BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan, pada tahapan selanjutnya adalah perancangan sistem yang akan di usulkan. Pada tahap ini akan di rancang perangkat lunak (software aplikasi), sistem informasi pemesanan organisasi VAC Indonesia.

Perencanaan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang di butuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah di terapkan. Perancangan sistem dapat di artikan sebagai:

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan – kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan di bentuk.
5. Konfigurasi komponen software dan hardware sistem.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk membuat rancangan bangun sebuah sistem dan pengkonfigurasian perangkat lunaknya. Sehingga dihasilkan suatu sistem yang lebih baik. Perancangan sistem ini merupakan suatu proses

pemecahan yang dihadapi dan bertujuan untuk membangun sebuah sistem yang dapat memenuhi sasaran, kebutuhan, dan tujuan yang ingin di capai. Tujuan perancangan sistem informasi ini akan di uraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengurangi kelemahan- kelemahan yang ada pada sistem sebelumnya, serta untuk meningkatkan keakuratan dan kecepatan informasi yang di butuhkan.
2. Diharapkan dapat meningkatkan kinerja perusahaan sehingga pelayanan terhadap pelanggan pun menjadi lebih baik.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang di Usulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan. Pada prosedur yang di usulkan ini penulis melakukan beberapa perubahan dan penambahan dalam hal proses, penyimpanan data dan pembuatan laporan yang terkomputerisasi.

Sistem yang di usulkan ini menggambarkan secara keseluruhan bagaimana proses pemesanan dan pengajuan merchandise pada organisasi Vespa Antique Club Indonesia. Dari mulai proses pemesanan item dan pengajuan hingga pembuatan laporan.

Dengan di usulkanya sistem yang baru ini, maka pengunjung website atau member dengan mudah mendapatkan informasi mengenai VAC Indonesia serta member dapat melakukan proses bisnis berupa pemesanan dan pengajuan merchandise secara online, proses pemesanan di awali dari member melakukan login kemudian masuk ke halaman member, member dapat melakukan proses

pemesanan dengan melihat item yang tersedia, setelah member memilih item sistem akan memampilkan halaman keranjang belanja di halaman tersebut member dapat memesan lebih dari satu jenis item, item yang di pilih akan di kalkukasikan total harga berikut harga ongkos pengiriman ke alamat member, setelah sesuai dengan pesanan member di beri instruksi pada halaman detail pemesanan berupa no rekening pengurus pusat agar melakukan pembayaran dan melakukan proses upload bukti transfer di tombol yang disediakan dengan menginput nomer pesanan komentar dan mengirim foto bukti transfer, setelah melakukan proses transaksi maka member dapat mencetak bukti pembayaran. Admin atau pengurus pusat akan melakukan pengiriman barang yang di pesan setelah proses pemesanan telah valid dan merubah status pemesanan dari baru/belum lunas/ menjadi lunas.

Proses pengajuan tersedia untuk memudahkan member dalam melakukan perizinan atas pembuatan merchandise untuk wilayah nya. Member dapat melakukan pengajuan dengan membuka form pengajuan pada halaman member, tombol tambah pengajuan berisi tentang form input pengajuan seperti tujuan pembuatan, jenis, deskripsi dan contoh desain item. Setelah melakukan pengisian form dan mengirimnya maka admin akan mendapatkan pesan pemberitahuan pada menu pesan dan dalam melakukan konfirmasi pengajuan admin akan merubah status form menjadi disetujui, di tolak atau belum disetujui dengan penjelasan yang tersedia pada kolom komentar pada form pengajuan. Member akan mengetahui adanya timbal balik dari admin melalui pesan notifikasi yang tersedia pada halaman member.

Dengan adanya transaksi dari pemesanan merchandise tentunya akan ada laporan yang menjadi kesimpulan dari hasil pemesanan merchandise yang telah berjalan di organisasi VAC Indonesia. Dalam hal ini proses penyusunan laporan juga lebih efisien dan lebih akurat. Laporan tersebut tentunya akan membantu pengurus pusat dalam hal pengambilan keputusan demi kemajuan organisasi.

Untuk hal keamanan data, tentunya akan di buat hak akses sesuai dengan tingakatanya. Masing-masing user memiliki hak atau otoritasnya sendiri dalam pemanfaatan sistem informasi tersebut, sehingga dapat mencegah terjadinya hal hal yang tidak di inginkan. Hak-hak yang ada nanti nya akan di bagi menjadi dua bagian, yaitu admin dan member

Admin adalah hak akses yang memiliki otoritas tertinggi yang di pegang oleh pengurus pusat dalam penggunaan sistem informasi. Dalam hal ini admin adalah orang pertama yang menjalankan sistem informasi pemesanan merchandise pada website VAC Indonesia. Dimana admin akan membuat id member sebanyak jumlah cabang wilayah anggota VAC Indonesia, selain itu admin dapat mengolah data didalam sistem informasi pemesanan kamar baik itu menambah, edit, hapus data serta membuat laporan dari aktivitas yang terdapat didalam sistem informasi pemesanan merchandise. sedangkan hak member yang di pegang oleh pengurus cabang yaitu melakukan proses pemesanan dan pengajuan pada website pemesanan merchandise VAC Indonesia

4.1.3 Perancangan Prosedur yang di Usulkan

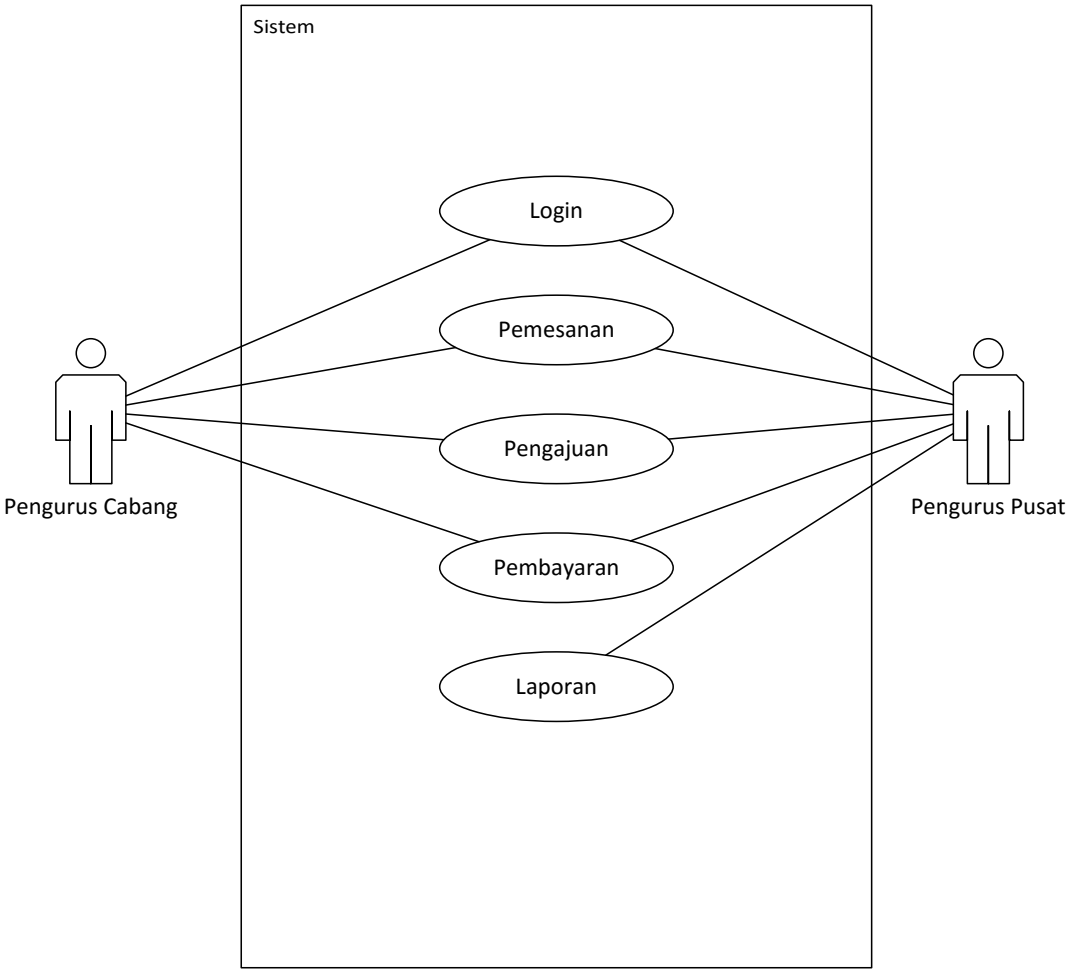
Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram* dan *deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang di rancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.1.3.1 Diagram *Use Case* yang di Usulkan

Use case adalah gambar fungsionalitas dari sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Untuk menggambarkan sistem yang diusulkan berikut diagram *use case* yang di usulkan:

1. Gambar Use Case yang di usulkan



Gambar 4.1 Use Case yang di usulkan

a. Definisi aktor dan deskripsinya

Aktor adalah orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Simbol aktor digambarkan dengan simbol orang. Aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 4.1 Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1	Pengurus Pusat	Yaitu pihak yang mengatur semua proses pemesanan, pengajuan dan update data dengan cara menggungah ke website pemesanan
2	Pengurus Cabang	Pihak yang menggunakan sistem untuk melakukan proses pemesanan dan pengajuan melalui interface yang di sediakan pengurus pusat

b. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor. Fungsionalitas ini biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama *use case. Use case* mendeskiripsikan apa yang akan sistem kerjakan tapi tidak memberi spesifikasi dan tidak memiliki kompetensi bagaimana dia bisa melakukannya.

Tabel 4.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

No.	Use Case	Deskripsi
1.	Login	Membuka hak akses setiap User (Admin/pengurus pusat dan Pengurus cabang) untuk dapat menggunakan fasilitas yang sudah disediakan oleh sistem aplikasi Pemesanan merchandise.

2.	Pemesanan	Proses pengajuan pembuatan merchandise kepada pengurus pusat di dalam sistem pemesanan merchandise Proses pemesanan merchandise kepada pengurus pusat didalam sistem pemesanan merchandise
3.	Pengajuan	Proses pengajuan pembuatan merchandise kepada pengurus pusat di dalam sistem pemesanan merchandise
4.	Pembayaran	Proses mencetak bukti transaksi telah melakukan proses pemesanan
5.	Laporan	Proses mencetak data proses bisnis kedalam bentuk laporan

4.1.3.2 Skrenario Use Case

Skrenario Use Case bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan diagram use case. Berikut adalah skrenario use case dari diagram use case yang di usulkan

1. **Tabel 4.3** Skenario *Use Case* Login

Identifikasi	
Nama	Login
Tujuan	Membuka hak akses user (Admin dan pengurus cabang) untuk dapat menggunakan fasilitas yang sudah disediakan oleh sistem aplikasi

	pemesanan merchandise
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Admindan Pengurus cabang
Kondisi awal	
Pengurus pusat belum login dan pengurus cabang belum login status account user sudah aktif	
Main Flow	
Aksi actor Admin dan pengurus cabang	**Reaksi Sistem**
	1. Menampilkan form login.
2. Mengisi username dan password pada form login.	
	3. Verifikasi kelengkapan data login dan autentifikasi data login dengan data username dan password pada database. Cek A1: Kelengkapan data cek A2: data login sesuai atau tidak.
	4. Menampilkan halaman menu utama untuk user yang bersangkutan.
Kondisi Akhir	
User (Admin,pengurus cabang) telah login.	

2.**Tabel 4.4** Tabel Skrenario *Use Case* Pemesanan merchandise

Identifikasi	
Nama	Pemesanan Merchandise
Tujuan	Melakukan proses pemesanan merchandise kepada pengurus pusat
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	member
Kondisi awal	

Pengurus cabang ingin melakukan pemesanan merchandise	
Main Flow	
Aksi aktor member dan admin	**Reaksi Sistem**
1. memilih menu pemesanan	
	2. menampilkan daftar barang yang akan di pesan
3. memilih barang yang akan di pesan	
	4. menampilkan halaman keranjang belanja
5. mengisi jumlah barang yang akan di pesan dan menambah keranjang	
6. memilih tombol selesai belanja	
	7. menampilkan halaman detail pembayaran
8. melakukan pembayaran harga jumlah pesanan	
9. memilih tombol upload bukti transfer	
	10. menampilkan form pengisian bukti transfer
11. mengupload bukti transfer	
Kondisi Akhir	
Member telah melakukan proses pemesanan merchandise	

3. **Tabel 4.5** Tabel Skrenario *Use Case* Pengajuan Merchandise

Identifikasi	
Nama	Pengajuan
Tujuan	Melakukan proses pengajuan pembuatan merchandise kepada pengurus pusat
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Member
Kondisi awal	
Pengurus cabang ingin mengajukan pengajuan kepada pengurus pusat	

Main Flow	
Aksi aktor member	**Reaksi Sistem**
1. memilih menu pengajuan	
2. memilih tombol buat pengajuan	
	3.menampilkan form pengisian pengajuan
4.mengisi form pengajuan	
5.mengirim form pengajuan yang telah di isi	
	6. menyimpan data pengajuan member
Kondisi Akhir	
Pengurus cabang menerima Umpan balik dari pengurus pusat berupa balasan penerimaan atau penolakan pengajuan, jika di terima pengurus pusat akan mengizinkan pembelian brand	

Tabel 4.6 Tabel Skrenario *Use Case* Pembayaran

Identifikasi	
Nama	Bukti transfer
Tujuan	Mencetak hasil bukti telah melakukan proses pemesanan merchandise
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Member
Kondisi awal	
Member ingin membuat bukti hasil telah melakukan proses pemesanan	
Main Flow	
Aksi aktor pengurus cabang	**Reaksi Sistem**
1.melakukan proses pemesanan	
2. melakukan pembayaran melalui transfer rekening	

3. memilih tombol upload bukti transfer	
	4. menampilkan form pengisian bukti transfer
5. menguplоad bukti transfer	
	6. menampilkan tombol cetak bukti pada halaman detail pembayaran
7.Memilih tombol cetak	
	8. Menampilkan jendela baru dengan format .pdf
Kondisi Akhir	
Member dapat mencetak bukti tanda telah melakukan proses pemesanan	

Tabel 4.7 Tabel Skrenario *Use Case* Laporan

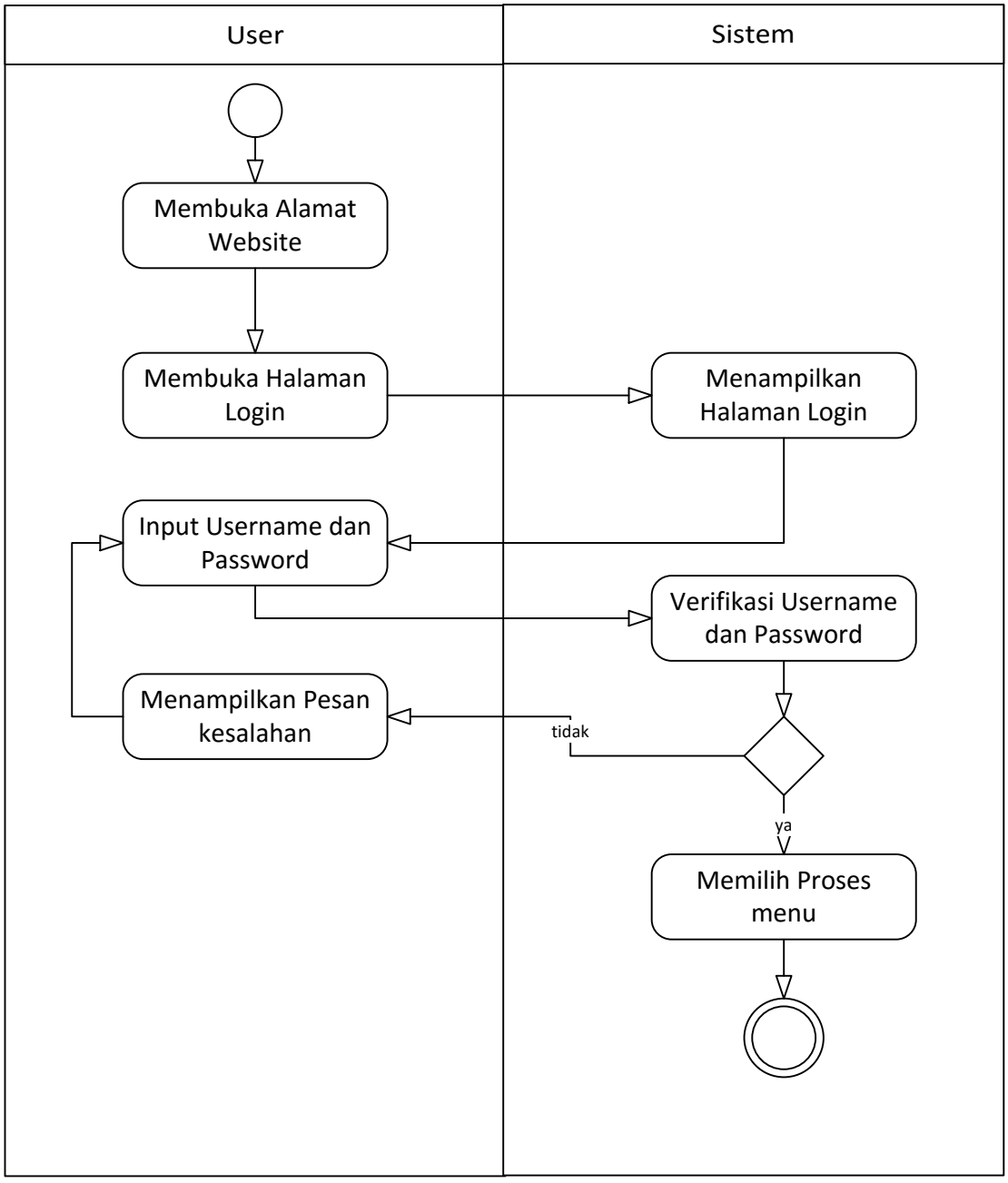
Identifikasi	
Nama	Laporan
Tujuan	Mencetak data hasil proses bisnis pada website pemesanan merchandise
Deskripsi	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Admin
Kondisi awal	
Admin ingin mencetak data laporan	
Main Flow	
Aksi aktor pengurus cabang	**Reaksi Sistem**
1. Masuk ke halaman admin	
	2. menampilkan dashboard admin
3. memilih salah satu menu data proses	
	4. menampilkan data proses
5. memilih tombol cetak	
	6. menampilkan jendela Laporan

Kondisi Akhir
Admin dapat mengunduh data laporan yang di inginkan

4.1.3.3 *Diagram Activity* yang di Usulkan

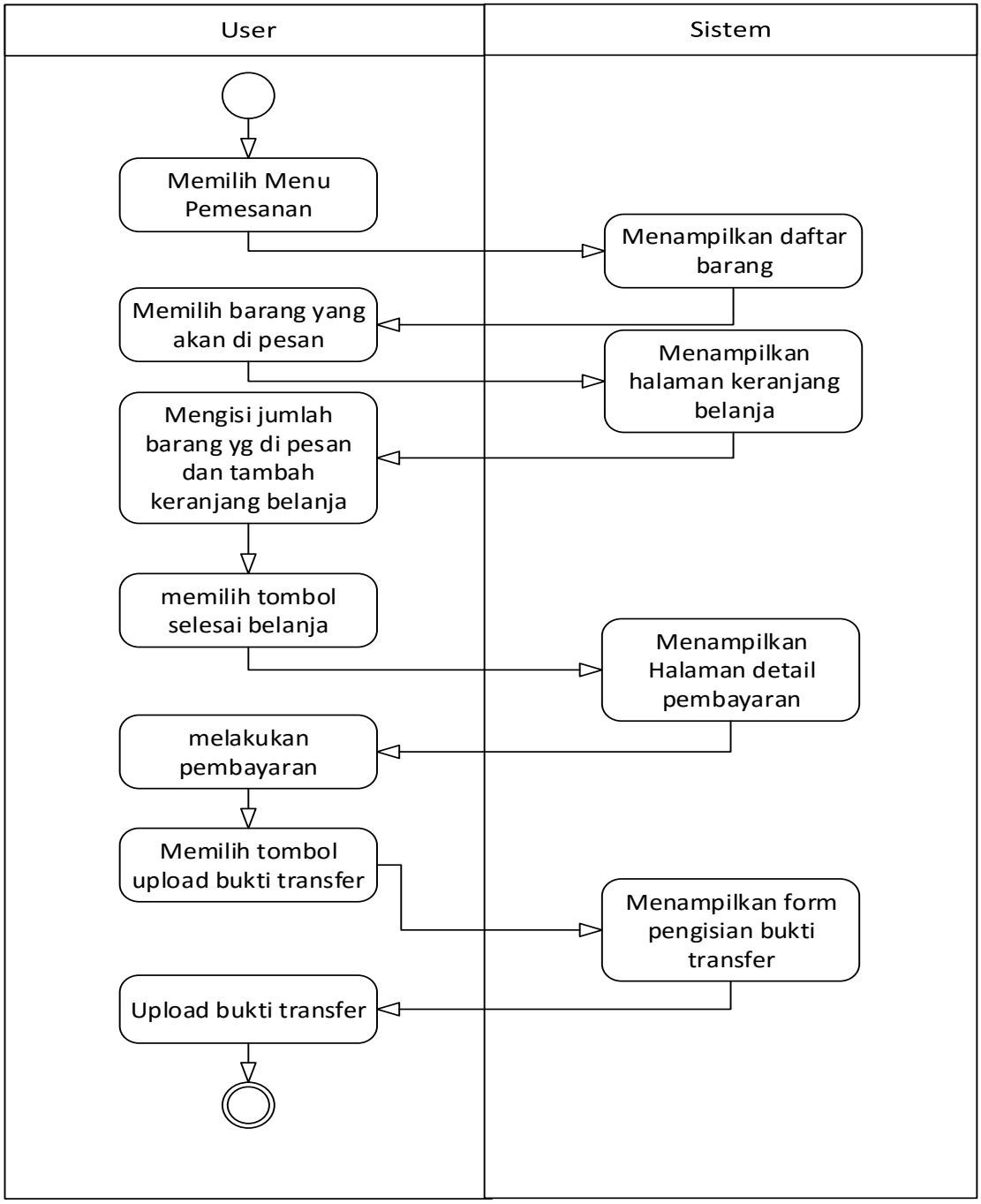
Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram *state* yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainya dalam sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

