BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem

Pada bab ini penyusun akan menjelaskan mengenai analisis dan gambaran dari sistem yang ada dan bagaimana perancangan program aplikasi yang akan dibuat. Tahapan analisis terhadap suatu sistem dilakukan sebelum tahapan perancangan dilakukan. Metodologi yang digunakan adalah metodologi berorientasi objek. Yang menggunakan pemodelan dengan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Perancangan yang di buat berdasarkan data yang didapat dari Objek Penelitian.

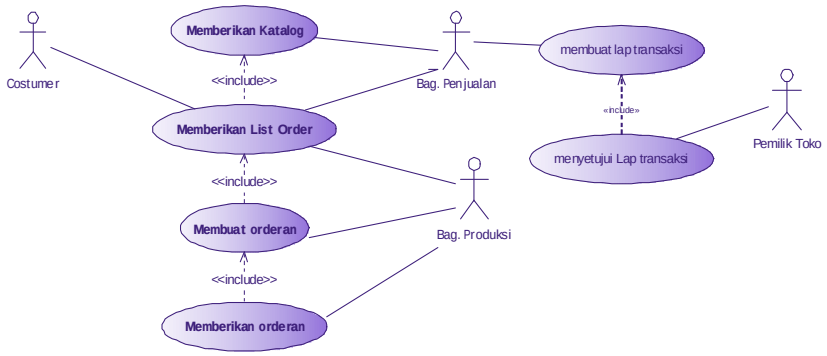
4.1.1. Sistem Yang Sedang Berjalan

Adapun sistem yang sedang berjalan pada saat ini adalah bagian penjuaan menawarkan produknya ke *costumer* dengan memberikan katalog, lalu jika *costumer* ingin memesan produk kawaii handycraft maka *costumer* akan mengirimkan sms kepada nomer *contact* yang ada di dalam katalog yaitu bagian penjualan. Setelah bagian penjualan menerima order dari *costumer* bagian penjualan memberikan *list order* kepada bagian produksi, dan bagian produksi membuatkan orderan para costumer yang ada pada list orderan . Dan sistemnya dapat dilihat pada gambar *usecase* dibawah ini :

4.1.1.1. Usecase Yang Sedang Berjalan

Usecase adalah pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case*

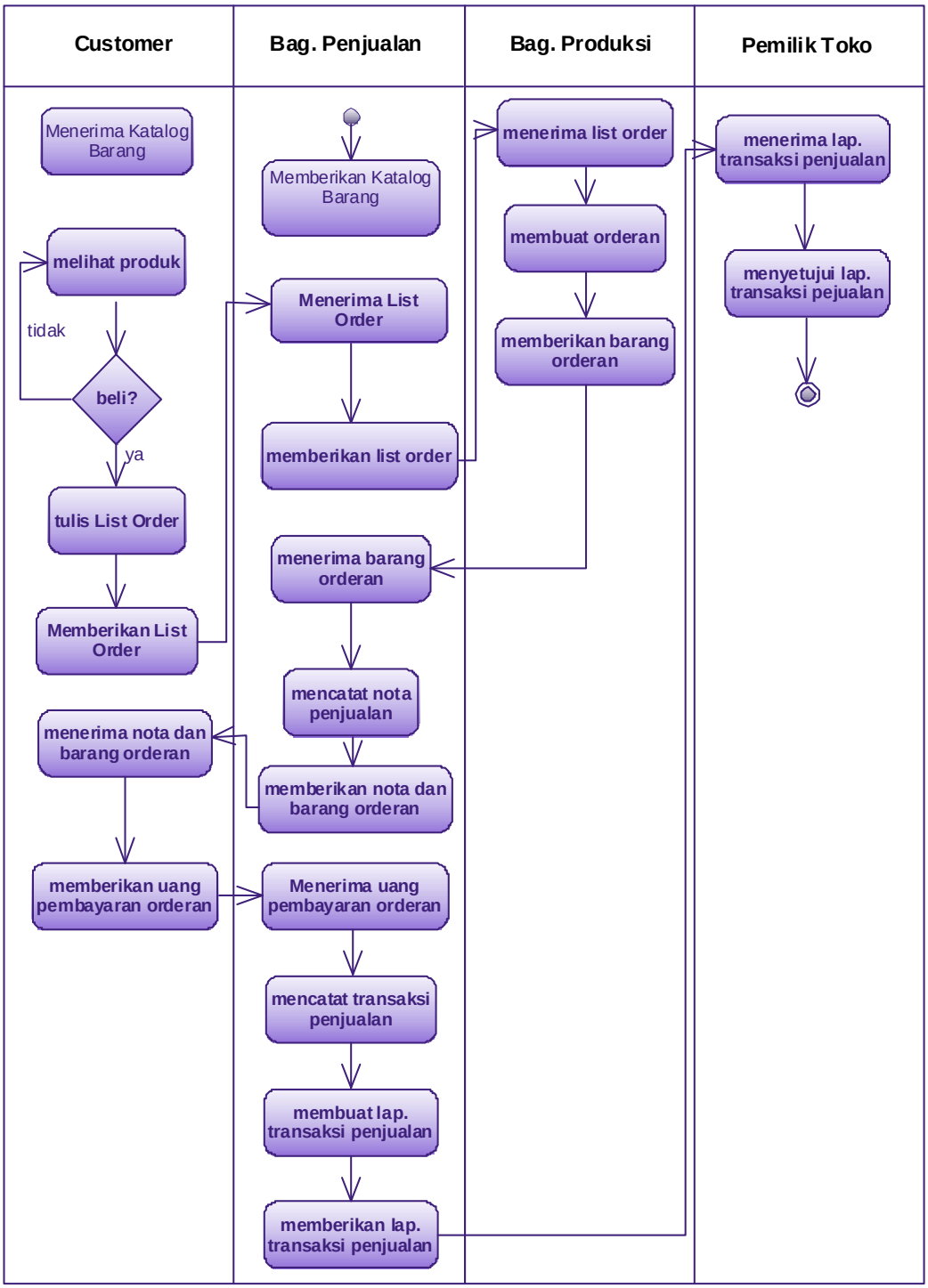
digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.



Gambar 4.1 Usecase Sistem Yang Sedang Berjalan

4.1.1.2. Diagram Activity Sedang Berjalan

Activity Diagram menggambarkan *workflow* proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Diagram ini mirip dengan *flowcahart*, keuntungan dengan dibuatnya diagram ini pada awal pemodelan untuk membantu memahami keseluruhan proses. *Activity use case* juga bermanfaat untuk menggambarkan parallel *behaviour* atau menggambarkan interaksi beberapa *use case.*



Gambar 4.2 Diagram Activity yang Sedang Berjalan

4.2. Perancangan Sistem

Tahapan ini dapat digambarkan sebagai tahap perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik. Sistem yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi suatu komponen.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan utama dari perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai mengenai sistem informasi yang baru. Adapun tujuan dari perancangan sistem yang diusulkan yaitu :

1. Memperbaiki sistem yang lama dengan yang baru.
2. Meningkatkan sumber daya manusia dan peralatan yang ada untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
3. Mengelola dan memberikan informasi yang cepat kepada setiap pihak yang membutuhkan.

Dalam tahap perancangan sistem ini akan diuraikan mengenai hal-hal berikut :

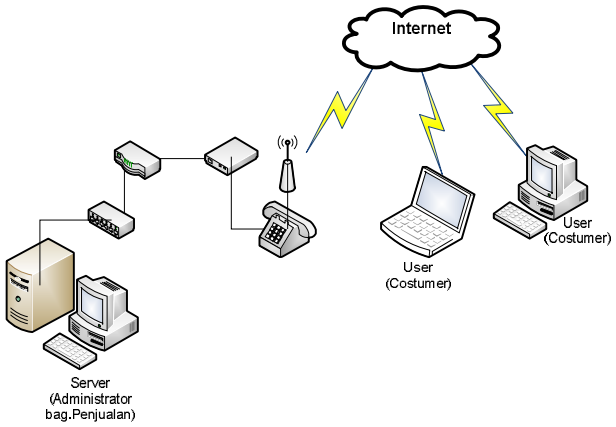
1. Perancangan prosedur kerja yang diusulkan
2. Perancangan basis data
3. Perancangan *input output*
4. Perancangan menu

4.2.2. Gambaran Umum Sistemyang Diusulkan

Sistem Informasi Penjualan handycraft pada Kawaii Handycraft Shop berbasis *web* merupakan suatu sistem aplikasi yang digunakan didalam pemasaran

dan penjualan produk toko , dengan menggunakan teknologi internet didalam menyampaikan informasinya sehingga konsumen dipermudah dalam mendapatkan dan dapat memesan produk dengan melalui website dan tidak harus datang langsung ke tokonya.

Berikut ini adalah arsitektur jaringan gambaran umum sistem yang diusulkan **:**



Gambar 4.3 Arsitektur Jaringan yang Diusulkan

Sistem ini akan digunakan oleh dua kategori pengguna, yaitu Administrator dan User. Kedua pengguna ini memiliki perbedaan baik hak akses maupun tugasnya. Pihak intern merupakan pihak dalam atau merupakan bagian dari sumber sistem ini pihak ini memiliki hak akses didalam memberikan informasi terbaru tentang sistem informasi, melakukan pengontrolan terhadap informasi yang diberikan, diantaranya adalah karyawan intansi terkait pada bidang sistem informasi yang bisa menambahkan data tentang sistem informasi itu sendiri sedangkan pihak ekstern atau pihak luar adalah semua orang yang menggunakan sistem ini yang hanya memiliki hak akses saja tanpa bisa melakukan pengaturan

terhadap informasi yang diberikan atau dengan kata lain user yang menerima informasi saja.

