

***E-COMMERCE AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN
AREA, BALIKPAPAN)***

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

Dian Aries Sandra

05523320

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2011

HALAMAN JUDUL
***E-COMMERCE* AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN**
AREA, BALIKPAPAN)

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

Dian Aries Sandra

05523320

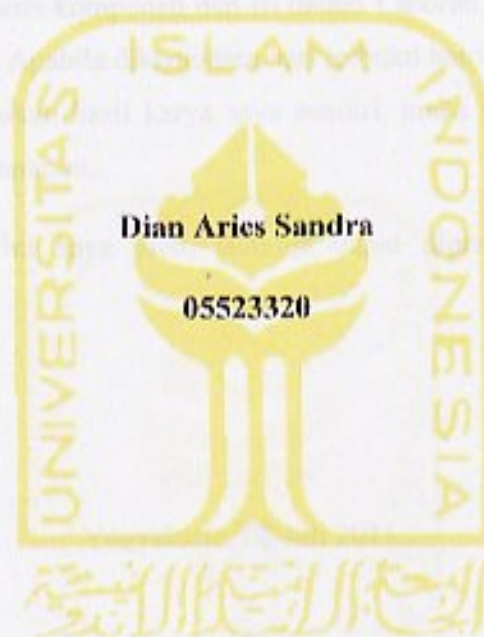
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2011

LEMBAR PENGESAHAN
***E-COMMERCE* AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN**
AREA, BALIKPAPAN)

TUGAS AKHIR

Oleh :



Yogyakarta, 08 Juli 2011

Pembimbing

Dr. Sri Kusumadewi, S.Si, MT

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dian Aries Sandra

NIM : 05523320

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dian Aries Sandra

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI
E-COMMERCE AIRSOFT GUN (STUDI KASUS ANGKASA AIRSOFT GUN
AREA, BALIKPAPAN)

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

Nama : Dian Aries Sandra
NIM : 05523320

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 27 Juni 2011

Tim Penguji

1. Dr. Sri Kusumadewi, S.Si, MT
2. Hendrik ST., M.Eng
3. R. Teduh Dirgahayu ST., M.Sc., Ph.D

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tak ada ungkapan terindah selain mengucapkan syukur Alhamdulillah, semoga lamanya waktu menempuh pendidikan ini senantiasa menjadi ibadah dihadapan-Mu ya Allah SWT... Amien ya Rabb...

Bapak (Waluyo Budi Santoso), Ibu (Indrawati) serta adik-adik ku semua (Rommy Dwi Andryanto, Singgih Try Wibowo, Arief Catur Wahyudi) yang tak pernah berhenti mendukung, menyebut nama ku dalam do'a, memberikan support serta selalu ada disetiap langkahku.. maaf atas penantian panjang kalian....

My bebeb, sayang ku.. makasih ya raudah atas segala perhatian, sindiran halusnya, cinta & sayang mu, kata-kata semangat mu disaat lagi terguncyaaang, disaat lagi emosi serta udah dengan sabar ngeladeni aku... klo emang jodoh insya allah dipersatukan ya bebeb....

Terima kasih buat temen angkatan 2005 ALIEN terutama buat sahabat-sahabat ku agus 'bang toyib', hardy 'pakde' beserta istri (siska bude), arizal 'jalu ndut' serta arvin 'apink' nizar.... Semoga tetep terjalin ya silaturahmi persahabat kita...

HALAMAN MOTTO

“Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Q.S Al Baqarah (2):153)

“Siapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, Allah akan mudahkan baginya dengan ilmu tersebut jalan menuju surga.”

(HR Muslim)

“Seseorang yang tidak pernah melakukan kesalahan tidak akan pernah mencoba sesuatu yang baru.”

(Albert Einstein)

“Hal terindah dalam hidup kita adalah misteri. Misteri adalah sumber semua seni sejati dan semua ilmu pengetahuan.”

(Albert Einstein)

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “***E-commerce Airsoft gun (Studi Kasus Angkasa Airsoft gun Area, Balikpapan)***” dapat penulis selesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas Nabi Muhammad SAW, para sahabat serta pengikutnya hingga hari kiamat nanti.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dari Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih uang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis selalu diberikan kesehatan dan kemudahan selama pembuatan tugas akhir ini.
2. Bapak, ibu dan adik-adik ku yang telah memberikan do'a restu serta dukungannya.
3. Bapak rektor dan seluruh jajaran Rektorat Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Ir. Gumolo Hadi Susanto, M.Sc selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
5. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.

6. Ibu Dr. Sri Kusumadewi, S.Si, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, masukan serta dorongan semangat selama pelaksanaan tugas akhir dan penulisan laporan.
7. Bapak Jhoni dari pihak angkasa Airsoftgun Area Balikpapan yang telah banyak memberikan informasi.
8. Teman-teman ALIEN 2005, terima kasih atas kebersamaannya.
9. Dosen-dosen Jurusan Teknik Informatika dan seluruh jajaran staff jurusan. Terima kasih atas ilmu pengetahuan, saran, motivasi serta semua bantuannya.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, akan dibalas Allah SWT dengan yang lebih baik. Amien.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan. Untuk itu penulis menyampaikan permohonan maaf sebelumnya serta sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan dimasa mendatang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 27 Juni 2011

Penulis

SARI

Angkasa Airsoft gun Area perusahaan yang bergerak pada bidang pelayanan jasa persewaan arena pertempuran serta menjual berbagai macam *merchandise* mengenai airsoft gun. Selama ini pemesanan barang serta proses sewa arena pertempuran dilakukan melalui telepon serta datang langsung ke tempat arena pertempuran. Sehingga permintaan konsumen dalam hal menyewa arena pertempura dan pemesanan *merchandise* kurang dapat diatur dengan baik. Hal ini disebabkan oleh proses pengumpulan dan pengolahan data masih dilakukan secara manual.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka sistem *e-commerce* ini dibuat untuk membantu melakukan manipulasi data di perusahaan angkasa Airsoft gun Area, Balikpapan agar kegiatan yang terjadi tidak dilakukan secara manual yaitu pengelolaan barang dapat dilakukan secara terkomputerisasi, transaksi penjualan dan sewa area dapat dilakukan secara online dan pembuatan laporan berkala dapat dilakukan dengan lebih mudah sehingga waktu pengerjaan menjadi lebih efisien.

Dari hasil penelitian, sistem ini dapat memberikan informasi seputar airsoft gun, dapat menangani pemesanan dan pembelian replika senjata secara online, dapat melakukan order sewa lahan permainan secara online, dapat melakukan pengecekan status pembelian barang serta juga dapat membantu sebagian proses manajemen laporan penjualan barang serta manajemen laporan sewa lahan permainan.

Kata kunci : *e-commerce* dan *airsoft gun*

TAKARIR

<i>e-commerce</i>	proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dan memanfaatkan jaringan komputer.
<i>airsoft</i>	sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api.
<i>airsoft gun</i>	replika senjata api.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI.....	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.6.1. Pengumpulan Data	3
1.6.2. Pengembangan Sistem	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar E-commerce	6
2.2. Permainan Airsoft gun.....	7
BAB III METODOLOGI.....	9
3.1. Analisis Sistem	9
3.1.1. Analisis Masalah	9
3.1.2. Model E-Commerce Yang Diusulkan	10
3.2. Analisis Kebutuhan	10
3.2.1. Kebutuhan Input.....	10
3.2.2. Kebutuhan Proses.....	11
3.2.3. Kebutuhan Output	12
3.2.4. Kebutuhan Antarmuka	12
3.3. Perancangan.....	13
3.3.1. Diagram Konteks	14
3.3.2. DFD Level 1.....	15
3.3.3. DFD Level 2.....	15
3.3.4. Perancangan Database.....	18
3.3.5. Perancangan Antarmuka	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Implementasi	38
4.1.1. Implementasi Sistem	38
4.2. Pengujian Sistem	46
4.3. Kelebihan dan Kelemahan Sistem.....	63

4.3.1. Kelebihan Sistem	63
4.3.2. Kelemahan Sistem.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1. Kesimpulan.....	65
5.2. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel admin.....	18
Tabel 3.2 Tabel alamat.....	19
Tabel 3.3 Tabel barang.....	19
Tabel 3.4 Tabel berita	20
Tabel 3.5 Tabel biaya.....	20
Tabel 3.6 Tabel detail_cc	20
Tabel 3.7 Tabel guestbook	21
Tabel 3.8 Tabel jenis_barang	21
Tabel 3.9 Tabel keranjang_belanja	21
Tabel 3.10 Tabel kota.....	22
Tabel 3.11 Tabel member	22
Tabel 3.12 Tabel merk_barang	23
Tabel 3.13 Tabel penjualan.....	23
Tabel 3.14 Tabel rekening.....	23
Tabel 3.15 Tabel sewa_tempat.....	24
Tabel 3.16 Tabel tipe_cc.....	24
Tabel 3.17 Tabel tujuan_kirim.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	14
Gambar 3.2 DFD Level 1.....	15
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Manajemen Sewa.....	16
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Manajemen Konten.....	16
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Manajemen Member.....	17
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Manajemen Barang.....	17
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Manajemen Pembelian.....	18
Gambar 3.8 Relasi Tabel <i>E-commerce</i> Airsoft gun	25
Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Login Member	26
Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Login Admin.....	26
Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Utama.....	27
Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Home Member	27
Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Home Admin.....	28
Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Daftar Member.....	28
Gambar 3.15 Antarmuka Sewa Tempat.....	29
Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Buku Tamu	29
Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Edit Profil Member	30
Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Ubah Password Member.....	30
Gambar 3.19 Antarmuka Halaman Status Pembelian.....	31
Gambar 3.20 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama	31
Gambar 3.21 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua.....	32
Gambar 3.22 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga.....	32
Gambar 3.23 Antarmuka Halaman Editor Berita.....	33
Gambar 3.24 Antarmuka Halaman Editor Jenis Barang.....	33
Gambar 3.25 Antarmuka Halaman Editor Merk Barang	34
Gambar 3.26 Antarmuka Halaman Editor Barang.....	34
Gambar 3.27 Antarmuka Halaman Editor Member.....	35
Gambar 3.28 Antarmuka Halaman Laporan Penjualan	35

Gambar 3.29 Antarmuka Halaman Laporan Sewa	36
Gambar 3.30 Antarmuka Halaman Ubah Password Admin	36
Gambar 3.31 Antarmuka Halaman Editor Buku Tamu	37
Gambar 3.32 Antarmuka Halaman Laporan Rekening.....	37
Gambar 4.1 Masukan Login Member	39
Gambar 4.2 Masukan Login Admin	39
Gambar 4.3 Masukan Pendaftaran Baru	40
Gambar 4.4 Masukan Buku Tamu	40
Gambar 4.5 Masukan Pencarian Barang.....	41
Gambar 4.6 Masukan Order Tempat.....	41
Gambar 4.7 Masukan Berita	42
Gambar 4.8 Masukan Jenis Barang.....	42
Gambar 4.9 Masukan Merk Barang.....	43
Gambar 4.10 Masukan Barang.....	43
Gambar 4.11 Masukan Ganti Password Admin.....	44
Gambar 4.12 Edit Data Pribadi	44
Gambar 4.13 Data Barang.....	45
Gambar 4.14 Kotak Dialog Informasi Hapus atau Tidak	45
Gambar 4.15 Pesan Data Berhasil Dihapus	45
Gambar 4.16 Halaman Daftar Baru	46
Gambar 4.17 Pesan Kesalahan Username.....	47
Gambar 4.18 Halaman Berhasil Melakukan Pendaftaran Member	47
Gambar 4.19 Halaman Guest Book	48
Gambar 4.20 Pesan Kesalahan Nama Kosong.....	48
Gambar 4.21 Pesan Kesalahan Alamat Email Kosong.....	48
Gambar 4.22 Pesan Kesalahan Pesan Kosong.....	49
Gambar 4.23 Pesan Kesalahan Kode Verifikasi Kosong.....	49
Gambar 4.24 Pesan Berhasil Isi Buku Tamu	49

Gambar 4.25 Halaman Tampil Buku Tamu.....	50
Gambar 4.26 Halaman Login Member	50
Gambar 4.27 Halaman Home Member	51
Gambar 4.28 Pesan Kesalahan Username Kosong	51
Gambar 4.29 Pesan Kesalahan Password Kosong	52
Gambar 4.30 Pesan Kesalahan Username dan Password Salah.....	52
Gambar 4.31 Halaman Order Tempat.....	52
Gambar 4.32 Pesan Berhasil Order Tempat.....	53
Gambar 4.33 Halaman Order Tempat Setelah Berhasil Order	53
Gambar 4.34 Pesan Kesalahan Lama Sewa Kosong.....	53
Gambar 4.35 Pesan Kesalahan Jumlah Orang Kosong.....	54
Gambar 4.36 Pesan Kesalahan Bentrok Order Sewa Tempat.....	54
Gambar 4.37 Halaman Hasil Pencarian Barang.....	54
Gambar 4.38 Pesan Kesalahan Harga Maksimal Lebih Kecil	55
Gambar 4.39 Pesan Kesalahan Salah Satu Harga Kosong.....	55
Gambar 4.40 Halaman Order Barang.....	55
Gambar 4.41 Halaman Detail Pemesanan.....	56
Gambar 4.42 Pesan Berhasil Tambah Barang.....	56
Gambar 4.43 Pesan Berhasil Kurang Barang.....	57
Gambar 4.44 Pesan Kesalahan Tambah Order Barang Melebihi Stok	57
Gambar 4.45 Pesan Kesalahan Kurang Order Melebihi Yang Telah Dipesan	57
Gambar 4.46 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama	58
Gambar 4.47 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua.....	58
Gambar 4.48 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga.....	59
Gambar 4.49 Pesan Kesalahan Kartu Kredit dan Nomor Pin Tidak Sesuai	59
Gambar 4.50 Pesan Kesalahan Jumlah Transaksi Melebihi Limit Kartu Kredit	60
Gambar 4.51 Berhasil Melakukan Proses Belanja.....	60
Gambar 4.52 Halaman Status Pembelian.....	60
Gambar 4.53 Form Login Admin	61

Gambar 4.54 Halaman Home Admin.....	61
Gambar 4.55 Halaman Laporan Penjualan	62
Gambar 4.56 Halaman Laporan Sewa Tempat	62
Gambar 4.57 Halaman Laporan Rekening.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi dan informasi sekarang ini adalah mutlak apabila sistem informasi sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan. Sistem informasi yang baik akan memberikan banyak kemudahan pada perusahaan dalam proses kegiatan sehari-hari. Seiring dengan semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis, keberadaan pengolahan data menjadi informasi secara terkomputerisasi menjadi sangat penting. Hal ini dikarenakan pengolahan data secara terkomputerisasi dapat memberikan kontribusi yang besar untuk kinerja suatu perusahaan.

Perusahaan *airsoft gun* sebagai organisasi yang memiliki kecenderungan orientasi pada laba, juga membutuhkan sistem yang terkomputerisasi. Komputer digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan, menyimpan dan memproses data untuk menghasilkan informasi yang dapat membantu perusahaan dalam melakukan perencanaan strategi dan pengambilan suatu keputusan secara efektif. Tanpa adanya sistem yang terkomputerisasi, perusahaan *airsoft gun* akan menghadapi kendala untuk mendapatkan informasi yang aktual dan akurat.

