

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bertambah pesatnya kemajuan teknologi dan informasi sekarang ini menuntut sumber daya manusia agar dapat bekerja dengan cepat, tepat dan efisien untuk menghasilkan sistem informasi yang akurat dan relevan, dan dapat mengerti dan memahami sistem informasi yang diterima.

Perkembangan bisnis yang semakin maju mendorong setiap perusahaan berlomba-lomba dalam meningkatkan penawaran produk kepada konsumen salah satunya dengan menggunakan media internet yaitu *Elektronik Commerce*.

Gemar Cellular merupakan instansi yang bergerak di bidang penjualan baik *handphone* maupun aksesoris lainnya. Dengan menggunakan cara ini diharapkan penyebaran informasi terhadap produk *handphone* yang ditawarkan akan semakin meningkat. Selain itu penjualan dengan media elektronik mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan tidak harus bertemu secara langsung, namun mereka cukup berinteraksi melalui media internet.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan penjualan produk handphone dengan menggunakan media internet.
2. Bagaimana meningkatkan pengenalan produk handphone kepada konsumen.
3. Bagaimana cara melakukan pemesanan melalui media internet.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah penyediaan informasi penjualan kepada konsumen Gemar Cellular dan untuk memperkecil resiko dalam hal pembayaran tagihan, maka sistem pembayaran yang akan dibuat dalam website ini hanya menggunakan transfer melalui bank.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan sistem yang berbasis web ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat suatu sistem informasi berbasis web yang dapat diakses dengan cepat, tepat, dan dapat memenuhi kebutuhan konsumen.
2. Dapat meningkatkan penawaran atau penjualan produk handphone.
3. Meningkatkan daya tarik konsumen terhadap produk yang ditawarkan.
4. Mengetahui cara melakukan pemesanan dengan menggunakan media elektronik.

1.5 Manfaat

Manfaat penulisan tugas akhir ini adalah mempermudah Gemar Cellular dalam meningkatkan penjualan dan mempromosikan produk yang ditawarkan. Serta mempermudah konsumen dalam memenuhi kebutuhannya secara efektif dan efisien.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut *James B. Bower (Computer Oriented Accounting information system)*, sistem informasi adalah suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan. (Wahyono, 2004).

Sistem informasi menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut sesuai dengan instruksi, dan mengeluarkan hasilnya. Fungsi pengolahan informasi sering membutuhkan data yang telah dikumpulkan, karena itu perlu ditambahkan sebuah penyimpanan data file (*data file storage*) ke dalam model sistem informasi, sehingga kegiatan pengolahan tersedia baik bagi data baru maupun data yang dikumpul dan disimpan sebelumnya.

2.2 Karakteristik Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (1999) suatu sistem mempunyai sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yaitu

- a. Komponen Sistem Informasi (*Components*)

Suatu sistem informasi terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan.

b. Batasan Sistem Informasi (*boundary*)

Batasan sistem informasi (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan luar informasi (*environments*)

Lingkungan luar sistem informasi adalah apapun yang berada di luar sistem yang mempengaruhi jalannya sistem.

d. Penghubung Sistem informasi (*interface*)

Penghubung sistem yang dapat dipergunakan sebagai alat interaksi antar sistem, contohnya jaringan internet.

e. Masukan Sistem Informasi (*input*)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beropersai. Signal input adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Keluaran Sistem Informasi (*output*)

Keluaran sistem informasi adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

g. Pengolahan Sistem Informasi (*process*)

Pengolahan sistem informasi merupakan bagian dari sistem yang mengubah masukan menjadi keluaran.

- h. Sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*)

Suatu sistem pasti mempunyai sasaran atau tujuan. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan sistem tertentu. Sasaran pada sistem ini adalah pengunjung yang mendatangi sistem web ini.

2.3 Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan proses pengumpulan data mentah berupa dokumen-dokumen yang kemudian diinputkan ke dalam sistem kerja komputer untuk kemudian diolah sehingga dapat menghasilkan informasi yang berguna. Pengolahan data merupakan serangkaian operasi atau informasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau diharapkan.

Siklus pengolahan data yang terdiri dari:

1. Data dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam sistem.
2. Data diproses untuk menciptakan informasi.
3. Informasi diciptakan sebagai keluaran dari informasi.

2.4 E-commerce

E-commerce merupakan mekanisme bisnis secara elektronik. Secara lebih terperinci lagi *E-commerce* merupakan suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi maupun antara institusi dan konsumen langsung. (Hartman, 2000)

2.5 Pemasaran

Menurut *William* (1990) pemasaran adalah sistem keseluruhan dari kegiatan-kegiatan usaha yang ditujukan untuk merencanakan, menentukan harga, mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang dapat memuaskan kebutuhan kepada pembeli yang ada maupun pembeli yang potensial.

Sedangkan pengertian pemasaran menurut *Alex S. Nitisemitro (Kotler,1999)* adalah semua kegiatan yang bertujuan untuk memperlancar arus barang/jasa dari produsen ke konsumen dengan maksud untuk menciptakan permintaan yang efektif. Berbagai pengertian pemasaran tersebut memberikan persamaan pendapat mengenai pemasaran yaitu bahwa pemasaran pada dasarnya merupakan semua kegiatan yang ditujukan untuk terselenggaranya pemindahan barang atau jasa dari produsen ke konsumen untuk mencapai tujuan dari suatu perusahaan. Komponen-komponen yang ada pada bagian pemasaran meliputi antara lain adalah:

2.5.1 Penjualan

Menurut (*Kotler,1999*) penjualan adalah suatu kegiatan untuk mendorong konsumen agar membeli produk atau jasa yang ada di dalam perusahaan tersebut. Cara yang dilakukan oleh perusahaan adalah dengan melakukan promosi dan penjualan yang efektif untuk merangsang konsumen agar tertarik untuk segera memakai produk barang atau jasa tersebut. Agar penjualan dapat efektif haruslah diawali dengan berbagai kegiatan pemasaran seperti penilaian kebutuhan, riset pemasaran, pengembangan produk/jasa, penentuan harga dan distribusi jika semua proses di atas sudah dilakukan dengan efektif dan benar maka produk/jasa akan segera terjual dengan mudah.

2.5.2 Promosi

Menurut (Kotler,1999) promosi adalah berbagai aktivitas perusahaan untuk mengkomunikasikan dan mempromosikan produk/jasanya kepada pasar sasarnya. Untuk itu perusahaan harus menyiapkan suatu program komunikasi dan promosi penjualan dan hubungan masyarakat.

2.5.3 Pesanan

Menurut (Kotler,1999) pesanan adalah hasil proses melayani permintaan konsumen dengan memberikan apa yang mereka inginkan atau apa yang mereka butuhkan dari perusahaan tersebut.

2.5.4 Pembayaran

Menurut (Kotler,1999) pembayaran adalah proses untuk melakukan berapa harga produk yang dijual, pembayaran bisa cash maupun kredit, pembayaran bisa dilakukan melalui keuangan perusahaan dan juga bisa melalui rekening bank.

2.6 Database

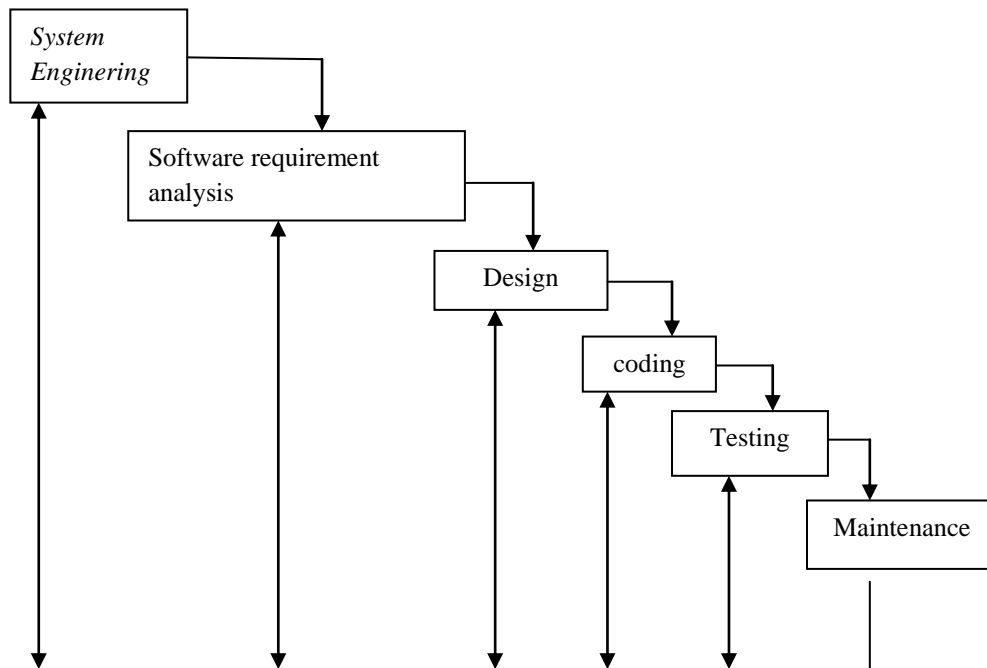
Database adalah kumpulan dari data-data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna. Database juga berfungsi sebagai basis penyediaan informasi bagi para pemakai ketika terjadi pengcopyan data berulang-ulang disimpan pada lokasi berbeda pada suatu organisasi. Database disebut juga basis data dan dianggap suatu sistem, komponen penunjang database yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak dapat berupa aturan prosedur pengolahan data dan perangkat keras berupa kertas atau perangkat komputer (Fantasyah, 1999)

Keuntungan penggunaan database berbasis komputer adalah tidak diperlukan tempat yang luas untuk menyimpan arsip-arsip berupa kertas, lebih cepat dalam perubahan dan pengambilan data dibanding yang dapat dilakukan oleh manusia, mengurangi pekerjaan merawat arsip yang biasa dilakukan secara manual, lebih akurat karena informasi yang *up-to date* tersedia sesuai permintaan.

2.7 Metode Perangkat Lunak

2.7.1 Metodologi Waterfall

Dalam pengembangan perangkat lunak ini, metode yang dipakai adalah model *Waterfall* (air terjun). Metode ini merupakan metodologi terstruktur yang oroginal. Dengan metode ini analisis dan user bekerja dalam urutan dari fase yang satu ke fase selanjutnya. Model ini menawarkan pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Berikut tahap-tahap dari metodologi *waterfall* dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Metodologi *Waterfall* (classic life cycle)

Keterangan :

1. Rekayasa dan pemodelan Sistem atau Informasi (*System Informasi Engineering and Modeling*)

Proses mengidentifikasi (rekayasa) kebutuhan sistem untuk melakukan otomatisasi perangkat lunak dan kemudian menganalisa kelayakan proyek tersebut. Rekayasa informasi mencakup pada kebutuhan tingkat bisnis strategi dan tingkat area bisnis.

2. Analisis kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirement Analysis*)

Proses menganalisa dan mendokumentasikan persyaratan sistem. Dokumentasi persyaratan secara jelas harus menyebutkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang diproyeksikan, unsur yang diperlukan oleh produk *software* perangkat lunak serta karakteristik apa saja yang harus dimiliki oleh unsur produk tersebut.

3. Desain (*Design*)

Proses mendesain sistem yang baru dan mendokumentasikan desain sistem yang menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak. Proses desain menterjemahkan syarat atau kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan kualitas sebelum dimulai pemunculan kode.

4. Penulisan Program atau Implementasi (*Coding*)

Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan mekanis.

5. Pengujian (*Testing*)

Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perangkat lunak yang telah selesai dibuat dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user atau perubahan sistem.





