BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Tahapan yang diperlukan didalam pembuatan suatu program yaitu menganalisa sistem yang telah ada, dimana analisa sistem merupakan proses mempelajari suatu sistem dengan cara menguraikan sistem tersebut kedalam elemen yang membentuknya. Selanjutnya mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi serta kebutuhan yang diperlukan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisa dokumen bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada Distro HighEnd And Dangerous. Secara umum bentuk dari analisis dokumen terdiri dari elemen-elemen, berikut ini adalah dokumen – dokumen yang digunakan yaitu dokumen input dan dokumen output :

1. Nama Dokumen : Permintaan

   Fungsi : Sebagai Acuan Permintaan barang.

   Sumber : Bag.Kasir.

   Aliran dokumen : Konsumen.

   Rangkap : 1.

2. Nama Dokumen : Data permintaan.
   Fungsi : Sebagai Hasil Pencatatan Permintaan Barang.
   Sumber : Bag. Kasir.
   Aliran dokumen : Bag. Gudang.
   Rangkap : 1.
3. Nama Dokumen : Faktur Penjualan
   Fungsi : Sebagai Hasil Transaksi Penjualan Barang.
   Sumber : Bag. Kasir.
   Aliran dokumen : Konsumen dan Pimpinan.
   Rangkap : 3.
4. Nama Dokumen : Laporan Barang
   Fungsi : Sebagai Pengarsipan pimpinan.
   Sumber : Bag. Gudang.
   Aliran dokumen : Pimpinan.
   Rangkap : 1.
5. Nama Dokumen : Laporan Penjualan.
   Fungsi : Sebagai Pengarsipan Pimpinan.
   Sumber : Bag. Kasir.
   Aliran dokumen : Pimpinan
   Rangkap : 1.

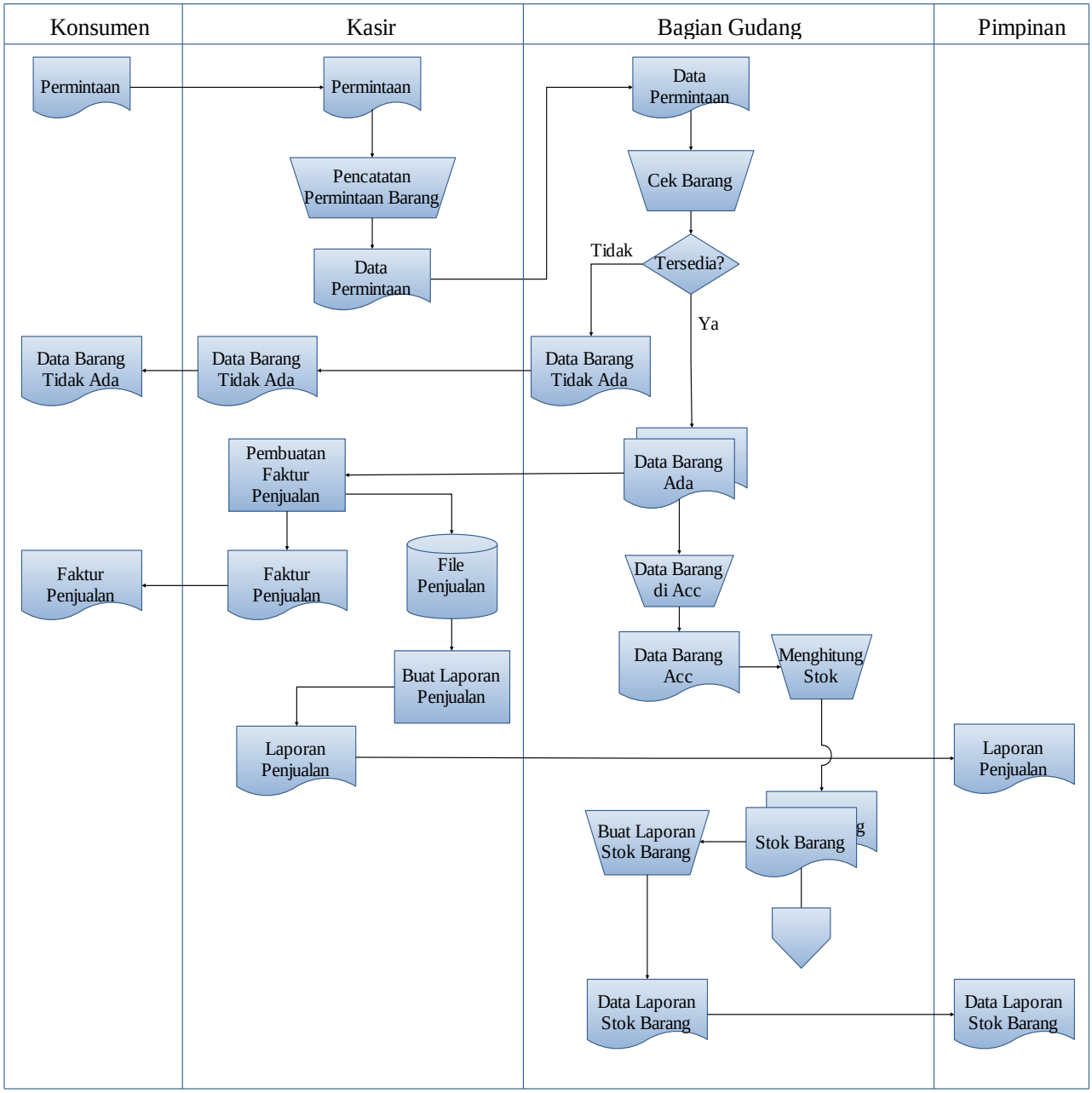
4.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Berikut ini alur prosedur sistem pemesanan dan penjualan yang sedang berjalan di Distro HighEnd And Dangerous adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memberikan data permintaan sebanyak satu rangkap
2. Bag.Kasir melakukan pencatatan permintaan barang dan dibuatkan data permintaan sebanyak satu rangkap yang akan diberikan kepada bag.Gudang.
3. Bag.Gudang menerima data permintaan dari bag.Kasir dan melakukan pengecekan barang, jika barang tidak ada, dibuatkan data barang tidak ada kemudian diberikan kepada bag.Kasir dan diberikan ke konsumen. Jika barang ada dibuatkan data barang ada sebanyak dua rangkap, satu rangkap diberikan ke bag.Kasir, rangkap ke dua di acc dan dibuatkan data barang acc kemudian menghitung stok barang dan dibuatkan data stok sebanyak dua rangkap, rangkap pertama arsipkan kemudian rangkap kedua dibuatkan laporan stok barang yang akan diberikan kepada pempinan.
4. Bag.Kasir menerima data barang ada dari bag.Gudang dan melakukan pembuatan faktur penjualan sebanyak satu rangkap yang diambil dari data base. Satu rangkap diberikan ke konsumen sebagai bukti penjualan, pembuatan laporan penjualan diambil dari data base untuk dilaporkan kepada pimpinan.
5. Pimpinan menerima laporan penjualan dari bag.Kasir dan laporan persediaan barang dari bag.Gudang.

4.1.2.1 *Flowmap*

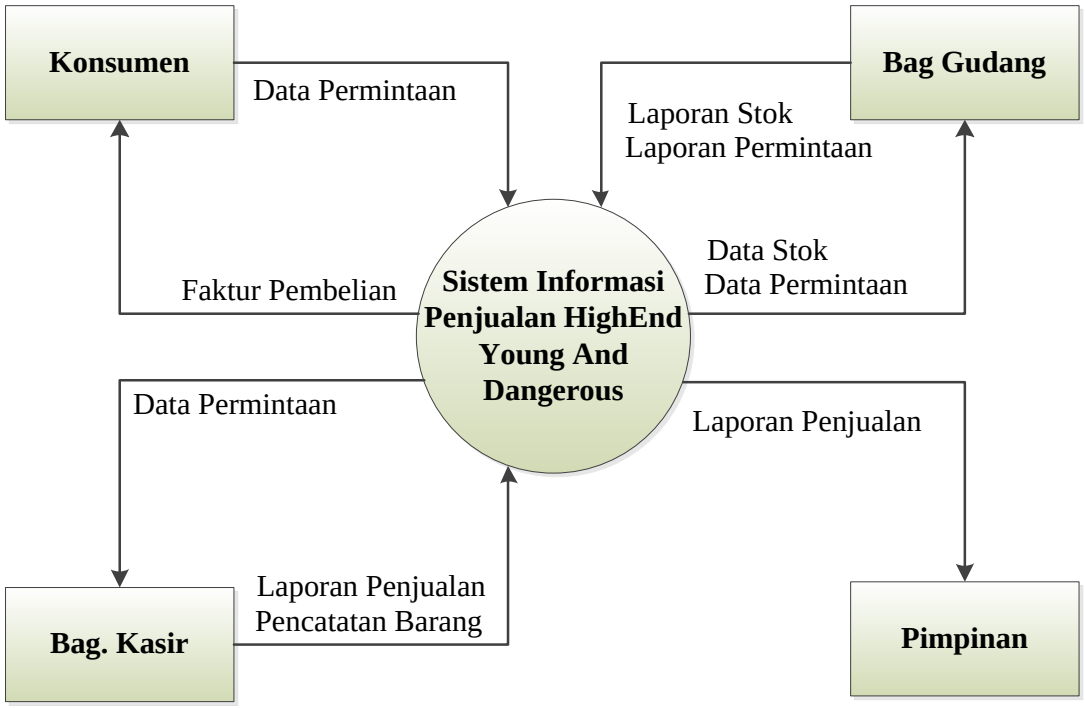
Flowmap adalah diagram aliran data yang menunjukkan aliran-aliran data dan proses dari suatu sistem yang sedang berjalan. Proses pemesanan yang sedang berjalan pada Distro HighEnd And Dangerous, sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Flowmap* yang sedang berjalan

