BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1.Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi juga menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Sistem Berdasarkan hasil analisis secara menyeluruh, maka dirancanglah Aplikasi *E-Commerce* merupakan salah satu solusi yang ditawarkan untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan di Hidden Project saat ini.Dengan dirancangnya Aplikasi *E-Commerce* berdasarkan kebutuhan informasi dari masing-masing pihak maka diharapkan Aplikasi *E-Commerce* ini dapat berguna dan membantu dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah dalam pengaksesannya sesuai dengan kebutuhan dari konsumen dan pihak toko.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Aplikasi *E-commerce* adalah suatu sistem yang menggunakan teknologi internet sebagai media yang terhubung melalui *web server* dan dapat diakses melalui internet yang dilakukan oleh admin sebagai administrator yang mempunyai hak akses otorisasi secara penuh dan user sebagai pengguna pelayanan jasa.

Pada Aplikasi *E-commerce* user dapat melakukan pemesanan pembelian yang di inginkan oleh user yang fiturnya telah di sediakan oleh admin yang mengelolahnya dengan terlebih dahulu mengikuti prosedur-prosedur yang telah ditetapkan.

Kategori Pengguna	**Tugas**	**Hak**
Administrator	Mengelola Web	- Melihat dan Menambah data Staff - Menambah, mengubah dan menghapus data barang - Melihat data penjualan dan menkonfirmasi Pembayaran member - Melihat,menghapus pesan/komentar - Melihat,menambah dan menghapus daftar ongkir - Melihat,menambah dan

		menghapus daftar biaya kirim - Print laporan penjualan, barang dan member
User	Konsumen	- Konsumen dapat melihat informasiproduk,panduan pembelian dan pembayaran. - Melakukan pendaftaran sebagai member - Melakukan login dan logout untuk member. - Mengedit/Mengubah data profile. - Melakukan transaksi / pemesanan barang - Didalam menu keranjang konsumen dapat Menghapus , menambahkan, membatalkan Transaksi - Mengisi alamat pengiriman pada menu pemesanan. - Melakukan konfirmasi pembayaran - Melakukan konfirmasi pesan

		keluhan dan komentar

Table 4.1 Arsitektur Perangkat Lunak

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

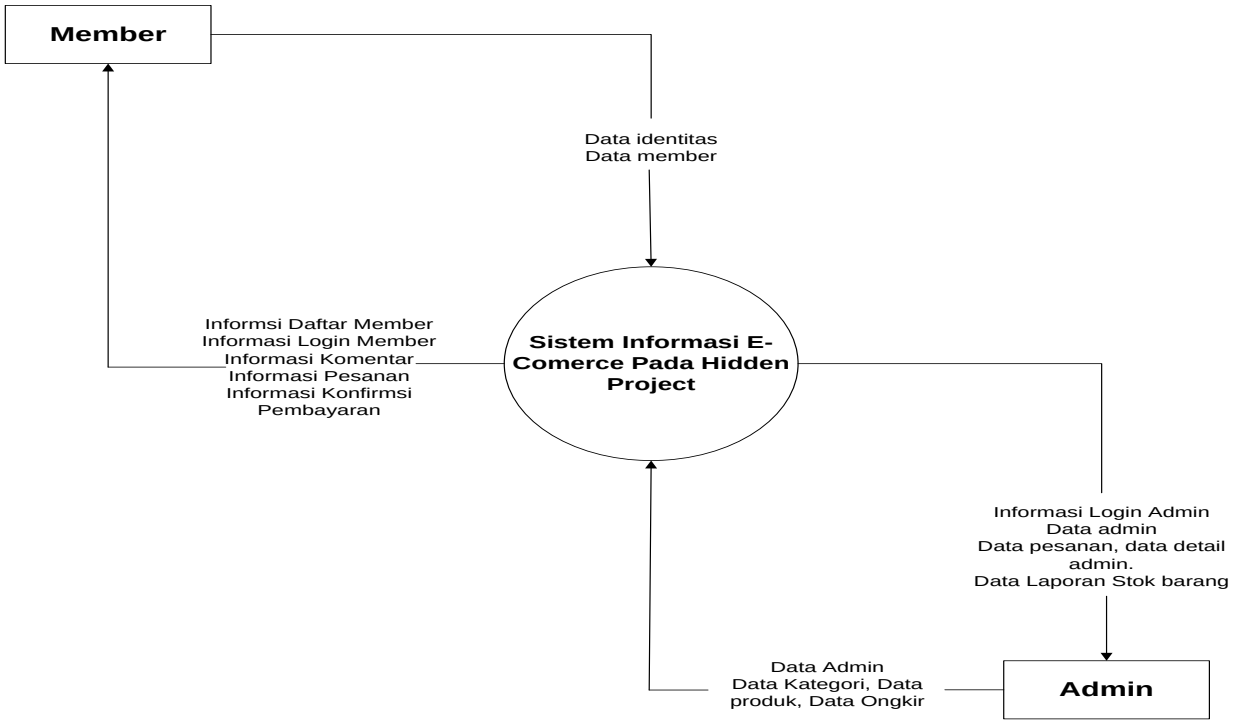
Perancangan proses dalam suatu sistem dilakukan untuk memudahkan dalam pengaliran suatu data dalam program. Sehingga memudahkan seseorang dalam pembuatan sistem agar sistem dapat dengan mudah dimengerti oleh orang yang menggunakan sistem tersebut. Perbedaan antara sistem lama dengan yang baru adalah dengan sistem yang baru proses penyajian informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan dapat disajikan secara cepat, tepat, akurat sehingga dapat meningkatkan efektifitas kinerja perusahaan. Pada tahap perancangan proses secara umum komponen-komponen yang terkait terdiri dari :

1. Perancangan Diagram Konteks
2. Perancangan Data Flow Diagram
3. Perancangan Kamus Data

4.1.3.2.Diagram Konteks

Diagram Konteks yaitu suatu diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem. Dimana tahapan-tahapan dari DFD yang mempresentasikan keseluruhan proses perangkat lunak sebagai satu buah lingkungan dengan input dan output data yang diindikasikan dengan tanda panah masuk atau keluar dari satu atau lebih *entitas* (individu suatu objek yang mewakili sesuatu yang nyata).Dalam diagram kontek hanya membuat suatu proses yang mewakili keseluruhan proses yang ada di dalam sistem.

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas, penulis dapat menggambarkan Diagram kontek untuk sistem ini seperti terlihat pada gambar berikut :

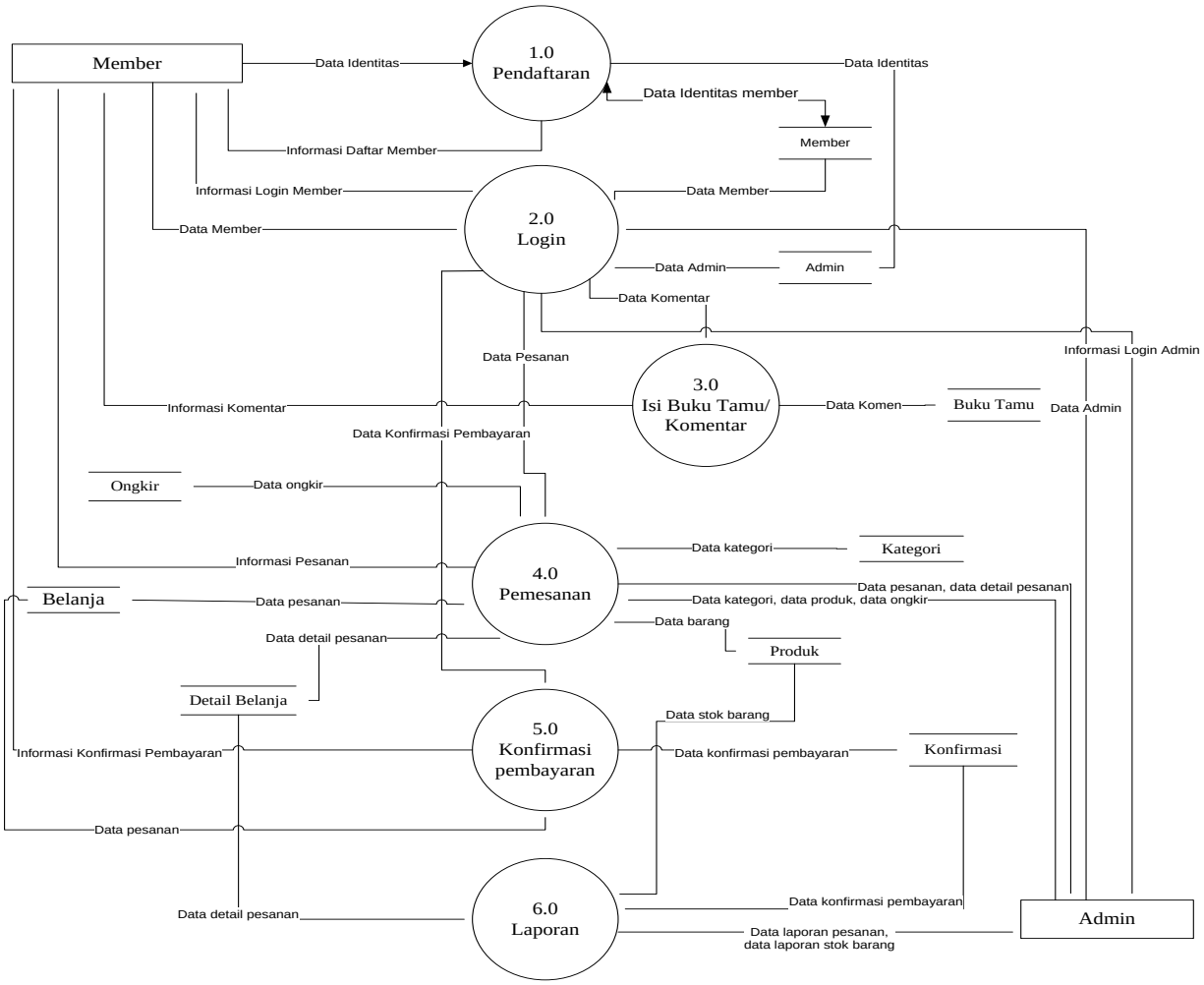


Gambar 4.7 Diagram Konteks Yang Diusulkan

4.1.3.3 Data Flow Diagram

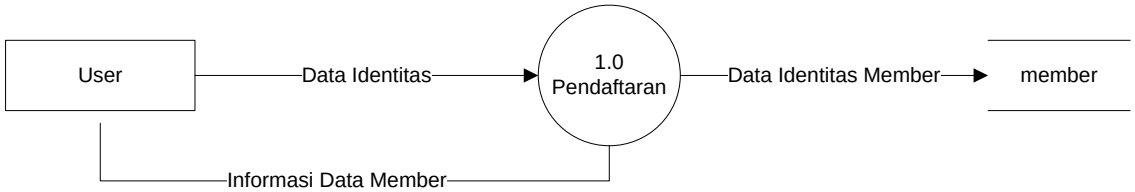
Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan arus data dari suatu sistem. *Data Flow Diagram* ini merupakan alat bantu dalam berkomunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami secara logika tanpa memperhitungkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

4.1.3.1.1 Data Flow Diagram Level 0



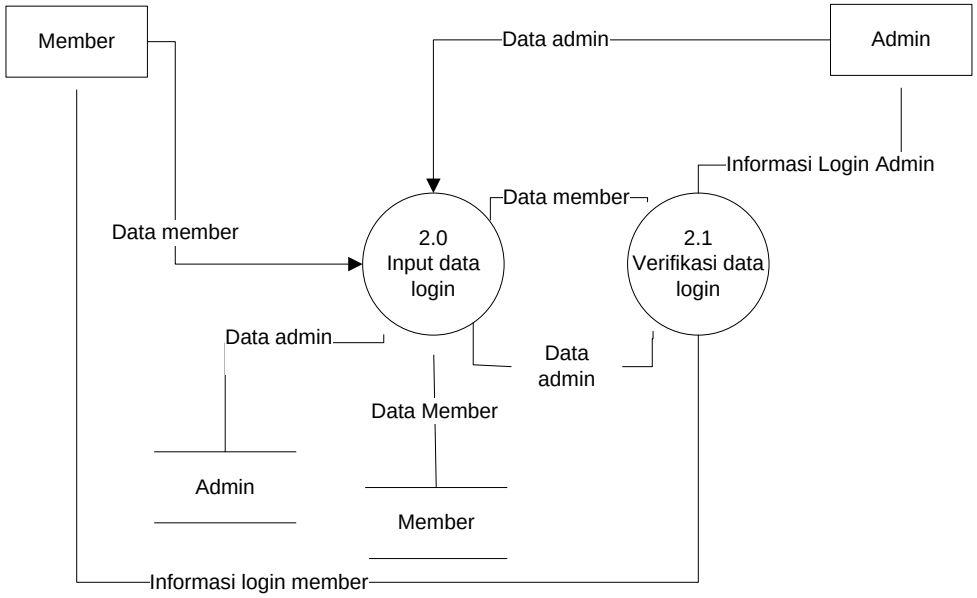
Gambar 4.8 DFD Level 0 Yang Diusulkan

4.1.3.1.2 DFD Level 1.Pendaftaran



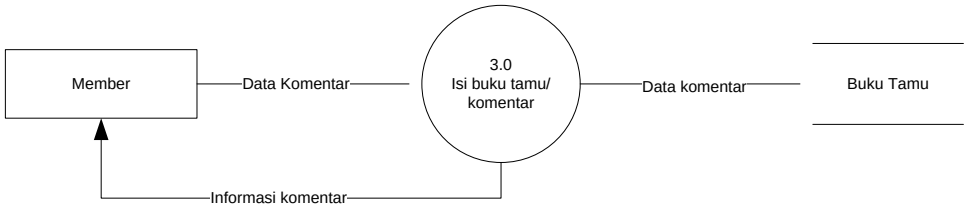
Gambar 4.9 DFD Level 1Proses 1.0 Pendaftaran

4.1.3.1.3 DFD Level 2. Login Member



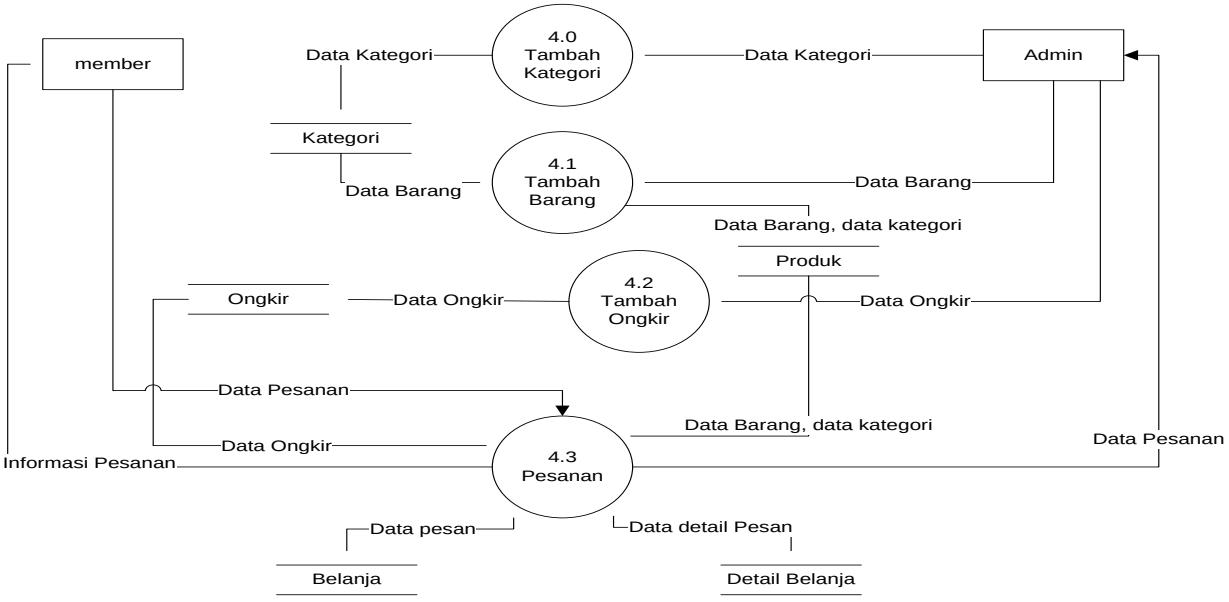
Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses 2.0 Login

4.1.3.1.4 DFD Level 3 Isi buku tamu atau komentar



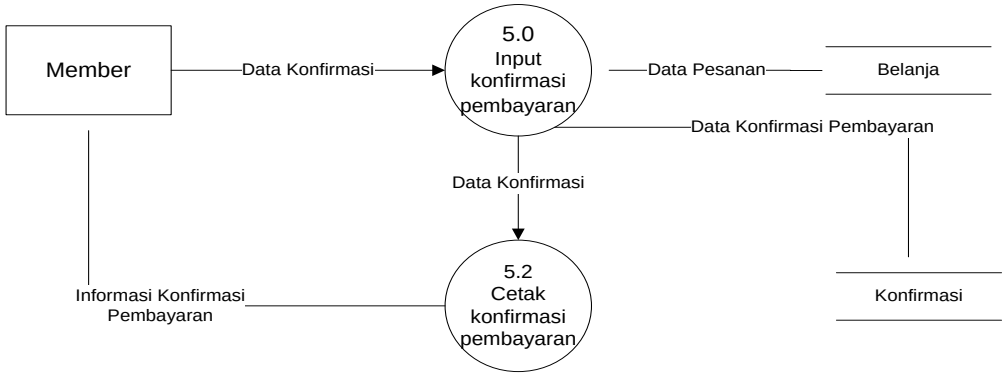
Gambar 4.11 DFD Level 3 Proses 3.0 Isi buku tamu atau komentar

4.1.3.1.5 DFD Level 4 Pengolahan data kategori, data Barang dan Pesanan Barang



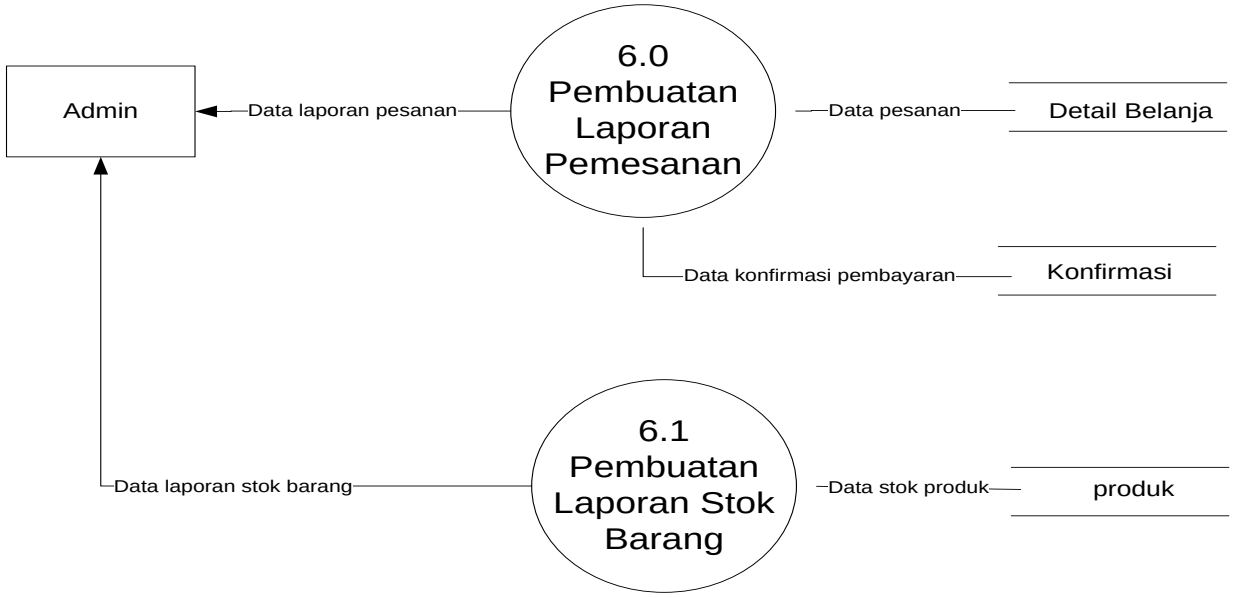
Gambar 4.12 DFD Level 4 Proses 4.0 data kategori, data Barang dan Pesanan Barang

4.1.3.1.6 DFD 5 Pengolahan data Konfirmasi



Gambar 4.13 DFD Level 5 Proses 5.0 Pengelolaan data Konfirmasi Pembayaran

4.1.3.1.7 DFD Level 6 pengolahan data Laporan



Gambar 4.14 DFD Level 6 Proses 6.0 Pengelolaan data konfirmasi

4.1.3.3 Kamus Data

Kamus data merupakan bagian dari perancangan sistem yang berisi field-field yang diperlukan oleh suatu database untuk menjalankan aplikasi program yang telah dibuat.Kamus data dapat dikatakan sebagai penjelasan dari field-field dalam table database.

Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada didata flow diagram. Arus data dan flow diagram sifatnya global hanya ditujukan nama arus datanya saja. Data-data yang terkait pada Sistem E-Commers di Hidden-Project adalah sebagai berikut :

1.Nama Arus Data	:	Data User
Deskripsi	:	Data yang di isi saat user pendaftaran member
Aliran Data	:	Dari member ke proses 1.0
Periode	:	Setiap User mendaftar sebagai member
Struktur File	:	username, password , nama_member ,email_member, telepon, alamat, kota, provinsi, tgl_daftar
2.Nama Arus Data	:	Informasi login Member
Deskripsi	:	Data member untuk login tidak valid.
Aliran Data	:	Dari proses 2.2 ke member
Periode	:	Setiap melakukan kesalahan login
Struktur File	:	Username , Password
3.Nama Arus Data	:	Data login admin

Alias	:	Data ketika admin melakukan login valid
Aliran Data	:	Dari admin ke proses 2.1
Periode	:	Setiap Login admin
Struktur File	:	username, password
4.Nama Arus Data	:	Data isi buku tamu / Komentar
Deskripsi	:	Data ketika member mengisi buku tamu/ komentar
Aliran Data	:	Dari member ke proses 3.0
Periode	:	Setiap member bisa mengisikan komentar tentang web hidden-project
Struktur File	:	Nama_member,email,komentar
5.Nama Arus Data	:	Tambah Kategori
Deskripsi	:	Data ketika admin melakukan penambahan kategori
Aliran Data	:	dari admin ke 4.1
Periode	:	Setiap admin melakukan penambahan kategori barang
Struktur File	:	Nama_kategori
6.Nama Arus Data	:	Tambah barang
Deskripsi	:	Data ketika admin menambahkan data barang
Aliran Data	:	Dari admin ke 4.2
Periode	:	Setiap admin melakukan tambah data barang
Struktur File	:	Kategori_barang,nama_barang,jenis,harga,stok,keterangan, Gambar
7.NamaArus Data	:	Tambah ongkir
Deskripsi	:	Data ketika admin menambahkan data ongkir

Aliran Data	:	Dari admin ke proses 4.3
Periode	:	Setiap admin melakukan tambah data ongkir
Struktur File	:	Id_kota,nama_kota
8.Nama Arus Data	:	Pemesanan
Deskripsi	:	Data ketika member melakukan pemesanan
Aliran Data	:	Dari member ke 4.4
Periode	:	Setiap member melakukan pemesanan
Struktur File	:	Nama_produk,harga,stok_tersedia,jumlah_pesanan,size _ukuran
9.Nama Arus Data	:	Pengolahan input konfirmasi
Deskripsi	:	Data ketika member memasukan data konfirmasi
Aliran Data	:	Dari member ke 5.1
Periode	:	Setiap member melakukan konfirmasi pembayaran
Struktur File	:	Nama,no_po,email,no_telepon,alamat,gambar
10. Nama Arus Data	:	Verifikasi Konfirmasi
Deskripsi	:	Data ketika member melakukan proses konfirmasi pembayaran
Aliran Data	:	Dari 5.2 ke member
Periode	:	Setiap member melakukan proses konfirmasi pembayaran
Struktur File	:	Nama,no_po,email,no_telepon,alamat,gambar
11. NamaArusData	:	Pengolahan Konfirmas
Deskripsi	:	Data ketika admin melakukan pengolahan konfirmasi
Aliran Data	:	Dari 5.3 ke admin

Periode	:	Setiap admin melakukan pengolahan data konfirmasi
Struktur File	:	No_pesanan,no_po,member,qty,total,tgl_belanja,status,menu
12. NamaArus Data	:	Pembuatan Laporan pemesanan
Deskripsi	:	Ketika admin mencetak laporan penjualan
Aliran Data	:	Dari database detail belanja dan konfirmasi ke 6.1
Periode	:	Pembuatan laporan stok barang
Struktur File	:	No_penjualan,id_produk,size,nama,total_beli,tgl_beli
13. NamaArusData	:	Pembuatan laporan stok barang Ketika membuat proses laporan penjualan
Deskripsi	:	Proses pembuatana stok barang
Aliran Data	:	Dari database produk ke 6.2
Periode	:	Pembuata laporan stok barang
Struktur File	:	no,id_produk,nama_barang,harga,stock_barang

4.1.4. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah suatu kegiatan pembuatan dan penyimpanan data- data yang terdapat didalam sistem kedalam suatu *database.* Perancangan basis data bertujuan untuk mengorganisasikan dan menyusun data – data agar tidak terjadi kesalahan dalam pengolahan data dalam sebuah sistem.

4.1.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses pengelompokan elemen data menjadi tabel – tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya. Pada dasarnya normalisasi adalah teknik menyusun data sehingga menjadi terstruktur untuk mengurangi kesalahan dan masalah dalam pengolahan data dalam sebuah *database*.

1. **Bentuk Unnormalisasi**

{username, password, nama_member,email,telepon,alamat,kota,provinsi,tgl_daftar,
User_name,pasword,username,password,Nama_member,email,komentar,Nama_kategori,
Kategori_barang,nama_barang,jenis,harga,stok,keterangan,gambar,Id_kota,nama_kota,
Nama_produk, harga,stok_tersedia, jumlah_pesanan,size,Nama,no_po,
email,no_telepon,alamat,gambar,Nama,no_po,email,no_telepon,alamat,gambar,No_pesanan,no_po,member,qty,total,tgl_belanja,status,menu,No_penjualan,id_produk,size,nama_produk,total_beli,tgl_beli,no,id_produk,nama_barang,harga,stock_barang}.

2. **Bentuk Normal Pertama (1 st NF)**

username,pasword,nama_member,email,telepon,alamat,kota,provinsi,tgl_daftar,komentar,nama_kategori,kategori_barang,nama_barang,jenis,harga,stock,keterangan,gambar,id_kota,nama_kota,
nama_produk,stock_tersedia,jumlah_pesanan,size,nama,no_po,no_pesanan,member,qty,total,tgl_belanja,status,menu,no_penjualan,id_produk,total_beli,tgl_beli,no,stock_barang

3. **Bentuk Normal Kedua (2NF/Second Normal Form)**

Users	:	id_member*,password,nama_member,email_member, telepon, alamat, kota, provinsi, tgl_daftar
Admin		Username , Password
Barang	:	Kategori_barang,nama_barang,jenis,harga,stok,keterangan, Gambar, no,id_produk,nama_barang,harga,
Ongkos kirim	:	Id_kota,nama_kota

Pesanan	:	Nama_produk,harga,stok_tersedia,jumlah_pesanan,size _ukuran
Pembayaran	:	Nama,no_po,email,no_telepon,alamat,gambar No_pesanan,no_po,member,qty,total,tgl_belanja,status,menu
komentar	:	Nama,email,komentar

4. Bentuk Normal Ketiga (*Third Normal Form* / 3NF)

Member : id_member*, password , nama_member ,email_member, telepon, alamat, kota, provinsi, tgl_daftar

Produk : Id_produk*,Id_kategori**,nama,barang,jumlah,keterangan,gambar

Ongkir : Id_kota*,nama_kota

Belanja No_po*,sub_total,tanggal_pesan,status,metoda

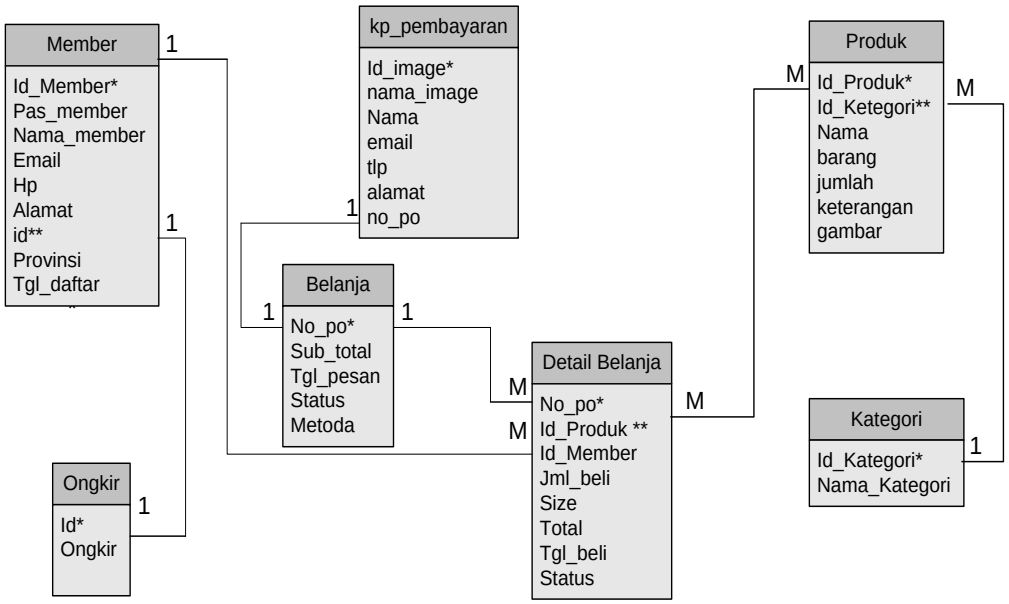
Kp_pembayaran : Id_image*,nama_image,nama,email,tlp,alamat,no_po

Kategori : Id_kategori*,nama_kategori

Detail belanja No_po*,id_produk**,id_member**,jml_beli,size,total,tgl_beli,status

4.1.4.2 Relasi Tabel

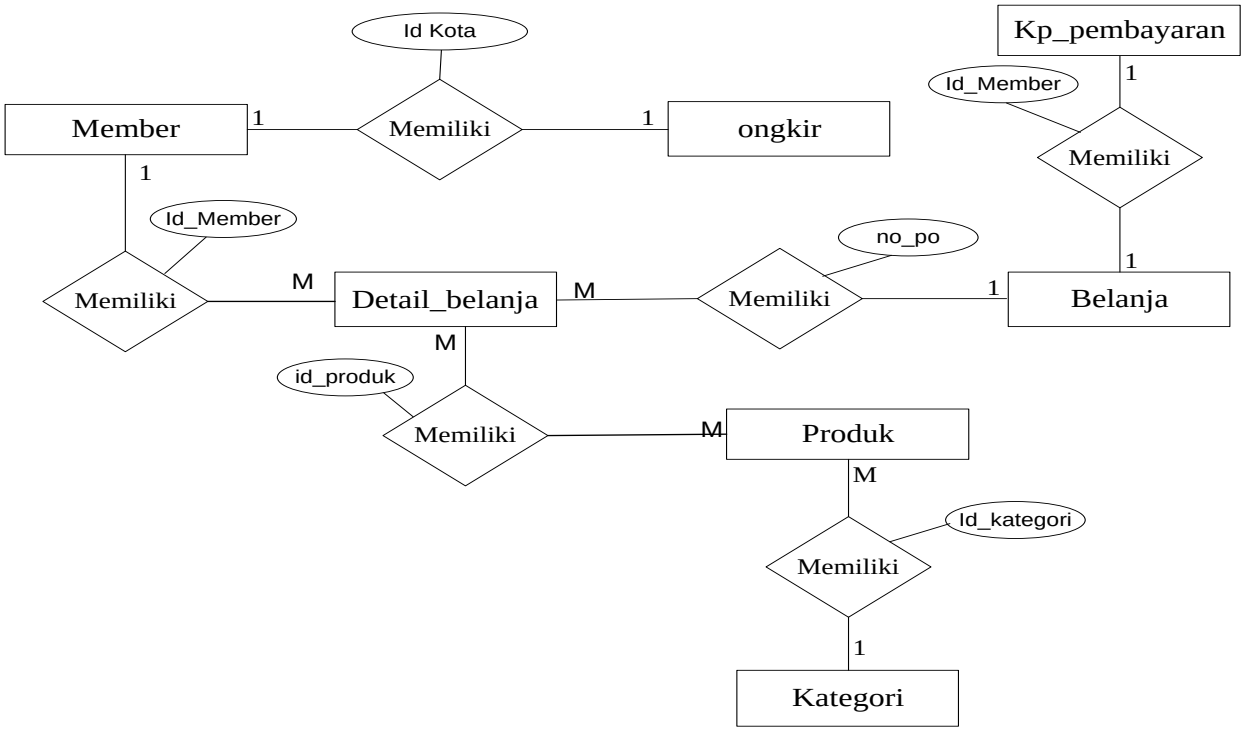
Relasi tabel adalah hubungan antara suatu tabel dengan tabel lainnya yang dihubungkan oleh *Primary key* suatu tabel dengan *foreign key* nya.



Gambar 4.15 Relasi Antar Tabel

4.1.4.3 Entitas Relasi Diagram

Entitas Relationship Diagram (ERD) adalah suatu alat dalam bentuk suatu bagan yang menggambarkan relasi dan entitas dari suatu sistem. ERD mempunyai koleksi objek – objek yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas – entitas tersebut. Entitas adalah objek atau sesuatu yang dapat dibedakan antara satu dengan yang lainnya.



Gambar 4.16*Entitas Relationship Diagram*

4.1.4.4. Struktur File

Struktur file merupakan suatu objek sistem perangkat lunak yang merupakan elemen-elemen dari sistem perangkat lunak yang dirancang, salah satu objek tersebut adalah data. Data adalah fakta yang bersifat mentah, yang harus di dokumentasikan oleh sistem untuk membuat informasi.

1. Nama File :Struktur File Admin
   Kunci File : id_admin
   Keterangan : untuk login admin

Field	Type	Null	Keterangan
id_admin	varchar(8)	No	Id admi
pass_admin	varchar(20)	No	Password
nama_admin	varchar(50)	No	Nama adminn

Table 4.2.*Struktur File Admin*

2. Nama File : Struktur tabelBelanja
   Kunci File : no_po
   Keterangan : Untuk menyimpan data pesanan

Field	Type	Null	Keterangan
no_po	varchar(10)	No	No _pesanan
sub_total	decimal(15,0)	No	Total keseluruhan
tgl_pesan	Date	No	Tanggal pesanan

status_pesan	enum('0', '1')	No	Setatus Pesan
metode	varchar(50)	No	Metode pembayaran

Table 4.3*Struktur tabelBelanja*

3. Nama File : Buku Tamu

   Kunci File : id_bukutamu

   Keterangan : Untuk menyimpan komentar

Field	Type	Null	Keterangan
id_bukutamu	int(5)	No	Id Bukutamu
nama_pengirim	varchar(20)	No	Nama Pengirim
email_pengirim	varchar(15)	No	Email Pengirim
Komentar	Text	No	Komentar
tgl_komentar	Date	No	Tanggal Komentar

Table 4.4*Struktur tabelbukutamu*

4. Nama File : Detai_belanja

   Kunci File : Jml_beli

   Keterangan : Untuk menjumlahkan data barang

Field	Type	Null	Keterangan
no_po	varchar(10)	No	No pesanan
id_produk	int(5)	No	Id_produk
id_member	varchar(8)	No	Id_member
jml_beli	decimal(15,0)	No	Jml_beli

Size	Text	No	size
Total	decimal(15,0)	No	Total keseluruhan
tgl_belanja	Date	No	Tanggal belanja
Status	enum('0', '1', '2')	No	status

Table 4.5*Struktur tabel detail_belanja*

5. Nama File : Ditail image

   Kunci File : id-image

   Keterangan : untuk data member

Field	Type	Null	KETERANGAN
id_image	int(30)	No	Id image
Nama	varchar(30)	No	Nama
Email	varchar(30)	No	Email
no_telpon	int(30)	No	No telepon
Alamat	varchar(30)	No	Alamat
nama_image	int(30)	No	Nama image

Table 4.6*Struktur tabelid_image*

6. Nama File : Pembayaran

   Kunci File : id_image

   Keterangan : Untuk mengetahui barang yang akan di kirim

Field	Type	Null	Keteranagan
id_image	int(30)	No	Id image
nama_image	varchar(30)	No	Nama image

Nama	varchar(30)	No	Nama
Email	varchar(30)	No	Email
Alamat	varchar(50)	No	Alamat

Table 4.7*Struktur tabelkepembayaran*

7. Nama File : Table member

   Kunci File : id_member

   Keterangan : Untuk menyimpan data member

Field	Type	Null	Keterangan
id_member	varchar(8)	No	Id member
pass_member	varchar(15)	No	Password member
nama_member	varchar(50)	No	Nama member
email_member	varchar(50)	No	Email member
Telepon	varchar(15)	No	Telepon Member
Alamat	Text	No	Alamat Member
Kota	varchar(20)	No	Kota Member
Provinsi	varchar(50)	No	Provinsi Member
tgl_daftar	Date	No	Tanggal daftar member

Table 4.8*Strukturtabeluntuktabelmember*

8. Nama File : Ongkos Kirim

Kunci File : ongkos_kirim

Keterangan : Untuk menyimpan data kota

Field	Type	Null	Default
Id	int(11)	No	Id member
Kota	varchar(50)	No	Kota
ongkos_kirim	int(11)	No	Ongkos kirim

Table 4.9*Struktur table untuk Ongkir*

9. Nama File : Produk

Kunci File : id_produk

Keterangan : Untuk menyimpan data Produk

Field	Type	Null	Keterangan
id_produk	int(5)	No	Id produk
id_kategori	int(5)	No	Id Kategori
nama	varchar(100)	No	Nama Produk
harga	decimal(15,0)	No	Harga Produk
stok	tinyint(4)	No	Stok Barang
keterangan	varchar(500)	No	Keterangan bahan produk
gambar	varchar(50)	No	Gambar Produk

Table 5.1*Table struktur untuk produk*

4.1.4.5. Kodifikasi

Kodefikasi

Sistem kodefikasi ini di buat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pemesanan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasarkan field-field dan tiap field-field kode mempunyai arti. Berikut kode-kode yang digunakan :

Kode Barangxxxxxx

Kode_barang

contoh :PO-0000

Keteranngan :PO-0000 merupakan enkripsi dari inputan barang yang di ambil sebanyak 4 digit.

