BAB 4
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

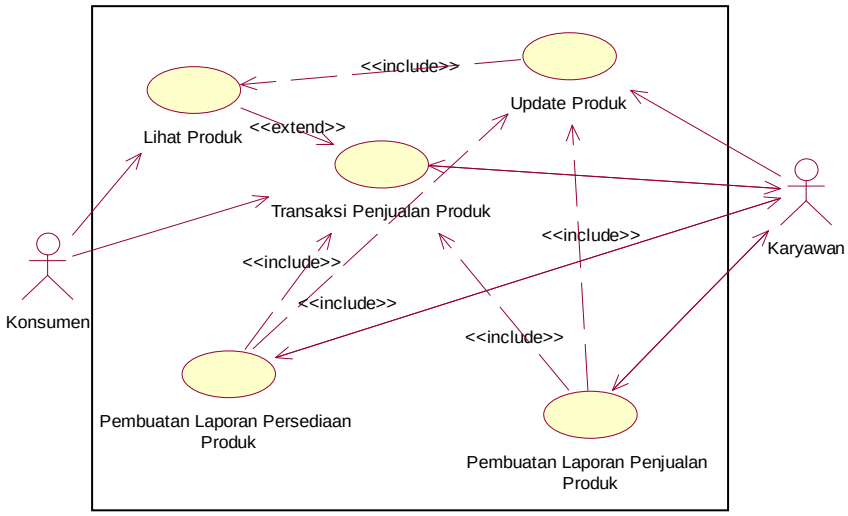
Sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu menganalisis sistem yang sedang berjalan di Distro yang akan dibangun tersebut.

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:

- **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 Penjualan di Distro Black Jack yang Sedang Berjalan.

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 Black Jack Bandung yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama *Use case* : Lihat Produk

   Aktor : 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 Penjualan Produk

   Aktor : Konsumen, Karyawan

   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. Karyawan akan merekam data transaksi pembelian produk
	4. Karyawan mencetak Struk Pembayaran
5. Menerima Struk Pembayaran	

3. Nama *Use case* : Laporan Persediaan Produk

   Aktor : Karyawan

   Tujuan : Membuat laporan persediaan produk

Tabel 4.3 Tabel skenario *use case* Persediaan Produk

Karyawan	**Sistem**
1. Memeriksa dan mencetak laporan persediaan produk.	
	2. Karyawan akan merekam data pada laporan persediaan produk.

4. Nama *Use case* : Laporan Penjualan Produk

   Aktor : Karyawan

   Tujuan : Membuat laporan penjualan produk

Tabel 4.4 Tabel skenario *use case* Lap. Penjualan Produk

Karyawan	Sistem
1. Melakukan pembuatan laporan penjualan produk.	
	2. Karyawan akan merekam data pada laporan penjualan dan data pembelian pada buku nota.

5. Nama *Use case* : Update Produk

   Aktor : karyawan

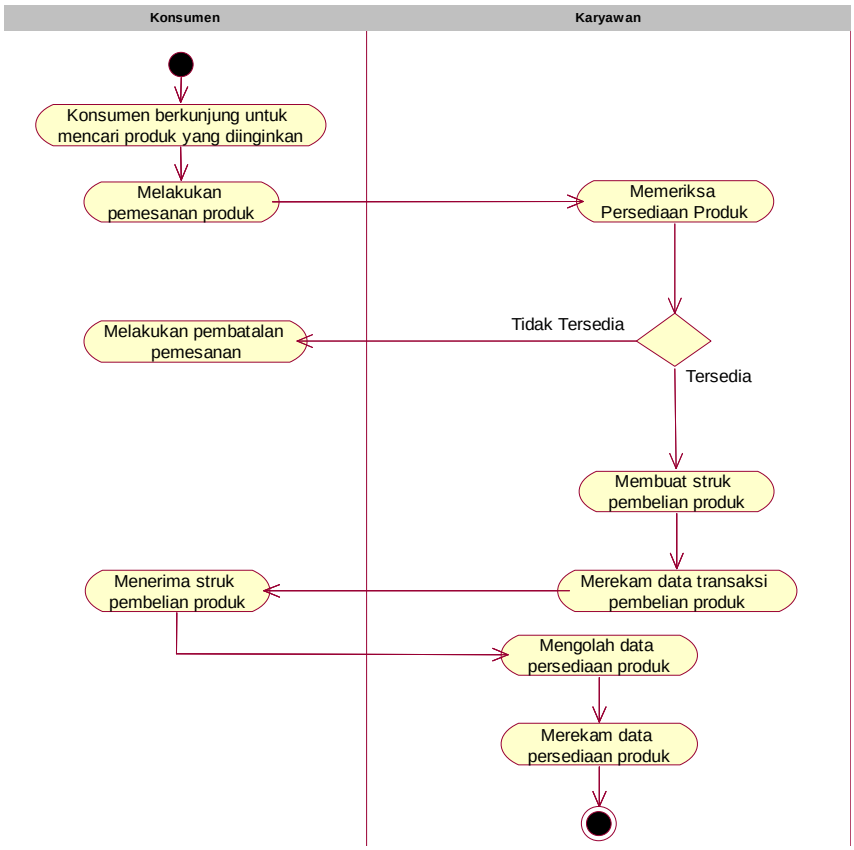
   Tujuan : Update Produk

Tabel 4.5 Tabel skenario *use case* Edit Data Produk

Karyawan	Sistem
1. Melakukan validasi kembali pada buku nota dengan barang yang tersedian di stan penjualan sebelum melakukan pemesanan.	
2. Jika valid maka pegawai akan melakukan transaksi pemesanan	
	3. Merekam data transaksi pemesanan produk

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 Penjualan di Distro Black Jack yang Sedang Berjalan.

Konsumen datang ke distro Black Jack 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 berbasis *web site*.
2. Distro Black Jack 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.

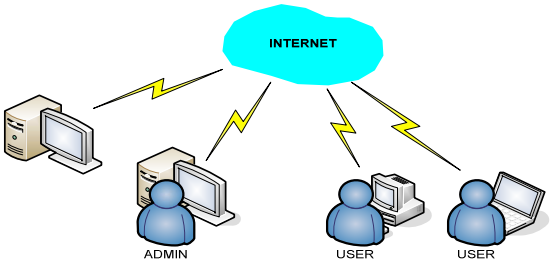
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari pembangunan Sistem Informasi Penjualan pada Distro Black Jack adalah :

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

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan untuk pengolahan data penjualan produk Distro Black Jack dilakukan secara *online*, dimana para user dapat mengaksesnya langsung tanpa harus hadir ke lokasi, dalam hal ini Distro Black Jack sistem yang diusulkan pada *Web* ini bertindak sebagai *administrator* sedangkan *user* adalah para konsumen sesuai gambar 4.3.



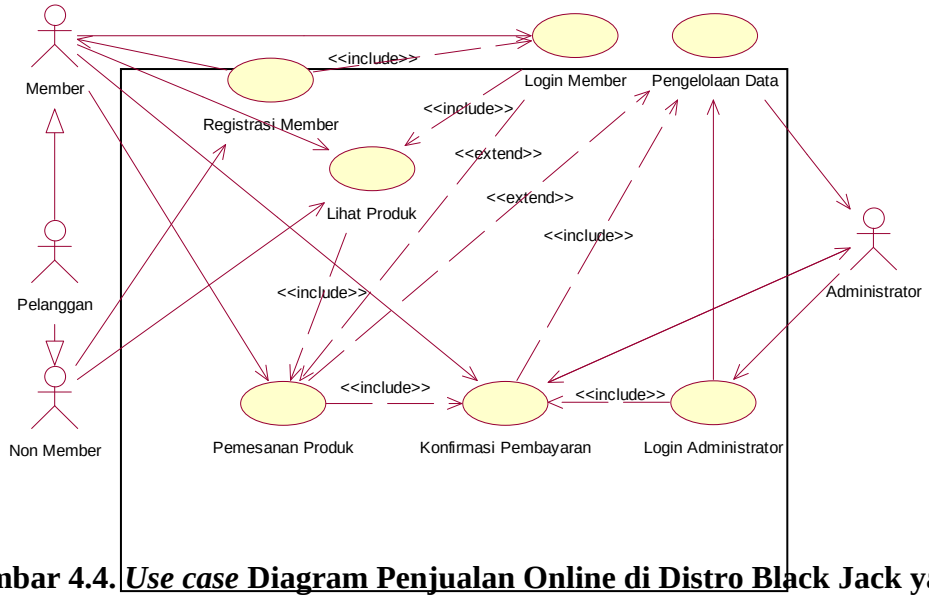
Gambar 4.3. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.

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.

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 Penjualan Online di Distro Black Jack yang Diusulkan.

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* : Registrasi Member

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Pelanggan menjadi member.

Deskripsi : Pelanggan membuka aplikasi Distro Black Jack, lalu melakukan registrasi keanggotaan pada halaman registrasi member, sistem memproses registrasi lalu direkam secara otomatis ke *database*.

Tabel 4.6 Skenario *Use case* Proses Daftar Member

Pengguna	Sistem

1. Membuka aplikasi Distro Black Jack.	
	2. Tampilan aplikasi Distro Black Jack dengan berbagai pilihan menu
3. Memilih menu registrasi / daftar member	
	4. Menampilkan menu pendaftaran berupa isian identitas berupa nama lengkap, jenis kelamin, alamat, telepon, email, serta username dan password sebagai penanda hak untuk akses masuk aplikasi.
5. Mengisi Form Registrasi / Daftar Member	
	6. Memproses registrasi member
	7. Memberikan peringatan apabila data belum diisi secara lengkap.
	8. Menyimpan data registrasi ke *database*

2. Skenario *use case* untuk login pengguna

Use case : Login Member

Aktor : Pelangan (Member)

Tujuan : Proses validasi akun member

Deskripsi : Pengguna (Member) melakukan login dengan mengisi identitas penanda hak akses, seperti username dan password.

Tabel 4.7 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 akun terdaftar (data valid), maka secara otomatis akan masuk ke halaman member, jika tidak ada data yang dimaksud (data invalid), maka sistem akan kembali ke halaman login member.

3. Skenario *use case* untuk login administrator

Use case : Login administrator

Aktor : Administrator

Tujuan : Proses validasi akun administrator

Deskripsi : Administrator melakukan login dengan mengisi data, seperti username dan password.

Tabel 4.8 Skenario *Use case* Proses Login Admin

Administrator	Sistem
1. *M*enginputkan *username* dan *password* pada form login admin.	
	2. Memverifikasi *username* dan *password* pada sistem database
	3. Jika akun terdaftar (data valid), maka secara otomatis akan masuk ke halaman administrator, jika tidak ada data yang dimaksud (data

	invalid), maka sistem akan kembali ke halaman login admin.

4. Sekenario *use case* pengolahan data

Use case : Pengolahan data

Aktor : Administrator

Tujuan : Melakukan perubahan terhadap *content web.*

Deskripsi :Administrator melakukan pengolahan data berupa memeriksa dan melakukan perubahan tehadap persediaan produk, memvalidasi konfirmasi pemesanan produk yang telah dilakukan oleh pelanggan, melakukan pencetakan laporan persediaan dan penjualan produk.

Tabel 4.9 Skenario *Use case* Proses Pengolahan Data.

