BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem diklasifikasikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan dapat diusulkan perbaikan dari analisa sistem yang lama.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisa dokumen ini menjelaskan tentang dokumen-dokumen yang digunakan dalam pemesanan sepatu yang sedang berjalan pada Ganda Indah Buana Shop. Dokumen-dokumen tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Analisis dokumen

No	Nama Dokumen	Keterangan	
1	Surat Pesanan Produk	Deskripsi	Catatan daftar mengenai permintaan produk-produk
		Fungsi	Sebagai informasi produk yang akan di pesan oleh konsumen.
		Rangkap	1
		Atribut	No. PO, Tanggal, Pemesan, Alamat Pemesan, Telepon Pemesan, Model/Style, Kode Produk , Size, Harga Beli, Jumlah, Total

			Pembayaran, Keterangan.
2	Data Barang	Deskripsi	Dokumen Produk yang dicatat dari stok yang ada oleh bagian produksi
		Fungsi	Sebagai informasi data produk yang akan dipesan
		Rangkap	1
		Atribut	Model/Style, Kode Produk, Size, Harga Beli, Jumlah, Keterangan
3	Faktur Penjualan Produk	Deskripsi	Dokumen yang menunjukkan pemenuhan pemesanan bagi konsumen
		Fungsi	Sebagai bukti transaksi penjualan produk, untuk pembuatan laporan dan pembayaran.
		Rangkap	2
		Atribut	No. Faktur, Tanggal, No. PO, Kode Produk, Keterangan Produk, Harga Satuan, Jumlah Pesanan, Jumlah, Total Pembayaran, Pemesan, Penerima.
4	Data Penjualan	Deskripsi	Dokumen yang menunjukan terjadinya transaksi
		Fungsi	Sebagai tanda bukti/laporan yang akan diserahkan kepada pemilik perusahaan atas transaksi penjualan produk
		Rangkap	2
		Atribut	No PO, Tanggal, Pemesan, Alamat Pemesan, Telepon Pemesan, Penjualan, Total Jual, Kode Produk, Harga Satuan, Jumlah Pesanan, Jumlah, Total Pembayaran, Pemesan, Penerima.
5	Laporan Penjualan	Deskripsi	Dokumen yang menunjukan pembayaran produk
		Fungsi	Sebagai tanda bukti pembayaran yang akan diserahkan kepada pemilik atas penjualan produk

		Rangkap	1
		Atribut	No. Faktur, Tanggal Nota, No. PO, Kode Produk, Keterangan Produk, Harga Satuan, Jumlah Pesanan, Jumlah, Total Pembayaran, Pemesan, Penerima.

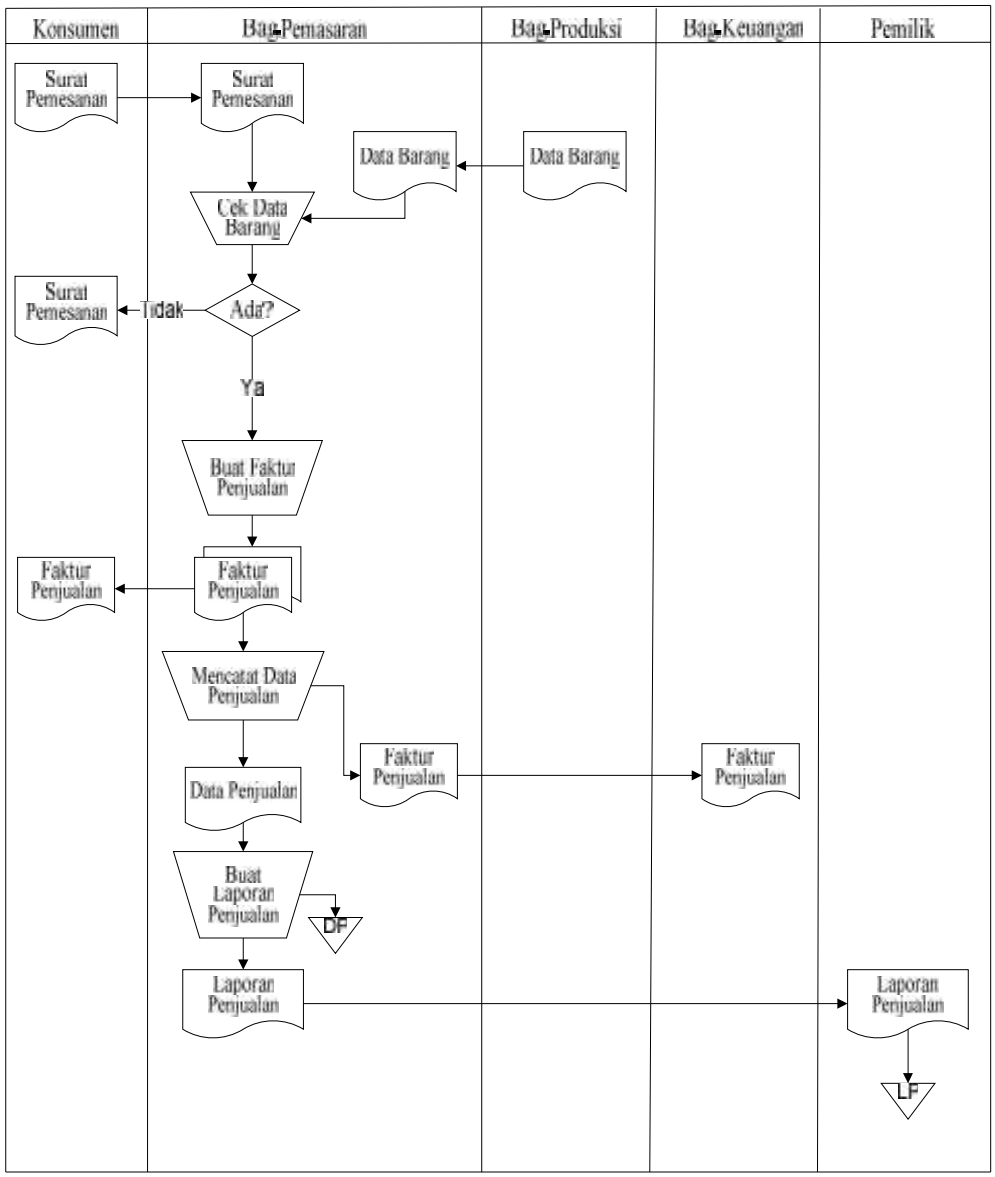
4.1.2 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

Analisa prosedur memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Analisa prosedur bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut sehingga kelebihan dan kekurangan sistem dapat di ketahui. Prosedur pemesanan sepatu pada Ganda Indah Buana Shop adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memesan produk-produk dengan mengisi surat pesanan, kemudian diberikan ke Bagian Pemasaran.
2. Bagian Pemasaran akan mengecek ada tidaknya barang yang dipesan tersebut dengan mengacu dari data barang yaitu dari Bagian Produksi. Jika ada maka proses dilanjutkan jika tidak maka surat pesanan akan dikembalikan ke konsumen.
3. Bagian Pemasaran akan membuat faktur penjualan (proses pembayaran) rangkap dua, satu diberikan kepada konsumen dan satunya lagi dicatat terlebih dahulu sebagai data penjualan, setelah itu baru diberikan kepada Bagian Keuangan untuk diproses.
4. Data penjualan tersebut akan dicatat dalam buku oleh Bagian Pemasaran, lalu dibuatlah laporan penjualan yang akan diberikan langsung kepada pemilik perusahaan tersebut.