4.1.2.2 Diagram Konteks

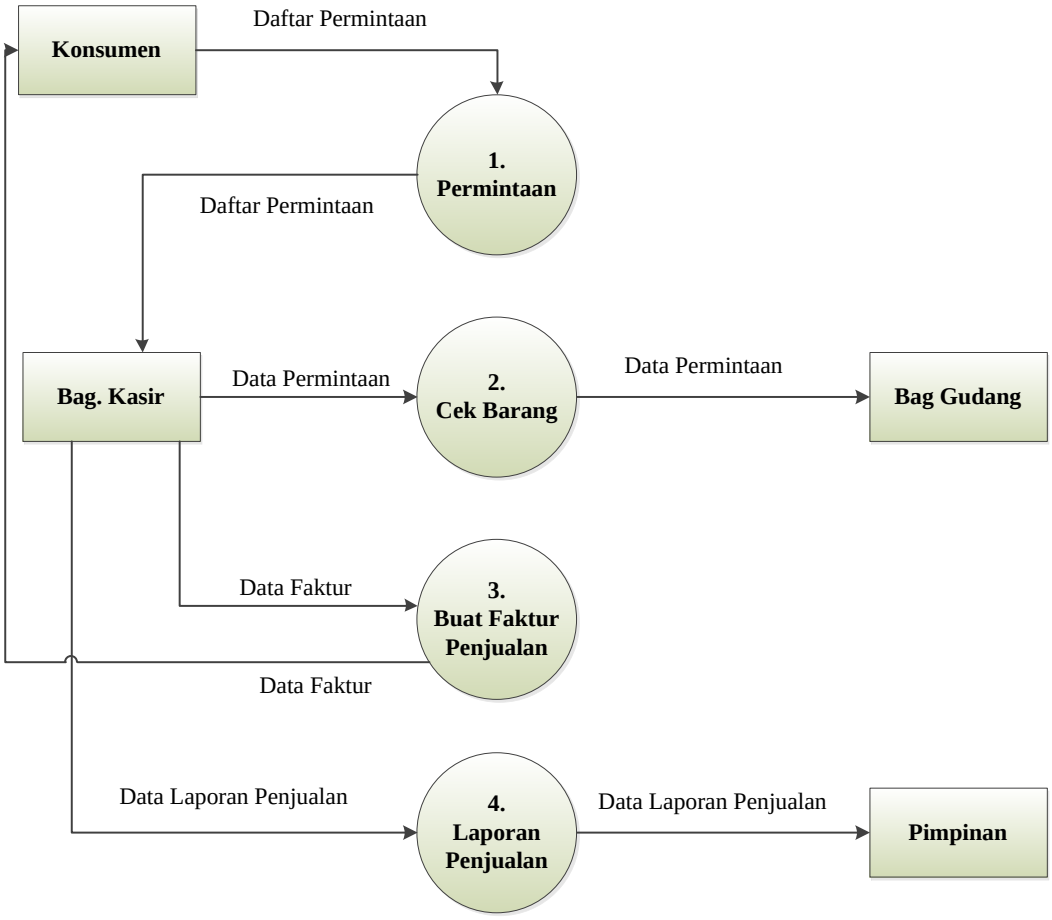
Diagram konteks adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan pada Distro HighEnd And Dangerous, sebagai berikut :



Gambar 4.2 Diagram Konteks yang sedang berjalan

4.1.2.3 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 *Data Flow Diagram* yang sedang berjalan

4.1.2.4 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan sistem yang sedang berjalan dianggap kurang membantu pihak manajemen dalam hal memasarkan produk, seperti media promosi yang digunakan hanya menggunakan media cetak. Selain itu sistem pemesanan dan penjualan produk yang berjalan hanya dapat dilakukan dilokasi ataupun di tempat distro berada.

Untuk itu perlu solusi sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan penerapan aplikasi website untuk mendukun sarana promosi, penjualan, pemesanan produk berbasis E - commerce.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu gambaran sketsa sistem atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan ini dibuat untuk ditujukan kepada user, programmer, ahli analisis atau ahli yang berhubungan dengan perancangan ini. Perancangan perangkat lunak ini dibuat berdasarkan masukan dari hasil analisa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada tahap analisa.

Pada tahap perancangan ini akan dijelaskan mengenai perancangan pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat perancangan Tampilan dan perancangan menu.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

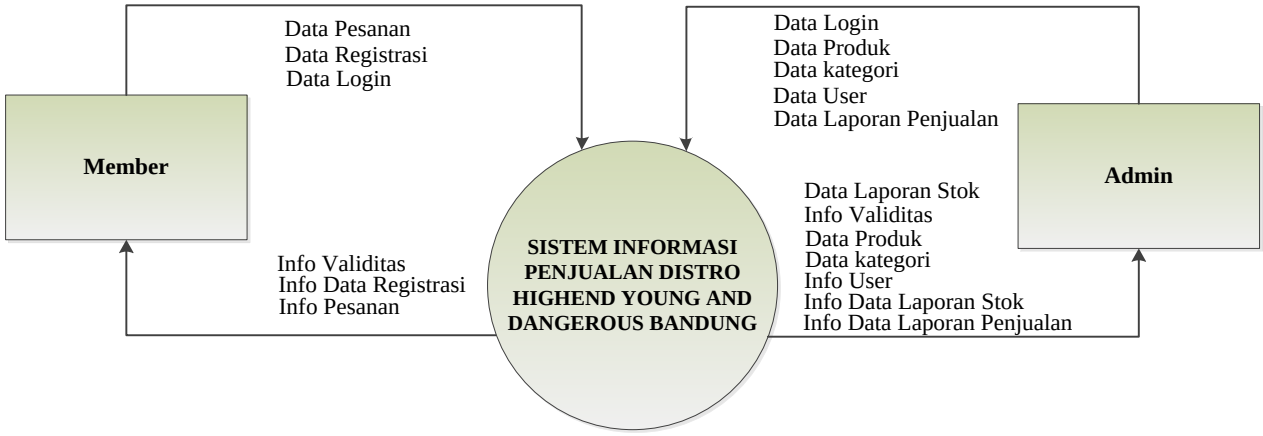
Perancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem yang baru dan juga merupakan persiapan dari rancangan terperinci dengan mengidentifikasi komponen-komponen system informasi. Pada tahap perancangan ini diperlukan pendeskripsian yang meliputi perancangan.

4.2.2 Gambaran Umum Yang Diusulkan

Gambaran mengenai sistem yang diusulkan yaitu mengenai sistem penjualan pakaian berbasis web sehingga konsumen dapat memesan produk pakaian dimana saja melalui internet. Juga untuk memberikan kemudahan kepada para konsumen dalam melakukan transaksi dengan hanya mengakses website yang telah ada tanpa harus datang langsung ke tempatnya dan memberikan informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan Distro HighEnd And Dangerous kepada masyarakat umum.

