

**SKRIPSI**  
**SISTEM LELANG LIMBAH DAUR ULANG BERBASIS**  
**WEB**



**Disusun oleh:**

**Setiyo Budi (151080200279)**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

**2018**

# LEMBAR PENGESAHAN

## SISTEM LELANG LIMBAH DAUR ULANGBERBASIS WEB

Skripsi disusun untuk salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Komputer (S.Kom)

di

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Oleh :

Nama : Setiyo Budi

NIM : 151080200279

Disetujui oleh :

1. Ika Ratna Indra Astutik, S.Kom., MT

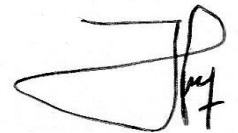
NIP : 205262

2. Hindarto, S.Kom., M.MT

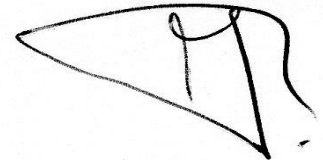
NIP : 201562

3. Mochamad Alfian Rosid, S.Kom., M.Kom

NIP : 210381



(Ketua Penguji)



(Penguji I)



(Penguji II)

Dekan Fakultas Teknik,



Izza Ansyori, ST., M.MT

NIP. 202239

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta hidayahnya, sehingga kami dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir yang berjudul **SISTEM INFORMASI LELANG LIMBAH DAUR ULANG BERBASIS WEB** tepat pada waktunya. Proposal Tugas akhir ini dibuat berdasarkan Survei Analisa yang dilakukan pada beberapa sampel di daerah home industri, yang diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan Skripsi program Pendidikan S-1 Teknik Informatika Pada pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Tentu saja usaha penulis dalam menyelesaikan ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan kekurangan yang terdapat baik dalam tata cara penulisan maupun dalam tata bahasa didalamnya, oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sebagai pengalaman dan pengetahuan yang sangat berarti pada masa yang akan datang.

Pada kesempatan ini Penulis akan menyampaikan ribuan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberi tempat untuk menimba ilmu.
2. Yulian Findawati, ST, M.MT selaku Kaprodi Teknik Informatika S1 yang telah membimbing kami sehingga menyelesaikan skripsi ini.
3. Ika Ratna Indra Astutik, S.Kom., MT selaku dosen pembimbing yang telah membimbing kami sehingga menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajarkan ilmu terhadap kami.
5. kepada keluarga penulis yang telah memberikan dukungan secara fisik maupun materil.

Demikianlah kata pengantar dari Penulis, semoga hasil Proposal Skripsi penulisan ini dapat diterima.

# SISTEM LELANG LIMBAH DAUR ULANG BERBASIS WEB

Nama :Setiyo Budi

Nim : 151080200279

DosenPembimbing :IkaRatnaIndraAstutik, S.Kom., MT

## ABSTRAK

Sebagaimana halnya dalam dunia produksi dalam kategori daur ulang suatu limbah ah untuk dijadikan suatu nilai baru dengan nilai yang lebih layak dari sebuah limbah. Adapun para pendaur ulang yang semakin hari semakin banyak peminat untuk produksi suatu barang dari barang sisa produksi atau limbah, dengan meningkatnya peminat daur ulang maka pelaku daur ulang semakin kesulitan mencari bahan daur ulang yang nantinya menjadi barang produksinya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang bisa memberikan informasi mengenai ketersediaan limbah daur ulang, yang tentunya akan lebih membantu para konsumen limbah daur ulang untuk melakukan jual-beli dengan sistem penawaran lelang.

Sistem Lelang Limbah Daur Ulang Berbasis Web dibuat untuk bisa dijadikan sebuah lahan yang disitu tersedia pasar lelang berbentuk online yang mungkin bisa bermanfaat bagi tangan kreatif pengrajin daur ulang sampah yang semakin meluas. Di dalam web ini semua pelaku daur ulang limbah bisa menawarkan harga untuk setiap limbah yang akan didaur ulang dengan harga yang bisa disesuaikan, begitu pula bagi pelaku daur ulang limbah bekas bisa mencari dan memilah limbah untuk diadopsi menjadi bahan produksi yang mungkin dapat menjadikan limbah yang dulunya barang yang tidak berguna bisa dijadikan sumber penghasilan.

Kata Kunci: System Informasi PHP, MySQL.LelangLimbahDaurUlang

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI</b>	
2.1 <b>PeenelitianTerdahulu</b> .....	4
2.1.1 TabelPenelitianTerdahulu.....	4
2.1.2 PenelitianSekarang .....	5
2.1.3 PerbrdaanpenelitianTerdahuludanSekarang .....	5
2.2 <b>PengertianLelang</b> .....	6
2.3 <b>Jenis-jenislimbhdandaaurulangsertamanfaatnya</b> .....	7
2.3.1 PengertianLimbah .....	7
2.3.2 Karakteristiklimbah .....	7
2.3.3 Faktor Yang MempengaruhiLimbah .....	7
2.2.4 Jenis -jenisLimbah.....	7
2.3.5DaurUulangLimbahdanPemanfaatannya .....	8

2.4.SistemInformasi .....	10
2.4.1. Informasi .....	10
2.4.2SistemInformasi .....	11
2.5 PerancanganSistem.....	11
2.5.1 PengertianPerancanganSistem.....	11
2.5.2 Langkah-langkahPerancanganSistem .....	12
2.5.3 System Development Life Cycle(SDLC) .....	11
2.6.TeoriPemrograman.....	13
2.6.1Flowchat.....	13
2.6.2 Data Flow Diagram.....	14
2.6.3Entity Relation Diagram ( ERD ).....	16
2.6.3Basis Data ( Database ).....	17
2.7 TeoriPemrograman.....	19
2.7.1 Php .....	19
2.7.2 HTML ( <i>Hypertext Markup language</i> ).....	19
2.7.3Apache .....	20
2.7.4Mysql .....	20
2.7.5Macromedia Dreamweaver MX 2004 (Dreamweaver) .....	20
 <b>BAB III Desain dan Perancangan</b>	
3.1 Lokasi & Waktu Penelitian.....	22
3.2 Bahan dan Alat Penelitian .....	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4 Kerangka Penelitian .....	23
3.5 Tahap Analisis.....	23
3.6 Tahap Perancangan Sistem .....	24
3.6.1 Rancangan dan Flow Program .....	25
3.6.2 Blok Diagram Sistem.....	25
3.6.3DFD Sistem Lelang Online level 0.....	26
3.6.4DFD Sistem Lelang Online level 1.....	26
3.6.5 DFD Sistem Lelang Online level 2.....	27
3.6.7 Relasi Tabel.....	27

3.7	Perancangan Database .....	28
	3.7.1 Tabel User .....	28
	3.7.2 TabelPetunjuk.....	28
	3.7.3 TabelRekening.....	29
	3.7.4 TabelWeb Profil .....	29
	3.7.5 TabelNotif .....	30
	3.7.6 TabelLelang.....	30
	3.7.7 Tabelkomentar .....	30
	3.7.8TabelIklan .....	31
	3.7.9TabelDaftarPemenang .....	31
	3.7.10 TabelKonfirmasi.....	31
3.8	DesainKonseptual.....	32
	3.8.1 TampilanAwal .....	32
	3.8.2Posting Petunjuk .....	32
	3.8.3Registrasi User .....	33
	3.8.4Login User.....	33
	3.8.5Form LelangAktif .....	34
	3.8.6Komentar.....	34
	3.8.7PengajuanPenawaran .....	35
	3.8.8Data pengajuanPenawaran .....	36
	3.8.9Update Data Diri.....	36
	3.8.10Tampilan Login Admin.....	37
	3.8.11TambahIklan.....	37
	3.8.12Data Iklan .....	38
	3.8.13Tambah User Admin.....	38
	3.8.14Data Admin .....	39
	3.8.15Deskripsi Data User .....	39
	3.8.16UbahProfil Web.....	40
	3.8.17Tambah Tutorial / Petunjuk.....	40
3.8	Perancangan PengujianSistem.....	41

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Form Utama .....	42
4.2 Register .....	43
4.3 Petunjuk / Tutorian .....	44
4.4 Form Login .....	44
4.5 Form Login User .....	45
4.6 Form Lelang Aktif .....	46
4.7 Form Lihat Komentar .....	47
4.8 Form Pengajuan Penawaran .....	47
4.9 Form Data Penawaran .....	48
4.10 Form Web Profil .....	48
4.11 Form Setelah Login admin .....	49
4.12 Form Tambah Iklan .....	50
4.13 Form Data Iklan .....	50
4.14 Form Tambah Admin .....	51
4.15 Form Data Admin .....	51
4.16 Form Data User .....	52
4.17 Form Lelang .....	52
4.18 Form Ubah Profil .....	53
4.19 Form Data Petunjuk .....	53
4.20 Form Tambah Petunjuk .....	54
4.2 Pengujian Perancangan Sistem .....	54

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	55
5.2 Saran .....	55

Daftar Pustaka .....	57
----------------------	----

Lampiran



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Di dalam dunia lelang dewasa ini peranan internet telah dirasakan semakin penting dan berarti, karena dengan melalui internet pula para pelaku lelang dapat melakukan transaksi lelangnya secara online dimanapun berada. Tanpa adanya internet, para pelaku lelang yang terpisah oleh jarak dan waktu dapat dipastikan akan mengalami masalah dan kesulitan dalam hal waktu dan biaya didalam melakukan transaksi lelangnya. Oleh karena itu pengguna aplikasi lelang berbasis internet diyakini akan terus berkembang, baik dari segi jangkauan yang semakin mendunia maupun pemakaiannya.

Sejumlah pelaku lelang di daerah Sidoarjo dan sekitarnya pada umumnya masih melakukan transaksi lelangnya secara manual melalui tatap muka secara langsung terutama pada lingkup pelelangan limbah. Karena terbatasnya waktu maka hal ini menjadi tidak efisien. Sistem ini dibuat agar memudahkan dalam proses lelang yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dengan kemudahan yang didapat, maka aktifitas yang lainnya tidak akan terganggu.

Sebagaimana halnya dalam dunia produksi dalam kategori daur ulang suatu limbah untuk dijadikan suatu nilai baru dengan nilai yang lebih layak dari sebuah limbah. Adapun para pendaur ulang yang semakin hari semakin banyak peminat untuk produksi suatu barang dari barang sisa produksi atau limbah, dengan meningkatnya peminat daur ulang maka pelaku daur ulang semakin kesulitan mencari bahan daur ulang yang mantinya menjadi barang produksinya. Untuk itu dibutuhkan sebuah aplikasi yang bisa memberikan informasi mengenai limbah daur ulang, yang tentunya akan lebih membantu para konsumen limbah daur ulang untuk melakukan jual-beli dengan sistem penawaran lelang.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dibuat suatu aplikasi komputer online yang dapat membantu manajemen lelang pemasaran limbah daur ulang dalam menginformasikan pelelangan limbah daur ulang kepada konsumen dan untuk mengetahui informasi pelelangan secara cepat, tepat dan akurat. Penulis bermaksud membuat aplikasi untuk mempermudah kelancaran dalam

melakukan transaksi lelang yang tidak menyita waktu, serta kapan saja bisa dilakukan.

Oleh karena itu, dari penjelasan di atas, penulis mengajukan sebuah proposal yang berjudul “**SISTEM LELANG LIMBAH DAUR ULANG BERBASIS WEB**” sebagai judul dari skripsi penulis.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Permasalahan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem lelang limbah daur ulang dalam ruang lingkup internet (online) dengan menampilkan data ketersediaan limbah daur ulang yang akan dilelang oleh user yang menyelenggarakan pelelangan.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang ada dan telah membuat perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan yang ada yaitu :

1. Sistem informasi hanya sebagai sarana informasi dimana semua pelaku limbah daur ulang menerima informasi ketersediaan limbah daur ulang untuk dilelang para user atau member yang terdaftar.
2. Setiap user boleh menawar barang lebih dari satu kali pada setiap proses lelang.
3. Proses penawaran akan dibatasi oleh waktu yang ditentukan user pemilik barang lelang.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan kerja praktek yang dilakukan adalah untuk mengetahui gambaran Sistem Informasi yang sedang berjalan pada Pemasaran limbah untuk daerah home industry yang saling membutuhkan, Kendala yang dihadapi, Gambaran sistem baru yang diusulkan, kendala yang dihadapi pada sistem baru yang diusulkan dan kelayakan sistem baru yang diusulkan.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

## 1. **Bagi Penulis**

Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis terutama dalam pembuatan aplikasi yang informatif dan efisien serta penulis dapat menerapkan pengetahuan teoritis yang telah diperoleh selama di bangku kuliah pada kondisi yang sebenarnya.

## 2. **Bagi Pelaku pemasaran limbah**

Diharapkan dapat menjadi bahan referensi baru bagi pemasaran limbah daur ulang , serta untuk menambah perkembangan teknologi khususnya pada pembuatan sistem informasi.

## 3. **Bagi Lingkungan**

Sistem yang diusulkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan eleasikan pembuangan limbah yang seharusnya tidak di biarkan berserakan , tetapi untuk di daur ulang.

### 1.6. **Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika tugas akhir adalah sebagai berikut :

#### BAB I           PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab pendahuluan, yang didalamnya akan membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### BAB II           KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang landasan teori permasalahan yang digunakan sebagai acuan penyelesaian analisa dan pembahasan pada bab IV.

#### BAB III         METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum dari beberapa daerah penghasil limbah daur ulang , serta daerah yang membutuhkan limbah daur ulang di sekitar wilayah Home Industri, visi dan misi serta struktur organisasinya.

#### BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN MASALAH

Pada bab ini membahas tentang hasil analisa sistem penyebaran informasi, perancangan sistem, penerapan sistem, dan penggunaan hasil penelitian.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup, yang berisi kesimpulan serta saran-saran dari penulis.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Akmad Subagio Fahcrudin dengan judul skripsi “SISTEM LELANG MOBIL ANTIK ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP, MySQL, dan CMS DRUPAL 6.0” menyebutkan bahwa website pelelangan mobil antik ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman web PHP, MySQL, dan DRUPAL 6.0. Website ini diharapkan dapat memudahkan para pencinta mobil antik dalam melakukan transaksi pelelangan mobil antik melalui media internet atau hanya sekedar melihat web untuk mendapatkan informasi yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dengan website ini, calon pelemang dapat menghemat waktu dan tenaga karena pembelian secara online. Pelelangan mobil antik ini juga bertujuan untuk mempermudah para konsumen yang ingin mengkoleksi mobil antik, serta mengurangi lamanya waktu dimana pencinta mobil antik mencari bahan koleksinya.

Rajib Abi Bakri dengan judul perancangan Sistem Lelang Online Berbasis Web menyebutkan bahwa Sistem lelang online BerbasisWeb merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dibangun untuk memudahkan kita untuk melakukan proses lelang atau jual beli barang. Aplikasi ini dibangun dari bahasa pemrograman PHP dengan metode pengembangan modified waterfall. Proses tahapan pengembangan ini terbagi menjadi enam tahapan, yaitu: analisa kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian dan pengembangan pada sistem. Pada tahap pengujian dilakukan uji fungsionalitas dengan menggunakan metode blackbox testing, yaitu menguji fungsi dari aplikasi yang telah dibangun apakah sudah sesuai dengan kebutuhan.

##### 2.1.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti(Tahun)	Judul	Metode/Software	Hasil
1	Akmad Subagio	Sistem	-Php	Dari hasil penelitian tersebut

	Fahrudin (2013)	Lelang Mobil Antik	-MySQL -CMS DRUPAL 6.0	penulis membuat sebuah web lelang menggunakan sistem online.
2	Rajib Abi Bakri (2013)	Lelang Online Berbasis Web	-Php -Mysql	Dari hasil penelitian si penulis menyediakan informasi dimana setiap mendapatkan nilai jual sesuai standart.

### 2.1.2 Penelitian Sekarang

Perancangan Sistem Lelang Limbah Daur Ulang Berbasis Web di rancang untuk mempermudah setiap oknum penghasil limbah untuk membuang limbahnya serta memberikan peluang kepada para oknum daur ulang limbah yang berangsur-angsur membutuhkan limbah untuk didaur ulang. Sistem lelang dirancang dari pengembangan sistem jual beli limbah daur ulang yang pernah dibuat sebelumnya yang juga dirancang untuk mempermudah transaksi jual beli limbah daur ulang. Proses tahapan pengembangan ini terbagi menjadi enam tahapan, yaitu: Observasi awal, study pustaka, penetapan tujuan penelitian, perancangan perangkat lunak, pengujian hasil rancangan serta membuat kesimpulan dari perancangan tersebut. Sistem Lelang Daur Ulang Limbah Daur Ulang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman Php dan Mysql serta menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver sebagai desainer sistem. Dengan web ini diharapkan para pelaku daur ulang limbah serta produsen limbah tidak kebingungan dengan informasi ketersediaan limbah dan juga informasi penampungan limbah yang nantinya didaur ulang.

### 2.1.3 Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang

Sistem Lelang Limbah Daur Ulang Berbasis Web ini dirancang sedikit berbeda dengan perancangan sistem pelelangan terdahulunya, karena sesuai kriteria barang yang akan dilelangkan dan kajian dari beberapa sumber yang diterima sistem lelang ini tidak terpaku pada harga yang tinggi atau penawaran

yang meninggi, akan tetapi didalam sistem lelang ini juga juga mengutamakan kelanjutan dari ketersediaan limbah yang bisa didaur ulang. Adapun waktu dalam lelang online ini tidak dibatasi dan pemenang lelang tidak terpilih otomatis melainkan menuntut admin untuk mengakiri pelelangan ketika ada penawaran yang dirasa memenuhi keinginan dari pemilik limbah, dimana harga yang ditawarkan dirasa cukup atau melainkan kerja sama yang tercatat dalam pelelangan untuk mendaur ulang limbah.

## 2.2 Pengertian Lelang

Lelang adalah penjualan barang yang terbuka untuk umum dengan penawaran harga secara tertulis dan/lisan yang semakin meningkat atau menurun untuk mencapai harga tertinggi yang didahului dengan pengumuman lelang. Kegiatan jual beli lelang sendiri sudah memiliki aturan aturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah yang ada, berikut adalah contoh peraturan peraturan umum dan khusus mengenai pelalngan online yang terdapat pada situs lelang :

### 1. Peraturan Umum

- a. Setiap peserta berhak melakukan penawaran untuk setiap penawaran tertinggi atau terakhir maka dia berhak membeli barang tersebut sesuai harga yang ditawarkan oleh peserta jika telah memenuhi semua aturan yang ditetapkan oleh penjual.
- b. Setiap yang menjadi peserta lelang wajib mengikuti syarat dan ketentuan yang berlaku.

### 2. Peraturan Khusus

- a. Setiap peserta lelang harus mendaftar terlebih dahulu.
- b. Setelah mendaftar maka secara otomatis dapat melakukan penawaran terhadap barang yang di lelang.

c. Setiap peserta dengan penawaran tertinggi atau terakhir berhak membeli barang yang ditawarkan sesuai dengan harga yang telah ditawarkan jika mengikuti syarat dan ketentuan yang berlaku. (Siadari, 2012)

## **2.3 Jenis Jenis Limbah dan Daur Ulang Limbah Serta Manfaatnya**

### **2.3.1 Pengertian Limbah**

Limbah adalah benda yang dibuang, baik berasal dari alam ataupun dari hasil proses teknologi. Limbah dapat berupa tumpukan barang bekas, sisa kotoran hewan, tanaman, atau sayuran. (Subagio, 2005)

### **2.3.2 Karakteristik Limbah :**

1. Berukuran mikro
2. Dinamis
3. Berdampak luas (penyebarannya)
4. Berdampak jangka panjang (antar generasi)

### **2.3.3 Faktor yang mempengaruhi kualitas limbah adalah :**

1. Volume limbah
2. Kandungan bahan pencemar
3. Frekuensi pembuangan limbah

### **2.3.4 Jenis – jenis Limbah**

Berdasarkan sumbernya limbah digolongkan menjadi :

1. Limbah Organik yang mudah busuk.

Misalnya , sisa sayuran, sisa makanan, dedaunan, potongan rumput, dan kotoran hewan

2. Limbah Organik yang tidak mudah membusuk.

Misalnya , kertas dan kayu

3. Limbah Anorganik.

Misalnya, plastik, pecahan kaca, karet, kaca, botol, dan besi.



