

SKRIPSI

E-COMMERCE HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN AUCTION MODEL



Disusun Oleh :
Farid Oktavian
08.18.076

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014

2014

INDONESIA TEKNOLOGI INOVASI TERAPAN
LUNTAIS TEKNOLOGI INOVASI
INDONESIA LUNTAIS INOVASI 2014

08/12/2014
08/12/2014
INDONESIA 2014 :

INDONESIA INOVASI
E-COMMERCE INOVASI LUNTAIS INOVASI

INDONESIA

LEMBAR PERSETUJUAN

E-COMMERCE HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN AUCTION MODEL

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :

FARID OKTAVIAN

NIM : 08.18.076

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Yudi Limpraptono, MT

NIP.Y. 1039500274

Sandy Nataly Mantja, S.Kom

NIP.P. 1030800418

Diperiksa dan Disetujui

Mengetahui

Ketua Prodi Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST, MT

NIP. 197404162005011022

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : FARID OKTAVIAN

NIM : 08.18.076

Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA (S-1)

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, Febuari 2014

Yang membuat Pernyataan,



Farid Oktavian
08.18.076

E-COMMERCE HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN AUCTION MODEL

**Farid Oktavian (0818076)
Jurusan Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km.2 Tasikmadu-Malang
Email: faridoktavian666@gmail.com**

**Dosen Pembimbing : I . Ir. Yudi Limpraptono, MT
II . Sandy Nataly M, S.Kom**

Abstrak

Seorang pelaku bisnis pasti mengharapkan usahanya bisa berkembang semakin pesat, sehingga proses penjualan hewan peliharaan dapat berjalan efektif dan efisien secara continue, namun di era yang semakin modern ini perkembangan tersebut tidak akan terjadi apabila tidak di sertai dengan adanya sistem komputerisasi yang memadai karena dewasa ini masyarakat lebih menyukai hal yang dirasa cukup efisien tetapi dapat memberikan banyak informasi yang mereka butuhkan.

Pada proyek tugas akhir ini dibuat sistem E-commerce dan auction dimana aplikasi ini di harapkan dapat membantu beberapa pelaku bisnis untuk mengembangkan usahanya dan pada akhirnya akan dapat mempengaruhi keuntungan dan kelangsungan hidup tiap pelaku bisnis.

Memusatkan proses transaksi yang dilakukan customer pada web browser (webclient), sehingga customer dapat melakukan transaksi pembelian secara online tanpa harus datang langsung ke tiap toko.

Kata Kunci : E-commerce, model auction, php (Hypertext Preprocessor)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“E-commerce Hewan Peliharaan Menggunakan Auction Model”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar akhir pendidikan jenjang Strata-1 di Institut Teknologi Nasional Malang Jurusan Teknik Informatika.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak ternilai dan terhingga oleh apapun sebagai salah satu bentuk penghargaan kami kepada :

1. Allah SWT atas Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya serta Pertolongan-Nya dalam penyelesaian laporan skripsi ini.
2. Ibunda dan Ayahanda tercinta, dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan kasih sayang, do'a dan dukungannya, sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak Ir. Yudi Limpraptono, MT selaku pembimbing I, Ibu Sandy Nataly Mantja, S.Kom selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan tuntunan, masukan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan Informatika, Fakultas Teknik, Institut Teknologi Nasional Malang, yang telah memberikan ilmu.
6. Kepada teman dekat sekaligus sahabatku yang Metal telah memberikan dukungan, motivasi, do'a dan selalu mengingatkan.
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2008 yang telah memberikan begitu banyak perhatian serta warna dalam hidup ini.
8. Dan spesial buat, Hengky, Coik, Toko Creative Sticker, Nanda, Dan teman-teman semua, yang tak lelah untuk menemani menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih semuanya teman semoga kita sukses selalu.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas dengan balasan yang lebih baik kepada semua yang telah memberikan sumbangsih dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih banyak yang perlu disempurnakan. Oleh sebab itu segala bentuk koreksi/kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Akhir kata, semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan Saya mohon maaf kepada semua pihak bilamana selama penyusunan Skripsi ini penyusun membuat kesalahan baik sengaja maupun tidak sengaja.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Malang, February 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 E-commerce	5
Jenis-jenis E-commerce	5
1. Business to Business	6
2. Business to Consumer	6
2.2 Model E-commerce Auction	6
A. Situs Pelelang Online	6
B. Harga Cadang.....	6
C. Lelang Cadang	6
2.3 Sistem Lelang.....	7
2.4 E-Banking	7
2.5 Sms Banking	7
2.6 PHP	8
2.7 MySQL	8
2.8 Java Script	10

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	11
3.1 Analisa Kebutuhan	11
A. Software	11
B. Hardware	11
3.1.1 Analisa Sistem	11
3.1.2 Analisa Permasalahan	12
3.1.3 Sumber Informasi.....	12
3.1.4 Identifikasi Masalah.....	12
3.2 Diagram Alur Program	12
3.2.1 Diagram Menu Admin	12
3.2.2 Diagram Menu Guest.....	13
3.2.3 Diagram Sistem User Registrasi	14
3.2.4 Diagram Sistem Pembelian Lelang.....	15
3.2.5 DFD Lv 0	16
3.2.6 DFD Lv 1	17
3.3 Spesifikasi Sistem Web Lelang	18
3.3.1 Spesifikasi User Web Lelang	18
3.3.2 Spesifikasi Sistem Admin Web Lelang	19
3.4 Perancangan Tabel Basis Data	20
3.4.1 Struktur Basis Data	20
3.5 Perancangan Antar Muka.....	23
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	26
4.1 Hasil Implementasi	26
4.1.1 Tampilan Beranda	26
4.1.2 Halaman Kontak	27
4.1.3 Halaman Tentang	27
4.1.4 Halaman Daftar User	28
4.1.5 Halaman Login User	28
4.1.6 Halaman Jual Barang	28
4.1.7 Halaman Pelelangan Barang Aktif.....	29
4.1.8 Halaman Pelelangan Barang Terjual.....	30
4.1.9 Halaman Pelelangan Barang Tidak Terjual	30
4.1.10 Halaman Tawar Barang.....	31

4.1.11	Halaman Informasi User	32
4.1.12	Halaman Informasi Anggota	32
4.1.13	Halaman Login Administrator	33
4.1.14	Halaman Layout Admin.....	33
4.1.15	Halaman Ubah (Tambah Kategori)	34
4.2	Pengujian Halaman User Dan Penawaran Lelang	34
4.2.1	User Menginputkan Data Barang	34
4.2.2	Setelah User Input Data Barang	35
4.2.3	Penawaran Lelang Oleh User Lain.....	35
4.2.4	User Melakukan Penawaran Lebih Rendah.....	36
4.2.5	Notifikasi Pada Penjual Barang Lelang.....	36
4.2.6	Setelah Penjualan Melebihi 2 (Dua) Hari.....	36
4.2.7	Barang Lelang Penjual Tidak Terjual.....	37
4.3	Pengujian Sistem.....	38
4.3.1	Pelaksanaan Pengujian	38
4.3.2	Pengujian Browser	39
BAB V PENUTUP		40
5.1	Kesimpulan	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....		41
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Menu Sistem Admin	13
Gambar 3.2 Diagram Menu Guest	13
Gambar 3.3 Diagram Sistem User Registrasi	14
Gambar 3.4 Diagram Sistem Pembelian Lelang	15
Gambar 3.5 DFD Lv 0	16
Gambar 3.6 DFD Lv 1	17
Gambar 3.7 Spesifikasi Web Lelang	18
Gambar 3.8 Spesifikasi User Web Lelang	18
Gambar 3.9 Spesifikasi Sistem Admin Web Lelang.....	19
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	23
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Login User	24
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Kontak	24
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Pendaftaran User	25
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Detail Barang	25
Gambar 4.1 Halaman Beranda	26
Gambar 4.2 Halaman Kontak	27
Gambar 4.3 Halaman Tentang	27
Gambar 4.4 Halaman Daftar User	28
Gambar 4.5 Halaman Login User	28
Gambar 4.6 Halaman Jual Barang	28
Gambar 4.7 Halaman Pelelangan Barang Aktif	29
Gambar 4.8 Halaman Lelang Barang Terjual	30
Gambar 4.9 Halaman Pelelangan Barang Tidak Terjual	30
Gambar 4.10 Halaman Tawar Barang	31
Gambar 4.11 Halaman Informasi User	32
Gambar 4.12 Halaman Informasi Anggota	32
Gambar 4.13 Halaman Login Administrator	33
Gambar 4.14 Halaman Layout Admin	33
Gambar 4.15 HalamanUbah (Tambah Kategori)	34
Gambar 4.16 User Menginputkan Data Barang	34
Gambar 4.17 Setelah User Input Data Barang	35
Gambar 4.18 Penawaran Lelang Oleh User Lain	35

Gambar 4.19 User Melakukan Penawaran Lebih Rendah	36
Gambar 4.20 Notifikasi Pada Penjual Barang Lelang	36
Gambar 4.21 Setelah Penjualan Melebihi 2 (Dua) Hari	36
Gambar 4.21 Barang Penjual Tidak Terjual	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data	20
Tabel 3.2 Tabel Kategori	21
Tabel 3.3 Tabel Admin	21
Tabel 3.4 Tabel User	22
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Admin	38
Tabel 4.2 Tabel Pengujian User	38
Tabel 4.3 Tabel Pengujian Browser	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era yang semakin *modern* saat ini pengguna layanan *internet* dikalangan masyarakat semakin meningkat, baik pengguna dari latar pebisnis, *customer* maupun dari masyarakat umum. Hal ini memunculkan suatu tuntutan untuk menjadikan pelayanan *internet* semakin baik dan bahkan dapat melebihi apa yang bisa diperoleh dari dunia nyata. Dengan demikian akan memberikan kesempatan bagi para pebisnis untuk memanfaatkan layanan tersebut untuk menjual barang-barang komoditi secara *online*. Hewan peliharaan komoditi yang saat ini sedang marak diperjual belikan terutama secara *online* adalah hewan peliharaan.

Sedangkan bagi para pelaku bisnis yang bergerak dibidanghewan peliharaan tetapi masih memasarkan peliharaan-peliharaanya secara langsung atau secara manual melalui tatap muka dan melakukan transaksi dalam toko dinilai kurang efektif, dikarenakan tidak semua orang dapat mengetahui lokasi tempat toko tersebut berada, dan tidak semua orang dapat dengan mudah pergi untuk melihat lihat koleksi hewan-hewan peliharaan yang ditawarkan. Para *customer* lebih memilih cara yang mudah dan praktis untuk berbelanja, serta tidak perlu membuang banyak waktu untuk datang langsung ke toko. Sebab itu toko-toko yang masih menjual barang-barangnya secara langsung harus memikirkan alternatif yang saat ini banyak digunakan para *customer* yaitu berbelanja secara *online*.

Hal tersebut menjadi pertimbangan tersendiri sehingga beberapa toko yang menjualhewan peliharaan belum memiliki *website* sendiri untuk melakukan penjualan secara *online*. Dengan adanya *website* diharapkan selain untuk meningkatkan keuntungan dari penjualan, juga memudahkan penjual untuk menawarkan barang-barang kepada *customernya*, untuk *customertidak* akan merasa kesulitan untuk memesan dan membeli hewan-hwan peliharaan yang mereka inginkan.

Dengan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis mencoba mencari pemecahannya, yaitu dengan membuat *website* untuk mempermudah proses

pemasaran dan informasi seputar hewan peliharaan dengan menggunakan *Auction Model*, dimana proses pemasaran tersebut dapat dilakukan secara online. Itulah dasar disusunnya laporan berjudul “**E-COMMERCE HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN AUCTION MODEL**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat di rumuskan masalah bagaimana membuat *e-commerce* hewan peliharaan menggunakan *auction model*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan batasan masalah Aplikasi ini adalah:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *e-commerce* ini yaitu PHP (Hypertext Preprocessor). Sedangkan untuk membuat *datasenya* menggunakan MySQL.
2. *User* bisa melakukan penjualan dan pembelian.
3. Penjual memasang barang yang mereka ingin jual dan menunggu pembeli untuk menawar.
4. *User* bias melakukan hapus pada penjualan barang.
5. *User* akan menerima harga maksimal pada pembelian lelang.
6. Batas waktu penjualan barang dapat diatur oleh *user* maksimal 20 hari.
7. Pemberitahuan (notifikasi) mengenai harga barang yang telah di tawar secara *real time*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari ini adalah untuk memudahkan *customer* dalam membeli hewan peliharaan dengan cara lelang.