Tabel 4.1 Hak dan Tugas Pengguna

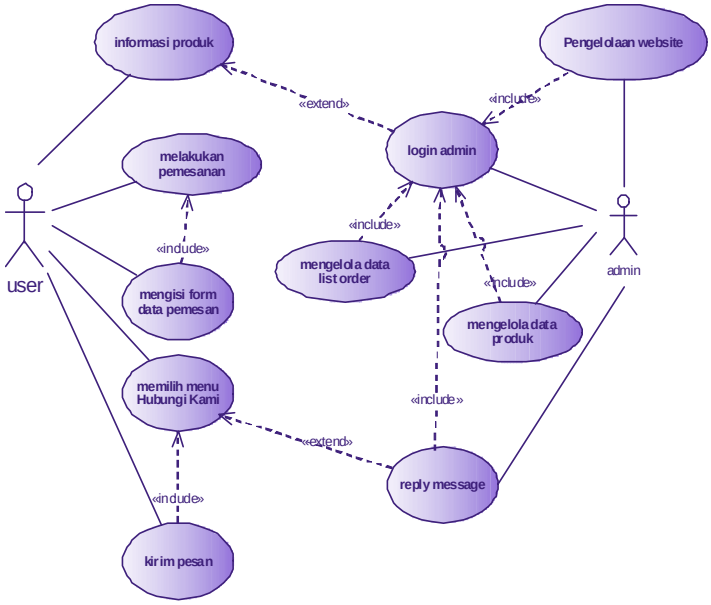
Kategori Pengguna	**Tugas**	**Hak**
Administrator	Mengelola sistem dan pengguna sistem ini.	**WEBSITE** 1. Menambah, menghapus, mengedit data yang ada pada website. 2. Menyortir data atau informasi dari user dalam sistem yang akan di postingkan. 3. Memberikan Informasi-informasi yang lain. 4. Mencetak laporan transaksi.
User	Mengelola artikel dan info yang di masukan ke dalam sistem, serta mengisi daftar atau form pengunjung.	**COSTUMER** 1. Mencari Informasi 2. Membaca Informasi 3. Melakukan pemesanan 4. Memberikan saran atau kritik

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

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

4.2.3.1.Use Case Sistem Perancangan Diusulkan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya, maka perancangan yang diusulkan pada Sistem informasi penjualan berbasis web pada Kawaii Handycraft Shop dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.4 UseCase Diagram yang diusulkan

4.2.3.2.Skenario UseCase

Aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem dan respon yang ditanggapi oleh sistem terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor dijelaskan dalam sekenario *use case* yang diusulkan di Kawaii Handycraft Shop berikut, yaitu :

1. Skenario Login Admin

   Nama Use Case : Login Admin

   Aktor : Admin

   Tujuan : untuk masuk ke menu utama

Tabel 4.2 Skenario login Admin

Admin	Sistem
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama

2. Skenario Ganti password

   Nama Use Case : Proses Ganti Password

   Aktor :admin

   Tujuan : untuk mengubah password pada admin

Tabel 4.3 Skenario proses ganti password

Admin	Sistem
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun

	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu ganti password	
	10. Tampil form ganti password admin
11. input *password lama,dan password baru	
12. pilih tombol proses	
	13. simpan data

3. Skenario Manajemen Modul

Nama Use Case : Proses Manajemen Modul

Aktor : admin

Tujuan : untuk menambah modul yang ada pada website

Tabel 4.4 Skenario proses Manajemen Modul

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Manajemen Modul	

	10. Tampil tabel modul
11. pilih tombol tambah modul	
	12. Tampil form input
13. input *nama modul, link, dan aktif	
14. pilih tombol proses	
	15. update data

4. Skenario Kategori produk

Nama Use Case : Proses Kategori produk

Aktor : admin

Tujuan : untuk menambah kategori pada produk

Tabel 4.5 Skenario Proses kategori Produk

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Kategori Produk	
	10. Tampil tabel kategori produk

11. pilih tombol tambah kategori	
	12. Tampil form input
13. input *nama kategori	
14. pilih tombol simpan	
	15. update data

5. Skenario Produk

Nama Use Case : Proses Produk

Aktor : admin

Tujuan : untuk menambah Produk pada katalog produk

Tabel 4.6 SkenarioProses Produk

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Produk	
	10. Tampil tabel daftar produk
11. pilih tombol tambah produk	

	12. Tampil form input
13. Input Nama Produk, kategori,harga,stok, deskripsi dan gambar	
14. pilih tombol simpan	
	15. update data

6. Skenario List Order

Nama Use Case : Proses List order

Aktor : admin

Tujuan : untuk mengetahui list order yang sudah masuh ke email.

Tabel 4.7 Skenario Proses List Order

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu List Order	
	10. Tampil tabel List Order
11. pilih menu detail	

	12. Tampil detail pemesanan produk dan harga yang harus dibayar oleh costumer.
13. pilih combo box	
14. pilih tombol ubah status	
	15. update data

7. Skenario Ongkos Kirim

Nama Use Case : Proses ongkos Kirim

Aktor : admin

Tujuan : untuk mengetahui ongkos kirim

Tabel 4.8 Skenario Proses Ongkos kirim

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Ongkos Kirim	
	10. Tampil tabel ongkos kirim
11. pilih tomboltambah ongkos kirim	
	12. Tampil form input

13. input *nama kota dan ongkos kirim	
14. pilih tombol simpan	
	15. update data

8. Skenario profil

Nama Use Case : Proses kelola profil

Aktor : admin

Tujuan : untuk mengelola profil perusahaan pada website.

Tabel 4.9 Skenario Proses Profil

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Profil	
	10. Tampil Form Input
11. input *upload foto dan deskripsi	
12. Pilih Tombol Update	
	15. update data

9. Skenario Cara Pembelian

Nama Use Case : Proses cara pembelian

Aktor : admin

Tujuan : untuk mengelola cara pembelian.

Tabel 4.10 Skenario Proses Cara Pembelian

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Cara Pembelian	
	10. Tampil Form Input
11. input *deskripsi	
12. Pilih Tombol Update	
	15. update data

10. Skenario Hubungi Kami

Nama Use Case : Proses Hubungi kami

Aktor : admin

Tujuan : untuk mengelola pesan yang masuk dari email costumer.

Tabel 4.11 Skenario Proses Hubungi kami

Admin	Sistem
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Hubungi Kami	
	10. Tampil tabel pesan masuk
11.pilih link email costumer	
	12.tampil form reply pesan
13.Input *Kepada, Subjek, dan isi pesan	
14.Pilih Tombol Kirim	
	15. Kirim pesan

11. Skenario Banner

Nama Use Case : Proses Banner

Aktor : admin

Tujuan : untuk mengelola daftar perusahaan yang bekerjasama dengan perusahaan

Tabel 4.12 Skenario Proses banner

Admin	Sistem
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Banner	
	10. Tampil tabel Banner
11. pilih tombol tambah Banner	
	12. Tampil form inputan
13. input *Judul, URL, dan Gambar	
14. pilih tombol simpan	
	15. update data

12. Skenario Laporan

Nama Use Case : Proses Laporan

Aktor : admin

Tujuan : untuk mengelola Laporan transaksi penjualan

Tabel 4.13 Skenario Proses Laporan

Admin	Sistem
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login Admin
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. Pilih menu Laporan	
	10. Tampil pilihan laporan
11.pilih laporan yg ingin didownload	
12. pilih tombol proses	
	13.Tampil kotak dialog untuk download
14.pilih tombol ok	
	15.Reload data
	16.Tampil file laporan pdf

13. Skenario logout admin

Nama Use Case : proses logout admin

Aktor : admin

Tujuan : untuk keluar dari website.

Tabel 4.14 Skenario Proses Logout Admin

Admin	**Sistem**
1. Akses browser admin	
	2. Tampil form login
3. Input *masukan username dan password	
	4. Cek data (username, password)
	5. Get data akun
	6. Cocokan data akun
	7. Get data sukses
	8. Menampilkan halaman utama
9. pilih menu logout	
	10. reload data
	11.menampilkan browser admin

14. Skenario Pencarian Produk

Nama Use Case : proses Pencarian produk

Aktor : user

Tujuan : untuk mencari produk

Tabel 4.15 Skenario Proses Pencarian Produk

Admin	Sistem
1. Input *Masukan Kata Kunci	
2.Pilih tombol cari	

	3. Cek kata kunci
	4. Pencarian data
	5. Get data
	6.Menampilkan Informasi data pencarian

15. Skenario Hubungi Kami

Nama Use Case : proses Hubungi Kami

Aktor : user

Tujuan : untuk menghubungi pengelola website .

Tabel 4.16 Skenario Proses Hubungi Kami

User	**Sistem**
1. Pilih Menu Hubungi Kami	
	2. Tampil Form Hubungi kami
3.Input Data *nama, email, subjek, pesan	
4.Pilih tombol submit	
	5.kirim data
	6.data terkirim

16. Skenario Keranjang belanja

Nama Use Case : proses keranjang belanja

Aktor : user

Tujuan : untumk memesan produk pada website

Gambar 4.17 SkenarioProses Keranjang Belanja

User	Sistem
1. Pilih Menu produk	
	2. info data semua produk
3.pilih tombol beli	
	4.menampilkan info data yang dipesan

17. Skenario Lanjutkan belanja

Nama Usecase : Proses Lanjutkan Belanja

Aktor : User

Tujuan : supaya costumer bisa melanjutkan belanja

Tabel 4.18 Skenario Proses Lanjutkan Belanja

User	Sistem
1. Pilih Menu produk	
	2. Tampil data semua produk
3.pilih tombol beli	
	4.Tampil data yang dipesan
5.Pilih Tombol Lanjutkan Belanja	
	6.Menampilkan data semua produk

18. Skenario Update keranjang

Nama Usecase : Proses Update keranjang

Aktor : User

Tujuan : Untuk mengupdate keranjang belanjaan dengan mengganti jumlah produk yang diesan

Gambar 4.19 Skenario Proses Update Keranjang

User	Sistem
1. Pilih Menu produk	
	2. Tampil data semua produk
3.pilih tombol beli	
	4.Tampil data yang dipesan
5.ubah jumlah produk	
6.pilih tombol update keranjang	
	7. kirim data
	8.data terkirim
	9.Tampil data keranjang belanja update

19. Skenario Selesai belanja

Nama Usecase : Proses Selesai Belanja

Aktor : User

Tujuan : Untuk menyelesaikan proses berbelanja

Tabel 4.20 Skenario Proses Selesai Belanja

User	Sistem
1. Pilih Menu produk	
	2. Tampil data semua produk
3.pilih tombol beli	
	4.Tampil data yang dipesan
5.Pilih Selesai Belanja	
	6.Tampil Form Input data pemesan

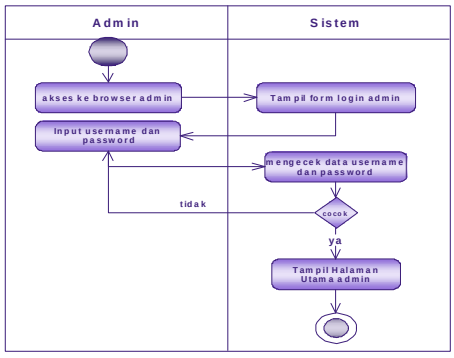
7.input *nama, alamat, kota tujuan,telpon, dan email	
8.pilih tombol proses	
	9.Kirim data
	10.data terkirim
	11.Menampilkan data pemesan dan data produk yang dipesan

4.2.3.3.Activity Diagram

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir.

