# BAB IV

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

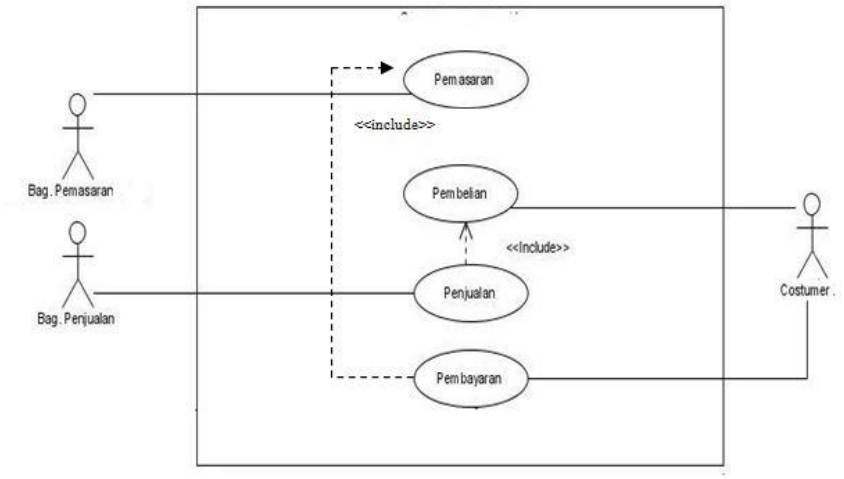
## 4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Kegiatan analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem. Perancangan sistem yang dibangun memfokuskan pada fungsionalitas sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses kegiatan dokumen dari sistem tersebut. Selanjutnya dari hasil analisis ini divisualisasi dan didokumentasiakan dengan diagram-diagram *UML*, diagram dan penjelasan yang digunakan adalah diagram use case, skenario use case dan activity diagram, diagram tersebut dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan yang dapat dimengerti oleh semua pihak.

### 4.1.1. *Skenario Use Case*

Skenario use case sistem informasi pemasaran dan penjualan yang berjalan di Glodok Elekcomp Shop melibatkan 2 aktor utama yaitu bagian pemasaran Glodok Elekcomp Shop, dan bagian penjualan Glodok Elekcomp Shop dan costumer dari Glodok Elekcomp Shop yang terbagi kedalam 4 proses bisnis, yaitu pemasaran, pembelian, penjualan, dan pembayaran barang yang di gambarkan ke dalam 4 diagram case,

keseluruhan dari sistem dan interaksi antara aktor dan sistem di visualisasikan ke dalam diagram use case dibawah ini :




**Gambar 4.1** Sekenario *Use Case* yang berjalan

### 4.1.2. *Skenario Use Case* Pemasaran Barang

Aktor : Bagian Pemasaran Glodok Elekcomp Shop

Skenario : Pemasaran

**Tabel 4.1** Skenario *Use Case* Pemasaran

| Bagian Pemasaran | Proses |
|---|---|
| 1. Bagian pemasaran melakukan promosi barang dengan media pameran, dan brosur. | |

| Bagian Pemasaran | Proses |
|---|---|
| | 2. Pemasaran yang dilakukan akan disebar pada jangka waktu tertentu saja dan kepada calon costumer yang sesuai dengan jangkauan pemasaran yang dilakukan |

### 4.1.3. Skenario *Use Case* Pembelian

Aktor : Costumer Glodok Elekcomp Shop

Skenario : Pembelian

**Tabel 4.2** Skenario *Use Case* Pembelian

| Costumer | Proses |
|---|---|
| 1. Setelah mendapatkan informasi dari bagian pemasaran Glodok Elekcomp Shop, costumer melakukan pembelian dan negosiasi harga. | |

| Costumer | Proses |
|---|---|
| | 2. Pihak Glodok Elekcomp Shop membuat surat kesepakatan pembelian barang. |

### 4.1.4. Skenario *Use Case* Pembayaran

Aktor : Costumer Glodok Elekcomp Shop

Skenario : Pembayaran

**Tabel 4.3** Skenario *Use Case* Pembayaran Barang

| Costumer | Proses |
|---|---|
| 1. Pembeli yang sudah menyepakati harga dan barang atau sesuai dengan kesapakatan dengan pihak Glodok Elekcomp Shop. | |
| | 2. Bagian Penjualan Glodok Elekcomp Shop membuat tanda bukti pembayaran berdasarkan barang dan harga yang telah disepakati. |

### 4.1.5. Skenario *Use Case* Penjualan

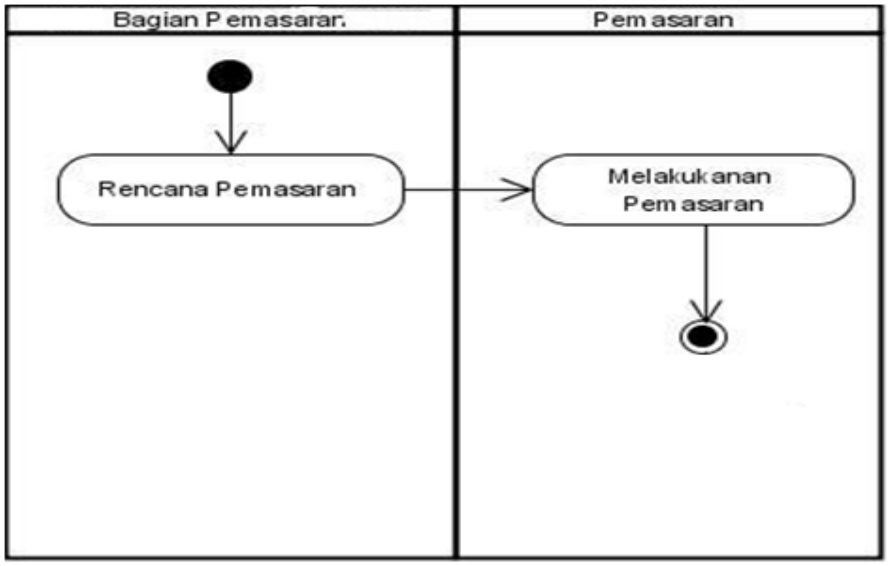
Aktor : Bagian penjualan Glodok Elekcomp Shop

Skenario : Penjualan

**Tabel 4.4** Skenario *Use Case* Penjualan

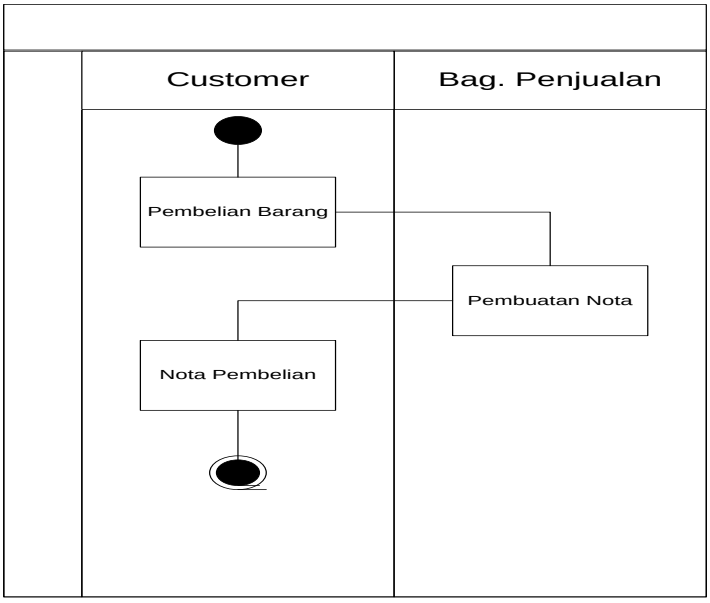
| Bagian penjualan | Proses |
|---|---|
| 1. Setelah pembayaran dilakukan sesuai kesepakatan dalam proses pembelian maka bagian penjualan barang Glodok Elekcomp Shop melakukan penjualan berdasarkan pembayaran yang telah dilakukan. | |
| | 2. Proses selanjutnya akan di buatkan nota bukti pembayaran. |

### 4.1.6 Activity Diagram Pemasaran Yang Sedang Berjalan Di Glodok Elekcomp Shop



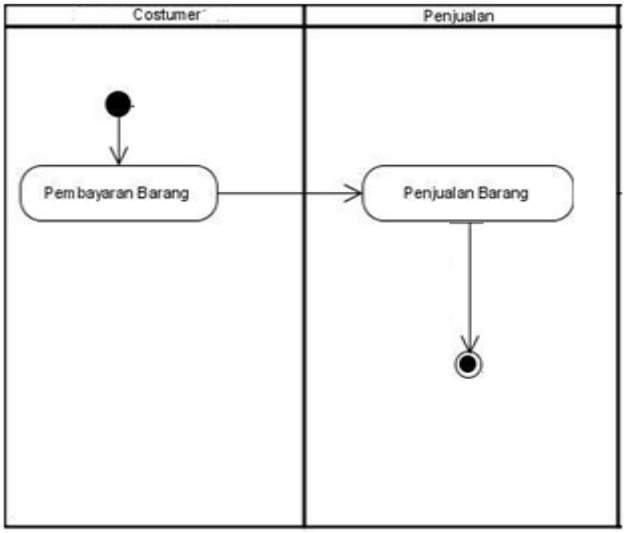

**Gambar 4.2.** *Activity Diagram* Pemasaran Sistem Yang Berjalan

### 4.1.7 *Activity Diagram* Pembayaran Yang Sedang Berjalan Di Glodok Elekcomp Shop



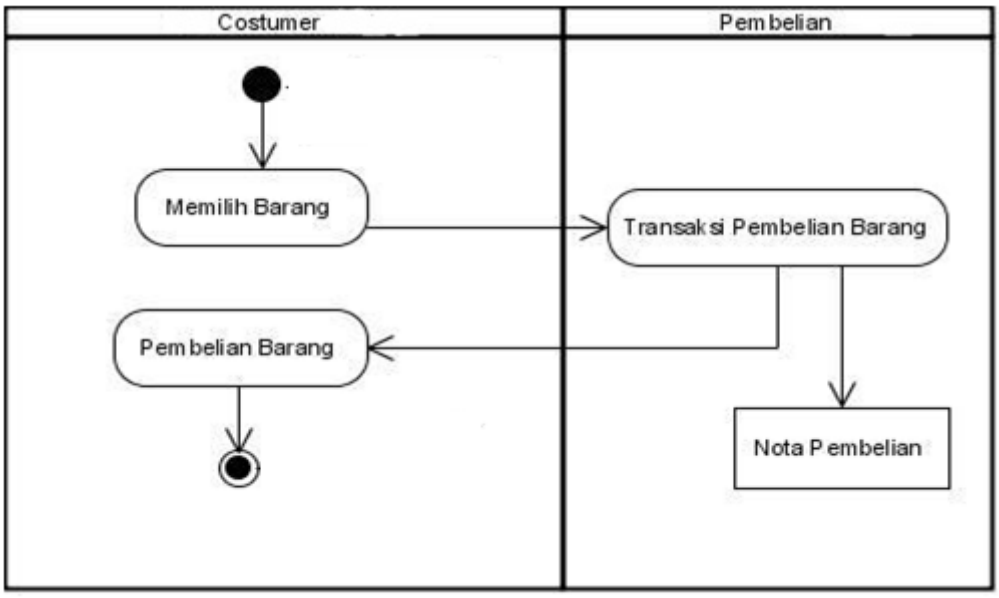

**Gambar 4.3.** *Activity Diagram* Sistem Pembayaran Yang Berjalan

### 4.1.8 *Activity Diagram* Penjualan Yang Sedang Berjalan Di Glodok Elekcomp Shop




**Gambar 4.4.** *Activity Diagram* Sistem Penjualan Yang Berjalan

### 4.1.9 *Activity Diagram* Pembelian Yang Sedang Berjalan Di Glodok Elekcomp Shop




**Gambar 4.5.** *Activity Diagram* Pembelian Sistem Yang Berjalan

### 4.1.10. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil gambaran dan analisis yang dilakukan melalui *use case*, *scenario use case* dan *activity diagram* dapat dilihat semua komponen pemasaran, pembelian, dan penjualan yang dilakukan Glodok Elekcomp Shop kepada costumer, sistem yang berjalan terutama sistem pemasaran mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya masih mengandalkan penawaran barang terhadap costumer yang menggunakan media pemasaran berupa brosur, dan pamerans. Hal ini dirasakan tidak efektif dengan sistem media pemasaran, pembelian, dan pembayaran barang sekarang ini, karena sangat sulit untuk mengembangkan bisnis secara lebih luas.

