

BAB IV

DESKRIPSI PERKERJAAN

4.0 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan saat kerja praktik di Butawarna secara garis besar masalah yang ada pada perusahaan ini adalah bagaimana memperkenalkan hasil produk Butawarna ini di bidang Tekstil ke masyarakat. Proses di rencanakan masih berkaitan dengan penjualan, meliputi proses *Login* di *web* Aghili, *Resgister* member baru dan *Upload* produk. Setelah itu admin melakukan pengecekan secara manual barang yang di *Upload* oleh *user*, apakah barang tersebut tampil di *website* Aghili.

Dari identifikasi masalah, diputuskan untuk merancang dan membangun aplikasi penjualan barang tekstil berbasis *web* pada Butawarna Surabaya, maka diperlukan langkah – langkah sebagai berikut :

4.1 Analisis Sistem

4.2 Mendesain Sistem

4.3 Mengimplementasikan Sistem

4.4 Melakukan Pembahasan terhadap Implementasi Sistem.

Pada langkah–langkah di atas, maka perancangan sistem dimaksudkan untuk membantu menyelesaikan masalah pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dalam merancang sistem yang baik, harus melalui tahap-tahap perancangan sistem. Tahap-tahap perancangan sistem meliputi :

4.1 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan tahap setelah identifikasi masalah. Tahap ini merupakan langkah awal dalam pembuatan sistem yang baru. Untuk menanggapi adanya suatu permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil wawancara, pengamatan/observasi, studi literatu. Maka pembuatan aplikasi ini tidak ada proses bisnis manual, dikarenakan sistem baru yang akan dibuat dan terkomputerisasi.

4.1.1 Wawancara

Pengumpulan data untuk pengenalan perusahaan dilakukan dengan cara wawancara yaitu kepada bagian pemasaran yang dimulai dari wakil direktur diaman menjelaskan tentang tahap rencana promosi dan tahap rencana dalam mengelola pendaftaran *online*. Kemudian lanjut ke bagian staff pemasaran untuk dilakukan pengumpulan data customer, data promosi dan data lain yang memiliki hubungan dengan solusi permasalahan.

4.1.2 Pengamatan/Observasi

Langkah ini dilakukan untuk mengetahui apakah solusi yang diberikan kepada perusahaan sudah sesuai dengan latar belakang masalah, dengan adanya observasi diharapkan bahwa latar belakang masalah bisa terjawab dalam pelaksanaan kerja praktik. Observasi dilakukan untuk mengetahui prosedur-prosedur perusahaan dalam melakukan kegiatan promosi dan proses pendaftaran yang dilakukan oleh perusahaan sehingga semua prosedur bisa diselesaikan dengan sistem.

4.1.3 Studi Literatur

Setelah wawancara dan pengamatan selesai dilakukan, satu hal yang sangat perlu dilakukan untuk studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan mulai dari tentang website, *company profile*, pendaftaran *online* dan lain-lain. Studi literatur dilakukan dengan mencari buku, jurnal atau sumber-sumber lain yang dapat dipercaya. Informasi penting lainnya yang tidak ada pada saat melakukan wawancara atau observasi dapat terjawab dengan dilakukan studi literatur ini.

4.2 Mendesain Sistem

Analisis sistem merupakan tahap setelah identifikasi masalah. Tahap ini merupakan langkah awal dalam pembuatan sistem yang baru. Untuk menanggapi adanya suatu permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil survey dan wawancara, akan dibuat suatu aplikasi sistem penjualan. Maka terlebih dahulu harus mengetahui proses transaksi yang masih digunakan saat ini. Kemudian dibuatlah *system flow* yang berfungsi untuk mengetahui secara detil proses transaksi tersebut, proses tersebut meliputi :

4.2.1 System Flow

4.2.2 Context Diagram

4.2.3 Data Flow Diagram

4.2.4 Entity Relationship Diagram

4.2.5 Database Management System

4.2.6 Desain input output

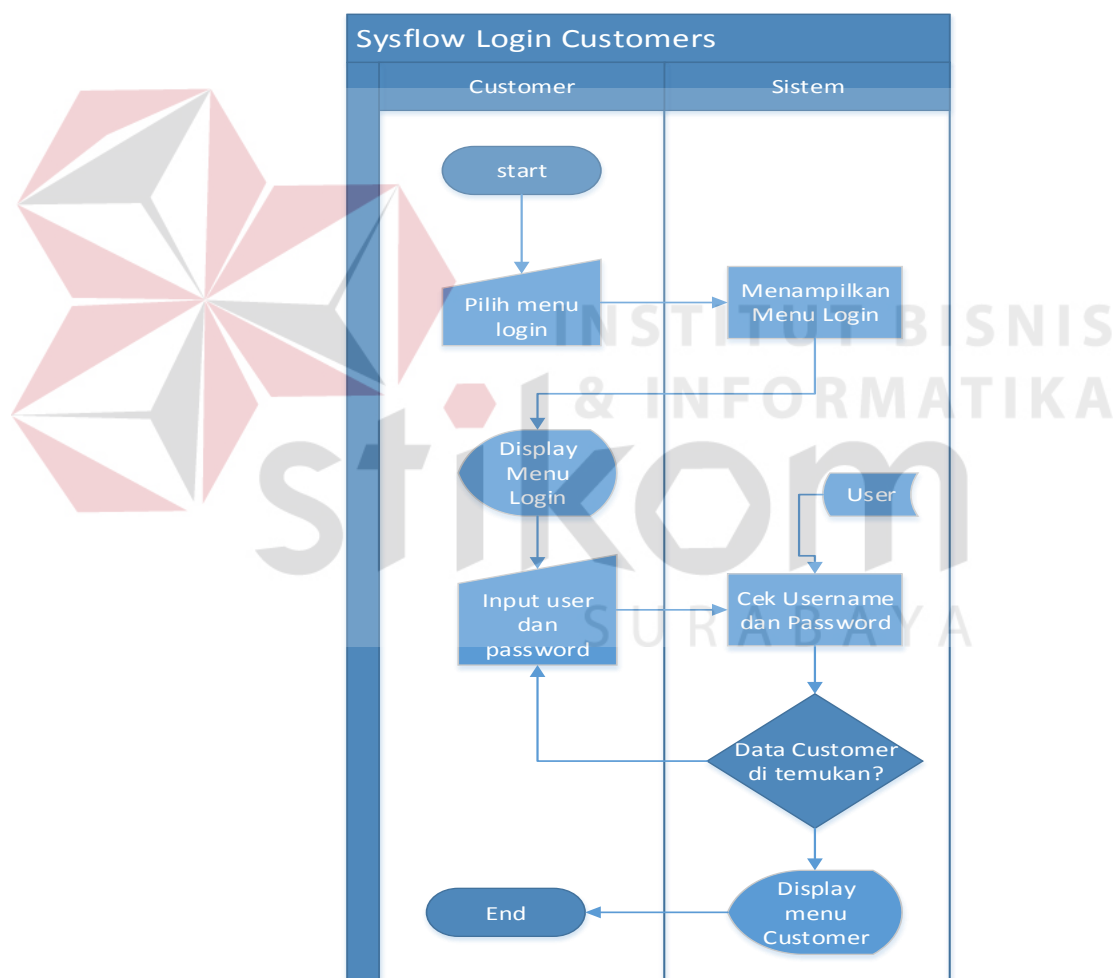
4.2.1 System Flow

Setelah menganalisis sistem, maka dapat dirancang *system flow* untuk

menyelesaikan permasalahan. Berikut adalah *system flow* pengembangan dari sistem baru:

1. Aliran Sistem Login Customers

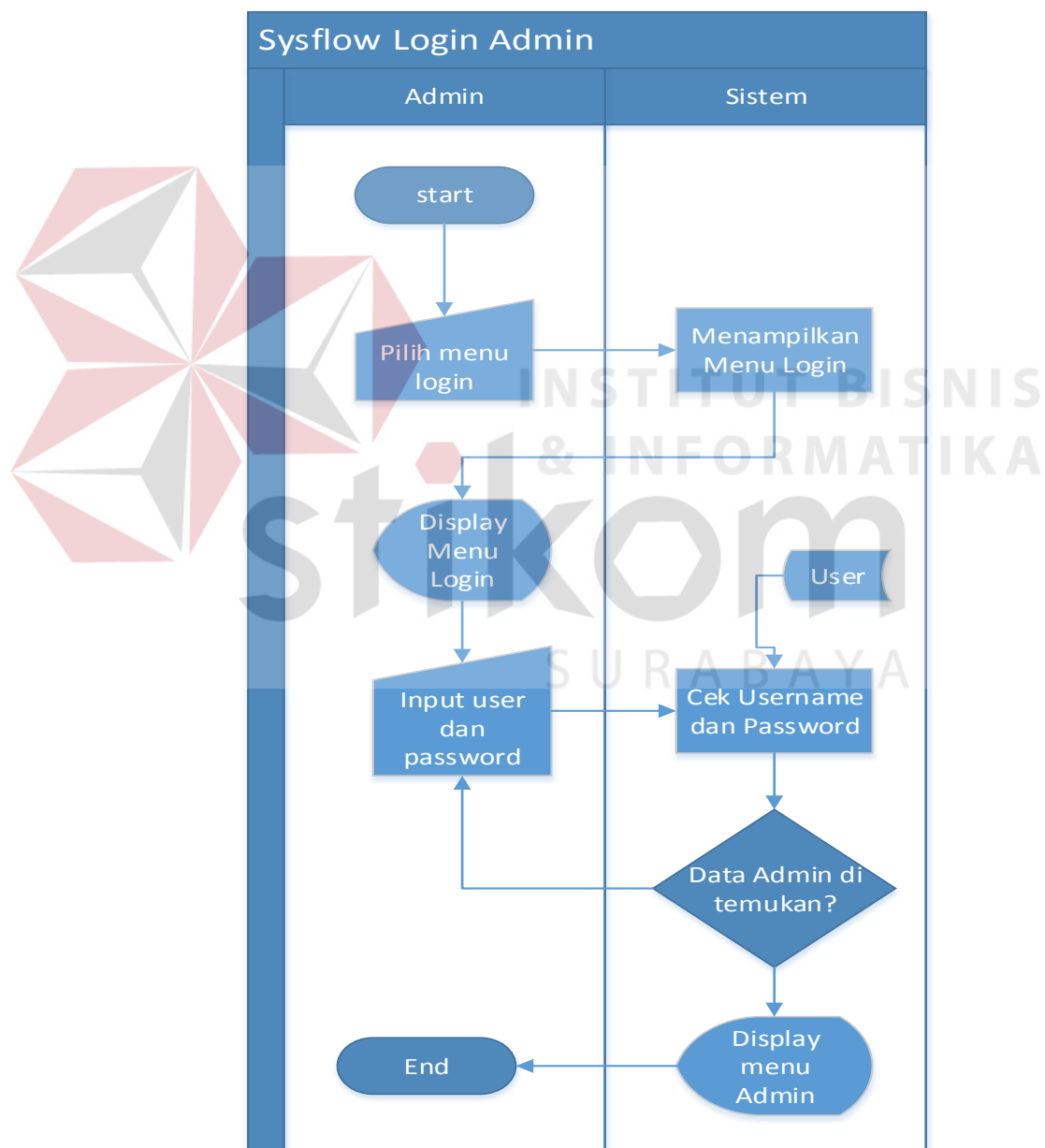
Proses login user yang akan di buat di *Website* sistem penjualan ini, akan dijelaskan dalam bentuk Sysflow. Dalam Proses Login user ini, sistem akan memeriksa bahwa tidak akan ada 2 ID user yang sama. Pada saat itu, data langsung di simpan kedalam database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.0 *System Flow* Login User.



