BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Sistem Kerja Praktek

3.1.1 Jadwal Kerja Praktek

Kerja praktek dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan serta kesempatan yang diberikan pihak perusahaan, dan pelaksanaan kerja praktek di FAJAR BROILER BANDUNG dilaksanakan sejak tanggal 2 Juli 2011 sampai dengan selesai. Adapun waktu mulai kerja praktek disesuaikan dengan ketentuan yang diberikan perusahaan tempat kerja praktek, yaitu terhitung dari hari Senin s/d hari Jum'at, pukul 15.00 WIB sampai dengan jam 21.00 WIB.

3.2 Analisis Sistem

Analisis sistem *(Systems Analysis)* dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian - bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan - permasalahan, kesempatan - kesempatan, hambatan - hambatan yang terjadi dan kebutuhan - kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan - perbaikannya.

3.2.1 Analisis Masalah

Analisis masalah adalah analisis yang dilakukan mengenai prosedur - prosedur atau cara kerja dari setiap data yang dibutuhkan dan dihasilkan dari sistem penjualan yang ada pada FAJAR BROILER BANDUNG. Dari setiap proses analisis tersebut menghasilkan data dan informasi yang harus diolah sehingga dapat menghasilkan keluaran baru sesuai kebutuhan dari setiap fungsinya. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, bahwa FAJAR BROILER BANDUNG masih mempunyai masalah - masalah seperti :

1. Memberitahukan profile perusahaan.
2. Proses pembelian dan pemesanan masih belum dilakukan secara online.
3. FAJAR BROILER BANDUNG mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan pemesanan.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan non fungsional juga menentukan spesifikasi inputan yang diperlukan sistem, output yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah inputan dan akhirnya didapatlah suatu output yang dikendaki. Kebutuhan non - fungsional terbagi menjadi beberapa analisis yaitu analisis pengguna, analisis perangkat keras, dan analisis perangkat lunak.

3.2.2.1 Analisis Pengguna

Suatu aplikasi akan berjalan optimal apabila ditunjang oleh perangkat pikir yang memiliki kemampuan dalam menjalankan aplikasi yang bersangkutan. Pengguna aplikasi ini adalah staf Kepala Marketing yang bertugas memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat dan mencatat semua pembelian atau transaksi di website FAJAR BROILER BANDUNG.

3.2.2.2 Analisis Perangkat Keras

Untuk menjalankan website FAJAR BROILER BANDUNG ini dibutuhkan perangkat keras pendukung sehingga website yang dibangun dapat berjalan dengan baik.

Spesifikasi minimun perangkat keras untuk menjalankan website tersebut diantaranya yaitu :

a) *Processor Minimal (1,8 GHz)*
b) *Memory Minimal 128 MB*
c) *Monitor 15 inch*
d) *VGA On-Board 64 MB*
e) *HDD minimal 20 GB*
f) *Mouse dan Keyboard Standar*

3.2.2.3 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat website FAJAR BROILER BANDUNG ini antara lain :

a) *Sistem Operasi Windows*

b) *CMS Joomla! versi 1.5*
c) *Webserver WAMPServer 2.0*
d) *MySQL database 5.0.5*
e) *phpMyAdmin Database Manager 5.3.0*
f) *Macromedia Dreamweaver 8*
g) *Corel Draw x4*

3.3 Perancangan Sistem

Perancangan adalah bagian metodologi pembangunan suatu perangkat lunak yang harus dilakukan setelah melalui tahapan analisis. Perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran secara terperinci dan diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada. Langkah - langkah yang dilakukan dalam tahapan perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

3.3.1 SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)

Berdasarkan analisis masalah yang dibutuhkan oleh perangkat lunak pada sub bab 3.2.1, maka perangkat lunak harus memenuhi kriteria - kriteria berikut :

1. Sistem yang akan dibangun harus bisa menampilkan home.
2. Sistem yang akan dibangun harus menampilkan profile perusahaan.
3. Sistem yang akan dibangun harus menampilkan gallery perusahaan.
4. Perangkat lunak harus dapat melakukan pembelian dan pemesanan secara online.
5. Sistem juga harus bisa melakukan proses login.
6. Sistem harus bisa melakukan olah lupa password dan lupa username.
7. User bisa melakukan create account.
8. User, pelanggan ataupun admin bisa download, print, dan mengirim email artikel.
9. Admin dapat mengedit artikel.

3.3.2 Batasan Perangkat Lunak

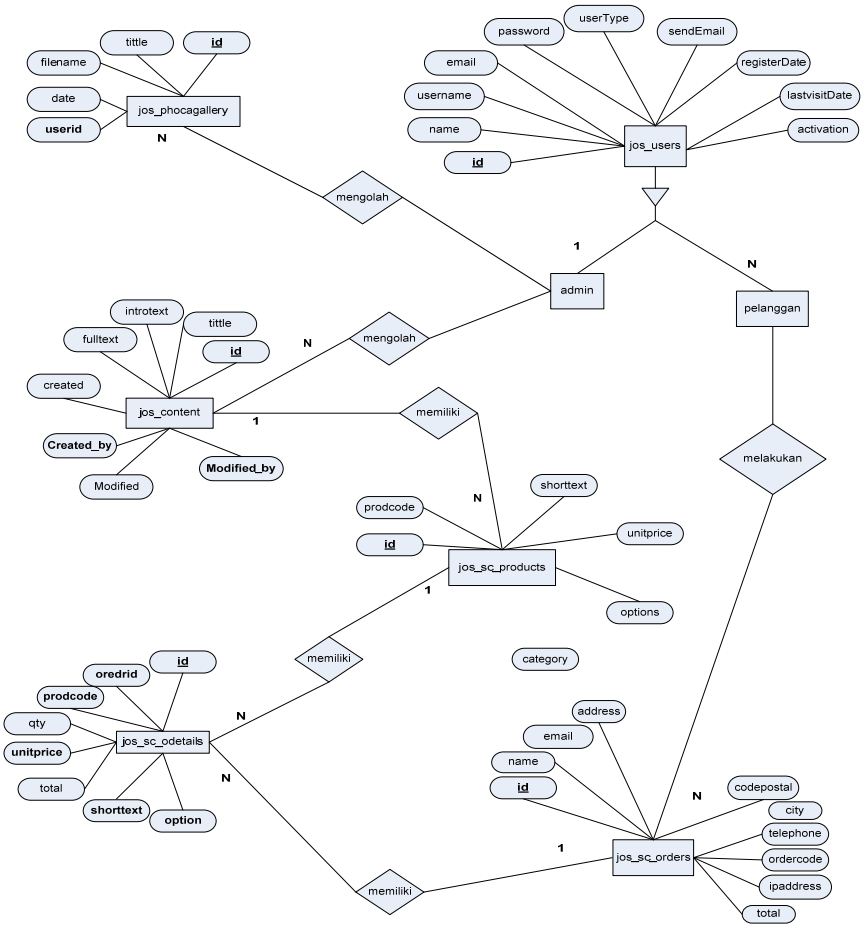
Batasan yang diterapkan pada perangkat lunak adalah perangkat lunak hanya bisa menangani penambahan, pengeditan, penghapusan dan print hasil transaksi yang terjadi di dalam website FAJAR BROILER BANDUNG.

3.3.3 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah langkah untuk menciptakan atau merancang data yang terhubung dan disimpan secara bersama - sama. Untuk menggambarkannya digunakanlah diagram relasi dan struktur tabel. Dari dua hasil tersebut, implementasi basis data akan bisa dikerjakan.

3.3.4 ERD *(Entity Relationship Diagram)*

ERD *(Entity Relationship Diagram)* digunakan dalam membangun basis data untuk menggambarkan relasi atau hubungan dari dua *file* atau dua tabel. *ERD* terdiri dari 2 komponen utama yaitu entitas dan relasi. Kedua komponen tersebut dideskripsikan lebih jauh melalui atribut – atribut atau properti. Hubungan antar entitas yang terjadi dalam sistem *E-Commerce* yang akan dirancang dapat dilihat pada Gambar 3.1.



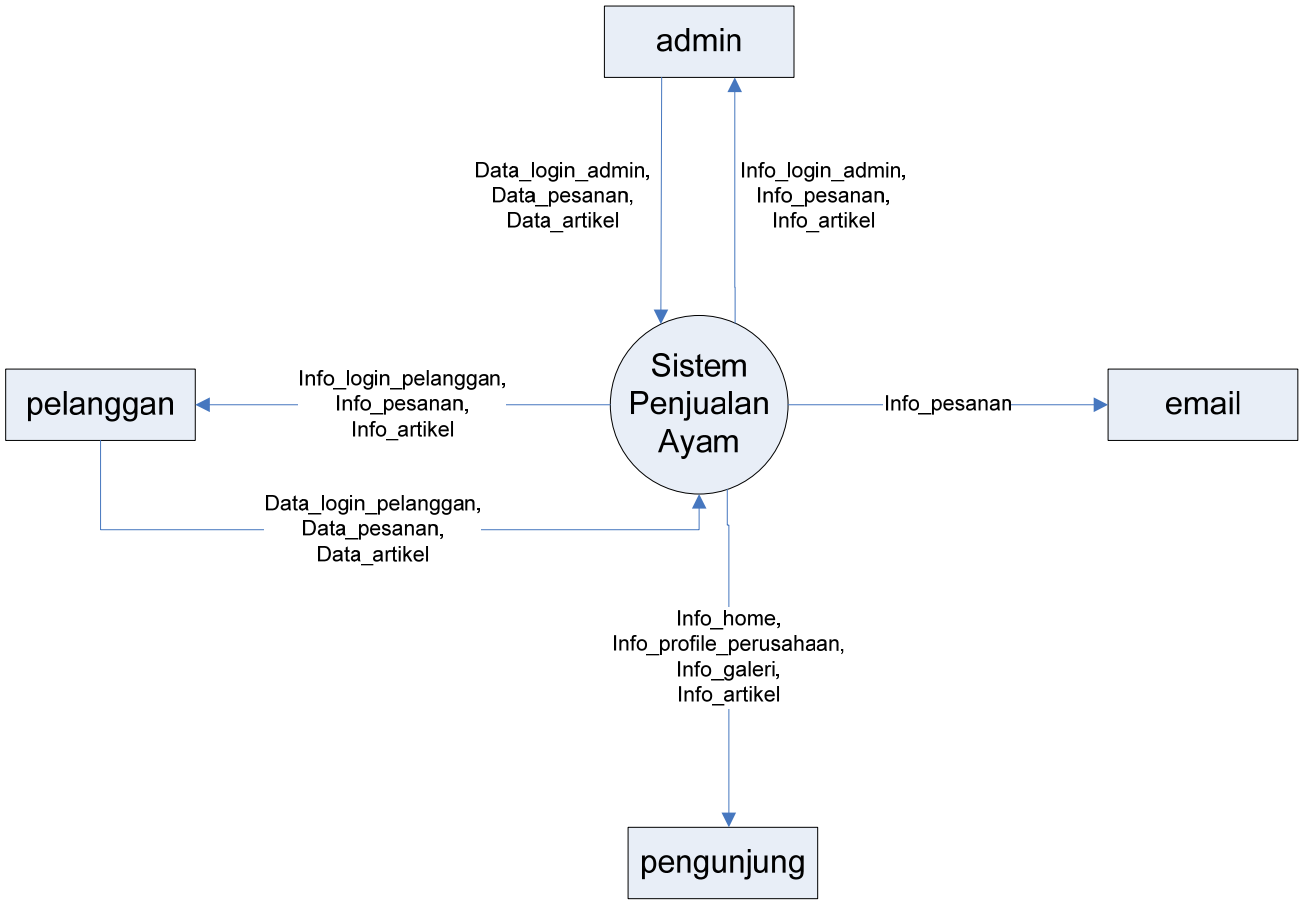
Gambar 3.1 ERD *(Entity Relationship Diagram)*

3.3.5 DFD *(Data Flow Diagram)*

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi.

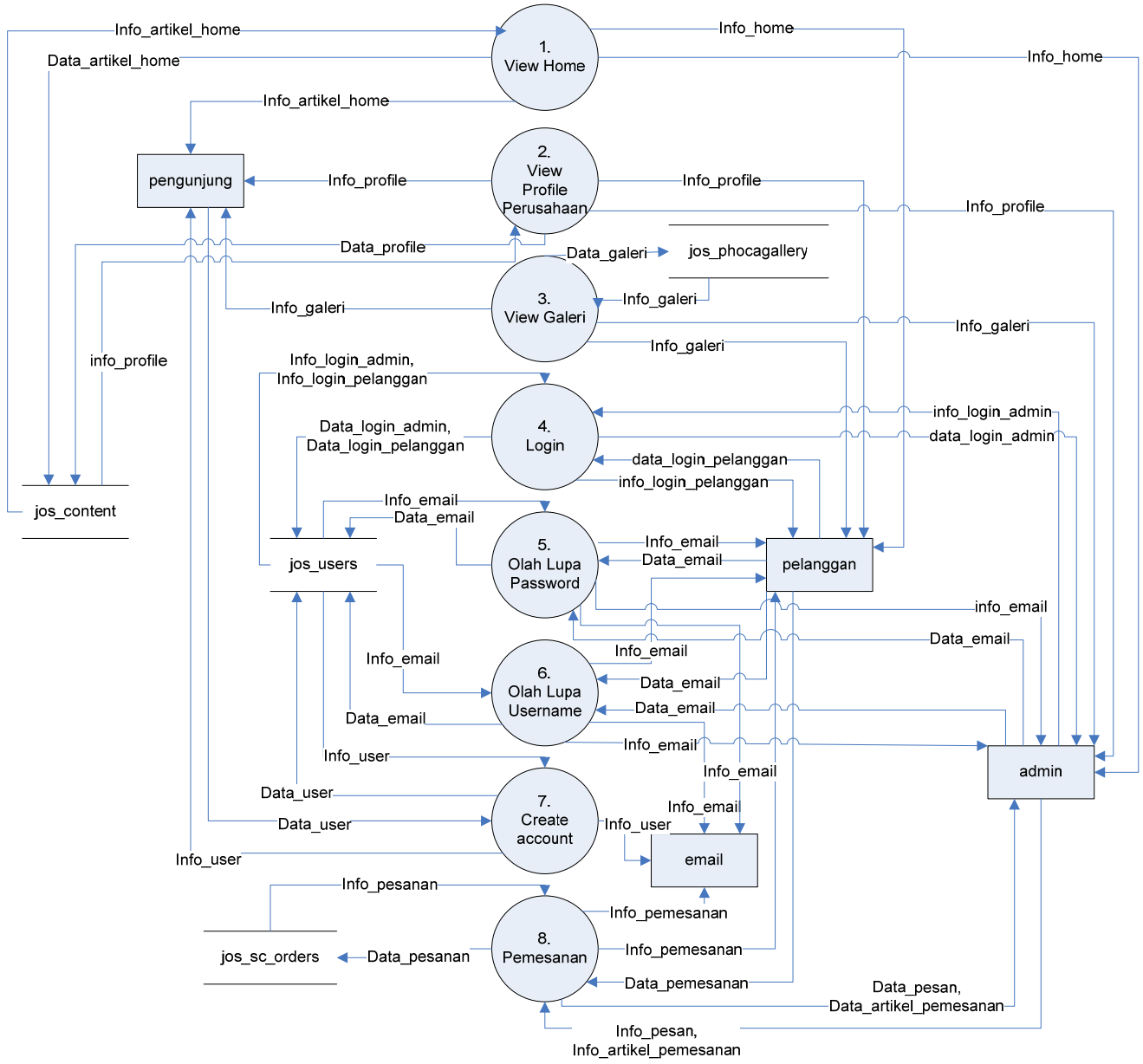
3.3.5.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran - aliran data antara sistem dengan bagian - bagian luar. Adapun diagram konteks untuk sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.2.



