BAB IV

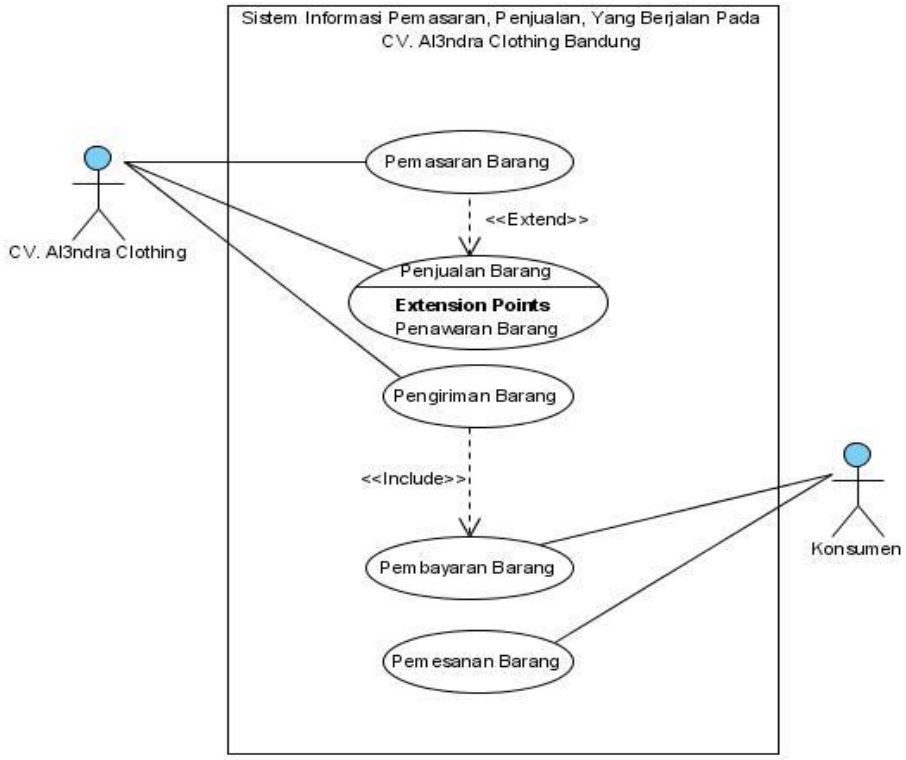
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Kegiatan analisis sistem yang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem yang dirancang, dimaksudkan untuk menitik beratkan kepada fungsionalitas sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses dari sistem. Selanjutnya dari hasil analisis ini divisualisasi dan didokumentasiakan dengan UML melalui diagram use case, skenario use case dan aktifitas diagram, pertimbangan diagram tersebut ini karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan yang dapat dimengerti oleh user.

4.1.1. Analisis Objek

Skenario use case sistem informasi pemasaran, pemesanan dan penjualan yang berjalan di CV. Al3ndra Clothing melibatkan 2 aktor utama yaitu pihak CV. Al3ndra dan pelanggan dari CV. Al3ndra. Selanjutnya terbagi kedalam 5 proses , yaitu pemasaran, pemesanan, penjualan, pembayaran dan pengirim barang yang di gambarkan kedalam 5 case, keseluruhan dari sistem dan interaksi antara aktor dan sistem di visualisasikan kedalam diagram use case dibawah ini :



Gambar 4.1.

Skenario Use Case Sistem Yang Berjalan

4.1.2. Skenario Use Case Pemasaran Barang

Aktor : CV. Al3ndra Clothing

Skenario : Pemasaran Barang

Tabel 4.1.

Skenario Use Case Pemasaran Barang

Aktor	Sistem
1. Perusahaan mengirimkan sample barang jadi kepada pihak pelanggan, yang	

biasanya berupa badan usaha atau perorangan yang sudah pernah bekerja sama ataupun yang belum pernah bekerja sama.	
	2. Terjadi proses penawaran dan negosiasi mengenai barang yang ditawarkan, maka akan terjadi 3 kemungkinan proses yaitu : 1. Pelanggan menyepakati penawaran barang dan harga berdasarkan sample yang ditawarkan. 2. Pelanggan menolak barang yang ditawarkan. 3. Pelanggan memesan barang tetapi tidak berdasarkan barang yang ditawarkan melalui sampel, tetapi berdasarkan keinginan pembeli yang disanggupi oleh pihak CV.
3. Jika proses 1 terjadi maka pihak CV akan memproses dan mengkonfirmasi pengiriman barang, jika	

proses 2 terjadi maka pemasaran untuk konsumen tersebut dianggap selesai dan jika proses 3 terjadi maka pihak CV membuat sample baru yang untuk ditawarkan kembali kepada Pelanggan tersebut selanjutnya skenario pemasaran akan kembali ke awal .	

4.1.2.1. Skenario Use Case Penjualan Barang

Aktor : CV. Al3ndra Clothing

Skenario : Penjualan Barang

Tabel 4.2.

Skenario Use Case Penjualan Barang

Aktor	Sistem
1. Setelah terjadi kesepakatan berdasarkan pemasaran barang yang telah di lakukan maka pihak CV. Al3ndra Clothing dan konsumen menyepakati harga,	2. Proses jual beli akan di dilaksanakan dengan pembuatan nota bukti pembayaran.

dan cara pembayarannya yang bisa berupa pembayaran langsung tunai, pembayaran uang muka maupun pembayaran tunai setelah barang sampai ke konsumen tergantung dari kesepakatan yang dilakukan.	

4.1.2.2. Skenario Use Case Pengiriman Barang

Aktor : CV. Al3ndra Clothing

Skenario : Pengiriman Barang

Tabel 4.3.

Skenario Use Case Pengiriman Barang

Aktor	Sistem
1. Setelah terjadi transaksi pembelian atau pemesanan, pihak CV akan mengirimkan barang sesuai dengan barang dan tanggal yang disepakati dengan konsumen.	
	2. Pihak CV membuat surat jalan yang berisikan tanda

	terima dan bukti pembayaran.

4.1.2.3. Skenario Use Case Pembayaran Barang

Aktor : Konsumen

Skenario : Pembayaran Barang

Tabel 4.4.

Skenario Use Case Pembayaran Barang

Aktor	Sistem
1. Pelanggan yang sudah menyepakati barang dan harga yang ditawarkan atau dipesan, maka konsumen harus melakukan pembayaran ketika barang sudah datang atau sesuai dengan kesapakatan dengan pihak CV, untuk Pelanggan luar kota biasa menggunakan sistem transfer lewat bank untuk pembayaran dan dikenakan biaya pengiriman sesuai kota tujuan.	
	2. Pihak CV membuat tanda

	bukti pembayaran berdasarkan barang dan harga yang telah disepakati.
3. Bagian Keuangan harus menerima pembayaran untuk penjualan barang dari konsumen.	

4.1.2.4. Skenario Use Case Pemesanan Barang

Aktor : Konsumen

Skenario : Pemesanan Barang

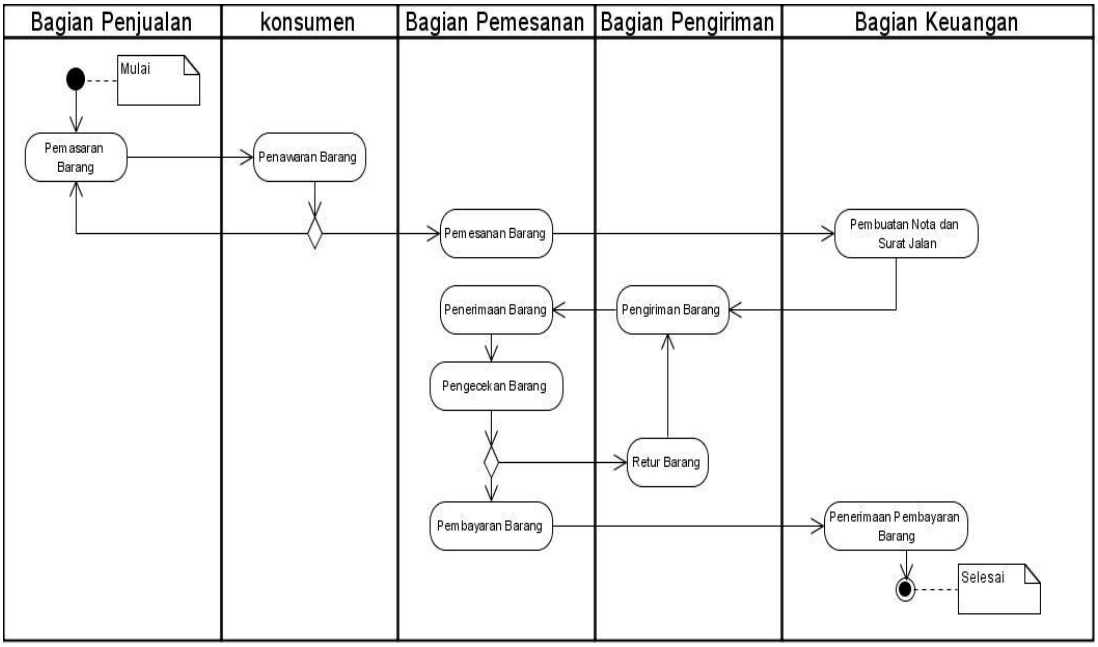
Tabel 4.5.

Skenario Use Case Pemesanan Barang

Aktor	Sistem
1. Pelanggan yang akan melakukan pemesanan bisa langsung datang, atau lewat telepon ke CV untuk melakukan pemesanan atau pemesanan dilakukan berdasarkan penawaran barang yang tidak ada disampel penawaran.	
	2. Terjadi negosiasi barang

	dan harga dengan pihak CV.
3. Jika terjadi kesepakatan maka Pelanggan melakukan konfirmasi tanggal pengiriman barang dan pembayaran dengan pihak CV, jika tidak terjadi kesepahaman maka pemesanan dianggap gagal.	

4.1.2.5. Aktifitas Diagram Pemasaran, Penjualan Dan Pemesanan



Gambar 4.2.

Aktifitas Diagram Sistem Yang Berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil gambaran dan analisis yang dilakukan melalui use case dan aktifitas diagram dapat dilihat semua komponen pemasaran, penjualan dan pemesan yang dilakukan CV. Al3ndra Clothing kepada konsumen, sistem yang berjalan terutama sistem pemasaran mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya masih mengandalkan penawaran barang terhadap konsumen yang menggunakan media pemasaran berupa penyebaran kartu nama perusahaan dan contoh produk yang hanya ditawarkan kepada konsumen yang dikenal atau pernah bekerja sama sebelumnya. Hal ini dirasakan tidak efektif dengan sistem media pemasaran, pemesanan dan penjualan sekarang ini, karena sangat tergantung dari relasi yang terjalin, serta sulit untuk mengembangkan bisnis secara lebih luas.

Berdasarkan hasil analisis tersebut secara garis besar dapat digambarkan beberapa kelemahan yang muncul dari sistem informasi pemasaran, pemesanan dan penjualan di CV. Al3ndra Clothing, yaitu :

a. Kurang efektifnya media pemasaran, pemesanan dan penjualan yang dilakukan.
b. Media pemasaran, pemesanan dan penjualan yang dilakukan dirasakan lebih memboroskan sumber daya, karena masih menggunakan format-format pemasaran lama, seperti penyebaran kartu nama perusahaan dan sample barang.
c. Media yang digunakan tidak menyangkut calon-calon konsumen yang berpotensi untuk membeli, memesan barang yang ditawarkan.

d. Strategi bisnis yang dilakukan sudah harus diubah karena harus mengikuti perkembangan teknologi informasi, terutama media internet sebagai ajang pemasaran, pemesanan dan penjualan.

Diperlukanya pengembangan lebih lanjut mengenai sistem yang berjalan sehingga dapat meningkatkan proses pemasaran yang dapat meningkatkan pemesanan dan penjualan barang.

Tabel 4.6.

Tabel Permasalahan

Masalah	Aktor/Entitas	Solusi
a. Borosnya biaya operasional untuk pemasaran barang.	CV. Al3ndra Clothing	Pemasaran barang dilakukan dengan menggunakan media internet melalui applikasi web.
b. Pada saat pemesanan barang, barang yang dikirim tidak tepat waktu.	Konsumen	Penambahan pegawai dan alat operasional.

4.2. Perancangan Sistem

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

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk menggambarkan secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan *online* ini akan di uraikan sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem yang dibutuhkan.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada *programmer.*
3. Konsumen dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem informasi promosi penjualan dan pemesanan barang dimana dan kapan saja karena system ini berbasis *web* dan tidak terbatas ruang dan waktu.
4. Untuk memudahkan konsumen dalam proses transaksi pembelian tanpa harus mendatangi perusahaan.

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

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi penjualan dan pemesanan ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi setiap konsumen yang berkunjung untuk dapat melakukan pembelian tanpa harus ke tempat CV. Al3ndra Clothing, cukup dengan komputer

atau alat lainnya yang sudah terhubung internet maka dapat melihat dan melakukan pemesanan barang dengan mengunjungi alamat website yang sudah disediakan.

