

ISBN : 978-979-3877-40-2



# PROSIDING

**Bina Darma Conference Series on Computer Science  
(BDCSoCS)**



**SECURITY FOR SMART CITY**

**Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma**

**NOVEMBER 2017**



Fakultas Ilmu Komputer  
Jl. A. Yani No. 3 Kampus Utama Plaju - Palembang  
Website : [http:// sentikom.binadarma.ac.id](http://sentikom.binadarma.ac.id)  
Email : [seminar.mahasiswa@binadarma.ac.id](mailto:seminar.mahasiswa@binadarma.ac.id)

# PROSIDING



*Bina Darma Conference Series on Computer Science*

*(BDCSoCS)*

## SECURITY FOR SMART CITY

**Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
2017**

 Penerbit :  
PPP-UBD Press

*Published by:*

*Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Bina Darma Press (PPP-UBD Press) Palembang*

## **Committee**

### **Reviewer dan Editor :**

1. Suyanto, M.Kom.
2. Fatoni, M.Kom.
3. Nyimas Sopiah, M.Kom.
4. Kurniawan, M.Kom.
5. Heri Suroyo, M.Kom.
6. Febriyanti Panjaitan, M.Kom
7. Fitri Purwaningtyas, M.Kom.

## **KATA PENGANTAR**

*Bina Darma Conference Series on Computer Science (BDCSoCS)* adalah konferensi nasional diselenggarakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir/skripsi untuk mempublikasikan karya ilmiahnya. Seminar ini juga dilaksanakan guna meningkatkan Sumber Daya Mahasiswa (SDM), terutama tenaga pengajar (dosen) yang juga merupakan peneliti perguruan tinggi dan berperan secara aktif dalam mengembangkan, memperbaiki dan memperkenalkan teknologi dalam menghadapi perdagangan bebas.

Seminar ini diselenggarakan secara berkala setiap tahunnya oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma dengan tema “**SECURITY FOR SMART CITY**”. Seminar ini mengundang pemangku kepentingan bidang teknologi, pelaku dan akademisi.

Sebagai akhrit kata, kami seluruh panitia berharap buku prosiding ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan pada kesempatan ini kami mohon maaf jika terdapat hal-hal yang kurang berkenan. Kami mengucapkan banyak terimakasih pada semua pihak yang telah membantu terlaksananya BDCSoCS 2017.

Palembang, Desember 2017.