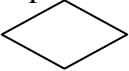


2.7.2 Perancangan Database

Perancangan *database* yang dimaksud adalah perancangan sistem yang digunakan untuk mempermudah suatu pekerjaan didalam merancang dan menganalisis suatu


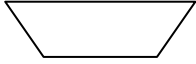

sistem aplikasi. Ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sistem *database*, yaitu:

2.7.2.1 Bagan Alir Dokumen (*dokumen flowchart*)

Bagan alir dokumen adalah alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan aliran dokumen dalam prosedur kerja yang ada pada sistem sehingga mempermudah proses pemahaman terhadap sistem. Hal tersebut diperlukan agar proses pengembangan aplikasi yang dilakukan dapat diarahkan sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan sistem. Bagan alir dokumen memiliki beberapa simbol standar dan simbol non standar.

NAMA SIMBOL	KETERANGAN
Input/output 	Digunakan untuk mewakili data input atau output
Proses 	Digunakan untuk mewakili suatu proses
Garis Alir 	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
Penghubung 	Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman berikutnya
Keputusan 	Digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi dalam program
Prosedur 	Digunakan untuk menunjukkan suatu proses
Persiapan 	Digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran

Gambar 2.2 Simbol Alir Dokumen

Dokumen 	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer
Proses manual 	Menunjukkan pekerjaan manual
Titik Terminal 	Digunakan untuk menunjukk awal dan akhir suatu proses

Gambar 2.2 (Lanjutan)

2.7.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

Pengertian data *flow* diagram menurut Andi Kristanto (1998) adalah sebagai berikut “DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang dikeluarkan dari sistem.”

Simbol-simbol yang digunakan dalam diagram arus data sama dengan simbol yang digunakan pada diagram kontek antara lain:

1. Entity Luar

Suatu sistem selalu akan menerima input dan menghasilkan output bagi lingkungan luarnya. Kesatuan luar dilambangkan dengan simbol empat persegi panjang dan dapat berdiri sendiri salah satu dari hal berikut

- a. Suatu kantor, departemen atau divisi dalam suatu perusahaan tetapi diluar sistem yang dikembangkan
- b. Orang atau kelompok orang diorganisasi tetapi di luar sistem yang dikembangkan.

- c. Suatu organisasi atau orang yang berada di luar organisasi yang bersangkutan.
- d. Sistem informasi yang lain di luar yang dikembangkan
- e. Penerima akhir dari suatu laporan yang dihasilkan oleh suatu sistem.

2. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data dapat berbentuk:

- a. Formulir atau dokumen yang digunakan dalam perusahaan
- b. Laporan yang tercetak yang dihasilkan oleh sistem
- c. Tampilan atau output di layar komputer yang dihasilkan oleh sistem
- d. Masukan untuk komputer
- e. Komunikasi ucapan
- f. Surat-surat atau memo
- g. Data yang dibaca atau direkam ke suatu file
- h. Suatu isian yang tercatat dalam buku agenda
- i. Transmisi data dari suatu komputer ke komputer lain

3. Proses (*Process*)


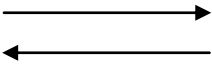

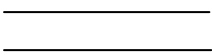
Merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer untuk mengolah arus data masukan menjadi arus data keluaran. Suatu proses harus menerima data dan menghasilkan arus data. Dilambangkan simbol lingkaran atau persegi empat dengan sudut tumpul.

4. Simpanan Data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan simbol dari data yang dikembangkan dengan simbol garis sejajar, dapat berupa:

1. Suatu file atau database di sistem komputer
2. Suatu arsip atau catatan manual
3. Suatu tempat penyimpanan data-data
4. Suatu tabel acuan manual
5. Suatu buku agenda

Simbol-simbol yang digunakan dalam Data Flow Diagram yang terdapat pada Gambar 2.3 sebagai berikut :

SIMBOL	KETERANGAN
External Entity 	Diagram untuk menerima input dan menghasilkan output bagi lingkungan luar
Data Flow 	Menunjukkan arus data mengalir diantara proses
Proses 	Untuk mengolah arus data masukan menjadi arus data keluaran
Data Store 	Untuk menyimpan data, file atau arsip

Gambar 2.3 Simbol-simbol Data *Flow* Diagram

2.8 Pemrograman Website dan Tools Pendukungnya

Jenis-jenis pemrograman website dan tools pendukung dalam sistem ini diantaranya adalah :

2.8.1 Website

Website sering juga disebut *Web* atau *Homepage* adalah tempat atau alamat di internet yang merupakan sampul halaman yang berisi sebuah penampilan informasi dari sebuah situs web. *Homepage* merupakan sebuah penampilan informasi dari suatu organisasi, perusahaan ataupun personal di *world wide web* (www) internet untuk berbagai tujuan baik pendidikan, komersial maupun non-komersial. (*Kamus Istilah Internet*, 2001).

2.8.2 Browser

Browser adalah program yang digunakan untuk menampilkan isi dari dokumen HTML dan format-format lain di *word wide web*, dua browser yang ternama yaitu *Internet Explorer* dan *Netscape Navigator*. Kedua Browser ini memiliki kemampuan yang hampir sama dan penggunaannya juga sama mudahnya. Selain menampilkan dan menterjemahkan file HTML, Browser juga dapat menampilkan berbagai informasi, data atau file dalam format-format yang lain, seperti misalnya file suara, gambar, video dan sebagainya.

Fungsi browser tidak terbatas hanya untuk menampilkan file HTML atau informasi saja. Browser juga dapat digunakan untuk mengirim file, email dan pesan antara pemakai komputer yang terdapat pada network.

2.8.3 Internet

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari jaringan komputer yang ada di seluruh dunia.

2.8.4 PHP

PHP (*Page Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman berbentuk skrip yang ditempatkan dalam sever dan diproses di server. PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *web server* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah server. Dengan menggunakan program PHP, sebuah *website* akan lebih interaktif dan dinamis. Data yang dikirim oleh pengunjung *website*/komputer client diolah dan disimpan pada database *web server* dan dapat ditampilkan kembali apabila diakses.

2.8.5 MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan bersifat *free*. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux. Karena sifatnya *open source*, dia dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux.

Menurut Bunafit Nugroho (2004) MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational DataBase Management System*). Itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan dalam MySQL. Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (*interface*).

2.8.6 Web Server

Web server adalah sebuah bentuk server yang khusus digunakan untuk menyimpan halaman website atau homepage. Komputer dapat dikatakan sebagai web server jika komputer tersebut memiliki suatu program server.

Macam-macam Web Server :

- Apache (Open Source)
- Xitami
- Microsoft IIS
- PWS (Personal Web Server)

2.8.7 Macromedia Dreamweaver 8

Dreamweaver adalah sebuah editor program yang komplit yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk layer. Dengan adanya program ini user tidak perlu mengetik skrip-skrip format HTML, PHP, ASP maupun program lainnya. Dreamweaver dibuat oleh macromedia corporation (Nugroho, 2004)

2.8.8 Adobe Photoshop CS3

Merupakan sistem kerja berjenis multimedia yang berfungsi untuk membuat tampilan/mengedit tampilan yang akan ditampilkan pada halaman web-server dan file yang telah diedit/dibuat berbentuk file gambar (jpg)

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

a. Analisis Sistem

Rancangan sistem informasi ini merupakan bagian dari informasi organisasi. Rancangan sistem informasi ini disusun untuk mencapai tujuan yang diharapkan oleh organisasi. Sistem informasi yang digunakan pada Gemar Cellular dalam pemasaran produk yang ditawarkan masih menggunakan cara yang tradisional. Karena itu diperlukan perubahan sistem yang lama dengan membuat sistem yang baru yang berfungsi untuk memperbaiki sistem lama, sehingga dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi.

Analisis sistem pada tahap ini adalah untuk mengetahui apakah sistem informasi pada Gemar Cellular sudah memenuhi kebutuhan informasi pada toko tersebut. Dengan melihat sistem yang ada sekarang ini memberikan kinerja yang kurang memuaskan terutama pada bagian pemasaran dan penjualan, maka perlu dilakukan analisis terhadap sistem informasinya.

Hasil analisis sistem informasinya yang berjalan sekarang ini pada Gemar Cellular adalah sebagai berikut :

- a) Dalam mempromosikan dan memasarkan produk yang dilakukan oleh Gemar Cellular masih tidak merata, sehingga informasinya sulit untuk dapat diakses oleh masyarakat.
- b) Pada saat membutuhkan informasi tidak dapat dilakukan secara efektif dan efisien, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama.
- c) Prosedur kerja yang masih kurang baik, hal ini dapat dilihat dari sistem penjualan, baik untuk pelayanan maupun pada saat proses pemesanan pembeli harus berada di dalam toko, dan kurangnya teknologi yang mendukung segala aktivitas di bagian penjualan.

Selama ini dalam hal melayani konsumen Gemar Cellular menggunakan cara yang sederhana antara lain konsumen datang sendiri ke toko handphone Gemar Cellular.

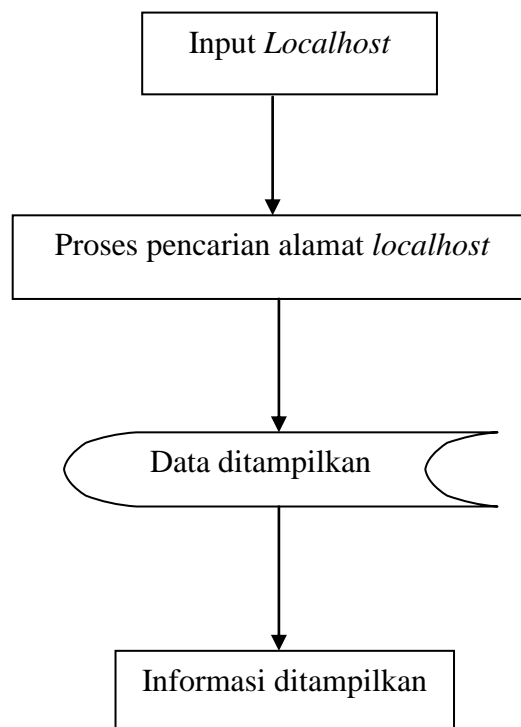
b. Analisis Sistem Baru

Sistem yang baru dikembangkan melihat dari sistem sebelumnya atau sistem yang lama. Sistem ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada para pengunjung, pembeli dan masyarakat umum. Sistem yang baru dikembangkan berbasis website dan dilengkapi dengan tampilan data-data handphone beserta aksesoris lainnya yang terbaru dan cara pembelian atau pemesanan serta pencairian handphone dan aksesoris yang lebih mudah.

Pembangunan suatu sistem dapat berarti menyusun atau merancang suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau

memperbaiki dan memperbaharui yang telah ada, seiring dengan perkembangan teknologi sekarang ini.

