BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah menguraikan sistem informasi yang sedang berjalan secara utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengiderntifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan kebaikan-kebaikannya.

Analisis yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dijadikan landasan usulan perancangan sistem. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang penulis lakukan, kegiatan pengolahan sistem di FutbolStuff Shop masih secara konvensional.

4.1.1 Analisis Dokumen

Dari hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, proses penjualan Jersey yang dilakukan oleh toko FutbolStuff masih secara konvensional artinya konsumen harus datang ke toko dan melakukan transaksi. Begitu juga dengan pengolahan data pendapatan dan pengeluaran, data yang sudah masuk dicatat, disimpan secara manual.

Tabel 4.1 *Analisis Dokumen dalam prosedur penjualan dan pemesanan Jersey yang sedang berjalan pada toko FutbolStuff*

No	Dokumen	Uraian
1.	Data Pemesanan Produk	Nama Dokumen : Data Pemesanan Produk
		Sumber : Kasir
		Fungsi : Untuk memesan produk yang diinginkan konsumen
		Priode : Setiap ada pelanggan yang datang ke toko FutbolStuff
		Rangkap : 1
		Item : Kode_Barang, nama_barang, ukuran, Harga, Stok, discount
2.	Data List Produk	Nama Dokumen : Data List Produk
		Sumber : Kasir
		Fungsi : Untuk mengetahui list produk stok
		Priode : Setiap ada pemesanan produk
		Rangkap : 1
		Item : Kode_Barang, nama_barang, ukuran,

		Harga, Stok, discount
3.	Struk Pembayaran	Nama Dokumen : Struk Pembayaran
		Sumber : Kasir
		Fungsi : Merupakan bukti transaksi penjualan barang.
		Priode : Setiap konsumen melakukan pembayaran
		Rangkap : 2
		Item : No_faktu, nama_barang, jumlah ,harga ,discount ,total, Total_bayar
4.	Data Produk acc	Nama Dokumen : Data Produk acc
		Sumber : Gudang
		Fungsi : Merupakan bukti produk telah di acc.
		Priode : Setiap ada pengurangan jumlah stok
		Rangkap : 1

		Item : No_faktu, nama_barang, jumlah ,harga
5.	Stok Produk	Nama Dokumen : Stok Produk
		Sumber : Bag.Gudang
		Fungsi : Merupakan Data stok produk
		Priode : setiap ada jumlah produk dan pengurangan produk
		Rangkap : 1
		Item : No_faktu, nama_barang, jumlah ,harga
6.	Laporan penjualan	Nama Dokumen : Laporan Penjualan
		Sumber : Kasir
		Fungsi : Merupakan laporan penjualan yang ada di toko FutbolStuff
		Priode : Setiap ada pemasukan penjualan yang ada di toko FutbolStuff
		Rangkap : 1
		Item : No, Tanggal, omset, Jumlah, total

7.	Laporan Stok Produk	Nama Dokumen : Laporan Stok Produk
		Sumber : Bag.Gudang
		Fungsi : Merupakan laporan Stok Produk yang ada di toko FutbolStuff
		Priode : Setiap ada pengurangan Produk yang ada di toko FutbolStuff
		Rangkap : 1
		Item : No, kode_barang ,nama_barang ,Stok ,tanggal

4.1.2. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Pemahaman terhadap sistem dilakukan dengan mempelajari bagaimana sistem tersebut berjalan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung dengan pihak Futbolstuff, alur prosedur penjualan Jersey yang saat ini sedang berjalan di Futbolstuff adalah sebagai berikut :

1. *Konsumen* datang langsung ke Futbolstuff memilih produk yang akan dibelinya. Setelah *Konsumen* mendapatkan produk yang akan dibelinya, *Konsumen* memberikan data produk tersebut ke kasir.

2. Kasir menerima data produk yang akan dibeli oleh *Konsumen*, kemudian kasir mencatat data list produk lalu memberikan ke bagian gudang .

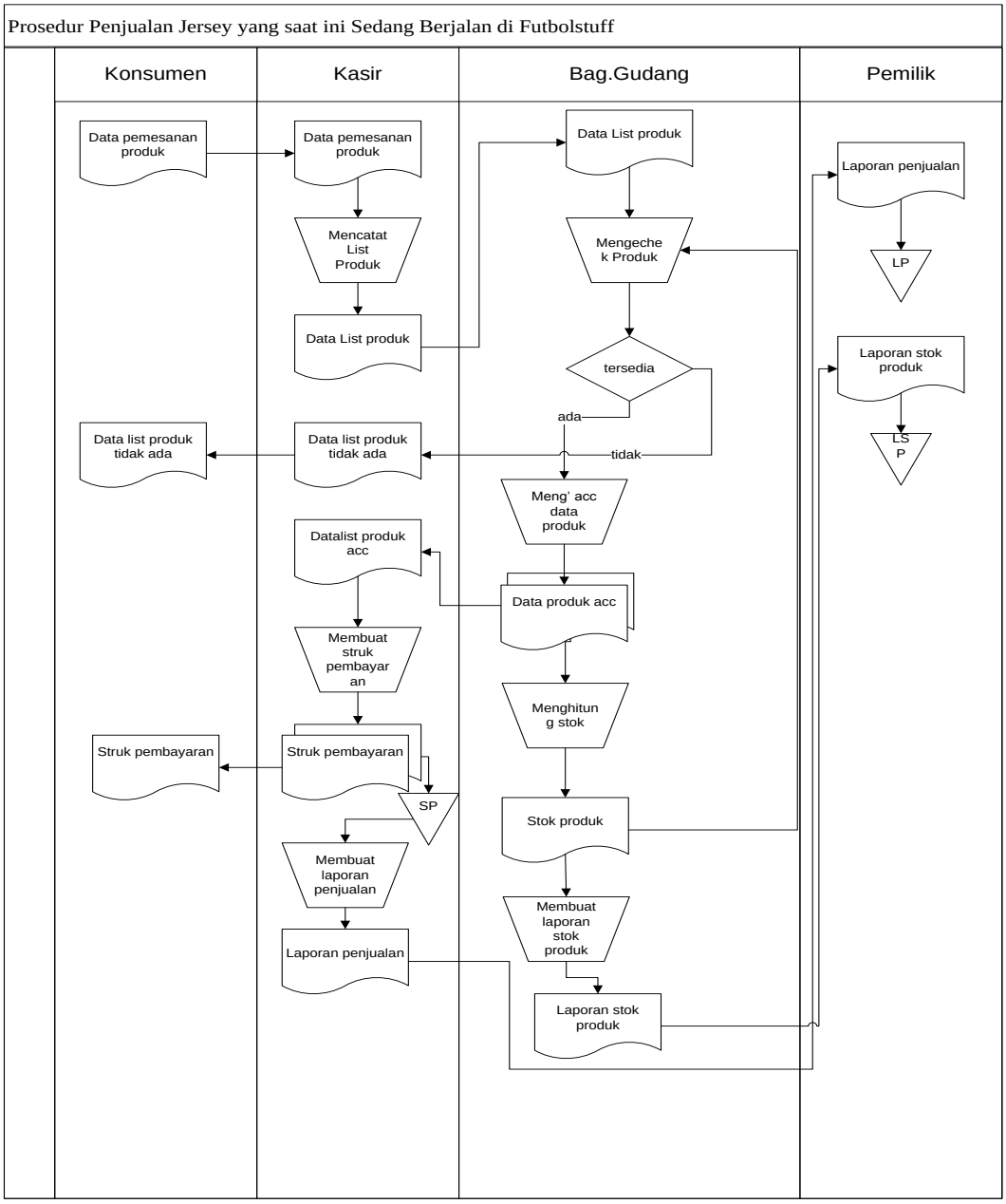
3. Bag.gudang mengecek produk apakah ada atau tidak, bila tidak ada data produk dikembalikan ke kasir lalu kasir memberitahukan kepada konsumen kalau produk tidak ada. Bila ada produknya diberikan kepada kasir. Setelah itu bag.gudang menghitung stok produk lalu membuat laporan stok dan diberikan kepada pemilik.

