BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan serta hambatan - hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan perbaikan - perbaikan dalam sistem informasi tersebut.

Pada tahap analisa diperlukan suatu pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen adalah sebagai alat penjabaran atau penjelasan dari dokumen-dokumen pada sistem informasi. Dokumen-dokumen tersebut dapat dianalisis sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Daftar Barang

   Sumber : Pelanggan

   Fungsi : Untuk Mengetahui Daftar Pembeli

Atribut : nama_brg, jumlah_brg

2. Nama Dokumen : Pembuatan Barang

   Sumber : Bagian Produksi

   Fungsi : Untuk Mengetahui Jumlah Barang Yang Di Keluarkan

   Atribut : nama_brg, tgl_pembuatan, kode_brg, nama_brg, harga_satuan, jumlah, total

3. Struk Penjualan

   Nama Dokumen : Struk Penjualan

   Fungsi : Sebagai bukti barang yang sudah dibayar(untuk konsumen)

   Sumber : Pemilik

   Jumlah : 1 rangkap.

   Item Data : Tanggal,bulan,tahun,Nama item,total item,tunai,kembalian

4. Nama Dokumen : Laporan Penjualan

   Sumber : Kasir

   Fungsi : Untuk Mengetahui Barang Yang Terjual

   Atribut : tgl_beli, kode_brg, nama_brg, harga, jumlah, total

5. Nama Dokumen : Faktur Pemesanan

   Sumber : Kasir

Fungsi : Untuk Mengetahui Barang Yang Di Pesan

Atribut : no_faktur_pesan, tgl_pesan, atas_nama, kode_brg, nama_brg, harga, jumlah, total

6. Nama Dokumen : Laporan Penerimaan Barang

   Sumber : Gudang

   Fungsi : Untuk Mengetahui Barang Yang di terima

   Atribut : tgl_lap penerima brg, kode_brg, nama_brg, harga, jumlah, stok

7. Nama Dokumen : Laporan Barang Keluar

   Sumber : Kasir

   Fungsi : Untuk Mengetahui Barang Yang Keluar

   Atribut : tgl_lap brg keluar, kode_brg, nama_brg, harga, jumlah

4.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Adapun prosedur dari sistem penjualan di Ghelista Butik sedang berjalan adalah sebagai berikut :

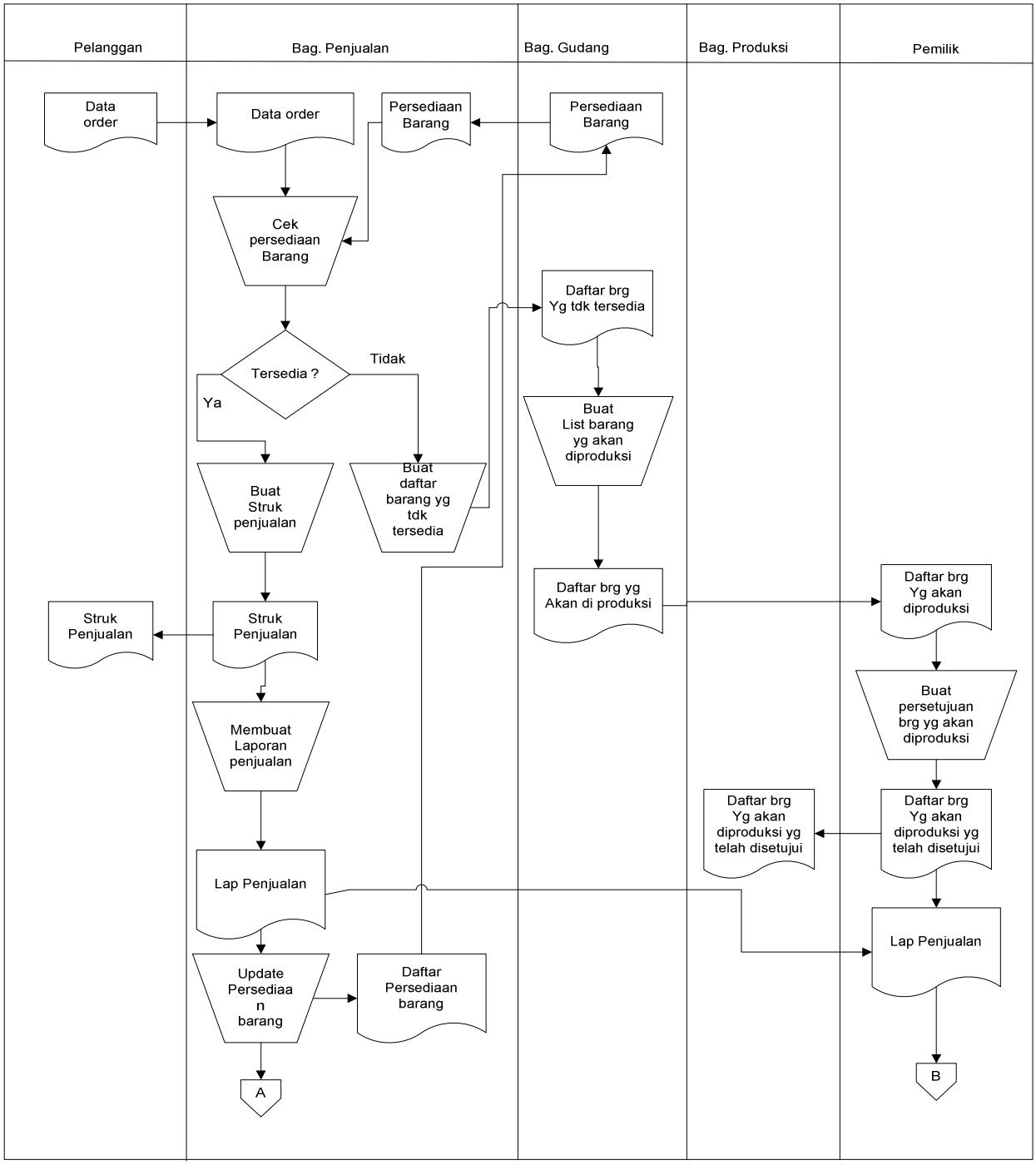
1. Pembeli memberikan data order yang telah di isi ke bagian Penjualan.
2. Kemudian Bagian Penjualan memeriksa ketersediaan barang.
3. Jika Barang Tersedia, Bagian Penjualan akan membuatkan struk penjualan untuk diberikan ke pelanggan, dan kemudian dari data struk akan dicatat kedalam laporan penjualan.

4. Laporan penjualan dibuat dalam 2 rangkap 1 rangkap untuk arsip bagian penjualan dan 1 rangkap lagi diserahkan ke pemilik toko.
5. Jika barang tidak tersedia bagian penjualan akan mencatat daftar pesanan pelanggan kedalam daftar barang yang tidak tersedia untuk diserahkan ke bagian gudang.
6. Setelah diserahkan, bagian gudang akan mencatat daftar data barang yang tidak tersedia kedalam daftar barang yang akan diproduksi.
7. Daftar barang yang akan diproduksi kemudian diberikan ke pemilik toko untuk diminta persetujuan.
8. Setelah disetujui, daftar barang yang akan diproduksi kemudian diberikan kebagian produksi untuk diproduksi.

4.1.2.1 Flowmap

Flowmap merupakan gambaran hubungan antara entity yang terlibat dalam aliran-aliran dokumen yang ada. Bagian alir dokumen disebut juga kumpulan formulir yang merupakan bagian alir yang menunjukkan dari dokumen tersebut.