#### 4. Limbah berbahaya.

Misalnya, paku, bekas lampu neon, sisa racun tikus atau serangga, obat kadaluarsa dan batu baterai bekas.

Berdasarkan sifatnya, limbah dibedakan menjadi dua golongan :

1. Limbah yang dapat mengalami perubahan secara alami (degradable waste = mudah terurai). Yaitu limbah yang dapat mengalami dekomposisi oleh bakteri dan jamur, seperti daun-daun, sisa makanan, kotoran, dan lain-lain.
2. Limbah yang tidak akan / sangat lambat mengalami perubahan secara alami (nondegradable waste = tidak dapat terurai). Misalnya, plastik, kaca, kaleng, dan sampah sejenisnya.

Berdasarkan karakteristiknya, limbah dapat digolongkan menjadi 4 macam, yaitu :

1. Limbah cair
2. Limbah padat
3. Limbah gas dan partikel
4. Limbah B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun)

#### **2.3.5 Daur Ulang Limbah dan Pemanfaatannya**

Daur ulang adalah penggunaan kembali material atau barang yang sudah tidak digunakan, menjadi bentuk lain. (Subagio, 2005)

##### 1. Tujuan Daur Ulang dan Pemanfaatan Ulang

Daur ulang dan pemanfaatan ulang mempunyai beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut :

- a. Mengurangi jumlah limbah untuk mengurangi pencemaran atau kerusakan lingkungan.
- b. Mengurangi penggunaan bahan atau sumber daya alam.
- c. Mendapatkan penghasilan karena dapat dijual ke masyarakat .

- d. Melestarikan kehidupan makhluk yang terdapat di suatu lingkungan tertentu.
- e. Menjaga keseimbangan ekosistem makhluk hidup yang terdapat di dalam lingkungan.
- f. Mengurangi sampah anorganik karena sampah anorganik ada yang dapat bertahan hingga 300 tahun ke depan.

## 2. Langkah Daur Ulang atau Pemanfaatan Ulang

Untuk memudahkan proses daur ulang dan pemanfaatan ulang, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### a. Pemisahan

Limbah yang akan didaur ulang atau dimanfaatkan ulang dipisahkan dengan limbah yang harus dibuang ke tempat pembuangan.

### b. Penyimpanan

Limbah yang sudah dipisahkan tadi disimpan dalam kotak yang tertutup. Usahakan setiap kotak yang tertutup hanya berisi satu jenis material limbah tertentu, misalnya kertas bekas atau botol bekas.

### c. Pengiriman atau penjualan

Barang-barang yang sudah terkumpul dapat dijual ke pabrik yang membutuhkan material bekas sebagai bahan baku atau dapat dijual atau diberikan ke pemulung.

## 3. Macam-macam limbah yang dapat didaur ulang

Berikut adalah beberapa jenis limbah atau material yang dapat dimanfaatkan melalui daur ulang.

- a. Kertas. Semua jenis kertas dapat didaur ulang, seperti kertas koran dan kardus.

- b. Gelas. Botol kecap, botol sirup, dan gelas / piring pecah dapat digunakan untuk membuat botol, gelas, atau piring yang baru.
  - c. Aluminium. Kaleng bekas makanan dan minuman dapat dimanfaatkan kembali sebagai kaleng pengemas.
  - d. Baja. Baja sisa konstruksi bangunan akan berguna sebagai bahan baku pembuatan baja baru.
  - e. Plastik. Limbah plastik dapat dilarutkan dan diproses lagi menjadi bahan pembungkus (pengemasan) untuk berbagai keperluan. Misalnya, dijadikan tas, botol minyak pelumas, botol minuman, dan botol sampo.
4. Macam-macam limbah yang dapat dimanfaatkan tanpa proses daur ulang
- Beberapa jenis limbah ada yang dapat dimanfaatkan secara langsung atau pun dilakukan melalui proses daur ulang. Berikut ini beberapa macam limbah yang dapat dirasikan atau dimanfaatkan secara langsung.
- a. Ampas tahu

Ampas tahu bisa digunakan untuk bahan makanan ternak. Limbah tersebut biasanya mengandung gizi tinggi yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan hewan ternak.
  - b. Eceng gondok

Eceng gondok dapat menjadi limbah perairan jika populasinya terlalu banyak. Eceng gondok dapat dimanfaatkan untuk membuat barang kerajinan, seperti tas.
  - c. Sampah organik

Contohnya daun-daunan dan kotoran ternak. Kedua jenis sampah itu dapat dimanfaatkan sebagai pupuk alami bagi pertumbuhan dan perkembangan tanaman. Keuntungan menggunakan pupuk organik yaitu tidak merusak kesuburan tanah.

## **2.4. Sistem Informasi**

### **2.4.1. Informasi**

Informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dari suatu yang nyata. Suatu sistem yang tidak memiliki informasi yang akurat akan mengalami hambatan dalam perkembangannya dan pada akhirnya akan berakhir. (Ahmad, 2008)

Ciri-ciri informasi yang baik adalah memiliki kualitas dan kuantitas informasi. Kualitas dan kuantitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu :

1) Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2) Tepat Waktu

Informasi yang diperoleh tidak boleh terlambat dari kebutuhannya, sehingga nilainya tetap ada dan tidak usang (terlambat).

3) Relevan

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya.

### **2.4.2. Sistem Informasi**

Pengertian sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (2001) adalah :

“Sistem informasi adalah suatu sistem suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan”. (Davis, 2001)

Semua sistem informasi memiliki tiga kegiatan utama, yaitu :

1. Menerima data sebagai masukan (*input*)
2. Melakukan pemrosesan dengan mengerjakan perhitungan, penggolongan, unsur data, pemutakhiran (*updating*) dan lain-lain.
3. Memperoleh informasi sebagai keluaran (*output*).

## **2.5. Perancangan Sistem**

### **2.5.1. Pengertian Perancangan Sistem**

Perancangan sistem atau desain sistem adalah melakukan perancangan terhadap suatu sistem, misalnya mendesain dari manual menjadi komputerisasi. Menurut John Burch dan Gari Grundnitski (2000), perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai berikut :

“*system design can be defined as the drawing, planning, sketching or arranging of many separate elements into available, reunified a whole and function* (Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dan pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi)”.

Perancangan sistem dapat dibagi atas dua bagian, yaitu :

1. Desain sistem secara umum

Desain sistem secara umum adalah desain konseptual (*conceptual design*) atau desain logika (*logical design*).

2. Desain sistem terinci

Desain sistem secara terinci adalah desain sistem secara fisik (*physical system design*) atau desain internal (*internal design*).

### **2.5.2. Langkah-Langkah Perancangan Sistem**

Langkah-langkah dalam perancangan sistem menurut Jogiyanto (2002) adalah :

1. Mengidentifikasi Masalah (*Identify*)
  - a. Mengidentifikasi penyebab masalah.

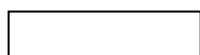
- b. Mengidentifikasi titik keputusan.
  - c. Mengidentifikasi personil kunci.
2. Memahami kerja dari sistem yang ada (*Understand*)
- a. Menentukan jenis penelitian.
  - b. Merencanakan jadwal.
  - c. Membuat penugasan penelitian.
  - d. Membuat agenda wawancara.
  - e. Mengumpulkan hasil penelitian.
3. Menganalisa sistem (*Analyze*)
- a. Menganalisa kelemahan sistem.
  - b. Menganalisa kebutuhan informasi pemakai.
4. Membuat laporan hasil analisa (*Report*)
- a. Pelaporan bahwa analisa telah selesai dilakukan.
  - b. Meluruskan kesalahan pengertian apa yang telah ditemui dan dianalisa.

## **2.6 PERANGKAT PEMODELAN SISTEM DALAM PEMBUATAN SUATU PROGRAM.**

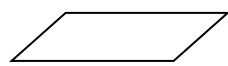
Pada pembuatan pemodelan sistem sangat di perlukan jika akan merancang suatu sistem informasi. Pemodelan system berupa aliran data yang akan dip roses menjadi informasi.

### **2.6.1 *FlowChart***

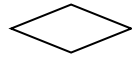
*Flowchart* adalah bagian dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan suatu proses dalam program. (Davis, 2005)



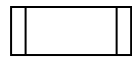
Proses yaitu untuk pengolahan data baik operasi perhitungan maupun perubahan harga.



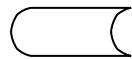
Data untuk proses pembacaan dan penulisan data



*Decision* untuk mengambil keputusan



*Predifined* proses untuk menunjukkan unit sub program



*Floppy disk* untuk dokumentasi program dan disimpan pada *floppy disk*



Terminal menunjukkan awal dan akhir program.



Document menunjukkan dokumentasi program yang dicetak dikertas



*Conector* sebagai tanda penghubung antara halaman



*Arrow* menunjukkan arah proses program

**Gambar 2.1 Simbol – simbol *Flowchart***

### 2.6.2 Data Flow Diagram ( DFD )

Data Flow Diagram adalah sebuah teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output. (Davis, 2005)

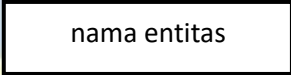
*DFD* dapat digunakan untuk menyajikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada setiap abstraksi. *DFD* dapat dipartisi ke dalam tingkat-tingkat yang merepresentasikan aliran informasi yang bertambah dan fungsi ideal.

*DFD* merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Selain itu, *DFD* juga cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur.

Notasi dasar digunakan dalam *DFD* :

1. *External Entity* / Entitas Luar (kesatuan luar)

*External Entity* yaitu sebuah elemen sistem (misalnya perangkat keras, seseorang, program yang lain) atau sistem yang lain yang menghasilkan informasi bagi transformasi oleh perangkat lunak atau menerima informasi yang dihasilkan oleh perangkat lunak.



nama entitas

**Gambar 2.2 Entitas Luar**

2. *Data Flow* (arus data)

Arus data merupakan data yang menjadi input atau output ke atau dari proses. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*).



Nama Arus Data

**Gambar 2.3 Arus Data**

3. *Data Flow* (arus data)

Arus data merupakan data yang menjadi input atau output ke atau dari proses. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*).



Nama proses



## Gambar 2.4 Proses

### 4. *Data Store* (simpanan data)

*Data store* merupakan penyimpanan data yang ditunjukkan (file/ database) untuk penggunaan selanjutnya. Simpanan data di DFD di simbolkan dengan sepasang garis horizontal.



Gambar 2.5 Data Store

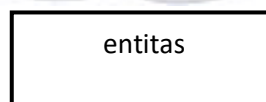
### 2.6.3 Entity Relation Diagram (ERD)

Entity Relation Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. (Davis, 2005)

Elemen – elemen Entity Relationship Diagram adalah sebagai berikut:

#### 1. Entitas (*Entity*)

Entitas merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999: 30). Simbol dari entitas ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.



Gambar 2.6 Simbol Entitas

#### a. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut *atribut* yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar *atribut* diwakili oleh simbol elips.



**Gambar 2.7 Simbol Atribut**

b. Hubungan / Relasi (*Relationship*)

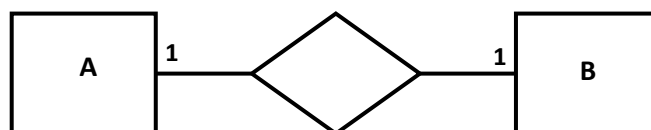
Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya relationship diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya.

**Gambar 2.8 Simbol Relasi**

2. Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas yang lainnya. Dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan yang terjadi dari entitas, kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang lainnya dan begitu juga sebaliknya

a. Satu ke satu (*One to one relationship*)

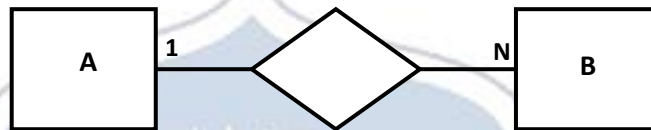
Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.



### Gambar 2.9 One to One Relationship

b. Satu ke banyak (*One to many relationship*)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.



Gambar 2.10 One to Many Relationship.

#### 2.6.4. Basis Data (*Database*)

Menurut abdul kadir :2003 Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi *problem* pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. (Davis, 2005)

Tujuan *database* dalam pemrosesan data pada suatu *aplikasi* adalah:

1. Menghindari terjadinya data kembar.
2. Memudahkan dalam manipulasi data.
3. Standarisasi klasifikasi data dan dokumen.

Adapun konsep *database* dijelaskan sebagai berikut :

1. *Entity* adalah sebuah tabel yang berisi obyek sebagai identitas atau keterangan tentang tabel tersebut. Contoh : Data Mahasiswa.
2. *Attribute* adalah karakteristik dari *entity* yang menyediakan penjelasan detail tentang *entity* tersebut. Nilai atribut merupakan suatu data aktual atau informasi yang disimpan pada suatu atribut didalam suatu *entity*. Contoh : NIM, Nama.

Jenis – jenis atribut :

- a. *Attribute simple* yaitu atribut yang bernilai tunggal yang tidak bisa diuraikan lagi. Contoh : NIM, TTL.

- b. *Attribute composit* yaitu suatu atribut yang terdiri dari beberapa atribut yang lebih kecil yang mempunyai arti tertentu. Contoh: Tanggal Lahir.
  - c. *Primary Key* (PK) yaitu atribut yang digunakan untuk menentukan suatu *entity* secara unik dan dapat mewakili setiap kejadian dari suatu *entity*. Contoh : atribut NIM pada tabel Data Mahasiswa.
  - d. *Foreign Key* (FK) yaitu atribut sebagai kunci tamu untuk berhubungan dengan *entity* yang mempunyai kunci utama (PK).
3. *Record* adalah kumpulan elemen yang saling berkaitan yang menginformasikan tentang suatu *entity* secara lengkap. Pada *entity* Data Mahasiswa terdapat record : NIM, Nama, Alamat, Tempat lahir, Tanggal lahir, dan Jurusan.
  4. *File* adalah kumpulan record sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama namun berbeda data valuenya. Contoh : *file* Data Mahasiswa, *file* Data Mata Kuliah.

## 2.7 Teori Pemrograman

### 2.7.1 PHP

Pertama kali PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995 menggunakan nama PHP/FI yang memiliki kepanjangan *Personal Home Page/Form Interpreter*. Namun pada perkembangannya, pada tahun 1997, Andi Gutmans dan Zeev Suraski menulis ulang PHP yang kemudian sampai sekarang dikenal kependekan dari kata *Hypertext Preprocessor*. PHP tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan *general purpose licences* (GPL). Pemrograman PHP sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan *web*, karena PHP dikhususkan untuk pengembangan *web* dinamis. (Zeev, 1997)

PHP membuat proses pengembangan aplikasi menjadi mudah karena kelebihan-kelebihannya, yaitu:

1. Script (kode program) terintegrasi dengan file HTML, sehingga developer bisa berkonsentrasi langsung pada penampilan dokumen webnya.
2. Tidak ada proses compiling dan linking.
3. Berorientasi Objek (objek Oriented).

4. Sintaksis pemrogramannya mudah dipelajari .
5. Integrasi yang sangat luas ke berbagai server database. menulis web yang terhubung ke database menjadi sangat sederhana. Database yang di dukung oleh PHP: Oracle, Sybase, MySQL, solid dan lain-lain.

*Script-script* PHP dapat ditulis pada sela – sela *tag* HTML. Karena PHP memiliki sifat yang dapat terkoneksi dengan program lain, maka kita jangan bingung menuliskan *script*nya. Jadi, kita dapat membuat sebuah program PHP di dalamnya berupa *tag – tag* HTML murni yang kemudian disisipi *script* PHP. Akan tetapi, PHP juga dapat berdiri sendiri sehingga tidak memerlukan HTML murni untuk meletakkan *script –script*nya.

### **2.7.2 HTML (*Hypertext Markup language*)**

HTML (*Hypertext Markup language*) merupakan suatu skrip dimana kita bisa menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet. HTML merupakan bahasa pemrograman fleksibel di mana kita bisa meletakkan skrip dari bahasa pemrograman lain seperti JAVA, Visual Basic, C, dan lain-lain, jika HTML tersebut tidak dapat mendukung suatu perintah pemrograman tertentu. Browser tidak akan menampilkan kotak dialog '*syntax error*' jika terdapat penulisan kode yang keliru pada skrip HTML sepanjang kode-kode yang kita tuliskan merupakan kode-kode HTML tanpa penambahan kode-kode dari luar seperti Java. Oleh karena itu, jika terjadi syntax error pada skrip HTML, efek yang paling jelas adalah HTML tersebut tak akan ditampilkan pada jendela *browser*. (Zeev, 1997)

### **2.7.3 Apache**

merupakan web server yang terpopuler saat ini Apache menyediakan fasilitas yang kaya, yang sangat dibutuhkan suatu server serius, seperti otentikasi, pengaturan akses direktori, virtual host, kemampuan URL rewriting, dan juga alias. Kemampuan melakukan content negotiation membuat Apache mampu melayani beragam client secara otomatis, baik untuk berbagai browser yang memiliki kemampuan berbeda ataupun untuk divais akses yang berbeda. Apache telah membuktikan sebagai web server yang cepat, stabil dengan fitur yang paling

kaya di antara web server lainnya. Saat ini proyek Apache telah berkembang dan tidak hanya sekedar Web server. (Zeev, 1997)

#### **2.7.4 MySQL**

MySQL adalah suatu sistem manajemen *database*. Suatu *database* adalah suatu koleksi data terstruktur keuntungan MySQL adalah MySQL merupakan perangkat lunak *open source*. *Open source* berarti dapat digunakan dan dimodifikasi oleh siapa saja. Semua orang dapat mengunduh MySQL dari internet dan menggunakannya secara gratis. Untuk administrasi *database*, seperti pembuatan *database*, pembuatan tabel, dan sebagainya, dapat digunakan aplikasi berbasis *web* seperti *PHPMyAdmin*. Fungsi MySQL akan sering digunakan saat membuat *website* dinamis yang membutuhkan *database* MySQL. Misalnya, untuk membuat *query*, memanipulasi table, menghubungkan ke *server* MySQL, dan menyimpan data. Semua fungsi MySQL bekerja dengan baik jika sudah terhubung dengan *server* MySQL (gunakan fungsi *mysql\_connect*). (Zeev, 1997)

#### **2.7.5 Macromedia Dreamweaver MX 2004 (Dreamweaver)**

Macromedia Dreamweaver MX 2004 (Dreamweaver) merupakan salah satu software yang mempunyai banyak sekali kemudahan dalam pengoperasiannya namun juga sangat *powerfull* dalam pembuatan website. Salah satu keunggulannya adalah kemudahannya dalam berinteraksi dengan macromedia Flash (Flash), sebuah tools animasi yang sangat populer di internet. Dreamweaver MX juga memiliki dua bentuk layar, yaitu bentuk halaman design dan halaman code. Hal ini akan mempermudah kita dalam menambahkan script yang berbasis PHP maupun Javascript. Dreamweaver MX selain mendukung pembuatan web yang berbasis HTML, juga dapat mendukung program web yang lain, diantaranya PHP, ASP, Perl, Javascript, dan lain-lain. (Zeev, 1997)

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di beberapa wilayah home industry dan wilayah daur ulang limbah disekitaran wilayah Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan dengan metode wawancara dan observasi langsung didaerah yang banyak berkesinambung pelaku yang menjual-belikan limbah yang bisa didaur ulang. Penelitian dilakukan setelah proposal penelitian mendapat persetujuan untuk dilaksanakan yaitu mulai tanggal 16 November 2014 sampai data terpenuhi.

#### 3.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis membutuhkan seperangkat alat untuk menunjang keberhasilan peneliitian.