1.5 Metodologi

Untuk mempermudah dan memperlancar dalam penyusunan tugas skripsi ini, di gunakan beberapa metode diantaranya:

1. Metode Pengumpulan Data

Data adalah suatu hal yang berharga untuk bagi proses untuk mendapatkan suatu informasi. Oleh sebab itu, dalam pengambilan data perlu dilakukan dengan cermat dan hati – hati, sehingga data yang diperoleh dapat berguna dan bermanfaat.

Dalam pengumpulan data penyusun menggunakan metode sebagai berikut:

Studi Pustaka/Literatur

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan kepustakaan sebagai landasan teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan obyek penelitian, yaitu pencarian data di internet, buku-buku, artikel, skripsi dan catatan kuliah yang berkaitan.

2. Tahap analisa dan perancangan program ini merupakan tahapan untuk melakukan analisa data-data, dan konsep pembuatan, serta merancang desain program yang akan di buat.
3. Membuat sistem berdasarkan desain yang telah di buat dan juga implementasi *coding* dengan menggunakan PHP, MySQL.
4. Tahap uji coba dan evaluasi merupakan tahap untuk memeriksa apakah hasil implementasi yang dibuat sesuai dengan analisa dan rancangan, dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui kekurangan untuk disempurnakan kemudian.
5. Pada tahap ini akan di buat buku sebagai dokumentasi dari pengerjaan Tugas Akhir. Agar menjadi arsip dan dapat memudahkan pengembangannya di kemudian hari.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan yang diuraikan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung dalam perancangan sistem informasi dan *online shop* yang berhubungan dengan PHP sebagai bahasa pemrograman dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang perancangan sistem dalam pembuatan perangkat lunak. Uraian perancangan sistem ini meliputi perancangan data mengenai data *input* dan *output* sistem, perancangan proses mengenai bagaimana sistem akan bekerja dengan proses-proses tertentu, maupun perancangan antar muka dalam desain dan implementasi yang akan digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dalam bentuk program komputer dengan beberapa contoh kasus untuk dianalisa keberhasilan dari program itu sendiri.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan program dan saran-saran yang dikemukakan mengenai penggunaan sistem.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *E-commerce*

E-commerce atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Dalam banyak kasus, sebuah perusahaan *e-commerce* bisa bertahan tidak hanya mengandalkan kekuatan produk saja, tapi dengan adanya tim manajemen yang handal, pengiriman yang tepat waktu, pelayanan yang bagus, struktur organisasi bisnis yang baik, jaringan infrastruktur dan keamanan, desain situs web yang bagus, beberapa faktor yang termasuk :

1. Menyediakan harga kompetitif
2. Menyediakan jasa pembelian yang tanggap, cepat, dan ramah.
3. Menyediakan informasi barang dan jasa yang lengkap dan jelas.
4. Menyediakan banyak bonus seperti kupon, penawaran istimewa, dan diskon.
5. Memberikan perhatian khusus seperti usulan pembelian.
6. Menyediakan rasa komunitas untuk berdiskusi, masukan dari pelanggan, dan lain-lain.
7. Mempermudah kegiatan perdagangan.

Jenis-jenis *E-commerce*

Kegiatan *E-Commerce* mencakup banyak hal, untuk membedakannya *E-Commerce* dibedakan menjadi 2 berdasarkan karakteristiknya:

1. *Business to Business*, karakteristiknya:
 - a. *Trading partners* yang sudah saling mengetahui dan antara mereka sudah terjalin hubungan yang berlangsung cukup lama.
 - b. Pertukaran data dilakukan secara berulang-ulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati bersama.
 - c. Salah satu pelaku tidak harus menunggu rekan mereka lainnya untuk mengirimkan data.
 - d. Model yang umum digunakan adalah *peer to peer*, di mana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.
2. *Business to Consumer*, karakteristiknya:
 - a. Terbuka untuk umum, di mana informasi disebarkan secara umum pula.
 - b. Servis yang digunakan juga bersifat umum, sehingga dapat digunakan oleh orang banyak.
 - c. Servis yang digunakan berdasarkan permintaan.
 - d. Sering dilakukan sistem pendekatan client-server.

2.2 Model E-commerce Auction

A. Situs Pelelangan Online

1. Tindakan yang dilakukan sebagai musyawarah dimana pengguna internet dapat masuk dan mengambil bagian baik sebagai penawar ataupun penjual.
2. Mengumpulkan komisi dari setiap pelelangan yang berhasil dilakukan.
3. Penjual memasang barang yang mereka ingin jual dan menunggu pembeli untuk menawar.

B. Harga Cadangan

Penjual akan menerima harga maksimal pada pemberian lelang.

C. Lelang Cadangan

Memperkenankan pembeli untuk mengumpulkan harga sebagai perlombaan bagi para penjual untuk mencocokkan atau mengadunya

2.3 Sistem Lelang

Lelang didefinisikan dalam Pasal 1 sub 17 UU Nomor 19 tahun 2000 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 1997 Tentang Penagihan Pajak Dengan Surat Paksa. Menyebutkan Lelang adalah penjualan barang di muka umum dengan cara penawaran harga secara lisan dan atau tertulis melalui usaha pengumpulan peminat atau calon pembeli. Sedangkan menurut Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 40/PMK.07/2006 tentang petunjuk pelaksanaan lelang, yang dimaksud dengan Lelang adalah penjualan barang yang terbuka untuk umum dengan penawaran harga secara tertulis dan atau lisan yang semakin meningkat atau menurun untuk mencapai harga tertinggi yang didahului dengan pengumuman lelang. (Menurut borneobalailelang)

2.4 E-Banking

Ini termasuk saluran e-Banking yang memungkinkan nasabah melakukan transaksi via internet dengan menggunakan komputer/PC atau PDA. Fitur transaksi yang dapat dilakukan sama dengan *Phone Banking* yaitu informasi jasa/produk bank, informasi saldo rekening, transaksi pemindahbukuan antar rekening, pembayaran (a.l. kartu kredit, listrik, dan telepon), pembelian (a.l. voucher dan tiket), dan transfer ke bank lain. Kelebihan dari saluran ini adalah kenyamanan bertransaksi dengan tampilan menu dan informasi secara lengkap tertampang di layar komputer/PC atau PDA.

2.5 Sms Banking

Saluran ini pada dasarnya evolusi lebih lanjut dari *Phone Banking*, yang memungkinkan nasabah untuk bertransaksi via HP dengan perintah SMS. Fitur transaksi yang dapat dilakukan yaitu informasi saldo rekening, pemindahbukuan antar rekening, pembayaran (a.l. kartu kredit, listrik, dan telepon), dan pembelian voucher. Untuk transaksi lainnya pada dasarnya dapat pula dilakukan, namun tergantung pada akses yang dapat diberikan bank. Saluran ini sebenarnya termasuk praktis namun dalam prakteknya agak merepotkan karena nasabah harus menghafal kode-kode transaksi dalam pengetikan sms, kecuali pada bank yang

melakukan kerjasama dengan operator seluler, menyediakan akses banking menu – Sim Tool Kit (STK) pada simcardnya.

2.6 PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor" atau bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP tidak akan terlihat oleh user dan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML.

PHP termasuk dalam *Open Source Product*, sehingga *source code* PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. PHP juga dapat berjalan pada berbagai web server seperti IIS(Internet Information Server), Apache, XAMPP. PHP juga mampu lintas *platform*. Artinya PHP dapat berjalan di banyak system operasi yang beredar saat ini, di antaranya: Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris.

Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam software system manajemen basis data atau Database Management System(DBMS), sehingga dapat menciptakan suatu halaman web yang dinamis.

2.7 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server*, yang menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*. *Database* adalah sekumpulan *table* yang saling berhubungan satu samalain. Sedangkan, *database* adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. MySQL termasuk RDBMS (*Relation Database Management System*). Untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan di komputer, diperlukan sistem manajemen database seperti MySQL.

MySQL bersifat *free* atau gratis (tidak perlu membayar dalam menggunakannya). Namun MySQL terdiri dari dua lisensi, yaitu:

- a. Lisensi *free* (*free software/open source GNU General Public License*), MySQL lisensi ini bebas digunakan, dimodifikasi *source* programnya dengan catatan harus dipublikasikan ke pemakai.
- b. Lisensi komersial (nonGPL), pemakai harus membayar sejumlah biaya kepada MySQL AB sebagai pemegang hak cipta, sesuai dengan jenis layanan yang tersedia.

MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain:

1. Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. Perangkat lunak sumber terbuka. MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. Multi-user. MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. *Performance tuning*. MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Raga tipe data. MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti *signed/unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
6. Perintah dan fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *select* dan *where* dalam perintah (*query*)
7. Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level *subnetmask*, *namahost*, dan ijin akses *user* dengan sistem perijinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. Skalabilitas dan pembatasan. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu table serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9. Konektivitas. MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protocol TCP/IP, Unix socket (UNIX), atau Named Pipes (NT).

2.8 JavaScript

Javascript adalah bahasa skrip yang ditempelkan pada kode HTML dan diproses di sisi klien. Dengan adanya bahasa ini, kemampuan dokumen HTML menjadi semakin luas. Sebagai contoh, dengan menggunakan JavaScript dimungkinkan untuk memvalidasi masukan-masukan pada formulir sebelum formulir dikirimkan ke server. Javascript bukanlah bahasa Java dan merupakan dua bahasa yang berbeda. Javascript diinterpretasikan oleh klien (kodenya bisa dilihat pada sisi klien), sedangkan kode Java dikompilasi oleh pemrogram dan hasil kompilasinyalah yang dijalankan oleh klien.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara merancang *E-commerce* hewan peliharaan menggunakan *auction model*. Tahap analisa dan perancangan adalah tahap yang sangat penting untuk menyelesaikan program agar mendapatkan hasil yang maksimal. Analisa meliputi : analisa proses, perancangan basis data dan perancangan antar muka. Di rancangan sistem ini, admin dan *user (customer)* tidak menggunakan pendekatan sistem yang berorientasi objek atau terstruktur. Oleh karena itu rancangan sistemnya menggunakan diagram flow dan perancangan sistem.

3.1 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan tujuan dari aplikasi yang dibuat, maka kebutuhan minimum yang harus disediakan adalah sebagai berikut :

a. Software

1. PHP : V.5. 5. 3
2. MySQL : V.5 .0. 11
3. Sublime Text 3

b. Hardware

Komputer atau Laptop, membutuhkan spesifikasi minimum intel dual core dan, memory 1GB.

3.1.1 Analisa Sistem

Dalam membangun sebuah *e-commerce* hewan peliharaan menggunakan *auction model* dengan beberapa tahap analisa :

1. Menentukan masalah yang akan di bangun untuk sebuah aplikasi. Sistem yang dibangun merupakan sebuah rancangan *e-commerce* hewan peliharaan menggunakan *auction model*.
2. Mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk membangun system yaitu berupa cara kerja system jual beli lelang secara *real time*.
3. Menampilkan thead lelang yang telah di posting.

3.1.2 Analisa Permasalahan

Sistem jual beli lelang merupakan transaksi system jual beli yang tidak harus selesai pada saat itu juga, untuk melakukan transaksi lelang ini memang dibutuhkan waktu yang lama karena system jual beli lelang ini mematok batas waktu untuk penawaran-penawaran terhadap item tersebut, terkadang system jual beli lelang ini juga memiliki batas ruang transaksi yang sempit karena terbatasan untuk informasinya.

Dari uraian analisa masalah diatas, maka saya berusaha membuat *E-commerce* hewan peliharaan menggunakan *auction model*. Maka dari aplikasi ini dalam bentuk web dimana jika ingin bergabung kedalam system lelang ini, maka *user* harus terlebih dahulu login jika tidak login maka akan masuk sebagai *guest*. Di dalam aplikasi ini setelah masuk ke dalam web lelang maka kita bias melihat *notifikasi-notifikasi* yang muncul di beranda kita.

3.1.3 Sumber Informasi

Semua data-data mengenai web lelang kami dapatkan dari masyarakat mulai dari tata cara lelang hingga peraturan lelang.

3.1.4 Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah yang akan dikaji merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam pembuatan aplikasi. Masalah yang harus diidentifikasi adalah bagaimana memudahkan *user* untuk melelang barang pada web lelang ini.

