# BAB IV

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

## 4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

### 4.1.1. Analisis Dokumen

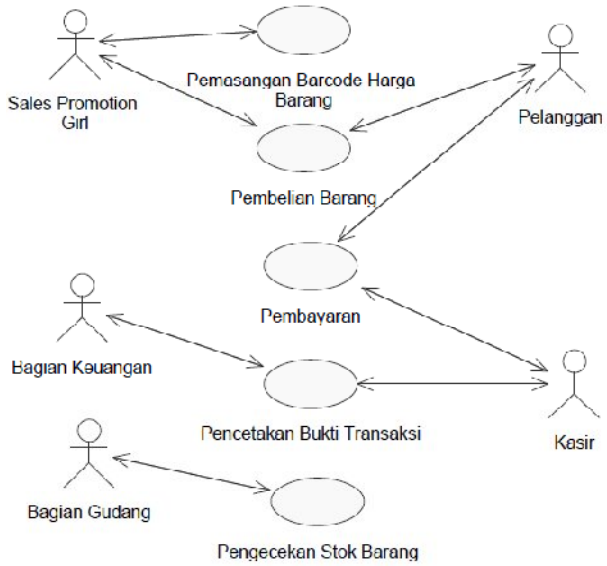
Tujuan dari analisis dokumen adalah untuk mengetahui dokumen apa saja yang menjadi *input*, proses, dan *output* dari sistem ini. Dokumen input adalah dokumen yang akan diproses oleh sistem yang bisanya dilakukan oleh entitas luar sistem (konsumen/pelanggan), Dokumen proses adalah dokumen yang diperlukan oleh sistem dalam melakukan kegiatan penjualan dan pembelian produk(dalam hal ini sepatu *tomkins* ), sedangkan dokumen *output* adalah dokumen yang dihasilkan oleh proses olahan sistem, yang biasanya dari dalam sistem ke entitas luar .

### 4.1.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Tahap pertama yang dilakukan agar bisa menghasilkan sistem informasi yang baik adalah dengan mempelajari bagaimana sistem yang sedang berjalan saat ini di perusahaan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam menganalisis sistem yang berjalan dengan meneliti hal-hal yang berhubungan dengan proses informasi penjualan atau pemesanan dengan menggunakan *UML*. Contohnya menggunakan *use case* dan *activity* diagram.

### 4.1.2.1. *Use Case* Pembelian.

*Use Case* diagram ini merepresentasikan aktivitas utama dalam proses pembelian, contohnya di Matahari Departemen Store atau Ramayana yang perusahaan suplai.




**Gambar 4.1.** *Use Case* sistem yang sedang berjalan

**Tabel 4.1.** Deskripsi *Use Case* pembelian yang sedang berjalan

| No | *Use Case* | Deskripsi Singkat |
|---|---|---|
| 1 | Pemasangan *barcode* harga. | ***Brief description*** : *Sales Promotion Girl(SPG)* memasangkan *barcode* harga ke barang (sepatu). ***Primary Actor*** : *Sales Promotion Girl(SPG)* ***Pre-condition*** : barang(sepatu) belum mempunyai *barcode* harga |

**Tabel 4.1.** Deskripsi *Use Case* pembelian yang sedang berjalan

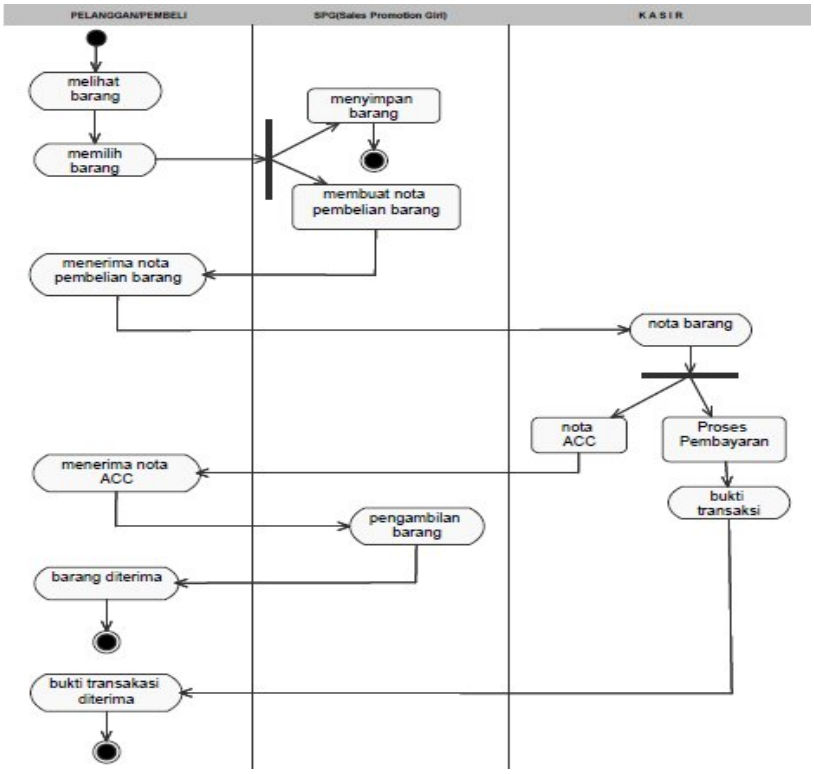
| | | |
|---|---|---|
| | | ***Post-condition*** : barang(sepatu) sudah di pasangkan *barcode* harga sesuai dengan kategori dan siap untuk di jual. |
| 2 | Pembelian barang(sepatu) | ***Brief description*** : pelanggan membeli sepatu<br>***Primary Actor*** : pelanggan dan *SPG*<br>***Pre-condition*** : pelanggan memilih model sepatu atau kategori sesuai dengan ukurannya.<br>***Post-condition*** : *SPG* menerima barang(sepatu) yang telah pelanggan pilih dan dibuatkan nota barang, lalu diserahkan ke pelanggan. |
| 3 | Pembayaran | ***Brief description*** : pelanggan melakukan pembayaran di kasir yang telah di tentukan oleh SPG<br>***Primary Actor*** : pelanggan dan kasir<br>***Pre-condition*** : pelanggan sudah memilih barang(sepatu) dan membawa nota barang.<br>***Post-condition*** : pelanggan membayar barang yang telah dipilih kepada kasir sesuai dengan harga dan memberikan struk pembelian kepada pelanggan. |

**Tabel 4.1.** Deskripsi *Use Case* pembelian yang sedang berjalan

| | | |
|---|---|---|
| 4 | Pencetakan Bukti Transaksi | ***Brief description*** : kasir mencetak bukti transaksi penjualan atau produk, kemudian diserahkan kepada bagian keuangan<br>***Primary Actor*** : kasir dan bagian keuangan<br>***Pre-condition*** : pelanggan sudah melakukan pembelian atau pembayaran<br>***Post-condition*** : bukti transaksi sudah tercatat dan tercetak baik tanggal transaksi, jumlah pembelian barang dan harganya. |
| 5 | Pengecekan stok barang | ***Brief description*** : Bagian gudang mengecek persediaan barang(sepatu).<br>***Primary Actor*** : bagian gudang<br>***Pre-condition*** : Barang (sepatu) sudah habis terjual sesuai dengan kategori, atau persediaan barang yang diminta habis.<br>***Post-condition*** : Barang (sepatu) sudah di cek dan ditambahkan persediaan barangnya yang telah habis sesuai dengan kategorinya. |

### 4.1.2.2. *Activity* Diagram Pembelian.

Berikut ini adalah *activity* diagram dari proses memilih barang sampai pembayaran yang dilakukan oleh konsumen pada saat melakukan pembelian.




**Gambar 4.2.** *Activity* Diagram yang sedang berjalan

### 4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Hasil dari evaluasi sistem yang sedang berjalan ini, maka dapat di simpulkan bahwa proses pemasaran/promosi dan penjualan yang dilakukan masih sempit, dengan keadaan tersebut jelas dalam pelaksanaannya cukup memakan waktu untuk setiap prosesnya, dan antar bagian unit kerja pun kadang terjadi *miss-communication*. Dengan adanya

permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan suatu sistem informasi yang dapat membantu proses pengolahan data lebih cepat dan akurat serta bermanfaat bagi perusahaan dan pihak-pihak yang membutuhkan.

## 4.2. Perancangan Sistem

### 4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem ini penulis akan merancang atau membangun suatu sistem yang berbasis *website*. Dengan harapan mampu menangani permasalahan yang ada sebelumnya pada sistem penjualan dan promosi di *Tomkins* atau di perusahaan PT.PRIMARINDO ASIA INFRASTRUKTUR tbk. Tujuan dari dirancang atau dibangunnya perangkat lunak ini diharapkan dapat memberikan beberapa keuntungan didalam penyajiannya ataupun pelaksanaannya, terutama permasalahan yang sedang dihadapi perusahaan.

