

APLIKASI PENJUALAN ALAT MUSIK BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SUMBER MAKMUR MUSIK) WEB-BASED MUSIC INSTRUMENT SALES APPLICATION (CASE STUDY : SUMBER MAKMUR MUSIK)

Muhamad Ichsan
Dr. Pikir Wisnu Wijayanto, S.E., S.Pd Ing., M.Hum.
Ir. Ely Rosely, M.B.S

Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Dayeuhkolot,
Bandung, Jawa Barat 40257

ihsanmuhamad@tass.telkomuniversity.ac.id
pikirwisnu@tass.telkomuniversity.ac.id
ely.rosely@tass.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

E-Commerce atau perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan Komputer lainnya. Pada toko Sumber Makmur Musik belum menggunakan fasilitas e-commerce tersebut sehingga pada pemasaran produk tidak bisa melakukan transaksi dengan pembeli di luar daerah. Selain itu juga, bisa berdampak kepada proses penjualan produk yaitu ketidaktahuan konsumen yang berada di luar kota akan keberadaan Toko Sumber Makmur Musik. Proses penjualan Toko Sumber Makmur Musik akan hanya dilakukan apabila terdapat konsumen yang datang ke Toko, sedangkan banyak konsumen dari luar kota yang ingin datang ke Toko Sumber Makmur Musik. Untuk membangun sistem E-commerce ini, dibutuhkan data-data yang diperlukan selama penelitian, penulis menggunakan beberapa metode, antara lain: wawancara dan observasi Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digambarkan dengan menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*), serta dalam perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web yang dapat membantu dalam memfasilitasi pelanggan dalam pembelian yang dapat diakses secara Online.

Kata Kunci: Situs Web, E-Commerce, PHP, CodeIgniter

ABSTRACT

E-Commerce or electronic commerce is the spread, purchase, sale marketing of goods and services through electronic systems such as the internet or other computer networks. The Sumber Makmur Musik store has not used the e-commerce facility so that product marketing cannot conduct transactions with buyers outside the region. In addition, it can have an impact on the product sales process, namely the ignorance of consumers who are outside the city of the existence of Sumber Makmur Musik Store. The process of selling the Sumber Makmur Musik Store will only be carried out if there are consumers who come to the Store, while many consumers from out of town who want to come to the Sumber Makmur Musik Store. To build this E-commerce system, data needed during the research is needed, the authors use several methods, including: interviews and observations The data obtained is then analyzed and described using the UML (Unified Modeling Language) method, as well as in database design using Entity Relationship Diagram (ERD) and PHP programming languages with the CodeIgniter framework. The final result of this research is in the form of a Web-Based Music Sales Application that can assist in making it easier for Customers to purchase which can be accessed online.

Keywords: Website, E-Commerce, PHP, CodeIgniter

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat menimbulkan adanya suatu gaya baru dalam sistem perdagangan. Beberapa tahun terakhir perdagangan *online* semakin marak terjadi di Indonesia. Perusahaan-Perusahaan berlomba untuk meraup keuntungan dan pendapatan lebih dengan memanfaatkan teknologi informasi ini. Tidak dapat dipungkiri lagi, Penjualan *Online* menjadi salah satu alternatif yang paling menarik bagi konsumen untuk berbelanja. Hal ini didukung dengan adanya Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 (UU ITE) Mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik [1].

Aplikasi Penjualan *Online* sangat diperlukan mengingat semakin berkembangnya teknologi informasi Setiap Perusahaan. Sumber Makmur Musik adalah salah satu perusahaan Penjualan Alat Musik yang berada di Jl. Jend A. Yani no. 221 / C - 9 Bandung yang menjual berbagai aksesoris alat Musik yang memenuhi semua kebutuhan pelanggan.

Pelanggan Sumber Makmur Musik tidak hanya berasal dari dalam Kota Bandung saja, tetapi banyak juga yang berasal dari luar Kota Bandung. Dalam proses pembelian alat musik pelanggan luar Kota Bandung, harus langsung datang ke toko untuk membeli barang yang diinginkan dan melakukan transaksi di Sumber Makmur Musik ini. Terkadang pelanggan yang sudah jauh dari luar Kota Bandung tidak bisa mendapatkan barang yang diinginkannya, karena stok barang yang tidak tersedia. Hal ini dialami oleh pelanggan luar Kota Bandung merasa kesulitan untuk melakukan pembelian alat musik karena harus melakukan transaksi langsung ke Sumber Makmur Musik. Oleh karena itu, pelanggan luar Kota membutuhkan informasi terlebih dahulu mengenai alat musik apa yang diinginkan nantinya. Untuk proses pencatatan penjualan Sumber Makmur Musik juga masih menggunakan pencatatan dengan cara

pembukuan. Pelayan atau pemilik toko seringkali mengalami hambatan dalam melakukan laporan penjualan seperti kesalahan dalam menghitung jumlah barang yang terjual. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap proses pencatatan penjualan di Sumber Makmur Musik ini.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka diperlukannya sebuah "Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web" untuk dapat memfasilitasi pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian alat Musik. Aplikasi Web ini dapat melayani berbagai kebutuhan pelanggan yang akan membeli alat Musik di Sumber Makmur Musik secara *Online*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang terjadi di Toko Sumber Makmur Musik yaitu sebagai berikut :

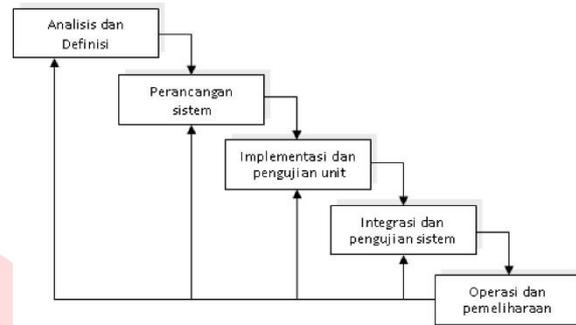
1. Bagaimana cara menyediakan Informasi alat musik sehingga dapat memfasilitasi proses penjualan alat musik kepada pelanggan yang berasal dari luar Kota Bandung?
2. Bagaimana memfasilitasi petugas admin pemesanan dalam membuat laporan penjualan ?
3. Bagaimana memfasilitasi pelanggan dalam melakukan pemesanan dan konfirmasi pembayaran ?

