BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan yang berlokasi di Golfer, penulis dapat menganalisa sistem yang berjalan. Terdapat beberapa kesulitan yang sering terjadi diperusahaan yang salah satunya banyak pengolahan data yang memerlukan banyak waktu didalam pengolahan data informasi pendistribusian sepatu, selain itu juga para pelanggan kesulitan dalam pemesanan barang dan kesulitan mendapatkan informasi tentang produk baru dari Golfer dikarenakan dalam pengolahan data pendistribusian sepatu masih dilakukan dengan cara mencatatnya kedalam buku dan penyampaian informasi tentang produk baru masih dilakukan dengan menginformasikannya melalui media telepon. Dengan hanya dilakukannya cara tersebut para pelanggan merasa informasi yang didapat masih kurang jelas.

Kejadian yang sering terjadi pada Golfer adalah keterbatasan kemampuan dalam pengolahan data serta lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mengolah data tersebut, yaitu pengolahan data tentang pendistribusian sepatu dan data pemesanan pelanggan serta penyampaian keternagan produk terutama produk baru dari Golfer.

Maka dengan kondisi dimana kebutuhan untuk pengolahan data dan penyampaian informasi tentang produk yang lebih efisien dan tidak memerlukan

banyak waktu didalam pengolahan data maupun penyampaian informasi pada saat ini.

Penerapan sistem informasi berbasis web sangat membantu dalam penyampaian informasi kepada pelanggan. Sehingga dalam pengolahan data ataupun penyampaian informasi menjadi lebih teratasi karena dengan sistem informasi berbasis web pelanggan maupun admin dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun, sehingga dengan adanya pertimbangan tersebut sistem informasi berbasis web merupakan suatu solusi yang tepat didalam mengatasi permasalahan untuk dapat diterapkan di perusahaan ini.

4.1.1. Analisis Prosedur yang Berjalan

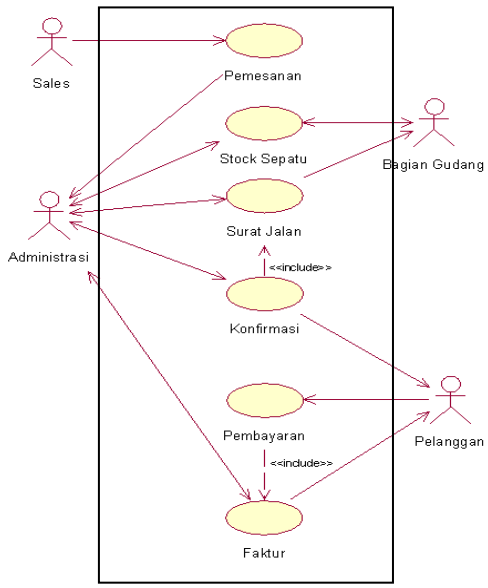
Analisia prosedur yang berjalan merupakan proses menganalisis prosedur yang sedang berjalan pada sistem pemdistribusian sepatu yang ada pada Golfer. Dengan adanya proses analisis prosedur yang berjalan ini maka akan diketahui kelemahan atau kesalahan sistem yang sedang berjalan.

Adapun sistem pendistribusian sepatu yang sedang berjalan yang ada pada Golfer adalah sebagai berikut :

1. *Sales* mencatat pesanan dari pelanggan kedalam buku pesanan, kemudian memberikannya langsung ke bagian administrasi.
2. Bagian administrasi memeriksa ketersediaan sepatu yang telah dipesan oleh pelanggan.

3. Apabila sepatu yang dipesan pelanggan kosong, maka bagian administrasi akan melakukan konfirmasi sepatu kosong terhadap pelanggan.
4. Kemudian jika sepatu yang dipesan tersedia, maka bagian administrasi akan mencetak faktur dan surat jalan.
5. Bagian administrasi memberikan surat jalan kepada bagian gudang.
6. Kemudian bagian gudang memeriksa arsip surat jalan, lalu melakukan pengiriman barang kepada pelanggan.
7. Pembayaran dilakukan saat melakukan pengiriman, setelah melakukan pembayaran pelanggan menandatangani faktur dan stempel toko sepatu.
8. Faktur yang sudah ditandatangani dan distempel, diserahkan kembali kebagian administrasi sebagai arsip bukti pembayaran.

4.1.1.1 *Use Case* Diagram



Gambar 4.1 *Use Case* Diagram Sistem Informasi Pendistribusian Sepatu yang Berjalan

4.1.1.2 Skenario *Use Case*

Sekenario *Use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah sekenario *Use case* yang berjalan saat ini di Golfer, yaitu :

Tabel 4.1 Sekenario *Use Case* Sistem Pemesanan yang Berjalan

1 Nama *Use Case* : Pemesanan

Aktor : *Sales*

Tujuan : Memproses data pesanan pelanggan

Sales		**Sistem**	
1	Mencatat data pemesanan dari pelanggan		
2	Menyerahkan data pemesanan ke bagian administrasi		
		3	Menampilkan data pemesanan

Tabel 4.2 Sekenario *Use Case Stock* Sepatu yang Berjalan

2 Nama *Use Case* : *Stock* Sepatu

Aktor : Administrasi , Bagian Gudang

Tujuan : Memeriksa data *stock* sepatu yang tersedia

Administrasi		**Bagian Gudang**	
1	Melakukan pengecekan data *Stock* sepatu		
		2	Memberikan data *stock* sepatu kebagian administrasi
3	Menerima data *stock* sepatu		

Tabel 4.3 Sekenario *Use Case* Sistem Konfirmasi yang Berjalan

3 Nama *Use Case* : Konfirmasi

Aktor : Administrasi , Pelanggan

Tujuan : Memeriksa data pemesanan apakah stcok sepatu yang dipesan masih tersedia

Administrasi		**Pelanggan**	
1	Memberikan konfirmasi data pemasanan		
		2	Menerima konfirmasi data pemesanan

Tabel 4.4 Sekenario *Use Case* Surat Jalan yang Berjalan

4 Nama *Use Case* : Surat Jalan

Aktor : Administrasi , Pelanggan

Tujuan : Mencetak surat jalan sebagai pengantar untuk mendistribusikan barang

Administrasi		**Bagian Gudang**	
1	Mencetak surat jalan pendistribusian sepatu		
2	Memberikan Surat Jalan Pendistribusian Barang		
		3	Menerima Surat Jalan Pendistribusian Barang

Tabel 4.5 Sekenario *Use Case* Sistem Pembayaran yang Berjalan

5 Nama *Use Case* : Pembayaran

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Melakukan pembayaran

Pelanggan		Sistem	
1	Melakukan pembayaran sesuai dengan data pesanan dan barang yang diterima		
		2	Menyimpan data pembayaran yang dilkukan pelanggan
		3	Menampilkan data pembayaran yang dilakukan pelanggan

Tabel 4.6 Sekenario *Use Case* Faktur yang Berjalan

6 Nama *Use Case* : Faktur

Aktor : Administrasi , Pelanggan

Tujuan : Menyerahkan bukti pembayaran kepada pelanggan

Administrasi		Pelanggan	
1	Mengolah data pembayaran yang telah dilakukan pelanggan		
2	Mencetak bukti pembayaran		
		3	Menerima bukti pembayaran

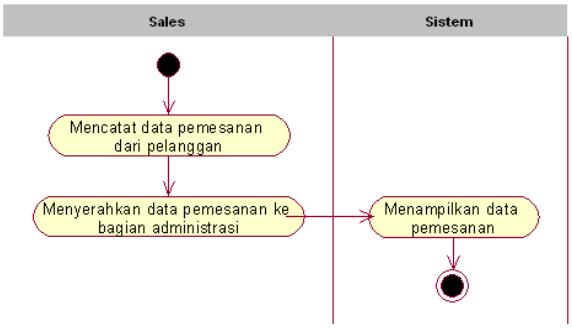
4.1.1.3 *Activity* Diagram

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

Adapun aktivitas-aktivitas pendistribusian sepatu pada Golfer yang sedang berjalan pada saat ini adalah sebagai berikut:

1. ***Activity* Diagram Pemesanan Sepatu yang Berjalan**

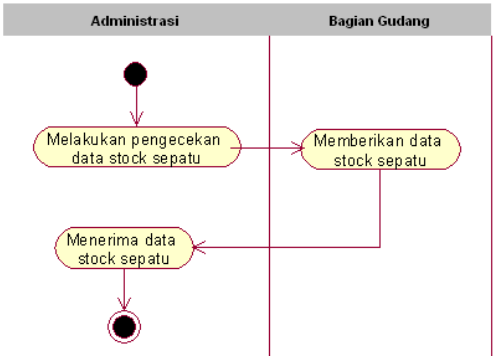
   Sistem pemesanan sepatu di Golfer masih dilakukan dengan cara mencatat kedalam buku pemesanan. Pelanggan yang akan memesan harus datang langsung Golfer untuk memesan sepatu atau melalui petugas *sales* dari Golfer. Dalam penyimpanan data pemesanan masih berupa dokumen/arsip sehingga sewaktu-waktu bisa hilang atau rusak.



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Pemesanan Sepatu yang Berjalan

2. ***Activity* Diagram Stock Sepatu yang Berjalan**

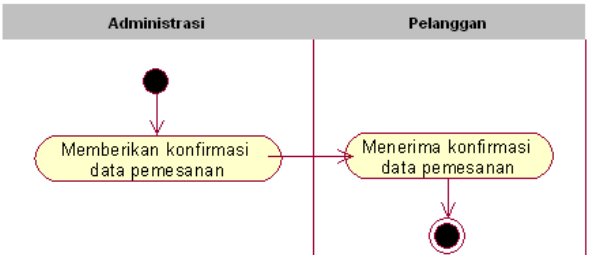
   Setelah peanggan melakukan pemesanan selanjutnya *sales* memberikan data pemesanan ke bagian administrasi untuk dicek stock sepatu yang tersedia.



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Stock Sepatu yang Berjalan

3. *Activity* Diagram Konfirmasi yang Berjalan

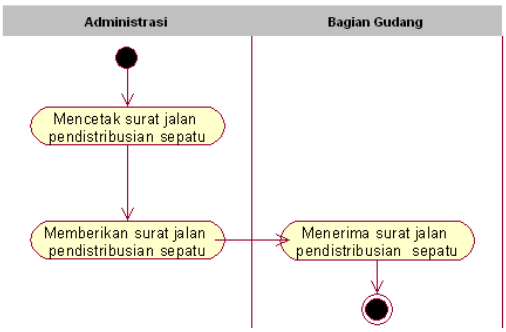
Setelah tahap pengecekan *stock* sepatu dilakukan lalu bagian administrasi melakukan konfirmasi pemesanan kepada pelanggan.



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Konfirmasi yang Berjalan

4. *Activity* Diagram Surat Jalan yang Berjalan

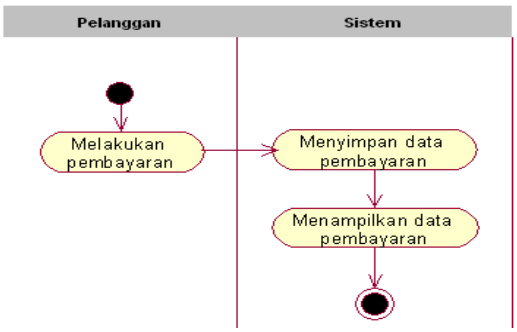
Setelah melakukan konfirmasi kepada pelanggan, bagian administrasi langsung memberikan surat jalan pendistribusian sepatu kepada bagian gudang. Surat jalan diberikan jika barang yang dipesan tersedia.



