



RANCANG BANGUN APLIKASI *UPGRADE OWNER* PADA  
SEVENTH\_SOFT KOMPUTINDO

**KERJA PRAKTIK**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh :

**RAYHAN SABIAN**

**17410100144**

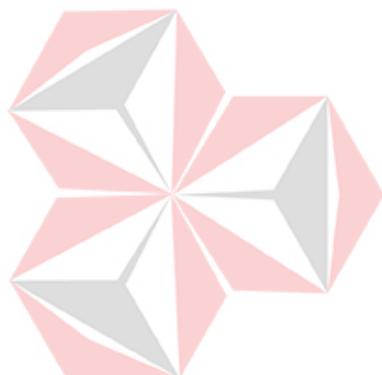
---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**  
**2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *UPGRADE OWNER* PADA  
SEVENTH\_SOFT KOMPUTINDO**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



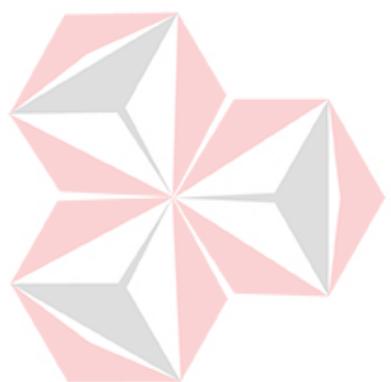
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Disusun Oleh :  
Nama : RAYHAN SABIAN  
NIM : 17410100144  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
*"Keep Moving Forward"*



*Kupersembahkan ke Ibunda dan Ayah tercinta,  
serta semua orang yang menyayangiku*

## LEMBAR PENGESAHAN

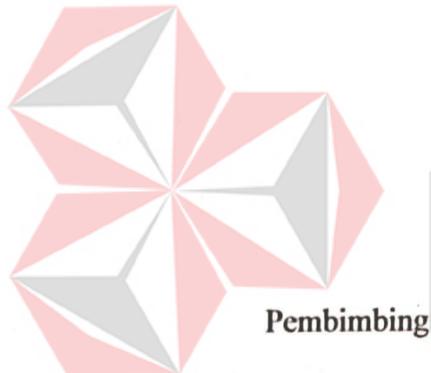
### RANCANG BANGUN APLIKASI *UPGRADE OWNER PADA* SEVENTHSOFT KOMPUTINDO

Laporan Kerja Praktik oleh

**Rayhan Sabian**

NIM : 17410100144

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

Disetujui :

Penyelia

Digitally signed by I  
Gusti Ngurah Alit  
Widana Putra  
Date: 2022.01.14  
13:59:23 +07'00'

**I Gusti Ngurah Alit W.P., S.T., M.Eng.**

NIDN. 0805058602

Surabaya, 10 Desember 2021

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



**Eko Pranotodarmo**

Programmer

Digitally signed  
by Juliano  
Date: 2022.01.14  
20:17:24 +07'00'

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik Sukmaaji  
DN: cn=Anjik Sukmaaji,  
o=Universitas Dinamika, ou=Prodi  
S1 Sistem Informasi,  
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2022.01.17 09:04:53 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader version:  
2021.01.20039

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

NIDN. 0731057301

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Rayhan Sabien**  
NIM : **17410100144**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI UPGRADE OWNER  
PADA SEVENTHSOFT KOMPUTINDO**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (**Non-Exclusive Royalty Free Right**) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 28 Oktober 2021



Rayhan Sabien  
NIM : 17410100144

## **ABSTRAK**

Seventhsoft Komputindo merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan software atau biasa disebut *software house*. Seventhsoft Komputindo memiliki spesialisasi dalam pembuatan *software*, yaitu *software accounting* salah satunya adalah *Point of Sales* (PoS). Dalam melakukan transaksinya, Seventhsoft Komputindo menggunakan sistem berlangganan. Sistem berlangganan yang dimaksud adalah pelanggan mendapatkan aplikasi demo terlebih dahulu atau aplikasi gratis, lalu untuk mendapatkan akses terhadap fitur-fitur aplikasi secara keseluruhan pelanggan harus melakukan pembayaran berlangganan terlebih dahulu. Dalam melakukan pengubahan pelanggan dari aplikasi versi demo menjadi aplikasi *full version*, bagian *programmer* masih melakukannya secara manual dengan mengubah akses pelanggan di *database*.

Tujuan kerja praktik ini adalah untuk mempermudah *staff programmer* untuk melakukan *upgrade* pelanggan dari sebelumnya hanya dapat mengakses aplikasi versi *demo* menjadi pelanggan dapat mengakses aplikasi *full version*.

Hasil kerja praktik ini adalah pembuatan aplikasi untuk melakukan *upgrade owner* dengan mudah yang dapat membantu *staff programmer* dalam melakukan peningkatan status pelanggan atau hak akses pelanggan yang ada di Seventhsoft Komputindo.

**Kata Kunci** : aplikasi, demo, *full version*, *upgrade*.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Upgrade Owner pada Seventhsoft Komputindo” ini dapat diselesaikan. Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M. Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1
3. I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng. selaku Dosen pembimbing
4. Mas Eko Pranotodarmo selaku Programmer dari Seventhsoft Komputindo yang membimbing kami.
5. Teman-teman tercinta yang memberikan motivasi penulis dalam melaksanakan kerja praktik ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik

ini terdapat banyak kekurangan, Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak

Surabaya, 28 Oktober 2021



Rayhan Sabian



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

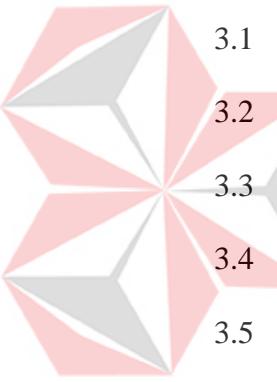
## DAFTAR ISI

### **Halaman**

ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah.....	2
1.4    Tujuan .....	2
1.5    Manfaat .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM.....	4
2.1    Profil Perusahaan .....	4
2.2    Logo PT. Anugrah Putra Kharisma.....	5
2.3    Visi .....	5
2.4    Misi .....	5
2.5    Struktur Organisasi.....	6
2.6    Tugas dan Wewenang .....	6
2.6.1 <i>Owner</i> .....	6
2.6.2 <i>Manager</i> .....	6
2.6.3    Ketua Tim <i>Marketing</i> .....	7



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



2.6.4	<i>Tim Marketing</i> .....	7
2.6.5	Ketua Tim <i>Support</i> .....	7
2.6.6	Tim <i>Support</i> .....	7
2.6.7	Ketua Tim <i>Programmer</i> .....	7
2.6.8	Tim <i>Programmer</i> .....	8
2.6.9	Ketua Tim <i>Trainer</i> .....	8
2.6.10	Tim <i>Trainer</i> .....	8
2.6.11	Ketua Tim Teknisi.....	8
2.6.12	Tim Teknisi .....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....		9
3.1	<i>Software House</i> .....	9
3.2	<i>Website</i> .....	9
3.3	<i>Database</i> .....	10
3.4	PHP .....	11
3.5	HTML .....	11
3.6	MySQL.....	12
3.7	Heidi SQL .....	13
3.8	Apache.....	13
3.9	XAMPP .....	14
3.10	Codeigniter 3 .....	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....		16
4.1	Analisis Sistem.....	16
4.1.1	Idenfitikasi Masalah .....	16
4.1.2	Spesifikasi Aplikasi.....	17



4.2	Perancangan Sistem .....	17
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	18
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> .....	19
4.2.3	<i>Flow of Event</i> .....	22
4.2.4	<i>Sequence Diagram</i> .....	26
4.2.5	<i>Class Diagram</i> .....	30
4.3	Desain <i>User Interface</i> .....	31
4.3.1	<i>User Interface Login</i> .....	31
4.3.2	<i>User Interface Halaman Upgrade Owner</i> .....	32
4.3.3	<i>User Interface Logout</i> .....	33
4.3.4	<i>User Interface Fungsi Upgrade Owner</i> .....	34
4.3.5	<i>User Interface Ubah Password</i> .....	36
BAB V	PENUTUP.....	38
5.1	Kesimpulan .....	38
5.2	Saran.....	38
	DAFTAR PUSTAKA .....	39
	LAMPIRAN .....	41

## **DAFTAR TABEL**

	<b>Halaman</b>
Tabel 4. 1 <i>Flow of Event Login</i> .....	22
Tabel 4. 2 <i>Flow of Event Update Owner</i> .....	23
Tabel 4. 3 <i>Flow of Event Ubah Password</i> .....	24



## DAFTAR GAMBAR

### **Halaman**

Gambar 2. 1 Gedung Seventhsoft Komputindo .....	4
Gambar 2. 2 Logo Seventhsoft Komputindo .....	5
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Seventhsoft Komputindo.....	6
Gambar 4. 1 <i>Case Diagram</i> Aplikasi <i>Upgrade Owner</i> .....	18
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i> .....	19
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> <i>Update Owner</i> .....	20
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> <i>Ubah Password</i> .....	21
Gambar 4. 5 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> .....	26
Gambar 4. 6 <i>Sequence Diagram</i> <i>Upgrade Owner</i> .....	27
Gambar 4. 7 <i>Sequence Diagram</i> <i>Ubah Password</i> .....	29
Gambar 4. 8 <i>Class Diagram</i> Aplikasi <i>Upgrade Owner</i> .....	30
Gambar 4. 9 <i>User Interface</i> <i>Login</i> .....	31
Gambar 4. 10 <i>User Interface</i> <i>Login Gagal</i> .....	32
Gambar 4. 11 <i>User Interface</i> Halaman <i>Upgrade Owner</i> .....	32
Gambar 4. 12 <i>User Interface</i> <i>Logout</i> .....	33
Gambar 4. 13 Tombol Logout yang berad di sidebar halaman.....	33
Gambar 4. 14 <i>User Interface</i> Halaman <i>Upgrade Owner</i> .....	34
Gambar 4. 15 Tombol <i>Upgrade Owner</i> .....	34
Gambar 4. 16 Tampilan Validasi <i>Upgrade Owner</i> .....	35
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Alert Owner</i> Berhasil di <i>Upgrade</i> .....	35
Gambar 4. 18 <i>User Interface</i> Halaman <i>Upgrade Owner</i> .....	36
Gambar 4. 19 Tombol <i>Upgrade Owner</i> .....	36



Gambar 4. 20 Tampilan Detil *Owner*..... 37

Gambar 4. 21 Tampilan *Alert Password Owner* Berhasil Diubah..... 37



## **DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Form KP-3 Surat Balasan .....	41
Lampiran 2. Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	42
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan .....	43
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	44
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .....	46
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	48
Lampiran 7. Biodata Penulis .....	49



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Seventhsoft Komputindo merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan *software* atau biasa disebut *software house*. Seventhsoft Komputindo memiliki spesialisasi dalam pembuatan *software* mereka, yaitu *software accounting* salah satunya adalah *Point of Sales* (PoS).

