BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Sebelum penulis melakukan perancangan suatus sistem, tahap pertama agar bisa menghasilkan sistem informasi yang baik adalah dengan menganalisis bagaimana sistem yang sedang berjalan di *Galery* Bonsai *Group*.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada *Galery* Bonsai *Group*, diantaranya :

1. Faktur Penjualan

   Deskripsi : Dokumen sebagai bukti penjualan

   Fungsi : Sebagai bukti dan sumber pembuatan laporan penjualan

   Rangkap : 2

   Atribut : Tanggal, Nama_Pembeli, No_Nota, Banyaknya,

   Nama_Barang, Harga, Jumlah, Jumlah, Tanda_Terima.

2. Data Tanaman Hias Bonsai

   Deskripsi : Dokumen yang berisi stock tanaman hias bonsai

   Fungsi : Sebagai bukti stock tanaman hias bonsai

   Rangkap : 1

   Atribut : No, Nama_Barang, Harga.

4.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Disini penulis menganalisis prosedur yang sedang berjalan di *Galery* Bonsai *Group* Bandung, berdasarkan hasil analisis tersebut penulis mendapatkan alur yang sedang berjalan di *Galery* Bonsai *Group* adalah sebagai berikut :

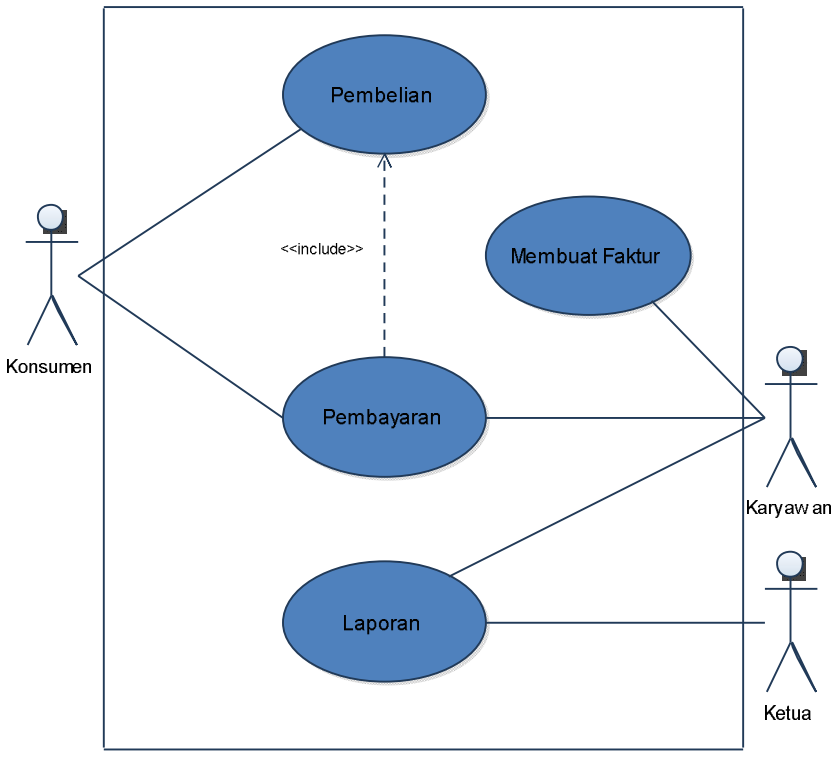
1. Konsumen datang ke toko untuk melihat serta menanyakan koleksi bonsai yang tersedia di *Galery* Bonsai *Group* kepada bagian penjualan.
2. Apabila konsumen telah menemukan tanaman hias bonsai yang diinginkan, maka bagian penjualan akan menanyakan kembali untuk kepastian apakah konsumen jadi membeli tanaman hias bonsai tersebut.

   Apabila telah yakin, karyawan akan membuatkan faktur sebagai bukti pembelian dan tanda jadi pembelian tanaman hias bonsai sebanyak 2

rangkap. Rangkap pertama akan diberikan kepada konsumen dan rangkap kedua akan diberikan kepada ketua, sebagai bukti laporan penjualan.

4.1.2.1 *Use Case* Diagram yang Sedang Berjalan

Untuk mengetahui siapa saja aktor yang terlibat dalam sistem penjualan di *Galery* Bonsai *Group*, disini penulis membuat *use case diagram* Penjualan dan Pembelian Tanaman Hias Bonsai untuk mempermudah analisis. Use case tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Use Case* yang Sedang Berjalan

4.1.2.2 Skenario *Use Case* yang Sedang Berjalan

Skenario *Use Case* berguna untuk mengetahui alur sistem secara rinci dan memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Tahapan-tahapan scenario *use case* penjualan pada *Galery* Bonsai *Group* Bandung yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

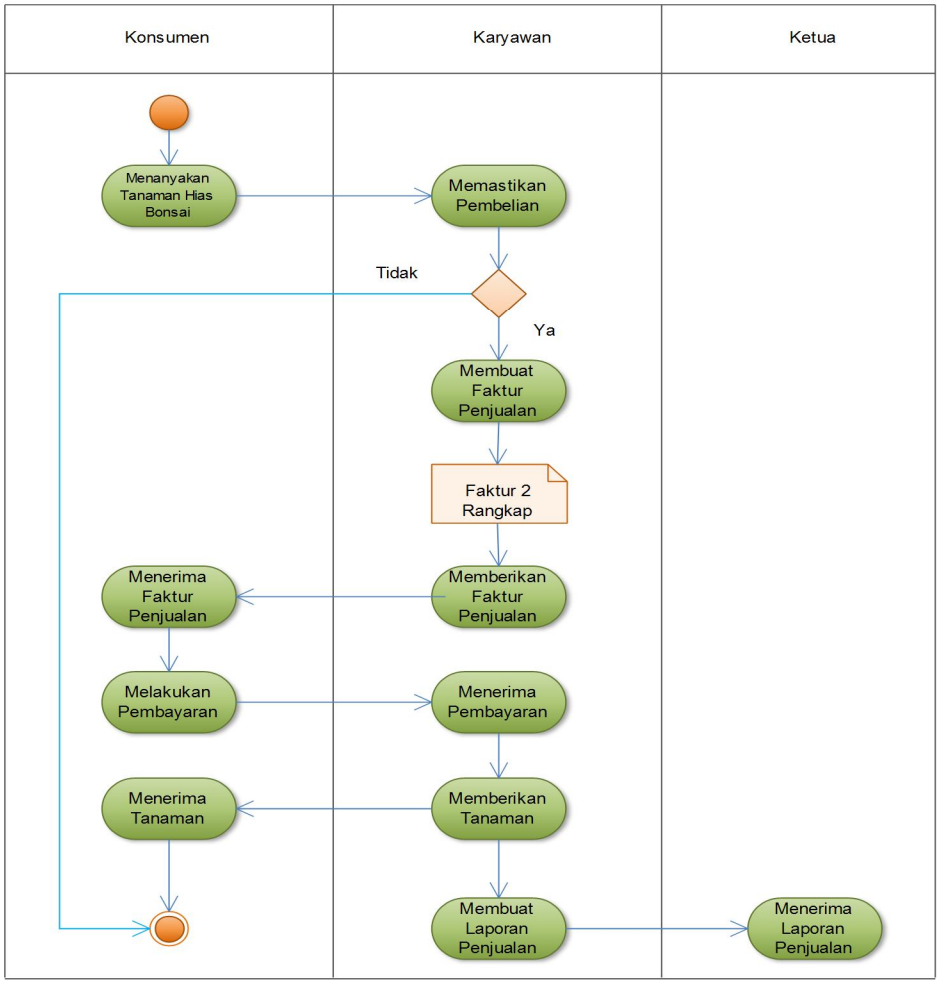
Tabel 4.1 Skenario Use Case yang Sedang Berjalan

AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
1. Konsumen datang untuk melakukan pembelian tanaman hias bonsai.	
	2. Karyawan menawarkan berbagai koleksi tanaman hias bonsai yang tersedia.
3. Konsumen memilih dan membeli jenis tanaman hias bonsai yang ada.	
	4. Setelah ada kesepakatan antar karyawan dan konsumen, maka karyawan akan membuatkan faktur penjualan untuk diserahkan kepada konsumen.

AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
5. Konsumen menerima faktur penjualan yang selanjutnya melakukan pembayaran kepada karyawan.	
	6. Karyawan menerima pembayaran dari konsumen yang selanjutnya di serahkan kepada ketua sebagai laporan penjualan.

4.1.2.3 *Activity Diagram* yang Sedang Berjalan

Untuk mengetahui aktvitas yang terdapat di *Galery* Bonsai *Group*, disini penulis membuat *activity diagram* sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam analisisnya. *Activity diagram* tersebut digambar sebagai berikut :



Gambar 4.2 *Activity Diagram* yang Sedang Berjalan

Activity Diagram Penjualan dan Pembelian tanaman hias bonsai di atas menggambarkan bagaimana konsumen melakukan proses pembelian tanaman hias bonsai yang dilakukan di *Galery* Bonsai *Group* yang sedang berjalan.

Pertama konsumen melihat atau menanyakan tentang tanaman hias bonsai yang diinginkan pada karyawan, setelah itu karyawan menawarkan berbagai koleksi tanaman hias bonsai yang tersedia. Jika Terjadi kesepakatan antar dua belah pihak maka karyawan membuat faktur penjualan.

Setelah konsumen melakukan pembayaran, kemudian karyawan memberikan tanaman hias bonsai yang telah dipilih konsumen beserta faktur penjualan kepada konsumen untuk dilakukan transaksi penjualan dan pembayaran, serta karyawan juga akan membuat laporan penjualan yang nanti akan diserahkan kepada ketua.

