# BAB IV

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis sistem merupakan suatu kegiatan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

## 4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Care Genuine Leather merupakan sebuah perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang penjualan jaket kulit yang secara resmi berdiri pada Tahun 2008. Pada saat ini tingkat persaingan dalam bidang penjualan jaket kulit sangat tinggi. Oleh karena itu, Care Genuine Leather ingin memperbesar pasar dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat penjualan dengan cara membangun media promosi alternatif baru melalui teknologi informasi.

Saat ini media promosi yang digunakan oleh Care Genuine Leather hanya dengan memasang pamflet di depan toko. Ini menyebabkan kurang optimalnya penyampaian informasi karena promosi yang dilakukan kurang menjangkau masyarakat secara luas terutama untuk masyarakat yang letaknya jauh dari toko Care Genuine Leather. Sehingga proses penjualan jaket kulit pun dirasa kurang

optimal dan efektif dalam segi waktu, biaya dan tenaga bagi perusahaan maupun bagi pelanggan, karena setiap pelanggan harus selalu datang ke toko Care Genuine Leather untuk mengetahui barang yang dibutuhkannya. Oleh karena itu, sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu kita harus menganalisis sistem yang sedang berjalan di perusahaan yang akan kita bangun tersebut.

### 4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada Care Genuine Leather, diantaranya :

1. Faktur Penjualan

   Deskripsi : Dokumen sebagai bukti pembayaran

   Fungsi : Sebagai bukti dan sumber pembuatan laporan penjualan

   Rangkap : 2

   Atribut : Pembeli, alamat, tlp, tanggal, banyaknya, nama_barang, garansi, no_serial, harga_satuan, jumlah, total, uang_muka, sisa.

   Analisis dari faktur penjualan yaitu dokumen yang berlaku sebagai Bukti penjualan oleh konsumen dan juga sebagai sumber pembuatan laporan Penjualan.

2. Faktur Pembelian

   Deskripsi : Dokumen sebagai bukti pembelian/permintaan barang

   Fungsi : Sebagai sumber data pembelian barang

   Rangkap : 1

Atribut : Alamat, no, nota, tanda_terima tanggal, banyaknya, nama_barang, harga_satuan, jumlah, total, uang_muka, sisa.

Analisis dari faktur pembelian yaitu dokumen yang berlaku sebagai Bukti pembelian/permintaan barang dan juga sebagai sumber data pembelian Barang.

3. Kartu Stock

Deskripsi : Dokumen yang berisi stock barang

Fungsi : Sebagai bukti stock barang

Rangkap : 1

Atribut : no, nama_barang, qty.

Analisis dari kartu stock yaitu dokumen yang berlaku sebagai Dokumen yang berisi stock barang dan juga sebagai bukti stock barang

### 4.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur yang berjalan merupakan kegiatan menganalisa sistem yang sedang berjalan pada Care Genuine Leather. Dengan begitu, akan diketahui kelemahan atau kesalahan dari sistem yang sedang berjalan tersebut.

a. Prosedur penjualan Jaket Kulit pada Care Genuine Leather adalah sebagai berikut :

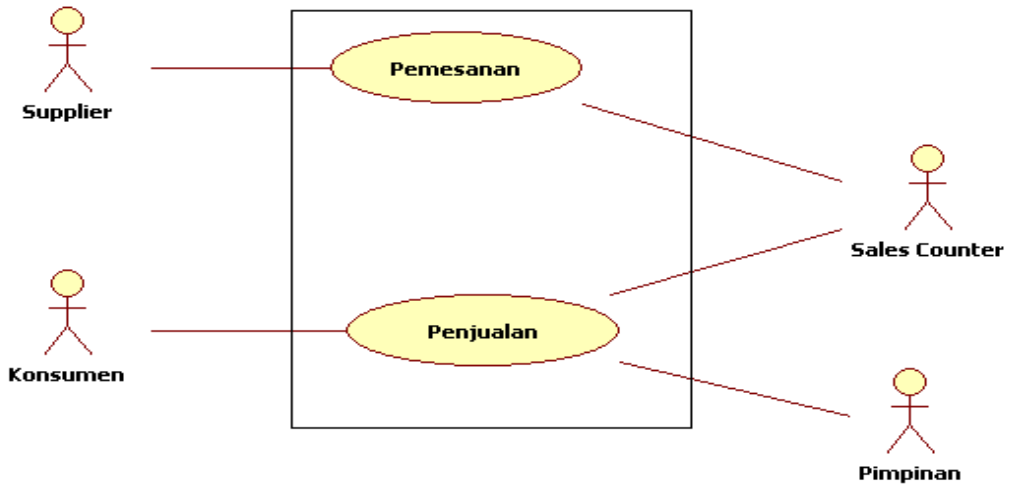
1. Konsumen melihat atau menanyakan model jaket yang di tawarkan di Care Genuine Leather ke bagian penjualan.

2. Jika model jaket kulit yang dipilih konsumen akan dibeli, bagian penjualan/karyawan akan memberikan kepastian apakah jadi membeli jaket kulit tersebut. Setelah jadi, dibuatkan faktur sebagai bukti pembelian dan tanda jadi pembelian jaket kulit sebanyak dua rangkap. Rangkap pertama diberikan kepada konsumen dan rangkap kedua diberikan kepada pimpinan sebagai bukti laporan penjualan.

3. Jika stock barang di Care Genuine Leather habis maka sales counter akan melakukan pembuatan kembali jaket kulit tersebut kepada supplier.

#### 4.1.2.1 *Use case Diagram* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit

Berikut ini adalah gambar model *Use Case Diagram* penjualan jaket kulit pada Care Genuine Leather, sebagai berikut :




**Gambar 4.1** *Use case* Diagram Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit pada Care Genuine Leather yang sedang berjalan.

**Tabel 4.1** Scenario *Use Case Diagram* Penjualan Jaket Kulit

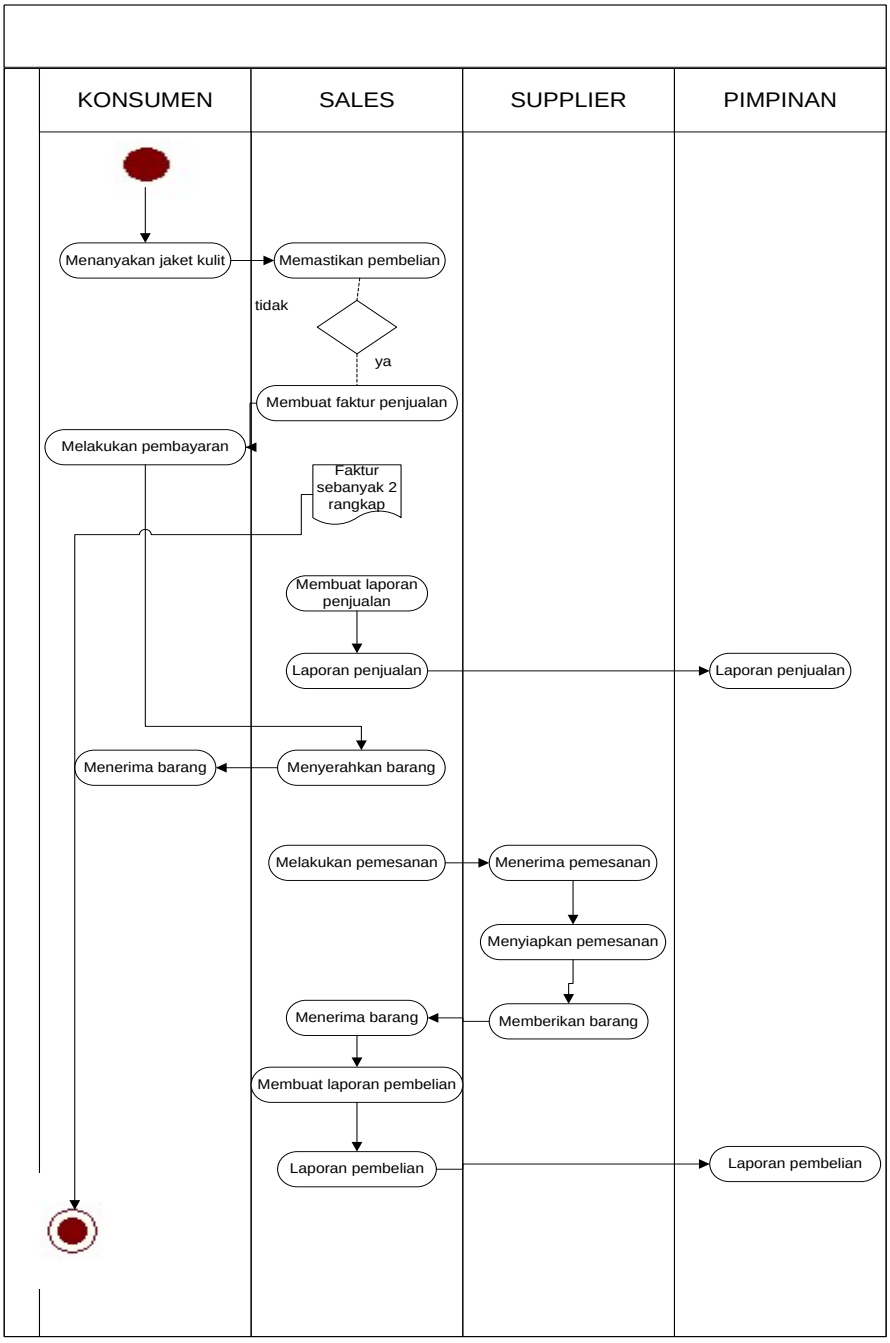
| AKSI AKTOR | REAKSI SISTEM |
|---|---|
| 1. Konsumen akan melakukan pembelian Jaket Kulit kepada karyawan/*sales counter*. | |
| | 2. *Sales counter* memberikan data produk jaket kulit yang ditawarkan di Care Genuine Leather. |
| 3. Konsumen memilih dan menanyakan model jaket tersebut | |
| | *4.* Jika terjadi kesepakatan, *sales counter* membuat bukti/faktur penjualan dan memberikan faktur ke konsumen. |
| 5. Konsumen menerima bukti / faktur penjualan dan melakukan pembayaran kepada *sales counter*. | |
| | 6. *Sales counter* menerima pembayaran dan memberikan bukti / faktur penjualan jaket kulit kepada |

| | |
|---|---|
| | pimpinan sebagai laporan penjualan. |
| 7. Sales counter melakukan pemesanan barang. | |
| | 8. Pihak supplier menyiapkan barang yang dipesan Care Genuine Leather. |

#### 4.1.2.2 *Activity Diagram*

*Activity diagram* adalah salah satu cara untuk memodelkan *event-event* yang terjadi dalam suatu *use case* dan dapat pula digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem. *Activity diagram* mungkin berdiri sendiri untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, mengkonstruksi serta mendokumentasikan sifat dinamis dari sekumpulan objek atau dapat digunakan untuk memodelkan aliran kendali dari suatu operasi. Berikut adalah *activity diagram* penjualan Jaket Kulit pada Care Genuine Leather.

### *1. Activity Diagram* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit




**Gambar 4.2** *Activity Diagram* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit pada Care Genuine Leather yang sedang berjalan

*Activity Diagram* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit di atas menggambarkan bagaimana konsumen melakukan proses pembelian Jaket Kulit yang dilakukan di Care Genuine Leather yang sedang berjalan. Pertama konsumen melihat atau menanyakan tentang Jaket Kulit yang diinginkan pada bagian penjualan (*sales counter*) setelah itu bagian penjualan (*sales counter*) memberikan data barang yang ditawarkan di Care Genuine Leather kepada konsumen. Jika Terjadi kesepakatan antar dua belah pihak maka *sales counter* meminta bagian administrasi membuat faktur penjualan. Setelah konsumen melakukan pembayaran, Kemudian *sales counter* membuatkan/mengambil pesanan jaket kulit yang siap pakai beserta faktur penjualan kepada konsumen untuk dilakukan transaksi penjualan dan pembayaran.

Bagian administrasi akan membuat laporan penjualan yang nanti akan diserahkan ke Pimpinan. Jika stock barang habis makan *sales counter* akan memesan barang kepada supplier, setelah menerima barang yang dipesan maka *sales counter* akan membuat laporan pembelian yang akan diberikan kepada pimpinan.

### 4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada Care Genuine Leather, baik analisis terhadap dokumen dan prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap

pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Dalam melakukan proses bisnisnya Care Genuine Leather menemukan masalah-masalah yang terjadi berkaitan dengan proses promosi dan penjualan Jaket Kulit. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut :

| Masalah | Solusi |
|---|---|
| Care Genuine Leather tidak dapat menawarkan Jaket kulit yang ada di toko secara online melalui media website. | Harus ada media promosi yang menghubungkan custumer dengan Care Genuine Leather secara online dalam hal ini melalui media website. |
| Banyaknya dokumen-dokumen dan berkas-berkas bukti/faktur penjualan yang menumpuk di Care Genuine Leather. | Care Genuine Leather membutuhkan program aplikasi yang dapat mengolah data secara komputerisasi sehingga dapat meminimalkan berkas-berkas yang dari segi keamanan sangat kurang. |
| Dalam melakukan pembelian custumer harus datang secara langsung ke toko yang berada di Jl. Gagaklumayang | Care Genuine Leather membutuhkan media penjualan melalui internet maka dibutuhkan system informasi |

| | |
|---|---|
| No.2 Sukaregang Garut Jawa Barat, karena tidak adanya media yang dapat menghubungkan antara customer dan Care Genuine Leather. | penjualan secara online berbasis website untuk meningkatkan penjualan. |
| Proses pencatatan stok barang belum terkomputerisasi sehingga sulit dalam pemesanan barang. | Melakukan pencatatan stock barang dengan komputerisasi sehingga memudahkan dalam pemeriksaan stok barang dan dalam proses pembelian barang. |

## 4.2 Perancangan Sistem

Perencanaan sistem merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perancangan sistem informasi penjualan Jaket Kulit berbasiskan *web* pada Care Genuine Leather ini, dimaksudkan sebagai sarana untuk memberikan informasi mengenai penjualan barang kepada masyarakat luas dengan menggunakan media internet, dimana *website* ini dapat diakses tanpa ada batasan waktu dan mempermudah *konsumen* yang membutuhkan informasi tentang penjualan barang terutama Jaket Kulit.

Hal ini perlu didukung oleh kemampuan pelanggan dalam mengoperasikan aplikasi internet, khususnya dalam mengakses *website* penjualan Jaket Kulit di Care Genuine Leather. Maka untuk merealisasikan hal ini, penulis berusaha untuk membuat aplikasi yang *user friendly* atau mudah dalam penggunaannya sehingga memudahkan konsumen yang mungkin baru mengenal dunia internet.

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 Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk membuat rancang bangun sebuah sistem dan pengkonfigurasian kualitas dari jaket, sehingga dihasilkan suatu sistem yang lebih baik. Perancangan sistem ini merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dihadapi dan bertujuan untuk membangun sebuah sistem yang dapat memenuhi sasaran, kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh perusahaan.

### 4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum tentang sistem yang diusulkan dalam proses perancangan sistem ini yaitu penulis akan membangun suatu sistem informasi penjualan dan pemesanan Jaket Kulit online pada Care Genuine Leather berbasis website. Dengan harapan dapat memperbaiki permasalahan yang ada sebelumnya pada proses/sistem promosi dan penjualan barang, serta dapat memberikan

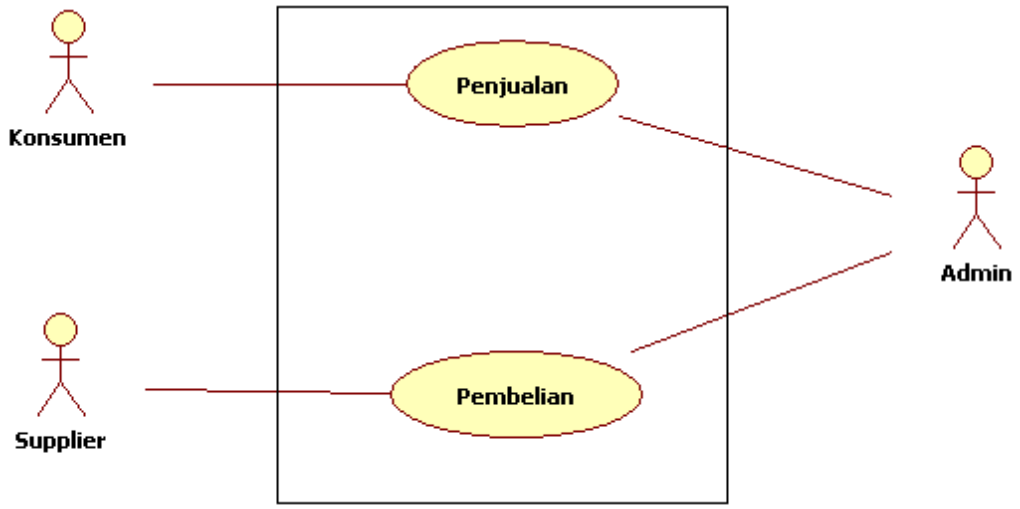
keuntungan bagi Care Genuine Leather yaitu adanya peningkatan penjualan barang dan perluasan media promosi setelah dirancangnya sistem informasi ini.