Seventhsoft Komputindo merupakan perusahaan yang tergolong tidak baru, sehingga tentu saja banyak aplikasi yang sudah dibuat oleh perusahaan tersebut. Dalam melakukan penjualan aplikasinya, Seventhsoft Komputindo menggunakan sistem berlangganan. Sistem berlangganan yang dimaksud adalah pelanggan mendapatkan aplikasi demonstrasi terlebih dahulu secara gratis, lalu untuk mengakses fitur-fitur yang lebih lengkap terhadap aplikasi tersebut pelanggan harus berlangganan terlebih dahulu. Dari hal ini dapat dipahami bahwa pelanggan yang awalnya hanya dapat mengakses fitur-fitur yang terbatas menjadi pelanggan dapat mengakses semua fitur yang tersedia pada aplikasi, sehingga bagian administrator aplikasi Seventhsoft Komputindo harus melakukan *upgrade* pelanggan atau *upgrade owner* untuk meningkatkan status pelanggan agar dapat mengakses setiap fitur yang tersedia pada aplikasi itu sendiri.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa bagian administrator Seventhsoft Komputindo membutuhkan aplikasi untuk meningkatkan status pelanggan atau *upgrade owner* agar pelanggan yang sudah berlangganan dapat mengakses setiap fitur yang tersedia terhadap aplikasi yang sudah dibayarnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada adalah bagaimana merancang bangun aplikasi perhitungan *bonus* pada bagian *marketing* pada PT Anugrah Putra Kharisma.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan untuk memberi batasan dalam pembuatan rancang bangun aplikasi ini adalah :

- 1.3.1 Aplikasi tidak membahas pembayaran yang dilakukan oleh *costumer*.
- 1.3.2 Pembuatan aplikasi menggunakan bahsa pemrograman PHP dan *database* yang digunakan adalah MySQL.
- 1.3.3 Pembuatan aplikasi menggunakan *Framework* Laravel.
- 1.3.4 Aplikasi menghasilkan hasil perhitungan *bonus* yang didapatkan setiap karyawan bagian *marketing*.
- 1.3.5 User dari aplikasi adalah bagian keuangan dan direktur utama.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini akan menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Perhitungan *Bonus* Pada Bagian *Marketing* Pada PT Anugrah Putra Kharisma berbasis *website* untuk mempermudah dalam menghitung *bonus* yang diterima setiap karyawan bagian *marketing*.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

- 1.5.1 Mempercepat bagian keuangan menghitung *bonus* yang diperoleh pada setiap karyawan bagian *marketing*.

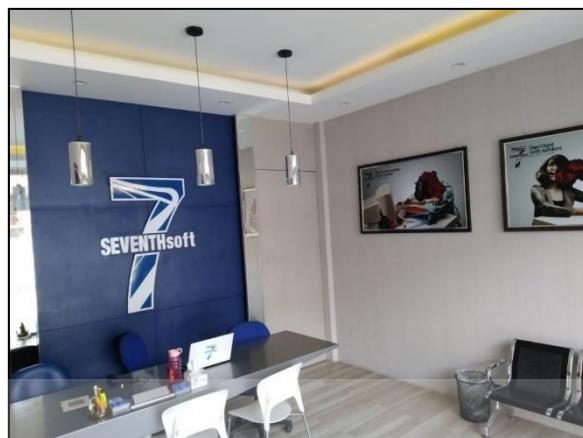
1.5.2 Meminimalisir kesalahan dalam proses pencatatan data, pencarian data, dan penyimpanan data.



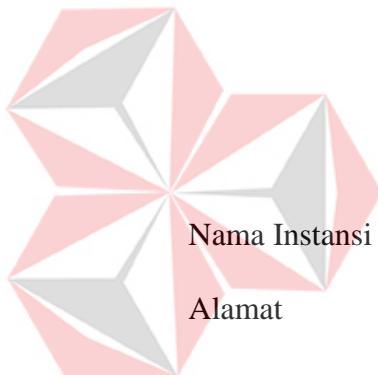
## BAB II

### GAMBARAN UMUM

#### 2.1 Profil Perusahaan



Gambar 2. 1 Gedung Seventhsoft Komputindo



Nama Instansi  
Alamat

No. Telepon

: Seventhsoft Komputindo

: Ruko Rungkut Makmur C – 30, Jl. Raya Kali Rungkut 27

Surabaya – Jawa Timur

No. Fax

: 0812.4922.6977

Website

: <https://seventhsoft.net/>

Email

: [support@seventhsoft.net](mailto:support@seventhsoft.net)

## 2.2 Logo PT. Anugrah Putra Kharisma



Gambar 2. 2 Logo Seventhsoft Komputindo

## 2.3 Visi

Menjadi perusahaan IT yang paling banyak dipakai oleh semua segmen usaha di Indonesia

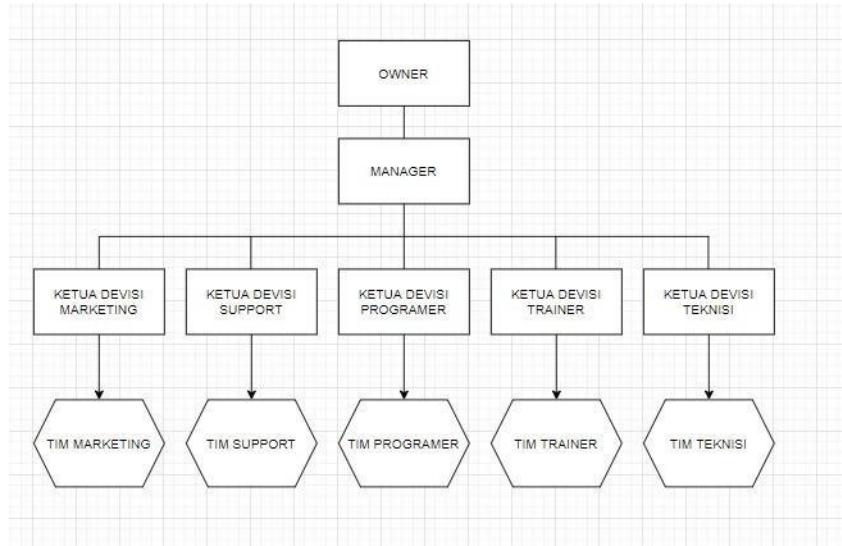
### 2.4 Misi

**2.4.1** Menyediakan program yang membantu perusahaan kelas kecil dan menengah dalam hal sistem dan *accounting*.

**2.4.2** Mempermudah operasional perusahaan *client* dari yang tidak teratur menjadi lebih teratur.

**2.4.3** Menjadikan pengusaha yang tadinya *self employee* menjadi *business owner*

## 2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Seventhsoft Komputindo

Struktur organisasi Seventhsoft komputindo dipimpin oleh *Owner* perusahaan kemudian dibantu oleh *Manager* perusahaan, kemudian untuk setiap tim yang bertugas dibagi menjadi 5 divisi, yaitu Divisi *Marketing*, Divisi *Support*, Divisi *Programmer*, Divisi *Trainer*, dan Divisi *Teknisi*.

## 2.6 Tugas dan Wewenang

Uraian tugas dan wewenang Seventhsoft Komputindo dari masing-masing jabatan dapat diuraikan sebagai berikut :

### 2.6.1 *Owner*

- A. Melakukan konfirmasi dari manager atas setiap *deal customer*.
- B. Mengawasi kinerja setiap tim atau divisi

### 2.6.2 *Manager*

- A. Mengawasi kinerja setiap tim atau divisi

- B. Mengurus dan mengatur *deal customer*

#### **2.6.3 Ketua Tim *Marketing***

- A. Memastikan permintaan calon *customer* terhadap harga dan permintaan lainnya sudah sesuai.
- B. Melakukan konfirmasi terhadap manager atas permintaan *customer* dan *deal* harga aplikasi
- C. Memantau, mengawasi, dan membantu kinerja tim marketing

#### **2.6.4 Tim *Marketing***

- A. Mencari calon *customer* untuk produk yang dihasilkan Seventhsoft
- B. Menawarkan produk seventhsoft ke calon *customer*

#### **2.6.5 Ketua Tim *Support***

Memantau, mengawasi, dan membantu kinerja tim support.

#### **2.6.6 Tim *Support***

- A. Membantu *customer* terkait kendala pada program atau produk
- B. Melayani *customer* yang kesulitan maupun memiliki kendala terhadap program atau produk

#### **2.6.7 Ketua Tim *Programmer***

- A. Membangun Sistem yang akan diberikan pada programmer
- B. Mengatur Project yang akan diberikan pada programmer
- C. Memantau, mengawasi, dan membantu kinerja tim programmer

**2.6.8 Tim Programmer**

- A. Membuat program
- B. Memperbaiki program jika ada eror maupun bug

**2.6.9 Ketua Tim Trainer**

Memantau, mengawasi, dan membantu kinerja tim trainer.

**2.6.10 Tim Trainer**

- A. Melatih *customer* dalam menggunakan program atau produk seventhsoft
- B. Memberikan pengajaran ke *customer* dalam alur maupun kerja program atau produk seventhsoft

**2.6.11 Ketua Tim Teknisi**

Memantau, mengawasi, dan membantu kinerja tim teknisi.

**2.6.12 Tim Teknisi**

- A. Membuat jaringan pada *customer* untuk kelancaran penggunaan program atau produk seventhsoft
- B. Mengatur jaringan pada *customer* untuk kelancaran penggunaan program atau produk seventhsoft

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

Dalam merancang dan membangun aplikasi ini, memerlukan teori-teori terkait yang digunakan untuk membantu dalam menyelesaikan penelitian ini dan sistem yang akan dibuat.

#### **3.1      *Software House***

*Software House* merupakan suatu perusahaan yang bergelut di bidang pengembangan aplikasi (*Software Development*). Aplikasi tersebut dapat dijalankan dan dikembangkan dengan baik oleh pelaku individu maupun suatu kelompok seperti sebuah perusahaan berbadan hukum. Tujuan utama dari *software house* yaitu membuat aplikasi yang diinginkan *client* atau biasanya disebut *Customer Cuztomization*. *Client* tersebut bisa berasal dari berbagai pemilik perusahaan berksala kecil hingga skala besar (EOS Teknologi, 2020).

*Software House* merupakan suatu perusahaan yang menyediakan jasa dalam melayani pemesanan, pembuatan *software* atau aplikasi yang sesuai dengan keinginan *client*. Beberapa contoh aplikasi atau *software* yang dibuat oleh *software house* adalah seperti aplikasi toko, supermarket, rental dan lain sebagainya (Fadholi, 2017).

#### **3.2      *Website***

*Website* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen diunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, *multimedia* dan lainnya pada jaringan internet (Sibero, 2013).

Menurut Mardatila (2011), *Website* merupakan kumpulan halaman web yang dapat diakses publik dan saling terkait yang berbagi satu nama domain. *Website* dapat dibuat dan dikelola oleh individu, grup, bisnis, atau organisasi untuk melayani berbagai tujuan. *Website* memiliki variasi yang hamper tidak ada habisnya, termasuk situs pendidikan, situs berita, forum, situs media sosial, situs *e-commerce*, dan banyak lainnya. Halaman-halaman dalam sebuah *website* merupakan campuran teks dan media lainnya. Meskipun demikian, tidak ada aturan yang mengatur bentuk website.

Menurut Bekti (2015) menyimpulkan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi yang dapat berupa teks, gambar diam maupun gambar gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman.

### 3.3 Database

*Database* atau basis data merupakan sebuah kumpulan data-data secara logik yang berkaitan dengan mempresentasikan fenomena atau fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada suatu sistem tertentu. Pengertian lain dari *database* yaitu kumpulan data yang saling berhubungan yang merefleksikan fakta-fakta yang terdapat di suatu organisasi (Hariyanto, 2004).