Gambar 4.0 Sysflow Login Customers

2. Aliran Sistem Login Admin

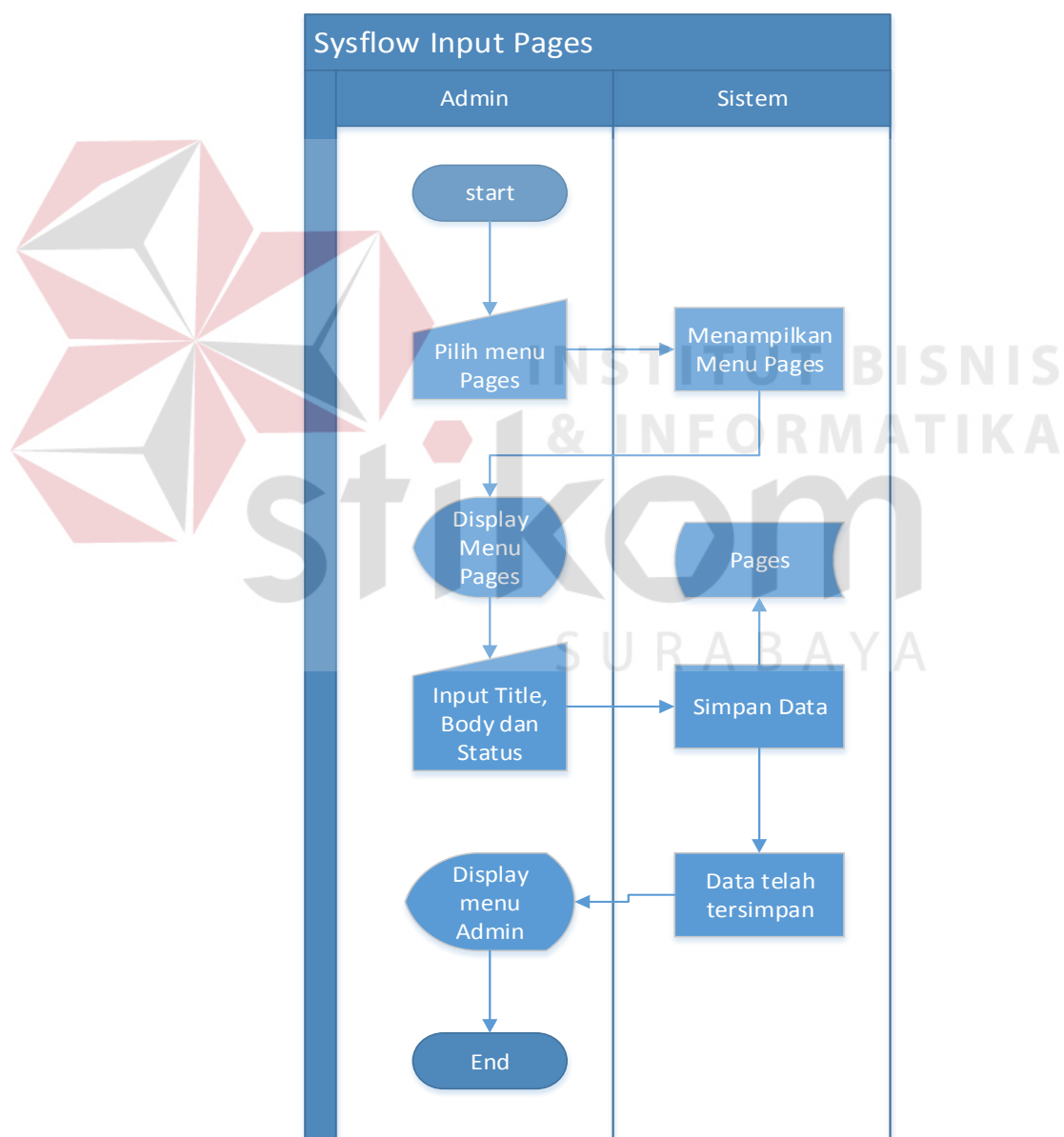
Proses login user yang akan di buat di *Website* sistem penjualan ini, akan dijelaskan dalam bentuk Sysflow. Dalam Proses Login user ini, sistem akan memeriksa bahwa tidak akan ada 2 ID user yang sama. Pada saat itu, data langsung di simpan kedalam database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1 *System Flow* Login User.



Gambar 4.1 Sysflow Login Admin

3. Aliran Sistem Pages

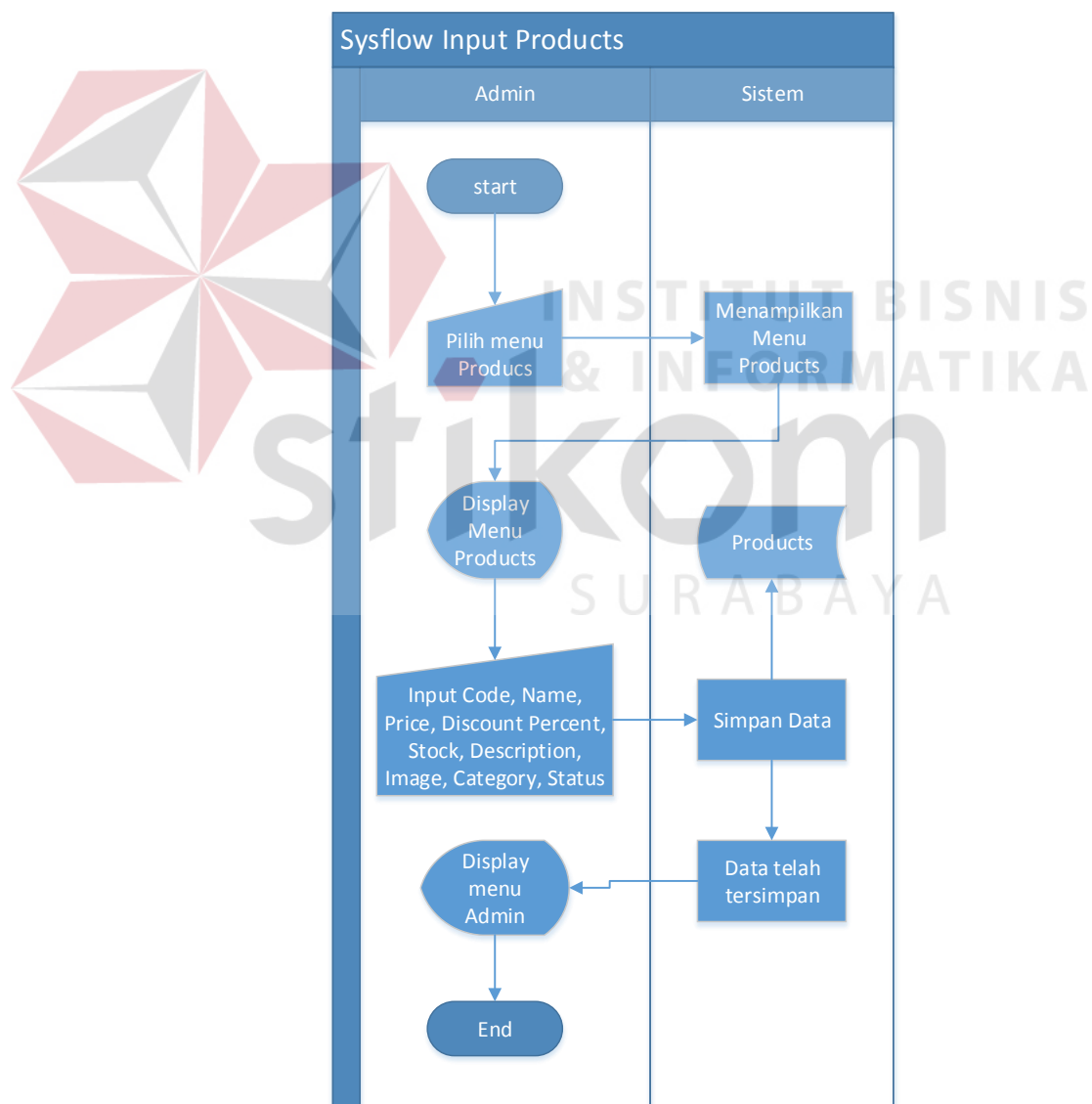
Proses login user yang akan di buat di *Website* sistem pages ini, akan dijelaskan dalam bentuk Sysflow. Dalam Proses pages ini, sistem akan memeriksa bahwa akan ada data yang tersimpan. Pada saat itu, data langsung di simpan kedalam database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.2 *System Pages*.



Gambar 4.2 Sysflow pages

4. Aliran Sistem Products (Products)

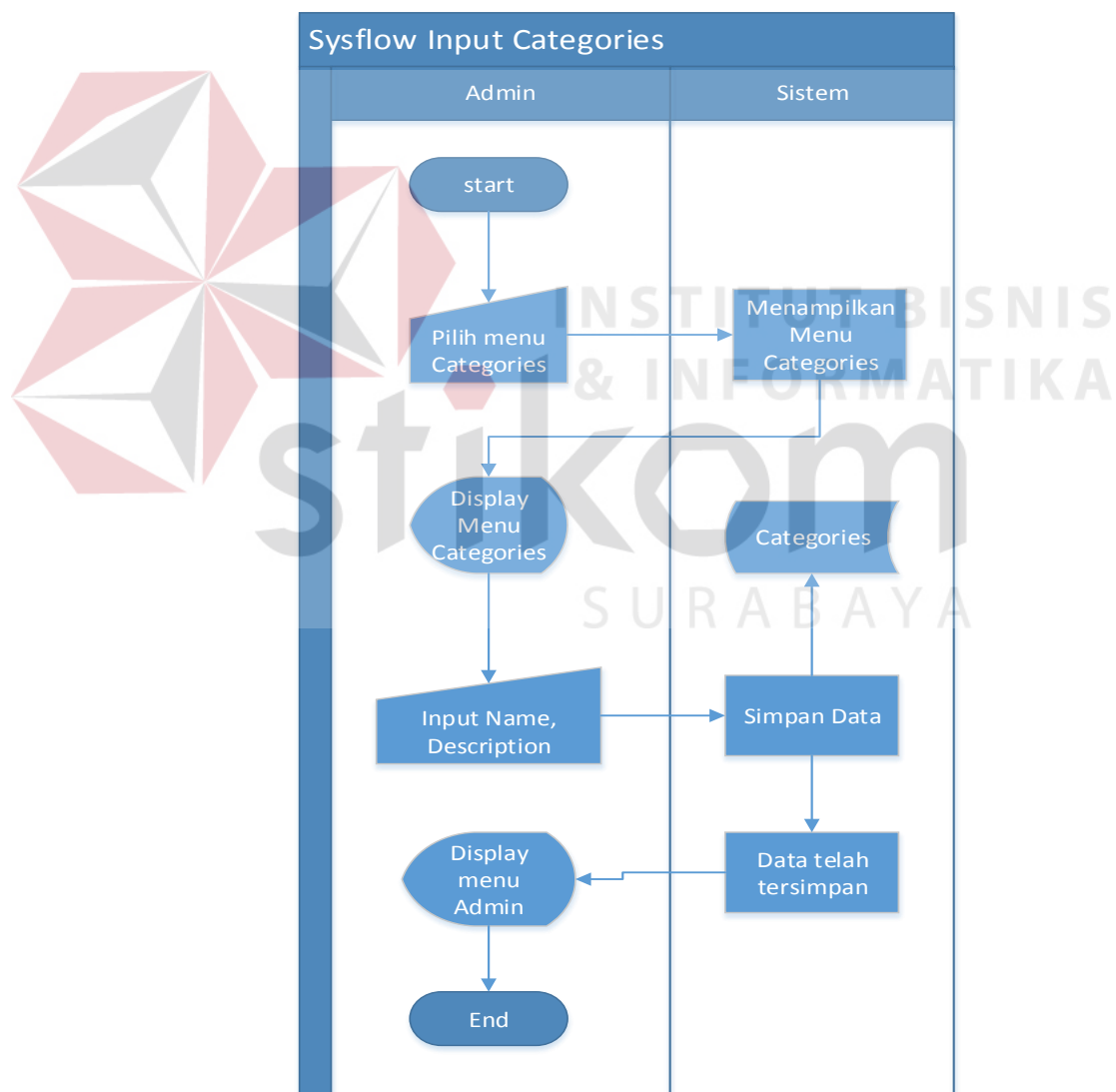
Proses login user yang akan di buat di *Website* sistem product ini, akan dijelaskan dalam bentuk Sysflow. Dalam Proses products ini, sistem akan memeriksa data product akan disimpan kedalam database. Pada saat itu, data langsung di simpan kedalam database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.3 *System Flow* products.