### 4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan suatu sistem yang di dalamnya terdapat proses-proses yang akan diperlukan dalam pembuatan sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki dan meningkatkan kerja sistem tersebut dari sistem sebelumnya. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan kualitas dari jaket kulit tersebut sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML *(Unified Modeling Language).*

#### 4.2.3.1 Model *Use Case Diagram* Penjualan Barang dan Pembelian Barang Yang Diusulkan pada Care Genuine Leather Berbasis *website*

Adapun *Use Case* Penjualan Barang dan Pembelian Barang pada Care Genuine Leather berbasis *web*site yang diusulkan adalah sebagai berikut :




**Gambar 4.3** *Use Case Diagram* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit pada Care genuine Leather berbasis *website* yang diusulkan.

***Scenario Use Case* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit yang di usulkan di Care Genuine Leather.**

Pada *use case* diagram yang diusulkan terdapat dua proses login yaitu admin dan konsumen.

1. Konsumen yang belum login hanya dapat melihat berita di *website* Care genuine Leather , sedangkan
2. Konsumen yang sudah login akan menjadi member dan dapat melakukan pembelian barang dan dapat mengisi testimoni di *website* Care Genuine Leather, untuk melakukan pembelian barang member melakukan pemilihan jaket kulit yang ditawarkan kemudian menyelsaikan proses pembelian sampai selesai.

3. Admin yang sudah login dapat melakukan pengolahan data pembelian barang yang berada di pengolahan data admin. Admin juga dapat melakukan proses pengolahan data admin yang lain.
4. Untuk biaya pengiriman di luar kota Garut ditentukan oleh admin berdasarkan pada tarif biaya dari jasa pengiriman untuk beban barang per-kgnya.
5. Untuk mengisi stok barang admin harus melakukan order ke pihak supplier dan menginputkanya untuk disimpan kedalam database.

***Use Case Scenario***

**Tabel 4.2 *Use Case Scenario* Melakukan Pendaftaran *Member***

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Melakukan Pendaftaran *Member* |
| Tujuan | Mendapatkan data konsumen untuk dapat melakukan pembelian di Care Genuine Leather. |
| Deskripsi | *Member* untuk dapat melakukan pembelian jaket kulit di Care Genuine Leather *website*. |
| Tipe | - |
| Aktor | Konsumen |
| Pra-Kondisi | - |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Konsumen belum mendaftarkan diri menjadi *Member* di Care Genuine Leather *website*. |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Mengisi data diri yang dibutuhkan di sistem. | 1. Menyimpan data konsumen yang nanti akan menjadi |

| | |
|---|---|
| | *Member*. |
| **Scenario Alternatif** | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Pengisian form tidak lengkap. | Meminta mengisi di bagian yang belum dilengkapi. |
| Kondisi Akhir | User sudah di kenal oleh sistem dan halaman *member* di tampilkan. |

**Tabel 4.3 *Use Case Scenario* Melihat Berita**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Melihat Berita |
| Tujuan | Konsumen Melihat Berita yang ditampilkan di Care Genuine Leather *website*. |
| Deskripsi | Konsumen melihat berita yang di tampilkan di *website* Care Genuine Leather. |
| Tipe | - |
| Aktor | Konsumen |
| Pra-Kondisi | - |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Konsumen masuk ke dalam *websiteCare Genuine Leather*. |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Memilih pilihan Berita | 1. Menampilkan pilihan berita yang ada di *website* Care Genuine Leather. |

**Tabel 4.4 *Use Case Scenario* Penjualan Barang di *website* Care Genuine Leather**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Penjualan Barang |
| Tujuan | Member Melakukan Pembelian Barang |
| Deskripsi | MemberMelihat Pilihan jaket kulit yang ditampilkan di Care Genuine Leather *website*. |
| Tipe | - |
| Aktor | *Member* |
| Pra-Kondisi | - |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Konsumen masuk ke dalam *website* Care Genuine Leather. |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| 1. Melakukan daftar member dengan memilih tombol daftar.<br>2. Mengisi data konsumen dan menekan tombol save.<br>3. Memilih salah satu pilihan jaket kulit yang ditawarkan di Care Genuine Leather Website dan memilih tombol <<pesan>>.<br>4. Mengisi jumlah jaket kulit yang dipilih dan menekan tombol << tambah kekantong belanja >>.<br>5. Setelah dapat konfirmasi ongkos kirim pilih tombol konfirmasi order.<br>6. Setelah melakukan pembayaran member memilih tombol daftar belanja.<br>7. Menekan tombol konfirmasi transaksi.<br>8. Memasukan informasi nama pengirim dana pembayaran lalu memilih tombol <<proses>>. | 1. Menampilkan form pendaftaran member.<br>2. Menampilkan keterangan pelanggan telah menjadi member.<br>3. Menampilkan data barang yang akan dipesan.<br>4. Menampilakn data pemesanan dan menunggu untuk konfirmasi ongkos kirim.<br>5. Menampilkan message box yakin melakukan order pilih ya untuk melakukan order.<br>6. Menampilkan daftar pemesanan.<br>7. Menampilkan daftar pembayaran transaksi.<br>8. Transaksi telah tersiman dalam database. |
| **Scenario Alternatif** | |

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| Melihat kembali pilihan jaket kulit yang ditawarkan sebelum | Mengulang Proses 1. |
| Kondisi Akhir | Transaksi Pembelian Jaket kulit berhasil disimpan di sistem. |

**Tabel 4.5 Detail *Use Case Scenario* Membeli Barang**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Membeli Barang | |
| Tujuan | Mengisi data stock barang | |
| Deskripsi | | |
| Tipe | - | |
| Aktor | *Admin* | |
| Pra-Kondisi | | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Admin masuk ke menu admin | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| 1. Memilih pilihan “pembelian”.<br>2. Memasukan jenis produk dan jumlah produk yang dbeli dan menilih tombol tambah.<br>3. Menekan tombol proses. | | 1. Menampilkan data pembelian barang.<br>2. Menampilkan data pembelian barang.<br>3. Pembelian barang telah tersimpan dalam data base. |
| **Scenario Alternatif** | | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem | |

| | |
|---|---|
| Memasukan data pembelian barang | Stock barang berubah. |
| Kondisi Akhir | Keterangan Pembelian barang dan stock barang tersimpan dalam database.. |

**Tabel 4.6 *Use Case Scenario* Mengisi Testimoni**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Mengisi Testimoni | |
| Tujuan | Menyampaikan testimoni di *website* Care Genuine Leather. | |
| Deskripsi | | |
| Tipe | - | |
| Aktor | *Member* | |
| Pra-Kondisi | Konsumen sudah mendaftar menjadi member di *website* Care Genuine Leather. | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | *Customer login* ke di *website* Care Genuine Leather. | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| 1.Memilih hubungi kami.<br>2. Mengisi testimoni tentang pembelian jaket kulit melalui *website* Care Genuine Leather dan menekan tombol <<simpan>> | | 1. Menampilkan Data pelanggan dan pesan testimony.<br>2.Menyimpan testimoni. |
| Kondisi Akhir | Testimoni Tersimpan | |

**Tabel 4.7 *Use Case Scenario* Login Admin**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Login Admin | |
| Tujuan | Admin Login ke dalam *website* Care Genuine Leather untuk mengolah data admin. | |
| Deskripsi | | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | - | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Admin | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Masuk ke menu admin | | Menampilkan pilihan untuk login admin. |
| **Scenario Alternatif** | | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| User atau password admin salah | | Menampilkan pesan “ Maaf, anda bukan admin “ |
| Kondisi Akhir | Admin masuk ke *website* Care genuine Leather sebagai admin. | |

**Tabel 4.8 *Detail Use Case Scenario* menambah data Kategori**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Menambah Data Kategori | |
| Tujuan | Menambah data kategori Jaket kulit yang dijual | |
| Deskripsi | - | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Data kategori belum ada | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<tambah>> | | Membuka form menambah data kategori |
| Kondisi Akhir | Data kategori bertambah | |

**Tabel 4.9 *Detail Use Case Scenario* Mengubah data Kategori**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Mengubah data kategori |
| Tujuan | Mengubah data kategori Jaket kulit |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data kategori sudah tersedia |

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| Menekan tombol <<edit>> | Menampilkan form data kategori |
| Kondisi Akhir | Data kategori telah berubah |

**Tabel 4.10 *Detail Use Case Scenario* Menghapus data Kategori**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Menghapus data kategori |
| Tujuan | Menghapus salah satu data kategori |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data kategori sudah tersedia |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<hapus>> | Kategori terhapus |
| Kondisi Akhir | Data kategori terhapus |

**Tabel 4.11 *Detail Use Case Scenario* Menambah data Produk**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Menambah data produk | |
| Tujuan | Menambah data produk yang akan ditawarkan di *website* Care Genuine Leather. | |
| Deskripsi | - | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | Data kategori tersedia | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Data kategori tersedia | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<tambah>> | | Menampilkan form pengisian data produk |
| Kondisi Akhir | Produk bertambah | |

**Tabel 4.12 *Detail Use Case Scenario* Mengubah data Produk**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Mengubah data produk |
| Tujuan | Mengubah data produk yang sudah tersedia yang akan ditawarkan di *website Care Genuine Leather* |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | Data produk sudah tersedia |
| **Scenario Utama** | |

| | | |
|---|---|---|
| Kondisi Awal | Data produk sudah tersedia | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<edit>> | | Menampilkan form data produk |
| Kondisi Akhir | Data produk berhasil berubah. | |

**Tabel 4.13 *Detail Use Case Scenario* Menghapus data Produk**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Menghapus data produk | |
| Tujuan | Menghapus data produk yang akan ditawarkan di *website* Care Genuine Leather. | |
| Deskripsi | - | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | Data produk tersedia | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Data produk tersedia d | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<hapus>> | | Data terhapus |
| Kondisi Akhir | Data kategori terhapus | |

**Tabel 4.14 *Detail Use Case Scenario* Menghapus data Testimoni**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Menghapus data testimony |
| Tujuan | Menghapus data testimony |

| | |
|---|---|
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | Data testimoni tersedia |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data testimoni tersedia |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<hapus>> | Data testimoni terhapus dari system |
| Kondisi Akhir | Data testimoni terhapus |

**Tabel 4.15 *Detail Use Case Scenario* Menambah Data Berita**

| | |
|---|---|
| **Identifikasi** | |
| Nama | Menambah data berita |
| Tujuan | Menambah data berita yang akan ditampilkan di *website* Care Genuine Leather |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | Data berita belum tersedia |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data berita siap disimpan |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<tambah>> | Menampilkan form tambah data berita |
| Kondisi Akhir | Data berita bertambah |

**Tabel 4.16 *Detail Use Case Scenario* Mengubah Data Berita**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Mengubah data berita | |
| Tujuan | Mengubah data berita | |
| Deskripsi | - | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | Data berita tersedia | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Data berita tersedia | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<edit>> | | Menampilkan form data berita |
| Kondisi Akhir | Data berita terubah | |

**Tabel 4.17 *Detail Use Case Scenario* Menghapus Data Berita**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Menghapus data berita |
| Tujuan | Menghapus data berita |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data berita tersedia |

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| Menekan tombol <<hapus>> | Data berita terhapus |
| Kondisi Akhir | Data berita terhapus |

**Tabel 4.18 *Detail Use Case Scenario* Menambah Data User Admin**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Menambah data user admin |
| Tujuan | Menambah data user admin |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | Data user admin belum tersedia |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data user admin belum ada |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<tambah>> | Menampilkan form tambah data user admin |
| Kondisi Akhir | Data user admin berhasil bertambah |

**Tabel 4.19 *Detail Use Case Scenario* Mengubah Data User Admin**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Mengubah data user admin |
| Tujuan | Mengubah data user admin |

| | |
|---|---|
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | - |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data user admin tersedia |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<edit>> | Menampilkan form data user admin |
| Kondisi Akhir | Form data user admin berhasil terubah |

**Tabel 4.20 *Detail Use Case Scenario* Menghapus Data User Admin**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Menghapus data user admin |
| Tujuan | Menghapus data user admin |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | |
| **Scenario Utama** | |
| Kondisi Awal | Data admin tersedia |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<hapus>> | Data user admin terhapus |
| Kondisi Akhir | Data user admin terhapus |

**Tabel 4.21 *Detail Use Case Scenario* Menghapus Data *Member***

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Menghapus data *Member* | |
| Tujuan | Menghapus data Member | |
| Deskripsi | - | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Data Member tersedia | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<aksi>><br>Menekan tombol hapus | | Menampilkan data member<br>Data member terhapus/ |
| Kondisi Akhir | Data *Member* berhasil terhapus | |

**Tabel 4.22 *Detail Use Case Scenario* Mengubah Status Data Penjualan**

| **Identifikasi** | |
|---|---|
| Nama | Mengubah status data penjualan |
| Tujuan | Mengubah status data penjualan |
| Deskripsi | - |
| Tipe | - |
| Aktor | Admin |
| Pra-Kondisi | Data penjualan tersedia |
| **Scenario Utama** | |

| | | |
|---|---|---|
| Kondisi Awal | Data penjualan tersedia | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<status>> data penjualan | | Status penjualan berhasil terubah |
| Kondisi Akhir | Data penjualan berhasil terubah | |

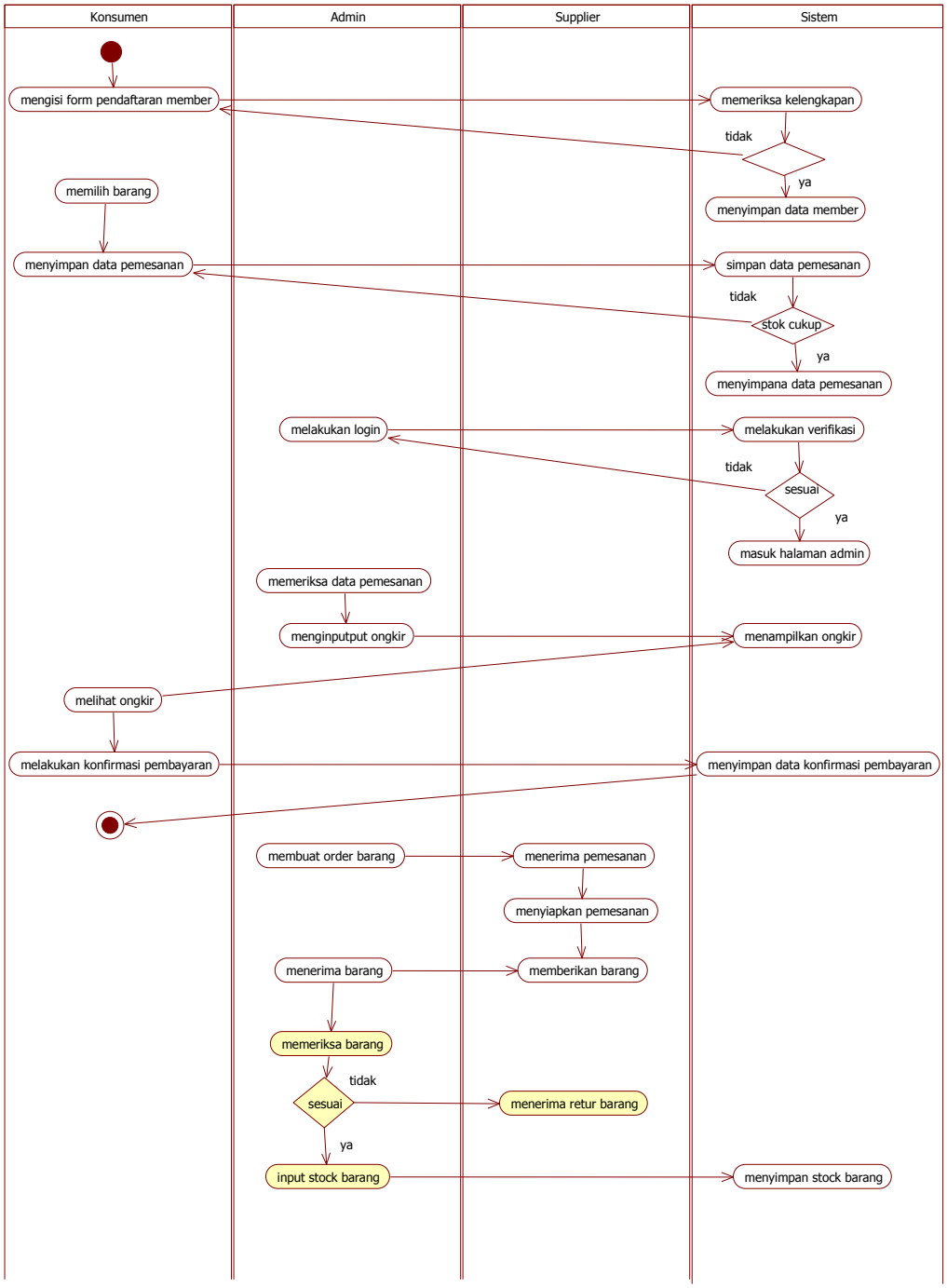
**Tabel 4.23 *Detail Use Case Scenario* Melihat data Penjualan**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Melihat data penjualan | |
| Tujuan | Melihat data penjualan | |
| Deskripsi | - | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Data penjualan tersedia | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan penjualan | | Menampilkan data penjualan |
| Kondisi Akhir | Data penjualan berhasil tampil | |

**Tabel 4.24 *Detail Use Case Scenario* Melihat Laporan Transaksi**

| **Identifikasi** | | |
|---|---|---|
| Nama | Melihat laporan transaksi | |
| Tujuan | Melihat laporan transaksi | |
| Deskripsi | - | |
| Tipe | - | |
| Aktor | Admin | |
| Pra-Kondisi | | |
| **Scenario Utama** | | |
| Kondisi Awal | Laporan transaksi | |
| Aksi Aktor | | Reaksi Sistem |
| Menekan tombol <<laporan >> | | Menampilkan Laporan transaksi berhasil |
| Kondisi Akhir | Menampilkan data laporan transaksi | |

### 4.2.4 Actifity Diagram




**Gambar 4.4** *Actifity Diagram* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit yang diusulkan pada Care Genuine Leather.

