

ABSTRAK

Musikku.com merupakan sebuah *website* yang menjual berbagai jenis alat musik. Di dalam *website* ini musisi dapat mencari alat musik yang mereka inginkan dengan mudah. *Website* musikku.com juga membantu untuk pencatatan member, produk dan laporan penjualan yang terjadi. Pembuatan aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *database MySQL*. Pengujian terhadap fitur-fitur dengan menggunakan metode *blackbox* menunjukkan bahwa aplikasi ini telah dapat memenuhi fitur-fitur yang diharapkan. Diharapkan setelah implementasi *website* ini dapat berfungsi dengan baik dan menolong para musisi untuk mencari alat musik keperluan mereka.

Kata kunci : penjualan alat musik, pencatatan, laporan penjualan.

ABSTRACT

Musikku.com is a website that sells different kinds of musical instruments. On this website can search for musical instruments musicians that they want easily. Website musikku.com members also helped to recording, and reporting product sales occur. Making an application created using PHP programming language and uses the MySQL database. Testing the features using blackbox show that this application has been able to meet the expected features. It is expected that after the implementation of the website to function properly and help musicians to find their purpose instrument.

Keywords: sales of musical instruments, recording, reporting sales.

DAFTAR ISI

PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xv
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian.....	3
1.5 Sumber Data.....	4
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 Proses Bisnis	6
2.3 <i>Flowchart</i>	7
2.4 Entity Relationship Diagram	10
2.5 Unified Modelling Language (UML)	12
2.5.1 Use case Diagram.....	14

2.5.2	Class Diagram.....	16
2.5.3	Activity diagram.....	18
2.6	MySQL	21
2.7	PHP	21
2.8	Blackbox Testing	24
2.9	E-commerce (B2C)	24
BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM		26
3.1	Proses Bisnis Manual	26
3.1.1	Proses Bisnis Penjualan	26
3.1.2	Proses Bisnis Pembelian	28
3.2	Proses Bisnis Sistem	30
3.2.1	Proses Bisnis <i>Login</i>	30
3.2.2	Proses Bisnis Membeli Barang.....	32
3.3	Metode Pembayaran.....	34
3.4	ERD	34
	Tabel 3.1 <i>Admin</i>	35
	Tabel 3.2 <i>Barang</i>	35
	Tabel 3.3 <i>Customer</i>	36
	Tabel 3.4 <i>Kategori</i>	36
	Tabel 3.5 <i>News</i>	37
	Tabel 3.6 <i>Testimonial</i>	37
	Tabel 3.7 <i>Transaksi</i>	38
	Tabel 3.8 <i>TransaksiDetail</i>	38
	Tabel 3.9 <i>Visitor</i>	39

Tabel 3.10 JNE	39
3.5 UML	39
3.6 Use case Diagram	40
3.7 Class Diagram	42
3.8 Activity Diagram	42
3.8.1 Activity Diagram Tambah <i>Admin</i>	42
3.8.2 Activity Diagram Perbarui <i>Admin</i>	43
3.8.3 Activity Diagram Hapus <i>Admin</i>	44
3.8.4 Activity Diagram Tambah Produk	45
3.8.5 Activity Diagram Perbarui Produk	46
3.8.6 Activity Diagram Hapus Produk	47
3.8.7 Activity Diagram Tambah Kategori	48
3.8.8 Activity Diagram Perbarui Kategori	49
3.8.9 Activity Diagram Hapus Kategori	50
3.8.10 Activity Diagram Tambah News	51
3.8.11 Activity Diagram Perbarui News	52
3.8.12 Activity Diagram Hapus News	53
3.9 Rancangan Antarmuka	54
3.9.1 Rancangan Antarmuka Menu <i>Login</i>	54
3.9.2 Rancangan Antarmuka Menu Utama	55
3.9.3 Rancangan Antarmuka Menu <i>Admin</i>	55
3.9.4 Rancangan Antarmuka Menu Produk	55
3.9.5 Rancangan Antarmuka Menu Kategori	56
3.9.6 Rancangan Antarmuka Menu News	56

