BAB IV

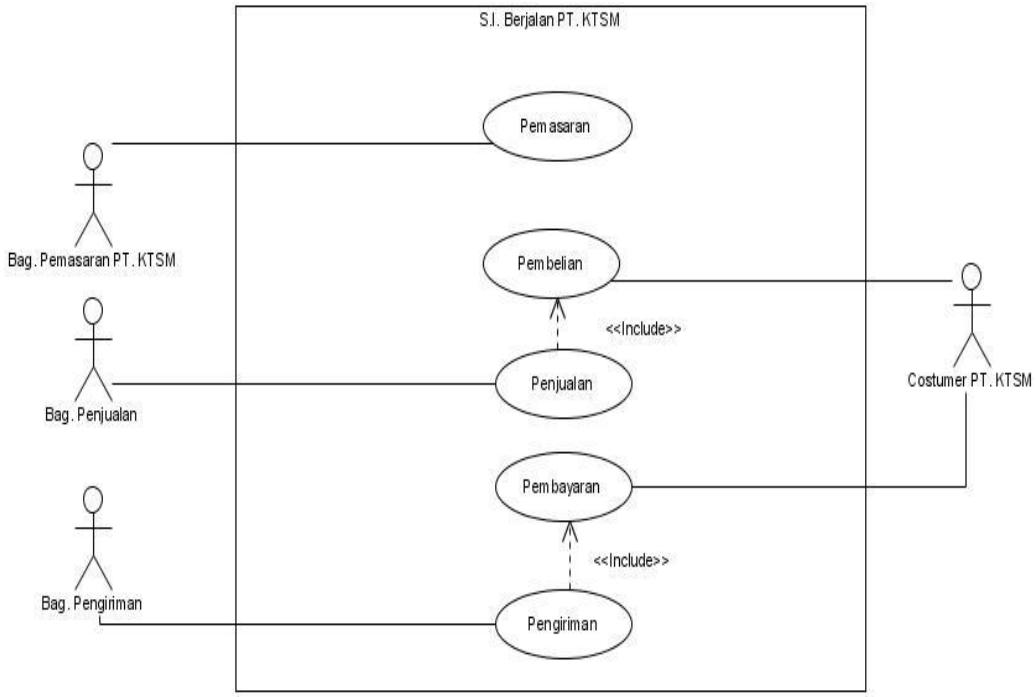
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Kegiatan analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang diperlukan oleh sistem. Perancangan sistem yang dibangun memfokuskan pada fungsionalitas sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses kegiatan dokumen dari sistem tersebut. Selanjutnya dari hasil analisis ini divisualisasi dan didokumentasiakan dengan diagram-diagram *UML*, diagram dan penjelasan yang digunakan adalah diagram use case, skenario use case dan activity diagram, diagram tersebut dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan yang dapat dimengerti oleh semua pihak.

4.1.1. Skenario Use Case

Skenario use case sistem informasi pemasaran dan penjualan yang berjalan di PT. KTSM melibatkan 3 aktor utama yaitu bagian pemasaran PT.KTSM, bagian penjualan dan pengiriman PT. KTSM dan costumer dari PT. KTSM yang terbagi kedalam 5 proses bisnis, yaitu pemasaran, pembelian, penjualan, pembayaran dan pengirim barang yang di gambarkan ke dalam 5 diagram case, keseluruhan dari sistem dan interaksi antara aktor dan sistem di visualisasikan ke dalam diagram use case dibawah ini :



Gambar 4.1

Sekenario Use Case yang berjalan

Sistem Penjualan Barang Yang Berjalan Di PT. KTSM

4.1.2. Skenario Use Case Pemasaran Barang

Aktor : Bagian Pemasaran PT. KTSM

Skenario : Pemasaran

Tabel 4.1

Skenario Use Case Pemasaran

Aktor	Sistem
1. Bagian pemasaran melakukan promosi barang dengan media	

pameran, brosur, media cetak dan pada relasi yang telah dan belum bekerja sama.	
	2. Pemasaran yang dilakukan akan disebar pada jangka waktu tertentu saja dan kepada calon costumer yang sesuai dengan jangkauan pemasaran yang dilakukan

4.1.3. Skenario Use Case Pembelian

Aktor : Costumer PT. KTSM

Skenario : Pembelian

Tabel 4.2

Skenario Use Case Pembelian

Aktor	Sistem
1. Setelah mendapatkan informasi dari bagian pemasaran PT. KTSM, costumer melakukan pembelian dan negosiasi harga dan pengiriman barang.	
	2. Pihak PT. KSM membuat surat kesepakatan pembelian barang.

4.1.4. Skenario Use Case Pembayaran

Aktor : Costumer PT. KTSM

Skenario : Pembayaran

Tabel 4.3

Skenario Use Case Pembayaran Barang

Aktor	Sistem
1. Pembeli yang sudah menyepakati barang dan harga yang ditawarkan atau dipesan melakukan pembayaran ketika barang sudah datang atau sesuai dengan kesapakatan dengan pihak PT. KTSM, untuk pembeli luar kota biasa menggunakan sistem transfer lewat bank untuk pembayaran dan dikenakan biaya pengiriman sesuai kota tujuan	
	2. Bagian Penjualan PT. KTSM membuat tanda bukti pembayaran berdasarkan barang dan harga yang telah disepakati

4.1.5. Skenario Use Case Penjualan

Aktor : Bagian penjualan dan pengiriman PT. KTSM

Skenario : Penjualan

Tabel 4.4

Skenario Use Case Penjualan

Aktor	Sistem
1. Setelah pembayaran dilakukan sesuai kesepakatan dalam proses pembelian maka bagian penjualan dan pengiriman barang PT. KTSM melakukan penjualan berdasarkan pembayaran yang telah dilakukan	
	2. Proses selanjutnya akan di buatkan nota bukti pembayaran.

4.1.6. Skenario Use Case Pengiriman Barang

Aktor : Bagian penjualan dan pengiriman PT. KTSM

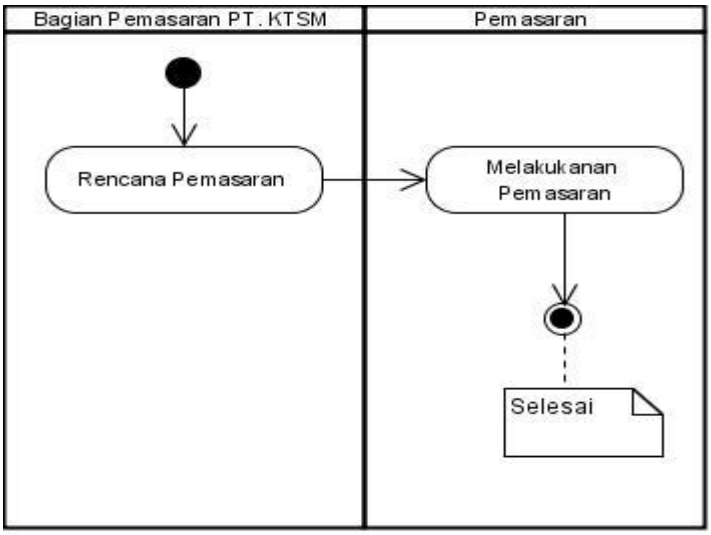
Skenario : Pengiriman

Tabel 4.5

Skenario Use Case Pengiriman Barang

Aktor	Sistem
1. Setelah terjadi transaksi pembayaran dan penjualan, bagian penjualan dan pengiriman PT. KTSM akan mengirimkan barang sesuai dengan barang dan tanggal yang disepakati dengan costumer dan membuat surat jalan.	
	2. Bagian penjualan dan pengiriman PT. KTSM akan mengirimkan barang sesuai surat jalan yang telah dibuat

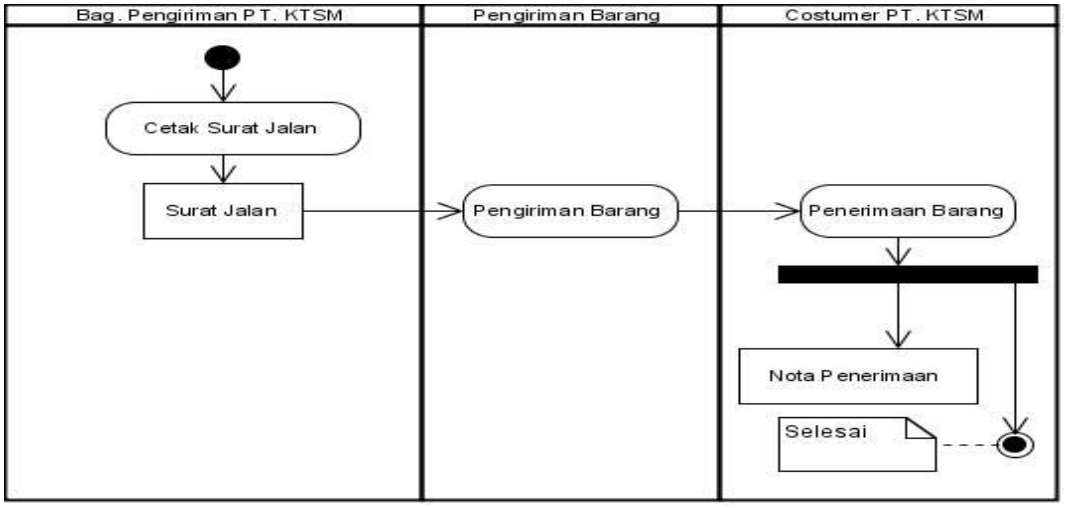
4.1.7 Activity Diagram Pemasaran Yang Sedang Berjalan Di PT. KTSM



Gambar 4.2.

Activity Diagram Pemasaran Sistem Yang Berjalan

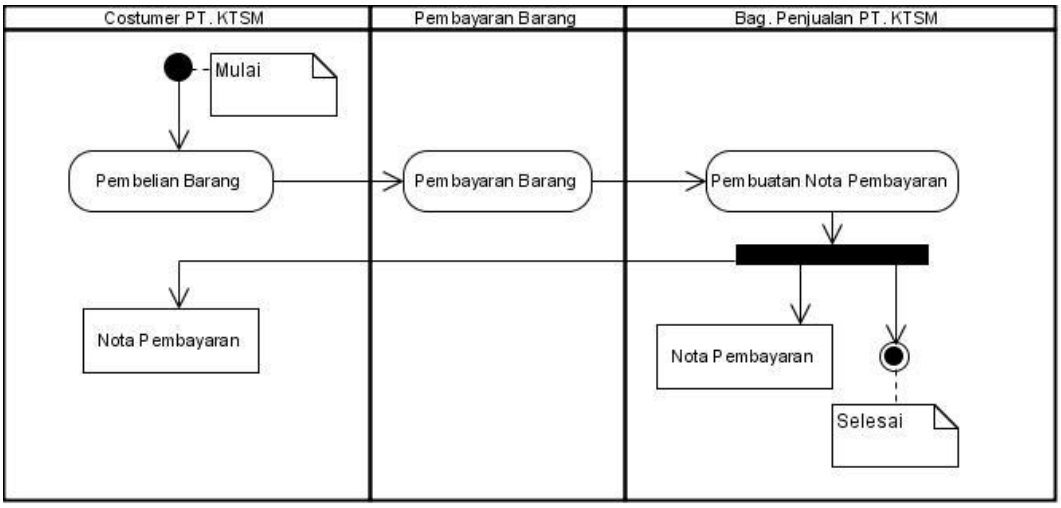
4.1.8 Activity Diagram Pengiriman Yang Sedang Berjalan Di PT. KTSM



Gambar 4.3.