**Tabel 4.5.** Tabel Permasalahan

| Masalah | Aktor | Solusi |
|---|---|---|
| a. Kurang efektifnya sumber daya pemasaran barang. | Bagian Pemasaran | Pemasaran barang dilakukan dengan menggunakan media internet melalui applikasi web. |
| b. Kurang efisiennya sistem penjualan barang | Bagian Penjualan | Penjualan barang dilakukan dengan menggunakan media internet melalui applikasi web. |

| Masalah | Aktor | Solusi |
|---|---|---|
| c. Kurang informasi dan penjelasan mengenai barang yang dipasarkan | Costumer | Pengguna internet sebagai bahan pertimbangan dan pembelian barang |

## 4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem diperlukan untuk melihat gambaran secara lengkap sistem yang dirancang melalui berbagai diagram UML, sehingga setelah berhasil dirancang akan diimplementasikan kedalam bahasa pemograman sebagai pembangun sistem.

### 4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem yang dibutuhkan

2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada *programmer*.

Tujuan kedua lebih condong pada perancangan sistem yang terinci, yakni pembuatan rancangan bangun yang jelas dan lengkap untuk digunakan dalam pembuatan program aplikasi.

### 4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

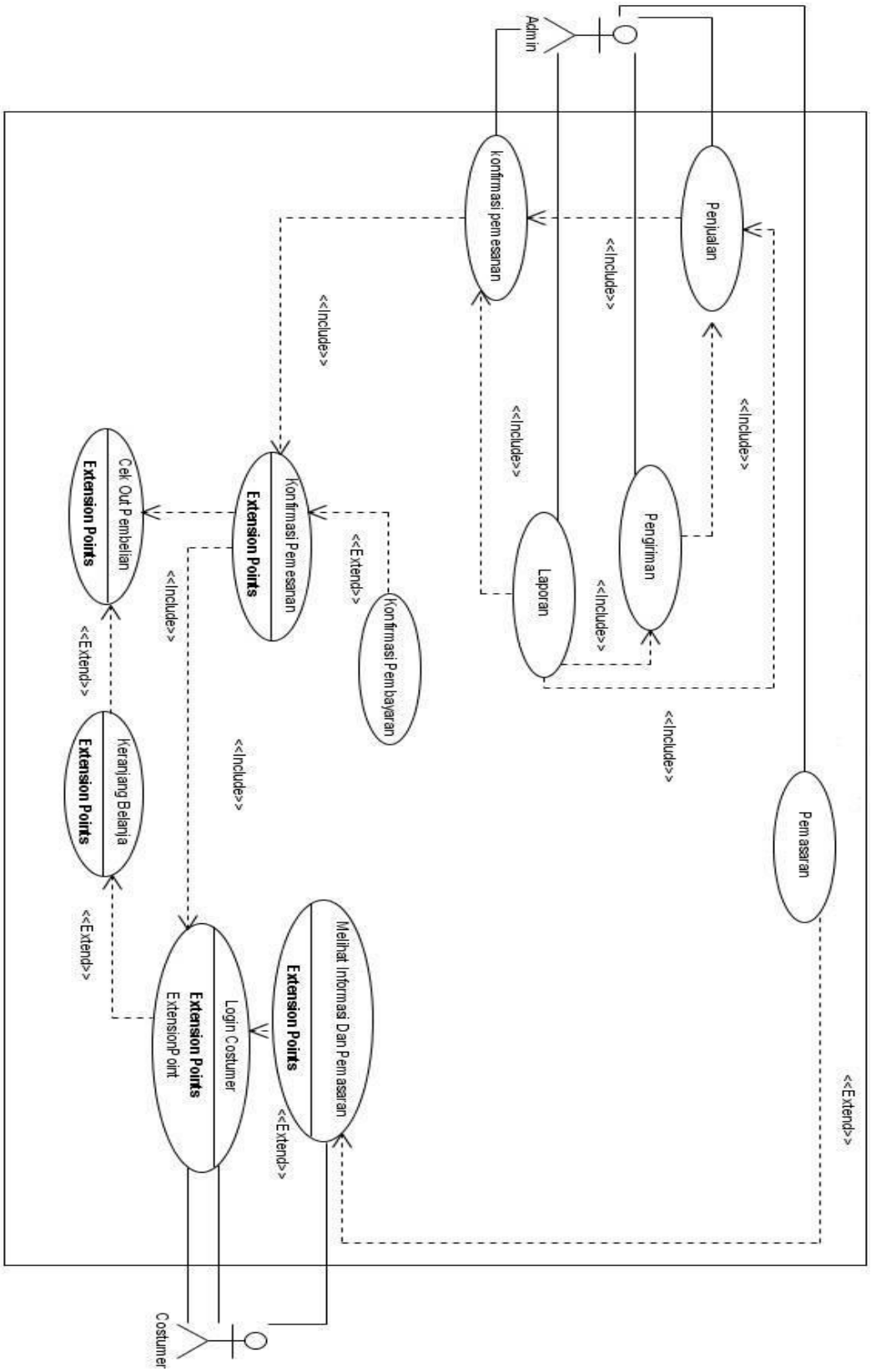
Secara umum sistem yang diusulkan yaitu berupa website yang menjadi media penyampaian informasi seputar Glodok Elekcomp Shop

berserta informasi tentang barang yang tersedia di Glodok Elekcomp Shop dan sebagai media penjualan seacara online dimana website Glodok Elekcomp Shop tersebut bertujuan memberikan pelayanan terhadap dalam hal ini Costumer yang memanfaatkan adanya website Glodok Elekcomp Shop adapun fungsi dari website ini nantinya yaitu sebagai media alternatif penyampaian informasi mengenai penjualan barang di website ini berdasrkan masalah yang dibahas pada bab sebelumnya maka penulis akan menjelaskan sistem yang diusulkan untuk website Glodok Elekcomp Shop ini sesuai dengan kebutuhan sistem, pada sistem yang diusulkan, penulis lebih memfokuskan kepada aplikasi promosi dan penjualan secara online.

### 4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan akan berorientasi objek dengan menggunakan notasi dan diagram *UML* yang berfungsi sebagai alat dokumentasi dan visualisasi.

#### 4.2.3.1. *Use Case* Sistem Informasi Pemasaran, Pemesannan Dan Penjualan Yang Diusulkan Di Glodok Elekcomp Shop




**Gambar 4.6** *Skenario Use Case* Yang Diusulkan

#### 4.2.3.2. *Skenario Use Case* Sistem Penjualan

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data penjualan

**Tabel 4.6** Skenario Use Case Penjualan

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Admin web memanipulasi semua data penjualan yang data-datanya diambil dari data pembelian dan data transfer, untuk bahan keperluan pengiriman barang | 2. Sistem menyediakan menu manipulasi data penjualan dengan mengambil data dari data pembelian dan data transfer, selanjutkan data tersebut akan di simpan di database untuk keperluan pengiriman dan surat jalan |

#### 4.2.3.3. *Skenario Use Case* Sistem Pemasaran

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data pemasaran

**Tabel 4.7** *Skenario Use Case* Pemasaran

| **Aktor** | **Sistem** |
|---|---|
| 1. Admin web memanipulasi semua data pemasaran seperti data barang, | 2. Sistem menyediakan menu manipulasi data pemasaran yang |

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| promosi dan pesan yang ditujukan untuk costumer | selanjutkan akan disimpan di database dan ditampilkan di halaman costumer |

#### 4.2.3.4. *Skenario Use Case* Sistem Pengiriman

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data pengiriman

**Tabel 4.8** *Skenario Use Case* Pengiriman

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Admin web memanipulasi semua data pemasaran seperti data barang, promosi dan pesan yang ditujukan untuk costumer | 2. Sistem menyediakan menu manipulasi data pemasaran yang selanjutkan akan disimpan di database dan ditampilkan di halaman costumer |

#### 4.2.3.4. *Skenario Use Case* Sistem Pengiriman

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data pengiriman

**Tabel 4.9** *Skenario Use Case* Pengiriman

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Admin web memanipulasi semua data pengiriman sesuai data costumer | 2. Sistem menyediakan menu data pengiriman yang selanjutnya akan |

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| dan data-data pembelian yang selanjutnya akan diberikan surat jalan dan pencetakan bukti pengiriman | disimpan di database untuk diberikan ke bagian pengiriman dan diberikan kepada costumer sebagai bukti penerimaan barang |

#### 4.2.3.5. *Skenario Use Case* Sistem Laporan

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data laporan

**Tabel 4.10** *Skenario Use Case* Data Laporan

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Admin web memanipulasi semua data yang berhubungan dengan sistem dan membuat resume laporan berdasarkan periode dan jumlah laporan yang dipilih | 2. Sistem menyediakan menu data laporan dan memanipulasi data-data yang diperlukan sebagia bahan laporan |

#### 4.2.3.6. *Skenario Use Case Login*

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Memasukan *username* dan *password* untuk masuk sebagai Costumer

**Tabel 4.11** *Skenario Use Case Login*

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Costumer yang telah melakukan pendaftaraan dan telah diverifikasi oleh admin web maka akan langsung dapat menggunakan username dan password yang telah diberikan | 2. Sistem akan mengecek username dan password yang dimasukan dan mencocokan dengan data-data yang telah disimpan di database |

#### 4.2.3.7. *Skenario Use Case* Melihat Informasi Pemasaran

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Melihat barang dan informasi pelayanan

**Tabel 4.12** *Skenario Use Case* Melihat Infrormasi Pemasaran

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Costumer yang telah login maupun belum login dapat melihat informasi pemasaran barang yang ditampilkan diaplikasi web | 2. Sistem akan menampilkan informasi pemasaran, mulai dari barang sampai informasi pembelian dan informasi tentang perusahaan |

#### 4.2.3.8. Skenario *Use Case* Keranjang Belanja

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Memasukan data barang ke keranjang belanja

**Tabel 4.13** *Skenario Use Case* Keranjang Belanja

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Costumer yang telah login dapat memilih barang yang akan dibeli yang akan dimasukan ke keranjang belanja, dalam fasilitas ini costumer dapat memanipulasi data jumlah pembelian barang | 2. Sistem akan menampilkan informasi data barang beserta harga, jumlah yang dipesan dan data pengiriman, selanjutnya sistem akan memanipulasi data jika ada inputan manipulasi data jumlah pembelian oleh costumer |

