BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Analisa merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan yang ada pada sebuah sistem. Dalam analisa sistem akan ditemukan masalah yang mungkin akan mempengaruhi kerja sistem. Agar sistem yang dirancang dapat berjalan sebagaimana mestinya, perlu dilakukan analisis terhadap kinerja sistem yang pada akhirnya bertujuan untuk pengembangan sistem.

4.1.1 Analisis Dokumen yang Berjalan

Adapun data-data yang digunakan dalam sistem informasi penjualan yang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Nama Dokumen : Barang yang dipesan
   Sumber : Konsumen
   Fungsi : Daftar pembelian dari konsumen
   Periode Pembuatan : Pada saat pembelian barang
   Item Data : Kode_brg, Nama_brg, Harga_brg, Jenis_brg
2. Nama Dokumen : Nota Penjualan
   Sumber : Bag. Penjualan

Fungsi : Untuk mengetahui jumlah pembayaran

Periode Pembuatan : Pada saat penjualan barang

Item Data : Kode_brg, Nama_brg, Harga_brg, Jenis_brg, Tgl_pembelian

3. Nama Dokumen : Laporan Penjualan

   Sumber : Bag. Penjualan

   Fungsi : Untuk memberitahu barang yang telah terjual

   Periode Pembuatan : Pada saat barang telah terjual

   Item Data : Kode_brg, Nama_brg, Harga_brg, Jenis_brg, Tgl_penjualan, Data _brg

4. Nama Dokumen : Laporan Persediaan Barang

   Sumber : Bag. Gudang

   Fungsi : Untuk mengetahui jumlah persediaan barang yang masih ada.

   Periode Pembuatan : Pada saat barang telah terjual

   Item Data : Nama_produk, Kategori, Stok.

4.1.2 Analisis Prosedur yang Berjalan

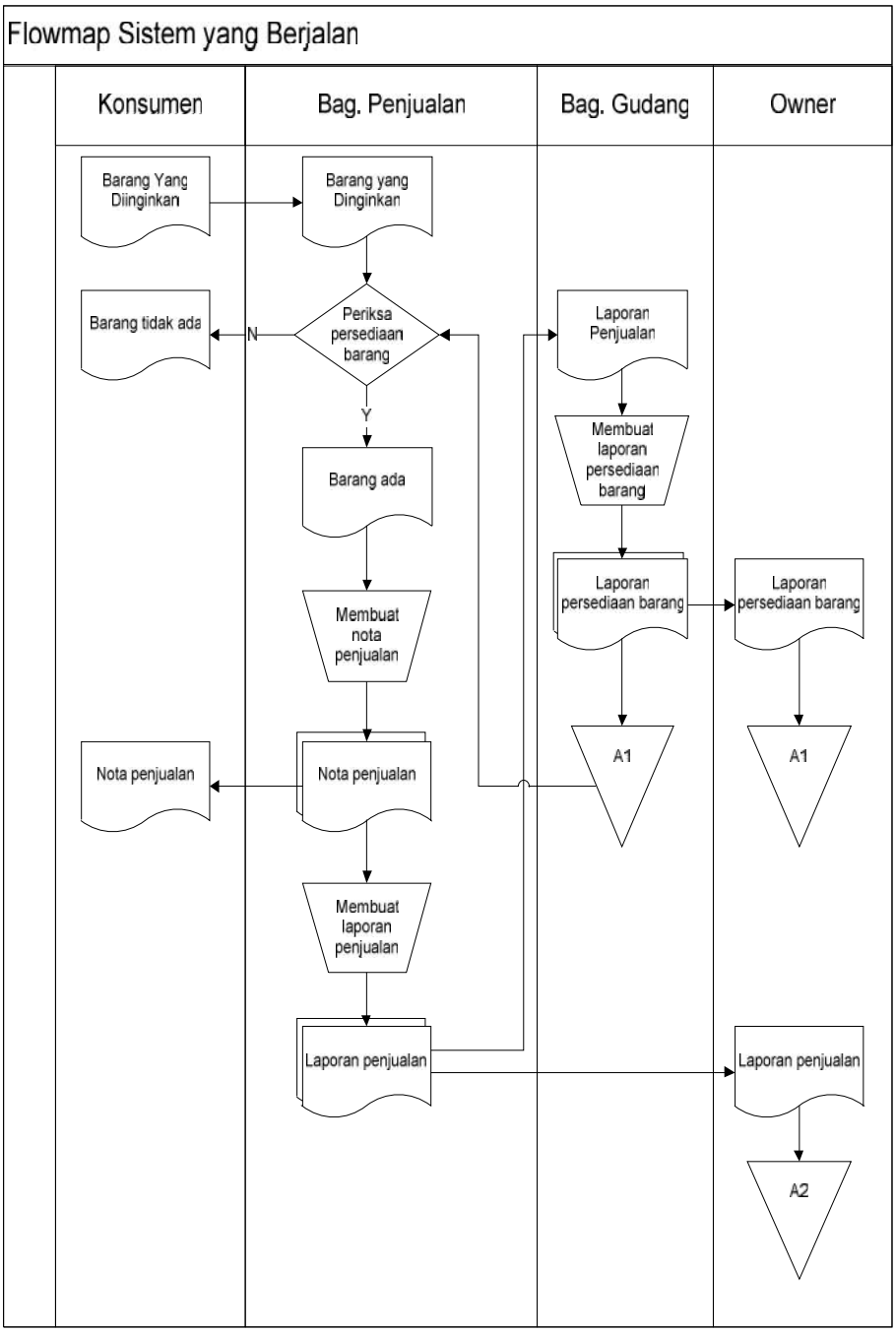
Adapun analisis prosedur dari sistem penjualan pada HAPPY GO LUCKY HOUSEyang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Konsumen memilih barang yang diinginkan.

2. Bagian penjualan kemudian akan memeriksa, jika ada maka bagian penjualan akan membuatkan nota sebanyak dua rangkap. Satu rangkap akan diberikan kepada konsumen dan satu rangkap akan diproses untuk pembuatan laporan penjualan. Jika produk yang diinginkan tidak tersedia maka akan dberitahukan lagi kepada konsumen.
3. Laporan penjualan rangkap pertama akan langsung diserahkan kepada pemilik butik, sedangkan laporan penjualan rangkap kedua akan diserahkan pada bagian gudang untuk membuat laporan persediaan barang yang kemudian akan diserahkan kepada pemilik butik.
4. Kemudian bagian gudang membuat laporan persediaan/ stok barang yang kemudian akan diserahkan kepada pemilik butik.
5. Selanjutnya pemilik butik akan menyimpan laporan penjualan dan laporan persediaan barang untuk diarsipkan.

4.1.2.1. Flowmap

Memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Dari sistem lama maka akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan untuk pengembangan dan penerapan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.



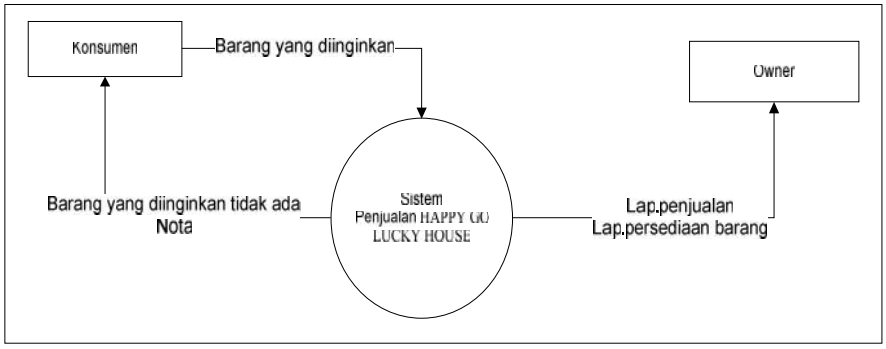
Keterangan: A1: Arsip laporan persediaan barang

A2: Arsip laporan penjualan

Gambar 4.1 *Flowmap* yang Sedang Berjalan

4.1.2.2. Diagram Konteks

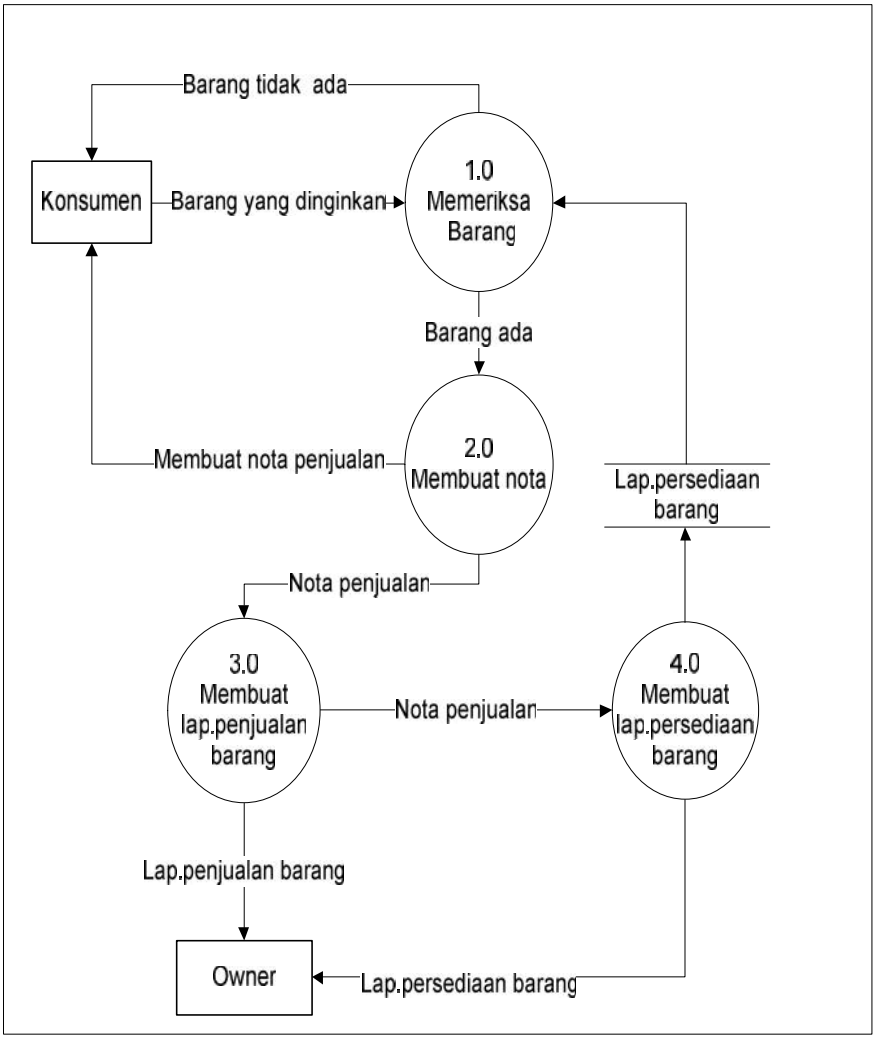
Diagram konteks adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara *entity* luar, masukan dan keluaran dari sistem.