Activity Diagram Pengiriman Sistem Yang Berjalan

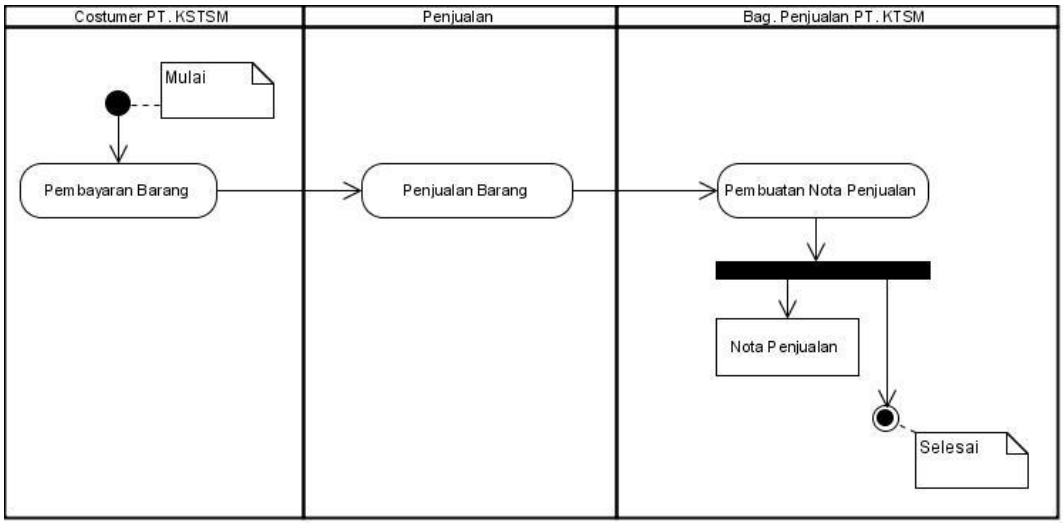
4.1.9 Activity Diagram Pembayaran Yang Sedang Berjalan Di PT. KTSM



Gambar 4.4.

Activity Diagram Sistem Pembayaran Yang Berjalan

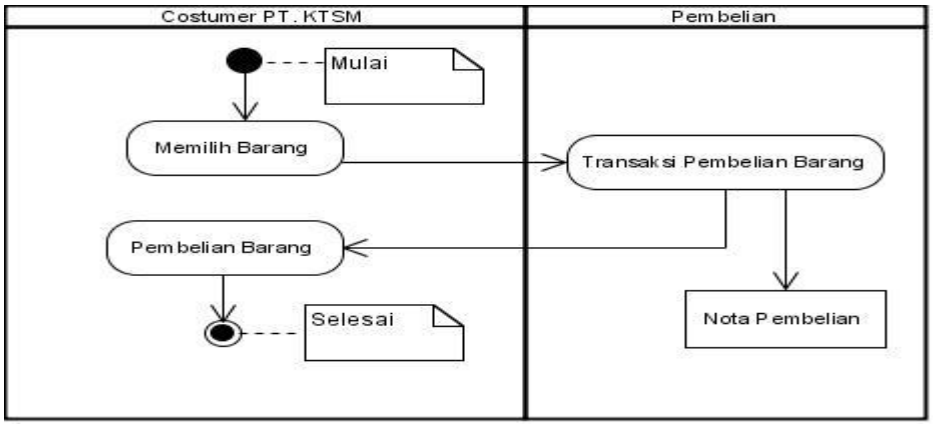
4.1.10 Activity Diagram Penjualan Yang Sedang Berjalan Di PT. KTSM



Gambar 4.5.

Activity Diagram Sistem Penjualan Yang Berjalan

4.1.11 Activity Diagram Pembelian Yang Sedang Berjalan Di PT. KTSM



Gambar 4.6.

Activity Diagram Pembelian Sistem Yang Berjalan

4.1.12. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil gambaran dan analisis yang dilakukan melalui use case, scenario use case dan activity diagram dapat dilihat semua komponen pemasaran, pembelian, penjualan dan pengiriman yang dilakukan PT. KTSM kepada costumer, sistem yang berjalan terutama sistem pemasaran mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya masih mengandalkan penawaran barang terhadap costumer yang menggunakan media pemasaran berupa brosur, pameran dan contoh produk yang hanya ditawarkan kepada costumer yang dikenal atau pernah bekerja sama sebelumnya. Hal ini dirasakan tidak efektif dengan sistem media pemasaran, pembelian, pembayaran dan pengiriman barang sekarang ini, karena sangat tergantung dari relasi yang terjalin, serta sulit untuk mengembangkan bisnis secara lebih luas.

Berdasarkan hasil analisis tersebut secara garis besar dapat digambarkan beberapa kelemahan yang muncul dari sistem informasi pemasaran, pembelian, penjualan dan pengiriman di PT. KTSM , yaitu :

a. Kurang efektifnya media pemasaran, pembelian, penjualan yang dilakukan
b. Media pemasaran, pembelian, penjualan yang dilakukan dirasakan lebih memboroskan sumber daya, karena masih menggunakan format-format pemasaran lama, seperti brosur dan contoh barang
c. Media yang digunakan tidak menyangkau calon-calon costumer yang berpotensi untuk membeli, memesan barang yang ditawarkan
d. Strategi bisnis yang dilakukan sudah harus diubah karena harus mengikuti perkembangan teknologi informasi, terutama media internet sebagai ajang pemesaran, pemesanan dan penjualan.
e. Belum adanya fitur promosi mengenai perusahaan untuk mengundang para investor untuk menanamkan modal.

Diperlukanya pengembangan lebih lanjut mengenai sistem yang berjalan sehingga dapat meningkatkan proses pemasaran yang dapat meningkatkan penjualan barang.

Tabel 4.6.

Tabel Permasalahan

Masalah	Aktor/Entitas	Solusi
a. Kurang efektifnya sumber daya pemasaran barang.	Bagian Pemasaran PT. KTSM	Pemasaran barang dilakukan dengan menggunakan media internet melalui applikasi web.
b. Kurang efisiennya sistem penjualan barang	Bagian Penjualan PT. KTSM	Penjualan barang dilakukan dengan menggunakan media internet melalui applikasi web.
c. Kurang informasi dan penjelasan mengenai barang yang dipasarkan	Costumer	Pengguna internet sebagai bahan pertimbangan dan pembelian barang

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem diperlukan untuk melihat gambaran secara lengkap sistem yang dirancang melalui berbagai diagram UML, sehingga setelah berhasil dirancang akan diimplementasikan kedalam bahasa pemograman sebagai pembangun sistem.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan sistem yang dibutuhkan
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada *programmer*.

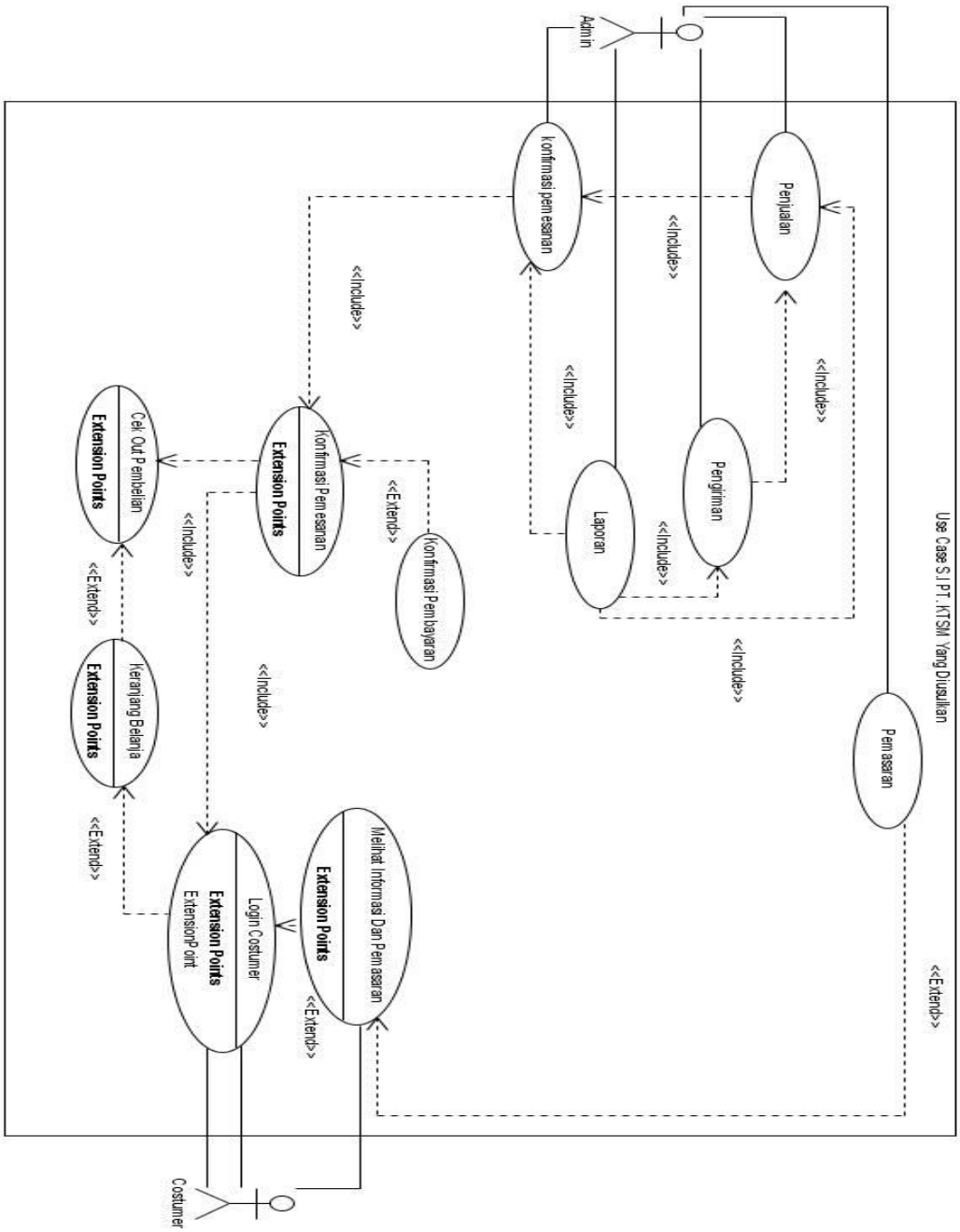
Tujuan kedua lebih condong pada perancangan sistem yang terinci, yakni pembuatan rancangan bangun yang jelas dan lengkap untuk digunakan dalam pembuatan program aplikasi.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan akan berorientasi objek dengan menggunakan notasi dan diagram *UML* yang berfungsi sebagai alat dokumentasi dan visualisasi.