Angkasa Airsoft gun Area adalah perusahaan yang bergerak pada bidang pelayanan jasa persewaan arena pertempuran serta menjual berbagai macam *merchandise* mengenai airsoftgun. Selama ini pemasaran serta proses sewa arena pertempuran dilakukan melalui telepon serta datang langsung ke tempat arena pertempuran. Sehingga permintaan konsumen dalam hal penyewa arena pertempuran serta pemesan *merchandise* kurang dapat diatur dengan baik. Hal ini dapat disebabkan oleh proses pengumpulan dan pengolahan data masih dilakukan secara manual. Dengan bantuan sistem yang terkomputerisasi, diharapkan informasi dapat dikelola dengan baik, sehingga dapat menciptakan efisiensi biaya. Maka dari itu

timbul suatu keinginan untuk membuat suatu e-commerce khususnya *airsoft gun* yang nantinya dapat mempermudah setiap aktifitas diperusahaan *airsoft gun* sehingga lebih efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun e-commerce *airsoft gun* agar perusahaan dalam melakukan pengolahan data dan transaksi dapat dilakukan dengan lebih efisien.

1.3. Batasan Masalah

Dalam melaksanakan suatu penelitian, diperlukan adanya batasan masalah agar tidak menyimpang dari yang telah direncanakan, sehingga tujuan yang sebenarnya dapat tercapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya terbatas untuk Perusahaan Angkasa Airsoft gun Area saja.
2. Sistem hanya menangani seputar transaksi penjualan, sewa lahan, laporan keuangan, pendataan barang.
3. Menggunakan bank virtual sebagai proses pembayaran.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi perangkat lunak untuk E-commerce pada Perusahaan Angkasa Airsoft gun Area.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari pembuatan *website* ini adalah :

1. Meningkatkan aktifitas penjualan, hal ini dikarenakan aktifitas jual beli barang dapat dilakukan secara *online*.

2. Mempermudah dan mempercepat transaksi, hal ini dikarenakan proses transaksi pembayaran dapat dilakukan melalui bank.
3. Meningkatkan pelayanan bagi pelanggan, hal ini dikarenakan user dapat memperoleh informasi terbaru mengenai perusahaan secara online tanpa perlu lagi datang ke perusahaan.

1.6. Metode Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan ada dua tahapan metode yang dilakukan yaitu :

1.6.1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi dan data-data untuk menunjang proses tugas akhir ini dan penggunaan dari perancangan yang dibuat, yaitu dengan melakukan wawancara dengan penanggung jawab Perusahaan Angkasa Airsoft gun Area.

b. Studi Pustaka

Metode penelitian ini bertujuan untuk menunjang pengumpulan data mengenai pokok bahasan yang berkaitan dengan penulisan tugas akhir, yaitu membaca buku-buku kepustakaan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

1.6.2. Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem disusun berdasarkan hasil yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi :

1. Analisis data, dilakukan untuk memperoleh data yang sudah didapat dan mengelompokkan data sesuai dengan kebutuhan perancangan.
2. Desain sistem, merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).

3. Implementasi, dilakukan penerjemah data atau pemecah masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Pengujian sistem, merupakan tahap uji coba terhadap program tersebut. Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan kondisi-kondisi yang berbeda untuk menciptakan suatu aplikasi atau *software* yang berdaya manfaat tinggi bagi perusahaan Angkasa Airsoft gun Area.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai pokok permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini, sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembahasannya. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

Bab II Landasan Teori, memuat tentang teori-teori yang mendukung penulisan tugas akhir ini seperti konsep dasar *e-commerce* dan informasi mengenai airsoft gun.

Bab III Metodologi, berisi tentang analisis sistem, analisis masalah, metode analisis, dan hasil analisis yang meliputi analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan keluaran, dan analisis kebutuhan antar muka, serta perancangan perangkat lunak yang digunakan. Hasil perancangan merupakan terjemahan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi perancangan DFD, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka (*interface*).

Bab IV Hasil dan Pembahasan, memuat batasan implementasi perangkat lunak yang berisi tentang batasan implementasi sistem, tahapan pembuatan perangkat lunak, dan perangkat keras, perangkat lunak yang dibutuhkan, serta implementasi dari perangkat lunak yang dihasilkan. Serta berisi mengenai dokumentasi hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibandingkan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak untuk kemudian dianalisa.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan perangkat lunak, serta saran-saran yang perlu diperhatikan berdasar keterbatasan-keterbatasan yang ditemukan dan asumsi yang dibuat selama proses pembuatan perangkat lunak.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar E-commerce

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, memacu juga perkembangan teknologi komputer dan internet. Saat ini internet telah mampu mengubah cara hidup manusia hampir di seluruh bidang. Internet dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar, berorganisasi, berhubungan, mencari informasi, transaksi ataupun berbelanja. Perkembangan ini memberikan dampak yang sangat besar bagi masyarakat dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Bagi para pelaku bisnis, internet adalah sarana yang sangat efektif untuk mengembangkan kegiatan usahanya. Pasar di internet adalah sarana yang sangat efektif untuk mengembangkan kegiatan usaha. Internet bersifat global dan konsumen potensial jumlahnya terus meningkat setiap saat. Melalui internet, kegiatan usaha dapat dilakukan sepanjang waktu dengan biaya yang jauh lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan cara-cara konvensional. Internet dapat digunakan untuk mendukung kegiatan usaha yang sudah ada, yaitu sebagai media untuk mempertemukan konsumen dengan produsen atau jasa yang ditawarkan, mulai dari kegiatan promosi, transaksi sampai kepada pelayanan purna jual.

Electronic Commerce (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet (Darsil,2008).

Perkembangan teknologi informasi terutama internet, merupakan faktor pendorong perkembangan *e-commerce*. Internet merupakan jaringan global yang menyatukan jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalinnya komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lain diseluruh dunia. Dengan

menghubungkan jaringan komputer perusahaan dengan internet, perusahaan dapat menjalin hubungan bisnis dengan rekan bisnis atau konsumen secara lebih efisien. Sampai saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan *e-commerce*, sehingga istilah *E-Commerce* pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet.

Pertukaran informasi dalam *E-Commerce* dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. Dengan menggunakan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

2.2. Permainan Airsoft gun

Airsoft adalah sebuah olahraga atau permainan yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api.

Airsoft gun diciptakan untuk memenuhi hasrat pecinta senjata (positif) untuk mengalami pengalaman menembakkan senjata yang relatif aman untuk pengguna individu dan pengaplikasian strategi pertempuran dalam permainan perang-perangan/skirmish (*war game*) jika dalam suatu komunitas (Hazzard,2007).

Setiap komunitas yang baik dan bertanggung jawab selalu memiliki kode etik tersendiri, namun memiliki kesamaan prinsip demi keamanan dan kelangsungan hobi ini sendiri. Hobi ini termasuk hobi unik yang berbeda dengan hobi-hobi lainnya. Karena menggunakan alat permainan dan aksesoris lainnya yang merupakan replika dari senjata sebenarnya. Tampak dan kesan yang diperlihatkan dari alat permainan ini

jika tidak bijak dalam memperlakukannya akan dapat merugikan orang lain dan pelaku hobi ini sendiri. Karena itu jika ada seseorang atau sekelompok orang yang tidak mematuhi kode etik penggunaan airsoft, mereka layak untuk tidak dianggap atau dikucilkan dari lingkup dunia hobi airsoft nasional maupun internasional.

Jenis ini yang paling menjadi primadona adalah tipe-tipe replika dari senjata serbu otomatis jenis-jenis M4, MP5 serta jenis klasik seperti AK-47. Airsoftgun memang masuk dalam kategori mainan/toys, namun karena kekuatan tembaknya saat ini tergolong kencang maka hanya dapat dimainkan oleh orang-orang yang berusia minimal 18 tahun. Untuk memainkannya pun disarankan dalam area khusus permainan airsoftgun (dengan dilengkapi pelindung tambahan seperti kacamata, rompi, dll, untuk meminimalisir resiko cedera akibat permainan / penggunaan airsoftgun) dan tidak boleh dilakukan di tempat-tempat umum karena dapat membahayakan orang lain jika terkena tembak.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Analisis Sistem

3.1.1. Analisis Masalah

Adapun pada bagian ini akan dijabarkan mengenai permasalahan yang ditemui dari hasil analisis yang terjadi didalam Angkasa Airsoftgun Area, yaitu :

- a) Kegiatan yang terjadi diseputar Angkasa Airsoftgun Area masih dilakukan secara manual.
 - Pengolahan dan pengecekan data barang, saat ini pengecekan stok barang masih dilakukan secara manual sehingga menyebabkan kurangnya efisiensi waktu dalam pengecekan barang.
 - Transaksi penjualan dan sewa area permainan, saat ini transaksi penjualan serta sewa area permainan masih berjalan secara manual sehingga proses transaksi penjualan serta sewa area harus dilakukan secara langsung.
 - Pembuatan dan perhitungan laporan, saat ini proses laporan berkala masih dikerjakan secara manual.
- b) Tidak ada fasilitas yang memudahkan pengunjung dalam mencari sebuah informasi.

Setelah diketahui mengenai masalah yang ada maka lalu dirumuskan penyelesaian dari masalah yang ditemui. Adapun penyelesaian dari masalah yang diusulkan adalah :

- a) Membuat e-commerce airsoftgun agar kegiatan yang terjadi tidak dilakukan secara manual yaitu pengelolaan serta pengecekan barang dapat dilakukan secara komputerisasi, transaksi penjualan dan sewa area

permainan dapat dilakukan secara online dan pembuatan laporan berkala dapat dilakukan dengan lebih mudah sehingga waktu pengerjaan menjadi lebih efisien.

- b) Membuat e-commerce airsoftgun untuk membantu pengunjung dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3.1.2. Model E-Commerce Yang Diusulkan

Adapun model e-commerce yang diusulkan adalah Consumer-to-Consumer (C2C), hal ini sesuai dengan tujuan perusahaan yang ingin menjual barang dan jasa kepada pasar atau publik.

3.2. Analisis Kebutuhan

3.2.1. Kebutuhan Input

Kebutuhan masukan suatu bentuk masukan dan berupa data yang telah ada yang dibutuhkan oleh perangkat lunak sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masukan dari e-commerce ini adalah :

1. Data member, berisi *username*, *password*, nama member, jenis kelamin, tanggal lahir, pekerjaan, nomer telepon, nomer hp, email, kota tujuan dan detail alamat.
2. Data barang, berisi nama barang, jenis barang, merk barang, harga barang, gambar barang, stok barang, berat barang serta keterangan mengenai barang.
3. Data transaksi penjualan, berisi nama member, nomer transaksi, tanggal pembelian, nama barang, jumlah barang serta harga total barang.
4. Data transaksi sewa, berisi nama member, tanggal sewa, jam mulai sewa, lama sewa, jumlah orang serta biaya sewa.

3.2.2. Kebutuhan Proses

Berdasarkan data masukan yang ada untuk memperoleh keluaran yang dibutuhkan, maka sistem ini memerlukan beberapa proses, diantaranya :

1. Proses Manajemen Member.

Pada proses ini dilakukan manajemen member yang berupa proses pendaftaran member yang dilakukan oleh pengunjung atau calon member, proses edit member yang dapat dilakukan oleh member mengenai data profil member serta proses hapus member yang dapat dilakukan oleh admin.

2. Proses Manajemen Konten.

Pada proses ini dilakukan manajemen konten yang berupa proses manajemen berita dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan berita. Proses manajemen buku tamu dimana pengunjung atau calon member dapat mengisi buku tamu serta proses hapus buku tamu yang dapat dilakukan oleh admin. Serta proses lihat buku tamu yang dapat dilakukan oleh pengunjung.

3. Proses Manajemen Barang.

Pada proses ini dilakukan manajemen barang yang berupa proses manipulasi data jenis barang dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan data jenis barang. Proses manipulasi data merk barang dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan data merk barang. Serta proses manipulasi data barang dimana admin dapat melakukan proses penambahan, pengeditan serta penghapusan data barang.

4. Proses Manajemen Sewa.

Pada proses ini dilakukan manajemen sewa yang berupa proses sewa area permainan yang dilakukan oleh member serta proses lihat laporan sewa yang dapat dilakukan oleh admin.

5. Proses Manajemen Pembelian.

Pada proses ini dilakukan manajemen pembelian yang berupa proses manajemen keranjang belanja dimana member dapat melakukan proses penambahan jumlah barang, pengurangan jumlah barang serta membatalkan proses pemesanan. Proses pembelian barang yang dilakukan oleh member. Serta proses lihat laporan penjualan yang dapat dilakukan oleh admin.

3.2.3. Kebutuhan Output

Berdasarkan proses yang dilakukan oleh sistem maka akan diperoleh keluaran yang berupa informasi yang dapat dimanfaatkan oleh user yang mengaksesnya. Informasi yang dihasilkan adalah :

1. Informasi Data Barang.
2. Informasi Data Sewa.
3. Informasi Pembelian.
4. Informasi Berita.
5. Informasi Laporan Penjualan.
6. Informasi Laporan Sewa

3.2.4. Kebutuhan Antarmuka

Perancangan antarmuka atau *interface* merupakan suatu sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara manusia dan komputer. Oleh karena itu antarmuka dari sistem yang akan dibangun harus *userfriendly* agar pengguna dapat dengan mudah menggunakannya tanpa harus memperlajarinya lebih dahulu.

Antarmuka yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini antara lain :

1. Antarmuka untuk halaman login member.
2. Antarmuka untuk halaman login admin.
3. Antarmuka untuk halaman utama.

4. Antarmuka untuk halaman member.
5. Antarmuka untuk halaman admin.
6. Antarmuka untuk halaman daftar member.
7. Antarmuka untuk halaman sewa tempat.
8. Antarmuka untuk halaman buku tamu.
9. Antarmuka untuk halaman edit profil member.
10. Antarmuka untuk halaman ubah password member.
11. Antarmuka untuk halaman status pembelian.
12. Antarmuka untuk halaman konfirmasi pembelian tahap pertama.
13. Antarmuka untuk halaman konfirmasi pembelian tahap kedua.
14. Antarmuka untuk halaman konfirmasi pembelian tahap ketiga.
15. Antarmuka untuk halaman editor berita.
16. Antarmuka untuk halaman editor jenis barang.
17. Antarmuka untuk halaman editor merk barang.
18. Antarmuka untuk halaman editor barang.
19. Antarmuka untuk halaman editor member.
20. Antarmuka untuk halaman laporan penjualan.
21. Antarmuka untuk halaman laporan sewa.
22. Antarmuka untuk halaman edit password admin.
23. Antarmuka untuk halaman editor buku tamu.
24. Antarmuka untuk halaman laporam rekening.

