



RANCANG BANGUN APLIKASI “*NeedDesign*” BERBASIS *WEBSITE*

PROYEK AKHIR

Program Studi

DIII SISTEM INFORMASI

Oleh:

BAGAS BANGUN WIRATAMA

16390100026

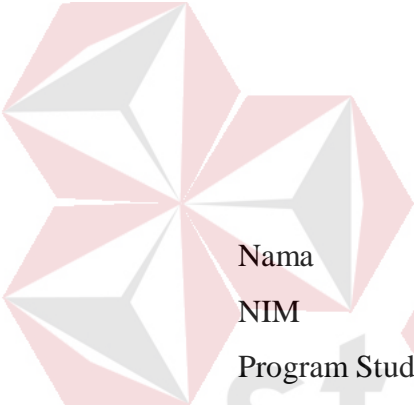
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

RANCANG BANGUN APLIKASI “*NeedDesign*” BERBASIS *WEBSITE*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer

Oleh:



Nama : BAGAS BANGUN WIRATAMA
NIM : 16390100026
Program Studi : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2019

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Aku persembahkan hasil karya kecilku kepada

Ayah, Mama, dan Adik tersayang dan tercinta,

Serta Jannathan Firdaus, sahabat2ku, maupun semua pihak

Yang sudah membantu menyelesaikan program dan laporan Proyek Akhir

-Bagas Bangun Wiratama-

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

In The Name of Allah, the Most Gracious, the Most Merciful"

"**Ayah Mama** bagiku layaknya pelita sebagai penerang hidup. Ibarat cahaya lilin yang selalu setia menerangi setiap sudut jalan. Dan sebagai semangat yang menjadi motivasi tuk tetap kuat untuk terus melangkah maju."

- Bagus Bangun Wiratama-

RANCANG BANGUN APLIKASI “NeedDesign” BERBASIS WEBSITE

Oleh

BAGAS BANGUN WIRATAMA

NIM: 16390100026

Telah di periksa, di uji, dan disetujui

Susunan Tim Pembahas

Pembimbing:

Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., OCJA
NIDN.0723037707



Pembahas:

Titik Lusiani, M.Kom, OCP
NIDN.0714077401



Surabaya, Agustus 2019

Mengetahui:

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi



**FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**



Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom, OCJA
NIDN. 0723037707

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : BAGAS BANGUN WIRATAMA
NIM : 16390100026
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI**
"NeedDesign"BERBASIS WEBSITE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalti Free Right) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Juli 2019

Menyatakan


BAGAS BANGUN WIRATAMA
NIM : 16390100026

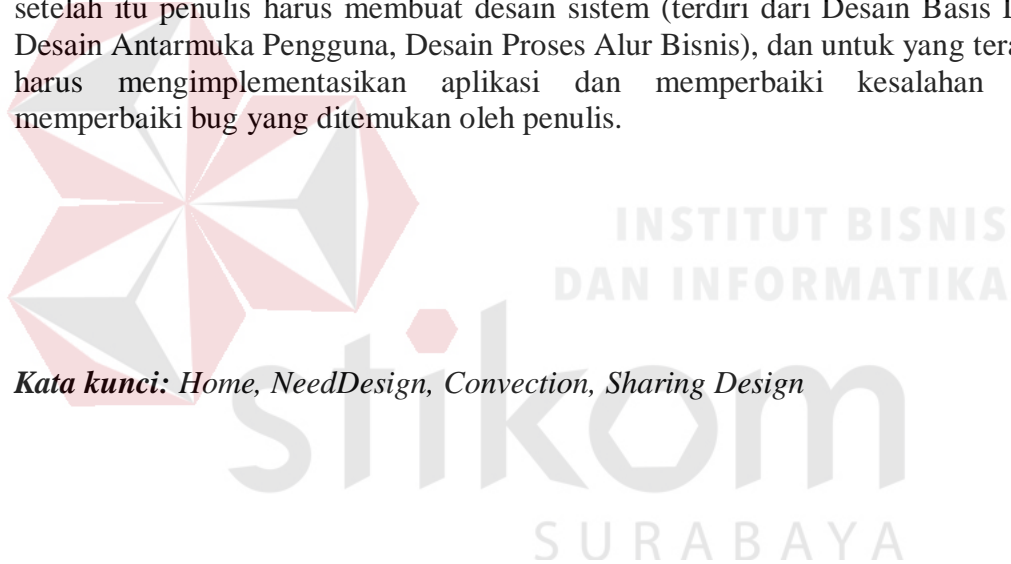
ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sudah sangat cepat diberbagai sektor bidang bisnis maupun industri sudah menerapkan kemajuan teknologi informasi tersebut. Penerapan tersebut mencakup banyak hal salah satunya di bidang konveksi.

Saat ini lokasi konveksi menjadi alasan seseorang melakukan pencetakan pakaian. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat aplikasi yang mirip dengan e-marketplace berbasis situs web yang kami sebut "NeedDesign". Aplikasi ini membantu pelanggan untuk menemukan tempat konveksi dengan mudah dan akurat, diharapkan dengan aplikasi ini pelanggan tidak akan bingung dalam menemukan tempat konveksi.

Penulis menggunakan Metode Waterfall SDLC dalam membuat aplikasi ini, untuk memulai proses penulis harus menganalisis kasus terlebih dahulu, dan setelah itu penulis harus membuat desain sistem (terdiri dari Desain Basis Data, Desain Antarmuka Pengguna, Desain Proses Alur Bisnis), dan untuk yang terakhir harus mengimplementasikan aplikasi dan memperbaiki kesalahan atau memperbaiki bug yang ditemukan oleh penulis.

Kata kunci: *Home, NeedDesign, Convection, Sharing Design*



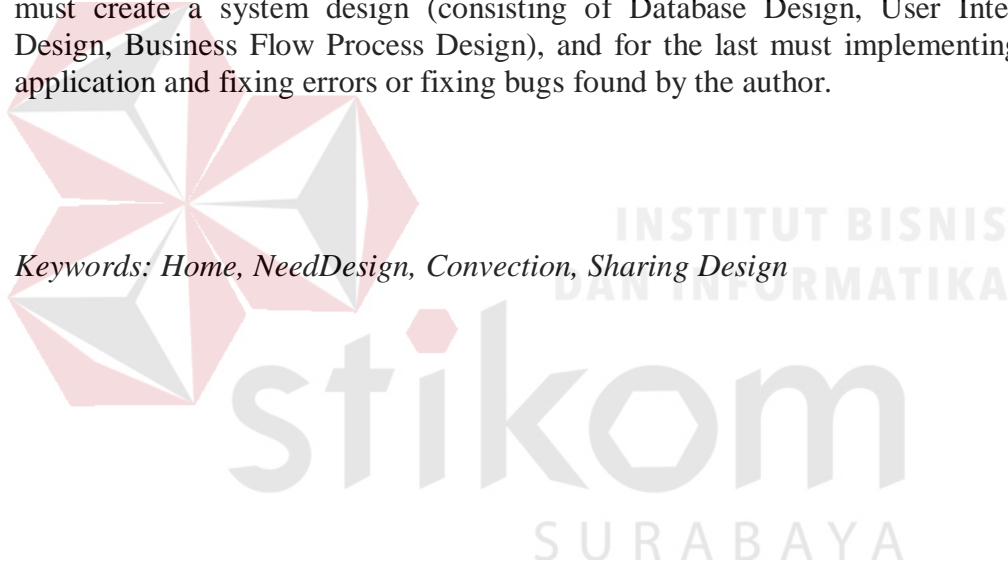
ABSTRACT

The development of Information Technology is now very fast in various sectors of the business sector and industry has implemented the progress of information technology. The application includes many things, one of which is in the field of convection.

At this time the location of the convection is the reason someone does printing clothes. Therefore, the author decides to create an application that is similar to a website-based e-marketplace which we call "NeedDesign". This application helps customers to find convection places easily and accurately, it is hoped that with this application customers will not be confused in finding a convection place.

The author uses the SDLC Waterfall Method in making this application, to start the process the writer must analyze the case first, and after that the writer must create a system design (consisting of Database Design, User Interface Design, Business Flow Process Design), and for the last must implementing the application and fixing errors or fixing bugs found by the author.

Keywords: Home, NeedDesign, Convection, Sharing Design



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “*NeedDesign*” Berbasis Website ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika Stikom Surabaya.

Pada laporan proyek akhir ini membahas tentang pembuatan Aplikasi “*NeedDesign*”, pengiklanan konveksi yang dapat membantu memudahkan pemilik bisnis konveksi dalam memasarkan bisnis konveksi miliknya secara online.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka perampungan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

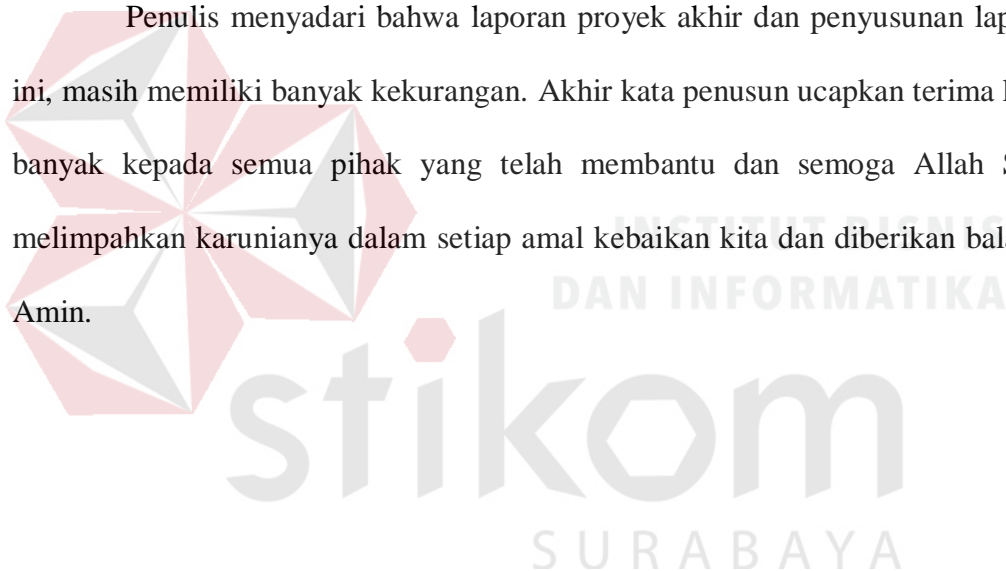
Dalam pembuatan laporan proyek akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini, maka penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu memberikan doa, nasihat, dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., OCJA, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam pengerjaan proyek akhir.

3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom, OCP, selaku dosen pembahas yang telah memberikan arahan dan saran dalam pengerjaan proyek akhir.
4. Teman-teman di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya khususnya DIII Sistem Informasi angkatan 2016 yang selalu menemani, mendukung, dan membantu penulis dalam pengerjaan proyek akhir.

Rasa hormat dan terimakasih bagi semua pihak atas segala dukungan dan doanya semoga Allah SWT., membalas segala kebaikan yang telah mereka berikan kepada penulis. Amin.

Penulis menyadari bahwa laporan proyek akhir dan penyusunan laporan ini, masih memiliki banyak kekurangan. Akhir kata penusun ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT melimpahkan karunianya dalam setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan. Amin.



Surabaya, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Aplikasi	5
2.2 Database	5
2.3 Data	5
2.4 <i>System Development Life Cycle</i>	6
2.5 Desain Komunikasi Visual	8
2.6 Website	8
2.7 Perancangan Sistem	8

2.8 PHP	9
2.9 Sistem	9
2.10 Interaksi Manusia dan Komputer	9
BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM.....	10
3.1 Analisis Sistem.....	10
3.2 Desain Sistem	10
3.2.1 <i>System Flow</i>	10
3.2.2 <i>Data Flow Diagram</i>	14
3.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	20
3.2.4 Struktur Tabel	23
3.2.5 Desain <i>Input/Output</i>	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Sistem yang Digunakan.....	36
4.2 Cara Setup Program	36
4.3 Penjelasan Pemakaian Program.....	37
4.3.1 Halaman Utama	37
4.3.2 Halaman <i>Sign Up Customer</i>	38
4.3.3 Halaman Daftar Konveksi	39
4.3.4 Halaman <i>Login dan Dashboard Customer</i>	40
4.3.5 Halaman <i>Login dan Dashboard Konveksi</i>	42
4.3.6 Halaman Pemesanan	44
4.3.7 Halaman Konfirmasi Harga.....	45
4.3.8 Halaman <i>Upload Bukti Transfer</i>	46
4.3.9 Halaman Konfirmasi Bukti <i>Transfer</i>	47
4.3.10 Halaman Laporan	48

BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Master Pelanggan	23
Tabel 3.2 Tabel Master Data Konveksi	23
Tabel 3.3 Tabel Master <i>Upload</i> Desain	24
Tabel 3.4 Tabel Master Data Pemesanan	24
Tabel 3.5 Tabel Master Jenis Sablon	25
Tabel 3.6 Tabel Transaksi	26
Tabel 3.7 Tabel Master Bukti Transfer	26
Tabel 3.8 Tabel Kategori.....	26



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3. 1 <i>System Flow</i> Transaksi Pemesanan	11
Gambar 3. 2 <i>System Flow</i> Registrasi User	12
Gambar 3. 3 <i>System Flow</i> Login User	13
Gambar 3. 4 <i>Context Diagram</i>	15
Gambar 3. 5 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 0	16
Gambar 3. 6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Hak Akses	17
Gambar 3. 7 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Hak Akses	18
Gambar 3. 8 DFD Level 1 Pemesanan Barang.....	19
Gambar 3. 9 DFD Level 1 Laporan	20
Gambar 3. 10 <i>Conceptual Data Model</i>	21
Gambar 3. 11 <i>Physical Data Model</i>	22
Gambar 3. 12 Halaman <i>Login Customer</i>	27
Gambar 3. 13 Halaman <i>Login Konveksi</i>	28
Gambar 3. 14 Halaman <i>Registrasi Customer</i>	29
Gambar 3. 15 Halaman <i>Registrasi Konveksi</i>	30
Gambar 3. 16 Halaman Utama <i>Customer</i>	31
Gambar 3. 17 Halaman Utama Konveksi	32
Gambar 3. 18 Halaman <i>List Pemesanan Customer</i>	33
Gambar 3. 19 <i>List Pemesanan Konveksi</i>	34
Gambar 3. 20 Halaman Konfirmasi Harga.....	34
Gambar 3. 21 Desain Halaman Bukti <i>Transfer</i>	35

Gambar 4. 1 Halaman Utama	38
Gambar 4. 2 Halaman <i>Sign Up Customer</i>	39
Gambar 4. 3 Halaman Daftar Konveksi.....	40
Gambar 4. 4 Halaman <i>Login Customer</i>	41
Gambar 4. 5 Halaman <i>Dashboard Customer</i>	42
Gambar 4. 6 Halaman <i>Login Konveksi</i>	43
Gambar 4. 7 Halaman Utama Konveksi	43
Gambar 4. 8 Halaman Konveksi.....	44
Gambar 4. 9 Halaman Pemesanan	45
Gambar 4. 10 Halaman Konfirmasi Harga.....	46
Gambar 4. 11 Halaman <i>Upload</i>	46
Gambar 4. 12 Halaman Konfirmasi Bukti <i>Transfer</i>	47
Gambar 4. 13 Halaman Laporan.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Listing Program	53
Lampiran 2. Lampiran Kartu Bimbingan Proyek Akhir	55



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan Teknologi Informasi sudah sangat cepat diberbagai sektor bidang bisnis maupun industri sudah menerapkan kemajuan teknologi informasi tersebut. Penerapan tersebut mencakup banyak hal salah satunya di bidang konveksi.