**Panitia BDCSoCS 2017.**

**DAFTAR ISI**

<b>NO</b>	<b>Penulis</b>	<b>Judul Artikel</b>	<b>Halaman</b>
1	Antoni, Ahmad Haidar Mirza, Fatmasari	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENEMPATAN PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE MULTI FACTOR EVALUATION PROCESS (MFEP) (Studi Kasus : Badan Kepegawaian Daerah Kota Prabumulih)	1-6
2	Muhammad Agustian, Muhammad Akbar, Siti Sauda	APLIKASI SPAM FILTERING PADA GMAIL MENGGUNAKAN GOOGLE API DAN ALGORITMA BAYESIAN NETWORK	7-12
3	Novan Junaidi, Andri, Fitri Purwaningtias	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS HASIL MONITORING DAN EVALUASI PEMBANGUNAN FISIK BAPPEDA KABUPATEN SIMEULUE	13-17
4	Andini Puspita Sari, Deni Erlansyah, Fitri Purwaningtias	SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA TOKO DIAH FASHION BERBASIS WEB DENGAN METODE UP SELLING	18-24
5	Wahyu Rahmadi, Rusmin Syafari, Nia Oktaviani	Evaluasi Sistem Informasi Geografis Kependudukan Badan Pusat Statistik Kota Palembang Menggunakan Metode Information Utility System	25-31
6	Amelda, Andri, Fitri Purwaningtias	PENERAPAN METODE UP-SELLING PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERANGKAT KOMPUTER DI TOKO CHANDRA KOMPUTER	32-37
7	M. Nuzul Irhammullah, Muhammad Nasir, Fatmasari	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN BIBIT UNGGUL PADA DINAS PERKEBUNAN PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE ELECTRE	38-43
8	Arie Dian Irawan, Suyanto, Muhamad Ariandi	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PERSEBARAN DBD DI WILAYAH KOTA PALEMBANG DENGAN MENGGUNAKAN ARCGIS	44-49
9	Alfi Heri Rahmadi, Vivi Sahvitri, Suyanto	SISTEM INFORMASI PRODUKSI DAN EKSPOR FIBREBOARD PADA PT. HLRF BERBASIS WEB DENGAN METODE ECONOMIC PRODUCTION QUANTITY (EPQ)	50-54
10	Enggi Ardius, Deny Erlansyah, Yesi Novaria Kunang	SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF BERBASIS WEB PADA BAGIAN SECURITY NETWORK PADA BANK SUMSEL BABEL PUSAT	55-60
11	Rifaldi Okta Reza, Jemakmun, Ria Andryani	PERANGKAT LUNAK PENGADUAN DAN MONITORING FASILITAS UMUM KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID SECARA REAL TIME (STUDI KASUS : DINAS PEKERJAAN UMUM DAN PENATAAN RUANG KOTA PALEMBANG)	61-66
12	Muhamad joni, Muhammad Nasir, Zaid Amin	BASIS DATA TERDISTRIBUSI PENERIMAAN DAN PENGELUARAN BARANG PROYEK PT. ADHI KARYA PALEMBANG	67-72
13	Rico Riansyah, Nyimas Sopiah, Siti Sauda	REKAYASA PERANGKAT LUNAK BOOKING TIKET MOBIL PADA YOANDA PRIMA BERBASIS MOBILE	73-78

14	Ebit Alfiando, Widyanto, Taqrin Ibadi	PERANGKAT LUNAK RESTORAN DAN RUMAH MAKAN HALAL DI KOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID	79-83
15	Sherly Monica, Zaniel Mazalisa, Evi Yulianingsih	PENERAPAN SEGMENTASI CITRA PADA TEKNOLOGI SIMULASI IDENTIFIKASI TANDA TANGAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE THRESHOLD	84-88
16	Sigit Pamungkas, Fatoni, Timur Dali Purwanto	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN DAN PEMESANAN BARANGBERBASIS WEB PADA PT CAHAYA MURNI SRIWINDO MENGGUNAKAN METODE AGILE	89-94
17	Muhamad Yogi, Yesi Novaria Kunang, Evi Yulianingsih	RANCANG BANGUN E-COMMERCE TIKET PADA CINEMA 21 PALEMBANG INDAH MALL MENGGUNAKAN METODE PAYMENT GATEWAY	95-99
18	M Agung Nugroho, Deni Erlansyah, Susan Dian Purnama	SISTEM INFORMASI BIMBINGAN AKADEMIK DENGAN METODE CASE BASED REASONING BERBASIS WEBSITE DI UNIVERSITAS BINA DARMA	100-105
19	Muhamad Syarifudin, A. Haidar Mirza, Qoriani Widayati	PROTOTIPE SISTEM INFORMASI LOKET PEMBAYARAN TAGIHAN CV. SRIWIJAYA INDAH PALEMBANG BERBASIS GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS)	106-108
20	Hendri Maszuki Alamsyah, Leon Andretti Abdillah, Susan Dian Purnamasari	REDESIGN JARINGAN KOMPUTER INTERNET DAN INTRANET PADA PT.SEKAWAN KONTRINDO	109-114
21	Sari Marvinionita, M.Nasir, Kiky Rizky Nova Wardani	EVALUASI SISTEM PEMBAYARAN TAGIHAN ONLINE (WEPAY) PADA CV SRIWIJAYA INDAH MENGGUNAKAN METODE HOT-FIT	115-119
22	Ide Gantama cahyadi, Muhammad Nasir, Kiky Rizky Nova Wardani	ANALISIS DATA MINING PADA DATA PEMBAYARAN DAN PENUNGGAKAN SEWA RUMAH SUSUN SEDERHANA SEWA KASNARIANSYAH MENGGUNAKAN METODE ASSOCIATION RULE	120-125
23	Marwan, Nyimas Sopiah, Febriyanti Panjaitan	ANALISIS METODE DAN LAYANAN LINK AGGREGATION PADA SERVER DATA DI DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PEMKAB OGAN ILIR	126-129
24	Among Firdaus, Widiyanto , Suzi Oktavia Kunang	PEMANTAUAN KEAMANAN LOCAL AREA NETWORK MENGGUNAKAN NMAP DAN HPING3 (STUDI KASUS LAN UNIVERSITAS BINA DARMA)	130-135
25	Endrico Aldrian, Kurniawan, Susan Dian Purnamasari	PENERAPAN METODE LEAST SQUARE PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN UNTUK PERAMALAN SALES REVENUE (STUDI KASUS PT GARUDA INDONESIA (PERSERO) TBK BRANCH OFFICE PALEMBANG)	136-142

