BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan di perlukan agar kita tahu bahwa gambaran sistem yang telah ada dalam perusahaan dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang timbul sehingga bisa diusulkan perbaikan-perbaikan

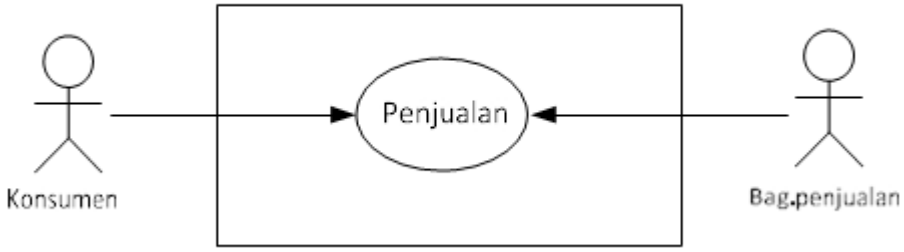
4.1.1 Analisis Kebutuhan

Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada.

4.1.2 Use Case Diagram

Use case diagram *(diagram use case)* adalah diagram yang menyajikan interaksi antara use case dan actor. Dimana actor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

Berikut ini adalah gambar model Use Case Diagram penjualan pada *Drophead Shop* yang sedang berjalan :



Gambar 4.1 Use Case Diagram yang sedang berjalan

4.1.2.1 Skenario Use Case

Skenario use case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Penjualan pada Drophead Shop yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama Use Case : Penjualan
   Aktor : Drophead Shop
   Tujuan : Pemasaran Barang

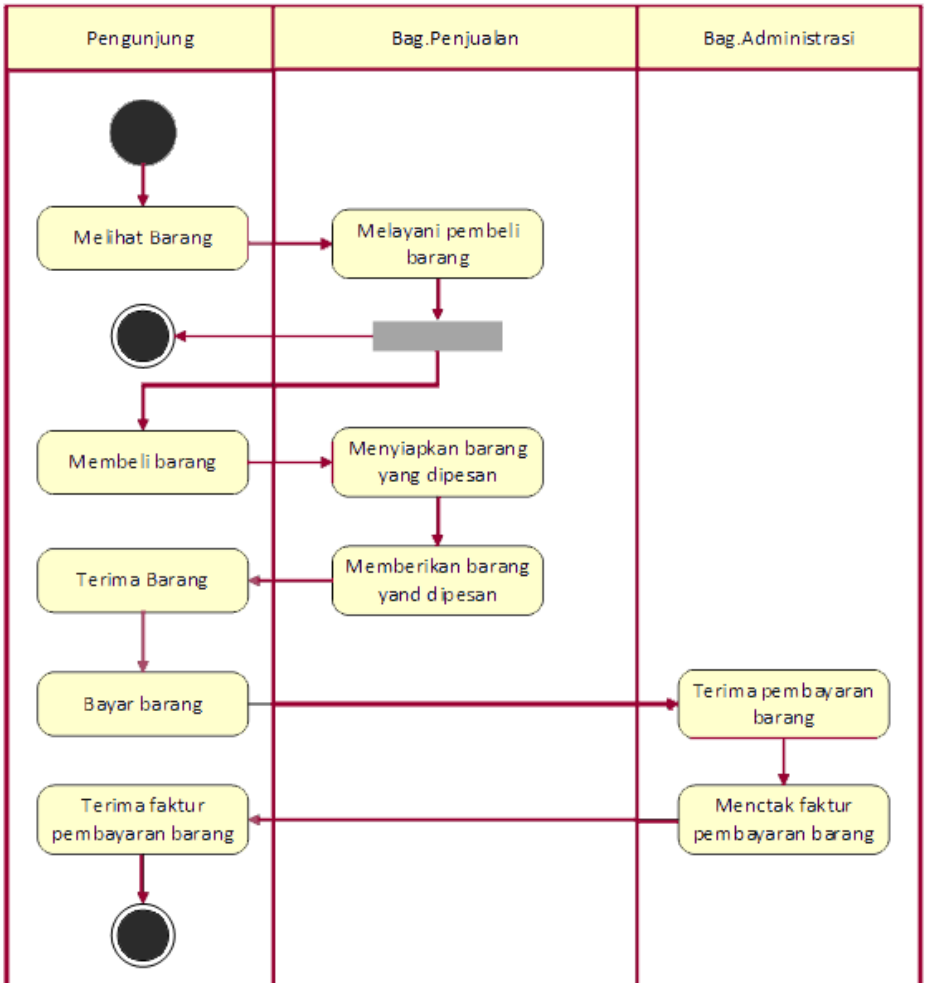
No	Aktor	Sistem
1	Konsumen Melihat dan memilih Barang dari data barang yang ada lalu memesan barang yang dipilih	
2		Pegawai menyiapkan barang yang dipesan oleh konsumen

No	Aktor	Sistem
3	Konsumen membayar barang yang sudah dipilih sesuai dengan jumlah dan harga yang tertera	
4		Pegawai mencetak struk pembayaran dan diberi ke konsumen
5		Konsumen menerima struk pembayaran

Tabel 4.1 Tabel skenario use case Pemasaran Barang

4.1.2.2 *Activity Diagram*

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Sistem Informasi Penjualan Pada *Drophead Shop* yang sedang berjalan

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah penulis mengadakan penelitian pada *Drophead Shop* dan mengamati kegiatan yang berhubungan dengan prosedur serta proses pengolahan data penjualan yang meliputi pembuatan dokumen-dokumen, bagian-bagian mana saja yang terlibat, serta pembuatan laporan-laporan, penulis menemukan beberapa kelemahan dalam sistem yang sedang berjalan pada saat ini.

Kelemahan-kelemahan dari sistem penjualan yang sedang berjalan :

1. Toko *Fashion* dan *Mode Drophead Shop* belum mempunyai media alternatif sebagai media promosi produk dan jasanya. Toko *Fashion* dan *Mode Drophead Shop* mempromosikan produknya sampai saat ini berupa media komunikasi dari mulut ke mulut, dan jejaring sosial seperti BBM (*Blackberry Messenger*), forum Kaskus dan Facebook sehingga penjualannya kurang maksimal.
2. Belum efektifnya Pengelolaan data laporan Perbulan pada Toko *Drophead Shop* karena mengunakan Microsoft excel hal itu sangat memungkinkan terjadi kesalahan dalam menulis pencatatannya.
3. Belum Efektifnya sistem penjualan karena masih melalui media seluler atau mengharuskan seorang konsumen datang langsung ke Toko *Drophead Shop* dan Konsumen memesan produk yang akan dibeli.
4. Sering terjadi kehilangan atau kerusakan Laporan Data Barang dan Nota Transaksi yang diarsipkan.

solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, antara lain :

1. Diperlukan sistem yang sudah terkomputerasasi.
2. Diperlukan sistem informasi yang berbasis web untuk dapat memerluas promosi.

4.2 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan sistem pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.2.1 Tujuan Perancagan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan kinerja sistem itu sendiri, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru, akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan kinerja sistem dari sistem yang sedang berjalan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Secara umum system yang diusulkan yaitu berupa website yang menjadi media penyampaian informasi seputar *Drophead Shop* bandung berserta informasi tentang produk *Drophead Shop* baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri dan sebagai media penjualan pada *Drophead Shop* seacara online dimana website *Drophead Shop* tersebut bertujuan memberikan pelayanan terhadap masyarakat dalam hal ini user yang memanfaatkan adanya website

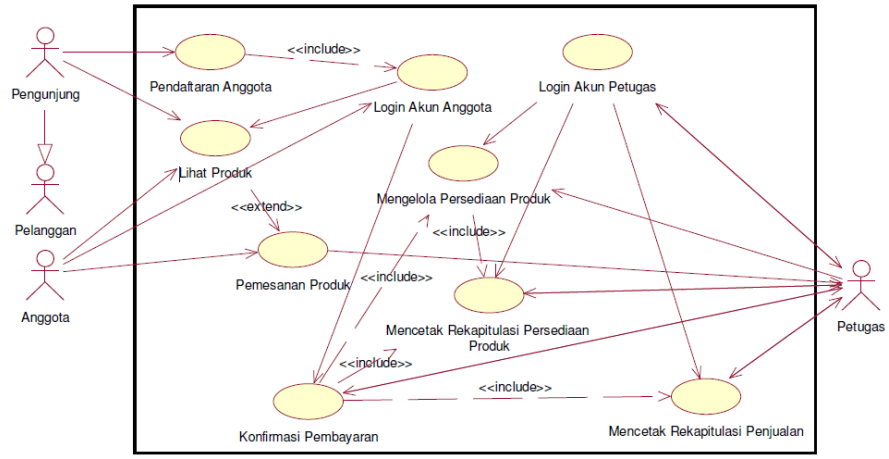
Drophead Shop adapun fungsi dari website ini nantinya yaitu sebagai media alternatif penyampaian informasi mengenai penjualan *Drophead Shop* di website ini berdasrkan masalah yang dibahas pada bab sebelumnya maka penulis akan menjelaskan system yang diusulkan untuk website *Drophead Shop* ini sesuai dengan kebutuhan system.pada system yang diusulkan, penulis lebih memfokuskan kepada aplikasi promosi dan penjualan pada *Drophead Shop* secara online.

4.2.2.1 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, collaboration diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.2.2.2 Use Case

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun, berikut adalah *use case* diagram dari sistem informasi penjualan yang diusulkan.



Gambar 4.3 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

4.2.2.3 Skenario Use Case

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, berikut skenario *use case* yang diusulkan.

1. Nama *Use Case* : Pendaftaran Anggota
   Aktor : Pengunjung
   Tujuan : Melakukan pendaftaran akun anggota
   Deskripsi : Dimana pengunjung melakukan proses pendaftaran yang kemudian data akunya akan disimpan oleh sistem ke *database*

Pengunjung		Sistem	
1	Masukan kehalaman pendaftaran akun anggota		
2	Melakukan pendaftaran		
		3	Mnyimpan data akun anggota ke *database*

Tabel 4.2 Tabel skenario *Use Case* melakukan pendaftaran Anggota

2. Nama *Use Case* : Lihat Produk
   Aktor : Pelanggan (Pengunjung, Anggota)
   Tujuan : Melakukan pendaftaran akun anggota
   Deskripsi : Proses dimana Pelanggan melihat-lihat produk

Pelanggan		Sistem	
1	Masukan kehalaman produk		
		2	Menampilkan daftar produk yang tersedia

Tabel 4.3 Tabel skenario *Use Case* Lihat Produk

3. Nama *Use Case* : *Login* Akun Aggota
   Aktor : Anggota
   Tujuan : Melakukan *Login* akun anggota
   Deskripsi : Proses anggota melakukan *login* dengan mengisi form *login* dan akun di verifikasi oleh sistem

Anggota		Sistem	
1	Masuk ke halaman *login* akun		
2	Melakukan *login* akun anggota dengan mengisi *email* dan kata sandi		
		3	Memverifikasi akun anggota
		4	Menampilkan halaman utama anggota

Tabel 4.4 Tabel skenario *Use Case* Proses *Login* Anggota

4. Nama *Use Case* : Pemesanan Produk
   Aktor : Anggota
   Tujuan : Melakukan pemesanan produk
   Deskripsi : Proses dimana anggota melakukan pemesanan produk kemudian data pesanan tersebut akan di verifikasi oleh sistem

Anggota		Sistem	
1	Masuk ke halaman produk dan memilih produk yang akan dipesan		
2	Mengisi form pemesanan		
		3	Memverifikasi data pesanan

Anggota		Sistem	
		4	Menyimpan data pesanan ke *database*

Tabel 4.5 Tabel skenario *Use Case* Pemesanan Produk

5. Nama *Use Case* : Konfirmasi Pembayaran

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Melakukan konfirmasi pembayaran berdasarkan pemesanan

   Deskripsi : Proses dimana anggota melakukan pemesanan produk kemudian data pesanan tersebut akan di verifikasi oleh sistem

Anggota		Sistem	
1	Masuk ke halaman konfirmasi pembayaran berdasarkan pemesanan		
2	Mengisi form konfirmasi		
		3	Memverifikasi data konfirmasi
		4	Menyimpan data konfirmasi ke *database*

Tabel 4.6 Tabel skenario *Use Case* Konfirmasi Pembayaran

6. Nama *Use Case* : *Login* Akun Petugas

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Melakukan *Login* akun Petugas

   Deskripsi : Proses dimana petugas melakukan *login* terhadap sistem

Petugas		**Sistem**	
1	Masuk ke halaman *login* akun Petugas		
2	Melakukan login akun Petugas dengan mengisi *username* dan kata sandi		
		3	Memverifikasi akun petugas
		4	Menampilkan halaman utama Petugas

