BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan serta hambatan - hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan perbaikan - perbaikan dalam sistem informasi tersebut.

Pada tahap analisa diperlukan suatu pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.

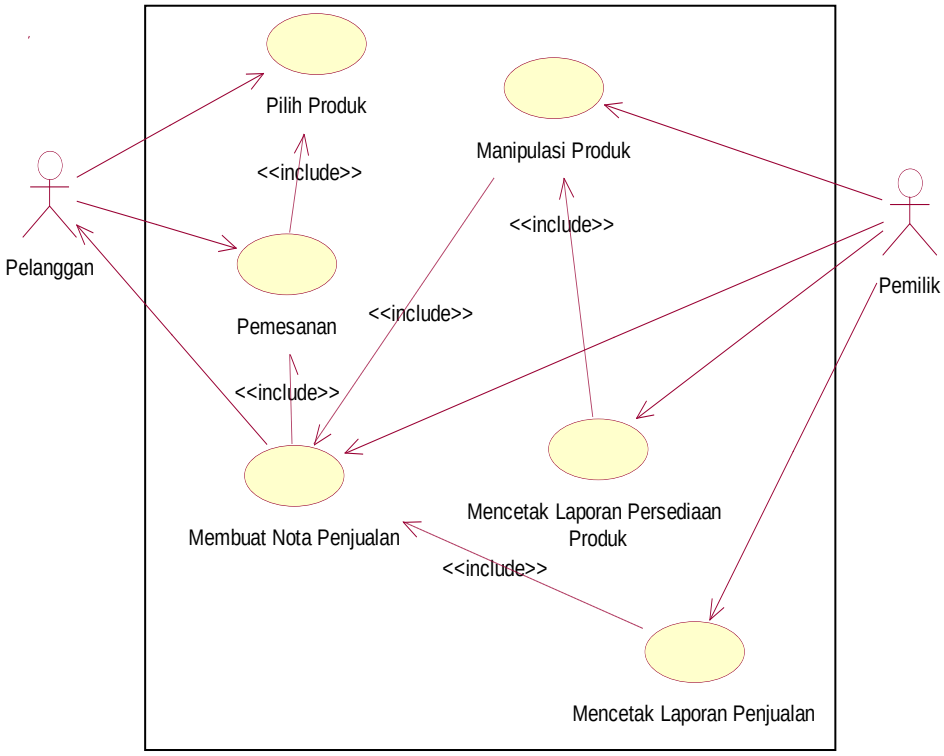
4.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Pada analisa prosedur ini, harus diketahui prosedur yang sedang berjalan untuk perancangan sistem yang baru. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

4.1.1.1 Model *Use Case* Diagram

Use case diagram (diagram *use case*) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana *actor* dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun.

Berikut ini adalah gambar model *Use Case* Diagram penjualan perlengkapan kain sarung di CV. Barokah Mandiri yang sedang berjalan :



Gambar 4.1 *Use Case* Diagram Sistem Penjualan Perlengkapan Kain Sarung yang sedang berjalan

4.1.1.2 Skenario *Use Case*

Skenario adalah penggambaran cerita dalam sebuah tabel yang menceritakan skenario atau kejadian dari sistem yang sedang berjalan, berikut ini

merupakan skenario dari sistem penjualan perlengkapan kain sarung yang sedang berjalan di CV. Barokah Mandiri :

1. Nama Use Case : Pilih Produk

   Aktor : Pelanggan

   Tujuan : Melihat dan memilih produk yang akan dipesan

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Pilih Produk yang sedang berjalan

Sistem		Pelanggan	
1.	Menampilkan produk-produk yang tersedia		
		2.	Melihat dan memilih produk yang akan dipesan

2. Nama Use Case : Pemesanan

   Aktor : Pelanggan

   Tujuan : Melakukan transaksi pemesanan

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Pemesanan yang sedang berjalan

Pelanggan		sistem	
1.	Memesan produk yang telah dipilih		
		2.	Melakukan pengecekan persediaan berdasarkan data persediaan.
		3.	Menghitung jumlah pesanan produk dan mencatat informasi-informasi pendukung transaksi penjualan
		4.	Membuat nota penjualan
5.	Menerima nota penjualan		

3. Nama Use Case : Manipulasi Produk

   Aktor : Pemilik

   Tujuan : Melakukan perubahan data-data produk

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Manipulasi Produk yang sedang berjalan

Sistem		Pemilik	
1.	Menampilkan informasi-informasi mengenai persediaan produk dan proses transaksi penjualan		
		2.	Melakukan perubahan data-data persediaan produk
		3.	Menyimpan hasil perubahan persediaan produk

4. Nama Use Case : Mencetak Laporan Persediaan Produk

   Aktor : Pemilik

   Tujuan : Membuat dan mencetak laporan persediaan produk

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Mencetak Laporan Persediaan Produk yang sedang berjalan

Sistem		Pemilik	
1.	Menampilkan informasi-informasi mengenai persediaan produk		
		2.	Mendapatkan informasi data-data persediaan produk
		3.	Membuat dan mencetak laporan persediaan produk

5. Nama Use Case : Mencetak Laporan Penjualan

   Aktor : Pemilik

   Tujuan : Membuat dan mencetak laporan penjualan

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Mencetak Laporan Penjualan yang sedang berjalan

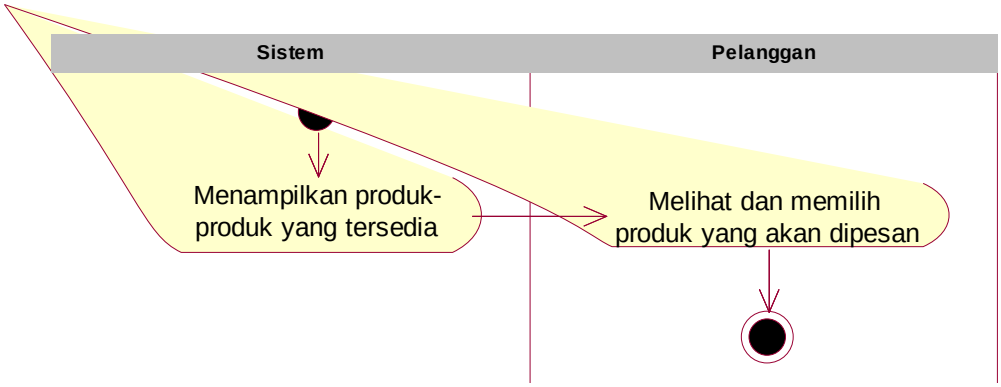
Sistem		Pemilik	
1.	Menampilkan informasi-informasi mengenai transaksi penjualan		
		2.	Mendapatkan informasi data-data hasil penjualan
		3.	Membuat dan mencetak laporan penjualan

4.1.1.3 Model *Activity* Diagram

Activity diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*). Berikut ini adalah diagram aktivitas penjualan perlengkapan kain sarung yang sedang berjalan pada CV. Barokah Mandiri :

Deskripsi :

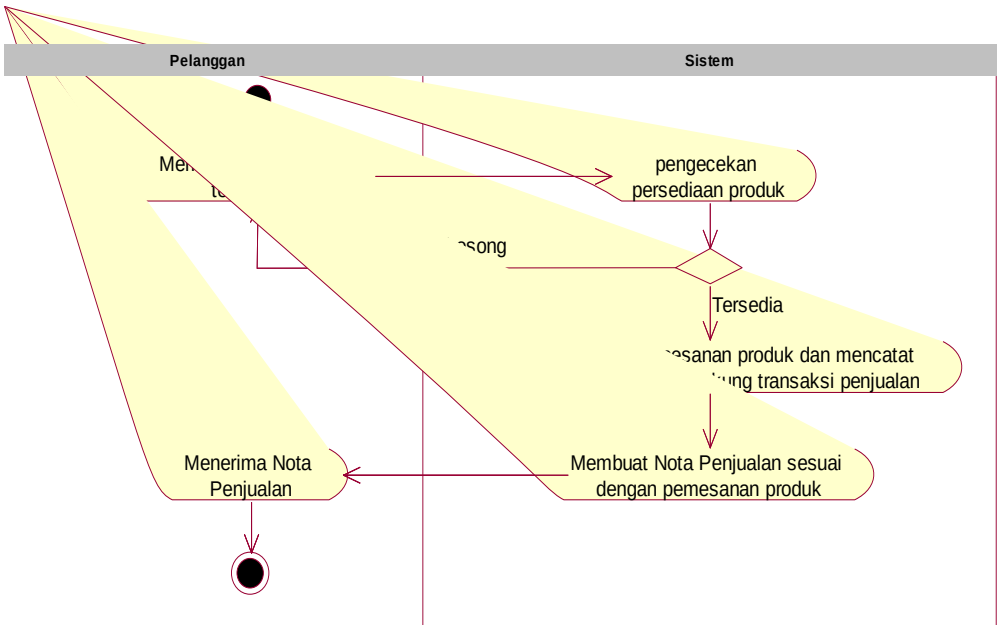
Pelanggan datang ke tempat CV. Barokah Mandiri kemudian pelanggan melukakan pemilihan desain gambar dari cap, dus dan jenis plastik yang telah disediakan.



Gambar 4.2 *Activity* Diagram Pilih Produk yang berjalan

Deskripsi :

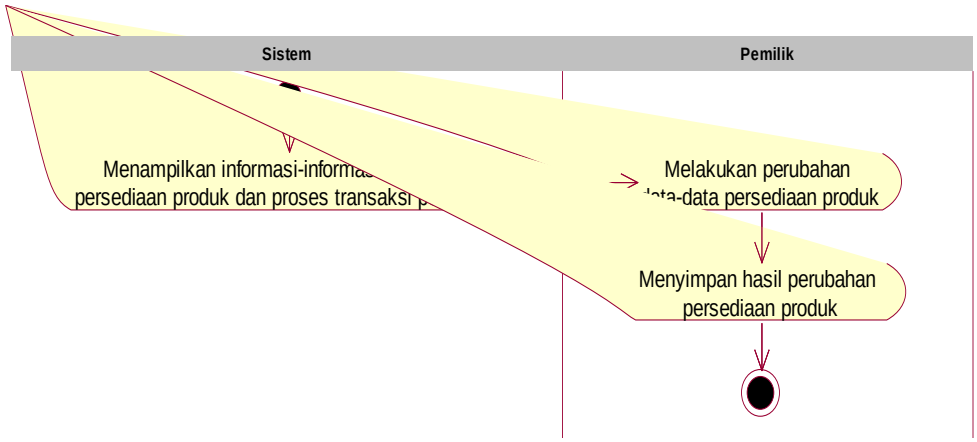
Setelah pelanggan melihat dan memilih lalu pelanggan melakukan pemesanan, kemudian pemilik mengecek dari persediaan produk apabila stock tersedia pemilik melakukan perhitungan jumlah pesanan dan melakukan pendataan mengenai informasi pengiriman produk. Apabila stock kosong pelanggan harus menunggu stock tersedia dan melakukan pemesanan kembali.



Gambar 4.3 *Activity* Diagram Pemesanan yang berjalan

Deskripsi :

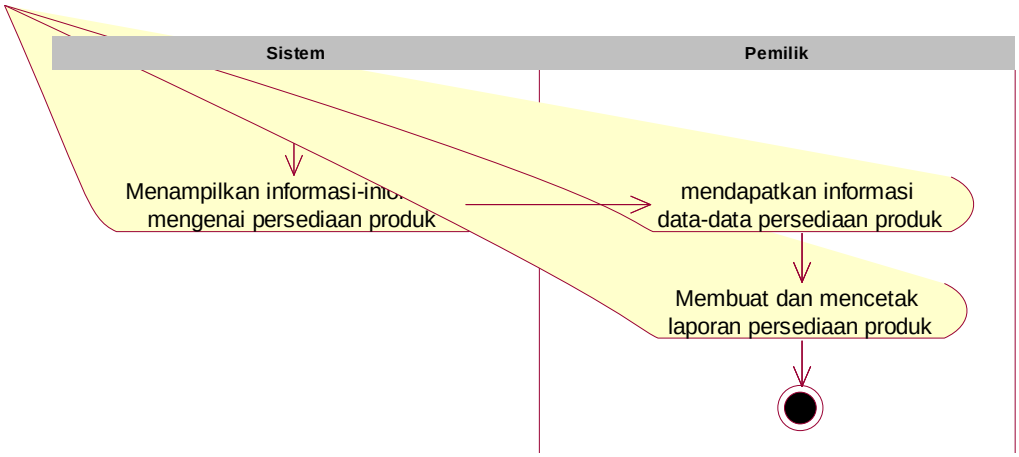
Pemilik melakukan perubahan data – data persediaan produk kemudian disimpan hasil perubahan data persediaan produk.



Gambar 4.4 *Activity* Diagram Manipulasi Produk yang berjalan

Deskripsi :

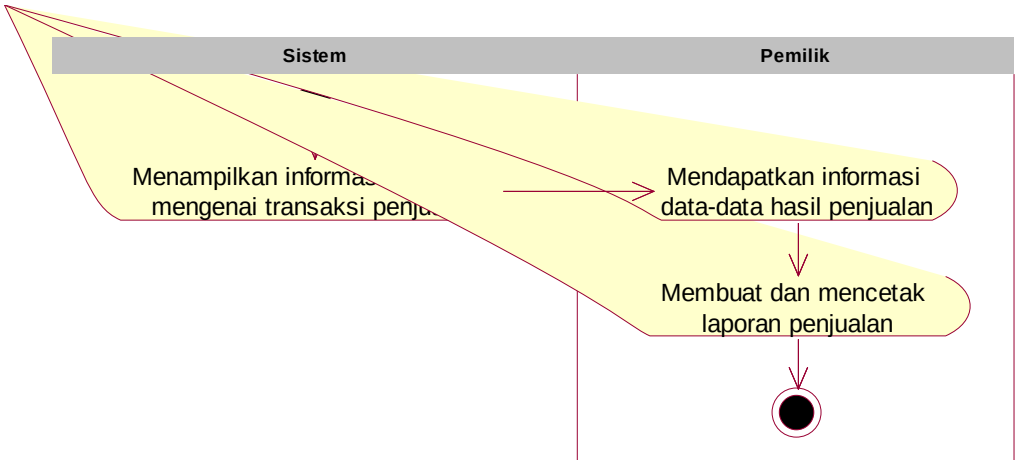
Pemilik melihat informasi mengenai persediaan produk lalu mengumpulkan informasi-informasi persediaan dan kemudian hasilnya dibuat dan cetak laporan persediaan produk.



Gambar 4.5 *Activity* Diagram Mencetak Laporan Persediaan Produk yang berjalan

Deskripsi :

Pemilik melihat informasi mengenai transaksi penjualan lalu mengumpulkan informasi-informasi transaksi penjualan dan kemudian hasilnya dibuat dan cetak laporan penjualan.



