

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 WEBSITE

an ada berapakah jenis website? Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan populer mengenai website. Pertanyaan populer lain mengenai website adalah bagaimana cara membuat website dan apa bedanya blog dengan website. Kendati banyak disebut dan telah menjadi bagian penting dalam kehidupan umat manusia sejak 20 tahun yang lalu, masih banyak orang tidak memahami website itu apa.

Jenis Website

Pada umumnya, perbedaan jenis website dapat dikategorikan berdasarkan server atau konten. Berdasarkan server, website dapat dibedakan ke dalam 2 jenis, website static dan website dynamic. Berdasarkan konten, website dapat dibedakan ke dalam hingga belasan jenis. Pengklasifikasian website berdasarkan konten ini merupakan pengklasifikasian paling populer. Berikut adalah beberapa jenis website berdasarkan konten:

1. Pribadi

Anda bisa mengeluarkan seluruh isi pikiran Anda dengan membuat website pribadi. Apapun itu, dari mulai curhat, opini publik, karya sastra, hingga catatan perjalanan. Jenis website ini memang tidak dibuat untuk profit. Namun, dengan isi yang menarik website ini bisa menghasilkan profit dalam jumlah yang tidak dapat diremehkan.

Baca juga : Membuat Website WordPress Untuk Pemula

2. E-Commerce

Pasar atau toko online bukan lagi sesuatu yang asing di telinga masyarakat dunia. Website e-commerce menyediakan tempat jual-beli, baik baru maupun bekas, dari merek ternama hingga tanpa merek sekalipun. Apapun website yang menyediakan fasilitas bertransaksi dapat dikategorikan ke dalam website e-commerce.

3. Media

Beragam informasi terkini yang dirilis secara cepat dan akurat, kolom-kolom opini, hasil riset, survei terbaru, hingga wawancara dengan tokoh berpengaruh ditampilkan di website ini. Website media mendapatkan profit biasanya dari iklan.

4. Hiburan

Apapun bidangnya, film, video game, musik, komik, dunia selebriti, termasuk sesuatu yang dapat menghibur adalah jadi konten utama dari website hiburan. Website media dan hiburan memang mirip terutama dalam menyajikan informasi terkini. Bedanya, website hiburan lebih mengutamakan aspek kesenangan.

5. Organisasi

Website organisasi atau instansi memuat seluruh program yang ditawarkan oleh instansi atau organisasi terkait. Instansi pendidikan, pemerintahan, hingga LSM atau non-profit masuk dalam kategori website ini. Konten yang ditawarkan selain ditujukan kepada pegawai atau calon pegawai ditujukan juga untuk khalayak umum.

6. Komunitas

Apa itu website komunitas? Website komunitas berisi konten yang dipublikasikan oleh kontributor, baik secara sukarela (bagian dari forum) atau tidak. Contoh website ini adalah Wikipedia, "wiki-wiki" lainnya, dan forum-forum internet. Konten yang dibuat akan bergantung pada partisipasi orang-orang yang ada di forum tersebut.

7. Perusahaan

Website perusahaan ini menampilkan informasi mengenai semua hal yang ingin dipresentasikan perusahaan ke publik. Perbedaan mendasar antara website perusahaan dengan e-commerce adalah website ini tidak menjual produk secara langsung, tetapi sebagai media pengenalan produk sekaligus media pencitraan brand.

Kali ini kita akan membahasa tentang e-commerce apada intinya jadi untuk melakukan pelanjutnyaa simak baik-baik

1. **E-commerce**

Awal mula perjalanan e-commerce dimulai dari tahun 1960-an, ketika bisnis mulai menggunakan Electronic Data Interchange (EDI) untuk berbagi dokumen bisnis dengan perusahaan lain.

Pada tahun 1979, American National Standards Institute mengembangkan ASC X12 sebagai standar universal bagi pebisnis untuk berbagi dokumen melalui jaringan elektronik.

Setelah jumlah individu yang saling berbagi dokumen elektronik tumbuh pada 1980-an, pada 1990-an munculnya eBay (www.ebay.com) dan Amazon (www.amazon.com) merevolusi industri e-commerce. Konsumen sekarang dapat membeli barang dalam jumlah tak terbatas secara online.

Baca juga: 5 Tipe Pelanggan Online & Cara Mengatasinya

Sejak tahun 1960-an hingga kini e-commerce telah berkembang dan memiliki berbagai macam jenis, mulai B2C (Business to Consumer), B2B (Business to Business), dan yang terbaru adalah O2O (Online to Offline).

Aplikasi E-Commerce

E-commerce dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti email, katalog online dan shopping cart, EDI, File Transfer Protocol, dan layanan web.

Semua hal itu termasuk transaksi bisnis ke bisnis dan pemasaran menggunakan email dengan iklan yang tidak diinginkan (biasanya dianggap spam). Email-email ini

dikirimkan kepada konsumen dan prospek bisnis, sama halnya dengan mengirimkan e-newsletter kepada pengguna yang sudah berlangganan.

Saat ini lebih banyak perusahaan yang mencoba menarik perhatian konsumen langsung secara online dengan menggunakan alat promosi seperti kupon digital, pemasaran melalui media sosial dan iklan bertarget.

Banyak manfaat yang bisa didapatkan dengan e-commerce, seperti cepatnya akses transaksi, ketersediaan barang dan jasa, kemudahan mengakses bagi konsumen dan kemampuannya menjangkau konsumen secara internasional.

Namun bukan berarti e-commerce tidak memiliki kekurangannya. Misalnya saja pada saat pembelian barang, konsumen tidak bisa melihat atau menyentuh langsung produk yang akan dibelinya. Selain itu konsumen juga harus menunggu agak lama untuk bisa mendapatkan produk yang dibelinya.

Pasar yang dihasilkan oleh kegiatan e-commerce selama ini terus bertumbuh. Penjualan barang dan jasa secara online menyumbang lebih dari sepertiga dari total pertumbuhan penjualan ritel Amerika Serikat pada tahun 2015.

Kegiatan penjualan melalui website di AS mencapai nilai \$340,61 milyar pada tahun 2015, jumlah tersebut meningkat sebanyak 14,6 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Sementara diproyeksikan akan meningkat setiap tahunnya, bahkan pada tahun 2019 bisa mencapai \$534,95 milyar.

statista-2016

Statistik kegiatan e-commerce dan pencapaiannya dalam kurs Dollar di Amerika

Meningkatnya kegiatan e-commerce memaksa para ahli IT bergerak melampaui desain infrastruktur dan pemeliharaan website. Selain itu e-commerce juga mempertimbangkan berbagai aspek untuk menghadapi kebutuhan konsumen seperti privasi data mereka. Ketika mengembangkan sistem IT dan aplikasi e-commerce, tata kelola data yang terkait dengan peraturan harus dilakukan.

Baca juga: 5 Cara Memulai Bisnis Online

Peraturan Pemerintah yang Mengatur E-Commerce

Di Amerika Serikat, Federal Trade Commission (FTC) dan Industri Kartu Pembayaran (PCI) Standar Keamanan Dewan adalah salah satu lembaga utama yang mengatur kegiatan e-commerce.

FTC memonitor kegiatan seperti iklan online, konten pemasaran dan privasi pelanggan. Sedangkan Dewan PCI mengembangkan standar dan aturan termasuk kepatuhan PCI-DSS yang menguraikan prosedur untuk penanganan dan penyimpanan data keuangan konsumen.

Untuk menjamin keamanan, privasi dan efektivitas e-commerce, banyak hal yang harus dilakukan. Pebisnis harus mengotentikasi transaksi bisnis, mengontrol akses ke sumber daya, mengenkripsi komunikasi dan menerapkan teknologi keamanan seperti SSL (Secure Socket Layer).

Mobile E-Commerce

Ilustrasi e-commerce

Sementara itu, Menteri Komunikasi dan Informatika RI, Rudiantara mengatakan Rancangan Peraturan Pemerintah (RPP) E-commerce Indonesia terdiri dari tiga segmen. Ketiganya antara lain startup atau perusahaan rintisan yang bergerak di bidang teknologi, UKM (usaha kecil menengah), hingga established.

Poin pertama yang akan disorot oleh Kemenkominfo adalah mengenai pendanaan pada e-commerce (dari pemerintah). Akan dibuat peraturan mengenai penentuan pemberian dana hingga pemantauan daftar negatif investasi dari pemerintah.

Kemudian para pelaku e-commerce juga harus mengikuti peraturan mengenai Pajak Pertambahan Nilai (PPN) khusus dalam e-commerce. Lalu, pemerintah Indonesia juga akan mengatur mengenai proteksi data pribadi konsumen.

BAB 2

PENJELASAN APLIKASI

2.1 APA ITU PHP ?

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari "Personal Home Page Tools". Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Preprocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5.

Pada bulan Juni 1996, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

PHP juga banyak diaplikasikan untuk pembuatan program-program seperti sistem informasi klinik, rumah sakit, akademik, keuangan, manajemen aset, manajemen bengkel dan lain-lain. Dapat dikatakan bahwa program aplikasi yang dulunya hanya dapat dikerjakan untuk desktop aplikasi, PHP sudah dapat mengerjakannya.

Penerapan PHP saat ini juga banyak ditemukan pada proyek-proyek pemerintah seperti e-budgetting, e-procurement, e-goverment dan e e lainnya. Website Ubaya ini juga dibuat menggunakan PHP.

PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Wordpress, Mambo, Joomla, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

Sisi lain dari PHP

Menurut penulis yang sejak lama terlibat dalam pembuatan program dengan PHP ini adalah :

Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak perlu untuk dikompilasi (compile)

Mudah diinstall ke dalam web server yang mendukung PHP seperti apache dengan konfigurasi yang mudah.

Dalam sisi pengembangan lebih mudah karena banyaknya milis-milis ataupun tutorial yang membahas tentang PHP.

PHP dapat dijalankan diberbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, Macintosh.

Penulisan PHP

Dalam beberapa referensi penulis sering menemukan aturan penulisan tag pembuka , penulis lebih menyarankan kepada mereka untuk menuliskan tag pembuka secara lengkap yaitu tag pembuka . Karena apabila short_open_tag pada php.ini bernilai Off maka akan banyak error yang akan Anda temukan pada website Anda nantinya.

Contoh:

```
echo "Halo Dunia";
```

```
?>
```

PHP dapat dijalankan melalui file HTML yang kemudian dipanggil melalui Web Browser seperti Mozilla Firefox, Netscape, atau Internet Explorer. Program dalam PHP ditulis dengan diberi ekstensi ".php".

2.1.1 SEJARAH PHP

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi sumber terbuka, maka banyak programer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini, interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP diubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Preprocessing.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan

kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek

2.1.2 KELEBIHAN PHP

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system.

2.1.3 KEKURANGAN PHP

Selain kelebihan PHP, PHP juga mempunyai kekurangan. Namun masalah kekurangannya sangat sedikit. Diantaranya :

- Tidak ideal untuk pengembangan skala besar.
- Tidak memiliki sistem pemrograman berorientasi objek yang sesungguhnya (sampai versi 4 ini)
- Tidak bisa memisahkan antara tampilan dengan logik dengan baik (walau penggunaan template dapat memperbaikinya)

- PHP memiliki kelemahan security tertentu apabila programmer tidak jeli dalam melakukan pemrograman dan kurang memperhatikan isu dan konfigurasi PHP
- Kode PHP dapat dibaca semua orang, dan kompilasi hanya dapat dilakukan dengan tool yang mahal dari Zend (\$2000).

2.1.4 PERKEMBANGAN PHP

2.1.4.1 PHP/FI : PERSONAL HOME PAGE/FORMS INTERPRETER

Sejarah PHP bermula pada tahun 1994 ketika programmer kelahiran Denmark yang sekarang berdomisili di Canada, Rasmus Lerdorf membuat sebuah script (kode program) dengan bahasa Perl untuk web pribadinya. Salah satu kegunaan script ini adalah untuk menampilkan resume pribadi dan mencatat jumlah pengunjung ke sebuah website.

Dengan alasan untuk meningkatkan performa, Rasmus Lerdorf kemudian membuat ulang kode program tersebut dalam bahasa C. Ia juga mengembangkannya lebih lanjut sehingga memiliki script tersebut memiliki kemampuan untuk memproses form HTML dan berkomunikasi dengan database.

Lerdorf menyebut kode program ini sebagai Personal Home Page/Forms Interpreter atau PHP/FI. Inilah asal mula penamaan PHP digunakan. PHP/FI dapat digunakan untuk membuat aplikasi web dinamis sederhana.

Lerdorf kemudian merilis kode tersebut ke publik dengan sebutan Personal Home Page Tools (PHP Tools) version 1.0. Perilisan ini diumumkan pada 8 Juni 1995 di alamat comp.infosystems.www.authoring.cgi, sebuah group diskusi Usenet.

Alamat website yang tertera di atas sudah tidak dipakai lagi. Dari pengumuman ini kita dapat mengetahui kebutuhan programmer saat itu, seperti mencari cara untuk membuat halaman yang dapat diproteksi dengan password, kemudahan dalam penanganan form, dan kemampuan mengakses data dari halaman lain.

Pengumuman itu juga mencerminkan bahwa PHP pada awalnya adalah sebuah framework bahasa C yang memiliki banyak fungsi dalam mengembangkan web, bukan sebuah bahasa pemrograman utuh seperti yang kita kenal sekarang.

2.1.4.2 PHP/FI : PERSONAL HOME PAGE/FORMS INTERPRETER 2

Seiring dengan pengembangan dan penambahan fitur web pada saat itu, pada April 1996, Rasmus Lerdorf mengumumkan PHP/FI versi 2.0. PHP versi 2 ini dirancang Lerdorf pada saat mengerjakan sebuah proyek di University of Toronto yang membutuhkan pengolahan data dan tampilan web yang rumit. PHP/FI versi 1 sebenarnya sudah mencukupi, namun performa yang dihasilkan dirasakan belum cukup, sehingga butuh penambahan fitur lanjutan.

Dalam email tersebut, dijelaskan juga penambahan fitur-fitur baru di dalam PHP/FI versi 2. Dalam pengumuman ini jugalah pertama kalinya kata “scripting language” (bahasa script) digunakan dalam PHP.

Alasan utama untuk perilisan versi kedua ini dikarenakan tuntutan programmer web yang saat itu menginginkan lebih dari sekedar kumpulan fungsi-fungsi, namun juga membutuhkan fitur logika seperti “if” dan “else”.

2.1.4.3 PHP: HYPERTEXT PREPROCESSOR 3

Evolusi PHP berikutnya terjadi pada pertengahan tahun 1997, PHP versi 2 telah menarik banyak perhatian programmer, namun bahasa ini memiliki masalah dengan kestabilan yang kurang bisa diandalkan. Hal ini lebih dikarenakan Lerdorf hanya bekerja sendiri untuk mengembangkan PHP.

Pada saat itulah Zeev Suraski dan Andi Gutmans, ikut mengambil bagian dan membuat ulang parsing engine yang menjadi dasar dari PHP agar lebih stabil.

Dengan dukungan dari banyak programmer lainnya, Proyek PHP secara perlahan beralih dari proyek satu orang menjadi proyek massal yang lebih akrab kita kenal sebagai open-source project. PHP selanjutnya

dikembangkan oleh The PHP Group yang merupakan kumpulan banyak programmer dari seluruh dunia.

Perilisan PHP versi 3 juga ditandai dengan perubahan singkatan PHP yang sebelumnya PHP/FI: Personal Home Page Tools, menjadi PHP: Hypertext Preprocessor. Kepanjangan PHP sebagai PHP: Hypertext Preprocessor disebut juga sebagai kepanjangan rekursif, sebuah istilah dalam pemrograman dimana suatu fungsi memanggil dirinya sendiri. Jadi, sejak PHP versi 3, kepanjangan PHP berubah menjadi PHP: Hypertext Preprocessor.

Setelah perilisan PHP 3.0, PHP semakin populer digunakan di seluruh dunia. Dan sejak saat itu, penggunaan PHP sebagai bahasa pemrograman web menjadi sebuah standar bagi programmer.

2.1.4.4 PHP: HYPERTEXT PREPROCESSOR 4

Segara setelahnya, Zeev Suraski, Andi Gutmans dan juga berbagai programmer di seluruh dunia mengembangkan PHP lebih jauh lagi dengan memperkenalkan banyak fitur lanjutan, seperti layer abstraksi antara PHP dengan web server, menambahkan mekanisme thread-safety, dan two-stage parsing. Parsing baru ini dikembangkan oleh Zeev dan Andi, dan dinamakan Zend engine. Akhirnya pada 22 May 2000 diluncurkan PHP 4.0

PHP versi 4 juga menyertakan fitur pemrograman objek / Object Oriented Programming, walaupun belum sempurna.

2.1.4.5 PHP: HYPERTEXT PREPROCESSOR 5

Versi PHP terakhir hingga saat ini, yaitu PHP 5.x diluncurkan pada 13 Juli 2004. PHP 5 telah mendukung penuh pemrograman object dan peningkatan performa melalui Zend engine versi 2.

Beberapa penambahan fitur meliputi PDO (PHP Data Objects) untuk pengaksesan database, closures, trait, dan namespaces.

Untuk versi stabil terakhir dari PHP adalah versi 5.6.3. Jika anda perhatikan, sudah lebih dari 10 tahun berlalu sejak dirilisnya PHP versi 5.

2.1.4.6 PHP: HYPERTEXT PREPROCESSOR 6

Versi lanjutan dari PHP, yakni PHP 6.x sebenarnya telah lama dikembangkan, bahkan sejak tahun 2005. Fokus pengembangan PHP 6 terutama dalam mendukung Unicode agar PHP bisa mendukung berbagai jenis karakter bahasa non-latin.

Namun karena beberapa alasan seperti kurangnya programmer dan performa yang tidak memuaskan, pengembangan PHP 6 dihentikan dan fitur yang ada dimasukkan ke dalam PHP 5.

2.1.4.7 PHP: HYPERTEXT PREPROCESSOR 7

Pada tanggal 3 Desember 2015, PHP 7 resmi dirilis. Perubahan yang paling terlihat adalah peningkatan performa. Menggunakan Zend Engine 3, PHP 7 di-klaim berjalan 2 kali lebih cepat daripada PHP 5.6.

Core engine PHP 7 berasal dari proyek eksperimen phpng (PHP next generation), yang dikembangkan Dmitry Stogov, Xinchun Hui dan Nikita Popov. Proyek ini menggunakan pendekatan modern agar PHP diproses dengan lebih cepat seperti memakai teknik just-in-time (JIT) compiler.

Selain performa yang meningkat, terdapat beberapa fitur baru di PHP 7, seperti combined comparison operator atau dikenal dengan spaceship operator “<=>”, anonymous classes, dan dukungan yang lebih stabil untuk server 64-bit.

Beberapa fitur yang sudah ‘usang’ (deprecated) juga dihapus, seperti penulisan PHP dengan ASP style <% %> dan tag <script language=php></script>. Kedua cara ini sudah tidak bisa digunakan lagi.

Modul mysql extension juga dihapus karena sudah diganti dengan mysqli extension. Penghapusan modul mysql extension ini sering menjadi masalah

karena banyak kode program atau buku PHP lama yang masih menggunakannya.

Terdapat hal unik dalam penamaan versi PHP. Sebelum PHP 7, versi terakhir dari PHP adalah PHP 5. Kemana PHP 6?

Setelah perdebatan yang cukup panjang, tim dibalik pengembangan PHP mengambil voting dan memutuskan tidak menamai PHP terbaru dengan PHP 6, tapi PHP 7. Tujuannya, agar menghindari kebingungan dengan buku PHP 6 yang sudah terlanjur beredar. Versi PHP akan langsung ‘loncat’ dari PHP 5 menjadi PHP 7. Dengan kata lain, PHP 6 ‘tidak pernah dilahirkan’.

Dalam tutorial PHP kali ini kita telah melihat tentang sejarah panjang PHP untuk menjadi bahasa pemrograman server-side paling populer hingga saat ini. Walaupun terkendala dengan perilisan PHP versi 6. PHP 7 saat ini menjadi versi PHP terbaru dan versi yang disarankan.

2.1.5 FUNCTION PHP

Fungsi (atau Function) dalam bahasa pemrograman adalah kode program yang dirancang untuk menyelesaikan sebuah tugas tertentu, dan merupakan bagian dari program utama. Kita dapat membuat fungsi sendiri, atau menggunakan fungsi yang dibuat oleh programmer lain.

Dalam dunia pemrograman terdapat istilah ‘lazy programming’ yang artinya bukanlah programmer yang malas. Tetapi, daripada membuat kode program umum dari dasar, kita bisa menggunakan fungsi yang telah dibuat oleh programmer lain. PHP bahkan menyediakan ribuan fungsi bawaan yang tersedia untuk membantu kita dalam merancang program.

Menggunakan fungsi dalam teori pemrograman sering juga disebut dengan istilah memanggil fungsi (calling a function). Fungsi dipanggil dengan menulis nama dari fungsi tersebut, dan diikuti dengan argumen (jika ada). Argumen ditulis di dalam tanda kurung, dan jika jumlah argumen lebih dari satu, maka diantaranya dipisahkan oleh karakter koma.

Setelah memproses nilai inputan, hampir semua fungsi akan memberikan nilai hasil pemrosesan tersebut (walaupun ada fungsi yang tidak memberikan nilai). Cara fungsi memberikan nilainya ini sering disebut dengan ‘mengembalikan nilai’ (return a value). Nilai yang dikembalikan oleh sebuah

fungsi dapat ditampung ke dalam variabel, atau langsung ditampilkan ke web browser.

2.1.6 ARGUMEN DAN PARAMETER

Sebuah fungsi dalam memproses data, kadang memerlukan beberapa inputan atau nilai masukan. Inputan inilah yang dimaksud dengan argumen. Sebuah fungsi bisa membutuhkan 1, 2, atau 5 argumen, namun bisa juga tidak memerlukan argumen sama sekali.

Parameter adalah sebutan lain untuk argumen. Perbedaannya, parameter merujuk kepada inputan fungsi pada saat pendefinisian fungsi tersebut, dan argumen adalah sebutan untuk inputan fungsi pada saat pemanggilan fungsi. Kita akan membahas perbedaan Argumen dan Parameter secara lebih dalam pada tutorial selanjutnya, namun pada dasarnya argumen dan parameter merujuk kepada hal yang sama, yaitu inputan kepada fungsi dan kedua istilah ini sering dipertukarkan.

2.1.7 TIPE DATA

- Integer

Integer adalah type data pada php yang berupa angka bulat seperti 1, 22, 100, 1000, type data ini sangat umum digunakan di bahasa pemrograman khususnya berkaitan dengan angka bulat. Nilai integer bisa bernilai negatif atau positif dan jika tidak diberi tanda (-) maka diasumsikan sebagai nilai positif.

- String

String adalah type data pada php yang berisi text dan karakter dimana bentuknya bisa kata atau kalimat. Dan dalam PHP untuk penulisan jenis type data ini ada 4 cara yaitu Single Quoted, Double Quoted, Heredoc, Nowdoc.

- Boolean

type boolean adalah tipe data pada php yang paling sederhana dalam bahasa pemrograman apapun. karena tipe data ini hanya memiliki dua nilai yaitu true dan false. tipe data boolean sering kali digunakan pada operasi logika seperti kondisi if dan looping.

- **Array**

array berbeda dengan tipe data pada php seperti integer atau boolean, karena array adalah sebuah tipe data yang didalamnya terdiri dari kumpulan tipe data.

2.2 APA ITU CSS ?

CSS (Cascading Style Sheet) ini adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) dimana mampu mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda atau disebut dengan (markup language). Umumnya CSS ini digunakan dalam mendesain sebuah halaman HTML dan juga XHTML, akan tetapi sekarang CSS dapat diaplikasikan pula untuk segala dokumen XML, termasuk juga di dalamnya SVG dan juga XUL bahkan sampai dengan sistem operasi Android.

CSS diciptakan guna memisahkan antara konten utama dengan tampilan dokumen yang termasuk layout, font dan juga warna. Pemisahan ini berguna untuk meningkatkan daya akses konten pada web, kemudian menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan juga kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik pada sebuah tampilannya, dimana juga dapat memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kesulitan dalam penulisan kode dan juga struktur dari konten, misalnya dalam teknik tableless pada desain web.

CSS ini juga memungkinkan sebuah halaman untuk menampilkan dalam berbagai style dengan menggunakan metode pembawaan yang berbeda pula, contohnya adalah on-screen, in-print, by voice, dan lain sebagainya. Selain itu, pemilik konten web juga bisa menentukan link yang menghubungkan konten dengan file CSS (Cascading Style Sheet)

2.2.1 SEJARAH CSS

CSS pertama kali bermula sejak munculnya SGML pada tahun 1970-an. Sejak itu, CSS mengalami perkembangan yang sangat pesat. Format dasar CSS yang banyak digunakan sekarang ini merupakan ide dari seorang programmer bernama Hakon Wium Lie yang tertuang dalam proposalnya mengenai Cascading HTML Style Sheet (CHSS) pada bulan oktober 1994 (dalam konferensi W3C di Chacigo. Illinois).

Kemudian, beliau bersama dengan Bert Bos mengembangkan suatu standart CSS. Pada tahun 1996, SCC resmi dipublikasikan. Pengerjaan Proyek ini juga didukung oleh seorang progamer Thomas Reardon dari perusahaan software ternama, Microsoft.

Nama CSS didapat dari fakta bahwa setiap deklarasi style yang berbeda dapat diletakkan secara berurutan, yang kemudian membentuk hubungan ayah-anak (parent-child) pada setiap style. CSS sendiri merupakan sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996. Setelah CSS distandarisasikan, Internet Explorer dan Netscape melepas browser terbaru mereka yang telah sesuai atau paling tidak hampir mendekati dengan standar CSS. Versi untuk saat ini ada 3 versi dari CSS, yaitu CSS1, CSS2, dan CSS3.

2.2.2 CSS (CASCADING STYLE SHEET)

merupakan singkatan dari Cascading Style Sheets. Yaitu sebuah rangkaian instruksi yang dapat menentukan bagaimana suatu text itu dapat tertampil di halaman web. Perancangan desain text ini bisa dilakukan dengan mengartikan fonts (huruf) , margins (ukuran), colors (warna), latar belakang (background), ukuran font (font sizes) dan lain sebagainya. Elemen-elemen contohnya colors (warna) , fonts (huruf), sizes (ukuran) trus spacing (jarak) dapat disebut juga dengan “styles”.

Cascading Style Sheets (CSS) ini ternyata juga bisa meletakkan styles yang berbeda pada layers atau (lapisan) yang berbeda pula. CSS ini terdiri atas style sheet yang memberitahubrowser dalam menyelesaikan suatu dokumen yang akan disajikan. lalu untuk fitur-fitur baru pada halaman web juga lama dapat ditambahkan dengan bantuan style sheet.

Pada saat menggunakan CSS, Anda tidak perlu repot-repot menulis font, size atau pun color pada setiap paragraf nya, ataupun pada setiap dokumen sekalipun. Lalu, setelah Anda membuat sebuah style sheet, Anda pun bisa menyimpan kode tersebut sekali saja dan juga dapat kembali menggunakannya apabila suatu saat diperlukan

2.2.3 PERKEMBANGAN CSS

2.2.3.1 CSS 1

Pada tanggal 17 Agustus 1996 World Wide Web Consortium (W3C) menetapkan CSS sebagai bahasa pemrograman standard dalam pembuatan web. Tujuannya adalah untuk mengurangi pembuatan tag-tag baru oleh Netscape dan Internet Explorer, karena kedua browser tersebut sedang bersaing mengembangkan tag sendiri untuk mengatur tampilan web.

CSS 1 mendukung pengaturan tampilan dalam hal :

1. Font (Jenis ketebalan).
2. Warna, teks, background dan elemen lainnya.
3. Text attributes, misalnya spasi antar baris, kata dan huruf.
4. Posisi teks, gambar, table dan elemen lainnya.
5. Margin, border dan padding.

2.2.3.2 CSS 2

Pada tahun 1998, W3C menyempurnakan CSS tahap awal dengan menciptakan standard CSS 2 yang menjadi standard hingga saat ini. Pada level CSS 2 ini, dimasukkan semua atribut dari CSS 1 dan diperluas dengan penekanan pada International Accessibility and Capabilities khususnya media-specific CSS. CSS 2 dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan terhadap format dokumen agar bisa ditampilkan di printer.

2.2.3.3 CSS 3

CSS 3 adalah versi terbaru dari CSS yang mampu melakukan banyak hal dalam mendesain website. CSS 3 dapat melakukan animasi pada halaman website, diantaranya animasi warna dan animasi 3D. Dengan CSS 3 desainer dimudahkan dalam hal kompatibilitas websitenya pada smartphone dengan dukungan fitur baru yakni media query. Selain itu, banyak fitur baru pada CSS 3 yaitu : Multiple background, border-radius, drop-shadow, border-image, CSS-Math dan CSS Object Model.

Fitur terbaru CSS 3 :

1. Animasi, sehingga pembuatan animasi tidak memerlukan program sejenis Adobe Flash dan Microsoft Silverlight.
2. Beberapa efek teks, seperti teks berbayang, kolom koran dan "Word-Wrap".
3. Beberapa efek pada kotak, seperti kotak yang ukurannya dapat diubah-ubah, transformasi 2 dimensi dan 2 dimensi, sudut-sudut yang tumpul dan bayangan.

2.2.4 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN CSS

Keunggulan CSS:

1. Update tampilan lebih mudah
2. Beban bandwidth lebih kecil
3. Modifikasi Web template lebih mudah

4. Lebih mudah digunakan pada mobile phone
5. Search engine friendly

Kekurangan CSS:

1. Tampilan pada browser berbeda-beda.
2. Kadang juga terdapat browser yang tidak support CSS (browser lama).
3. Harus tahu cara menggunakannya.
4. dibutuhkan waktu lebih lama dalam membuatnya.
5. Belum lagi ada bug/error dalam CSS

2.2.5 TUJUAN CSS SENDIRI

Tujuan utama dari CSS dikembangkan ialah agar dapat membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen. Maka dari itu, pembuatan dalam pemrograman ulang web pun akan lebih mudah dilakukan. Hal-hal yang terlibat dalam desain web itu adalah warna, ukuran dan formatting. Dengan adanya CSS ini, konten dan desain web akan tampak mudah saat dibedakan, jadi memungkinkan juga untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu pada suatu web, sehingga akan sangat memudahkan dalam hal membuat halaman web yang banyak, dimana pada akhirnya bisa menghemat waktu dalam pembuatan web.

2.2.6 FUNGSI CSS

fungsi utama dari css ialah mendesain, merancang, merubah, dan juga membentuk halaman pada website ataupun blog dan isi dari halaman website itu ialah tag-tag html, logikanya css itu bisa mengubah tag-tag html yang sederhana sehingga bisa menjadi lebih fungsional dan juga menarik.

2.3 APA ITU XAMPP ?

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah cross platform sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi 7.3.9 yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (General Public License).

Jika dijabarkan secara gamblang, masing-masing huruf yang ada di dalam nama XAMPP memiliki arti sebagai berikut ini:

X = Cross Platform

Merupakan kode penanda untuk software cross platform atau yang bisa berjalan di banyak sistem operasi.

A = Apache

Apache adalah aplikasi web server yang bersifat gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang (open source).

M = MySQL / MariaDB

MySQL atau MariaDB merupakan aplikasi database server yang dikembangkan oleh orang yang sama. MySQL berperan dalam mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui database.