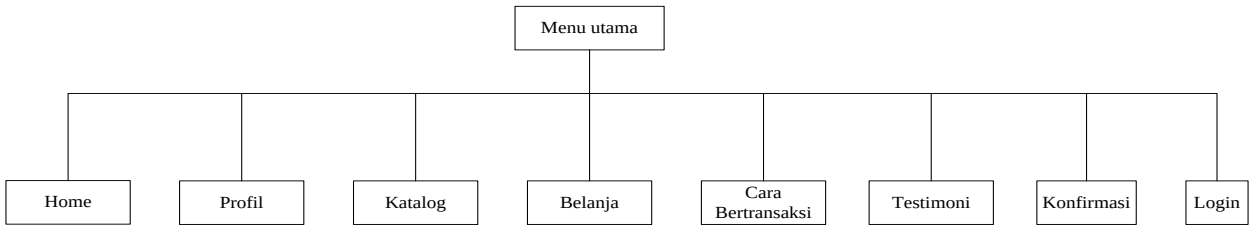
4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau disain dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi kriteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai. Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

4.2.1. Struktur Menu

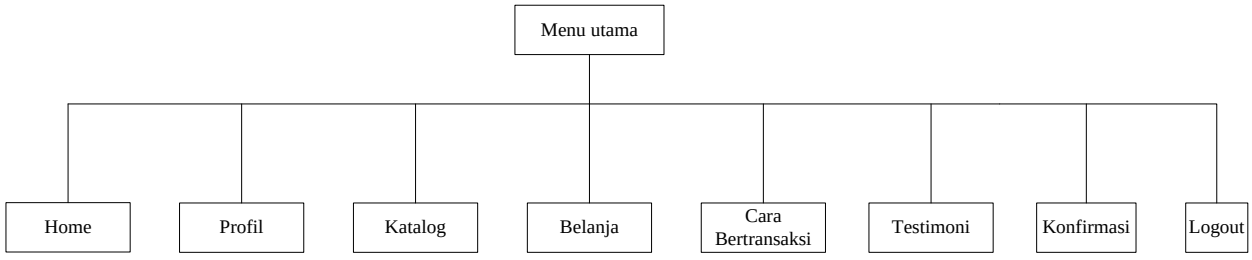
Perancangan menu digunakan untuk memudahkan penelusuran serta alur program ketika kita menjalankan program yang kita buat. Struktur menu akan dibagi menjadi 2 yaitu struktur menu user dan struktur menu admin. Berikut ini adalah gambar struktur menu usulan penjualan barang yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

1. Struktur Menu User



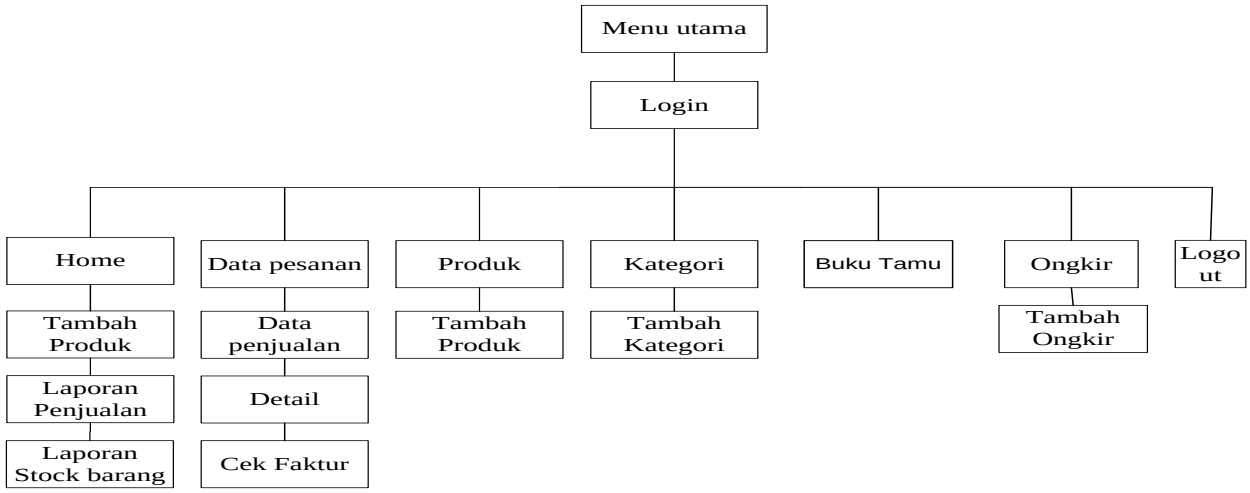
Gambar 4.17*Struktur Menu User*

2. Struktur Menu Member



Gambar 4.18*Struktur Menu Membe*

3. Struktur Menu Admin

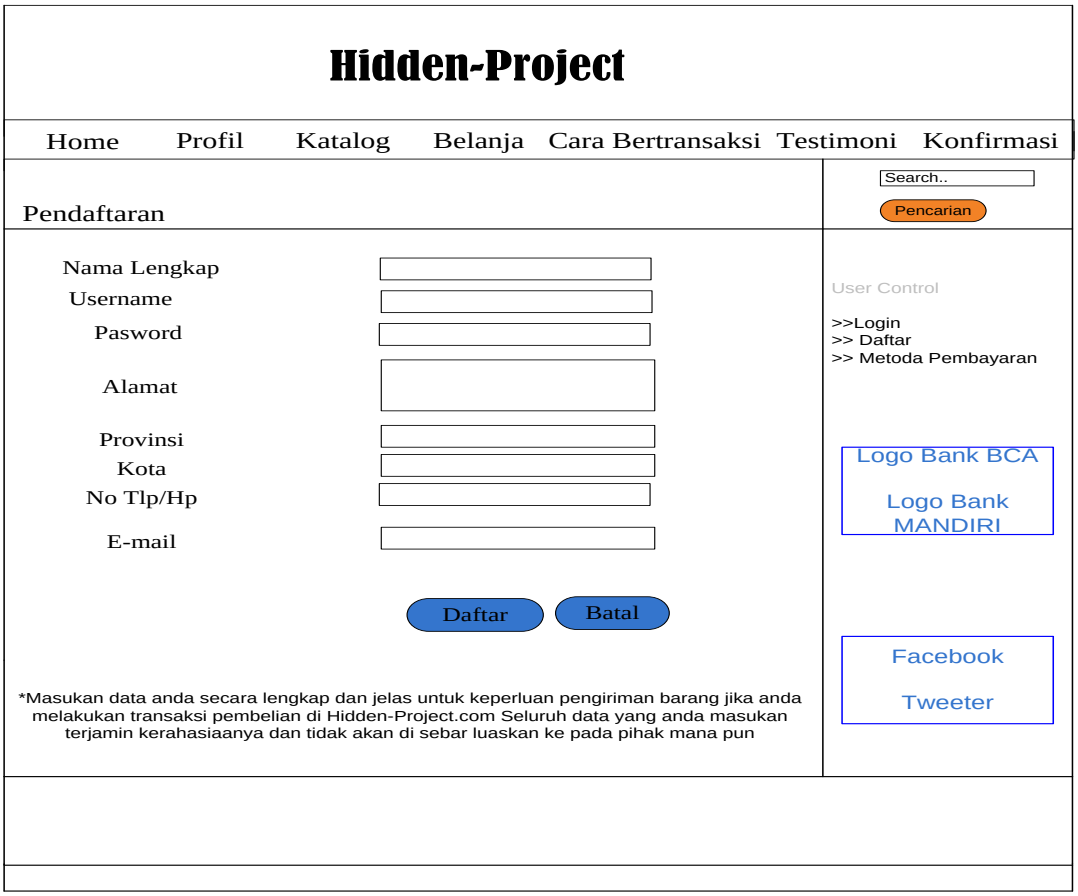


Gambar 4.19*Struktur Menu Admin*

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan inputmerupakan rancangan desain inputan yang bertujuan sebagai antar muka guna memasukkan data ke dalam sistem. Dengan adanya perancangan *inputt* kita dapat melihat apakah sistem yang kita buat telah dapat berjalan dengan baik atau tidak. Perancangan input yang terdapat didalam sistem informasi ini adalah sebagai berikut.

1. Desain Tampilan Daftar Member



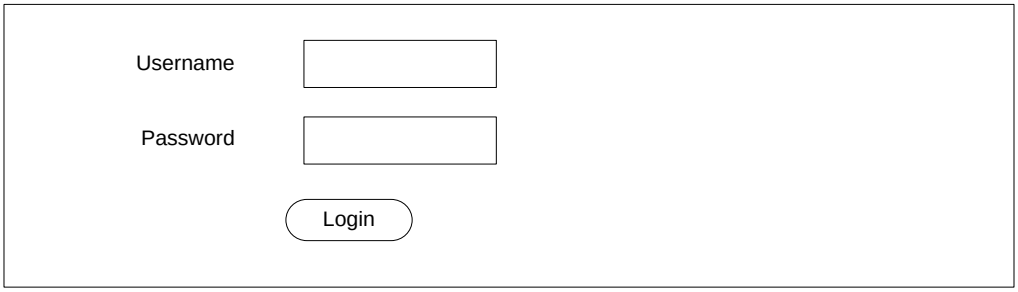
Gambar 4.20*Desain Tampilan Daftar Member*

Keterangan :

a. Mengisi *Form* data Member dengan identitas pribadi.

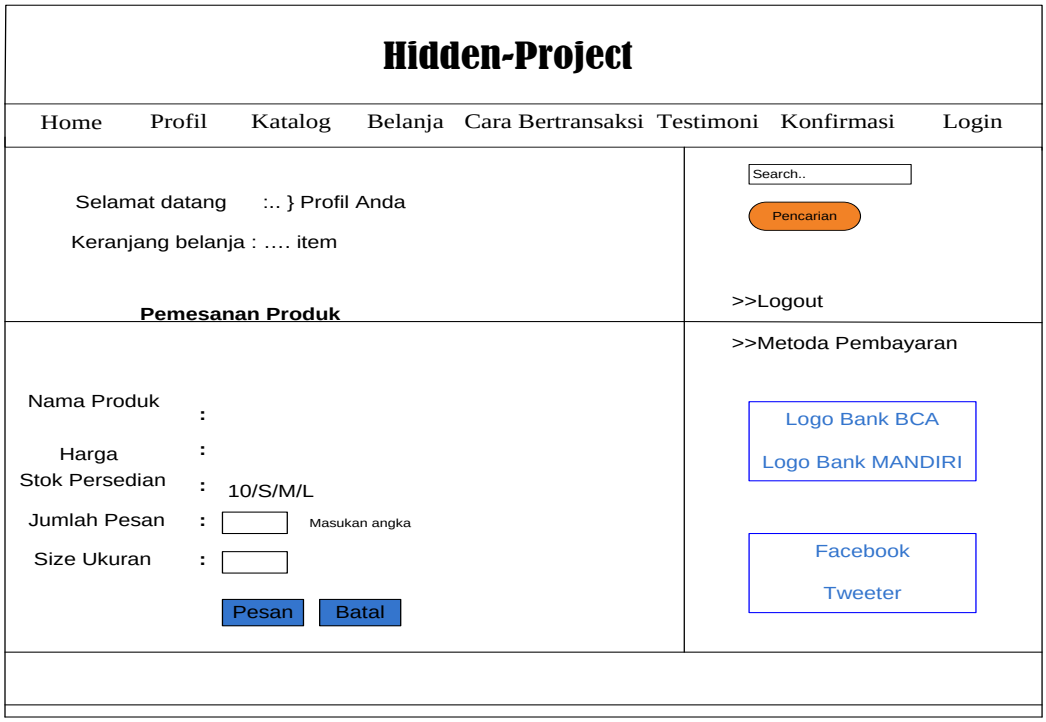
b. Kemudian klik tombol “ Daftar “

2. Desain Tampilan Login Member



Gambar 4.21*Desain Tampilan Login Member*

3. Desain Tampilan Pemesanan Barang

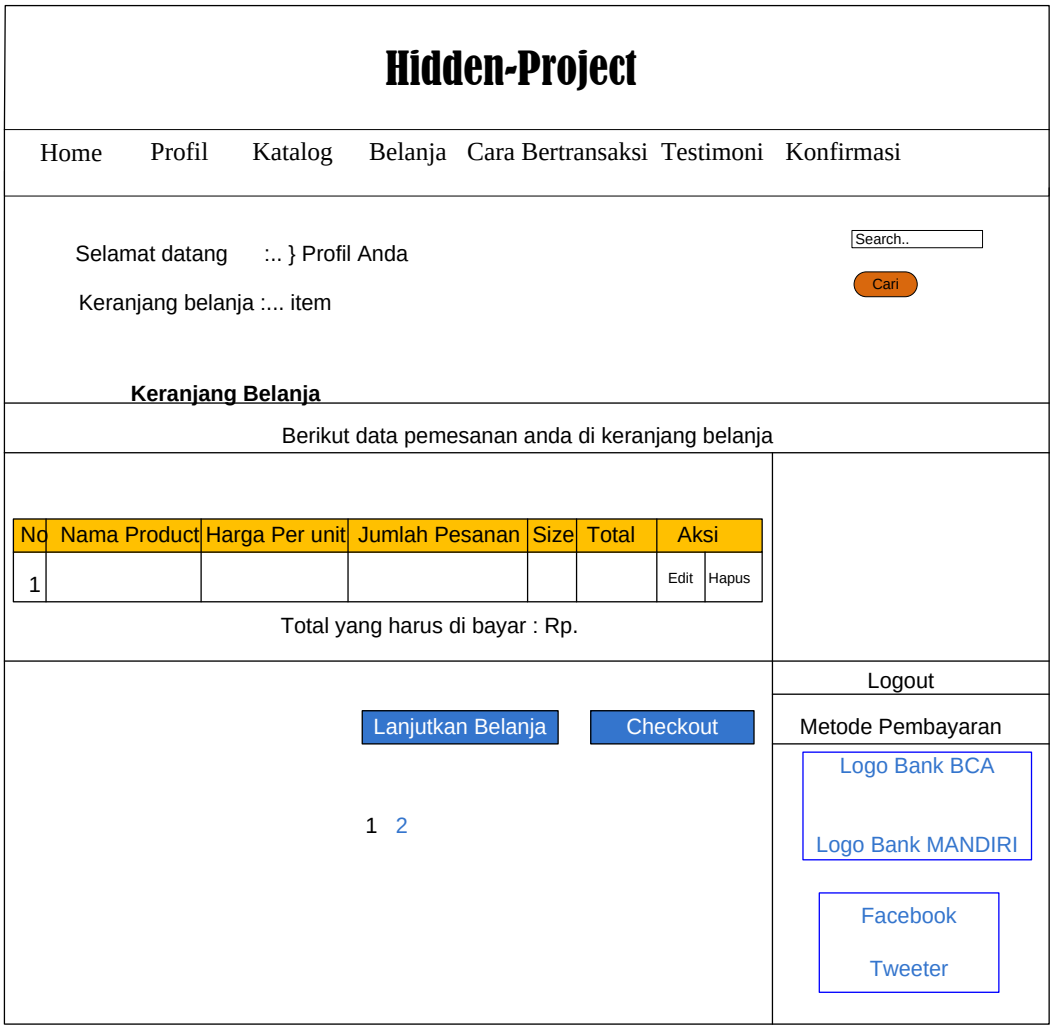


Gambar 4.22 *Desain Tampilan Pemesanan Barang*

Untuk melakukan pesanan anda akan di minta untuk memasukkan jumlah pesanan produk yang akan anda pesan dengan cara menginputkan jumlah pesanan yang ada inginkan pada fiel

masukkan jumlah kemudian memilih ukuran produk tersebut klik “simpan” apabila anda ingin membatalkan barang pesanan anda klik “batal”.

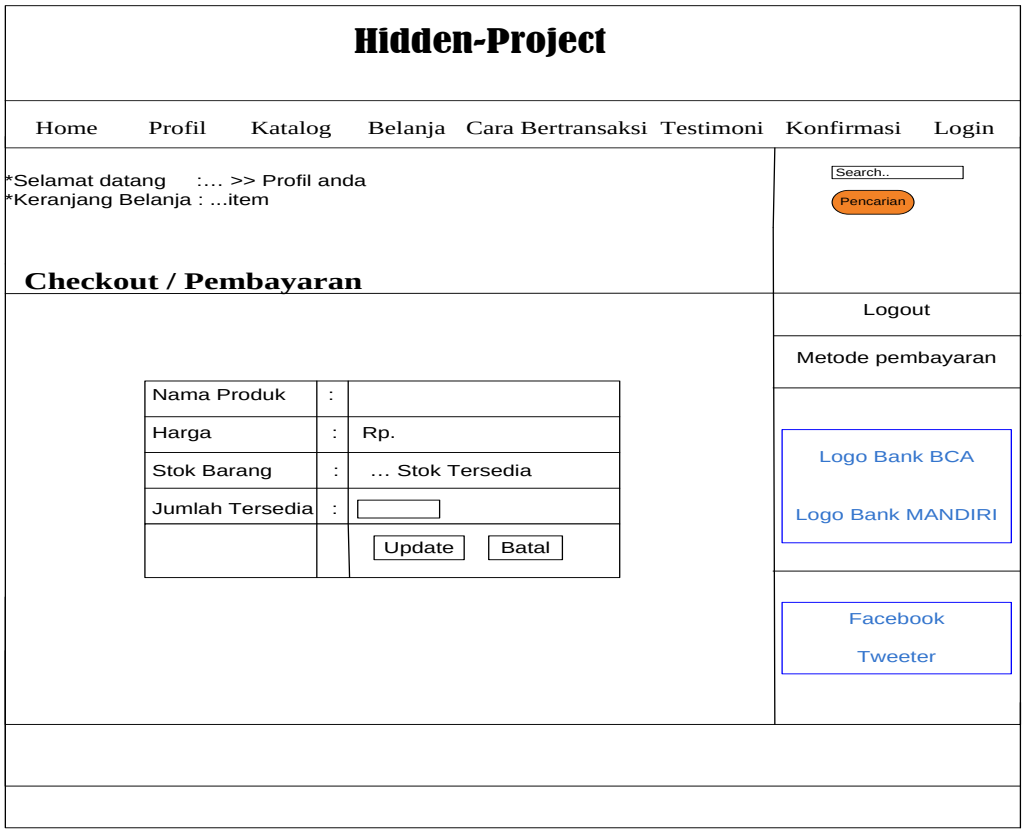
4. Desain Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 4.23 *DesainTampilan Keranjang Belanja*

Setelah anda melakukan pemesanan andapat mengklik tombol checkout dan akan masuk ke metode pembayaran dengan menggunakan transfer , jika anda ingin menambah keranjang belanja anda klik lanjutkan belanja, Nama, Pemesan, Alamat Tujuan, No tlp dan Email secara otamatis menampilakn data anda sehingga barang tersebut dikirim melalui alamat anda.