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah Information technology (IT), menurut Williams dan Sawyer, teknologi adalah apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video.

Di zaman serba teknologi saat ini masih banyak *customer* kesusahan dalam mencari informasi tentang tempat konveksi. Dikarenakan informasi yang diberikan untuk customer masih belum optimal, sehingga masih banyak customer yang kesusahan untuk mencari tempat konveksi.

Berdasarkan faktor di atas maka dikembangkan sebuah aplikasi *NeedDesign*. *NeedDesign* adalah aplikasi yang membantu pihak *customer* untuk menemukan informasi tempat konveksi dengan mudah, diharapkan dengan adanya aplikasi ini para customer yang ingin mencetak tidak bingung lagi dalam menemukan tempat konveksi. Dan juga membantu pihak konveksi printing menerima orderan printing lebih luas lagi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang bangun Aplikasi “*NeedDesign*” berbasis website yang memudahkan pihak customer untuk menemukan informasi tempat konveksi printing dengan mudah ?
- b. Bagaimana merancang bangun Aplikasi “*NeedDesign*” berbasis website untuk memudahkan pihak konveksi printing menerima orderan printing lebih luas ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun batasan masalah sebagai berikut:

1. Tidak membahas biaya pengiriman.
2. Sistem yang dibuat digunakan oleh pihak customer dan pihak konveksi.
3. Sistem yang dibahas meliputi :
 - a. Membuat Hak Akses untuk pihak customer dan pihak konveksi printing
 - b. Menambah, mengedit, menghapus informasi tentang konveksi printing

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah dan batasan masalah di atas, maka tujuan dari proyek akhir ini adalah menghasilkan aplikasi “*NeedDesign*” berbasis website.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan Aplikasi “*NeedDesign*” berbasis website adalah :

1. Pihak customer dapat dengan mudah menemukan informasi tempat konveksi printing
2. Membantu pihak konveksi printing menerima orderan printing lebih luas lagi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Proyek rancang bangun aplikasi “*NeedDesign*” berbasis website adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah dari sistem yang dibuat, tujuan pembuatan sistem, manfaat yang diperoleh, serta sistematika penulisan laporan yang dibuat.

Bab kedua landasan teori membahas tentang sistem, informasi, sistem informasi, penjualan, *database*, pemrograman *website*, dan *system development life cycle*.

Bab ketiga analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini juga berisi tentang *Document Flow*, *System Flow*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*.

Bab keempat implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *hardware* maupun *software*. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi.

Bab kelima penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang dapat diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012 : 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

2.2 Database

Menurut Sutarman (2012:15), Database sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.

2.3 Data

Menurut Sutarman (2012:3), Data adalah fakta dari sesuatu pernyataan yang berasal dari kenyataan, di mana pernyataan tersebut merupakan hasil pengukuran atau pengamatan. Data dapat berupa angka-angka, huruf-huruf, symbol-simbol khusus, atau gabungan darinya.

2.4 *System Development Life Cycle*

Dalam system development life cycle (SDLC) terdapat metode waterfall, yaitu 5 tahapan penyelesaian masalah untuk membuat dan mengembangkan suatu aplikasi (Pressman, 2015). Berikut keenam tahapan SDLC:

a. Communication

Tahap awal pada model waterfall ini yaitu komunikasi dengan konsumen/pelanggan. Tahap communication merupakan langkah yang penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna. Tahapan yang dilakukan dalam communication adalah analisis kebutuhan bisnis, studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

b. Planning

Tahap kedua yaitu planning (perencanaan), pada proses ini merencanakan pengerjaan software yang akan dibangun. Planning meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan mencakup resiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat dan jadwal pengerjaan.

c. Modeling

Tahap ketiga adalah modeling, tahap ini dapat dikerjakan jika tahap communication dan planning telah teridentifikasi. Pada tahap modeling ini menerjemahkan syarat kebutuhan sistem ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini fokus pada rancangan struktur data, arsitektur software dan representasi interface.

d. Contruction

Tahap keempat yaitu construction, construction merupakan proses membuat kode (code generation). Coding atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu software, artinya penggunaan computer dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. Deployment

Tahap akhir yaitu deployment, tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah software atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna. Selanjutnya software yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

Penjualan menurut Thamrin Abdullah dan Francis Tantri (2016:3) Penjualan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

Definisi penjualan menurut Winardi (2010:26) Penjualan adalah berkumpulnya seorang pembeli dan penjual dengan tujuan melaksanakan tukar menukar barang dan jasa berdasarkan pertimbangan yang berharga misalnya pertimbangan uang.

2.5 Desain Komunikasi Visual

Menurut Adi Kusrianto (2012), Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan cara mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian gagasan akan dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan

2.6 Website

Menurut Arief (2011), Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

2.7 Perancangan Sistem

Menurut Kendall (2009), Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi yang dimaksud, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi. Analisis dan perancangan sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi.

2.8 PHP

Menurut Arief (2011c:43), PHP adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML.

2.9 Sistem

Menurut Jogianto (2009), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

2.10 Interaksi Manusia dan Komputer

Menurut Wicaksono (2013), Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari desain, evaluasi, implementasi dari sistem komputer interaktif untuk dipakai oleh manusia, beserta studi tentang faktor-faktor utama dalam lingkungan interaksinya. Deskripsi lain dari IMK adalah suatu ilmu yang mempelajari perencanaan dan desain tentang cara manusia dan komputer saling bekerja sama, sehingga manusia dapat merasa puas dengan cara yang paling efektif. Dikatakan juga bahwa sebuah desain antar muka yang ideal adalah yang mampu memberikan kepuasan terhadap manusia sebagai pengguna dengan faktor kapabilitas serta keterbatasan yang terdapat dalam sistem. Pada implementasinya, IMK dipengaruhi berbagai macam faktor yaitu organisasi, lingkungan, kesehatan, pengguna, kenyamanan, antar muka, kendala dan produktifitas.

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini digunakan untuk melihat proses-proses sistem baru yang akan dibuat. Dari analisa sistem ini juga bisa melihat perbedaan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru. Analisa sistem ini berisi dan *System Flow*, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*.

3.2 Desain Sistem

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru. Sistem yang baru tersebut dapat digambarkan pada *system flow* komputerisasi berikut ini:

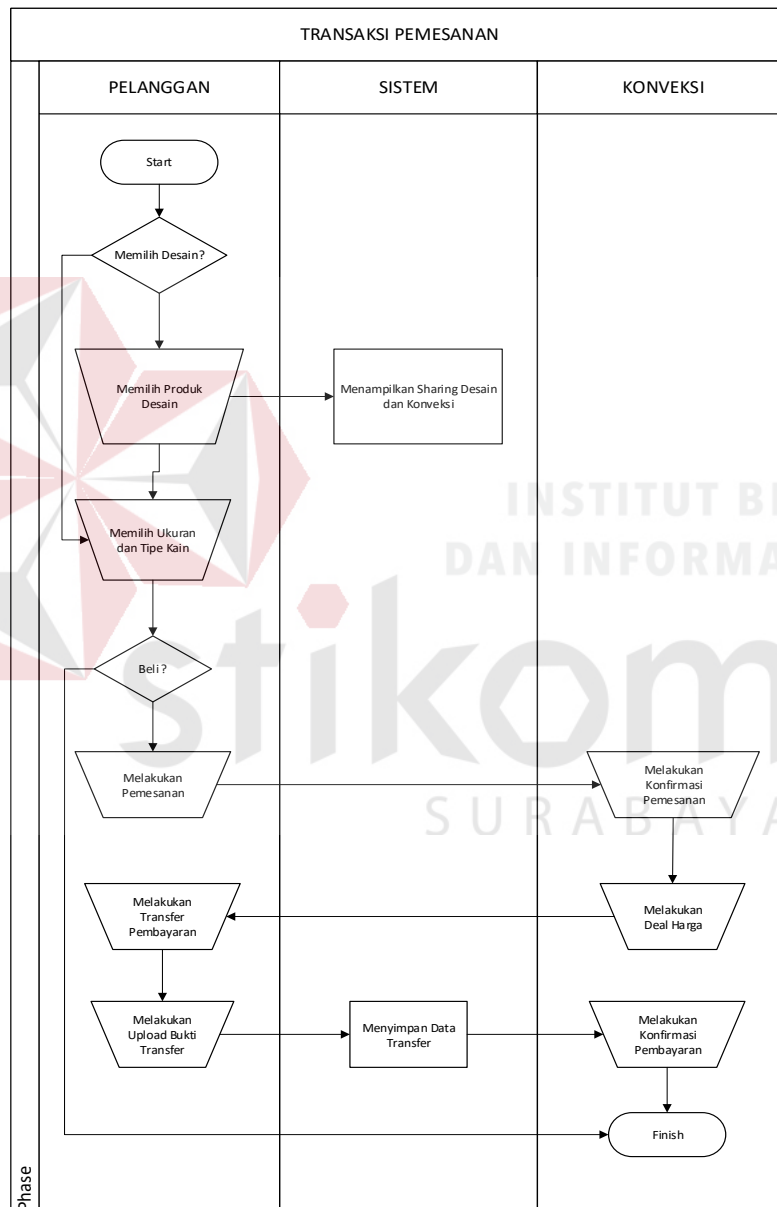
3.2.1 System Flow

System flow (Sysflow) memuat hasil analisis yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi “NeedDesign” yang memuat proses transaksi pemesanan.

A. System Flow Transaksi Pemesanan

System Flow transaksi pemesanan adalah suatu proses transaksi pemesanan barang yang dijual melalui sistem. Pada Gambar 3.1 dijelaskan awal proses transaksi pemesanan dimulai dari pelanggan memasukkan data pemesanan barang yang ada di *website*. Kemudian sistem akan menyimpan data hasil inputan tersebut. Setelah itu sistem akan menampilkan data *list* pemesanan. Kemudian pihak konveksi melakukan konfirmasi harga pemesanan. Setelah itu pelanggan melakukan pembayaran dengan cara mentransfer uang sejumlah nominal dari

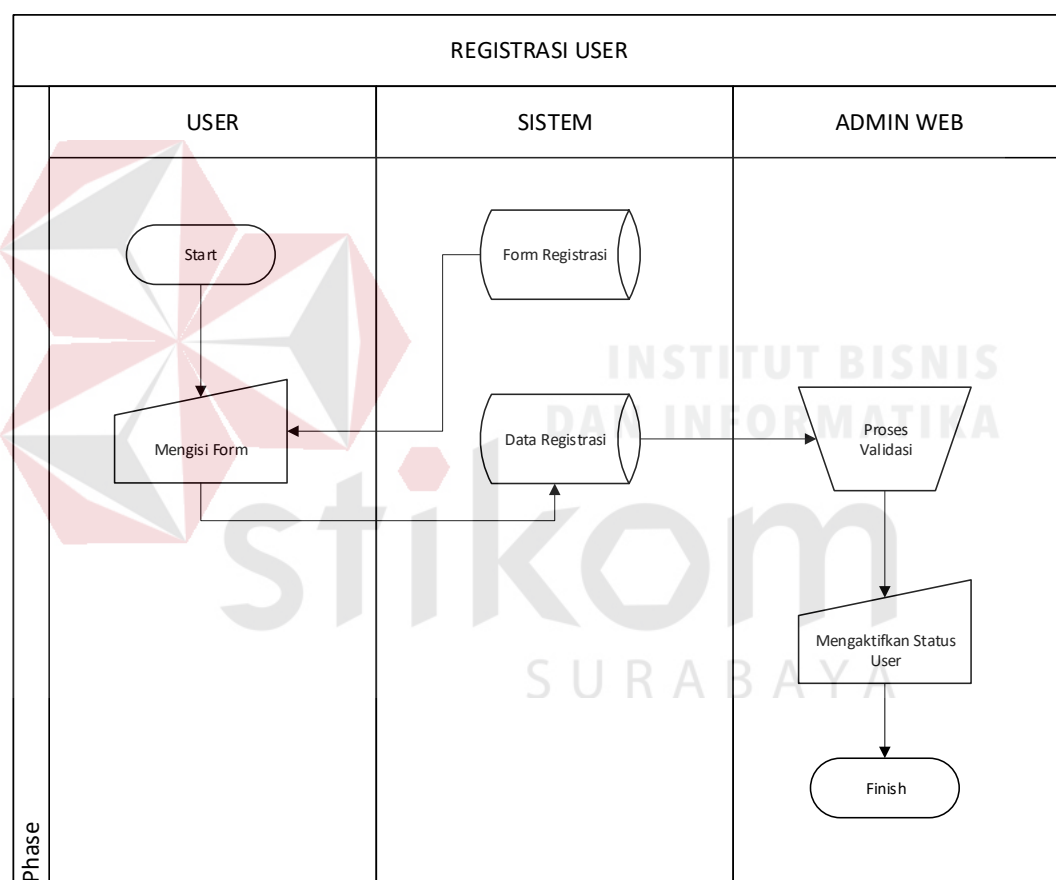
barang yang dipesan . Kemudian pelanggan melakukan upload bukti transfer yang sudah dilakukan. Setelah itu pihak konveksi akan melakukan konfirmasi pembayaran dari pelanggan dan setelah dikonfirmasi, sistem akan menyimpan data pembayaran.