4.1.2.1 Flowmap Yang Sedang Berjalan

Flowmap adalah diagram aliran data yang menunjukkan aliran-aliran data dan proses dari suatu sistem yang sedang berjalan. Proses pemesanan sepatu yang sedang berjalan di Ganda Indah Buana Shop, sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Flowmap Penjualan Sepatu yang sedang berjalan pada Ganda Indah Buana Shop*

Keterangan :

DP : Arsip data penjualan

LP : Arsip laporan penjualan

4.1.2.2 Diagram Konteks Yang Sedang Berjalan

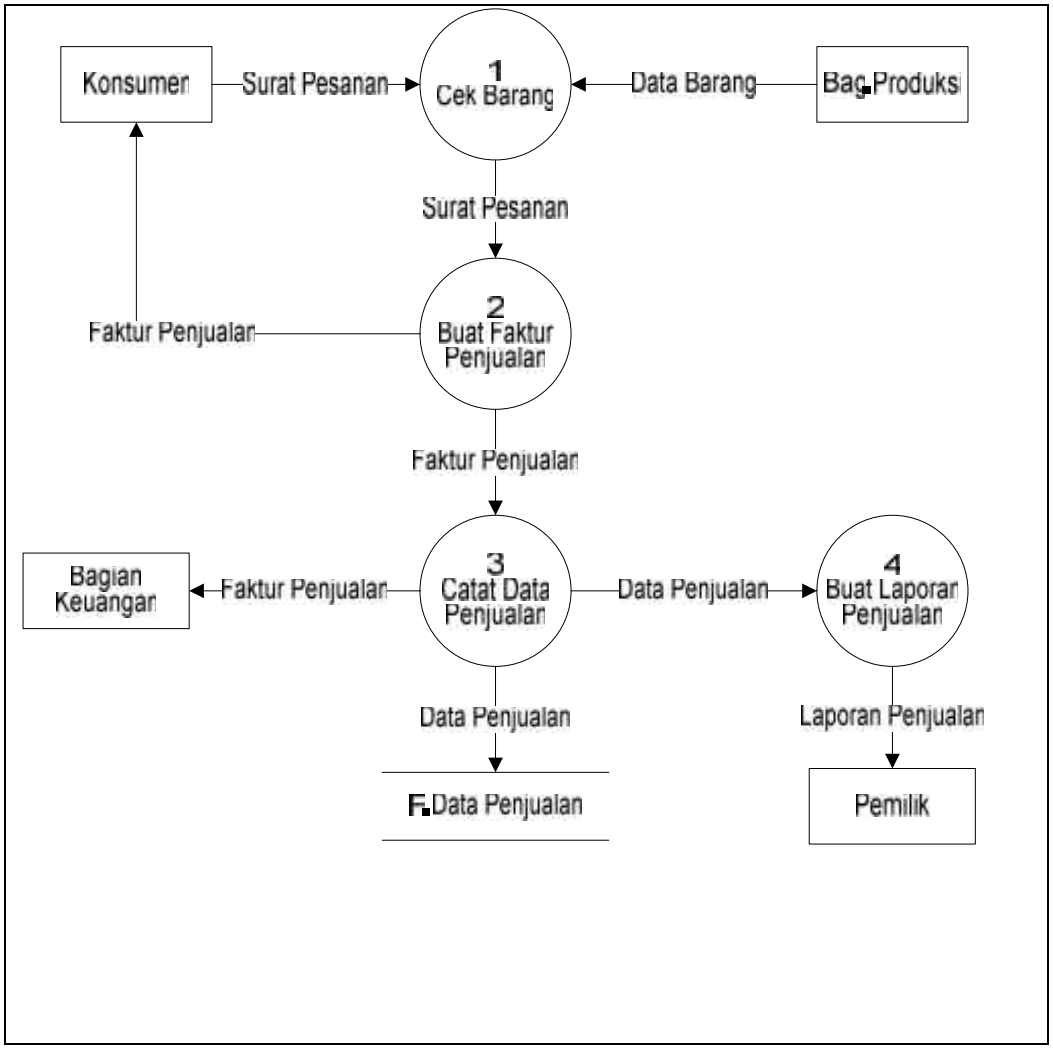
Diagram konteks adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan pada Ganda Indah Buana Shop, sebagai berikut :



Gambar 4.2 *Diagram Konteks Penjualan Sepatu yang sedang berjalan pada Ganda Indah Buana Shop*

4.1.2.3 DFD Yang Sedang Berjalan

DFD (*Data Flow Diagram*) digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan kerja antar proses yang saling terhubung satu sama lain dengan dokumen-dokumen yang mengalir di dalam sistem dan merupakan proses-proses yang terjadi dalam diagram konteks, yang digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.3 *DFD Level 1 Penjualan Sepatu yang sedang berjalan pada Ganda Indah Buana Shop*

4.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan sistem yang sedang berjalan kurang membantu perusahaan dalam memberikan informasi yang cepat, akurat tepat waktu dan relevan.

Tabel 4.2 Evaluasi Sistem Lama

No	Permasalahan	Bagian	Rancangan Permasalahan
1.	Kurangnya media promosi untuk menjangkau masyarakat luas	Bag. Pemasaran	Dengan merancang suatu media alternatif baru promosi berbasis *web*
2.	Belum tersedianya suatu sistem penyampaian informasi promosi dan penjualan yang dapat meningkatkan penjualan dan dapat menarik bagi konsumen yang berada di luar kota.	Bag. Pemasaran	Membuat suatu promosi penjualan dengan berbasis web untuk memberikan informasi produk, sehingga dapat meningkatkan konsumen dalam maupun luar kota.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap untuk memperbaiki. Tahap ini sangat penting dalam menentukan baik/tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh. Tahap perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik.

Pada tahap perancangan sistem dilakukan antara lain perancangan untuk format masukan layar *input* rancangan hasil/keluaran dari program yang biasa disebut dengan perancangan *output*, perancangan basis data yang sesuai dengan *file* dan atribut yang ada pada analisis penyimpanan data, perancangan menu program yang berisi tujuan perancangan sistem yang menjelaskan menu/dialog yang akan kita gunakan untuk membangun perangkat lunak dan rancangan

struktur program yang berisi mengenai alur proses yang dimulai dari masukan sistem menjadi keluaran.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem ini penulis akan membangun suatu sistem yang berbasis web. Dengan harapan mampu menangani permasalahan yang ada sebelumnya pada sistem promosi dan penjualan sepatu pada Ganda Indah Buana Shop. Tujuan dari dibangunnya perangkat lunak ini diharapkan dapat memberikan beberapa keuntungan didalam penyajiannya ataupun pelaksanaannya.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum perancangan sistem yang akan diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan, yang merupakan usulan pemecahan masalah yang dapat membantu dan mempersempit permasalahan yang timbul dari sistem yang dianalisis. Dalam perancangan sistem yang akan dibangun, terdapat beberapa perubahan-perubahan yang terjadi dari sistem lama ke sistem yang baru yaitu meliputi:

1. Aplikasi *web* yang dirancang menyediakan layanan pemesanan, sedangkan proses pembayaran dilakukan secara *off-line* melalui transfer via No. rekening dengan membayar uang sejumlah harga yang dipesan terlebih dahulu dari produk yang dipesan, apabila pembayaran tidak dilakukan 1 x 24 jam maka pemesanan batal.

2. Setelah melakukan pembayaran maka konsumen secepatnya harus mengupload bukti transfer, kemudian mengkonfirmasi melalui sms atau

menelepon, jika benar maka pengiriman barang akan dilakukan, dan pemesan akan menerima sms berupa no resi pengiriman. Pelayanan pemesanan tidak membahas retur pengembalian produk sepatu yang rusak dan tidak dapat memenuhi pemesanan desain/warna produk sesuai permintaan konsumen.

3. Dalam pembuatan antar muka (halaman *web*), program aplikasi yang digunakan adalah Macromedia Dreamweaver dan MySql sebagai program aplikasi untuk membangun *database*-nya
4. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

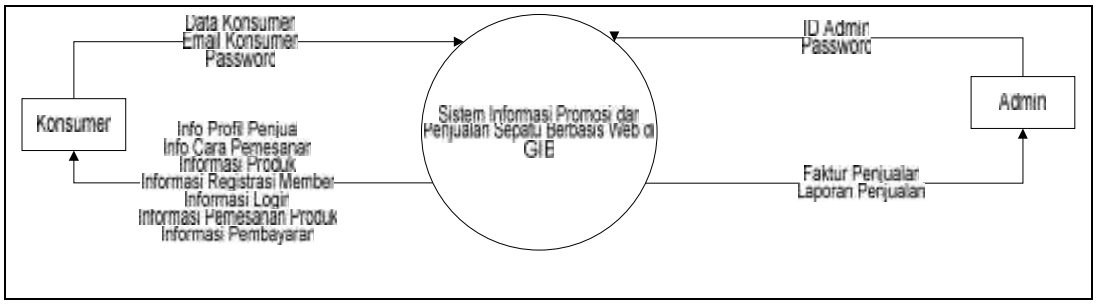
4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen.