Tabel 4.7 Tabel skenario *Use Case* Proses *Login* Petugas

7. Nama *Use Case* : Mengelola Persediaan Produk

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Memanipulasi Persediaan Produk

   Deskripsi : Proses dimana dilakukannya perubahan data produk oleh petugas

Petugas		**Sistem**	
1	Masuk ke halaman produk		
2	Memanipulasi data-data/ informasi produk		

Petugas		Sistem	
		3	Menyimpan perubahan data produk ke *database*

Tabel 4.8 Tabel skenario *Use Case* Mengelola Persediaan Produk

8. Nama *Use Case* : Mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk
   Aktor : Petugas
   Tujuan : Membuat dan mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk
   Deskripsi : Proses dimana petugas membuat laporan tersedian produk dan mencetaknya

Anggota		Sistem	
1	Masuk ke halaman produk dan membuat Rekapitulasi persediaan produk		
		2	Menampilkan data-data produk
		3	Mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk

Tabel 4.9 Tabel skenario *Use Case* Mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk

9. Nama *Use Case* : Mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan
   Aktor : Petugas
   Tujuan : Membuat dan mencetak Rekapitulasi Penjualan Produk

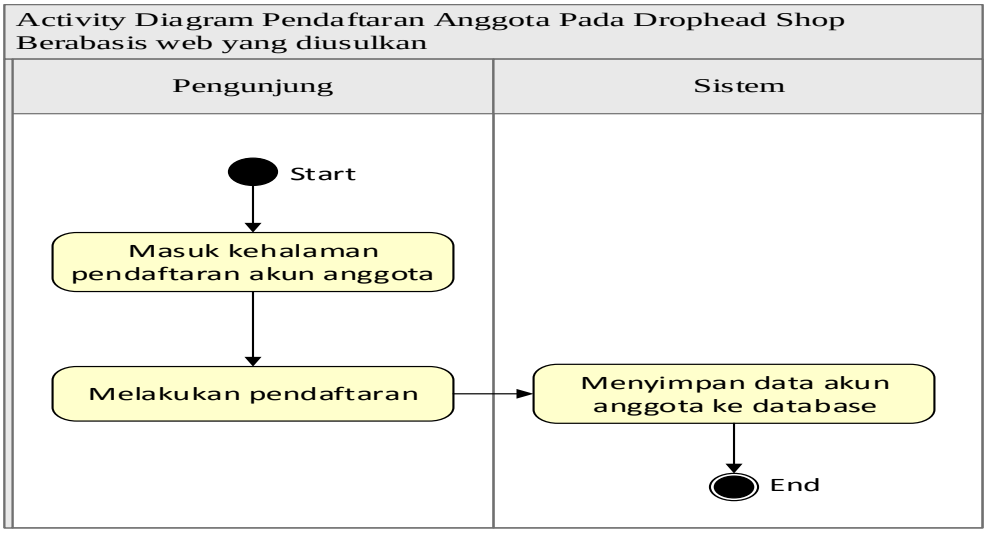
Deskripsi : Proses dimana petugas membuat rekapitulasi transaksi penjualan produk dan mencetaknya

Anggota		Sistem	
1	Masuk ke halaman transaksi penjualan dan membuat rekapitulasi transaksi penjualan		
		2	Menampilkan data-data transaksi penjualan
		3	Mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan

Tabel 4.10 Tabel skenario *Use Case* Mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan

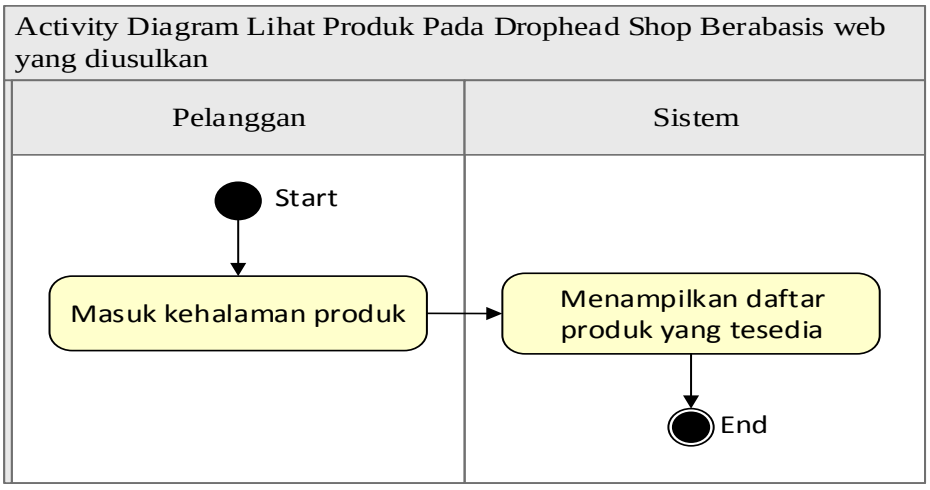
4.2.2.4 *Activity Diagram*

Activity Diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir. Berikut *activity diagram* yang diusulkan pada *Drophead Shop*



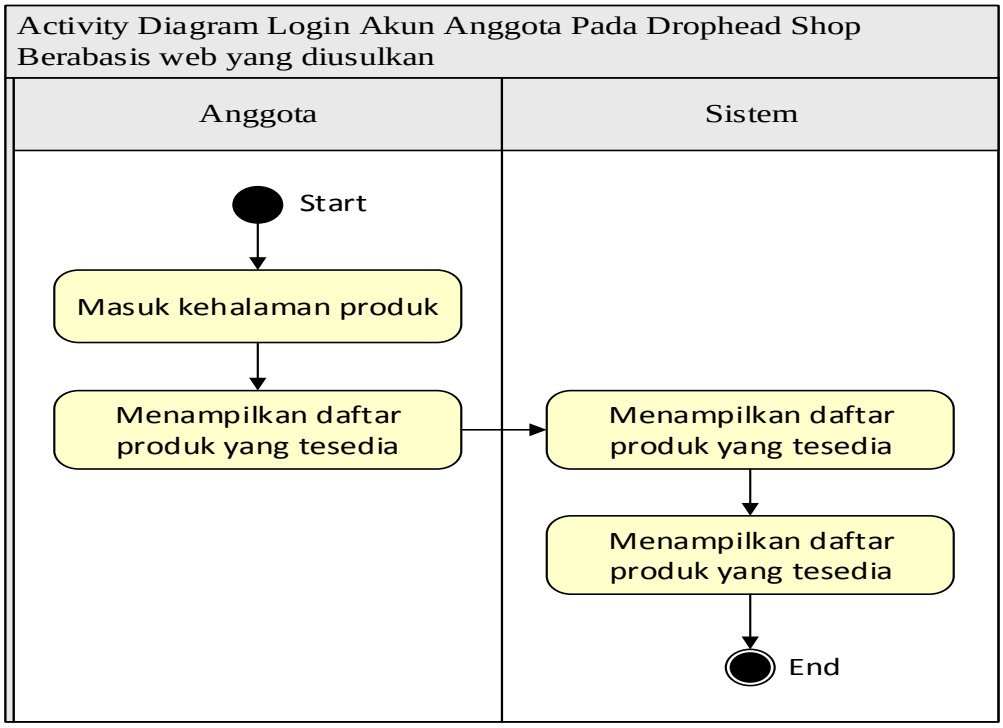
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pendaftaran Anggota pada Drophead Shop berbasis web yang Diusulkan.

Pada *activity diagram* pendaftaran anggota ini, dimana pegawai masuk ke halaman pendaftaran akun anggota dan melakukan pendaftaran dengan cara mengisi form pendaftaran, lalu sistem menyimpan data akun anggota ke *database*.



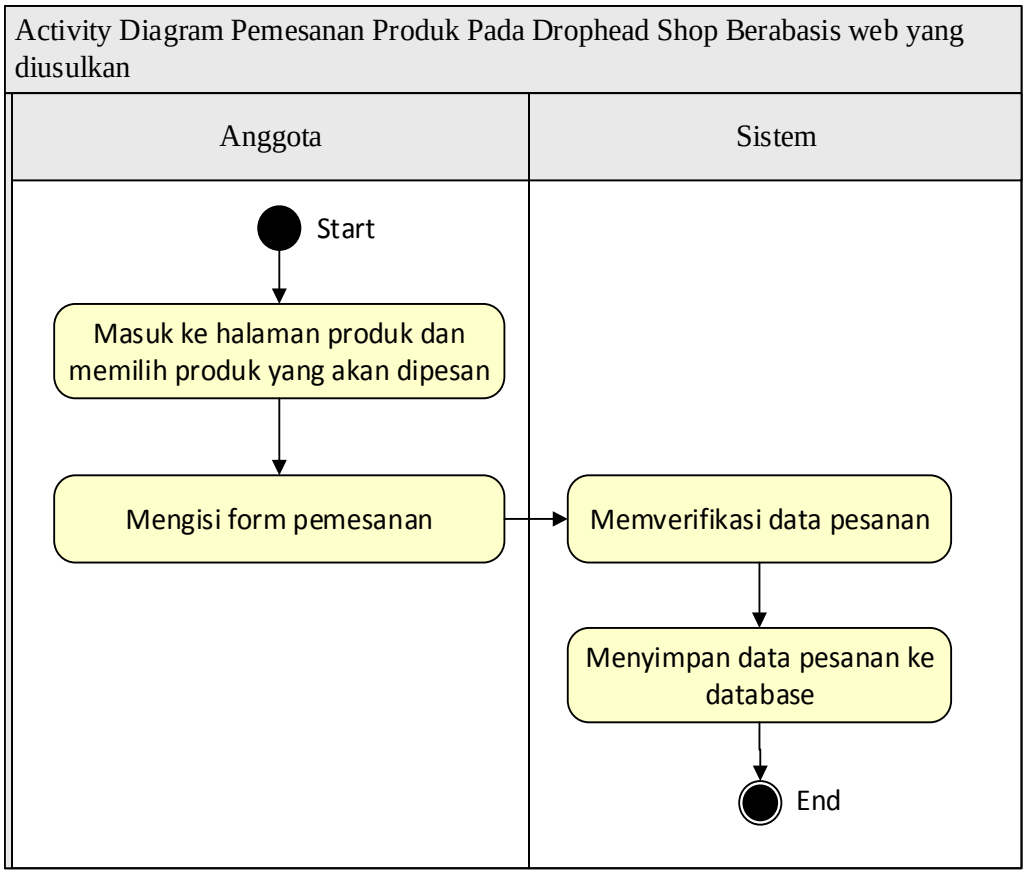
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Lihat Produk pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Dalam diagram ini, menggambarkan dimana pelanggan masuk ke halaman produk dan sistem secara otomatis menampilkan daftar produk yang tersedia. Kemudian sistem memverifikasi akun anggota tersebut dan menampilkan halaman utama anggota



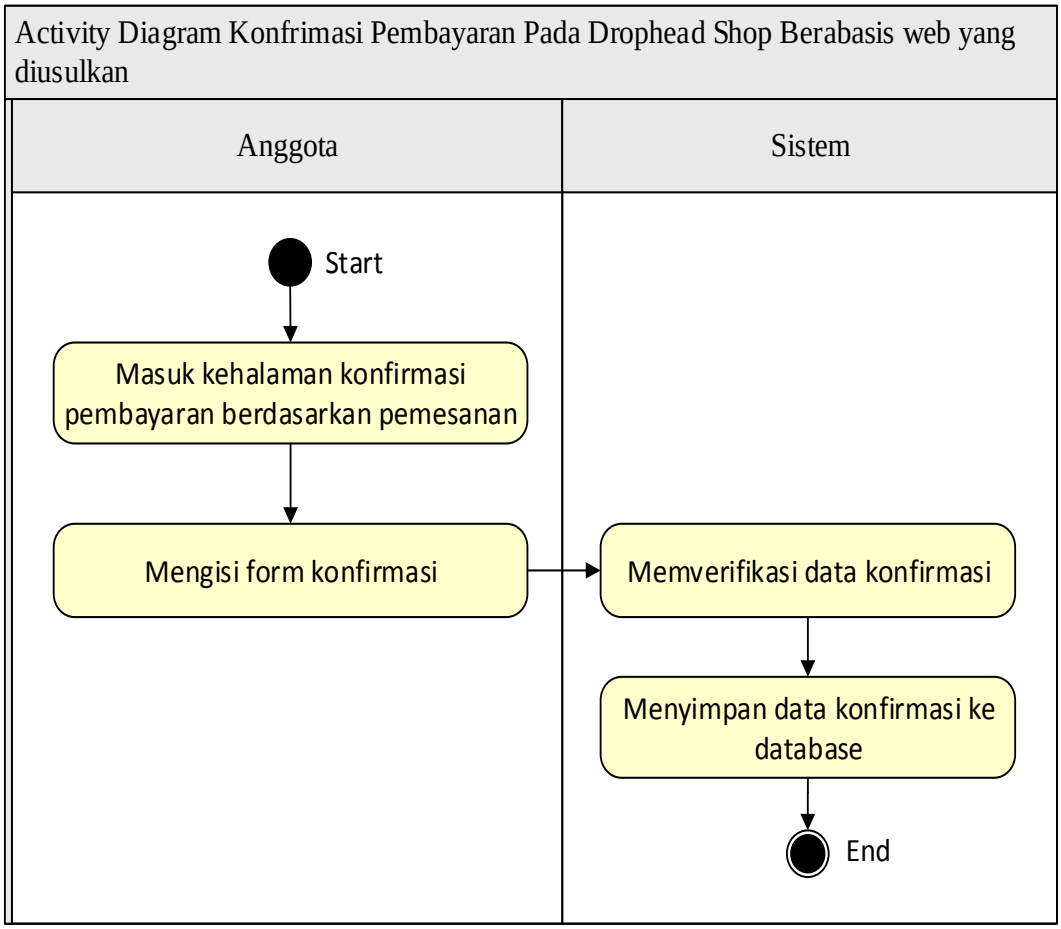
Gambar 4.6 *Activity Diagram Login* Akun Anggota Pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Pada *activity diagram login* akun anggota ini, menggambarakan bagaimana anggota masuk ke halaman *login* anggota dan melakukan *login* anggota dengan mengisi *email* dan *password*,