P = PHP

Huruf “P” yang pertama dari akronim kata XAMPP adalah inisial untuk menunjukkan eksistensi bahasa pemrograman PHP. Bahasa pemrograman ini biasanya digunakan untuk membuat website dinamis, contohnya dalam website berbasis CMS WordPress.

P = Perl

Sementara itu, untuk huruf P selanjutnya merupakan singkatan dari bahasa pemrograman Perl yang kerap digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan. Perl ini bisa berjalan di dalam banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel dan banyak digunakan.

2.3.1 SEJARAH XAMPP

XAMPP merupakan pengembangan dari LAMP (Linux Apache, MySQL, PHP and PERL), XAMPP ini merupakan project non-profit yang dikembangkan oleh Apache Friends yang didirikan Kai ‘Oswald’ Seidler dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002, project mereka ini bertujuan mempromosikan penggunaan Apache web server.

2.3.2 FUNGSI XAMPP

Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, atau istilahnya website offline. XAMPP bekerja secara offline layaknya web hosting biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang. Maka dari itu, XAMPP biasanya banyak digunakan oleh para mahasiswa maupun pelajar untuk melihat hasil desain website sebelum akhirnya dibuat online menggunakan web hosting yang biasa dijual dipasaran.

2.3.3 BAGIAN PENTING DALAM XAMPP

Sebagai suatu software yang bertindak sebagai web server layaknya hosting sesungguhnya tentu saja melibatkan banyak bagian – bagian penting yang ada pada XAMPP. Bagi mereka yang terbiasa menggunakan software ini pasti tidak akan asing dengan istilah Htdocs, phpmyadmin dan Control Panel. Baik pada web server yang asli maupun pada software XAMPP juga menggunakannya. Tiga hal tersebut juga menjadi bagian terpenting dalam XAMPP dan akan kami jelaskan satu – persatu disini.

1. Htdocs

Htdocs merupakan sebuah folder penyimpanan web server untuk halaman – halaman web yang sudah dibuat dan nantinya akan ditampilkan. Baik pada web server yang asli maupun XAMPP bentuk Htdocs-nya sama namun yang berbeda adalah di kapasitasnya. Karena XAMPP menggunakan penyimpanan internal komputer maka kapasitasnya menyesuaikan komputer anda. Sedangkan pada hosting berbayar kapasitas yang disediakan mengikuti ketentuan yang dibuat.

2. PHPMyAdmin

phpMyAdmin merupakan suatu software khusus untuk mengelola administrasi MySQL. Jika pada Htdocs menyimpan file – file tampilan web anda maka di phpMyAdmin ini terdapat semua database yang anda gunakan untuk keperluan website.

3. Control Panel

Sesuai dengan namanya, di Control Panel ini anda dapat mengontrol atau mengendalikan XAMPP dengan lebih efektif, mulai dari mengatur setting website, database, dan masih banyak lagi. Dalam dunia hosting lebih dikenal istilah CPanel.

Itulah penjelasan mengenai pengertian XAMPP beserta fungsi dan bagian-bagian penting yang terdapat pada XAMPP. Dengan adanya software ini, web developer dapat dengan mudah membuat dan mengolah suatu website, entah itu website personal maupun perusahaan. Keberadaan XAMPP ini sangat membantu, terlebih software ini berlisensi GNU dan dapat anda download secara gratis.

2.4 APA ITU SQL DATABASE ?

Structured Query Language atau biasa disebut SQL adalah suatu bahasa khusus yang digunakan untuk mengakses data-data yang ada di dalam sebuah database relasional.

SQL adalah bahasa komputer yang menggunakan standar ANSI (American Nasional Standard Institute) yang dipakai dalam manajemen database relasional.

Dengan SQL atau bisa juga disebut query kita dapat memanipulasi atau mengedit database sesuai yang kita kehendaki. seperti menjalankan query untuk mengambil data, menambah data, memperbarui data dan menghapus data.

Sampai sekarang hampir keseluruhan server database maupun software – software database lainnya mengenal serta mampu mengartikan bahasa SQL. oleh karenanya belajar bahasa SQL sangat penting bagi yang bergelut dibidang IT maupun yang selalu bersinggungan dengan database relasional.

2.4.1 SEJARAH SQL DATABASE

SQL pada awalnya diciptakan pada tahun 1979, oleh Michael “Monty” Widenius, seorang programmer komputer asal Swedia. Monty mengembangkan sebuah sistem database sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi low-level ISAM database engine

dengan indexing. Pada saat itu Monty bekerja pada perusahaan bernama TcX di Swedia.

TcX pada tahun 1994 mulai mengembangkan aplikasi berbasis web, dan berencana menggunakan UNIREG sebagai sistem database. Namun sayangnya, UNIREG dianggap tidak cocok untuk database yang dinamis seperti web.

TcX kemudian mencoba mencari alternatif sistem database lainnya, salah satunya adalah mSQL (miniSQL). Namun mSQL versi 1 ini juga memiliki kekurangan, yaitu tidak mendukung indexing, sehingga performanya tidak terlalu bagus.

Dengan tujuan memperbaiki performa mSQL, Monty mencoba menghubungi David Hughes (programmer yang mengembangkan mSQL) untuk menanyakan apakah ia tertarik mengembangkan sebuah konektor di mSQL yang dapat dihubungkan dengan UNIREG ISAM sehingga mendukung indexing. Namun saat itu Hughes menolak, dengan alasan sedang mengembangkan teknologi indexing yang independen untuk mSQL versi 2.

Dikarenakan penolakan tersebut, David Hughes, TcX (dan juga Monty) akhirnya memutuskan untuk merancang dan mengembangkan sendiri konsep sistem database baru. Sistem ini merupakan gabungan dari UNIREG dan mSQL (yang source codenya dapat bebas digunakan). Sehingga pada May 1995, sebuah RDBMS baru, yang dinamakan MySQL dirilis.

David Axmark dari Detron HB, rekanan TcX mengusulkan agar SQL di 'jual' dengan model bisnis baru. Ia mengusulkan agar SQL dikembangkan dan dirilis dengan gratis. Pendapatan perusahaan selanjutnya di dapat dari menjual jasa "support" untuk perusahaan yang ingin mengimplementasikan SQL. Konsep bisnis ini sekarang dikenal dengan istilah Open Source.

Pada tahun 1995 itu juga, TcX berubah nama menjadi SQL AB, dengan Michael Widenius, David Axmark dan Allan Larsson sebagai pendirinya. Titel "AB" dibelakang SQL, adalah singkatan dari "Aktiebolag", istilah PT (Perseroan Terbatas) bagi perusahaan Swedia.

2.4.2 KELEBIHAN DAN KEKURANGAN SQL

KELEBIHAN SQL

1. Merupakan salah satu software yang portable
2. MySQL merupakan salah satu DBMS yang opensource
3. Multi-User
4. Memiliki tipe data yang bervariasi
5. Memiliki fitur keamanan yang baik
6. Administrative tools yang lengkap
7. Struktur tabel yang lebih fleksibel
8. Dapat diintegrasikan dengan berbagai bahasa pemrograman
9. Tidak membutuhkan spesifikasi hardware yang tinggi
10. RAM Kecil dapat menggunakannya

KEKURANGAN SQL

1. Sulit untuk diaplikasikan pada instansi atau perusahaan dengan database yang besar
2. Support yang kurang
3. Tidak populer untuk aplikasi game dan mobile

2.4.3 FUNCTION SQL

Keberadaan SQL dalam mengelola sebuah database memberikan fungsi tersendiri. Bagi seorang admin, adanya SQL dapat memungkinkan kamu untuk mengakses maupun mengubah database. Kamu pun bisa menjalankan sebuah query maupun mengambil data yang dibutuhkan. Termasuk pula memperbarui atau menyisipkan data dalam database.

SQL juga bisa digunakan untuk menghapus sebuah data pada database. Fungsi lainnya adalah untuk membuat sebuah prosedur baru dan ini akan tersimpan dalam sebuah database. Selain itu juga bisa mengatur hak akses dalam tabel, prosedur, maupun hal-hal penting lainnya.

2.4.4 JENIS SQL

Beberapa jenis perintah SQL yang perlu diketahui. Setelah kamu mengetahui sejarah dan pengertian SQL, kini saatnya untuk lebih mengetahui apa saja perintah-perintah dasar yang terdapat dalam SQL.

tersebut. Setidaknya ada tiga jenis perintah dasar dalam SQL yang penjabarannya akan diulas dalam poin-poin berikut ini.

- Data Definition Language (DDL)

Jenis perintah dasar yang pertama adalah Data Definition Language atau biasa disingkat dengan DDL. Perintah dasar ini sebenarnya merupakan perintah paling mendasar dari bahasa SQL. Tujuannya untuk membuat struktur sebuah database. Kemudian, perintah dasar DDL masih dibedakan lagi ke dalam setidaknya lima jenis perintah yakni bisa kamu lihat di bawah ini.

- Perintah Create: sebuah perintah yang bisa kamu gunakan ketika membuat sebuah database yang baru, baik itu berupa tabel baru atau sebuah kolom baru. Kamu bisa membuat sebuah query dengan contoh `'CREATE DATABASE nama_database'`.
- Perintah Alter: biasa digunakan ketika seseorang ingin mengubah struktur tabel yang sebelumnya sudah ada. Bisa jadi dalam hal ini adalah seperti nama tabel, penambahan kolom, mengubah, maupun menghapus kolom serta menambahkan atribut lainnya.
- Perintah Rename: dapat kamu gunakan untuk mengubah sebuah nama di sebuah tabel ataupun kolom yang ada. Bila kamu menggunakan perintah ini maka query-nya menjadi `'RENAME TABLE nama_tabel_lama TO nama_tabel_baru'`
- Perintah Drop: Bisa kamu gunakan dalam menghapus baik itu berupa database, table maupun kolom hingga index.
- Perintah Show: perintah DDL ini digunakan untuk menampilkan sebuah tabel yang ada.

- Data Manipulation Language (DML)

Berikutnya dalam pengertian SQL, dikenal dengan adanya Data Manipulation Language (DML). Seperti namanya, perintah dasar SQL ini bertujuan untuk memanipulasi data yang ada dalam sebuah database.

Perintah dalam DML juga terbagi ke dalam empat jenis. Beberapa di antaranya adalah insert, select, update, dan delete.

- Perintah Insert: Kamu bisa menggunakan perintah ini untuk memasukkan sebuah record baru di dalam sebuah tabel database.
- Perintah Select: Pada perintah ini kamu dapat menggunakannya dalam menampilkan maupun mengambil sebuah data pada tabel. Data yang diambil pun tidak hanya terbatas pada satu jenis saja melainkan lebih dari satu tabel dengan memakai relasi.
- Perintah update: Ini dapat kamu gunakan ketika ingin melakukan pembaruan data di sebuah tabel. Contohnya saja jika ada kesalahan ketika memasukkan sebuah record. Kamu tidak perlu menghapusnya dan bisa diperbaiki menggunakan perintah ini.
- Perintah Delete: Perintah DML ini dapat digunakan ketika kamu ingin menghapus sebuah record yang ada dalam sebuah tabel.
- Data Control Language (DCL)

Perintah dasar berikutnya adalah Data Control Language atau DCL. Perintah SQL ini digunakan khususnya untuk mengatur hak apa saja yang dimiliki oleh pengguna. Baik itu hak terhadap sebuah database ataupun pada tabel maupun field yang ada. Melalui perintah ini, seorang admin database bisa menjaga kerahasiaan sebuah database. Terutama untuk yang penting. DCL berdasarkan perintah dasarnya terbagi dalam dua perintah utama yakni:

- Perintah Grant: Perintah ini biasanya digunakan ketika admin database ingin memberikan hak akses ke user lainnya. Tentu pemberian hak akses ini dapat dibatasi atau diatur. Dalam hal ini admin pun dapat memberikan akses mengenai perintah dalam DML di atas.
- Perintah Revoke: Kebalikannya dari Grant, Revoke terkadang sering digunakan untuk mencabut maupun menghapus hak akses seorang pengguna yang awalnya diberikan akses oleh admin database melalui perintah Grant sebelumnya.

2.4.5 FUNGSI SQL

Keberadaan SQL dalam mengelola sebuah database memberikan fungsi tersendiri. Bagi seorang admin, adanya SQL dapat memungkinkan kamu untuk mengakses maupun mengubah database. Kamu pun bisa menjalankan sebuah query maupun mengambil data yang dibutuhkan. Termasuk pula memperbarui atau menyisipkan data dalam database.

SQL juga bisa digunakan untuk menghapus sebuah data pada database. Fungsi lainnya adalah untuk membuat sebuah prosedur baru dan ini akan tersimpan dalam sebuah database. Selain itu juga bisa mengatur hak akses dalam tabel, prosedur, maupun hal-hal penting lainnya.

Jadi, bisa disimpulkan bahwa pengertian SQL adalah sebagai sebuah bahasa khusus yang digunakan ketika membuat maupun mengolah database dalam sebuah website. Ketika mengelola website, kamu pun perlu menggunakan layanan hosting terbaik agar keperluan website dapat berjalan dengan baik.

2.4.6 PERINTAH DASAR SQL

Bahasa SQL merupakan Bahasa yang memberikan instruksi – instruksi khusus berbentuk query pada database anda. Pada dasarnya instruksi atau perintah dasar pada SQL dibedakan menjadi dua macam yakni DDL (Data Definition Language) dan DML (Data Manipulation Language).

DDL merupakan suatu instruksi yang digunakan untuk mendefinisikan, menghapus serta mengubah yang ada pada basis data bisa saja pada database keseluruhan atau hanya di tabelnya saja. Sedangkan DML lebih digunakan pada data – data yang ada pada tabel, meliputi Create (membuat data), Read/Select (menampilkan data), Update (mengubah data) serta Delete (menghapus data).

Namun pada artikel ini kami akan lebih menitikberatkan pada perintah dasar DML (kecuali Create Database) karena penggunaannya yang lebih sering. Sebenarnya istilah pada DML ini lebih dikenal dengan nama CRUD (Create, Read, Update dan Delete) yang juga cukup populer dalam dunia developer web. Penjelasan mengenai keempat perintah dasar ini dapat anda simak dibawah ini :

1. Create

Satu – satunya perintah DDL yang kami jelaskan lebih rinci yakni perintah Create. Maksud dari Create disini adalah bisa saja membuat database baru atau tabel baru. Penulisan querynya hampir sama namun dibedakan pada definisi masing – masing. Perintah Create ini biasanya hanya digunakan oleh administrator basis data dan sangat jarang dimunculkan dalam website.

2. Read/Select

Fungsi dari perintah dasar CRUD yang pertama ini adalah untuk membaca atau menampilkan data yang ada saat ini. Biasanya wujud dari perintah Select ini adalah dalam bentuk tabel sesuai dengan kenyataan (terupdate setiap saat). Perintah Select ini merupakan salah satu perintah yang dapat dipakai oleh user umum.

3. Insert

Perintah dasar selanjutnya adalah Insert, fungsinya adalah untuk memasukkan atau menambahkan data baru pada tabel yang sudah dibuat sebelumnya. Perintah Insert ini biasanya diimplementasikan dalam bentuk Form pendaftaran atau bentuk Form lainnya. Sama halnya dengan Select, perintah Insert ini juga termasuk ke dalam perintah yang bisa dipakai oleh user umum.

4. Update

Perintah selanjutnya adalah Update, dan fungsi utama dari perintah ini adalah untuk mengubah data yang sudah ada. Bentuk implementasinya bisa dalam bentuk form ataupun pop up. Pada perintah ini juga biasanya didukung dengan perintah Select sehingga memudahkan anda untuk mengupdate data sesuai keinginan. Perintah Update ini juga termasuk

kedalam perintah yang dapat diakses publik namun juga terkadang di website tertentu hanya bisa diakses oleh admin database.

5. Delete

Yang terakhir adalah perintah Delete, berfungsi untuk menghapus data yang sudah ada secara permanen. Sama halnya dengan Update, perintah Delete ini juga bisa diakses oleh user umum tapi terkadang juga hanya dapat diakses oleh admin database saja.

Itulah pengertian SQL beserta fungsi dan perintah dasarnya yang perlu anda ketahui. Dengan adanya bahasa SQL ini, kita dapat dengan mudah mengelola database dari suatu website atau aplikasi dengan menjalankan query. Perintah atau query yang paling umum digunakan adalah create, read, select, insert, delete dan lain sebagainya.

2.5 APA ITU WEBSITE ?

Website adalah sebuah kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser dan juga jaringan internet. Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan.

Dari pengertian website tersebut dapat dibedakan menjadi 2 yaitu web bersifat statis dan dinamis. Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik website sedangkan web yang bersifat dinamis apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna website. Contoh web statis : website profil perusahaan, sedangkan contoh web dinamis seperti facebook, twitter dll.

- Pengenalan Website

Sebelum mulai membuat desain tampilan web, ada baiknya memahami lebih

dahulu fungsi sebuah website, sehingga desain yang dibuat disesuaikan dengan fungsi

website tersebut. Jasmadi (2004: 15) mengungkapkan secara umum website mempunyai fungsi, yaitu:

a. Fungsi Komunikasi

Website mempunyai fungsi komunikasi. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi ini, seperti : web base email, halaman form contact, chatting dan lain-lain.

b. Fungsi Informasi

Website mempunyai fungsi informasi seperti news, profile company, library, referensi, dan lain-lain.

c. Fungsi Entertainment

Website mempunyai fungsi hiburan. Beberapa contoh website dengan fungsi ini, misalnya web-web yang menyediakan online game, online music, online movie, dan sebagainya.

d. Fungsi Transaksi

Sebuah website dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi bisnis, seperti :

online order, pembayaran menggunakan kartu kredit, dan lain-lain. Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang

saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

2.5.1 MANFAAT WEBSITE SECARA UMUM

Sepanjang sejarah website mengalami perubahan fungsi sesuai kebutuhan masyarakat. Di awal pembuatannya website hanya dimanfaatkan untuk alat pertukaran informasi para ilmuwan di perguruan tinggi.

Baru pada tahun 1994, website dimanfaatkan untuk tujuan lain seperti bisnis (Microsoft, IBM, dan Pizza Hut), organisasi (Amnesty International), lembaga pemerintah (White House), situs berita (The Telegraph dan The Economist), dan mesin pencari (Yahoo!).

Dalam perkembangannya, website semakin merakyat dan semakin mudah dijangkau oleh semua lapisan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari meroketnya jumlah website yang mencapai sekitar 1,7 milyar pada tahun 2017.

Kini website tidak eksklusif untuk perusahaan besar, organisasi ternama, atau pemerintah adidaya saja. Bahkan website dapat dimanfaatkan untuk tujuan pribadi seperti berbagi pengalaman perjalanan, menulis tutorial, atau menampilkan karya dan portofolio.

Website memang membawa segudang manfaat yang dapat diterapkan oleh siapa saja, dari pemilik perusahaan besar hingga blogger. Berikut manfaat-manfaat website lengkap:

2.5.2 MANFAAT WEBSITE UNTUK PRIBADI

- **”Memesan” Nama**

Anda bisa mengukuhkan identitas Anda di dunia maya dengan menggunakan website. Terutama kalau nama Anda termasuk nama-nama pasaran, Anda harus segera membeli nama domain terbaik untuk website Anda. Sebab, nama domain sifatnya unik, tidak ada nama domain yang sama persis.

Misalnya, nama Anda adalah Agus dan ingin memiliki website dengan nama domain www.agus.com, Anda harus segera membeli nama domain tersebut agar tidak diambil oleh orang lain yang juga ingin membeli nama domain www.agus.com.

Jika Anda terlambat membeli nama domain idaman, Anda mau tidak mau harus membeli nama domain yang sulit diingat. Misalnya, seperti www.agus1234.com, www.agus098.com, atau www.agus566.com.

Anda belum punya website dengan nama domain idaman? Tenang saja, Anda bisa mengecek ketersediaan nama domain di sini. Segera ambil nama domain Anda, sebelum diambil orang lain!

- **Berbagi Hobi dan Pengalaman**

Apapun hobi atau pengalaman Anda, semuanya cocok untuk dijadikan konten di website. Travel, kuliner, otomotif, teknologi, sastra, marketing, desain, fotografi, parenting, properti, gadget, religi, entertainment, musik, seni, dan masih banyak lagi tema-tema lain yang bisa Anda jadikan sebagai tema utama untuk blog atau website pribadi.

- **Pamer Portofolio**

Dengan fokus pada satu atau beberapa tema tertentu di blog atau website pribadi, Anda secara tidak langsung sudah membangun portofolio berisi karya-karya Anda. Portofolio tersebut akan sangat berguna ke depannya ketika Anda sedang mencari pekerjaan atau proyek tertentu.

Perusahaan bisa melihat karya-karya Anda melalui portofolio yang ditampilkan di blog atau website pribadi. Ingat lho, di era digital ini perusahaan tidak hanya merekrut karyawan berdasarkan resume yang dikirim dan wawancara.

Perusahaan juga melakukan background check dengan melihat jejak digital calon karyawannya di internet. Tentu perusahaan akan lebih memilih calon karyawan dengan jejak digital yang baik, bukan? Apalagi Anda punya portofolio yang bisa menambah poin Anda di penilaian HR perusahaan.

- **Menghasilkan Uang**

Jika Anda tidak terlalu tertarik untuk bekerja full time di perusahaan tertentu, Anda juga bisa bekerja secara freelance dengan syarat Anda harus selalu rajin update karya di blog atau website pribadi agar orang yang mau menyewa jasa Anda bisa mengetahui kualitas karya Anda.

Semakin banyak exposure yang Anda dapatkan di dunia maya, semakin besar kemungkinan orang-orang untuk mengenali Anda dan karya yang

Anda hasilkan. Dengan begitu Anda bisa tetap menjadi full time blogger dan menghasilkan uang melalui jasa freelance.

Selain itu, jika blog atau website pribadi Anda memperoleh banyak pengunjung, Anda juga bisa menghasilkan uang dengan memasang iklan atau endorsement di blog atau website pribadi.

2.5.3 MANFAAT WEBSITE UNTUK BISNIS

- Menjadi No. 1 di Google

Apa yang dilakukan konsumen ketika ingin membeli sesuatu secara online? Dari mana mereka mendapatkan informasi tentang produk yang akan dibeli? Jawabannya adalah Google.

Sudah menjadi kebiasaan para calon konsumen untuk mencari informasi produk yang akan dibeli melalui mesin pencari Google. Menurut penelitian AdWeek, sebanyak 81 persen konsumen mencari informasi produk terlebih dahulu di Google, baru kemudian memutuskan pembelian.

Apa yang terjadi jika produk Anda tidak muncul di hasil pencarian Google? Tentu calon konsumen dapat dengan mudah beralih ke produk yang mereka lihat di hasil pencarian Google.

- Meningkatkan Kepercayaan Konsumen

Manfaat website yang lain adalah untuk meningkatkan kepercayaan konsumen kepada perusahaan atau bisnis yang Anda jalankan. Seperti yang sudah dijelaskan di poin sebelumnya bahwa 81 persen konsumen mencari informasi produk di Google dulu baru kemudian melakukan pembelian.

Dengan munculnya website Anda di hasil pencarian Google, tingkat kepercayaan konsumen terhadap bisnis Anda akan meningkat.

Berdasarkan survey Verisign, 65 persen pemilik bisnis mengatakan bahwa website membuat bisnis mereka lebih kredibel atau terpercaya. Bahkan 60 persen pemilik bisnis mengungkapkan, website adalah salah satu kunci sukses sebuah bisnis.

- Sebagai Toko Pusat

Mungkin Anda sudah berjualan online di marketplace atau media sosial. Akan tetapi, Anda akan kesulitan untuk membangun merek jika hanya mengandalkan dua platform tersebut.

Media sosial dapat Anda manfaatkan sebagai salah satu kanal marketing untuk mendorong calon konsumen di media sosial agar mengunjungi website toko online.

Sedangkan untuk marketplace, Anda dapat memanfaatkannya cukup sebagai cabang dari website toko online Anda. Sebab, di marketplace Anda hanya menumpang atau menyewa lapak dari pemilik marketplace. Jika ada masalah atau perubahan kebijakan di marketplace, tentu Anda harus mengikuti peraturan dari pemilik lapak tersebut.

Berbeda dengan website toko online mandiri karena Anda adalah pemilik toko, bukan sekadar menyewa lapak. Semua pengelolaan ada di tangan Anda sehingga tidak perlu khawatir mengenai kebijakan atau peraturan dari orang lain.

- Punya Email dengan Domain Sendiri

Dengan memiliki sebuah website Anda juga dapat memiliki email dengan domain website. Jadi alamat email Anda tidak lagi menggunakan nama domain gratis. Selain terlihat profesional, dengan menggunakan email domain perusahaan, kredibilitas Anda juga meningkat di mata pelanggan.

Fitur ini juga memudahkan konsumen untuk mengetahui email mana yang resmi dari perusahaan atau toko Anda. Jadi selain email dengan domain tersebut bukan email resmi perusahaan. Dengan begitu konsumen akan lebih mudah terhindar dari kejahatan penipuan yang mengatasnamakan perusahaan Anda.

- Media untuk Press Release

Perusahaan Anda memerlukan eksposur media sebagai salah satu cara untuk tetap terhubung dengan pelanggan. Di website ini Anda bisa menerbitkan press release yang berisi berita kegiatan perusahaan, update produk, event perusahaan, ataupun artikel-artikel yang berkaitan dengan produk Anda. Jadi perusahaan Anda akan selalu terlihat aktif di mata pelanggan.

2.5.4 MANFAAT WEBSITE UNTUK MASYARAKAT

Website tidak hanya bermanfaat untuk pribadi dan bisnis. Website juga memiliki manfaat sosial yang bisa dirasakan oleh semua lapisan masyarakat. Mengingat pengguna internet Indonesia sudah mencapai angka 143,26 juta di tahun 2017 atau 54,68 persen dari total penduduk Indonesia.

- **Sumber Informasi**

Manfaat website untuk masyarakat yang pertama adalah sebagai sumber informasi. Di era digital ini, masyarakat menghabiskan sebagian besar waktunya di dunia maya. Salah satu aktivitas yang paling banyak dilakukan masyarakat Indonesia adalah membaca artikel.

Berdasarkan penelitian APJII mengenai perilaku pengguna internet di Indonesia, sebanyak 55,30 persen pengguna internet Indonesia memanfaatkan internet untuk mengakses informasi. Dan tentu informasi yang diakses tersebut adalah website-website berita dan media online.

- **Mengakses Layanan Publik**

Manfaat website untuk masyarakat yang kedua adalah untuk mengakses layanan publik. Di era digital ini, layanan publik pun sudah mulai banyak tersedia melalui website.

Masih berdasarkan laporan APJII, berikut adalah website layanan publik yang banyak diakses oleh pengguna internet Indonesia: informasi undang-undang (16,17 persen), informasi administrasi (12,51 persen), pendaftaran

KTP, SIM, paspor, BPJS (11,78 persen), laporan pajak (11,12 persen), dan laporan pengaduan (9,58 persen).

- Menggalang Aksi Sosial

Website juga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menggalang aksi sosial. Beberapa website penggalan aksi sosial yang populer di Indonesia adalah Change.org dan KitaBisa.

Anda mungkin sering melihat di media sosial, orang mengajak menandatangani petisi online di Change.org untuk merubah kebijakan pemerintah, menunjukkan solidaritas kepada kelompok tertentu, mendukung atau menolak gerakan tertentu.

Sedangkan, website KitaBisa membantu masyarakat Indonesia untuk menggalang dana bagi orang-orang yang membutuhkan bantuan finansial. Mungkin Anda pernah ikut berpartisipasi dalam salah satu penggalangan dana di website tersebut.

2.6 APA ITU RESELLER DAN DROPSHIPPER

Menurut kamus bahasa Inggris Re artinya kembali, seller artinya penjual, jadi arti reseller adalah menjual kembali suatu produk yang dilakukan oleh penjual setelah penjual tersebut membelinya. Mereka beranggapan bahwa reseller itu menjadikan mereka media untuk jualan, karena faktanya kebanyakan orang membeli produk dari suatu website dan mempromosikan url webnya dengan harapan dapat suatu komisi.

Padahal reseller itu sendirihanyalah 1 fitur saja dari bisnis online tersebut yang di dalamnya tidak ada paksaan. Menurut Yustisia (2013: 395) mengatakan bahwa reseller yaitu penjualan kembali atau orang yang melakukan penjualan dari produk orang lain melalui website mereka dengan satu kesepakatan. Biasanya reseller meminta kepada supplier/ toko online tersebut untuk mengirimkan barang atau pesannya ke alamat konsumen yang dituju dan dikirimkan atas nama reseller itu demi mempertahankan pelanggan dan menjaga kesepakatan yang dibuat antara supplier dengan reseller jadi reseller tidak perlu menyetok barang. Aktivitas ini disebut reseller dropshipper.

Dan Dropship adalah sistem dan pola bisnis yang populer terutama sejak kemunculan dunia digital internet. Dengan pola dropship, ada banyak pihak yang terbantu baik itu supplier, dropshipper dan konsumen atau pembeli. Supplier adalah pemilik barang yang memiliki stok, dropshipper adalah pihak penjual (marketer dan seller) yang menjual barang milik supplier, dan konsumen adalah pembeli yang membeli barang dari dropshipper.

2.6.1 CARA KERJA DROPSHIP

Cara kerja Dropship sangatlah sederhana, yaitu anda hanya tinggal mencari penjual yang bersedia menerapkan metode bisnis ini, untuk kemudian penjual tersebut berkomitmen dalam mengirimkan pesanan yang mereka terima dari anda, kepada pelanggan yang membeli produk tersebut melalui anda.

Di dalam metode dropship ini biasanya ada beberapa penyedia produk atau jasa yang berkomitmen untuk tidak menyebutkan atau mencantumkan toko mereka di dalam faktur pembelian, dan ada pula yang mau mengikuti atau memasang nama toko dari dropshipper tersebut.

Tentunya proses mencari penjual yang mau melakukan dropship ini adalah salah satu yang paling menjadi tantangan bagi anda, karena banyak penyedia produk atau jasa yang enggan dalam menerapkan bisnis dropship ke dalam metode penjualan mereka.

Hal itu dikarenakan adanya kekhawatiran dari para penjual tersebut akan tercemarnya reputasi merk atau toko mereka dikarenakan ketidakpahaman para dropshipper akan produk yang dijualnya, sehingga meningkatkan kemungkinan adanya janji-janji yang tidak benar kepada pelanggan mereka.

Kekhawatiran lainnya adalah pada kualitas layanan pelanggan yang diberikan para dropshipper kepada pelanggan mereka, yang apabila dibiarkan bisa memperburuk citra dari si penyedia produk.

Di satu sisi, metode bisnis yang bisa dilakukan tanpa modal ini bisa sangat meningkatkan minat setiap orang untuk berwirausaha, namun di sisi lain, tidak adanya modal juga berarti dropshipper tidak merasa memiliki risiko sehingga banyak yang menjual sesuka hati tanpa memikirkan pelanggan mereka.

Untuk menjalankan bisnis dropship, anda bisa melakukannya dari mana saja, baik itu secara offline maupun online, meskipun pada jenis usaha ini metode online-lah yang paling banyak dipilih sebagai lokasi penjualan.

Anda bisa membuka toko di marketplace-marketplace ternama seperti Shopee, Tokopedia, Bukalapak, Lazada, dan lain sebagainya, atau bisa juga membuat website toko online milik anda sendiri.