##### 1. Bahan

- a. Data jenis-jenis limbah daur ulang
- b. Buku cara membuat website dengan php, mysql dan dreamweaver
- c. Buku Sistem Informasi penjualan dan lelang online php mysql
- d. Buku menyelesaikan website secara professional
- e. Buku Aplikasi pemrograman web dinamis

##### 2. Alat

###### a. Perangkat Keras

- i. Processor : Intel® Core™ i3-3110M CPU @ 240ghz
- ii. Memory : 2GB
- iii. Hardisk : 500 GB
- iv. Keyboard
- v. Mouse
- vi. Monitor

###### b. Perangkat Lunak

- i. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 Ultimate
- ii. Web Container :XAMPP Win 32
- iii. Database :MySql
- iv. Browser :Mozilla Firefox
- v. Web Design

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang akan digunakan untuk pengumpulan data :

1. Wawancara

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan wawancara dengan pihak pelaku jual-beli limbah yang saling kebingungan untuk mendapatkan limbah di beberapa daerah disekitar area home industry kawasan Jawa Timur.

2. Observasi

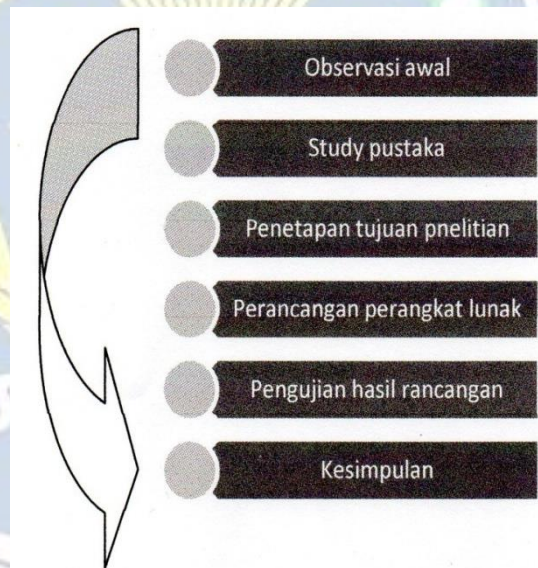
Dilakukan dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung di tempat objek penelitian.

2. Tinjauan Pustaka

Data yang diperoleh melalui buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

### 3.4 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian yang akan dilakukan penulis untuk menyusun karya tulis adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

### 3.5 Tahap Analisis

Menggunakan 3 metode teknik analisis , antara lain :

1. Pengumpulan Data



Menggunakan data , guna mempermudah dalam membangun rancangan sistem yang akan dibuat dalam project ini.

## 2. Analisis Data

Menganalisis atas data-data yang diperoleh guna untuk di kembangkan menjadi sebuah aplikasi yang diinginkan.

## 3. Perancangan Sistem

Menggabungkan data-data informasi untuk menentukan sistem apa yang akan digunakan pada pembuatan aplikasi berbasis web.

### a. Tahap Perencanaan

Dalam pembuatan sistem informasi penjualan limbah berbasis web berdasarkan kebutuhan dan hasil rekomendasi hasil study kelayakan. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan para pelaku limbah dan sistem informasi yang akan dibuat untuk kebutuhan user dari sistem dan analisa kebutuhan sistem.

### b. Metode Penelitian

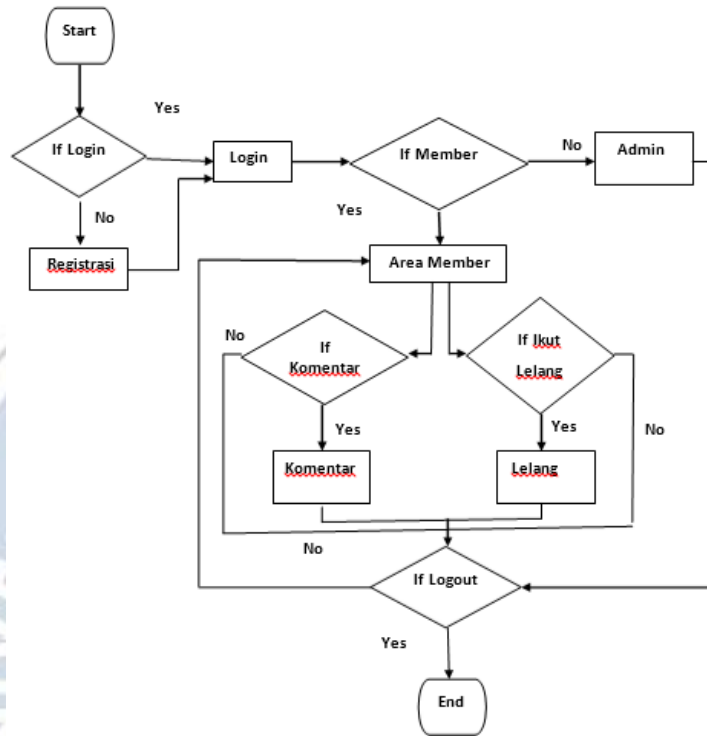
Untuk mengetahui proses berjalannya suatu sistem diperlukan analisa dalam proses perancangan bangun sistem. Analisa sistem juga diperlukan untuk mengetahui permasalahan dalam merancang sistem. Analisa sistem ini dibagi menjaddi 2 bagian yaitu , analisa data sistem dan analisis kebutuhan sistem.

## 3.6 Tahap Perancangan Sistem

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai desain sistem aplikasi, perancangan database dan pembuatan aplikasi. Desain aplikasi itu sendiri ditujukan untuk memberikan gambaran secara umum terhadap aplikasi yang akan dibuat. Dengan desain aplikasi juga akan mempermudah untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi yang dibuat. Untuk membuat aplikasi pada Proyek Akhir ini terlebih dahulu dilakukan pembuatan desain data, desain proses, serta desain antar muka. Desain data berguna untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam proses tersebut. Desain proses berguna untuk mengintegrasikan semua proses yang terjadi dalam aplikasi yang akan dibuat. Sedangkan desain antarmuka bertujuan untuk digunakan sebagai jembatan antara pengguna dengan sistem aplikasi yang dibuat, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi yang dibuat..

### 3.6.1 Flowchat Sistem

Flowchart menggambarkan aliran pada sistem lelang online ini.

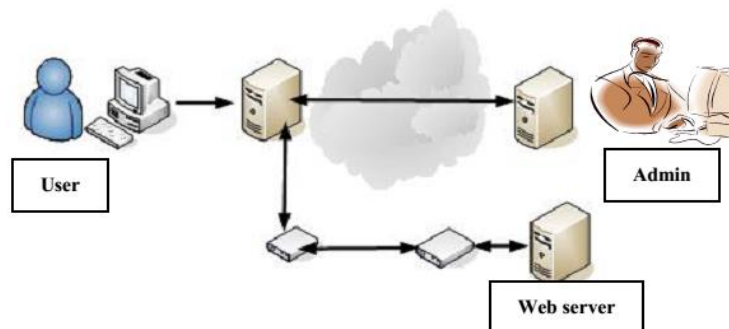


Gambar 3.2 Flowchat Sistem

Secara umum user yang ingin masuk kedalam sistem harus memasukkan username dan password terlebih dahulu pada halaman login, apabila user yang masuk belum memilikinya, proses registrasi dapat dilakukan. Setelah user dapat masuk ke dalam sistem, user dapat melakukan penawaran didalam sistem lelang online.

### 3.6.2 Blok Diagram Sistem

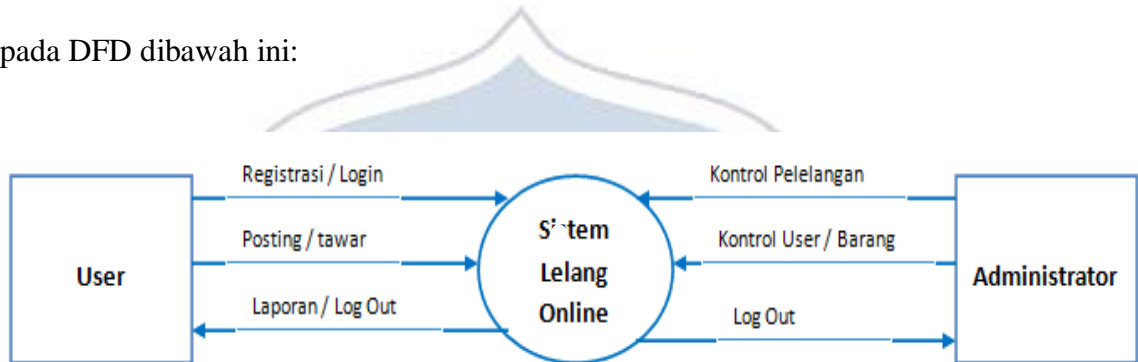
Dari penjelasan diatas maka dapat dibuat dalam diagram konteks yaitu :



Gambar 3.3 BlokDiagram Sistem

### 3.6.3 DFD Sistem Lelang Online level 0

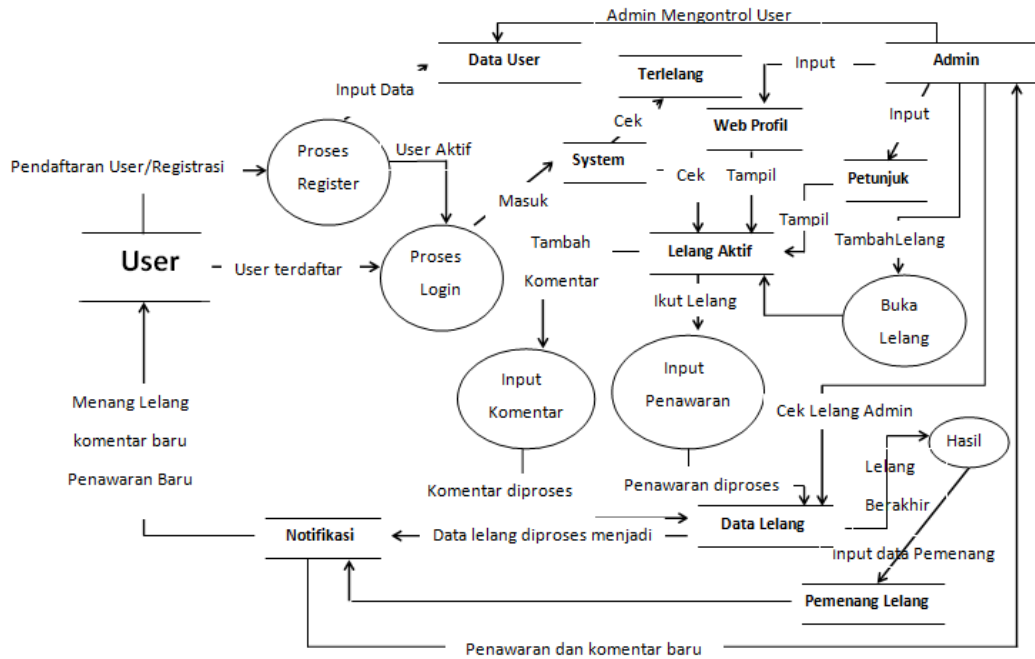
DataFlow Diagram menjelaskan proses–proses yang terjadi pada sistem penyedia jasa layanan pelelangan online dari hirarkidigram. Proses-proses yang terjadi pada sistem penyedia jasa layanan pelelangan online akan digambarkan pada DFD dibawah ini:



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Sistem Lelang Online Level 0

Pada gambar di atas proses yang terjadi adalah user harus melakukan registrasi jika ingin melakukan proses selanjutnya seperti melelang barang, menawar barang. Kemudian administrator melihat info tentang user, baik profil user, barang yang dilelang user, dan barang yang sedang ditawarkan oleh user.

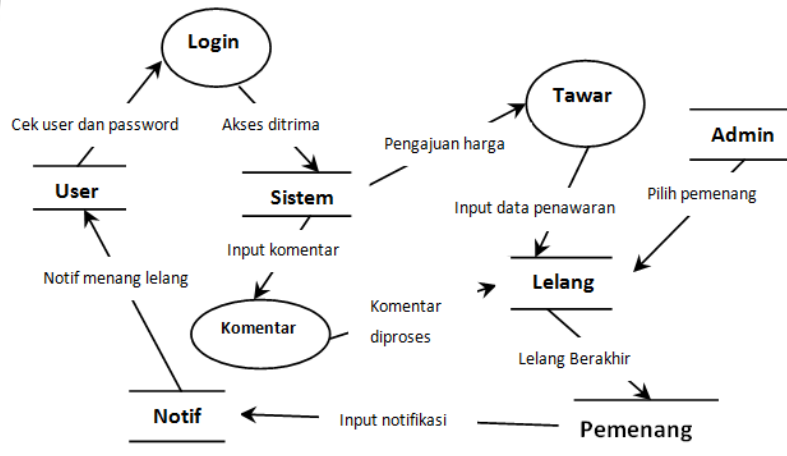
### 3.6.4 DFD Sistem Lelang Online level 1



Gambar 3.5 DFD Sistem Lelang Online level 1

Padalevel ini, user yang telah terdaftar bisa melakukan proses transaksi seperti lelang barang dan menawar barang tapi sebelumnya harus login terlebih dahulu. Ketika user memasukkan username dan passwordnya, maka akan dicek di data user apakah username tersebut ada di database user, jika ada maka login berhasil, jika tidak dipastikan user belum registrasi

### 3.6.5 DFD Sistem Lelang Online level 2

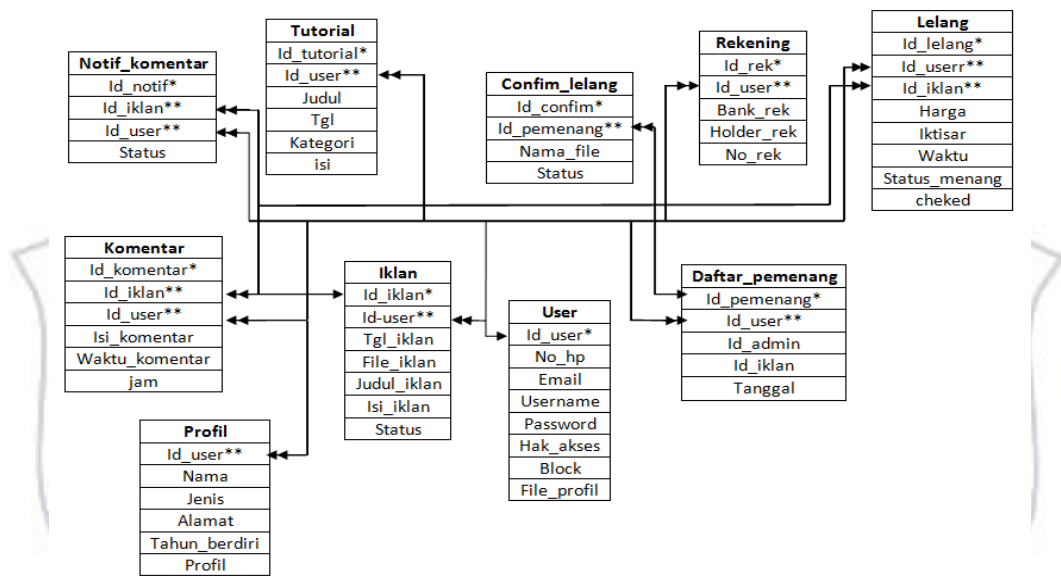


Gambar 3.6 DFD Sistem Lelang Online level 2

Pada level 2 ini, setelah user login maka akan masuk ke proses melelang dan menawar barang. Saat proses melelang barang, semua informasi tentang barang akan disimpan di tabel lelang. Sedangkan, jika user menawar barang maka semua informasi tentang menawar barang akan disimpan di tabel lelang.

### 3.6.7 Relasi Tabel

Adalah hubungan antar tabel dalam suatu database yang akan dibuat, dimana database akan dikoneksikan dengan menggunakan script dalam php.



Gambar 3.8 Relasi Tabel

## 3.7 Perancangan Database

Adapun struktur database yang akan dibangun pada rancangan ini :

### 3.7.1 Tabel User

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data user sistem lelang limbah online.

Tabel 3.1 Tabel User

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_user	Int (5)	Primarykey
2	Nama	Varchar (35)	Nama User
3	No_hp	Varchar (15)	No Telepon
4	Email	Varchar (50)	Email User

5	Username	Varchar (35)	Username
6	Password	Varchar (35)	Password
7	Hak_akses	Enum (0,1)	Hak_akses
8	Block	Enum (0,1)	Block
9	File_profil	Varchar (50)	Data Profil

### 3.7.2 Tabel Tutorial / Petunjuk

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data petunjuk lelang limbah online.

Tabel 3.2 Tabel Tutorial / Petunjuk

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_tutorial	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	int (5)	Foreignkey
3	Judul	Varchar (50)	Judul
4	Tgl	Date	Tanggal
5	Kategori	Enum (0,1)	Kategori
6	Isi	Longtext	Detail

### 3.7.3 Tabel Rekening

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data rekening user aktif disistem lelang limbah online.

Tabel 3.3 Tabel Rekening

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_rek	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	int (5)	Foreignkey
3	Bank_rek	Varchar (20)	Nama Baank
4	Holder_rek	Varchar (20)	Holder Rekening
5	No_rek	Varchar (20)	No rekening

### 3.7.4 Tabel Profil Web

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data profil weeb sistem lelang limbah online.

Tabel 3.4 Tabel Profil Web

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_profil	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	int (5)	Foreignkey
3	Nama	Varchar (50)	Nama Profil
4	Jenis	Varchar (50)	Jenis Profil
5	Alamat	Text	Alamat Admin
6	Tahun_berdiri	Date	Tahun Berdiri
7	Profil	Longtext	Detail

### 3.7.5 Tabel Notif Komentar

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data notifikasi komentar disistem lelang limbah online.

Tabel 3.6Tabel Notif Komentar

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_profil	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	int (5)	Foreignkey
3	Id_iklan	int (5)	Foreignkey
4	Status	Enum (0,1)	Status

### 3.7.6 Tabel Lelang

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data penawaran peledangan yang diajukan disistem lelang limbah online.

Tabel 3.7Tabel Lelang

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_lelang	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	int (5)	Foreignkey
3	Id_iklan	int (5)	Foreignkey
4	Harga	Enum (11)	Harga
5	Ikhtisar	Text	Catatan
6	Waktu	Date	Waktu
7	Status_menang	Enum (0,1)	Status menang
8	Cheked	Enum (0,1)	Cheked

### 3.7.7 Tabel Komentar

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data deskripsi komentar disistem lelang limbah online.

Tabel 3.8Tabel Komentar

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_komentar	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	int (5)	Foreignkey
3	Id_iklan	int (5)	Foreignkey
4	Isi_komentar	text	Harga
5	Waktu_komentar	Date	Waktu
6	Jam	Time	Jam

### 3.7.8 Tabel Iklan

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data deskripsi iklan yang disediakan admin disistem lelang limbah online.

Tabel 3.9Tabel Iklan

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_iklan	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	int (5)	Foreignkey
3	Tgl_iklan	Date	Tgl Iklan
4	Judul_iklan	Varchar (50)	Judul Iklan
5	Isi_iklan	Text	Isi Iklan
6	Status	Enum (0,1)	Status

### 3.7.9 Tabel Daftar Pemenang

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data deskripsi pemenang lelang disistem lelang limbah online.

Tabel 3.10Tabel Daftar Pemenang

No.	Nama Field	Type	Keterangan
-----	------------	------	------------



1	Id_pemenang	Int (5)	Primerykey
2	Id_user	Int (5)	Foreignkey
3	Id_admin	Int (5)	Foreignkey
4	Id_iklan	Int (5)	Foreignkey
5	Tanggal	Date	Status

### 3.7.10 Tabel Konfirmasi

Deskripsi : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data konfirmasi menang lelang disistem lelang limbah online.

Tabel 3.5Tabel Konfirmasi

No.	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_confirm	Int (5)	Primerykey
2	Id_pemenang	Int (5)	Foreignkey
3	Nama_file	Text	Nama File
4	Status	Int (5)	Status

## 3.8 Desain Konseptual

Rancangan desain konseptual yang akan di buat dalam program ini, adalah sebagai berikut;

### 3.8.1 Tampilan Awal

Halaman ini merupakan suatu kondisi untuk menggambarkan image atau gambar yang muncul pada saat web di buka pertama kali, dengan menu login bagi user terdaftar dan menu register untuk user baru yang ingin menjadi user lelang serta adanya menu petunjuk sebagai sarana dimana user pemula pelajari sistem.