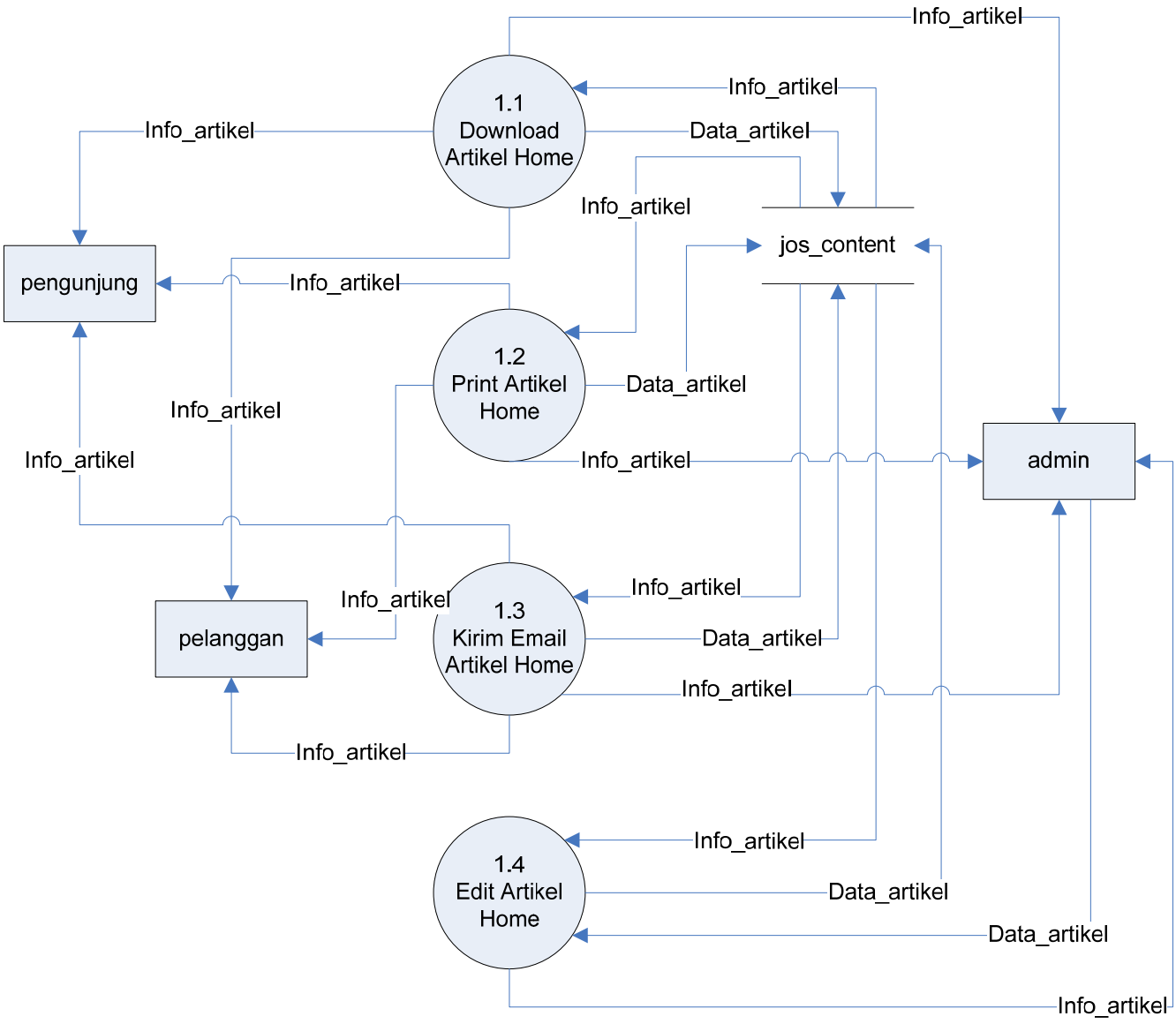
Gambar 3.2 Diagram Konteks

3.3.5.2 DFD Level 1



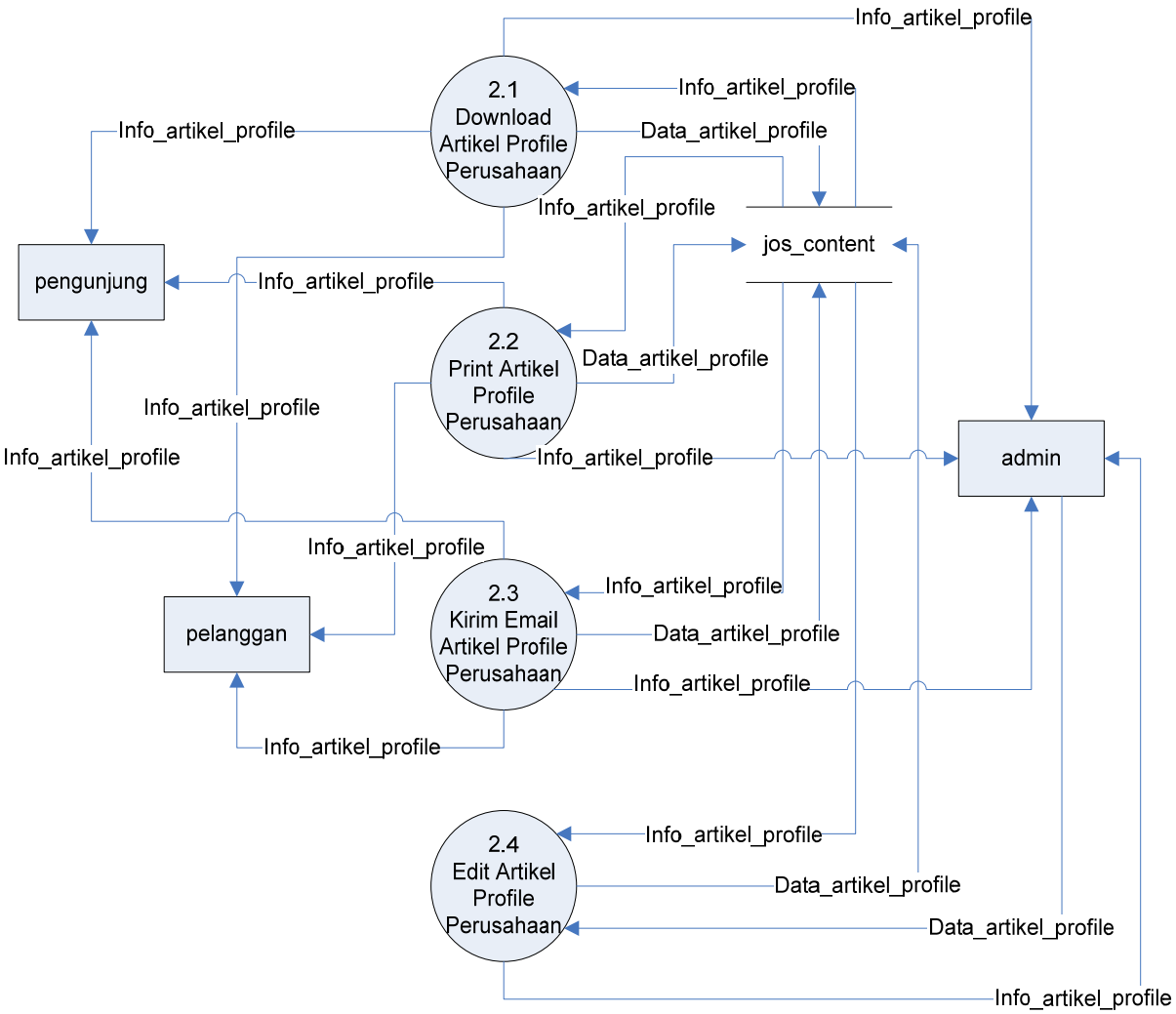
Gambar 3.3 DFD Level 1

3.3.5.3 DFD Level 2 Proses 1 (View Home)



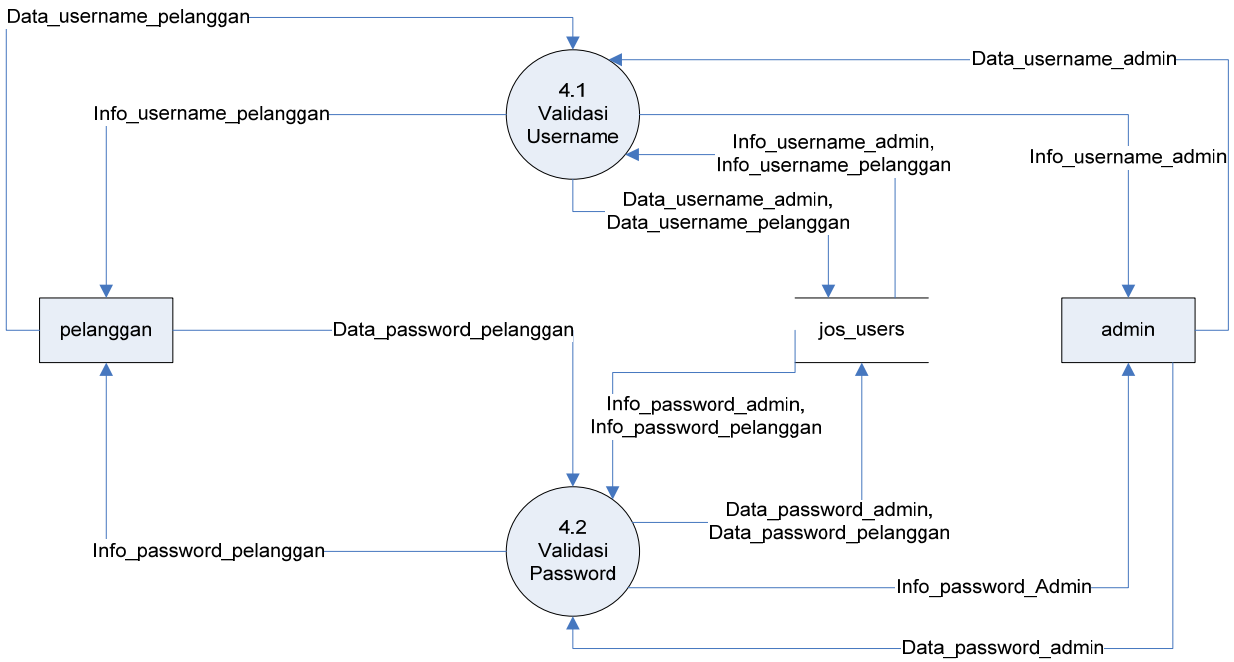
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 1 (View Home)

3.3.5.4 DFD Level 2 Proses 2 (View Profile Perusahaan)



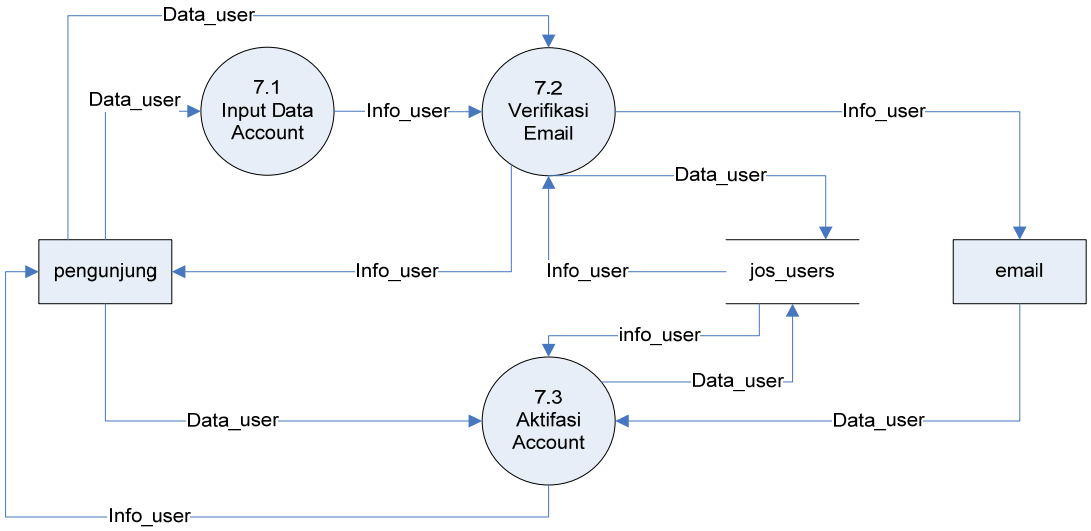
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 2 (View Profile Perusahaan)

3.3.5.5 DFD Level 2 Proses 4 (Login)



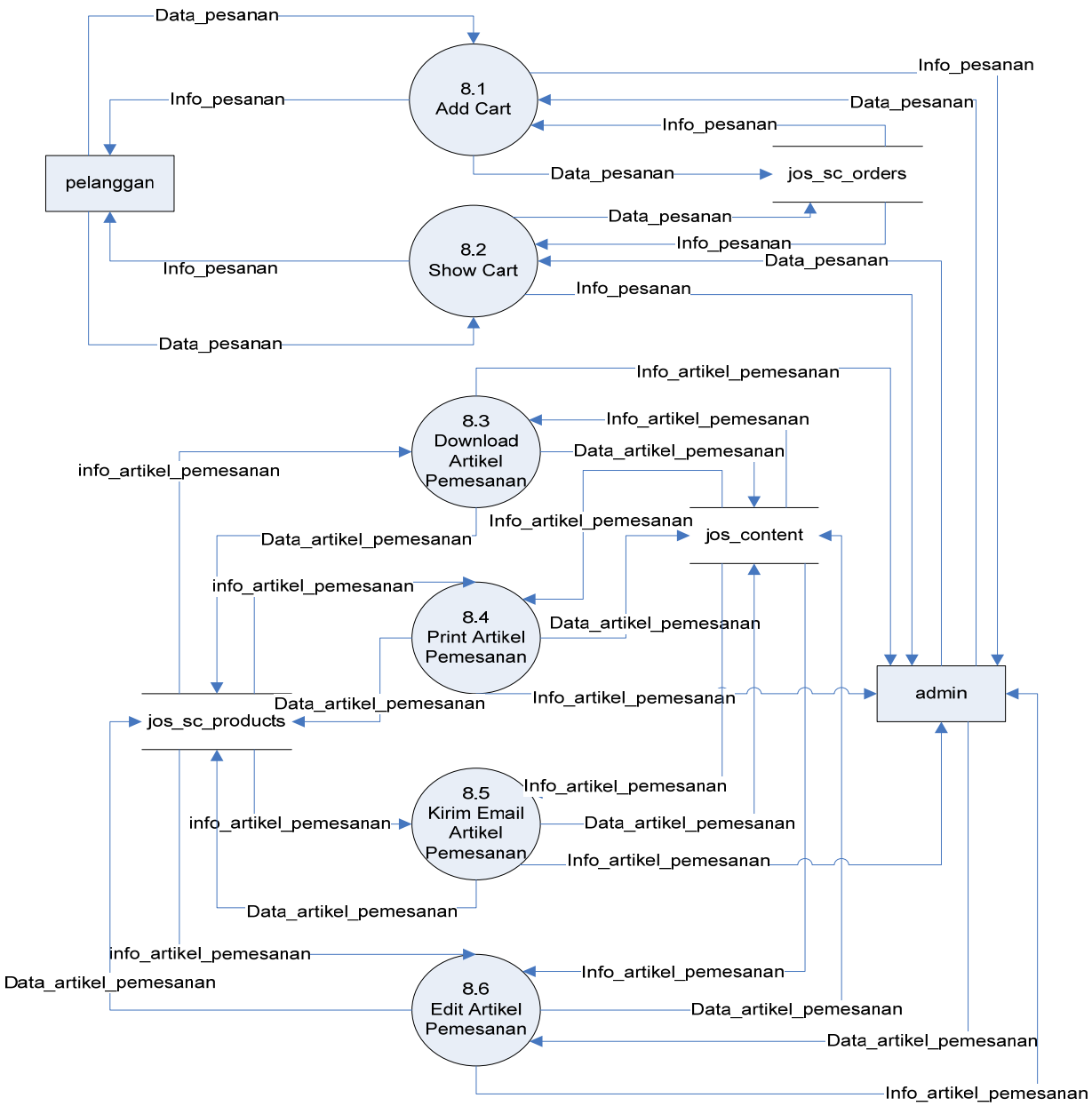
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 4 (Login)