Berdasarkan alur prosedur sistem penjualan berdasarkan pengadaan dan penjualan langsung yang sedang berjalan pada Ghelista Butik dapat digambarkan dengan menggunakan flowmap yang dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Flow Map* yang sedang berjalan pada Ghelista Butik

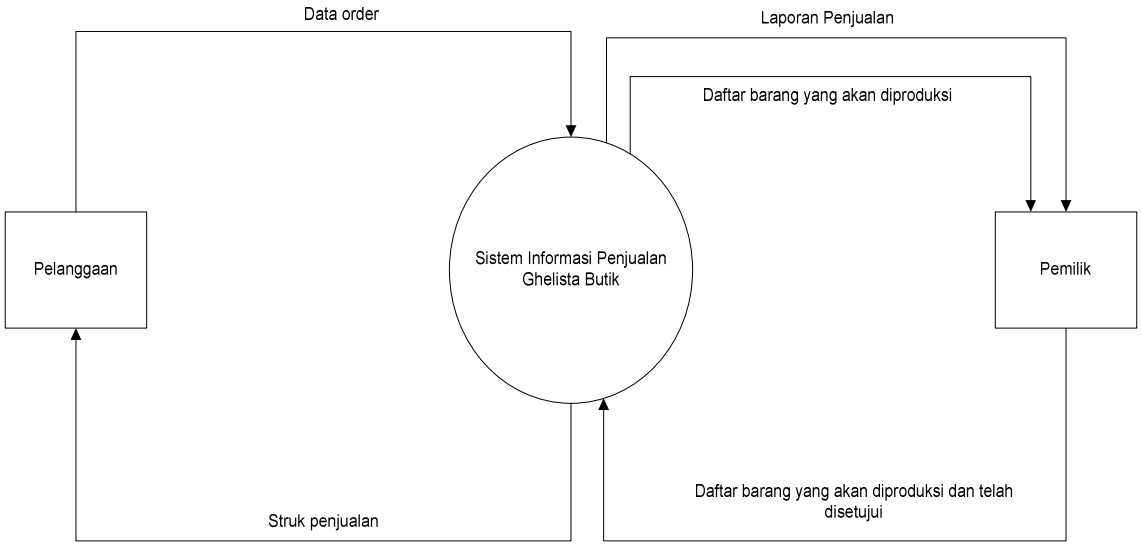
Keterangan gambar :

A : Arsip Bag. Penjualan

B : Arsip Pemilik

4.1.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi pengolahan data tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. Dalam penggambaran itu, sistem dianggap sebuah objek yang tidak dijelaskan secara rinci dengan lingkungan yang akan mengaksesnya. Berdasarkan *Flow Map* yang sedang berjalan diatas,Ghelista Butik sendiri yang berinteraksi dengan sistem (yang digambarkan dengan sebuah lingkaran). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



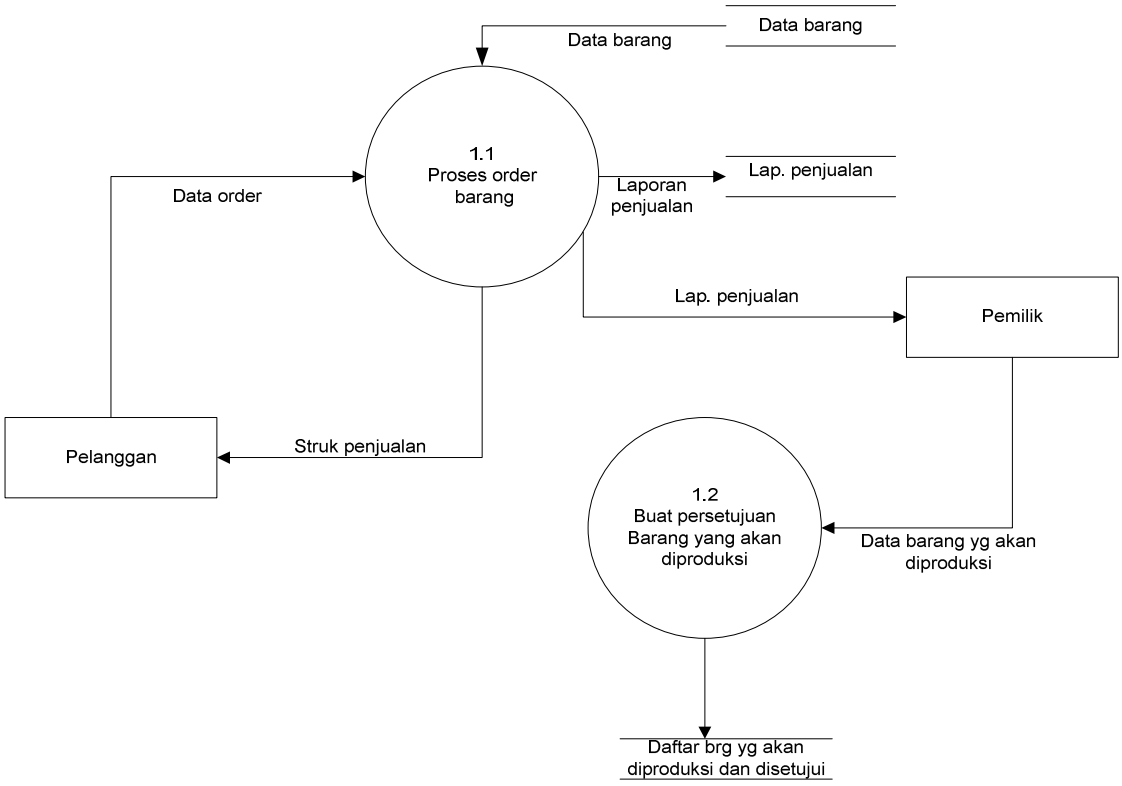
Gambar 4.2 Diagram Konteks yang sedang berjalan pada Ghelista Butik

4.1.2.3 Data Flow Diagram

Diagram alir atau DFD *(Data Flow Diagram)* adalah *representasi* dari suatu sistem yang menggambarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterlibatan diantara bagian-bagian yang ada. Sistem yang dimaksud berupa sistem otimatis, manual atau gabungan dari keduanya. Diagram arus data ini digunakan untuk menggambarkan berapa hal meliputi

komponen-komponen dalam sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut, asal dan tujuan data serta penyimpanan data.

Adapun DFD Sistem pengolahan data penjualan yang berjalan pada Ghelista Butik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 DFD Sistem Informasi Pembelian yang sedang berjalan pada Ghelista Butik

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Bagian	Rancangan Permasalahan
1	Pengelolaan data produk yang kurang efektif dan efesien.	Bag. Gudang	Membangun sistem informasi yang dapat membantu dalam melakukan pengelolaan data produk secara efektif dan

			efesien.
2	Sistem penjualan yang mengharuskan pelanggan datang langsung ke tempat apabila ingin melakukan pemesanan.	Pelanggan	Membangun sistem penjualan yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan
3	Lama proses pembuatan laporan-laporan	Bag. Penjualan (kasir).	Membuat sistem yang mampu membantu Bag. penjualan dalam pembuatan laporan-laporan secara cepat dan tepat.

Tabel 4.1 Evaluasi Sistem Yang sedang Berjalan

4.1.4 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan dan implementasi sistem. Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan prosedure yang diusulkaan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.1.5 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru, akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan perlengkapan barang sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja sistem dari sistem yang sedang berjalan dan untuk meningkatkan sektor penjualan pada toko Ghelista Butik.