4. Kasir memberikan produk lalu membuat struk pambayran 2 rangkap yang rangkap 1 diberikan kepada konsumen , rangkap 2 di arsipkan kemudian membuat laporan penjualan yang nantinya diberikan kepada pemilik.

5. Pemilik menerima laporan stok dari bag.gudang dan laporan penjualan dari kasir yang nantinya di arsipkan.

4.1.2.1 Flow Map yang Berjalan

Flowmap yang berjalan tidak jauh berbeda, Bagan alir dokumen atau disebut juga bagan alir formulir merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan- tembusannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar *Flow Map* berikut ini :

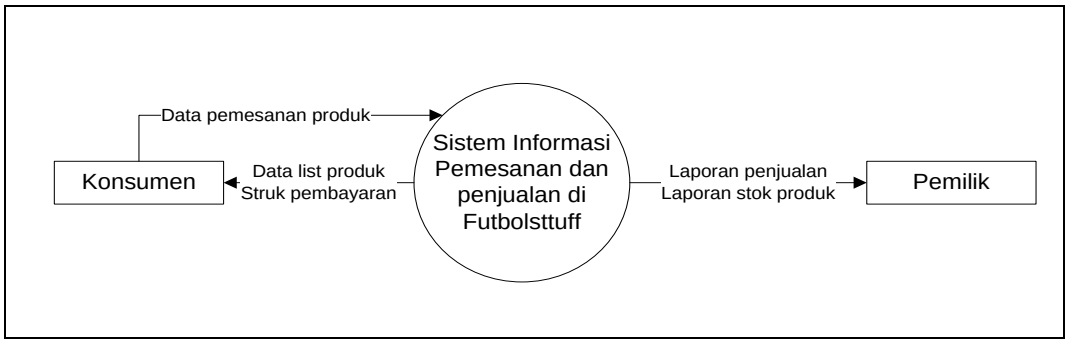


Gambar 4.1 *Flowmap yang sedang berjalan*

4.1.2.2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian

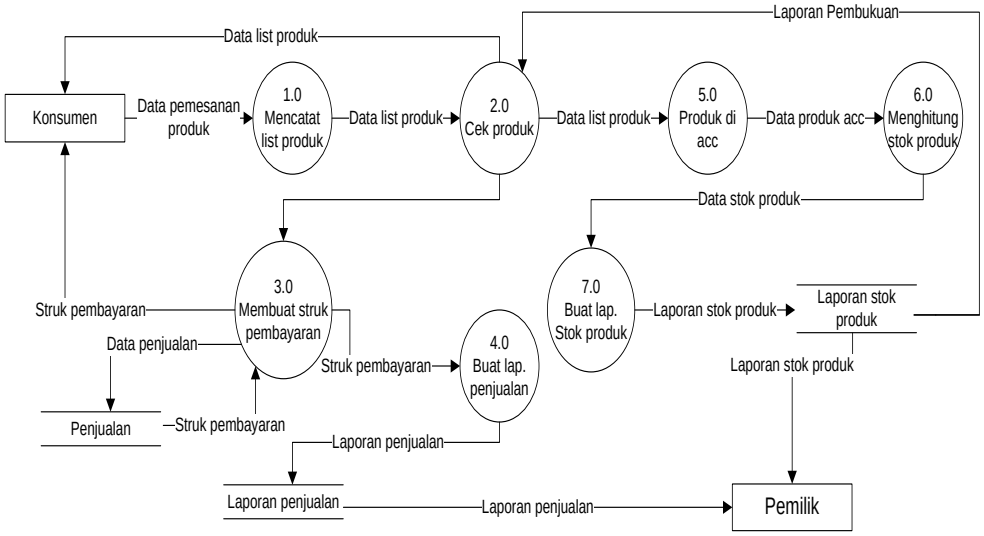
luar sistem. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan pada Distro Arena, sebagai berikut :



Gambar 4.2 *Diagram Konteks yang sedang berjalan*

4.1.2.3. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah sistem secara logical. DFD ini merupakan proses-proses yang terjadi dalam diagram konteks. DFD yang terjadi, yaitu :



Gambar 4.3 *DFD Level 1 yang sedang berjalan*

4.1.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Setelah menganalisis beberapa tahapan system yang sedang berjalan di FutbolStuff Shop, maka dapat diketahui kelemahan kelemahan yang terjadi pada system penjualan Jersey Sepak bola di FutbolStuff Shop pada table berikut ini :

Tabel 4.2 *Evaluasi Sistem yang sedang berjalan*

No	Masalah	Rencana Penyelesaian
1.	Belum adanya sistem yang mampu mengelola data penjualan dengan baik untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses penjualan di Futbolstuff Shop	Membuat Sistem pengolahan data penjualan yang sudah terkomputerisasi sehingga tidak memerlukan waktu lama untuk mengolah data.
2.	Belum adanya pemasaran atau promosi penjualan yang dapat mempermudah konsumen di daerah bandung maupun luar bandung dalam transaksi penjualan yang ada di Futbolstuff Shop.	Membuat Sistem Informasi Penjualan Jersey online berbasis website untuk mempermudah promosi di bandung maupun luar bandung dan mempermudah pengolahan data penjualan.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau

memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memenfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bab ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Setelah melakukan penelitian dan menganalisis dokumen yang sedang berjalan di FutbolStuff, dapat diketahui kelemahan system yang dibutuhkan. Dalam skrispi ini penulis mencoba mengusulkan suatu system baru untuk menunjang di dalam pelaksanaan penjualan Jersey sepak bola sebagai berikut :

1. Menunjang daya saing perusahaan terhadap perkembangan jaman dengan penerapan system teknologi informasi.
2. Meningkatkan keakuratan informasi yang dihasilkan dan mengurangi biaya operasional dalam pengolan data penjualan.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi penjualan ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi setiap konsumen yang berkunjung untuk dapat melakukan pembelian tanpa harus ke toko berada cukup dengan komputer atau alat lainnya yang sudah terhubung internet maka dapat melakukan pemesanan barang dengan mengunjungi alamat website yang sudah disediakan.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Setelah melihat sistem yang sedang berjalan serta mengevaluasinya, maka prosedur sistem penjualan yang diusulkan berbasis web ini adalah sebagai berikut:

a. Prosedur jalannya pemesanan online:

1. Pada aplikasi FutbolStuff Shop ini, adapun pengunjung menjadi pelanggan. Artinya, pelanggan inilah yang akan berniat untuk melakukan transaksi yang ditawarkan.
2. Dalam halaman utama web, pelanggan dapat langsung memilih produk berdasarkan jenis dan kategori, serta dapat melihat berita terkini.
3. Jika pelanggan ingin membeli, Pelanggan bisa memilih produk berdasarkan kategori dengan tombol Beli maka informasi data yang dipilih akan disimpan pada Keranjang Belanja.
4. Saat produk yang dipesan masuk keranjang belanja, pelanggan dapat menentukan jumlah yang akan dipesan, jika jumlah ditambah maka pelanggan harus menekan tombol Update keranjang guna mengupdate jumlah data yang dipesan sebelumnya.
5. Data produk yang ada di dalam Keranjang Belanja akan dihapus dengan sendirinya berdasarkan nomor IP pengguna, selain itu penyimpanan di keranjang belanja diurutkan berdasarkan masing-masing data pengguna, sehingga data yang masuk keranjang belanja tidak akan tercampur dengan klien atau pengguna lainnya yang juga sedang memesan produk dihari dan waktu yang sama.