Konsumen mengisi form pendaftaran member, lalu sistem akan memeriksa kelengkaan data member jika lengkap maka sistem akan menyimpan data member jika tidak sesuai maka system akan menampilkan form pendaftaran member kembali. Setelah terdaftar menjadi member maka member dapat melihat barang-barang yang ditawarkan oleh Care Genuine Leather lalu melakukan pemesanan. Setelah member memesan maka system akan memeriksa stok barang yang dipesan tersedia apa tidak jika tersedia maka system akan menyimpan data pemesanan member jika tidak maka system akan kembali ke daftar pemesanan. Admin melakukan login untuk dapat masuk ke halaman admin dengan menginput user name dan password, jika sesuai maka system akan menampilkan halaman admin dan jika tidak sesuai makan akan kembali ke halaman login. Admin memeriksa data pemesanan setelah melihat data pemesanan maka admin menginput ongkos kirim sesuai dengan tarif jasa pengiriman dan berat/kg dr barang yang dipesan oleh member dan system akan menampilkan ongkos kirim tersebut. Setelah member mengetahui ongkos kirim maka member melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi pembayaran dan system akan menyimpan data konfirmasi pembayaran tersebut. Jika stok barang habis maka admin membuat surat order untuk melakukan pemesanan barang lalu memberikannya kepada supplier. Pihak supplier akan menerima pesanan dan akan menyiapkan barang-barang sesuai pemesanan. Setelah itu supplier memberikan semua barang pemesanan tersebut kepada pihak Care Genuine Leather. Admin akan memeriksa barang yang telah diterima dari supplier jika sesuai maka admin memasukan data pembelian barang setelah diinputkan maka system akan menyiman data

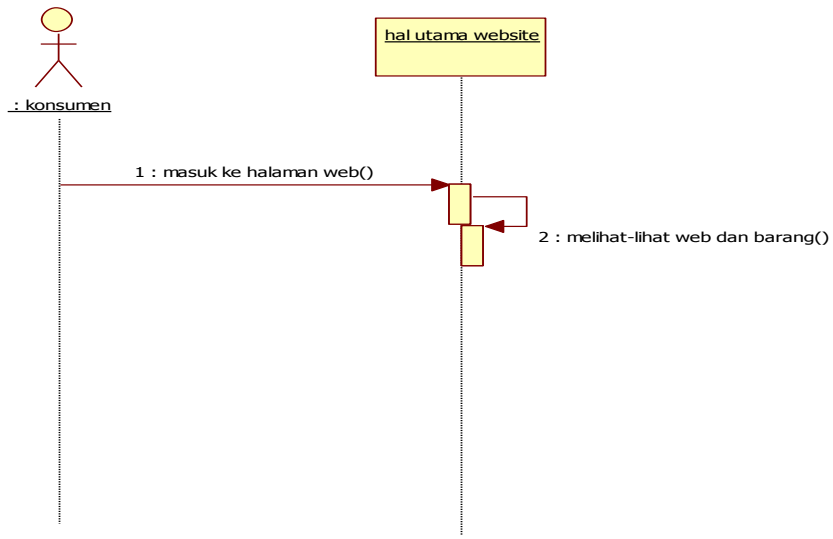
pembelian barang jika tidak sesuai maka admin akan meretur barang tersebut untuk diberikan kembali kepada suplier.

### 4.2.5 *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 antara *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 promosi dan penjualan barang dan pembelian pada Care Genuine Leather, yaitu :

#### 4.2.5.1 *Sequence Diagram User Non Member*

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai user non member, yaitu :

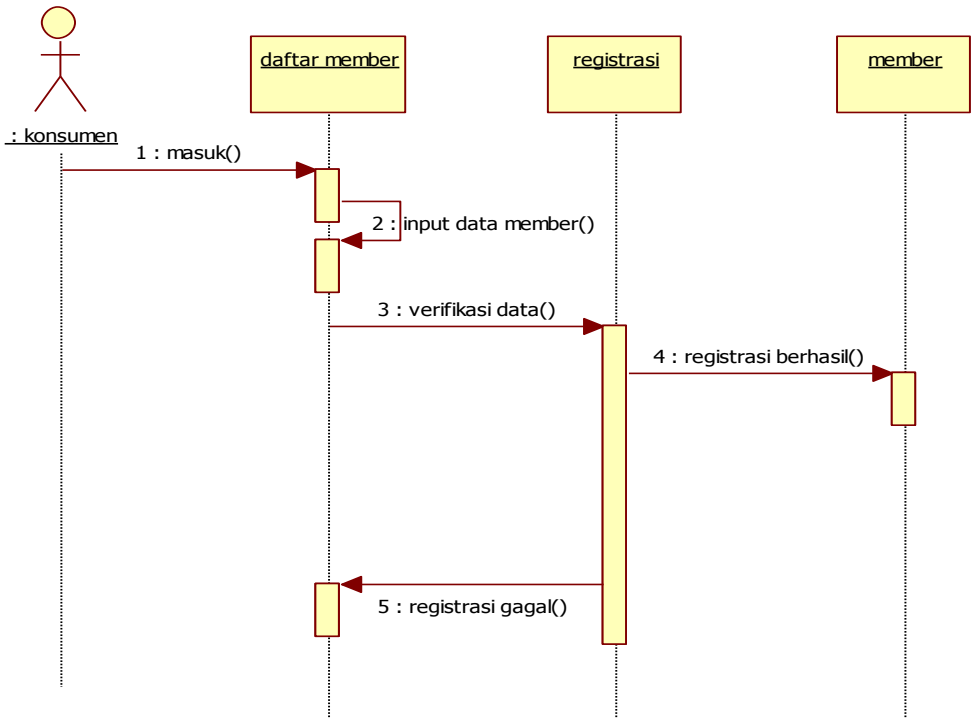



**Gambar 4.7** *Sequence Diagram User Non Member* pada Care Genuine Leather.

Konsumen masuk ke dalam halaman utama web Care Genuine Leather setelah itu konsumen dapat melihat-lihat barang yang ditawarkan oleh Care Genuine Leather.

### 4.2.5.2 *Sequence Diagram* Pendaftaran *Member*

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pendaftaran *Member*, yaitu :

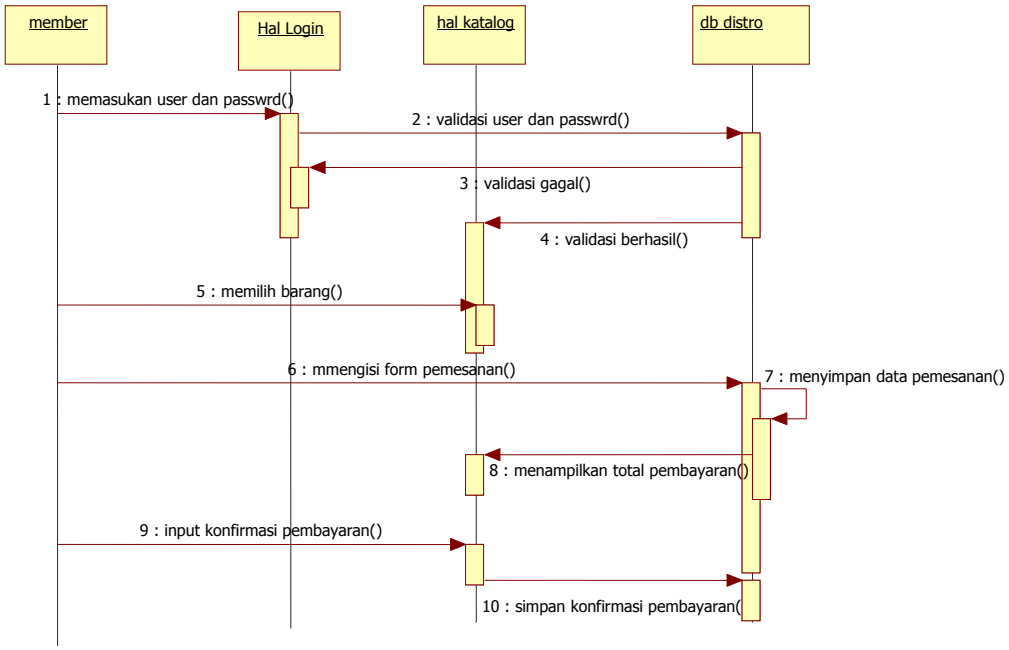



**Gambar 4.8** *Sequence Diagram* Pendaftaran *Member* pada Care Genuine Leather.

Konsumen masuk ke dalam halaman pendaftaran member dengan menginputkan data member, jika telah diisi secara lengkap maka data akan disimpan pada sistem *database member*. *User* dan *password* sebagai hak akses konsumen untuk menjadi *member*. Jika data tidak diisi secara lengkap maka sistem akan memberikan peringatan registrasi invalid.

### 4.2.5.3 *Sequence Diagram* Penjualan Jaket Kulit

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pembelian barang, yaitu :

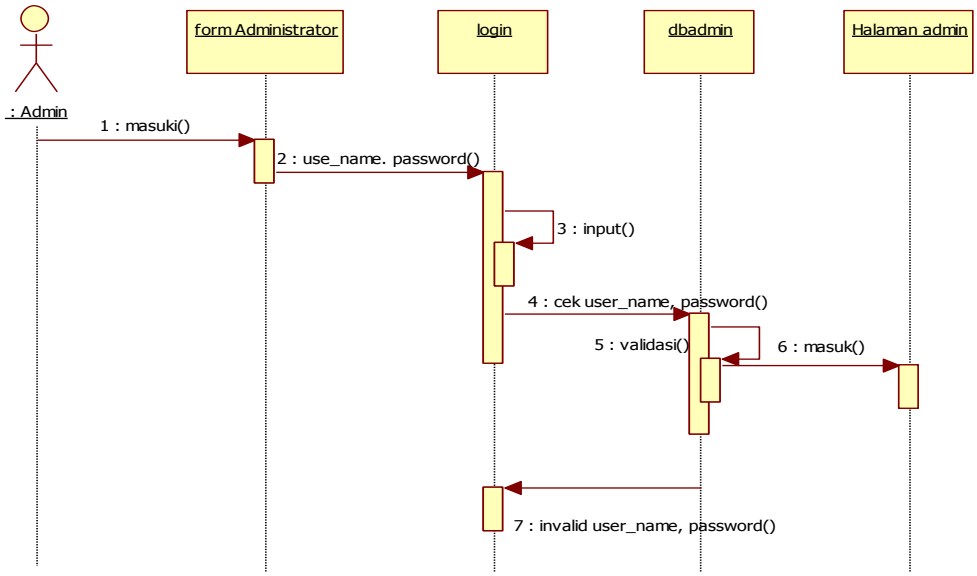



**Gambar 4.9** *Sequence Diagram* Penjualan dan Pembelian Jaket Kulit yang diusulkan pada Care Genuine Leather

Konsumen dapat melakukan proses pembelian barang harus melakukan login terlebih dahulu pada halaman login. Sistem akan mengecek pada *database* apakah *user* dan *password* tersebut legal, jika benar maka proses penjualan barang bisa dilakukan.

### 4.2.5.4*Sequence Diagram* Pengelolaan Data Admin

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pengolahan data Admin, yaitu :

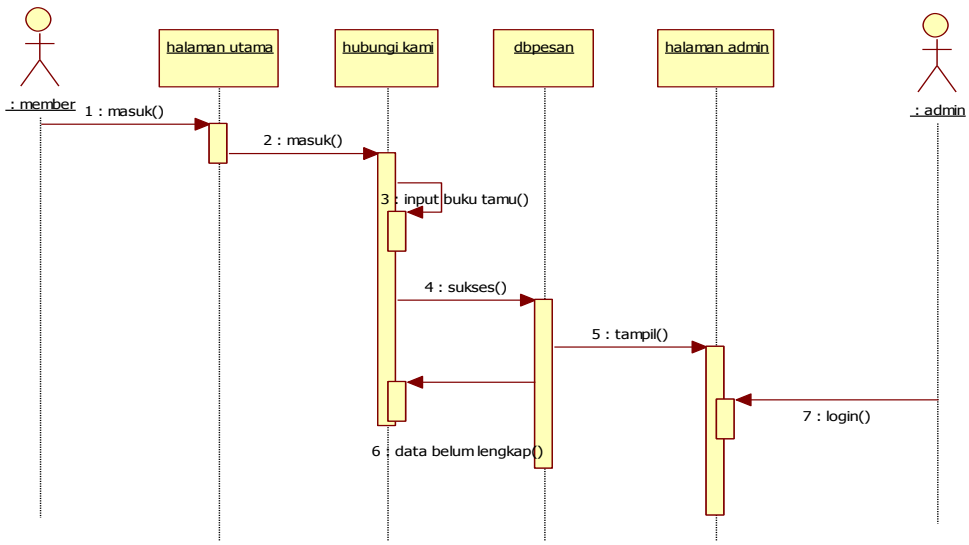



**Gambar 4.10** *Sequence Diagram* Pengelolaan Data Admin pada Care Genuine Leather

Admin dapat melakukan *login* ke dalam sistem dengan masuk ke *form login administrator* dimana *admin* akan diminta untuk memasukan user name dan *password*, sistem akan mengecek apakah user name dan *password* pada *database* benar. Jika salah maka akan muncul peringatan di halaman *login* dan jika benar *admin* akan langsung masuk ke halaman *admin* untuk bisa mengelola semua data informasi pada *Website* Care Genuine Leather.

### 4.2.5.5 *Sequence Diagram* Testimoni

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai Testimoni, yaitu :

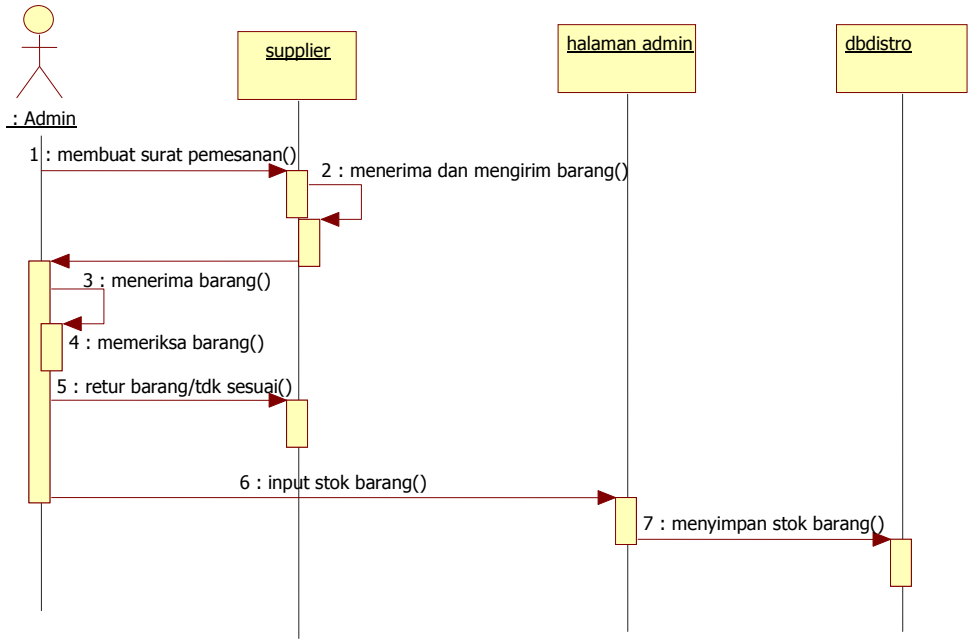



**Gambar 4.11** *Sequence Diagram* Testimoni pada Care Genuine Leather

*Member* masuk pada halaman utama kemudian memilih menu Hubungi Kami dan melakukan proses dialog dengan menginputkan data pada form hubungi kami. Jika pada kotak dialog data belum diisi secara lengkap maka sistem akan memberikan peringatan isian belum lengkap, jika benar maka data akan ditampilkan.