4.1.6 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem penjualan Baju Muslimah ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi setiap pelanggan yang berkunjung untuk dapat melakukan pembelian tanpa harus datang ke Ghelista Butik, cukup dengan komputer atau alat lainnya yang sudah terhubung internet maka dapat melihat dan melakukan pemesanan baju – baju dengan mengunjungi alamat website yang sudah disediakan.

Sedangkan untuk pegawai khususnya pada bagian penjualan, tidak perlu sulit lagi untuk harus menunggu di tempat Ghelista Butik atau mengirim sample produk tersebut, karena sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya transaksi pemesanan pakaian . Setiap transaksi memiliki syarat dan ketentuan yang berbeda. Maka petugas cukup dengan mengecek di internet pada halaman administrator, 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.

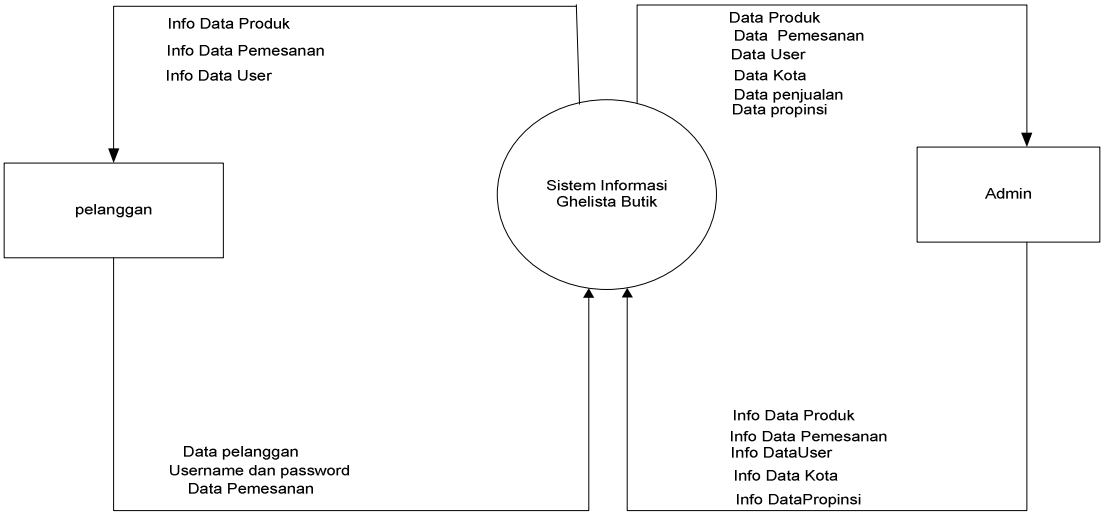
Dengan adanya pengembangan sistem informasi ini yang berbasiskan *web,* proses transaksi dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh pelanggan secara sendiri dan pelanggan dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

4.2 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan Perancangan proses atau prosedur yang diusulkan terdiri dari narasi prosedur, flowmap sistem, diagram konteks (*Contex Diagram*), *data flow diagram* (dfd), dan kamus data.

4.2.1 Diagram Konteks

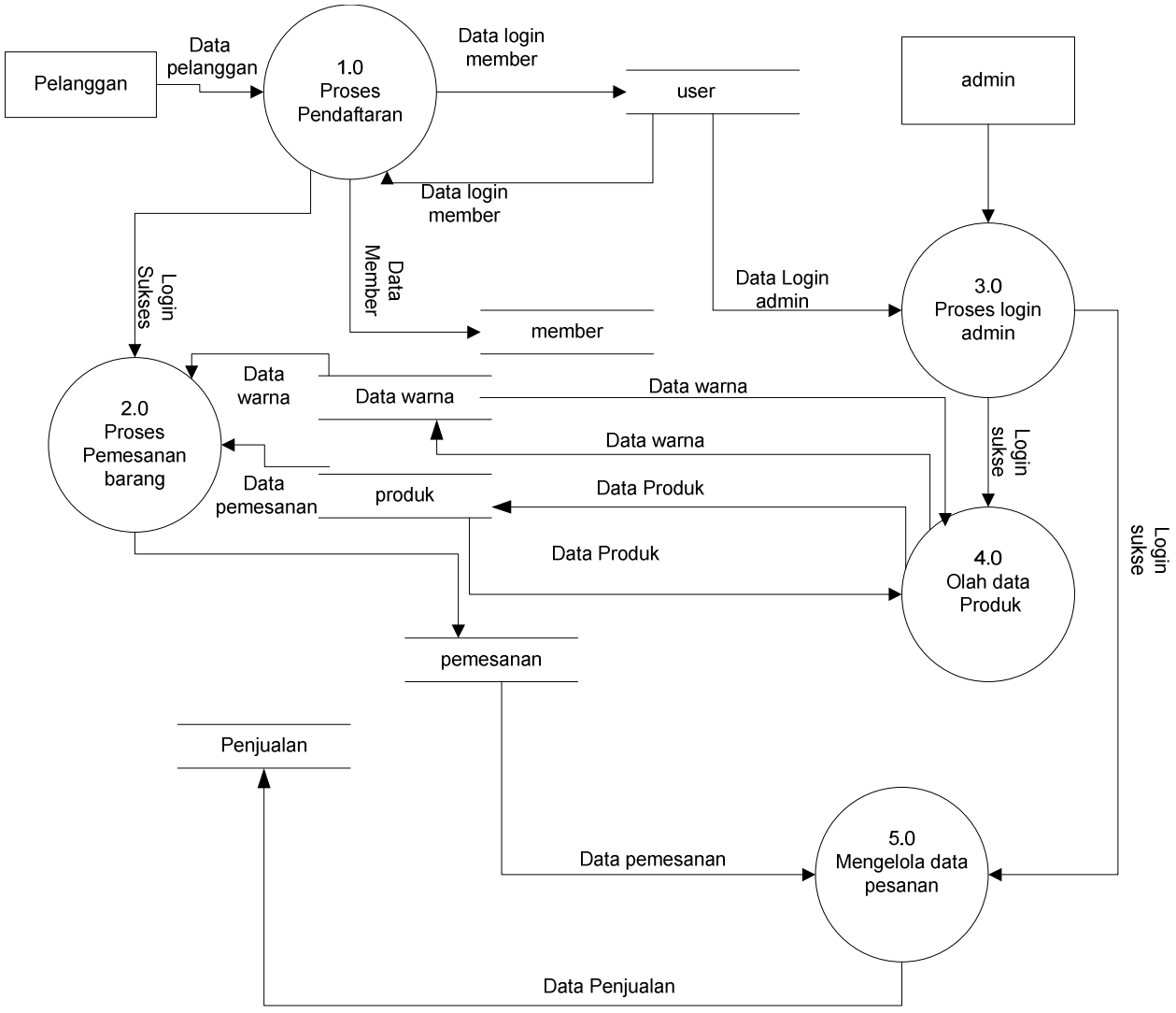
Diagram konteks merupakan diagram tingkat atas, yaitu diagram dari sebuah sistem informasi yang menjelaskan hubungan sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar di bawah ini sebagai berikut :



Gambar 4.4 *Diagram Konteks* yang diusulkan Ghelista Butik

4.2.2 Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisis pergerakan data yang melalui suatu sistem, termasuk proses data dari penyimpanan data. *Data flow diagram* dari Sistem Informasi pengadaan dan penjualan dapat dilihat pada gambar dibawah ini : :



Gambar 4.5 DFD Level 0 Sistem Informasi yang diusulkan pada Ghelista Butik.