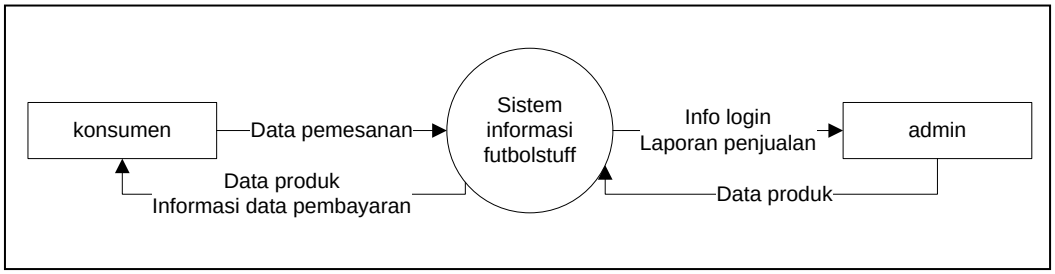
6. Setalah proses pemilihan data selesai, pelanggan dapat melanjutkan proses pemesanan dengan menekan tombol Lanjutkan Belanja.
7. Pada aplikasi ini pelanggan yang memesan produk dapat membayar dengan melakukan Transfer pada rekening yang sudah disediakan.
8. Besarnya nilai transfer adalah Total Belanja ditambah Biaya Kirim ditambah. Biaya kirim didapat dari tabel jasa pengiriman dan tabel kota tujuan, dengan estimasi biaya yang disesuaikan berdasarkan jauh dekatnya posisi kota tujuan pelanggan.
9. Nomor Unik adalah nomor identitas pembayaran, hal ini digunakan sebagai penanda setiap kali pelanggan melakukan transfer. Sehingga, pihak pengelola mengetahui bahwa pelanggan tersebut telah melakukantransfer sejumlah uang.
10. Setelah pemesanan dinyatakan berhasil, maka pelanggan akan segera diberikan nomor transaksi yang dapat dijadikan sebagai tanda bukti telah melakukan pemesanan. Tanda bukti ini dapat di *Download* dan diPrint oleh pelanggan.
11. Selain nomor transaksi, pelanggan juga diberikan nomor unik sebagai identitas transfer untuk pembayaran. Pada program ini, nomor unik sebanyak 2-3 digit digunakan untuk mengganti nominal angka terakhir dari total uang yang akan ditransfer.

b. Prosedur yang dapat dilakukan Administrator Web:

1. Sebelum masuk kehalaman Administrator Web, seorang administrator diharuskan memasukan *Nama User* dan *Password*, jika benar akan dilanjutkan kehalaman Administrator Web sesuai status level yang dipilih.
2. Seorang Administrator jika sudah masuk halaman Administrator Area dapat melakukan kegiatan sebagai berikut :
    a. Edit, Hapus, dan Tambah data Admin
    b. Lihat dan Hapus data Konsumen / Pelanggan
    c. Edit, Hapus, dan Tambah data Propinsi
    d. Edit, Hapus, dan Tambah data Kategori
    e. Edit, Hapus, dan Tambah data Produk
    f. Melihat Laporan-laporan Transaksi Penjualan serta data Produk
    g. Mencetak laporan-laporan Transaksi Penjualan serta data Produk

4.2.3.1. Diagram konteks

Pembuatan suatu diagram konteks dari sistem pendekatan struktur ini menggambarkan sistem secara garis besar yang kemudian akan dipecah menjadi bagian-bagian lebih terperinci. Gambar berikut adalah diagram konteks dari Sistem Informasi Penjualan Jersey Sepak bola pada FutbolStuff Shop.

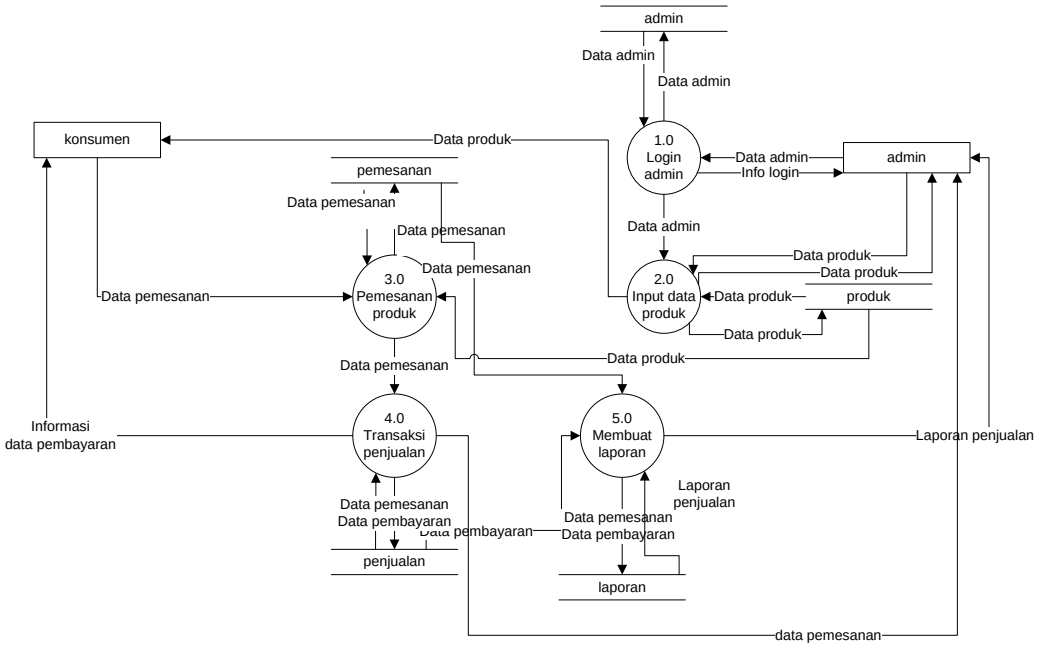


Gambar 4.4 *Diagram Konteks diusulkan FutbolStuff Shop*

4.2.3.2. Data Flow Diagram

4.2.3.2.1 Data Flow Diagram Level O

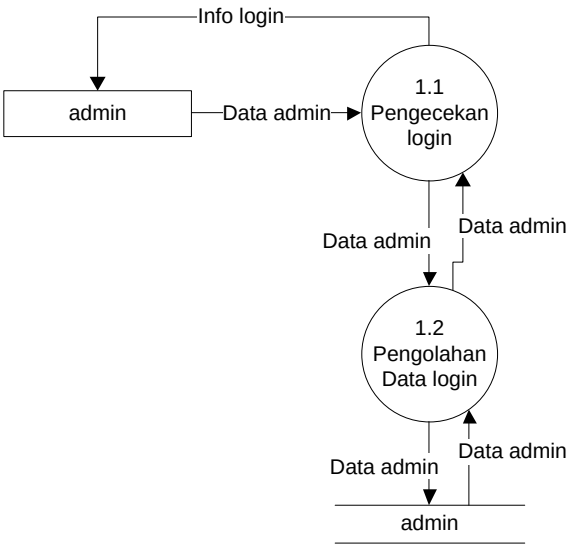
Data Flow Diagram(DFD) level 0 Sistem Informasi Penjualan Jersey pada FutbolStuff Shop yang diusulkan sebagai berikut :