1.3 Tujuan

Tujuan proyek akhir ini adalah membuat Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web dengan fasilitas atau fitur sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur informasi alat musik dan ketersediaannya yang dapat memfasilitasi proses pemesanan pelanggan yang berasal dari luar Kota Bandung.

2. Dapat memfasilitasi petugas admin pemesanan dalam membuat laporan penjualan melalui fitur pembuatan laporan penjualan secara berkala.
3. Dapat melakukan pemesanan dan konfirmasi pembayaran melalui fitur konfirmasi pembayaran dan *approve* bukti pembayaran.



Gambar 1-1 Model Waterfall [2]

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak menangani pemesanan barang Diskon.
2. Aplikasi ini tidak membahas perihal pengembalian barang.
3. Aplikasi ini masih menggunakan biaya *static* untuk biaya ongkir Kurir.
4. Aplikasi ini tidak menangani *complain* barang.
5. Aplikasi ini tidak dapat menangani proses tawar menawar.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengembangan ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem. Adapun metode pengembangan yang digunakan adalah model Waterfall. Secara garis besar model waterfall mempunyai langkah-langkah Seperti Analisis dan Definisi, Perancangan sistem, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, Operasi dan pemeliharaan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profile Sumber Makmur Musik

Sumber Makmur adalah badan usaha di Kota Bandung yang bergerak dalam bidang sistem tata suara profesional (*Profesional Audio System*), peralatan musik juga peralatan KaraOke. Kami menyediakan beraneka macam produk berkualitas dari berbagai merek yang akan menunjang berbagai kebutuhan sistem tata suara profesional Anda, termasuk untuk keperluan audio di gedung dan ruang rapat Anda, serta kebutuhan bermusik Anda dan kebutuhan Karaoke Anda [3].



Gambar 0-1 Logo Perusahaan

Dengan semboyan "*For Your Better Audio and Music System*" kami giat meningkatkan pelayanan kami agar dapat memenuhi kebutuhan para konsumen. Kami berharap seluruh konsumen kami mendapatkan kepuasan yang prima ketika berbelanja di Sumber Makmur.

2.2 Perangkat Analisis Terstruktur

Analisis terstruktur merupakan salah satu teknik analisis yang menggunakan pendekatan berorientasi fungsi. Teknik ini mempunyai sekumpulan petunjuk dan perangkat komunikasi grafis yang memungkinkan analisis sistem mendefinisikan spesifikasi fungsional perangkat lunak secara terstruktur.

2.2.1 UseCase Diagram

Business Process Modelling and Notation adalah representasi grafis untuk menentukan proses bisnis dalam model proses bisnis yang bertujuan untuk mendukung manajemen proses bisnis, baik untuk pengguna teknis dan pengguna bisnis, dengan menyediakan notasi yang intuitif untuk pengguna bisnis, namun dapat mewakili *semantic* proses yang kompleks [4].

2.2.2 Class Diagram

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem [4]. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas dan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan pemodelan yang paling mendasar dalam pembangunan aplikasi. Penggunaan ERD dimaksud untuk membuat pemodelan basis data relasional [5].

2.2.4 Business Process Model and Notiation (BPMN)

Business Process Model and Notation (BPMN), yaitu sebuah standar untuk representasi grafis untuk menentukan dan menggambarkan proses bisnis yang dikeluarkan oleh *open management group* [6].

2.2.5 Pemrograman

Pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi penjualan alat musik berbasis web akan diuraikan dibawah ini :

2.2.5.1 PHP

PHP Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan *script server-side* untuk membuat halaman web dinamis [7] Bahasa pemrograman ini digunakan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis web dan biasanya dipadukan dengan Bahasa pemrograman lain yaitu HTML untuk mempercantik tampilan web

yang dibangun.

2.2.5.2 HTML

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*, merupakan Bahasa pemrograman berbasis *script* yang berguna untuk komunikasi data melalui halaman web dan dapat diakses di *browser* [7].

2.2.5.3 Database Server

Structured Query Language (SQL) merupakan Bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. SQL dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus [8]

2.2.5.4 CodeIgniter

CodeIgniter adalah sebuah *framework* yang ada di PHP untuk dapat membantu mempercayai *developer* dalam membangun aplikasi web berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal [9].

2.2.5.5 MVC

MVC merupakan singkatan dari *Model-View-Controller* yang termasuk kedalam bagian *CodeIgniter*. MVC membantu para programmer dapat berkonsentrasi pada *core-system*, pada penerapan konsep MVC ini dibagi menjadi tiga ketgori yaitu [9] :

1. Model merupakan kode program yang digunakan untuk memanipulasi database.
2. View berupa template HTML atau PHP untuk menampilkan data pada browser.
3. Controller berisikan mengenai kode program berupa OOP Class yang digunakan untuk mengontrol aliran aplikasi.

2.2.5.6 Web Server

Web Server merupakan *tool* yang berada di sisi server yang akan memproses permintaan data dari web broser [10] *Internet Information Server* yang berjalan pada Windows 2000 merupakan salah satu jenis dari web server.

2.3 Pengujian

Pengujian dilakukan untuk melihat hasil akhir dari aplikasi yang dibangun apakah sudah sesuai dengan fungsionalitas yang sudah disetujui atau belum, pengujian aplikasi dapat dilakukan dengan beberapa metode.

2.3.1 Black box Testing

Black box Testing (pengujian kotak hitam) merupakan pengujian yang didasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur fungsi dengan bisnis proses yang diinginkan oleh *customer* [11]. Tujuan adanya *black box testing* ini guna untuk mengetahui fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat yang dibangun sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang sudah disepakati sebelumnya.

