BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem memiliki tujuan mendesign sistem baru yang dapat menyelasaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang di peroleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencannan ini meliputi perancangan output, input, dan file.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah sebagai gambaran umum yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan *user* atau pemakai sistem itu sendiri. Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
2. Untuk mempermudah konsumen dalam memilih, mencari, membeli barang.
3. Mempermudah para konsumen yang ingin membeli barang tanpa harus datang ke tempat penjualan.
4. Dapat mempermudah perusahaan dalam data konsumen, data pesanan dan data keluhan, kritik, dan saran dari pelanggan yang dibutuhkan perusahaan untuk mengembangkan dan memperbaiki kinerja dan hasil produk yang lebih baik.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem informasi penjualan dan berbasis *web* ini dapat digambarkan sebagai sebuah fasilitas yang menyediakan informasi-informasi mengenai RAM'Z HOBBY STORE, mulai dari profil perusahaan, alamat perusahaan, informasi barang dan lain-lain, yang semuanya bisa diakses oleh masyarakat luas pada umumnya dan bagi pelanggan yang hendak ingin membeli barang khususnya.

Selain itu sistem informasi ini juga dapat mendukung pemesanan barang secara *online* dimana pelanggan yang ingin membeli bisa melakukan pemesanan barang melalui media internet Sehingga pelanggan tidak perlu untuk mendatangi langsung ke tempat penjualan untuk melakukan pembelian barang.

Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan *acntion figure* berbasis online ini diharapkan akan memudahkan pelanggan yang hendak ingin membeli barang, serta memudahkan bagi pihak perusahaan untuk menyebarkan informasi-informasi barang baru.

Tujuan inti dari sistem informasi penjualan berbasis *web* ini akan lebih memperkenalkan perusahaan ke masyarakat luas dan lebih menekankan kepada kemudahan, kenyamanan dan kepuasan pelanggan dalam bertransaksi dalam membeli barang di RAM'Z HOBBY STORE.

4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan Apa *(What)* yang harus dikerjakan, Siapa *(Who)* yang mengerjakan, Kapan *(When)* dikerjakan dan Bagaimana *(How)* mengerjakannya. Dalam

perancangan prosedur yang diusulkan, mempergunakan pendekatan terstruktur. Metode pendekatan terstruktur tersebut mempergunakan peralatan analisis antara lain diagram konteks dan DFD *(Data Flow Diagram)*.

Setelah melihat sistem yang sedang berjalan dan telah mengevaluasi sistem, maka prosedur sistem yang diusulkan untuk diterapkan pada sistem informasi Penjualan *Action Figure* berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi adalah :

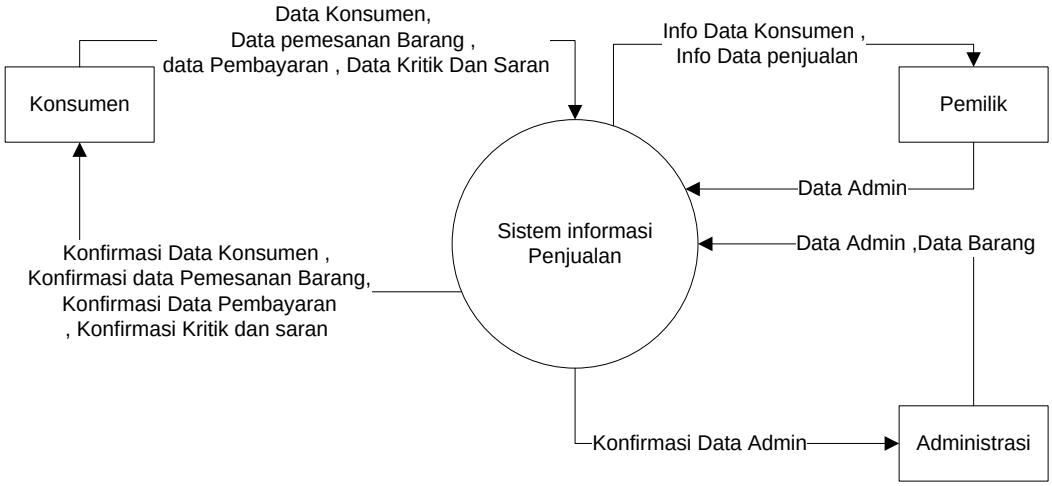
1. Admin memasukan informasi-informasi yang berkaitan dengan penjualan *Action Figure* di RAM'Z HOBBY STORE untuk dapat diakses oleh masyarakat yang ingin membeli barang di RAM'Z HOBBY STORE Cimahi.
2. *Konsumen membuka situs web RAM'Z HOBBY STORE Cimahi.*
3. *Jika Konsumen hendak melakukan pembelian barang, konsumen harus memasukan identitas konsumen (Data Konsumen) terlebih dahulu, dan jika konsumen tidak memasukan data konsumem maka pembelian barang tidak bisa di lakukan, dan konsumen hanya bisa melihat barang-barangnya saja.*
4. *Konsumen yang menginput data identitas pembeli pada form pembelian identitas konsumen.*
5. *Konsumen melakukan proses pembayaran ke rekening BCA atas nama ANDRE GIOVANI dengan pembayaran lunas, kemudian konsumen melakukan konfirmasi pembelian melalui tlp / email perusahaan.*

6. *Apabila konsumen tidak melakukan pembayaran selambat-lambatnya 2 x 24 jam setelah melakukan proses pembelian, maka sistem akan membatalkan data pembelian barang.*
7. *Apabila konsumen melakukan pembayaran maka admin akan mensetujui pembelian dan konsumen dapat mencetak bukti nota pembelian. Setelah sebelumnya dilakukan pengecekan pembayaran ke bank*

4.1.3.1 Diagram Konteks

Yang menjadi *user* / *input* dalam sistem informasi ini adalah konsumen, Pemilik. yang bertugas sebagai administrator pada sistem ini adalah bagian administrasi. Setiap *user* dibedakan oleh *login*, untuk *login* konsumen / *user* menggunakan *username* dan *password* yang telah diinputkan kepada sistem pada saat pendaftaran untuk menjadi member. Sedangkan *login* untuk administrator dan pemilik menggunakan *username* dan *password* yang telah tersimpan di *database* tanpa melalui pendaftaran.

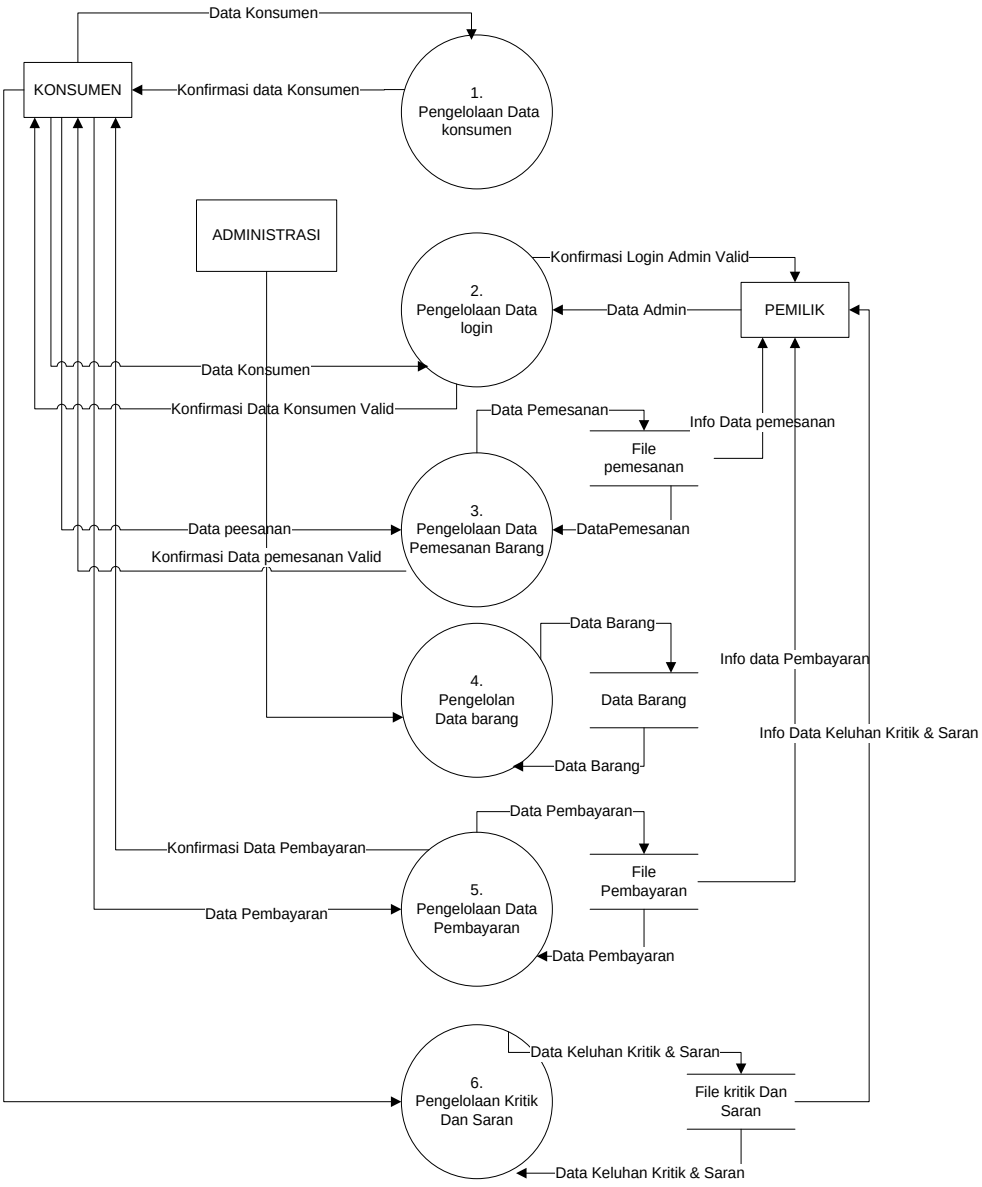
Gambar 4.1 di bawah ini adalah Diagram Konteks Sistem Informasi penjualan berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE yang diusulkan :



Gambar 4.1. Diagram Konteks SI Penjualan yang diusulkan

4.1.3.2 Data Flow Diagram(DFD) 1

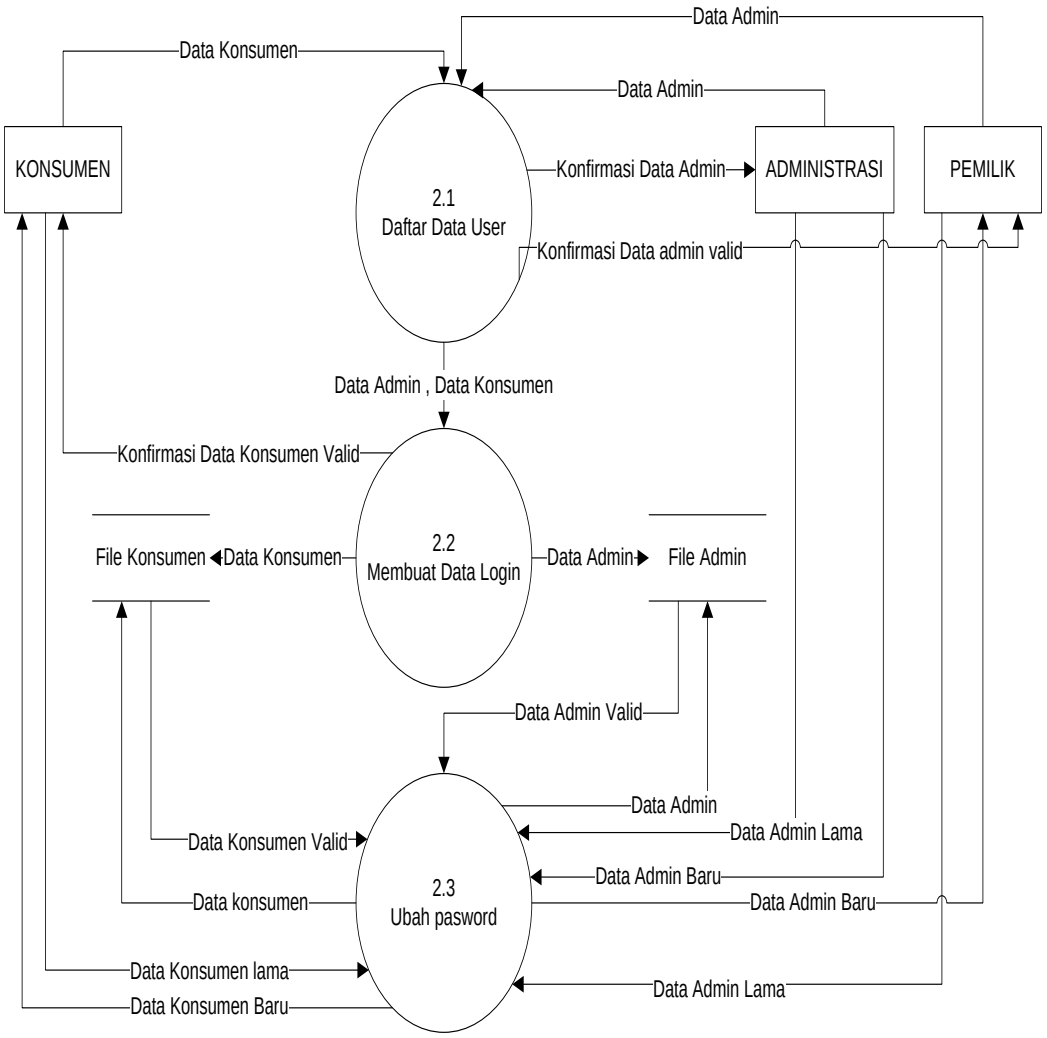
Gambar 4.7 di bawah ini merupakan DFD 1 dari sistem yang diusulkan yang terdiri dari 6 proses yaitu pengolahan data konsumen, pengolahan data *login*, pengolahan data pemesanan barang, pengolahan data barang, pengolahan data pembayaran, dan pengolahan data keluhan, kritik& saran,.