A. Deskripsi Entitas

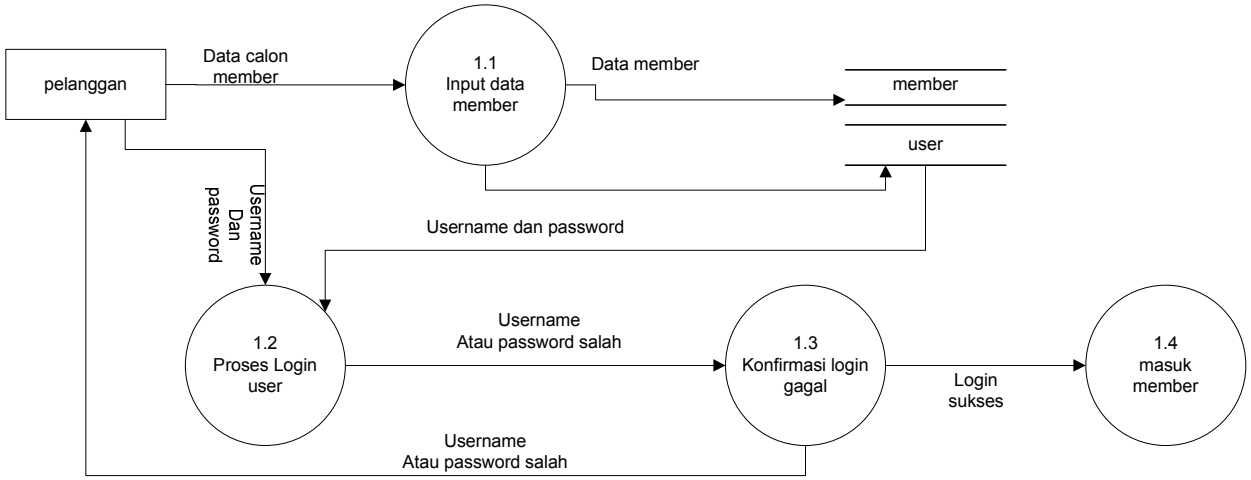
Tabel 4.2 Deskripsi Entitas DFD Level 0 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Pelanggan	Melakukan proses registrasi,pencarian barang, pemilihan barang
2	Admin	Melakukan proses login,pengimputan,hapus dan update data barang, pengcekan semua data pemesanan,pengecekan data pembayaran

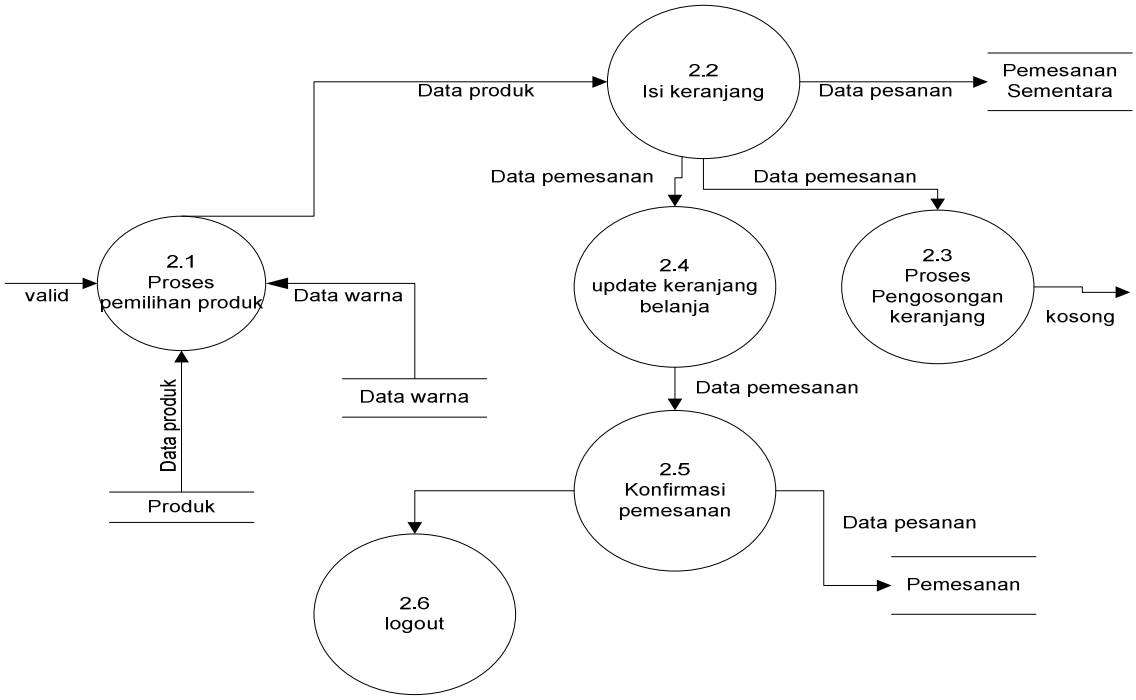
B. Deskripsi Proses

Tabel 4.3 Deskripsi Proses DFD Level 0 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Proses Registrasi	Pelanggan melakukan proses registrasi untuk pendaftaran
2	Proses Pemesanan barang	Melakukan proses pemesanan barang
3	Proses pemesanan	Melakukan proses pemesanan
5	Proses login admin	Admin melakukan login dengan menginputkan username dan password
6	Pengelolaan servis	Admin mengelola segala sesuatu,seperti manipulasi data produk, dan pemesanan



Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 1 pendaftaran Member Sistem Informasi yang diusulkan pada Ghelista Butik.

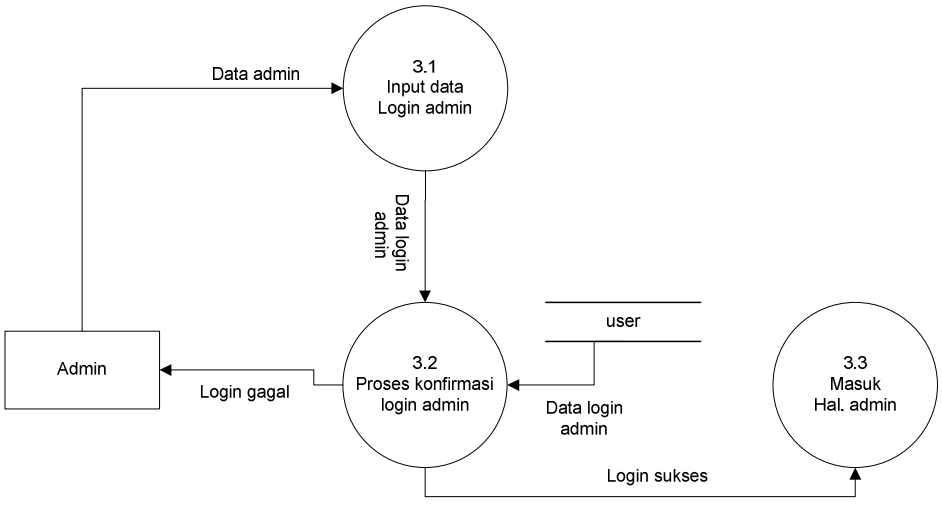


Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 2.1 Pemesanan Barang Sistem Informasi yang diusulkan pada Ghelista Butik.