Untuk meningkatkan pelayanan kepada pengunjung, pembeli dan masyarakat umum maka diusulkan sebuah rancangan sistem informasi yang dirancang dengan menggunakan aplikasi PHP. Berdasarkan tingkat kesulitan yang ada, diusulkan Flowchat dan desain use case sistem yang baru seperti pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Gemar Cellular

c. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall* yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Pada metode ini, output setiap tahapan merupakan input dari tahap berikutnya. Tahap-tahap model Waterfall ini diimplementasikan sebagai berikut:

1. Planning (perencanaan)

Ada dua hal yang harus dipersiapkan pada tahap *planning* (perencanaan) rekayasa pemodelan sistem ini, yaitu:

- a. Tujuan pembuatan sistem penjualan handphone untuk memberikan semua jenis layanan jenis informasi tentang pemasaran produk-produk handpahone beserta accesories yang ditawarkan, memudahkan konsumen/pelanggan dalam mengetahui prosedur transaksi pembayaran dan meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dalam mencari kebutuhannya dan pelayanan dalam transaksi penjualan produk pada Gemar Cellular secara online melalui media komputer. Dalam situs web tersebut pengunjung memperoleh informasi tentang prosedur pemesanan dan pembayaran serta informasi-informasi yang berhubungan dengan pemasaran/promosi produk yang terdapat pada Gemar Cellular.
- b. Sistem yang dibangun pada bagian pemasaran dan penjualan melaksanakan semua arsitektur program yang meliputi tahap pengembangan obyek seperti halaman utama, registrasi, gallery dan administrator.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirement Analysis*)

a. Analisis Pemasaran dan Penjualan

Pada analisis pemasaran dan penjualan yang diinginkan alat bantu komputer yang dapat digunakan dengan cepat, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan program tersebut relatif lebih mudah, dibanding dengan menggunakan sistem lama yang masih menggunakan cara tradisional.

b. Analisis Penerapan Website

Analisis penerapan website mencakup sejauh mana program tersebut dapat mengoptimalkan serta mengatasi masalah yang ada di bagian pemasaran dan penjualan handphone.

c. Analisis Pengembangan

Perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasikan perubahan di dalam lingkungan eksternalnya (perangkat peripheral atau sistem operasi yang baru), atau karena calon pembeli membutuhkan perkembangan fungsional.

Sistem Informasi pemasaran dan penjualan produk yang digunakan Gemar Cellular masih menggunakan sistem yang sederhana karena itu diperlukan suatu perubahan dari sistem lama yaitu dengan perencanaan sistem informasi pemasaran dan penjualan yang baru yang berfungsi untuk memperbaiki sistem lama, sehingga dapat mengatasi masalah-masalah yang selama ini sering terjadi.

3. Software

Software merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat program dalam sebuah website. Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan adalah:

- a. Sistem operasi yang digunakan Microsoft Windows Xp
- b. Aplikasi Database yang digunakan:
 - 1) Web server menggunakan Apache, sedangkan web browsernya dapat menggunakan Internet Explorer atau Mozilla.
 - 2) PHP, database menggunakan MySQL
 - 3) Interface menggunakan Macromedia Dreamweaver 8
 - 4) Image menggunakan Photoshop CS3

4. Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam pembuatan program aplikasi tentunya memerlukan sebuah personal computer (PC) yang spesifikasinya sebagai berikut:

- a. Processor minimal pentium III 600 MHz atau lebih.
- b. Sistem operasi windows 98 atau lebih
- c. Sebuah monitor jenis Vga atau Svga
- d. Mouse keyboard
- e. Vga card minimal 2 megabyte
- f. Space hardisk 1 gigabyte
- g. Ram 128 megabyte

5. Desain (*Design*)

Design merupakan perancangan dari sebuah website yang meliputi :

a. Desain Data

Desain data meliputi perancangan data pemasaran, penjualan dan proses transaksi pembayaran yang dimasukkan ke dalam website.

b. Desain Arsitektur

Desain arsitektur meliputi tahap pengembangan obyek seperti halaman utama, registrasi, gallery dan administrator.

c. Desain Antar Muka

Desain antar muka merupakan perancangan tampilan grafis dari website promosi atau pemasaran produk.

6. Penulisan Program atau Implementasi (*Coding*)

Sistem yang dibangun pada bagian pemasaran dan penjualan melaksanakan semua arsitektur program yang meliputi tahap pengembangan obyek seperti halaman utama, registrasi, gallery dan administrator.

7. Pengujian (*Testing*)

Pada metodologi ini tahap yang digunakan adalah tahap penggunaan obyek, apakah program itu lebih baik dan layak digunakan atau tidak untuk diterapkan pada bagian pemasaran dan penjualan produk.

8. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Untuk mengantisipasi perubahan dan mengoptimalkan program yang terjadi pada bagian pemasaran dan penjualan produk yang akan datang, perangkat lunak yang digunakan harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan. Sehingga dalam pemeliharaan perangkat lunak cukup dengan mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

d. Alur Kerja Sistem Baru

Prosedur kerja sistem yang baru :

1. *Find it* (Proses pemeliharaan dan pencarian produk)

Konsumen melakukan browse dengan cara membuka situs Gemar Cellular, pada situs ini konsumen bisa mendapatkan tipe-tipe barang yang diinginkan dengan hanya memasukkan keywords (kata kunci) barang yang diinginkan pada kotak search. Sedangkan browse, menyediakan menu-menu yang terdiri atas jenis-jenis barang yang disediakan.

2. *Explore it* (Penjelasan produk)

Setelah konsumen memilih jenis barang yang diinginkan, maka konsumen menjumpai keterangan lebih jelas mengenai barang yang dipilih, antara lain terdiri dari informasi tentang produk tersebut (seperti harga, spesifikasi barang dan gambar barang tersebut). Jika ternyata barang yang dilihat tersebut sudah cocok, maka siap untuk transaksi.

3. *Select it* (proses penyimpanan data pembelian produk)

Seperti layaknya toko yang sebenarnya, barang yang sudah dipesan disimpan terlebih dahulu sampai anda siap untuk checkout.

4. *Buy it* (proses transaksi pembayaran)

Kini tiba saatnya untuk memproses transaksi pembayaran (checkout process), pada situs Gemar Cellular proses pembayaran tidak menggunakan kartu kredit, melainkan mengirimkan sejumlah uang ke rekening Gemar Cellular, dan konsumen di minta mengisi form data pembeli online dan dikirim ke situs Gemar Cellular.

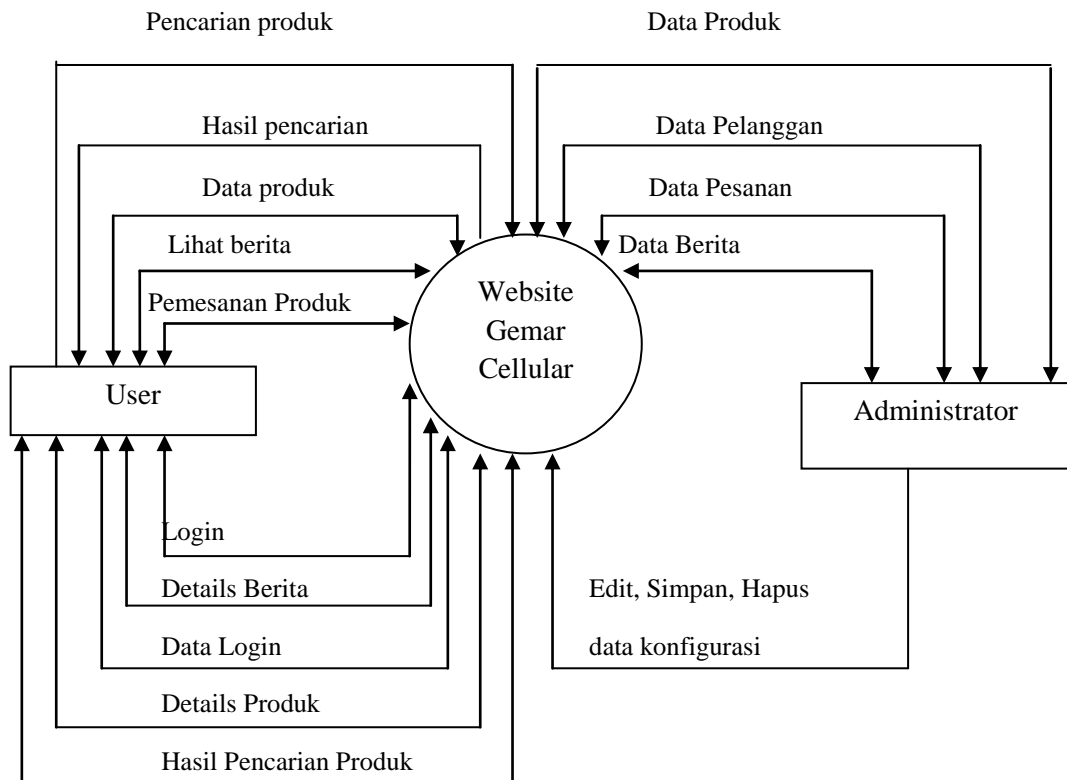
5. *Ship it* (proses pengiriman)

Setelah proses transaksi selesai, situs Gemar Cellular akan mengirim konfirmasi bahwa pemesanan yang dilakukan konsumen telah diterima dan diproses. Kemudian diberitahukan pengiriman akan dilakukan.

e. Diagram Rancangan Aplikasi

DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan suatu diagram yang menggambarkan arus dari data sistem. Dapat dilihat pada Gambar 3.2 dan 3.4:

a. DFD Level 0



Gambar 3.2 DFD Level 0

f. Struktur Database

Database disusun untuk memberikan petunjuk dan penjelasan mengenai tempat dan struktur penyimpanan data yang digunakan, rancangan tersebut terdapat pada Tabel 3.1 sampai dengan 3.7

Tabel 3.1 Berita

Field Nama	Type	Null	key	Default	Extra
Idberita	Integer (10)	No	Pri	None	Auto_increment
Judul	Varchar (32)	No		None	
Isi	Text	No		None	
Tanggal	Varchar (30)	No		None	
Waktu	Varchar (8)	No		None	
Gambar	Varchar (32)	No		None	

Tabel 3.2 Kategori

Field Nama	Type	Null	Key	Default	Extra
Idkat	Int (4)	No	Pri	None	Auto_increment
Namakat	Varchar (25)	No	Uni	None	
Ket	Text	No		None	

Tabel 3.3 Okirim

Field Nama	Type	Null	Key	Default	Extra
idokirim	Int (4)	No	Pri	None	Auto_increment
Provinsi	Varchar (25)	No		None	
Ongkos kirim	Int (10)	No		None	

Tabel 3.4 Produk

Field Nama	Type	Null	Key	Default	Extra
Idbarang	Int (10)	No	Pri	None	Auto_increment
Namabarang	Varchar (32)	No		None	
Kategori	Int (4)	No		None	
Bnykbrng	Int (5)	No		None	
Harga	Int (10)	No		None	
Ketbrng	text	No		None	
Gambar	Varchar (30)	No		None	

Tabel 3.5 Transaksi

Field Nama	Type	Null	Key	Default	Extra
Idtrans	Int (10)	No	Pri	None	Auto_increment
Username	Varchar (32)	No		None	
Idproduk	Int (10)	No		None	
Bnykbrng	Int (5)	No		None	
Ongkos kirim	Int (10)	No		None	
Jumlah	Int (10)	No		None	
Verifikasi	Varchar (10)	No		None	
Ket	Char (10)	No		None	