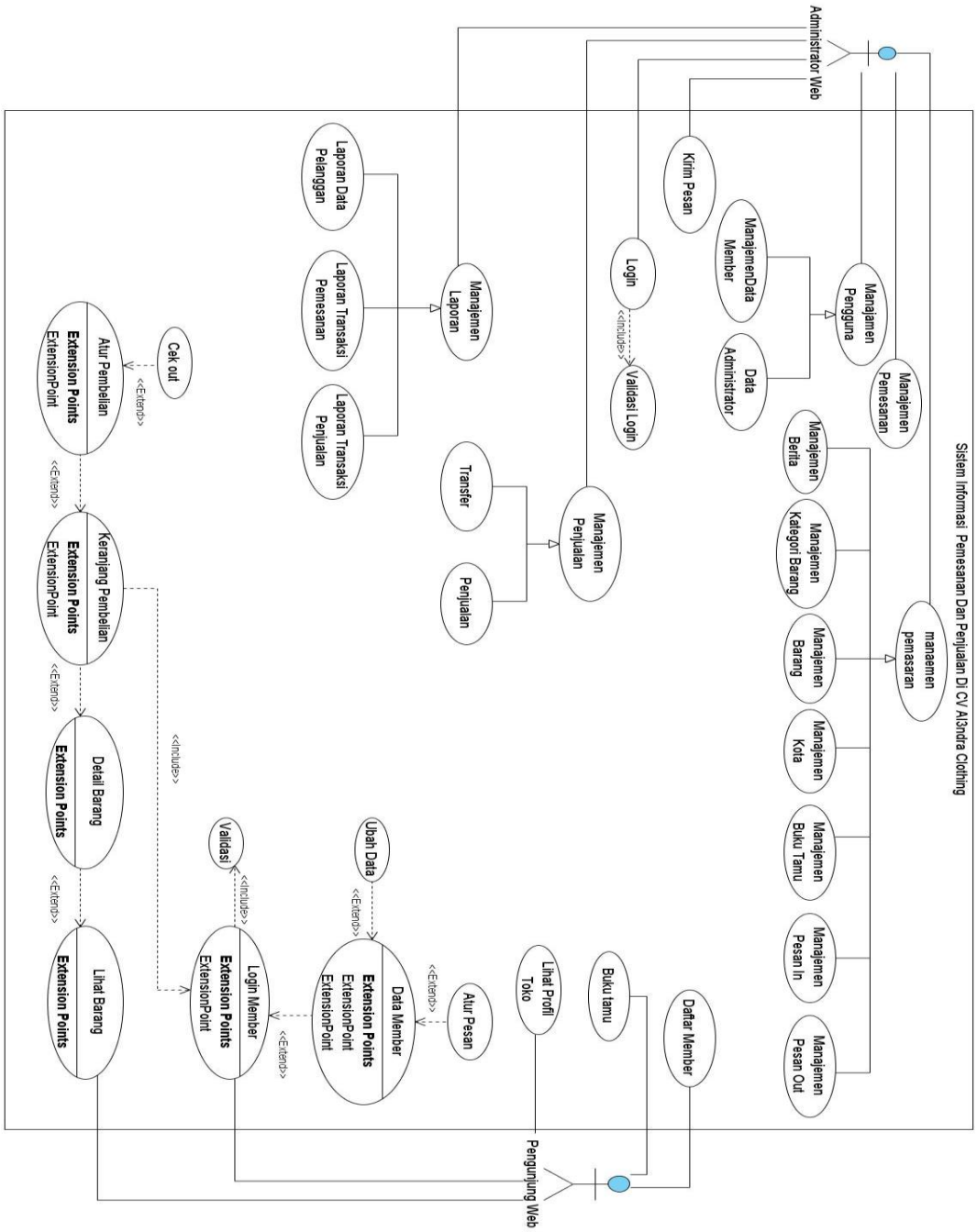
Sedangkan untuk pegawai khususnya pada bagian penjualan, tidak perlu sulit lagi untuk harus menunggu di tempat CV. Al3ndra Clothing atau mengirim sample produk tersebut, karena sistem ini mempunyai beberapa jenis pelayanan diantaranya transaksi penjualan, dan transaksi pemesanan. Setiap transaksi memiliki syarat dan ketentuan yang berbeda. Maka pegawai cukup dengan mengecek di internet pada halaman *admin area*, maka akan segera di ketahui apakah ada yang memesan barang atau tidak, hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Dengan adanya pengembangan sistem informasi ini yang berbasiskan *web*, proses transaksi dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh konsumen secara sendiri dan konsumen dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

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

4.2.3.1. *Use Case* Sistem Informasi Pemasaran, Pemesanan Dan Penjualan Di CV. Al3ndra Clothing.



Gambar 4.3.

Use case Sistem Informasi Pemasaran, Pemesanan Dan Penjualan Di CV. Al3ndra Clothing yang diusulkan.

4.2.3.2. Skenario *use case*

4.2.3.2.1. Skenario Use Case Manajemen Pengguna

Aktor : Administrator Web

Skenario : Manajamen Pengguna

Tabel 4.7.

Skenario Use Case Manajamen Pengguna

Aktor	Sistem
1. *Administrator* memilih operasi apa yang akan diakses terhadap manajemen pengguna, bisa menambah, mengupdate, merubah, dan menghapus data.	
	2. Sistem akan melakukan operasi yang dipilih *Administrator web* maka akan menambah, mengupdate, menghapus, dan mengubah data pada *Administrator web*.

4.2.3.2.2. Skenario *use case* manajemen pemasaran

Aktor : Administrator Web

Skenario : Manajamen Pemasaran

Tabel 4.8.

Skenario Use Case Manajamen Pemasaran

Aktor	Sistem
1. *Administrator* memilih operasi apa yang akan diakses terhadap manajemen pemasaran, bisa menambah, mengupdate, merubah, dan menghapus data	
	2. Sistem akan melakukan operasi yang dipilih *Administrator web*, maka akan menambah, mengupdate, menghapus, dan mengubah data pada *Administrator web*.

4.2.3.2.3. Skenario *use case* manajemen pemesanan

Aktor : Administrator Web

Skenario : Manajamen Pemesanan

Tabel 4.9.

Skenario Use Case Manajamen Pemesanan

Aktor	Sistem
1. *Administrator* memilih operasi apa yang akan diakses terhadap manajemen pemesanan, mengontrol pemesanan barang dan dapat mengubah, menghapus, data pemesanan.	
	2. Sistem akan melakukan opresai yang dipilih oleh perintah *administrator web,* semua perubahan akan ditampilkan pada list data pemesanan barang, lalu adanya konfirmasi dari sistem bahwa data list pemesanan barang telah diubah, dihapus, atau ditambah pada *administrator web.*

4.2.3.2.4. Skenario *use case* manajemen pengiriman pesan

Aktor : Administrator Web

Skenario : Pengiriman Pesan

Tabel 4.10.

Skenario Use Case Pengiriman Pesan

Aktor	Sistem
1. *Administrator* memilih operasi apa yang akan diakses terhadap pengiriman pesan, bisa menambah, mengupdate, merubah, dan menghapus data.	
	2. Sistem akan melakukan operasi yang dipilih oleh perintah *administrator web*, setelah melakukan pemesanan barang dan sudah melakukan trnsaksi pembayaran pada *administrator web*.

4.2.3.2.5. Skenario *use case* manajemen laporan

Aktor : Administrator Web

Skenario : Manajamen Laporan

Tabel 4.11.

Skenario Use Case Manajamen Laporan

Aktor	Sistem
1. *Administrator* memilih operasi apa yang akan diakses terhadap manajemen laporan, melihat transaksi secara detail dan bukti transaksi pembayaran yang dikirim oleh konsumen.	
	2. Sistem akan melakukan opresai yang dipilih oleh perintah *administrator web*, data transaksi ditampilkan pada menu manajemen laporan data transaksi pada *administrator web*.

4.2.3.2.6. Skenario *use case* login administrator

Aktor : Administrator Web

Skenario : Login Administrator

Tabel 4.12.

Skenario Use Case Login Administrator

Aktor	Sistem
1. *Administrator web* memilih, operasi apa yang akan dilakukan terhadap akses masuk, mengedit, bisa juga menambah mengedit, menghapus, akses masuk ke halaman *administrator web* harus sesuai dengan username dan password.	
	2. Sistem akan melakukan operasi yang telah dipilih oleh *administrator web*, mnegedit, menghapus, dan membuat akses baru untuk masuk ke halaman *administrator web*.

4.2.3.2.7. Skenario *use case login member*

Aktor : Member

Skenario : Login Member

Tabel 4.13.

Skenario Use Case Login Member

Aktor	Sistem
1. *User* memasukan *username* dan *password.*	
	2. Sistem mengecek apakah *username* dan *password* sama dengan salah satu data yang ada di *database.*
	3. Terdapat kondisi jika *username* dan *password* sama dengan salah satu *field* yang ada di *database*, maka akan masuk ke halaman *Administrator web*, tetapi jika *username* dan *password* tidak terdapat disalah satu *field* di *database* maka sistem akan memberikan peringatan *username* dan *password* salah, dan akan terus diulang sampai member

	keluar dari halaman *login administrator.*

4.2.3.2.8. Skenario *use case* daftar *member*

Aktor : Pengunjung Web

Skenario : Daftar Member

Tabel 4.14.

Skenario Use Case Daftar Member

Aktor	Sistem
1. *Member* tidak terdaftar, masuk kehalaman daftar *member* serta mengisi beberapa *form* persyaratan untuk diisi yang sudah disediakan.	
	2. Sistem akan memvalidasi semua masukan *form* yang wajib diisi oleh *member*, jika terjadi kesalahan maka sistem akan memberitahukan kesalahan tersebut dan akan kembali ke halaman *form*, apablia

	masukan *form* berhasil secara keseluruhan maka sistem akan menyimpan data masukan *form* tersebut.
	3. Sistem akan memberikan pesan bahwa *membe*r biasa telah menjadi *member* terdaftar, dan mempersilahkan *member* terdaftar tersebut untuk *login* sebagai *member* yang sudah terdaftar melalui *username* dan *password* yang telah diberikan.

4.2.3.2.9. Skenario *use case* pemesanan barang

Aktor : Administrator Web

Skenario : Pemesanan Barang

Tabel 4.15.

Skenario Use Case Pemesanan Barang

Aktor	Sistem
1. *Administrator* memilih operasi	

apa yang akan diakses terhadap pemesanan barang, untuk mengontrol pemesanan barang dan dapat mengubah, menghapus, data pemesanan barang.	
	2. Sistem akan melakukan opresai yang dipilih oleh perintah *administrator web,* semua perubahan akan ditampilkan pada data pemesanan, lalu adanya konfirmasi dari sistem bahwa data pemesanan barang yang telah diubah, dihapus, ditambah, dan mengirim pesan melalui e-mail kepada yang sudah memesan barang pada *administrator web*.

4.2.3.2.10. Skenario *use case* manajemen data member

Aktor : Administrator Web

Skenario : Manajamen Data Member

Tabel 4.16.

Skenario Use Case Manajamen Data member

Aktor	Sistem
1. *Administrator* memilih operasi apa yang akan diakses terhadap manajemen data *member*, bisa menambah, mengupdate, merubah, dan menghapus data.	
	2. Sistem akan melakukan operasi yang telah dipilih oleh *administrator web*, mengubah, menghapus, dan membuat akses baru untuk masuk ke dalam data *administrator web*.

4.2.3.2.11. Skenario *use case* lihat barang

Aktor : Administrator Web

Skenario : Lihat Barang

Tabel 4.17.

Skenario Use Case Lihat Barang

Aktor	Sistem
1. *Administrator web* masuk ke halaman beranda, atau kategori barang untuk mengubah, menghapus, dan membuat akses baru.	
	2. Sistem akan melakukan operasi yang dipilih oleh *administrator web*, mengubah, menghapus, dan membuat akses baru untuk masuk ke dalam data menampilkan detail barang pada *administrator web*.

4.2.3.2.12. Skenario *use case* Manajemen buku tamu

Aktor : Administrator Web

Skenario : Manajemen Buku Tamu

Tabel 4.18.

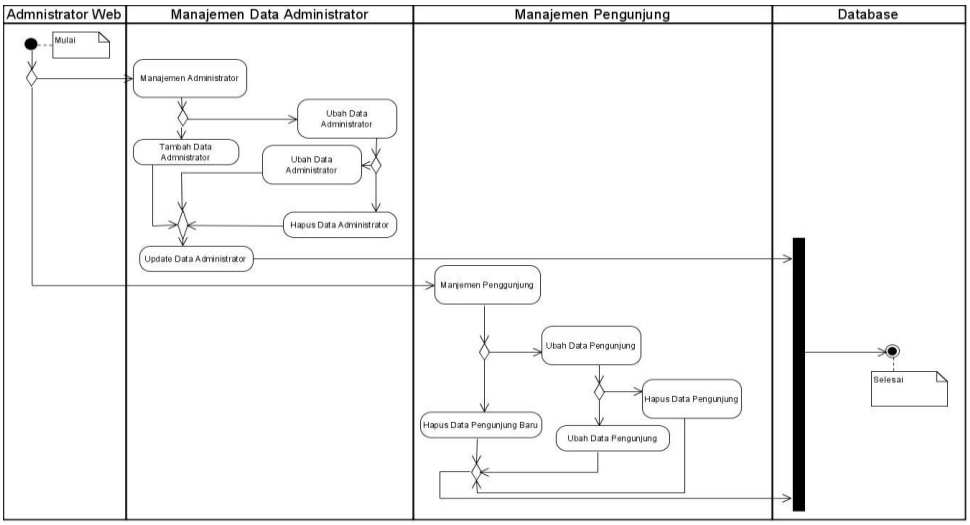
Skenario Use Case Manajemen Buku Tamu

Aktor	Sistem
1. *Administrator web* memilih operasi apa yang akan dilakukan terhadap buku tamu, apakah akan membalas melalui e-mail dan menghapus buku tamu.	
	2. Sistem akan melakukan operasi yang telah dipilih oleh *administrator web*, apakah akan membalas e-mail atau menghapus buku tamu pada *administrator web*.

4.2.3.3. *Acitvity Diagram*

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

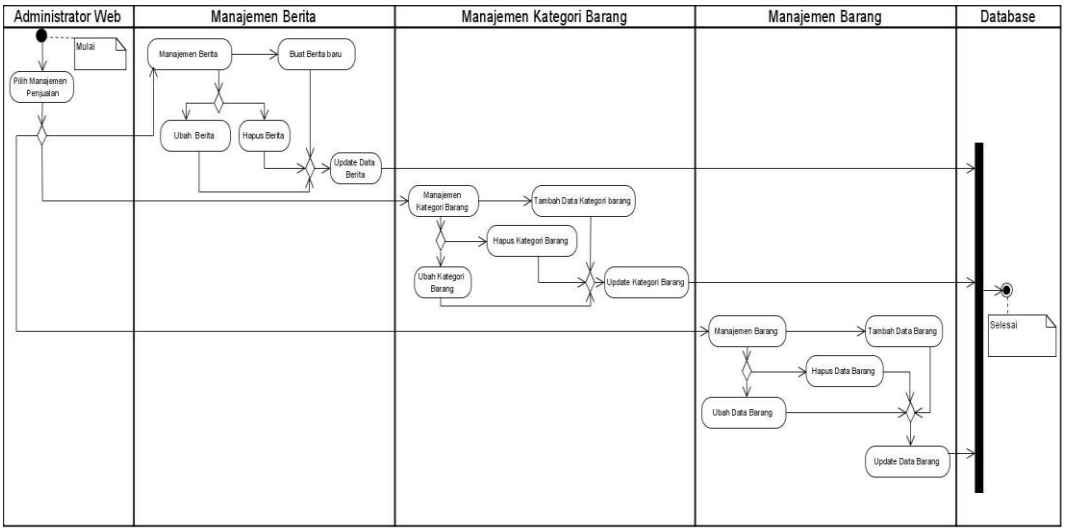
4.2.3.3.1. *Acitvity diagram* manajemen pengguna



Gambar 4.4.