Gambar 4.2 *Diagram Konteks Sistem* yang Sedang Berjalan

4.1.2.3. *Data Flow Diagram*

Data Flow Diagram adalah representasi graphis dari suatu sistem yang menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut beserta asal, tujuan dan penyimpanan datanya.



Gambar 4.3 *Data Flow Diagram* yang Sedang Berjalan

4.1.3 Evaluasi Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil evaluasi, HAPPY GO LUCKY HOUSEmasih mengalami berbagai permasalahan dalam melakukan aktivitas penjualan. Adapun masalah yang dihadapi pada sistem penjualan yang sedang berjalan pada HAPPY GO LUCKY HOUSE adalah:

Tabel 4.1 Evaluasi Sistem Yang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Pemecahan
1	Sistem penjualan masih bersifat konvensional, dimana pembeli harus datang langsung ke toko sehingga akan menyulitkan konsumen yang berada diluar kota.	Penjualan	Dengan mengimplementasikan sistem aplikasipenjualan berbasis *web* agar transaksi penjualan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja oleh *customer*.
2	Pencarian dan pengolahan data penjualan barang masih memerlukan waktu yang lama, disebabkan tidak teraturnya data dalam penyimpanan arsip	Penjualan	Bagaimana merancang sistem aplikasi penjualan yang diusulkan yang dapat membantu dalam pengolahan data penjualan dengan berbasiskan web
3	Terjadinya kesalahan dalam penyajian informasi	Penjualan	Menggunakan sistem aplikasi berbasis *Web* dapat Meminimalkan terjadinya kesalahan data
4	Ketidak efektifan dalam sarana media promosi	Penjualan	Dengan menggunakan sistem aplikasi penjualan ini dapat membantu dalam media promosi yang lebih efektif

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tahap lanjutan dari analisa dan evaluasi sistem yang sedang berjalan, dimana pada perancangan sistem digambarkan rancangan sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan pengkodean kedalam suatu bahasa pemrograman. Dalam perancanga suatu sistem tidak lepas dari hasil analisa, karena dari hasil analisa, sistem baru dapat dibuat sehingga menghasilkan rancangan sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu perancangan yang dapat membantu proses penjualan yang mana akan membantu mempromosikan dan memperluas cakupan penjualan HAPPY GO LUCKY HOUSE ini. Perancangan aplikasi yang diusulkan merupakan langkah untuk lebih mengefektifkan dan mengefisienkan sistem yang sedang berjalan.

4.2.2 Umum Sistem Yang Diusulkan

Dimana pada prosedur yang dibuat tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang sedangberjalan, hanya berbeda dalam penggunaan sistem komputerisasi yang dapat membantu proses penginputan, pengeditan, dan penghapusan data serta dapat mempermudah dalam hal pencarian data dan dapat memberikan pembaharuan yang diharapkan dapat memperluas cakupan penjualan produk HAPPY GO LUCKY HOUSE ini.

Gambaran umum untuk perancangan sistem yang diusulkan secara garis besarnya yaitu *user* dapat melihat dan atau mencari informasi tenang HAPPY GO LUCKY HOUSE ini. Jika ingin melakukan transaksi *user* harus melewati proses *log in* terlebih dahulu, jika belum mempunyai *account, user* diharuskan mendaftar untuk menjadi *customer/member*. Sedangkan untuk *admin* disediakan halaman untuk mengubah, menambahkan atau menghapus data dan melihat dan atau mengelola

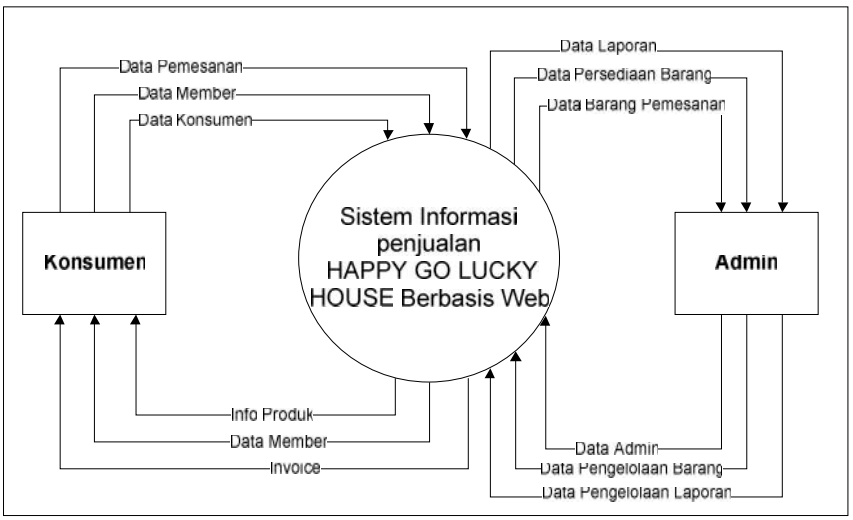
laporan transaksi yang sebelumnya harus melewati proses *log in* terlebih dahulu.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam perancangan prosedur yang diusulkan mencakup gambaran umum sistem informasi penjualan yang diusulkan penulis dimulai dari diagram konteks sistem, diagram arus data, kamus data, perancangan basis data, relasi table, sampai dengan relasi antar entitas.

4.2.3.1. Diagram Konteks Yang Diusulkan

Diagram konteks ini dibuat untuk membatasi sistem dan menunjukkan adanya interaksi sistem dengan komponen diluar sistem, yang dimana merupakan gambaran sistem secara luas. Berikut ini merupakan gambaran diagram konteks dari sistem yang di bangun.

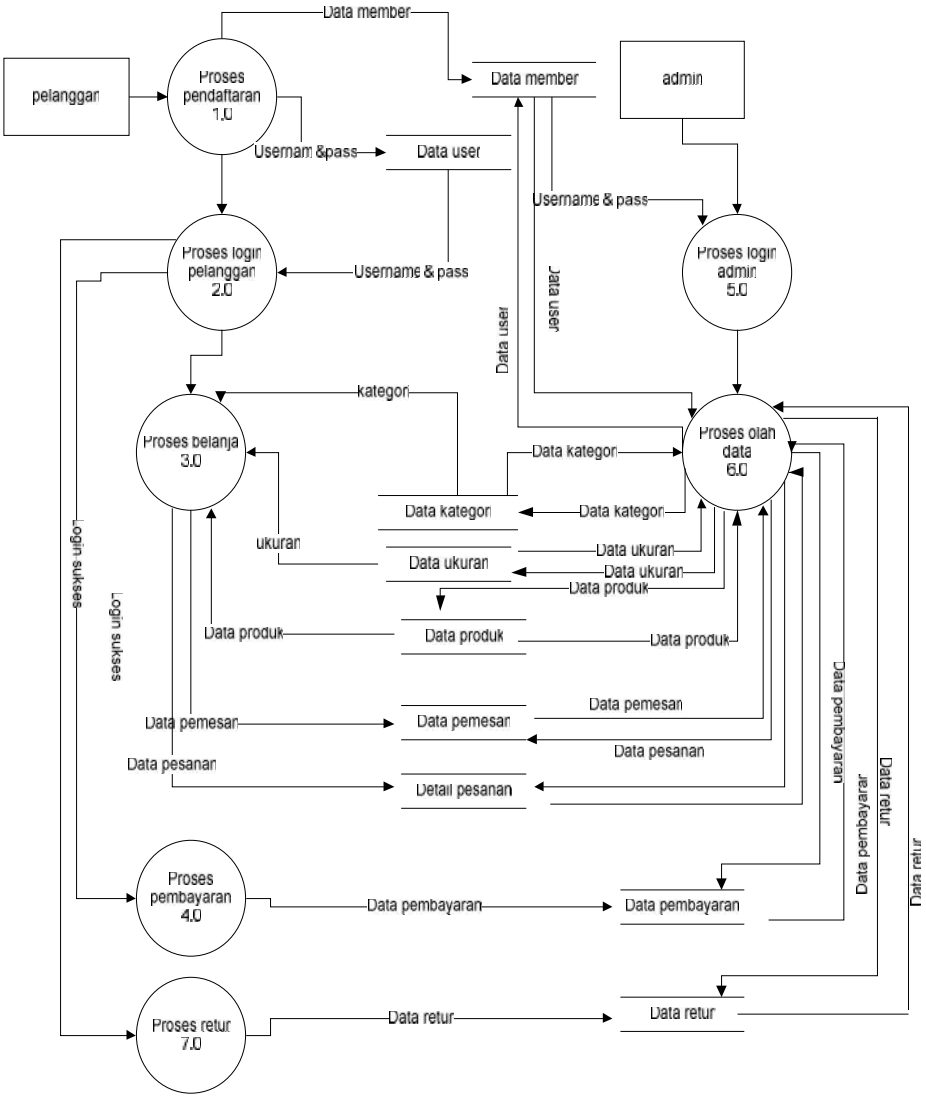


Gambar 4.4 *Diagram Konteks* sistem yang diusulkan

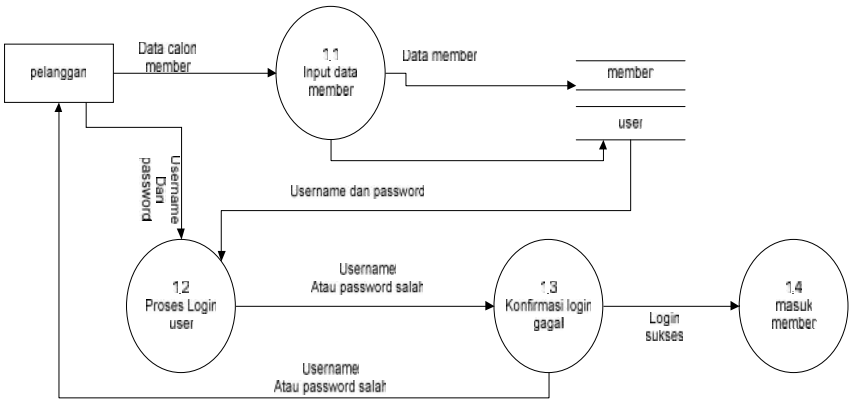
4.2.3.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan perubahan yang digunakan sebagai perpindahan data dari masukan ke keluaran, DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangakan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. Analisis dari Data Flow Diagram pada HAPPY GO LUCKY HOUSE adalah sebagai berikut :