4.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa masalah yang ada di *Galery* Bonsai *Group*. Untuk itu penulis berupaya mengatasi masalah tersebut dengan menganalisis apa saja yang perlu dilakukan. Adapun masalah-masalahnya yang ada di *Galery* Bonsai *Group* adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya pemasaran penjualan berbasis *website.*
2. Proses penyimpanan data belum terkomputerisasi
3. Proses jual-beli masih bersifat manual, yaitu konsumen datang langsung ke *Galery* Bonsai *Group* untuk melakukan transaksi pembeliannya, sehingga waktu yang digunakan tidak efesien.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.
6. Dalam perancangan sistem yang akan dibuat, penulis menggunakan metode berorientasi objek yaitu UML untuk menggambarkan semua proses. Dengan metode ini penulis dapat lebih memahami mengenai alur sistem yang sedang berjalan dan yang akan diusulkan selanjutnya.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk membuat rancang bangun sebuah sistem dan pengkonfigurasian perangkat keras dan perangkat lunaknya, sehingga dihasilkan suatu sistem yang lebih baik. Perancangan sistem ini

merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dihadapi dan bertujuan untuk membangun sebuah sistem yang dapat memenuhi sasaran, kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh perusahaan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

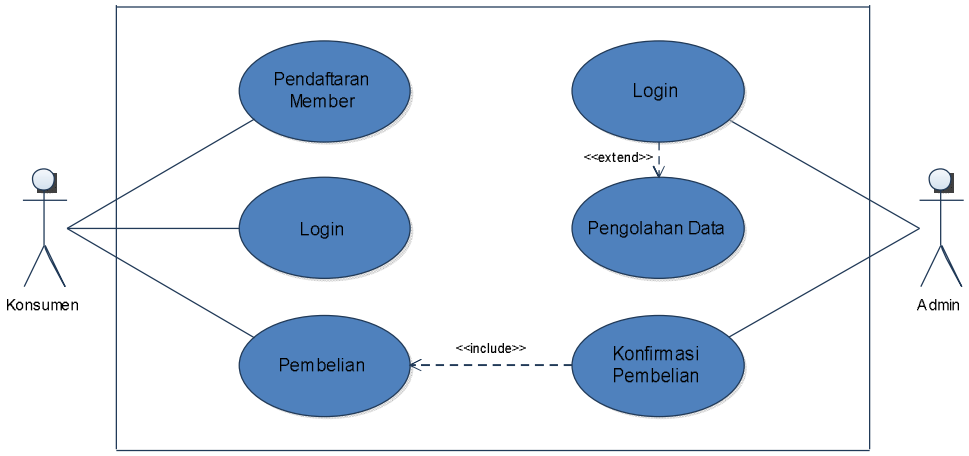
Gambaran umum dari sistem yang diusulkan penulis adalah dengan menggunakan media internet berupa website. Di *website* ini konsumen (*user*) biasanya langsung melakukan transaksi dengan memenuhi syarat-syarat tertentu yaitu mengisi biodata untuk aktivasi *login member*. Kemudian *admin* betugas untuk mengecek data transaksi yang terjadi dan akan diproses selanjutnya.

4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram*, *activity diagram, collaboration diagram, class diagram, object diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai perancangan prosedur yang diusulkan penulis.

4.2.3.1 *Use Case Diagram* Yang Diusulkan

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Untuk mengetahui siapa saja aktor yang terlibat dalam sistem informasi penjualan produk di *Galery* Bonsai *Group*, disini penulis membuat *use case diagram* untuk mempermudah dalam analisis nya. Use case tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.2 *Use Case Diagram* yang Diusulkan

Pada *use case* diagram yang diusulkan terdapat dua proses login yaitu admin dan konsumen.

1. Konsumen yang belum login hanya dapat melihat koleksi tanaman hias bonsai di *website Galery* Bonsai *Group* tanpa bisa melakukan transaksi, sedangkan

2. Konsumen yang sudah login akan menjadi member dan dapat melakukan pembelian tanaman hias bonsai di *website Galery* Bonsai *Group*, untuk melakukan pembelian tanaman hias bonsai, member melakukan pemilihan produk tanaman hias bonsai yang ditawarkan kemudian menyelesaikan proses pembelian sampai selesai.
3. Admin yang sudah login dapat melakukan pengolahan data pembelian tanaman hias bonsai yang berada di pengolahan data admin. Admin juga dapat melakukan proses pengolahan data admin yang lain.
4. Untuk biaya pengiriman telah termasuk dalam harga tanaman.

4.2.3.2 Skenario *Use Case* yang Diusulkan

Tabel 4.2 Skenario Use Case Pendaftaran Member

Identifikasi	
Nama	Melakukan Pendaftaran *Member*
Tujuan	Mendapatkan data konsumen untuk dapat melakukan pembelian di *website Galery* Bonsai *Group*.
Deskripsi	*Member* untuk dapat melakukan

	pembelian tanaman hias bonsai di *website Galery* Bonsai *Group*.
Tipe	-
Aktor	Konsumen
Pra-Kondisi	-
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Konsumen belum mendaftarkan diri menjadi *Member* di *website Galery* Bonsai *Group*.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Mengisi data diri yang dibutuhkan sistem.	Menyimpan data konsumen yang nanti akan menjadi *Member*.
Scenario Alternatif	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Pengisian form e-mail ditolak Karena telah terdaftar dalam *database*.	Mengulang proses pendaftaran *Member*.
Kondisi Akhir	User sudah di kenal oleh sistem dan halaman utama di tampilkan.

Tabel 4.3 Skenario Use Case Login Member

Identifikasi	
Nama	Login Member
Tujuan	Member Login ke dalam *website Galery* Bonsai *Group* untuk melakukan transaksi pembelian barang
Deskripsi	
Tipe	**-**
Aktor	Member
Pra-Kondisi	-
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Member
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Masuk ke menu Member	Menampilkan pilihan untuk login member.
Scenario Alternatif	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
User atau password member salah	Gagal masuk ke halaman member.
Kondisi Akhir	Member masuk ke *website Galery* Bonsai *Group* sebagai member.

Tabel 4.4 Skenario Use Case Pemesanan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Member Login ke dalam *website Galery* Bonsai *Group* untuk melakukan pemesanan tanaman
Deskripsi	
Tipe	**-**
Aktor	Member
Pra-Kondisi	-
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Member
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Masuk ke menu kategori dan memilih tanaman	Menampilkan pilihan kategori tanaman
Scenario Alternatif	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Memilih tanaman	Menampilkan info tanaman
Kondisi Akhir	Member dapat melakukan pemesanan

Tabel 4.5 Skenario Use Case Login Admin

Identifikasi	
Nama	Login Admin
Tujuan	Admin Login ke dalam *website Galery* Bonsai *Group* untuk mengolah data admin.
Deskripsi	
Tipe	**-**
Aktor	*Admin*
Pra-Kondisi	-
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Masuk ke menu admin	Menampilkan pilihan untuk login admin.
Scenario Alternatif	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
User atau password admin salah	Gagal masuk ke halaman admin.
Kondisi Akhir	Admin masuk ke *website Galery* Bonsai *Group* sebagai admin.

Tabel 4.6 Skenario Use Case Pengolahan Kategori

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data Kategori
Tujuan	Menambah, Menghapus dan Mengubah data kategori tanaman hias bonsai yang dijual.
Deskripsi	-
Tipe	-
Aktor	*Admin*
Pra-Kondisi	-
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Data kategori belum ada
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Menekan tombol <<tambah, hapus dan ubah kategori>>	Membuka form data kategori
Kondisi Akhir	Data kategori berhasil di olah dan masuk kedalam tb_ kategori

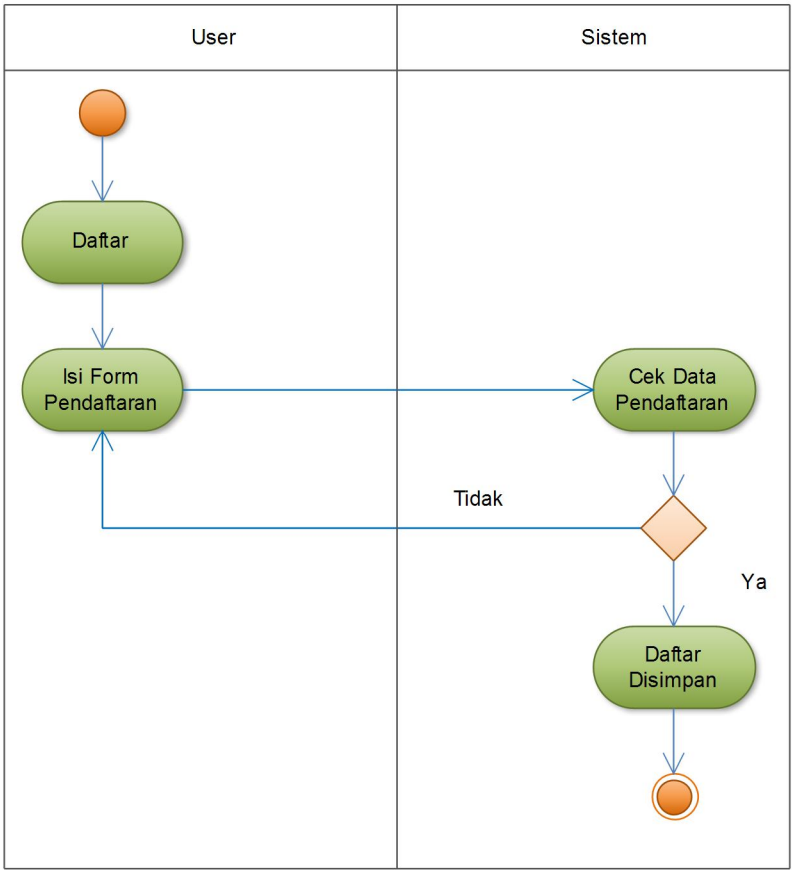
Tabel 4.7 Skenario Use Case Pengolahan Tanaman

Identifikasi	
Nama	Mengolah Data Tanaman
Tujuan	Menambah, Menghapus dan Mengubah data tanaman hias bonsai yang dijual
Deskripsi	-
Tipe	**-**
Aktor	*Admin*
Pra-Kondisi	-
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Data tanaman belum ada
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Menekan tombol <<tambah, hapus dan ubah tanaman>>	Membuka form data tanaman
Kondisi Akhir	Data kategori berhasil di olah dan masuk kedalam tb_ tanaman

4.2.3.3 *Activity Diagram* yang Diusulkan

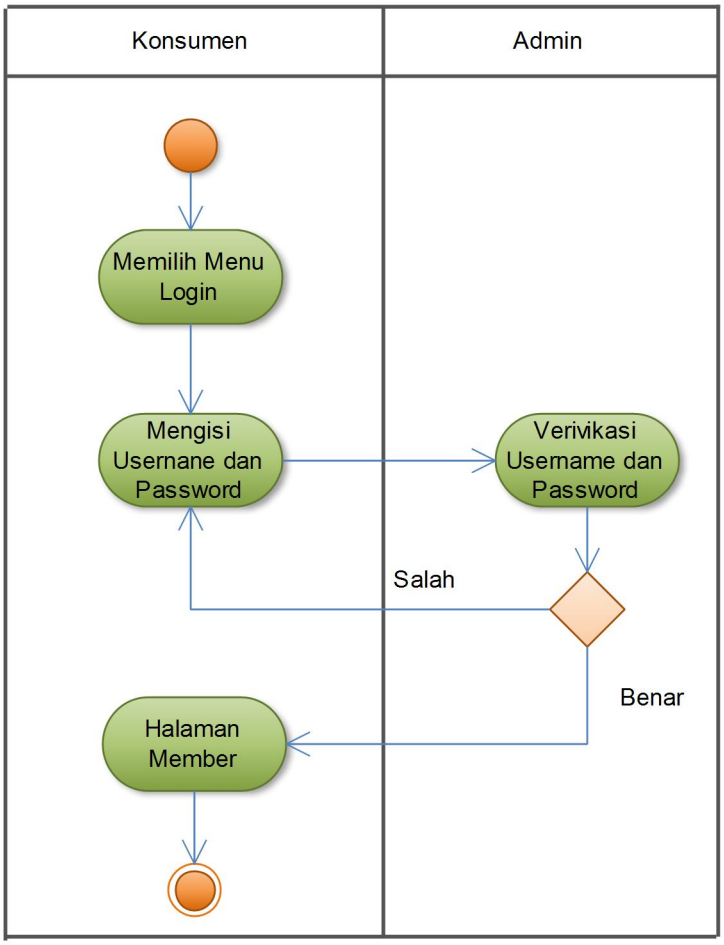
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Dalam diagram ini penulis akan menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem, yang bertujuan untuk mengetahui alur proses pada sistem yang diusulkan.