#### 4.2.3.9. *Skenario Use Case Cek Out* Keranjang Belanja

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Mengkonformasi data belanja untuk dibeli

**Tabel 4.14** *Skenario Use Case Cek Out* Keranjang Belanja

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Costumer yang telah memasukan data barang-barang yang akan dibeli ke dalam keranjang belanja akan | 2. Sistem akan menampilkan data keranjang belanja dan informasi data pengiriman yang diambil dari data |

| | |
|---|---|
| melakukan pengecekan pembelian dan | costumer maupun jika terjadi ada |
| **Aktor** | **Sistem** |
| data pengirman barang. | perubahan data pengiriman sistem akan melakukan penyimpanan sesuai data yang dimasukan oleh costumer |

#### 4.2.3.10. *Skenario Use Case* Melihat Pengiriman dan Pembayaran

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Melihat pengiriman dan pembayaran

**Tabel 4.15** *Skenario Use Case* Melihat Pengiriman dan Pembayaran

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Costumer telah melakukan konfirmasi pengiriman dan pembayaran akan melihat informasi data dan dapat mencetak bukti pembelian dari barang yang telah dipesan | 2. Sistem akan menampilkan informasi pembayaran dan pengiriman barang berdasarkan informasi yang diberikan oleh costumer |

#### 4.2.3.11. *Skenario Use Case* Konfirmasi Pembayaran

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Mengkonfirmasi data pembayaran yang telah dilakukan

**Tabel 4.16** *Skenario Use Case* Konfirmasi Pembayaran

| Aktor | Sistem |
|---|---|
| 1. Costumer telah melakukan pembayaran dapat mengkonfimasi pembayaran melalui menu konfirmasi pembayaran sebagai bahan pemberitahuan kepada administrator web untuk dilakukan pengecekan pembayaran untuk dicocokan dengan data yang sebenarnya. | 2. Sistem akan menampilkan data pembelian yang belum dikonfirmasi pembayaranya dan menyediakan inputan untuk konfirmasi pembayaran, sistem akan menyimpan data tersebut sebagai bahan informasi untuk administrator web untuk dilakukan pengesahan pembayaran. |

#### 4.2.3.12. *Skenario Use Case* Sistem Konfirmasi Pemesanan

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi Konfirmasi Pemesanan

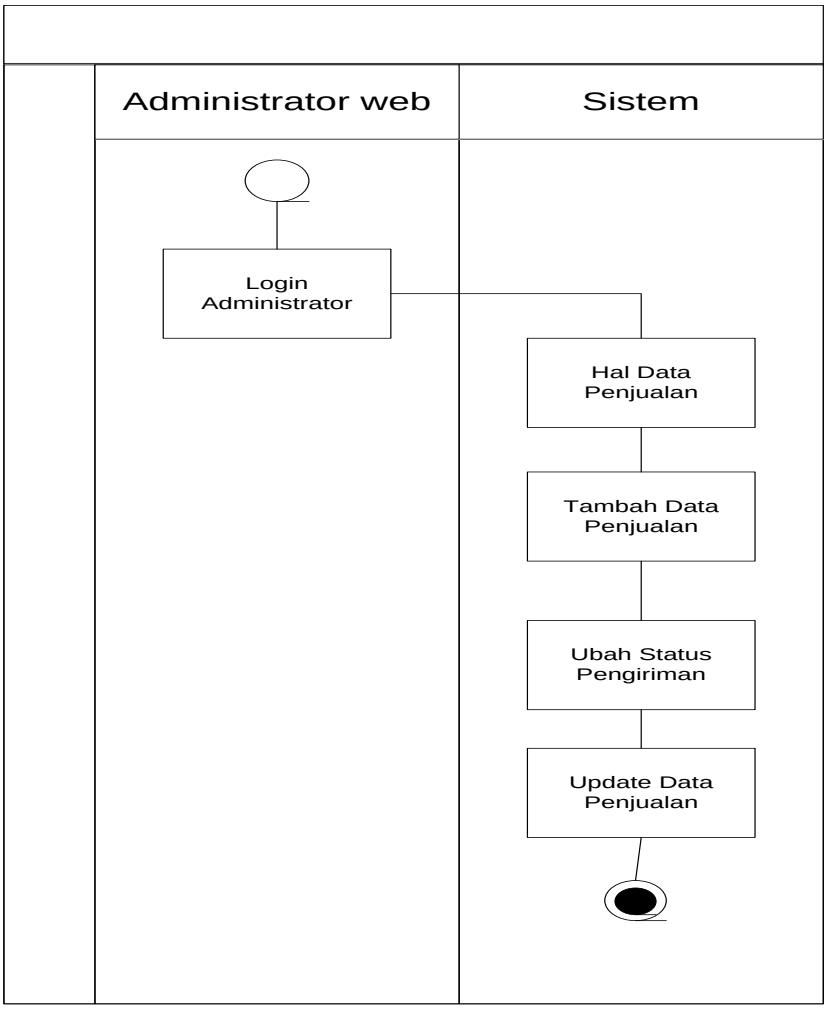
**Tabel 4.17** *Skenario Use Case* Konfirmasi Pemesanan

| **Aktor** | **Sistem** |
|---|---|
| 1. Admin web memanipulasi semua data pemesanan dengan **Aktor** | 2. Sistem menyediakan menu manipulasi data pemesanan, sistem **Sistem** |
| mengkonfirmasi data konfiirmasi ataupun tanpa konfirmasi dari user, menambahkan data transfer pemesanan dan menyimpan ke data penjualan | secara otomatis menampilkan data konfirmasi dari user jika user melakukan konfirmasi. Setelah dilakukan konfirmasi sistem akan menyimpan data tersebut di database |

#### 4.2.3.2. *Acitvity Diagram*

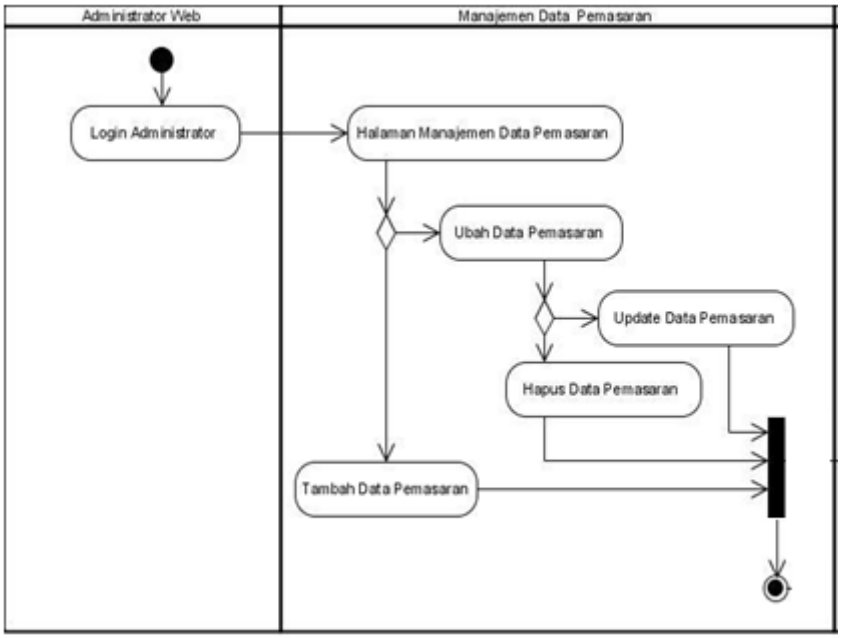
Menggambarkan alur kerja (*workflow*) dari sistem yang diusulkan yang befokus kepada aktifitas yang dilakukan aktor dan sistem sehingga dapat dilihat gambaran jelas mengenai apa yang dilakukan aktor dan apa yang dilakukan sistem.