Gambar 4.6 *Activity* Diagram Mencetak Laporan Penjualan yang berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Evaluasi sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi yang lebih baik untuk perubahan sistem yang sudah ada. Evaluasi ini dilakukan setelah proses analisa sistem yang sedang berjalan. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisa sistem dan wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut :

Tabel 4.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Rancangan Permasalahan
1	Masih digunakannya pencatatan dalam	Pegawai	Membangun suatu media yang mampu menagani

	penerimaan pemesanan dan pengelolaan transaksi penjualan		proses penerimaan pemesanan dan pengelolaan data transaksi penjualan.
2	Dalam mempromosikan produknya masih mengandalkan berita dari pelanggan ke pelanggan dan mendatangi setiap pabrik-pabrik yang berada di dekat area CV. Barokah Mandiri.	Pemasaran	Membangun sistem informasi yang dapat memberikan informasi secara cepat dan relevan mengenai produk-produk yang dikeluarkan guna memperluas area pemasaran.
3	Belum terdapatnya sistem yang dapat melayani pelanggan dalam pemesanan jarak jauh, karena sistem yang ada pelanggan harus datang ke CV. Barokah Mandiri setiap kali ingin melakukan pemesanan	Pegawai	Membangun suatu media yang mampu menangani proses transaksi dimana pegawai dengan pelanggan tidak secara langsung bertatap muka (face to face).
4	Dalam pembuatan laporan-laporan yang berhubungan dengan pemesanan ataupun	administrasi	Membangun suatu media yang mampu menagani proses pembuatan laporan-

	mengenai transaksi penjualan masih menggunakan pencatatan ke dalam buku besar atau buku-buku transaksi.		laporan pemesanan atau laporan mengenai transaksi penjualan.
5	Belum adanya penyimpanan data-data transaksi penjualan dengan menggunakan database	Pegawai	Membangun sistem yang dapat menyimpan hasil transaksi penjualan ke dalam suatu database.

4.2. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan dan implementasi sistem. Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan Prosedure yang diusulkaan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru, akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Adapun tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan perlengkapan kain sarung sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja sistem dari sistem yang sedang berjalan dan untuk meningkatkan sektor penjualan perlengkapan kain sarung.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem penjualan perlengkapan kain sarung ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi setiap pelanggan yang berkunjung untuk dapat melakukan pembelian tanpa harus ke tempat CV. Barokah Mandiri, cukup dengan komputer atau alat lainnya yang sudah terhubung internet maka dapat melihat dan melakukan pemesanan perlengkapan kain sarung dengan mengunjungi alamat website yang sudah disediakan.

Sedangkan untuk pegawai khususnya pada bagian penjualan, tidak perlu sulit lagi untuk harus menunggu di tempat CV. Barokah Mandiri atau mengirim sample produk tersebut, karena sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya transaksi pemesanan perlengkapan kain sarung. Setiap transaksi memiliki syarat dan ketentuan yang berbeda. Maka petugas cukup dengan mengecek di internet pada halaman petugas, maka akan segera di ketahui apakah ada yang memesan barang atau tidak, hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

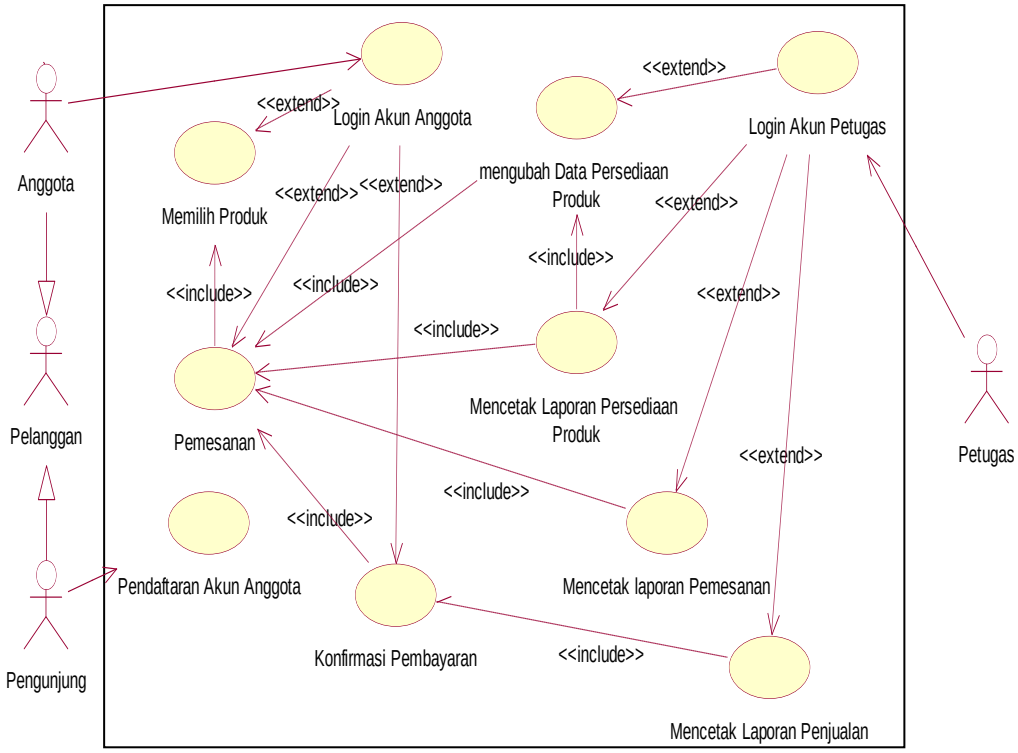
Dengan adanya pengembangan sistem informasi ini yang berbasiskan *web*, proses transaksi dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh pelanggan secara sendiri dan pelanggan dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

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. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML diantaranya *use case diagram, activity diagram, collaboration diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram*.

4.2.3.1 Model *Use Case* Diagram

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 4.7 *Use Case* Diagram Sistem Penjualan Perlengkapan Kain Sarung yang Diusulkan

4.2.3.2 Skenario *Use Case*

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

1. Nama Use Case : Pendaftaran Akun Anggota

   Aktor : Pengunjung

   Tujuan : Melakukan pendaftaran menjadi anggota

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Pendaftaran Akun Anggota

Pengunjung		Sistem	
1.	Masuk ke halaman utama pilih menu anggota untuk mendaftar menjadi anggota		
2.	Menginputkan data pengunjung ke form pendaftaran		
		3.	Memverifikasi data pendaftaran
		4.	Menyimpan data pengunjung yang telah daftar menjadi anggota kedalam database

2. Nama Use Case : Login Akun Anggota

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Melakukan Login Anggota

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Login Akun Anggota

Anggota		Sistem	
1.	Masuk kehalaman pengunjung.		
2.	Menginputkan *E– mail* dan *password* pada form Login Akun Anggota		
		3.	Memverifikasi *E- mail* dan *Password*
		4.	Masuk kehalaman Utama Anggota.

3. Nama Use Case : Pemesanan

   Aktor : Anggota

   Tujuan : transaksi pemesanan perlengkapan kain sarung

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Pemesanan

Anggota		Sistem	
1.	Masuk kehalaman transaksi		
		2.	Menampilkan produk-produk yang tersedia
3.	Memilih pemesanan dengan desain yang tersedia atau desain sendiri		
		4.	Menampilkan form pemesanan dengan desain yang tersedia atau desain sendiri.
5.	Melakukan penginputan pesanan		
		6.	Memverifikasi kelengkapan pemesanan
		7.	Menampilkan form tujuan pengiriman
8.	Melakukan penginputan tujuan pengiriman		
		9.	Menampilkan daftar pemesanan dan total pembayaran.
		10.	Menyimpan hasil pemesanan kedatabase

4. Nama Use Case : Konfirmasi Pembayaran

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Melakukan konfirmasi pembayaran

Tabel 4.10 Skenario *Use Case* konfirmasi Pembayaran

Anggota		Sistem	
1.	Masuk kehalaman konfirmasi		
2.	Melakukan konfirmasi pembayaran.		
		3.	Menyimpan data konfirmasi.

5. Nama Use Case : Login Akun Petugas

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Masuk ke halaman petugas

Tabel 4.11 Skenario *Use Case* Login Akun Petugas

Petugas		Sistem	
1.	Masuk kehalaman petugas		
2.	Menginputkan *username* dan *password*		
		3.	Memverifikasi *username* dan *Password*
		4.	Masuk kehalaman utama petugas untuk melakukan perubahan data.

6. Nama Use Case : Mengubah data Persediaan Produk

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Melakukan pengubahan data Persediaan produk

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Mengubah Data Persediaan Produk

Petugas		Sistem	
1.	Masuk kehalaman produk		
2.	Melakukan pengubahan data-data produk		
		3.	Menyimpan hasil pengubahan data-data produk

7. Nama Use Case : Mencetak Laporan Persediaan Produk

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Membuat dan mencetak laporan persediaan produk

Tabel 4.13 Skenario *Use Case* Mencetak Laporan Persediaan Produk

Petugas		Sistem	
1.	Menampilkan informasi-informasi mengenai persediaan produk		
		2.	Membuat dan mencetak laporan persediaan produk

8. Nama Use Case : Mencetak Laporan Pemesanan

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Membuat dan mencetak laporan pemesanan

Tabel 4.14 Skenario *Use Case* Mencetak Laporan Pemesanan

Petugas		Sistem	
1.	Menampilkan informasi-informasi pemesanan produk		
		2.	Membuat dan mencetak laporan pemesanan

9. Nama Use Case : Mencetak Laporan Penjualan

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Membuat dan mencetak laporan penjualan

Tabel 4.15 Skenario *Use Case* Mencetak Laporan Penjualan

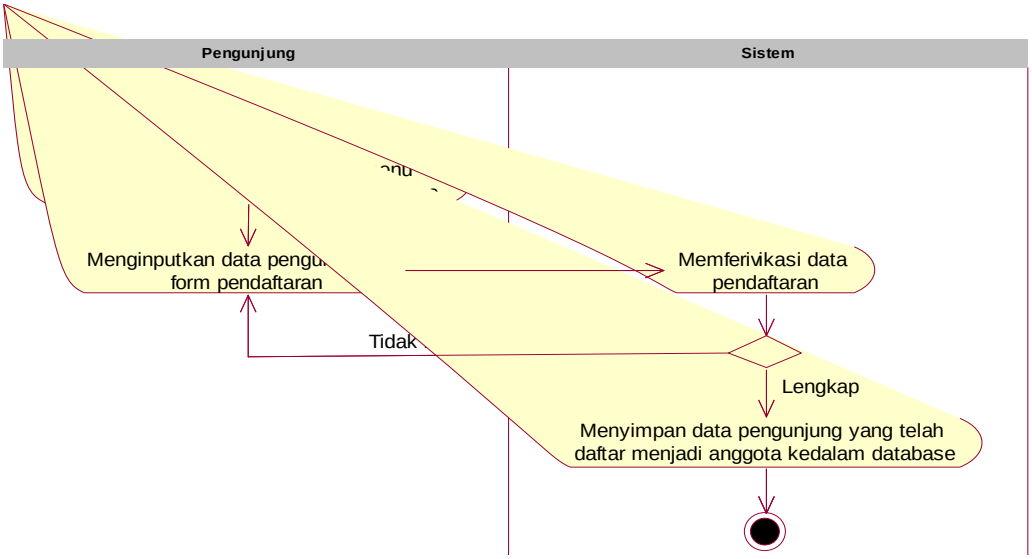
Petugas		Sistem	
1.	Menampilkan informasi-informasi mengenai transaksi penjualan		
		2.	Membuat dan mencetak laporan penjualan

4.2.3.3 Model *Activity* Diagram

Activity diagram (diagram aktivitas) adalah diagram yang menggambarkan aliran fungsionalitas dari sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*).

Deskripsi :

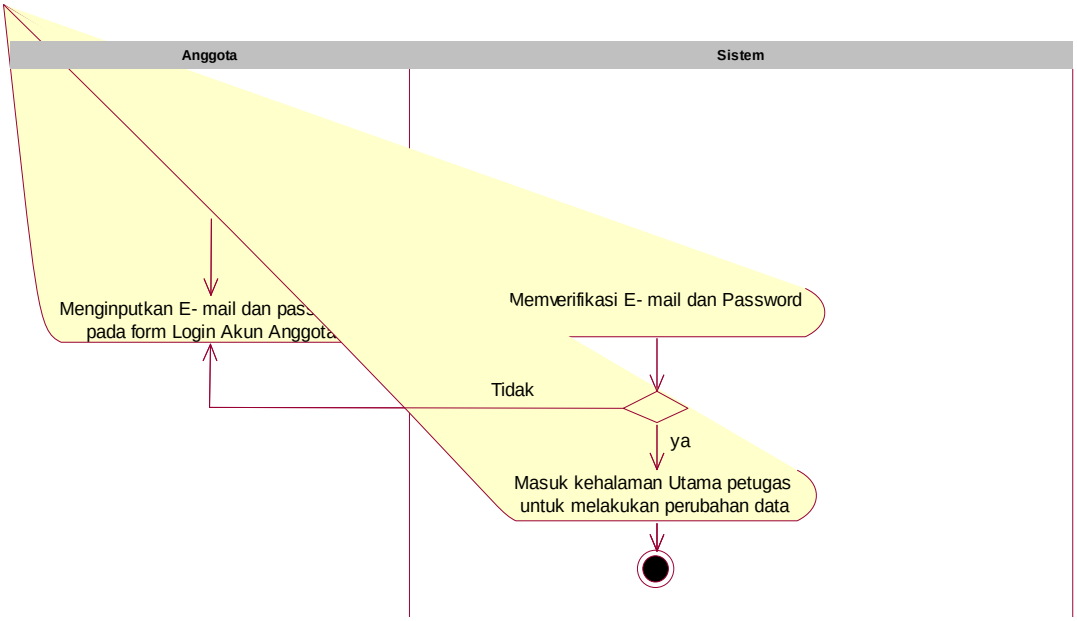
Pengunjung masuk kehalaman utama dan pilih menu anggota, lalu melakukan pengisian data pengunjung yang ingin menjadi anggota kemudian di proses dan disimpan kedalam database.



Gambar 4.8 *Activity* Diagram Pendaftaran Akun Anggota

Deskripsi :

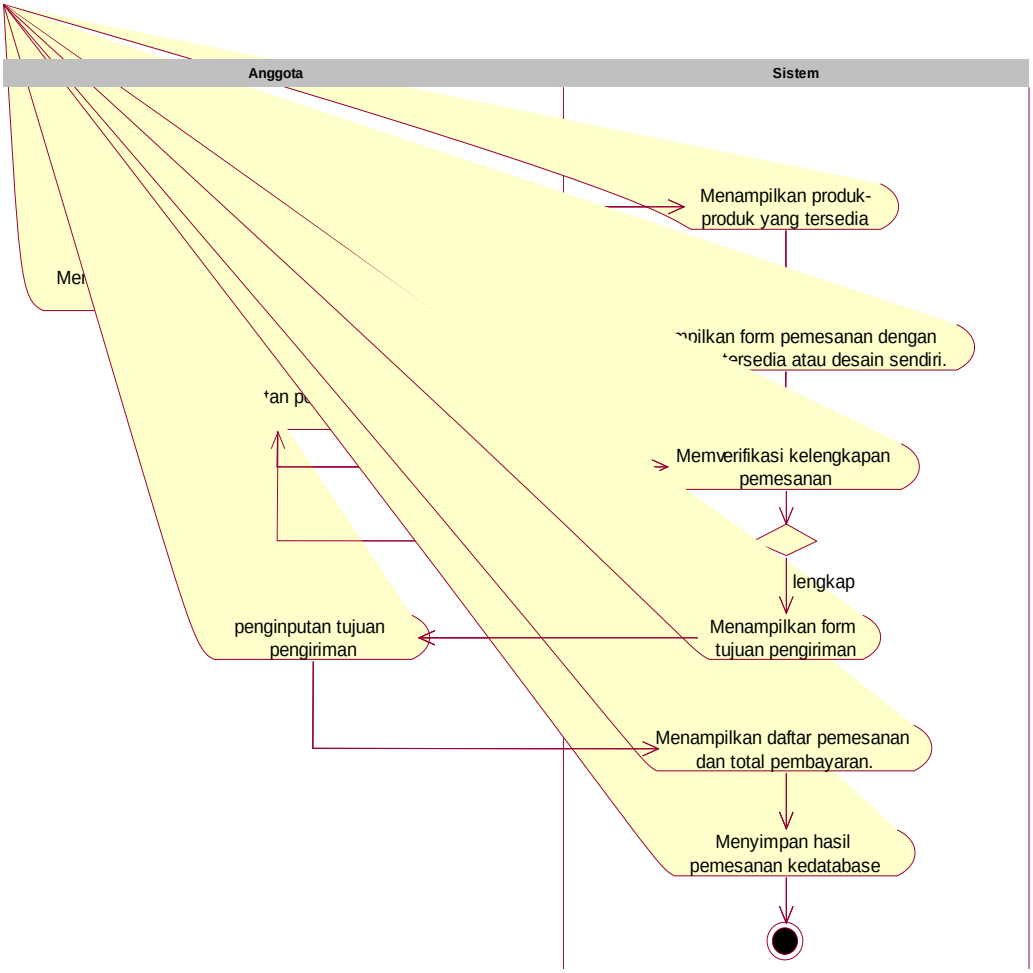
Anggota menginputkan *E- mail* dan *Password* untuk masuk kehalaman anggota, lalu sistem mengecek kecocokan *E- mail* dan *Password,* dan apabila *E- mail* dan *Password* salah dimohon untuk memeriksa kembali *E- mail* dan *Password*.