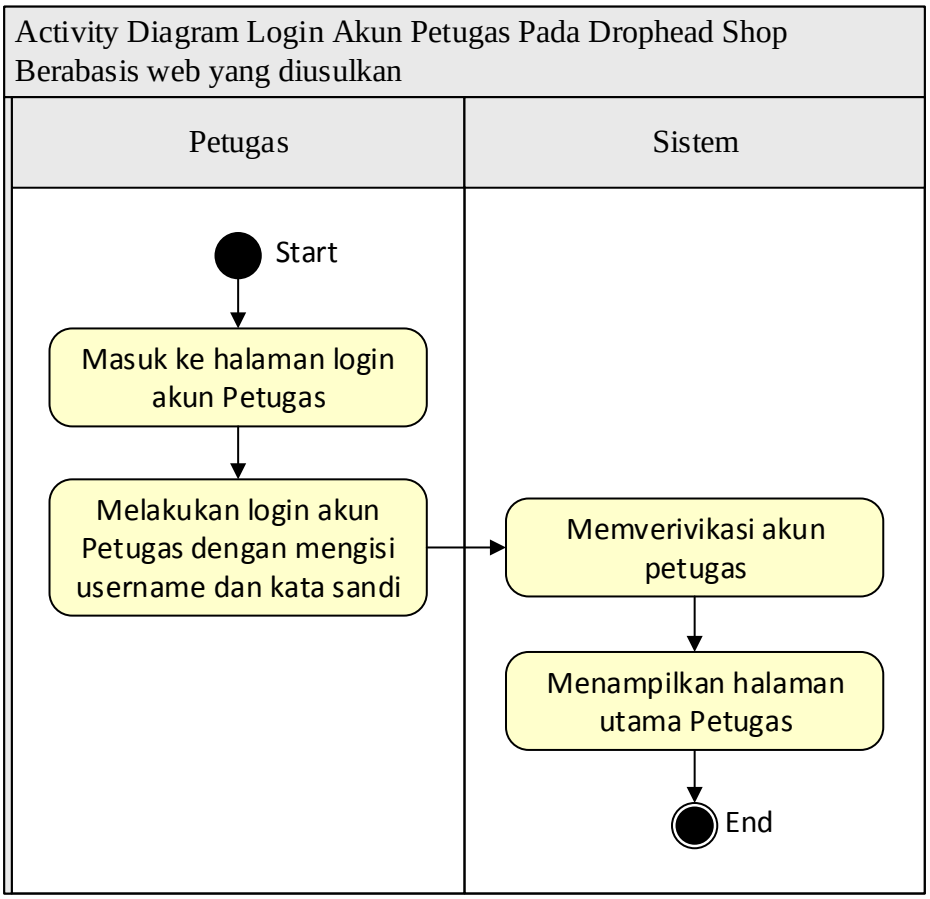
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Pemesanan Produk pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Pada *activity diagram* ini, menggambarkan dimana anggota masuk kehalaman produk dan memilih produk yang akan dipesan lalu mengisi form pemesanan. Kemudian sistem memverifikasi data pesanan, kemudian menyimpan data pesanan tersebut ke *database*.



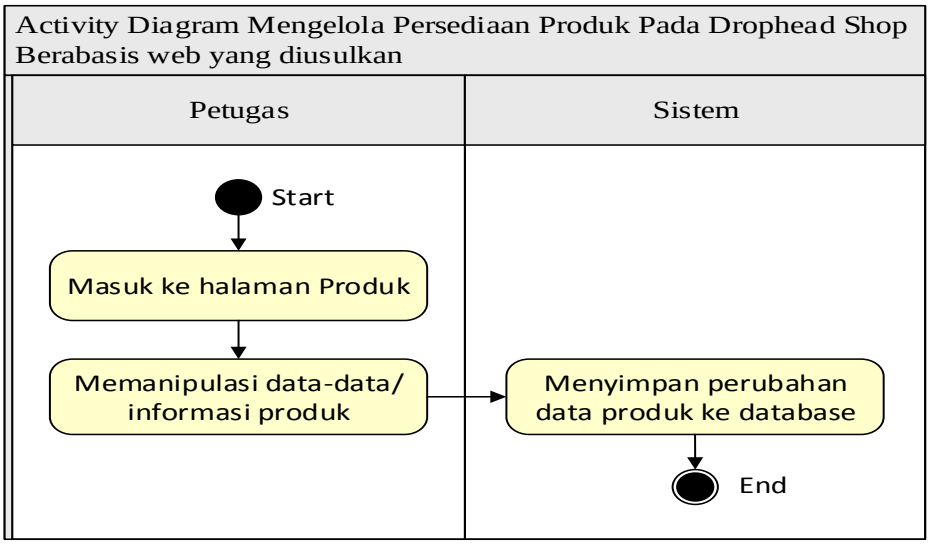
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Anggota masuk kehalaman konfirmasi pembayaran berdasarkan pemesanan, kemudian mengisi form konfirmasi dan sistem memverifikasi data konfirmasi kemudian menyimpan data konfirmasi tersebut ke *database*.



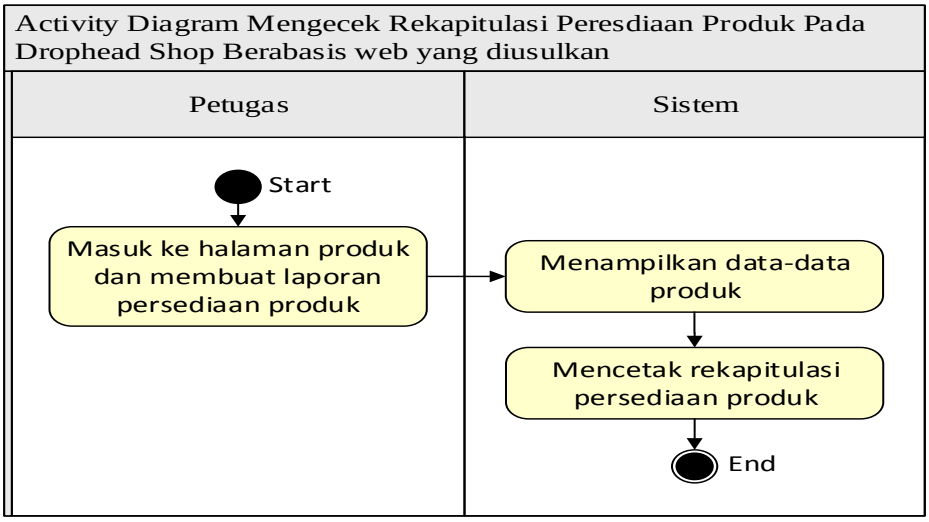
Gambar 4.9 *Activity Diagram Login* Akun Petugas pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Petugas masuk ke halaman *login* petugas dan melakukan *login* akun petugas dengan mengisi *username* dan kata sandi, kemudian sistem memverifikasi akun petugas tersebut lalu menampilkan halaman petugas.



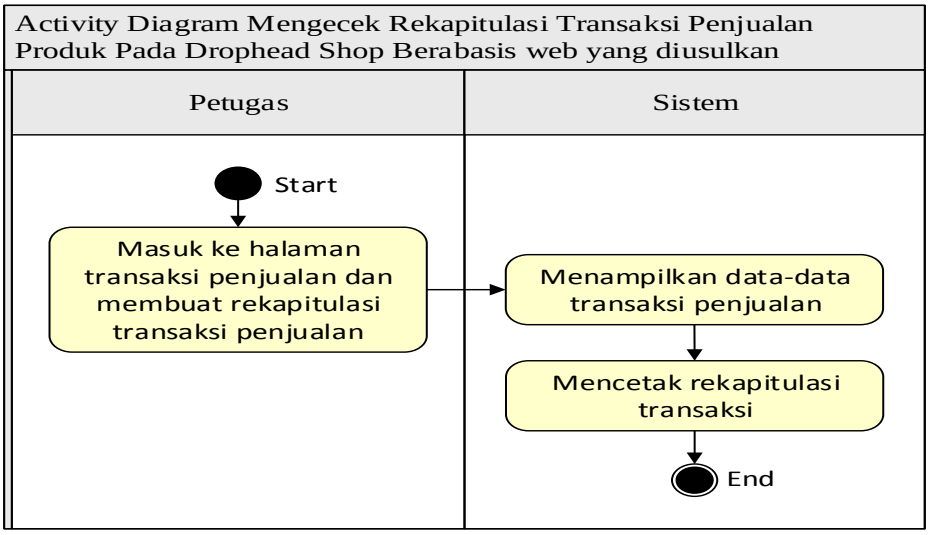
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Mengelola Persediaan Produk pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Petugas masuk ke halaman produk dan memanipulasi data-data/ informasi produk, kemudian sistem menyimpan perubahan data produk tersebut ke *database.*



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Mengecek Rekapitulasi Persediaan Produk pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Petugas disini masuk ke halaman produk dan membuat laporan persediaan produk, kemudian sistem menampilkan data-data produk dan mencetak laporan persediaan produk.



Gambar 4.12 *Activity Diagram* Mengecek Rekapitulasi Transaksi Penjualan Produk pada *Drophead Shop* berbasis web yang Diusulkan.

Petugas masuk ke halaman transaksi penjualan dan membuat laporan penjualan, kemudian sistem menampilkan data-data transaksi penjualan dan mencetak laporan transaksi.