Tabel 3.6 User

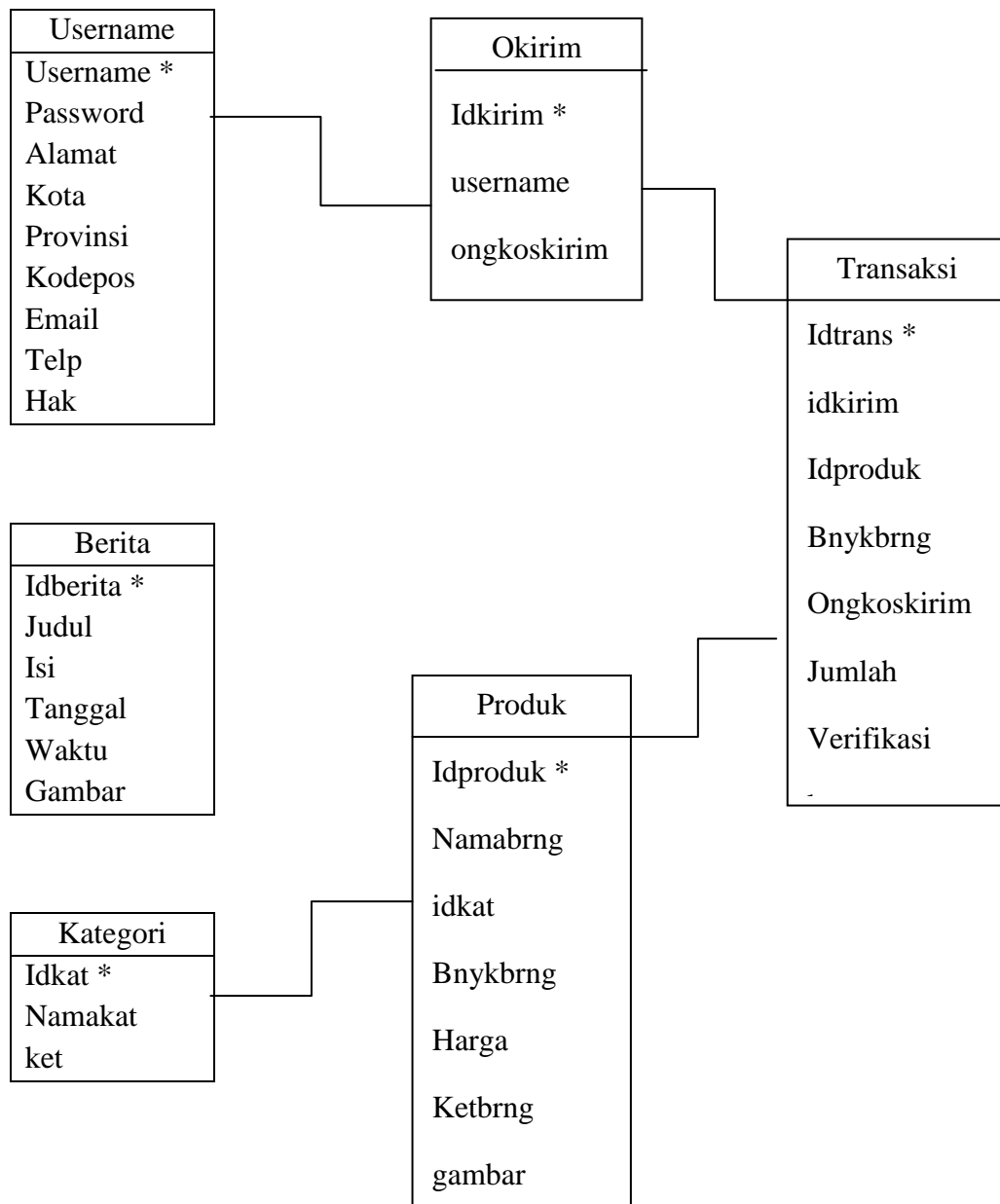
Field Nama	Type	Null	Key	Default	Extra
Username	Varchar (32)	No	Pri	None	
Password	Varchar (32)	No		None	
Alamat	Varchar (60)	No		None	
Kota	Varchar (25)	No		None	
Provinsi	Int (4)	No		None	
Kodepos	Int (5)	No		None	
Email	Varchar (25)	No		None	
Telp	Varchar (25)	No		None	
Hak	Char (1)	No		None	

Tabel 3.7 Vertrans

Field Nama	Type	Null	Key	Default	Extra
Idver	Int (10)	No	Pri	None	Auto_increment
Kodever	Varchar (10)	No		None	
Norek	Varchar (20)	No		None	
Ket	Char (1)	No		None	

3.6 Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel digunakan untuk menggambarkan bagaimana hubungan antara file-file yang ada. Relasi tabel dapat dilihat pada Gambar 3.4 :



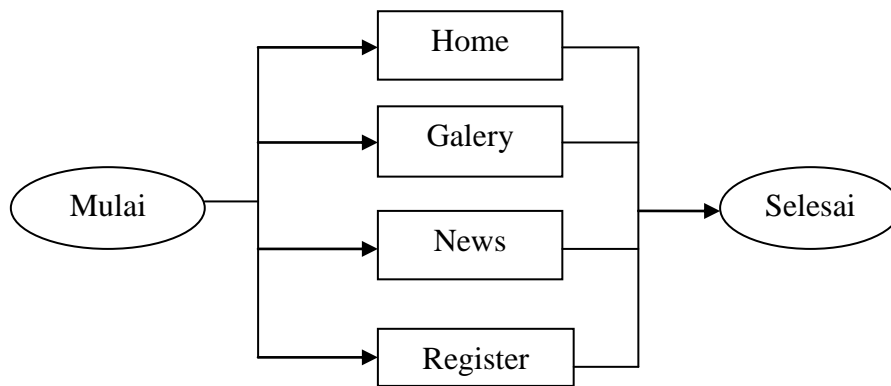
Gambar 3.4 Relasi antar tabel

Keterangan :

- Primareykey

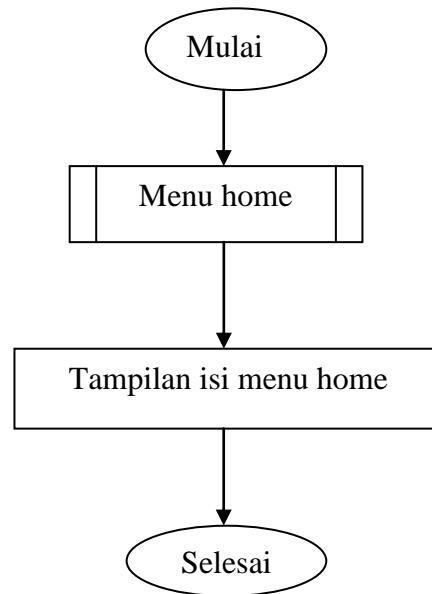
3.7 Flowchart Program

Flowchat adalah suatu bagan yang digunakan arus logika untuk pemrosesan data dalam suatu program dari awal sampai akhir. Bagan alir program merupakan alat yang berguna bagi programer untuk mempersiapkan program yang rumit. Bagan alir terdiri atas simbo-simbol yang mewakili langkah program dan garis alir (*flow lines*) menunjukkan urutan dari simbol-simbol yang dikerjakan. Bagan arus flowchat terdapat pada Gambar 3.5 sampai dengan 3.10