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Surat Jalan yang Berjalan

5. *Activity* Diagram Pembayaran yang Berjalan

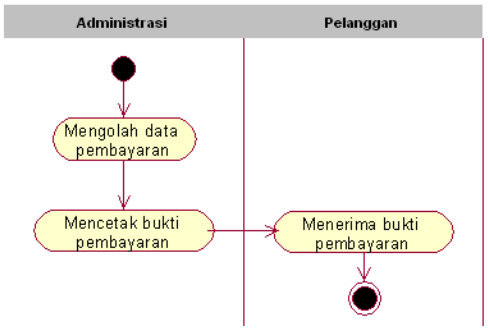
Ketika barang yang dipesan sudah diterima oleh pelanggan selanjutnya pelanggan melakukan proses pembayaran.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Konfirmasi yang Berjalan

6. *Activity* Diagram Faktur yang Berjalan

Setelah bagian administrasi menerima data pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan maka bagian administrasi akan memberikan bukti pembayaran kepada pelanggan.



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Faktur yang Berjalan

4.1.2. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Melihat sistem pendistribusian barang yang sedang berjalan di Golfer yang masih menggunakan sistem manual, maka dapat disimpulkan beberapa kekurangan dalam prosedur yang sedang berjalan, diantaranya :

Tabel 4.7 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Bagian	Rancangan Permasalahan
1	Sistem pemesanan sepatu yang masih dilakukan secara manual membuat proses pemesanan memakan waktu yang lama dan informasi yang dihasilkan kurang akurat.	*Sales*	Membangun suatu sistem yang bisa mengerjakan proses pemesanan yang secara otomatis langsung
2	Proses penegecekan stock sepatu masih melihat data dari buku menjadikan proses yang lama.	Administrasi	Membangun sistem yang bisa melihat stock sepatu secara otomatis sehingga dalam memberikan informasi data stock sepatu menjadi lebih cepat dan akurat.
3	Sering terjadinya keterlambatan dalam melakukan konfirmasi data pemesanan terhadap pelanggan	Administrasi	Membangun suatu sistem yang terkomputerisasi yang dapat mengerjakan proses konfirmasi secara otomatis dan cepat

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan merupakan bagian dari metodologi pengembang suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah melalui tahap analisis. Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau

pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Pada tahapan perancangan sistem dilakukan antara lain perancangan untuk masukan layer program, rancangan hasil atau keluaran dari program yang biasa disebut dengan program keluaran. Perancangan basis data yang sesuai dengan file dan atribut yang ada pada analisis penyimpanan data, perancangan menu program yang menjelaskan menu yang kita gambarkan untuk membangun perangkat lunak dan perancangan struktur program yang berisi mengenai alur proses yang dimulai dari masukan sampai keluaran, dengan menggunakan bentuk operasi berupa sumber-sumber diagram alir sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan 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 efektifitas kerja, 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.

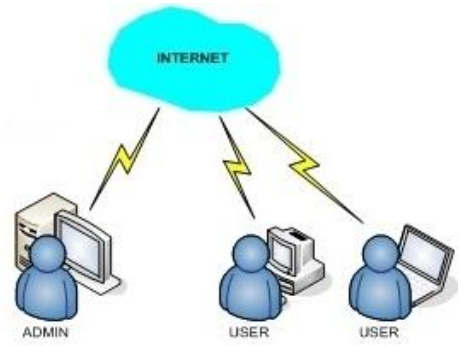
Perancangan sistem informasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan, sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dilakukan

secara manual sedangkan sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada pengolahan data secara terkomputerisasi.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan Sistem Informasi yang akan dibangun ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah fasilitas untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, dengan menggunakan komputer yang telah terhubung dengan internet maka pelanggan dapat meliaht dan melakukan pemesanan dengan mengunjungi alamat website yang tersedia.

Pada sistem yang diusulkan ini seluruh kegiatan pengolahan data dilakukan oleh *admin* sedangkan *user* adalah para pelanggan yang sudah terdaftar sebagai anggota. Berikut adalah gambaran umum sistem yang diusulkan.



Gambar 4.8 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

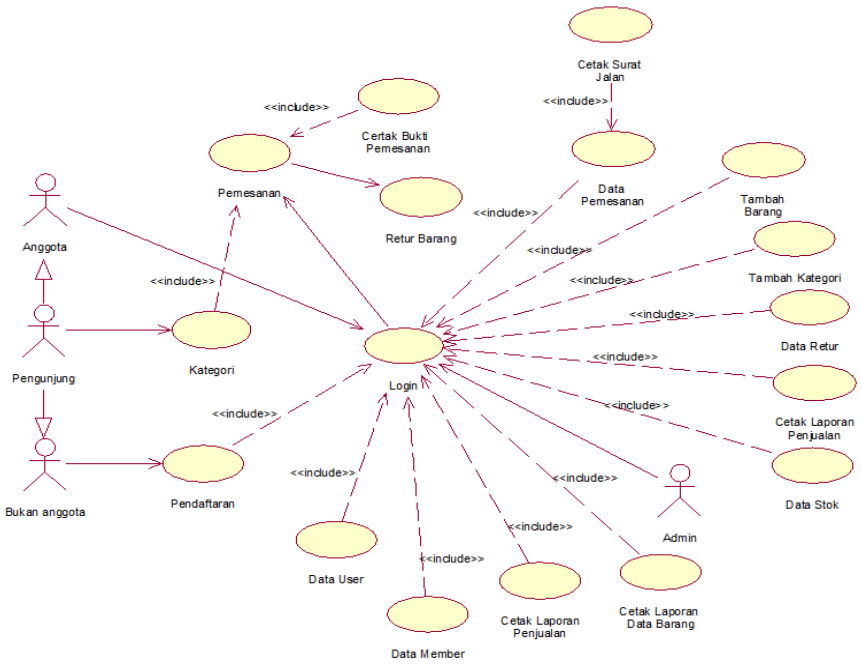
4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan diharapkan mampu menghasilkan sistem informasi berbasis web yang mampu membantu pelanggan dalam proses pemesanan barang. Pada tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek

dengan UML diantaranya *use case diagram, activity diagram, collaboration diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram*.

4.2.3.1 *Use Case* Diagram

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga Pelanggan atau anggota paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun bagi perusahaan tersebut.



Gambar 4.9 *Use Case* Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Sepatu yang Diusulkan

4.2.3.2 Sekenario *Use Case*

Sekenario *Use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan

oleh aktor. Berikut adalah sekenario *Use case* yang diusulkan di Golfer, yaitu :

Tabel 4.8 Sekenario *Use Case* Kategori

1. Nama *Use Case* : Kategori
   Aktor : Pengunjung
   Tujuan : Mencari produk sesuai dengan kategori

Aksi actor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih kategori sepatu	
	2. Mengecek data sepatu
	3. Menampilkan data sepatu sesuai dengan kategori yang dipilih
Skenario Alternatif	
1. Memilih kategori sepatu	
	2. Mengecek data sepatu
	3. Menampilkan pesan data sepatu tidak tersedia
4. Memilih kategori sepatu	
	5. Mengecek data sepatu
	6. Menampilkan data sepatu sesuai dengan yang dipilih

Tabel 4.9 Sekenario *Use Case* Pendaftaran

2. Nama *Use Case* : Pendaftaran
   Aktor : Bukan Anggota
   Tujuan : Melakukan pendaftaran

Aksi actor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Menekan tombol daftar	
	2. Menampilkan form pendaftaran
3. Mengisi form pendaftaran	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Mengecek benar atau tidaknya data masukan
	6. Menyimpan data anggota ke dalam data base
	7. Menampilkan pesan pendaftaran berhasil

Skenario Alternatif	
1. Menekan tombol daftar	
	2. Menampilkan form pendaftaran
3. Mengisi form pendaftaran	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Mengecek benar atau tidaknya data masukan
	6. Menampikan pesan *error*
7. Mengisi form pendaftaran	
8. Menekan tombol simpan	
	9. Menyimpan data anggota ke dalam data base
	10. Menampilkan pesan pendaftaran berhasil

Tabel 4.10 Sekenario *Use Case Login*

3. Nama *Use Case* : *Login*
   Aktor : Anggota
   Tujuan : Melakukan proses *login*

Aksi actor	**Reaksi Sistem**
Skenario Normal	
1. Memesukan *Username* dan *Password*	
	2. Mengecek benar atau tidaknya data masukan
	3. Masuk ke halaman utama
Skenario Alternatif	
1. Memasukan *Username* dan *Password*	
	2. Mengecek benar atau tidaknya data masukan
	3. Menampilkan kesalahan *login*
4. Memasukan *Username* dan *Password* yang benar	
	5. Mengecek benar atau tidaknya data masukan
	6. Masuk ke halaman utama

Tabel 4.11 Sekenario *Use Case* Pemesanan

4. Nama *Use Case* : Pemesanan
   Aktor : Anggota
   Tujuan : Melakukan pemesanan produk

Aksi actor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih produk yang tersedia	
	2. Menampilkan detail produk
3. Memilih ukuran dan warna produk	
4. Menekan tombol beli	
	5. Menampilkan detail pemesanan
6. Mengisi jumlah produk yang akan di pesan	
7. Menekan tombol ubah	
8. Menekan tombol selesai belanja	
	9. Menampilkan informasi data pemesanan
10. Menekan tombol cetak bukti pemesanan	
	11. Menampilkan Bukti pemesanan
Skenario Alternatif	
1. Memilih produk yang tersedia	
	2. Menampilkan detail produk
3. Memilih ukuran dan warna produk	
4. Menekan tombol beli	
	5. Menampilkan detail pemesanan
6. Mengisi jumlah produk yang akan dipesan	
7. Menekan tombol ubah	
	8. Menampilkan kesalahan pemesanan

Tabel 4.12 Sekenario *Use Case* Retur Barang

5. Nama *Use Case* : Retur Barang
   Aktor : Anggota
   Tujuan : Memasukan data barang yang akan diretur

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Mengisi kode pemesanan	
2. Menekan tombol *search*	
	3. Menampilkan data pemesanan
4. Mengisi jumlah produk yang akan diretur dan mengisi keterangan	

kerusakan produk	
5. Menekan tombol simpan	
	6. Menampilkan pesan data retur telah tersimpan
Skenario Alternatif	
1. Mengisi kode pemesanan	
2. Menekan tombol *search*	
	3. Menampilkan pesan data tidak ditemukan
4. Mengisi kode pemesanan dengan benar	
5. Menekan tombol *search*	
	6. Menampilkan data pemesanan
7. Mengisi kode pemesanan	
8. Mengisi jumlah produk yang akan diretur dan mengisi keterangan kerusakan produk	
9. Menekan tombol simpan	
	10. Menampilkan pesan data retur telah tersimpan

Tabel 4.13 Sekenario *Use Case* Tambah Barang

6. Nama *Use Case* : Tambah Barang
   Aktor : Admin
   Tujuan : Menambah data barang

Aksi actor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Menekan tombol daftar barang	
	2. Menampilkan daftar barang yang tersedia
3. Menekan tombol tambah barang	
	4. Menampilkan form detail barang
5. Mengisi form detail barang	
6. Menekan tombol tambah ukuran	
	7. Menampilkan form ukuran, warna dan jumlah
8. Mengisi form ukuran, warna dan jumlah	
9. Menekan tombol tambah	
	10. Menampilkan pesan data berhasil disimpan

Tabel 4.14 Sekenario *Use Case* Tambah Kategori

7. Nama *Use Case* : Tambah Kategori
   Aktor : Admin
   Tujuan : Menambah data kategori

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol kategori	
	2. Menampilkan daftar kategori
3. Menekan tombol tambah kategori	
	4. Menampilkan form tambah kategori
5. Mengisi form tambah kategori	
6. Menekan tombol tambah	
	7. Menampilkan pesan data kategori tersimpan