1. Diagram Aktivitas Login



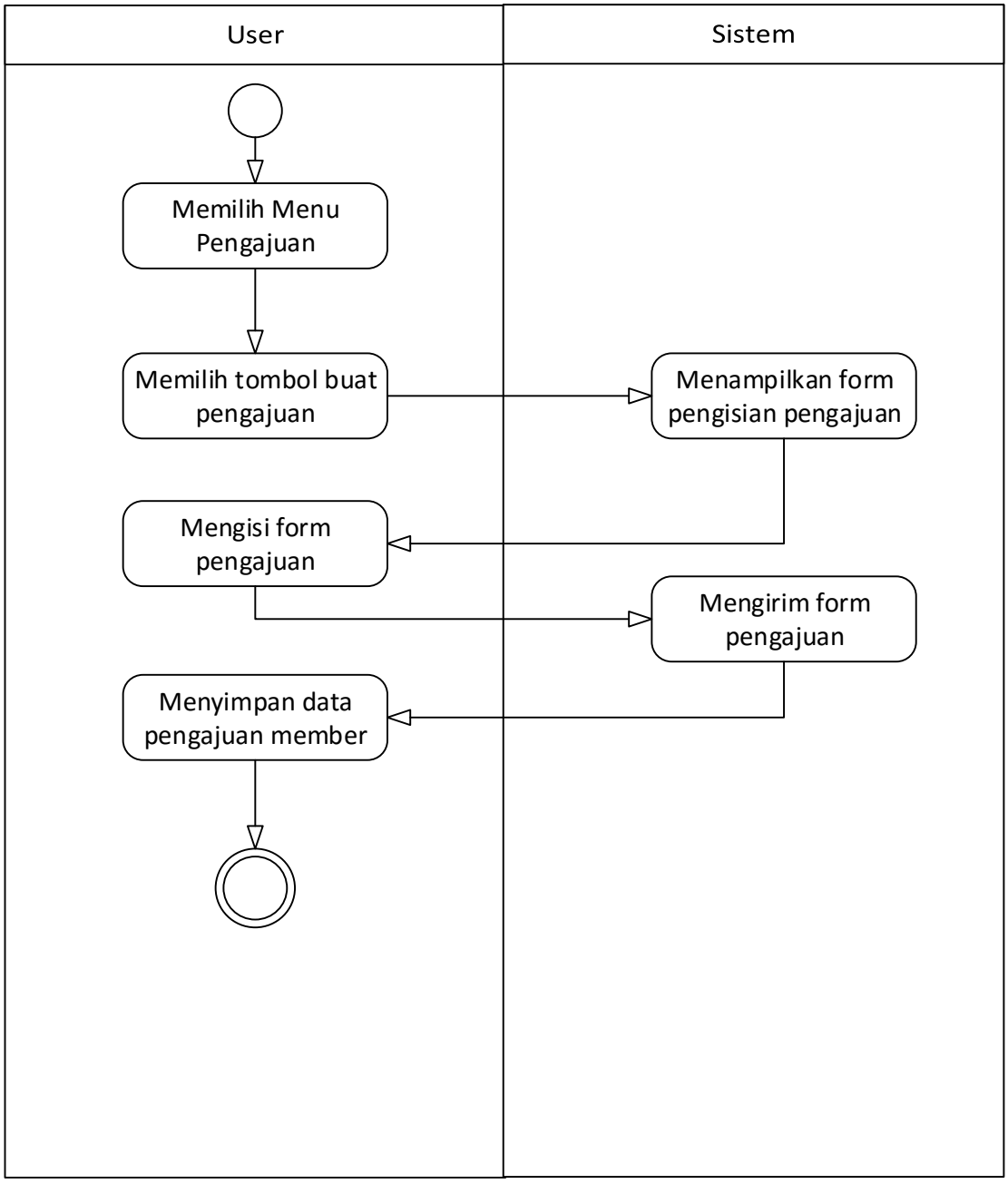
Gambar 4.2 *Diagram Activity Login* yang di usulkan

2. Diagram pemesanan yang di usulkan



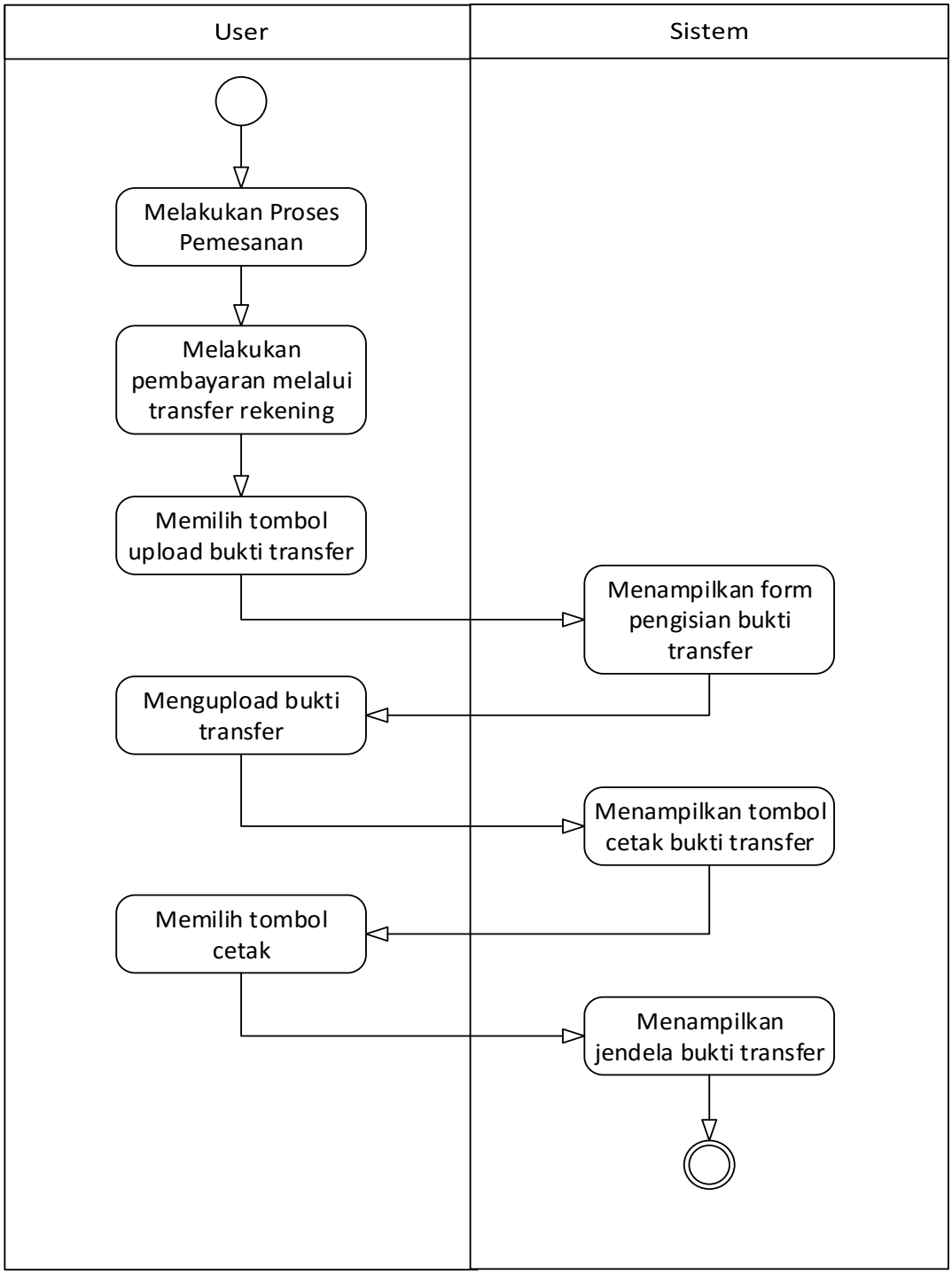
Gambar 4.3 *Diagram Activity* Pemesanan yang di usulkan

3. Diagram Aktivitas Pengajuan



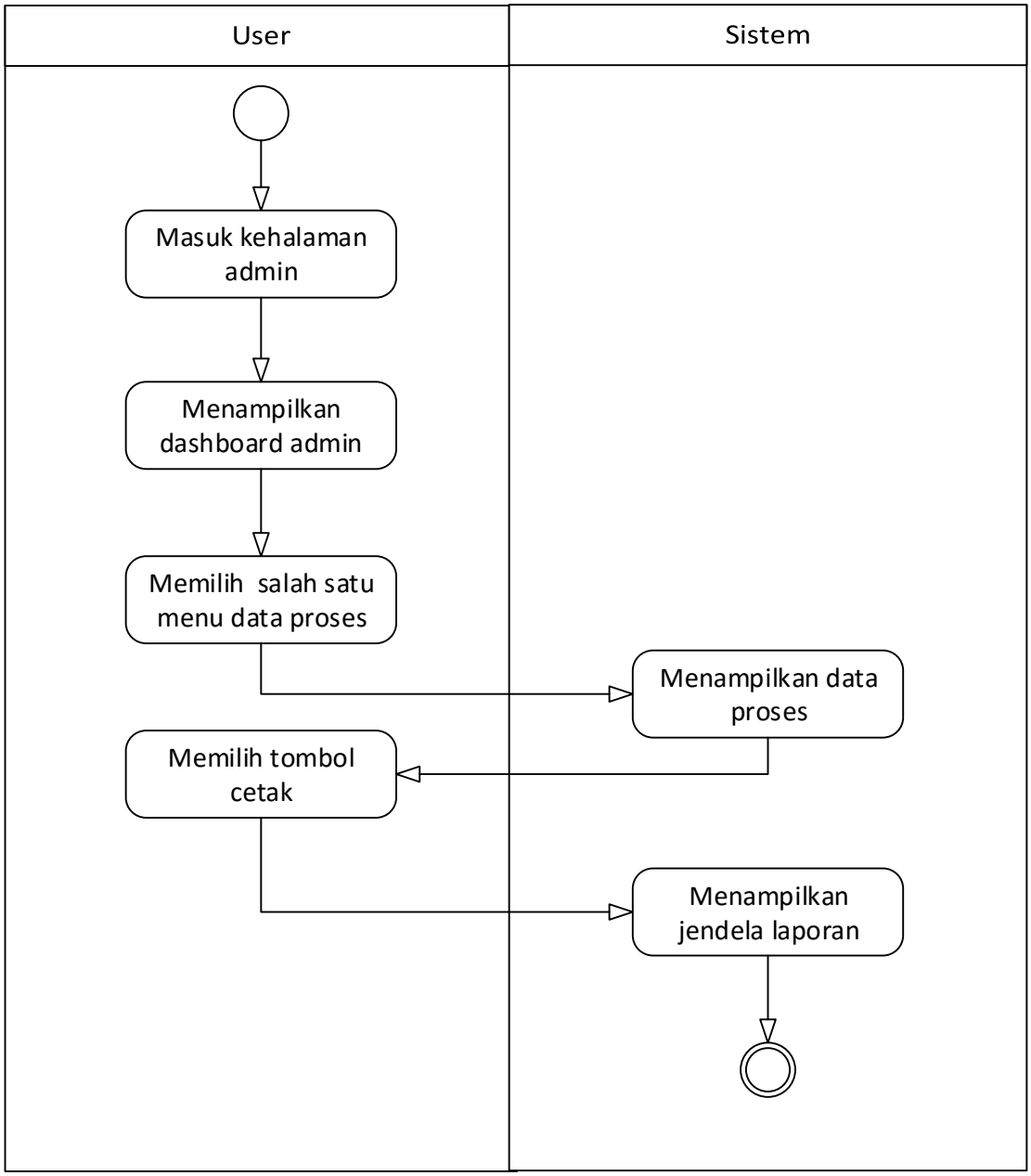
Gambar 4.4 *Diagram Activity* Pengajuan yang di usulkan

4. Diagram Aktivitas Pembayaran



Gambar 4.5 *Diagram Activity* pembayaran yang di usulkan

5. Diagram Aktivitas Laporan



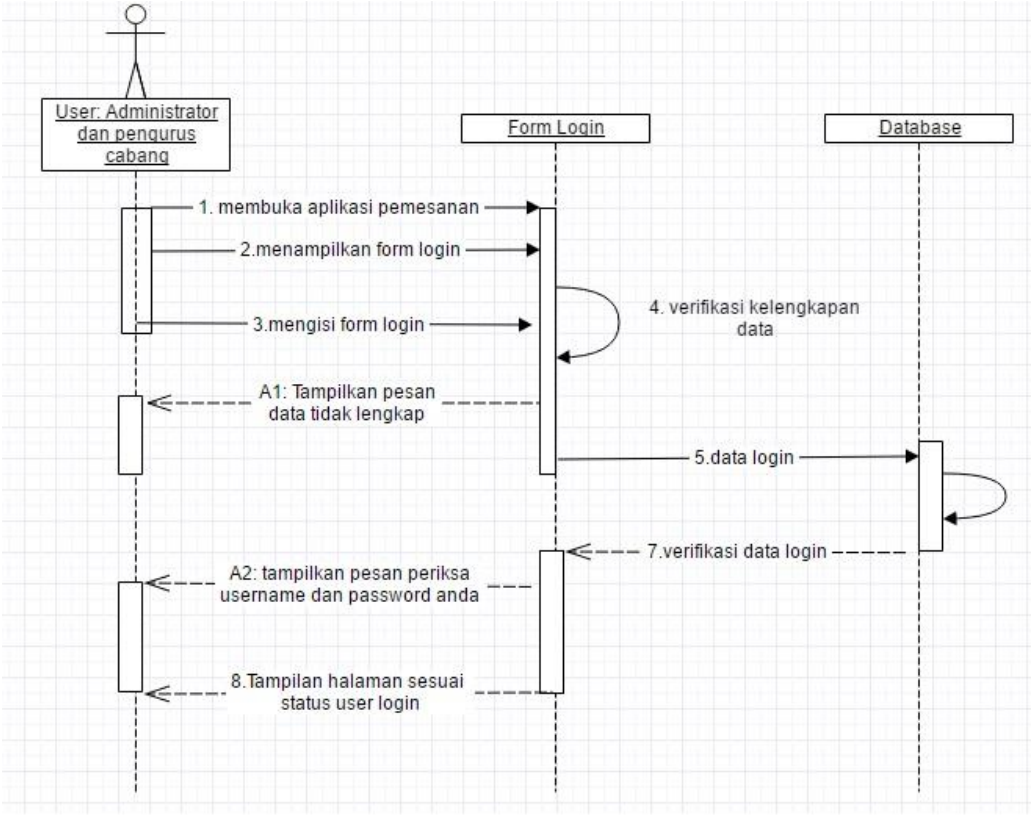
Gambar 4.6 *Diagram Activity* Laporan yang di usulkan

4.1.3.4 *Sequence Diagram* yang Diusulkan

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetap pada dasarnya *sequence diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaanya untuk menunjukan rangkaian pesan yang di kirim antara objek juga interaksi antara objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukan dengan proses vertical.

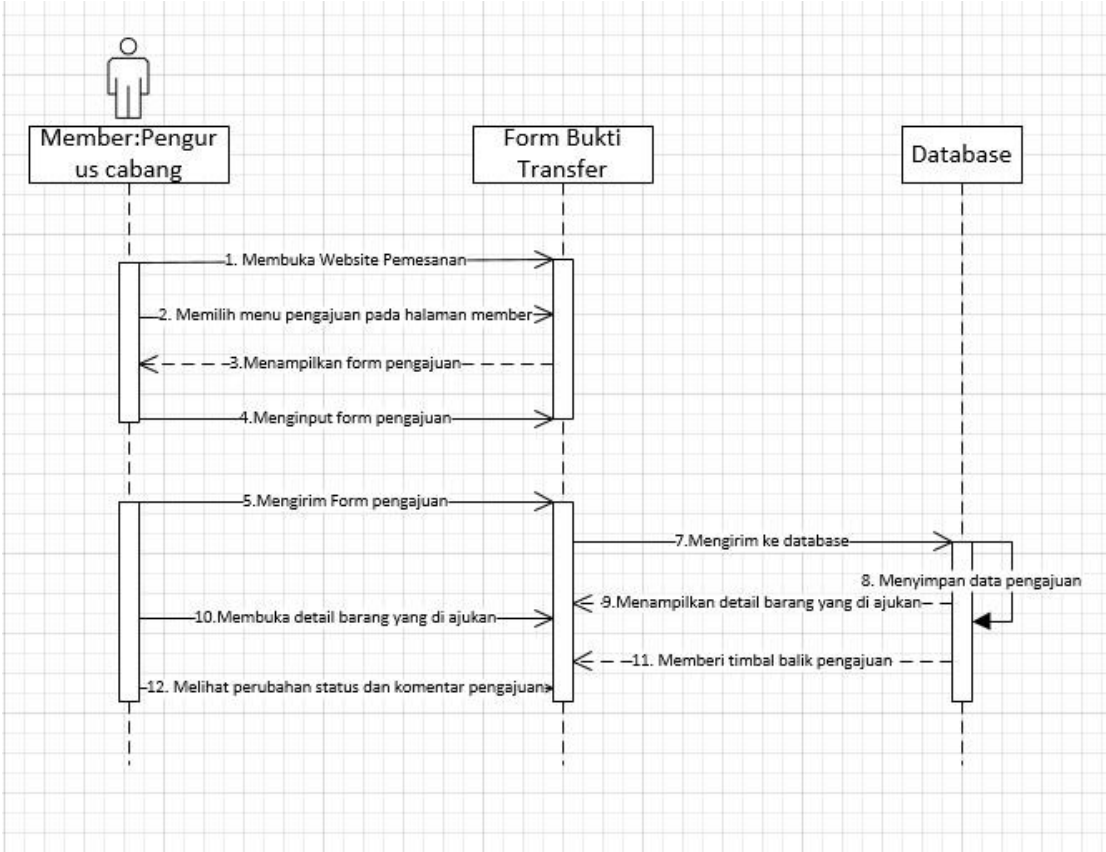
Berikut adalah sequence diagram yang ada pada sistem pemesanan merchandise pada organisasi VAC Indonesia.

