BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

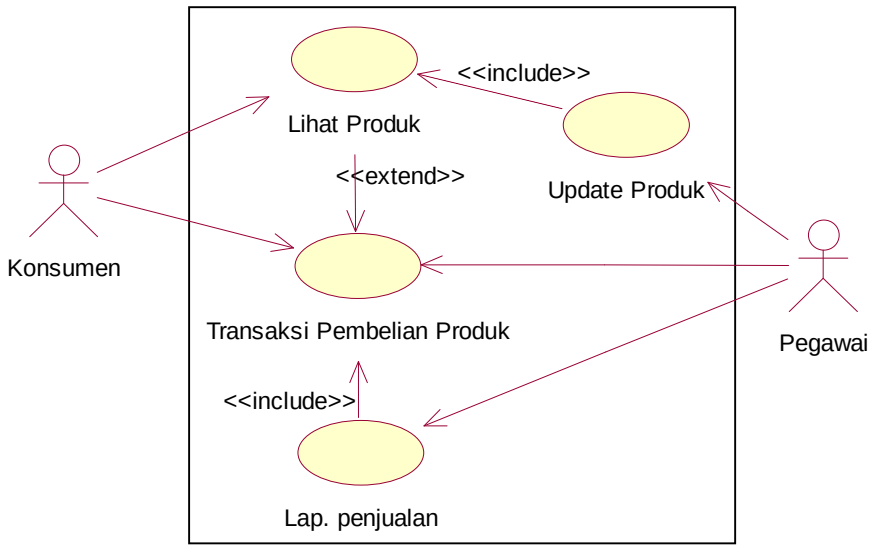
Sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu menganalisis sistem yang sedang berjalan di Distro yang akan dibangun tersebut.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada. Dalam hal ini penulis menggunakan metodologi berorientasi objek, yaitu dimulai dari:

4.1.1.1 *Use Case* Diagram

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan diantara aktor dan *use case*. Aktor merepresentasikan seorang *user* atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan *use case* merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara *user* dengan sistem. Fungsionalitas sistem didefinisikan ke dalam use case dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.



Gambar 4.1 *Use Case* Diagram Sistem Informasi Penjualan di Distro Blindwear Conspiracy yang Sedang Berjalan.

4.1.1.2 Skenario Use Case

Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Pemasaran Produk pada Distro Blindwear Conspiracy Bandung yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama Use Case : lihat Produk

   Actor : Konsumen

   Tujuan : Melihat Produk

Tabel 4.1 Tabel skenario *use case* Melihat Produk

Konsumen	Sistem
1. Berkunjung untuk melihat-lihat produk yang tersedia	

	2. Menampilkan atau memajang produk yang tersedia

2. Nama Use Case : Transaksi

   Actor : Konsumen, pegawai

   Tujuan : Transaksi Pembelian Produk

Tabel 4.2 Tabel skenario *use case* Transaksi Pemesanan Produk

Konsumen	**Sistem**
1. Melakukan pemesanan produk	
2. Menerima informasi tentang persediaan dan harga produk	
	3. Pegawai akan merekam data transaksi pembelian produk
	4. Pegawai mencetak Struk Pembayaran
5. Menerima Struk Pembayaran	

3. Nama Use Case : Lap. Penjualan

   Actor : Pegawai

   Tujuan : Membuat laporan penjualan periode tertentu

Tabel 4.3 Tabel skenario *use case* Lap. Penjualan

Pegawai	Sistem
1. Melakukan pembuatan laporan penjualan periode sekaligus melakukan pengecekan persediaan stock barang	
	2. Pegawai akan merekam data pada laporan penjualan dan data pembelian pada buku nota.

4. Nama Use Case : Update Produk

   Actor : Pegawai

   Tujuan : Update Produk

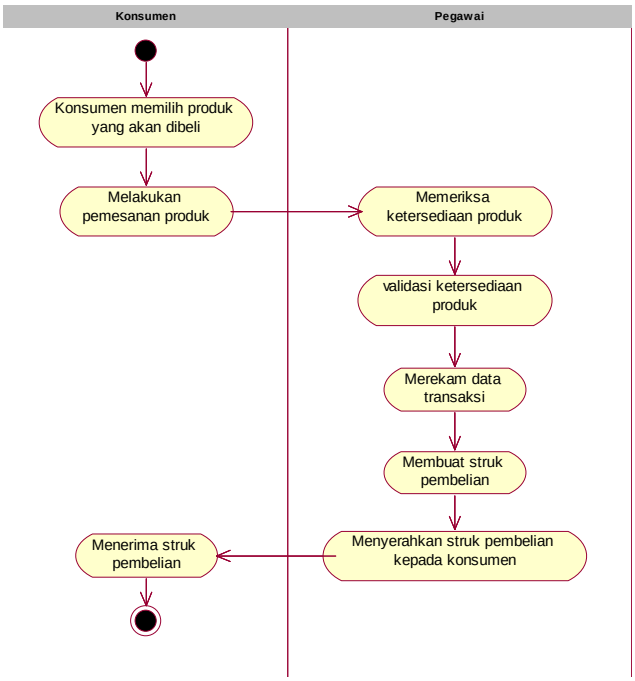
Tabel 4.3 Tabel skenario *use case* Edit Data Produk

Pegawai	Sistem
1. Melakukan validasi kembali pada buku nota dengan barang yang tersedian di stand penjualan sebelum melakukan pemesanan.	

2. Jika valid maka pegawai akan melakukan transaksi pemesanan	
	3. Merekam data transaksi pemesanan produk

4.1.1.3 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity* diagram tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu:



Merekam data transaksi pemesanan produk

Gambar 4.2 *Activity* Diagram Sistem Informasi Penjualan di Distro Blindwear Conspiracy yang Sedang Berjalan Bagian.

konsumen datang ke distro blindwear lalu melihat produk yang telah di sediakan, kemudian konsumen melakukan pemesanan kepada pegawai distro lalu pegawai distro mengecek persedian produk dan melakukan validasi pemesanan produk, kemudian sistem melakukan transaksi lalu pegawai merekam data transaksi dan konsumen pun memnerima struk pembayaran pegawai mengedit data produk dan menyimpan ke perubahan data produk

4.1.2 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya pemasaran penjualan dengan menggunakan teknologi *internet* berbasis *web site*.
2. Distro Blindwear Conspiracy berkeinginan untuk mengenalkan produk mereka atau memiliki pelanggan yang banyak dengan media promosi yang baik.

4.2 Perancangan Sistem

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

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa peng-gambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

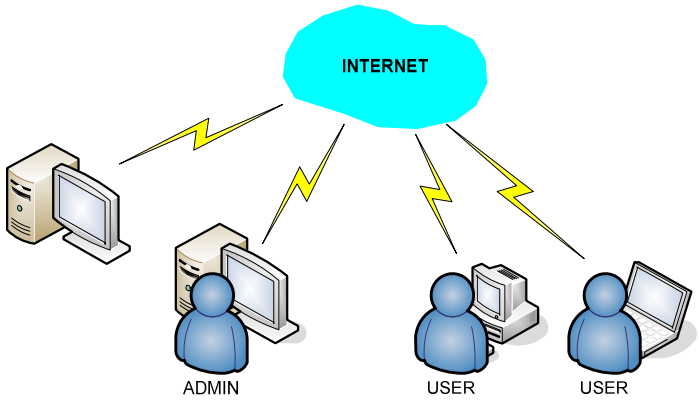
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

1. Sistem Informasi Penjualan pada Distro Blindwear Conspiracy, ditujukan untuk dapat mensosialisasikan proses peningkatan penjualan produk Blindwear Conspiracy.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan Pada Distro Blindwear Conspiracy Berbasis Web, diharapkan dapat meningkatkan pelanggan ingin membeli produk Blindwear tanpa harus datang ke toko

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan untuk pengolahan data penjualan produk Distro Blindwear Conspiracy dilakukan secara *online*, dimana para user dapat

mengaksesnya langsung tanpa harus hadir ke lokasi, dalam hal ini Distro Blindwear Conspiracy sistem yang diusulkan pada *Web* ini bertindak sebagai *administrator* sedangkan *user* adalah para konsumen. Berikut adalah gambaran umum sistem yang diusulkan.