Tabel 4.15 Sekenario *Use Case* Data Pemesanan

8. Nama *Use Case* : Data pemesanan
   Aktor : Admin
   Tujuan : Merubah status pemesanan

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol data pemesanan	
	2. Menampilkan daftar data pemesanan
3. Menekan tombol edit	
	4. Menampikan profil anggota dan status pemesanan
5. Merubah status pemesanan	
6. Menekan tombol ubah data	
	7. Menampilkan pesan data berhasil diubah
8. Menekan tombol cetak surat jalan	
	Menampilkan surat jalan

Tabel 4.16 Sekenario *Use Case* Data Retur

9. Nama *Use Case* : Data Retur
   Aktor : Admin
   Tujuan : Menghapus data retur yang telah terpenuhi

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan data retur	
	2. Menampilkan data retur
3. Menekan tombol kirim jika barang retur sudah terpenuhi	
	4. Menghapus data retur yang sudah terpenuhi

Tabel 4.17 Sekenario *Use Case* Tambah Stok

10. Nama *Use Case* : Tambah Stok
    Aktor : Admin
    Tujuan : Menambah jumlah stok produk

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol data stok	
	2. Menampilkan data stok
3. Memilih Kode Produk, Ukuran dan Warna	
4. Menekan tombol cari barang	
	5. Menampilkan data stok barang
6. Menekan tombol edit	
	7. Menampilkan halaman edit stok barang
8. Mengubah jumlah stok barang	
9. Menekan tombol ubah	
	10. Menampilkan data stok

Tabel 4.18 Sekenario *Use Case* Laporan Penjualan

11. Nama *Use Case* : Laporan Penjualan
    Aktor : Admin
    Tujuan : Melihat data penjualan keseluruhan

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol laporan penjualan	
	2. Menampilkan halaman laporan penjualan dan total penjualan secara keseluruhan

Tabel 4.19 Sekenario *Use Case* Data Member

12. Nama *Use Case* : Data Member
    Aktor : Admin
    Tujuan : Melihat dan menghapus data anggota

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol data member	
	2. Menampilkan data member
3. Meng-klik nama anggota	
	4. Menampilkan profil anggota
5. Menekan tombol hapus	
	6. Menghapus data anggota

Tabel 4.20 Sekenario *Use Case* Data *User*

13. Nama *Use Case* : Data *User*
    Aktor : Admin
    Tujuan : Melihat dan mengubah data *user*

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol data user	
	2. Menampilkan data user
3. Menekan tombol edit	
	4. Menampilkan form profil user
5. Mengubah profil user	
6. Menekan tombol ubah	
	7. Menampilkan pesan data berhasil diubah

Tabel 4.21 Sekenario *Use Case* Cetak Laporan Penjualan

14. Nama *Use Case* : Cetak Laporan penjualan
    Aktor : Admin
    Tujuan : Mencetak data laporan penjualan sesuai dengan tanggal yang ditentukan

Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol laporan penjualan pada menu cetak laporan	
	2. Menampilkan halaman cetak laporan penjualan
3. Memilih tanggal, bulan dan tahun penjualan	
4. Menekan tombol proses	
	5. Menampilkan laporan data penjualan sesuai dengan tanggal yang diinginkan

Tabel 4.22 Sekenario *Use Case* Cetak Data Barang

15. Nama *Use Case* : Cetak Data Barang
    Aktor : Admin
    Tujuan : Mencetak laporan data barang sesuai dengan Tanggal yang diinginkan

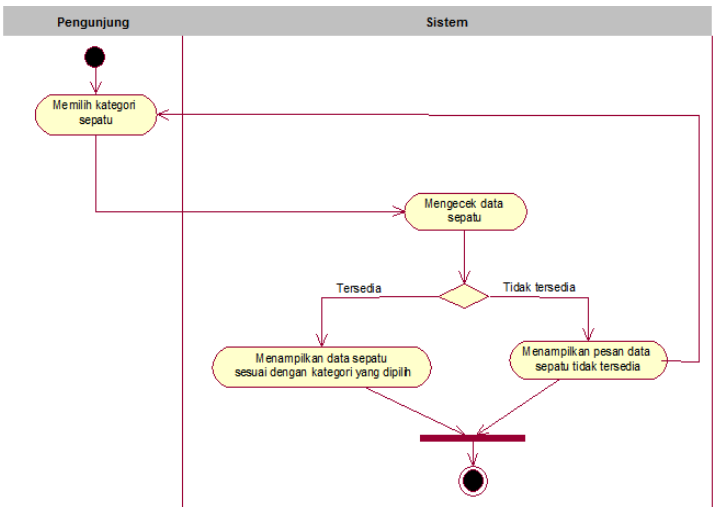
Aksi actor	Reaksi system
Skenario Normal	
1. Menekan tombol data barang pada menu cetak laporan	
	2. Menampilkan halaman cetak laporan data barang
3. Memilih tanggal, bulan dan tahun masuk barang	
4. Menekan tombol proses	
	5. Mencetak laporan data barang sesuai tanggal yang diinginkan

4.2.3.3 *Activity* Diagram

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang diusulkan pada Golfer yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang usulkan.

1. Kategori

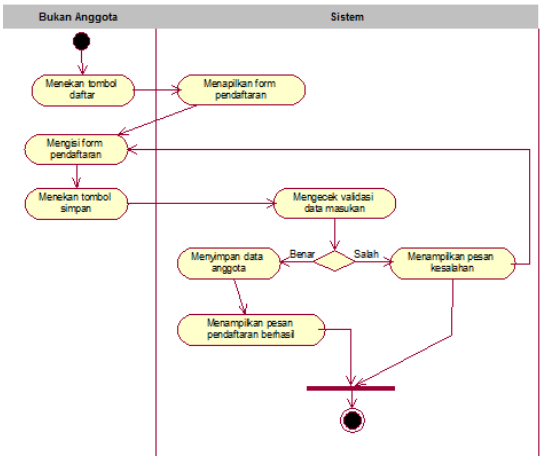
Pada sistem kategori yang diusulkan, pengunjung dapat mencari kategori sepatu yang tersedia, dengan masuk ke web Golfer, dan mengisi kategori sepatu selanjutnya menekan tombol cari.



Gambar 4.10 *Activity* Diagram Pencarian Kategori Sepatu yang Diusulkan

2. Pendaftaran

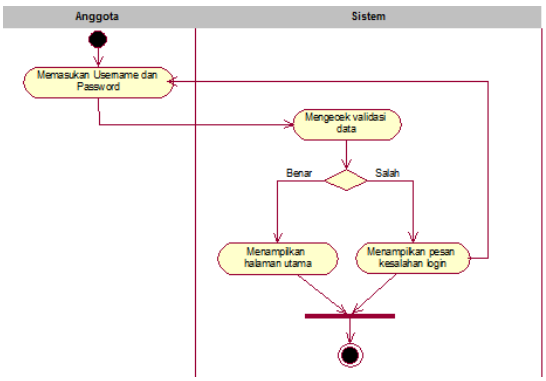
Pada sistem pendaftaran yang diusulkan, pengunjung masuk ke web Golfer, apabila pengunjung belum menjadi anggota maka, pengunjung harus melakukan pendaftaran dan melihat syarat pendaftaran yang harus dipenuhi, apabila syarat telah dipenuhi maka pengunjung dapat menjadi anggota dan melakukan *login*.



Gambar 4.11 *Activity* Diagram Pendaftaran Anggota yang Diusulkan

3. *Login*

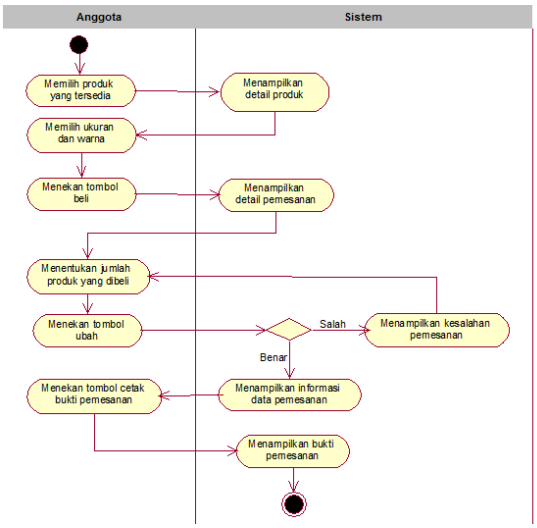
Admin atau anggotan melakukan proses *login*, kemudian sistem memferifikasi *e-mail* dan *Password* yang dimasukan oleh Admin atau anggota.



Gambar 4.12 *Activity* Diagram *Login* Anggota yang Diusulkan

4. Pemesanan

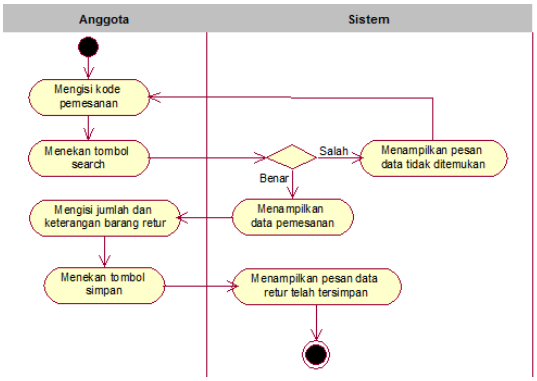
Setelah anggota melakukan *login* maka anggota dapat melakukan pemesanan sepatu lalu sistem akan menyimpan data-data pemesanan sepatu



Gambar 4.13 *Activity* Diagram Pemesanan yang Diusulkan

5. Retur Barang

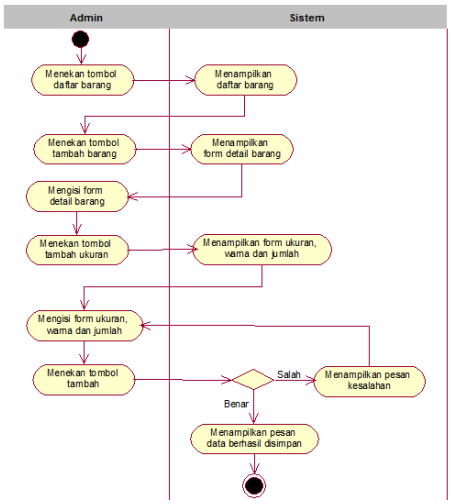
Setelah anggota menerima sepatu, anggota dapat mengirimkan data retur produk jika produk yang dikirim tidak sesuai dengan pemesanan atau terjadi kerusakan.



Gambar 4.14 *Activity* Diagram Retur Barang yang Diusulkan

6. Tambah Barang

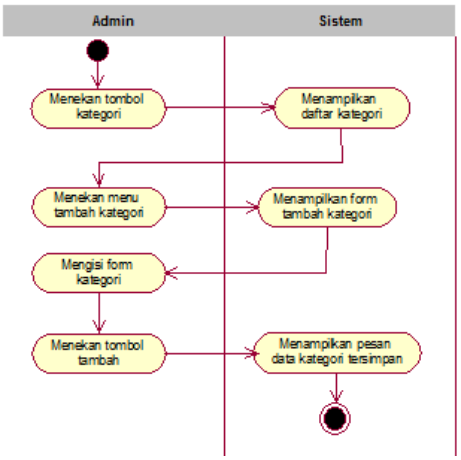
Tambah barang dapat dilakukan oleh admin yang telah melakukan *login* terlebih dahulu lalu sistem akan menyimpan informasi data produk.



Gambar 4.15 *Activity* Diagram Tambah Barang yang Diusulkan

7. Tambah kategori

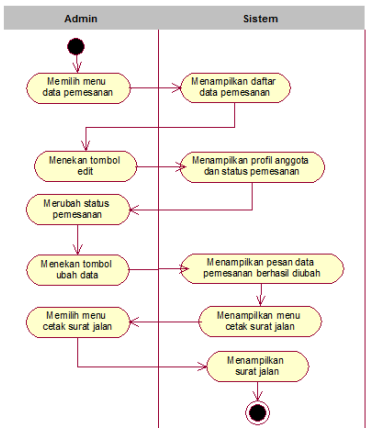
Tambah data kategori dilakukan oleh admin jika terdapat jenis produk yang baru atau belum ada di dalam *data base*.