Gambar 4.3 Sysflow products

5. Aliran Sistem Categories (Products)

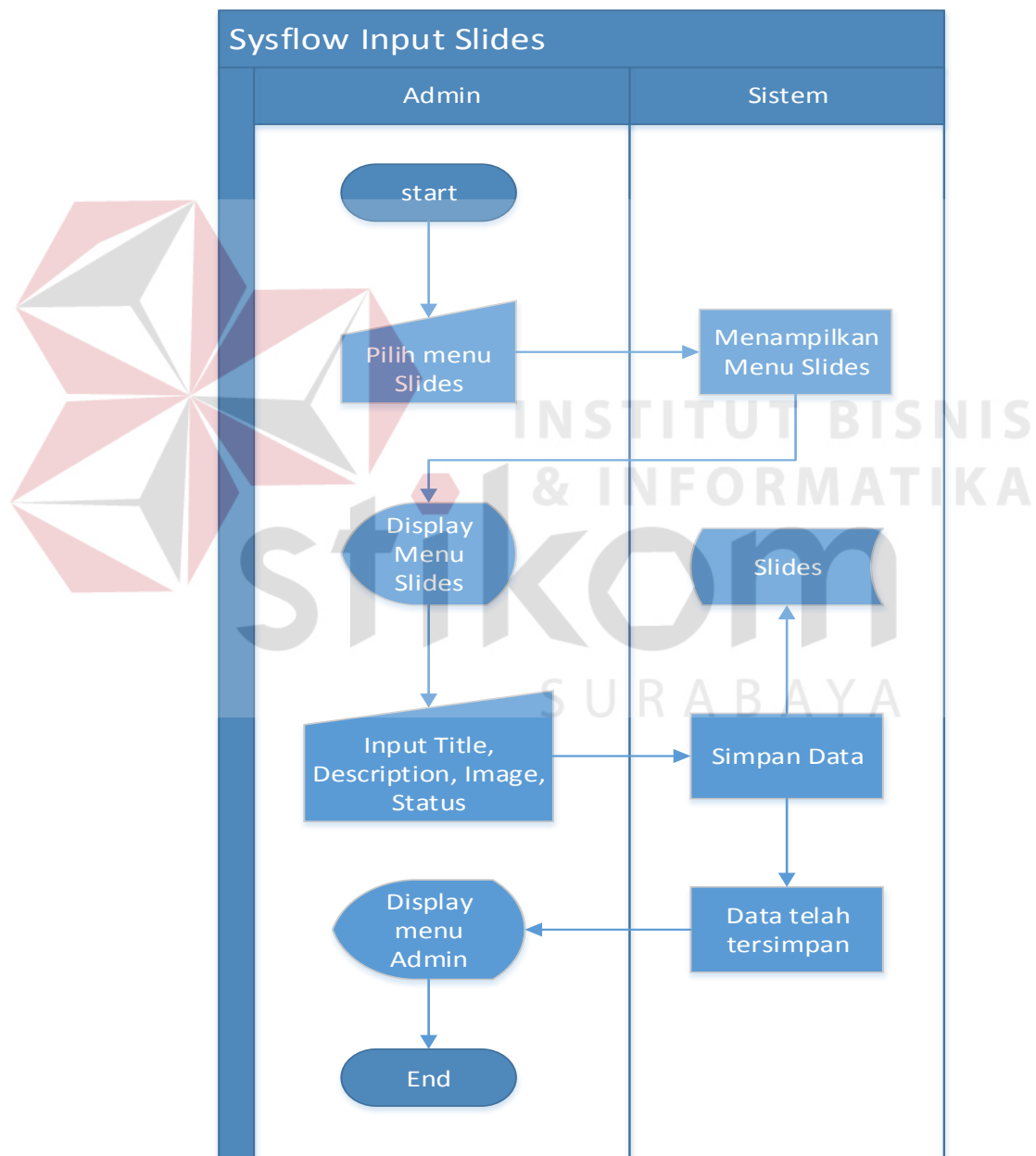
Proses login user yang akan di buat di Website sistem product ini, akan dijelaskan dalam bentuk Sysflow. Dalam Proses kategori ini, sistem akan memeriksa data product akan disimpan kedalam database. Pada saat itu, data langsung di simpan kedalam database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.4 *System Flow categories*.



Gambar 4.4 Sysflow Categories

6. Aliran Sistem Slides

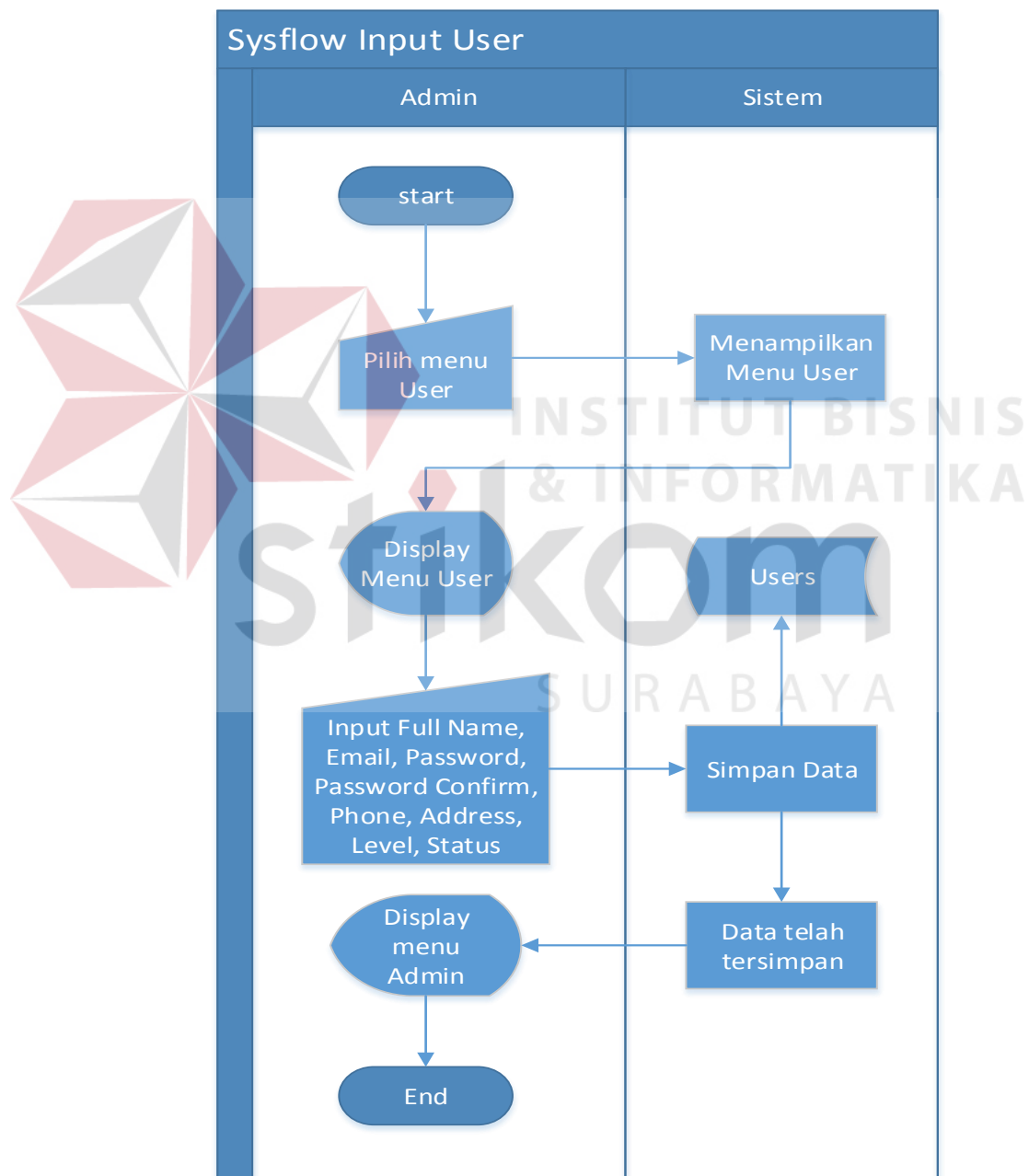
Proses login user yang akan di buat di Website sistem slides ini, akan dijelaskan dalam bentuk Sysflow. Dalam Proses slides ini, sistem akan memeriksa data slides akan disimpan kedalam database. Pada saat itu, data langsung di simpan kedalam database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.5 *System Flow* slides.



Gambar 4.5 Sysflow Slides

7. Aliran Sistem Users

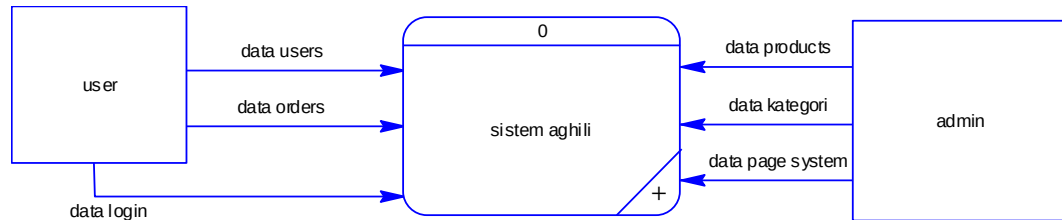
Proses login user yang akan di buat di Website sistem Users ini, akan dijelaskan dalam bentuk Sysflow. Dalam Proses users ini, sistem akan memeriksa data user akan disimpan kedalam database. Pada saat itu, data langsung di simpan kedalam database. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.6 *System Flow* users.



Gambar 4.6 Sysflow Users

4.2.2 Context Diagram

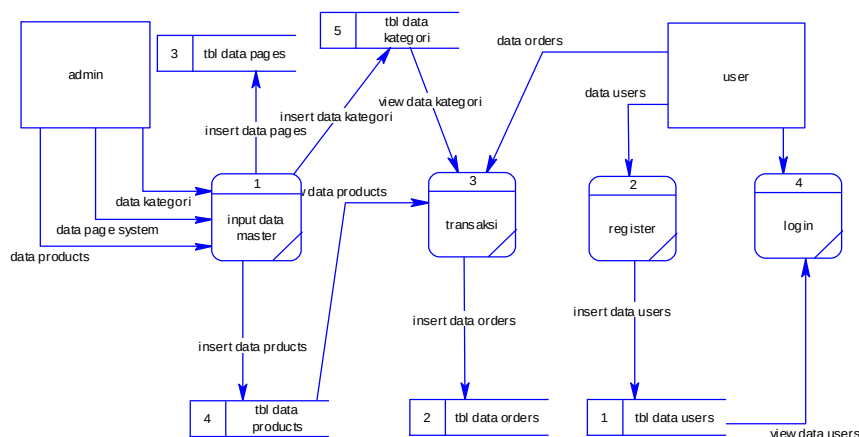
Context Diagram Pada Gambar 4.7 Memiliki dua *External Entity*, yaitu staff/admin dan pengguna. Dua entitas tersebut sebagai aktor utama dalam menjalankan aplikasi.



Gambar 4.7 Context Diagram Aplikasi Penjualan Tekstil (Aghily)

4.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) menggambarkan aliran data atau informasi yang didalamnya terlihat keterkaitan diantara proses-proses dan data yang sudah ada. Dalam *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0 pada Gambar 4.8 ini terdapat empat proses dan dua *external entity*. Empat proses tersebut meliputi input data master, transaksi, register dan login. Sedangkan *external entity*-nya adalah Admin dan User.