Activity Diagram Manajemen Pengguna

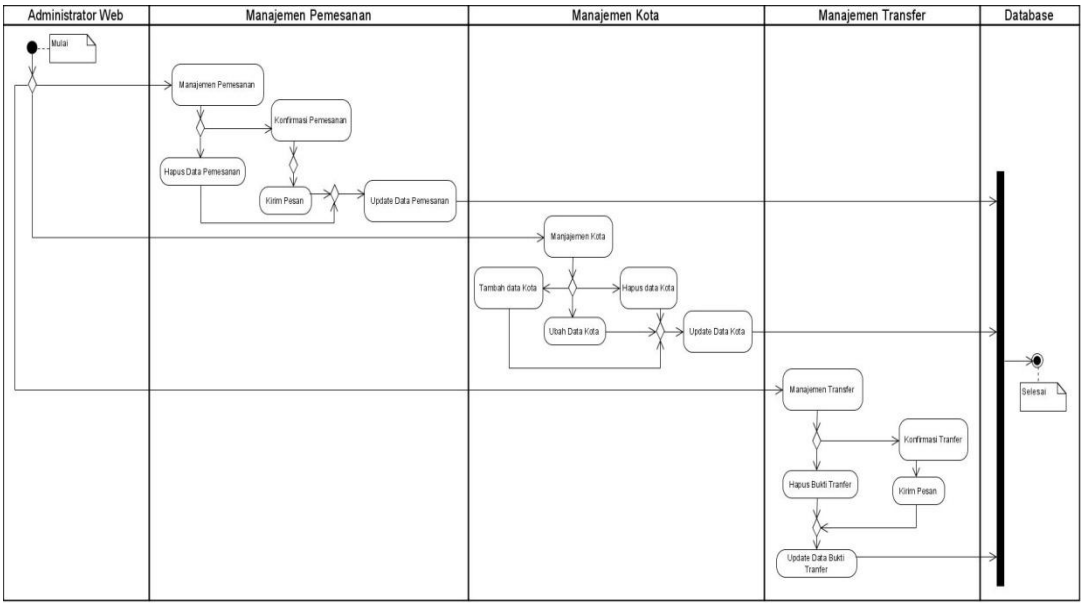
4.2.3.3.2. *Acitvity diagram* manajemen pemasaran



Gambar 4.5.

Activity Diagram Manajemen Pemasaran

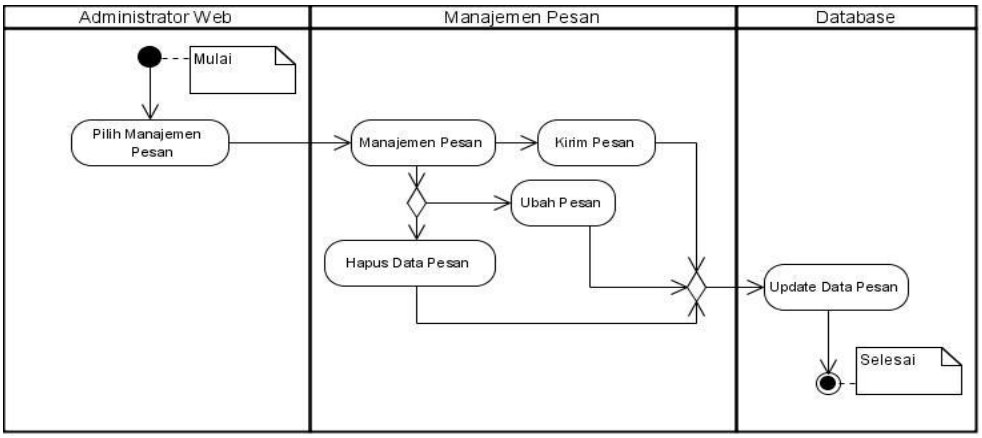
4.2.3.3.3. *Acitvity diagram* manajemen pemesanan



Gambar 4.6.

Activity Diagram Manajemen Pemesanan

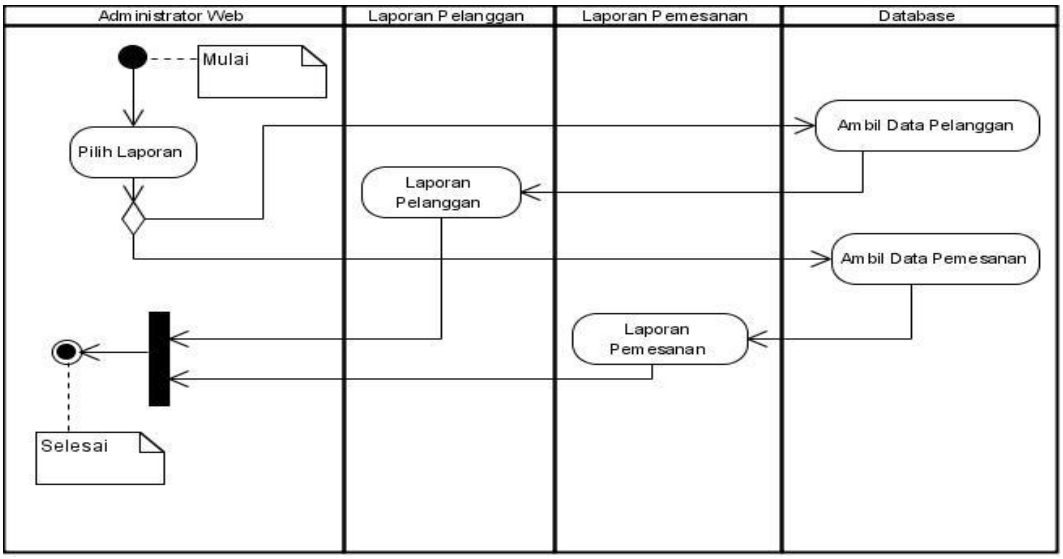
4.2.3.3.4. *Acitvity diagram* manajemen pengiriman pesan



Gambar 4.7.

Activity Diagram Manajemen Pengiriman Pesan

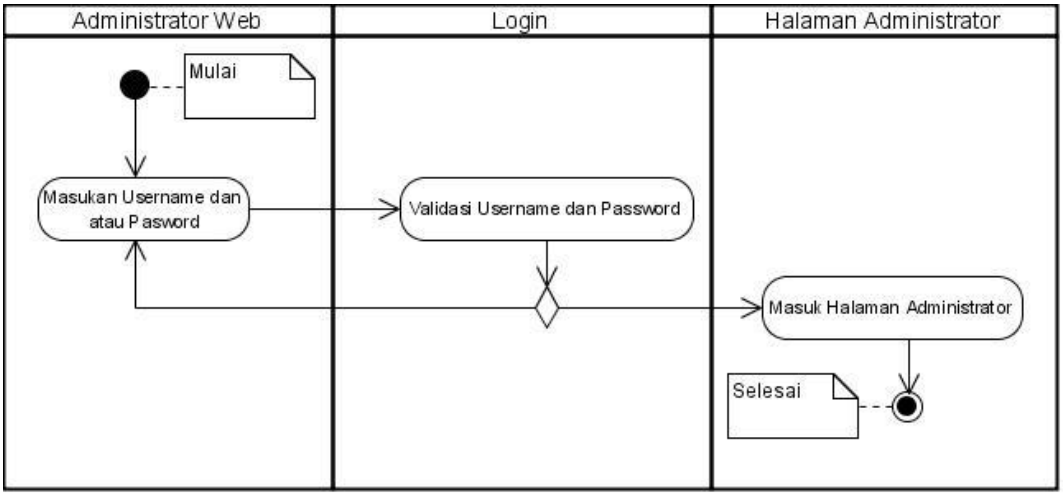
4.2.3.3.5. *Acitvity diagram* manajemen laporan



Gambar 4.8.

Activity Diagram Manajemen Laporan

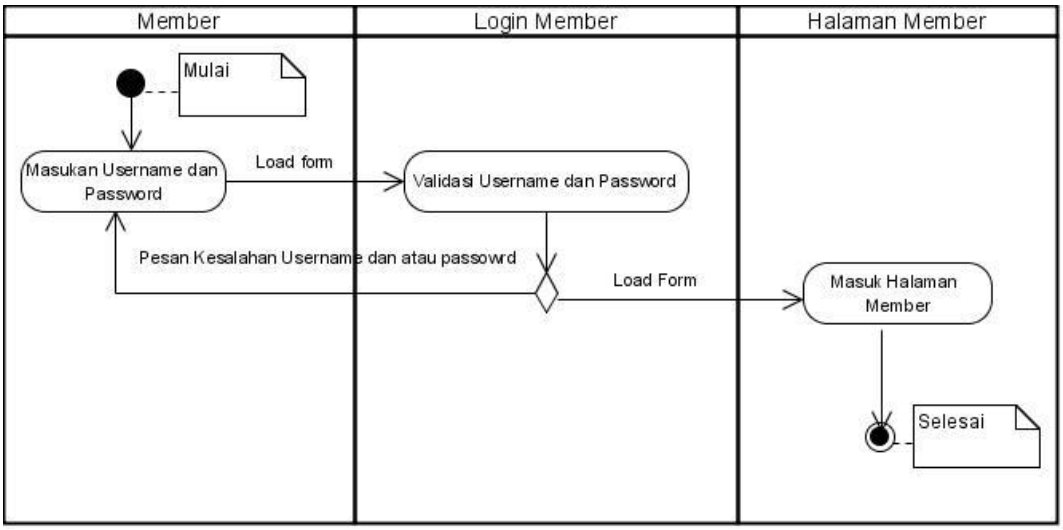
4.2.3.3.6. *Acitvity diagram login* administrator *web*



Gambar 4.9.

Activity Diagram Login Administrator Web

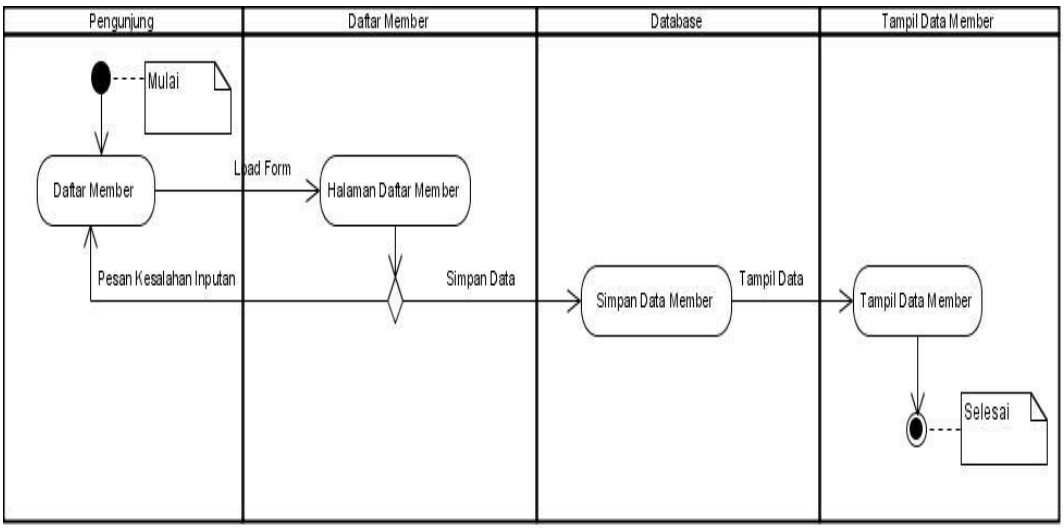
4.2.3.3.7. *Acitvity diagram login member*



Gambar 4.10.

Activity Diagram Login member

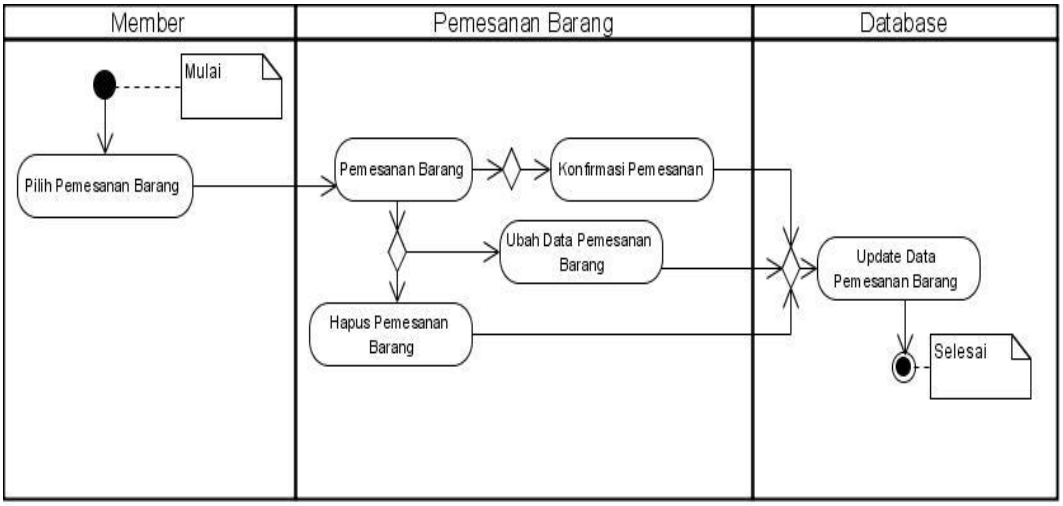
4.2.3.3.8. *Acitvity diagram* daftar *member*



Gambar 4.11.

Activity Diagram Daftar *member*

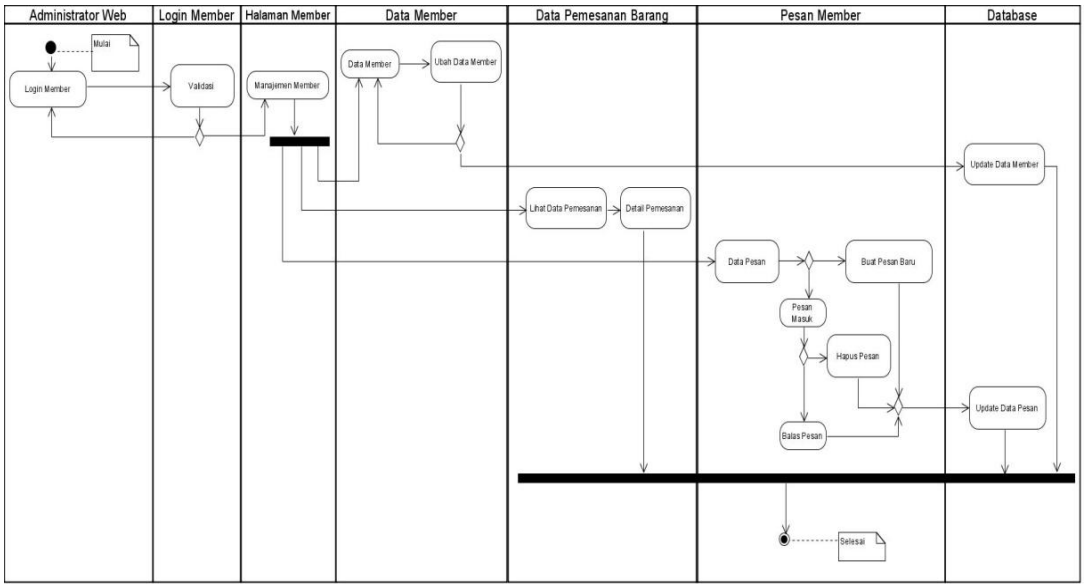
4.2.3.3.9. *Acitvity diagram* pemesanan barang



Gambar 4.12.