A.Deskripsi Proses

Tabel 4.4 Deskripsi Proses DFD Level 1 Proses 2.1 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Proses cari produk	Melakukan kegiatan pencarian informasi barang yang dilakukan member setelah sukses melakukan proses login member sebelum melakukan pemesanan.
2	Proses mengisi keranjang	Melakukan kegiatan penginputan data barang yang akan dipesan
3	Proses mengupdate keranjang	Melakukan kegiatan penambahan ataupun penghapusan data pemesanan di kranjang pemesanan
4	Proses mengosongkan keranjang pembelian	Melakukan penghapusan semua data pesanan yang terdapat di keranjang pemesanan
5	Proses Konfirmasi	Pemberitahuan bahwa proses pemesanan telah berhasil dilakukan dan menjelaskan metode pembayaran yang harus dilakukan oleh member.
6	Proses cekout	Keluar dari proses pemesanan

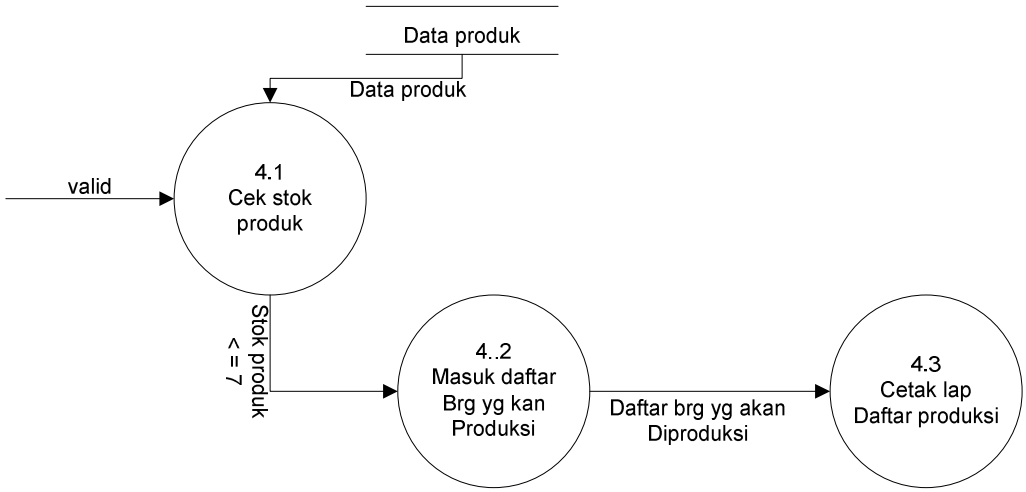


Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 3.1 Login Admin Sistem Informasi yang diusulkan pada Ghelista Butik.

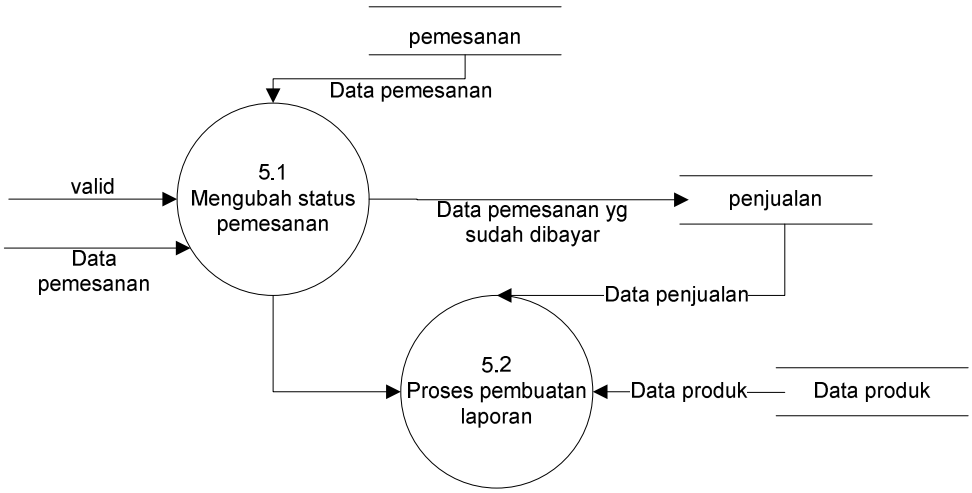
A.Deskripsi Proses

Tabel 4.7 Deskripsi Proses DFD Level 1 Proses 3.1 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Input data login admin	Admin melakukan proses login dengan menginputkan usernama & password
2	Proses konfirmasi login admin	Proses konfirmasi login admin



Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses 4.1 Olah data produk Sistem Informasi yang diusulkan pada Ghelista Butik.



Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses 5.1 mengelola data pemesanan Sistem Informasi yang diusulkan pada Ghelista Butik.

A.Deskripsi Proses

Tabel 4.8 Deskripsi Proses DFD Level 1 Proses 4.1 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Pengolahan data pemesanan produk	Admin melakukan pengolahan data pemesanan produk di menu pemesanan produk
3	Pengubahan status pesan	Admin melakukan pengubahan status pesan di pemesanan produk dan jika pelanggan sudah melakukan pembayaran.
4	Pencetakan laporan	Admin melakukan pencetakan laporan

4.2.3 Kamus Data

Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Arus data dan flow diagram sifatnya global hanya di tujukan nama arus datanya saja. Berikut ini adalah kamus data dari Sistem Informasi Penjualan Ghelista Butik:

1. Nama Data : member
   Deskripsi Data : Indentitas member
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 1.0 proses pendaftaran member
   Struktur Data : nama_lengkap, alamat,jenis kelamin, propinsi,kota, kode pos, telepon, email, password.
2. Nama Data : Kategori
   Deskripsi Data : Data Kategori
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 2.0 Memilih Kategori barang
   Struktur Data : kode_kategori, nama_kategori.
3. Nama Data : Ukuran
   Deskripsi Data : Data ukuran
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 2.0 Memilih ukuran barang
   Struktur Data : kode_barang, ukuran.warna,stok
4. Nama Data : Propinsi
   Deskripsi Data : Alamat Pengiriman
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 2.0 dan Proses 1.0 identitas member dan alamat

yang dituju.

Struktur Data : id_propinsi, nama_propinsi

5. Nama Data : Kota

Deskripsi Data : Alamat Pengiriman

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 2.0 dan Proses 1.0 identitas anggota dan alamat yang dituju.

Struktur Data : id_kota, id_propinsi,nama_kota, ongos_kirim.

6. Nama Data : orders

Deskripsi Data : Nama Pemesanan

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 1.0 dan Proses 2.0 user yang sudah jadi anggota melakukan login dan memesan barang yang diingin.

Struktur Data : id_orders, idmember, hari, tgl, jam, tgl,kadaluarsa

7. Nama Data : Detail Pesanan

Deskripsi Data : Detail Pemesanan

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 1.0 dan 2.0 user yang menjadi anggota dan melakukan pemesanan barang sesuai dengan yang di inginkan.

Strukrur Data : id_orders, kode_produk, ukuran, warna, jumlah.

8. Nama Data : user

Deskripsi Data : admin yang menggunakan aplikasi

Nama Alias :

	Aliran Data	:	Proses 1.0 proses pendaftaran member dan Log-in Admin.
	Struktur Data	:	username, nama, password, blokir,level.
9.	Nama Data	:	Produk
	Deskripsi Data	:	Data Produk
	Nama Alias	:	
	Aliran Data	:	Proses 3.0 Memilih barang dan Memesan barang.
	Struktur Data	:	idproduk, merk, idkategori, harga, deskripsi, berat, harga, hari,tgl,jam foto,counter.