Gambar 4.5 *DFD Level 0*

4.2.3.2.2 Data Flow Diagram Level 1 proses 1

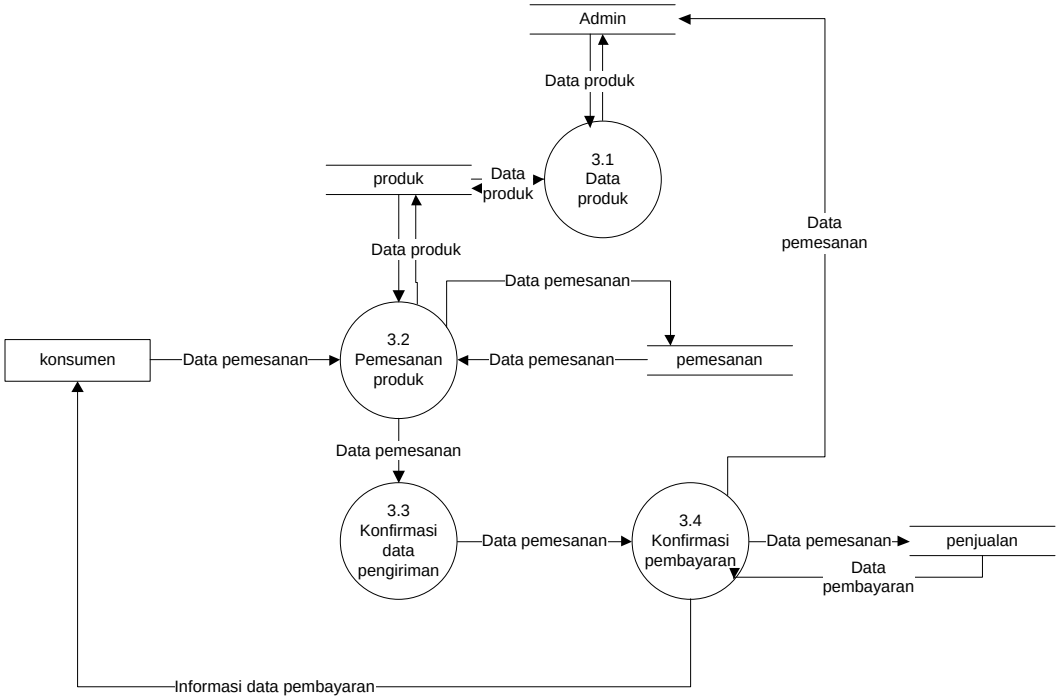
Data Flow Diagram(DFD) level 1 proses 1 Sistem Informasi Penjualan Jersey pada FutbolStuff Shop yang diusulkan sebagai berikut :



Gambar 4.6 *DFD Level 1 proses 1*

4.2.3.2.3. Data Flow Diagram Level 2 proses 3

Data Flow Diagram(DFD) level 2 Sistem Informasi Penjualan Jersey pada FutbolStuff Shop yang diusulkan sebagai berikut :



Gambar 4.7 *DFD Level 2 proses 3*

4.2.3.3. Kamus Data

Kamus data adalah kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Kamus data merupakan entitas-entitas yang akan dibuat dalam sebuah *Entity Relationship Diagram.* Dengan adanya kamus data diharapkan dapat membantu dalam proses mencari informasi tentang arus data pada data flow diagram (DFD) sistem informasi yang diusulkan berikut ini.

1. Kamus Data Admin

   Nama : Data Admin

   Alias : -

   Arus Data : Admin-P1.0, P1.0-F.Admin, F.Admin-P1.0-P2.0, Admin-P1.1, P1.1-P1.2, P1.2-F.Admin, F.Admin-P1.2-P1.3

   Deskripsi : Merupakan Data karyawan

   Struktur Data : User name, password, nama_lengkap, email, no.telp.

2. Kamus Data Produk

   Nama : Data Produk

   Alias : -

   Arus Data : Admin-P2.0, P2.0-F.Produk, F.Produk-P2.0, P2.0-Admin, P2.0-Konsumen, F.Produk-P3.0, Admin–P2.1, P2.1-F.Produk, F.Produk P2.1, P2.1-F.Produk, F.Produk-P2.1, P2.1-Data Produk.

   Deskrispi : Merupakan Data Produk

   Struktur Data : id_produk, id_kategori, nama_produk, deskripsi, harga, stok, berat, gambar.

3. Kamus Data Pemesanan

   Nama : Data Pemesanan

   Alias : -

   Arus Data : Konsumen-P3.0, P3.0-P4.0, P4.0-Admin, P4.0-F.Penjualan, F.Penjualan-P5.0, P5.0-F.Laporan, Konsumen-P2.1, P2.1-F.Pemesanan, F.Pemesanan-P2.1, P2.1-P2.2, P2.2-P2.3, P2.3-F.Penjualan, P2.2-Admin.

Deskripsi : Merupakan Data Pemesanan

Struktur Data : id_orders, id_produk, id_ukuran, jumlah.

4. Kamus Data Penjualan

Nama : Data Penjualan

Alias : -

Arus Data : F.Penjualan-P4.0, P4.0-Konsumen, F.Penjualan-P5.0, P5.0-F.Laporan, F.PenjualanP2.3, P2.3-Konsumen.

Deskripsi : Merupakan Data Penjualan

Struktur Data : id_orders, nama_kustomer, alamat, telepon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota.

4.2.4. Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data ini dibuat dengan tujuan untuk mengidentifikasi isi atau struktur dari tiap-tiap file yang telah digunakan pada database.

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi bertujuan untuk mengatur data ke dalam kelompok kelompok sehingga masing-masing kelompok hanya menangani bagian kecil. Bentuk normalisasi dari Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Jersey pada FutbolStuff sebagai berikut .

1. Bentuk Unnormalisasi

{username, password, nama_lengkap, email, no.telp, id_hubungi, nama, email, subjek, pesan, tanggal, id_kategori, unik, kategori_seo, id_orders, nama_kustomer, alamat, telepon, email, status_order, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon, id_ukuran, nama_ukuran}

2. Bentuk Normal Pertama (1^{st}NF)

{username, password, nama_lengkap, email, no.telp, id_hubungi, nama, email_kustomer, subjek, pesan, tanggal, id_kategori, nama_kategori, unik, kategori_seo, id_orders, nama_kustomer, alamat, status_order, tgl_order, id_produk, id_ukuran, jumlah, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon, nama_ukuran, telepon}

3. Bentuk Normal Kedua (2^{nd}NF)

Admins	={ username*,password, nama_lengkap, email, no_telp}
Kategori	={id_kategori*, nama_kategori, unik, kategori_seo}
Orders	={id_orders*, nama_kustomer, alamat, email_kustomer, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota, telepon}
Orders_detail	={id_produk*, id_ukuran, jumlah}
Produk	={nama_produk*, produk_seo, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon}

4. Bentuk Normal Ketiga (3^{nd}NF)

Admins	={username*,password, nama_lengkap, email, no_telp}
Kategori	={id_kategori*, nama_kategori, unik, kategori_seo, id_produk**}

Orders	={id_orders*, nama_kustomer, alamat, email_kustomer, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota, telepon, id_produk**}
Orders_detail	={id_ukuran*, jumlah, id_orders, id_produk**}
Produk	={id_produk*, produk_seo, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, id_kategori**}

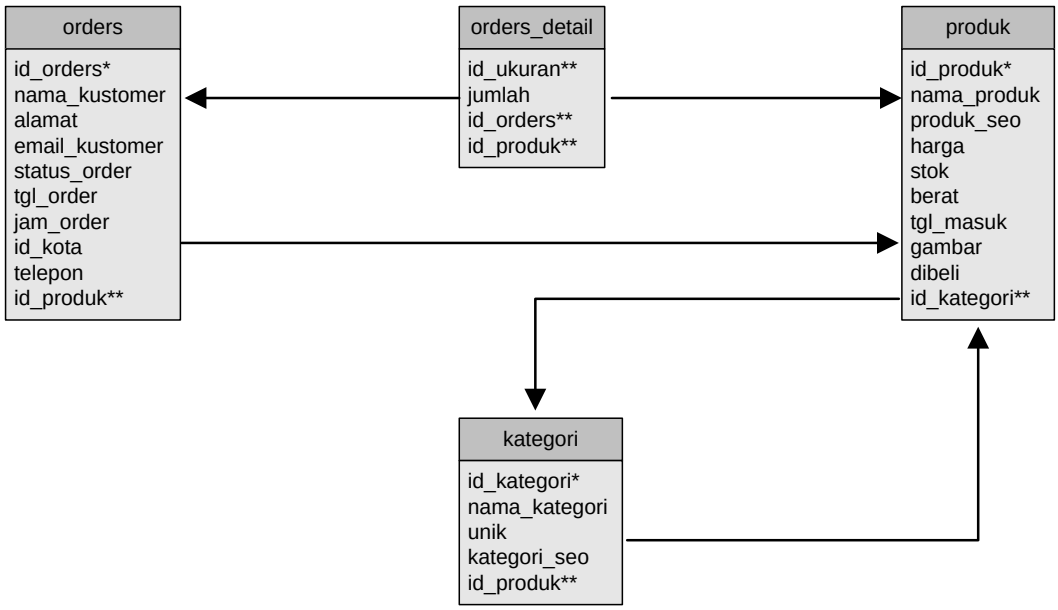
Keterangan :