1. *Activity Diagram* Pendaftaran Member



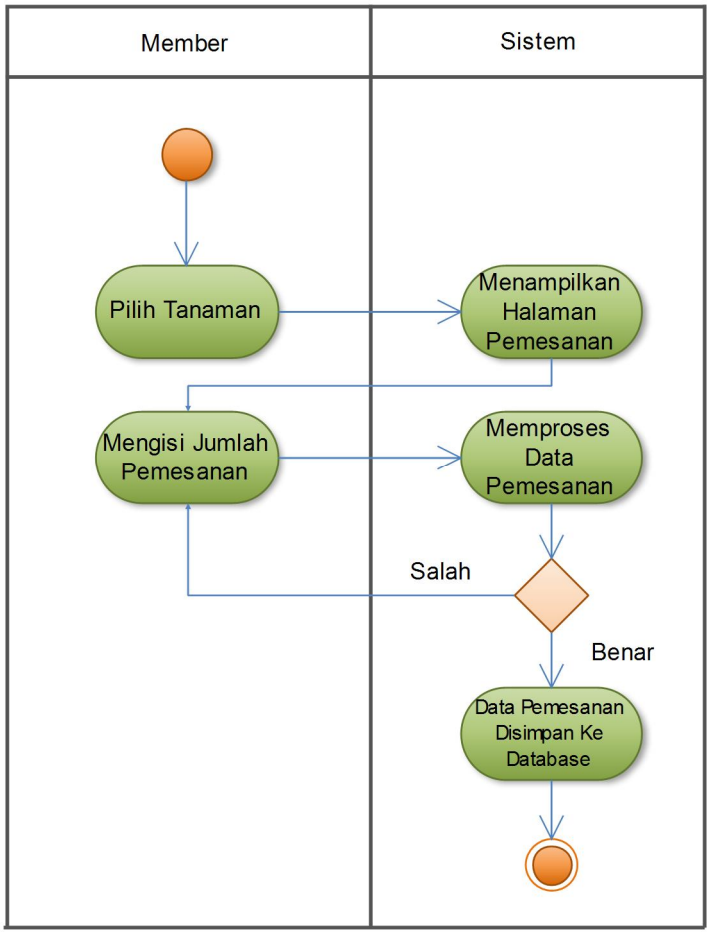
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pendaftaran Member

2. *Activity Diagram* Login Member



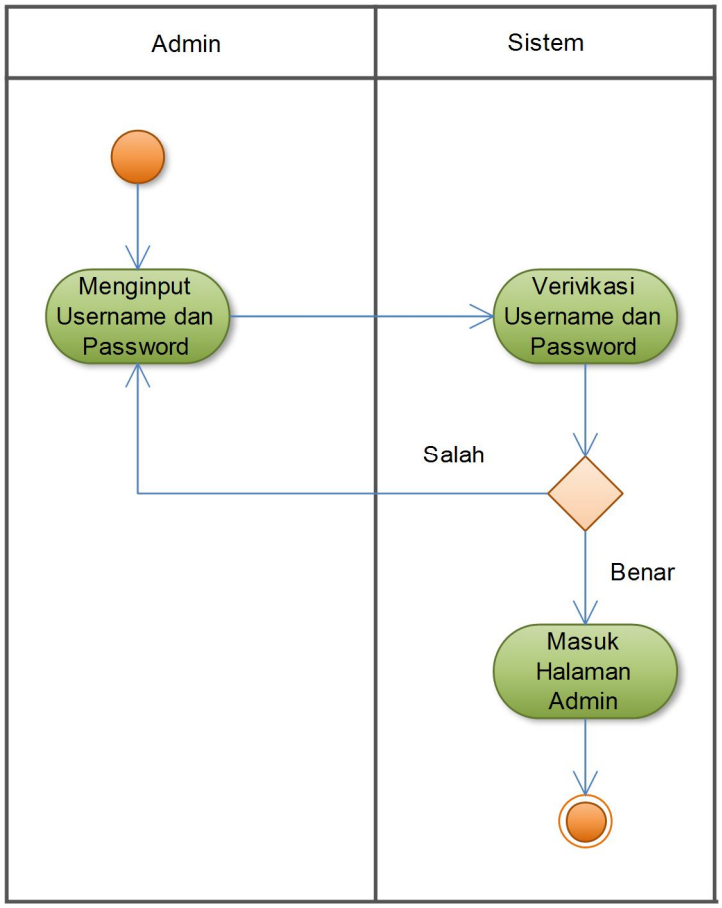
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Login Member

3. ***Activity Diagram*** Pemesanan



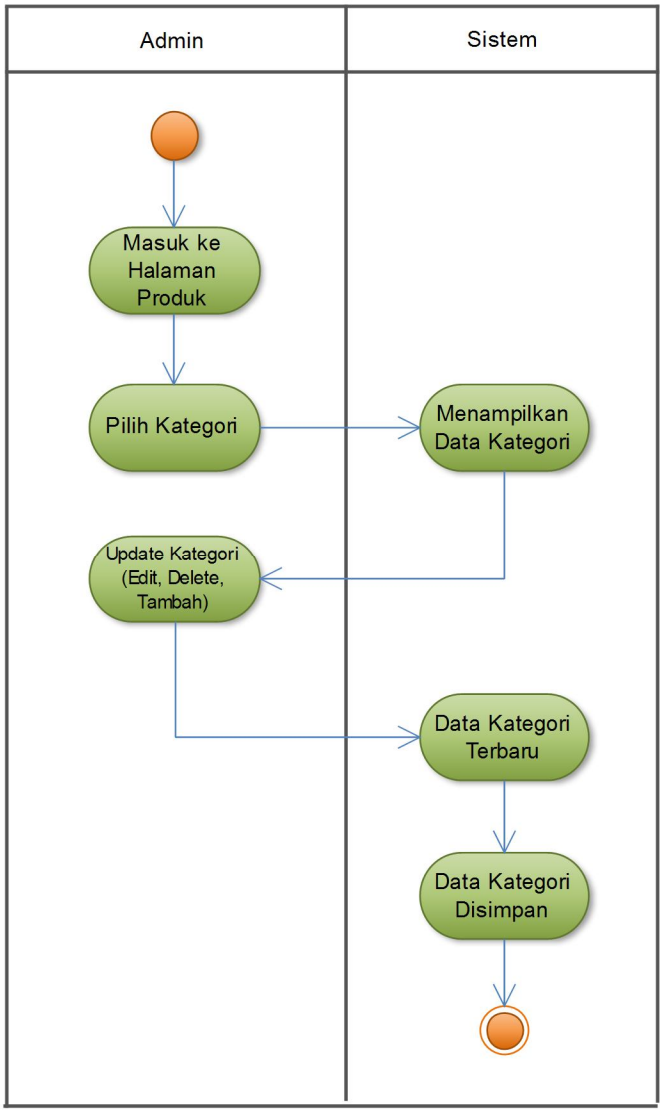
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Pemesanan

4. ***Activity Diagram*** Login Admin



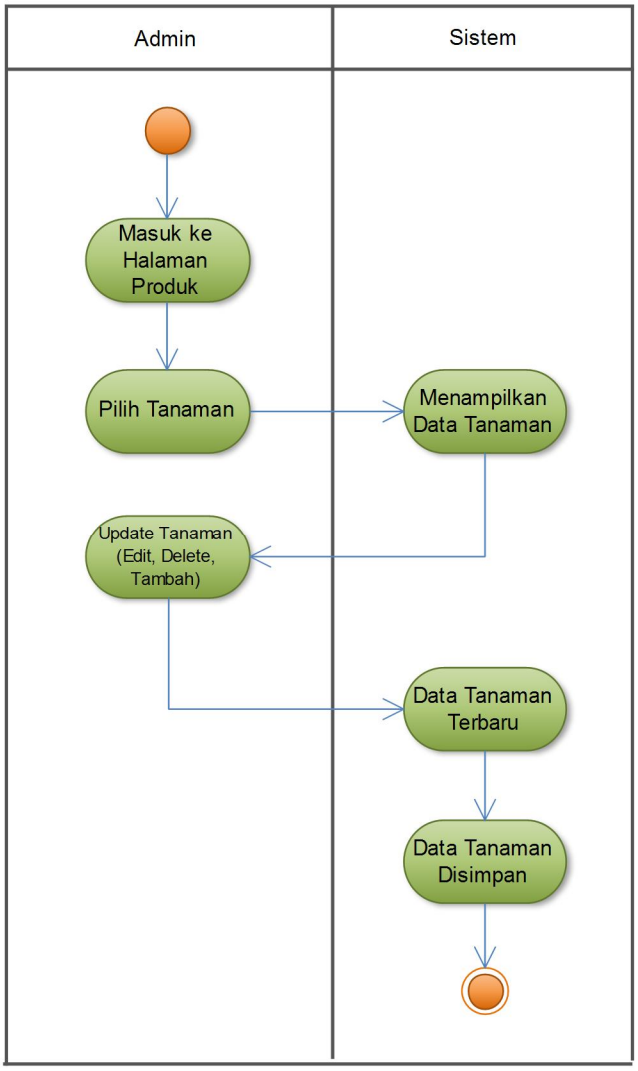
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Login Admin