4.2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. Perancangan Database dalam sistem informasi pembayaran ditujukan agar dalam pengoperasian dan pengimplementasian, dapat diperoleh informasi yang lebih lengkap serta dapat membantu mempermudah proses manipulasi data. Pada perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, Relasi Tabel, *Entity-Relationship Diagram* (ERD), Struktur File dan Kodifikasi.

4.2.4.1 Normalisasi

Terdapat peraturan mengenai perancangan suatu *Database*, yang biasa disebut sebagai aturan normalisasi. Aturan ini akan mempermudah dalam merancang *Database* yang normal maksudnya tidak mengulangi informasi dalam proses pembaharuan data maupun Penghapusan data. Selain itu juga normalisasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan sekumpulan tabel untuk mendapatkan informasi tanpa pengolahan data yang tidak diperlukan dan memudahkan dalam pencarian suatu data. Sedangkan tujuan dari normalisasi adalah untuk menghilangkan penggandaan penyimpanan *file-file* yang sama.

1. Bentuk Tidak Normal *(Unnormalized Form)*.

Bentuk ini merupakan rancangan awal dari pembuatan suatu *database*. Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu. Data bisa jadi mengalami duplikasi.

Data dikumpulkan dengan apa adanya sesuai dengan kedatangannya. Berikut ini merupakan bentuk tidak normal atau (*Unnormalized Form)* yaitu:

{ id_member, nama_lengkap, jeniskelamin, alamat, id_kota, id_kabupaten, kode pos, telepon, email, username, tgl, id_kategori, nama_kategori, id_order_temp, id_member, ukuran, warna, jumlah,id_session,tgl, kode_produk, ukuran, warna, jumlah, stok, id_orders, id_member, hari, tgl, jam, kadaluarsa, id_orders, kode_produk, jumlah, username, nama_lengkap, password, blokir, level, id_kategori, kategori,id_propinsi,nama, id_kota, id_propinsi, nama_kota, ongskos_kirim, kode_produk, merk, bahan, deskripsi ,harga, hari, tgl , jam,counter,gambar. }

2. Bentuk Normal Pertama *(1NF)*.

Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika setiap atribut bernilai tunggal *(Atomic Value)* untuk setiap barisnya.Adapun bentuk normal pertama atau *First Norm Form* (*1NF*) yaitu :

{ id_member, nama_lengkap, jeniskelamin alamat, id_propinsi, idkota, kode_pos, telepon, email, password, id, jumlah, harga, hari, tgl}

3. Bentuk Normal Kedua *(2NF)*.

Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal kedua jika dan hanya jika berada pada bentuk normal pertama dan semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer. Adapun normal kedua atau *Second Norm Form (2NF)* yaitu:

a. Tabel member

Id_member *	nama	jeniskelamin	Id_propinsi**	kota**	alamat

kodepos	telepon	email	password	tgl

b. Tabel Kategori

kode_kategori*	nama_kategori

c. Tabel order_temp

Id_order_temp *	Kode_produk	ukuran	warna	jumlah	id_session	tgl

d. Tabel Propinsi

Id_propinsi	Nama

e. Tabel Kota

Id_kota *	Id_propinsi **	Nama_kota	Ongkos_kirim

f. Tabel Orders

Id_orders*	Idmember **	nama	jeniskelamin	alamat	kota

Kode_pos	telp	email

status	tanggal_pesan	tanggal_kadaluarsa	bukti bayar

g. Tabel Detail Pesanan

Id_orders	kode_produk	jumlah

h. Tabel Petugas / admin

username*	nama_lengkap	password	blokir	level

i. Tabel Produk

Id_produk	Id_kategori	merk	berat	bahan

deskripsi	harga	hari	tgl	jam

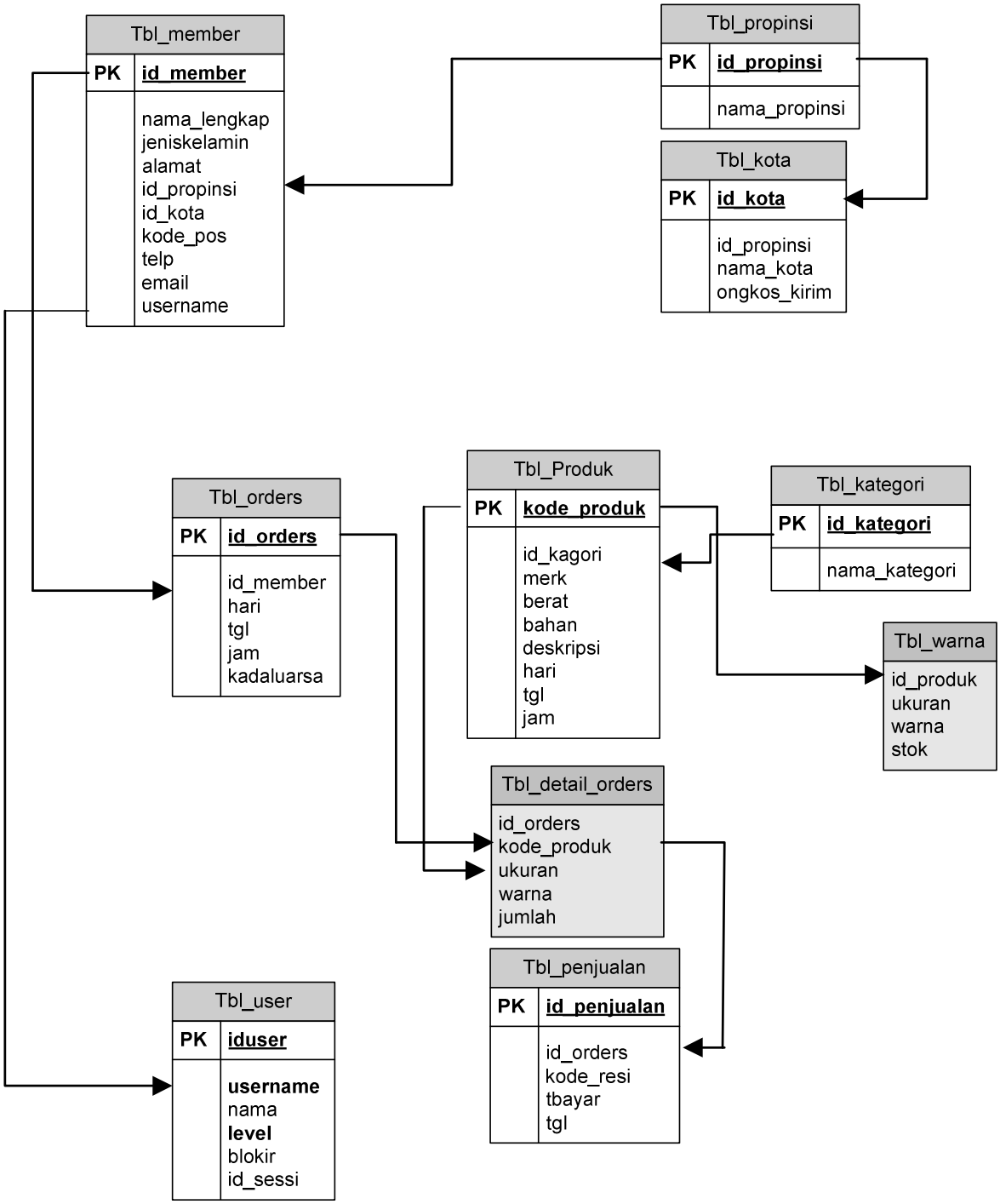
j. Tabel warna

Id *	Id_produk **	Ukuran	warna	stok

4.2.4.2 Relasi Tabel

Di dalam sebuah *database*, setiap tabel memiliki sebuah *field* yang memiliki nilai unik untuk setiap baris. *Field* ini ditandai dengan icon bergambar kunci didepan namanya. Baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer *(primary key)* dari baris yang dihubungkanya pada tabel lain. Salinan didalam kunci primer di dalam tabel-tabel yang lain disebut dengan kunci asing *(foreign key).* Kunci asing ini tidak perlu bersifat unik, dan semua *field* bisa menjadi kunci asing. Yang membuat sebuah *field* merupakan kunci asing adalah jika sesuai dengan kunci primer pada tabel lain. Adapun saling keterkaitan antar tabel atau relasi