* : Primary Key (Kunci Utama)

** : Foreign Key (Kunci Tamu)

4.2.4.2. Relasi Tabel

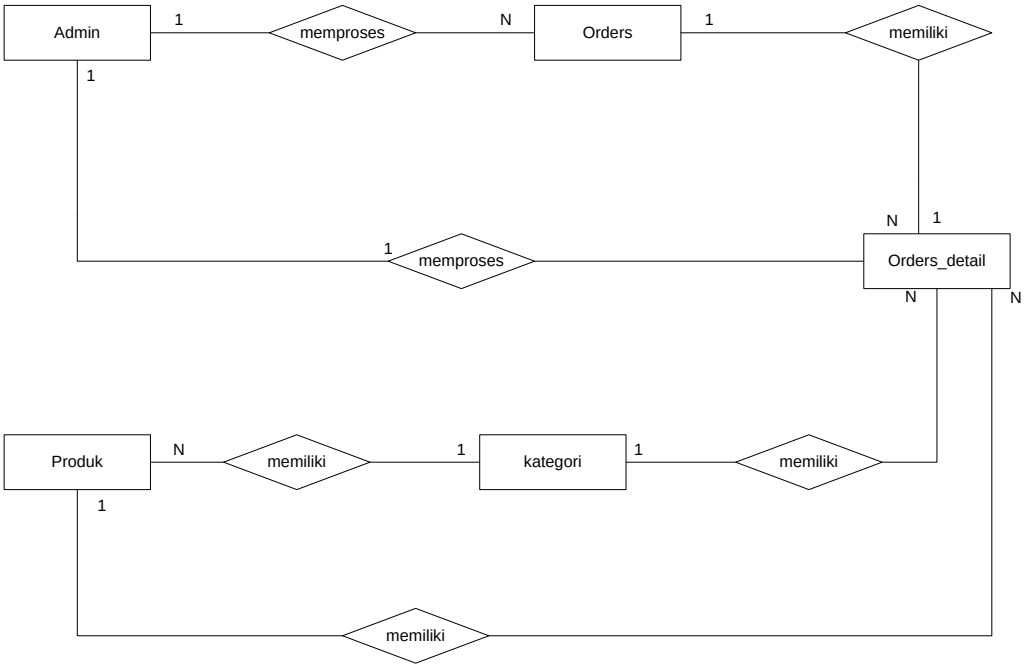
Tabel relasi merupakan gambaran dari kelompok penyimpanan data menunjukan hubungan antar kelompok beserta atribut yang dimilikinya setelah proses normalisasi. Hal ini bertujuan untuk membantu mengetahui semua kelompok penyimpanan data yang terdapat pada Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian. Adapun hasil relasi table beserta atribut yang terdapat di dalamnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.8 *Tabel Relasi Sistem Informasi Penjualan di FutbolStuff Shop*

4.2.4.3. Entity Relationship Diagram

Perancangan ERD bertujuan untuk mengetahui atau menggambarkan entitas sebagai penyimpanan data dan relasi antar sntitas tersebut. Adapun *entity relationship diagram*(ERD) yang terdapat pada Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Jersey pada FutbolStuff dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.9 *Entity Relationship Diagram pada Sistem Informasi Penjualan di FutbolStuff Shop*

4.2.4.4. Struktur File

Struktur file adalah penggambaran tentang file-file dalam table sehingga dapat dilihat bentuk file-file tersebut baik field-fieldnya, tipe datanya serta ukuran dari data tersebut. Berikut ini adalah struktur file pada Pengembangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Jersey pada FutbolStuff.

1. File Admin

   a. Nama File : Admin

   b. Primary Key : Password

   c. Jumlah Field : 7

Nama	Type	Size

Username	Varchar	50
Password	Varchar	50
Nama_lengkap	Varchar	100
Email	Varchar	100
No_telp	Varchar	20
Id_produk	Int	5
Id_orders	Int	5

2. File Kategori

a. Nama File : Kategori

b. Primary Key : id_kategori

c. Jumlah Field : 5

Nama	Type	Size
Id_kategori	Int	5
Nama_kategori	Varchar	100
Unik	Varchar	10
Kategori_seo	Varchar	100
Id_produk	Int	5

3. File Orders

a. Nama File : Orders

b. Primary Key : id_orders

c. Jumlah Field : 10

Nama	Type	Size
Id_orders	Int	5
Nama_kustomer	Varchar	100
Alamat	Text	
Email_kustomer	Varchar	50
Status_order	Varchar	50
Tgl_order	Date	
Jam_order	Time	
Id_kota	Int	3
Telpon	Varchar	20
Id_produk	Int	5

4. File Orders_detail

a. Nama File : Orders_detail

b. Primary Key : id_produk

c. Jumlah Field : 4

Nama	Type	Size
Id_produk	Int	5
Id_ukuran	Int	10
Jumlah	Int	5
Id_orders	Int	5

5. File Produk

a. Nama File : Produk

b. Primary Key : nama_produk

c. Jumlah Field : 11

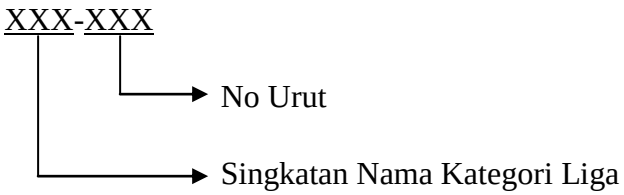
Nama	Type	Size
Nama_produk	Varchar	100
Produk_seo	Varchar	100
Harga	Int	20
Stok	Int	5
Berat	Decimal	5,2
Tgl_masuk	Date	
Gambar	Varchar	100
Dibeli	Int	5
Diskon	Int	5
Id_produk	Int	5
Id_kategori	Int	5

4.2.4.5. Kodifikasi

Pengkodean merupakan suatu inisialisasi kode yang bersifat unik atau tidak boleh ada yang sama. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam mengidentifikasi perbedaan dari suatu data sehingga tidak terdapat redudansi atau

pengulangan data yang sama. Adapun pengkodean yang terdapat pada Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Jersey pada FutbolStuff yaitu :