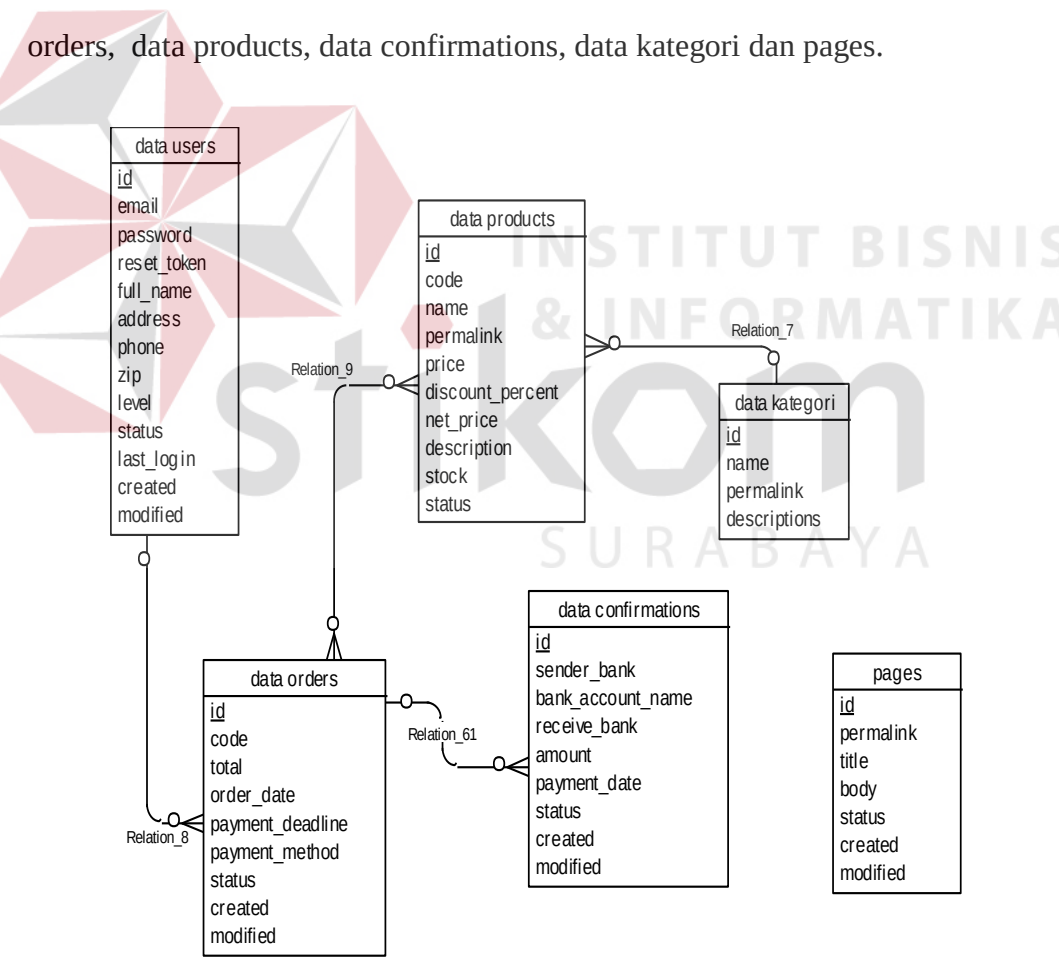
Gambar 4.8 DFD Level 0 Aplikasi Penjualan Tekstil (Aghily)

4.2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) dari aplikasi Penjualan Tekstil Berbasis Web pada Butawarna (Aghili) terdiri dari *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM) dijelaskan pada gambar 4.9 dan gambar 4.10

A. Conceptual Data Model (CDM)

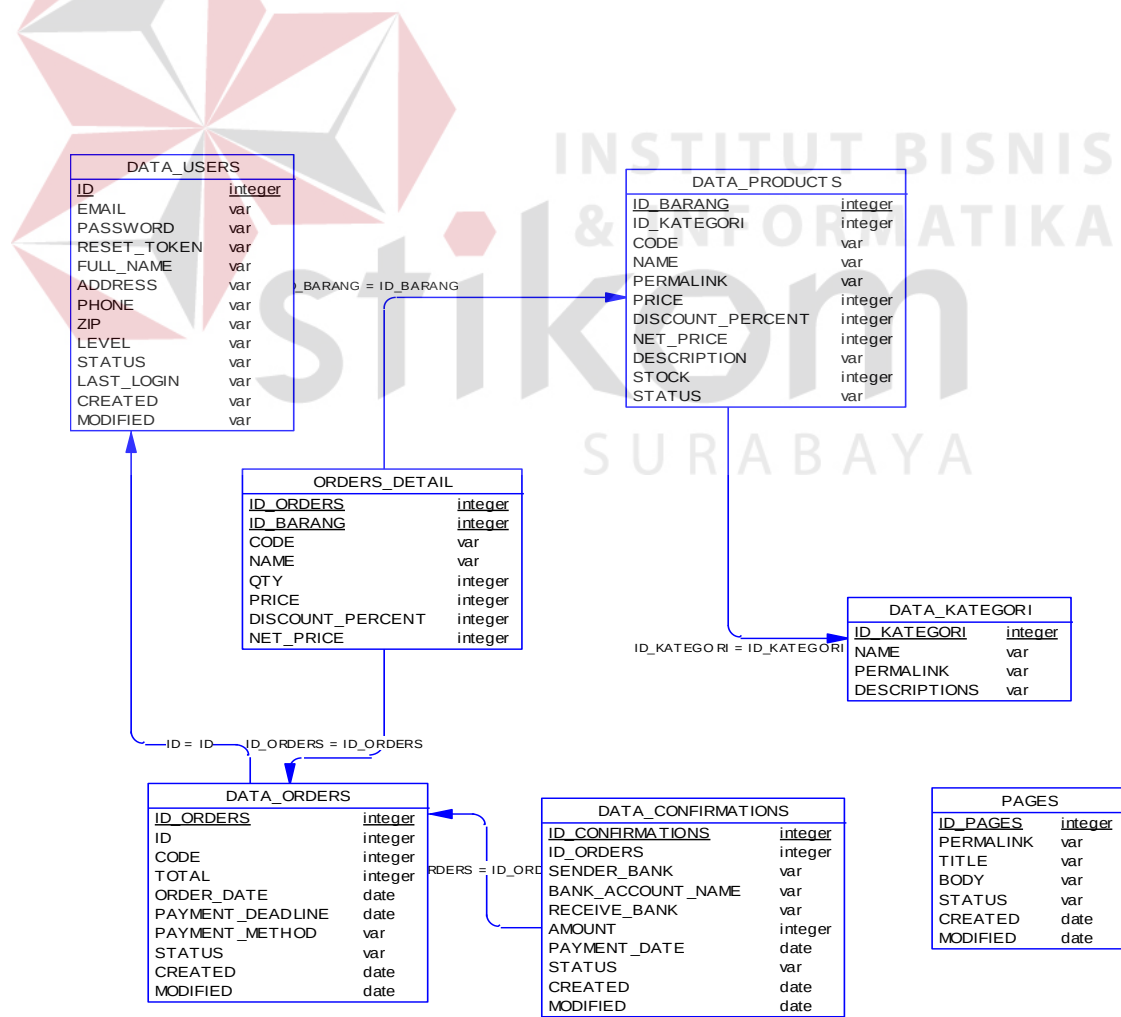
Gambar 4.9 merupakan konsep model data dari basis data akan digunakan aplikasi. CDM terdiri dari 6 master. Entitas master terdiri dari data users, data orders, data products, data confirmations, data kategori dan pages.



Gambar 4.9 Conceptual Data Model (CDM) Open Jurnal Sistem

B. *Physical Data Model (PDM)*

Gambar 4.9 merupakan model data fisik dari pemetaan *Conceptual Data Model* (CDM). Model ini merupakan model basis data yang digunakan aplikasi dari hasil pemetaan, jumlah entitas pada CDM dan tabel yang ada dalam *Physical Data Model* (PDM) tidak mengalami penambahan. Hal ini dikarenakan CDM tidak memiliki relasi *many to many* sehingga tidak ada tabel baru. Sejumlah entitas yang memiliki relasi *many to one* nantinya akan ditambahkan kolom baru dari entitas lain. Sehingga entitas data orders akan memiliki tambahan kolom yang mengacu pada tabel data user dan menghasilkan entitas baru yaitu orders detail yang mengacu pada tabel data orders, data products, dan data kategori.



Gambar 4.10 *Physical Data Model (PDM) Open Jurnal Sistem*

4.2.5 Database Management System (DBMS)

Berdasarkan *Physical Data Model* (PDM) yang telah dirancang sebelumnya, dapat dibentuk sebuah struktur basis data yang akan digunakan menyimpan data pada aplikasi yaitu:

1. Nama Tabel : Users

Primary Key : Id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *User* termasuk admin dan customer

Tabel 4.1 User

Field name	Type	Field Size	Description
Id	Int	11	
Email	Varchar	100	Id user
Password	Varchar	255	<i>Password</i> <i>User</i>
Reset_token	Varchar	255	
Full_name	Varchar	100	
Address	Varchar	255	
Phone	Varchar	30	
Zip	Int	11	
Level	Tinyint	4	
Status	Tinyint	4	
Last_login	Datetime		

Created	Datetime		
Modified	Datetime		

2. Nama Tabel : Orders

Primary Key : Id_Orders

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data order

Tabel 4.2 Orders

Field name	Type	Field Size	Description
Id	Int	11	
Code	Varchar	255	
Total	Double		
Order_date	Date		
Payment_deadline	Date		
Payment_method	Varchar	255	
User_id	Int	10	
Status	Tinyint	4	
Created	Datetime		
Modified	Datetime		

3. Nama Tabel : Order_details

Primary Key : Id_Orders

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data order detail

Tabel 4.3 Order_details

Field name	Type	Field Size	Description
Id	Int	11	
Code	Varchar	255	
Name	Varchar	255	
Qty	Int	10	
Price	Double		
Discount_percent	Double		
Net_price	Double		
Order_id	Int	10	

4. Nama Tabel

: Products

Primary Key

: Id_Barang

Foreign Key

: -

Fungsi

: Menyimpan data produk

Tabel 4.4 Products

Field name	Type	Field Size	Description
Id	Int	11	
Code	Varchar	10	
Name	Varchar	100	
Permalink	Varchar	100	
Price	Int	11	
Discount_percent	Double		
Net_price	Double		

Description	Varchar	255	
Stock	Int	11	
Status	Tinyint	4	
Category_id	Int	11	

5. Nama Tabel : Categories

Primary Key : Id_Kategori

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data categories

Tabel 4.5 Categories

Field name	Type	Field Size	Description
Id	Int	11	
Name	Varchar	100	
Permalink	Varchar	100	
Description	Varchar	255	

6. Nama Tabel : Confirmations

Primary Key : Id_Confirmations

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data konfirmasi

Tabel 4.6 Confirmations

Field name	Type	Field Size	Description
Id	Int	10	
Sender_bank	Varchar	255	

Bank_account_name	Varchar	255	
Receiver_bank	Varchar	255	
Amount	Double		
Payment_date	Date		
Status	Tinyint	4	
Order_id	Int	10	
Created	Datetime		
Modified	Datetime		

7. Nama Tabel

: Pages

Primary Key

: Id_Pages

Foreign Key

: -

Fungsi

: Menyimpan data konfirmasi

Tabel 4.7 Pages

Field name	Type	Field Size	Description
Id_Pages	Int	11	
Permalink	Varchar	100	
Title	Varchar	100	
Body	Text		
Status	Tinyint	4	
Created	Datetime		
Modified	Datetime		

4.2.6 Desain Input / Ouput

Desain *input/output* digunakan untuk memberikan gambaran terhadap desain halaman aplikasi berbasis *web* yang akan dibangun. Berikut ini desain *input/output* dari aplikasi penjualan tekstil Aghili pada Butawarna Surabaya.

A. Form Login

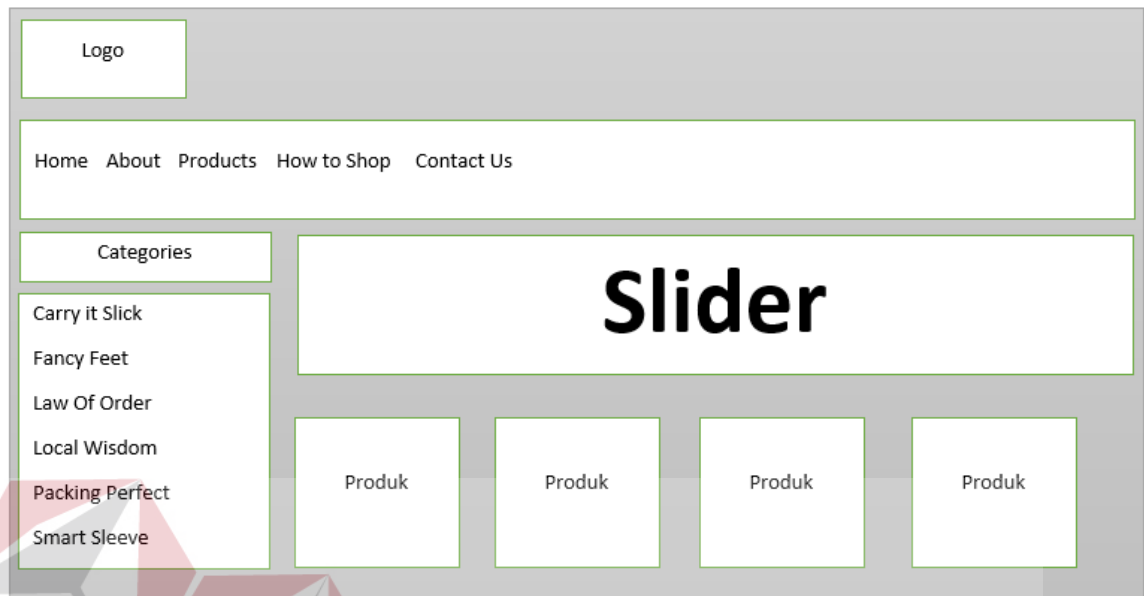
Gambar 4.11 merupakan desain *form login* yang berguna sebagai keamanan dalam mengakses transaksi aplikasi *web*. User harus memasukan *Username* dan *Password* yang sebelumnya *user* akan membuat *Username* dan *Password* tersebut di halaman *register* yang tersimpan di *database* untuk bisa masuk kedalam main menu *web*.