*Database* atau basis data dapat dipahami sebagai suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan dengan bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu dan yang lainnya atau tidak memerlukan suatu kerangkapan data (meskipun ada maka kerangkapan data itu harus seminimal

mungkin dan terkontrol atau *controller redundancy*), data disimpan dengan cara tertentu sehingga mudah untuk digunakan dan ditampilkan kembali (Sutanta, 2014).

### 3.4 PHP

PHP (*hypertext preprocessor*) merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *ever-side* yang ditambahkan ke HTML (Supono & Putratama, 2018).

PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman *server side scripting* yang bersifat *open source*. Sebagai sebuah *scripting language*, PHP menjalankan instruksi pemrograman saat proses *runtime*. Hasil dari instruksi tentu akan berbeda tergantung data yang diproses, lalu pemrosesan tersebut akan dilakukan di *server*. Jenis *server* yang sering digunakan bersama dengan PHP adalah Apache, Nginx dan LiteSpeed (Awwaabiin, 2020).

### 3.5 HTML

HTML merupakan akronim dari *HyperText Markup Language*, yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web yang dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam penjelajahan web internet. HTML dapat juga digunakan sebagai bentuk penghubung antara *file-file* dalam situs atau dalam komputer dengan syarat menggunakan *localhost* yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet (Nawadwipa, 2020).

HTML atau *Hypertext Markup Language* merupakan bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat struktur halaman *website*. HTML terdiri dari kombinasi teks dan simbol yang disimpan dalam sebuah file. Dalam membuat file HTML,

terdapat standar atau format khusus yang harus diikuti. Format tersebut telah tertuang dalam standar kode internasional atau ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*) (Aprilia, 2021).

### 3.6 MySQL

Menurut Raharjo (2011) dalam bukunya yang berjudul Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL, MySQL merupakan sebuah *server database* yang mengelola *database* dengan cepat menampung dalam jumlah yang sangat besar sehingga dapat diakses oleh banyak pengguna.

MySQL juga merupakan *Database Management System* (DBMS) yang merupakan *software open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* dan *Shareware*. MySQL juga memiliki lisensi *GNU General Public License* (GPL) sehingga dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun keperluan komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada (Niagahoster, 2019).

Menurut Setiawan (2012) dalam jurnal Khairil dkk, MySQL dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

#### 3.6.1 DDL (*Data Definition Language*)

Digunakan dalam membangun berbagai macam objek dalam sebuah *database* yang dibentuk seperti tabel.

#### 3.6.2 DML (*Data Manipulation Language*)

Digunakan dalam melakukan manipulasi suatu tabel di dalam *database* seperti melakukan aksi tambah, ubah, mencari dan menghapus. Perintah-perintah DML tersebut adalah *SELECT, INSERT, UPDATE* dan *DELETE*.

#### 3.6.3 DCL (*Data Control Language*)

Digunakan dalam menangani masalah keamanan di dalam *database server*, dan dapat melakukan perintah-perintah yang dipakai.

### 3.7 Heidi SQL

Heidi SQL merupakan *tool all-in-one* untuk pengelolaan, pengembangan, dan administrasi *database*. Heidi SQL juga merupakan perangkat lunak gratis dengan dan mudah dipelajari. Heidi memungkinkan pengguna untuk melihat dan melakukan edit data dan struktur dari komputer yang menjalankan sistem *database* yang bermacam-macam seperti MariaDB, MySQL, Microsoft SQL, PostgreSQL, dan SQLite. Heidi SQL diciptakan pada tahun 2002 oleh Ansgar (Heidi SQL, n.d.).

HeidiSQL merupakan perangkat lunak yang gratis dan *open-source* serta digunakan sebagai alat administrasi untuk MySQL, forks, Microsoft SQL Server, PostgreSQL dan SQLite. *Codebase* HeidiSQL berasal dari Ansgar Becker itu sendiri sebagai penemu HeidiSQL yang sebelumnya membuat MySQL-Front 2.5 *Software*. Dikarenakan MySQL-Front 2.5 sudah dijual lisensinya, maka Ansgar Becker membuat nama baru untuk keperluan *branding* dan lisensi nama *software* barunya tersebut (HeidiSQL, 2015).

### 3.8 Apache

Apache merupakan perangkat lunak sumber lisensi terbuka atau *open source* yang dikembangkan oleh komunitas terbuka dari pengembang-pengembang di bawah naungan *Apache Software Foundation*. Apache telah memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasi, autentikasi basis data menggunakan antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah (Kadir, 2013).

Apache diluncurkan pada tahun 1995 dan menjadi salah satu *web server* popular sejak satu tahun kemudian hingga saat ini. *Web Server* ini sudah beroperasi sejak 20 tahun dan hingga saat ini Apache Web Server dikelola oleh Apache Software Foundation. Sama halnya *web server* pada umumnya, apache adalah sebuah perangkat lunak *web server* yang menghubungkan antara *server* dengan *user* atau *browser* (Yasin, 2019).

### 3.9 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dengan menggunakan pengolah data MySQL yang dijalankan di komputer secara local. XAMPP juga disebut sebuah *CPanel Server Virtual*, yang dapat membantu pengguna melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*. *Software* XAMPP bersifat *open source* yang dapat diperoleh secara gratis dari situs [www.apachefriends.org](http://www.apachefriends.org) (Riyanto, 2015).

XAMPP merupakan sebuah paket perangkat lunak komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL atau MariaDB, PHP, dan Perl; lalu untuk imbuhan huruf “X” merupakan istilah dari *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris (Nugroho, 2019).

### 3.10 Codeigniter 3

Menurut Raharjo (2015) dalam bukunya yang berjudul Belajar Otodidak Framework Code Igniter, Codeigniter merupakan *framework* web untuk bahasa pemrograman PHP yang digubat oleh Rick Ellis pada tahun 2006 yang juga

merupakan penemu dan pendiri EllisLab. EllisLab adalah suatu kelompok kerja yang berdiri pada tahun 2002 dan bergerak di bidang pembuatan *software* dan *tool* untuk para pengembang web.



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1      **Analisis Sistem**

Analisa Sistem merupakan penguraian dari suatu sistem finromasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan tujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi permasalahan, ksempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat mengusulkan perbaikan (Jogiyanto, 1995).

Penulis melakukan analisis sistem dengan melakukan wawancara pada salah satu *staff programmer* perusahaan untuk mendapatkan informasi terhadap permasalahan yang ada pada perusahaan Seventhsoft Komputindo.

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis proses pada Seventhsoft Komputindo ditemukan bahwa dalam proses melakukan *upgrade* pengguna saat sudah membayar aplikasi yang sudah dibuat sebelumnya, masih melakukannya secara manual dari *database*. Maka dari hal ini, perusahaan Seventhsoft Komputindo menginginkan suatu sistem yang dapat mempermudah proses *upgrade* pengguna atau *owner* agar dapat melakukan *upgrade* dengan mudah dan tidak perlu kesulitan untuk mengubah dari *database* satu per-satu.

##### 4.1.1    **Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang dapat diidentifikasi pada proses *upgrade owner* pada Seventhsoft Komputindo sebagai berikut :

- A.      *Upgrade owner* masih dilakukan secara *manual* dengan mengubah *data* dari *database* satu-persatu ketika pelanggan sudah melakukan pembayaran untuk *upgrade* dari versi demo aplikasi menjadi *full version* aplikasi.

- B. Seventhsoft Komputindo menginginkan suatu aplikasi yang dapat mempermudah proses *upgrade owner*.

#### 4.1.2 Spesifikasi Aplikasi

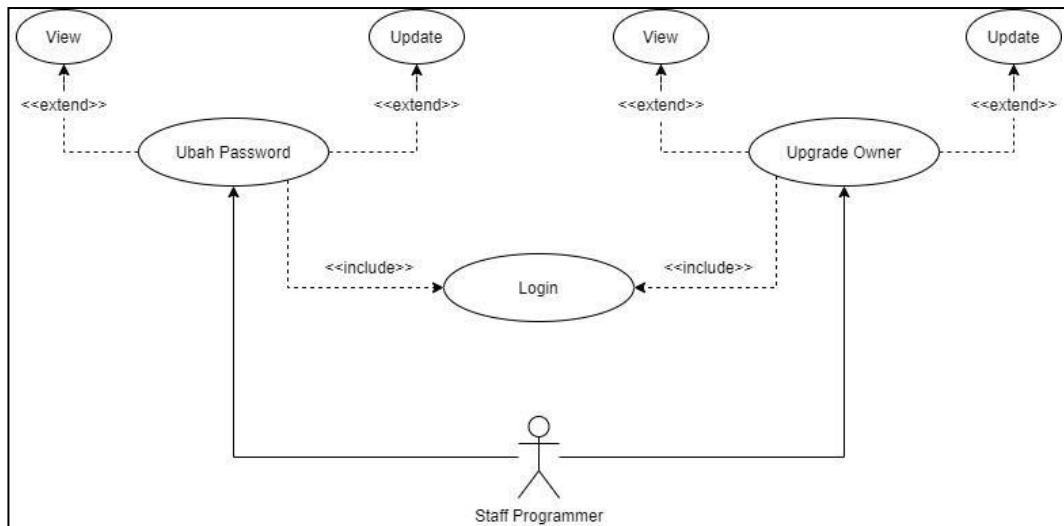
Pembuatan aplikasi *upgrade owner* berbasis web ini dapat menghasilkan beberapa proses, yaitu:

- A. *Upgrade Owner* yang dilakukan oleh *admin* ketika pelanggan sudah melakukan pembayaran untuk *upgrade* dari aplikasi versi *demo* menjadi aplikasi versi *full version*.
- B. *Admin* dapat mengganti *Password Owner* atau pelanggan.

#### 4.2 Perancangan Sistem

Berikut ini merupakan *use case* Aplikasi *Upgrade Owner* pada Seventhsoft Komptindo. Pada *use case* ini hanya terdapat 1 aktor yaitu *admin* bagian *staff programmer*. Berikut ini merupakan gambaran *Use Case Diagram* proses bisnisnya.