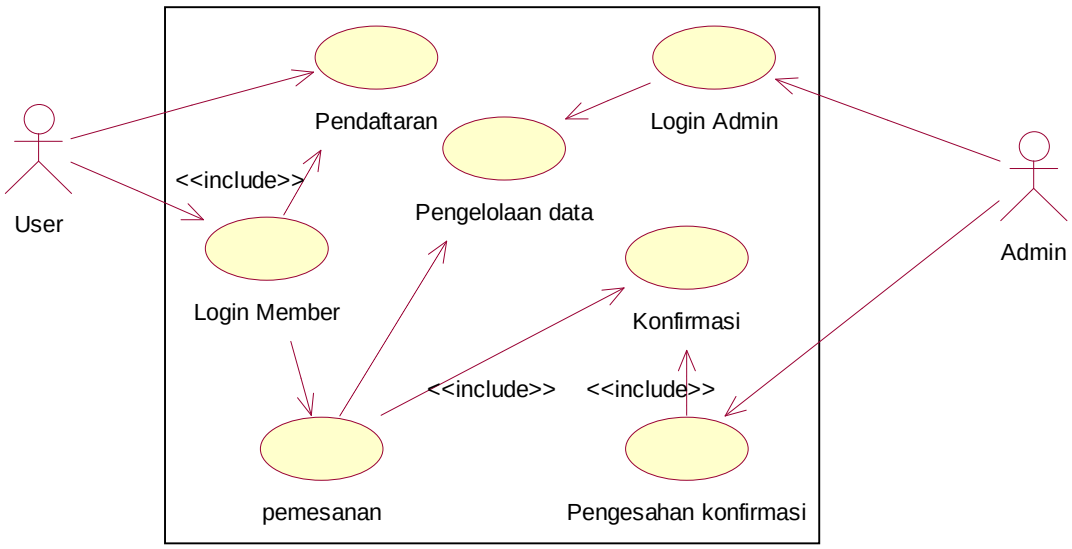
Gambar 4.3 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.

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

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 4.4 *Use Case* Diagram Sistem Informasi Penjualan Online di Distro Blindwear Conspiracy yang Diusulkan.

4.2.3.2 Skenario *Use Case*

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

1. Skenario Use Case pendaftaran member

Nama Use Case	: Pendaftaran
Actor	: User
Tujuan	: User menjadi member.
Deskripsi	:Konsumen membuka *website* Distro Blindwear Conspiracy, Konsumen memilih menu daftar member, user mengisi Form Daftar Member secara lengkap, sistem memproses pendaftaran, data disimpan ke dalam *database*.

Tabel 4.4 Skenario Use Case Proses Daftar Member

User	Sistem
1. Membuka *website* Distro Blindwear Conspiracy.	
	2. Tampilan *website* Distro Blindwear Conspiracy dengan pilihan menu
3. Memilih menu daftar member	
	4. Menampilkan menu pendaftaran berupa isian identitas berupa *username* sebagai primary, *password* sebagai, nama lengkap, jenis kelamin, alamat, telepon, email, username, password.
5. Mengisi Form Daftar Member	
	6. Memproses pendaftran
	7. Menyimpan data pendaftaran ke *database.*
	8. Memberikan peringatan apabila data belum diisi secara lengkap

2. Skenario *use case* untuk login user

Use case : Login User

Aktor : User

Tujuan : Proses validasi member

Deskripsi : User yang berkeinginan untuk masuk ke halaman member.

Tabel 4.5 Skenario Use Case Proses Login User

User	Sistem
1. *M*enginputkan *username* dan *password* pada form login member.	
	2. Memverifikasi *username* dan *password* pada sistem database.
	3. Jika account terdaftar, maka secara otomatis akan masuk ke halaman member, jika tidak ada data yang dimaksud maka sistem akan kembali ke halaman login member.

3. Skenario *use case* untuk login admin

Use case : Login admin

Aktor : Administrator

Tujuan : Proses validasi admin

Deskripsi :Administrator yang berkeinginan untuk masuk ke halaman adminstrator.

Tabel 4.6 Skenario Use Case Proses Login Admin

Administrator	Sistem
4. *M*enginputkan *username* dan *password* pada form login admin.	
	5. Memverifikasi *username* dan *password* pada sistem database
	6. Jika account terdaftar, maka secara otomatis akan masuk ke halaman administrator, jika tidak ada data yang dimaksud maka sistem akan kembali ke halaman login admin.

4. Sekenario *use case* pengolahan data

Use case : Pengolahan data

Aktor : Administrator

Tujuan : Masuk mengupdate content web

Deskripsi :Admin login dengan memasukan *username* dan *password,* setelah itu admin dapat mengolah data produk, konfirmasi pemesanan.

Tabel 4.7 Skenario Use Case Proses Pengolahan Data.

Administraor	**Sistem**
1. Melakukan login dengan menginputkan *username* dan *password*	
	2. Tampilan *website* admin dengan pilihan *products, confirm*.

5. Skenario *use case* untuk pemesanan produk

Use case : Pemesanan produk

Pada use case ini, dibahas mengenai pengelolaan data yang berhubungan dengan pemesanan produk.

Aktor : User

Tujuan : Pemesanan produk

Deskripsi :Konsumen membuka *Website* Distro Blindwear Conspiracy, proses pemesanan bisa dipakai apabila konsumen telah melakukan pendaftaran, konsumen memasukan *username* dan *password*. Setelah itu sistem akan mengeksekusi *username* dan *password*. Konsumen

memilih kategori produk, memilih produk yang diinginkan, mengisi form pemesanan produk dan mengirim pesanan tersebut yang kemudian akan di cek oleh admin di dalam database

Tabel 4.8 Skenario Use Case Proses Pemesanan Produk.

User	**Sistem**
1. Membuka *website*.	
	2. Tampilan *website* Distro Blindwear Conspiracy dengan pilihan menu
3. Melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*	
	4. Memverifikasi bahwa *username* dan *password* legal
	5. Menampilkan menu utama dengan pilihan produk.
6. Melakukan login pada halaman login member	
7. Memilih produk yang di inginkan untuk dipesan	
	8. Menampilkan form pemesanan produk yang harus diisi oleh user untuk validasi pemesanan.

6. Skenario *use case* untuk konfirmasi pemesanan produk

Use case : Konfirmasi pemesanan produk

Aktor : User

Tujuan : Proses konfirmasi

Deskripsi : User melakukan konfirmasi setelah melakukan pembayaran.

Tabel 4.9 Skenario Use Case Proses Konfirmasi Pemesanan Produk

User	Sistem
1. Membuka halaman konfirmasi dan mengisi form konfirmasi.	
2. Menginput nomor pesanan, nomor bukti transfer dan nama pengirim.	
	3. Menyimpan data konfirmasi ke dalam sistem *database*.

7. Skenario *use case* untuk pengesahan konfirmasi pemesanan produk

Use case : Konfirmasi Pemesanan

Aktor : Admin

Tujuan : Proses pengesahan konfirmasi

Deskripsi :Administrator memeriksa data pemesan yang telah melakukan konfirmasi, lalu mengesahkan/acc konfirmasi pemesanan produk bila produk telah dikirim.

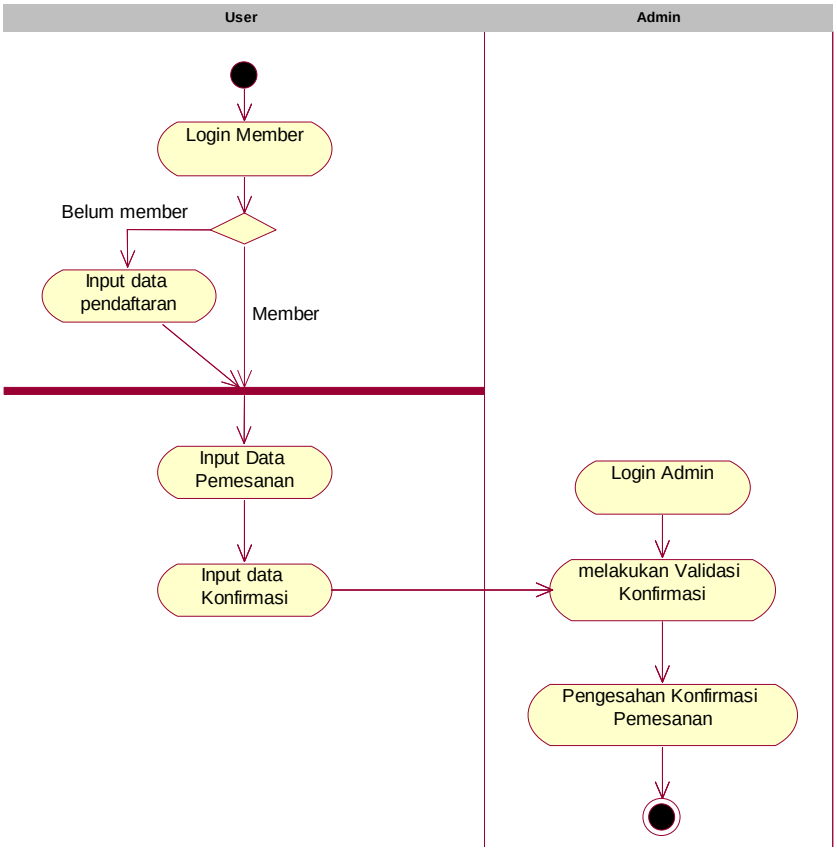
Tabel 4.10 Skenario Use Case Proses Pengesahan Konfirmasi Pemesanan Produk.

