BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

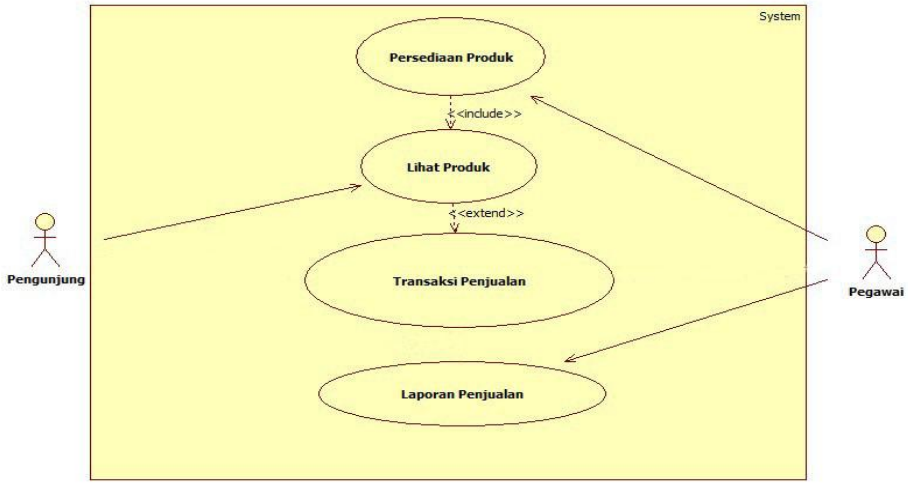
Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari secara seksama terhadap suatu sistem yang sedang dijalankan oleh suatu organisasi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen ataupun prosedur yang terlibat dan membuat rekomendasi untuk organisasi dengan memperhitungkan segi penyelesaian yang akan dicapai.

4.1.1 Analisis Prosedur yang berjalan

Analisis terhadap prosedur-prosedur yang sedang berjalan hendaknya perlu dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukannya perancangan terhadap sistem yang akan diusulkan. Dan harus pula dilakukan analisis terhadap hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

4.1.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan siapa saja aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi-fungsi (proses) yang terlibat dalam transformasi pada sistem tersebut. Adapun *use case diagram* yang berjalan saat ini pada Distro Heyshirt Clothing yaitu :



Gambar 4.1 *Use Case* Diagram Sistem Informasi Penjualan yang Sedang Berjalan pada Distro Heyshirt Clothing.

4.1.1.2 Skenario Use Case

Peran skenario *use case* yaitu guna memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase berikutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario *use case* yang sedang berjalan pada Distro Heyshirt Clothing adalah sebagai berikut :

1. Nama *Use Case* : Lihat Produk

   Aktor : Pelanggan

   Tujuan : Melihat produk

Tabel 4.1 Tabel skenario *use case* Melihat Produk

Pelanggan	Sistem
1. Berkunjung untuk melihat-lihat produk yang tersedia	
	2. Menampilkan atau memajang produk yang tersedia

2. Nama *Use Case* : Transaksi Penjualan Produk

   Aktor : Pelanggan, Pegawai

   Tujuan : Melakukan transaksi penjualan produk

Tabel 4.2 Tabel skenario *use case* Transaksi penjualan Produk

Pelanggan	Pegawai
1. Melakukan pemesanan produk	
	2. Memeriksa persediaan produk
3. Menerima informasi tentang persediaan dan harga produk	
	4. Menyimpan informasi dari proses transaksi penjualan produk
	5. Membuat dan mencetak Struk Penjualan

6. Menerima Struk Penjualan	

3. Nama *Use Case* : Mengelola persediaan produk
   Aktor : Pegawai
   Tujuan : Memanipulasi persediaan produk

Tabel 4.3 Tabel skenario *use case* mengelola persediaan produk

Pegawai	Sistem
1. Melakukan manipulasi persediaan produk.	
	2. Menyimpan informasi perubahan persediaan produk

4. Nama *Use Case* : Membuat rekapitulasi persediaan produk
   Aktor : Pegawai
   Tujuan : Membuat dan mencetak rekapitulasi persediaan produk

Tabel 4.4 Tabel skenario *use case* membuat rekapitulasi persediaan produk

Sistem	Pegawai
1. Menampilkan data-data persediaan produk	

	2. Membuat dan mencetak rekapitulasi persediaan produk

5. Nama *Use Case* : Membuat rekapitulasi transaksi penjualan produk
   Aktor : Pegawai
   Tujuan : Membuat dan mencetak rekapitulasi transaksi penjualan produk

Tabel 4.5 Tabel skenario *use case* membuat rekapitulasi transaksi penjualan produk

Pegawai	Sistem
1. Menampilkan informasi-informasi transaksi penjualan produk	
	2. Membuat dan mencetak rekapitulasi transaksi penjualan produk

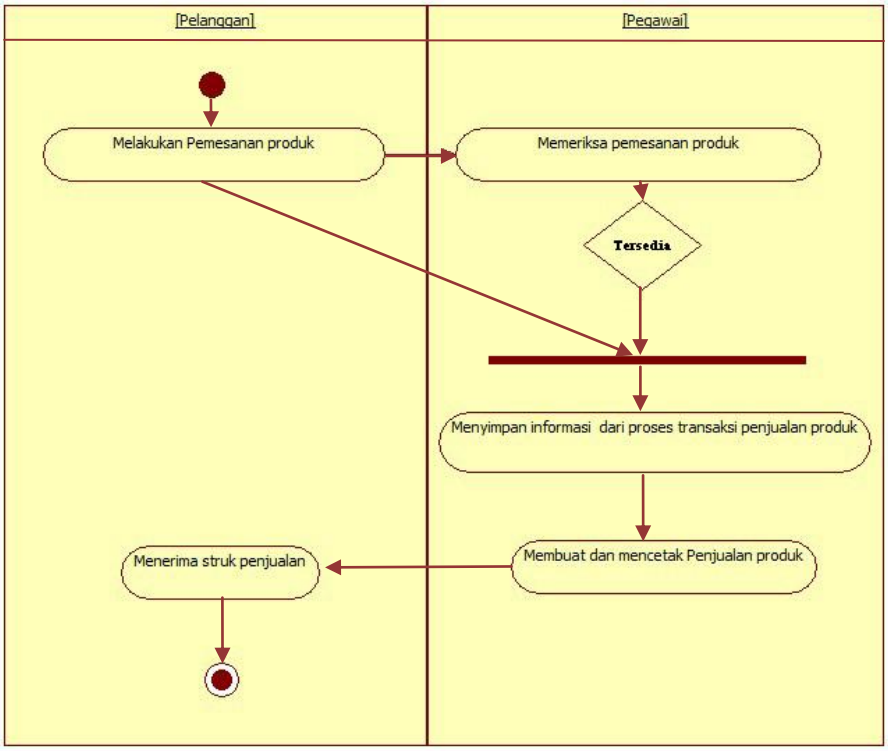
4.1.1.3 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu:



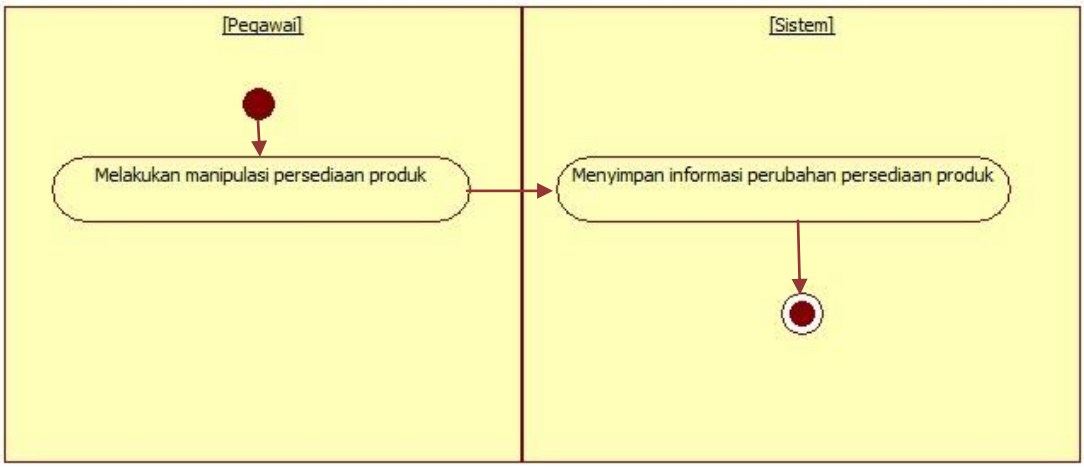
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Lihat Produk yang Sedang Berjalan pada Distro Heyshirt Clothing.

Pada *activity diagram* lihat produk yang sedang berjalanini, menggambarkan dimana pelanggan datang langsung ke distro untuk melihat-lihat produk yang tersedia dan terpajang di dalam distro Heyshirt Clothing.



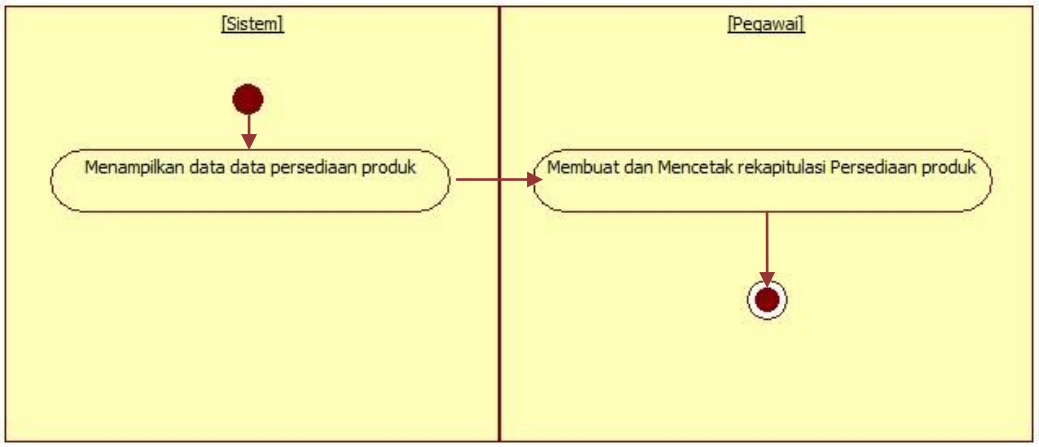
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Transaksi Penjualan Produk yang Sedang Berjalan pada Distro Heyshirt Clothing.

Dalam *activity diagram* transaksi penjualan produk yang sedang berjalan ini, menggambarkan bagaimana pelanggan melakukan pemesanan suatu produk dan pegawai distro memeriksa persedian produk yang dipesan. Apabila produk tersedia maka transaksi dilanjutkan dan pegawai menyimpan semua informasi dari proses transaksi penjualan lalu membuat dan mencetak struk untuk kemudian diserahkan kepada pelanggan.



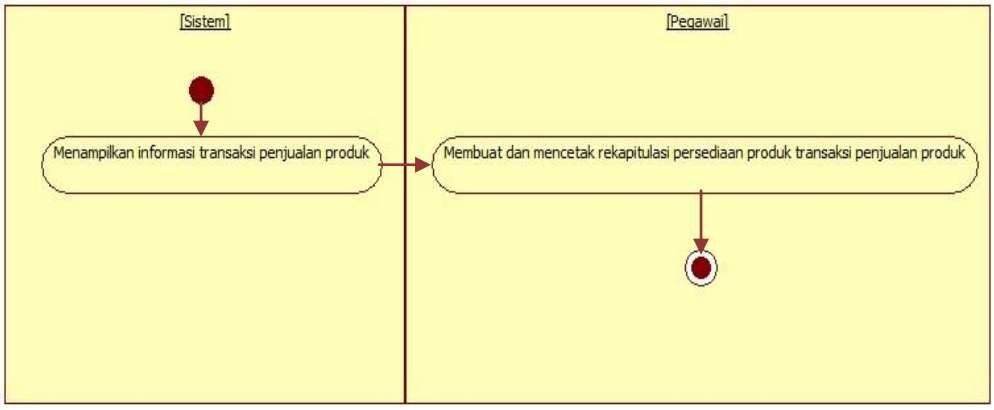
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Mengelola Persediaan Produk yang Sedang Berjalan pada Distro Heyshirt Clothing.

Pada *activity diagram* ini, dimana pegawai melakukan manipulasi persediaan produk, dan sistem menyimpan informasi perubahan persediaan produk.



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Rekapitulasi Persediaan Produk yang Sedang Berjalan pada Distro Heyshirt Clothing.

Pada *activity diagram* ini, sistem menampilkan data-data persediaan produk dan pegawai membuat dan mencetak laporan persediaan produk.



Gambar 4.6 *Activity Diagram* Rekapitulasi Transaksi Penjualan Produk yang Sedang Berjalan pada Distro Heyshirt Clothing.

Dimana sistem menampilkan informasi-informasi transaksi penjualan produk lalu pegawai membuat dan mencetak laporan transaksi penjualan produk.

4.1.2 Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang ada. Dan bila masalah-masalah itu ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 4.6 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Bagian	Rancangan Permasalahan
1	Pengelolaan data produk yang kurang efektif dan efesien.	Pegawai	Membangun sistem informasi yang dapat membantu dalam melakukan pengelolaan data produk secara efektif dan efesien.

2	Sistem penjualan yang mengharuskan pelanggan datang langsung ke distro apabila ingin melakukan pemesanan dan belum adanya *system* promosi untuk menunjang penjualan dari distro heyshirt clothing.	Pelanggan	Membangun sistem penjualan yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan dan membuat system promosi guna menunjang penjualan dari distro heyshirt clothing.
3	Lama proses pembuatan rekapitulasi	Pegawai	Membuat sistem yang mampu membantu petugas dalam pembuatan rekapitulasi secara cepat dan tepat.

4.2 Perancangan Sistem

Perencanaan sistem adalah proses dimana sebuah sistem dirancang dan nantinya untuk dilakukan pengembangan sistem. Perencanaan 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.