2.3.2 User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Test (AUT) merupakan pengujian formal sehubungan dengan kebutuhan pengguna, persyaratan, dan proses bisnis yang dilakukan untuk menentukan apakah suatu sistem memenuhi kriteria penerimaan dan untuk memungkinkan pengguna, pelanggan atau badan berwenang lainnya untuk menentukan apakah menerima sistem atau tidak. UAT tidak jauh beda dengan kusioner pada tahap awal pembuatan aplikasi [12]

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1.1 Analisis

Pada Sub bab ini akan menjelaskan dan menguraikan Analisis sistem berjalan dan usulan yang akan digunakan dalam pembangunan Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web (Studi Kasus : Sumber Makmur Musik).

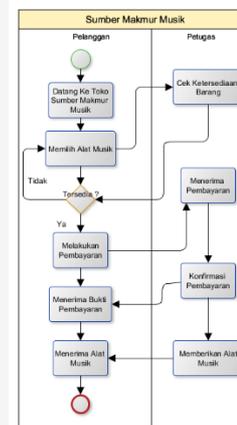
3.1.1 Gambaran Sistem Saat Ini

Sistem yang berjalan di Sumber Makmur Musik pada saat ini masih belum memiliki sistem penjualan *online* dan pelaporan yang akurat, sehingga saat pelanggan yang berada diluar kota ingin membeli barang kesulitan karena jarak yang cukup jauh dan tidak

mengetahui barang yang tersedia ditoko karena kesulitan informasi selain itu petugas kesulitan saat melakukan pelaporan data penjualan yang berjalan di Sumber Makmur Musik.

3.1.1.1 Proses Bisnis Saat Ini

Sumber Makmur Musik menjalankan proses penjualan dan pencatatan masih menggunakan pencatatan secara pembukuan yang memang sangat memakan waktu dan di perlukan ketelitian dalam pencatatan. Dimana Sumber Makmur Musik ini harus menunggu konsumen yang membeli barang dengan datang ke toko Langsung.



Gambar 3-1 Proses Pemesanan Jasa Secara Online

3.1.2 Gambaran Umum Sistem Usulan

Dibangunnya aplikasi berbasis online untuk Penjualan pada Toko Sumber Makmur Musik ini adalah usulan yang tepat untuk mengefesienkan dan mengefektifkan proses penjualan pada Sumber Makmur Musik.

3.1.2.1 Gambaran Umum Sistem Usulan

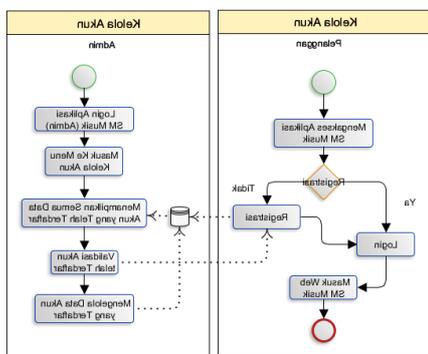
Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi berbasis web agar para pelanggan Sumber Makmur Musik dapat melakukan pembelian dimana saja dan kapan saja, para pemesan pun tak perlu lagi melakukan pembelian dengan langsung datang ke Toko Sumber Makmur Lagi. Pada aplikasi ini pemesan hanya perlu melakukan satu kali konfirmasi pemesanan dengan mengupload bukti pembayaran yang ada didalam Aplikasi tersebut. Dan Petugas Sumber Makmur Musik juga dipermudah untuk melakukan pelaporan penjualan yang terjadi didalam Aplikasi ini.

3.1.5 Proses Bisnis Usulan

Proses bisnis yang diusulkan untuk proses penjualan Sumber Makmur Musik akan dijelaskan pada gambar berikut ini dengan menggunakan BPMN.

1. Proses Kelola Akun

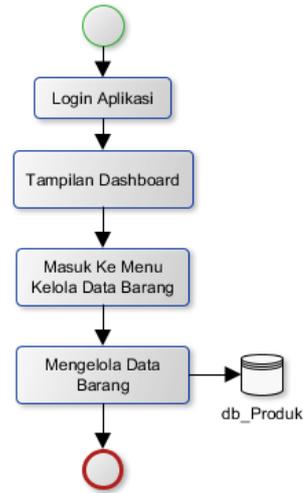
Proses Kelola Akun yang diusulkan pada aplikasi yang dibangun, Pelanggan menuju ke halaman Registrasi dan login kemudian mengisi beberapa data identitas, setelah itu data Pelanggan akan tersimpan ke dalam *database*. Setelah itu, Admin akan menerima Data Akun yang akan tersimpan di halaman Kelola Akun Admin dan dapat mengubah dan menghapus Data Akun yang telah Tersimpan. Setelah itu Pelanggan dapat melakukan proses login. Apabila proses login berhasil maka Pelanggan dapat masuk ke halaman beranda Pelanggan, Jika tidak berhasil maka akan kembali ke halaman login. Berikut BPMN yang akan dijelaskan pada gambar 3-2.



Gambar 0-2 Proses Bisnis Usulan Proses Kelola Akun

2. Proses Kelola Data Barang

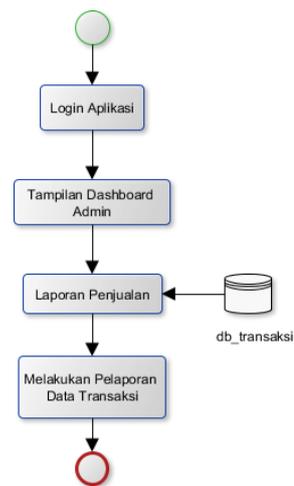
Proses Kelola Data Barang yang diusulkan pada aplikasi yang dibangun, Admin hanya perlu melakukan Login kedalam Aplikasi dan masuk kedalam Menu Kelola Data Barang untuk mengelola semua data barang yang akan dijual, menghapus, dan mengedit barang didalam Aplikasi yang akan Tersimpan ke Dalam *Database*. . Berikut BPMN yang akan dijelaskan pada gambar 3-3.