Administrator	Sistem
1. Membuka halaman konfirmasi dan memeriksa daftar konfirmasi pemesanan produk.	
2. Mengesahkan konfirmasi pemesanan produk.	
	3. Merubah status konfirmasi pemesanan produk menjadi terkirim.

4.2.3.3 *Activity Diagram*

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

User masuk pada web Distro Blindwear Conspiracy dan melihat informasi sekilas tentang Distro Blindwear Conspiracy, pada halaman utama web user baru diharuskan untuk login terlebih dahulu jika ingin memesan produk , jika user tidak terdaftar maka user diharuskan untuk mengisi form daftar member terlebih dahulu yang telah disediakan oleh sistem.



Gambar 4.5 *Activity* Diagram Sistem Informasi Penjualan Online di Distro Blindwear Conspiracy yang Diusulkan.

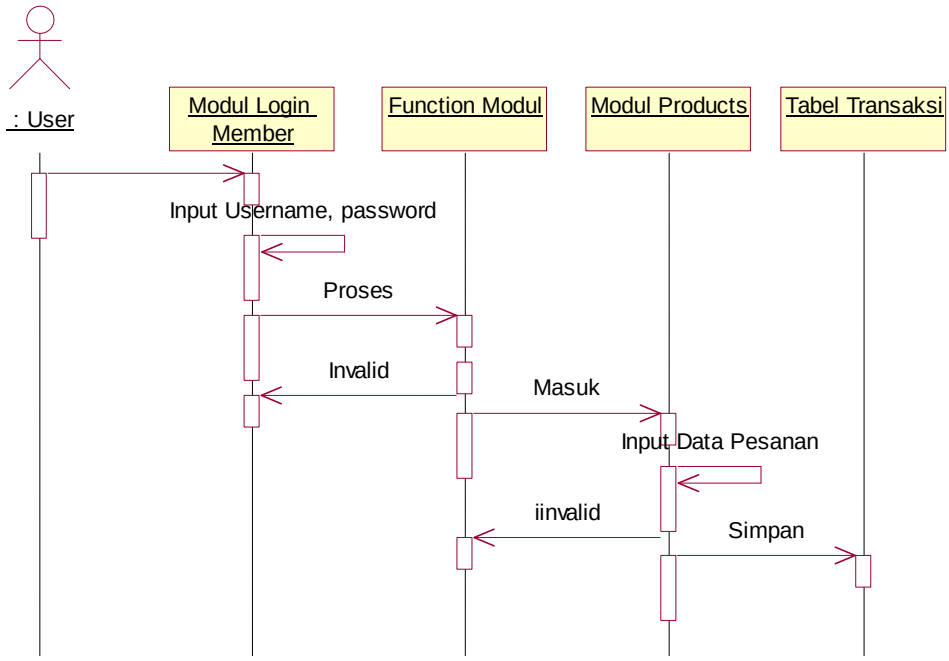
4.2.3.4 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang

ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada sistem penjualan produk distro, yaitu:

1. *Sequence Diagram* untuk *pemesanan produk*

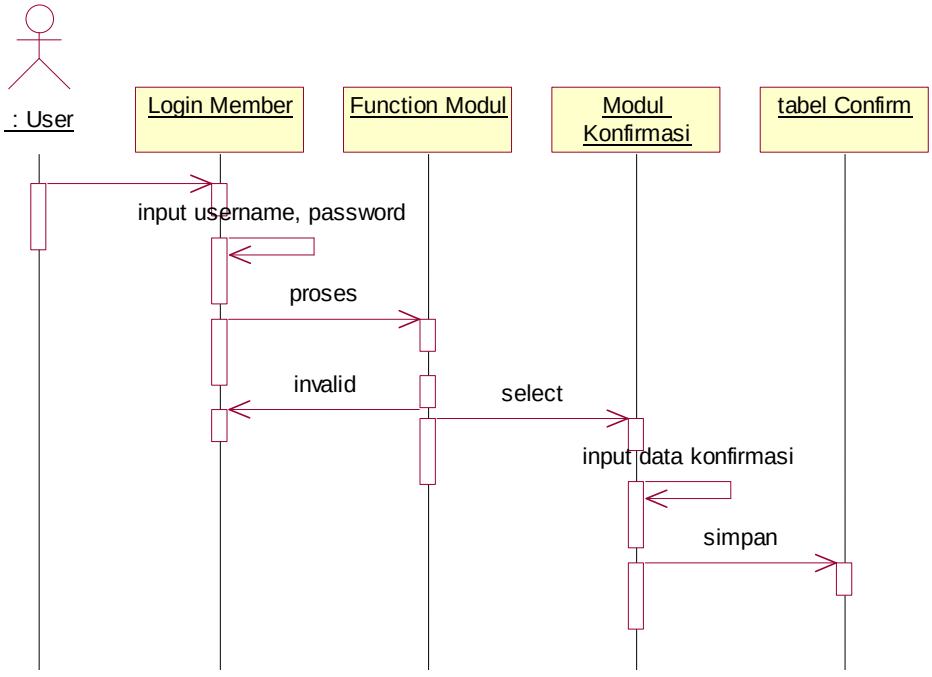
Seorang pelanggan masuk ke halaman utama web Distro Blindwear. Apabila pelanggan atau user ingin melakukan pemesanan, maka pelanggan masuk kehalaman login member, jika berhasil login maka user akan masuk ke halaman menu utama member dimana tersedia halaman pemesanan produk yang dapat membantu user untuk memesan produk yang tersedia secara online.



Gambar 4.6 *Sequence* Diagram Proses Pemesanan Produk yang Diusulkan.

2. *Sequence Diagram* untuk konfirmasi pemesanan produk

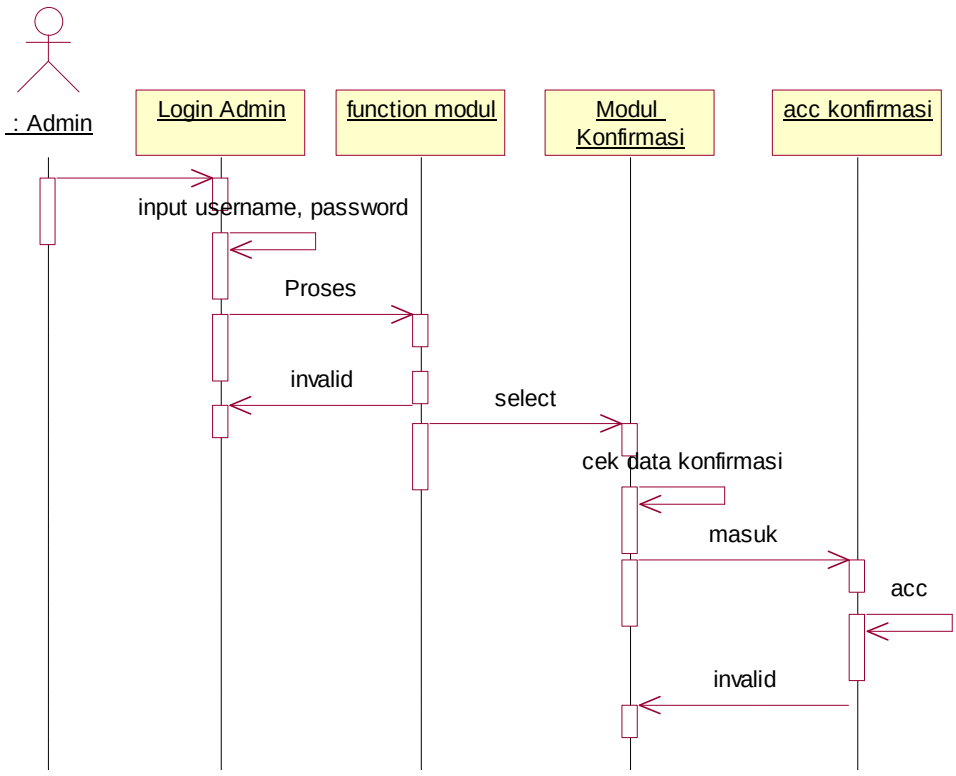
Seorang pelanggan masuk ke halaman utama web Distro Blindwear. Apabila pelanggan atau user telah melakukan pemesanan dan ingin melakukan konfirmasi pembayaran, maka pelanggan harus masuk ke halaman login member sesuai id member pada waktu melakukan pemesanan, jika berhasil login maka user akan masuk ke halaman menu utama member dimana tersedia halaman konfirmasi pemesanan produk yang dapat membantu user untuk mengkonfirmasi kepada administrator bahwa user telah melakukan pembayaran sesuai pemesanan produk yang telah dilakukan.