Gambar 4.2. Data Flow Diagram Level 1 SI yang diusulkan

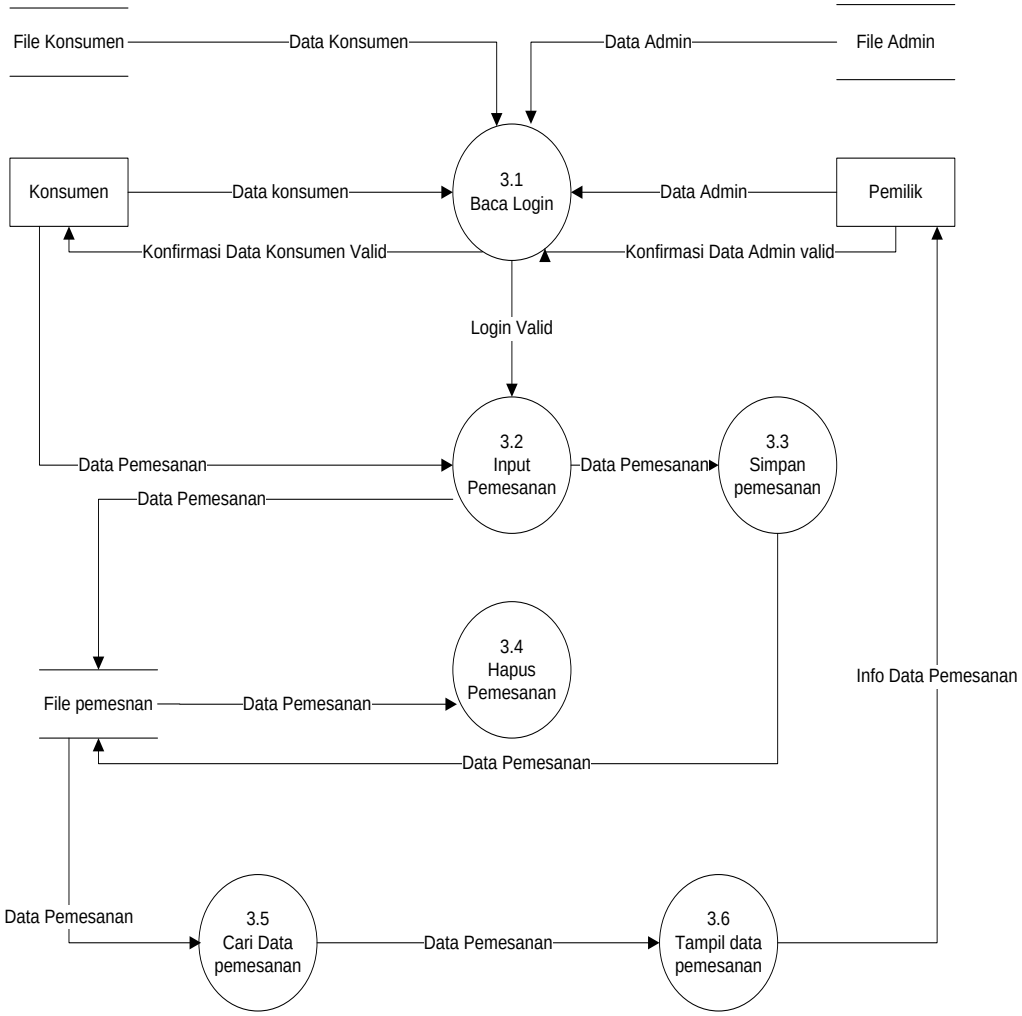
a) Data Flow Diagram (DFD) 2 Proses 2

Gambar 4.8 di bawah ini merupakan DFD 2 proses 2 dari sistem yang diusulkan yang terdiri dari 3 proses yaitu daftar data *user*, membuat data login, dan ubah password.



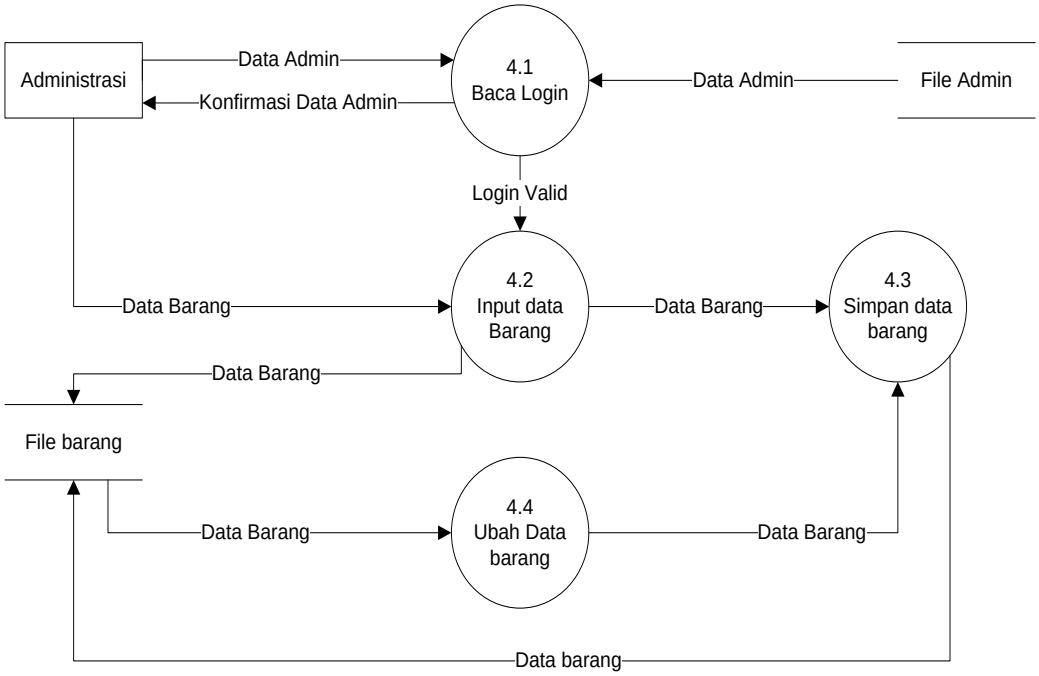
Gambar 4.3. Data Flow Diagram Level 2 proses 2 SI yang diusulkan

b) Data Flow Diagram (DFD) 2 Proses 3



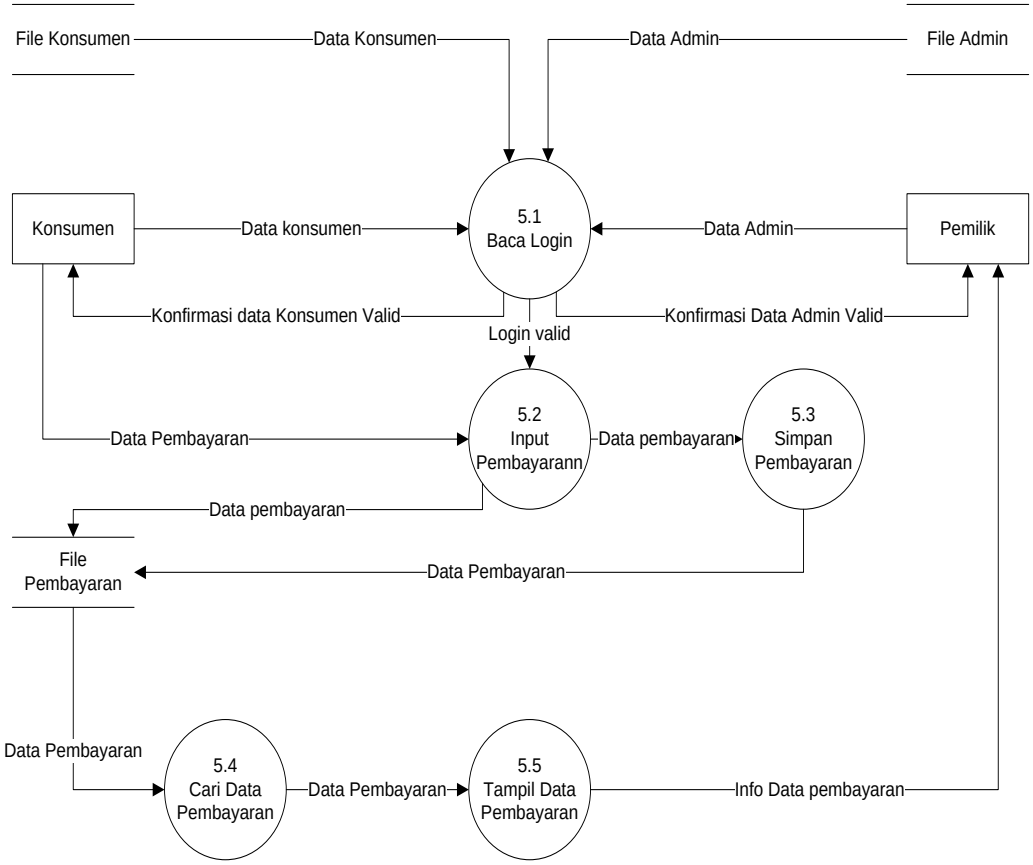
Gambar 4.4. Data Flow Diagram Level 2 proses 3 SI yang diusulkan

c) Data Flow Diagram (DFD) 2 Proses 4



Gambar 4.5. Data Flow Diagram Level 2 proses 4 SI yang diusulkan

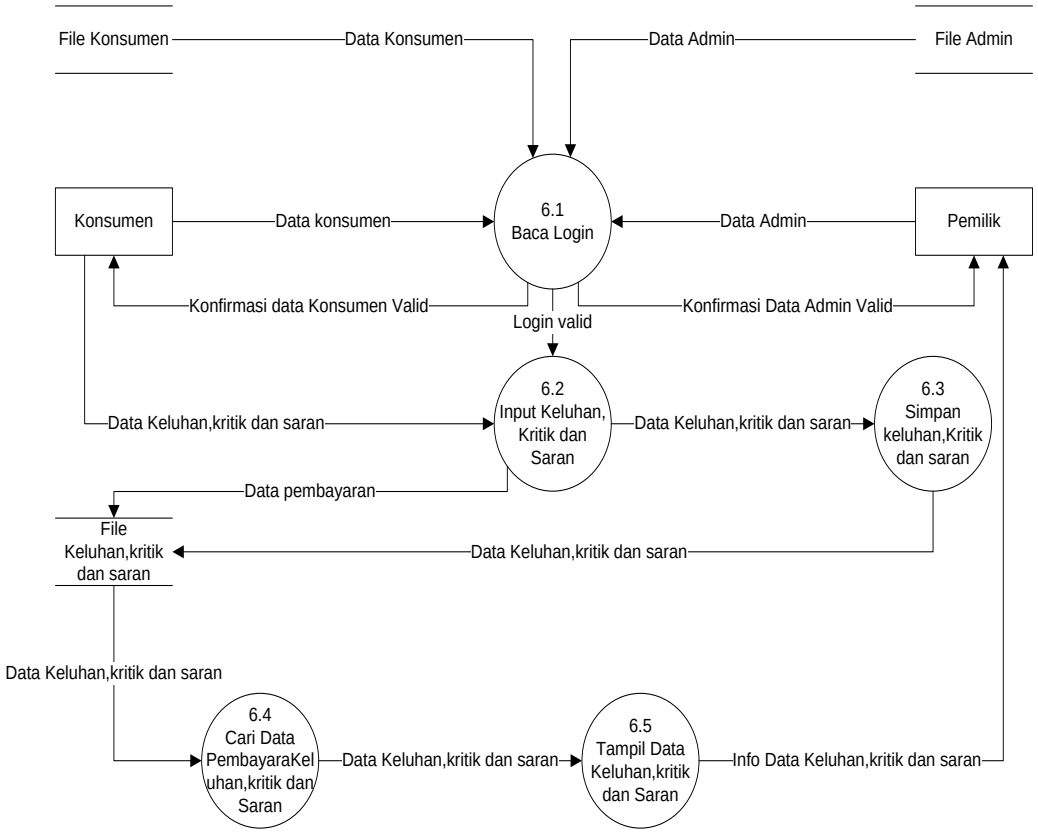
d) Data Flow Diagram (DFD) 2 Proses 5



Gambar 4.6. Data Flow Diagram Level 2 proses 5 SI yang diusulkan

e) Data Flow Diagram (DFD) 2 Proses 6

Gambar 4.12 di bawah ini merupakan DFD 2 proses 6 dari sistem yang diusulkan yang terdiri dari 5 proses yaitu baca login, input keluhan,kritik dan saran, simpan data keluhan, kritik, dan saran, tambah data keluhan, kritik dan saran, cari data keluhan, kritik dan saran dan tampil data keluhan, kritik dan saran.



Gambar 4.7. Data Flow Diagram Level 2 proses 6 SI yang diusulkan

4.1.3.3 Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* didalam sistem.

1. Nama Arus Data **:** Data konsumen

   Alias **:** Data konsumen, konfirmasi data konsumen

   Aliran Data **:** Konsumen – P1, P1 – Konsumen, Konsumen – P2, P2-Konsumen, File Konsumen-P2.1, P2.1 – P2.2, P2.2 –File Konsumen, P2.3 – File Konsumen, File

			Konsumen-P2.3,P2.3-Konsumen, Konsumen – P2.3, File Konsumen- P3.1, Konsumen- P3.1, P3.1 – Konsumen, File Konsumen – P5.1, P5.1- Konsumen, File Konsumen – P6.1, Konsumen – P6.1, P6.1 - Konsumen .
	Struktur Data	:	username_konsumen, password_konsumen, nama_konsumen, jenis_kelamin, email_konsumen, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp_konsumen, alamat_konsumen,kota.
2.	Nama	:	Data Admin
	Arus Data	:	Konfirmasi login Admin valid, konfirmasi Data Admin Valid
	Alias	:	Pemilik – P2, P2 – Pemilik,Pemilik – P2.1,Administrasi – P2.1, P2.1 – Pemilik, P2.2 File Admin, File Admin – P2.3, P2.3 – File Admin, Administrasi – P2.3, Pemilik – P2.3, File Admin –P3.1,
	Aliran Data	:	Pemilik – P3.1, Adminstrasi P4.1, P4.1 –Admistrasi, File Admin – P4.1, File Admin –Pemilik – P5.1, P5.1 – Pemilik, File Admin – P6.1, Pe P5.1, milik – P6.1, P6.1 - Pemilik.
	Struktur Data	:	username_admin,password_admin,nama_admin,email_admin,no_telp_admin,,blokir.

3. Nama Arus : Data Barang
   Data : -
   Alias : Administrasi –P4, P4 – File Barang, File Barang – P4,
   Aliran Data Administrasi P4.2, P4.2 – P4.3, P4.2 – File Barang, File Barang – P4.4, P4.4 –P4.3, P4.3 – File Barang .
   StrukturData : id_produk,id_kategori,nama_produk,produk_seo,deskripsi, harga,stok,berat,tgl_masuk,gambar,dibeli,diskon,jumlah.

4. Nama : Data Pemesanan
   Arus : Konfirmasi Data Pemesanan Valid, info data pemesanan.
   DataAlias Konsumen-P3, P3-Konsumen, P3 – File Pemesanan,
   : File Pemesanan – P3, File Pemesanan – Pemilik,
   Aliran Data Konsumen – P3.2, P3.2 - P3.3., P3.2 – File Pemesanan, File Pemesanan – P3.4, P3.3 – File Pemesanan, File Pemesanan – P3.5, P3.5 – P3.6, P3.6 –Pemilik.
   : id_orders,nama_konsumen,alamat_konsumen,telepon_konsumen,
   Struktur email_konsumen,status_order,tanggal_order,Jam_order,id_kota.
   Data

5. Nama Arus : Data Pembayaran
   Data : Konfirmasi Data Pembayaran, Info Data Pembayaran
   Alias : Konsumen-P5, P5-File Pembayaran, File
   Aliran Data Pembayaran-P5, Konsumen-P5.2, P5.2-P5.3, P5.3-

File Pembayaran, P5.3-File Pembayaran, File Pembayaran-P5.4, P5.4-P5.5, P5.5-Pemilik.

: id_bank,nama_bank,no_rekening,pemilik,gambar.

Struktur Data

6. Nama Arus Data : Data Keluhan, Krtik & Saran

   Alias : Info Data Keluhan, Kritik & Saran.

   Aliran Data : Konsumen-P6,P6-File KKS, File KKS-P6, File KKS-Pemilik, Konsumen-P6.2, P6.2-P6.3, P6.3-File KKS, P6.2-File KKS, File KKS-P6.4, P6.4-P6.5, P6.5-Pemilik.

   Struktur Data : id_komentar, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, jam_komentar, aktif.

4.1.4 Perancangan Basis Data

Pada perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, *Entity Relationship Diagram* (ERD), Relasi Tabel, Struktur File, dan Kodifikasi.

4.1.4.1 Normalisasi

Langkah pertama dalam merancang basis data dengan sumber kamus data adalah membentuk tabel tidak normal dengan menggabungkan semua atribut yang ada di kamus data dalam satu tabel.

1. <u>Bentuk Unnormal</u>

Konsumen = username_konsumen, password_konsumen, nama_konsumen, jenis_kelamin, email_konsumen, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp_konsumen, alamat_konsumen, kota, username_admin, password_admin, nama_admin, email_admin, no_telp_admin, ,blokir, id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok,berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon, jumlah, id_orders, nama_konsumen, alamat_konsumen, telepon-konsumen, email_konsumen, status_order, tanggal_order, Jam_order, id_kota, id_bank, nama_bank, no_rekening, pemilik,gambar, id_komentar, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, jam_komentar, aktif.

Dari bentuk unnormal tersebut dibentuk menjadi normal 1 dengan syarat menghilangkan semua atribut yang redudansi.