Gambar 0-3 Proses Bisnis Usulan Proses Kelola Data Barang

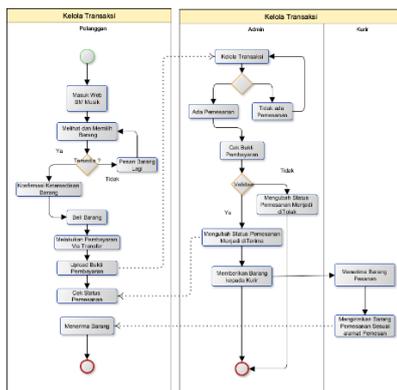
3. Proses Kelola Laporan

Proses Kelola Laporan yang diusulkan pada aplikasi yang dibangun, Admin hanya perlu melakukan Login kedalam Aplikasi dan masuk kedalam Menu Kelola Laporan untuk mengelola semua data Transaksi yang telah berhasil didalam Aplikasi. Data Transaksi yang telah berhasil akan tersimpan ke dalam *Database* juga dapat dikelola dimenu Laporan Penjualan dan dapat melakukan print Laporan melalui Print, Pdf, dan Excel. Berikut BPMN yang akan dijelaskan pada gambar 3-4.



Gambar 0-4 Proses Bisnis Usulan Kelola Laporan

4. Proses Transaksi



Gambar 0-5 Proses Bisnis Usulan Proses Transaksi

Adapun proses Pembelian Alat Musik akan dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pelanggan masuk ke dalam web yang sudah ada, Jika telah melakukan Registrasi Pelanggan melakukan login jika belum harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
- b. Setelah Login pelanggan dapat masuk ke dalam web atau dapat melihat dan memilih barang-barang yang tersedia pada Aplikasi.
- c. Jika barang tersedia Pelanggan dapat melakukan pemesanan lagi Jika Barang tidak tersedia pelanggan tidak dapat melakukan pemesanan.
- d. Setelah melakukan pemesanan, pelanggan melakukan pembayaran dengan cara Via Transfer dan melakukan upload bukti pembayaran yang ada didalam Aplikasi dan menunggu status pemesanan hingga di Approv oleh Admin.
- e. Setelah pelanggan mengupload bukti pembayaran, Admin dapat melakukan pengecekan status pembayaran dan dapat mengubah status pemesanan Terima atau Tidak terima jika ada kesalahan.

f. Jika Status pembayaran diTerima. Pelanggan dapat mengecek status pemesanan didalam Aplikasi dan menerima Validasi bahwa status pemesanan di Approv. Dan admin akan memberikan barang kepada Kurir.

g. Pelanggan dapat menunggu hingga barang sampai di kirim oleh kurir.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web ini merupakan aplikasi yang dimana penggunanya dapat mengakses aplikasi tersebut tanpa harus mengunduh terlebih dahulu. Karena berbasis *website*, pengguna diharuskan untuk mengakses aplikasi tersebut menggunakan platform web seperti google chrome.

3.2 Analisis Pengguna

1. Admin

Admin disini merupakan karyawan bagian Pengelola Web dan bagian Administrasi yang dapat meng-approve apabila ada pemesanan.

Admin juga bertugas untuk menginputkan stok barang yang tersedia di Toko Sumber Makmur Musik ini.

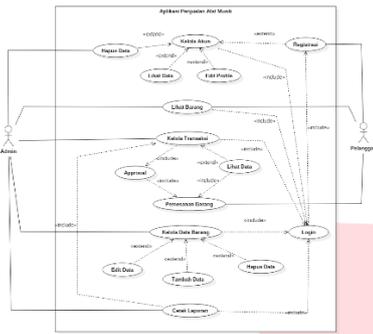
2. Pelanggan

Pelanggan disini dapat melakukan proses pemesanan dan pembelian pada Aplikasi Penjualan Alat Musik.

Setiap Pelanggan yang ingin mengakses aplikasi harus memiliki akun terlebih dahulu. Dan bagi pelanggan yang belum memiliki akun dapat melakukan proses registrasi

3.2.1 Use Case Diagram

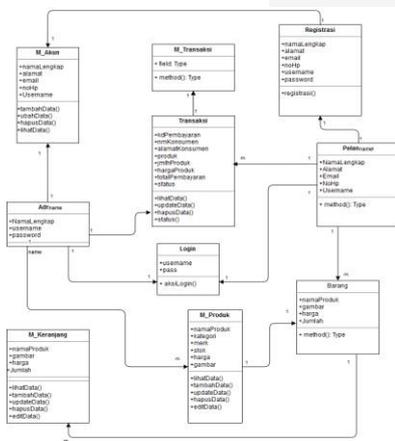
Berikut gambar 3-7 Use case Diagram pada aplikasi yang dibangun.



Gambar 3-7 Use Case Aplikasi Penjualan Alat Musik

3.2.2 Class Diagram

Berdasarkan use case yang telah diusulkan, maka class diagram untuk aplikasi Penjualan Alat Musik adalah sebagai berikut :



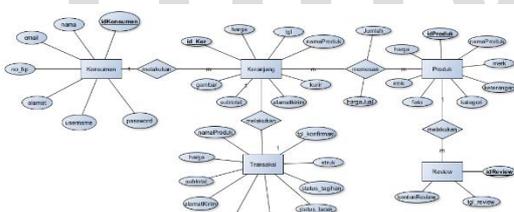
Gambar 3-8 Class Diagram

3.3 Perancangan Basis Data

Untuk membangun aplikasi yang sesuai dengan yang diharapkan perlu adanya perancangan, dengan melakukan perancangan berbasis data maka akan menghasilkan rancangan *database* yang nantinya akan menyimpan data dalam proses penjualan. Berikut perancangan basis data untuk aplikasi penjualan alat musik berbasis web.