Tentunya apabila anda ingin sama sekali tidak mengeluarkan modal, maka sebaiknya anda memilih marketplace sebagai lokasi berjualan, karena pada umumnya membuat akun atau membuka toko di tempat mereka tidak dikenakan bayaran, dan lebih dipercaya oleh pengunjung.

Jadi misalnya anda ingin menjual produk A dengan cara dropship, harga yang ditawarkan oleh penyedia produk adalah Rp100,000, maka anda bisa menjualnya di atas itu, misalnya Rp150,000 atau Rp200,000 dan lain sebagainya.

Begitu ada pesanan yang masuk, selanjutnya anda tinggal memesan kepada penyedia produk, membayar untuk pesanan tersebut sesuai harga yang diminta, dan meminta mereka mengirimkan pesanan ke alamat pelanggan.

2.6.2 CARA KERJA RESELLER

Seorang reseller membeli barang dari mana saja, bisa dari pihak produsen, supplier, distributor, agen, toko grosir, reseller lain dan lain sebagainya. Kemudian seorang reseller menstok berbagai barang atau persediaan yang akan ia jual kembali. Barang tersebut di promosikan kemudian dijual kembali dengan harga yang lebih tinggi dari harga awal yang dibeli oleh reseller tadi.

Dengan demikian menjadi seorang reseller sedikit banyak harus memiliki modal untuk membeli dan menyetok barang yang akan ia jual kembali. Di dewasa ini, karena maraknya online shop yang bertebaran di dunia maya. Maka seorang reseller terlebih dahulu membeli barang, entah itu membeli langsung dari daerahnya sendiri “dunia nyata” maupun membeli di berbagai toko online yang ada di internet.

Kemudian seorang reseller membuat sebuah toko online barui, maupun mempromosikan barang tadi melalui berbagai situs, blog dan sosial media.

Dan mulai menjual barang yang dibelinya tadi dengan harga yang lebih tinggi dari harga awal ia pertama membeli.

Keuntungan Dropship

Seperti telah sedikit kami sebutkan sebelumnya, keuntungan yang bisa anda dapatkan dengan menjadi dropshipper salah satunya adalah peluang untuk dapat membuka usaha anda sendiri tanpa modal.

Namun tidak hanya itu saja keuntungan yang bisa anda dapatkan dengan menjadi seorang dropshipper, anda juga bisa mendapatkan beberapa keuntungan lainnya, antara lain adalah sebagai berikut:

- Tidak perlu menyetok produk sama sekali
- Tidak perlu memikirkan proses produksi
- Tidak perlu memikirkan proses pengiriman pesanan kepada pelanggan
- Dapat menjual berbagai variasi produk atau jasa dari berbagai penyedia.

Dari sisi penyedia produk atau jasa, mereka juga akan mendapatkan berbagai keuntungan apabila menerapkan metode dropship ini, antara lain adalah sebagai berikut:

- Para dropshipper adalah “salesman” gratis yang tidak perlu digaji,
- Meningkatkan penjualan produk mereka,
- Lebih dicari dan diminati oleh mereka yang menjalani metode dropship,
- Memperluas jangkauan pelanggan

B. Kerugian Dropship

Di samping beragam keuntungan yang akan anda dapatkan, sistem dropship juga memiliki kerugian-kerugiannya tersendiri, terutama apabila anda tidak mempersiapkan dan mengantisipasinya dengan benar.

Sebelumnya kami juga telah membahas beberapa kekhawatiran yang akan muncul dari sisi penyedia produk, dan pada kenyataannya, para dropshipper juga memiliki beberapa kendala serta kerugiannya tersendiri, antara lain adalah sebagai berikut:

- Tidak memiliki kendali atas ketersediaan produk,
- Kualitas produk akan sulit untuk anda jamin,
- Tidak bisa atau sulit mengontrol pengiriman pesanan karena semua tergantung dari penyedia produk atau jasa,
- Komplain atau pertanyaan atas produk atau jasa akan dihadapi sendiri oleh anda, tetapi anda harus menanyakannya kembali kepada penyedia produk atau jasa.

Sementara kerugian lainnya yang umum dialami oleh para penyedia produk atau jasa apabila membuka kerjasama dengan dropshipper antara lain adalah:

- Kualitas layanan pelanggan (customer service) yang tidak bisa anda kendalikan, karena tergantung dari masing-masing dropshipper,
- Sulit dalam memverifikasi komplain karena tidak terlibat dengan pelanggan secara langsung,
- Reputasi dari merek anda, terutama apabila anda adalah produsen langsung dan bukan distributor, akan sangat bergantung pada kualitas layanan darimasing-masing dropshipper

2.6.3 CONTOH KEGIATAN RESELLER

Ya, contoh kegiatan reseller sangatlah mudah, misalnya kalian membeli barang di sekitar daerah tempat tinggal kalian. Maupun membeli barang atau produk secara online. Sebut saja seperti kosmetik, mainan, aksesoris, tas, makanan dan minuman instan, berbagai jenis pakaian seperti baju “anak-anak”, jersey, sepatu, topi dan lain sebagainya, asalkan barang atau produk tersebut tahan lama dan tidak mudah rusak. Kemudian kalian menjual ulang

barang tersebut dengan harga yang sedikit lebih tinggi, baik itu menjual langsung di dunia nyata, maupun menjualnya secara online, maka itulah apa yang disebut sebagai reseller.

Keuntungan Menjadi Reseller

Ya seperti keuntungan dari perdagangan lainnya, dari selisih harga jual dan harga beli yang kalian lakukan dalam perdagangan, maka kalian akan mendapatkan keuntungan dari setiap penjualan barang atau produk yang kalian jual kembali.

Kerugian Menjadi Reseller

Kerugian menjadi seorang reseller sama saja seperti aktivitas perdagangan lainnya, bisa karena tidak lakunya barang, bisa juga karena menurunnya kualitas barang, rusaknya barang atau produk dan berbagai faktor lainnya, tentunya hal tersebut dapat mengakibatkan kerugian secara mental, fisik maupun materi bagi seorang penjual/reseller.

Untuk menjadi seorang reseller tidak mungkin jika kalian tidak menggunakan modal/tanpa modal sepeserpun bin gratis, semua reseller sedikit banyak pasti membutuhkan uang untuk membeli dan menyotok

barang yang akan di jual kembali. Dan tentunya seperti aspek perdagangan yang lainnya, setiap kegiatan atau aktivitas jual beli, pasti mengakibatkan adanya keuntungan maupun kerugian. Hal ini tentunya berlaku juga di dalam kegiatan reseller ini.

Maka dari itu sebelum memutuskan untuk terjun ke dunia reseller, banyak-banyaklah untuk mencari wawasan dan ilmu pengetahuan seputar perdagangan. Apalagi bila kalian mau aktif dan menjadi reseller online shop dan lain sebagainya. Maka ilmu seputar internet dan dunia maya juga harus sedikit banyak kalian kuasai. Agar kedepannya kalian tidak merugi karena tertipu atau dibohongi oleh berbagai scammer yang bertebaran di internet.

Reseller merupakan orang yang membeli produk dari distributor atau supplier dengan harga yang lebih murah dari pasaran untuk di jual kebalikan dengan harapan mendapatkan sejumlah keuntungan dari penjualan barangnya tersebut.

Customer

Orang yang membeli produk dari distributor atau supplier dengan harga yang lebih murah dari pasaran untuk di jual kebalik dengan harapan mendapatkan sejumlah keuntungan dari penjualan barangnya tersebut.

Keuntungan Menjadi Reseller

Dapat menjual barang secara lebih leluasa. Hal ini karena reseller memiliki stock barang sendiri sehingga tidak bergantung sepenuhnya kepada supplier. Dengan begitu reseller juga dapat menjawab pertanyaan konsumen dengan lebih cepat mengenai stock barang yang tersedia

Dapat lebih profesional dalam melakukan pelayanan. Dengan memiliki stock barang sendiri, maka supplier dapat menjelaskan dengan lebih detil mengenai kondisi, stock, harga barang, serta barang yang ready atau tidak

Dapat memperoleh keuntungan lebih besar. Biasanya reseller akan mendapat potongan harga lebih besar dibandingkan dengan dropshipper. Hal ini karena reseller dituntut untuk membeli barang sesuai yang disepakati oleh supplier.

2.6.4 SISTIM DROPSHIP

Dropship dalam bisnis online berarti menjual barang kepada konsumen langsung dengan cara menjadi perantara dari supplier, orang yang menjalankan sistim dropship disebut dropshipper.

Barang yang dikirim dalam sistim dropship dilakukan oleh supplier, sedangkan dropshipper hanya menjalankan pemasarannya saja. Oleh karena itu dengan sistem ini anda tidak memerlukan modal sepeser pun karena tidak perlu menyediakan stok barang.

Dropshipper menawarkan produk dengan modal berupa foto dan deskripsi barang kepada konsumen. Jika ada konsumen yang tertarik untuk membeli, pesanan akan diteruskan kepada supplier dan barang dikirim supplier.

Lalu dari mana dropshipper akan mendapatkan keuntungan ?

Konsumen yang membeli hanya berkomunikasi dengan dropshipper termasuk dalam menerima pembayaran, harga barang yang dijual tentunya telah ditambahkan nilainya sebagai keuntungan.

Selanjutnya pembayaran yang sudah diterima tersebut akan diteruskan kepada supplier dengan harga yang sudah di sepakati.

Dengan sistem dropship bahkan anda pun tidak perlu mengirim barang kepada konsumen, setelah supplier menerima pembayaran dari dropshipper pengiriman menjadi tanggung jawab supplier.

Untuk memperjelas mengenai cara kerja sistim dropship, berikut adalah alur prosesnya.

Anda sebagai dropshipper harus mencari partner bisnis (supplier) yang memiliki stok barang dengan potensi penjualan yang tinggi atau sedang banyak diminati.

Anda juga harus mendapatkan izin dari supplier untuk menjual kembali barang tersebut dengan sistim dropship.

Jika sudah disetujui maka selanjutnya adalah anda tinggal mengambil foto produk yang akan di pasarkan, kemudian bisa langsung memasarkan barang tersebut dengan harga yang sudah dinaikan dari harga supplier.

Setelah ada yang memesan dan melakukan pembayaran, maka anda bisa langsung hubungi supplier dan meneruskan pembayaran dengan harga supplier. Informasikan juga bahwa pesanan berupa dropship sehingga barang akan dikirim atas nama anda.

Terakhir supplier mengirim barang ke alamat konsumen.

Alur proses dropship di atas dapat dijalankan tidak hanya kepada satu supplier saja, selama mampu mengontrolnya jumlah supplier bisa tidak terbatas sehingga barang yang di jual bisa sangat beragam.

Menjalankan bisnis dropship dapat dilakukan secara offline ataupun online, jika dengan cara offline kita bisa memasarkannya langsung kepada perorangan.

Sedangkan untuk online kita dapat melakukannya di beberapa media mulai dari membuka online shop, sosial media atau di marketplace seperti TOKOPEDIA, SHOPEE dan BUKALAPAK.

2.6.5 SISTIM RESELLER

Sedikit berbeda dengan sistim dropship, Reseller menyediakan stok barang terlebih dahulu untuk di jual kembali kepada konsumen.

Stok barang didapat dari produsen atau grosiran, dan pihak reseller akan membeli dengan jumlah banyak atau partai besar agar mendapatkan harga yang murah.

Sistim ini lebih sederhana untuk dijalankan hanya saja membutuhkan sejumlah modal untuk pengadaan stok barang, akan tetapi keuntungan di dapatkan umumnya lebih besar di banding dengan menjalankan sistim dropship.

Menjalankan bisnis online dengan sistim reseller selain bisa langsung memasarkan produk kepada konsumen, bisa juga dengan merekrut para dropshipper yang akan membantu meningkatkan jumlah pemasaran, sehingga penjualan produk bisa lebih besar.

Itulah penjelasan mengenai arti dropship dan juga reseller, apakah anda ingin menjalankan bisnis online dengan salah satu sistim tersebut ? Sebelum menjatuhkan pilihan baca dulu perbandingan keduanya pada artikel Lebih Untung Mana Jadi Reseller atau Dropshipper ?

Pada intinya kedua sistim bisnis online diatas sama-sama berpotensi menghasilkan keuntungan yang besar, tentunya bergantung bagaimana kita menjalankannya.

2.7 APA ITU PERSEDIAAN BARANG ?

Persediaan yang pada umumnya ialah salah satu jenis aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar di dalam suatu perusahaan. Dimana hal ini dapat dipahami dengan mudah dikarenakan persediaan ialah sebuah faktor yang penting di dalam menentukan kelancaran operasi sebuah perusahaan.

Persediaan sendiri merupakan sebuah bentuk investasi, dari mana keuntungan atau laba tersebut dapat diharapkan melalui sebuah penjualan di

kemudian harinya. Dan oleh sebab itu kebanyakan dari perusahaan sejumlah minimal dari persediaan harus dipertahankan supaya dapat menjamin kontinuitas dan juga stabilitas penjualan.

1. Sofyan Assauri dalam buku Marihot dan Dearlina Sinaga (2005:50)

Persediaan barang ialah sebagai suatu aktiva lancar yang meliputi barang-barang yang merupakan milik perusahaan dengan sebuah maksud supaya dijual dalam suatu periode usaha normal ataupun persediaan barang-barang yang masih dalam pekerjaan sebuah proses produksi maupun persediaan bahan baku yang juga menunggu penggunaannya di dalam suatu proses produksi.

2. Zaki Badridwan (2000:149)

Beliau menerangkan bahwa pengertian persediaan barang secara umum adalah sebuah istilah dari persediaan barang yang dipakai agar menunjukkan barang-barang yang dimiliki supaya dijual kembali atau juga digunakan untuk bisa memproduksi barang-barang yang akan dijual.

3. M. Munandar dalam buku Marihot Manullang dan Dearlina Sinaga (2005:50)

Persediaan ialah sebagai persediaan barang-barang atau bahan-bahan yang menjadi sebuah objek usaha pokok perusahaan.

4. John J Wild, K R. Subramanyam dan Robert F Halsey (2004:265)

Beliau menerangkan bahwa persediaan (inventory) merupakan sebuah barang yang dijual di dalam aktivitas operasi normal perusahaan.

2.7.1 FUNGSI PERSEDIAAN BARANG

Persediaan (inventory) dapat memiliki berbagai fungsi penting yang menambah fleksibilitas dari operasi suatu perusahaan. Ada enam penggunaan persediaan, yaitu:

- Untuk memberikan suatu stok barang-barang agar dapat memenuhi permintaan yang timbul dari konsumen.
- Untuk menyesuaikan produksi dengan distribusi. Misalnya, bila permintaan produknya tinggi hanya pada musim panas, suatu perusahaan dapat membentuk stok selama musim dingin, sehingga biaya kekurangan stok dan kehabisan stok dapat dihindari. Demikian pula, bila pasokan suatu perusahaan berfluktuasi, persediaan bahan baku ekstra mungkin diperlukan untuk “menyesuaikan” proses produksinya.
- Untuk mengambil keuntungan dari potongan jumlah, karena pembelian dalam jumlah besar dapat secara substansial menurunkan biaya produk.
- Untuk melakukan hedging terhadap inflasi dan perubahan harga.
- Untuk menghindari dari kekurangan stok yang dapat terjadi karena cuaca, kekurangan pasokan, masalah mutu, atau pengiriman yang tidak tepat. “Stok pengaman” misalnya, barang di tangan ekstra, dapat mengurangi risiko kehabisan stok.
- Untuk menjaga agar operasi dapat berlangsung dengan baik dengan menggunakan “barang-dalam-proses” dalam persediaannya. Hal ini karena perlu waktu untuk memproduksi barang dan karena sepanjang berlangsungnya proses, terkumpul persediaan-persediaan.

2.7.2 JENIS-JENIS PERSEDIAAN BARANG

Persediaan dibagi menjadi beberapa jenis tergantung dari jenis perusahaan dan kegiatan bisnisnya. Bagi perusahaan dagang yang kegiatan usahanya adalah membeli produk kemudian menjualnya kembali tanpa melakukan perubahan atau pengolahan apapun, maka pada umumnya persediaan yang dimiliki adalah:

1. Persediaan Barang Dagangan

Persediaan barang dagangan yang berada di gudang nantinya akan dibeli atau didistribusikan kepada pengecer untuk pada akhirnya dijual kembali. Barang yang diperoleh dari pabrik secara fisik tidak akan diubah kembali. Produk yang dibeli akan kembali dijual dalam bentuk yang sama seperti yang diproduksi oleh pabrik.

2. Persediaan Lain-Lain

Persediaan lain-lain yang ada pada bentuk perusahaan ini umumnya berupa bentuk persediaan kantor plastik, kardus, alat-alat kantor dan lain sebagainya. Biasanya barang persediaan ini akan dipakai dalam jangka waktu relatif pendek. Persediaan ini akan dibebankan sebagai biaya administratif & umum atau biaya pemasaran.

Sementara itu, persediaan dari perusahaan manufaktur yang memiliki kegiatan usaha membuat sebuah produk dari bahan dasar produk lain tentunya akan berbeda. Persediaan untuk perusahaan yang mengubah bentuk serta menambah nilai kegunaan barang pada umumnya diklasifikasikan ke dalam berbagai kelompok seperti berikut ini:

1. Persediaan Bahan Baku

Persediaan bahan baku adalah barang-barang yang dibeli atau diperoleh dari sumber lain sebagai bahan mentah untuk selanjutnya diolah menjadi produk jadi. Dalam beberapa kasus, persediaan bahan baku yang digunakan di dalam proses produksi dapat berupa suku cadang yang diperoleh dari pihak lain. Dalam hal ini, persediaan bahan baku seringkali disebut sebagai persediaan suku cadang.

2. Persediaan Produk Dalam Proses

Persediaan produk dalam proses biasanya meliputi barang-barang yang masih dalam proses "setengah jadi". Barang-barang dalam persediaan ini masih berada dalam proses pengerjaan yang memerlukan pengerjaan lebih lanjut sebelum barang itu dijual. Produk dalam proses, umumnya dinilai berdasarkan jumlah harga pokok bahan baku, biaya tenaga kerja langsung

dan biaya overhead pabrik yang telah dikeluarkan atau terjadi sampai dengan tanggal tertentu. (Baca juga: Pengertian Biaya Overhead Pabrik dan Cara Menghitungnya)

3. Persediaan Produk Jadi

Persediaan produk jadi meliputi semua barang yang telah selesai dari proses produksi dan siap untuk dijual. Seperti halnya persediaan produk dalam proses, produk jadi pada umumnya dinilai sebesar jumlah harga pokok bahan baku, biaya tenaga kerja langsung dan biaya overhead pabrik yang diperlukan untuk menghasilkan produk tersebut.

4. Persediaan Bahan Penolong

Persediaan bahan penolong meliputi semua bahan yang dimiliki untuk keperluan produksi, namun tidak merupakan bahan baku yang membentuk produk jadi. Bahan-bahan yang dikategorikan sebagai kelompok persediaan bahan penolong antara lain minyak pelumas untuk mesin-mesin pabrik, lem, benang untuk menjilid dan buku-buku pada perusahaan percetakan.

5. Persediaan Lain-Lain

Sama seperti pada perusahaan dagang, persediaan lain-lain dalam perusahaan manufaktur terdiri dari persediaan kantor plastik, kardus, alat-alat kantor dan lain sebagainya. Biasanya barang persediaan ini akan dipakai dalam jangka waktu relatif pendek. Persediaan ini akan dibebankan sebagai biaya administratif & umum atau biaya pemasaran.

2.7.3 METODE PENCATATAN BARANG

Pencatatan persediaan barang sangat penting dilakukan oleh perusahaan. Selain untuk menjaga persediaan barang agar selalu tersedia bagi konsumen, pencatatan persediaan barang juga penting untuk memudahkan perhitungan modal dan keuntungan perusahaan. Dalam akuntansi dikenal dua cara mencatat persediaan barang, yakni:

2.7.3.1 PENCATATAN PERSEDIAAN BARANG DENGAN METODE FISIK (PERIODIK)

Metode pencatatan persediaan secara fisik biasa disebut juga dengan sistem periodik (periodic inventory system). Penamaan ini disebabkan karena untuk menentukan nilai atau harga pokok persediaan barang dagangan di akhir periode harus dilakukan penghitungan secara fisik (stock opname). Penghitungan di gudang tempat menyimpan barang bertujuan untuk mengetahui besarnya persediaan barang dagangan pada akhir periode.

Penghitungan persediaan akhir barang dagangan umumnya dilakukan dengan salah satu dari metode berikut:

A. FIFO (First In, First Out)

Metode pencatatan persediaan ini sering dikenal sebagai original cost method. Metode ini mengasumsikan bahwa barang yang pertama diterima akan pertama dikeluarkan.

B. LIFO (Last In, First Out)

Metode pencatatan persediaan ini berdasarkan asumsi bahwa barang atau bahan yang terakhir dibeli akan pertama dikeluarkan. Tujuan metode ini adalah menetapkan atau melaporkan harga pokok barang yang telah dijual menurut harga yang sedekat mungkin dengan harga pasar sekarang. Metode ini mengurangi laba perusahaan yang belum direalisasi sampai suatu jumlah yang sekecil-kecilnya.

C. Average Cost

Metode pencatatan persediaan ini menghitung suatu harga pokok rata-rata untuk suatu periode waktu yang mudah dipilih, misalnya tiga atau enam bulan. Pengaruh fluktuasi harga dapat diperkecil dengan menggunakan metode ini.

D. Retail Inventory Method

Metode pencatatan persediaan ini terutama digunakan dalam toko barang serba ada, dimana persediaan ditandai satu persatu dengan harga jual dan bukan harga pokok. Untuk menentukan harga pokok persediaan akhir, maka akan dihitung satu margin atau mark up rata-rata untuk semua periode, rata-rata kemudian persediaan akhir yang dinilai dengan harga eceran.

2.7.3.2 PENCATATAN PERSEDIAAN BARANG DENGAN METODE PERPETUAL ATAU TERUS- MENERUS (CONTINUE)

Metode pencatatan persediaan barang dengan metode perpetual atau terus-menerus (continue) adalah metode pencatatan persediaan barang yang dilakukan ketika aliran barang dagangan dapat diikuti secara terus-menerus setiap saat.

Di dalam sistem ini, besarnya nilai atau harga pokok barang yang terjual serta jumlah persediaan barang dagangan di akhir periode akuntansi dapat diketahui setiap saat. Metode pencatatan atas persediaan barang dagangan dilakukan secara berkelanjutan, menyangkut perubahan persediaan yang tercermin dalam rekening persediaan. Pembelian dan penjualan (pengeluaran) barang dicatat secara langsung di rekening persediaan pada saat terjadinya transaksi.

Metode pencatatan persediaan barang dengan metode perpetual atau terus-menerus (continue) memiliki beberapa karakter, di antaranya:

Pembelian barang dagangan untuk dijual akan dicatat dalam rekening persediaan barang dagangan, bukan rekening pembelian.

Biaya angkut pembelian, retur, dan pengurangan harga pembelian, serta potongan tunai pembelian dicatat dalam rekening persediaan, bukan dalam

rekening terpisah (rekening tersendiri retur dan pengurangan harga pembelian).

Harga pokok penjualan diakui pada saat penjualan dengan mendebit rekening harga pokok penjualan dan mengkredit rekening persediaan barang dagangan.

Persediaan merupakan rekening pengendali yang didukung oleh buku besar pembantu. Buku pembantu berisi catatan persediaan secara individual (tiap-tiap jenis barang dibuatkan suatu buku pembantu). Dalam buku pembantu ini memperlihatkan tentang kualitas dan harga tiap-tiap persediaan.

2.8 APA ITU SISTEM INFORMASI ?

Sistem informasi merupakan sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan.

Sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi, dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.

Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli

1. Mc Leod

Pengertian sistem informasi menurut Mc Leod adalah suatu sistem yang memiliki kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi.

2. Erwan Arbie

Erwan Arbie berpendapat bahwa pengertian sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, bantuan, dan dukungan operasi.

Sistem ini bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu memfasilitasi penyediaan laporan yang diperlukan.

3. O'Brien

O'Brien menyatakan bahwa pengertian sistem informasi merupakan kombinasi dari setiap unit yang dikelola orang-orang, hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), jaringan komputer, serta jaringan komunikasi data (komunikasi), dan database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi tentang bentuk organisasi.

4. John F Nash

Menurut John F Nash, pengertian sistem informasi merupakan kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern, dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat.

5. Alter

sedangkan Alter memiliki pendapat tersendiri, pengertian sistem informasi ialah sebagai tipe khusus dari sistem kerja dimana manusia dan atau mesin melakukan pekerjaan dengan menggunakan sumber daya untuk memproduksi produk tertentu dan atau jasa bagi pelanggan.

2.8.1 TUJUAN SISTEM INFORMASI

Tujuan dari sistem informasi adalah untuk menghasilkan informasi. Sistem informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para penggunanya. Data yang diolah saja pun tidak cukup apabila dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka harus tersedia tiga pilar seperti berikut:

Relevance: Tepat kepada orangnya.

Timeliness: Tepat waktu

Accurate: Akurat atau tepat nilainya

Apabila tiga hal tersebut tidak terpenuhi, maka informasi tidak dapat dikatakan berguna, melainkan sampah (garbage).

2.8.2 FUNGSI SISTEM INFORMASI

Berikut beberapa fungsi dari sistem informasi:

- Meningkatkan aksesibilitas data secara efektif dan efisien kepada pengguna, tanpa dengan perantara sistem informasi
- Menjamin ketersediaan kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis
- Memperbaiki produktivitas aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem
- Menetapkan investasi yang hendak diarahkan pada sistem informasi
- Mengantisipasi dan memahami akan konsekuensi ekonomi
- Mengidentifikasi kebutuhan mengenai keterampilan pendukung sistem informasi
- Mengembangkan proses perencanaan yang efektif

2.8.3 KOMPONEN SISTEM INFORMASI

Sistem informasi memiliki beberapa komponen seperti dibawah ini:

- Komponen input: Data yang masuk ke dalam sistem informasi.
- Komponen model: Kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang memproses data yang tersimpan pada basis data

dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

- **Komponen output:** Hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- **Komponen teknologi:** Alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan output, serta memantau pengendalian sistem.
- **Komponen basis data:** Kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan software database.
- **Komponen kontrol:** Komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

Ciri Ciri Sistem Informasi

Berikut ciri-ciri dari sistem informasi:

- **Baru:** Informasi yang didapat adalah baru, dan segar bagi para penerima informasi
- **Tambahan:** Informasi dapat diperbaharui atau memberi tambahan terhadap informasi yang sebelumnya telah hadir
- **Kolektif:** Informasi yang dapat menjadi suatu koreksi dari informasi yang salah sebelumnya
- **Penegas:** Informasi yang dapat mempertegas informasi yang sebelumnya telah ada.

Contoh Sistem Informasi

Inilah sistem informasi dan contohnya:

1. Knowledge Work System

Sesuai dengan namanya, Knowledge Work System ini merupakan jenis sistem informasi yang memuat berbagai informasi terbaru mengenai ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan yang dimuat selanjutnya dapat diakses oleh semua penggunanya dan digunakan untuk memecahkan berbagai macam masalah.

2. Office Automation System

Office Automation System adalah sistem yang bertugas untuk menggabungkan beberapa peralatan IT dalam suatu jaringan dan dipusatkan pada suatu server tertentu.

Penggabungan peralatan IT dari anggota atau pekerja bertujuan untuk mempermudah serta memberikan efisiensi dalam hal komunikasi.

3. Transaction Processing System

Sistem informasi jenis ini biasanya digunakan pada organisasi atau instansi yang melakukan kegiatan atau operasional tertentu secara rutin.

Contoh operasional rutin yang dimaksud adalah seperti melakukan transaksi keuangan, registrasi ulang secara berkala, dan lain sebagainya.

BAB 3

3.1 PENGERTIAN

Pengertian Analisis adalah aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti, mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk

dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya.

Pengertian Analisis dapat juga diartikan sebagai usaha dalam mengamati sesuatu secara mendetail dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau menyusun komponen tersebut untuk dikaji lebih lanjut.

Analisis merupakan sebuah pengkajian mengenai tata bahasa untuk mengoreksi secara detail mengenai struktur bahasa. Umumnya kata analisis sering di dengar di sebuah laboratorium untuk membuat zat lebih di uraikan lagi.

Definisi dari analisis sendiri telah memuat sebuah uraian, pembedaan dan beberapa kategori hingga unsur – unsurnya. Definisi lain mengenai analisis adalah suatu perhatian mengenai fakta atau benda hingga fenomena lama yang terjadi hingga ke bagian paling mendasar.

|DEFINISI ANALISIS MENURUT PARA AHLI

Adapun beberapa definisi mengenai analisis adalah sebagai berikut

Berikut merupakan Definisi Analisis menurut para ahli, secara umunya telah disampaikan diatas,

1. **Wiradi** menyatakan bahwa “Analisis ialah suatu kegiatan yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari ditaksir makna dan kaitannya”.

2. **Komaruddin** menjelaskan bahwa “Analisis adalah sebuah aktivitas berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan manfaat masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu”.
3. **Menurut Hanif Al Fatta** mengatakan bahwa “Analisa merupakan suatu tahap awal dalam pengembangan sistem yang tahap fundamental yang sangat menentukan kualitas sistem informasi yang dikembangkan”.
4. **Menurut Husein Umar** memiliki pandangan mengenai analisis yakni dirinya menyatakan bahwa “Analisa ialah sebuah proses kerja dari urutan tahapan pekerjaan sebelum riset di dokumentasikan melalui tahapan penulisan laporan”.
5. **Minto Rahayu** mengatakan bahwa “Analisa ialah suatu cara membagi suatu subjek ke dalam komponen-komponen; artinya melepaskan, menanggalkan, menguraikan sesuatu yang terkait padu”.

|MACAM JENIS ANALISIS

Adapun beberapa macam analisis di antaranya sebagai berikut :

3.1 1. ANALISIS LOGIKA

Analisis ini merupakan sebuah penguraian mengenai prinsip tertentu dengan dasar logika untuk menguraikan hal lebih jelas lagi.

3.2 2. ANALISIS REALIS

Analisis ini merupakan sebuah analisis mengenai urutan benda sebagai pokok pembicaraan.

|FUNGSI DAN TUJUAN ANALISIS

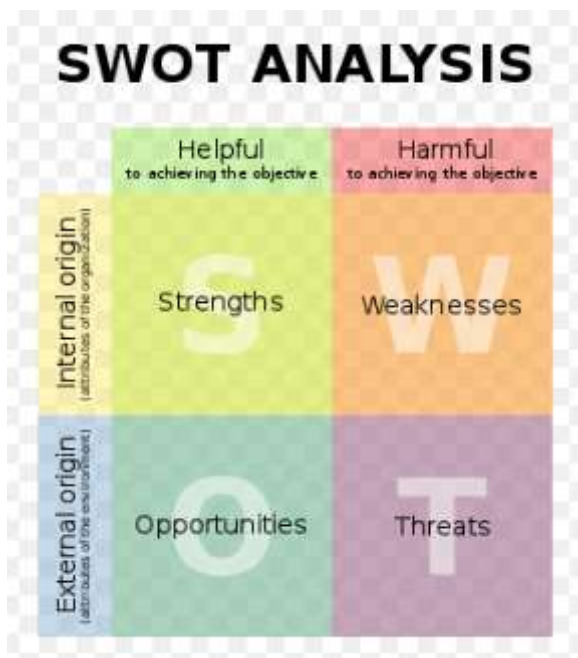
Analisis memiliki fungsi untuk menyatukan data yang ada pada lingkaran tertentu. Biasanya analisis ini akan di aplikasikan dalam berbagai keadaan dan lingkungan yang berbeda – beda.