### 4.2.5.6 Sequence Diagram Pemesanan

Berikut adalah sequence diagram tentang program yang akan dibangun mengenai pemesanan, yaitu:




**Gambar 4.12** *Sequence Diagram* Pemesanan pada Care Genuine Leather

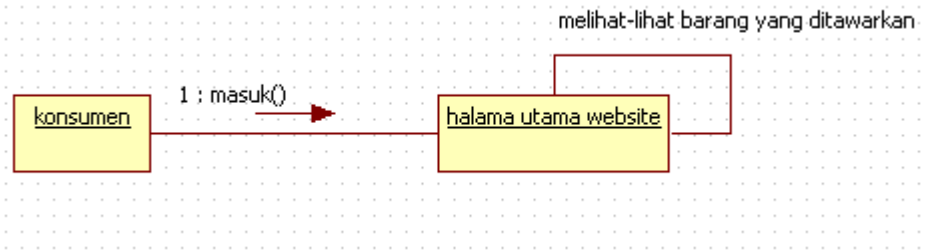
Admin membuat surat order pemesanan yang akan diberikan kepada supplier. Supplier menerima pemesanan lalu menyiapkan barang serta mengirimkan barang kepada pihak Care Genuine leather. Setelah barang diterima admin akan memeriksa sesuai apa tidak jika sesuai admin akan menginputkan barang untuk mengisi stok barang lalu menyimpannya pada database Care Genuine Leather jika tidak admin akan meretur barang tersebut kepada pihak supplier.

### 4.2.6 *Collaboration Diagram*

Menggambarkan kolaborasi dinamis seperti *sequence diagrams*. Dalam menunjukkan pertukaran pesan, *collaboration diagrams* menggambarkan objek dan hubungannya (mengacu ke konteks). Jika penekanannya pada waktu atau urutan maka gunakan *sequence diagrams*, tapi jika penekanannya pada konteks gunakan *collaboration diagrams*.

### *4.2.6.1 Collaboration Diagram User Non Member*

Berikut adalah collaboration diagram tentang program yang akan dibangun mengenai user nono member, yaitu:

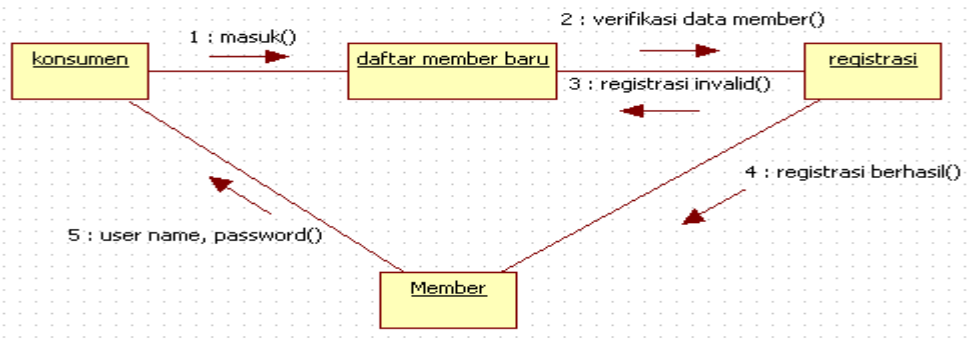



**Gambar 4.13** *Collaboration Diagram User Non Member*

Keterangan gambar di atas konsumen non member masuk ke dalam halaman utama website Care Genuine Leather lalu konsumen dapat melihat-lihat barang yang ditawarkan oleh Care Genuine Leather.

### .4.2.6.2 *Collaboration Diagram* Pendaftaran *Customer*

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pendaftaran *customer*, yaitu :

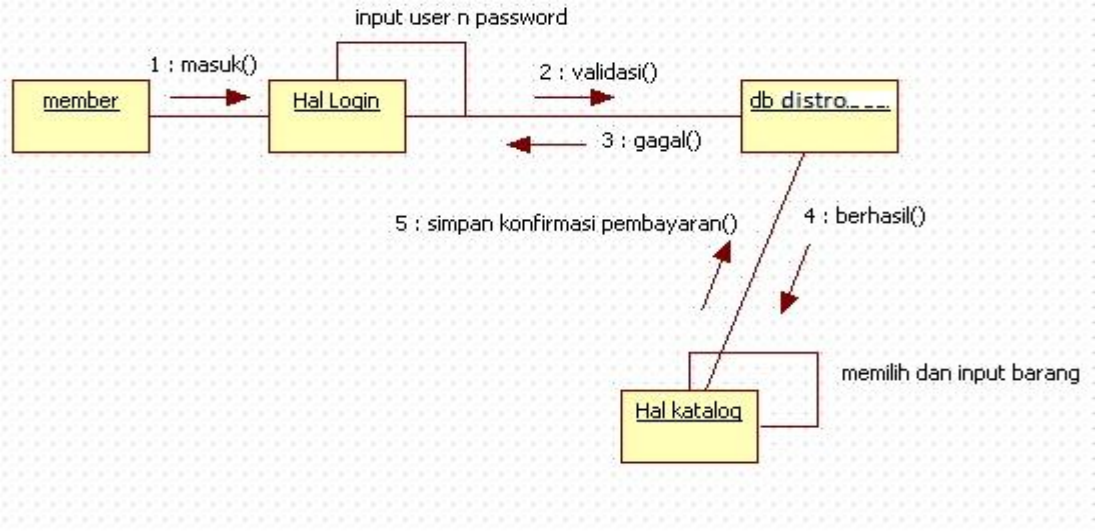



**Gambar 4.14** *Collaboration Diagram* Pendaftaran *customer*

Keterangan gambar diatas yaitu, pertama konsumen masuk ke dalam halaman pendaftaran *member* baru dengan menginputkan data konsumen, jika telah diisi secara lengkap maka data akan disimpan pada sistem *database member* untuk mendapatkan *user name* dan *password* sebagai hak akses *member.* Jika data tidak diisi secara lengkap maka sistem akan memberikan peringatan registrasi invalid.

### 4.2.6.3 Collaboration Diagram Penjualan Jaket Kulit

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pembelian barang, yaitu :



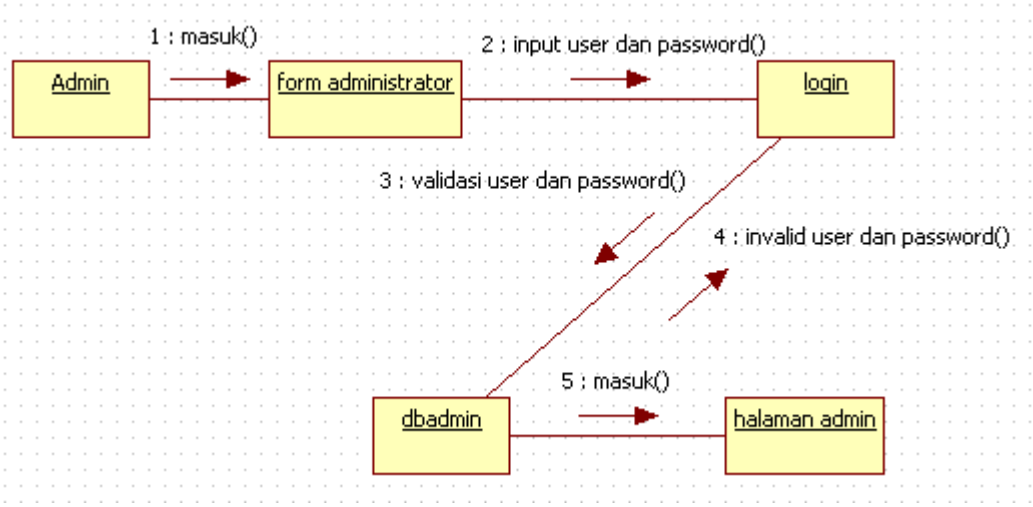

**Gambar 4.15** *Collaboration Diagram* Penjualan Barang

Keterangan gambar diatas, yaitu pertama konsumen masuk ke halaman utama dan melakukan login dengan menginput *user name* dan *password* pada kotak *member* login untuk dapat melakukan proses pembelian jaket kulit. Sistem

akan mengecek pada *database Customer* apakah *user name* dan *password* tersebut legal, jika benar maka proses penjualan barang bisa dilakukan dan jika user name & password salah sistem akan memberikan peringatan bahwa "Maaf, User Name atau Password anda Salah". Setelah konsumen melakukan pemilihan produk barang, konsumen mengisi ulang password untuk konfirmasi pembelian.

### 4.2.6.4 Collaboration Diagram Pengelolaan Data Admin

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pengelolaan data admin, yaitu :



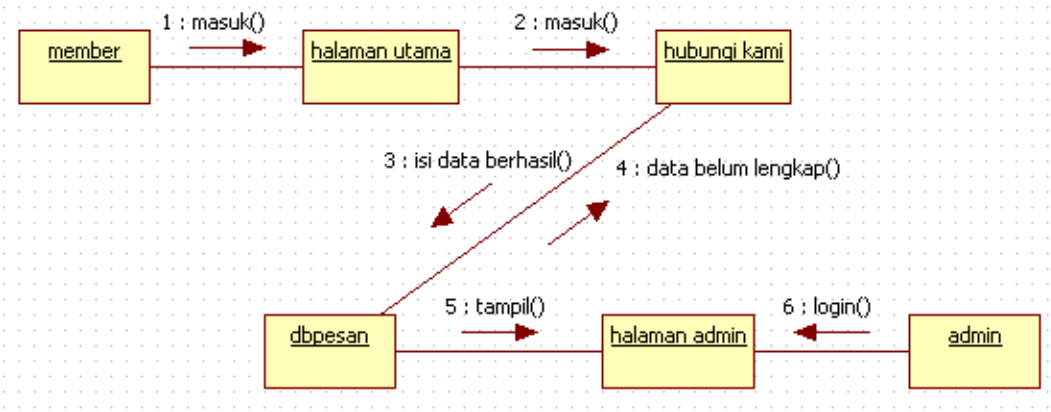

**Gambar 4.16** *Collaboration Diagram* Pengelolaan Data Admin

Keterangan gambar diatas yaitu, pertama Administrator masuk ke form administrator untuk dapat melakukan *login* ke dalam sistem dengan menginputkan nama dan *password* admin tersebut. Sistem akan mengecek apakah nama dan *password* Admin pada *database* benar. Jika salah maka akan muncul peringatan di halaman *login* bahwa Anda bukan administrator dan jika benar *admin* akan

langsung masuk ke halaman *admin* untuk bisa mengelola semua data informasi pada *Website* Care Genuine Leather.

#### 4.2.6.5 *Collaboration Diagram Testimoni*

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai Testimoni, yaitu :

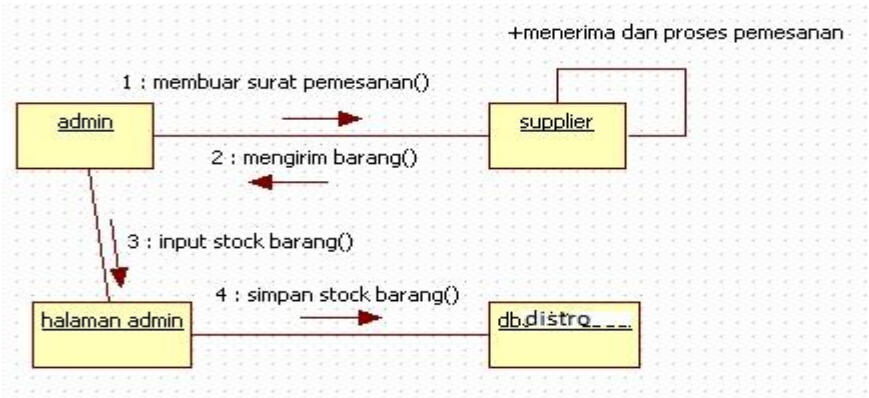



**Gambar 4.17** *Collaboration Diagram* Testimoni

Keterangan dari gambar diatas yaitu, pertama konsumen masuk pada halaman utama website Care Genuine Leather, kemudian memilih menu Hubungi Kami dan melakukan proses dialog dengan menginputkan data yaitu nama, e-mail dan komentar. Jika pada kotak dialog data belum diisi secara lengkap maka sistem akan memberikan peringatan isian belum lengkap, jika benar maka data akan ditampilkan.

### 5.2.6.6 *Collaboration Diagram Pemesanan*

Berikut adalah *Collaboration* Diagram Pemesanan yang akan dibangun mengenai pemesanan barang, yaitu




**Gambar 4.18** *Collaboration Diagram* Pemesanan

Keterangan dari gambar diatas yaitu, admin membuat surat oder untuk melakukan pemesanan kepada supplier. Pihak supplier menerima pemesanan dan memprosesnya. Supplier mengirimkan barang pemesanannya kepada pihak Care Genuine Leather. Admin melakukan input stok barang yang akan disimpan pada data base Care Genuine Leather.

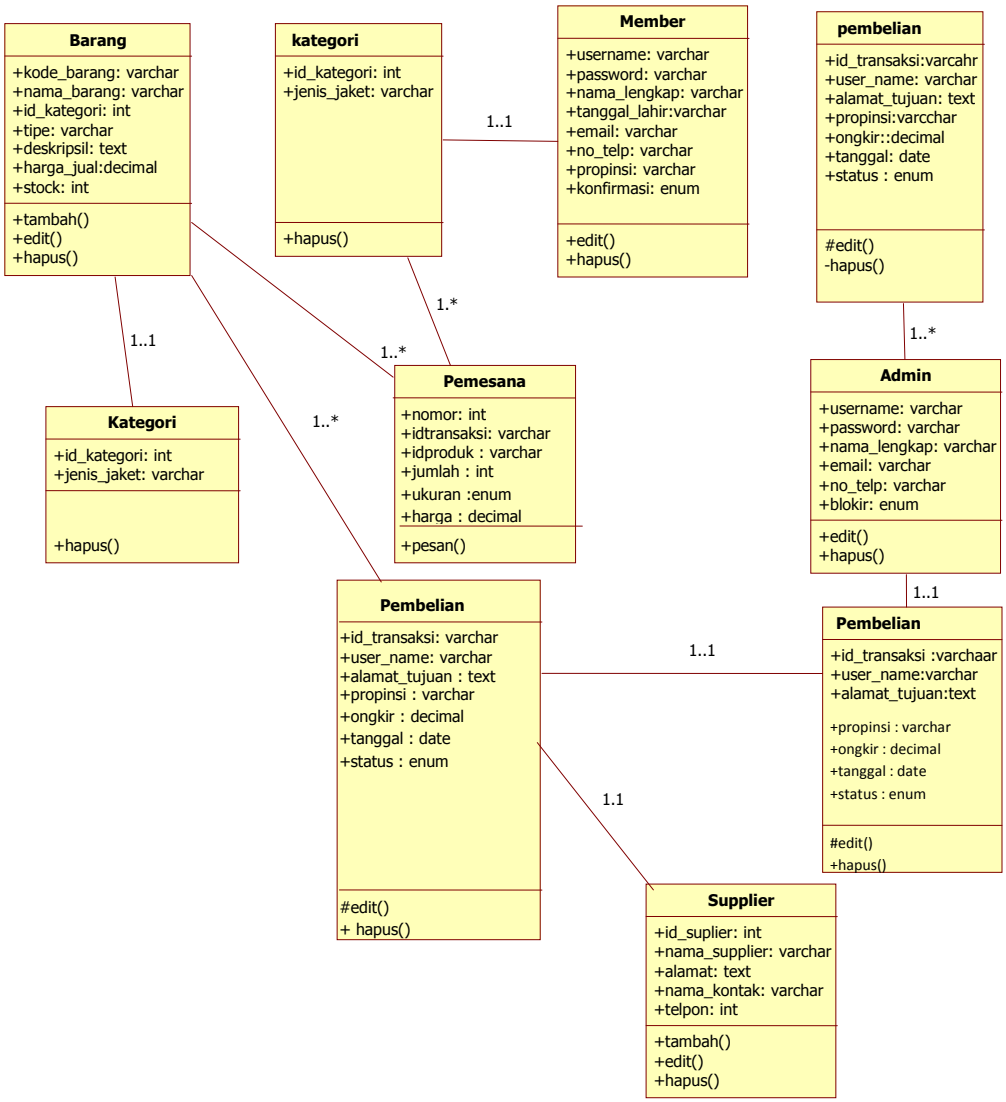
## 4.2.7 Atribut dan Relasi Antar *Class*

Atribut adalah properti dari sebuah *class*. Pada pemrograman berorientasi objek, atribut dan relasi antar *class* digambarkan dalam bentuk diagram, yaitu C*lass Diagram*. *Class diagram* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi

akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

#### 4.2.7.1 *Class* Diagram

*Class Diagram* menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem promosi dan penjualan barang mulai dari bagian pendaftaran *Customer* sampai dengan penjualan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram.* Berikut *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan Jaket Kulit pada Care Genuine Leather berbasis *website*.