3.3.1 Entity Relationship Diagram

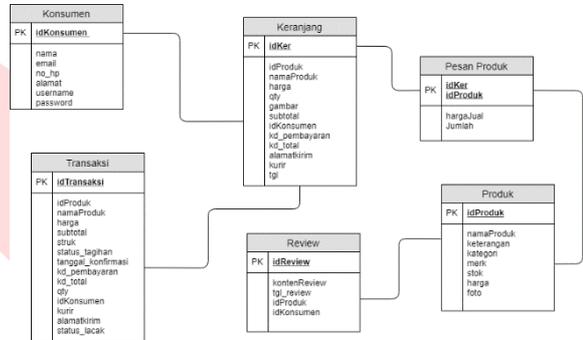
Untuk ERD pada aplikasi Penjualan Alat Musik adalah sebagai berikut :



Gambar 3-9 ERD

3.3.2 Skema Relasi

Berikut adalah gambaran relasi antar tabel dari *database* pada Aplikasi penjualan alat musik berbasis web sebagai berikut.



Gambar 3-10 Skema Relasi

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

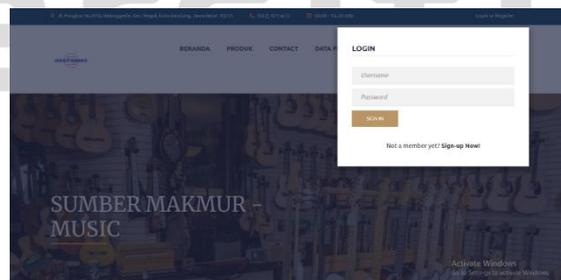
Tahap implementasi merupakan hasil dari analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah ditentukan sebelumnya. Berikut adalah hasil implementasi dari Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web (Studi Kasus : Sumber Makmur Musik). Ya ng dibagi menjadi beberapa tampilan.

4.2 Implementasi Tampilan

Dari rancangan *mockup* yang sudah dibuat maka hasil implementasi untuk Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web :

4.2.1 Halaman Login

Halaman pertama yang akan muncul ketika pengguna dan Admin saat mengakses aplikasi adalah halaman login. Pengguna dapat memasukkan username dan password yang sudah terdaftar sebelumnya di *database*. Untuk pengguna yang berstatus admin dapat memasukkan username dan password yang sudah ditentukan saat pembangunan aplikasi.



Gambar 0-6 Halaman Login

Terdapat tombol Sign Up saat melakukan proses login, dan terdapat pilihan "Sign-Up Now !". apabila pengguna belum memiliki *Username* dan *Password* yang merupakan salah satu syarat untuk mengakses Aplikasi SM Musik.

4.2.2 Halaman Registrasi

Gambar 4-2 merupakan hasil implementasi dari tampilan halaman registrasi, apabila pengguna belum memiliki akun yang dapat digunakan untuk melakukan proses login, maka pengguna dapat melakukan proses registrasi terlebih dahulu.

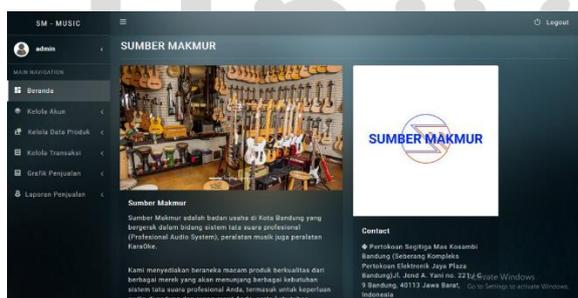


Gambar 0-7 Halaman Registrasi

Pada tampilan halaman registrasi pengguna diharuskan melengkapi data diri seperti nama lengkap, alamat, email, no Hp, Username, dan Password. Apabila pengguna telah memiliki akun dapat melakukan login dengan mengklik "Sign-in Here!".

4.2.3 Halaman Dashboard Admin

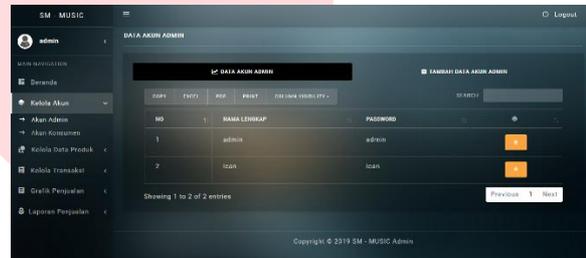
Untuk para pengguna yang memiliki akun sebagai admin, saat proses *login* sudah dilewati maka pengguna akan dialihkan ke halaman utama. Pada gambar 4-3 yang merupakan tampilan halaman utama atau *dashboard* untuk admin, pada halaman *dashboard* ini admin disuguhkan profile perusahaan Sumber Makmur Musik.



Gambar 0-8 Dashboard Admin

4.2.4 Halaman Kelola Akun Admin

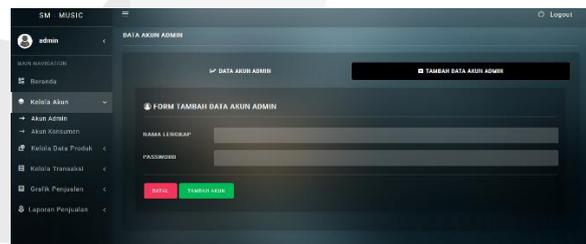
Halaman Kelola Akun Admin merupakan halaman yang menampilkan seluruh data akun admin yang terdaftar dan dapat mengakses aplikasi sesuai dengan data yang ada di *database*. Halaman ini hanya dapat di akses oleh admin.



Gambar 0-9 Kelola Akun Admin

4.2.5 Halaman Tambah data Akun Admin

Selain dapat mengelola Akun admin yang sudah dijelaskan pada gambar 4-4. Admin juga dapat melakukan Tambah data Akun Admin untuk membuat Akun baru Admin yang dapat digunakan lagi.