5. ***Activity Diagram*** Pengolahan Kategori



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Pengolahan Kategori

6. ***Activity Diagram*** Pengolahan Tanaman



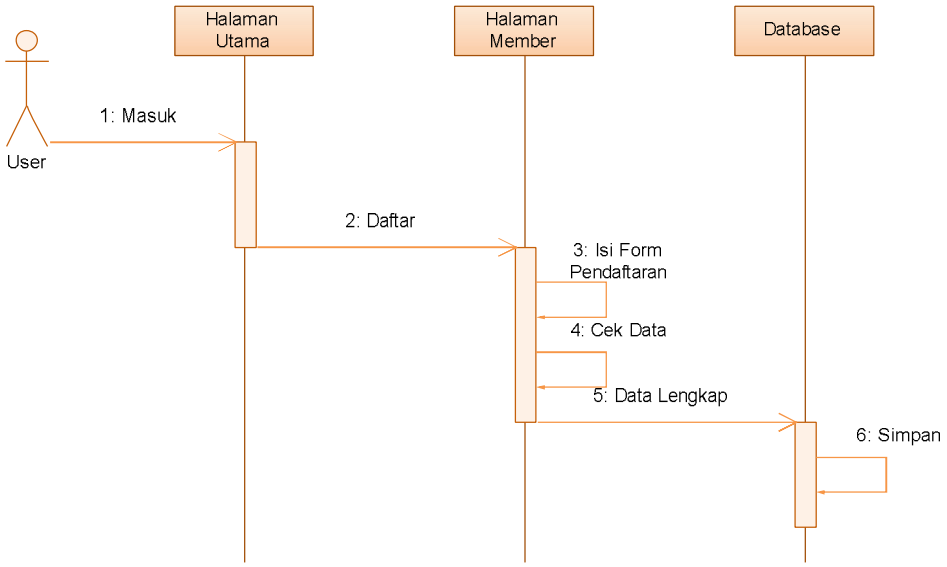
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Pengolahan Tanaman

4.2.3.4 *Sequence Diagram* Yang Diusulkan

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *Sequence Diagram* selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. 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 objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal. Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada sistem promosi dan penjualan tanaman hias bonsai dan pembelian pada *Galery* Bonsai *Group*, yaitu :

1. ***Sequence Diagram* Pendaftaran *Member***

   Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pendaftaran *member*, yaitu :

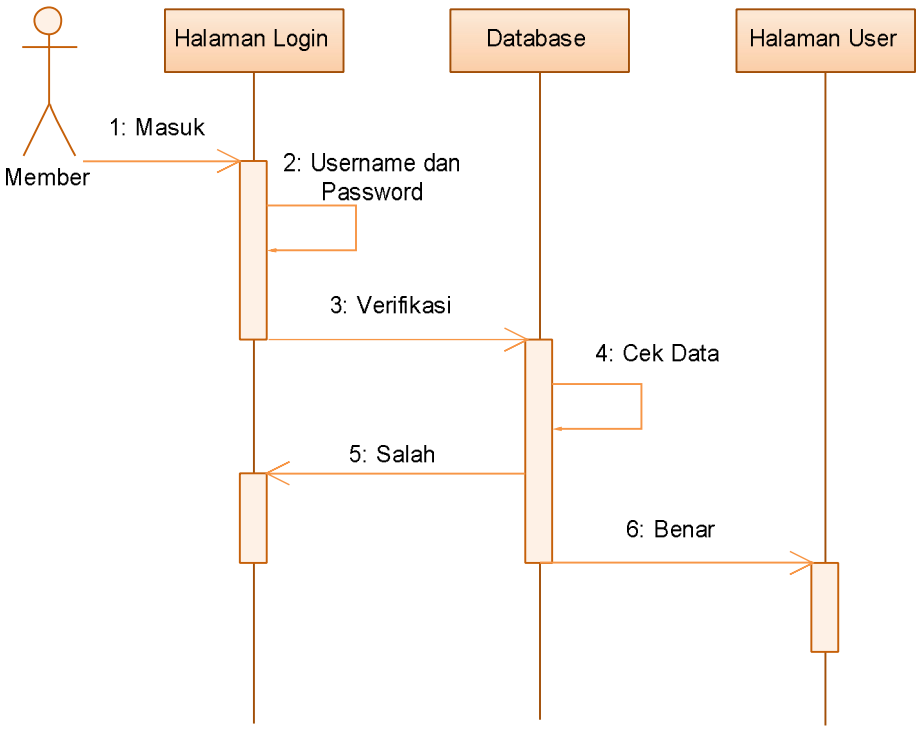


Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Pendaftaran Member

Konsumen masuk ke dalam halaman utama websita, jika ingin melakukan pembelian harus mendaftar sebagai member dengan masuk ke halaman registrasi pendaftaran member dengan menginputkan data member, jika telah diisi secara lengkap maka data akan disimpan pada sistem *database member*. *Username* dan *password* sebagai hak akses konsumen untuk menjadi *member*.

2. *Sequence Diagram* Login Member

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai *login member*, yaitu :

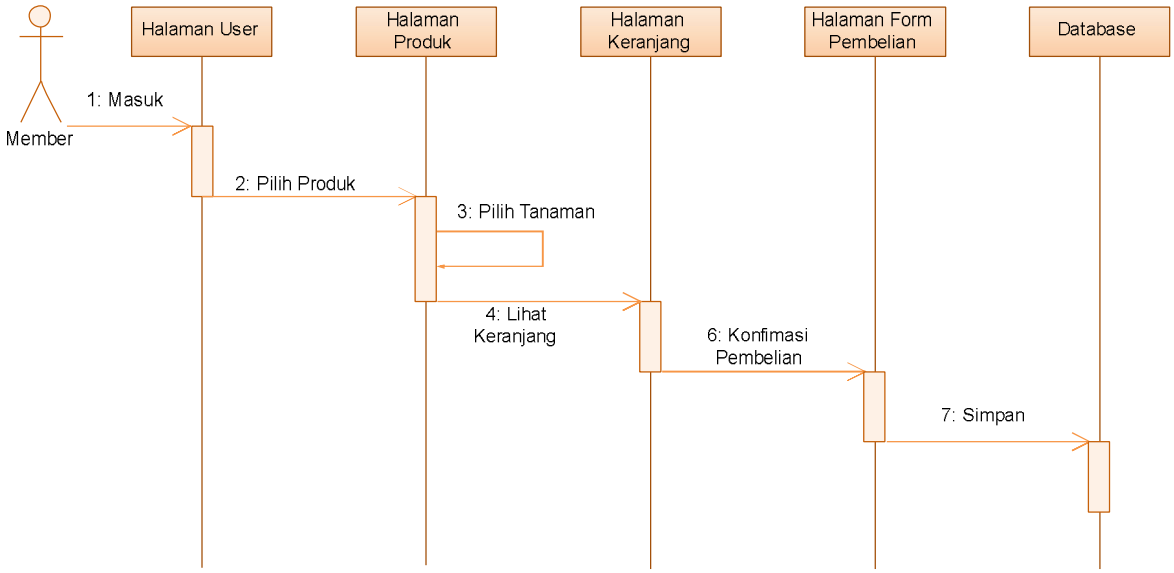


Gambar 4.11 *Sequence Diagram Login Member*

Konsumen dapat melakukan proses pembelian barang setelah melakukan login terlebih dahulu pada halaman login. Sistem akan mengecek pada *database* apakah *username* dan *password* tersebut legal, jika benar maka proses penjualan barang bisa dilakukan.

3. *Sequence Diagram* Pemesanan

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai *pemesanan*, yaitu :

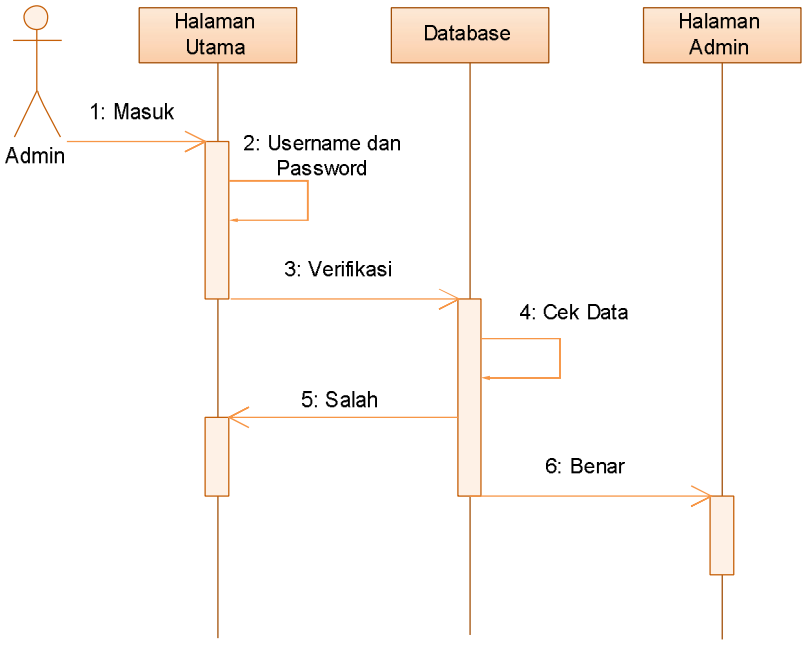


Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Pemesanan

Konsumen dapat melakukan proses pembelian barang setelah melakukan login terlebih dahulu pada halaman login. Selanjutnya member dapat memilih tanaman dan melaukan proses pemesanan.

4. *Sequence Diagram Login Admin*

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai *login admin*, yaitu :

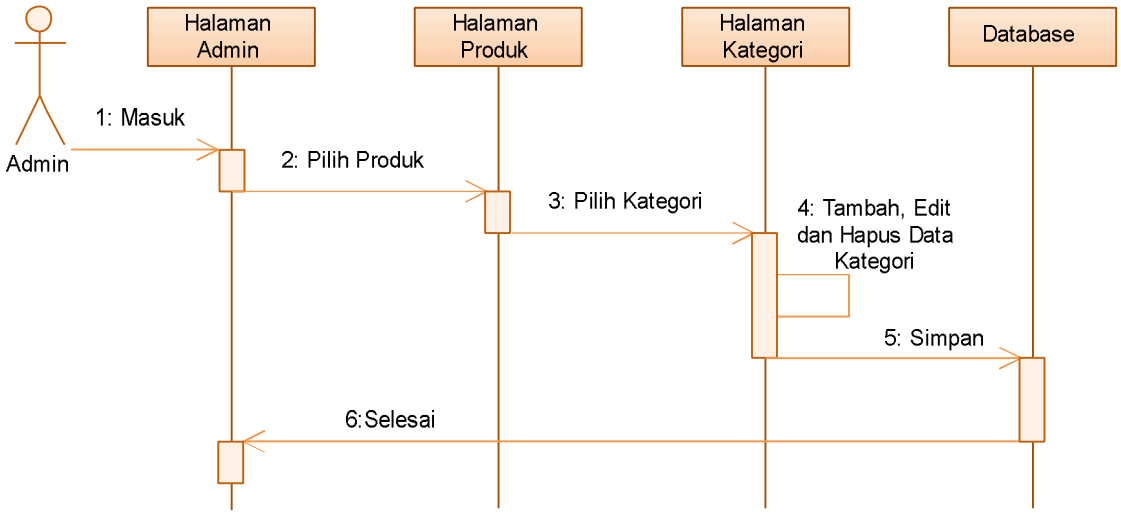


Gambar 4.13 *Sequence Diagram Login Admin*

Admin dapat melakukan proses yang ada di halaman admin setelah melakukan login terlebih dahulu pada halaman login. Sistem akan mengecek pada *database* apakah *username* dan *password* tersebut legal, jika benar maka proses penjualan barang bisa dilakukan.