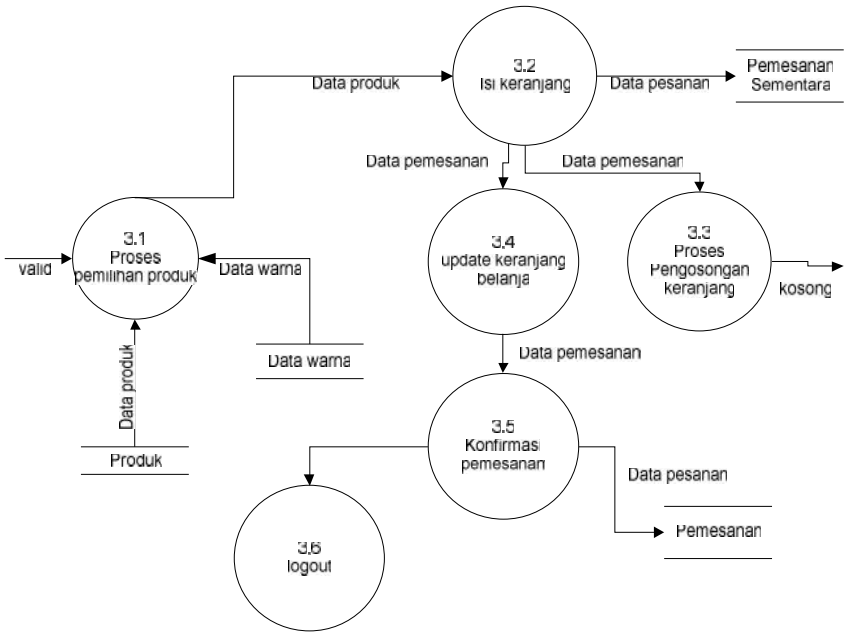
1. DFD Level 0



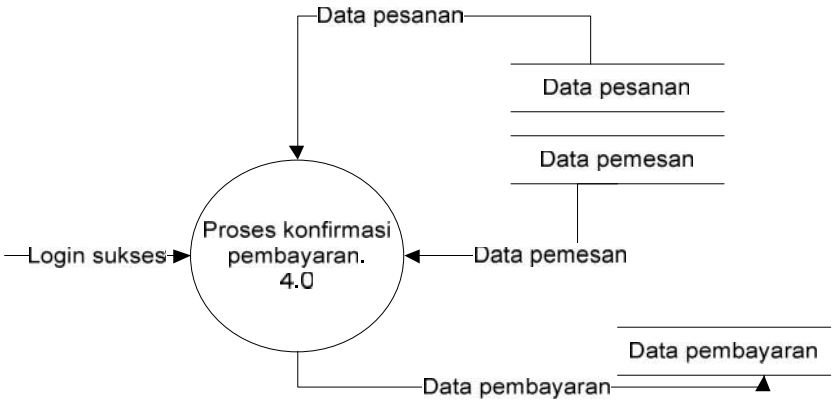
Gambar 4.5 *DFD Level 0* Sistem yang Diusulkan



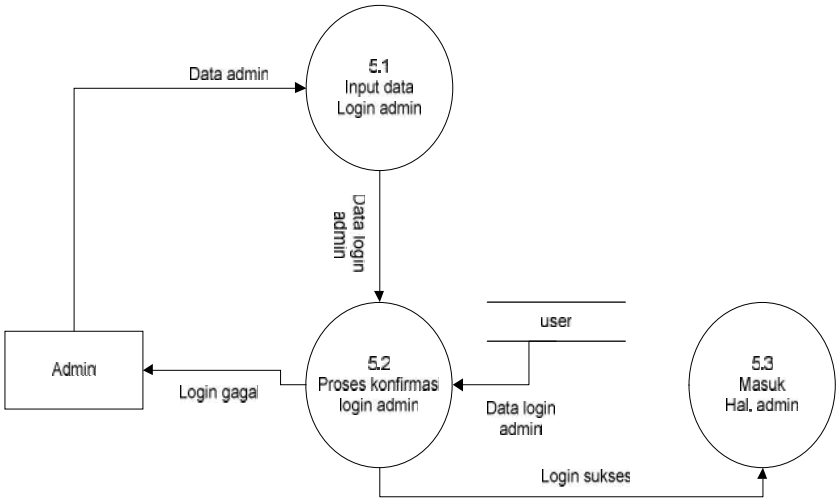
Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 1 pendaftaran Member yang diusulkan



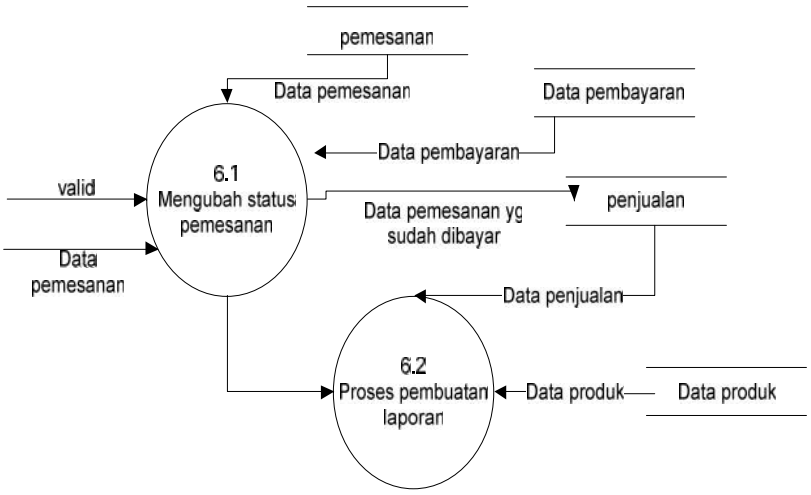
Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 3.1 Pemesanan yang diusulkan



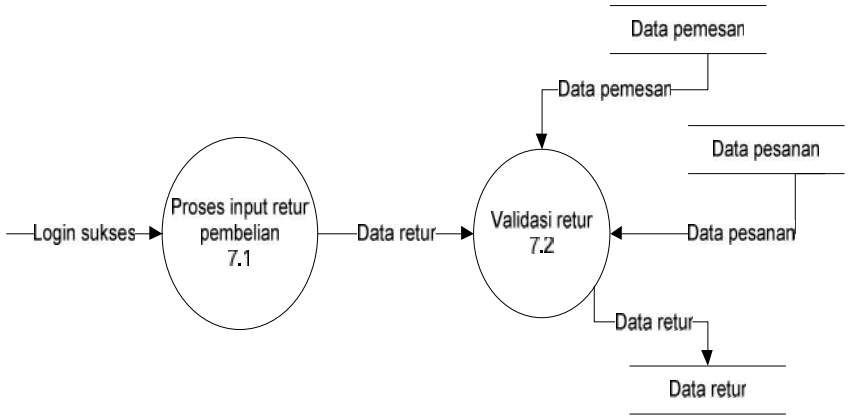
Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 4.1 Konfirmasi Pembayaran yang diusulkan



Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses 5.1 Login Admin yang diusulkan



Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses 6.1 mengelola data pemesanan yang diusulkan



Gambar 4.11 DFD Level 1 Proses 7.1 mengelola data retur yang diusulkan

4.2.3.3 Kamus Data

Kamus data merupakan bagian dari perancangan sistem yang berisi *field-field* yang diperlukan oleh suatu *database* untuk

menjalankan aplikasi program yang telah dibuat. Kamus data dapat dikatakan sebagai penjelasan dari *field-field* dalam table *database.*

Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Arus data dan flow diagram sifatnya global hanya ditujukan nama arus datanya saja. Data-data yang terkait pada sistem informasi penjualan di HAPPY GO LUCKY HOUSE adalah sebagai berikut :

1. Nama Data : member
   Deskripsi Data : Indentitas member
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 1.0 proses pendaftaran member
   Struktur Data : nama_lengkap, alamat,jenis kelamin, propinsi,kota, kode pos, telepon, email, password.
2. Nama Data : Kategori
   Deskripsi Data : Data Kategori
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 2.0 Memilih Kategori barang
   Struktur Data : kode_kategori, nama_kategori.
3. Nama Data : Ukuran
   Deskripsi Data : Data ukuran
   Nama Alias :

Aliran Data : Proses 2.0 Memilih ukuran barang

Struktur Data : kode_barang, ukuran.warna,stok

4. Nama Data : Propinsi

   Deskripsi Data : Alamat Pengiriman

   Nama Alias :

   Aliran Data : Proses 2.0 dan Proses 1.0 identitas member dan alamat yang dituju.

   Struktur Data : id_propinsi, nama_propinsi

5. Nama Data : Kota

   Deskripsi Data : Alamat Pengiriman

   Nama Alias :

   Aliran Data : Proses 2.0 dan Proses 1.0 identitas anggota dan alamat yang dituju.

   Struktur Data : id_kota, id_propinsi,nama_kota, ongos_kirim.

6. Nama Data : orders

   Deskripsi Data : Nama Pemesanan

   Nama Alias :

   Aliran Data : Proses 1.0 dan Proses 2.0 user yang sudah jadi anggota melakukan login dan memesan barang yang diingin.

   Struktur Data : id_orders, idmember, hari, tgl, jam, tgl,kadaluarsa

7. Nama Data : Detail Pesanan
   Deskripsi Data : Detail Pemesanan
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 1.0 dan 2.0 user yang menjadi anggota dan melakukan pemesanan barang sesuai dengan yang di inginkan.
   Strukrur Data : id_orders, kode_produk, ukuran, warna, jumlah.
8. Nama Data : user
   Deskripsi Data : admin yang menggunakan aplikasi
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 1.0 proses pendaftaran member dan Log-in Admin.
   Struktur Data : username, nama, password, blokir,level.
9. Nama Data : Produk
   Deskripsi Data : Data Produk
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 3.0 Memilih barang dan memesan barang.