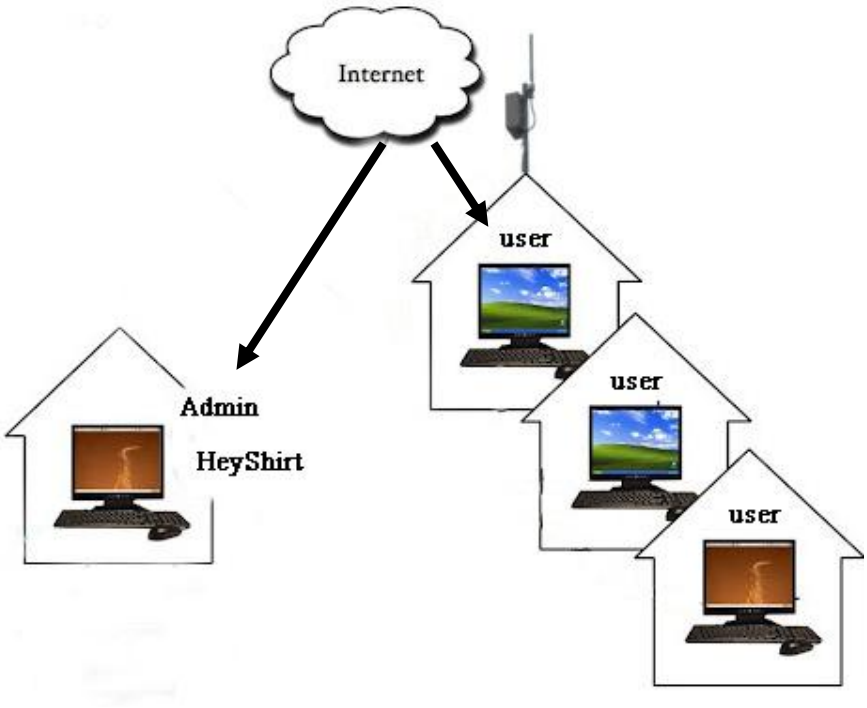
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

1. Sistem Informasi Penjualan pada Distro Heyhsirt Clothing berbasis web, ditujukan untuk dapat memfasilitasi dan memudahkan pelanggan-pelanggan yang hendak membeli ataupun sekedar melihat-lihat produk Heyshirt namun tidak dapat datang langsung ke distro.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan dan Promosi Pada Heyshirt Clothing Berbasis Web, diharapkan dapat meningkatkan transaksi penjualan dan sekaligus sebagai media yang lebih luas.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan untuk pengolahan data penjualan dan promosi produk Distro Heyshirt Clothing dilakukan secara *online*, dimana para *user* dapat mengaksesnya langsung tanpa harus hadir ke lokasi Distro Heyshirt Clothing. Sistem yang diusulkan pada Web ini bertindak sebagai *administrator* sedangkan *user* adalah para konsumen. Berikut adalah gambaran umum sistem yang diusulkan.



Gambar 4.7 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.

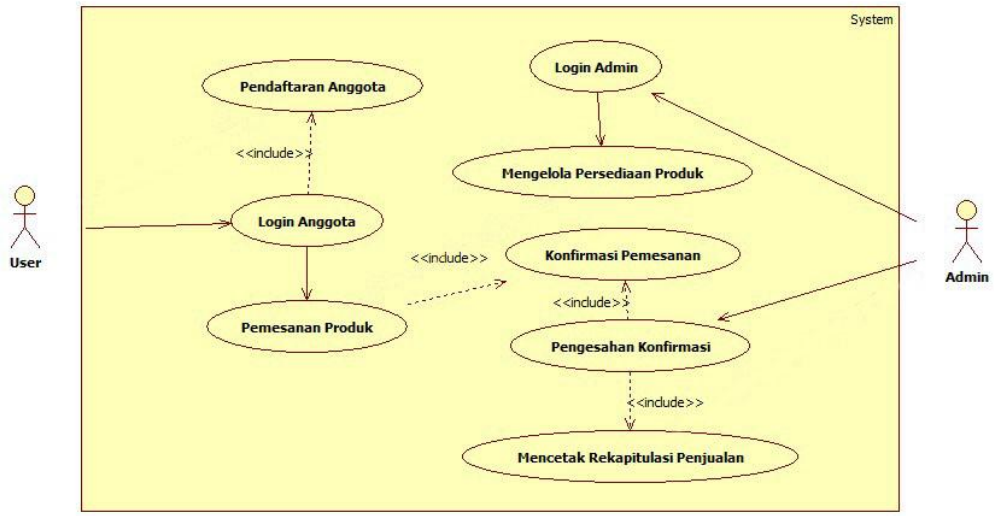
4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram*, *activity diagram, collaboration diagram, database 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.

4.2.3.1 Use Case

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun, berikut adalah *use case* diagram dari sistem informasi

penjualan yang diusulkan.



Gambar 4.8 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Penjualan dan Promosi pada Distro Heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

4.2.3.2 Skenario Use Case

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, berikut skenario *use case* yang diusulkan.

1. Nama *Use Case* : Pendaftaran Anggota
   Aktor : Pengunjung
   Tujuan : Melakukan pendaftaran anggota
   Deskripsi : Dimana pengunjung melakukan proses pendaftaran yang kemudian data akunnya akan disimpan oleh sistem ke *database*

Tabel 4.7 Tabel skenario *use case* melakukan pendaftaran Anggota

Pengunjung		**Sistem**	
1.	Masuk kehalaman pendaftaran akun anggota		
2.	Melakukan pendaftaran		
		3.	Menyimpan data anggota ke *database*

2. Nama *Use Case* : Lihat Produk

   Aktor : Pelanggan (Pengunjung, Anggota)

   Tujuan : Melakukan pendaftaran akun anggota

   Deskripsi : Proses dimana pelanggan melihat-lihat produk

Tabel 4.8 Skenario *Use Case* Lihat Produk

Pelanggan		**Sistem**	
1.	Masuk ke halaman produk		
		2.	Menampilkan daftar produk yang tersedia

3. Nama *Use Case* : *Login* Akun Anggota

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Melakukan *Login* akun Anggota

   Deskripsi : Proses anggota melakukan *login* dengan mengisi form *login* dan akan di verifikasi oleh sistem.

Tabel 4.9 Skenario *Use Case* Proses *Login* Anggota

Anggota		Sistem	
1.	Masuk ke halaman *login* akun		
2.	Melakukan *login* akun anggota dengan mengisi *email* dan kata sandi		
		3.	Memverifikasi akun anggota
		4.	Menampilkan halaman utama anggota

4. Nama *Use Case* : Pemesanan Produk
   Aktor : Anggota
   Tujuan : Melakukan pemesanan produk
   Deskripsi : Proses dimana anggota melakukan pemesanan produk kemudian data pesanan tersebut akan di verifikasi oleh system.

Tabel 4.10 Skenario *Use Case* Proses Pemesanan Produk

Anggota		Sistem	
1.	Masuk ke halaman produk dan memilih produk yang akan dipesan		
2.	Mengisi form pemesanan		
		3.	Memverifikasi data pesanan
		4.	Menyimpan data pesanan ke database

5. Nama *Use Case* : Konfirmasi Pembayaran

   Aktor : Anggota

   Tujuan : Melakukan konfirmasi pembayaran berdasarkan Pemesanan

   Deskripsi : Proses dimana anggota melakukan konfirmasi pembayaran setelah melakukan transfer

Tabel 4.11 Skenario *Use Case* Proses Konfirmasi Pembayaran

Anggota		**Sistem**	
1.	Masuk ke halaman konfirmasi pembayaran berdasarkan pemesanan		
2.	Mengisi form konfirmasi		
		3.	Memverifikasi data konfirmasi
		4.	Menyimpan data konfirmasi ke *database*

6. Nama *Use Case* : *Login* Akun Petugas

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Melakukan *Login admin*

   Deskripsi : Proses dimana petugas melakukan *login* terhadap system

Tabel 4.12 Skenario *Use Case* Proses *Login* Petugas

Petugas		Sistem	
1.	Masuk ke halaman *login* akun Petugas		
2.	Melakukan login akun Petugas dengan mengisi *username* dan kata sandi		
		3.	Memverifikasi akun petugas
		4.	Menampilkan halaman utama Petugas

7. Nama *Use Case* : Mengelola Persediaan Produk
   Aktor : Petugas
   Tujuan : Memanipulasi Persediaan Produk
   Deskripsi : Proses dimana dilakukannya perubahan data produk oleh petugas

Tabel 4.13 Skenario *Use Case* Mengelola Persediaan Produk

Petugas		Sistem	
1.	Masuk ke halaman produk		
2.	Memanipulasi data-data/ informasi produk		
		3.	Menyimpan perubahan data produk ke *database*

8. Nama *Use Case* : Mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Membuat dan mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk

   Deskripsi : Proses dimana petugas membuat laporan persedian produk dan mencetaknya

Tabel 4.14 Skenario *Use Case* Mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk

Petugas		**Sistem**	
1.	Masuk ke halaman produk dan membuat Rekapitulasi persediaan produk		
		2.	Menampilkan data-data produk
		3.	Mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk

9. Nama *Use Case* : Mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan Produk

   Aktor : Petugas

   Tujuan : Membuat dan mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan Produk

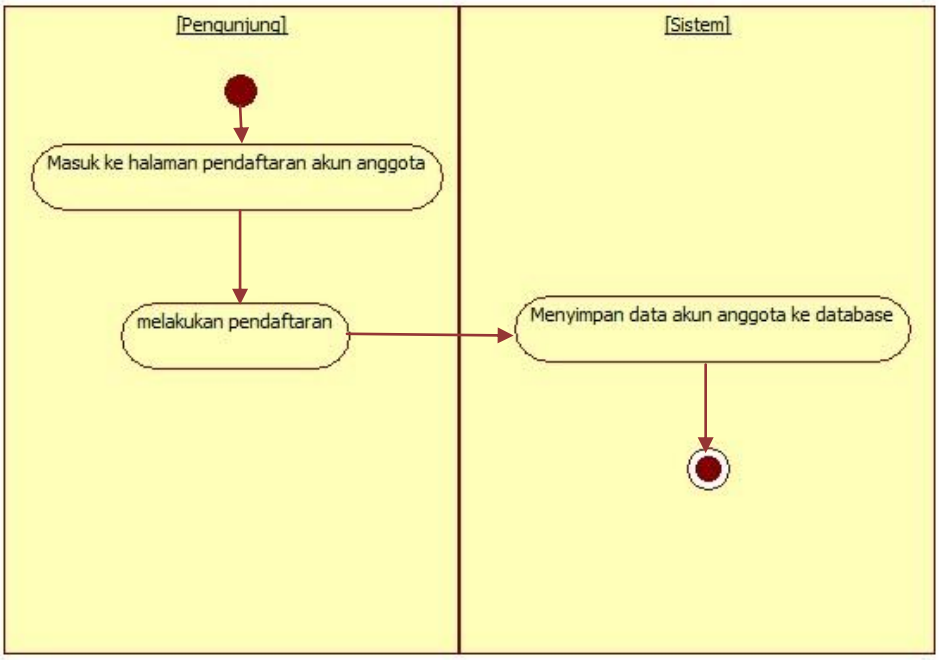
   Deskripsi : Proses dimana petugas membuat rekapitulasi transaksi penjualan produk dan mencetaknya

Tabel 4.15 Skenario *Use Case* Mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan

Petugas		Sistem	
1.	Masuk ke halaman transaksi penjualan dan membuat rekapitulasi transaksi penjualan		
		2.	Menampilkan data-data transaksi penjualan
		3.	Mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan

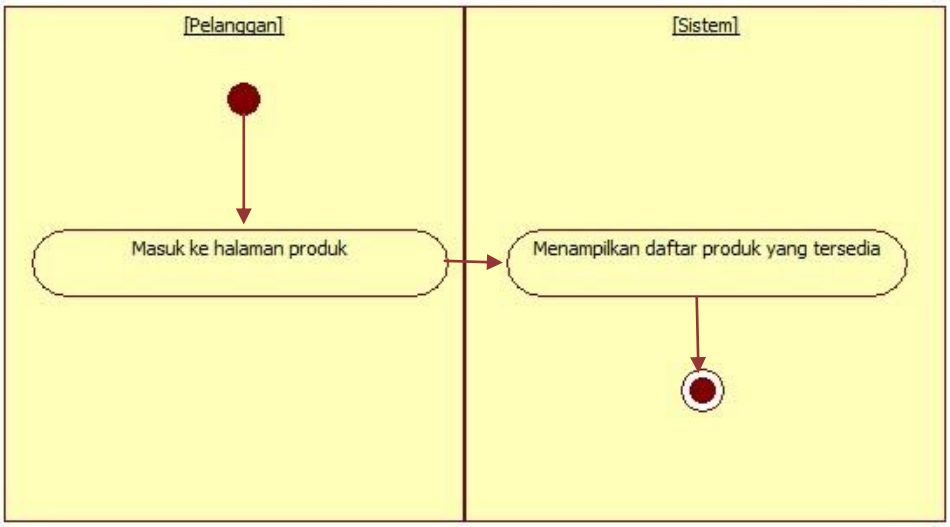
4.2.3.3 Activity Diagram

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir. Berikut *activity diagram* yang diusulkan pada distro Heyshirt Clothing.



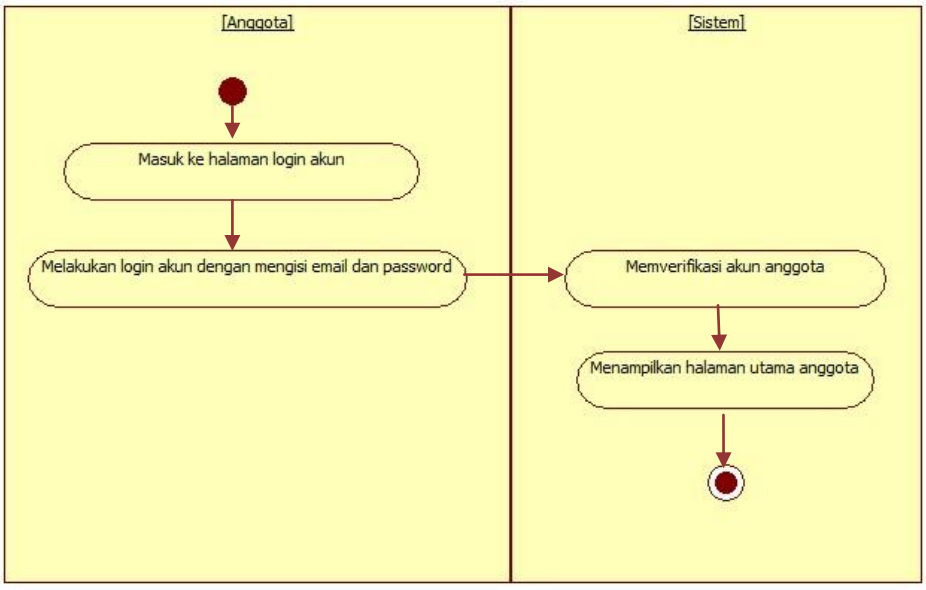
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Pendaftaran Anggota pada Distro Heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Pada *activity diagram* pendaftaran anggota ini, dimana pengunjung masuk ke halaman pendaftaran akun anggota dan melakukan pendaftaran dengan cara mengisi form pendaftaran, lalu sistem menyimpan data akun anggota ke *database*.