Actifity Diagram Pemesanan Barang

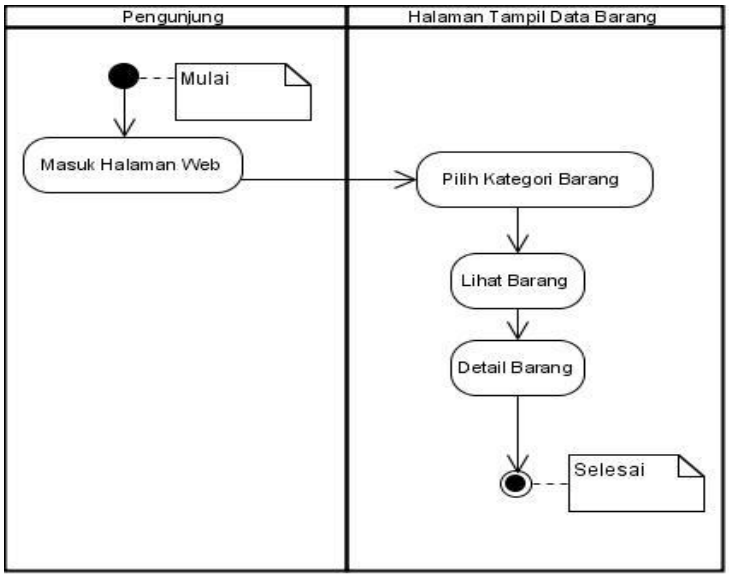
4.2.3.3.10. *Acitvity diagram* atur data member



Gambar 4.13.

Activity Diagram Atur Data Member

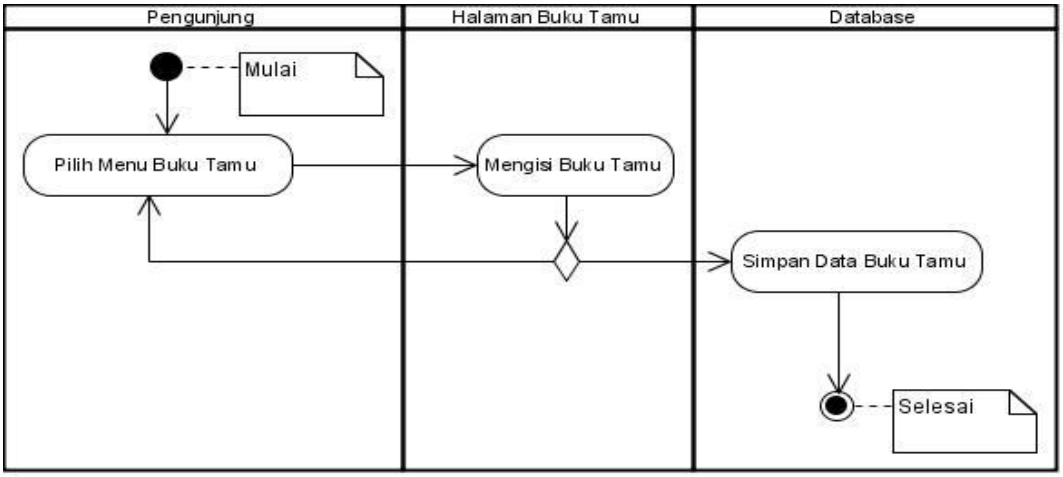
4.2.3.3.11. *Acitvity diagram* lihat barang



Gambar 4.14.

Activity Diagram Lihat Barang

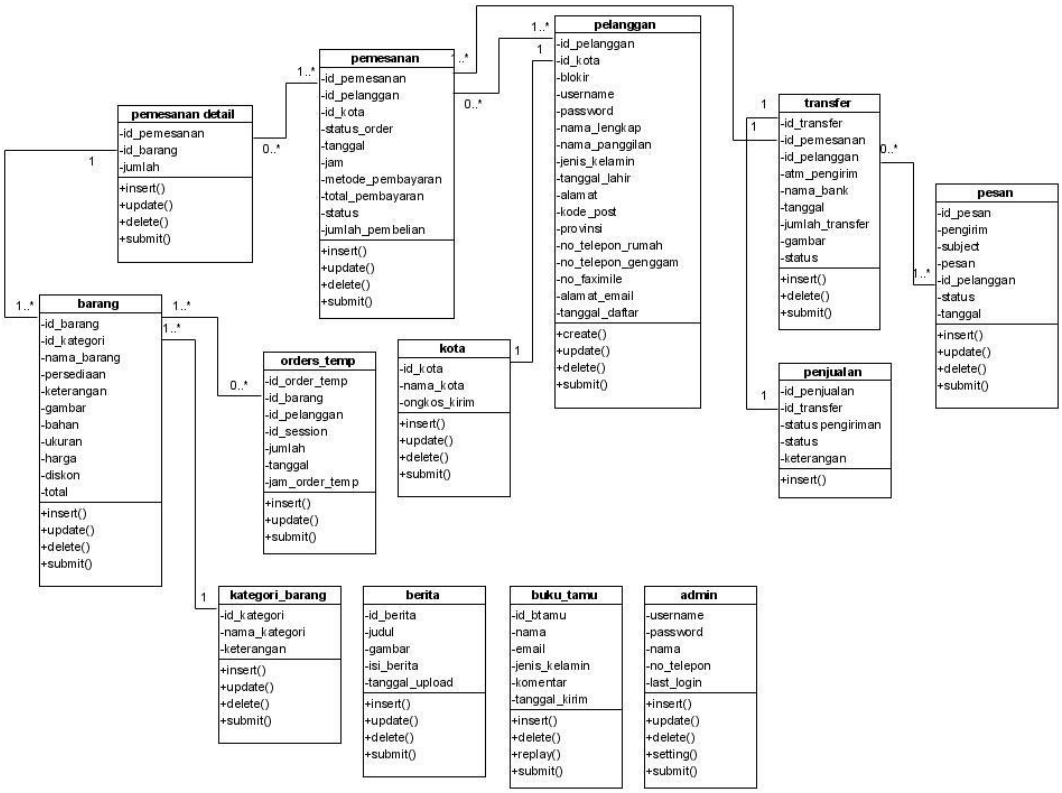
4.2.3.3.12. *Acitvity diagram* buku tamu



Gambar 4.15.

Activity Diagram Buku Tamu

4.2.3.4. Class Diagram



Gambar 4.16.

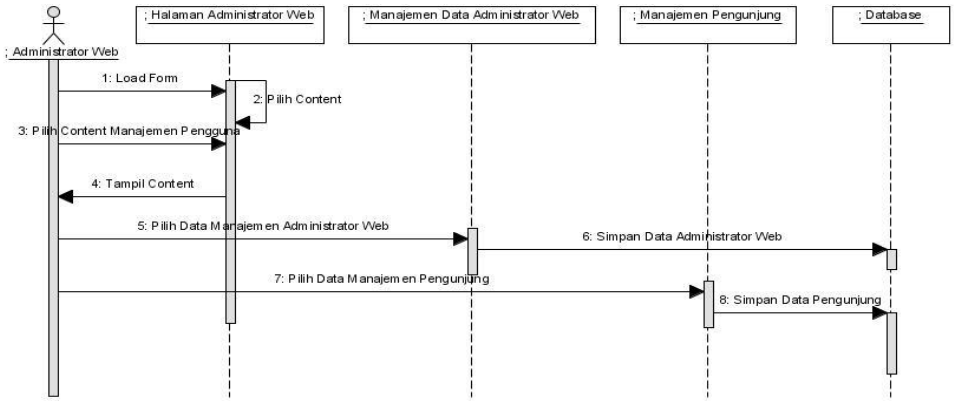
Class Diagram

4.2.3.5. Sequence Diagram

Sebuah diagram menunjukkan urutan interaksi *object* yang disusun dalam urutan waktu. Ini menggambarkan *object* dan class-class yang terlibat dalam skenario dan urutan pesan yang dipertukarkan antara *object* yang dibutuhkan untuk melaksanakan fungsi scenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen

utama *sequence diagram* terdiri atas *object* yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

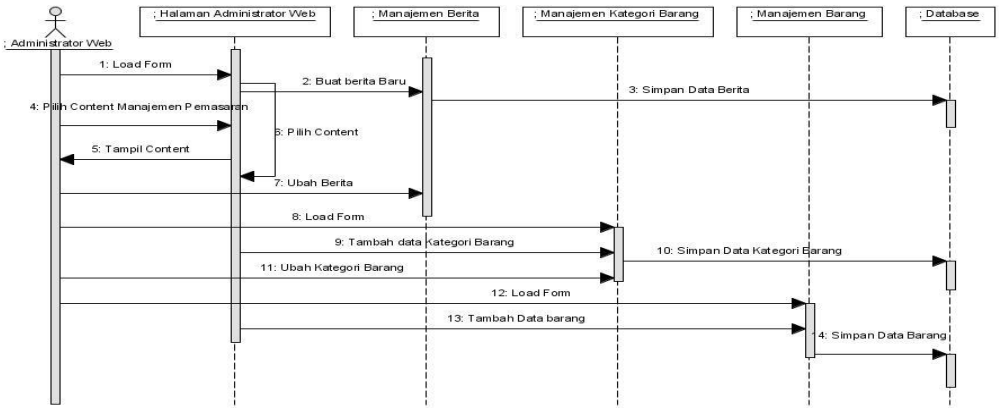
4.2.3.5.1. *Sequence Diagram* manajemen pengguna



Gambar 4.17.

Sequence Diagram manajemen pengguna

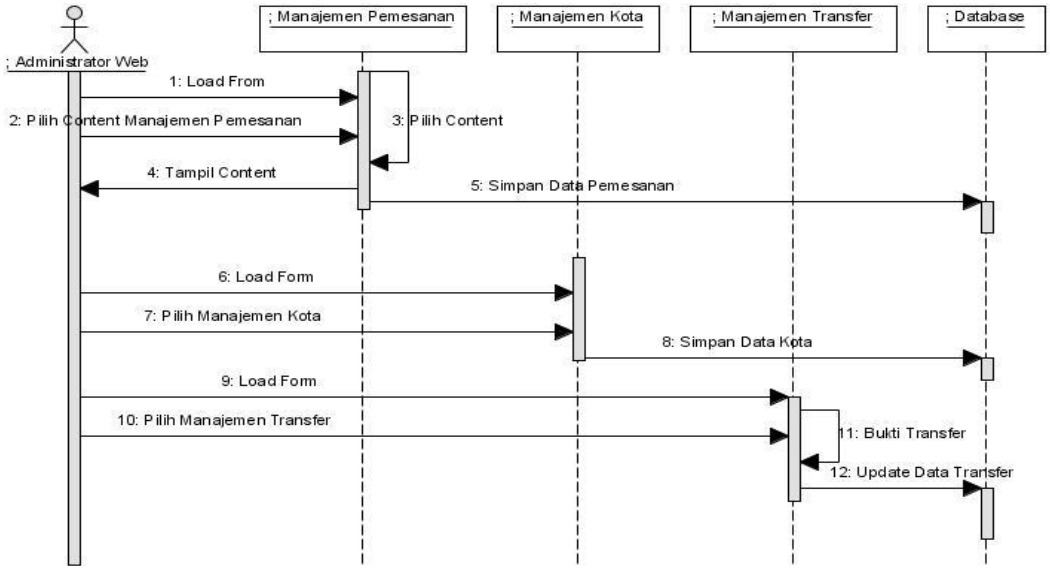
4.2.3.5.2. *Sequence Diagram* manajemen pemasaran



Gambar 4.18.

Sequence Diagram manajemen pemasaran

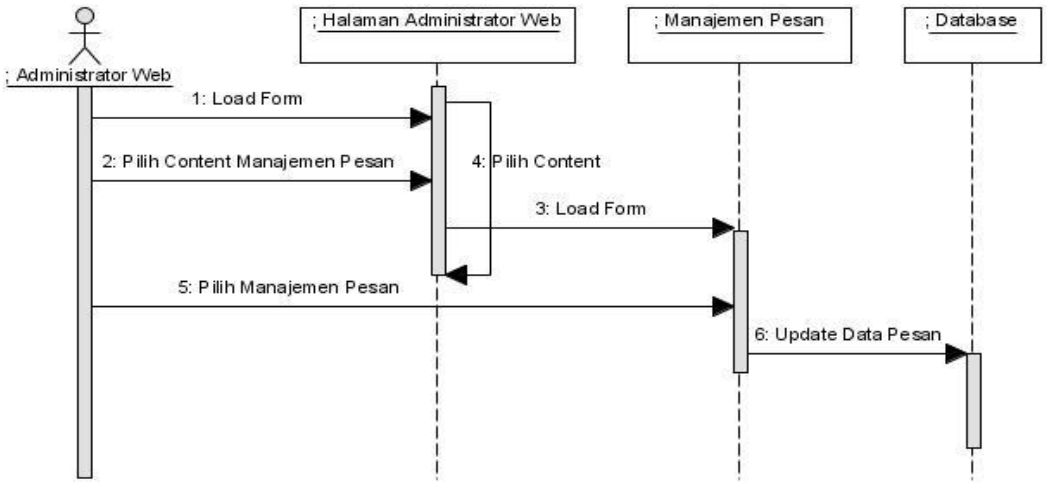
4.2.3.5.3. *Sequence Diagram* manajemen pemesanan



Gambar 4.19.