26	Muhammad Ghufron, Linda Atika, Susan Dian Purnamasari	PENERAPAN DATA MINING UNTUK KLASIFIKASI PAKAN TERNAK AYAM MENGGUNAKAN METODE CLASSIFICATION RULE	143-146
27	Hendri, Alex Wijaya, Hutrianto	ANALISIS DAN PERANCANGAN VTP SERVER DAN VTP CLIENT PADA JARINGAN VLAN MENGGUNAKAN METODE RSJK (REKAYASA SISTEM JARINGAN KOMPUTER) PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA BARAT	147-152
28	Fauzal Halik, Muhammad Sobri, Nia Oktaviani	REKAYASA PERANGKAT LUNAK PUSAT INFORMASI UMKM DI KOTA PALEMBANG	153-158
29	Defry Andani, Syahril Rizal, Evi Yulianingsih	PERANCANGAN VIRTUAL PRIVATE NETWORK PADA STIK BINA HUSADA	159-163
30	Toni Pratama Yuda, Afriyudi, Ilman Zuhriyadi	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN LOKASI TANAH PADA PT SGI MENGGUNAKAN METODE TOPSIS	164-170
31	Derry Isvandiar, Darius Antoni, Edy Surya Negara	JARINGAN INTERNET PADA CV SRIWIJAYA MAJU BERSAMA UNTUK MEMFASILITASI MASYARAKAT DESA DALAM MENGAKSES E-GOVERNMENT	171-176
32	M Hendry Hidayat, Deni Erlansyah, Hutrianto	PERANGKAT LUNAK PEMINTAAN BUNKER DI PT PERTAMINA MARINE REGION II PLAJU	178-183
33	Dicky Prayogo, Alex Wijaya, Timur Dali Purwanto	INVESTIGASI FORENSIK REMOTE EXPLOIT MELALUI JAVA APPLEFT ATTACK METHOD	184-188
34	Bambang Setiawan, Alex Wijaya, Febriyanti Panjaitan	PERANCANGAN CETAK BIRU PENGEMBANGAN JARINGAN KOMPUTER PADA BALAI BAHASA PROVINSI SUMATERA SELATAN	189-194
35	Ahmad Redho Rivai, Fatoni, Taqrim Ibadi	OPTIMASI KEAMANAN WEBSERVER RUMAH SAKIT UMUM DAERAH PALEMBANG BARI (rsudbari.palembang.go.id)	195-199
36	Adi Mandala Putra, Diana, Rahmat Novrianda	RANCANG BANGUN FILE STORAGE ONLINE MENGGUNAKAN VIRTUAL PRIVATE SERVER (VPS) PADA STIPER SRIWIGAMA PALEMBANG	200-204
37	Fitri Handayani, Baibul Tujni, Ari Muzakir	REKAYASA PERANGKAT LUNAK E-HEALTH DALAM PENGENALAN OBAT-OBATAN BERBASIS MOBILE DENGAN TEKNOLOGI CROSS PLATFORM	205-210
38	Wira Anggara, Zaniel Mazalisa, Ria Andryani	SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN DAN PLACEMENT TEST BAHASA INGGRIS MAGENTA LANGUAGE ACADEMY BERBASIS WEB MOBILE	211-217
39	Ni Ketut Sukarni, Ilman Zuhri Yadi, R.M Nasrul Halim	PERANGKAT LUNAK PENENTUAN KONSENTRASI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER PADA UNIVERSITAS BINA DARMA BERBASIS ANDROID	218-223
40	Muhamad Aulladun Solihin, M. Akbar, Febriyanti Panjaitan.	PERANCANGAN SERVER VOIP MENGGUNAKAN TEKNOLOGI OPEN SOURCE PADA UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG	224-229