3.3.5.6 DFD Level 2 Proses 7 (Create Account)



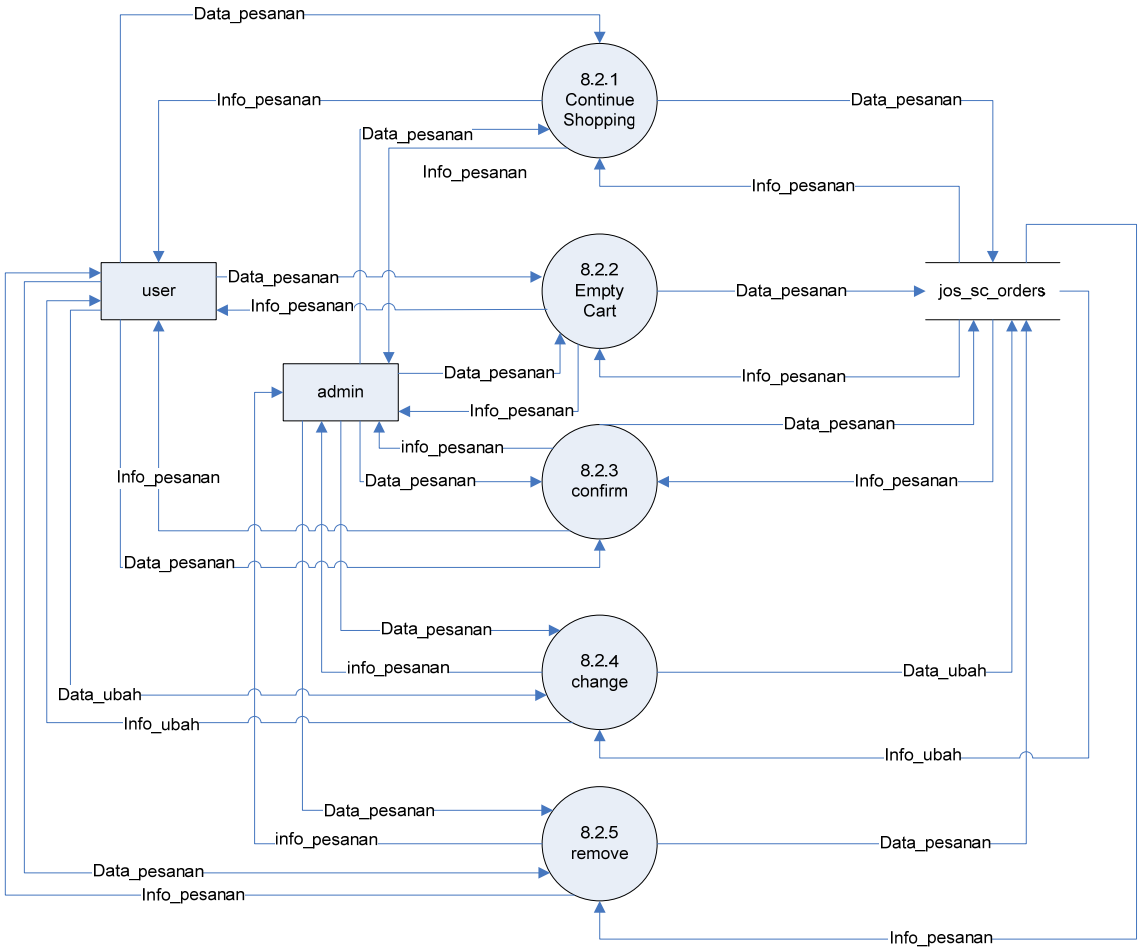
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 7 (Create Account)

3.3.5.7 DFD Level 2 Proses 8 (Pemesanan)



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 8 (Pemesanan)

3.3.5.8 DFD Level 3 Proses 8.2 (Show Cart)



Gambar 3.9 DFD Level 3 Proses 8.2 (Show Cart)

3.3.6 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD *(Data Flow Diagram)*. Spesifikasi proses pada diagram alir data sistem *E-Commerce* pada FAJAR BROILER BANDUNG dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
	No. Proses	1

1	Nama Proses	View Home
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_home
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan menu : a. Home b. Profile Perusahaan c. Galeri d. Login e. Lupa Password f. Lupa Username g. Create Account
2	No. Proses	1.1
	Nama Proses	Download Artikel Home
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_artikel
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data artikel dari database. 2. Pengunjung, pelanggan dan admin mendownload artikel home. 3. Pengunjung, pelanggan, dan admin menerima download-an artikel.

3	No. Proses	1.2
	Nama Proses	Print Artikel Home
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_artikel
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data artikel dari database. 2. Sistem menampilkan artikel untuk di print. 3. Pengunjung, pelanggan, dan admin dapat langsung print artikel.
4	No. Proses	1.3
	Nama Proses	Kirim Email Artikel Home
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_artikel
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data artikel dari database. 2. Sistem menampilkan data yang harus diisi oleh pengunjung, pelanggan dan admin. 3. Sistem mengirim data artikel ke email yang dituju.
5	No. Proses	1.4
	Nama Proses	Edit Artikel Home

	Source	- Admin
	Input	- Data_artikel
	Output	- Info_profile
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan form data yang akan diedit. 2. Edit data artikel sesuai dengan data yang akan diedit. 3. Simpan data yang telah diedit ke database.
6	No. Proses	2
	Nama Proses	View Profile Perusahaan
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	Data_artikel_profile
	Output	Info_artikel_profile
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data profile perusahaan dari database. 2. Sistem menampilkan Profile Perusahaan.
7	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Download Artikel Profile Perusahaan
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_artikel_profile
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data artikel profile perusahaan

		dari database. 2. Pengunjung, pelanggan, dan admin mendownload artikel profile perusahaan. 3. Pengunjung, pelanggan, dan admin menerima download-an artikel profile perusahaan.
8	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Print Artikel Profile Perusahaan
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_artikel_profile
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data artikel profile perusahaan dari database. 2. Sistem menampilkan artikel profile perusahaan untuk di print. 3. Pengunjung, pelanggan, dan admin dapat langsung print artikel profile perusahaan.
9	No. Proses	2.3
	Nama Proses	Kirim Email Artikel Profile Perusahaan
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_artikel_perusahaan
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data artikel profile perusahaan

		dari database. 2. Sistem menampilkan data yang harus diisi oleh pengunjung, pelanggan atau admin. 3. Sistem mengirim data artikel profile perusahaan ke email yang dituju.
10	No. Proses	2.4
	Nama Proses	Edit Artikel Profile Perusahaan
	Source	- Admin
	Input	- Data_artikel_profile
	Output	- Info_artikel_profile
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan form data yang akan diedit. 2. Edit data artikel profile perusahaan sesuai dengan data yang akan diedit. 3. Simpan data yang telah diedit ke database.
11	No.Proses	3
	Nama Proses	View Galeri
	Source	- Pengunjung - Pelanggan - Admin
	Input	-
	Output	Info_galeri
	Logika Proses	1. Sistem mengambil data galeri dari database. 2. Sistem menampilkan Galeri.
	No.Proses	4
	Nama Proses	Login

12	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	- Data_login_admin - Data_login_pelanggan
	Output	- Info_login_admin - Info_login_pelanggan
	Source	- Pelanggan - Admin
	Logika Proses	1. Admin atau pelanggan memasukkan username dan password. 2. Apabila usertype = Super Administrator maka sistem akan menampilkan tampilan awal admin. 3. Apabila usertype = registered maka sistem akan menampilkan tampilan awal pelanggan.
13	No.Proses	4.1
	Nama Proses	Validasi Username
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	- Data_username_admin - Data_username_pelanggan
	Output	- Info_username_admin - Info_username_pelanggan
	Logika Proses	1. Apabila username tidak sesuai maka muncul peringatan username salah. 2. Apabila username sesuai dan jika dari username diketahui usertype = Super Administrator maka sistem akan menampilkan tampilan admin.

		3. Apabila username sesuai dan jika dari username diketahui usertype = pelanggan maka sistem akan menampilkan tampilan pelanggan.
14	No.Proses	4.2
	Nama Proses	Validasi Password
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	- Data_password_admin - Data_password_pelanggan
	Output	- Info_password_admin - Info_password_pelanggan
	Logika Proses	1. Apabila password tidak sesuai maka muncul peringatan password salah. 2. Apabila password sesuai maka akan menuju ke tampilan selanjutnya sesuai dengan usertype-nya.
15	No. Proses	5
	Nama Proses	Olah Lupa Password
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_email
	Output	Info_email
	Logika Proses	1. Admin atau pelanggan menginputkan alamat email. 2. Dari alamat email yang diinputkan, sistem mengirim password ke alamat email tersebut. 3. Admin atau pelanggan dapat menggunakan

		password tersebut untuk login.
16	No.Proses	6
	Nama Proses	Olah Lupa Username
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_email
	Output	Info_email
	Logika Proses	1. Admin atau pelanggan menginputkan alamat email. 2. Dari alamat email yang diinputkan, sistem mengirim username ke alamat email tersebut. 3. Admin atau pelanggan dapat menggunakan username tersebut untuk login.
17	No.Proses	7
	Nama Proses	Create account
	Source	- Pengunjung
	Input	Data_user
	Output	Info_user
	Logika Proses	1. Pengunjung menginputkan Name, Username, E-mail, Password, Verify Password. 2. Sistem menyimpan data yang diinputkan ke database. 3. Sistem meminta pengunjung cek email untuk verifikasi. 4. Setelah verifikasi, pengunjung sudah terdaftar menjadi pelanggan dan bisa melakukan pemesanan dengan melakukan login terlebih

		dahulu.
	No.Proses	7.1
18	Nama Proses	Input Data Account
	Source	- Pengunjung
	Input	Data_user
	Output	Info_user
	Logika Proses	1. Pengunjung menginputkan Name, Username, E-mail, Password, Verify Password. 2. Sistem menyimpan data yang diinputkan ke database.
19	No.Proses	7.2
	Nama Proses	Verifikasi Email
	Source	- Pengunjung
	Input	Data_user
	Output	Info_user
	Logika Proses	1. Pengunjung meng-klik link yang ada di email pengunjung untuk verifikasi. 2. Link tersebut akan mengantar pengunjung ke tampilan dimana account akan diaktifasi.
20	No.Proses	7.3
	Nama Proses	Aktifasi account
	Source	- Pengunjung
	Input	Data_user
	Output	Info_user

	Logika Proses	1. Sistem mengaktifasi account setelah pengunjung melakukan verifikasi. 2. Account pengunjung sudah dapat digunakan dan pengunjung dapat melakukan login.
21	No.Proses	8
	Nama Proses	Pemesanan
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	- Data_pesanan - Data_artikel_pemesanan
	Output	- Info_pesanan - Info_artikel_pemesanan
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan menu a. Add Cart b. Show Cart
22	No.Proses	8.1
	Nama Proses	Add Cart
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_pesanan
	Output	Info_pesanan
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan data pesanan. 2. Pelanggan atau admin memilih ayam yang akan dipesan. 3. Sistem memasukan data pesanan ke database.
	No.Proses	8.2

23	Nama Proses	Show Cart
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_pesanan
	Output	Info_pesanan
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan data pesanan yang sudah dipesan pelanggan atau admin. 2. Sistem juga menampilkan menu: a. Continue Shopping b. Empty Cart c. Confirm d. Change e. Remove
24	No.Proses	8.2.1
	Nama Proses	Continue Shopping
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_pesanan
	Output	Info_pesanan
	Logika Proses	1. Pelanggan melanjutkan melakukan belanja. 2. Sistem menampilkan menu a. Add Cart b. Show Cart
	No.Proses	8.2.2
	Nama Proses	Empty Cart

25	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_pesanan
	Output	Info_pesanan
	Logika Proses	1. Pelanggan atau admin menghapus atau mengosongkan semua data pesanan. 2. Sistem menghapus atau mengosongkan semua data pesanan dari database.
26	No.Proses	8.2.3
	Nama Proses	Confirm
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_pesanan
	Output	Info_pesanan
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan data yang harus diisi. 2. Sistem mengirim data yang sudah diisi ke email yang telah diisikan. 3. Data yang telah diisi disimpan ke database.
27	No.Proses	8.2.4
	Nama Proses	Change
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_pesanan

	Output	Info_pesanan
	Logika Proses	1. Sistem menampilkan data pesanan yang akan diubah. 2. Pengunjung atau admin melakukan perubahan data pesanan sesuai yang diinginkan. 3. Data pesanan yang telah diubah disimpan ke database.
28	No.Proses	8.2.5
	Nama Proses	Remove
	Source	- Pelanggan - Admin
	Input	Data_pesanan
	Output	Info_pesanan
	Logika Proses	1. Pelanggan menghapus data pesanan yang akan dihapus. 2. Sistem menghapus data pesanan yang akan dihapus dari database.

3.3.7 Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan - kebutuhan informasi dari suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefiniskian data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database. Kamus data yang dibutuhkan untuk membuat sistem *E-Commerce* FAJAR BROILER BANDUNG ada pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kamus Data

No	Kamus	Keterangan
1.	Nama Aliran Data	Data _login_admin
	Deskripsi	Berisi Data Login sebagai admin
	Struktur Data	Username + password
	Username Password	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
2.	Nama Aliran Data	Data _login_pelanggan
	Deskripsi	Berisi Data Login sebagai pelnggan.
	Struktur Data	Username + password
	Username Password	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
3.	Nama Aliran Data	Data _artikel_home
	Deskripsi	Berisi Data Artikel yang berada pada menu home
	Struktur Data	Id + tittle + introtext + fulltext + created + created_by + modified + modified_by
	Id tittle introtext fulltext created created_by modified modified_by	[0-9] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] Datetime [0-9] datetime [0-9]
4.	Nama Aliran Data	Data _galeri
	Deskripsi	Berisi Data Galeri
	Struktur Data	Id + tittle + filename
	Id Tittle Filename	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
5.	Nama Aliran Data	Data_user
	Deskripsi	Berisi Data User
	Struktur Data	Id + name + username + email + password + usertype + registerdate + lastvisitdate + activation
	Id	[0-9]