Sequence Diagram manajemen pemesanan

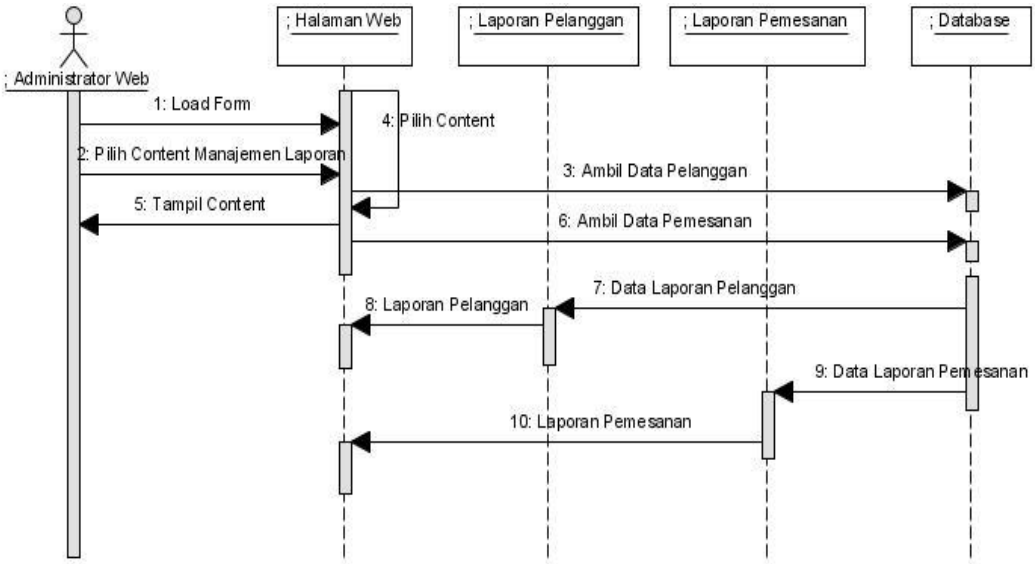
4.2.3.5.4. *Sequence Diagram* pengiriman pesan



Gambar 4.20.

Sequence Diagram pengiriman pesan

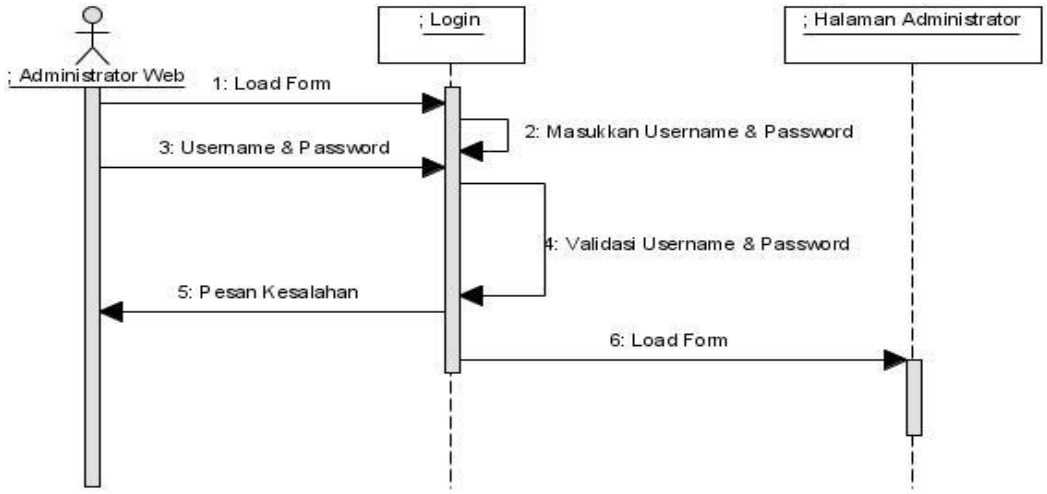
4.2.3.5.5. *Sequence Diagram* manajemen laporan



Gambar 4.21.

Sequence Diagram manajemen laporan

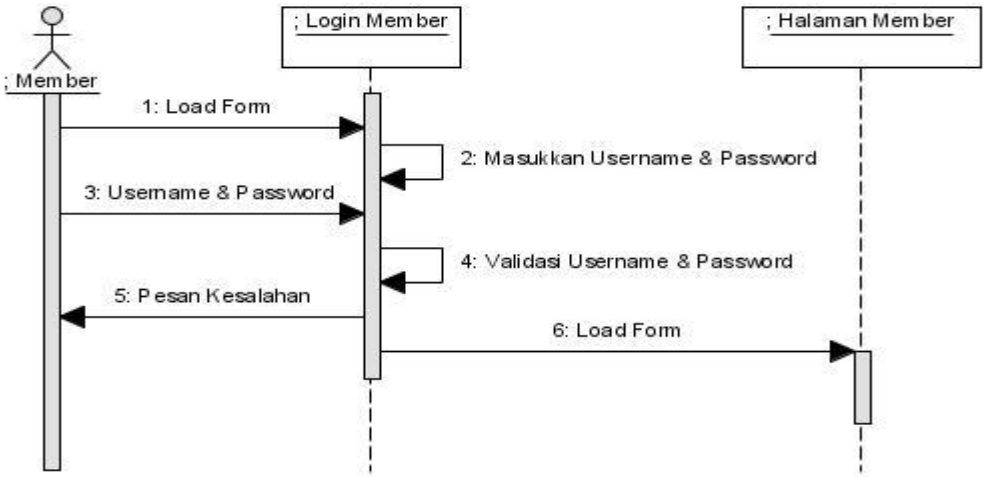
4.2.3.5.5. *Sequence Diagram* login administrator web



Gambar 4.22.

Sequence Diagram login administrator web

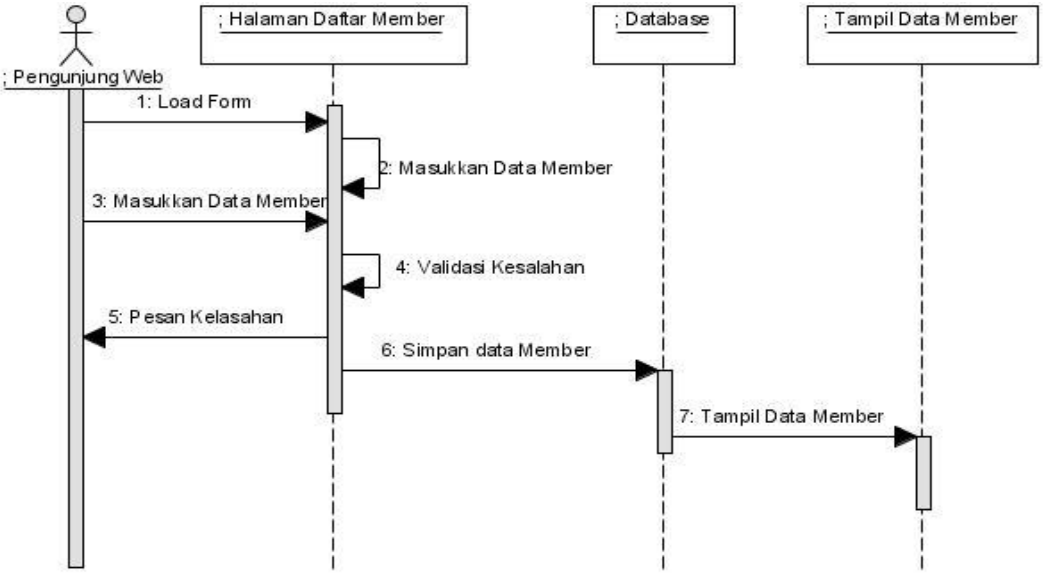
4.2.3.5.6. *Sequence Diagram* login member



Gambar 4.23.

Sequence Diagram login member

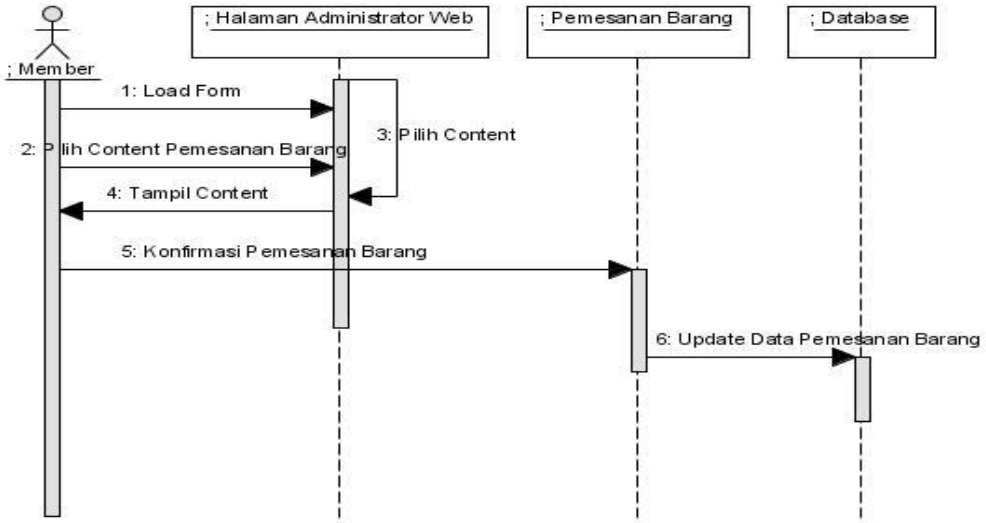
4.2.3.5.7. *Sequence Diagram* daftar member



Gambar 4.24.

Sequence Diagram daftar member

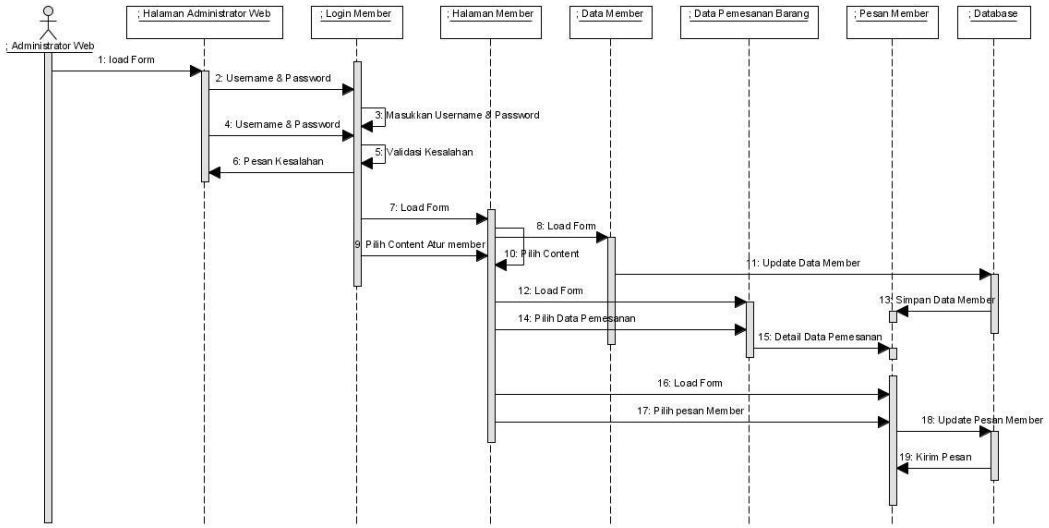
4.2.3.5.8. *Sequence Diagram* pemesanan barang



Gambar 4.25.

Sequence Diagram pemesanan barang

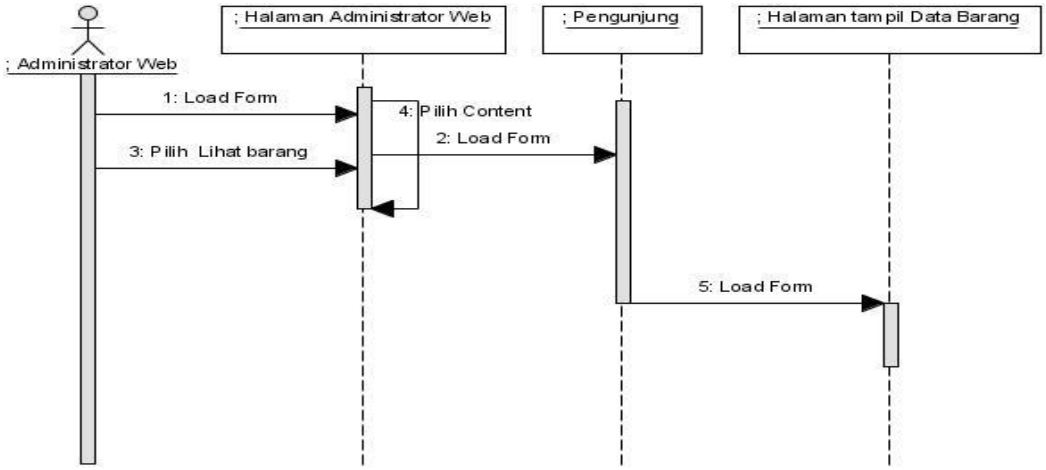
4.2.3.5.8. *Sequence Diagram* atur data member



Gambar 4.26.

Sequence Diagram atur data member

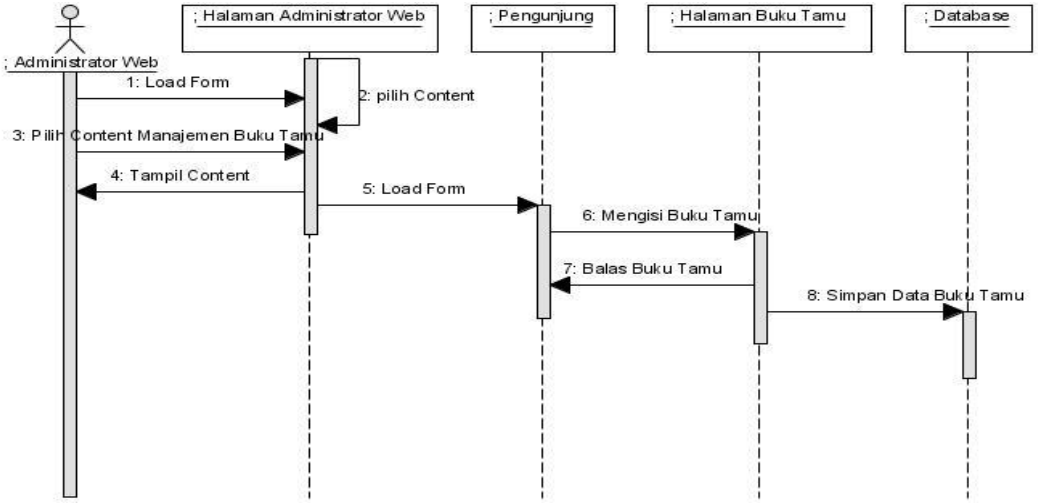
4.2.3.5.9. *Sequence Diagram* lihat barang



Gambar 4.27.