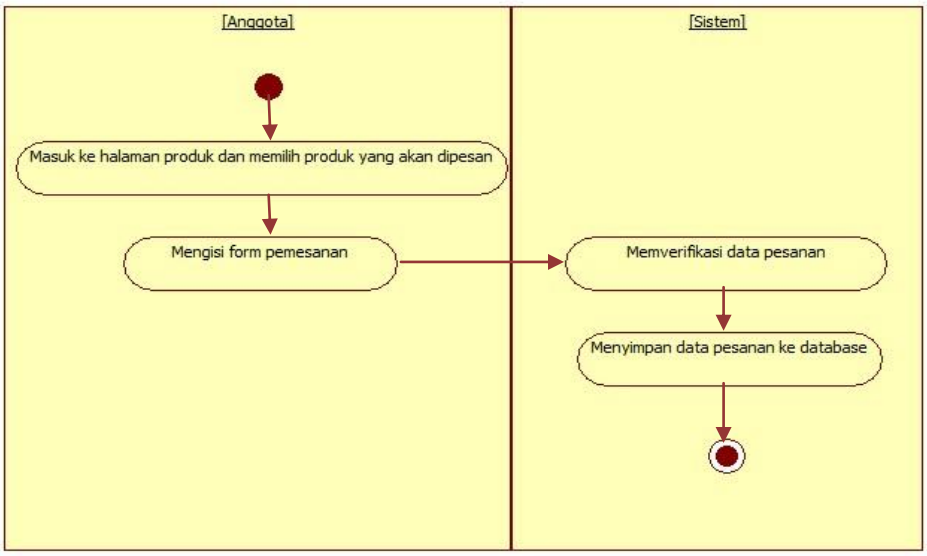
Gambar 4.10 *Activity Diagram* Lihat Produk pada Distro Heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Dalam diagram ini, menggambarkan dimana pelanggan masuk ke halaman produk dan sistem secara otomatis menampilkan daftar produk yang tersedia.



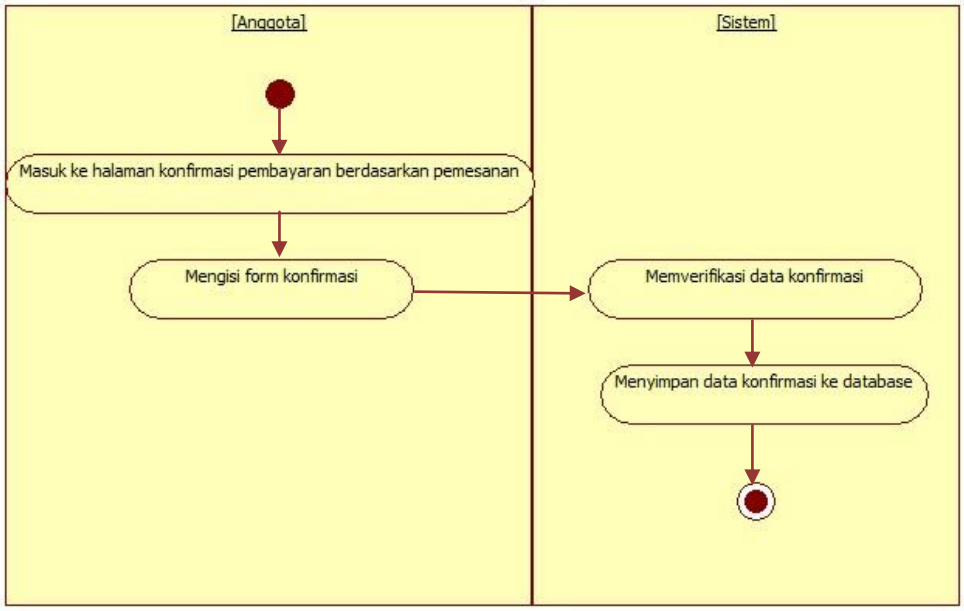
Gambar 4.11 *Activity Diagram Login* Akun Anggota pada Distro Heyhsirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Pada *activity diagram login* akun anggota ini, menggambarakan bagaimana anggota masuk ke halaman *login* anggota dan melakukan *login* anggota dengan mengisi *email* dan *password*, kemudian sistem memverifikasi akun anggota tersebut dan menampilkan halaman utama anggota.



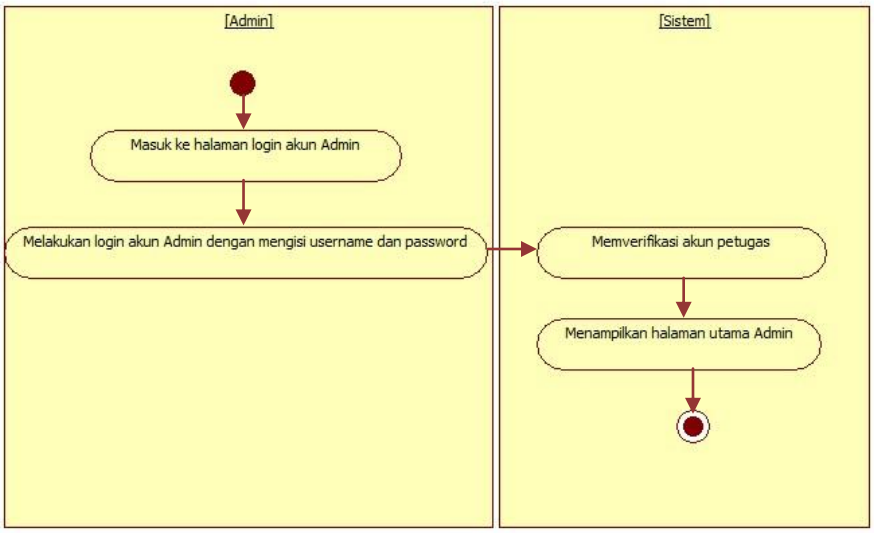
Gambar 4.12 *Activity Diagram* Pemesanan Produk pada Distro Heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Pada *activity diagram* ini, menggambarkan dimana anggota masuk kehalaman produk dan memilih produk yang akan dipesan lalu mengisi form pemesanan. Kemudian sistem memverifikasi data pesanan, kemudian menyimpan data pesanan tersebut ke *database*.



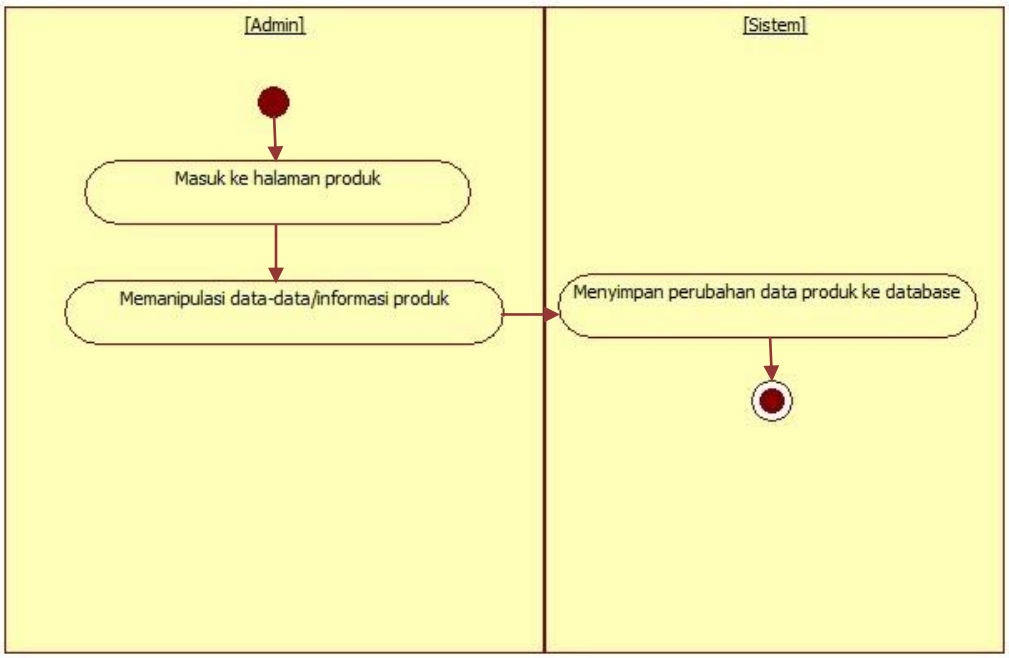
Gambar 4.13 *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran pada Distro Heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Anggota masuk kehalaman konfirmasi pembayaran berdasarkan pemesanan, kemudian mengisi form konfirmasi dan sistem memverifikasi data konfirmasi kemudian menyimpan data konfirmasi tersebut ke *database*.



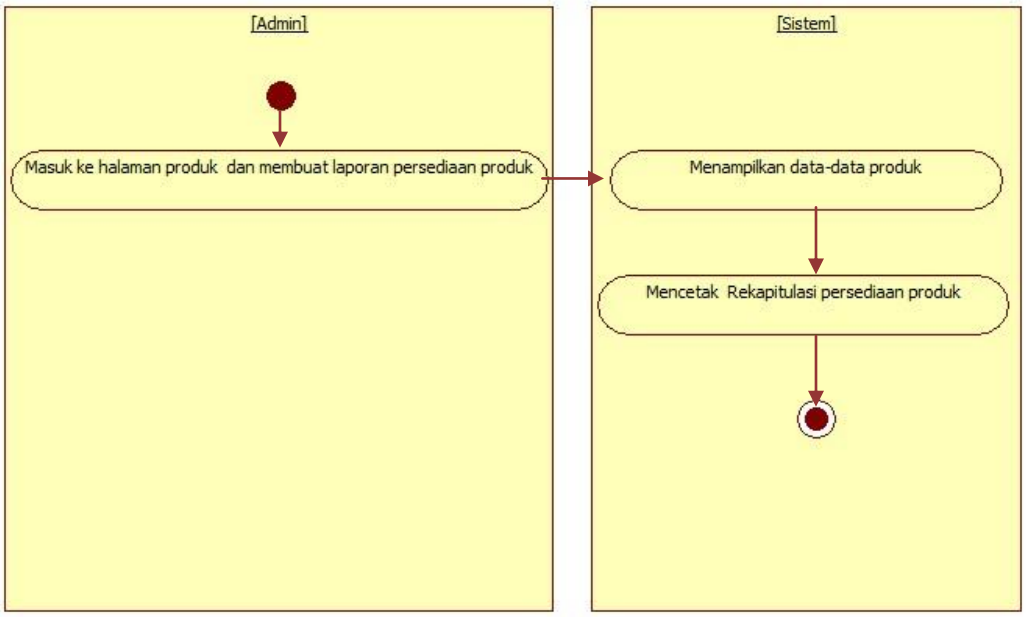
Gambar 4.14 *Activity Diagram Login* Akun Admin pada Distro heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Admin masuk ke halaman *login admin* dan melakukan *login* akun *admin* dengan mengisi *username password*, kemudian sistem memverifikasi akun *admin* tersebut lalu menampilkan halaman *admin*.



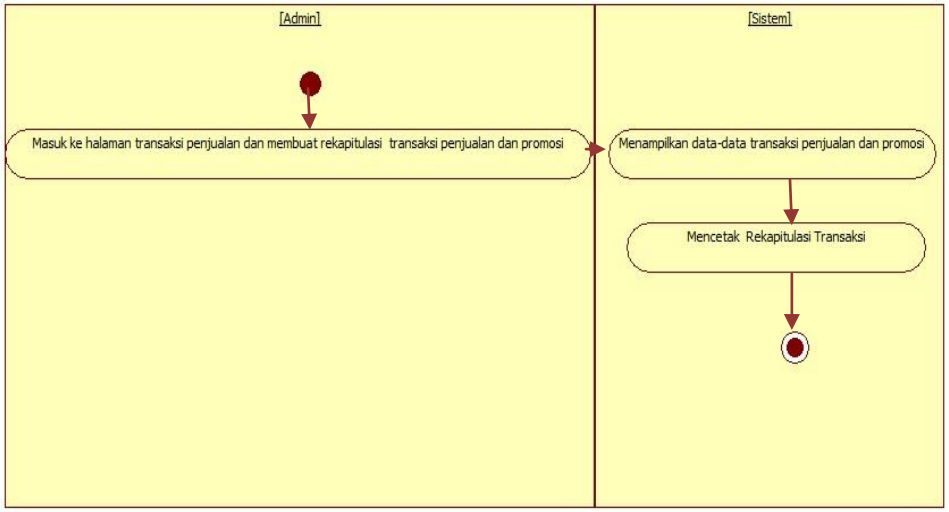
Gambar 4.15 *Activity Diagram* Mengelola Persediaan Produk pada Distro Heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Admin masuk ke halaman produk dan memanipulasi data-data/informasi produk, kemudian *system* menyimpan perubahan data produk tersebut ke *database*.



Gambar 4.16 *Activity Diagram* Mencetak Rekapitulasi Persediaan Produk pada Distro Heyshirt Clothing berbasis web yang Diusulkan.

Admin disini masuk ke halaman produk dan membuat laporan persediaan produk, Kemudian sistem menampilkan data-data produk dan mencetak laporan persediaan produk.



Gambar 4.17 *Activity Diagram* Mencetak Rekapitulasi Transaksi Penjualan dan promosi Produk pada Distro Heyshirt Clothing yang Diusulkan.

Admin masuk ke halaman transaksi penjualan dan membuat laporan penjualan, kemudian sistem menampilkan data-data transaksi penjualan dan mencetak laporan transaksi.

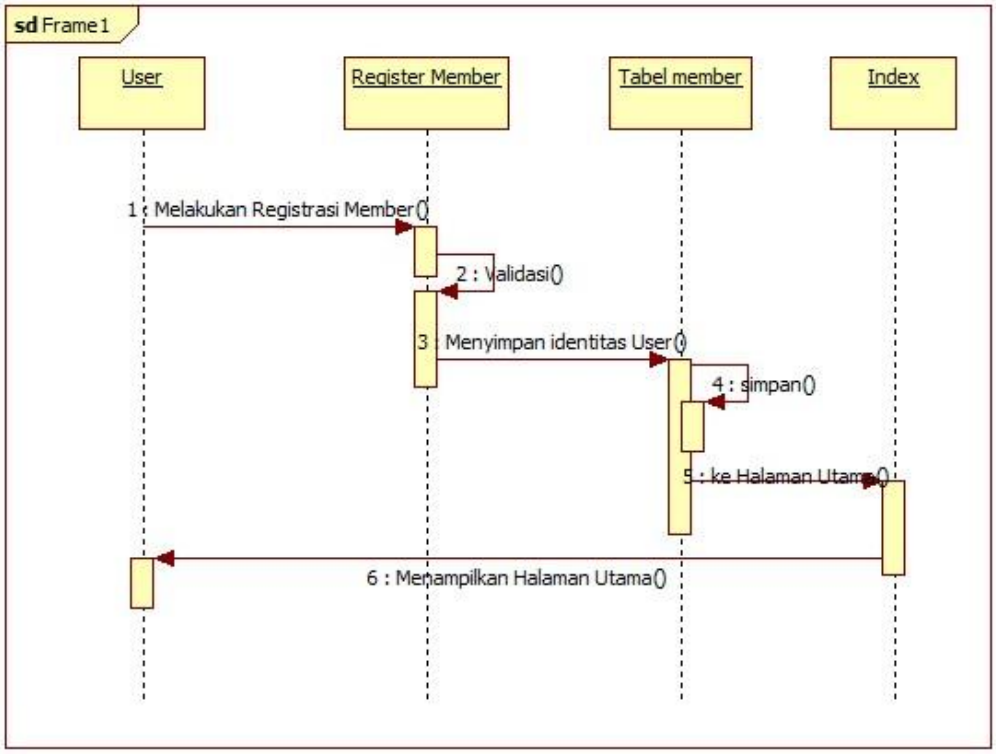
4.2.3.4 Sequence Diagram

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 antar *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 penjualan produk distro Heyshirt Clothing, yaitu:

1. Sequence Diagram untuk pendaftaran anggota

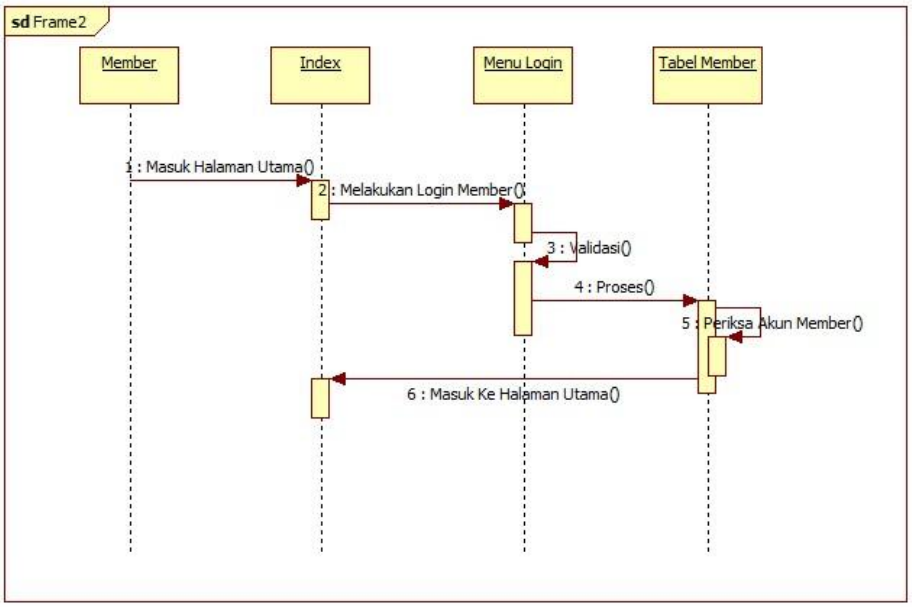
User masuk ke halaman utama web distro Heyshirt Clothing, apabila user ingin dapat melakukan transaksi maka harus mendaftar terlebih dahulu. Dengan cara masuk ke halaman daftar anggota dan melakukan pendaftaran dengan mengisikan data di form registrasi. Kemudian sistem akan memvalidasi data tersebut dan menyimpanya ke *database*.