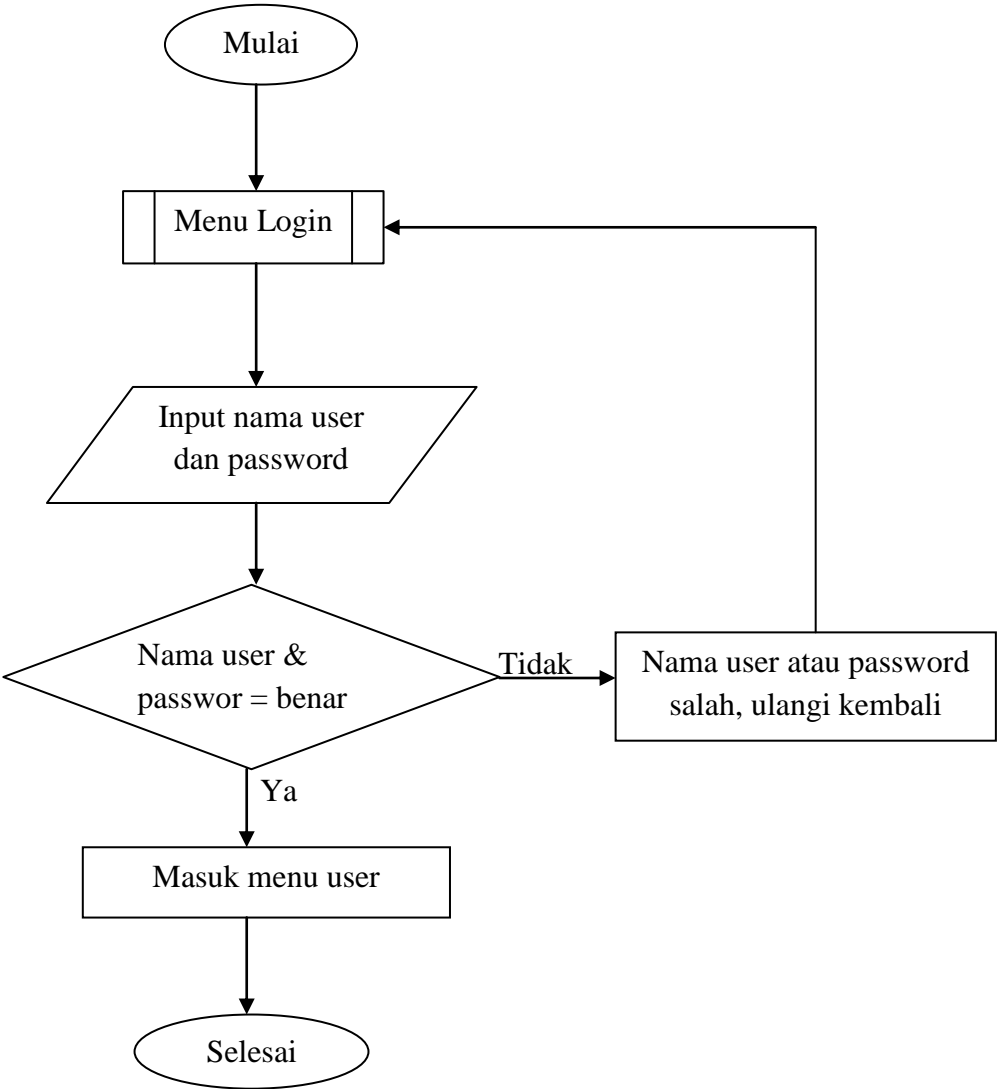
Gambar 3.5 Bagan arus flowchart

a. Flowchart Menu Home



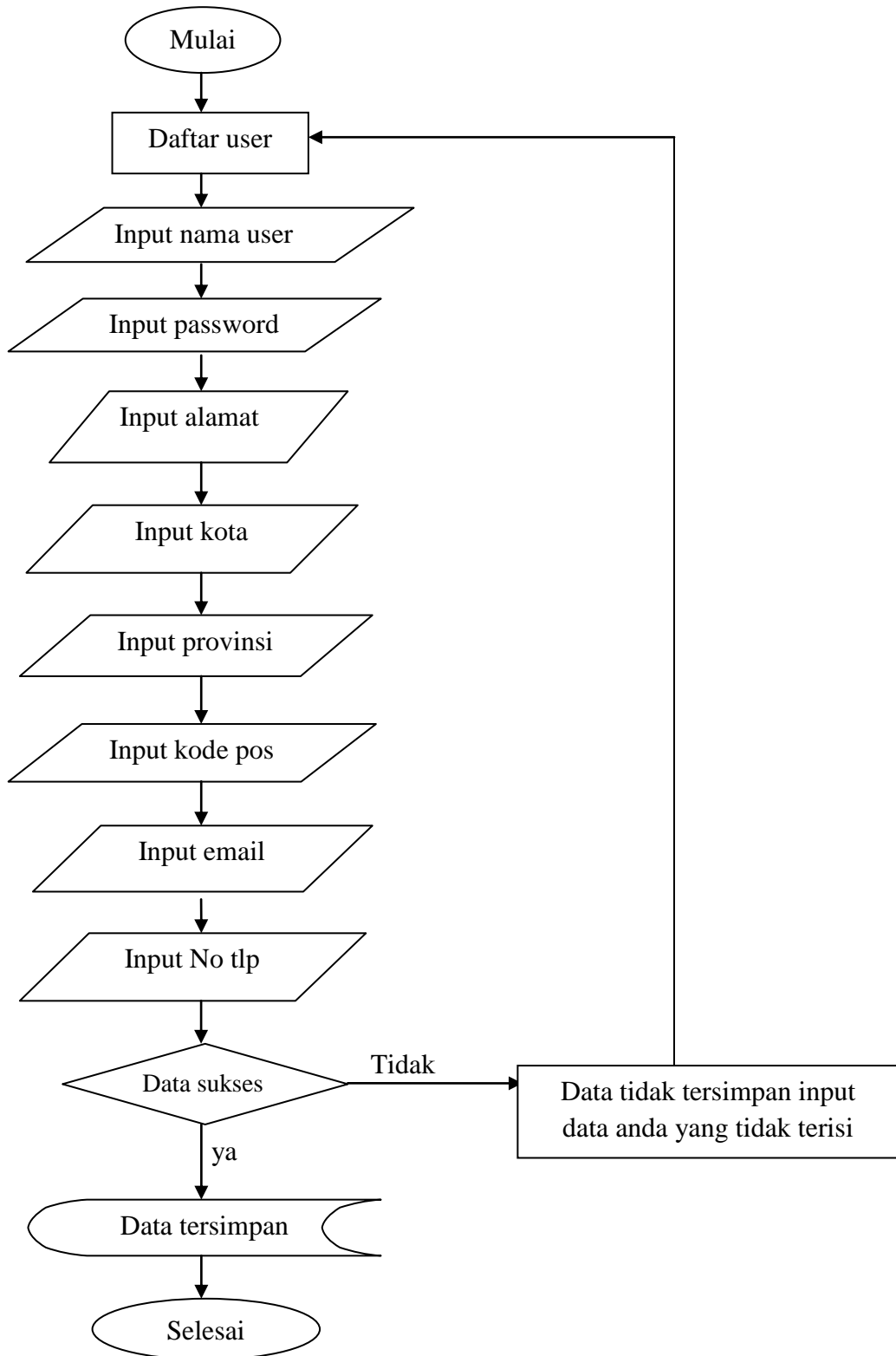
Gambar 3.6 Flowchart Menu home

b. Flowchart Menu Login



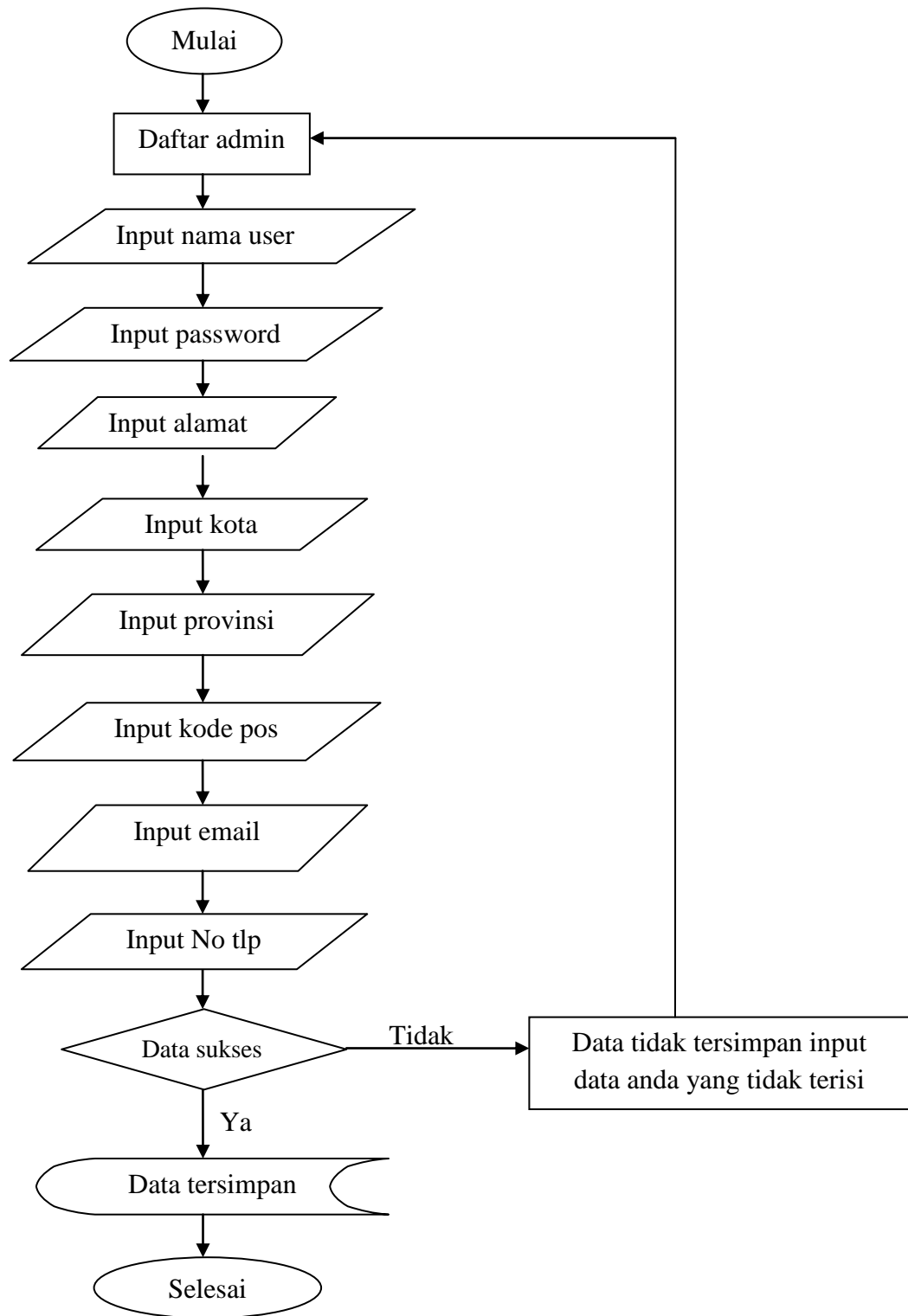
Gambar 3.7 Flowchart Menu Login

c. Flowchart Daftar Sebagai User



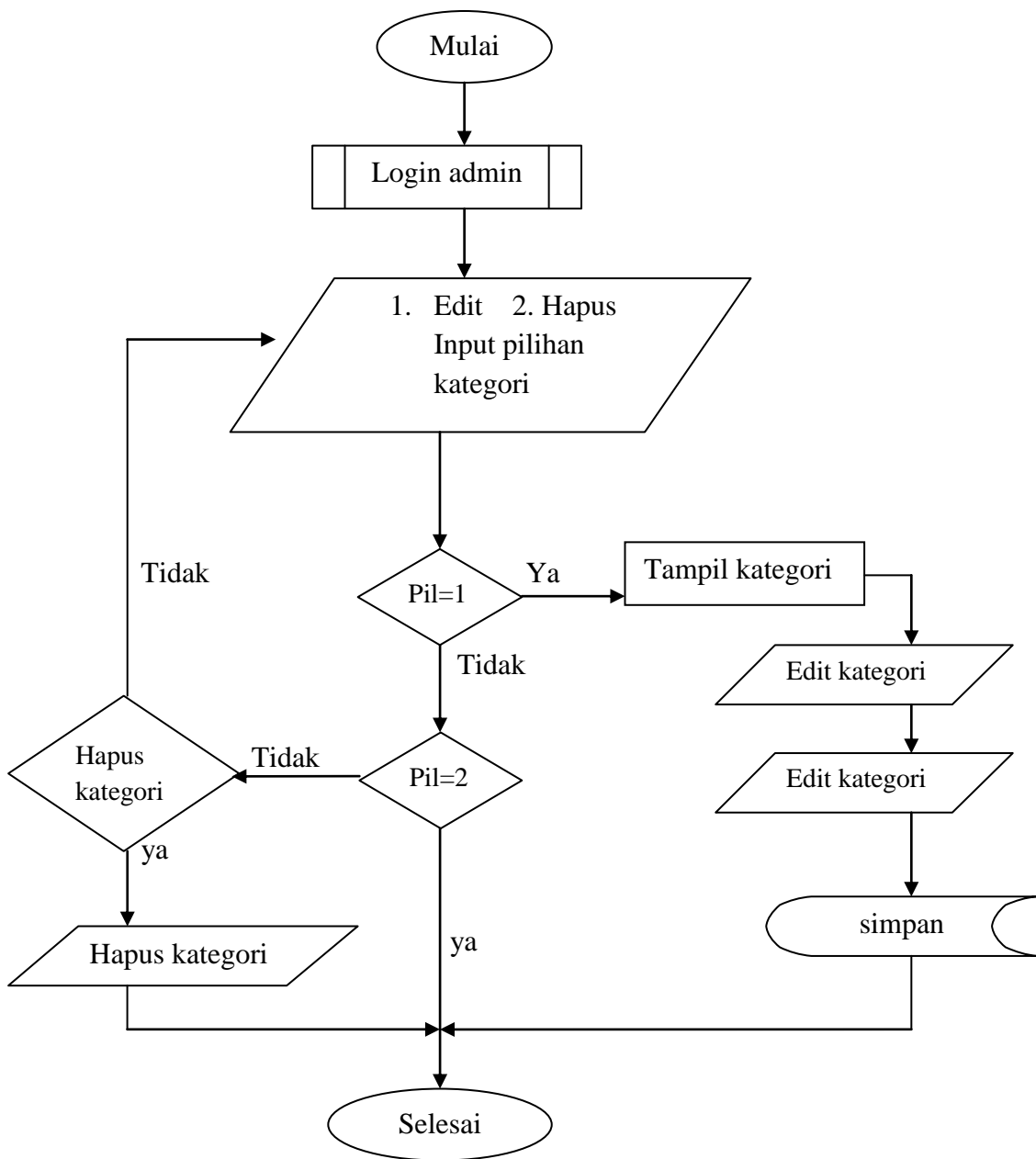
Gambar 3.8 Flowchart daftar sebagai user

d. Flowchart daftar admin



Gambar 3.9 Flowchart daftar sebagai admin

e. Flowchart Input dan hapus Kategori



Gambar 3.10 Flowchart input dan hapus kategori

3.8 Rancangan Tampilan Web

Berikut merupakan rancangan tampilan dari website yang dibuat terdapat pada Gambar 3.11 sampai dengan 3.23

a. Rancangan Menu Home

GEMAR CELLULAR				
Home	Galery	News	Register	
Kategori	Selamta datang di wesite Gemar Cellulars		Kontak	
	Gambar		Login	
Cari			Username <input type="text"/>	password <input type="text"/>
<input type="text"/>			News	
<input type="text"/>				
<input type="text"/>				
<input type="button" value="cari"/>				
Copyright © 2010 Rika@Master. All Rights Reserved By Rika@Master Online Design By Rika Rosmala Sari				

