

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Implementasi merupakan tahap pengembangan rancangan menjadi kode program. Pada awal bagian ini dijabarkan spesifikasi perangkat keras dan lunak yang m Implementasi dalam tahap pengembangan rancangan menjadi kode program. Pada awal bagian ini dijabarkan spesifikasi perangkat keras dan lunak yang mana program diimplementasikan. Bagian utama implementasi adalah penjabaran rancangan kelas menjadi kelas yang ditulis dalam sintaks Bahasa Pemrograman. Disamping itu disajikan juga tampilan Aplikasi Point of Sale (Studi Kasus : Toko Barokah).

4.1 Spesifikasi Software dan Hardware

Pada sub bab ini menerangkan tentang *software* dan *hardware* yang digunakan untuk Aplikasi Point of Sale.

4.1.1 Pengembangan

Pada bab ini menerangkan spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan pada saat dilakukannya pengembangan Aplikasi Point of Sale.

a. *Hardware*

1. Notebook dengan spesifikasi antara lain :
 - a. Processor : Intel Dual Core
 - b. Memori : 1 Gb
 - c. Ruang Penyimpanan : 320 GB

b. *Software*

Dalam menerapkan rancangan yang dibuat, dibutuhkan beberapa *software* untuk membuat program tes akademik, antara lain :

1. *xampp*

Xampp menyediakan semua komponen yang diperlukan. Antara lain *Apache* Sebagai Servernya *PHP* sebagai bahasa untuk pembuatan program *PostgreSQL* sebagai databases.
2. Sistem Operasi
Dapat digunakan di semua Sistem Operasi.

4.1.2 Implementasi Pengguna

Pada bab ini menerangkan spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan pada saat dilakukannya implementasi aplikasi oleh dosen.

a. *Hardware*

1. *Komputer*

Komputer digunakan untuk menjalankan program aplikasi yang telah dikembangkan. Sebagai contoh *komputer* yang digunakan adalah :

- a. Processor : Intel Pentium
- b. Memori : 1 Gb
- c. Layar : 14 Inches
- d. Ruang Penyimpanan : 320 GB

b. *Software*

Untuk melakukan implementasi aplikasi ini, *software* yang dibutuhkan antara lain :

- 4.1 Xampp 1.7
- 4.2 NetBeans IDE 7.3

4.2 Implementasi Rancangan Tampilan

Berdasarkan pada rancangan tampilan baik *client* maupun *server* yang ada pada bab tiga, maka disini akan ditampilkan implementasi rancangan yang sudah diterapkan dalam aplikasi *web*.

a) Login Admin



Gambar 4.1 Tampilan Login

Gambar 4.1 adalah implementasi dari rancangan *login* admin. Halaman ini terdapat *field* username dan password untuk *login*.

b) Halaman Menu Utama



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama

Gambar 4.2 adalah lembar menu utama yang tampil setelah admin berhasil *login* menggunakan username dan password. Terdapat tombol Penjualan, Barang dan Keluar untuk melanjutkan ke menu selanjutnya.

c) Halaman Penjualan

Nama	Lambang	Harga Satuan	Diskon	Total
------	---------	--------------	--------	-------

Gambar 4.3 Tampilan Menu Penjualan

Gambar 4.3 adalah lembar Menu Penjualan. Terdapat menu “Pilih Barang [F1]” dan “Pembayaran [F2]”.

d) Implementasi Pencarian Barang



Nama	Jumlah	Harga
Kopi ABC	30	1.000
Kopi Kapal Api	47	1.000
Aqua Botol 500ml	47	7.500
Susu Bendera	4	15.500
Aqua Gelas	35	500
Pentone	2	6.000
Pulu Mild	3	6.000
Clear	3	4.500
Emeron	14	2.500
Lux	9	2.300
Kacang Dua Kelinci	16	4.500
Kacang Garuda	30	4.500
Top Jumbo	60	1.700
Pop Mic	11	3.000
Chocolatos	6	10.500

Atih [F1] : Cari [F2] : Batalan [Esc]

Gambar 4.4 Tampilan Pencarian Barang

Gambar 4.4 adalah implementasi dari menu Pencarian Barang. “F1” untuk memilih, “F2” untuk mencari barang dan “Esc” untuk batal.

e) Implementasi Pembayaran

Pembayaran

Total Pembelian

Pembayaran

-

OK [enter] ; Simpan [F1] ; Gagal [Esc]

Gambar 4.5 Tampilan Menu Pembayaran

Gambar 4.5 adalah lembar menu Pembayaran. Terdapat *field* total pembelian dan pembayaran. Dan menu “OK” untuk enter, “F1” untuk simpan dan “Esc” untuk batal.

f) Halaman Hasil Penjualan

Rp 19.500

Rp 30.500

Nama	Harga	Jumlah	Dibayar	Total
Esya Botol 150ml	1.500	3		4.500
Kopi Kapal Api	1.500	3		4.500
Aqua Galas	300	12		3.600
esky roll	8.000	3		24.000

Laporan: Tanggal: Waktu:

Rp 19.500 Rp 30.500 Rp 11.000

Gambar 4.6 Tampilan Hasil Penjualan

Gambar 4.6 adalah implementasi dari rancangan tampilan hasil penjualan. Tampilan ini muncul setelah kasir menyelesaikan pengerjaan penjualan barang dan berisi tentang total pembelian, pembayaran, dan total kembalian uang dari konsumen.

g) Input Barang



The image shows a software interface for entering item data. It features a yellow background with a white border. At the top left, the text 'Input Data Barang' is displayed. Below this, there are four input fields, each with a label to its left: 'Nama', 'Harga Beli', 'Harga Jual', and 'Jumlah'. Each label is followed by a white rectangular input box. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Reset', both with a grey gradient and black text.

Gambar 4.7 Tampilan Input Barang

Pada gambar 4.7 terdapat *combobox* nama, harga beli, harga jual dan jumlah barang. Dalam *form* ini juga sudah dilengkapi dengan *form validation* sehingga akan ada peringatan bila terdapat inputan yang dilewati.

h) Halaman Hasil Input Barang

Input Data Barang

Nama

Harga Beli

Harga Jual

Jumlah

Nama	Beli	Jual	Jumlah
Aqua Botol 500ml	2.000	2.500	42
Aqua Gelas	400	500	35
Chocolatos	10.000	10.500	6
Clear	4.000	4.500	3
Emeron	2.000	2.500	14
Kacang Dua Kel...	4.250	4.500	16
Kacang Garuda	4.250	4.500	30
Kopi ABC	800	1.000	30
Kopi Kapal Api	800	1.000	47
Lux	2.000	2.300	9
Pentene	5.000	6.000	2
Polo Mild	5.600	6.000	3
Pop Mie	2.500	3.000	11
Kopi Mandor	4.500	5.500	8

Gambar 4.8 Tampilan Hasil Input Stok Barang

Gambar 4.8 adalah lembar menu yang tampil setelah user mengisi form input barang dengan benar.