Administraor	**Sistem**
1. Melakukan perubahan data yang menyangkut data-data tentang transaksi penjualan dan persediaan produk.	
	2. Melakukan proses-proses yang diteruskan dengan merekam data-data sesuai dengan perubahan yang telah dilakukan oleh Administrator.

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 : Pelanggan (Member)

Tujuan : Melakukan pemesanan produk

Deskripsi :Pelanggan membuka aplikasi Distro Black Jack, proses pemesanan bisa dilakukan apabila pelanggan telah melakukan login member. Setelah itu, pelanggan memilih produk yang diinginkan, mengisi form pemesanan produk dan mengirim pesanan tersebut yang kemudian akan diperiksa oleh administrator di halaman daftar pemesanan produk.

Tabel 4.10 Skenario *Use case* Proses Pemesanan Produk.

User	Sistem
1. Membuka *aplikasi dan melakukan login member*.	
	2. Memverifikasi bahwa *username* dan *password* legal
	3. Menampilkan menu utama dengan pilihan produk.
4. Memilih produk yang di inginkan untuk dipesan	
	5. 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 : Pelanggan

Tujuan : Melakukan konfirmasi pemesanan produk

Deskripsi :Pelanggan melakukan konfirmasi setelah melakukan pembayaran.

Tabel 4.11 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. Mememeriksa kelengkapan dan memcocokkan data sesuai dengan pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan, lalu merekam data konfirmasi ke *database* jika data-data tersebut valid.

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

Use case : Konfirmasi Pemesanan

Aktor : Administrator

Tujuan : Proses pengesahan konfirmasi

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

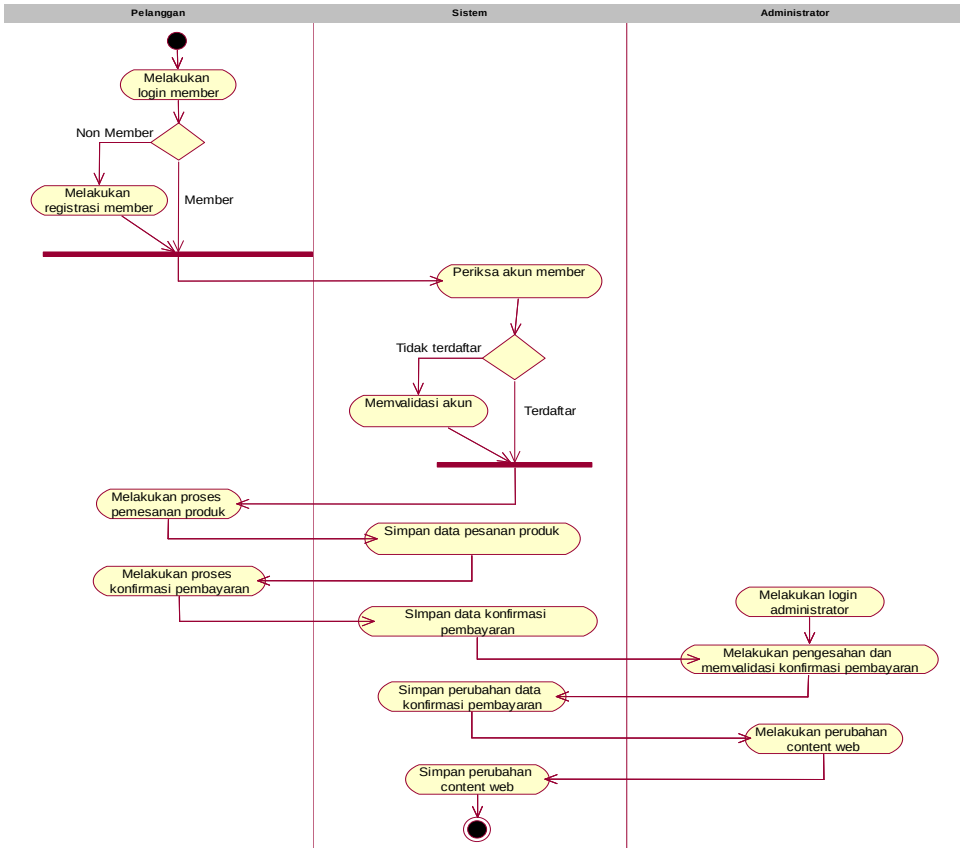
Tabel 4.12 Skenario *Use case* Proses Pengesahan Konfirmasi Pemesanan Produk.

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.

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 Black Jack dan melihat informasi sekilas tentang Distro Black Jack, 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 Penjualan Online di Distro Black Jack yang Diusulkan.

4.2.3.4 Sequence *Diagram*

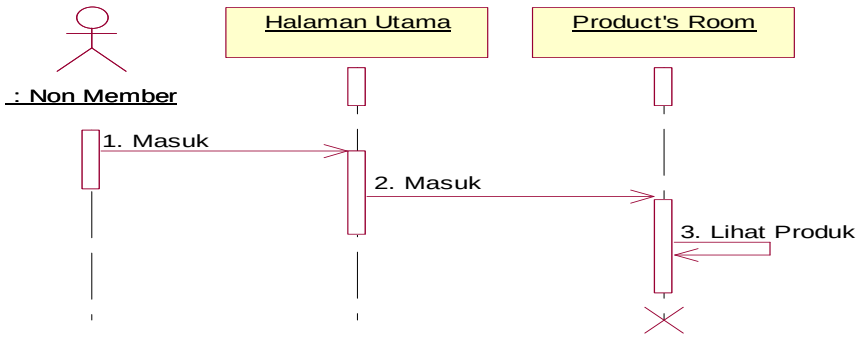
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan

Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada sistem penjualan produk distro, yaitu:

1. *Sequence Diagram* non member liat produk

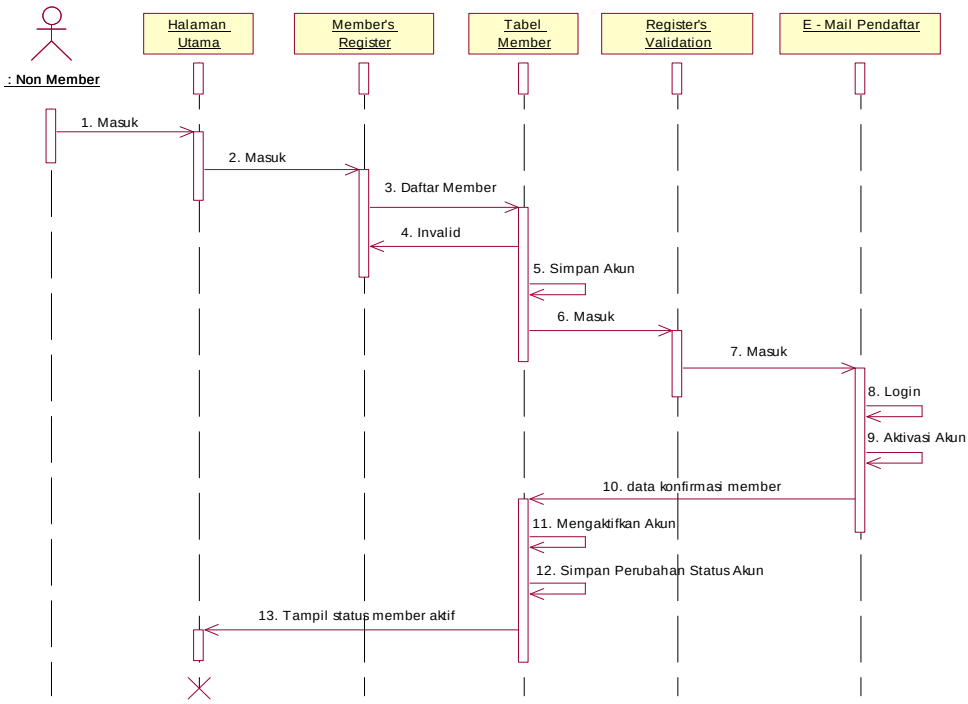
User masuk kehalaman utama dan user hanya bisa melihat produk, tidak bisa memesan product.



Gambar 4.6. Sequence Diagram melihat Produk .

2. *Sequence Diagram* Registrasi member

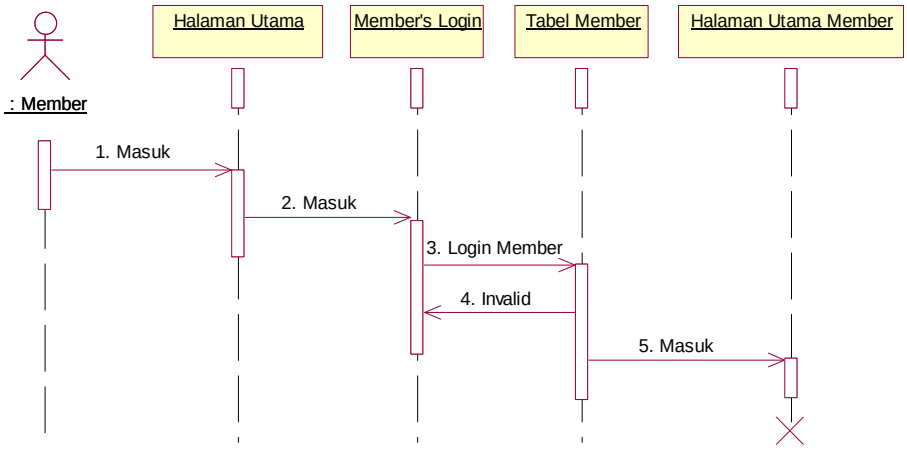
Apabila pelanggan atau user ingin melakukan pemesanan, seorang user harus melakukakn proses registrasi terlebih dahulu, seorang pelanggan masuk ke halaman utama Member web Distro Black Jack, jika berhasil/Valid Registrasi maka data user akan disimpan tabel member. Setelah itu data akan masuk ke registrasi validation dan kemudian data tersebut akan dikirim ke email untuk proses aktifasi member, setelah melakukan aktivasi member dari email. Maka data aktivasi akan disimpan di tabel member. Dan user berhak untuk melakukan login di website Black jack.



Gambar 4.7. Sequence Diagram Proses Registrasi member.