Gambar 4.11 merupakan desain *form login*

B. Form Menu Utama

Gambar 4.12 merupakan desain menu utama yang berguna untuk mempermudah user dalam memilih menu yang terdapat di aplikasi. Menu pada

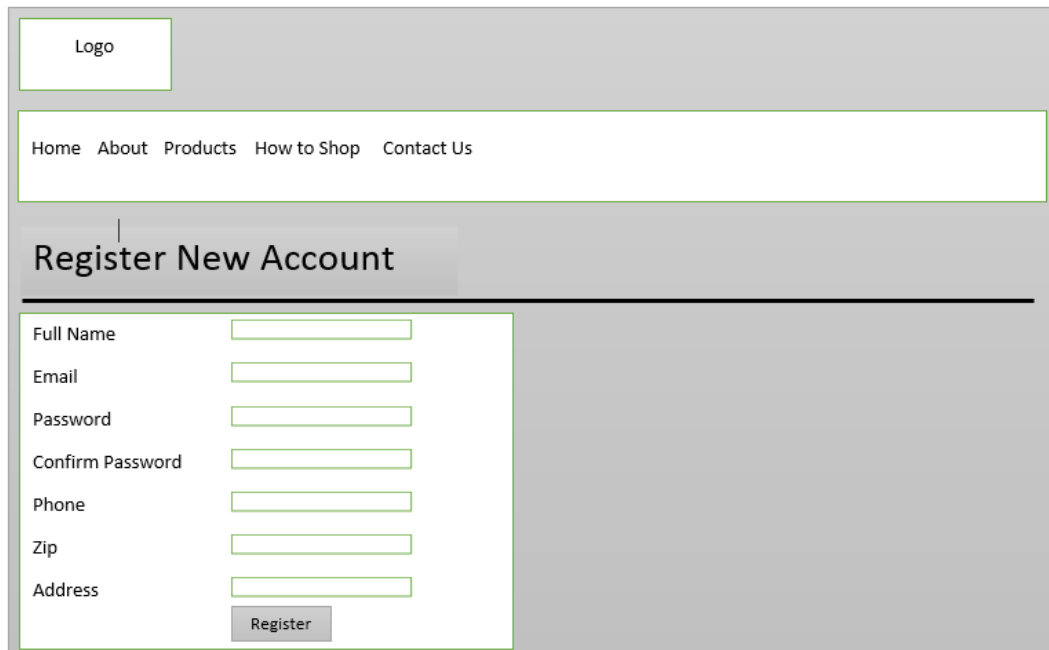
form ini terbagi menjadi 4 menu utama yaitu menu Home, About, Products, How to Shop dan menu contact us.



Gambar 4.12 merupakan desain menu utama

C. Form Register User Baru

Pada Gambar 4.13 merupakan Form Register *User* baru, *User* yang belum memiliki ID dan *Password* akan diarahkan pada halaman *register* untuk bisa mengakses menu utama *Web Aghili*. Data Register Member Meliputi Full Name, Email, Password, Confirm Password, Phone, Zip, Address.



Logo

Home About Products How to Shop Contact Us

Register New Account

Full Name

Email

Password

Confirm Password

Phone

Zip

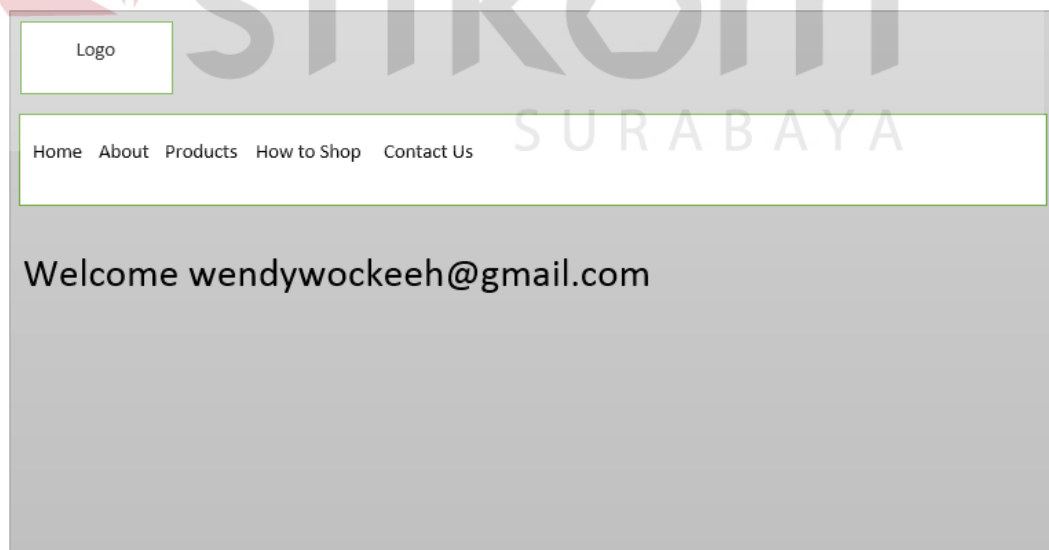
Address

Register

Gambar 4.13 Form Register User baru

D. Form Home Member Login (Customer)

Pada Gambar 4.14 Merupakan desain untuk yang telah login diaplikasi. Customer yang telah terdaftar dan login akan masuk ke menu Home pada customer dan akan ada pesan berupa “Welcome”.



Logo

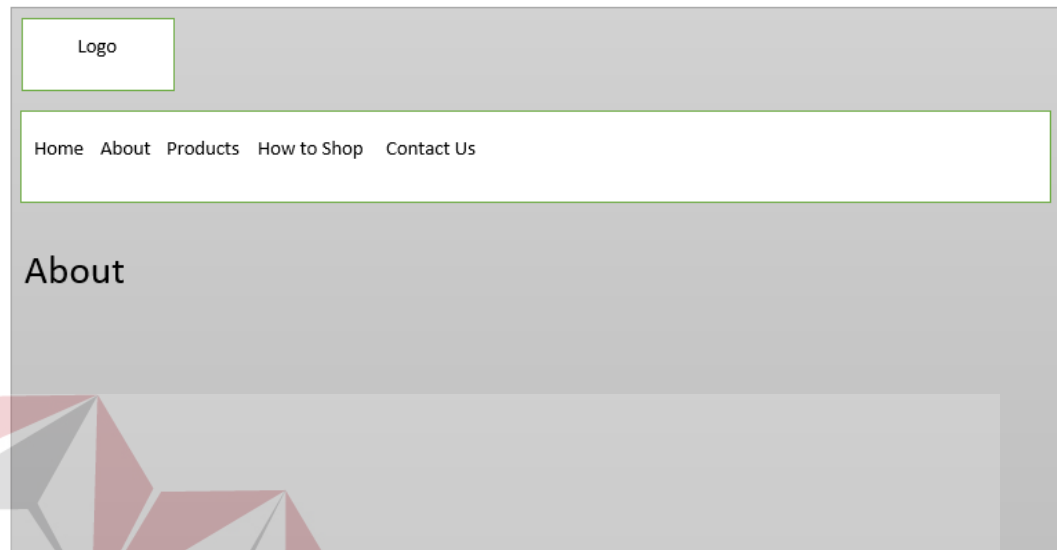
Home About Products How to Shop Contact Us

Welcome wendywockeeh@gmail.com

Pada Gambar 4.14 Menu Halaman Utama User (Customer)

E. Halaman About

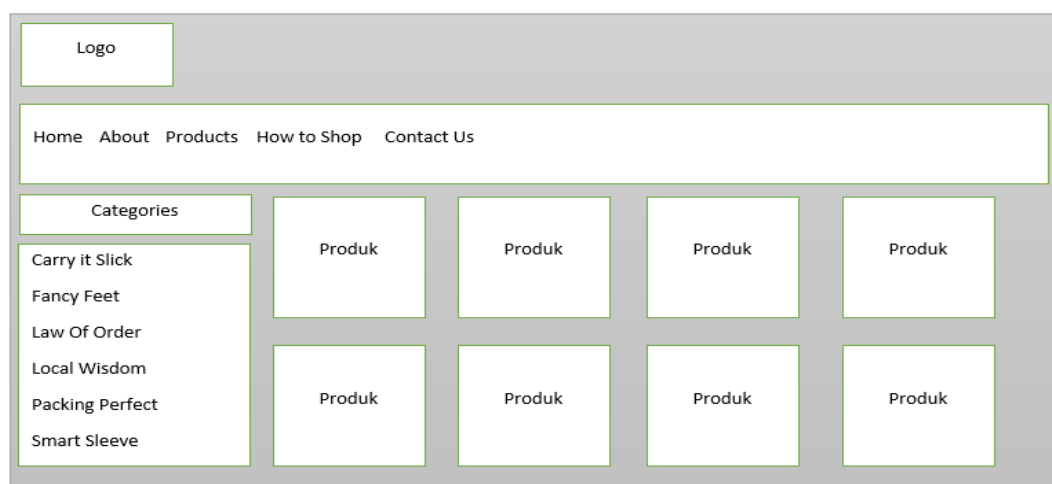
Pada Gambar 4.15 Merupakan desain untuk halaman About. Halaman About ini sebagai *story* butawarna dari awal terbentuk sampai berkembang.



Gambar 4.15 Merupakan desain untuk halaman About

F. Halaman Products

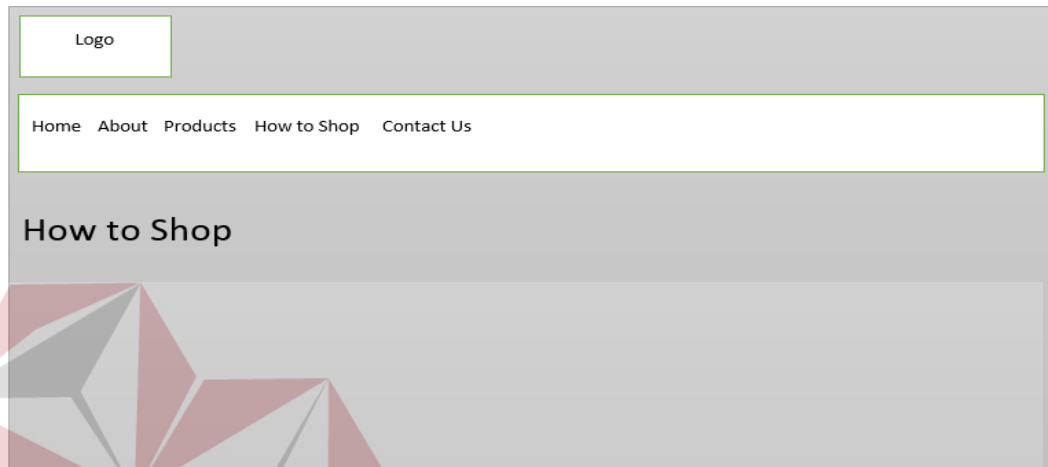
Pada Gambar 4.16 Merupakan desain untuk halaman Products. Halaman Products ini menampilkan berbagai macam produk yang dibuat oleh Butawarna. Mulai dari tas kerja, tas fashion maupun tas laptop.