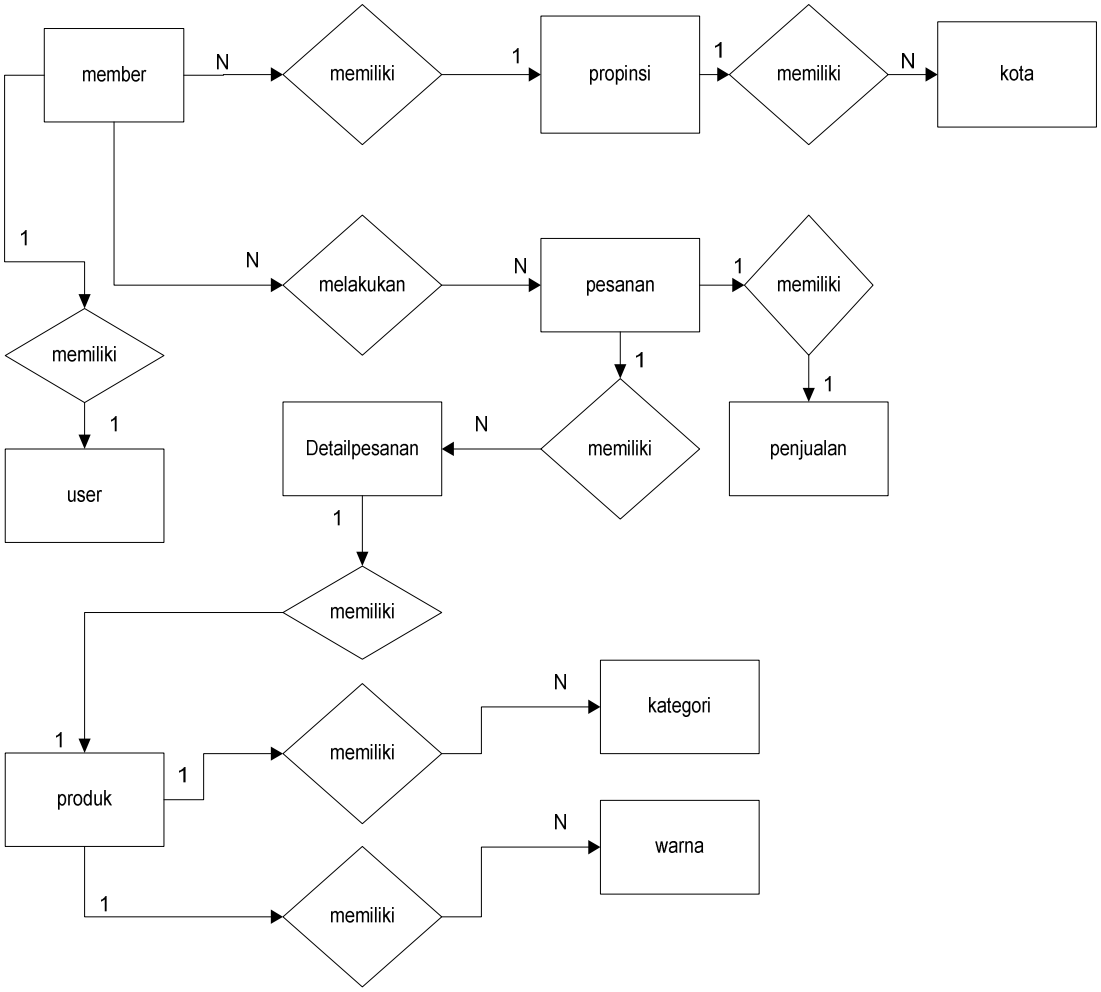
tabel digunakan dalam Sistem Informasi perancangan sistem informasi penjualan pakaian pada Toko Ghelista Butik Berbasis web adalah sebagai berikut:



Gambar 4.11 Relasi Tabel

4.2.4.3 ERD *(Entity Relationship Diagram).*

Entity Relation Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan rancangan data yang akan disimpan atau bentuk logika yang akan dipakai untuk menganalisa dan mendesain suatu basis data yang akan dibuat. Adapun Diagram E-R pada Sistem Informasi Pengolahan Data Penjualan Toko Ghelista Butik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.12 Entity Relatoinship Diagram

4.2.4.4 Struktur File

Struktur file digunakan dalam perancangan sistem karena data ini akan menentukan struktur fisik *Database* yang menunjukan struktur dari elemen-elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis-jenis datanya. Untuk mempermudah dalam program maka struktur *Database* dapat dilihat pada tabel berikut :

1. Struktur field Member

   Nama Tabel : member

   Media : Hardisk

   Field Kunci :

Tabel 4.1 Struktur File Anggota

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Nama_lengkap	Varchar	35	*	PK
2	Jenis Kelamin	Enum			
3	Alamat	Varchar	50		
4	Id_propinsi	int	5		
5	Id_kota	int	5		
6	Kode Pos	Varchar	5		
7	Telepon	Varchar	25		
8	Email	Varchar	100		
9	username	Varchar	25		

2. Struktur field Kategori

Nama Tabel : kategori

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.2 Struktur File Kategori

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Kode_kategori	Varchar	3	*	PK
2	Nama_kategori	Varchar	35		

3. Struktur field Propinsi

Nama Tabel : Tbl_propinsi

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.4 Struktur File kota

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
2	Id_kota	Int	4	*	PK
3	Nama_propinsi	varchar	100		

4. Struktur field Kota

Nama Tabel : Kota

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.4 Struktur File Kota

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_kota	Int	11	*	PK
2	Id_propinsi	int	5	**	FK
3	Nama_kota	varchar	45		
4	Ongkos_kirim	double			

5. Struktur field order_temp

Nama Tabel : order_temp

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.5 Struktur File order_temp

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_order_temp	int	6	*	PK
2	Kode_produk	varchar	25		
3	ukuran	int	3		
4	jumlah	int	11		
5	Id_session	Int	5		
6	tgl	date			

6. Struktur field orders

Nama Tabel : Pesanan

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.5 Struktur File Pesanan

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_orders	int	8	*	PK
3	Id_member	int	8	**	FK
4	hari	varchar	35		
5	tgl	date			
6	jam	time			

7. Struktur field Detail_Pesanan

Nama Tabel : detail_pesanan

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.6 Struktur File detail_pesanan

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_orders	Int	11	**	FK
2	Kode_produk	Int	8	**	FK
3	Ukuran	int	3		
3	Jumlah	Int	11		

8. Struktur field User

Nama Tabel : user

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.6 Struktur File User

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Username	Varchar	15	*	PK
2	Nama_lengkap	Varchar	35		
3	password	Varchar	35		
4	Blokir	Enum			
5	Level	Varchar	30		