Dalam menumbuhkan sebuah strategi maka analisis akan lebih di tumbuhkan agar strategi tersebut mudah untuk di jalankan. Hal ini di lakukan karena dengan adanya analisis maka semuanya dapat di ungkap dengan detail dan sangat jelas.

Analisis memiliki tujuan untuk menyatukan data untuk di gunakan dalam berbagai hal mengenai keperluan para pelaku analisis. Penggunaan mengani analisis dapat di gunakan untuk menyelesaikan sebuah konflik atau krisis.

Dalam sebuah penelitian yang di lakukan oleh seseorang maka analisis sangat di perlukan untuk subjek sebuah ilmu.

|CONTOH ANALISIS



Analisis yang biasanya di gunakan dalam sebuah usaha adalah analisis SWOT. Analisis ini terdiri dari *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Treath*.

Analisis ini terbentuk untk mencari sebuah kekuatan dan kelemahan sebuah strategi yang di jalankan atau sebuah brand yang di miliki. Adapun tujuan lainnya untuk mncari tahu peluang dan ancaman dalam sebuah strategi.

Ini sangat baik untuk membuat orang lain lebih mudah dalam menjalankan usahannya. Palsnya dengan menggunakan analisis SWOT maka orang yang akan menjalankan sebuah usaha dengan lebih mudah dalam menghadapi beberapa tantangan di masa depan. Hal ini karena tantangan tersebut dapat di terka dengan menggunakan analisis SWOT

3.1 USE CASE

3.1.1 PENEGRTIAN USECASE

Apa itu use case diagram ? Diagram Use Case atau Use Case Diagram adalah pemodelan untuk menggambarkan behavior / kelakuan sistem yang akan dibuat. Use case diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara sederhana, diagram use case digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Menurut Rosa dan Salahudin use case digram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan tiap use case, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem. Melalui use case diagram kita dapat mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada sistem (Rosa-Salahudin, 2011: 130).

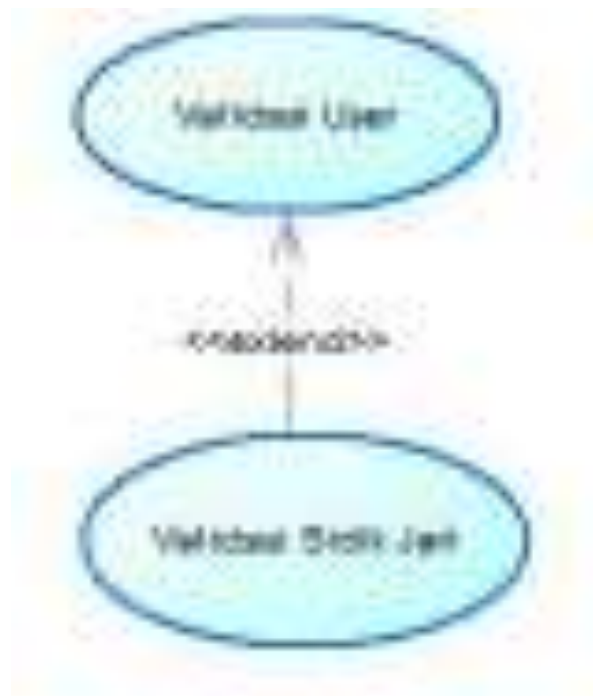
Adapun syarat penamaan pada use case digram sendiri adalah nama didefinisikan sesederhana mungkin sehingga bisa dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan use case.

Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor

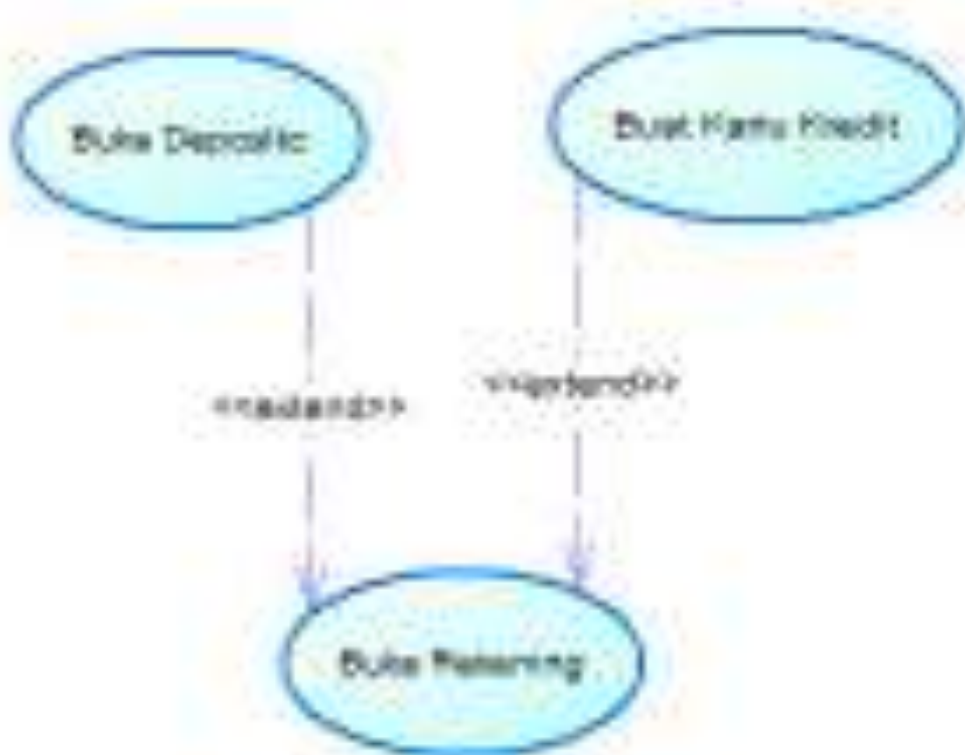
Aktor adalah orang atau system lain yang berinteraksi dengan system yang akan dibuat, jadi meskipun simbol dari aktor adalah gambar orang tapi aktor belum tentu merupakan orang

Simbol	Deskripsi
<p>Use Case</p>  <p>nama use case</p>	<p>Use case adalah fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. Biasanya use case diberikan penamaan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case</p>
<p>Aktor / actor</p>  <p>nama aktor</p>	<p>Aktor adalah orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, jadi meskipun simbol dari aktor ialah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Biasanya penamaan aktor dinamakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>Asosiasi / association</p> 	<p>Asosiasi adalah komunikasi antara aktor dari use case yang berpartisipasi pada use case diagram atau use case yang memiliki interaksi dengan aktor. Asosiasi merupakan simbol yang digunakan untuk menghubungkan link antar element.</p>
<p>Ekstend / extend</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri meski tanpa use case tambahan itu</p> <p>arah panah mengarah pada use case yang ditambahkan</p>
<p>Include</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan membutuhkan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini</p> <p>arah panah include mengarah pada use case yang dipakai (dibutuhkan) atau mengarah pada use case tambahan.</p>
<p>Generalisasi / generalization</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu merupakan fungsi yang lebih umum dari lainnya</p> <p>arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum)</p>

3.1.2 PENJELASAN SIMBOL EXTEND

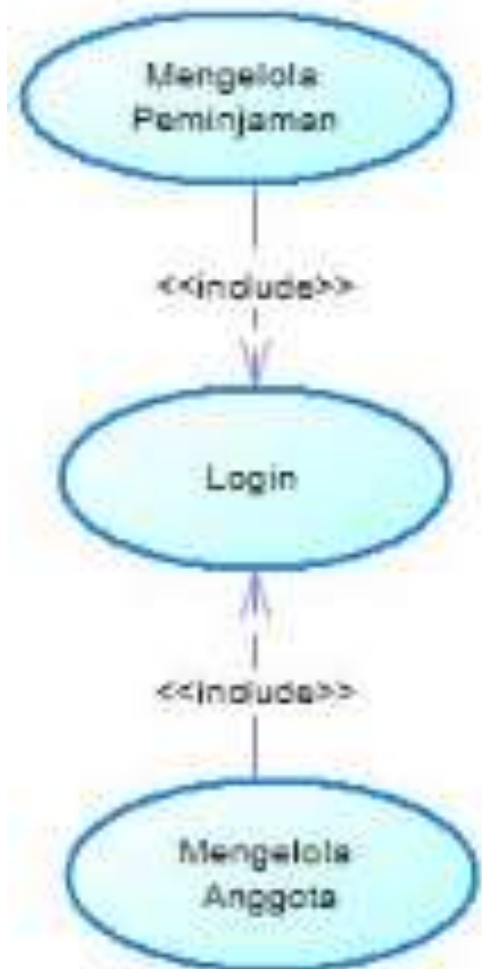


Pada gambar diatas use case Validasi User merupakan use case yang ditambahkan, dimana use case ini dapat berdiri sendiri tanpa use case tambahan (Validasi Sidik Jari). pada contoh diatas setelah pengguna melakukan validasi user, pengguna dapat mengembangkannya (opsional) dengan validasi sidik jari atau tidak.



Contoh lainnya adalah seperti pada gambar diatas. use case Buka Rekening merupakan use case yang ditambahkan sehingga use case ini dapat berdiri sendiri sedangkan use case Buka Deposito dan Buat Kartu Kredit merupakan use case tambahan yang berasal dari pengembangan use case extend. pada contoh diatas setelah pengguna melakukan Buka Rekening, pengguna dapat mengembangkannya / melanjutkannya (opsional) dengan Buka Deposito / Buat Kartu Kredit.

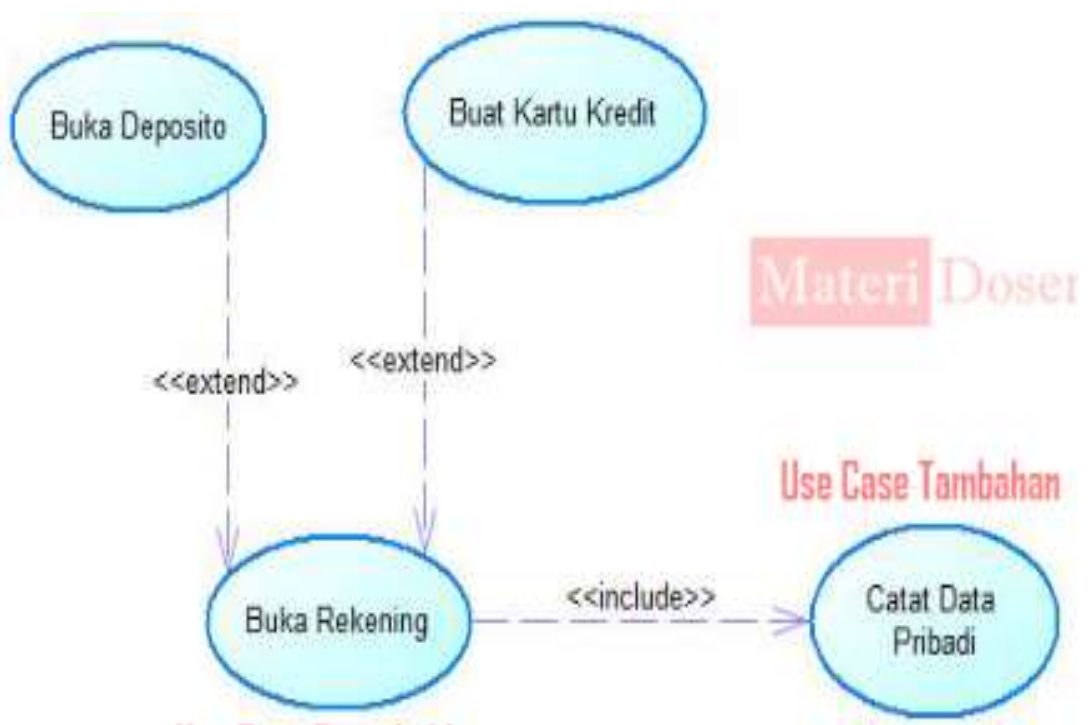
3.1.3 PENJELASAN SIMBOL INCLUDE



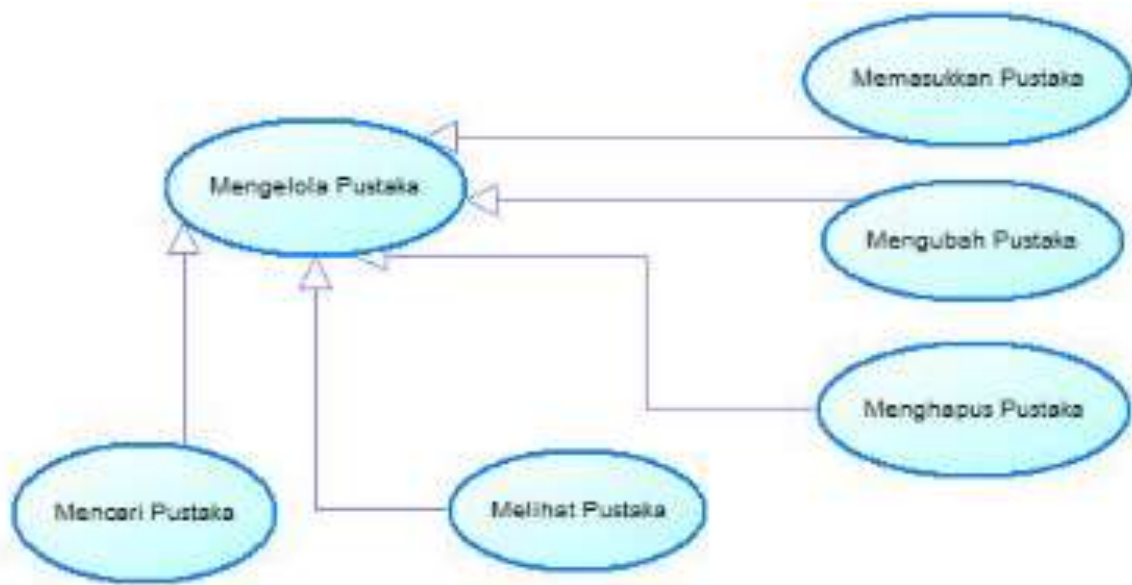
Pada gambar diatas Use Case Login merupakan syarat / selalu dipanggil terlebih dahulu sebelum dijalankannya use case Mengelola Anggota atau use case Mengelola Peminjaman.

Intinya perbedaan mendasar dari use case extend dan use case include adalah : use case extend digunakan untuk mengembangkan sebuah use case (use case inti) misalnya setelah melakukan Buka Rekening selanjutnya bisa melakukan

apa lagi ?, dimana pada hubungan extend arah panah mengarah pada use case inti (use case ditambahkan). sedangkan use case include digunakan untuk menjelaskan bahwa sebuah use case memiliki sebuah syarat agar / ketentuan sebelum bisa dijalankan, misalnya saat kita akan mengelola anggota maka kita diwajibkan login terlebih dahulu. pada hubungan include arah panah mengarah pada use case tambahan (use case yang dipakai / dibutuhkan). Untuk semakin memperjelas, perhatikan contoh dibawah ini:



3.1.4 PENJELASAN SIMBOL GENERALISASI



Pada gambar diatas use case Mengelola Pustaka merupakan use case generalisasi / umum. sedangkan use case mencari pustaka, melihat pustaka, memasukkan pustaka, mengubah pustaka dan menghapus pustaka merupakan use case spesialisasi / khusus. hubungan generalisasi ini juga merupakan hubungan yang menggambarkan inheritance baik aktor maupun use case. pada hubungan generalisasi arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum).

3.1.5 USE CASE SKENARIO

Setiap use case diagram dilengkapi dengan skenario, skenario use case / use case skenario adalah alur jalannya proses use case dari sisi aktor dan system. Berikut adalah format tabel skenario use case.

Nama Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	<p>BACA JUGA</p> <p><u>Jadi, saya menghasilkan Rp7.400.000 sehari!</u> Olymp Trade</p> <p><u>Hasilkan Rp10.400.000 tiap 60 detik dari komputer Anda</u> Olymp Trade</p>

Cara menghasilkan uang dari ponsel Anda

[Olymp Trade](#)

9 alasan teratas mengapa orang traveling

[BrainBerries](#)

Skenario Alternatif

Skenario use case dibuat per use case terkecil, misalkan untuk generalisasi maka scenario yang dibuat adalah use case yang lebih khusus. Skenario normal adalah scenario bila system berjalan normal tanpa terjadi kesalahan atau error. Sedangkan skenario alternatif adalah scenario bila system tidak berjalan normal atau mengalami error. Skenario normal dan skenario alternatif dapat berjumlah lebih dari satu. Alur skenario inilah yang nantinya menjadi landasan pembuatan sequence diagram / diagram sekuen.

3.1.6 MENENTUKAN AKTOR PADA USE CASE DIAGRAM

Aktor adalah segala hal diluar sistem yang akan menggunakan sistem tersebut untuk melakukan sesuatu (Kurt Bittner, Ian Spence. 2002). Cara termudah untuk menemukan aktor adalah dengan bertanya "SIAPA yang akan menggunakan sistem ?"

Namun tidak semua Aktor adalah manusia, aktor juga dapat berupa sistem lain (yang berada diluar sistem yang akan dibuat), ciri system sebagai actor adalah sebagai berikut:

- Jika system yang akan dibuat / dimodelkan bergantung pada sistem lain untuk melakukan sesuatu, maka sistem lain itu adalah aktor.
- Jika sistem yang akan dibuat / dimodelkan meminta (request) informasi dari sistem lain, maka sistem lain itu adalah aktor

Untuk kasus sistem lain yang bertindak sebagai aktor, dapat di ilustrasikan sebagai berikut : misalkan sebuah Sistem Akademik baru dapat menampilkan nilai mahasiswa apabila pembayaran mahasiswa sudah lunas, artinya system akademik memerlukan info dari sistem pembayaran. maka saat kita akan memodelkan use case diagram Sistem Akademik, kita akan memasukkan sistem pembayaran sebagai aktor.

3.1.7 MENENTUKAN USE CASE PADA USE CASE DIAGRAM

Sebuah use case harus mendeskripsikan sebuah pekerjaan dimana pekerjaan tersebut akan memberikan NILAI yang bermanfaat bagi aktor (Kurt Bittner, Ian Spence. 2002).

Untuk menemukan use cases, mulailah dari sudut pandang aktor, misalnya dengan bertanya:

1. Informasi apa sajakah yang akan didapatkan aktor dari sistem ?
2. Apakah ada kejadian dari sistem yang perlu diberitahukan ke aktor ?

Sedangkan dari sudut pandang sistem, misalnya dengan pertanyaan sebagai

berikut:

1. Apakah ada informasi yang perlu disimpan atau diambil dari sistem ?
2. Apakah ada informasi yang harus dimasukkan oleh aktor?

Pengertian ini penting untuk diingat, karena dari hal inilah akan menentukan bahwa sebuah use case tidak akan menjadi terlalu kecil. Karena use case yang terlalu kecil tidak akan memberikan nilai bagi aktor.

Relasi dalam Use Case

Ada beberapa relasi dalam use case yang harus Anda ketahui, antara lain :

Association

Ini adalah teknik mengidentifikasi interaksi yang dilakukan oleh actor tertentu dengan use case tertentu pula. Hal ini digambarkan dengan garis antara actor terhadap use case tersebut. Asosiasi ini biasanya ditandai dengan garis 1 arah (ditandai dengan garis anak panah), jika terjadi komunikasi 2 arah, maka tanda panah tidak akan diperlukan.

Generalization

Ini adalah teknik mengidentifikasi relasi antara 2 aktor dan juga 2 Use case, dimana salah satunya akan meng-inherit dan juga menambah atau override sifat dari perangkat lainnya. Untuk teknik penggambarannya menggunakan garis bermata panah yang kosong. Garis akan diambil dari yang meng-inherit kemudian mengarah ke yang di-inherit.

Dependency

Dependency ini terbagi menjadi 2 macam, yaitu include dan juga extend.

Yang dimaksud dengan Include, adalah :

Berfungsi untuk mengidentifikasi hubungan antara 2 use case, dimana use case yang satu akan memanggil use case yang lainnya.

Apabila ada beberapa use case dengan aktifitas yang sama, maka bagian aktifitas tersebut akan dijadikan aktifitas tersendiri, dengan relasi dependensi use case semula ke use case yang baru.

Biasanya digambarkan dengan garis putus-putus dengan mata panah notasi include yang pada garis. Kemudian arahkan mata panah sesuai dengan arah yang memanggil.

Yang dimaksud dengan extend, adalah :

Apabila pemanggilan, memerlukan kondisi tertentu maka akan berlaku dependensi.

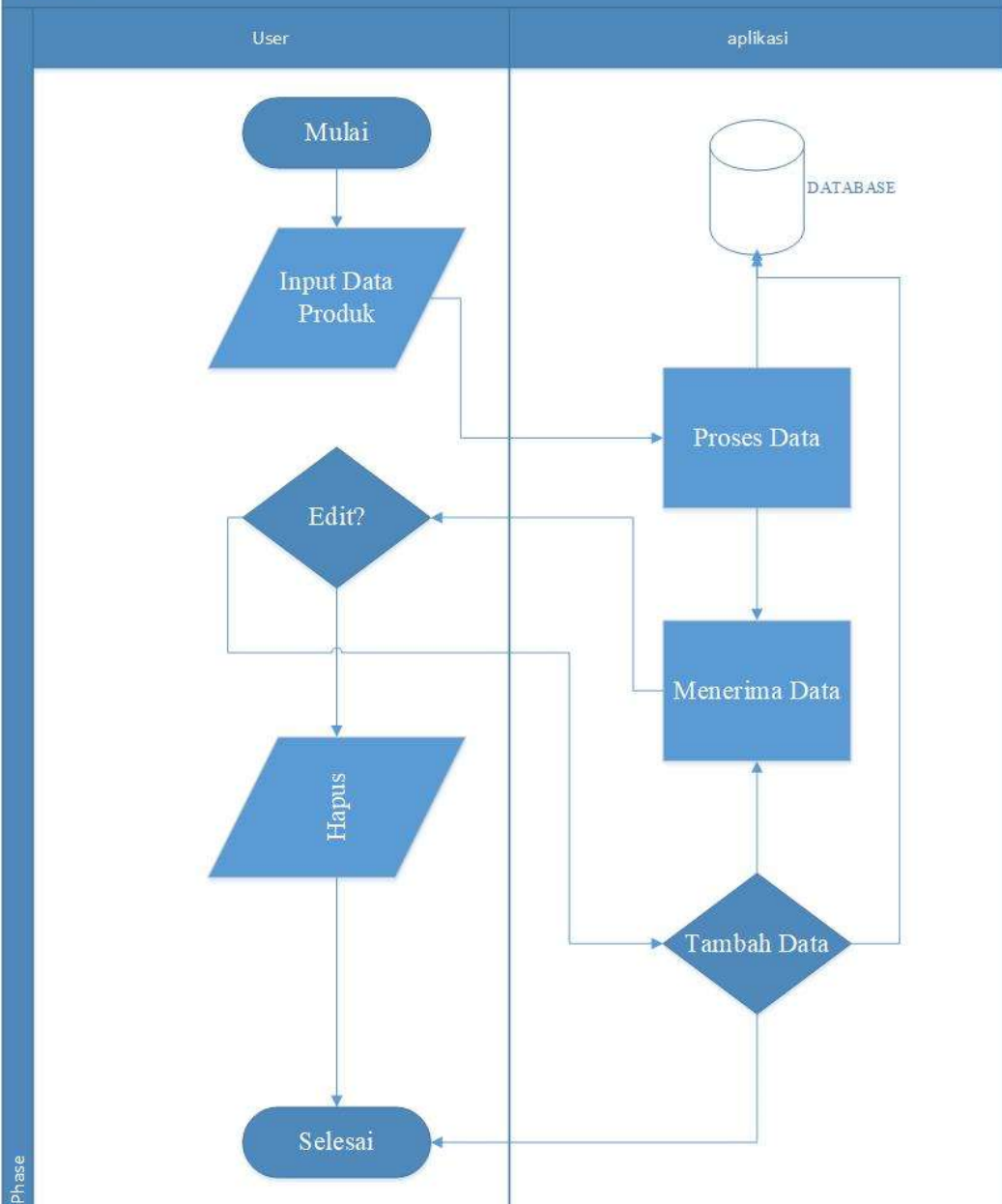
Konsep extend ini berbeda dengan konsep extend dalam program Java.

Dependensi ini akan digambarkan dengan dependensi include namun dengan arah panah yang berlawanan.

Aggregation

Aggregation ini adalah sebuah bentuk association yang maka elemen yang satu akan berisi elemen lainnya.

Aplikasi



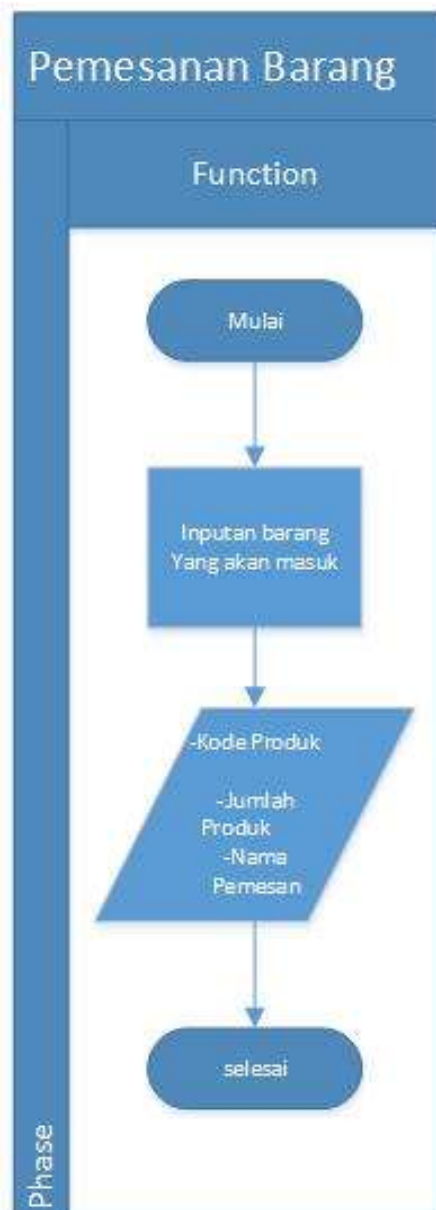
Phase



- 1.kita memulai dengan melakukan input pada data yang telah diberikan
2. masukkan data yang telah akan di inputkan mulai foto hingga jumlah produk Yang akan dimasukkan pada input masukan barang.
3. kita bisa myiapkabarang yang akan di inputkan dan stelahh itu data akan masuk pada menu aplikasi.



1. Pada menu tambah barang tersebut terlihat pada struktur ketika akan memulai awal.
2. Yang pertama melakukan pengimputan barfang ketika akan masuk.
3. Masukkan kode produk ,dan jumlah perosuk yang akan di edit masuk



1. Pemesanan barang dilakukan memasukkan barang ketika akang di edir
2. Kita input semua barang ketika masuk yaitu kode produk,jumlah produk,nama pemesanan yang akan masuk
3. Selesai



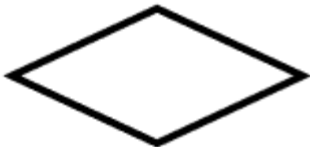


3.2 ACTIVITY

Pengertian activity diagram adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. Activity diagram di gunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan.

Activiry diagram di gambarkan dengan simbol-simbol yang setiap simbolnya memiliki makna dan tujuan. Aktivitas yang perlu diagram adalah sub sistemnya saja tidak perlu detail di dalamnya. Jika semua di buat maka akan sangat Panjang dan banyak. Activity diagram bagian pemodelan UML (Unified Modeling Language).