Gambar. 4.16 Desain Halaman Products

G. Halaman How to Shop

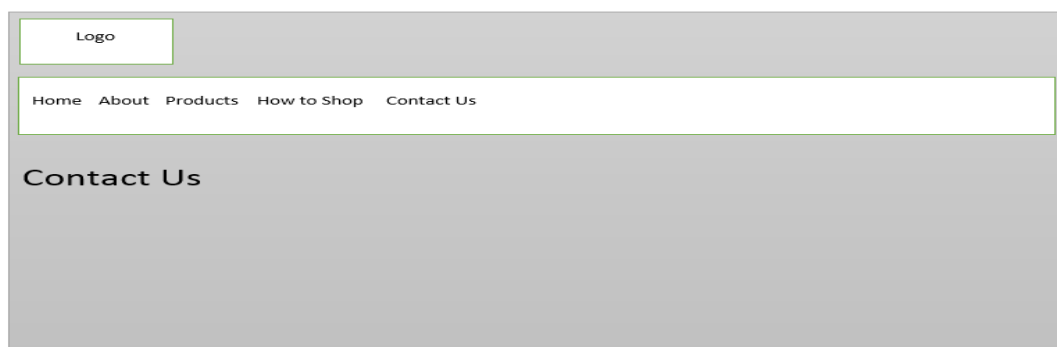
Pada Gambar 4.17 Merupakan desain untuk halaman How to Shop yang berguna sebagai cara membayar / transaksi jika ingin membeli produk di web Aghili.



Gambar 4.17 Desain untuk halaman How to Shop

H. Halaman Contact Us

Gambar 4.18 merupakan desain untuk halaman Contact Us yang berguna sebagai cara menghubungi perusahaan jika ingin memberi kritik atau masukan pada produk di web Aghili.



Gambar 4.18 Desain halaman Contact Us

I. Form Home Admin Login

Gambar 4.19 Merupakan desain halaman admin yang telah login. Admin yang telah login akan masuk ke halaman utama dan akan ada pesan berupa “Welcome” serta menu-menu yang telah tersedia seperti Pages, Products, Orders, Settings, Slides dan User.



Gambar 4.19 Desain halaman home admin

4.3 Melakukan pembahasan terhadap Implementasi sistem

A. Form Login

Gambar 4.20 merupakan desain *form login* yang berguna sebagai keamanan dalam mengakses transaksi aplikasi *web*. User harus memasukan *Username* dan *Password* yang sebelumnya *user* akan membuat *Username* dan *Password* tersebut di halaman *register* yang tersimpan di *database* untuk bisa masuk kedalam main menu *web*.

Account login

New Customers
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation
[Create an account](#)

Registered Customers
 If you have an account with us, please log in.
 Email

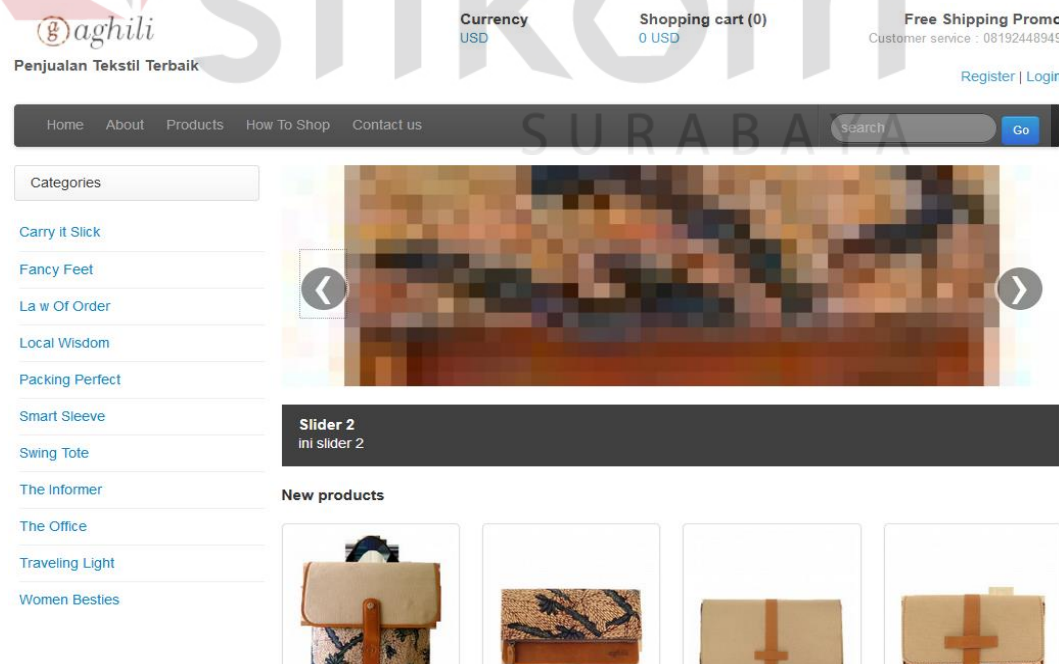
 Password

[Register](#) | [Forgot Password ?](#) [Login](#)

Gambar 4.20 Desain Login

B. Form Menu Home

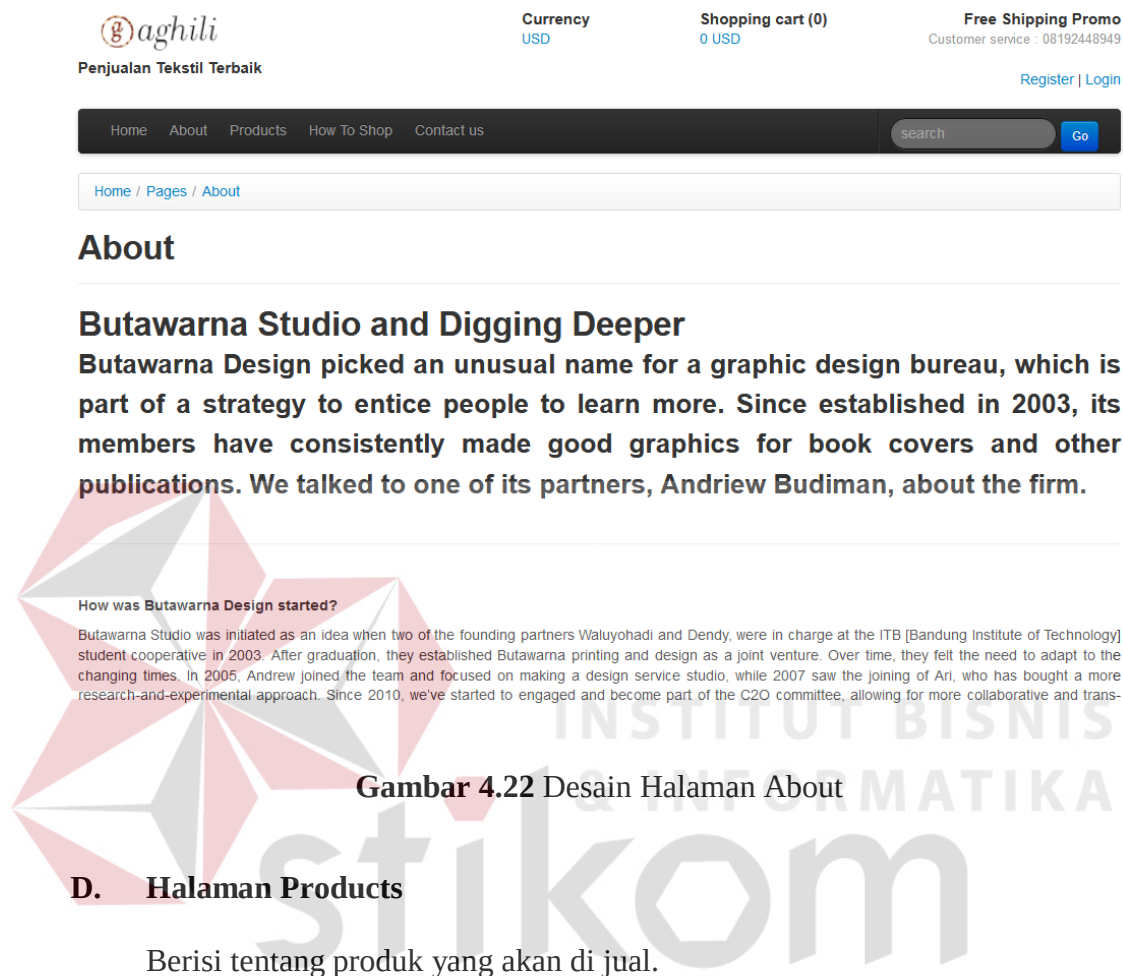
Gambar 4.21 merupakan desain menu home yang berguna menjelaskan tentang sedikit apa itu Penjualan Tekstil berbasis web (Aghili).



Gambar 4.21 Desain Halaman Home

C. Halaman About

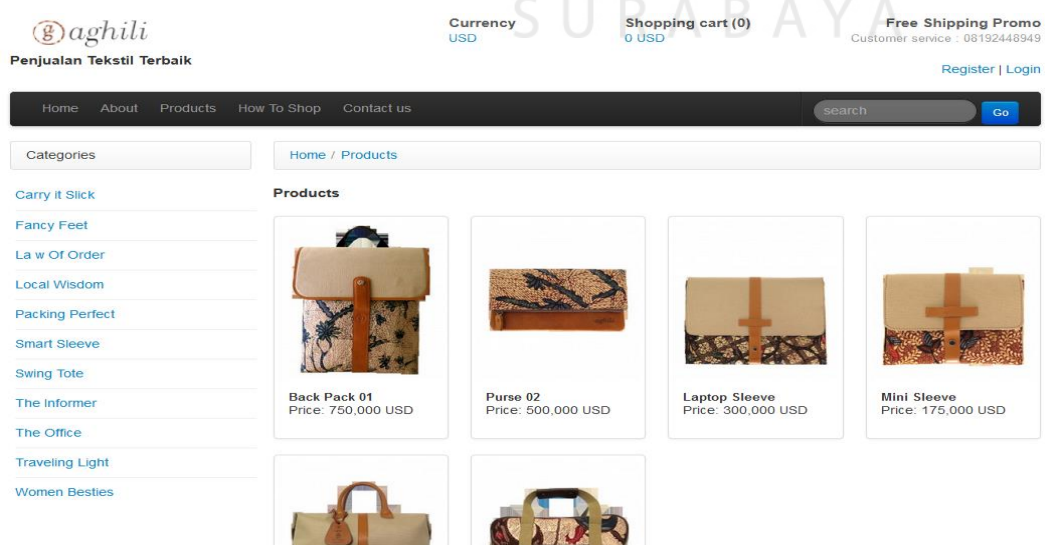
Berisi Halaman Profile Bizteknet mulai dari didirikan dan siapa pendirinya.



Gambar 4.22 Desain Halaman About

D. Halaman Products

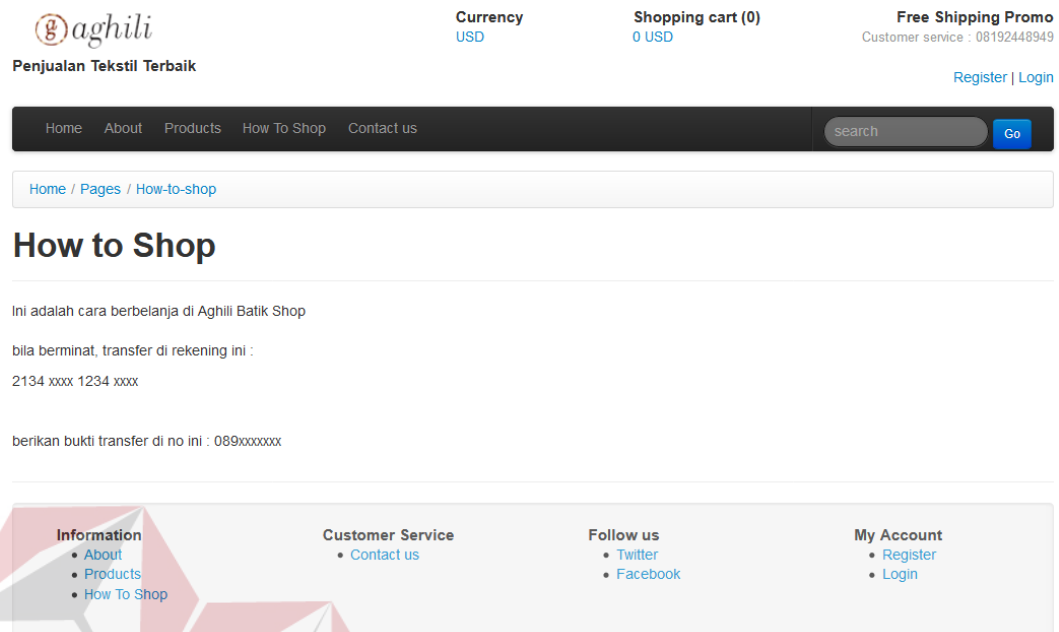
Berisi tentang produk yang akan di jual.