1. Sequence Diagram Login



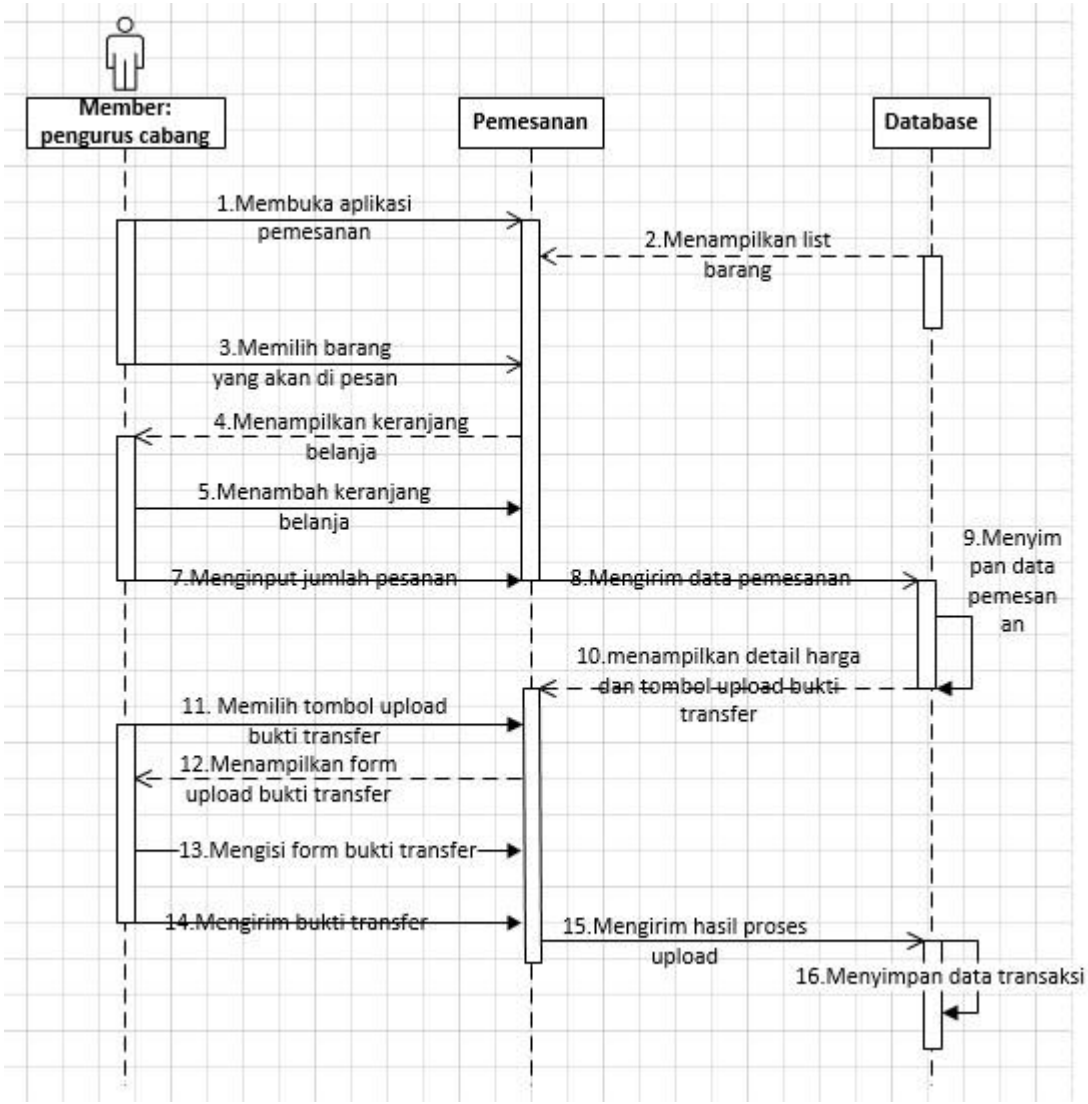
Gambar 4.7 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Pengajuan



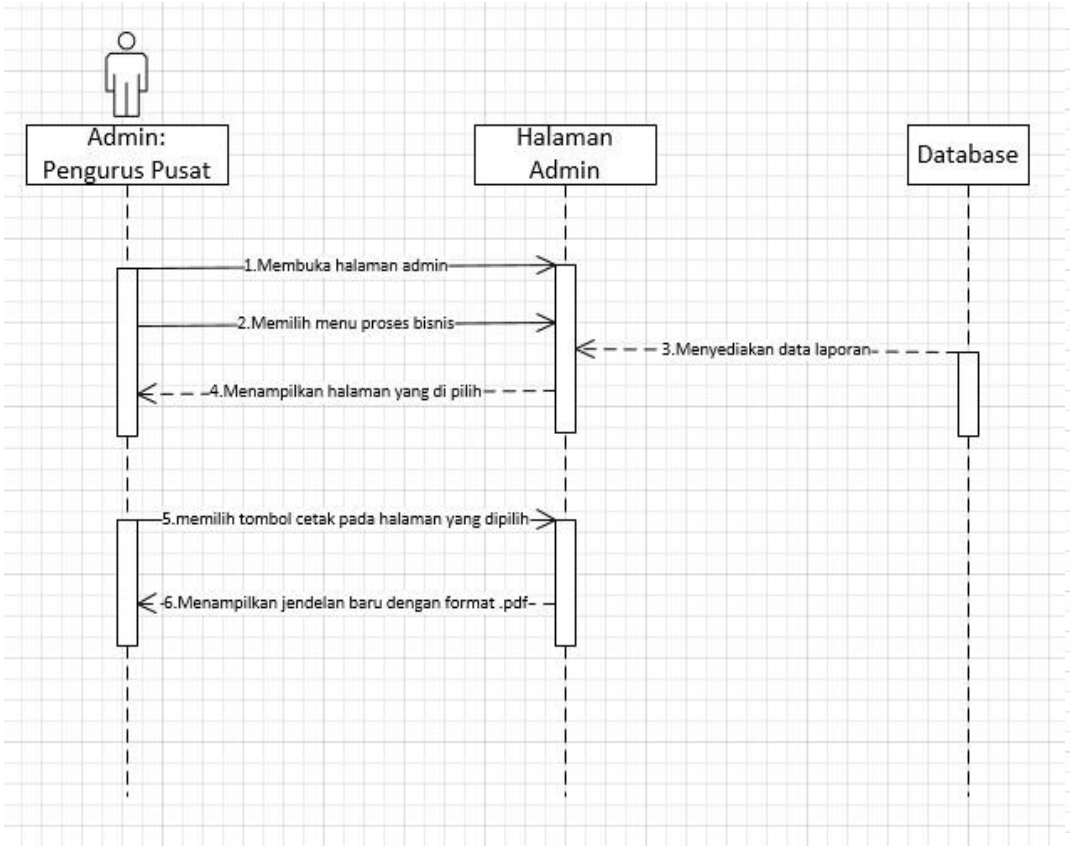
Gambar 4.8 Sequence Diagram Pengajuan

3. Sequence Diagram Pemesanan



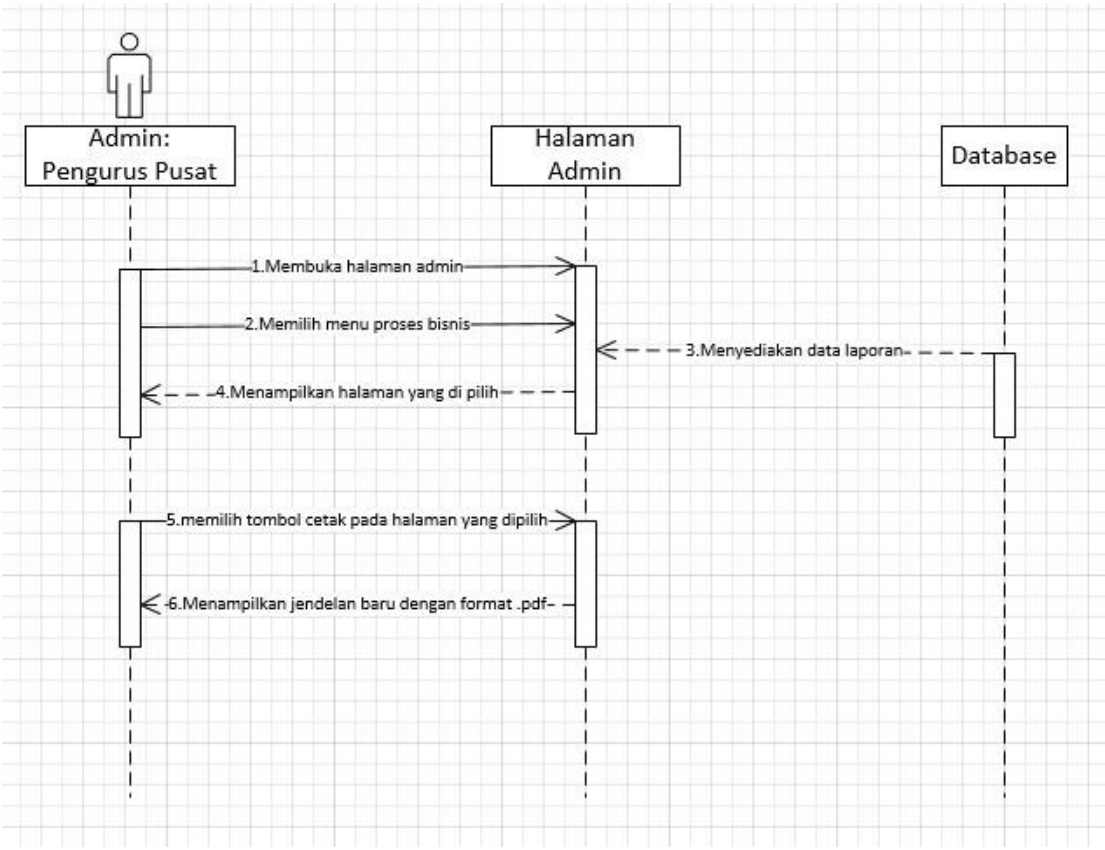
Gambar 4.9 Sequence Diagram Pemesanan

4. Sequence Diagram pembayaran



Gambar 4.10 Sequence Diagram bukti transfer

5. Sequence Diagram Laporan



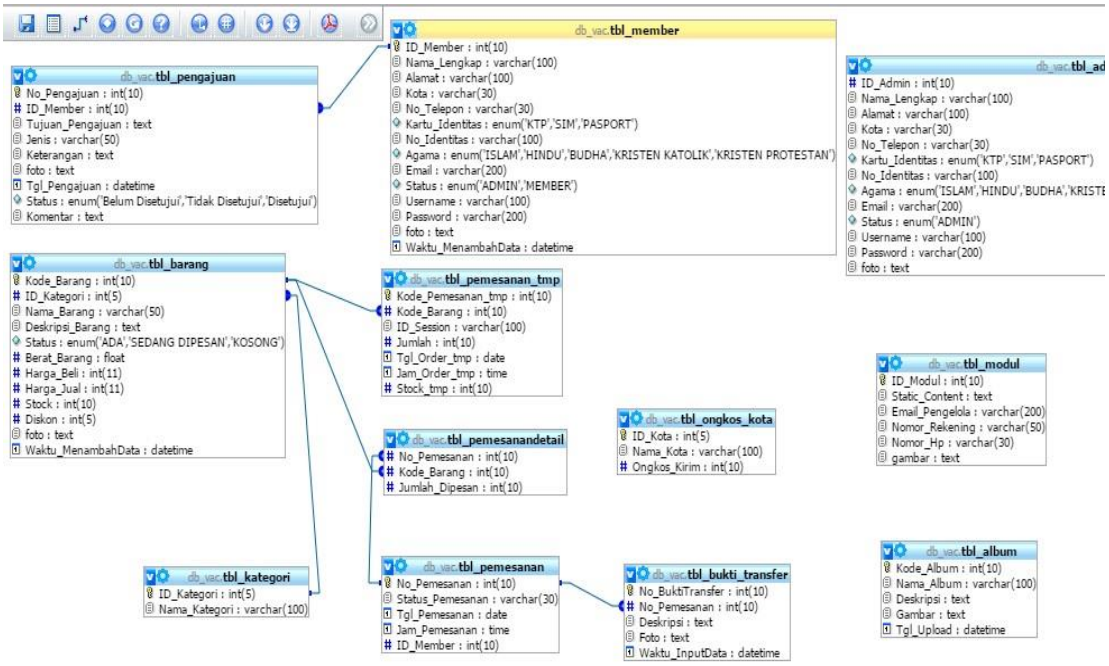
Gambar 4.11 Diagram Sequence Laporan

4.1.4 Perancangan Data

4.1.4.1 *Class Diagram*

Diagram Kelas adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. Diagram kelas memberi gambaran/ diagram statis tentang sistem atau perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya adapun

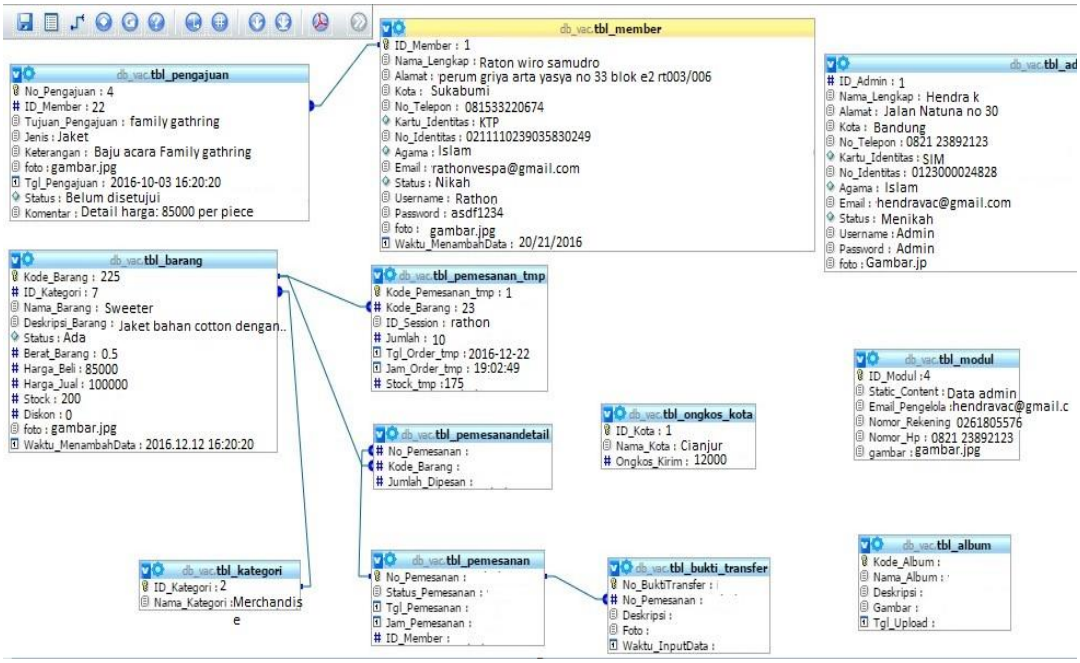
diagram class pada sistem informasi pemesanan merchandise pada organisasi VAC Indonesia yang di usulkan sebagai berikut:



Gambar 4.12 Diagram class

4.1.4.2 *Object Diagram*

Diagram objek adalah diagram yang memberikan gambaran struktrur model sebuah sistem, dalam kurun waktu tertentu. Diagram objek yang berasal dari diagram kelas sehingga diagram objek tergantung pada diagram kelas. Objek diagram, kadang-kadang disebut sebagai *instance* sangat mirip dengan diagram kelas. Seperti diagram kelas diagram objek juga menunjukan hubungan antara objek, tetapi objek diagram menggunakan contoh-contoh dunia nyata. Objek diagram digunakan untuk menunjukan bagaimana sistem akan terlihat seperti pada waktu tertentu. Karena ada data yang tersedia di objek objek diagram sering digunakan untuk menjelaskan hubungan yang kompleks antara objek.

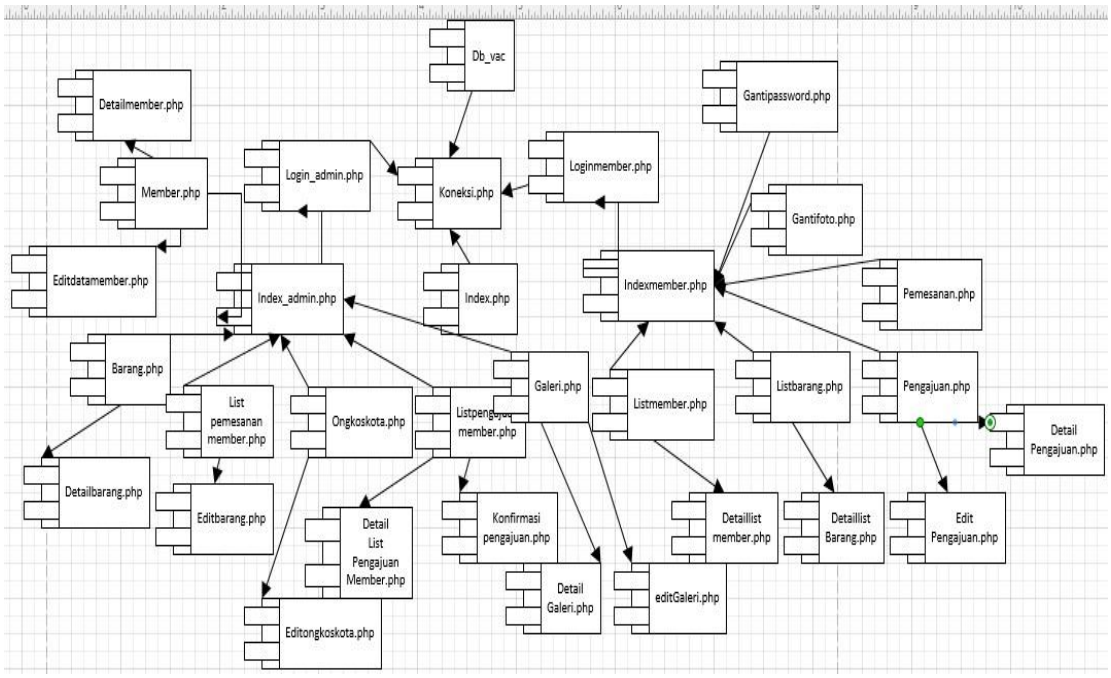


Gambar 4.13 Diagram Objek

4.1.4.3 *Component Diagram* yang Diusulkan

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antara komponen peranti lunak, termasuk ketergantungan *(dependency)*. Diantara modul berisi kode, baik berisi *source code*, *binary*, *library*, *executable*. Berikut adalah component diagram yang di usulkan:

1. *Gambar Component* Diagram yang diusulkan



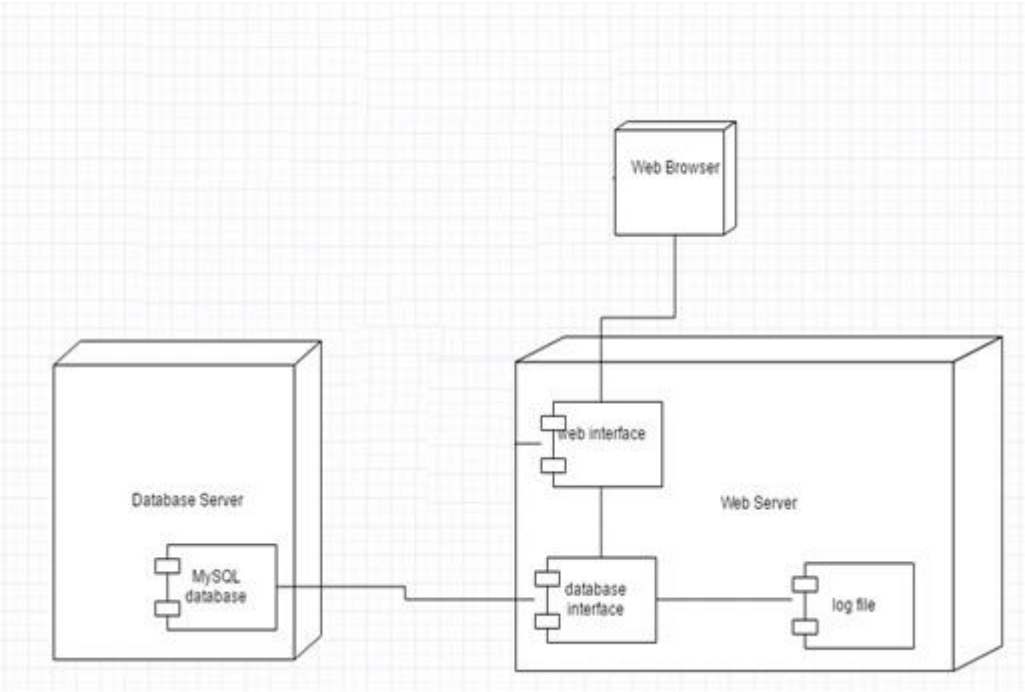
Gambar 4.14 Component Diagram yang di usulkan

4.1.4.4 Deployment Diagram yang Diusulkan

Memperlihatkan setiap simpul (node) dalam jaringan, hubungan – hubungan antara simpul itu sendiri serta proses-proses yang akan berjalan di masing-masing simpul.

Adapun *deployment diagram* pada sistem informasi pemesanan merchandise pada organisasi VAC Indonesia yang di usulkan sebagai berikut:

1. Gambar Deployment Diagram yang diusulkan



Gambar 4.15 *Deployment Diagram* yang Diusulkan

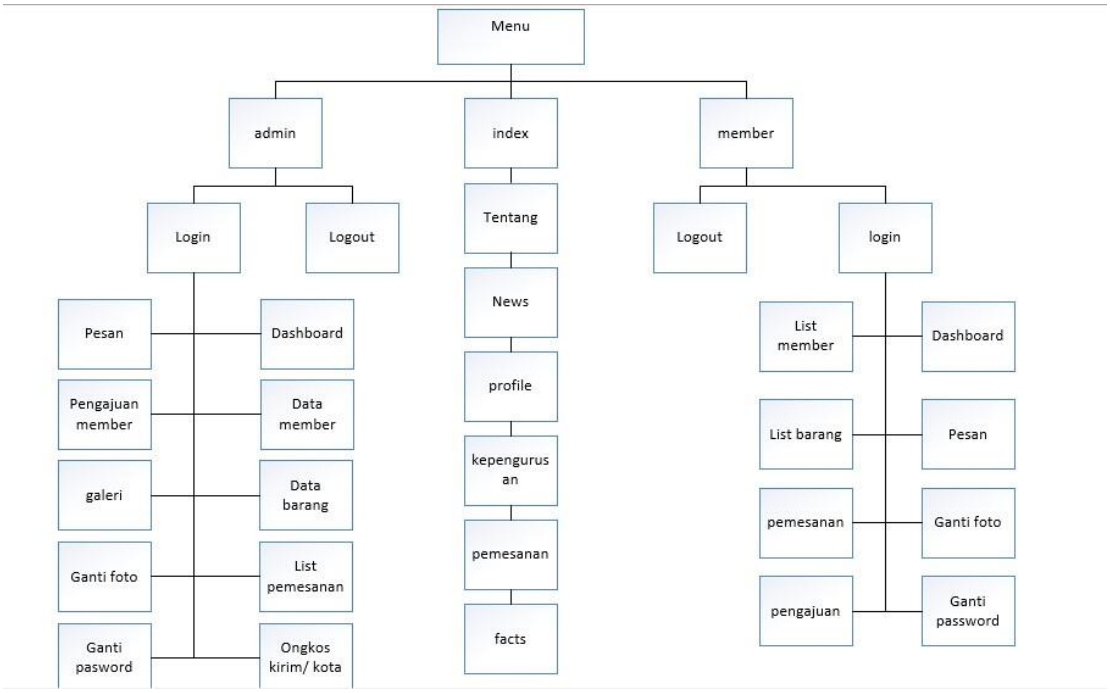
4.2 Perancangan Antar Muka

User interface sangatlah penting dalam suatu aplikasi atau program, karena *user interface* merupakan bagian dari perangkat lunak yang menjadi sarana komunikasi antara user dengan sistem serta dapat memberikan kemudahan dan tidak membingungkan bagi user dalam melakukan aktivitasnya, sehingga user interface sangat berpengaruh terhadap cara pengguna berinteraksi dengan sistem.