3.2.1 SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM

Ada beberapa simbol activity diagram di bawah ini adalah gambar dan kegunaannya:

Simbol Activity Diagram	Kegunaan
<p>Status Awal</p> 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
<p>Aktivitas</p> 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
<p>Percabangan / <i>decision</i></p> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
<p>Penggabungan / <i>join</i></p> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
<p>Status akhir</p> 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Swimlane

nama swimlane

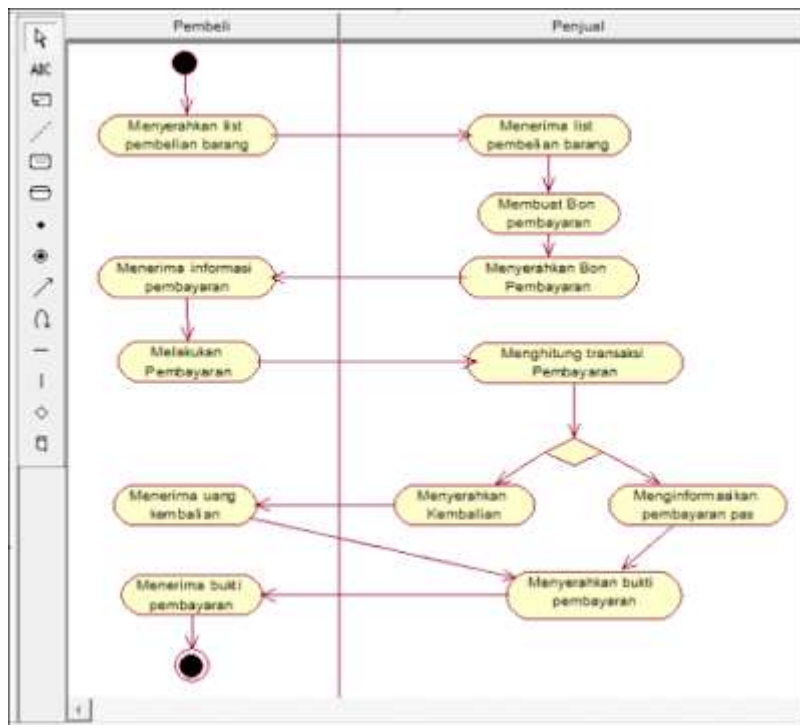
atau

n a m a s w i m l a n e	
--	--

Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

3.2.2 CONTOH ACTIVITY DIAGRAM

Berikut di bawah ini merupakan contoh dari activity diagram dari Proses Pembayaran Barang , dimana dalam activity diagram ini terdapat dua aktor , yaitu pembeli dan penjual:

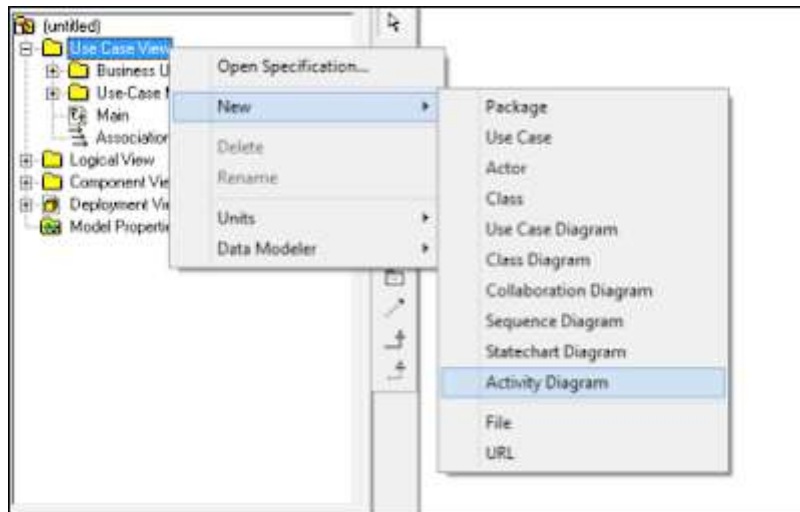


Contoh Activity Diagram

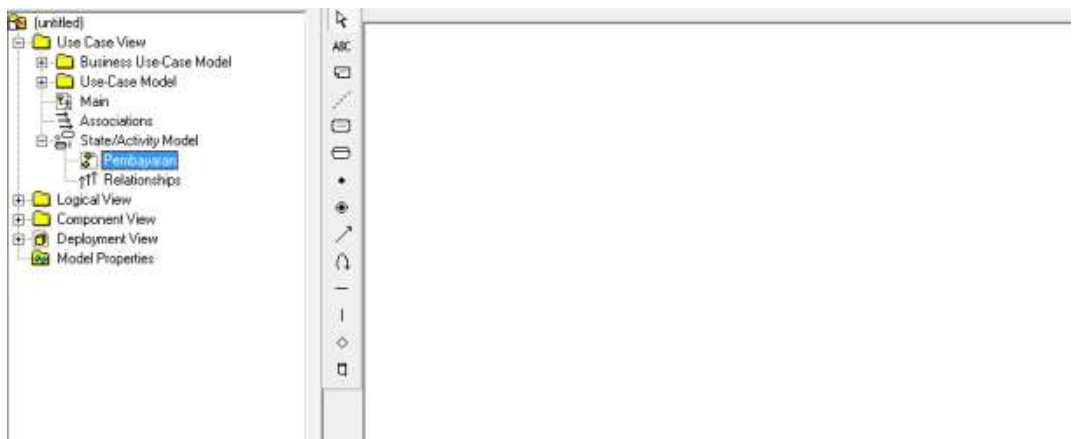
3.2.3 CARA MEMBUAT ACTIVITY DIAGRAM

Berikut ini merupakan langkah - langkah dalam pembuatan Activity Diagram menggunakan aplikasi **Rational Rose** :

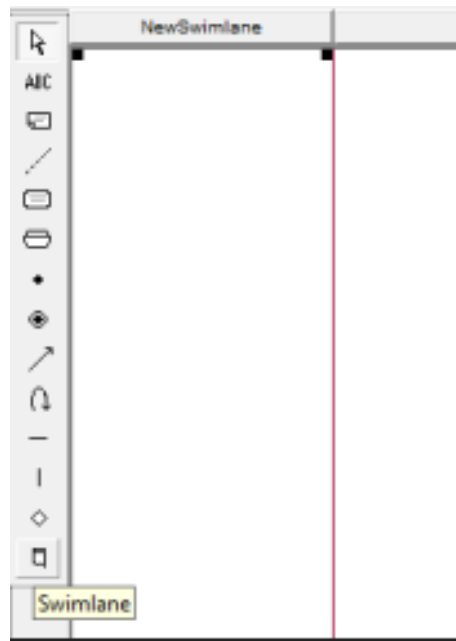
- Klik kanan pada *Use Case View*
- Pilih New -> Activity Diagram



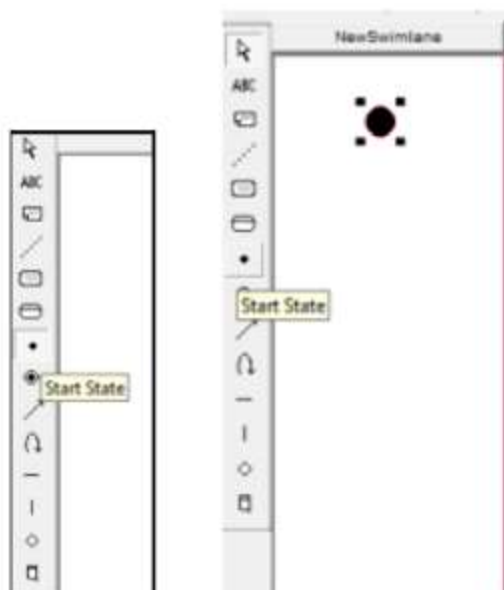
- Ganti nama *Activity* model (misalnya : pembarayan)
- Double klik sehingga area kerja bisa digunakan untuk activity diagram yang dibuat



- Klik Swimlane
- Kemudian klik di NewSwimlane untuk mengganti namanya (misalnya : Pembeli)
- Lakukan hal yang sama untuk membuat swimlane penjual



- Klik Start State
- Kemudian klik di *Swimlane* yang terkait



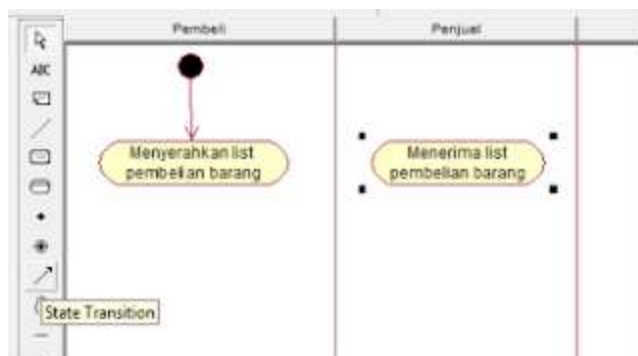
- Lakukan hal yang sama pada Activity
- Kemudian rename sesuai nama activity - nya.



- Klik *State Transition*
- Kemudian drag dari start state ke Activity pertama
- Sehingga hasilnya terlihat ada garis antara *Start state* dan activity

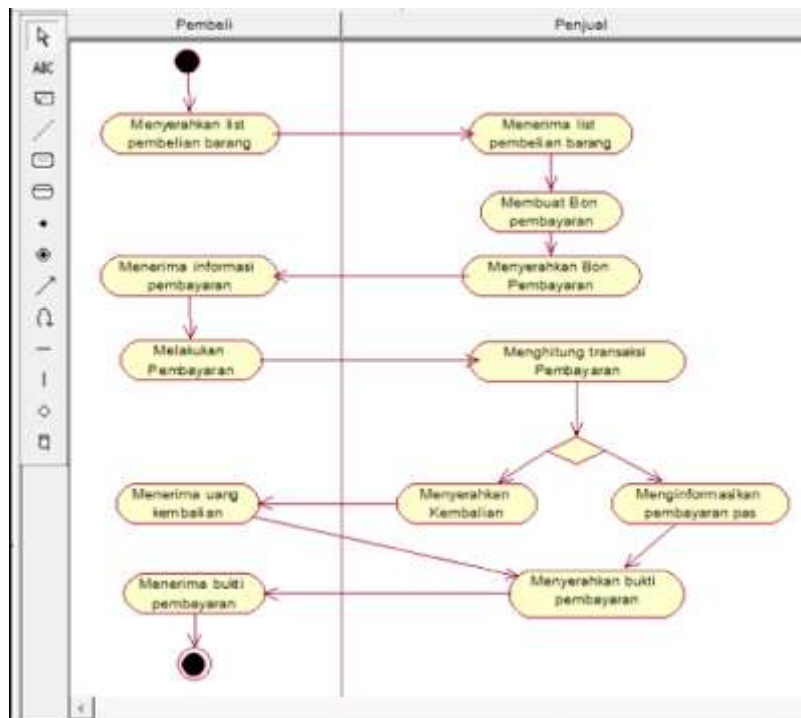


Sebelum



Sesudah

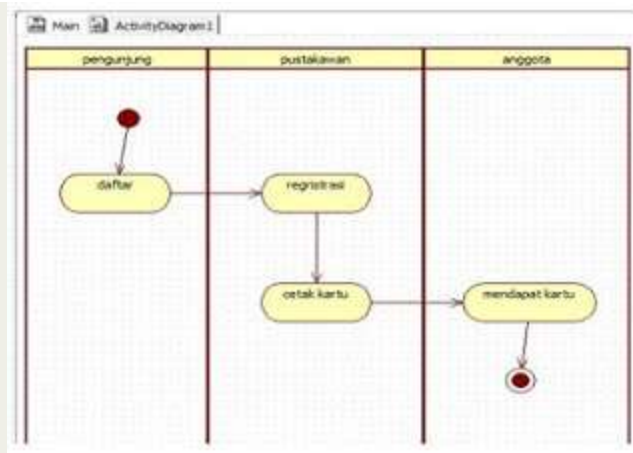
- Terakhir , Lakukan hal yang sama sampai sesuai dengan activity diagram di bawah ini :



Sekian postingan mengenai Activity Diagram kali ini . semoga bermanfaat.

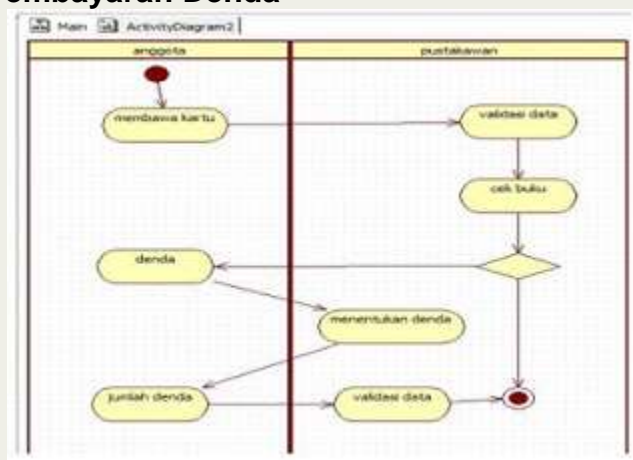
Contoh activyti diagram

1. Proses Pendaftaran anggota perpustakaan



jika pengunjung perpustakaan ingin meminjam buku maka harus menjadi anggota, yang harus dilakukan pengunjung yaitu mendaftar, kemudian pustakawan meregristrasi lalu mencetak kartu anggota, setelah itu pustakawan memberikan kartu anggota. maka pengunjung sudah menjadi anggota dan dapat meminjam buku

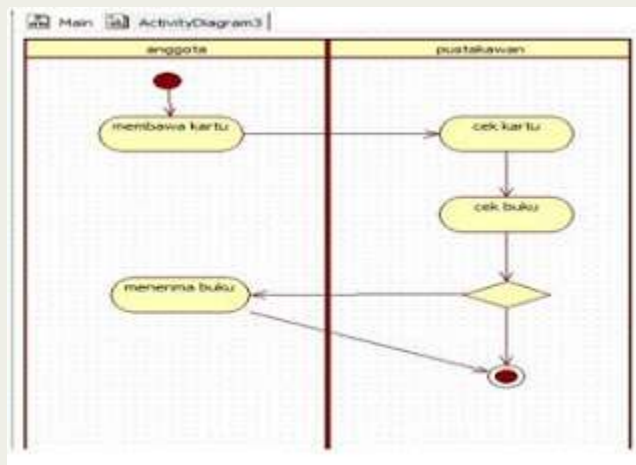
2. Proses Pembayaran Denda



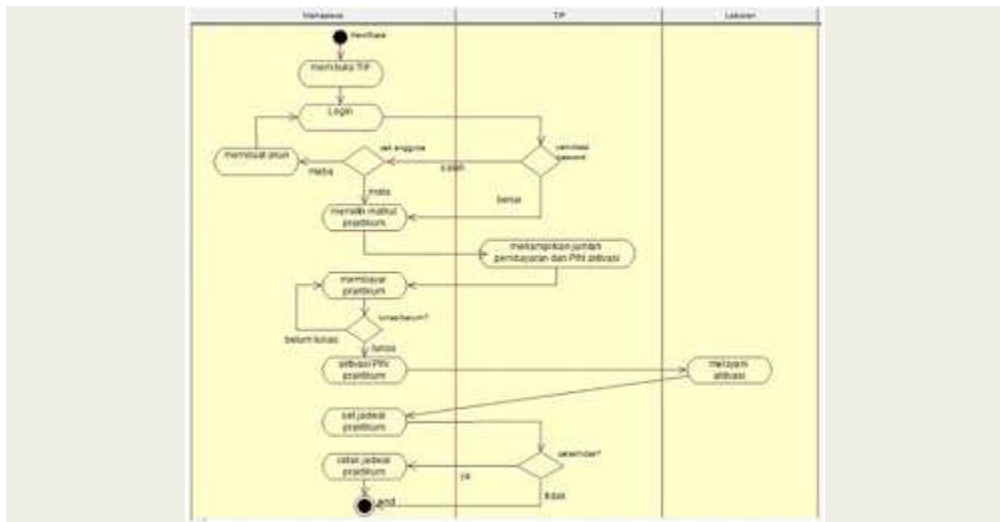
jika anggota perpustakaan telat mengembalikan buku yang dipinjam maka anggota mendapat denda. prosesnya yaitu anggota menunjukkan kartu anggota kemudian pustakawan memvalidasi atau mengecek data, mengecek

buku yang dipinjam anggota. Jika anggota meminjam buku sesuai waktu peminjaman maka proses selesai jika tidak atau telat maka anggota dikenakan denda, pustakawan menentukan jumlah denda yang harus dibayar oleh anggota, pustakawan memvalidasi data setelah anggota membayar denda lalu proses selesai.

3. Proses Meminjam Buku



sebelum anggota meminjam buku diperpustakaan, anggota harus membawa kartu dan menunjukkannya kepada pustakawan. Pustakawan akan mengecek kartu, mengecek buku yang akan dipinjam jika tidak cocok maka selesai, jika cocok atau sesuai maka pustakawan memberikan buku kepada anggota untuk dipinjam lalu prosespun selesai.



Notasi	Keterangan	Simbol
Initial Activity	Initial Activity sebagai awal dari aktivitas modul sistem aplikasi.	●
Activity	Activity menunjukkan aktivitas yang dilakukan.	○
Final Activity	Final Activity menunjukkan akhir dari aktivitas.	Activity Done
Decisions	Decisions menunjukkan aktivitas yang harus dipilih apakah pilihan pertama atau kedua.	
Signal	Signal sebagai pengirim dan penerima pesan dari aktivitas yang terjadi. Signal terdiri dari 2 (dua) jenis, yaitu signal penerima yang digambarkan dengan poligon terbuka dan signal pengirim dengan yang digambarkan dengan convex polygon.	
Concurrent Activities	Concurrent Activities menggambarkan aktivitas yang dilakukan bersamaan atau paralel.	

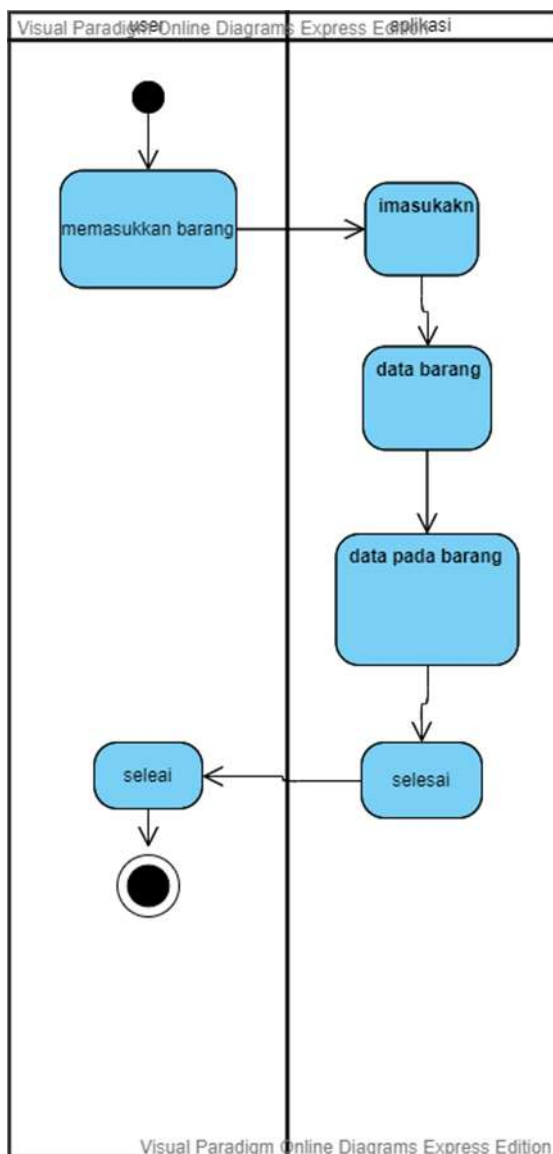
...: Activity

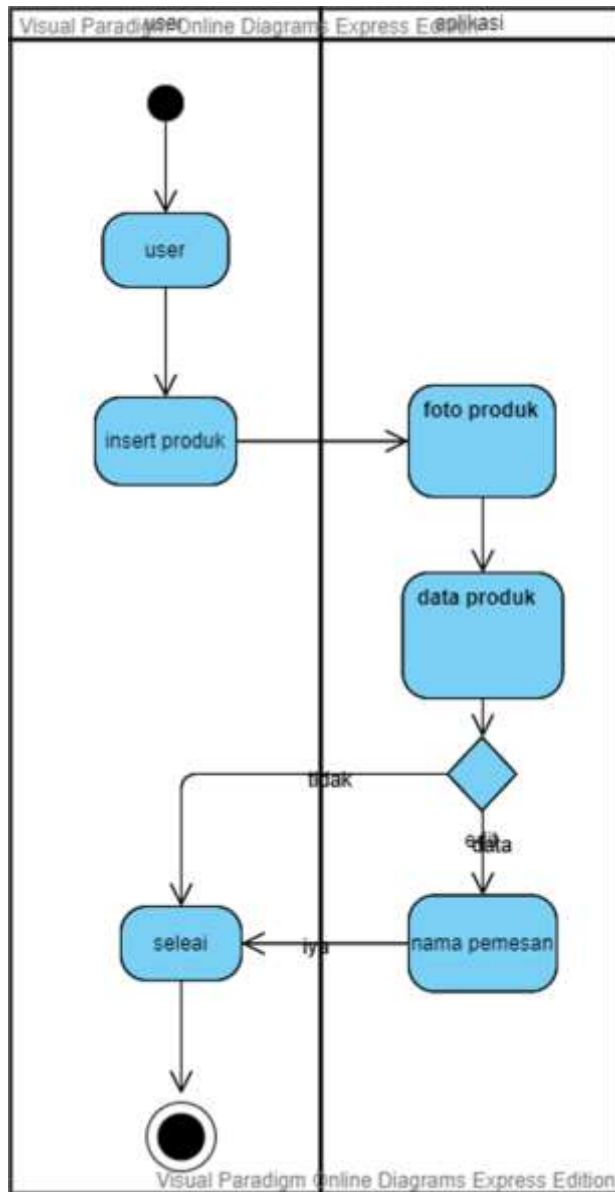
Diagram

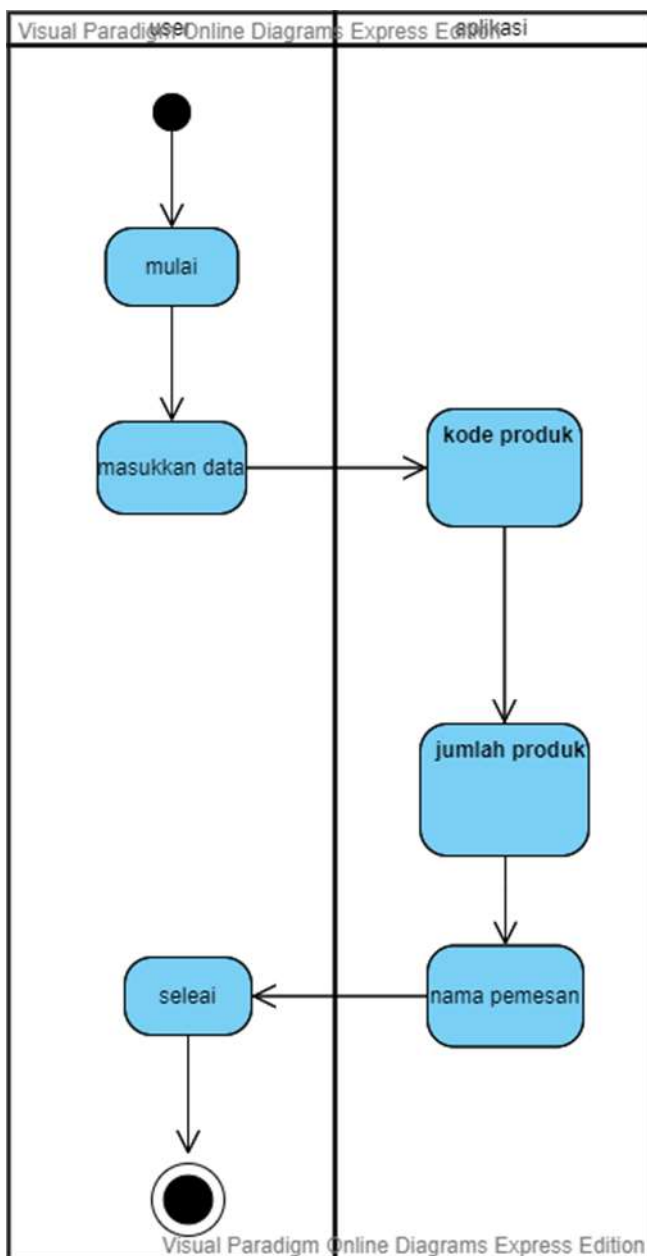
Perpustakaan

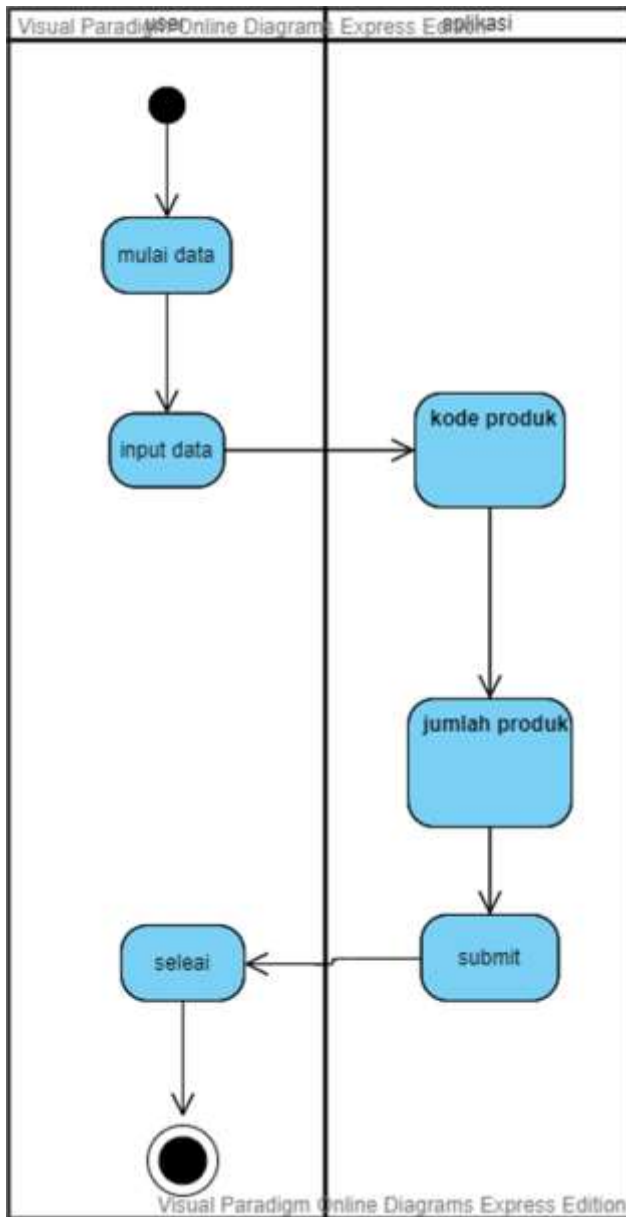
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

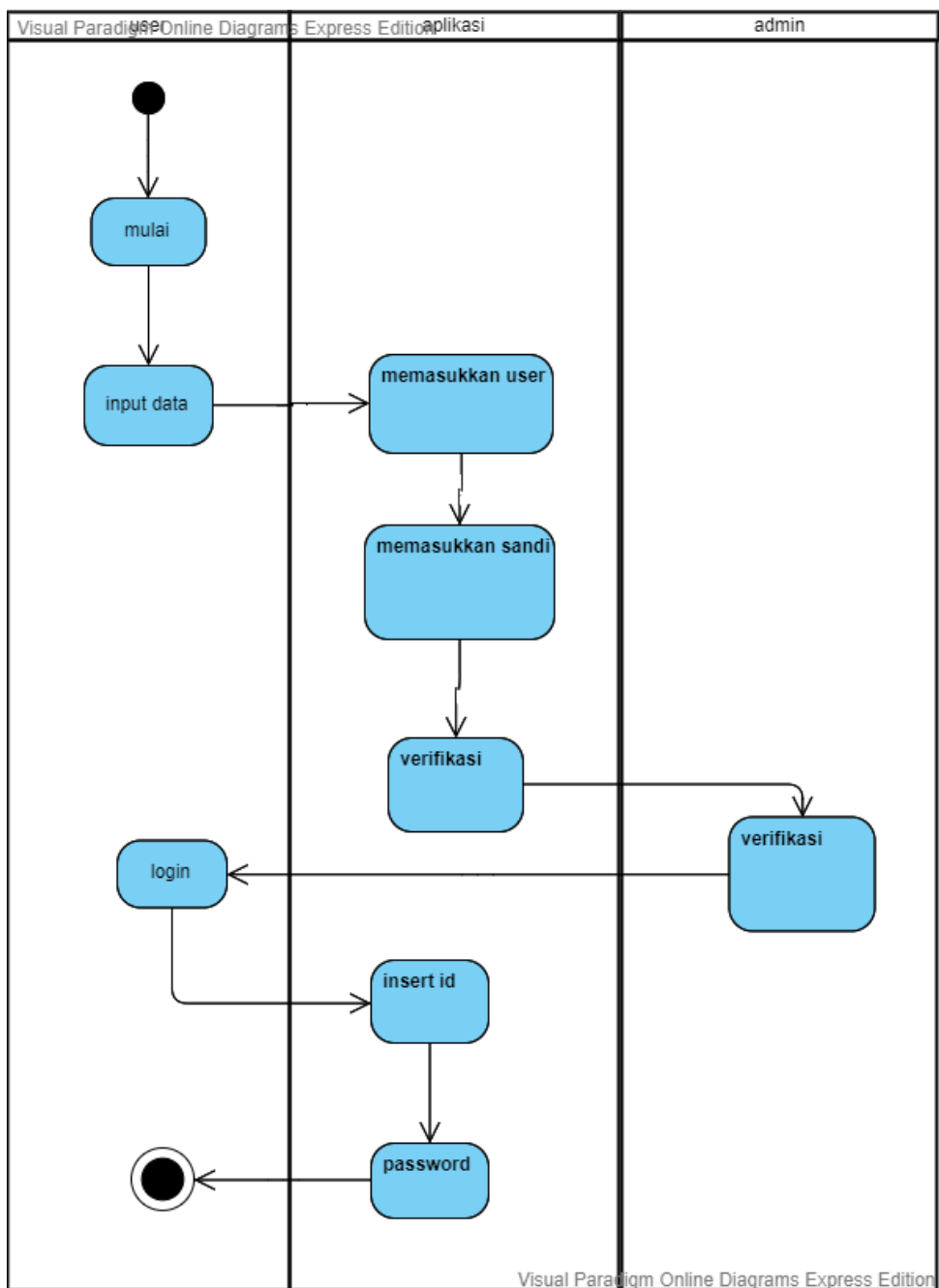
Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Sama seperti state, standar UML menggunakan segiempat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas. Decision digunakan untuk menggambarkan behaviour pada kondisi tertentu. Untuk mengilustrasikan proses-proses paralel (fork dan join) digunakan titik sinkronisasi yang dapat berupa titik, garis horizontal atau vertikal. Activity diagram dapat dibagi menjadi beberapa object swimlane untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu.











BAB 4

IMPLEMENTASI APLIKASI

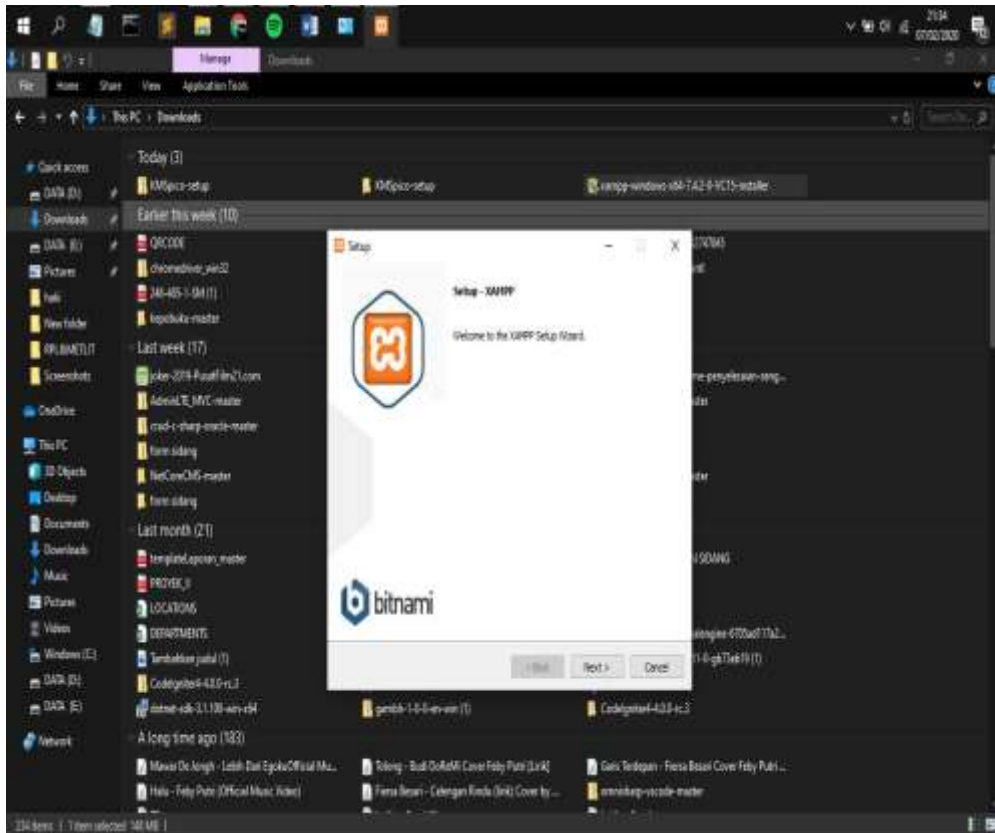
4.1 INSATALASI XAMPP DAN MEMBUAT DATABASE

4.1.1 DONLOAD XAMPP DI CHROME



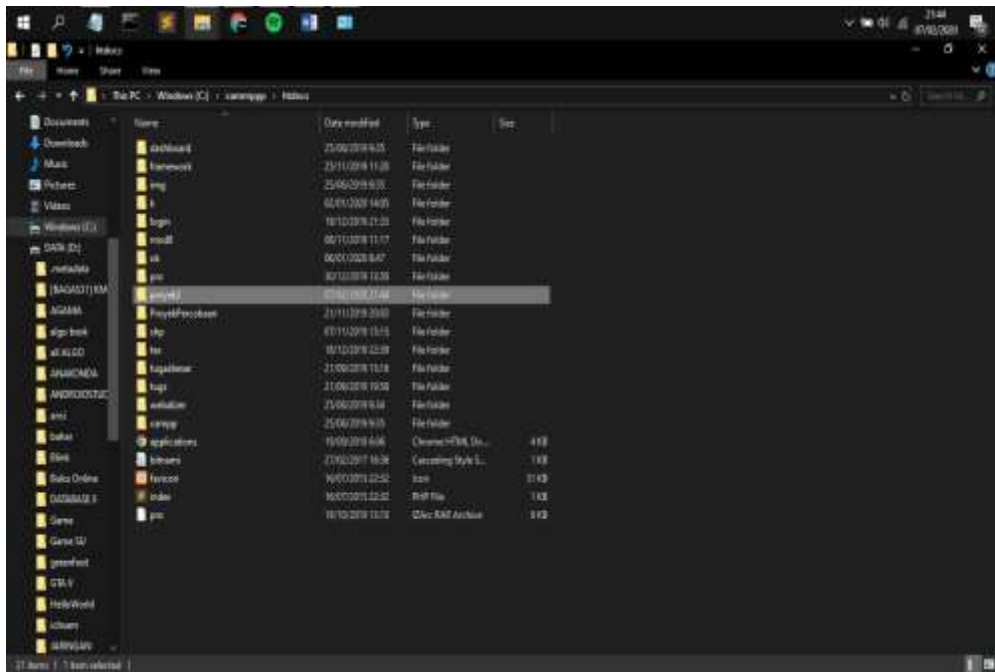
Kemudian download aplikasi Xampp. Xampp ini berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Dengan aplikasi ini extended .php dapat di jalankan .