5. *Sequence Diagram* Pengolahan Kategori

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai *pengolahan kategori*, yaitu :

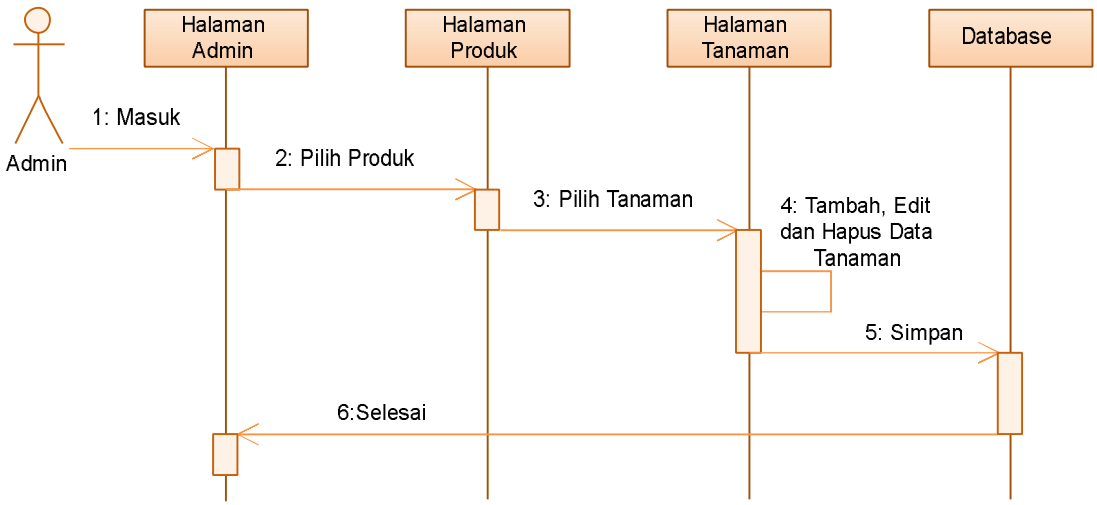


Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Pengolahan Kategori

Admin dapat melakukan pengolahan kategori yang ada di halaman admin setelah melakukan login terlebih dahulu pada halaman login. Setelah sukses melakukan login, admin dapat menambah, menghapus dan mengedit kategori tanaman.

6. *Sequence Diagram* Pengolahan Tanaman

Berikut adalah *sequence diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai *pengolahan tanaman*, yaitu :



Gambar 4.15 *Sequence Diagram Pengolahan Tanaman*

Admin dapat melakukan pengolahan tanaman yang ada di halaman admin setelah melakukan login terlebih dahulu pada halaman login. Setelah sukses melakukan login, admin dapat menambah, menghapus dan mengedit tanaman.

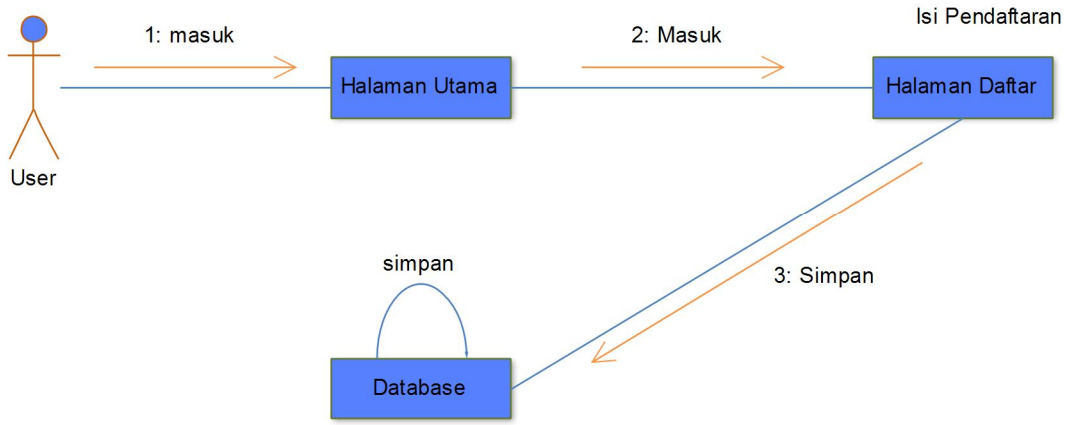
4.2.3.5 *Collaboration Diagram* Yang Diusulkan

Menggambarkan kolaborasi dinamis seperti *sequence diagrams*. Dalam menunjukkan pertukaran pesan, *collaboration*

diagrams menggambarkan objek dan hubungannya (mengacu ke konteks). Jika penekanannya pada waktu atau urutan maka gunakan *sequence diagrams*, tapi jika penekanannya pada konteks gunakan *collaboration diagrams*.

1. ***Collaboration Diagram* Pendaftaran *Member***

   Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pendaftaran *member*, yaitu :

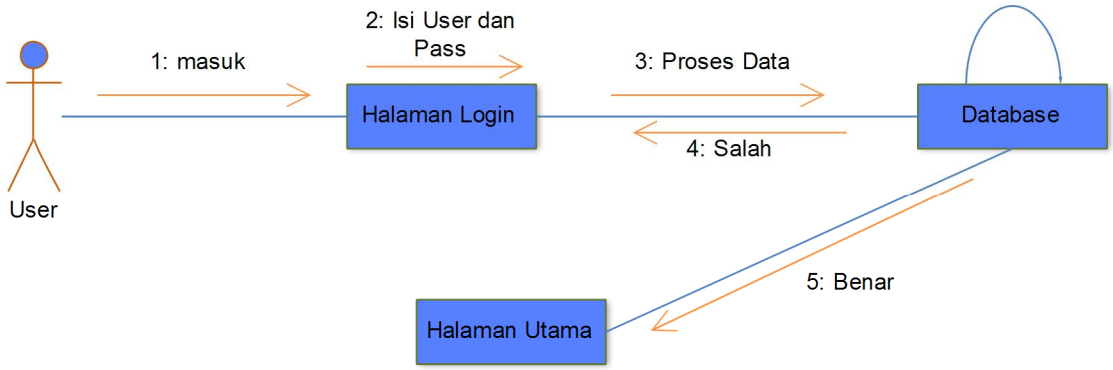


Gambar 4.16 *Collaboratin Diagram* Pendaftaran Member

Keterangan gambar diatas yaitu, pertama konsumen masuk ke dalam halaman pendaftaran *member* baru dengan menginputkan data konsumen, jika telah diisi secara lengkap maka data akan disimpan pada sistem *database member*.

2. *Collaboration Diagram Login Member*

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai login *member*, yaitu :

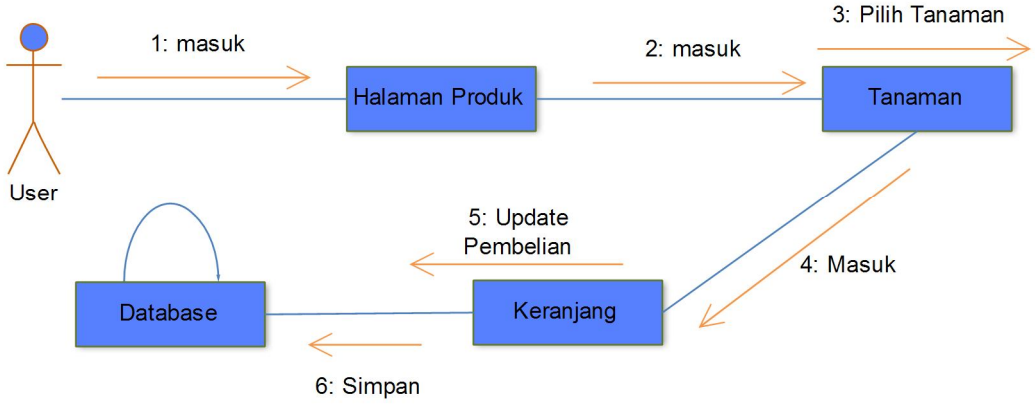


Gambar 4.17 *Collaboration Diagram* Login Member

Keterangan gambar diatas yaitu, pertama konsumen masuk ke dalam halaman utama website, selanjutnya mengisi username serta password. Apabila login berhasil maka akan langsung menuju halaman utama website dengan hak akses member.

3. *Collaboration Diagram* Pemesanan

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pemesanan, yaitu :

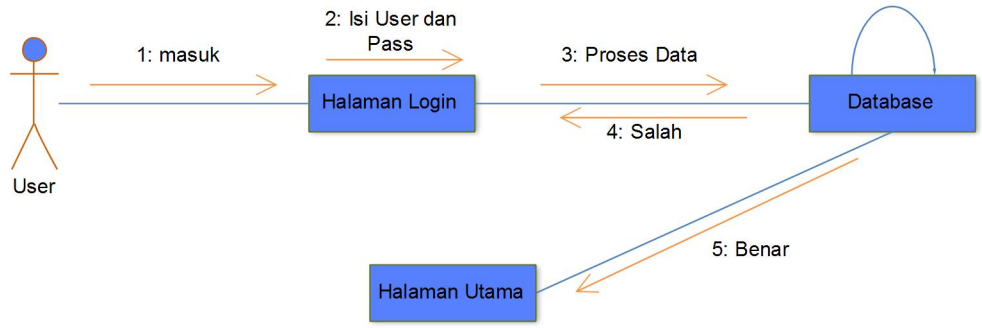


Gambar 4.18 *Collaboration Diagram* Pemesanan

Keterangan gambar diatas setelah user telah sukses melakukan login yang kemudian masuk ke halaman produk dan memilih tanaman yang di inginkan, setelah konsumen melakukan pemilihan tanaman, konsumen lakukan klik setuju membeli di halaman keranjang.