Konsumen = username_konsumen, password_konsumen, nama_konsumen, jenis_kelamin, email_konsumen, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp_konsumen, alamat_konsumen,kota, username_admin, password_admin,nama_admin,email_admin,no_telp_admi n,,blokir, id_produk, id_kategori, nama_produk,

produk_seo,deskripsi, harga,stok,berat,tgl_masuk,gambar,dibeli,diskon, jumlah, id_orders, ~~nama_konsumen~~, ~~alamat_konsumen,telepon_konsumen~~, ~~email_konsumen~~, status_order, tanggal_order, Jam_order, id_kota, id_bank, nama_bank,no_rekening, pemilik, gambar, id_komentar, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, jam_komentar, aktif.

2. Bentuk Normal 1

Konsumen	=	username_konsumen, password_konsumen, nama_konsumen, jenis_kelamin, email_konsumen, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp_konsumen, alamat_konsumen,kota, username_admin, password_admin,nama_admin,email_admin,no_telp_admin,,blokir, id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo,deskripsi, harga,stok,berat,tgl_masuk,gambar,dibeli,diskon, jumlah, id_orders, status_order, tanggal_order, Jam_order, id_kota, id_bank,nama_bank,no_rekening,pemilik,gambar, id_komentar, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, jam_komentar, aktif.

Dari bentuk normal 1 tersebut kemudian kita tentukan atribut kuncinya dan bagi ke dalam beberapa tabel sesuai dengan banyaknya atribut kunci, selanjutnya gabungkan atribut bukan kunci dengan kunci primer dengan syarat atribut bukan kunci bergantung sepenuhnya ke atribut kunci.

Atribut Kunci :

- username_konsumen
- username_admin
- id_produk
- id_orders
- id_bank
- id_komentar
-

3. Bentuk Normal II

Konsumen	=	{username_konsumen*,password_konsumen, nama_konsumen, jenis_kelamin, email_konsumen, aktivasi, cek_aktivasi, alamat_konsumen, kota,}
Admin	=	{username_admin*,password_admin, nama_admin,email_admin no_telp_admin, , blokir}
Produk	=	{ id_produk*, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon }
Pemesanan	=	{ id_orders*, status, tgl_order, tgl_order, jam_order, id_kota,jumlah }

Pembayaran = { id_bank*,nama_bank, no_rekening, pemilik, gambar }

Keluhan,

Kritik & Saran = { id_komentar*, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, jam_komentar, aktif }

4. Bentuk Normal III

Yaitu apabila relasi merupakan normalisasi kedua dan tidak tergantung secara *transsitif* pada *primary key* atau pada bentuk normal ketiga ini mencari ketergantungan selain pada *primary key*.

Konsumen = {username_konsumen*,password_konsumen, nama_konsumen, jenis_kelamin, email_konsumen, aktivasi, cek_aktivasi, alamat_konsumen, kota }

Admin = {username_admin*,password_admin, nama_admin,email_admin no_telp_admin, , blokir}

Produk = { id_produk*, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon }

Pemesanan = { id_orders*, status, tgl_order, tgl_order, jam_order, id_kota,username_konsumen** }

Pembayaran = { id_bank*,nama_bank, no_rekening, pemilik, gambar ,username_konsumen**,id_orders**}

Keluhan,

Kritik & Saran = { id_komentar*, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, jam_komentar, aktif ,username_konsumen**}

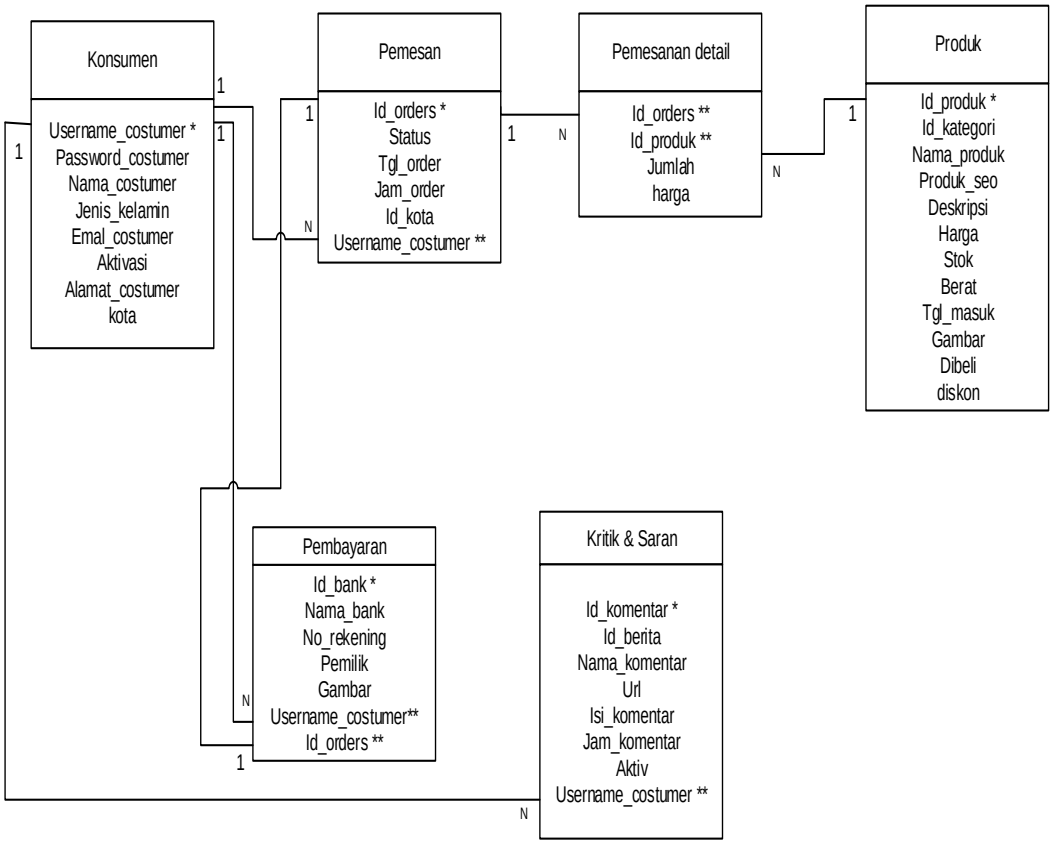
Pemesanan detail = {id_orders**,id_produk**,jumlah}

KETERANGAN :*=Primary Key / Kunci Utama

**=Foreign Key / KunciKonsumen

4.1.4.2 Relasi Tabel

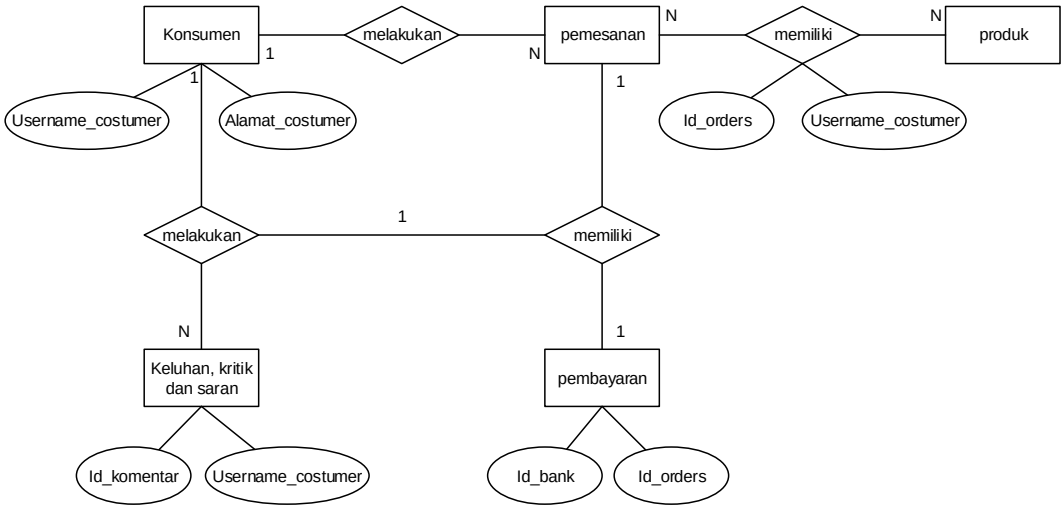
Tabel relasi digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data, sehingga *database* tersebut mudah dimodifikasi. Adapun saling keterkaitan antar tabel atau relasi tabel yang digunakan dalam sistem informasi Penjualan *Action Figure* berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STOREadalah sebagai berikut:



Gambar 4.8 Relasi Tabel SI Penjualan

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada *Entity Relationship Diagram(ERD)*, hubungan antar file direlasikan dengan kunci relasi (*Relational Key)* yang merupakan kunci utama dari masing-masing *file*. ERD terdiri dari sekumpulan objek dasar, yaitu entitas-entitas yang saling berhubungan. ERD dari sistem informasi penjualan *Action Figure* bebasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram SI Penjualan

KAMUS DATA :

Konsumen = {username_konsumen*,password_konsumen, nama_konsumen, jenis_kelamin, email_konsumen, aktivasi, cek_aktivasi, alamat_konsumen, kota }

Admin = {username_admin*,password_admin, nama_admin,email_admin no_telp_admin, , blokir}

Produk = { id_produk*, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon }

Pemesanan = { id_orders*, status, tgl_order, tgl_order, jam_order, id_kota,username_konsumen** }

Pembayaran = { id_bank*,nama_bank, no_rekening, pemilik, gambar ,username_konsumen**,id_orders**}

Keluhan,

Kritik & Saran = { id_komentar*, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, jam_komentar, aktif ,username_konsumen**}

Pemesanan detail = {id_orders**,id_produk**,jumlah}

4.1.4.4 Struktur File

Perancangan struktur *file* merupakan suatu kumpulan dari data-data yang saling terkait dan berhubungan satu sama lainnya. Dalam pemograman dibutuhkan data-data yang akan diolah. Data-data tersebut membutuhkan suatu tempat penyimpanan yang disebut dengan *database*. Dibawah ini adalah *file-file* yang digunakan dalam Sistem informasi penjualan *Action Figure* bebasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi:

Spesifikasi basis data dari kelima relasi yang telah dilakukan normlisasi tersebut adalah :

1 Nama File : Konsumen
Primary Key : username
Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.1 Spesifikasi File Tabel User

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	username	Varchar	50	username sebagai *primary key*
2	password	Date		Password
3	nama	Varchar	7	Nama konsumen
4	Jenis_kelamin	Varchar	10	Jenis kelamin
5	email	Varchar	35	Email
6	aktivasi	Varchar	20	Aktivasi
7	cek_aktivasi	Varchar	12	Cek aktivasi
8	alamat	text		Alamat
9	kota	Varchar	20	Kota

2 Nama File : Admin
Primary Key : username
Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.2 Spesifikasi File Tabel Admin

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	username	Varchar	20	username sebagai *primary key*
2	password	Varchar	20	passwprd digunakan sebagai pasword admin
3	nama	Varchar	35	Nama admin
4	email	Varchar	35	Email admin
5	no_tlp	Varchar	35	No tlp admin
6	blokir	Varchar	15	Blokir

3 Nama File : Produk

Primary Key : Id_produk

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.3 Spesifikasi File Tabel Produk

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	id_produk	Int	5	Id_produk sebagai *primary key*
2	id_kategori	int	5	Id kategori
3	nama_produk	Varchar	100	Nama produk
4	produk_seo	Varchar	100	Produk seo
5	deskripsi	texs		Penjelasan produk

6	harga	int	20	Harga produk
7	stok	int	5	Stok
8	berat	decimal	5,2	Berat
9	tgl_masuk	date		Tanggal masuk
10	gambar	varchar	100	Gambar produk
11	dibeli	int	5	pembelian
12	diskon	int	5	diskon

4 Nama File : Pemesanan

Primary Key : Id_orders

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.4 Spesifikasi File Tabel Pemesanan

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	id_orders	int	5	Id_orders sebagai *primary key*
2	status	varchar	50	Status barang
3	tgl_order	Date		Tanggal order
4	jam_order	time		Jam order
5	id_kota	int	3	Id kota
6	username	Varchar	100	Username konsumen

5 Nama File : Detail Pemesanan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.5 Spesifikasi File Tabel Detail Pemesanan

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	Id_order	int	5	Id order
2	Id-produk	int	5	Id produk
3	jumlah	int	5	Jumlah pemesanan

6 Nama File : Pembayaran

Primary Key : Id_bank

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.6 Spesifikasi File Tabel Pembayaran

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	id_bank	Varchar	6	Id_bank sebagai *primary key*
2	nama_bank	Varchar	100	Tanggal Konfirmasi
3	no_rekening	Varchar	100	Asal bank
4	pemilik	Varchar	100	Tujuan bank

7 Nama File : Keluhan, Kritik & Saran

Primary Key : Id_komentar

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.7 Spesifikasi File Tabel Keluhan, Kritik & Saran

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	id_komentar	int	5	Id_komentar sebagai *primary key*
2	id_berita	int	5	Berita-berita tentang produk
3	nama_komentar	Varchar	100	Nama komsumen
4	url	Varchar	100	-
5	isi_komentar	text		Isi komentar
6	jam_komentar	date		Waktu komentar
7	aktif	enum('Y', 'N')		

4.1.4.5 Kodifikasi

Pengkodean adalah pembuatan kode untuk tujuan mengklasifikasikan data, memasukkan data ke komputer dan mengambil berbagai informasi yang dibutuhkan. Pengkodean digunakan untuk menjabarkan item - item data yang bersifat unik. Dalam perancangan, penulis melakukan pengkodean sebagai berikut:

1. Kode barang

Bentuk Umum : XXXYYY

1 2

Keterangan :

1 : Menunjukan 3 huruf inisial dari Barang yang ada

2 : Menunjukan barang

Contoh : KAP HLG, KAP MHN,KAP TL,

2. Kode Keluahan, Kritik dan Saran

Bentuk Umum : XXXYYY

1 2

1 : Menunjukan 3 huruf inisial dari Keluhan, Kritik dan Saran yang ada

2 : Menunjukan no urut Keluhan, Kritik dan Saran

Contoh : IDK,IDB

4.2 Perancangan Antar Muka

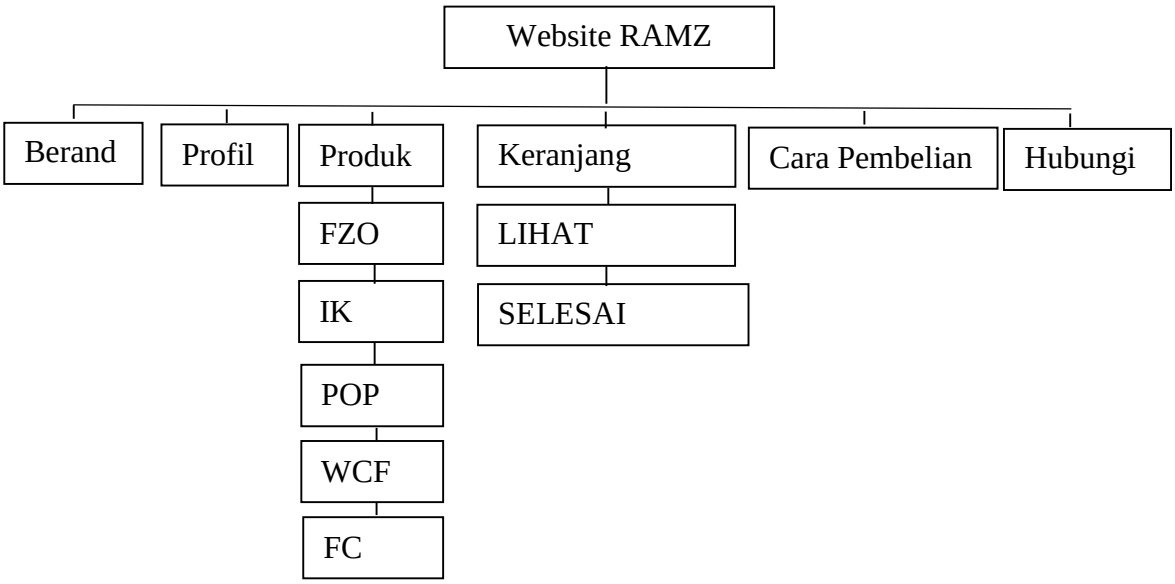
Perancangan antar muka merupakan penggambaran tampilan yang digunakan secara langsung oleh pengguna, interaksi ini yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Adapun dalam antar muka ini terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan, yaitu dari mulai menentukan struktur menu yang ada dalam program, tampilan *input* dan *output* pada setiap fungsi yang telah ditentukan, berikut adalah rancangan inputan yang dibuat :