Gambar 4.7 *Sequence* Diagram Proses Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

3. *Sequence Diagram* untuk pengesahan konfirmasi pemesanan produk

Administrator masuk ke halaman login admin terlebih dahulu untuk melakukan login, apabila ingin melakukan update content web. Setelah melakukan login dengan benar, maka sistem akan menampilkan halaman utama admin dimana terdapat halaman hak akses admin untuk melakukan input maupun perubahan-perubahan data pada sistem. Salah satunya adalah halaman konfirmasi pemesanan produk yang telah dilakukan oleh user, dimana administrator akan mengupdate status apabila konfirmasi tersebut telah disahkan.



Gambar 4.8 *Sequence* Diagram Proses Pengesahan Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

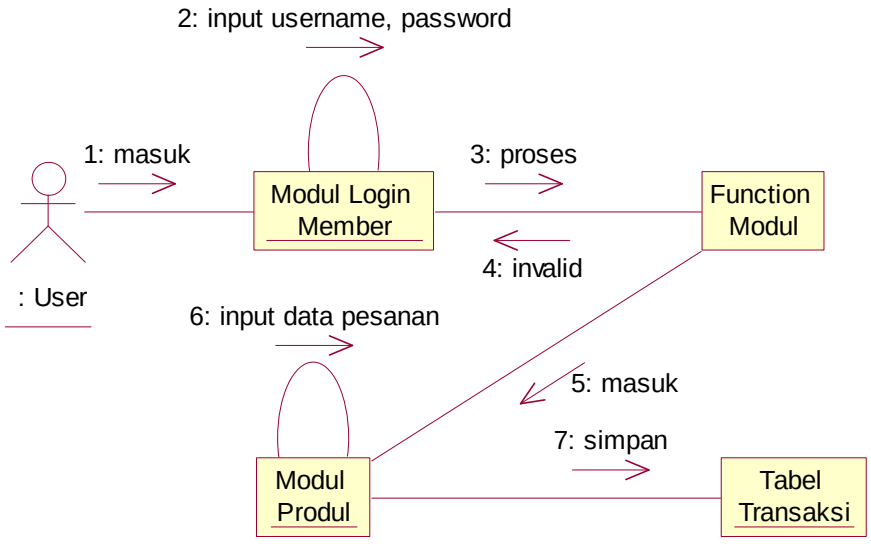
4.2.3.5 Collaboration Diagram

Collaboration diagram memberi sebuah cara mengelompokkan potongan-potongan *behavior* interaksi saat peran-peran dimainkan oleh *class* yang berbeda.

Interaksi pendaftar dengan sistem pada proses pendaftaran tanpa penggambaran orientasi waktu, digambarkan oleh gambar *collaboration diagram* berikut :

1. *Collaboration Diagram* untuk pemesanan produk

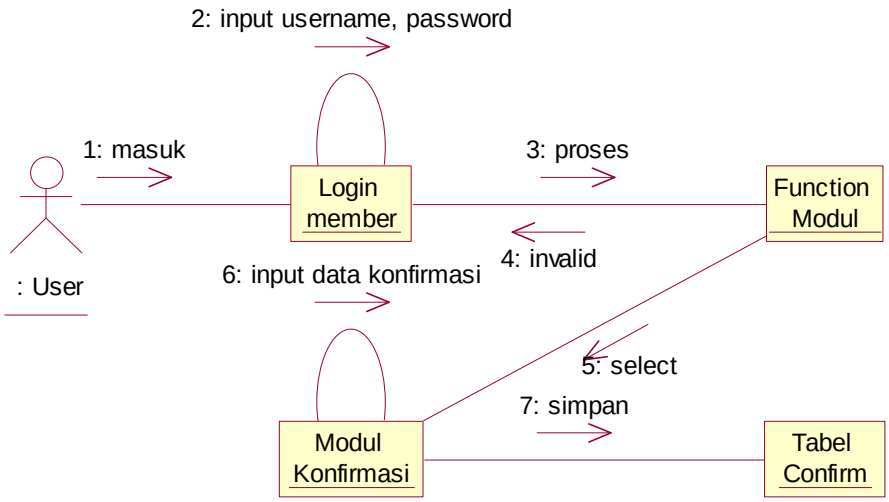
Pelanggan atau user masuk ke halaman utama web Distro Blindwear untuk mencari inforamsi tentang produk yang tersedia pada web Distro Blindwear. Untuk melakukan pemesanan, user harus melakukan login terlebih dahulu pada halaman login member jika ingin melakukan pemesanan. Setelah berhasil login, user akan masuk ke halaman menu utama member dana dapat melakukan pemesanan produk pada halaman pemesanan produk.



Gambar 4.9 *Collaboration* Diagram Proses Pemesanan Produk yang Diusulkan.

2. *Collaboration Diagram* untuk konfirmasi pemesanan produk

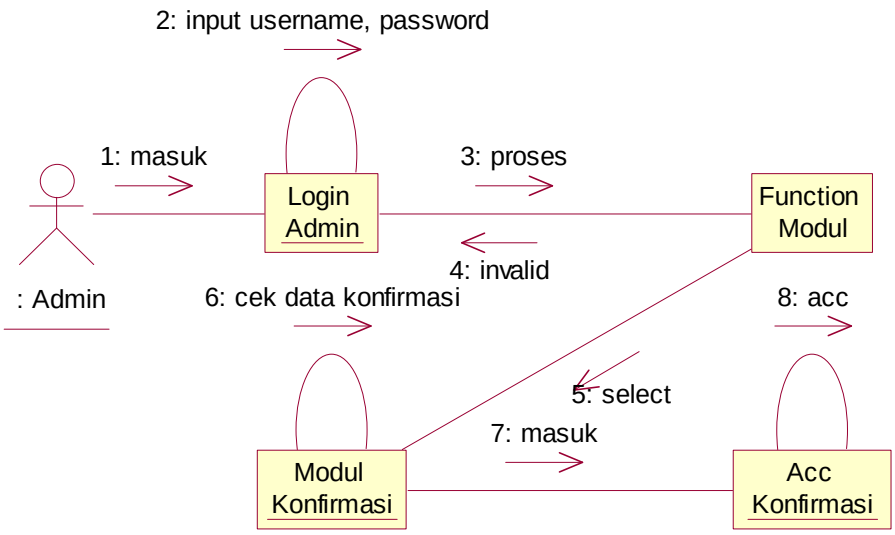
User masuk ke halaman utama web Distro Blindwear dimana terdapat informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh Distro Blindwear. User harus masuk ke halaman login member untuk melakukan konfirmasi pemesanan, jika berhasil login maka user akan masuk ke halaman menu utama member dan masuk ke halaman konfirmasi pemesanan produk untuk melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar 4.10 *Collaboration* Diagram Proses Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

3. *Collaboration Diagram* untuk pengesahan konfirmasi pemesanan produk

Administrator akan masuk halaman utama admin jika telah melakukan login dengan benar pada halaman login admin. Pada halaman utama admin terdapat halaman-halaman hak akses admin untuk melakukan perubahan data pada sistem. Pada halaman konfirmasi pemesanan produk, administrator akan mengupdate status apabila konfirmasi tersebut telah disahkan.

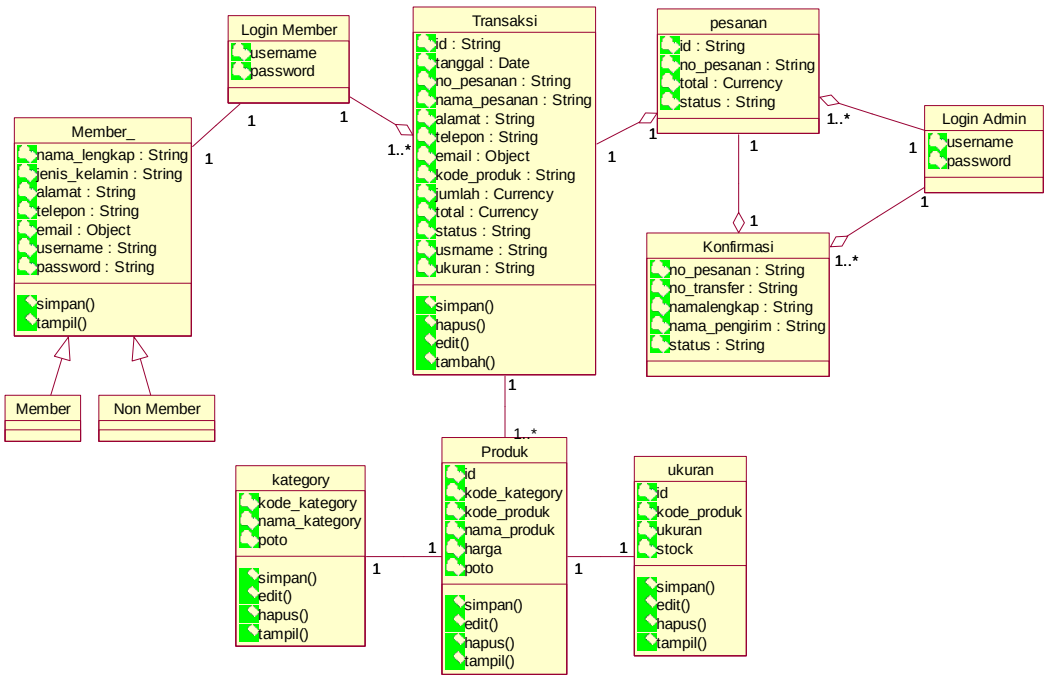


Gambar 4.11 *Collaboration* Diagram Proses Pengesahan Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

Pada menu admin dapat dilihat input transaksi pemesanan, data yang dimasukan akan disimpan dalam database transaksi, jika proses transaksi telah komplit maka admin akan mengesahkan kemudian mengirim barang kepada user.