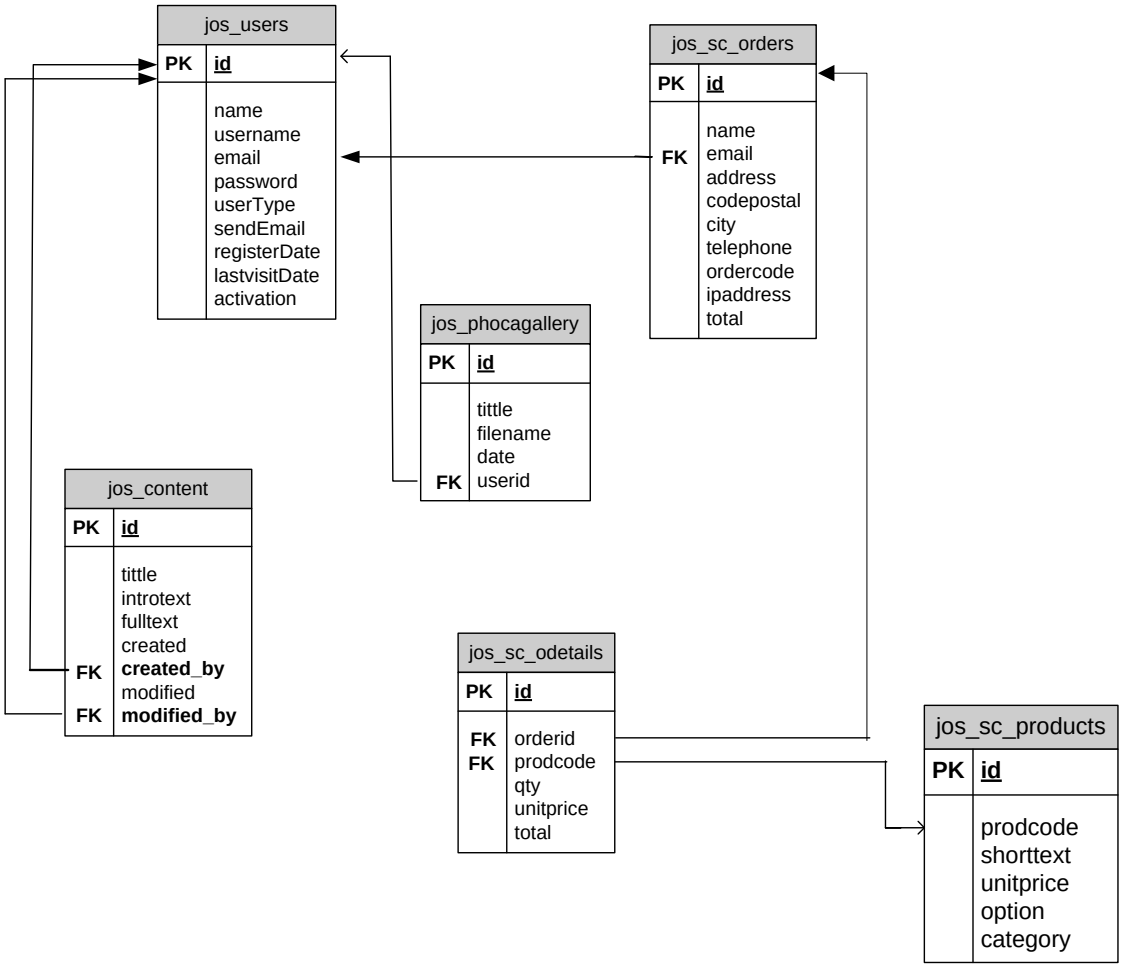
	Name Username Email Password Usertype Registerdate Lastvisitdate Activation	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z] Datetime Datetime [A-Z|a-z|0-9]
6.	Nama Aliran Data	Data_pesanan
	Deskripsi	Berisi Data Pesanan
	Struktur Data	Id + name + email + address + codepostal + city + telephone + ordercode
	Id Name Email Address Codepostal City Telephone Ordercode	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9]
7.	Nama Aliran Data	Data_artikel_profile
	Deskripsi	Berisi Data Artikel Profile
	Struktur Data	Id + tittle + introtext + fulltext + created + created_by + modified + modified_by
	Id Tittle Introtext Fulltext Created Created_by Modified Modified_by	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] datetime [0-9] Datetime [0-9]
8.	Nama Aliran Data	Data_ profile
	Deskripsi	Berisi Data Profile Perusahaan
	Struktur Data	Id + tittle + introtext + fulltext + created + created_by + modified +

		modified_by
	Id Tittle Introtext Fulltext Created Created_by Modified Modified_by	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] datetime [0-9] Datetime [0-9]
9.	Nama Aliran Data	Data_ email
	Deskripsi	Berisi Data email untuk mengirim email artikel
	Struktur Data	Email to + sender + your email + subject
	Email to Sender Your Email Subject	[A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.] [A-Z|a-z|0-9|@|_|-|.]

3.3.8 Skema Relasi

Skema relasi adalah model data dimana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Secara formal, semuanya itu digambarkan kedalam diagram skema.

Adapun untuk lebih jelasnya tentang diagram relasi pada Sistem *E-Commerce* di FAJAR BROILER BANDUNG di jelaskan pada skema di Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Skema Relasi FAJAR BROILER BANDUNG

3.3.9 Struktur Tabel

Struktur tabel adalah penjelasan mengenai spesifikasi tabel yang terdapat dalam Sistem *E-Commerce* di FAJAR BROILER BANDUNG. Tabel - tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan adalah :

1. Tabel jos_users

Tabel 3.3 jos_users

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	30	Primary Key
Name	Varchar	50	Nama user
Username	Varchar	11	Username user
Email	Varchar	50	Email user
Password	Varchar	50	Password user
Usertype	Varchar	50	Type user
SendEmail	Tinyint	4	Berapa kali user telah melakukan send email
RegisterDate	Datetime	-	Waktu user melakukan register
Lastvisitdate	Datetime	-	Waktu user terakhir mengunjungi web
Activation	Varchar	50	Aktivasi saat user melakukan signup

2. Tabel jos_content

Tabel 3.4 jos_content

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	30	Primary Key
Tittle	Varchar	50	Judul content
Introtext	Mediumtext	-	Judul content
Fulltext	Mediumtext	-	Isi content
Created	Datetime	-	Waktu admin membuat content
Created_by	Int	11	FK Ref jos_users (id)
Modified	datetime	-	Waktu admin merubah data content
Modified_by	Int	4	FK Ref jos_users (id)

3. Tabel jos_sc_products

Tabel 3.5 jos_sc_products

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	10	Primary Key
Prodcode	Varchar	50	Kode produk

Shorttext	Varchar	255	Penjelasan dari produk
Unitprice	Int	11	Harga produk per-unit
Options	Text	-	Pilihan ukuran ayam
Category	Varchar	255	Jenis kategori ayam

4. Tabel jos_sc_odetails

Tabel 3.6 jos_sc_odetails

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Orderid	Int	11	FK Ref jos_sc_orders (id)
Prodcode	Varchar	255	FK Ref jos_sc_products (prodcode)
Qty	Int	11	Jumlah Pemesanan
Unitprice	Float	-	Harga per unit
Total	Float	-	Total pemesanan

5. Tabel jos_sc_orders

Tabel 3.7 jos_sc_orders

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Name	Varchar	50	Nama pemesan
Email	Varchar	255	FK Ref jos_users (email)
Address	Text	-	Jumlah pemesanan
Codepostal	Int	20	Kode pos pelanggan
City	Varchar	50	Kota pelanggan
Telephone	Int	20	Telepon pelanggan
Ordercode	Varchar	255	Kode pemesanan
Ipaddress	Int	50	Alamat ip pelanggan
Total	Float	-	Total pemesanan

6. Tabel jos_phocagallery

Tabel 3.8 jos_phocagallery

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Tittle	Varchar	50	Judul Galeri

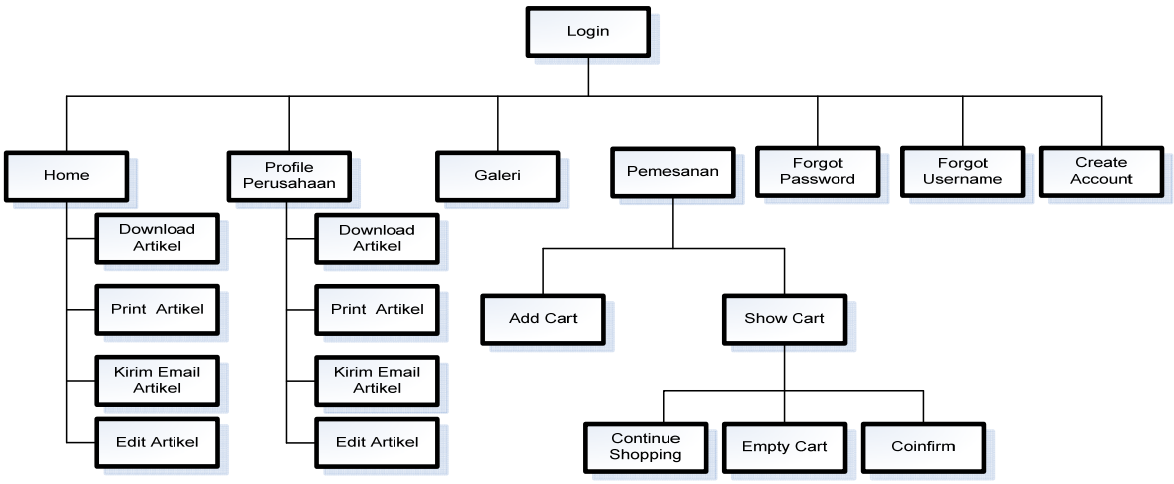
Filename	Varchar	50	Nama File galeri
Date	Datetime	-	Tanggal foto diinputkan
Userid	Int	11	FK Ref jos_users (id)

3.3.10 Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu adalah gambaran jalur pemakaian aplikasi sehingga aplikasi yang dibangun mudah dipahami dan mudah digunakan. Terdapat tiga bagian struktur menu dalam penggunaan *sistem E-Commerce* di FAJAR BROILER BANDUNG ini yaitu :

3.3.10.1 Struktur Menu Administrator

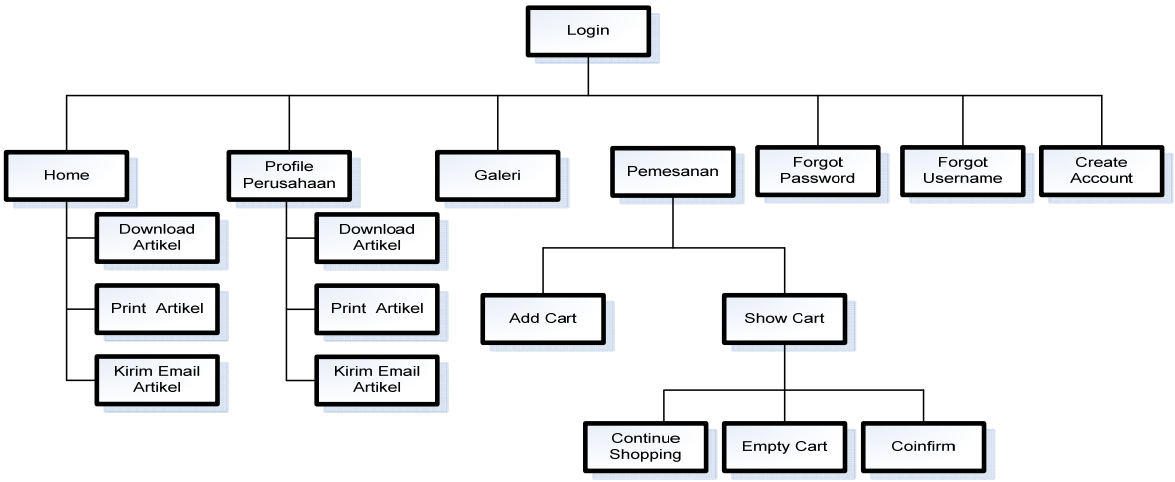
Struktur menu administrator dapat dilihat pada Gambar 3.11 dibawah ini :



Gambar 3.11 Struktur Menu Administrator

3.3.10.2 Struktur Menu Pelanggan

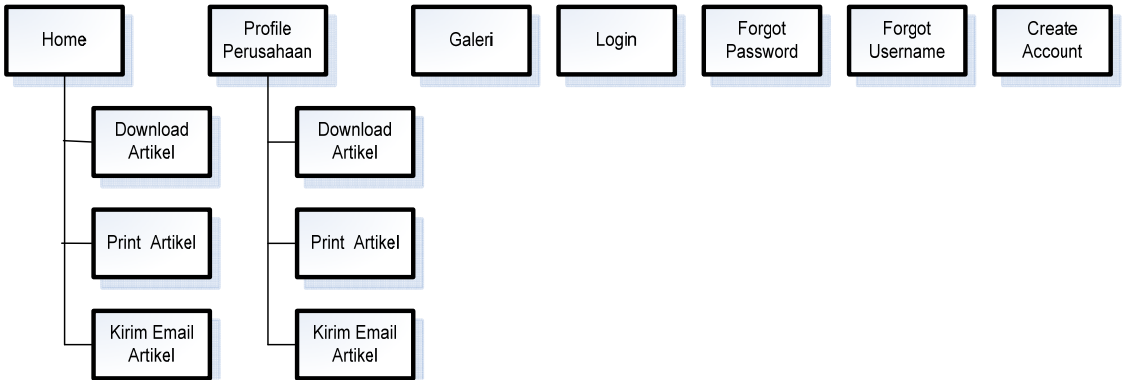
Struktur menu pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.12 dibawah ini :



Gambar 3.12 Struktur Menu Pelanggan

3.3.10.3 Struktur Menu Pengunjung

Struktur menu pengunjung dapat dilihat pada Gambar 3.13 dibawah ini :



Gambar 3.13 Struktur Menu Pengunjung

3.3.11 Perancangan Arsitektur

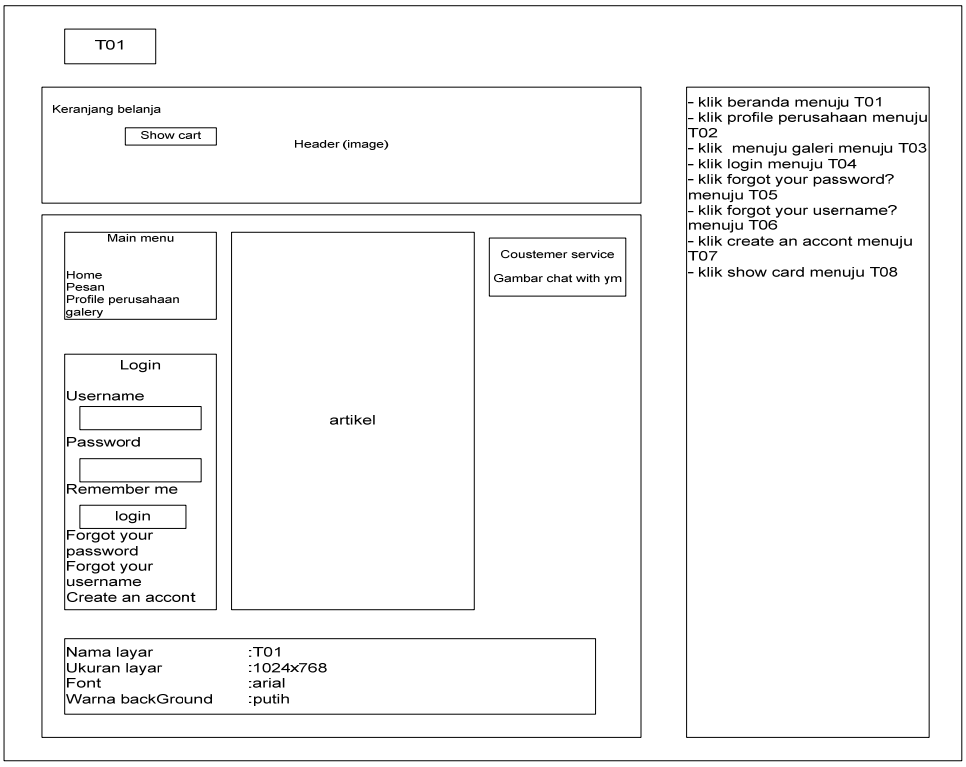
Setelah melakukan perancangan data pada sistem yang dibangun, maka dilakukanlah perancangan arsitektur. Perancangan arsitektur yang telah dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya adalah perancangan antarmuka.

3.3.11.1 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka mendeskripsikan rencana tampilan dari setiap *form* yang akan digunakan pada sistem *E-Commerce* di FAJAR BROILER BANDUNG.

1. Perancangan Antarmuka Halaman Utama

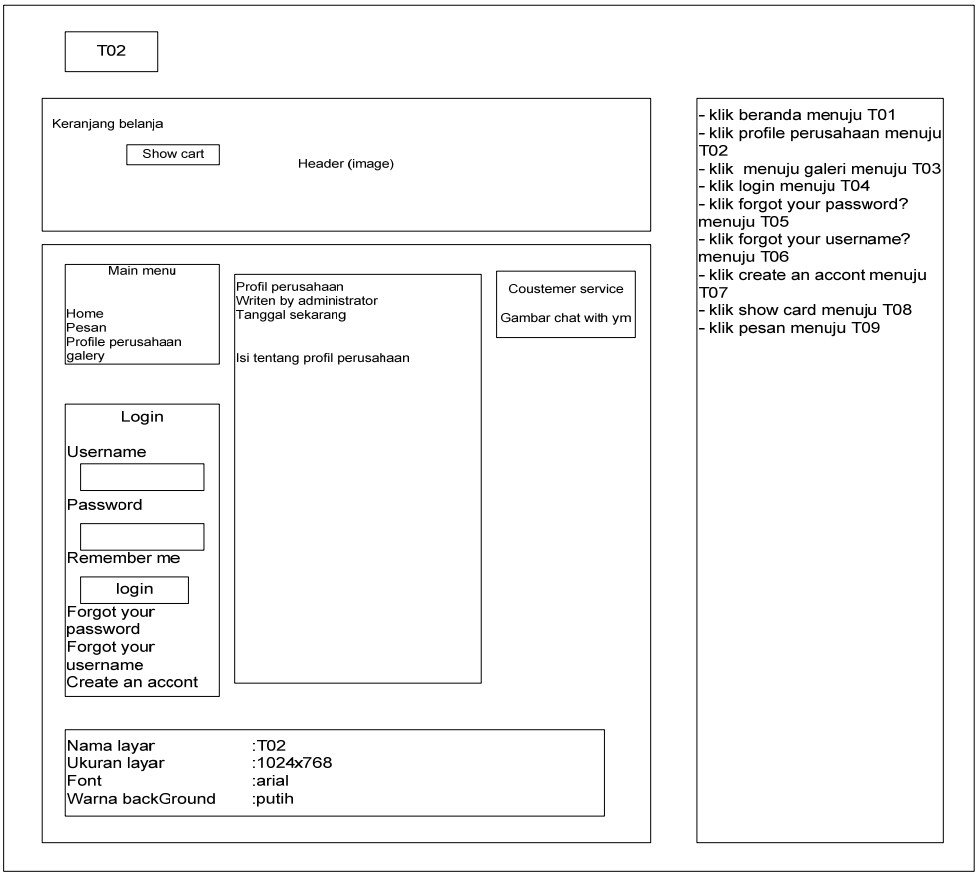
Gambar pada 3.14 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka halaman utama setelah user masuk ke website FAJAR BROILER BANDUNG.