### 4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang akan diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan, yang merupakan usulan pemecahan masalah yang dapat membantu dan mempersempit permasalahan yang timbul dari sistem yang dianalisis. Berikut ini gambaran umum sistem yang diusulkan :




**Gambar 4.3.** Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

**Sumber : http://whitewishes.wordpress.com/2010/11/30/pengertian-sejarah-dan-perkembangan-internet/**

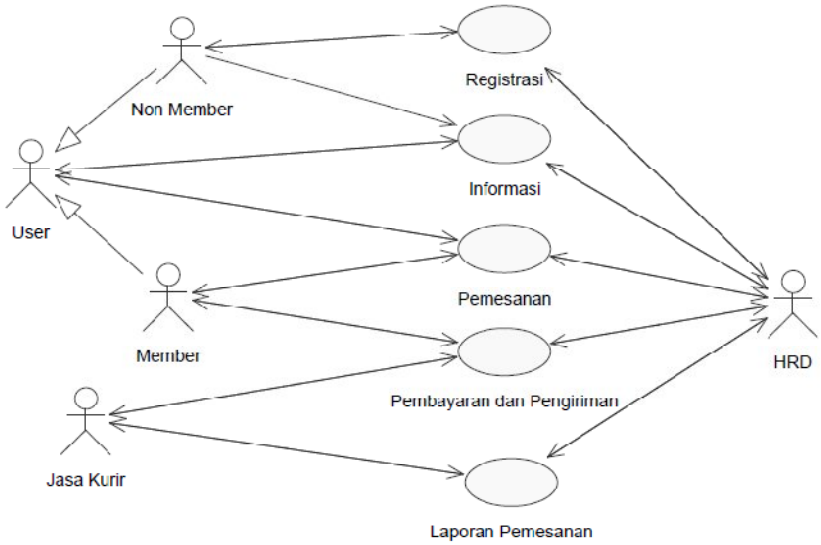
Perangkat lunak yang akan dibangun oleh penulis adalah perangkat lunak *website E-Commerce* yang berfungsi sebagai media promosi/pemasaran dan pemesanan bagi konsumen dan penyedia untuk pihak perusahaan yakni *Tomkins* yang dapat menarik konsumen agar dapat meningkatkan penjualan. Perangkat lunak ini memiliki hak akses di dalam penggunaannya yang digunakan oleh *user* yakni pihak konsumen dan *admin* yakni pihak perusahaan.

### 4.2.3. 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 kualitas pelayanan penjualan. 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.

#### 4.2.3.1. *Use Case* Pemesanan Dan Pemasaran/Promosi.




**Gambar 4.4.** *Use Case* Pemesanan *Online* dan Pemasaran yang diusulkan

**Tabel 4.2.** Skenario *Use Case* Registrasi yang diusulkan.

Nama *Use Case* : Registrasi

Tujuan: untuk mengetahui proses pendaftaran menjadi member yang terjadi dalam sistem.

Skenario:

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| Skenario : Normal<br>*Actor : Non Member* | |

**Tabel 4.2.** Skenario *Use Case* Registrasi yang diusulkan.

| | |
|---|---|
| 1. Masuk ke halaman utama *(index).* | |
| | 2. Menampilkan layar halaman utama (*Index*). |
| 3. Mengklik *login* yang ada di sebelah kanan atas pojok. | |
| | 4. Menampilkan layar halaman *(login member).* |
| 5. Mengklik *daftar member.* | |
| | 6. Menampilkan layar halaman *(daftar member).* |
| 7. Memasukan atau mengisi biodata daftar *member.* | |
| 8. Mengklik *simpan pendaftaran*. | |
| | 9. Menampilkan *text* data tersimpan atau tidak tersimpan. |

**Tabel 4.3.** Skenario *Use Case* Informasi yang diusulkan.

Nama Use Case : Informasi

Tujuan: untuk mengetahui proses yang dilakukan user dalam mengakses website mengenai informasi yang disediakan.

Skenario :

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| Skenario : Normal<br>*Actor : Non Member* dan *Member* | |
| 1. Masuk ke halaman utama *(Index).* | |
| | 2. Menampilkan layar halaman utama *(Index).* |
| 3. Mengklik *Menu Tab Profil* yang berada di atas. | |
| | 4. Menampilkan layar halaman *(Profil Perusahaan).* |
| 5. Mengklik *Menu Tab Gallery* yang berada di atas. | |
| | 6. Menampilkan layar halaman *(Gallery Photo).* |

**Tabel 4.3.** Skenario *Use Case* Informasi yang diusulkan.

| | |
|---|---|
| 7. Mengklik *Menu Tab FAQ* yang berada di atas. | |
| | 8. Menampilkan layar halaman *(FAQ).* |
| 9. Mengklik *Menu Tab Tips* yang berada di atas. | |
| | 10. Menampilkan layar halaman *(Tips).* |
| 11. Mengklik *Menu Tab Contact Us* khusus untuk member, yang berada di atas. | |
| | 12. Menampilkan layar halaman konfirmasi pemesanan *(Contact Us).* |
| 13. Mengklik *Menu Link Cara Belanja* yang berada di samping kanan. | |
| | 14. Menampilkan layar halaman cara memesan barang *(Info Belanja).* |

**Tabel 4.3.** Skenario *Use Case* Informasi yang diusulkan.

| | |
|---|---|
| 15. Mengklik *Menu Link Cara Pembayaran* yang berada di samping kanan. | |
| | 16. Menampilkan layar halaman cara pembayaran *(Info Pembayaran).* |
| 17. Mengklik *Menu Link Vote* yang berada di sebelah kiri. | |
| | 18. Menampilkan layar halaman hasil *(Vote)* |
| 19. Mengklik *Menu Link Daftar Kunjungan* yang berada di bawah sebelah kiri. | |
| | 20. Menampilkan layar halaman *(Daftar Kunjungan)* |
| 21. Mengklik *Menu Link Lihat Biaya Pengiriman* yang berada di bawah sebelah kiri. | |
| | 22. Menampilkan layar halaman (*download biaya pengiriman)* |

**Tabel 4.4.** Skenario *Use Case* Pemesanan yang diusulkan.

Nama Use Case : Pemesanan

Tujuan : untuk mengetahui bagaimana proses pemesanan yang terjadi antara user dengan sistem(website).

Skenario:

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| Skenario : Normal<br>Actor : Member | |
| 1. Masuk ke halaman utama (*index*) | |
| | 2. Menampilkan layar halaman utama (*Index*) |
| 3. Memilih kategori berdasarkan model yang ada atau dengan melalui media pencarian berdasarkan nama model yang diinginkan. | |
| | 4. Menampilkan layar halaman model yang dipilih. |

**Tabel 4.4.** Skenario *Use Case* Pemesanan yang diusulkan.

| | |
|---|---|
| 5. Mengklik detail pilihan model yang akan dipesan atau langsung mengklik *tambah keranjang*, apabila mengklik *detail.* | |
| | 6. Menampilkan layar halaman detail *(detail model).* |
| 7. Mengklik *tambah keranjang.* | |
| 8. Mengklik *view cart*. | |
| | 9. Menampilkan layar halaman keranjang belanja *(Shopping Cart)* |
| 10. Mengklik *Order Now* | |
| | 11. Menampilkan layar *text* dan *no invoice* untuk di catat |
| 12. Mengklik *OK* | |
| | 13. Menampilkan layar halaman konfirmasi pemesanan *(Contact Us).* |
| 14. Mengisikan data di *Contact Us* untuk menkonfirmasi pemesanan melalui *e-mail.* | |

**Tabel 4.4.** Skenario *Use Case* Pemesanan yang diusulkan.

| | |
|---|---|
| | 15. Data konfirmasi terkirim ke *e-mail.* |

**Tabel 4.5.** Skenario *Use Case* Pengiriman dan pembayaran yang diusulkan.

| No | *Use Case* | Deskripsi Singkat |
|---|---|---|
| 1 | Pengiriman barang . | ***Brief description*** : Jasa kurir mengirimkan barang yang telah dipesan oleh pelanggan/konsumen/member.<br>***Primary Actor*** : Jasa kurir dan pelanggan/konsumen/member<br>***Pre-condition*** : barang(sepatu) belum dikirim<br>***Post-condition*** : barang(sepatu) sudah di kirimkan ke pelanggan/konsumen/member |
| 2 | Pembayaran | ***Brief description*** : pelanggan/konsumen/member melakukan pembayaran di tempat, setelah barang diterima.<br>***Primary Actor*** : pelanggan/konsumen/member dan jasa kurir<br>***Pre-condition*** : pelanggan/konsumen/member sudah melakukan pemesanan online. |

**Tabel 4.5.** Skenario *Use Case* Pengiriman dan pembayaran yang diusulkan.

| | | |
|---|---|---|
| | | ***Post-condition*** : pelanggan/konsumen/member mencocokan no invoice dengan no invoice yang di bawa oleh jasa kurir dan pelanggan/konsumen/member menandatangani bukti biaya pengiriman barang. |

**Tabel 4.6.** Skenario *Use Case* Laporan pemesanan yang diusulkan.

Nama Use Case : Laporan pemesanan

Tujuan: untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan laporan pemesanan yang terjadi antara HRD, jasa kurir dengan sistem(*website*).