4.2.3.1 Diagram Konteks Yang Diusulkan

Diagram konteks berfungsi untuk mendefinisikan awal dan akhir dari data yang masuk serta keluaran pada suatu sistem. Entitas eksternal adalah entitas yang

terletak diluar sistem yang mengirim data ke sistem atau menerima data dari sistem tersebut.

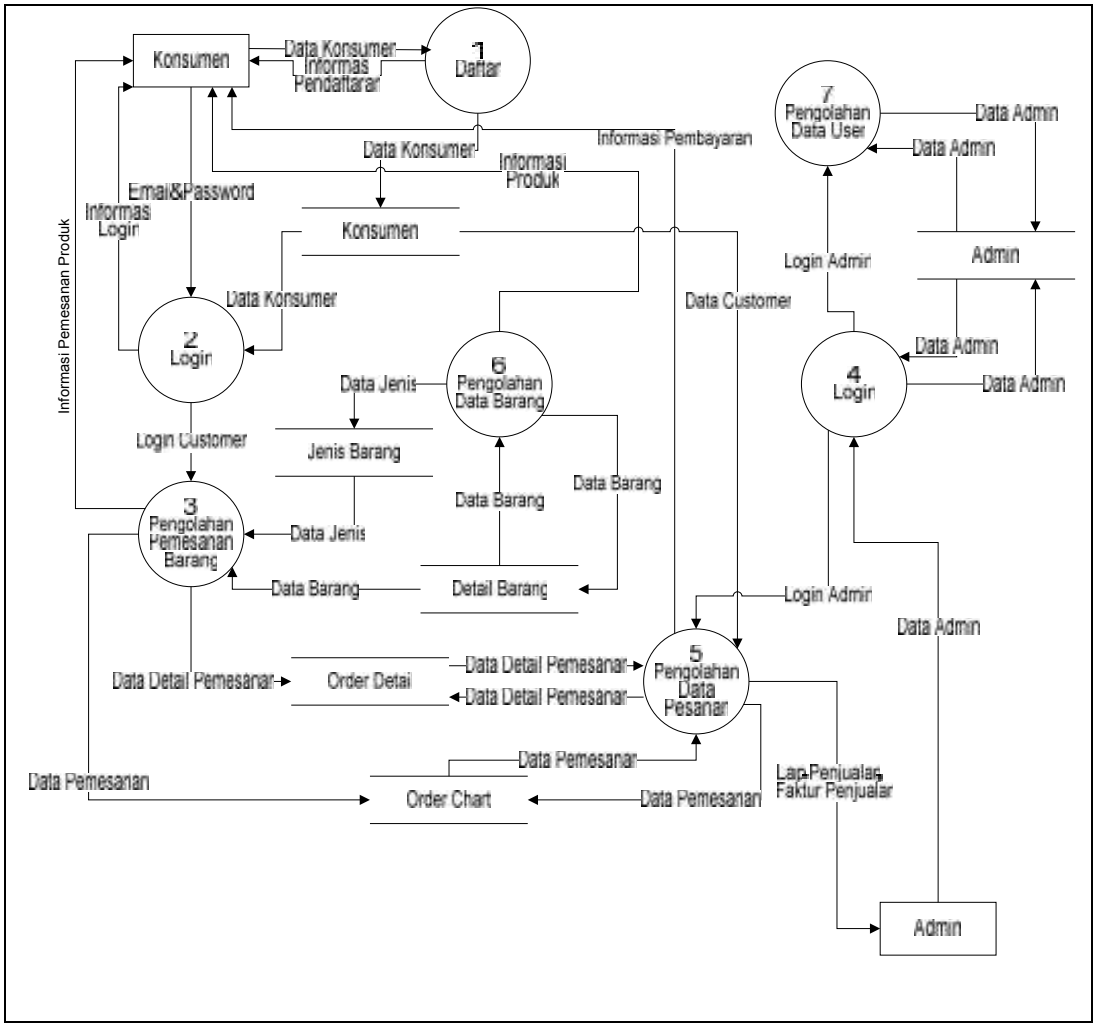


Gambar 4.4 *Diagram Konteks sistem informasi promosi dan penjualan sepatu berbasis web yang diusulkan*

4.2.3.2 Data Flow Diagram Yang Diusulkan

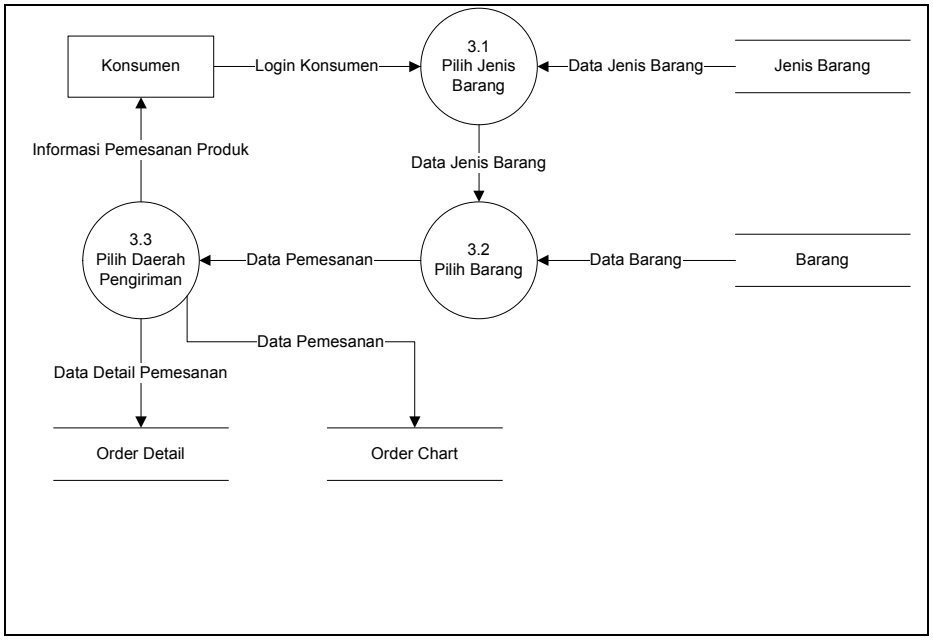
Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah diagram alir yang dipresentasikan dengan lambang-lambang tertentu. Dengan adanya *data flow diagram* (DFD), maka penulisan suatu program akan menjadi lebih mudah dalam pelaksanaannya, karena dengan lambang-lambang yang bersifat standar yang ditetapkan secara umum dalam penulisan desain.

a. DFD Level 0



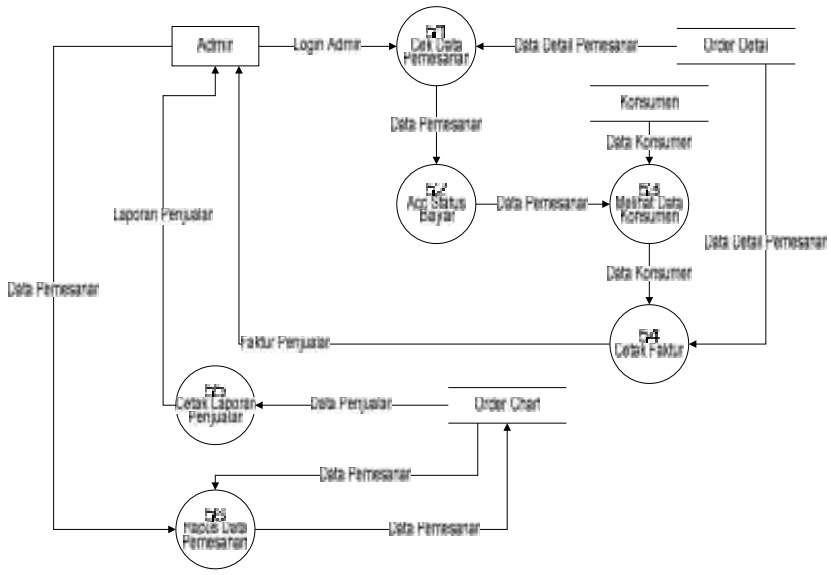
Gambar 4.5 *Data Flow Diagram (DFD) level 0 sistem informasi promosi dan penjualan sepatu berbasis web yang diusulkan*