4.2.1 Struktur Menu

Perancangan menu ini digunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program atau *website* yang di buat.dibagi menjadi dua yaitu struktur menu publik, struktur menu anggota (*member*), dan struktur menu admin. Berikut adalah gambar perancangannya yang di buat:

a. Struktur Menu Publik

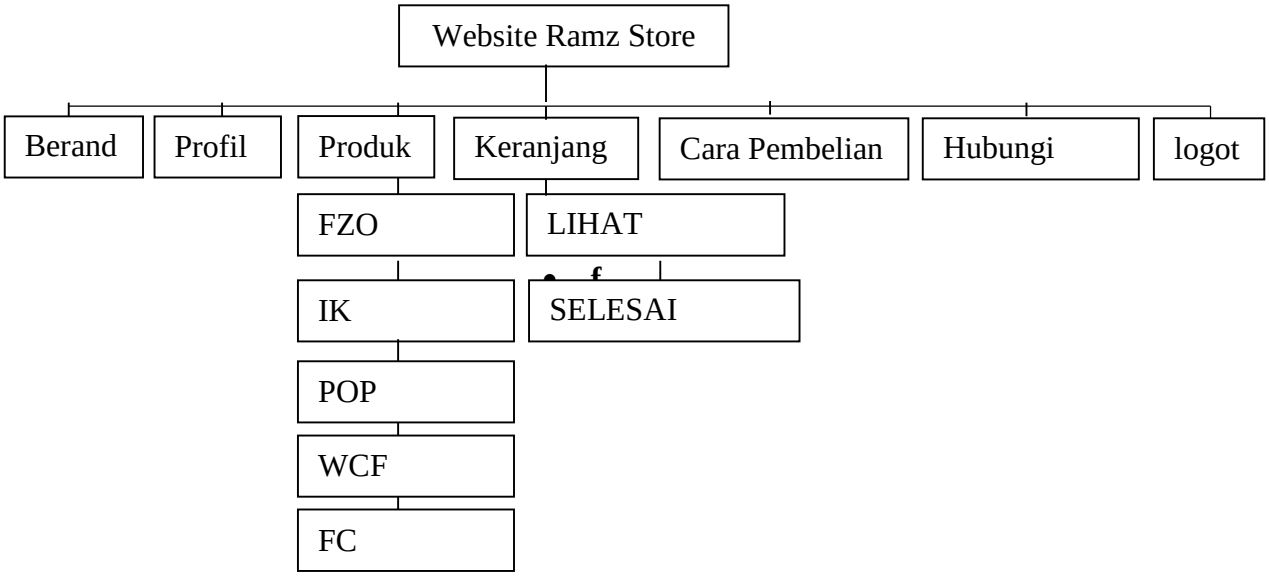
Menu utama publik ini merupakan tampilan awal ketika *user* membuka aplikasi atau *website* RAM'Z HOBBY STORE. Berikut adalah gambar perancangan struktur menu publik.



Gambar 4.10 Struktur Menu Publik

b. Struktur Menu Anggota (member)

Gambar 4.19 di bawah ini adalah tampilan struktur menu anggota ketika user/angota sudah login.



Gambar 4.11 Struktur Menu Anggota (Member)

c. Struktur Menu Admin

Tampilan struktur menu admin ini berfungsi untuk mengelola keseluruhan data yang berkaitan dengan laporan-laporan.



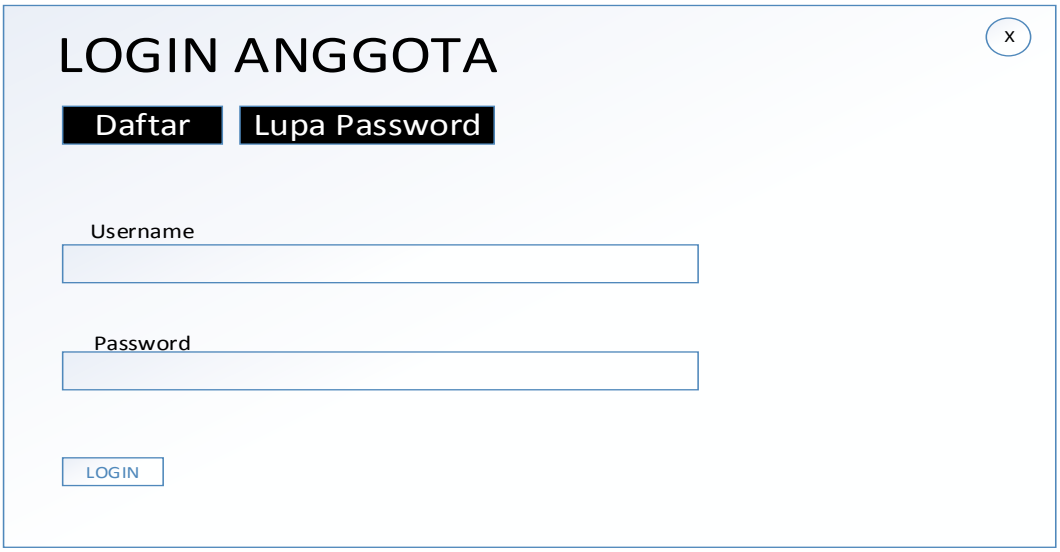
Gambar 4.12 Struktur Menu Admin

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan input yaitu sebuah tampilan yang dirancang sebagai tempat untuk memasukan data-data yang diberikan oleh pengguna sistem (*user*), yang merupakan sumber untuk proses pengolahan yang akan menghasilkan sebuah informasi yang berguna bagi pengguna. Berikut adalah rancangan antar muka secara umum berdasarkan tipe *user*.

a. Rancangan Tampilan Login

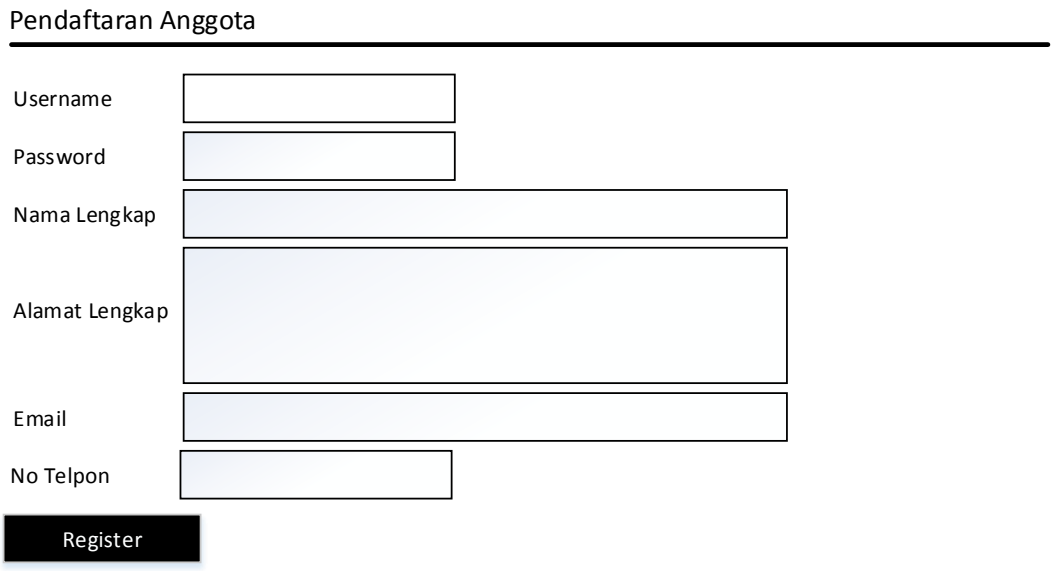
Rancangan tampilan ini di pergunakan bagi *user* yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini maka, terlebih dahulu harus memasukan *username* dan *password*. Apabila *user* tidak mempunyai akun maka pengguna terlebih dahulu harus mendaftarkan diri melalui menu daftar dengan mengklik *link* daftar. Berikut adalah tampilan *login* anggota



Gambar 4.13 Rancangan Tampilan Login Anggota

b. Rancangan Tampilan Daftar Anggota

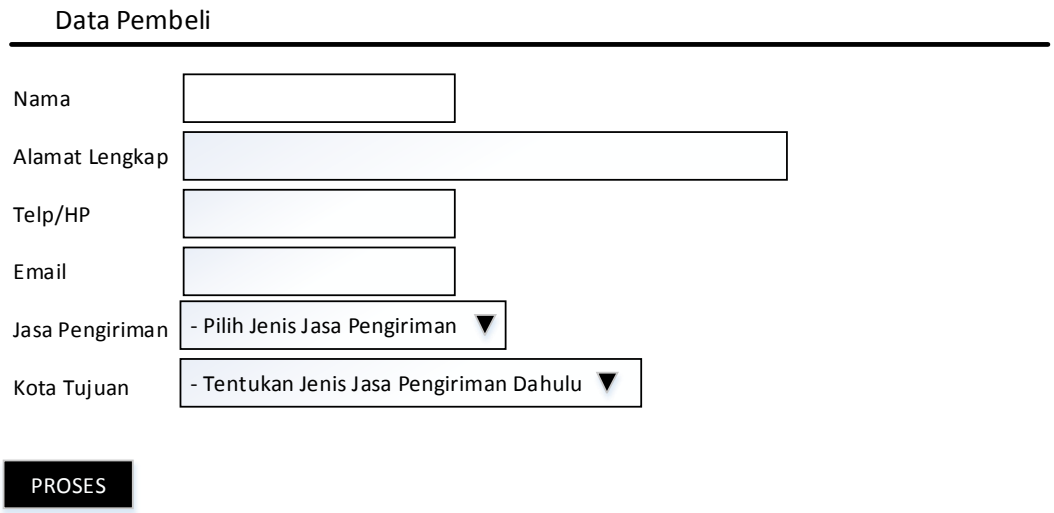
Rancangan tampilan pendaftaran anggota ini berfungsi untuk konsumen yang akan mendaftarkan diri nya menjadi anggota di RAM'Z HOBBY STORE .



Gambar 4.14 Rancangan Tampilan Pendaftaran Anggota

c. Rancangan Tampilan Pembelian barang

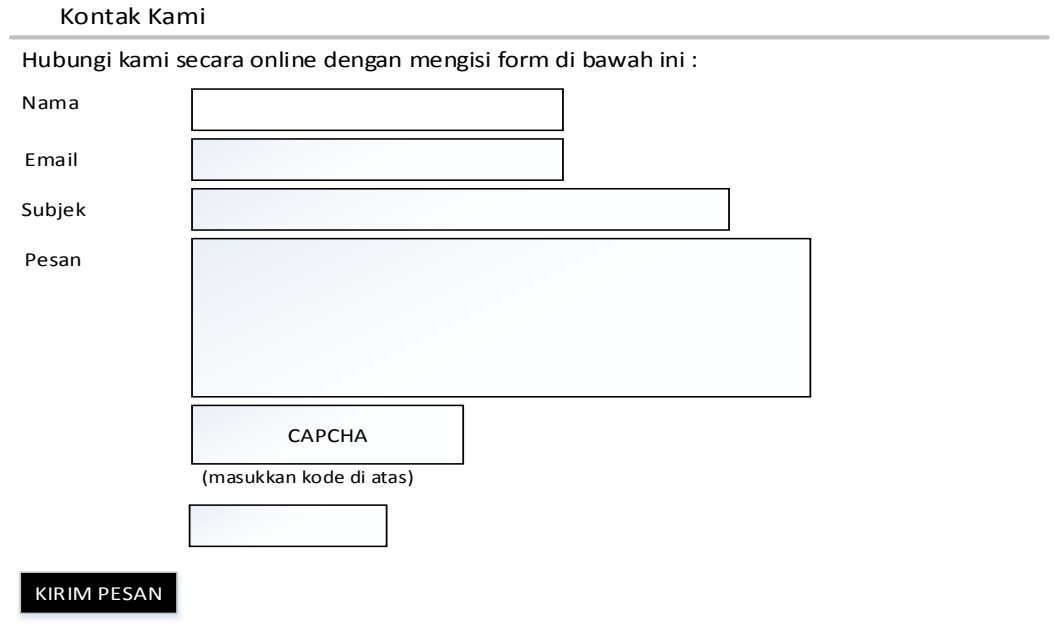
Rancangan tampilan pemesanan ini berfungsi untuk pelanggan yang akan melakukan pembelian barang di RAM'Z HOBBY STORE Bandung.



Gambar 4.15 Rancangan Tampilan Pembelian barang

d. Rancangan Tampilan Layanan Keluhan, Kritik & Saran

Rancangan tampilan *form* keluhan, kritik dan saran ini berfungsi untuk konsumen yang ingin memberikan keluhan, kritik dan saran kepada perusahaan. Berikut adalah tampilan *form* keluhan, kritik dan saran.



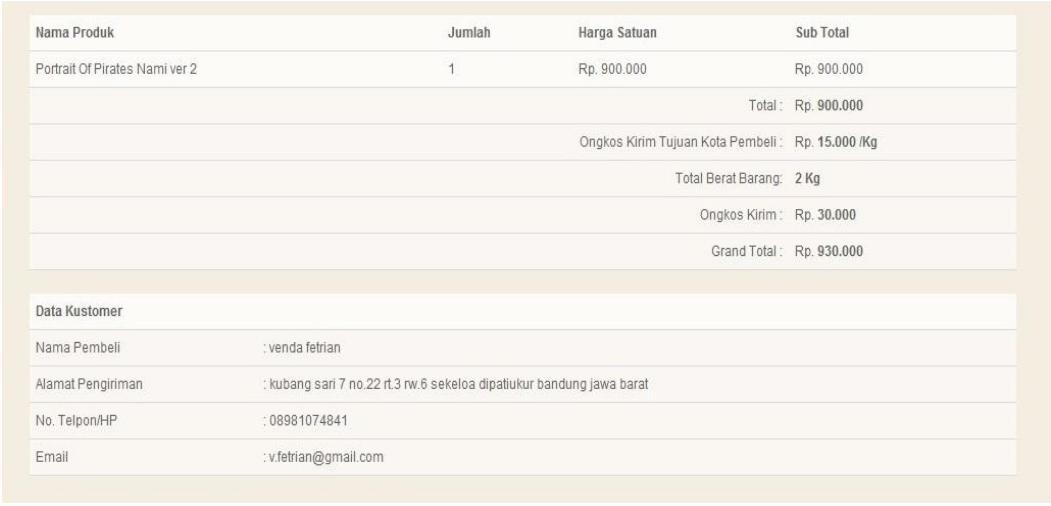
Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Keluhan, Kritik & Saran

4.2.3 Perancangan Output

Dalam peracangan output ini akan digambarkan mengenai format output yang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang digunakan didalam sistem ini. Rancangan output merupakan rencana pembuatan antarmuka untuk keluaran sebuah program.

a. Bukti Pembelian

Bukti pembelian ini berfungsi sebagai bukti kwitansi pemesanan dari konsumen yang sudah melakukan pemesanan kamar. Berikut adalah bukti kwitansi pembeian.