#### 4.2.1 Use Case Diagram

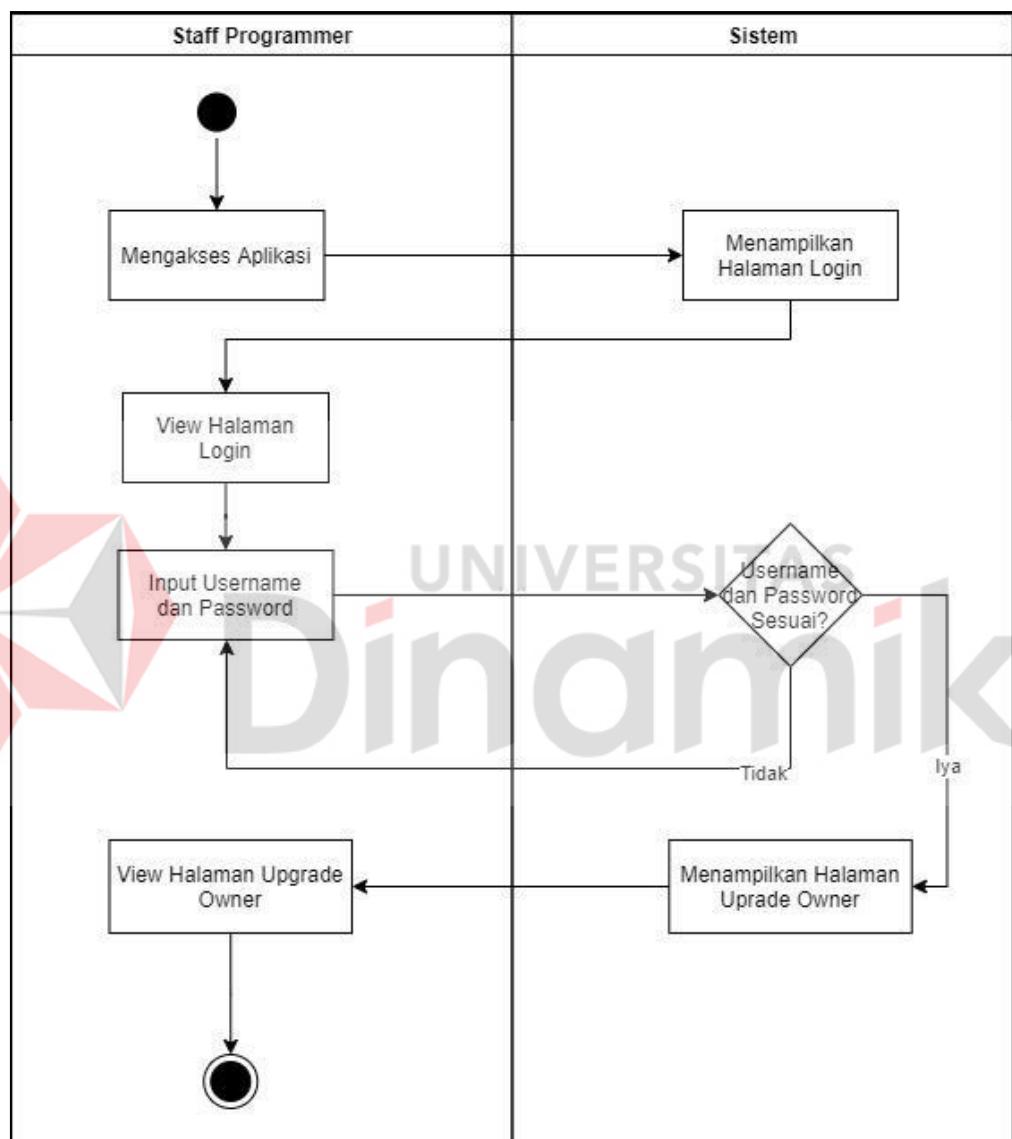


Gambar 4. 1 Case Diagram Aplikasi Upgrade Owner

Pada gambar 4.1 menggambarkan tentang *Case Diagram* Aplikasi *Upgrade Owner* yang mempunya *user* yaitu *Staff Programmer* saja. *User* dapat melakukan *Upgrade Owner* maupun mengubah *Password Owner* dengan melakukan *login* terlebih dahulu. Dalam melakukan fungsi *Ubah Password user*, atau *staff programmer* dapat melakukan aksi *update* dan dari sistem akan melakukan *view*. Begitu juga dalam melakukan fungsi *upgrade owner*, *user* atau *staff programmer* dapat melakukan aksi *update* dan dari sistem akan melakukan *view*.

#### 4.2.2 Activity Diagram

##### A. Activity Diagram Login

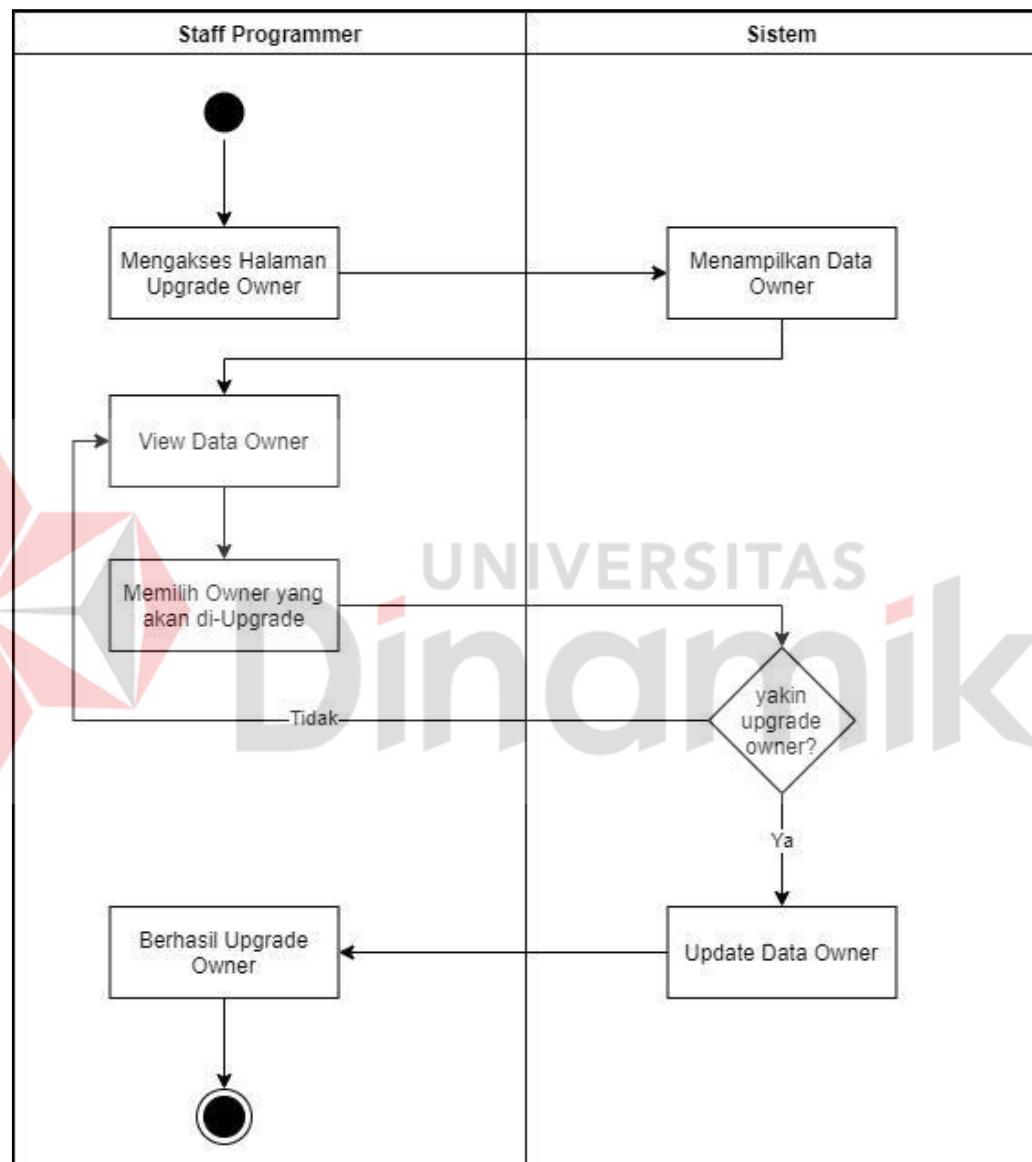


Gambar 4. 2 Activity Diagram Login

Pada gambar 4.2 menggambarkan proses aktivitas *login*. Aktivitas Diagram tersebut menjelaskan bahwa *staff programmer* harus memasukkan

*username* dan *password* terlebih dahulu untuk dapat mengakses halaman utama *upgrade owner*.

#### B. Activity Diagram Update Owner

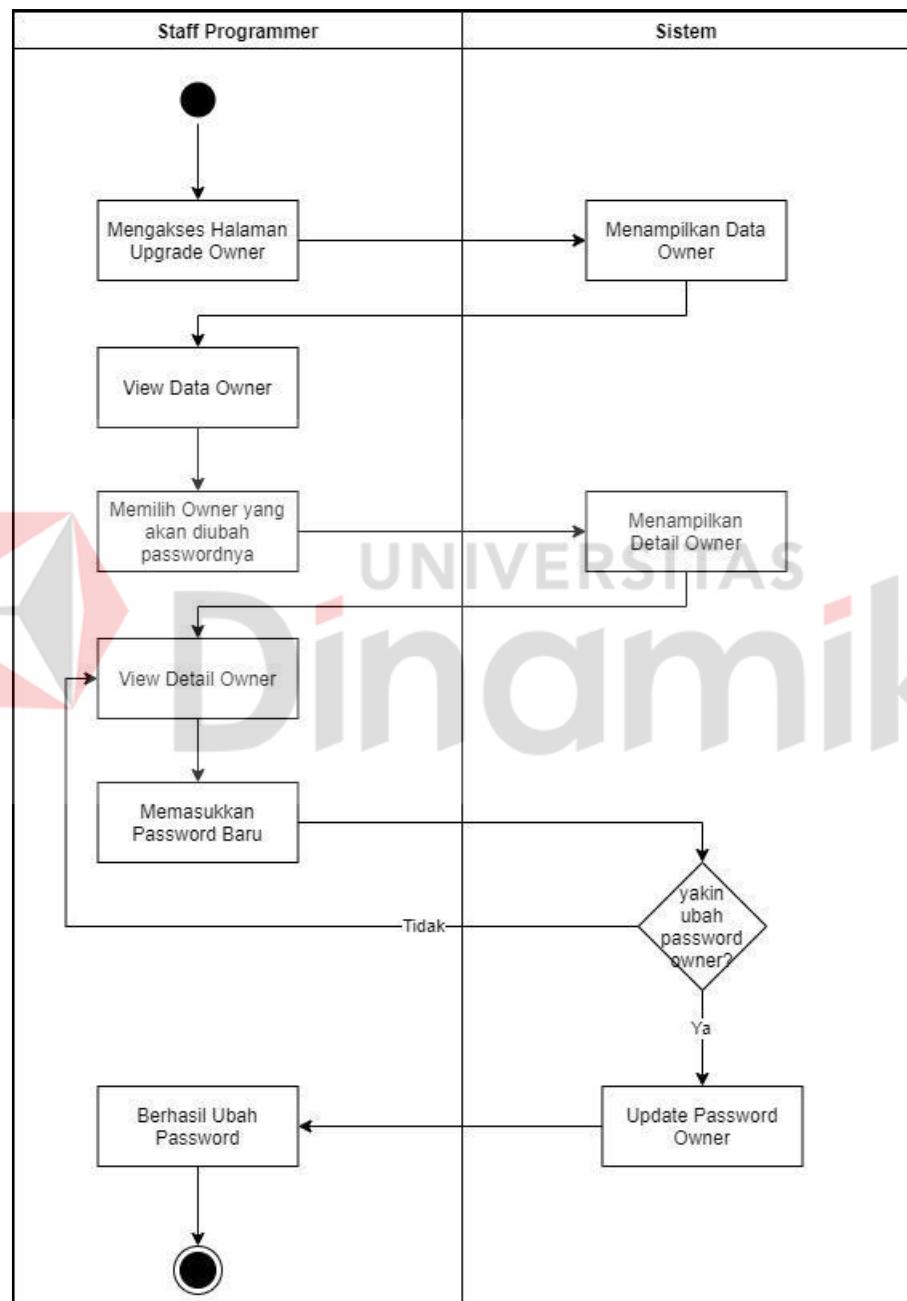


Gambar 4. 3 Activity Diagram Update Owner

Pada activity di atas, menggambarkan proses *Upgrade Owner* dengan melakukan *update data owner* pada *database* saat versi aplikasi *owner* masih *demo*

lalu dilakukan *upgrade* menjadi *full version*. Proses ini dilakukan oleh *staff programmer*.