b. DFD Level 1 proses 3



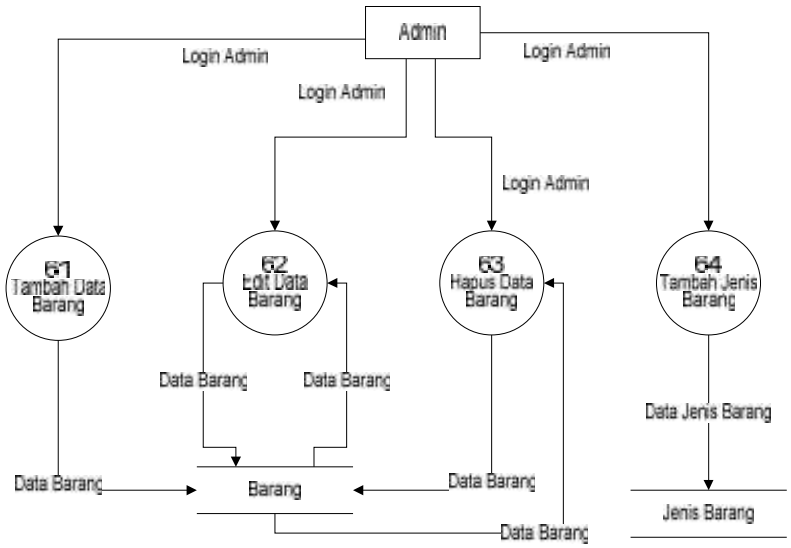
Gambar 4.6 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 3 sistem informasi promosi dan penjualan sepatu berbasis web yang diusulkan*

c. DFD Level 1 proses 5



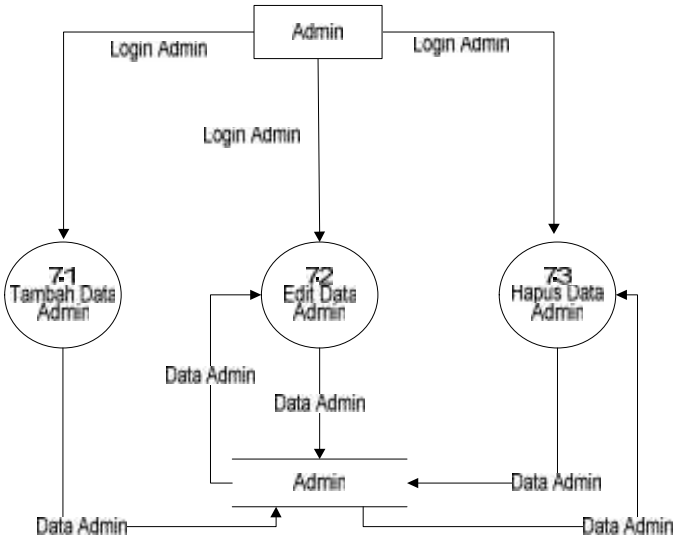
Gambar 4.7 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 5 sistem informasi promosi dan penjualan sepatu berbasis web yang diusulkan*

d. DFD Level 1 proses 6



Gambar 4.8 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 6 sistem informasi promosi dan penjualan sepatu berbasis web yang diusulkan*

e. DFD Level 1 proses 7



Gambar 4.9 *Data Flow Diagram (DFD) Level 1 proses 7 sistem informasi promosi dan penjualan sepatu berbasis web yang diusulkan*

4.2.3.3 Kamus Data

Kamus data adalah kamus yang berfungsi untuk mendeskripsikan data dan aliran informasi dari diagram hubungan *entity* dan dokumen-dokumen sumber input dari sistem informasi promosi dan penjualan. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir berisi informasi tentang struktur *database*. Kamus data berfungsi sebagai berikut :

1. Menjelaskan arti aliran data penyimpanan *Data Flow Diagram*
2. Mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran data
3. Mendeskripsikan komponen penyimpanan data

Kamus Data yang diajukan dalam sistem informasi promosi dan penjualan sepatu berbasis web ini sebagai berikut:

1. Nama arus data : data konsumen

   Deskripsi : berisi data user yang mendaftar keanggotaan

   Aliran data : konsumen –proses1, proses1-t_konsumen, t_konsumen-proses2, konsumen-proses2

   Attribut : cost_mail, cost_password, cost_nama, jalan, kecamatan, rt, rw, kd_pos, kota, kota, cost_telp, cost_photo, cost_tgl

2. Nama arus data : data barang

   Deskripsi : berisi keterangan lengkap mengenai data barang

Aliran data : Proses 6-t_detail_barang, t_detail_barang- Proses 6, t_detail_barang-Proses3

Attribut : produk_id, kd_jns_barang, Stok41, Stok42, Stok43, Stok44, Stok45, Stok40, nama_brg, deskripsi, harga_jual, photo, petugas, tgl_msk_brg

3. Nama arus data : data jenis barang

Deskripsi : berisi keterangan lengkap mengenai data jenis barang

Aliran data : Proses 6-t_jenis_barang, t_jenis_barang-Proses3

Attribut : kd_jns_barang, nama_jns_barang

4. Nama arus data : data detail pemesanan

Deskripsi : berisi keterangan lengkap mengenai data pemesanan

Aliran data :Proses3-t_Order_ detail, Proses5-t_Order_ detail, t_Order_ detail -Proses5

Attribut : order_kode, produk_id, jml_pesan, size, cost_mail, order_tgl, order_total, kode_provinsi

5. Nama arus data : data pemesanan

Deskripsi : berisi keterangan lengkap mengenai detail pemesanan

Aliran data : Proses3-t_Order_chart, Proses5-t_Order_ chart,

t_Order_ chart -Proses5

Attribut : order_kode, cost_mail, order_tgl, order_status, order_total, order_kirim, order_petugas, kode_provinsi

6. Nama arus data : Laporan Penjualan

Deskripsi : berisi keterangan lengkap mengenai Laporan penjualan

Aliran data : Proses5-Admin

Attribut : order_kode, cost_mail, order_tgl, order_total, order_status, order_kirim, petugas

7. Nama arus data : Faktur penjualan

Deskripsi : berisi keterangan lengkap mengenai detail pemesanan

Aliran data : Proses5-Admin

Attribut : order_kode, cost_mail, order_tgl, cost_nama, jalan, cost_telp, order_kode, produk_id, nama_brg, harga_jual, jml_pesan, order_total

4.2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. Basis data didefinisikan sebagai kumpulan *file* yang saling berkaitan yang satu dengan yang lainnya dimana model data *relational* atau hubungan antar *file* direlasikan dengan kunci

relasi *(relational key)* yang merupakan kunci primer dari masing-masing *file*. Basis data tersimpan pada simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya.

4.2.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungi untuk menghilangkan redudansi data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan *relation* sedemikian rupa sehingga *database* tersebut mudah dimodifikasi.

a. UnNormalisasi

{cost_mail, cost_password, cost_nama, jalan, kecamatan, rt, rw, kd_pos, kota, provinsi, cost_telp, cost_photo, cost_tgl, produk_id, kd_jns_barang, Stok41, Stok42, Stok43, Stok44, Stok45, Stok40, nama_brg, deskripsi, harga_jual, photo, petugas, tgl_msk_brg, kd_jns_barang, nama_jns_barang, order_kode, produk_id, jml_pesan, size, cost_mail, order_tgl, order_total, kode_provinsi, order_kode, cost_mail, order_tgl, order_status, order_total, order_kirim, order_petugas, kode_provinsi, order_kode, cost_mail, order_tgl, order_total, order_status, order_kirim, petugas, order_kode, cost_mail, order_tgl, cost_nama, jalan, cost_telp, order_kode, produk_id, nama_brg, harga_jual, jml_pesan, order_total}.

b. Bentuk Normal Pertama (1 st NF)

Suatu relasi dikatakan mempunyai bentuk *normal form* pertama bila semua *domain* adalah sederhana *(anomatic)*. Artinya, setiap *atribut* mempunyai *domain* tunggal.

{ cost_mail, cost_password, cost_nama, jalan, kecamatan, rt, rw, kd_pos, kota, provinsi**,** cost_telp, cost_photo, cost_tgl, produk_id, kd_jns_barang, Stok41, Stok42, Stok43, Stok44, Stok45, Stok40, nama_brg, deskripsi, harga_jual, photo, petugas, tgl_msk_brg, nama_jns_barang, order_kode, jml_pesan, size, order_tgl, order_total, kode_provinsi, order_status, order_kirim}.

c. Bentuk Normal Kedua (2 nd NF)

Bentuk normalisasi kedua dapat terpenuhi, apabila berada dalam bentuk normal pertama dan setiap *atribut* bukan kunci memiliki ketergantungan fungsional penuh terhadap kunci primer.