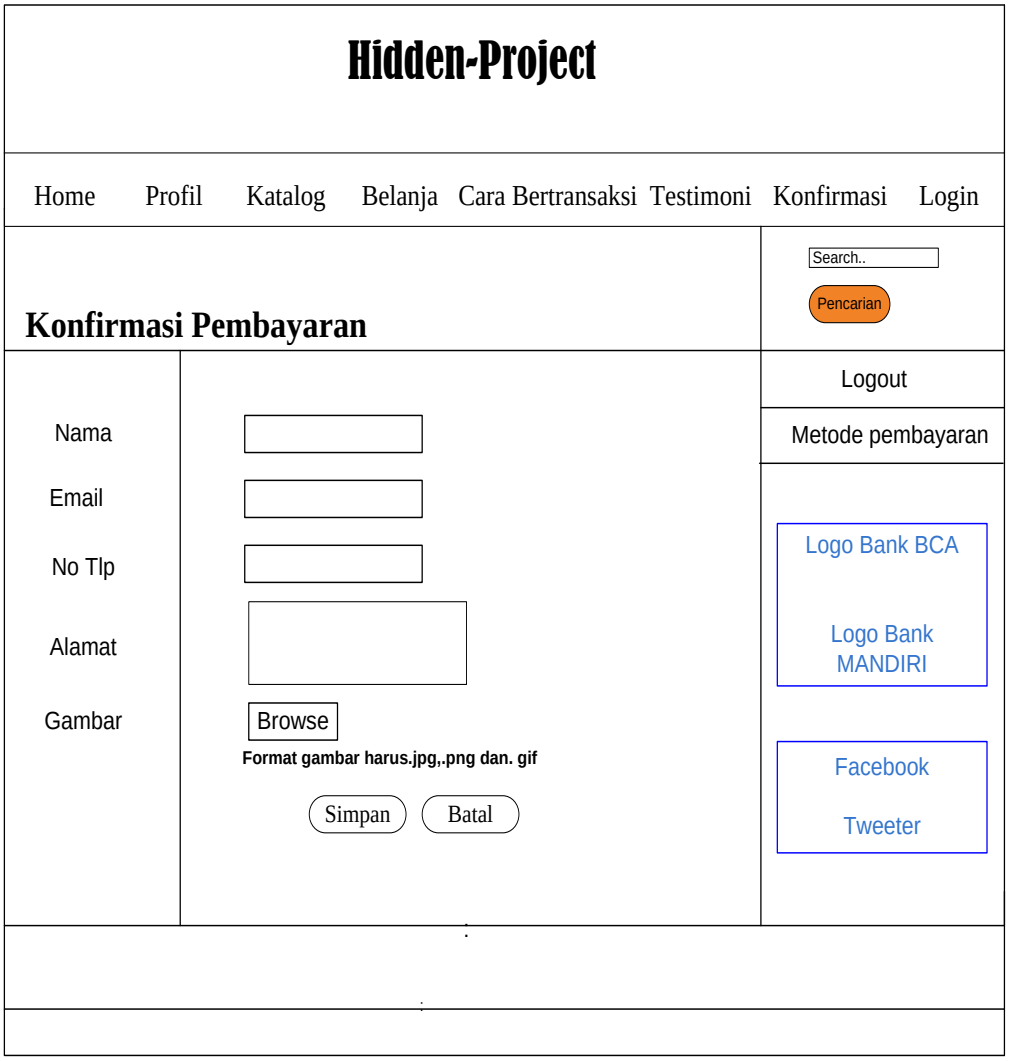
5. Desain Tampilan Edit Data Pesanan



Gambar 4.24 *Desain Tampilan Edit Data Pesanan*

Pada tampilan ini member dapat mengubah data jumlah pesanan yang member inginkan klick “update” untuk mengubah pemesanan member

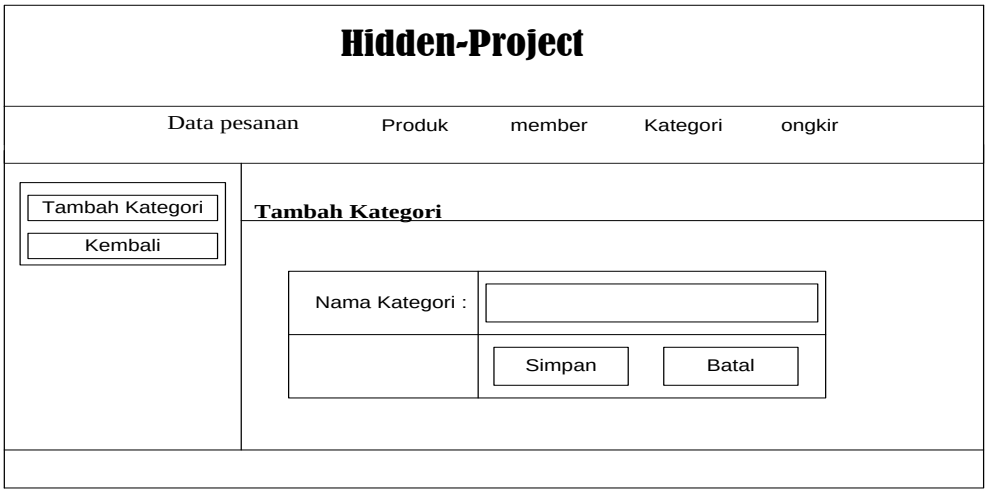
6. Desain Tampilan Data Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.25 *Desain Tampilan Konfirmasi Pembayaran*

Jika anda sudah mentransfer jumlah total barang yang anda beli maka anda dapat menkofirmasi ke pada pihak admin dengan mengisi field-field diatas lalu mingirim faktur transfer dengan cara klick “Browse” lalu pilih foto faktur transfer dengan format jpg, png dan gif .setalah selesai konfirmasi pembayaran klick tombol “simpan” selanjutnya akan di proses oleh admin di data pemesanan.

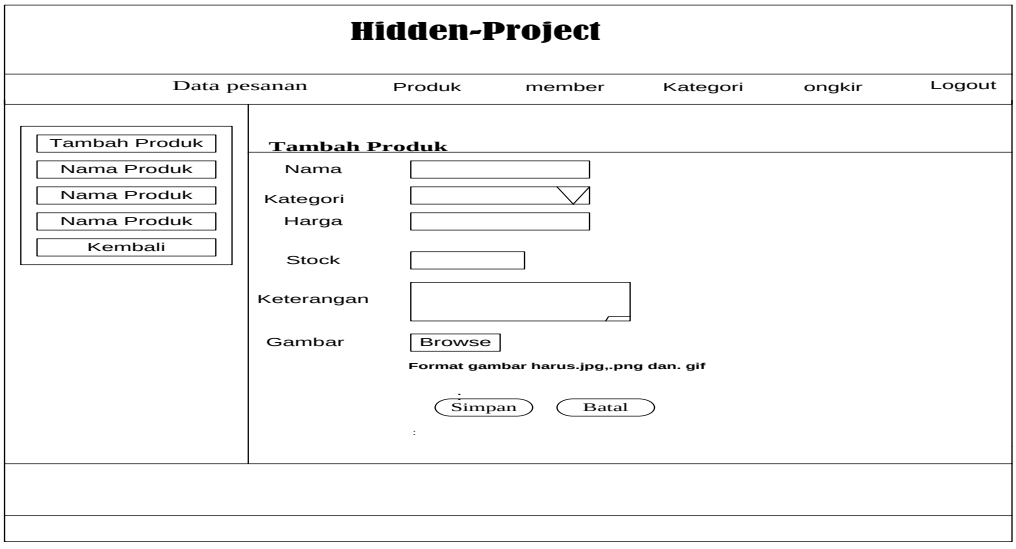
7. Tampilan Data Tambah Kategori



Gambar 4.26 Desain Tampilan Tambah Kategori

Untuk penambahan kategori barang hanya admin yang dapat mengedit kategori baru

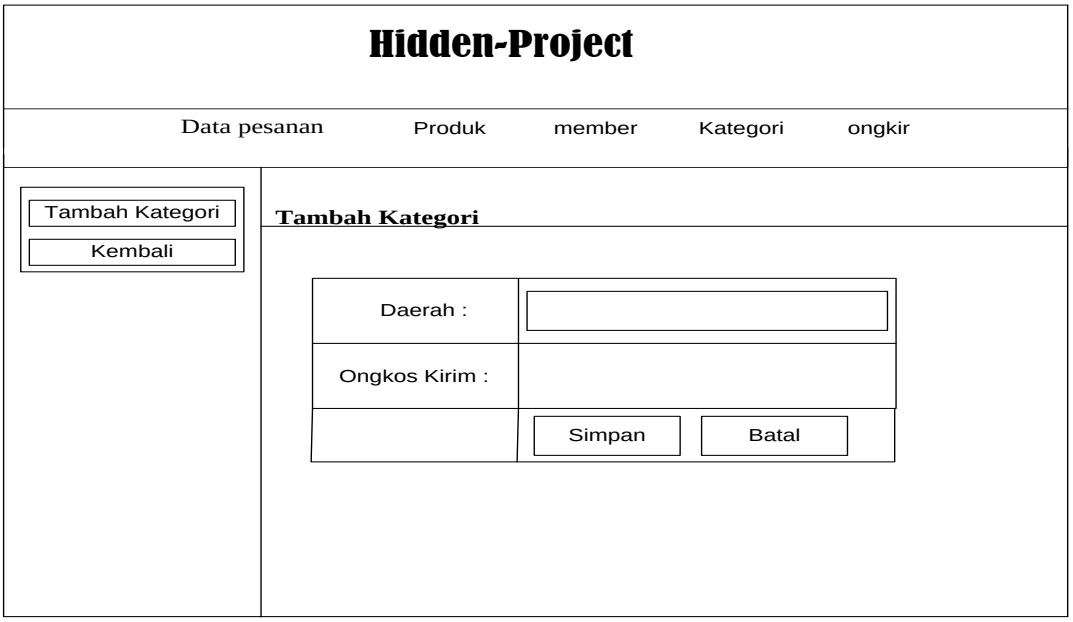
8. Desain Tampilan Tambah Data Barang



Gambar 4.*27* *Desain Tampilan Tambah Data Barang*

Untuk menambah data barang hanya admin yang dapat menginputkan data barang dengan mengisi field field pada form tambah data barang kemudian klik “simpan”.

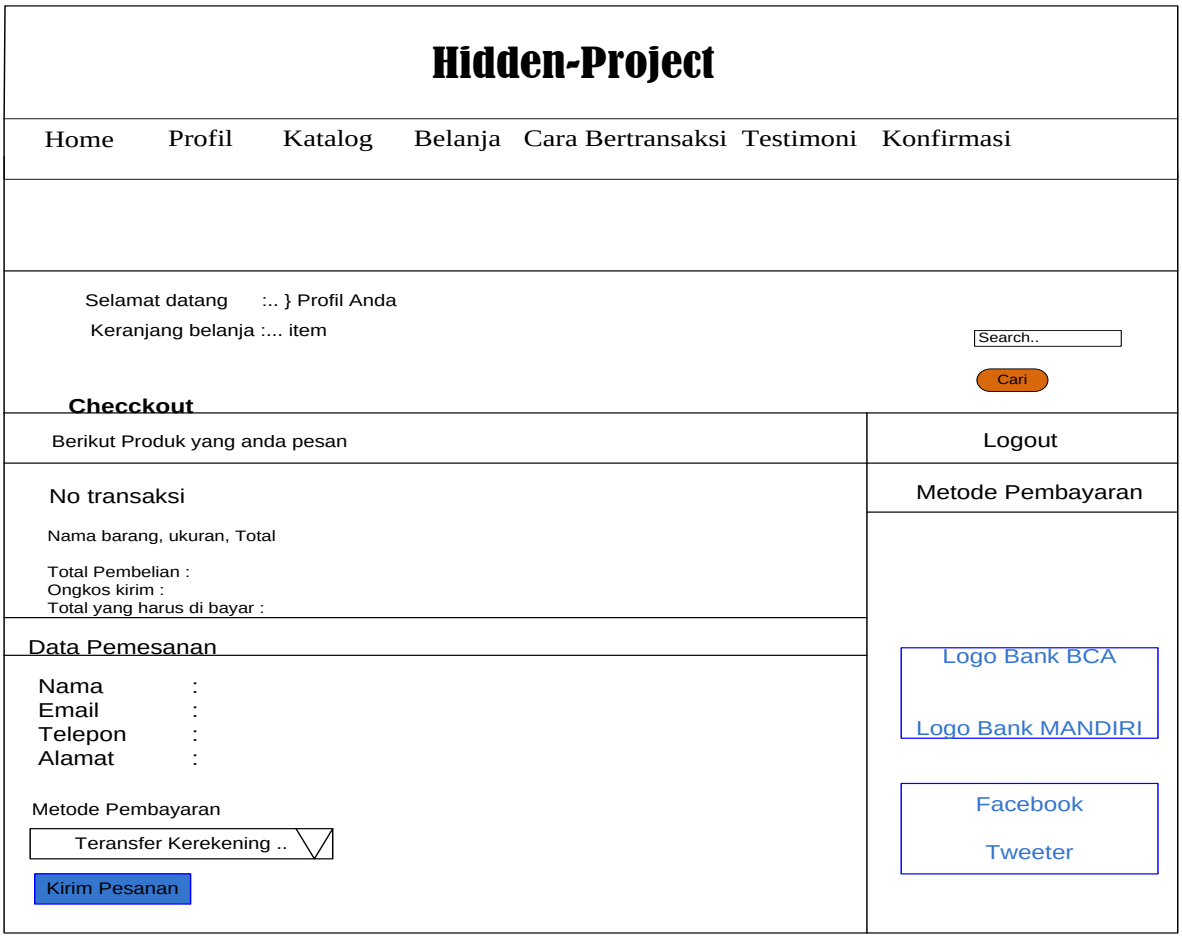
9. Desain Tampilan Data Tambah Ongkir



Gambar 4.28 Desain Tampilan Data Tambah Ongkir

Tampilan cetak laporan seperti gambar diatas untuk mencetak laporan pemesanan dengan cara klik pada button “Print”

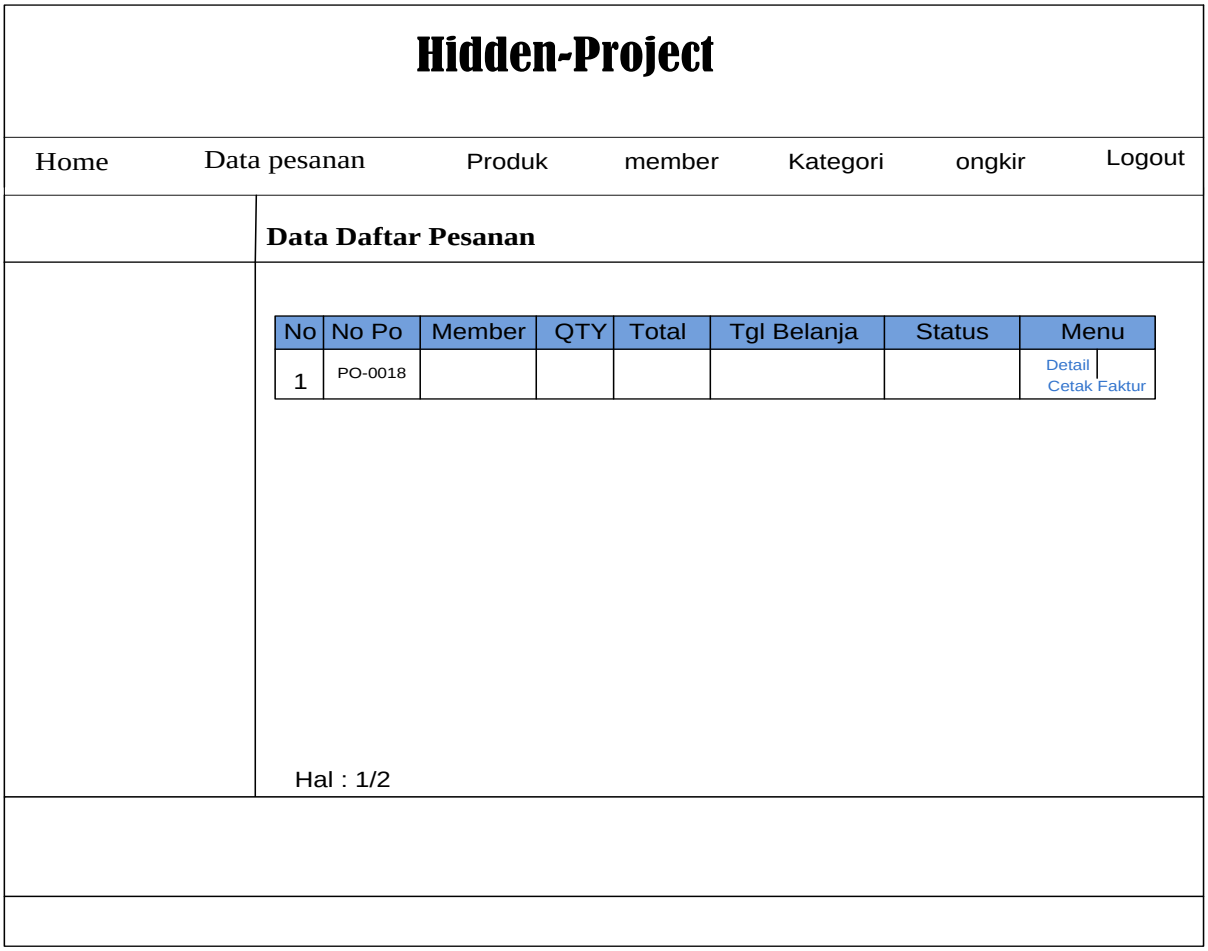
10. Desain Tampilan Checkout/Pesanan



Gambar 4.29 *Desain Tampilan Checkout/ Pesanan*

Jika anda sudah melakukan transaksi pemesanan maka anda di minta untuk melakukan pembayaran dengan menggunakan transfer dengan memilih metode pembayaran secara transfer melalui Bank BCA dan MANDIRI apabila anda setuju dengan pembayaran anda click“Kirim Pesanan” untuk dikonfirmasi pembayaran yang telah anda lakukan oleh admin dan pesanan barang akan dikirim ke alamat anda.

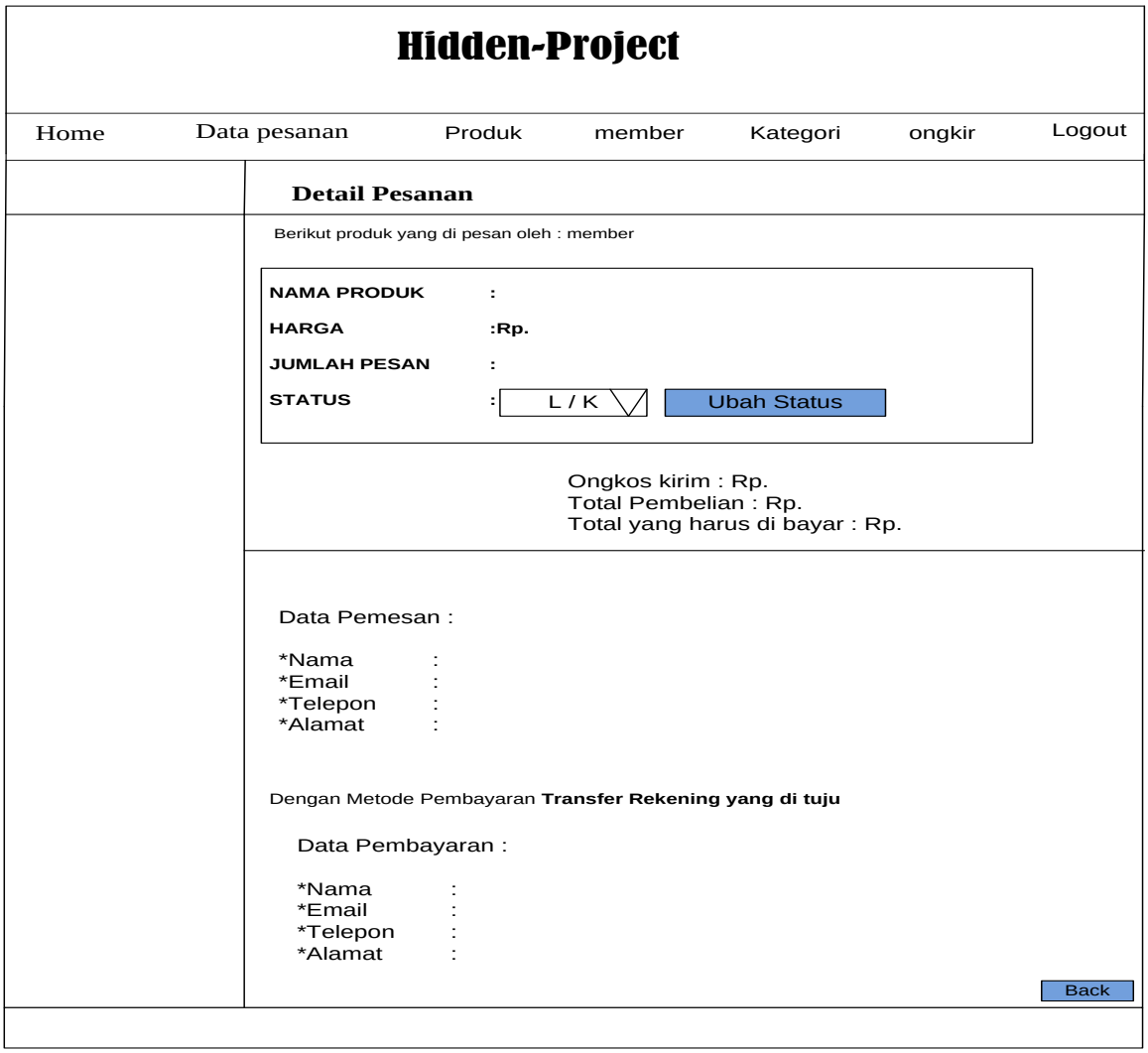
11. Desain Data Daftar Pesanan



Gambar 4.30 *Desain Tampilan Data Pesanan*

Jika admin ingin melihat data pemesanan member anda klick “Data pesanan”lalu akan muncul tampilan seperti diatas jika admin ingin melihat detail dan konfirmasi pembayaran klick “Detail” dan jika admin ingin mencetak faktur untuk laporan click “cetak faktur”

12. Desain Tampilan Detail Pemesanan



Gambar 4.31 ***Desain Tampilan Detail Pemesanan***

From detail pemesanan ini untuk melihat konfirmasi pembayaran member , dan untuk memperoses pelunasan maupun pengiriman barang yang telah di pesan oleh member. Jika admin sudah menerima konfirmasi pembayaran . maka admin harus mengklick tombol ubah status menjadi kirim . dan barang akan di kirim ke alamat data member tersebut .