1. Kode Produk

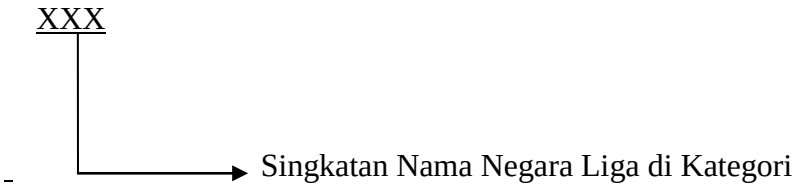


Contoh : ENG-155

ENG : Singkatan Nama Kategori Liga

155 : Nomer urut Jersey

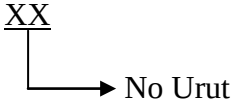
2. Kode Kategori



Contoh : ENG

ENG : Singkatan Kategori untuk Liga Inggris

3. Kode Pemesanan

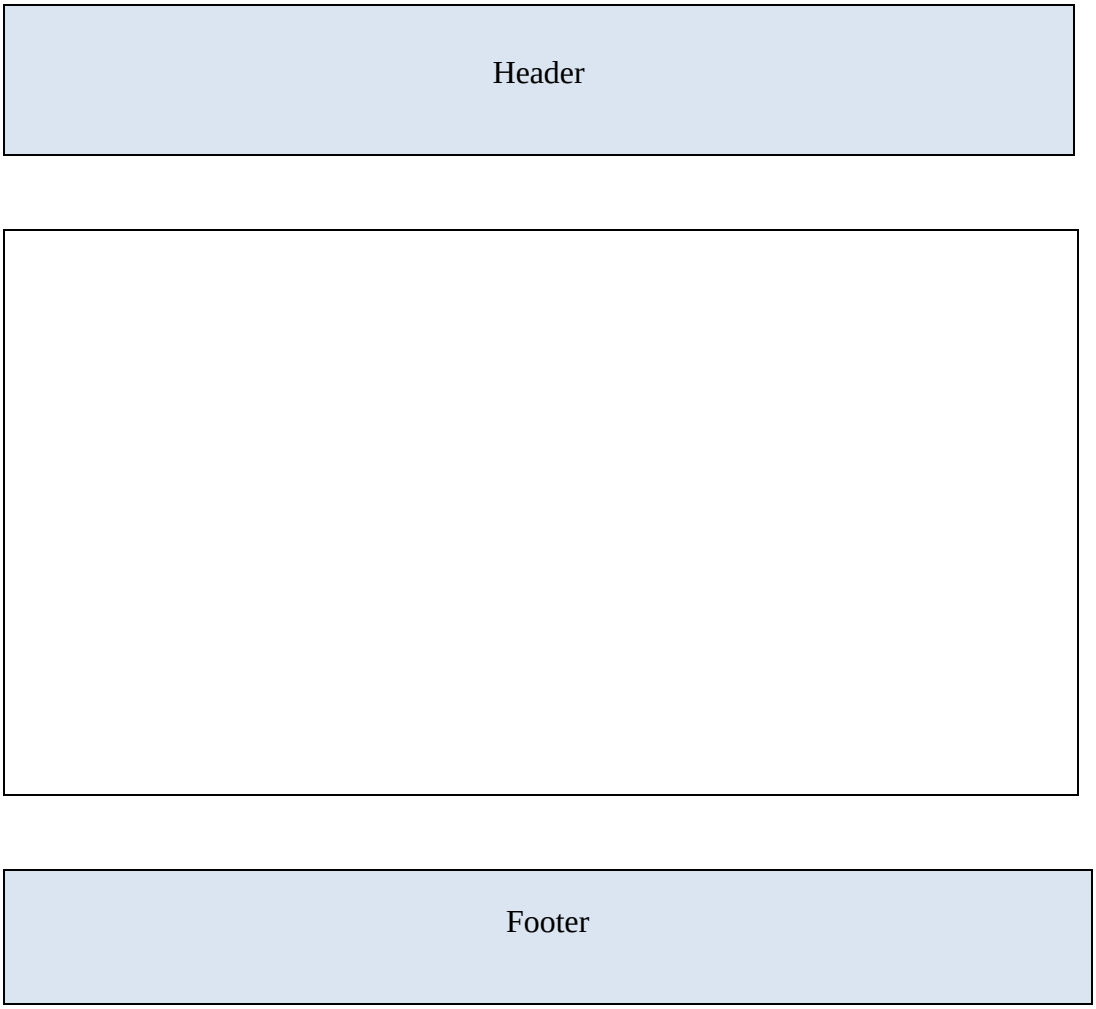


Contoh : 01

01 : No Urut

4.2.5. Perancangan Antar Muka

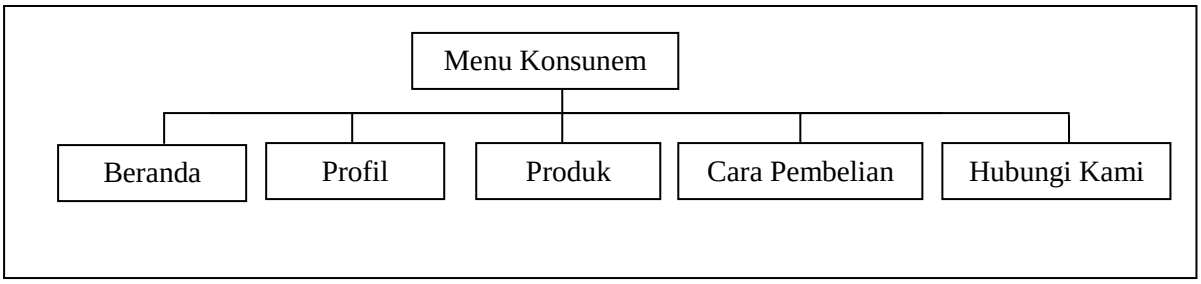
Perancangan antar muka adalah perancangan program Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Jersey pada FutbolStuff yang di bangun meliputi perancangan input dan perancangan output yang ada pada program aplikasi tersebut. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui proses input dan output yang terdapat pada program aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada FutbolStuff.



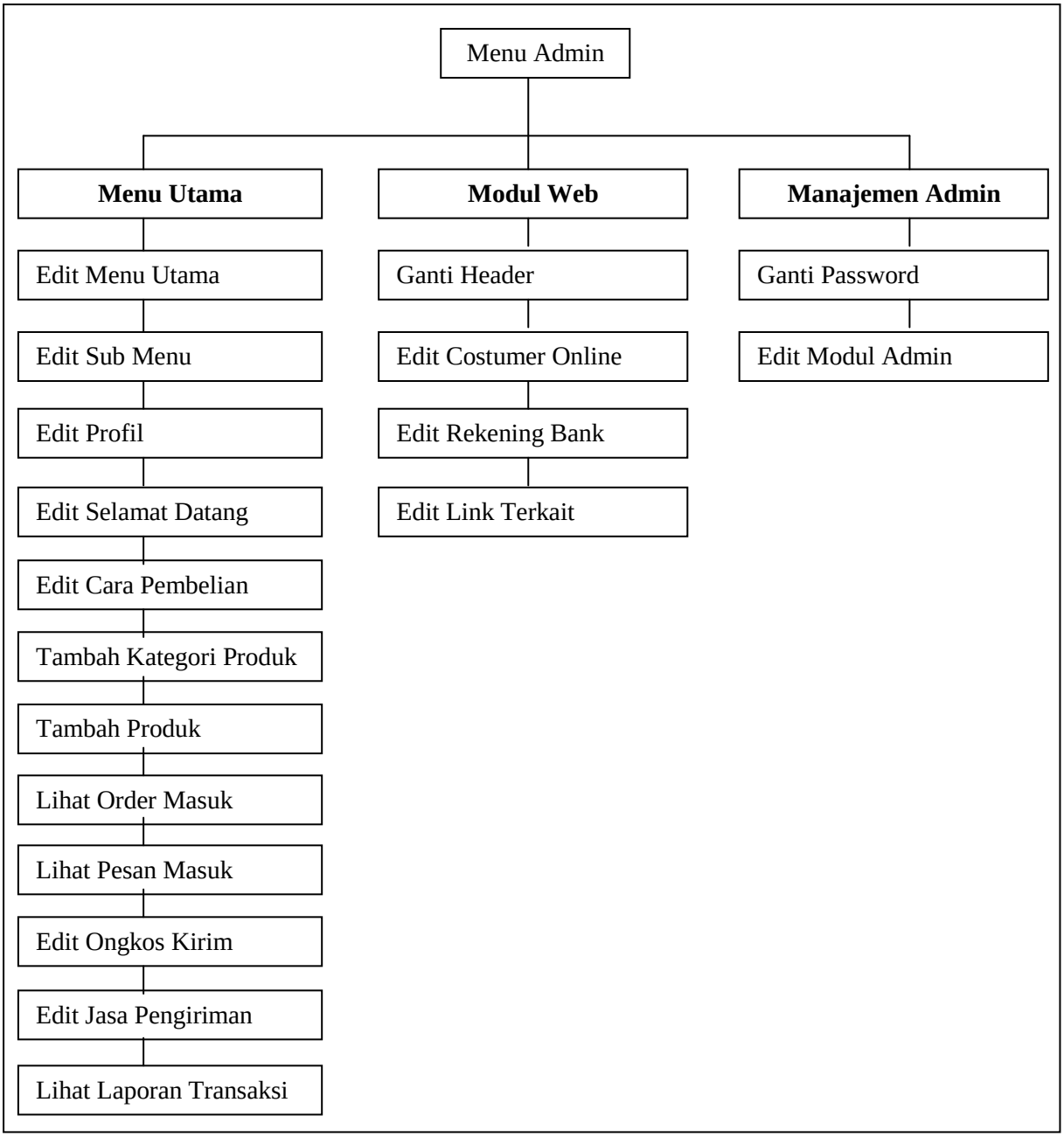
Gambar 4.10 *Perancangan Antar Muka*

4.2.5.1. Struktur Menu

Dalam memberikan kemudian baik kepada pengguna maupun pihak yang membutuhkan, maka dirancang suatu program dengan memberikan berbagai macam kemudahan dan memberikan informasi yang cepat dan akurat. Untuk rancangan menu utama terdapat dalam gambar.