3.2 Diagram Alur Program

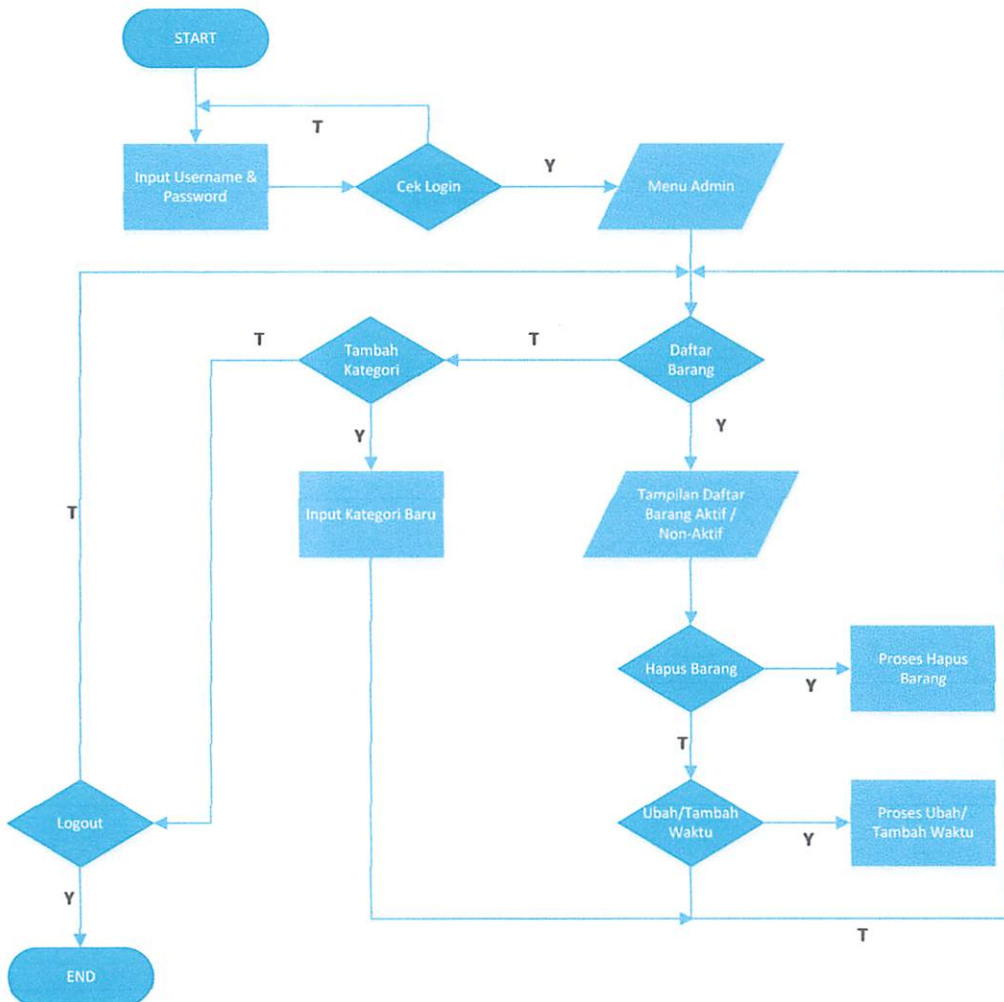
Diagram alur system merupakan diagram alur yang menggambarkan system secara keseluruhan. Disini terdapat 4 diagram alur karena sesuai system terdapat 4 pelaku di dalam system ini yaitu pelelang, penawar, *guest*, dan admin

3.2.1 Diagram Menu Sistem Admin

Admin melakukan proses login dahulu dengan username dan password milik admin, kemudian admin masuk kehalaman utama yang kemudi-an akan

muncul form beranda kategori dan juga akan muncul form thread dan waktu yang dapat diatur oleh admin.

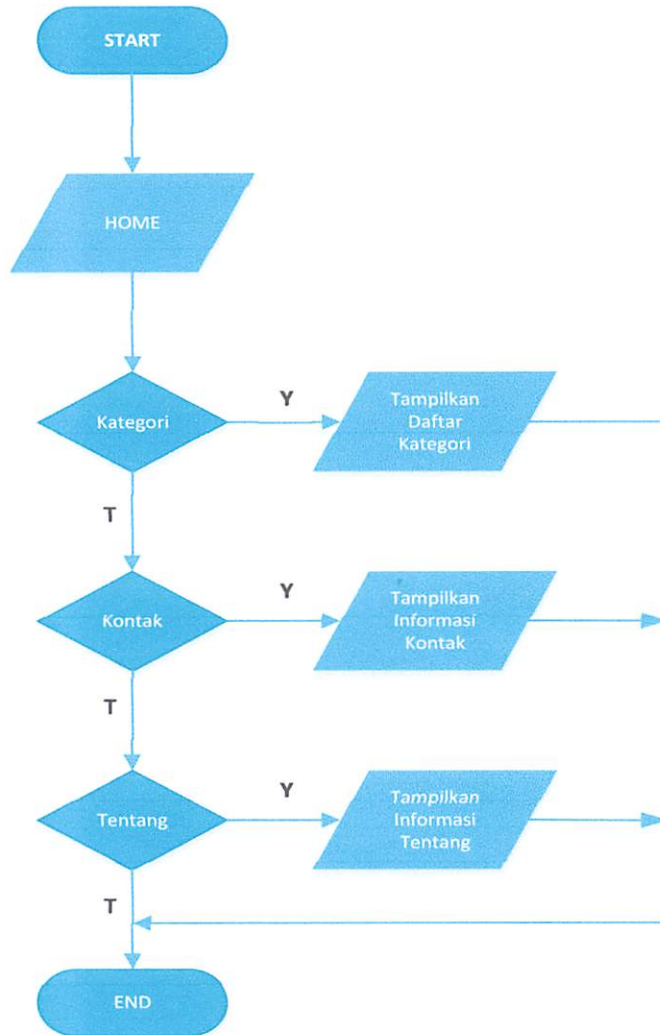
Admin pada web lelang ini dapat mengatur waktu lelang seperti membatalkan lelang sebelum batas waktu. Di tunjukan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 : Diagram Menu Sistem Admin

3.2.2 Diagram Menu Guest

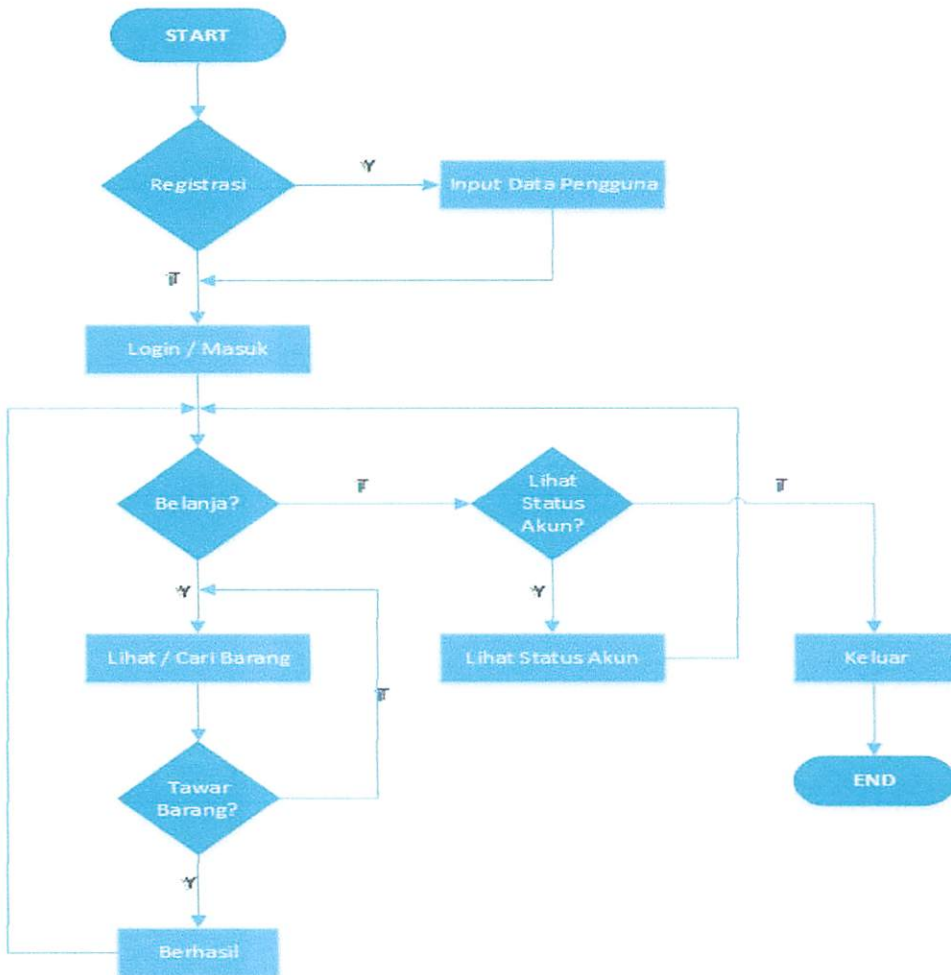
Pada *guest* diagram alur yang cuman bisa di liat saja, dan tidak bisa membeli barang yang di lelang yang dipilih. Akan di tunjukan pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 : Diagram Menu Guest

3.2.3 Diagram Sistem *User Registrasi*

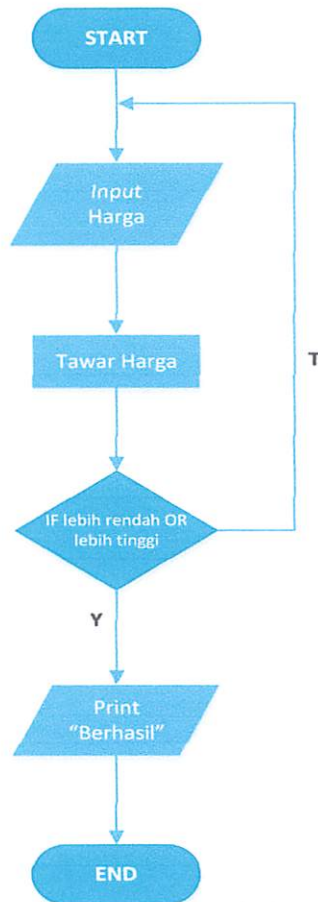
Untuk diagram alur sistem *user registrasi* ini harus melakukan cara *registrasi* untuk melihat barang-barang yang akan di beli atau barang yang akan di lelang maka user akan bisa mengakses, kemudian memasukan harga tawaran atau harga beli. Diagram sistem *user registrasi* ini di tunjukan oleh Gambar 3.3 sebagai berikut.



Gambar 3.3 Diagram Alur User Registration

3.2.4 Diagram Sistem Pembelian Lelang

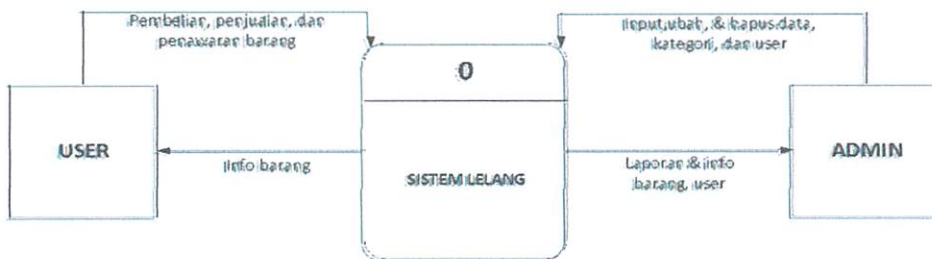
Untuk diagram alur system pembelian lelang ini sama seperti penawaran langkah terlebih dahulu harus *registrasi* kemudian *user* mencari barang yang mana akan di beli setelah itu maka akan muncul *thread-thread* lelang yang aktif kemudian memasukan harga tawar ke *thread* yang di pilih. Diagram alur system pembelian lelang ini akan di tunjukan pada Gambar 3.4 sebagai berikut.



Gambar 3.4: Sistem Pembelian Lelang

3.2.5 DFD Lv 0

Context Diagram atau diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan level tertinggi dari DFD. Diagram konteks berisi gambaran secara umum (secara garis besar) sistem yang akan dibuat. Pada gambar diagram konteks dibawah ini dijelaskan terdapat sebuah proses dan dua buah eksternal entities, yaitu *user/customer* dan *admin*.