Skenario:

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| Skenario : Normal<br>Actor : HRD dan Jasa Kurir | |
| 1. HRD masuk ke halaman administrator *(Admin)* | |
| | 2. Menampilkan layar halaman login *(login member)* |

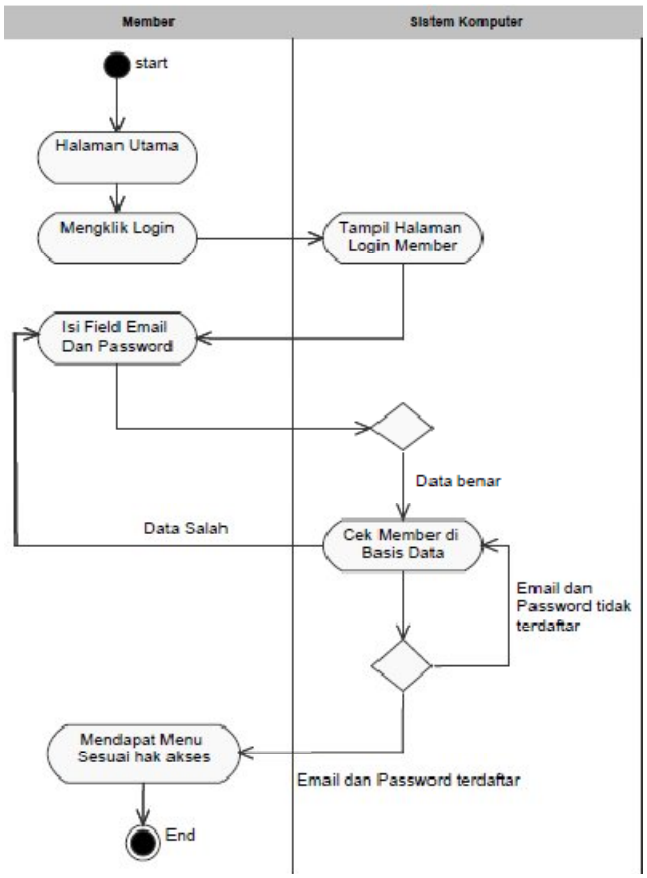
**Tabel 4.6.** Skenario *Use Case* Laporan pemesanan yang diusulkan.

| | |
|---|---|
| 3. HRD memasukan alamat *email* dan *password* | |
| | 4. Menampilkan layar halaman *(Laporan Pemesanan)* |
| 5. HRD mengecek daftar pemesanan yang masuk | |
| | 6. Menampilkan daftar pemesanan. |
| 7. HRD mengecek status pengiriman barang apabila status “Belum Terkirim” maka pengiriman barang dilakukan ke alamat tujuan oleh jasa kurir. | |
| 8. Memberikan barang yang telah dipesan kepada jasa kurir diikuti dengan no invoice pemesanan barang. | |
| 9. HRD mengklik laporan pengiriman dan memilih *no invoice* , kemudian klik simpan | |

**Tabel 4.6.** Skenario *Use Case* Laporan pemesanan yang diusulkan.

| | |
|---|---|
| | 10. Menampilkan layar halaman laporan pengiriman |
| 11. HRD menerima bukti pengiriman dan pembayaran yang *valid*, kemudian HRD mengecek status pengiriman sesuai dengan no pengiriman dan mengubah statusnya/*update* menjadi "Terkirim". | |
| | 12. Menampilkan layar halaman laporan pemesanan. |
| 13. HRD Mencetak laporan pemesanan dengan mengklik laporan pemesanan. | |
| | 14. Menampilkan layar halaman laporan pemesanan |
| 15. HRD Mencetak laporan pengiriman dengan mengklik laporan Pengiriman | |
| | 16. Menampilkan layar halaman laporan pengiriman |

#### 4.2.3.2. *Activity* Diagram Registrasi Member/Login Member.



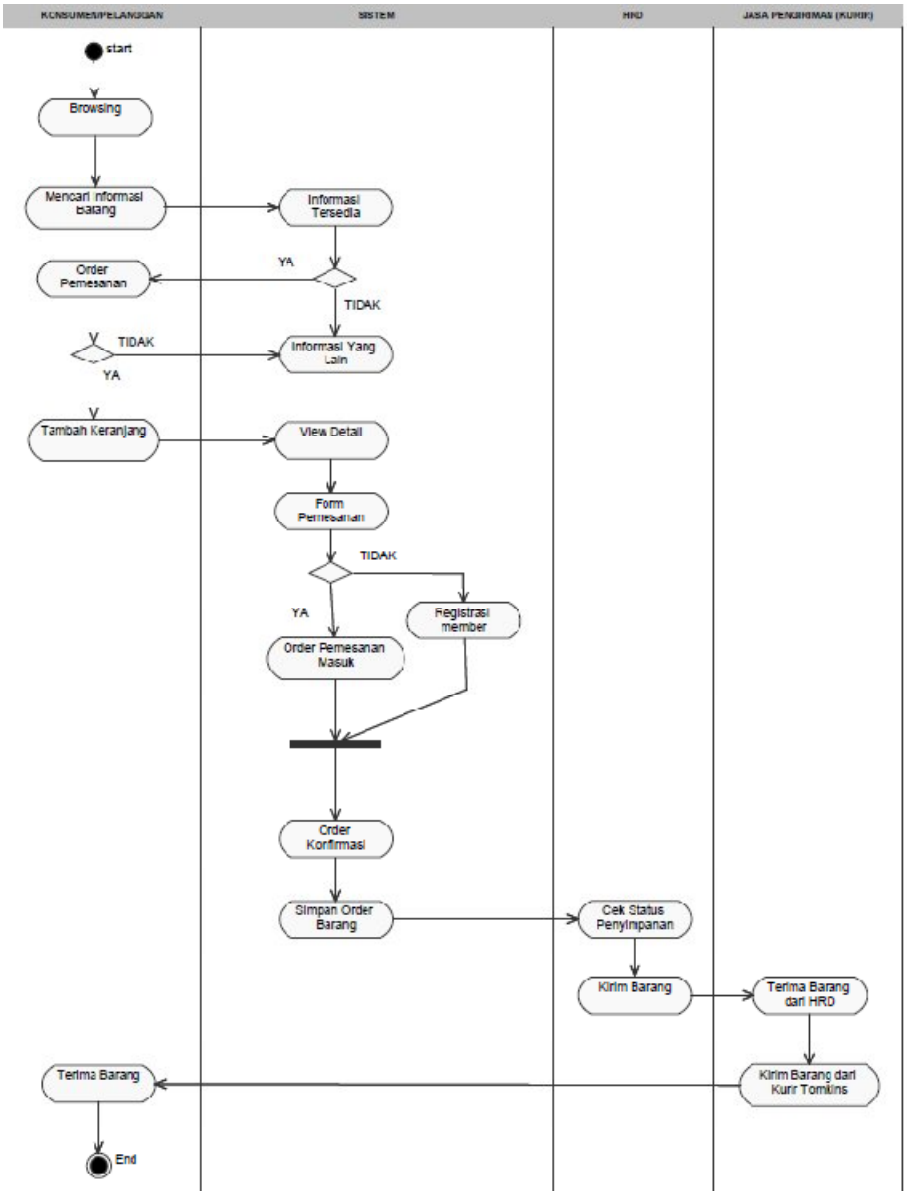

**Gambar 4.5.** Activity Diagram Registrasi/Login Member yang diusulkan.

Keterangan :

Untuk menjadi Member, harus masuk ke halaman login member dan lakukan registrasi dengan mengklik daftar member, lalu mengisi form daftar member. Setelah terdaftar sebagai member, kemudian anda memasukan *email* dan *password* yang dimilikinya. Sistem akan melakukan pengecekan terhadap *email* dan kata sandi tersebut. Apabila *email* dan kata sandi tidak *valid* maka akan muncul pesan kesalahan

yang terdapat di bawah inputan *email* dan *password*, dan apabila *valid* maka akan mendapatkan menu hak akses yang diinginkan.

### 4.2.3.3. *Activity* Diagram Pemesanan *Online*.

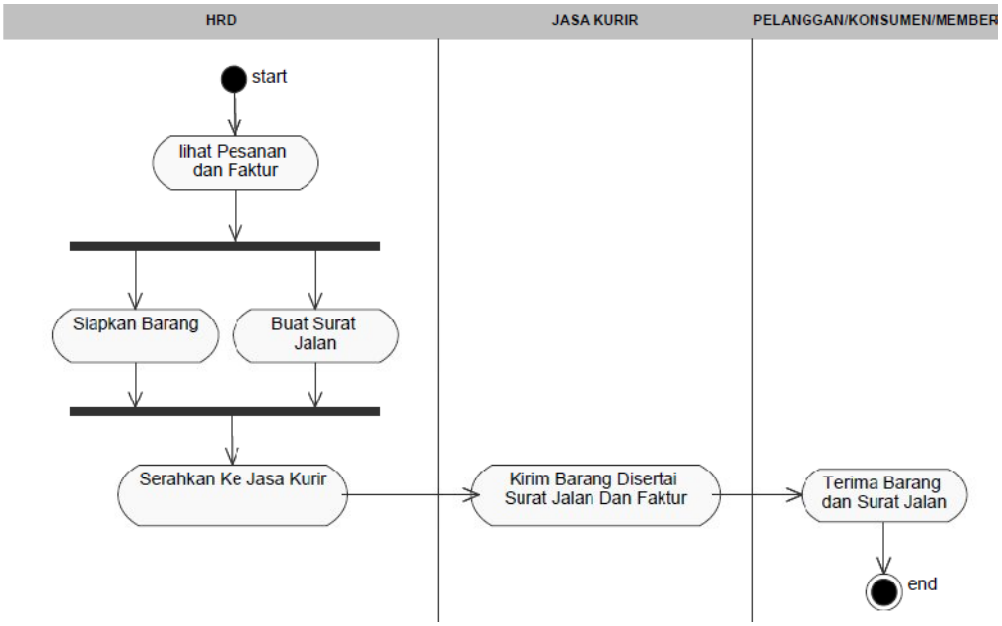



**Gambar 4.6.** Activity Diagram Pemesanan barang yang diusulkan.

Keterangan :

Untuk memesan barang Member, harus mencari informasi mengenai produk, kemudian memilih produk yang diinginkan. masuk ke halaman shooping cart dan memilih berapa jumlah yang akan dipesan. Kemudian klik *order now*, apabila anda belum terdaftar sebagai *member*, anda harus melakukan pendaftaran. Jika anda sudah menjadi *member* maka akan tampil halaman konfirmasi pembayaran.