Sequence Diagram lihat barang

4.2.3.5.10. *Sequence Diagram* buku tamu



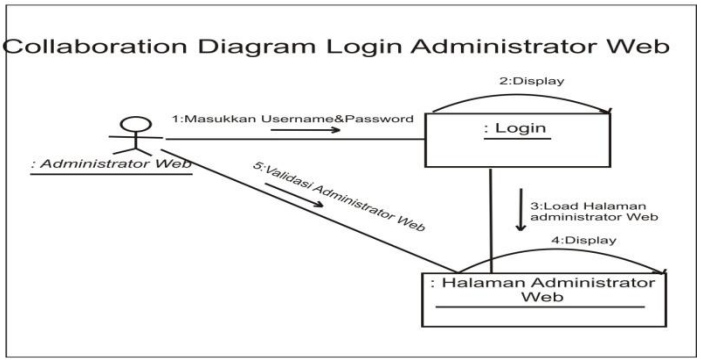
Gambar 4.28.

Sequence Diagram buku tamu

4.2.3.6. Collaboration Diagram

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

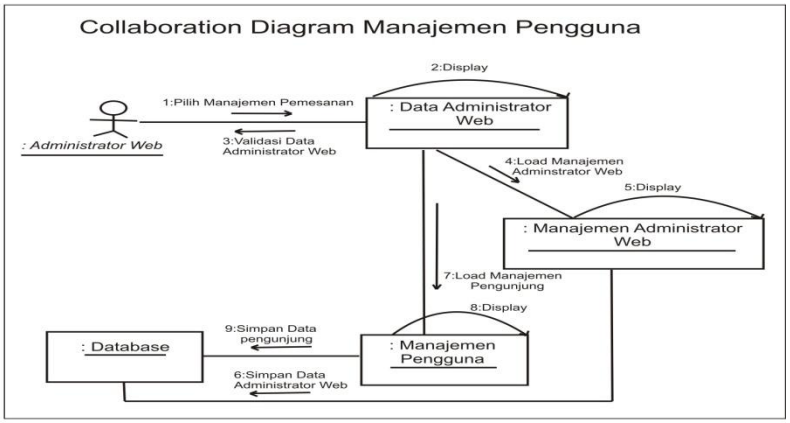
4.2.3.6.1. *Collaboration Diagram* Login Adminstrator Web



Gambar 4.29.

Collaboration Diagram Login Adminstrator Web

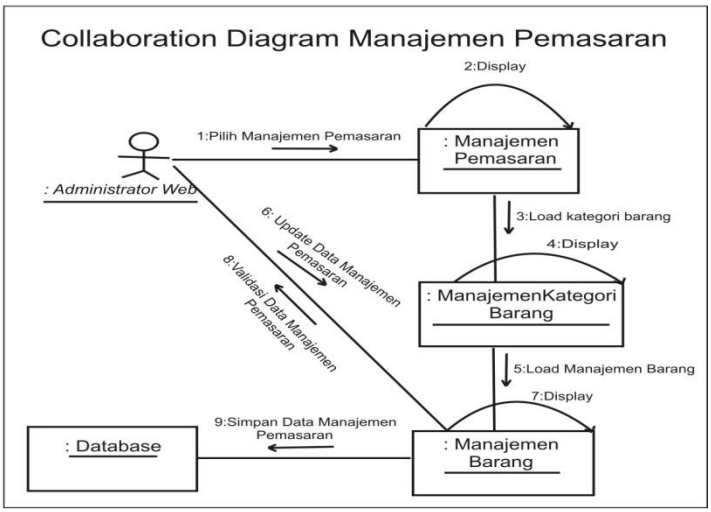
4.2.3.6.2. *Collaboration Diagram* manajemen pengguna



Gambar 4.30.

Collaboration Diagram manajemen pengguna

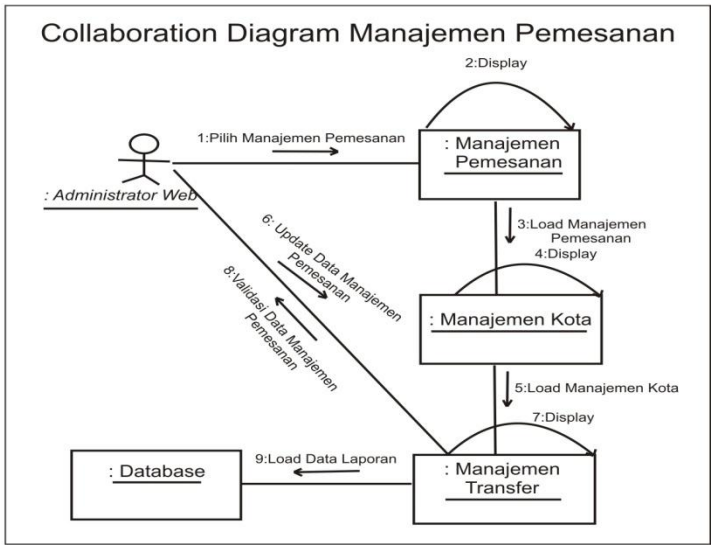
4.2.3.6.3. *Collaboration Diagram* manajemen pemasaran



Gambar 4.31.

Collaboration Diagram manajemen pemasaran

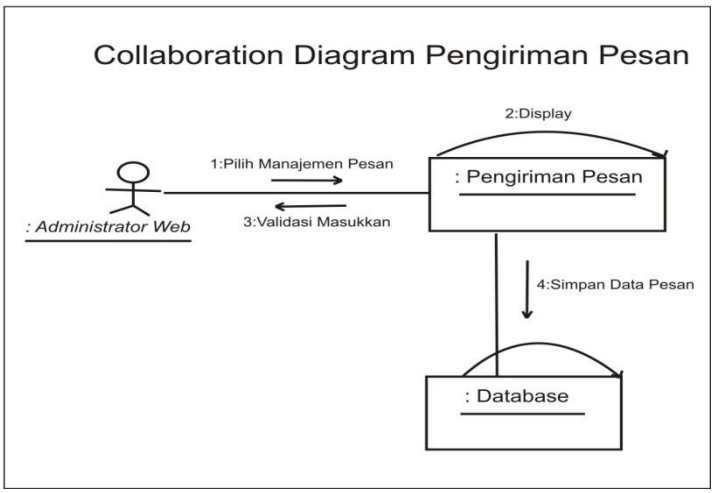
4.2.3.6.4. *Collaboration Diagram* manajemen pemesanan



Gambar 4.32.

Collaboration Diagram manajemen pemesanan

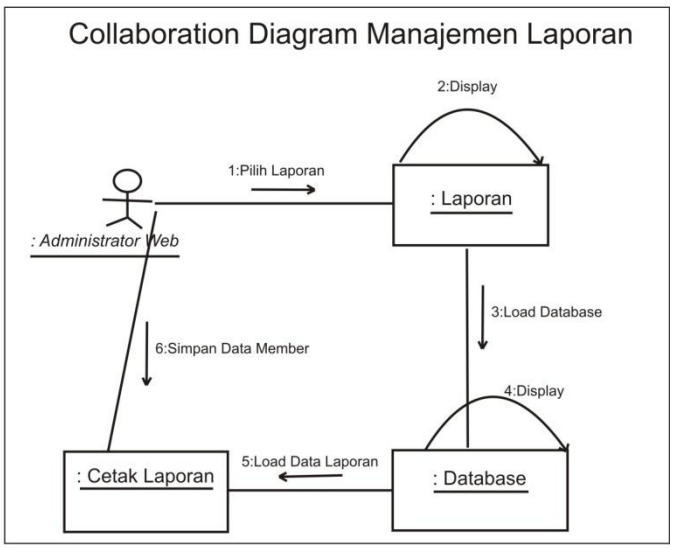
4.2.3.6.5. *Collaboration Diagram* manajemen pengiriman pesan



Gambar 4.33.

Collaboration Diagram manajemen pengiriman pesan

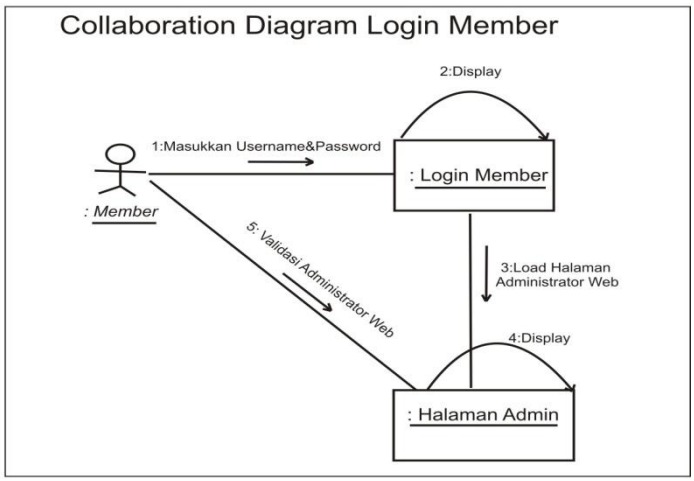
4.2.3.6.6. *Collaboration Diagram* manajemen laporan



Gambar 4.34.

Collaboration Diagram manajemen laporan

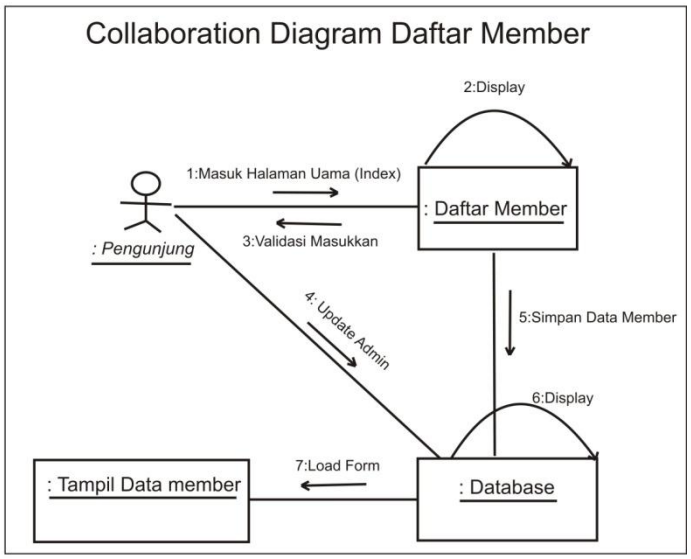
4.2.3.6.7. *Collaboration Diagram* login member



Gambar 4.35.

Collaboration Diagram login member

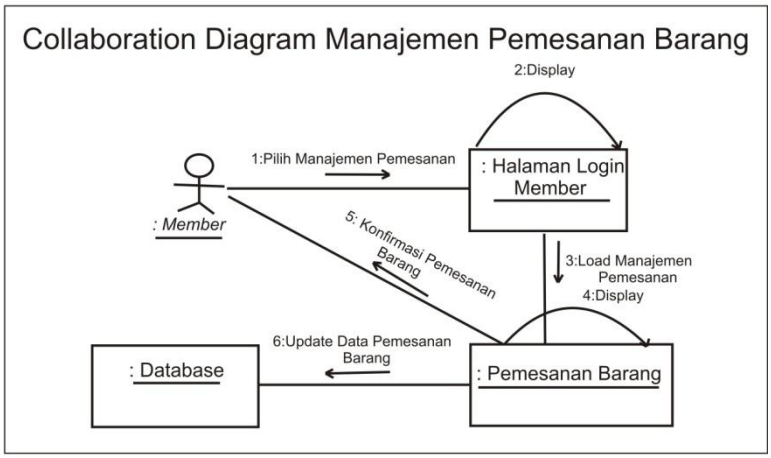
4.2.3.6.8. *Collaboration Diagram* daftar member



Gambar 4.36.

Collaboration Diagram daftar member

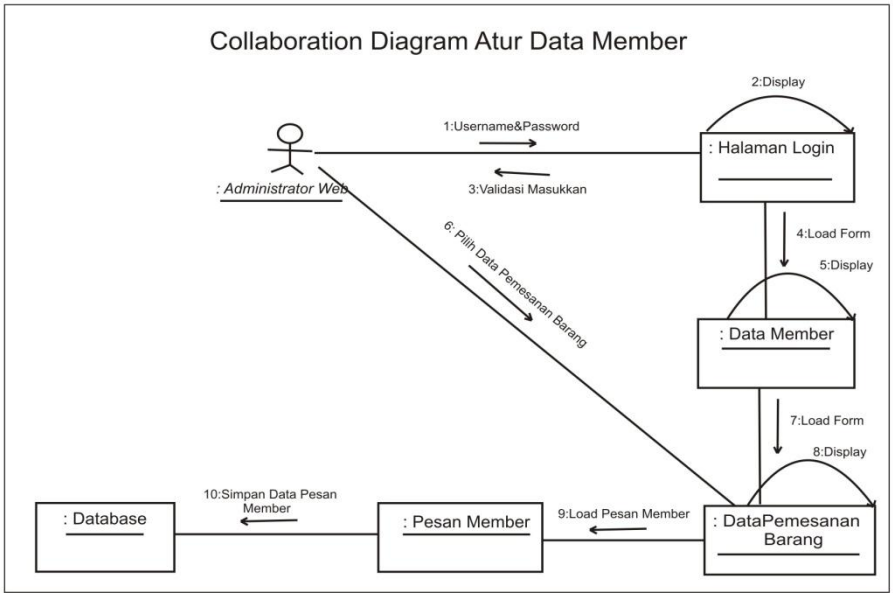
4.2.3.6.9. *Collaboration Diagram* manajemen pemesanan barang



Gambar 4.37.

Collaboration Diagram manajemen pemesanan barang

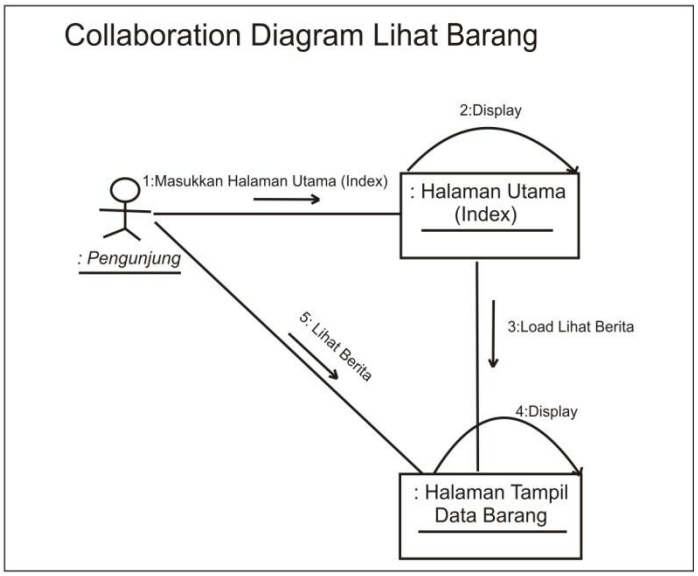
4.2.3.6.10. *Collaboration Diagram* manajemen atur data member



Gambar 4.38.