4.1.2 INSTALL XAMPP



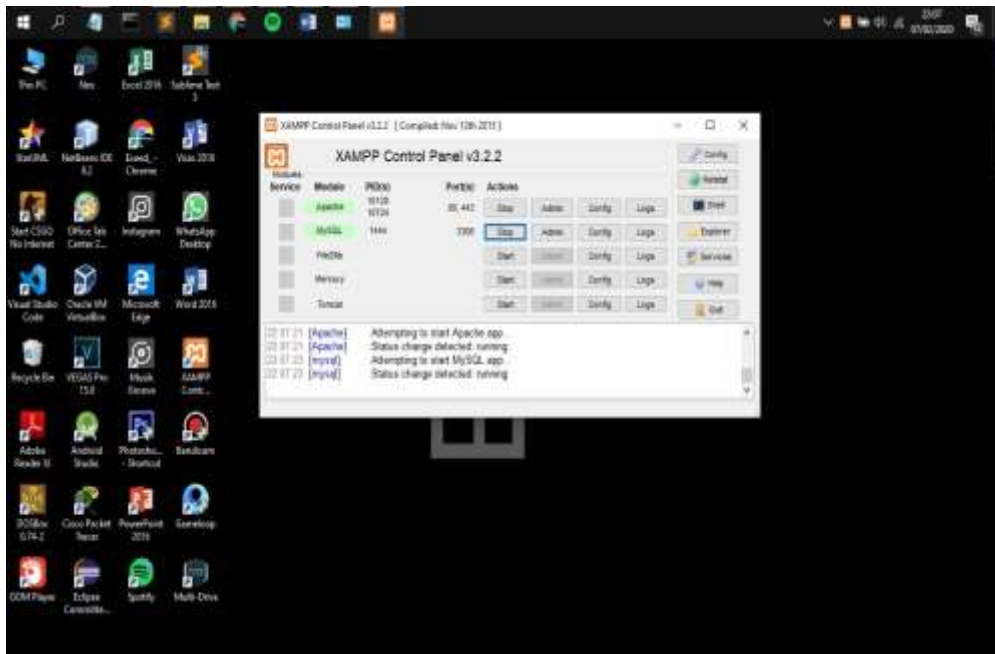
Setelah download kemudian install Xampp. Hal ini bertujuan untuk menjalankan extend .php.

4.1.3 BUAT FOLDER DI HTDOCS



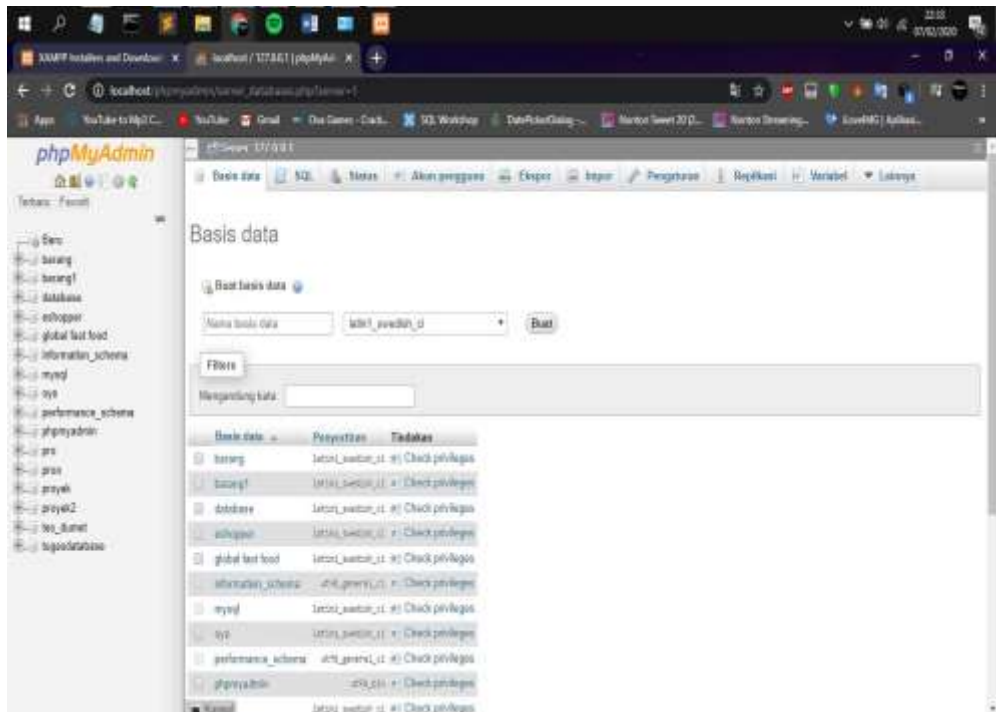
Saat selesai instalasi. Klik Windows(C) dan pilih Xampp dan cari folder htdocs dan buatlah folder sesuai dengan proyek kita. Hal ini bertujuan untuk pemanggilan saat kita RUN aplikasi php kita di browser.

4.1.4 START MYSQL DAN APACHE



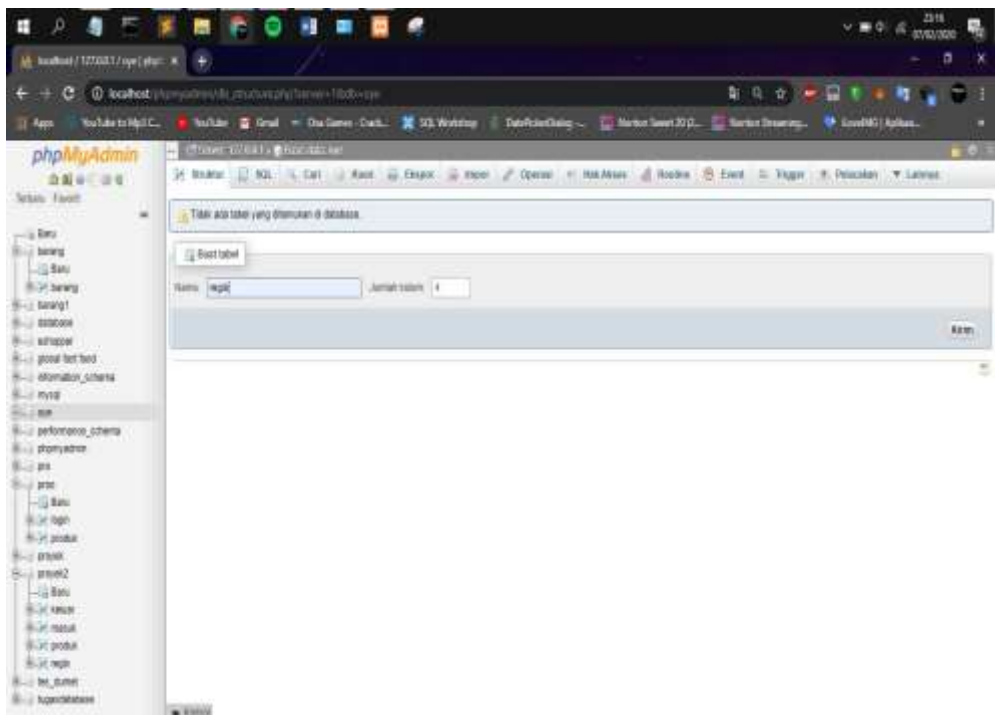
Kemudian kita klik Xampp dan Start Mysql dan Apache. Hal ini bertujuan untuk membuat database untuk aplikasi proyek dan sebagai pemanggilan saat kita RUN file .php.

4.1.5 MEMBUAT DATABASE



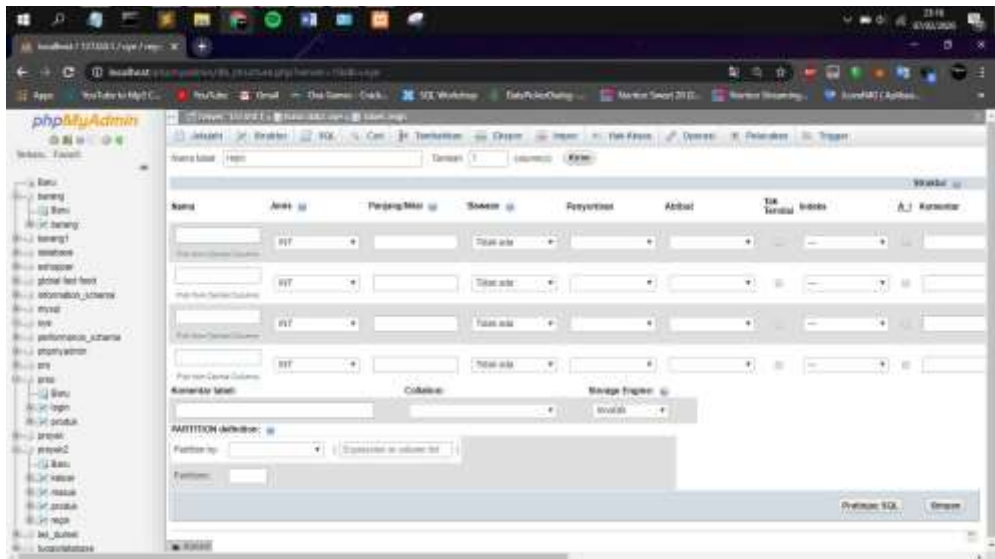
Kemudian klik ‘Admin’ MySQL pada Xampp. Kemudian Setelah masuk ke dalam PHP MY ADMIN ,klik baru dan buat nama database.

4.1.6 MEMBUAT TABEL REGISTRASI



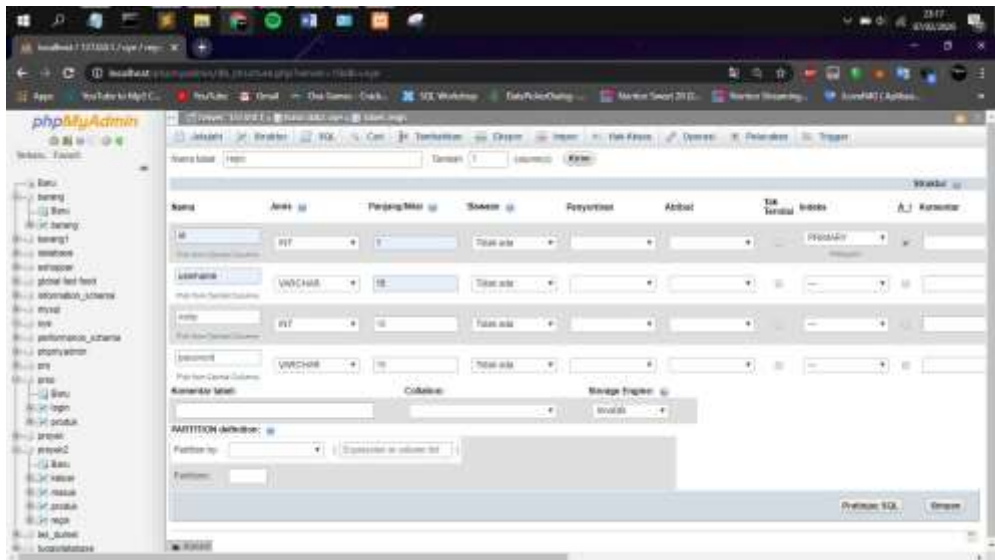
Setelah kita membuat database. Kita akan membuat isi dari database yang tadi kita buat. Table yang kita isi atau buat sesuai dengan apa yang kita butuhkan.

4.1.7 MENGISI TABEL REGISTRASI



Kemudian isi table registrasi sesuai dengan kebutuhan. Dan sesuaikan nama dan jenis pada tabel. Jangan lupa isi panjang nilai untuk membatasi saat kita input data dan jangan lupa memberi primary key pada id registrasi.

4.1.8 CONTOH ISI TABEL REGISTRASI



Kemudian isi seperti berikut, sesuaikan dengan kebutuhan aplikasi yang akan dibuat. Hal ini bertujuan saat kita memasukkan data maka akan sesuai dengan isi database. Setelah selesai menginputkan data sesuai dengan kebutuhan kemudian kita simpan.

[illegible]

4.1.10 TAMBAH TABEL



Buat tabel

Nama:

Jumlah kolom:

Berikut cara menambahkan table baru setelah kita selesai membuat tabel registrasi. Kemudian kita masukkan nama tabel.

4.1.11 TAMBAH KOLOM



A screenshot of a web form. On the left, the text "Jumlah kolom:" is displayed in a dark, sans-serif font. To the right of this text is a rectangular text input field with a thin border. Inside the input field, the number "4" is entered. The background of the form is a light gray, and there is a horizontal line at the bottom of the input area.

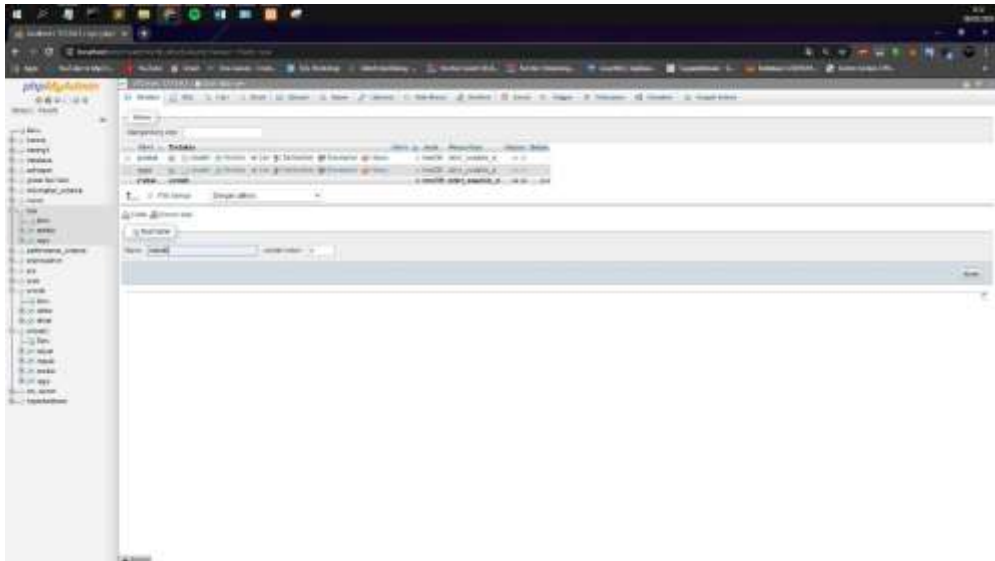
Setelah kita membuat nama tabel kemudian kita membuat kolom. Kolom ini harus sesuai dengan isi tabel . kolom ini bisa di tambahkan sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

4.1.12 CONTOH ISI TABEL PRODUK

The screenshot displays a web application interface with a sidebar on the left containing a file explorer. The main area shows a table with the following columns: Nama, Merk, Kategori, Brand, Tipe, Status, Tipe Produk, A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, AA, AB, AC, AD, AE, AF, AG, AH, AI, AJ, AK, AL, AM, AN, AO, AP, AQ, AR, AS, AT, AU, AV, AW, AX, AY, AZ, BA, BB, BC, BD, BE, BF, BG, BH, BI, BJ, BK, BL, BM, BN, BO, BP, BQ, BR, BS, BT, BU, BV, BW, BX, BY, BZ, CA, CB, CC, CD, CE, CF, CG, CH, CI, CJ, CK, CL, CM, CN, CO, CP, CQ, CR, CS, CT, CU, CV, CW, CX, CY, CZ, DA, DB, DC, DD, DE, DF, DG, DH, DI, DJ, DK, DL, DM, DN, DO, DP, DQ, DR, DS, DT, DU, DV, DW, DX, DY, DZ, EA, EB, EC, ED, EE, EF, EG, EH, EI, EJ, EK, EL, EM, EN, EO, EP, EQ, ER, ES, ET, EU, EV, EW, EX, EY, EZ, FA, FB, FC, FD, FE, FF, FG, FH, FI, FJ, FK, FL, FM, FN, FO, FP, FQ, FR, FS, FT, FU, FV, FW, FX, FY, FZ, GA, GB, GC, GD, GE, GF, GG, GH, GI, GJ, GK, GL, GM, GN, GO, GP, GQ, GR, GS, GT, GU, GV, GW, GX, GY, GZ, HA, HB, HC, HD, HE, HF, HG, HH, HI, HJ, HK, HL, HM, HN, HO, HP, HQ, HR, HS, HT, HU, HV, HW, HX, HY, HZ, IA, IB, IC, ID, IE, IF, IG, IH, II, IJ, IK, IL, IM, IN, IO, IP, IQ, IR, IS, IT, IU, IV, IW, IX, IY, IZ, JA, JB, JC, JD, JE, JF, JG, JH, JI, JJ, JK, JL, JM, JN, JO, JP, JQ, JR, JS, JT, JU, JV, JW, JX, JY, JZ, KA, KB, KC, KD, KE, KF, KG, KH, KI, KJ, KK, KL, KM, KN, KO, KP, KQ, KR, KS, KT, KU, KV, KW, KX, KY, KZ, LA, LB, LC, LD, LE, LF, LG, LH, LI, LJ, LK, LL, LM, LN, LO, LP, LQ, LR, LS, LT, LU, LV, LW, LX, LY, LZ, MA, MB, MC, MD, ME, MF, MG, MH, MI, MJ, MK, ML, MM, MN, MO, MP, MQ, MR, MS, MT, MU, MV, MW, MX, MY, MZ, NA, NB, NC, ND, NE, NF, NG, NH, NI, NJ, NK, NL, NM, NN, NO, NP, NQ, NR, NS, NT, NU, NV, NW, NX, NY, NZ, OA, OB, OC, OD, OE, OF, OG, OH, OI, OJ, OK, OL, OM, ON, OO, OP, OQ, OR, OS, OT, OU, OV, OW, OX, OY, OZ, PA, PB, PC, PD, PE, PF, PG, PH, PI, PJ, PK, PL, PM, PN, PO, PP, PQ, PR, PS, PT, PU, PV, PW, PX, PY, PZ, QA, QB, QC, QD, QE, QF, QG, QH, QI, QJ, QK, QL, QM, QN, QO, QP, QQ, QR, QS, QT, QU, QV, QW, QX, QY, QZ, RA, RB, RC, RD, RE, RF, RG, RH, RI, RJ, RK, RL, RM, RN, RO, RP, RQ, RR, RS, RT, RU, RV, RW, RX, RY, RZ, SA, SB, SC, SD, SE, SF, SG, SH, SI, SJ, SK, SL, SM, SN, SO, SP, SQ, SR, SS, ST, SU, SV, SW, SX, SY, SZ, TA, TB, TC, TD, TE, TF, TG, TH, TI, TJ, TK, TL, TM, TN, TO, TP, TQ, TR, TS, TT, TU, TV, TW, TX, TY, TZ, UA, UB, UC, UD, UE, UF, UG, UH, UI, UJ, UK, UL, UM, UN, UO, UP, UQ, UR, US, UT, UY, UZ, VA, VB, VC, VD, VE, VF, VG, VH, VI, VJ, VK, VL, VM, VN, VO, VP, VQ, VR, VS, VT, VU, VV, VW, VX, VY, VZ, WA, WB, WC, WD, WE, WF, WG, WH, WI, WJ, WK, WL, WM, WN, WO, WP, WQ, WR, WS, WT, WU, WV, WW, WX, WY, WZ, XA, XB, XC, XD, XE, XF, XG, XH, XI, XJ, XK, XL, XM, XN, XO, XP, XQ, XR, XS, XT, XU, XV, XW, XX, XY, XZ, YA, YB, YC, YD, YE, YF, YG, YH, YI, YJ, YK, YL, YM, YN, YO, YP, YQ, YR, YS, YT, YU, YV, YW, YX, YY, YZ, ZA, ZB, ZC, ZD, ZE, ZF, ZG, ZH, ZI, ZJ, ZK, ZL, ZM, ZN, ZO, ZP, ZQ, ZR, ZS, ZT, ZU, ZV, ZW, ZX, ZY, ZZ.

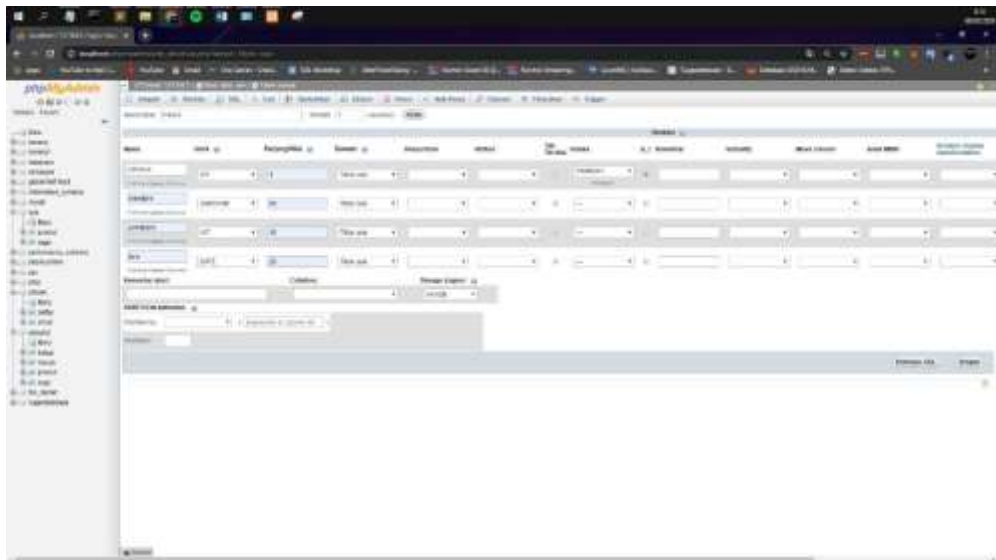
Sesuaikan dengan kebutuhan aplikasi yang akan dibuat. Hal ini bertujuan saat kita memasukkan data maka akan sesuai dengan isi database. Setelah selesai menginputkan data sesuai dengan kebutuhan kemudian kita simpan.

4.1.13 MEMBUAT TABEL MASUK



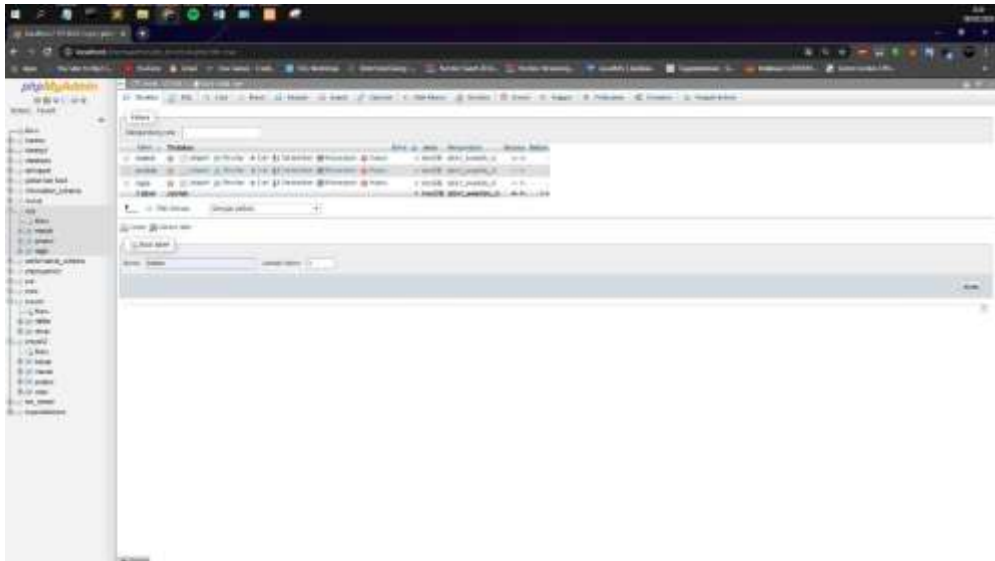
Setelah kita selesai membuat table produk kemudian kita membuat table masuk. Caranya dengan klik nama database yang kita buat tadi dan tambah table atau buat table. Tabel masuk ini bertujuan untuk melihat history atau inputan barang masuk.

4.1.14 CONTOH TABEL MASUK



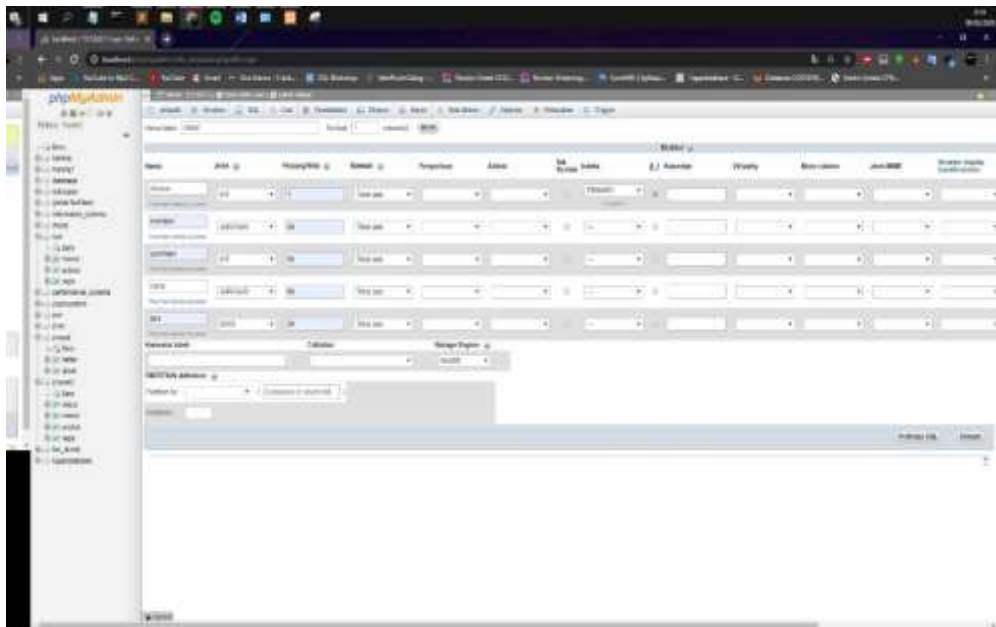
Tabel masuk ini bertujuan untuk melihat barang apa saja yang akan masuk ke dalam aplikasi ini. Dengan adanya tabel ini kita bisa melihat barang apa saja yang masuk.

4.1.15 MEMBUAT TABEL KELUAR



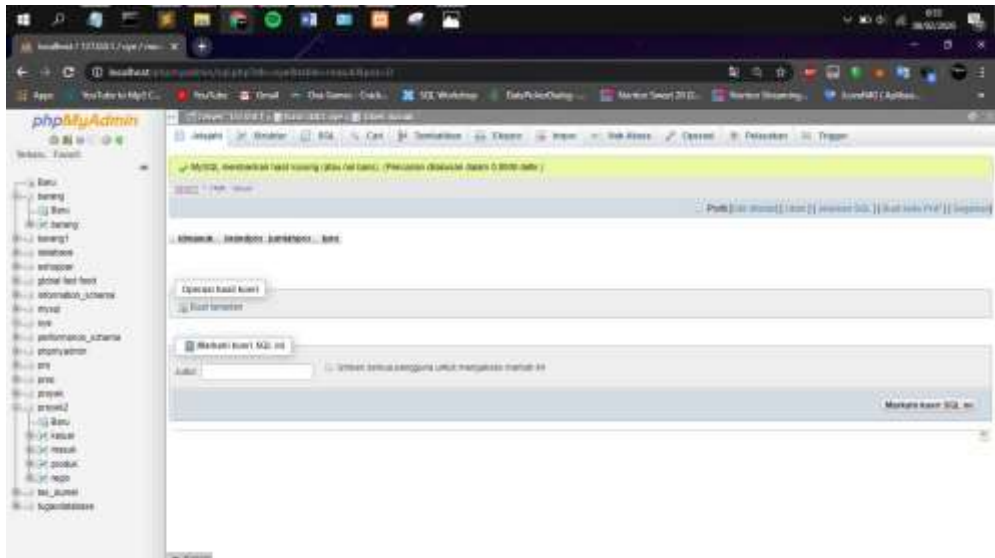
Setelah kita selesai membuat table masuk kemudian kita membuat table keluar. Caranya dengan klik nama database yang kita buat tadi dan tambah table atau buat table. Tabel masuk ini bertujuan untuk melihat history atau inputan barang keluar.

4.1.16 CONTOH TABEL KELUAR



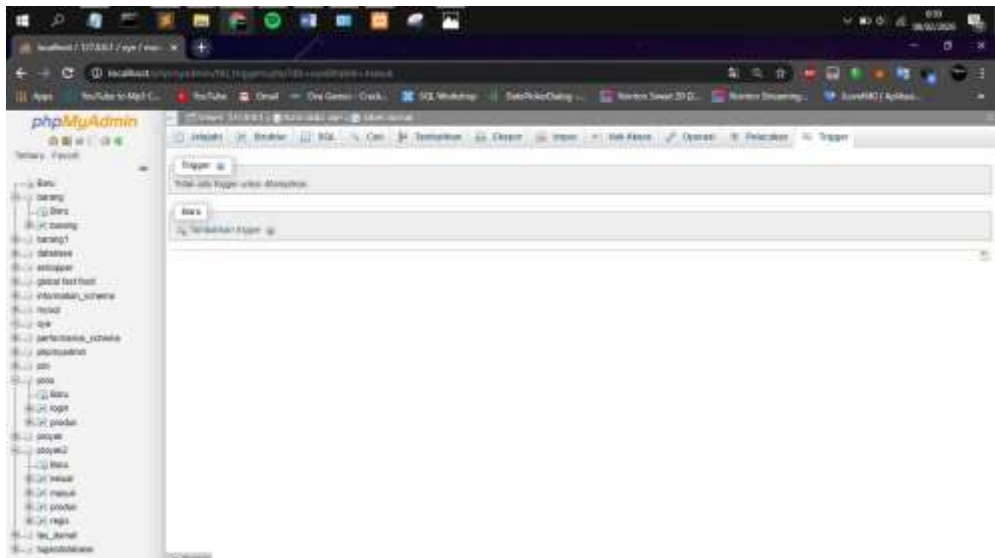
Tabel keluar ini bertujuan untuk melihat barang apa saja yang akan keluar ke dalam aplikasi ini. Dengan adanya tabel ini kita bisa melihat barang apa saja yang keluar beserta history siapa yang membelinya.