3.9.7 Rancangan Antarmuka Menu Laporan	57
3.9.8 Rancangan Antarmuka Menu Konfirmasi Pembayaran	57
3.9.9 Rancangan Antarmuka Menu JNE	58
3.9.10 Rancangan Antarmuka Menu Daftar Member	58
BAB 4. HASIL PENELITIAN	60
4.1 Desain Antarmuka Halaman <i>Login</i>	60
4.2 Desain Antarmuka Halaman Utama	60
4.3 Desain Antarmuka Halaman <i>Admin</i>	61
4.4 Desain Antarmuka Halaman Produk	62
4.5 Desain Antarmuka Halaman Kategori	63
4.6 Desain Antarmuka Halaman News	63
4.7 Desain Antarmuka Halaman Laporan	64
4.8 Desain Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembayaran	65
4.9 Desain Antarmuka Halaman JNE	66
4.10 Desain Antarmuka Halaman Daftar Member	67
BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	68
5.1 Pengujian Sistem <i>Login</i>	68
5.2 Pengujian Sistem Menu <i>Admin</i>	68
5.3 Pengujian Sistem Menu Produk	69
5.4 Pengujian Sistem Menu Kategori	70
5.5 Pengujian Sistem Menu News	71
5.6 Pengujian Sistem Menu Laporan	71
5.7 Pengujian Sistem Menu Konfirmasi Pembayaran	72
5.8 Pengujian Sistem Menu JNE	72

5.9 Pengujian Sistem Menu Daftar Member	73
BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN	<u>74</u>
6.1 Simpulan	<u>74</u>
6.2 Saran	<u>74</u>
DAFTAR PUSTAKA	<u>75</u>

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 Contoh Use case Diagram</u>	46
<u>Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram</u>	46
<u>Gambar 3.1 Proses Bisnis Penjualan</u>	46
<u>Gambar 3.2 Proses Bisnis Pembelian</u>	48
<u>Gambar 3.3 Proses Bisnis Login</u>	50
<u>Gambar 3.4 Proses Bisnis Membeli Barang</u>	52
<u>Gambar 3.5 Entity Relathionship Diagram</u>	53
<u>Gambar 3.6 UseCase Diagram</u>	60
<u>Gambar 3.7 ClassDiagram</u>	62
<u>Gambar 3.8 Activity Diagram Tambah Admin</u>	63
<u>Gambar 3.9 Activity Diagram Perbarui Admin</u>	64
<u>Gambar 3.10 Activity Diagram Hapus Admin</u>	64
<u>Gambar 3.11 Activity Diagram Tambah Produk</u>	65
<u>Gambar 3.12 Activity Diagram Perbarui Produk</u>	66
<u>Gambar 3.13 Activity Diagram Hapus Produk</u>	67
<u>Gambar 3.14 Activity Diagram Tambah Kategori</u>	68
<u>Gambar 3.15 Activity Diagram Perbarui Kategori</u>	69
<u>Gambar 3.16 Activity Diagram Hapus Kategori</u>	70
<u>Gambar 3.17 Activity Diagram Tambah News</u>	71
<u>Gambar 3.18 Activity Diagram Perbarui News</u>	72
<u>Gambar 3.19 Activity Diagram Hapus News</u>	73
<u>Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Menu Login</u>	74
<u>Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Menu Utama</u>	75
<u>Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Menu Admin</u>	75
<u>Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Menu Produk</u>	75
<u>Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Menu Kategori</u>	76
<u>Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Menu News</u>	76
<u>Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Menu Laporan</u>	77

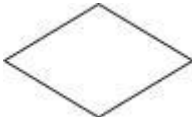
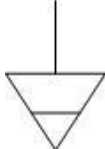
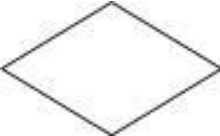
<u>Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran</u>	76
<u>Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Menu JNE.....</u>	77
<u>Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Menu Daftar Member.....</u>	77
<u>Gambar 4.1 Desain Antarmuka Menu <i>Login</i></u>	80
<u>Gambar 4.2 Desain Antarmuka Menu Utama</u>	81
<u>Gambar 4.3 Desain Antarmuka Menu <i>Admin</i></u>	81
<u>Gambar 4.4 Desain Antarmuka Menu Produk</u>	82
<u>Gambar 4.5 Desain Antarmuka Menu Kategori</u>	82
<u>Gambar 4.6 Desain Antarmuka Menu News.....</u>	83
<u>Gambar4.7 Desain Antarmuka Menu Laporan</u>	84
<u>Gambar4.7 Desain Antarmuka Konfirmasi Pembayaran</u>	85
<u>Gambar4.7 Desain Antarmuka Menu JNE.....</u>	86
<u>Gambar 4.8 Desain Antarmuka Menu Daftar Member.....</u>	87