3. *Sequence Diagram* untuk *login member*

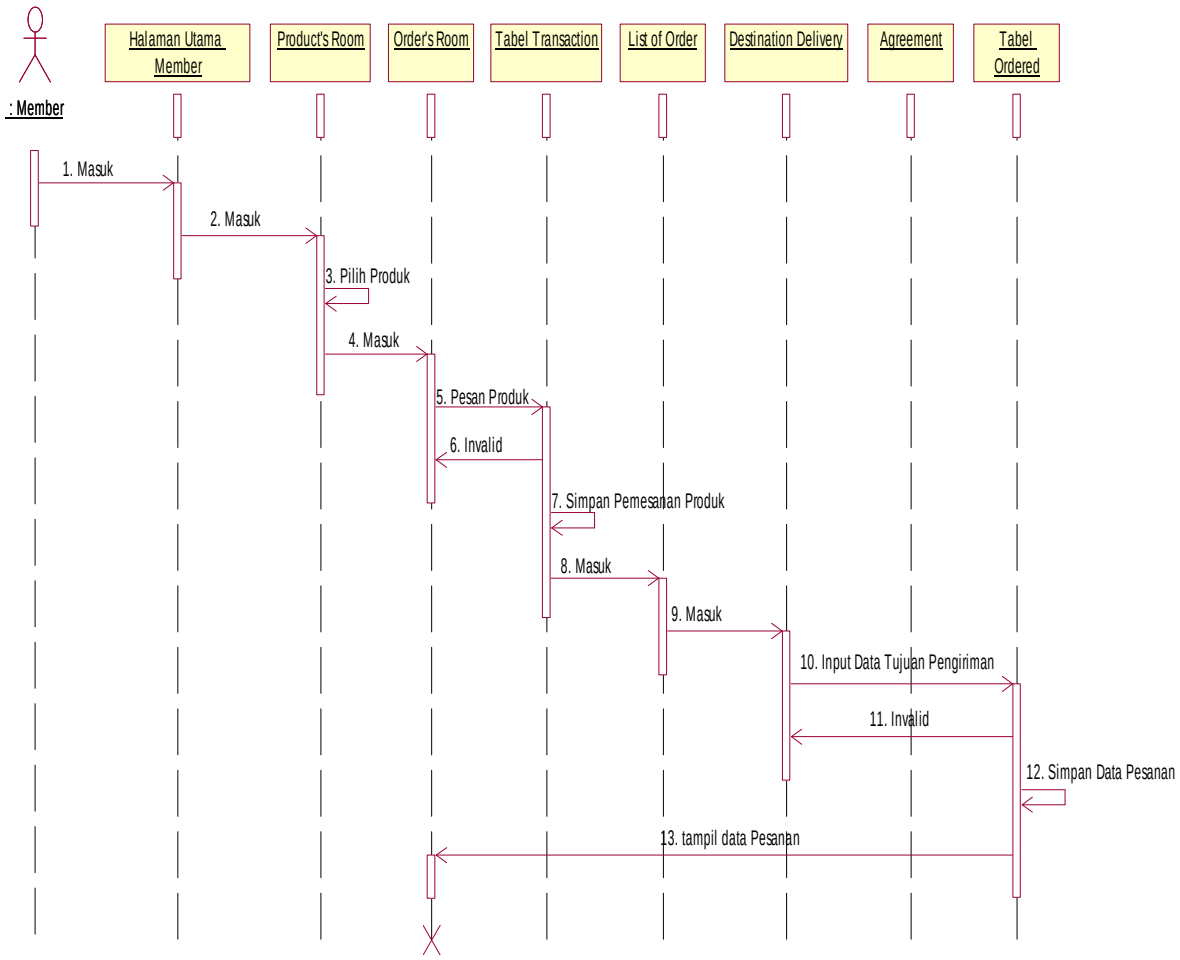
Seorang member masuk ke halaman utama web Distro Black Jack. Apabila pelanggan atau user ingin melakukan pemesanan, maka pelanggan masuk kehalaman login member, jika berhasil login maka user akan masuk ke halaman menu utama member dimana tersedia halaman pemesanan produk yang dapat membantu user untuk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



Gambar 4.8. Sequence Diagram login member.

4. *Sequence Diagram* untuk melakukan pemesanan produk

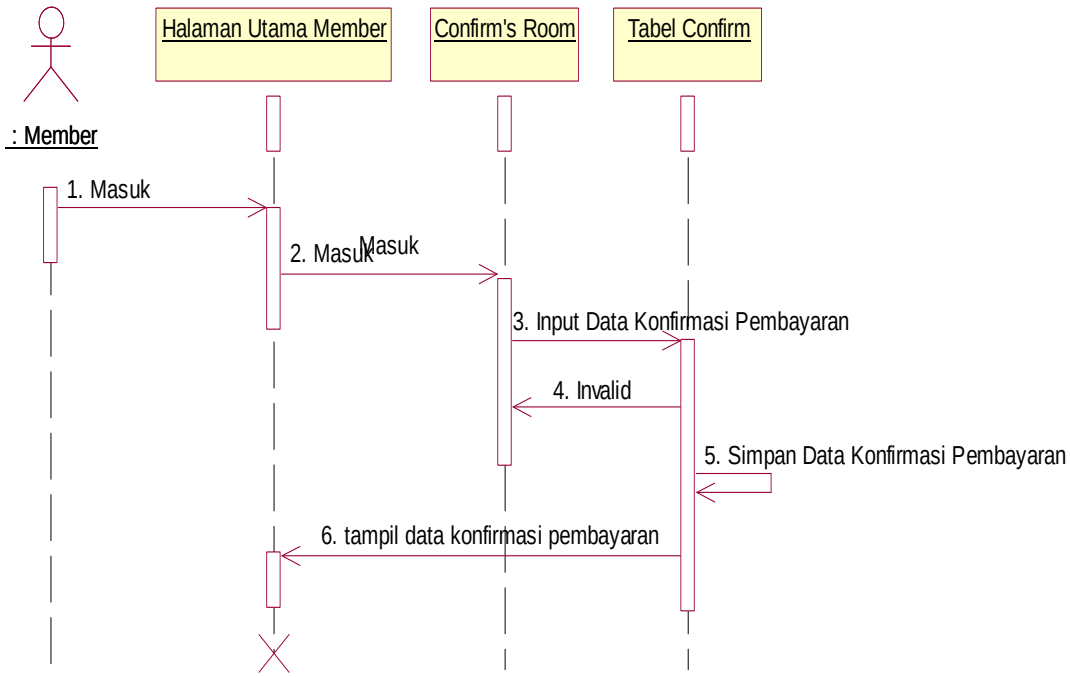
Seorang pelanggan masuk ke halaman utama web Distro Black Jack. Apabila pelanggan atau user telah melakukan pemesanan dan ingin melakukan konfirmasi pembayaran, maka pelanggan harus masuk ke halaman login member sesuai id member pada waktu melakukan pemesanan, jika berhasil login maka user akan masuk 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 4.9. Sequence Diagram Proses Pemesanan Produk.

5. *Sequence Diagram* untuk confirmasi pembayaran

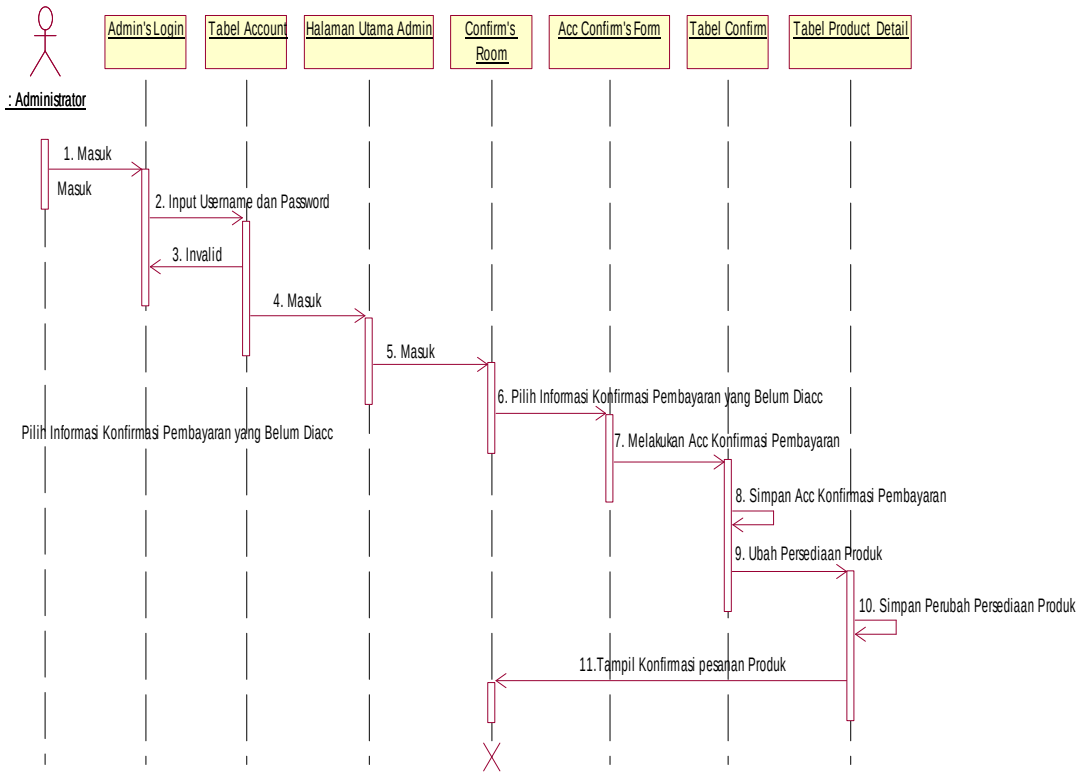
Seorang member masuk ke dalam menu utama. Dan melakukan konfirmasi pembayaran.. jika konfirmasi pembayaran valid, maka disimpan ke tabel *confirm*.



Gambar 4.10. Sequence Diagram konfirmasi pembayaan.

6. *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 4.11. Sequence Diagram konfirmasi Pesanan Produk.

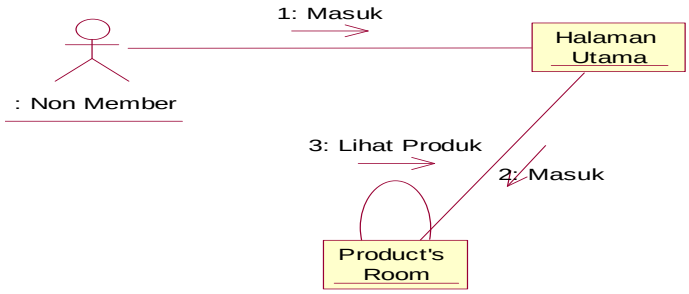
4.2.3.5 Collaboration Diagram

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* non-member lihat produk

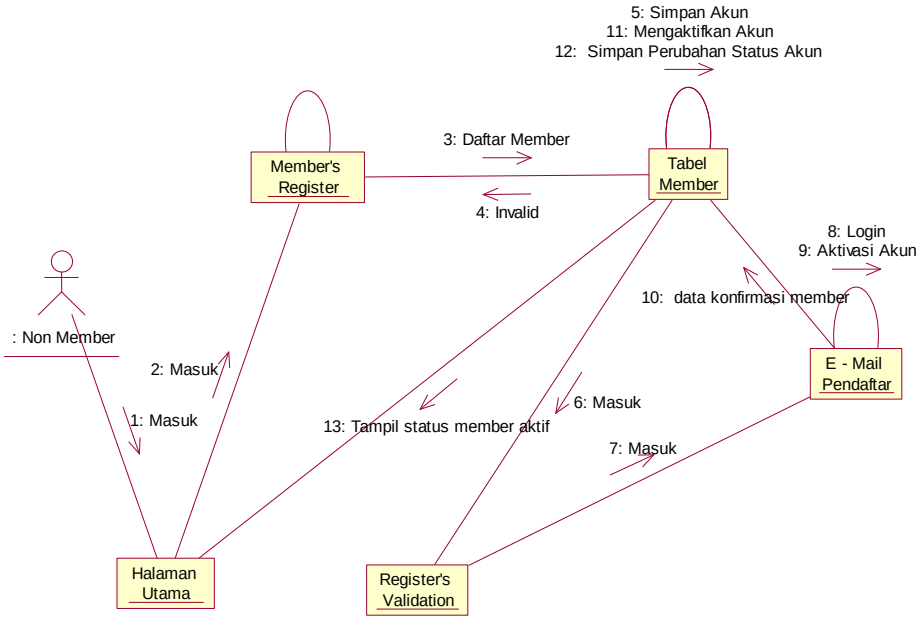
Non-member masuk ke halaman utama website Distro Black Jack, kemudian melihat produk.