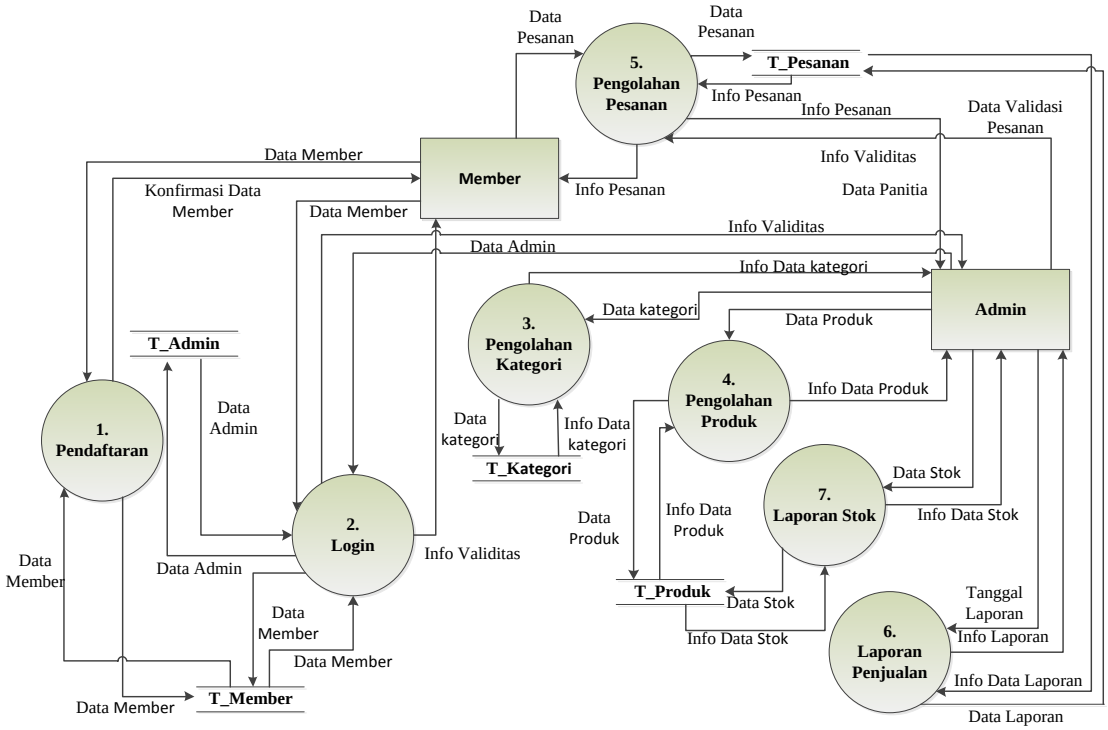
4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

4.2.3.1 Diagram Konteks



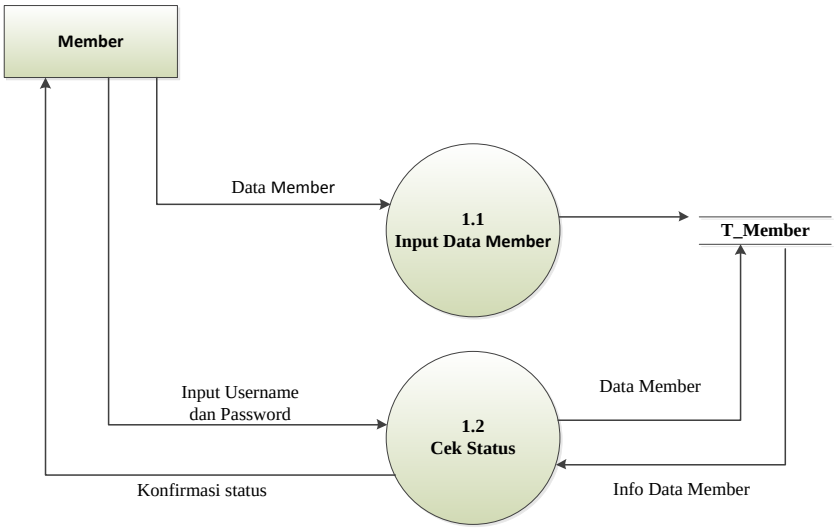
Gambar 4.4 Diagram Konteks yang diusulkan

4.2.3.2 *Data Flow Diagram*



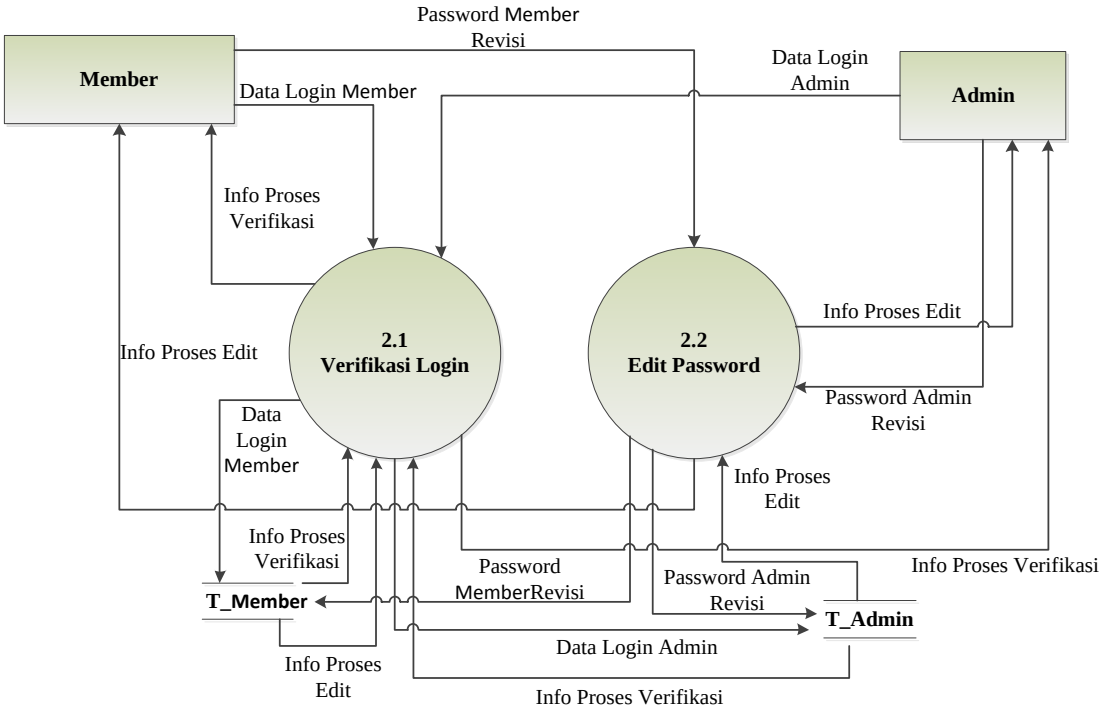
Gambar 4.5 DFD Level 1

a. DFD Level 2 proses 1 Pendaftaran Member



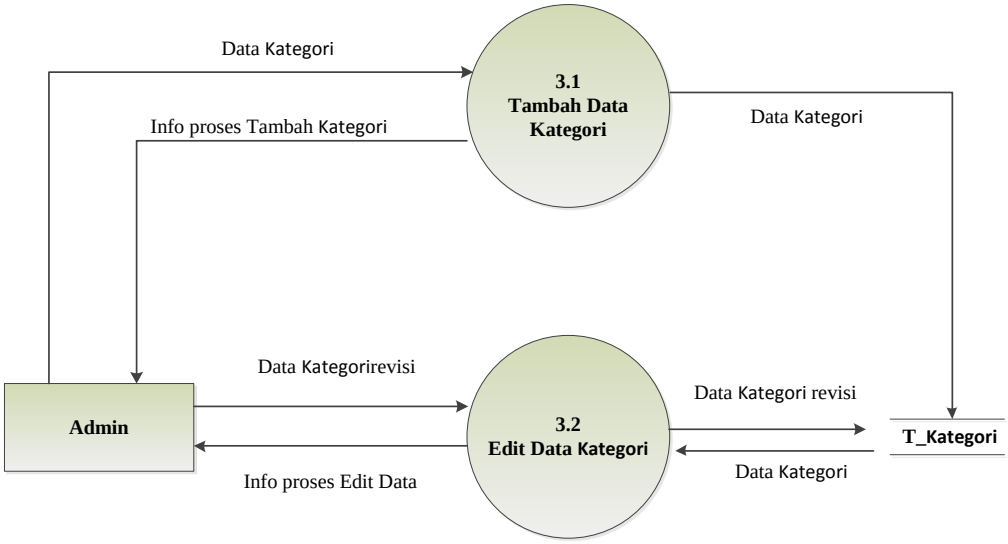
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 1

b. DFD Level 2 proses 2 Login



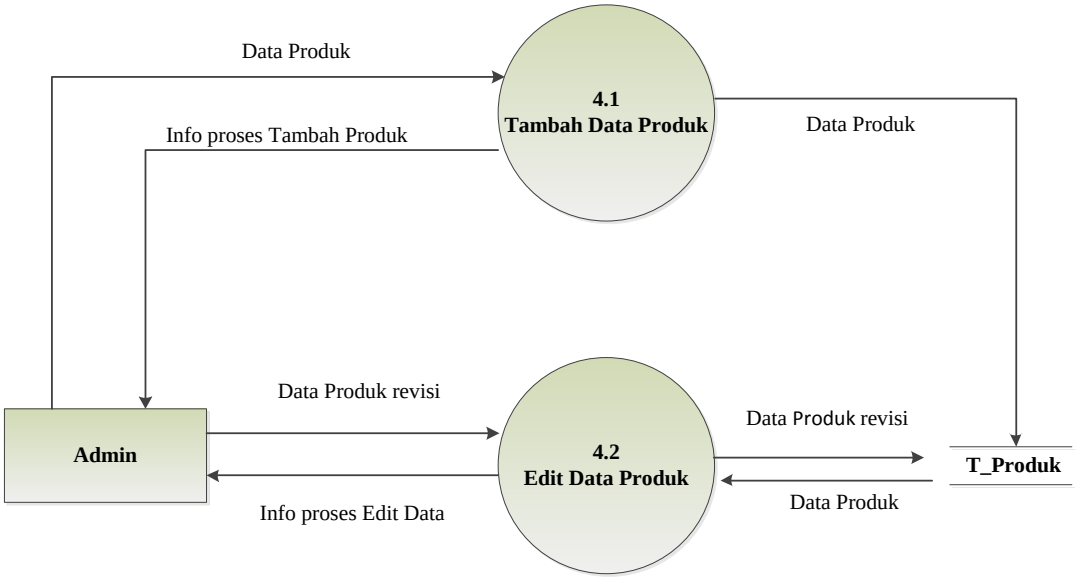
Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 2