4.2.3. Perancangan Output

13. Desain Tampilan Info Pemesanan/invoice

HIDDEN-PROJECT ONLINE SHOP

Phone :
Email :

INVOICE

Kepada Yth:
Tlp / Hp :
No Invoice :
Tanggal :

Nama Barang	Kategori	Ukuran	Harga	Qty	Total Harga

Total Pembelian :
Ongkos Kirim :
Total :

Gambar 4.32 DesainTampilan Info Pemesanan/invoice

14. Desain Tampilan Data Laporan penjualan

Laporan Penjualan Hidden Project					
No	Id Produk	Size	Nama	Total Beli	Tgl Beli

Gambar 4.33 Desain Tampilan Laporan Penjualan Member

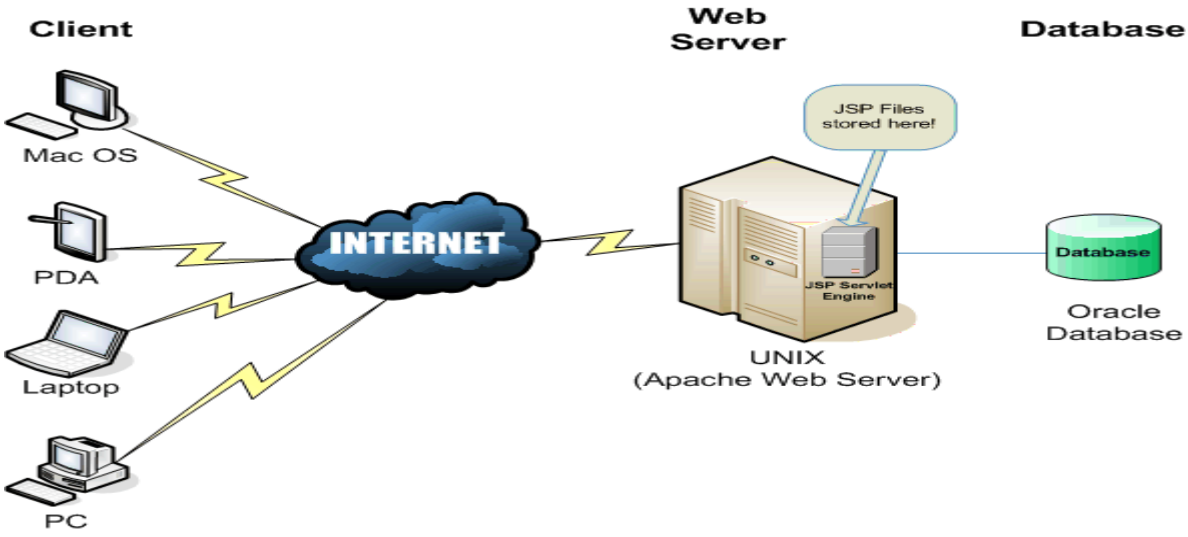
15. Desain Tampilan Data Stok barang

Laporan Stock Barang Hidden Project				
No	Id Produk	Nama Barang	Harga	Stock Barang

Gambar 4.34 desain Tampilan Data Stok barang

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi Penjualan di HIDDEN-PROJECT menggunakaninternet sebagai jaringan nya. Dalam penggunaanya sistem ini akan dibedakan menjadi level *admin* dan *user* dengan tujuan agar sistem dapat terkendali dan memudahkan penggunanya. Gambar dibawah ini akan menunjukkan bagaimana arsitektur jaringan sistem informasi penjualan barang di HIDDEN-PROJECT ini di akses oleh penggunanya.



Gambar 4.35 Arsitektur Jaringan Yang Diusulkan

4.4. Implementasi

Implementasi adalah proses pembuatan atau pemasangan sistem secara utuh dan baik dari perangkat keras *(hardware*)maupun perangkat lunak (*software*) atau tahapan penerapan adalah suatu bentuk kegiatan yang merupakan rangkaian lanjutan dari kegiatan perancangan perangkat lunak. Implementasi dimaksudkan sebagai usaha untuk mewujudkan hasil dari perancangan Perangkat lunak. Hasil ini berarti hasil dari kegiatan rangkaian implementasi perancangan Perangkat lunak adalah proses aplikasi yang telah dibuat dan sudah dapat digunakan serta berfungsi dengan baik.

Jadi secara garis besar implementasi merupakan proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sisten informasi pemograman yang dibuat.

5.1.1. Batasan Implementasi (optional)

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak Sistem Informasi e-commerce Pada Hidden-project ini dibatasi oleh penggunaan *Software* (perangkat lunak) dan *Hardware*(perangkat keras) minimum.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Adapun beberapa perangkat lunak yang harus disiapkan dalam pembangunan aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan Berbasis Web ini yaitu melakukan beberapa development tools yang dilakukan, antara lain :

1. Database Server

   Batabase server yang digunakan adalah server database MySQL untuk menyimpan sumber data aplikasi.

2. Dreamweaver CS3

   Sebagai media untuk penulisan script PHP

3. PHP

   Untuk membuat aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis Web ini menggunakan PHP sebagai script.

4. Internet Explorer dan Mozilla Firefox

   Sebagai media untuk menampilkan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

a. Menggunakan minimal processor dengan kecepatan 2.0 GHz.
b. RAM minimal 1 Gb
c. Tersedia Hard Drive, untuk media penyimpanan,minimal80MB untuk server.
d. Mouse, Keyboard, dan Monitor sebagai peralatan antarmuka.