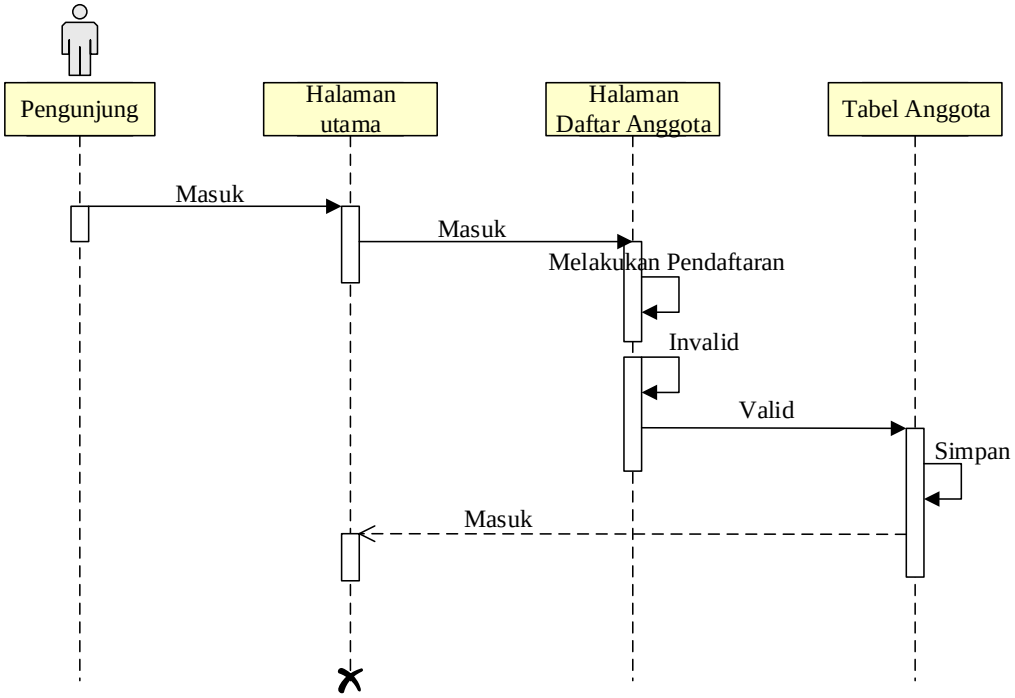
4.2.2.5 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *Sequence Diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek, kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar *object* juga interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram*

terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada sistem penjualan produk *Drophead Shop*, yaitu :

1. ***Sequence Diagram* untuk pendaftaran anggota**

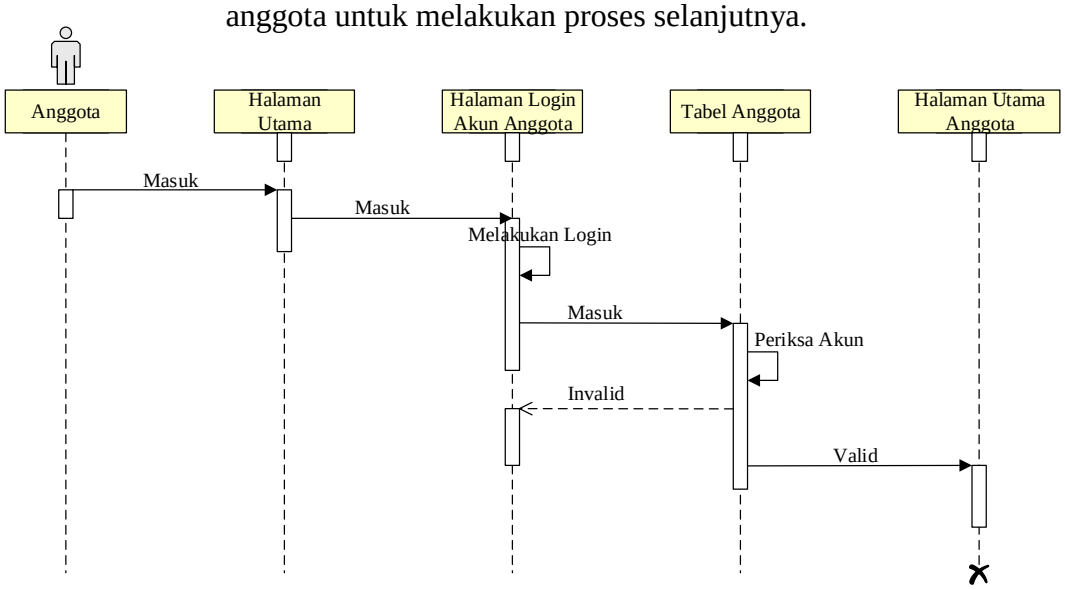
   Pengunjung masuk ke halaman utama web *Drophead Shop*, apabila pengunjung ingin dapat melakukan transaksi maka harus mendaftar terlebih dahulu. Dengan cara masuk ke halaman daftar anggota dan melakukan pendaftaran dengan mengisikan data di form pendaftaran. Kemudian sistem akan memvalidasi data tersebut dan menyimpanya ke *database*.



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Proses Pendaftaran Anggota yang Diusulkan.

2. ***Sequence Diagram* untuk Login Anggota**

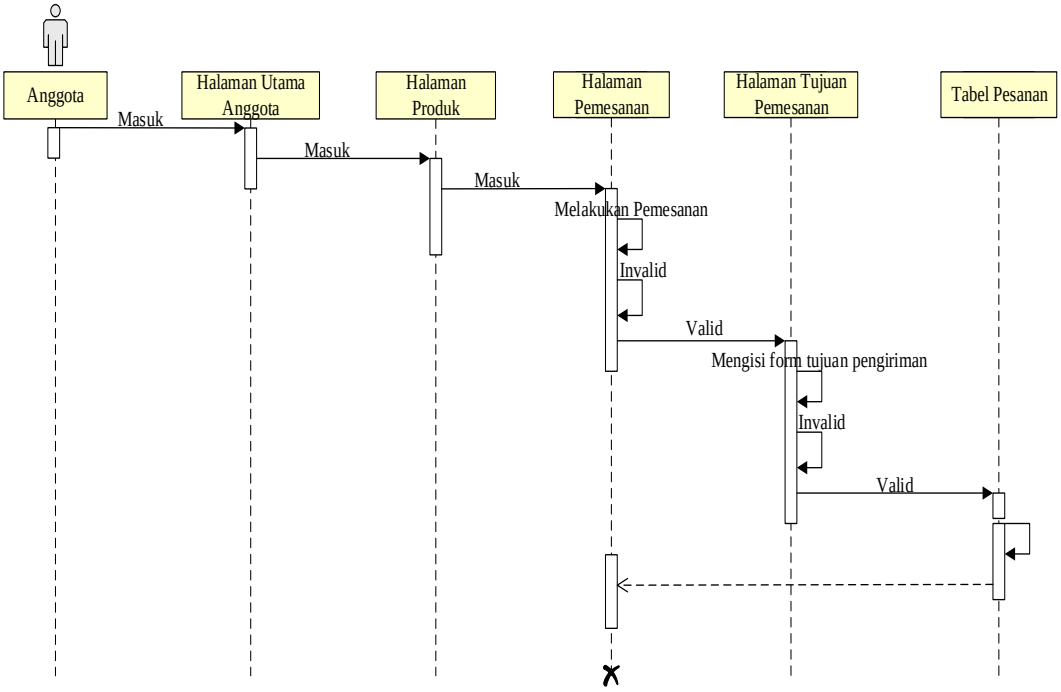
Anggota masuk kehalaman utama, kemudian masuk ke halaman *login* akun anggota untuk melakukan proses *login*. Kemudian sistem akan memvalidasi akun *login* tersebut, sehingga jika valid anggota dapat masuk ke halaman utama anggota untuk melakukan proses selanjutnya.



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Proses *Login* Anggota yang Diusulkan.

3. *Sequence Diagram* untuk Pemesanan Produk

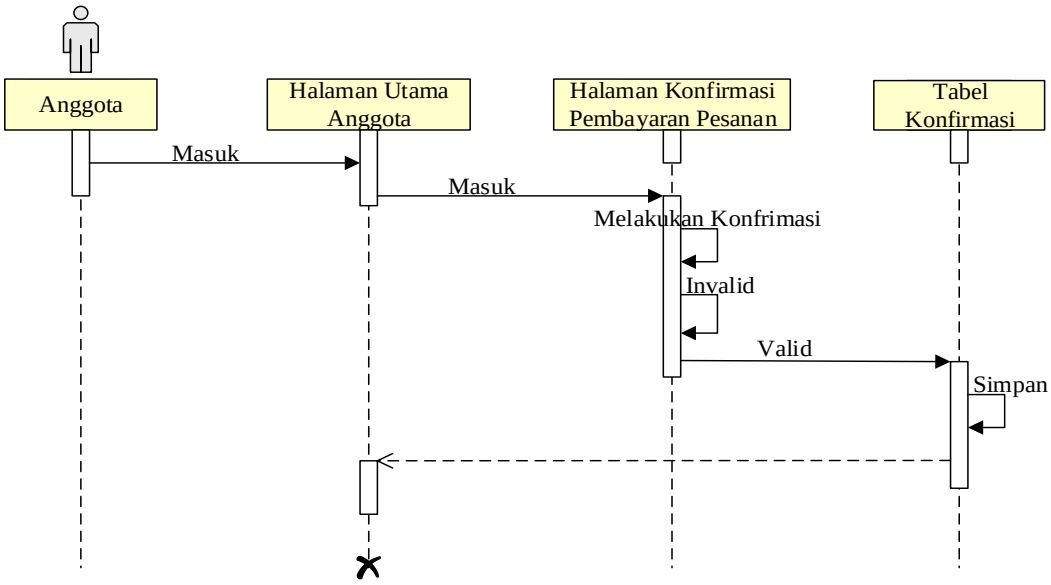
Pada proses ini dimana anggota masuk ke halaman utama anggota setelah melakukan proses *login* terlebih dahulu, kemudian masuk ke halaman produk dan melakukan pemesanan dihalaman pemesanan. Kemudian sistem akan memvalidasi pemesanan tersebut, jika valid maka akan langsung diarahkan kehalaman tujuan pemesanan untuk mengisi form tujuan pengiriman, lalu sistem melakukan validasi untuk tujuan pemesanan. Jika valid maka data pemesanan akan tersimpan kedalam tabel pesanan.



Gambar 4.15 *Sequence Diagram* Proses Pemesanan Produk yang Diusulkan.

4. Sequence Diagram untuk Konfirmasi Pembayaran oleh Anggota

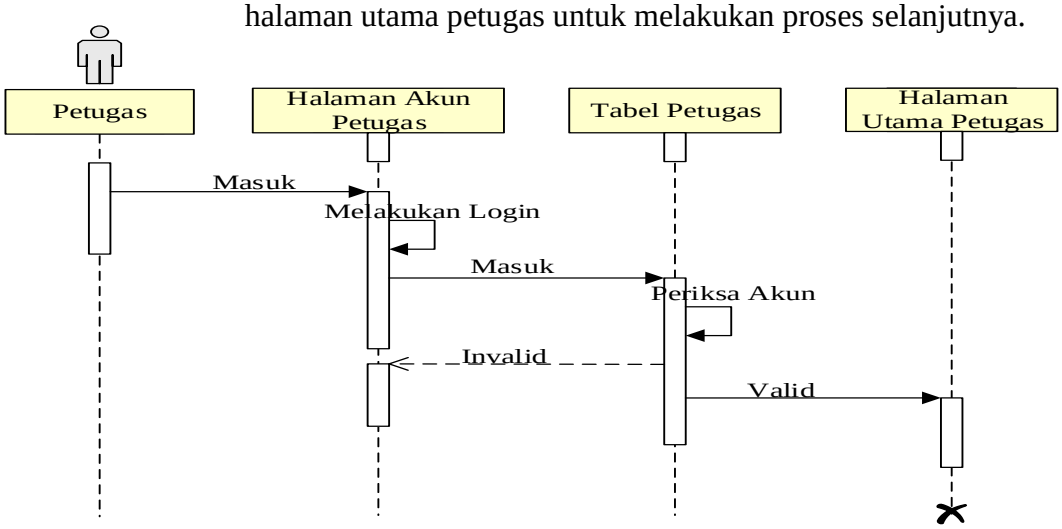
Pada diagram ini menggambarkan bagaimana proses konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh anggota dimana anggota terlebih dahulu masuk kehalaman utama anggota, kemudian masuk kehalaman konfirmasi pembayaran pemesanan, dan mengisi form konfirmasi pemesanan. Kemudian sistem melakukan validasi, jika data yang di isi valid maka data tersebut akan tersimpan kedalam tabel konfirmasi.



Gambar 4.16 *Sequence Diagram* Proses Konfirmasi Pembayaran oleh Anggota yang Diusulkan.

5. *Sequence Diagram* untuk *Login* Petugas

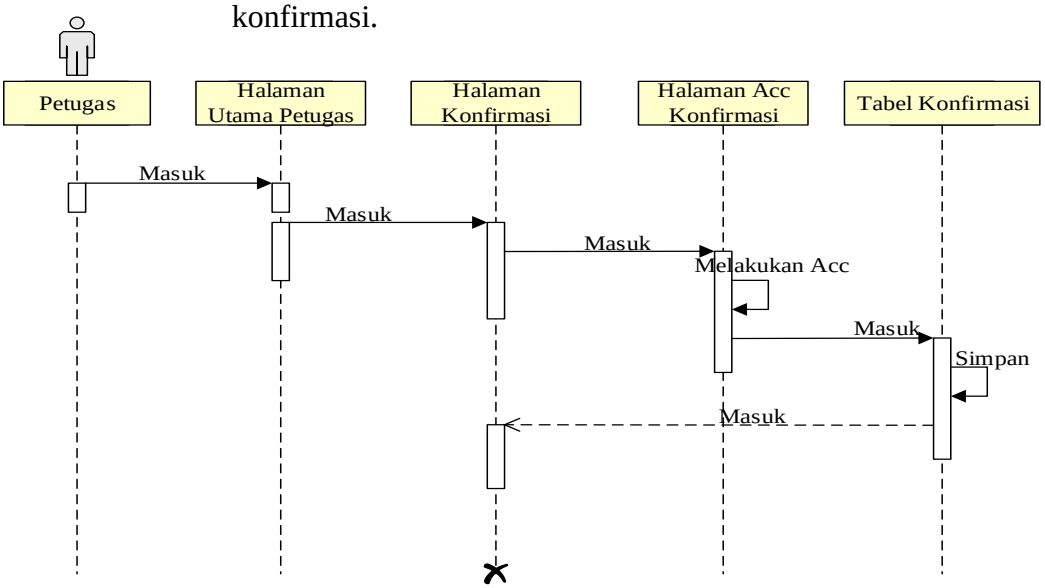
Dimana petugas masuk ke halaman *login* akun petugas untuk melakukan proses *login*. Kemudian sistem akan memvalidasi akun *login* tersebut, sehingga jika valid petugas dapat masuk ke halaman utama petugas untuk melakukan proses selanjutnya.



Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Proses *Login* Petugas yang Diusulkan.

6. Sequence Diagram untuk Konfirmasi Pembayaran oleh Petugas

Petugas masuk kehalam utama petugas, kemudian masuk kehalaman konfirmasi hingga masuk ke halaman *acc* konfirmasi untuk melakukan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh anggota. kemudian data yang tersimpan ke dalam tabel konfirmasi dan sistem langsung menampilkan halaman tabel konfirmasi.



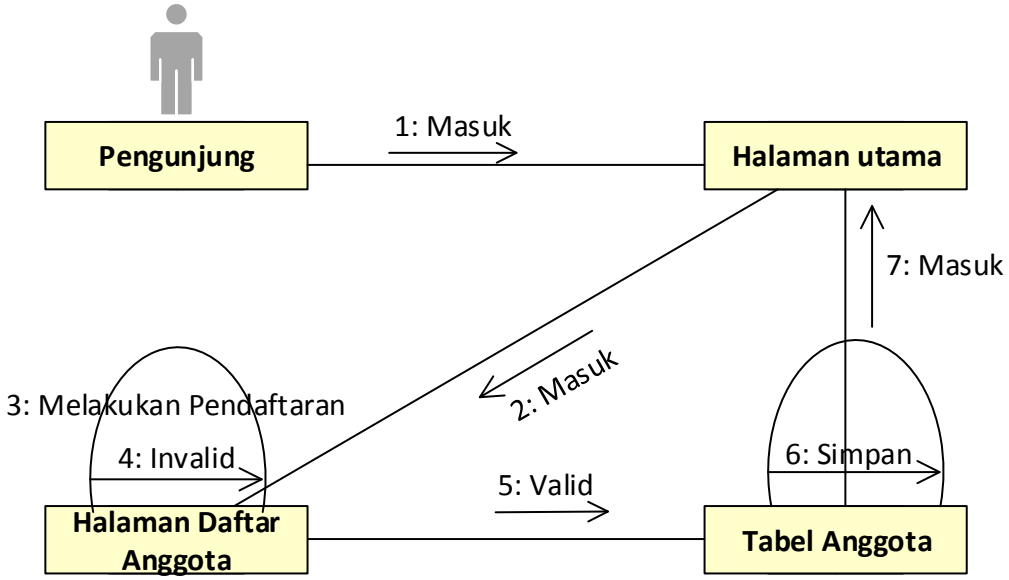
Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Proses Konfirmasi Pembayaran oleh Petugas yang Diusulkan.

4.2.2.6 *Callaboration Diagram*

Collaboration diagram memberi sebuah cara mengelompokkan potongan-potongan *behavior* interaksi saat peran-peran dimainkan oleh *class* yang berbeda. Interaksi pelanggan dengan sistem pada proses-proses yang diusulkan digambarkan oleh gambar-gambar *collaboration diagram* berikut :

1. *Collaboration Diagram* untuk Pendaftaran Anggota

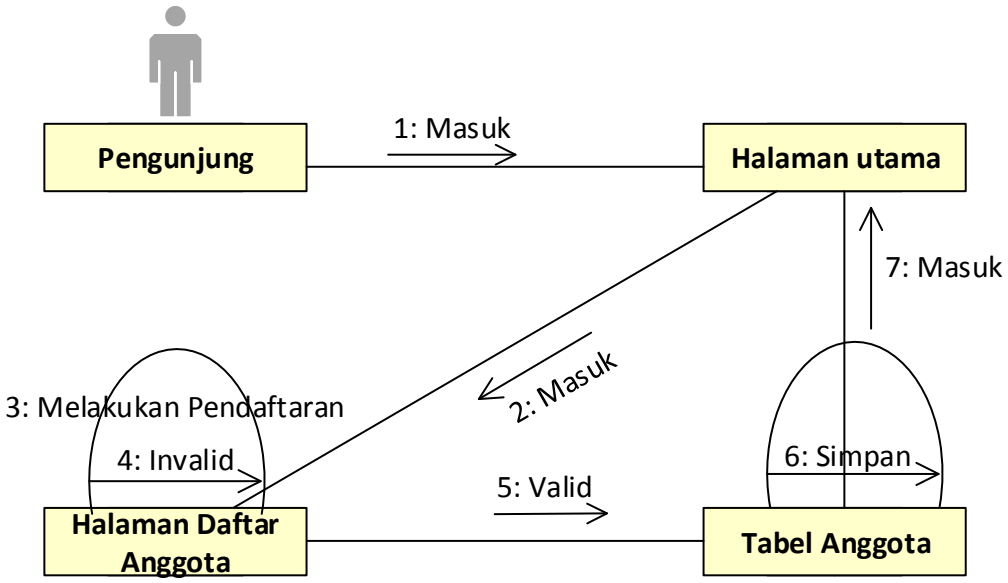
Pada diagram ini menjelaskan bagaimana pengunjung masuk ke halaman utama, kemudian melakukan pendaftaran anggota pada halaman daftar anggota. lalu sistem melakukan validasi terhadap data yang diisikan oleh pengunjung, apabila valid data akan tersimpan kedalama tabel anggota.



Gambar 4.19 *Collaboration Diagram* Proses Pendaftran Anggota yang Diusulkan.

2. *Collaboration Diagram* untuk login anggota

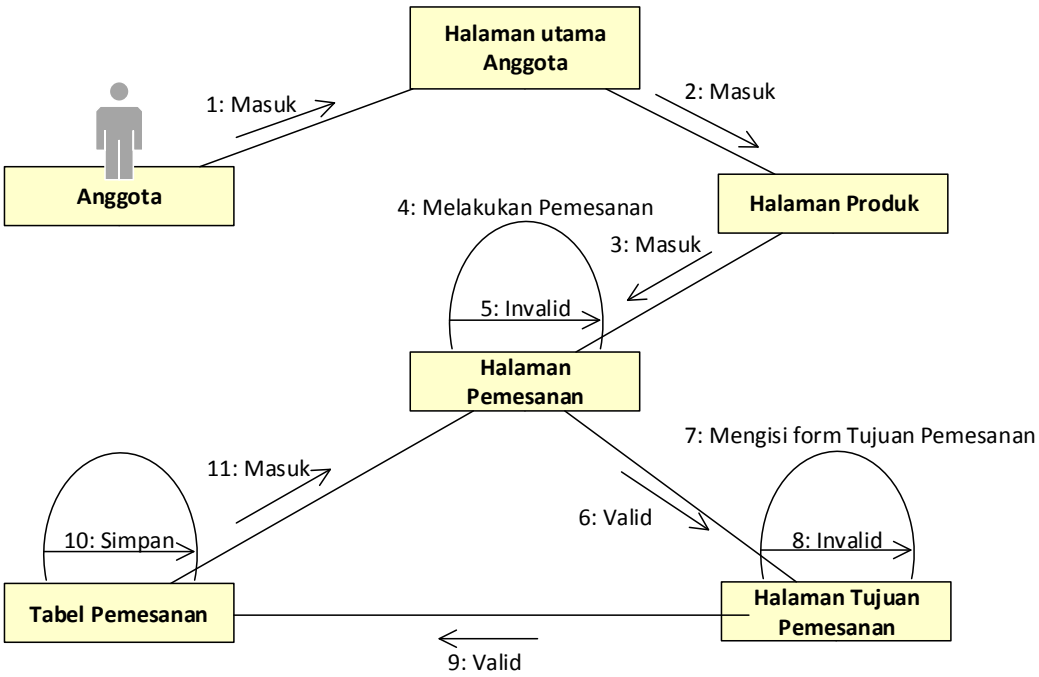
Diagram ini menggambarakan dimana anggota yaitu pengunjung yang sudah terdaftar, melakukan *login* dengan masuk kehalaman utama terlebih dahulu kemudian masuk ke halaman *login* akun anggota dan melakukan *login*. Kemudian sistem melakukan validasi apabila data yang diinputkan valid maka anggota dapat masuk ke halaman utama anggota.



Gambar 4.20 *Collaboration Diagram* Proses *Login* Anggota.

3. *Collaboration Diagram* untuk pemesanan produk

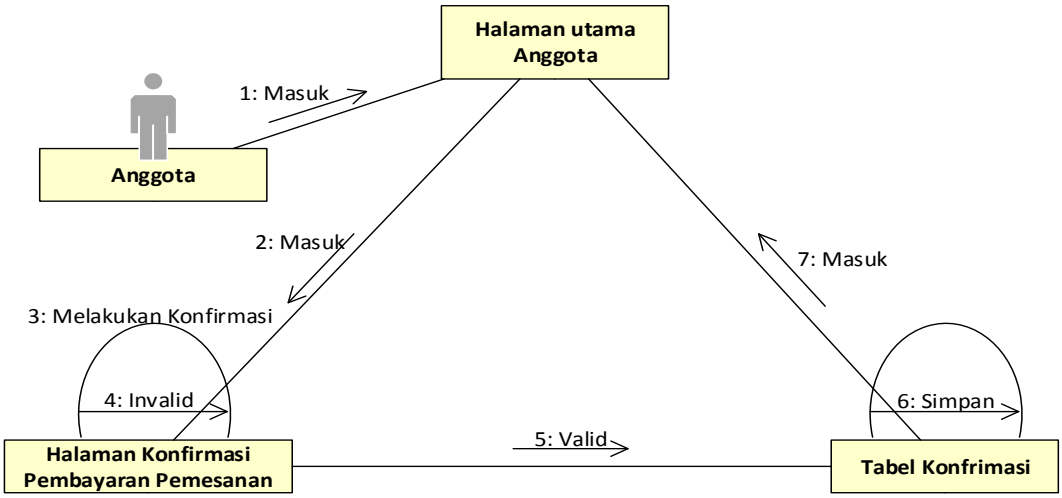
Anggota masuk ke halaman utama anggota, kemudian masuk kehalaman produk melakukan pemilihan produk. Dan melakukan pemesanan dihalaman pemesanan, kemudian sistem akan memvalidasi data pemesanan apabila data yang telah diisi valid, makan sistem akan menampilkan halaman tujuan pemesanan dan anggota mengisi form tujuan pemesanan dan kembali sistem melakukan validasi untuk tujuan pemesanan dan apabila data tujuan pemesanan valid maka data tersebut akan tersimpan pada tabel pesanan.



Gambar 4.21 *Collaboration Diagram* Proses Pemesanan Produk yang Diusulkan.

4. *Collaboration Diagram* untuk konfirmasi pemesanan produk

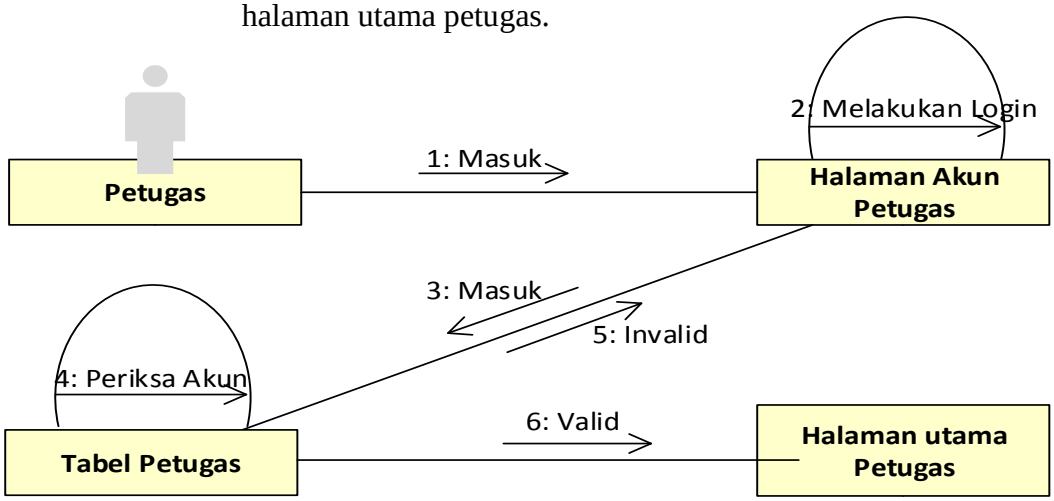
Diagram ini menggambarkan dimana anggota melakukan konfirmasi pemesanan produk dengan masuk kehalaman utama anggota terlebih dahulu kemudian masuk ke halaman konfirmasi pembayaran untuk mengisi form konfirmasi setelah itu sistem akan memvalidasi data tersebut dan apabila valid maka data tersebut akan tersimpan ke dalam tabel konfirmasi.