<u>WELLCOME TO HOME ME</u>			
MENU	NENU	MENU	MENU
<h1 style="margin: 0;">HOME</h1>			

Gambar 3.9 Desain menu awal

### 3.8.2 Form Petunjuk

Dihalaman form petunjuk ini setiap anggota user dapat memperoleh informasi tentang tata cara menggunakan sistem lelang yang akan dijadikan sebuah acuan untuk mendapatkan limbah yang bisa didaur ulang.

<b>HOME ME</b>			
MENU	MENU	MENU	
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td> <u>Deskripsi Petunjuk</u>            .....            .....            .....            .....            .....            .....            .....         </td> </tr> </table>			<u>Deskripsi Petunjuk</u> ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....
<u>Deskripsi Petunjuk</u> ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....			

Gambar 3.10 Form Petunjuk

### 3.8.3 Registrasi Anggota User Baru

Dimana anggota user baru yang ingin menjadi menjadi member harus registrasi terlebih dahulu agar bisa leluasa menggunakan system web ( dalam artian penggunaan user ).

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Form Registrasi			
<b>Data Diri</b> Nama <input type="text"/> Nama Lengkap Nomor Telepon/HP <input type="text"/> Nomor Telepon/HP Email <input type="text"/> Alamat E-mail		<b>Data Akun</b> Username <input type="text"/> Username Password <input type="text"/> Password <input type="button" value="Register"/>	
<b>Data Rekening</b> Nomor Rekening <input type="text"/> Nomor Rekening Nama Bank <input type="text"/> Bank Nama Pemegang Rekening <input type="text"/> Pemegang Rekening			

Gambar 3.11 Registrasi Anggota User Baru

### 3.8.4 Login Anggota User

Halaman selanjutnya adalah halaman login yang berfungsi untuk memberikan akses kepada Anggota user untuk memasuki halaman utama dengan pembagian user sebagai Admin dan Developer.

<input type="button" value="Login"/>	<input type="button" value="Home"/>
<b>Username</b> : <input type="text"/> <b>Password</b> : <input type="text"/>	
<input type="button" value="Login"/>	

Gambar 3.12 Login Anggota User

### 3.8.5 Lelang Aktif

Setiap user aktif bisa melihat dan memantau ketersediaan informasi lelang yang disediakan oleh admin sebagai bahan refensi untuk mengajukan penawaran di sistem lelang online . Adapun user bisa melihat komentar, mengajukan tawaran, melihat data penawaran dan web profil sesuai dengan tools yang disediakan

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Konten		Konten	
Menu	Menu	Menu	Menu
Menu		Menu	

Gambar 3.14 Form Lelang Aktif

### 3.8.6. Komentar

Pada tampilan ini anggota user dapat mengajukan komentar apabila data yang di deskripsikan dalam postingan admin dianggap kurang mendetail atau kurang jelas.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Konten			
Menu		Menu	
Menu			

Gambar 3.15 Form Komentar

### 3.8.7 Pengajuan Penawaran

Setiap anggota user dapat mengajukan penawaran disetiap data lelang yang disediakan, dalam setiap penawaran user dapat mencantumkan sebuah catatan karena disitem lelang limbah menawarkan penjualan limbah yang bisa diperuntukan jual beli berkelanjutan.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Harga	<input type="text"/>		
Catatan	<input type="text"/>		
			<input type="button" value="Menu"/>

Gambar 3.16 Form Pengajuan Penawaran

### 3.8.8 Data Pengajuan Penawaran

Setelah mengajukan penawaran harga user dapat melihat data pengajuan penawaran yang pernah atau sudah ditawarkan sebelumnya, adapun didalam sistem dibuatkan notifikasi dimana ketika ada penawaran masuk disebuah data lelang yang pernah diikuti akan ada notifikasi yang bisa terlihat.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Text	Text	Text	
			<input type="button" value="Menu"/>

Gambar 3.17 Form Data Pengajuan Penawaran

### 3.8.9 Update Data Diri

Setelah mengajukan registrasi akun baru, user aktif dapat mengupdate data diri yang pernah diajukan dengan menu toolbar edit data diri, karena dalam sistem dibutuhkan data diri yang valid untuk bisa berinteraksi.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
<b>Data Diri</b> Nama <input type="text"/> Nomor Telepon/HP <input type="text"/> Email <input type="text"/>		<b>Data Rekening</b> Nomor Rekening <input type="text"/> Nama Bank <input type="text"/> Nama Pemegang Rekening <input type="text"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 3.18 Form Data Update Data Diri

### 3.8.10 Form Tampilan Login Admin

Didalam tampilan setelah user admin jauh berbeda dengan user adapun user andmin banyak memiliki tools yang tidak dimiliki user aktif, dimana user bisa membuat iklan lelang, memantau perlelangan, memantau user, membuat akun admin baru dan sebagainya.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 40px 100px; margin: 0 auto;"> <h1>HOME</h1> </div>			

Gambar 3.19 Form Tampilan Login Admin

### 3.8.11 Tambah iklan

Adapun user admin bisa membuat atau memosting data yang akan dilelang sesuai dengan deskripsi atau data yang bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk mengikuti lelang.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Form Tambah Iklan			
Judul Iklan	<input type="text" value="Judul"/>		
Isi Iklan	<input type="text" value="Spesifikasi Iklan ..."/>		
File / Gambar	<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse..."/>	
			<input type="button" value="Menu"/>

Gambar 3.20 Form Tambah iklan

### 3.8.12 Data Iklan

Didalam form data iklan user admin dapat melihat jumlah peserta dan juga komentar lelang disetiap iklannya, didalam form data iklan ini pula user admin dapat merubah deskripsi data lelang yang pernah diposting atau di publikasikan.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Table with 3 columns: Text, Text, Text			
			<input type="button" value="Menu"/>

Gambar 3.21 Form Data Iklan

### 3.8.13 Tambah User Admin

Adapun ketika user admin memerlukan bantuan untuk mengontrol atau menyediakan ketersediaan data yang akan dijadikan iklan dalam sistem

pelelangan online user admin dapat menambahkan user atau pihak lain untuk bergabung didalam mengelola sistem.

WELCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Form Tambah User Admin			
Username	<input type="text"/>		
Nama Lengkap	<input type="text"/>		
Email	<input type="text"/>		
No Hp	<input type="text"/>		
Password	<input type="password"/>		
Ulangi Password	<input type="password"/>		
			<input type="button" value="Menu"/>

Gambar 3.22 Form Tambah User Admin

### 3.8.14 Form Data User Admin

Didalam tampilan form ini user admin bisa mengetahui siapa saja yang bisa menjadi patner dalam mengelola sistem pelelangan online ini, sehingga setiap admin tidak merasa mengelola sistem sendirian melainkan ada admin lain yang membantu menglola sistem lelang limbah daur ulang ini.

WELCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Text	Text	Text	
			<input type="button" value="Menu"/>

Gambar 3.23 Form Deskripsi Data User Admin

### 3.8.15 Form Deskripsi Data User



Didalam tampilan form ini user admin leluasa mengontrol data user yang terdaftar dalam sistem, yang dimana nantinya user akan dikontrol admin didalam sistem. Dalam form ini admin bisa menghapus user secara sepihak apabila user dinyatakan tidak layak untuk masuk didalam sistem dan melakukan proses lelang.

WELLCOME TO HOME ME			
MENU	NENU	MENU	MENU
Text	Text	Text	
			Menu

Gambar 3.24 Form Deskripsi Data User

### 3.8.16 Ubah Profil Web

Setiap user admin dapat merubah profil web lalang limbah online ini sesuai kebijakan dari admin, karena sistem tidak dikelola hanya dengan satu user admin mungkiin profil web mengalami perubahan.

WELLCOME TO HOME ME	
MENU	MENU
Nama Perusahaan	<input type="text"/>
Jenis Perusahaan	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Tahun Berdiri	<input type="text"/>
Visi & Misi	<input type="text"/>
Menu	

Gambar 3.25 Form Ubah Profil

### 3.8.17 Tambah Tutorial / Petunjuk

Setiap anggota user dapat menambahkan sebuah petunjuk atau tutorial dimana untuk mempermudah user dalam berkesinambing didalam sistem lelang ini.

The image shows a web form titled "WELCOME TO HOME ME". At the top, there are four buttons labeled "MENU". Below this, there are three input fields: "Judul" (Title), "Kategori" (Category), and "Isi" (Content). The "Isi" field is a large text area with multiple lines of dotted lines for text entry. A "Menu" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.26 Form Tambah Tutorial / Petunjuk

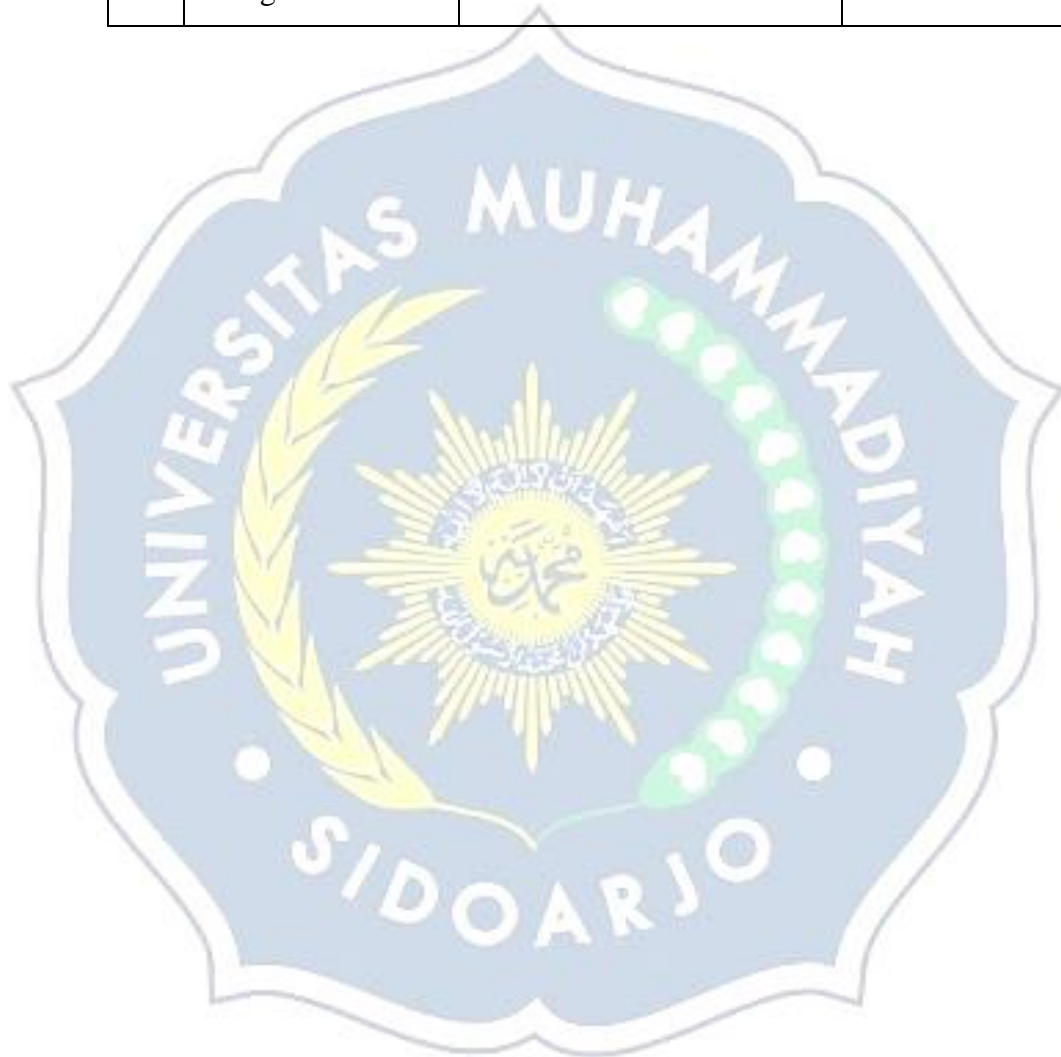
### 3.9 Perancangan Pengujian Sistem

Dari perancangan yang telah dibuat dilakukan pengujian dengan metode blackbox dengan tujuan dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Tabel 3.10 Tabel Hasil pengujian Perancangan Sistem

No.	Rancangan Proses	Hasil Yang diharapkan	Hasil
1.	Mengisi form registrasi	Terdaftar sebagai user	Sesuai / Tidak
		Gagal / tidak bisa mendaftar	Sesuai / Tidak
2.	Login	Bisa masuk kesistem	Sesuai / Tidak
		Gagal / tidak masuk ke sistem	Sesuai / Tidak
3.	Update data user	Perbarui data akun	Sesuai / Tidak
4.	Input penawaran harga	Mengikuti lelang	Sesuai / Tidak

5.	Input Komentar	Mengomentari data lelang aktif	Sesuai / Tidak
6.	Input iklan/lelang baru	Membuka lelang baru (Admin)	Sesuai / Tidak
7.	Input pemenang lelang / mengakiri lelang	Menutup lelang dan input pemenang	Sesuai / Tidak



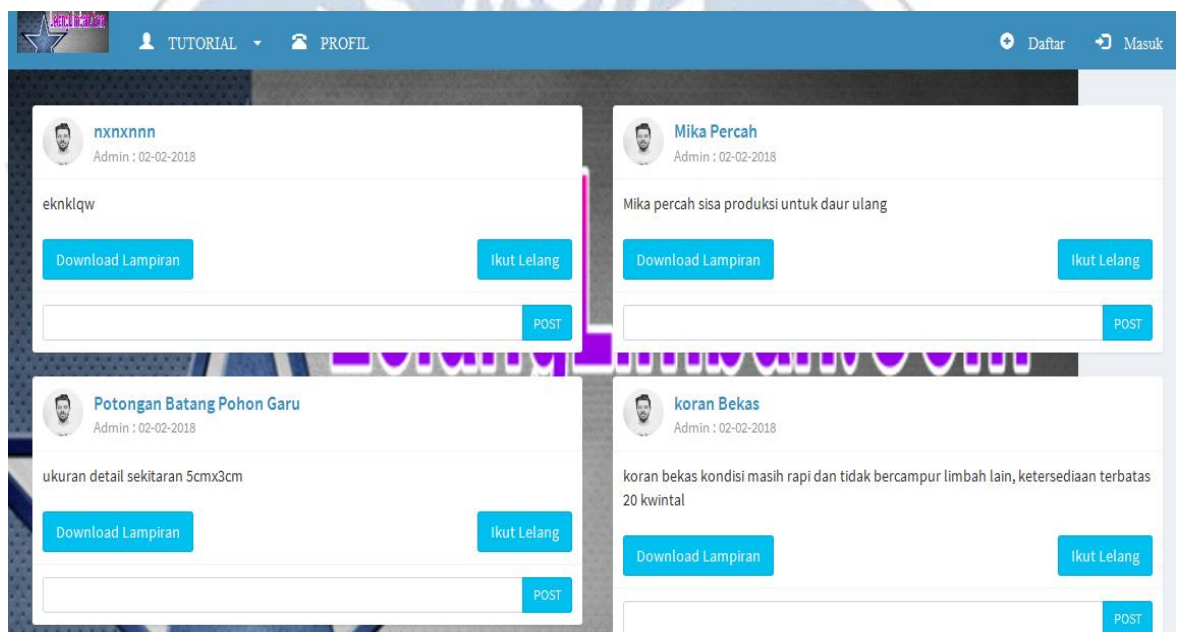
## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan tahap pengembangan rancangan menjadi aplikasi. Untuk dapat menjalankan aplikasi ini dibutuhkan personal komputer yang sudah terinstal aplikasi browser, Adapun perangkat yang digunakan dalam tahap uji coba menggunakan notebook Lenovo B490.

Sesuai dengan rancangan sistem yang telah dibuat maka implementasi dari Sistem Lelang Limbah Daur Ulang Berbasis Web adalah sebagai berikut :

#### 4.1 Tampilan Form utama



Gambar 4.1 TampilanForm utama

Tampilan Form utama merupakan suatu form dimana pelaku limbah bisa mencari ketersediaan limbah daur ulang yang sedang ditawarkan. Sebelum user masuk kedalam sistem untuk melihat dan mencari data lelang limbah daur ulang user harus masuk dengan username dan password yang sudah terdaftar, dan jika belum memiliki akun username yang terdaftar, user baru bisa mendaftar.

Tampilan Menu Utama terdiri dari beberapa tombol menu, antara lain:

1. TombolDaftar : untuk pihak yang berkeinginan menjadi user di sistem informasi ini.

2. Tombol masuk : Dimana user harus memasukkan akun demi kelancaran dalam menggunakan system informasi tersebut, tanpa memasukkan username tidak dapat masuk ke dalam sistem untuk mengikuti layanan atau membeli barang dan urang kecuali melakukan registrasi.
3. Tombol Petunjuk : Dimana user mendapatkan arahan untuk berkesinambungan di dalam sistem informasi.

## 4.2 Tampilan Form Register

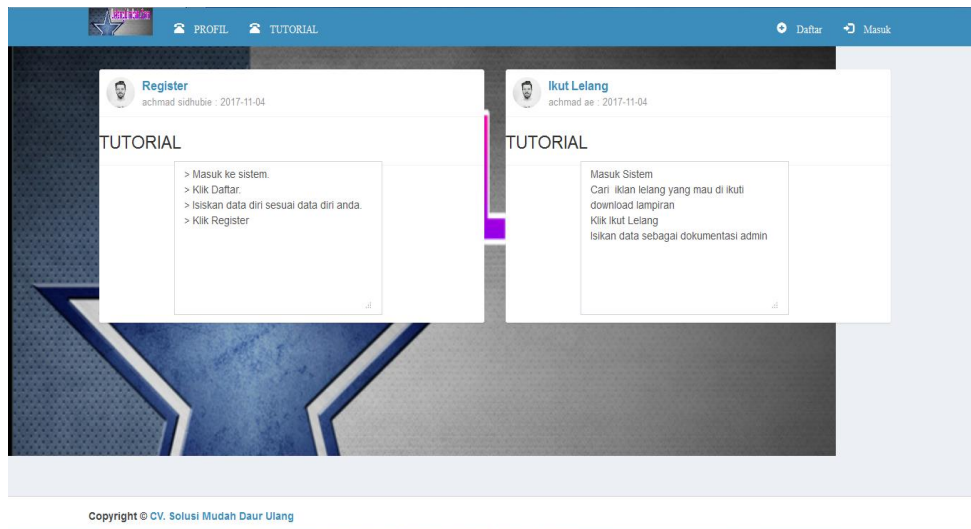
The screenshot shows a web interface for user registration. At the top, there is a navigation bar with 'TUTORIAL' and 'PROFIL' menus, and 'Daftar' and 'Masuk' buttons. The main content area is titled 'Form Registrasi' and contains two columns of input fields. The left column, 'Data Diri', includes fields for 'Nama' (Nama Lengkap), 'Nomor Telepon/HP' (Nomor Telepon/HP), 'Email' (Alamat E-mail), 'Data Rekening' (Nomor Rekening, Nama Bank, Nama Pemegang Rekening). The right column, 'Data Akun', includes fields for 'Username' and 'Password'. A blue 'Register' button is positioned between the two columns.

Gambar 4.2 Tampilan Form Register

Dalam form register ini pihak yang ingin menjadi user di sistem informasi ini wajib mengisi form data diri, yang kemudian registrasi dengan menekan tombol register. Setelah user teregistrasi maka hak akses untuk mengakses sistem serta mengikuti sistem layanan di dalamnya.

Verifikasi akun akan diberikan apabila data diri sudah sepenuhnya terisi sesuai format yang di tentukan. Setelah verifikasi diberikan user baru bisa menikmati atau menjalankan fasilitas yang ada di dalam sistem .

### 4.3 Tampilan Form Petunjuk / Tutorial



Gambar 4.3 Tampilan Form Tutorial / Petunjuk

Dihalaman form tutorial / petunjuk ini setiap user dapat memperoleh informasi tentang tata cara menggunakan sistem lelang online ini, didalam form ini fungsi utama yang ingin diberikan kepada user adalah kemudahan berkesinambungan didalam sistem lelang online yang disediakan.