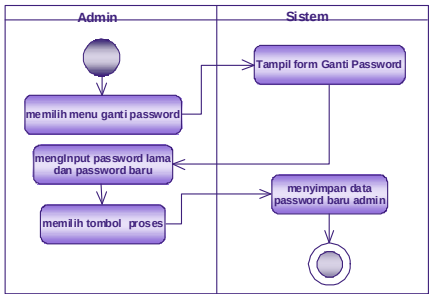
Menggambarkan alur kerja (*workflow*) dari pendaftaran, yang dilakukan pendaftar kebagian administrator.

a. Activity Diagram Login Admin



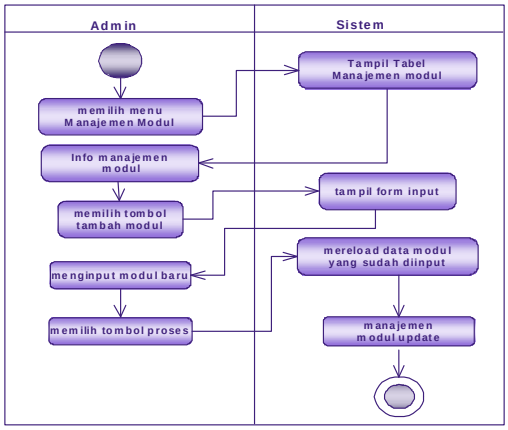
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Admin

b. Activity Diagram Ganti password



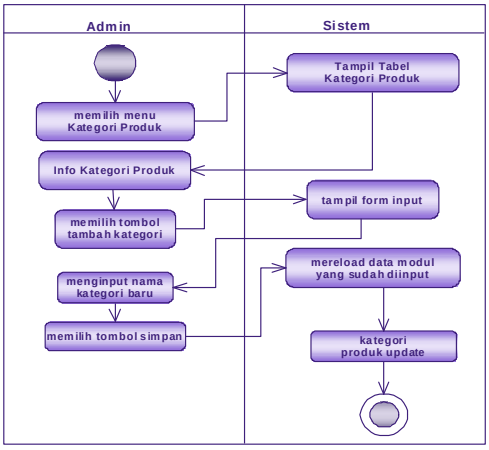
Gambar 4.6 Activity Diagram Ganti Password

c. Activity Diagram Manajemen Modul



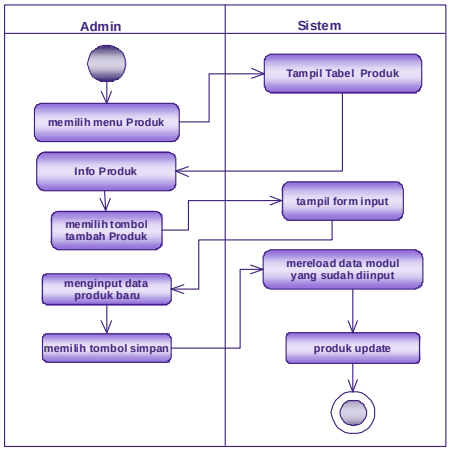
Gambar 4.7 Activity Diagram Manajemen Modul

d. Activity Diagram Kategori Produk



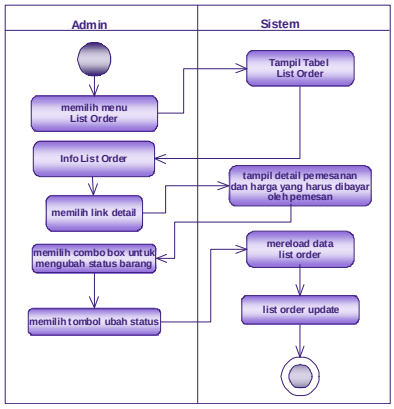
Gambar 4.8 Activity Diagram Kategori Produk

e. Activity Diagram Produk



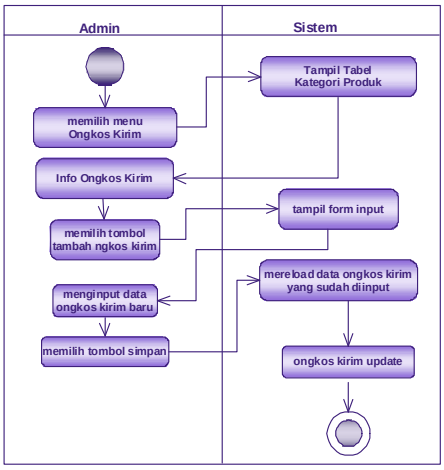
Gambar 4.9 Activity Diagram Produk

f. Activity Diagram List Order



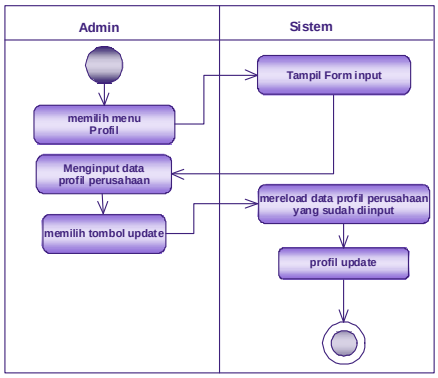
Gambar 4.10 Activity Diagram List Order

g. Activity Diagram Ongkos Kirim



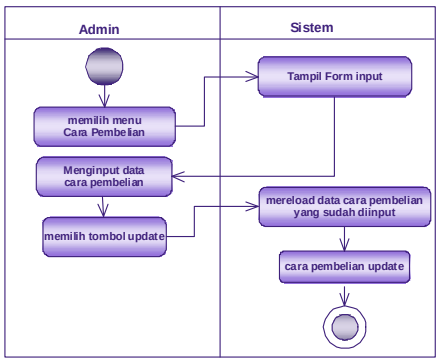
Gambar 4.11 Activity Diagram Ongkos Kirim

h. Activity Diagram Profil



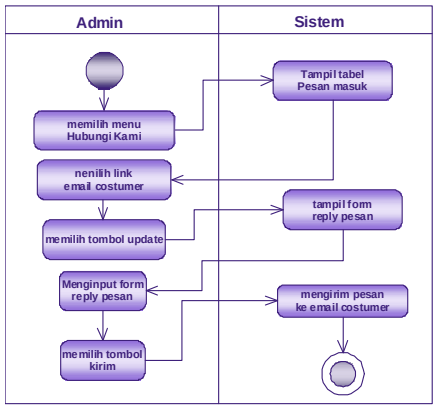
Gambar 4.12 Activity Diagram Profil

i. Activity Diagram Cara Pembelian



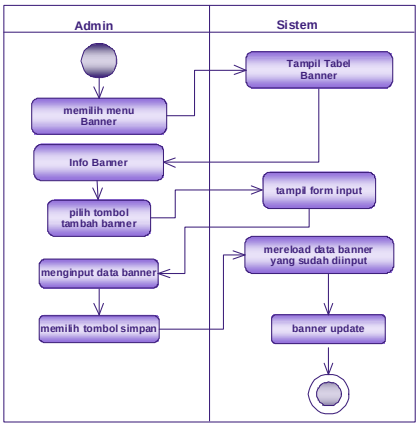
Gambar 4.13 Activity Diagram Cara Pembelian

j. Activity Diagram



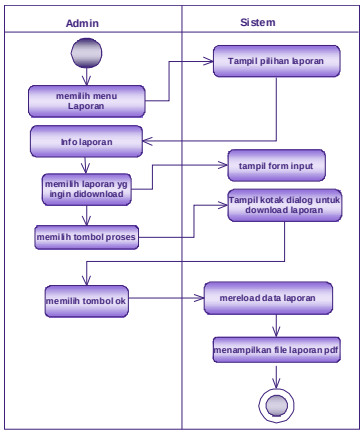
Gambar 4.14 Activity Diagram Hubungi Kami

k. Activity Diagram Banner



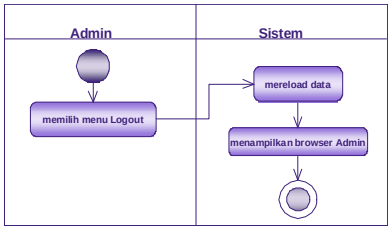
Gambar 4.15 Activity Diagram Banner

l. Activity Diagram Laporan



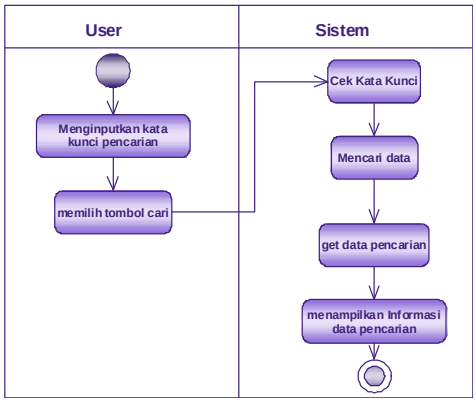
Gambar 4.16 Activity Diagram Laporan

m. Activity Diagram Logout



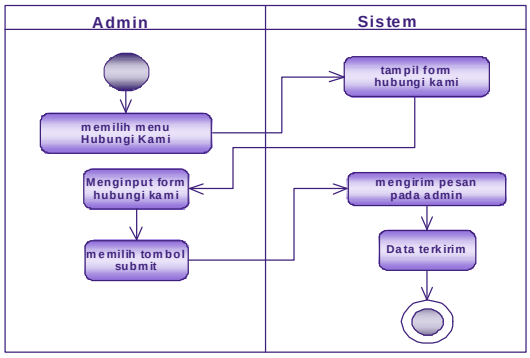
Gambar 4.17 Activity Diagram Logout

n. Activity Diagram Pencarian Data



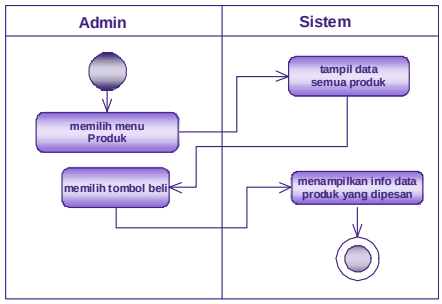
Gambar 4.18 Activity Diagram Pencarian Data

o. Activity Diagram Hubungi Kami User



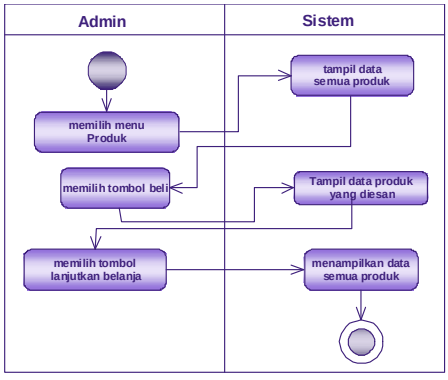
Gambar 4.19 Activity Diagram Hubungi Kami User

p. Activity Diagram Keranjang Belanja



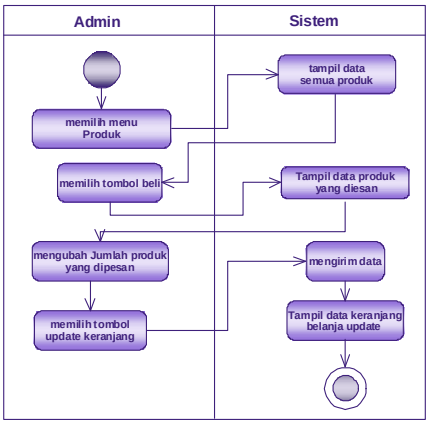
Gambar 4.20 Activity Diagram Keranjang Belanja

q. Activity Diagram Lanjutkan Belanja



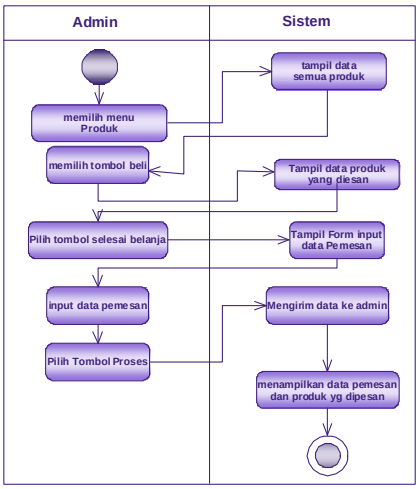
Gambar 4.21 Activity Diagram Lanjutkan Belanja

r. Activity Diagram Update Keranjang Belanja



Gambar 4.22 Activity Diagram Update Keranjang Belanja

s. Activity Diagram Selesai Belanja



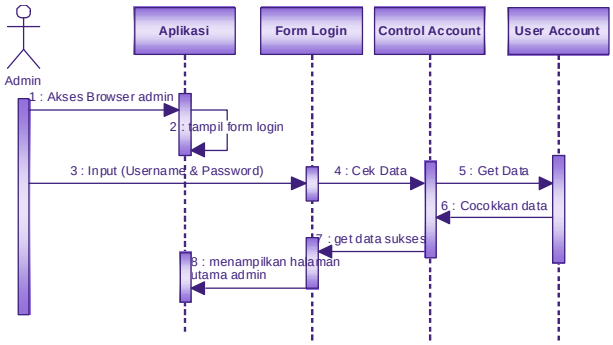
Gambar 4.23 Activity Diagram Selesai Belanja