Gambar 4.9 *Activity* Diagram Login Akun Anggota

Deskripsi :

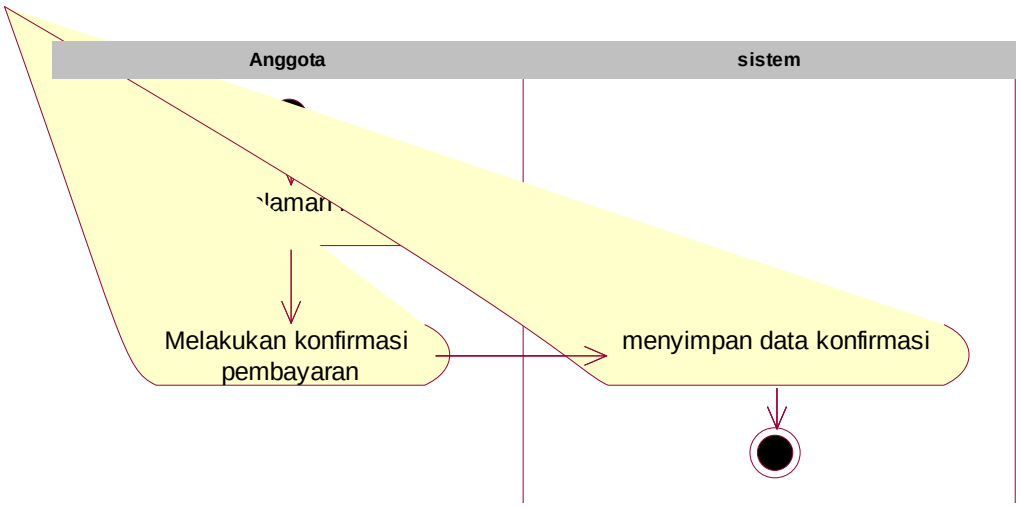
Anggota masuk kehalaman transaksi nanti muncul halaman produk dan anggota dapat memilih produk yang ingin dipesan dengan mengklik gambar poduk untuk pemesanan dengan desain yang desediakan atau klik desain sendiri untuk pemesanan dengan desain sendiri. Setelah klik nanti muncul form pemesanan dan anggota mengisikan pemesanan dengan benar. Setelah pemesanan selesai lalu melanjutkan ke form tujuan pengiriman dan selesai mengisikan tujuan pengirimannya dan dilanjut nanti secara otomatis keluar daftar pemesanan berikut total pembayarannya. Klik setuju unutk mensetujui pesanan dan klik batal untuk membatalkan pesanan.



Gambar 4.10 *Activity* Diagram Pemesanan

Deskripsi :

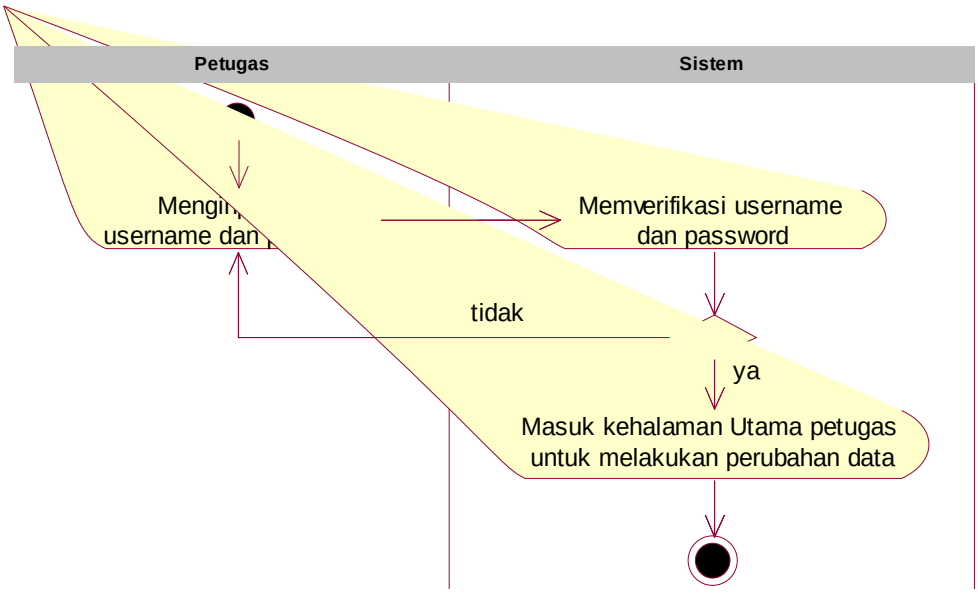
Anggota masuk kehalaman konfirmasi dan melakukan konfirmasi pembayaran dan sistem memeriksa data pemesanan lalu sistem menyimpan data konfirmasi ke database.



Gambar 4.11 *Activity* Diagram Konfirmasi Pembayaran

Deskripsi :

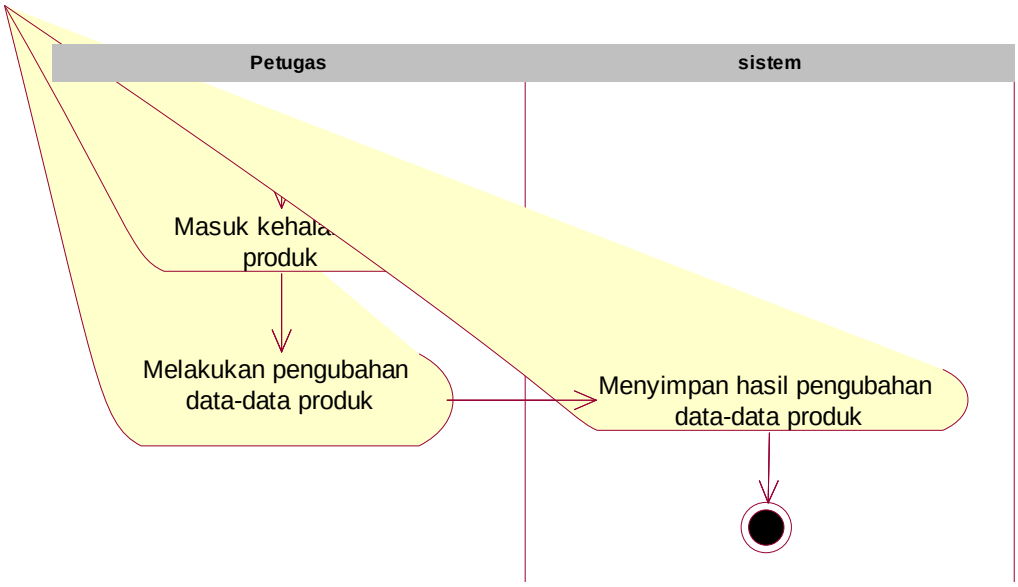
Petugas menginputkan *username* dan *password* untuk masuk kehalaman petugas, lalu sistem mengecek kecocokan *username* dan *password*, dan apabila *username* dan *password* salah dimohon untuk memeriksa kembali *username* dan *password*.



Gambar 4.12 *Activity* Diagram Login Akun Petugas

Deskripsi :

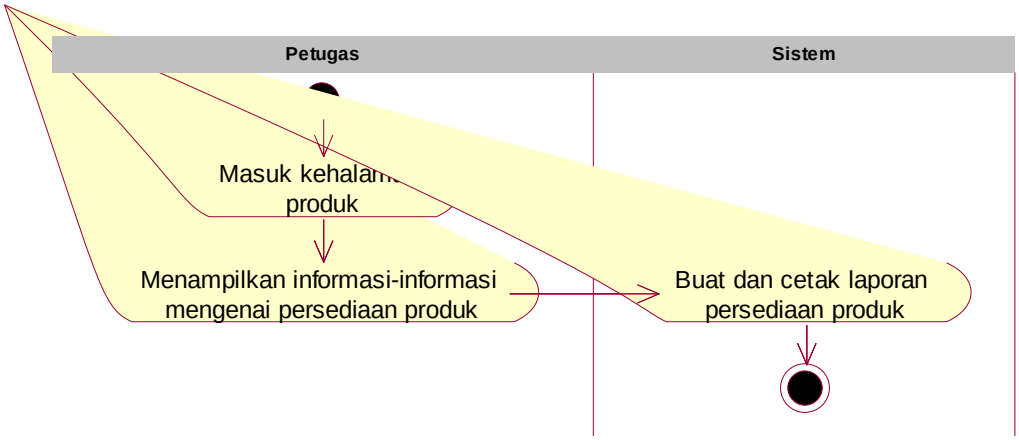
Petugas masuk kehalaman produk dan melakukan perubahan data – data persediaan produk kemudian disimpan hasil perubahan data persediaan produk.



Gambar 4.13 *Activity* Diagram Mengubah Data Persediaan Produk

Deskripsi :

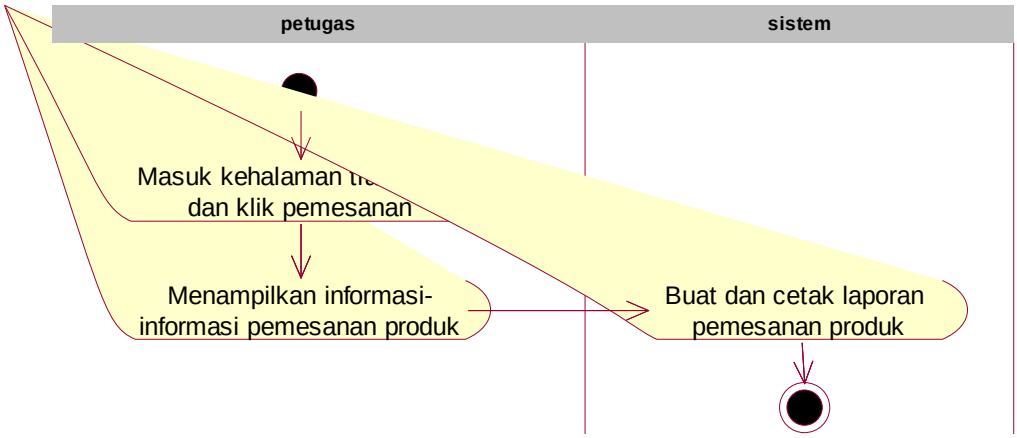
Petugas menampilkan informasi mengenai persedian produk lalu mengumpulkan informasi-informasi persediaan produk dan kemudian hasilnya dibuat dan dicetak ke laporan persediaan produk.



Gambar 4.14 *Activity* Diagram Mencetak Laporan Persediaan Produk

Deskripsi :

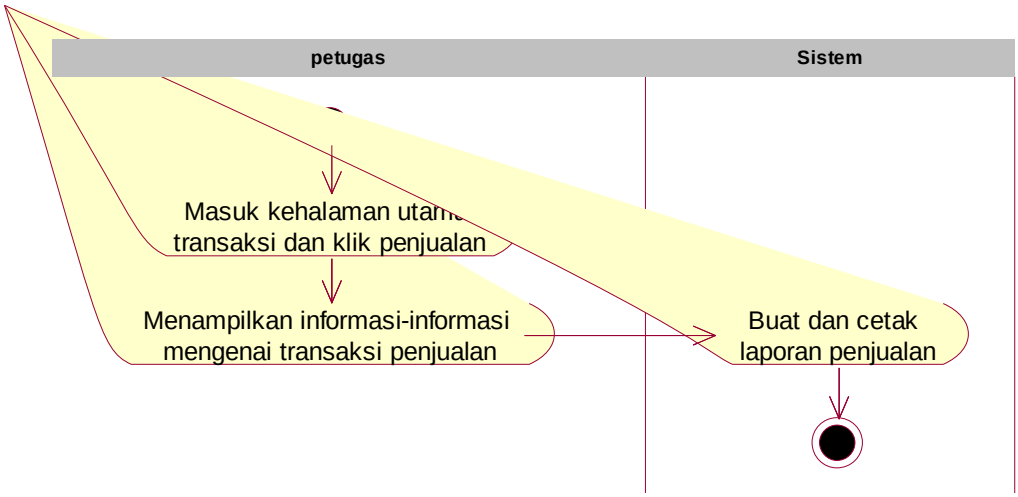
Menampilkan informasi – informasi hasil dari transaksi pemesanan produk yang belum melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar 4.15 *Activity* Diagram Mencetak Laporan pemesanan

Deskripsi :

Pemilik melihat informasi mengenai transaksi penjualan lalu mengumpulkan informasi-informasi transaksi penjualan dan kemudian hasilnya dibuat dan dicetak ke laporan penjualan.

