

PEMBUATAN REGISTRASI LOGIN DENGAN NOTIFIKASI EMAIL DI CV. WAHYU ABADI BERGUNA

F.N.Apriyanto¹, Noora Qotrun Nada²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : ferinurapr@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak. Perangkat lunak tersebut merupakan sebuah sistem untuk mempermudah pengelolaan data dan serta membantu untuk pembuatan aplikasi untuk pihak perusahaan. Fitur yang ada dalam sistem tersebut antara lain untuk arsip data atau membantu rekapitulasi hasil pemeliharaan sistem. Untuk Penelitian fitur yang harus dikembangkan adalah Website penjualan untuk pesan dan kirim barang sesuai pesanan. Selama pengembangan perangkat lunak, metodologi yang digunakan adalah metode prototype Tahap pertama membahas tentang apa saja kekurangan pada perusahaan tentang teknologi yang digunakan. Tahap kedua mempertimbangkan teknologi apa yang diinginkan pihak perusahaan, sesuai dengan permintaan dan arahan kami. Tahap ketiga mempertimbangkan untuk jadwal kerja dikarenakan Covid-19. Tahap keempat mengumpulkan sebuah data untuk membantu pekerjaan pembuatan aplikasi. Tahap kelima menarik kesimpulan. Tahap keenam menyusun laporan. Pada akhir Penelitian telah dilakukannya presentasi sistem pihak perusahaan. Kesimpulan dari keseluruhan proses Penelitian adalah pembuatan aplikasi sistem untuk membantu keamanan pada login.

Kata Kunci: Covid-19, pengelolaan, excel, teknologi, Login.

I. PENDAHULUAN

Dalam aktivitas sehari-hari kita tidak selalu berhubungan dengan data. Lebih tepatnya diluar data, karena banyak materi yang ada disana yang harus kami pelajari. Tentang sistem yang saya buat ini, agar data- data tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik dalam suatu basis data yang bertujuan dapat memberikan hasil yang dibutuhkan. Cara penyajian datanya berupa file teks, MS.Word, MS.Excel , dan nominal harga hingga dijadikan sebuah aplikasi. Bagi sebuah instansi atau perusahaan, program merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan. Apalagi bagi perusahaan yang masih dibidang kurang pengetahuan tentang teknologi, perusahaan yang kami tempati ini masih menggunakan teknologi Microsoft seperti Word dan Excel. Terlebih lagi perusahaan ini hampir semuanya menggunakan MS.Excel untuk pengolahan datanya dan kurangnya dalam bahasa pemrograman komputer. Pemrograman komputer merupakan suatu proses iteratif penulisan dan penyuntingan kode sumber sehingga membentuk sebuah program. Penyuntingan kode sumber meliputi proses pengetesan, analisis, pembetulan kesalahan, pengoptimasian algoritma, normalisasi kode, dan kadang-kadang pengkoordinasian antara satu programmer dengan programmer lainnya jika sebuah program dikerjakan oleh beberapa orang dalam sebuah tim[1].

CV. WAHYU ABADI BERGUNA merupakan salah satu perusahaan yang sudah berdiri selama kurang lebih 4 tahun, yang bergerak di bidang IT. Namun dalam melaksanakan tugasnya, perusahaan masih belum menerapkan sistem informasi dan aplikasi untuk mempermudah pengolahan data, bahkan website juga belum tersediakan. Salah satu contohnya adalah pengolahan penjualan dengan menggunakan Website. Dengan sistem tersebut penjualan belum dapat berjalan maksimal, cepat, dan efisien. Dengan penggunaan suatu aplikasi atau sistem informasi dapat memungkinkan adanya optimasi dalam pengolahan data kepegawaian demi terwujudnya pelayanan yang baik. Maka dari itu diperlukan suatu website

penjualan dengan sebuah login guna mempermudah dan terjamin keamanan pengolahan penjualan. Berdasarkan hal tersebut penulis mengembangkan sebuah Login Website penjualan dalam Penelitian dengan Notifikasi Email.