**Gambar 4.19** *Class Diagram*

Dalam gambar diatas, *Class* yang teridentifikasi terdapat sembilan *class*, class barang berintegerasi dengan class kategori, class penjualan dan class pembelian. *class Member* beragregasi dengan *class penjualan dan class supplier*. Sedangkan untuk pengolahan data admin mengolah class pembelian

.

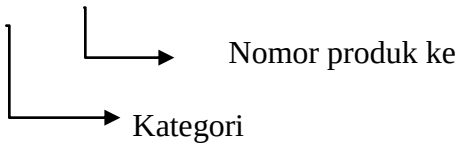
### 4.2.7.2 Kodefikasi

Kodifikasi menjelaskan arti atau nilai dari kode tertentu

1. **Kode Produk**

   Terdiri Dari 5 Digit

   XX XXX


   Contoh :

   JK-001 : Nama Jaket ke – 1

### 4.2.7.2 Package dan Domain Sistem

Dalam perancangan perangkat lunak berorientasi objek, terdapat apa yang dinamakan *Package*. *Package* merupakan direktori kelas yang berfungsi untuk menjaga agar kelas tetap terbagi-bagi sesuai dengan kemiripan karakteristik masing-masing kelas. *Package* dapat dikatakan hal yang lebih umum lagi dari kelas. *Package* merupakan tema umum yang menggambarkan pengelompokkan kelas-kelas di dalamnya.

Penelitian tugas akhir di Care Genuine Leather dilakukan pada beberapa domain sistem pendaftaran dan penjualan, yaitu pada sistem daftar *Member* baru, sistem penjualan, sistem pengolahan data serta sistem pesan pengunjung. Definisi dari masing-masing domain sistem tersebut adalah sebagai berikut :

1. Daftar *Member*

   Daftar *Member* merupakan bagian sistem pendaftaran dan penjualan yang mengelola urusan pendaftaran konsumen.

2. Login

   Login merupakan bagian dari sistem pendaftaran dan penjualan berupa validasi *email* dan *password* sebelum melakukan transaksi pembelian.

3. Penjualan

   Penjualan merupakan bagian dari sistem pendaftaran dan penjualan yang mengelola urusan penjualan barang yang akan dibeli oleh konsumen.

4. Pesan Pengunjung

   Testimoni merupakan bagian dari sistem yang melayani segala komentar Member.

5. Pengelolaan Data Admin

   Manajemen data merupakan bagian dari sistem pendaftaran dan penjualan yang bertugas mengelola data admin, data *Member*, data penjualan, data barang, news.

6. Menu Profil

   Tampilan menu sejarah akan menampilkan infomasi mengenai bagaimana dan kapan Care Genuine Leather terbentuk.

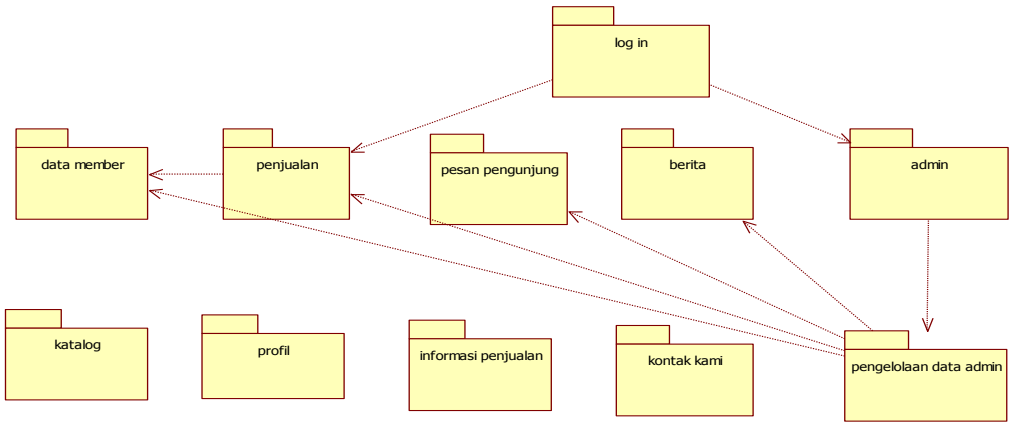
7. Menu Layanan

   Tampilan menu produk akan menampilkan fasilitas-fasilitas yang tersedia pada Care Genuine Leather.

8. Menu Produk

   Tampilan menu produk akan menampilkan produk-produk yang disediakan web Care Genuine Leather.

Domain-domain sistem yang ada, di dalam teknologi berorientasi objek diterjemahkan ke dalam *package-package*. Berikut adalah *component diagram* dari domain-domain sistem di atas.




**Gambar 4.20** *Component Diagram* domain-domain sistem

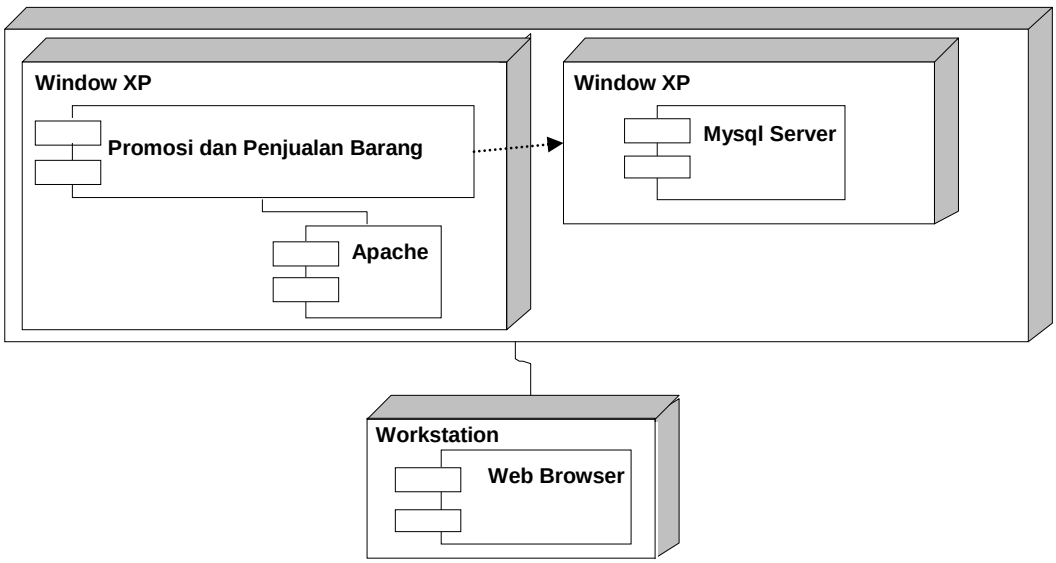
Gambar 4.23 menjelaskan bahwa kelas-kelas yang ada dapat dipisah-pisah ke dalam *package-package* yang berbeda. Untuk kelas *Customer*, Jakat Kulit dikelompokkan ke dalam *package* pengelolaan data informasi.

### 4.2.8 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka dimaksudkan untuk memudahkan proses pengolahan data sehingga data yang dihasilkan lebih cepat dan dapat lebih berguna bagi user yang membutuhkan.

#### 4.2.8.1. *Deployment Diagram*

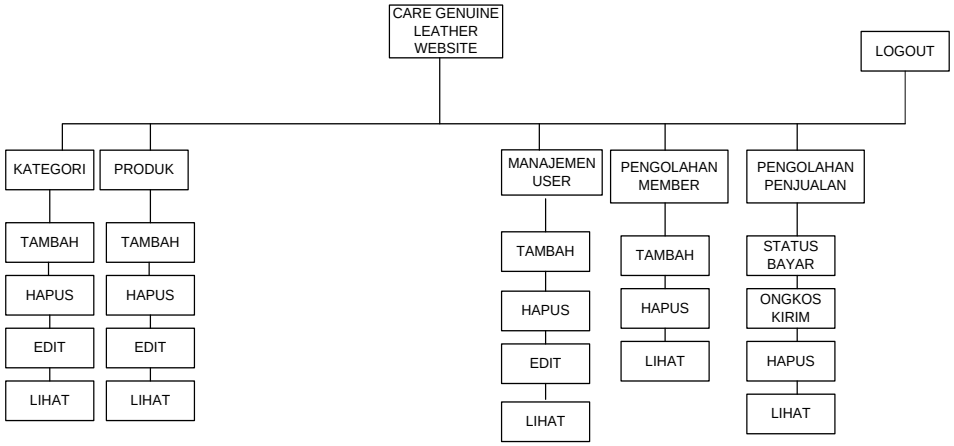
*Deployment* diagram dapat digunakan pada bagian-bagian awal proses perancangan sistem untuk mendokumentasikan arsitektur fisik sebuah sistem. Berikut *Deployment Diagram* Sistem Informasi Penjualan dan Penjualan di Care Genuine Leather.




**Gambar 4.21** *Deployment Diagram*

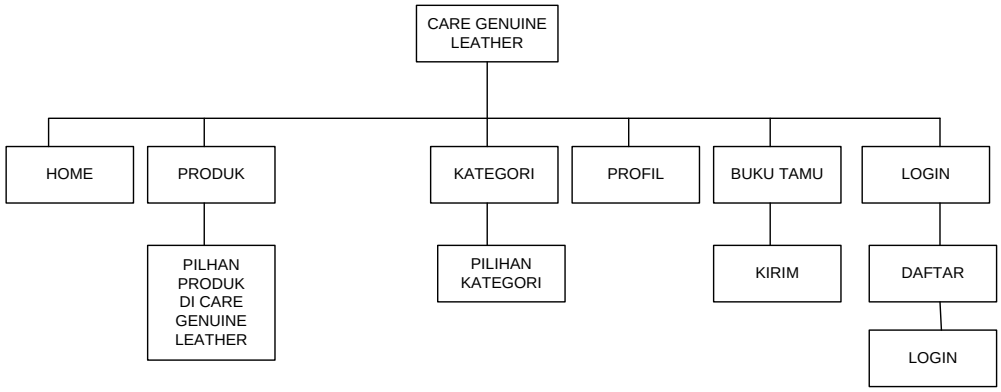
### 4.2.8.2 Struktur Menu

#### 1. Struktur Menu Admin



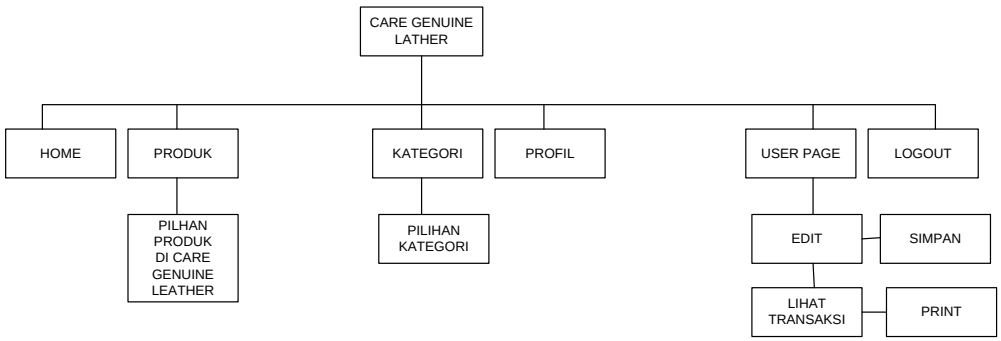

**Gambar 4.22 Struktur Menu Admin**

#### 2. Struktur Menu User




**Gambar 4.23 Struktur Menu User**

**3. Struktur Menu *Customer***




**Gambar 4.24 Struktur Menu *Customer***

Secara umum tampilan perangkat lunak Sistem Promosi dan Penjualan Barang di Care Genuine Leather, terdiri dari :

1. Atas

   Berisi logo dan label Perusahaan Care Genuine Leather.

2. Menu

   Berisi menu atau fasilitas-fasilitas disediakan perangkat lunak dan disesuaikan dengan hak akses pengguna, sebagai *link* yang akan ditampilakan pada bagian isi.

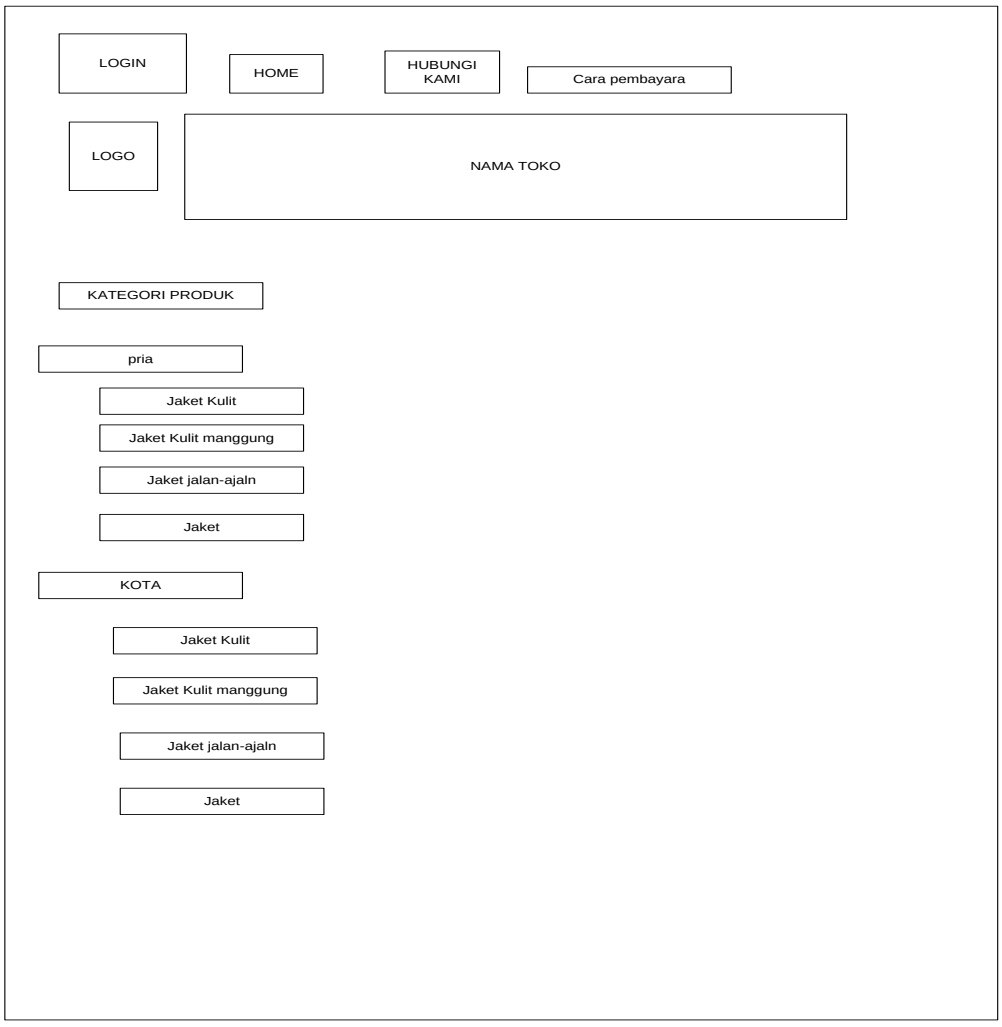
3. Bagian isi

   Bagian ini berisi segala fungsi - fungsi yang dibutuhkan dalam perangkat lunak sistem pendaftaran dan penjualan. Fungsi-fungsi tersebut bergantung pada hak akses pengguna.