4. *Collaboration Diagram Login Admin*

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai login admin, yaitu :

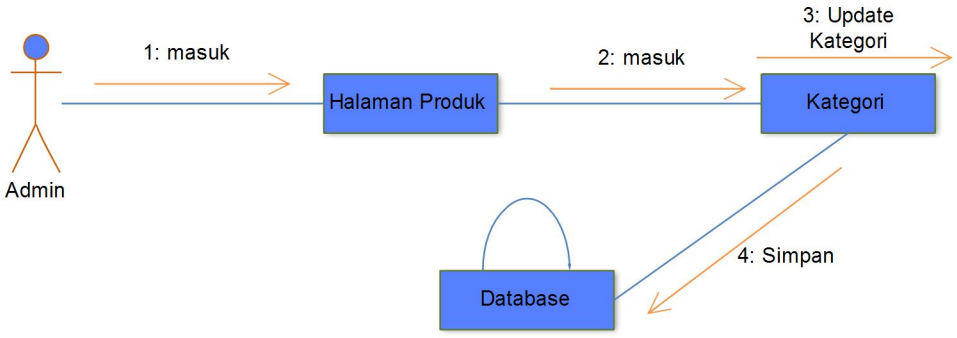


Gambar 4.19 *Collaboration Diagram* Login Admin

Keterangan gambar diatas yaitu, pertama admin masuk ke dalam halaman utama admin, selanjutnya mengisi username serta password. Apabila login berhasil maka akan langsung menuju halaman utama admin dengan hak akses admin.

5. *Collaboration Diagram* Pengolahan Kategori

Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pengolahan kategori, yaitu :

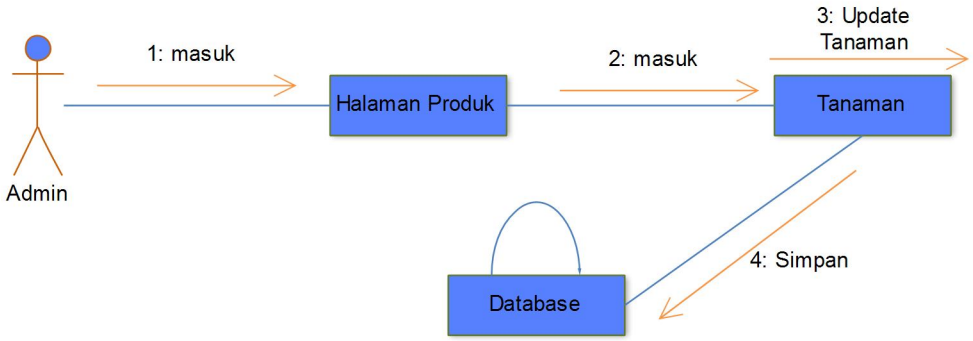


Gambar 4.20 *Collaboration Diagram* Pengolahan Kategori

Keterangan gambar diatas yaitu, admin masuk ke halaman produk kemudian memilih kategori yang akan diolah (tambah, hapus dan edit), selanjutnya akan disimpan di dalam database.

6. *Collaboration Diagram* Pengolahan Tanaman

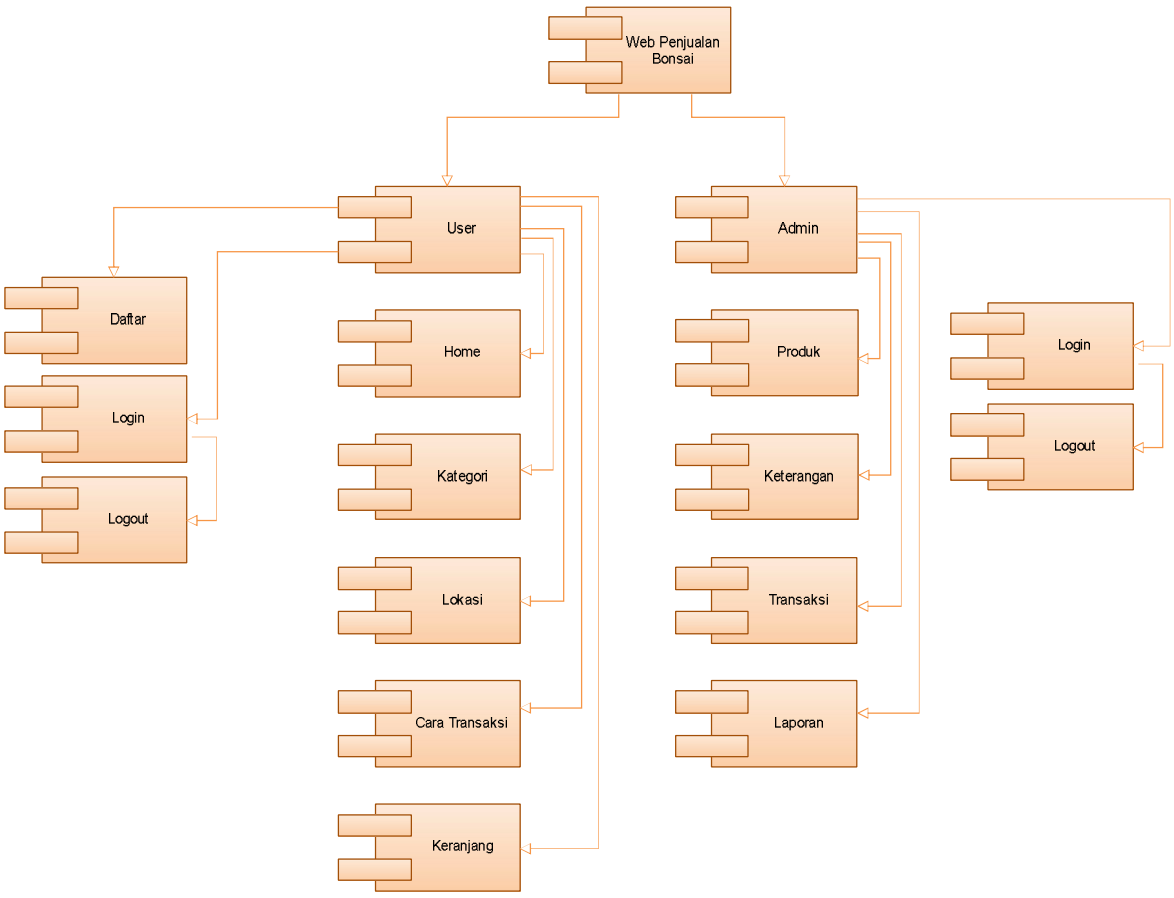
Berikut adalah *collaboration diagram* tentang program yang akan dibangun mengenai pengolahan tanaman, yaitu :



Gambar 4.21 *Collaboration Diagram* Pengolahan Tanaman

Keterangan gambar diatas yaitu, admin masuk ke halaman tanaman kemudian memilih tanaman yang akan diolah (tambah, hapus dan edit), selanjutnya akan disimpan di dalam database.

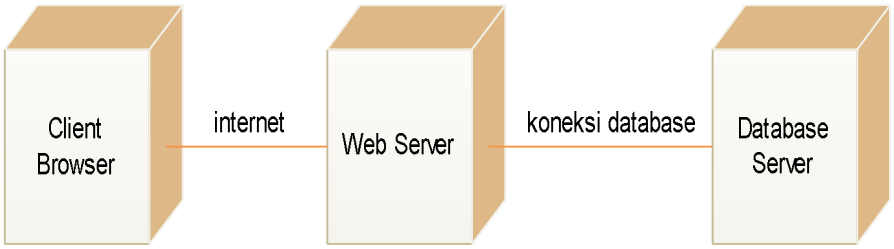
4.2.3.6 *Component Diagram* Yang Diusulkan



Gambar 4.22 *Component Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.7 *Deployment Diagram* Yang Diusulkan

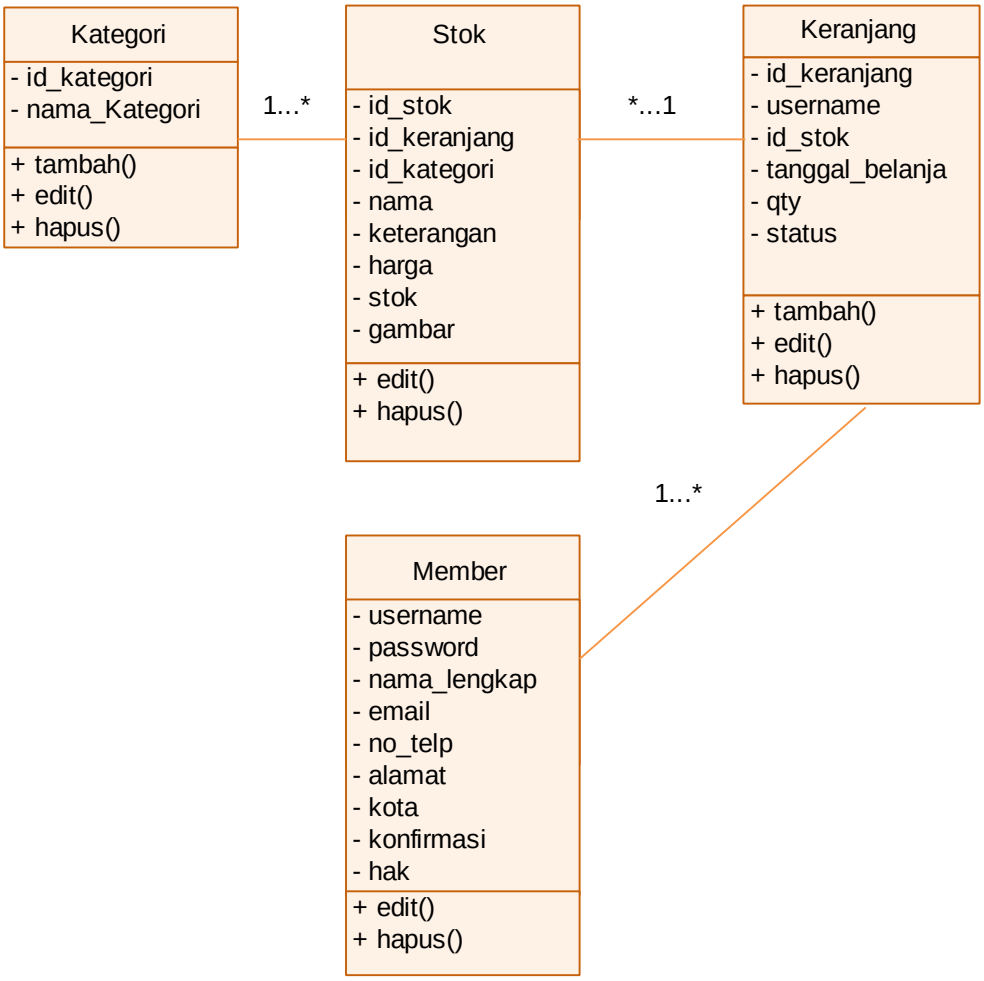
Deployment diagram dapat digunakan pada bagian-bagian awal proses perancangan sistem untuk mendokumentasikan arsitektur fisik sebuah sistem. Berikut *Deployment Diagram* Sistem Informasi Penjualan di *Galery* Bonsai *Group*.