41	Eko Firnando , A. Haidar Mirza, Siti Sau'da	PENERAPAN METODE CLUSTERING DALAM ANALISIS DATA EVENT PARIWISATA TERHADAP KUNJUNGAN WISATA DI KOTA PALEMBANG	230-234
42	Renaldo Anugrah Pratama, Megawaty, Irman Effendy	PENERAPAN ALGORITMA <i>MERGE SORT</i> UNTUK PELATIHAN PSIKOTES CPNS BERBASIS ANDROID	235-240
43	Siti Yusmalinda, Wydyanto, Devi Udariansyah	IMPLEMENTASI ALGORITMA <i>DIJKSTRA</i> PADA PROTOKOL <i>ROUTING OPEN SHORTEST PATH FIRST</i> DENGAN MENGGUNAKAN SIMULASI GNS3	241-245
44	Polandri, Usman Ependi, Suryayusra	PENERAPAN SISTEM KEAMANAN <i>HONEYPOT</i> DAN <i>IPS</i> PADA JARINGAN NIRKABEL DI UNIVERSITAS BINA DARMA	246-251
45	Doni Mustafa <sup>1</sup> , Afriyudi <sup>2</sup> , Iin Seprina <sup>3</sup>	STUDI DAN IMPLEMENTASI KONSEP <i>BUSINESS TO CUSTOMER (B2C)</i> DENGAN TEKNOLOGI <i>M- COMMERCE</i> BERBASIS <i>HTML5</i> PADA EVERBEST PALEMBANG	252-258
46	Octa Tri Wahyudi, M. Izman Herdiansyah Eka Puji Agustini.	EVALUASI KUALITAS SISTEM INFORMASI SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MITRA ADIGUNA PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE <i>SERQUAL</i>	259-263

## RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* TIKET PADA CINEMA 21 PALEMBANG INDAH MALL MENGGUNAKAN METODE *PAYMENT GATEWAY*

Muhamad Yogi<sup>1</sup>, Yesi Novaria Kunang<sup>2</sup>, Evi Yulianingsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Darma

<sup>1,2,3</sup>Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang

<sup>1</sup>muhyogi94@gmail.com, <sup>2</sup>yesinovariakunang@binadarma.ac.id, <sup>3</sup>ev\_yulianingsih@bindarma.ac.id

### ABSTRACT

*Over time, technology and the Internet has been growing and media tools that are used for various purposes one example of the technological guance in with the benefits of the Internet is E-commerce. Or known electronics commerce or electronic commerce is payment, sales, marketing, using the internet. Cinema 21 Palambang Indah Mall has been using E-Commerce technology but there are still constraints faced in online ticket booking, as it must come directly to the cinema for charging the balance. Author of Designing E-commerce Booking Ticket At Cinema 21 Palembang Indah Mall Using Payment Gateway Method. This application is built using PHP and MySQL programming languages and for software development method using Rational Unified Process (RUP) method and using UML (Unified Modeling Language) as modeling language of E-Commerce Business to Counsumer (B2C) concept system and using payment concept Payment Gateway. It is expected that with this system can facilitate the process of payment of ticket booking at Cinema 21 Palembang Indah Mall. .*