### 4.2.3.4. *Activity* Diagram Pengiriman Barang.



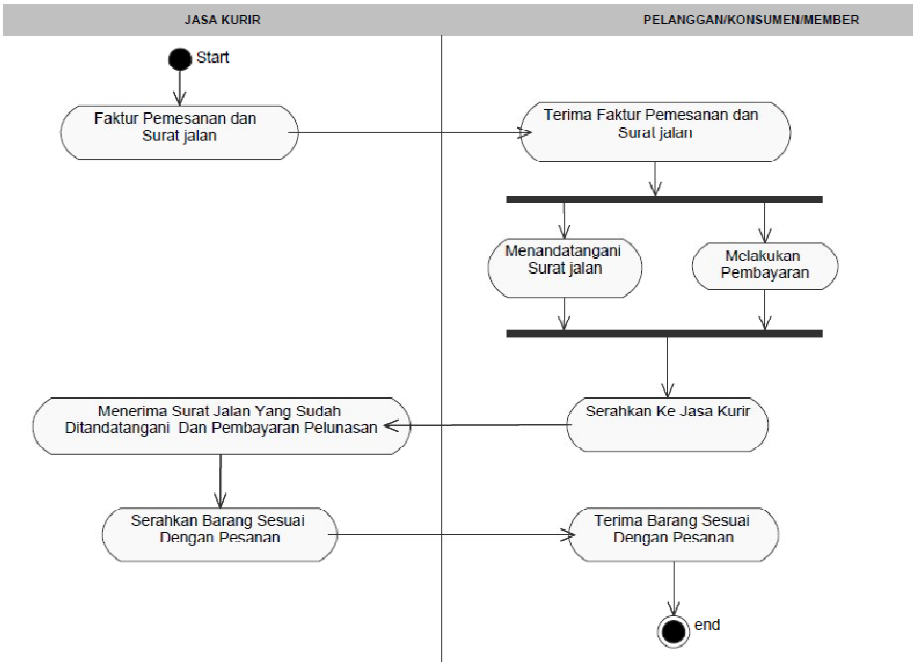

**Gambar 4.7.** Activity Diagram Pengiriman barang yang diusulkan

Keterangan :

Bagian HRD melihat pesanan dan faktur, kemudian HRD menyiapkan barang yang telah dipesan dan membuat surat jalan.

Kemudian diserahkan ke Jasa Kurir. Pelanggan menerima barang yang dipesan, membayar sesuai dengan pesanan dan menandatangani surat jalan.

### 4.2.3.5. *Activity* Diagram Pembayaran *Cash On Delivery* (COD).



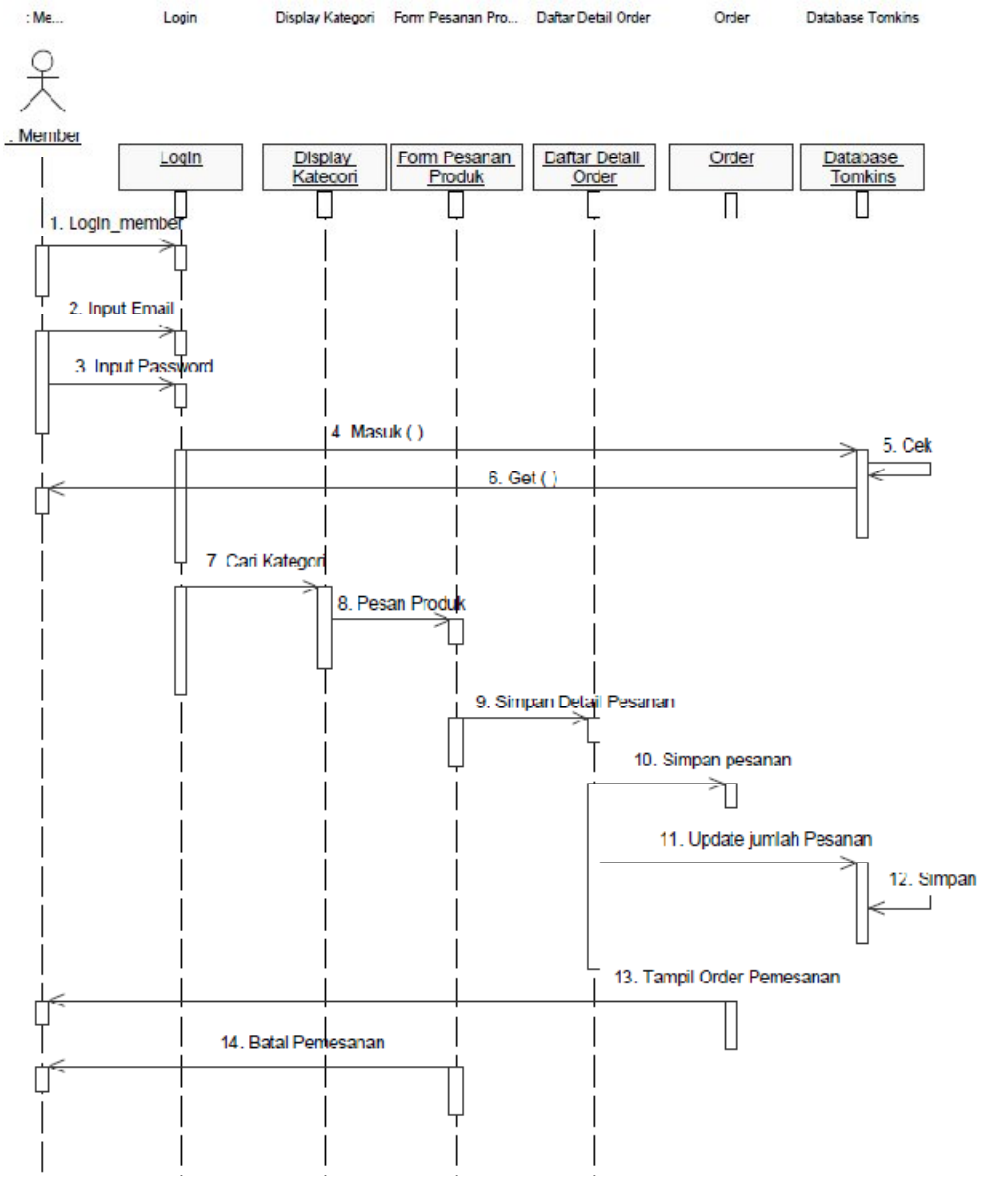

**Gambar 4.8.** Activity Diagram Pembayaran yang diusulkan

Keterangan :

Jasa Kurir menyerahkan faktur pemesanan dan surat jalan ke pelanggan/konsumen/member.Pelanggan/konsumen/member menandatangai surat jalan dan membayar barang sesuai pesanan. Jasa Kurir menyerahkan produk yang telah dipesan oleh pelanggan/konsumen/member.

### 4.2.3.6. Diagram *Sequence* Pemesanan *Online*.

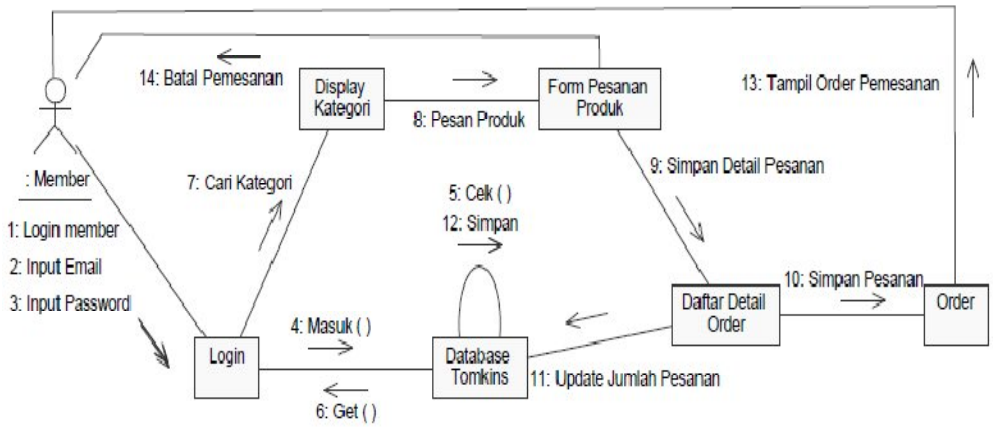
Diagram *Sequence* dari proses pemesanan produk sepatu *Tomkins* yang diusulkan dan dirancang adalah sebagai berikut :