4.1.17 MEMBUAT TRIGGER MASUK



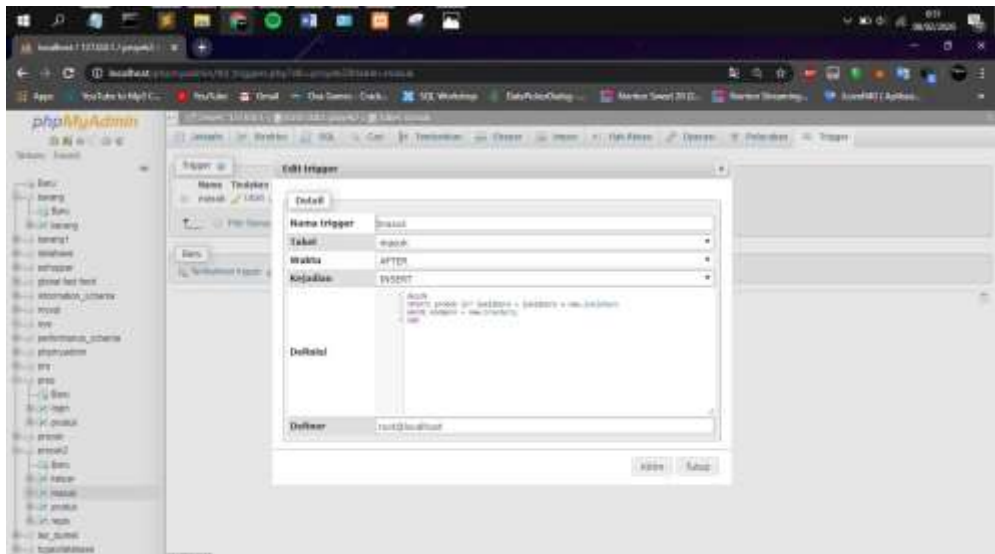
Pertama kita klik trigger yang ada di pojok kanan atas. Hal ini di gunakan untuk mentrigger atau kode prosedural yang secara otomatis dijalankan untuk menanggapi perubahan tertentu pada table tertentu atau tampilan dalam database.

4.1.18 MEMBUAT TRIGGER MASUK



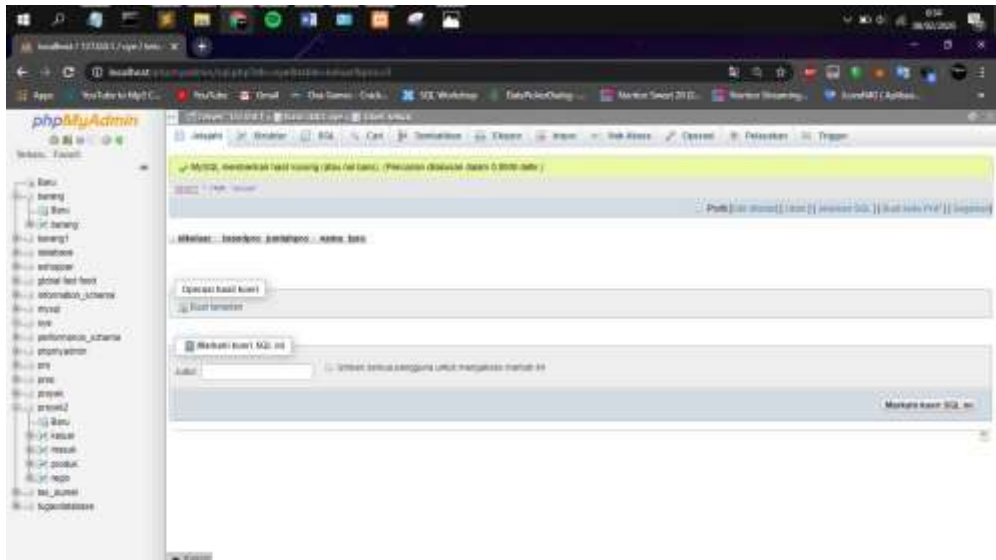
Setelah kita klik trigger. Maka kita akan langsung masuk ke dalam tampilan ini kemudian klik tambah trigger.

4.1.19 MEMBUAT TRIGGER MASUK



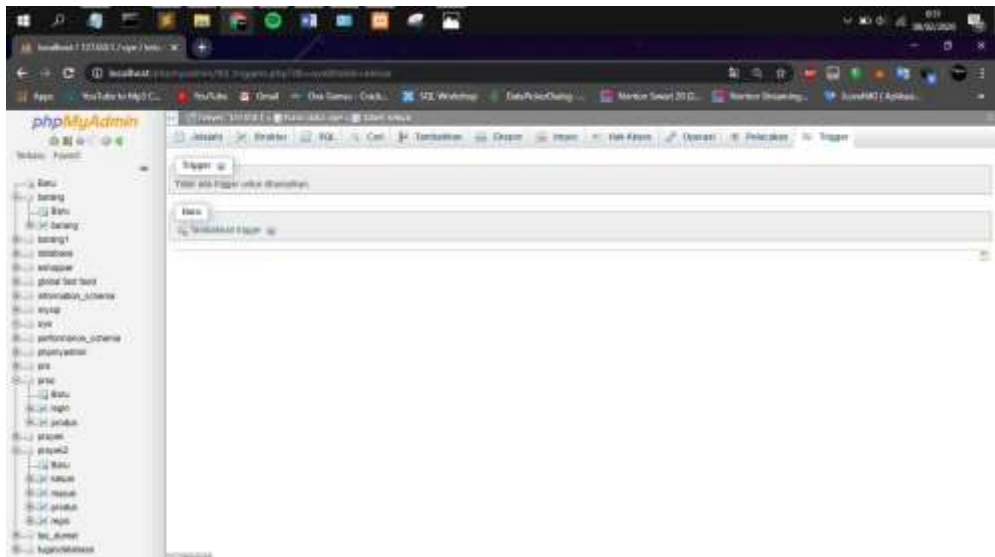
Kemudian setelah kita klik tambah trigger . Masukkan script atau kode di atas. Hal ini bertujuan agar trigger dapat menambah jumlah produk tanpa harus kita mengedit jumlahnya secara manual.

4.1.20 MEMBUAT TRIGGER KELUAR



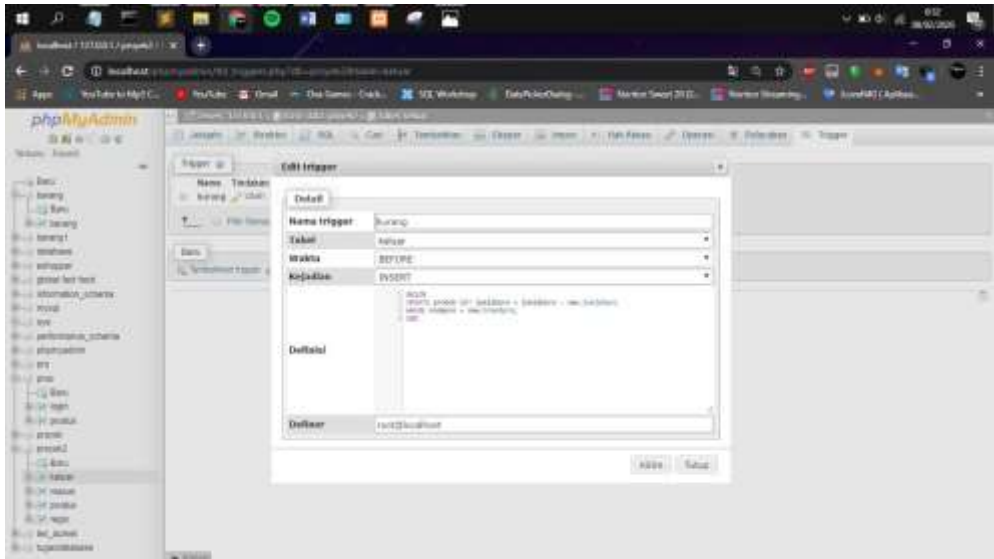
Pertama kita klik trigger yang ada di pojok kanan atas. Hal ini di gunakan untuk mentrigger atau kode prosedural yang secara otomatis dijalankan untuk menanggapi perubahan tertentu pada table tertentu atau tampilan dalam database.

4.1.21 MEMBUAT TRIGGER KELUAR



Setelah kita klik trigger. Maka kita akan langsung masuk ke dalam tampilan ini kemudian klik tambah trigger.

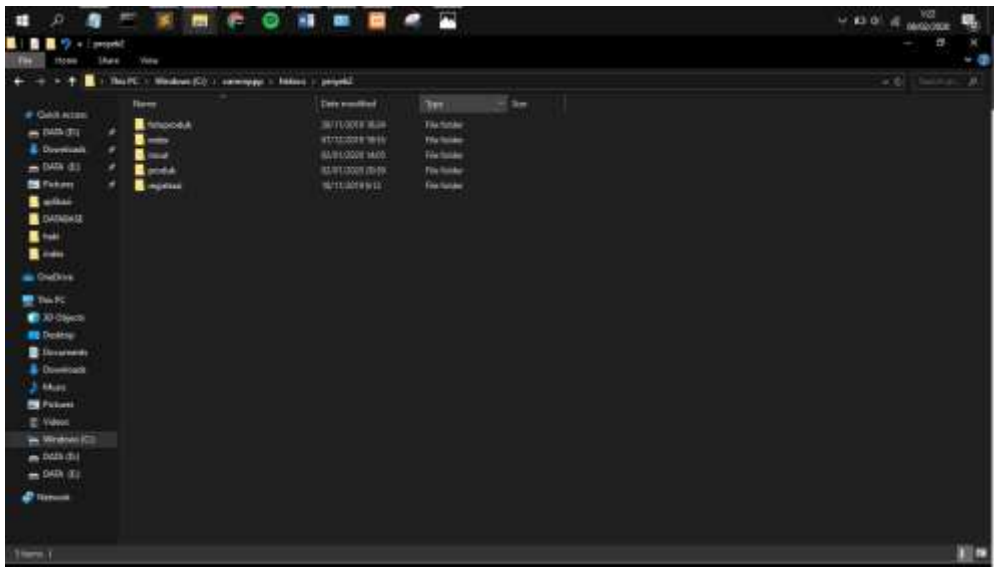
4.1.22 MEMBUAT TRIGGER KELUAR



Kemudian setelah kita klik tambah trigger . Masukkan script atau kode di atas. Hal ini bertujuan agar trigger dapat mengurangi jumlah produk tanpa harus kita mengedit jumlahnya secara manual.

4.2 MEMBUAT APLIKASI

4.2.1 MEMBUAT FOLDER



Pertama kita harus membuat folder seperti di atas. Tujuannya adalah agar file aplikasi kita bisa tersusun dengan rapi dan jika terjadi eror bisa cepat di atasi.

4.2.2 MEMBUAT KONEKSI LOGIN UNTUK USER

```
?php

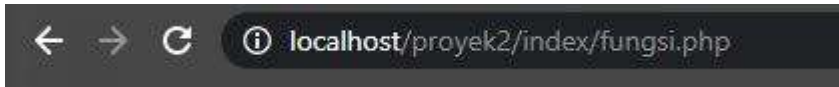
$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");

function query($query){
    global $conn;
    $data = mysqli_query($conn,$query);
    $rows=[];
    while( $row = mysqli_fetch_assoc($data)){
        $rows[]=$row;
    }
    return $rows;
}

function reg($data){
    global $conn;
    $username = $data["username"];
    $email = $data["email"];
    $password = $data["password"];
    $nohp = $data["nohp"];
    $query = "INSERT INTO regis VALUES ('','$username','$email','$password','$nohp')";
    mysqli_query($conn, $query);
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
?>
```

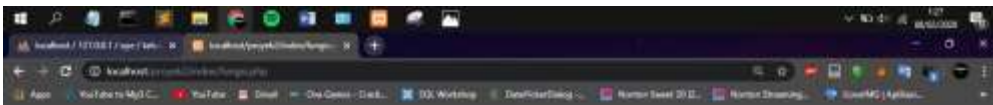
Berikut adalah contoh koneksi dengan nama Fungsi.php . Koneksi bertujuan untuk menjembatani antar inputan dan database. Jika tidak ada koneksi maka inputan yang kita inputkan akan gagal atau tidak berhasil di simpan. Isi script koneksi atau fungsi harus sama dengan isi tabel dan isi atributnya. Jika tidak sama maka akan eror atau saat kita input sesuatu tidak akan masuk atau tidak sesuai . Hal ini di tandai dengan harus sesuai urutan antara koneksi di .php dan database yang tadi kita buat.

4.2.3 CEK KONEKSI LOGIN



Kemudian ketik di browser dengan nama berikut. Hal ini bertujuan untuk melihat fungsi atau koneksi yang baru saja kita buat. Localhost adalah server local dari Xampp, proyek2 adalah nama file di htdocs, index adalah sub file dari proyek2 dan fungsi.php adalah file koneksi yang kita buat baru saja.

4.2.4 LIHAT KONEKSI LOGIN



Jika kita selesai mengetikkan perintah di atas di dalam browser dan muncul blank putih seperti diatas tandanya koneksi kita berjalan dengan lancar tanpa adanya eror.

4.2.5 MEMBUAT INPUT REGISTRASI UNTUK USER

```
<?php
    require 'fungsi.php';
    $conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");
    if(isset($_POST["OK"])){
        if(reg($_POST)>0){
            echo "
                <script>
                    alert('Data Tersimpan !');
                    document.location.href='index.php';
                </script>
            ";
        }else{
            echo "
                <script>
                    alert('Pesanan Gagal !');
                </script>
            ";
        }
    }
}
$proyek2 = query("SELECT * FROM regis"); ?>
```

Pertama kita membuat file dengan nama regis atau registrasi kemudian kita masukkan extend atau require untuk koneksi. Pastikan nama tabel database dan nama database sesuai. Jika tidak sesuai maka inputan tidak berhasil. kemudian ketikkan perintah oleh if else yang bertujuan untuk jika kita menginputkan sesuatu ke dalam database masuk apa tidaknya. Jika masuk atau berhasil maka akan lanjut ke file selanjutnya, sedangkan jika tidak maka akan looping di file tersebut dan tidak berpindah di ikuti dengan alert atau peringatan dan peringatan akan memberikan informasi jika kita berhasil registrasi atau tidak. Fungsi file registrasi atau regist ini adalah untuk user dapat masuk ke dalam aplikasi. Jika user tidak membuat akun maka tidak dapat masuk ke dalam aplikasi.

4.2.6 MEMBUAT INPUT REGISTRASI UNTUK USER

```
<div>Registrasi Reseller</div>
<div>
  <form action="" method="post" name="form_input">
    <script language="javascript">
    </script>
    <table>
      <tr>
        <td>
          <div>Username</div>
          <td><input type="text" name="username" id="username" required="" size="20"></td>
        </tr>
        <tr>
        <td>Email</td>
          <td><input type="email" name="email" id="email" required="" placeholder="TIDAK BOLEH KOSONG !" size="20"></td>
        </tr>
        <tr>
        <td>No Handphone</td>
          <td><input type="text" name="nomp" id="nomp" required="" placeholder="TIDAK BOLEH KOSONG !" size="20"></td>
        </tr>
        <tr>
        <td>Password</td>
          <td><input type="password" name="password" required="" id="password" size="20"></td>
        </tr>
        <tr>
        <td></td>
        <td></td>
        <td>
          <button type="submit" name="OK">Simpan</button>
          <button type="reset" name="Cancel" value="Cancel">
          <button><a href="index.php">Kembali</a></button></td>
        </tr>
      </tr>
    </table>
  </div>
```

Registrasi Reseller

Username	:	<input type="text" value="bahar"/>
Email	:	<input type="text" value="TIDAK BOLEH KOSONG !"/>
No Handphone	:	<input type="text" value="TIDAK BOLEH KOSONG !"/>
Password	:	<input type="password" value="..."/>
		<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Cancel"/> Kembali

Selanjutnya tulis script di atas yang bertujuan untuk membuat sebuah inputan registrasi. Inputan ini harus sesuai dengan apa yang ada di koneksi dan apa yang ada di dalam database. Jika tidak sama maka fungsi tersebut akan mengalami kekuarangan ataupun malfungsi. Jangan lupa untuk membuat tombol Simpan dan Cancel dan kembali. Hal ini bertujuan saat kita selesai input data maka data itu bisa di simpan dan bisa di hapus dan user bisa kembali ke halaman utama.

4.2.7 MEMBUAT CEK LOGIN

```
1<?php
2//mengaktifkan session php
3session_start();
4
5// menghubungkan dengan koneksi
6include "fungsi.php";
7
8// menangkap data yang dikirim dari form
9$username = $_POST['username'];
10$password = $_POST['password'];
11
12//menyeleksi data adein dengan username dan password yang sesuai
13$data = mysqli_query($conn,"SELECT * FROM regis WHERE username='$username' AND password='$password'");
14
15//menghitung jumlah data yang ditemukan
16$cek=mysqli_num_rows($data);
17
18if ($cek > 0) {
19    $_SESSION['username'] = $username;
20    $_SESSION['status'] = "login";
21    echo "
22        <script>
23            alert('Login Berhasil !');
24            document.location.href='../produk/index.php';
25        </script>
26    ";
27}
28else {
29    echo "
30        <script>
31            alert('Login Gagal !');
32            document.location.href='index.php';
33        </script>
34    ";
35}
```

Cek login ini berfungsi jika sat kita masuk ke dalam aplikasi maka kita akan di minta untuk vefikasi username dan registrasi. Hal ini bertujuan untuk mengamankan data user. Cek login dapat berfungsi jika kita membuat file registrasi dan jika ada database. Kenapa cek login ini berfungsi jika ada file registrasi dan database ? karena cek login ini akan memverifikasi username dan password dari inputan registrasi. Jika username dan password cocok maka user dapat masuk ke dalam aplikasi.

4.2.8 MEMBUAT LOGIN

```
<head>
  <center>
    <title> Login Reseller</title>
  </center>
</head>
<body>
  <div class="w3-login-form">
    <form action="cek_login.php" method="POST">
      <div class="w3-form-group">
        <label>Username:</label>
        <div class="group">
          <i class="fas fa-user"></i>
          <input type="text" name="username" placeholder="username" required="" />
        </div>
      </div>
      <div class="w3-form-group">
        <label>Password:</label>
        <div class="group">
          <i class="fas fa-unlock"></i>
          <input type="password" name="password" placeholder="Password" required="" />
        </div>
      </div>
      <button type="submit">Login</button>
    </form>
    <p class="w3-register-p">Belum Punya Akun ?<button><a href="all.php" class="register"> Registrasi</a></button></p>
  </div>
```

Login Reseller

Username:

Password:

Login

Belum Punya Akun ? [Registrasi](#)

Berikut ini adalah script untuk tampilan depan atau yang biasa kita sebut login. Tampilan ini digunakan saat kita akan masuk ke dalam aplikasi. Tampilan login ini berelasi dengan cek login dan registrasi. Hal ini bisa terjadi karena login membutuhkan username dan password yang kita inputkan saat registrasi.

4.2.9 MEMBUAT KONEKSI PRODUK

```
#!/php

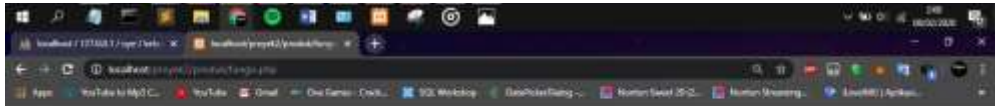
$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");

function query($query){
    global $conn;
    $data = mysqli_query($conn,$query);
    $rows=[];
    while( $row = mysqli_fetch_assoc($data)){
        $rows[]=$row;
    }
    return $rows;
}

function tambah($data){
    global $conn;
    $kodepro = $data['kodepro'];
    $brandpro = $data['brandpro'];
    $jenispro = $data['jenispro'];
    $ukuranpro = $data['ukuranpro'];
    $warnapro = $data['warnapro'];
    $hargaapro = $data['hargaapro'];
    $jumlahpro = htmlspecialchars($data['jumlahpro']);
    $tpr = date("Y-m-d");
    $fotoapro = $data['fotoapro'];
    $query = "INSERT INTO produk VALUES ('$kodepro','$brandpro','$jenispro','$ukuranpro','$warnapro','$hargaapro','$jumlahpro','$tpr','$fotoapro')";
    mysqli_query($conn, $query);
    return mysqli_affected_rows($conn);
}
```

Berikut adalah contoh koneksi dengan nama Fungsi.php . Koneksi bertujuan untuk menjembatani antar inputan dan database. Jika tidak ada koneksi maka inputan yang kita inputkan akan gagal atau tidak berhasil di simpan. Isi script koneksi atau fungsi harus sama dengan isi tabel dan isi atributnya. Jika tidak sama maka akan eror atau saat kita input sesuatu tidak akan masuk atau tidak sesuai . Hal ini di tandai dengan harus sesuai urutan antara koneksi di .php dan database yang tadi kita buat.

4.2.10 CEK KONEKSI PRODUK



Kemudian ketikkan perintah yang sama seperti di cek koneksi login di atas. Dan Jika kita selesai mengetikkan perintah di atas di dalam browser dan muncul blank putih seperti diatas tandanya koneksi kita berjalan dengan lancar tanpa adanya eror.

4.2.11 MEMBUAT INPUT PRODUK

```
<?php
require 'fungsi.php';
$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");
if(isset($_POST["OK"])){
if(tambah($_POST)>0){
    echo "
        <script>
            alert('Data Tersimpan !');
            document.location.href='index.php';
        </script>
    ";
}
}else{
    echo "
        <script>
            alert('Kode Produk Sudah Ada !');
        </script>
    ";
}
}
$proyek2 = query("SELECT * FROM produk"); ?>
```

Kemudian kita membuat file dengan nama produk kemudian kita masukkan extend atau require untuk koneksi. Pastikan nama tabel database dan nama database sesuai. Jika tidak sesuai maka inputan tidak berhasil. kemudian ketikkan perintah oleh if else yang bertujuan untuk jika kita menginputkan sesuatu ke dalam database masuk apa tidaknya. Jika masuk atau berhasil maka akan lanjut ke file selanjutnya, sedangkan jika tidak maka akan looping di file tersebut dan tidak berpindah di ikuti dengan alert atau peringatan dan peringatan akan memberikan informasi jika kita berhasil registrasi atau tidak. File ini berfungsi untuk menginputkan Produk yang akan di masukkan oleh user.

4.2.12 MEMBUAT INPUT PRODUK

```
<!-- JARUM DATA PRODUK -->
<div>
  <form action="" method="post" name="form_input" enctype="multipart/form-data">
    <script language="javascript">
    </script>
    <table>
    <title>WEB RESELLER AJA MOI !</title>
    <tr>
      <td>Foto Produk</td>
      <td><input type="file" name="fotopro" id="fotopro" required="" size="12"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Kode Produk</td>
      <td><input type="text" name="kodepro" id="kodepro" required="" placeholder="TIDAK BOLEH KOSONG !" size="20"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Brand Produk</td>
      <td><input type="text" name="brandpro" id="brandpro" required="" placeholder="TIDAK BOLEH KOSONG !" size="20"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Jenis Produk</td>
      <td>
        <select name="jenispro" id="jenispro">
          <option value="hoodie">Hoodie</option>
          <option value="T-Shirt">T-Shirt</option>
          <option value="Kemeja">Kemeja</option>
          <option value="Celana">Celana</option>
        </select>
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Ukuran Produk</td>
      <td>
        <select name="ukuranpro" id="ukuranpro">
          <option value="S">S</option>
          <option value="M">M</option>
          <option value="L">L</option>
          <option value="XL">XL</option>
        </select>
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Warna Produk</td>
      <td><input type="text" name="warnapro" id="warnapro" required="" placeholder="TIDAK BOLEH KOSONG !" size="20"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Harga Produk</td>
      <td><input type="text" name="harga" id="harga" required="" placeholder="TIDAK BOLEH KOSONG !" size="20"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Jumlah Produk</td>
      <td><input type="text" name="jumlah" id="jumlah" required="" placeholder="TIDAK BOLEH KOSONG !" size="20"></td>
    </tr>
    <tr>
      <td colspan="2">
        <input type="button" value="Simpan" />
        <input type="button" value="Cancel" />
        <input type="button" value="Kembali" />
      </td>
    </tr>
  </table>
</div>
```

INPUT DATA PRODUK

Foto Produk	: <input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Kode Produk	: <input type="text" value="TIDAK BOLEH KOSONG !"/>
Brand Produk	: <input type="text" value="TIDAK BOLEH KOSONG !"/>
Jenis Produk	: <input type="text" value="Hoodie"/>
Ukuran Produk	: <input type="text" value="S"/>
Warna Produk	: <input type="text" value="TIDAK BOLEH KOSONG !"/>
Harga Produk	: <input type="text"/>
Jumlah Produk	: <input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Cancel"/> <input type="button" value="Kembali"/>	

Selanjutnya tulis script di atas yang bertujuan untuk membuat sebuah inputan untuk produk . Inputan ini harus sesuai dengan apa yang ada di koneksi dan apa yang ada di dalam database. Jika tidak sama maka fungsi tersebut akan

mengalami kekuarangan ataupun malfungsi. Jangan lupa untuk membuat tombol Simpan dan Cancel. Hal ini bertujuan saat kita selesai input data maka data itu bisa di simpan dan bisa di hapus oleh user.

4.2.13 MEMBUAT INPUT EDIT

```
include 'fungsi.php';
$kodepro = $_GET['kodepro'];
$data = mysql_query($conn,"select * from produk where kodepro = '$kodepro'");
while($d = mysql_fetch_assoc($data)){
    ?>
    <form method="post" action="update.php" enctype="multipart/form-data">
    <table>
        <tr>
            <td>Foto Produk</td>
            <td>: <input type="file" name="fotopro" value=""></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>Kode Produk</td>
            <td>: <input type="text" readonly="" name="kodepro" value=""></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>Brand Produk</td>
            <td>: <input type="text" name="brandpro" required="" value=""></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>Jenis Produk</td>
            <td>: <select name="jenispro" value=""></td>
            <td><option value="Hoodie">Hoodie</option>
            <td><option value="T-Shirt">T-Shirt</option>
            <td><option value="Kemeja">Kemeja</option>
            <td><option value="Celana">Celana</option>
        </td>
        </tr>
    </table>
    <div>
        <input type="button" value="Simpan" />
        <input type="button" value="Cancel" />
    </div>
    </form>
    ?>
}
```

Edit Produk

Foto Produk :	<input type="button" value="Choose File"/> No file chosen
Kode Produk :	<input type="text" value="AP01"/>
Brand Produk :	<input type="text" value="AAPE"/>
Jenis Produk :	<input type="text" value="Hoodie"/>
Ukuran Produk :	<input type="text" value="S"/>
Warna Produk :	<input type="text" value="Merah"/>
Harga Produk :	<input type="text" value="120.000"/>
Jumlah Produk :	<input type="text" value="100"/>
	<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="KEMBALI"/>

Pada tampilan ini adalah fitur dari aplikasi ini . Fitur ini memungkinkan user untuk mengedit inputan produk yang sudah di inputkan dan yang tersimpan di database produk. Fitur ini memungkinkan user dapat mengedit semua field atau tabel yang ada dalam tampilan produk.

4.2.14 MEMBUAT KONEKSI UPDATE

```
<?php
// koneksi database
include 'fungsi.php';

// menangkap data yang di kirim dari form
$kodepro = $_POST['kodepro'];
$brandpro = $_POST['brandpro'];
$jenispro = $_POST['jenispro'];
$ukuranpro = $_POST['ukuranpro'];
$warnapro = $_POST['warnapro'];
$hargapro = $_POST['hargapro'];
$jumlahpro = $_POST['jumlahpro'];
$tpro = date("Y-m-d");
$fotopro = $_POST['fotopro'];
// update data ke database
mysql_query($conn,"update produk set brandpro='$brandpro', jenispro='$jenispro', ukuranpro='$ukuranpro', warnapro='$warnapro', hargapro='$hargapro', jumlahpro='$jumlahpro', tpro='$tpro', fotopro='$fotopro' where kodepro='$kodepro'");

// mengalihkan halaman kembali ke index.php
header("location:index.php");

?>
```



Berikut ini adalah tampilan koneksi upadate atau di sebut edit. Koneksi ini yang memungkinkan user bisa mengedit semua inputan yang berhasil di inputkan pada database produk sebelumnya. Jika tidak ada koneksi ini maka fitur edit ini tidak akan berjalan.

4.2.15 MEMBUAT FITUR DELETE

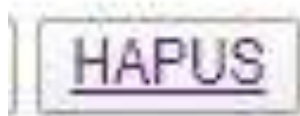
```
k?php
// koneksi database
include 'fungsi.php';

// menangkap data id yang di kirim dari url
$kodepro= $_GET['kodepro'];

// menghapus data dari database
mysqli_query($conn,"delete from produk where kodepro='$kodepro'");

// mengalihkan halaman kembali ke index.php
header("location:index.php");

?>
```



Sesuai dengan namanya yaitu delete atau biasa di sebut hapus. Pada fitur ini memungkinkan user untuk menghapus field atau atribut di dalam tabel produk. Dengan adanya ini user dapat menghapus data data yang sudah tidak bisa di pakai lagi.