3.3. Perancangan

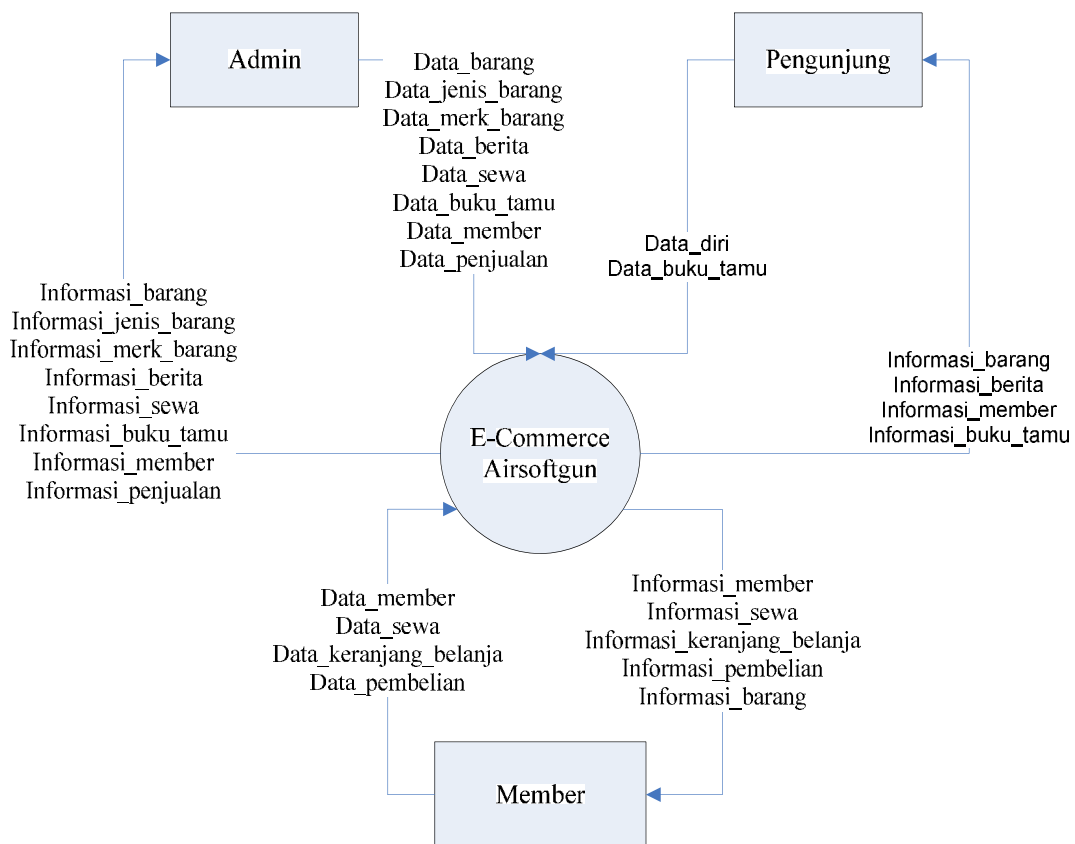
Sebelum aplikasi ini diimplementasikan maka perlu dirancang terlebih dahulu metode apa yang digunakan. Metode perancangan yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah dengan menggunakan notasi dalam diagram arus data.

Penggunaan notasi dalam diagram arus data sangat membantu sekali untuk memahami suatu sistem pada semua tingkat kompleksitasnya. Pada tahap analisis,

penggunaan notasi ini sangat membantu sekali di dalam komunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami sistem secara logika. Diagram yang menggunakan notasi-notasi ini untuk menggambarkan arus dari data sistem dikenal dengan nama diagram arus data (Data Flow Diagram atau DFD).

3.3.1. Diagram Konteks

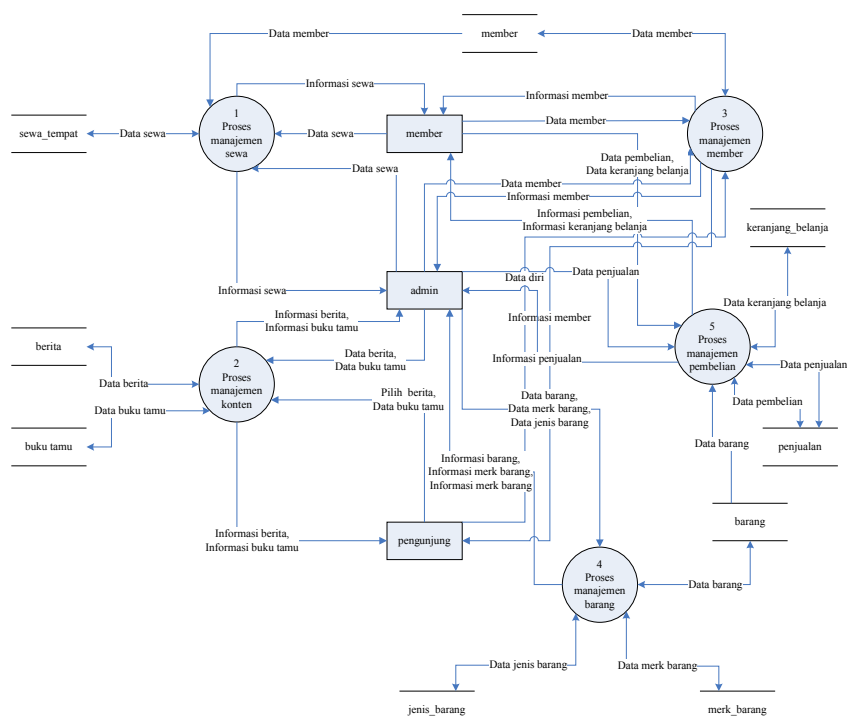
Diagram konteks atau DFD level 0 merupakan tingkatan tertinggi dari DFD dan hanya memiliki satu proses yang menunjukkan sistem secara keseluruhan yang berupa masukan-masukan dasar dari e-commerce ini. Diagram arus data level 0 dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Konteks

3.3.2. DFD Level 1

DFD level 1 merupakan sub penjelasan dari DFD level 0, aktifitas input dan tampilan pada data pada sistem. Diagram arus data level satu terdiri dari lima proses yaitu proses manajemen sewa, proses manajemen konten, proses manajemen member, proses manajemen barang dan proses manajemen pembelian. Diagram arus data level 1 dapat dilihat pada gambar 3.2.

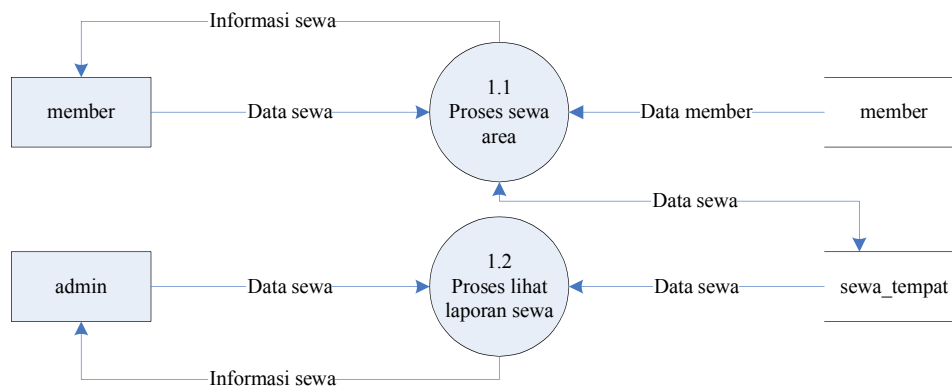


Gambar 3.2 DFD Level 1

3.3.3. DFD Level 2

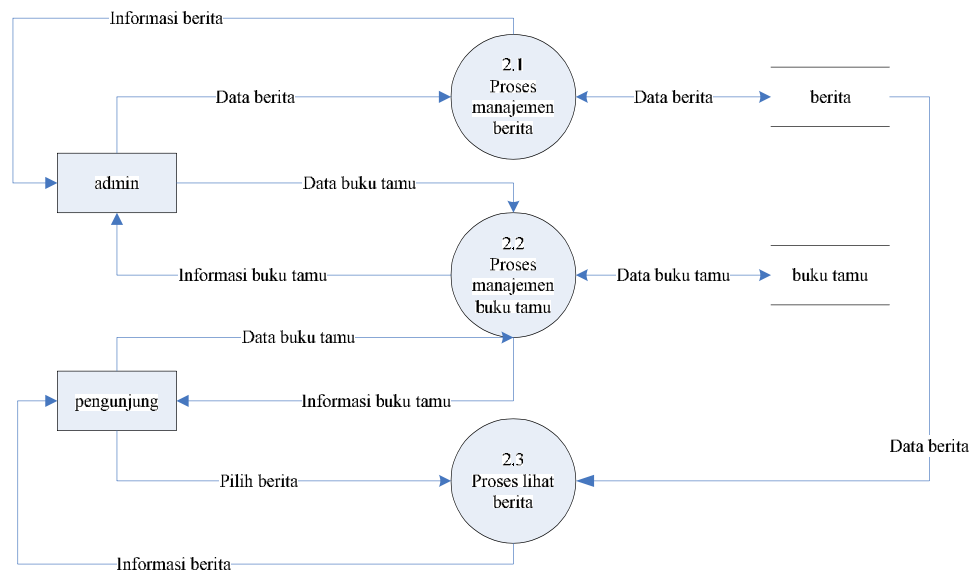
DFD level 2 merupakan proses pengembangan aliran informasi pada DFD sebelumnya. Pada DFD level 2 terdapat 5 proses utama yaitu :

- DFD level 2 proses manajemen sewa. Pada sistem ini proses manajemen sewa ditunjukkan pada gambar 3.3.



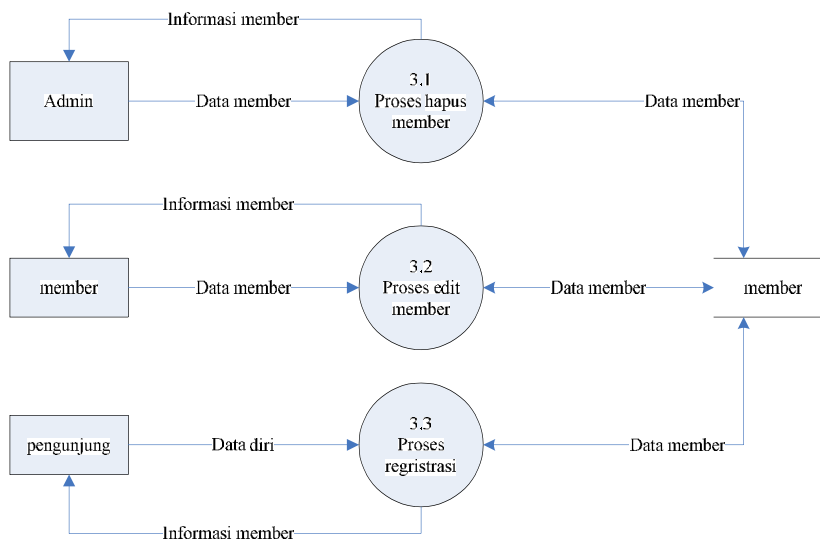
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Manajemen Sewa

- b. DFD level 2 proses manajemen konten. Pada sistem ini proses manajemen konten ditunjukkan pada gambar 3.4.



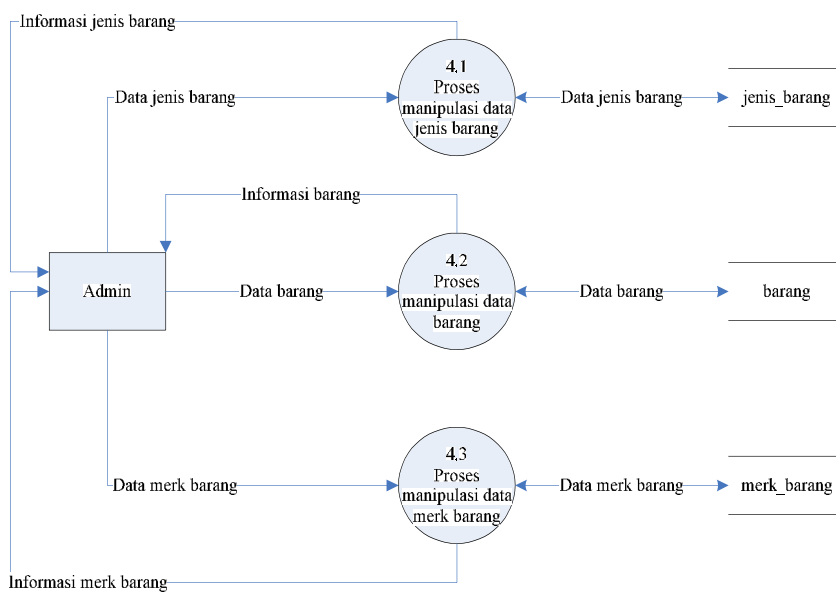
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Manajemen Konten

- c. DFD level 2 proses manajemen member. Pada sistem ini proses manajemen member ditunjukkan pada gambar 3.5.



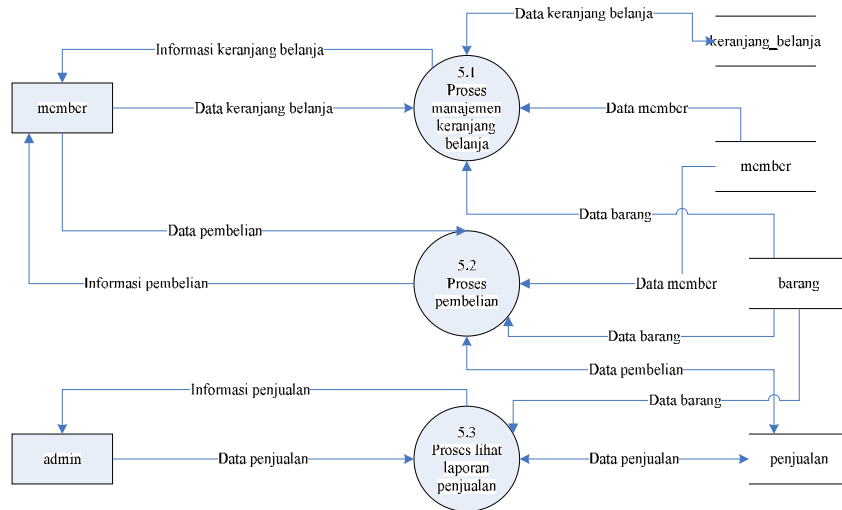
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Manajemen Member

- d. DFD level 2 proses manajemen barang. Pada sistem ini proses manajemen barang ditunjukkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Manajemen Barang

- e. DFD level 2 proses manajemen pembelian. Pada sistem ini proses manajemen pembelian ditunjukkan pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Manajemen Pembelian

3.3.4. Perancangan Database

Merupakan metode untuk perancangan basisdata yang dibutuhkan oleh sistem ini sebagai media penyimpanan data dan juga untuk membantu merelasikan data-data antar tabel.

a. Struktur Tabel

1. Tabel admin

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi data admin. Tabel ini memiliki 4 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel admin

Field	Type	Null
id_admin	int(2)	no
nama	varchar(30)	no
username	varchar(20)	no
password	varchar(70)	no

2. Tabel alamat

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi alamat member. Tabel ini memiliki 5 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel alamat

Field	Type	Null
id_alamat	int(5)	no
id_member	int(5)	no
id_kota	int(5)	no
detail_alamat	text	no
default	int(1)	no

3. Tabel barang

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi barang. Tabel ini memiliki 9 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel barang

Field	Type	Null
id_barang	int(5)	no
id_jenis_barang	int(5)	no
id_merk_barang	int(5)	no
nama_barang	varchar(30)	no
gambar	varchar(200)	no
harga	int(15)	no
stok	int(5)	no
berat	int(2)	no
keterangan	text	no

4. Tabel berita

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi berita. Tabel ini memiliki 5 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel berita

Field	Type	Null
id_berita	int(5)	no
judul	text	no
isi_berita	text	no
tanggal	datetime	no
gambar	text	no

5. Tabel biaya

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi biaya sewa. Tabel ini memiliki 2 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel biaya

Field	Type	Null
id	int(2)	no
biaya	bigint(10)	no

6. Tabel detail_cc

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi detail kartu kredit. Tabel ini memiliki 9 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel detail_cc

Field	Type	Null
id	int(11)	no
id_cc	int(11)	no
nama	varchar(30)	no
alamat	varchar(50)	no
no_cc	varchar(20)	no
tagihan	varchar(25)	no
limitmax	int(11)	no
valid_until	date	no
no_pin	varchar(100)	no

7. Tabel guestbook

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi buku tamu. Tabel ini memiliki 7 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.7.