Gambar 4.16 *Activity* Diagram Tambah Kategori yang Diusulkan

8. Data Pemesanan

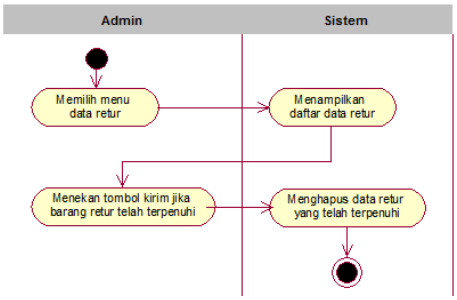
Data pemesanan ini brtujuan untuk merubah status pemesanan yang telah dilakukan oleh anggota. Merubah status pemesanan dilakukan oleh Admin.



Gambar 4.17 *Activity* Diagram Tambah Kategori yang Diusulkan

9. Data Retur

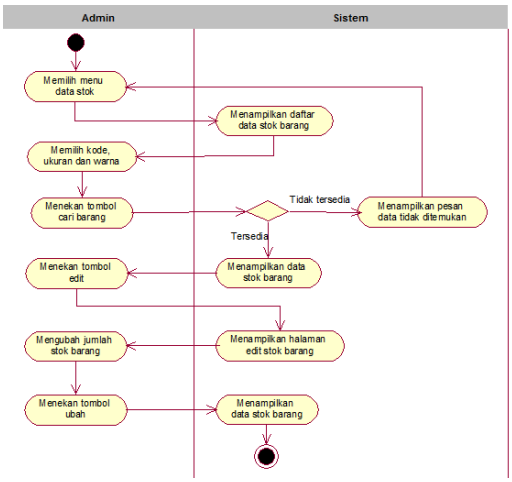
Setelah admin menerima data retur dari pelanggan lalu admin melakukan *login* setelah proses login berhasil, admin masuk ke halaman retur setelah itu admin menghapus data retur yang telah terpenuhi.



Gambar 4.18 *Activity* diagram data retur yang diusulkan

10. Tambah Stok

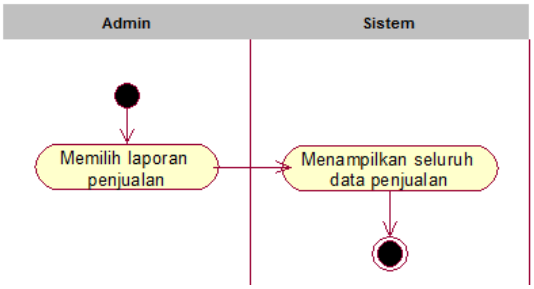
Tambah stok bertujuan untuk menambah data stok produk jika stok produk telah habis atau telah mencapai batas minimal.



Gambar 4.19 *Activity* diagram tambah stok yang diusulkan

11. Laporan Penjualan

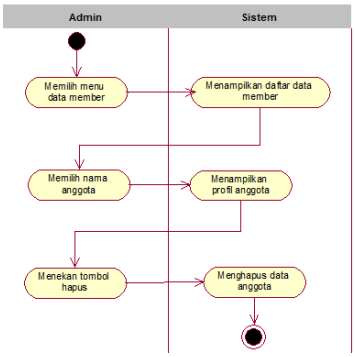
Laporan penjualan merupakan fasilitas bagi admin untuk melihat data penjualan secara keseluruhan.



Gambar 4.20 *Activity* diagram tambah stok yang diusulkan

12. Data *Member*

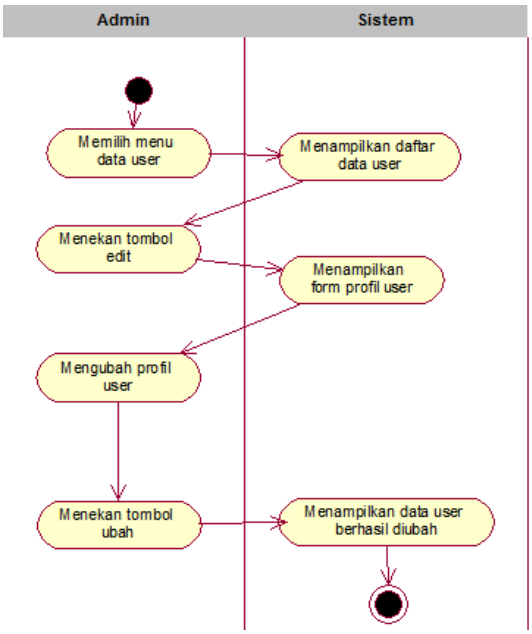
Setelah pengunjung melakukan pendaftaran di web golfer, maka admin dapat melihat semua profil anggota pada menu data member.



Gambar 4.21 *Activity* diagram data *member* yang diusulkan

13. Data *User*

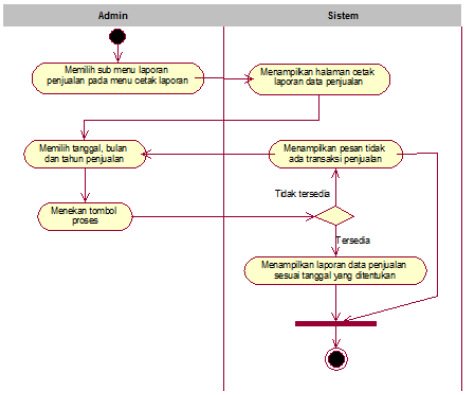
Admin dapat melihat semua pengguna dari web golfer, tidak hanya anggota tetapi semua admin yang telah terdaftar. Admin juga memblokir seluruh pengguna web golfer.



Gambar 4.22 *Activity* diagram data *user* yang diusulkan

14. Cetak Laporan Data Penjualan

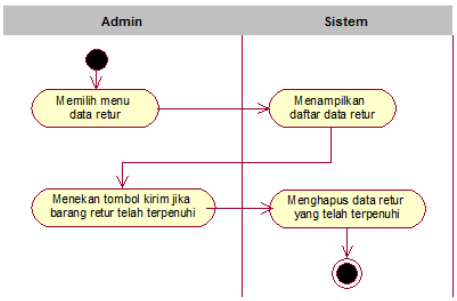
Data-data penjualan sepatu yang telah disimpan oleh sistem dapat dicetak oleh admin yang telah melakukan proses *login* terlebih dahulu.



Gambar 4.23 *Activity* Diagram Laporan Penjualan yang Diusulkan

15. Cetak Data Barang

Data-data produk yang telah disimpan oleh sistem dapat dicetak sesuai dengan tangal yanf telah ditentukan oleh admin yang telah melakukan proses *login* terlebih dahulu.

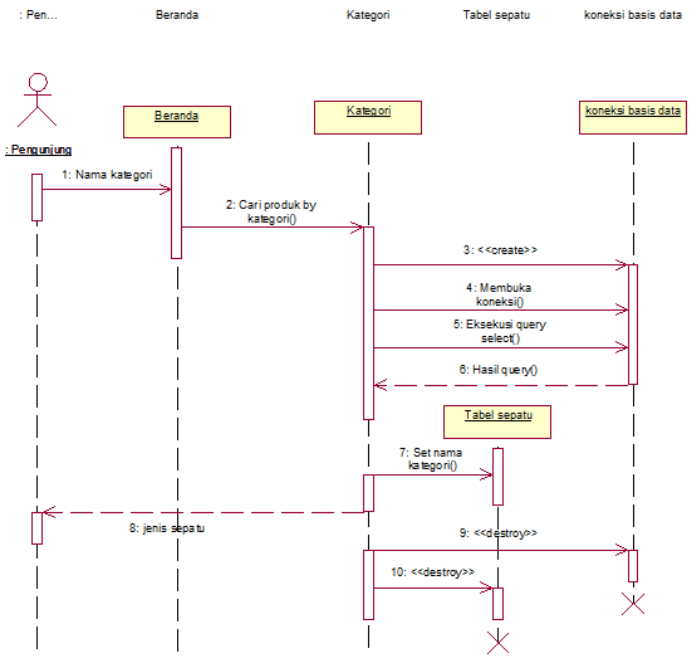


Gambar 4.24 *Activity* Diagram cetak data barang yang Diusulkan

4.2.3.4 *Sequence* Diagram yang Diusulkan

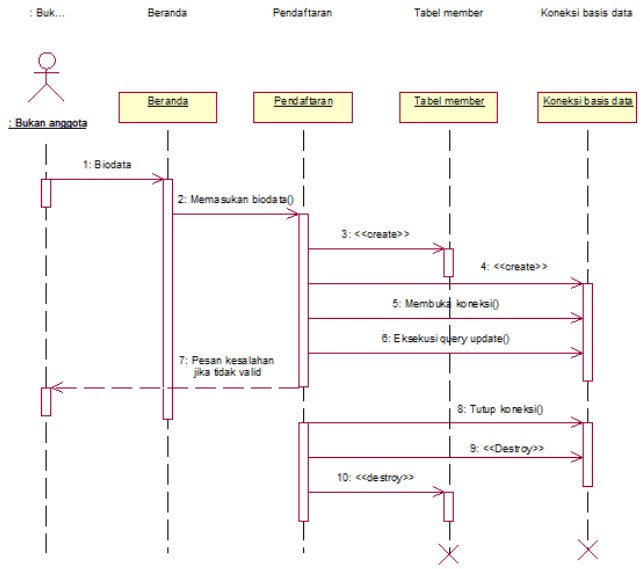
Sequence diagram (diagram sekuensial) adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Berikut ini adalah *sequence diagram* yang diusulkan :

Ketika pengunjung masuk kehalamn utama anggota, pengunjung dapat melihat produk dan mencari produk sesuai denan kategori yang diinginkan.



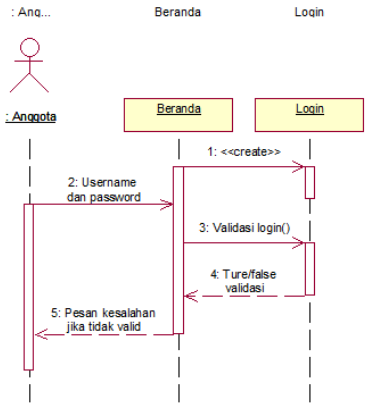
Gambar 4.25 *Sequence* Diagram Kategori Sepatu

Apabila seorang pengunjung akan melakukan proses pemesanan, maka pengunjung tersebut harus membuka halaman anggota untuk melakukan pendaftaran menjadi anggota.



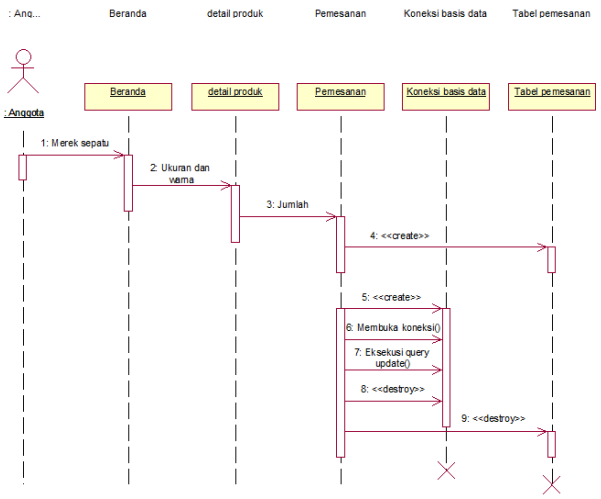
Gambar 4.26 *Sequence* Diagram pendaftaran anggota

Setelah melakukan pendaftaran menjadi anggota. Anggota bisa melakukan login untuk masuk kehalaman utama anggota.