Gambar 4.23 Desain Halaman Products

E. Halaman How to Shop

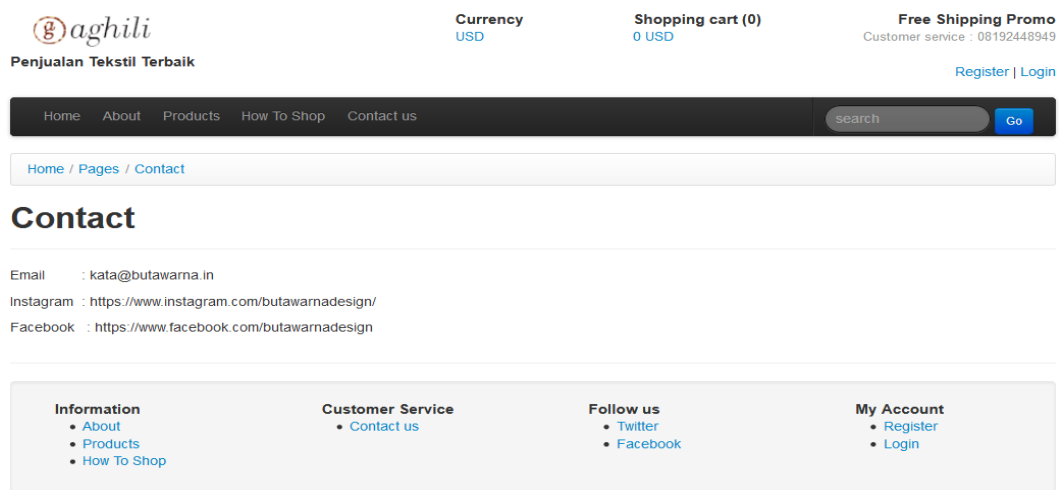
Berisi informasi cara berbelanja di Aghili.



Gambar 4.24 Desain Halaman How to Shop

F. Contact Us

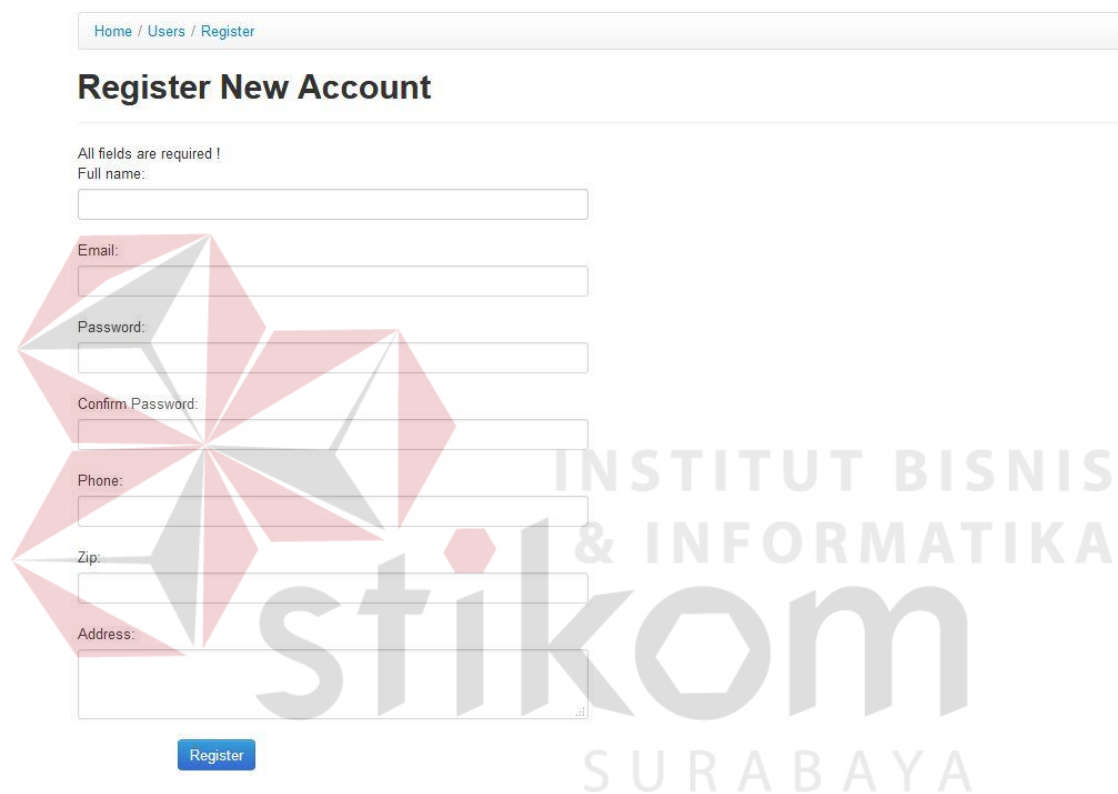
Berisi tentang nomor telepon hingga alamat email *Customer Service*. Dan alamat perusahaan Butawarna.



Gambar 4.25 Desain Halaman Contact (*customer service*)

G Halaman Membuat ID dan Password user baru

User yang belum memiliki ID dan *Password* akan diarahkan pada halaman *register* untuk bisa mengakses menu utama *Web Aghili*. Data Register Member Meliputi Nama, *Email* (Sebagai *Username*), *Password*, *Re-Password*, *Phone*, *Zip*, *Address*.



Home / Users / Register

Register New Account

All fields are required !

Full name:

Email:

Password:

Confirm Password:

Phone:

Zip:

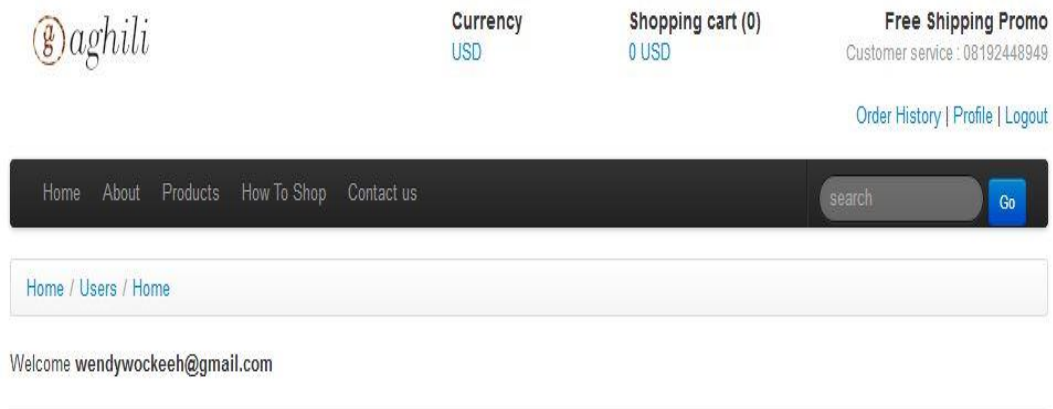
Address:

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 4.26 Desain *Register user baru*

H Halaman Utama User

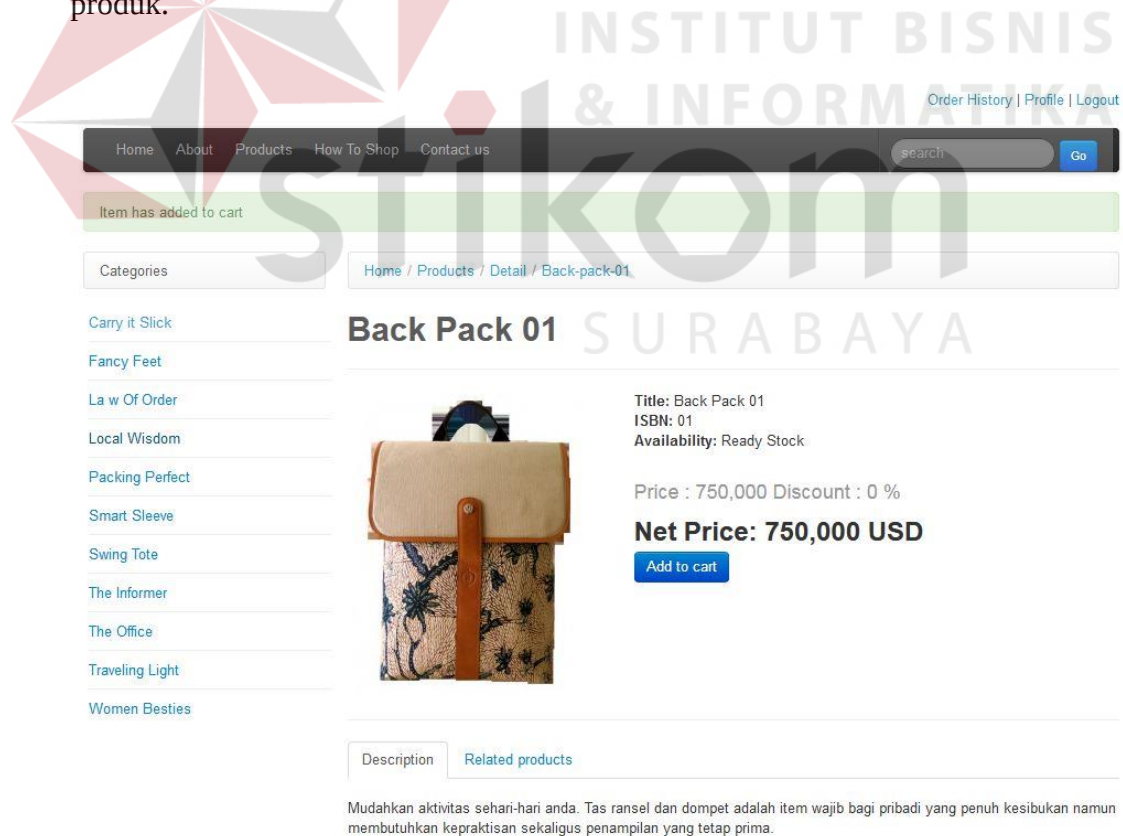
User yang sudah melakukan register akan bisa memasuki halaman utama *Web Aghili* dan bebas melakukan Pembelian.



Gambar 4.27 Desain Halaman Utama User.

I Halaman Pembelian

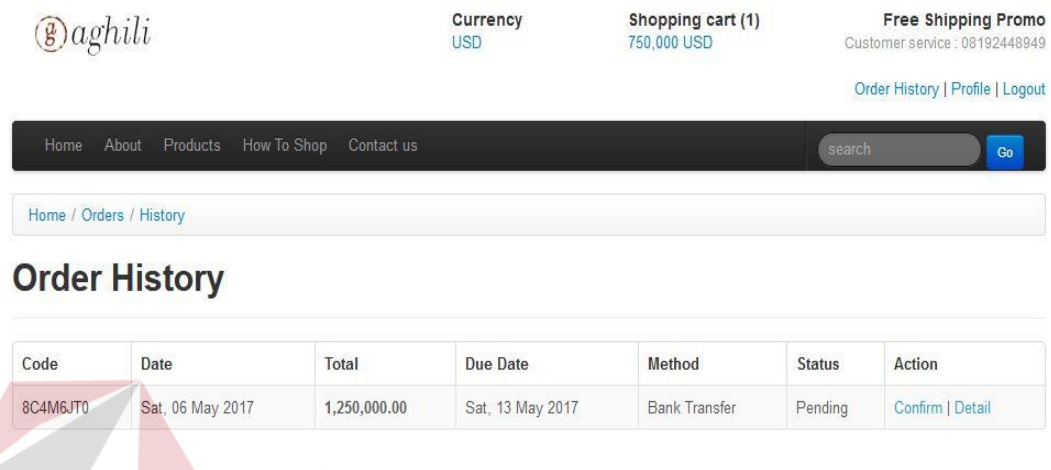
User yang sudah Login dan memasuki *Products* akan menemui beberapa produk yang sudah tertera di halaman *Product* setelah itu user dapat membeli produk.