*Keywords: E-Commerce, RUP, PHP, MySQL Payment Gateway.*

### 1. PENDAHULUAN

Teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat, banyak perubahan pada dunia usaha dan tata cara kehidupan manusia. Teknologi informasi yang berkembang saat ini, sangat berpengaruh pada proses bisnis semua perusahaan. Baik perusahaan kecil maupun besar semua bergantung pada teknologi informasi. Teknologi informasi memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam hal pemasaran, produksi, pembayaran dan lain-lain. Internet merupakan salah satu contoh dari teknologi informasi yang saat ini banyak digunakan oleh berbagai kalangan dan kelompok. Oleh karena itu sangatlah penting bagi perusahaan untuk memanfaatkan setiap perkembangan teknologi informasi dalam mendukung kinerja perusahaan ditengah persaingan yang ketat.

Cinema 21 merupakan salah satu bioskop yang ada diindonesia dan tergabung dalam Cineplex 21 Group, Cinema 21 menayangkan film-film berkualitas diantaranya film *hollywood* dan film dalam negeri, cenama 21 juga memeberikan pelayanan terbaiknya untuk pelanggan, diantaranya pelayanan pemesanan tiket *online* melalui M-Tix, M-Tix menyediakan layanan pelanggan untuk melakukan pemesanan diantaranya melalui SMS, Telepon, dan melakukan Pemesanan *online*. Dengan melakukan pendaftaran dan *deposit* awal sebesar Rp.150.000 dan untuk melakukan *reload* atau penambahan saldo pelanggan harus datang langsung ke bioskop. Oleh karena itu diperlukan penggunaan teknologi yang terpadu disertai integrasi website *E-commerce*. Semua perancangan *E-commerce* sangat membantu perusahaan dalam menjalankan visinya, meningkatkan profit perusahaan dan menjaga keamanan dalam sistem pembayaran.

Konsep *Business to Customer (B2C)* adalah suatu proses yang terjadi pada suatu perusahaan yang menjual produk atau jasa pada pelanggan dengan menggunakan mekanisme toko *online* (Purbo, 2000). Dengan konsep *Business to Customer (B2C)* pihak perusahaan Cinema 21 Palembang Indah Mall bisa melakukan proses penjualan tiket secara *online* dan untuk pelanggan Cinema 21 mendapatkan kemudahan dengan memesan tiket secara *online* dan mendapatkan informasi secara cepat dan tepat. Dan untuk sistem pembayaran dirancangan sistem *payment gateway* dalam pembelian tiket, tanpa harus melakukan pengisian saldo dengan datang langsung ke bioskop. Cukup dengan masuk ke *website* dan memasukkan no kartu krdit/debit, dan melakukan transaksi sehingga pelanggan mendapatkan kenyamanan kemudahan dalam bertransaksi. Dengan *Business to Customer (B2C)* yang menggunakan sistem *payment gateway* Cinema 21 Palambang Indah Mall bisa mewujudkan visinya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul “Rancang Bangun *E-commerce* Tiket Pada Cinema 21 Palembang Indah Mall Menggunakan Metode *Payment Gateway*”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Mukhtar (2013) Metode Deskriptif merupakan suatu penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai subjek penelitian dan perilaku subjek penelitian pada suatu periode tertentu.

### 2.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data-data adalah sebagai berikut:

#### 1. Metode Observasi

Metode observasi, peneliti mengamati secara langsung dan mempelajari permasalahan yang ada pada Usaha Kerajinan Daun Nipah Neneng Pucuk serta memberikan solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan merancang sistem berbasis *web* menggunakan *Supply Chain Managemet* (SCM) Usaha Kerajinan Daun Nipah Neneng Pucuk.

#### 2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah mencari bahan referensi yang berkaitan atau mendukung dalam penyelesaian masalah dengan melalui buku-buku dan *internet* mengenai permasalahan yang dibahas.

#### 3. Metode Wawancara

Metode wawancara ini dilakukan dengan cara mewawancarai secara langsung dengan pemilik usaha, pengrajin daun nipah, dan yang memasarkan kerajinan.