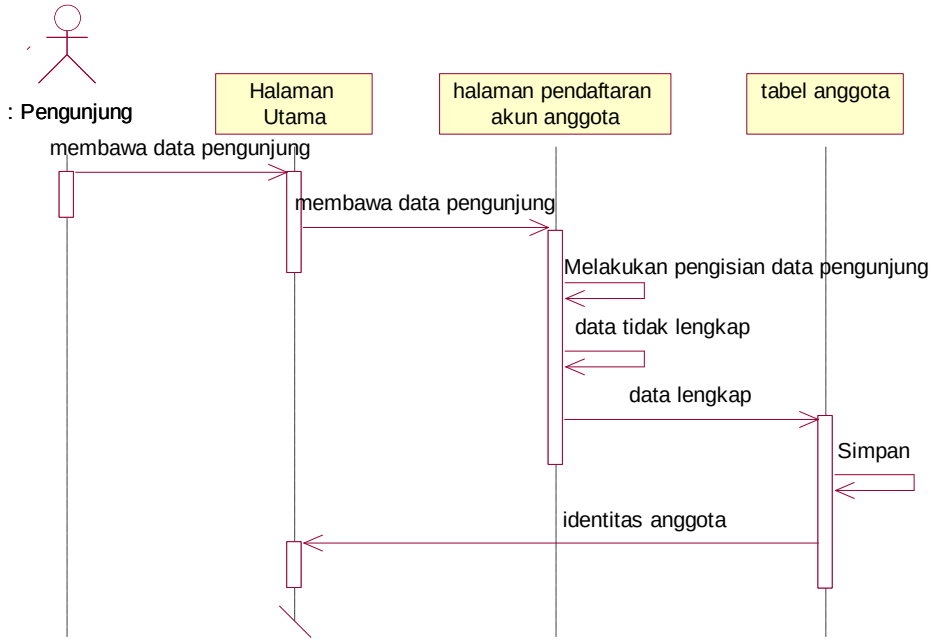


Gambar 4.16 *Activity* Diagram Mencetak Laporan Penjualan

4.2.3.4 Sequence Diagram

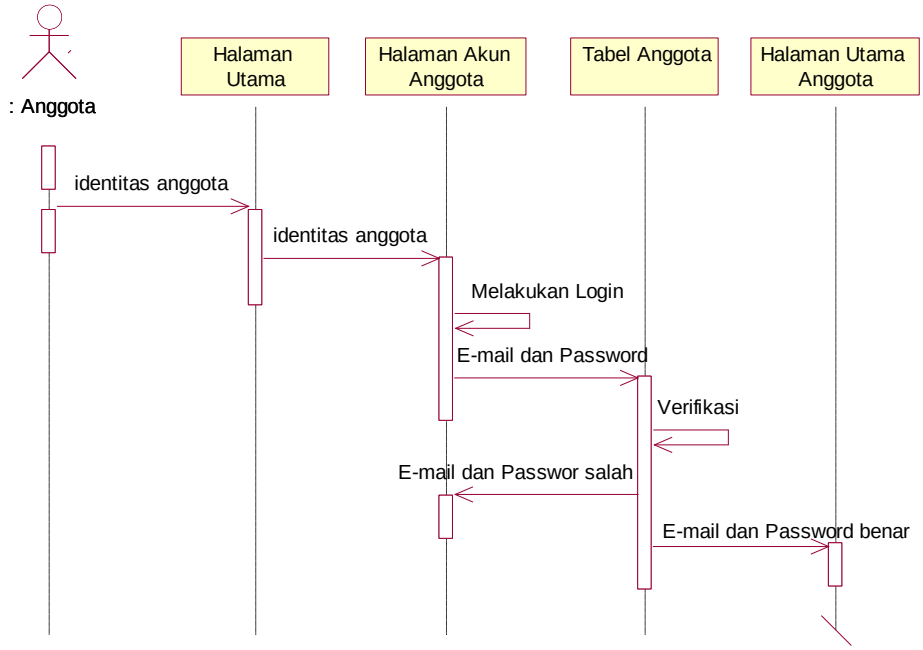
Sequence diagram (diagram sekuensial) adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Berikut ini adalah *sequence diagram* yang diusulkan :

Apabila seorang pengunjung akan melakukan proses pemesanan, maka pengunjung tersebut harus membuka halaman anggota untuk melakukan pendaftaran menjadi anggota.



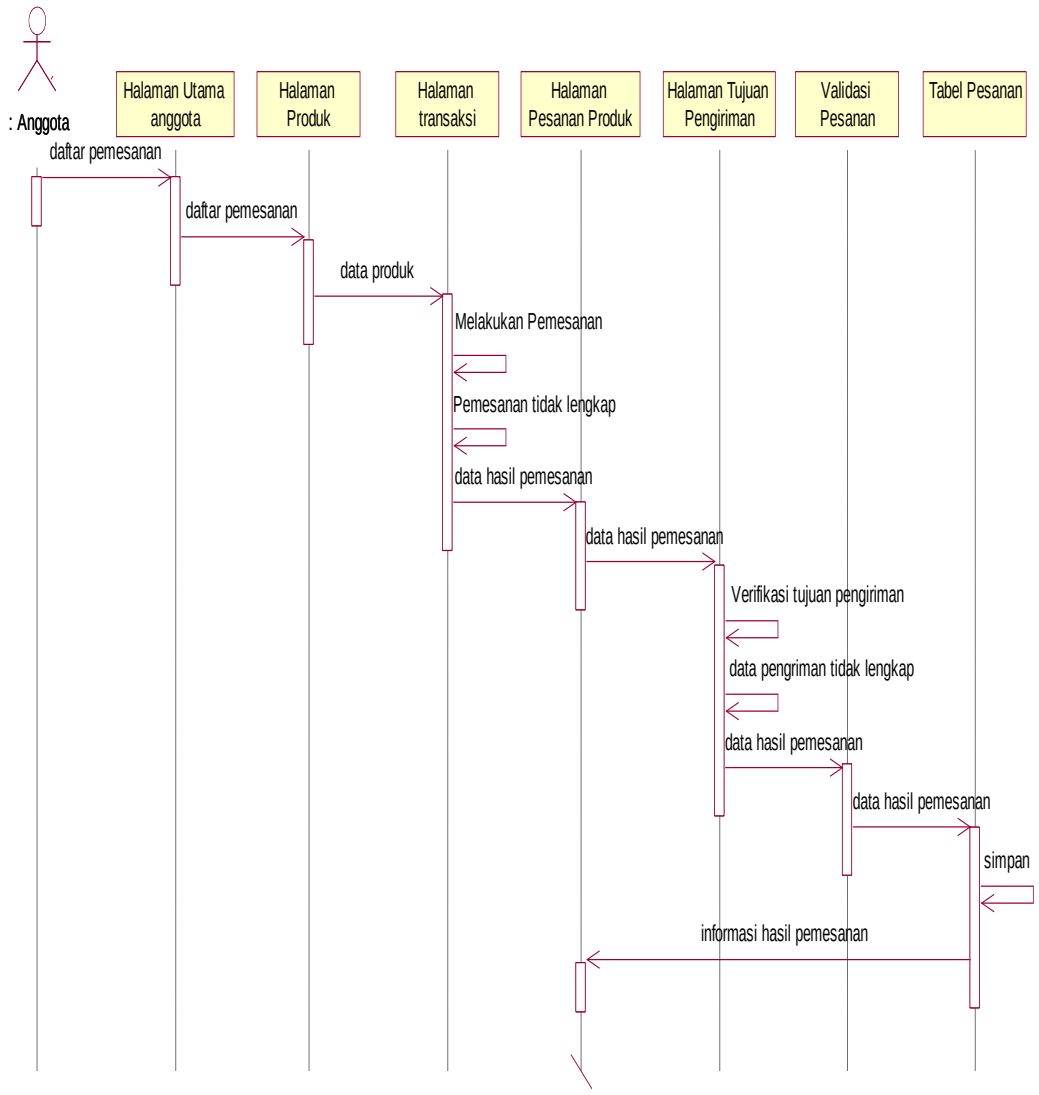
Gambar 4.17 *Sequence* Diagram Pendaftaran Akun Anggota

Setelah melakukan pendaftaran menjadi anggota. Anggota bisa melakukan login untuk masuk kehalaman utama anggota.



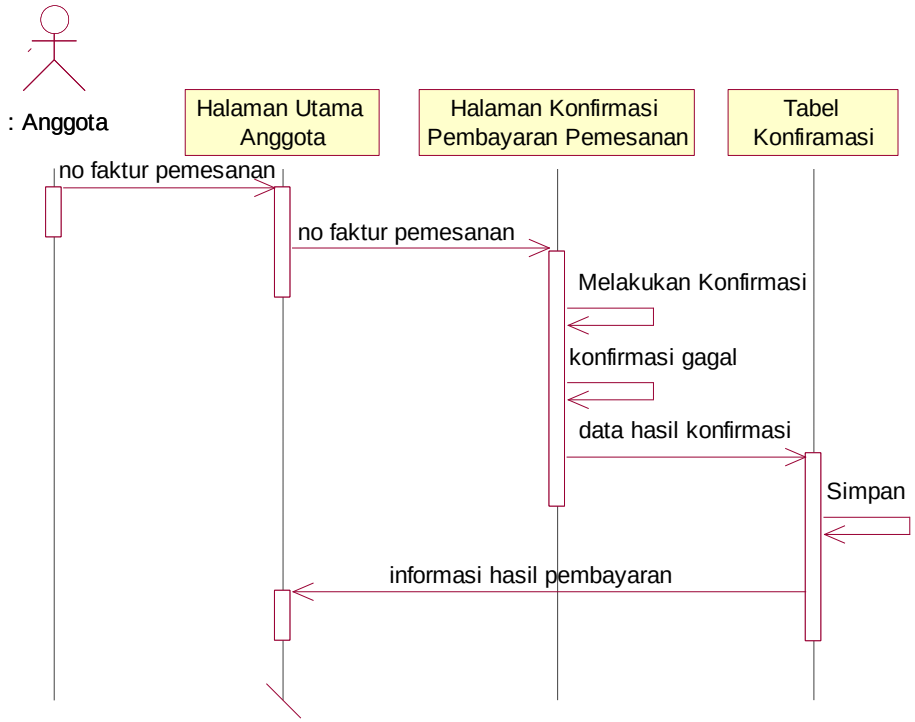
Gambar 4.18 *Sequence* Diagram Login Akun Anggota

Setelah anggota melakukan login dan masuk kehalaman utama anggota. Anggota dapat melakukan pemesanan dan cara masuk kehalaman produk dan memilih produk yang akan dipesan atau pemesanan dengan desain sendiri, dan masuk kehalaman pemesanan produk, setelah melakukan pemesanan nanti akan masuk kehalaman pesanan produk dan menampilkan produk-produk yang hendak dipesan. Setelah itu lanjut untuk mengubah atau menentukan tujuan pengiriman. Setelah ditentukan alamat pengiriman lanjut untuk validasi pesanan setelah yakin ingin melakukan pesanan lalu setuju untuk melakukan transaksi pemesanan.



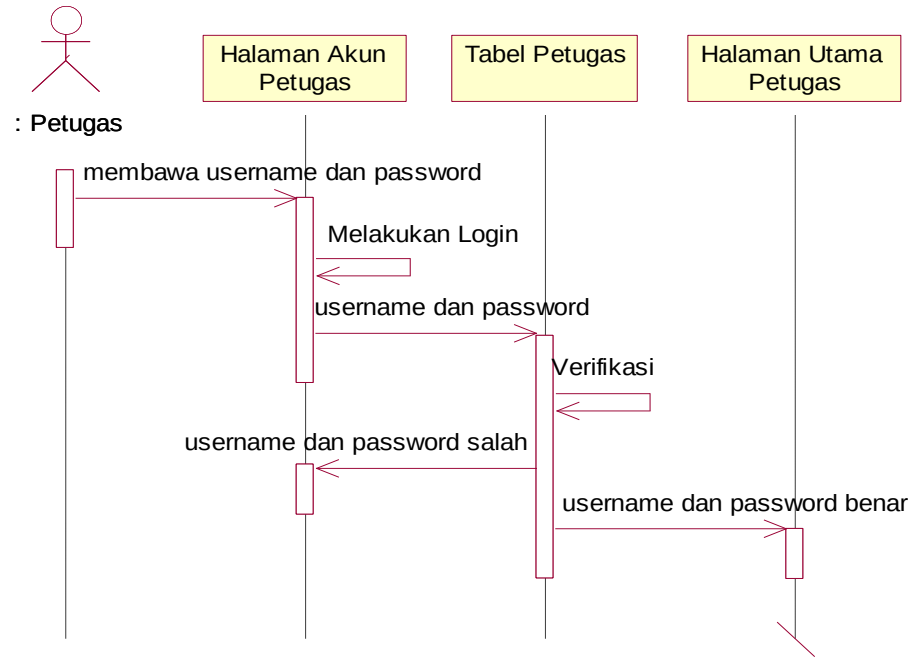
Gambar 4.19 *Sequence* Diagram Pemesanan

Setelah anggota selesai melakukan transaksi pemesanan, anggota masuk kehalaman konfirmasi pembayaran pemesanan dan anggota melakukan konfirmasi pembayaran.



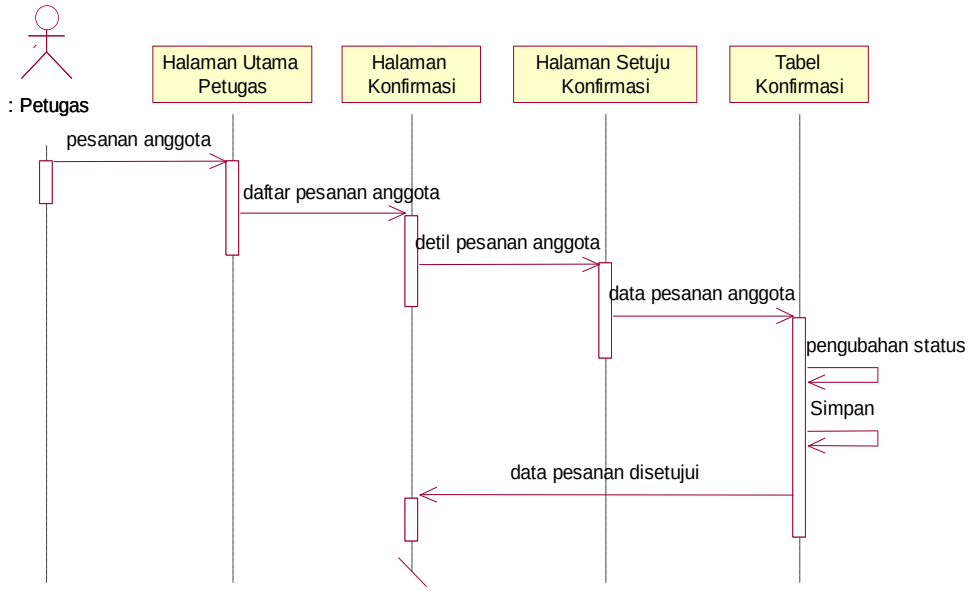
Gambar 4.20 *Sequence* Diagram Konfirmasi Pembayaran

Petugas masuk kehalaman utama petugas dan melakukan login untuk masuk kehalaman utama petugas.



Gambar 4.21 *Sequence* Diagram Login Akun Petugas

Petugas masuk halaman utama petugas dimana terdapat halaman hak akses petugas untuk melakukan input maupun perubahan-perubahan data pada sistem. Salah satunya adalah halaman konfirmasi pemesanan produk yang telah dilakukan oleh anggota, dimana petugas akan mengsetujui status apabila anggota telah mengkonfirmasi pembayaran.