Gambar 3. 1 *System Flow* Transaksi Pemesanan

B. System Flow Registrasi User

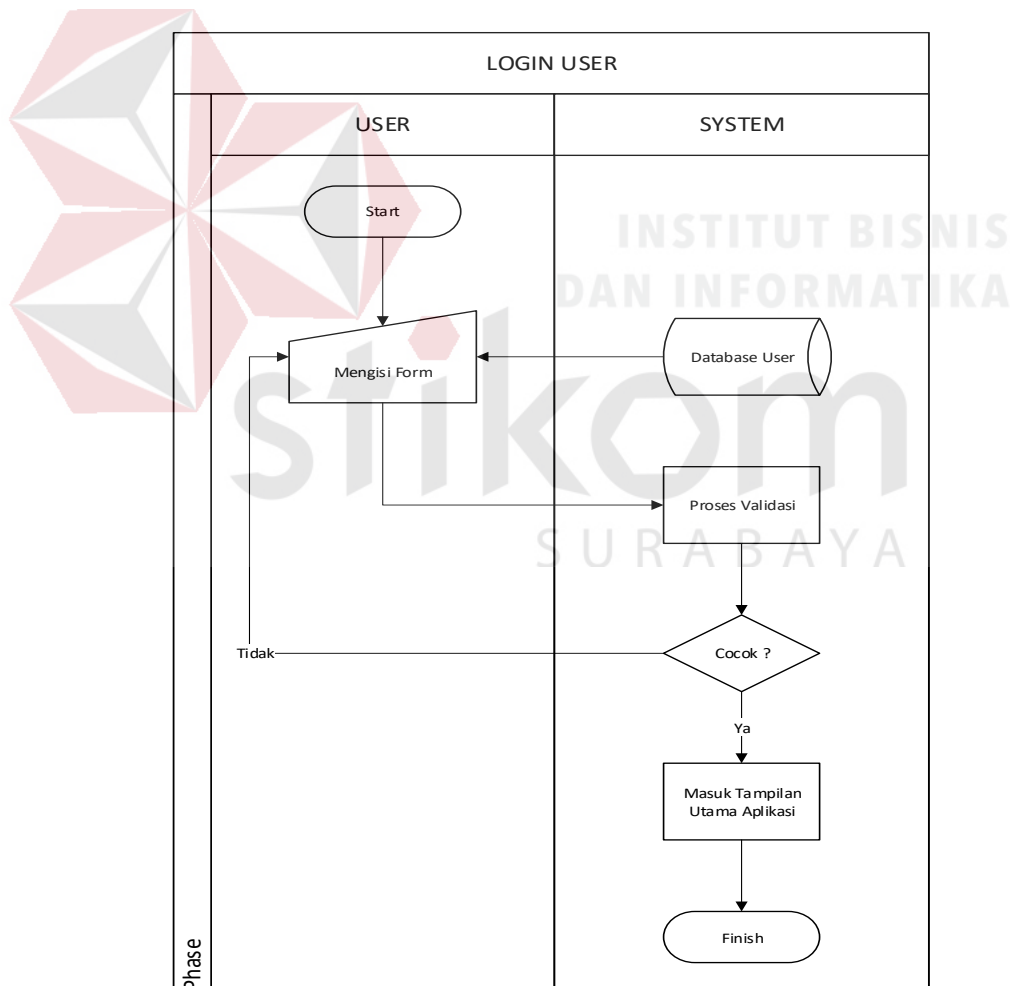
System Flow Registrasi User adalah proses registrasi yang dilakukan pada pelanggan dan pihak konveksi. Pada Gambar 3.2 dijelaskan pelanggan dan pihak konveksi mengisi form data registrasi, kemudian sistem akan menyimpan data registrasi dari hasil inputan pelanggan dan pihak konveksi. Kemudian admin *website* akan melakukan proses validasi untuk mengaktifkan status *user*.



Gambar 3. 2 *System Flow Registrasi User*

C. System Flow Login User

System Flow Login User adalah proses *Login* yang dilakukan oleh pelanggan dan Pihak Konveksi. Pada Gambar 3.3 dijelaskan pelanggan atau pihak konveksi input data pada form terlebih dahulu, lalu sistem akan melakukan proses validasi apakah data tersebut cocok pada database sistem. Jika data tersebut tidak cocok maka akan dikembalikan ke halaman form *Login*. Kemudian jika data tersebut cocok maka akan langsung diarahkan ke halaman utama aplikasi. Dan *Login* pun berhasil.



Gambar 3. 3 *System Flow Login User*

3.2.2 Data Flow Diagram

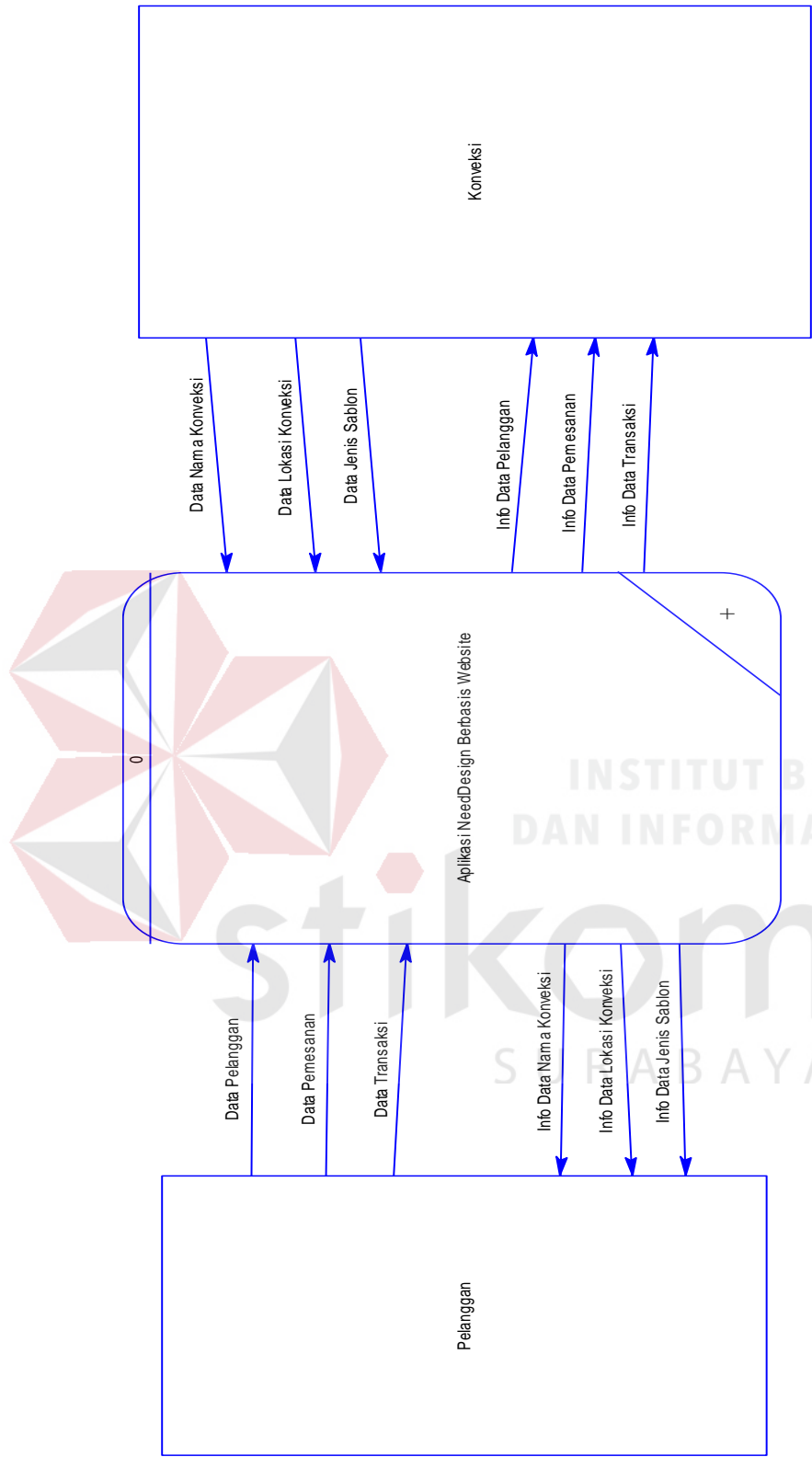
Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas apa saja yang terlibat.

A. Context Diagram

Context diagram dari aplikasi "*NeedDesign*", ini terdiri dari dua entitas dengan aliran data masing-masing yang saling terkait. Dua entitas tersebut adalah entitas Pelanggan, dan Konveksi. Dua entitas tersebut memberikan masukan dan keluaran data yang diperlukan seperti yang digambarkan pada Gambar 3.4.

B. Data Flow Diagram Level 0

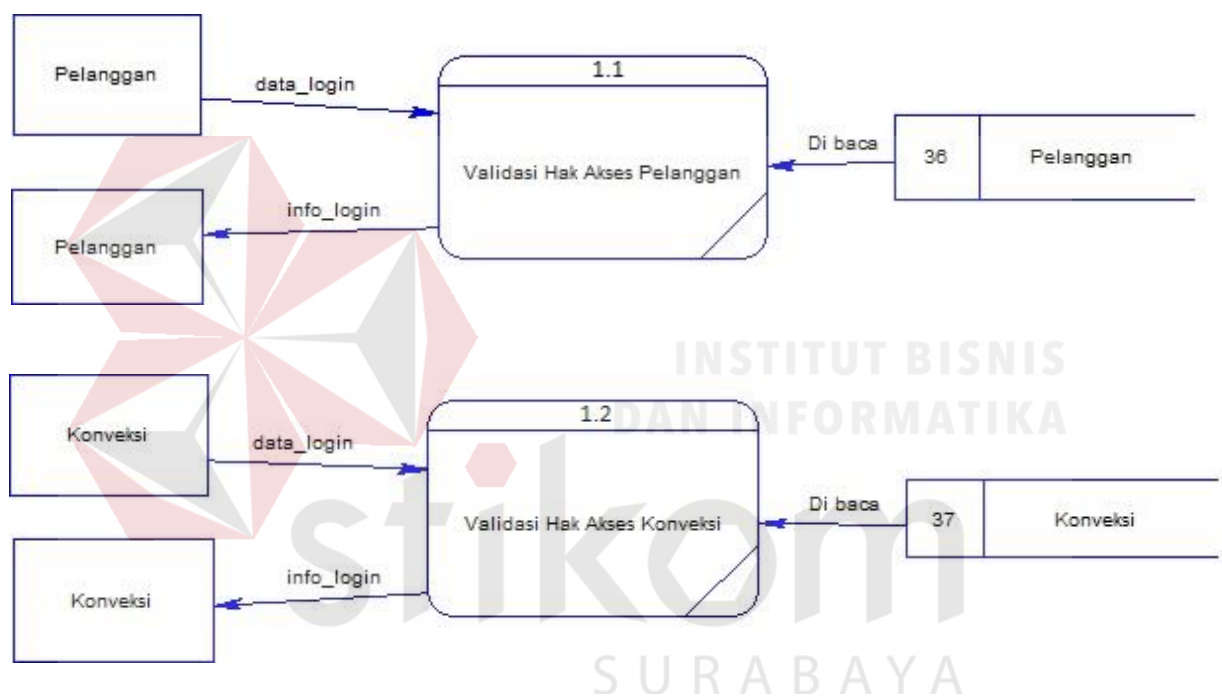
Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas yang terlibat didalamnya. Context diagram dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dengan cara *decompose* context diagram dan disebut DFD Level 0. DFD Level 0 aplikasi "*NeedDesign*" terdiri dari empat proses, dua entitas dan enam *data store*. Proses yang pertama adalah proses mengelola data master, proses kedua adalah proses mengelola hak akses, ketiga proses mengelola transaksi pembayaran, keempat proses pembuatan laporan pemesanan. Enam *data store* yang tertera adalah data pelanggan, konveksi, jenis sablon, kategori, transaksi, bukti transfer. Pada Gambar 3.5 dijelaskan proses pengisian data master. Kemudian proses mengelola hak akses. Setelah itu proses mengelola transaksi pembayaran. Kemudian proses membuat laporan, dan mendapatkan laporan pemesanan.



Gambar 3. 4 Context Diagram

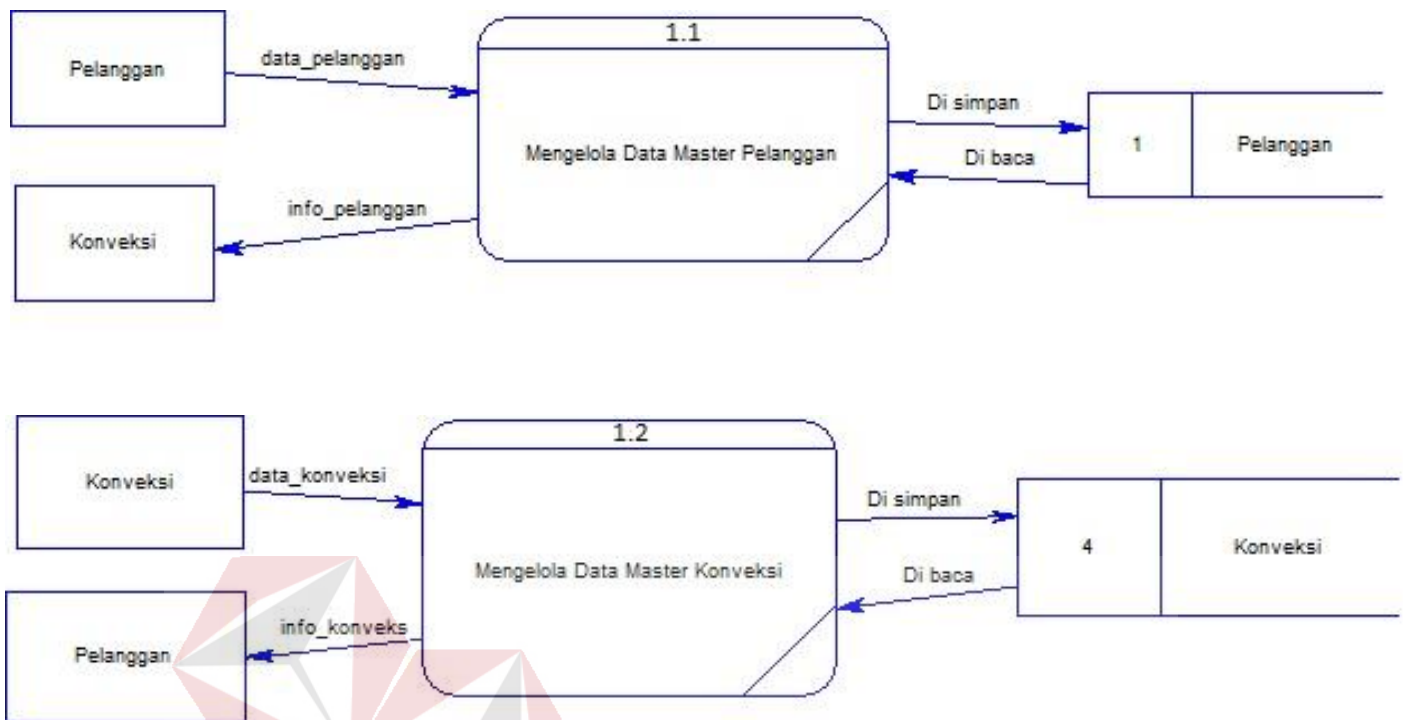
C. Data Flow Diagram Level 1

DFD Level 1 dari mengelola hak akses pada aplikasi “NeedDesign”. DFD Level 1 mengelola hak akses mempunyai dua proses, yang pertama adalah validasi hak akses pelanggan dan yang kedua validasi hak akses konveksi. DFD level 1 dari mengelola hak akses dapat dilihat pada Gambar 3.6.



