BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dijadikan landasan usulan perancangan analisis sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisa dokumen menggambarkan bagaimana dan untuk apa saja dokumen-dokumen digunakan. Untuk itu analisa dokumen merupakan salah satu yang dapat membantu dalam perancangan sistem selanjutnya.

Dalam analisis dokumen akan menjelaskan hal-hal berikut :

a. Nama dokumen : Untuk menjelaskan nama dokumen tersebut.
b. Deskripsi : Keterangan dokumen
c. Fungsi : Untuk menjelaskan kegunaan informasi yang digunakan.
d. Sumber : Asal dokumen.
e. Rangkap : Jumlah salinan dokumen.
f. Bentuk : Dokumen yang digunakan dalam sistem

Adapun analisa dokumen dapat dilihat dibawah ini :

1. Nama Dokumen : Nota Penjualan
   Deskripsi : Dokumen yang berisi detail pembayaran penjualan
   Fungsi : Sebagai bukti penjualan produk
   Rangkap : Dua
   Sumber Data : Bagian Penjualan
   Atribut : no_nota, tgl_transaksi, nama_toko, nama_barang, harga_barang, banyak_barang, total_jumlah

2. Nama Dokumen : Laporan Penjualan
   Deskripsi : Dokumen yang berisi hasil penjualan setiap bulan.
   Fungsi : Untuk mencatat semua transaksi penjualan.
   Rangkap : Dua
   Atribut : no_nota, tgl_transaksi, nama_barang, harga_barang, banyak_barang

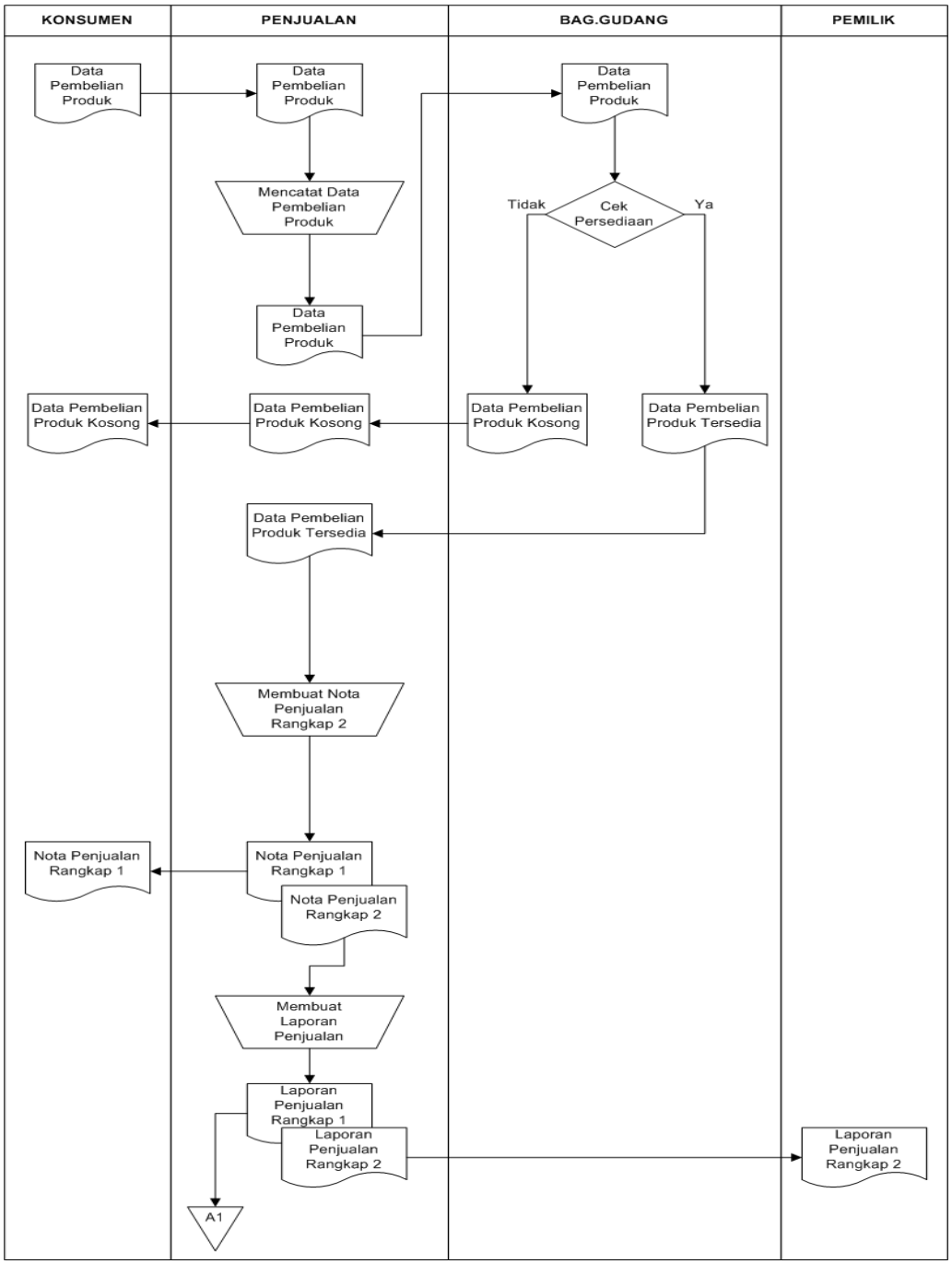
4.1.2 Analisis Prsedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses, bagaimana proses tersebut dikerjakan dan dokumen apa saja yang terlibat.