##### *4.2.3.2.1. Acitvity Diagram Penjualan*



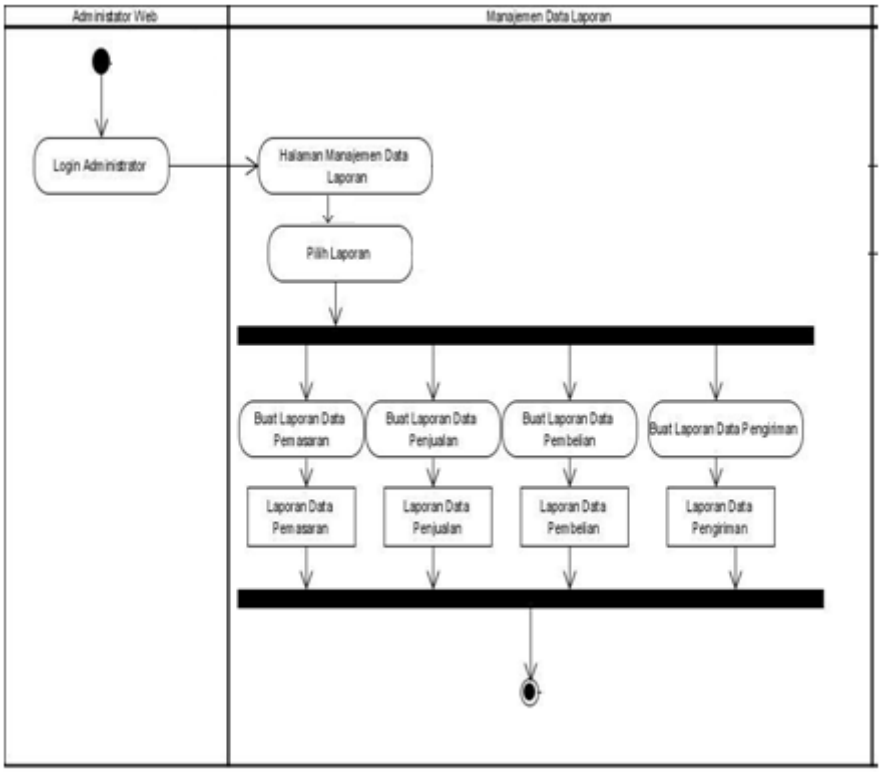

**Gambar 4.7** *Actifity Diagram* Penjualan

### *4.2.3.2.2. Acitvity Diagram* Pemasaran



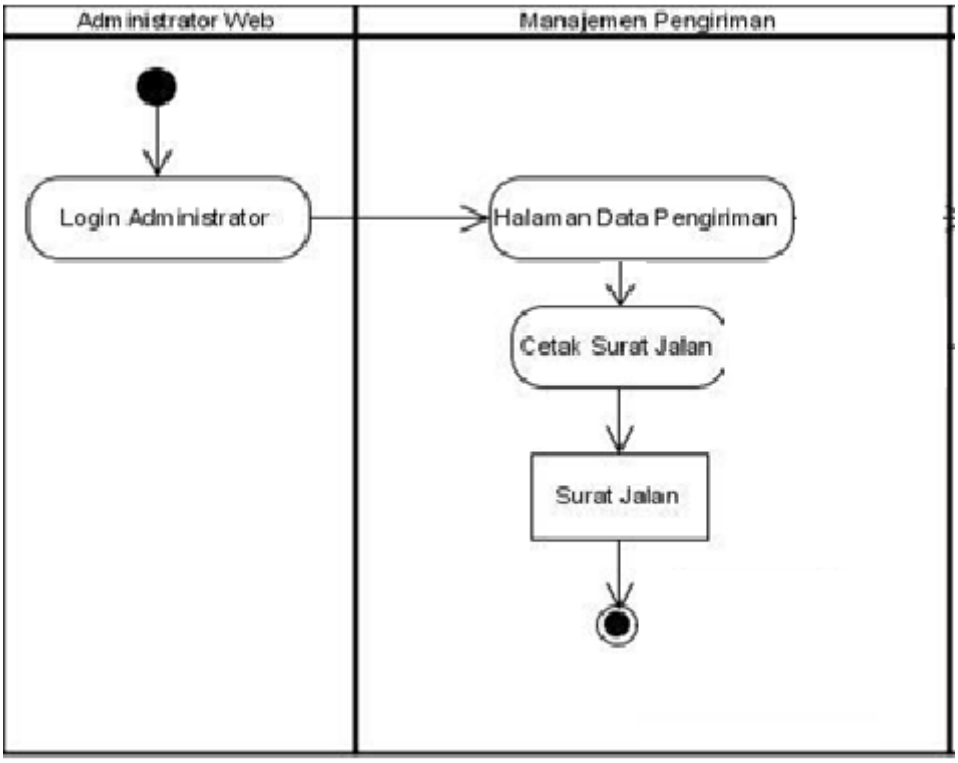

**Gambar 4.9** *Actifity Diagram* Pemasaran

### *4.2.3.2.3. Acitvity Diagram* Laporan



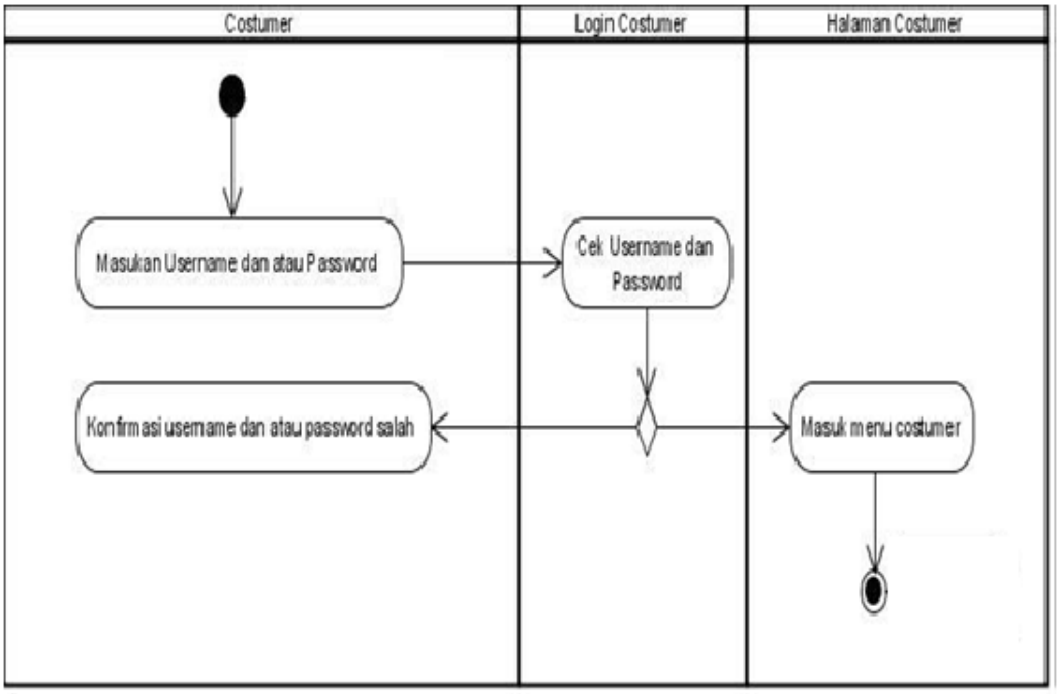
**Gambar 4.9** *Actifity Diagram* Laporan

#### *4.2.3.2.4. Acitvity Diagram* Pengiriman



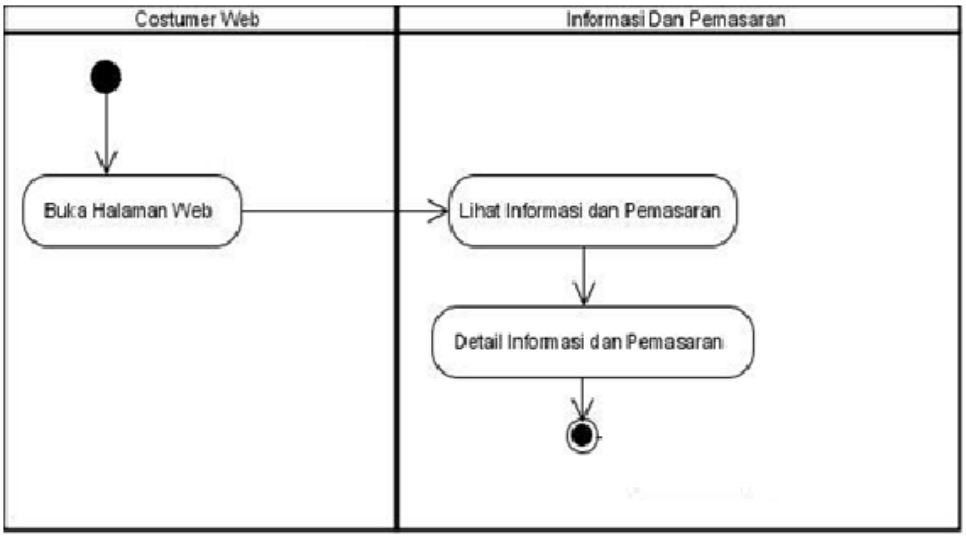

**Gambar 4.10** *Actifity Diagram* Pengiriman

### *4.2.3.2.5. Acitvity Diagram Login Costumer*



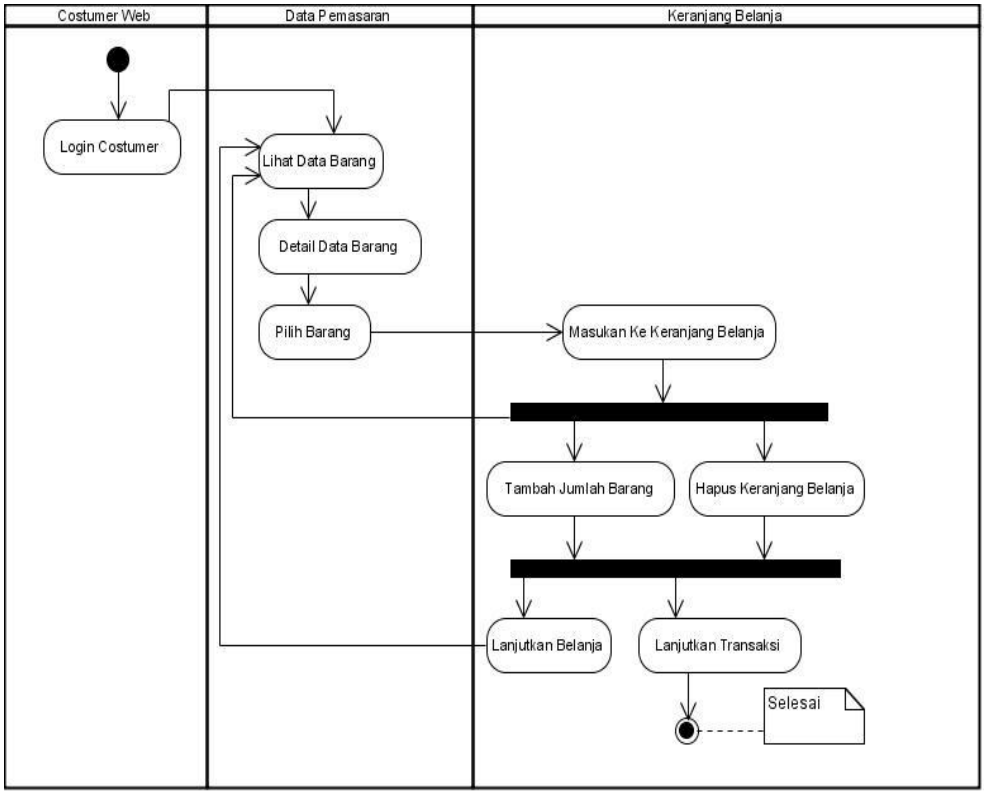

**Gambar 4.11** *Actifity Diagram Login Costumer*

### *4.2.3.2.6. Acitvity Diagram Melihat* **Informasi dan Pemasaran**



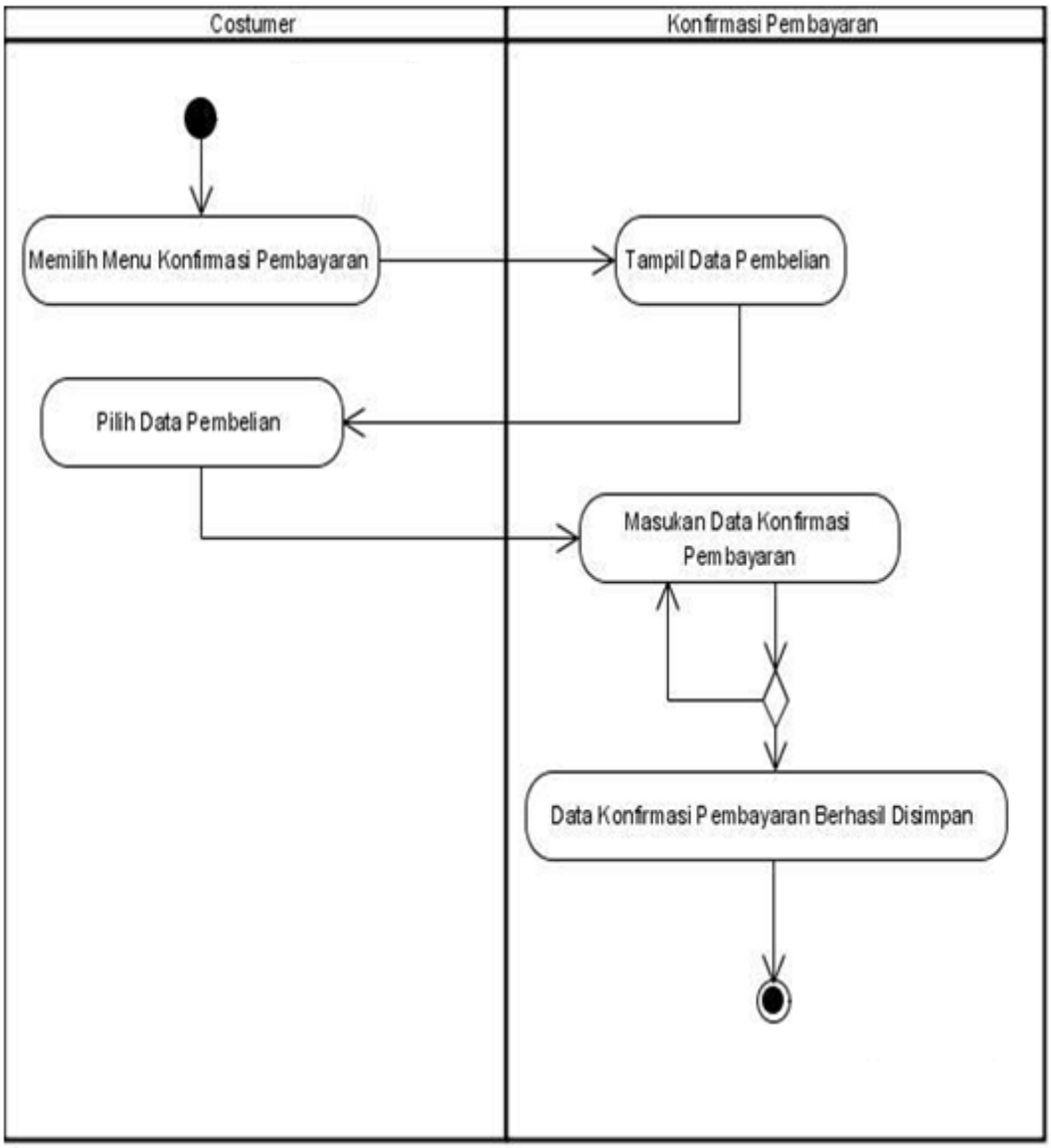
**Gambar 4.12** *Actifity Diagram* Melihat informasi dan pemasaran