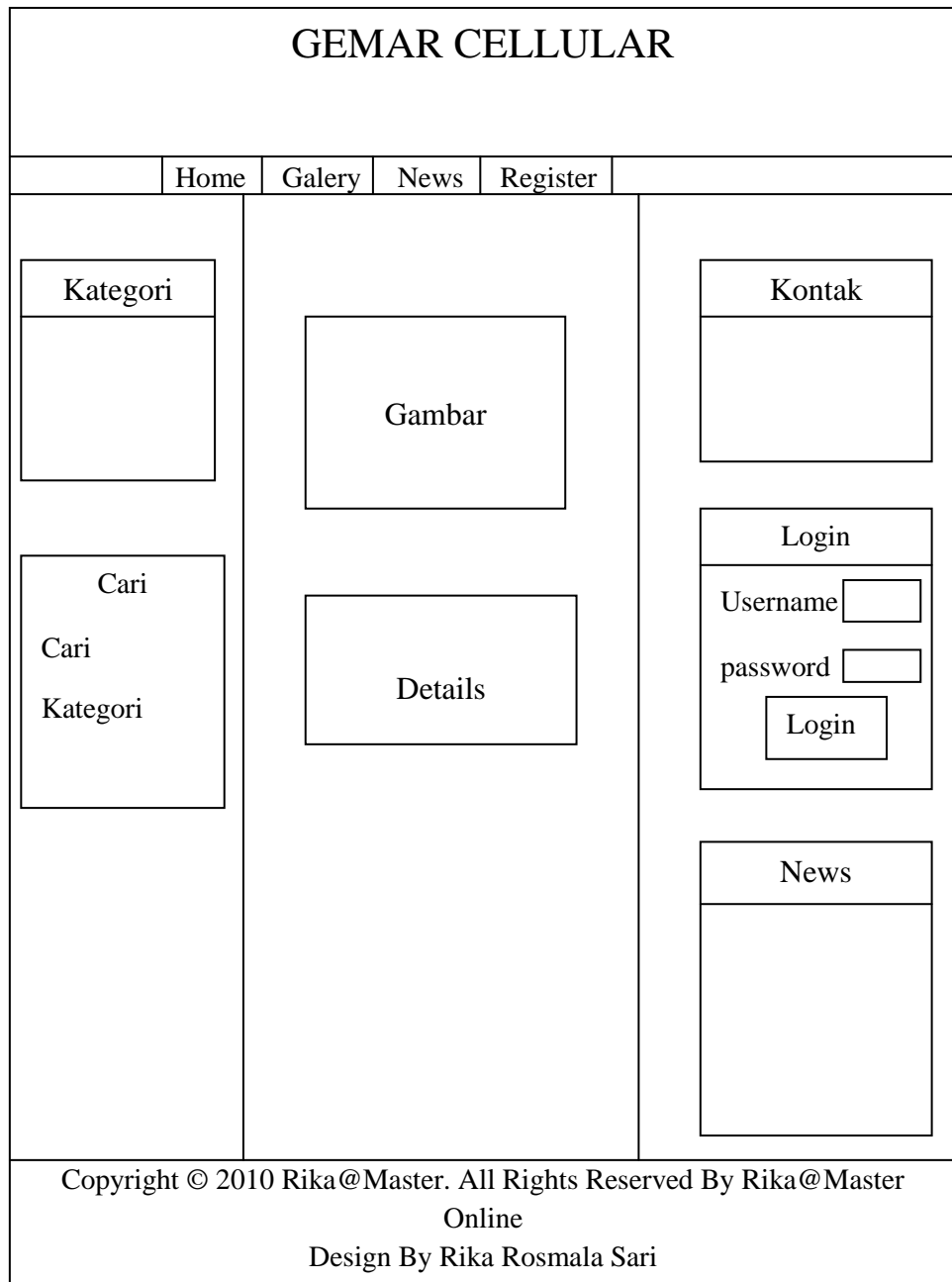
Gambar 3.11 Rancangan tampilan home

b. Rancangan Menu Galery

GEMAR CELLULAR											
	Home	Galery	News	Register							
<table border="1"><tr><td>Kategori</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	Kategori		<table border="1"><tr><td>Gambar</td></tr></table>			Gambar	<table border="1"><tr><td>Kontak</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	Kontak			
Kategori											
Gambar											
Kontak											
<table border="1"><tr><td>Cari <input type="text"/></td></tr><tr><td>Cari <input type="text"/></td></tr><tr><td>Kategori</td></tr></table>	Cari <input type="text"/>	Cari <input type="text"/>	Kategori	<table border="1"><tr><td>Login</td></tr><tr><td>Username <input type="text"/></td></tr><tr><td>password <input type="text"/></td></tr><tr><td><input type="button" value="Login"/></td></tr></table>	Login	Username <input type="text"/>	password <input type="text"/>	<input type="button" value="Login"/>	<table border="1"><tr><td>News</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	News	
Cari <input type="text"/>											
Cari <input type="text"/>											
Kategori											
Login											
Username <input type="text"/>											
password <input type="text"/>											
<input type="button" value="Login"/>											
News											
Copyright © 2010 Rika@Master. All Rights Reserved By Rika@Master Online Design By Rika Rosmala Sari											

Gambar 3.12 Rancangan tampilan galery

c. Rancangan Menu News



Gambar 3.13 Rancangan tampilan News

d. Rancangan Menu Register

GEMAR CELLULAR				
	Home	Galery	News	Register
<p>Kategori</p>	<p>Register user</p> <p>Nama/username : <input type="text"/></p> <p>Password : <input type="text"/></p> <p>Alamat : <input type="text"/></p> <p>Kota : <input type="text"/></p> <p>Provinsi : <input type="text"/></p> <p>Kode Pos : <input type="text"/></p> <p>Email : <input type="text"/></p> <p>No. Telp : <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Daftar"/> <input type="button" value="Reset"/></p>			<p>Kontak</p>
<p>Cari</p> <p>Cari</p> <p>Kategori</p>	<p>Login</p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>password <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Login"/></p>			<p>News</p>

Gambar 3.14 Rancangan Menu Register User

e. Rancangan Menu Kategori Handphone

GEMAR CELLULAR													
	Home	Galery	News	Register									
<table border="1"><tr><td>Kategori</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	Kategori		<table border="1"><tr><td>Gambar</td></tr><tr><td> </td></tr></table> <table border="1"><tr><td>Details</td></tr><tr><td> </td></tr></table>		Gambar		Details		<table border="1"><tr><td>Kontak</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	Kontak			
Kategori													
Gambar													
Details													
Kontak													
<table border="1"><tr><td>Cari</td></tr><tr><td>Cari <input type="text"/></td></tr><tr><td>Kategori <input type="text"/></td></tr><tr><td><input type="button" value="cari"/></td></tr></table>	Cari	Cari <input type="text"/>	Kategori <input type="text"/>	<input type="button" value="cari"/>		<table border="1"><tr><td>Login</td></tr><tr><td>Username <input type="text"/></td></tr><tr><td>password <input type="text"/></td></tr><tr><td><input type="button" value="Login"/></td></tr></table>	Login	Username <input type="text"/>	password <input type="text"/>	<input type="button" value="Login"/>	<table border="1"><tr><td>News</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	News	
Cari													
Cari <input type="text"/>													
Kategori <input type="text"/>													
<input type="button" value="cari"/>													
Login													
Username <input type="text"/>													
password <input type="text"/>													
<input type="button" value="Login"/>													
News													
Copyright © 2010 Rika@Master. All Rights Reserved By Rika@Master Online Design By Rika Rosmala Sari													

Gambar 3.15 Rancangan menu kategori handphone

f. Rancangan Menu Kategori Accesories

GEMAR CELLULAR				
Home	Galery	News	Register	
<p>Kategori</p> <div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; text-align: center; vertical-align: middle;">Gambar</div>	<p>Kontak</p> <div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		
<p>Cari</p> <p>Cari <input type="text"/></p> <p>Kategori <input type="text"/></p> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin: 0 auto; text-align: center;">Cari</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; text-align: center; vertical-align: middle;">Details</div>	<p>Login</p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>password <input type="text"/></p> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin: 0 auto; text-align: center;">Login</div>		
		<p>News</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px;"></div>		
<p>Copyright © 2010 Rika@Master. All Rights Reserved By Rika@Master Online Design By Rika Rosmala Sari</p>				

Gambar 3.16 Rancangan menu kategori accesories

g. Rancangan Menu Lihat Transaksi User

Nama Barang	Banyak	Harga Satuan	Total
Ongkos Kirim			
Jumlah			

Gambar 3.17 Rancangan Menu Lihat transaksi user

h. Rancangan Menu Verifikasi Transaksi User

GEMAR CELLULAR						
	Home	Galery	News	Register	Logout	
<p>Kategori</p> <div style="border: 1px solid black; height: 60px;"></div>	<p>Kode Verifikasi : <input type="text"/></p> <p>No. Rkening : <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Bayar"/></p>			<p>Kontak</p> <div style="border: 1px solid black; height: 60px;"></div>		
<p>Cari</p> <p>Cari <input type="text"/></p> <p>Kategori <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Cari"/></p>				<p>Login</p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>password <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Login"/></p>		
				<p>News</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px;"></div>		

Gambar 3.18 Rancangan menu verifikasi transaksi

i. Rancangan Menu Lihat Transaksi Admin

No	Pembeli	Produk	Banyak barang	Ongkos kirim	Jumlah	Kode verifikasi

Gambar 3.19 Rancangan menu lihat transaksi admin

j. Rancangan Menu Kirim Transaksi

No	Kode Verifikasi	No. Rekening	Kirim Barang

Gambar 3.20 Rancangan menu kirim transaksi

k. Rancangan Menu Input/Edit Kategori

Input Kategori	
Nama Kategori :	<input type="text"/>
Keterangan :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 3.21 Rancangan menu input/edit kategori

l. Rancangan Menu Input/Edit Barang

Input Barang	
Nama Barang :	<input type="text"/>
Kategori :	<input type="text"/>
Banyak Barang :	<input type="text"/>
Harga Satuan :	<input type="text"/>
Keterangan Barang :	<input type="text"/>
Gambar :	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 3.22 Rancangan menu input/edit barang

m. Rancangan Menu Input/Edit Berita

Input Berita	
Judul Berita :	<input type="text"/>
Isi Berita :	<input type="text"/>
Gambar :	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar 3.23 Rancangan menu input/edit berita

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahapan penerapan sebuah program dalam pembangunan sistem. Implementasi dibuat berdasarkan hasil analisis serta desain yang terperinci terhadap suatu sistem yang sedang berjalan.

Pembuatan Sistem Informasi Gemar Cellular Berbasis Website dalam mengenalkan produk handphone dan accesoriesnya disertai dengan menu-menu untuk mempermudah pemakaian yang tampilannya secara otomatis saat data-data dimasukkan. Dan disertai tombol-tombol yang ada di tampilan yang terdiri dari : login, input, edit, lihat transaksi, logout. Kemudian dalam pembuatan sistem ini digunakan perangkat lunak (*software*) diantaranya, yaitu : bahasa pemrograman menggunakan PHP, Macromedia Dreamweaver untuk pembuatan halaman web, PHP MyAdmin untuk desain databasenya dan photoshop CS3 membuat/mengedit tampilan dalam bentuk file gambar.