4.2.3.4. Diagram Sequence

Menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. 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

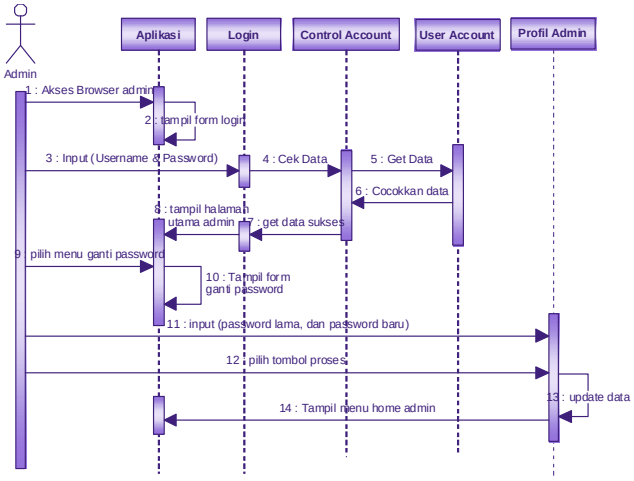
kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

a. Login Admin



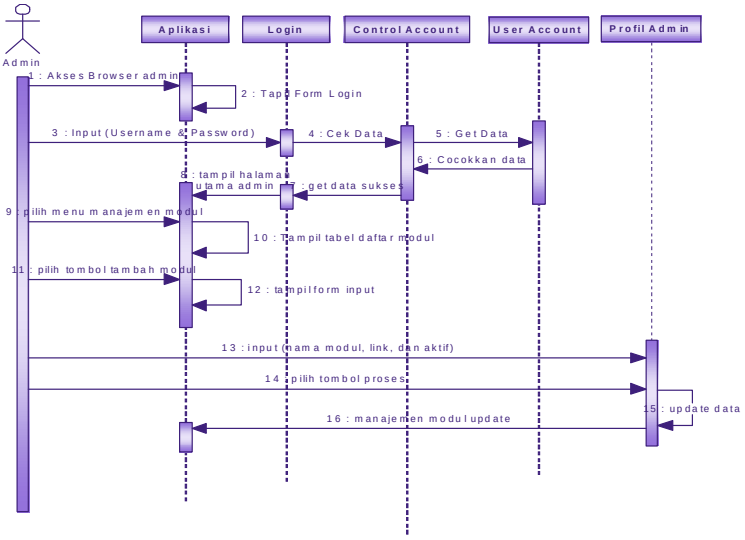
Gambar 4.24 Sequence Login Admin

b. Ganti Password



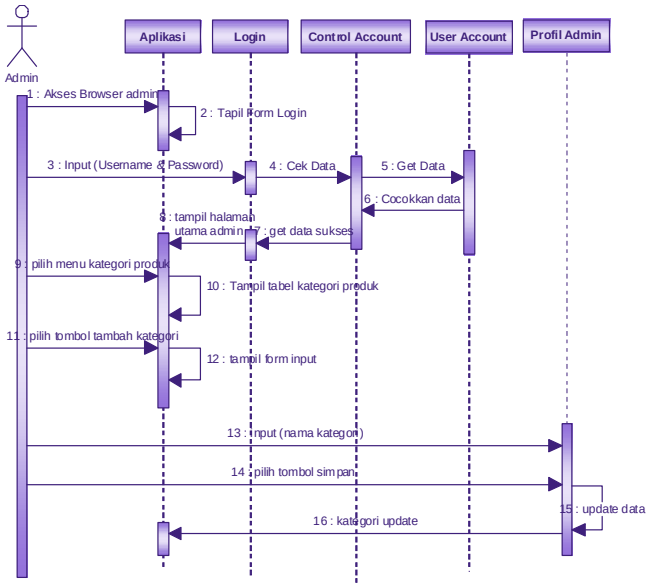
Gambar 4.25 Ganti Password Admin

c. Manajemen Modul



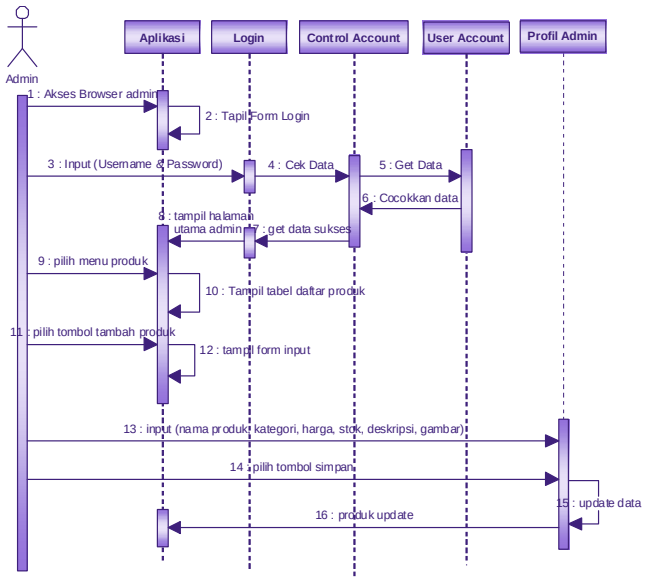
Gambar 4.26 Sequence Manajemen modul Admin