### 2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode *Rational Unified Process* (RUP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang diformulasikan oleh *Rational Software Corporation* yang menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai bahasa pemodelan selama periode pengembangan dan *iterative incremental* sebagai model siklus pengembangan perangkat lunak (Daryatmo, 2007). RUP membagi tahapan pengembangan perangkat lunak ke dalam 4 fase, yaitu:

#### 1. *Inception* (permulaan)

Pada tahap ini, pengembang mendefinisikan batasan kegiatan yang akan dilakukan dalam membuat sebuah sistem untuk Cinema 21, melakukan analisis kebutuhan pengguna, melakukan perancangan awal perangkat lunak dan pemodelan diagram UML (*use case diagram*).

#### 2. *Elaboration* (perencanaan)

Pada tahap ini, pengembang melakukan desain sistem secara lengkap yang ditujukan untuk Cinema 21 berdasarkan hasil analisis ditahap *inception*. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain desain komponen sistem, desain antarmuka dan pemodelan diagram UML (*diagram activity, class*).

#### 3. *Construction*

Pada tahap ini, pengembang mengimplementasikan hasil sistem yang dibuat dan melakukan pengujian hasil implementasi. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain mencakup pengujian hasil analisis dan desain, penentuan *coding* yang digunakan, pembuatan program dan perbaikan lebih lanjut.

#### 4. *Transition*

Pada tahap ini, pengembang melakukan implementasi sistem pemesanan Tiket Cinema 21 dan sosialisasi perangkat lunak.

## 3. HASIL

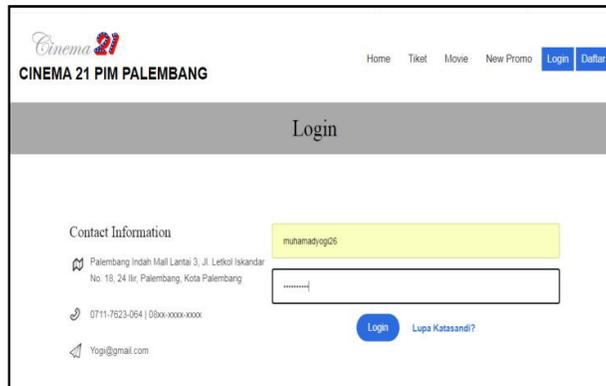
Setelah melakukan kegiatan penelitian, disain dan rekayasa sistem yang telah dibahas sebelumnya, maka hasil yang diperoleh adalah sebuah Rancang Bangun *E-commerce* tiket pada cinema 21 Palembang indah mall menggunakan metode *payment gateway*. Untuk mendapatkan hasil dari apa yang telah dilakukan, pada tahap perancangan program yang telah dilakukan sebelumnya, maka kemudian penulis menerapkan format desain tersebut dalam aplikasi *noteepad ++* dengan menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *mysql*. Seluruh file seluruh file yang dihasilkan sistem ini berupa *file php* dengan file induk *index.php* yang berfungsi sebagai *file* eksekusi untuk memanggil *file-file* yang telah dikoneksikan. Aelanjutnya adalah menjalankan *web browser*.

Hasil dari rancang bangun *E-commerce* menggunakan metode *payment gateway* ini adalah halaman-halaman informasi yang nantinya dijalankan dengan *web browser*. Adapun hasil sub-menu yang terdapat pada Rancangan Bangun *E-commerce* Tiket pada Cinema 21 Palembang Indah Mall Menggunakan Metode *Payment Gateway* ini adalah sebagai berikut.

1. Menu *user/pelanggan*, terdiri dari daftar, *log in*, pesan tiket.
2. Menu *admin*, *log in* terdiri dari, input data film, input data studio, input data kursi.