4.2.3.6 Class Diagram

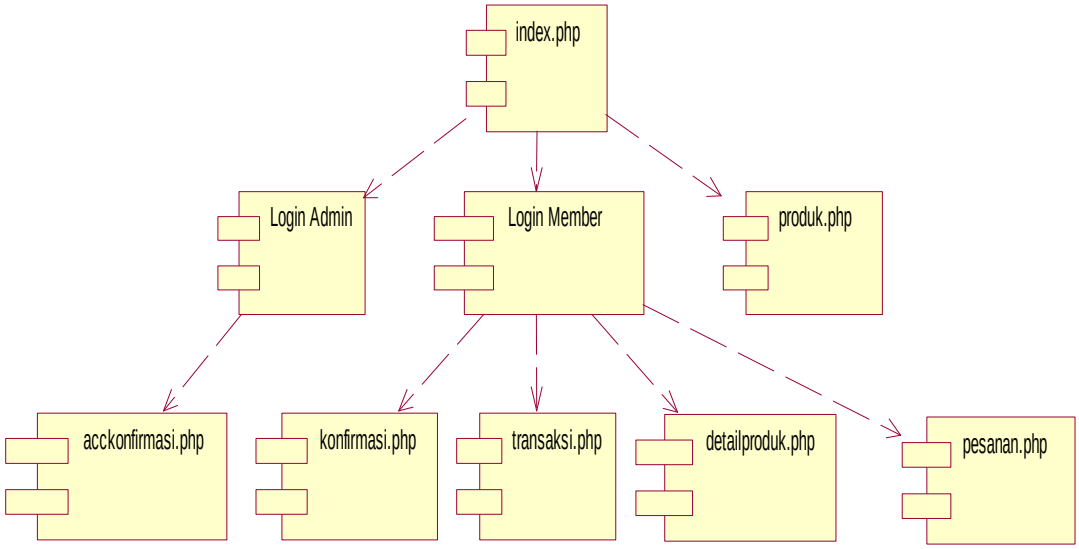
Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram* Berikut *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan produk di Distro Blindwear Conspiracy.



Gambar 4.12 *Class* Diagram Sistem Informasi Penjualan di Distro Blindwear Conspiracy yang Diusulkan.

4.2.3.7 *Component* Diagram

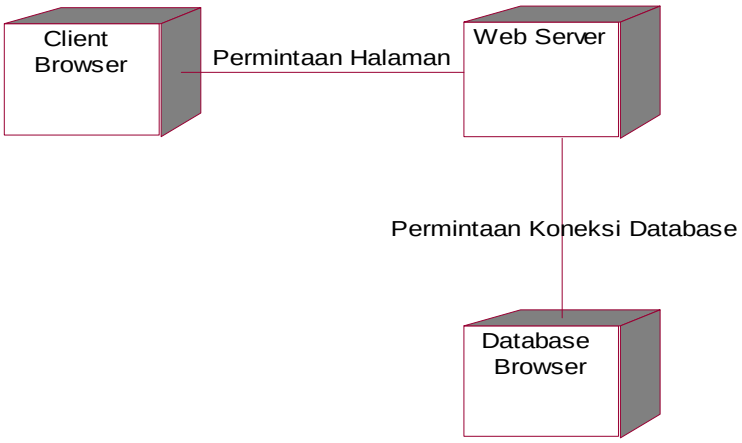
Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent. Component ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut



Gambar 4.13 *Component* Diagram Sistem Informasi Penjualan di Distro Blindwear Conspiracy yang Diusulkan.

4.2.3.8 Deployment Diagram

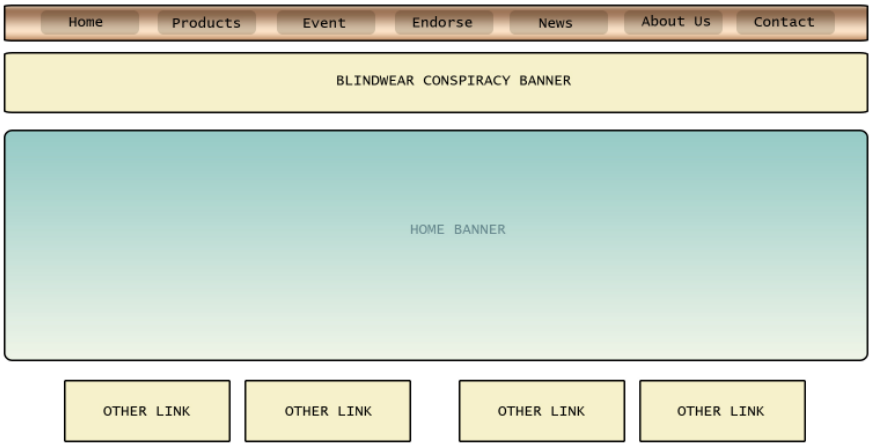
Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai (*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.



Gambar 4.14 *Deployment* Diagram Sistem Informasi Penjualan di Distro Blindwear Conspiracy yang Diusulkan.

4.2.4 Perancangan Antar Muka

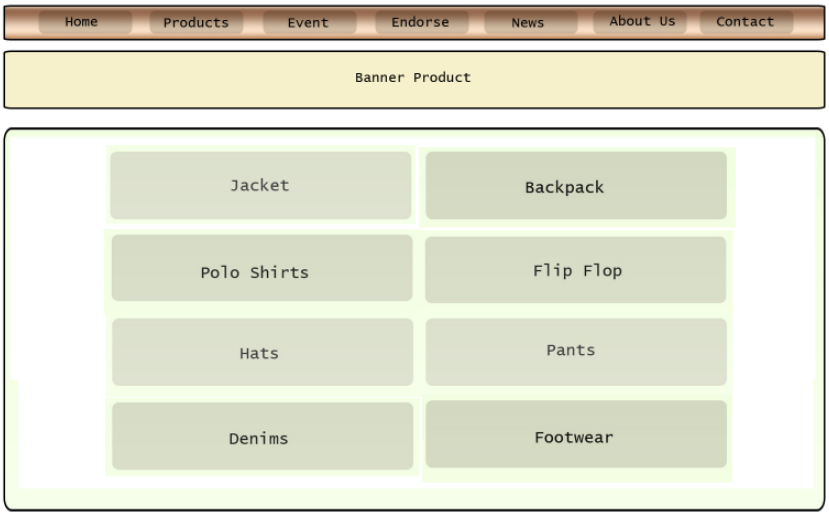
Perancangan ini adalah desain utama yang akan digunakan oleh sistem yang akn dirancang.



Gambar 4.15 Perancangan Antar Muka

1. **Halaman Produk**

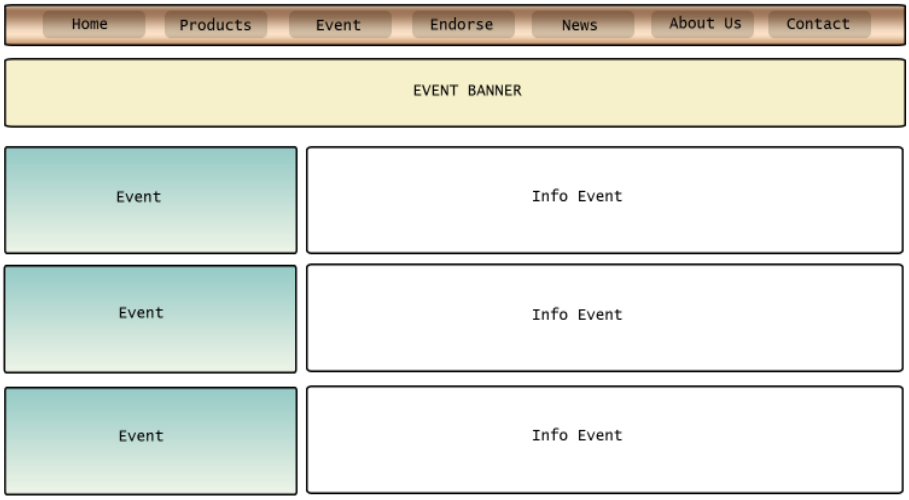
Pada halaman web ini ditampilkan keseluruhan Produk yang tersedia di Distro Blindwear Cosnpiracy.