Gambar 4.22 *Collaboration Diagram* Proses Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

5. *Collaboration Diagram* untuk *Login* Petugas

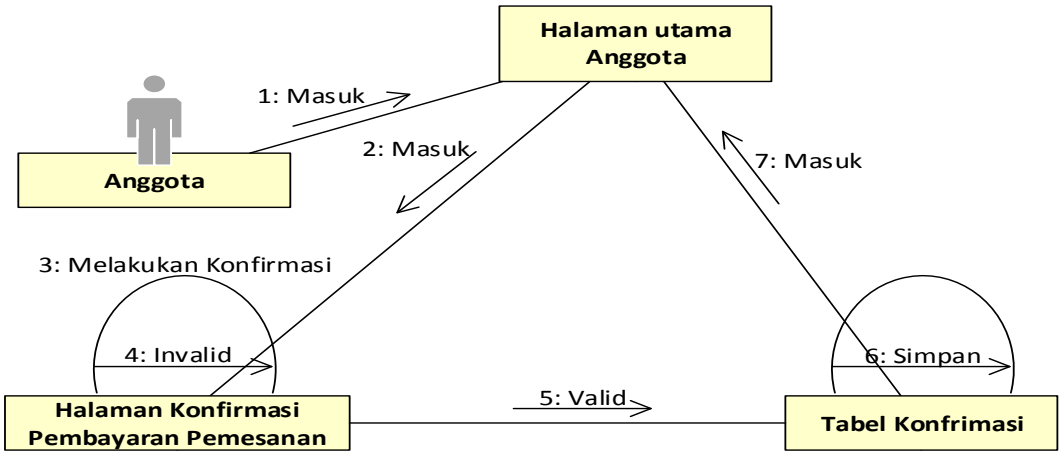
Diagram ini menggambarakan dimana petugas melakukan *login* dengan masuk kehalaman akun petugas terlebih dahulu dan mengisi form *login*. Kemudian sistem melakukan validasi apabila data yang diinputkan valid maka petugas dapat masuk ke halaman utama petugas.



Gambar 4.23 *Collaboration Diagram* Proses *Login* Petugas.

6. ***Collaboration Diagram*** **untuk pengesahan konfirmasi pemesanan produk**

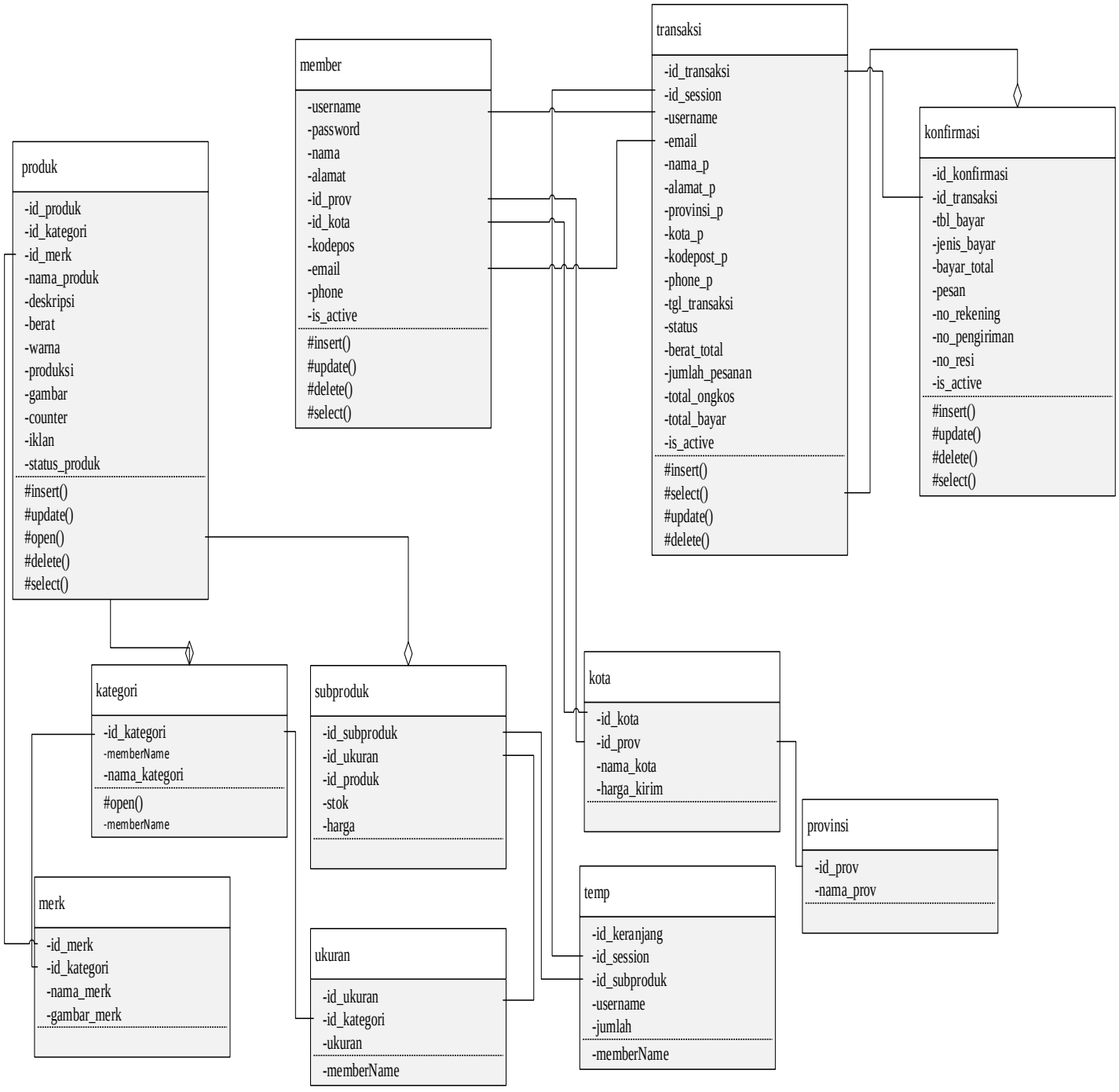
Petugas masuk kehalaman utama petugas lalu masuk ke halaman konfirmasi dan masuk kehalaman acc konfirmasi untuk melakukan *acc* konfirmasi pemesanan yang telah dilakukan oleh anggota kemudian data tersebut akan tersimpan kedalam tabel konfirmasi.



Gambar 4.24 *Collaboration Diagram* Proses Pengesahan Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

4.2.2.7 *Class Diagram*

Class diagram bertujuan untuk menggambarkan struktur statis *class* didalam sistem. *Class* berfungsi untuk merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram* Berikut *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan produk di *Drophead Shop.*

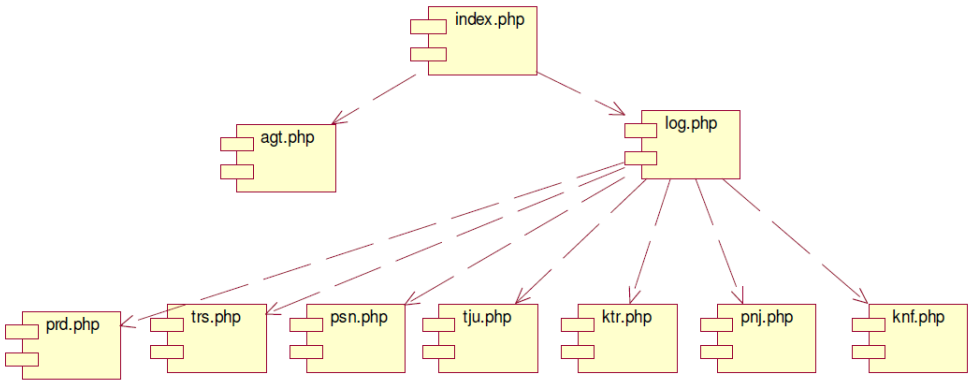


Gambar 4.25 *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada *Drophead Shop* yang Diusulkan.

4.2.2.8 *Component Diagram*

Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari *deployment independent*. *Component* ini diimplementasikan

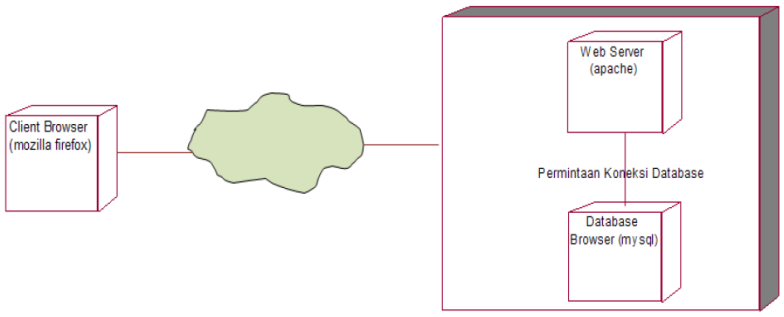
meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut.



Gambar 4.26 *Component Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada *Drophead Shop* yang Diusulkan.

4.2.2.9 Deployment Diagram

Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai *(sharing)* dengan aplikasi *web* yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.



Gambar 4.27 *Deployment Diagram* Sistem Informasi Penjualan pada *Drophead Shop* yang Diusulkan.

4.2.3 Perancangan Antar Muka

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

<table>
<tr><td colspan="6">Banner</td></tr>
<tr><td>New arrival</td><td>Home</td><td>News</td><td>Product</td><td>About us</td><td>Register</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">Login Akun</td><td colspan="4">Infomasi</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="3">Komentar</td></tr>
<tr><td colspan="2">Favorite Product</td></tr>
<tr><td colspan="2">Other Product</td></tr>
<tr><td colspan="2">Call Center</td></tr>
<tr><td colspan="6">Banner</td></tr>
</table>

Gambar 4.28 Perancangan Antar Muka.

4.2.3.1 Perancangan Input

Perancangan input dirancang sebagai media dimana pengguna atau administrator dapat dengan mudah menyimpan data yang nantinya akan diperlukan baik itu oleh sistem maupun oleh pengguna itu sendiri.

Perancangan input dari perangkat lunak yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. **Pendaftaran Anggota**

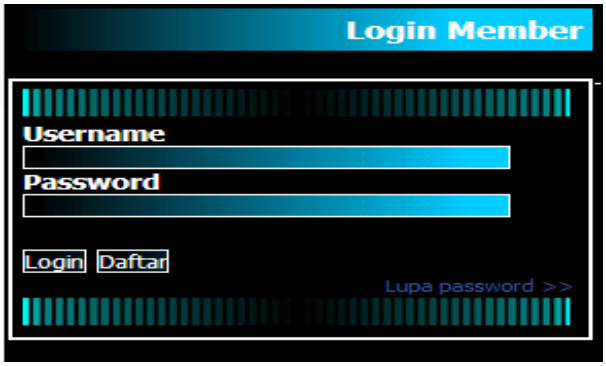
   Berikut merupakan perancangan dari formulir pendaftaran penggguna sebagai anggota yang nantinya akan digunakan untuk memudahkan proses selanjutnya.



Gambar 4.29 Perancangan Form *Input* Pendaftaran Anggota.

2. **Login Anggota**

   Perancangan form ini sebagai tahap selanjutnya dari pengguna yang telah menjadi anggota untuk dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan melakukan *login* terlebih dahulu dengan mengisikan *username* dan *password*.



Gambar 4.30 Perancangan *Login* Anggota.