Gambar 4.18 *Sequence Diagram* Proses Pendaftaran Anggota yang Diusulkan Pada distro heyshirt Clothing.

2. Sequence Diagram untuk Login Anggota

Anggota masuk kehalaman utama, kemudian masuk ke halaman *login* akun anggota untuk melakukan proses *login*. Kemudian sistem akan memvalidasi akun *login* tersebut, sehingga jika valid anggota dapat masuk ke halaman utama anggota untuk melakukan proses selanjutnya.

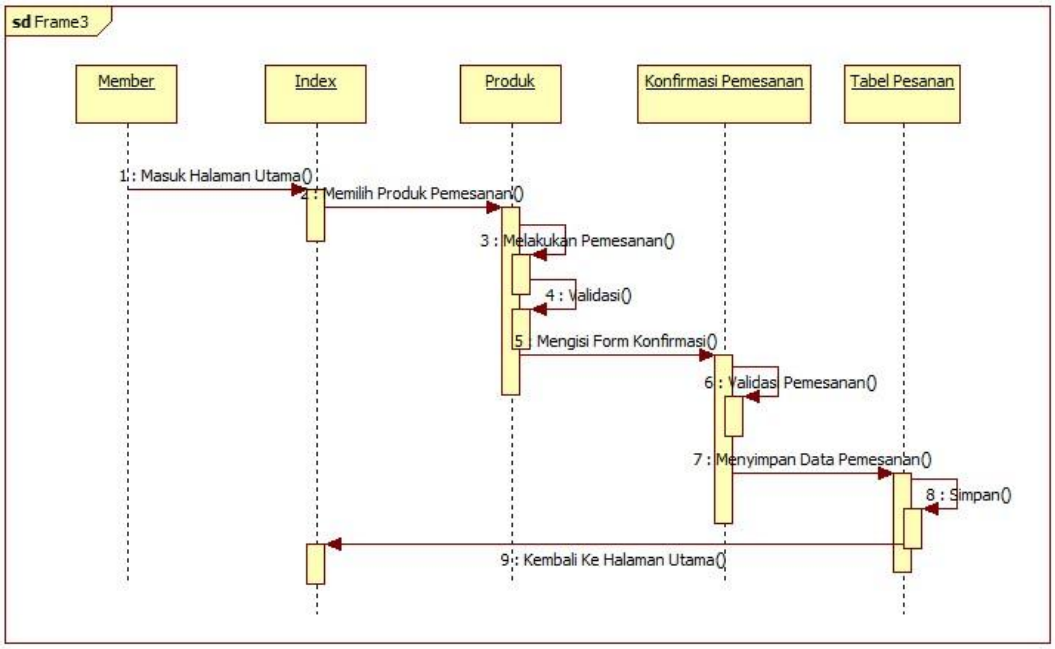


Gambar 4.19 *Sequence Diagram* Proses *Login* Anggota yang Diusulkan pada Heyshirt Clothing.

3. Sequence Diagram untuk Pemesanan Produk

Pada proses ini dimana anggota masuk ke halaman utama anggota setelah melakukan proses login terlebih dahulu, kemudian masuk ke halaman produk dan melakukan pemesanan dihalaman pemesanan. Kemudian sistem akan memvalidasi pemesanan tersebut, jika valid maka akan langsung diarahkan kehalaman tujuan pemesanan untuk mengisi form tujuan pengiriman, lalu sistem

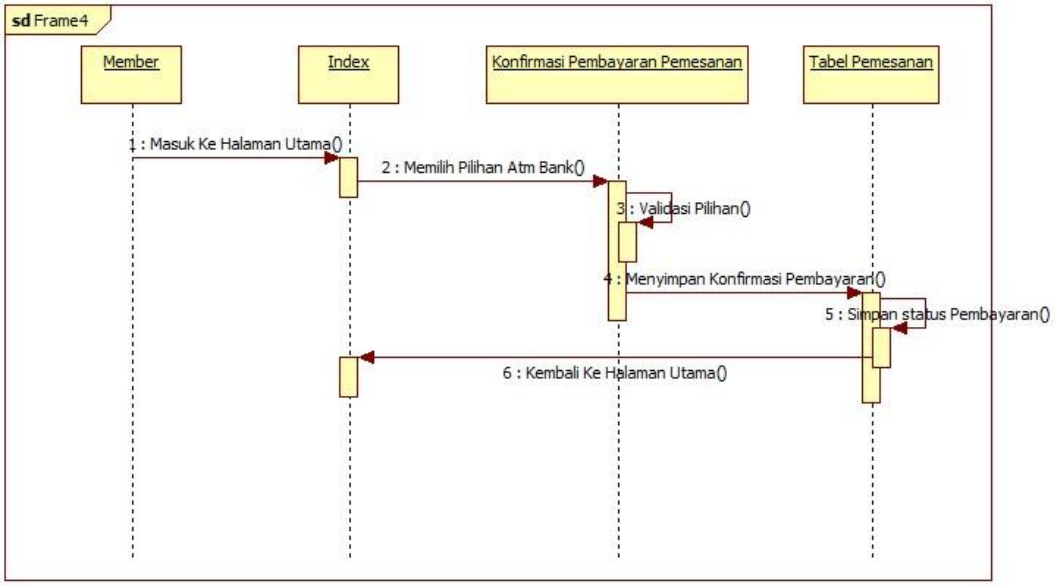
melakukan validasi untuk tujuan pemesanan. Jika valid maka data pemesanan akan tersimpan kedalam tabel pesanan.



Gambar 4.20 *Sequence Diagram* Proses Pemesanan Produk yang Diusulkan Pada Heyshirt Clothing.

4. Sequence Diagram untuk Konfirmasi Pembayaran oleh Anggota

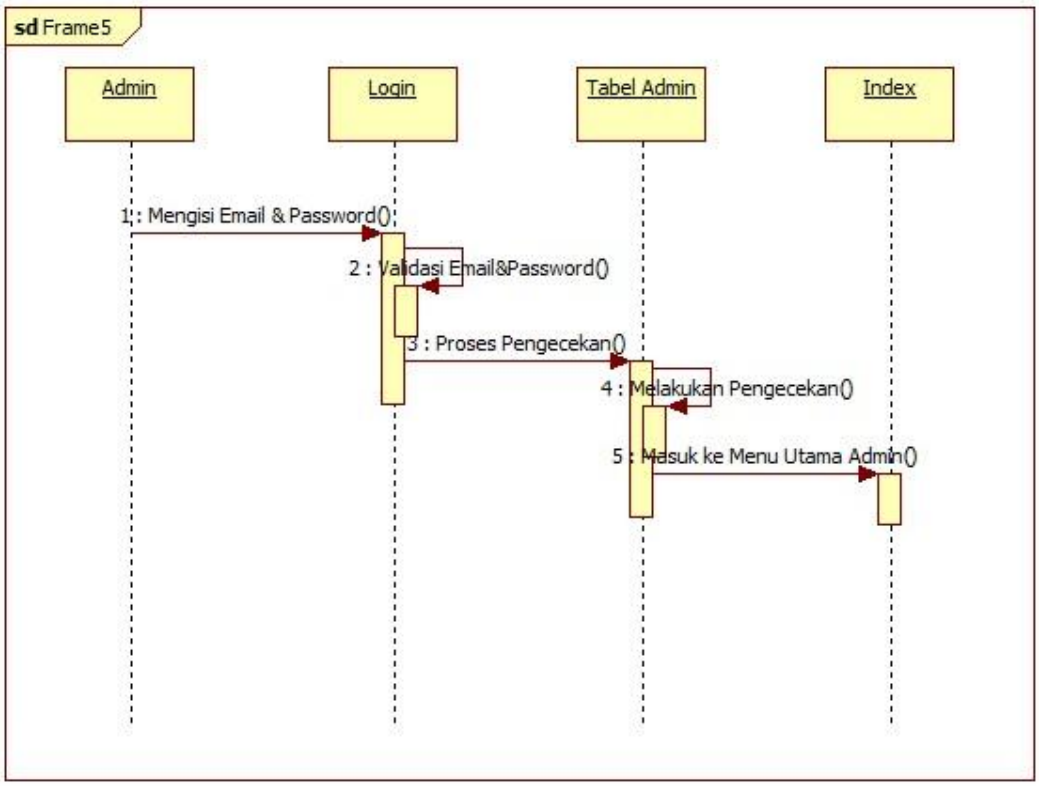
Pada diagram ini menggambarkan bagaimana proses konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh anggota dimana anggota terlebih dahulu masuk kehalaman utama anggota, kemudian masuk kehalaman konfirmasi pembayaran pemesanan, dan mengisi form konfirmasi pemesanan. Kemudian sistem melakukan validasi, jika data yang di isi valid maka data tersebut akan tersimpan kedalam tabel konfirmasi.



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Proses Konfirmasi Pembayaran oleh Anggota yang Diusulkan Pada Heyshirt Clothing.

5. Sequence Diagram untuk Login Petugas

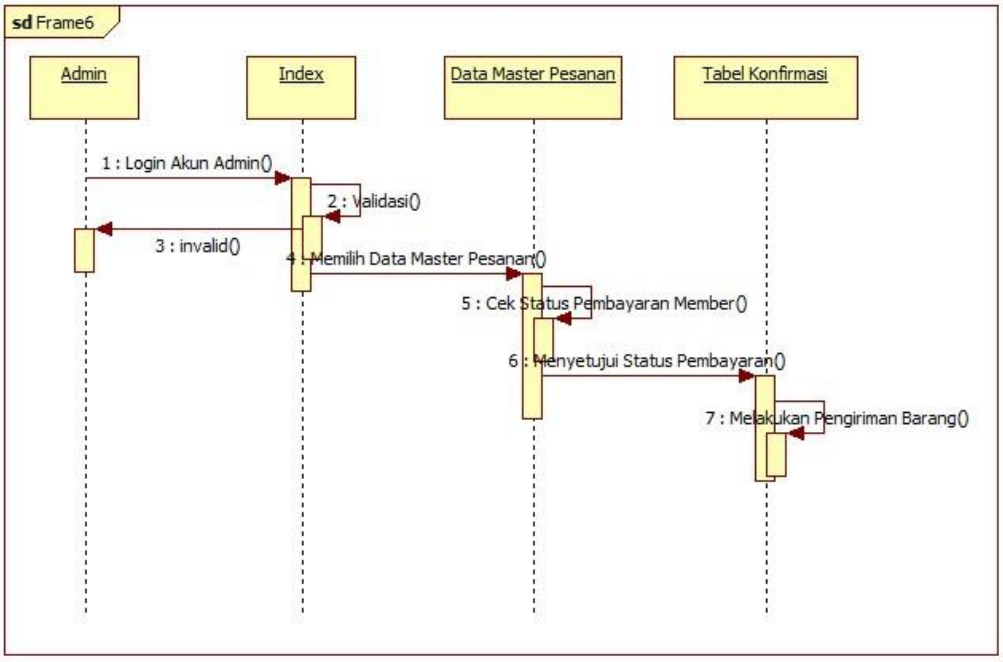
Dimana Admin masuk ke halaman *login* akun petugas untuk melakukan proses *login.* Kemudian sistem akan memvalidasi akun *login* tersebut, sehingga jika valid petugas dapat masuk ke halaman utama petugas untuk melakukan proses selanjutnya.



Gambar 4.22 *Sequence Diagram* Proses *Login Admin* yang Diusulkan Pada Heyshirt Clothing.

6. Sequence Diagram untuk Konfirmasi Pembayaran oleh Petugas

Admin masuk kehalaman utama petugas, kemudian masuk kehalaman konfirmasi hingga masuk ke halaman *DataMaster* pemesanan untuk melakukan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh anggota. kemudian data yang tersimpan ke dalam tabel konfirmasi dan sistem langsung menampilkan halaman tabel konfirmasi dan petugas melakukan pengiriman barang.



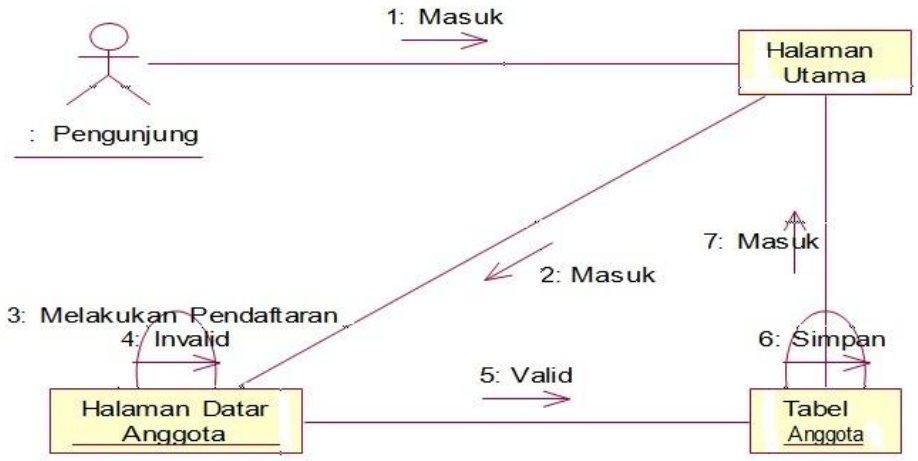
Gambar 4.23 *Sequence Diagram* Proses Konfirmasi Pembayaran oleh Petugas yang Diusulkan Pada Heyshirt Clothing.