### 4.4 Tampilan Form Login



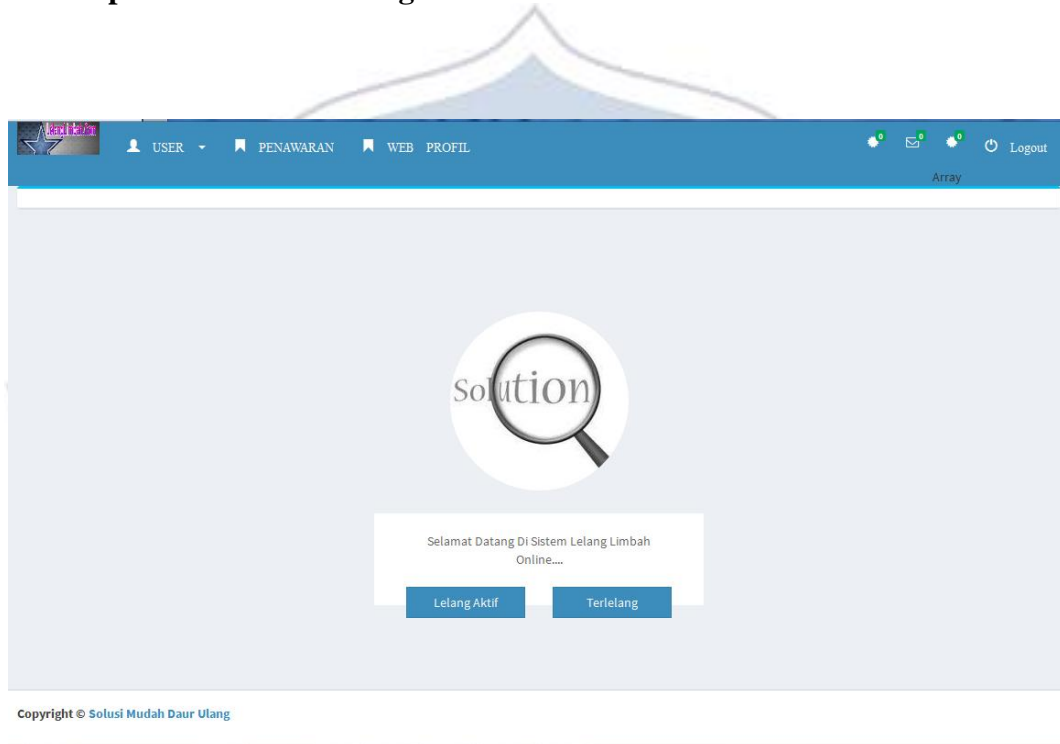
Gambar 4.4 Tampilan Form Login User/Admin

Didalam tampilan form login ini disediakan beberapa tombol menu misalnya, tombol Masuk, Beranda maupun Daftar.

Dimana :

1. TombolMasuk :UntukmasukkeSistem.
2. TombolBeranda :Untukkembaliketampilanawalsebelummasukke form login.
3. TombolDaftar :Dimana user bisamendaftarsebagai user aktif.

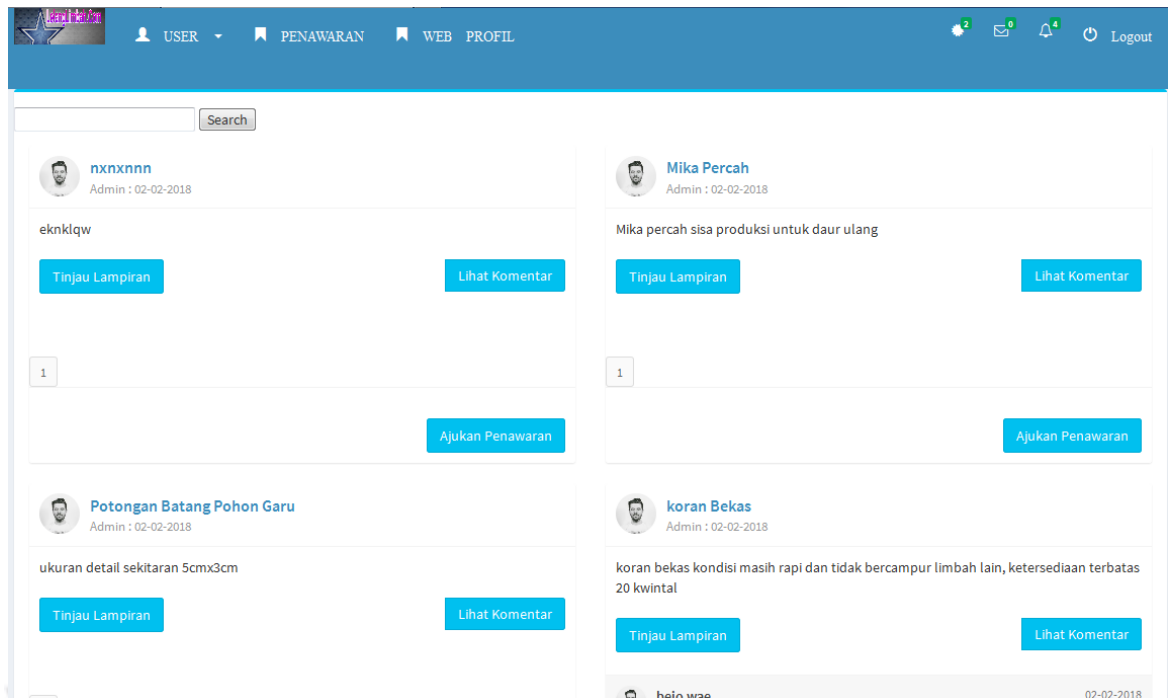
#### 4.5TampilanFormSetelah Login User



Gambar 4.5 Form TampilanSetelahLogin User

Setelah user login maka user dihadapkan di layarawaldimana user dengan 2 tolls untukmasukmencari data lelangaktifdan data lelang yang sudahberakhir, takcumadihadapkandengan 2 tools di form utamasistem, user jugamemiliki tools di bar yang jugadilengkapidengannotifikasiketika user memilikipemberitahuantentangseputaransistemlelang online.

## 4.6 Tampilan Form Lelang Aktif



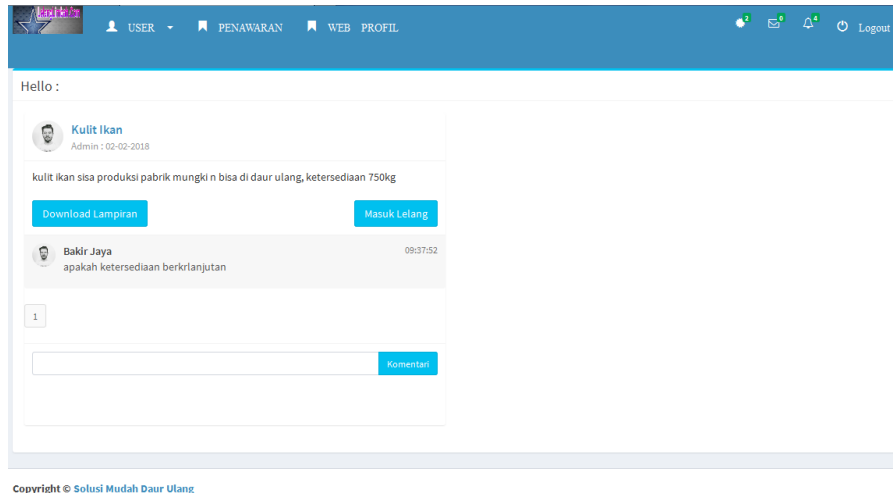
Gambar 4.6 Form Tampilan Lelang Aktif

Didalam form lelang aktif, user leluasa melihat data lelang yang disediakan dan masih berjalan dan bisa diikuti oleh setiap user aktif. Didalam tampilan ini user bisa menggunakan beberapa tools di tampilan utama form. Tools yang disediakan untuk user setiap data lelang aktif, misalkan :

1. Tools Tinjau Lampiran : Untuk melihat data yang dilampirkan admin di setiap data lelang aktif.
2. Tools Lihat Komentar : Untuk cek semua komentar dari setiap user aktif di setiap pelelangan.
3. Ajukan Penawaran : Untuk menambahkan penawaran di setiap data lelang aktif.

## 4.7 Tampilan Form Lihat Komentar

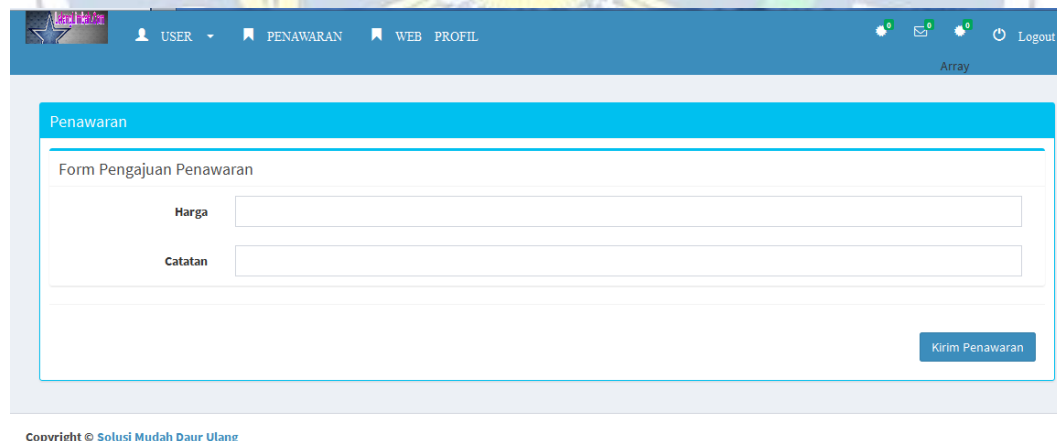




Gambar 4.7 Form Tampilan Lihat Komentar

Didalam sistem lelang online ini dilengkapi dengan kolom komentar dimana setiap user bisa menanyakan sesuatu yang dirasa kurang jelas atau mendetail dalam sistem lelang yang dibuat. Ada pula hak untuk setiap user mengirim komentar kepada admin dan user yang bersangkutan dalam proses lelang.

#### 4.8 Tampilan Form Pengajuan Penawaran



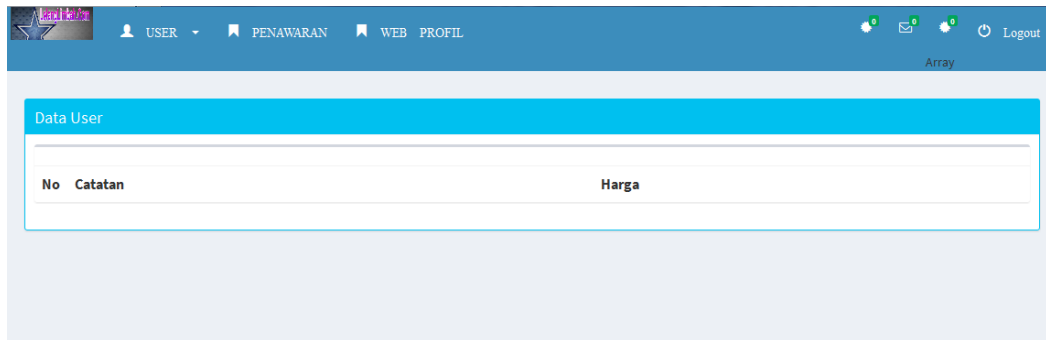
Gambar 4.8 Form Tampilan Pengajuan Penawaran

Saat pengajuan penawaran user dihadapkan dengan 2 kolom, dimana kolom satu adalah tempat untuk mencantumkan harga yang akan ditawarkan, dan satu lagi kolom catatan yang dimana user tidak harus mengisinya. Berhubungan dengan lelang yang dibuat dalam sistem lelang limbah online setiap

user

bisa menawarkan ketersediaan untuk saat ini saja atau berkelanjutan dan mungkin beberapa kali ketersediaan barang terupdate.

#### 4.9 Tampilan Form Data Penawaran



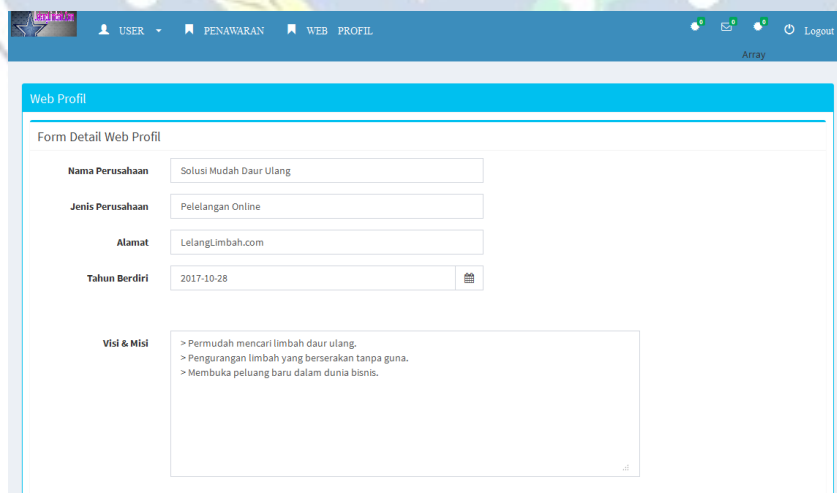
No	Catatan	Harga
----	---------	-------

Copyright © Solusi Mudah Daur Ulang

Gambar 4.9 Form Tampilan Data penawaran

Setiap setelah mengajukan penawaran user selalumenyimpan data penawarannya di dalam form data penawaran, tidak hanya itu saja sistem juga menyediakan fasilitas notifikasi yang ketikan ada penawaran yang lebih tinggi dari user sebelumnya notifikasi bisa memberikan informasi.

#### 4.10 Tampilan Form Web Profil



Form Detail Web Profil

**Nama Perusahaan** Solusi Mudah Daur Ulang

**Jenis Perusahaan** Pelelangan Online

**Alamat** LelangLimbah.com

**Tahun Berdiri** 2017-10-28

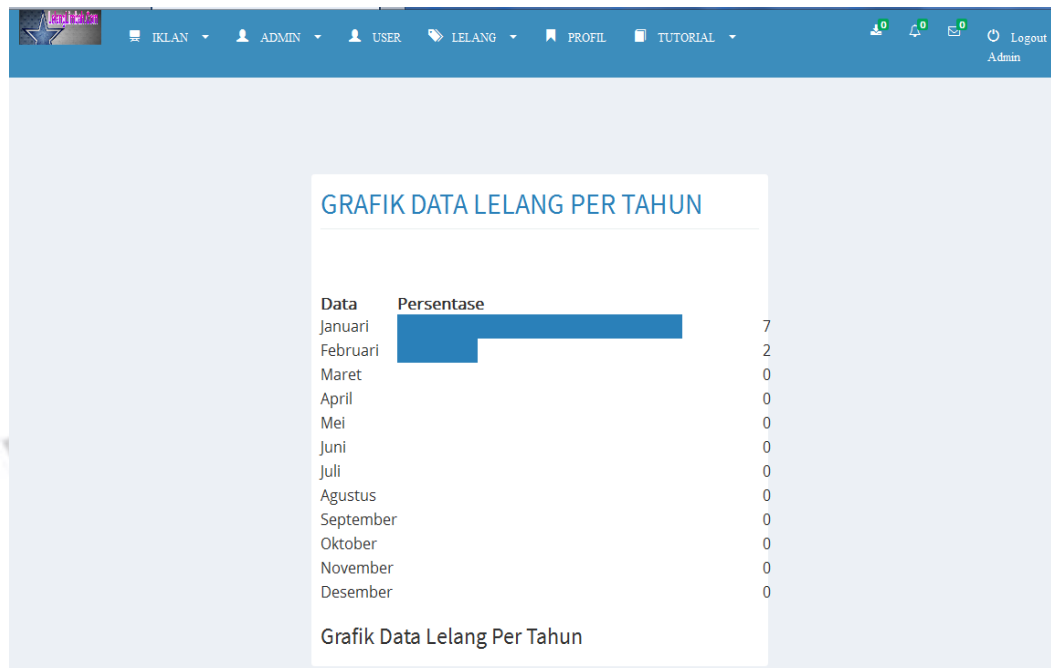
**Visi & Misi**

- > Permudah mencari limbah daur ulang.
- > Pengurangan limbah yang berserakan tanpa guna.
- > Membuka peluang baru dalam dunia bisnis.

Gambar 4.10 Form Tampilan Web Profil

Didalam tampilan ini user dihadapkan dengan profil web yang meliputi nama dari perusahaan atau website yang digunakan, jenis perusahaan, alamat website di kendalikan, tahun berdirinya dan misi admin yang bersangkutan.

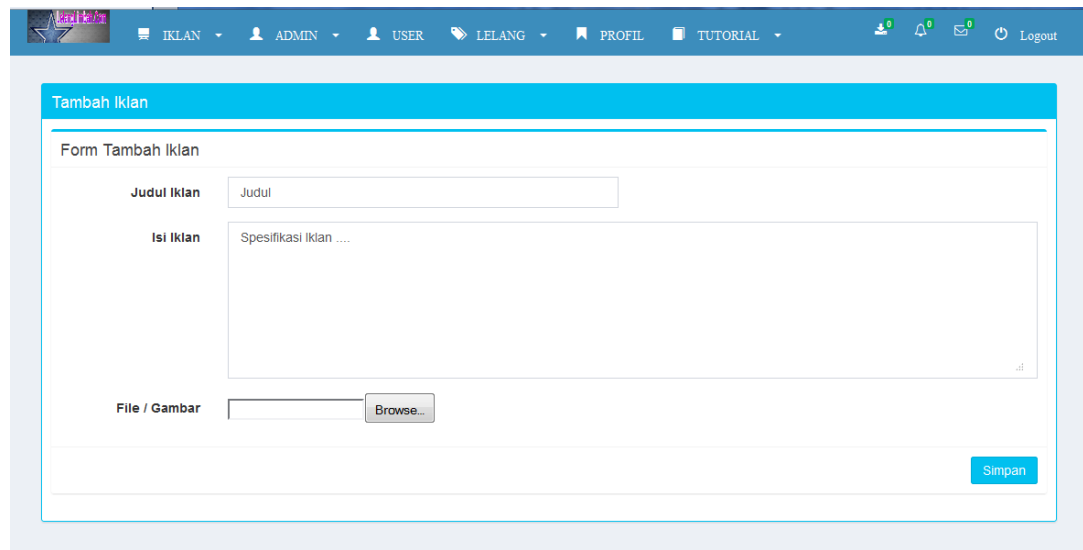
#### 4.11 Tampilan Form Setelah Login Admin



Gambar 4.11 Form Tampilan Setelah Login Admin

Tampilan setelah login admin sangat berbeda dari tampilan user aktif, selain dari segi toolbar dan menu utama yang disediakan sistem. Didalam tampilan setelah login admin yang bisa dilihat di menu awal adalah tampilan dimana di mana iklan yang pernah dipublikasikan admin ke dalam sistem lelang untuk dijadikan referensi dari user aktif. Ada pun menu toolbar yang jumlahnya jauh berbeda dengan user aktif karena hak akses user admin lebih banyak dari user aktif, semisal : menyediakan iklan beserta bahan iklan, kontrol pelelangan, kontrol user dan lain sebagainya.

## 4.12 Tampilan Form Tambah Iklan



The screenshot shows a web application interface for adding an advertisement. The header contains navigation links: IKLAN, ADMIN, USER, LELANG, PROFIL, and TUTORIAL. The main content area is titled 'Tambah Iklan' and contains a form with the following elements:

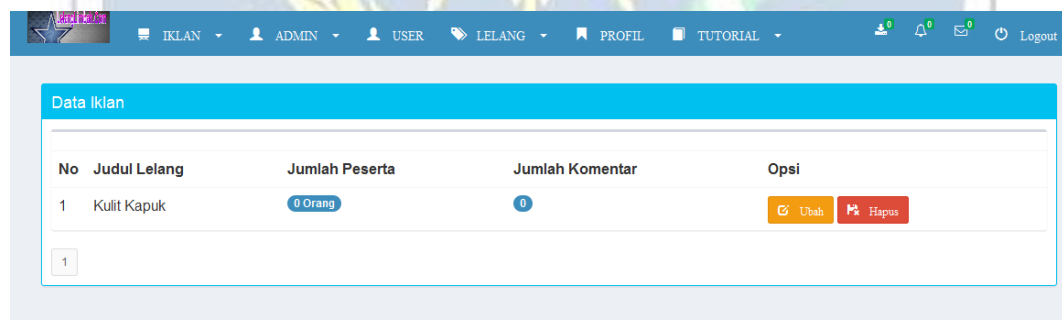
- Judul Iklan:** A text input field with the placeholder text 'Judul'.
- Isi Iklan:** A large text area with the placeholder text 'Spesifikasi Iklan ....'.
- File / Gambar:** A file input field with a 'Browse...' button.
- Simpan:** A blue button to save the advertisement.