c. DFD Level 2 proses 3 Pengolahan Katagori



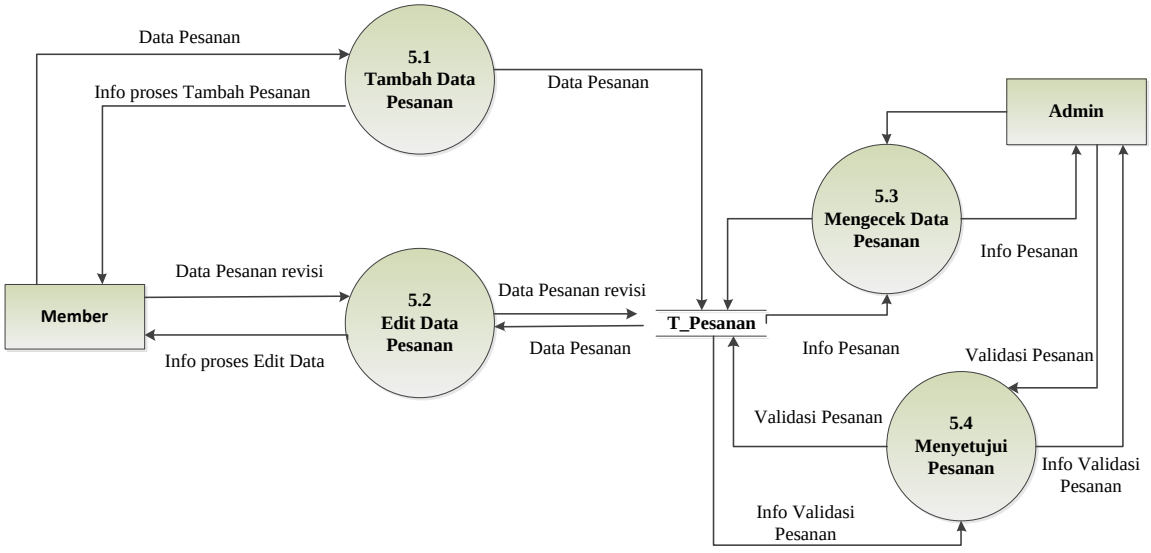
Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 3

d. DFD Level 2 proses 4 Pengolahan Produk



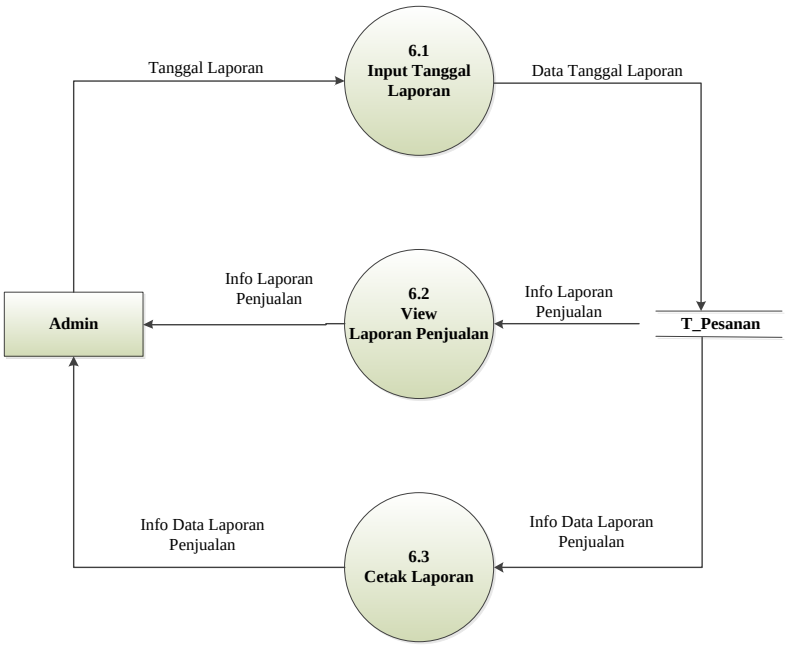
Gambar 4.9 DFD Level 2 Proses 4

e. DFD Level 2 proses 5 Pengolahan Pesanan



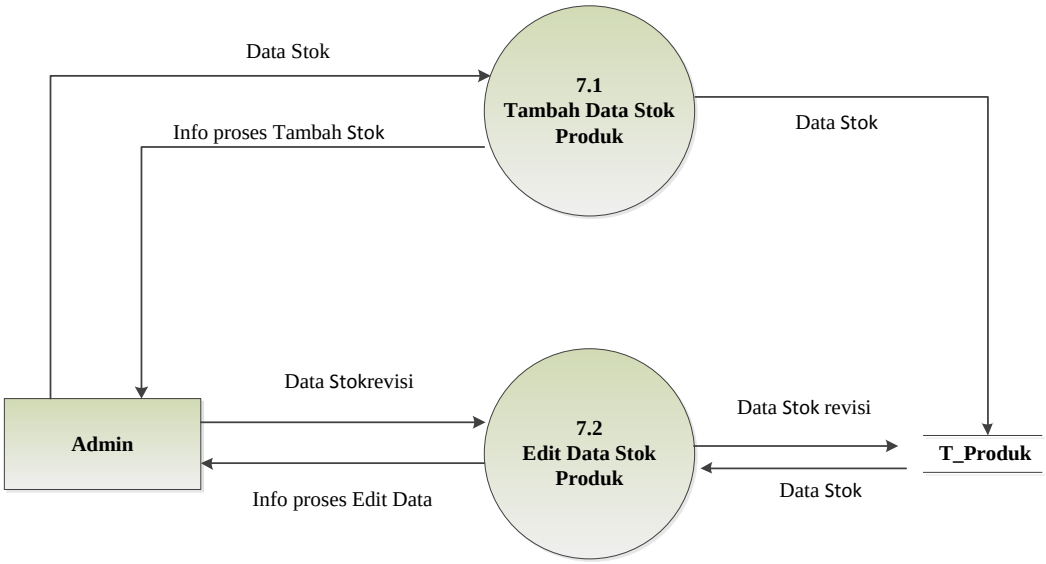
Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses 5

f. DFD Level 2 proses 6 Laporan Penjualan



Gambar 4.11 DFD Level 2 Proses 6

a. DFD Level 2 proses 7 Laporan Stok



Gambar 4.12 DFD Level 2 Proses 7

4.2.3.3 Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang tersusun dari elemen data yang berhubungan dengan system. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Isi dari kamus data tersebut meliputi :

1. Nama, yakni nama sebenarnya dari data yang terdapat pada *data flow diagram*.
2. Alias, yaitu nama lain yang digunakan untuk masukan pertama.
3. Aliran proses, yaitu arus aliran data yang dimaksud pada nama data, baik dari entitas eksternal ke proses, proses satu ke proses lain, proses ke media penyimpanan atau sebaliknya.

Berikut ini adalah kamus data yang diambil dari *data flow diagram system* yang diusulkan:

Nama Aliran Data	:	Data Register Member
Alias	:	Data register
Alur Proses	:	Member – Proses 1, Member – Proses 1.1, Proses 1.2.
Keterangan	:	Berisi data konsumen untuk member

Nama Aliran Data	:	Data Login Member
Alias	:	Data Login Member
Alur Proses	:	Member – Proses 2, Member – Proses 2.1, Proses 2.2.
Keterangan	:	Berisi data username dan password Member.

Nama Aliran Data	:	Data Register Admin
Alias	:	Data Register
Alur Proses	:	Admin – Proses 2, Admin – Proses 2.1, Proses 2.2.
Keterangan	:	Berisi data username dan password Admin.