### 4.2.8.3 Perancangan *Input*

Perancangan input diperlukan untuk menghasilkan informasi dan memberikan kemudahan bagi *user* sehingga dapat dimengerti oleh *user* yang bersangkutan. Dengan demikian dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Rancangan input dari perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

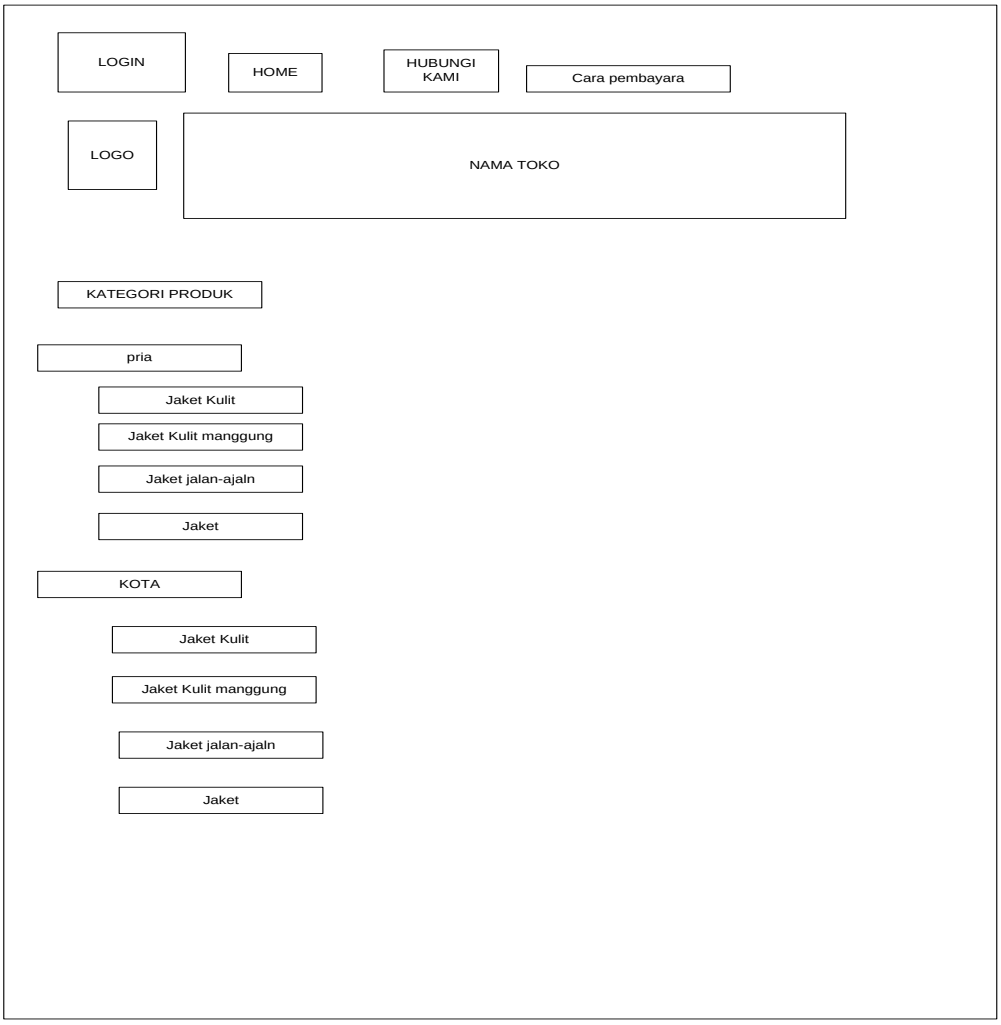
#### 4.2.8.3.1 Pendaftaran *Cusotmer* Baru




**Gambar 4.25** Tampilan Halaman Pendaftaran *Member* Baru

Form login *Member* baru ini dipergunakan untuk user atau konsumen sebelum melakukan penjualan. Di form ini user diminta untuk mengisi lengkap keterangan diri. Proses ini untuk mendapatkan username, password dan e-mail yang di gunakan untuk login ke dalam Sistem Informasi Penjualan di Care Genuine Leather.

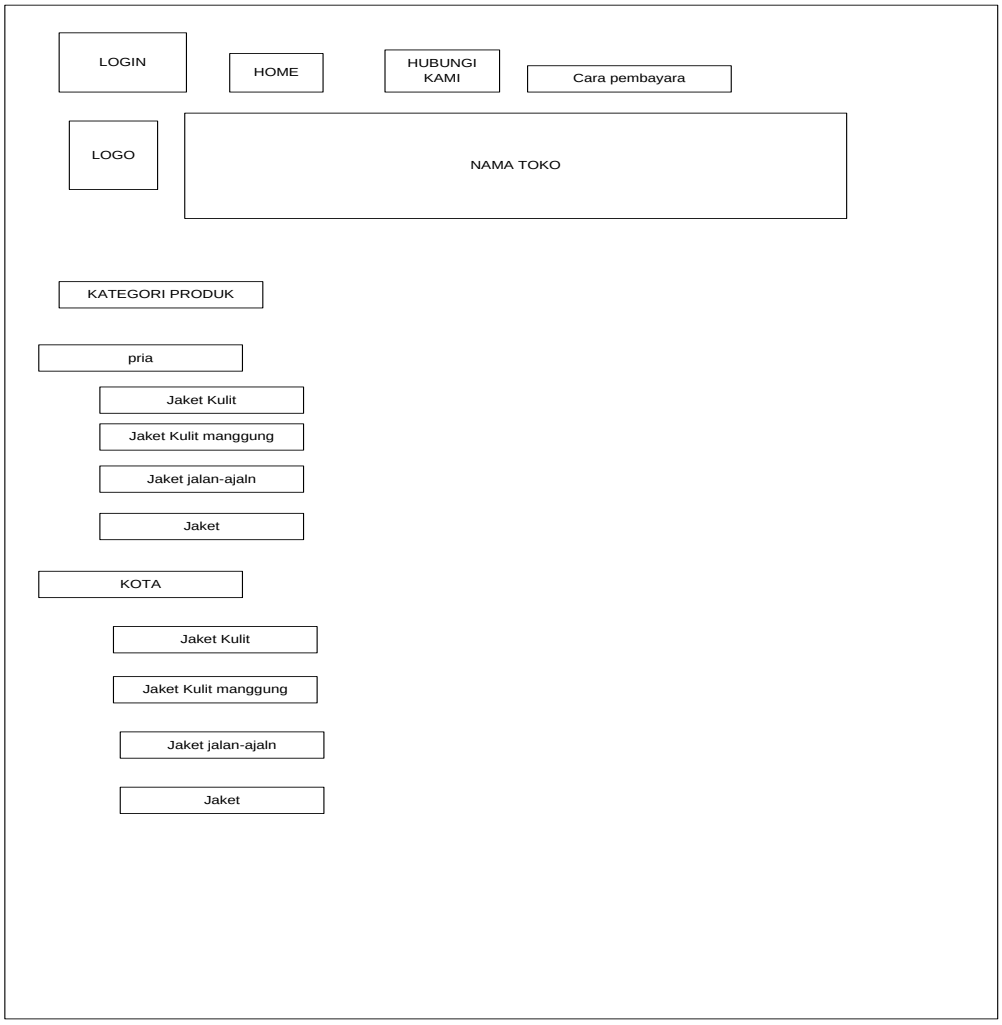
#### 4.2.8.3.2 Login *Customer*




**Gambar 4.26** Tampilan Halaman Login *Member*

Pada halaman ini *user* diminta untuk mengisikan *user name* dan *password* yang benar untuk dapat melakukan proses penjualan selanjutnya dan merubah user menjadi *Member*. Jika *user name* atau *password* tidak diisi atau salah maka *user* tidak dapat melakukan proses pembelian.

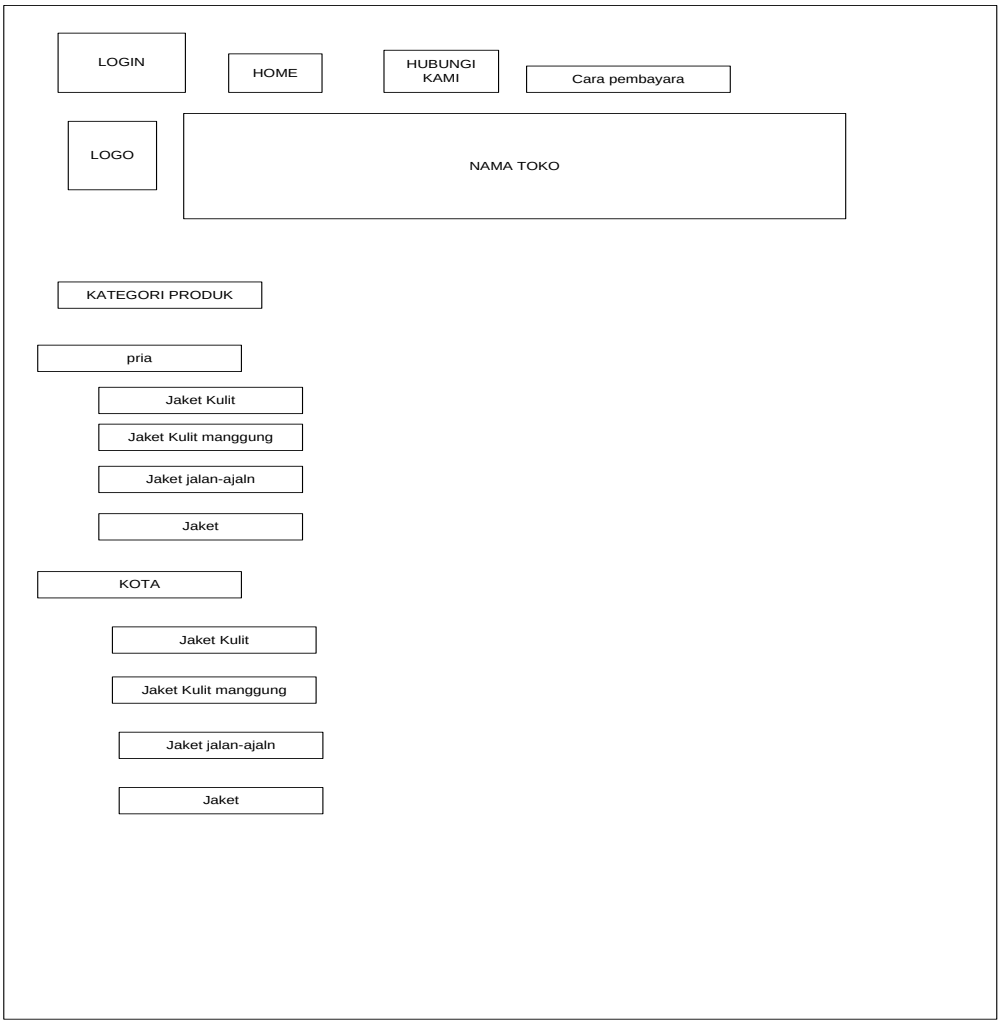
### 4.2.8.3.3Perancangan Produk Yang Ditawarkan




**Gambar 4.27** Tampilan Halaman Produk Yang Ditawarkan

Dalam tahap ini proses pemilihan produk-produk jaket kulit yang dilihat oleh *Member*.

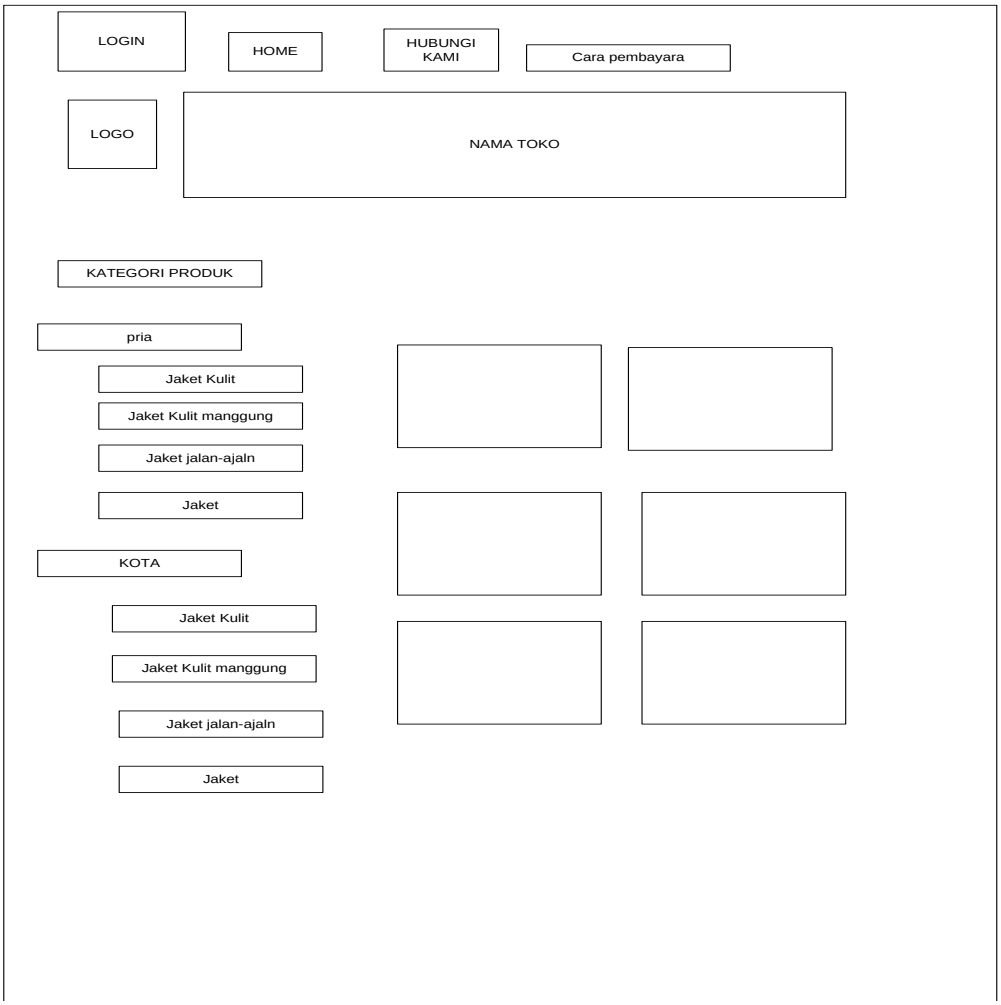
#### 4.2.8.3.3 Perancangan Halaman Info Produk Yang Dipilih




**Gambar 4.28** Tampilan Halaman Produk Yang Dipilih

Dalam bagian ini produk dapat dilihat secara detail dan dapat langsung diproses untuk pembelian barang dengan menekan tombol tambah ke kantong belanja.

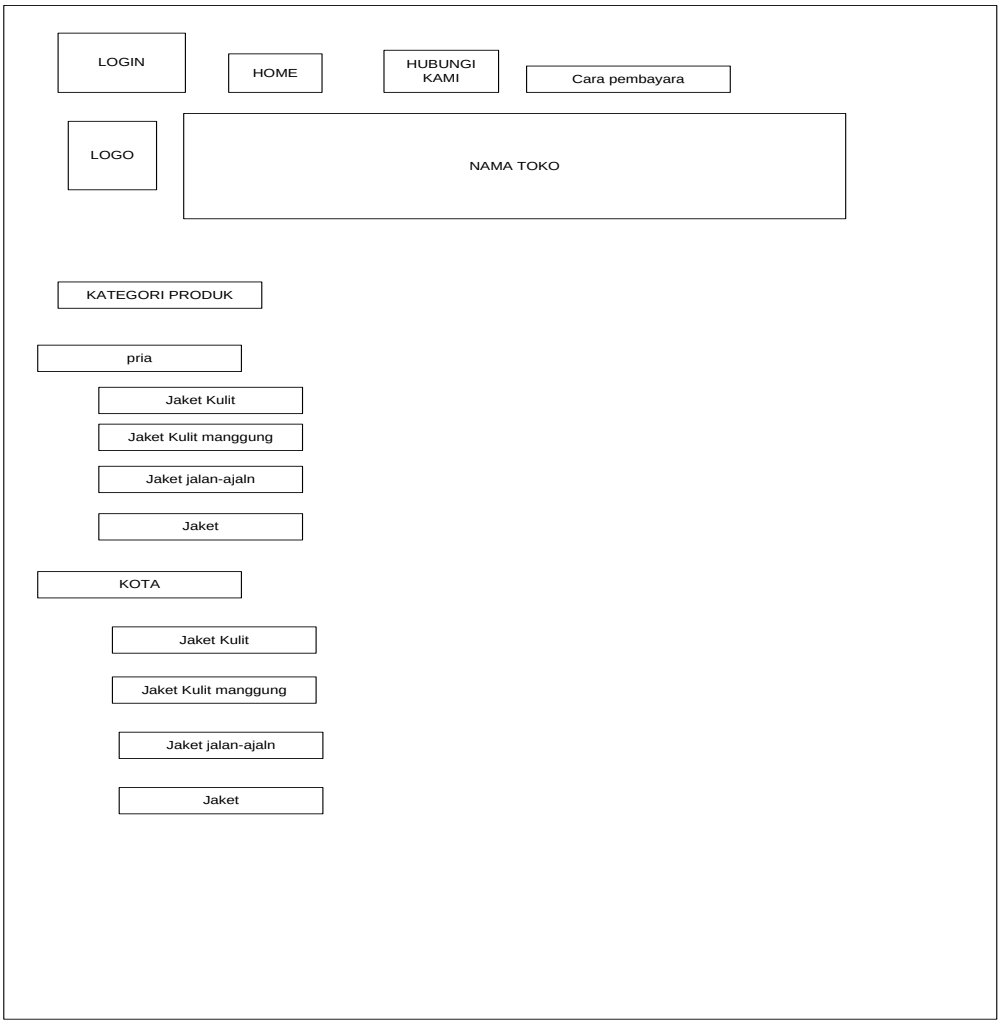
### 4.2.8.3.5 Perancangan Halaman Keranjang Belanja




**Gambar 4.29** Tampilan Halaman Produk Yang Dipilih

Dalam tampilan halaman keranjang belanja terdapat detail produk yang sudah dipilih dan akan dibeli.