d. Kategori Produk



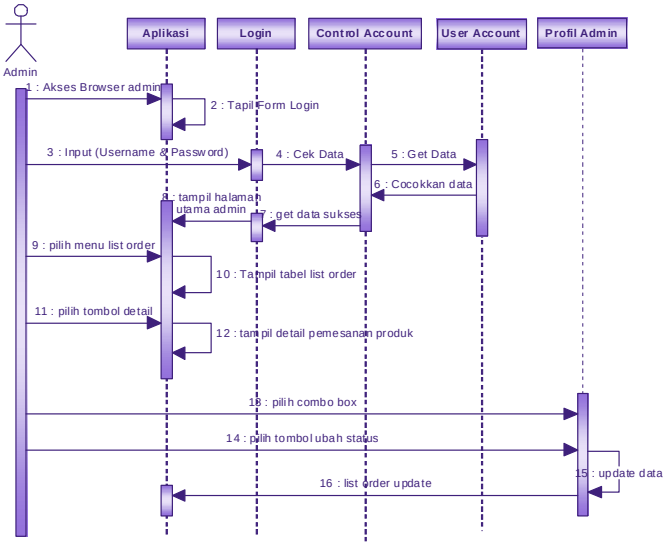
Gambar 4.27 Sequence Kategori produk

e. Produk



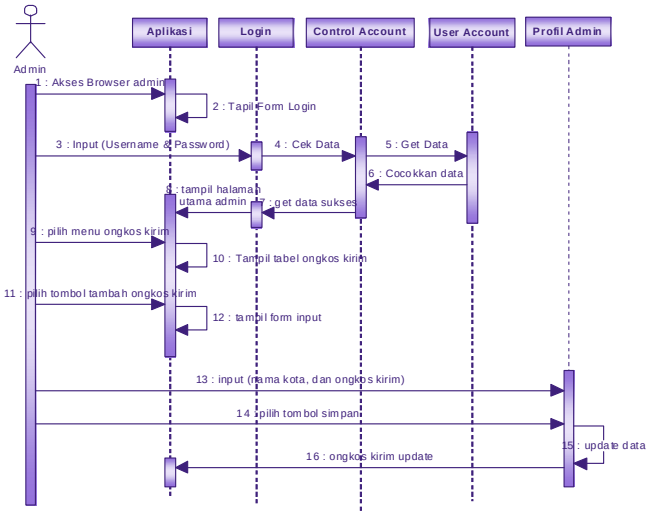
Gambar 4.28 Sequence Produk

f. List Order



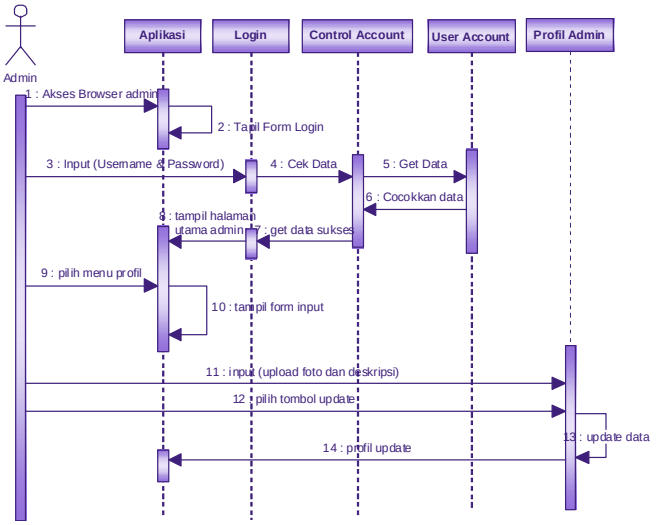
Gambar 4.29 Sequence List Order

g. Ongkos Kirim



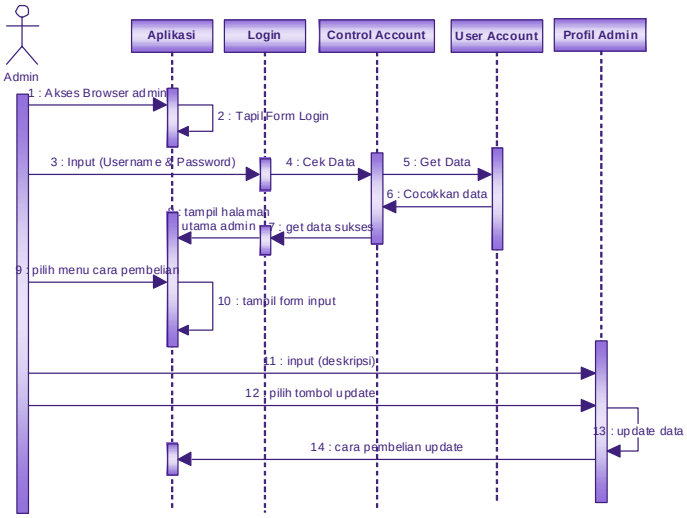
Gambar 4.30 Sequence Ongkos Kirim

h. Profil



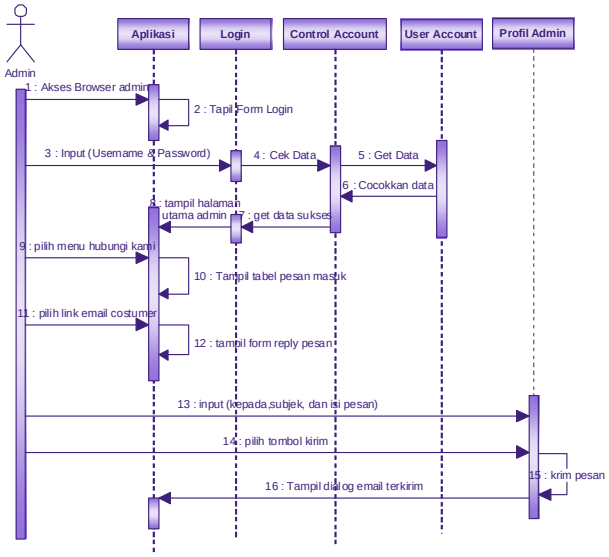
Gambar 4.31 Sequence Profil

i. Cara Pembelian



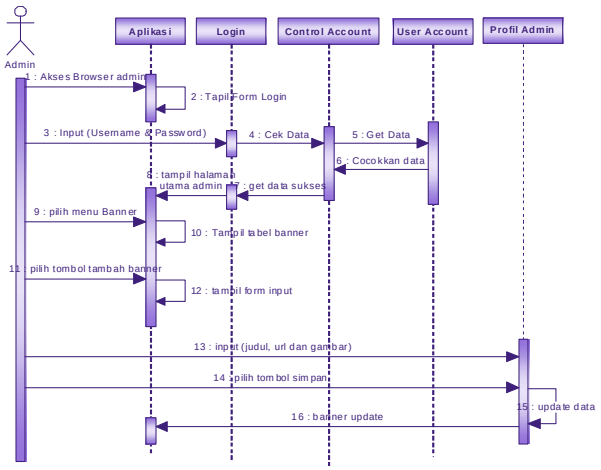
Gambar 4.32 Sequence Cara Pembelian

j. Hubungi Kami Admin



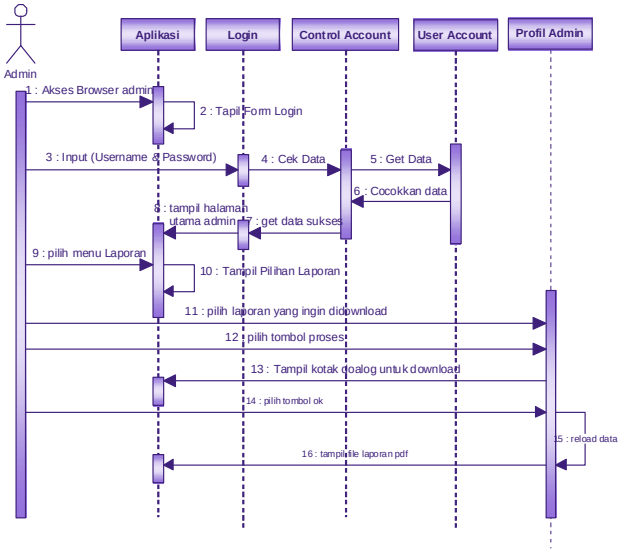
Gambar 4.33 Sequence Hubungi Kami Admin

k. Banner



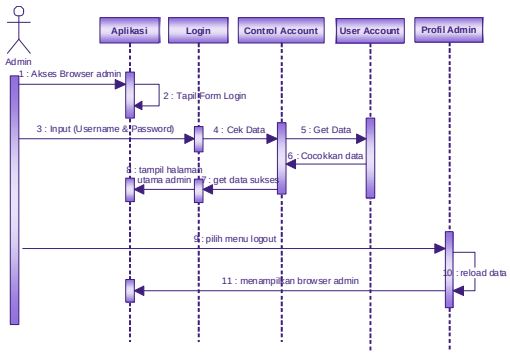
Gambar 4.34 Sequence Banner

l. Laporan



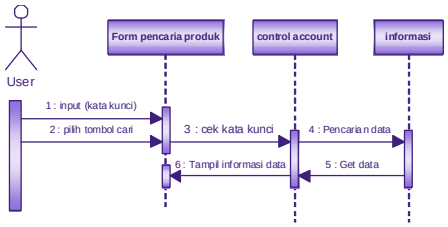
Gambar 4.35 Sequence Laporan

m. Logout



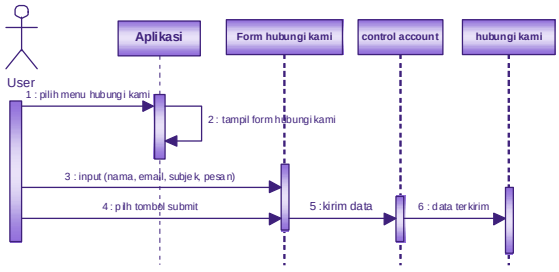
Gambar 4.36 Sequence Logout

n. Pencarian Produk



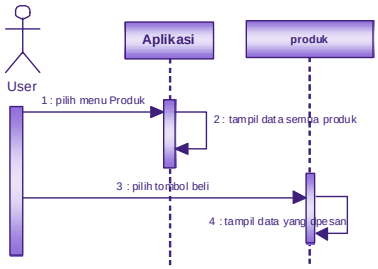
Gambar 4.37 Sequence Pencarian Produk

o. Hubungi Kami user



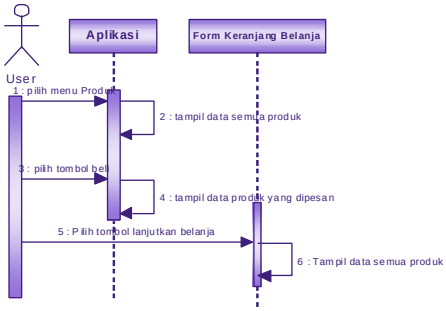
Gambar 4.38 Sequence Hubungi Kami user

p. Keranjang Belanja



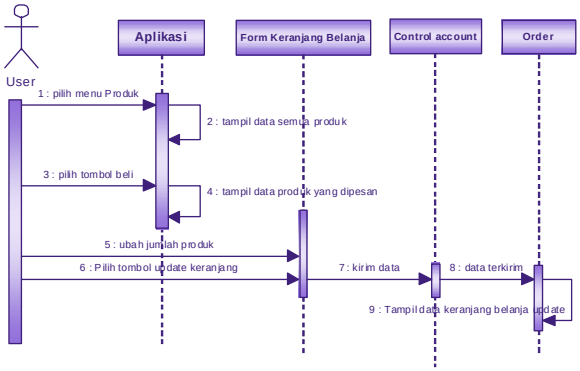
Gambar 4.39 Sequence Keranjang Belanja

q. Lanjutkan Belanja



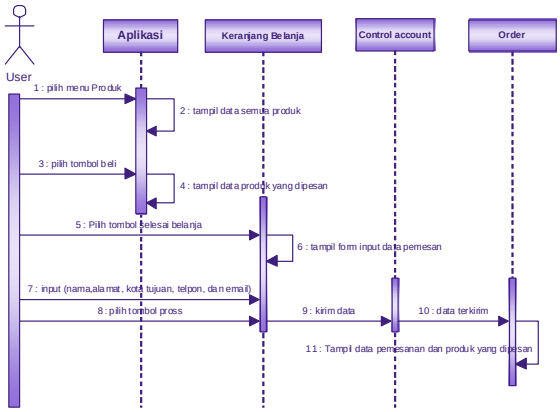
Gambar 4.40Sequence Lanjutkan Belanja

r. Update Keranjang



Gambar 4.41 Sequence Update Keranjang

s. Proses Selesai Belanja

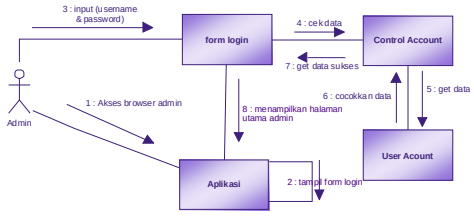


Gambar 4.42 Sequence Selesai belanja

4.2.3.5. Collaboration Diagram

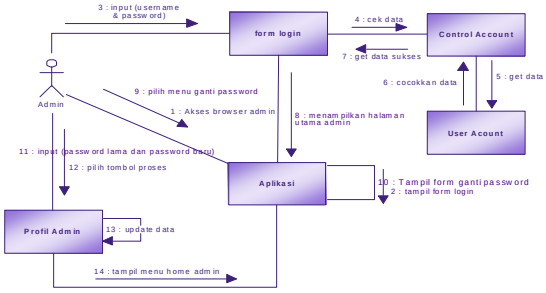
Diagram kolaborasi digunakan untuk permodelan hubungan antar satu kelas dengan kelas lainnya dilihat dari segi kolaborasi kelasnya. Dan permodelannya digambarkan berdasarkan fungsi atau proses yang dimiliki masing-masing bagian.

a. CollaborationDiagram Login Admin



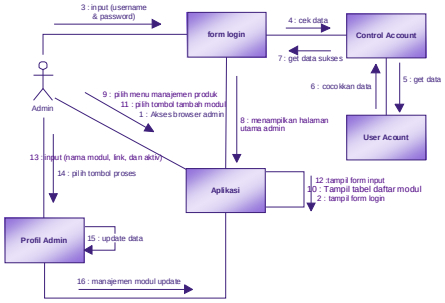
Gambar 4.43 Collaboration Diagram Login admin

b. CollaborationDiagram Ganti Password



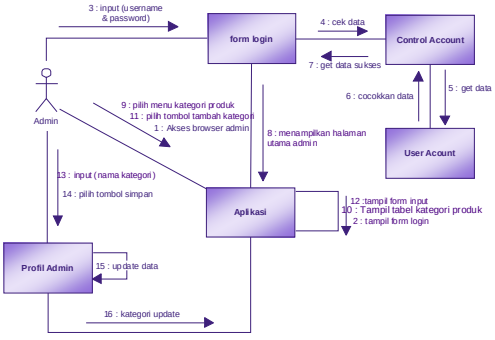
Gambar 4.44 Collaboration Diagram Ganti Password

c. CollaborationDiagram Manajemen Modul



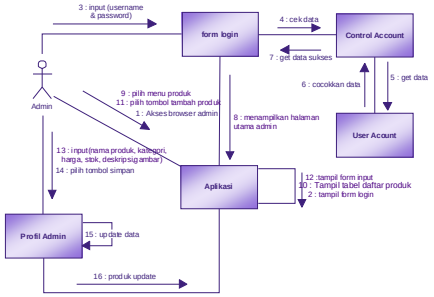
Gambar 4.45 Collaboration Diagram Manajemen Modul