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Produk

2. Halaman Events

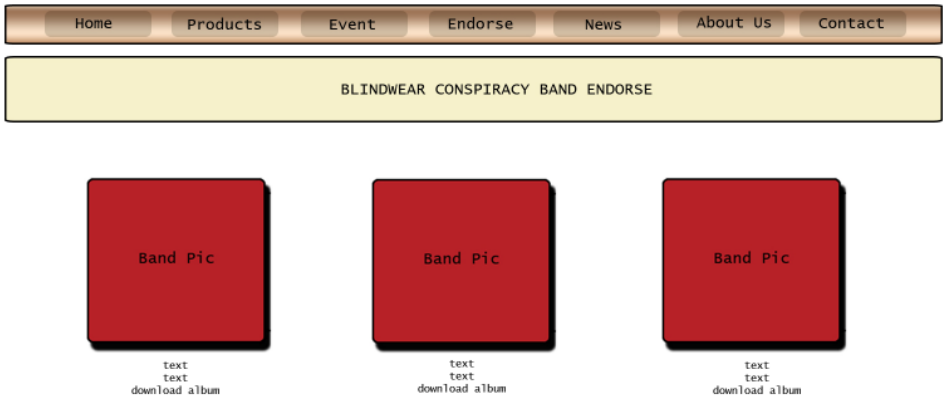
Pada menu ini akan ditampilkan event event yang akan berlangsung ataupun report atas event yang sudah di ikuti oleh Distro Blindwear Conspiracy.



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Events

3. Halaman Endorse

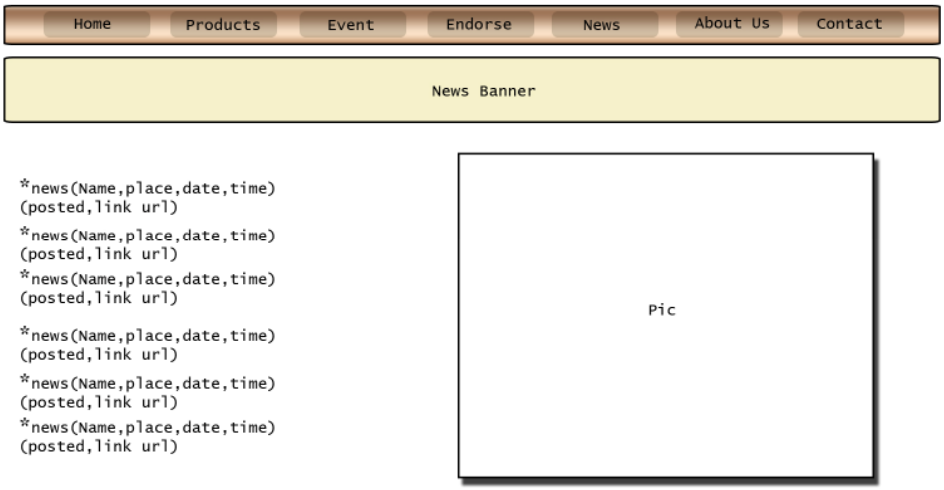
Pada from endorse akan di tampilkan band band yang menggunakan produk Distro Blindwear Conspiracy.



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Endorse

4. Halaman News

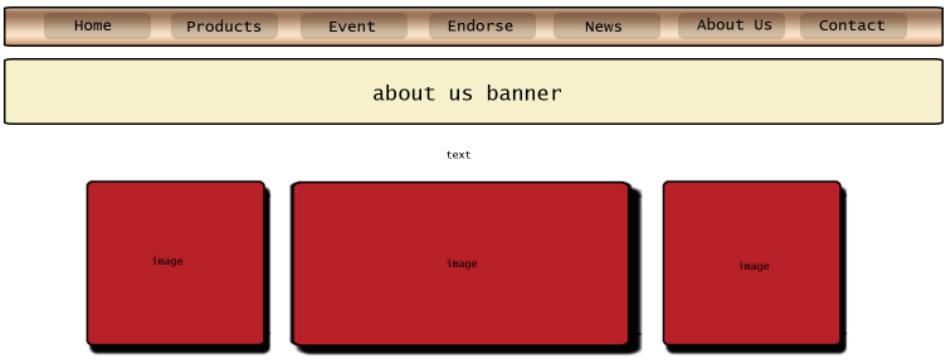
Pada form News ini akan di isi oleh berita berita terbaru dari seputaran distro distro bandung maupun berita berita lainnya yang bersangkutan dengan produk dan juga berita umum.



Gambar 4.19 Tampilan Halaman News

5. Halaman About us

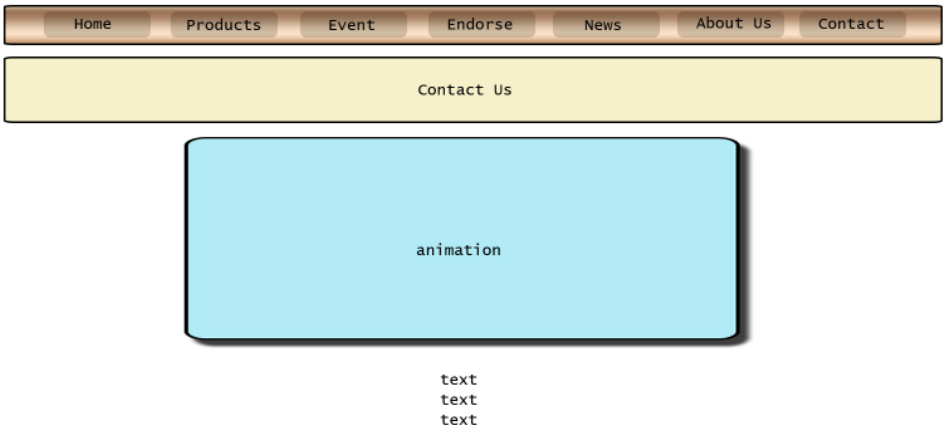
Pada form About us akan menceritakan sedikit tentang Distro Blindwear Conspiracy.



Gambar 4.20 Tampilan About Us

6. Halaman Contact Us

pada form contact us akan di berikan detail alamat Distro Blindwear Conspiracy serta kontak berikut link lokasi yang di ambil dari google map.



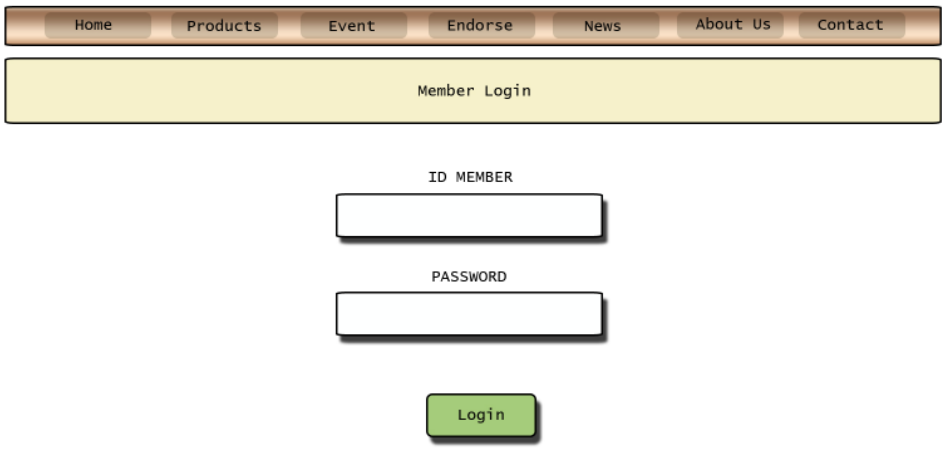
Gambar 4.21 Tampilan Contact Us

4.2.4.1 Perancangan Input

Perancangan input diperlukan untuk menampilkan informasi yang bertujuan memberikan kemudahan bagi *user dan administrator* sehingga dapat dimengerti oleh user dan administrator yang bersangkutan. Rancangan input dari perangkat lunak pemesanan adalah sebagai berikut :

7. Login Member

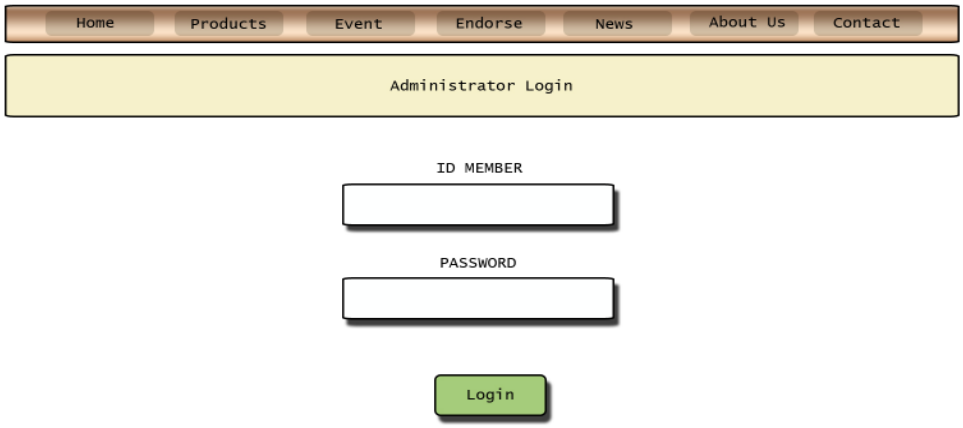
Perancangan input login ini merupakan tahapan selanjutnya setelah melakukan pendaftaran registrasi baru. Pada halaman ini *user* diminta untuk mengisikan *username* dan *password* yang benar untuk dapat melakukan proses reservasi selanjutnya. Jika *username* atau *password* tidak diisi atau salah maka *user* akan di kembalikan kembali kepada halaman login