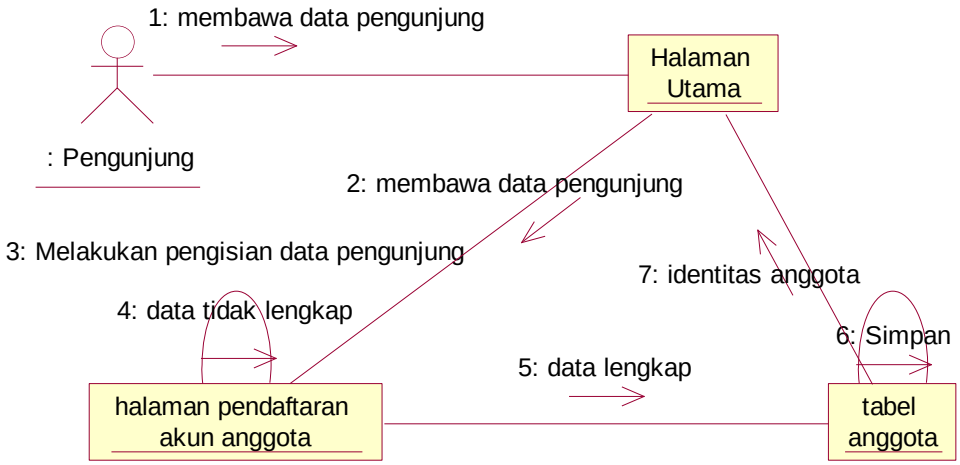


Gambar 4.22 *Sequence* Diagram Setuju Konfirmasi

4.2.3.5 Collaboration Diagram

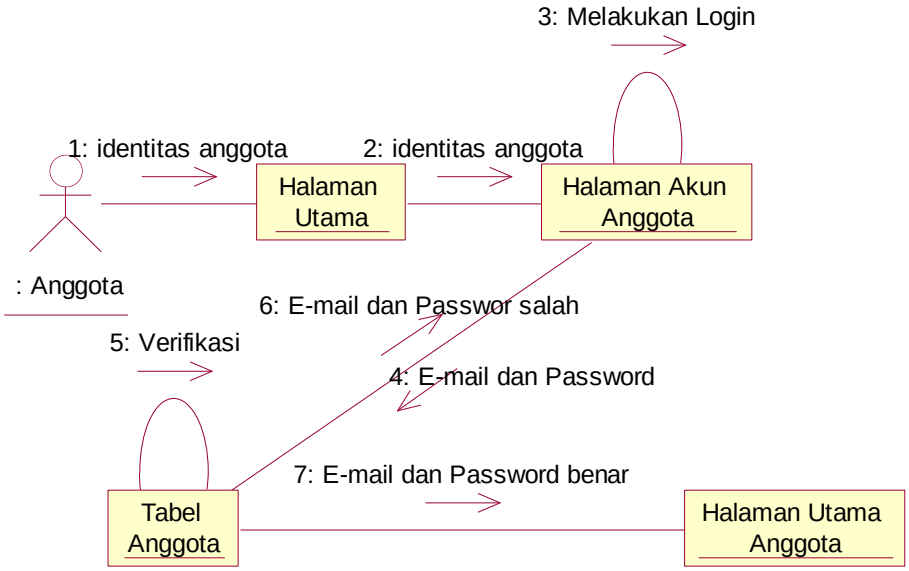
Collaboration diagram merupakan cara alternative untuk menggambarkan scenario dari Sistem. Diagram ini menggambarkan interaksi *object* yang diatur *object* sekelilingnya dan hubungan antar setiap *object* dengan *object* yang lainnya.

Interaksi pengunjung dengan sistem pada proses pendaftaran anggota tanpa penggambaran orientasi waktu, digambarkan oleh gambar *collaboration diagram* berikut :



Gambar 4.23 *Collaboration* Diagram Pendaftaran Akun Anggota

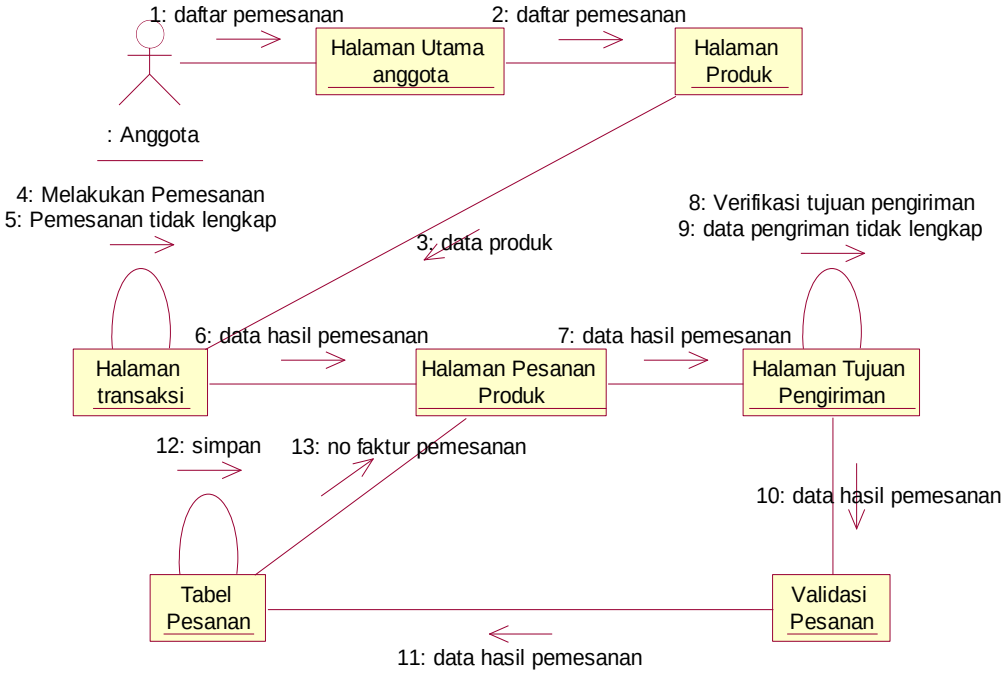
Proses Login anggota yang dilakukan oleh anggota untuk masuk kehalaman utama anggota.



Gambar 4.24 *Collaboration* Diagram Login Akun Anggota

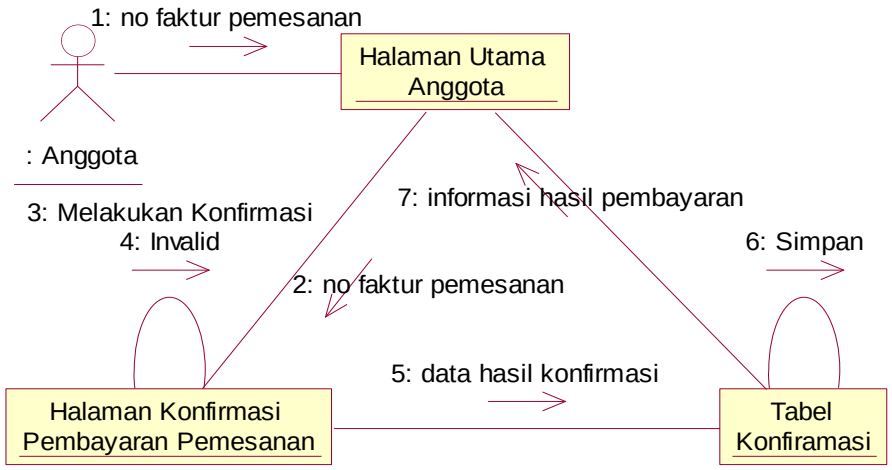
Proses pemesanan produk dimana anggota melakukan login dan masuk kehalaman utama anggota. Anggota dapat melakukan pemesanan dan cara masuk kehalaman produk dan memilih produk yang akan dipesan atau pemesanan

dengan desain sendiri, dan masuk kehalaman pemesanan produk, setelah melakukan pemesanan nanti akan masuk kehalaman pesanan produk dan menampilkan produk-produk yang hendak dipesan. Setelah itu lanjut untuk mengubah atau menentukan tujuan pengiriman. Setelah ditentukan alamat pengiriman lanjut untuk validasi pesanan setelah yakin ingin melakukan pesanan lalu setuju untuk melakukan transaksi pemesanan.



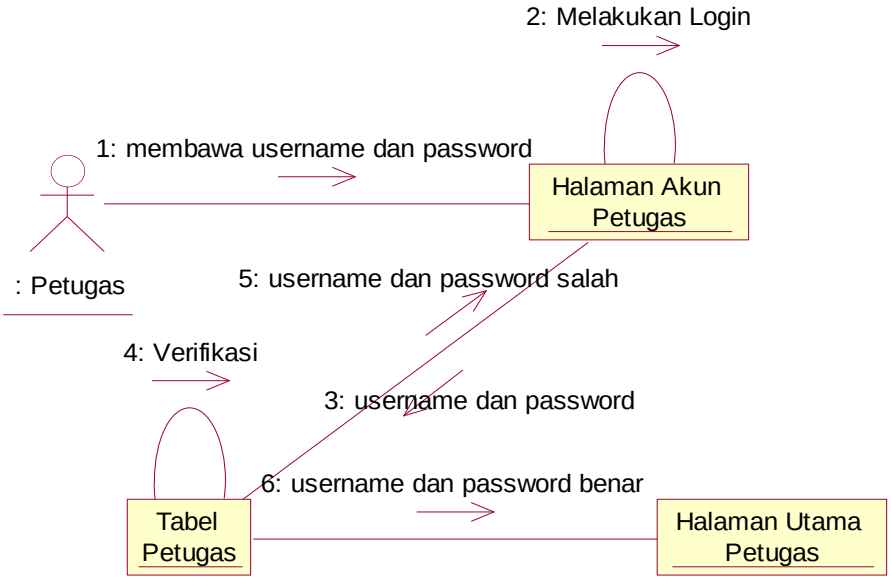
Gambar 4.25 *Collaboration* Diagram Pemesanan anggota

Proses dimana anggota telah selesai melakukan transaksi pemesanan, anggota masuk kehalaman konfirmasi pembayaran pemesanan dan anggota melakukan konfirmasi pembayaran.



Gambar 4.26 *Collaboration* Diagram Konfirmasi Pembayaran Anggota

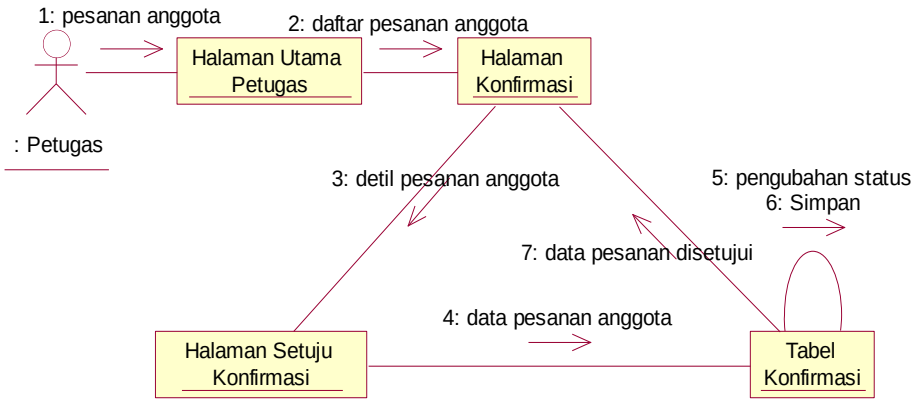
Petugas masuk kehalaman utama petugas dan melakukan login untuk masuk kehalaman utama petugas.



Gambar 4.27 *Collaboration* Diagram Login Petugas

Petugas masuk halaman utama petugas dimana terdapat halaman hak akses Petugas untuk melakukan input maupun perubahan-perubahan data pada sistem. Salah satunya adalah halaman konfirmasi pemesanan produk yang telah dilakukan

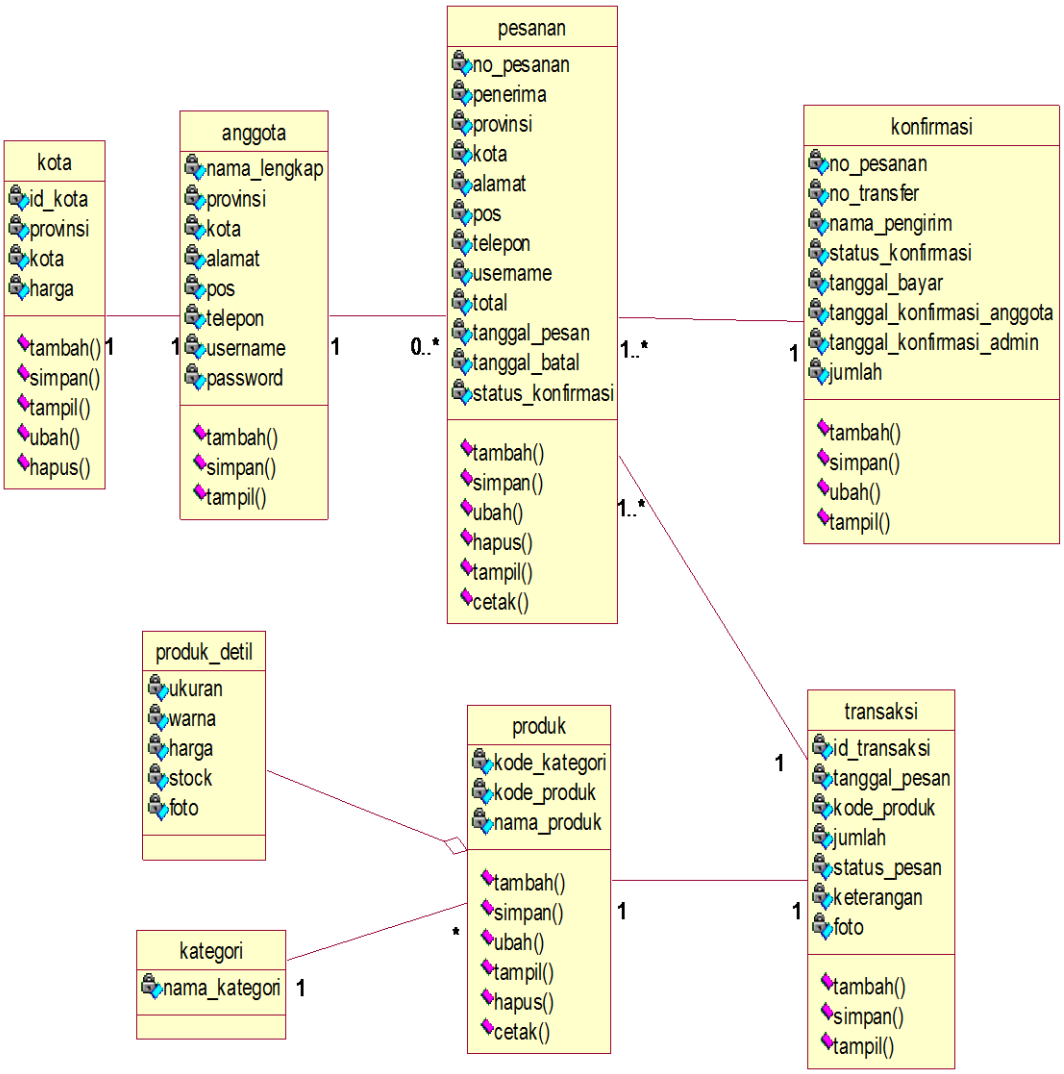
oleh anggota, dimana petugas akan mengsetujui status apabila anggota telah mengkonfirmasi pembayaran.



Gambar 4.28 *Collaboration* Diagram Setuju Konfirmasi

4.2.3.6 Class Diagram

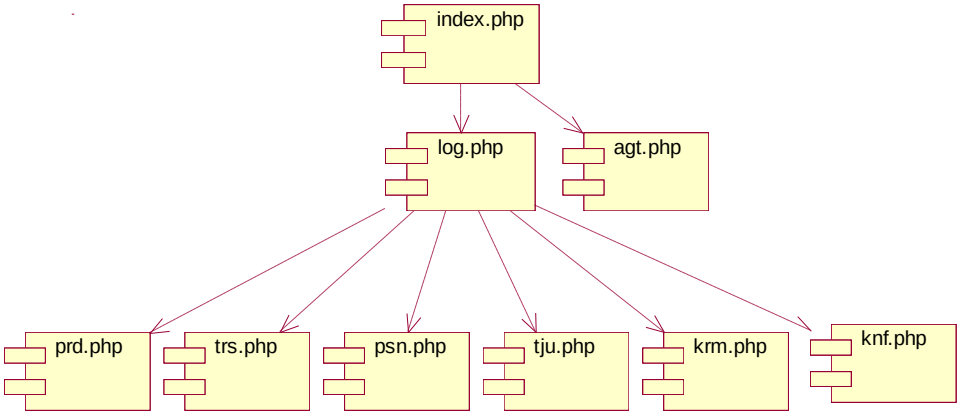
Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu Sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class* diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu Sistem.