**Gambar 4.9.** Diagram *Sequence* Pemesanan yang diusulkan

### 4.2.3.7. *Collaboration* Diagram Produk Pemesanan Dan Pemasaran.

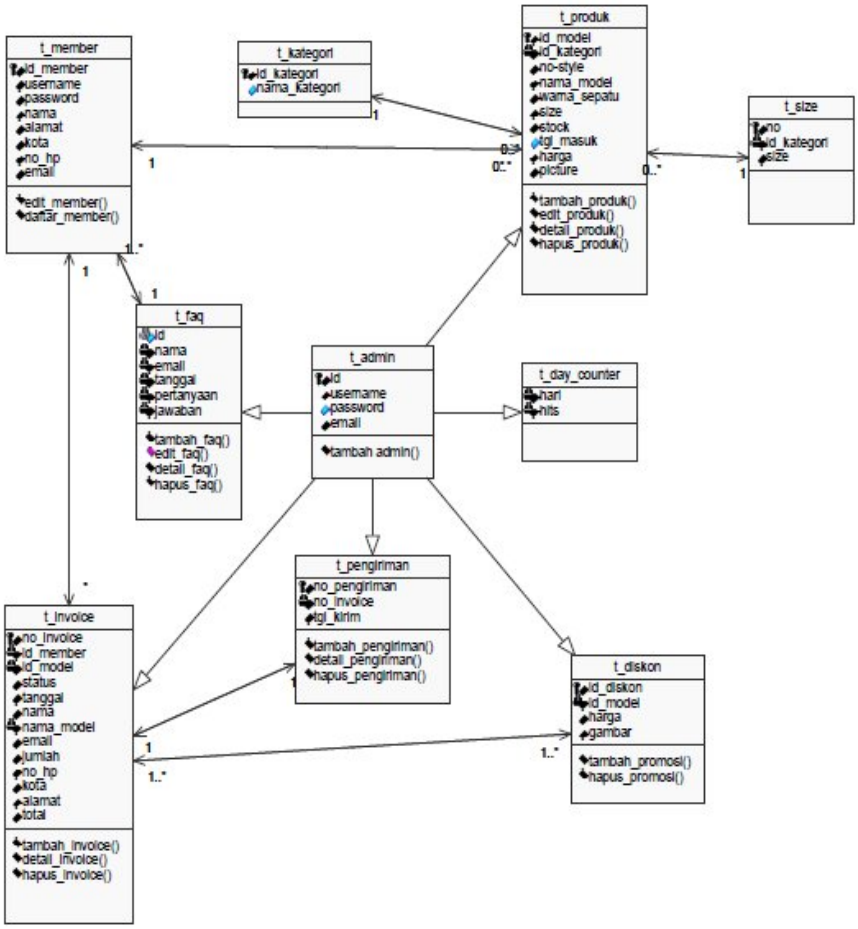
Melihat pada interaksi dan hubungan terstruktur antar obyek. Tipe diagram ini menekankan pada hubungan *(relationship)* antar obyek, sedangkan *sequence* diagram menekankan pada urutan kejadian. *Colllaboration* diagram dibawah ini menunjukaninteraksi yang mengungkapkan keputusan mengenai perilaku sistem.




**Gambar 4.10.** *Collaboration* Diagram Pemesanan yang diusulkan

### 4.2.3.8. *Class* Diagram Pemesanan Dan Pemasaran.

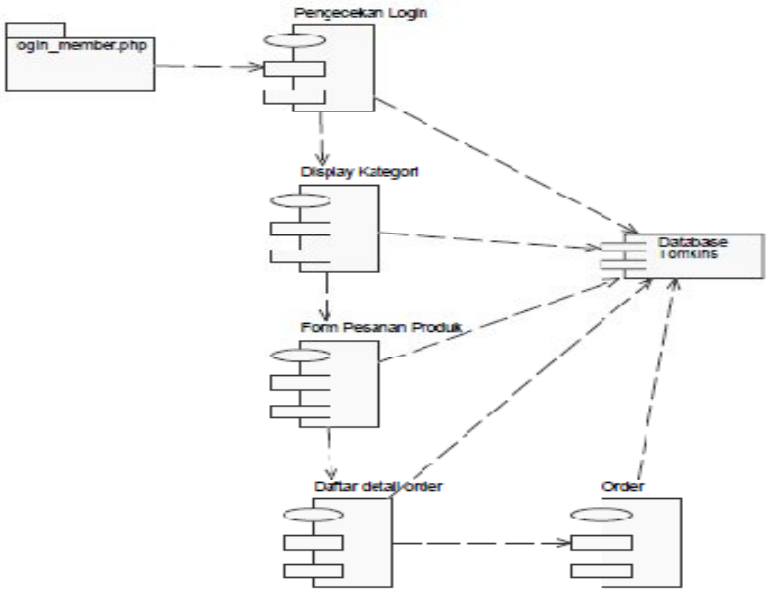
*Class* Diagram Produk Pemesanan Dan Pemasaran/Promosi adalah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/*property*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk manipulasi keadaan tersebut(metoda/fungsi).




**Gambar 4.11.** *Class* Diagram Pemesanan Produk yang diusulkan

### 4.2.3.9. *Component* Diagram Pemesanan Dan Pemasaran.

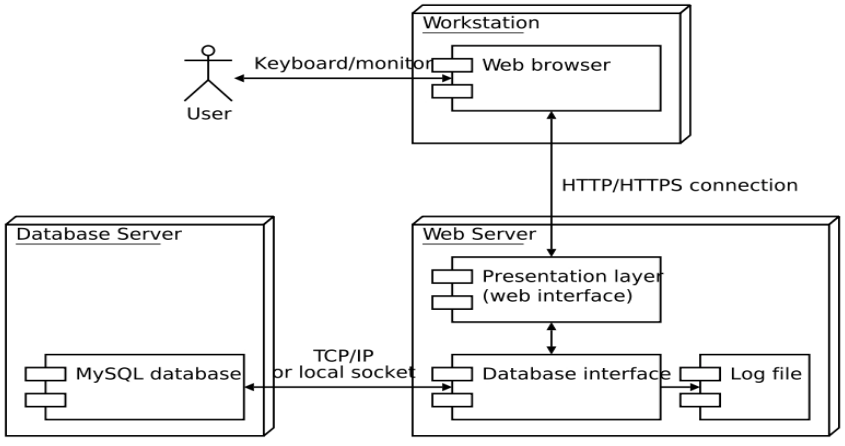
Menggambarkan alokasi semua kelas dan obyek kedalam komponen-komponen dalam desain fisik sistem *software*. Diagram ini memperlihatkan pengaturan dan ketergantungan antara komponen-komponen *software* seperti *source code*, *binary code* dan komponen tereksekusi.




**Gambar 4.12.** *Component* Diagram Pemesanan Produk yang diusulkan

### 4.2.3.10. D*eployment* Diagram Pemesanan Dan Pemasaran.

Diagram ini memperlihatkan pemetaan *software* kepada *hardware.* Diagram ini menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur system.