4.2.16 MEMBUAT LINK FITUR UNTUK PRODUK

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <center>
    <h2>Tambah Produk</h2>
    <button><a href="all.php"> + Tambah Produk</a></button><br><p>
    <button><a href="../inout/masuk.php"> + Tambah Barang</a></button>
    <button><a href="../inout/keluar.php"> - Pemesanan Barang</a></button>
    <button><a href="../inout/daftarmasuk.php"> + History Barang Masuk</a></button>
    <button><a href="../inout/daftarkeluar.php"> - History Barang keluar</a></button><p>
    <button><a href="index.php"> Semua Produk</a></button><br><p>
```



Berikut adalah link yang terdapat di tabel produk. Link tersebut berguna untuk memudahkan user untuk menggunakan fitur lain yang di antara adalah tambah barang, pemesanan barang, history barang masuk, history barang keluar dan semua produk untuk di tampilkan.

4.2.17 MEMBUAT FITUR PENCARIAN

```
<form action="index.php" method="get">
  <label>Cari :</label>
  <input type="text" name="cari" placeholder="Cari Brand Produk" required="">
  <input type="submit" value="Cari">
</form>

<?php
if(isset($_GET['cari'])){
    $cari = $_GET['cari'];
    echo "<b>Hasil pencarian : ".$cari."</b>";
}
?>

<?php
include 'fungsi.php';
if(isset($_GET['cari'])){
    $cari = $_GET['cari'];
    $data = mysqli_query($conn,"select * from produk where brandpro LIKE '%".$cari."%'");
}else{
    $data = mysqli_query($conn,"select * from produk");
}
$no = 1;
while($d = mysqli_fetch_array($data)){
    ?>
```



Cari : Cari Brand Produk Cari

Berikut adalah script fitur pencarian. Fitur ini bertujuan untuk mempercepat user untuk mencari nama brand produk. Dengan adanya fitur ini diharapkan user lebih mudah mencari nama produk atau brand produk pada tabel utama atau tabel produk.

4.2.18 MEMBUAT TABEL PRODUK

```

<table border="1">
<tr>
<th>No</th>
<th>Foto Produk</th>
<th>Kode Produk</th>
<th>Brand Produk</th>
<th>Jenis Produk</th>
<th>Ukuran Produk</th>
<th>Warna Produk</th>
<th>Harga Produk</th>
<th>Jumlah Produk</th>
<th>Tanggal Upload Produk</th>
<th>Ops</th>
</tr>

<tr>
<td>
<?php echo $no++; ?></td>
<td>" height="100px" width="100px"></td>
<td><?php echo $d['kodepro']; ?></td>
<td><?php echo $d['brandpro']; ?></td>
<td><?php echo $d['jenispro']; ?></td>
<td><?php echo $d['ukuranpro']; ?></td>
<td><?php echo $d['warnapro']; ?></td>
<td><?php echo $d['hargapro']; ?></td>
<td><?php echo $d['jumlahpro']; ?></td>
<td><?php echo $d['tpro']; ?></td>
<td>
<button><a href="edit.php/kodepro=<?php echo $d['kodepro']; ?>">EDIT</a></button>
<button><a href="hapus.php/kodepro=<?php echo $d['kodepro']; ?>">HAPUS</a></button>
</td>
</tr>

```

Tambah Produk

[+ Tambah Produk](#)
[-> Statistik Barang](#) | [-> Manajemen Barang](#) | [+> Admin](#) | [Barang Masuk](#) | [-> Admin](#) | [Barang Keluar](#)
[Barang Produk](#)
 Cari :

No	Foto Produk	Kode Produk	Brand Produk	Jenis Produk	Ukuran Produk	Warna Produk	Harga Produk	Jumlah Produk	Tanggal Upload Produk	Ops
1		AP01	AAPE	Bunga	5	Biru	120.000	100	2023-05-24	EDIT HAPUS
2		BT01	AAPE	Bunga	5	Biru	90.000	400	2023-05-18	EDIT HAPUS

Berikut ini adalah tabel produk. Tabel ini di dapat saat user menginputkan data data saat pada tampilan input produk. Tabel ini di dapat dari database produk. Tampilan ini kita bisa mensortir apa saja yang akan di tampilkan dan apa saja yang tidak di tampilkan. Pada tampilan ini terdapat fitur hapus dan edit. Pada tabel ini terdapat Fitur hapus produk ataupun mengedit produk yang berguna jika user ingin mengubah atau menghapus produk.

4.2.19 MEMBUAT KONEKSI MASUK DAN KELUAR

```
<?php

$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");

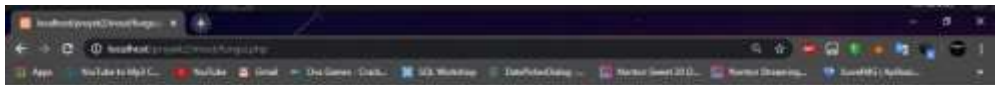
function query($query){
    global $conn;
    $result = mysqli_query($conn,$query);
    $rows=[];
    while( $row = mysqli_fetch_assoc($result)){
        $rows[]=$row;
    }
    return $rows;
}

function tambah($data){
    global $conn;
    $brandpro = $data["brandpro"];
    //$id_gudang=$data["id_gudang"];
    $jumlahpro = htmlspecialchars($data["jumlahpro"]);
    $tpro = date("Y-m-d");
    $query = "INSERT INTO masuk VALUES ('','$brandpro','$jumlahpro','$tpro')";
    mysqli_query($conn, $query);
    return mysqli_affected_rows($conn);
}

function kurang($data){
    global $conn;
    $brandpro = $data["brandpro"];
    //$id_gudang=$data["id_gudang"];
    $jumlahpro = htmlspecialchars($data["jumlahpro"]);
    $nama = $data["nama"];
    $tpro = date("Y-m-d");
    $query = "INSERT INTO keluar VALUES ('','$brandpro','$jumlahpro','$nama','$tpro')";
    mysqli_query($conn, $query);
}
```

Berikut adalah contoh koneksi dengan nama Fungsi.php . Koneksi bertujuan untuk menjembatani antar inputan dan database. Jika tidak ada koneksi maka inputan yang kita inputkan akan gagal atau tidak berhasil di simpan. Isi script koneksi atau fungsi harus sama dengan isi tabel dan isi atributnya. Jika tidak sama maka akan eror atau saat kita input sesuatu tidak akan masuk atau tidak sesuai . Hal ini di tandai dengan harus sesuai urutan antara koneksi di .php dan database yang tadi kita buat. Dalam script ini kita bisa melihat bahwa kita dapat membuat 2 koneksi dalam 1 file php. Hal ini bertujuan untuk efisiensi file.

4.2.20 CEK KONEKSI MASUK DAN KELUAR



Kemudian ketikkan perintah yang sama seperti di cek koneksi login di atas. Dan Jika kita selesai mengetikkan perintah di atas di dalam browser dan muncul blank putih seperti diatas tandanya koneksi kita berjalan dengan lancar tanpa adanya eror.

4.2.21 MEMBUAT INPUT MASUK

```
<?php
require 'fungsi.php';
$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");
if(isset($_POST["submit"])){

    if(tambah($_POST)>0){
        echo "
        <script>
            alert('Barang telah diorder');
            document.location.href='../produk/index.php';
        </script>
        ";
    }else{
        echo "<script>
        alert('Barang gagal diorder');
        document.location.href='masuk.php';
        </script>";
    }
}

$proyek2 = query("SELECT * FROM masuk");
?>
```

Kemudian kita membuat file dengan nama masuk kemudian kita masukkan extend atau require untuk koneksi. Pastikan nama tabel database dan nama database sesuai. Jika tidak sesuai maka inputan tidak berhasil. kemudian ketikkan perintah oleh if else yang bertujuan untuk jika kita menginputkan sesuatu ke dalam database masuk apa tidaknya. Jika masuk atau berhasil maka akan lanjut ke file selanjutnya, sedangkan jika tidak maka akan looping di file tersebut dan tidak berpindah di ikuti dengan alert atau peringatan dan peringatan akan memberikan informasi jika kita berhasil registrasi atau tidak. File masuk ini bertujuan untuk sebagai penghubung antara tabel produk dan history barang masuk.

4.2.22 MEMBUAT INPUT MASUK

```
<center>
<table border="1">
  <tr>
    <font size="5">Penambahan Barang</font>
    <form action="" method="post">
      <tr>
        <td>
          <label for="brandpro"><font size="5"> Kode Produk </font></label>
        </td>
        <td>
          <input type="text" size="5" name="brandpro" id="brandpro" required="">
        </td>
      </tr>
      <tr>
        <td>
          <label for="jumlahpro"><font size="5"> Jumlah Produk </font></label>
        </td>
        <td>
          <input type="text" size="5" name="jumlahpro" id="jumlahpro" required="">
        </td>
      </tr>
      <tr>
        <td colspan = "2" align="center">
          <button type="submit" name="submit"> Submit</button>
          <button><a href="../../../produk/index.php"> Kembali </a></button> <br>
        </td>
      </tr>
    </form>
  </tr>
</table>
```

Penambahan Barang	
Kode Produk	<input type="text"/>
Jumlah Produk	<input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/>	<input type="button" value="Kembali"/>

Selanjutnya tulis script di atas yang bertujuan untuk membuat sebuah inputan untuk masuk atau bisa di sebut inputan history masuk. Inputan ini harus sesuai dengan apa yang ada di koneksi dan apa yang ada di dalam database. Jika tidak sama maka fungsi tersebut akan mengalami kekuarangan ataupun malfungsi. Jangan lupa untuk membuat tombol Simpan dan Cancel dan kembali. Hal ini bertujuan saat kita selesai input data maka data itu bisa di simpan dan bisa di hapus dan juga dapat kembali ke dalam tabel utama yaitu tabel produk.

4.2.23 MEMBUAT FITUR PENCARIAN

```
<form action="index.php" method="get">
  <label>Cari :</label>
  <input type="text" name="cari"placeholder="Cari Brand Produk" required="">
  <input type="submit" value="Cari">
</form>

<?php
if(isset($_GET['cari'])){
  $cari = $_GET['cari'];
  echo "<b>Hasil pencarian : ".$cari."</b>";
}
?>

<?php
include 'fungsi.php';
if(isset($_GET['cari'])){
  $cari = $_GET['cari'];
  $data = mysqli_query($conn,"select * from produk where brandpro LIKE '%".$cari."%");
}else{
  $data = mysqli_query($conn,"select * from produk");
}
$no = 1;
while($d = mysqli_fetch_array($data)){
  ?>
```

Kembali

Cari : Cari Kode Produk

Cari

Berikut adalah script fitur pencarian. Fitur ini bertujuan untuk mempercepat user untuk mencari kode brand produk dalam tabel history masuk. Dengan adanya fitur ini diharapkan user lebih mudah mencari nama produk di dalam tabel history masuk.

4.2.24 MEMBUAT FITUR DELETE

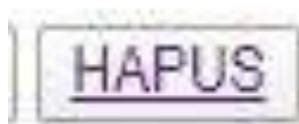
```
?php
// koneksi database
include 'fungsi.php';

// menangkap data id yang di kirim dari url
$idmasuk= $_GET['idmasuk'];

// menghapus data dari database
mysqli_query($conn,"delete from masuk where idmasuk='$idmasuk'");

// mengalihkan halaman kembali ke index.php
header("location:daftarmasuk.php");

?>
```



Sesuai dengan namanya yaitu delete atau biasa di sebut hapus. Pada fitur ini menungkinkan user untuk menghapus field atau atribut di dalam tabel masuk atau di sebut juga dengan history masuk. Dengan adanya ini user dapat menghapus data data yang sudah tidak bisa di pakai lagi.

4.2.25 MEMBUAT TABEL MASUK

```
<br>
<table border="1">
  <tr>
    <th>No</th>
    <th>Kode Produk</th>
    <th>Jumlah Produk</th>
    <th>Tanggal Pemesan</th>
    <th>Ops</th>
  </tr>

  <tr>
    <td><?php echo $no++; ?></td>
    <td><?php echo $d['brandpro']; ?></td>
    <td><?php echo $d['jumlahpro']; ?></td>
    <td><?php echo $d['tpro']; ?></td>
    <td>
      <button><a href="hapusmasuk.php?idmasuk=<?php echo $d['idmasuk']; ?>">Hapus</a></button>
    </td>
  </tr>
</table>
<?php
}
?>
```

Daftar Masuk

[Kembali](#)

Cari :

No	Kode Produk	Jumlah Produk	Tanggal Pemesan	Ops
1	Problem	1000	2020-01-15	Hapus
2	AP01	5	2020-01-24	Hapus
3	AP01	1000	2020-02-07	Hapus

Berikut ini adalah tabel history masuk. Tabel ini di dapat saat user menginputkan data data saat pada tampilan input masuk. Tabel ini di dapat dari database masuk. Tampilan ini kita bisa mensortir apa saja yang akan di tampilkan dan apa saja yang tidak di tampilkan. Pada tampilan ini terdapat fitur hapus. Pada tabel ini terdapat Fitur hapus yang berguna bagi user jika user ingin menghapus produknya.

4.2.26 MEMBUAT INPUT KELUAR

```
<?php
require 'fungsi.php';
$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");
if(isset($_POST["submit"])){

    if(kurang($_POST)>0){
        echo "
        <script>
            alert('Data Tersimpan !');
            document.location.href='../produk/index.php';
        </script>
        ";
    }else if (isset($_POST)<0) {
        echo "
        <script>
            alert('Data Gagal Tersimpan!');
            document.location.href='../produk/index.php';
        </script>";
    }
    else{
        echo "<script>
        alert('Barang gagal diorder');
        document.location.href='keluar.php';
        </script>";
    }
}
?>
<?php
```

Kemudian kita membuat file dengan nama keluar kemudian kita masukkan extend atau require untuk koneksi. Pastikan nama tabel database dan nama database sesuai. Jika tidak sesuai maka inputan tidak berhasil. kemudian ketikkan perintah oleh if else yang bertujuan untuk jika kita menginputkan sesuatu ke dalam database masuk apa tidaknya. Jika masuk atau berhasil maka akan lanjut ke file selanjutnya, sedangkan jika tidak maka akan looping di file tersebut dan tidak berpindah di ikuti dengan alert atau peringatan dan peringatan akan memberikan informasi jika kita berhasil registrasi atau tidak. File keluar ini bertujuan untuk sebagai penghubung antara tabel produk dan history barang keluar.

4.2.27 MEMBUAT INPUT KELUAR

```
<tr>
  <font size="5">Pemesanan Barang</font>
  <form action="" method="post">
  <table border="1">
    <tr>
      <td>
        <label for="brandpro"><font size="5"> Kode Produk </font></label>
      </td>
      <td>
        <input type="text" size="5" name="brandpro" id="brandpro" required="">
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td>
        <label for="jumlahpro"><font size="5"> Jumlah Produk </font></label>
      </td>
      <td>
        <input type="text" size="5" name="jumlahpro" id="jumlahpro" required="">
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td>
        <label for="nama"><font size="5"> Nama Pemesan </font></label>
      </td>
      <td>
        <input type="text" size="5" name="nama" id="nama" required="">
      </td>
    </tr>
  </table>
  </form>
</tr>
```

Kode Produk	<input type="text"/>
Jumlah Produk	<input type="text"/>
Nama Pemesan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Kembali"/>	

Selanjutnya tulis script di atas yang bertujuan untuk membuat sebuah inputan untuk keluar atau bisa di sebut inputan history keluar. Inputan ini harus sesuai dengan apa yang ada di koneksi dan apa yang ada di dalam database. Jika tidak sama maka fungsi tersebut akan mengalami kekuarangan ataupun malfungsi. Jangan lupa untuk membuat tombol Simpan dan Cancel dan kembali. Hal ini bertujuan saat kita selesai input data maka data itu bisa di

simpan dan bisa di hapus dan juga dapat kembali ke dalam tabel utama yaitu tabel produk.

4.2.28 MEMBUAT FITUR PENCARIAN

```
<!DOCTYPE HTML>
<center>
<h2>Daftar Keluar</h2>
<br/>
<button><a href="../../produk/index.php">Kembali</a></button>
<br/>
<br/>
<form action="daftarkeluar.php" method="get">
<label>Cari :</label>
<input type="text" name="cari" placeholder="Cari Kode Produk">
<input type="submit" value="Cari">
</form>

<?php
if(isset($_GET['cari'])){
    $cari = $_GET['cari'];
    echo "<b>Hasil pencarian : ".$cari."</b>";
}
?>

<?php
include 'fungsi.php';
if(isset($_GET['cari'])){
    $cari = $_GET['cari'];
    $data = mysqli_query($conn,"select * from keluar where brandpro LIKE '%".$cari."%'");
}else{
    $data = mysqli_query($conn,"select * from keluar");
}
$no = 1;
while($d = mysqli_fetch_array($data)){
?>
```



Berikut adalah script fitur pencarian. Fitur ini bertujuan untuk mempercepat user untuk mencari kode brand produk dalam tabel history keluar. Dengan adanya fitur ini diharapkan user lebih mudah mencari kode produk di dalam tabel history masuk.

4.2.29 MEMBUAT FITUR DELETE

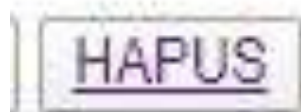
```
k?php
// koneksi database
include 'fungsi.php';

// menangkap data id yang di kirim dari url
$idkeluar= $_GET['idkeluar'];

// menghapus data dari database
mysqli_query($conn,"delete from keluar where idkeluar='$idkeluar'");

// mengalihkan halaman kembali ke index.php
header("location:daftarkeluar.php");

?>
```



Sesuai dengan namanya yaitu delete atau biasa di sebut hapus. Pada fitur ini menungkinkan user untuk menghapus field atau atribut di dalam tabel keluar atau di sebut juga dengan history keluar. Dengan adanya ini user dapat menghapus data data yang sudah tidak bisa di pakai lagi.

4.2.30 MEMBUAT TABEL KELUAR

```
<table border="1">
  <tr>
    <th>No</th>
    <th>Kode Produk</th>
    <th>Jumlah Produk</th>
    <th>Nama Pemesan</th>
    <th>Tanggal Pemesan</th>
    <th>Opsis</th>
  </tr>

  <tr>
    <td><?php echo $no++; ?></td>
    <td><?php echo $d['brandpro']; ?></td>
    <td><?php echo $d['jumlahpro']; ?></td>
    <td><?php echo $d['nama']; ?></td>
    <td><?php echo $d['tpro']; ?></td>
    <td>
      <button><a href="hapuskeluar.php?idkeluar=<?php echo $d['idkeluar']; ?>">Hapus</a></button>
    </td>
  </tr>
</table>
</php>
</?>
</table>
```

Daftar Keluar

[Kembali](#)

Cari :

No	Kode Produk	Jumlah Produk	Nama Pemesan	Tanggal Pemesan	Opsis
1	AP00	10	poe	2020-01-08	Hapus
2	AP01	5	AMRI	2020-01-24	Hapus
3	AP01	1000	AMRI	2020-02-07	Hapus

Berikut ini adalah tabel history keluar. Tabel ini di dapat saat user menginputkan data data saat pada tampilan input keluar. Tabel ini di dapat dari database keluar. Tampilan ini kita bisa mensortir apa saja yang akan di tampilkan dan apa saja yang tidak di tampilkan. Pada tampilan ini terdapat fitur hapus. Pada tabel ini terdapat Fitur hapus yang berguna bagi user jika user ingin menghapus produknya.

4.3 TAMPILAN KHUSUS ADMIN

4.3.1 MEMBUAT KONEKSI REGISTRASI

```
?php

$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");

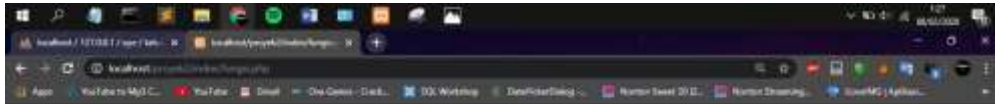
function query($query){
    global $conn;
    $data = mysqli_query($conn,$query);
    $rows=[];
    while( $row = mysqli_fetch_assoc($data)){
        $rows[]=$row;
    }
    return $rows;
}

function reg($data){
    global $conn;
    $username = $data["username"];
    $email = $data["email"];
    $password = $data["password"];
    $nohp = $data["nohp"];
    $query = "INSERT INTO regis VALUES ('','$username','$email','$password','$nohp')";
    mysqli_query($conn, $query);
    return mysqli_affected_rows($conn);
}

?>
```

Berikut adalah contoh koneksi dengan nama Fungsi.php . Koneksi bertujuan untuk menjembatani antar inputan dan database. Jika tidak ada koneksi maka inputan yang kita inputkan akan gagal atau tidak berhasil di simpan. Isi script koneksi atau fungsi harus sama dengan isi tabel dan isi atributnya. Jika tidak sama maka akan eror atau saat kita input sesuatu tidak akan masuk atau tidak sesuai . Hal ini di tandai dengan harus sesuai urutan antara koneksi di .php dan database yang tadi kita buat. Koneksi ini sama dengan koneksi login. Hal ini ditujukan agar admin dapat menghapus akun user, mengedit ataupun menghapus.

4.3.2 CEK KONEKSI REGISTRASI



Jika kita selesai mengetikkan perintah di atas di dalam browser dan muncul blank putih seperti diatas tandanya koneksi kita berjalan dengan lancar tanpa adanya eror.

4.3.3 MEMBUAT TEMPILAN REGISTRASI UNTUK ADMIN

```
k?php
require 'fungsi.php';
$conn = mysqli_connect("localhost","root","","proyek2");
if(isset($_POST["OK"])){
    if(reg($_POST)>0){
        echo "
        <script>
            alert('Data Tersimpan !');
            document.location.href='index.php';
        </script>
        ";
    }else{
        echo "
        <script>
            alert('Pesanan Gagal !');
        </script>
        ";
    }
}
$proyek2 = query("SELECT * FROM regis"); ?>
```

Kemudian setelah membuat koneksi untuk registrasi kita akan membuat tampilan input khusus admin. Pada tampilan ini admin bisa menambahkan user. Pastikan nama tabel database dan nama database sesuai. Jika tidak sesuai maka inputan tidak berhasil. kemudian ketikkan perintah oleh if else yang bertujuan untuk jika kita menginputkan sesuatu ke dalam database masuk apa tidaknya. Jika masuk atau berhasil maka akan lanjut ke file selanjutnya, sedangkan jika tidak maka akan looping di file tersebut dan tidak berpindah di ikuti dengan alert atau peringatan dan peringatan akan memberikan informasi jika kita berhasil registrasi atau tidak. Fungsi file registrasi atau regis ini adalah untuk user dapat masuk ke dalam aplikasi. Jika user tidak membuat akun maka tidak dapat masuk ke dalam aplikasi.

4.3.4 MEMBUAT TABEL REGISTRASI

```
<tr>
  <td><?php echo $no++; ?></td>
  <td><?php echo $d['username']; ?></td>
  <td><?php echo $d['email']; ?></td>
  <td><?php echo $d['nohp']; ?></td>
  <td><?php echo $d['password']; ?></td>
  <td>
    <button><a href="edit.php?idreg=<?php echo $d['idreg']; ?>">Edit</a></button>
    <button><a href="hapus.php?idreg=<?php echo $d['idreg']; ?>">Hapus</a></button>
    <button><a href="all.php"> Tambah Reseller</a></button>
  </td>
</tr>
<?php
```

Tambah Reseller

[Tambah Reseller](#)

Cari :

No Akun	Username	Email	No Handphone	password	OPSI		
1	oky	oky@jdajda.com	1184100	asd	Edit	Hapus	Tambah Reseller
2	bahar	gsdfg@gmail.com	dsfasfs	123	Edit	Hapus	Tambah Reseller
3	bahar	cridox@gmail.com	1184002	qwe	Edit	Hapus	Tambah Reseller

Berikut ini adalah tabel registrasi. Tabel ini di dapat saat user menginputkan data data saat pada user menginputkan datanya. Tabel ini hanya bisa di acces oleh admin. Tabel ini di dapat dari database registrasi. Tampilan ini kita bisa mensortir apa saja yang akan di ditampilkan dan apa saja yang tidak di tampilkan. Pada tampilan ini terdapat fitur hapus dan edit. Pada tabel ini terdapat Fitur hapus user ataupun mengedit user yang berguna jika admin ingin mengubah atau menghapus user.

4.3.5 MEMBUAT FITUR PENCARIAN

```
<?php
if(isset($_GET['cari'])){
    $cari = $_GET['cari'];
    echo "<b>Hasil pencarian : ".$cari."</b>";
}
?>

<?php
include 'fungsi.php';
if(isset($_GET['cari'])){
    $cari = $_GET['cari'];
    $data = mysqli_query($conn,"select * from regis where username LIKE '%" . $cari . "%'");
}else{
    $data = mysqli_query($conn,"select * from regis");
}
$no = 1;
while($d = mysqli_fetch_array($data)){
    ?>
```

Cari :

Berikut adalah script fitur pencarian. Fitur ini bertujuan untuk mempercepat user untuk mencari username dalam tabel registrasi. Dengan adanya fitur ini diharapkan admin lebih mudah mencari nama user di dalam tabel registrasi.

4.3.6 MEMBUAT FITUR DELETE

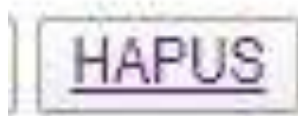
```
<?php
// koneksi database
include 'fungsi.php';

// menangkap data id yang di kirim dari url
$idreg= $_GET['idreg'];

// menghapus data dari database
mysqli_query($conn,"delete from regis where idreg='$idreg'");

// mengalihkan halaman kembali ke index.php
header("location:index.php");

?>
```



Sesuai dengan namanya yaitu delete atau biasa di sebut hapus. Pada fitur ini menungkinkan admin untuk menghapus field atau atribut di dalam tabel registrasi. Dengan adanya ini admin dapat menghapus data data user yang sudah tidak bisa di pakai lagi.

4.3.7 MENAMBAH KONEKSI UPDATE

```
K:php
// koneksi database
include "fungsi.php";

// menangkap data yang di kirim dari form
$id = $_POST['id'];
$username=$_POST['username'];
$email=$_POST['email'];
$nohp = $_POST['nohp'];
$password = $_POST['password'];
// update data ke database
mysql_query($conn,"update regis set username='$username', email='$email', nohp='$nohp', password='$password' where
idreg='$idreg'");

// mengalihkan halaman kembali ke index.php
header("location:index.php");

?>
```



Berikut ini adalah tampilan koneksi upadate atau di sebut edit. Koneksi ini yang memungkinkan admin bisa mengedit semua inputan yang berhasil di inputkan pada database registrasi sebelumnya. Jika tidak ada koneksi ini maka fitur edit ini tidak akan berjalan.

4.3.8 MEMBUAT INPUT EDIT

```
<button><a href="index.php">KEMBALI</a></button>
<br/>
<br/>
<h3>Edit Data Reseller</h3>

<?php
include 'fungsi.php';
$idreg= $_GET['idreg'];
$data = mysqli_query($koneksi,"select * from regis where idreg='".$idreg."'");
while($d = mysqli_fetch_assoc($data)){
    ?>
    <form method="post" action="update.php">
        <table>
            <tr>
                <td>Username</td>
                <td>
                    <input type="hidden" name="idreg" value="<?php echo $d['idreg']; ?>">
                    <input type="text" name="username" value="<?php echo $d['username']; ?>">
                </td>
            </tr>
            <tr>
                <td>Email</td>
                <td><input type="text" name="email" value="<?php echo $d['email']; ?>"></td>
            </tr>
            <tr>
                <td>No Handphone</td>
                <td><input type="text" name="nohp" value="<?php echo $d['nohp']; ?>"></td>
            </tr>
            <tr>
                <td>password</td>
                <td><input type="text" name="password" value="<?php echo $d['password']; ?>"></td>
            </tr>
        </table>
    </form>
}
```

KEMBALI

Edit Data Reseller

Username	<input type="text" value="oky"/>
Email	<input type="text" value="oky@jdajda.com"/>
No Handphone	<input type="text" value="1184100"/>
password	<input type="text" value="asd"/>
	<input type="button" value="SIMPAN"/>

Pada tampilan ini adalah fitur dari aplikasi ini . Fitur ini memungkinkan user untuk mengedit inputan registrasi yang sudah di inputkan dan yang tersimpan di database registrasi. Fitur ini memungkinkan admin dapat mengedit semua field atau tabel yang ada dalam tampilan registrasi.

4.4 IMPLEMENTASI APLIKASI

4.4.1 TAMPILAN REGISTRASI

Registrasi Reseller

Username:

Email:

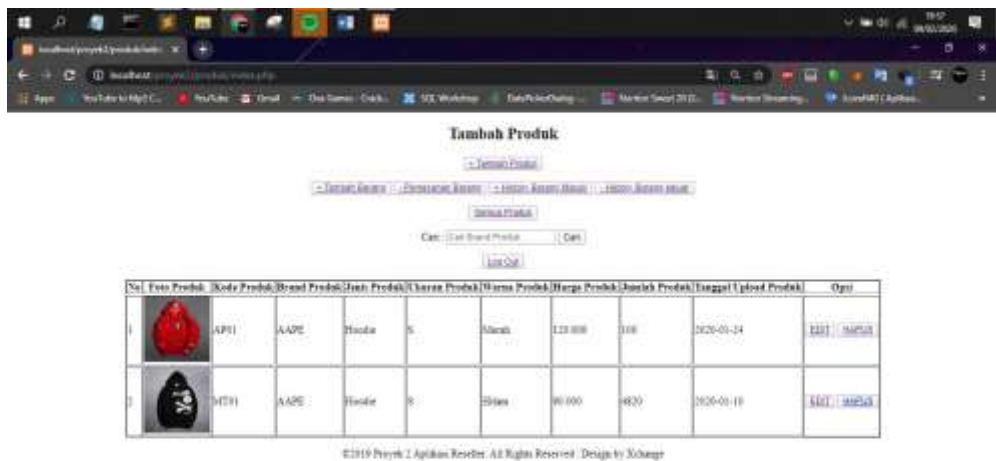
No Handphone:



Password:

©2019 Proyek 1 Aplikasi Reseller. All Rights Reserved. Design by: Exchange

4.4.2 TAMPILAN LOGIN

4.4.3 TAMPILAN TABEL PRODUK



No	Foto Produk	Kode Produk	Brand Produk	Jenis Produk	Ukuran Produk	Warna Produk	Harga Produk	Stok Produk	Tanggal Upload Produk	Opsi
1		APR1	AAPE	Hoodie	S	Merah	120.000	100	2020-05-24	Edit Hapus
2		MT11	AAPE	Hoodie	S	Hitam	90.000	400	2020-05-18	Edit Hapus

©2019 Proyek 2 Aplikasi Reseller. All Rights Reserved. Design by Xchange

4.4.4 TAMPILAN TAMBAH PRODUK



INPUT DATA PRODUK

Foto Produk:

Kode Produk:

Brand Produk:

Jenis Produk:

Ukuran Produk:

Warna Produk:

Harga Produk:

Stok Produk:

©2019 Proyek 2 Aplikasi Reseller. All Rights Reserved. Design by Xchange

4.4.5 TAMPILAN PENCARIAN PRODUK



4.4.6 TAMPILAN EDIT PRODUK



4.4.7 TAMPILAN TAMBAH BARANG



4.4.8 TAMPILAN PEMESANAN BARANG



4.4.9 TAMPILAN HISTORY BARANG MASUK



4.4.10 TAMPILAN PENCARIAN BARANG MASUK



4.4.11 TAMPILAN HISTORY BARANG KELUAR



Daftar Keluar

[Kembali](#)

Cari Cari

No	Kode Produk	Jumlah Produk	Nama Penerima	Tanggal Penerima	Opsi
1	AP06	20	per	2023-01-08	Detail
2	AP01	8	ASMR	2023-01-24	Detail
3	AP01	2000	ASMR	2023-02-07	Detail

©2018 Protek 2 Aplikasi Berbasis APL Rights Reserved. Design by: Tiffaniga

4.4.12 TAMPILAN PENCARIAN BARANG KELUAR



[Kembali](#)

Cari: Cari

4.4.13 TAMPILAN TABEL ADMIN



The screenshot shows a web browser window with the title 'Tambah Reseller'. Below the title is a button labeled 'Tambah Reseller'. Below the button is a text input field with the placeholder 'Cari: 0/200 karakter' and a 'Cari' button. Below the search field is a table with the following data:

No Akun	Username	Email	No Handphone	password	OPSI
1	okv	okv@okvda.com	1184100	okv	5.00 Hapus Detail Reseller
2	okv	okv@okvda.com	1184100	okv	5.00 Hapus Detail Reseller
3	okv	okv@okvda.com	1184100	okv	5.00 Hapus Detail Reseller

©2019 Proyek 2 Aplikasi Reseller. All Rights Reserved. Design by Xchange

4.4.14 TAMPILAN TAMBAH RESELLER



The screenshot shows a web browser window with the title 'Registrasi Reseller'. Below the title is a registration form with the following fields:

- Username:
- Email:
- No Handphone:
- Password:

Below the form are three buttons: 'Simpan', 'Cancel', and 'Kembali'.

©2019 Proyek 2 Aplikasi Reseller. All Rights Reserved. Design by Xchange

4.4.15 TAMPILAN EDIT ADMIN