Collaboration Diagram manajemen atur data member

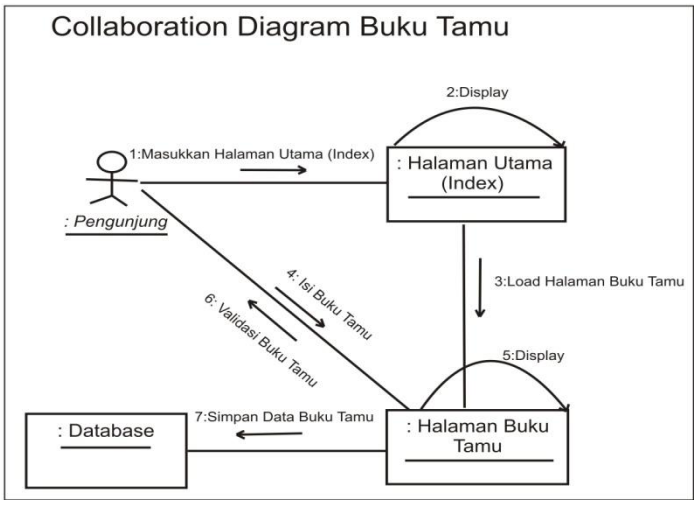
4.2.3.6.11. *Collaboration Diagram* lihat barang



Gambar 4.39.

Collaboration Diagram lihat barang

4.2.3.6.12. *Collaboration Diagram* buku tamu

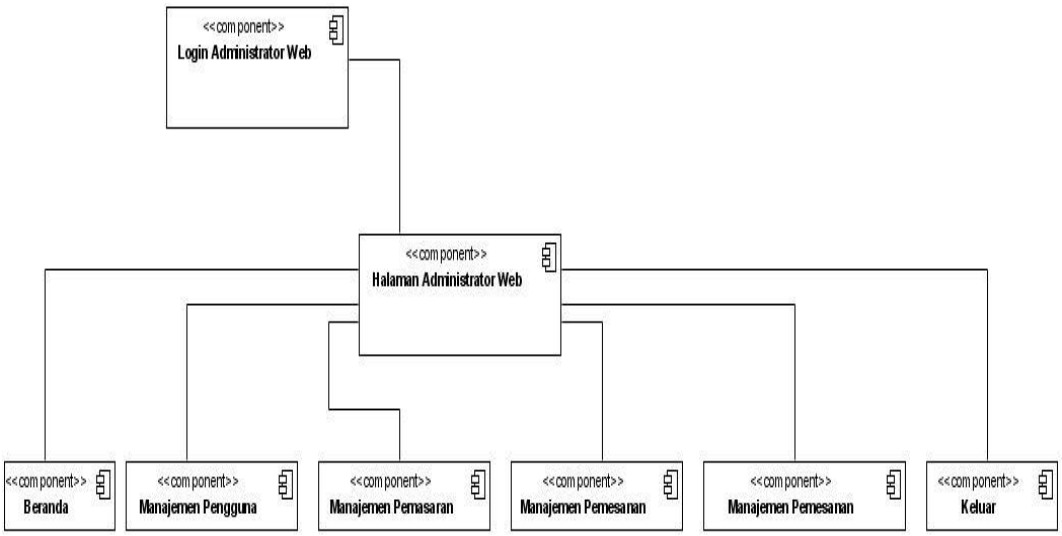


Gambar 4.40.

Collaboration Diagram buku tamu

4.2.3.7. Component Diagram

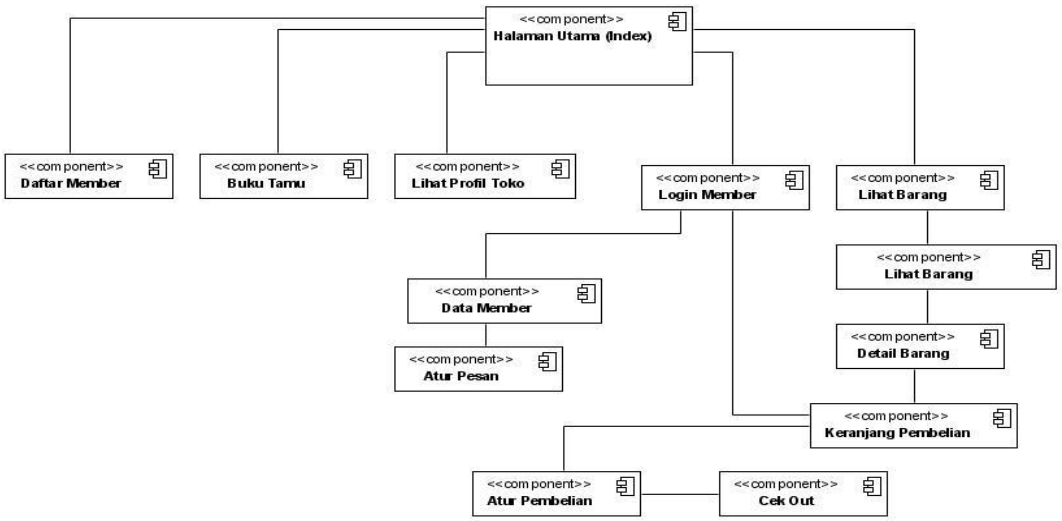
4.2.3.7.1. Component Diagram *Administrator Web*



Gambar 4.41.

Component Diagram *Administrator Web*

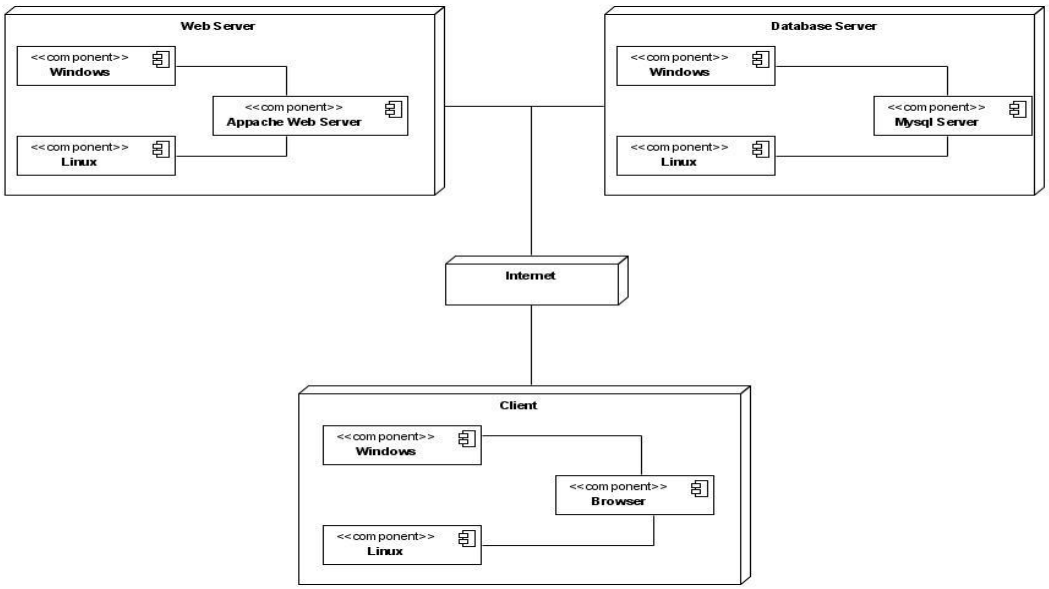
4.2.3.7.2. Component Diagram *Member*



Gambar 4.42.

Component Diagram member

4.2.3.8. *Delpoyment Diagram*



Gambar 4.43.

Delpoyment Diagram

4.2.4. Struktur File

Pelanggan

Nama File : Pelanggan.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_pelanggan

Tabel 4.19. Tabel Pelanggan

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_pelanggan	Varchar	7	Not null
2	id_kota	Varchar	7	Not null
3	blokir	Enum('y','n')	--	Default n
4	username	Varchar	100	Not null

5	password	Varchar	100	Not null
6	nama_lengkap	Varchar	200	Not null
7	nama_panggilan	Varchar	100	Not null
8	jenis_kelamin	Enum('laki-laki','perempuan')	--	Default 0
9	tanggal_lahir	date	--	Not null
10	alamat	text	--	Not null
11	kode_post	int	5	Not null
12	provinsi	Varchar	100	Not null
13	no_telepon_rumah	Varchar	20	Not null
14	no_telepon_genggam	Varchar	30	Not null
15	no_faximile	Varchar	30	Not null
16	alamat_email	Varchar	100	Not null
17	tanggal_daftar	datetime	--	Not null

Pemesanan

Nama File : Pemesanan.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_pemesanan

Tabel 4.20. Tabel Pemesanan

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_pemesanan	Varchar	7	Not null
2	id_pelanggan	Varchar	7	Not null
3	id_kota	Varchar	7	Not null
4	status_order	Varchar	50	Not null
5	tanggal	Date	--	Not null
6	jam	Time	--	Not null
7	metode_pembayaran	Char	1	Not null
8	total_pembelian	int	4	Not null
9	Total_pembayaran	float	--	Not null
10	status	char	1	Not null

Pemesanan Detail

Nama File : pemesanan_detail.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_pemesanan

Tabel 4.21. Tabel Pemesanan Detail

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_pemesanan	Varchar	7	Not null
2	id_barang	Varchar	7	Not null
3	jumlah	Int	5	Not null

Barang

Nama File : Barang.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_barang

Tabel 4.22. Tabel Barang

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_barang	Varchar	7	Not null
2	id_kategori	Varchar	7	Not null
3	nama_barang	Varchar	100	Not null
4	persediaaan	Int	4	Not null
5	keterangan	Varchar	200	Not null
6	gambar	Varchar	200	Not null
7	bahan	Varchar	200	Not null
8	ukuran	Enum(‘S’,’M’,’L,’XL’)	--	Defaut S
9	harga	Bigint	12	Not null
10	diskon	Int	2	Not null
11	total	float	--	Not null

Kategori Barang

Nama File : kategori_barang.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_kategori

Tabel 4.23. Tabel Kategori Barang

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_kategori	Varchar	7	Not null
2	nama_kategori	Varchar	100	Not null
3	keterangan	Varchar	200	Not null

Orders Temp

Nama File : orders_temp.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_order_temp

Tabel 4.24. Tabel Orders Temp

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_order_temp	Int	5	Not null
2	id_barang	Varchar	7	Not null
3	id_pelanggan	Varchar	7	Not null
4	id_session	Varchar	100	Not null
5	jumlah	Int	4	Not null
6	tanggal	Date	--	Not null
7	jam_order_temp	Varchar	100	Not null

Kota

Nama File : kota.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_kota

Tabel 4.25. Tabel Kota

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_kota	Varchar	7	Not null
2	nama_kota	Varchar	100	Not null
3	ongkos_kirim	Int	12	Not null

Transfer

Nama File : transfer.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_transfer

Tabel 4.26. Tabel Transfer

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_transfer	Varchar	7	Not null
2	id_pemesanan	Varchar	7	Not null
3	id_pelanggan	Varchar	7	Not null
4	atm_pengirim	Varchar	50	Not null
5	nama_bank	Varchar	200	Not null
6	tanggal	Date	--	Not null
7	jumlah_transfer	Int	10	Not null
8	gambar	Varchar	--	Not null
9	status	Char	1	Not null

Penjualan

Nama File : penjualan.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_penjualan

Tabel 4.27. Tabel Penjualan

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_penjualan	Varchar	7	Not null
2	id_transfer	Varchar	7	Not null
3	status_pengiriman	Char	1	Not null
4	status	Char	1	Not null
5	keterangan	Text	--	Not null

Pesan

Nama File : pesan.sql

Type File : Master

Media File : Harddisk

Field Kunci : id_pesan

Tabel 4.28. Tabel Pesan

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_pesan	Varchar	7	Not null
2	pengirim	Varchar	100	Not null
3	subject	Varchar	100	Not null
4	pesan	Text	--	Not null
5	id_pelanggan	Varchar	7	Not null
6	status	Char	1	Not null
7	tanggal	Date	--	Not null

4.2.5. Kodefikasi

Pelanggan



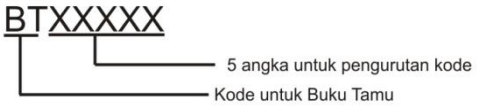
Contoh : PE00001

Kota



Contoh : KT00001

Buku Tamu



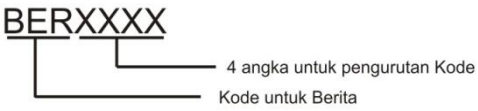
Contoh : BT00001

Barang



Contoh : B000001

Berita



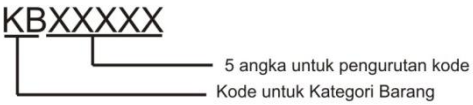
Contoh : BER0001

Transaksi



Contoh : tran001

Kategori Barang



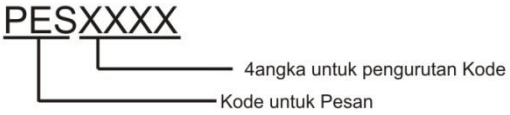
Contoh : KB00001

Pemesanan



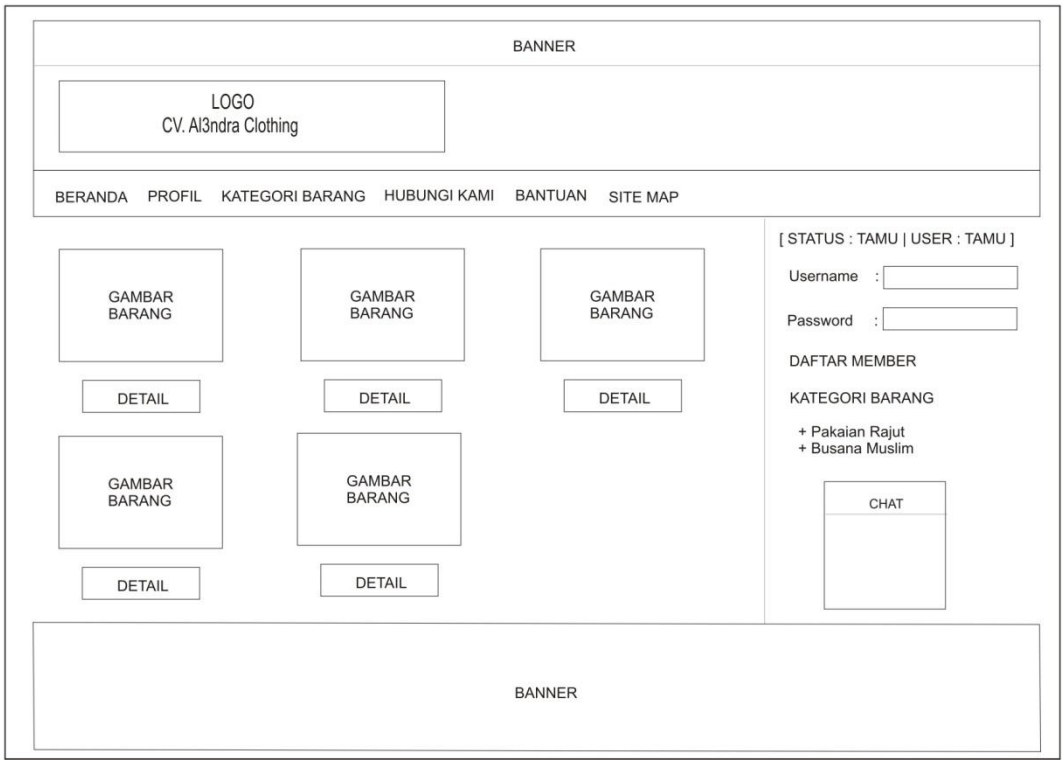
Contoh : PMS0001

Pesan



Contoh : PES0001

4.2.6. Perancangan Antar Muka



Gambar 4.44.