Nama Aliran Data	:	Data Tambah Data Kategori
Alias	:	Data Kategori
Alur Proses	:	Admin – Proses 3, Admin – Proses 3.1, Proses 3.2.
Keterangan	:	Berisi data Kategori penjualan

Nama Aliran Data	:	Data Tambah Data produk
Alias	:	Data Produk
Alur Proses	:	Admin – Proses 4, Admin – Proses 4.1, Proses 4.2.
Keterangan	:	Berisi data produk penjualan

Nama Aliran Data	:	Data Pemesanan
Alias	:	Data pemesanan
Alur Proses	:	Member – Proses 5, Member – Proses 5.1, Proses 5.2.
Keterangan	:	Berisi data pesanan dari Member

Nama Aliran Data	:	Data Konfirmasi Transaksi
Alias	:	Data konfirmasi
Alur Proses	:	Admin – Proses 5, Admin – Proses 5.3, Proses 5.4.
Keterangan	:	Konfirmasi status transaksi dari Member

Nama Aliran Data	:	Data Laporan Transaksi
Alias	:	Data Laporan
Alur Proses	:	Admin – Proses 6, Admin – Proses 6.1, Proses 6.2, proses 6.3.
Keterangan	:	Laporan Transaksi Penjualan

Nama Aliran Data	:	Data Laporan Stok
Alias	:	Data Stok
Alur Proses	:	Admin – Proses 7, Admin – Proses 7.1, Proses 7.2.
Keterangan	:	Berisi data stok produk

4.2.4 Perancangan Basis Data

Data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. 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 berisika *field-field* berbeda, jumlah *record* pada umumnya terbatas.

4.2.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungi untuk menghilangkan redudansi data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan relation sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi.

a. Bentuk un-normal

Pesanan = {id_order, tgl_order, id_member, nama_penerima, jml_bayar, alamat_order, provinsi_order, kota_order, kodepos_order, tlp_order, tgl_bayar, bank, total_order, no_rekening, kirim_ke, bukti_order, tgl_kirim, status_order, id_kategori, nama_kategori, user, pass, nama, ttl, email, alamat, provinsi, kota, kodepos, telepon, id_orderdetail, harga, jumlah, id_produk, nama_produk. tgl_masuk, stok, warna, ukuran, gambar}

b. Normal 1

Pesanan = {id_order, tgl_order, id_member, nama_penerima, jml_bayar, alamat_order, provinsi_order, kota_order, kodepos_order, tlp_order, tgl_bayar, bank, total_order, no_rekening, kirim_ke, bukti_order, tgl_kirim, status_order, id_kategori, nama_kategori, user, pass, nama, ttl, email, alamat, provinsi, kota, kodepos, telepon, id_orderdetail, harga, jumlah, id_produk, nama_produk. tgl_masuk, stok, warna, ukuran, gambar}

c. Normal 2

Pesanan = {id_order*, tgl_order, id_member, nama_penerima, jml_bayar, alamat_order, provinsi_order, kota_order, kodepos_order, tlp_order, tgl_bayar, bank, total_order, no_rekening, kirim_ke, bukti_order, tgl_kirim, status_order, user, pass, nama, ttl, email, alamat, provinsi, kota, kodepos, telepon, id_orderdetail, harga, jumlah, id_produk, nama_produk. tgl_masuk, stok, warna, ukuran, gambar}

Kategori = {id_kategori*, nama_kategori}

d. Normal 3

Pesanan = {id_order*, tgl_order, id_member, nama_penerima, alamat_order, provinsi_order, kota_order, kodepos_order, tlp_order, tgl_bayar, jml_bayar, bank, total_order, no_rekening, kirim_ke, bukti_order, tgl_kirim, status_order}

Pesanan_Detail = {id_orderdetail*, id_order**, id_produk, harga, jumlah

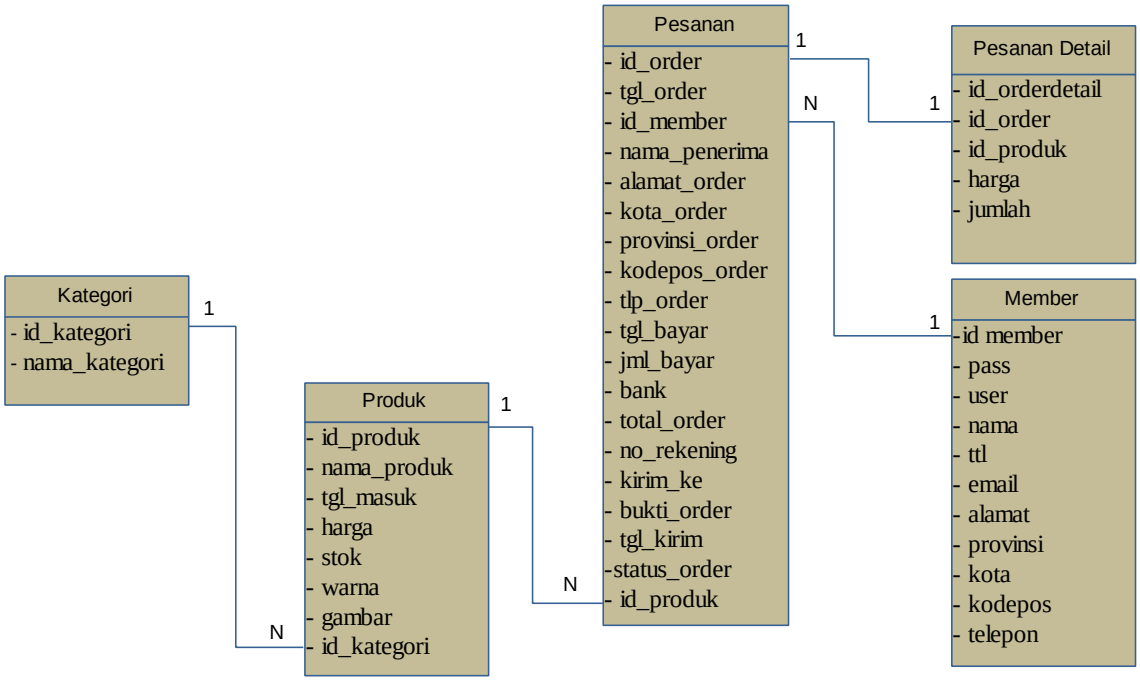
Kategori = {id_kategori*, nama_kategori}

Produk = {id_produk*, id_kategori**, nama_produk, tgl_masuk, harga, stok, warna, ukuran, gambar}

Member = {id_produk*, nama_produk, tgl_masuk, harga, stok, warna, ukuran, gambar}

4.2.4.2 Relasi Tabel

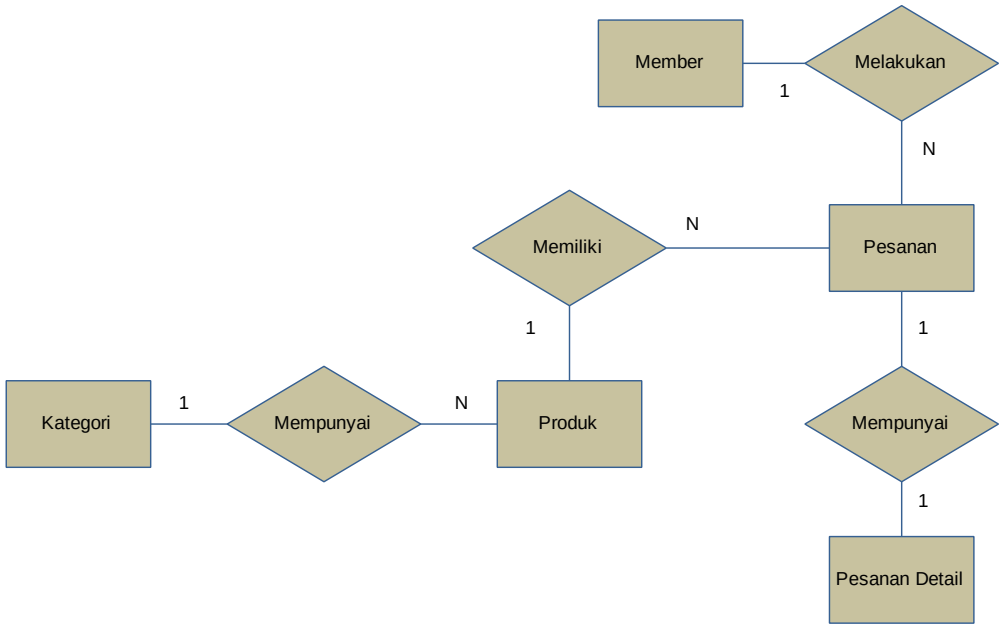
Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database.. Relasi tabel dari Sistem Informasi Penjualan Pada Distro Highend Young And Dangerous Bandung adalah :



Gambar 4.13 Relasi Tabel

4.2.4.3 *Entity Relationship Diagram*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu alat dalam bentuk suatu bagan yang menggambarkan relasi dan entitas dari suatu sistem. ERD mempunyai koleksi objek – objek yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas – entitas tersebut. Entitas adalah objek atau sesuatu yang dapa dibedakan antara satu dengan yang lainnya.