Copyright © Solusi Mudah Daur Ulang

Gambar 4.12 Form Tampilan Tambah Iklan

Hak akses membuat iklan atau lelang hanya diberikan kepada user admin, karena di dalam sistem lelang online ini tidak ada oleh user admin dan bisa diikuti oleh user aktif yang membutuhkan bahan untuk didaur ulang agar tidak menjadi limbah yang tidak terpakai atau limbah yang meresahkan.

## 4.13 Tampilan Form Data Iklan



The screenshot shows a web application interface for viewing advertisement data. The header contains navigation links: IKLAN, ADMIN, USER, LELANG, PROFIL, and TUTORIAL. The main content area is titled 'Data Iklan' and contains a table with the following data:

No	Judul Lelang	Jumlah Peserta	Jumlah Komentar	Opsi
1	Kulit Kapuk	0 Orang	0	Ubah Hapus

Copyright © Solusi Mudah Daur Ulang

Gambar 4.13 Form Tampilan Data iklan

Didalam form data iklan user admin dapat melihat berapa user yang mengikuti lelang, berapa user yang mengirim komentar di iklan yang dipromosikan. Tak hanya itu saja, user admin

jugamempunyaiaksesuntukmerubahdanmenghapus data iklan yang pernahdipromosikansebagaiabanlelang.

#### 4.14TampilanFormTambah Admin

Copyright © Solusi Mudah Daur Ulang

Gambar 4.14 Form TampilanTambah Admin

Sehubungandenganpenyediaanbarangdan data limbah yang dibutuhkan dirasatidakmudahmakadalam sistemlelanginidiberikanaksesdimana admin bisaditambahkan, akantetapi user admin hanyabisaditambahkanoleh user aktif pula. Dimanaketika user admin barumauregistrasiharusmeminta user admin aktifuntukmeregistrasikannya.

#### 4.15TampilanFormUser Admin

No	Nama Lengkap	Email	No Hp	Opsi
1	achmad sidhubie	ahmad@gmail.com	0292929229	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
2	achmad sidhubie	dhubie@gmail.com	095733387342	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
3	achmad ae	agus.ae@gmail.com	0943848484898	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

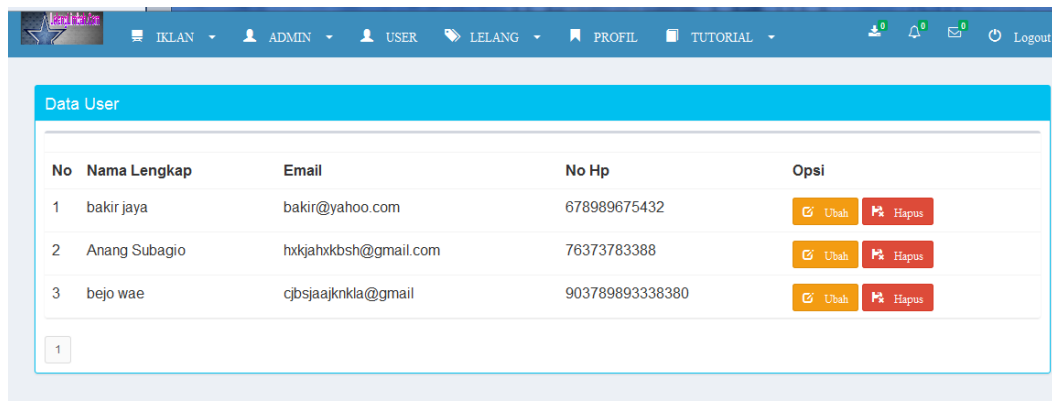
1

Copyright © Solusi Mudah Daur Ulang

Gambar 4.15 Form TampilanUser Admin

Didalam form ini setiap user admin bisa melihat siapa saja yang menjadi user admin aktif dalam sistem lelang online ini, didalam form ini bisa mengubah data admin atau menghapus data admin yang dirasa sudah tidak aktif atau mengundurkan diri.

#### 4.16 Tampilan Form Data User



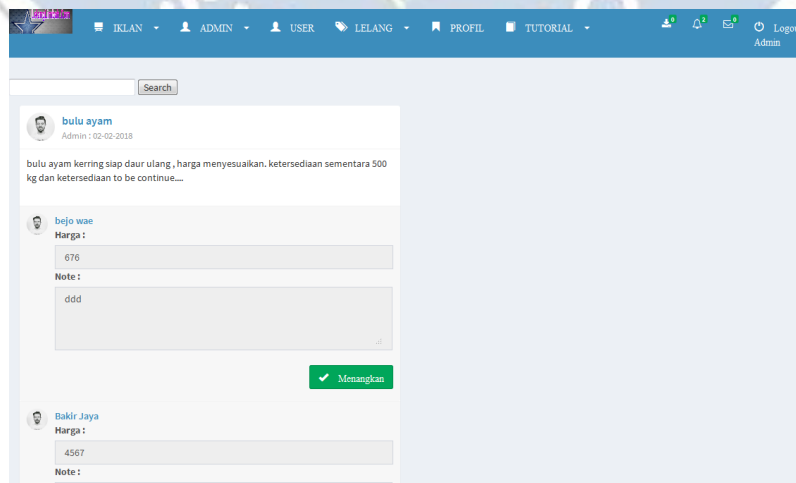
No	Nama Lengkap	Email	No Hp	Opsi
1	bakir jaya	bakir@yahoo.com	678989675432	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
2	Anang Subagio	hxkjahxksh@gmail.com	76373783388	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>
3	bejo wae	cjsjaaajknkla@gmail	903789893338380	<a href="#">Ubah</a> <a href="#">Hapus</a>

Copyright © Solusi Mudah Daur Ulang

Gambar 4.16 Form Tampilan Data User

Setiap user admin bisa mengontrol dan menghapus akun dari user aktif ketika user aktif dirasa mengganggu atau merusak dalam sistem lelang limbah daur ulang ini. Setiap user admin juga mempunyai akses untuk merubah data dari user aktif yang ada dalam sistem.

#### 4.17 Tampilan Form Lelang



Search

**bulu ayam**  
Admin : 02-02-2018

bulu ayam kerring stap daur ulang , harga menyesuaikan, ketersediaan sementara 500 kg dan ketersediaan to be continue...

**bejo wae**  
Harga :  
676  
Note :  
ddd

[Masangkan](#)

**Bakir Jaya**  
Harga :  
4567  
Note :

Gambar 4.17 Form Tampilan Lelang

Didalam form lelang ini user admin dapat mengontrol penawaran harga dari setiap user aktif dan juga bisa memilih penawaran sesuai dengan harga dan catatan yang tertera pada penawaran harga yang ditawarkan oleh user aktif. Ada pun akses admin untuk mencetak data dimana semua penawaran di setiap lelang yang dibuat oleh admin.

#### 4.18 Tampilan Form Ubah Profil

Gambar 4.18 Form Tampilan Ubah Profil

Pada form ini user admin bisa mengupdate data profil dari web lelang limbah daur ulang online ini apabila dirasa perlu melakukan perubahan. Form ini dibuatnya untuk berjaga-jaga agar ketika ada perubahan data di profil website bisa diupdate dalam sistem.

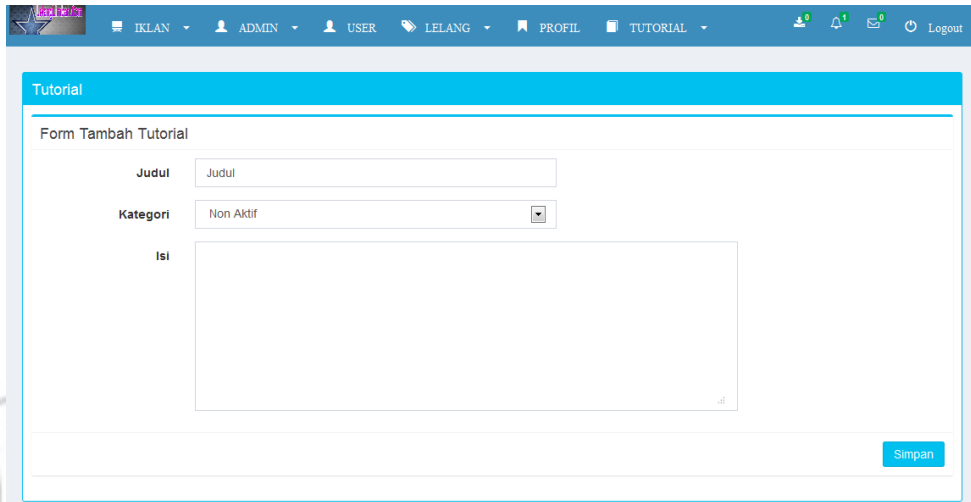
#### 4.19 Tampilan Form Data Tutorial / Petunjuk

No	Judul Tutorial	Tgl Upload	Post By	Ops
1	Ikut Lelang	02-02-2018	achmad ae	<a href="#">Ubah</a>
2	Register	02-02-2018	achmad sidhubie	<a href="#">Ubah</a>

Gambar 4.19 Form Tampilan Data Tutorial / Petunjuk

Pada form ini user admin bisa melihat petunjuk / tutorial apa saja yang bisa ditunjukkan saat menggunakan sistem lelang limbah daur ulang online ini. Adapun akses dari admin untuk merubah tutorial / petunjuk di dalam sistem.

#### 4.20 Tampilan Form Tambah Tutorial / Petunjuk



Gambar 4.20 Form Tampilan Tambah Tutorial / Petunjuk

Di dalam sistem lelang limbah daur ulang ini dilengkapi dengan penambahan petunjuk / tutorial penggunaan web kepada user aktif yang difungsikan untuk mempermudah user aktif berkesinambungan dalam sistem.

#### 4.21 Pengujian Perancangan Sistem

Dari perancangan yang telah dibuat dilakukan pengujian dengan metode black box dengan tujuan dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program.



Tabel 3.10 Tabel Hasil pengujian Perancangan Sistem

No.	Rancangan Proses	Hasil Yang diharapkan	Hasil	Keterangan
1.	Mengisi form registrasi	Terdaftar sebagai user	Sesuai	Data terpenuhi
		Gagal / tidak bisa mendaftar	Sesuai	Data tidak lengkap
2.	Login	Bisa masuk ke sistem	Sesuai	Input benar
		Gagal / tidak masuk ke sistem	Sesuai	Input salah
3.	Update data user	Perbarui data akun	Sesuai	
4.	Input penawaran harga	Mengikuti lelang	Sesuai	Data diinputkan
5.	Input Komentar	Mengomentari data lelang aktif	Sesuai	Data diinputkan
6.	Input iklan/lelang baru	Membuka lelang baru (Admin)	Sesuai	Data diinputkan
7.	Input pemenang lelang / mengakhir lelang	Menutup lelang dan input pemenang	Sesuai	Data terpenuhi

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari latar belakang hingga pembahasan yang dilakukan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi Sistem Lelang Limbah Daur Ulang berbasis Web ini sudah berhasil berjalan dengan baik. Aplikasi telah berhasil memenuhi harapan dari penulis. Aplikasi dapat langsung disebar untuk masyarakat umum untuk membantu dalam pertukaran limbah bagi pelaku limbah. Memang aplikasi ini tidak di desain tidak begitu mewah karena akan mengingat seiring data limbah yang memang dirasatidak mewah. Hal ini memang perlu dilakukan perbaikan untuk perancangan aplikasi yang akan datang.

Pertimbangan yang perlu dilakukan untuk membangun Sistem Lelang Limbah Daur Ulang berbasis Web di kedepannya.

- a. Didalam sistem lelang limbah daur ulang online ini berbeda dengan sistem informasi lelang lainnya karena didalam sistem ini tidak hanya penawaran tertinggi yang memenangkan lelang, karena penyedia limbah juga mengutamakan penjualan berkelanjutan.
- b. Adapun sistem yang dibuat, dimana user admin menjadi sosok penggerak dari sistem lelang ini dan user aktif sebagai pelaku lelang yang mencari bahan daur ulang dengan persaingan harga yang dikarenakan daur ulang limbah semakin menjanjikan.

#### 5.2 Saran

Aplikasi Sistem Informasi Lelang Limbah Daur Ulang Berbasis Web ini dapat dikembangkan dalam masyarakat untuk membantu pelaku limbah dalam masalah pertukaran limbah, baik yang membutuhkan dan yang merasa terbebani oleh limbah tersebut .

Beberapa kekurangan yang mungkin bisa dijadikan acuan untuk menjadikan Sistem Informasi Pelelangan Limbah Daur Ulang ini menjadi lebih baik, Adapun kekurangan yang ada antara lain :

- a. Sistem informasi pelelangan limbah daur ulang ini masih jauh dari kata sempurna, mungkin lebih baik walaupun di penelitian selanjutnya sistem informasi pelelangan berbasis web

ini dipacu dengan teknologi yang dirasa sudah maju, agar setiap limbah bisa dimanfaatkan dan tidak menjadi barang yang tidak ada harganya serta mengganggu ekosistem sekitar.

- b. Mungkin penambahan motifasi dibutuhkan dalam sistem informasi pelelangan limbah ini, karena dengan suatu dorongan motivasi seseorang akan tertarik untuk mendaur ulang limbah dan tidak akan membiarkannya terbuang sia-sia.
- c. Sehubungan dengan maraknya penggunaan aplikasi berbasis mobile atau android, mungkin bisa digunakan sebagai sarana baru di mana sistem pelelangan limbah dikembangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

**Indrajani.**(2007) Analisis dan perancangan sistem penjualan berbasis web pada sarang imitasi

**Eka dwi harianti**(2010) sistem informasi penjualan boneka berbasis web di dunia boneka

**Bunafit Nugroho,** *PHP dan MYSQL dengan Editor Dreamweaver*, 2004, Andi Offset, Yogyakarta

**Abdul Kadir,** *Konsep dan Tutunan Praktis Basis Data*, 2001, Andi Offset, Yogyakarta

**Gunawan,ibnu.**2012. Jurnal Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Agung Jaya Program studi Teknik Informatika. Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra siwalankerto 121-131,Surabaya

**Aziz, M. Farid** 2005, Object Oriented Programming dengan PHP 5, Elex Media Komputindo, Jakarta.

**Subagio.** 2005, Spesifikasi limbah daur ulang dan perdagangan limbah.

**Robert A. Leitch, K. Roscoe Davis.**2001, Pengertian sistem informasi

<https://gilacoding.com/read/belajar-bahasa-pemrograman-php>.

[https://jurnalskripsiteknikinformatika/Sistem lelang online, Modified waterfall ,PHP, Web, Black box testing](https://jurnalskripsiteknikinformatika/Sistem%20lelang%20online,%20Modified%20waterfall,%20PHP,%20Web,%20Black%20box%20testing).

## LAMPIRAN

### Index.php

```
<html>

<head>

  <?php

  include 'session.php';

  $query = "SELECT * FROM `iklan` WHERE id_user='$id_user' AND status='1' ORDER BY tgl_iklan DESC";

  $result = mysql_query($query);

  $batas = 5;

  $value = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM `iklan` WHERE id_user='$id_user' AND status='1' ORDER BY tgl_iklan
DESC"));

  $jml_halaman = ceil($value/$batas);

  $shalaman=$_GET['halaman'];

  if($shalaman==""){

    $posisi=0;

    $shalaman=1;

  }

  else{

    $posisi=($shalaman-1)*$batas;

  }

  $Date = date("Y-m-d");

  include 'css.php';

  ?>

</head>

<body class="hold-transition skin-blue layout-top-nav">

  <div class="wrapper">

    <?php include 'menu.php';

    ?>

    <!-- mulai nulis isinya -->

  <div class="content-wrapper">

    <div class="container">

<head>

<title>Grafik Data - Dewa Coding 21</title>
```

```

<link href='https://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans' rel='stylesheet' type='text/css'>
<link rel='stylesheet' type='text/css' href='style.css'>

</head>

<body>

<?php

include "Chart.php";

/* Jumlah nilai dari setiap data */

$sql = "SELECT count(*) AS jumlah FROM iklan";

$query = mysql_query($sql);

$result = mysql_fetch_array($query);

$dat = array(
    'Januari' => 7,
    'Februari' => 2,
    'Maret' => 0,
    'April' => 0,
    'Mei' => 0,
    'Juni' => 0,
    'Juli' => 0,
    'Agustus' => 0,
    'September' => 0,
    'Oktober' => 0,
    'November' => 0,
    'Desember' => 0,
);

$bc = new Chart($dat);

$bc->show();

?>

</body>

</html>

</form>

</div><!-- /.box-footer -->

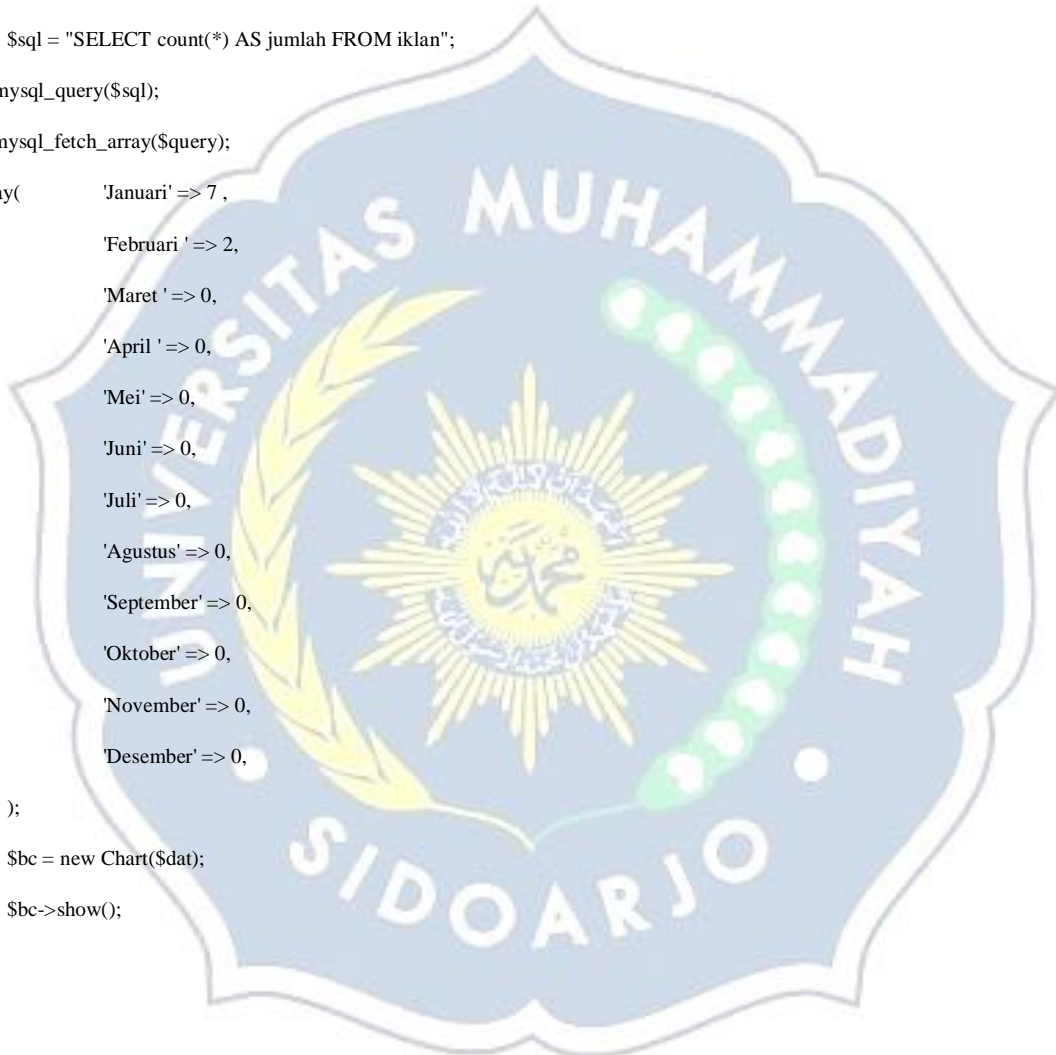
</div><!-- /.box -->

</div><!-- /.col -->

</div><!-- /.container -->

</div>

```



```
<!-- batas nulis isinya -->
<?php include 'footer.php'; ?>
</div>
<?php include 'js.php'; ?>
</body>
</html>
```

### Login.Php

```
<?php
session_start();
error_reporting(0);
if($_SESSION['status']=="login"){
    if($_SESSION['hak_akses']=="admin"){
        header("location:admin/");
    }
    else{
        header("location:user/");
    }
}
include 'include/koneksi.php';
con_db();
?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<title>Log In</title>
<meta content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1, user-scalable=no" name="viewport">
<link rel="stylesheet" href="bootstrap/css/bootstrap.min.css">
<link rel="stylesheet" href="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/font-awesome/4.4.0/css/font-awesome.min.css">
<link rel="stylesheet" href="dist/css/AdminLTE.min.css">
<link rel="stylesheet" href="dist/css/skins/_all-skins.min.css">
</head>
```

The logo of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo is a large, light blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy in the center. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH' is written in a semi-circle at the top, and 'SIDOARJO' is written at the bottom. A green laurel wreath surrounds the central sunburst.

```

<body class="hold-transition login-page">
<div class="login-box">
  <div class="login-logo">
    
  </div><!-- /.login-logo -->
<?php
if(isset($_POST['submit'])){
  $name = $_POST['username'];
  $pwd = md5($_POST['password']);
  $query = "SELECT * FROM user WHERE username='$name' AND password='$pwd'";
  $result = mysql_query($query);
  $hasil = mysql_num_rows($result);
  if($hasil>0){
    $row = mysql_fetch_array($result);
    if($row['hak_akses']==1){
      $_SESSION['status']="login";
      $_SESSION['hak_akses']="admin";
      $_SESSION['username']=$row['username'];
      $_SESSION['id_user']=$row['id_user'];
      header("location:admin/");
    }
    elseif($row['hak_akses']==0){
      $_SESSION['status']="login";
      $_SESSION['hak_akses']="user";
      $_SESSION['username']=$row['username'];
      $_SESSION['id_user']=$row['id_user'];
      header("location:user/");
    }
  }
}
else{
  ?>
  <div class="pad margin no-print">
    <div class="callout callout-danger" style="margin-bottom: 0!important;">
      <i class="fa fa-info"></i> nfo : Username atau Password salah !