Gambar 4.28 Desain Halaman Pembelian

J Desain Halaman *Order History*

Disini User akan ditampilkan tabel yang berisi *history* pembelian apa saja yang telah *user* beli.



Gambar 4.29 Desain Halaman *Order History*.

K Halaman Profil User

Pada Gambar 4.30, akan dijelaskan User ingin melihat atau mengganti profile. Bila user ingin mengubah profile maka user dapat menekan tombol save dan profile akan terganti. Yang meliputi Full name, Email, Password, Re-password, Phone, Zip (postal code), Address.

Profile

Full name:

Email:

Password:

Confirm Password:

Phone:

Zip:

Address:

Gambar 4.30 Desain Halaman Profile.

J Desain Halaman Admin

Pada Gambar 4.31 adalah halaman form admin yang telah login untuk mengelola, mengoreksi dan meng-approve product yang akan di *Upload*.

Aghili Admin Panel

View Site Profile (wendy) Logout

Home Admin Dashboard

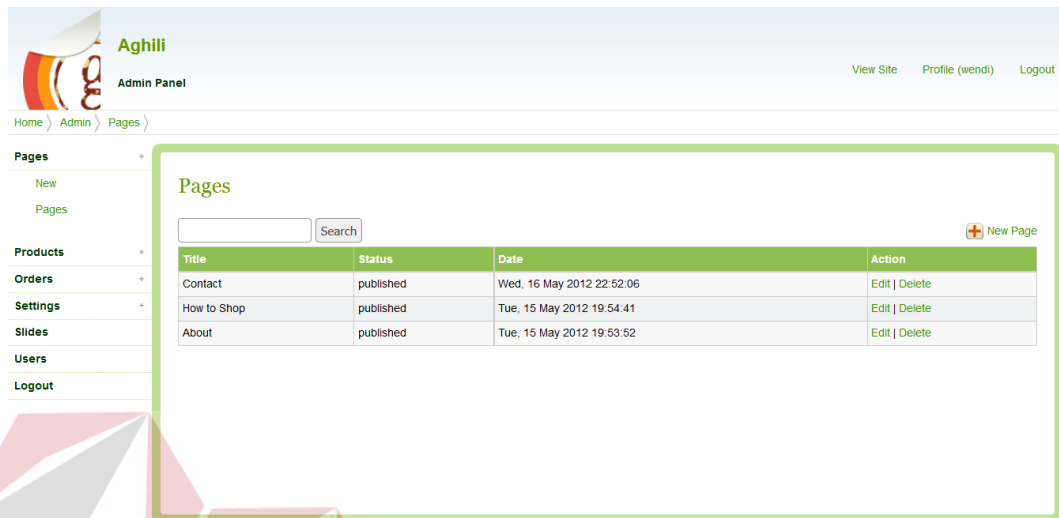
Welcome admin@admin.com

Pages
Products
Orders
Settings
Slides
Users
Logout

Gambar 4.31 Form Halaman Admin

L Halaman Page

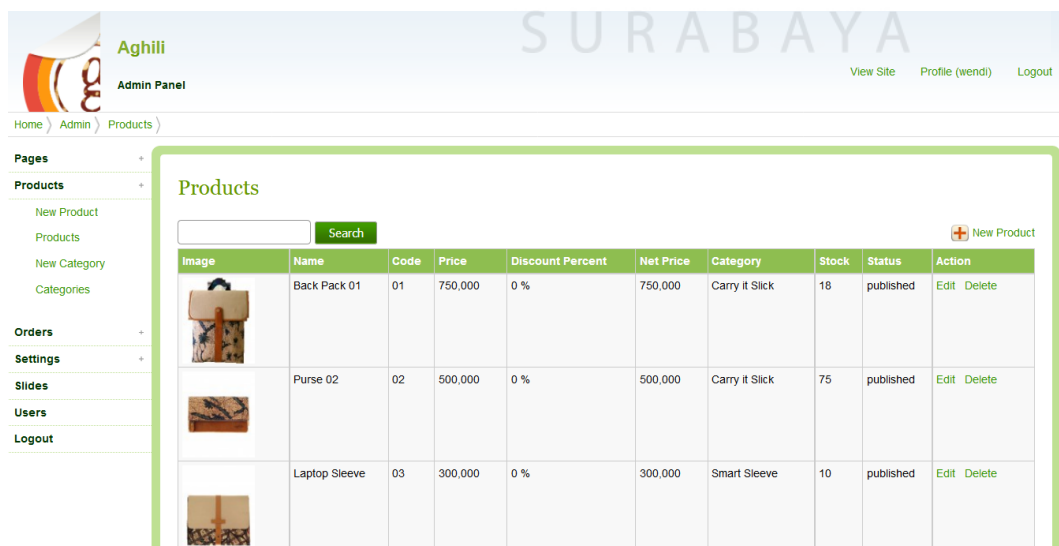
Pada gambar 4.32 adalah isi page yang mempunyai sub-menu yaitu New Page dan Pages yang mengelola dan dapat membuat seperti Contact, How to Shop, About, dan bisa ditambah lagi dengan cara New Page.



Gambar 4.32 Tabel Page.

M Halaman Products

Pada gambar 4.33 adalah halaman produk yang memiliki sub-menu yaitu new product, products, new category dan categories. Pada gambar 4.34 adalah halaman kategori yang akan memudahkan customer untuk mencari kebutuhannya.



Gambar 4.33 Tabel Produk.



Aghili Admin Panel

View Site Profile (wend) Logout

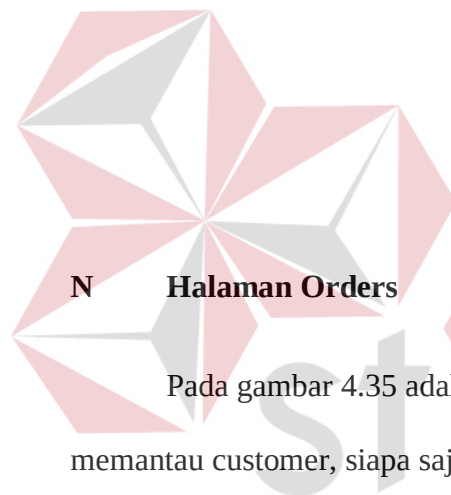
Home > Admin > Categories

Categories

Search New Category

Name	Description	Actions
Carry it Slick		Edit Delete
Fancy Feet		Edit Delete
La w Of Order		Edit Delete
Local Wisdom		Edit Delete
Packing Perfect		Edit Delete
Smart Sleeve		Edit Delete
Swing Tote		Edit Delete
The Informer		Edit Delete
The Office		Edit Delete
Traveling Light		Edit Delete
Women Besties		Edit Delete

Gambar 4.34 Tabel Kategori.



Halaman Orders

Pada gambar 4.35 adalah halaman order dimana halaman ini akan memantau customer, siapa saja yang akan bertransaksi.



Aghili Admin Panel

View Site Profile (wend) Logout

Home > Admin > Orders

Orders

Search

Code	Date	Total	Due Date	Method	Status	Action
8C4M6JT0	Sat, 06 May 2017	1,250,000	Sat, 13 May 2017	Bank Transfer	Pending	Detail

Gambar 4.35 Tabel Order.

O Halaman Setting Profil

Pada gambar 4.36 adalah halaman setting yang memiliki sub-menu yaitu profile dan general. Profil ini hanya untuk mengubah profil admin sedangkan, Pada gambar 4.37 adalah halaman general berfungsi sebagai setting/rule yang sudah tertera.

Home > Admin > Users > Profile >

Pages +
Products +
Orders +
Settings -
 Profile
 General
 Slides
 Users
 Logout

Profile

* Full Name

* Email

Password
 Left this blank if you wouldn't to change password

Password Confirm

* Phone

* Address

Save

Gambar 4.36 Tabel Setting Profil.

Home > Admin > Settings >

Pages +
Products +
Orders +
Settings +
 Profile
 General
 Slides
 Users
 Logout

General Setting

Name	Value	Description	Action
paginationLimit	6	Global pagination limit	Edit
imageAllowed	gif jpg png jpeg		Edit
maxImageSize	200000		Edit
Order.DueDate	7	Days payment due	Edit
Bank.Name	BCA.Mandiri.BNI	Bank name that receive transfer from customer	Edit
Email.Admin	admin@tokokita.com	Email Admin	Edit

Gambar 4.37 Tabel Setting General.

P Halaman Slides

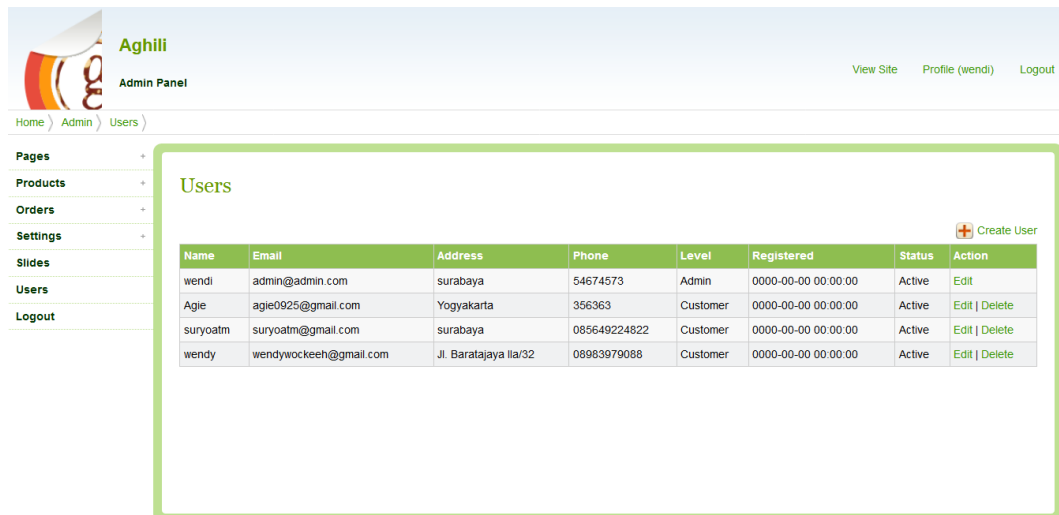
Pada gambar 4.38 adalah halaman slide yang berfungsi menampilkan barang-barang terbaru, promo, sering terjual, dan info.

	Image	Title	Position	Status	Action
35		Slider 2	Down	published	Edit Delete
36		Slider 1	Up	published	Edit Delete

Gambar 4.38 Tabel Slides.

Q Halaman Users

Pada gambar 4.39 adalah halaman yang berfungsi menampilkan profil serta id dan password baik dari admin maupun customer. Halaman ini bisa melakukan perubahan seperti perubahan profil dan penghapusan account.



Aghili
Admin Panel

View Site Profile (wendi) Logout

Home > Admin > Users

Users

Create User

Name	Email	Address	Phone	Level	Registered	Status	Action
wendi	admin@admin.com	surabaya	54674573	Admin	0000-00-00 00:00:00	Active	Edit
Agie	agie0925@gmail.com	Yogyakarta	356363	Customer	0000-00-00 00:00:00	Active	Edit Delete
suryoatm	suryoatm@gmail.com	surabaya	085649224822	Customer	0000-00-00 00:00:00	Active	Edit Delete
wendy	wendywockeeh@gmail.com	Jl. Baratajaya Ila/32	08983979088	Customer	0000-00-00 00:00:00	Active	Edit Delete

Gambar 4.39 Tabel User.

4.4 Mengimplementasi Sistem

Sistem yang dipergunakan untuk dapat menjalankan program aplikasi penjualan tekstil berbasis web (Aghili) Surabaya dibutuhkan *software* dan *hardware* pendukung sebagai berikut :

1. *Software* Pendukung

- Sistem Operasi *Microsoft Windows 7 Profesional 32 bit* atau *64 bit*.
- Google Chrome* atau *Browser* yang *Compatible* dengan *HTML-5*.
- XAMPP (pada hal ini saya menggunakan XAMPP 1.8.3)

2. *Hardware* Pendukung

- Microprocessor Core I3* atau yang lebih tinggi.
- VGA minimal *Intel(R) HD Graphics Family*.
- RAM 1GB atau yang lebih tinggi