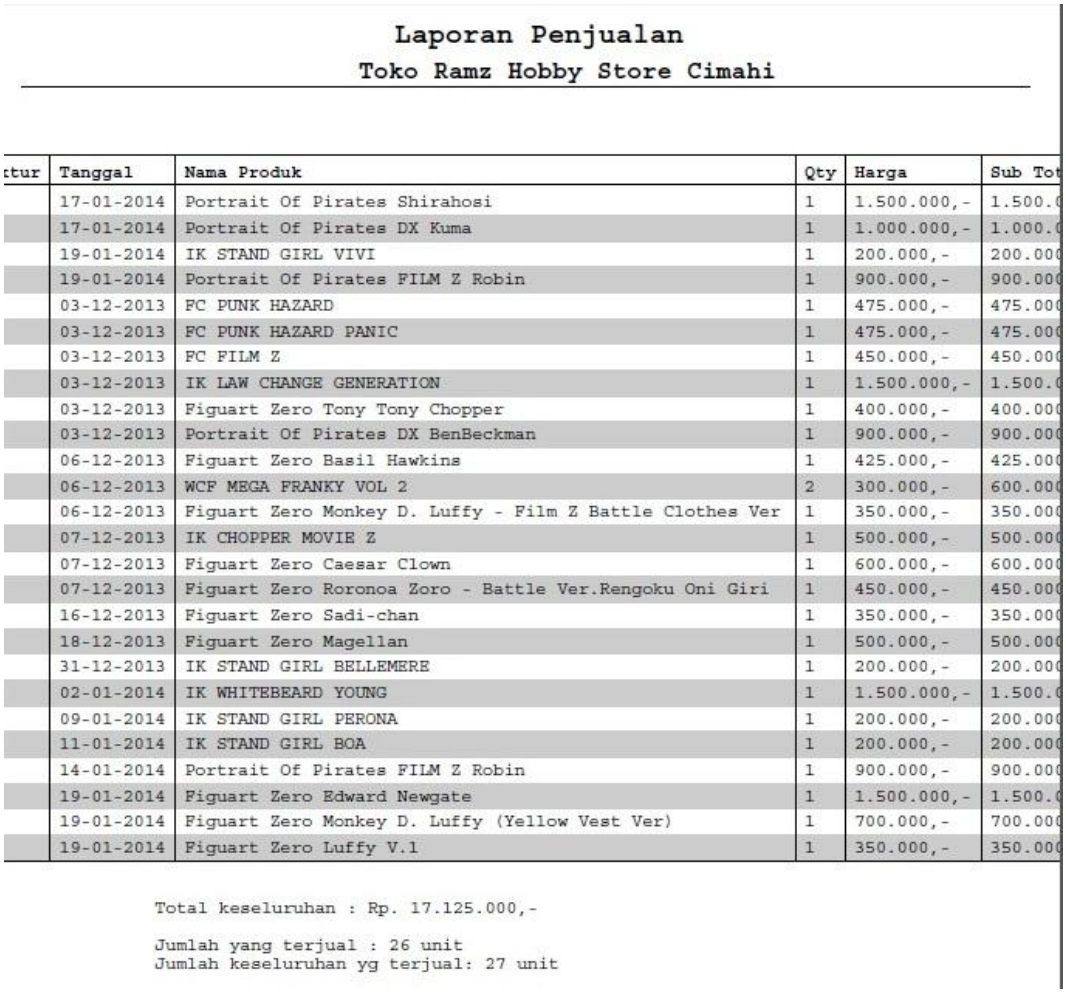
Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Sub Total
Portrait Of Pirates Nami ver 2	1	Rp. 900.000	Rp. 900.000
		Total :	Rp. **900.000**
		Ongkos Kirim Tujuan Kota Pembeli :	Rp. **15.000 /Kg**
		Total Berat Barang:	**2 Kg**
		Ongkos Kirim :	Rp. **30.000**
		Grand Total :	Rp. **930.000**

Data Kustomer	
Nama Pembeli	: venda fetrian
Alamat Pengiriman	: kubang sari 7 no.22 rt.3 rw.6 sekeloa dipatiukur bandung jawa barat
No. Telpon/HP	: 08981074841
Email	: v.fetrian@gmail.com

Gambar 4.17 Bukti pembelian

b. Laporan Pemesanan

Laporan ini berfungsi jika operasional pemiik ingin mengetahui status barang yang telah di dibeli oleh konsumen.



Laporan Penjualan
Toko Ramz Hobby Store Cimahi

ktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Tot
	17-01-2014	Portrait Of Pirates Shirahosi	1	1.500.000,-	1.500.(
	17-01-2014	Portrait Of Pirates DX Kuma	1	1.000.000,-	1.000.(
	19-01-2014	IK STAND GIRL VIVI	1	200.000,-	200.00(
	19-01-2014	Portrait Of Pirates FILM Z Robin	1	900.000,-	900.00(
	03-12-2013	FC PUNK HAZARD	1	475.000,-	475.00(
	03-12-2013	FC PUNK HAZARD PANIC	1	475.000,-	475.00(
	03-12-2013	FC FILM Z	1	450.000,-	450.00(
	03-12-2013	IK LAW CHANGE GENERATION	1	1.500.000,-	1.500.(
	03-12-2013	Figuart Zero Tony Tony Chopper	1	400.000,-	400.00(
	03-12-2013	Portrait Of Pirates DX BenBeckman	1	900.000,-	900.00(
	06-12-2013	Figuart Zero Basil Hawkins	1	425.000,-	425.00(
	06-12-2013	WCF MEGA FRANKY VOL 2	2	300.000,-	600.00(
	06-12-2013	Figuart Zero Monkey D. Luffy - Film Z Battle Clothes Ver	1	350.000,-	350.00(
	07-12-2013	IK CHOPPER MOVIE Z	1	500.000,-	500.00(
	07-12-2013	Figuart Zero Caesar Clown	1	600.000,-	600.00(
	07-12-2013	Figuart Zero Roronoa Zoro - Battle Ver.Rengoku Oni Giri	1	450.000,-	450.00(
	16-12-2013	Figuart Zero Sadi-chan	1	350.000,-	350.00(
	18-12-2013	Figuart Zero Magellan	1	500.000,-	500.00(
	31-12-2013	IK STAND GIRL BELLEMERE	1	200.000,-	200.00(
	02-01-2014	IK WHITEBEARD YOUNG	1	1.500.000,-	1.500.(
	09-01-2014	IK STAND GIRL PERONA	1	200.000,-	200.00(
	11-01-2014	IK STAND GIRL BOA	1	200.000,-	200.00(
	14-01-2014	Portrait Of Pirates FILM Z Robin	1	900.000,-	900.00(
	19-01-2014	Figuart Zero Edward Newgate	1	1.500.000,-	1.500.(
	19-01-2014	Figuart Zero Monkey D. Luffy (Yellow Vest Ver)	1	700.000,-	700.00(
	19-01-2014	Figuart Zero Luffy V.1	1	350.000,-	350.00(

Total keseluruhan : Rp. 17.125.000,-

Jumlah yang terjual : 26 unit
Jumlah keseluruhan yg terjual: 27 unit

Gambar 4.18 Laporan Pemesanan

c. Laporan Keluhan, Kritik & Saran

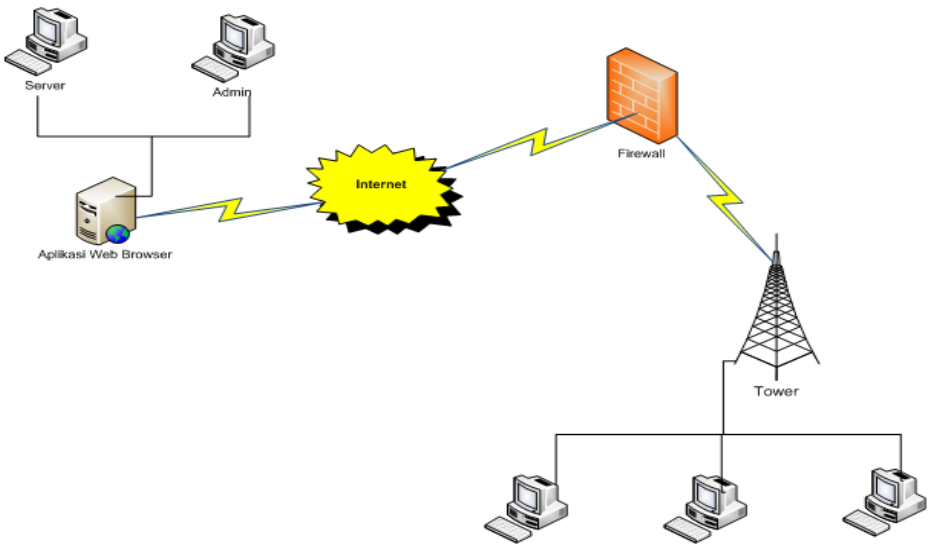
Laporan kritik, keluhan & saran pelanggan berisi tentang seluruh data kritik, keluhan dan saran pelanggan. Data ini sangat berguna bagi perusahaan untuk perbaikan kedepannya. Berikut rancangan laporan data kritik, keluhan dan saran pelanggan secara keseluruhan berdasarkan periode waktu.



Gambar 4.19 Laporan Keluhan, Kritik & Saran

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan bisa dikatakan sebagai gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen-komponen jaringan, yang meliputi *server*, *workstation*, *hub* dan pengkabelannnya. Adapun Rancangan Arsitektur jaringan yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.20 Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan ini berskala WAN (*Wide Area Network*). *Admin* dan server mengirimkan informasi berupa aplikasi *web* ke internet, dan untuk para *user* terhubung pada sebuah media penghubung yang dikenal sebagai modem, dimana modem tersebut biasanya berupa lewat saluran telepon yang telah terkoneksi internet.

4.4 Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat pada bab sebelumnya atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang telah dibuat, hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan baik. Dengan demikian dapat diketahui apakah perangkat lunak ini dapat menghasilkan aplikasi sistem informasi penjualan yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4.4.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi sistem informasi penjualan *action figure* berbasis *web* ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu:

1. Pembayaran dilakukan 2 x 24 jam , jika 2 x 24 jam pembayaran belum di lakukan maka pembelian barang dianggap gagal.
2. jika konsumen ingin melakukan pembelian maka konsumen wajib mengisi data konsumen sebagai data pembelian barang.
3. *Administrator* atau bagian administrasi melakukan kelola data keseluruhan yang berhubungan dengan penjualan.
4. *Administrator* pemilik hanya mengelola laporan-laporan penjualan
5. Diskon diberikan kepada konsumen bila ada barang yang diskon .

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan *action figure* berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE yang dibuat ini adalah diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dinamis dan dapat mudah untuk dikembangkan sedangkan untuk penyimpanan database yang digunakan adalah SQL Server.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan khususnya oleh pihak *admin* berdasarkan kebutuhan minimal yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

1. Rekomendasi minimum adalah dengan menggunakan *processor* minimal intel dual core.
2. Harddisk terpasang 320 GB
3. Memori (RAM) rekomendasi minimal 512 MB
4. CD/DVD Room Minimal 56X
5. VGA card terpasang rekomendasi minimal 32 MB
6. Mouse dan keyboard dan monitor sebagai peralatan antarmuka.

4.4.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Sebuah basis data atau database, sangat dibutuhkan dalam sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi. Pada sistem informasi penjualan berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE ini dibangun dengan database yang saling berelasi dan berkesinambungan demi terciptanya sistem informasi yang terintegrasi. Berikut adalah basis data dalam bahasa SQL dalam sistem informasi penjualan berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admins` (
  `username ` varchar(50) NOT NULL,
  ` password ` vaechar(50) NOT NULL,
  `nama_lengkap` varchar(100) NOT NULL,
  `email` varchar(100) NOT NULL,
  `no_tlp` varchar(20) NOT NULL,
  `level` varchar(20) NOT NULL,
  `blokir` enum('Y', 'N') NOT NULL,
    PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `banner` (
  `id_banner` int(5) NOT NULL,
  `judul` varchar(100) NOT NULL,
  `url` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) NOT NULL,
  `tgl_posting` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_banner`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `header` (
  `id_header` int(5) NOT NULL,
  `judul` varchar(100) NOT NULL,
  `url` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) NOT NULL,
  `tgl_posting` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_header`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `hubungi` (
  `id_hubungi` int(5) NOT NULL,
  `nama` varchar(50) NOT NULL,
  `email` bigint(100) NOT NULL,
  `subjek` varchar(100) NOT NULL,
  `pesan` text NOT NULL,
  `tanggal` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_hubungi`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
  `id_kategori` int(5) NOT NULL,
  `nama_kategori` varchar (100) NOT NULL,
```

```
  `kategori_seo` varchar(100) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kategori`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `komentar` (
  `id_komentar` int(5) NOT NULL,
  `id_berita` int(5) NOT NULL,
  `nama_komentar` varchar(100) NOT NULL,
  `url` varchar(100) NOT NULL,
  `isi_komentar` text NOT NULL,
  `tgl` date NOT NULL,
  `jam_komentar` time NOT NULL,
  `aktiv` enum('Y', 'N') NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`id_komentar`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;


CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kota` (
  `id_kota` int(3) NOT NULL,
  `id_perusahaan` int(5)NOT NULL,
  `nama_kota` varchar(100) NOT NULL,
  `ongkos_kirim` int(10) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kota`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `mainmenu` (
  `id_main` int(5) NOT NULL,
  `nama_menu` varchar(100) NOT NULL
  `link` varchar(100) NOT NULL
  `aktiv` enum('Y', 'N')NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `modul ` (
  `id_modul` int(5) NOT NULL,
  `nama_modul` varchar(100) NOT NULL,
  `link` varchar(100) NOT NULL,
  `static_content` text NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) NOT NULL,
  `status` enum('user', 'admin')NOT NULL,
  `aktiv` enum('Y', 'N')NOT NULL,
  `urutan` int(5)NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_modul`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `mod_bank` (
  `id_bank` int(10) NOT NULL,
  `nama_bank` varchar(100) NOT NULL,
  `no_rekening` varchar(100) NOT NULL,
  `pemilik` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar` varchar(100)  NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_bank`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `mod_ym` (
  `id ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `username` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id `)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders` (
  `id_order ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
  `nama_kostumer`varchar(100)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `alamat` text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `telepon` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `email` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`status_order` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
`tgl_order` date COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `jam_order` time COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `id_kota` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _order`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders_detail` (
  `id_order ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_produk`int(5)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `jumlah` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _order`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1


CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders_temp` (
  `id_order_temp ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id_produk`int(5) COLLATE latin1_general_ciNOT NULL,
  `id_session` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `jumlah` int(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `tgl_order_temp`date COLLATElatin1_general_ci NOT NULL,
`jam_order_temp` time  COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `stok_temp` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _order_temp`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `poling` (
```

```
  `id_poling ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `pilihan`varchar(100)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `status` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `rating` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `aktif` enum('Y', 'N') COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _order`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (
  `id_produk ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `id-kategori`int(5)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `nama_produk`varchar(100)\COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `produk_seo` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `deskripsi`text COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `harga` dint(20) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `stok` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `berat` decimal(5,2) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `tgl_masuk` dateCOLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `dibeli` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `diskon` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _produk`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `sekilasinfo` (
  `id_sekilas` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `info`varchar(100)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `tgl_posting` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `gamba` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _sekilas`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `shop_pengiriman` (
  `id_perusahaan ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_perusahaan`varchar(100)COLLATElatin1_general_ciNOT
NULL,
  `gambar` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _order`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `statistik` (
  `ip ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggal`varchar(100)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `hist` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `online` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`ip`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `submenu` (
  `id_sub ` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_sub`varchar(100)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `status` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `link_sub` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `id_main` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _sub`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `users` (
  `username varchar(100)NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `password1`varchar(100)COLLATElatin1_general_ciNOT NULL,
  `password` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
```

```
  `nama_lengkap` varchar(100) COLLATE latin1_general_ci NOT
NULL,
  `email` varchar(100)COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `aktivasi` varchar(100)COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `cek-aktivasi` int(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `no_tlp` int(10) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `level` varchar(100)` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `blokir` enum('Y', 'N')COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `id_session` varchar(100)` COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  `phone` int(5) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id _sub`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Antar muka sebuah perangkat lunak adalah hal yang sangat penting, karena program yang baik adalah program yang dapat menciptakan media yang baik pula antara *user* atau konsumen dan sistem. Oleh karena itu berikut merupakan gambaran implementasi antar muka pada aplikasi sistem informasi penjualan *action figure* berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi. yang digambarkan sesuai dengan klasifikasi hak akses konsumen dan hak akses admin.