#### *4.2.3.2.7. Acitvity Diagram* Keranjang Belanja



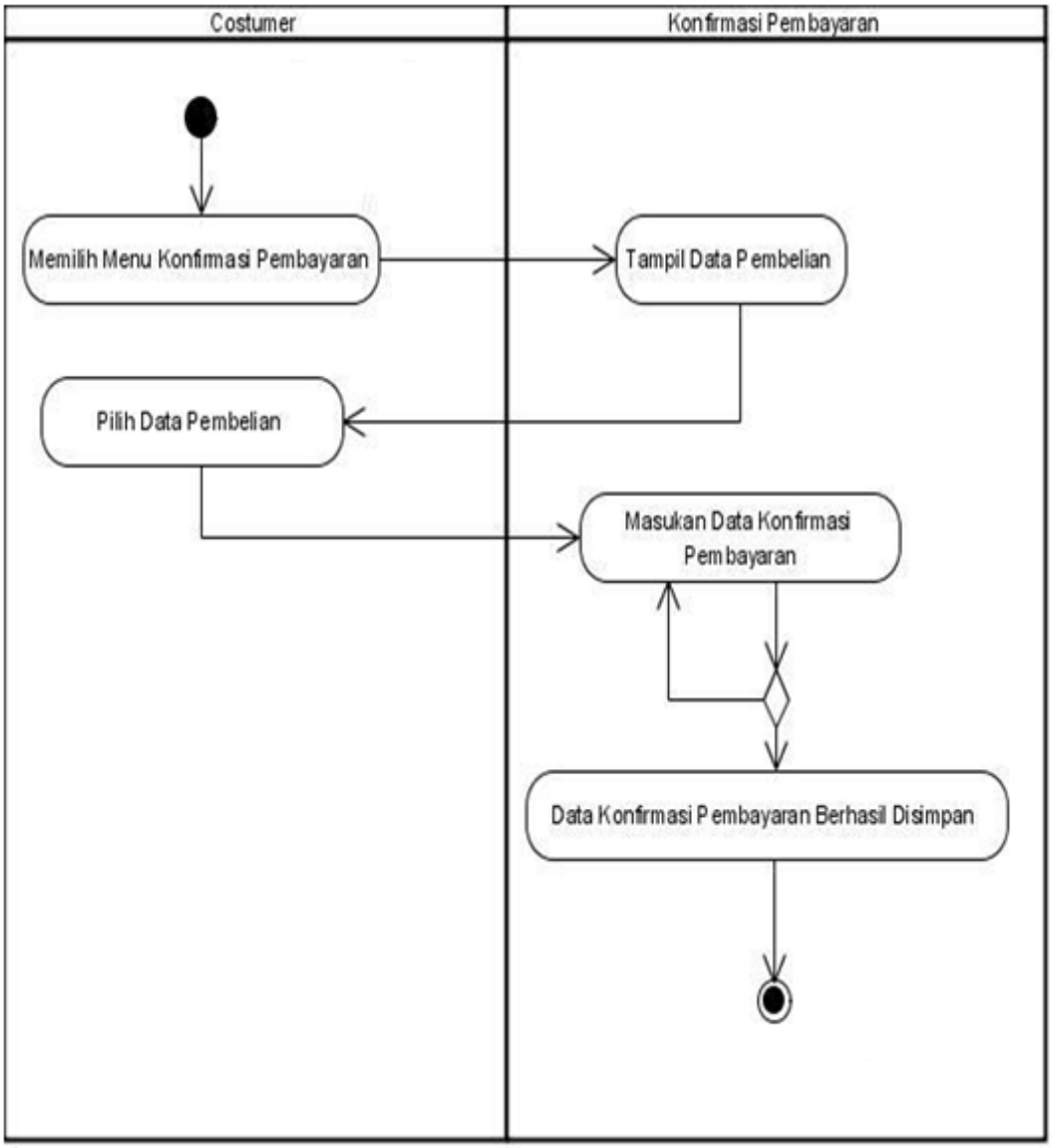

**Gambar 4.13** *Actifity Diagram* Keranjang Belanja

#### *4.2.3.2.8. Acitvity Diagram* Konfirmasi Pembayaran



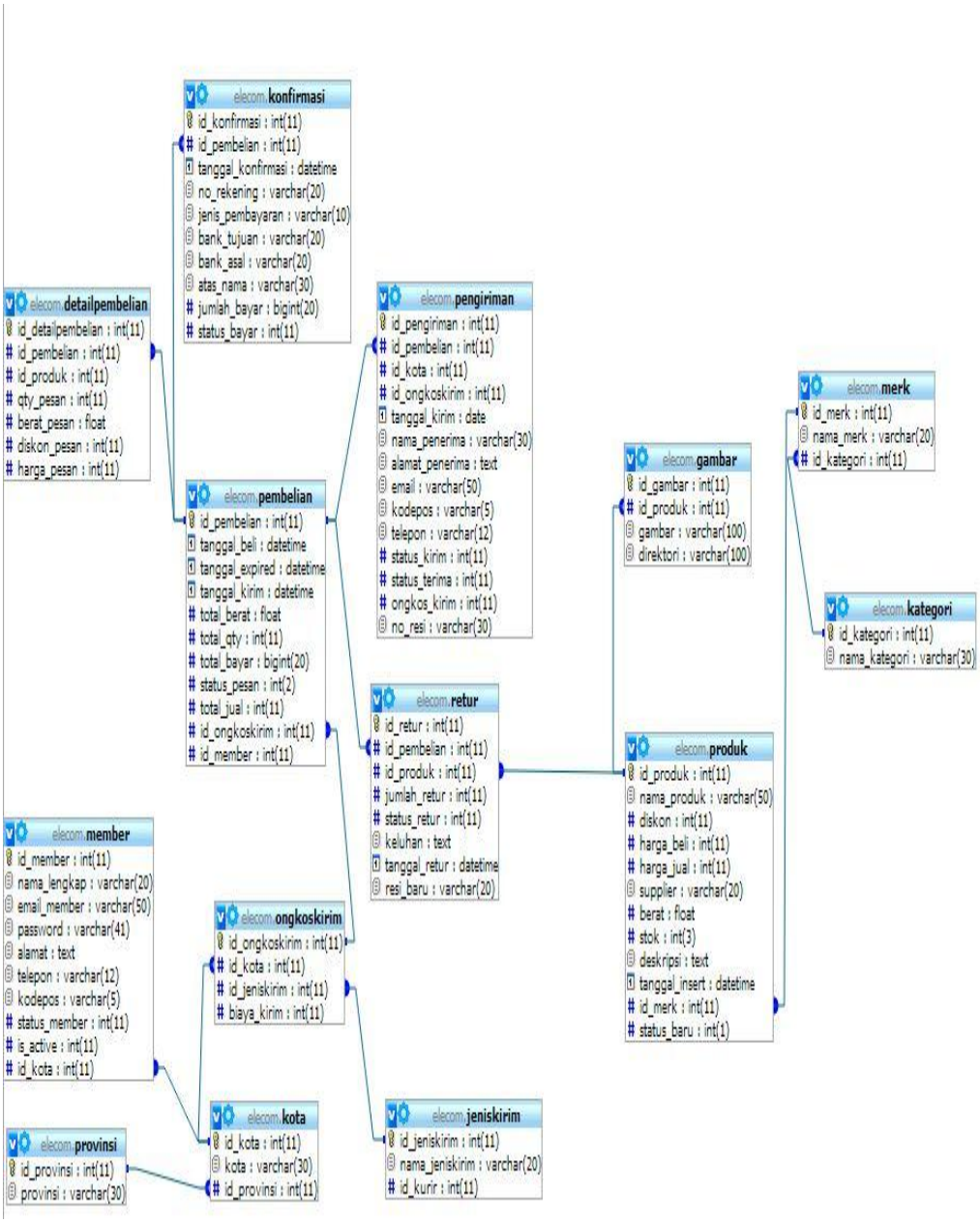

**Gambar 4.14** *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

#### *4.2.3.2.9. Acitvity Diagram* Konfirmasi Pemesanan




**Gambar 4.15** *Activity Diagram* Konfirmasi Pemesanan

#### 4.2.3.3. *Class Diagram*

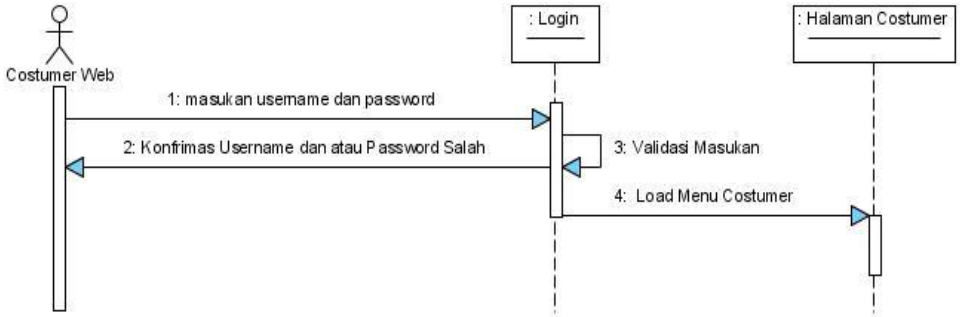



**Gambar 4.18** Class Diagram

#### 4.2.3.4. *Sequence Diagram*

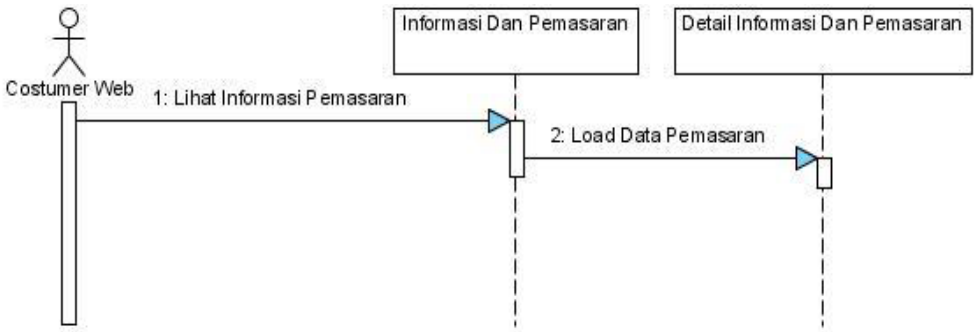
Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas *object* yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