4.2.3.1.*Use Case* Sistem Informasi Pemasaran, Pemesanan Dan Penjualan yang diusulkan Di PT. KTSM



Gambar 4.7

Skenario Use Case Yang Diusulkan

4.2.3.2. Skenario *Use Case* Sistem Penjualan

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data penjualan

Tabel 4.7

Skenario Use Case Penjualan

Aktor	Sistem
1. Admin web memanipulasi semua data penjualan yang data-datanya diambil dari data pembelian dan data transfer, untuk bahan keperluan pengiriman barang	2. Sistem menyediakan menu manipulasi data penjualan dengan mengambil data dari data pembelian dan data transfer, selanjutkan data tersebut akan di simpan di database untuk keperluan pengiriman dan surat jalan

4.2.3.3. Skenario *Use Case* Sistem Pemasaran

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data pemasaran

Tabel 4.8

Skenario Use Case Pemasaran

Aktor	Sistem
1. Admin web memanipulasi semua data pemasaran seperti data barang, promosi dan pesan yang ditujukan untuk costumer	2. Sistem menyediakan menu manipulasi data pemasaran yang selanjutkan akan disimpan di database dan ditampilkan di halaman costumer

4.2.3.4. Skenario *Use Case* Sistem Pengiriman

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data pengiriman

Tabel 4.9

Skenario Use Case Pengiriman

Aktor	Sistem
1. Admin web memanipulasi semua data pengiriman sesuai data costumer dan data-data pembelian yang selanjutnya akan diberikan surat jalan dan pencetakan bukti pengiriman	2. Sistem menyediakan menu data pengiriman yang selanjutnya akan disimpan di database untuk diberikan ke bagian pengiriman dan diberikan kepada costumer

	sebagai bukti penerimaan barang

4.2.3.5. Skenario *Use Case* Sistem Laporan

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi data laporan

Tabel 4.10

Skenario Use Case Data Laporan

Aktor	Sistem
1. Admin web memanipulasi semua data yang berhubungan dengan sistem dan membuat resume laporan berdasarkan periode dan jumlah laporan yang dipilih	2. Sistem menyediakan menu data laporan dan memanipulasi data-data yang diperlukan sebagia bahan laporan

4.2.3.6. Skenario *Use Case Login*

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Memasukan *username* dan *password* untuk masuk sebagai Costumer

Tabel 4.11

Skenario Use Case Login

Aktor	Sistem
1. Costumer yang telah melakukan pendaftaraan dan telah diverifikasi oleh admin web maka akan langsung dapat menggunakan username dan password yang telah diberikan	2. Sistem akan mengecek username dan password yang dimasukan dan mencocokan dengan data-data yang telah disimpan di database

4.2.3.7. Skenario *Use Case* Melihat Informasi Pemasaran

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Melihat barang dan informasi pelayanan

Tabel 4.12

Skenario Use Case Melihat Infrormasi Pemasaran

Aktor	Sistem
1. Costumer yang telah login maupun belum login dapat melihat informasi pemasaran barang yang ditampilkan diaplikasi web	2. Sistem akan menampilkan informasi pemasaran, mulai dari barang sampai informasi pembelian dan informasi tentang perusahaan

4.2.3.8. Skenario *Use Case* Keranjang Belanja

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Memasukan data barang ke keranjang belanja

Tabel 4.13

Skenario Use Case Keranjang Belanja

Aktor	Sistem
1. Costumer yang telah login dapat memilih barang yang akan dibeli yang akan dimasukan ke keranjang belanja, dalam fasilitas ini costumer dapat memanipulasi data jumlah pembelian barang	2. Sistem akan menampilkan informasi data barang beserta harga, jumlah yang dipesan dan data pengiriman, selanjutnya sistem akan memanipulasi data jika ada inputan manipulasi data jumlah pembelian oleh costumer

4.2.3.9. Skenario *Use Case* Cek Out Keranjang Belanja

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Mengkonformasi data belanja untuk dibeli

Tabel 4.14

Skenario Use Case Cek Out Keranjang Belanja

Aktor	Sistem
1. Costumer yang telah memasukan data barang-barang yang akan dibeli ke dalam keranjang belanja akan melakukan pengecekan pembelian dan data pengirman barang.	2. Sistem akan menampilkan data keranjang belanja dan informasi data pengiriman yang diambil dari data costumer maupun jika terjadi ada perubahan data pengiriman sistem akan melakukan penyimpanan sesuai data yang dimasukan oleh costumer

4.2.3.10. Skenario *Use Case* Melihat Pengiriman dan Pembayaran

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Melihat pengiriman dan pembayaran

Tabel 4.15

Skenario Use Case Melihat Pengiriman dan Pembayaran

Aktor	Sistem
1. Costumer telah melakukan konfirmasi pengiriman dan pembayaran akan melihat informasi data dan dapat mencetak bukti pembelian dari barang yang telah dipesan	2. Sistem akan menampilkan informasi pembayaran dan pengiriman barang berdasarkan informasi yang diberikan oleh costumer

4.2.3.11. Skenario *Use Case* Konfirmasi Pembayaran

Aktor : *Costumer* Web

Skenario : Mengkonfirmasi data pembayaran yang telah dilakukan

Tabel 4.16

Skenario Use Case Konfirmasi Pembayaran

Aktor	Sistem
1. Costumer telah melakukan pembayaran dapat mengkonfimasi pembayaran melalui menu konfirmasi pembayaran sebagai bahan	2. Sistem akan menampilkan data pembelian yang belum dikonfirmasi pembayaranya dan menyediakan inputan untuk

pemberitahuan kepada administrator web untuk dilakukan pengecekan pembayaran untuk dicocokan dengan data yang sebenarnya.	konfirmasi pembayaran, sistem akan menyimpan data tersebut sebagai bahan informasi untuk administrator web untuk dilakukan pengesahan pembayaran.

4.2.3.12. Skenario *Use Case* Sistem Konfirmasi Pemesanan

Aktor : Admin Web

Skenario : Memanipulasi Konfirmasi Pemesanan

Tabel 4.17

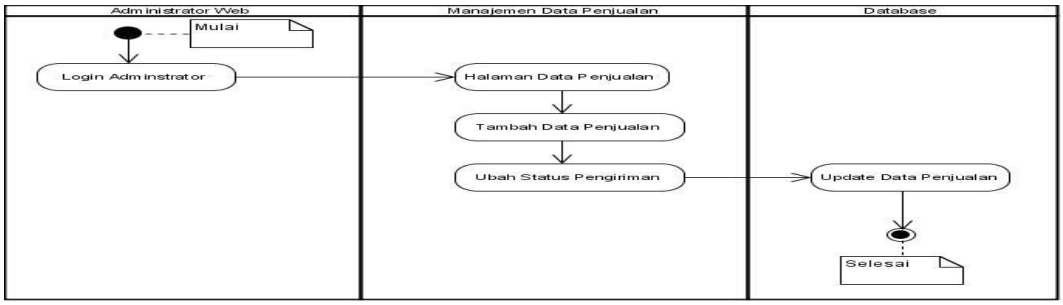
Skenario Use Case Konfirmasi Pemesanan

Aktor	Sistem
1. Admin web memanipulasi semua data pemesanan dengan mengkonfirmasi data konfiirmasi ataupun tanpa konfirmasi dari user, menambahkan data transfer pemesanan dan menyimpan ke data penjualan	2. Sistem menyediakan menu manipulasi data pemesanan, sistem secara otomatis menampilkan data konfirmasi dari user jika user melakukan konfirmasi. Setelah dilakukan konfirmasi sistem akan menyimpan data tersebut di database

4.2.3.2. *Acitvity Diagram*

Menggambarkan alur kerja (*workflow*) dari sistem yang diusulkan yang befokus kepada aktifitas yang dilakukan aktor dan sistem sehingga dapat dilihat gambaran jelas mengenai apa yang dilakukan aktor dan apa yang dilakukan sistem.