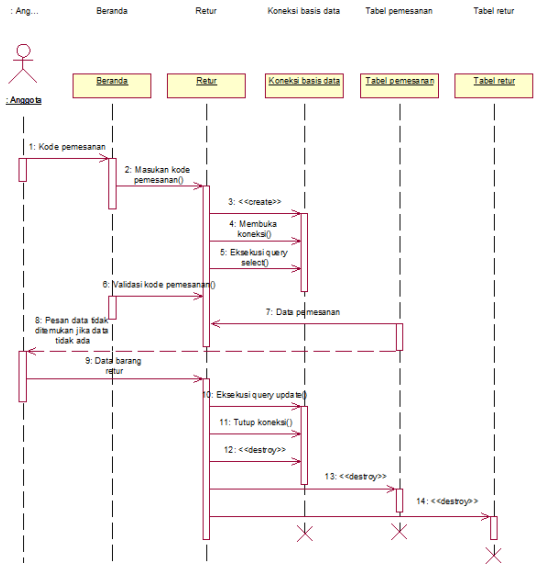
Gambar 4.27 *Sequence* Diagram *login* anggota

Setelah berada di halaman utama anggota, anggota bisa langsung melakukan pemesanan, dengan cara masuk ke halaman pemesanann setelah itu, setelah itu anggota melakukan pemesanan, setalah melakukan proses pemesanan selesai maka akan masuk kembali ke halaman utama.



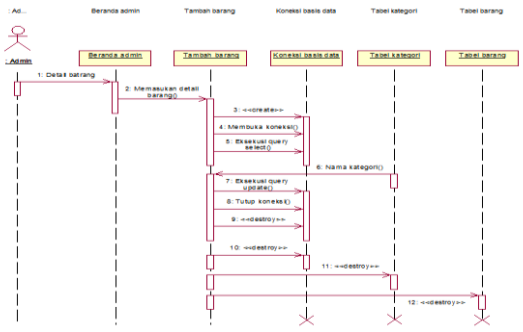
Gambar 4.28 *Sequence* Diagram Pemesanan Sepatu

Jika anggota yang telah melakukan pemesanan dan telah menerima produk yang dipesan, tetapi tidak sesuai dengan yang dipesan atau terjadi kerusakan pada barang yang dikirim maka anggota dapat melakukan retur produk.



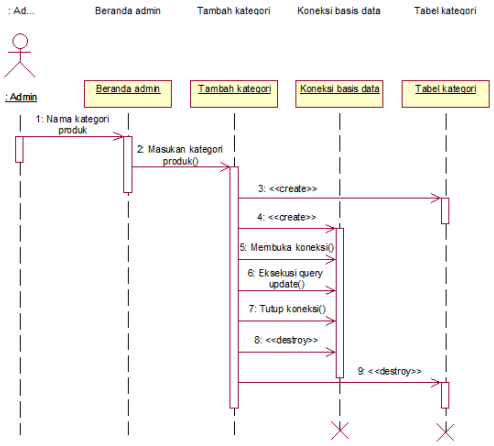
Gambar 4.29 *Sequence* Diagram Retur Barang

Jika perusahaan terdapat produk baru atau produk yang belum ada di dalam *data base* perusahaan maka admin dapat menambahkan data produk dengan melakukan login terlebih dahulu lalu masuk ke halaman tambah barang.



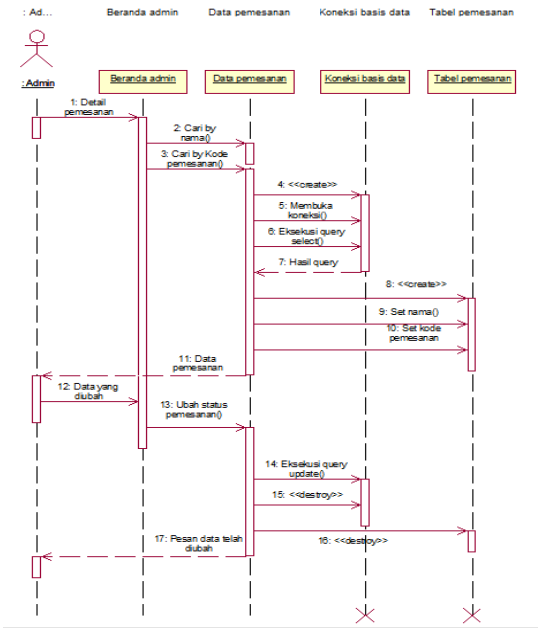
Gambar 4.30 *Sequence* Diagram Tambah Barang

Sebelum admin menambah data barang, admin harus menambah data kategori produk jika belum terdapat kategori dari jenid produk baru tersebut.



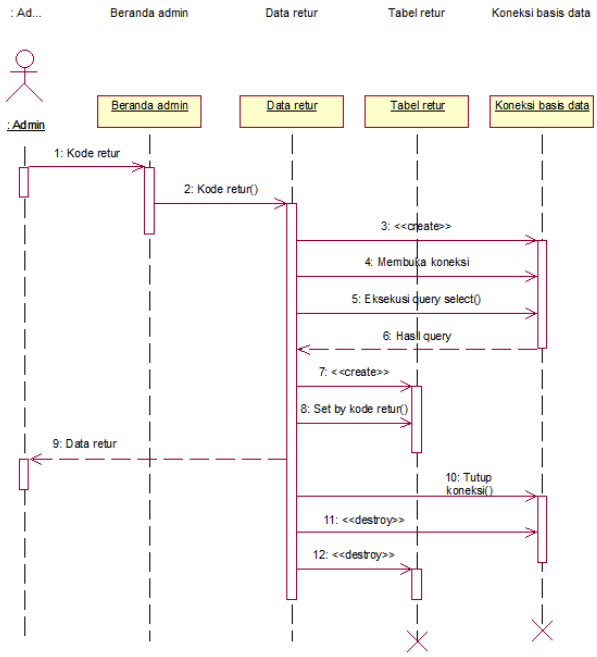
Gambar 4.31 *Sequence* Diagram Tambah Kategori

Setelah admin menerima konfirmasi pembayaran atau anggota tidak melakukan komfirmasi pembayaran, admin dapat melakukan perubahan status pemesanan pada halaman data pemesanan.



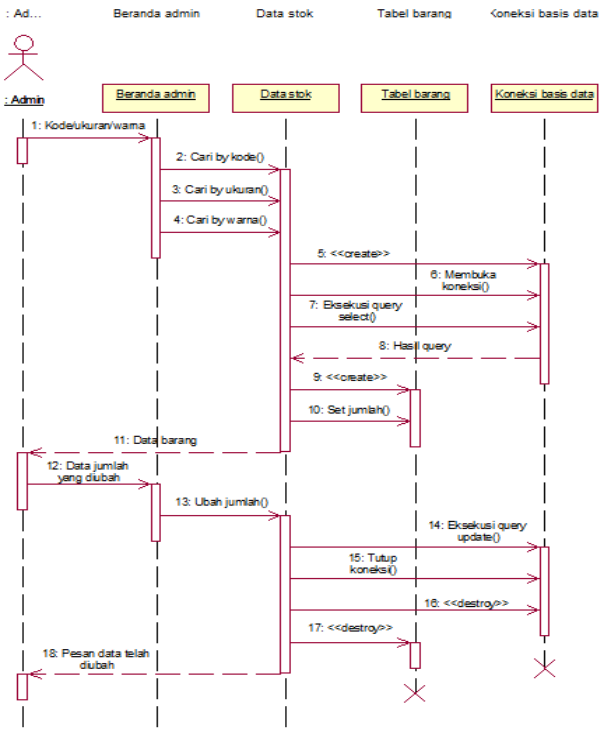
Gambar 4.32 *Sequence* Diagram Data Pemesanan

Setelah admin menerima data retur dari pelanggan maka admin menghapus data retur tersebut jika barang retur telah terpenuhi.



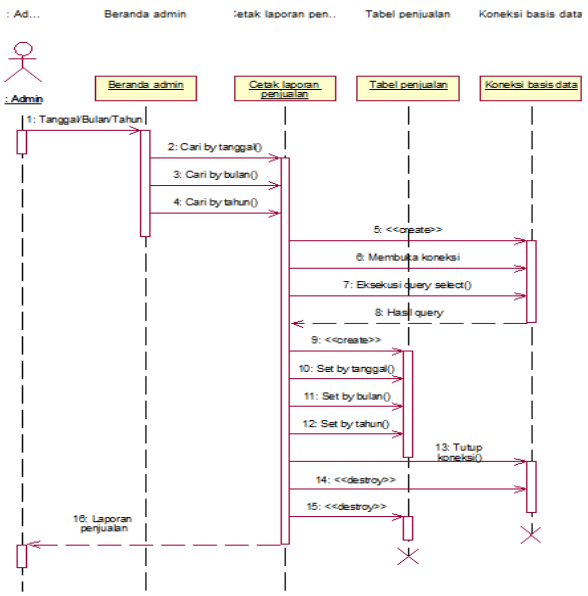
Gambar 4.33 *Sequence* Diagram Data Retur

Bila stok pada sepatu telah menipis atau terdapat produk yang baru maka admin harus meng-*update* data sepatu. Sebelum mengelola data sepatu admin harus melakukan proses *login* terlebih dahulu lalu admin akan masuk ke halaman utama admin, setelah itu admin masuk ke halaman produk, pada halam produk tersebut admin dapat mengubah atau meng-*update* stok sepatu, menambah serta menghapus data sepatu.



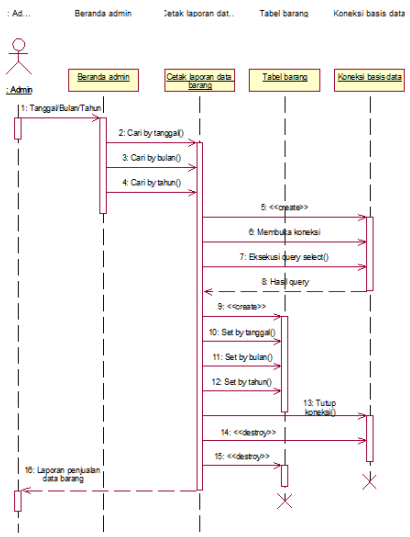
Gambar 4.34 *Sequence* Diagram Data stok

Data penjualan yang telah disimpan dapat dicetak oleh admin sesuai dengan tanggal yang ditentukan atau dipilih oleh admin.



Gambar 4.35 *Sequence* Diagram Cetak Laporan Data Penjualan

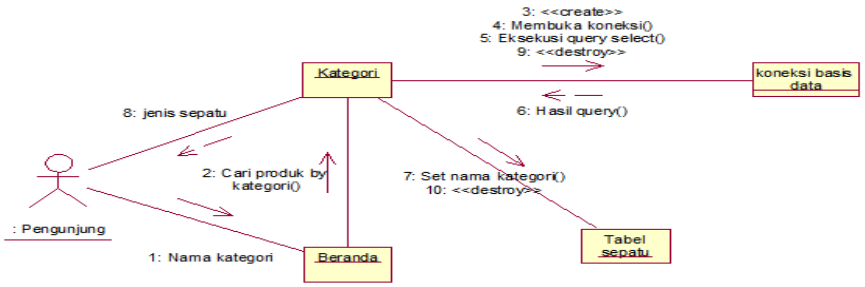
Data penjualan yang telah disimpan dapat dicetak oleh admin sesuai dengan tanggal yang ditentukan atau dipilih oleh admin.