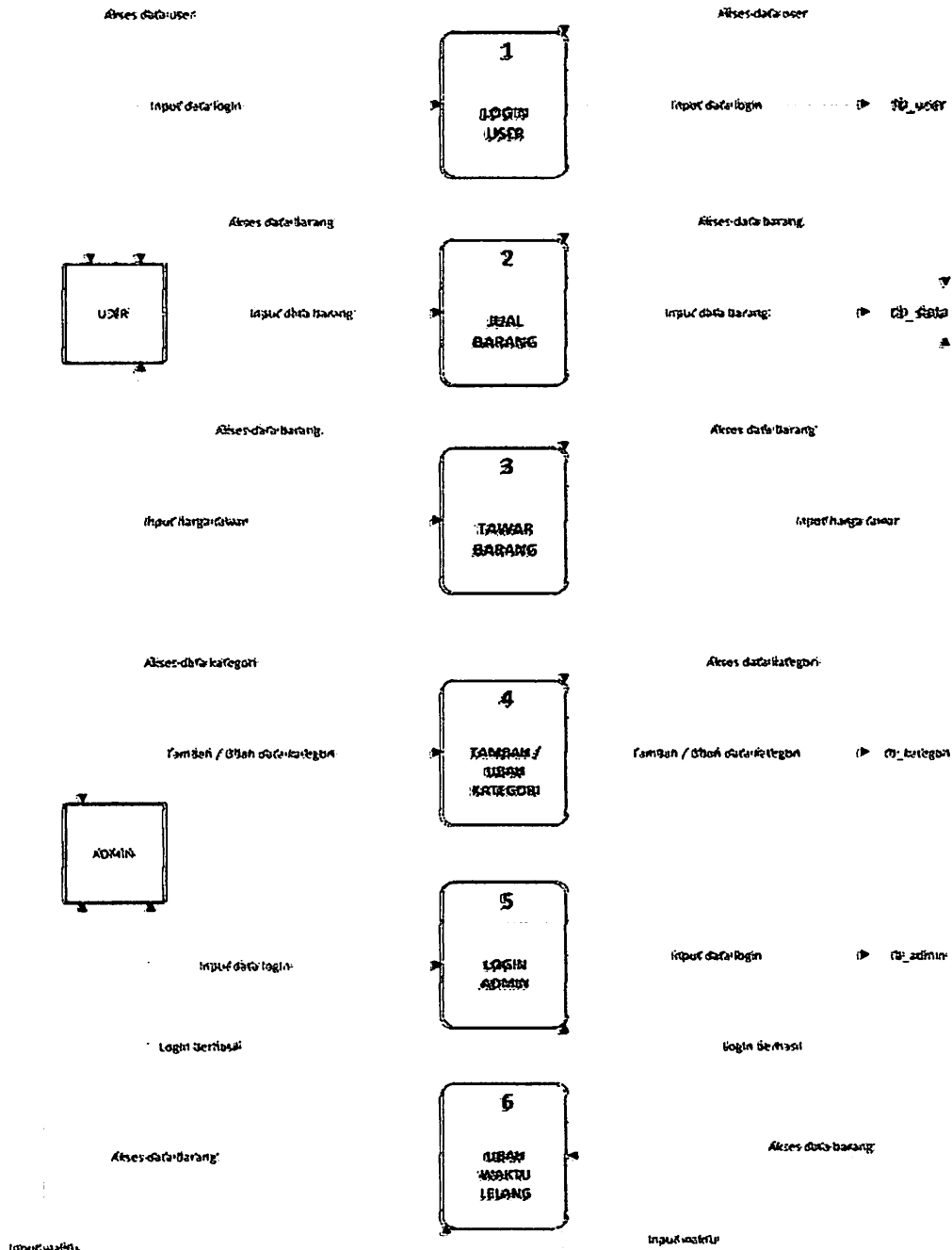


Gambar 3.5 : DFD Lv 0

3.2.6 DFD Lv 1

Berikut ini merupakan DFD Level 1 dimana terdapat 6 proses yang berjalan di dalam web lelang yaitu, Login user, Jual Barang, Tawar barang, Tambah/ubah kategori, kemudian Login Admin, dan Ubah waktu.

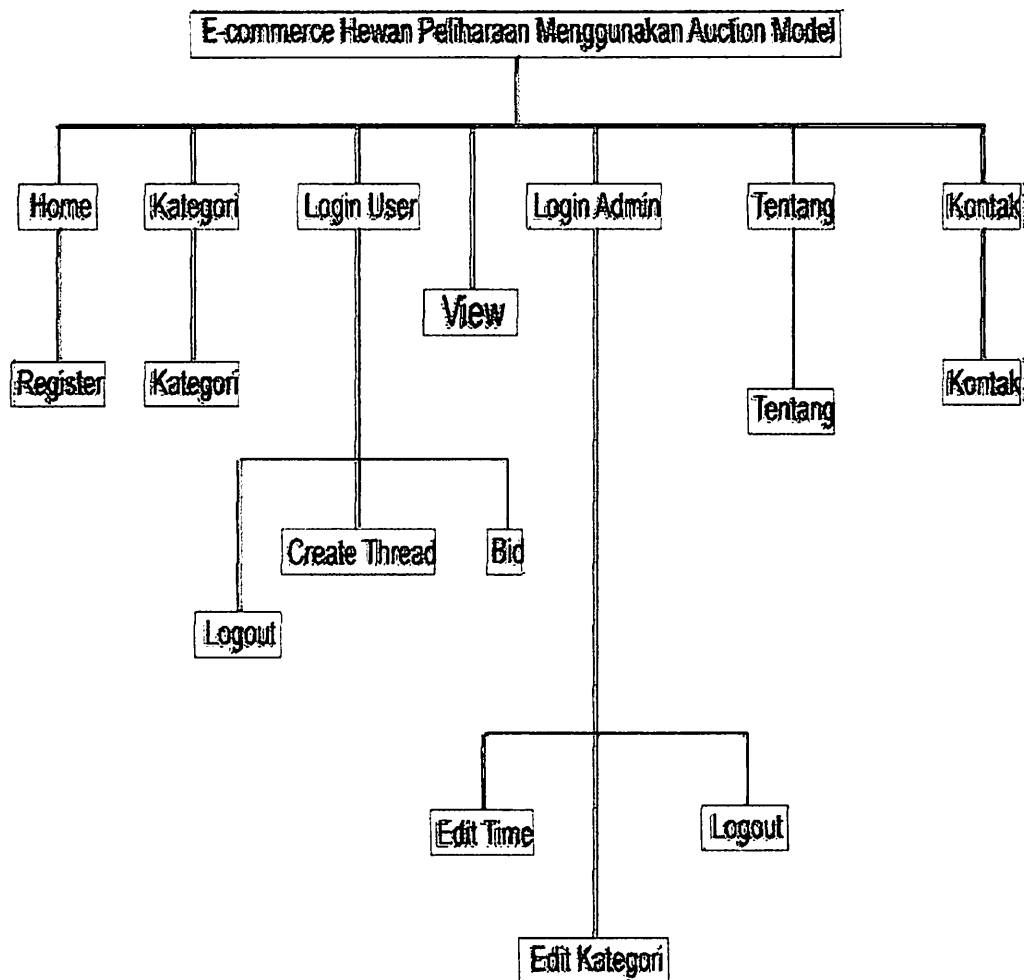
Dimana juga terdapat 4 tabel yang ada di dalam DFD ini yaitu Tabel User, Tabel Data, Tabel Admin, dan Tabel Kategori. Dan konversikan menjadi 2 yaitu user dan admin. Berikut DFD Lv 1 yang di tunjukan gambar sebagai beriku.



Gambar 3.6 : DFD Lv 1

3.3 Spesifikasi Sistem Web Lelang

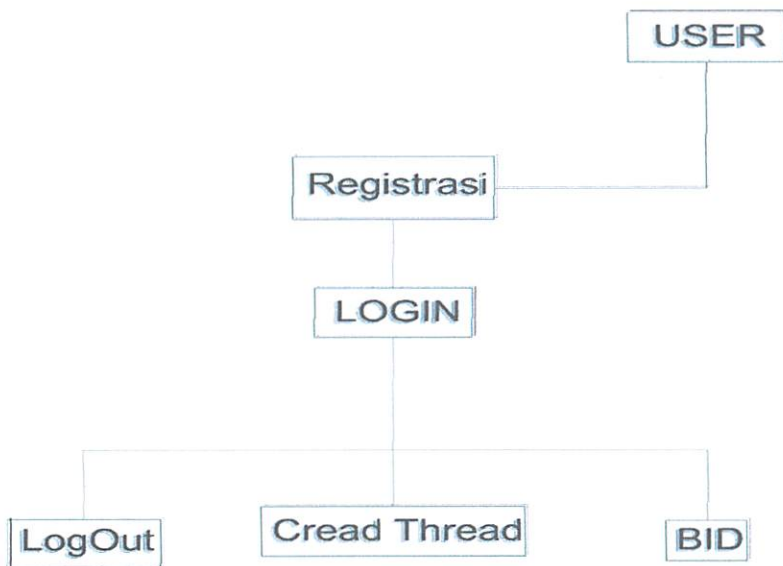
Berikut merupakan spesifikasi system dari web lelang dimana terdapat *home* kemudian kategori, *login user*, *view* untuk *guest* kemudian *login admin*, tentang dan kontak admin dari *web* lelang ini ,seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.7



Gambar 3.7 : Spesifikasi Sistem Web Lelang

3.3.1 Spesifikasi User Web Lelang

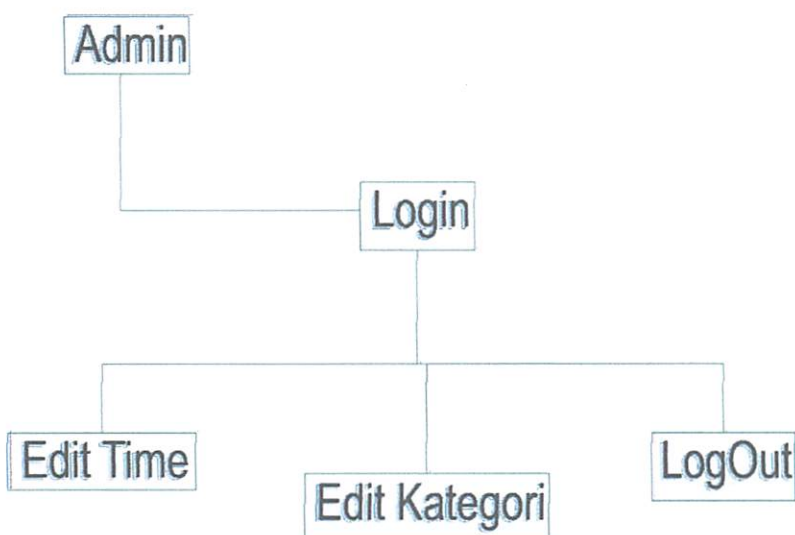
Berikut merupakan spesifikasi sistem *user* dari *web* lelang dimana *user* baik penawar atau pelelang harus melakukan *registrasi* terlebih dahulu kemudian *login* dan baik pelelang maupun penawar dapat menjalankan fungsinya masing-masing yaitu *create thread* dan *bid* dan juga terdapat *logout* dari *web* lelang seperti yang ditunjukkan oleh gambar 3.8 berikut ini.



Gambar 3.8 : Spesifikasi User Web Lelang

3.3.2 Spesifikasi Sistem Admin Web Lelang

Berikut merupakan spesifikasi system admin pada *web* lelang dimana admin tidak perlu *registrasi* terlebih dahulu karena hanya ada satu admin yang dapat mengatur *web* lelang, disini terdapat 2 fungsi admin yaitu *Edit time* dan *Edit Kategori* setelah itu juga terdapat *Logout* seperti yang ditunjukkan oleh gambar 3.9 sebagai berikut.



Gambar 3.9 : Spesifikasi Sistem Admin Web Lelang

3.4 Perancangan Tabel Basis Data

Perancangan basis data digunakan untuk menjelaskan tabel-tabel yang ada dalam sistem database. Dalam basis data ini terdapat 4 tabel yang terdiri dari tabel data sebagai menyimpan data lelang, kemudian table kategori dengan id kategori sebagai *primary key* yang berfungsi untuk menyimpan kategori barang, kemudian ada tabel admin dengan *id* admin sebagai *primary key* yang berfungsi untuk menyimpan *username* dan *password* admin, kemudian yang terakhir adalah tabel member dengan *id* member sebagai *primary key* yang berfungsi untuk menyimpan *username* member dan *password* member.