4.2.3.5 Collaboration Diagram

Collaboration diagram memberi sebuah cara mengelompokkan potongan-potongan *behavior* interaksi saat peran-peran dimainkan oleh *class* yang berbeda. Interaksi pelanggan dengan sistem pada proses-proses yang diusulkan digambarkan oleh gambar-gambar *collaboration diagram* berikut :

1. Collaboration Diagram untuk Pendaftaran Anggota

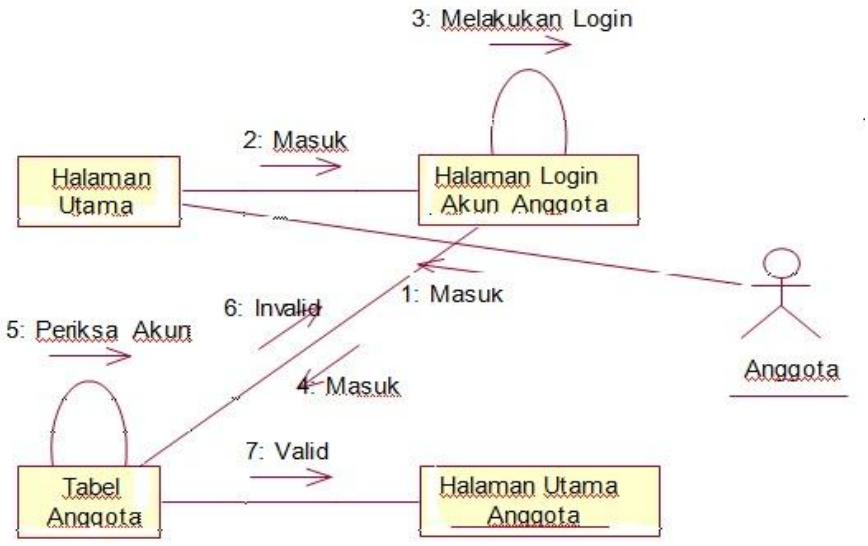
Pada diagram ini menjelaskan bagaimana pengunjung masuk ke halaman utama, kemudian melakukan pendaftaran anggota pada halaman daftar anggota lalu sistem melakukan validasi terhadap data yang diisikan oleh pengunjung, apabila valid data akan tersimpan kedalama tabel anggota.



Gambar 4.24 *Collaboration Diagram* Proses Pendaftaran Anggota yang Diusulkan.

2. Collaboration Diagram untuk login anggota

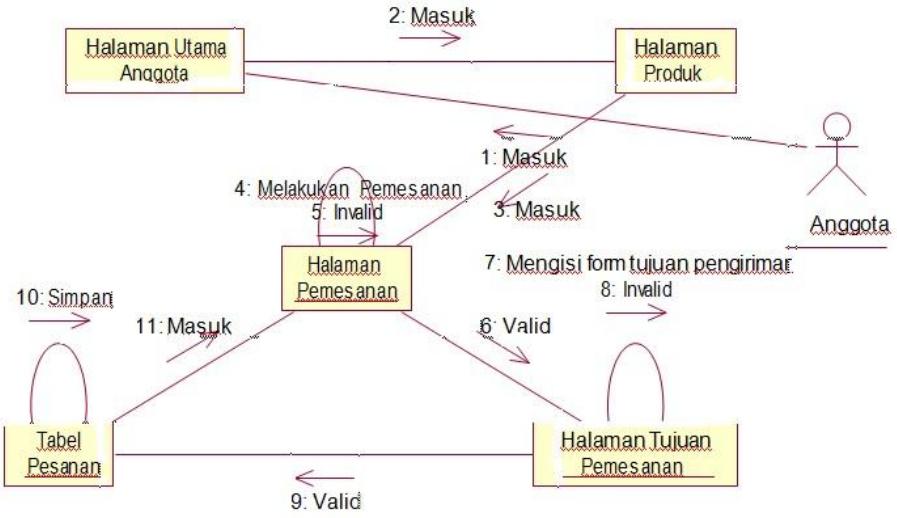
Diagram ini menggambarakan dimana anggota yaitu pengunjung yang sudah terdaftar, melakukan *login* dengan masuk kehalaman utama terlebih dahulu kemudian masuk ke halaman *login* akun anggota dan melakukan *login*. Kemudian sistem melakukan validasi apabila data yang diinputkan valid maka anggota dapat masuk ke halaman utama anggota.



Gambar 4.25 *Collaboration Diagram* Proses *Login* Anggota.

3. Collaboration Diagram untuk pemesanan produk

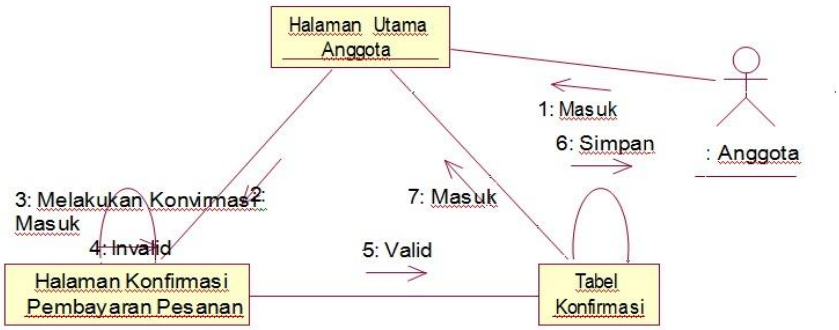
Anggota masuk ke halaman utama anggota, kemudian masuk kehalaman produk melakukan pemilihan produk. Dan melakukan pemesanan dihalaman pemesanan, kemudian sistem akan memvalidasi data pemesanan apabila data yang telah diisi valid, makan sistem akan menampilkan halaman tujuan pemesanan dan anggota mengisi form tujuan pemesanan dan kembali sistem melakukan validasi untuk tujuan pemesanan dan apabila data tujuan pemesanan valid maka data tersebut akan tersimpan pada tabel pesanan.



Gambar 4.26 *Collaboration Diagram* Proses Pemesanan Produk yang Diusulkan.

4. Collaboration Diagram untuk konfirmasi pemesanan produk

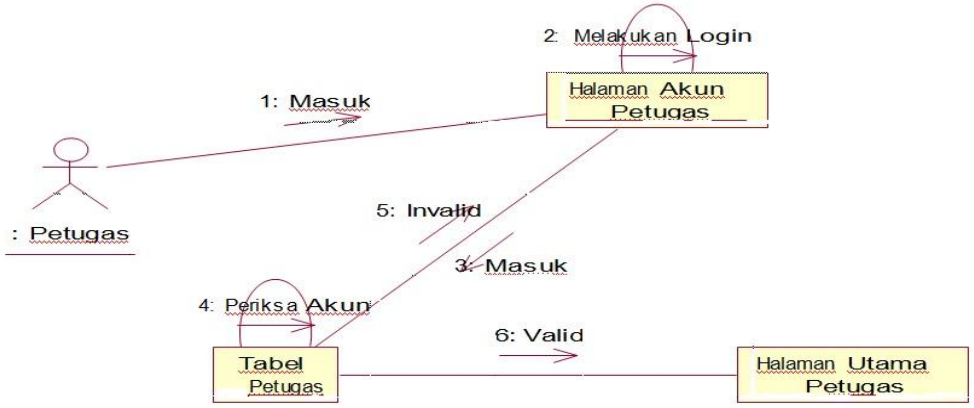
Diagram ini menggambarkan dimana anggota melakukan konfirmasi pemesanan produk dengan masuk kehalaman utama anggota terlebih dahulu kemudian masuk ke halaman konfirmasi pembayaran untuk mengisi form konfirmasi setelah itu sistem akan memvalidasi data tersebut dan apabila valid maka data tersebut akan tersimpan ke dalam tabel konfirmasi.



Gambar 4.27 *Collaboration Diagram* Proses Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

5. Collaboration Diagram untuk Login Admin

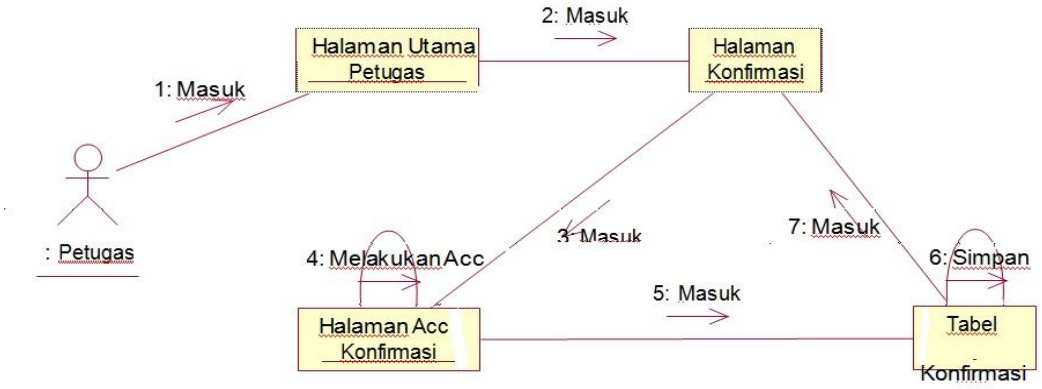
Diagram ini menggambarakan dimana petugas melakukan *login* dengan masuk kehalaman akun petugas terlebih dahulu dan mengisi form *login.* Kemudian sistem melakukan validasi apabila data yang diinputkan valid maka petugas dapat masuk ke halaman utama petugas.



Gambar 4.28 *Collaboration Diagram* Proses *Login* Petugas.

6. CollaborationDiagramuntuk pengesahan konfirmasi pemesanan produk

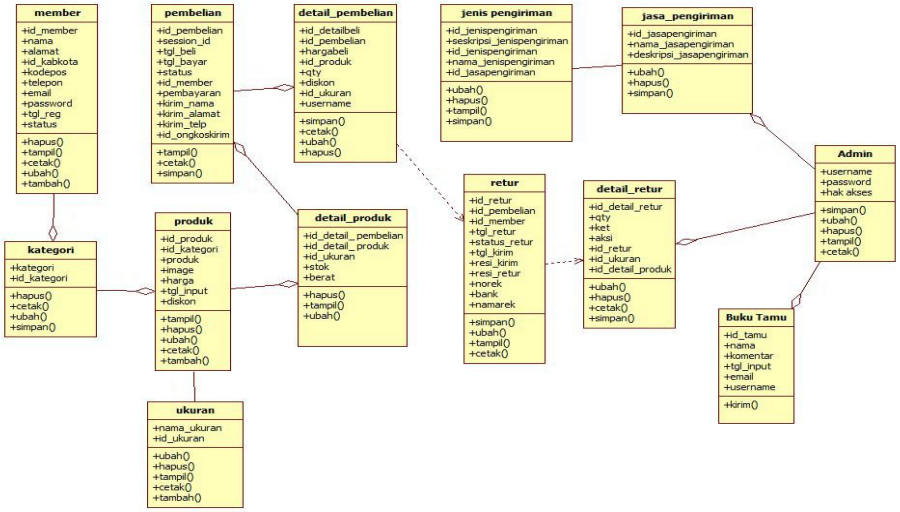
Petugas masuk kehalaman utama petugas lalu masuk ke halaman konfirmasi dan masuk kehalaman acc konfirmasi untuk melakukan *acc* konfirmasi pemesanan yang telah dilakukan oleh anggota kemudian data tersebut akan tersimpan kedalam tabel konfirmasi.



Gambar 4.29 *Collaboration Diagram* Proses Pengesahan Konfirmasi Pemesanan Produk yang Diusulkan.

4.2.3.6 Database Diagram

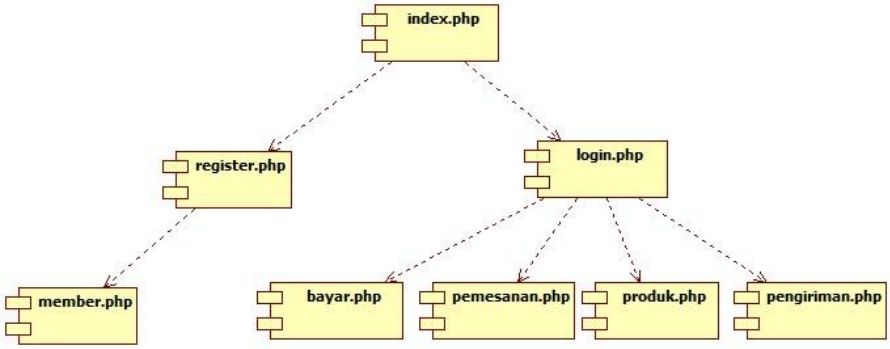
Database diagram bertujuan untuk menggambarkan struktur statis *database* di dalam sistem. *database* berfungsi untuk merpresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemasaran produk mulai dari bagian pendaftaran sampai dengan pemesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat *database Diagram* Berikut *Database Diagram* Sistem Informasi Penjualan produk di Distro Heyshirt Clothing.



Gambar 4.30 *Database Diagram* Sistem Informasi Penjualan dan promosi pada Distro Heyshirt Clothing

4.2.3.7 Component Diagram

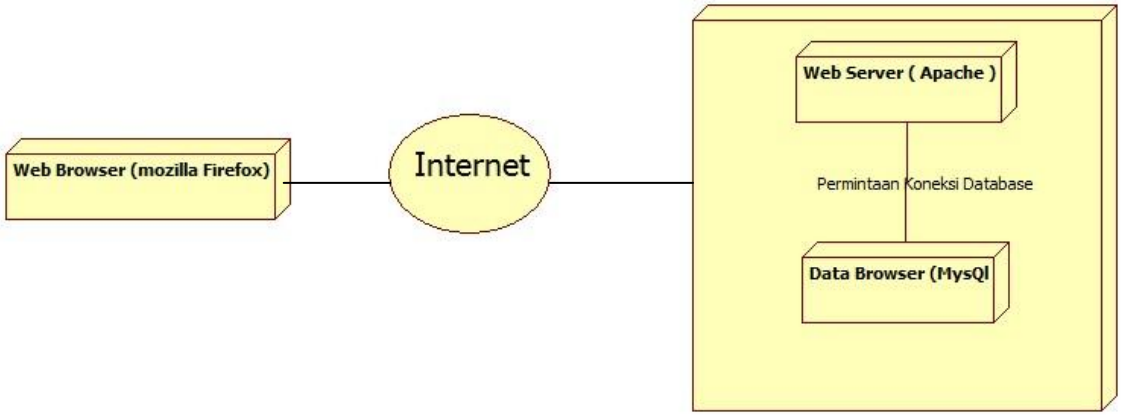
Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari *deployment independent. Component* ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar *component diagram* berikut.