Order chart = { *order_kode, cost_mail, order_tgl, order_status, order_total, order_kirim, petugas, kode_provinsi, produk_id, jml_pesan, size, nama_provinsi, ongkos_kirim, waktu}.

T_Barang_Detail = { *Produk_id, kd_jns_brg, Stok41, Stok42, Stok43, Stok44, Stok45, Stok40, nama_brg, deskripsi, harga_jual, photo, petugas, tgl_msk_brg nama_jns_brg }.

Konsumen = { *cost_mail, cost_password, cost_nama, jalan, kecamatan, rt, rw, kd_pos, kota, provinsi, cost_telp, cost_photo, cost_tgl }.

d. Bentuk Normal Ketiga (3 td NF)

Yaitu apabila relasi merupakan normalisasi kedua dan tidak tergantung secara *transitif* pada *primary key* atau pada bentuk normal ketiga ini mencari ketergantungan selain pada *primary key.*

Tabel konsumen = { *cost_mail, cost_password, cost_nama, jalan, kecamatan, rt, rw, kd_pos, kota, provinsi, cost_telp, cost_photo, cost_tgl }.

Order chart = { *order_kode, **cost_mail, order_tgl, order_status, order_total, order_kirim, petugas, **kode_provinsi }.

Order detail = { **order_kode, **produk_id, jml_pesan, size }.

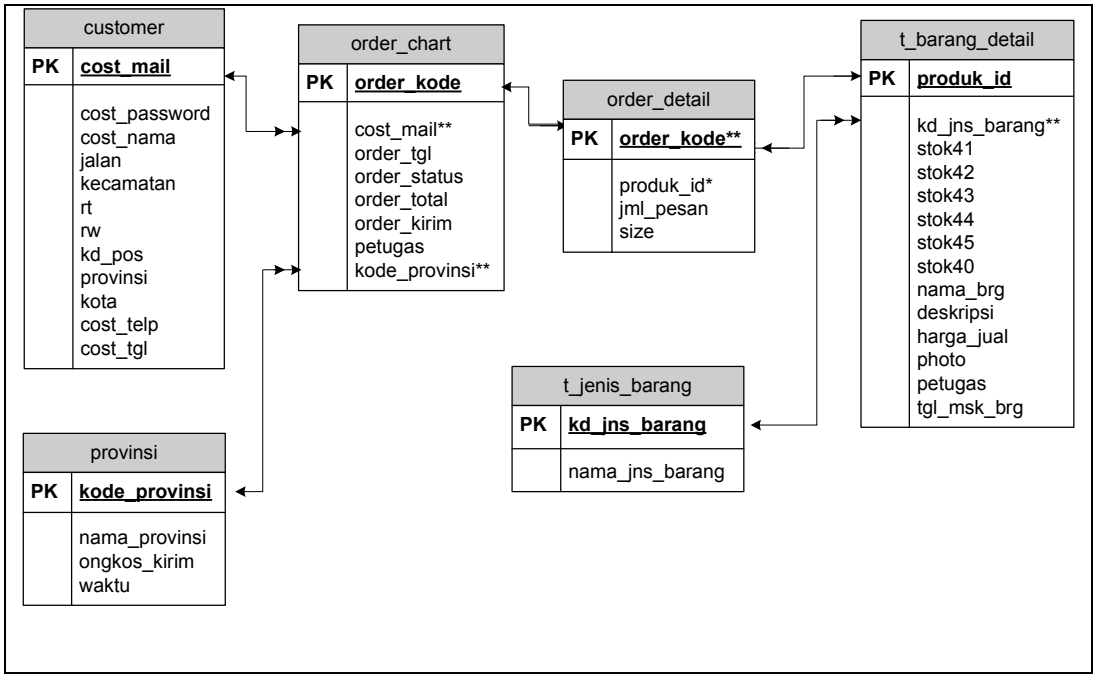
Provinsi = { *kode_provinsi, nama_provinsi, ongkos_kirim, waktu }.

T_brg_detail = { *produk_id, **kd_jns_barang, Stok41, Stok42, Stok43, Stok44, Stok45, Stok40, nama_brg, deskripsi, harga_jual, photo, petugas, tgl_msk_brg }.

T_jenis_brg = { *kd_jns_barang, nama_jenis_brg }.

4.2.4.2 Relasi Tabel

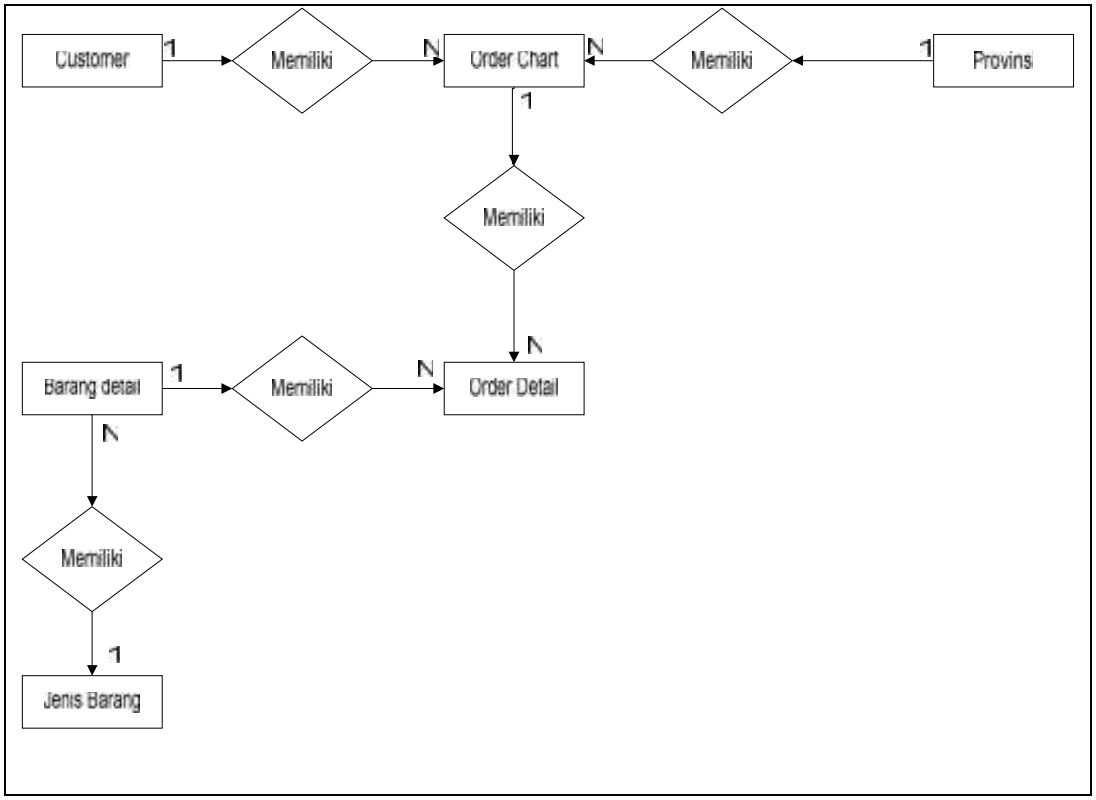
Tabel relasi ini berfungsi untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang dirancang dalam sistem informasi promosi dan penjualan yang diusulkan.