d. Collaboration Diagram Kategori



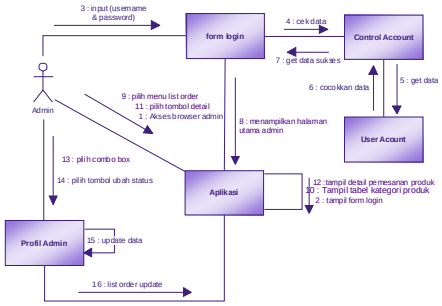
Gambar 4.46 Collaboration Diagram Kategori Produk

e. CollaborationDiagram Produk



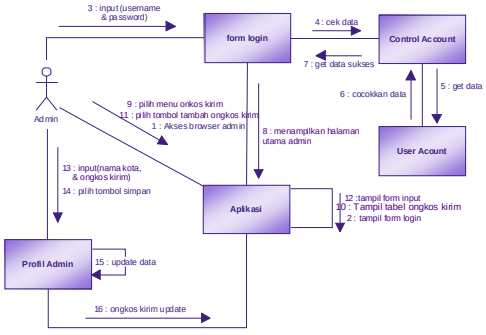
Gambar 4.47 Collaboration Diagram Produk

f. CollaborationDiagram List Order



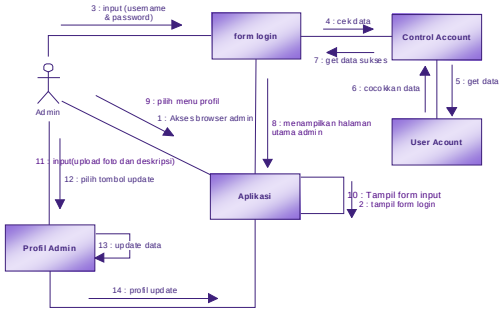
Gambar 4.48 Collaboration Diagram List Order

g. CollaborationDiagram Ongkos kirim



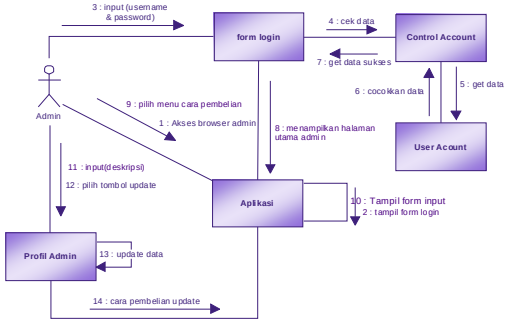
Gambar 4.49 Collaboration Diagram Ongkos Kirim

h. CollaborationDiagramProfil



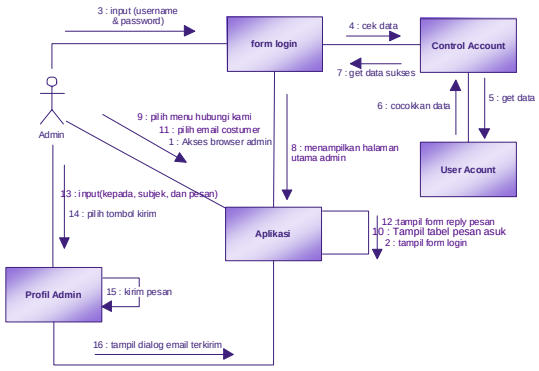
Gambar 4.50 Colaboration Diagram Profil

i. Collaboration Diagram Cara Pembelian



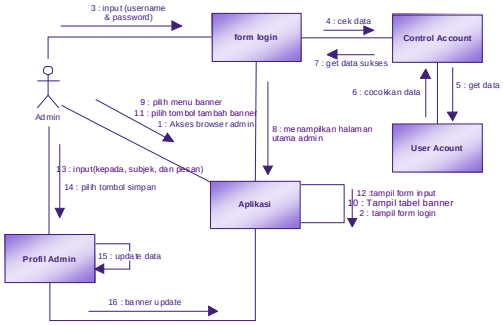
Gambar 4.51 Collaboration Diagram Cara pembelian

j. Collaboration Diagram Hubungi Kami



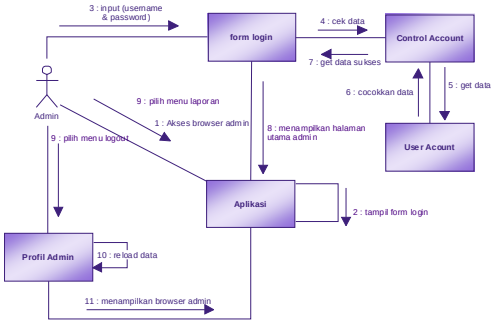
Gambar 4.52 Collaboration Diagram Hubungi Kami

k. Collaboration Diagram Banner



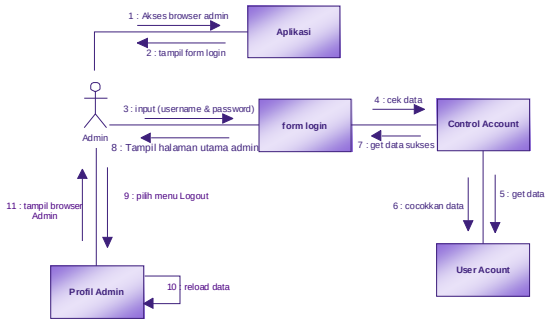
Gambar 4.53 Collaboration Diagram Banner

l. Collaboration Diagram Laporan



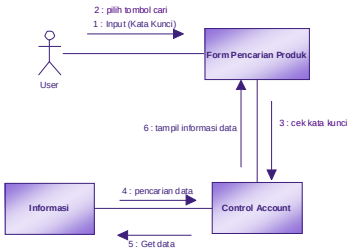
Gambar 4.54 Collaboration Diagram Laporan

m. Collaboration Diagram Logout Admiin



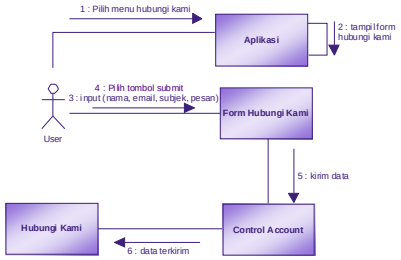
Gambar 4.55 Collaboration Diagram Logout Admin

n. Collaboration Diagram Pencarian produk



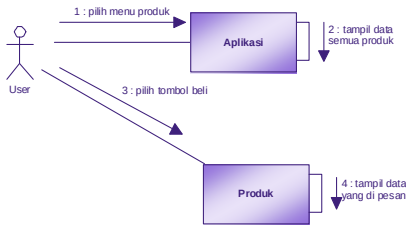
Gambar 4.56 Collaboration Diagram Pencarian Produk

o. Collaboration Diagram Hubungi Kami User



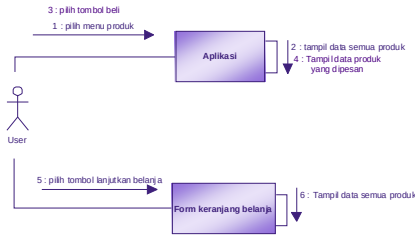
Gambar 4.57 Collaboration Diagram Hubungi Kami User

p. Collaboration Diagram Keranjang Belanja



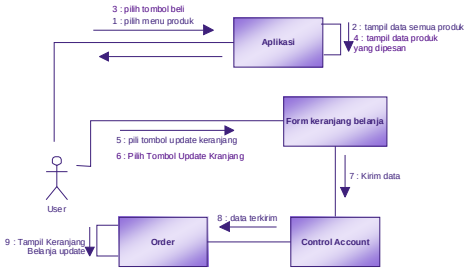
Gambar 4.58 Collaboration Diagram Keranjang Belanja

q. Collaboration Diagram Lanjutkan keranjang Belanja



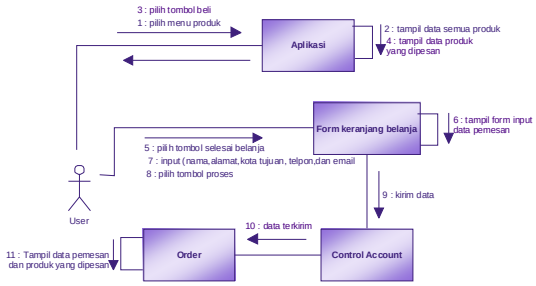
Gambar 4.59 Collaboration Diagram Lanjutkan Keranjang Belanja

r. Collaborasi DiagramUpdate keranjang Belanja



Gambar 4.60 Collaboration Diagram Update Keranjang Belanja

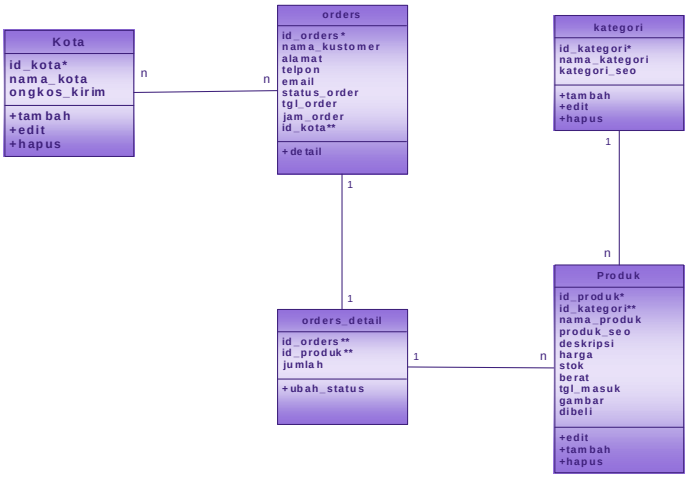
s. Collaborasi DiagramSelesai belanja



Gambar 4.61 Collaboration Diagram Selesai Belanja

4.2.3.6. Class Diagram

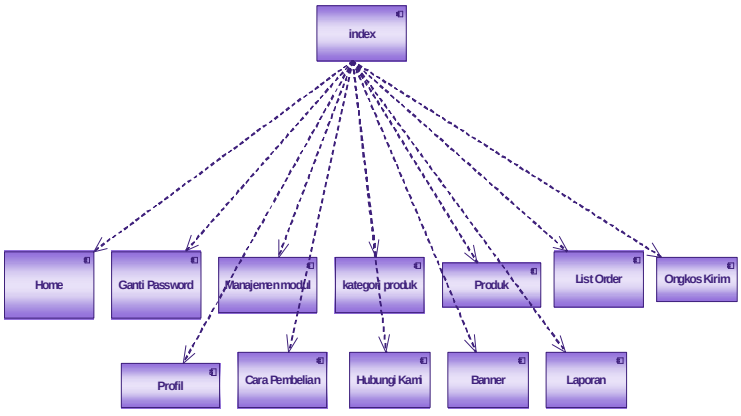
Class merupakan sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah *object* dan merupakan inti dari pengembangan dan desain orientasi objek. Class dapat ditemukan dalam bentuk kata-kata benda dalam skenario *use case.*



Gambar 4.62*Class Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.7. Componen Diagram

Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent.Component ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram*berikut :