Gambar 4.23 *Deployment Diagram*

4.2.3.8 *Class Diagram*

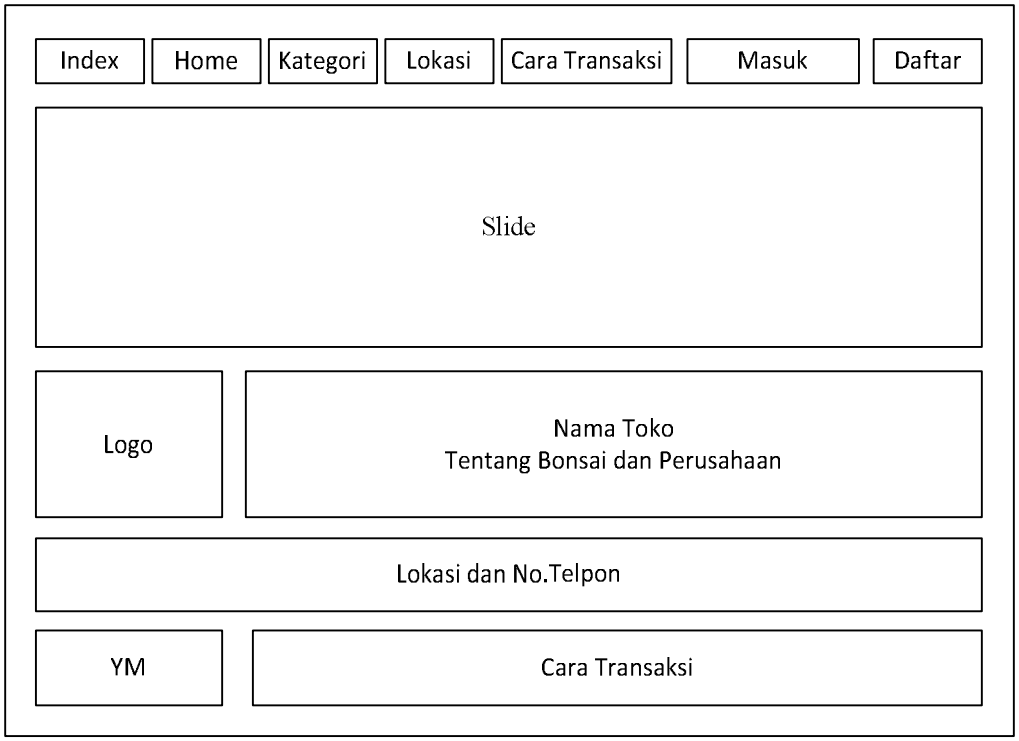
Class Diagram menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem penjualan barang mulai dari bagian pendaftaran *member* sampai dengan penjualan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram.* Berikut *Class Diagram* Sistem Informasi Penjualan Tanaman Hias Bonsai pada *Galery* Bonsai *Group* berbasis *website*.



Gambar 4.24 *Class Diagram*

4.2.4 Perancangan Antar Muka

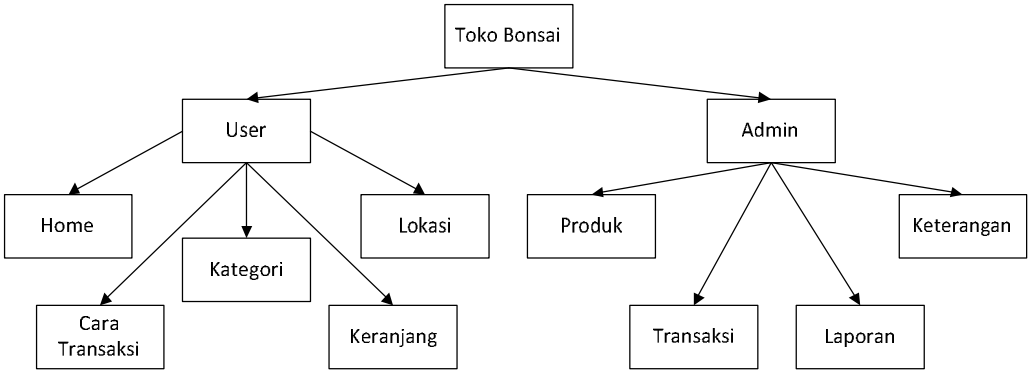
Perancangan antar muka dimaksudkan untuk memudahkan proses pengolahan data sehingga data yang dihasilkan lebih cepat dan dapat lebih berguna bagi user yang membutuhkan.



Gambar 4.25 Perancangan Antar Muka

4.2.4.1 Struktur Menu

Struktur menu yang terdapat dalam perancangan ini dapat mengintegrasikan sebuah data dalam sistem dan disertai dengan intruksi yang ada pada pilihan menu. Gambar struktur menu tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 4.26 Struktur Menu

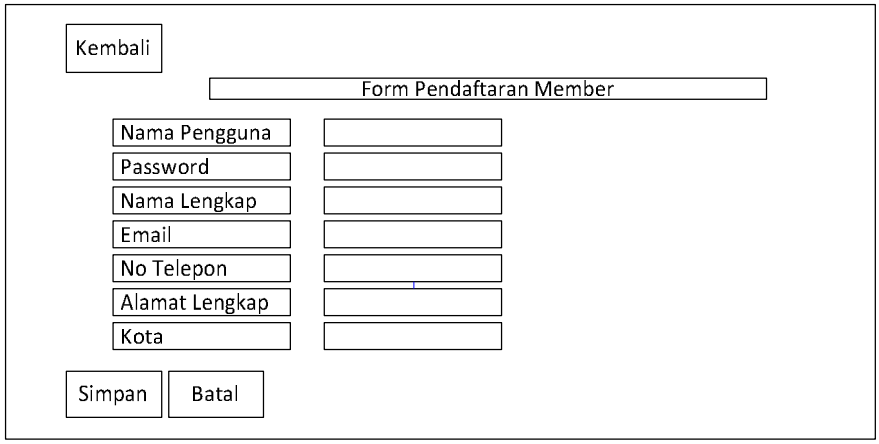
4.2.4.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan proses memasukan data yang akan menghasilkan suat output. Disini yang bisa melakukan proses input yaitu user dan admin. Berikut penejelasannya :

1. **Perancangan Input User**

   a. ***Form* Daftar *Member***

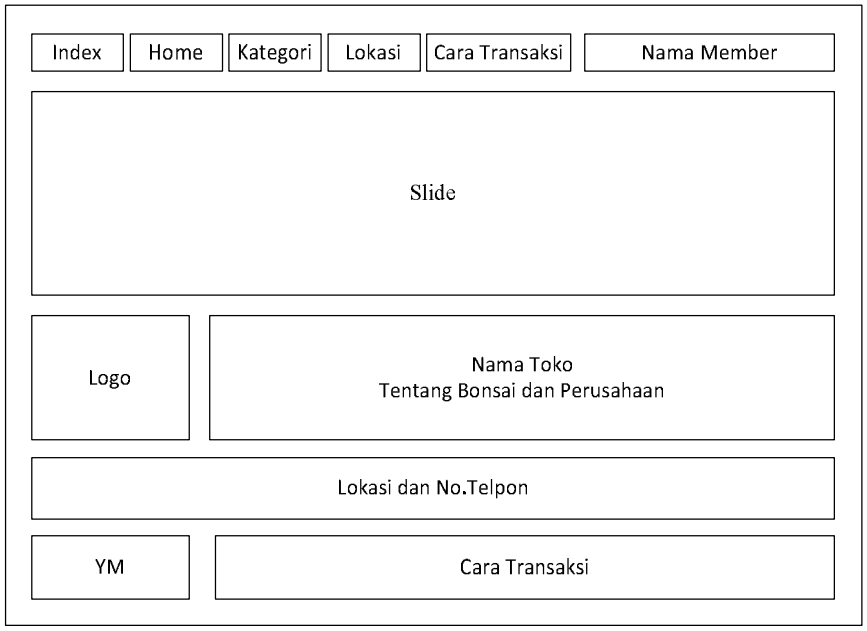
   Pada form ini user harus mengisikan data username dan password untuk akunnya serta mengisi data dirinya dengan lengkap dan benar.



Gambar 4.27 *Form* Daftar Member

b. *Form Login Member*

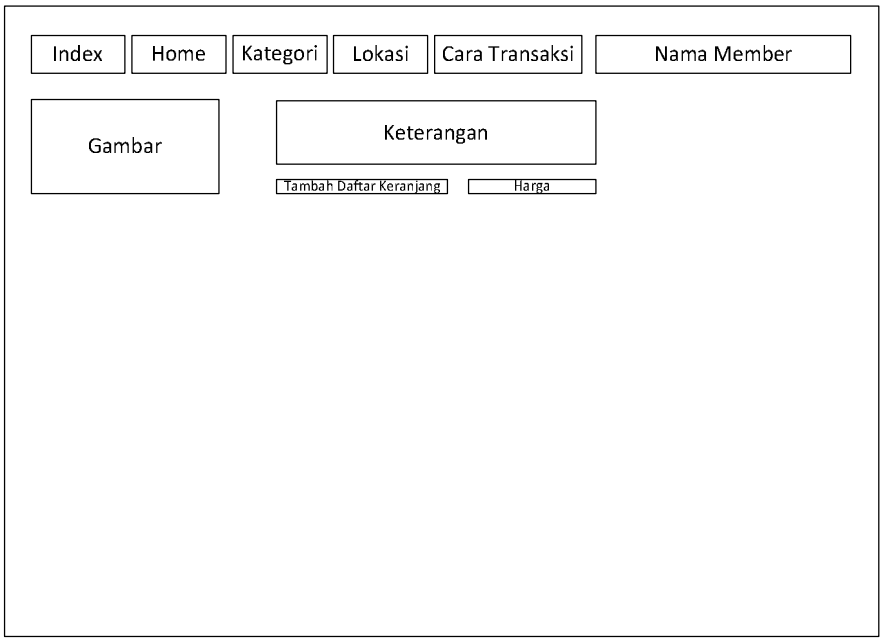
Pada form ini user harus menginputkan username dan password sebelum melakukan transaksi.