### C. Activity Diagram Ubah Password



Gambar 4. 4 Activity Diagram Ubah Passwod

Pada activity di atas, menggambarkan proses Ubah Password dengan melakukan *update data password owner* pada *database* ketika *owner lupa password* aplikasi mereka, kemudian akan dilakukan pengubahan *password* yang akan dilakukan oleh *staff programmer*.

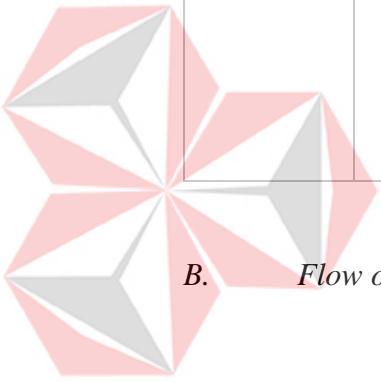
#### 4.2.3 Flow of Event

Berikut merupakan *flow of event* dari aplikasi *upgrade owner* pada Seventhsoft Komputindo.

##### A. Flow of Event Login

Tabel 4. 1 *Flow of Event Login*

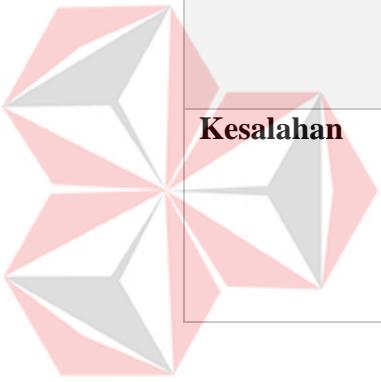
<b>Nama</b>	<i>Usecase Login</i>	
<b>Deskripsi</b>	Proses ini merupakan kegiatan untuk masuk ke dalam sistem atau aplikasi	
<b>Prasyarat</b>	Memiliki <i>username</i> dan <i>password</i> yang sudah disediakan	
<b>Post condition</b>	1. <i>Login</i> berhasil 2. Masuk ke halaman utama	
<b>Aktor</b>	<i>Admin (Staff Programmer)</i>	
<b>Utama</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
	1. Aktor membuka aplikasi	2. Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
	3. Aktor memasukkan	4. Sistem melakukan cek data yang dimasukkan sesuai atau tidak



	<i>username</i> dan <i>password</i>	5. Jika sesuai sistem menampilkan Halaman Utama <i>upgrade owner</i> .
Alternatif	Aktor input ulang data	Jika data tidak cocok, maka sistem akan kembali ke halaman <i>login</i> dan mengeluarkan <i>alert username</i> atau <i>password</i> salah.
Kondisi Akhir		Sukses: Aktor masuk ke halaman utama <i>upgrade owner</i> . Gagal: Aktor tidak dapat masuk ke halaman utama <i>upgrade owner</i> . Dengan detail, data yang dimasukkan tidak sesuai.

B. *Flow of Event Upgrade Owner*Tabel 4. 2 *Flow of Event Update Owner*

<b>Deskripsi</b>	<b><i>Usecase update owner</i></b>	
<b><i>Post Condition</i></b>	<b><i>Usecase Login</i></b>	
<b>Aktor</b>	<b><i>Admin (Staff Programmer)</i></b>	
<b>Alur</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Aksi Sistem</b>
<b>Utama</b>	<b><i>Upgrade Owner</i></b>	



	1. Aktor mengakses halaman <i>upgrade owner</i>	2. Sistem menampilkan data-data <i>owner</i> .
	3. Aktor memilih <i>owner</i> yang akan di- <i>upgrade</i> .	4. Sistem memastikan aktor untuk melakukan <i>upgrade owner</i> . 5. Sistem <i>update data owner</i> di dalam <i>database</i> .
<b>Alternative</b>	Aktor tidak mengkonfirmasi <i>upgrade owner</i> .	Sistem batal <i>update owner</i> , maka <i>owner</i> tidak jadi di- <i>upgrade</i> .
<b>Kesalahan</b>		Sistem <i>down</i> tidak dapat mengakses <i>database</i> .

C. *Flow of Event Ubah Password*

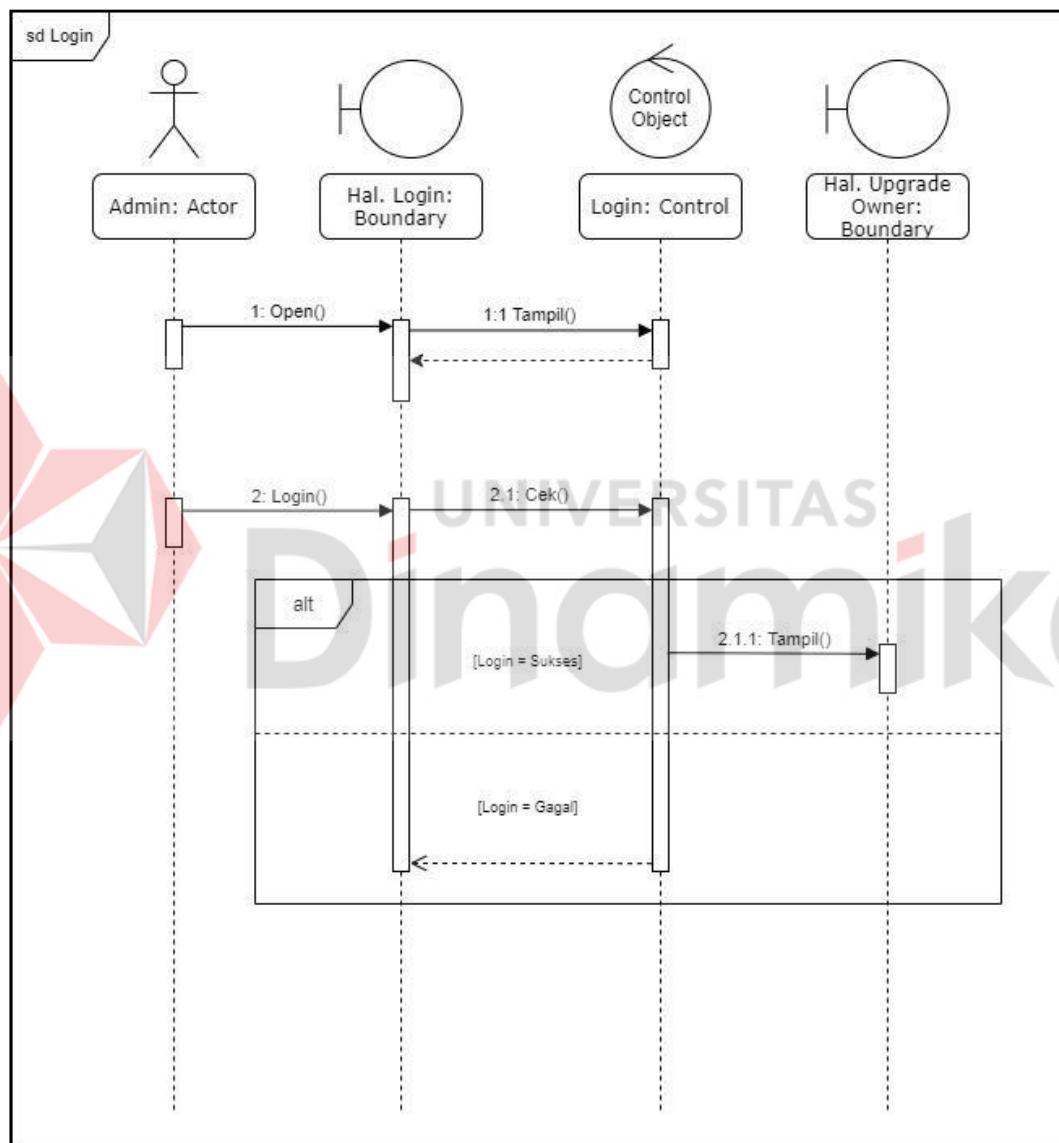
Tabel 4. 3 *Flow of Event Ubah Password*

<b>Deskripsi</b>	<b>Usecase Ubah Password</b>	
<b>Precondition</b>	<i>Usecase Login</i>	
<b>Aktor</b>	<i>Admin (Staff Programmer)</i>	
<b>Alur</b>	<b>Aksi Aktor</b>	<b>Aksi Sistem</b>
<b>Utama</b>	<b>Pengelolaan Update</b>	

	<p>1. Aktor mengakses halaman <i>upgrade owner</i></p>	<p>2. Sistem menampilkan data-data <i>owner</i>.</p>
	<p>3. Aktor memilih <i>owner</i> yang akan di ubah <i>password</i>-nya.</p>	<p>4. Sistem menampilkan data <i>detail owner</i>.</p>
	<p>5. Aktor melakukan <i>input password</i> baru</p>	<p>6. Sistem memastikan aktor untuk mengubah <i>password</i>.</p> <p>7. Sistem melakukan <i>update password owner</i> pada <i>database</i>.</p>
Alternative	Aktor tidak mengkonfirmasi ubah <i>password</i> .	Sistem batal ubah <i>password owner</i> , maka <i>password owner</i> berubah.
Kesalahan		Sistem <i>down</i> tidak dapat mengakses <i>database</i> .