Gambar 4.31 *Component Diagram* Sistem Informasi Penjualan dan Promosi pada Heyshirt clothing yang Diusulkan.

4.2.3.8 Deployment Diagram

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



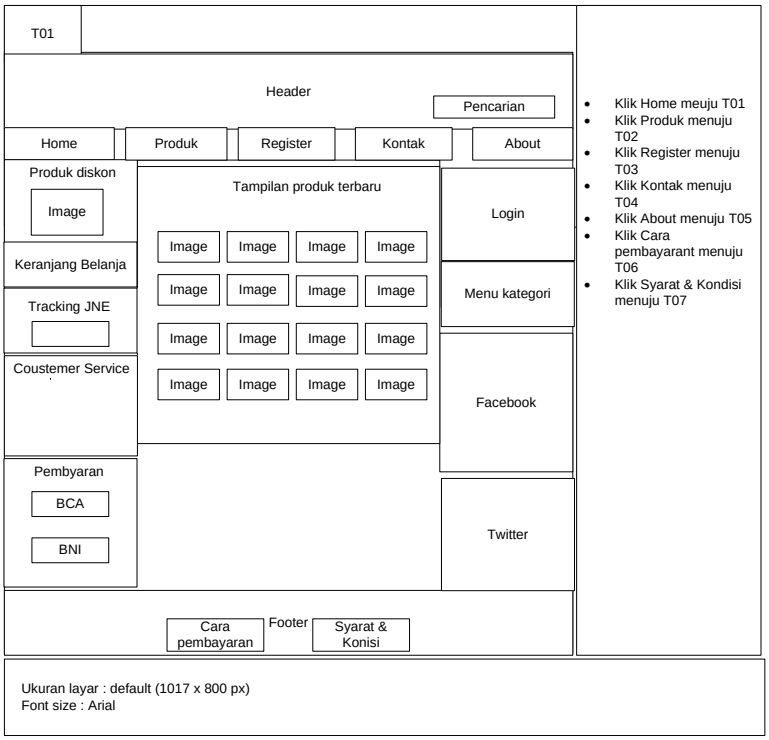
Gambar 4.32 *Deployment Diagram* Sistem Informasi Penjualan dan Promosi pada Distro Heyshirt yang Diusulkan.

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan ini merupakan desain utama sebagai *user interface* yang akan digunakan oleh sistem yang akan dirancang.

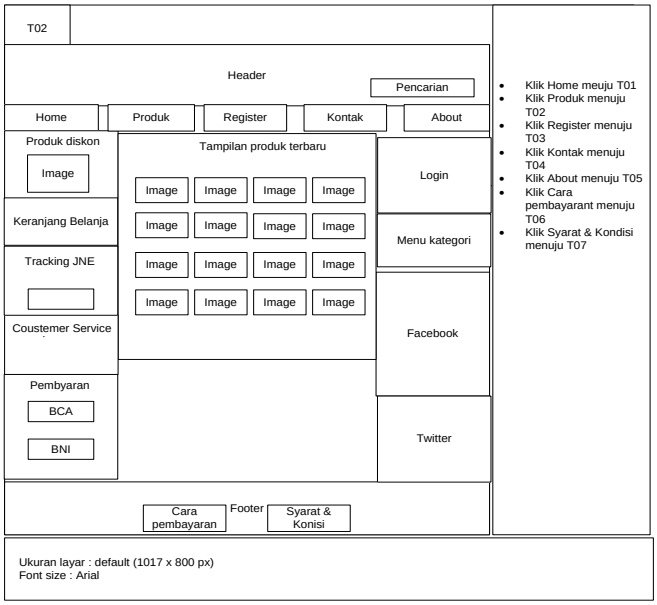
1. Perancangan Antarmuka Pengunjung dan Member

1) Perancangan Antamuka Menu Utama (Home)



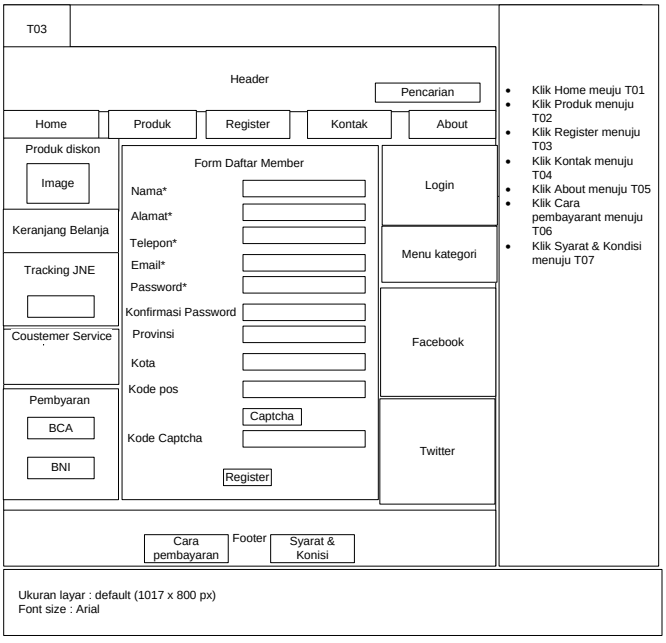
Gambar 4.33 Perancangan Antar Muka Home

2) Perancangan Antarmuka Menu Produk



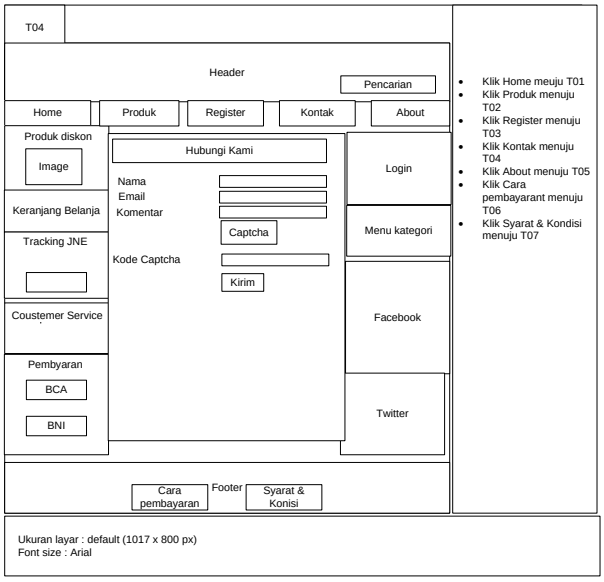
Gambar 4.34 Perancangan Antar Muka Menu Produk

3) Perancangan Antarmuka Menu Pendaftaran Anggota



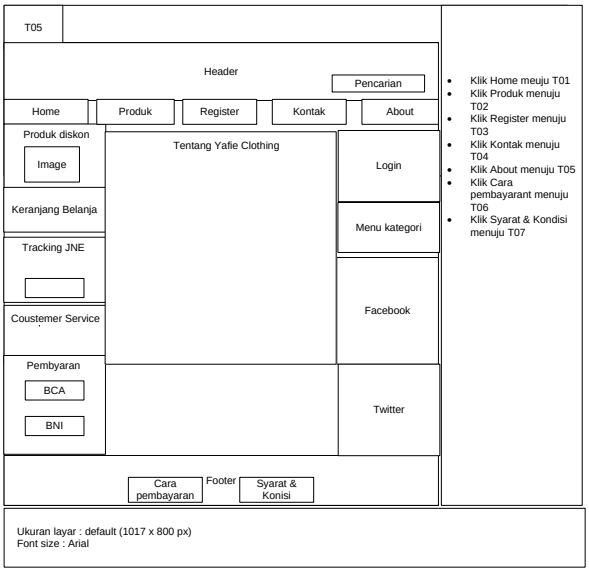
Gambar 4.35 Perancangan Antar Muka Pendaftaran Anggota

4) Perancangan Antarmuka Menu Kontak



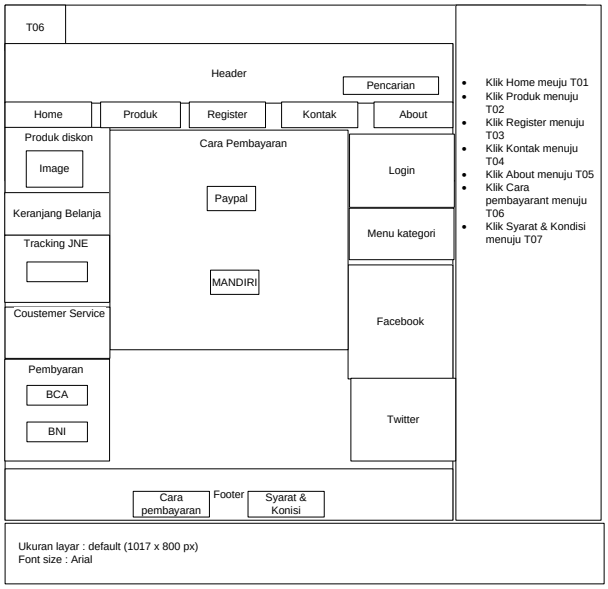
Gambar 4.36 Perancangan Antarmuka Menu Kontak

5) Perancangan Antarmuka Menu About



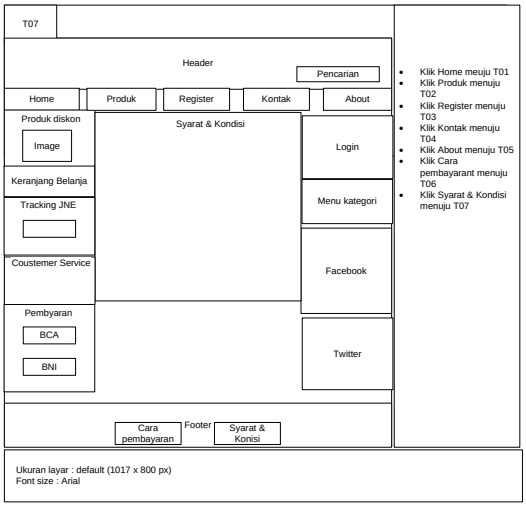
Gambar 4.37 Perancangan Antarmuka Menu About

6) Perancangan Antarmuka Menu Cara Pembayaran



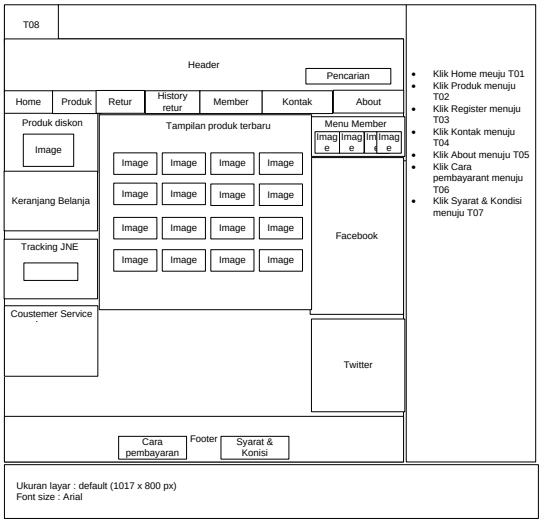
Gambar 4.38 Perancangan Antarmuka Menu Cara Pembayaran

7) Perancangan Antarmuka Menu Syarat & Kondisi



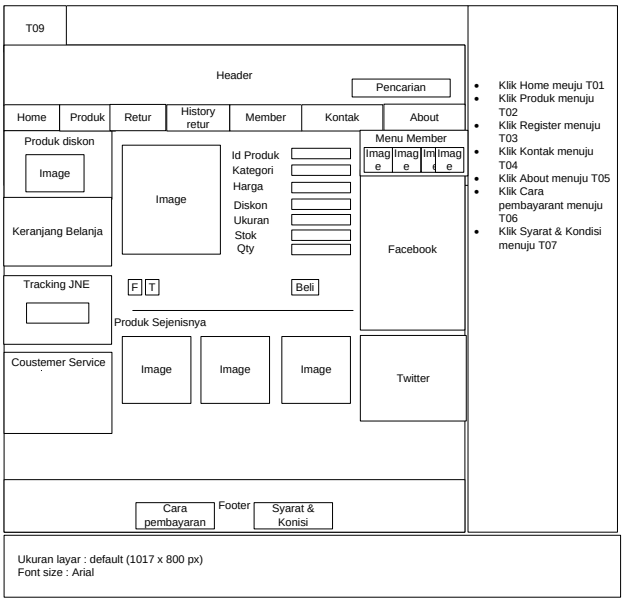
Gambar 4.39 Perancangan Antarmuka Menu Syarat & Kondisi

8) Perancangan Antarmuka Home (Member)



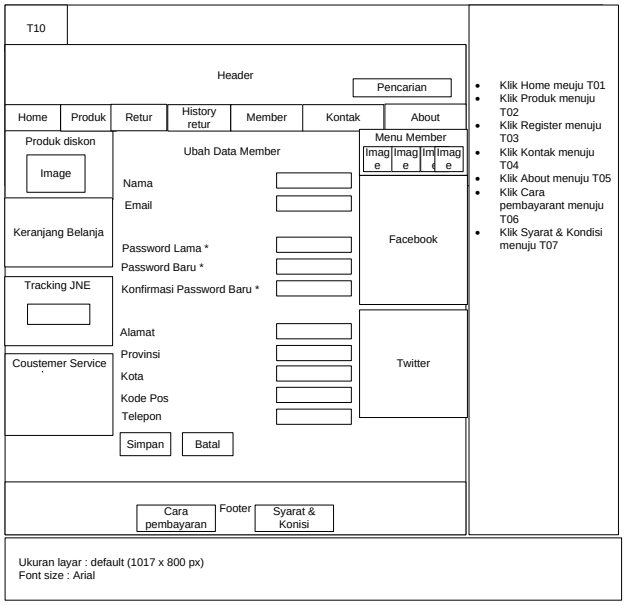
Gambar 4.40 Perancangan Antarmuka Home Member

9) Perancangan Antarmuka Detail Produk



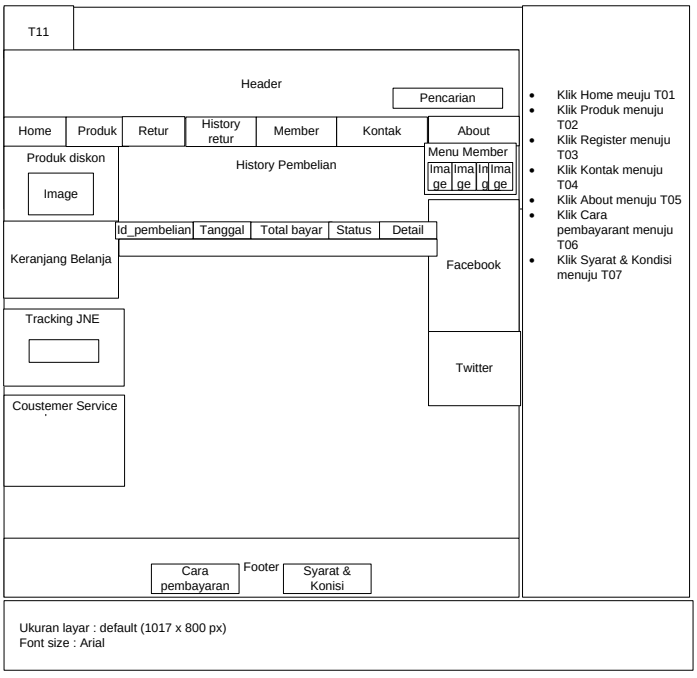
Gambar 4.41 Perancangan Antarmuka Detail Produk