Gambar 4.11 *Struktur Menu User*



Gambar 4.12 *Struktur Menu Admin*

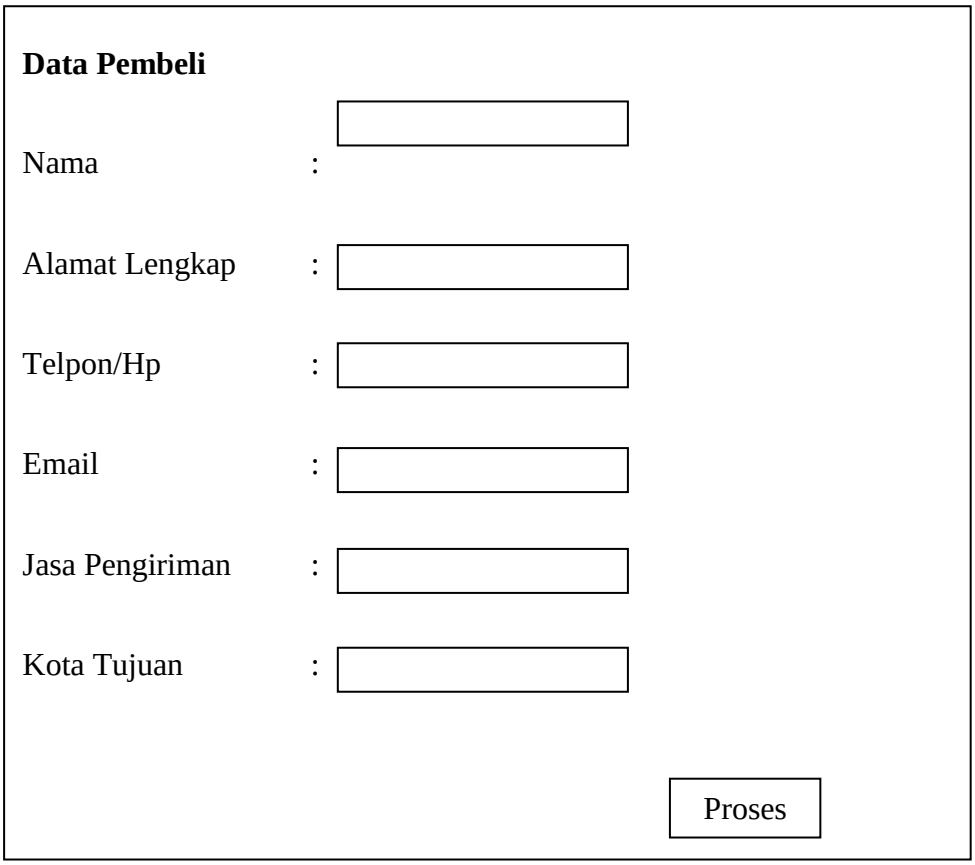
4.2.5.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan gambaran dalam pembuatan halaman antarmuka untuk menginputkan data. Perancangan input dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Jersey pada FutbolStuff sebagai berikut :

1. Perancangan Input Konsumen

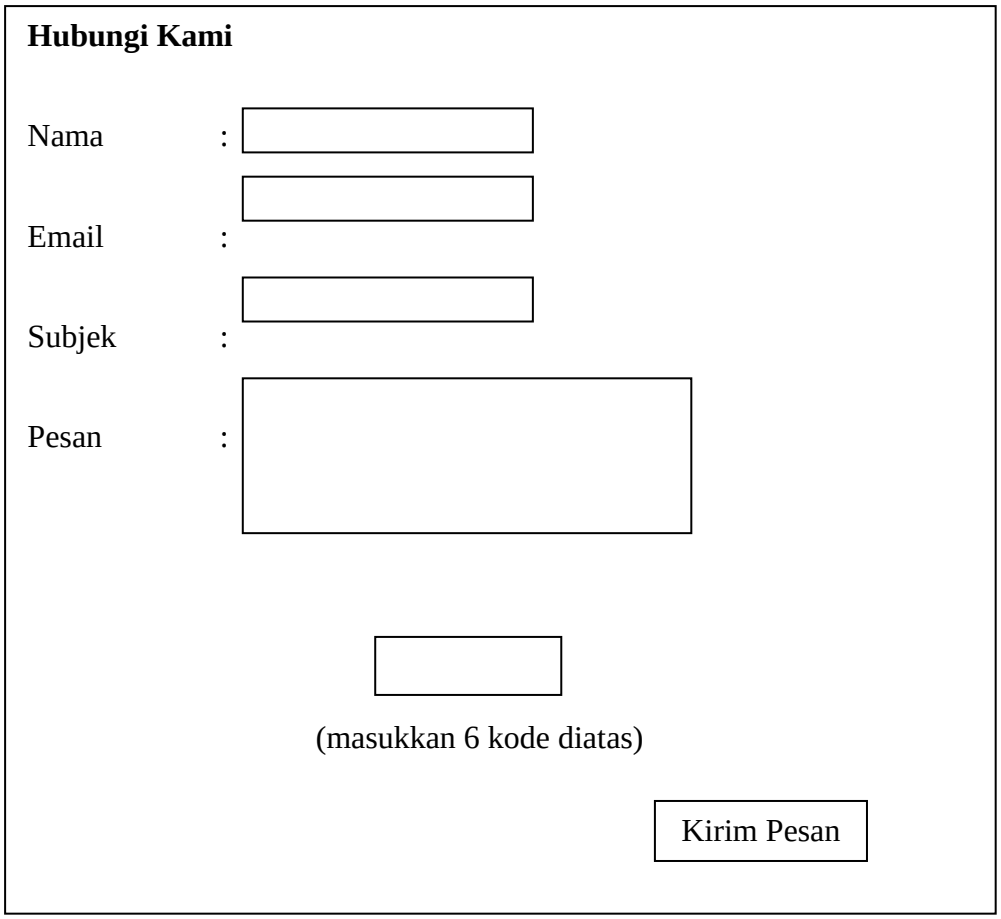
Merupakan proses input pada system FutbolStuff Shop yang dilakukan oleh Konsumen.