#### 4.2.4 Sequence Diagram

##### A. Sequence Diagram Login

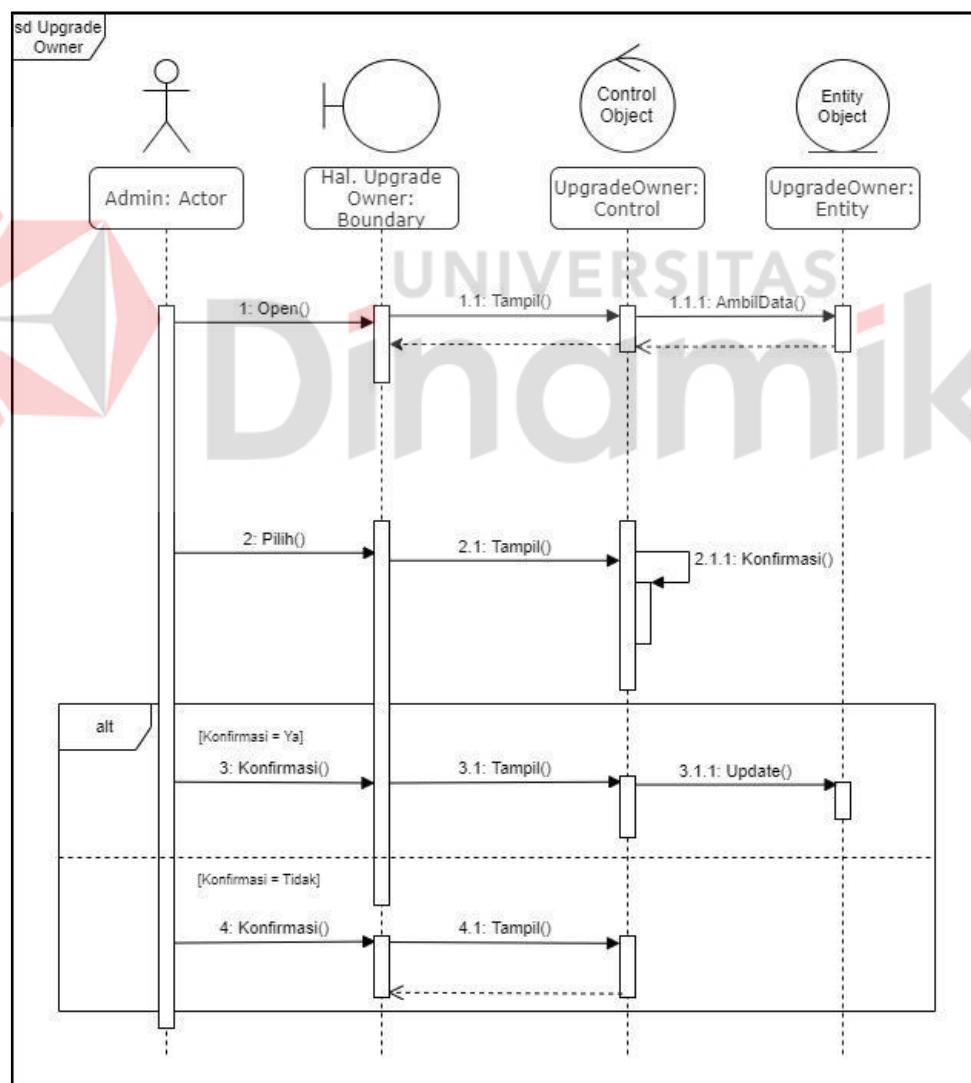


Gambar 4. 5 Sequence Diagram Login

*Admin atau Staff Programmer* jika ingin mengakses halaman *login*, maka akan melakukan *request* untuk menampilkan halaman *login* pada *controller*,

kemudian *controller* akan menampilkan halaman *login*. Halaman *login* yang sudah ditampilkan akan menampilkan form yang wajibkan *admin* untuk melakukan *input username* dan *password* yang sesuai, sehingga ketika *username* atau *password admin* salah maka *controller* akan kembali menampilkan halaman *login* dengan menampilkan juga *alert* bahwa *username* atau *password* salah, jika benar maka *controller* akan memanggil halaman *upgrade owner*.

#### B. Sequence Diagram Upgrade Owner



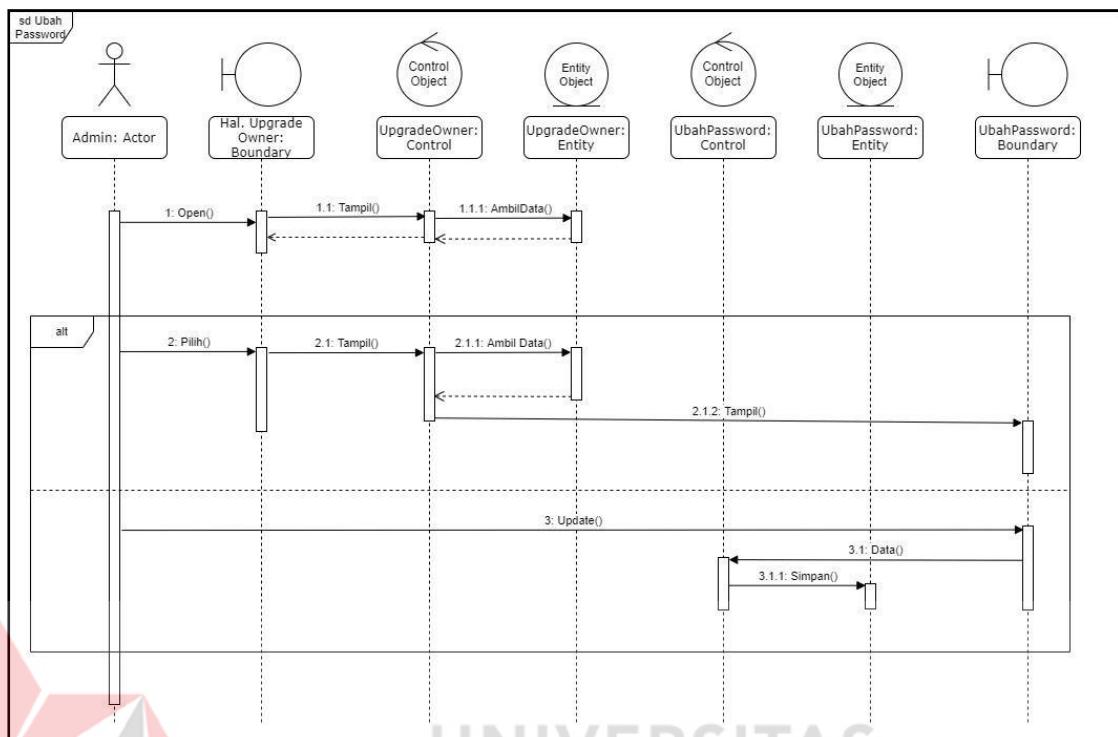
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Upgrade Owner

*Admin* atau *Staff Programmer* mengakses halaman *Upgrade Owner*, maka akan dilakukan *request* untuk menampilkan halaman *Upgrade Owner* pada *controller*, kemudian *controller* akan menampilkan halaman *Upgrade Owner*. Halaman *Upgrade Owner* yang sudah ditampilkan akan menampilkan data *owner* yang tersedia, pada halaman tersebut juga akan menunjukkan *owner* mana saja yang dapat di-*upgrade* dan tidak di-*upgrade*. *Admin* dapat memilih *owner* mana yang mau dilakukan proses *upgrade*, ketika *admin* sudah memilih *owner* untuk di-*upgrade* maka *controller* akan memunculkan konfirmasi untuk memastikan bahwa *owner* memilih *owner* yang sesuai, ketika *admin* sudah memastikan bahwa *owner* tersebut yang akan di-*upgrade* maka *admin* akan melakukan konfirmasi “Ya” dan data *owner* tersebut akan ter-*update*. Jika *admin* ingin membatalkan *upgrade owner* maka *admin* akan memilih konfirmasi “Tidak” dan akan *controller* akan kembali menampilkan halaman *upgrade owner*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

### C. Sequence Diagram Ubah Password

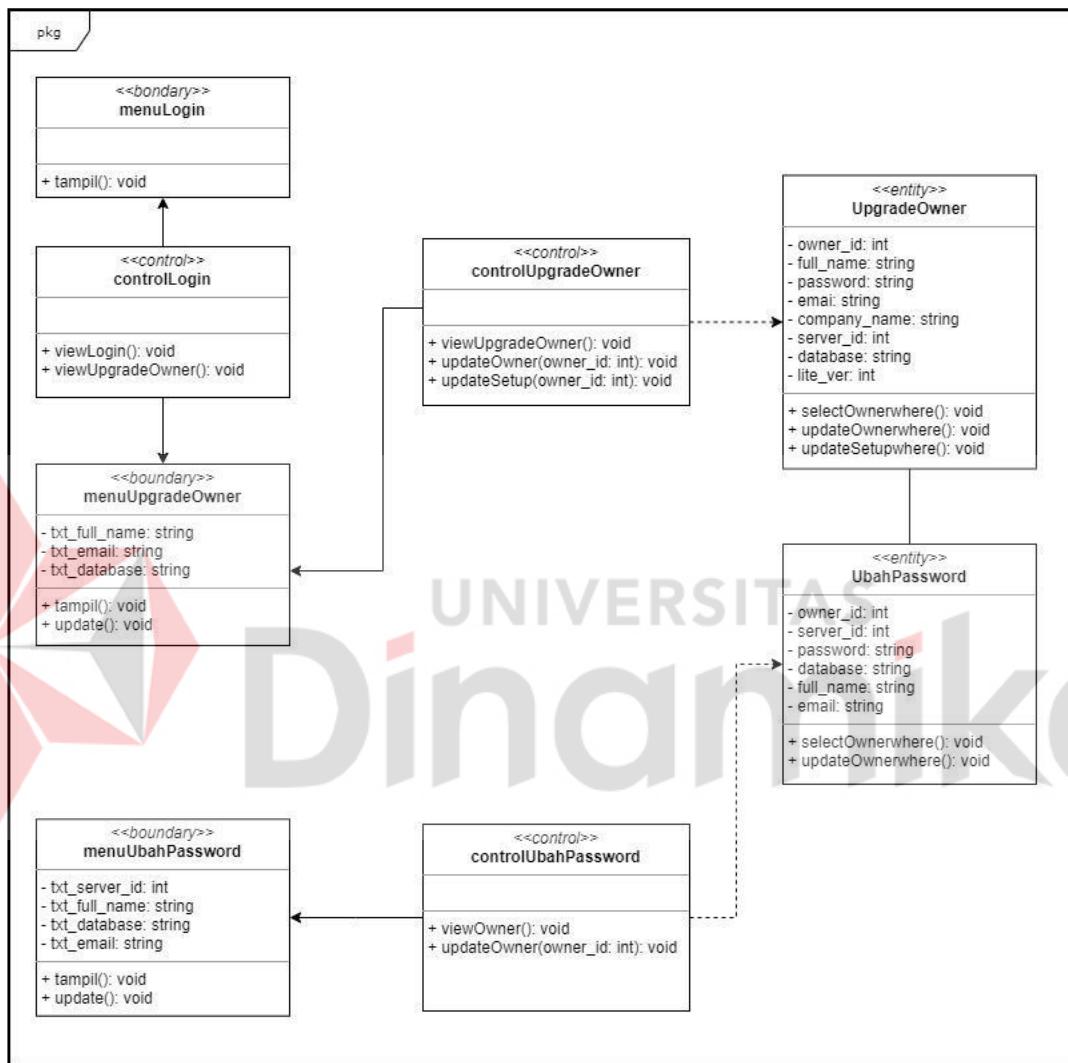


Gambar 4. 7 Sequence Diagram Ubah Password

Untuk mengubah *password owner*, *admin* atau *staff programmer* dapat melakukannya di halaman *upgrade owner*. Maka dari itu akan dilakukan *request* oleh *controller* untuk menampilkan halaman *upgrade owner*. Halaman *upgrade owner* yang sudah ditampilkan akan menampilkan data *owner* termasuk tombol aksi untuk melakukan ubah *password*. Ketika sudah masuk halaman *upgrade owner*, *admin* dapat melakukan aksi ubah *password* pada halaman tersebut. Ketika diklik aksi ubah *password* maka *controller* akan menampilkan modal ubah *password*. Modal ubah *password* akan memberikan data detil *owner*, beserta *input* untuk *password* baru. Ketika *admin* sudah melakukan *input password* baru, maka *controller* akan melakukan proses menyimpan *password* baru ke dalam *database* untuk.

#### 4.2.5 Class Diagram

Berikut merupakan *Class Diagram* dari aplikasi *upgrade owner* pada Seventhsoft Komputindo.