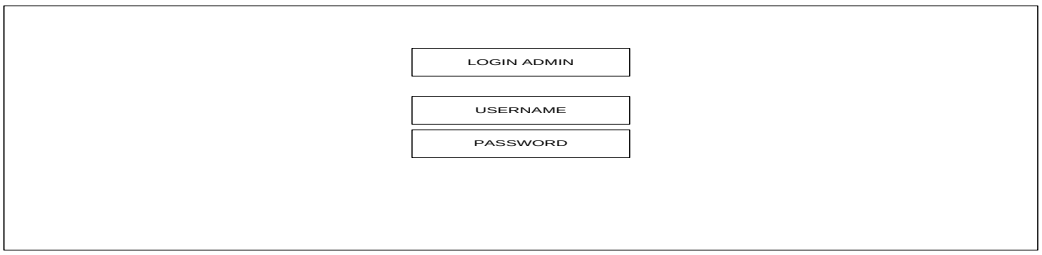
### 4.2.8.3.6Perancangan Halaman Pembayaran




**Gambar 4.30** Tampilan Halaman Pilihan Pembayaran

Dalam halaman ini terdapat pilihan untuk jenis pembayaran barang yang sudah dibeli oleh *Member*.

### 4.2.8.3.7Perancangan Halaman Login Admin Jaket Kulit

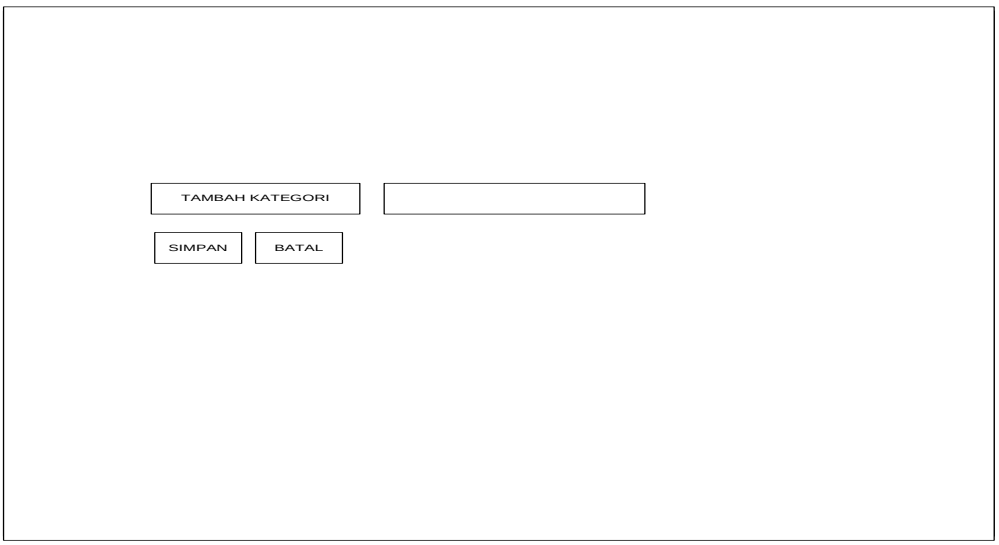



**Gambar 4.31** Tampilan Halaman Login Admin

Pada halaman ini admin dap0a

t mengisikan username dan password seorang admin. Jika benar admin dapat mengakses kedalam proses pengolahan data. Jika salah admin tidak dapat ke menu pengolahan data.

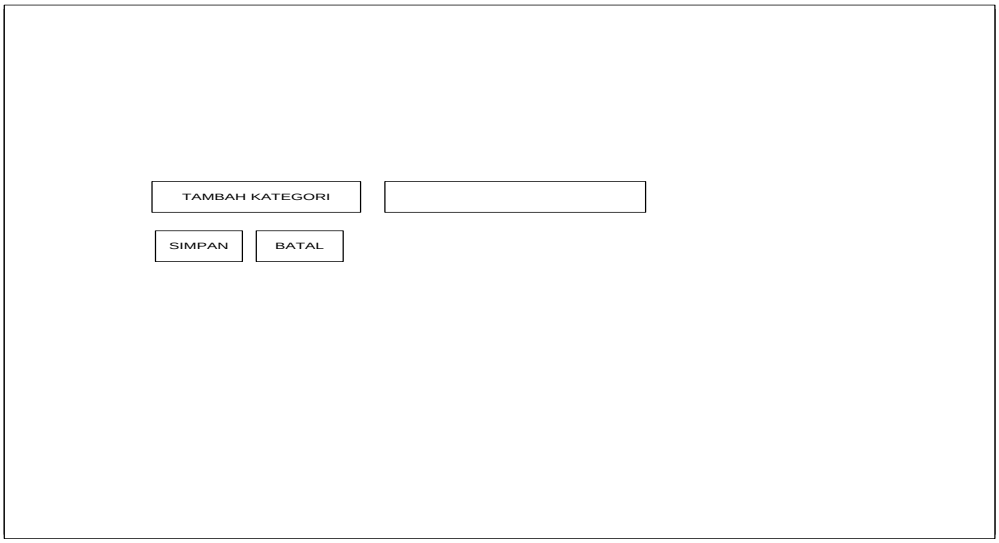
### 4.2.8.3.8 Perancangan Halaman Tambah Data Kategori



**Gambar 4.28** Tampilan Halaman Tambah Data Kategori

Admin dapat melakukan penambahan data kategori penjualan barang yang ditawarkan di website Care Genuine Leather.

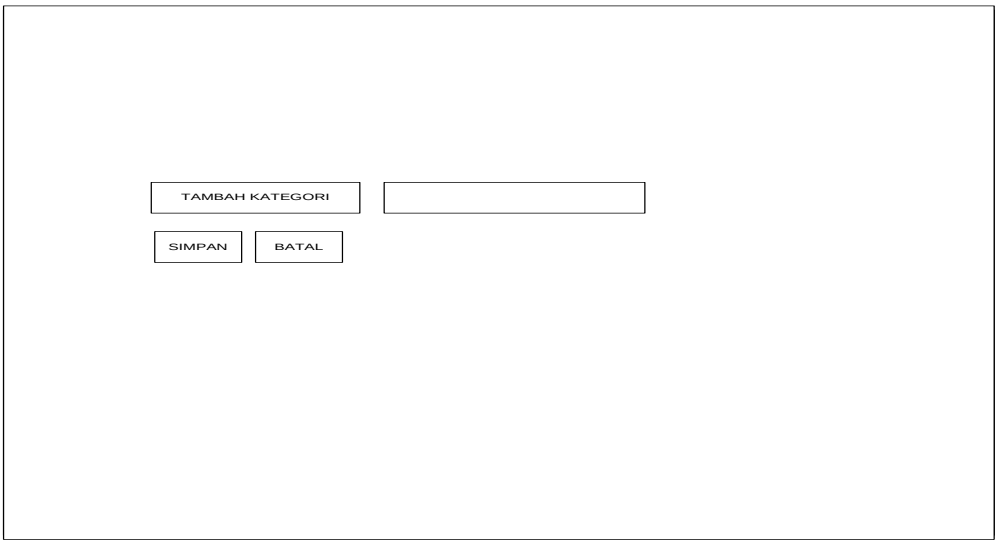
### 4.2.8.3.8 Perancangan Halaman Hapus Data Kategori




**Gambar 4.33** Tampilan Halaman Hapus Data Kategori

Admin dapat melakukan menghapus data kategori yang ada.

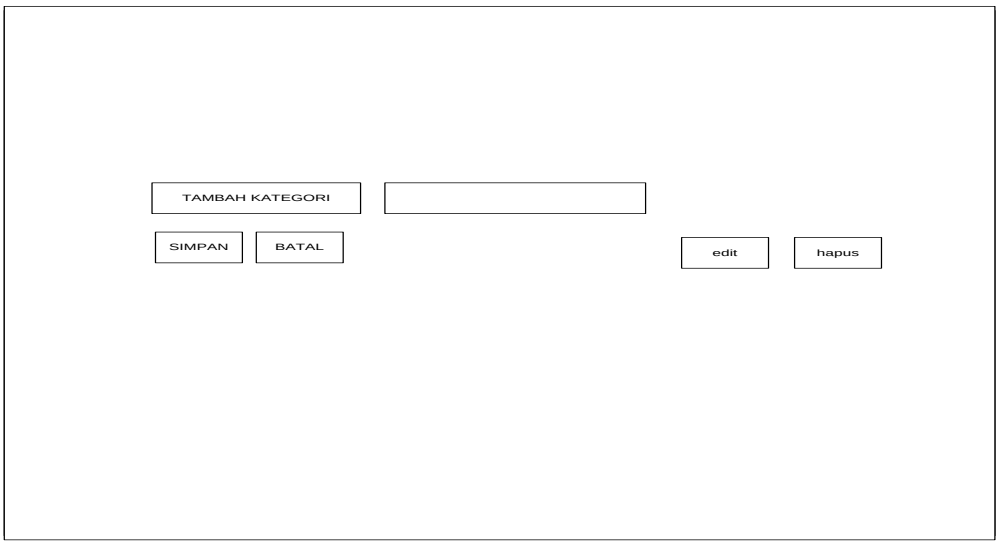
#### 4.2.8.3.10 Perancangan Halaman Tambah Data Produk




**Gambar 4.34** Tampilan Halaman Tambah Data Produk

Admin dapat melakukan penambahan data produk yang dijual di halaman ini.

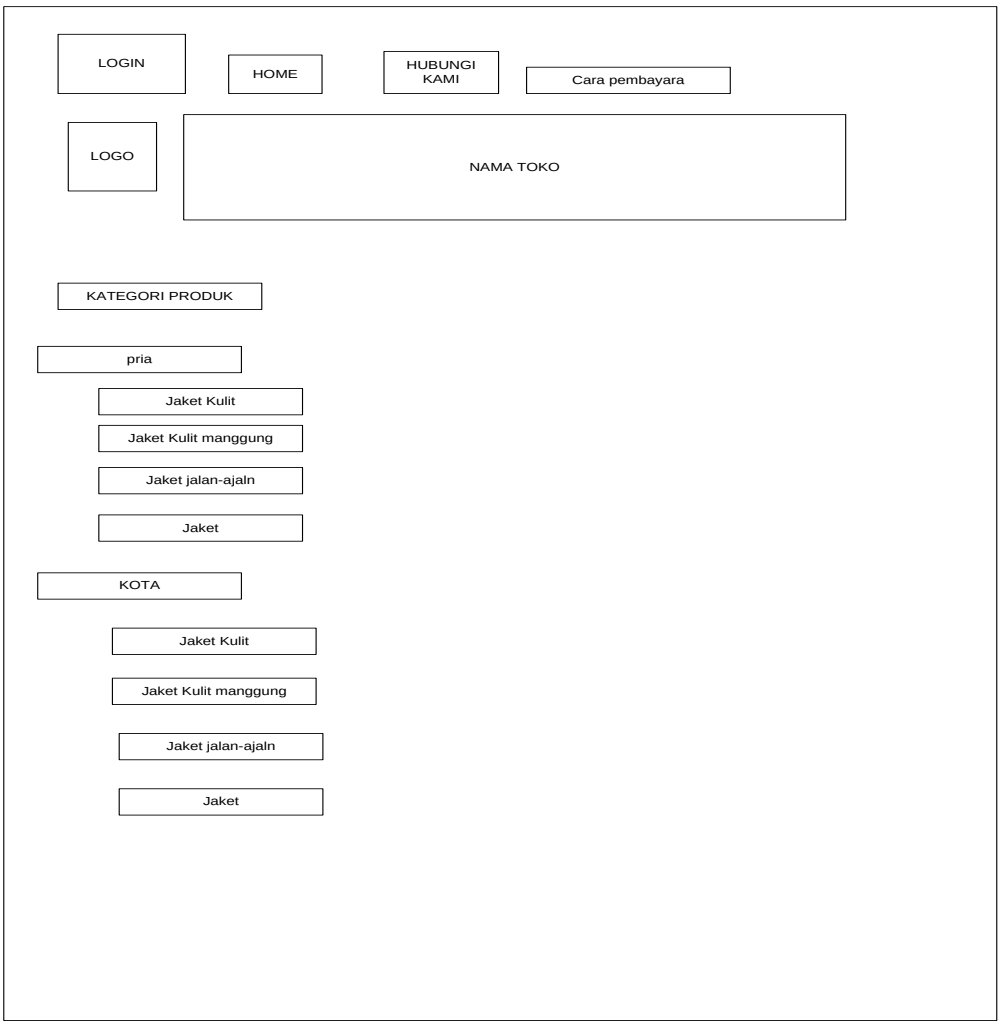
#### 4.2.8.3.11 Perancangan Halaman Edit Data Produk




**Gambar 4.35** Tampilan Halaman Edit Data Produk

Admin dapat melakukan edit data produk di halaman ini.

### 4.2.8.3.14 Perancangan Halaman Data *Customer*



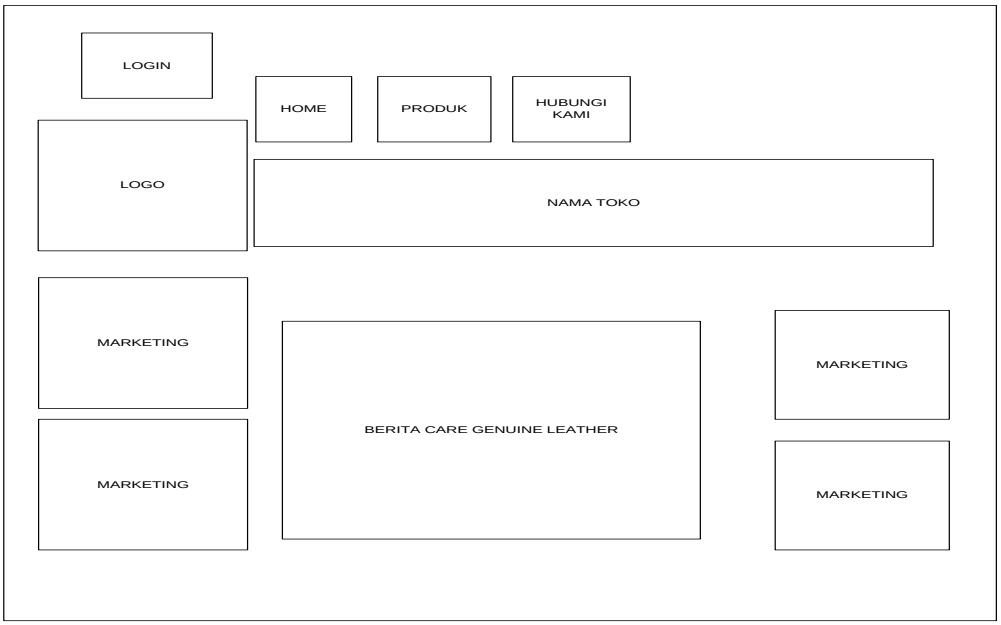

**Gambar 4.36** Tampilan Halaman Data *Customer*

Admin dapat melihat data *Member* yang sudah terdaftar didalam website Care Genuine Leather.