Gambar 4.36 *Sequence* Diagram Cetak Data Barang

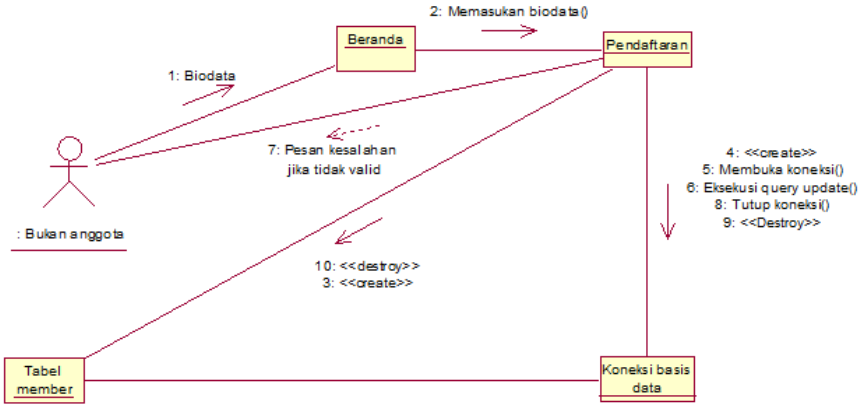
4.2.3.5 *Collaboration* Diagram

Collaboration diagram berfungsi untuk menggambarkan iteraksi antar objek seperti halnya *sequence* diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyimpanan *message*. Setiap *message* memiliki *sequence* number, dimana *message* dari *level* tertinggi memiliki nomor 1. *Message* dari *level* yang sama memiliki prefiks yang sama. Berikut ini adalah *collaboration* diagram yang diusulkan :



Gambar 4.37 *Collaboration* Diagram Kategori Sepatu

Proses pendaftaran anggota yang dilakukan oleh pengunjung yang belum terdaftar.



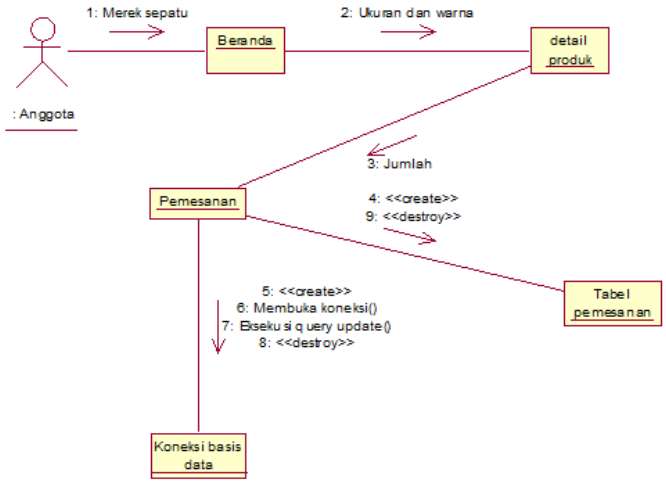
Gambar 4.38 *Collaboration* Diagram Pendaftaran Anggota

Proses Login anggota yang dilakukan oleh anggota untuk masuk kehalaman utama anggota.



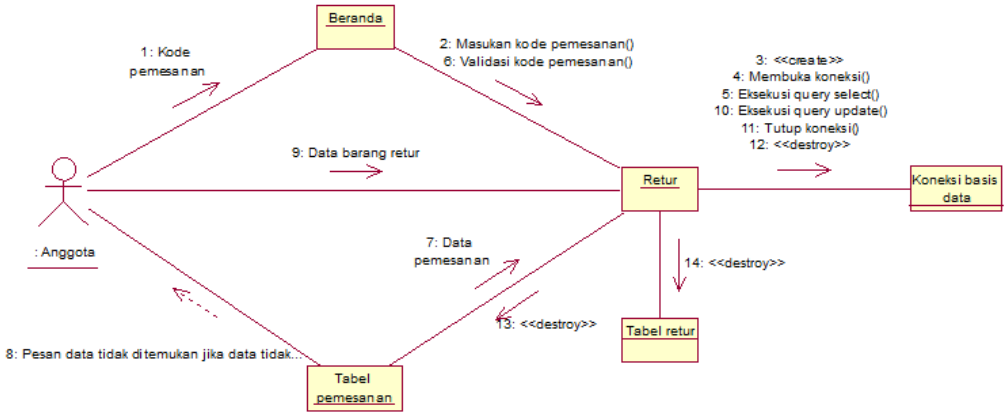
Gambar 4.39 *Collaboration* Diagram *Login* Anggota

Proses pemesanan sepatu dilakukan oleh anggota, dimana anggota melakukan transaksi pemesanan sepatu bagi tokonya.



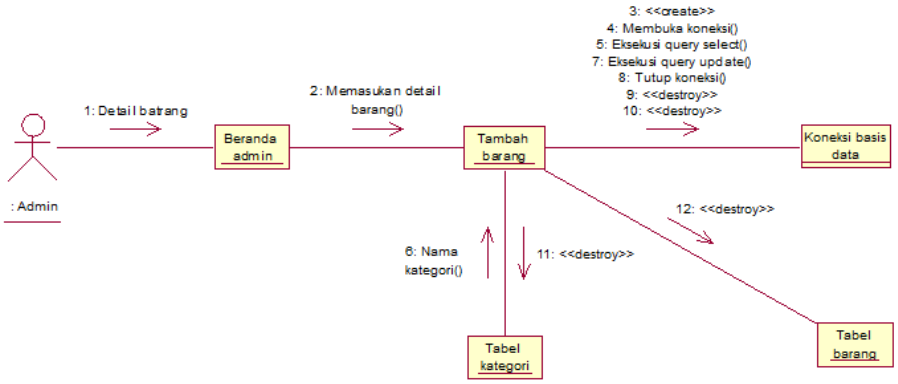
Gambar 4.40 *Collaboration* Diagram Pemesanan Sepatu

Proses retur barang dilakukan oleh anggota, dimana anggota melakukan transaksi pemesanan dan telah menerima barang tetapi tidak sesuai atau barang yang diterima mengalami kerusakan.



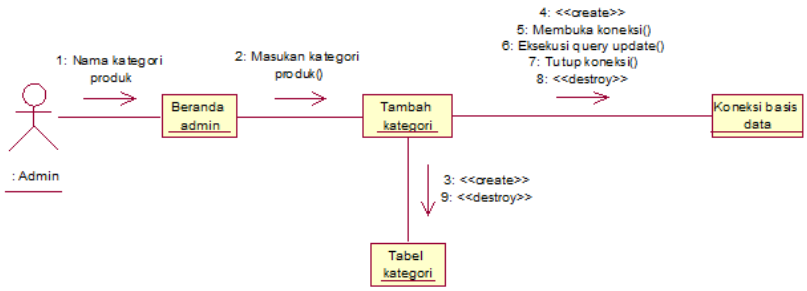
Gambar 4.41 *Collaboration* Diagram Retur Barang

Setelah admin melakukan *login*, maka admin masuk ke halaman utama admin dimana admin memiliki hak akses untuk menginput atau melakukan perubahan- perubahan yang ada pada sistem, salah satunyaa dalah menambah data barang.



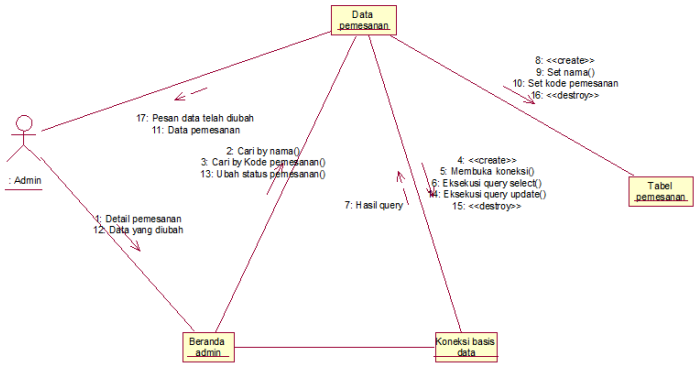
Gambar 4.42 *Collaboration* Diagram tambah barang

Selain menambah data barang admin juga dapat menambah kategori barang.



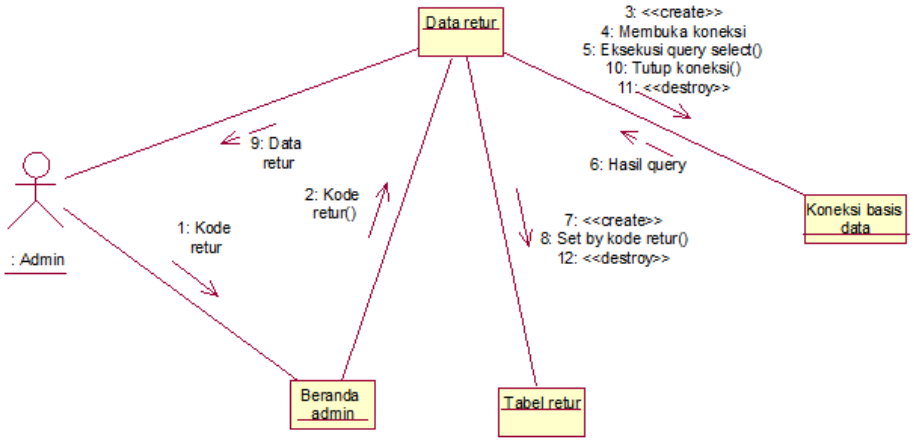
Gambar 4.43 *Collaboration* Diagram tambah kategori barang

Setelah admin menerima konfimasi pembayaran, maka admin dapat merubah status pemesanan pada halaman data pemesanan.



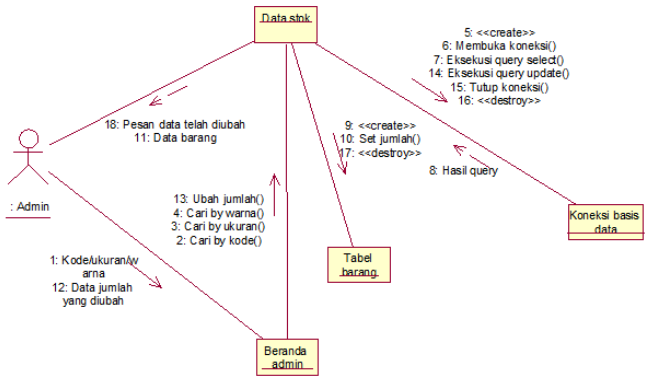
Gambar 4.44 *Collaboration* Diagram data pemesanan

Setelah konfirmasi pembayaran sepatu kemudian dikirim disertai form retur barang, yang harus diisi oleh pelanggan apabila ingin mengembalikan barang yang rusak kemudian admin menginputkan data retur.



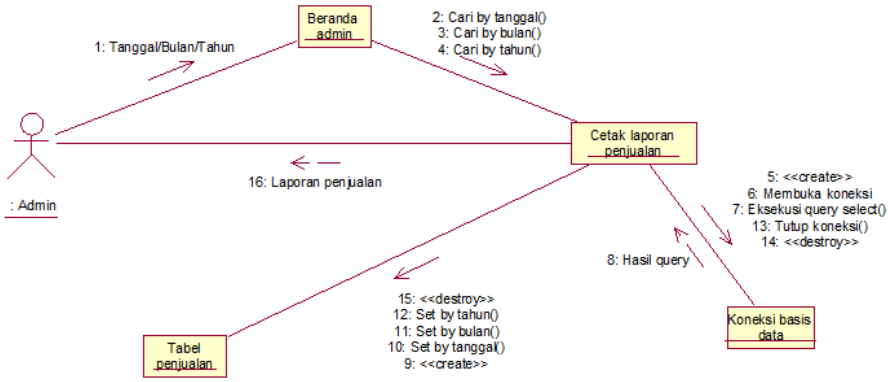
Gambar 4.45 *Collaboration* Diagram data Retur

Bila persediaan barang sudah menipis admin dapat melakukan penambahan stok pada halaman data stok.