4.4.4 Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana DBMS yang digunakan adalah MySQL, Implementasi basis datanya dalam SQL adalah sebagi berikut :

```
-- -- phpMyAdmin SQL Dump
-- version 3.2.4
-- http://www.phpmyadmin.net
--
-- Host: localhost
-- Generation Time: Jun 07, 2014 at 07:10
-- Server version: 5.1.41
-- PHP Version: 5.3.1

SET SQL_MODE="NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";
/*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;
/*!40101 SET @OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS
*/;
/*!40101 SET @OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;
/*!40101 SET NAMES utf8 */;
--
-- Database: `hiddenproject`
--
-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `admin`
```

```
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
  `id_admin` varchar(8) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `pass_admin` varchar(20) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `nama_admin` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_admin`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci;
--
-- Dumping data for table `admin`
--
INSERT INTO `admin` (`id_admin`, `pass_admin`, `nama_admin`) VALUES
('admin', '12345', 'Administrator'),
('fahmi', 'f4444hmi', 'ami');


-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `belanja`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `belanja` (
  `no_po` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `sub_total` decimal(15,0) NOT NULL,
  `tgl_pesan` date NOT NULL,
  `status_pesan` enum('0','1') COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `metoda` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_po`)
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci;

--

-- Dumping data for table `belanja`

--

INSERT INTO `belanja` (`no_po`, `sub_total`, `tgl_pesan`, `status_pesan`, `metoda`) VALUES

('0001', '500000', '2014-05-22', '1', 'Transfer Rekening BCA'),

('0002', '400000', '2014-05-23', '1', 'Transfer Rekening BCA'),

('0003', '1000000', '2014-05-23', '1', 'Transfer Rekening BCA'),

('0004', '1000000', '2014-05-23', '1', 'Transfer Rekening BCA'),

('0005', '100000', '2014-05-24', '0', 'Transfer Rekening BCA'),

('0006', '320000', '2014-05-24', '0', 'Transfer Rekening BCA'),

('0016', '220000', '2014-06-05', '1', 'Transfer Rekening MANDIRI'),

-- --------------------------------------------------------

--

-- Table structure for table `bukutamu`

--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bukutamu` (

  `id_bukutamu` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

  `nama_pengirim` varchar(20) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT
NULL,

  `email_pengirim` varchar(15) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT
NULL,

  `komentar` text NOT NULL,

  `tgl_komentar` date NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`id_bukutamu`)

) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=13 ;
```

```
--

-- Dumping data for table `bukutamu`

--

INSERT INTO `bukutamu` (`id_bukutamu`, `nama_pengirim`, `email_pengirim`, `komentar`, `tgl_komentar`) VALUES

(12, 'rishawid', 'risha.widi@yaho', 'bos saya kirim 1 barang saja sedangkan saya pesan dua barang bisa di rubah g ', '2014-06-05');

-- --------------------------------------------------------

--

-- Table structure for table `detail_belanja`

--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_belanja` (

  `no_po` varchar(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,

  `id_produk` int(5) NOT NULL,

  `id_member` varchar(8) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,

  `jml_beli` decimal(15,0) NOT NULL,

  `size` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,

  `total` decimal(15,0) NOT NULL,

  `tgl_belanja` date NOT NULL,

  `status` enum('0','1','2') COLLATE latin1_general_ci NOT NULL

) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci;

--

-- Dumping data for table `detail_belanja`

--

INSERT INTO `detail_belanja` (`no_po`, `id_produk`, `id_member`, `jml_beli`, `size`, `total`, `tgl_belanja`, `status`) VALUES
```

```
-- --------------------------------------------------------

--

-- Table structure for table `dtimage`

--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `dtimage` (

  `id_image` int(30) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

  `nama` varchar(30) NOT NULL,

  `email` varchar(30) NOT NULL,

  `no_telpon` int(30) NOT NULL,

  `alamat` varchar(30) NOT NULL,

  `nama_image` int(30) NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`id_image`)

) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=24 ;

--

-- Dumping data for table `dtimage`

--

INSERT INTO `dtimage` (`id_image`, `nama`, `email`, `no_telpon`, `alamat`, `nama_image`)
VALUES

(2, 'wqrer', 'sdsfd', 132132, 'dfghdgf', 6),

(3, 'wqrer', 'sdsfd', 132132, 'dfghdgf', 4),

(4, 'wqrer', 'sdsfd', 1321732, 'dfghdgf', 7),

(5, 'fdsg', 'sdfg', 23, 'afgasd', 16),

(6, 'ds', 'ds', 334, 'vdsd', 11),

(7, 'dsfd', '21dfg', 1234324, 'dsfs', 0),

(8, 'dsfd', '21dfg', 1234324, 'dsfs', 0),
```

```
(9, '', '', 0, '', 0),

(10, 'ssdfgsd', '23sffd', 2132, 'fasd', 0),

(11, 'sfgf', 'bxvx', 23434, 'dsgfsgfds', 15),

(12, 'sfgf', 'bxvx', 23434, 'dsgfsgfds', 15),

(13, 'dsf', '23dsf', 234, 'dsdfs', 8),

(14, 'dsf', '23dsf', 234, 'dsdfs', 8),

(15, 'dsf', '23dsf', 234, 'dsdfs', 8),

(16, 'dsf', '23dsf', 234, 'dsdfs', 8),

(17, 'dsf', '23dsf', 234, 'dsdfs', 8),

(18, 'dsf', '23dsf', 234, 'dsdfs', 8),

(19, 'dsf', '23dsf', 234, 'dsdfs', 8),

--------------------------------------------------------

--

-- Table structure for table `kategori`

--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (

  `id_kategori` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

  `nama_kategori` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`id_kategori`)

) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci
AUTO_INCREMENT=26 ;

--

-- Dumping data for table `kategori`

--

INSERT INTO `kategori` (`id_kategori`, `nama_kategori`) VALUES
```

```
(22, 'Kemeja'),
(23, 'Polo Shirt'),
(24, 'Reglan Tshirt'),
(21, 'T-Shirt');
-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `kpembayaran`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kpembayaran` (
  `id_image` int(30) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_image` varchar(30) NOT NULL,
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
  `email` varchar(30) NOT NULL,
  `alamat` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_image`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1 ;
--
-- Dumping data for table `kpembayaran`
--
-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `member`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `member` (
```

```
  `id_member` varchar(8) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `pass_member` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `nama_member` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `email_member` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `telepon` varchar(15) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `alamat` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `kota` varchar(20) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `provinsi` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `tgl_daftar` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_member`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci;


--
-- Dumping data for table `member`
--


INSERT INTO `member` (`id_member`, `pass_member`, `nama_member`, `email_member`,
`telepon`, `alamat`, `kota`, `provinsi`, `tgl_daftar`) VALUES
('ami', 'f4444hmi', 'fahmi', 'fahmi1590@yahoo.com', '085722271207', 'dago', 'bandung', 'jawa
barat', '2014-05-22'),
('rishawid', 'widi0804', 'rishawidi', 'risha.widi@yahoo.com', '085722271207', 'shjds', 'jd', 'jdd',
'2014-06-04'),
('aldi', 'f4444hmi', 'aldi', 'afahmiy@yahoo.co.id', '085722271207', 'dago', 'bandung', 'jawa barat',
'2014-05-26'),
-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `ongkir`
```

```
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ongkir` (
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `kota` varchar(50) CHARACTER SET latin1 COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `ongkos_kirim` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=8 ;
--
-- Dumping data for table `ongkir`
--
INSERT INTO `ongkir` (`id`, `kota`, `ongkos_kirim`) VALUES
(1, 'tebet', 20000),
(3, 'manggarai', 5000),
(4, 'Jakarta Selatan', 13000),
(5, 'Cilegon', 9000),
(6, 'Serang', 12000),
(7, 'Bandung', 12000);
-- --------------------------------------------------------
--
-- Table structure for table `produk`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (
  `id_produk` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_kategori` int(5) NOT NULL,
```

```
  `nama` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `harga` decimal(15,0) NOT NULL,
  `stok` tinyint(4) NOT NULL,
  `keterangan` varchar(500) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `gambar` varchar(50) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_produk`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 COLLATE=latin1_general_ci
AUTO_INCREMENT=124 ;

--

-- Dumping data for table `produk`

--

INSERT INTO `produk` (`id_produk`, `id_kategori`, `nama`, `harga`, `stok`, `keterangan`,
`gambar`) VALUES

(114, 21, 'Authentic', '100000', 9, '', '864authentic.jpg'),

(113, 21, 'GULT', '110000', 4, '', '1598GULT.jpg'),