##### *4.2.3.4.1. Sequence Diagram Login Costumer*

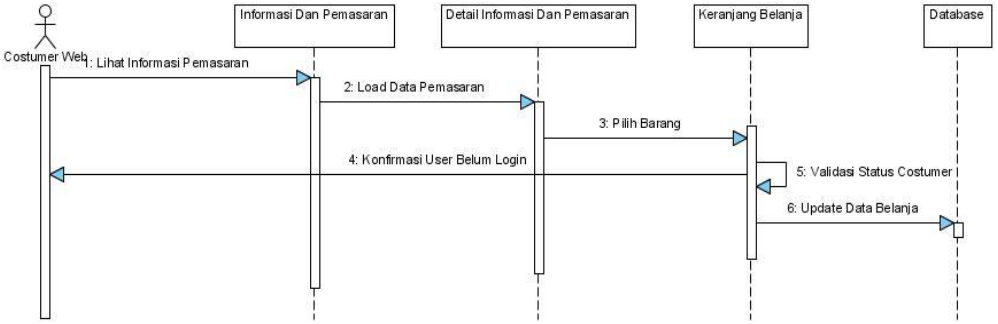



**Gambar 4.19** *Sequence Diagram Login Costumer*

##### *4.2.3.4.2. Sequence Diagram* **Informasi Dan Pemasaran**

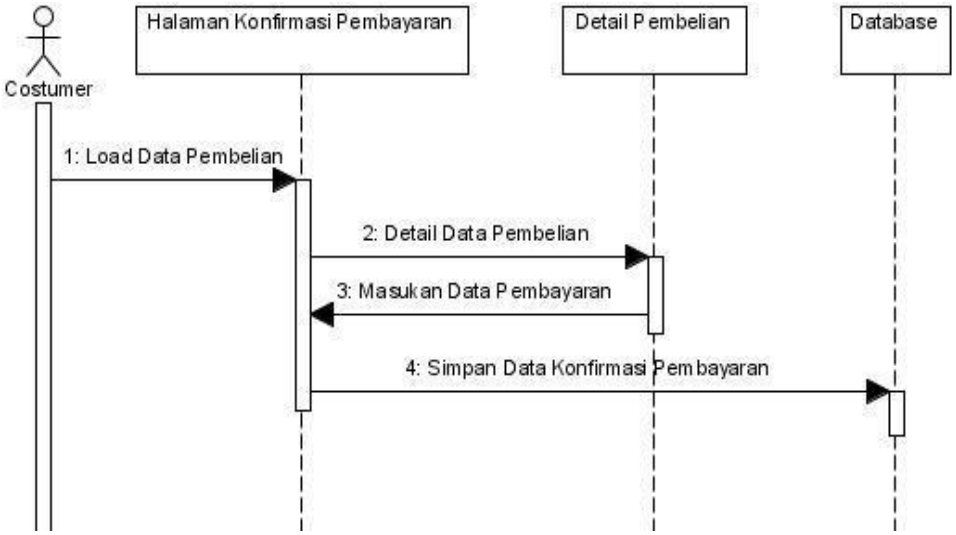



**Gambar 4.20** *Sequence Diagram* Informasi dan Pemasaran



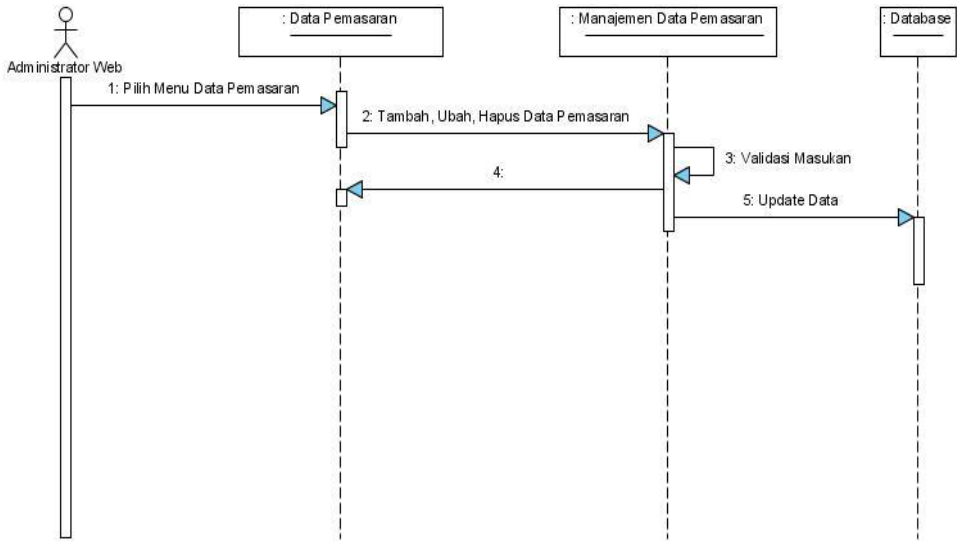

**Gambar 4.21** *Sequence Diagram* Keranjang Belanja

#### *4.2.3.4.4. Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran



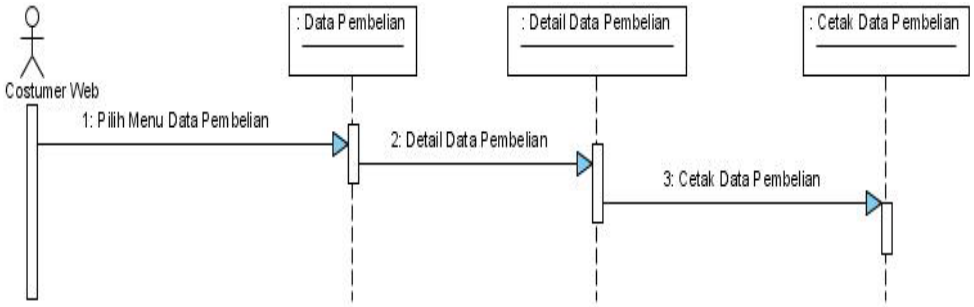

**Gambar 4.22** *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran

#### *4.2.3.4.5. Sequence Diagram* Pemasaran



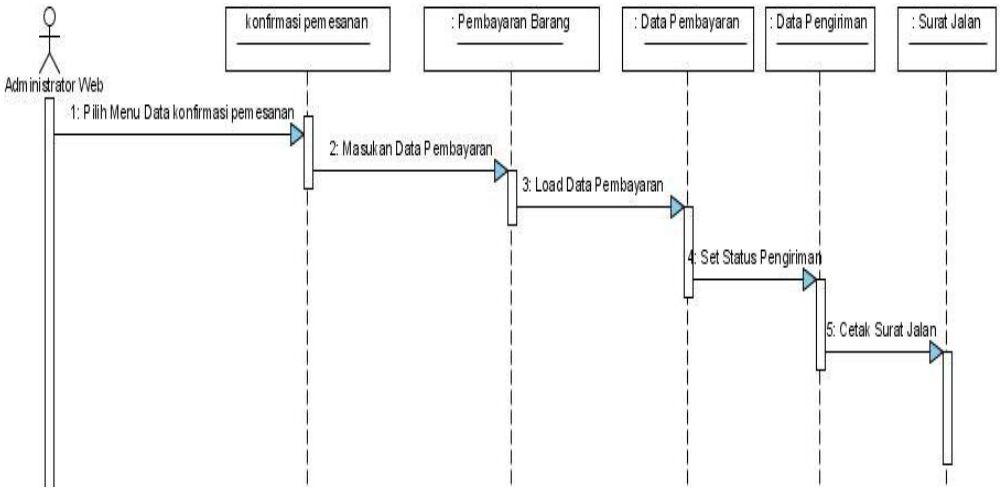

**Gambar 4.23** *Sequence Diagram* Pemasaran

#### *4.2.3.4.6. Sequence Diagram* Konfirmasi Pemesanan



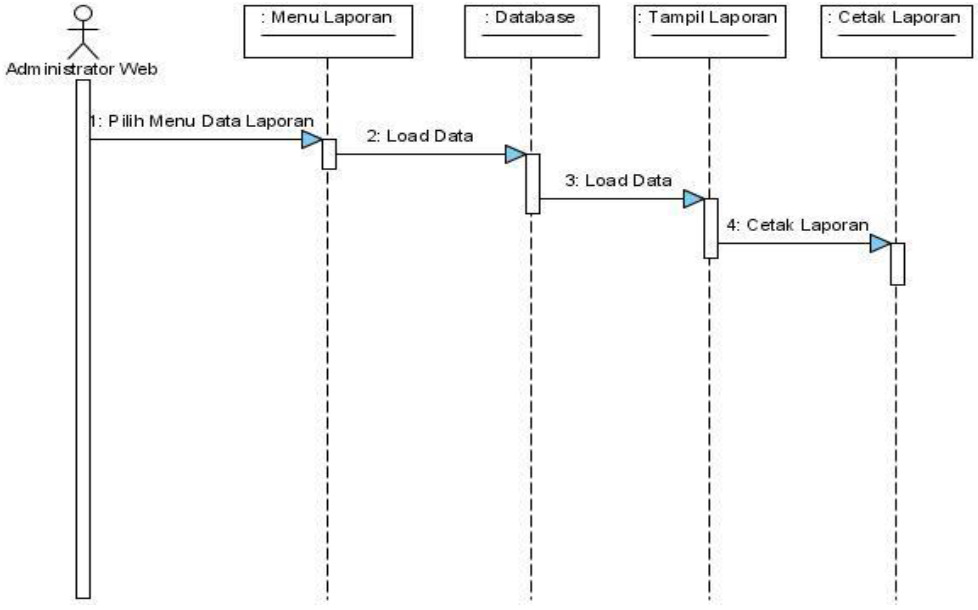

**Gambar 4.24** *Sequence Diagram* Konfirmasi Pemesanan

#### *4.2.3.4.7. Sequence Diagram* Pemesanan, Pengiriman dan Penjualan




**Gambar 4.25** *Sequence Diagram* pemesanan, Penjualan, dan Pengiriman

#### *4.2.3.4.8. Sequence Diagram* Laporan

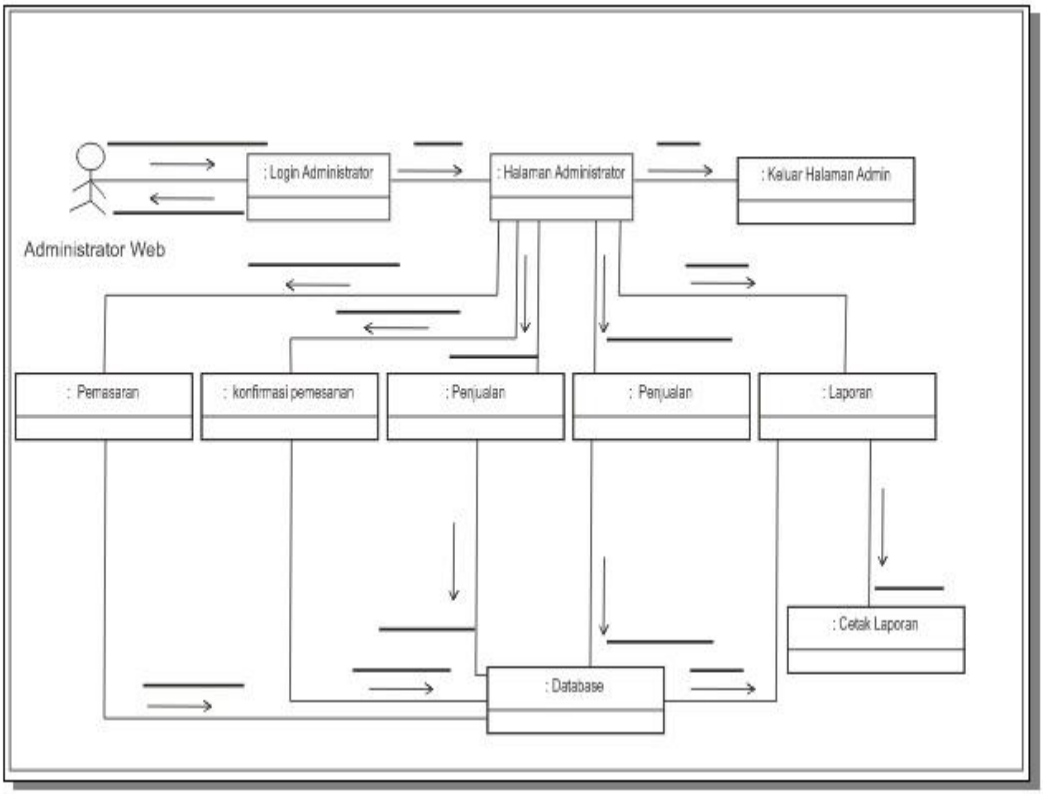



**Gambar 4.26** *Sequence Diagram* Laporan

#### *4.2.3.5. Collaboration Diagram*

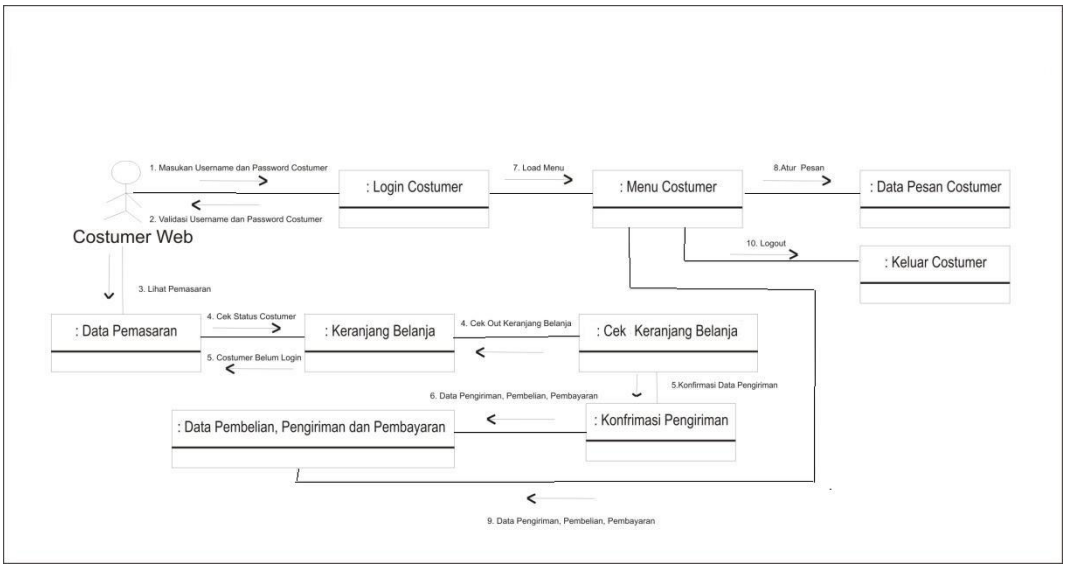
Collaboration diagram menggambarkan hubungan antara objek dan *actor* dengan tidak memperhatikan urutan waktu.

##### 4.2.3.5.1. *Collaboration Diagram* Manajemen Pemasaran, Konfirmasi Pemesanan, Pengiriman, Penjualan dan Laporan




**Gambar 4.27** *Collaboration Diagram*

#### 4.2.3.5.2. *Collaboration Diagram Login Costumer,* Keranjang Belanja, Cek Keranjang Belanja, dan Pembayaran, Informasi Pemasaran.

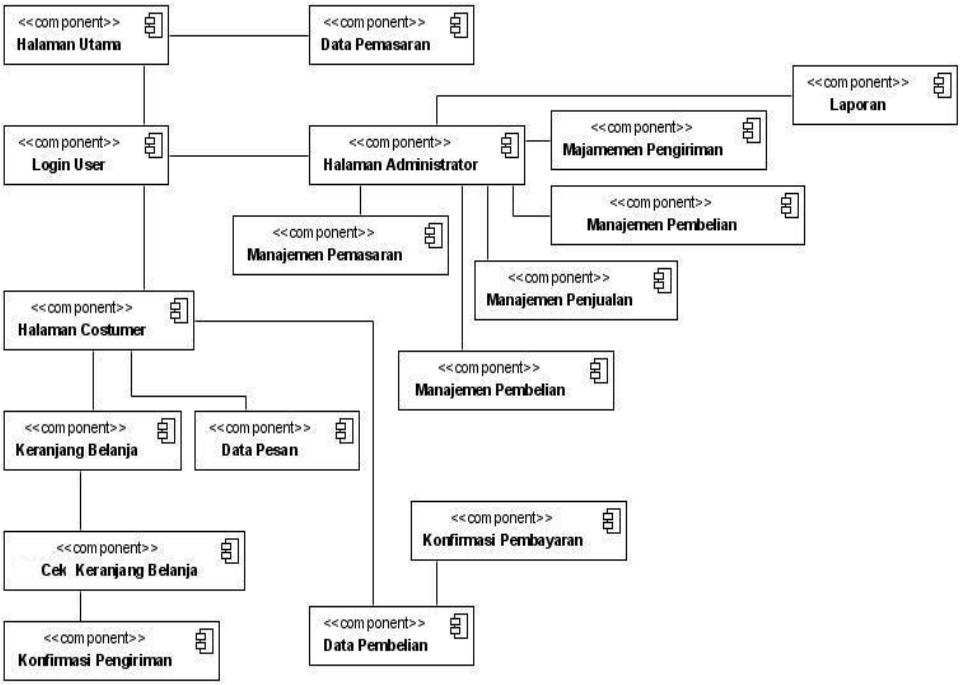



**Gambar 4.28** *Collaboration Diagram Login Costumer*, Keranjang Belanja, Cek Keranjang Belanja, Konfirmasi Data Pembelian dan Pembayaran, Informasi Pemasaran, Data Pembelian, Pesan *Costumer*

#### 4.2.3.6. *Component Diagram*

*Component diagram* merupakan bagian fisik dari sebuah *system*, karena menetap di komputer tidak berada di benak para analis. Komponent merupakan implementasi software dari sebuah atau lebih *class*. Komponent dapat berupa *source code*, komponent *biner*, atau *executable component*. Sebuah komponent berisi informasi tentang *logic class* atau *class* yang diimplementasikan sehingga membuat pemetaan dari *logical view* ke *component*

*view.*Sehingga *component diagram* merepresentasikan dunia riil yaitu *component software* yang mengandung *component*, *interface* dan *relationship*




**Gambar 4.29** *Component Diagram*

### 4.2.3.8. Struktur File

**Palanggan**

| | | |
|---|---|---|
| Nama File | : | pelanggan.sql |
| Type File | : | Master |
| Organisasi | : | Index |
| Media File | : | Hardisk |
| Field Kunci | : | id_ pelanggan |