Gambar 4.12. Collaboration Diagram non member lihat produk Produk.

2. *Collaboration Diagram* proses registrasi member

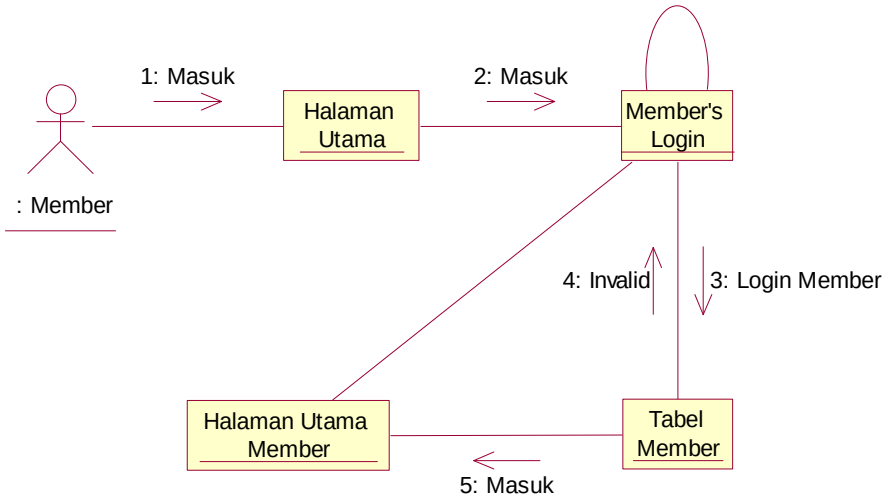
Non-member masuk kehalaman utama website Distro Black Jack, dan kemudian melakukan proses registrasi dihalaman member's registrasi, jika data yang diisi valid, maka data tersebut akan disimpan ditabel member, dan untuk proses aktivasi data akan dikirim ke email, setelah prosees aktivasi selesai, member berhak melakukan login.



Gambar 4.13. Collaboration Diagram Proses registrasi member.

3. *Collaboration Diagram* member login

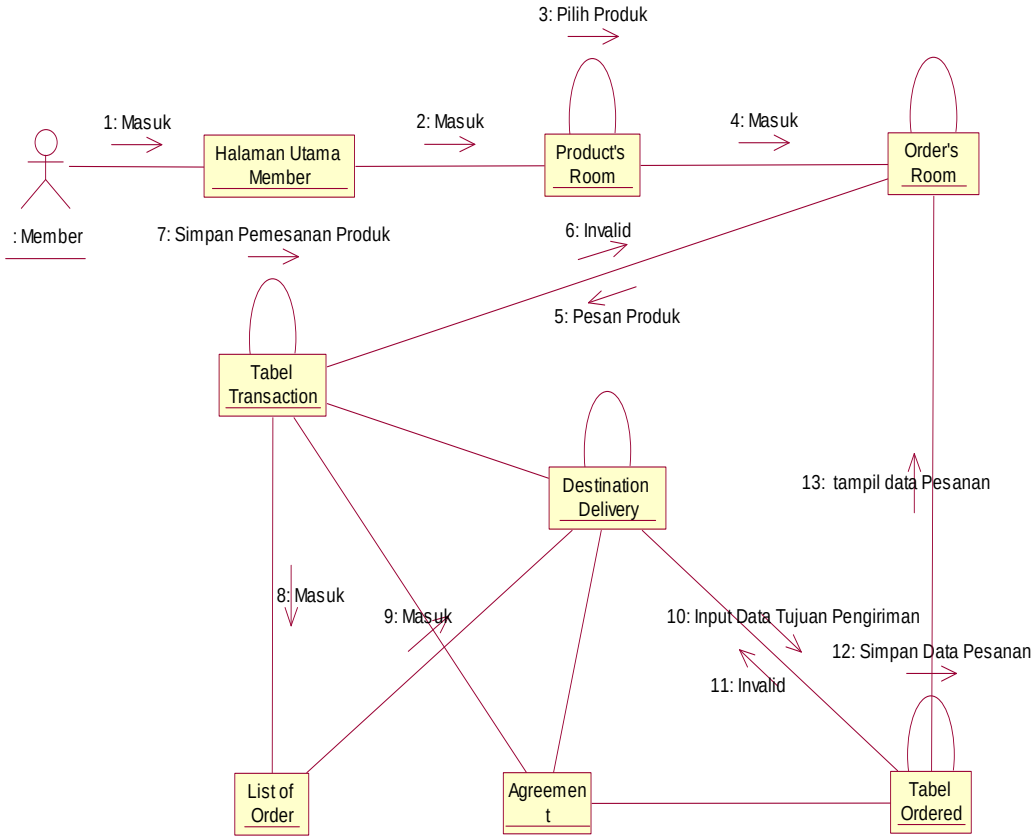
Member masuk ke halaman utama website Distro Black Jack, kemudian member masuk kehalaman meber's login untuk proses login, jika data valid maka member kan masuk kedalam halaman utama member, dan ketika member keluar (log out) maka member masuk kembali kehalaman utama.



Gambar 4.14. Collaboration Diagram login member.

4. *Collaboration Diagram* pemesanan product

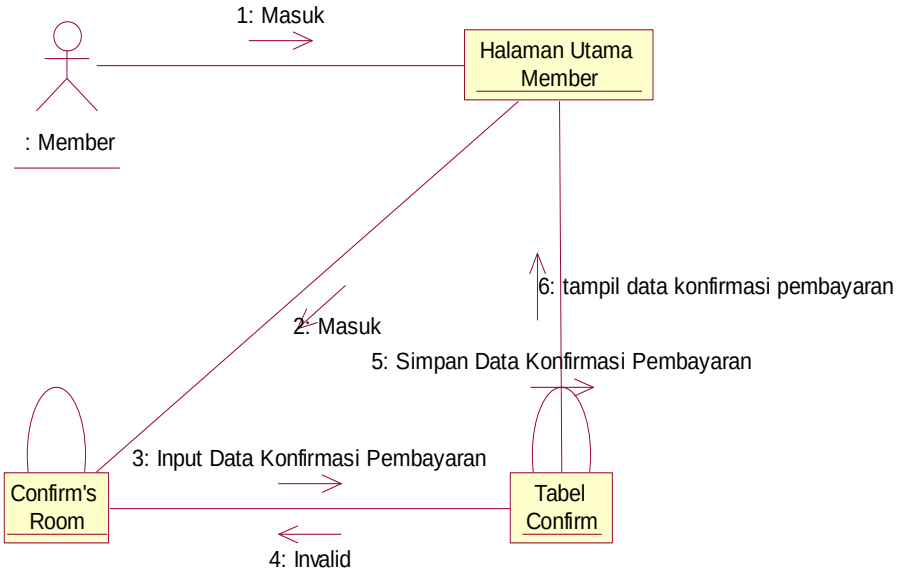
Member masuk ke halaman utama web Distro Black Jack. untuk melakukan pemesanan product, member msuk ke halaman product. Untuk melakukan pemesanan product, member masuk ke halaman order room dan jika data pemesanan valid, maka akan disimpan ke dalam tabel transaction dan kemudian diteruskan ke list order, kemudian member mengisi data tujuan pengiriman, setelah data telah disetujui oleh member, maka order akan disimpan di tabel ordered.



Gambar 4.15. Collaboration Diagram Pemesanan produk.

5. *Collaboration Diagram* konfirmasi pembayaran

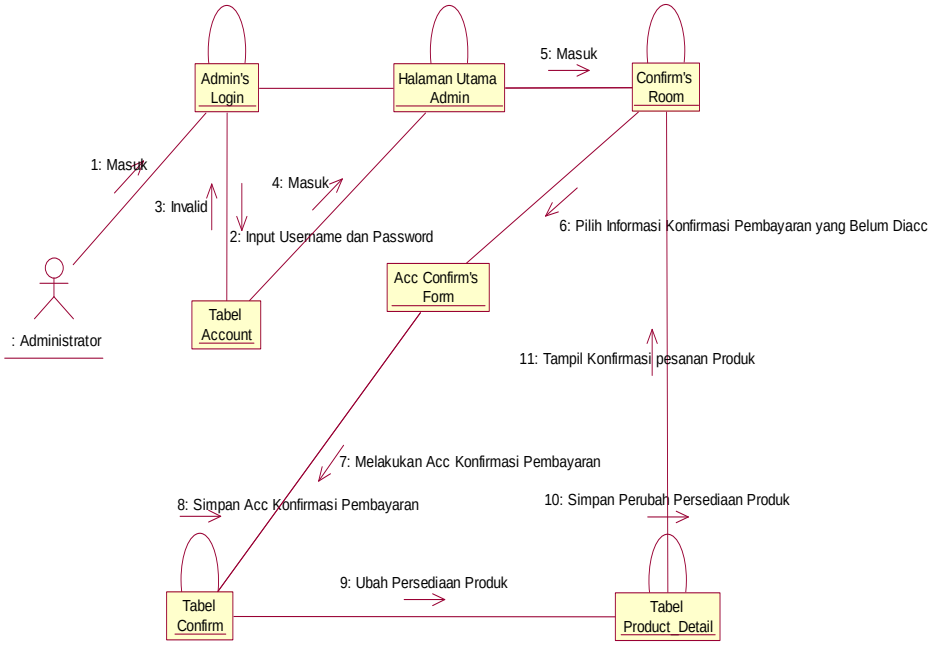
Setelah melakukan ordered, maka member melakukan konfirmasi pembayaran, member masuk ke halaman utama distro Black Jack, dan kemudian melakukan konfirmasi pembayaran ke confirm room, jika data valid maka akan disimpan di tabel confirm.



Gambar 4.16. Collaboration Diagram Konfirmasi Pembayaran.

6. *Collaboration Diagram* untuk pengesahan konfirmasi pemesanan produk

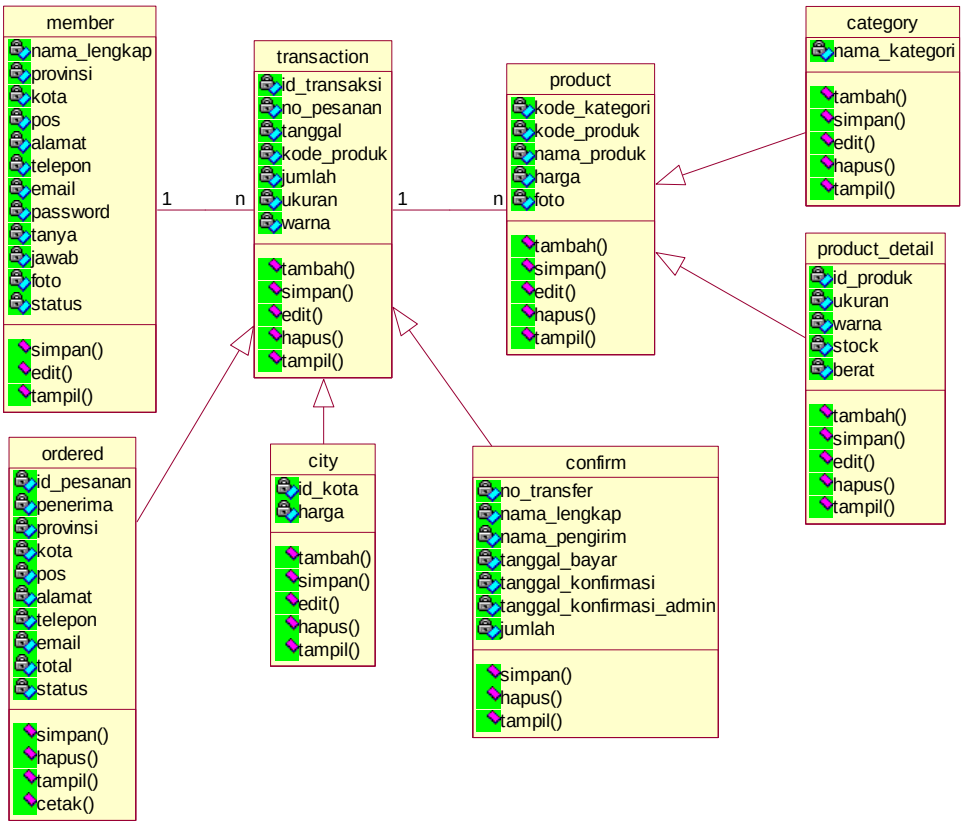
Setelah member melakukan konfirmasi pembayaran pesanan, admin akan mengesahkan pemesanan produk, admin login setelah masuk ke halaman utama admin, admin mengecek di confirm's room untuk memilih ac yang akan di confimimasi, dan kemudian akan disimpan di tabel confirm.