Gambar 4.10 *tabel relasi yang diusulkan*

4.2.4.3 Entity Relationalship Diagram

Entity Relational Diagram (ERD) merupakan salah satu cara untuk mengolah *database* sehingga data tersebut dapat diketahui hubungan antara antara entitas dalam suatu sistem, teknik ini dapat digunakan untuk mengatasi terjadinya redudansi data dan sejenisnya. ERD tersebut dapat dilihat pada gambar ini :



Gambar 4.11 *ERD (Entity Relation Diagram) yang diusulkan*

4.2.4.4 Struktur File

Dalam pembuatan program yang dibutuhkan suatu spesifikasi *file* yang dimaksudkan untuk melakukan kegiatan. Struktur *file* digunakan dalam perancangan sistem, karena struktur *file* ini akan menentukan struktur fisik *database* yang menunjukkan struktur dari elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis datanya. Struktur *file* akan menentukan struktur fisik *database* dan jenis data. Struktur file pada sistem informasi promosi dan penjualan, sebagai berikut:

Tabel 4.3 *struktur file Konsumen*

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
1.	Cost_mail	Varchar	30	Primary Key
2.	Cost_password	Varchar	30	
3.	Cost_nama	Varchar	50	
4.	Jalan	Text		
5.	Kecamatan	Varchar	25	
6.	Rt	Char	2	
7.	Rw	Char	2	
8.	Kd_pos	Varchar	5	
9.	Kota	Varchar	25	
10.	Provinsi	Varchar	25	
11.	Cost_telp	Varchar	18	
12.	Cost_photo	Varchar	100	
13.	Cost_tgl	Varchar	50	

Tabel 4.4 *struktur file order chart*

No	Nama Field	Type Data	Length	Keterangan
1.	Order_kode	Varchar	50	Primary Key
2.	Cost_mail	Varchar	30	Secondary Key
3.	Order_tgl	Varchar	15	
4.	Order_status	Varchar	15	
5.	Order_total	Int	12	
6.	Order_kirim	Varchar	12	
7.	Petugas	Int	2	
8.	Kode_provinsi	Bigint	20	Secondary Key

Tabel 4.5 *struktur file tabel Order Detail*

No	Nama Field	Type Data	Size	Keterangan

1.	Order_kode	Varchar	50	Secondary Key
2.	Produk_id	Varchar	10	Secondary Key
3.	Jml_pesan	Int	11	
4.	Size	Int	11	

Tabel 4.6 *struktur file Provinsi*

No	Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
1.	Kode_provinsi	Bigint	20	Primary Key
2.	Nama_provinsi	Varchar	100	
3.	Ongkos_kirim	Varchar	50	
4.	Waktu	Varchar	255	

Tabel 4.7 *struktur file Barang Detail*

No	Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
1.	Produk_id	Varchar	10	Primary Key
2.	Kd_jns_brg	Varchar	5	Secondary Key
3.	Stok41	Int	11	
4.	Stok42	Int	11	
5.	Stok43	Int	11	
6.	Stok44	Int	11	
7.	Stok45	Int	11	
8.	Stok40	Int	11	
9.	Nama_brg	Text		
10.	Deskripsi	Text		
11.	Harga_jual	Float		
12.	Photo	Varchar	200	
13.	Petugas	Varchar	15	
14.	Tgl_msk_brg	Varchar	20	

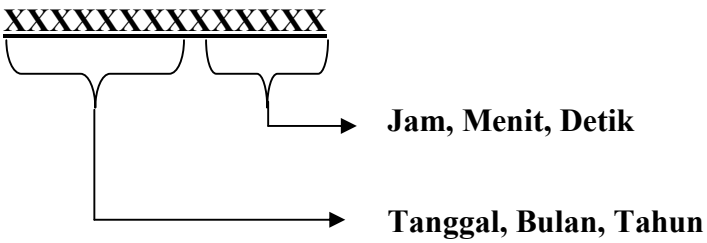
Tabel 4.8 *Struktur file Jenis Barang*

No	Nama Field	Type Data	Size	Keterangan
1	Kd_jns_brg	Varchar	5	Primary Key
2	Nama_jns_brg	Text		

4.2.4.5 Kodifikasi

Kodifikasi ini dibuat untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Dengan adanya sistem kodefikasi ini diharapkan dapat mengklarifikasi data, memasukkan data kedalam komputer dan mengambil data. Kode dibuat dalam kumpulan angka dan huruf. Dalam sistem informasi promosi dan penjualan ini terdapat pengkodean yang bertujuan mempermudah dalam memasukkan data dan dalam melakukan pencarian data. Adapun pengkodean tersebut diantaranya :

1. Order_kode



Contoh : 04062010214126

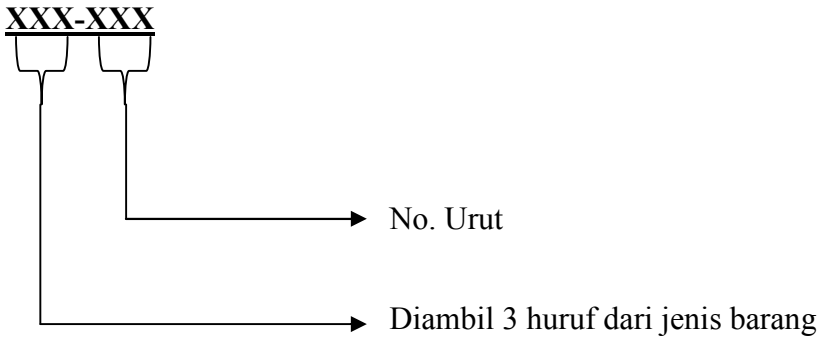
2. Kode Provinsi





Contoh : 001

3. Kode Barang



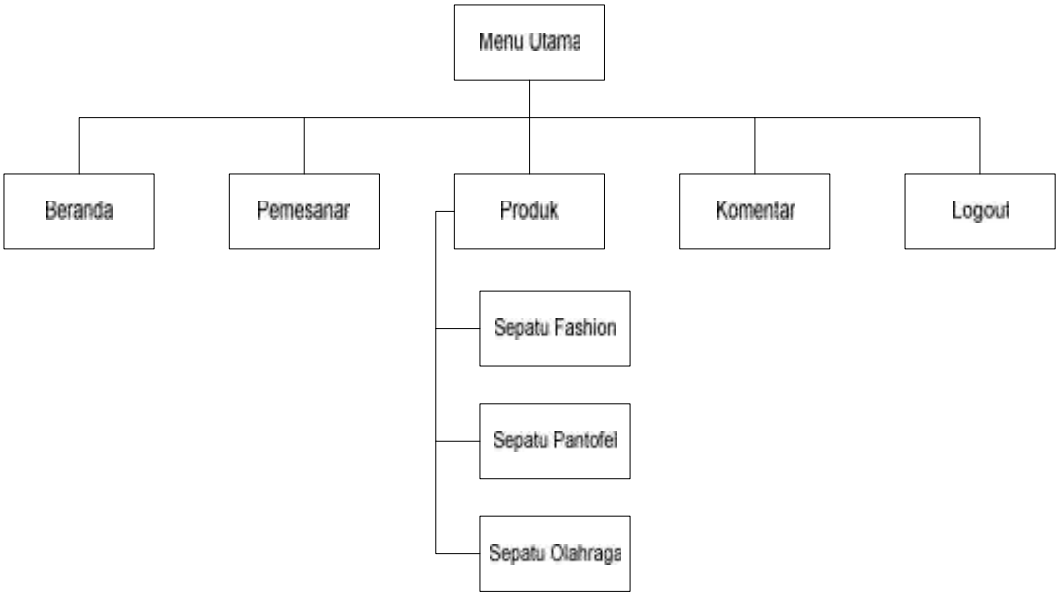
Contoh : PAN-001

4.2.5 Perancangan Antar Muka

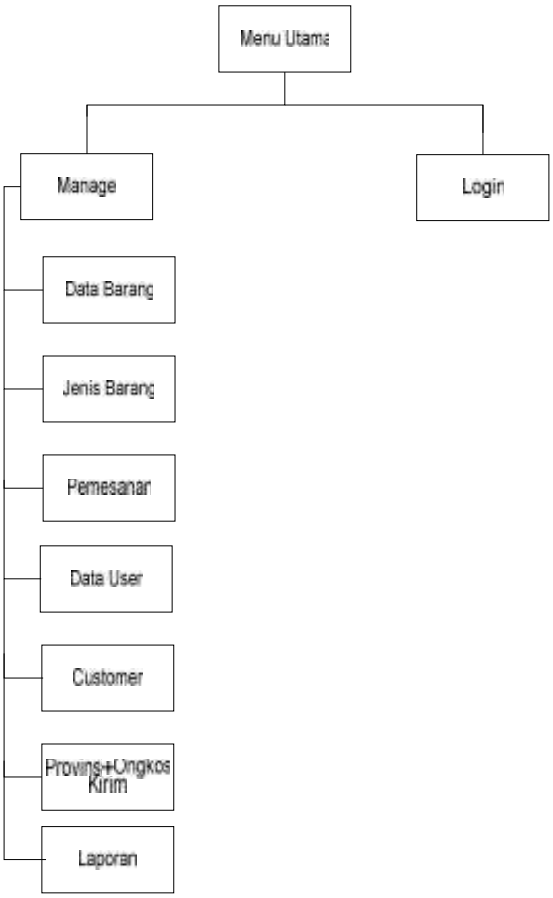
Perancangan antarmuka terdiri dari perancangan struktur menu, serta perancangan tampilan awal dibawah ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai perancangan antar muka di sistem informasi pemesanan sepatu berbasis web di Ganda Indah Buana Shop.