Gambar 0-10 Tambah Data Akun Admin

4.2.6 Halaman Kelola Akun Konsumen

Halaman Kelola Akun Konsumen merupakan halaman yang menampilkan seluruh data akun Konsumen yang terdaftar dan dapat mengakses aplikasi sesuai dengan data yang ada di *database*. Halaman ini hanya dapat di akses oleh admin.

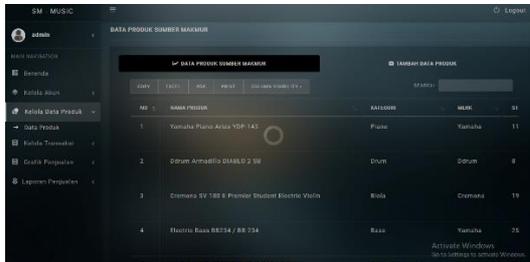


Gambar 0-11 Kelola Akun Konsumen

4.2.7 Halaman Kelola Data Barang

Pada halaman Kelola data Barang admin dapat

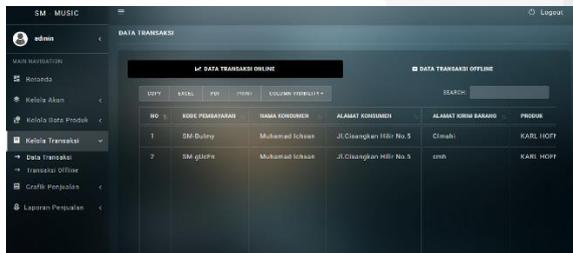
menambah, merubah dan menghapus data Barang yang disediakan oleh perusahaan dan untuk tampilan Halaman Kelola Data Barang hanya dapat diakses oleh admin.



Gambar 0-12 Kelola Data Barang

4.2.8 Halaman Kelola Data Transaksi Online

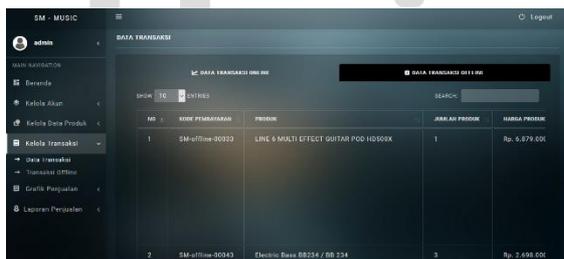
Pada halaman Kelola Transaksi Online admin dapat melihat data Transaksi yang sebelumnya sudah dipesan oleh pelanggan dihalaman Aplikasi pelanggan. Disini Admin dapat mengecek apakah Data Transaksi benar atau tidak, jika sudah benar dengan ketentuan Admin dapat melakukan Verifikasi Status Pemesanan pelanggan.



Gambar 0-13 Kelola Data Transaksi Online

4.2.9 Halaman Kelola Data Transaksi Offline

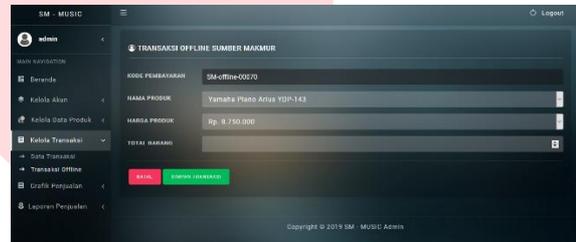
Pada halaman Kelola Transaksi Offline admin dapat melihat data Transaksi yang sebelumnya sudah dipesan oleh pelanggan secara langsung dengan data ke toko Sumber Makmur. Disini Admin dapat mengecek apakah Data Transaksi benar atau tidak.



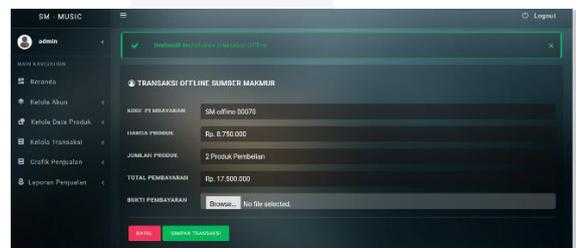
Gambar 0-14 Kelola Data Transaksi Offline

4.2.10 Halaman Input Transaksi Offline

Pada halaman input Transaksi Offline admin disini melakukan input data barang yang dipesan oleh pemesan yang langsung datang ke toko (Secara Offline). Yang nantinya Data barang akan masuk ke dalam Database.



Gambar 0-15 Input Transaksi Offline



Gambar 0-16 Input Transaksi Offline 2

4.2.11 Halaman Laporan Penjualan

Pada Halaman Laporan penjualan ini admin dapat melihat keseluruhan proses Transaksi yang terjadi di perusahaan Sumber Makmur Musik. Dan dapat melakukan pelaporan dengan cara Mencetaknya melalui Excel, PDF, atau Print langsung.



Gambar 0-17 Laporan Penjualan

4.2.12 Halaman Dashboard User

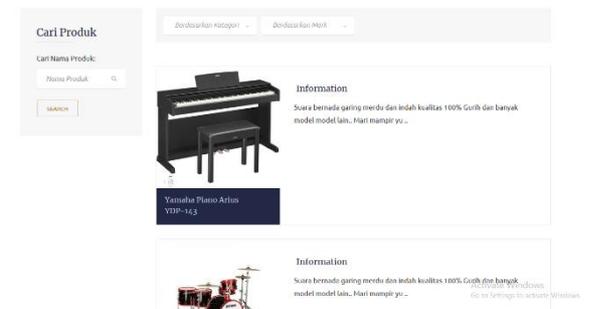
Saat user mengakses Aplikasi SM Musik Halaman pertama yang akan ditampilkan yaitu Dashboard yang akan menampilkan berbagai Alat Musik yang dijual pada Sumber Makmur Musik.