Gambar 4.17. Collaboration Diagram Konfirmasi Pemesanan produk.

Class Diagram

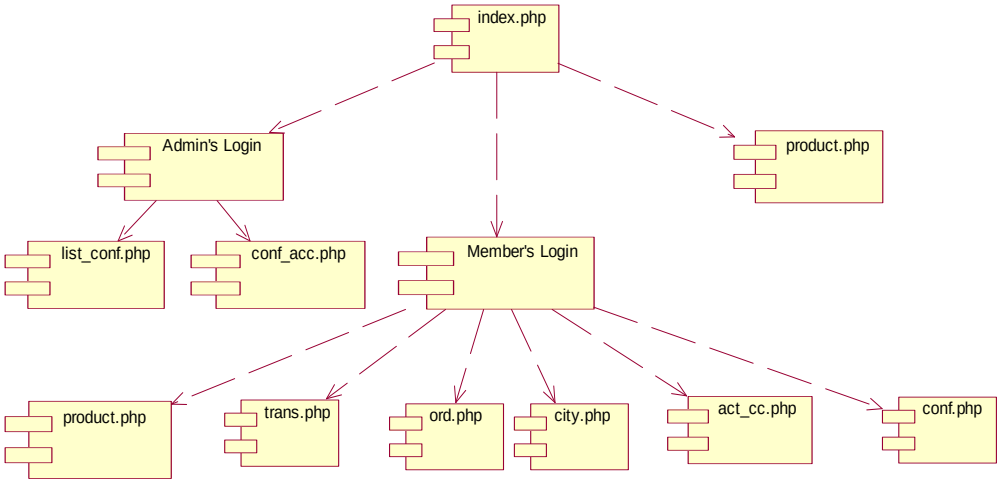
Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram* Berikut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



Gambar 4.18. Class Diagram Penjualan di Distro lack Jack yang Diusulkan.

Component Diagram

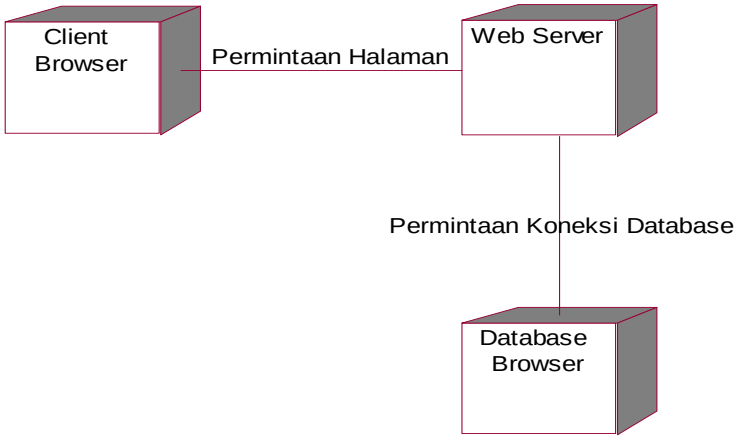
Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent. *Component* ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut



Gambar 4.19. Component Diagram Penjualan di Distro lack Jack yang Diusulkan

Deployment Diagram

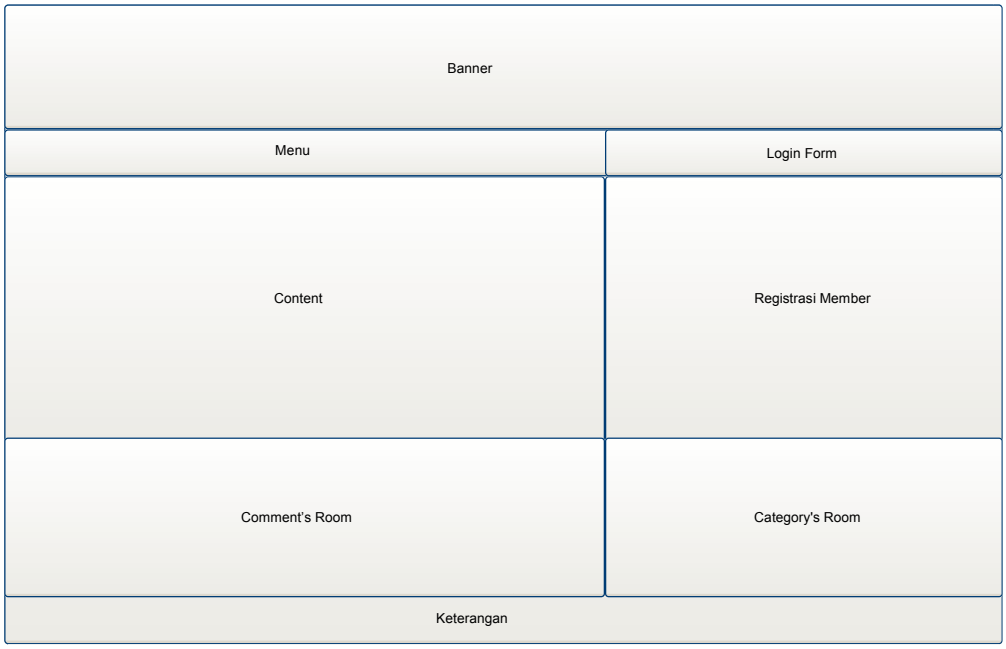
Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai (*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.



Gambar 4.20. Deployment Diagram Penjualan di Distro Black Jack yang Diusulkan.

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan ini adalah desain utama yang akan Digunakan oleh sistem yang akan dirancang.



Gambar 4.21. Tampilan website Distro black Jack.

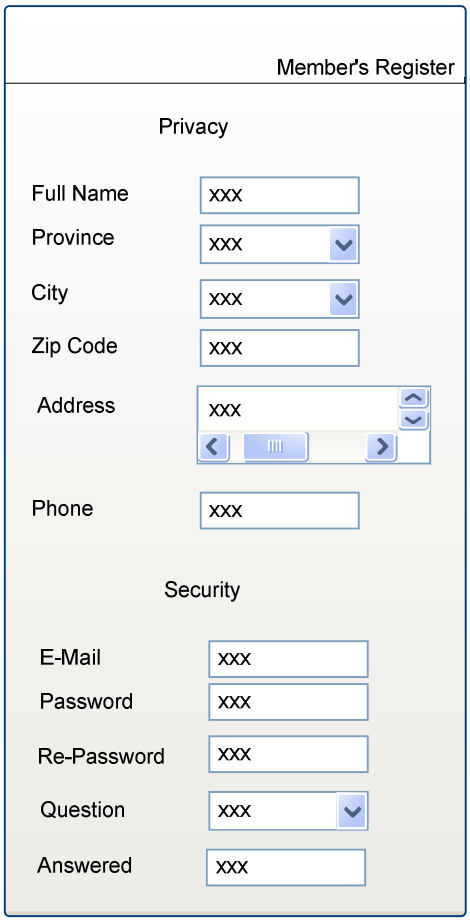
Perancangan Input

Perancangan input merupakan tampilan yang digunakan untuk pemasukan informasi yang diperlukan oleh system. Perancangan input terdiri dari 3, yaitu perancangan input non member, perancangan input member, dan perancangan input admin.

1. Perancangan Input Non Member

a. Form Regristrasi Member

Form Registrasi Member ini Digunakan untuk non-member melakukan registrasi *Member*.



Gambar 4.22. Tampilan Halaman Registrasi Member

2. Perancangan Input Member

a. Form Login Member

Perancangan input login ini merupakan tahapan selanjutnya setelah melakukan pendaftaran registrasi baru. Pada halaman ini *Member* diminta untuk mengisikan *username* dan *password* yang benar untuk dapat melakukan proses

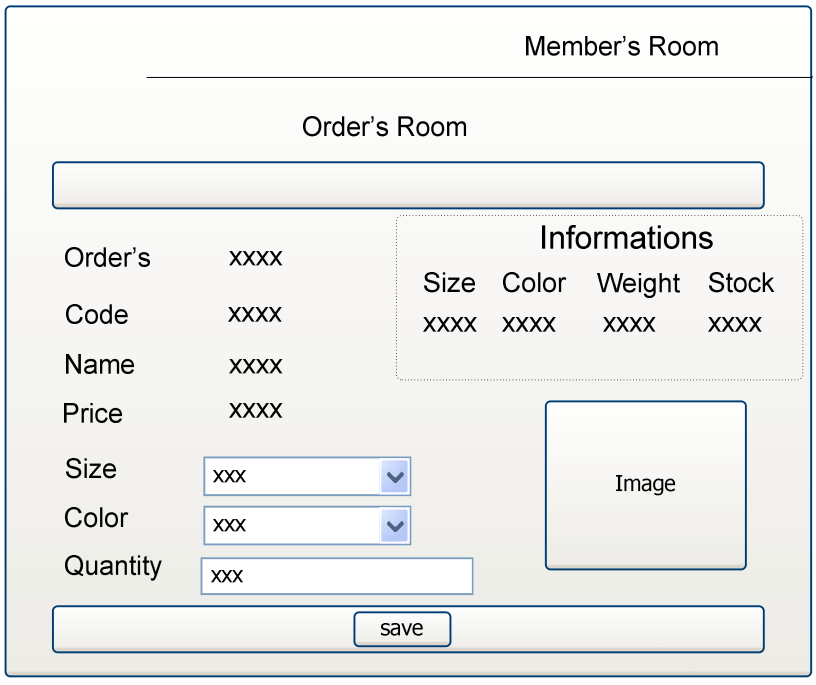
reservasi selanjutnya. Jika *username* atau *password* tidak diisi atau salah maka *user* akan di kembalikan kembali kepada halaman login



Gambar 4.23.Tampilan Member login.

b. Form Pemesanan Produk (Order's Form)

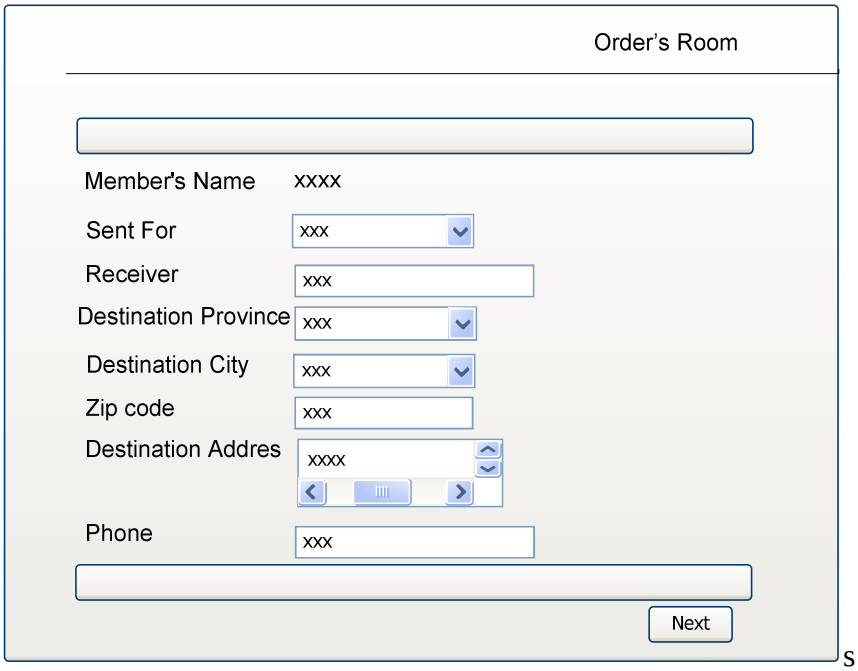
Form Order Room, Digunakan *Member* melakukan pemesanan product, sesuai keinginan member.