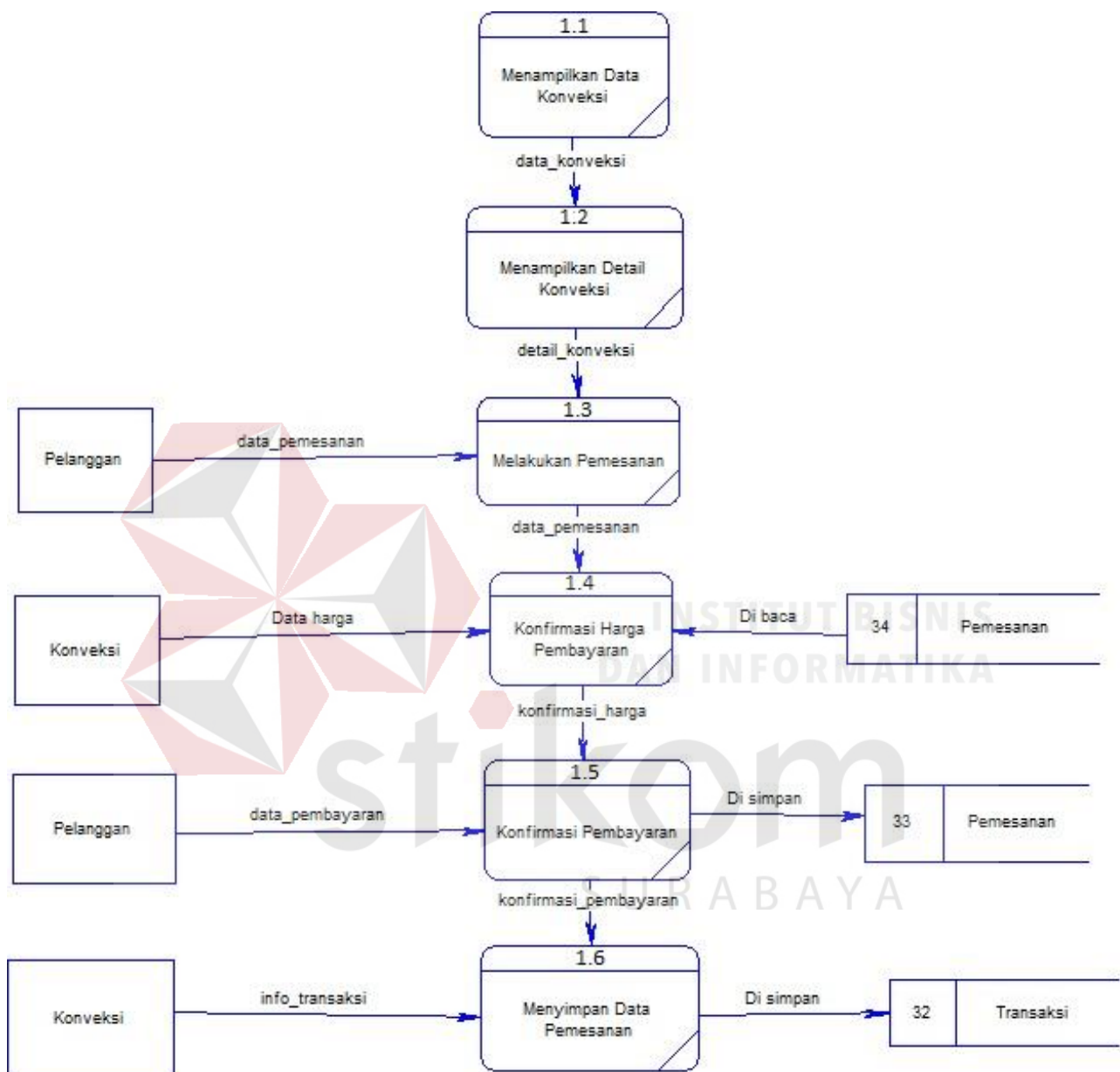
Gambar 3. 6 Data Flow Diagram Level 1 Hak Akses

DFD Level 1 dari mengelola data master pada aplikasi “NeedDesign”, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola data master. DFD level 1 dari mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 3.7.



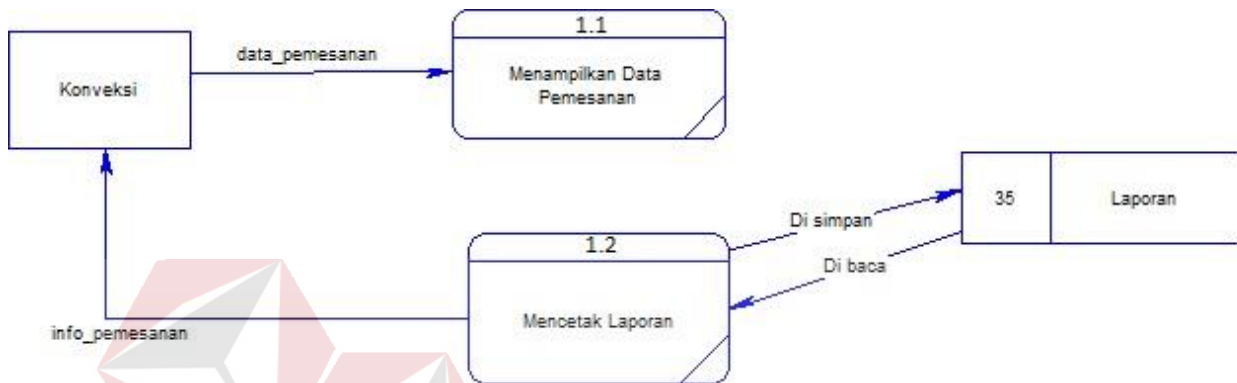
Gambar 3. 7 Data Flow Diagram Level 1 Hak Akses

DFD Level 1 dari pemesanan barang pada aplikasi “NeedDesign”. DFD Level 1 pemesanan barang mempunyai enam proses, yang pertama menampilkan data konveksi, yang kedua menampilkan detail konveksi, yang ketiga melakukan pemesanan, yang keempat konfirmasi harga pembayaran, yang kelima konfirmasi pembayaran, keenam menyimpan data pemesanan. DFD Level 1 dari pemesanan barang dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3. 8 DFD Level 1 Pemesanan Barang

DFD Level 1 dari Laporan pada aplikasi “*NeedDesign*”. DFD Level 1 dari laporan terdiri dari dua proses, yang pertama proses menampilkan data pemesanan, yang kedua mencetak laporan. DFD Level 1 dari laporan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



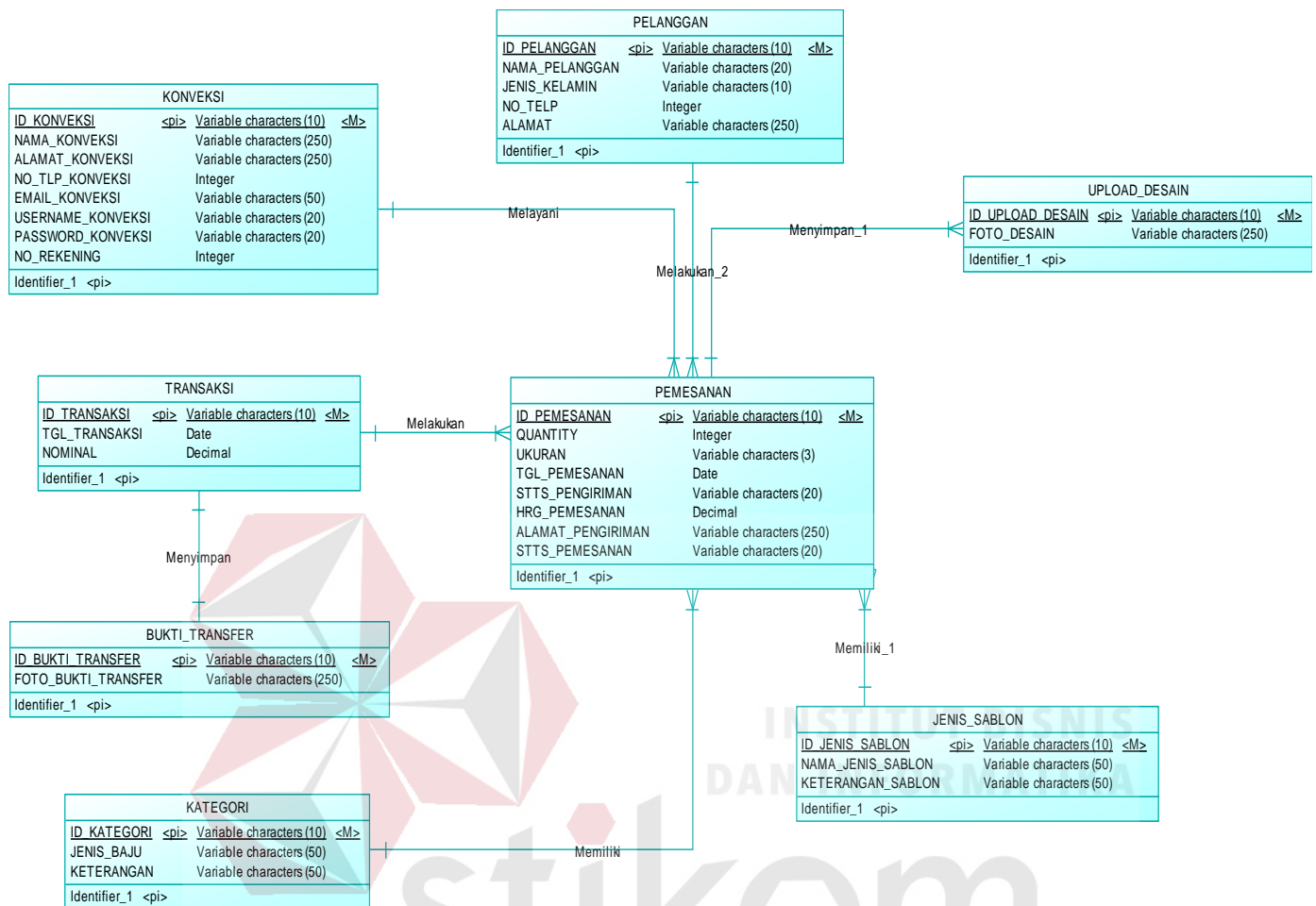
Gambar 3. 9 DFD Level 1 Laporan

3.2.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan tabel-tabel yang ada dalam sebuah sistem, berikut relasi antar tabelnya.

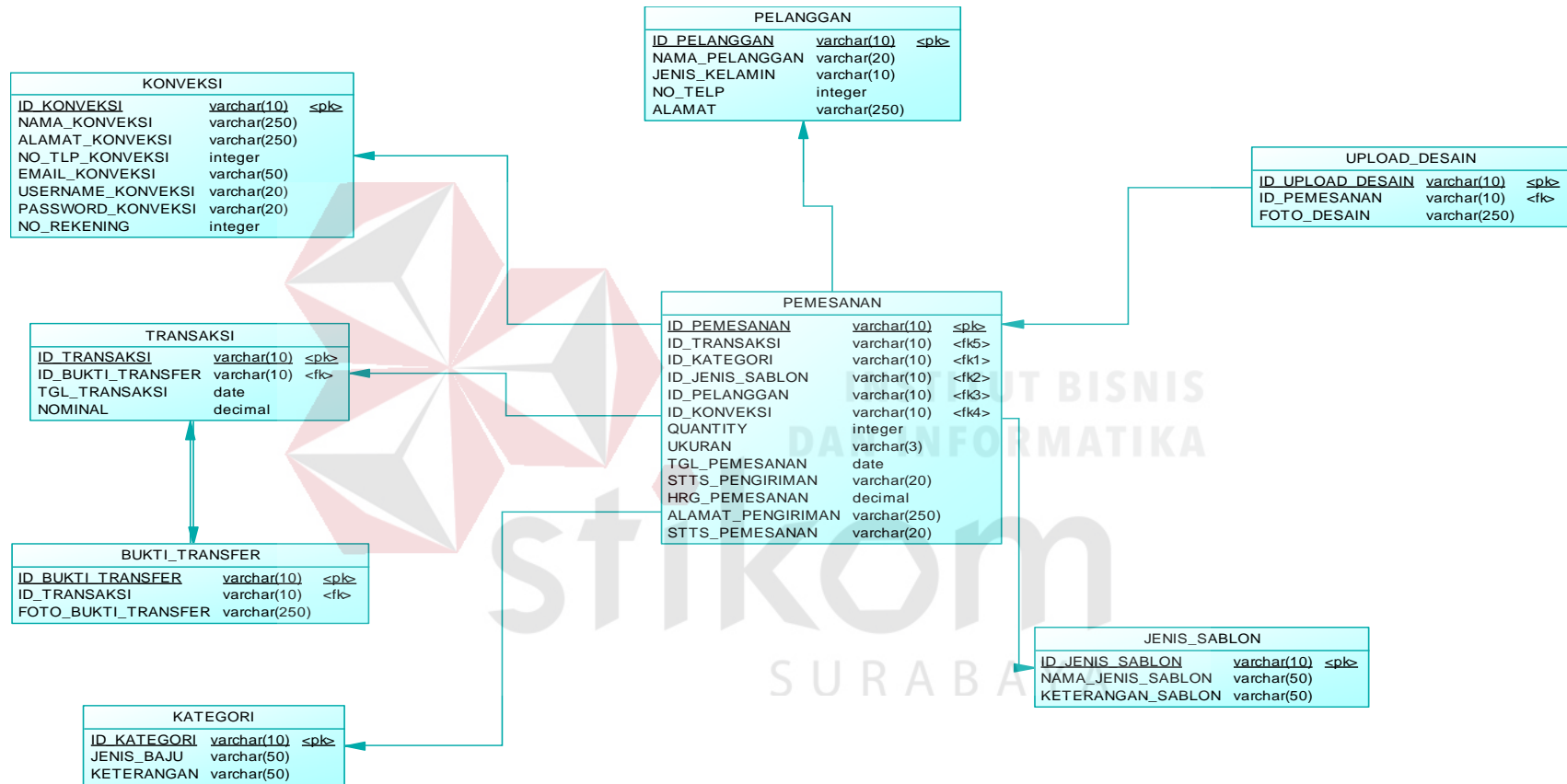
A. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model pada Rancang Bangun Aplikasi “*NeedDesign*”, merupakan model struktur logis dari keseluruhan aplikasi data. CDM dibawah ini memiliki 8 *entity* yang saling terhubung. Adapun *Conceptual Data Model* tersebut digambarkan pada gambar 3.10.

Gambar 3. 10 *Conceptual Data Model*

B. *Physical Data Model*

Physical Data Model adalah representasi fisik dari database yang dibuat dengan mempertimbangkan DBMS yang digunakan. PDM pada aplikasi “NeedDesign” memiliki 8 tabel yang digambarkan pada Gambar 3.11.