Tabel 3.7 Tabel guestbook

Field	Type	Null
id	int(11)	no
nama	varchar(30)	no
email	varchar(40)	no
website	varchar(30)	no
pesan	text	no
tanggal	date	no
status	char(1)	no

8. Tabel jenis_barang

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi jenis barang. Tabel ini memiliki 2 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.8.

Tabel 3.8 Tabel jenis_barang

Field	Type	Null
id_jenis_barang	int(5)	no
nama_jenis_barang	varchar(30)	no

9. Tabel keranjang_belanja

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi keranjang belanja. Tabel ini memiliki 5 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.9.

Tabel 3.9 Tabel keranjang_belanja

Field	Type	Null
id_keranjang_belanja	int(5)	no
id_member	int(5)	no
id_barang	int(5)	no
session_id	varchar(100)	no
jumlah	int(5)	no

10. Tabel kota

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi kota dan ongkos kirim. Tabel ini memiliki 3 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.10.

Tabel 3.10 Tabel kota

Field	Type	Null
id_kota	int(5)	no
nama_kota	varchar(30)	no
ongkir	int(7)	no

11. Tabel member

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi member. Tabel ini memiliki 10 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.11

Tabel 3.11 Tabel member

Field	Type	Null
id_member	int(5)	no
nick_member	varchar(50)	no
password	varchar(50)	no
nama	varchar(40)	no
jenis_kelamin	enum ('P', 'W')	no
tanggal_lahir	date	no
pekerjaan	varchar(40)	no
no_telp	varchar(15)	no
no_hp	varchar(15)	no
email	varchar(50)	no

12. Tabel merk_barang

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi merk barang. Tabel ini memiliki 2 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.12.

Tabel 3.12 Tabel merk_barang

Field	Type	Null
id_merk_barang	int(5)	no
nama_merk_barang	varchar(30)	no

13. Tabel penjualan

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi penjualan. Tabel ini memiliki 7 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.13.

Tabel 3.13 Tabel penjualan

Field	Type	Null
id_penjualan	int(5)	no
id_member	int(5)	no
no_transaksi	varchar(20)	no
tanggal	date	no
id_barang	int(5)	no
jumlah	int(5)	no
harga	int(15)	no

14. Tabel rekening

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi rekening. Tabel ini memiliki 4 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.14.

Tabel 3.14 Tabel rekening

Field	Type	Null
id	int(11)	no
id_detail_cc	int(11)	no
jumlah	bigint(20)	no
total	bigint(20)	no

15. Tabel sewa_tempat

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi sewa tempat. Tabel ini memiliki 8 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.15.

Tabel 3.15 Tabel sewa_tempat

Field	Type	Null
id_sewa_tempat	int(5)	no
id_member	int(5)	no
tanggal	date	no
jam_mulai	time	no
jam_selesai	time	no
lama_sewa	int(5)	no
jumlah_orang	int(3)	no
biaya_sewa	int(15)	no

16. Tabel tipe_cc

Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi tipe kartu kredit. Tabel ini memiliki 3 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.16.

Tabel 3.16 Tabel tipe_cc

Field	Type	Null
id_cc	int(11)	no
tipe	varchar(40)	no
image	text	no

17. Tabel tujuan_kirim

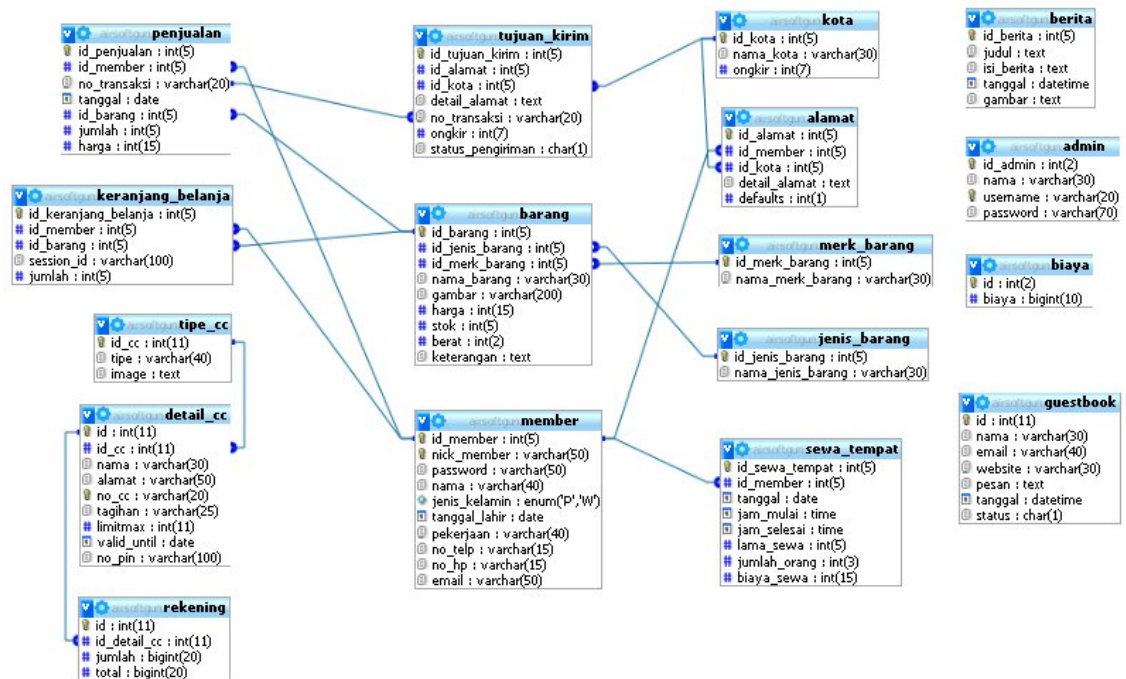
Tabel yang dirancang untuk menyimpan informasi tujuan pengiriman barang. Tabel ini memiliki 7 *field*. Struktur tabel dapat dilihat di tabel 3.17.

Tabel 3.17 Tabel tujuan_kirim

Field	Type	Null
id_tujuan_kirim	int(5)	no
id_alamat	int(5)	no
id_kota	int(5)	no
detail_alamat	text	no
no_transaksi	varchar(20)	no
ongkir	int(7)	no
status_pengiriman	char(1)	no

b. Relasi Tabel

Sistem ini memiliki 17 tabel, dimana ada beberapa tabel yang saling berelasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Relasi Tabel E-commerce Airsoft gun

3.3.5. Perancangan Antarmuka

Desain antar muka merupakan hasil implementasi kebutuhan user dengan komputer. Desain antar muka yang utama ditujukan kepada user, dimana antar muka didesain sedemikian rupa untuk memudahkan penggunaan sistem aplikasi ini.

Desain antarmuka halaman login member merupakan halaman member untuk masuk kedalam sistem *E-commerce* Airsoft gun. Gambar desain antarmuka halaman login member dapat dilihat pada gambar 3.9.

Login Member Area	
username	<input type="text"/>
password	<input type="password"/>
	<input type="button" value="login"/> <input type="button" value="reset"/>
footer	

Gambar 3.9 Antarmuka Halaman Login Member

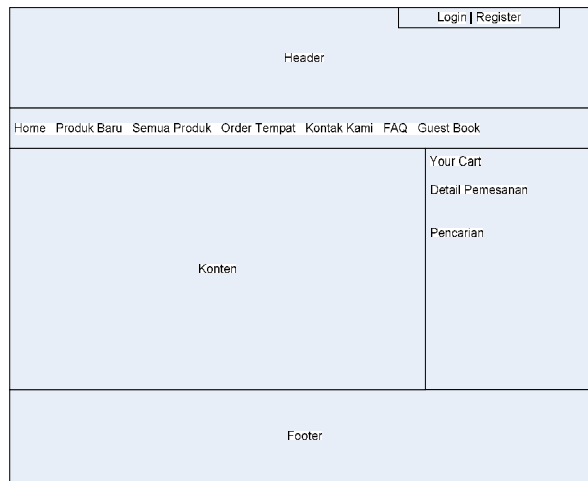
Desain antarmuka halaman login admin merupakan halaman admin untuk masuk kedalam halaman utama admin. Gambar desain antarmuka halaman login admin dapat dilihat pada gambar 3.10.

Login Administrator	
username	<input type="text"/>
password	<input type="password"/>
	<input type="button" value="login"/> <input type="button" value="reset"/>
footer	

Gambar 3.10 Antarmuka Halaman Login Admin

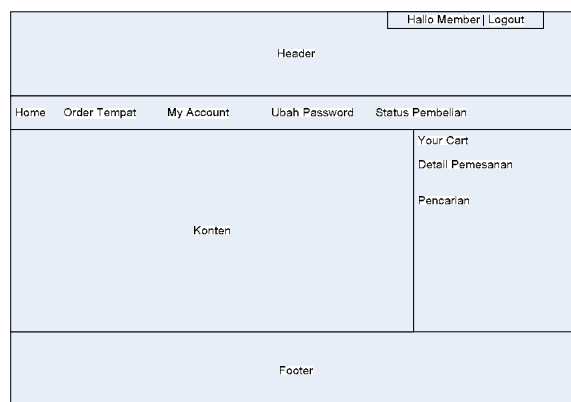
Desain antarmuka halaman utama merupakan halaman utama untuk dapat menuju kehalaman yang lain, dimana pada halaman utama terdapat menu pencarian, katalog

barang, sewa, berita, buku tamu,daftar member serta login member. Gambar desain antarmuka halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Antarmuka Halaman Utama

Desain antarmuka halaman home untuk member merupakan halaman utama bagi member untuk dapat menuju kehalaman yang lain, dimana pada halaman home terdapat menu pencarian, katalog barang, beli barang, sewa, edit profil, ubah password member, status pembelian. Gambar desain antar muka halaman home untuk member dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 Antarmuka Halaman Home Member

Desain antarmuka halaman home untuk admin merupakan halaman utama bagi admin untuk dapat mengakses halaman yang lain, dimana pada halaman home terdapat menu beranda, laporan rekening, editor berita, editor jenis barang, editor merk barang, editor barang, editor member, laporan penjualan, laporan sewa, editor password admin, editor buku tamu. Gambar desain antar muka halaman home untuk admin dapat dilihat pada gambar 3.13.

Menu Atas				
Beranda	Editor Berita	Editor Jenis	Editor Merk	
Editor Barang	Editor Member	Laporan	Laporan Sewa	
Editor Passsword	Buku Tamu			
Footer				

Gambar 3.13 Antarmuka Halaman Home Admin

Desain antarmuka halaman daftar member merupakan halaman untuk mendaftarkan diri menjadi member. Gambar desain antarmuka halaman daftar member dapat dilihat pada gambar 3.14.

Login Register	
Header	
Home Produk Baru Semua Produk Order Tempat Kontak Kami FAQ Guest Book	
Username <input type="text"/> Password <input type="password"/> Relype Passsword <input type="password"/> Nama Member <input type="text"/> Jenis Kelamin <input type="text"/> Tanggal Lahir <input type="text"/> Pekerjaan <input type="text"/> Nomer Telepon <input type="text"/> Nomer HP <input type="text"/> Email <input type="text"/> Kota Tujuan <input type="text"/> Detail Alamat <input type="text"/>	Your Cart Detail Pemesanan Pencarian
Footer	

Gambar 3.14 Antarmuka Halaman Daftar Member

Desain antarmuka halaman sewa tempat merupakan halaman untuk melakukan proses sewa tempat yang hanya dapat diakses oleh member. Gambar desain antarmuka halaman sewa tempat dapat dilihat pada gambar 3.15.

Header					
Halo Member Logout					
Home Order Tempat My Account Ubah Password Status Pembelian					
Tanggal	<input type="text"/>	Your Cart			
Jam Mulai	<input type="text"/>	Detail Pemesanan			
Lama Sewa	<input type="text"/>	Pencarian			
Jumlah Orang	<input type="text"/>				
<input type="button" value="Order Tempat"/>		<input type="button" value="Hide"/>			
No	Nama Member	Tanggal	Jam Mulai	Jam selesai	Besar Biaya
Footer					

Gambar 3.15 Antarmuka Sewa Tempat

Desain antarmuka halaman buku tamu merupakan halaman untuk mengisi buku tamu. Gambar desain antarmuka halaman buku tamu dapat dilihat pada gambar 3.16.

Header	
Login Register	
Home Produk Baru Semua Produk Order Tempat Kontak Kami FAQ Guest Book	
Nama	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Website	<input type="text"/>
Pesan	<input type="text"/>
Verification Code	
Isikan Kode	<input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	
Your Cart	
Detail Pemesanan	
Pencarian	
Footer	

Gambar 3.16 Antarmuka Halaman Buku Tamu

Desain antarmuka halaman edit profil member merupakan halaman untuk melakukan edit profil member. Gambar desain antarmuka halaman edit profil member dapat dilihat pada gambar 3.17.

Header	
<div>Hallo Member Logout</div>	
<div>Home Order Tempat My Account Ubah Password Status Pembelian</div>	
<div> <div>Nama</div> <div>Alamat</div> <div>Kota</div> <div>Tanggal Lahir</div> <div>Pekerjaan</div> <div>Nomer Telepon</div> <div>Nomer HP</div> <div>Email</div> <div>Edit</div> <div>Batal</div> </div>	<div> <div>Your Cart</div> <div>Detail Pemesanan</div> <div>Pencarian</div> </div>
Footer	

Gambar 3.17 Antarmuka Halaman Edit Profil Member

Desain antarmuka halaman ubah password member merupakan halaman untuk melakukan ubah password member. Gambar desain antarmuka halaman ubah password member dapat dilihat pada gambar 3.18.

Header	
<div>Hallo Member Logout</div>	
<div>Home Order Tempat My Account Ubah Password Status Pembelian</div>	
<div> <div>Password Lama</div> <div>Password baru</div> <div>Password Konfirmasi</div> <div>Ubah</div> <div>Reset</div> </div>	<div> <div>Your Cart</div> <div>Detail Pemesanan</div> <div>Pencarian</div> </div>
Footer	

Gambar 3.18 Antarmuka Halaman Ubah Password Member

Desain antarmuka halaman status pembelian merupakan halaman untuk melihat status pembelian yang dilakukan member. Gambar desain antarmuka halaman status pembelian dapat dilihat pada gambar 3.19.