a. Data Pembeli



Gambar 4.13 *Form Pembeli*

b. Hubungi Kami

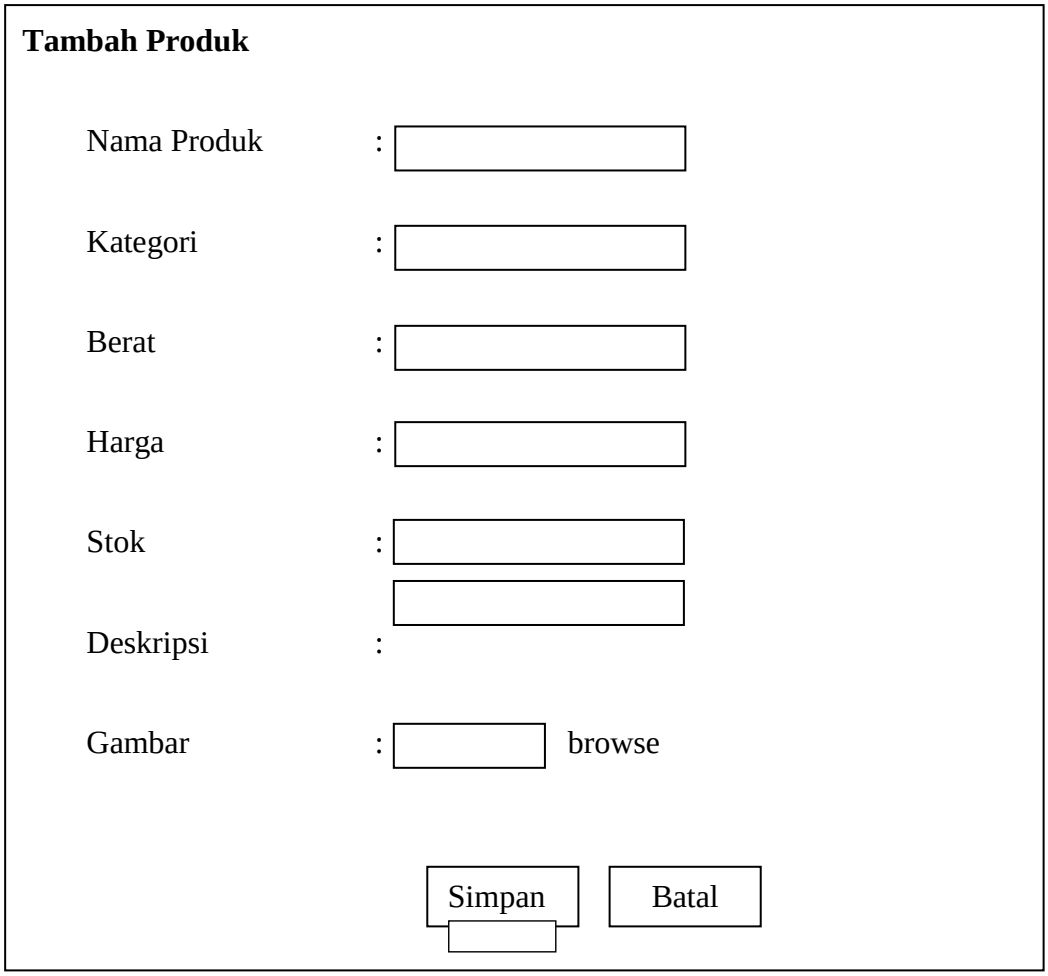


Gambar 4.14 *Form Hubungi Kami*

2. Perancangan Input Admin

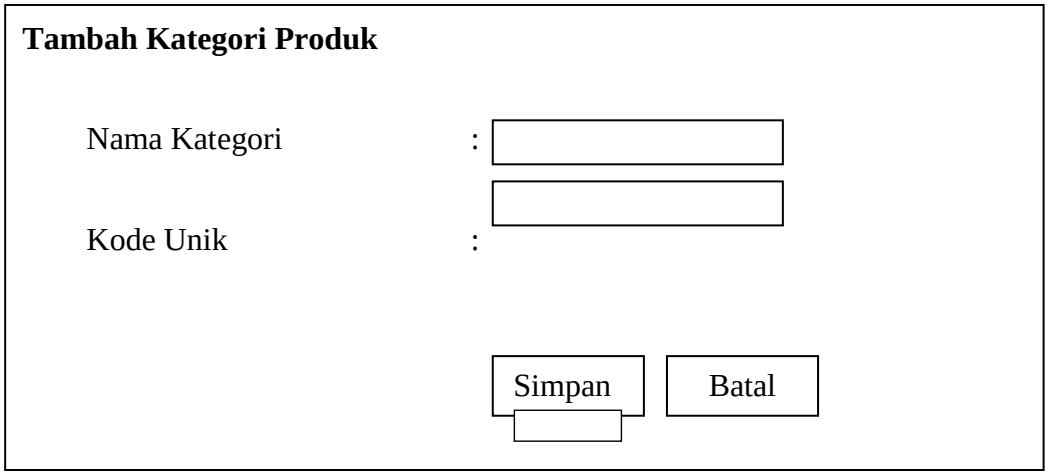
Merupakan proses input pada system FutbolStuff Shop yang dilakukan oleh Admin.

a. Tambah Produk



Gambar 4.15 *Form Tambah Produk*

b. Tambah Kategori Produk



Gambar 4.16 *Form Tambah Kategori Produk*

4.2.5.3 Perancangan Output

Perancangan output merupakan rencana pembuatan halaman antarmuka untuk keluaran sebuah program. Berikut ini adalah perancangan output pada Penjualan Jersey pada FutbolStuff :

1. Perancangan *Output Konsumen*

a. Faktur Pemesanan

Nama :

Alamat :

Telpon :

No. Order :

Data Order :

Ongkos Kirim :

Grant Total :

*****Silahkan lakukan pembayaran ke Bank Mandiri sebanyak Grand Total yang tercantum, nomor rekeningnya xxx.xx.xxxxx.xx.x

*****Apabila anda telah melakukan transfer maka silahkan melakukan konfirmasi kembali Via-sms ke **xxxx-xxxx-xxxx**

*****Apabila anda tidak melakukan pembayaran dalam jangka waktu **3 hari**, maka data order Anda akan dinyatakan batal **(transaksi batal).**

Gambar 4.17 *Form Pemesanan*

b. Faktur Pembelian

Kami telah menerima pembayaran order dengan

No. Order :

Atas Nama :

Sebesar : Rp.-

Dengan ini, Kami sampaikan pula bahwa pesanan Anda telah kami kirim ke alamat :

Terima kasih telah belanja di Toko Online kami.

Salam kami,

FutbolStuff Shop

Gambar 4.18 *Form Pembelian*

2. Perancangan Output Admin

1. Laporan Penjualan

No	Faktur	Tanggal	Kode Produk	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total

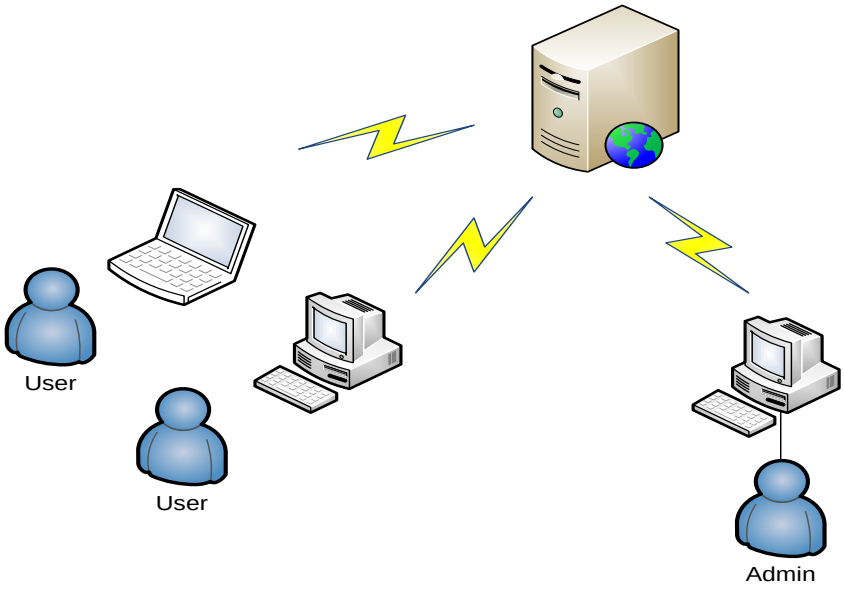
Subtotal Keseluruhan Penjualan : Rp.

Jumlah keseluruhan Unit yg terjual : unit

Gambar 4.19 *Form Penjualan*

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer. Perancangan arsitektur jaringan di FutbolStuff Shop adalah sebagai berikut :



Gambar 4.20 *Arsitektur Jaringan*