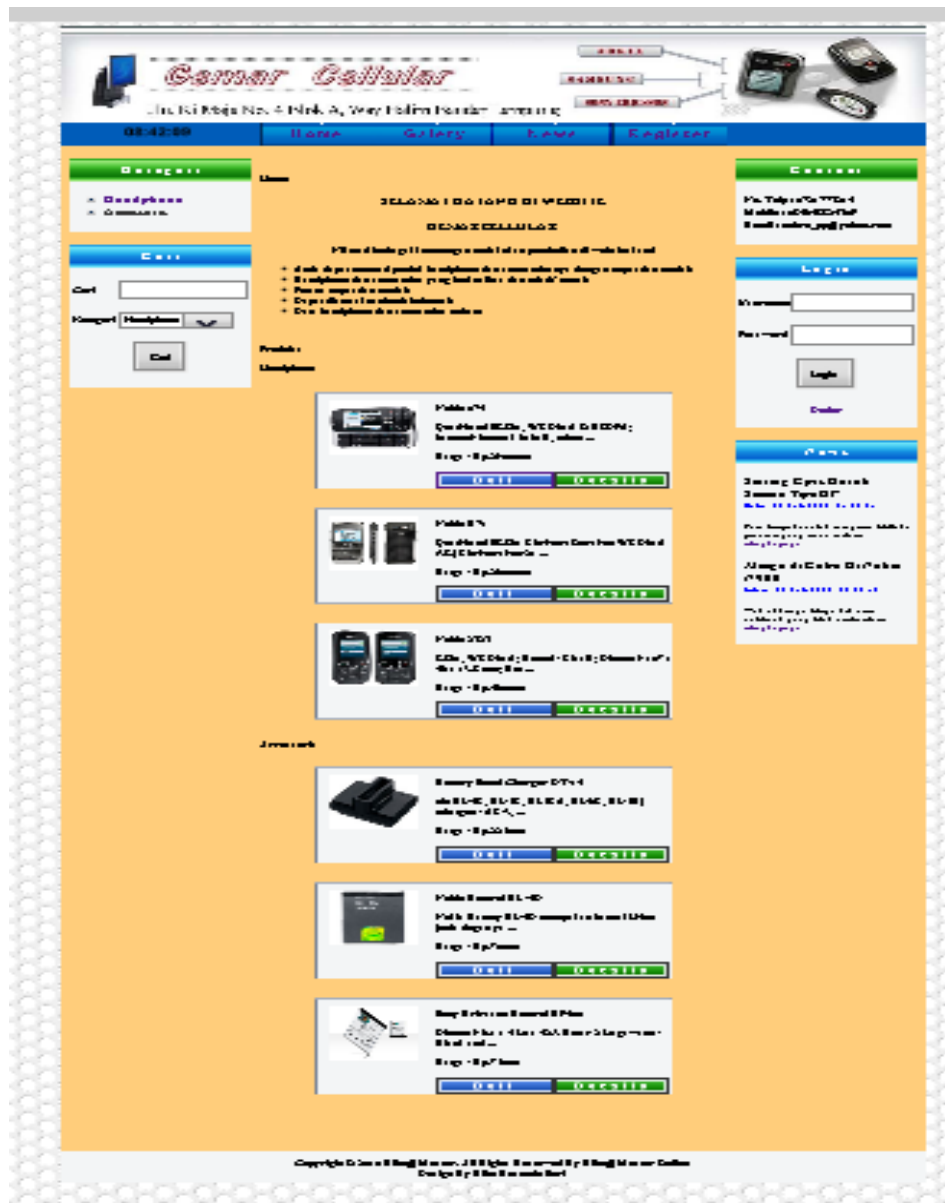
4.2 Tampilan Web

Berikut ini merupakan hasil dari rancangan web yang sudah didisain sebelumnya. Untuk menjalankan program yang dibuat, seorang *user* cukup mengetikkan alamat

URL : http://localhost/ta-rika, setelah itu maka muncul menu tampilan utama dan seterusnya pada gambar sebagai berikut :

4.2.1 Menu Home atau Menu Utama

Pada halaman ini merupakan halaman pembuka dari website Gemar Cellular. Di halaman ini menampilkan beberapa produk yang terdapat pada Gemar Cellular. Terdapat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Menu home

4.2.2 Menu Galery

Pada halaman user dapat melihat berbagai produk yang ditawarkan oleh Gemar Cellular yang ditunjukkan pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Menu galery

4.2.3 Menu News/Berita

Di halaman ini user mendapatkan berita-berita dan informasi terbaru tentang produk yang muncul di pasaran. Terdapat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Menu news/berita

4.2.4 Menu Register

Untuk user yang belum mendaftar pada website ini dan ingin melakukan transaksi atau pemesanan. Maka halaman ini user dapat menginputkan identitas secara lengkap untuk dapat masuk sebagai user tetap, sehingga jika user tersebut sudah mendaftar maka user tersebut dapat melakukan transaksi atau pemesanan produk yang tersedia. Yang terdapat pada Gambar 4.4

The screenshot shows the registration page for 'Gemar Cellular'. The header includes the logo and address: 'Jln. Ki Maja No. 4 Blok A, Way Halim Bandar Lampung'. The navigation bar has 'Home', 'Galeri', 'News', and 'Register'. The main content area is divided into three columns: 'Kategori' (Handphone, Accessoris), 'Cari' (search bar), and 'Contact' (phone, mobile, email). The central 'Register' form includes fields for Name, Password, Address, Phone, Province, Postcode, Email, and Mobile Number, with 'Daftar' and 'Reset' buttons. The right sidebar contains 'Login' and 'News' sections.

Gambar 4.4 Menu register

4.2.5 Menu Kategori Handphone

Halaman ini menampilkan produk-produk handphone yang terdapat pada website Gemar Cellular. Dan jika pengunjung sudah mendaftar sebagai user, dalam menu ini user dapat langsung memesan produk yang ada pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Menu Kategori handphone

4.2.6 Menu Kategori Accesories

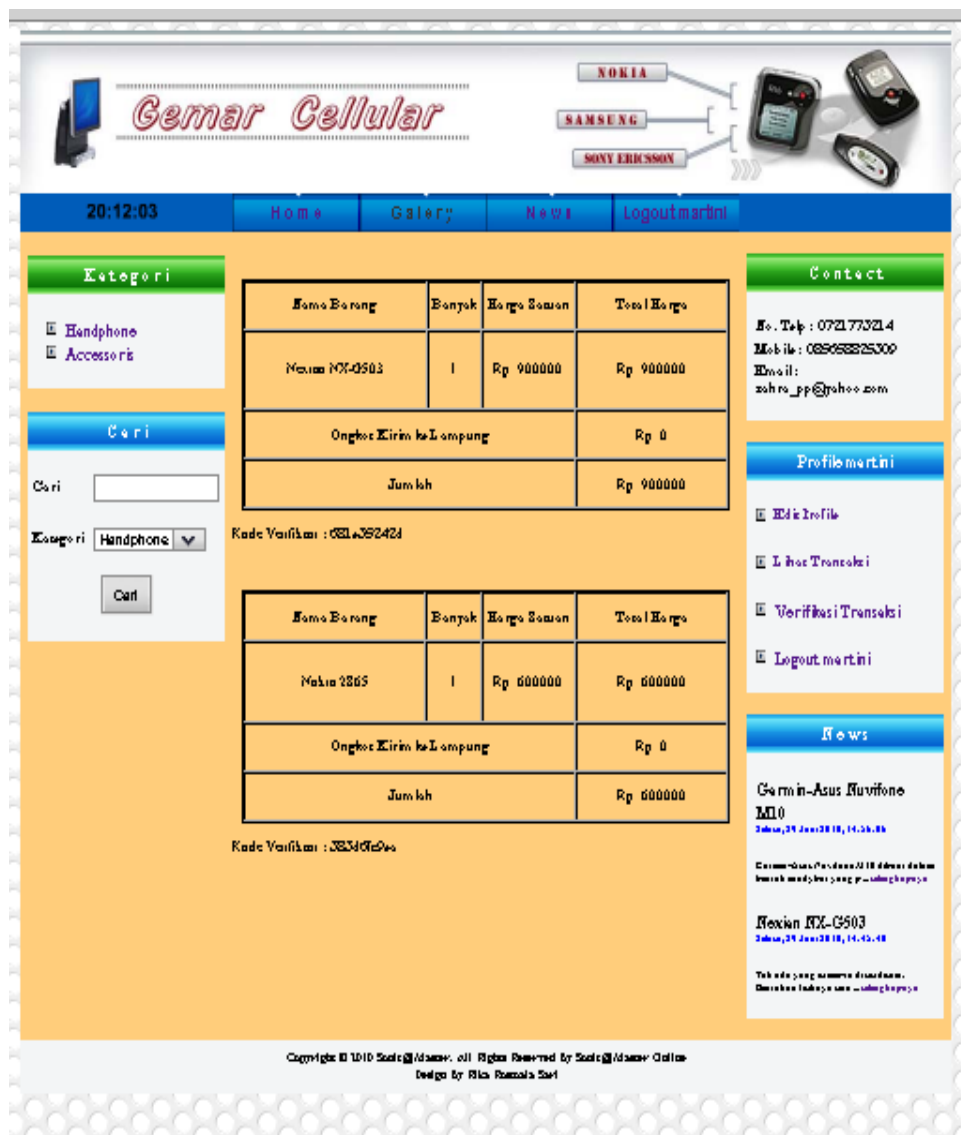
Halaman ini menampilkan produk-produk accesories yang terdapat pada website Gemar Cellular. Dan jika pengunjung sudah mendaftar sebagai user, dalam menu ini user dapat langsung memesan produk yang ada. Terdapat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Menu Kategori Accesories

4.2.7 Menu Lihat Transaksi User

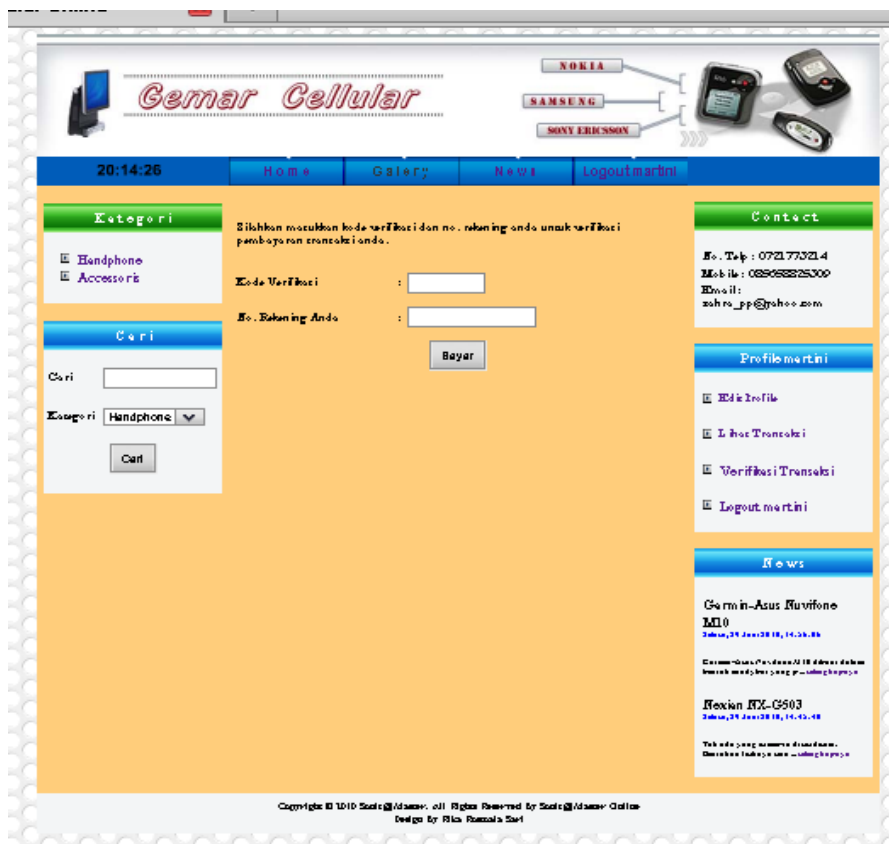
Pada halaman ini menampilkan produk-produk yang telah dipesan oleh user, namun user belum melakukan verifikasi atau pembayaran yang terdiri dari nama barang, banyaknya, barang harga dan jumlah pembelian. User dapat melihat data transaksi pembelian. Ditunjukkan pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 Menu lihat transaksi user

4.2.8 Menu Verifikasi Transaksi User

Jika user sudah mentransfer uang pada rekening yang tertera pada pada menu transaksi. Maka pada halaman ini user dapat menginputkan kode verifikasi dan nomor rekening. Setelah itu user dapat langsung melakukan pembayaran. Terdapat pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Menu verifikasi transaksi user