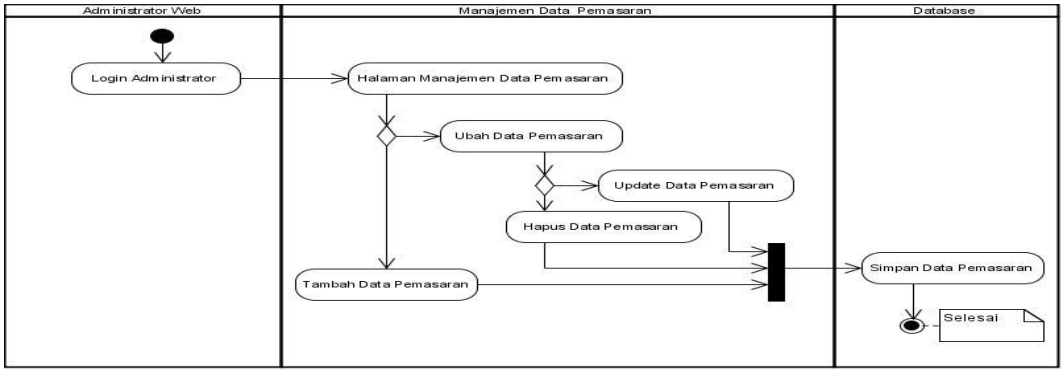
4.2.3.2.1. *Acitvity Diagram* Penjualan



Gambar 4.8

Actifity Diagram Penjualan

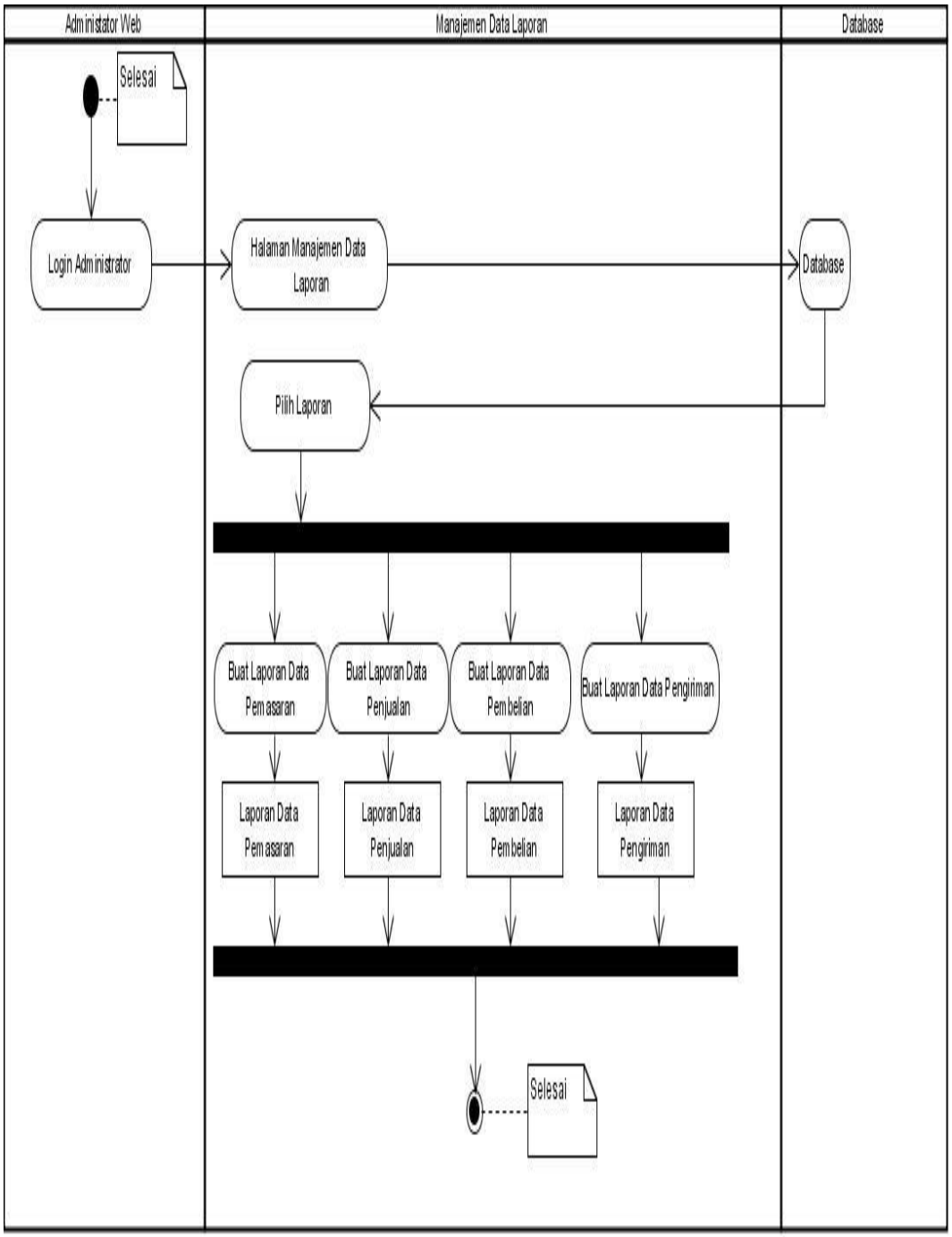
4.2.3.2.2. *Acitvity Diagram* Pemasaran



Gambar 4.9

Actifity Diagram Pemasaran

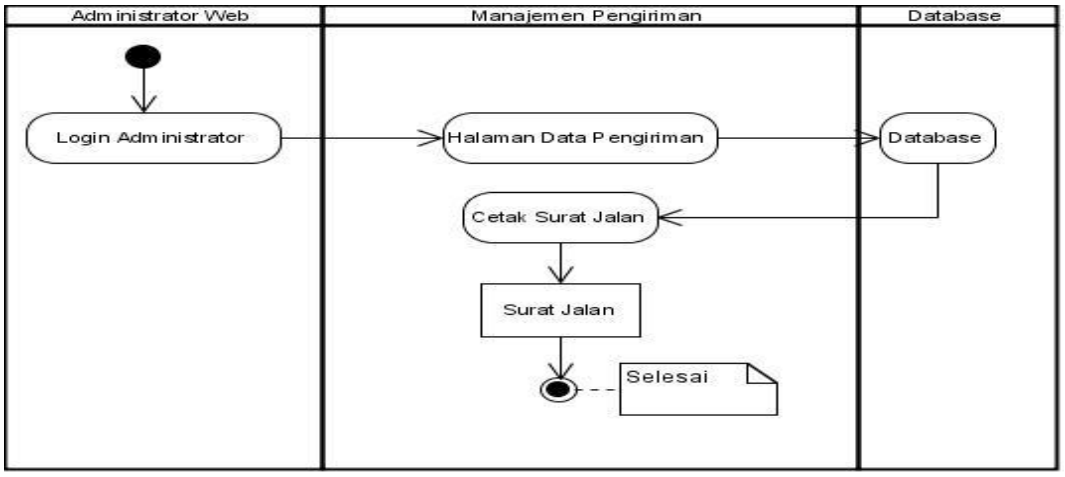
4.2.3.2.3. *Acitvity Diagram* Laporan



Gambar 4.10

Actifity Diagram Laporan

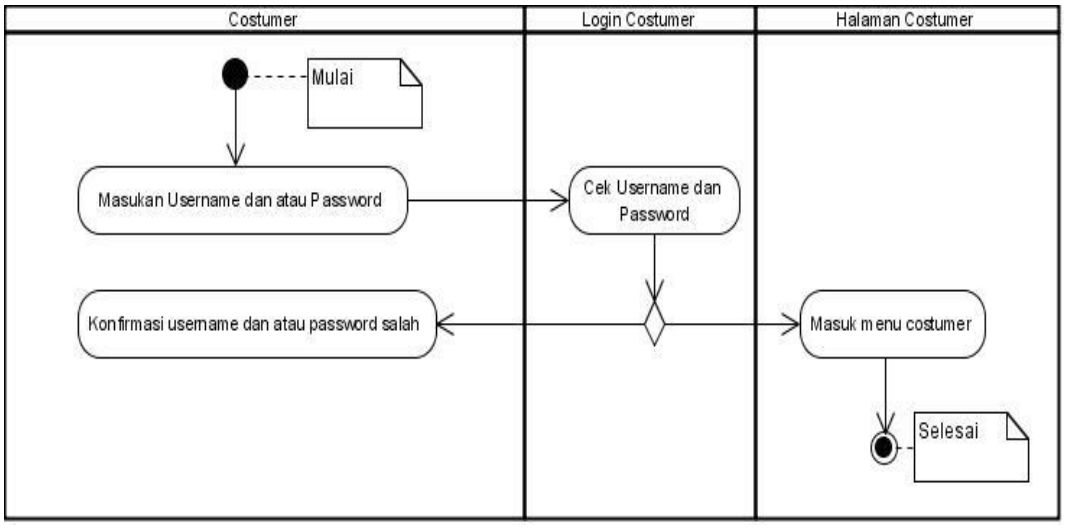
4.2.3.2.4. *Acitvity Diagram* Pengiriman



Gambar 4.11

Actifity Diagram Pengiriman

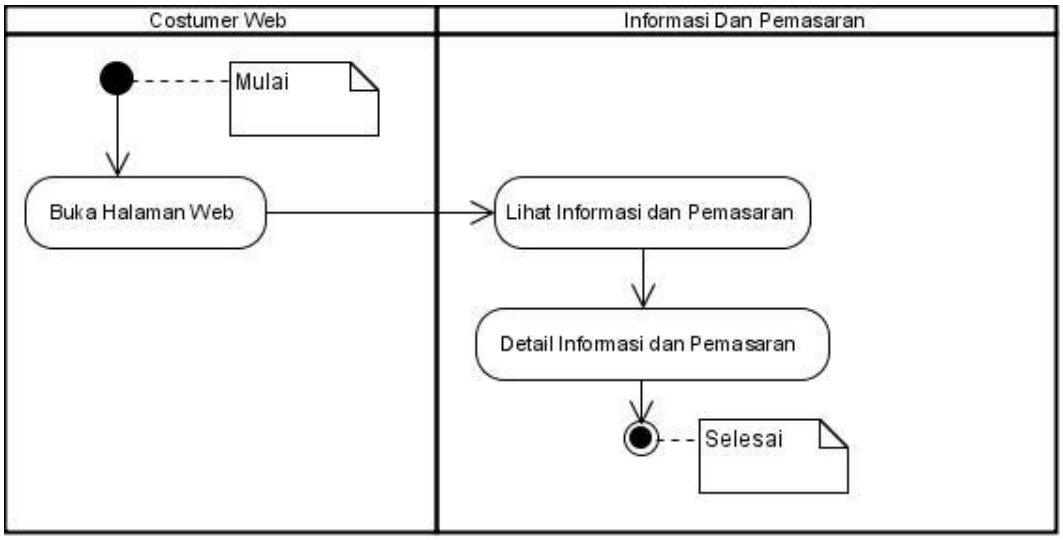
4.2.3.2.5. *Acitvity Diagram* Login Costumer



Gambar 4.12

Actifity Diagram Login Costumer

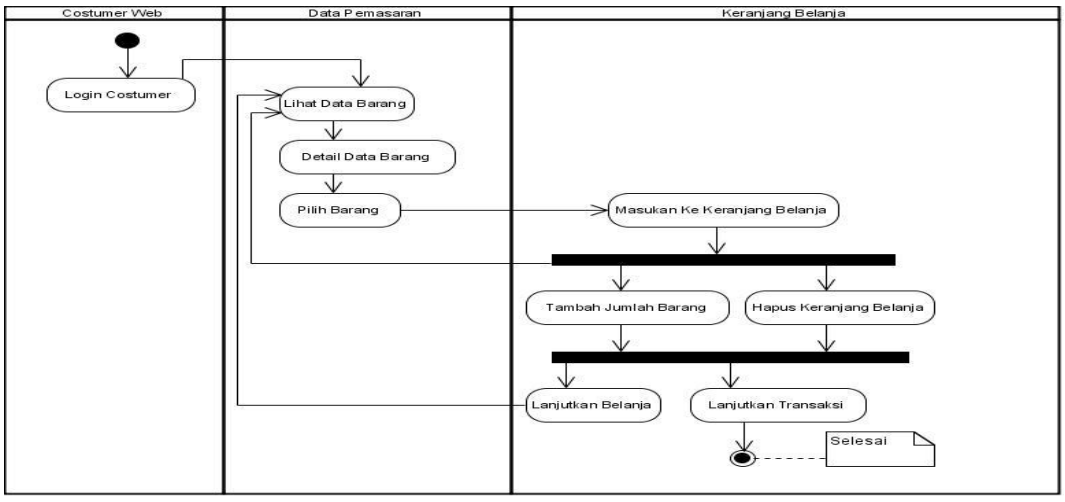
4.2.3.2.6. *Acitvity Diagram* melihat informasi dan pemasaran



Gambar 4.13

Actifity Diagram Melihat informasi dan pemasaran

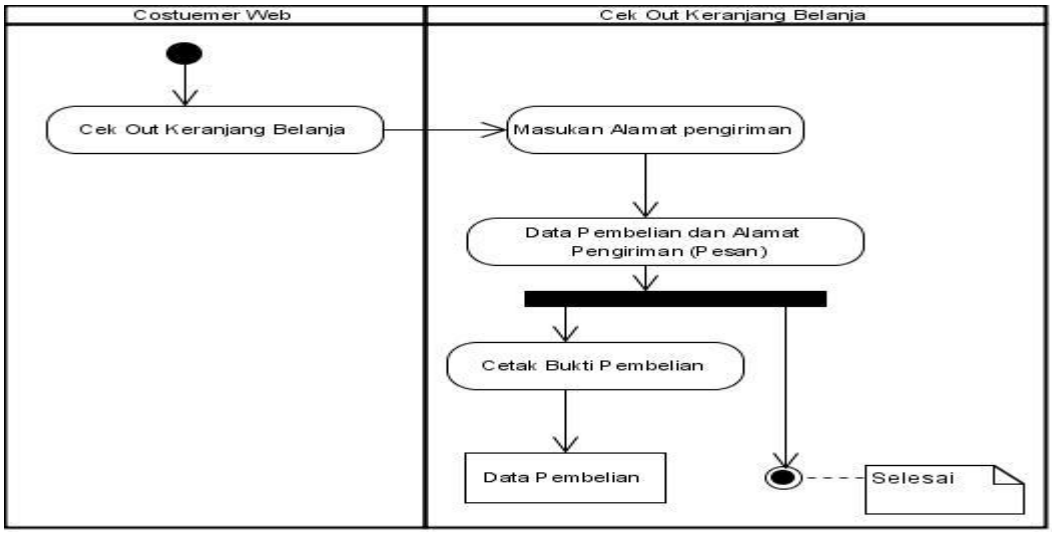
4.2.3.2.7. *Acitvity Diagram* Keranjang Belanja



Gambar 4.14

Actifity Diagram Keranjang Belanja

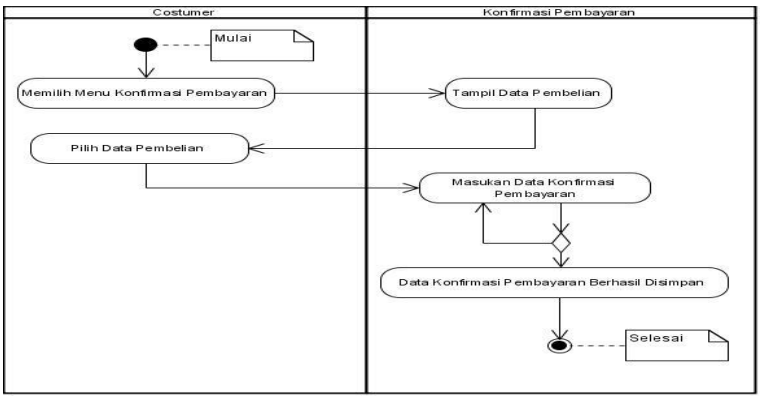
4.2.3.2.8. *Acitvity Diagram* Cek Out Data Keranjang Belanja