Gambar 4.24. Tampilan Form Pemesanan Produk.

c. Form Tujuan Pemesanan Produk

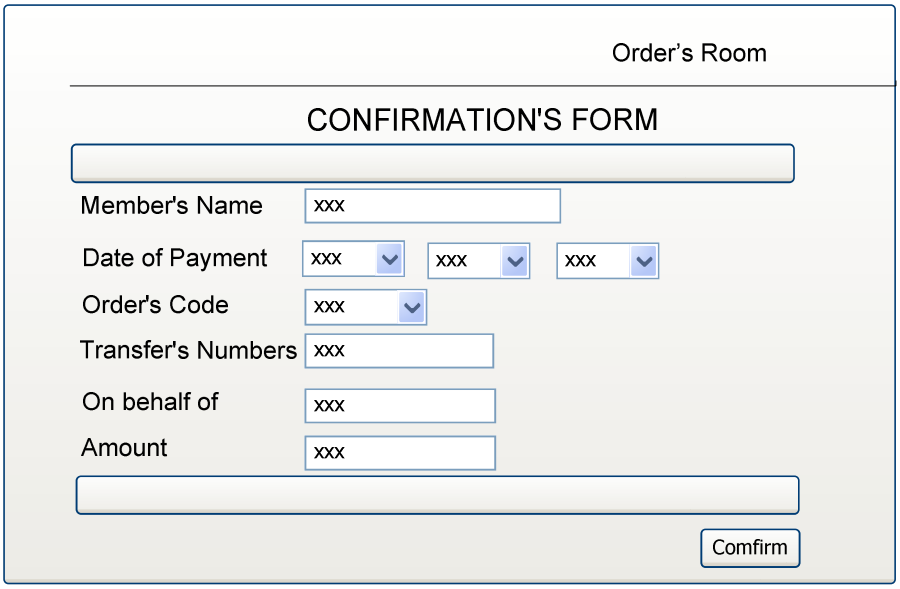
Form Tujuan Pemesanan Produk Digunakan untuk *Member* mengisi data pemesan, dan alamat yang akan dituju pengiriman pemesanan produk.



Gambar 4.25. Tampilan Form Tujuan Pemesanan Produk

d. Form Konfirmasi Pembayaran

Form Konfirmasi Pembayaran Digunakan untuk *Member* melakukan konfirmasi atas pembayaran yang *Member* telah lakukakan.

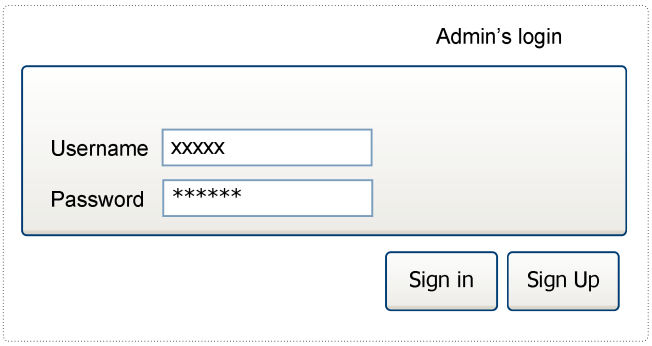


Gambar 4.26. Form Konfirmasi Pembayaran

3. Perancangan Input Administrator

a. Form Login Administrator

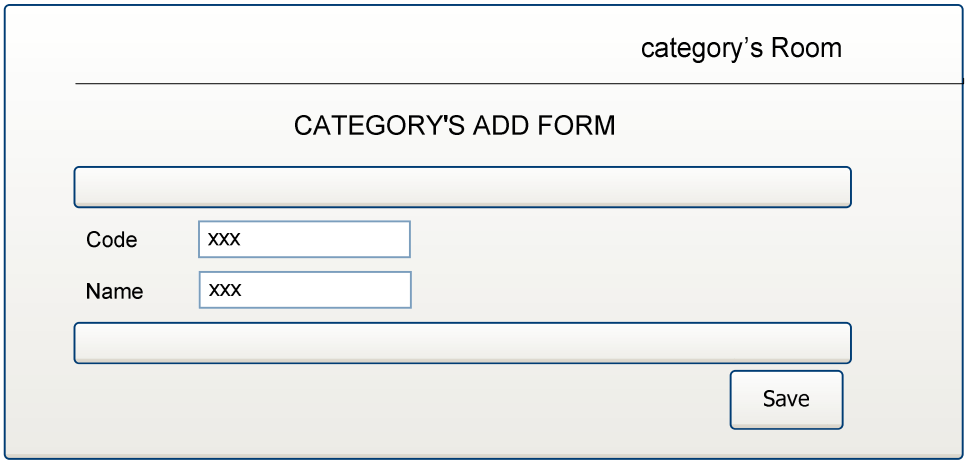
Perancangan input login ini merupakan tahapan sebelum masuk kehalaman admin dimana *Administrator* dapat melakukan perubahan pada content website distro Black Jack. Jika *username* atau *password* tidak diisi atau salah maka *Administrator* akan di kembalikan kembali kepada halaman login



Gambar 4.27. Form Login Administrator

b. Form Input Kategori Produk (Category's Add Form)

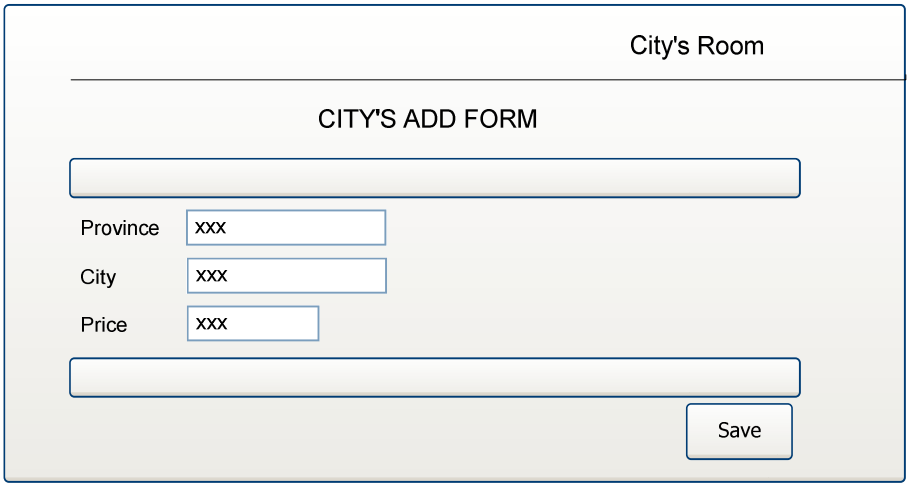
Form Add Category's Room, Digunakan *Administrator* untuk menambah Category Product pada Distro black Jack.



Gambar 4.28. Tampilan Form Input Kategori Produk.

c. Form Input Kota Tujuan (City's Add Form)

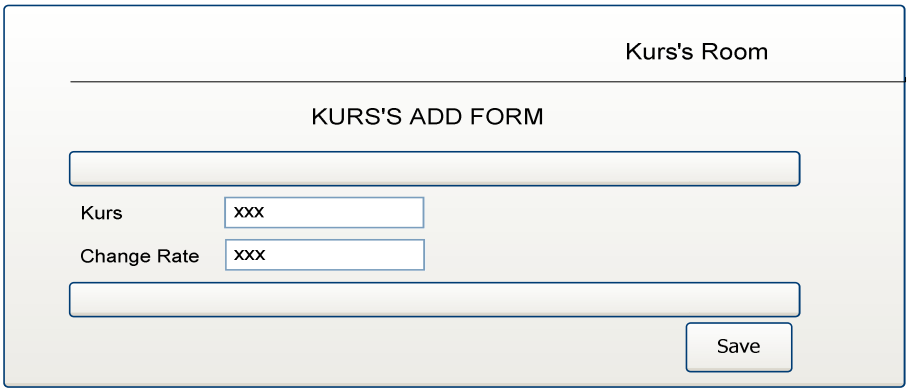
Form City's Add Room, Digunakan *Administrator* untuk menambah City pada Distro black Jack.



Gambar 4.29. Tampilan Form Input Kota Tujuan

d. Form Input Kurs Mata Uang (Kurs's Add Form)

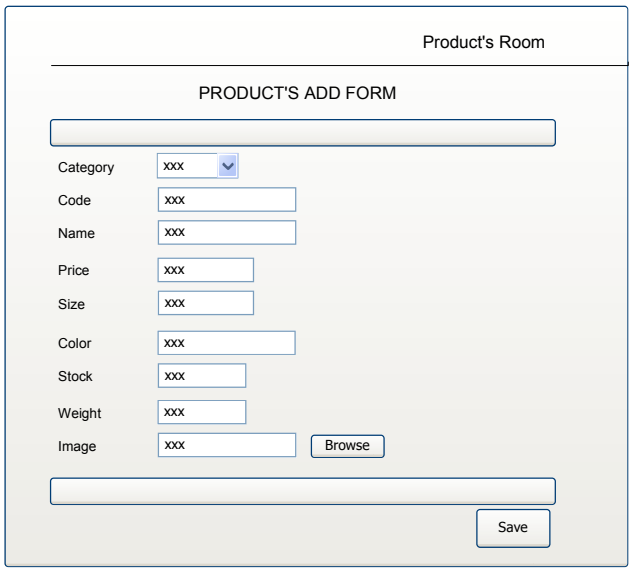
Form Kurs's Add Room, Digunakan *Administrator* untuk menambah Kurs Mata Uang pada Website Distro black Jack.



Gambar 4.30. Tampilan Form Input Kurs Mata Uang.