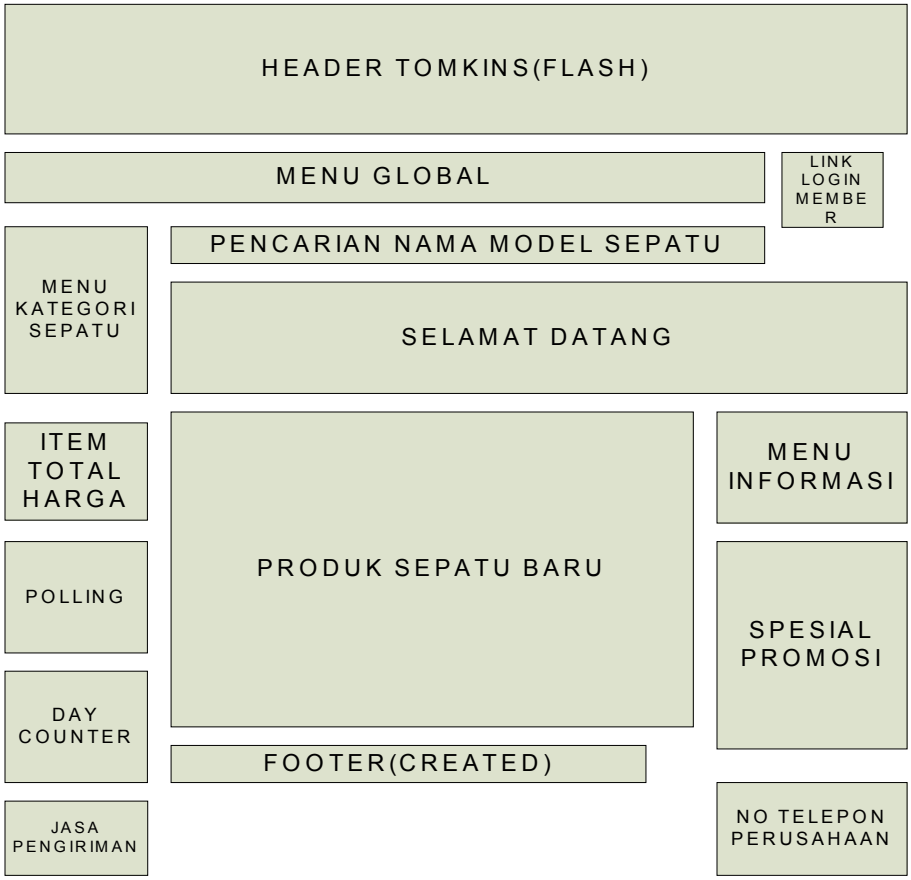



**Gambar 4.13.** Deployment Diagram Pemesanan Produk yang diusulkan

### 4.2.4. Perancangan Antar Muka

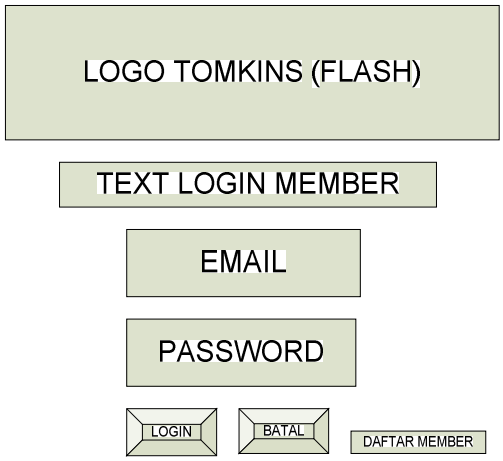
Pada tahap ini ditentukan *design –design* yang akan di rancang. Perancangan *interface*(antar-muka) bertujuan untuk melihat suatu pola atau bentuk agar pada saat implementasi mampu mengaplikasikannya sesuai dengan bentuk dan penggunaannya, sehingga user dapat dengan mudah melakukan pemesanan atau sekedar *browsing.*