Gambar 4.14 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

4.2.4.4 Struktur File

1. **Tabel Pesanan**

Tabel 4.1 Struktur File Pesanan

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_order	Int	8	Primary Key
2	Tgl_order	Date		
3	Id_member	Varchar	20	
4	Nama_penerima	Varchar	50	
5	Alamat_order	Text		
6	Provinsi_order	Varchar	30	
7	Kota_order	Varchar	30	
8	Kodepos_order	Int	10	

9	**Tlp_order**	**Varchar**	**20**	
10	**Tgl_bayar**	**Date**		
11	**Jumlah_bayar**	**Int**	**12**	
12	**Bank**	**Varchar**	**20**	
13	**Total_order**	**Int**	**10**	
14	**No_rekening**	**Varchar**	**20**	
15	**Kirim_ke**	**Varchar**	**10**	
16	**Bukti_order**	**Text**		
17	**Tgl_kirim**	**Date**		
18	**Status_order**			

2. Tabel Member

Tabel 4.2 Struktur File member

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	**User**	**Varchar**	**20**	**Primary Key**
2	**Pass**	**Varchar**	**20**	
3	**Nama**	**Varchar**	**50**	
4	**Ttl**	**Varchar**	**50**	
5	**Emal**	**Varchar**	**50**	
6	**Alamat**	**Text**		
7	**Provinsi**	**Varchar**	**30**	
8	**Kota**	**Varchar**	**50**	

9	**Kodepos**	**Varchar**	**10**	
10	**Telepon**	**Varchar**	**15**	

3. Tabel Kategori

Tabel 4.3 Struktur File Kategori

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	**Id_Kategori**	**Varchar**	**20**	**Primary Key**
2	**Nama_Kategori**	**Varchar**	**20**	

4. Tabel Produk

Tabel 4.4 Struktur File Produk

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	**Id_Produk**	**Int**	**3**	**Primary Key**
2	**Nama_Produk**	**Varchar**	**30**	
3	**Tgl_Masuk**	**Datetime**		
4	**Harga**	**Decimal**	**12,2**	
5	**Stok**	**Int**	**4**	
6	**Id_Kategori**	**Text**		
7	**Gambar**	**Int**	**11**	

5. Tabel Admin

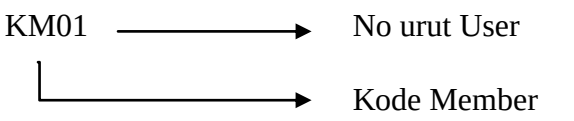
Tabel 4.5 Struktur File Admin

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	**User**	**Varchar**	**20**	**Primary Key**
2	**Pass**	**Varchar**	**20**	
3	**Nama**	**Varchar**	**50**	

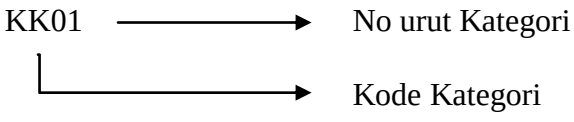
4.2.4.5 Kodefikasi

Kodefikasi dibuat untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Dengan adanya sistem kodefikasi ini diharapkan dapat mengklarifikasi data, memasukkan data ke dalam komputer dan mengambil data. Kode dibuat dalam kumpulan angka dan huruf. Dalam Sistem Informasi Penjualan Pada Distro HighEnd Young And Dangerous Bandung Berbasis Web terdapat pengkodean yang bertujuan mempermudah dalam memasukkan data dan dalam melakukan pencarian data. Adapun pengkodean tersebut diantaranya : :

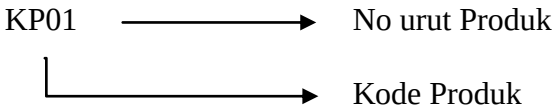
1. Kode Member



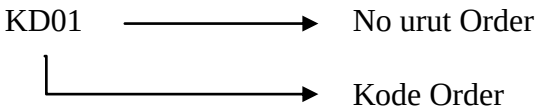
2. Kode Kategori



3. Kode Produk



4. Kode Pesanan



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.

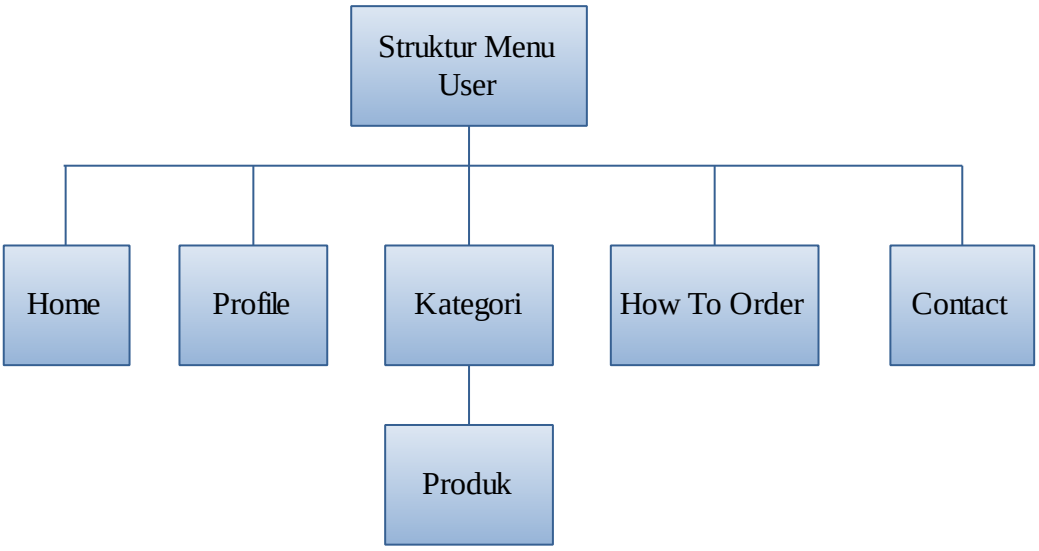
4.2.5.1 Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program sehingga pada saat menjalankan komputer pemakai (*user*) tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang digunakan.

Dibawah ini adalah gambar struktur menu *user* dan admin yaitu:

1. Struktur Menu *Interface Publik*

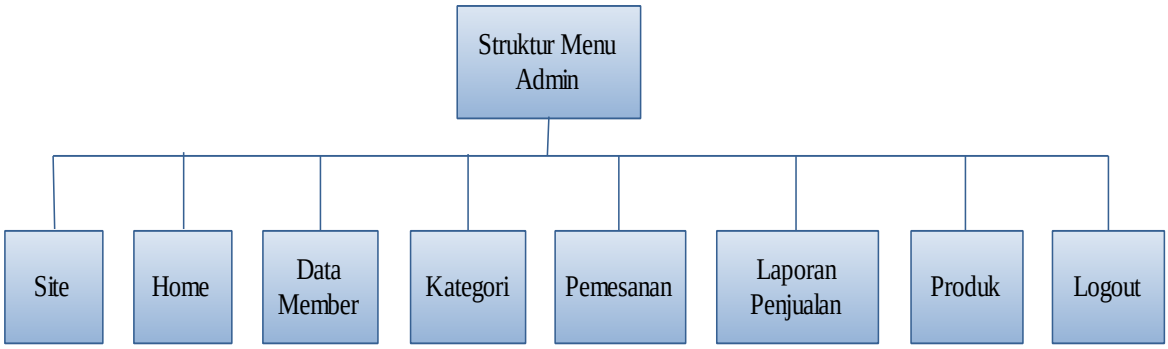
   Menu Utama interface publik ini merupakan tampilan awal ketika user membuka aplikasi atau Website Distro HighEnd Young And Dangerous . User hanya bisa mengakses menu Home, Profil, Produk, *How To Order*, Contact dan login / signup dan disediakan juga menu pendaftaran bagi user yang ingin menjadi member dan juga bisa secara online. Berikut adalah gambar perancangan struktur menu *interface publik.*



Gambar 4.15 Struktur Menu User

2. Struktur Menu Admin

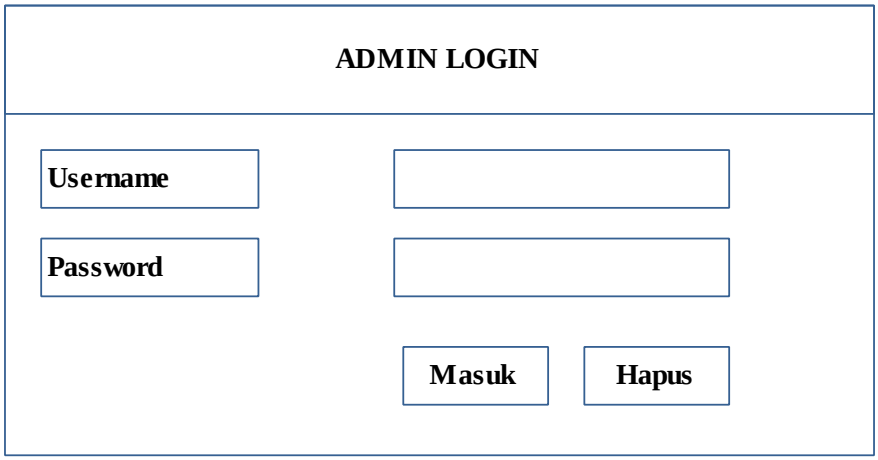
   Menu interface ini adalah untuk admin, admin bisa mengolah data di interface yang dirancang ini , semua pengolahan data dilakukan disini dari mulai kategori, produk, data member, laporan penjualan, dan pembayaran.