4.2.1 Struktur Menu

Struktur menu dalam Web ini dibagi menjadi dua bagian yaitu panel admin sebagai back end dan home utama sebagai front end.

Berikut adalah struktur menu Website Online Pemesanan Merchandise VAC Indonesia:



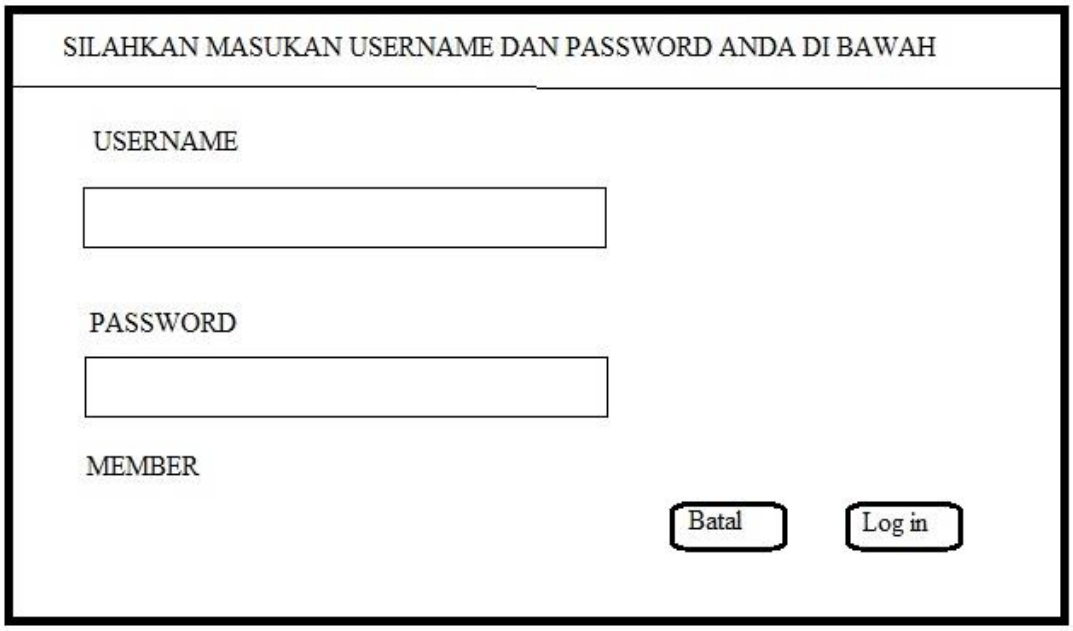
Gambar 4.16 Struktur Menu

4.2.2 Perancangan Input

Masukan (input) merupakan awal dimulainya suatu proses didalam sistem, dimana data dimasukan untuk diolah menjadi informasi yang lebih berguna. Perangan input yaitu pembuatan antarmuka *(interface)* untuk menerima masukan dari pengguna sistem, antarmuka untuk input ini harus memberikan kejelasan kepada user baik bentuk maupun masukan-masukan yang harus diisi.

1. Form input Login

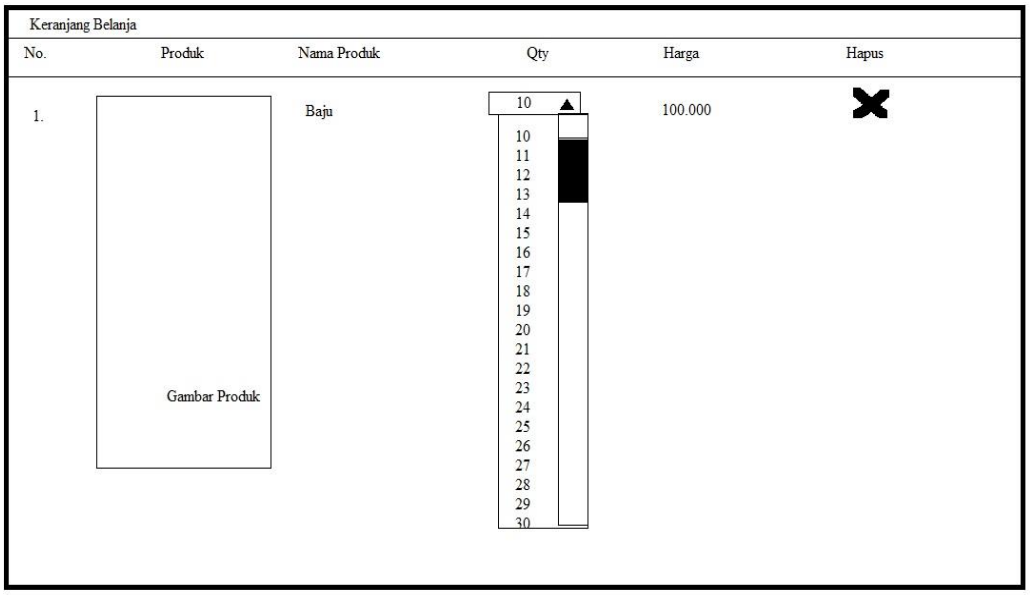
   Form yang digunakan untuk melakukan input log in ke menu halaman member untuk melakukan proses bisnis.



Gambar 4.17 Input Form Login

2. Form input total pemesanan

Form yang di gunakan untuk melakukan input total item yang di pesan



Gambar 4.18 Form Total Pemesanan

3. Form Input upload bukti transfer

   Form yang di gunakan untuk melakukan input upload bukti transfer setelah melakukan transfer ke rekening pengurus pusat.



Gambar 4.19 Form Input upload bukti transfer

4. Form Input Pengajuan

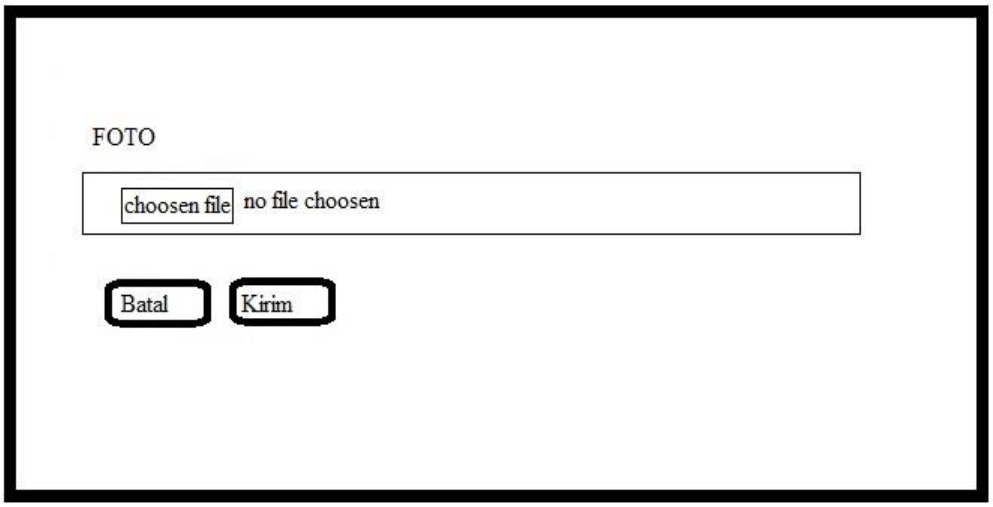
   Form yang digunakan untuk melakukan input pengajuan dari member ke pengurus pusat



Gambar 4.20 Form Input Pengajuan

5. Form Input Ganti foto

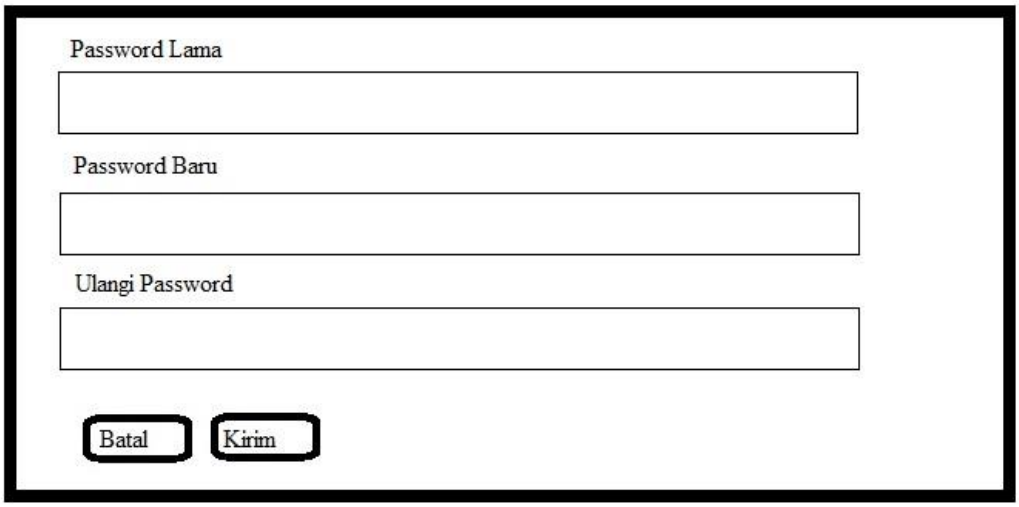
   Form yang di gunakan untuk input foto baru yang akan digunakan sebagai identitas member



Gambar 4.21 Form *input* Ganti foto

6. Form Input ganti *password*

   Form yang digunakan untuk input password baru guna menjaga keamanan account member.



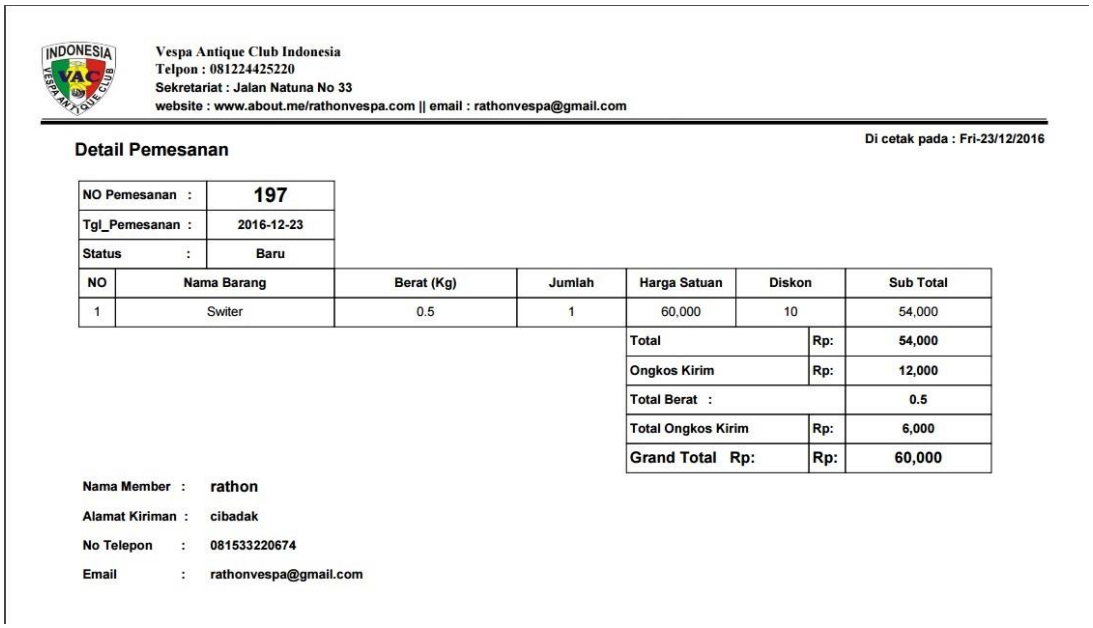
Gambar 4.22 Form input ganti password

6.2.3 Perancangan *Out Put*

Keluaran (*Output*) merupakan hasil akhir yang dicapai oleh suatu proses didalam sistem, dimana informasi yang di hasilkan adalah merupakan pengolahan data yang telah di lakukan. Perancangan *output* yaitu berupa Laporan detail pemesanan, Laporan Data Barang Laporan List Pemesanan dan pengajuan Member.

1. *Output* Laporan Detail Pemesanan

Laporan Detail Pemesanan dapat di cetak oleh admin dan member sebagai data hasil akhir dan bukti telah melakukan proses pemesanan di website pemesanan VAC Indonesia.



Vespa Antique Club Indonesia
Telpon : 081224425220
Sekretariat : Jalan Natuna No 33
website : www.about.me/rathonvespa.com || email : rathonvespa@gmail.com

Detail Pemesanan

Di cetak pada : Fri-23/12/2016

NO Pemesanan :	197
Tgl_Pemesanan :	2016-12-23
Status :	Baru

NO	Nama Barang	Berat (Kg)	Jumlah	Harga Satuan	Diskon	Sub Total
1	Switer	0.5	1	60,000	10	54,000

Total	Rp:	54,000
Ongkos Kirim	Rp:	12,000
Total Berat :		0.5
Total Ongkos Kirim	Rp:	6,000
Grand Total Rp:	Rp:	60,000

Nama Member : rathon
Alamat Kiriman : cibadak
No Telepon : 081533220674
Email : rathonvespa@gmail.com

Gambar 4.23 Laporan Detail pemesanan

2. *Output* Laporan Data Barang

Laporan Data Barang dapat di cetak oleh admin sebagai data hasil akhir untuk melihat informasi Barang yang tersedia pada Website pemesanan VAC Indonesia.



Vespa Antique Club Indonesia
Telpon : 081224425220
Sekretariat : Jalan Natuna No 33
website : www.about.me/rathonvespa.com || email : rathonvespa@gmail.com

Laporan Data Barang

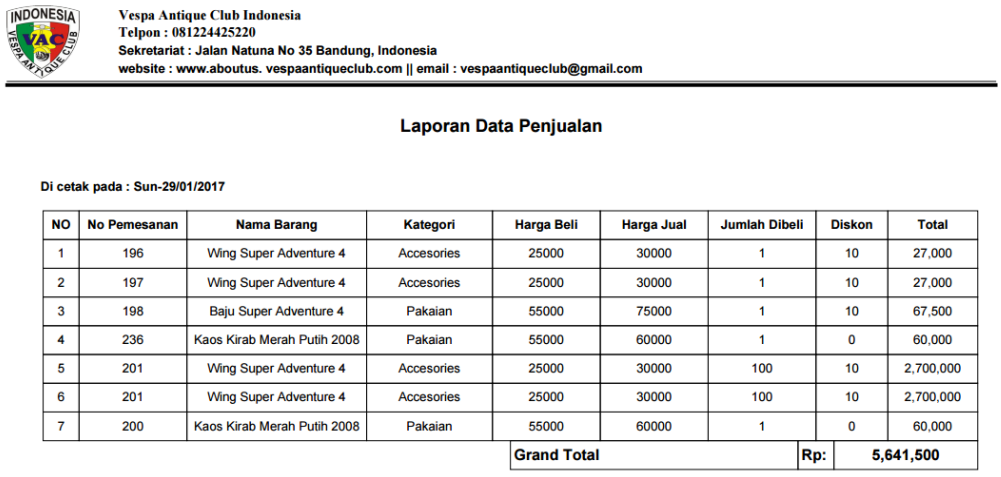
Di cetak pada : Fri-23/12/2016

NO	Kode Barang	Nama Barang	Kategori	Status	Harga Beli	Harga Jual	Stock	Diskon
1	228	Switer	Baju	ADA	50000	60000	5	10
2	229	kaka	Marchendaise	KOSONG	60000	80000	0	10
3	230	kk	Baju	KOSONG	40000	600000	0	10

Gambar 4.24 *Output* Laporan Data Barang

3. Output Laporan Data Penjualan

Laporan Data Penjualan dapat di cetak oleh admin sebagai data hasil akhir untuk melihat informasi hasil penjualan yang tersedia pada website pemesanan VAC Indonesia.



Vespa Antique Club Indonesia
Telpon : 081224425220
Sekretariat : Jalan Natuna No 35 Bandung, Indonesia
website : www.aboutus. vespaantiqueclub.com || email : vespaantiqueclub@gmail.com

Laporan Data Penjualan

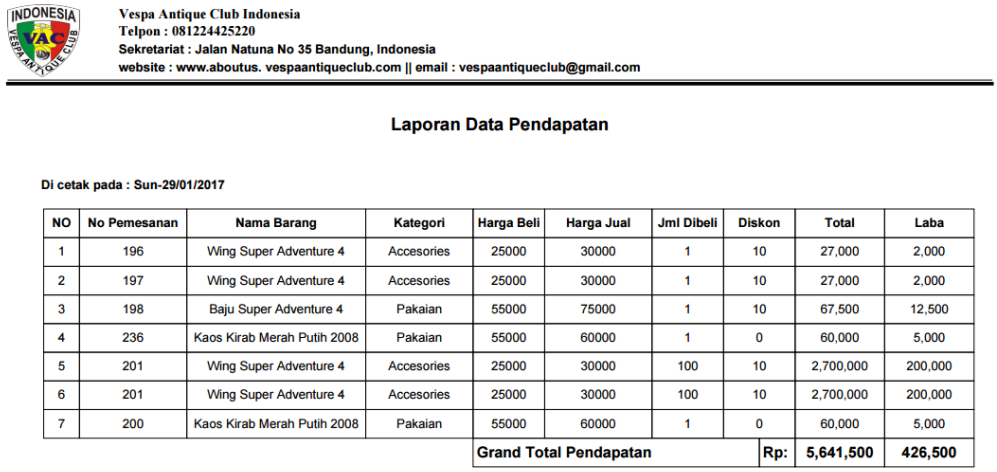
Di cetak pada : Sun-29/01/2017

NO	No Pemesanan	Nama Barang	Kategori	Harga Beli	Harga Jual	Jumlah Dibeli	Diskon	Total
1	196	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	1	10	27,000
2	197	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	1	10	27,000
3	198	Baju Super Adventure 4	Pakaian	55000	75000	1	10	67,500
4	236	Kaos Kirab Merah Putih 2008	Pakaian	55000	60000	1	0	60,000
5	201	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	100	10	2,700,000
6	201	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	100	10	2,700,000
7	200	Kaos Kirab Merah Putih 2008	Pakaian	55000	60000	1	0	60,000
				Grand Total			**Rp:**	**5,641,500**

Gambar 2.25 Output Laporan Data Penjualan

4. Output Laporan Data Pendapatan

Laporan Data Penjualan dapat di cetak oleh admin sebagai data hasil akhir untuk melihat informasi hasil penjualan yang tersedia pada website pemesanan VAC Indonesia



Vespa Antique Club Indonesia
Telpon : 081224425220
Sekretariat : Jalan Natuna No 35 Bandung, Indonesia
website : www.aboutus. vespaantiqueclub.com || email : vespaantiqueclub@gmail.com

Laporan Data Pendapatan

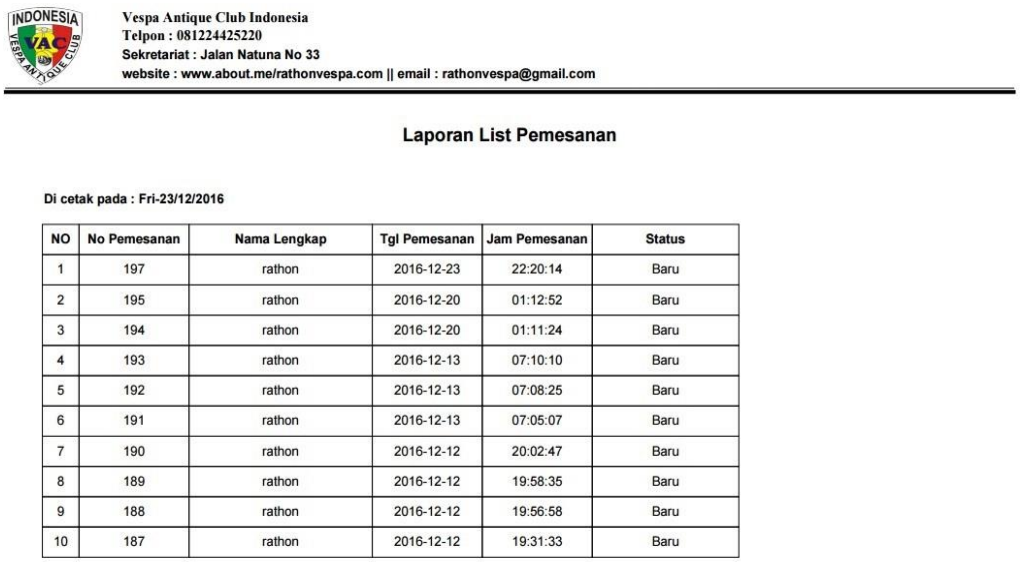
Di cetak pada : Sun-29/01/2017

NO	No Pemesanan	Nama Barang	Kategori	Harga Beli	Harga Jual	Jml Dibeli	Diskon	Total	Laba
1	196	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	1	10	27,000	2,000
2	197	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	1	10	27,000	2,000
3	198	Baju Super Adventure 4	Pakaian	55000	75000	1	10	67,500	12,500
4	236	Kaos Kirab Merah Putih 2008	Pakaian	55000	60000	1	0	60,000	5,000
5	201	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	100	10	2,700,000	200,000
6	201	Wing Super Adventure 4	Accesories	25000	30000	100	10	2,700,000	200,000
7	200	Kaos Kirab Merah Putih 2008	Pakaian	55000	60000	1	0	60,000	5,000
				Grand Total Pendapatan			**Rp:**	**5,641,500**	**426,500**

Gambar 2.26 *Output* Laporan Data Pendapatan

5. *Output* List Pemesanan

Laporan List Pemesanan dapat di cetak oleh admin sebagai data hasil akhir untuk melihat informasi Member yang melakukan pemesanan selama periode tertentu pada website pemesanan VAC Indonesia.