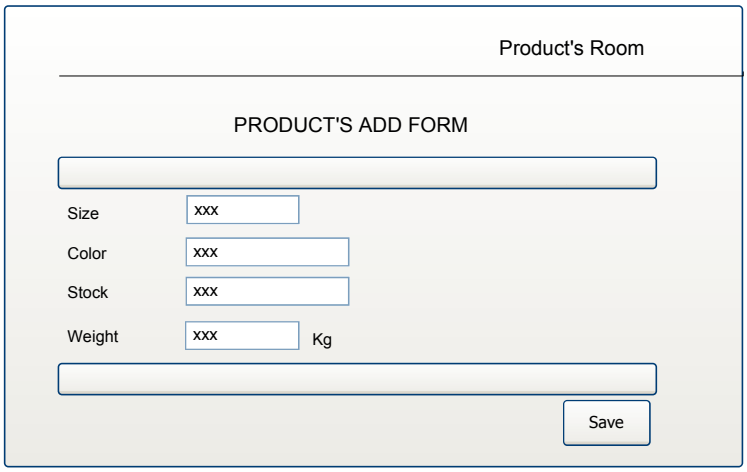
e. Form Input Produk (Product's Add Form)

Form Products Add Room, Digunakan *Administrator* untuk menambah Produk pada Website Distro black Jack pada tahap pertama.



Gambar 4.31. Tampilan Form Input Produk.

Setelah peng-inputan produk pada tahap pertama, untuk melakukan penambahan item(size,color,stock,weight) pada suatu produk digunakan From pada Gambar 4.32.



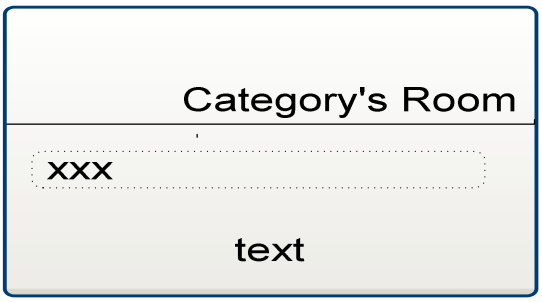
Gambar 4.32. Tampilan Form Input Produk..

Perancangan Output

1. Perancangan Output Non Member

a. Halaman Kategori Produk

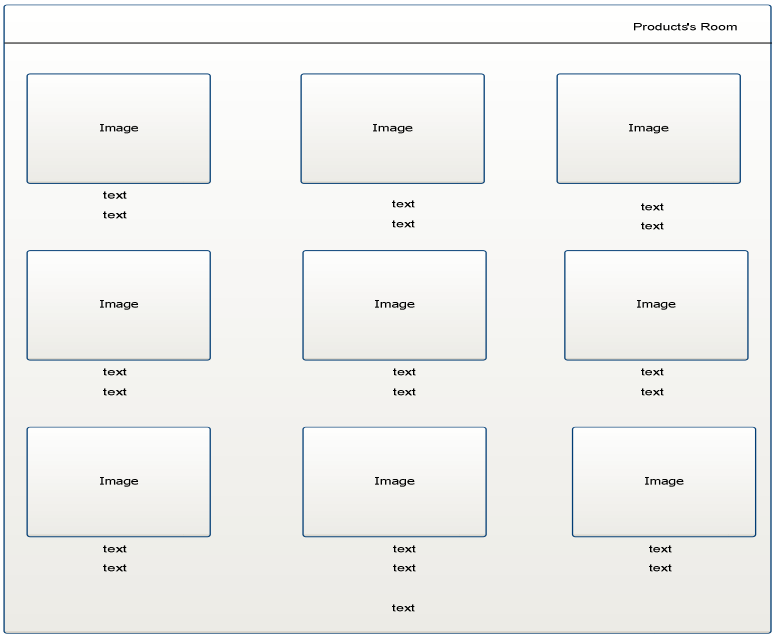
Dihalaman Category's Room ini ditampilkan Category's Produk yang tersedia di Distro Black Jack.



Gambar 4.33. Tampilan Halaman Kategori Produk.

b. Halaman Produk (Product's Room)

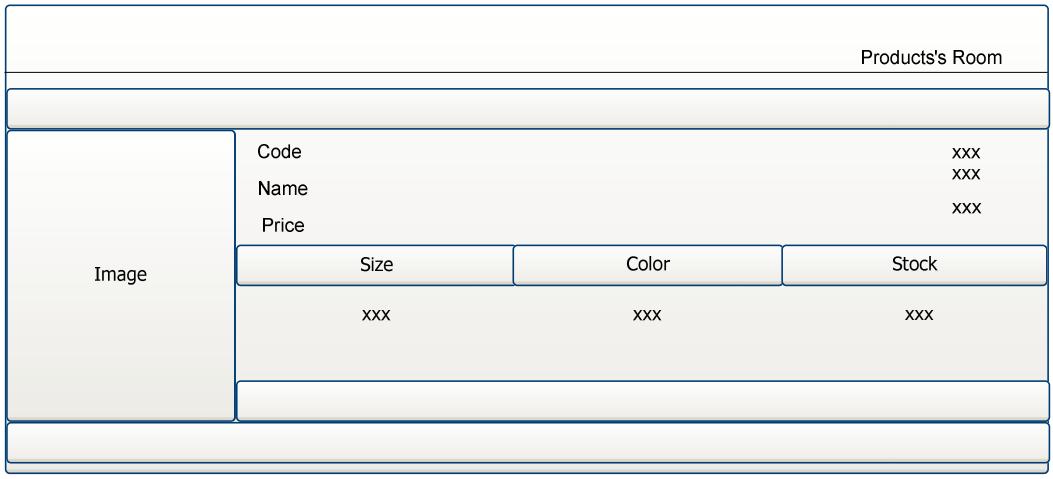
Dihalaman Profile ini ditampilkan keseluruhan Produk yang tersedia di Website Distro Black Jack.



Gambar 4.34. Tampilan Halaman Produk.

c. Halaman Detail Produk

Dihalaman Product’s Room ini ditampilkan Detail Product’s di Website Distro Black Jack.



Gambar 4.35 Tampilan Halaman Detail Produk.

2. Perancangan Output Member

a. Halaman Kategori Produk

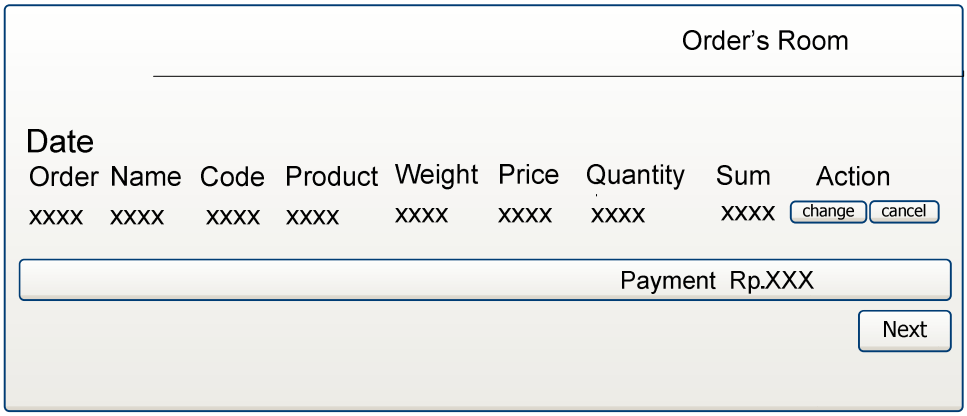
Dihalaman Category’s Room ini ditampilkan Category’s Produk yang tersedia di Distro Black Jack.

b. Halaman Produk (Product’s Room)

Dihalaman Profile ini ditampilkan keseluruhan Produk yang tersedia di Website Distro Black Jack.

c. Daftar Pesanan

Dihalaman Order room ini digunakan untuk melanjutkan proses pemesanan produk, dan dapat melakukan perubahan Order product.



Gambar 4.36. Tampilan Halaman Daftar Pesanan.



Gambar 4.37. Tampilan Halaman Daftar Pesanan..



Gambar 4.38. Tampilan Halaman Daftar Pesanan.

3. Perancangan Output Admin

a. Halaman Daftar Kategori Produk

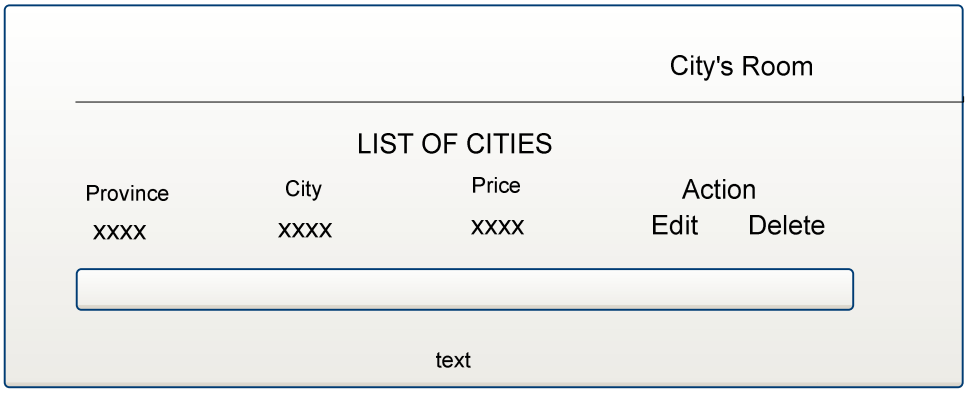
Pada Halaman List Of Categories, administrator dapat melihat daftar Category's Product pada website Distro black Jack, dan dapat melakukan perubahan pada setiap Category product.



Gambar 4.39. Tampilan Halaman Daftar Kategori Produk.

b. Halaman Daftar Kota Tujuan

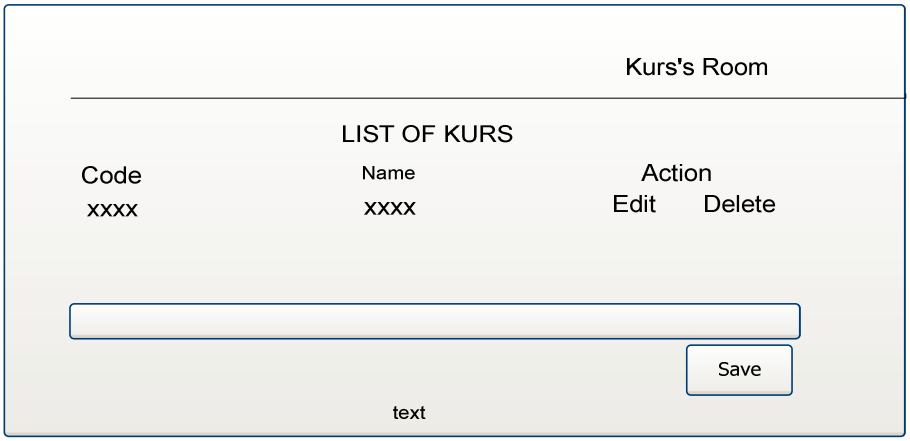
Pada Halaman List Of City's, administrator dapat melihat daftar City's pada website Distro black Jack, dan dapat melakukan perubahan pada setiap City.