Struktur Data : idproduk, merk, idkategori, harga, deskripsi, berat, harga, hari,tgl,jam foto.

10. Nama Data : Pembayaran
    Deskripsi Data : Data Pembayaran
    Nama Alias :
    Aliran Data : Proses 4.0 Melakukan Konfirmasi Pembayaran pesanan.
    Struktur Data : idbukti, id_orders, namapemilikrek, rekasal, rektujuan, tanggal,noresi
11. Nama Data : Retur
    Deskripsi Data : Data Retur
    Nama Alias :
    Aliran Data : Proses 7.0 Proses Input retur Pembelian
    Struktur Data : idretur, id_orders, idukuran, jumlah, ket, tanggal.

4.2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data didefinisikan sebagai kumpulan data yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai spesifikasi yang sama, sedang yang dimaksud dengan *record* adalah kumpulan data yang berisikan *field-field* berbeda, jumlah

record pada umumnya terbatas. Berikut ini tahapan-tahapan dari perancangan basis data :

1. Normalisasi
2. Relasi tabel
3. Entity Relationship Diagram (ERD)
4. Struktur file
5. Kodefikasi

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses yang berkaitan dengan *model relation* untuk mengorganisasikan himpunan data dengan ketergantungan dan keterkaitan yang tinggi. Hasil dari proses normalisasi adalah himpunan dalam bentuk normal. Dengan normalisasi akan meminimalisasi penggolongan informasi dan memudahkan untuk mengindentifikasi entitas atau objek.

Terdapat peraturan mengenai perancangan suatu *Database*, yang biasa disebut sebagai aturan normalisasi. Aturan ini akan mempermudah dalam merancang *Database* yang normal maksudnya tidak mengulangi informasi dalam proses pembaharuan data maupun Penghapusan data. Selain itu juga normalisasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan sekumpulan tabel untuk mendapatkan informasi tanpa pengolahan data yang tidak diperlukan dan memudahkan dalam pencarian suatu data.

Sedangkan tujuan dari normalisasi adalah untuk menghilangkan penggandaan penyimpanan *file-file* yang sama.

1. **Bentuk Tidak Normal *(Unnormalized Form)*.**

   Bentuk ini merupakan rancangan awal dari pembuatan suatu *database*. Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu. Data bisa jadi mengalami duplikasi.

   Data dikumpulkan dengan apa adanya sesuai dengan kedatangannya. Berikut ini merupakan bentuk tidak normal atau (*Unnormalized Form)* yaitu:

   { id_member, nama_lengkap, jeniskelamin, alamat, id_kota, id_kabupaten, kode pos, telepon, email, username, tgl, id_kategori, nama_kategori, id_order_temp, id_member, ukuran, warna, jumlah,id_session,tgl, kode_produk, ukuran, warna, jumlah, stok, id_orders, id_member, hari, tgl, jam, kadaluarsa, id_orders, kode_produk, jumlah, username, nama_lengkap, password, blokir, level, id_kategori, kategori,id_propinsi,nama, id_kota, id_propinsi, nama_kota, ongskos_kirim, kode_produk, merk, bahan, deskripsi ,harga, hari, tgl , jam,counter,gambar. }

2. **Bentuk Normal Pertama *(1NF)*.**

   Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika setiap atribut bernilai tunggal *(Atomic Value)*

untuk setiap barisnya.Adapun bentuk normal pertama atau *First Norm Form* (*1NF*) yaitu :

{ id_member, nama_lengkap, jeniskelamin alamat, id_propinsi, idkota, kode_pos, telepon, email, password, id, jumlah, harga, hari, tgl}

3. Bentuk Normal Kedua *(2NF)*.

Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal kedua jika dan hanya jika berada pada bentuk normal pertama dan semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer. Adapun normal kedua atau *Second Norm Form (2NF)* yaitu:

a. tb_member

   {id_member *, nama, jeniskelamin, id_propinsi**, kota**, alamat, kodepos, telepon, email, password, tgl}

b. tb_kategori

   {kode_kategori*, nama_kategori}

c. tb_order_temp

   {id_order_temp*, kode_produk, ukuran, warna, jumlah, id_session, tgl}

d. tb_propinsi

   {id_propinsi, nama}

e. tb_kota

   {id_kota*, id_propinsi**, nama_kota, ongkos_kirim}

f. tb_orders

{id_orders*, idmember, ma,a, jeniskelamin, alamat, kota, kode_pos, telp, email, status, tanggal_pesan, tanggal kadaluarsa, bukti_bayar}

g. tb_detai_pesanan

{id_orders, kode_produk, jumlah}

h. tb_admin

{username*, nama_lengkap, password, blokir, level}

i. tb_produk

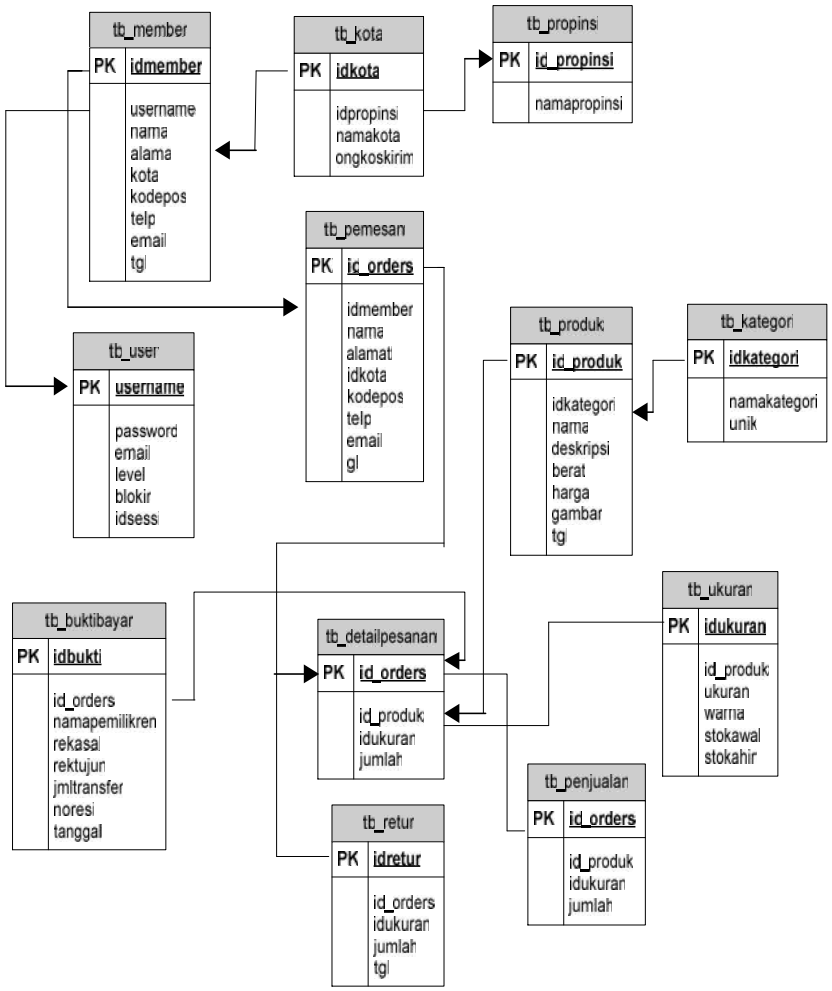
{id_produk, id_kategori, merk, berat, bahan, deskripsi, harga, hari, tgl, jam}

j. tb_warna

{id*, id_produk**, ukuran, warna, stok}

4.2.4.2 Relasi Tabel

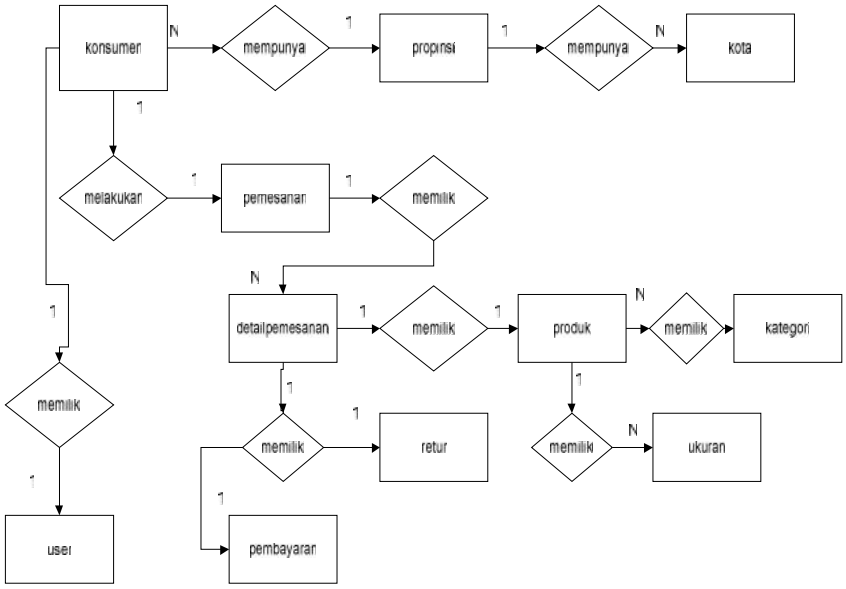
Relasi antar tabel adalah suatu proses mengorganisasikan *file* untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang. Proses relasi antar tabel merupakan pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang merupakan *entity* dan relasinya. Berfungsi mengakses data dan *item* sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi. Adapun bentuk relasi antar tabel dari sistem informasi yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.12 Relasi Tabel

4.2.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Komponen utama ERD adalah entitas, atribut dan relasi. Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata dapat dibedakan dari yang lain. Relasi merupakan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari entitas yang berbeda. Entity Relationship Diagram pada aplikasi sistem informasi penjualan ini yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.13 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

4.2.4.4 Struktur file

Struktur file merupakan urutan isi atau data-data item yang ada pada file database. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem. Struktur file yang terdapat pada komputerisasi sistem informasi penjualan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2. Struktur *File* Tabel *Member*

tb_member		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
idmember	Int	11
username	Varchar	30
nama	Varchar	100
alamat	Varchar	100
kota	Int	3
kodepos	Varchar	255
telpon	Varchar	14
email	Varchar	100
tgl	Date	