Gambar 4.16 Struktur Menu Admin

4.2.5.2 Perancangan Input

1. Rancangan Input Tampilan Login Admin



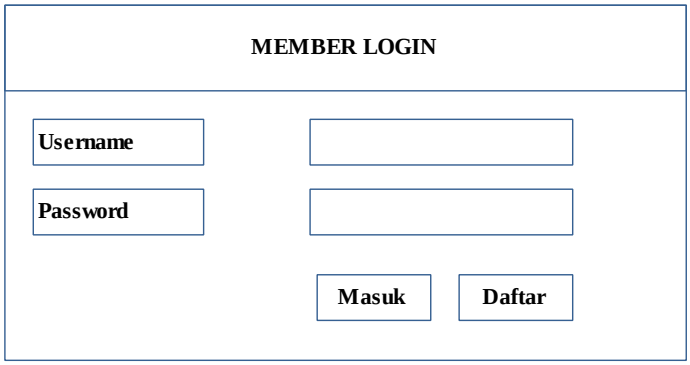
Gambar 4.17 Perancangan Input Login Admin

Keterangan :

a. Mengisi Username dan Password terlebih dahulu.

b. Kemudian klik tombol “ Masuk “ jika username dan password benar.

2. Rancangan Input Tampilan Login Member



Gambar 4.18 Perancangan Input Login User

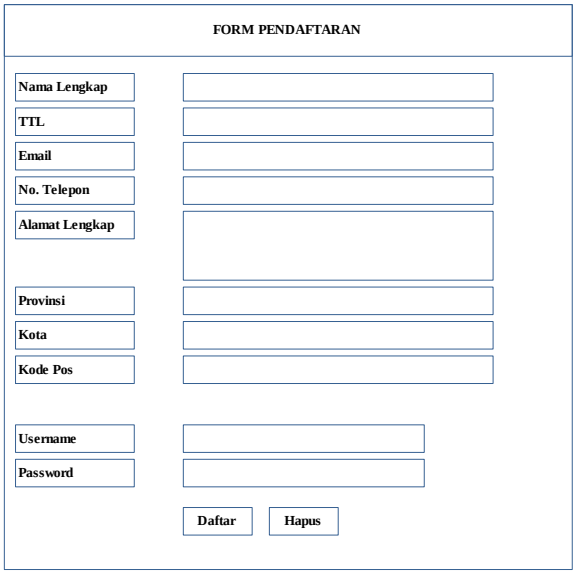
Keterangan :

a. Mengisi Username dan Password terlebih dahulu.

b. Kemudian klik tombol " Masuk " jika username dan password benar.

c. Klik tombol "Daftar" untuk daftar member.

3. Rancangan Input Tampilan Form Pendaftaran Member

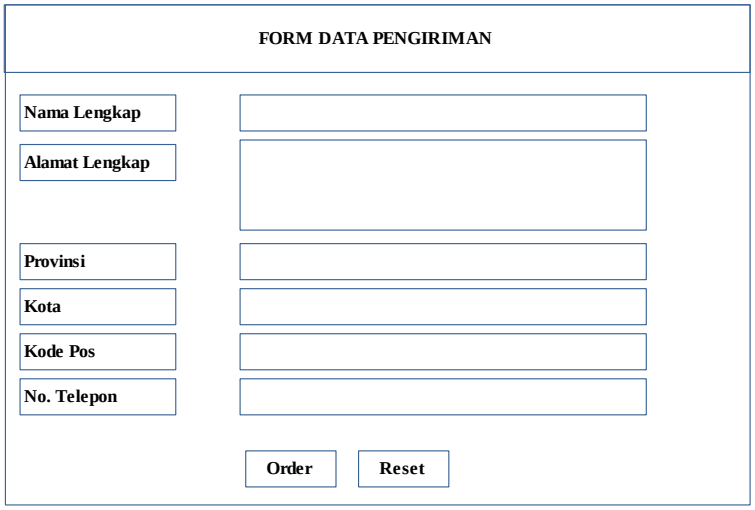


Gambar 4.19 Perancangan Input Formulir Pendaftaran Member

Keterangan :

a. Mengisi Form data Member dengan identitas pribadi seperti Nama Lengkap, Tempat Tanggal Lahir, Email, No. Telepon, Alamat Lengkap, Provinsi, Kota, Kodepos, Username dan Password
b. Lalu klik tombol “Daftar”.

4. Rancangan Input Tampilan Form Data Pengiriman

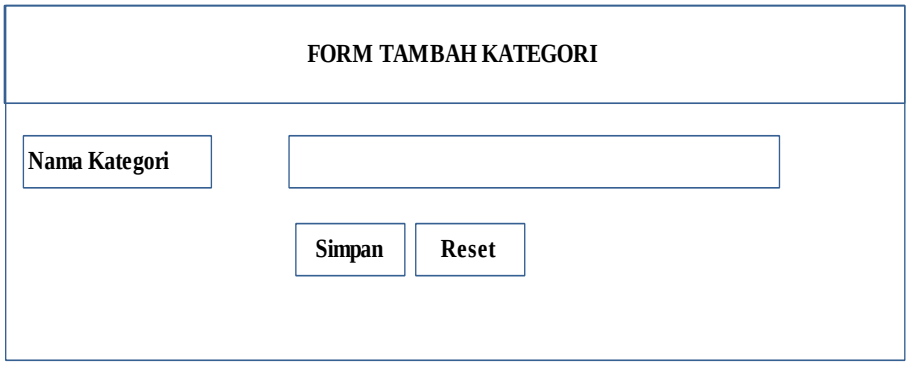


Gambar 4.20 Perancangan Input Form Data Pengiriman

Keterangan :

a. Mengisi Form data pengiriman dengan data barang yang akan dikirimkan seperti Nama Lengkap, Alamat Lengkap, Provinsi, Kota, Kodepos dan No Telepon
b. Lalu klik tombol “Order”.

5. Rancangan Input Tampilan Form Tambah Kategori

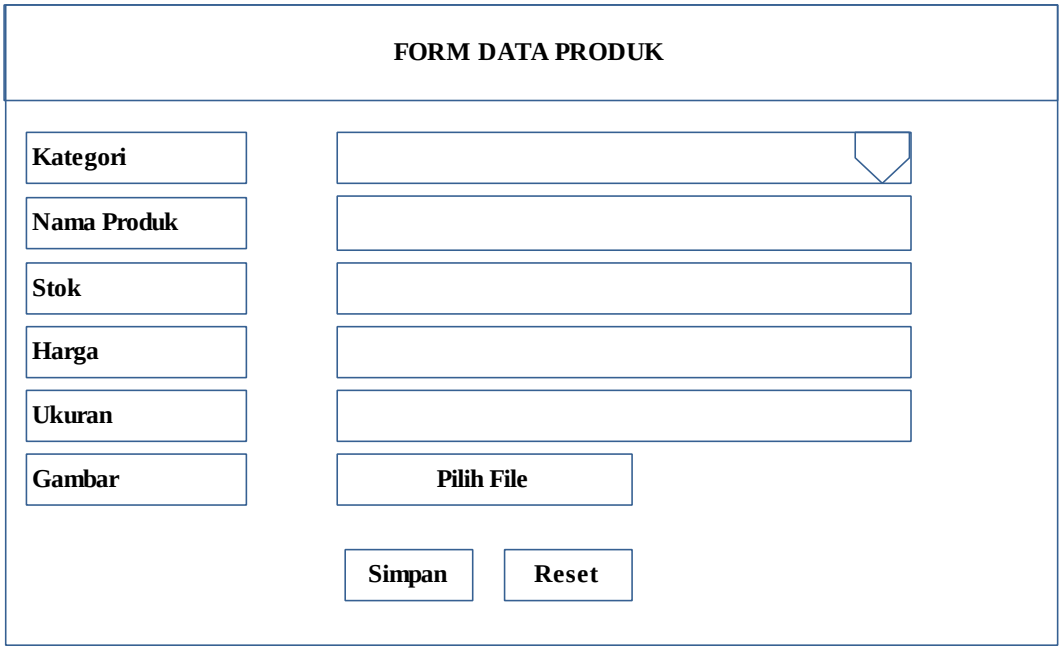


Gambar 4.21 Perancangan Input Form Tambah Kategori

Keterangan :

a. Mengisi Nama Kategori untuk mengklasifikasikan jenis barang atau produk
b. Lalu klik tombol “Simpan”.