Gambar 4.29 *Class* Diagram Pemesanan Perlengkapan kain sarung

4.2.3.7 Component Diagram

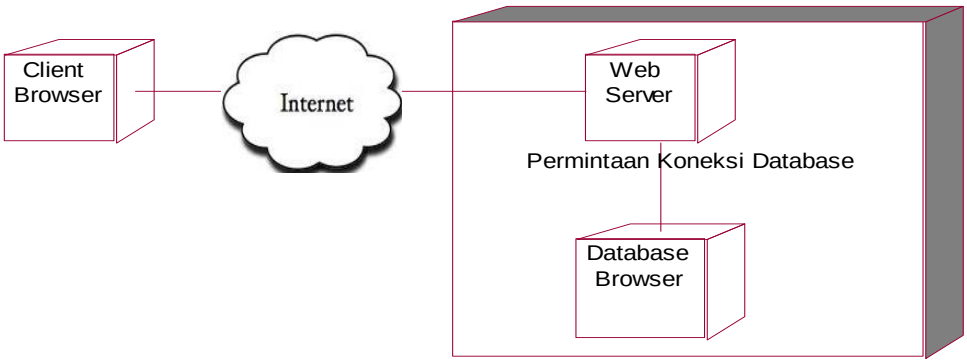
Component diagram (diagram komponen) adalah diagram yang menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka. Berikut ini adalah *Component diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.30 *Component* Diagram Pemesanan Perlengkapan kain sarung

4.2.3.8 Deployment Diagram

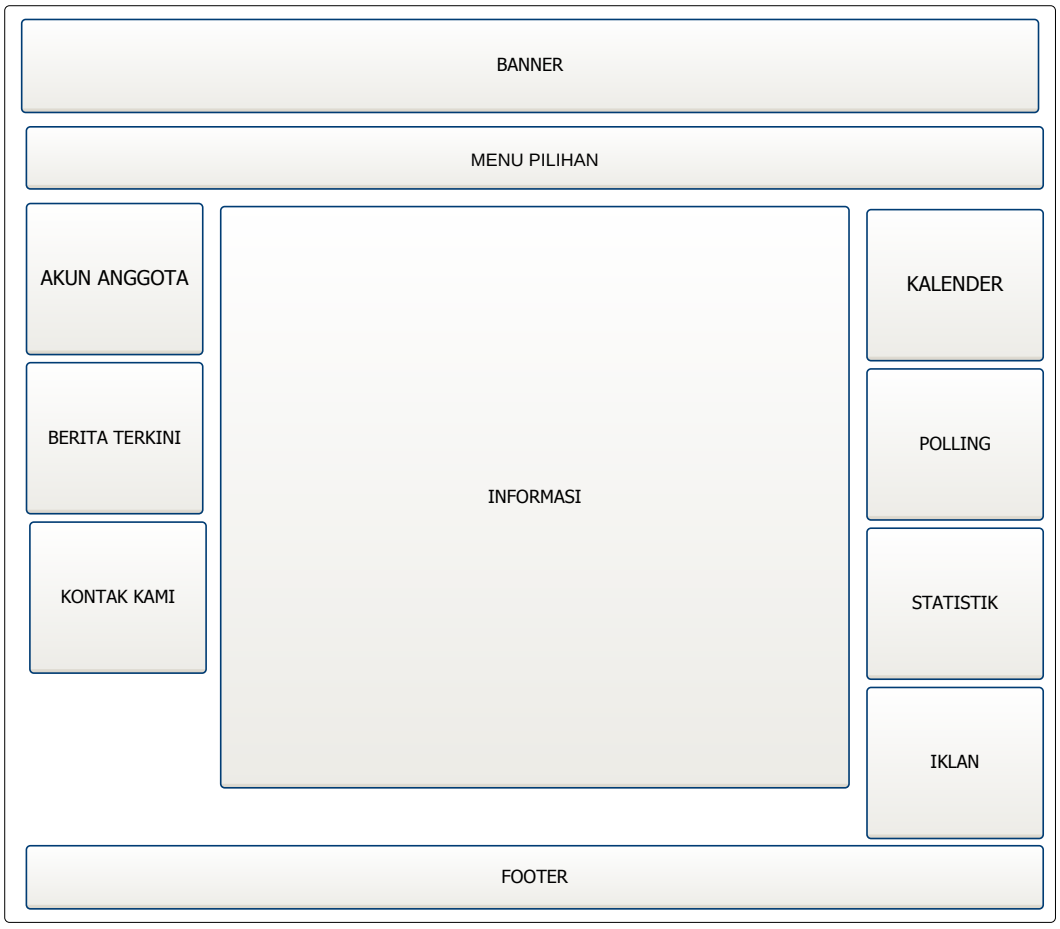
Asumsi yang digunakan pada perangkat lunak ini memakai sistem yang *stand alone*, artinya tidak ada satu komponenpun yang akan dibagi pakai (*sharing*) dengan aplikasi web yang lain, oleh karena itu tidak perlu *application server* terpisah.



Gambar 4.31 *Deployment* Diagram Pemesanan Perlengkapan kain sarung

4.2.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan interface tentang desain program yang akan dibuat. Dibawah ini terdapat desain template pada tampilan website yang dibuat oleh penulis.



Gambar 4.32 Perancangan Antar Muka

4.2.4.1 Perancangan Input

Rancangan *input* merupakan gambaran dalam pembuatan antarmuka untuk memasukkan data yang terdiri dari perancangan *input* pengunjung, *input user* dan perancangan *input* petugas.

1. Input pengunjung
    a. Perancangan *input* pendaftaran anggota

    Berikut adalah perancangan form pendaftaran anggota yang akan diisi oleh pengunjung yang akan menjadi anggota.



Gambar 4.33 Perancangan *Input* Pendaftaran Anggota

2. Input Anggota

   a. Perancangan *input* login anggota.

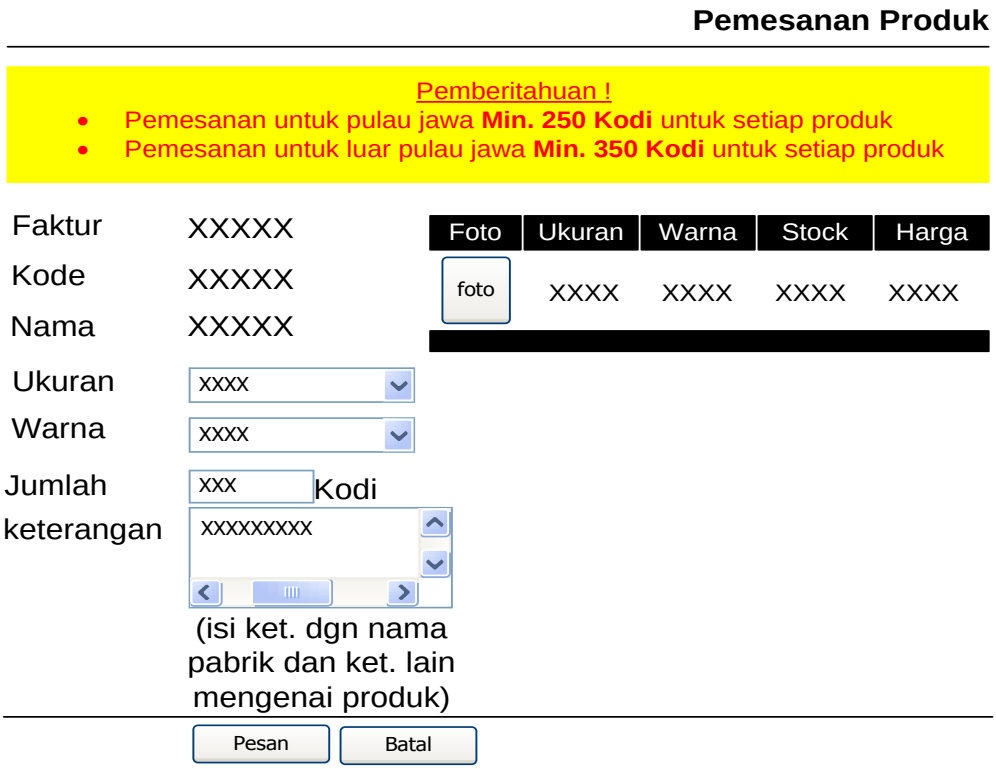
   Form untuk anggota yang bertujuan ingin masuk kehalaman utama anggota.



Gambar 4.34 Perancangan *Input* Login Anggota

b. Perancangan *input* pemesanan produk.

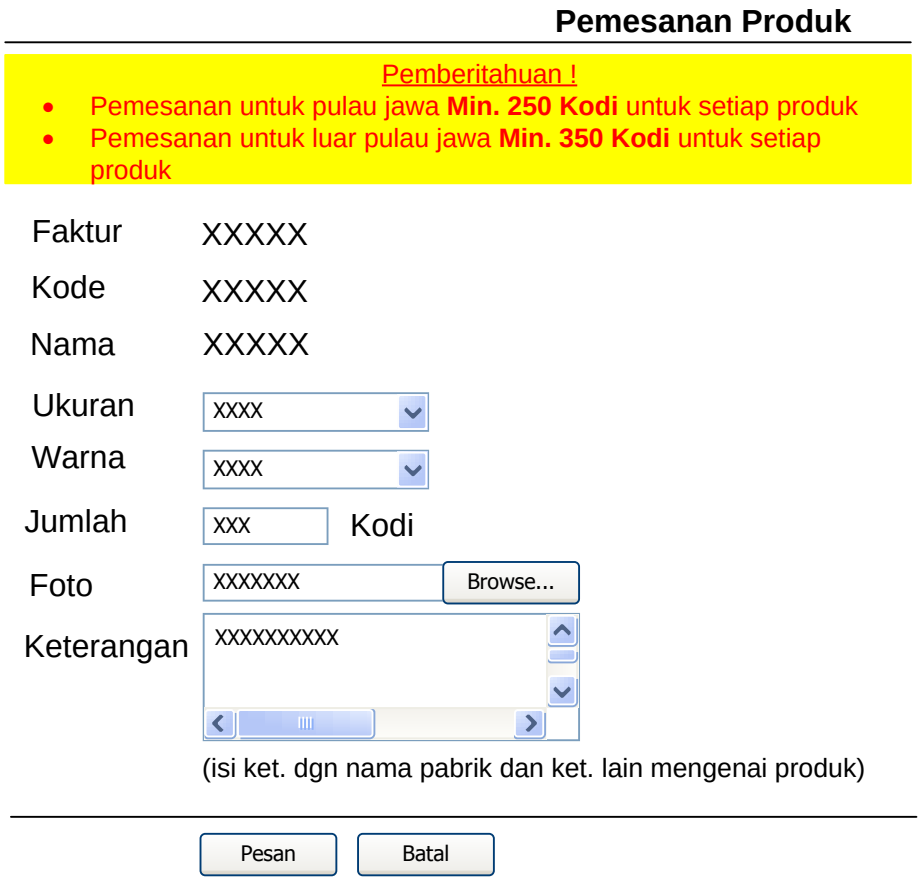
Form perancangan input pemesanan yang dilakukan anggota dimana anggota melakukan transaksi pemesanan setelah melakukan pemilihan produk.



Gambar 4.35 Perancangan *Input* Pemesanan produk

c. Perancangan *input* pemesanan produk desain sendiri

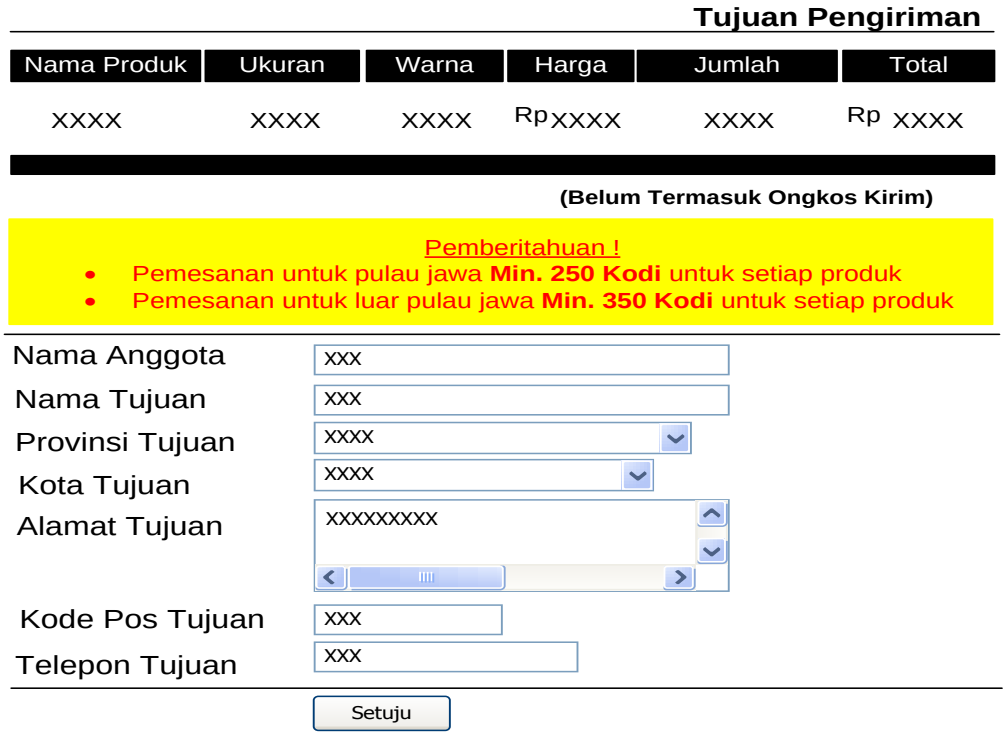
Form perancangan input pemesanan dengan pemilihan desain sendiri, masukan foto desain sendiri dan berilah keterangan untuk memperjelaskan keterangan pada desain.



Gambar 4.36 Perancangan *Input* Pemesanan Produk dengan Desain sendiri

d. Perancangan *input* tujuan pengiriman

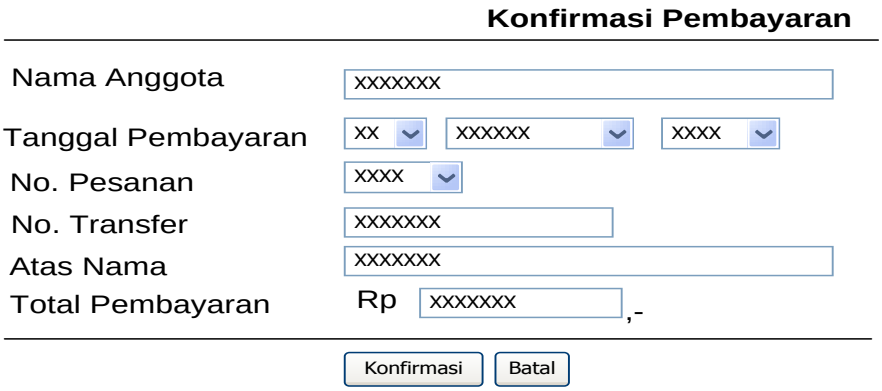
Form input ini menginformasikan untuk penginputan kota dan alamat lengkap tujuan pengiriman produk yang telah dipesan.