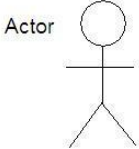
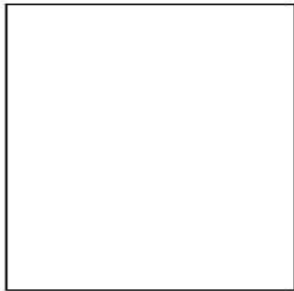
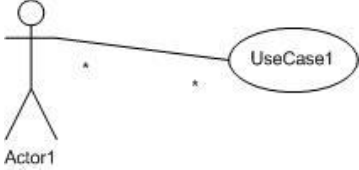
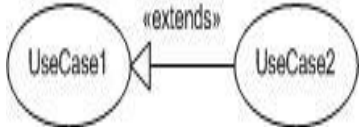
DAFTAR TABEL

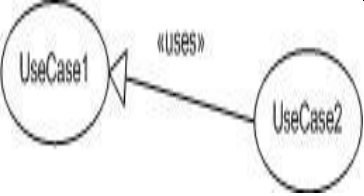
<u>Tabel 2.1 Komponen-Komponen <i>Flowchart</i></u>	26
<u>Tabel 2.2 Komponen ERD</u>	27
<u>Tabel 2.3 Istilah dan deskripsi dalam UML</u>	32
<u>Tabel 2.4 Hubungan antara UML dengan Database</u>	33
<u>Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Use case</i></u>	34
<u>Tabel 2.6 Simbol, Atribut, dan Method dalam Class Diagram</u>	35
<u>Tabel 2.7 Contoh <i>Class</i></u>	36
<u>Tabel 2.8 Relasi Class</u>	36
<u>Tabel 2.9 Komponen-komponen Activity Diagram</u>	38
<u>Tabel 3.1 Tabel <i>Admin</i></u>	55
<u>Tabel 3.2 Tabel <i>Barang</i></u>	55
<u>Tabel 3.3 Tabel <i>Customer</i></u>	55
<u>Tabel 3.4 Tabel <i>Kategori</i></u>	56
<u>Tabel 3.5 Tabel <i>News</i></u>	56
<u>Tabel 3.6 Tabel <i>Testimonial</i></u>	57
<u>Tabel 3.7 Tabel <i>Transaksi</i></u>	58
<u>Tabel 3.9 Tabel <i>Visitor</i></u>	59
<u>Tabel 3.10 Tabel <i>JNE</i></u>	59
<u>Tabel 5.1 Pengujian Sistem <i>Login</i></u>	88
<u>Tabel 5.2 Pengujian Sistem Menu <i>Admin</i></u>	88
<u>Tabel 5.3 Pengujian Sistem Menu <i>Produk</i></u>	89
<u>Tabel 5.4 Pengujian Sistem Menu <i>Kategori</i></u>	90
<u>Tabel 5.5 Pengujian Sistem Menu <i>News</i></u>	91
<u>Tabel 5.6 Pengujian Sistem Menu <i>Laporan</i></u>	92
<u>Tabel 5.7 Pengujian Sistem Menu <i>Konfirmasi Pembayaran</i></u>	92
<u>Tabel 5.7 Pengujian Sistem Menu <i>JNE</i></u>	93
<u>Tabel 5.7 Pengujian Sistem Menu <i>Daftar Member</i></u>	93

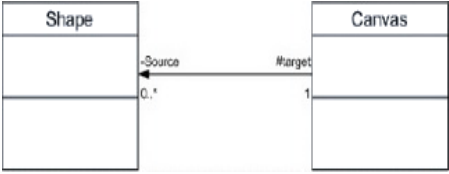
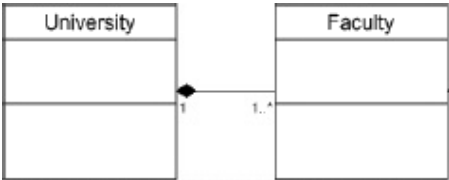
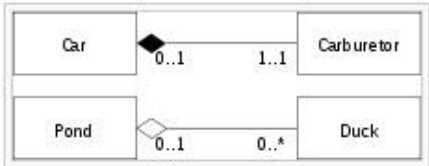
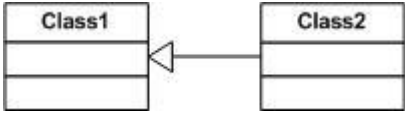
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