6. Rancangan Input Tampilan Form Data Produk

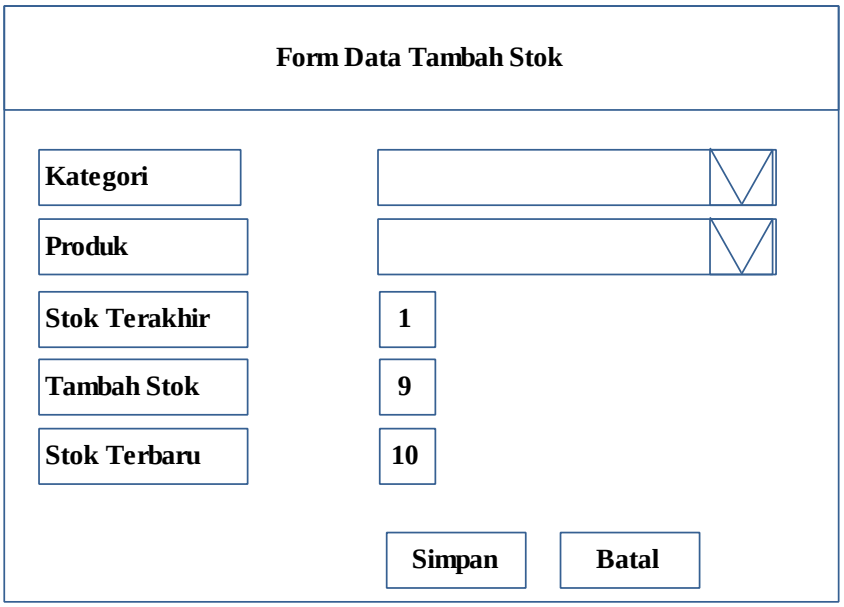


Gambar 4.22 Perancangan Input Form Data Produk

Keterangan :

a. Setelah menginputkan data kategori kemudian admin menginputkan data produk yaitu Jenis Kategori, Nama Produk, Stok, Harga, Ukuran dan Gambar
b. Lalu klik tombol “Simpan”.

7. Rancangan Input Tampilan Form Data Tambah Stok

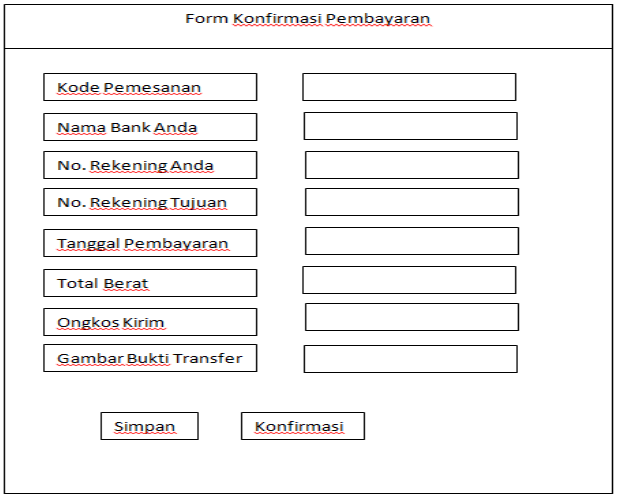


Gambar 4.23 Perancangan Input Form Data Tambah Stok

Keterangan :

a. Memilih data produk yang akan di tambahkan stok barangnya
b. lalu tambahkan jumlah stok barang tersebut
c. Lalu klik tombol “Simpan”.

8. Rancangan Input Tampilan Form Data Konfirmasi Pembayaran



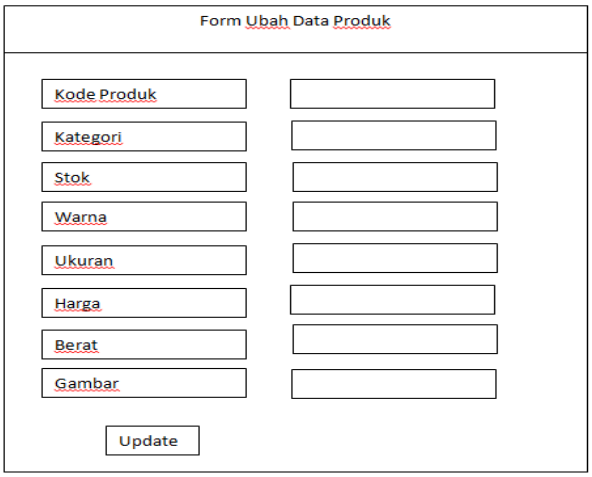
Gambar 4.24 Perancangan Input Form Data Konfirmasi Pembayaran

Keterangan :

a. Setelah memilih order lalu konsumen melakukan pengisian form konfirmasi pembayaran

b. Lalu klik tombol “simpan”.

9. Rancangan Input Tampilan Form Ubah Data Produk



Gambar 4.24 Perancangan Input Form Data Ubah Data Produk

Keterangan :

a. Jika ingin merubah keterangan tentang produk, admin bisa merubahnya d dalam menu produk.
b. Lalu pilih tombol edit untuk mengedit data tersebut
c. Lalu klik tombol “update”.

4.2.5.3 Perancangan Output

1. Rancangan Output Tampilan Data Member

DATA MEMBER								
No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Email	Alamat	Provinsi	Kota	Kodepos	Hapus
1	Gilang	Jakarta, 20 September 1989	Ragiel_kurangkerjaan @yahoo.com	Bekasi	Jawa Barat	Bekasi	17131	X

Gambar 4.26 Perancangan Output Data Member

2. Rancangan Output Tampilan Data Transaksi

DATA TRANSAKSI							
No	Kode Pesanan	Tanggal	ID Member	Alamat Kirim	Total Bayar	Keterangan	Aksi
1	01	07/07/2013	Gilang	Bekasi, Jawa Barat, 17131	50,000	Belum Lunas	Detail X V

Gambar 4.27 Perancangan Output Data Transaksi

3. Rancangan Output Tampilan Laporan Penjualan

LAPORAN PENJUALAN								
No	Kode Pesanan	Tanggal Pesanan	Tanggal Pembayaran	Tanggal Pengiriman	Pemesan	Penerima	Barang Pesanan	Total Belanja
1	01	07/07/2013	07/07/2013	07/07/2013	Gilang	Gilang	JAKET	**50,000**

Gambar 4.28 Perancangan Output Laporan Penjualan

4. Rancangan Output Tampilan Data Kategori

DATA KATEGORI		
No	Nama Kategori	Aksi
1	jaket	Detail X

Tambah Kategori

Gambar 4.29 Perancangan Output Data Kategori

5. Rancangan Output Tampilan Data Produk

PRODUK

Jaket Wanita	Baju	Topi	Celana
Gambar	Gambar	Gambar	Gambar
Harga Rp. 50,000	*Harga Rp. 20,000*	*Harga Rp. 10,000*	*Harga Rp. 20,000*
Stok : 20	*Stok : 10*	*Stok : 20*	*Stok : 10*
Edit Hapus	Edit Hapus	Edit Hapus	Edit Hapus

<< Back Next >> Tambah Produk Data

Gambar 4.30 Perancangan Output Data Produk

6. Rancangan Output Tampilan Laporan Stok

LAPORAN STOK

Cari Berdasarkan Kategori | *Search*

No	Kategori	Produk	Stok	Aksi
1	Baju	Kaos Biru	1	Tambah
2	Celana	Celana Pendek	3	Tambah

Gambar 4.31 Perancangan Output Laporan Stok

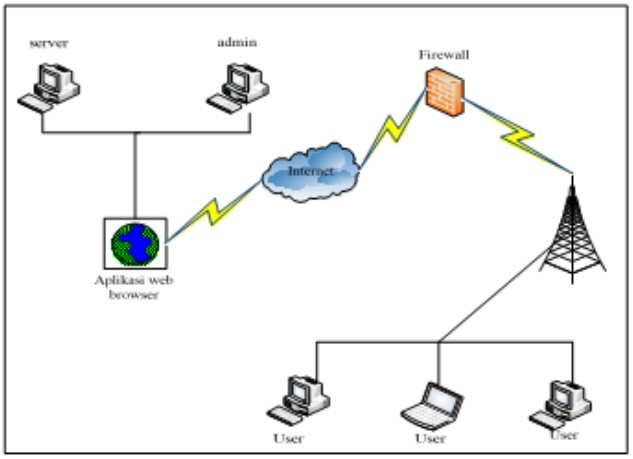
7. Rancangan Output Tampilan Data Barang Yang Dipesan

Barang Yang Di Pesan

Nama Barang	Jumlah	Harga	Sub Total
Tas	2	20.000	40.000
Ongkos Kirim			5.000
Total Bayar			45.000

Gambar 4.32 Perancangan Output Data Barang Yang Dipesan

4.2.6 Perancangan arsitektur jaringan



Gambar 4.33 Arsitektur Jaringan Yang Diusulkan

Berdasarkan gambar 4.33 dapat dilihat admin dan server mengirimkan informasi berupa aplikasi web ke internet, dan untuk para user terhubung dengan sebuah media penghubung yang dikenal dengan modem, dimana modem tersebut biasanya berupa lewat saluran telepon yang telah terkoneksi dengan internet