Gambar 4.15

Activity Diagram Cek Out Data Keranjang Belanjan

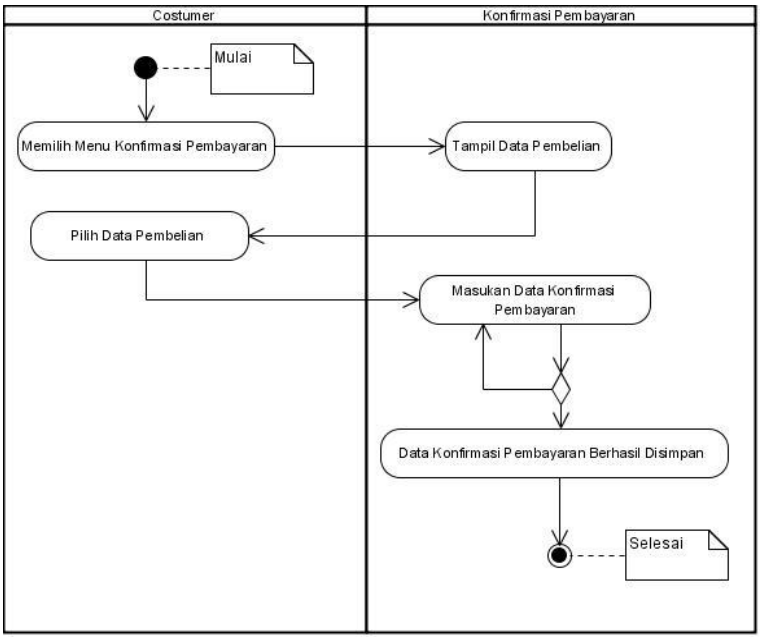
4.2.3.2.9. *Acitvity Diagram* Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.16

Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

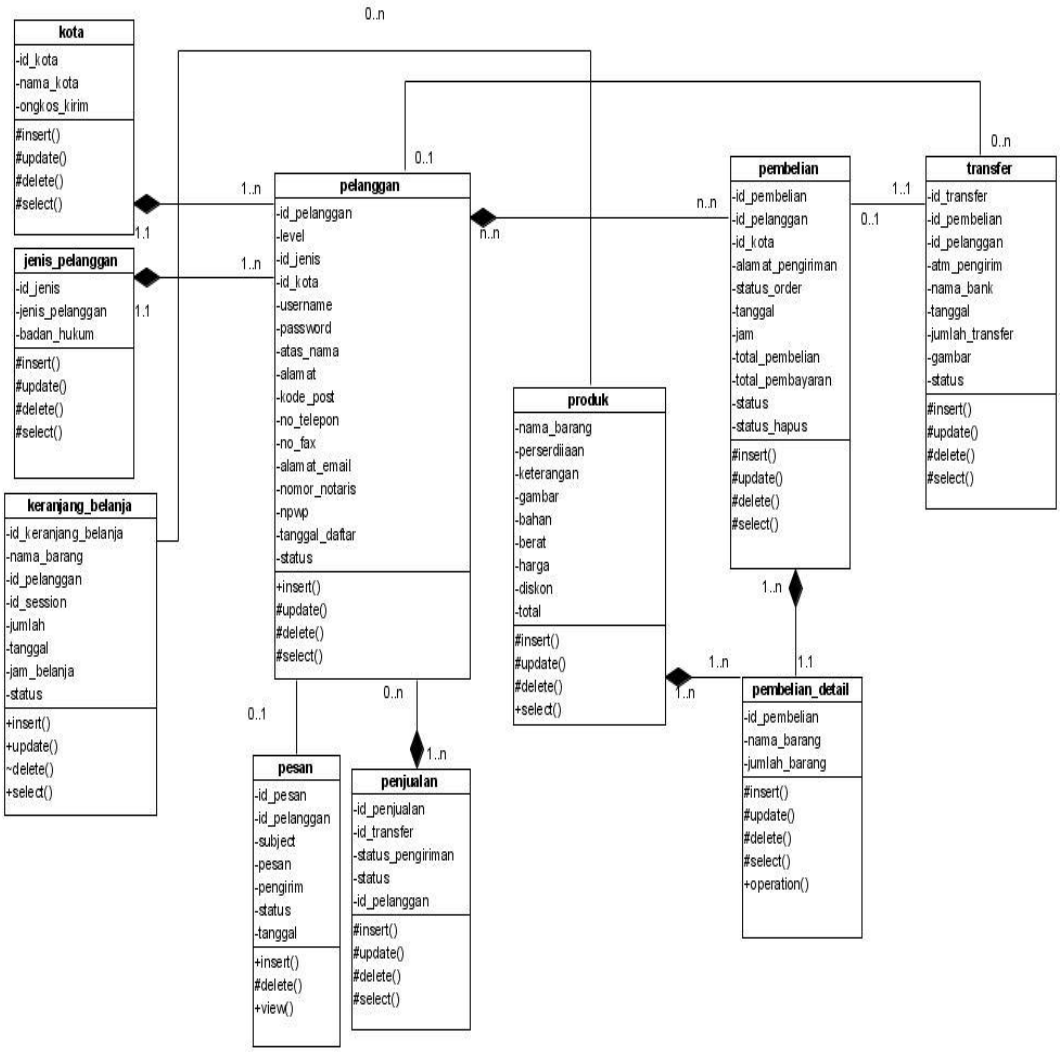
4.2.3.2.10. *Acitvity Diagram* Konfirmasi Pemesanan



Gambar 4.17

Activity Diagram Konfirmasi Pemesanan

4.2.3.3. *Class Diagram*



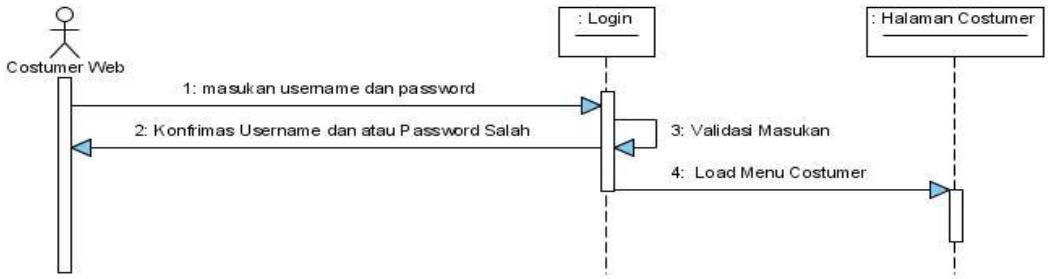
Gambar 4.18

Class Diagram

4.2.3.4. Sequence Diagram

Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas *object* yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

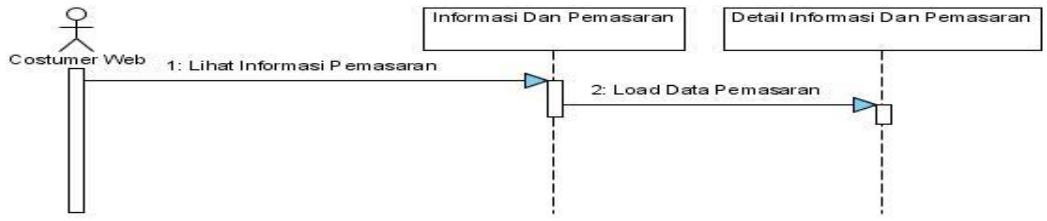
4.2.3.4.1. Sequence Diagram Login Costumer



Gambar 4.19

Sequence Diagram Login Costumer

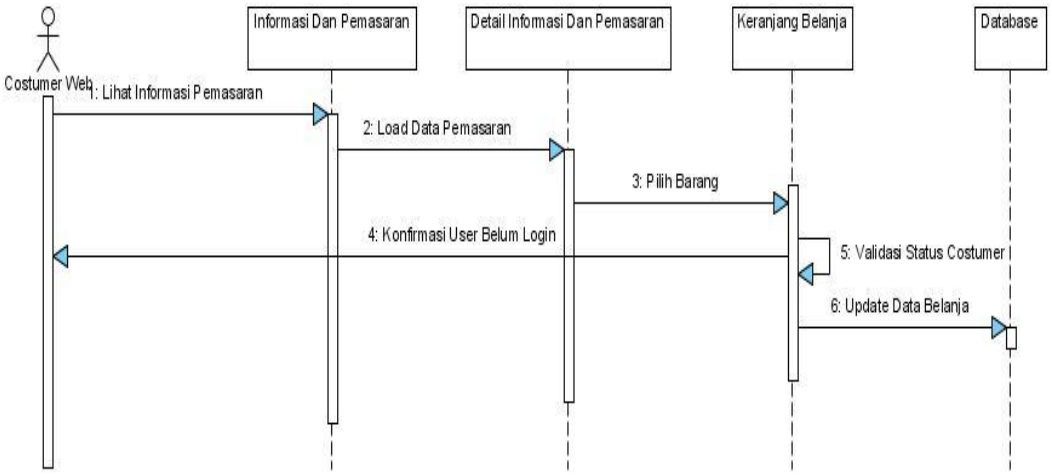
4.2.3.4.2. Sequence Diagram Informasi Dan Pemasaran



Gambar 4.20

Sequence Diagram Informasi dan Pemasaran

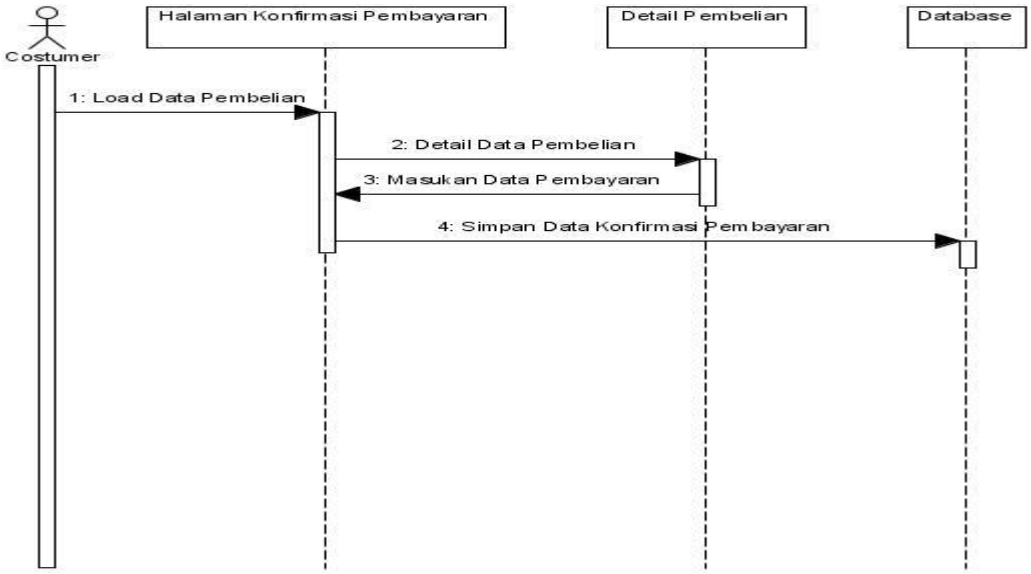
4.2.3.4.3. Sequence Diagram Keranjang Belanja