#### 4.2.4.1. *Design* Halaman *Index*(Halaman Utama).

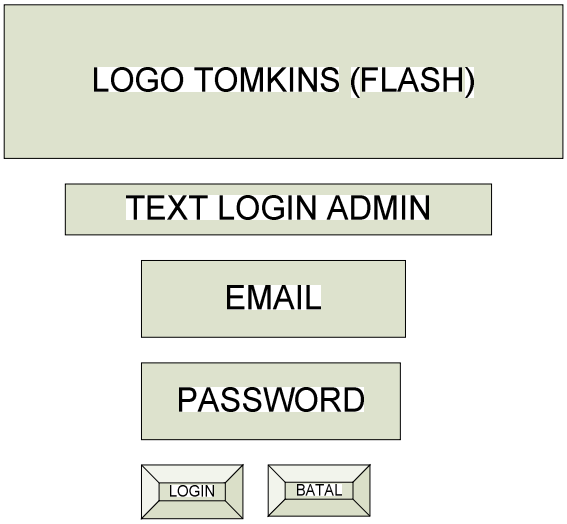



**Gambar 4.14.** *Design* Halaman *Index*(Halaman Utama)yang diusulkan.

#### 4.2.4.2. *Design* Halaman Login Member dan Login Admin.




**Gambar 4.15.** *Design* Halaman Login Member yang diusulkan.



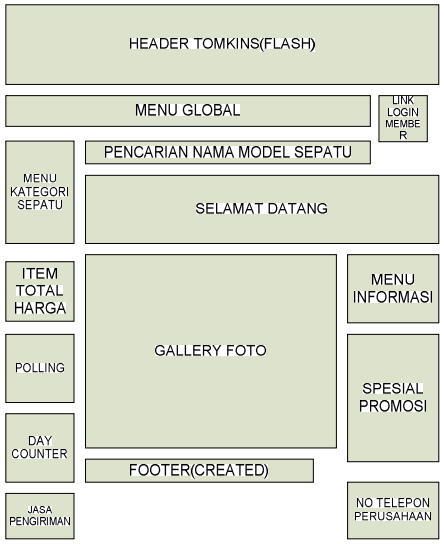

**Gambar 4.16.** *Design* Halaman Login Admin yang diusulkan.

### 4.2.4.3. *Design* Halaman Profil Perusahaan.




**Gambar 4.17.** *Design* Halaman Profil Perusahaan yang diusulkan.

### 4.2.4.4. *Design* Halaman *Gallery* Foto.




**Gambar 4.18.** *Design* Halaman *Gallery* Foto yang diusulkan.

#### 4.2.4.5. *Design* Halaman *FAQ*.




**Gambar 4.19.** *Design* Halaman *FAQ* yang diusulkan.

#### 4.2.4.6. *Design* Halaman *Tips*.




**Gambar 4.20.** *Design* Halaman *Tips* yang diusulkan.

### 4.2.4.7. *Design* Halaman *Contact Us*.




**Gambar 4.21.** *Design* Halaman *Contact Us* yang diusulkan.

### 4.2.4.8. *Design* Halaman Kategori *Women Shoes.*




**Gambar 4.22.** *Design* Halaman Kategori *Women Shoes* yang diusulkan.

### 4.2.4.9. *Design* Halaman Kategori *Men Shoes*.




**Gambar 4.23.** *Design* Halaman Kategori *Men Shoes* yang diusulkan.

### 4.2.4.10. *Design* Halaman Kategori *Junior Shoes*.



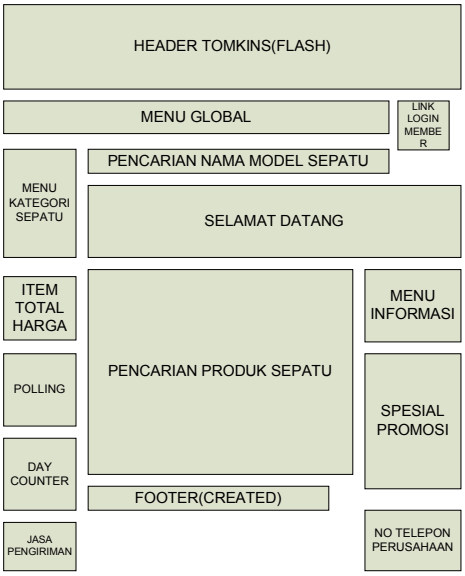

**Gambar 4.24.** *Design* Halaman Kategori *Junior Shoes* yang diusulkan.

### 4.2.4.11. *Design* Halaman Kategori *Children Shoes*.




**Gambar 4.25.** *Design* Halaman Kategori *Children Shoes* yang diusulkan.

### 4.2.4.12. *Design* Halaman Pencarian Produk Sepatu.




**Gambar 4.26.** *Design* Halaman Pencarian Produk Sepatu yang diusulkan.

### 4.2.4.13. *Design* Halaman Informasi Cara Berbelanja.



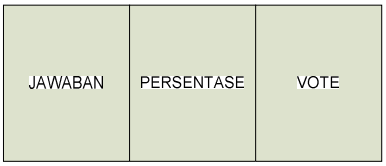

**Gambar 4.27.** *Design* Halaman Informasi Cara Belanja yang diusulkan.

### 4.2.4.14. *Design* Halaman Informasi Cara Pembayaran.



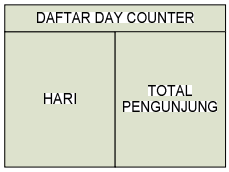

**Gambar 4.28.** *Design* Halaman Informasi Cara Pembayaran yang diusulkan.

### 4.2.4.15. *Design* Halaman Polling Tentang *Website* Ini.




**Gambar 4.29.** *Design* Halaman Polling yang diusulkan.

### 4.2.4.16. *Design* Halaman Daftar Pengunjung(*Day Counter*).



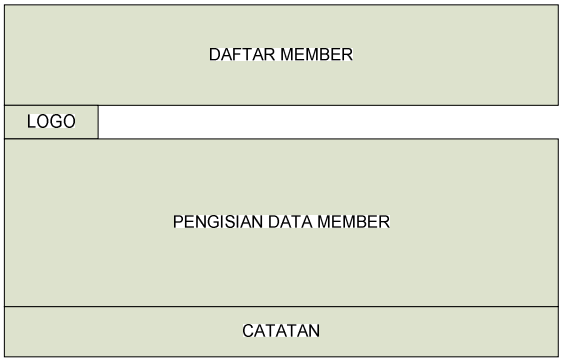

**Gambar 4.30.** *Design* Halaman Daftar Pengunjung yang diusulkan.

### 4.2.4.17. *Design* Halaman *Edit Member.*



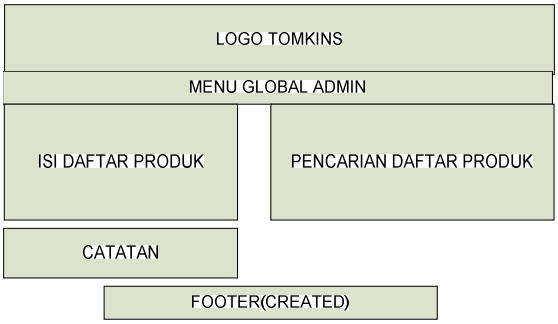

**Gambar 4.31.** *Design* Halaman *Edit Member* yang diusulkan.

#### 4.2.4.18. *Design* Halaman Daftar *Member*.



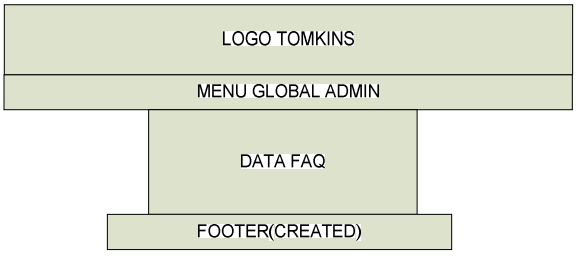

**Gambar 4.32.** *Design* Halaman Daftar Member(registrasi) yang diusulkan

#### 4.2.4.19. *Design* Halaman Produk (Admin).



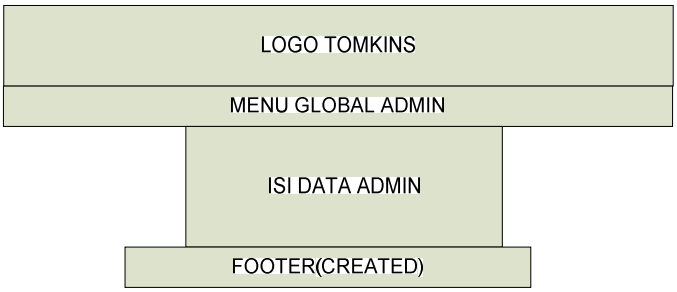