Tabel 4.3. Struktur *File* Tabel Kota

tb_kota		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
idkota	Int	3
idpropinsi	Int	6
namakota	Varchar	100
ongkoskirim	Int	10

Tabel 4.4. Struktur *File* Tabel User

tb_kurir		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
username	Varchar	100
password	Varchar	50
email	Varchar	100
level	Varchar	20
blokir	Enum	'Y' 'N'
Idsessi	Varchar	100

Tabel 4.5.Struktur *File* Tabel Provinsi

tb_provinsi		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
id_provinsi	Int	2
namaprovinsi	Varchar	60

Tabel 4.6.Struktur *File* Tabel Pemesanan

tb_pemesanan		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
id_orders	Varchar	35
idmember	Int	5
nama	Varchar	100
alamat	Text	-
idkota	Int	6
kodepos	Int	11
email	Varchar	100
tgl	Date	-

Tabel 4.7.Struktur *File* Tabel Detail Pesanan

tb_pengiriman		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
id_order	Varchar	35
id_produk	Int	6
idukuran	Varchar	25
jumlah	Int	6

Tabel 4.8.Struktur *File* Tabel Produk

tb_produk		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
id_produk	Int	11
idkategori	Int	11
Nama	Varchar	100
deskripsi	Text	-
berat	Varchar	15
harga	Double	30,2
gambar	Varchar	100
tgl	Date	-

Tabel 4.9.Struktur *File* Tabel Ukuran

tb_ukuran		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
idukuran	Int	11
id_produk	Int	8
ukuran	Varchar	25
warna	Varchar	100
stokawal	Int	6
stokakhir	Int	6

Tabel 4.10.Struktur *File* Bukti Bayar

tb_warna		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
id_bukti	Int	11
id_orders	Varchar	35
namapemilikrek	Varchar	100
rekasal	Varchar	100
rektujuan	Varchar	100
jmltransfer	Double	-
noresi	Varchar	100
tanggal	Date	-

Tabel 4.11.Struktur *File* Tabel Penjualan

tb_konfirmasi		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
id_orders	Varchar	35
id_produk	Int	6
idukuran	Varchar	25
jumlah	Int	6

Tabel 4.12.Struktur *File* Tabel Retur

tb_kota		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
id_retur	Int	11
id_orders	Varchar	45
idukuran	Int	11
jumlah	Int	4
tanggal	Date	-

Tabel 4.13.Struktur *File* Tabel Kategori

tb_admin		
Nama *Field*	**Tipe**	**Ukuran**
idkategori	Int	11
Namakategori	Varchar	60
unik	Varchar	3

4.2.4.5 Kodefikasi

Sistem kodefikasi ini di buat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pemesanan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasarkan field-field dan tiap field-field kode mempunyai arti. Berikut kode-kode yang digunakan :

1. Kode Produk

2 = Kode Kategori produk

3 = urutan produk

Contoh = AC003

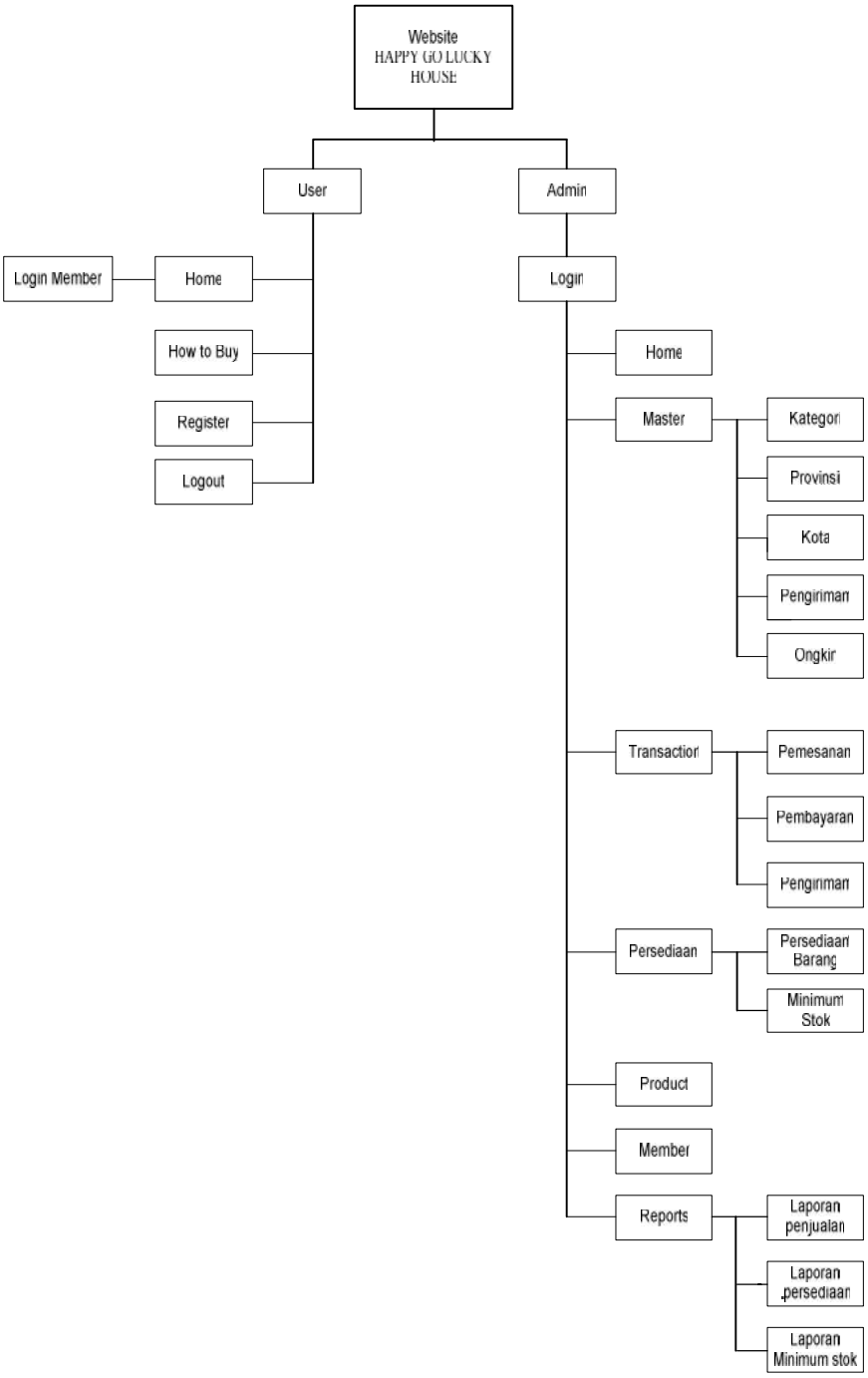
Produk dengan dengan kategori Accesoris dan dengan no urut 003.

4.2.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau disain dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi criteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai. Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

4.2.5.1. Struktur Menu

Perancangan menu digunakan untuk memudahkan penelusuran serta alur program ketika kita menjalankan program yang kita buat. Struktur menu akan dibagi menjadi 2 yaitu struktur menu user dan struktur menu admin. Berikut ini adalah gambar struktur menu usulan penjualan barang yang dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Struktur Menu yang Dirancang

4.2.5.2. Perancangan Input

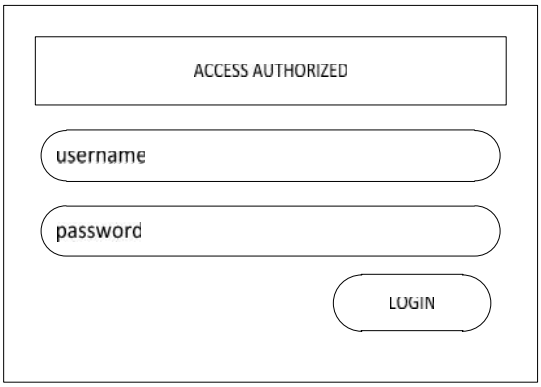
Dalam penbuatan website HAPPY GO LUCKY HOUSE, penulis membuat 2 rancangan *interface* yaitu tampilan admin dan tampilan user yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tampilan Admin

Tampilan admin merupakan tampilan awal pada saat admin akan masuk ke progam.

a. Halaman Login Admin

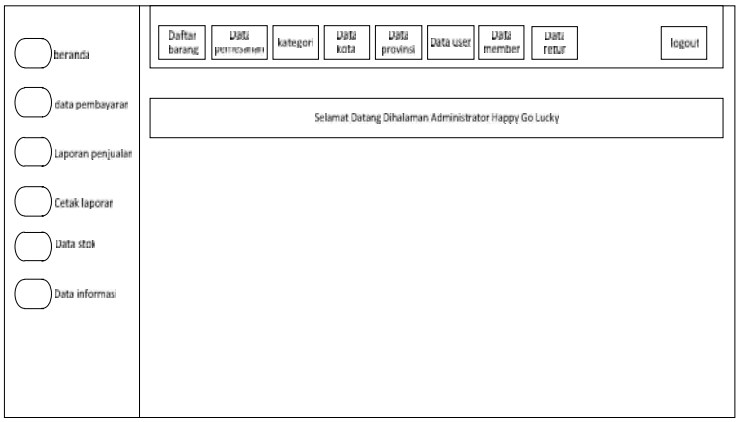
Halaman yang disediakan berupa tampilan login untuk admin apabila akan memasuki program.



Gambar 4.15 *Form Login* Admin

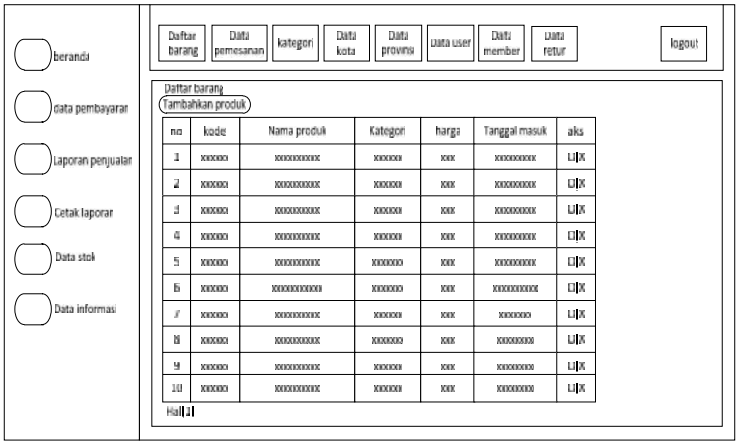
b. Halaman Awal Admin

Halaman awal admin saat pertama kali masuk.