9. Struktur field Produk

Nama Tabel : Produk

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.7 Struktur File Produk

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id	Int	6	*	PK
2	Idkategori	Int	3	**	FK
3	merk	Varchar	100		
4	ukuran	Varchar	35		
5	Berat	Int	3		
6	Bahan	Varchar	100		
7	Deskripsi	Text			

8	Harga	Double			
10	Counter	Int	6		
11	Hari	Varchar	35		
12	Tgl	Date			
13	Jam	Time			
14	Gambar	Varchar	100		

10. Struktur field warna

Nama Tabel : warna

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.7 Struktur File ukuran

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	id_produk	Int	6	*	PK
2	ukuran	Int	3	**	FK
3	warna	varchar	35		
4	stok	int	6		

12. Struktur field Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Media : Hardisk

Field Kunci :

Tabel 4.7 Struktur File Penjualan

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	id_penjualan	Int	6	*	PK
2	Id_orders	Int	3	**	FK
3	kode_resi	varchar	35		
4	tbayar	double			
5	tgl	date			

4.2.4.5. Kodifikasi

Sistem kodifikasi ini di buat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pemesanan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasarkan *field-field* dan tiap *field-field* kode mempunyai arti. Berikut kode-kode yang digunakan :

Tabel 4.10 Kode Kategori

No. Urut	kategori	unik
01	Produk 1	BA
02	Produk 2	SP
03	Produk 3	JL

1. Kode Transaksi

TR XXX

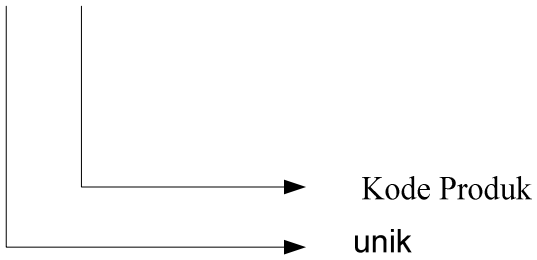


Contoh : TR01

Pemesanan dengan no urut 01.

2. Kode Produk

XX-XXXX

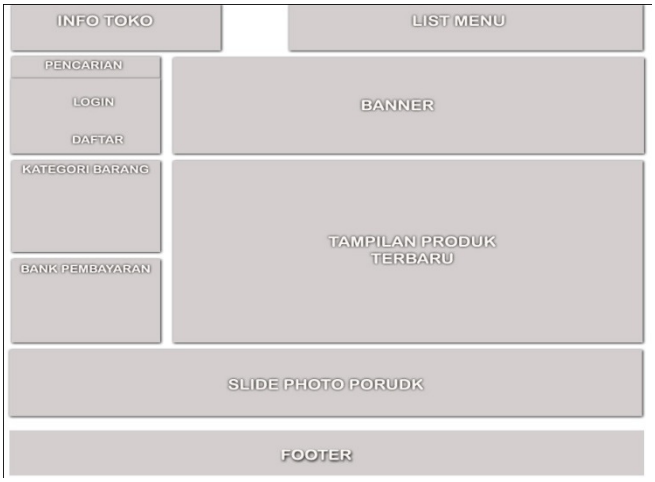


Contoh : BA01

Produk dengan kode unik kategori BA dan kode produk 01.

4.2.5 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 4.13 Perancangan Antar Muka

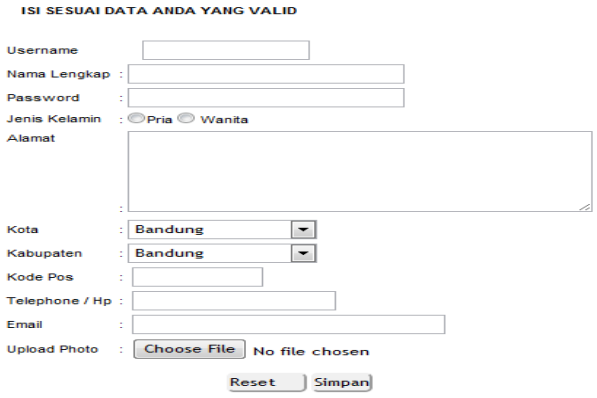
4.2.5.1 Perancangan menu

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

1. Input pengunjung

    a. Perancangan *input* pendaftaran member

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



Gambar 4.14 Perancangan *Input* Pendaftaran Anggota

2. Input Anggota

a. Perancangan *input* login anggota.

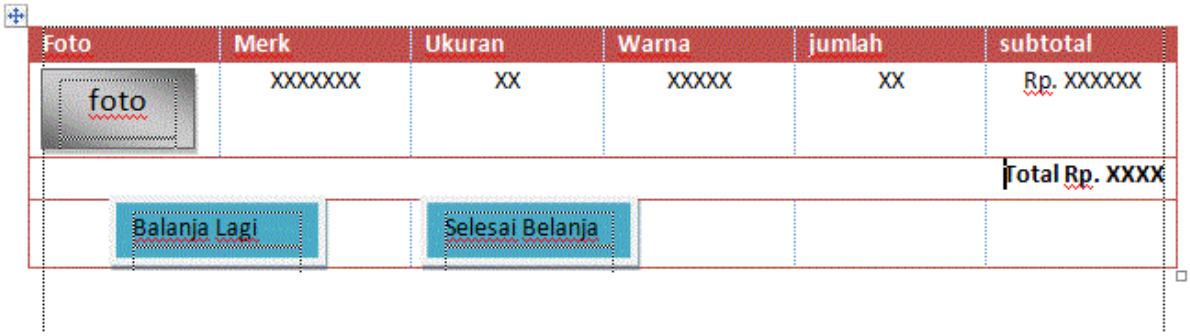
Form untuk anggota dan admin yang bertujuan ingin masuk kehalaman utama anggota dan admin.



Gambar 4.15 Perancangan *Input* Login Anggota dan Login admin

b. Perancangan *input* keranjang belanja.

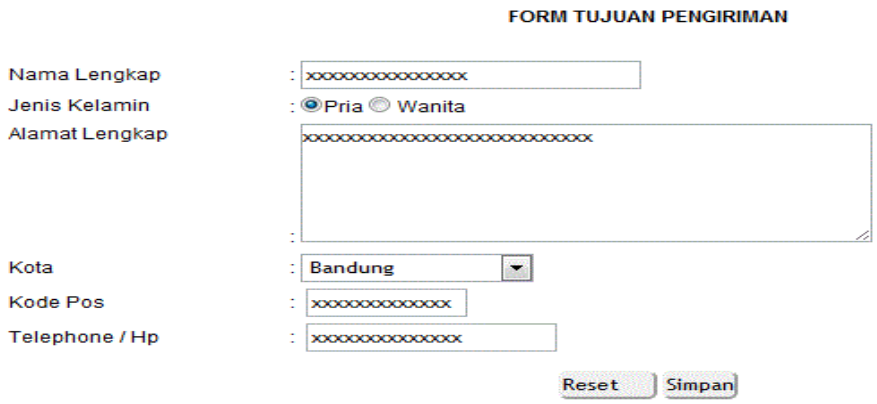
Form perancangan input pemesanan yang dilakukan anggota dimana anggota melakukan transaksi pemesanan setelah melakukan pemilihan produk.



Gambar 4.16 Perancangan *Input* keranjang belanja

c. Perancangan *input* tujuan pengiriman

Form input ini menginformasikan untuk penginputan kota dan alamat lengkap tujuan pengiriman produk yang telah dipesan.



Gambar 4.17 Perancangan *Input* Tujuan Pengiriman