Vespa Antique Club Indonesia
Telpon : 081224425220
Sekretariat : Jalan Natuna No 33
website : www.about.me/rathonvespa.com || email : rathonvespa@gmail.com

Laporan List Pemesanan

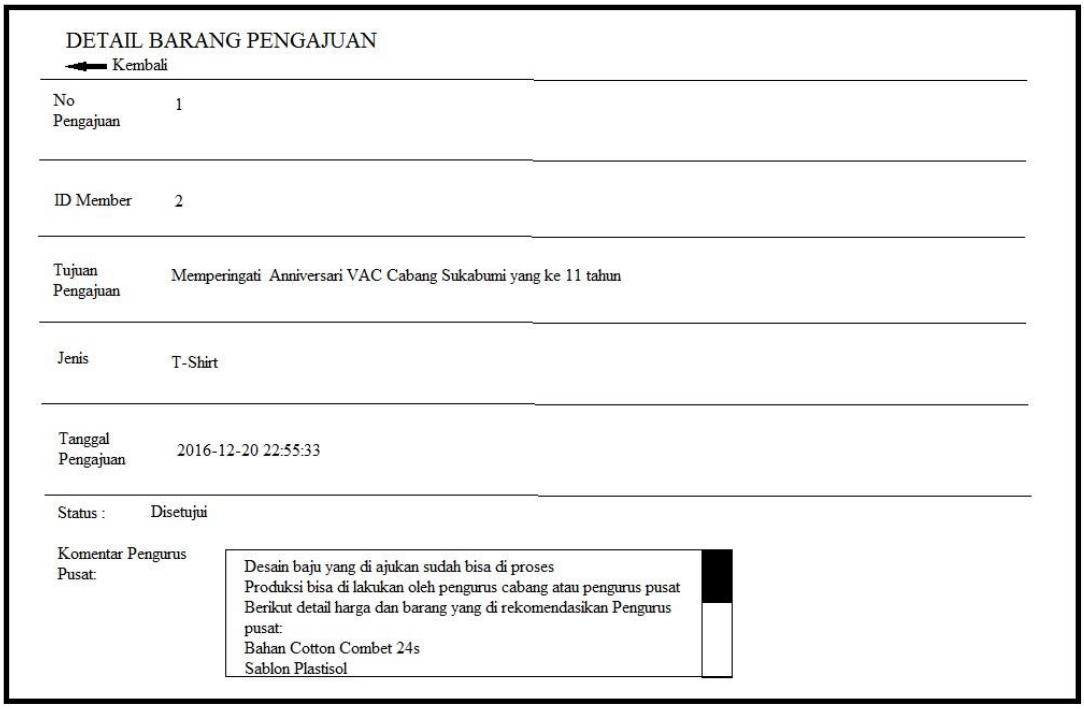
Di cetak pada : Fri-23/12/2016

NO	No Pemesanan	Nama Lengkap	Tgl Pemesanan	Jam Pemesanan	Status
1	197	rathon	2016-12-23	22:20:14	Baru
2	195	rathon	2016-12-20	01:12:52	Baru
3	194	rathon	2016-12-20	01:11:24	Baru
4	193	rathon	2016-12-13	07:10:10	Baru
5	192	rathon	2016-12-13	07:08:25	Baru
6	191	rathon	2016-12-13	07:05:07	Baru
7	190	rathon	2016-12-12	20:02:47	Baru
8	189	rathon	2016-12-12	19:58:35	Baru
9	188	rathon	2016-12-12	19:56:58	Baru
10	187	rathon	2016-12-12	19:31:33	Baru

Gambar 4.27 *Output* Laporan *List* Pemesanan

6. *Output* Pengajuan Member

Form Pengajuan member berisi balasan timbal balik dari admin berupa Detail Pengajuan yang telah di input dan perubahan Status Juga Kolom Komentar sebagai informasi mengenai Pengajuan pembuatan merchandise.

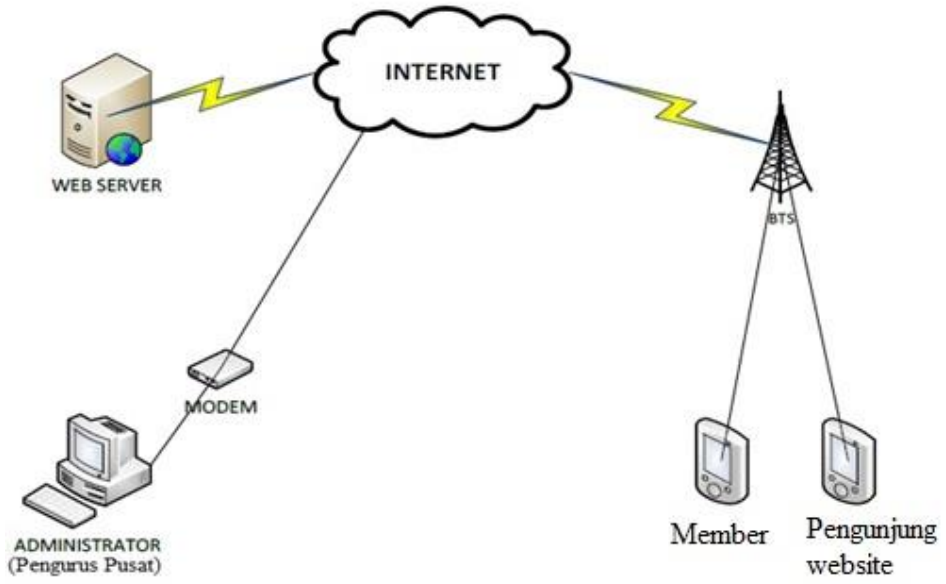


Gambar 4.28 *Output* Pengajuan member

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada perancangan arsitektur jaringan berikut ini akan dijelaskan mengenai arsitektur jaringan yang akan digunakan pada website pemesanan merchandise VAC Indonesia. Berikut ini adalah rancangan yang akan diusulkan:

Sistem informasi pemesanan ini digunakan oleh beberapa pengguna. Masing-masing pengguna memiliki hak akses tersediri, untuk dapat menggunakan sistem ini maka para pengguna diharuskan terkoneksi pada internet. Sistem informasi ini dibangun dengan bahasa pemerograman PHP dengan database



MySQL yang terhubung kepada web Server.

Gambar 4.29 Perancangan Arsitektur Jaringan Pada Sistem Informasi Pemesanan Merchandise Pada Organisasi Vespa Antique Club Indonesia

4.4 Pengujian

Pengujian adalah proses untuk memeriksa apakah suatu perangkat lunak yang di hasilkan sudah dapat dijalankan sesuai dengan standar tertentu. Metode pengujian sistem adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak dengan metode yang telah ditentukan.

Dalam tahap pengujian Website Pemesanan Merchandise VAC Indonesia, metode pengujian yang digunakan adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji diinputkan, dieksekusi pada perangkat lunak kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang di harapkan.

Terdapat dua komponen yang harus diperhatikan dalam stategi pengujian, yaitu:

1. Faktor pengujian, yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Factor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian, yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

4.4.1 Rencana Pengujian

Pengujian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, antara lain:

1. Pengujian unit, yaitu pengujian ini memfokuskan pada suatu unit dari program secara sendiri
2. Pengujian penerimaan, yaitu pengujian yang meyakinkan bahwa sistem telah sesuai dengan kebutuhan Organiasasi.

Tabel 4.8 Rencana Pengujian Website Pemesanan Merchandise Vespa Antique Club Indonesia pada Halaman Admin.

Kelas Uji	**Skrenario Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
Dashboard Admin	Menampilkan halaman utama admin	Modul	*Black Box*
Data member	Menampilkan Halaman data anggota member	Modul	*Black Box*
Data barang	Menampilkan Halaman data barang	Modul	*Black Box*
List Pemesan	Menampilkan Halaman data list pemesan	Modul	*Black Box*
Ongkos kirim / kota	Menampilkan Halaman daftar ongkos kirim / kota	Modul	*Black Box*

Pengajuan member	Menampilkan Halaman data pengajuan member	Modul	*Black Box*
Galeri	Menampilkan Halaman data galeri	Modul	*Black Box*
Ganti Foto	Menampilkan Halaman ganti foto	Modul	*Black Box*
Ganti password	Menampilkan Halaman ganti password	Modul	*Black Box*
Logout	Menutup halaman admin	Modul	*Black Box*
Pesan	Menampilkan notifikasi pesan pembaruan	Modul	*Black Box*

Tabel 4.9 Rencana Pengujian Website Pemesanan Merchandise Vespa Antique Club Indonesia pada Halaman Member.

Kelas Uji	**Skrenario Butir Uji**	**Tingkat Pengujian**	**Jenis Pengujian**
Login member	Input *Username* dan *Password*	Modul	*Black Box*
Dasboard member	Menampilkan Halaman depan member	Modul	*Black Box*
List member	Menampilkan Halaman Data member dan tombol	Modul	*Black Box*

	detail		
List barang	Menampilkan Halaman data barang dan tombol detail	Modul	*Black Box*
Pemesanan	Menampilkan Halaman barang yang tersedia	Modul	*Black Box*
Pengajuan	Menampilkan Halaman data pengajuan dan tombol detail, edit, hapus	Modul	*Black Box*
Ganti Foto	Menampilkan Halaman ganti foto	Modul	*Black Box*
Ganti password	Menampilkan Halaman ganti password	Modul	*Black Box*
Logout	Keluar dari halaman member	Modul	*Black Box*
Pesan	Menampilkan pesan Notifikasi pembaruan	Modul	*Black Box*

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui Website Pemesanan Merchandise VAC Indonesia dapat berjalan dengan baik atau tidak. Berikut ini adalah tabel pengujian ppada website pemesanan merchandise VAC Indonesia:

Tabel 4.10 Kasus dan Hasil uji pada website pemesanan merchandise VAC Indonesia pada Halaman Admin

No	Kasus/Diuji	Skrenario Uji	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian
1.	Dashboard Admin	Membuka Browser lalu menginput alamat web admin	Ketika menginput alamat web admin maka akan memunculkan tampilan Log in Admin	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
2.	Data member	Memilih menu data member dan pilihan tombol yang tersedia	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan menampilkan form yang di pilih	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
3.	Data barang	Memilih menu data barang dan pilihan tombol yang tersedia	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

			menampilkan form yang di pilih	
4.	List Pemesan	Memilih data list pemesan dan menampilkan tombol cetak list pemesanan dan detail	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan menampilkan form yang di pilih	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
5.	Ongkos kirim / kota	Memilih ongkos kirim / kota dan menampilkan pilihan tombol yang tersedia	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan menampilkan form yang di pilih	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
6.	Pengajuan member	Memilih data member dan menampilkan tombol detail dan konfirmasi	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan menampilkan form yang di pilih	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
7.	Galeri	Memilih Data galeri dan pilihan tombol yang tersedia	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan menampilkan form yang di pilih	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

8.	Ganti Foto	Memilih form input foto baru dan tombol ganti atau reset	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan mengubah atau kembali	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
9.	Ganti password	Menampilkan form input password dan tombol ganti atau reset	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan mengubah atau kembali	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
10.	Logout	Memilih menu logout keluar dari menu utama admin	Ketika Mengklick Tombol yang dipilih akan keluar dari halaman admin	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
	Pesan	Memilih pesan	Ketika mengklick pesan akan memunculkan pesan notifikasi pembaruan	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

Tabel 4.11 Kasus dan Hasil uji pada website pemesanan merchandise VAC Indonesia pada Halaman Member

No.	Kasus / Diuji	Skrenario Uji	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian
1.	Login member	Input Username dan Password	Ketika Login berhasil masuk ke menu utama member	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
2.	Dasboard member	Menampilkan Halaman utama member	Dapat menampilkan list menu yang tersedia	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
3.	List member	Memilih Data Member dan tombol detail	Ketika mengklick detail akan memunculkan form detail member	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
4.	List barang	Memilih Barang dan tombol detail	Ketika mengklick detail akan memunculkan form detail barang	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

5.	Pemesanan	Memilih Pemesanan kemudian memilih order barang	Ketika melakukan order akan memunculkan input jumlah barang yang di pesan dan tombol lanjutan	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
6.	Pengajuan	Memilih menu pengajuan dan menampilkan tombol yang tersedia	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan menampilkan form yang di pilih	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
7.	Ganti Foto	Memilih form input foto baru dan tombol ganti atau reset	Ketika Mengklick Tombol yang tersedia akan mengubah atau kembali	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
8.	Ganti password	Menampilkan form input password dan	Ketika Mengklick	[x] Berhasil [ ] Tidak

		tombol ganti atau reset	Tombol yang tersedia akan mengubah atau kembali	Berhasil
9.	Logout	Memilih menu logout keluar dari menu utama admin	Ketika Mengklick Tombol yang dipilih akan keluar dari halaman admin	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
10.	Pesan	Memilih pesan	Ketika mengklick pesan akan memunculkan pesan notifikasi pembaruan	[x] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *Black Box* yang telah dilakukan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan dengan baik, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat ketika website digunakan. Tergantung koneksi ke internet yang di dapat oleh user pada perangkat user, karena setiap koneksi kejaringan yang dilakukan oleh user berbeda-beda tergantung lokasi user berada serta jaringan yang didapat oleh user.

4.5 Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap penerjemah perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun pada lingkungan yang sesungguhnya. Adapun pembahasan implementasi terdiri dari batasan implementasi, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan implementasi instalasi program

4.5.1 Batasan Implementasi

Berikut ini merupakan batasan implementasi pada sistem informasi pemesanan pada organisasi VAC Indonesia berbasis web, yaitu:

1. Bahasa yang digunakan pada system informasi pemesanan merchandise adalah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
2. Untuk dapat melakukan Pemesanan, Member di berikan satu id untuk setiap cabang wilayah anggota VAC, pemesanan dilakukan oleh pengurus cabang sehingga pembelian perorangan di wakilkan oleh pengurus cabang wilayahnya masing-masing.
3. Daftar barang yang di sediakan adalah daftar merchandise yang tersedia di kepengurusan Pusat dan daftar barang tersebut akan berubah otomatis setelah di *update* oleh admin.
4. Pada proses pemesanan, pengiriman barang di lakukan setelah member telah membayar lunas barang yang di pesan melalui transfer ke

rekening bank yang sudah di tentukan admin dan melalukan upload bukti transfer.

5. Pada proses pengajuan, member dapat menginputkan tujuan dan gambar desain pembuatan merchandise
6. Setelah melakukan proses pengajuan, member dapat melakukan pemesanan brand untuk produk pakaian.
7. Basis data yang digunakan dalam mengimplementasikan sistem ini adalah MySQL.
8. Bahasa Pemerograman yang digunakan adalah PHP, *Javascript*, *CSS* (buat tampilan).

4.5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat Lunak	**Keterangan**
Microsoft Windows 7 32 bit *Ultimate*	Sistem Operasi
PHP	Bahasa Pemerograman
MySQL	Database Server
Mozilla Firefox dan Chrome	Web Broser
Macromedia Dreamweaver 8	Code Editor

4.5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Minimal Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat	**Keterangan**
Processor	Pentium 3 500 Mhz
RAM	256 MB
Monitor	*Min Screen Resolution 1024x728 px*
Harddisk	40 GB *free space* 1GB
VGA	*On board*
Lan Card	*On board*
Koneksi Internet	384 Kpbs

4.5.1.3 Implementasi Basis data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana RDBMS yang digunakan adalah MySQL, Implementasi Basis datanya dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut:

1. **Membuat Database untuk Website Pemesanan Merchandise VAC Indonesia**

   CREATE DATABASE db_vac;

2. **Membuat Tabel admin**

   CREATE TABLE ‘db_vac’,’admin’(

   ‘ID_admin’ INT(10) NOT NULL,

‘Nama_Lengkap’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘Alamat’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘kota’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘No_telepong’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘Kartu_identitas’ ENUM(‘KTP’,’SIM’,’PASSPORT’) NOT NULL,

‘agama’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘email’ VARCHAR(200) NOT NULL,

‘status’ ENUM(‘ADMIN’) NOT NULL,

‘username’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘password’ VARCHAR(200) NOT NULL,

‘foto’ TEXT NOT NULL,

PRIMARY KEY(‘ID_admin’)

) ENGINE=MYISAM

3. **Membuat Tabel Album**

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_album’(

‘Kode_album’ INT(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

‘Nama_album’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘Deskripsi’ TEXT NOT NULL,

‘gambar’ TEXT NOT NULL,

‘tgl_upload DATETIME NOT NULL,

PRIMARY KEY(‘Kode_album’)

) ENGINE=MYISAM

4. **Membuat Tabel Barang**

```
CREATE TABLE ‘db_vaci’,’tbl_barang’(
‘kode_barang’ INT(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
‘id_kategori’ INT(5) NOT NULL,
‘Nama_barang’ VARCHAR(50) NOT NULL,
‘Deskripsi_barang’ TEXT NOT NULL,
‘Status’ ENUM(‘ADA’,’SEDANG DIPESAN’,’KOSONG’ NOT NULL,
‘berat_barang’ FLOAT NOT NULL,
‘Harga_beli’ INT(11) NOT NULL,
‘Harga_jual’ INT(11) NOT NULL,
‘Stock’ INT(10) NOT NULL,
‘Diskon’ INT(5) NOT NULL,
‘foto’ TEXT NOT NULL,
‘Waktu_menambahdata’ DATETIME NOT NULL,
PRIMARY KEY(‘kode_barang’)
) ENGINE=MYISAM
```

5. Membuat Tabel download

```
CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_bukti_transfer’(
‘No_Buktitransfer’ INT(10) NOT NULL, AUTO_INCREMENT,
‘No_pemesanan’ INT(10) NOT NULL,
‘Deskripsi’ TEXT NOT NULL,
‘Foto’ TEXT NOT NULL,
‘Waktu_inputdata’ DATETIME NOT NULL,
PRIMARY KEY(‘No_BuktiTransfer’)
```

) ENGINE=MYISAM

6. **Membuat Tabel kategori**

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_kategori’(

‘id_kategori’ INT(5) NOT NULL, AUTO_INCREMENT,

‘Nama_kategori’ VARCHAR(100) NOT NULL,

PRIMARY KET(‘id_kategori’)

) ENGINE=MYISAM

7. **Membuat Tabel member**

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_member’(

‘id_member’ INT(10) NOT NULL,

‘nama_lengkap’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘alamat’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘kota’ VARCHAR(30) NOT NULL,

‘no_telepon’ VARCHAR(30) NOT NULL,

‘kartu_identitas’ ENUM(‘KTP’,’SIM’,’PASSPORT’) NOT NULL,

‘No_identitas’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘agama’ ENUM(‘ISLAM’,’HINDU’,’BUDHA’,’KRISTEN’,’KATOLIK’)

NOT NULL,

‘email’ VARCHAR(200) NOT NULL,

‘status’ ENUM(‘ADMIN’,’MEMBER’) NOT NULL,

‘username’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘password’ VARCHAR(200) NOT NULL,

‘foto’ TEXT NOT NULL,

‘waktu_menambahdata’ DATE TIME NOT NULL,

PRIMARY KET(‘id_member’)