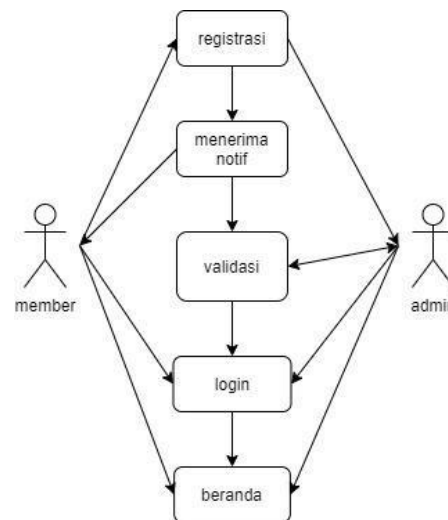
II. METODOLOGI PENELITIAN

1. Teknik Pengembangan Prototype

- a. Mendefinisikan Kebutuhan User dan Programmer bersama-sama endefinisikan kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibangun[4].
- b. Membuat/Mengubah Prototype Membuat/mengubah prototype system dengan membuat perancangan yang berpusat pada kebutuhan user yang sudah didefinisikan. Dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dengan user[4].
- c. Uji Coba Prototype Uji coba ini dilakukan oleh pengguna untuk mengevaluasi apakah prototipe yang sudah dibuat sudah sesuai dengan keinginan user. Jika sudah sesuai maka perangkat lunak sudah siap untuk digunakan. Jika belum sesuai, maka prototype diperbaiki dengan mendengarkan keluhan dari pengguna untuk memperbaiki prototipe yang sebelumnya[4].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Aplikasi



Gambar 1. Use Case Diagram Perancangan Aplikasi

2. Rancangan Basis Data

Database adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data[5], baik menambah, mengganti, menghapus, dan mengedit data yang ada dalam tabel-tabel tersebut. Untuk aplikasi penulis merancang satu tabel yaitu:

- a. Tabel Login/Member

Tabel login ini berisi username dan password untuk login user

Tabel 1. Tabel Login

No	Nama Field	Type	Ukuran
1	Idmember	Int	11
2	Username	Varchar	35
3	Email	Varchar	35
4	Password	Varchar	35
5	Confirm	Varchar	5

3. Rancangan Antar Muka

Rancangan antarmuka perangkat lunak merupakan proses pembuatan rancang bangun dari interaksi pengguna sistem dengan komputer. Interaksi ini dapat berupa penambahan data, pengubahan data, menghapus data, dan sebagainya. Dalam pengimplementasian aplikasi ini. Berikut adalah hasil dari aplikasi penulis yang terbagi layar, maksud dari layar adalah :

Desain dan Tampilan

- a. Form Login: untuk masuk ke aplikasi.

Gambar 2.Rancangan Login

- b. Form Beranda

Form Dashboard Adalah Form yang tertampil setelah pengguna melakukan Login.

Gambar 3.Rancangan Beranda

- c. Form Registrasi bertujuan untuk registrasi akun.

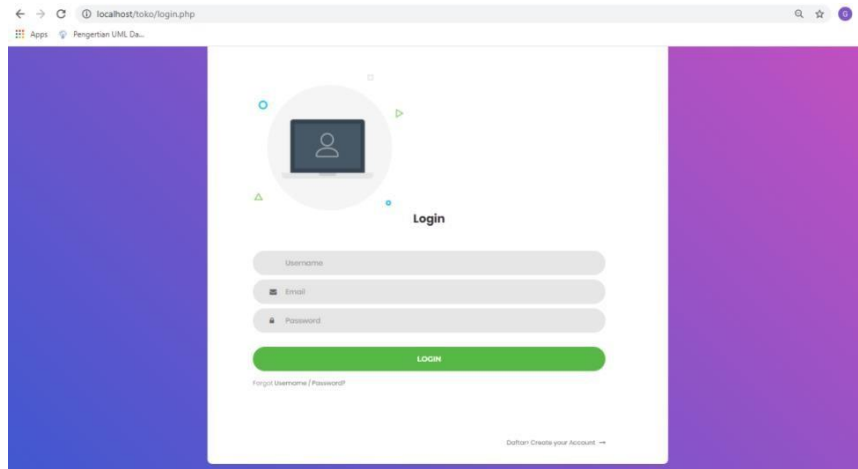
Gambar 4.Rancangan Registrasi

4. Hasil Implementasi

Implementasi adalah tahap menerjemahkan rancangan sistem yang dibuat ke dalam source code menjadi sebuah aplikasi atau program yang dapat dieksekusi[4]. Pada tahap implementasi ini, penulis memaparkan strategi implementasi untuk sistem yang telah dikembangkan karena aplikasi ini

belum dapat diimplementasikan secara umum. Rencana implementasi untuk sistem ini dijadwalkan dapat terlaksana sejak diselesaikannya aplikasi yang penulis buat.