Header																	
Halo Member Logout																	
Home Order Tempat My Account Ubah Password Status Pembelian																	
<div> <div>Status Pembelian Barang</div> <table border="1"> <tr> <th>No</th> <th>Nama Member</th> <th>No Transaksi</th> <th>Tanggal Besar Transaksi</th> <th>Ongkir</th> <th>Pengiriman</th> </tr> <tr> <td colspan="6"> </td> </tr> </table> </div> <div> Your Cart Detail Pemesanan Pencarian </div>						No	Nama Member	No Transaksi	Tanggal Besar Transaksi	Ongkir	Pengiriman						
No	Nama Member	No Transaksi	Tanggal Besar Transaksi	Ongkir	Pengiriman												
Footer																	

Gambar 3.19 Antarmuka Halaman Status Pembelian

Desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap pertama merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembelian. Gambar desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap pertama dapat dilihat pada gambar 3.20.

Header	
Halo Member Logout	
Home Order Tempat My Account Ubah Password Status Pembelian	
<div> <div>Buy All Confirmation</div> <div> <div>Nama Member</div> <div>Nomer Telepon</div> <div>Nomer HP</div> <div>Alamat</div> <div>Kota Tujuan</div> <div>Detail</div> </div> <div> ☐ ☐ </div> <div>Next</div> </div> <div> Your Cart Detail Pemesanan Pencarian </div>	
Footer	

Gambar 3.20 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama

Desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap kedua merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembelian. Gambar desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap kedua dapat dilihat pada gambar 3.21.

Gambar 3.21 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua

Desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap ketiga merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi pembelian. Gambar desain antarmuka halaman konfirmasi pembelian tahap ketiga dapat dilihat pada gambar 3.22.

Gambar 3.22 Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga

Desain antarmuka halaman editor berita merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi berita. Gambar desain antarmuka halaman editor berita dapat dilihat pada gambar 3.23.

Gambar 3.23 Antarmuka Halaman Editor Berita

Desain antarmuka halaman editor jenis barang merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi jenis barang. Gambar desain antarmuka halaman editor jenis barang dapat dilihat pada gambar 3.24.

Gambar 3.24 Antarmuka Halaman Editor Jenis Barang

Desain antarmuka halaman editor merk barang merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi merk barang. Gambar desain antarmuka halaman editor merk barang dapat dilihat pada gambar 3.25.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
<div>Tambah Merk</div> <div>Form Tambah Merk Barang</div> <div>Nama Merk Barang <input type="text"/></div> <div> <div>Simpan</div> <div>Reset</div> </div>		
No	Nama Merk Barang	Aksi
Footer		

Gambar 3.25 Antarmuka Halaman Editor Merk Barang

Desain antarmuka halaman editor barang merupakan halaman untuk melakukan proses manipulasi barang. Gambar desain antarmuka halaman editor barang dapat dilihat pada gambar 3.26.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
<div>Tambah Barang</div> <div>Form Tambah Barang</div> <div>Nama Barang <input type="text"/></div> <div>Jenis Barang <input type="text"/></div> <div>Merk Barang <input type="text"/></div> <div>Harga <input type="text"/></div> <div>Gambar <input type="text"/> <div>Browse..</div></div> <div>Stok <input type="text"/></div> <div>Berat <input type="text"/></div> <div>Keterangan <input type="text"/></div> <div> <div>Simpan</div> <div>Reset</div> </div>		
No	Nama Jenis barang	Nama Merk Barang
	Nama Barang	Harga
	Stok	Aksi
Footer		

Gambar 3.26 Antarmuka Halaman Editor Barang

Desain antarmuka halaman editor member merupakan halaman untuk melakukan proses hapus member. Gambar desain antarmuka halaman editor member dapat dilihat pada gambar 3.27.

Header											
Beranda	Laporan Rekening	Logout									
Editor Member											
<table border="1"> <tr> <td>No</td> <td> Username</td> <td> Nama</td> <td> Kelamin</td> <td> Tgl Lahir</td> <td> Pekerjaan</td> <td> Nomer Telp</td> <td> Email</td> <td> Aksi</td> </tr> </table>			No	Username	Nama	Kelamin	Tgl Lahir	Pekerjaan	Nomer Telp	Email	Aksi
No	Username	Nama	Kelamin	Tgl Lahir	Pekerjaan	Nomer Telp	Email	Aksi			
Footer											

Gambar 3.27 Antarmuka Halaman Editor Member

Desain antarmuka halaman laporan penjualan merupakan halaman untuk melakukan proses lihat laporan penjualan. Gambar desain antarmuka halaman laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.28.

Header									
Beranda	Laporan Rekening	Logout							
Penjualan									
<table border="1"> <tr> <td>No</td> <td> Nama Member</td> <td> No Transaksi</td> <td> Tanggal</td> <td> Besar Transaksi</td> <td> Pengiriman</td> <td> Aksi</td> </tr> </table>			No	Nama Member	No Transaksi	Tanggal	Besar Transaksi	Pengiriman	Aksi
No	Nama Member	No Transaksi	Tanggal	Besar Transaksi	Pengiriman	Aksi			
Footer									

Gambar 3.28 Antarmuka Halaman Laporan Penjualan

Desain antarmuka halaman laporan sewa merupakan halaman untuk melakukan proses lihat laporan sewa. Gambar desain antarmuka halaman laporan sewa dapat dilihat pada gambar 3.29.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
Form Cari Laporan		
Cari	<input type="text" value="Bulan"/>	<input type="text" value="Tahun"/>
	<input type="button" value="Cari"/>	<input type="button" value="Reset"/>
<input type="text" value="No"/> <input type="text" value="Nama Member"/> <input type="text" value="Tanggal"/> <input type="text" value="Jam Mulai"/> <input type="text" value="Jam Selesai"/> <input type="text" value="Besarnya Biaya"/>		
Footer		

Gambar 3.29 Antarmuka Halaman Laporan Sewa

Desain antarmuka halaman ubah password admin merupakan halaman untuk melakukan ubah password admin. Gambar desain antarmuka halaman ubah password admin dapat dilihat pada gambar 3.30.

Header	
Beranda	Laporan Rekening Logout
Form Edit Password	
Password Lama	<input type="text"/>
Password Baru	<input type="text"/>
Retype Password	<input type="text"/>
	<input type="button" value="simpan"/>
Footer	

Gambar 3.30 Antarmuka Halaman Ubah Password Admin

Desain antarmuka halaman editor buku tamu merupakan halaman untuk melakukan edit buku tamu. Gambar desain antarmuka halaman editor buku tamu dapat dilihat pada gambar 3.31.

Header		
Beranda	Laporan Rekening	Logout
Editor Buku Tamu		
No Tanggal Nama Email Website Isi Pesan Aksi		
Footer		

Gambar 3.31 Antarmuka Halaman Editor Buku Tamu

Desain antarmuka halaman laporan rekening merupakan halaman untuk melihat laporan transfer uang ke rekening perusahaan. Gambar desain antarmuka halaman laporan rekening dapat dilihat pada gambar 3.32.

Header			
Beranda	Laporan Rekening	Logout	
Laporan Rekening			
No	Pengirim	Jumlah	Saldo Total
Footer			

Gambar 3.32 Antarmuka Halaman Laporan Rekening

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi

Pada tahap implementasi program dapat di lihat cara kerja program lebih detail tentang *feature – feature* yang disediakan, sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat benar-benar sesuai dengan yang direncanakan. Pada implementasi perangkat lunak akan dijelaskan bagaimana sistem bekerja, dengan memberikan tampilan form-form yang dibuat.

4.1.1. Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem ini, dilakukan perbandingan antara kebenaran masukan serta kesesuaian program dengan kebutuhan sistem. Pembahasannya meliputi proses input data, update data dan hapus data.

1. Proses input data meliputi :

a. Proses login member

Pada form input data login member, diberikan contoh masukkan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran yang dihasilkan.

Username : dian

Password : 1234

Masukan data login tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.



A screenshot of a web form titled "LOGIN MEMBER AREA". The form has a blue header with a white wavy pattern. Below the header, there are two input fields: "Username :" with the text "dian" and "Password :" with four black dots. Below the password field are two buttons: "Login" and "reset". At the bottom of the form, there is a copyright notice: "© 2011 Website Airsoftgun".

Gambar 4.1 Masukan Login Member

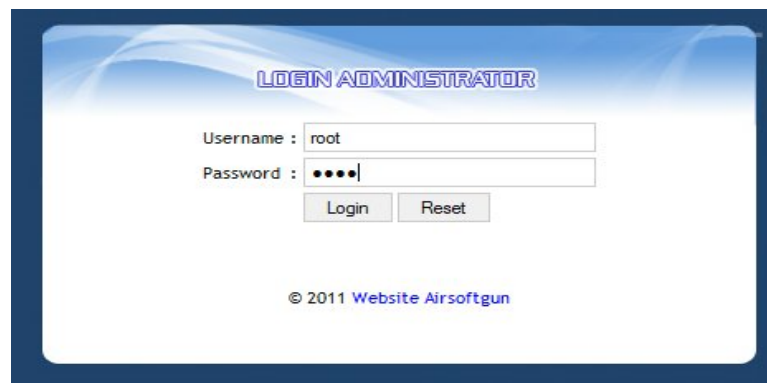
b. Proses login admin

Pada form input data login member, diberikan contoh masukan seperti di bawah ini untuk menguji keluaran yang dihasilkan.

Username : root

Password : 1234

Masukan data login tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2.



A screenshot of a web form titled "LOGIN ADMINISTRATOR". The form has a blue header with a white wavy pattern. Below the header, there are two input fields: "Username :" with the text "root" and "Password :" with four black dots. Below the password field are two buttons: "Login" and "Reset". At the bottom of the form, there is a copyright notice: "© 2011 Website Airsoftgun".

Gambar 4.2 Masukan Login Admin

c. Proses input pendaftaran baru

Pada form pendaftaran baru diberikan contoh masukan pada gambar 4.3.

AIRSOFTGUN
 Home | Produk Baru | Semua Produk | Order Tempat | Kontak Kami | FAQ | Guess Book

* **PENDAFTARAN MEMBER BARU**

Username : xavi
 Password : ****
 Repeat Password : ****
 Nama Member : xavi
 Jenis Kelamin : ☒ Laki-laki ☐ Perempuan
 Tanggal Lahir : 12/04/2011
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Nomor Telepon : 0274781482
 Nomor HP : 081253113930
 Email : xavi@gmail.com
 Kota Tujuan : Yogyakarta
 Detail Alamat : Jalan Keluarang

Submit Reset

YOUR CART
 Your cart is Empty

DETAIL PEMESANAN

PENCARIAN
 Nama Barang :
 Jenis Barang : Semua Jenis
 Merk Barang : Semua Merk
 Harga Barang (Rupiah) : s.d.
 Cari Reset

Home About Us Parents Teachers Contact Us
 All contents copyright © YourName. All rights reserved.

Gambar 4.3 Masukan Pendaftaran Baru

d. Proses input buku tamu

Pada form buku tamu diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.4.

AIRSOFTGUN
 Home | Produk Baru | Semua Produk | Order Tempat | Kontak Kami | FAQ | Guess Book

* **BUKU TAMU**

Nama : xavi
 Email : xavi@gmail.com
 Website : xaviherandez.com
 Pesan : (xavi) keren banget deh web nya
 Verification Code : 43207
 Isikan kode : 43207

Submit Reset

Lihat Buku Tamu

YOUR CART
 Your cart is Empty

DETAIL PEMESANAN

PENCARIAN
 Nama Barang :
 Jenis Barang : Semua Jenis
 Merk Barang : Semua Merk
 Harga Barang (Rupiah) : s.d.
 Cari Reset

Home About Us Parents Teachers Contact Us
 All contents copyright © YourName. All rights reserved.

Gambar 4.4 Masukan Buku Tamu

e. Proses input pencarian barang

Pada form pencarian barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.5.

The screenshot shows the AIRSOFTGUN website interface. At the top, there is a navigation bar with links: Home, Produk Baru, Semua Produk, Order Tempat, Kontak Kami, FAQ, and Guest Book. Below the navigation bar is a large banner image of an airsoft gun. The main content area is divided into two columns. The left column contains a list of news items with titles and brief descriptions. The right column contains a 'YOUR CART' section with a message 'Your cart is Empty' and a 'DETAIL PEMESANAN' section with a search form. The search form includes fields for 'Nama Barang', 'Jenis Barang', 'Merk Barang', and 'Harga Barang', along with a 'Cari' button and a 'Reset' button.

Gambar 4.5 Masukan Pencarian Barang

f. Proses input order tempat

Pada form order tempat diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.6.

The screenshot shows the AIRSOFTGUN website interface with the 'ORDER TEMPAT' form filled out. The form includes fields for 'Tanggal' (22/04/2011), 'Jam Mulai' (09:00), 'Lama Sewa' (1), and 'Jumlah Orang' (5). Below the form is a table showing the order details. The table has columns: No, Nama Member, Tanggal, Jam Mulai, Jam Selesai, and Besar Biaya. The table contains two rows of data. The right side of the page shows the 'YOUR CART' section with a message 'Your cart is Empty' and the 'DETAIL PEMESANAN' section with a search form.

No	Nama Member	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Besar Biaya
1	Dian Aries Sandra	23/04/2011	11:00:00	13:00:00	Rp. 500.000
2	Dian Aries Sandra	23/04/2011	10:00:00	11:00:00	Rp. 250.000

Gambar 4.6 Masukan Order Tempat

g. Proses input berita

Pada form berita diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.7.

Admin - Editor Berita

Tambah Berita

Form Tambah Berita

Judul Berita : Tata Cara Bermain Airsoftgun

Isi Berita : Bermainlah secara sportif. Bermain dengan sistem pengaman lengkap

Gambar : Choose File Indonesia1.jpg

simpan Reset

No	Judul	Isi Berita	Tanggal	Aksi
1	Danlanud Baru	Jabatan Komandan Lanud Balikpapan (Danlanud) Letkol Pnb. Agus Pandu	2011-03-25 13:24:08	edit delete
2	Selamat datang di situs resmi Angkasa Airsoftgun Area (A3)	Di situs ini anda akan mendapatkan berbagai informasi tentang Angkasa	2011-01-20 00:00:00	edit delete
3	Mantan Danlanud Balikpapan Letkol (Pnb) Agus Pandu Purnama	Pembangunan A3 diawali kebutuhan anggota TNI AU yang sangat minim mend	2011-01-20 00:00:00	edit delete

Dian Aries 05523320 © 2011

Gambar 4.7 Masukan Berita

h. Proses input jenis barang

Pada form jenis barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.8.

Admin - Editor Jenis Barang

Tambah Jenis

Form Tambah Jenis Barang

Jenis Barang : Barang baru

simpan Reset

No	Nama Jenis Barang	Aksi
1	Aksesoris Airsoftgun	edit delete
2	Goggles/Mask	edit delete
3	Li-Po Battery	edit delete
4	Magazine	edit delete
5	Gas Blow Back	edit delete
6	Automatic Electric Gun	edit delete

Dian Aries 05523320 © 2011

Gambar 4.8 Masukan Jenis Barang

i. Proses input merk barang

Pada form merk barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.9.