```



```

        </div>
    </div>
    <?php
    }
}
?>
<div class="login-box-body">
    <p class="login-box-msg">Form Login</p>
    <form action="" method="post">
        <div class="form-group has-feedback">
            <input type="text" class="form-control" placeholder="Username" name="username">
            <span class="glyphicon glyphicon-user form-control-feedback"></span>
        </div>
        <div class="form-group has-feedback">
            <input type="password" class="form-control" placeholder="Password" name="password">
            <span class="glyphicon glyphicon-lock form-control-feedback"></span>
        </div>
        <div class="row">
            <div class="col-xs-4">
                <input type="hidden" name='id_user' value="<?php echo $id_user; ?>">
                <button type="submit" class="btn btn-primary btn-block btn-flat" name="submit">Masuk</button>
            </div><!-- /.col -->
            <div class="col-xs-4">
                <a href="index.php" class="btn btn-primary btn-block btn-flat "> Beranda </a>
            </div><!-- /.col -->
            <div class="col-xs-4">
                <a href="user/registrasi.php" class="btn btn-primary btn-block btn-flat "> Daftar </a>
            </div><!-- /.col -->
        </div>
    </form>
</div><!-- /.login-box-body -->
</div><!-- /.login-box -->
<script src="plugins/jquery/jquery-2.1.4.min.js"></script>
<script src="bootstrap/js/jquery-ui.min.js"></script>

```

```
<script src="bootstrap/js/bootstrap.min.js"></script>
```

```
<script src="dist/js/app.min.js"></script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

### **Petunjuk. Php**

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<?php
```

```
include 'session.php';
```

```
Sid = $_SESSION['id_user'];
```

```
date_default_timezone_set('Asia/Jakarta');
```

```
$tgl= mktime(date("d"),date("m"),date("Y"));
```

```
$date = date("Y-m-d", $tgl);
```

```
$jam = date("His");
```

```
if(con_db()!=1){
```

```
    echo "Database belum terhubung !";
```

```
    die;
```

```
}
```

```
$batas = 10;
```

```
$value = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM iklan WHERE status='1' AND id_user='$Sid'"));
```

```
$jml_halaman = ceil($value/$batas);
```

```
$halaman=$_GET['halaman'];
```

```
if($halaman==""){
```

```
    $posisi=0;
```

```
    $halaman=1;
```

```
}
```

```
else{
```

```
    $posisi=($halaman-1)*$batas;
```

```
}
```

```
include 'css.php';
```

```
?>
```

```
</head>
```

```
<body class="hold-transition skin-blue layout-top-nav">
```





```
</div><!-- /.container -->
</div>
<!-- batas nulis isinya -->
<?php include 'footer.php'; ?>
</div>
<?php include 'js.php'; ?>
</body>
</html>
```

### Masuk Lelang.php

```
<html>
<head>
<?php
include 'session.php';
$query = "SELECT * FROM `iklan` WHERE status='0' ORDER BY tgl_iklan DESC";
$result = mysql_query($query);
    $iklanId=$_GET['id_iklan'];
$id=$_SESSION['id_user'];
if($id!=NULL){
    $query="SELECT * FROM user where id_user='$id'";
    $query = "SELECT * FROM `iklan` WHERE id_iklan='$id_iklan'";
    $batas = 10;
    $value = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM iklan WHERE status='1' ORDER BY tgl_iklan DESC"));
    $jml_halaman = ceil($value/$batas);
    $halaman=$_GET['halaman'];
    if($halaman==""){
        $posisi=0;
        $halaman=1;
    }
    else{
        $posisi=($halaman-1)*$batas;
    }

include 'css.php';
```

```

?>
</head>

<body class="hold-transition skin-blue layout-top-nav">

  <div class="wrapper">

    <?php include 'menu.php';

    ?>

    <!-- mulai nulis isinya -->

      <div id="art-main">

<?php
$select="select id_user from user where username='$username'";
$query=mysqli_query($con,$select);
?>

    <?php echo $ro['username']; ?>

    <div class="content-wrapper">

      <div class="container">

        <div class="box box-info">

          <a href="winner.php" class="btn btn-md btn-info pull-right">Daftar Pemenang Lelang </a>

        </section>

        <section class="content">

          <div class="row">

            <div class="art-content-layout">

<div class="art-content-layout-row">

          <!-- form quick search -->

          <form name="form1" method="get" action="">

          <input type="text" name="q" id="q"/> <input type="submit" value="Search"/>

          </form>

          <!-- menampilkan hasil pencarian -->

          <?php

          if(isset($_GET['q']) && $_GET['q']){

          $q = $_GET['q'];

          $sql = "select * from iklan where judul_iklan like '%$q%' or

```

```

isi_iklan like '%$q%' ";
$result = mysql_query($sql);
if(mysql_num_rows($result) > 0){
?>
<?php
}else{
echo 'Data not found!';
}
}
?>

<?php
while ($row = mysql_fetch_array($result)) {
?>
<div class="col-md-6">
<div class="box box-widget">
<div class='box-header with-border'>
<div class='user-block'>
<img class='img-circle' src='../dist/img/user1-128x128.jpg' alt='user image'>
<span class='username'><a href="#"><?php echo $row['judul_iklan']; ?></a></span>
<span class='description'>Admin : <?php echo tgl_indonesia($row['tgl_iklan']); ?></span>
</div>
</div><!-- /.box-header -->
<div class='box-body'>
<?php echo $row['isi_iklan']; ?>
<br>
<br>
<a href="../file/<?php echo $row['file_iklan']; ?>" class="btn btn-md btn-info pull-left">Tinjau Lampiran</a>
<form action="ajax.php" method="POST">

<input type="hidden" name='id_user' value="<?php echo $id_user; ?>">
<input type="hidden" name='id_iklan' value="<?php echo $row['id_iklan']; ?>">
<span class="input-group-btn">
<input type="submit" class="btn btn-md btn-info pull-right" name="komentar" value="Lihat Komentar">
</span>

```

```

</div>
<?php
$que = "SELECT * FROM `lelang` WHERE id_iklan="".$row['id_iklan']."" ORDER BY id_lelang ASC ";
$res = mysql_query($que);
while ($ro = mysql_fetch_array($res)) {
?>
<div class='box-footer box-comments'>
<div class='box-comment'>
<img class='img-circle' src='./dist/img/user1-128x128.jpg' alt='user image'>
<div class='comment-text'>
<span class="username">
<?php
$nama = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM `user` WHERE id_user="".$row['id_user'].""));
echo $nama['nama'];
?>
<span class='text-muted pull-right'><?php echo tgl_indonesia($row['waktu']); ?></span>
</span>
<?php echo $row['harga']; ?>
<span class='text-muted pull-right'><?php echo $row['ikhtisar'];
?></span>
</span>
<br>
<br>
</div><!-- /.comment-text -->
</div>
</div>
<?php } ?>
<br>
<br>
<div class="box-tools">

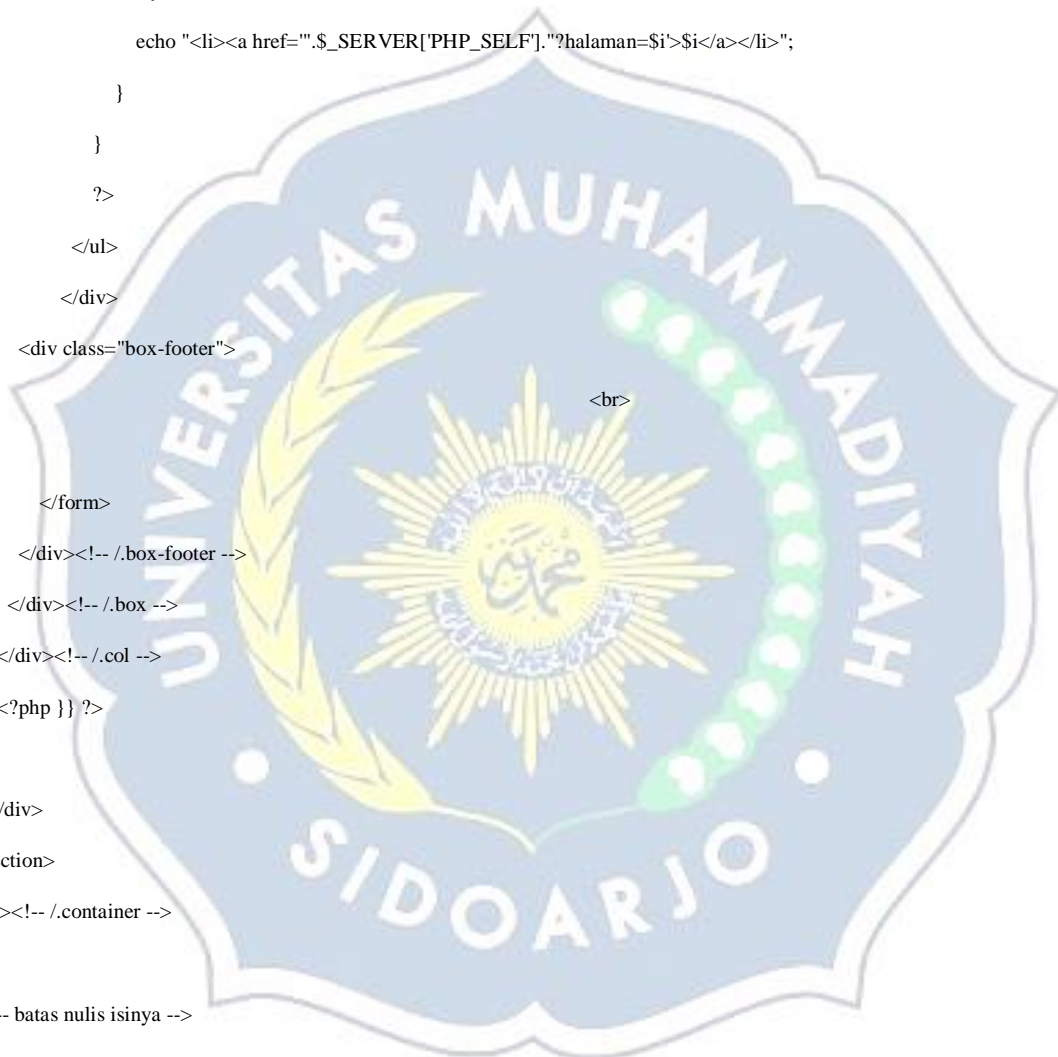
```



```

<ul class="pagination pagination-sm no-margin pull-left">
  <?php
  for($i=1;$i<=$jml_halaman;$i++){
    if($i!=$jml_halaman){
      echo "<li><a href='\".$_SERVER['PHP_SELF'].\"?halaman=$i\">$i</a></li>";
    }
    else{
      echo "<li><a href='\".$_SERVER['PHP_SELF'].\"?halaman=$i\">$i</a></li>";
    }
  }
  ?>
</ul>
</div>
<div class="box-footer">
  <br>
  </form>
</div><!-- /.box-footer -->
</div><!-- /.box -->
</div><!-- /.col -->
<?php }} ?>
</div>
</section>
</div><!-- /.container -->
</div>
<!-- batas nulis isinya -->
<?php include 'footer.php'; ?>
</div>
<?php include 'js.php'; ?>
</body>
</html>

```



## Ikut Lelang.php

```
<html>

<head>

  <?php

  include 'session.php';

  include "function.php";

  $iklanId=$_GET['id_iklan'];

  $idUser=$_SESSION['id_user'];

  include 'css.php';

  ?>

</head>

<body class="hold-transition skin-blue layout-top-nav">

  <div class="wrapper">

    <?php include 'menu.php';

    ?>

    <!-- mulai nulis isinya -->

    <div class="content-wrapper">

      <div class="container">

        <section class="content-header">

          <h1></h1>

        </section>

        <?php

        if(isset($_POST['submit'])){

          $con=koneksi();

          $userId=$_POST['id_user'];

          $iklanId=$_POST['id_iklan'];

          $harga=$_POST['harga'];

          $ikhtisar=$_POST['ikhtisar'];

          $waktu=$_POST['waktu'];

          $date=date('Y-m-d');

          $insert="insert into lelang values(',$userId','$iklanId','$harga','$ikhtisar','$date','0','1')";

          $query=mysqli_query($con,$insert);
```

```

if($query){
?>
<div class="pad margin no-print">
  <div class="callout callout-info" style="margin-bottom: 0!important;">
    <h4><i class="fa fa-info"></i>Info :</h4>
    Penawaran di proses....!
  </div>
</div>
<?php
} else {
?
<?php
}
}

```

```

if (cekIkutLelang($idUser,$iklanId)){
?>
<div class="pad margin no-print">
  <div class="callout callout-info" style="margin-bottom: 0!important;">
    <h4><i class="fa fa-info"></i>nfo :</h4>
    Anda Sudah mengikuti lelang ini, Silahkan tunggu Pemberitahuannya !
  </div>
</div>
<?php
} else { ?>

```

```

<section class="content">
  <div class="row">
    <div class="col-lg-12">
      <div class="box box-info box-solid">
        <div class="box-header with-border">
          <h3 class="box-title">Penawaran</h3>
        </div>
        <div class="box-body">
          <div class="box box-info">
            <div class="box-header with-border">

```





```
<?php } ?>
</div><!-- /.container -->
</div>

<!-- batas nulis isinya -->
<?php include 'footer.php'; ?>
</div>

<?php include 'js.php'; ?>
</body>
</html>
```

### **Lelang.php**

```
<html>
<head>
  <?php
  include 'session.php'
  $id_user=$_SESSION['id_user'];
  $batas = 10;
  $value = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM lelang WHERE id_user ORDER BY id_user "));
  $jml_halaman = ceil($value/$batas);
  $shalaman=$_GET['halaman'];
  if($shalaman==""){
    $posisi=0;
    $shalaman=1;
  }
  else{
    $posisi=($shalaman-1)*$batas;
  }
  include 'css.php';
  ?>
</head>
<body class="hold-transition skin-blue layout-top-nav">
```

The logo of Universitas Muhammadiyah Sidoarjo is a large, semi-transparent watermark in the background. It features a blue shield-like shape with a white border. Inside the shield, there is a yellow sunburst in the center with Arabic calligraphy. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH' is written in white, uppercase letters along the top curve of the shield, and 'SIDOARJO' is written along the bottom curve. A green laurel wreath is positioned behind the sunburst.

```
<div class="wrapper">
  <?php include 'menu.php';
  ?>
  <!-- mulai nulis isinya -->
<div class="content-wrapper">
  <div class="container">
    <section class="content-header">
      <h1></h1>
    </section>
    <section class="content">
      <div class="row">
        <div class="col-lg-12">
          <div class="box box-info box-solid">
            <div class="box-header with-border">
              <h3 class="box-title">Data User</h3>
            </div>
            <div class="box-body">
              <div class="box">
                <div class="box-header">
                  <h3 class="box-title"></h3>
                </div><!-- /.box-header -->
                <div class="box-body no-padding">
                  <table class="table">
                    <tr>
                      <th style="width: 8px">No</th>
                      <th>Catatan</th>
                      <th>Harga</th>
                    </tr>
                  </table>
                </div>
              </div>
            </div>
            <?php
              $quer = "SELECT * FROM lelang WHERE id_user ORDER BY id_user DESC LIMIT $posisi,$batas";
              $res = mysql_query($quer);
              $no = $posisi+1;
```