| No | Nama item data | Type | Lebar | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | No | Varchar | 4 | primary key |
| 2 | Email | Varchar | 30 | not null |
| 3 | Alamat | Varchar | 30 | not null |
| 4 | Nama Lengkap | Varchar | 20 | not null |
| 5 | Kota | Varchar | 15 | not null |
| 6 | Kode Pos | Varchar | 5 | not null |
| 7 | Telpon | Varchar | 12 | not null |
| 8 | Status | Varchar | 4 | not null |

**Keranjang Belanja**

Nama File : keranjang_belanja.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_ keranjang_belanja

| No | Nama item data | Type | Lebar | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | id_ keranjang_belanja | Varchar | 7 | primary key |
| 2 | nama_barang | Varchar | 30 | not null |
| 3 | jumlah | Varchar | 15 | not null |
| 4 | status | Char | 4 | not null |

**Kota**

Nama File : id_kota.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_ kota

| No | Nama item data | Type | Lebar | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | id_ kota | Varchar | 7 | primary key |
| 2 | nama_kota | Varchar | 15 | not null |
| 3 | ongkos_kirim | Int | 10 | not null |

**Penjualan**

Nama File : penjualan.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_penjualan

| No | Nama item data | Type | Lebar | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | id_penjualan | Varchar | 7 | primary key |
| 2 | id_transfer | Varchar | 7 | not null |
| 3 | status_pengiriman | Char | - | not null |
| 4 | keterangan | Text | - | - |
| 5 | id_pelanggan | Varchar | 7 | not null |

**Pesan**

Nama File : pesan.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_pesan

| No | Nama item data | Type | Lebar | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | id_pesan | Varchar | 7 | primary key |
| 2 | pengirim | Varchar | 20 | not null |
| 3 | pesan | Text | 100 | not null |
| 4 | id_pelanggan | Varchar | 25 | not null |
| 5 | status | Char | 4 | not null |

**Produk**

Nama File : produk.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : nama_barang

| No | Nama item data | Type | Lebar | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | nama_barang | Varchar | 25 | primary key |
| 2 | keterangan | Text | - | not null |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 3 | berat | Int | 10 | not null |
| 4 | gambar | Varchar | 20 | not null |
| 5 | harga | big int | 25 | not null |
| 6 | diskon | Int | 2 | not null |
| 7 | total | Float | - | not null |

### *4.2.3.9. Kodefikasi*

**Palanggan**




**Kota**




**Penjualan**




**Pesan**



#### *4.2.3.10.* Perancangan Antar Muka

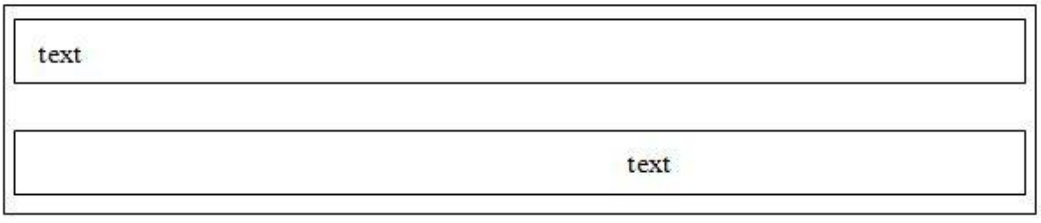
Perancangan antar muka merupakan sebuah rancangan dasar dalam pembangunan sebuah program aplikasi, yang implementasinya akan dijadikan patokan dalam pembangunan aplikasi.