Baranda Editor Berita Editor Merk Logout

Admin - Editor Merk

Tambah Merk

Form Tambah Merk Barang

Nama Merk Barang :

No	Nama Jenis Barang	Aksi
1	Tidak Bermerk	edit delete
2	Systema	edit delete
3	GBBR	edit delete
4	Golden Ball	edit delete
5	Firefoxs	edit delete
6	KJW	edit delete
7	D Boys	edit delete
8	Jing Gong	edit delete
9	Celcius Training	edit delete
10	Tokyo Marui	edit delete

Dian Aries 05523320 © 2011

Gambar 4.9 Masukan Merk Barang

j. Proses input barang

Pada form barang diberikan contoh masukan seperti pada gambar 4.10.

Baranda Editor Berita Editor Merk Logout

Admin - Editor Barang

Tambah Barang

Form Tambah Barang

Nama Barang :

Jenis Barang :

Merk Barang :

Harga :

Gambar : arjuna.jpg

Stok :

Berat :

Keterangan :

No	Nama Jenis Barang	Merk Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Berat (Kg)	Aksi
1	Magazine	GBBR	Magazine GBBR MP5	600000	13	2	edit delete
2	Magazine	GBBR	Magazine GBBR AK47	600000	15	2	edit delete
3	Magazine	GBBR	Magazine GBBR M4	600000	29	2	edit delete
4	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Helm	250000	20	3	edit delete
5	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Masker full face jaring	125000	20	1	edit delete
6	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Goggles double fan	350000	12	1	edit delete
7	Gas Blow Back	KJW	M9	2150000	14	5	edit delete
8	Gas Blow Back	Tokyo Marui	Hi-Capa	2750000	16	5	edit delete
9	Akessoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.25g	130000	99	1	edit delete
10	Akessoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.2g	120000	97	1	edit delete

Dian Aries 05523320 © 2011

Gambar 4.10 Masukan Barang

2. Proses update data meliputi :

a. Proses ganti password admin

Pada form ganti password admin, diberikan contoh masukan seperti dibawah ini untuk menguji keluaran yang dihasilkan.

Password lama : 1234

Password baru : adm

Masukan ganti password admin tersebut dapat dilihat pada gambar 4.11.

Gambar 4.11 Masukan Ganti Password Admin

b. Proses edit biodata member

Pada form edit biodata member digunakan untuk mengganti data pribadi member, diberikan contoh masukan yang digunakan untuk mengganti data pribadi member, seperti terlihat pada gambar 4.12.

Gambar 4.12 Edit Data Pribadi

3. Proses hapus data meliputi :

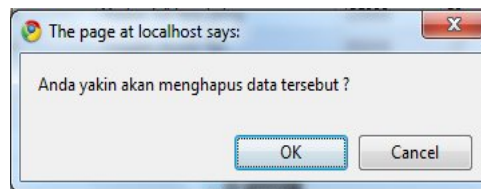
a. Proses hapus data barang

Pada form hapus data barang, diberikan contoh seperti pada gambar 4.13.

Beranda Editor Berita Editor Merk Logout							
Admin - Editor Barang							
Tambah Barang							
No	Nama Jenis Barang	Merk Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Berat (Kg)	Aksi
1	Barang baru	Merk baru	barang baru lagi	350000	17	1	edit delete
2	Magazine	GBBR	Magazine GBBR MP5	600000	13	2	edit delete
3	Magazine	GBBR	Magazine GBBR AK47	600000	15	2	edit delete
4	Magazine	GBBR	Magazine GBBR M4	600000	29	2	edit delete
5	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Helm	250000	20	3	edit delete
6	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Masker full face jaring	125000	20	1	edit delete
7	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Goggles double fan	350000	17	1	edit delete
8	Gas Blow Back	KJW	M9	2150000	14	5	edit delete
9	Gas Blow Back	Tokyo Marui	Hi-Capa	2750000	16	5	edit delete
10	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.25g	130000	99	1	edit delete

Gambar 4.13 Data Barang

Kotak dialog sebagai informasi bahwa data akan dihapus atau tidak, seperti pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Kotak Dialog Informasi Hapus atau Tidak

Dan apabila data telah berhasil dihapus, maka akan muncul pesan dialog seperti pada gambar 4.15.

Beranda Editor Berita Editor Merk Logout							
Admin - Editor Barang Proses penghapusan data berhasil dilakukan							
Tambah Barang							
No	Nama Jenis Barang	Merk Barang	Nama Barang	Harga	Stok	Berat (Kg)	Aksi
1	Magazine	GBBR	Magazine GBBR MP5	600000	13	2	edit delete
2	Magazine	GBBR	Magazine GBBR AK47	600000	15	2	edit delete
3	Magazine	GBBR	Magazine GBBR M4	600000	29	2	edit delete
4	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Helm	250000	20	3	edit delete
5	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Masker full face jaring	125000	20	1	edit delete
6	Goggles/Mask	Tidak Bermerk	Goggles double fan	350000	17	1	edit delete
7	Gas Blow Back	KJW	M9	2150000	14	5	edit delete
8	Gas Blow Back	Tokyo Marui	Hi-Capa	2750000	16	5	edit delete
9	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.25g	130000	99	1	edit delete
10	Aksesoris Airsoftgun	Golden Ball	BB GoldenBall 0.3g	120000	97	1	edit delete

Gambar 4.15 Pesan Data Berhasil Dihapus

4.2. Pengujian Sistem

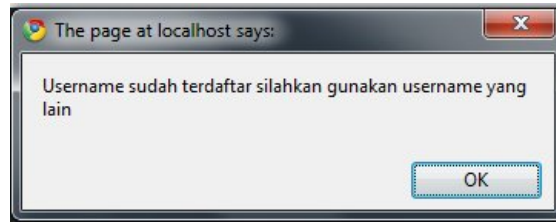
Pengujian pada setiap proses yang terjadi dalam sistem merupakan hal yang sangat dibutuhkan, untuk mengetahui apakah semua proses didalam sistem berjalan dengan baik serta memenuhi kebutuhan atau tidak.

1. Daftar Baru

Pada form ini pengunjung yang ingin mendaftarkan diri untuk menjadi member akan mengisi data diri yang terdiri username, password, retype password, nama member, jenis kelamin, tanggal lahir, pekerjaan, nomor telepon, nomor hp, email, kota, detail alamat. Halaman daftar baru dapat dilihat seperti pada gambar 4.16.

Gambar 4.16 Halaman Daftar Baru

Apabila calon member memasukan username yang sudah pernah ada yang memakai maka pesan kesalahan akan muncul seperti pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Pesan Kesalahan Username

Dan apabila data yang dimasukan benar maka pesan proses pendaftaran berhasil dapat dilihat pada gambar 4.18.

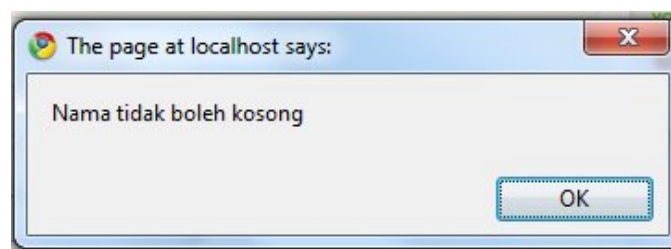
Gambar 4.18 Halaman Berhasil Melakukan Pendaftaran Member

2. Isi Buku Tamu

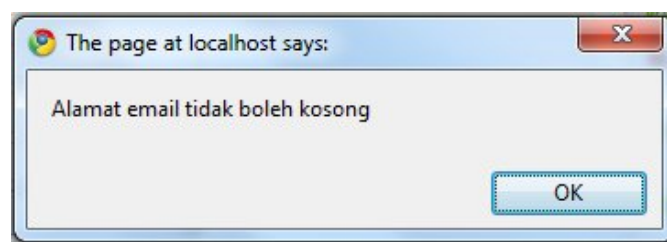
Pada form ini pengunjung dapat melakukan pengisian buku tamu dengan mengisi data diri yang berupa nama, email, website pribadi, pesan serta kode verifikasi. Halaman isi buku tamu dapat dilihat pada gambar 4.19.

Gambar 4.19 Halaman Guest Book

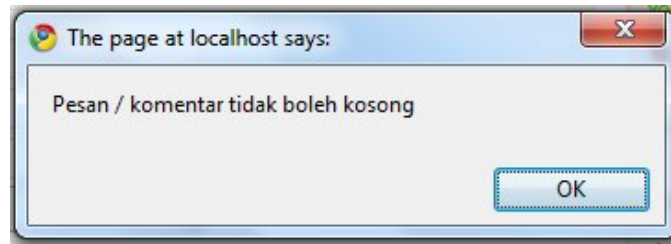
Apabila pengunjung melakukan kesalahan dalam pengisian buku tamu seperti nama, email, pesan/komentar serta kode verifikasi masih kosong maka pesan kesalahan akan muncul seperti pada gambar 4.20, 4.21, 4.22 dan 4.23.



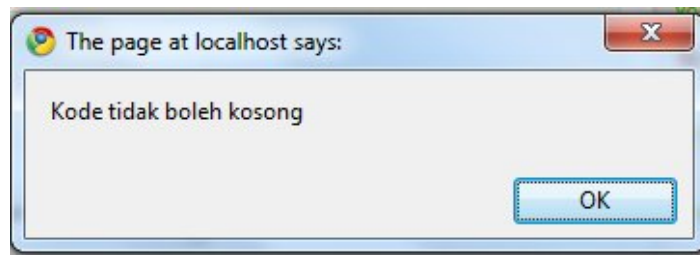
Gambar 4.20 Pesan Kesalahan Nama Kosong



Gambar 4.21 Pesan Kesalahan Alamat Email Kosong

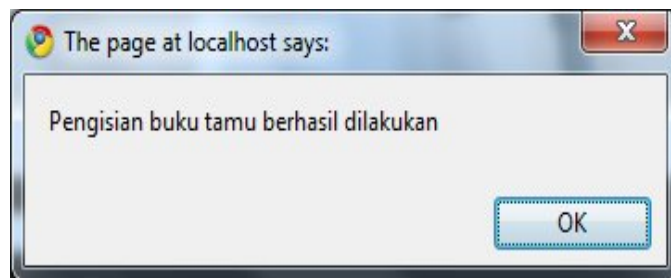


Gambar 4.22 Pesan Kesalahan Pesan Kosong



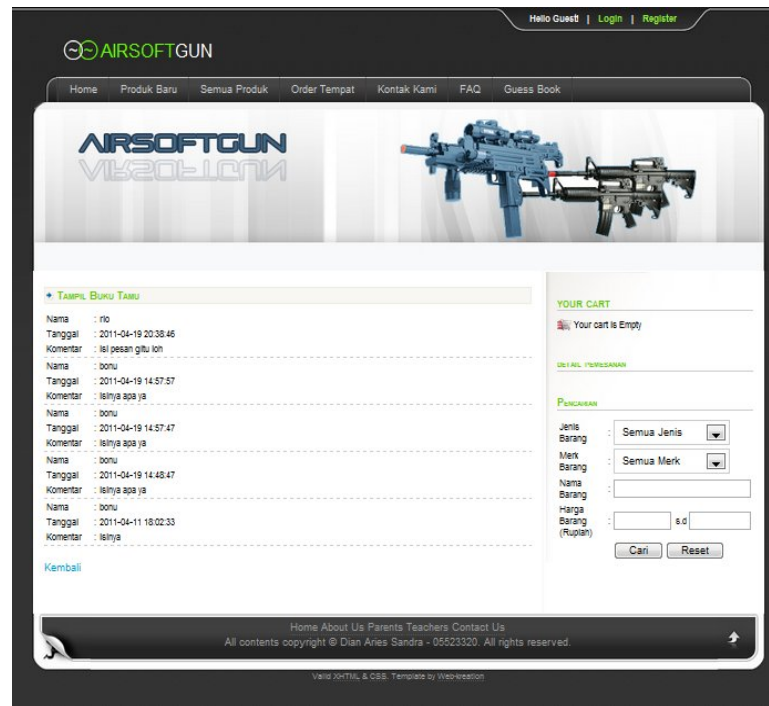
Gambar 4.23 Pesan Kesalahan Kode Verifikasi Kosong

Dan apabila data yang dimasukan sesuai maka pesan pengisian proses buku tamu berhasil akan muncul dan dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Pesan Berhasil Isi Buku Tamu

Setelah pesan/komentar berhasil dimasukan, maka admin berhak melakukan seleksi pesan/komentar yang akan dimunculkan pada sistem. Halaman buku tamu yang telah diseleksi oleh admin dapat dilihat pada gambar 4.25.



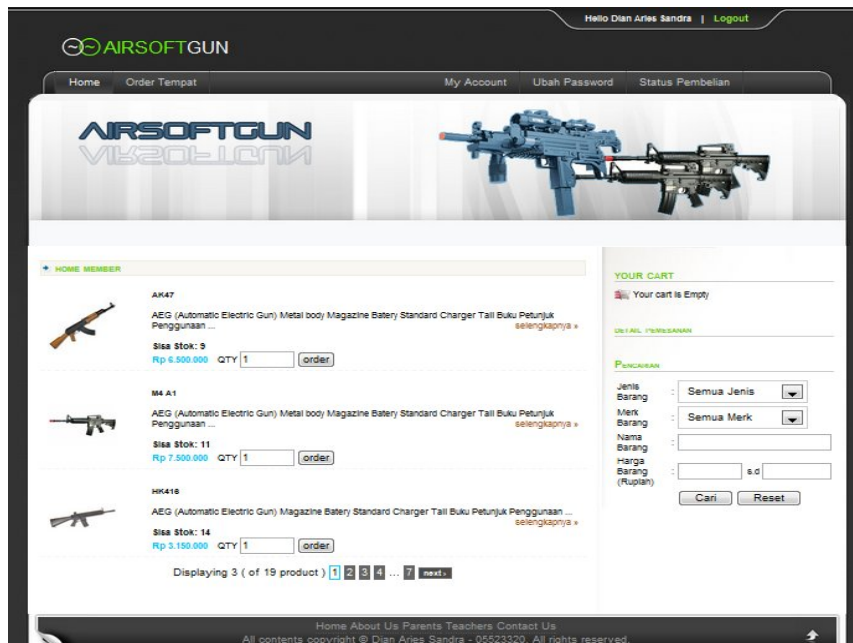
Gambar 4.25 Halaman Tampil Buku Tamu

3. Login Member

Pada form ini, member harus memasukan username dan password terlebih dahulu untuk dapat masuk ke menu member, kemudian tekan tombol “login” untuk masuk ke sistem dan tekan “reset” untuk menghapus isian username dan password. Form login ditunjukkan pada gambar 4.26.

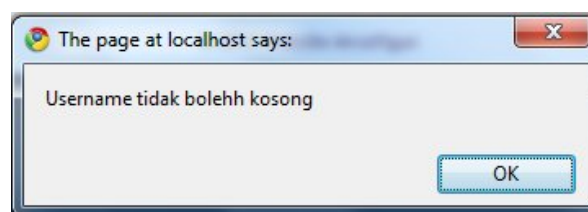
Gambar 4.26 Halaman Login Member

Setelah melakukan login maka member akan masuk ke dalam halaman home member. Halaman dapat dilihat pada gambar 4.27.