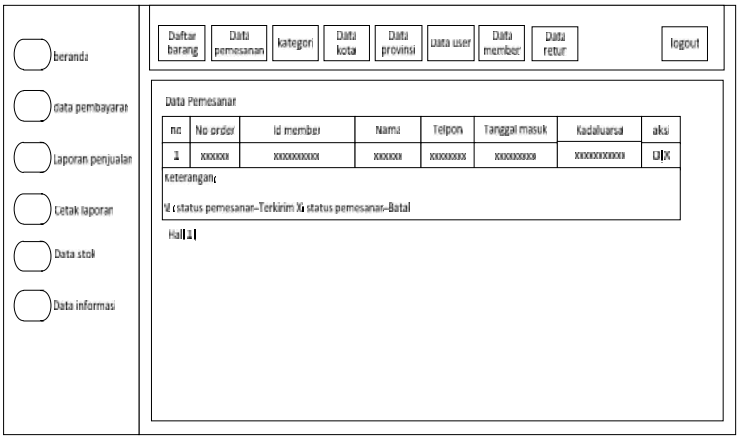
Gambar 4.16 Desain Tampilan Awal Admin

c. Halaman daftar Barang



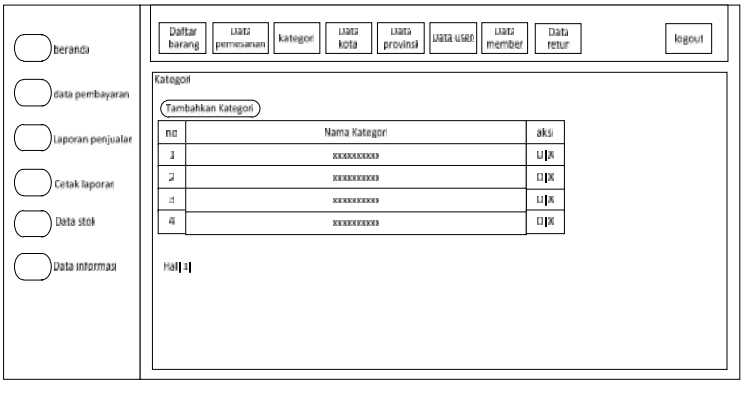
Gambar 4.17 Desain Tampilan Master Admin

d. Halaman Data Pemesanan



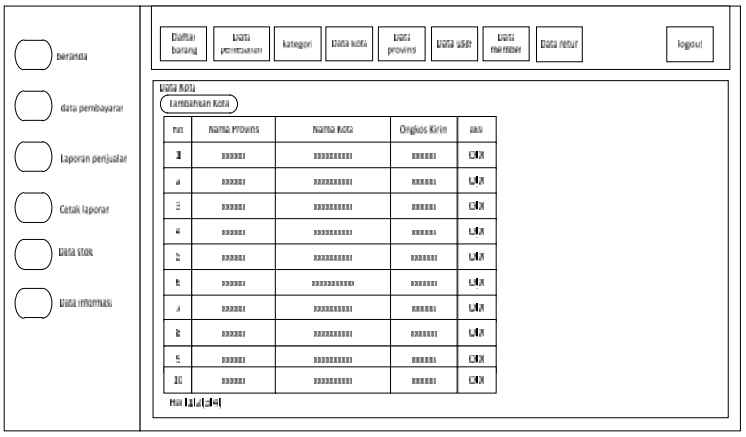
Gambar 4.18 Desain Tampilan Data Pemesanan Admin

e. Halaman Kategori



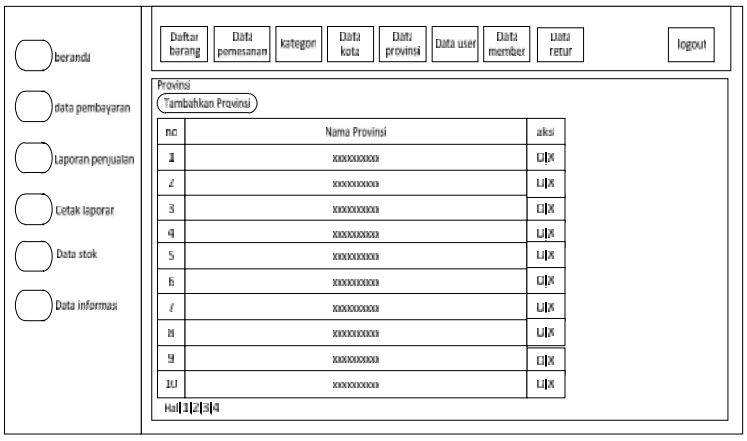
Gambar 4.19 Desain Tampilan Kategori

f. Halaman Data Kota



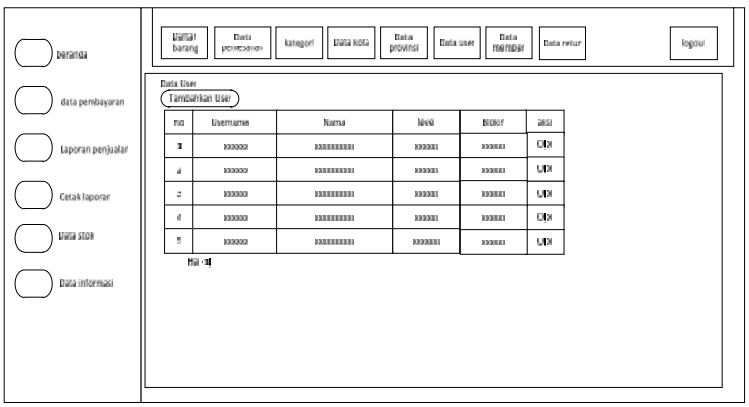
Gambar 4.20 Desain Data Kota

g. Halaman Data Provinsi



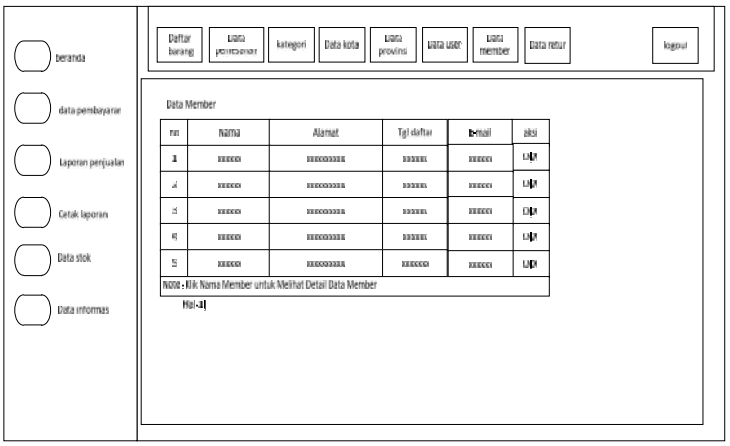
Gambar 4.21 Desain Data Provinsi

h. Halaman Data *User*



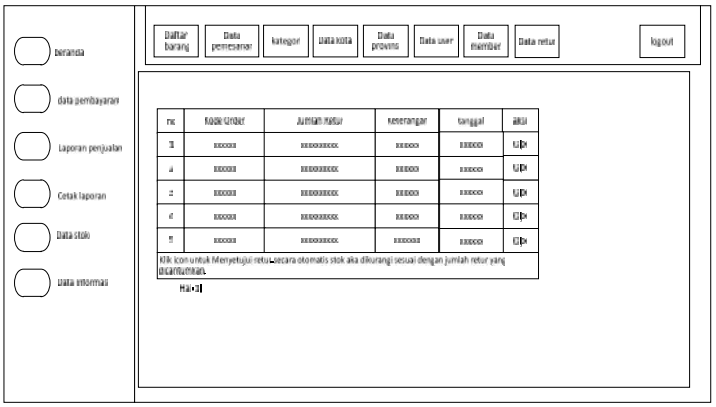
Gambar 4.22 Desain Data *User*

g. Halaman Data Member



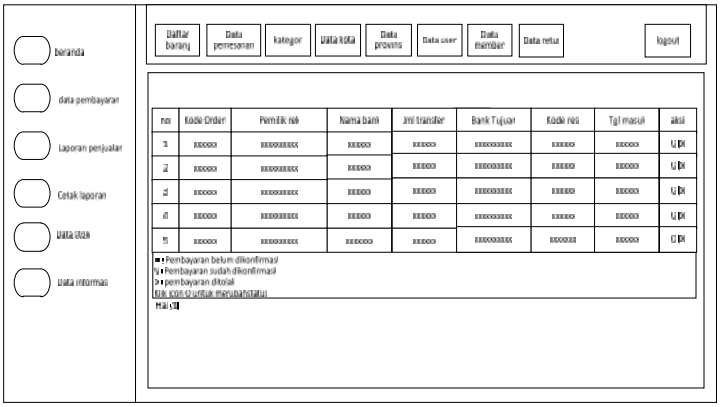
Gambar 4.23 Desain Tampilan data Member

h. Halaman Data Retur



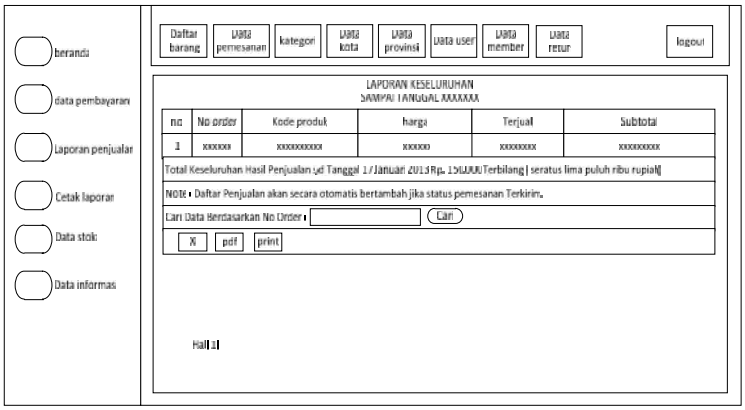
Gambar 4.24 Desain Tampilan data retur

i. Halaman Data Pembayaran



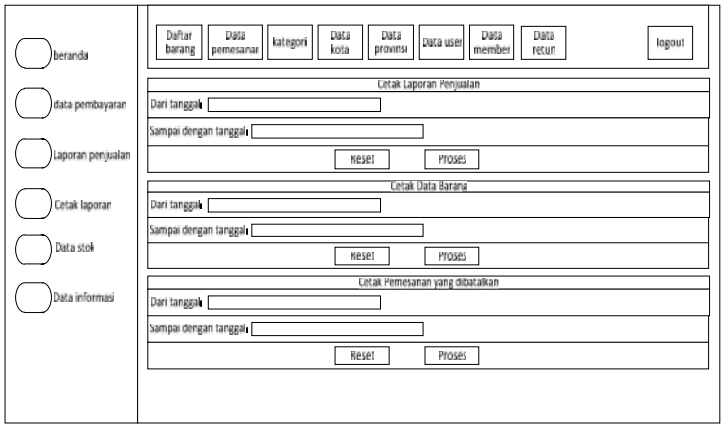
Gambar 4.25 Desain Tampilan data pembayaran