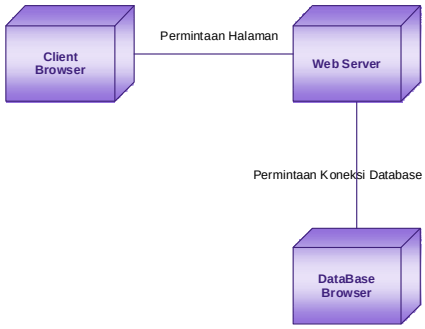


Gambar 4.63 Component Diagram yang Diusulkan

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

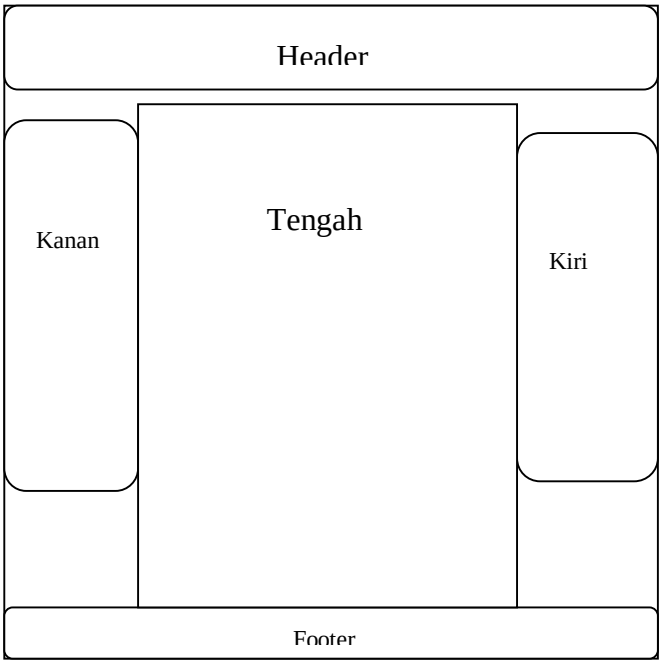
(*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.



Gambar 4.64Deployment Diagram yang Diusulkan

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.



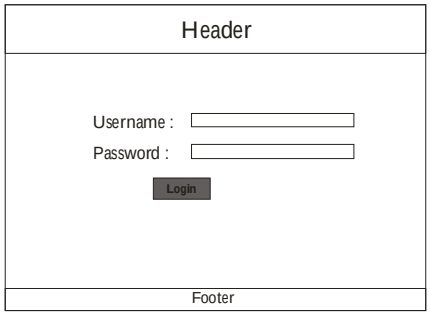
Gambar 4.65 Desain Template pada tampilan website

4.2.4.1. Perancangan Input

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

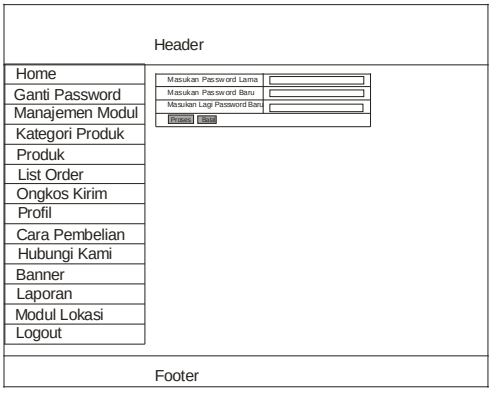
1. Perancangan *Input admin*

Berikut adalah perancangan form login untuk administrator.



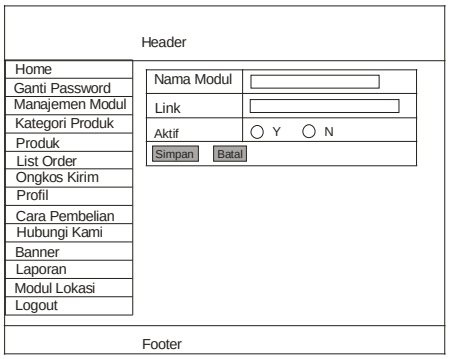
Gambar 4.66 form login admin

Berikut ini adalah perancangan pada browser admin di menu ganti password.



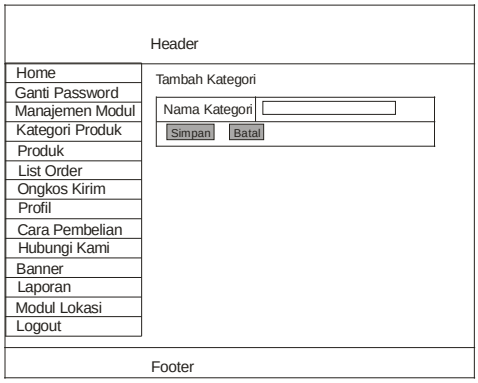
Gambar4.67 form ganti password

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Manajemen Modul.



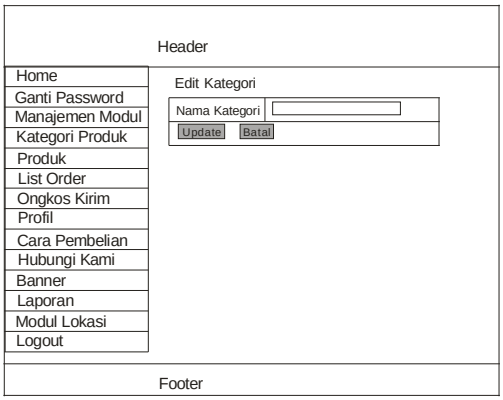
Gambar 4.68 Form Input Modul Baru

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Kategori Produk.



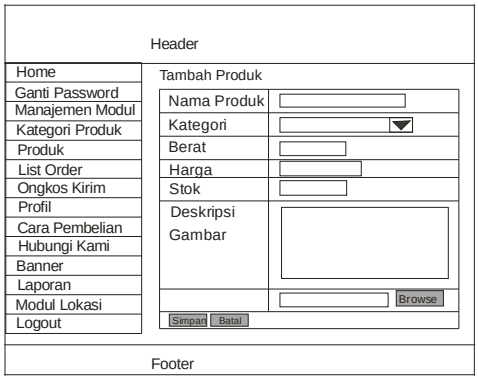
Gambar 4.68 Form Input tambah Kategori Baru

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Kategori Produk untuk aksi edit.



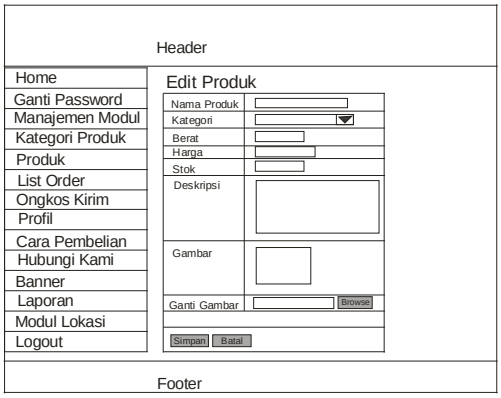
Gambar 4.70 Form edit kategori

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Produk untuk aksi tambah produk.



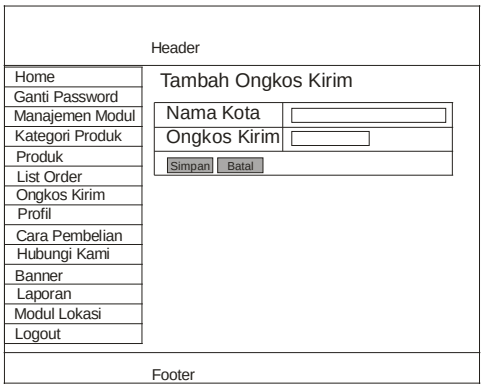
Gambar 4.71 Form tambah Produk

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Produk untuk aksi edit produk.



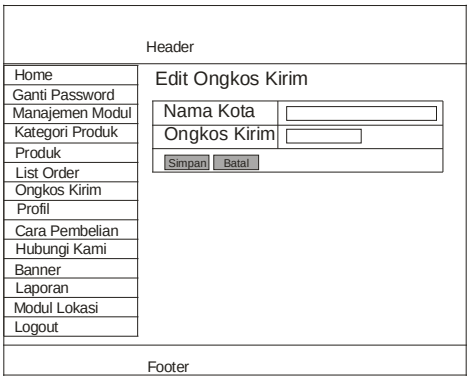
Gambar 4.72 Form Edit Produk

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Ongkos Kirim untuk aksi tambah Ongkos Kirim.



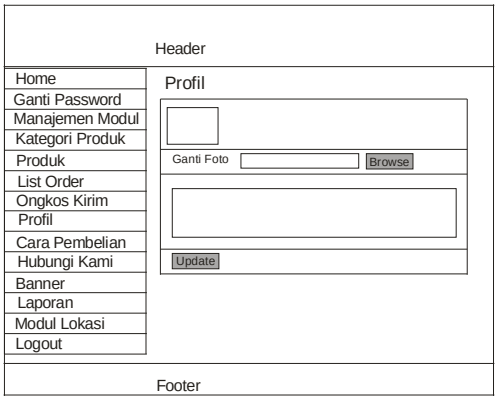
Gambar 4.73 Form Tambah Ongkos Kirim

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Ongkos Kirim untuk aksi edit Ongkos Kirim.



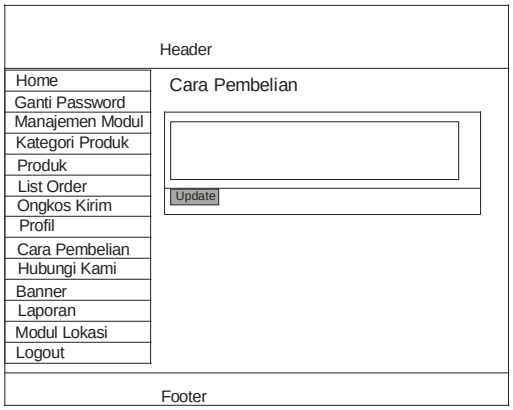
Gambar 4.74 Form Edit Ongkos Kirim

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Profil.



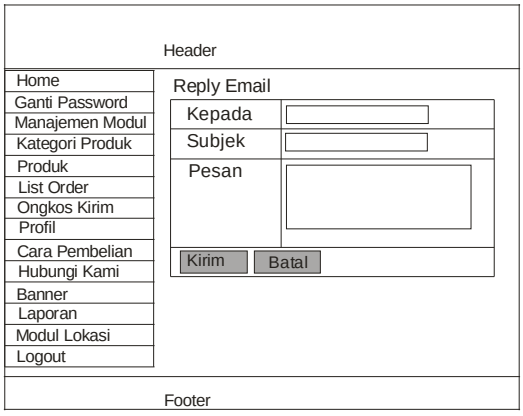
Gambar 4.75 Form Input Profil

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu Cara Pembelian.



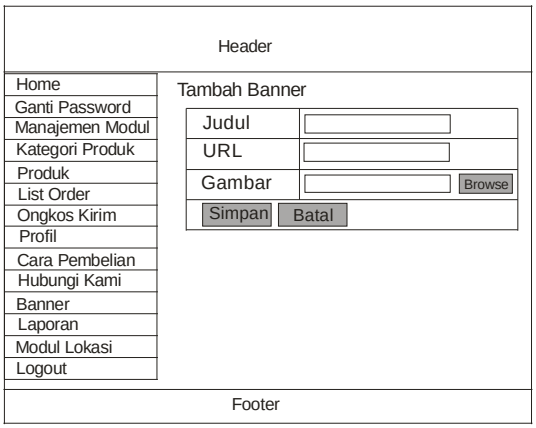
Gambar 4.76 Form Input Cara Pembelian

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin untuk mereply pesan yang sudah dikirim oleh kostumer di menu hubungi kami.