Gambar 4.21

Sequence Diagram Keranjang Belanja

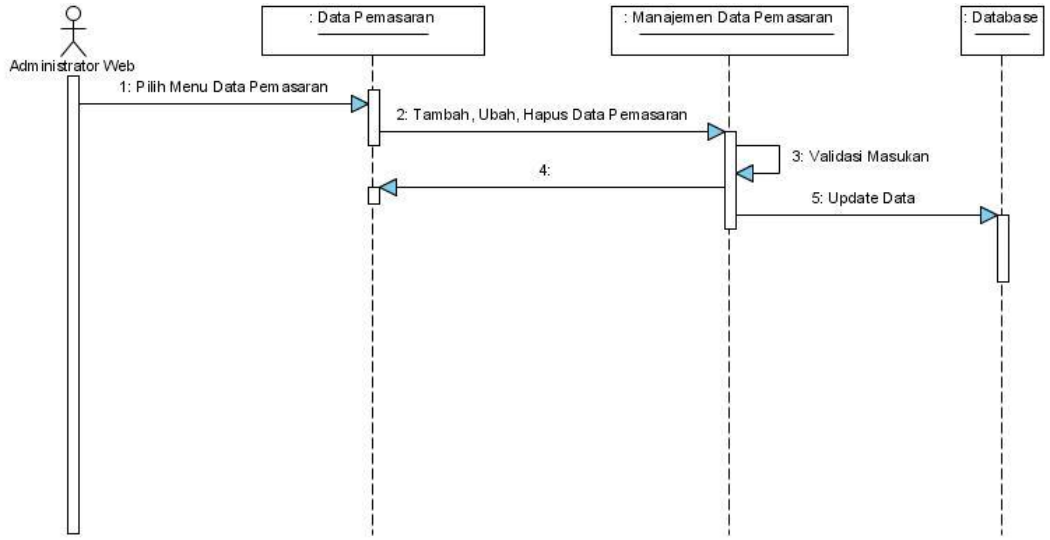
4.2.3.4.4. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.22

Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

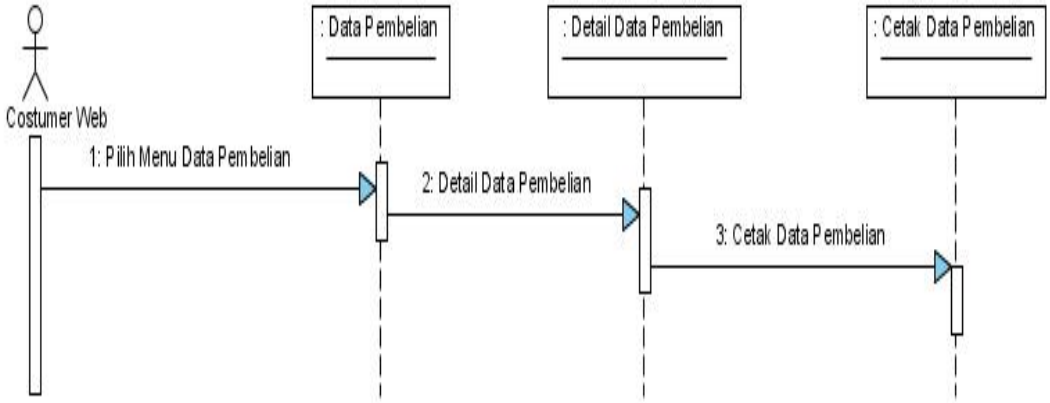
4.2.3.4.5. Sequence Diagram Pemasaran



Gambar 4.23

Sequence Diagram Pemasaran

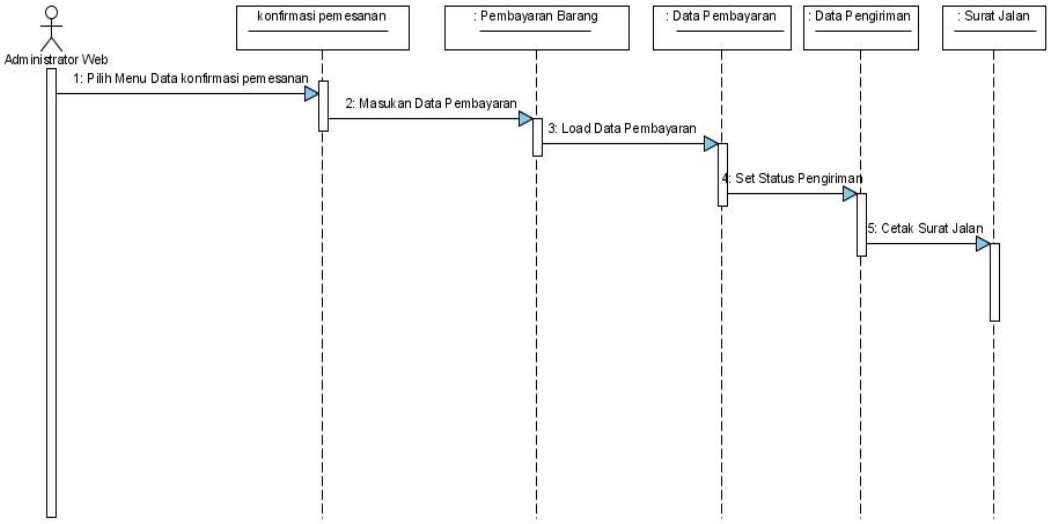
4.2.3.4.6. Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan



Gambar 4.24

Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan

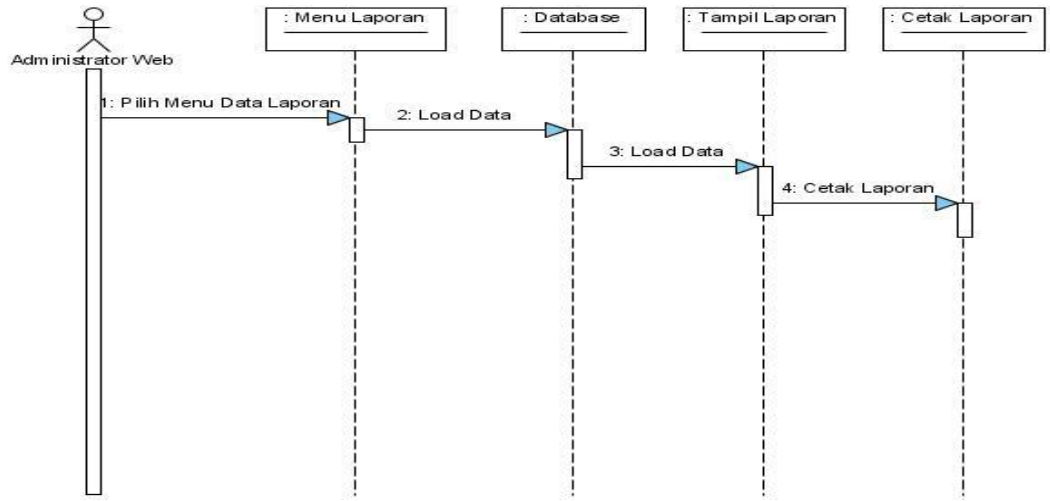
4.2.3.4.7. Sequence Diagram Pemesanan, Pengiriman dan Penjualan



Gambar 4.25

Sequence Diagram pemesanan, Penjualan, dan Pengiriman

4.2.3.4.8. Sequence Diagram Laporan



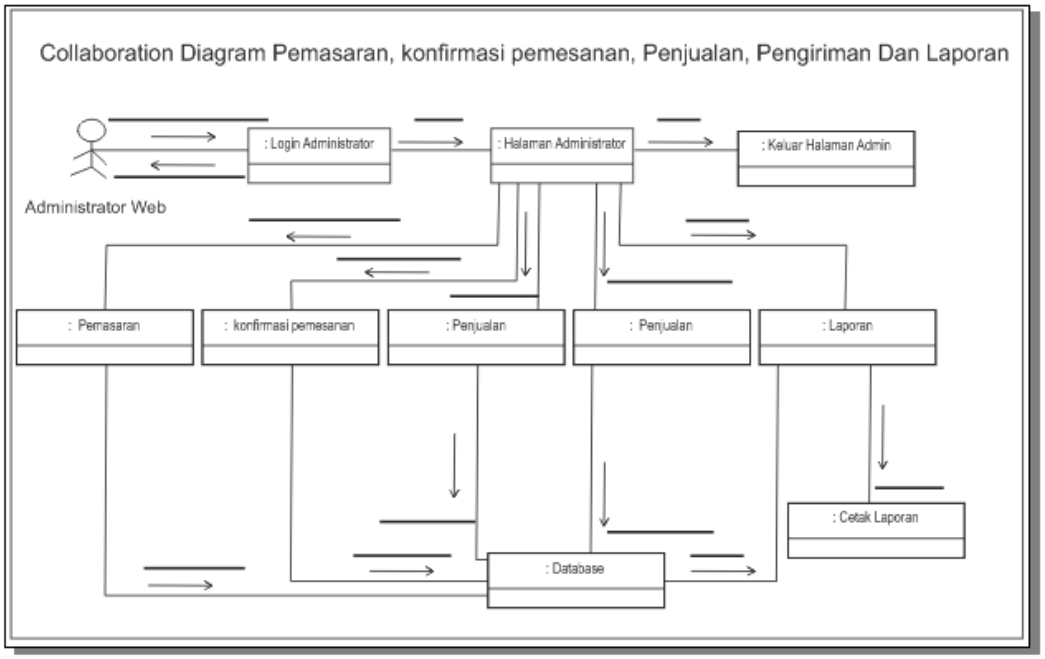
Gambar 4.26

Sequence Diagram Laporan

4.2.3.5. Collaboration Diagram

Collaboration diagram menggambarkan hubungan antara objek dan *actor* dengan tidak memperhatikan urutan waktu.

4.2.3.5.1. Collaboration Diagram Manajemen Pemasaran, Konfirmasi Pemesanan, Pengiriman, Penjualan dan Laporan



Gambar 4.27

Collaboration Diagram

4.2.3.5.2. Collaboration Diagram Login Costumer, Keranjang Belanja, Cek Out Keranjang Belanja, dan Pembayaran, Informasi Pemasaran.

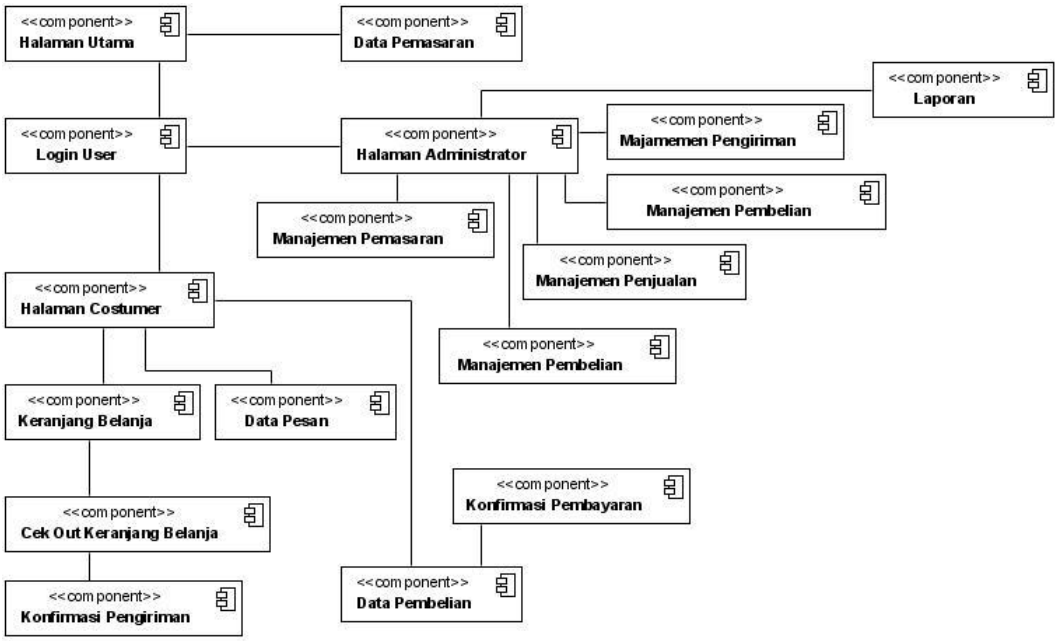


Gambar 4.28

Collaboration Diagram Login Costumer, Keranjang Belanja, Cek Out Keranjang Belanja, Konfirmasi Data Pembelian dan Pembayaran, Informasi Pemasaran, Data Pembelian, Pesan Costumer