(112, 23, 'HASH', '100000', 1, '', '7067HASH.jpg'),

(111, 21, 'HPdisguise', '100000', 58, 'bahan casual', '9288HPdisguise.jpg'),

(109, 21, 'HPgalaxythreat', '120000', 10, 'buedrue', '4424HPgalaxythreat.jpg'),

(107, 21, 'HPlonglive', '120000', 5, '', '3218HPlonglive.jpg'),

(106, 22, 'Rebel eight', '150000', 11, '', '649rereree.jpg'),

(103, 22, 'Cam trash', '150000', 11, '', '4368cam trash.jpg'),


/*!40101 SET CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT */;

/*!40101 SET CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;

/*!40101 SET COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION */;
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Dalam pembuatan aplikasi apapun,antar muka merupakan hal yang sangat penting dikarenakan interaksi antara pengguna dan sistem saling berinteraksi yang memudahkan pengguna dalam menjalankan sistem, antar muka juga memegang peranan yang penting didalam interaksi antar user dan aplikasi yang di gunakan oleh user tersebut agar terjadi interaksi yang baik antara user dan sistem yang di gunakan. Antar muka dapat memudahkan dan memberi kenyamanan bagi user dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat.Oleh karena itu, antar muka pada aplikasi Sistem Informasi e-commerce pada HIDDENT-PROJECT dibuat menarik dan sederhana sehingga admin dan juga member dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah.

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program merupakan aspek awal untuk menjelaskan bagaimana perancangan aplikasi Sistem Informasi e-commerce dapat dijalankan secara utuh didalam sistem komputer. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan proses instalasi program agar berjalan pada kondisi *offline*.

1. Pastikan sudah memiliki software Xampp untuk servernya.
2. Lakukan konfigurasi Software Xampp (xampp-control.exe), dengan mengaktifkan Apache dan MySQL
3. Konfigurasi database yang ada pada PhpMyAdmin, dengan menuju link, http://localhost/phpmyadmin/
4. Konfigurasi penyimpanan file data web HIDDEN-PROJECT secara *offline*, dengan menyimpan file hiddenproject pada folder htdocs

5. Konfigurasi Koneksi Database, pastikan file database yang ada pada Folder Websitehiddentproject dengan nama data koneksinya adalah connection.php, harus memiliki sintak database yang sama.
6. Setelah proses instalasi selesai semua maka untuk mengakses menu utama website Hiddent_project menggunakan alamat :

   http://localhost/hiddenproject/index.php dan untuk Administrator menggunakan alamat :http://localhost/hiddenproject/admin/home.php?module=home.

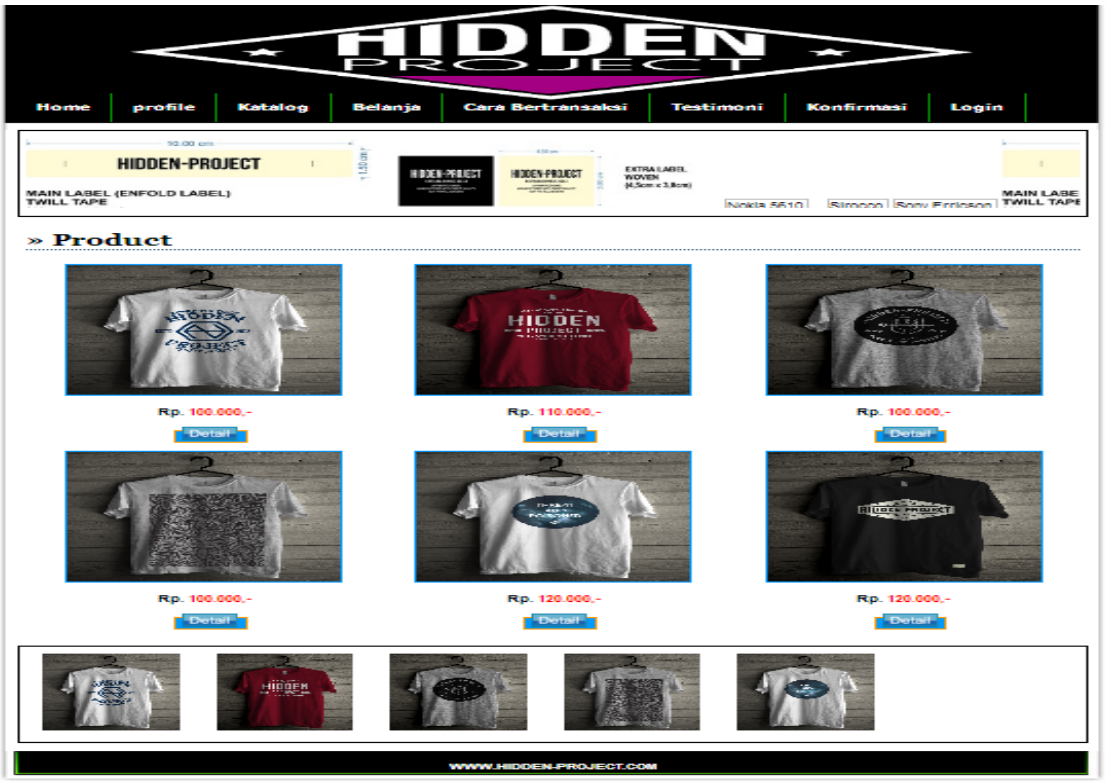
4.4.7. Penggunaan Program

1. Tampilan User

Tampilan user merupakan tampilan yang digunakan oleh user untuk dapat mengakses data barang dan melakukan kegiatan transaksi pemesanan barang serta mengelola data profile dan pesan didalam menu tampilan user yang di sediakan oleh sistem yang diberikan untuk member agar mendapatkan informasi dan pengunaan sistem dengan benar dan tepat dalam melakukan transaksi pemesanan barang dengan tampilan yang berinteraksi dengan pengunna sistemnya.

1.1. Tampilan Utama

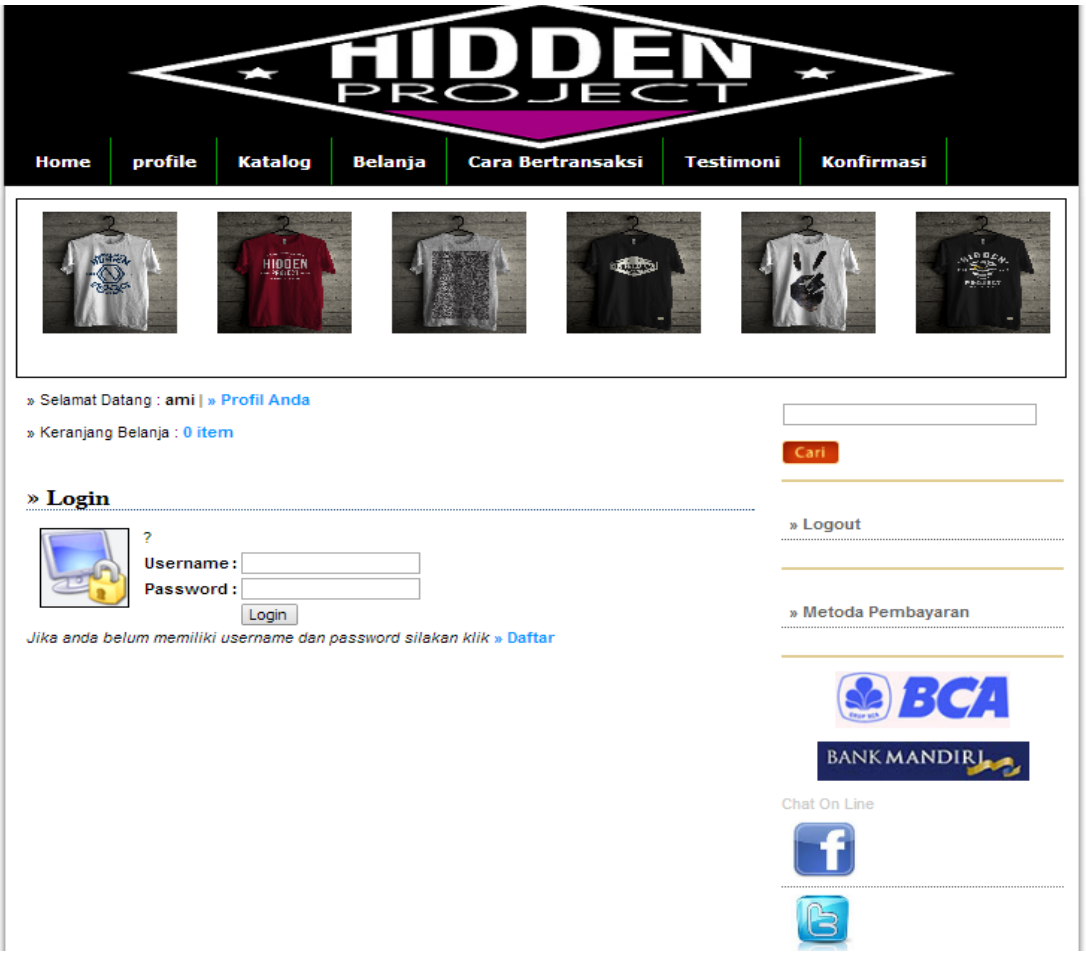
Halaman index ini terdapat beberapa fungsi untuk membantu konsumen menjalankan program ini, diantaranya pada header terdapat link (Home, Profil, Katalog, Belanja, Cara Bertransaksi, Testimony, Konfirmasi, Login).



Gambar 4.36 Tampilan UtamaUser Website HIDDEN-PROJECT

1.2.Tampilan Halaman Login

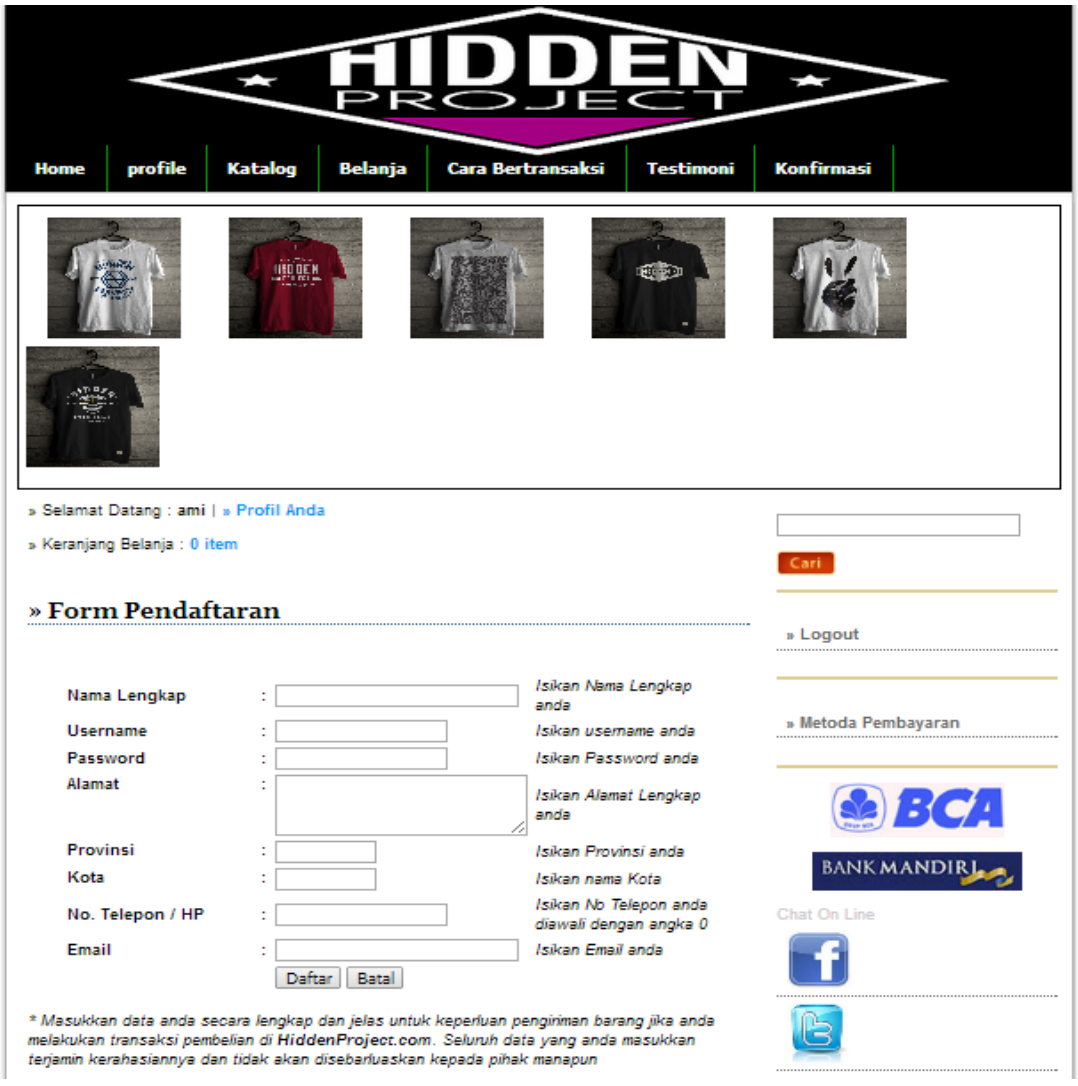
Pada suatu form dimana jika seorang Konsumen ingin melakukan pembelian pada website, maka konsumen harus mengisi login user, dan jika belum terdaftar maka user diberikan fasilitas untuk mendaftaran menjadi member klick link “daftar” lalu akan masuk ke from pendaftaran



Gambar 4.37 Tampilan Menu Login Member

1.3. Tampilan Form Daftar

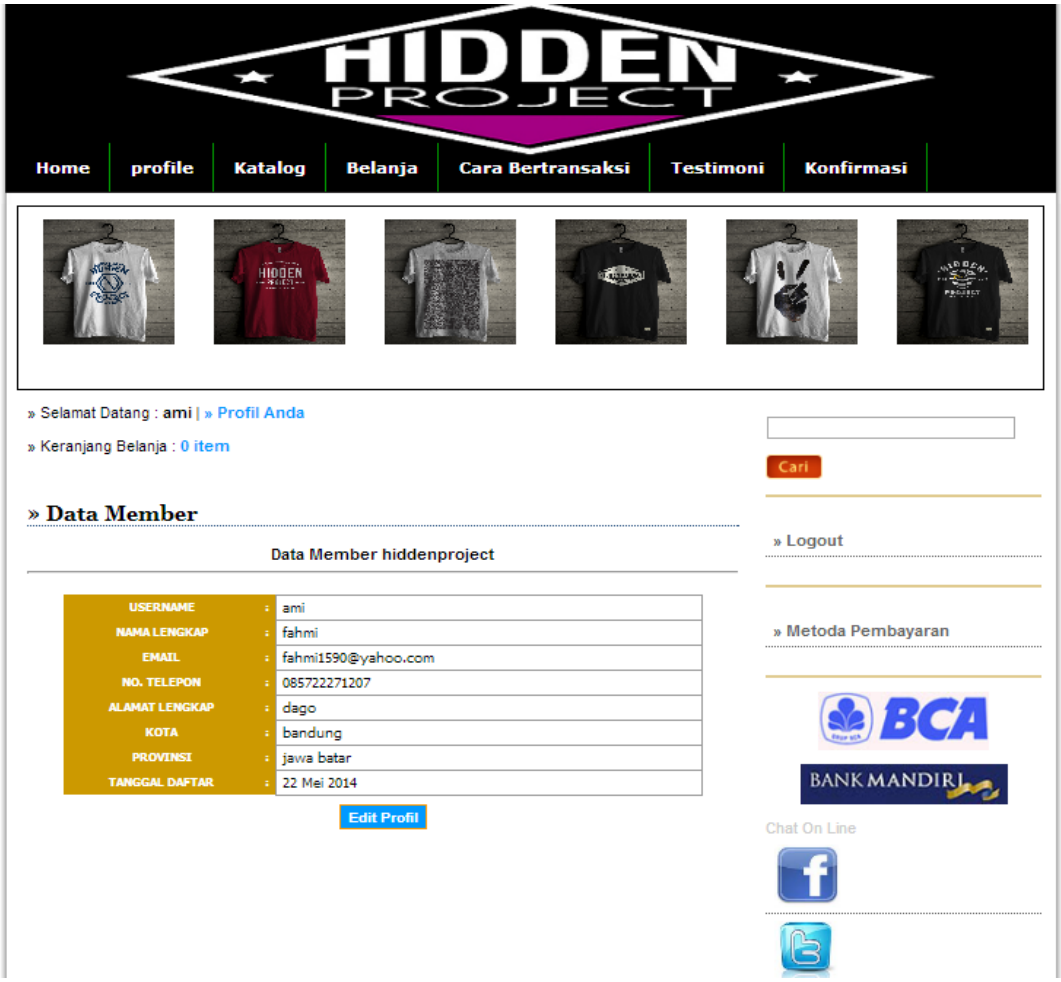
Untuk memasuki menu pembelian, sebelumnya usermendaftarkan datanya untuk keperluan transaksi dll.Jika sudah mengisi field-field yang ada maka klick button “daftar”.Lalu selanjutnya user yang mendaftar sudah menjadi member dan bisa bertransaski.



Gambar 4.38 Menu Pendaftaran User

1.4.Tampilan Edit Profil Member

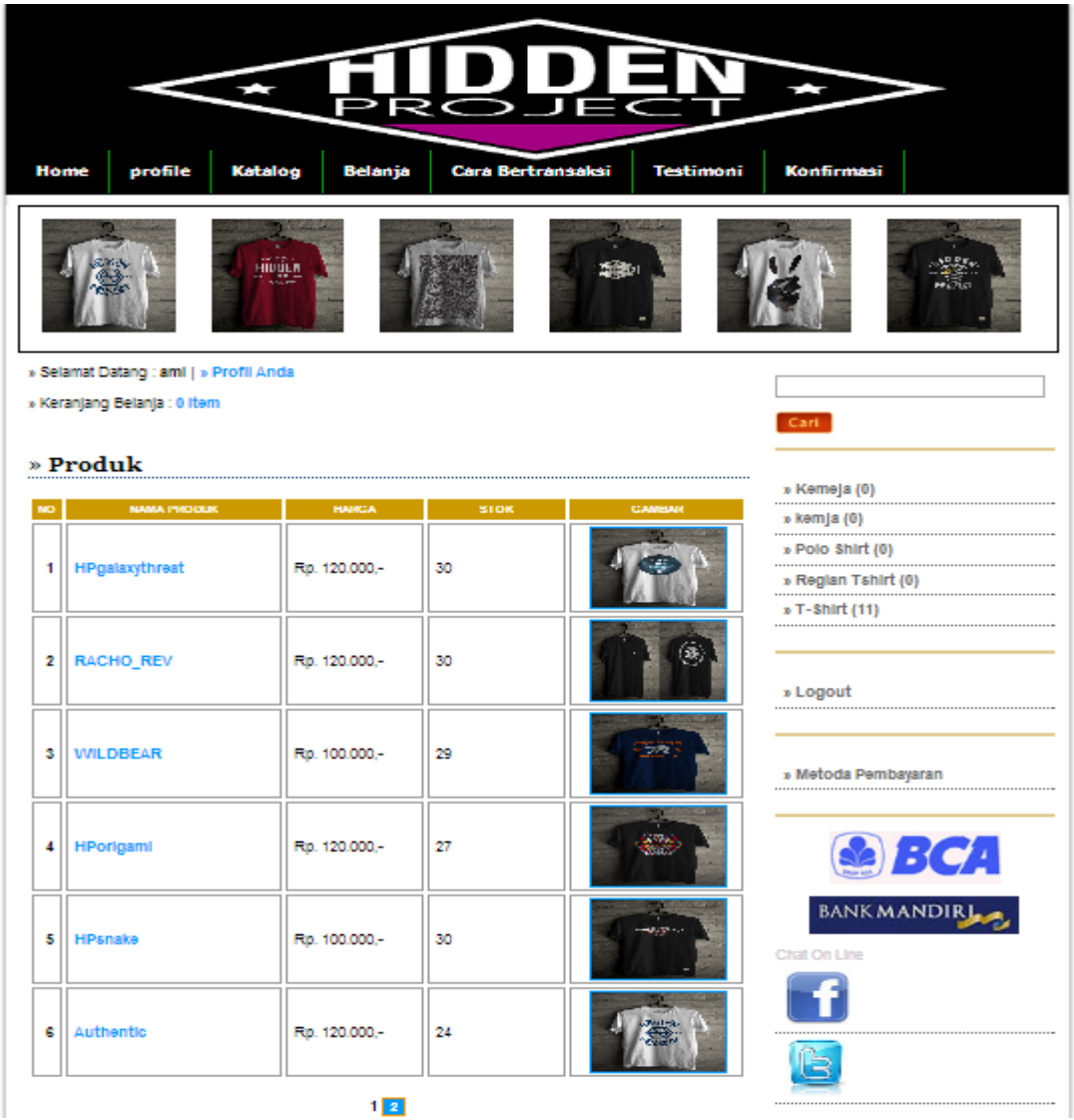
Pada tampilan ini member dapat mengedit / mengupdate data data member .karena data member sangat penting untuk transaksi pengiriman barang



Gambar 4.39 Menu Tampilan EditProfil Member

1.5.Tampilan Form Katalog

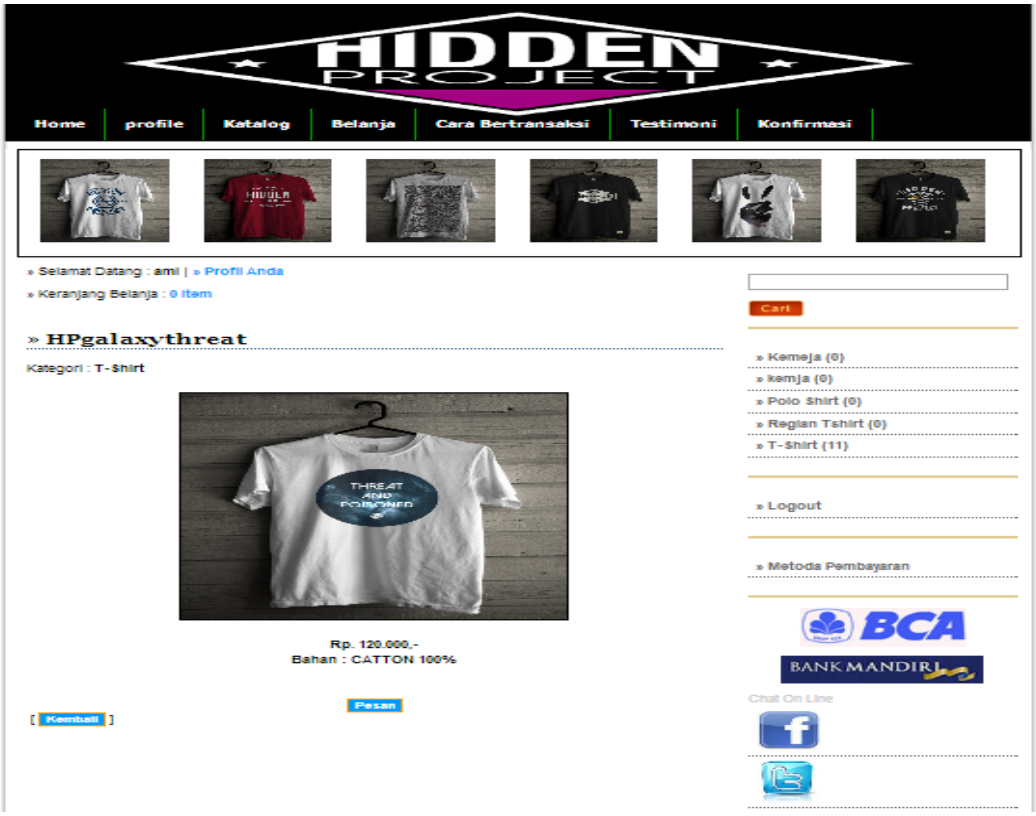
Pada tampilan utama member, dapat memilih produk yang ingin dipesan, apabila ada produk yang ingin dipesan,maka konsumen dapat klik button “Gambar Produk” atau “Nama Produk”.



Gambar4.40 TampilanForm Katalog

1.6. Tampilan Detail Produk

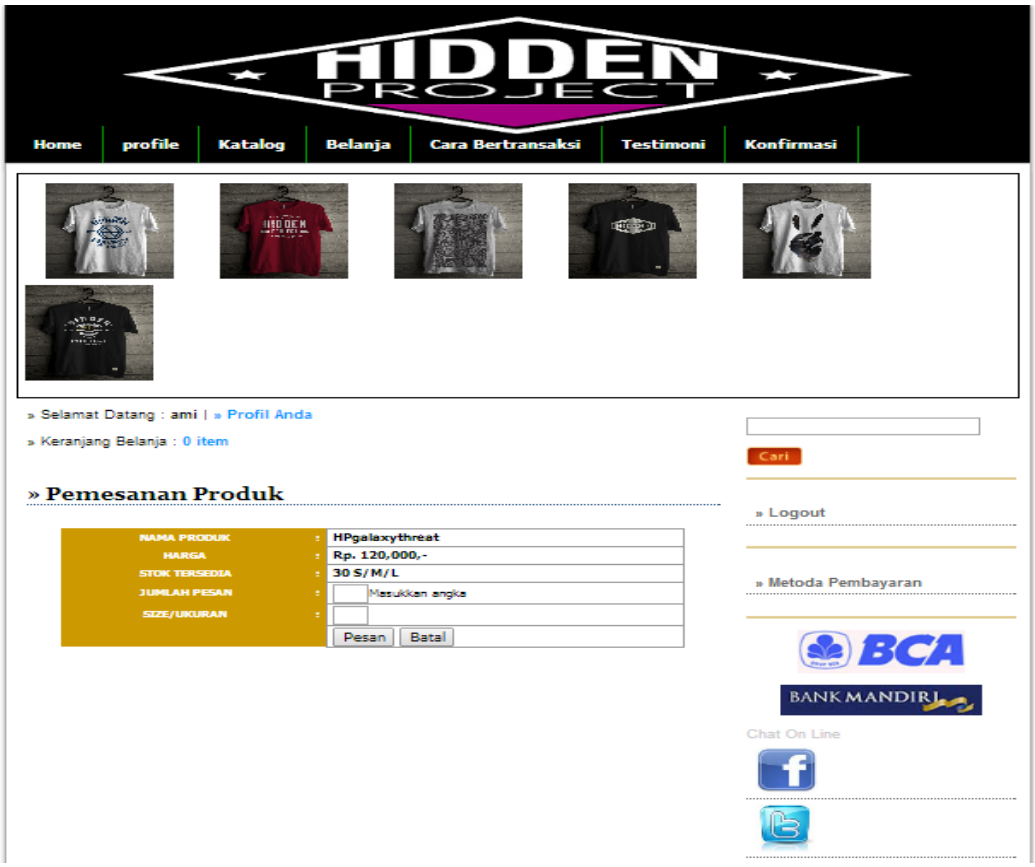
Pada tampilan ini member dapat melihat detail barang , jika member ingin membeli barang tersebut klick “pesan”



Gambar 4.41 Tampilan Detail Produk

1.7.Tampilan Input Jumlah Pesanan

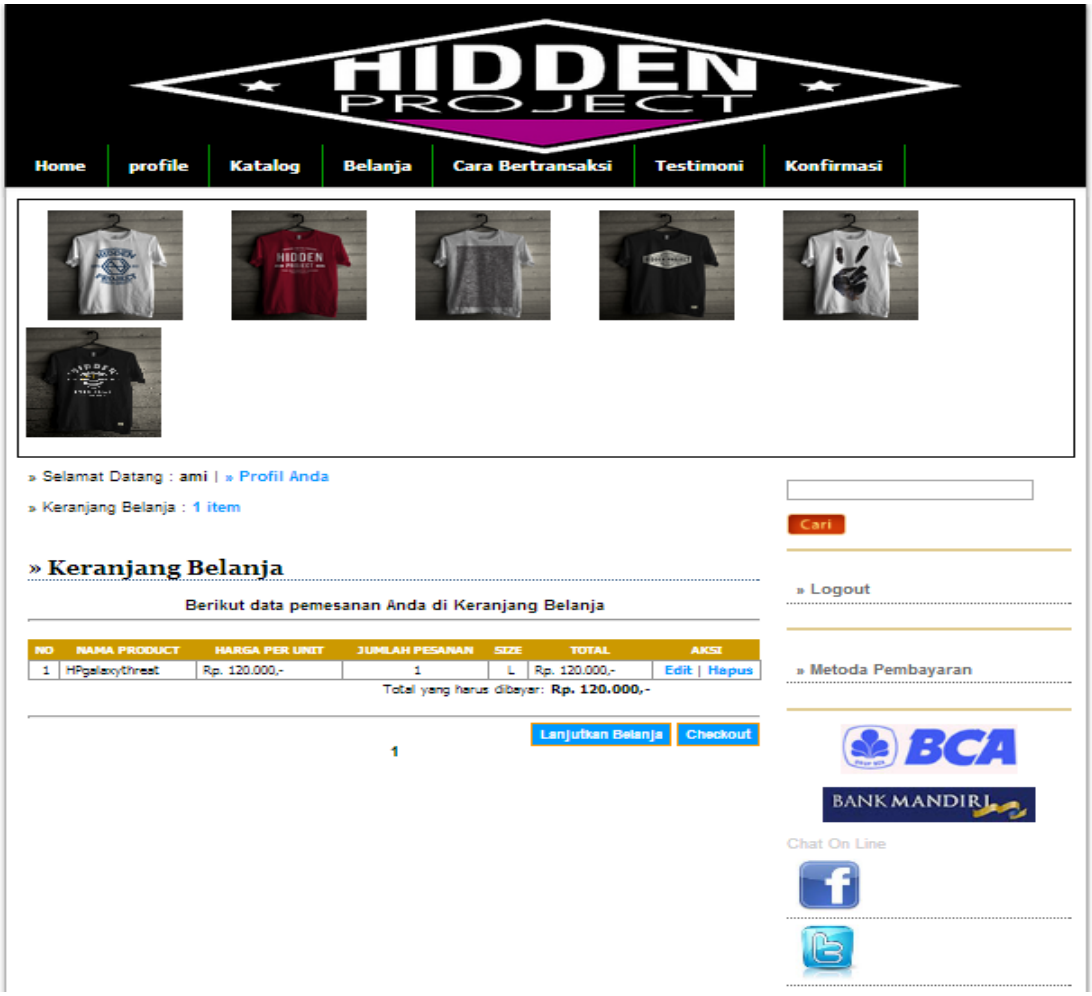
Pada form input jumlah pesanan konsumen dapat melakukan inputan masukkan jumlah barang dan size ukuran produk klik “simpan”untuk menyimpan data , klick “batal” untuk membatalkan pesanan.



Gambar 4.42 Input jumlah pesanan

1.8.TampilanKeranjang Belanja

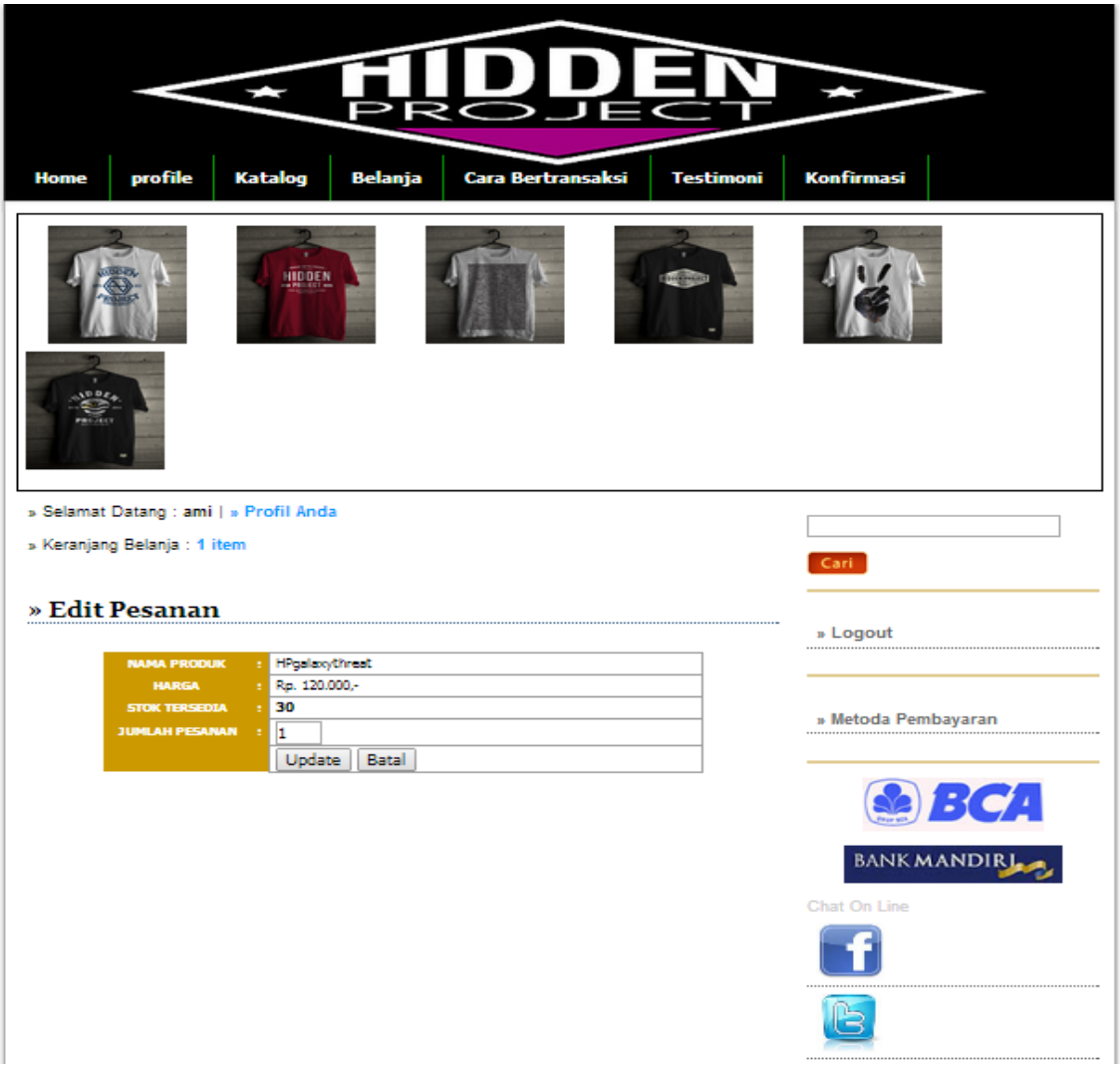
Klik “lanjutkan belanja” untuk melanjutkan transaksi pembelian jika member ingin membeli produk lebih dari satu dan jika member sudah memesan produk yang di inginkan klick button “checkout” untuk menyimpan data pemesanan.



Gambar 4.43 Keranjang Belanja

1.9.Tampilan Edit Pemesanan

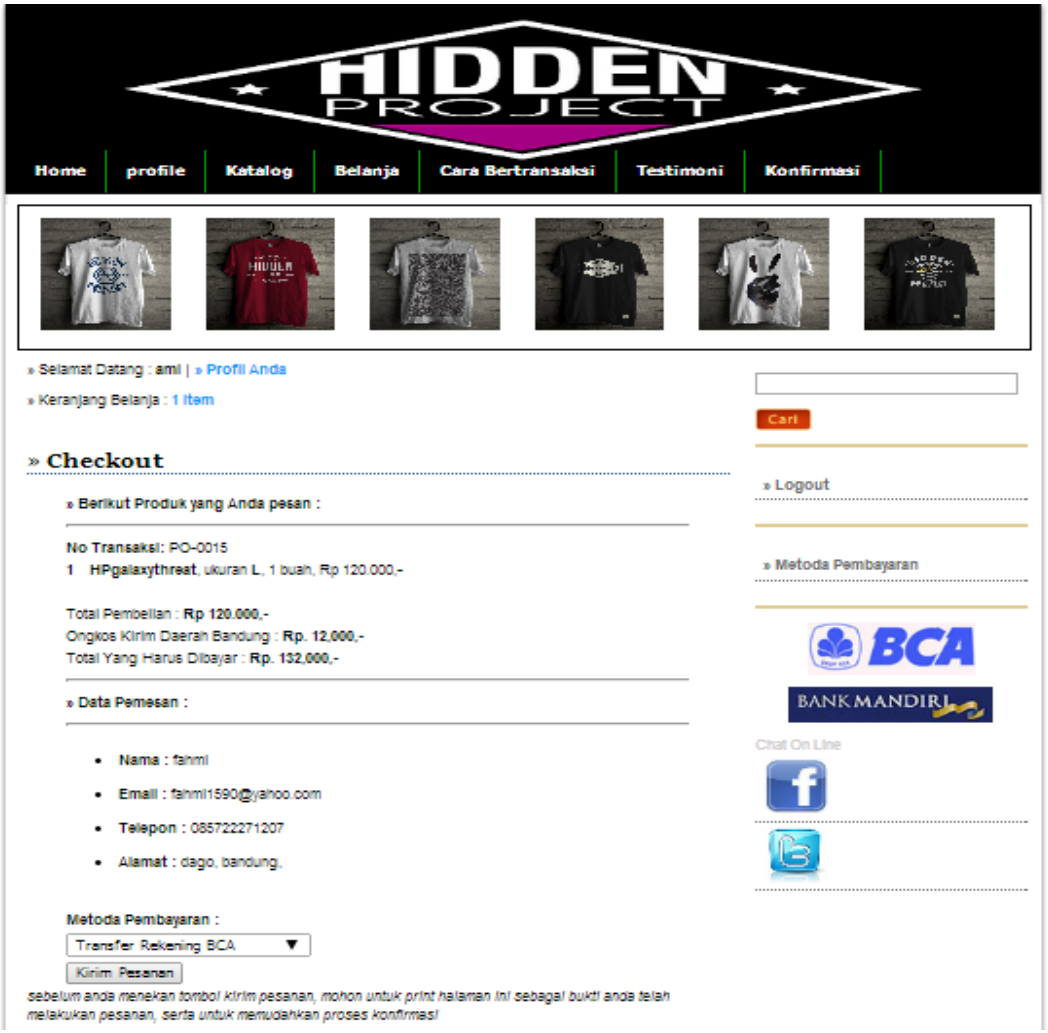
Di tampilan edit pemesanan ini member dapat mengedit jumlah pesanan .yang member inginkan.



Gambar 4.44 Form Edit Pesanan

2.0. Tampilan Data Pemesanan

Di tampilan tujuan pengiriman ini Member sudah mengirim data barang dan member dapat melihat produk pesanan member dan data member.Lalu pilih metode pembayaran lalu klick “kirim pesanan”.



Gambar 4.45 Data Pemesanan

2.1. Tampilan Metode Pembayaran

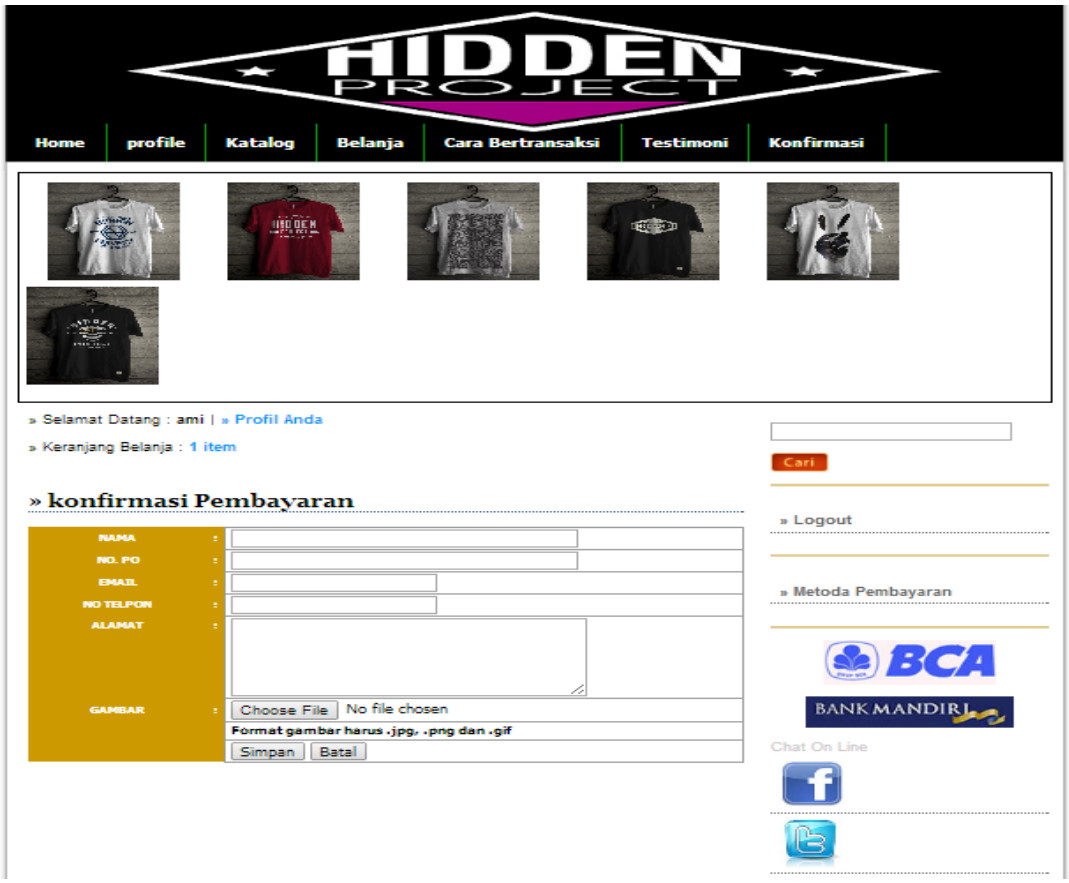
Pada tampilan Metode Pembayaran konsumen dapat mendaptakan informasi tentang cara-cara pembelian dan pemesanan pada web HIDDEN-PROJECT.COM yang memudahkan konsumen dalam menghindari kesalahan transaksi pembayaran.



Gambar 4.46 Metode Informasi Pembayaran

2.2. Tampilan Konfirmasi pembayaran

Pada tampilan konfirmasi pembayaran, member menkonfirmasi pembayaran melalui konfirmasi pembayaran ini dengan cara mengisi field-field di bawah ini dan member dapat mengupload gambar/ struk transferan pembelian kepada admin klick button “simpan” untuk mengirim data ke admin.



Gambar 4.47 Form konfirmasi pembayaran

2.3. Halaman Utama Admin

Pada tampilan Admin ini terdapat empat menu dan delapan option yang dapat di gunakan oleh admin untuk melakukan pengolahan data trsansaksi penjualan HIDDEN-PROJECT, yaitu:

1. Tampilan Utama Admin

Tampailan admin merupakan tampilan yang digunakan oleh admin untuk dapat mengakses data produk dan melakukan transaksi member yang akan ditampilkan pada Website HIDDEN-PROJECT .



Gambar 4.48 Tampilan Utama Admin

2. Tampilan Login Administrator

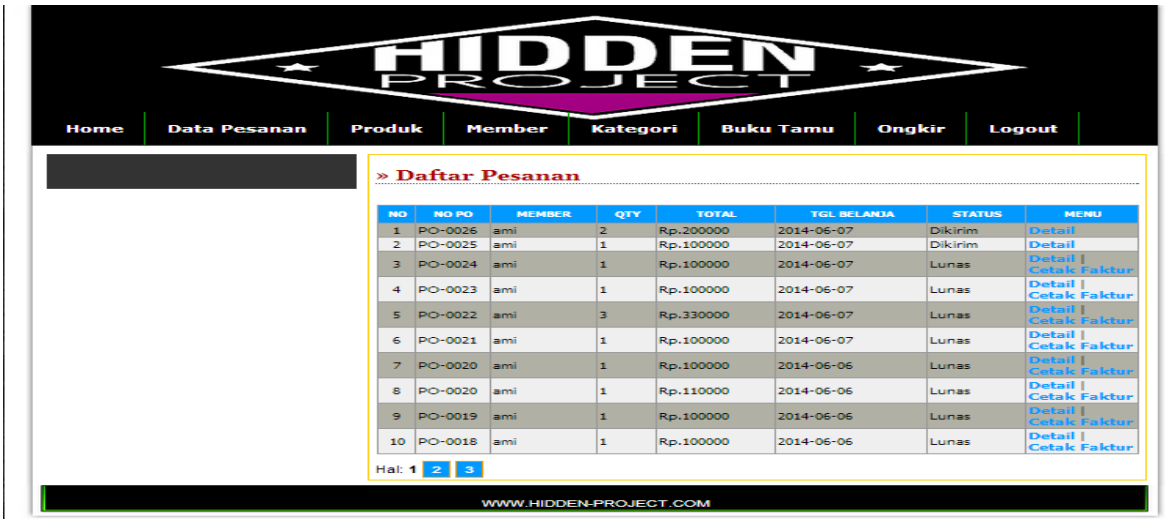


Gambar 4.49 Form LogIn Admin

Untuk dapat masuk ke halaman administrator, Admin harus terlebih dahulu melakukan proses login dengan memasukkan Username dan password admin.

3. Tampilan Daftar Pemesanan

Informasi mengenai daftar pemesanan member.apabilastatus “lunas” berarti member sudah mengkonfirmasi data pembayaran lalu admin memproses data tersebut dan di olah menjadi status “dikirim”



Gambar 4.50 Form Daftar Pemesanan

4. Tampilan Data Konfirmasi Pembayaran Member

Menu untuk mengkonfirmasi pembayaran klik “Ubah Status”. Jika member sudah mengirim data pembayaran maka status oleh admin di rubah menjadi “dikirim”



Gambar 4.51 Data Konfirmasi Pembayaran Member

5. Tampilan Tambah Kategori

Menu Tampilan Tambah Kategori ini adalah untuk admin menambah kategori barang baru . ssesudah memasukan kategori barang klick “simpan”



Gambar 4.52 Menu Tambah Kategori

6. Tampilan Tambah data Barang

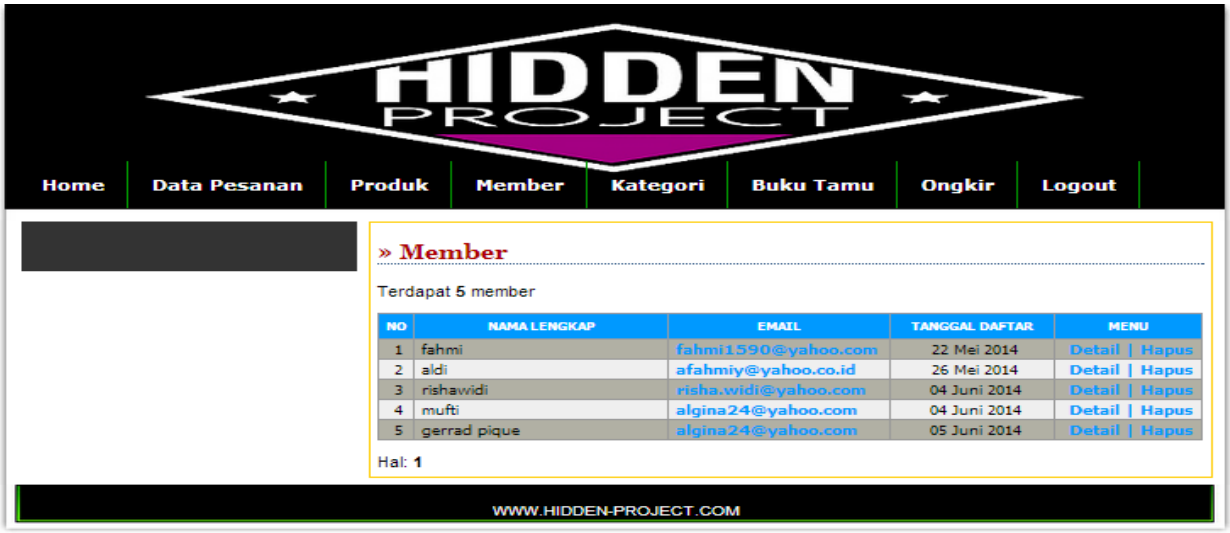
Menu untuk menambah data barang klik “simpan” untuk menyimpan.



Gambar 4.53 Tampilan Tambah data Barang

7. Tampilan Data Member

Menu untuk melihat data member untuk melihat detail klik “details”dan untuk menghapus data member klick “hapus”.



Gambar 4.54 Menu TampilanData member

8. Detail Member

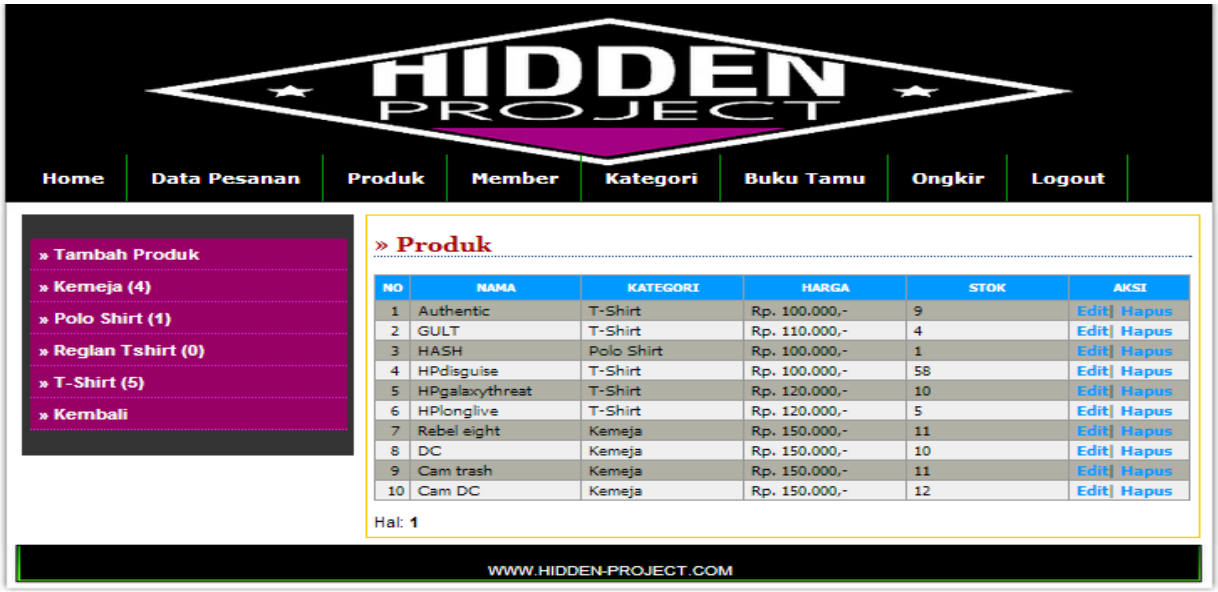
Menu untuk melihat detail member



Gambar 4.55 Menu Detail Member

9. Tampilan Edit Data Barang

Menu untuk megubah data barang klik “Edit” untuk mengubah.



Gambar 4.56 Menu Edit Data Barang

10. Tampilan pesan

Menu untuk melihat buk tam / coment member



Gambar 4.57 Tampilan input pesan

11. Tampilan Daftar kota

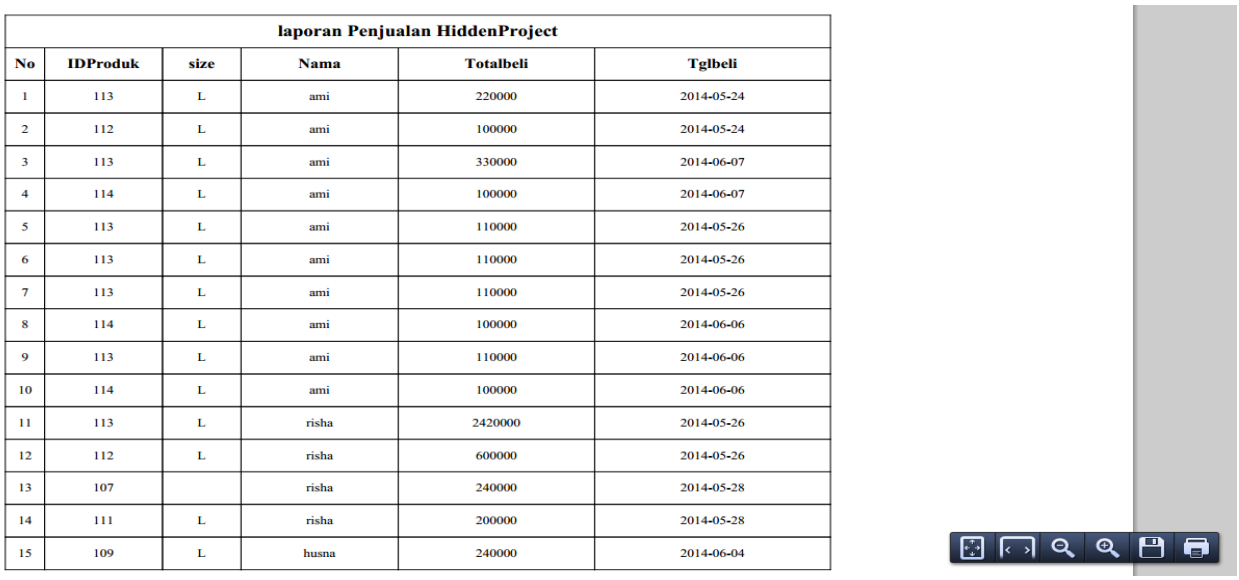
Menu untuk menambah daftar kota input nama kota klik “simpan”



Gambar 4.58 Data Kota

12. Tampilan Laporan Data penjualan

Menu untuk melihat data Penjualan klik “detail” untuk melihat detail penjualan.

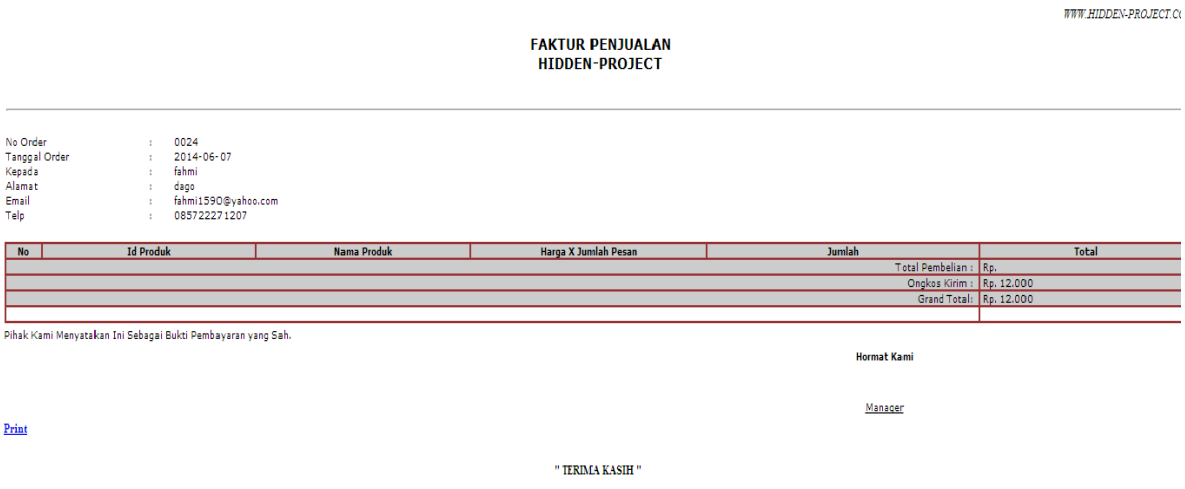


laporan Penjualan HiddenProject					
No	**IDProduk**	**size**	**Nama**	**Totalbeli**	**Tglbeli**
1	113	L	ami	220000	2014-05-24
2	112	L	ami	100000	2014-05-24
3	113	L	ami	330000	2014-06-07
4	114	L	ami	100000	2014-06-07
5	113	L	ami	110000	2014-05-26
6	113	L	ami	110000	2014-05-26