Gambar 3. 11 *Physical Data Model*

3.2.4 Struktur Tabel

Struktur Tabel digunakan untuk menggambarkan secara detail tentang tabel - tabel yang terdapat dalam sebuah sistem. Struktur tabel digambarkan sebagai berikut:

A. Tabel Master Pelanggan

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : ID_PELANGGAN

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Pelanggan

Tabel 3.1 Tabel Master Pelanggan

No	Nama Kolom	Type Data	Panjang	Keterangan
1	ID_PELANGGAN	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_PELANGGAN	Varchar	20	-
3	JENIS_KELAMIN	Varchar	10	-
4	NO_TELP	Integer	-	-
5	ALAMAT	Varchar	250	-

B. Tabel Master Konveksi

Nama Tabel : Konveksi

Primary Key : ID_KONVEKSI

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Konveksi

Tabel 3.2 Tabel Master Data Konveksi

No	Nama Kolom	Type Data	Panjang	Keterangan
1	ID_KONVEKSI	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_KONVEKSI	Varchar	250	-
3	ALAMAT_KONVEKSI	Varchar	250	-
4	NO_TELP_KONVEKSI	Integer	-	-
5	EMAIL_KONVEKSI	Varchar	50	-

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
6	USERNAME_KONVEKSI	Varchar	20	-
7	PASSWORD_KONVEKSI	Varchar	20	-
8	NO_KONVEKSI	Integer	-	-

C. Tabel Master *Upload Desain*

Nama Tabel : *Upload Desain*

Primary Key : ID_UPLOAD_DESAIN

Foreign Key : ID_PEMESANAN

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data *Upload Desain*

Tabel 3.3 Tabel Master *Upload Desain*

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_UPLOAD_DESAIN	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	ID_PEMESANAN	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	FOTO_DESAIN	Varchar	250	-

D. Tabel Master *Pemesanan*

Nama Tabel : *Pemesanan*

Primary Key : ID_PEMESANAN

Foreign Key : ID_TRANSAKSI, ID_KATEGORI, ID_JENIS_SABLON,
ID_PELANGGAN, ID_KONVEKSI

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data *Pemesanan*

Tabel 3.4 Tabel Master Data *Pemesanan*

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_PEMESANAN	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	ID_TRANSAKSI	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	ID_KATEGORI	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
4	ID_JENIS_SABLON	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>

5	ID_PELANGGAN	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
6	ID_KONVEKSI	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
7	QUANTITY	Integer	-	-
8	UKURAN	Varchar	3	-
9	TGL_PEMESANAN	Date	-	-
10	STTS_PENGIRIMAN	Varchar	20	-
11	HRG_PEMESANAN	Decimal	-	-
12	ALAMAT_PENGIRIMAN	Varchar	250	-
13	STTS_PEMESANAN	Varchar	20	-

E. Tabel Master Jenis Sablon

Nama Tabel : Jenis Sablon

Primary Key : ID_JENIS_SABLON

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Jenis Sablon

Tabel 3.5 Tabel Master Jenis Sablon

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_JENIS_SABLON	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	NAMA_JENIS_SABLON	Varchar	50	-
3	KETERANGAN_SABLON	Varchar	50	-

F. Tabel Transaksi

Nama Tabel : Transaksi

Primary Key : ID_TRANSAKSI

Foreign Key : ID_BUKTI TRANSFER

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Transaksi

Tabel 3.6 Tabel Transaksi

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_TRANSAKSI	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	ID_BUKTI_TRANSFER	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	TGL_TRANSAKSI	Date	-	-
4	NOMINAL	Decimal	-	-

G. Tabel Bukti Transfer

Nama Tabel : Bukti Transfer

Primary Key : ID_BUKTI_TRANSFER

Foreign Key : ID_TRANSAKSI

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Bukti Transfer

Tabel 3.7 Tabel Master Bukti Transfer

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_BUKTI_TRANSFER	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	ID_TRANSAKSI	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3	FOTO_BUKTI_TRANSFER	Varchar	250	-

H. Tabel Kategori

Nama Tabel : Kategori

Primary Key : ID_KATEGORI

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Kategori

Tabel 3.8 Tabel Kategori

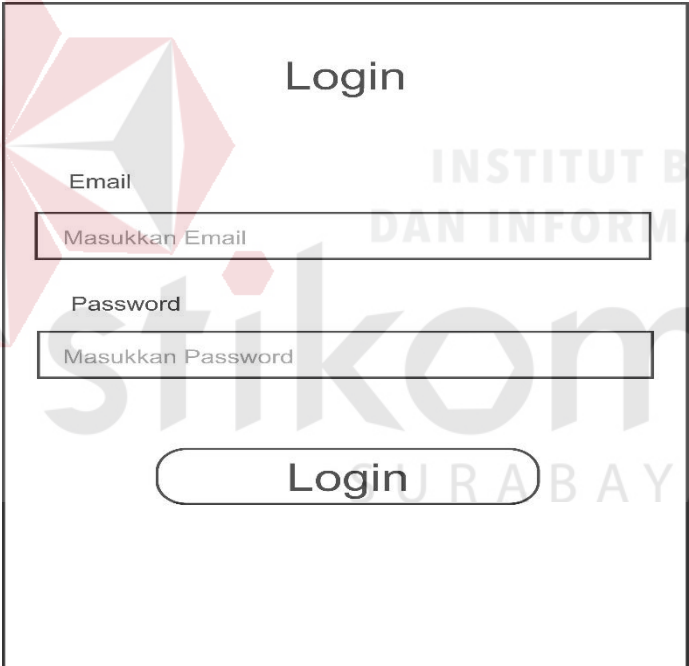
No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	ID_KATEGORI	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2	JENIS_BAJU	Varchar	50	-
3	KETERANGAN	Varchar	50	-

3.2.5 Desain Input/Output

Desain *input output* merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Dalam tahap ini *user* diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat.


A. Desain Halaman *Login*

Desain halaman *login* ini terdapat dua halaman, pertama halaman login *Customer* dan halaman login Konveksi. Desain halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.12 dan 3.13.



Gambar 3. 12 Halaman *Login Customer*

Pada halaman *login Customer* terdapat dua kolom, yaitu kolom *Email* dan *Password*. Apabila pengguna sudah memasukkan data *Email* dan *Password*, sistem akan melakukan pemeriksaan apakah data terdapat di *database*. Apabila benar maka mengarah ke halaman *dahboard* yang isinya sesuai dengan data yang dimasukkan.



The image shows a login form titled "Login". It contains two input fields: one for "Username" with the placeholder text "Masukkan Username", and one for "Password" with the placeholder text "Masukkan Password". Below these fields is a rounded rectangular button labeled "Login". The form is set against a light gray background with a faint watermark of a red and white geometric logo and the text "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA" on the left side.

Gambar 3. 13 Halaman *Login* Konveksi

Pada halaman *login* Konveksi terdapat dua kolom, yaitu kolom *Username* dan *Password*. Apabila pihak Konveksi sudah memasukkan data *Username* dan *Password*, sistem akan melakukan pemeriksaan apakah data terdapat di *database*. Apabila benar maka mengarah ke halaman *dahboard* yang isinya sesuai dengan data yang dimasukkan.

B. Desain Halaman *Registrasi*

Desain halaman *Registrasi* ini terdapat dua halaman, pertama halaman *Registrasi Customer* dan halaman *Registrasi Konveksi*. Desain halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.14 dan 3.15.



The image shows a user registration form titled "Sign Up". It contains the following fields and labels:

- Nama**: Input field with placeholder text "Masukkan Nama".
- Jenis Kelamin**: Input field with placeholder text "Masukkan Jenis Kelamin".
- No Telepon**: Input field with placeholder text "Masukkan No Telepon".
- Alamat**: Input field with placeholder text "Masukkan Alamat".
- Email**: Input field with placeholder text "Masukkan Email".
- Password**: Input field with placeholder text "Masukkan Password".

At the bottom of the form is a rounded rectangular button labeled "Sign Up".

Watermark: INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 3. 14 Halaman *Registrasi Customer*

Pada halaman *Registrasi Customer* terdapat enam kolom, yaitu kolom nama, jenis kelamin, no telepon, alamat, *email*, *password*. Apabila pengguna sudah memasukkan data yang diperlukan untuk *registrasi*, sistem akan menyimpan data hasil inputan pengguna di *database*.

Daftar Konveksi

Nama Konveksi

Masukkan Nama Konveksi

Alamat

Masukkan Alamat

No Telepon

Masukkan No Telepon

Email

Masukkan Email

Username

Masukkan Username

Password

Masukkan Password

No Rekening

Masukkan No Rekening

Foto

Choose file No file choosen

Profil

Masukkan Profil

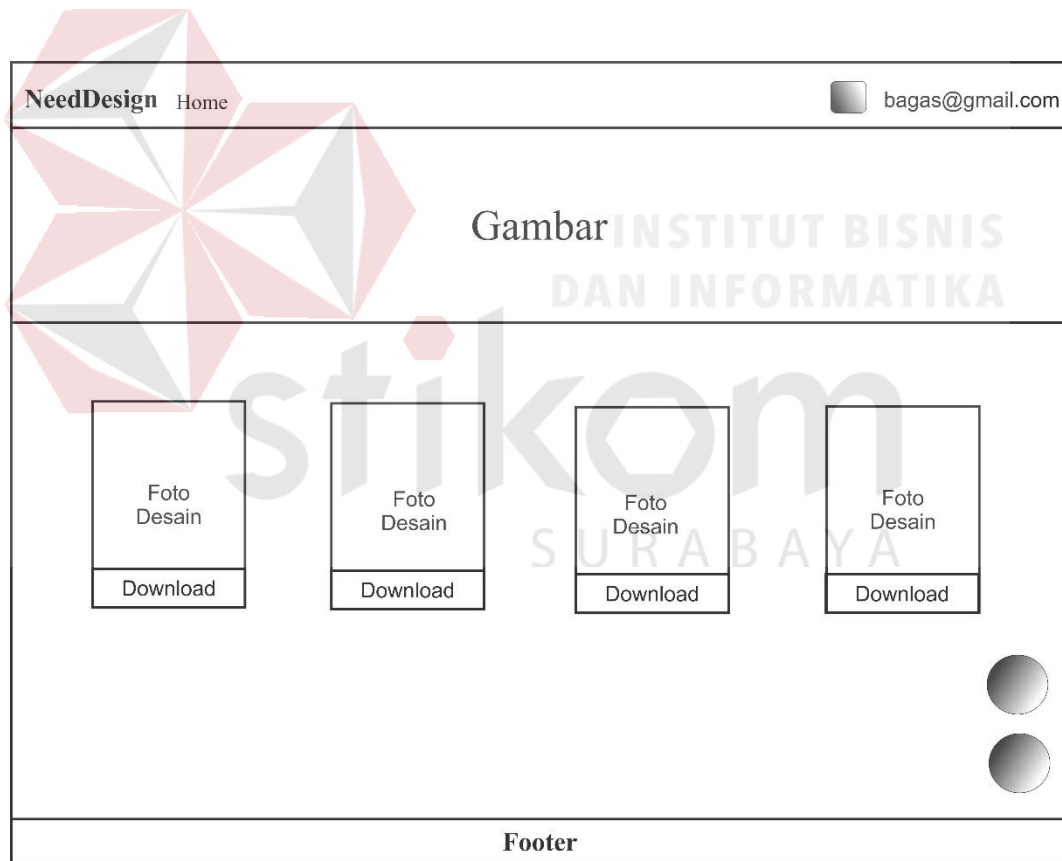
Daftar

Gambar 3. 15 Halaman *Registrasi* Konveksi

Pada halaman *Registrasi* Konveksi terdapat sembilan kolom, yaitu kolom nama konveksi, alamat, no telepon, *email*, *username*, *password*, no rekening, foto, profil. Apabila pihak konveksi sudah memasukkan data yang diperlukan untuk *registrasi* konveksi, sistem akan menyimpan data hasil inputan di *database*.

C. Desain Halaman Utama

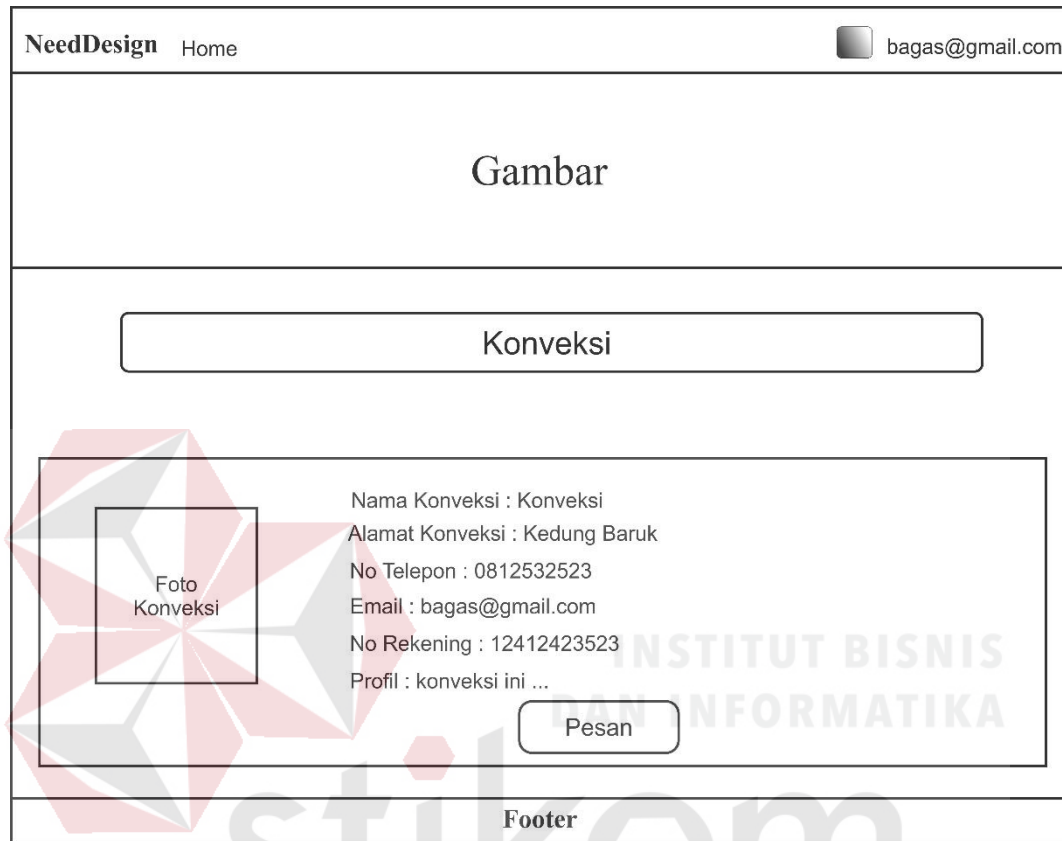
Desain halaman utama ini terdapat dua halaman, pertama halaman utama *customer* dan halaman utama Konveksi. Desain halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.16. dan 3.17.



Gambar 3. 16 Halaman Utama *Customer*

Pada halaman Utama *Customer* akan menampilkan tampilan foto desain baju agar *customer* memiliki banyak referensi, jika ingin melakukan cetak baju di

konveksi. Dan juga terdapat 2 *bubble* menu yang memiliki fungsi upload desain baju dan menuju ke halaman *list* konveksi.