4.2.9 Menu Edit Profil Admin

Pada halaman ini admin dapat mengubah identitasnya selain nama user. Admin dapat menambah atau mengubah data diri secara lengkap sesuai dengan kolom yang tersedia. Ditunjukkan pada Gambar 4.9



Gambar 4.9 Menu edit profil admin

4.2.10 Menu Lihat Transaksi Admin

Pada halaman ini admin dapat melihat data-data transaksi user yang melakukan pemesanan. Pada halaman ini terdapat dua bagian yaitu, bagian transaksi yang belum diverifikasi dan transaksi yang sudah diverifikasi. Yang terdapat pada Gambar 4.10

The screenshot displays the Gemar Cellular admin dashboard. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'Gallery', 'News', and 'Logout' links. The main content area is divided into several sections:

- Kategori:** A sidebar menu with 'Handphone' and 'Accessori' options.
- Cari:** A search bar with a 'Cari' button and a category dropdown set to 'Handphone'.
- Transaksi Sebelum di Verifikasi:** A table with 7 columns: No., Zembali, Produk, Banyak Barang, Ongkos Kirim, Jumlah, and Kode Verifikasi. It contains 3 rows of data.
- Transaksi Sudah di Verifikasi:** A table with the same 7 columns, containing 4 rows of data.
- Contact:** A sidebar with contact information: No. Telp: 0721773214, Mobile: 08565325300, Email: zahra_pp@rahoo.com.
- Profile admin:** A sidebar with a list of administrative actions: Edit Profile, Create User Admin, Lihat Transaksi, Kirim Transaksi, Input/Edit Kategori, Input/Edit Barang, Input/Edit Berka, and Logout admin.
- News:** A section with two news items: 'Mege di Coba Di Nokia N700' and 'Pantech Jest'.

At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright © 2010 Sodik@Adamev. All Rights Reserved by Sodik@Adamev. Design by Rika Ramadani Sari'.

4.10 Menu Lihat transaksi admin

4.2.11 Menu Kirim Transaksi

Pada halaman ini admin dapat melihat user yang sudah melakukan verifikasi namun belum dikirim barangnya. Dan admin dapat mengklik kirim jika barang yang dipesan akan dikirimkan ke user. Terdapat pada Gambar 4.11

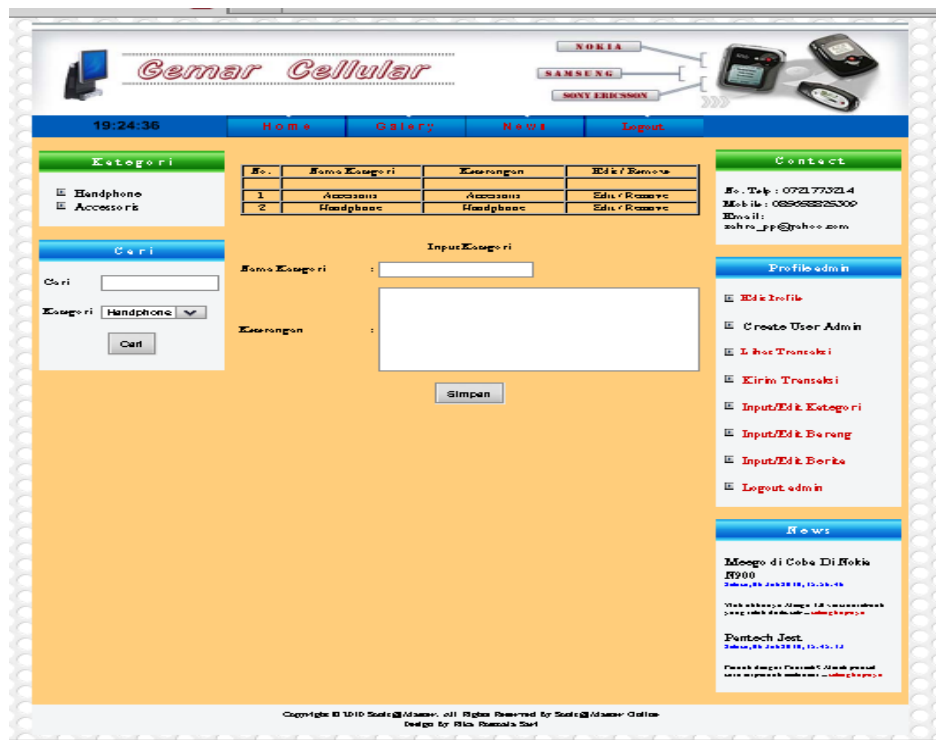


Gambar 4.11 Menu kirim transaksi

4.2.12 Menu Input/Edit Kategori

Halaman ini menampilkan menu input, edit dan hapus kategori. Dan admin dapat menginput atau mengedit kategori yang sudah ada. Ditunjukkan pada Gambar

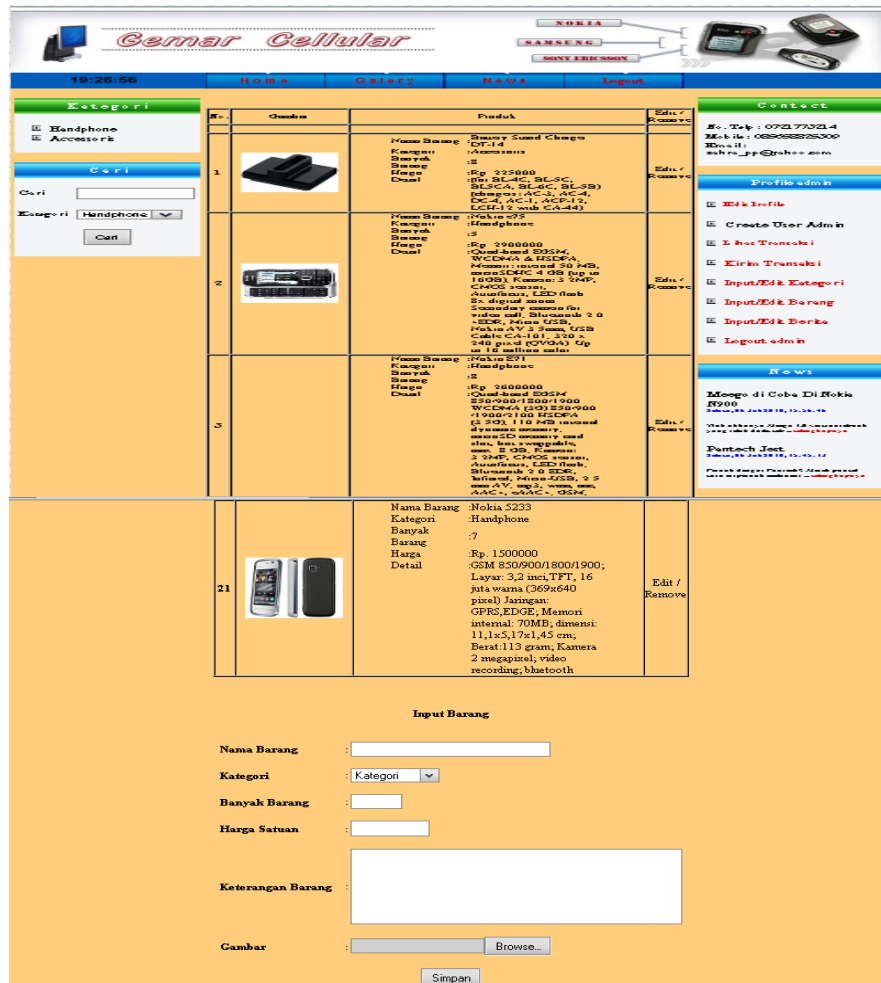
4.12



Gambar 4.12 Menu input/edit kategori

4.2.13 Menu Input/Edit Barang

Pada halaman ini admin dapat mengedit barang yang sudah ada dan admin juga dapat menambahkan produknya. Terdapat pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 Menu input/edit barang

4.2.14 Menu Input/Edit Berita

Dalam halaman ini admin dapat mengganti atau memperbaharui berita yang berkaitan dengan produk yang dipasarkan. Terdapat pada Gambar 4.14

The screenshot displays the 'Gemar Cellular' admin dashboard. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Galaxy', 'News', and 'Logout' buttons. The main content area is divided into a left sidebar with 'Kategori' (Handphone, Accessori) and 'Cari' (Search) options, and a central table of news items. The table has columns for 'No.', 'Judul Berita', 'Isi Berita', and 'Edit/Romove'. Two news items are listed: 'Meego di Coba Di Nokia N900' and 'Pantech Jest'. The second item is selected, and its editing form is visible below. The form includes fields for 'Judul Berita', 'Isi Berita', and 'Gambar', with 'Simpan' and 'Browse...' buttons. The right sidebar contains 'Contact' information and a 'Profile admin' menu with options like 'Edit Profile', 'Create User Admin', 'Kirim Transaksi', 'Input/Edit Kategori', 'Input/Edit Barang', 'Input/Edit Berka', and 'Logout admin'.

No.	Judul Berita	Isi Berita	Edit/Romove
1	Meego di Coba Di Nokia N900 Selasa, 06 Juli 2010 15:56:46	Web di berita Meego 1.0 yang merupakan yang telah dirilis sebelumnya di awal bulan Meego untuk Ponsel yang "Day 1" yang baru saja dipasarkan oleh Nokia dan hari yang pada penulisan ini baru merupakan versi referensi. Ada dua Nokia N900. Kemudian ya kita final akan ditunjukkan pada Oktober atau sebagai versi Meego 1.1. Tapi Meego 1.0 yang akan siap untuk referensi untuk kedua versi ini akan siap dan tersedia Meego 1.1. Ada dua artikel, lengkap dengan API (QT dan Mecha Touch Framework), browser berbasis Firefox, game video, dan semua itu siap untuk bisa, app berbasis dan remote keyboard. Ada juga yang pre-built untuk kedua bahasa ini yang ada pada Nokia N900. Bila Anda belum tahu Apa, bisa mengunjungi link berikut: http://www.novamobile.com	Edit/Romove
2	Pantech Jest Selasa, 06 Juli 2010 15:45:13	Pantech Jest, ponsel baru ini yang akan dirilis pada juga di Indonesia, tetapi sebelumnya sudah menghibur dan penasaran, tetapi mengapa Pantech masih bertahan di US. Kenapa salah satu operasi di US berdasarkan pada Pantech baru, yaitu Pantech Jest dengan keyboard QWERTY slide untuk lebih gampang. Pantech Jest ini memiliki fitur layar LCD 2.6 inci, dan screen di bawahnya key yang sangat sesuai teknologi, kenapa? Megepixid dengan resolusi video dan layar yang bisa dilihat. Kenapa Pantech Jest memiliki fitur V CAST untuk dengan Rhapsody. Hp ini juga dilengkapi dengan Social Box untuk koneksi langsung ke Facebook, MySpace dan Twitter. Pantech Jest akan tersedia mulai 5 Juli untuk \$ 69,99 sudah \$ 50 akan ada dengan keterbatasan pelanggan baru akan ada di Amerika Serikat.	Edit/Romove

Input Berita

Judul Berita :

Isi Berita :

Gambar :

Gambar 4.14 Menu input/edit berita

4.3 Kelebihan dan Kelemahan Sistem

4.3.1 Kelebihan Sistem

Kelebihan dalam sistem ini adalah pengunjung atau user dapat langsung memesan produk yang diinginkan melalui website Gemar Cellular dan melakukan pembayaran melalui media internet.

4.3.2 Kelemahan Sistem

Kelemahan sistem ini dalam melakukan pembayaran pengunjung mentransfer uangnya melalui bank yang sudah ditentukan.