) ENGINE=MYISAM

8. **Membuat Tabel Modul**

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_modul’(

‘Id_modul’ INT(10) NOT NULL, AUTO_INCREMENT,

‘Static_content’ TEXT NOT NULL,

‘email_pengelola’ VARCHAR(200) NOT NULL,

‘No_rekening’ VARCHAR(50) NOT NULL,

‘No_hp’ VARCHAR(30) NOT NULL,

‘gambar’ TEXT NOT NULL,

PRIMARI KEY(‘id_modul’)

) ENGINE=MYISAM

9. **Membuat Tabel ongkos kota**

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_ongkos_kota’(

‘id_kota’ INT(5) NOT NULL, AUTO_INCREMENT,

‘nama_kota’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘Ongkos_kirim’ INT(10) NOT NULL,

PRIMARY KEY(‘id_kota’)

) ENGINE=MYISAM

10. **Membuat Tabel pemesanan**

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_pemesanan’(

‘no_pemesanan’ INT(10) NOT NULL, AUTO_INCREMENT,

‘Status_pemesanan’ VARCHAR(30) NOT NULL,

‘tgl_pemesanan’ DATE NOT NULL,

‘jam_pemesanan’ TIME NOT NULL,

‘id_memeber’ INT(10) NOT NULL,

PRIMARY KEY (‘no_pemesanan’)

) ENGINE=MYISAM

11. Membuat Tabel pemesanan detail

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_pemesanandetail’(

‘no_pemesanan’ INT(10) NOT NULL,

‘kode_barang’ INT(10) NOT NULL,

‘Jumlah_dipesan INT(10) NOT NULL,

PRIMARY KEY (‘no_pesanan’)

) ENGINE=MYISAM

12. Membuat Tabel pemesanan temporer

CREATE TABLE ‘db_vac’,’tbl_pemesanan_tmp’(

‘kode_pemesanan’ INT(10) NOT NULL, AUTO_INCREMENT,

‘kode_barang’ INT(10) NOT NULL,

‘id_session’ VARCHAR(100) NOT NULL,

‘jumlah’ INT(10) NOT NULL,

‘tgl_order_tmp’ DATE NOT NULL,

‘jam_order_tmp’ TIME NOT NULL,

‘stock_tmp’ INT(10) INT(10)

PRIMARY KEY(‘kode_pemesanan’)

```
) ENGINE=MYISAM
```

13. Membuat Tabel pengajuan

```
CREATE TABLE ‘db_vac’,’pengajuan’(
‘no_pengajuan’ INT(10) NOT NULL, AUTO_INCREMENT,
‘id_member’ INT(10) NOT NULL,
‘tujuan_pengajuan’ TEXT NOT NULL,
‘jenis’ VARCHAR(50) NOT NULL,
‘keterangan’ TEXT NOT NULL,
‘foto’ TEXT NOT NULL,
‘tanggal_pengajuan’ DATETIME NOT NULL,
‘status’ ENUM(‘BELUM DISETUJUI’,’TIDAK
DISETUJUI’,’DISETUJUI’) NOT NULL,
‘komentar’ TEXT NOT NULL,
PRIMARY KEY(‘no_pengajuan’)
) ENGINE=MYISAM
```

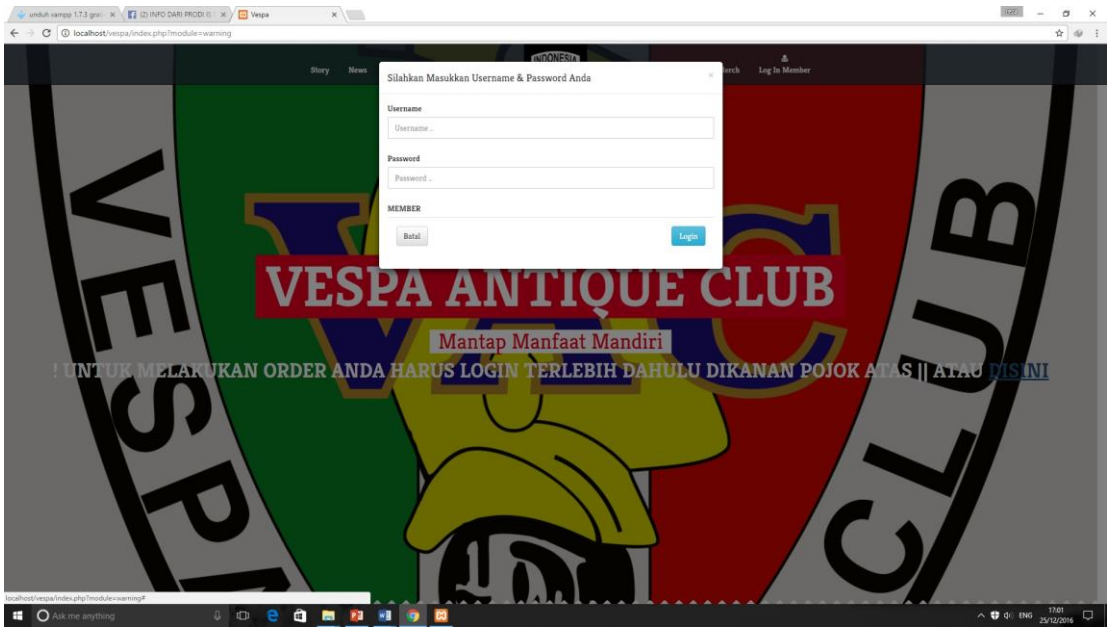
4.5.1.4 Implementasi Antarmuka

Dalam membuat atau mengembangkan aplikasi apapun, antarmuka memegang peranan yang cukup penting. Antar muka yang menarik (*user friendly)* dapat memudahkan pengguna dalam mengoprasikan aplikasi yang telah dibuat. Oleh karena itu, antar muka pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia berbasis web dibuat semenarik mungkin dan sesederhana mungkin sehingga member dan admin dapat mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah. Lebih jelasnya akan digambarkan sebagai berikut:

4.5.1.4.1 Antar Muka Member

1. Antar muka Login Member

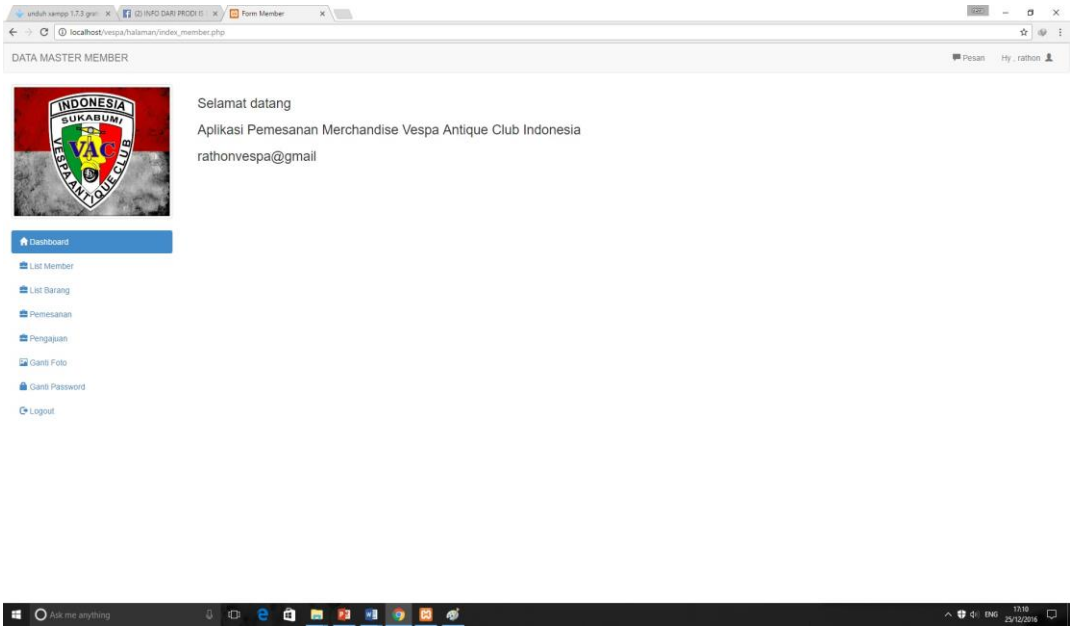
Berikut ini merupakan antar muka Login Member pada Website Pemesanan VAC Indonesia.



Gambar 4.30 Antar muka Login Member

2.Antar Muka Dashboard member

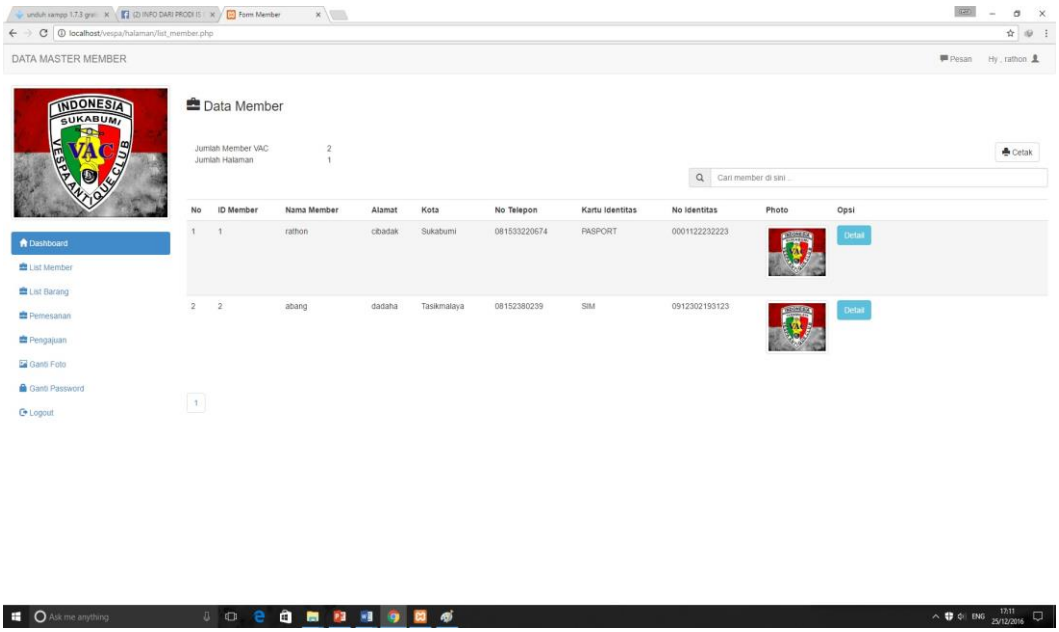
Berikut ini merupakan antar muka Dashboard member pada website Pemesanan VAC Indonesia



Gambar 4.31 Antarmuka Dashboard Member

3. Antar muka Data Member

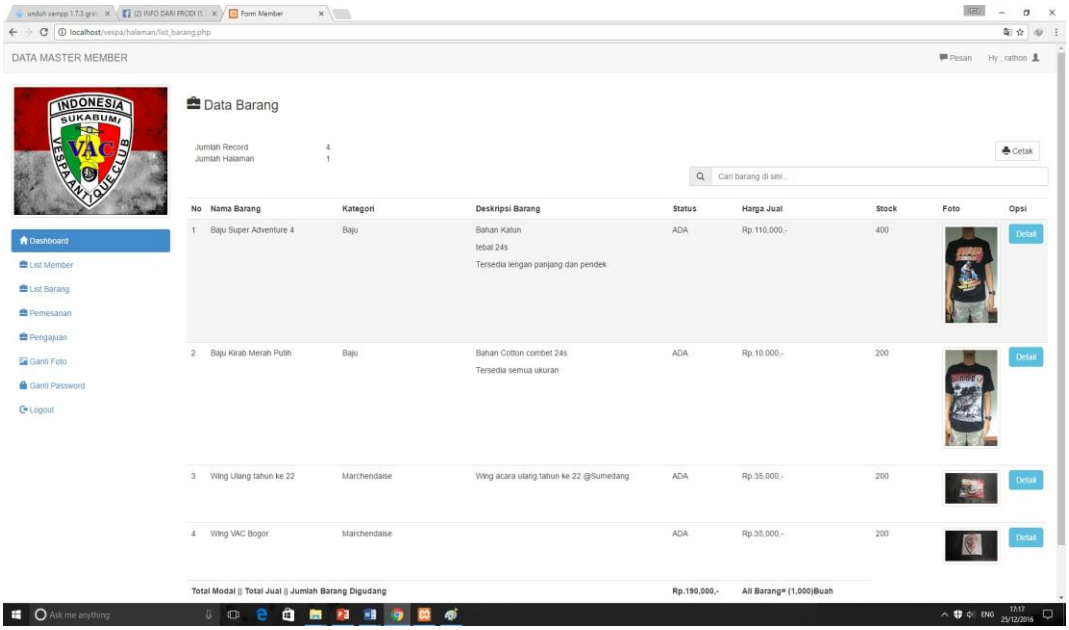
Berikut ini merupakan antar muka Data Member website Pemesanan VAC Indonesia



: **Gambar 4.32** Antarmuka Data Member

4. Antar Muka List Barang

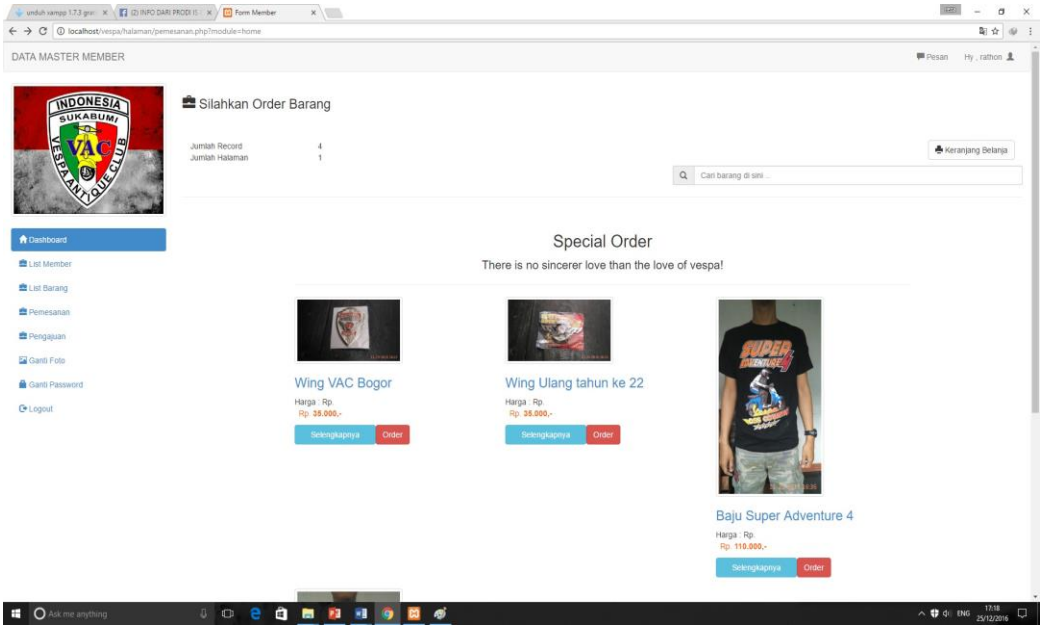
Berikut ini merupakan antar muka List Barang pada website Pemesanan VAC Indonesia.



Gambar 4.33 Antarmuka List Barang

5. Antar Muka Pemesanan

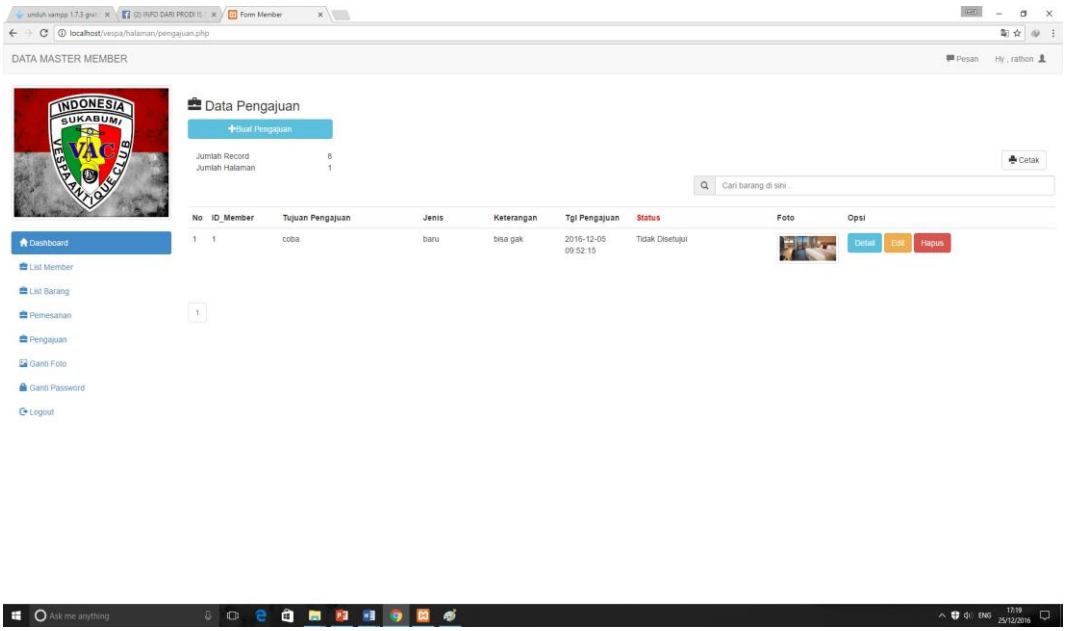
Berikut ini merupakan antar muka pemesanan pada website Pemesanan VAC Indonesia



Gambar 4.34 Antarmuka Pemesanan

6. Antar Muka Pengajuan

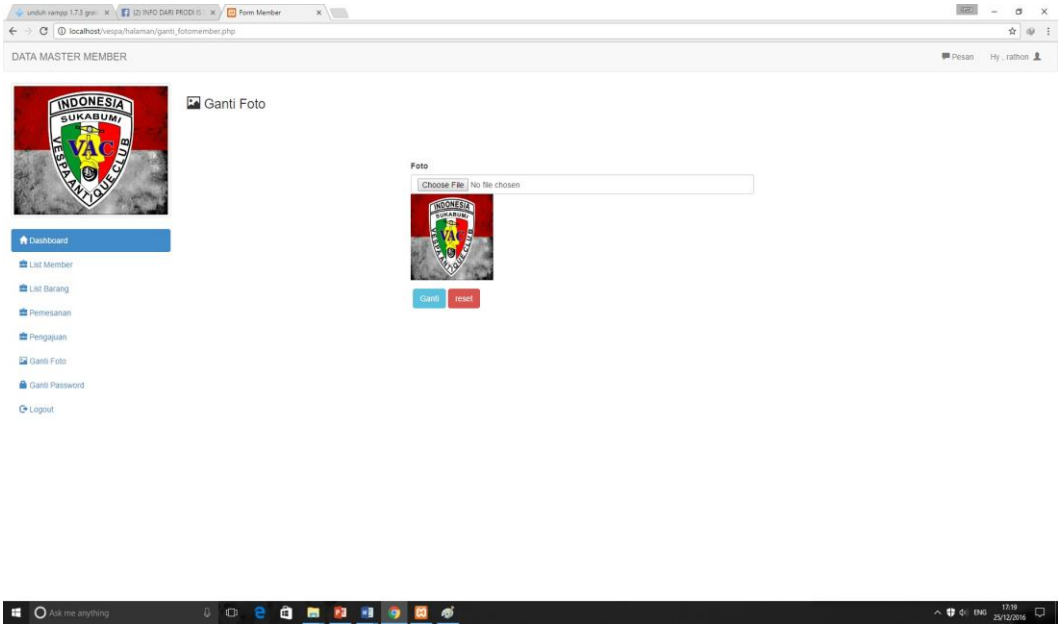
Berikut ini merupakan antar muka pengajuan pada website Pemesanan VAC Indonesia



Gambar 4.35 Antarmuka Pengajuan

7. Antar Muka Ganti Foto

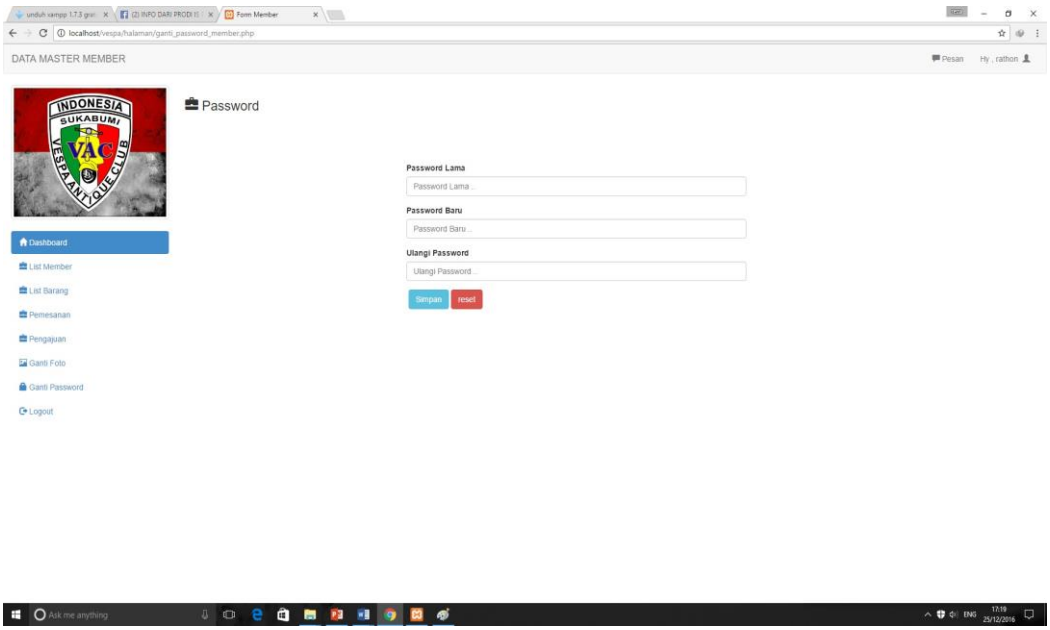
Berikut ini merupakan antar muka ganti foto pada website Pemesanan VAC Indonesia