7	113	L	ami	110000	2014-05-26
8	114	L	ami	100000	2014-06-06
9	113	L	ami	110000	2014-06-06
10	114	L	ami	100000	2014-06-06
11	113	L	risha	2420000	2014-05-26
12	112	L	risha	600000	2014-05-26
13	107		risha	240000	2014-05-28
14	111	L	risha	200000	2014-05-28
15	109	L	husna	240000	2014-06-04

Gambar 4.59 Tampilan Data Penjualan

13. Tampilan Laporan Faktur Pemesanan/invoice

Menu untuk cetak Faktur Pemesanan klik “cetak” untuk mencetak faktur pemesanan member.



WWW.HIDDEN-PROJECT.C

FAKTUR PENJUALAN
HIDDEN-PROJECT

No Order : 0024
Tanggal Order : 2014-06-07
Kepada : fahmi
Alamat : dago
Email : fahmi1590@yahoo.com
Telp : 085722271207

No	Id Produk	Nama Produk	Harga X Jumlah Pesan	Jumlah	Total
				Total Pembelian :	Rp.
				Ongkos Kirim :	Rp. 12.000
				Grand Total:	Rp. 12.000

Pihak Kami Menyatakan Ini Sebagai Bukti Pembayaran yang Sah.

Hormat Kami

Manager

Print

" TERIMA KASIH "

Gambar 4.60 Tampilan Laporan Faktur Pemesanan/invoice

14. Tampilan Laporan Barang

Menu tampilan untuk mencetak laporan barang klik “cetak”

laporan Stock Barang HiddenProject				
No	**ID Produk**	**Nama Barang**	**harga**	**Stock barang**
1	114	Authentic	100000	9
2	113	GULT	110000	4
3	112	HASH	100000	1
4	111	HPdisguise	100000	58
5	109	HPgalaxythreat	120000	10
6	107	HPlonglive	120000	5
7	106	Rebel eight	150000	11
8	103	Cam trash	150000	11
9	104	DC	150000	10
10	102	Cam DC	150000	12



Gambar 4.61 Cetak Laporan Barang

4.5. Pengujian

Pengujian program merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan Perangkat lunak.Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan untuk mengetahui kelemahan dari Perangkat lunak.Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa Perangkat lunak yang memiliki kualitas yang baik yaitu mampu untuk mempersentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan, dan pengkodean dari Perangkat lunak itu sendiri.

4.5.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*.Alasannya karena metode *black box* dapat mengetahui apakah program dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan. Kelebihan metode *black box* ini adalah kita dapat melakukan pengujian program dengan kondisi nyata saat program berjalan jadi kita dapat mengetahui langsung apakah program dapat berjalan dan menghasilkan output seperti yang di harapkan.

Pengujian Sistem Informasi e-commerce ini menggunakan data uji berupa data masukan dari *user* dan *administrator* pada program aplikasi yang telah dibuat Berikut ini adalah rencana pengujian Website HIDDENT-PROJECT .

Kasus Uji	**Butir Uji**	**Jenis Pengujian**
Pendafaran Member	Melakukan Pengisian data pendaftaran user.	*Blackbox*
Login Member	Melakukan proses login member.	*Blackbox*
lupa password	Melakukan lupa password user	*Blackbox*
Pesanan barang	Memasukkan pemesanan data barang ke keranjang belanja.	*Blackbox*
	Melakukan input jumlah pemesanan. Di keranjang belanja	*Blackbox*
	Melakukan konfirmasi tujuan pengiriman pesanan	
Pembayaran	Melakukan konfirmasi pembayaran	*Blackbox*

Tabel 5.2 Rencana Pengujian Untuk Tampilan User

Kasus Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login Admin	Melakukan proses login sebagai admin	*Blackbox*
Barang	Melakukan input dan edit data barang.	*Blackbox*
Data kota	Melakukan input dan hapus data kota	*Blackbox*
Biaya kirim	Melakukan input dan hapus data kirim	*Blackbox*

Tabel 5.3 Rencana Pengujian Untuk Tampilan Admin

4.5.2. Kasus dan Hasil pengujian

Pengujian akan dilakukan satu persatu sesuai dengan rencana pengujian yang telah direncanakan. Berikut ini adalah hasil pengujiannya :

Pengujian ini dilakukan pada tampilan user dari website HIDDEN-PROJECT sesuai dengan rencana pengujian yang telah dibuat.

1. Proses Registrasi Member

Berikut ini adalah hasil pengujian registrasi member.

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi lengkap data pendaftaran member	Berhasil mendaftar dan memunculkan halaman konfirmasi sukses mendaftar	Berhasil dan masuk ke halaman konfirmasi sukses mendaftar	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tidak mengisi lengkap form pendaftaran	Registrasi tidak berhasil dan muncul pesan untuk mengisi lengkap form pendaftaran	Muncul pesan “Harap isi semua form pendaftaran dengan lengkap“	[X] diterima [] ditolak
Mengisi Form dengan format data yang tidak `valid	Muncul validasi data berdasarkan form yang diisi	Muncul pesan validasi berdasarkan form yang salah diisi	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 5.4 Pengujian Registrasi Member

2. Proses Login User

Berikut ini adalah hasil pengujian login user.

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Username dan Password Valid	Berhasil login dan masuk ke menu utama member	Login berhasil dan masuk ke halaman menu utama member	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Kombinasi Password dan Username dengan	Gagal login dan muncul pesan “cek nama pengguna	Login gagal dan muncul pesan “cek nama pengguna dan	[X] diterima [ ] ditolak

data yang tidak valid	dan kata sandi	kata sandi	

Tabel 5.5 Proses Login User

3. Peroses Pesanan Barang

Berikut ini adalah hasil pengujian pemesanan barang.

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukkan data pemesanan ke keranjang belanja dengan menekan tombol “+Pesan”	Data pemesanan berhasil masuk ke halaman input jumlah pesanan.	Data pemesanan berhasil masuk ke input jumlah pesanan. Produk	[X] diterima [ ] ditolak
Input jumlah pesanan pada field jumlah di form input jumlah	Jumlah pesanan di simpan dan masuk ke dalam keranjang belanja.	Berhasil mengupdate jumlah pemesanan barang dan masuk ke dalam keranjang belanja	[X] diterima [ ] ditolak
Data tujuan pengiriman	Data tujuan pengirman berhasil di inputkan dan disimpan	berhasil di inputkan dan disimpan	[X] diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Belum login dan menekan tombol "Pesan"	Pemesanan tidak dapat dilakukan dan Muncul pesan "Maaf, anda belum bisa memesan produk. Silahkan login dulu."	Muncul pesan "Maaf, anda belum bisa memesan produk. Silahkan login dulu"	[X] diterima [ ] ditolak
Memasukkan field jumlah bukan dengan angka	Update jumlah tidak dapat dilakukan dan field jumlah kosong	Field jumlah di keranjang belanja kosong	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 5.6 Proses Pemesanan Barang

5. InputKonfirmasi Pembayaran

Berikut ini adalah hasil pengujian penginputan data pemesan setelah melakukan transaksi proses pemesanan. Selanjutnya menginputkan data konfirmasi pembayaran.

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi lengkap konfirmasi pembayaran dengan format yang benar	Data pembayaran berhasil dimasukkan dan muncul "Terima kasih , data pesanan anda telah lunas.	Muncul halaman "checkout"	[X] diterima [ ] ditolak

	Metoda pembayaran yang anda pilih menggunakan transfer rekening BCA, Jangna lupa untuk memberi konfirmasi kepada kami jika sudah melakukan pembayaran.”		
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengosongkan salah satu field pembayaran	muncul pesan field tidak boleh kosong	muncul pesan field tidak boleh kosong	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 5.7 PengujianInput Konfirmasi Pembayaran

Pengujian Untuk Tampilan Admin

Pengujian ini dilakukan pada tampilan Administrator dari website HIDDENT-PROJECT sesuai dengan rencana pengujian yang telah dibuat.

1. Proses Login Admin

Berikut ini adalah hasil pengujian login Admin.

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Username dan Password Valid	Berhasil login dan masuk ke menu utama Administrator	Login berhasil dan masuk ke halaman menu utama Administrator	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Kombinasi Password dan Username dengan data yang tidak valid	Gagal login dan muncul pesan “Username atau Password tidak benar”	Login gagal dan muncul pesan “Username atau Password tidak bena”	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 5.8 Proses Login Admin

2. Data Barang

Berikut ini adalah hasil pengujian penginputan dan pengeditan data Barang oleh admin

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data	Input data	Data barang baru	[X] diterima

Barang dengan data valid	barangberhasil	berhasil di input.	[ ] ditolak
Edit data barang dengan data baru valid	Edit data barang berhasil	Data barang berhasil diedit	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input data barang dengan format tidak valid	Data barang tidak berhasil di input dan Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	[X] diterima [ ] ditolak
Tidak mengisi semua data dalam Input data	Data barang tidak berhasil di input dan Muncul pesan “Data barang harus lengkap”	Muncul pesan “Data barang harus lengkap”	[X] diterima [ ] ditolak
Edit data barang dengan format tidak valid	Data barang tidak berhasil di Edit dan Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	Muncul pesan validasi data di form yang tidak valid	[X] diterima [ ] ditolak
Mengosongkan data dalam Edit	Data tidak berhasil di input dan Muncul	Muncul pesan “isi data dengan	[X] diterima [ ] ditolak

data	pesan “Isi data dengan Lengkap”	lengkap”	

Tabel 5.9 Pengujian input dan edit Data Barang

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkanhasil pengujian yang dilakukan diatas, yaitu pengujian data login user, login admin,pengujian pendaftaran member, pengujian proses *input* produk,konfirmasi pembayaran.bahwa sistem yang diusulkan ini telah memenuhi standar pengujian. Dengan itu dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.