### 3.1 Tampilan Halaman *Log In*

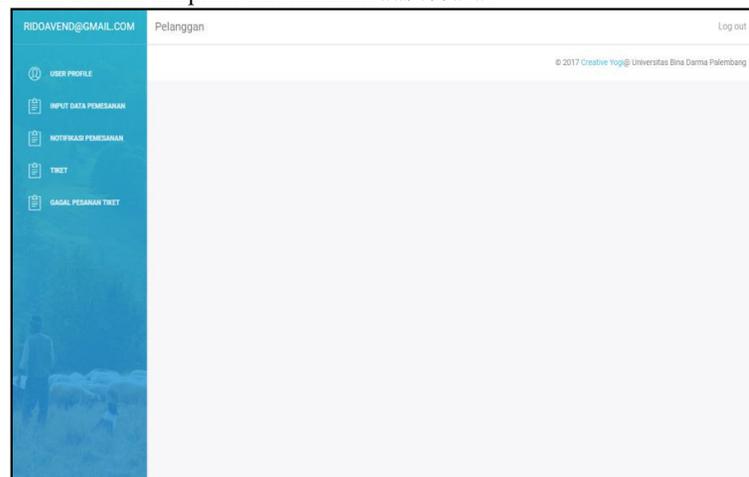
Berikut tampilan halaman *log in* admin. Admin harus memasukkan *username* dan *password* agar bisa *log in*.



Gambar 1. Tampilan Halaman *Log In*

### 3.2 Tampilan Halaman *Dashboard*

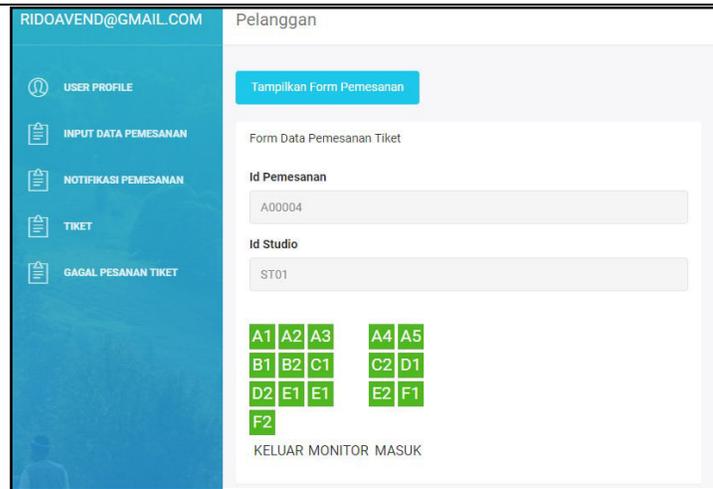
Berikut tampilan dari *dashboard* atau menu utama aplikasi ini. Tampilan ini akan tampil setelah *user* melakukan *log in* terlebih dahulu. Halaman *dashboard* memiliki menu pemesanan tiket, notifikasi, tiket, gagal pemesanan. Berikut tampilan dari halaman *dashboard*.



Gambar 2. Tampilan Halaman *Dashboard*

### 3.3 Tampilan Halaman Pemesanan Tiket

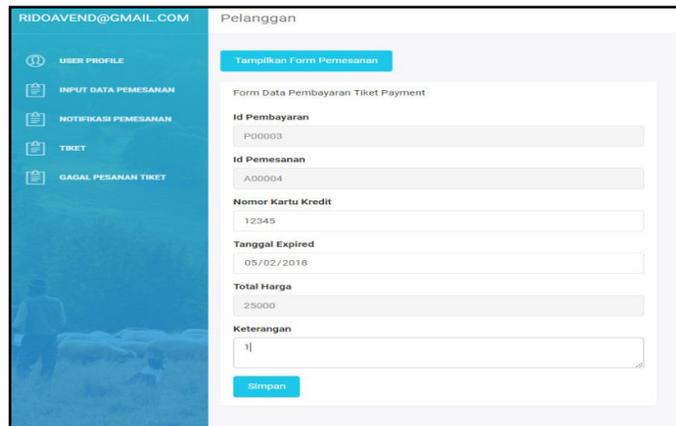
Halaman ini berisi input pemesanan tiket, pelanggan dapat melakukan pemesanan kursi yang dipilih, dengan dan id studio mengesukan dengan film yang ditayangkan.