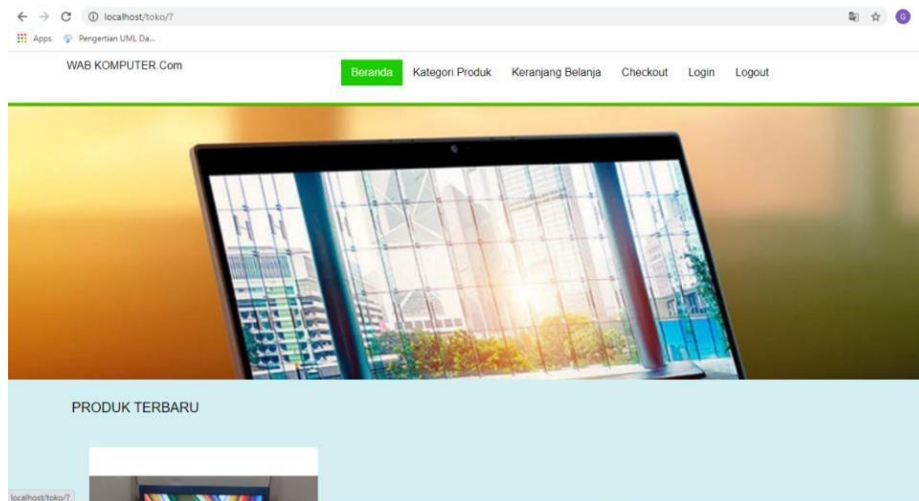
a. Login



Gambar 5. Form Login

Gambar 5 Form Login merupakan tampilan awal untuk masuk ke dalam aplikasi, yang menampilkan berbagai menu dan tampilan lainnya.

b. Beranda



Gambar 6. Form Beranda

Gambar 6 Form Beranda ini merupakan tampilan awal saat masuk ke dalam aplikasi, yang menampilkan berbagai menu dan tampilan lainnya.

c. Tabel Database

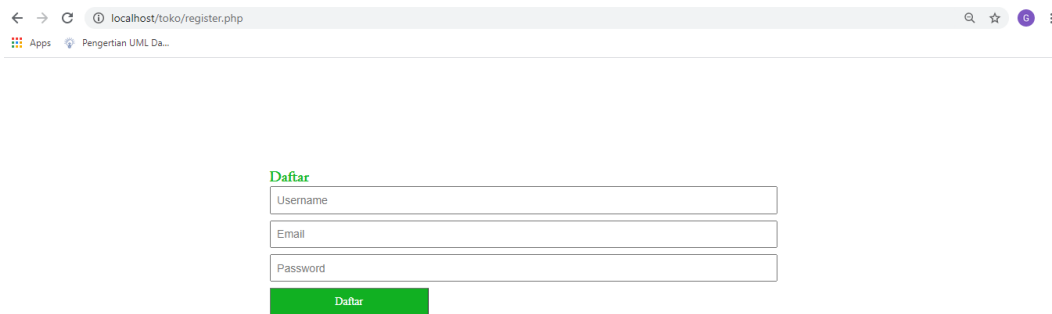
+ Options					
	idmember	username	email	password	confirm
<input type="checkbox"/>	2	baba	frozz728@gmail.com	baba	yes

With selected: Check all Edit Copy Delete Export

Gambar 7. Tabel Database

Gambar 7 Tabel Database bertujuan untuk penyimpanan data php, koneksi data php.

d. Form Registrasi



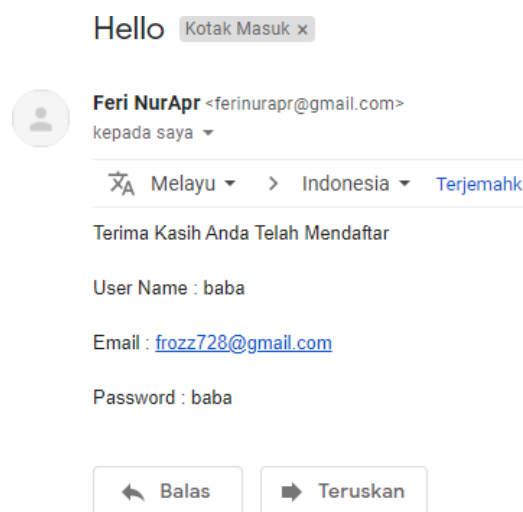
The image shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost/toko/register.php'. The page content includes a registration form with the following elements:

- A green header with the text 'Daftar'.
- Three input fields: 'Username', 'Email', and 'Password'.
- A green button labeled 'Daftar' at the bottom of the form.