##### 4.2.3.10.1. Perancangan *Input*



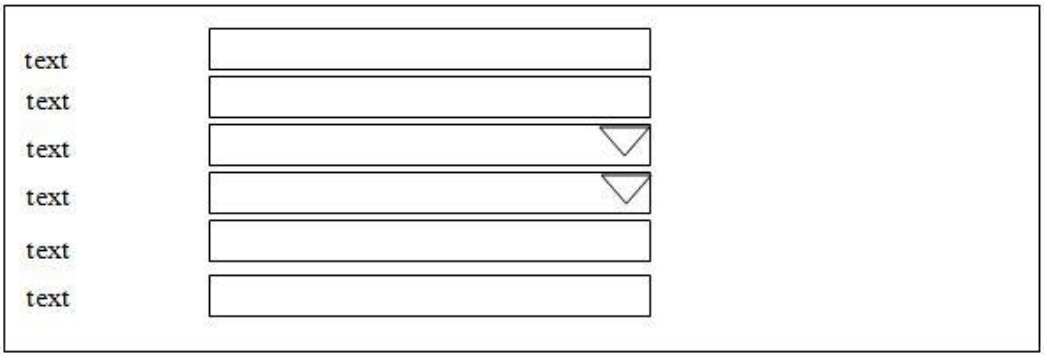

**Gambar 4.31** Gambar *User Login*

| No | Navigasi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Username dan password | Untuk login user. |



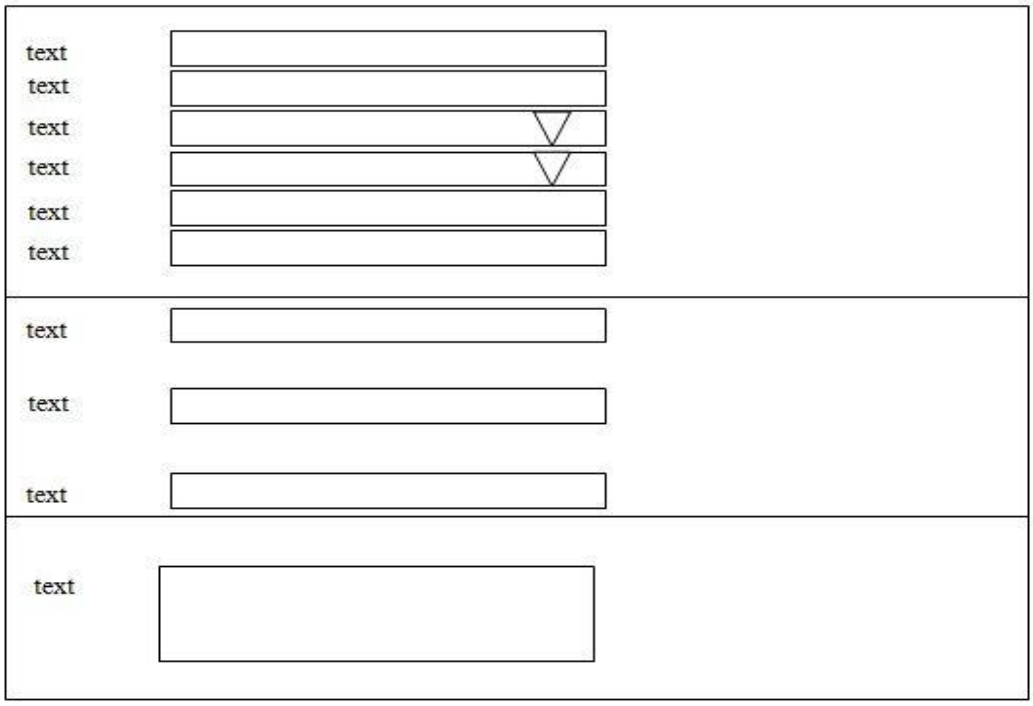

**Gambar 4.32** Halaman Keranjang Belanja

| No | Navigasi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Pilih jenis dan tipe barang | Untuk melihat daftar barang yang sudah dipesan oleh user |



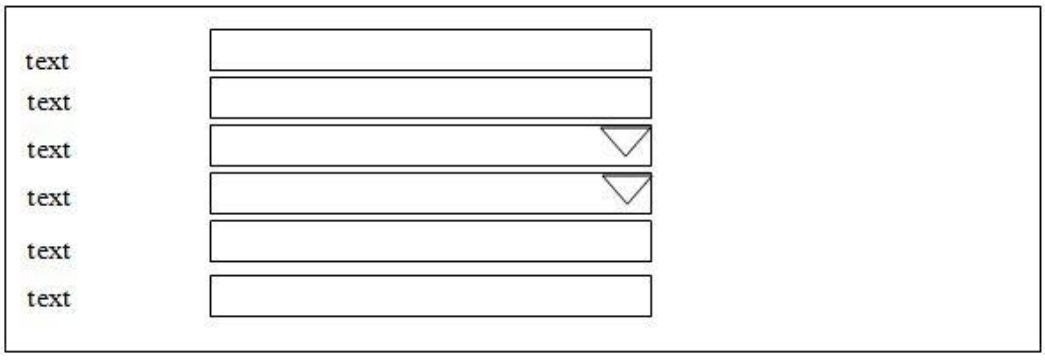

**Gambar 4.33** Halaman Ubah Data Pengiriman Barang

| No | Navigasi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Isi form pengiriman barang | Untuk mengirimkan barang ke alamat yang dituju oleh user |



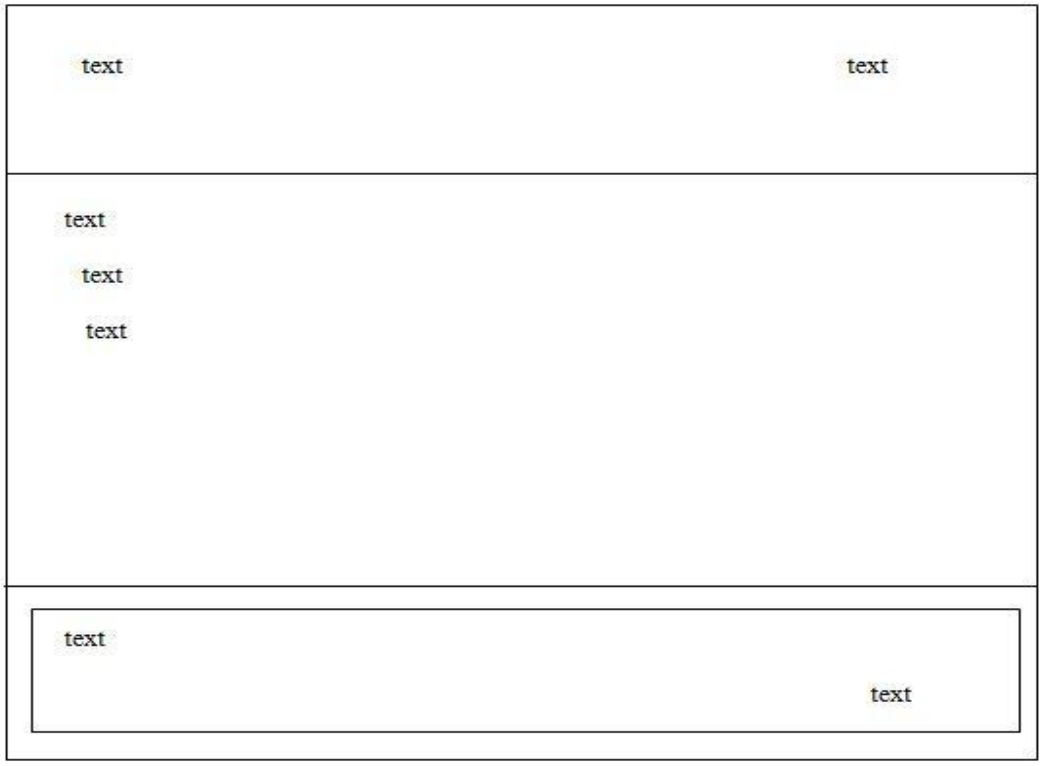

**Gambar 4.34** Halaman Daftar Pelanggan Baru

| No | Navigasi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Isikan form daftar pelanggan | Supaya user dapat ID dan password untuk bisa login ke dalam web |



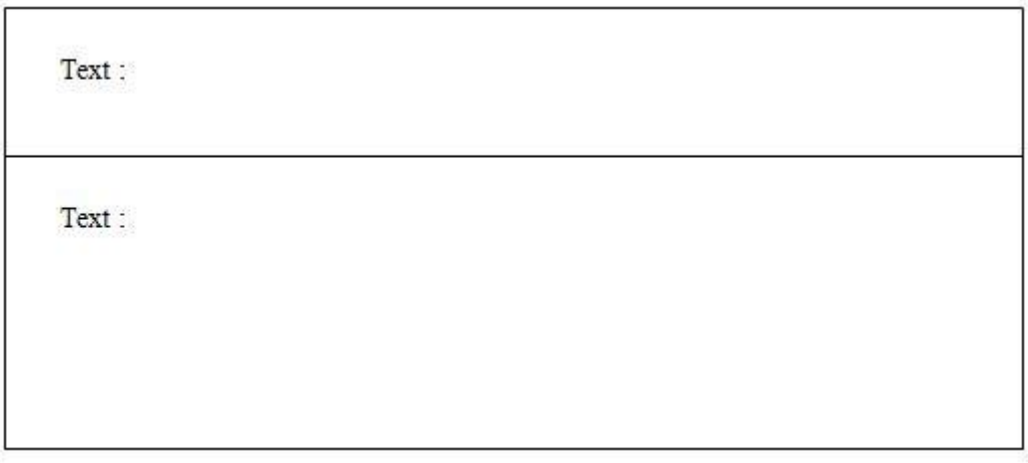

**Gambar 4.36** Halaman Konfirmasi Pembayaran

| No | Navigasi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Isi form pembayaran | Untuk melakukan suatu pembayaran |




**Gambar 4.37** Tampilan Output Data Pembelian Pelanggan

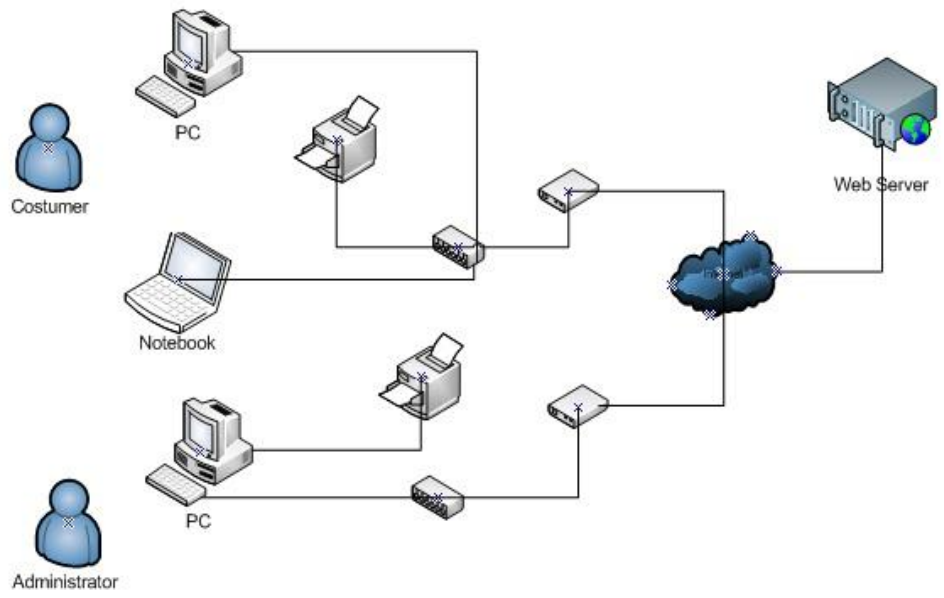
| No | Navigasi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | - | Untuk mengecek atau mengetahui data detail pembelian pelanggan |




**Gambar 4.38** Tampilan Output Surat Jalan Pengiriman Barang

| No | Navigasi | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | - | Form untuk arsip pengiriman barang |

### *4.2.3.11. Arsitektur Jaringan*




**Gambar 4.43** Gambar *Aristektur* Jaringan Glodok Elekcomp Shop