NeedDesign Home bagas@gmail.com

Gambar

Konveksi

Foto Konveksi

Nama Konveksi : Konveksi
 Alamat Konveksi : Kedung Baruk
 No Telepon : 0812532523
 Email : bagas@gmail.com
 No Rekening : 12412423523
 Profil : konveksi ini ...

Pesan

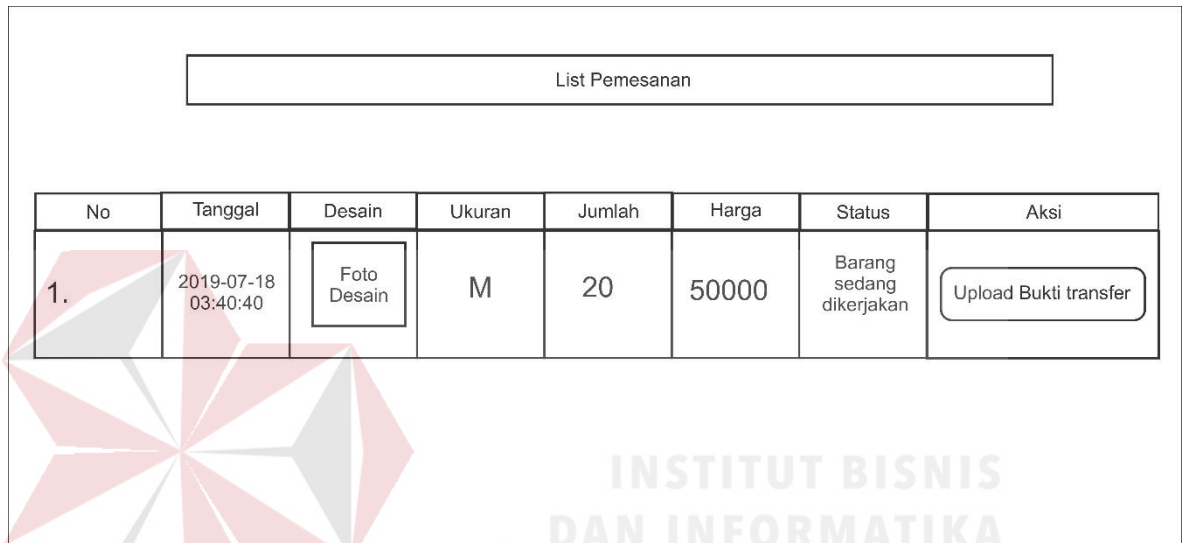
Footer

Gambar 3. 17 Halaman Utama Konveksi

Pada halaman Utama Konveksi akan menampilkan tampilan detail informasi konveksi yang berisi nama konveksi, alamat konveksi, no telepon, email, no rekening, profil. Dan *customer* dapat melakukan pemesanan barang pada konveksi

D. Desain Halaman *List Pemesanan Customer*

Desain halaman ini berfungsi untuk melihat data pemesanan yang sudah diinputkan *customer*. Desain halaman *list Pemesanan Customer* dapat dilihat pada Gambar 4.18.



No	Tanggal	Desain	Ukuran	Jumlah	Harga	Status	Aksi
1.	2019-07-18 03:40:40	Foto Desain	M	20	50000	Barang sedang dikerjakan	Upload Bukti transfer

Gambar 3. 18 Halaman *List Pemesanan Customer*

Pada halaman ini *customer* dapat melihat data pemesanan yang sudah dilakukan, dan pada halaman ini *customer* dapat meng-*upload* bukti transfer untuk melakukan pembayaran data pemesanan.

E. Halaman *List Pemesanan Konveksi*

Desain halaman ini pihak konveksi dapat melihat data pemesanan yang sudah diinputkan *customer*. Desain halaman *list Pemesanan Konveksi* dapat dilihat pada Gambar 3.19.

List Pemesanan							
No	Tanggal	Desain	Ukuran	Jumlah	Harga	Status	Aksi
1.	2019-07-18 03:40:40	Foto Desain	M	20	50000	Barang sedang dikerjakan	<div>Konfirmasi</div> <div>Konfirmasi bukti transfer</div>

Gambar 3. 19 *List Pemesanan Konveksi*

Pada halaman ini pihak konveksi dapat melihat data pemesanan yang sudah dilakukan oleh *customer*, dan pada halaman ini pihak konveksi dapat memberikan konfirmasi harga pemesanan, dan juga dapat memberi konfirmasi bukti transfer bahwa bukti transfer telah diterima.

F. Desain Halaman Konfirmasi Harga

Desain halaman ini pihak konveksi dapat memberikan konfirmasi harga pemesanan . Desain halaman konfirmasi harga dapat dilihat pada Gambar 3.20.

Konfirmasi Harga

X

Masukkan harga

Konfirmasi

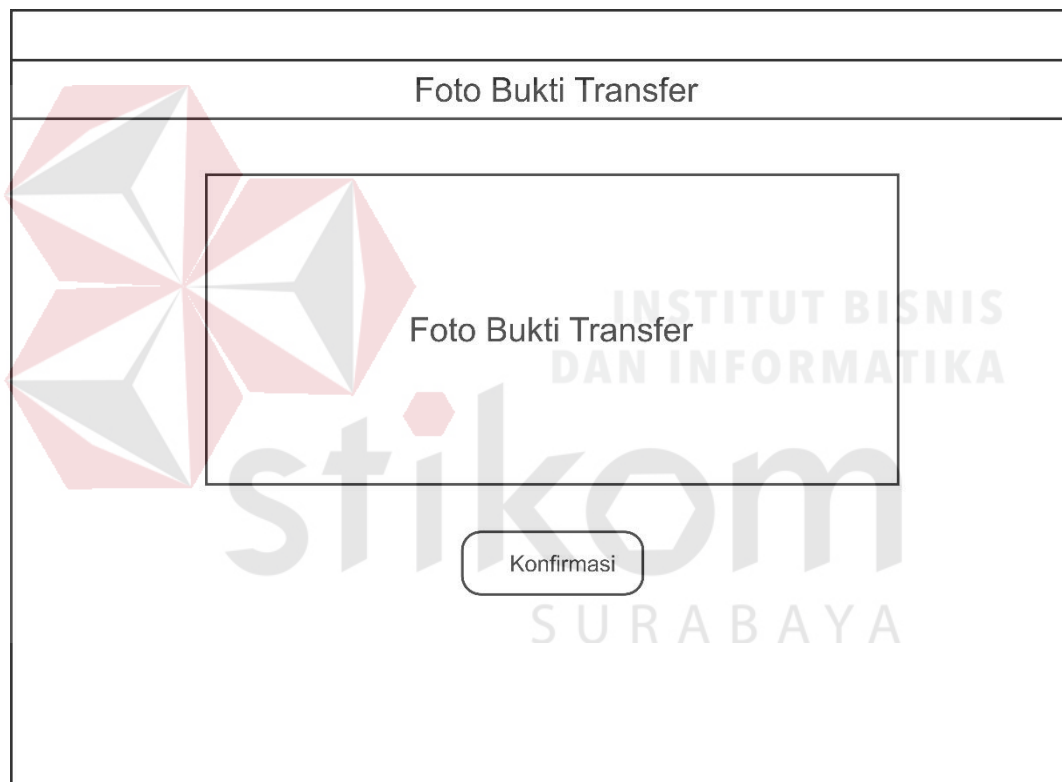
Gambar 3. 20 Halaman Konfirmasi Harga

Pada halaman ini pihak konveksi dapat memberikan konfirmasi harga pemesanan yang telah diinputkan oleh *customer*.

G. Desain Halaman Bukti *Transfer*

Desain halaman ini pihak konveksi dapat melihat foto bukti *transfer*.

Desain halaman bukti *transfer* dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3. 21 Desain Halaman Bukti *Transfer*

Pada halaman ini berfungsi untuk melihat hasil foto bukti *transfer* yang telah dikirim oleh *customer*.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Sistem yang Digunakan

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi Sistem Informasi Penjualan Barang Elektronik yaitu:

a. Software Pendukung

Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Distribusi Dokumen Perpajakan ini, yaitu:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 8.1
2. XAMPP versi 3.1.0
3. Notepad ++ versi 7.5.6

b. Hardware Pendukung

Beberapa perangkat keras yang dibutuhkan dalam Sistem Informasi Manajemen Distribusi Dokumen Perpajakan ini, yaitu:

1. Prosesor Intel Core i3-3110M 2.40 Ghz atau lebih tinggi
2. Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi
3. Hardisk 100 Gb

4.2 Cara Setup Program

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap instalasi perangkat lunak. Berikut langkah-langkah instalasinya:

- a. Install XAMPP versi 3.1.0 pada komputer yang digunakan.
- b. Install Notepad ++ versi 7.5.6 pada komputer yang digunakan.
- c. Salin folder xampp/htdocs/tokonline/.

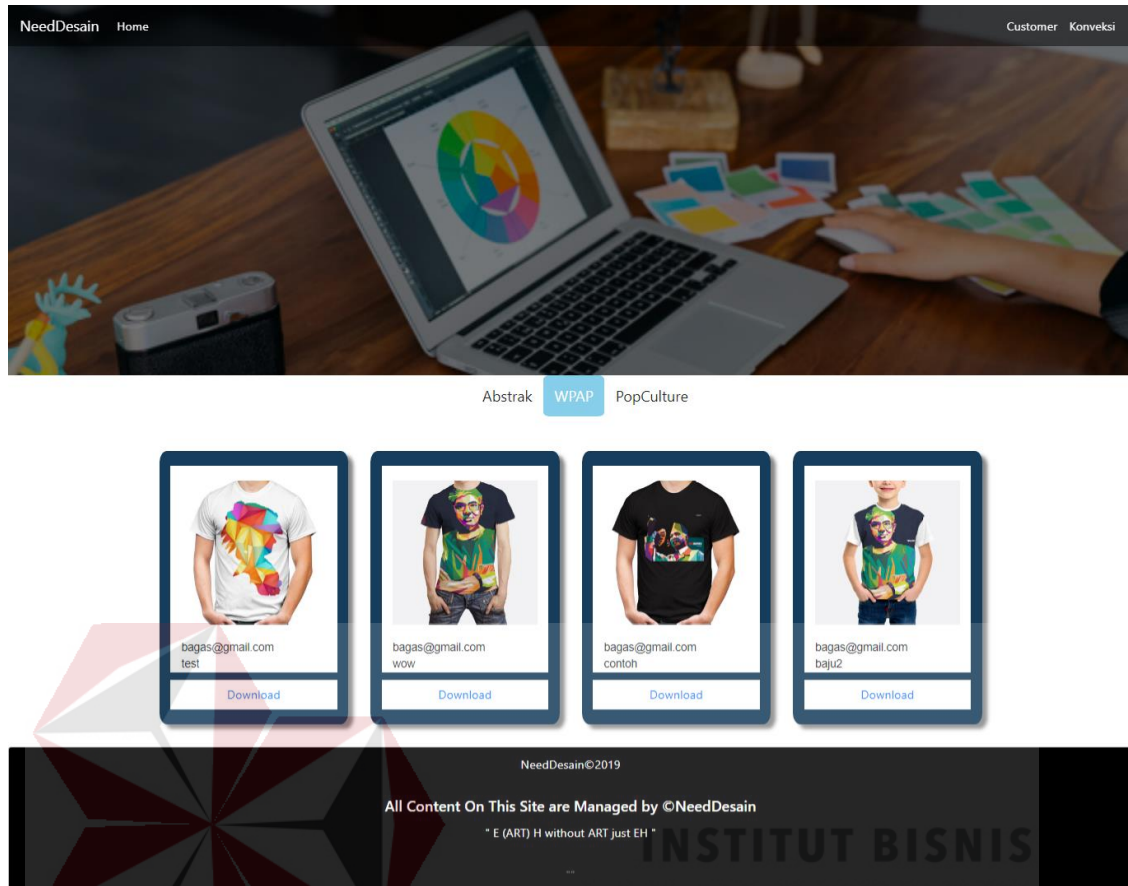
- d. Buka XAMPP, klik tombol *start* pada Apache dan Mysql.
- e. Buka browser dan ketik localhost/phpmyadmin/.
- f. Buat database baru bernama toko, kemudian impor file db_toko.sql pada folder xampp/htdocs/tokonline/.
- g. Buka browser dan ketik localhost/tokonline/.

4.3 Penjelasan Pemakaian Program

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi “*NeedDesign*”. Adapun penjelasannya akan dijabarkan pada sub bab dibawah ini.

4.3.1 Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman awal yang muncul apabila pengguna ingin mengakses aplikasi “*NeedDesign*”. Di halaman utama Aplikasi “*NeedDesign*” ini pengguna akan ditampilkan berbagai contoh desain baju yang dapat digunakan pengguna sebagai referensi untuk melakukan pemesanan baju di konveksi, fitur ini bernama *sharing design* dimana fitur ini dapat digunakan pengguna tanpa melalui proses login terlebih dahulu. Di fitur ini pengguna dapat mengunduh gambar desain baju sebagai referensi dalam melakukan pemesanan baju. Halaman utama digambarkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Utama

4.3.2 Halaman *Sign Up Customer*

Halaman *Sign Up Customer* digunakan untuk pengguna aplikasi mendaftar sebagai *customer* agar bisa menggunakan fitur yang tersedia di aplikasi “NeedDesign” seperti *sharing design* dan pemesanan barang. Di halaman ini terdapat form yang berisi nama, jenis kelamin, no telepon, alamat, email, dan password. Halaman *Sign Up* digambarkan pada Gambar 4.2.

Sign Up

Nama
Masukkan Nama

Jenis Kelamin
Laki - Laki

No Telepon
Masukkan No Telepon

Alamat
Masukkan Alamat

Email
Masukkan Email

Password
Masukkan Password

SIGN UP

BACK

Gambar 4. 2 Halaman *Sign Up Customer*

4.3.3 Halaman Daftar Konveksi

Halaman Daftar Konveksi digunakan pihak konveksi untuk mendaftarkan bisnis konveksinya di aplikasi “*NeedDesign*”, di halaman tersebut pihak konveksi harus mengisi data-data konveksi di form yang berisi nama konveksi, alamat, no telepon, email, *username*, *password*, no rekening, foto, profil agar dapat menerima order pemesanan *printing* baju secara *online*. Halaman daftar konveksi digambarkan pada Gambar 4.3.