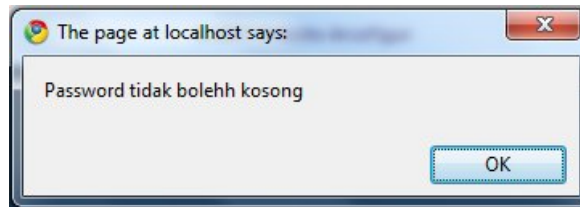


Gambar 4.27 Halaman Home Member

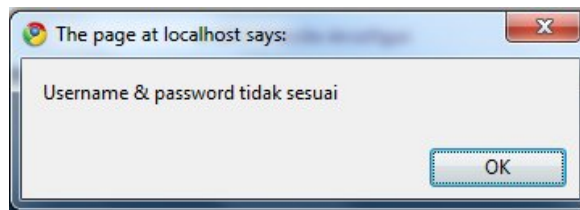
Apabila masukan username dan password tidak diisi serta username dan password tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.28, 4.29 dan 4.30.



Gambar 4.28 Pesan Kesalahan Username Kosong



Gambar 4.29 Pesan Kesalahan Password Kosong



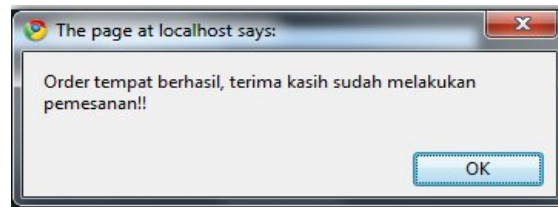
Gambar 4.30 Pesan Kesalahan Username dan Password Salah

4. Order Tempatkan

Pada form ini, member bisa melakukan order sewa tempat dengan mengisi form yang terlihat seperti pada gambar 4.31.

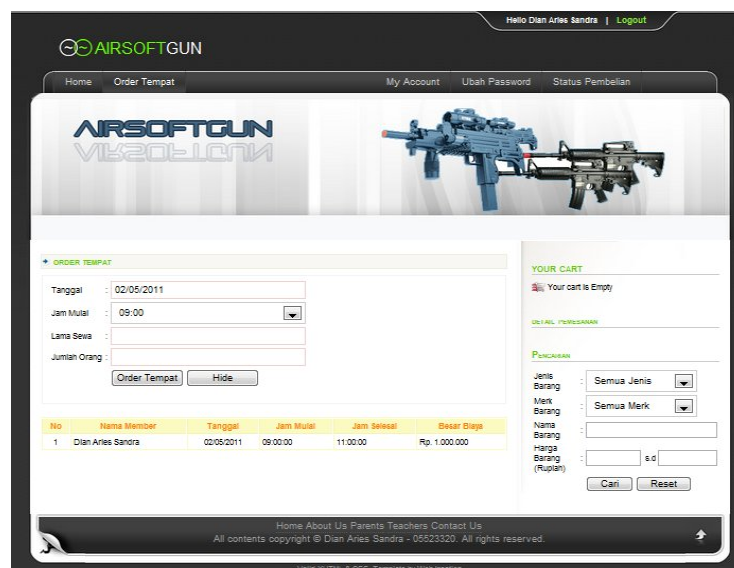
Gambar 4.31 Halaman Order Tempatkan

Apabila data yang dimasukan sesuai maka akan muncul pesan berhasil seperti pada gambar 4.32.



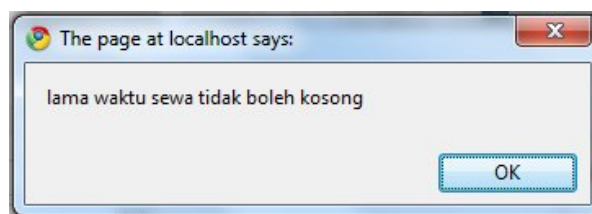
Gambar 4.32 Pesan Berhasil Order Tempat

Hasil dari masukan order sewa tempat dapat dilihat pada gambar 4.33.

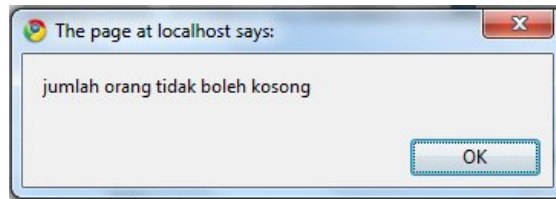


Gambar 4.33 Halaman Order Tempat Setelah Berhasil Order

Apabila masukan lama sewa dan jumlah orang masih kosong, maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.34 dan 4.35.

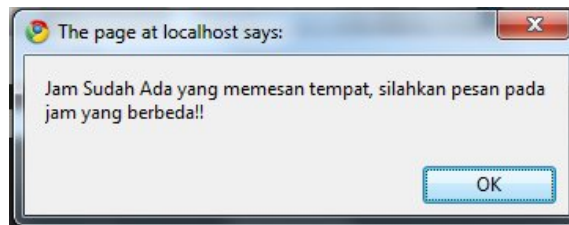


Gambar 4.34 Pesan Kesalahan Lama Sewa Kosong



Gambar 4.35 Pesan Kesalahan Jumlah Orang Kosong

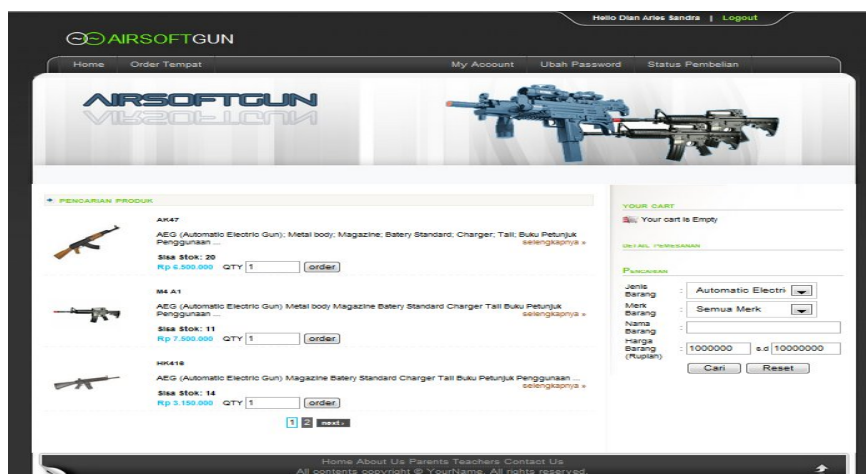
Apabila melakukan order sewa tempat pada saat jadwal yang sudah dipesan, maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.36.



Gambar 4.36 Pesan Kesalahan Bentrok Order Sewa Tempat

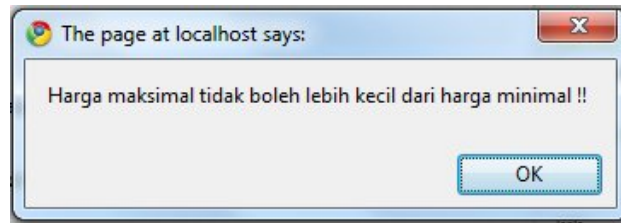
5. Pencarian Barang

Pada form ini member atau calon member dapat melakukan proses pencarian barang dengan mengisi kategori barang yang hendak dicari seperti pada gambar 4.37.

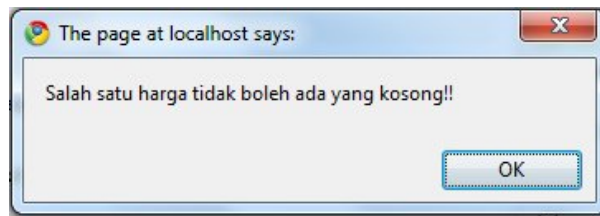


Gambar 4.37 Halaman Hasil Pencarian Barang

Apabila data yang dimasukkan tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti pada gambar 4.38 dan 4.39.



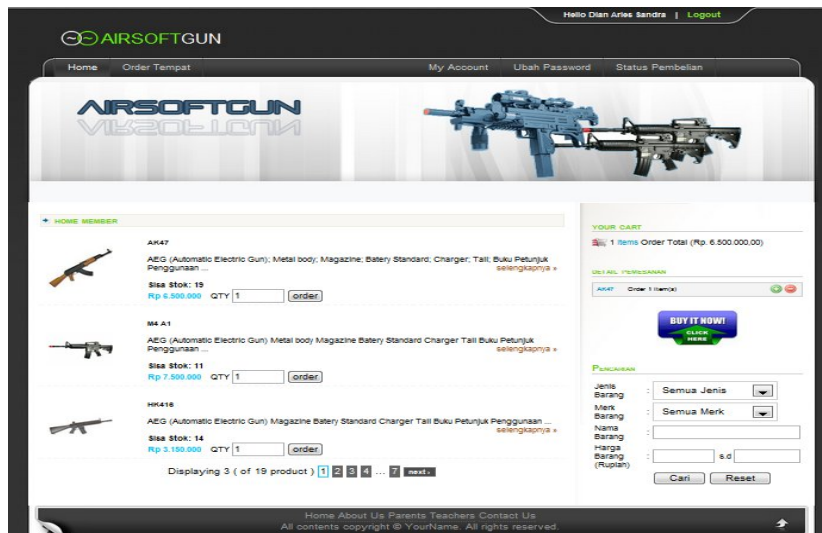
Gambar 4.38 Pesan Kesalahan Harga Maksimal Lebih Kecil



Gambar 4.39 Pesan Kesalahan Salah Satu Harga Kosong

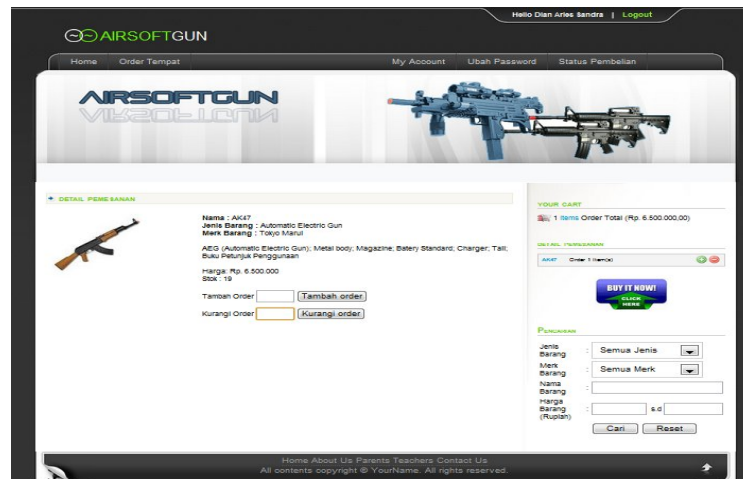
6. Proses Pembelian Barang

Pada form ini member dapat melakukan proses pembelian barang dengan memilih barang yang hendak dibeli seperti terlihat pada gambar 4.40.



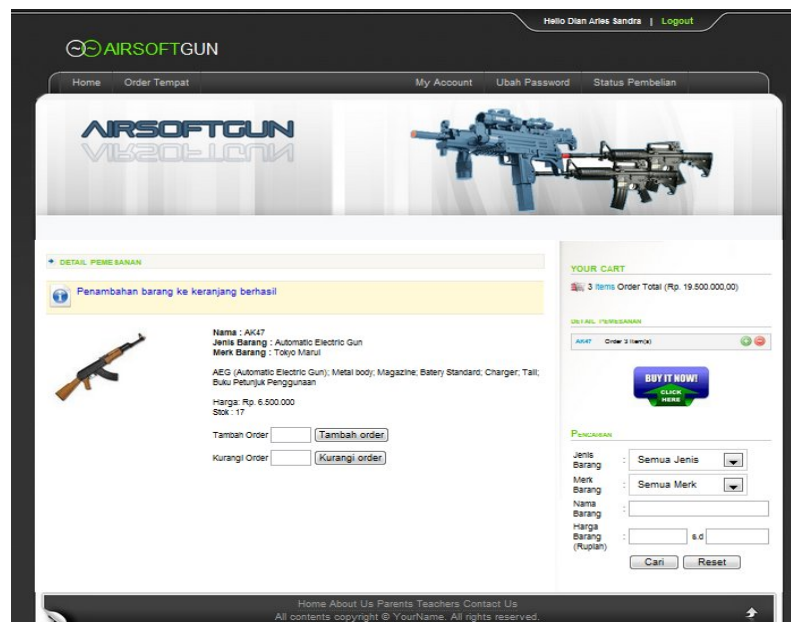
Gambar 4.40 Halaman Order Barang

Apabila member ingin mengedit jumlah barang yang dibeli dapat dilihat pada gambar 4.41.

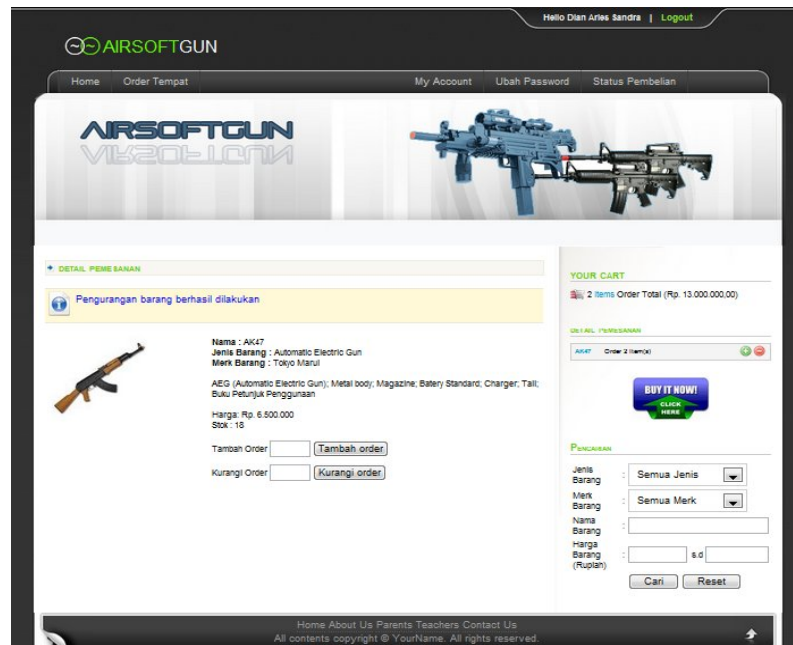


Gambar 4.41 Halaman Detail Pemesanan

Hasil dari masukan tambah order barang dan kurangi order barang dapat dilihat pada gambar 4.42 dan 4.43.

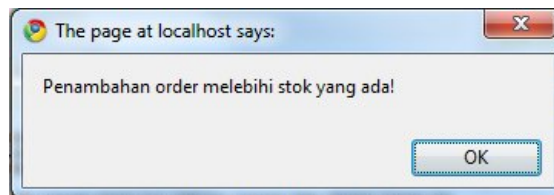


Gambar 4.42 Pesan Berhasil Tambah Barang

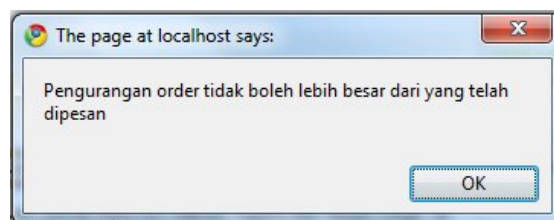


Gambar 4.43 Pesan Berhasil Kurang Barang

Apabila data yang dimasukan tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti terlihat pada gambar 4.44 dan 4.45.