### 4.2.9 Perancangan *Output*

Perancangan *Output* atau keluaran merupakan hasil dari pengolahan data yang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang berguna bagi konsumen ataupun *Member.* Adapun rancangan output dari sistem penjualan ini adalah sebagai berikut :

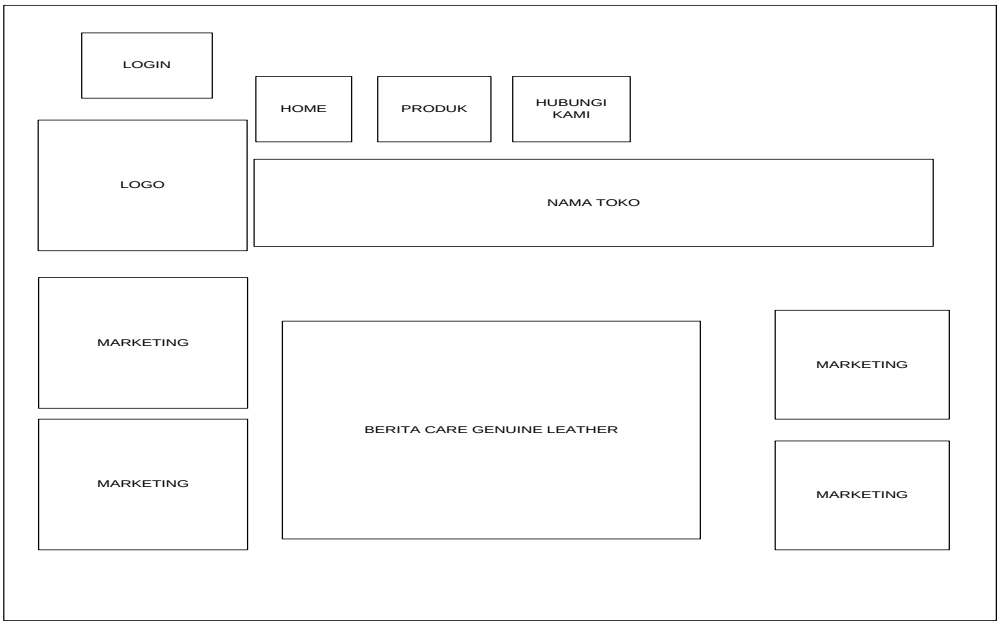
**A. Halaman Utama**




**Gambar 4.37** Tampilan Halaman Utama

Pada halaman awal website Care Genuine Leather menampilkan pilihan menu untuk *user* dan informasi produk penjualan yang ada di dalam website. Terdapat juga form untuk login *Member*, model-model jaket kulit, promosi produk di Care Genuine Leather, layanan, Pesan Pengunjung.

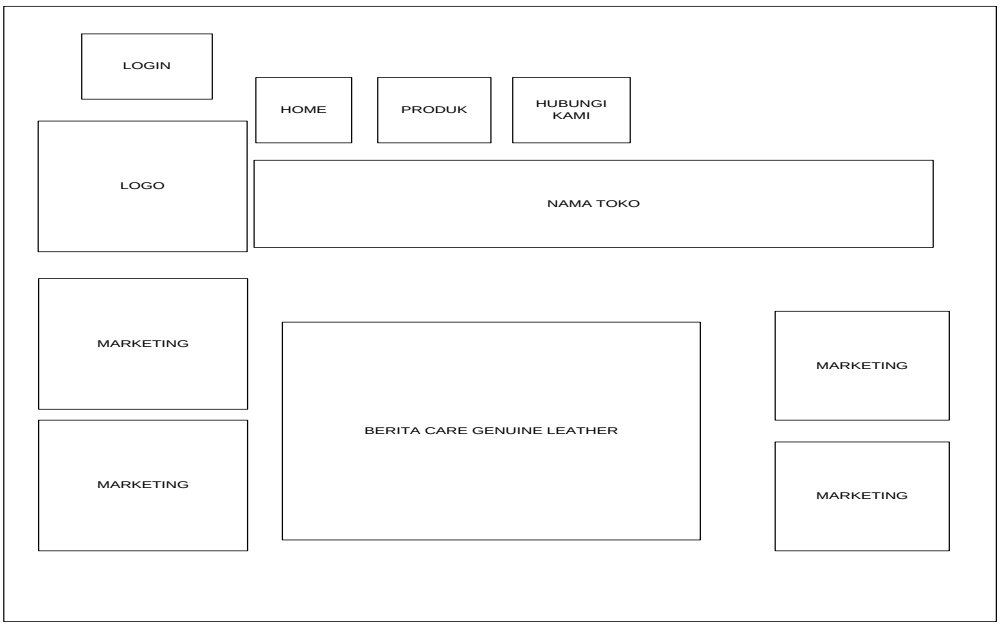
## B. Perancangan Halaman Berita




**Gambar 4.38** Tampilan Halaman Berita

Admin dapat melihat data berita yang akan ditampilkan di website Care Genuine Leather.

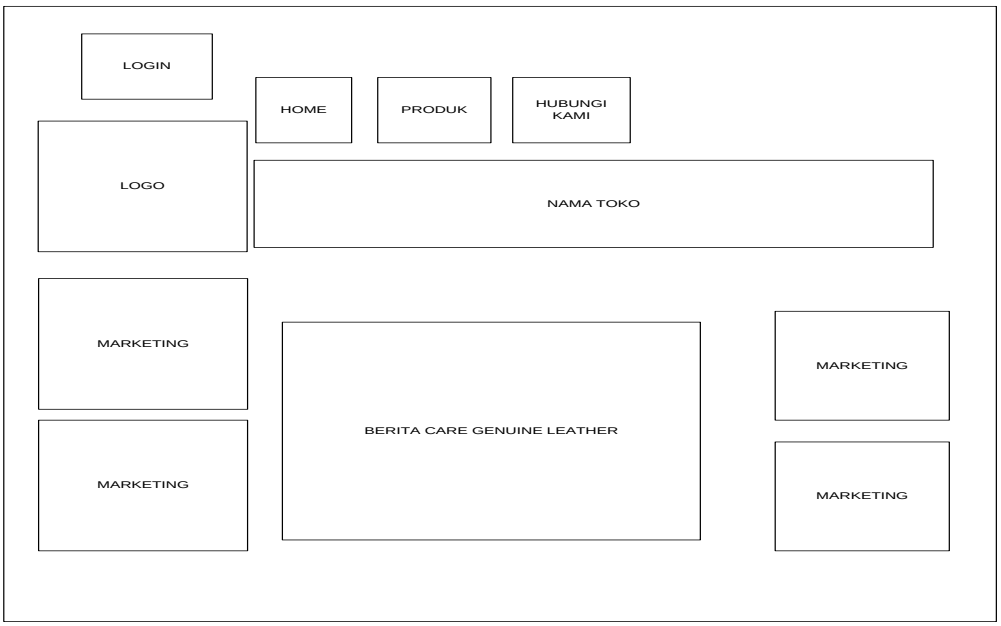
## C. Perancangan Halaman Data Produk




**Gambar 4.39** Tampilan Halaman Lihat Data Produk

Admin dapat melihat tampilan data produk yang dijual di website Care Genuine Leather.

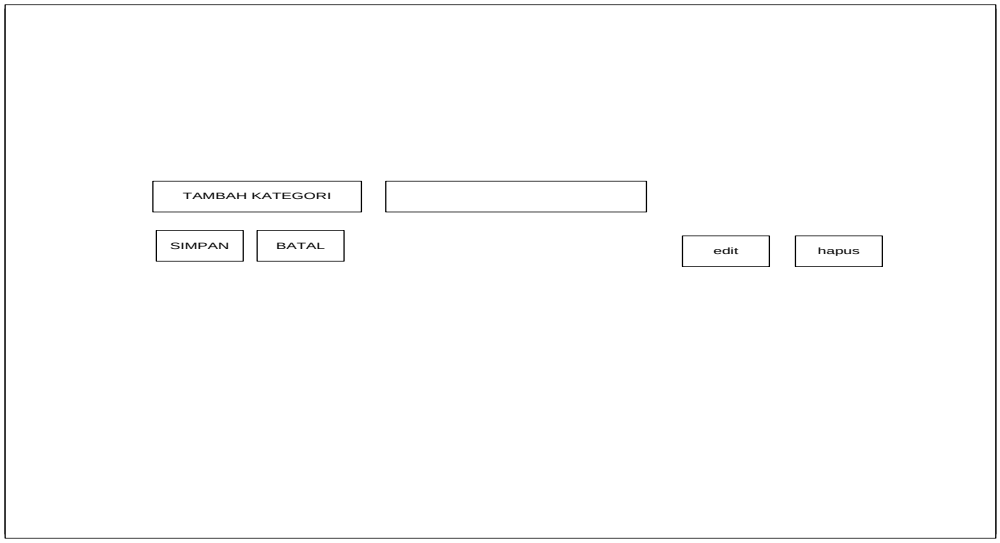
## D. Perancangan Halaman Data Kategori




**Gambar 4.40** Tampilan Halaman Data Kategori

Halaman yang menampilkan data kategori dari produk yang ditawarkan.

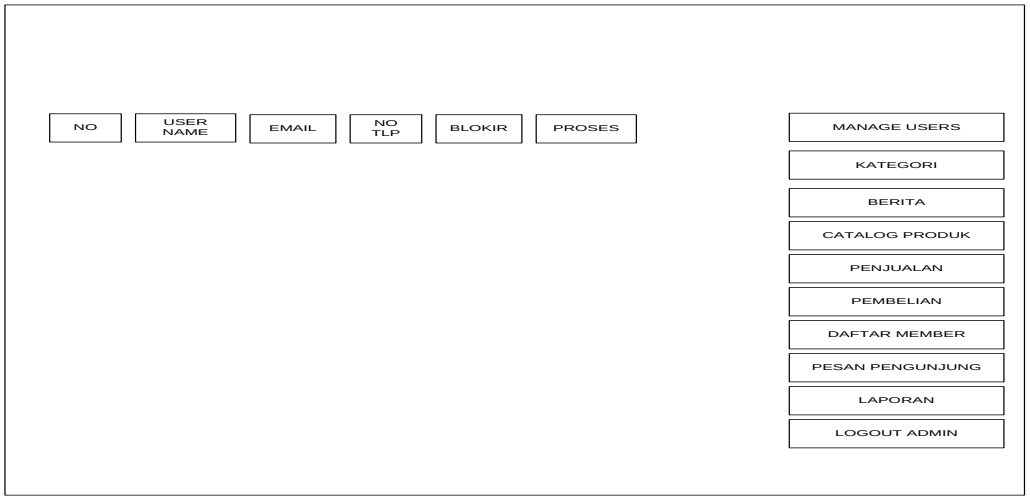
## E. Perancangan Halaman Utama Admin




**Gambar 4.41** Tampilan Halaman Utama Admin

Pada halaman ini admin dapat mengakses pilihan yang ada dengan memilih data yang akan di akses.

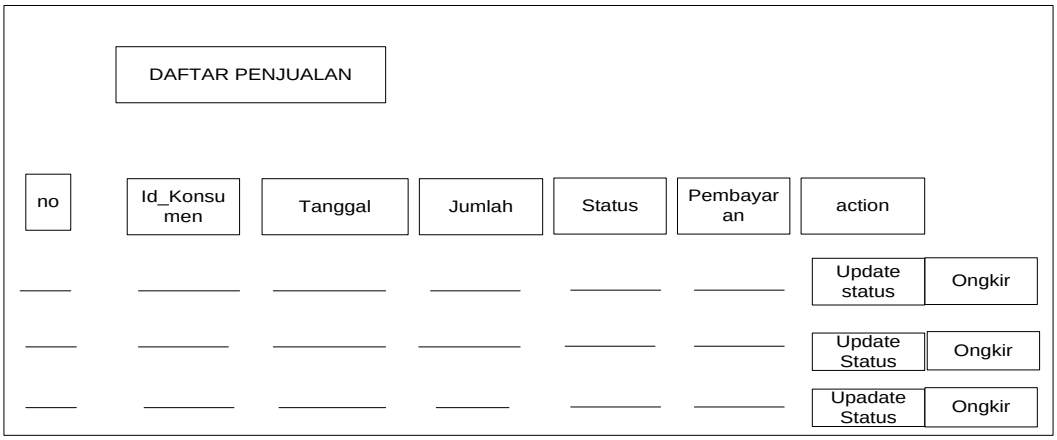
## F. Perancangan Halaman Data Admin




**Gambar 4.42** Tampilan Halaman Data Admin

Halaman ini menampilkan data administrator untuk selanjutnya bias diatur oleh Admin yang mempunyai hak akses untuk menambah admin baru, mengedit, menghapus dan mencari admin.

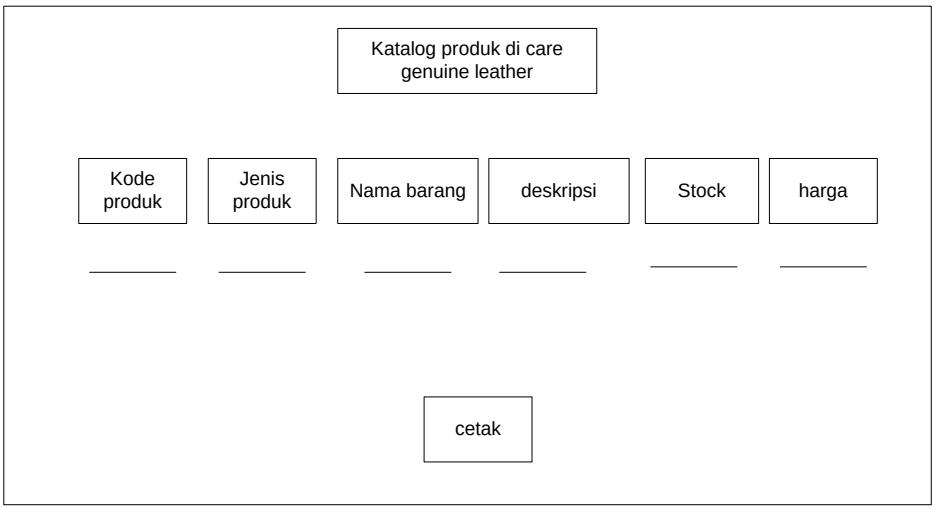
## H. Perancangan Daftar Transaksi Penjualan




**Gambar 4.43** Tampilan Laporan *Customer* di Care Genuine Leather

Halaman Daftar transaksi Penjualan berisi kegiatan transaksi penjualan yang dilakukan *Member*di Care Genuine Leather *Website*. Berisi id_konsumen , Tanggal, Jumlah, status, Pembayaran, Update status dan ongkir.

## I. Perancangan Cetak Katalog

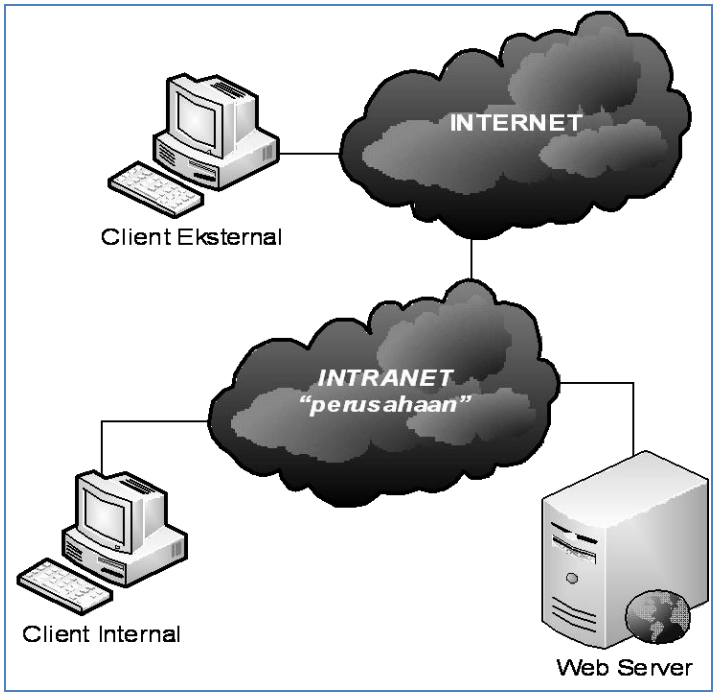



**Gambar 4.44** Tampilan Cetak Katalog

Untuk pilihan cetak catalog dapat dilakukan baik oleh *member* maupun pelanggan yang belum mendaftar. Dalam form ini berisi data-data produk yang ditawarkan di *website* Care Genuine Leather untuk nanti dapat dicetak.

### 4.2.10 Perancangan Arsitektur Jaringan

Adapun arsitektur jaringan sebagai lingkungan pengembangan dan implementasi dari aplikasi *web* secara ringkas diilustrasikan oleh gambar berikut :




**Gambar 4.45** Arsitektur Jaringan

Pada gambar diatas aplikasi *web* berjalan pada *web server* yang berada pada suatu lingkungan intranet perusahaan yang terhubung langsung dengan lingkungan internet. Oleh karena itu *client* internal yang tergabung dalam lingkungan intranet dan *client* eksternal yang tergabung dalam lingkungan internet dapat mengakses aplikasi *web monitoring* penugasan pada *web server*.