4.2.3.6. Component Diagram

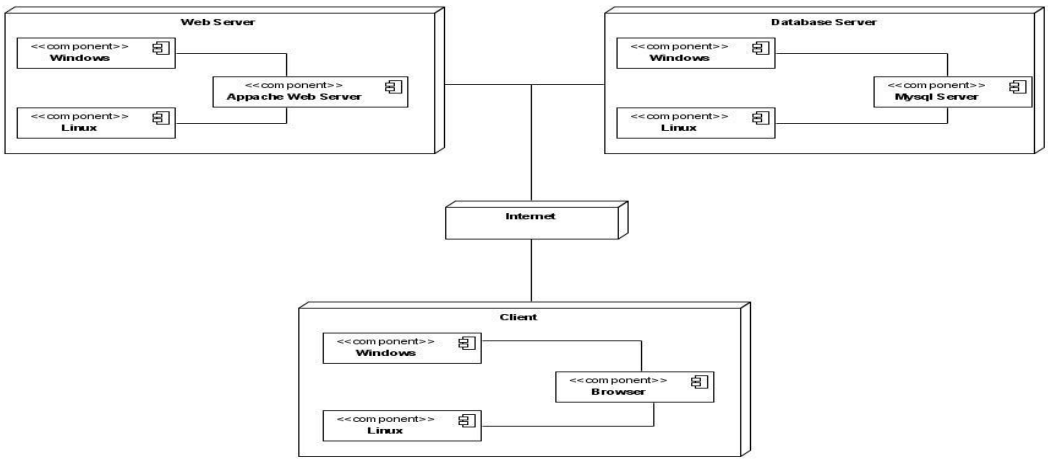
Component diagram merupakan bagian fisik dari sebuah *system*, karena menetap di komputer tidak berada di benak para analis. Komponent merupakan implementasi software dari sebuah atau lebih *class*. Komponent dapat berupa *source code*, komponent *biner*, atau *executable component*. Sebuah komponent berisi informasi tentang *logic class* atau *class* yang diimplementasikan sehingga membuat pemetaan dari *logical view* ke *component view*.Sehingga *component diagram* merepresentasikan dunia riil yaitu *component software* yang mengandung *component*, *interface* dan *relationship*



Gambar 4.29

Component Diagram

4.2.3.7.*Deployment Diagram*



Gambar 4.30

Deployment Diagram

4.2.3.8. *Struktur File*

Pengguna

Nama File : pelanggan.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_ pelanggan

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1	id_ pelanggan	Varchar	7	primary key
2	level	enum(“admin”,”user”)	-	not null
3.	id_jenis	Varchar	7	not null
4.	id_kota	Varchar	7	not null
5.	username	Varchar	200	not null
6.	password	Varchar	200	not null, md5
7.	atas_nama	Varchar	200	not null
8.	alamat	Text	-	not null
9.	kode_post	Int	5	not null
10.	no_telepon	Varchar	20	not null

11.	no_fax	Varchar	20	-
12.	alamat_email	Varchar	200	not null
13.	nomor_notaris	Varchar	200	-
14.	npwp	Varchar	200	-
15.	tanggal_daftar	date time	-	not null
16.	status	Char	-	not null

Jenis Pelanggan

Nama File : jenis_pelanggan.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_ jenis

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1.	id_ jenis	Varchar	7	primary key
2.	jenis_pelanggan	Varchar	200	not null
3.	badan_hukum	Varchar	200	not null

Keranjang Belanja

Nama File : keranjang_belanja.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_ keranjang_belanja

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1.	id_ keranjang_belanja	Varchar	7	primary key
2.	nama_barang	Varchar	200	not null
3.	id_pelanggan	Varchar	7	not null
4.	id_session	Varchar	100	not null
5	jumlah	Int	4	not null
6.	tanggal	Date	-	not null
7.	jam	Time	-	not null
8.	status	Char	-	not null

Kota

Nama File : id_kota.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_ kota

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1.	id_ kota	Varchar	7	primary key
2.	nama_kota	Varchar	200	not null
3.	ongkos_kirim	Int	4	not null

Penjualan

Nama File : penjualan.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_penjualan

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1.	id_penjualan	Varchar	7	primary key
2.	id_transfer	Varchar	7	not null
3.	status_pengiriman	Char	-	not null
4.	keterangan	Text	-	-
5.	id_pelanggan	Varchar	7	not null

Pesan

Nama File : pesan.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_pesan

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1.	id_pesan	Varchar	7	primary key
2.	pengirim	Varchar	100	not null
3.	subject	Varchar	100	not null
4.	pesan	Text	-	not null
5.	id_pelanggan	Varchar	7	not null
6.	tanggal	Datetime	-	not null
7.	status	Char	-	not null

Produk

Nama File : produk.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : nama_barang

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1.	nama_barang	Varchar	200	primary key
2.	persediaan	Int	4	not null
3.	keterangan	Text	-	not null
4.	berat	Int	4	not null
5.	gambar	Varchar	20	not null
6.	bahan	Varchar	200	not null
7.	harga	big int	12	not null
8.	diskon	Int	2	not null, default 0
9.	total	Float	-	not nul

Transfer

Nama File : transfer.sql

Type File : Master

Organisasi : Index

Media File : Hardisk

Field Kunci : id_transfer

No	Nama item data	Type	Lebar	Keterangan
1.	id_transfer	Varchar	7	primary key
2.	id_pembelian	Varchar	7	not null
3.	id_pelanggan	Varchar	7	not nul
4.	atm_pengirim	Varchar	200	not null
5.	bank_pengirim	Varchar	200	not null
6.	tanggal	Datetime	-	not null
7.	jumlah_transfer	Int	10	not null
8.	status	Char	-	not null

4.2.3.9. Kodefikasi

Jenis Pelanggan



Kota



Penjualan



Pesan



Transfer



Pelanggan



4.2.3.10. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan sebuah rancangan dasar dalam pembangunan sebuah program aplikasi, yang implementasinya akan dijadikan patokan dalam pembangunan aplikasi.

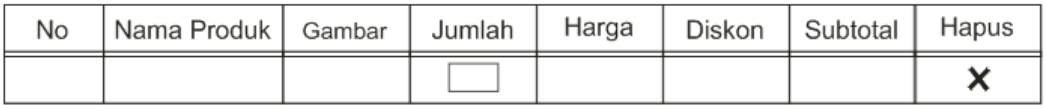
4.2.3.10.1. Perancangan Input



Gambar 4.31

Gambar User Login

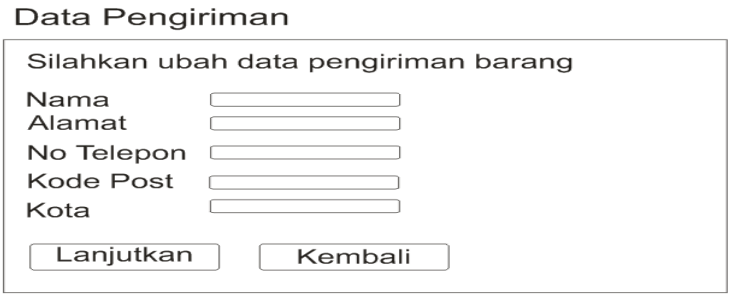
No	Navigasi	Keterangan
1	Username dan password	Untuk login user.



Gambar 4.32

Halaman Keranjang Belanja

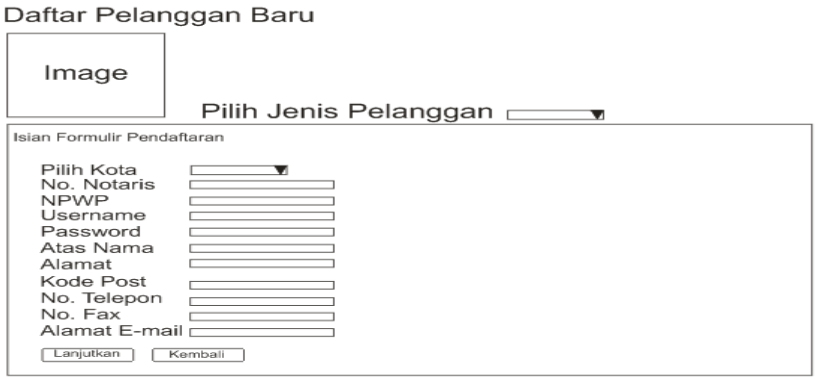
No	Navigasi	Keterangan
1	Pilih jenis kain dan ukuran kain	Untuk melihat daftar barang yang sudah dipesan oleh user



Gambar 4.33

Halaman Ubah Data Pengiriman Barang

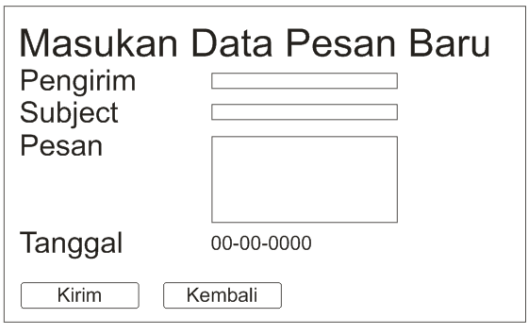
No	Navigasi	Keterangan
1	Isi form pengiriman barang	Untuk mengirimkan barang ke alamat yang dituju oleh user



Gambar 4.34

Halaman Daftar Pelanggan Baru

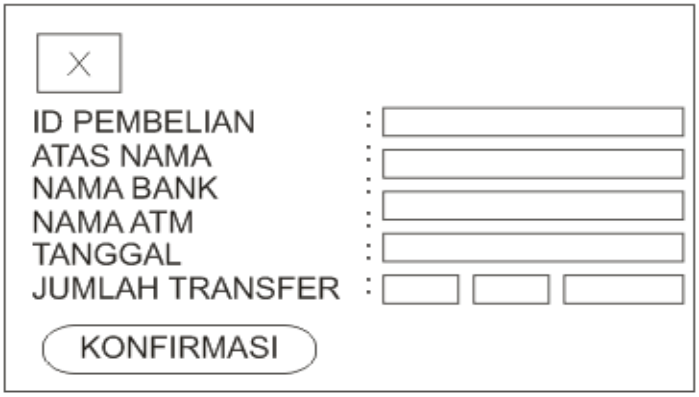
No	Navigasi	Keterangan
1	Isikan form daftar pelanggan	Supaya user dapat ID dan password untuk bisa login ke dalam web



Gambar 4.35

Halaman Data Pesan Baru

No	Navigasi	Keterangan
1	Isi form pesan	Untuk mengirim pesan antara user dan admin