Gambar 0-18 Dashboard User

4.2.13 Halaman Produk

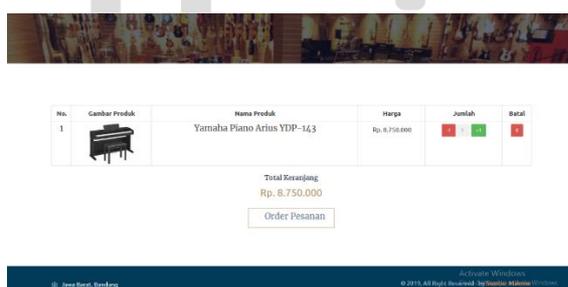
Setelah Konsumen sudah melakukan proses Registrasi dan Login Konsumen dapat mengakses Aplikasi SM Musik, konsumen dapat melihat dan memesan Produk-produk yang disediakan pada Aplikasi SM Musik seperti gambar 4-14 ini.



Gambar 0-19 Halaman Produk

4.2.14 Halaman Data Keranjang

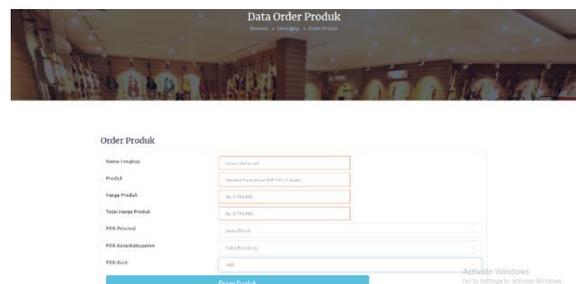
Setelah Konsumen telah memilih barang yang telah dipilih sebelumnya pada gambar 4-14. Konsumen dapat menuju ke halaman Data keranjang pemesanan yang telah dipesan sebelumnya. Di halaman ini konsumen akan diperlihatkan Gambar Produk, Nama Produk, Harga, dan Jumlah Barang yang akan dibeli, dihalaman ini juga user dapat melakukan cancel pemesanan dengan mengklik tombol berwarna merah "Batal".



Gambar 0-20 Data Keranjang

4.2.15 Halaman Order Produk

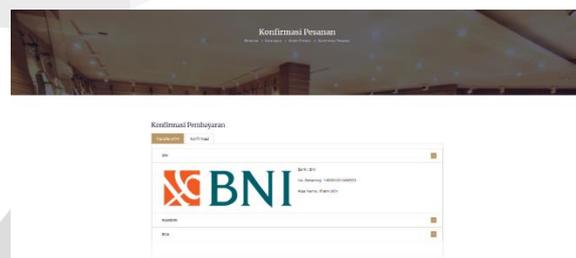
Halaman Order Produk ini menjelaskan setelah konsumen melakukan "Order Pemesanan" pada halaman sebelumnya. Aplikasi akan menuju ke halaman selanjutnya. Di halaman Order Produk ini Aplikasi dengan otomatis akan menampilkan Nama Lengkap, Produk, Harga Produk, dan Total Harga Produk yang telah diisikan pada halaman sebelumnya. Dan konsumen juga akan mengisikan Provinsi, Kota/Kabupaten, dan pilih Kurir untuk tujuan pemesanan yang akan dikirim oleh kurir.



Gambar 0-21 Halaman Order Produk

4.2.16 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Setelah kosnumen menyelesaikan Order Produk Aplikasi akan menampilkan pilihan Konfirmasi Pembayaran melalui ATM BNI, Mandiri, dan BCA.

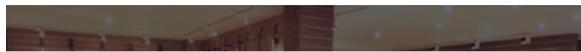


Gambar 0-22 Konfirmasi Pembayaran

4.2.17 Halaman Konfirmasi Pemesanan

Pada Halaman Konfirmasi Pemesanan ini menjelaskan data Pemesanan Konsumen yang telah dipesan sebelumnya disini Aplikasi menampilkan Nama Lengkap, Produk, Jumlah Produk, Harga Produk, Kode Pembayaran, dan Total Pembayaran. Dan di halaman ini konsumen diwajibkan melakukan Upload Bukti pembayaran yang telah di uraikan pada tampilan sebelumnya dengan melakukan Transfer melalui Bank yang sudah diinformasikan. Setelah konsumen

melakukan pembayaran Konsumen melakuka Upload Bukti Pembayaran sebagai bukti telah melakukan pembayaran.



Konfirmasi Pembayaran

Transfer ATM **Konfirmasi**

Data Pesanan
 Tanggal: 28-07-2019 06:31:40
 Status: Konfirmasi Pembayaran: 29-07-2019 23:59:00

NAMA LENGKAP	Ichsan Muhammad
PRODUK	BASS ELEKTRIK IBANEZ SOUNDGEAR
JUMLAH PRODUK	1 Produk
HARGA PRODUK	Rp. 1.292.078
KODE PEMBAYARAN	SM-XXXX
TOTAL PEMBAYARAN	Rp. 1.292.078

Konfirmasi Pesanan

Maukahan Bukti Pembayaran? No file selected.



Gambar 0-23 Konfirmasi Pemesanan

4.2.18 Halaman Data Transaksi Pembelian Barang

Setelah Konsumen melakukan Konfirmasi pemesanan sebelumnya dengan melakukan Upload Bukti Pembayaran. Selanjutnya sistem akan menuju ke halaman Data Transaksi pembelian Barang. Di halaman ini Sistem menampilkan Kode Pembayaran, Nama Lengkap, Nama Produk, Jumlah Barang, Total Bayar, Kurir, dan Verifikasi Status pemesanan.



Informasi Transaksi

Mohon Konfirmasi Apabila Barang Sudah Sampai.