j. Halaman Laporan Penjualan



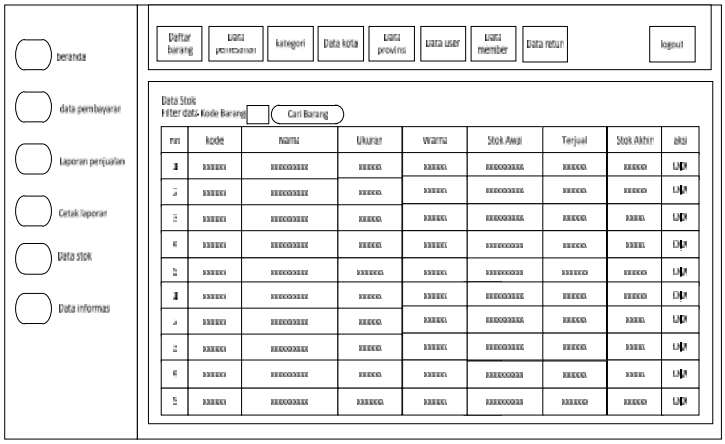
Gambar 4.26 Desain Tampilan Laporan penjualan

k. Halaman Cetak Laporan



Gambar 4.27 Desain Tampilan cetak laporan

l. Halaman Data Stok

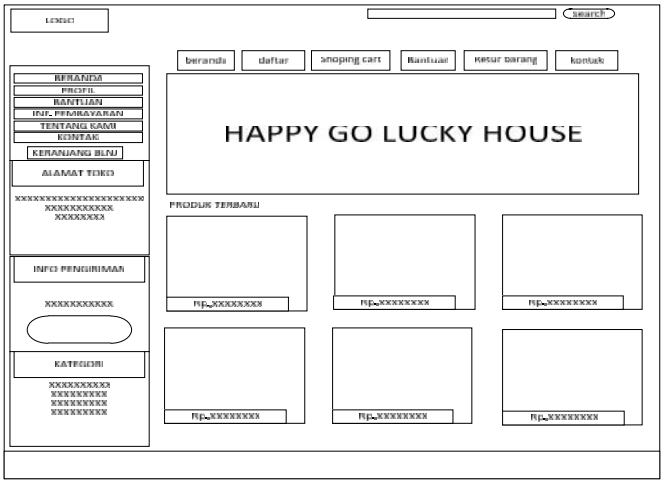


Gambar 4.28 Desain Tampilan data stok

2. Tampilan *User*

a. Desain Tampilan *Home User*

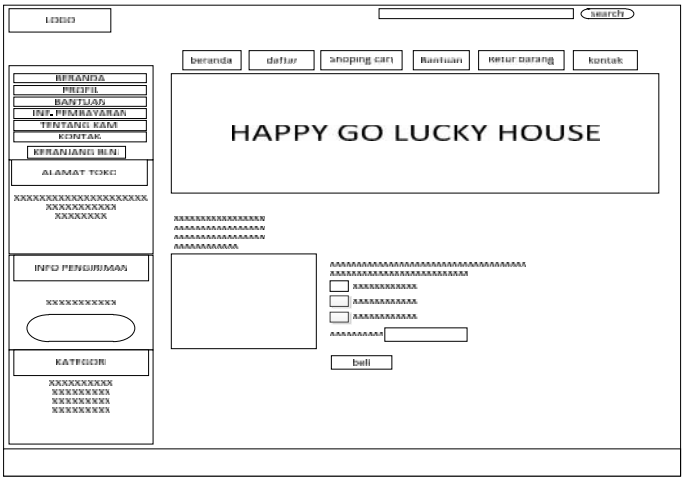
Halaman *home user* merupakan tampilan awal pada saat *user* telah memasuki program.



Gambar 4.29 Desain Tampilan Home User

b. Desain Tampilan Cara Belanja

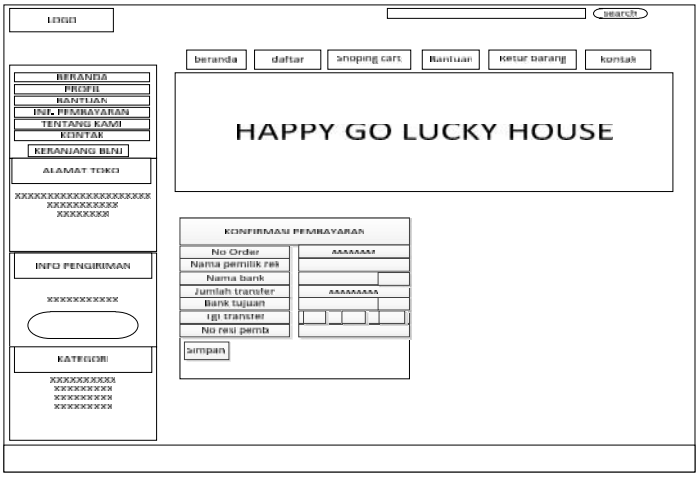
Halaman cara belanja menampilkan keterangan mengenai cara berbelanja pada *web*HAPPY GO LUCKY HOUSE.



Gambar 4.30 Desain Tampilan Cara Belanja

c. Desain Tampilan Cara Pembayaran

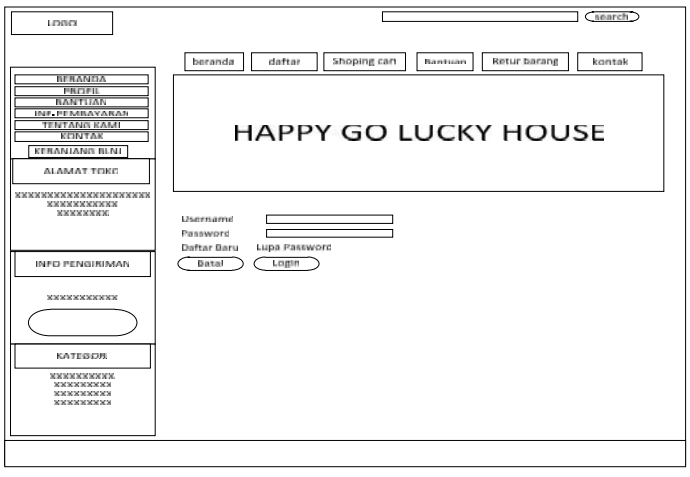
Halaman cara pembayaran menampilkan cara pembayaran melalui nomor rekening bank yang digunakan oleh HAPPY GO LUCKY HOUSE



Gambar 4.31 Desain Tampilan Cara Pembayaran

d. Desain Tampilan Login Member

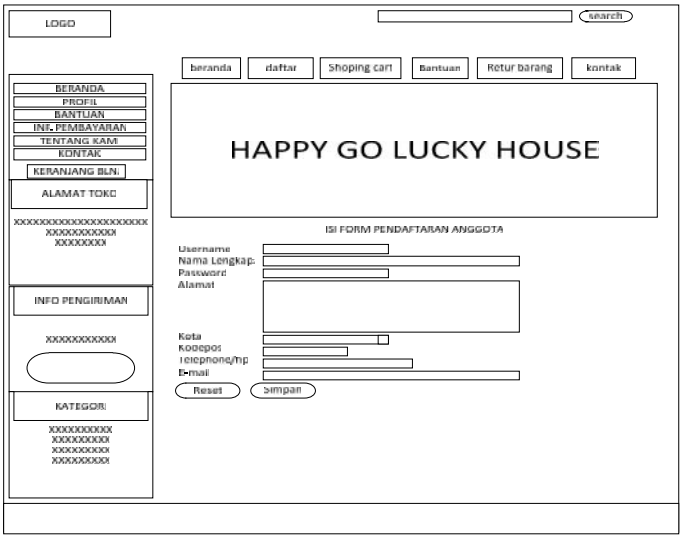
Halaman *login member* adalah halaman yang disediakan berupa tampilan *formlogin* untuk *member* apabila akan memasuki program



Gambar 4.32 Desain Tampilan Login Member

e. Desain Tampilan Registrasi *User*

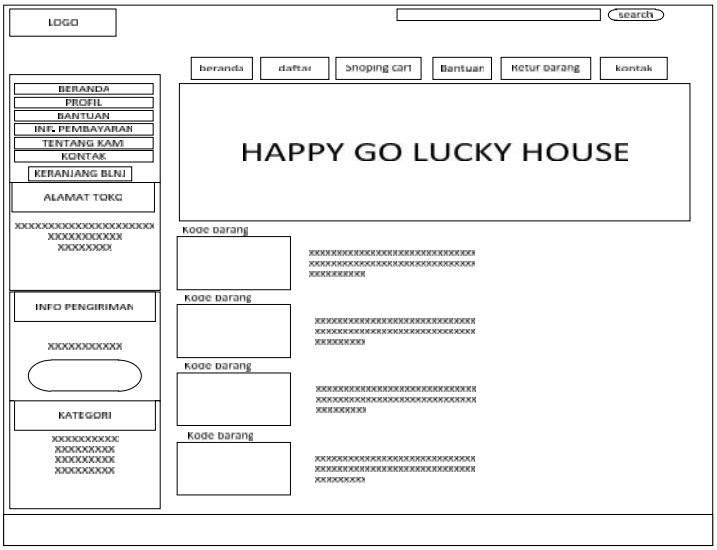
Halaman registrasi *user* adalah tampilan yang berupa *form* saat *user* melakukan proses registrasi.