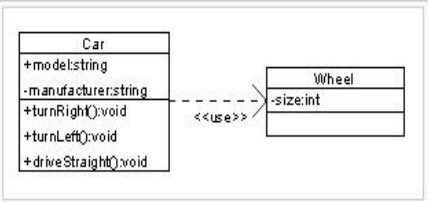
Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
<i>Flowchart</i>		<i>Process</i>	Menunjukkan proses yang dilakukan sistem.
<i>Flowchart</i>		<i>Document</i>	Dokumen seperti surat keterangan, gaji, dan lain-lain.
<i>Flowchart</i>		<i>Display</i>	Menunjukkan data di layar monitor.
<i>Flowchart</i>		<i>Manual operation</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan secara manual.
<i>Flowchart</i>		<i>Database</i>	Menunjukkan tempat penyimpanan data atau database sebuah sistem.
<i>Flowchart</i>		<i>Manual input</i>	Menunjukkan pemasukan data yang dilakukan secara manual menggunakan keyboard, barcod

			e scan, dan lain-lain.
<i>Flowchart</i>		<i>Decision</i>	Menunjukkan pilihan pengambilan keputusan, biasa berisi ya atau tidak dan dapat dialirkan ke simbol lainnya.
<i>Flowchart</i>		<i>Off-line Storage</i>	Menunjukkan pengarsipan dokumen.
<i>Flowchart</i>		Anak Panah	Menunjukkan alur dari setiap simbol.
ERD		Atribut	Mendeskripsikan karakter entitas
ERD		Entitas	Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
ERD		Relasi	Hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda

ERD		Garis/Kardinalitas	Penghubung antara relasi dengan entitas
UML		Actor	Entitas eksternal dari sistem
UML		Use case	Bagian fungsional dari sistem
UML		Sistem	Sistem yang digunakan
UML		Associations	Hubungan antara aktor dan use case, aktor menggunakan use case tersebut
UML		Extends	Merupakan use case yang ada di dalam use case induk, usecase yang di-extends merupakan proses yang

			tidak harus digunakan
UML	 <pre> graph LR UC2((UseCase2)) -- «USES» --> UC1((UseCase1)) </pre>	<i>Include</i>	Merupakan <i>use case</i> di mana jika <i>use case</i> yang satu meng- <i>include use case</i> yang lain maka <i>use case</i> yang di- <i>include</i> harus dilakukan terlebih dahulu
UML	+	<i>Public</i>	Semua objek dapat menggunakan fitur ini
UML	-	<i>Private</i>	Hanya objek yang memiliki atribut / <i>method</i> ini yang dapat menggunakan fitur ini
UML	#	<i>Protected</i>	Hanya objek induk yang memiliki atau objek turunan yang memiliki atribut / <i>method</i> ini yang dapat

			menggunakan fitur ini
UML	 <pre> classDiagram class Shape { +Source } class Canvas { #target } Shape "0..*" -- "1" Canvas : +Source, #target </pre>	<i>Associations</i>	Hubungan antar <i>class, class</i> memiliki atribut berupa class lain.
UML	 <pre> classDiagram class University class Faculty University "1" o-- "1..*" Faculty </pre>	<i>Agregation</i>	Hubungan yang menyatakan bagian, kelas yang satu memiliki atribut kelas yang lain.
UML	 <pre> classDiagram class Car class Carburetor class Pond class Duck Car "0..1" *-- "1..1" Carburetor Pond "0..1" *-- "0..*" Duck </pre>	<i>Composition</i>	Hubungan yang hubungan antara dua <i>class</i> yang tidak dapat dipisahkan (satu kesatuan).
UML	 <pre> classDiagram class Class1 class Class2 Class2 -- > Class1 </pre>	<i>Generalization / Inheritance</i>	Merupakan hubungan turunan, <i>subclass</i> memiliki atribut yang dimiliki oleh <i>superclass</i>

UML	 <pre>classDiagram class Car { +model:string -manufacturer:string +turnRight():void +turnLeft():void +driveStraight():void } class Wheel { -size:int } Car ..> Wheel : <<use>></pre>	<i>Dependency</i>	Hubungan ketergantungan tetapi tidak seperti asosiasi, seperti contoh di samping
-----	--	-------------------	--