Gambar 3.14 Perancangan Antarmuka Halaman Utama

2. Perancangan Antarmuka Profil Perusahaan

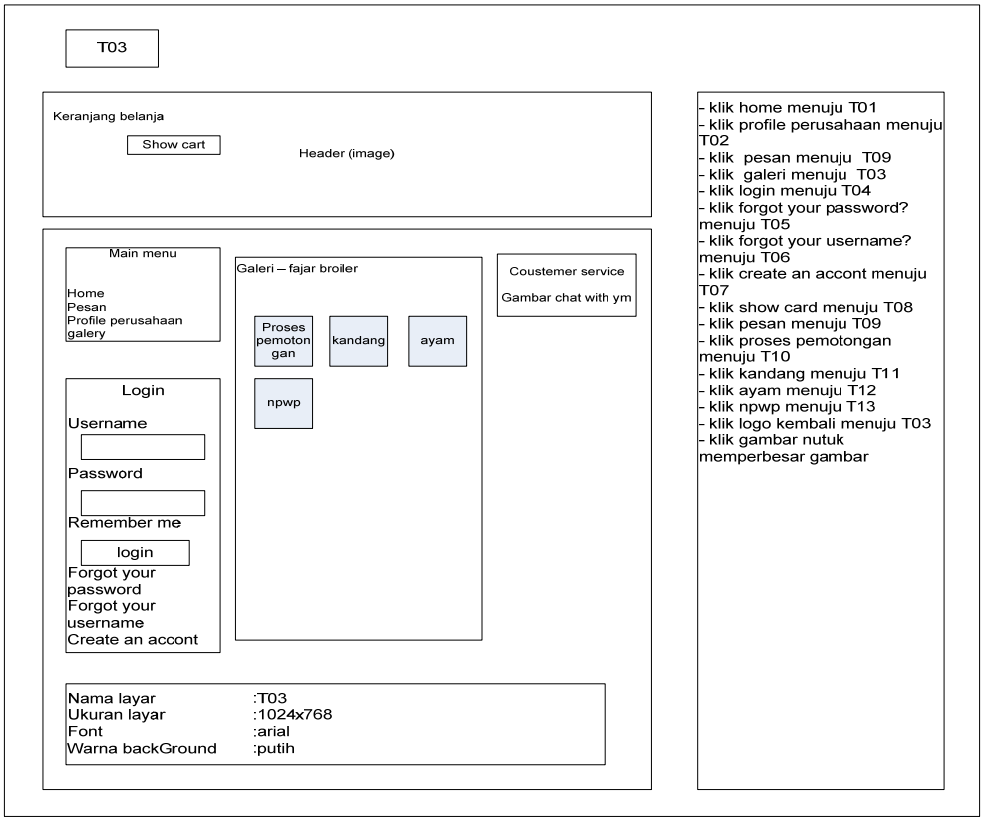
Gambar pada 3.15 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka profil perusahaan setelah user mengklik profil perusahaan.



Gambar 3.15 Perancangan Antarmuka Profil Perusahaan

3. Perancangan Antarmuka Gallery Perusahaan

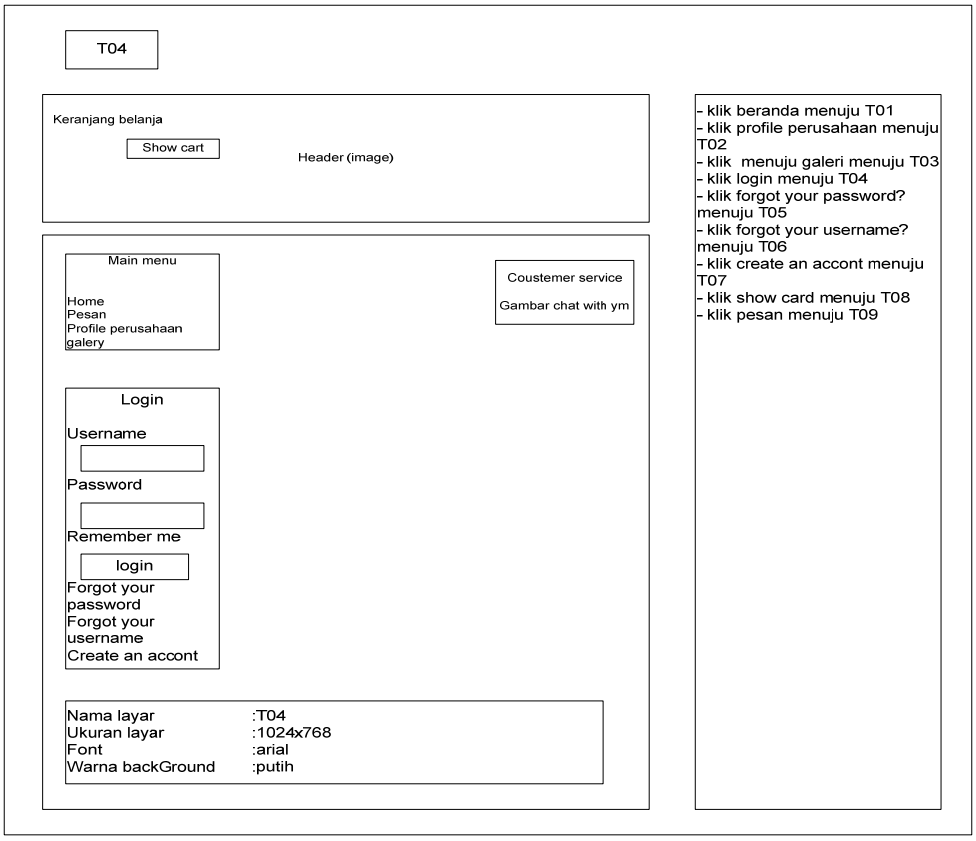
Gambar pada 3.16 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka gallery perusahaan setelah user mengklik gallery perusahaan.



Gambar 3.16 Perancangan Antarmuka Gallery Perusahaan

4. Perancangan Antarmuka Login

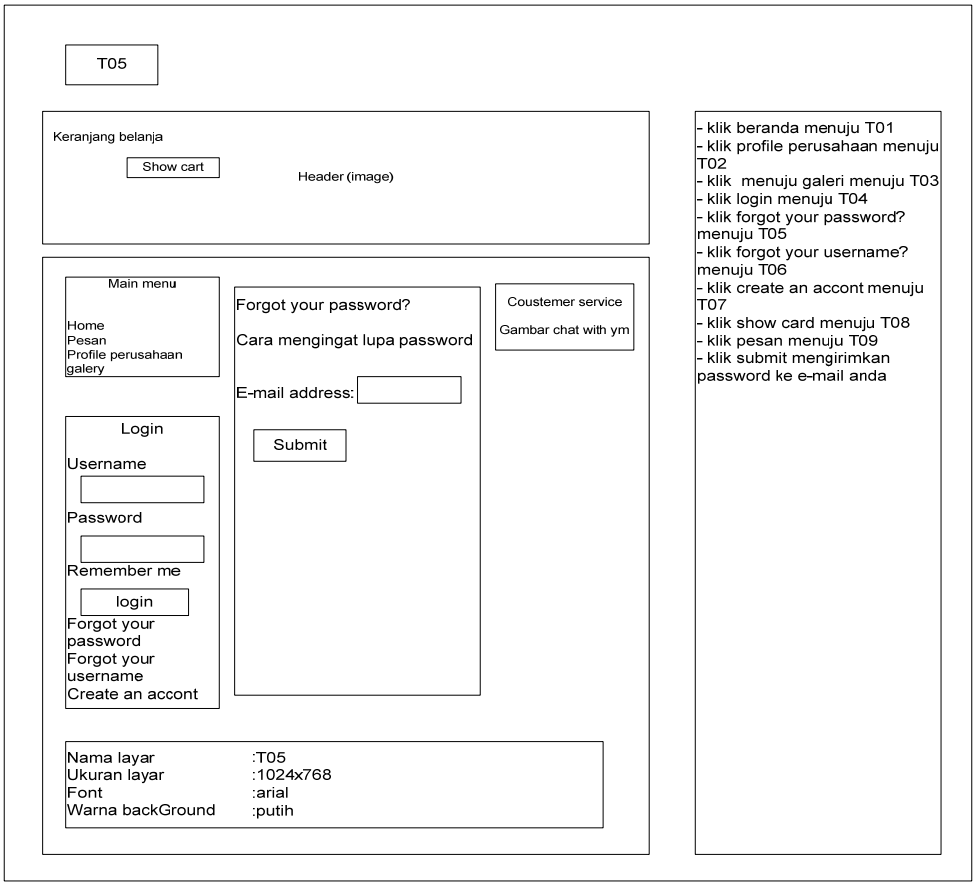
Gambar pada 3.17 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka login apabila user akan melakukan login.



Gambar 3.17 Perancangan Antarmuka Login

5. Perancangan Antarmuka Forgot Your Password

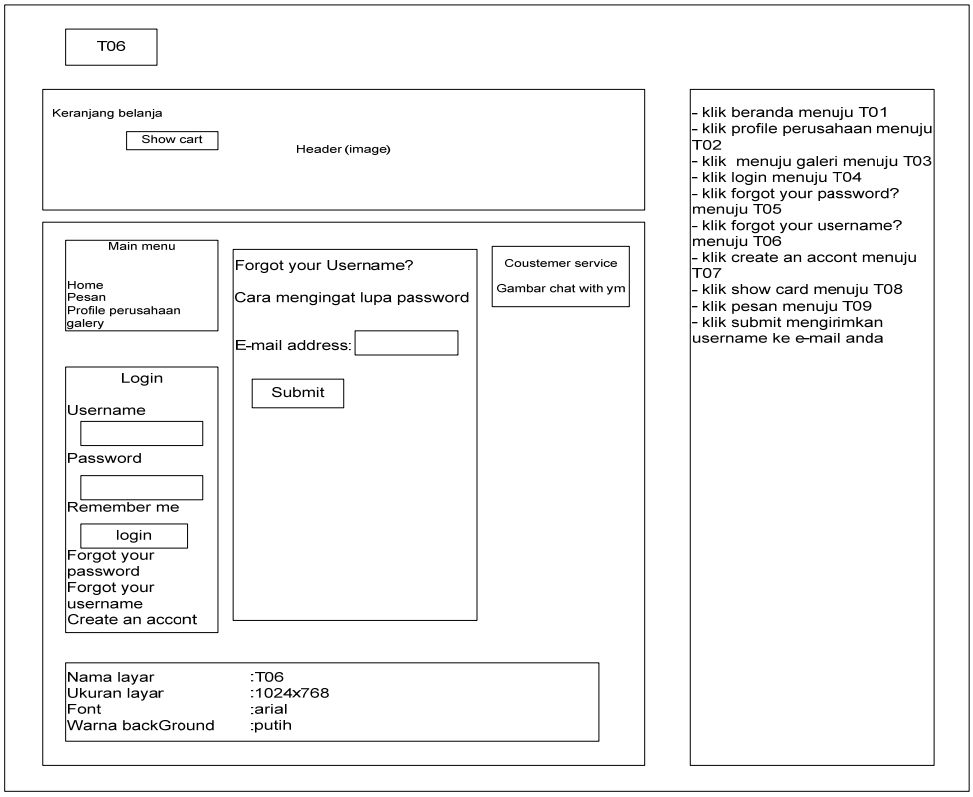
Gambar pada 3.18 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka forgot your password apabila user lupa password.



Gambar 3.18 Perancangan Antarmuka Forgot Your Password

6. Perancangan Antarmuka Forgot Your Username

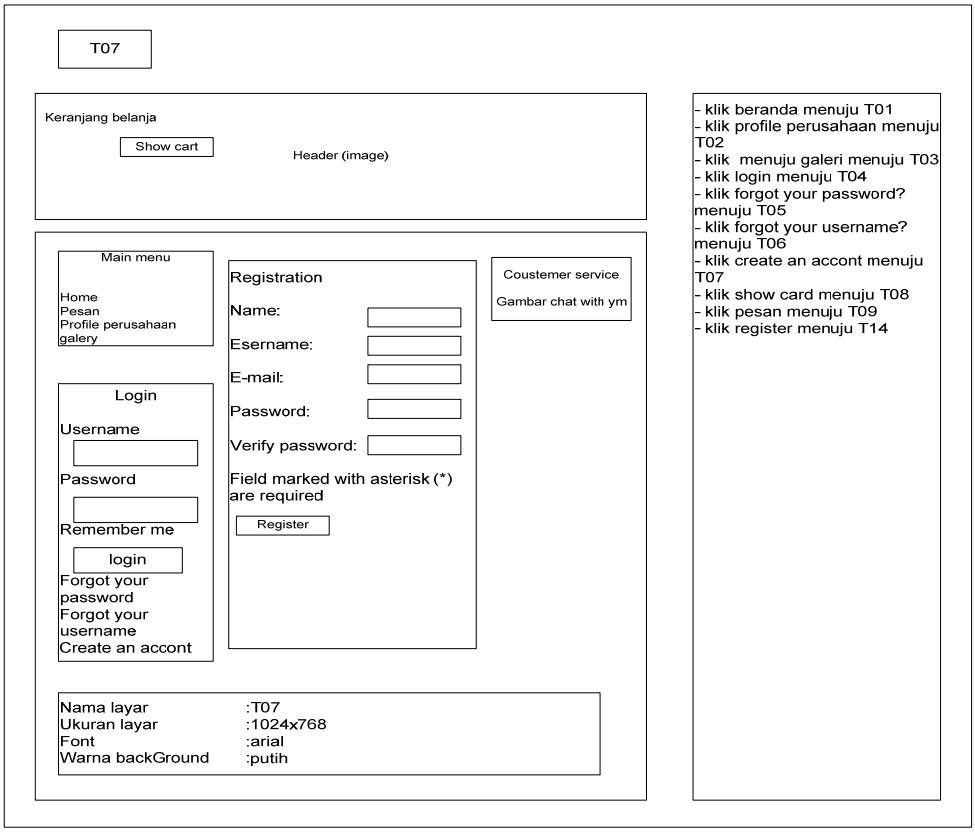
Gambar pada 3.19 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka forgot your username apabila user lupa username.