4.2.5.1 Struktur Menu

Bentuk umum dari suatu perancangan program untuk memudahkan melihat dan memfungsikan sesuai dengan kebutuhan. Perancangan arsitektur jaringan program aplikasi merupakan perancangan program secara keseluruhan baik itu ditampilan menu aplikasi, menu *input*an, dan menu laporan, dengan maksud untuk memberikan suatu deskripsi tentang program yang sedang dibuat.



Gambar 4.12 *Struktur Menu Utama Konsumen*



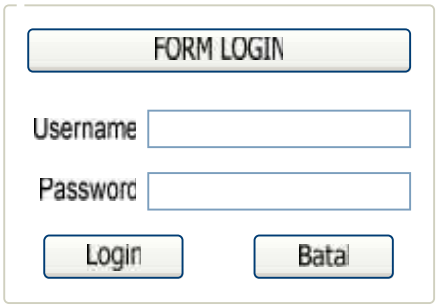
Gambar 4.13 *Struktur Menu Utama Admin*

4.2.5.2 Perancangan Input (Admin dan Konsumen)

Perancangan *input* (*Admin)* merupakan *form* atau *interface* tentang desain *website* yang akan dibuat untuk digunakan sebagai layanan untuk *admin*.

1. Form Admin

   Desain ini digunakan untuk menginputkan *Admin ID* dan *password* yang digunakan oleh *admin*.



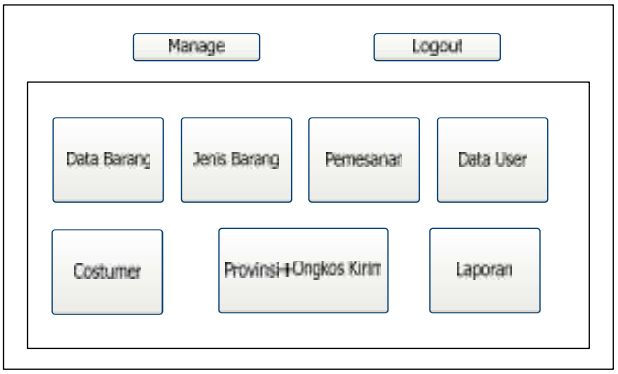
Gambar 4.14 *Perancangan Form Masuk Admin*

Tabel 4.9 *Penjelasan Perancangan Form masuk admin*

No	Nama Tombol	Jenis Tombol	Keterangan
1	Login	Button	Tombol ini digunakan untuk mengirim data login user kedalam database kemudian memvalidasinya apakah data yang dimasukan user benar atau salah
2	Batal	Button	Tombol ini digunakan untuk menghapus data yang telah di input.

2. Form Menu Admin

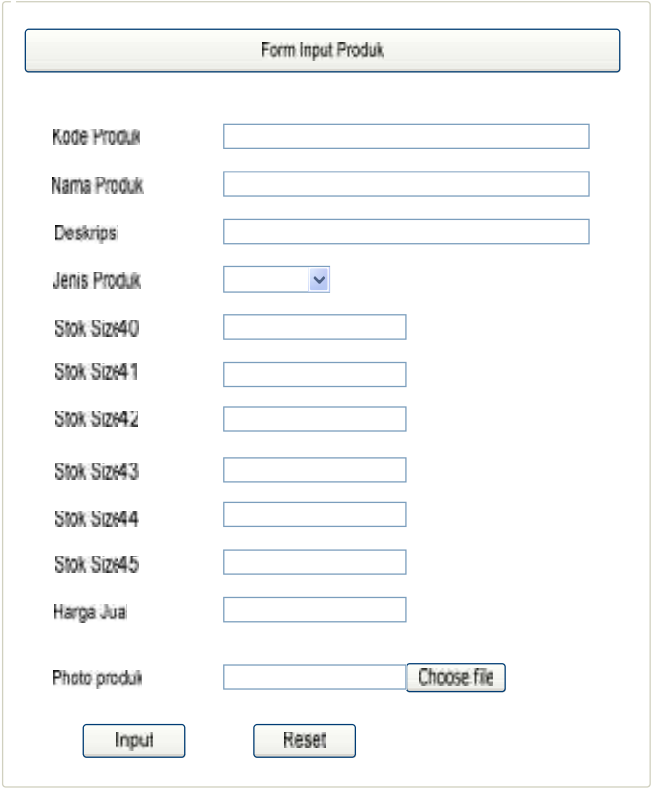
   Setelah *admin* mengisi *form admin*, maka *admin* akan masuk pada tampilan dibawah ini. Pada form *admin* ini terdapat layanan untuk *admin* untuk dapat menginput berita, promo, produk dan melihat keanggotaan, laporan data pemesanan, laporan konfirmasi pembayaran user yang telah terdaftar



Gambar 4.15 *Perancangan Form Menu Admin*

3. Form Data Barang

Pada *Form* input data barang ini, admin dapat menghapus, menambahkan atau menginput data barang baru.



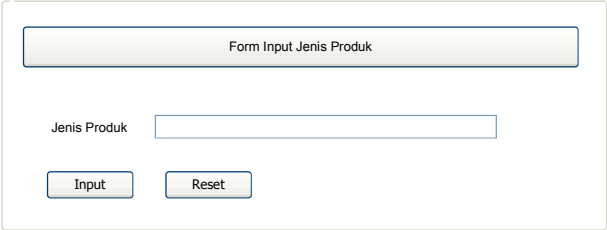
Gambar 4.16 *Perancangan form input data barang*

Tabel 4.10 *Penjelasan Perancangan Form input data barang*

No	Nama Tombol	Jenis Tombol	Keterangan
1	Input	Button	Tombol ini digunakan untuk mengirim data barang kedalam database
2	Reset	Button	Tombol ini digunakan untuk menghapus data yang telah di input.
3	Browse atau choose file	Button	Tombol ini digunakan untuk mencari gambar barang yang akan diinput.

4. Form Jenis Barang

Pada *form* promo ini, admin dapat dapat menambahkan atau menghapus jenis barang.



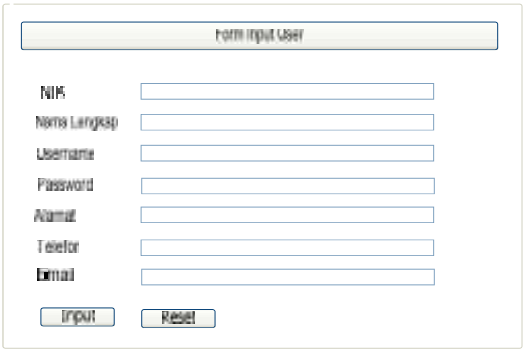
Gambar 4.17 *Perancangan form input Jenis Barang*

Tabel 4.11 *Penjelasan Perancangan Form input Jenis Barang*

No	Nama Tombol	Jenis Tombol	Keterangan
1	Input	Button	Tombol ini digunakan untuk mengirim jenis produk kedalam database
2	Reset	Button	Tombol ini digunakan untuk menghapus data yang telah di input.

5. Form Input Admin

Pada *Form* input admin ini, admin dapat menghapus dan menambah admin baru.



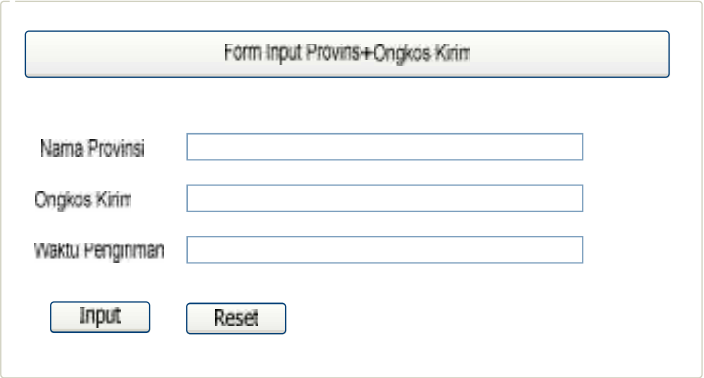
Gambar 4.18 *Perancangan form Input Admin*

Tabel 4.12 *Penjelasan Perancangan Form input Admin*

No	Nama Tombol	Jenis Tombol	Keterangan
1	Input	Button	Tombol ini digunakan untuk mengirim input user kedalam database
2	Reset	Button	Tombol ini digunakan untuk menghapus data yang telah di input.