3. Pemesanan Produk

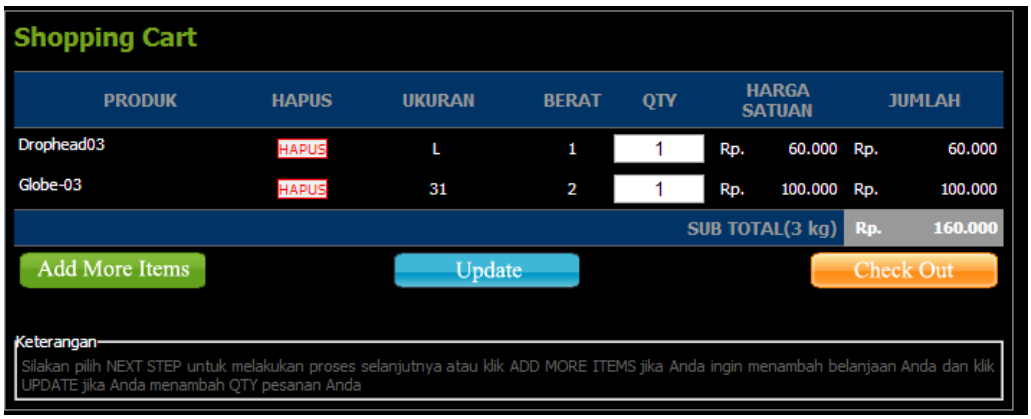
Berikut merupakan perancangan form dimana anggota dapat melakukan proses pemesanan dengan memilih produk yang akan dipesan terlebih dahulu dan menentukan detail dari produk dan pesanan tersebut.



Gambar 4.31 Perancangan Tampilan Halaman Pemesanan Produk.

4. Keranjang

Perancangan form ini bertujuan untuk anggota yang telah memesan produk, bisa menambah atau mengurangi produk yang dipilih.



Gambar 4.32 Perancangan Tampilan Halaman Keranjang.

5. Tujuan Pengiriman

Perancangan form ini bertujuan untuk anggota yang telah memesan produk agar menentukan alamat tujuan pengiriman dari produk yang telah dipesannya.



Gambar 4.33 Perancangan Tampilan Tujuan Pengiriman.

6. Konfirmasi Pembayaran

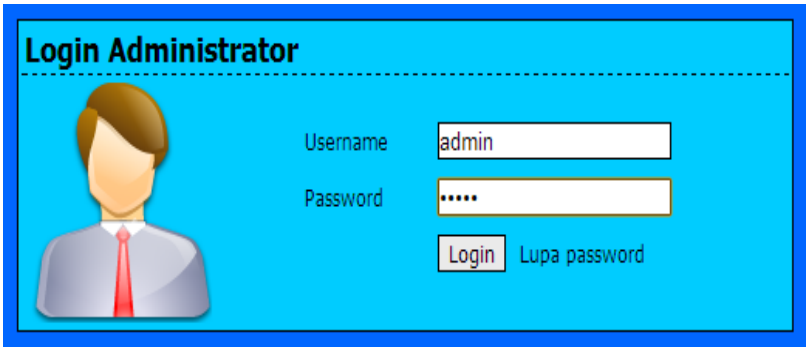
Perancangang form ini bertujuan sebagai konfirmasi pembayaran dari anggota yang telah melakukan pembayaran atas produk yang telah dipesannya.



Gambar 4.34 Perancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran Melalui ATM.

7. Form *Login* Petugas

Sama halnya dengan perancangan form *login* anggota, form *login* petugas inipun bertujuan untuk memberikan hak akses ke pada petugas untuk melakukan pengolahan data dengan menginputkan *username* dan *password*.



Gambar 4.35 Perancangan Tampilan Form *Login* Petugas.

8. Form Tambah Kategori Produk

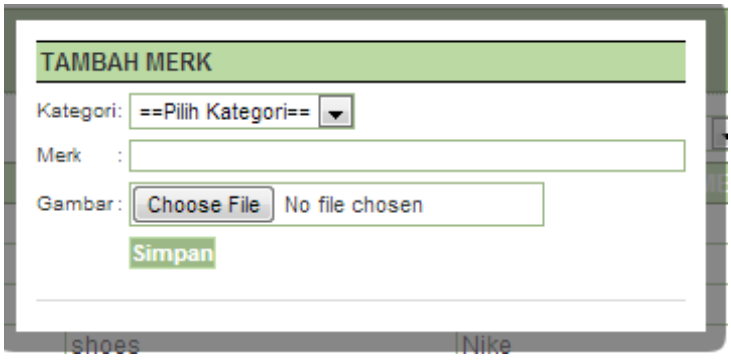
Perancangan form ini untuk penambahan terhadap kategori dari produk yang *Drophead Shop* tawarkan.



Gambar 4.36 Perancangan Tampilan Form Tambah Kategori.

9. Form Tambah Merk Produk

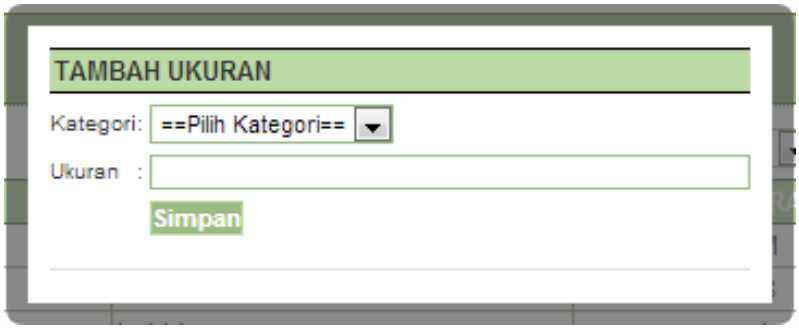
Perancangan form ini untuk penambahan terhadap merk yang akan dijual di *Drophead Shop.*



Gambar 4.37 Perancangan Tampilan Form Tambah Merk.

10. Form Tambah Ukuran

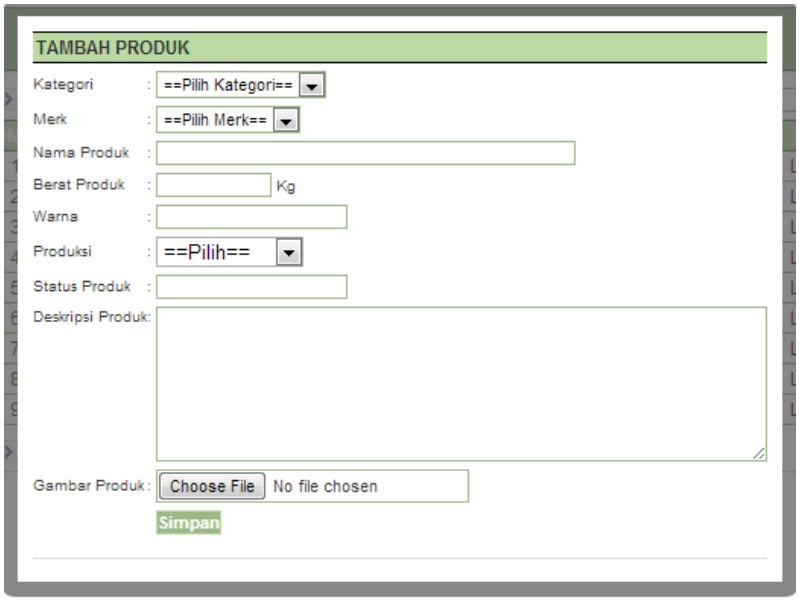
Perancangan form ini untuk penambahan terhadap ukuran produk di *Drophead Shop.*



Gambar 4.38 Perancangan Tampilan Form Tambah Ukuran.

11. Form Tambah Produk

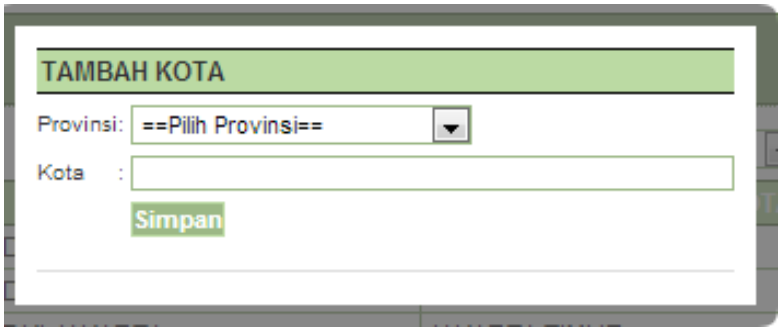
Perancangan form tambah produk ini bertujuan agar petugas dapat menambah jumlah produk yang akan ditawarkan oleh *Drophead Shop.*



Gambar 4.39 Perancangan Tampilan Form Tambah Produk.

12. From Tambah Kota

Perancangan form tambah kota ini bertujuan agar petugas dapat menambah kota-kota yang belum terdaptar di *Drophead Shop.*



Gambar 4.40 Perancangan Tampilan Form Tambah Kota.

4.2.3.2 Perancangan Output

Perancangan *output* merupakan rencana pembuatan antarmuka yang bertujuan untuk menampilkan keluaran program. Berikut ini adalah perancangan *output* pada sistem yang akan dirancang.

1. **Tampilan Produk**

   Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar dari produkproduk baik yang ditawarkan kepada pelanggan atau pun sebagai *output* saja bagi petugas untuk melakukan manipulasi terhadap data tersebut.



Gambar 4.41 Perancangan Tampilan Produk.

2. Tampilah Detail Produk

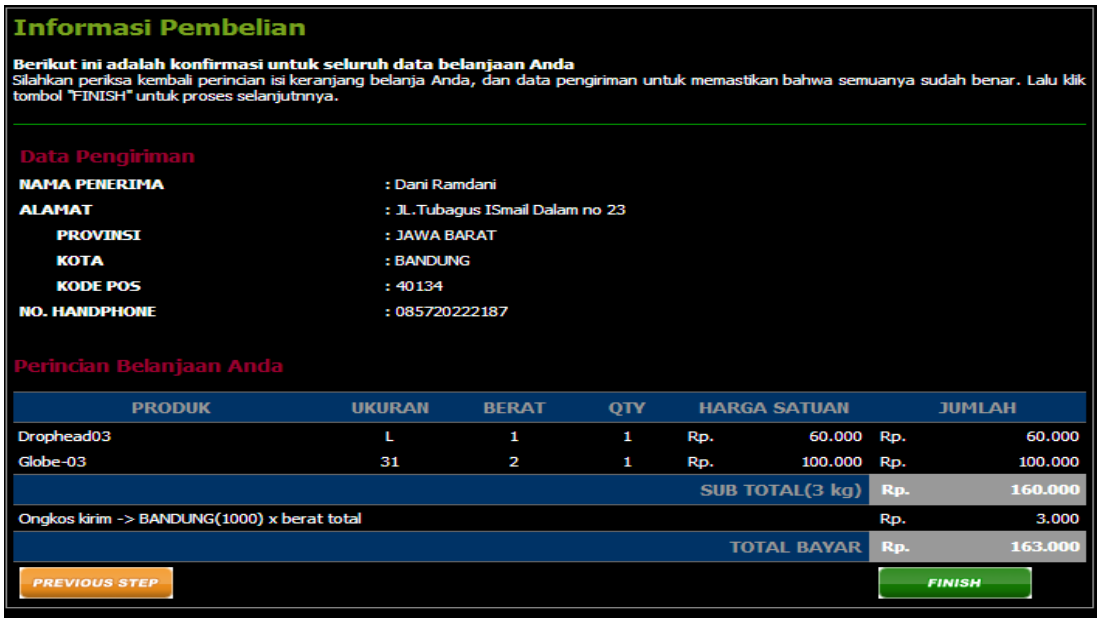
Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar detail produk baik yang ditawarkan kepada pelanggan atau pun sebagai *output* saja bagi petugas untuk melakukan manipulasi terhadap data tersebut.



Gambar 4.42 Perancangan Tampilan Detail Produk.

3. Tampilan Informasi Pembelian Produk

Perancangang Tampilan ini bertujuan sebagai Informasi Pembelian Produk, dan ini adalah konfirmasi untuk seluruh data belanja anggota yang telah memilih produk pembelian.



Gambar 4.43 Perancangan Tampilan Informasi Pembelian Produk.

4. Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan informasi pembayaran dan memberikan wewenang ke pada anggota untuk melakukan konfirmasi pembayaran melalui ATM.



Gambar 4.44 Perancangan Tampilan Informasi Pembayaran Produk.

5. Tampilan *History Shopping*

Perancangan tampilan *History Shopping* ini bertujuan untuk memberikan informasi yang telah dilakukan oleh Anggota.



Gambar 4.45 Perancangan Tampilan *History Shopping*.

6. Tampilan Daftar Pesanan Produk

Perancangan daftar pesanan produk ini bertujuan untuk menampilkan semua daftar pesanan yang telah dilakukan oleh anggota sebelum dilanjutkan ke tahap selanjutnya.



Gambar 4.46 Perancangan Tampilan Pesanan Produk.

7. Tampilan Daftar Detail Pesanan Produk

Perancangan daftar detail pesanan produk ini bertujuan untuk menampilkan detail pesanan yang telah dilakukan oleh anggota sebelum dilanjutkan ke tahap selanjutnya.