Gambar 4.36 Antarmuka Ganti Foto

8. Antar Muka Ganti Password

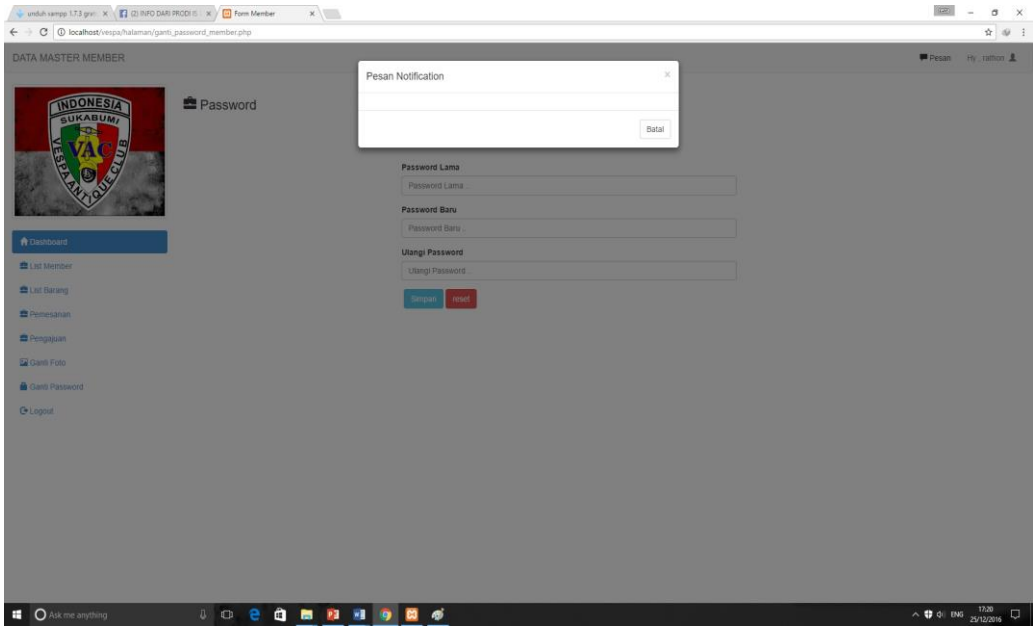
Berikut ini merupakan antar muka ganti password pada website Pemesanan VAC Indonesia



Gambar 4.37 Antarmuka Ganti Password

9. Antar Muka Pesan Notifikasi

Berikut ini merupakan antar muka pesan notifikasi website Pemesanan VAC Indonesia



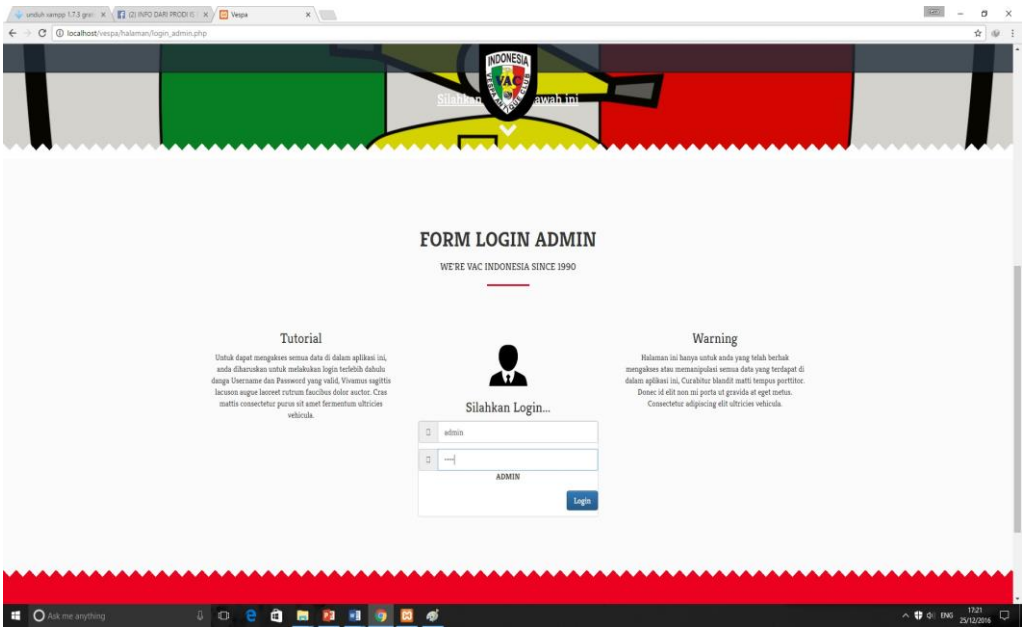
Gambar 4.38 Antarmuka Pesan Notifikasi

4.5.1.4.2 Antar Muka Admin

Antar muka admin merupakan tampilan yang digunakan oleh Pengurus pusat untuk dapat mengelola seluruh konten yang ada pada halaman Home utama serta untuk memudahkan pengurus pusat dalam pengontrolan stok produk, pengontrolan website, pengelolaan pesanan dan sebagainya. Berikut ini merupakan beberapa antar muka dari halaman admin:

1. Antar muka login Admin

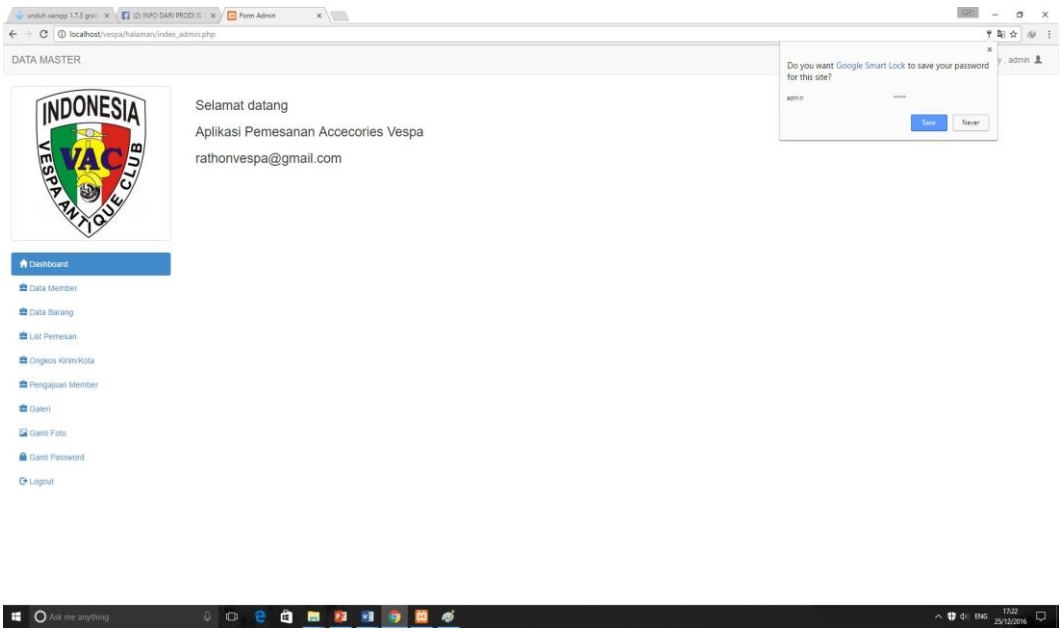
Berikut ini merupakan antar muka login pengurus pusat pada sistem informasi pemesanan merchandise pada organisasi VAC Indonesia:



Gambar 4.39 Antarmuka Login Admin

2. Antar Muka *Dashboard Admin*

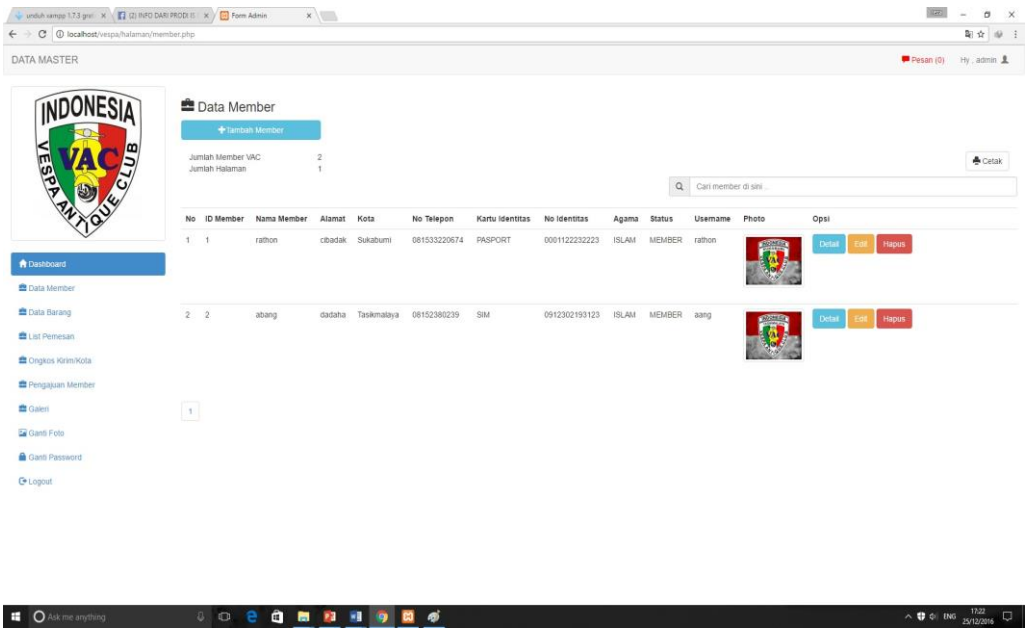
Berikut ini merupakan antar muka *dashboard* atau halaman utama admin pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.40 Antarmuka Dashboard Admin

3. Antar Muka Data Member

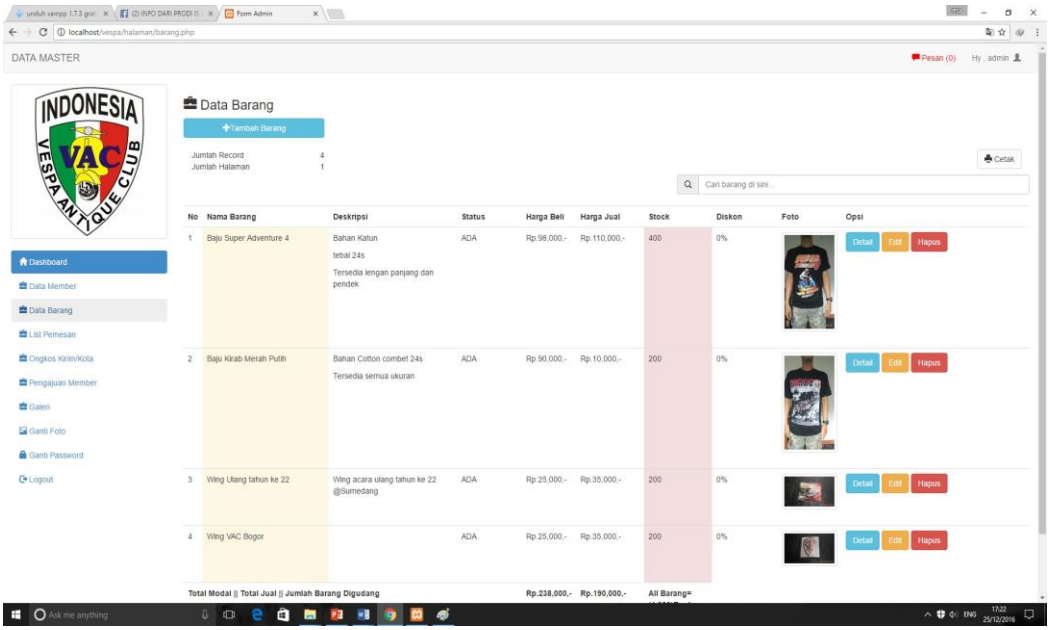
Berikut ini merupakan antar muka Data Member pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.41 Antarmuka Data Member

4. Antar Muka Data Barang

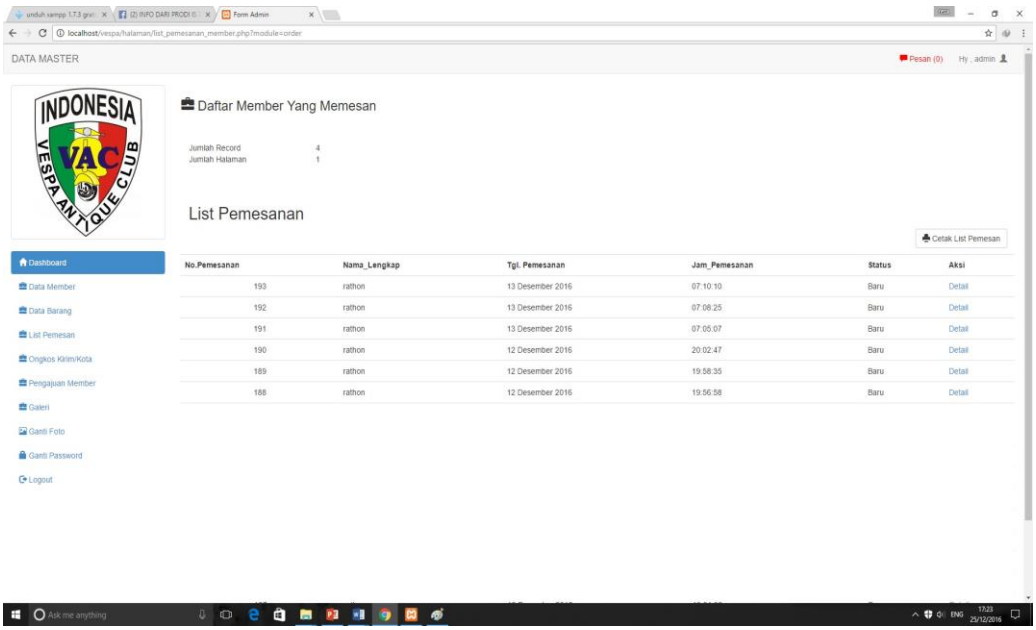
Berikut ini merupakan antar muka kelola Data Barang pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.42 Antarmuka Data Barang

5. Antar Muka List Pemesan

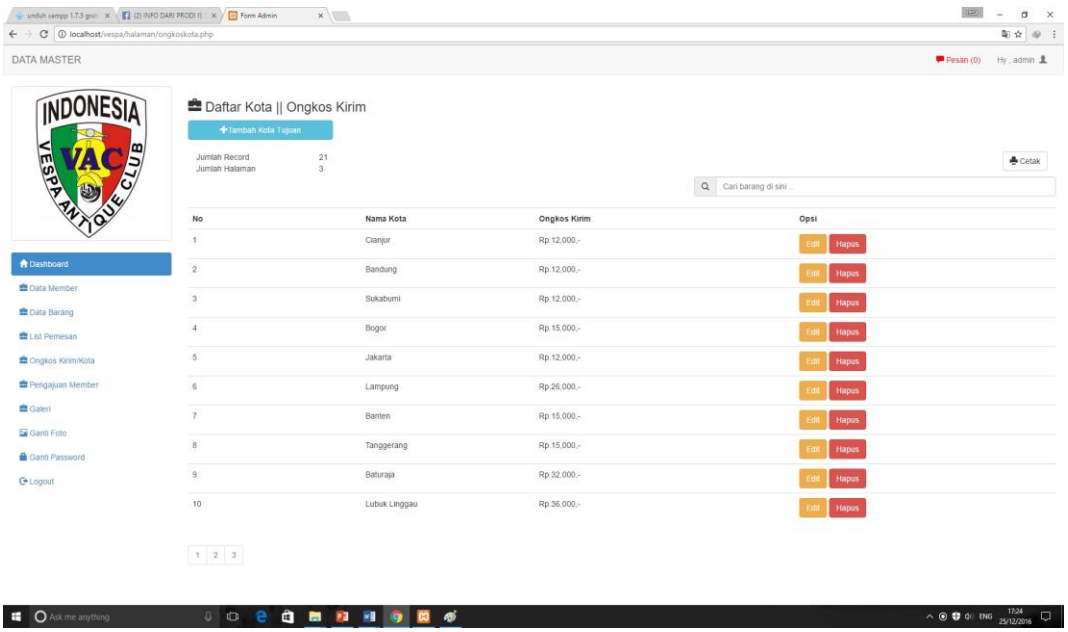
Berikut ini merupakan antar muka kelola List Pemesan pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.43 Antarmuka List Pemesan

6. Antar Muka Ongkos kirim / kota

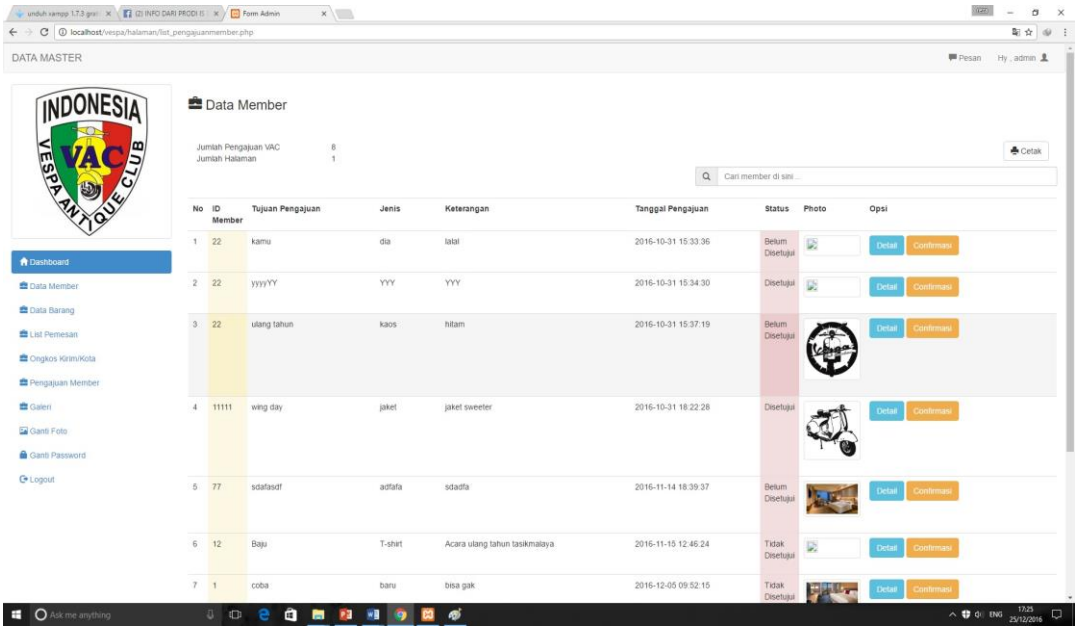
Berikut ini merupakan antar muka kelola Ongkos kirim / kota pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.44 Antarmuka Ongkos Kirim / kota

7. Antar Muka Pengajuan Member

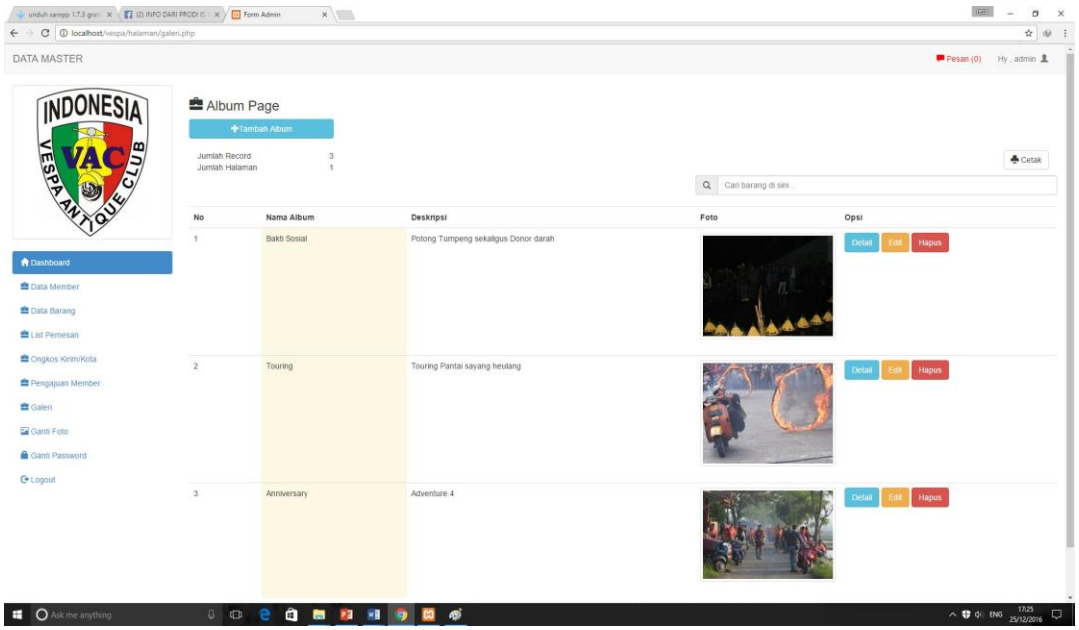
Berikut ini merupakan antar muka kelola pengajuan member produk pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.45 Antarmuka pengajuan member