Gambar 4.46 *Collaboration* Diagram data stok

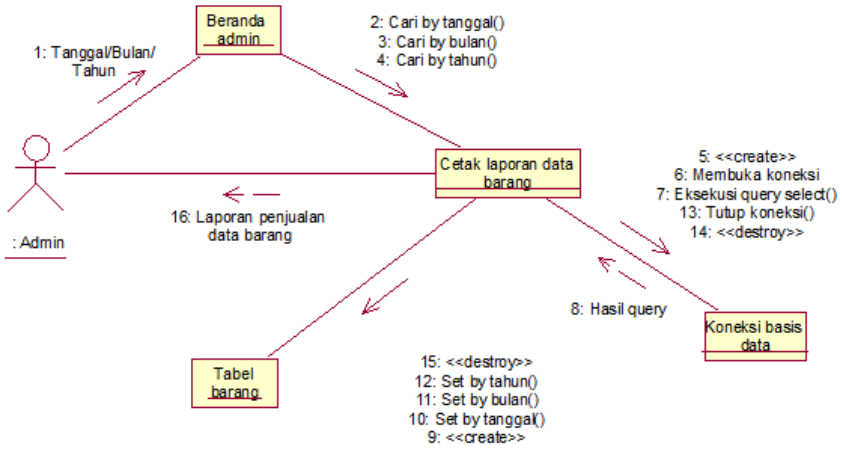
Proses cetak laporn penjualan sepatu dilakukan oleh admin, dimana admin melakukan login terlebih dahulu kemudian masuk ke halaman cetak laporan lalu admin memilih laporan penjualan kemudian admin menentukan tanggal, bulan dan tahun, setelah itu data laporan penjualan akan diproses lalu dicetak oleh sistem.



Gambar 4.47 *Collaboration* Diagram Cetak Laporan Penjualan

Proses cetak laporan data barang dilakukan oleh admin, dimana admin melakukan login terlebih dahulu kemudian masuk ke halaman cetak laporan lalu admin memilih menu laporan data

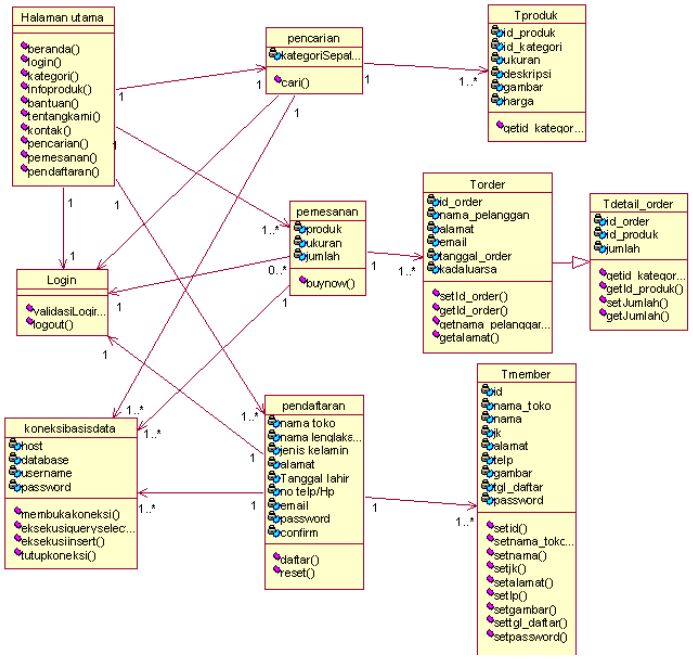
barang kemudian admin menentukan tanggal, bulan dan tahun, setelah itu data laporan penjualan akan diproses lalu dicetak oleh sistem.



Gambar 4.48 *Collaboration* Diagram Cetak Laporan Data Barang

4.2.3.6 *Class* Diagram

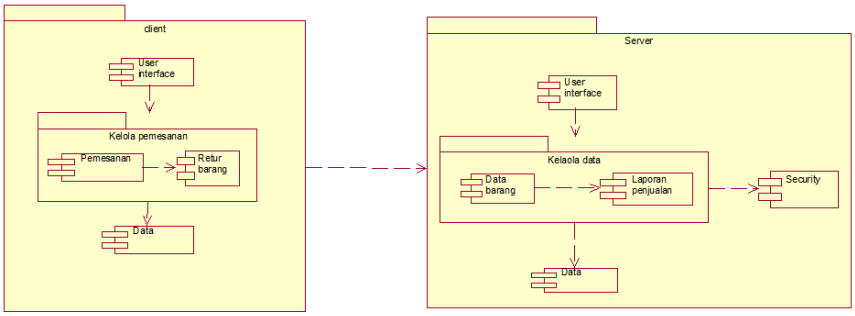
Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu Sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class* diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu Sistem.



Gambar 4.49 *Class* Diagram Sistem Informasi Pendistribusian Sepatu Golfer

4.2.3.7 *Component* Diagram

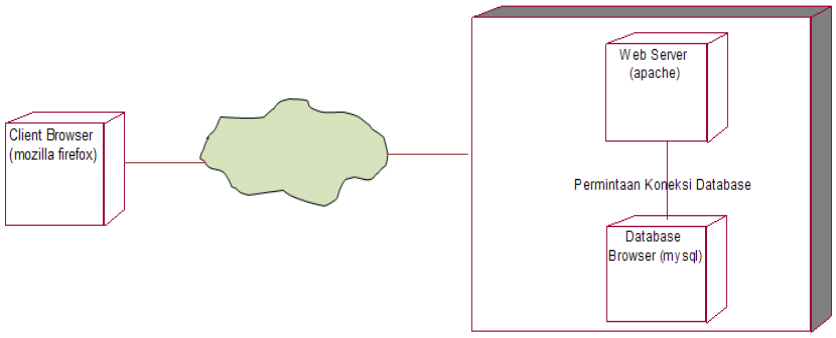
Component diagram (diagram komponen) adalah diagram yang menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka. Berikut ini adalah *Component diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.50 *component* Diagram Pendistribusian Sepatu

4.2.3.8 *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 4.51 *Deployment* diagram pengelolaan distribusi sepatu

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan *interface* tentang desain program yang akan dibuat. Dibawah ini terdapat desain template pada tampilan website yang dibuat oleh penulis.



Gambar 4.52 Perancangan Antar Muka

4.2.4.1 Perancangan *Input*

Rancangan *input* merupakan gambaran dalam pembuatan antarmuka untuk memasukkan data yang terdiri dari perancangan *input user* dan perancangan *input admin*.

1. *Input* Pengunjung

Berikut adalah perancangan form pendaftaran anggota yang akan diisi oleh pengunjung yang akan menjadi anggota.



Gambar 4.53 Perancangan *Form* Pendaftaran Anggota

2. *Input* Anggota

a. Perancangan *Login* Anggota

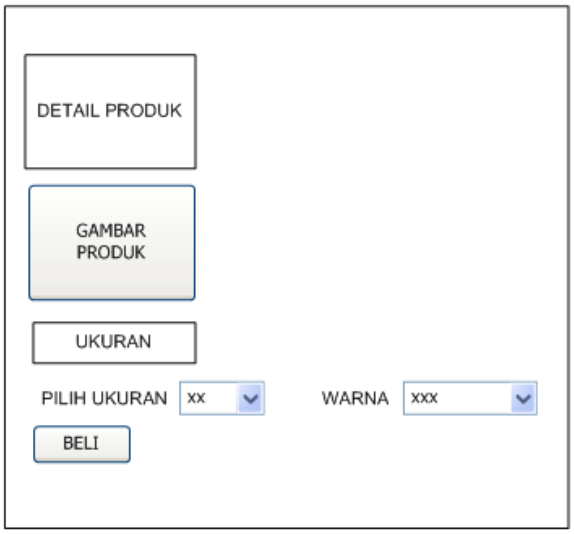
Form untuk anggota yang bertujuan ingin masuk kehalaman utama anggota dan melakukan aktifitas sebagai anggota.



Gambar 4.54 Perancangan *Form Login* Anggota

b. Perancangan *Input* Pemesanan

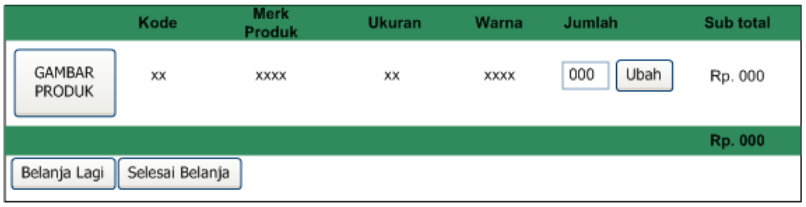
Form untuk anggota yang berfungsi sebagai input pemesanan yang dilakukan oleh anggota.



Gambar 4.55 Perancangan *Form* Pemesanan

c. Perancangan detail pemesanan

Pada halaman ini anggota diharuskan menentukan jumlah barang yang akan dipesan dengan jumlah kelipatan 12.



Gambar 4.56 Gambar *detail* pemesanan

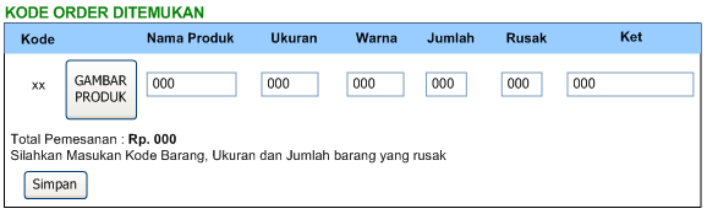
d. Perancangan *Input* Retur Sepatu

Form untuk anggota yang berfungsi sebagai input retur sepatu, digunakan apabila sepatu yang dikirim kepada pelanggan mengalami kerusakan atau terjadi ketidak sesuaian barang dengan

pemesanan yang dilakukan oleh anggota. Anggota terlebih dahulu harus mengisi kode pemesanan pada form kode pemesanan pada menu retur barang.



Gambar 4.57 Form perancangan *input* kode pemesanan



Gambar 4.58 Perancangan *Form* Retur Sepatu

3. *Input* Admin

a. Perancangan *Login* Admin

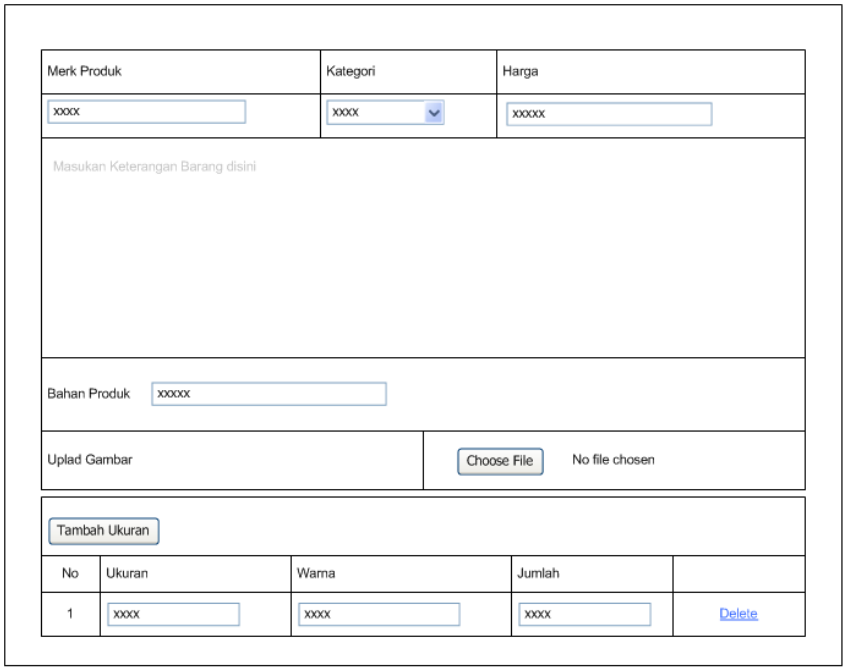
Form untuk admin yang bertujuan ingin masuk kehalaman utama admin dan melakukan aktifitas sebagai admin.