Gambar 4.37 Perancangan *Input* Tujuan Pengiriman

e. Perancangan *input* konfirmasi pembayaran

Halaman konfirmasi pada anggota harus menginputkan konfirmasi pembayaran untuk nantinya di setujui oleh petugas.

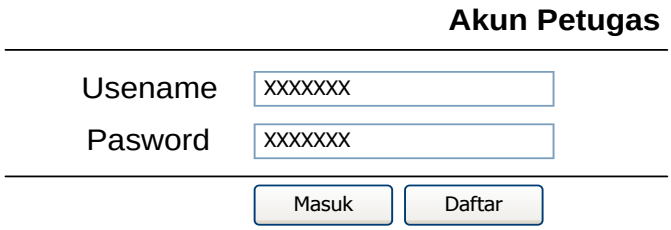


Gambar 4.38 Perancangan *Input* Konfirmasi Pembayaran

3. Input Petugas

a. Perancangan *input* login petugas

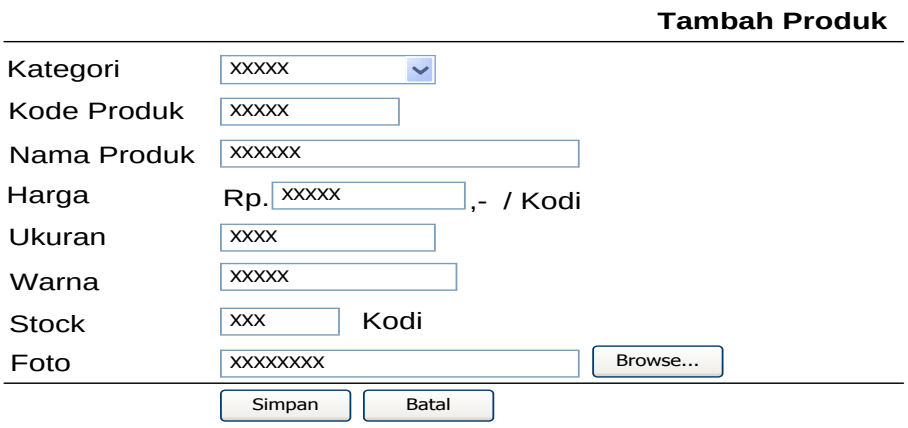
Pada halaman ini petugas diminta untuk mengisikan *username* dan *password* yang benar untuk dapat melakukan proses pengolahan data. Jika *username* atau *password* tidak diisi atau salah maka petugas tidak dapat melakukan proses pengolahan data.



Gambar 4.39 Perancangan *Input* Login Petugas

b. Perancangan *input* tambah produk

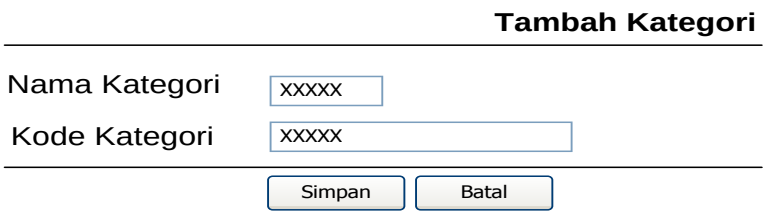
Pada halaman tambah produk, digunakan petugas untuk menambah produk – produk yang akan dijual.



Gambar 4.40 Perancangan *Input* Tambah Produk

c. Perancangan *input* tambah kategori

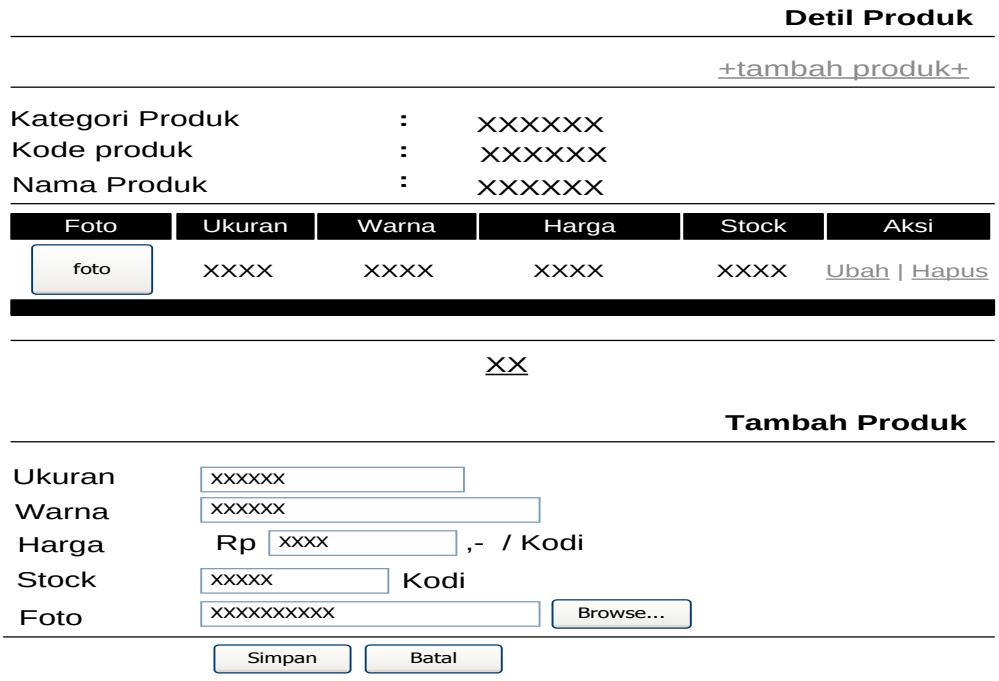
Pada halaman tambah katagori produk, digunakan petugas untuk menambah katagori produk.



Gambar 4.41 Perancangan *Input* Tambah Kategori

d. Perancangan *input* detil produk

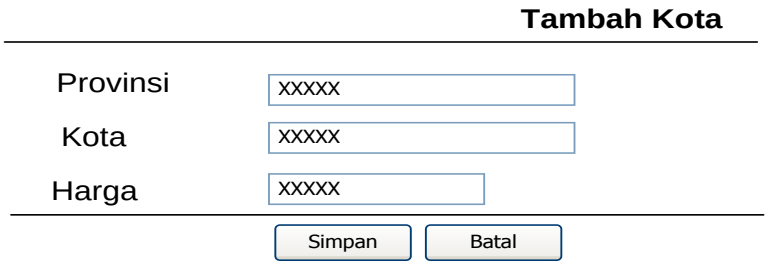
Pada halman *input* detil produk ini bertujuan untuk menambahkan produk-produk yang akan ditampilkan ke halaman utama anggota.



Gambar 4.42 Perancangan *Input* Detil Produk

e. Perancangan *input* tambah kota

Pada halaman ini untuk penginputan kota yang bertujuan untuk penambahan kota yang disediakan untuk menginputkan ongkos pengiriman berdasarkan provinsi.



Gambar 4.43 Perancangan *Input* Kota

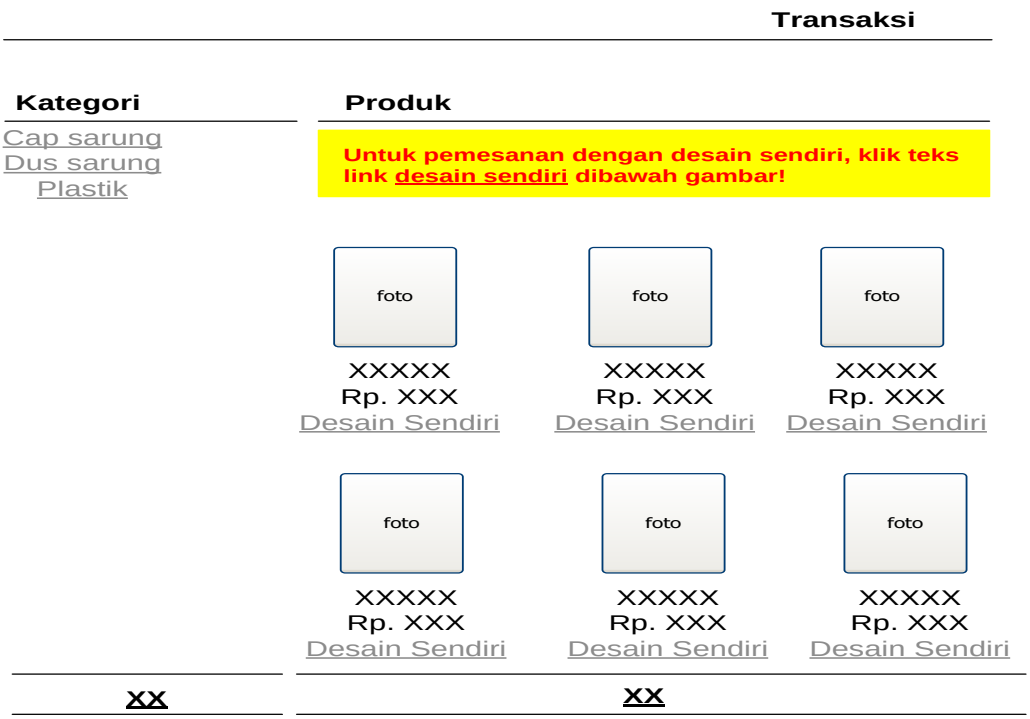
4.2.4.2 Perancangan output

Perancangan *output* ini didasarkan pada kebutuhan informasi yang diperlukan oleh para *user* / pemakai. Rancangan output ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

1. Output Anggota

   a. Perancangan *output* produk

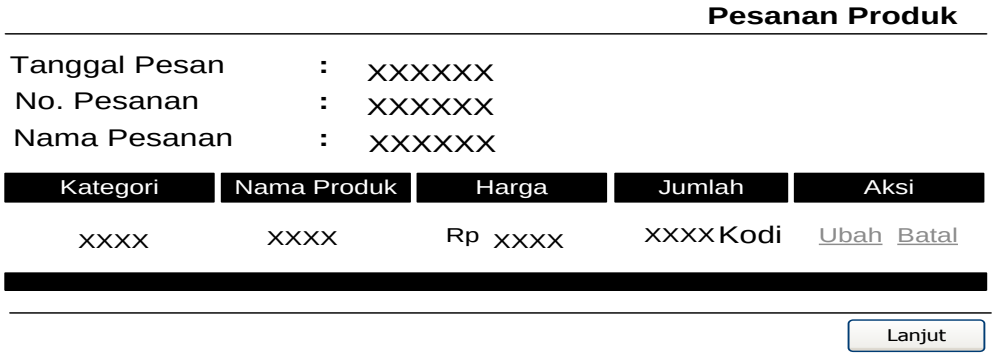
   Dihalaman produk ini ditampilkan keseluruhan produk yang tersedia di *Website* CV, Barokah Mandiri.



Gambar 4.44 Perancangan *Output* Daftar Produk

b. Perancangan *output* pesanan produk

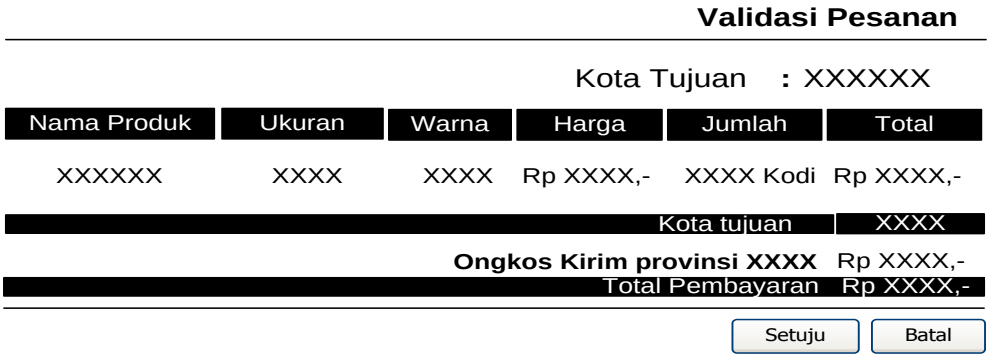
Pada halaman pemesanan produk, ini berfungsi untuk menampilkan transaksi pemesanan produk yang telah di lakukan oleh anggota.



Gambar 4.45 Perancangan *Output* Pesanan Produk

c. Perancangan *output* validasi pesanan

Pada halaman ini berfungsi untuk menampilkan hasil semua total pembayaran yang harus dibayar oleh anggota, dan untuk menyetujui hasil pemesanan.

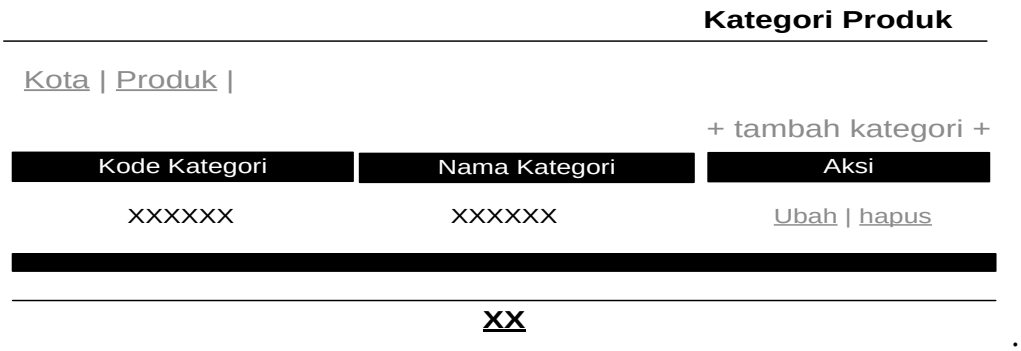


Gambar 4.46 Perancangan *Output* Validasi Pesanan

2. Output Petugas

a. Perancangan *output* kategori produk

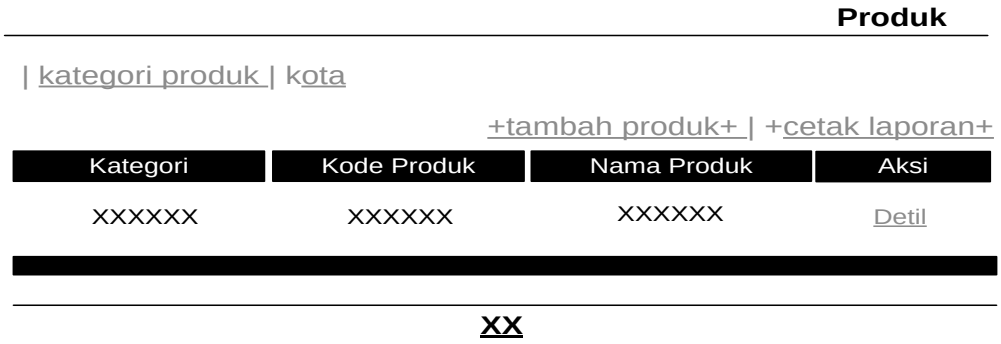
Pada Halaman *output* katagori produk, petugas dapat melihat daftar katagori produk yang telah di inputkan



Gambar 4.47 Perancangan *Output* Kategori Produk

b. Perancangan *Output* Produk

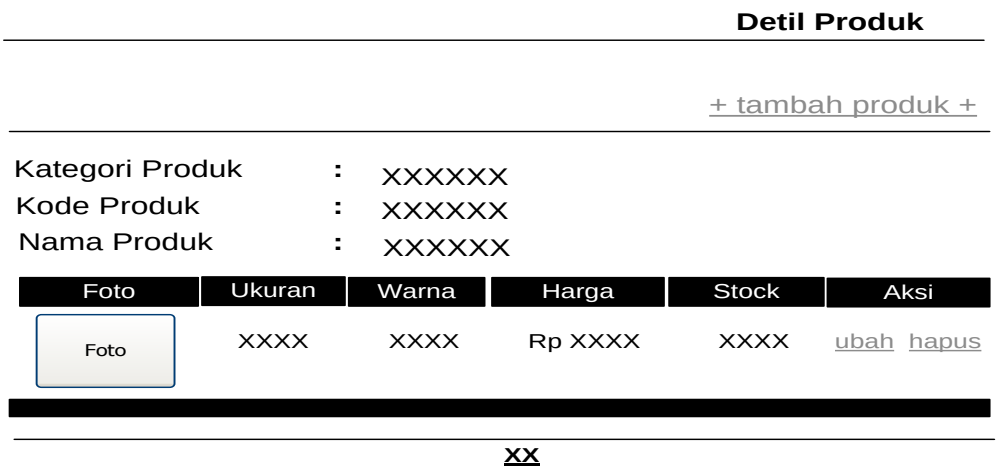
Pada halaman produk, petugas dapat melihat daftar produk yang telah di inputkan.