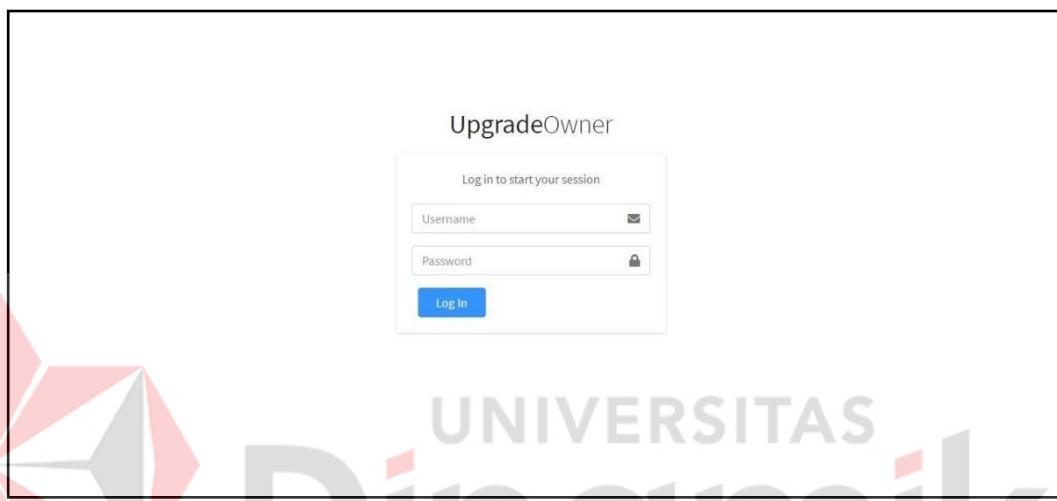
Gambar 4. 8 Class Diagram Aplikasi Upgrade Owner

Pada gambar diatas merupakan bentuk *Class Diagram* untuk aplikasi *Upgrade Owner*. Dalam aplikasi ini terdapat dua *entity* yang terdiri dari *entity* Ubah Password dan *entity* Upgrade Owner dengan setiap *entity* memiliki *control* dan *boundary* masing-masing.

### 4.3 Desain User Interface

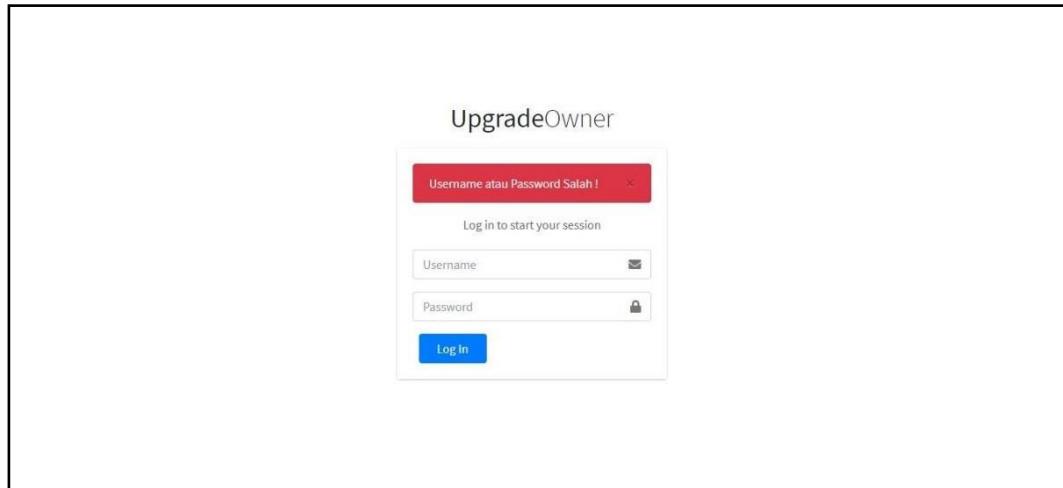
Sebelum membuat suatu aplikasi dibutuhkan suatu rancangan dasar tampilan yang akan digunakan sebagai landasan desain aplikasi, berikut adalah tampilan desain aplikasi :

#### 4.3.1 User Interface Login



Gambar 4. 9 User Interface Login

Pada Gambar diatas merupakan tampilan halaman *login* untuk pengguna atau *admin (staff programmer)*. Admin pertama memasukkan *username* dan *password* yang sesuai. Jika *username* dan *password* sesuai maka akan menampilkan halaman *upgrade owner*. Jika *username* dan *password* tidak sesuai maka akan menampilkan *alert* seperti pada gambar 4.10 di bawah ini.



Gambar 4. 10 *User Interface Login Gagal*

#### 4.3.2 *User Interface Halaman Upgrade Owner*



POS OWNER					
Full Name	Email	Database	Upgrade Owner	Lupa Password	
coba_03	admin03@ninesoft.id	coba_03	<button>Upgrade Owner</button>	<button>Lupa Password</button>	
Mangang	pos@magang.com	pos_magang	<button>Upgrade Owner</button>	<button>Lupa Password</button>	
pos coba 01	coba01@ninesoft.id	pos_coba01	<button>Upgrade Owner</button>	<button>Lupa Password</button>	
pos_coba_02	admin@pos_coba_02.com	pos_coba_02	<button>Upgrade Owner</button>	<button>Lupa Password</button>	

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 11 *User Interface Halaman Upgrade Owner*

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman *upgrade owner* ketika *admin* sudah melakukan *login*. Pada halaman tersebut menampilkan data *owner* beserta tombol fungsi untuk *upgrade owner* dan mengubah *password owner*.

#### 4.3.3 User Interface Logout



Email	Database	Upgrade Owner	Lupa Password
admin03@ninesoft.id	coba_03	Tidak bisa Upgrade	Lupa Password
pos@magang.com	pos_magang	Upgrade Owner	Lupa Password
coba01@ninesoft.id	pos_coba01	Upgrade Owner	Lupa Password
admin@pos_coba_02.com	pos_coba_02	Upgrade Owner	Lupa Password

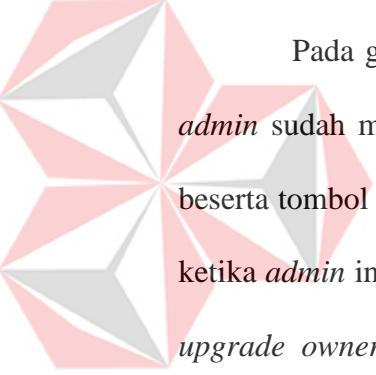
Gambar 4. 12 User Interface Logout

Admin juga dapat melakukan *logout* pada halaman tersebut karena sudah tersedia pada *sidebar* halaman. Tombol *logout* tersebut digunakan ketika *admin* sudah tidak sedang menggunakan aplikasi kembali, atau *admin* sedang tidak dalam jam operasional kerja. Berikut ini merupakan tampilan tombol *logout* pada *sidebar* yang sudah tersedia (Gambar 4.13).



Gambar 4. 13 Tombol *Logout* yang berada di *sidebar* halaman

#### 4.3.4 User Interface Fungsi Upgrade Owner



POS OWNER				
<a href="#">Copy</a> <a href="#">CSV</a> <a href="#">Excel</a> <a href="#">PDF</a> <a href="#">Print</a> <a href="#">Column visibility ▾</a> <span style="float: right;">Search: <input type="text"/></span>				
Full Name	Email	Database	Upgrade Owner	Lupa Password
coba_03	admin03@ninesoft.id	coba_03	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>
Mangang	pos@magang.com	pos_magang	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>
pos coba 01	coba01@ninesoft.id	pos_coba01	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>
pos_coba_02	admin@pos_coba_02.com	pos_coba_02	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>

Showing 1 to 4 of 4 entries Previous [1](#) Next

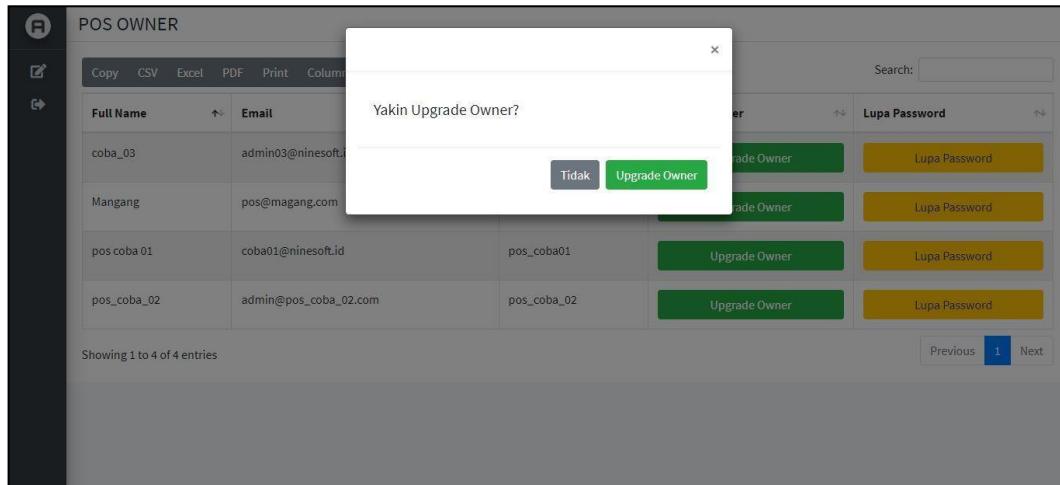
Gambar 4. 14 User Interface Halaman Upgrade Owner

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman *upgrade owner* ketika *admin* sudah melakukan *login*. Pada halaman tersebut menampilkan data *owner* beserta tombol fungsi untuk *upgrade owner* dan mengubah *password owner*. Lalu ketika *admin* ingin melakukan *upgrade owner*, yang dilakukan adalah klik tombol *upgrade owner* yang berwarna hijau untuk melakukan proses *upgrade owner* (Gambar 4. 15).



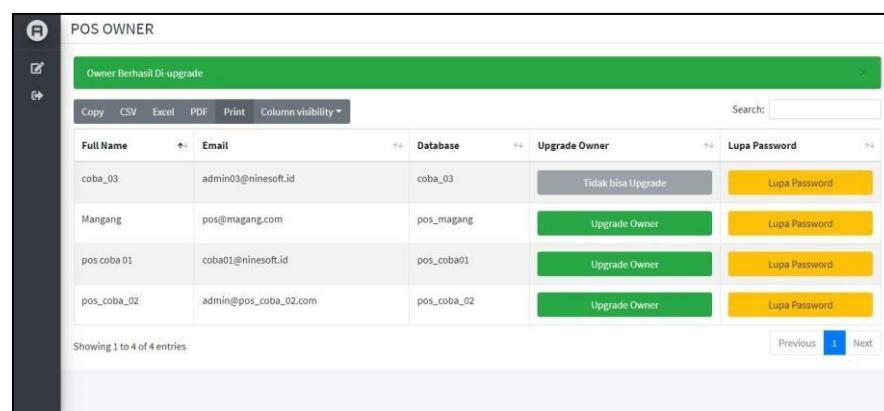
Gambar 4. 15 Tombol Upgrade Owner

Setelah *admin* menekan tombol *upgrade owner* maka sistem akan menampilkan validasi apakah *admin* yakin mau melakukan *upgrade owner* pada *owner* yang sudah dipilih (Gambar 4.16).