Gambar 3.19 Perancangan Antarmuka Forgot Your Username

7. Perancangan Antarmuka Create an Account

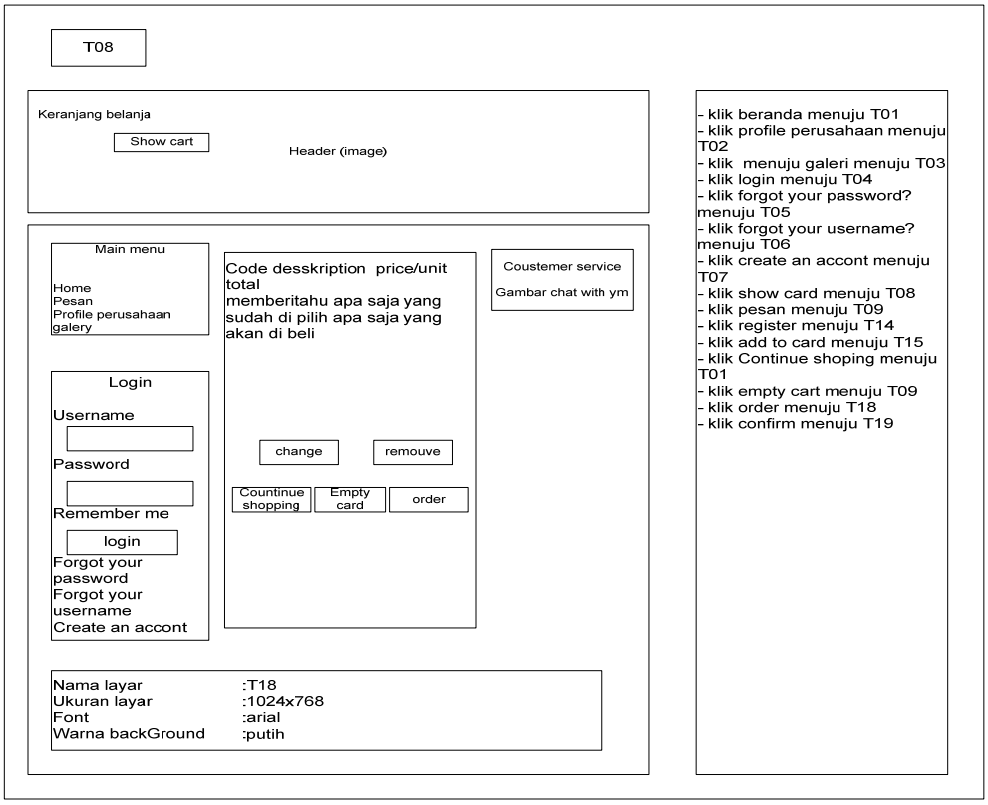
Gambar pada 3.20 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka create an account apabila user melakukan registrasi.



Gambar 3.20 Perancangan Antarmuka Create an Account

8. Perancangan Antarmuka Show Cart

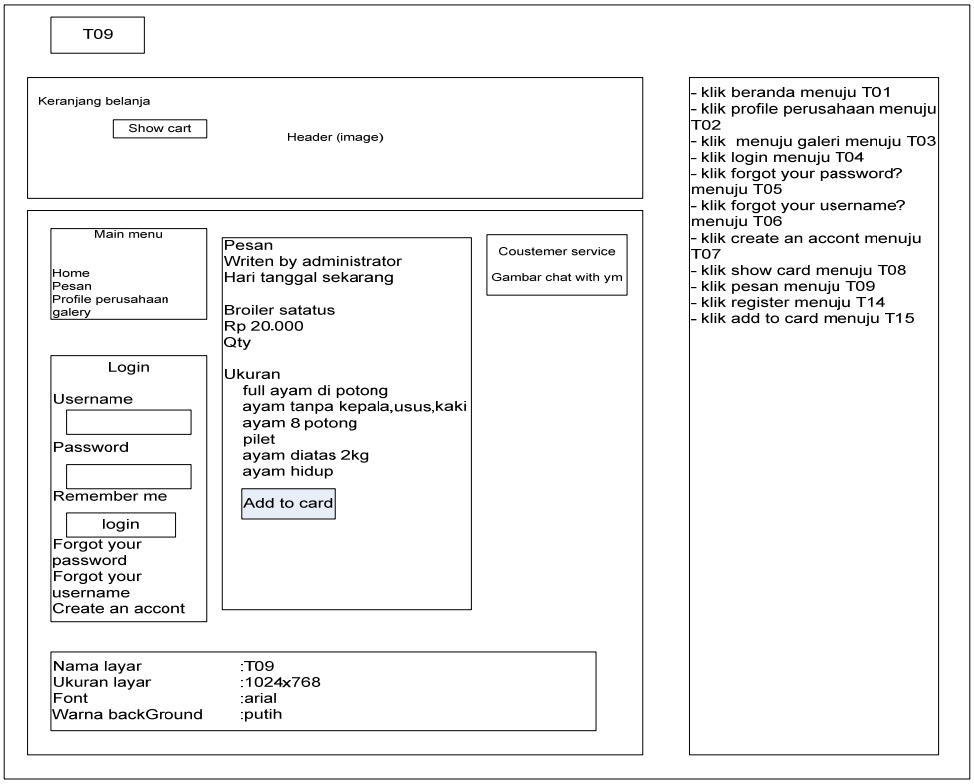
Gambar pada 3.21 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka show cart untuk menampilkan daftar pesanan.



Gambar 3.21 Perancangan Antarmuka Show Cart

9. Perancangan Antarmuka Pesan

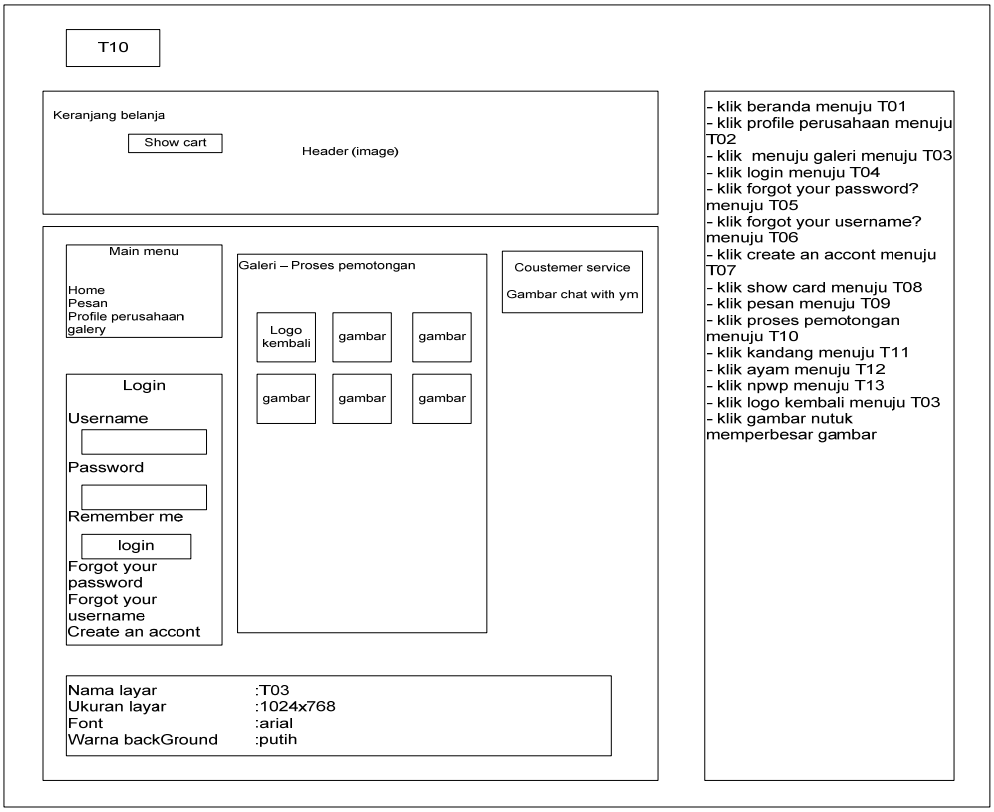
Gambar pada 3.22 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka pesan apabila user melakukan pemesanan.



Gambar 3.22 Perancangan Antarmuka Pesan

10. Perancangan Antarmuka Proses Pemotongan

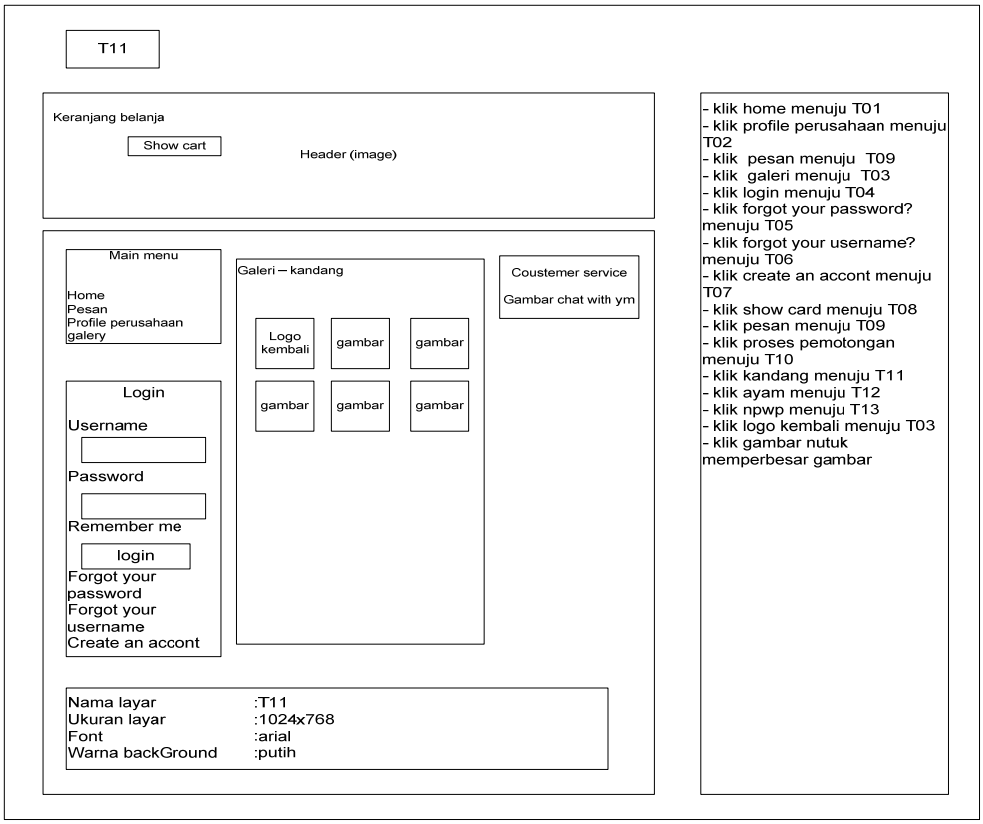
Gambar pada 3.23 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka proses pemotongan dimana tampilan dari proses pemotongan ayam.



Gambar 3.23 Perancangan Antarmuka Proses Pemotongan

11. Perancangan Antarmuka Kandang

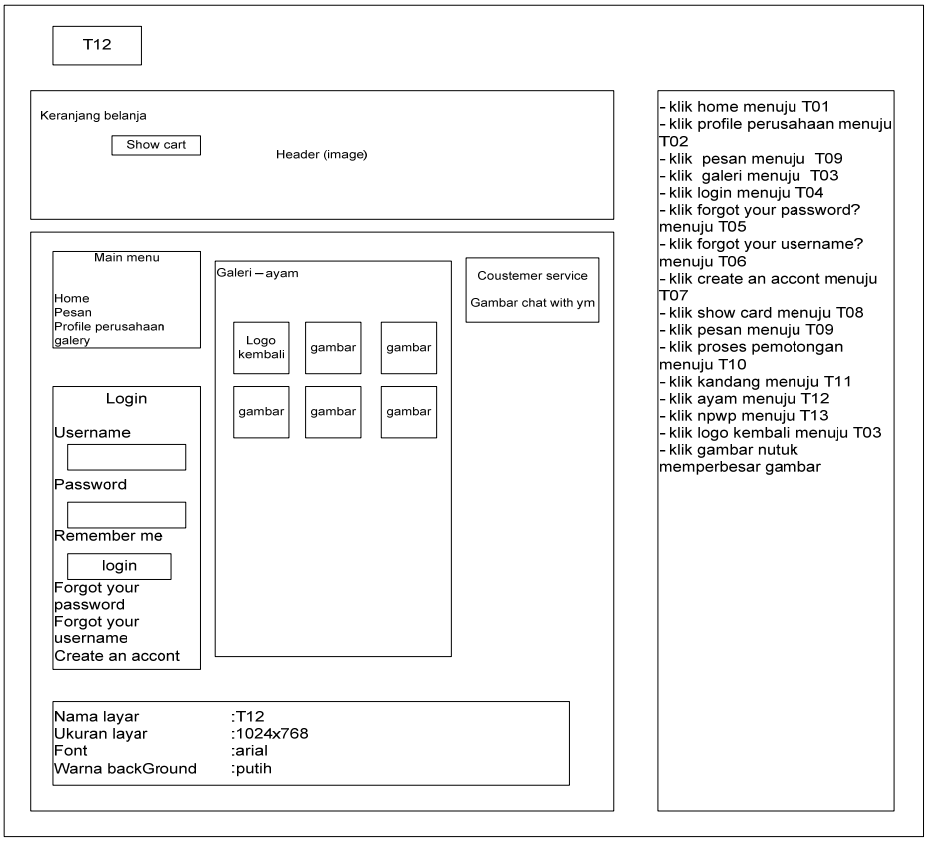
Gambar pada 3.24 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka kandang.



Gambar 3.24 Perancangan Antarmuka Kandang

12. Perancangan Antarmuka Ayam

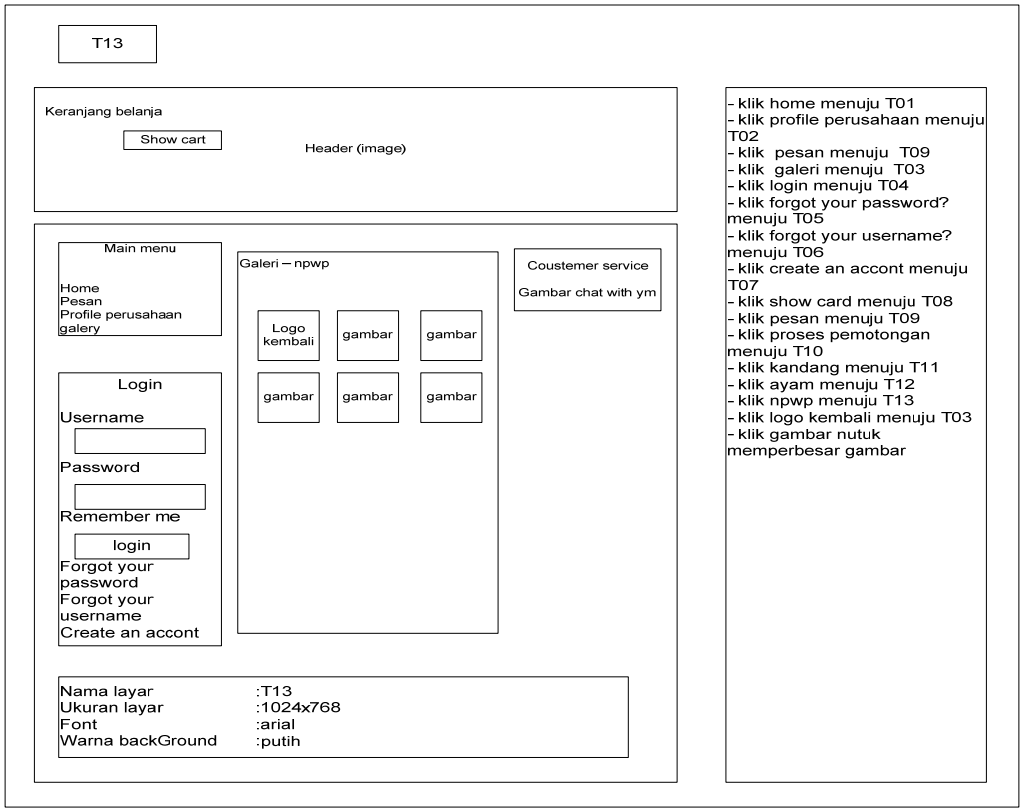
Gambar pada 3.25 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka ayam berisi berbagai macam ayam yang dijual.