No.	Kode Pembayaran	Nama Lengkap	Nama Produk	Jumlah Barang	Total Pembayaran	Kurir	Status	Lacak Pesanan
1	SM-aUGIC	Ichsan Muhammad	Yamaha Gitar Akustik F310	2 Produk	Rp. 1.556.873	TIKI	Sudah Di Verifikasi	Barang Sudah Sampai
2	SM-EzmCB	Ichsan Muhammad	BASS ELEKTRIK IBANEZ SOUNDGEAR	2 Produk	Rp. 2.427.598	JNE	Belum Di Verifikasi	Belum Dikemas
3	SM-HrPSG	Ichsan Muhammad	Focusrite Scarlett 2i2	1 Produk	Rp. 4.059.214	JNE	Menunggu	Belum Dikemas
4	SM-RXnML	Ichsan Muhammad	BASS ELEKTRIK IBANEZ SOUNDGEAR	1 Produk	Rp. 1.292.078	JNE	Menunggu	Belum Dikemas
5	SM-NncXS	Ichsan Muhammad	KARL HOFNER AS-045 VIOLIN	1 Produk	Rp. 1.882.435	JNE	Menunggu	Belum Dikemas



Gambar 0-24 Halaman Data Transaksi Pembelian Barang

4.2.19 Halaman Data Konfirmasi Lacak Pesanan

Setelah pelanggan melakukan pembayaran, admin akan melakukan Verifikasi Status pemesanan. Pelanggan dapat melihat status pemesanan dan lacak

pesanan apakah barang sudah sampai atau belum di halaman Konfirmasi Lacak Pesanan



Konfirmasi Lacak Pesanan SM-aUGIC

NAMA LENGKAP	Ichsan Muhammad
PRODUK	Yamaha Gitar Akustik F310
JUMLAH PRODUK	2 Produk
HARGA PRODUK	Rp. 750.000
TOTAL	Rp. 1.556.873

Konfirmasi Status Lacak Pesanan

Status Pesanan:



Gambar 0-25 Konfirmasi Lacak Pesanan

BAB 5 KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Laporan Proyek Akhir ini yang berjudul “Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web (Studi Kasus : Sumber Makmur Musik)” adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web ini dapat memfasilitasi pengguna yang ingin membeli atau memesan alat Musik diluar Kota Bandung dengan cepat dan efisien.
2. Dengan adanya Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web, proses pencatatan hasil Laporan penjualan Alat Musik yang berada di Sumber Makmur Musik lebih terorganisir guna mengurangi kesalahan proses pencatatan laporan.
3. Aplikasi Penjualan Alat Musik yang dibangun memiliki fitur untuk melakukan pemesanan dan konfirmasi pembayaran melalui fitur konfirmasi pembayaran dan Approve bukti pembayaran.

5.2 Saran

Dalam pembuatan Aplikasi Penjualan Alat Musik Berbasis Web (Studi Kasus : Sumber Makmur Musik) ini masih banyak hal yang dapat dikembangkan, seperti :

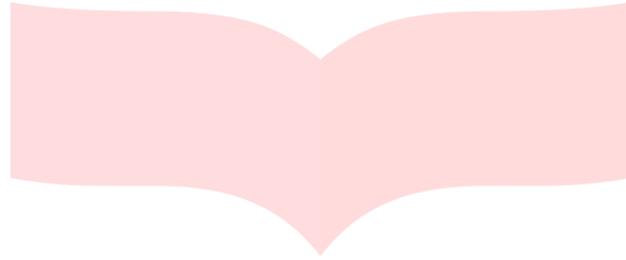
1. Program aplikasi yang sudah dibangun hanya dapat digunakan oleh dua macam user, yaitu administrator dan Pelanggan. Sebaiknya program aplikasi ini dapat digunakan oleh bagian manager atau pemilik.
2. Sebaiknya ada hubungan komunikasi antara setiap pengguna dalam aplikasi ini dalam bentuk pesan atau SMS untuk saling berkomunikasi antar pengguna.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi masyarakat luas.

REFERENSI

- [1] T. P. Post, "Perlindungan Hukum Dalam Sistem Perdagangan Online Shop," [Online]. Available: <http://old.presidentpost.id/2012/10/15/perindungan-hukum-dalam-sistem-perdagangan-online-shop/>. [Accessed December 2018].
- [2] R. Pressman, "Rekayasa Perangkat Lunak," in *Buku Satu Pendekatan Praktis (Edisi 7)*, Yogyakarta, Andi, 2012.
- [3] Sumber. Makmur. Musik, "Professional Audio and Music," [Online]. Available: <http://www.sumber-makmur.com/>. [Accessed December 2018].
- [4] A. Rosa, "Diagram Class in Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java," Bandung, Modula, 2010.
- [5] Rosa. A. S. and S. M., "ERD," in *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Informatika Bandung, 2013, p. 50.
- [6] Hanung. N. Prasetyo, Writer, *Pengantar dan Pengenalan BPMN*. [Performance]. Telkom University, 2016.
- [7] ANDI. P. and W. KOMPUTER, "PHP," in *Seri Buku Pintar : Menjadi Seorang Programmer Komputer*, Semarang, C.V. Andi Offset, 2006, p. 74.
- [8] Rosa. A. S. and M. Shalahudding, "SQL," in *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Informatika Bandung, 2013, p. 46.
- [9] Awan. P. Basuki, "CodeIgniter," in *Membangun Web Berbasis PHP Dengan Framework CodeIgniter*, Yogyakarta, Lokomedia, 2010, p. 8.
- [10] Suryatiningsih. dan . M. Wardani, dalam *Pemrograman Web*, Bandung: Politeknik Telkom, 2008.
- [11] "Perbedaan White Box Testing dan Black Box Testing," Binus University, 06 Oktober 2016. [Online]. Available: <http://scdc.binus.ac.id/himsisfo/2016/10/perbedaan-white-box-testing-dan-black-box-testing/>. [Accessed 10 Oktober 2018].

- [12] Wira. Jaya, "User Acceptance Testing,"
Binus University, [Online]. Available:
<http://socs.binus.ac.id/2017/12/06/user-acceptance-testing/>. [Accessed 10
Oktober 2018].



Telkom
University



Telkom