3.4.1 Struktur Basis Data

1. Nama Tabel data

Fungsi untuk menyimpan data lelang, seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3.1. Tabel Data

No	Nama	Type	Collation	Attributes	Null
1	id	Int(11)			No
2	status	Int(11)			Yes
3	kategori	Int(11)			Yes
4	judul	Varchar(250)	Latin1_swedish_ci		Yes
5	info	Text	Latin1_swedish_ci		Yes
6	image	Tinytext	Latin1_swedish_ci		Yes
7	Id_penjual	Varchar(10)	Latin1_swedish_ci		Yes
8	Harga_asli	Varchar(10)	Latin1_swedish_ci		Yes
9	Waktu_mulai	Datetime			Yes

10	Waktu_habis	Datetime			Yes
11	Id_pembeli	Varchar(10)	Latin1_swedish_ ci		Yes
12	Harga_bids	Varchar(10)	Latin1_swedish_ ci		Yes

2. Tabel Kategori

Fungsi untuk kategori barang, Seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2. Tabel_kategori

No	Nama	Type	Collation	Attrib utes	Nul l	Defaul t
1	Id_kategori	Int(11)			No	None
2	Nama_kateg ori	Varchar(250)	Latin_swedish_ci		Yes	NULL

3. Tabel Admin

Fungsi untuk menyimpan *Username* dan *Password* Admin, Seperti yang ditunjukkan oleh Tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3.3. Tabel_admin

No	Nama	Type	Collation	Attrib utes	Null	Defaul t
1	Id	Int(11)			No	None
2	Username	Varchar(250)	Latin_swedish_ci		Yes	Null
3	Password	Varchar(250)	Latin_swedish_ci		Yes	Null

4	Fullname	Varchar(250)	Latin_swedish_ci		Yes	Null
5	Type	Varchar(250)	Latin_swedish_ci		Yes	Null

4. Tabel *User*

Fungsi untuk menyimpan *username* dan *password* *User*, Seperti yang ditunjuka Tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3.4. Tabel *User*

N o	Nama	Type	Collation	Attribut es	Nul l	Defaul t
1	Id	Int(11)			No	None
2	Username	Varchar(250)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
3	Password	Varchar(250)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
4	Firstname	Varchar(250)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
5	Lastname	Varchar(250)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
6	Email	Varchar(250)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
7	Phone	Varchar(250)	Latin_swedish_ci		Yes	Null
8	Type	Varchar(10)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
9	Pesan_jual	Text	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
10	Pesan_beli	Text	Latin1_swedish_c i		Yes	Null

11	Rek_bank	Varchar(25)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null
12	Rek_nomo r	Varchar(50)	Latin1_swedish_c i		Yes	Null

3.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberi gambaran tentang aplikasi yang di rencanakan. Sehingga mempermudah dalam mengimplementasi dan pembuatan aplikasi tersebut. Seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.10 berikut.

1. Rancangan tampilan halaman utama



Gambar: 3.10 Rancangan Tampilan Halaman Utama

2. Rancangan Tampilan *Login User*

Seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.11 berikut ini.



The image shows a login form with a title "MASUK PENGGUNA" in bold, uppercase letters. Below the title, there are two input fields. The first is labeled "Username:" and the second is labeled "Password:". Both labels are in bold, uppercase letters. The input fields are empty rectangular boxes.

Gambar : 3.11 Rancangan Tampilan Login User

3. Rancangan Tampilan Kontak

Seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.12 berikut ini.



The image shows a contact information form with a title "INFORMASI KONTAK ADMINISTRATOR" in bold, uppercase letters. Below the title, there is a bold, uppercase label "Administrator". Underneath, there are two lines of text: "Telepon:" and "Email:", where the dots represent a series of small, repeating characters used as a placeholder for contact information.

Gambar : 3.12 Rancangan Tampilan Kontak

4. Rancangan Tampilan Pendaftaran User

Seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.13 sebagai berikut.

DAFTAR SEBAGAI PENGGUNA

Nama Pengguna:

Kata Sandi:

Nama Lengkap:

Email:

Telepon:

Bank:

Nomor Rekening:

DAFTAR

Gambar : 3.13 Rancangan Tampilan Pendaftaran User

5. Rancangan Tampilan Detail Barang

Yang akan ditunjukkan pada Gambar 3.14 berikut ini.

Foto Barang

Nama Barang

Keterangan Barang

Penjual:

Dijual Pada:

Harga Awal:

Sisa Waktu Lelang:

Batas Waktu:

Harga Tawar:

Penawar Terakhir:

TAWAR

Gambar : 3.14 Rancangan Tampilan Detail Barang

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan aplikasi dan uji coba dari perancangan sistem yang telah dibuat pada bab sebelumnya. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah agar dapat mengetahui apakah sistem yang telah diimplementasikan bias berjalan seperti yang diharapkan.

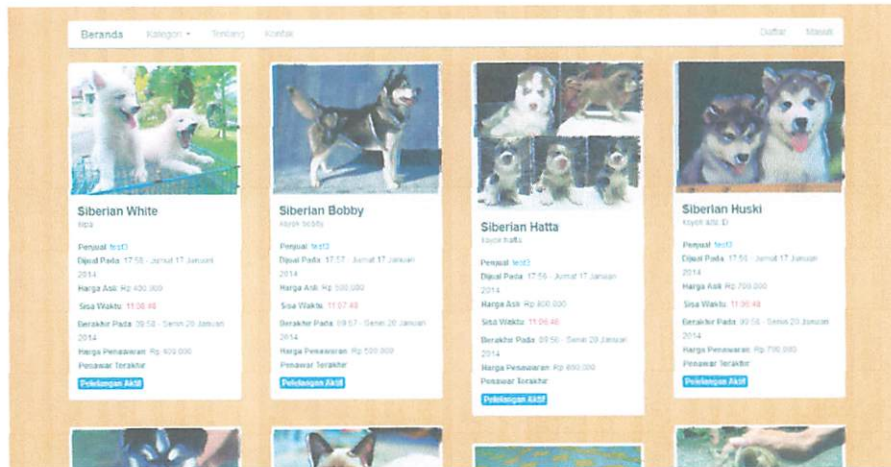
Dengan implementasi dan pengujian yang dilakukan akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat memenuhi batasan masalah dan sesuai sebagai salah satu metode dasar yang dapat digunakan untuk sebuah pengujian *e-commerce* hewan peliharaan menggunakan *auction model*. Pada tahap implementasi akan membahas masalah penerapan dan pengujian aplikasi di sisi *user (customer)* dan disisi admin. Adapun penjelasan dari masing – masing implementasi dan pengujian tersebut adalah sebagai berikut :

4.1. Implementasi

Persiapan awal yang perlu dilakukan adalah instalasi komputer dengan komponen-komponen perangkat lunak yang akan digunakan, yaitu Sublime Text 3, XAMPP Control Panel Version 2.5.8. Setelah proses instalasi selesai barulah proses pengcodean dan desain halaman *web* dilakukan sesuai dengan desain dan analisis sistem yang telah dilakukan pada Bab III. Tahapan terakhir setelah proses implementasi selesai adalah pengujian perancangan system informasi penjualan hewan peliharaan berbasis web menggunakan PHP. Disini *browser* yang digunakan untuk implementasi adalah Mozilla Firefox 3.6.

4.1.1 Halaman Beranda

Pertama dari halaman *website* tersebut menjelaskan tentang adanya beranda, kategori, tentang, kontak, daftar, masuk, dan menampilkan semua kategori. Bisa di liat pada Gambar 4.1 sebagai berikut ini.



Gambar 4.1 : Halaman Beranda

4.1.2 Halaman Kontak

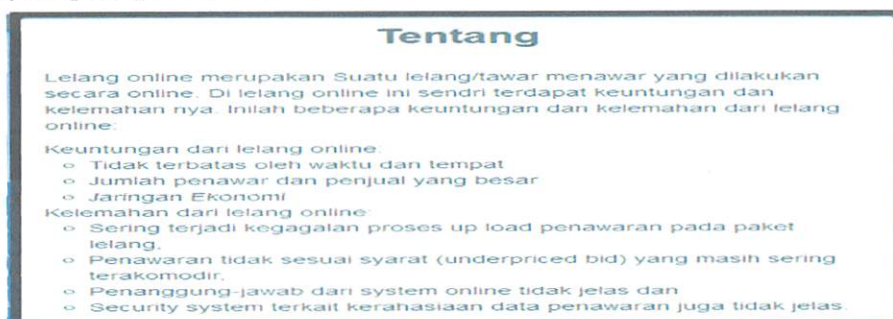
Di dalam halaman Kontak terdapat nomor telepon admin yang bisa di hubungi dan Email admin. Bisa dilihat pada Gambar 4.2 berikut ini.



Gambar4.2 : Halaman Kontak

4.1.3 Halaman Tentang

Pada halaman ini menginformasikan tentang admin dan informasi informasi lainnya seperti pada Gambar 4.3 berikut ini.



Gambar4.3 : Halaman Tentang

4.1.4 Halaman Daftar User

Halaman ini *user* atau *customer* di haruskan untuk mendaftar, supaya *user* atau *customer* dapat menawar barang yang diinginkan. Bisa di tunjukan pada Gambar 4.4 sebagai berikut :

Gambar 4.4 :HalamanDaftar User

4.1.5 Halaman Login User

Pada halaman *login user* ini, *user* harus memasukan *id* dan *password* supaya *user* bias membeli dan menjual barang. Bisa di tunjukan pada Gambar 4.5 sebagai berikut :

Gambar 4.5 : Halaman Login User

4.1.6 Halaman Jual Barang

Pada halaman jual barang disini kita harus memasukan nama barang yang di jual, foto produk dar *iurl*, harga, kategori hewan apa yang akan di jual,

informasi tentang hewan yang akan di jual dan, batas waktu yang diinginkan. Bisa di liat pada Gambar 4.6 sebagai berikut.

Gambar 4.6 : Halaman Jual Barang

4.1.7 Halaman Pelelangan Barang Aktif

Pada halaman pelelangan barang aktif ini menunjukkan barang *user* yang telah di lelang, maka akan muncul, nama barang dan informasi, di jual pada tanggal, harga asli, sisa waktu, berakhir pada tanggal, harga penawaran dan, penawar terakhir. Bisa di tunjukan pada Gambar 4.7 sebagai berikut.

Gambar 4.7: Halaman Pelelangan Barang Aktif

4.1.8 Halaman Pelelangan Barang Terjual

Halaman ini menunjukkan barang *user* yang telah terjual, dan di sini menunjukkan ada nama penawar *user* lain dengan penawaran terakhir. Bisa di liat pada Gambar 4.8 sebagai berikut ini.



Gambar 4.8 : Halaman Barang Pelelangan Terjual

4.1.9 Halaman Pelelangan Barang Tidak Terjual

Pada halaman ini menunjukkan pelelangan barang yang tidak terjual, dengan harga penawar tetap dan penawaran terakhir tidak ada yang menawar, dengan sisa waktu yang telah habis. Bisa di liat pada Gambar 4.9 sebagai berikut.



Gambar 4.9 : Halaman Pelelangan Barang Tidak Terjual

4.1.10 Halaman Tawar Barang

Disini menunjukkan penawaran barang yang telah di pilih oleh *user*, lalu memasukan harga yang di tawar oleh *user*. Bisa di liat pada Gambar 4.10 sebagai berikut ini.



Gambar 4.10 :Halaman Tawar Barang

4.1.11 Halaman Informasi User

Pada halaman ini di tunjukan informasi penawaran barang yang di tawar oleh *user*, dan di kalahkan oleh *user* lain. Bisa di liat pada Gambar 4.11 sebagai berikut ini.



Gambar 4.11 : Halaman Informasi User

4.1.12 Halaman Informasi Anggota

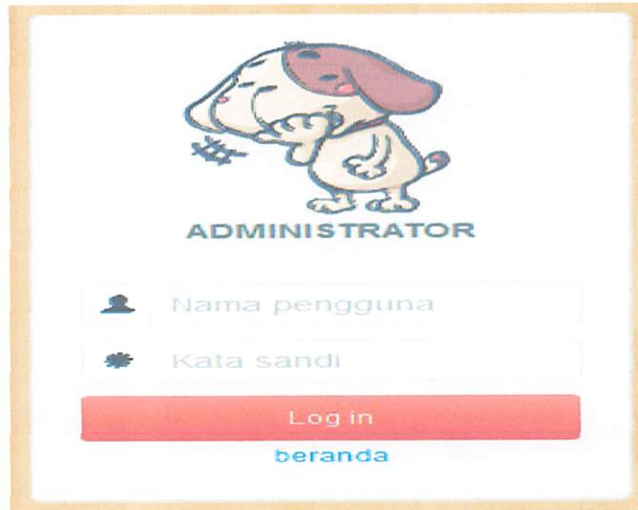
Di halaman ini menunjukan informasi *detail* anggota, nama pengguna, nama lengkap, email, telepon, rekening bank, nomor rekening bank. Dan bisa di liat pada Gambar 4.12 sebagai berikut.