Gambar 4.40. Tampilan Halaman Daftar Kota Tujuan.

c. Halaman Daftar Kurs Mata Uang(List Of Kurs’s)

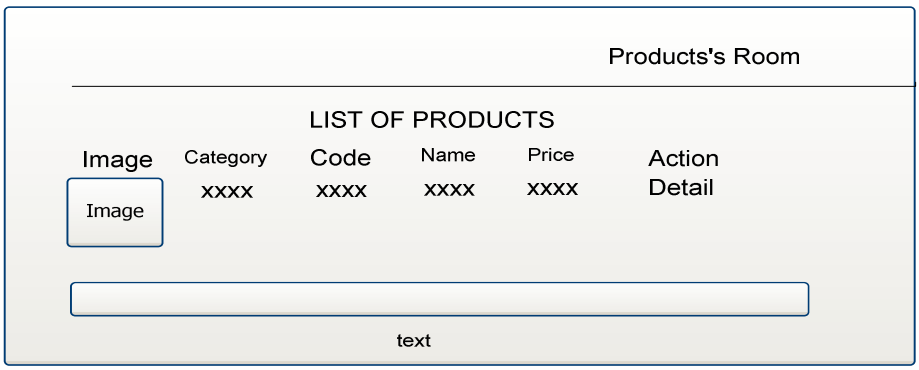
Pada Halaman List Of Kurs’s, *Administrator* dapat melihat daftar Kurs’s pada website Distro black Jack, dan dapat melakukan perubahan pada setiap Kurs’s.



Gambar 4.41. Tampilan Halaman Daftar Kurs Mata Uang.

d. Halaman Daftar Produk (List Of Product’s)

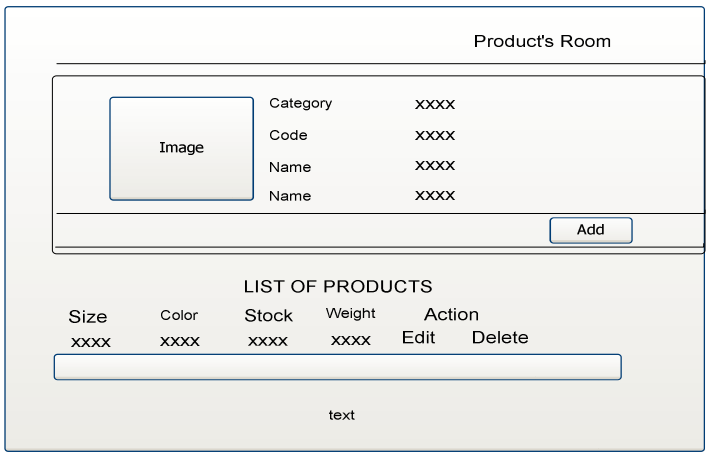
Pada Halaman List Of Product’s, *Administrator* dapat melihat daftar Produk pada website Distro black Jack, dan dapat melakukan perubahan pada setiap Product.



Gambar 4.42. Tampilan Halaman Daftar Produk.

e. Halaman Daftar Detail Produk (Product Detail)

Pada Halaman Product Detail, *Administrator* dapat melihat daftar Detail Produk pada website Distro black Jack, dan dapat melakukan perubahan pada setiap Product.



Gambar 4.43. Tampilan Halaman Daftar Detail Produk.

f. Daftar Pesanan Produk (List Of Ordered)

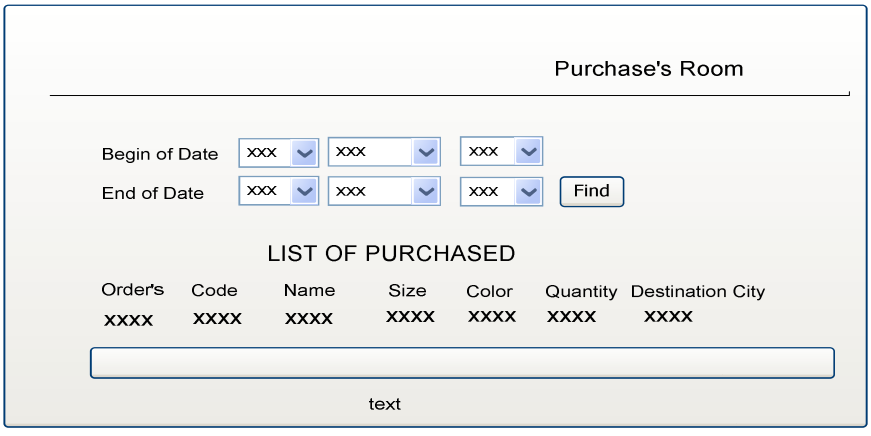
Pada Halaman List Of Ordered, *Administrator* dapat melihat daftar Pesanan Produk pada website Distro black Jack, dan dapat melakukan perubahan pada setiap Product.



Gambar 4.44. Tampilan Halaman Daftar Pesanan Produk.

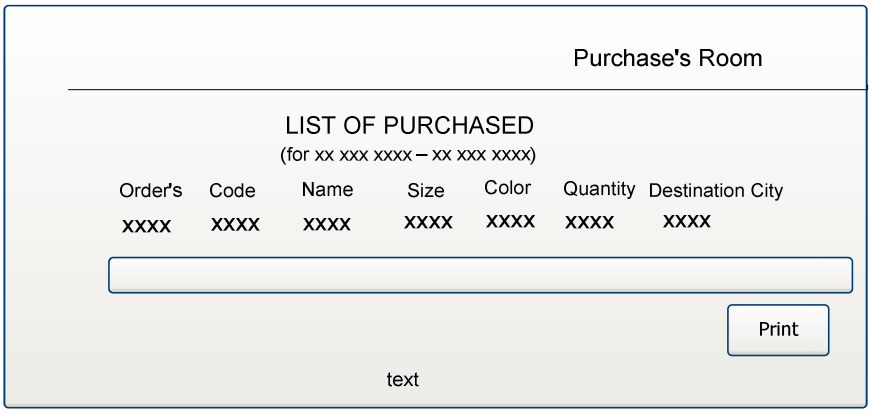
g. Daftar Penjualan Produk(List Of purchased)

Pada Halaman List Of purchased, *Administrator* dapat melihat daftar Penjualan Produk pada website Distro black Jack, dan dapat mencari daftar penjualan produk sesuai dengan periode yang diinginkan.



Gambar 4.45. Tampilan Halaman Daftar Penjualan Produk.

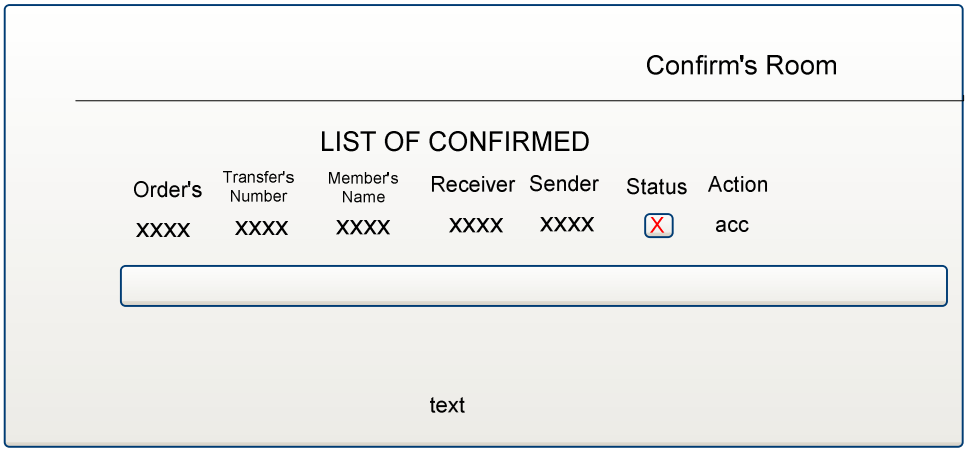
Pada Halaman List Of purchased, setelah *Administrator* mencari daftar Penjualan Produk, *Administrator* dapat mencetak laporan daftar penjualan produk berdasarkan dengan periode yang dicari.



Gambar 4.46. Tampilan Halaman Daftar Penjualan Hasil Pencarian Produk.

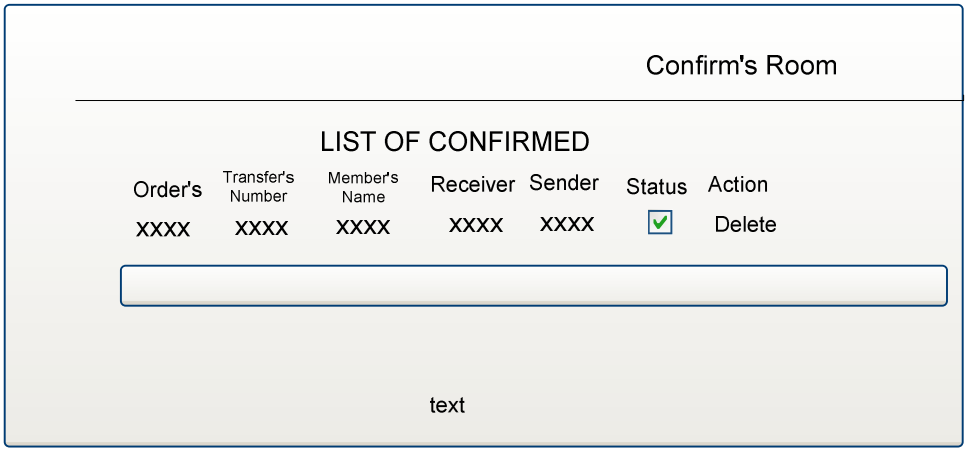
h. Daftar Konfirmasi Pembayaran(List Of Confirmed)

Pada Halaman List Of Confirmed, *Administrator* melakukan acc terhadap konfirmasi pemesanan produk untuk dilakukan proses pengiriman barang.



Gambar 4.47. Tampilan Halaman Daftar Pesanan Produk.

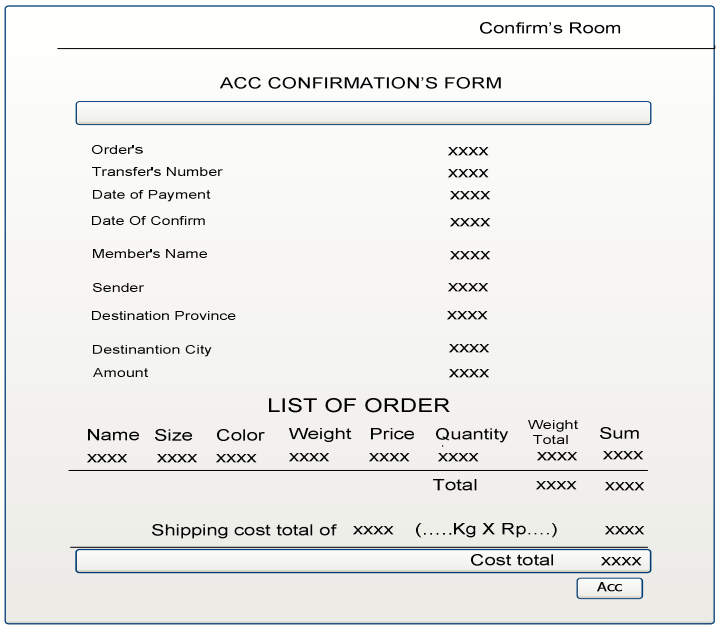
Status Telah di acc admin



Gambar 4.48. Tampilan Halaman Daftar Pesanan Produk.

i. Form Acc Konfirmasi Admin(Acc Confirmation's form)

Pada FormAcc Confirmation's form, *Administrator* melakukan acc terhadap konfirmasi pemesanan produk untuk dilakukan proses pengiriman barang.



Gambar 4.49. Tampilan Halaman Daftar Pesanan Produk.