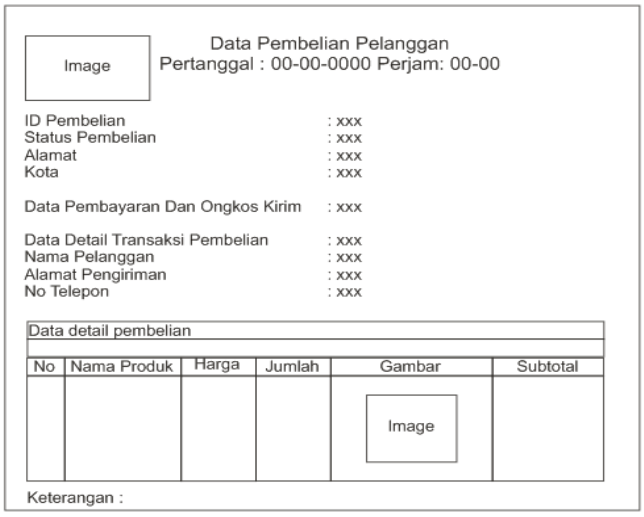


Gambar 4.36

Halaman Konfirmasi Pembayaran

No	Navigasi	Keterangan
1	Isi form pembayaran	Untuk melakukan suatu pembayaran

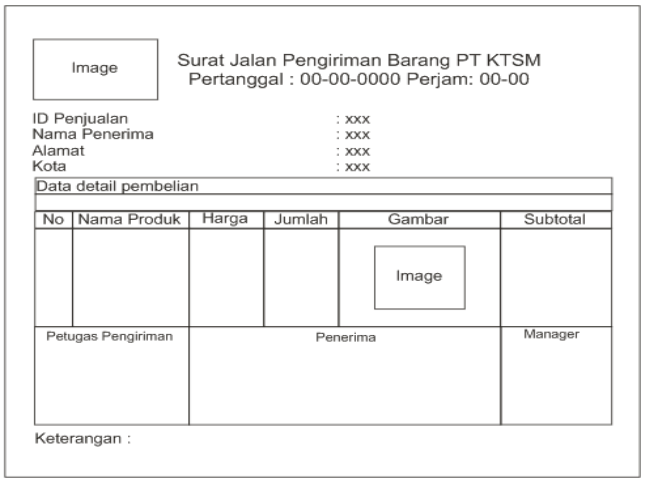
4.2.3.10.2. Perancangan Output



Gambar 4.37

Tampilan Output Data Pembelian Pelanggan

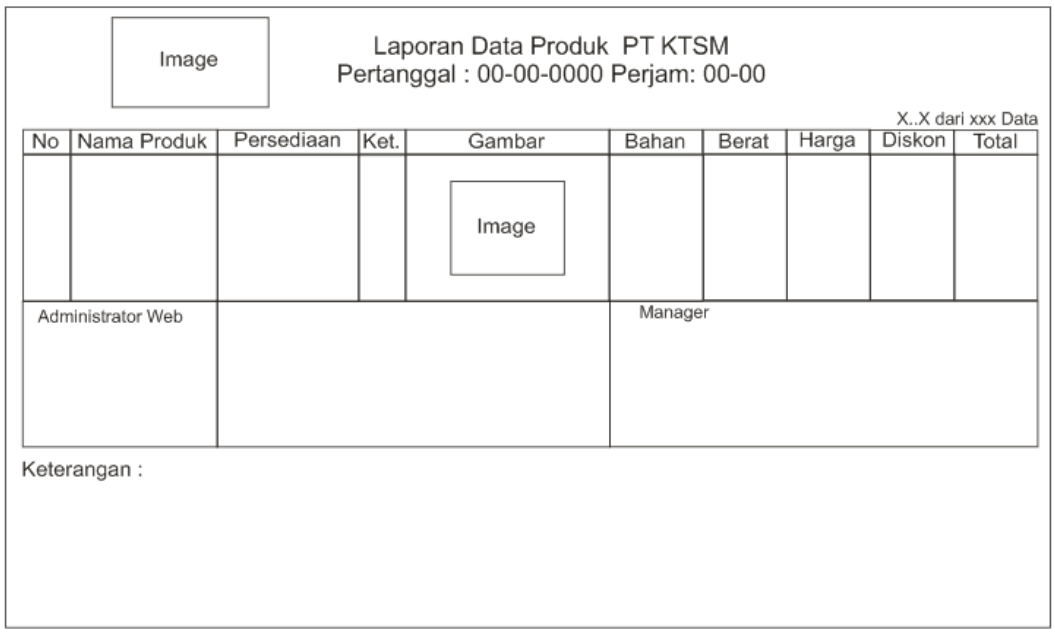
No	Keterangan
1	Untuk mengecek atau mengetahui data detail pembelian pelanggan



Gambar 4.38

Tampilan Output Surat Jalan Pengiriman Barang

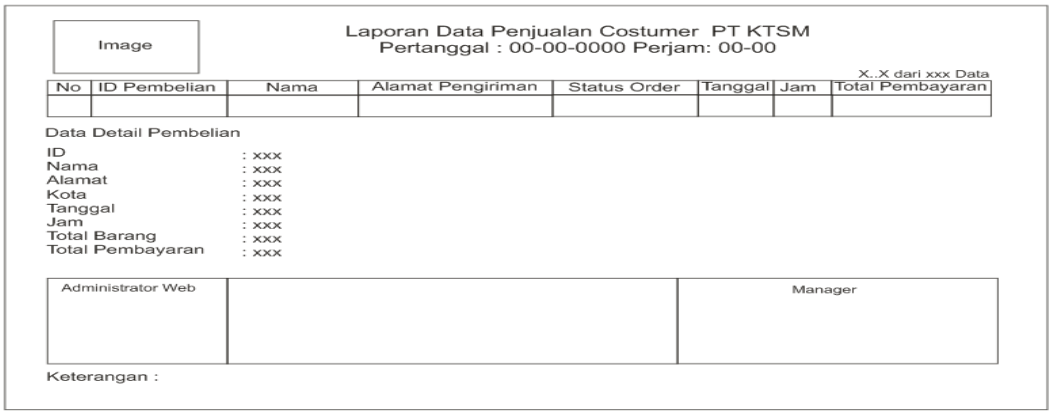
No	Keterangan
1	Form untuk arsip pengiriman barang



Gambar 4.39

Tampilan Output Laporan Data Produk

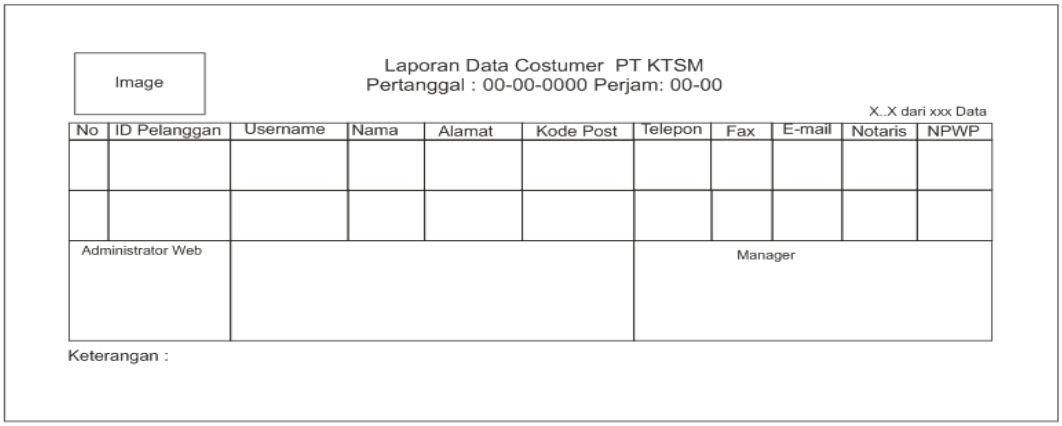
No	Keterangan
1	Untuk merubah dan menambahkan data produk



Gambar 4.40

Tampilan Output Data Penjualan Costumer

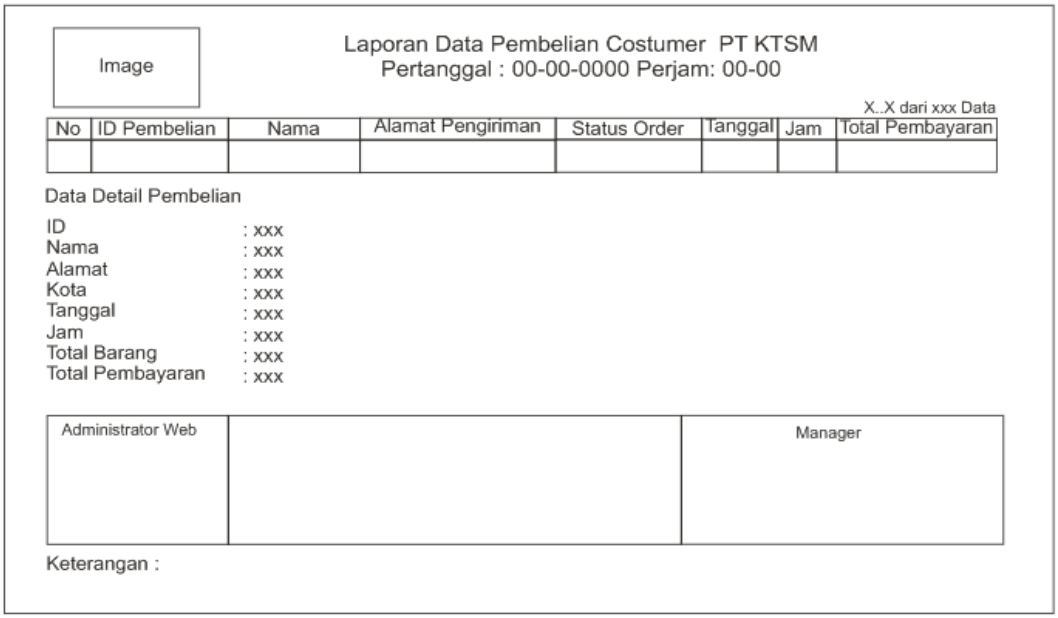
No	Keterangan
1	Untuk mengecek atau mengetahui data detail penjualan konsumen



Gambar 4.41

Tampilan Output Laporan Data Costumer

No	Keterangan
1	Untuk merubah atau menghapus data konsumen

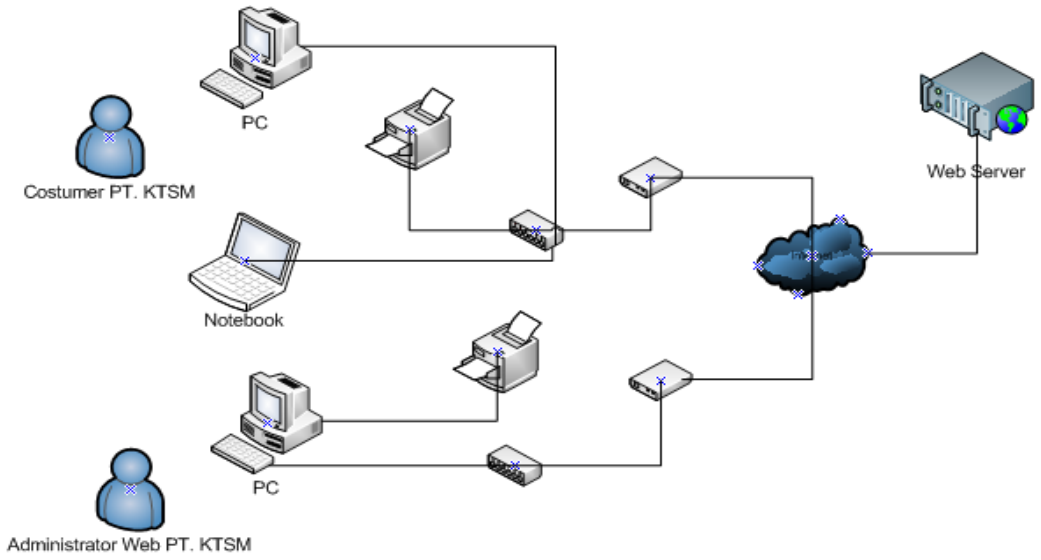


Gambar 4.42

Tampilan Output Laporan Data Pembelian Costumer

No	Keterangan
1	Untuk mencetak data pembelian pelanggan

4.2.3.11. Arsitektur Jaringan



Gambar 4.43

Gambar Aristektur Jaringan PT.KTSM