Gambar 4.12 : Halaman Informasi Anggota

4.1.13 Halaman *Login Administrator*

Pada halaman *login* administrator ini, admin terlebih dahulu memasukan nama pengguna lalu memasukan *password* dan tekan *login*. Bisa di tunjukan pada Gambar 4.13 sebagai berikut ini.



Gambar 4.13 : Halaman Login Administrator

4.1.14 Halaman *Layout Admin*

Pada halaman *layout* admin ini, menampilkan data-data yang masih aktif dan tidak aktif, disini admin bias mengatur *update* dan waktu yang di tentukan. Bisa di tunjukan pada Gambar 4.1.14 sebagai berikut.

	Waktu Habis	Status	Aksi
1. Nama Item			
22. Item 1	2024-07-24 12:25:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
23. Item 2	2024-07-24 22:24:27	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
24. Item 3	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
25. Item 4	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
26. Item 5	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
27. Item 6	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
28. Item 7	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
29. Item 8	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
30. Item 9	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
31. Item 10	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
32. Item 11	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
33. Item 12	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
34. Item 13	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
35. Item 14	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan
36. Item 15	2024-07-24 17:41:00	Non-Aktif	Aktifkan Non-Aktifkan

Gambar 4.14 : Halaman Layout Admin

4.1.15 Halaman Ubah (Tambah Kategori)

Pada halaman ini admin bias memproses hapus kategori / tambah kategori. Bisa di tunjukan pada Gambar 4.15 sebagai berikut ini.

Tambah / Ubah Kategori

Nama kategori baru

#	Nama Kategori	Aksi
16	Ular	<input type="button" value="Simpan"/>
17	Kucing	<input type="button" value="Simpan"/>
18	Anjing	<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar 4.15 : Halaman Ubah (Tambah Kategori)

4.2 Pengujian Halaman User Dan Penawaran Lelang

4.2.1 User Menginputkan Data Barang

Pada halaman ini *user* memasukan data-data yang akan di jual, lalu memasukan nama barang, foto, harga, kategori, informasi dan, waktu yang ditentukan oleh *user*, sperti Gambar 4.16 di bawah ini.

Jual Barang

Nama Barang Foto Produk (url)

Harga (Rp) Kategori

Informasi

Waktu

Gambar 4.16 : User Menginputkan Data Barang

4.2.2 Setelah User Input Data Barang

Setelah itu data yang di input oleh *user* akan keluar pelelangan aktif, dan waktu berjalan mundur selama 2 (dua) hari dengan harga yang tercantumkan. Pada Gambar 4.17 seperti di bawah ini.



Gambar 4.17 : Halaman Setelah User Input Data Barang

4.2.3 Penawaran Lelang Oleh User Lain

Pada halaman ini *user* lain melakukan penawaran lelang dengan harga lebih tinggi. Bisa di liat pada Gambar 4.18 di bawah ini.



Gambar 4.18 : Penawaran Lelang Oleh User Lain

4.2.4 User Melakukan Penawaran Lebih Rendah

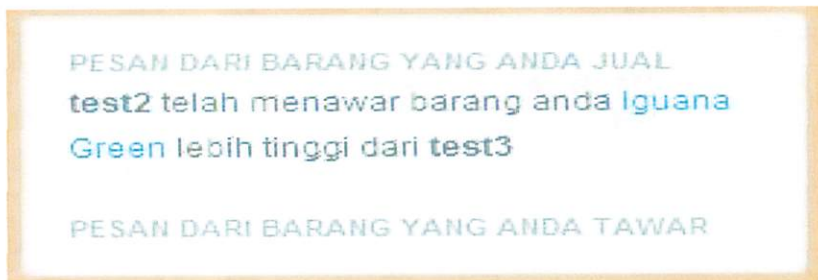
Setelah itu *user* lain melakukan penawaran lebih rendah, maka akan keluar peringatan gagal untuk menawar. Bisa di liat pada Gambar 4.19 sebagai berikut.



Gambar 4.19 : User Melakukan Penawaran Lebih Rendah

4.2.5 Notifikasi Pada Penjual Barang Lelang

Disini *user* 1 dan *user* 2 melakukan penawaran, sehingga keluar *notifikasi* sebagai berikut ini.



Gambar 4.20 : Notifikasi Pada Penjual Barang Lelang

4.2.6 Setelah Penjualan Melebihi 2 (Dua) Hari

Setelah penawaran barang lelang melebihi batas waktu 2 (dua) hari, dan sudah tidak ada yang menawar maka barang akan terjual dari harga lelang yang lebih tinggi. Bisa di liat sebagai berikut ini.



Iguana Green
 5 spike kepala normal. Spike badan udah rata cuma btm sama tinggi dgn yg kepala. bekas jamur di paha belakang dan jari ada yg bengkak.
 gemuk, body sekel/kenceng. warna ijonya cakep. ujung ekor kering 1cm. jari dan kuku lengkap. jumpy banget. keep'an lama cuma buat display. 500rb
 harga pas sudah free kirim sejava via herona/kip

Penjual: test1
 Dijual Pada: 19:37 - Senin 10 Februari 2014
 Harga Asli: Rp 500,000
 Sisa Waktu: 00:00:00
 Berakhir Pada: 19:49 - Senin 10 Februari 2014
 Harga Penawaran: Rp 505,000
 Penawar Terakhir: test2

Terjual

Gambar 4.21 : Setelah Penjualan Melebihi 2 (Dua) Hari

4.2.7 Barang Lelang Penjual Tidak Terjual

Jika penjual melebihi batas waktu maksimal, maka barang penjual tidak terjual dan tidak ada penawar terakhir. Bisa di liat sebagai berikut.



Iguana Green
 5 spike kepala normal. Spike badan udah rata cuma btm sama tinggi dgn yg kepala. bekas jamur di paha belakang dan jari ada yg bengkak.
 gemuk, body sekel/kenceng. warna ijonya cakep. ujung ekor kering 1cm. jari dan kuku lengkap. jumpy banget. keep'an lama cuma buat display. 500rb
 harga pas sudah free kirim sejava via herona/kip

Penjual: test1
 Dijual Pada: 19:37 - Senin 10 Februari 2014
 Harga Asli: Rp 500,000
 Sisa Waktu: 00:00:00
 Berakhir Pada: 19:49 - Senin 10 Februari 2014
 Harga Penawaran:
 Penawar Terakhir:

Tidak Terjual

Gambar 4.22 : Barang Penjual Tidak Terjual

4.3 Pengujian Sistem

4.3.1 Pelaksanaan Pengujian

Dalam hal ini pengujian dilakukan dengan *login* admin dan *user* yang berjalan sesuai rancangan. Bisa di lihat pada *table* di bawah ini.

Table : 4.1 Pengujian Admin

Admin	Fungsionalitasnya
Login	✓
Tambah Kategori	✓
Hapus Item	✓
Perpanjang Waktu	✓
Logout	✓

Pada *table 4.1* di atas, menjelaskan bahwa fungsionalitasnya berjalan dengan baik dan dapat berproses sesuai prosedur pada *table* admin ini.

Table 4.2 Pengujian User

User	Fungsionalitasnya
Daftar	✓
Login	✓
Kategori	✓
Jual Barang	✓
Tawar Barang	✓
Informasi User	✓
Logout	✓

Table 4.2 ini fungsionalitasnya berjalan dengan baik, sehingga langkah-langkah diatas tidak ada permasalahan sewaktu menjalankan daftar, login, kategori dan lain-lainnya.

4.3.2 Pengujian *Browser*

Pada pengujian di lakukan dengan menggunakan beberapa browser yang telah di jalankan seperti table di bawah ini.

Table 4.3 Pengujian Browser

<i>Browser</i>	Fungsionalitasnya
Google Chrome	✓
Mozilla Firefox	✓
IE	✓

Pada *table* di atas menjelaskan browser yang tercantum pada *table 4.3*, tampilan lebih baik memakai *browser* Mozilla Firefox dari pada IE dan Google Chrome.

BAB V

PENUTUP

Setelah pembahasan teori, analisa dan perancangan sistem, implementasi, serta pengujian pada bab-bab sebelumnya maka pada bab penutup ini akan diambil kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul “*E-commerce Hewan Peliharaan Menggunakan Auction Model*”. Selain itu bab ini juga berisi saran untuk kepentingan selanjutnya untuk pengembangan system ini.

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan uji coba maka dapat diambil kesimpulan antara lain :

1. Sistem ini dapat memperluas system penjualan hewan-hewan peliharaan yang selama ini diterapkan oleh beberapa toko.
2. Sistem ini dapat berfungsi sebagai media penyebaran informasi mengenai hewan-hewan peliharaan yang dijual kepada masyarakat luas. Dan tidak bersusah payah untuk pergi ke toko.
3. Setelah melakukan pengujian, aplikasi system informasi dan *online shop* lelang hewan peliharaan pada beberapa toko ini berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan dan analisa kebutuhan pada tahap sebelumnya.

5.2 Saran

Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi inspirasi bagi pembaca, serta sebagai saran untuk pengembangan perancangan system *E-commerce* hewan peliharaan menggunakan *auction model* yang antara lain :

1. Pada saat melakukan pencarian (*search*) pada aplikasi ini masih belum menggunakan, maka untuk pembangunan sistem yang akan datang diharapkan sudah dapat menggunakan pencarian (*search*) pada aplikasi tersebut.
2. Sebaiknya *web* tersebut diterapkan dengan *mobile technology* agar *user* lebih mudah dalam mengakses dimanapun *user* berada.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alan Nur, 2011, *Jago PHP dan MySQL*, Jakarta: NiagaSwadaya.
2. Hidayatullah, ATaufik, 2006, *MerancangSendiriHalaman Website menggunakan Macromedia Dreamweaver 8*, INDAH, Surabaya.
3. Kadir Abdul, 2009, *MudahMenjadiProgramer PHP*, Yogyakarta: YESCOM.
4. Madcoms, 2008, *TeknikMudahMembangun Website dengan HTML, PHP, Dan MySQL*, Yogyakarta :Andi.
5. Rudyanto. M, 2011, *Pemrograman Web DinamisMenggunakan PHP dan MySQL*, Yogyakarta: Andi.
6. Sadeli Muhammad, 2011, *MembuatToko Online dengan PHP Untuk Orang Awam*, Palembang: Maxikom.
7. http://elearning.itn.ac.id/file.php/46/e-Commerce/e-business_model.pdf, 23 september 2013.
8. <http://www.borneobalailelang.com/pengertian-lelang>, 23 september 2013.
9. <http://www.baliorange.web.id/pengertian-ecommerce>, 23 september 2013.
10. lecturer.eepis-its.edu/~huda/Dokumen/WEB/moduljavascript.pdf, 23september 2013.