Gambar 3.25 Perancangan Antarmuka Ayam

13. Perancangan Antarmuka npwp

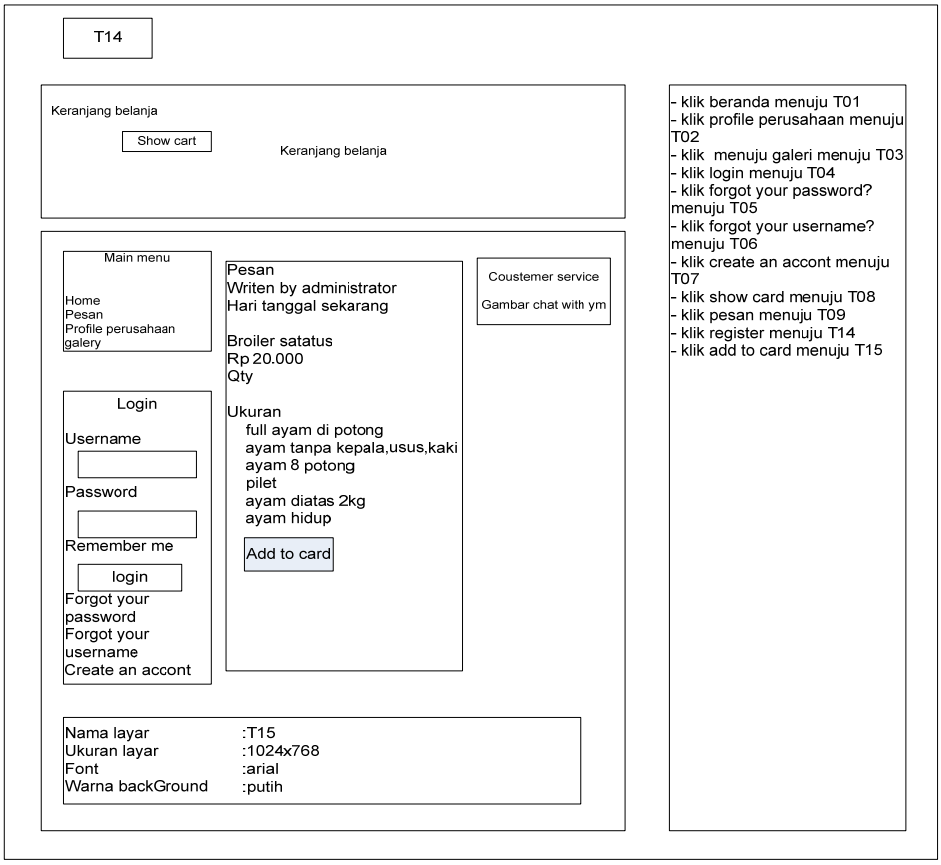
Gambar pada 3.26 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka npwp.



Gambar 3.26 Perancangan Antarmuka npwp

14. Perancangan Antarmuka Add to Cart

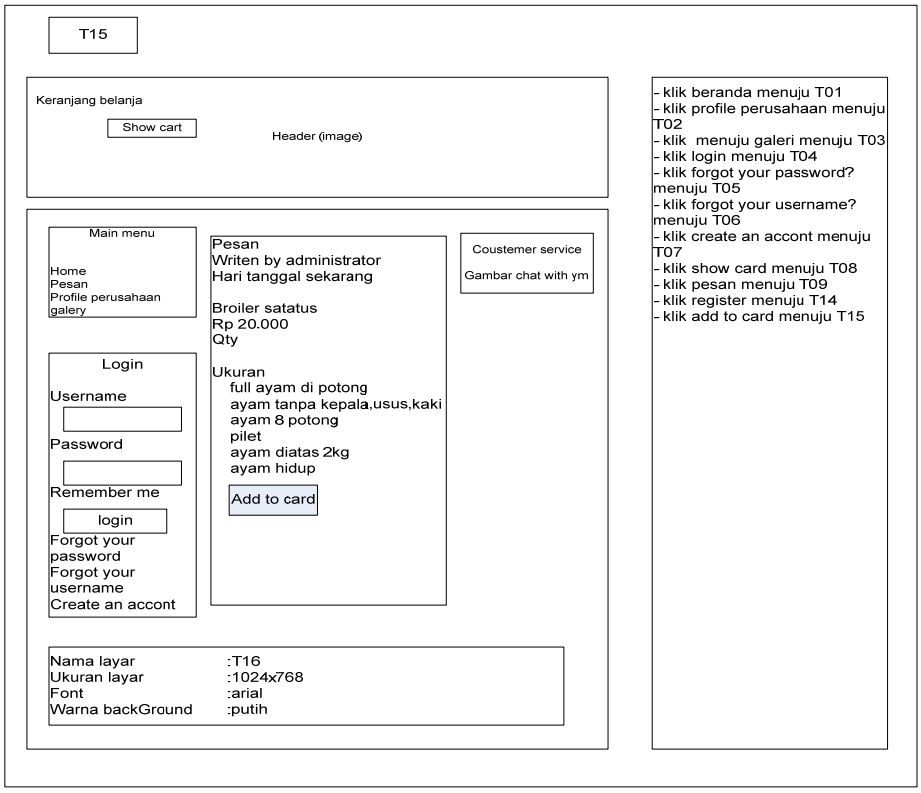
Gambar pada 3.27 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka add to cart apabila user selesai melakukan proses pemesanan.



Gambar 3.27 Perancangan Antarmuka Add to Cart

15. Perancangan Antarmuka Continue Pesan

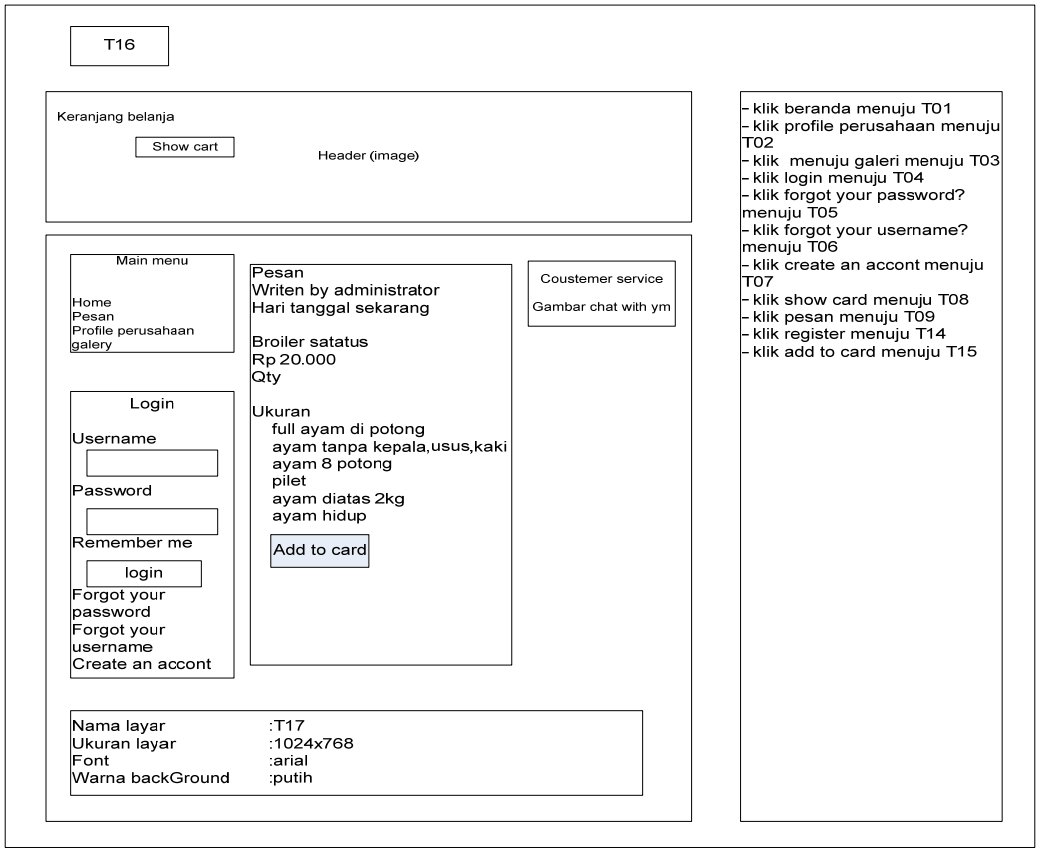
Gambar pada 3.28 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka continue pesan.



Gambar 3.28 Perancangan Antarmuka Continue Pesan

16. Perancangan Antarmuka Empty Cart

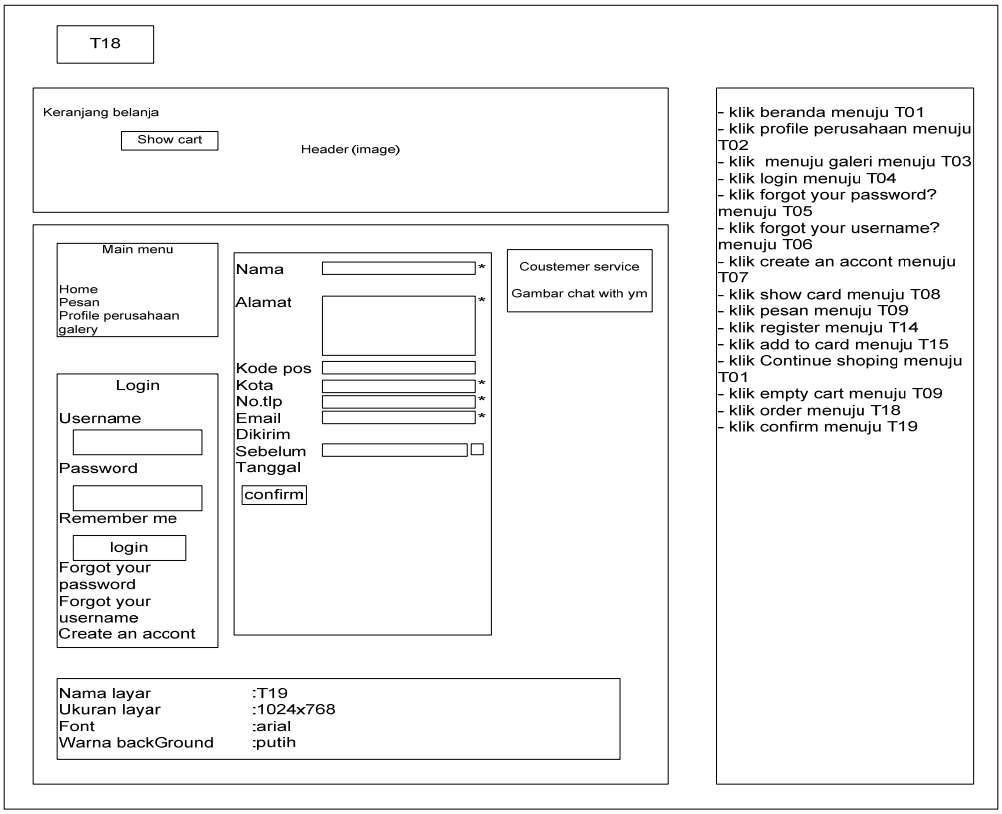
Gambar pada 3.29 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka empty cart apabila user ingin menghapus proses pemesanan.



Gambar 3.29 Perancangan Antarmuka Empty Cart

17. Perancangan Antarmuka Confirm

Gambar pada 3.30 di bawah ini merupakan perancangan antarmuka confirm.



Gambar 3.30 Perancangan Antarmuka Confirm

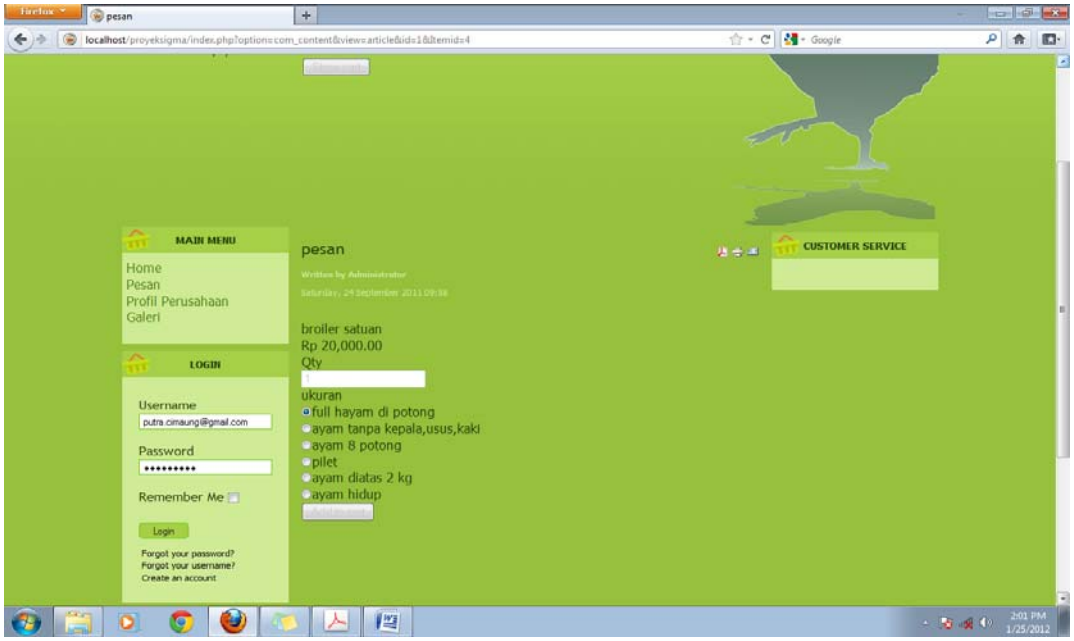
3.4 Implementasi Interface

1. Tampilan Menu Halaman Utama



Gambar 3.31 Tampilan Menu Halaman Utama

2. Tampilan Menu Pesan



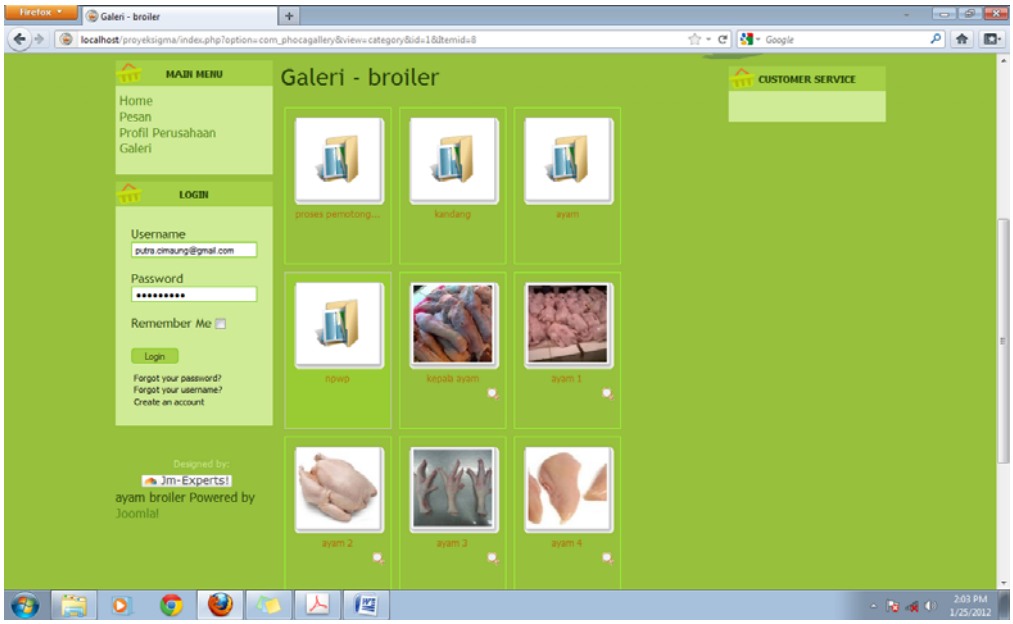
Gambar 3.32 Tampilan Menu Pesan

3. Tampilan Menu Profil Perusahaan



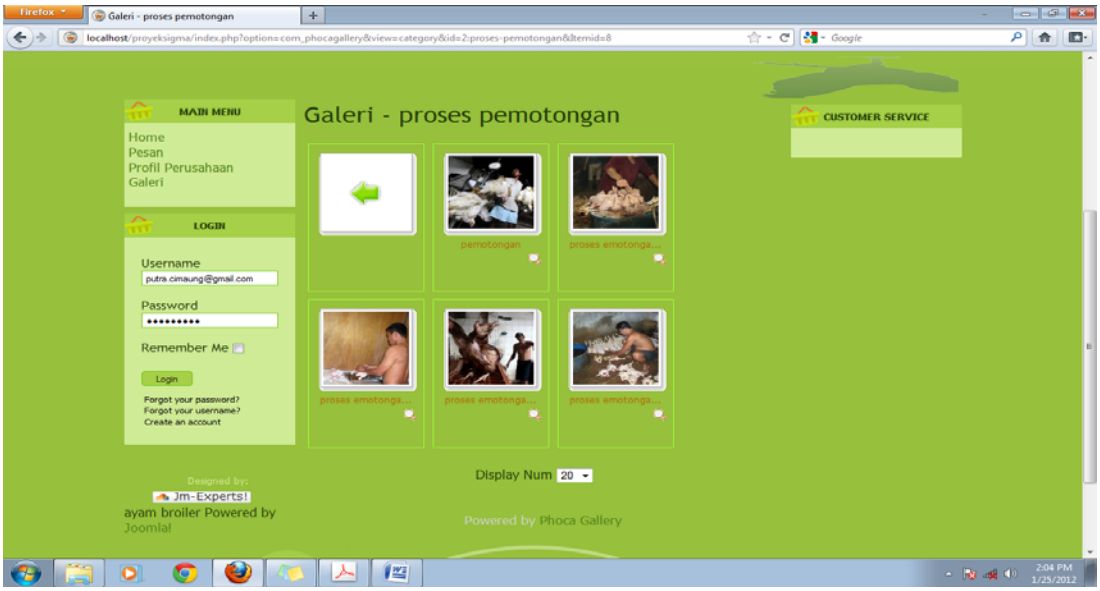
Gambar 3.33 Tampilan Menu Profil Perusahaan