Gambar 4.48 Perancangan *Output* Produk

c. Perancangan *output* detil produk

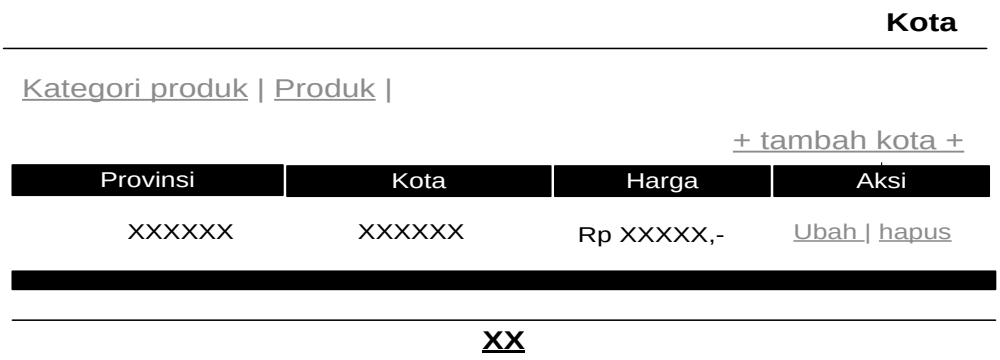
Pada halaman detail produk, petugas dapat melihat daftar Detil Produk pada *website* CV. Barokah Mandiri.



Gambar 4.49 Perancangan *Output* Detil Produk

d. Perancangan *output* kota

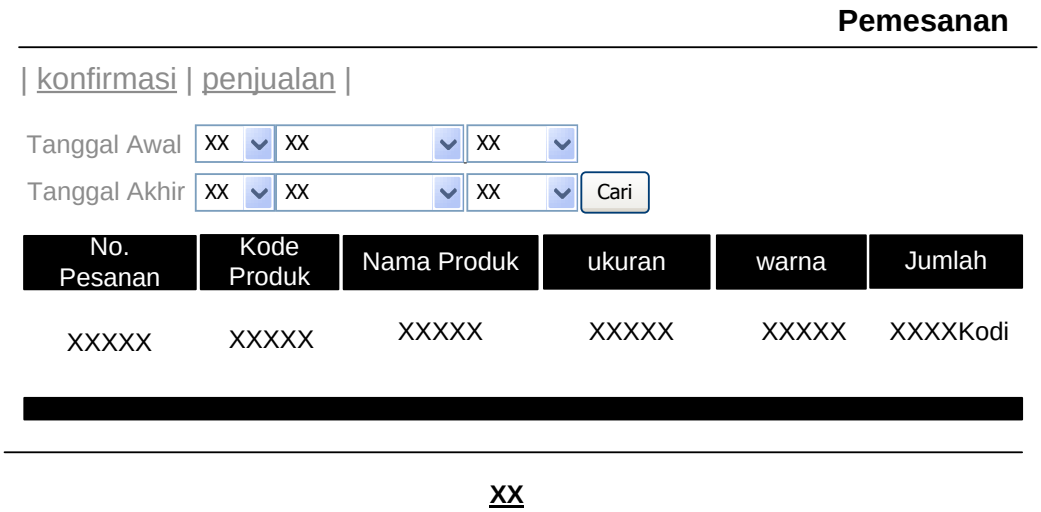
Pada halaman ini petugas dapat melihat daftar kota yang telah diinputkan.



Gambar 4.50 Perancangan *Output* Kota

e. Perancangan *output* pemesanan

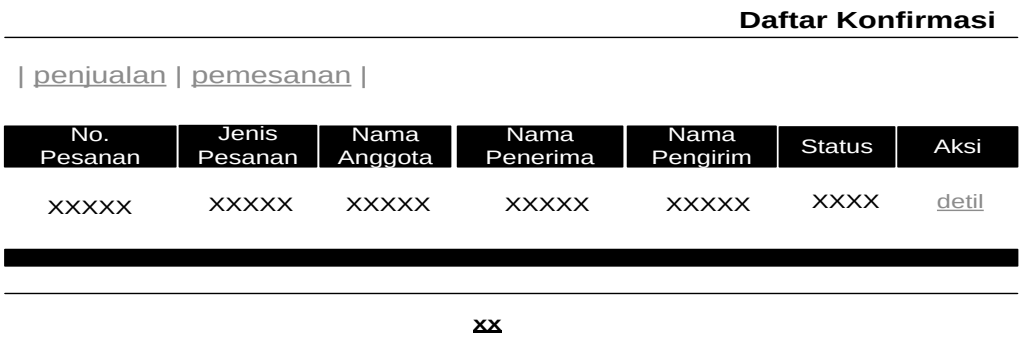
Pada halaman ini petugas dapat melihat daftar pemesanan yang belum melakukan konfirmasi pembayaran oleh anggota.



Gambar 4.51 Perancangan *Output* Pemesanan

f. Perancangan *output* daftar konfirmasi

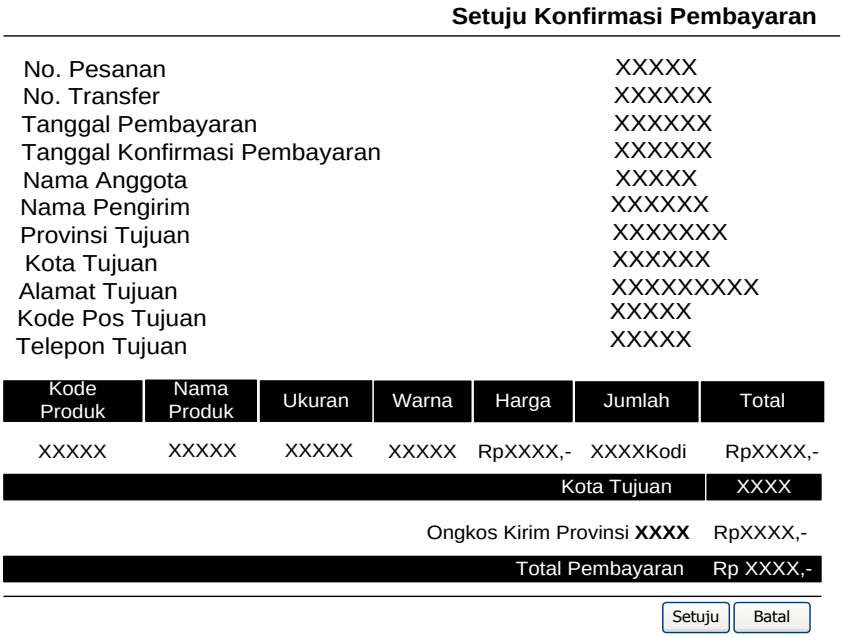
Pada halaman ini petugas dapat melihat pemesanan yang telah dikonfirmasi oleh anggota.



Gambar 4.52 Perancangan *Output* Daftar Konfirmasi

g. Perancangan *output* setuju konfirmasi

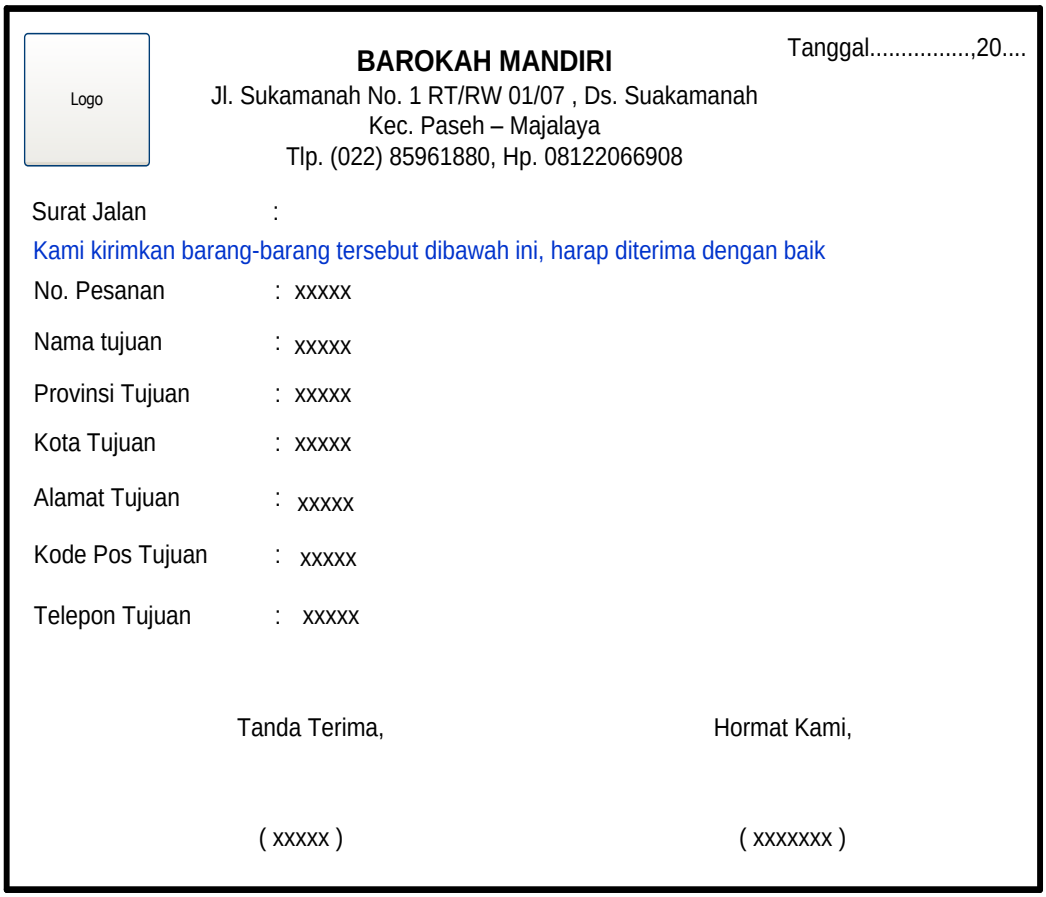
Pada halaman ini petugas melihat daftar pemesanan yang akan di Setujui oleh petugas.



Gambar 4.53 Perancangan *Output* Setuju konfirmasi Pembayaran Pesanan

h. Perancangan *Output* Faktur Pegiriman

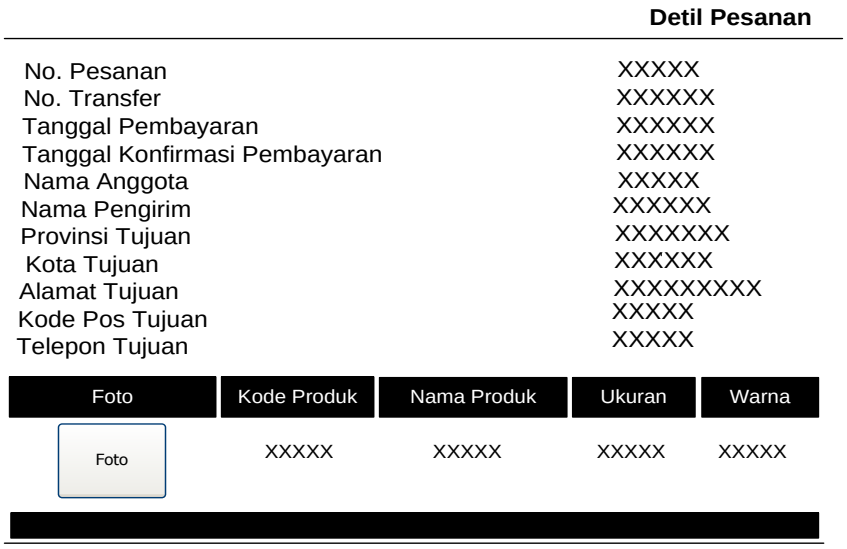
Setelah anggota melakukan konfirmasi pembayaran, petugas akan melihat didaftar konfirmasi dan langsung disetujui pesanan angota. Setelah setujui akan tampil faktur tujuan pengiriman pesanan yang nantinya untuk informasi tujuan pengiriman.



Gambar 4.54 Perancangan *Output* Faktur Pengiriman Pesanan

i. Perancangan *output* detil pesanan

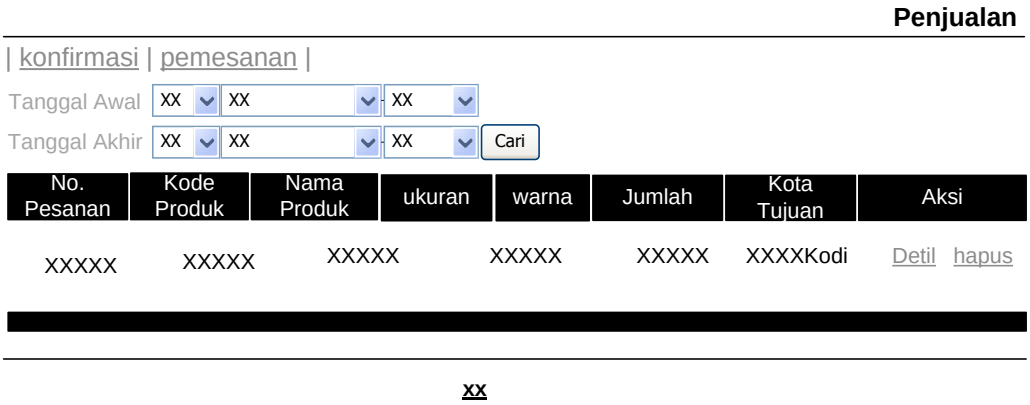
Pada halaman ini petugas dapat melihat detil pesanan anggota.



Gambar 4.55 Perancangan *Output* Detil Pesanan

j. Perancangan *output* penjualan

Pada halaman ini petugas dapat melihat daftar penjualan yang telah disetujui oleh petugas.



Gambar 4.56 Perancangan *Output* Penjualan