DETAIL PESANAN

Nomor Pesanan : 11

NAMA PRODUK	GAMBAR	UKURAN	BERAT PRODUK	QTY	HARGA SATUAN	SUB TOTAL
Drophead03		L	1 kg	1	Rp. 60.000	Rp. 60.000
Globe-03		31	2 kg	1	Rp. 100.000	Rp. 100.000
					Total	Rp. 160.000
					Ongkos kirim(berat total x ongkos kirim)	Rp. 3.000
					Total bayar	Rp. 163.000

DATA PEMESAN

Nama Pemesan : diram dani
e-Mail : diram@diram.com

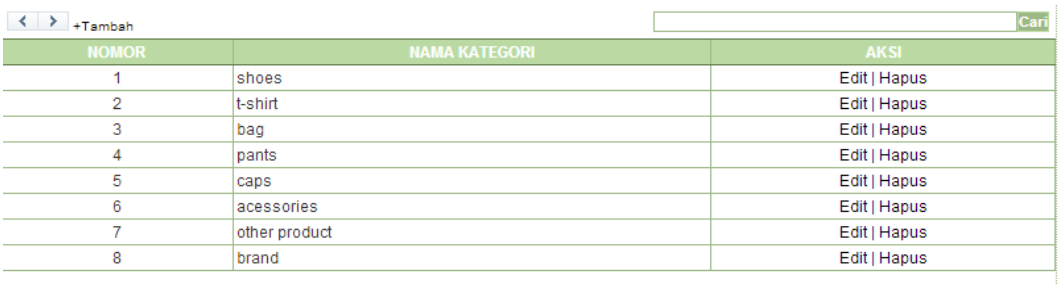
DATA PENERIMA

Nama Penerima : Dani Ramdani
Alamat : JL.Tubagus Ismail Dalam no 23
Provinsi : JAWA BARAT
Kota : BANDUNG
Kodepos : 40134
No. Telepon : 085720222187

Gambar 4.47 Perancangan Tampilan Detail Pesanan Produk.

8. Tampilan Daftar Kategori

Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan semua kategori dari produk-produk yang ditawarkan olah *Drophead Shop.*



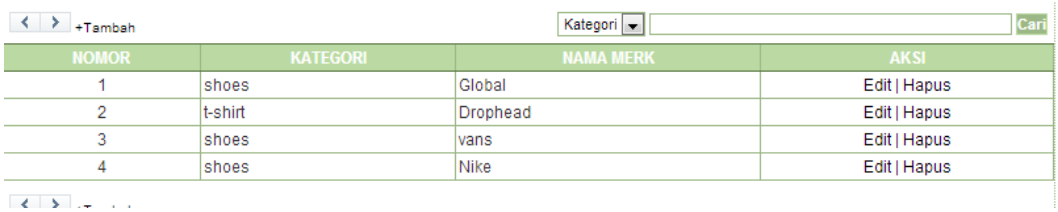
+Tambah Cari

NOMOR	NAMA KATEGORI	AKSI
1	shoes	Edit | Hapus
2	t-shirt	Edit | Hapus
3	bag	Edit | Hapus
4	pants	Edit | Hapus
5	caps	Edit | Hapus
6	acessories	Edit | Hapus
7	other product	Edit | Hapus
8	brand	Edit | Hapus

Gambar 4.48 Perancangan Tampilan Kategori Produk.

9. Tampilan Merk

Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilakan semua merk yang ditawarkan oleh *Drophead Shop.*



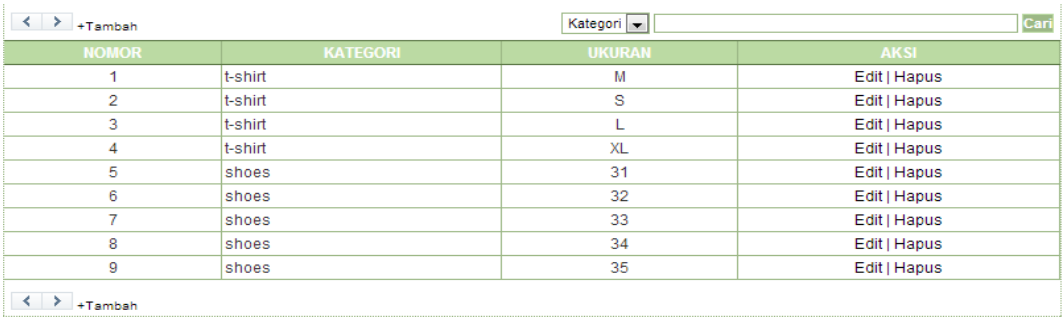
+Tambah Kategori Cari

NOMOR	KATEGORI	NAMA MERK	AKSI
1	shoes	Global	Edit | Hapus
2	t-shirt	Drophead	Edit | Hapus
3	shoes	vans	Edit | Hapus
4	shoes	Nike	Edit | Hapus

Gambar 4.49 Perancangan Tampilan Merk.

10. Tampilan Dafta Ukuran

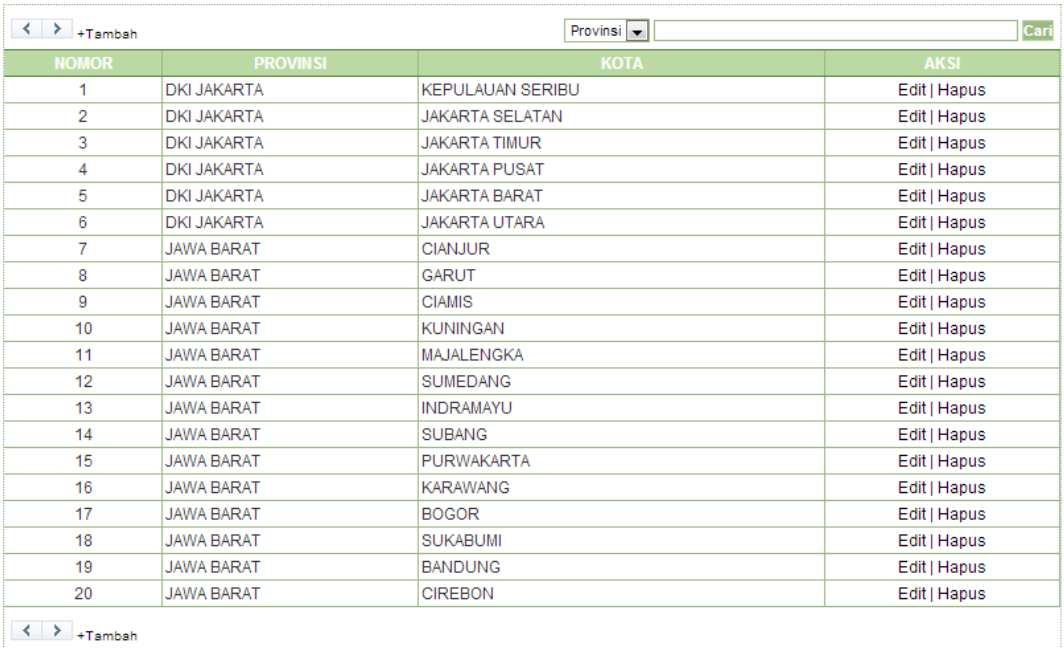
Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilakan daftar ukuran produk yang ditawarkan oleh *Drophead Shop.*



Gambar 4.51 Perancangan Tampilan Merk.

11. Tampilan Kota

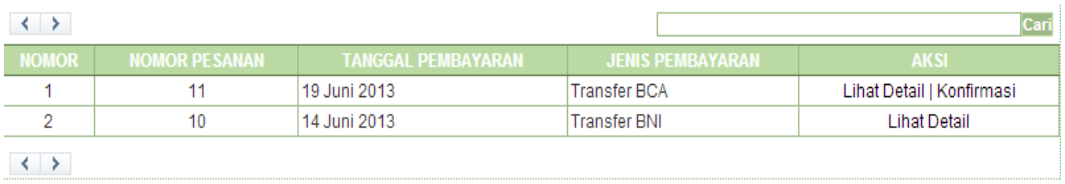
Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilakan daftar Kota yang ada di *list Drophead Shop.*



Gambar 4.52 Perancangan Tampilan Kota.

12. Tampilan Daftar Konfirmasi

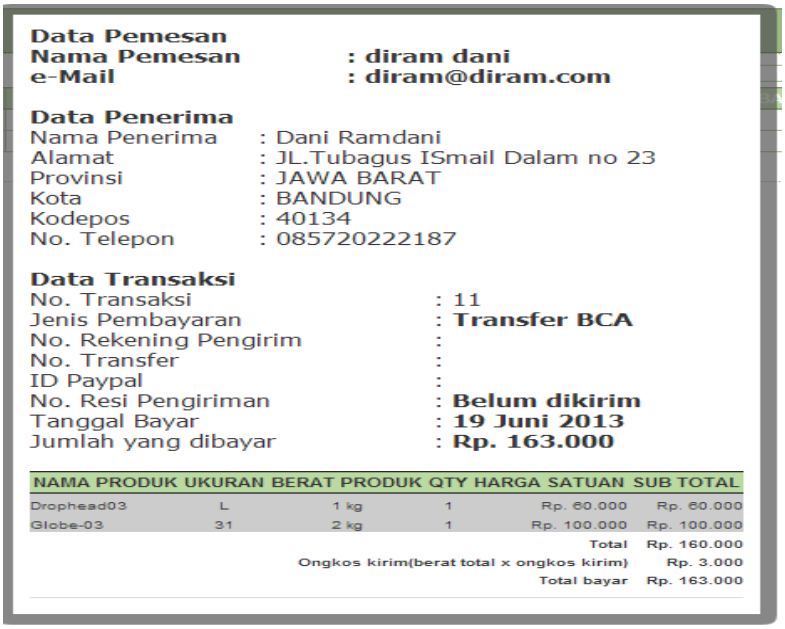
Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan semua daftar pesanan baik yang sudah maupun yang belum dikonfirmasi oleh petugas.



Gambar 4.53 Perancangan Tampilan Daftar Konfirmasi.

13. Tampilan Detail Daftar Konfirmasi

Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan semua detail daftar pesanan baik yang sudah maupun yang belum dikonfirmasi oleh petugas.



Gambar 4.54 Perancangan Tampilan Detail Daftar Konfirmasi.

14. Tampilan Daftar Laporan Penjualan Barang

Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan semua daftar penjualan untuk selanjutnya dicetak dalam bentuk laporan dengan menekan link cetak laporan.



LAPORAN PENJUALAN BARANG DROPHEAD

==Bulan== ==Tahun== Tampilkan Cetak

NO	KATEGORI	NAMA BARANG	TUJUAN PENGIRIMAN	STATUS	TGL BAYAR	QTY PESANAN	HARGA/PRODUK	HARGA KIRIM	JUMLAH PEMBAYARAN
1	shoes	Globe-03	BANGKA	Dikirim	14 Juni 2013	1	Rp. 100.000	Rp. 0	Rp. 100.000
2	t-shirt	Drophead03	BANDUNG	Sudah Konfirmasi	19 Juni 2013	2	Rp. 60.000	Rp. 3000	Rp. 163.000
3	shoes	Globe-03	BANDUNG	Sudah Konfirmasi	19 Juni 2013	2	Rp. 100.000	Rp. 3000	Rp. 163.000

Gambar 4.55 Perancangan Tampilan Laporan Penjualan.

15. Tampilan Laporan Penjualan

Perancangan tampilan ini bertujuan untuk menampilkan semua daftar penjualan yang dicetak oleh petugas



LAPORAN PENJULAN

Dropheadstreetwear
Jl. Cihampelas no. 254 Bandung
Tlpn. 022-2033071

Tanggal 19/06/2013

NO.	KATEGORI	NAMA BARANG	TUJUAN PENGIRIMAN	STATUS	TGL BAYAR	QTY PESANAN	HARGA/PRODUK	HARGA KIRIM	JUMLAH PEMBAYARAN
1	shoes	Globe-03	BANGKA	Dikirim	14 Juni 2013	1	Rp 100.000	Rp 0	Rp 100.000
2	t-shirt	Drophead03	BANDUNG	Sudah Konfirmasi	19 Juni 2013	2	Rp 60.000	Rp 3.000	Rp 163.000
3	shoes	Globe-03	BANDUNG	Sudah Konfirmasi	19 Juni 2013	2	Rp 100.000	Rp 3.000	Rp 163.000
					TOTAL	5	Rp 260.000	Rp 6.000	Rp 426.000

Gambar 4.56 Perancangan Tampilan Laporan Penjualan yang dicetak.