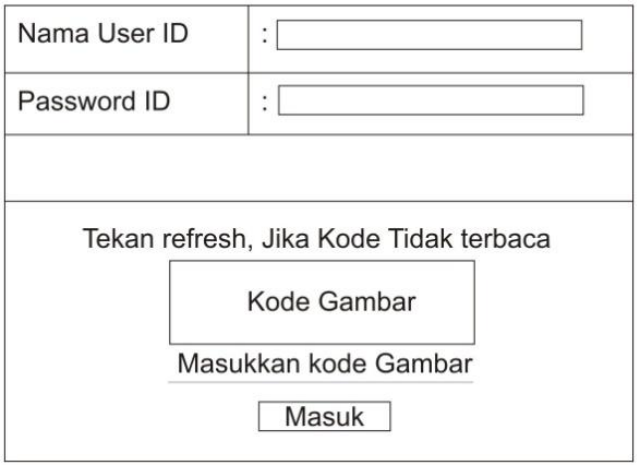
Perancangan Antar Muka *Web*

Tabel 4.29. Tabel Antar muka web

No	Navigasi	Keterangan
1	Beranda	Untuk menampilkan Halaman utama.
2	Profil	Alamat Perusahaan CV. Al3ndra Clothing.
3	Kategori Barang	Kategori barang yang Dijual adalah Pakaian rajut.
4	Hubungi kami	Lokasi letak perusahaan CV. Al3ndra Clothing dan tata cara untuk menghubungi *administrator web* melalui buku tamu dapat untuk pesan kritik atau saran.
5	Bantuan	Form tata cara pemesanan barang, tata cara pembayaran, pengiriman dan ongkos kirim, biaya sesuai dengan

		kota tujuan.
6	Detail barang	Menampilkan detail data barang.
7	Username dan password	Untuk login member bagi yang sudah daftar member.
8	Menu Chat dari yahoo messanger.	Selain menghubungi *administrator web* dengan buku tamu, user juga dapat menghubungi *administrator web* secara jika *administrator web on-line* langsung
9	Site map	Link web.

4.2.6.1. Perancangan Input

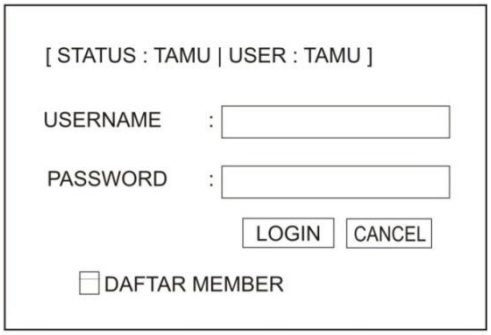


Gambar 4.45.

Gambar login Administrator

Tabel 4.30. Tabel Login administrator

No	Navigasi	Keterangan
1	Username dan password	Untuk login admin.
2	Kode gambar	Untuk mencegah terjadinya spamer (agar tidak terjadi pendaftaran massal)

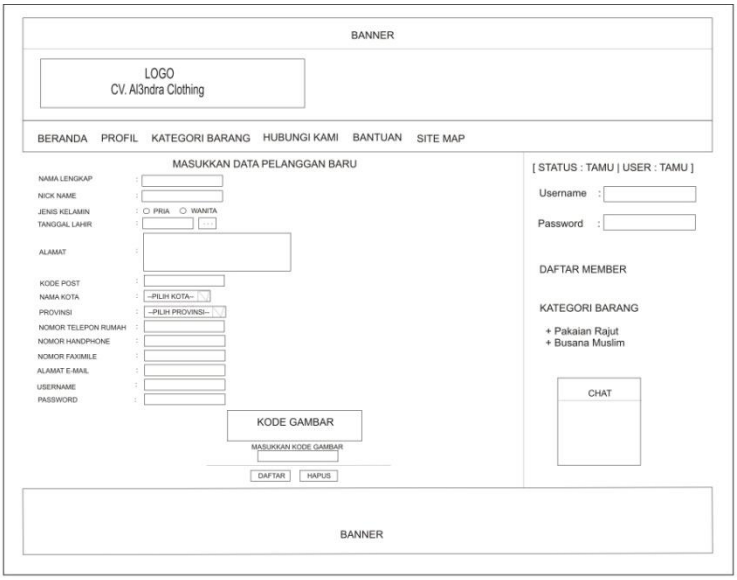


Gambar 4.46.

Gambar login User

Tabel 4.31. Tabel Login user

No	Navigasi	Keterangan
1	Username dan password	Untuk login user. Dapat juga untuk mngatur fitur-fitur pemesanan dan pembelian barang.



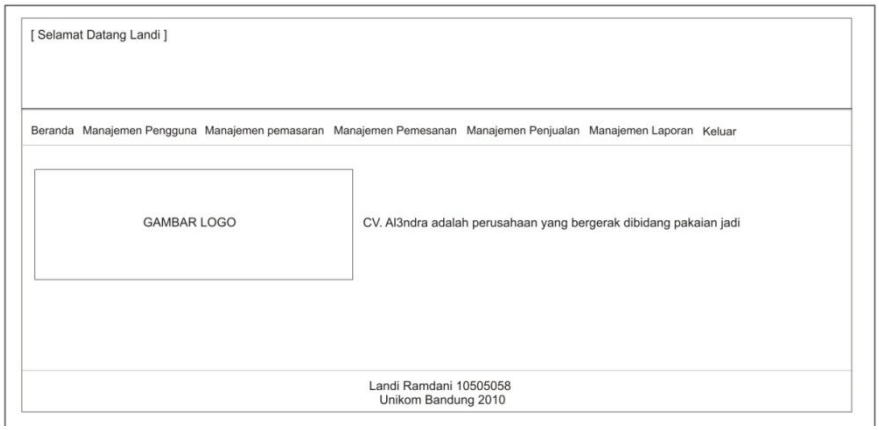
Gambar 4.47.

Halaman Pendaftaran Member

Tabel 4.32. Tabel Halaman pendaftaran member

No	Navigasi	Keterangan
1	Klilk icon daftar member	Memasukkan inputan untuk pendaftaran user baru.
2	Kode gambar	Untuk mencegah terjadinya spamer (agar tidak terjadi pendaftaran massal)

4.2.6.2. Perancangan Output



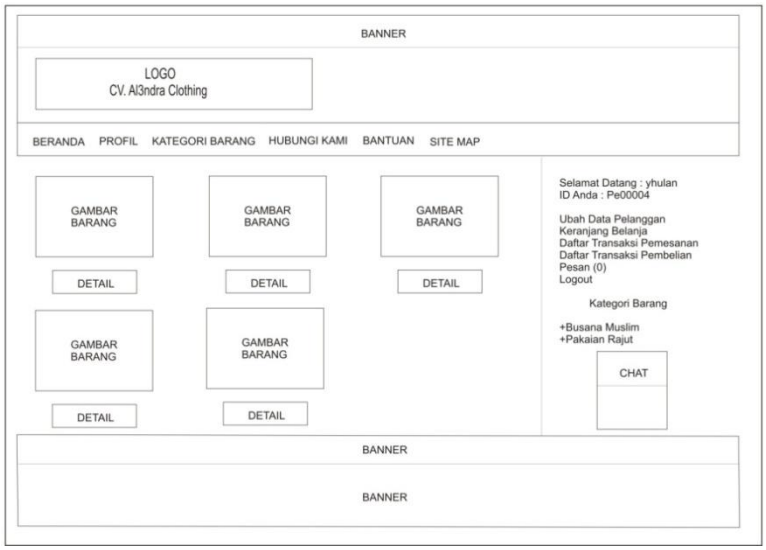
Gambar 4.48.

Tampilan Output Login Admin

Tabel 4.33. Tabel Halaman pendaftaran member

No	Navigasi	Keterangan
1	Beranda admin	Untuk menampilkan halaman awal admin dan sumenu admin.
2	Manajemen pengguna	Menampilkan data manajemen administrator dan manajemen pelanggan dapat diubah, ditambah, dan dihapus.
3	Manajemen pemasaran	Mengupdate data dari manajemen pemasaran
4	Manajemen pemesanan	Mengupdate data dari manajemen pemesanan
5	Manajemen laporan	Detail dari data manajemen laporan berupa laporan penjualan, laporan transaksi pemesanan dan laporan data

		pelanggan.
6	Keluar	Keluar dari halaman admin



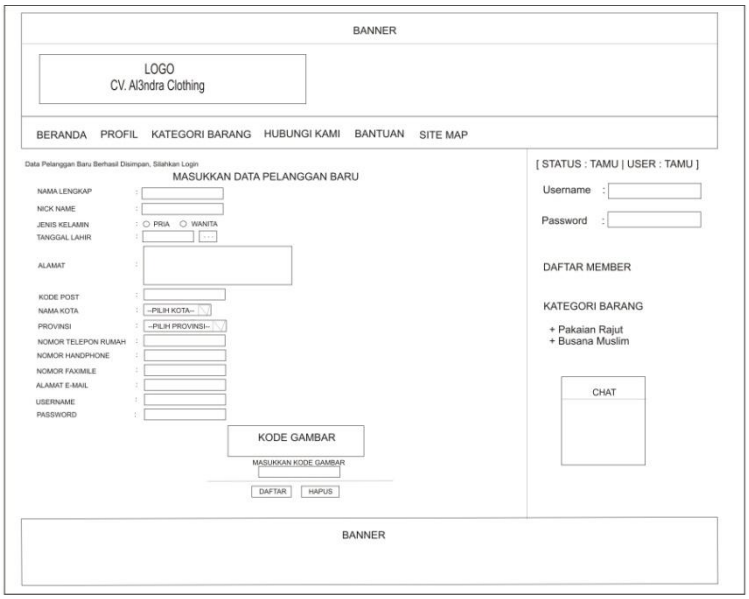
Gambar 4.49.

Tampilan Output Login User

Tabel 4.34. Tabel Output Login user

No	Navigasi	Keterangan
1	Beranda	Untuk menampilkan Halaman utama.
2	Profil	Alamat Perusahaan CV. Al3ndra Clothing.
3	Kategori Barang	Kategori barang yang Dijual adalah Pakaian rajut.
4	Hubungi kami	Lokasi letak perusahaan CV. Al3ndra Clothing dan tata cara untuk menghubungi *administrator web* melalui buku tamu dapat untuk pesan kritik atau saran.
5	Bantuan	Form tata cara pemesanan barang, tata cara pembayaran, pengiriman dan ongkos kirim, biaya sesuai dengan kota tujuan.
6	Detail barang	Menampilkan detail data barang.
8	Menu Chat dari yahoo messanger.	Selain menghubungi *administrator*

		web dengan buku tamu, user juga dapat menghubungi *administrator web* secara jika *administrator web on-line* langsung
9	Site map	Link web.



Gambar 4.50.

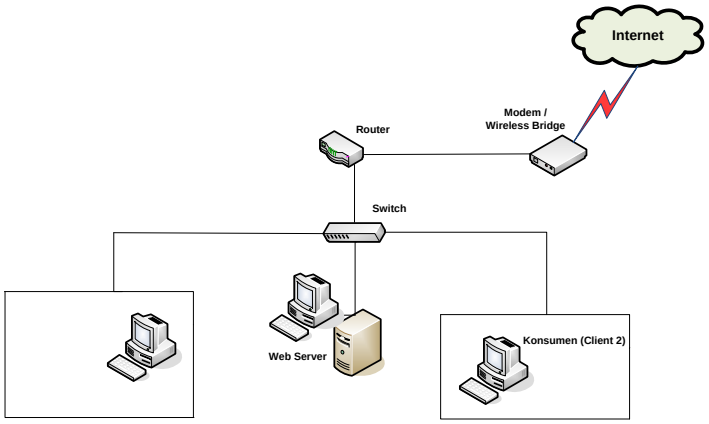
Tampilan Output pendaftaran member

Tabel 4.35. Tabel Output pendaftaran member

No	Navigasi	Keterangan
1	Klilk icon daftar member	Memasukkan inputan untuk pendaftaran user baru.
2	Kode gambar	Untuk mencegah terjadinya spamer (agar tidak terjadi pendaftaran massal)
3	Klik button daftar	Setalah klik button daftar peringatan Data pelanggan baru berhasil disimpan, silahkan login. User bias mulai login.

4.2.7. Perancangan Arsitektur Jaringan

Jaringan yang digunakan aplikasi ini adalah jaringan yang menggunakan media internet sebagai jaringan utama dalam menjalankan aplikasi, sehingga akan sangat membantu memudahkan *User* atau *Client* untuk mengakses informasi yang diperlukan secara online.



Gambar 4.51.

Gambar Arsitektur jaringan Al3ndra Clothing Bandung