Gambar 4.33 Desain Tampilan Registrasi User

f. Desain Tampilan *Detail* Produk untuk *Member*

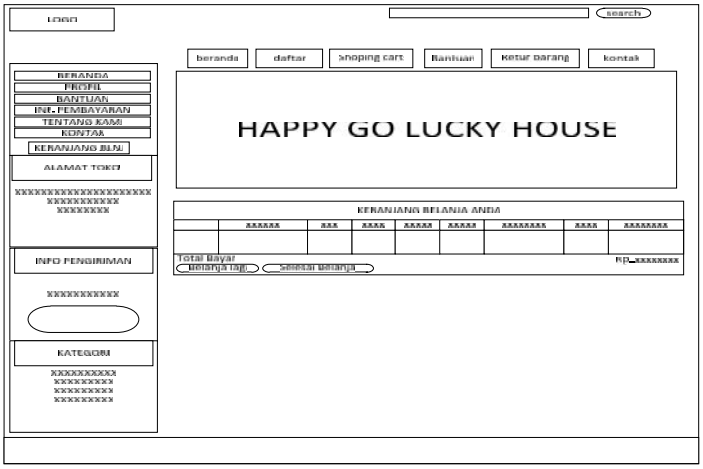
Halaman *detail* produk menampilkan *detail* produk yang tersedia pada HAPPY GO LUCKY HOUSE.



Gambar 4.34 Desain Tampilan detail Produk

g. Desain Tampilan Keranjang Belanja untuk *Member*

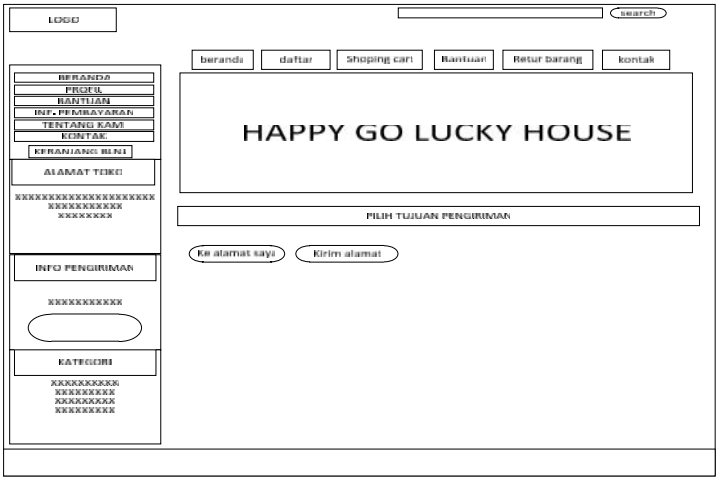
Halaman keranjang belanja menampilkan *form* keranjang belanja untuk *member*.



Gambar 4.35 Desain tampilan Keranjang Belanja

h. Desain Tampilan *check out step 1* untuk *Member*

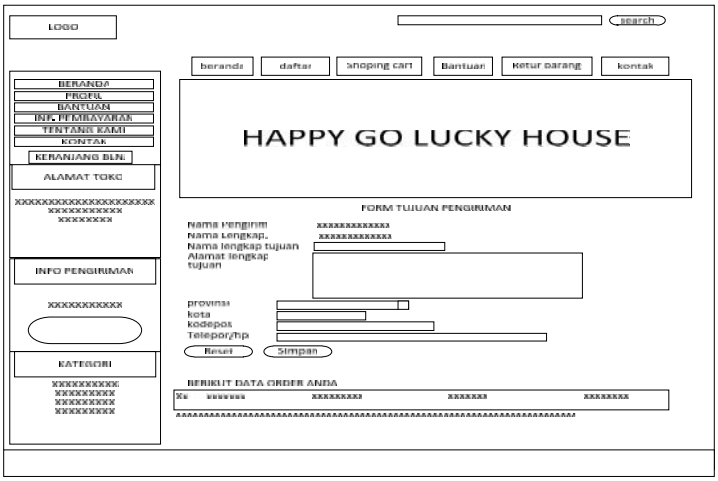
Halaman ini berupa *form* yang berfungsi untuk memasukkan nama penerima dan alamat pengiriman apabila akan merubah penerima dan alamat yang akan dituju.



Gambar 4.36 Desain Tampilan *check out step 1*

i. Desain Tampilan *Check Out Step* 2untuk *Member*

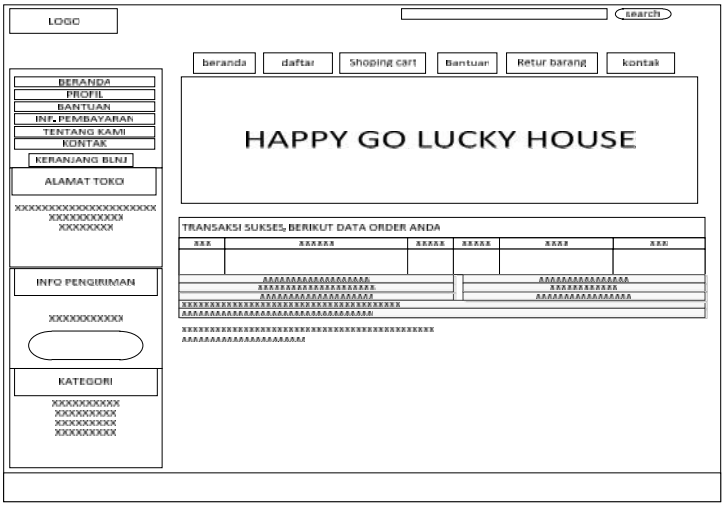
Halaman ini berfungsi untuk menunjukkan kepada *member* mengenai produk yang telah dipesan dan alamat pengiriman yang akan dituju.



Gambar 4.37 Desain Tampilan *Check Out Step* 2

j. Desain tampilan transaksi berhasil

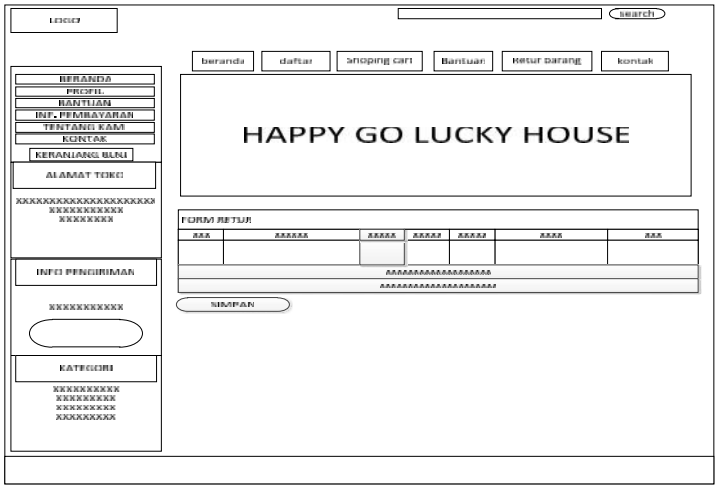
Halaman ini berfungsi untuk menunjukkan kepada *member* mengenai status transaksi



Gambar 4.38 Desain Tampilan transaksi berhasil

k. Desain Tampilan Konfirmasi ReturBarang

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data barang yang akan diretur**.**



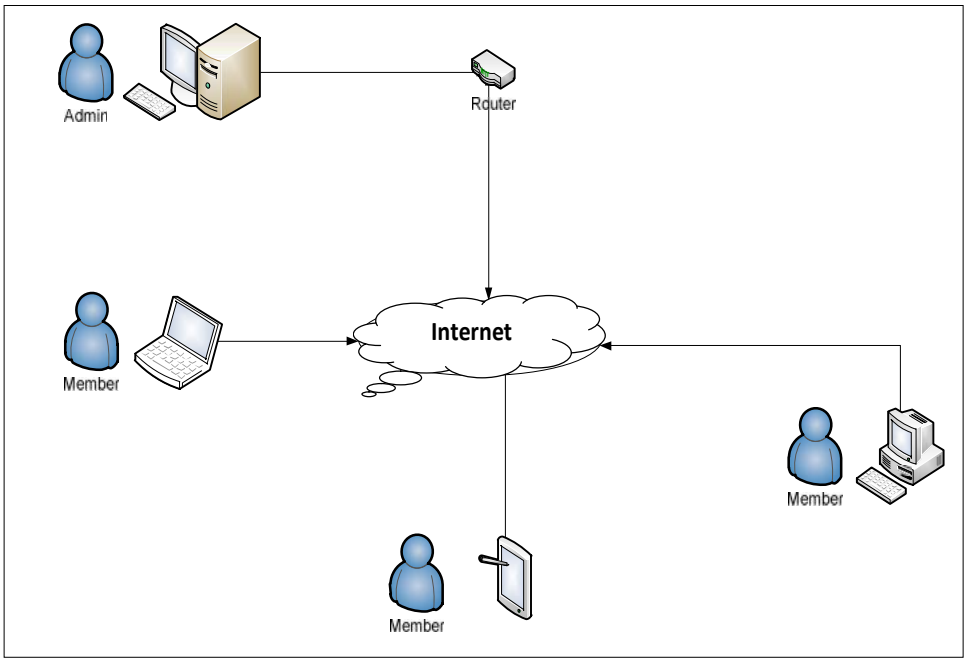
Gambar 4.39 Desain Tampilan Konfirmasi *retur* barang

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitekrur jaringan merupakan sebuah sistem dimana sistem tersebut terdiri atas komputer (dapat berupa PC, laptop, handphone), software (sistem operasi, aplikasi) dan perangkat jaringan lainnya yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Suatu jaringan ini akan saling berhubungan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh *user*.

Arsitektur jaringan yang digunakan yaitu jaringan internet, dimana jaringan internet ini merupakan jaringan komputer yang bisa dikategorikan sebagai WAN, menghubungkan berjuta komputer diseluruh dunia, tanpa batas negara, dimana setiap orang yang memiliki komputer dapat

bergabung ke dalam jaringan ini hanya dengan melakukan koneksi ke penyedia layanan internet (internet service provider / ISP). Berikut ini perancangan arsitektur jaringan yang digunakan pada aplikasi HAPPY GO LUCKY HOUSE:



Gambar 4.40 Perancangan Arsitektur Jaringan