Gambar 8. Form Registrasi

Gambar 8 Form Registrasi berfungsi untuk membuat atau mendaftarkan akun baru.

e. Form E-mail Register



The image shows an email interface with the following content:

- Greeting: 'Hello' with a 'Kotak Masuk x' button.
- Sender: 'Feri NurApr <ferinurapr@gmail.com>' with a dropdown menu 'kepada saya'.
- Language/Direction: 'Melayu' and 'Indonesia' with a 'Terjemahk' link.
- Message: 'Terima Kasih Anda Telah Mendaftar'.
- Details: 'User Name : baba', 'Email : frozz728@gmail.com', and 'Password : baba'.
- Buttons: 'Balas' and 'Teruskan'.

Gambar 9. Form E-mail Register

Gambar 9 Form E-mail Register berfungsi untuk mengecek akun yang mendaftar pada Website Aplikasi.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

1 Simpulan

Dari penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Keamanan member dapat ditingkatkan dengan melalui aplikasi yang disarankan dengan menggunakan aplikasi tersebut secara tepat.
- Penciptaan sistem otomatis dapat dilakukan dengan membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu kerja sistem sebelumnya yang masih manual.

2 Saran

- Dengan adanya sistem keamanan data yang penulis usulkan, maka diharapkan agar pihak yang menguasai bidang teknologi informasi untuk melakukan pelatihan kepada admin/operator/penanggung jawab agar dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
- Disarankan kepada admin/operator/member agar melakukan *back up* data (penyimpanan cadangan) untuk menghindari kehilangan data.
- Untuk member penulis menyarankan untuk menggunakan aplikasi yang penulis buat secara bijak sehingga dapat bermanfaat bagi pengelolaan data dan melakukan pengembangan bersama.

- d. Sistem aplikasi ini sangat bermanfaat dalam keamanan data. Maka bagi siapapun yang berminat untuk mengembangkan sistem ini secara lebih lanjut, dan memperbaiki kekurangan yang ada secara lebih lanjut penulis sarankan untuk menambahkan fitur cetak file ke MS.Excel, penambahan table lain, dan juga desain penampilan yang harus dikembangkan lagi. Sehingga jika kedepannya agar bisa berhasil digunakan untuk pihak perusahaan.

V. REFERESI:

- [1] Richy rotuahta Saragih, "Pemrograman dan bahasa Pemrograman," *STMIK-STIE Mikroskil*, no.December , pp. 1–91, 2016.
- [2] M. Zia, "Penerapan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Mendukung Pengelolaan Administrasi di Promusic Recording Studio Jepara," *Siadin.Dinus.Ac.Id*, pp. 1–10, 2014.
- [3] H. K. Siradjuddin, "Sistem Informasi Pariwisata Sebagai Media Promosi Pada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Tidore Kepulauan," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 3, no. 2, pp. 46–55, 2018, doi: 10.36549/ijis.v3i2.43.
- [4] M. S. Robbi and Y. Yulianti, "Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 4, p. 148, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i4.3768.
- [5] D. T. Octavian, "Desain database sistem informasi penjualan barang," *J. Teknol. dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 148–157, 2013.
- [6] Bambang Agus Herlambang, Muhammad Saifuddin Zuhri, Dwi Nuvitalia. 2018.E-Marketplace Development With C2C Model And Appreciative Inquiry.Jurnal Transformatika
- [7] MS Zuhri, D Nuvitalia, BA Herlambang.2017.E-COMMERCE BAGI WIRAUUSAHA MUDA YANG KREATIF DAN INOVATIF DI UNIVERSITAS PGRI SEMARANG. Sens 3
- [8] Radita Citra Oktaviyani, BA Herlambang.SISTEM INFORMASI IT HELPDESK PADA KEJAKSAAN TINGGI JAWA TENGAH. 2019. Sens 4
- [9] Aris Tri Jaka Harjanta, Bambang Agus Herlambang. Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE.Jurnal Transformatika.pp:91-97.2018
- [10] Febrian Murti Dewanto, Bambang Agus Herlambang, Aris Tri Jaka Harjanta.Desain Content Management Information System Tracer Study Alumni Dengan Metode Framework For The Application Of System Thinking (FAST) Pada Universitas PGRI Semarang.SEMINAR HASIL-HASIL PENELITIAN.2015
- [11] Febrian Murti Dewanto, Bambang Agus Herlambang, Aris Tri jaka Harjanta. Pengembangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Radio Frequency Identification (RFID) Terintegrasi dengan Sistem Informasi Akademik.Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT. 2017.pp:90-95.