Gambar 4.44 Pesan Kesalahan Tambah Order Barang Melebihi Stok



Gambar 4.45 Pesan Kesalahan Kurang Order Melebihi Yang Telah Dipesan

Apabila member ingin melakukan proses pembelian, maka dilakukan proses konfirmasi tahap pertama seperti yang terlihat pada gambar 4.46.

BUY ALL CONFIRMATION

Nama Member: Dian Aries Sandra
 Nomor Telepon: 0274761462
 Nomor HP: 081253113930
 Alamat: ☐ Default ☐ Alternatif
 Kota Tujuan: Yogyakarta
 Detail: Jl. Kelurug Km.12

YOUR CART
 1 Items Order Total (Rp. 6.500.000.00)
 BUY IT NOW!

Gambar 4.46 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Pertama

Setelah melakukan konfirmasi pembelian tahap pertama, maka member akan diantar menuju halaman konfirmasi pembelian tahap kedua yang terlihat pada gambar 4.47.

BUY ALL CONFIRMATION

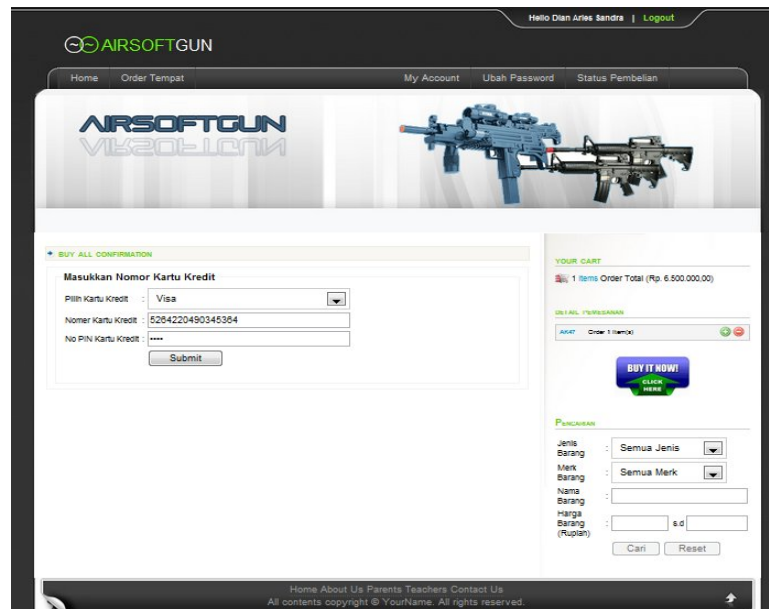
Nama Member: Dian Aries Sandra
 Alamat: Jl. Kelurug Km.12 Yogyakarta
 Nomor Telepon: 0274761462
 Nomor HP: 081253113930

No	Nama Barang	Harga	Jumlah QTY	Total
1	AK47	Rp. 6.500.000	1	Rp. 6.500.000
				Biaya Kirim Rp. 114.000
				Total marga Rp. 6.500.000
				Total Rp. 6.614.000

YOUR CART
 1 Items Order Total (Rp. 6.500.000.00)
 BUY IT NOW!

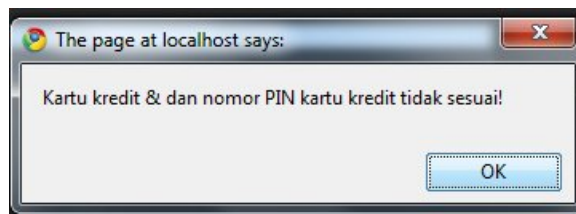
Gambar 4.47 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Kedua

Setelah melakukan konfirmasi pembelian tahap kedua, maka member akan diantar menuju konfirmasi pembelian tahap selanjutnya seperti yang terlihat pada gambar 4.48.



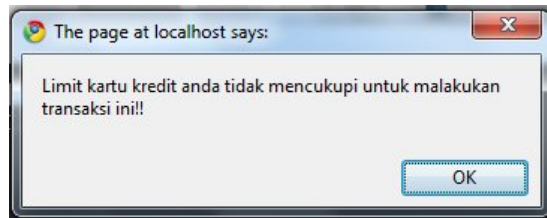
Gambar 4.48 Halaman Konfirmasi Pembelian Tahap Ketiga

Apabila data yang dimasukkan tidak sesuai maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang terlihat pada gambar 4.49.



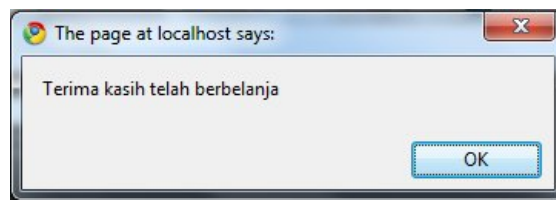
Gambar 4.49 Pesan Kesalahan Kartu Kredit dan Nomor Pin Tidak Sesuai

Apabila transaksi melebihi dari jumlah limit dari kartu kredit yang telah ditetapkan maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang terlihat pada gambar 4.50.



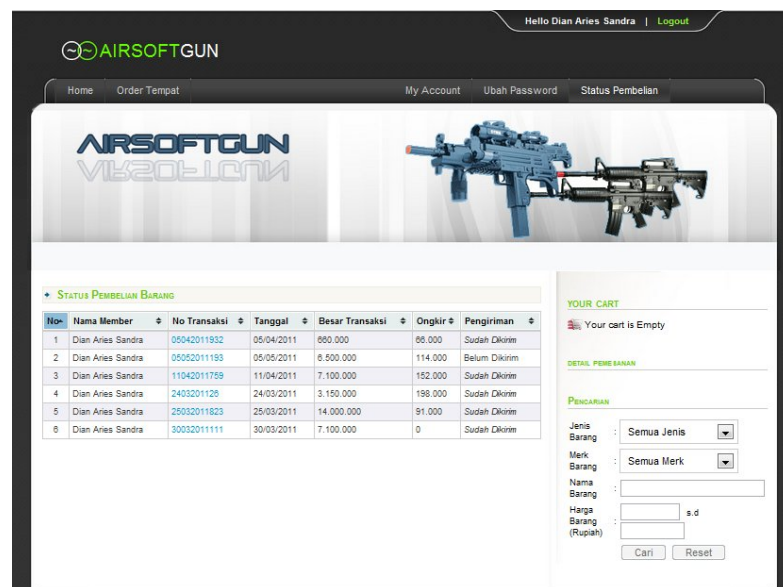
Gambar 4.50 Pesan Kesalahan Jumlah Transaksi Melebihi Limit Kartu Kredit

Apabila data konfirmasi pembelian yang dimasukan benar maka muncul pesan berhasil melakukan belanja seperti yang terlihat pada gambar 4.51.



Gambar 4.51 Berhasil Melakukan Proses Belanja

Setelah berhasil melakukan proses pembelian maka member langsung diantar menuju halaman status pembelian yang terlihat seperti pada gambar 4.52.



Gambar 4.52 Halaman Status Pembelian

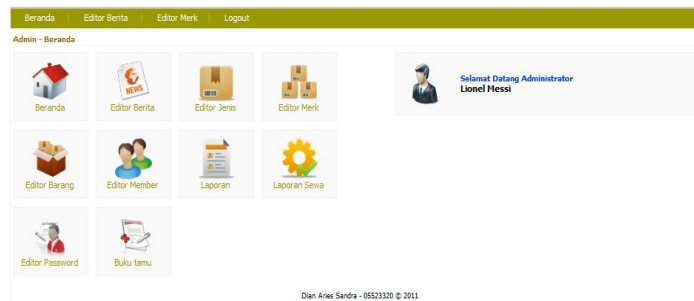
7. Login Admin

Pada form ini, admin harus memasukkan username dan password terlebih dahulu untuk bisa masuk ke dalam sistem. Form login admin ditujukan seperti pada gambar 4.53.



Gambar 4.53 Form Login Admin

Setelah melakukan login maka admin akan masuk ke dalam halaman home admin. Halaman home admin dapat dilihat seperti pada gambar 4.54.



Gambar 4.54 Halaman Home Admin

8. Laporan Penjualan

Pada form ini, admin dapat melihat seluruh laporan hasil penjualan barang serta dapat melakukan proses perubahan status pengiriman barang bagi member yang telah melakukan proses pembelian barang. Halaman laporan penjualan barang dapat dilihat seperti pada gambar 4.55.

Beranda Editor Berita Editor Merk Logout						
Admin - Penjualan						
No	Nama Member	No Transaksi	Tanggal	Besar Transaksi	Pengiriman	Aksi
1	Arizal Prima Novendy	0504201165	2011-04-05	3.350.000	✓	detail
2	Dian Aries Sandra	05042011932	2011-04-05	660.000	✓	detail
3	Dian Aries Sandra	05052011193	2011-05-05	6.500.000	Belum Dikirim	detail
4	Dian Aries Sandra	11042011759	2011-04-11	7.100.000	✓	detail
5	Arizal Prima Novendy	16032011603	0000-00-00	1.030.000	✓	detail
6	Dian Aries Sandra	2403201126	2011-03-24	3.150.000	✓	detail
7	Arizal Prima Novendy	25032011637	2011-03-25	14.000.000	✓	detail
8	Dian Aries Sandra	25032011823	2011-03-25	14.000.000	✓	detail
9	Dian Aries Sandra	30032011111	2011-03-30	7.100.000	✓	detail
10	Arizal Prima Novendy	30032011304	2011-03-30	6.300.000	✓	detail
11	Arizal Prima Novendy	30032011591	2011-03-30	10.650.000	✓	detail

Dian Aries Sandra - 05523320 © 2011

Gambar 4.55 Halaman Laporan Penjualan

9. Laporan Sewa Tempat

Pada form ini, admin dapat melihat seluruh laporan hasil sewa tempat untuk semua member. Halaman laporan sewa tempat dapat dilihat seperti pada gambar 4.56.

Beranda Laporan Rekening Logout						
Admin - Editor Berita						
Form Cari Laporan						
Cari :		Juli	2011			
		Cari	Reset			
No	Nama Member	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Besar Biaya	
1	Dian Aries Sandra	01/05/2011	09:00:00	11:00:00	Rp. 500.000	
2	Dian Aries Sandra	02/05/2011	09:00:00	10:00:00	Rp. 150.000	
3	Dian Aries Sandra	04/05/2011	09:00:00	10:00:00	Rp. 150.000	
4	Dian Aries Sandra	04/05/2011	10:00:00	11:00:00	Rp. 150.000	
5	Dian Aries Sandra	04/05/2011	11:00:00	12:00:00	Rp. 150.000	
6	Dian Aries Sandra	04/05/2011	12:00:00	13:00:00	Rp. 150.000	
7	Dian Aries Sandra	05/05/2011	09:00:00	10:00:00	Rp. 150.000	
8	Dian Aries Sandra	05/05/2011	10:00:00	11:00:00	Rp. 150.000	
9	Dian Aries Sandra	05/05/2011	11:00:00	12:00:00	Rp. 150.000	
10	Dian Aries Sandra	05/05/2011	12:00:00	13:00:00	Rp. 150.000	

Cetak

1 2 3 next

Dian Aries Sandra - 05523320 © 2011

Gambar 4.56 Halaman Laporan Sewa Tempat

10. Laporan Rekening

Pada form ini, admin dapat melihat laporan rekening. Halaman laporan rekening dapat dilihat seperti pada gambar 4.57.

Beranda Laporan Rekening Logout				
Admin - Laporan Rekening				
No	Pengirim	Jumlah	Saldo Total	
1	Dian Aries Sandra	344000	344000	
2	Dian Aries Sandra	713000	1057000	
3	Dian Aries Sandra	7852000	8909000	
4	Dian Aries Sandra	9854000	18763000	
5	Dian Aries Sandra	9854000	28617000	
6	Dian Aries Sandra	985000	29602000	
7	Dian Aries Sandra	1049000	30651000	
8	Dian Aries Sandra	1053000	31704000	
9	Dian Aries Sandra	1854000	33558000	
10	Rommy Dwi Andryanto	14131000	47689000	
11	Rommy Dwi Andryanto	1046000	48735000	
12	Rommy Dwi Andryanto	6614000	55349000	

Dian Aries Sandra - 05523320 © 2011

Gambar 4.57 Halaman Laporan Rekening

4.3. Kelebihan dan Kelemahan Sistem

Dalam membangun suatu perangkat lunak, tentunya terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada “E-Commerce Airsoft gun (Studi Kasus Angkasa Airsoftgun Area, Balikpapan)” tersebut. Kelebihan dan kelemahan ini merupakan representasi dari proses yang berjalan dalam perangkat lunak tersebut. Adapun rincian kelebihan dan kelemahan dari e-commerce airsoftgun dapat dilihat sebagai berikut :

4.3.1. Kelebihan Sistem

Kelebihan e-commerce airsoft gun ini adalah :

1. E-commerce ini memberikan informasi tentang airsoftgun, kompetisi mengenai airsoftgun serta cara aman bermain airsoftgun.
2. E-commerce ini dapat menangani pemesanan dan pembelian replika senjata secara online, order sewa permainan secara online dan dapat melakukan pengecekan status pembelian.

4.3.2. Kelemahan Sistem

Kekurangan e-commerce airsoft gun ini adalah :

1. Tidak ada menu bagi member untuk melakukan masukan data mengenai kartu kredit.
2. Tidak ada menu bagi admin untuk melakukan masukan data kota untuk mengupdate kota tujuan kirim.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang e-commerce airsoftgun ini dapat diambil kesimpulan :

1. Dengan sistem ini dapat memberikan informasi tentang airsoft gun, kompetisi mengenai airsoft gun serta cara aman bermain airsoft gun.
2. Dengan sistem ini dapat menangani pemesanan dan pembelian replika senjata secara online, order sewa permainan secara online dan dapat melakukan pengecekan status pembelian.
3. Dengan sistem ini dapat membantu sebagian proses manajemen laporan penjualan barang dan laporan sewa tempat serta manajemen mengecek stok barang yang sebelumnya dilakukan secara manual.

5.2. Saran

Diharapkan sistem ini dapat dikembangkan sehingga di masa yang akan datang sistem ini dapat :

1. Memberikan fasilitas pengingat bagi admin jika stok barang akan habis.
2. Menangani transaksi barang yang mendapatkan diskon.
3. Penambahan fitur grafik pada laporan penjualan dan laporan sewa.

DAFTAR PUSTAKA

Darsil. 2008. Pengertian E-Commerce. Tersedia pada <http://dasril.wordpress.com/> diakses tanggal 20 September 2010.

Hakim, Lukmanul. 2009. *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*. Yogyakarta. Lokomedia.

Hazzard. 2007. *Pedoman Airsofter*. Tersedia pada <http://www.hazzard-online.com/> diakses tanggal 17 September 2010.

Laboratorium Sistem Informasi dan Rekayasa Perangkat Lunak (Sirkel). 2006. *Modul Praktikum Pemrograman Web 2006*. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.

Madcoms. 2009. *Menguasai XHTML, CSS, PHP & MySQL Melalui Dreamweaver*. Yogyakarta. Andi.

Nugroho, Bunafit. 2005. *Pengembangan Program W@P dengan WML & PHP*. Yogyakarta. Gava Media.

Sutisna, Dadan. 2007. *Tujuh Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta. Mediakita.