LAMPIRAN



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

T. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 Oktober 2013

Nomor : ITN-70/INF/TA/2013
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Ir. Yudi Limpraptono, MT**
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : FARID OKTAVIAN
Nim : 0818076
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

21 OKTOBER 2013 S/D 21 MARET 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 Oktober 2013

Nomor : ITN-70/.INF/TA/2013
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Sandy Nataly Mantja, S.Kom**
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : FARID OKTAVIAN
Nim : 0818076
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

21 OKTOBER 2013 S/D 21 MARET 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


Joseph Bedu Lawan, ST., MT.
NIP. 19570804162005021002

Form S-4a



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI FAKULTAS
TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PROGRAM
PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang






Lampiran

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Farid Oktavian

NIM : 08.18.076

Judul Skripsi : E-Commerce Hewan Peliharaan Menggunakan Auction Model

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1	25 Nov 2013	Perbaikan BAB I & II	
2	18 Des 2013	Perbaikan BAB III	
3	08 Jan 2014	Demo Program	
4	09 Jan 2014	Perbaikan BAB IV & V	
5	11 Jan 2014	Perbaikan Hasil Laporan	

Dosen Pembimbing II



Sandy Nataly Mantja, S.Kom

NIP.P. 1030800418



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

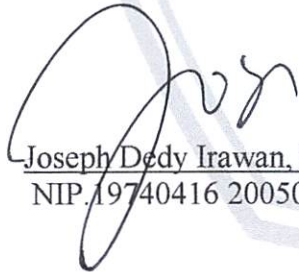
Nama : Farid Oktavian
NIM : 08.18.076
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : E-commerce Hewan Peliharaan Menggunakan Auction Model

Dosen Penguji 1	1. Bimbingan judul dengan pembimbing 2. Nomor rekening dan bank bisa di hilangkan
Dosen Penguji 2	1. Flowchat sistem lelang 2. DFD Lv 0 dan Lv 1 3. Pengujian kuisisioner 4. Harus online 5. Kesimpulan dan pengujian

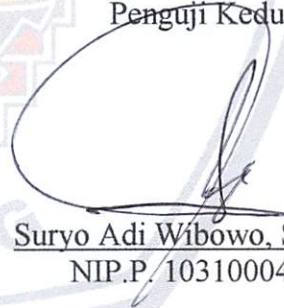
Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Penguji Kedua



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.19740416 200501 1 022



Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P. 1031000438

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP.Y. 1039500274



Sandy Nataly Mantja, Skom
NIP.P. 1030800418

Fungsi Penjualan Barang:

```
public function jual_barang() {
    if (!$this->session-
>userdata('validated') || $this-
>session->userdata('type') !=
'anggota') {
    $this->session-
>set_flashdata('gagal_masuk',
'gagal_masuk');
    redirect(base_url());
    } else {$query = $this-
>anggota_model->postBarang();
    if (!$query) {
    $this->session-
>set_flashdata('query_salah',
'query_salah');
    redirect(base_url());
    } else {$this->session-
>set_flashdata('data_berhasil',
'data_berhasil');
    redirect(base_url());}}}
```

Fungsi Tawar & Beli Barang:

```
public function tawarBarang() {
// DAPATKAN DATA => ID BARANG DAN
HARGA TAWAR
$itemID = $this->input-
>post('id_barang');
$itemHarga = $this->input-
>post('harga_tawar');
// DAPAT DATA => ID PEMBELI DAN
USERNAME
$pembeliID2 = $this->session-
>userdata('id');
$pembeliUSN = $this->session-
>userdata('username');
// LAKUKAN QUERY PERTAMA
$query_A = $this->db-
>get_where('tb_data',
array('id'=>$itemID));
if ($query_A) {foreach ($query_A-
>result_array() as $row) {
$namaItem = $row['judul'];
$penjualID =
$row['id_penjual']; // DAPATKAN ID
PENJUAL BARANG
$pembeliID1 =
$row['id_pembeli']; // DAPATKAN ID
PEMBELI/PENAWAR PERTAMA
$hargaAsli =
$row['harga_asli'];
$hargaBids =
$row['harga_bids'];}}
// AMBIL DATA EMAIL PENJUAL BARANG
$query_F = $this->db-
>get_where('u_member',
array('id'=>$penjualID));
if ($query_F) {
foreach ($query_F as $row) {
```

```
$penjualID_mail =
$row['email'];}}
// AMBIL DATA USERNAME & EMAIL-NYA
DARI PEMBELI PERTAMA
$query_E = $this->db-
>get_where('u_member',
array('id'=>$pembeliID1));
if ($query_E) {
foreach ($query_E->result_array()
as $row) {
$pembeliID1_nama =
$row['username'];
$pembeliID1_mail =
$row['email'];}}
// JIKA PEMBELI/PENAWAR PERTAMA
TIDAK ADA MAKA JALANKAN PERINTAH
BERIKUT INI
if (is_null($pembeliID1)) {
// JIKA HARGA TAWAR SAMA ATAU
LEBIH RENDAH DARI HARGA ASLI MAKA
GAGAL DAN DIARAHKAN KE HALAMAN
DEPAN
if ($itemHarga <= $hargaAsli) {
$this->session-
>set_flashdata('harga_rendah_dari_
asli', 'harga_rendah');
    redirect(base_url());}
// JIKA HARGA TAWAR LEBIH TINGGI
DARI HARGA ASLI MAKA BERHASIL
else {
// KIRIM NOTIFIKASI KE PENJUAL
$pesan_C =
"<strong>{$pembeliUSN}</strong>
telah menawar barang anda <a
href='#'>{$namaItem}</a>";
$data_C =
array('pesan_jual'=>$pesan_C);
$query_C = $this->db-
>update('u_member', $data_C,
array('id'=>$penjualID));
// KIRIM EMAIL NOTIFIKASI KE
PENJUAL
$to =
$penjualID_mail;
$subject = "kristian.uk.ht
- Notifikasi Otomatis";
$message =
$pesan_C."<br><br><i>Tolong jangan
balas pesan ini</i>";
$from =
"automatic_respon@kristian.uk.ht";
$header = "From: ".$from;
mail($to, $subject, $message,
$header);
// UPDATE DATA HARGA DAN PEMBELI
$data_D =
array('id_pembeli'=>$pembeliID2,
'harga_bids'=>$itemHarga);
$query_D = $this->db-
>update('tb_data', $data_D,
array('id'=>$itemID));
```

```
// JALANKAN PERINTAH
if ($query_C && $query_D) {
$this->session-
>set_flashdata('berhasil_tawar',
'berhasil_tawar');
redirect(base_url());
} else {
$this->session-
>set_flashdata('terjadi_kesalahan'
, 'terjadi_kesalahan');
redirect(base_url());}}
// JIKA TERDAPAT PEMBELI/PENAWAR
PERTAMA MAKA JALANKAN PERINTAH
BERIKUT INI
else {
// JIKA HARGA TAWAR SAMA ATAU
LEBIH RENDAH DARI HARGA ASLI MAKA
GAGAL DAN DIARAHKAN KE HALAMAN
DEPAN
if ($itemHarga <= $hargaBids) {
$this->session-
>set_flashdata('harga_rendah_dari_
penawar', 'harga_rendah');
redirect(base_url());}
// JIKA HARGA TAWAR LEBIH TINGGI
DARI HARGA ASLI MAKA BERHASIL
else {
// KIRIM NOTIFIKASI KE PEMBELI
PERTAMA
$pesan_B =
"<strong>{$pembeliUSN}</strong>
telah mengalahkan penawaran anda
pada barang <a
href='#'>{$namaItem}</a>";
$data_B =
array('pesan_beli'=>$pesan_B);
$query_B = $this->db-
>update('u_member', $data_B,
array('id'=>$pembeliID1));
// KIRIM EMAIL NOTIFIKASI KE
PEMBELI PERTAMA
$to =
$pembeliID1_mail;
$subject = "kristian.uk.ht
- Tawaran Anda Telah di Kalahkan";
$message =
$pesan_B."<br><br><i>Tolong jangan
balas pesan ini</i>";
$from =
"automatic_respon@kristian.uk.ht";
$header = "From: ".$from;
mail($to, $subject, $message,
$header);
// KIRIM NOTIFIKASI KE PENJUAL
$pesan_C =
"<strong>{$pembeliUSN}</strong>
telah menawar barang anda <a
href='#'>{$namaItem}</a> lebih
tinggi dari
```

```
<strong>{$pembeliID1_nama}</strong
>";
$data_C =
array('pesan_jual'=>$pesan_C);
$query_C = $this->db-
>update('u_member', $data_C,
array('id'=>$penjualID));
// KIRIM EMAIL NOTIFIKASI KE
PENJUAL
$to =
$penjualID_mail;
$subject = "kristian.uk.ht
- Notifikasi Otomatis";
$message =
$pesan_C."<br><br><i>Tolong jangan
balas pesan ini</i>";
$from =
"automatic_respon@kristian.uk.ht";
$header = "From: ".$from;
mail($to, $subject, $message,
$header);
// UPDATE DATA HARGA DAN PEMBELI
$data_D =
array('id_pembeli'=>$pembeliID2,
'harga_bids'=>$itemHarga);
$query_D = $this->db-
>update('tb_data', $data_D,
array('id'=>$itemID));
// JALANKAN PERINTAH
if ($query_B && $query_C &&
$query_D) {
$this->session-
>set_flashdata('berhasil_tawar',
'berhasil_tawar');
redirect(base_url());
} else {
$this->session-
>set_flashdata('terjadi_kesalahan'
, 'terjadi_kesalahan');
redirect(base_url());}}}
```

Halaman Depan untuk Menampilkan

Barang:

```
<br /><div class="container
marketing">
<div class="row-fluid">
<?php if (!$skses) { echo NULL; }
else { ?>
<div class="span9"><?php } ?>
<?php $harga_rendah_dari_asli =
$this->session-
>flashdata('harga_rendah_dari_asli
'); if (!$harga_rendah_dari_asli)
{ echo NULL; } else { ?>
<div class="alert">
<button type="button"
class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>
```

```

<strong>Maaf!</strong> Sepertinya
harga anda terlalu rendah atau
sama dengan harga penawaran
minimal.</div>?php } ?>
<?php $harga_rendah_dari_penawar =
$this->session-
>flashdata('harga_rendah_dari_pena
war'); if
(!$harga_rendah_dari_penawar) {
echo NULL; } else { ?>
<div class="alert">
<button type="button"
class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>
<strong>Maaf!</strong> Sepertinya
harga anda terlalu rendah atau
sama dengan harga penawaran
sebelumnya.</div><?php } ?>
<div class="row-fluid"
id="grids"><?php
function date_time($format,$nilai)
{if ($nilai == '0000-00-00' or
$nilai == NULL) {return NULL;}else
{$sen =
array("Sun", "Mon", "Tue", "Wed", "Thu
", "Fri", "Sat", "Jan", "Feb", "Mar", "A
pr", "May", "Jun", "Jul", "Aug", "Sep",
"Oct", "Nov", "Dec");
$fid =
array("Minggu", "Senin", "Selasa", "R
abu", "Kamis", "Jumat", "Sabtu", "Janu
ari", "Februari", "Maret", "April", "M
ei", "Juni", "Juli", "Agustus", "Septe
mber", "Oktober", "November", "Desemb
er");
return str_replace($sen, $fid,
date($format,strtotime($nilai)));}
foreach ($daftar_barang as $row):
$hariA = "D"; $hari_M =
date_time($hariA,
$row['waktu_mulai']);
$tanggalA = "j M Y"; $tanggal_M =
date_time($tanggalA,
$row['waktu_mulai']);
$waktuA = "H:i"; $waktu_M =
date_time($waktuA,
$row['waktu_mulai']);
$hariB = "D"; $hari_H =
date_time($hariB,
$row['waktu_habis']);
$tanggalB = "j M Y"; $tanggal_H =
date_time($tanggalB,
$row['waktu_habis']);
$waktuB = "H:i"; $waktu_H =
date_time($waktuB,
$row['waktu_habis']); ?>
<div class="thumbnail cat<?php
echo $row['kategori']; ?>">
">
<div class="caption">
<h4><?php echo $row['judul'];
?></h4>
<p><?php echo $row['info'];
?></p><hr>
<div class="ket_harga">
<strong>Penjual</strong>: <a
href="#anggota_<?php echo
$row['penjual'] ?>" data-
toggle="modal"><?php echo
$row['penjual']; ?></a>
<div id="anggota_<?php echo
$row['penjual'] ?>" class="modal
hide fade" tabindex="-1"
role="dialog"
style="width:500px;margin-left:-
250px;">
<div class="modal-header">
<button type="button"
class="close" data-dismiss="modal"
aria-hidden="true"><i class="icon-
remove"></i></button>
<h3>Informasi Anggota</h3>
<script type="text/javascript">
a = "<?php echo
base_url('kategori/informasi_pengg
una').'/'. $row['penjual']; ?>";
$.ajax({url:a,success:function(res
ult){
$("#infoPengguna<?php echo
$row['penjual']
?>").html(result);});}</script></d
iv>
<div class="modal-body">
<div id="infoPengguna<?php echo
$row['penjual'] ?>"></div></div>
<div class="modal-
footer"></div></div><br />
<strong>Dijual Pada</strong>:
<?php echo $waktu_M.' -
'. $hari_M.' '. $tanggal_M; ?><br />
<strong>Harga Asli</strong>: Rp
<?php echo
number_format($row['harga_asli']);
?></div><hr>
<div class="ket_harga">
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function() {
function
mysqlTimeStampToDate(timestamp) {
//function parses mysql datetime
string and returns javascript Date
object
//input has to be in this format:
2010-09-24 11:30:12
var regex=/^([0-9]{2,4})-([0-1][0-
9])-([0-3][0-9]) (?:([0-2][0-
9]):([0-5][0-9]):([0-5][0-9]))?$/;