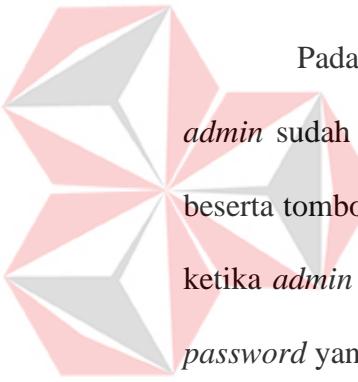
Gambar 4. 16 Tampilan Validasi Upgrade Owner

Gambar di atas merupakan tampilan validasi untuk *admin* ketika ingin melakukan *upgrade owner*. Validasi tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa *admin* sudah yakin memilih *owner* yang benar untuk melakukan *upgrade owner*. Jika *admin* tidak yakin dengan pilihan data *owner* yang ingin *admin upgrade*, maka *admin* dapat melakukan klik tombol tidak untuk kembali ke tabel *owner*. Jika *admin* yakin dengan pilihan data *owner* yang akan di-*upgrade* maka *admin* akan menekan tombol *upgrade owner* pada modal dan jika *owner* berhasil di-*upgrade* maka akan menampilkan *alert* bahwa *owner* berhasil di-*upgrade* (Gambar 4. 17).



Gambar 4. 17 Tampilan Alert Owner Berhasil di Upgrade

#### 4.3.5 User Interface Ubah Password



POS OWNER				
<a href="#">Copy</a> <a href="#">CSV</a> <a href="#">Excel</a> <a href="#">PDF</a> <a href="#">Print</a> <a href="#">Column visibility ▾</a> <span style="float: right;">Search: <input type="text"/></span>				
Full Name	Email	Database	Upgrade Owner	Lupa Password
coba_03	admin03@ninesoft.id	coba_03	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>
Mangang	pos@magang.com	pos_magang	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>
pos coba 01	coba01@ninesoft.id	pos_coba01	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>
pos_coba_02	admin@pos_coba_02.com	pos_coba_02	<a href="#">Upgrade Owner</a>	<a href="#">Lupa Password</a>

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

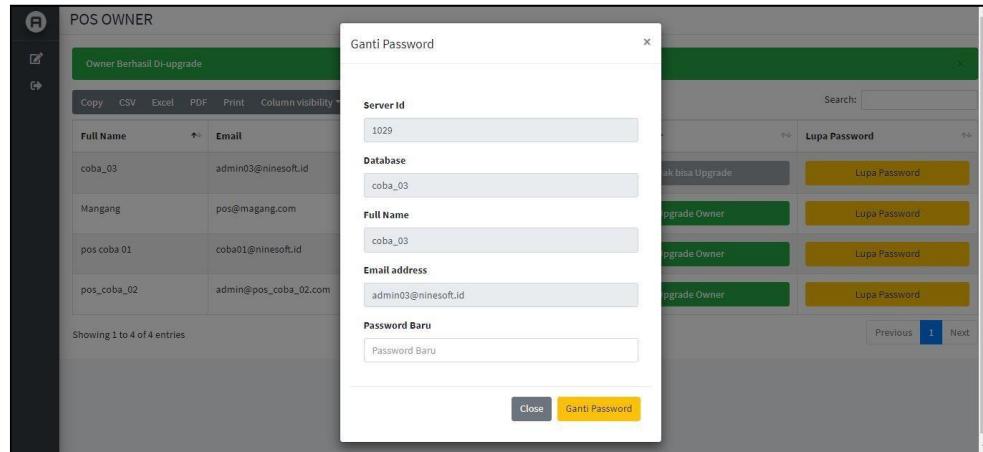
Gambar 4. 18 User Interface Halaman Upgrade Owner

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman *upgrade owner* ketika *admin* sudah melakukan *login*. Pada halaman tersebut menampilkan data *owner* beserta tombol fungsi untuk *upgrade owner* dan mengubah *password owner*. Lalu ketika *admin* ingin mengubah *password* yang dilakukan adalah klik tombol *lupa password* yang berwarna kuning untuk melakukan proses ubah *password* (Gambar 4. 19).



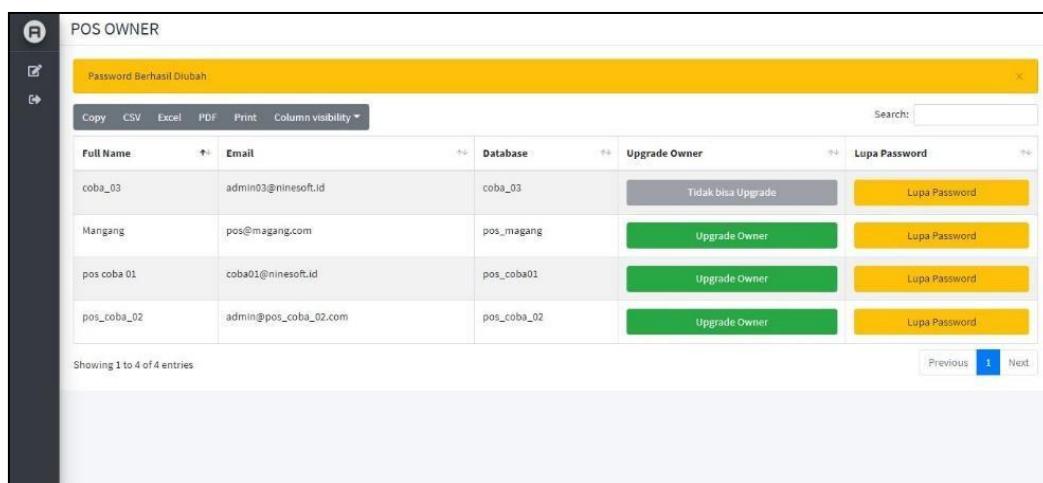
Gambar 4. 19 Tombol Upgrade Owner

Setelah *admin* menekan tombol *lupa password* maka sistem akan menampilkan modal yang berisi data detil *owner* beserta tempat *input password* baru (Gambar 4.20).



Gambar 4. 20 Tampilan Detil Owner

Pada gambar di atas merupakan tampilan detil owner ketika admin menekan tombol lupa password. Modal tersebut akan menunjukkan data-data seperti *server id*, *database*, *full name*, dan *email address*. Ketika admin sudah yakin dengan owner yang dipilih untuk melakukan proses ganti password, maka admin akan melakukan *input password* baru dan menekan tombol Ganti Password. Ketika admin sudah menekan tombol ganti password maka sistem akan menampilkan alert bahwa *password* berhasil diubah (Gambar 4. 21).



Gambar 4. 21 Tampilan Alert Password Owner Berhasil Diubah

## **BAB V**

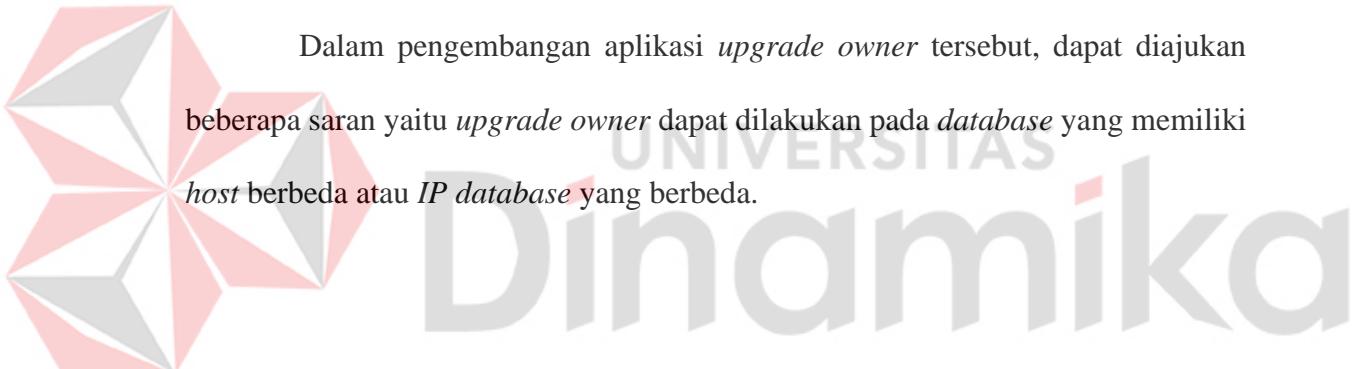
### **PENUTUP**

#### **5.1      Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat didapat dari rancang bangun aplikasi untuk melakukan *upgrade owner* pada pelanggan yang sudah melakukan pembayaran di Seventhsoft Komputindo. Aplikasi yang dibuat dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di Seventhsfot Komputindo.

#### **5.2      Saran**

Dalam pengembangan aplikasi *upgrade owner* tersebut, dapat diajukan beberapa saran yaitu *upgrade owner* dapat dilakukan pada *database* yang memiliki *host* berbeda atau *IP database* yang berbeda.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, P. (2021, Mei 18). *Pengertian HTML, Fungsi dan Cara Kerjanya*. Retrieved from Niagahoster: [https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah/#Apa\\_itu\\_HTML](https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah/#Apa_itu_HTML)
- Awwabiin, S. (2020, Nopember 2). *Pengertian PHP, Fungsi dan Sintaks Dasarnya*. Retrieved from Niagahoster: [https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/#Pengertian\\_PHP](https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/#Pengertian_PHP)
- EOS Teknologi. (2020, Mei 5). *Apa itu Software House? Inilah Layanan dan Strukturnya*. Retrieved from EOS Teknologi: <https://eosteknologi.com/apa-itu-software-house-inilah-layanan-dan-strukturnya/>
- Fadholi, F. (2017, Mei 2). *PHP Indonesia*. Retrieved from Membangun Software House Sendiri: <https://phpid-jakarta.github.io/kulwap/2017/05/02/membangung-software-house-sendiri.html>
- Hariyanto, B. (2004). *Sistem Manajemen Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Heidi SQL. (n.d.). *What's this?* Retrieved from HeidiSQL: <https://www.heidisql.com/>
- Jogiyanto, H. (1995). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2013). *Buku Pintar Programer Pemula PHP*. Yogyakarta: Mediakom.
- Mardatila, A. (2021, Januari 21). *Mengenal Pengertian Website, Ketahui Jenis dan Fungsinya*. Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/sumut/pengertian-website-fungsi-beserta-jenis-jenisnya-kln.html>
- Nawadwipa. (2020, August 21). *Pengertian Dan Fungsi HTML (HyperText Markup Language)*. Retrieved from Nawadwipa: <https://www.nawadwipa.co.id/pengertian-dan-fungsi-html-hyper-text-markup-language>
- Niagahoster. (2019, Juli 24). Retrieved from Niagahoster Blog: [https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/#Pengertian\\_MySQL](https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/#Pengertian_MySQL)
- Nugroho, A. (2019, September 19). *Pengertian XAMPP Lengkap dengan Fungsi dan Cara Instalasi*. Retrieved from Qwords: <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/>

Raharjo, B. (2011). *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.

Raharjo, B. (2015). *Belajar Otodidak Framework Code Igniter*. Bandung: Informatika.

Riyanto. (2015). *XAMPP*. Yogyakarta: Gava Media.

Sibero, A. F. (2013). *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: mediaKom.

Supono, & Putratama, V. (2018). *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish.

Sutanta, E. (2014). *Analisis Basis Data*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

*the truth about heidiSQL history in wikipedia*. (2015). Retrieved from HeidiSQL: <https://www.heidisql.com/forum.php?t=20155>

Yasin. (2019, Juli 22). *Apa Itu Apache? Kelebihan dan Kekurangannya*. Retrieved from Niagahoster: [https://www.niagahoster.co.id/blog/apache-adalah/#Apa\\_Itu\\_Apache](https://www.niagahoster.co.id/blog/apache-adalah/#Apa_Itu_Apache)