Gambar 4.59 Perancangan *Form Login* Admin

b. Perancangan Tambah Barang

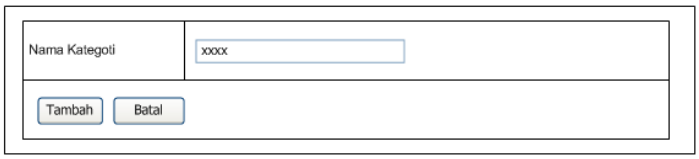
Form admin yang bertujuan untuk *input* atau menambahkan data sepatu.



Gambar 4.60 Perancangan *Form* Tambah Data Barang

c. Perancangan *Input* Kategori

Form admin yang bertujuan untuk *input* atau menambahkan Kategori.



Gambar 4.61 Perancangan *Form Input* Kategori

d. Perancangan *Input* Data Stock

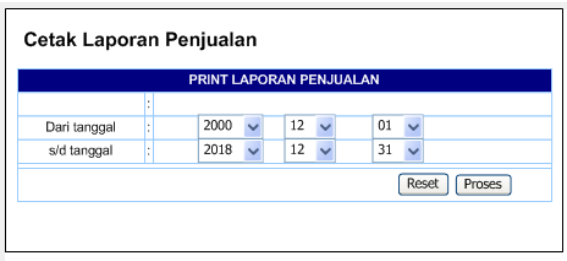
Form admin yang bertujuan untuk *input* atau menambahkan kategori sepatu.



Gambar 4.62 Perancangan *Form Input* Kategori Sepatu

e. Perancangan *Input* Cetak Laporan Penjualan

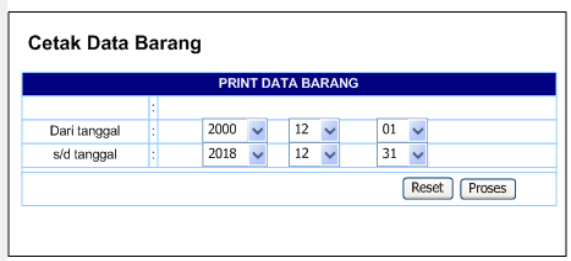
Form admin yang bertujuan untuk menentukan Data laporan penjualan berdasarkan tanggal, bulan, dan tahun yang telah ditentukan oleh admin.



Gambar 4.63 Perancangan *Form Input* Cetak Laporan Penjualan

f. Perancangan *Input* Cetak Data Barang

Form admin yang bertujuan untuk menentukan Cetak Data Barang berdasarkan tanggal, bulan, dan tahun yang telah ditentukan oleh admin.



Gambar 4.64 Perancangan *Form Input* Cetak Data Barang

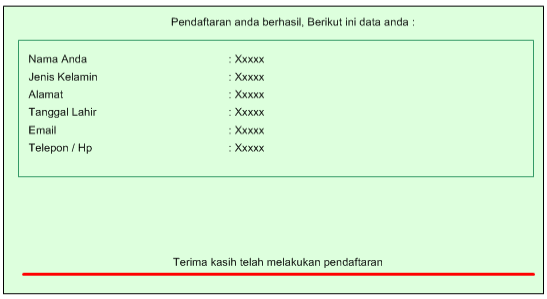
4.2.4.2 Perancangan *Output*

Perancangan Output ini menampilkan informasi dari proses yang telah dilakukan oleh admin ataupun *user* yang telah tersimpan kedalam *data base*. Rancangan output ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

1. *Output* Anggota

   a. Perancangan Halaman Profil Anggota

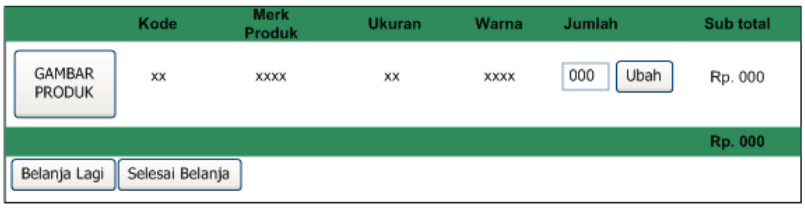
   Pada halaman ini akan ditampilkan seluruh biodata yang telah diisi oleh pelanggan yang telah melakukan pendaftaran.



Gambar 4.65 Perancangan Halaman Profil Anggota

   b. Perancangan Halaman *Detail* Pemesanan

   Pada halaman ini akan ditampilkan seluruh daftar pemesanan yang telah dilakukan oleh anggota, pada halaman ini terdapat fasilitas cetak tanda bukti pemesanan untuk anggota.



Gambar 4.66 Perancangan Halaman *Detail* Pemesanan

c. Perancangan Tanda Bukti Pemesanan

Tanda bukti pemesanan ini merupakan *output* dari *detail* pemesanan yang dilakukan oleh anggota.



TANDA BUKTI PEMESANAN
DI TOKO GOLFER SHOES

No	Nama Produk	QTY	Harga	Sub Total
x	xxxx	xxx	Rp. xxx	Rp. xxx
x	xxxx	xxx	Rp. xxx	Rp. xxx

Total Pembayaran Rp. xxxxx

Jumlah Pesanan : xx Item

Jumlah Barang : xx Item

Gambar 4.67 Perancangan Tanda Bukti Pemesanan

2. *Output* Admin

a. Perancangan *Output* Data *User*

Didalam halaman ini akan ditampilkan seluruh anggota dan admin yang telah terdaftar.



Data User

No	Nama	Alamat	TGL Daftar	Email	Aksi
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	

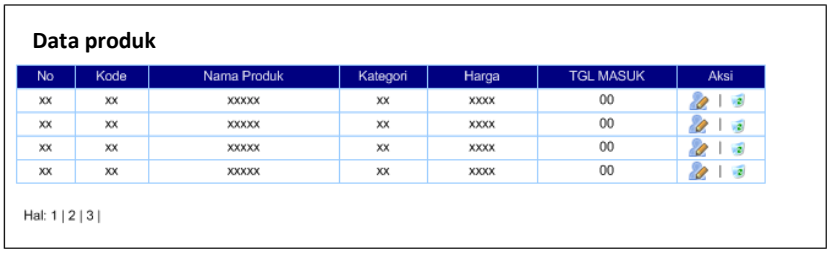
Note : Jika status blokir = Y, Maka user sedang diblokir dan tidak dapat mengakses akun

Hal: 1 | 2 | 3 |

Gambar 4.68 Perancangan *Output* Data *User*

b. Perancangan *Output* Daftar Produk

Didalam halaman ini akan ditampilkan seluruh daftar sepatu yang tersedia.



Data produk

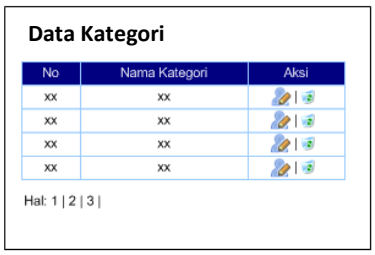
No	Kode	Nama Produk	Kategori	Harga	TGL MASUK	Aksi
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	

Hal: 1 | 2 | 3 |

Gambar 4.69 Perancangan *Output* Dafar Produk

c. Perancangan *Output* Daftar Kategori

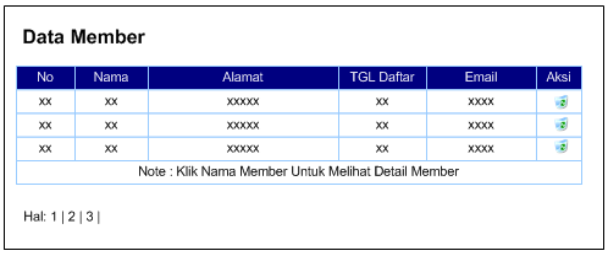
Didalam halaman ini akan ditampilkan seluruh kategori sepatu yang tersedia.



Gambar 4.70 Perancangan *Output* Data Kategori

d. Perancangan *Output* Data Anggota

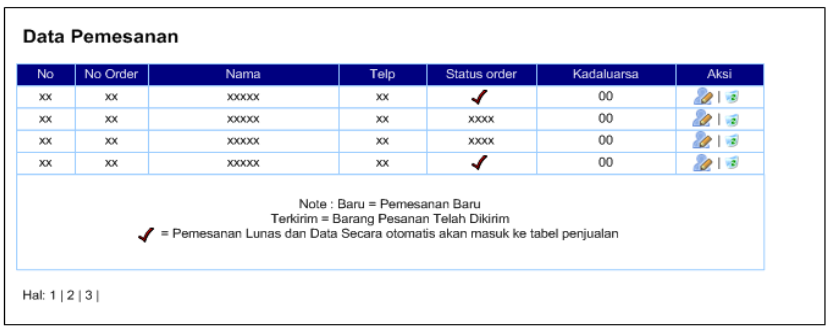
Didalam halaman ini hanya menampilkan seluruh anggota yang terdaftar.



Gambar 4.71 Perancangan *Output* Data Anggota

e. Perancangan *Output* Data Pesanan

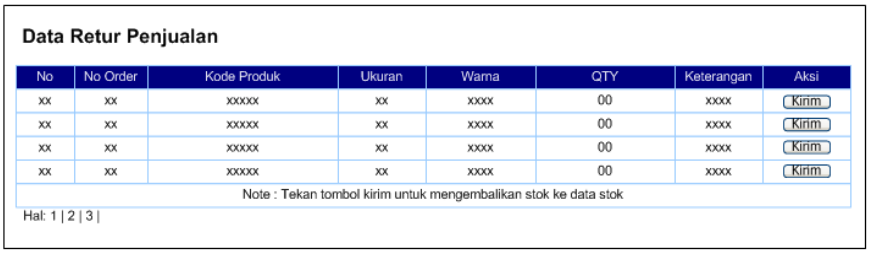
Pada halaman ini akan ditampilkan data-data pemesanan yang telah masuk kedalam *data base*.



Gambar 4.72 Perancangan *Output* Data Pemesanan

f. Perancangan *Output* Data Retur Sepatu

Halaman data retur ini berfungsi untuk menampilkan data retur sepatu yang telah dikirimkan oleh pelanggan kepada *admin.*



Data Retur Penjualan

No	No Order	Kode Produk	Ukuran	Warna	QTY	Keterangan	Aksi
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	xxxx	Kirim
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	xxxx	Kirim
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	xxxx	Kirim
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	xxxx	Kirim

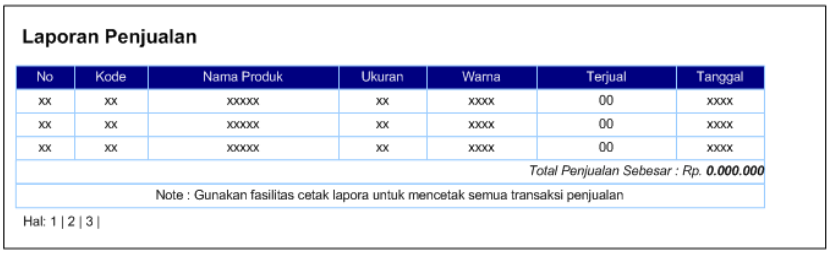
Note : Tekan tombol kirim untuk mengembalikan stok ke data stok

Hal: 1 | 2 | 3 |

Gambar 4.73 Perancangan *Output* Data Retur Sepatu

g. Perancangan *Output* Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan akan menampilkan seluruh hasil penjualan.



Laporan Penjualan

No	Kode	Nama Produk	Ukuran	Warna	Terjual	Tanggal
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	xxxx
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	xxxx
xx	xx	xxxxx	xx	xxxx	00	xxxx

Total Penjualan Sebesar : Rp. ***0.000.000***

Note : Gunakan fasilitas cetak lapora untuk mencetak semua transaksi penjualan

Hal: 1 | 2 | 3 |

Gambar 4.74 Perancangan *Output* Data Penjualan