10) Perancangan Antarmuka Edit Profil



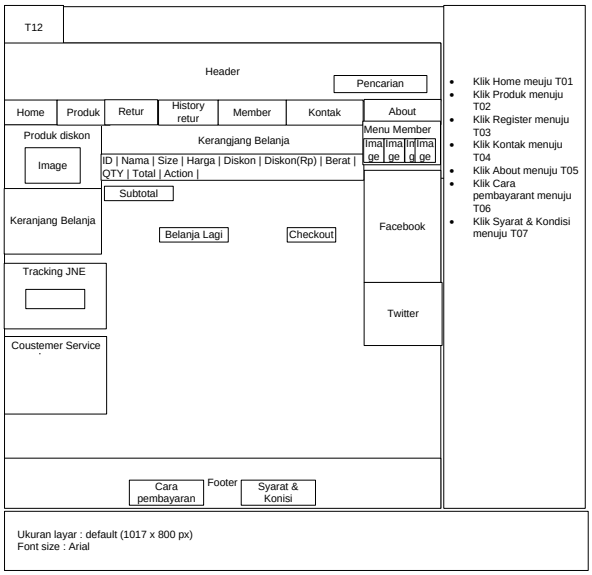
Gambar 4.42 perancangan Antarmuka Edit Profil

11) Perancangan Antarmuka Menu Data History Pembelian



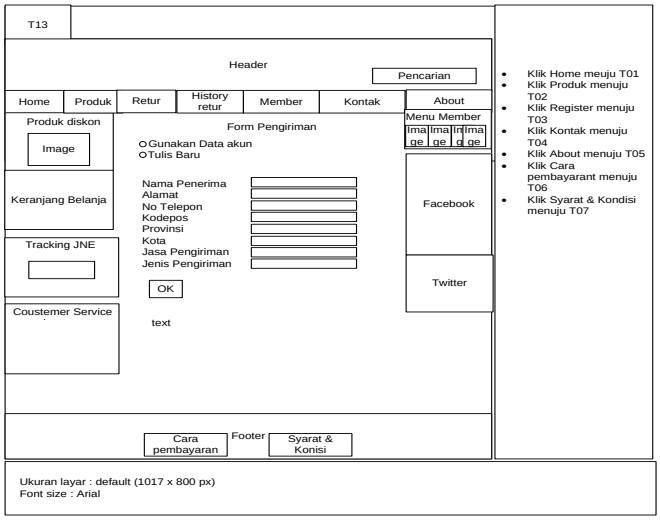
Gambar 4.43 perancangan Antarmuka Menu Data History Pembelian

12) Perancangan Antarmuka Menu Keranjang Belanja



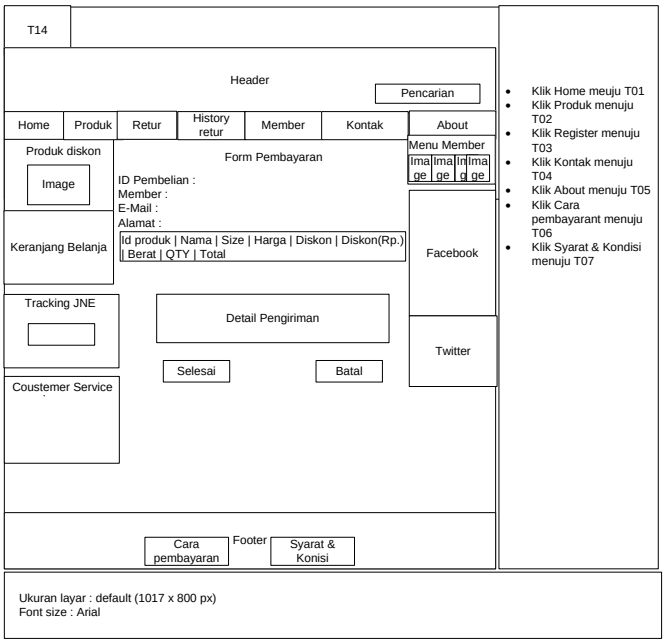
Gambar 4.44 perancangan Antarmuka Menu Keranjang Belanja

13) Perancangan Antarmuka Form Pengiriman



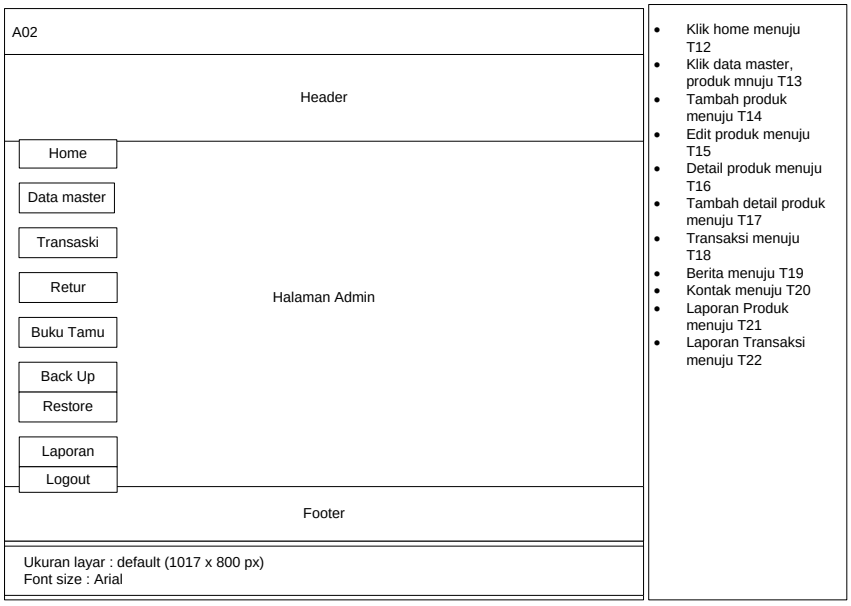
Gambar 4.45 Perancangan Antarmuka Form Pengiriman

14) Perancangan Antarmuka Form Pembayaran



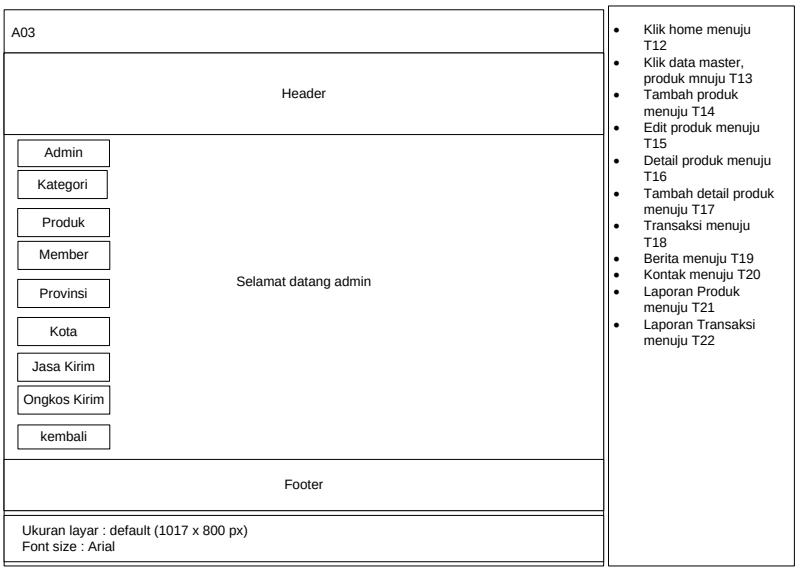
Gambar 4.46 Perancangan Antarmuka Form Pembayaran

15) Perancangan Antarmuka Home (Admin)



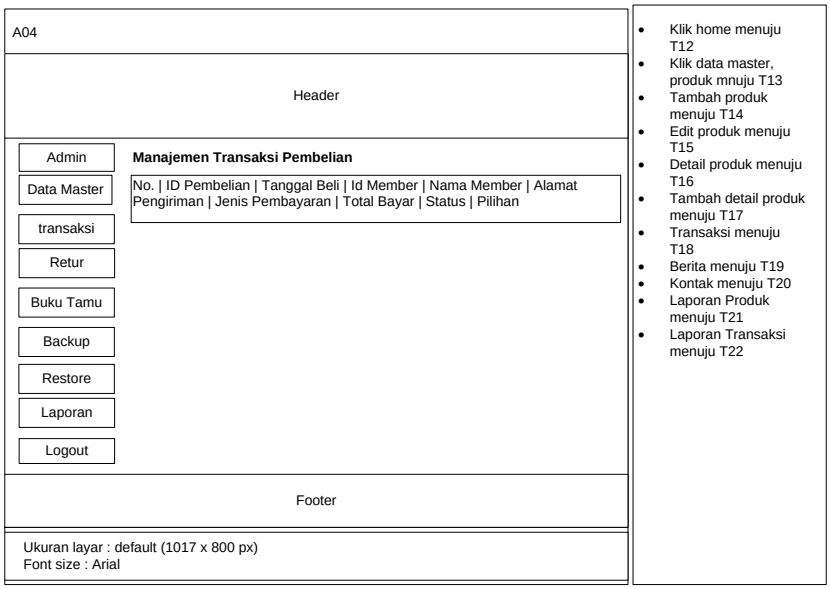
Gambar 4.47 Perancangan Antarmuka Home Admin

16) Perancangan Antarmuka Menu Data Master



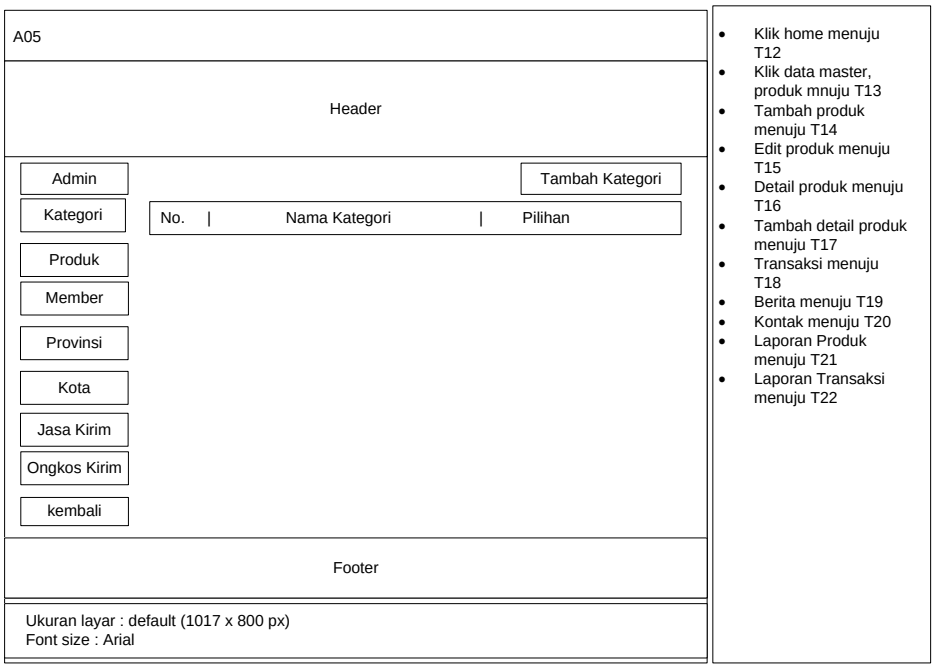
Gambar 4.48 Perancangan Antarmuka Menu Data Master

17) Perancangan Antarmuka Menu Transaksi



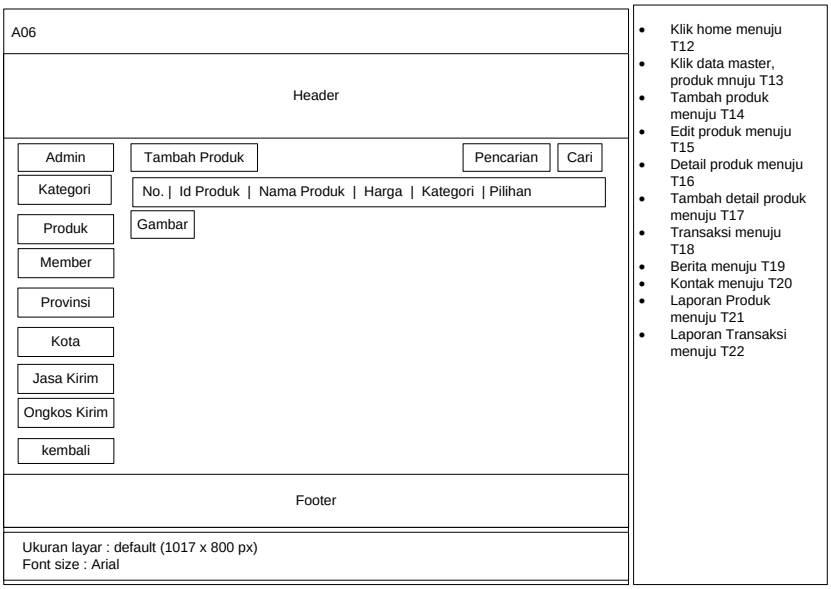
Gambar 4.49 Perancangan Antarmuka Menu Transaksi

18) Perancangan Antarmuka Menu Kategori



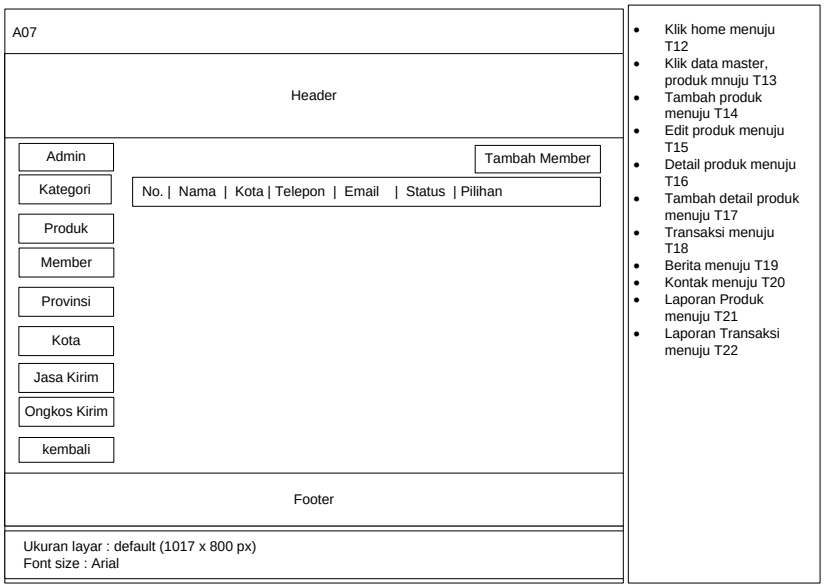
Gambar 4.50 Perancangan Antarmuka Menu Kategori

19) Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Produk



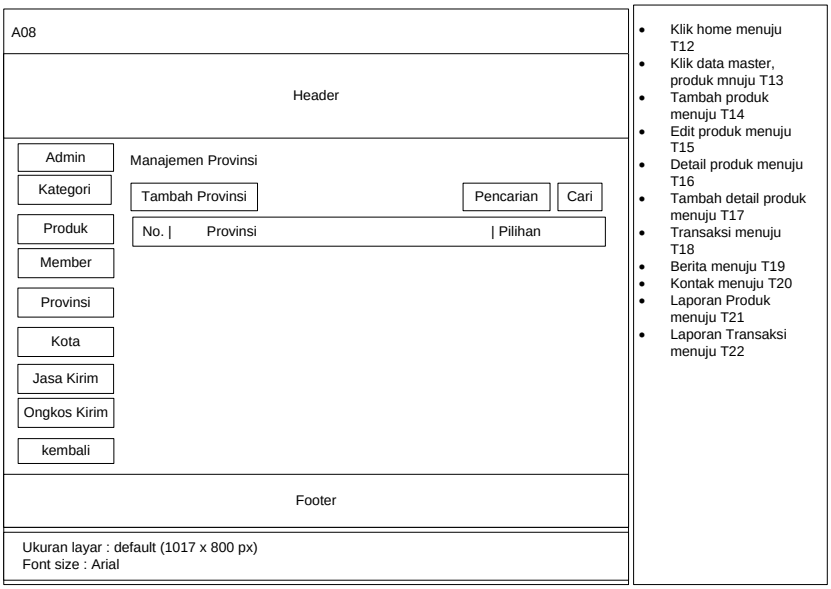
Gambar 4.51 Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Produk

20) Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Member



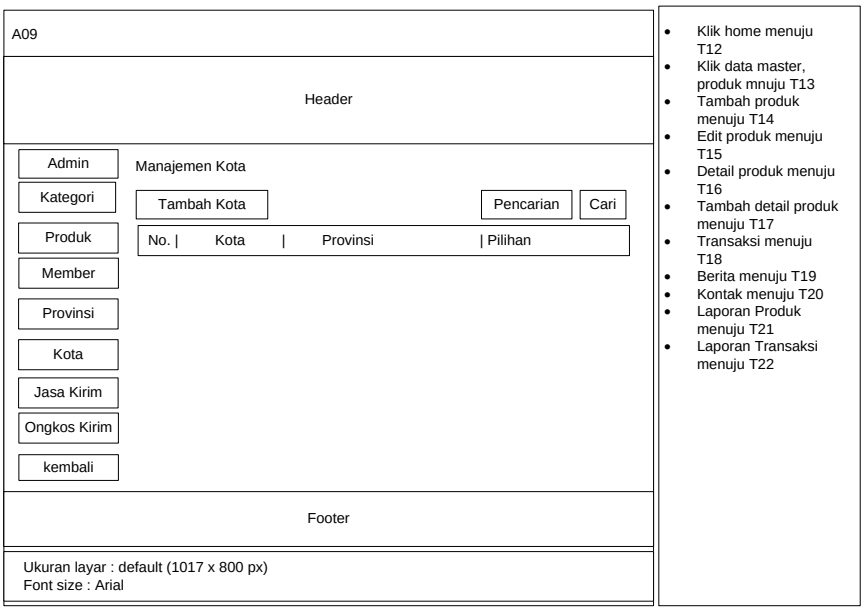
Gambar 4.52 Perancangan Antarmuka Manajemen Member

21) Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Provinsi



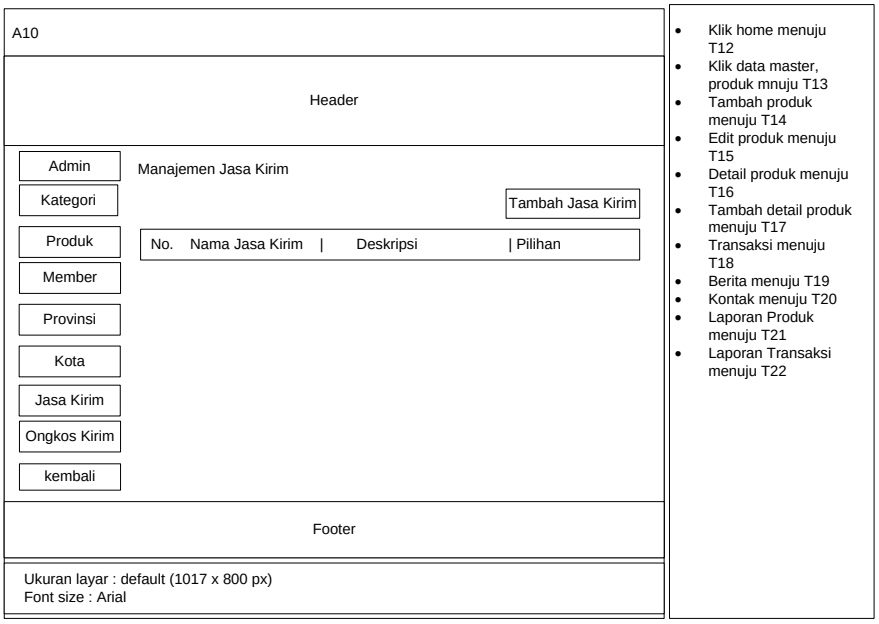
Gambar 4.53 Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Provinsi

22) Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Kota



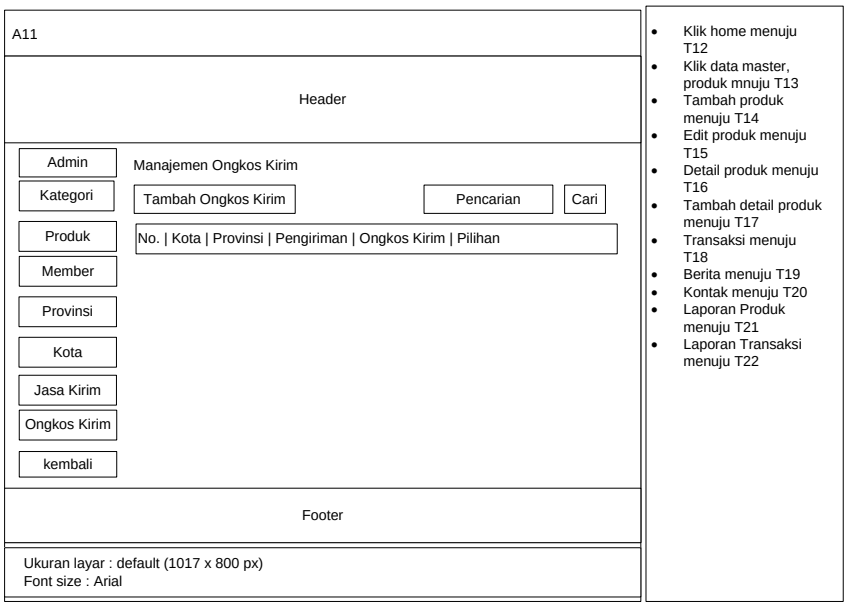
Gambar 4.54 Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Kota

23) Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Jasa Kirim



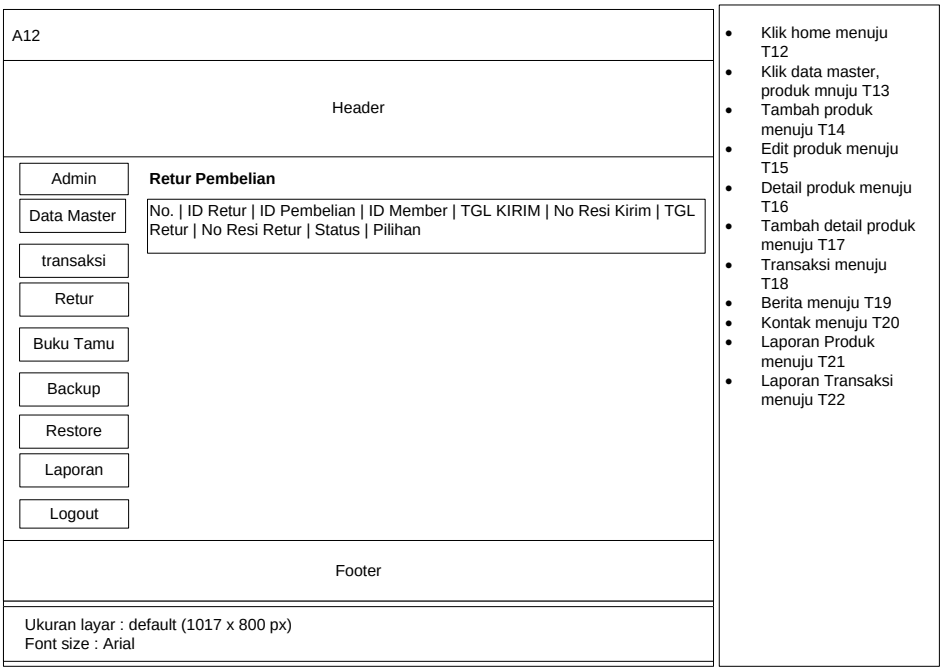
Gambar 4.55 Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Jasa Kirim

24) Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Ongkos Kirim



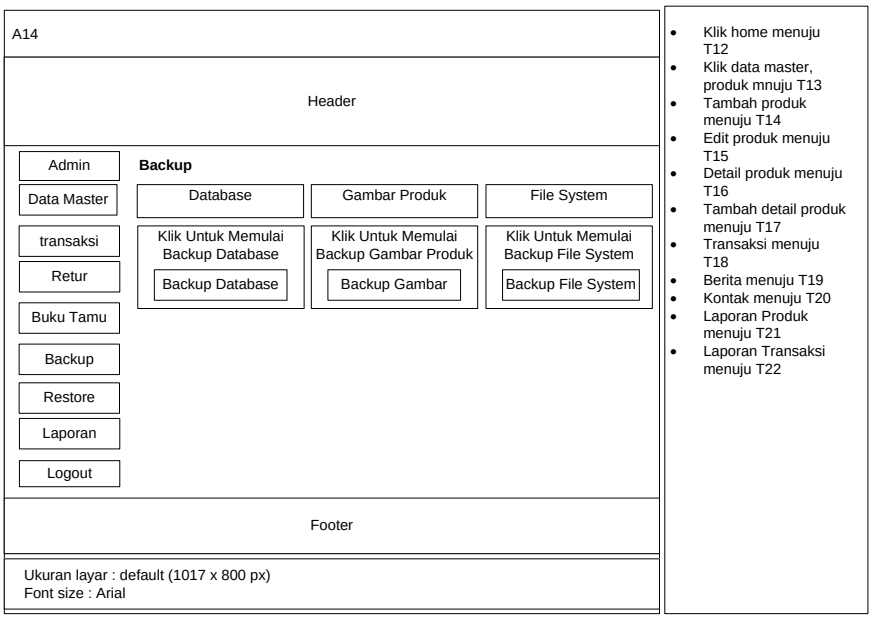
Gambar 4.56 Perancangan Antarmuka Menu Manajemen Ongkos Kirim

25) Perancangan Antarmuka Menu Retur



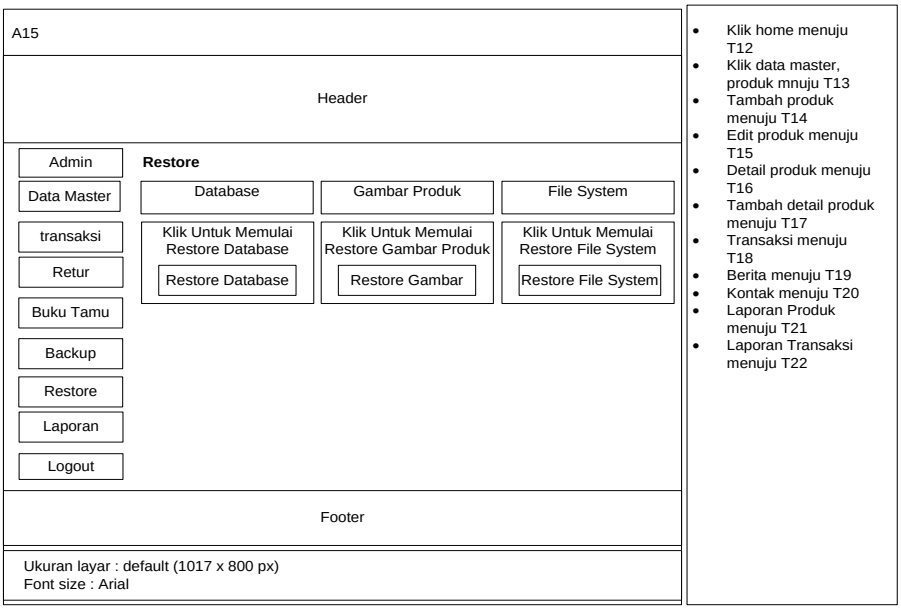
Gambar 4.57 Perancangan Antarmuka Menu Retur

26) Perancangan Antarmuka Menu Backup



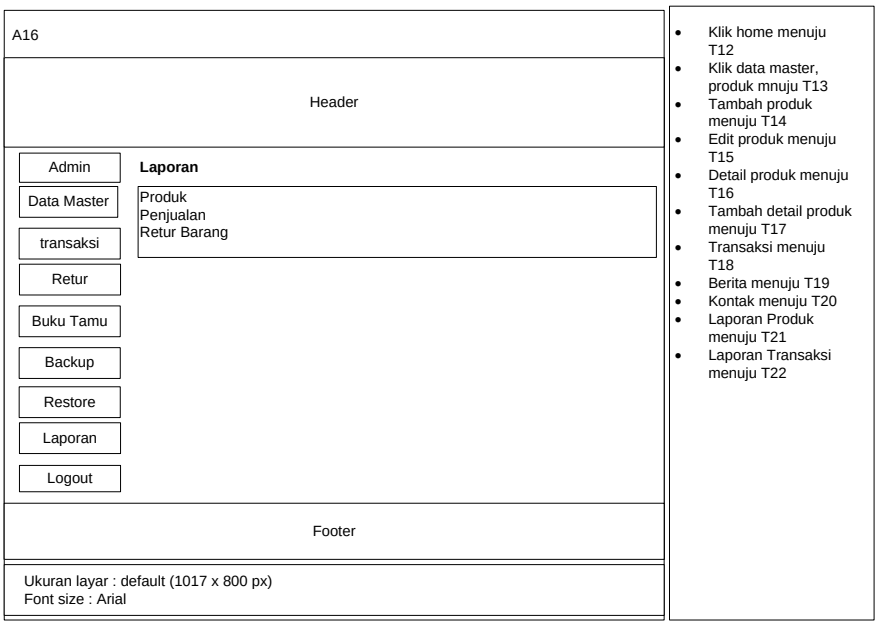
Gambar 4.58 Perancangan Antarmuka Menu Backup

27) Perancangan Antarmuka Menu Restore



Gambar 4.59 Perancangan Antarmuka Menu Restore

28) Perancangan Antarmuka Menu Laporan



Gambar 4.60 Perancangan Antarmuka Menu Laporan