Daftar Konveksi

Nama Konveksi
Masukkan Nama

Alamat
Masukkan Alamat

No Telepon
Masukkan No Telepon

Email
Masukkan Email

Username
Masukkan Username

Password
Masukkan Password

No Rekening
Masukkan No Rekening

Foto
Choose File No file chosen

Profil
Masukkan Profil

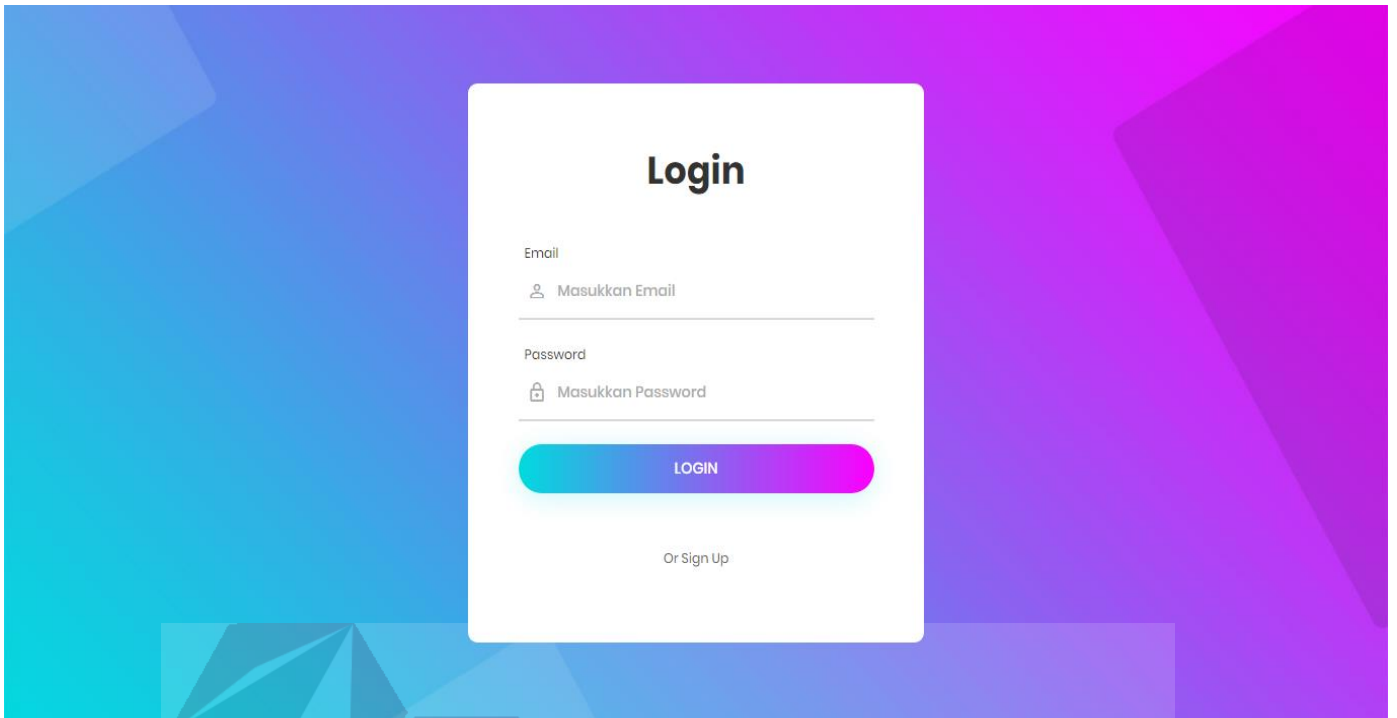
DAFTAR

BACK

Gambar 4. 3 Halaman Daftar Konveksi

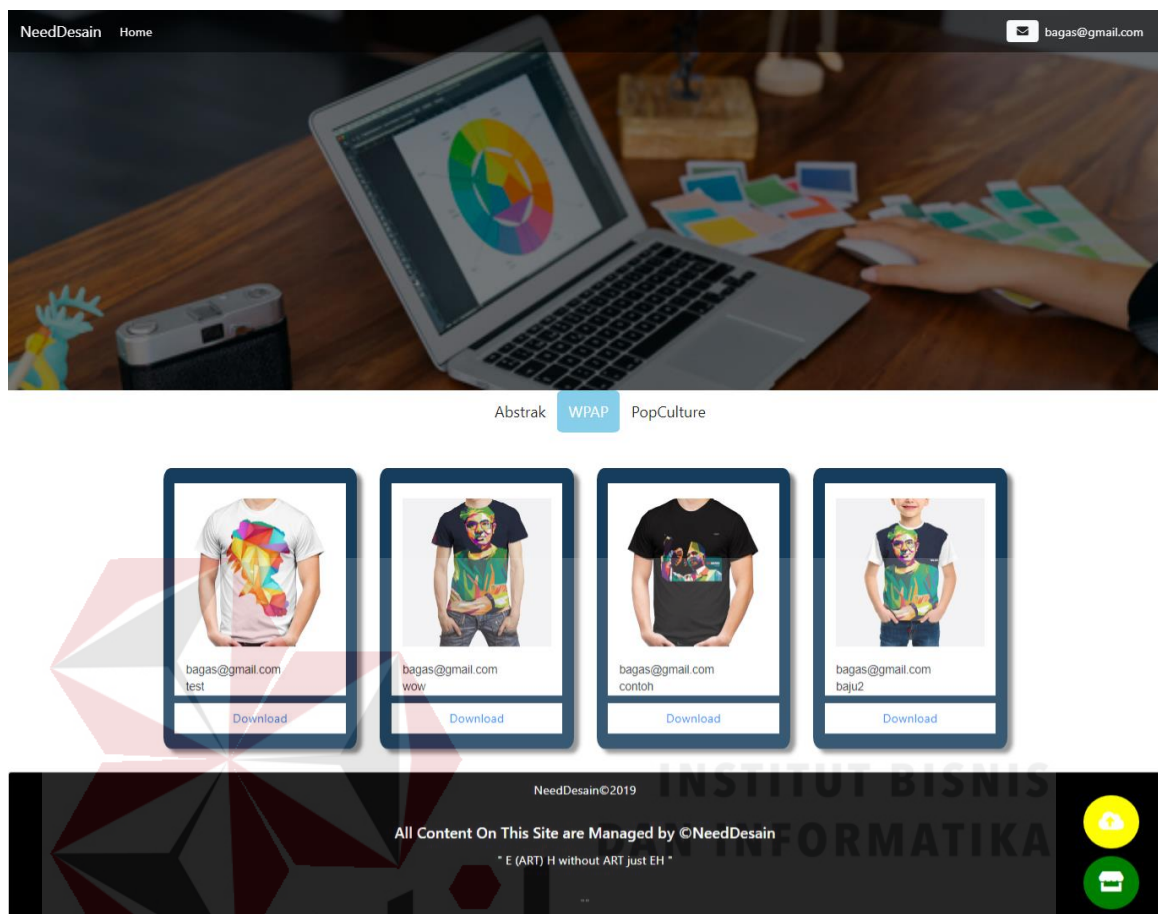
4.3.4 Halaman *Login* dan *Dashboard Customer*

Halaman login merupakan halaman yang muncul apabila pengguna aplikasi ingin menggunakan fitur-fitur aplikasi. Aplikasi “NeedDesign” ini mengharuskan pelanggan untuk melakukan login dengan memasukkan *Email* dan *Password* yang terdaftar pada database. Apabila data yang dimasukkan benar, maka pelanggan akan diarahkan ke Halaman utama dan dapat melakukan segala aktifitas pemesanan. Halaman login digambarkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Halaman *Login Customer*

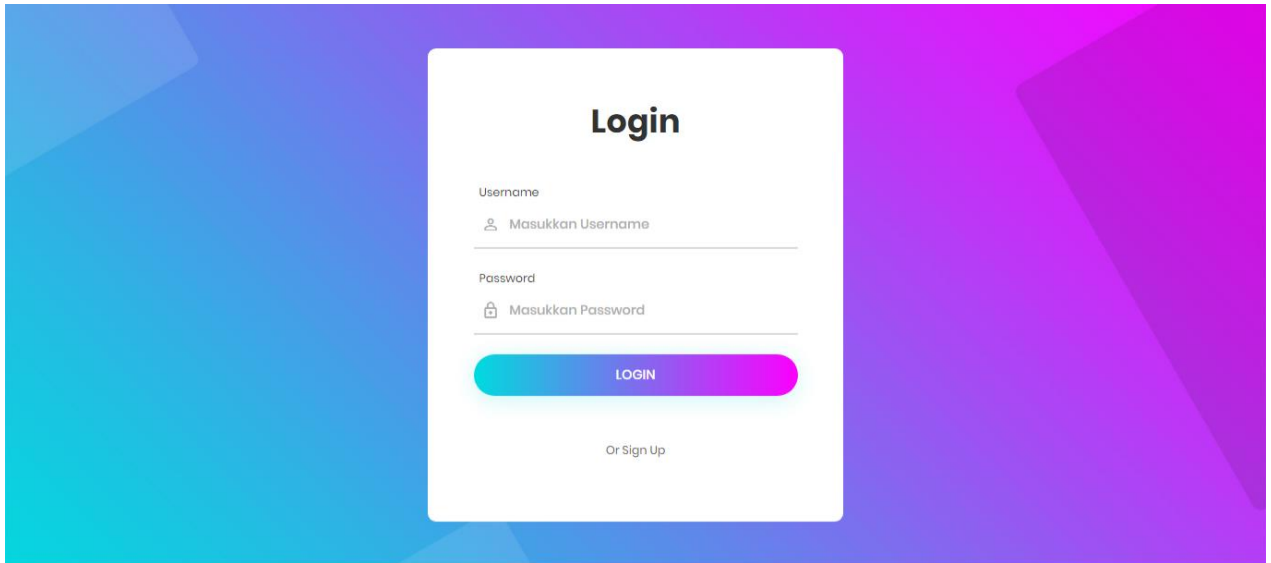
Halaman dashboard merupakan halaman lanjutan yang terbuka setelah pengguna melakukan proses autentifikasi *login* sebagai *customer*, halaman ini memiliki tampilan menu *sharing design* dan terdapat dua *bubble menu* yang memiliki fungsi *upload design*, dan menuju halaman konveksi. Fitur *sharing design* berguna untuk para *customer* yang ingin membagikan hasil karya desain bajunya dengan cara menekan tombol *bubble menu* bagian *upload design* untuk digunakan sebagai referensi *customer* lain dalam mencetak baju di konveksi. Halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Halaman *Dashboard Customer*

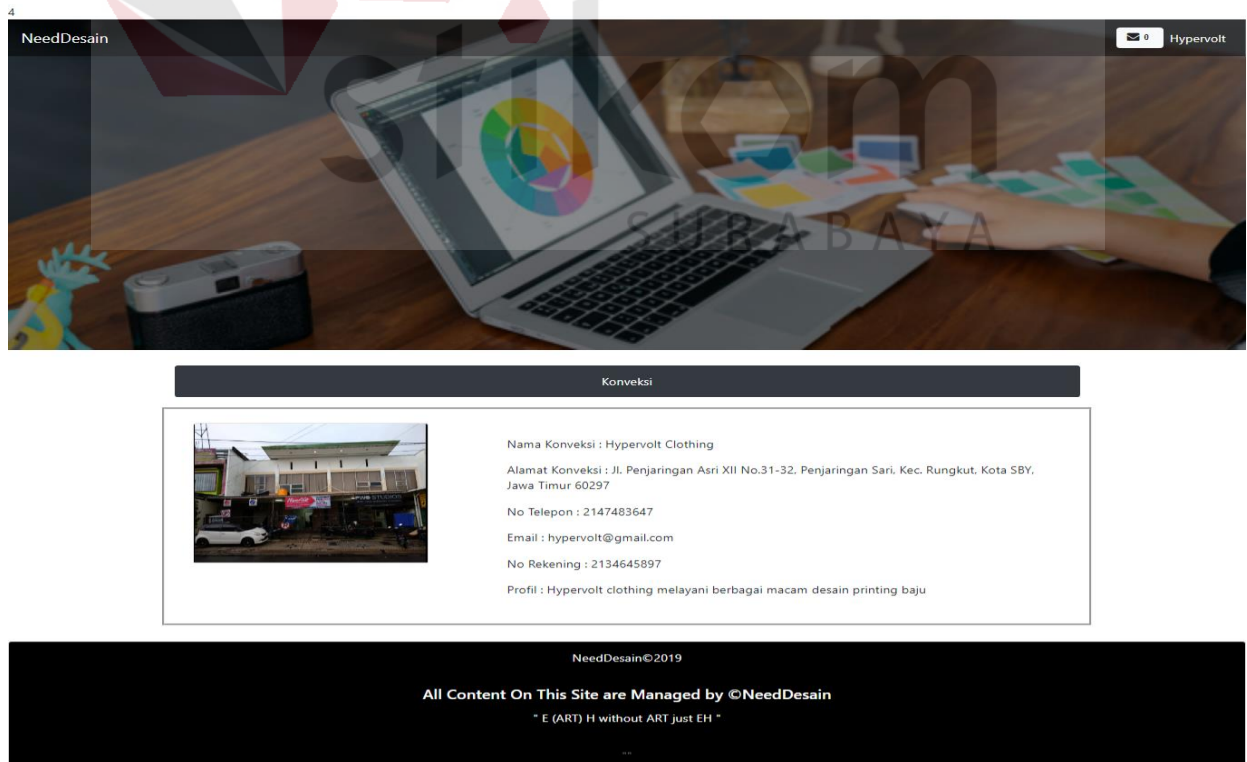
4.3.5 Halaman *Login* dan *Dashboard Konveksi*

Halaman login merupakan halaman yang muncul apabila pihak konveksi ingin mengakses detail informasi konveksi. Aplikasi “*NeedDesign*” ini mengharuskan pihak konveksi untuk melakukan login dengan memasukkan *Username* dan *Password* yang terdaftar pada database. Apabila data yang dimasukkan benar, maka pihak konveksi akan diarahkan ke Halaman utama. Halaman login digambarkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Halaman *Login* Konveksi

Halaman dashboard merupakan halaman lanjutan yang terbuka setelah pihak konveksi melakukan proses autentifikasi *login* sebagai konveksi. Halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.7.