8. Antar Muka Galeri

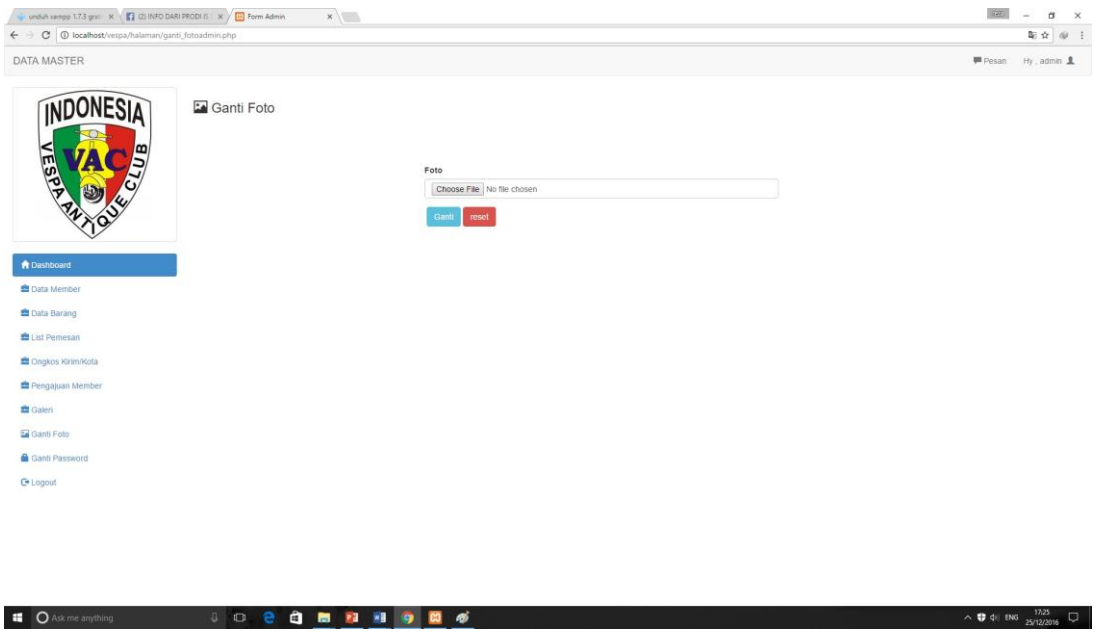
Berikut ini merupakan antar muka Galeri produk pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.46 Antarmuka Galeri

9. Antar Muka Ganti Foto

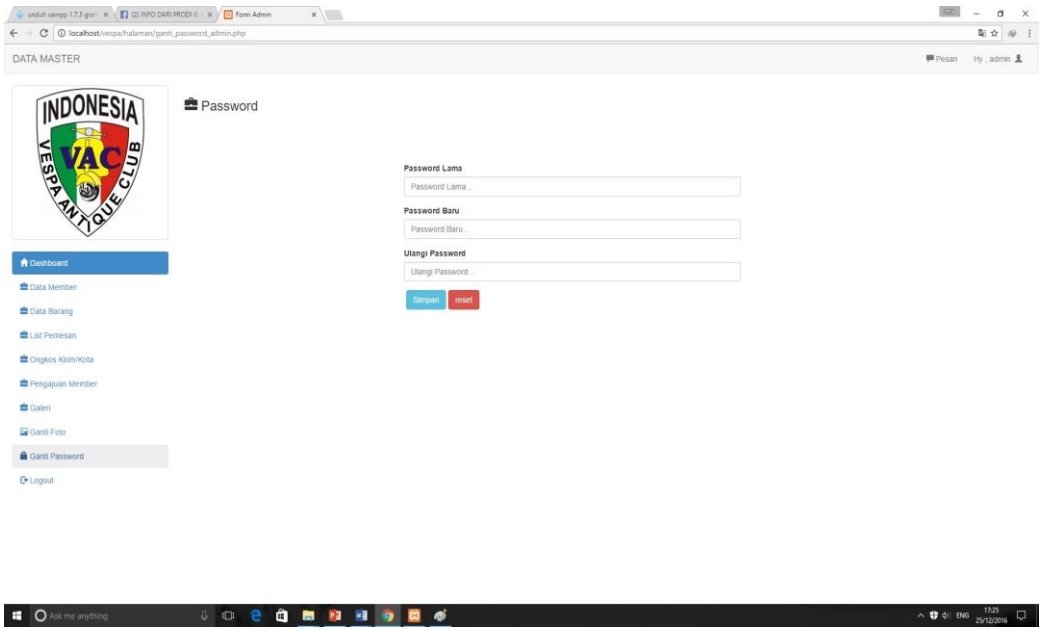
Berikut ini merupakan antar muka Ganti foto pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.47 Antarmuka Ganti foto

10. Antar Muka Ganti Password

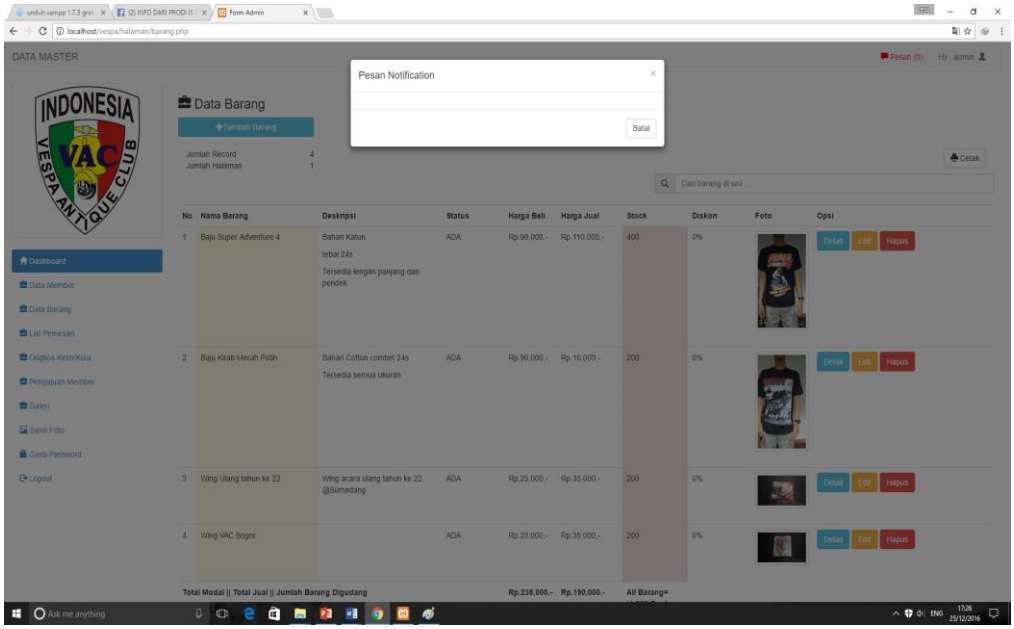
Berikut ini merupakan antar muka kelola Ganti password pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.48 Antarmuka Ganti Password

11. Antar Muka Pesan Notifikasi

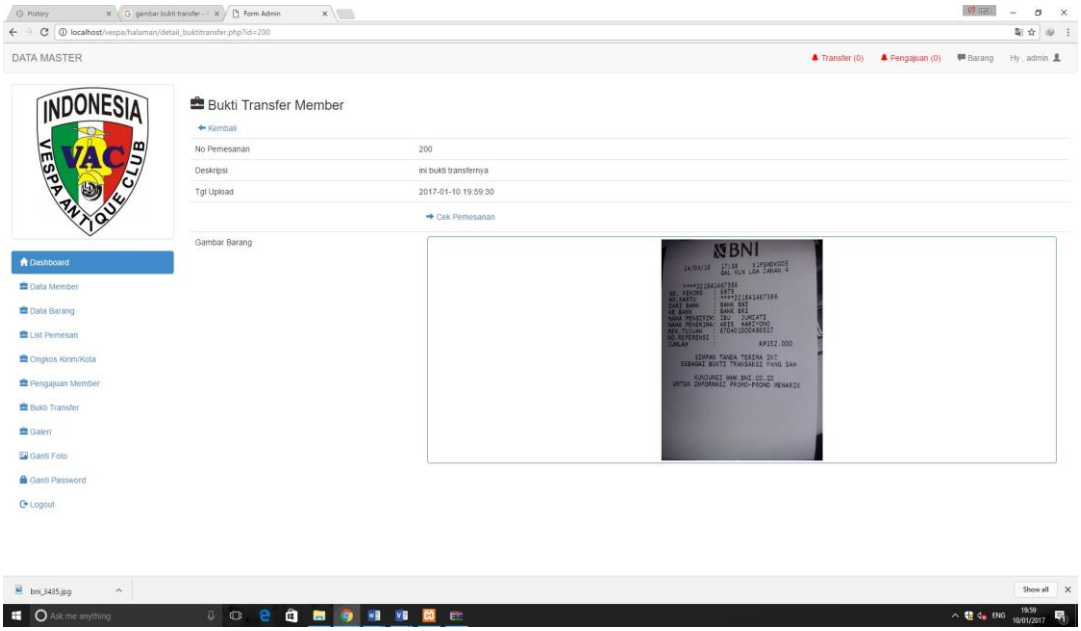
Berikut ini merupakan antar muka Pesan Notifikasi pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:



Gambar 4.49 Antarmuka Pesan Notifikasi

12. Antar muka Bukti Transfer

Berikut ini merupakan antar muka Bukti transfer pada sistem informasi pemesanan merchandise VAC Indonesia:

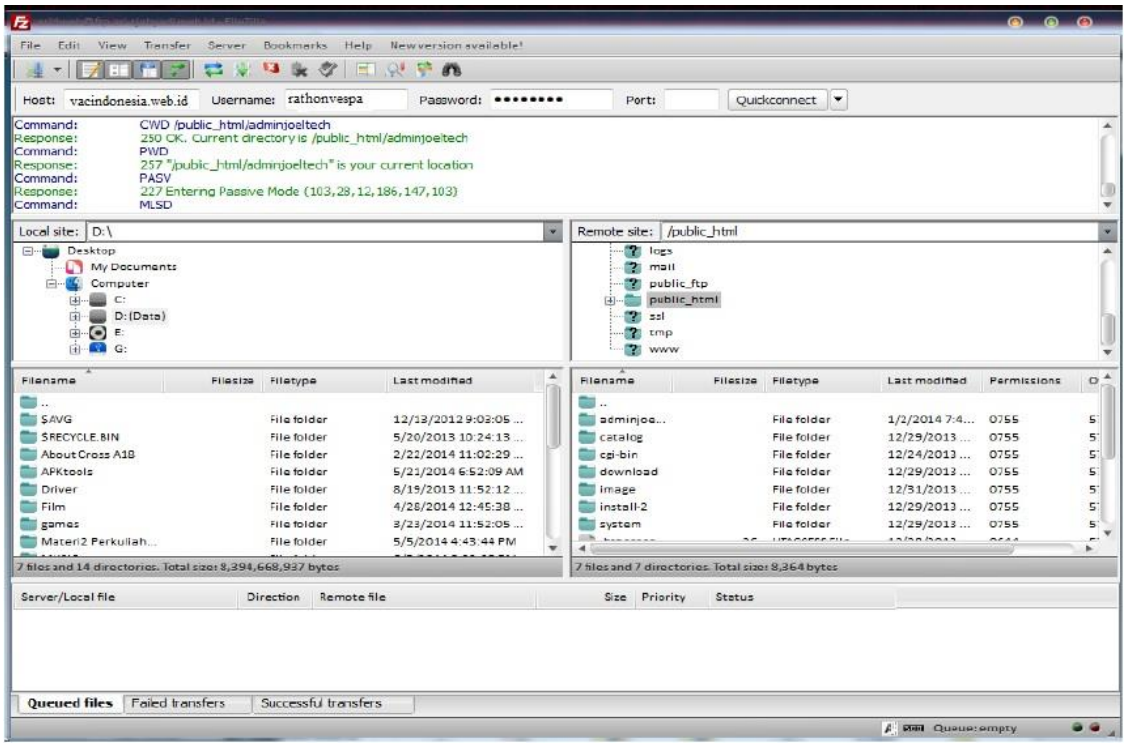


Gambar 4.50 Antarmuka Bukti Transfer

4.5.2 Implementasi Instalasi Program

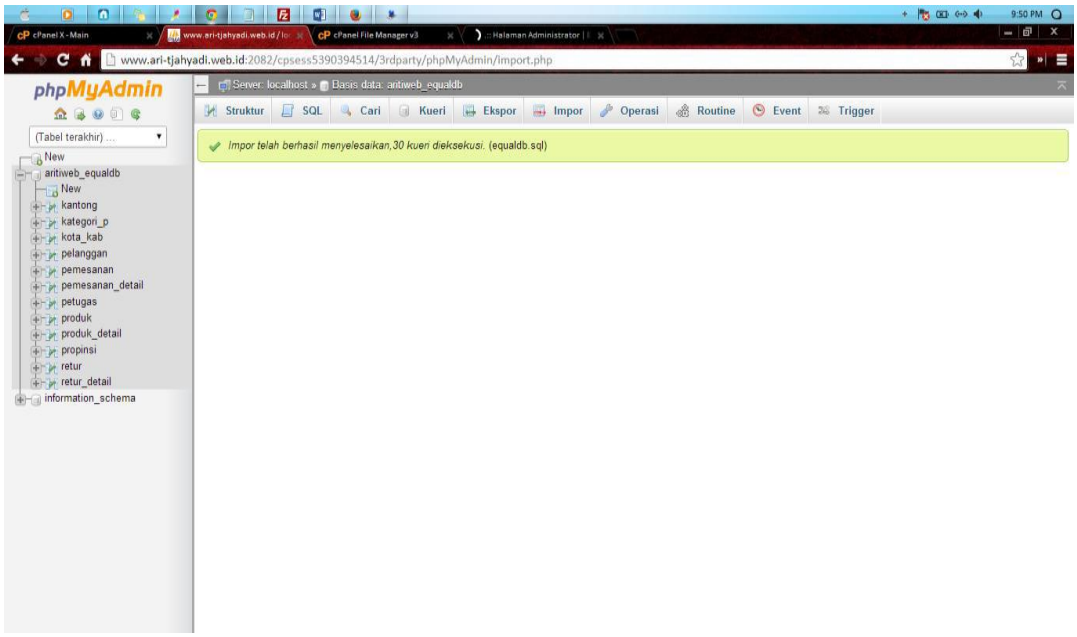
Berikut ini merupakan implementasi instalasi program bagaimana cara menggunakan program Sistem informasi Pemesanan merchandise VAC Indonesia berbasis Web, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Kompres file aplikasi web kedalam bentuk.zip, kemudian upload file aplikasi web yang telah berbentuk.zip dengan membuka program filezilla dan masukan nama *host,username,password,* dan *port.* Berikut adalah gambar jelasnya:



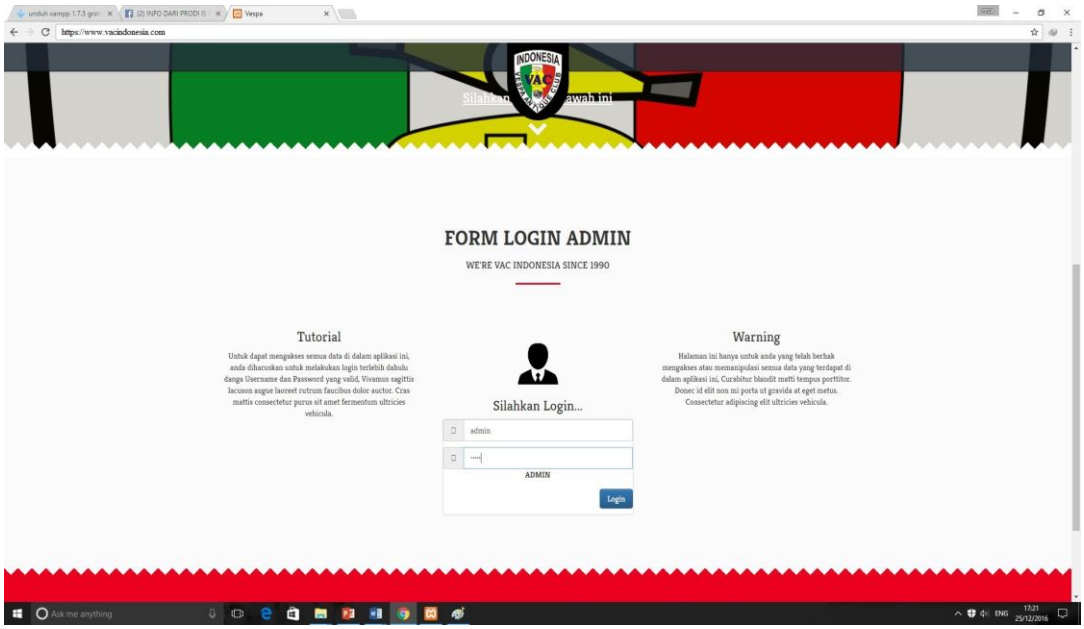
Gambar 4.51 Upload Aplikasi Web Server ke Hosting

2. Setelah Upload file aplikasi web nya ke *server hosting*, *setting username* dan *password* untuk *database* website nya di *server hosting* setelah itu *import* file *database.sql* ke phpmyadmin di *server hosting*, berikut adalah gambar setelah *database.sql* berhasil di import:



Gambar 4.52 Pengaturan basis data di web hosting

3.Setelah *database.sql* berhasil di *import* ketikan alamat website di browser, seperti gambar tampilan halaman admin website VAC Indonesia setelah di hosting:



Gambar 4.53 Halaman admin setelah Upload ke server Hosting

4.5.3 Penggunaan Program

Sistem Informasi Pemesanan Merchandise VAC Indonesia berbasis website online merupakan sebuah perangkat lunak yang dibangun untuk mempermudah member dalam memperoleh informasi produk dan melakukan pemesanan produk secara online kapanpun dan dimanapun lewat internet. Serta untuk bagian admin perangkat lunak ini dibangun untuk membantu Pengurus Pusat dalam mengelola proses pemesanan, pengajuan.

Berikut ini merupakan tahapan-tahapan dalam melakukan pemesanan produk dan pengajuan pembuatan merchandise secara online di website VAC Indonesia, yaitu:

1. Bagi pengunjung web yang tidak terdaftar sebagai member hanya dapat melihat informasi tentang organisasi Vespa Antique Club Indonesia.
2. Pengurus Cabang atau Member dapat melakukan proses pemesanan merchandise dengan log in dahulu dan memilih menu pemesanan pada halaman member.
3. Untuk melakukan pemesanan merchandise, member bisa melihat barang yang tersedia pada index/ halaman depan website atau pada halaman list barang pada halaman member
4. Member melakukan pemilihan item yang akan di pesan, kemudian menginput jumlah total pesanan pada halaman keranjang belanja, sistem akan menampilkan detail harga termasuk ongkos pengiriman.
5. Berikutnya sistem menampilkan intruksi untuk melakukan transfer pembayaran pemesanan ke no rekening pengurus pusat. Setelah melakukan transfer pembayaran member harus melakukan upload bukti transfer dengan memilih tombol upload bukti transfer pada halaman detail pemesanan,berikutnya sistem akan memberikan bukti hasil telah melakukan transaksi pemesanan
6. Setelah melakukan upload bukti admin akan memeriksa uang masuk dan melakukan pengiriman barang.
7. Proses Pengajuan hanya dapat di lakukan oleh Pengurus Cabang dari anggota VAC Indonesia.

8. Pengurus Cabang atau Member dapat melakukan proses pengajuan pembuatan merchandise dengan log in dahulu dan memilih menu pengajuan pada halaman member.
9. Berikutnya member memilih tombol Buat pungajuan yang tersedia di halaman pengajuan
10. Member melakukan input pengajuan pada form yang di sediakan beserta contoh desain merchandise yang akan di produksi untuk cabang wilayahnya
11. Setelah mengirim pengajuan member menunggu respon dari admin dan akan menerima pesan pemberitahuan pada tombol pesan yang tersedia di halaman memeber
12. Admin akan memberi respon berupa persetujuan yaitu perubahan pada kolom status pengajuan “Tidak Disetujui” “disetujui” “Belum disetujui”
13. Setiap respon yang admin berikan akan di sertai komentar sebagai intruksi untuk member yang melakukan pengajuan.