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Login Member

8. Login Admin

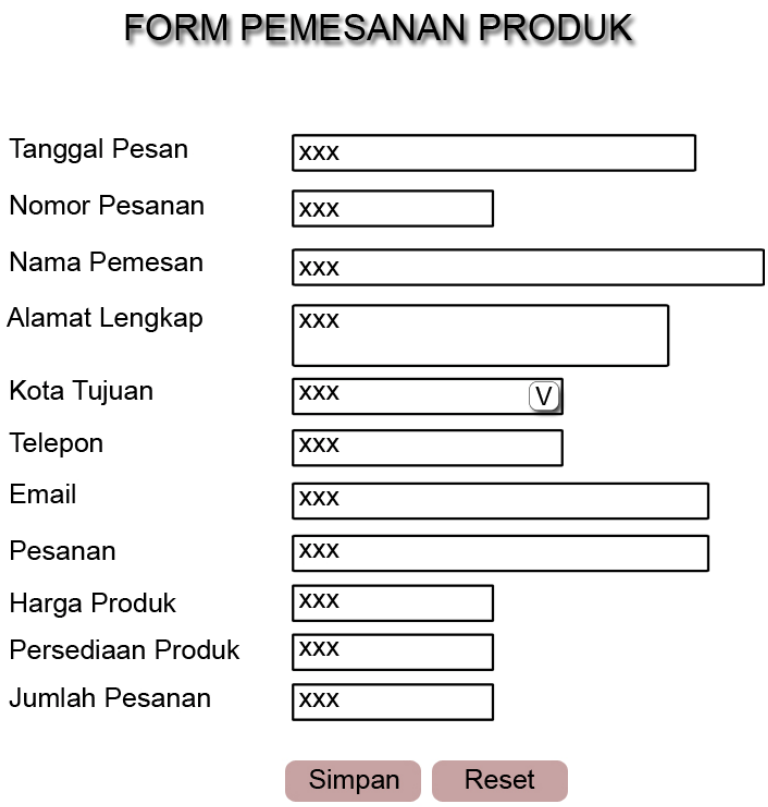
Pada halaman ini *admin* diminta untuk mengisikan *username* dan *password* yang benar untuk dapat melakukan proses pengolahan data. Jika *username* atau *password* tidak diisi atau salah maka *admin* tidak dapat melakukan proses pengolahan data.



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Login Admin

9. Form Pemesanan Produk

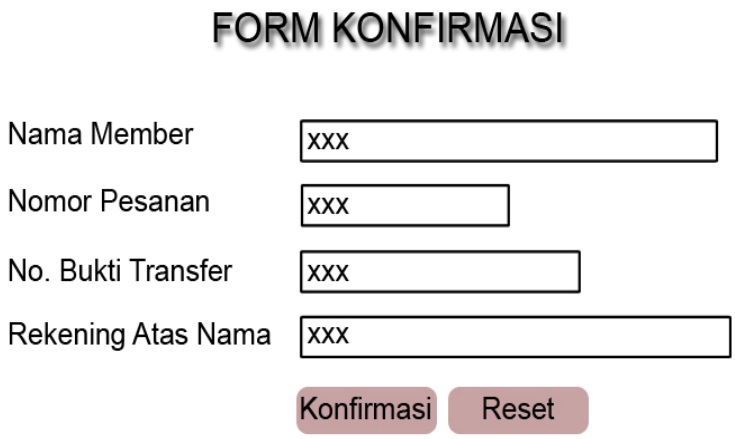
Form ini berfungsi untuk pemesanan produk yang user inginkan.



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Form Pemesanan Produk

10. Form Konfirmasi Pesanan

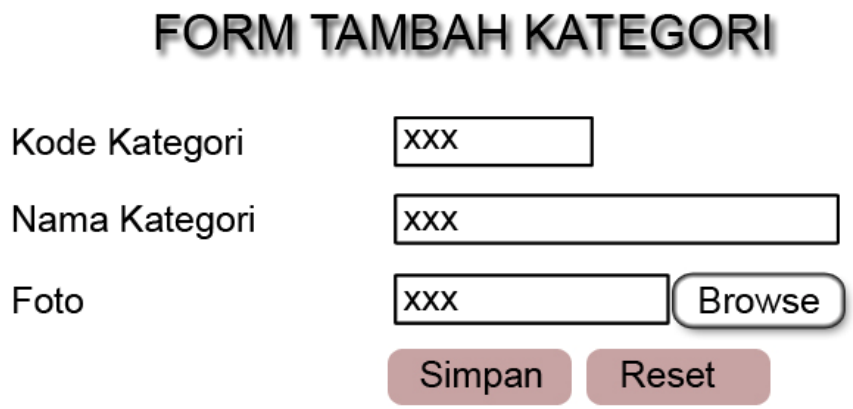
Form ini bertujuan untuk melakukan konfirmasi setelah user melakukan pembayaran.



Gambar 4.25 Tampilan Halaman Form Konfirmasi Pemesanan Produk

11. Form Tambah Kategori

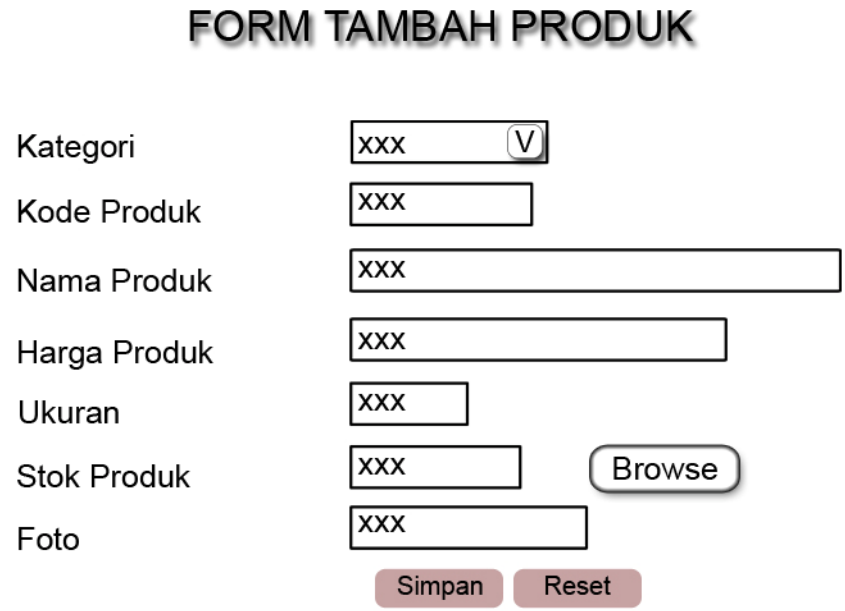
Form ini berguna untuk menambah kategori produk yang di lakukan oleh administrator.



Gambar 4.26 Tampilan Halaman Form Tambah Kategori Produk.

12. Form Tambah Produk (ganti)

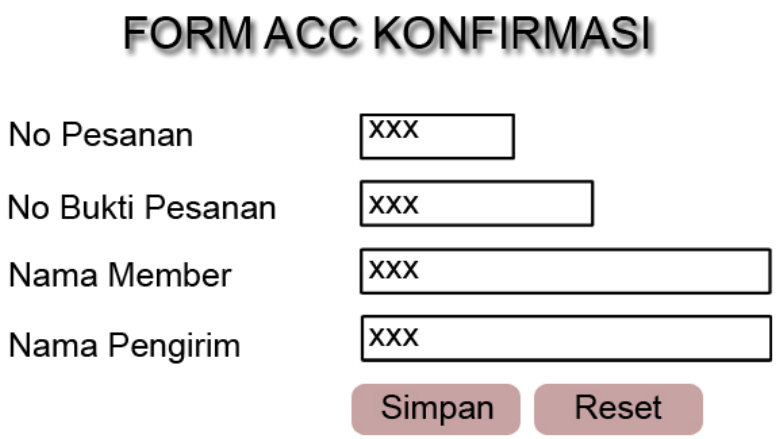
Form ini berguna untuk menambah produk yang di lakukan oleh administrator.



Gambar 4.27 Tampilan Halaman Form Tambah Produk.