Gambar 4.28 *Form Login* Member

c. *Form* Data Pemesanan

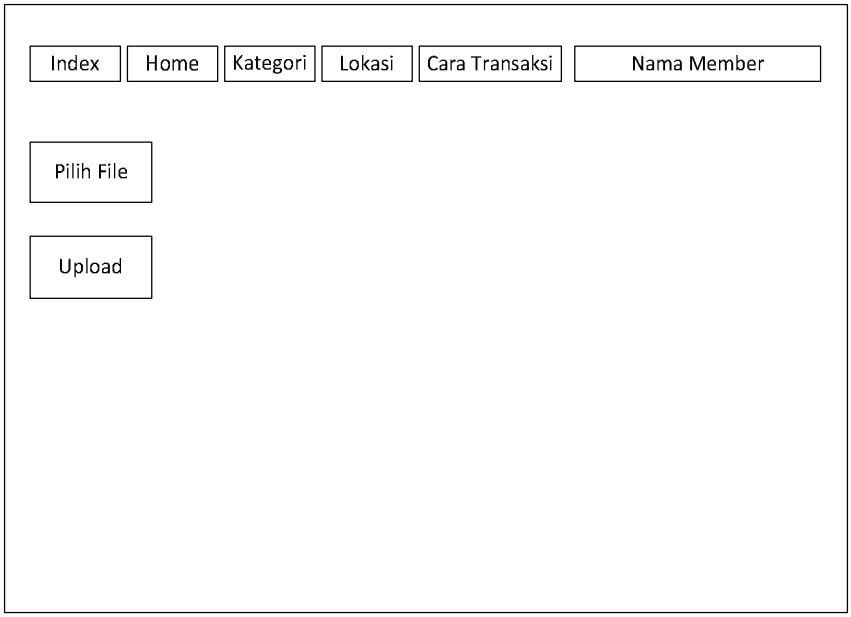
User harus mengisi form ini sebelum melakukan pembelian agar pihak admin dapat melanjutkan ke proses selanjutnya.



Gambar 4.29 *Form* Data Pemesanan

d. *Form Upload* Bukti Transaksi

Di form ini user dapat mengupload bukti transfer pembayaran produk yg telah dibeli.

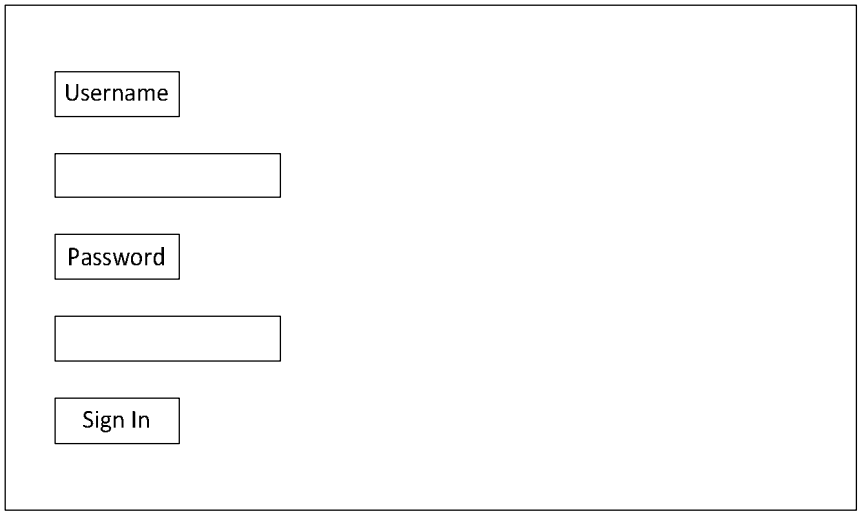


Gambar 4.30 *Form Upload* Bukti Transaksi

2. Perancangan Input Admin

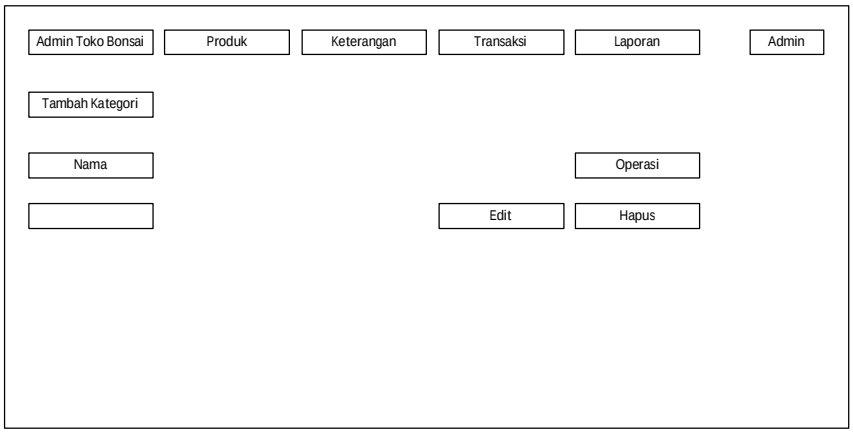
a. *Form Login* Admin

Admin memasukan data username dan passwordnya untuk masuk ke akses admin.



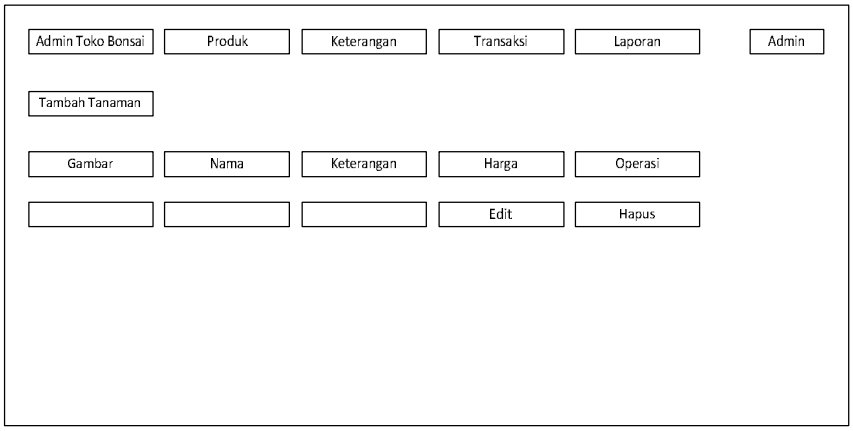
Gambar 4.31 *Form Login* Admin

b. *Form* Tambah Kategori



Gambar 4.32 *Form* Tambah Kategori

c. Form Tambah Tanaman

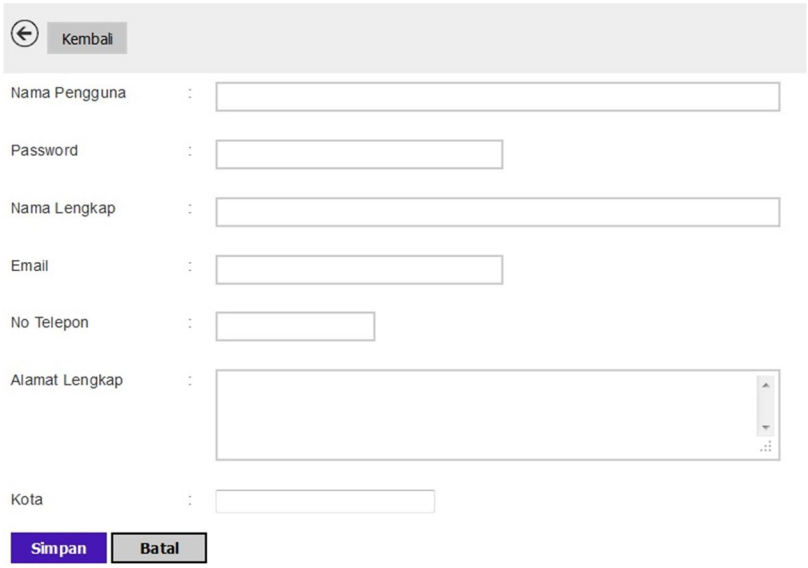


Gambar 4.33 *Form* Tambah Tanaman

4.2.4.3 Perancangan Output

Perancangan Output atau keluaran merupakan hasil dari pengolahan data yang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang berguna bagi pengguna atau user. Berikut rancangan output yang penulis usulkan.

1. Perancangan Output Member



Gambar 4.34 *Form* Akun Member

2. Perancangan Output Admin

a. Data Transaksi



Gambar 4.35 Data Transaksi

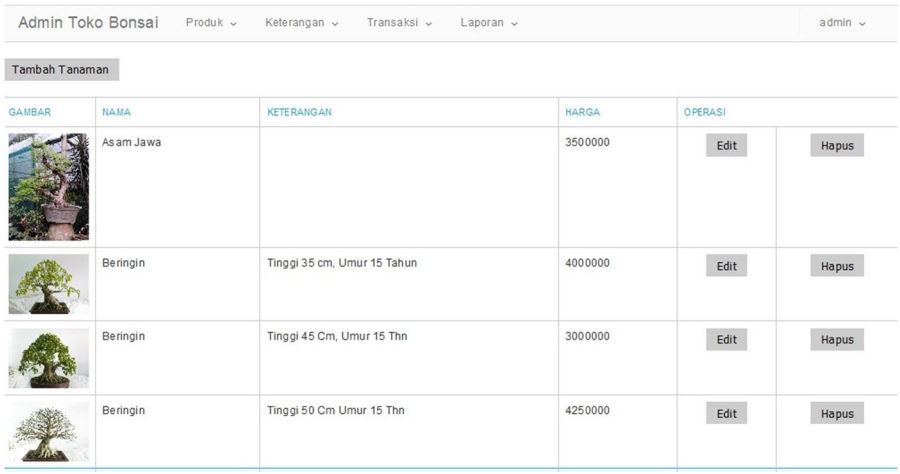
b. Data Laporan Penjualan

LAPORAN TRANSAKSI PENJUALAN

#	Pembeli	Nama Barang	Harga	Qty	Jumlah
1	adit	Sancang	750000	1	750000

Gambar 4.36 Data Laporan Penjualan

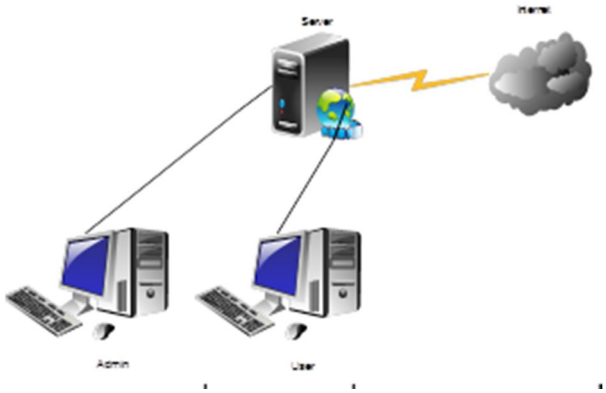
c. Data Produk



Gambar 4.37 Data Produk

4.2.5 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan pada *Galery* Bonsai *Group* ini adalah jaringan yang berbasiskan internet. Untuk menjalankan website ini media internet sangat diperlukan, karena sebagai akan mempermudah dan mempercepat User untuk mengakses informasi yang diperlukan di website *Galery* Bonsai *Group* ini secara online.



Gambar 4.38 Perancangan Arsitektur Jaringan