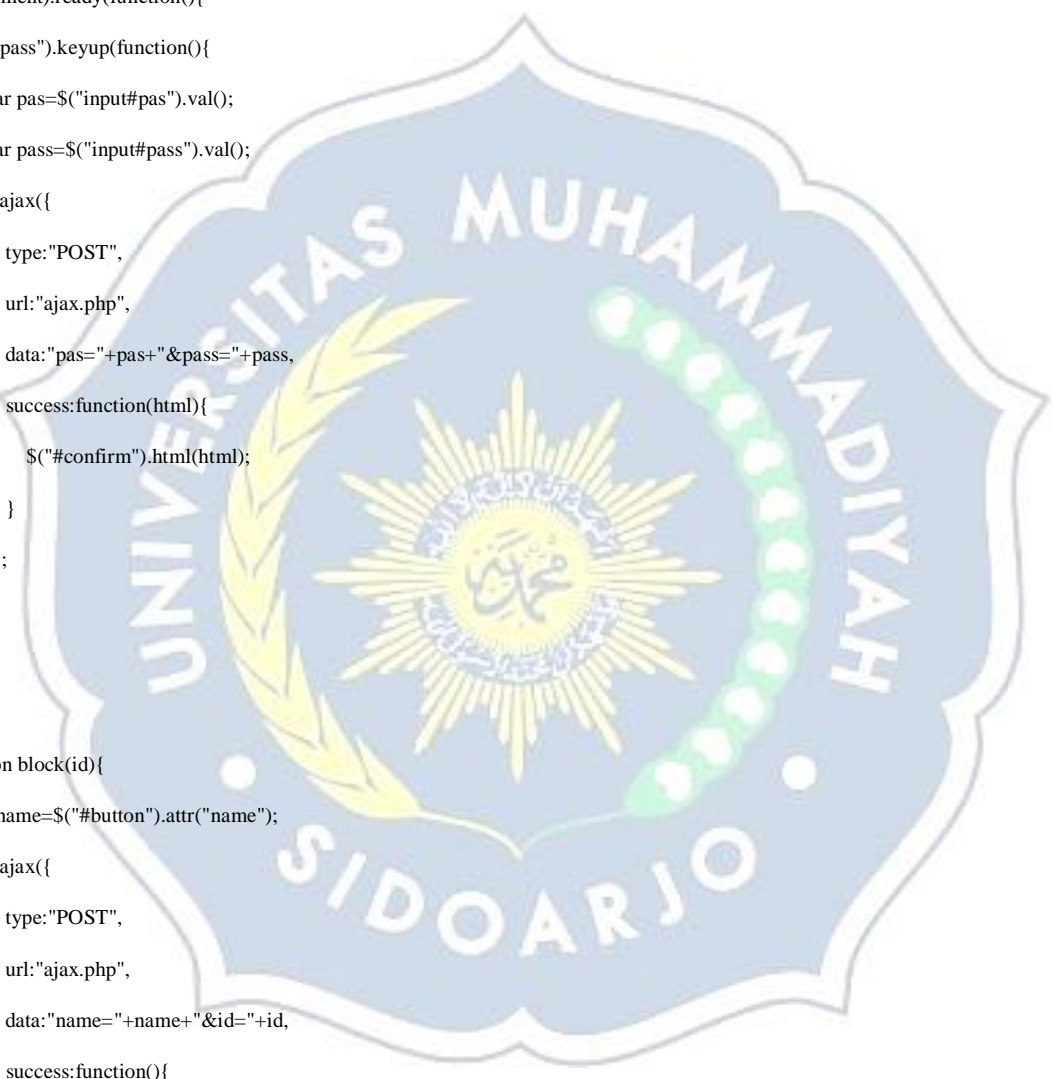
```
</div>
<!-- batas nulis isinya -->
<?php include 'footer.php'; ?>
</div>
```

```
<?php include 'js.php'; ?>
<script type="text/javascript">
```

```
$(document).ready(function(){
    $("#pass").keyup(function(){
        var pas=$("#input#pas").val();
        var pass=$("#input#pass").val();
        $.ajax({
            type:"POST",
            url:"ajax.php",
            data:"pas="+pas+"&pass="+pass,
            success:function(html){
                $("#confirm").html(html);
            }
        });
    });
});
```

```
function block(id){
    var name=$("#button").attr("name");
    $.ajax({
        type:"POST",
        url:"ajax.php",
        data:"name="+name+"&id="+id,
        success:function(){
            location.reload();
        }
    });
}
```

```
</script>
</body>
```





</html>

## Database

-- MySQL dump 10.13 Distrib 5.5.47, for debian-linux-gnu (x86\_64)

--

-- Host: localhost Database: cv\_witra

-----

-- Server version 5.5.47-0ubuntu0.14.04.1

/\*!40101 SET @OLD\_CHARACTER\_SET\_CLIENT=@@CHARACTER\_SET\_CLIENT \*/;

/\*!40101 SET @OLD\_CHARACTER\_SET\_RESULTS=@@CHARACTER\_SET\_RESULTS \*/;

/\*!40101 SET @OLD\_COLLATION\_CONNECTION=@@COLLATION\_CONNECTION \*/;

/\*!40101 SET NAMES utf8 \*/;

/\*!40103 SET @OLD\_TIME\_ZONE=@@TIME\_ZONE \*/;

/\*!40103 SET TIME\_ZONE='+00:00' \*/;

/\*!40014 SET @OLD\_UNIQUE\_CHECKS=@@UNIQUE\_CHECKS, UNIQUE\_CHECKS=0 \*/;

/\*!40014 SET @OLD\_FOREIGN\_KEY\_CHECKS=@@FOREIGN\_KEY\_CHECKS, FOREIGN\_KEY\_CHECKS=0 \*/;

/\*!40101 SET @OLD\_SQL\_MODE=@@SQL\_MODE, SQL\_MODE='NO\_AUTO\_VALUE\_ON\_ZERO' \*/;

/\*!40111 SET @OLD\_SQL\_NOTES=@@SQL\_NOTES, SQL\_NOTES=0 \*/;

--

-- Table structure for table `confirm\_lelang`

--

DROP TABLE IF EXISTS `confirm\_lelang`;

/\*!40101 SET @saved\_cs\_client = @@character\_set\_client \*/;

/\*!40101 SET character\_set\_client = utf8 \*/;

CREATE TABLE `confirm\_lelang` (

  `id\_confirm` int(11) NOT NULL AUTO\_INCREMENT,

  `id\_daftar\_pemenang` int(11) NOT NULL,

  `nama\_file` text NOT NULL,

  `status` int(11) NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`id\_confirm`)

) ENGINE=InnoDB AUTO\_INCREMENT=4 DEFAULT CHARSET=latin1;

/\*!40101 SET character\_set\_client = @saved\_cs\_client \*/;

```
--  
-- Table structure for table `daftar_pemenang`  
--  
  
DROP TABLE IF EXISTS `daftar_pemenang`;  
  
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;  
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;  
  
CREATE TABLE `daftar_pemenang` (  
  `id_daftar_pemenang` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `id_user` int(11) NOT NULL,  
  `id_admin` int(11) NOT NULL,  
  `id_iklan` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal` date NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_daftar_pemenang`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=latin1;  
  
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;  
  
--  
-- Table structure for table `iklan`  
--  
  
DROP TABLE IF EXISTS `iklan`;  
  
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;  
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;  
  
CREATE TABLE `iklan` (  
  `id_iklan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `id_user` int(11) NOT NULL,  
  `tgl_iklan` date NOT NULL,  
  `file_iklan` varchar(35) NOT NULL,  
  `judul_iklan` varchar(35) NOT NULL,  
  `isi_iklan` text NOT NULL,  
  `status` enum('0','1') NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_iklan`)
```



```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=6 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

```
--
```

```
-- Table structure for table `komentar`
```

```
--
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `komentar`;
```

```
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;
```

```
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;
```

```
CREATE TABLE `komentar` (
```

```
  `id_komentar` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
  `id_iklan` int(11) NOT NULL,
```

```
  `id_user` int(11) NOT NULL,
```

```
  `isi_komentar` text NOT NULL,
```

```
  `waktu_komentar` date NOT NULL,
```

```
  `jam` time NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`id_komentar`)
```

```
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=6 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

```
--
```

```
-- Table structure for table `lelang`
```

```
--
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `lelang`;
```

```
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;
```

```
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;
```

```
CREATE TABLE `lelang` (
```

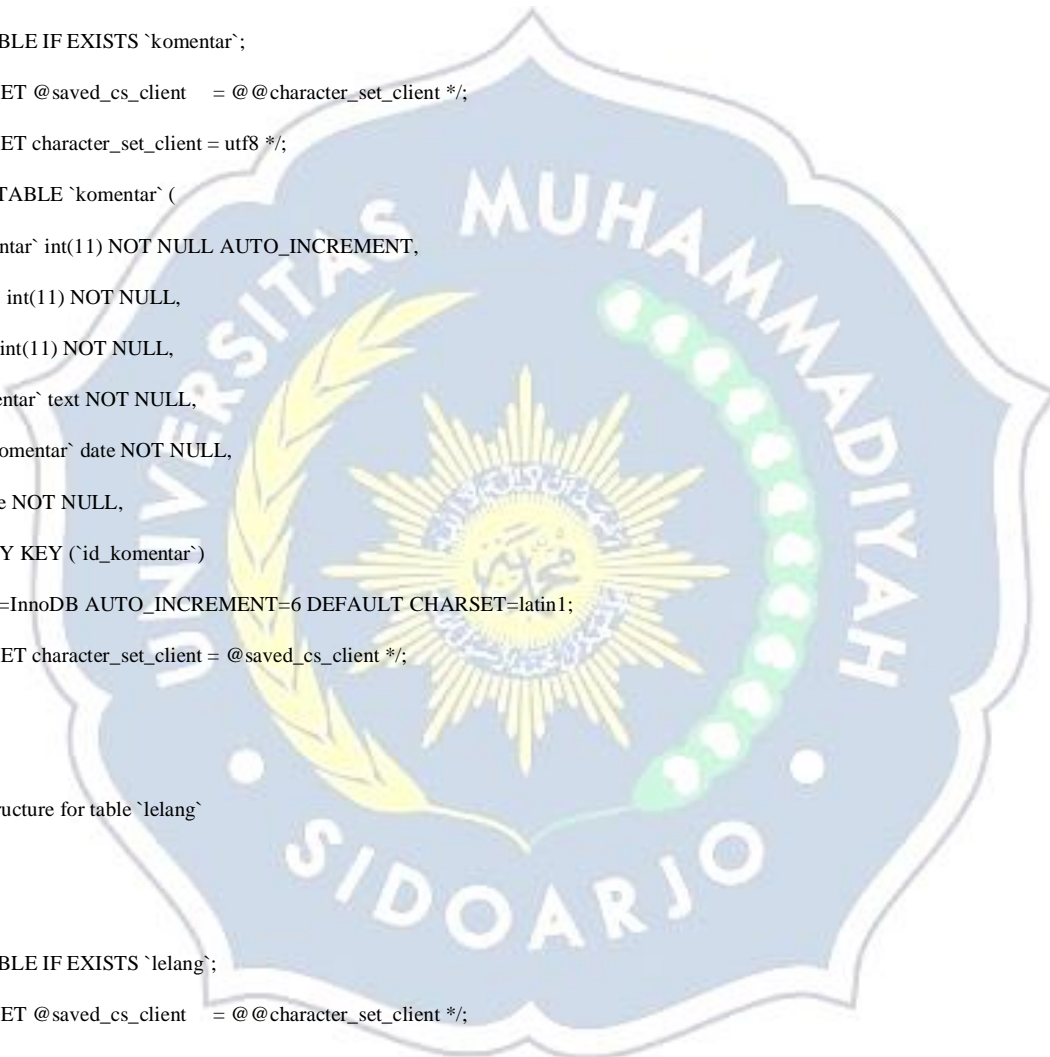
```
  `id_lelang` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
  `id_user` int(11) NOT NULL,
```

```
  `id_iklan` int(11) NOT NULL,
```

```
  `harga` int(11) NOT NULL,
```

```
  `ikhtisar` longtext NOT NULL,
```



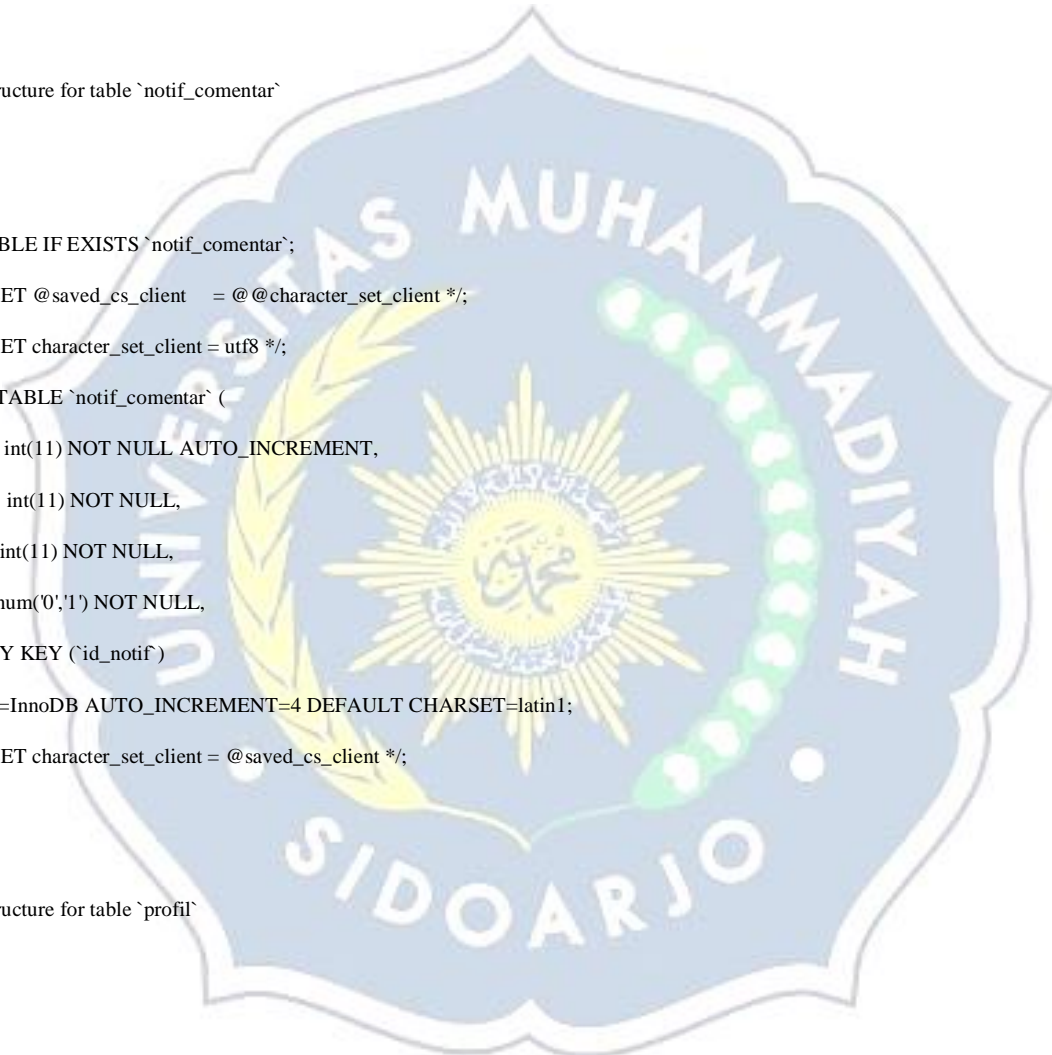
```
`nama_file` varchar(200) NOT NULL,  
`status_menang` enum('0','1') NOT NULL,  
`checked` enum('0','1') NOT NULL,  
PRIMARY KEY (`id_lelang`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=7 DEFAULT CHARSET=latin1;  
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

```
--  
-- Table structure for table `notif_comentar`  
--
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `notif_comentar`;  
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;  
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;  
CREATE TABLE `notif_comentar` (  
  `id_notif` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `id_iklan` int(11) NOT NULL,  
  `id_user` int(11) NOT NULL,  
  `status` enum('0','1') NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_notif`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=4 DEFAULT CHARSET=latin1;  
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

```
--  
-- Table structure for table `profil`  
--
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `profil`;  
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;  
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;  
CREATE TABLE `profil` (  
  `id_profil` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama` varchar(50) NOT NULL,  
  `jenis` varchar(50) NOT NULL,
```



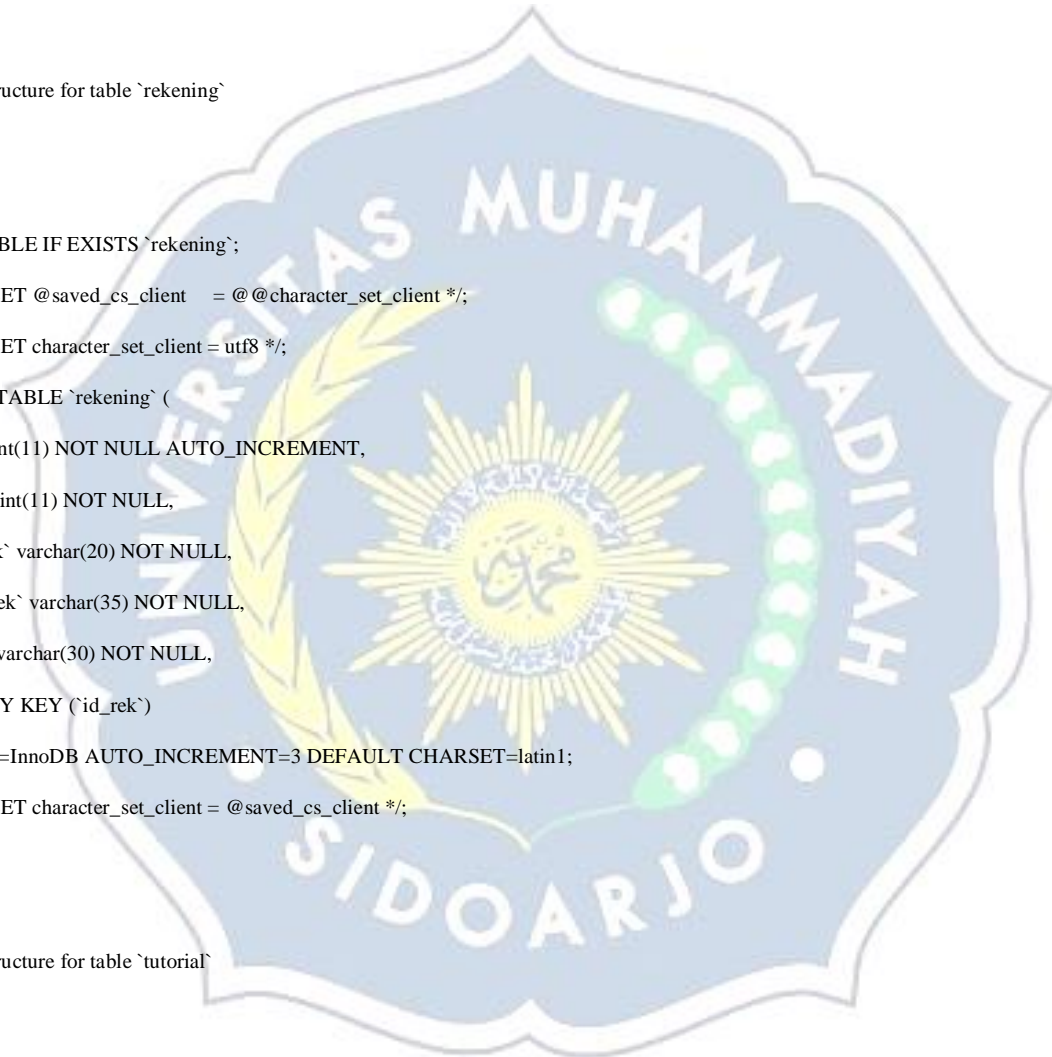
```
`alamat` text NOT NULL,  
`tahun_berdiri` date NOT NULL,  
`profil` longtext NOT NULL,  
PRIMARY KEY (`id_profil`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;  
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

```
--  
-- Table structure for table `rekening`  
--
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `rekening`;  
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;  
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;  
CREATE TABLE `rekening` (  
  `id_rek` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `id_user` int(11) NOT NULL,  
  `bank_rek` varchar(20) NOT NULL,  
  `holder_rek` varchar(35) NOT NULL,  
  `no_rek` varchar(30) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_rek`)  
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=latin1;  
/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;
```

```
--  
-- Table structure for table `tutorial`  
--
```

```
DROP TABLE IF EXISTS `tutorial`;  
/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;  
/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;  
CREATE TABLE `tutorial` (  
  `id_tutorial` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `id_user` int(11) NOT NULL,
```



```

`judul` varchar(50) NOT NULL,

`tgl` date NOT NULL,

`kategori` enum('0','1') NOT NULL,

`isi` longtext NOT NULL,

PRIMARY KEY (`id_tutorial`)

) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;

--

-- Table structure for table `user`

--

DROP TABLE IF EXISTS `user`;

/*!40101 SET @saved_cs_client = @@character_set_client */;

/*!40101 SET character_set_client = utf8 */;

CREATE TABLE `user` (

  `id_user` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

  `nama` varchar(35) NOT NULL,

  `no_hp` varchar(15) NOT NULL,

  `email` varchar(50) NOT NULL,

  `username` varchar(35) NOT NULL,

  `password` varchar(35) NOT NULL,

  `hak_akses` enum('0','1') NOT NULL,

  `block` enum('0','1') NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`id_user`)

) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=latin1;

/*!40101 SET character_set_client = @saved_cs_client */;

/*!40103 SET TIME_ZONE=@OLD_TIME_ZONE */;

/*!40101 SET SQL_MODE=@OLD_SQL_MODE */;

/*!40014 SET FOREIGN_KEY_CHECKS=@OLD_FOREIGN_KEY_CHECKS */;

/*!40014 SET UNIQUE_CHECKS=@OLD_UNIQUE_CHECKS */;

/*!40101 SET CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT */;

/*!40101 SET CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;

```

```
/*!40101 SET COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION */;
```

```
/*!40111 SET SQL_NOTES=@OLD_SQL_NOTES */;
```

```
-- Dump completed on 2016-02-04 14:20:49
```