4. Tampilan Menu Gallery



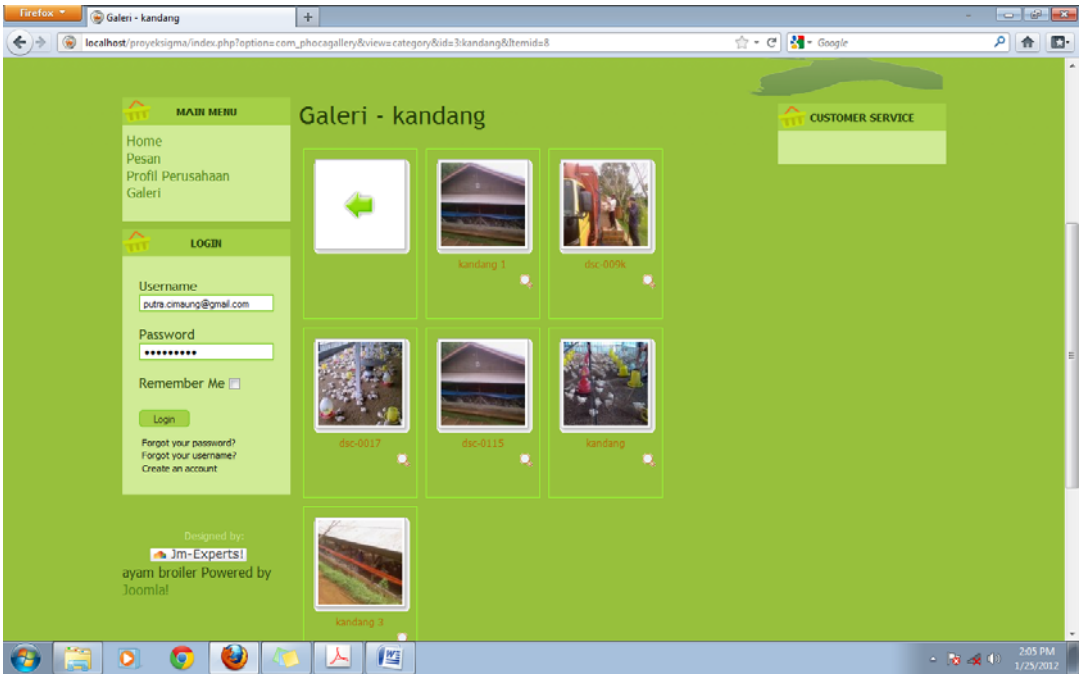
Gambar 3.34 Tampilan Menu Gallery

5. Tampilan Gallery Proses Pemotongan



Gambar 3.35 Tampilan Gallery Proses Pemotongan

6. Tampilan Gallery Kandang



Gambar 3.36 Tampilan Gallery Kandang

7. Tampilan Gallery Ayam



Gambar 3.37 Tampilan Gallery Ayam

8. Tampilan Gallery npwp



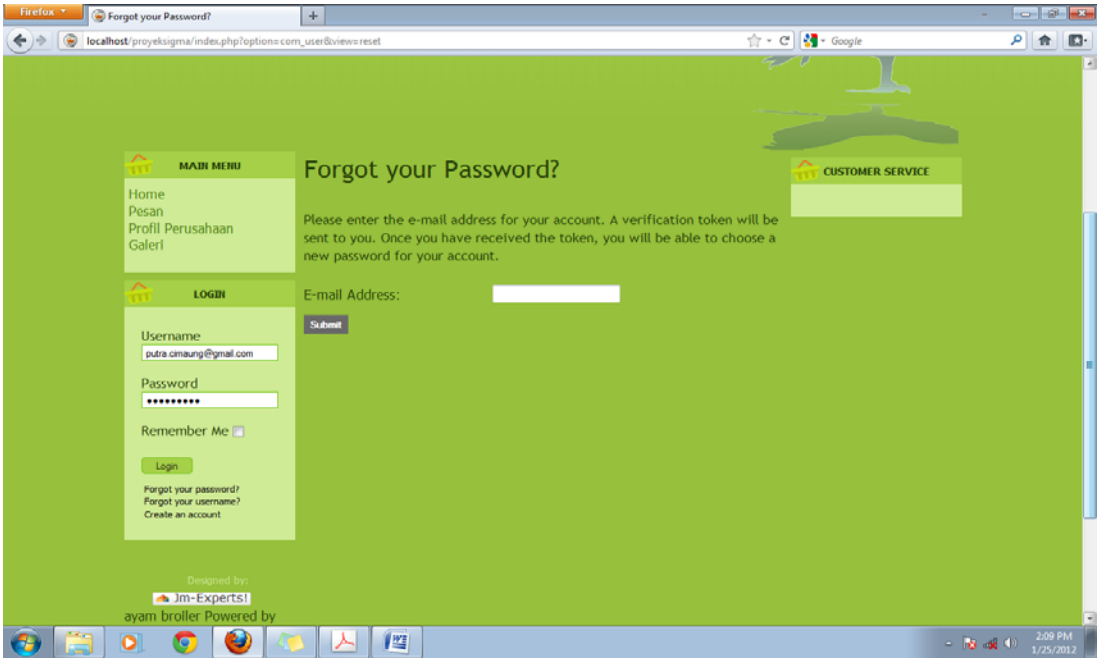
Gambar 3.38 Tampilan Gallery npwp

9. Tampilan Menu Create an Account



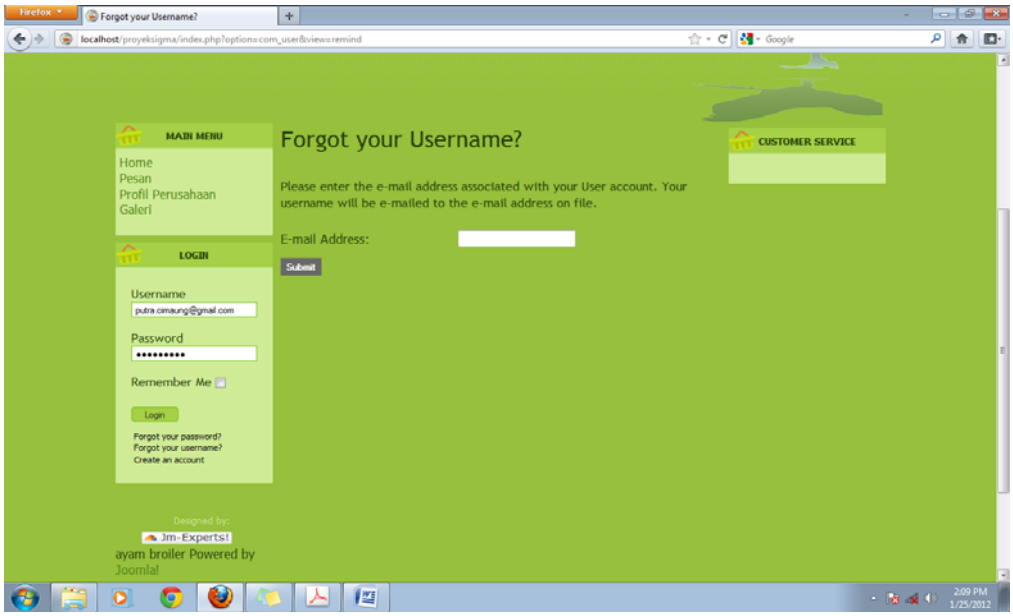
Gambar 3.39 Tampilan Menu Create an Account

10. Tampilan Menu Forgot Your Password



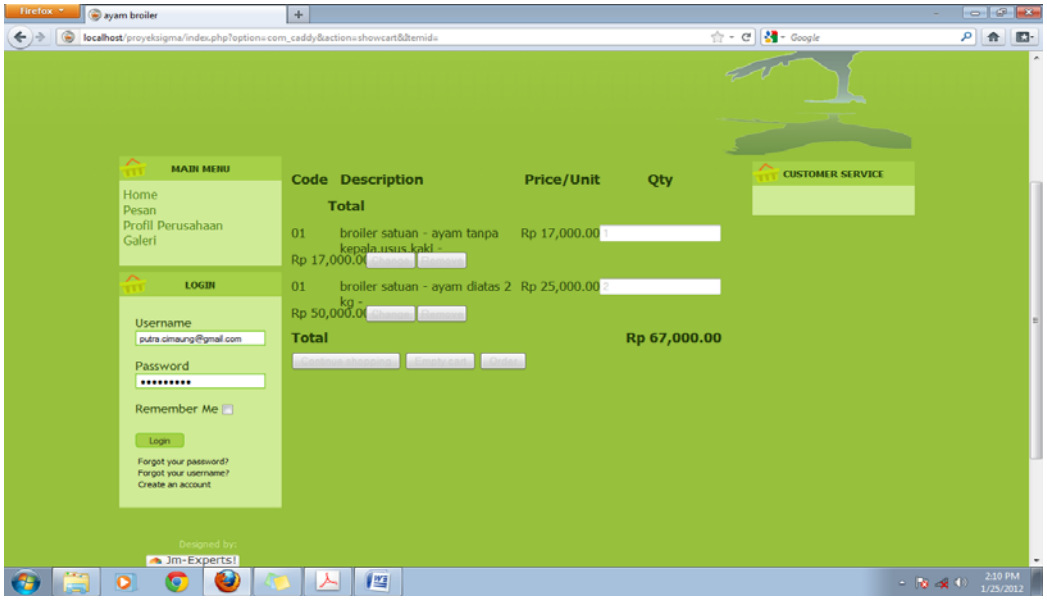
Gambar 3.40 Tampilan Menu Forgot Your Password

11. Tampilan Menu Forgot Your Username



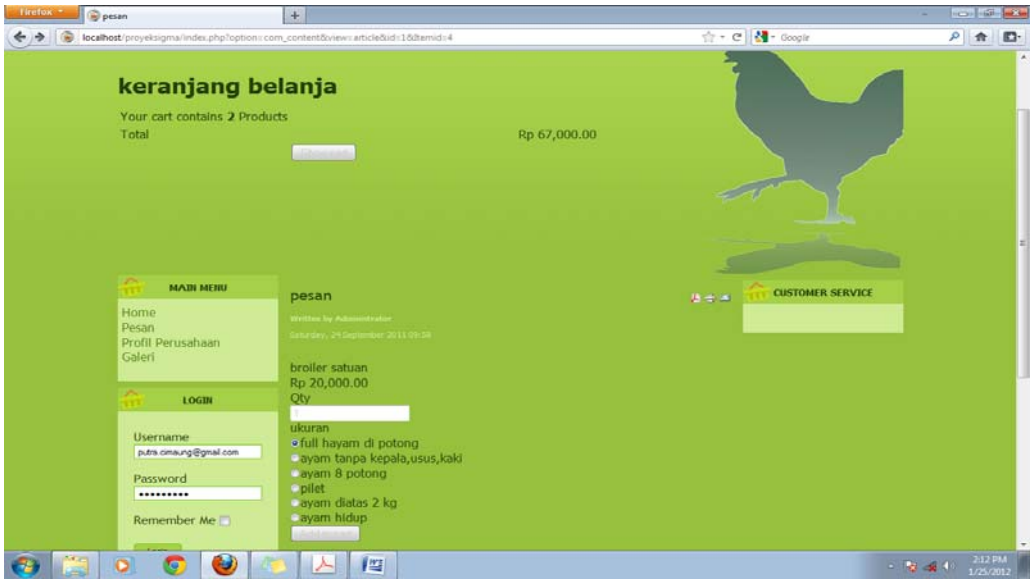
Gambar 3.41 Tampilan Menu Forgot Your Username

12. Tampilan Menu Show Cart



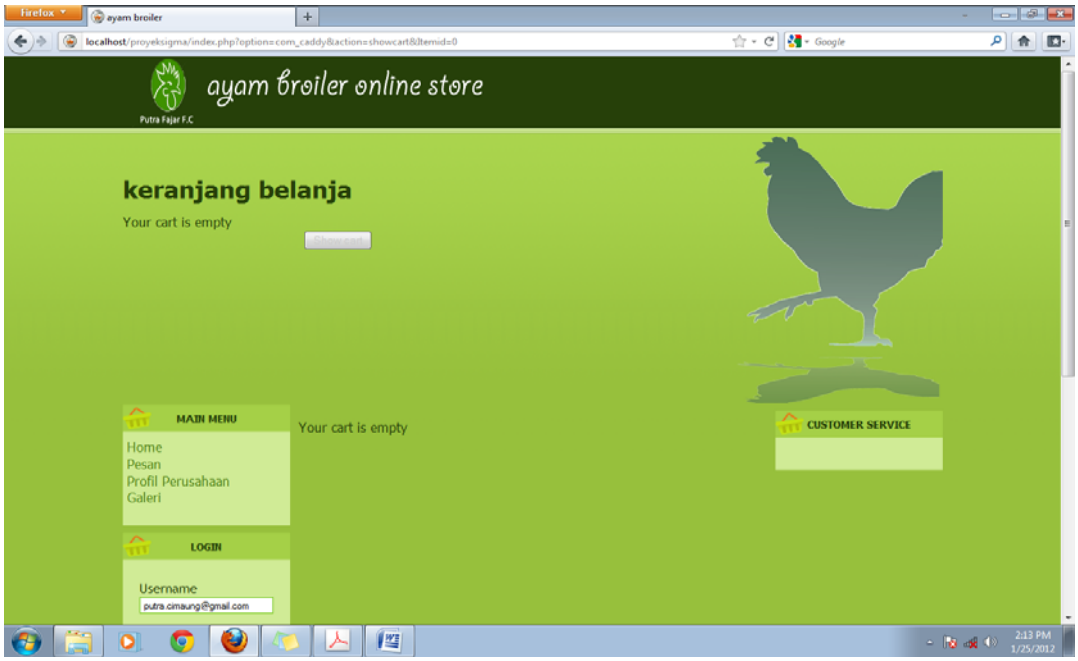
Gambar 3.42 Tampilan Menu Show Cart

13. Tampilan Menu Continue Pesan



Gambar 3.43 Tampilan Menu Continue Pesan

14. Tampilan Menu Empty Cart



Gambar 3.44 Tampilan Menu Empty Cart

15. Tampilan Menu Remove



Gambar 3.45 Tampilan Menu Remove

16. Tampilan Menu Confirm



Gambar 3.46 Tampilan Menu Confirm