**Gambar 4.33.** *Design* Halaman Produk (Admin) yang diusulkan.

#### 4.2.4.20. *Design* Halaman *FAQ* (Admin).




**Gambar 4.34.** *Design* Halaman *FAQ* (Admin) yang diusulkan.

#### 4.2.4.21. *Design* Halaman Tambah Admin (Admin).



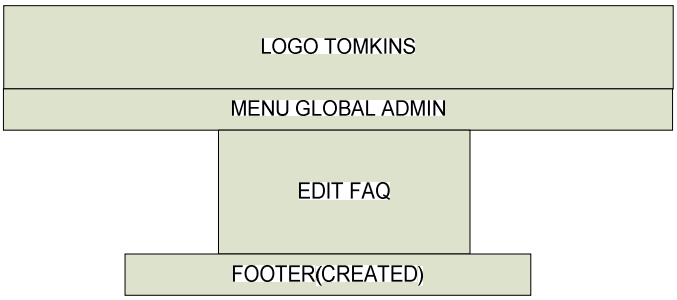

**Gambar 4.35.** *Design* Halaman Tambah Admin (Admin) yang diusulkan.

#### 4.2.4.22. *Design* Halaman Tambah Promosi (Admin).



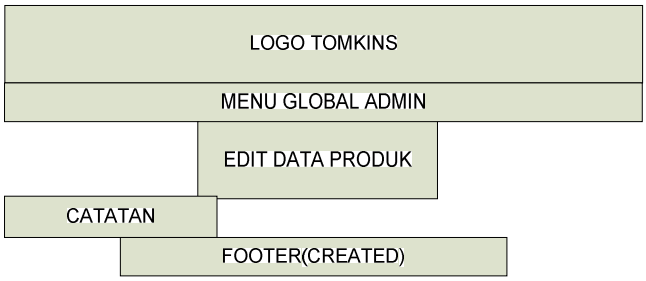

**Gambar 4.36.** *Design* Halaman Tambah Promosi (Admin) yang diusulkan.

#### 4.2.4.23. *Design* Halaman *Edit FAQ* (Admin).




**Gambar 4.37.** *Design* Halaman *Edit FAQ* (Admin) yang diusulkan.

### 4.2.4.24. *Design* Halaman *Edit* Data Produk (Admin).



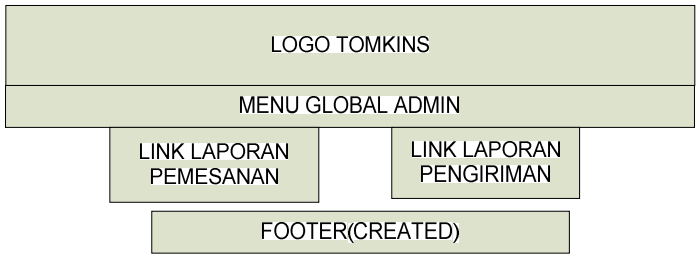

**Gambar 4.38.** *Design* Halaman *Edit* Data Produk (Admin) yang diusulkan..

### 4.2.4.25. *Design* Halaman Shooping cart.




**Gambar 4.39.** *Design* Halaman Shooping cart yang diusulkan.

#### 4.2.4.26. *Design* Halaman Link Laporan (Admin).



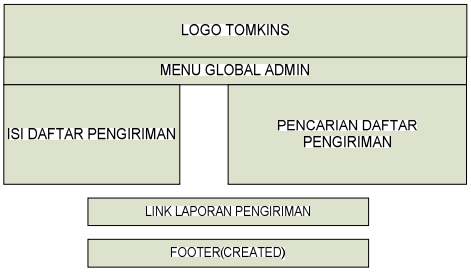

**Gambar 4.40.** *Design* Halaman Link Laporan yang diusulkan.

#### 4.2.4.27. *Design* Halaman Laporan Pemesanan(Admin).




**Gambar 4.41.** *Design* Halaman Laporan pemesanan yang diusulkan.

#### 4.2.4.28. *Design* Halaman Laporan Pengiriman(Admin).



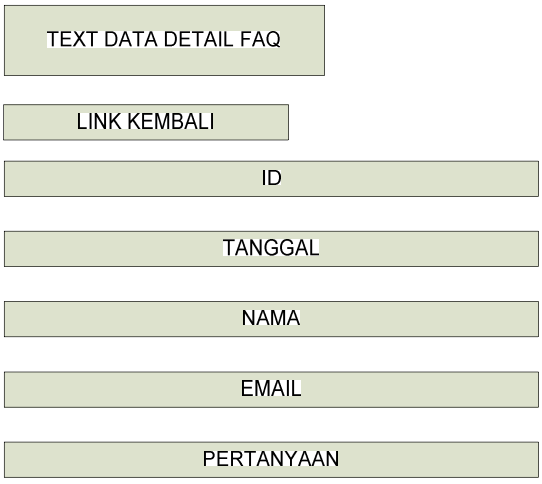

**Gambar 4.42.** *Design* Halaman Laporan Pengiriman yang diusulkan.

### 4.2.4.29. *Design* Halaman Detail Produk.



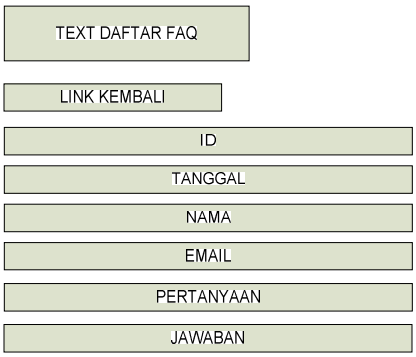

**Gambar 4.43** *Design* Halaman detail produk yang diusulkan.

### 4.2.4.30. *Design* Halaman Detail *FAQ* (Admin).



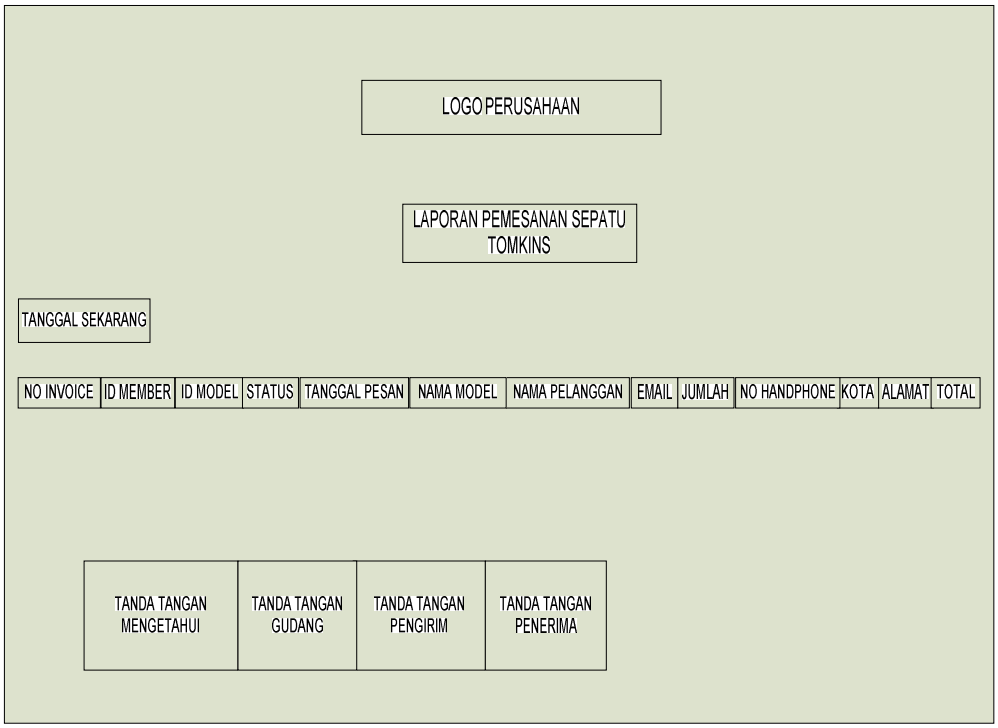

**Gambar 4.44.** *Design* Halaman detail *FAQ* (Admin) yang diusulkan.

### 4.2.4.31. *Design* Halaman Lihat Pertanyaan.



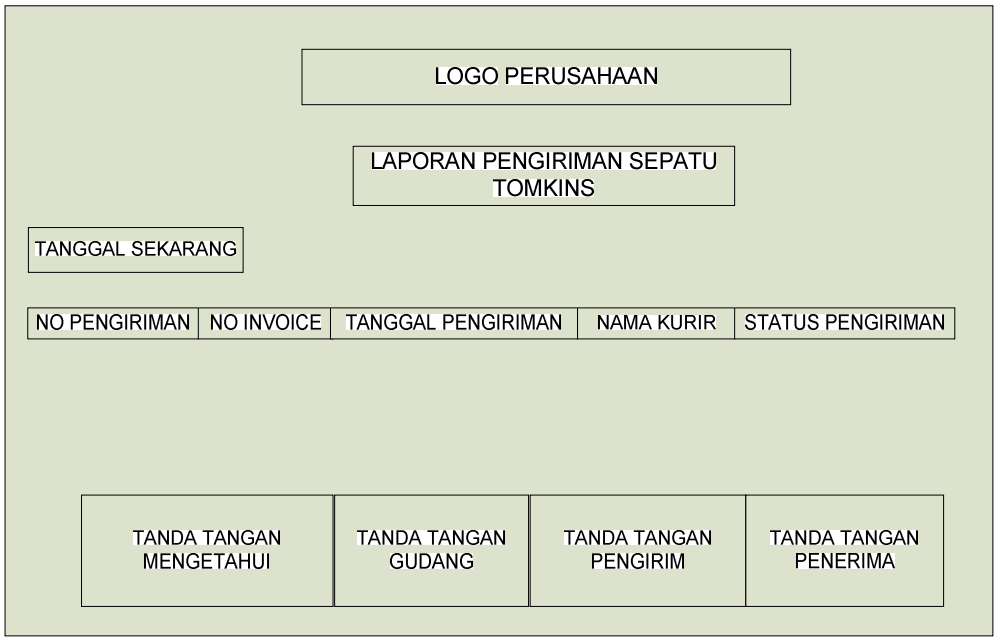

**Gambar 4.45** *Design* Halaman Lihat Pertanyaan yang diusulkan.

### 4.2.4.32. *Design* Halaman Detail Laporan Pemesanan.



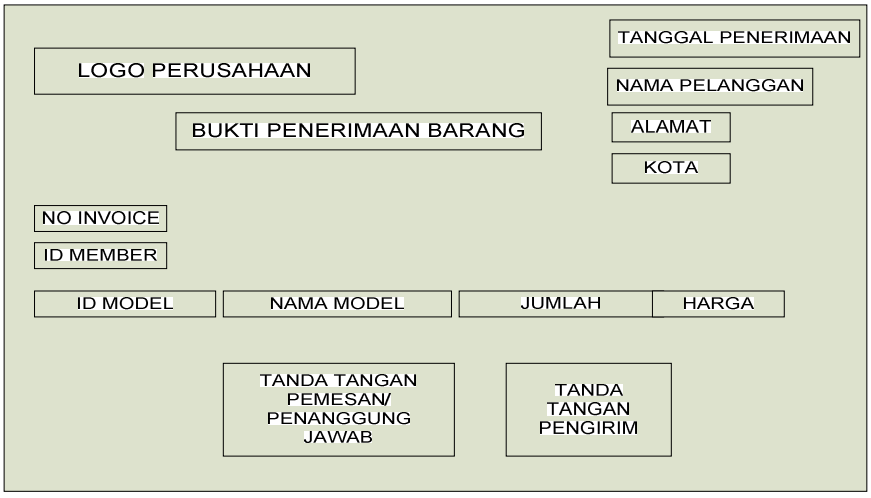

**Gambar 4.46.** *Design* Halaman Detail Laporan Pemesanan yang diusulkan.

### 4.2.4.33. *Design* Halaman Detail Laporan Pengiriman.



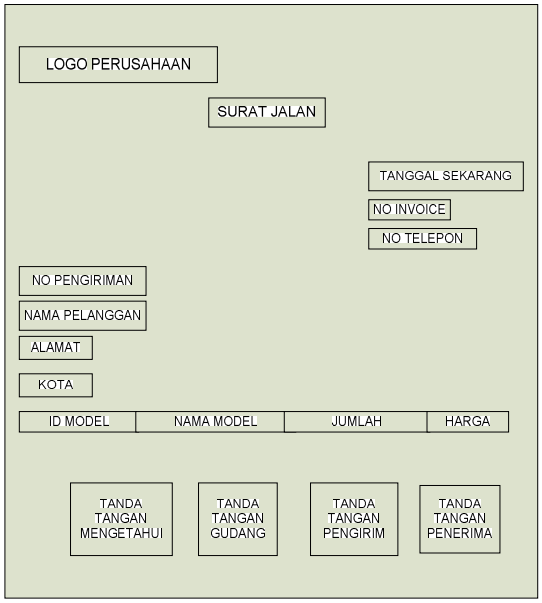

**Gambar 4.47.** *Design* Halaman Detail Laporan Pengiriman yang diusulkan.

### 4.2.4.34. *Design* Halaman Detail Bukti Penerimaan Barang.



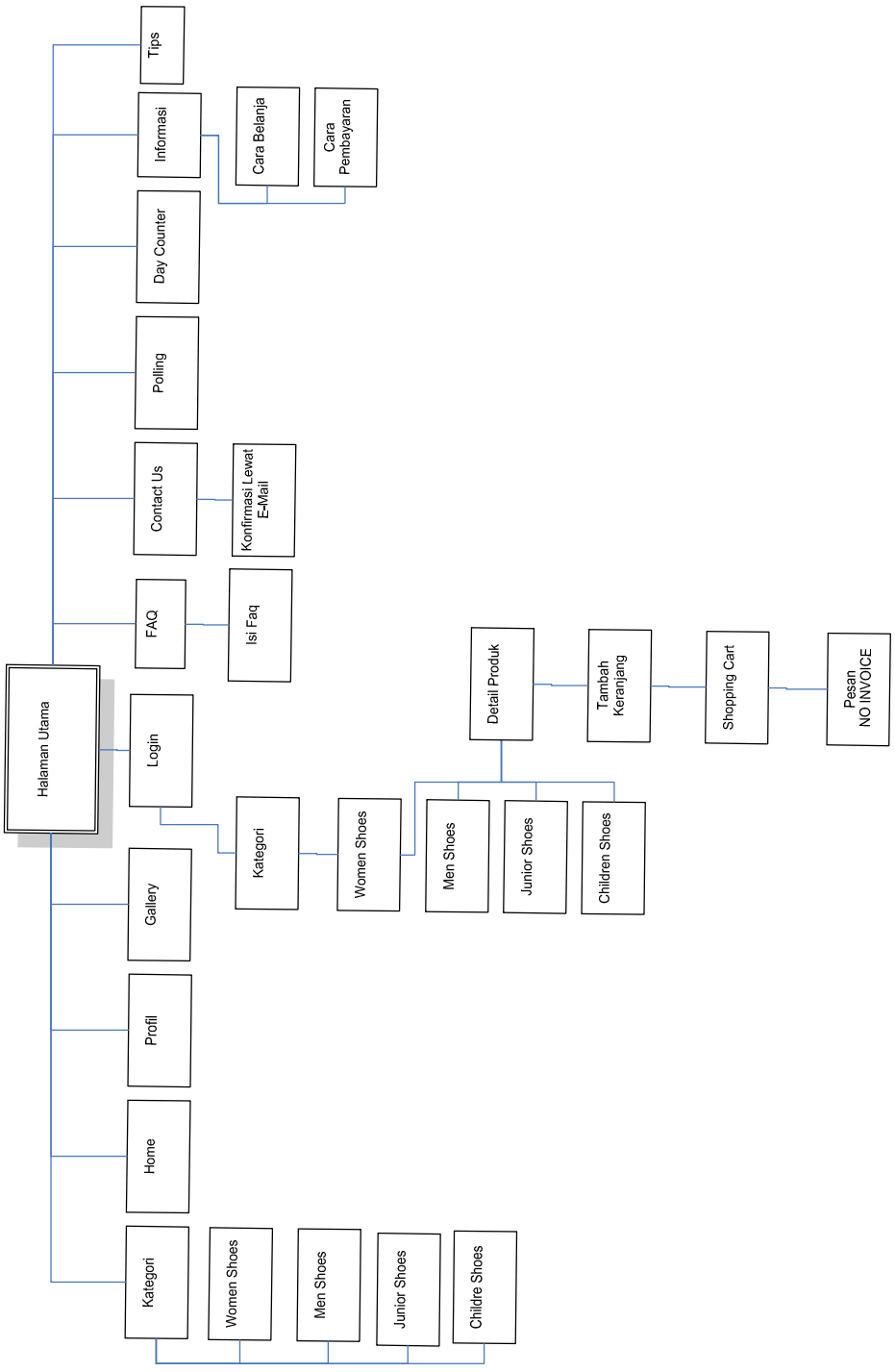

**Gambar 4.48.** *Design* Halaman Detail Bukti Penerimaan Barang yang diusulkan.

### 4.2.4.35. *Design* Halaman Detail Bukti Surat Jalan.




**Gambar 4.49.** *Design* Halaman Detail Bukti Surat Jalan yang diusulkan.

### 4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan




**Gambar 4.50.** Arsitektur Jaringan yang diusulkan