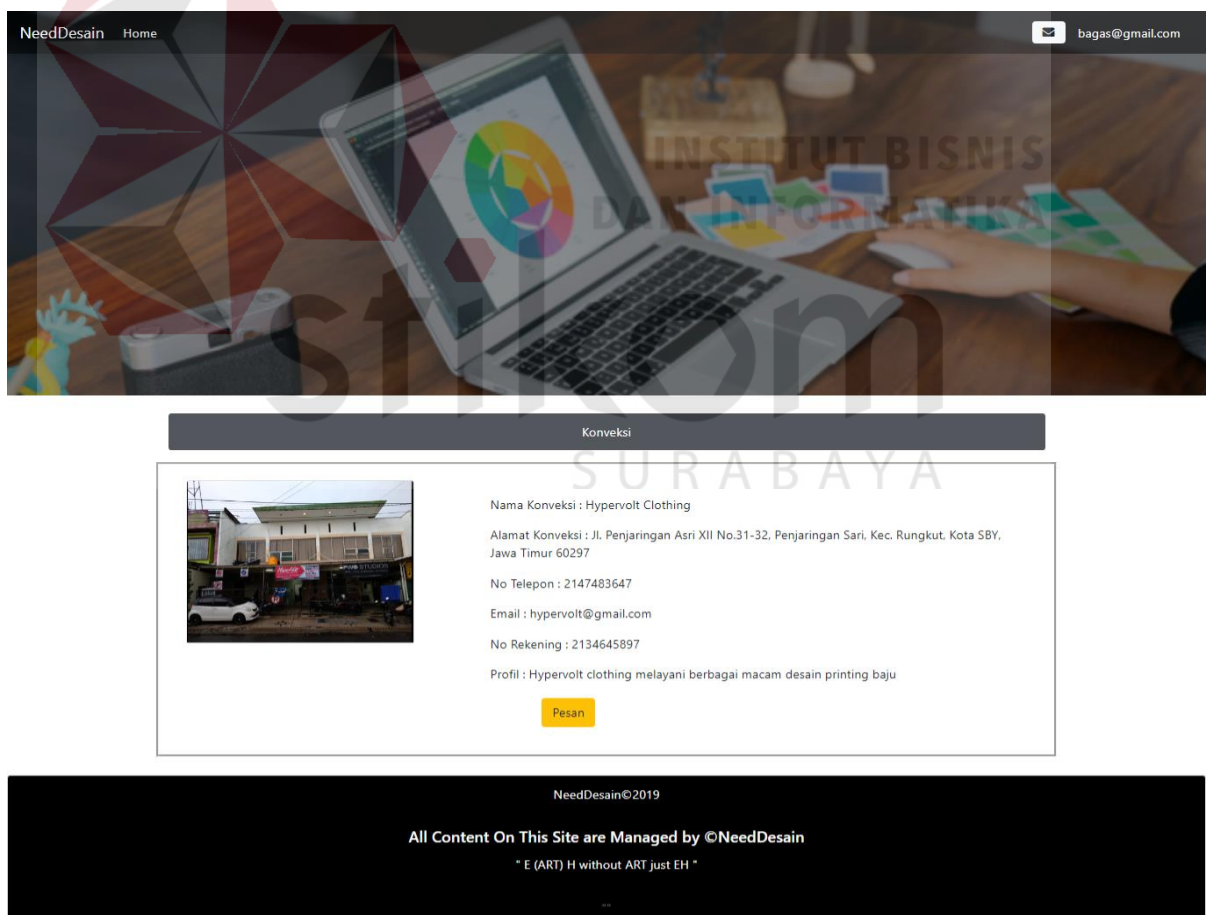
Gambar 4. 7 Halaman Utama Konveksi

4.3.6 Halaman Pemesanan

Halaman Pemesanan merupakan halaman untuk *customer* melakukan proses pemesanan printing baju. Pada proses pemesanan dibagi menjadi 2 tahap yaitu: 1. Pilih Konveksi , 2. Detail Pemesanan. Dimana tiap tahapan akan dijelaskan seperti dibawah ini.

1. Pilih Konveksi

Pada tahapan pertama pengguna akan memilih konveksi yang ingin melakukan proses pemesanan printing baju. Halaman Konveksi dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4. 8 Halaman Konveksi

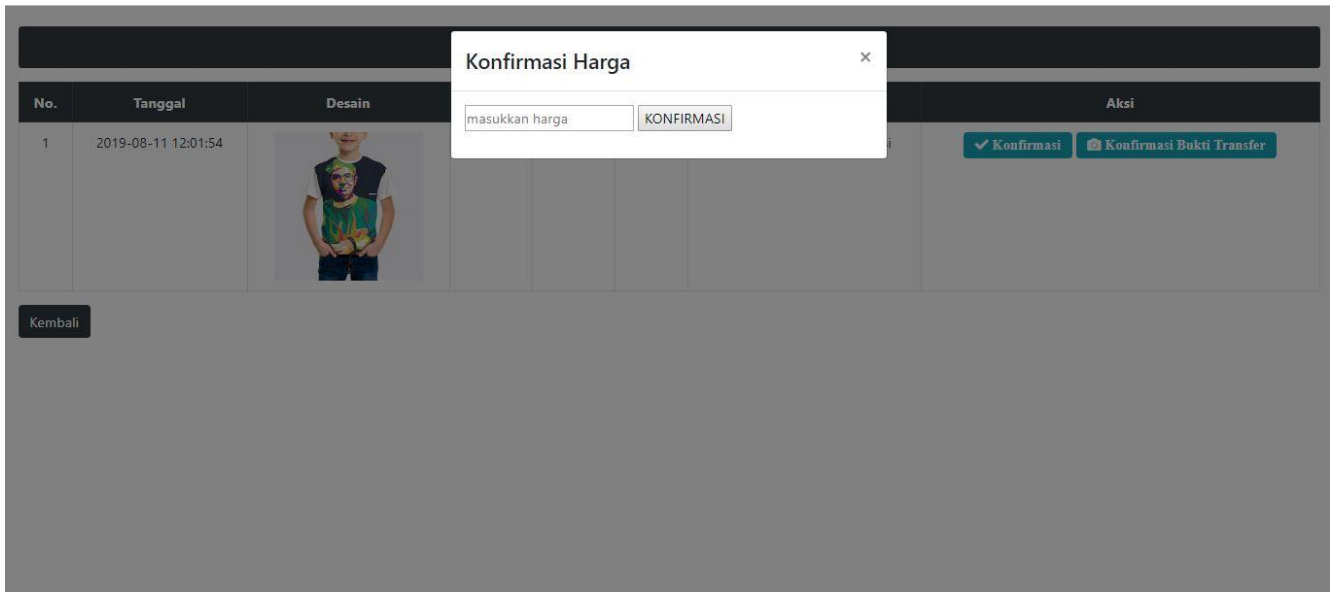
2. Detail Pemesanan

Pada tahapan ini *customer* menginputkan data – data yang diperlukan untuk melakukan pemesanan. Di halaman tersebut terdapat *form* antara lain: ukuran, tanggal pemesanan, foto desain, jumlah. Halaman pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.9.

Gambar 4. 9 Halaman Pemesanan

4.3.7 Halaman Konfirmasi Harga

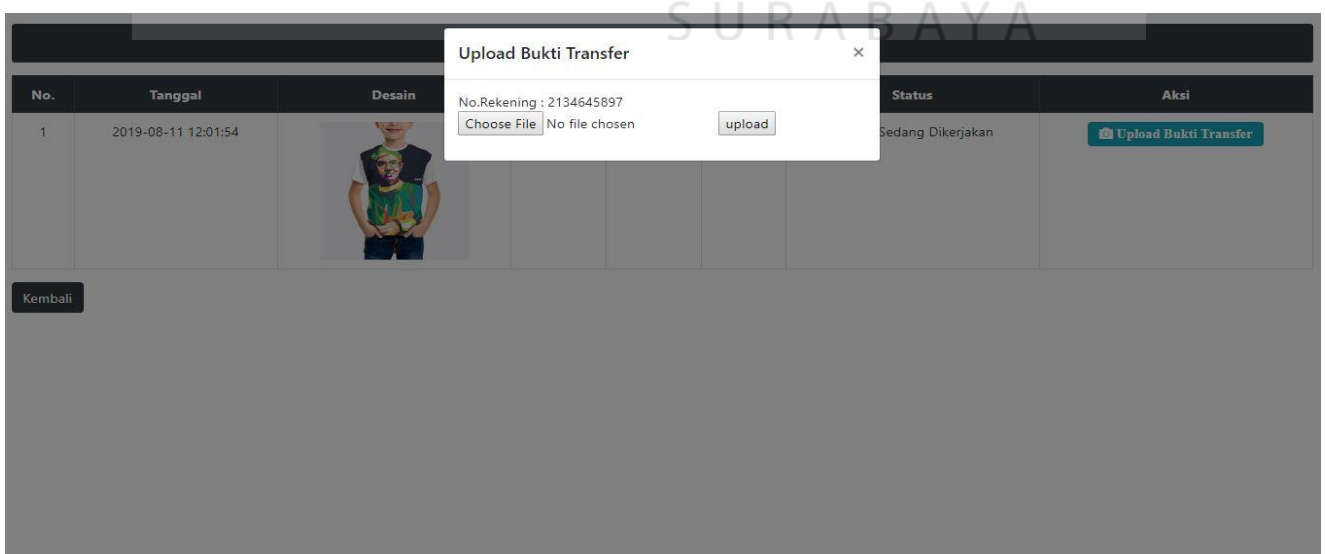
Halaman Konfirmasi Harga ini menampilkan detail pemesanan yang telah dilakukan oleh *customer*, dan di halaman ini pihak konveksi memberikan konfirmasi harga agar pemesanan dapat diproses. Halaman konfirmasi dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Halaman Konfirmasi Harga

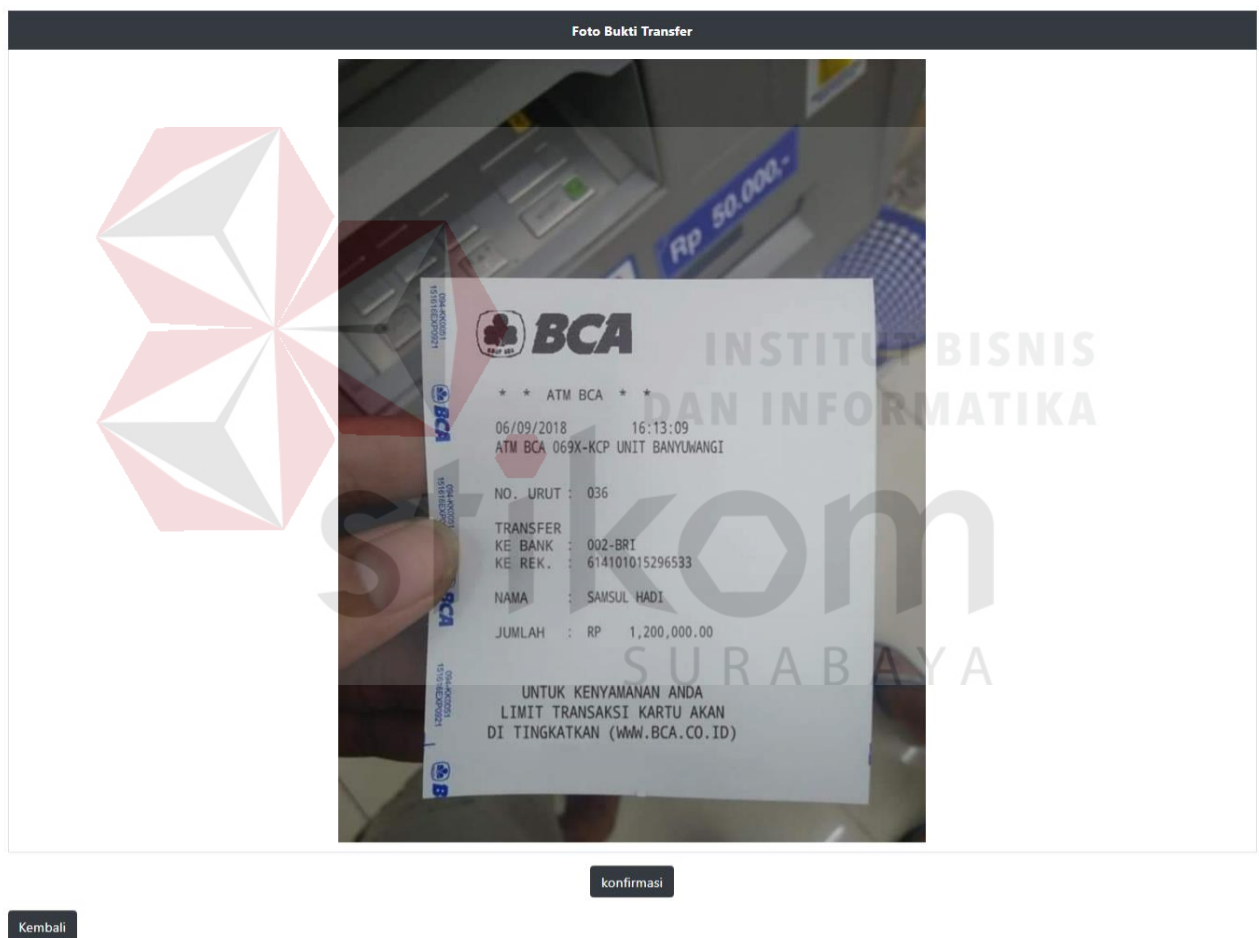
4.3.8 Halaman *Upload Bukti Transfer*

Halaman ini menampilkan detail pemesanan printing baju yang telah dilakukan oleh *customer*. Dan di halaman ini *customer* dapat mengupload bukti transfer dengan mengklik *button* upload. Halaman *upload* dapat dilihat pada Gambar 4.11.

Gambar 4. 11 Halaman *Upload*

4.3.9 Halaman Konfirmasi Bukti *Transfer*

Halaman ini menampilkan foto bukti *transfer* pemesanan yang telah dikirim *customer*, dan dihalaman ini pihak konveksi dapat memberi konfirmasi ke *customer*. Dan pemesanan barang pun dapat diproses. Halaman konfirmasi bukti *transfer* dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Halaman Konfirmasi Bukti *Transfer*

4.3.10 Halaman Laporan

Halaman ini menampilkan laporan detail pemesanan barang. Dan dihalaman ini pihak konveksi dapat men-*download* informasi detail pemesanan barang dan data tersebut langsung dikonversi ke *file* PDF. Halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 4.13.

PDF
Search:

No.	No Transaksi	Tanggal	Nama Pelanggan	Quantity	Ukuran	Harga
1	3	2019-08-12 09:22:06	Bagas	10	M_dewasa	0
2	4	2019-08-12 10:35:13	Wiratama	20	M_dewasa	35000
Grand Total						Rp. 35000

Showing 1 to 2 of 2 entries
Previous 1 Next

Kembali



Gambar 4. 13 Halaman Laporan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rancang bangun aplikasi yang telah dibuat dapat disimpulkan:

1. Aplikasi “*NeedDesign*” berbasis website dapat membantu *customer* dalam menemukan informasi tempat konveksi printing.
2. Aplikasi “*NeedDesign*” yang dibangun dapat menerima order secara *online*.

5.2 Saran

Berdasarkan aplikasi yang sudah dihasilkan oleh penulis, saran yang diberikan oleh penulis untuk aplikasi “*NeedDesign*” yaitu.

Aplikasi “*NeedDesign*” nantinya dapat dikembangkan dengan menambah fitur Google Maps lokasi konveksi agar informasi konveksi lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Safaat H, Nazrudin. 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Edisi Revisi. Bandung: Informatika.
- Sutarman. 2012. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutarman. 2012. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Bumi Aksara..
- Pressman, R.S. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi.
- Kusrianto, Adi. 2012. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- M Rudianto, Arief. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan *PHP* dan *MySql.C.V* ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Kendall, K.K. 2009. Analisa dan Perancangan Sistem. Jakarta: Prehallindo.
- M Rudianto, Arief. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan *PHP* dan *MySql.C.V* ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Jogiyanto, H. 2009. Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wicaksono, S. R. 2013. Interaksi Manusia dan Komputer. Surabaya: STIKOM Surabaya.