4.4.5.1 Halaman Utama Publik dan Anggota

Halaman utama publik adalah halaman yang dapat diakses oleh publik, semua menu yang ada bisa dilihat,

Tabel 4.8 Halaman Utama Publik

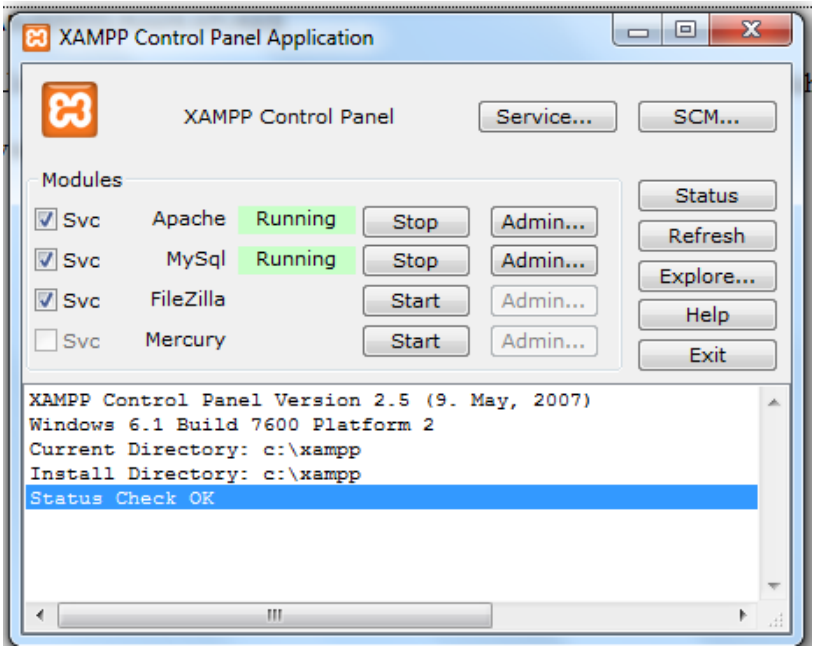
Menu	Deskripsi	Nama *File*
BERANDA	Halaman utama ketika *user* membuka aplikasi sistem informasi penjualan *action figure* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi.	index.php
PROFIL	Halaman ini berisi tentang informasi profil perusahaan.	profil.php
PRODUK	Halaman ini berisi tentang informasi barang-barang yang ada di RAM'Z HOBBY STORE	Semua-produk.php
KERANJANG BELANJA	Halaman ini berisi tentang informasi barang apa saja yg sudah di beli oleh konsumen.	Keranjang-belanja.php
CARA PEMBELIAN	Halaman ini berisi tentang informasi tatacara pembelian barang yg ada di RAM'Z HOBBY STORE	cara-pembelian.php
HUBUNGI KAMI	Halaman ini berisi tentang informasi untuk menghubungi admin tentang pemberitahuan transfer dan kritik &saran	Hubungi kami.php

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

Untuk menjalankan aplikasi *website* ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan adalah sebagai barikut:

1. Untuk dapat menjalankan program ini harus menginstall terlebih dahulu XAMPP yang berfungsi untuk mengkoneksikan ke database.
2. Jika sudah terinstall proses selanjutnya adalah jalankan xampp nya, lihat gambar dibawah ini. Pada gambar tersebut running program Apache dan

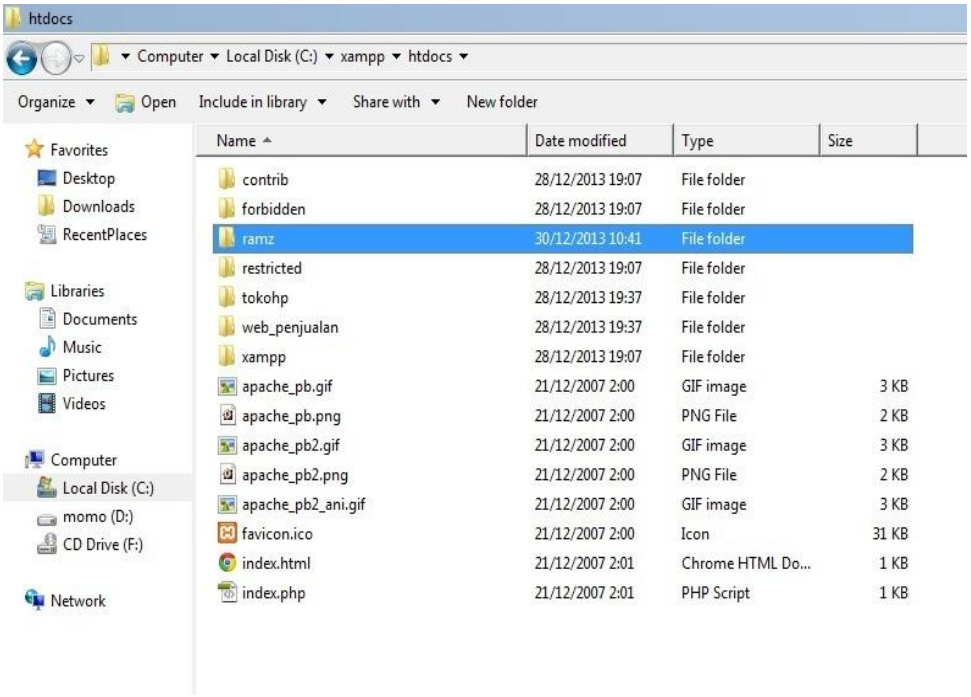
MySql dengan mengklik start seperti gambar di bawah. Dengan merunning kedua module tersebut maka aplikasi *website* RAM'Z HOBBY STORE akan dapat dijalankan



Gambar 4.21 Paket XAMPP

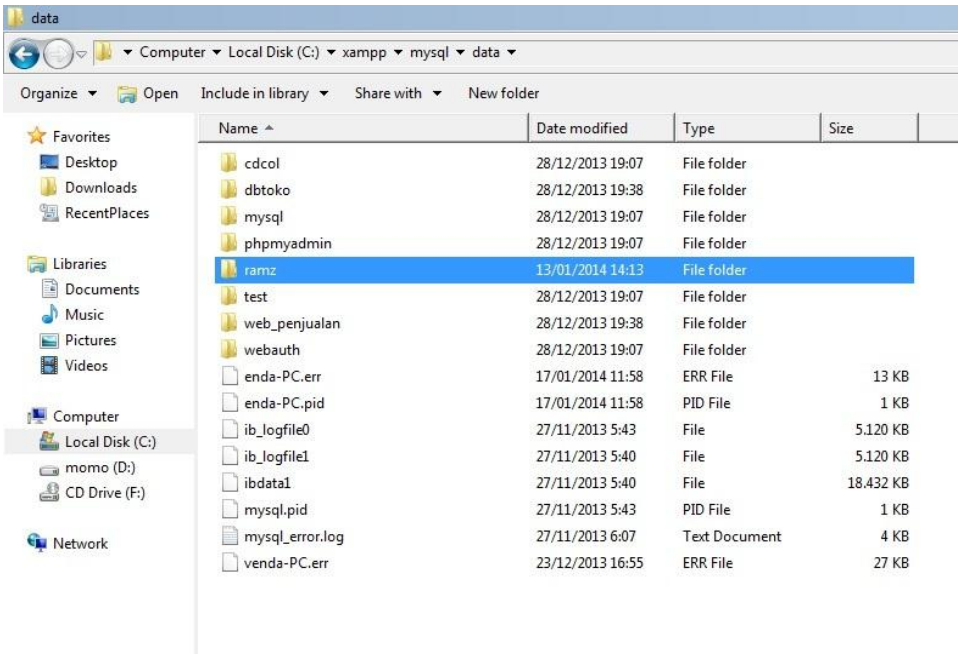
3. Simpan Folder Aplikasi didalam Lokasi XAMPP/htdocs

   Pada gambar di bawah ini dapat dilihat folder aplikasi disimpan di dalam *folder* C:\xampp\htdocs\ramz, karena untuk menjalankan aplikasi *website* semua *folder* program harus disimpan didalam *folder* yang bernama *htdocs* agar *website* dapat berjalan.



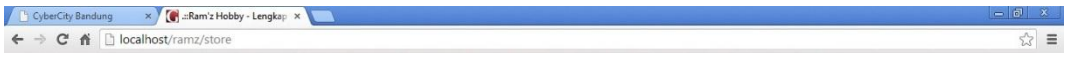
Gambar 4.22 Lokasi Simpan Folder Aplikasi

4. selanjutnya adalah copy folder database **ramz** ke drive C→ xampp → mysql → data



Gambar 4.23 Lokasi Simpan Folder Database

5. Langkah selanjutnya adalah buka web browser seperti Mozilla Firefox, Internet Explorer dan lain lain.
6. kemudian running aplikasi di web browser dengan cara ketikan alamat di adress bar seperti gambar dibawah ini

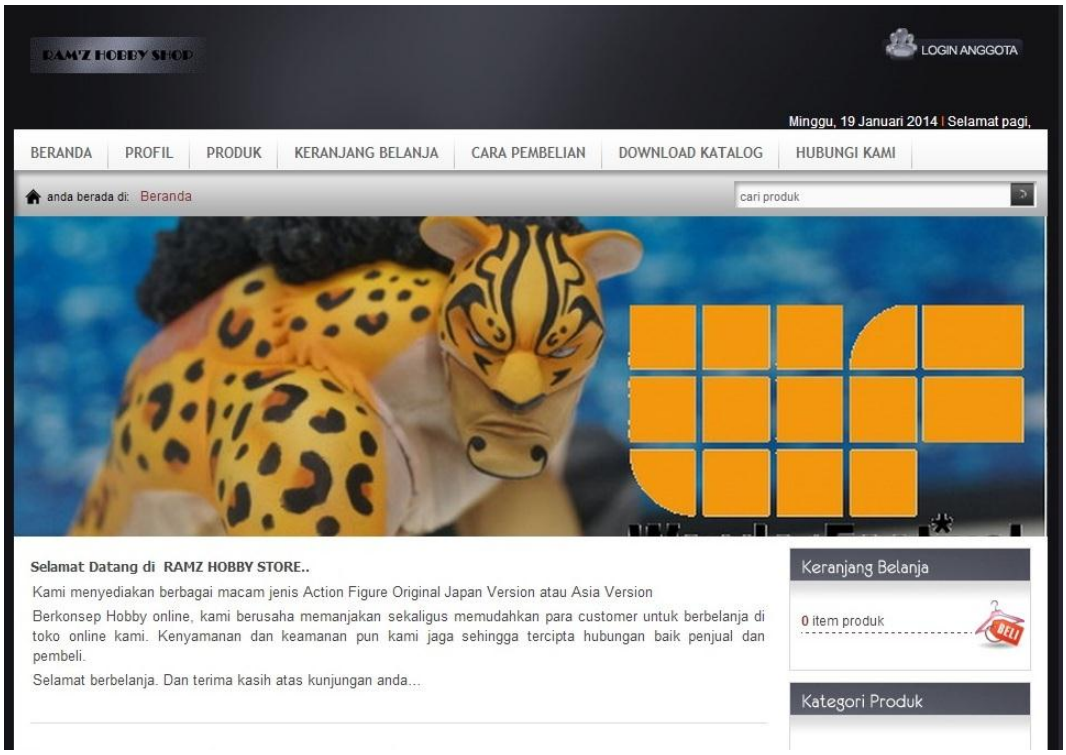


Gambar 4.24 Alamat URL aplikasi website ramz

4.4.7 Penggunaan Program

1. Halaman Utama publick

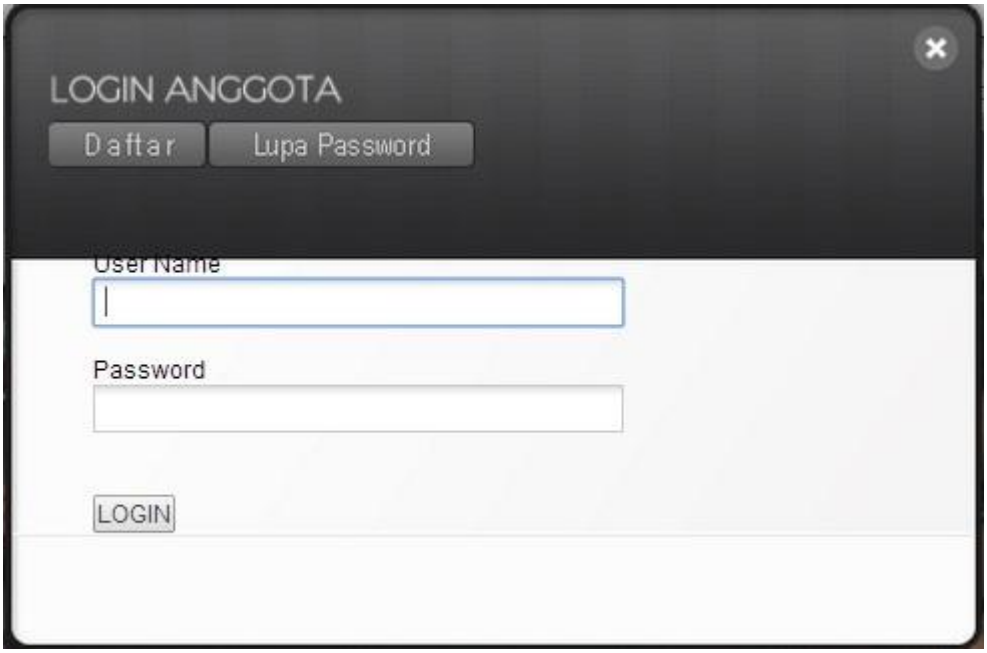
Menu Utama publik ini merupakan tampilan awal ketika konsumen membuka aplikasi atau *website* RAM'Z HOBBY STORE



Gambar 4.25 Halaman Utama Publik

2. Halaman Login User Member

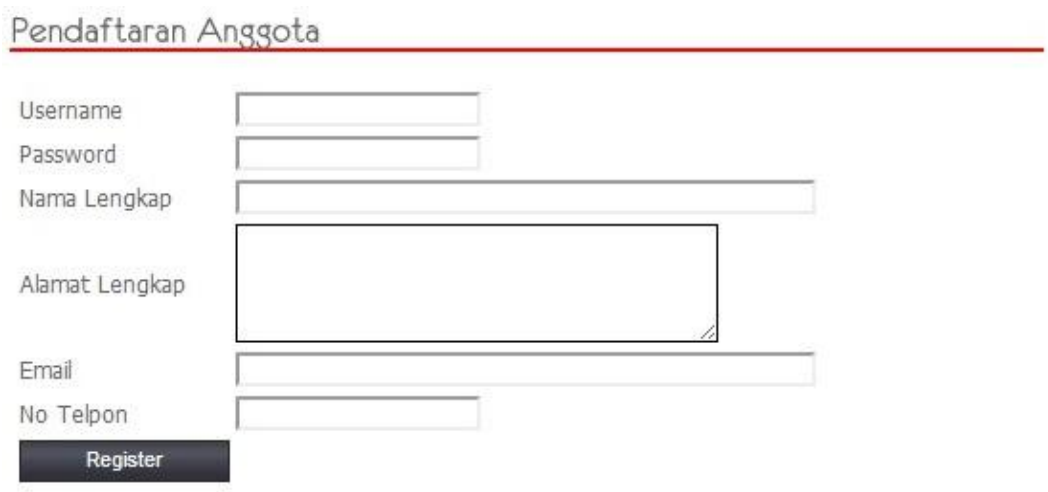
Halaman ini berfungsi sebagai halaman login *user*, dimana *user* harus mendaftarkan diri sebagai pelanggan/member terlebih dahulu, setelah *user* menjadi pelanggan maka pelanggan dapat melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password*.