6. Form Input Kota + Ongkos Kirim

Pada form admin ini terdapat layanan untuk admin untuk dapat menambahkan nama kota, onkos kirim an waktu pengiriman..



Gambar 4.19 *Perancangan Form Input Kota + Ongkos Kirim*

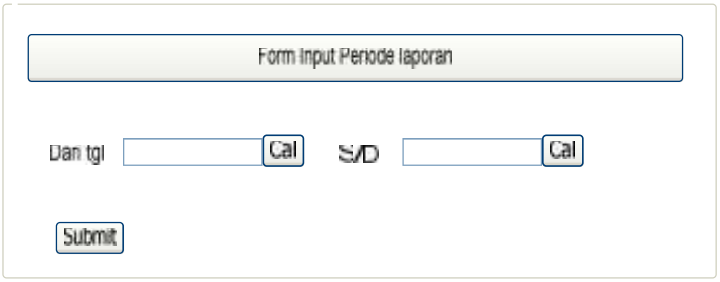
Tabel 4.13 *Penjelasan Perancangan Form Input Kota + Ongkos Kirim*

No	Nama Tombol	Jenis Tombol	Keterangan

1	Input	Button	Tombol ini digunakan untuk mengirim input admin kedalam database
2	Reset	Button	Tombol ini digunakan untuk menghapus data yang telah di input.

7. Form Input Periode Laporan

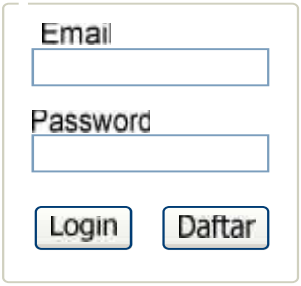
Dimana admin bebas memilih waktu laporan yang ingin ditampilkan.



Gambar 4.20 *Perancangan Form Input Periode Laporan*

8. Form Login Konsumen

Desain ini digunakan untuk menginputkan *ID* dan *password* yang digunakan oleh *Konsumen*.



Gambar 4.21 *Perancangan Form Login Konsumen*

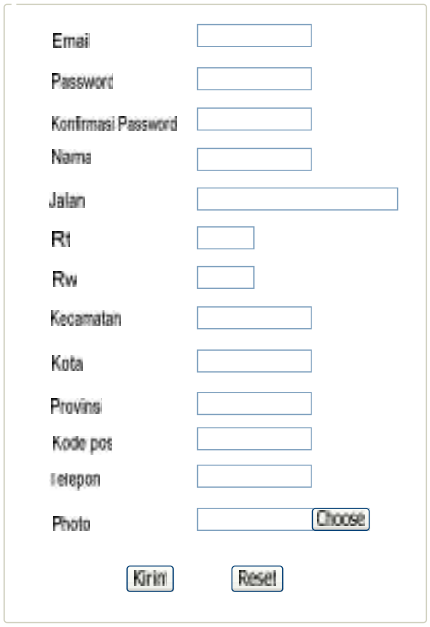
Tabel 4.14 *Penjelasan Perancangan Form Login Konsumen*

No	Nama Tombol	Jenis Tombol	Keterangan
1	Login	Button	Tombol ini digunakan untuk mengirim data login konsumen kedalam database kemudian memvalidasinya apakah data

			yang dimasukan user benar atau salah
2	Daftar	Button	Tombol ini digunakan untuk form pendaftaran bagi konsumen yang ingin bertransaksi

9. Form Daftar Konsumen

Pada *Form* daftar ini, *konsumen* dapat mendaftar jika ingin bertransaksi.



Gambar 4.22 *Perancangan Form Daftar Konsumen*

Tabel 4.15 *Penjelasan Perancangan Form Daftar Konsumen*

No	Nama Tombol	Jenis Tombol	Keterangan
1	Kirim	Button	Tombol ini digunakan untuk mengirim data konsumen ke dalam database
2	Reset	Button	Tombol ini digunakan untuk menghapus data yang telah di input.

3	Browse atau choose file	Button	Tombol ini digunakan untuk mencari gambar konsumen yang akan diinput.

4.2.5.3 Perancangan Output

Desain *ouput* terdiri dari tiga dokumen hasil pencetakan berupa Laporan Penjualan perperodik,laporan faktur penjualan,laporan penjualan detail

Berikut ini adalah desain laporan – laporan yang sudah di jelaskan diatas:

1. Laporan Penjualan Perperiodik



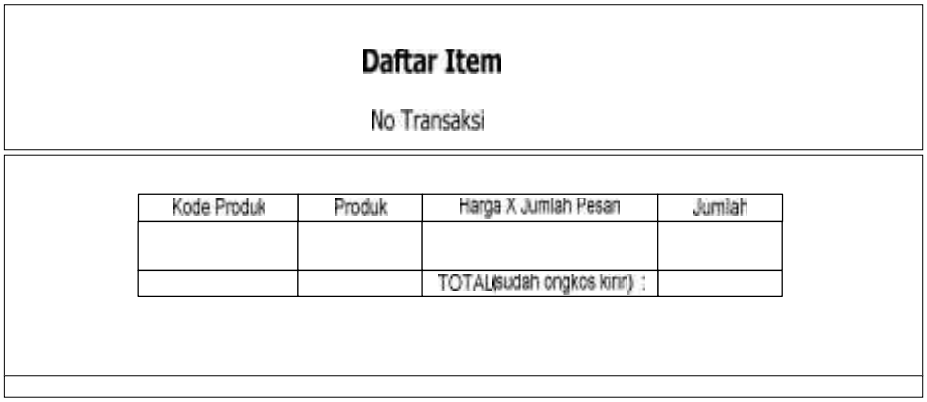
Gambar 4.23 *Perancangan laporan penjualan perperiodik*

2. Laporan Faktur Penjualan



Gambar 4.24 *Perancangan laporan penjualan*

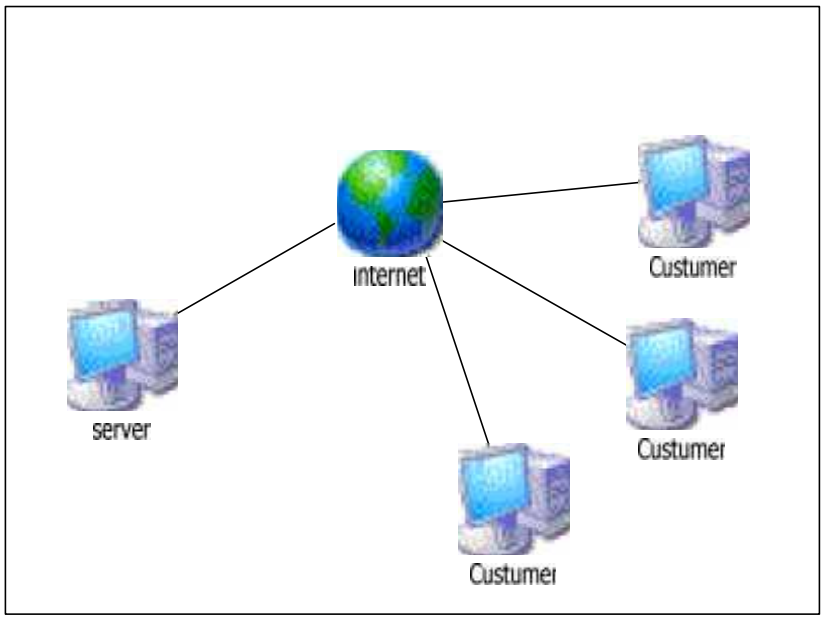
3. Laporan penjualan detail



Gambar 4.25 *Perancangan laporan penjualan detail*

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Berikut ini akan digambarkan secara detail mengenai arsitektur jaringan yang dipergunakan dalam perancangan sistem informasi pemesanan sepatu berbasis web di Ganda Indah Buana Shop Bogor



Gambar 4.26 *Perancangan Arsitektur Jaringan*