13. Form ACC Konfirmasi

Form ini berguna untuk mengesahkan pemesanan user yang telah masuk ke dalam data base dan semua data dari user tersebut komplit.



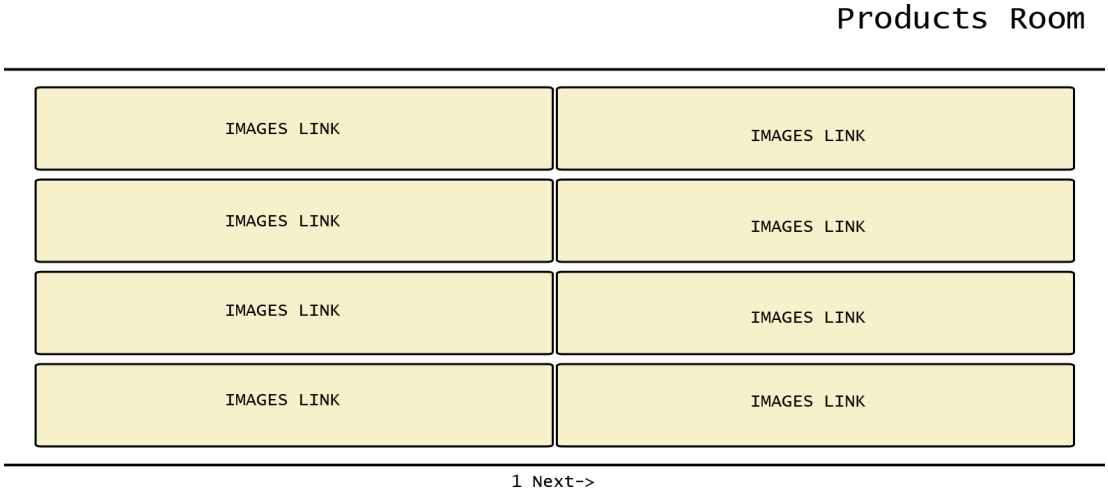
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Form Acc Konfirmasi Pemesanan Produk

4.2.4.2 Perancangan Output

Perancangan output diperlukan untuk menghasilkan informasi dan memberikan kemudahan bagi *user* sehingga dapat dimengerti oleh user yang bersangkutan. Dengan demikian user mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.:

14. Daftar Kategori (User)

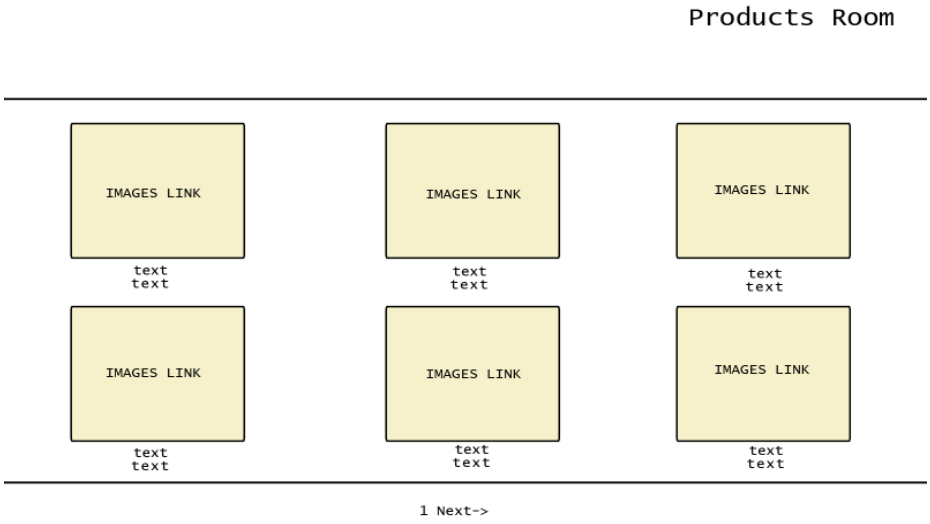
Halaman ini bertujuan untuk menampilkan daftar kategori yang tersedia di web Distro Blindwear Conspiracy.



Gambar 4.29 Tampilan Halaman Daftar Kategori Produk User

15. Daftar Detail Produk (User)

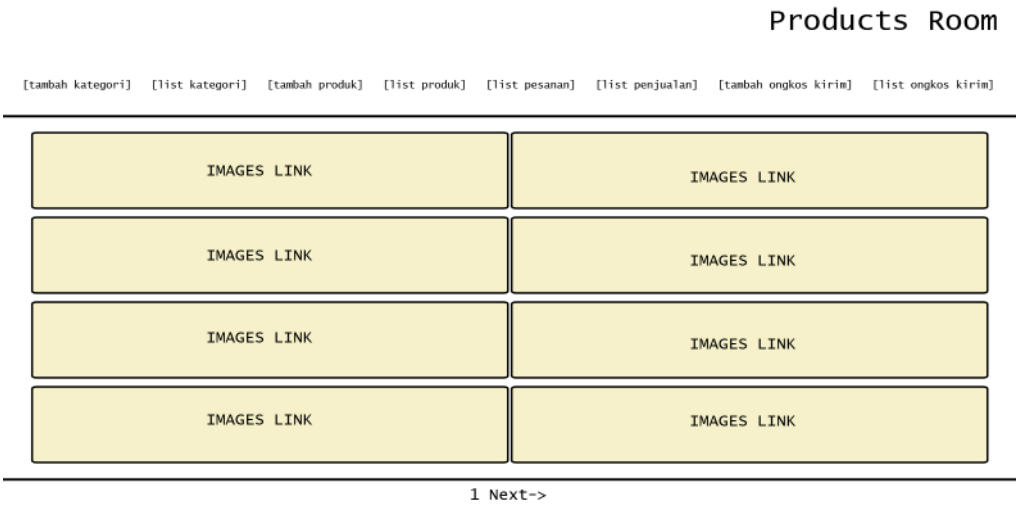
Daftar produk yang sesuai dengan ketegori yang di pilih.



Gambar 4.30 Tampilan Halaman Daftar Produk User.

16. Daftar Kategori (Admin)

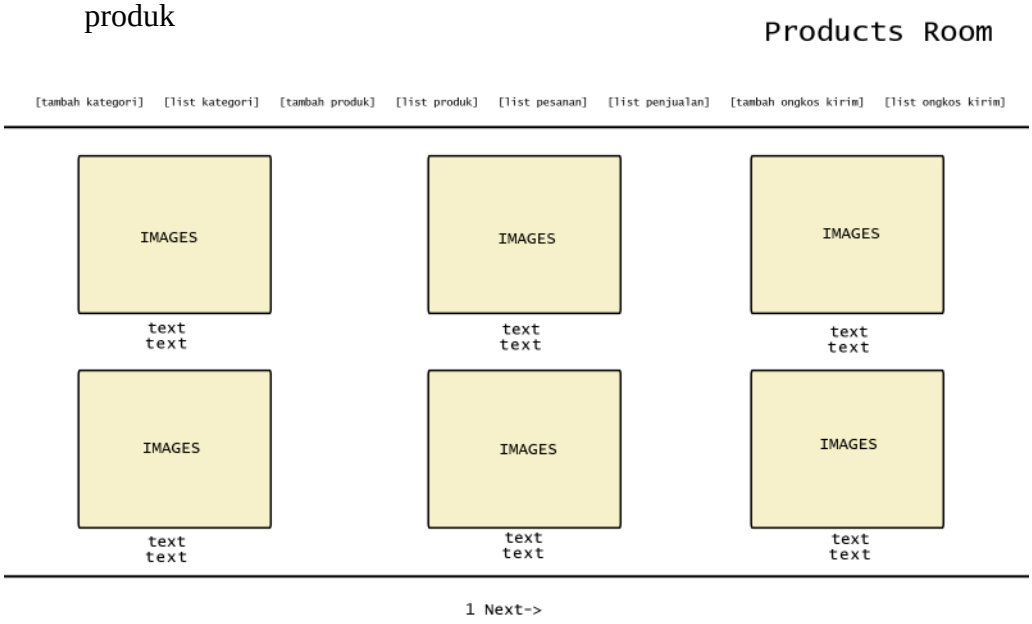
Halaman ini berguna untuk menampilkan dan melakukan perubahan data kategori produk.



Gambar 4.31 Tampilan Halaman List kategori Produk Admin

17. Daftar Detail Produk (Admin)

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan dan melakukan perubahan data produk



Gambar 4.32 Tampilan Halaman Daftar Produk Admin

18. Daftar Pemesanan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan pesanan dari user berikut adalah gambar perancangan

no pesanan	tanggal	nama pemesan	alamat	telepon	email	nama produk	ukuran	jumlah	total	status
xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx

text link

Gambar 4.33 Tampilan Halaman Daftar pemesan

19. Daftar penjualan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan list penjualan berikut adalah gambar perancangan



Gambar 4.34 Tampilan Halaman List Penjualan