Gambar 4.26 Halaman *login user* member

3. Halaman Input Pendaftaran Anggota

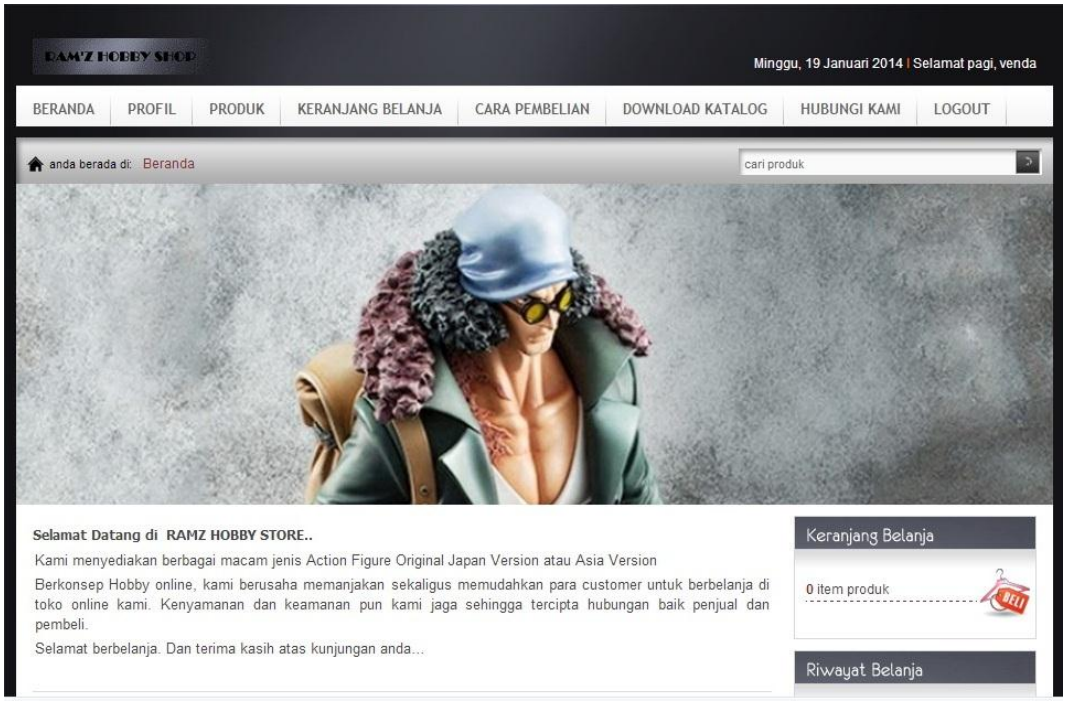
Halaman pendaftaran ini untuk konsumen publik yang akan mendaftar menjadi anggota, dimana *form* pendaftaran harus diisi dengan lengkap dan benar .



Gambar 4.27 Halaman input pendaftaran anggota

4. Halaman Utama User Anggota

Halaman utama untuk anggota, terdiri dari menu beranda, profil, produk,keranjang belanja, cara pembelian, hubungi kami, logot.



Gambar 4.28 Halaman Utama Anggota

5. Halaman Input Pembelian

Halaman ini adalah from pembelian barang di RAM'Z STORE.



Keranjang Belanja

No	Produk	Nama Produk	Berat(Kg)	Qty	Harga	Sub Total	Hapus
1		IK STAND GIRL VIVI	1.00	1	200.000	200.000	✖
2		Portrait Of Pirates FILM Z Robin	2.00	1	900.000	900.000	✖

Total: Rp. 1.100.000,-

LANJUTKAN BELANJA | UPDATE KERANJANG | SELESAI BELANJA

* Apabila Anda mengubah jumlah (Qty), jangan lupa tekan tombol **Update Keranjang**

** Total harga di atas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat **Selesai Belanja**



Gambar 4.29 Halaman Input Pembelian Barang

6. Halaman Tampil produk

Halaman ini merupakan tampilan informasi berupa barang-barang yang tersedia di RAM'Z HOBBY STORE Cimahi.



Gambar 4.30 Halaman Tampil Produk

7. Halaman Pembayaran

Halaman ini adalah halaman pemberitahuan untuk konsumen yg ingin mentransfer pembayaran.



Gambar 4.31 Halaman pembayaran

8. Halaman Input Keluhan, Kritik & Saran

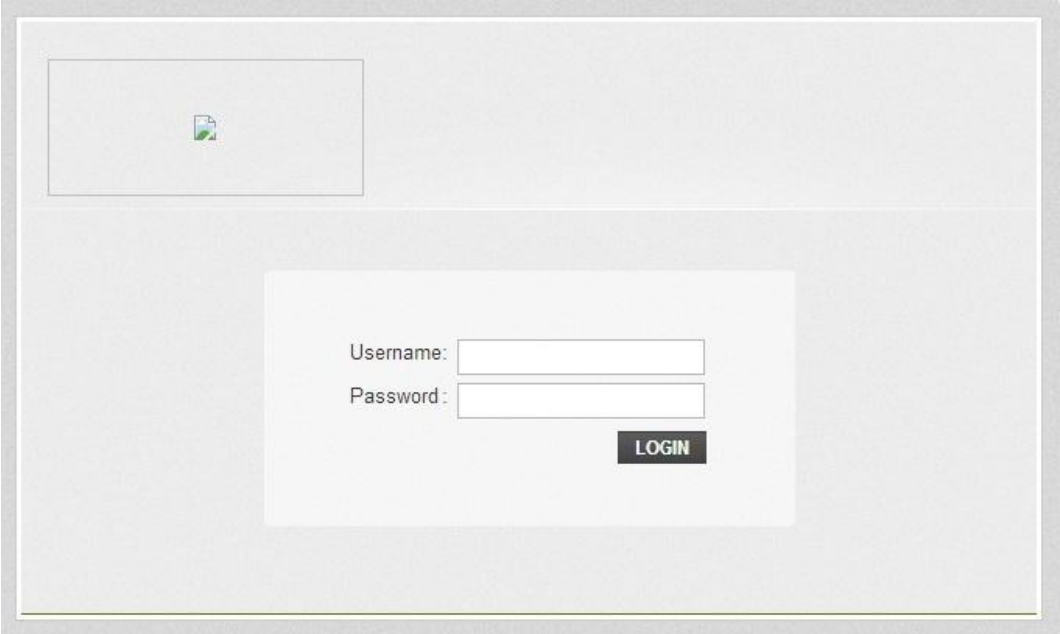
Halaman ini merupakan halaman dimana konsumen dapat memberikan keluhan, kritik dan saran kepada perusahaan mengenai pelayanan, produk dan jasa yang telah perusahaan berikan kepada pelanggan. Keluhan, kritik dan saran pelanggan disini sangat dibutuhkan oleh konsumen sebagai acuan untuk memperbaiki kinerja perusahaan.



Gambar 4.32 Halaman Input Keluhan, Kritik & Saran

9. Halaman Login Admin

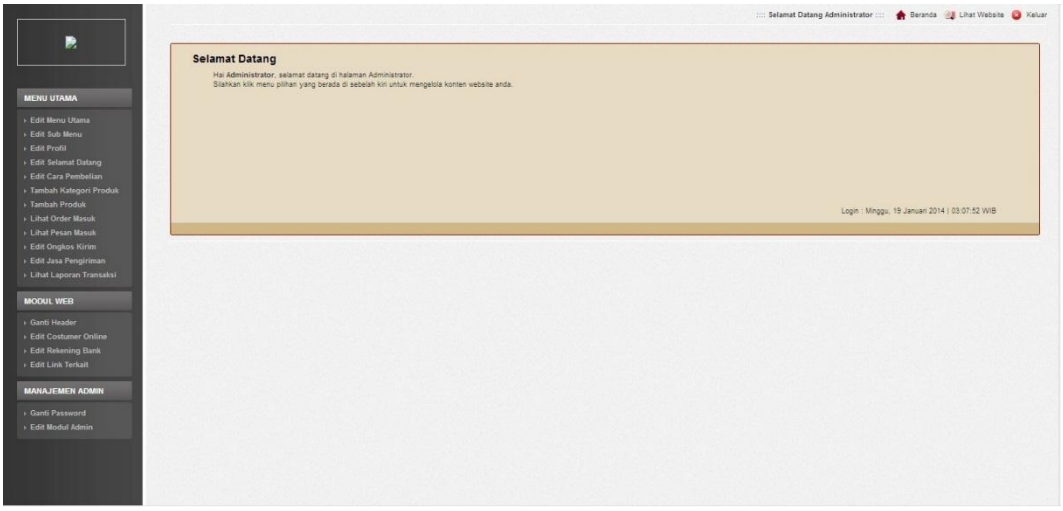
Halaman ini berfungsi sebagai halaman *login administrator*, dimana *admin* harus mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu sehingga *admin* dapat masuk ke halaman utama *admin* .



Gambar 4.33 Halaman login admin

10. Halaman Login Admin

Halaman utama *admin* ini, terdiri dari menu utama, edit menu utama, edit sub menu, edit profil, edit slamat datang, edit cara pembelian, tambah kategori produk, tambah produk, lihat order masuk, lihat pesan masuk, edit ongkos kirim, edit jasa pengiriman, lihat data transaksi, modul web, ganti header, edit costumer online, edit rekening bank, edit link terkait, manejemen admin, ganti *password* admin, edit modul admin. Berikut adalah gambar tampilan home administrator :



Gambar 4.34 Halaman Utama Admin

11. Halaman Tampil Edit menu Utama

Pada halaman ini ditampilkan data-data menu yang ada di *web* RAM'Z HOBBY STORE, untuk dilakukan edit berbagai menu utama, seperti beranda, profil, produk, keranjang belanja, hubungi kami., tampilannya sebagai berikut :



Gambar 4.35 Halaman Tampil Edit Menu Utama.

12. Halaman Tampil Edit Sub Menu

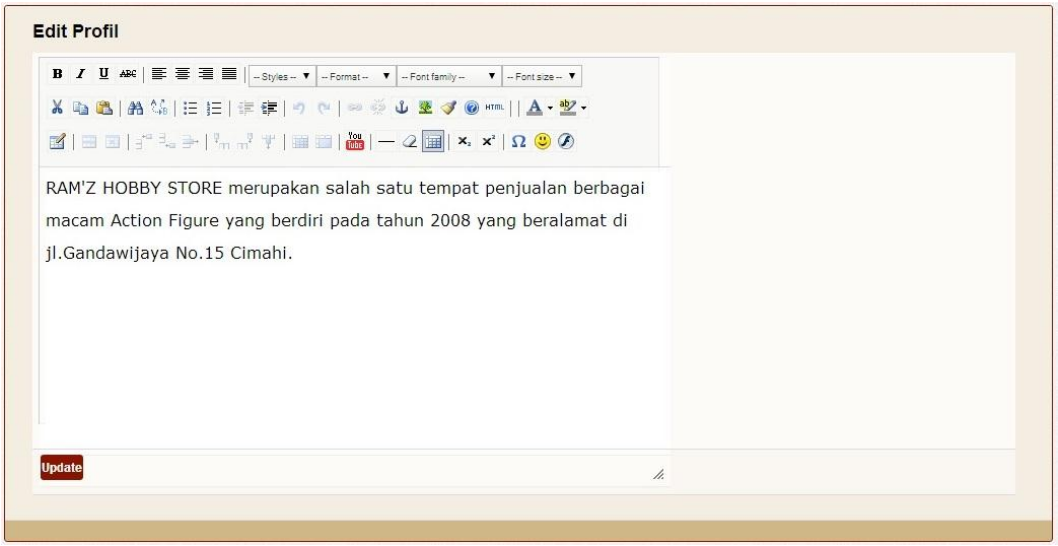
Pada halaman ini ditampilkan berbagai jenis sub menu produk yang ada di RAM'Z HOBBY STORE Cimahi.tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.36 Halaman Tampil Data Edit Sub Menu

13. Halaman Tampil Edit Profil

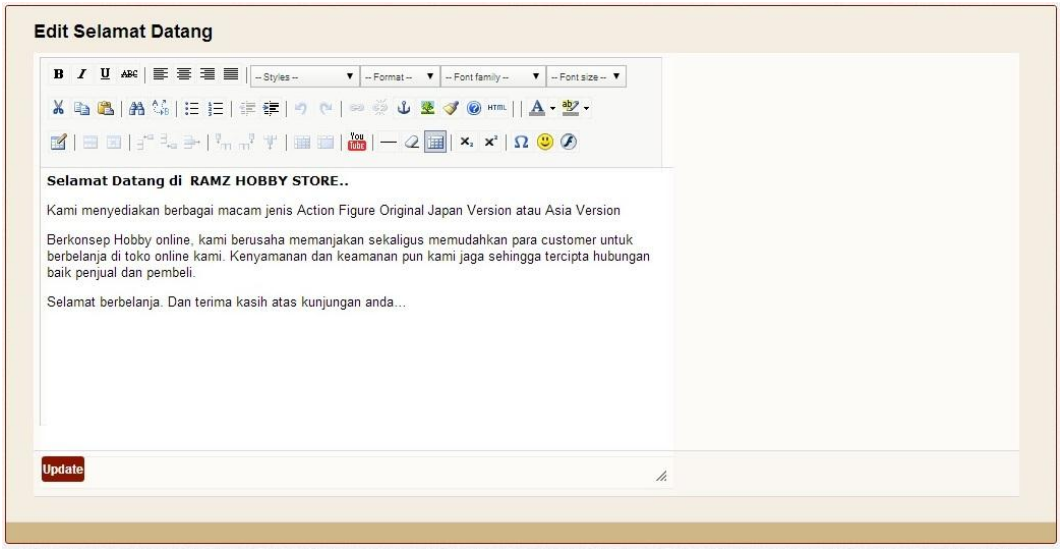
Pada halaman ini ditampilkan profil perusahaan .tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.37 Halaman Tampil Edit Profil

14. Halaman Tampil Edit Selamat Datang

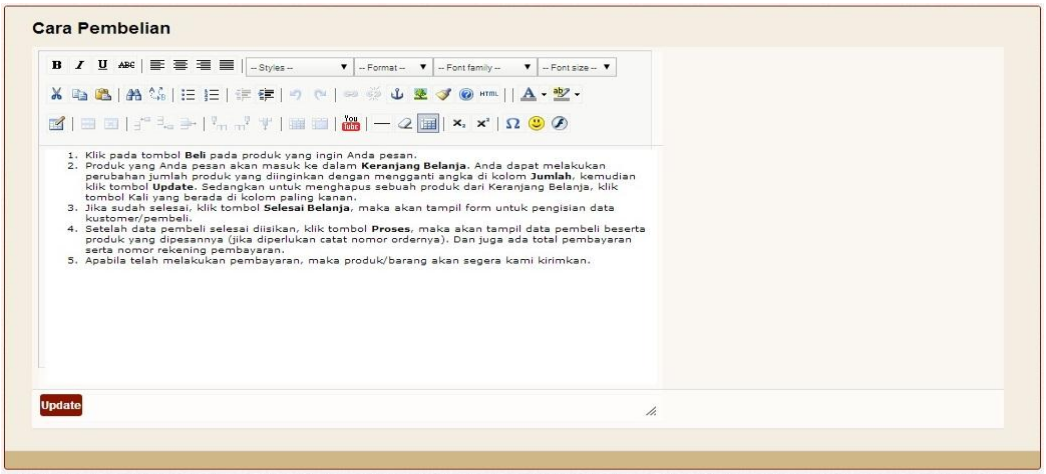
Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit selamat datang yang ada di menu beranda .tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.38 Halaman Tampil Edit Selamat Datang