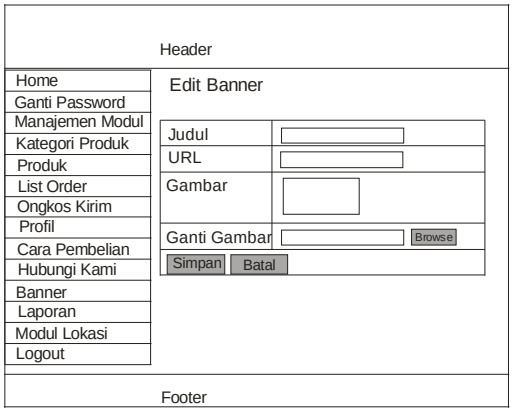
Gambar 4.77 Form Reply email

Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu banner pada aksi tambah banner.



Gambar 4.78form Tambah banner

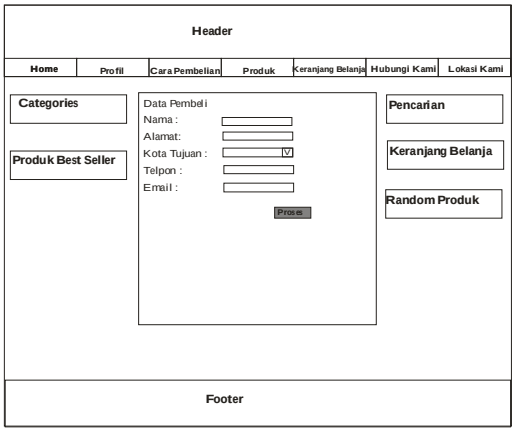
Berikut ini adalah perancangan inputan pada browser admin di menu banner pada aksi edit banner.



Gambar 4.79 Form edit banner

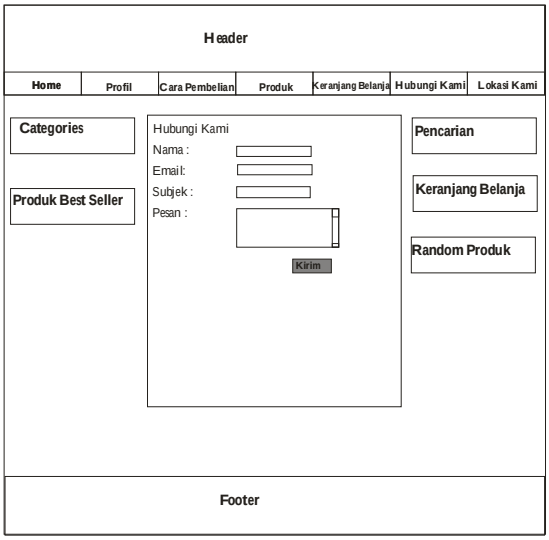
2. Perancangan Input User

Berikut ini adalah perancangan inputan untuk user pada saat user menginputkan data pembeli setelah melakukan belanja.



Gambar 4.80 Input Data Pemesan

Berikut ini adalah perancangan inputan untuk user pada menu hubungi kami.



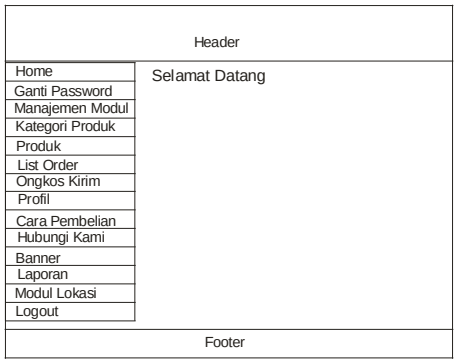
Gambar 4.81 Hubungi Kami User

4.2.4.2. Perancangan Output

Perancangan *output* merupakan rencana pembuatan antarmuka untuk keluaran program. Berikut ini adalah perancangan *output* pada sistem informasi Penjualan Handycraft pada Kawaii Handycraft Shop berbasis web adalah sebagai berikut :

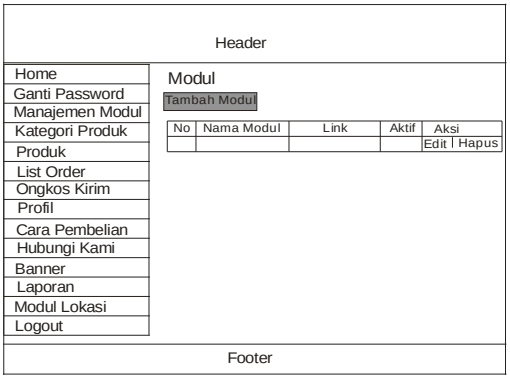
1. **Perancangan *Output Admin***

Berikut ini adalah perancangan output halaman utama pada admin.



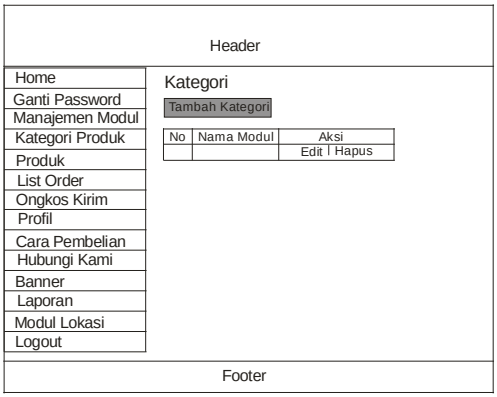
Gambar 4.82 Perancangan output halaman utama admin

Berikut ini adalah perancangan output untuk ManajemenModul.



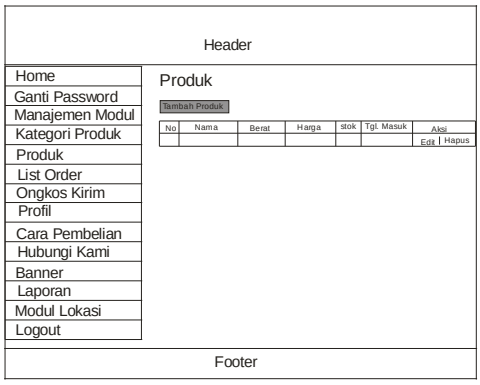
Gambar 4.83 Perancangan Output Manajemen Modul

Berikut ini adalah perancangan output untuk Menu Kategori Produk



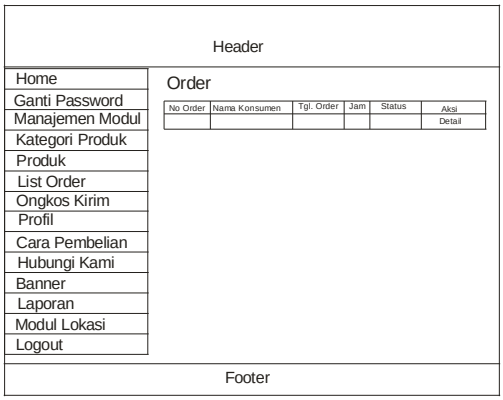
Gambar 4.84 Output Menu Kategori Produk

Berikut ini adalah perancangan output untuk Menu Produk.



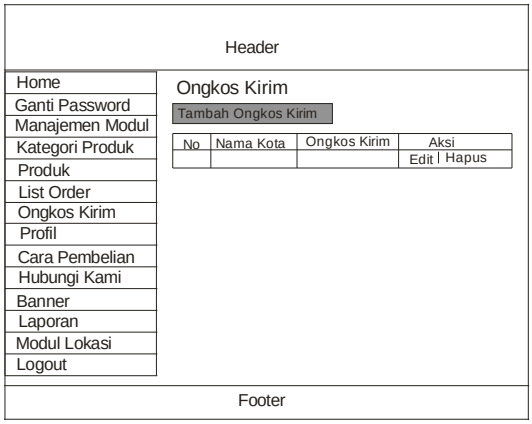
Gambar 4.85 Output Menu Produk

Berikut ini adalah perancangan output untuk Menu Order.



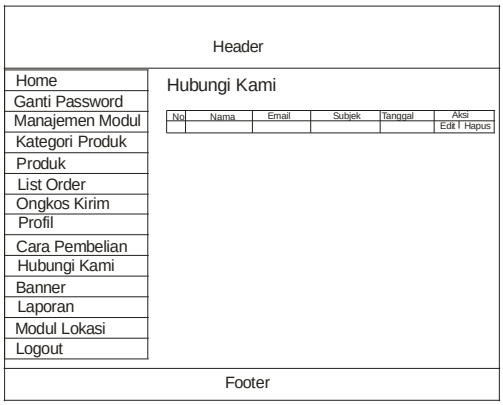
Gambar 4.86 Output Menu Order

Berikut ini adalah perancangan output untuk Menu Ongkos Kirim.



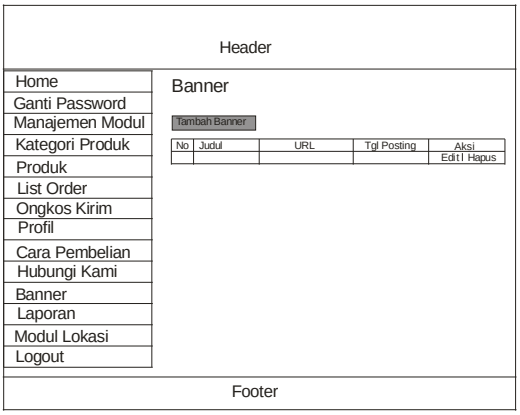
Gambar 4.87 Output Menu Ongkos Kirim

Berikut ini adalah perancangan output untuk Menu Hubungi Kami.



Gambar 4.88 Output Menu Hubungi Kami

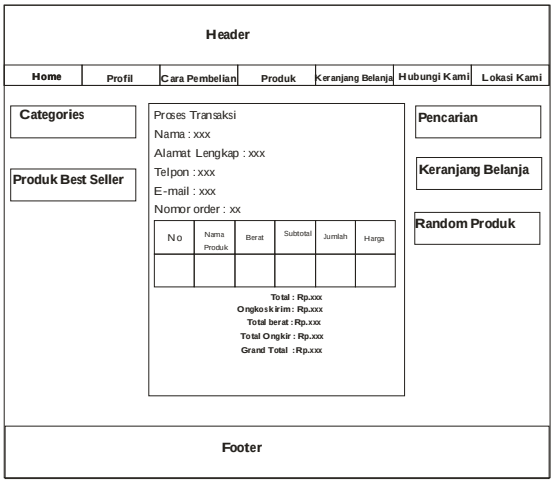
Berikut ini adalah perancangan output untuk Menu Banner.



Gambar 4.89 Output Menu Banner

2. **Perancangan *Output User***

Setelah Melakukan proses belanja dan mengisi data pembeli lalu maka pembeli akan mengetahui informasi data produk yang sudah dibeli dan pembeli.



Gambar 4.90 Output Informasi Proses Transaksi