Gambar 3. Tampilan Halaman Produksi

### 3.4 Tampilan Halaman *Payment gateway*

Halaman ini menginputkan data pembayaran menggunakan metode *payment gateway*, ada beberapa hal yang mesti diisi dan dilengkapi seperti, nomor kartu, expaid kartu, harga. Setelah di isi dan dikirm langsung ke pihak *payment gateway*, maka *payment gateway* akan emmproses pembayaran tersebut.



Gambar 4. Tampilan Halaman Pengiriman

### 3.5 *Construction* (konstruksi)

Tahap ini fokus pada pengembangan komponen dan *fitur-fitur* sistem serta lebih pada implementasi dan pengujian sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program. Tahap ini menghasilkan produk perangkat lunak dimana menjadi syarat dari batas/tonggak kemampuan operasional awal.

#### A. Pengujian Sistem *Supply Chain* Distribusi Berbasis *Web*

Tabel 1. Pengujian Sistem *Supply Chain* Distribusi Berbasis *Web*

<b>Nama butir uji</b>	Sistem <i>Supply Chain</i> Distribusi Berbasis <i>Web</i>
<b>Tujuan</b>	Mengakses halaman web aplikasi
<b>Kondisi awal</b>	<i>User</i> telah melakukan <i>login</i>

<b>Skenario</b>	[1] <i>user</i> dapat mengelola semua data dari sistem [2] <i>user</i> dapat melihat ramalan permintaan		
<b>Hasil</b>			
<b>Perlakuan yang diberikan</b>	<b>Test Data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Kesimpulan</b>
Jika <i>user</i> telah melakukan <i>log in</i> maka akan tampil halaman <i>dashboard</i>	Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sistem akan menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sesuai
Jika <i>user</i> melakukan pembayaran menggunakan <i>payment gateway</i>	Sistem akan menampilkan halaman pengisian data	Sistem akan memproses pembayaran dan ditangani oleh pihak <i>payment gateway</i>	Sesuai
Jika <i>user</i> jika <i>user</i> melakukan pembayaran menggunakan manual	Sistem akan menampilkan halaman pengisian data	Sistem akan meminta upload foto dan akan di konfirmasi oleh admin mengenai proses pembayaran yang dilakukan oleh <i>user</i>	Sesuai
Jika <i>user</i> mencetak tiket	Menampilkan data berdasarkan pemesanan tiket	Data akan tampil sesuai pemesanan, dan tiket bisa di konfirmasi ke pihak loket di Cinema	Sesuai

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dilakukan pada hasil sebelumnya tentang Rancang bangun *E-Commers* konsep *Business to Customer* (B2C) dengan menggunakan metode pembayaran *Payment Gateway* Pada Cinema 21 Palembang Indah Mall. Maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut.

1. Sistem Informasi penjualan yang dibangun ini dapat mempermudah dan memberikan kenyamanan pelanggan melakukan transaksi, dalam melakukan pembayaran.
2. Sistem Informasi ini menerapkan metode pengembangan sistem *Rational Unified Process* (RUP). Sistem ini dibangun untuk menerapkan pembayaran dengan menggunakan metode *Payment Gateway*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Daryatmo. (2007). *Aplikasi Penentuan Waris pada Perangkat Mobile Menggunakan Java (J2ME)*. Palembang: Diktat Inovasi Aplikasi Bergerak.
- Gulati, V. P., and Srivastava, S. (2007). *The Empowered Internet Payment Gateway*. Tata Consultancy Services Limited, 1, pp 98-107.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Purbo, Onno W. (2000). *Mengenal E-Commerce*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Saputra, Agus, Feni Agustin, CV ASFA Solusion. (2013). *Menyelesaikan Website 12 Juta Secara Profesional*. Jakarta: PT Alex Media Komutindo

# Sertifikat



Diberikan Kepada

**Yesi Novaria Kunang**

sebagai PEMAKALAH

BINA DARMA CONFERENCE SERIES ON COMPUTER SCIENCE

## "IT Security for Smart City"

Palembang, 14 November 2017  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

M. Izman Herdiansyah, S.T., M.M., Ph.D

Ketua Pelaksana

Suyanto, M.M., M.Kom