15. Halaman Tampil Edit Cara Pembelian

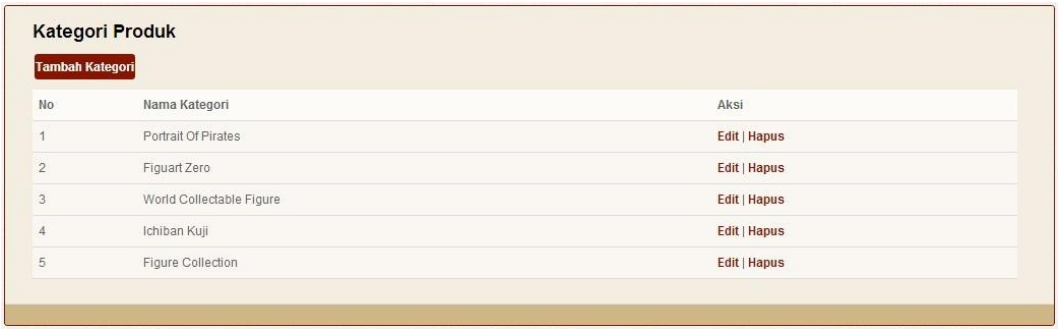
Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit cara pembelian yang ada di menu cara pembelian .tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.39 Halaman Tampil Edit Cara Pembelian

16. Halaman Tampil Tambah Kategori Produk

Pada halaman ini adalah halaman untuk menambah kategori produk yang ada di menu produk .tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.40 Halaman Tampil Tambah Kategori Produk

17. Halaman Tampil Tambah produk

Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit selamat datang yang ada di menu produk .tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.41 Halaman Tampil Tambah Produk

18. Halaman Tampil Lihat Order Masuk

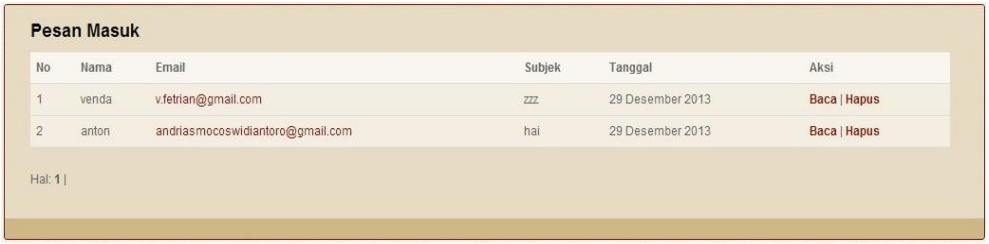
Pada halaman ini adalah halaman untuk melihat order masuk pembelian di RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.42 Halaman Tampil Order Masuk

19. Halaman Tampil Lihat Pesan Masuk

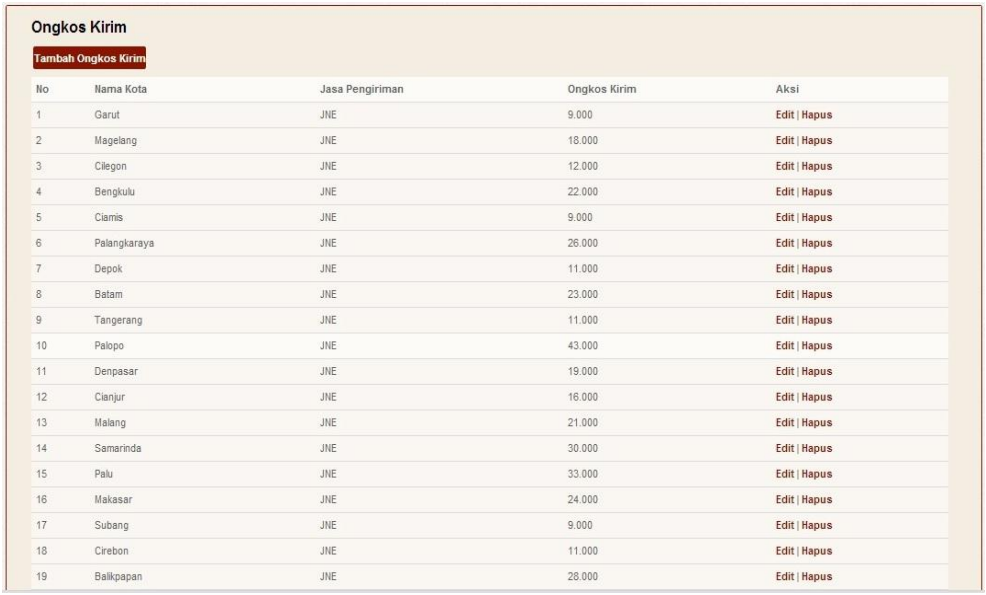
Pada halaman ini adalah halaman untuk melihat apakah ada konfirasi pembayaran atau kritik dan saran dari konsumen ,tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.43 Halaman Tampil Pesan Masuk

20. Halaman Tampil Edit Ongkos Kirim

Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit ongkos kirim yang pada RAM'Z HOBBY STORE.tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.44 Halaman Edit Ongkos Kirim

21. Halaman Tampil Edit Jasa Pengiriman

Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit jasa pengiriman barang yang ada di RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.45 Halaman Edit Jasa Pengiriman

22. Halaman Tampil Lihat Data Transaksi

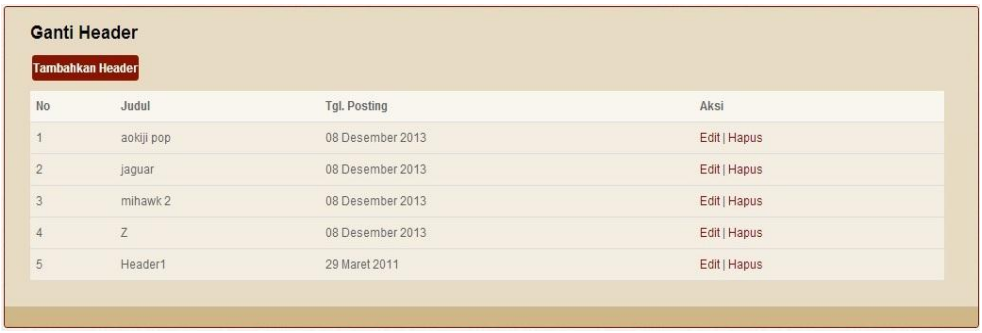
Pada halaman ini adalah halaman untuk melihat data transaksi yang ada di RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.46 Halaman Lihat Data Transaksi

23. Halaman Tampil Ganti Header

Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit header yang ada di *web* RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.47 Halaman Tampil Ganti Header

24. Halaman Tampil Edit Costumer Online

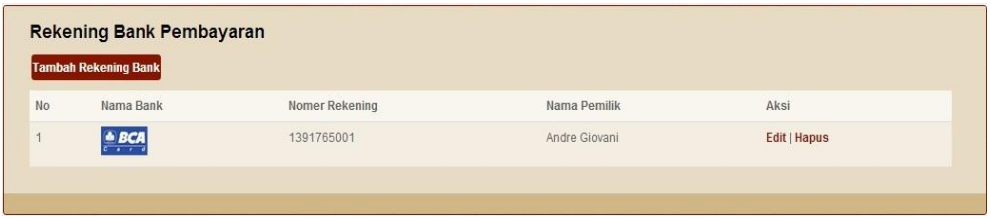
Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit Costumer online yang ada di *web* RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.48 Halaman Tampil Edit Costumer Online

25. Halaman Tampil Edit Rekening Bank

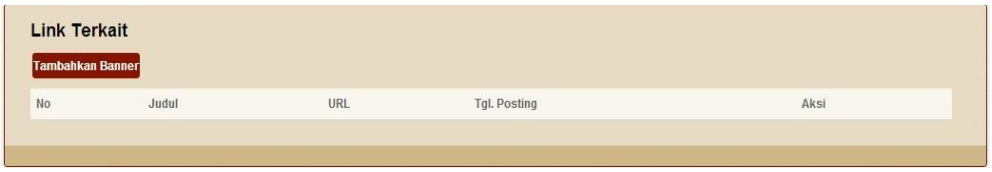
Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit tampilan pembayaran rekening bank yang ada di RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.49 Halaman Tampil Edit Rekening Bank

26. Halaman Tampil Edit Link Terkait

Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit link terkait yang ada di *web* RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.50 Halaman Tampil Edit Link Terkait

27. Halaman Tampil Ganti Password

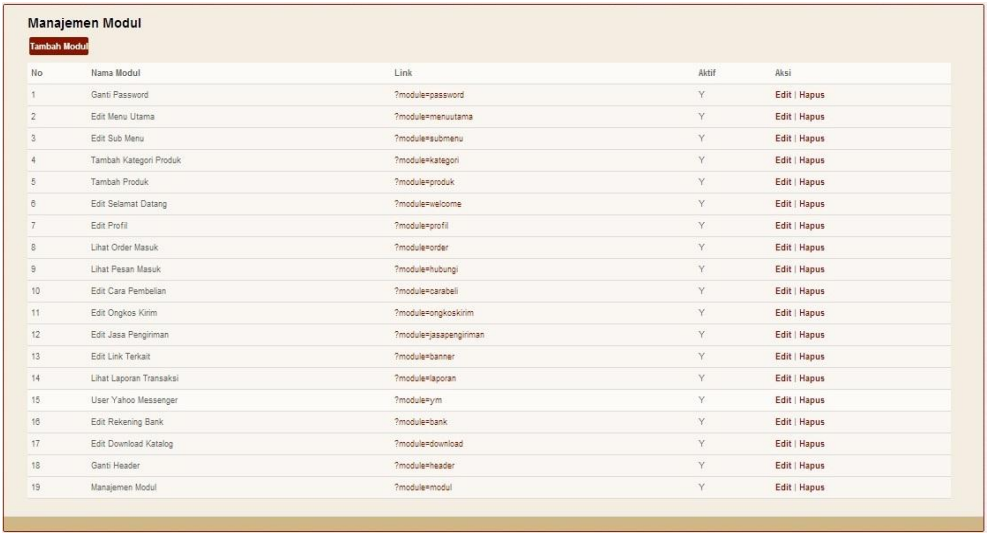
Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit password admin. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.51 Halaman Tampil Ganti Password

28. Halaman Tampil Edit Modul Admin

Pada halaman ini adalah halaman untuk mengedit modul-modul yang berkaitan dengan program *web* RAM'Z HOBBY STORE. tampilannya sebagai beriut :



Gambar 4.52 Halaman Tampil Edit Modul Admin

4.5 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal. Pengujian terhadap program itu sendiri yang bertujuan agar program dapat berjalan dengan baik tanpa mengalami gangguan atau *error*, dan memungkinkan untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* ini tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem atau perangkat lunak, yang diuji adalah masukan serta keluarannya.

4.5.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan oleh aplikasi *web* Sistem Informasi Penjualan ini menggunakan data uji inputan berupa masukan dari Konsumen, anggota dan admin. Berikut ini adalah rencana pengujian yang akan dilakukan:

Tabel 4.9 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login Anggota	Verifikasi data *login member* dengan memasukkan username dan password oleh *user* anggota	*Black Box*
Login Admin.	Verifikasi data *login administrator* dengan memasukkan username dan password oleh *user admin*	*Black Box*
Pengujian pengisian data diri kosnumen pada *form* pendaftaran.	Proses pengisian data diri konsumen pada *form* pendaftaran sekaligus proses simpan.	*Black Box*
	Proses *cancel* untuk mengisi data di tamu.	*Black Box*
Pengujian pengisian data pembelian barang	Proses pengisian data diri pemesanan barang untuk anggota atau bukan anggota sekaligus proses simpan.	*Black Box*
	Proses *cancel* untuk mengisi data diri pembelian barang	*Black Box*
Pengujian pengisian data keluhan, kritik dan saran	Proses pengisian data keluhan, kritik dan saran *konsumen* sekaligus proses simpan.	*Black Box*
	Proses *cancel* untuk mengisi data keluhan, kritik dan saran konsumen	*Black Box*
Pengolahan data *administrator.*	Cetak data *administrator* yang dilakukan oleh *admin.*	*Black Box*

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan pada modul-modul yang ada pada aplikasi sistem informasi penjualan berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi, maka dapat dilakukan pengujian sebagai berikut:

1. Pengujian Login User Anggota

Pengujian login konsumen / user anggota jika berhasil melakukan login maka konsumen / user anggota akan akan tersimpan kedalam database.

Tabel 4.10 Pengujian *Login User* Anggota

Kasus dan Hasil Uji *Login User Anggota* (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : Gustian *password :* Gustian	Dapat masuk ke *form* halaman utama konsumen / anggota	username dan password benar	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji *Login User* Anggota (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : Gustian *Password :* gustian	Tidak dapat login sebagai *user* anggota".	*Username* dan *Password* salah.	[X] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Login Admin

Pada bagian pengujian *login administrator* ini dilakukan dengan menggunakan *validasi* terhadap data *username* dan *password* yang dimasukan, apabila data masukan *valid* maka *login* sukses tetapi apabila data masukan tidak *valid* maka *login* gagal.

Tabel 4.11 Pengujian *Login Admin*

Kasus dan Hasil Uji *Login Admin* (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin *Password : admin*	Dapat masuk ke *form administrator*.	*Username* dan *password* benar	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus dan Hasil Uji *Login Admin* (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : *admin* *Password* : *admin*	Tidak dapat *login* sebagai *admin* dan akan menampilkan pesan LOGIN GAGAL	Username dan password salah	[X] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Input Pendaftaran

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukkan sejumlah data diri *user* ke dalam *database*, dengan beberapa *validasi*.

Tabel 4.12 Pengujian Input Pendaftaran

Kasus dan Hasil Uji Input *User* (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data diri konsumen.	Dapat masuk ke *form* pendaftaran data diri konsumen.	Pengisian sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Tombol *save*.	Data tersimpan ke dalam database dan muncul pesan data telah tersimpan.	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol *cencel.*	Data yang telah di inputkan pada *field* menjadi kosong.	Tombol reset sesuai dengan yang diharapkan	[X] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Input Pembelian

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukkan data pembelian barang sesuai dengan *form* yang telah disediakan pada aplikasi sistem informasi penjualan berbasis *web* ke dalam database, dengan beberapa validasi.

Tabel 4.13 Pengujian Input Pembelian

Kasus dan Hasil Uji Input Pembelian (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Ikuti tatacara pembelian	Dapat masuk ke tampilan barang	Pengisian sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Beli Dan selesai belanja	Data pemesanan tersimpan ke dalam database.	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol Hapus	Data pemesanan yang telah di inputkan pada *field* menjadi gagal dan kembali ke menu utama	Tombol hapus sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian Input Data Keluhan, Kritik dan Saran

Pengujian ini adalah pengujian dengan memasukkan data keluhan, kritik dan saran konsumen sesuai dengan *form* keluhan, kritik dan saran ke dalam *database*.

Tabel 4.14 Pengujian Input Data Keluhan, Kritik dan Saran

Kasus dan Hasil Uji Input Data Keluhan, Kritik dan Saran (Data Normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi data keluhan, kritik, dan saran.	Dapat masuk ke *form peng*isian data keluhan, kritik dan saran	Pengisian sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol kirim pesan	Data keluhan, kritik dan saran tersimpan ke dalam database	Tombol simpan sesuai dengan yang diharapkan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa perangkat lunak ini dapat digunakan dengan baik, namun pengujian tersebut dapat dikatakan belum sempurna, karena hanya dilakukan pada satu sisi pengujian. Dari semua yang telah dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam aplikasi sistem informasi penjualan *action figure* berbasis *web* pada RAM'Z HOBBY STORE Cimahi.