```

```

var
parts=timestamp.replace(regex,"$1
$2 $3 $4 $5 $6").split(' ');
return new Date(parts[0],parts[1]-
1,parts[2],parts[3],parts[4],parts
[5]);}
var times = "<?php echo
$row['waktu_habis']; ?>";
$("#timeLeft<?php echo $row['id'];
?>").countdown({
until:
mysqlTimeStampToDate(times),
onExpiry: aksiHabis,
compact: true,
format: 'HMS'});
function aksiHabis() {
document.getElementById("colTawar<
?php echo $row['id'];
?>").style.display="none";
document.getElementById("colReplac
e<?php echo $row['id'];
?>").style.display="block";});</s
cript>
<strong>Sisa Waktu</strong>: <span
class="text-error"
id="timeLeft<?php echo $row['id'];
?>"> </span></div><hr>
<div class="ket_harga">
<strong>Berakhir Pada</strong>:
<?php echo $waktu_H.' -
'. $hari_H.' '. $tanggal_H; ?><br />
<strong>Harga Penawaran</strong>:
Rp <?php echo
number_format($row['harga_bids']);
?><br />
<strong>Penawar Terakhir</strong>:
<a href="#anggota <?php echo
$row['pembeli']; ?>" data-
toggle="modal"><?php echo
$row['pembeli']; ?></a>
<div id="anggota <?php echo
$row['pembeli']; ?>" class="modal
hide fade" tabindex="-1"
role="dialog"
style="width:500px;margin-left:-
250px;">
<div class="modal-header">
<button type="button"
class="close" data-dismiss="modal"
aria-hidden="true"><i class="icon-
remove"></i></button>
<h3>Informasi Anggota</h3>
<script type="text/javascript">
a = "<?php echo
base_url('kategori/informasi_pengg
una').'/'. $row['pembeli']; ?>";
$.ajax({url:a,success:function(res
ult){
$("#infoPengguna<?php echo
$row['pembeli']
?>").html(result);});</script></d
iv>
<div class="modal-body">
<div id="infoPengguna<?php echo
$row['pembeli']; ?>"></div></div>
<div class="modal-
footer"></div></div></div><hr>
<?phpdate_default_timezone_set('As
ia/Jakarta');
$current_time = date('Y-m-d
H:i:00', time());
if ($row['waktu_habis'] <=
$current_time ) {
if (!is_null($row['id_pembeli'])
|| !empty($row['id_pembeli'])) {
?><div class="ket_harga">
<span class="label label-
success">Terjual</span>
</div><?php) else { ?>
<div class="ket_harga">
<span class="label label-
important">Tidak Terjual</span>
</div><?php}} else {if (!$cekses)
{ ?>
<div class="ket_harga"
id="colTawar<?php echo $row['id'];
?>">
<span class="label label-
info">Pelelangan Aktif</span>
</div><?php
if (!is_null($row['id_pembeli'])
|| !empty($row['id_pembeli'])) {
?>
<div class="ket_harga"
id="colReplace<?php echo
$row['id']; ?>"
style="display:none">
<span class="label label-
success">Terjual</span>
</div><?php
} else { ?>
<div class="ket_harga"
id="colReplace<?php echo
$row['id']; ?>"
style="display:none">
<span class="label label-
important">Tidak Terjual</span>
</div><?php}} else {
if ($row['penjual'] ==
$nama_pengguna) { ?>
<div class="ket_harga"
id="colTawar<?php echo $row['id'];
?>">
<span class="label label-
info">Pelelangan Aktif</span>
</div><?php
if (!is_null($row['id_pembeli'])
|| !empty($row['id_pembeli'])) {
?>
<div class="ket_harga"
id="colReplace<?php echo

```

```

$row['id']; ?>"
style="display:none">
<span class="label label-
success">Terjual</span>
</div><?php} else { ?>
<div class="ket_harga"
id="colReplace<?php echo
$row['id']; ?>"
style="display:none">
<span class="label label-
important">Waktu Habis</span>
</div><?php}} else { ?>
<div class="ket_harga">
<form id="colTawar<?php echo
$row['id']; ?>" method="POST"
action="<?php echo
base_url('anggota/tawarBarang');
?>" style="margin:5px 0 -10px;
display:block">
<input name="id_barang"
type="text" value="<?php echo
$row['id']; ?>"
style="display:none" />
<div class="row-fluid"><div
class="span8">
<input name="harga_tawar"
type="text" class="input-small"
style="width:150px"
placeholder="Masukkan harga"
/></div>
<div class="span4">
<button type="submit" class="btn
btn-danger" href="#"
style="margin-
left:11px">Tawar</button></div></d
iv></form>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function() {
$("#colTawar<?php echo $row['id'];
?>").submit(function (e) {
$(".btn-danger").attr("disabled",
true);// start submit and delayvar
form = this;
e.preventDefault();setTimeout(func
tion () {form.submit();}, 2000);
//in
milliseconds});});</script><?php
if (!is_null($row['id_pembeli'])
|| !empty($row['id_pembeli'])) {
?>
<div class="ket_harga"
id="colReplace<?php echo
$row['id']; ?>"
style="display:none">
<span class="label label-
success">Terjual</span>
</div><?php
} else { ?>
<div class="ket_harga"
id="colReplace<?php echo
$row['id']; ?>"
style="display:none">
<span class="label label-
important">Waktu Habis</span>
</div><?php} ?>
</div><?php}} } ?></div></div>
<?php endforeach; ?></div></div>
<div class="span3">
<?php if ($cekkses &&
$type_pengguna) { ?>
<div class="well"
style="padding:8px 0">
<?php foreach($informasi_pengguna
as $row){
$nama_anggota      =
$row['firstname'].$row['lastname']
;
$nama_pengguna     =
$row['username'];
$email_anggota     = $row['email'];
$telepon           =
$row['phone'];
$rek_bank          =
$row['rek_bank'];
$rek_nomor         =
$row['rek_nomor'];} ?>
<ul class="nav nav-list">
<li class="nav-header">Informasi
anda</li>
<li style="padding:5px
0"><small><strong>Nama</strong>:
<?php echo $nama_anggota;
?></small></li>
<li style="padding:5px
0"><small><strong>Nama
Pengguna</strong>: <?php echo
$nama_pengguna; ?></small></li>
<li style="padding:5px
0"><small><strong>Email</strong>:
<?php echo $email_anggota;
?></small></li>
<li style="padding:5px
0"><small><strong>Telepon</strong>
: <?php echo $telepon;
?></small></li>
<li style="padding:5px
0"><small><strong>Rekening
Bank</strong>: <?php echo
$rek_bank; ?></small></li>
<li style="padding:5px
0"><small><strong>Nomor
Rekening</strong>: <?php echo
$rek_nomor; ?></small></li>
<li class="divider"></li>
<li style="padding:5px 0">
<button href="#jual" class="btn
btn-danger btn-small"
role="button" data-
toggle="modal"><i class="icon-
plus"></i> Jual
Barang</button></li></ul></div>

```



```

<?php if (!is_null($pesan) ||
!empty($pesan) || isset($pesan)) {
?>
<?php foreach ($pesan as $row): ?>
<div class="well"
style="padding:8px 0">
<ul class="nav nav-list">
<?php if
(!is_null($row['pesan_jual']) ||
!empty($row['pesan_jual'])) { ?>
<li class="nav-header"
style="margin-bottom:-10px">Pesan
dari Barang yang Anda Jual</li>
<li style="padding:5px 0">
<small><?php echo
$row['pesan_jual'];
?></small></li><?php } ?>
<?php if
(!is_null($row['pesan_jual']) ||
!empty($row['pesan_beli'])) { ?>
<li class="nav-header"
style="margin-bottom:-10px">Pesan
dari Barang yang Anda Tawar</li>
<li style="padding:5px 0">
<small><?php echo
$row['pesan_beli'];
?></small></li><?php }
?></ul></div>
<?php endforeach; ?>
<?php } else { echo NULL; } ?>
<div id="jual" class="modal hide
fade" tabindex="-1" role="dialog"
aria-labelledby="jualLabel" aria-
hidden="true"
style="width:560px;margin-left:-
270px;">
<div class="modal-header">
<button type="button"
class="close" data-dismiss="modal"
aria-hidden="true"><i class="icon-
remove"></i></button>
<h3 id="jualLabel">Jual
Barang</h3></div>
<div class="modal-body">
<form style="margin:0"
action="<?php echo
base_url('anggota/jual_barang');
?>" method='post' name='process'>
<div class="row-fluid">
<div class="span6">
<label>Nama Barang</label>
<input type="text" name="judul"
style="width:245px"></div>
<div class="span6">
<label>Foto Produk (url)</label>
<input type="text" name="image"
style="width:245px"></div></div>
<div class="row-fluid">
<div class="span6">
<label>Harga (Rp)</label>

```

```

<input type="text" name="harga"
style="width:245px"></div>
<div class="span6">
<label>Kategori</label>
<select name="kategori"
style="width:259px">
<?php foreach ($daftar_kategori as
$row): ?>
<option value="<?php echo
$row['id_kategori']; ?>"><?php
echo $row['nama_kategori'];
?></option>
<?php endforeach;
?></select></div></div>
<div class="row-fluid">
<label>Informasi</label>
<textarea
style="width:516px;height:155px"
name="info"></textarea></div>
<div class="row-fluid">
<label>Waktu</label>
<input type="text" name="waktu"
style="width:230px" /></div></div>
<div class="modal-footer">
<button class="btn" data-
dismiss="modal" aria-
hidden="true">Batal</button>
<button class="btn btn-primary"
type="submit">Jual</button></form>
</div></div><?php } else { echo
NULL; } ?></div></div>

```

Halaman Pengurus atau Admin:

```

<div class="container"
style="margin-top:25px">
<div class="row-fluid">
<?php $data_kosong = $this-
>session-
>flashdata('data_kosong'); if
($data_kosong) { ?>
<div class="alert" style="text-
align:center;">
<button type="button"
class="close" data-
dismiss="alert">times;</button>
Maaf, proses gagal, sepertinya
data anda kosong.</div>
<?php } else { echo NULL; } ?>
<?php $berhasil_hapus = $this-
>session-
>flashdata('berhasil_hapus'); if
(!$berhasil_hapus) { echo NULL; }
else { ?>
<div class="alert alert-success"
style="text-align:center;">
<button type="button"
class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>

```

```

<strong>Terhapus!</strong> Item
penjual telah dihapus.</div><?php
} ?>
<?php $berhasil_ubah_waktu =
$this->session-
>flashdata('berhasil_ubah_waktu');
if (!$berhasil_ubah_waktu) { echo
NULL; } else { ?>
<div class="alert alert-success"
style="text-align:center;">
<button type="button"
class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>
Waktu item telah
diperpanjang.</div><?php } ?>
<?php $gagal_ubah_waktu = $this-
>session-
>flashdata('gagal_ubah_waktu'); if
(!$gagal_ubah_waktu) { echo NULL;
} else { ?>
<div class="alert alert-error"
style="text-align:center;">
<button type="button"
class="close" data-
dismiss="alert">&times;</button>
Gagal mengubah waktu
item.</div><?php } ?>
<div class="well"><table
class="table table-
striped"><tr><th>#</th><th
style="width:700px">Nama Item</th>
<th>Waktu
Habis</th><th>Status</th><th>Aksi<
/th></tr>
<?php foreach($daftar_item as
$row): ?><tr>
<td><?php echo $row['id']; ?></td>
<td><?php echo $row['judul'];
?></td><td>
<script type="text/javascript">
$(document).ready(function() {
$('#datePicker<?php echo
$row['id']; ?>').datetimepicker({
dateFormat: 'yy-mm-dd',
timeFormat:
'HH:mm:ss'});});</script>
<form style="margin:0"
method="post" action="<?php echo
base_url('pengurus/update_item').'
/'.$row['id']; ?>">
<input type="text"
id="datePicker<?php echo
$row['id']; ?>" value="<?php echo
$row['waktu_habis']; ?>"
name="waktu_habis"
style="width:135px" />
</td><td><?php
date_default_timezone_set('Asia/Ja
karta');
$current_time = date('Y-m-d
H:i:00', time());
if ($row['waktu_habis'] <=
$current_time) {echo "Non-Aktif";
} else {echo "Aktif";}?></td><td>
<button class="btn btn-info btn-
small" onclick="confirm('Waktu
item akan
diperpanjang');">Simpan</button></
form>
<a class="btn btn-danger btn-
small" onclick="return
confirm('Tindakan ini tidak dapat
dibatalkan');" href="<?php echo
base_url('pengurus/delete_item').'
/'.$row['id']; ?>">Hapus</a>
</td></tr><?php endforeach;
?></table></div></div>

```