Prosedur Sistem Informasi Penjualan Yang Sedang Berjalan

1. Konsumen memberikan data pembelian produk tersebut kepada bagian penjualan.
2. Bagian Penjualan menerima data pembelian dari konsumen lalu mencatat.
3. Bagian Penjualan memberikan data pembelian ke bagian gudang.
4. Bagian Gudang melakukan pengecekan ketersediaan barang, jika ketersedian barang ada maka bagian gudang langsung memberikan ke bagian penjualan, jika ketersediaan barang kosong maka bagian gudang akan langsung mengkonfirmasikan kepada bagian penjualan bahwa produk kosong lalu bagian penjualan mengkonfirmasikan kepada pembeli.
5. Bagian Penjualan membuat nota penjualan rangkap dua, rangkap satu untuk di berikan ke pembeli dan rangkap dua untuk laporan penjualan oleh bagian penjualan.
6. Setelah menerima nota penjualan rangkap1 lalu pembeli melakukan pembayaran dan pembeli menerima produk yang di beli.
7. Bagian Penjualan membuat laporan penjualan rangkap dua, rangkap satu untuk di buat arsip dan rangkap dua untuk di berikan kepada si pemilik toko.

4.1.2.1 Flowmap Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan



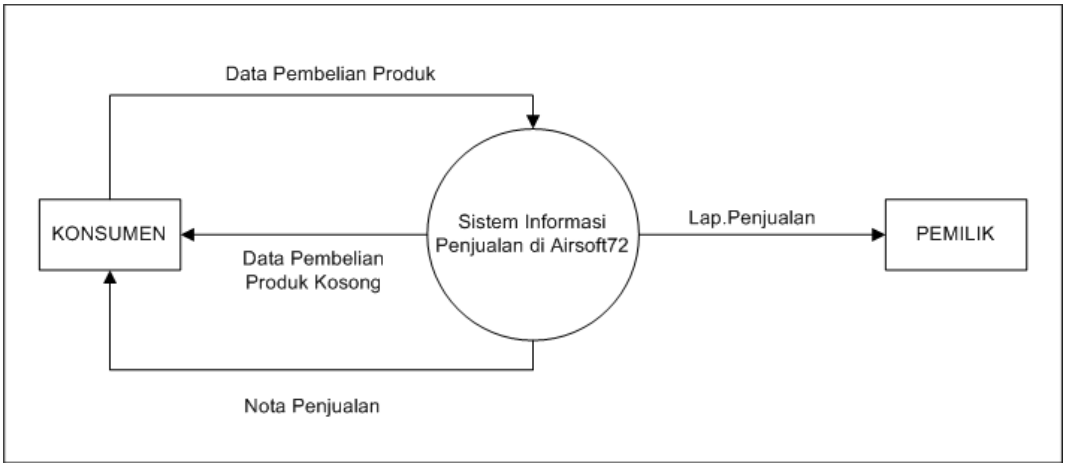
Gambar 4.1 *Flow Map* Sistem Informasi Penjualan Yang Sedang Berjalan

Keterangan *Flow Map* di atas :

A : Arsip Laporan Penjual

4.1.2.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah suatu diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem. Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian yang sedang berjalan di Airsoft72.

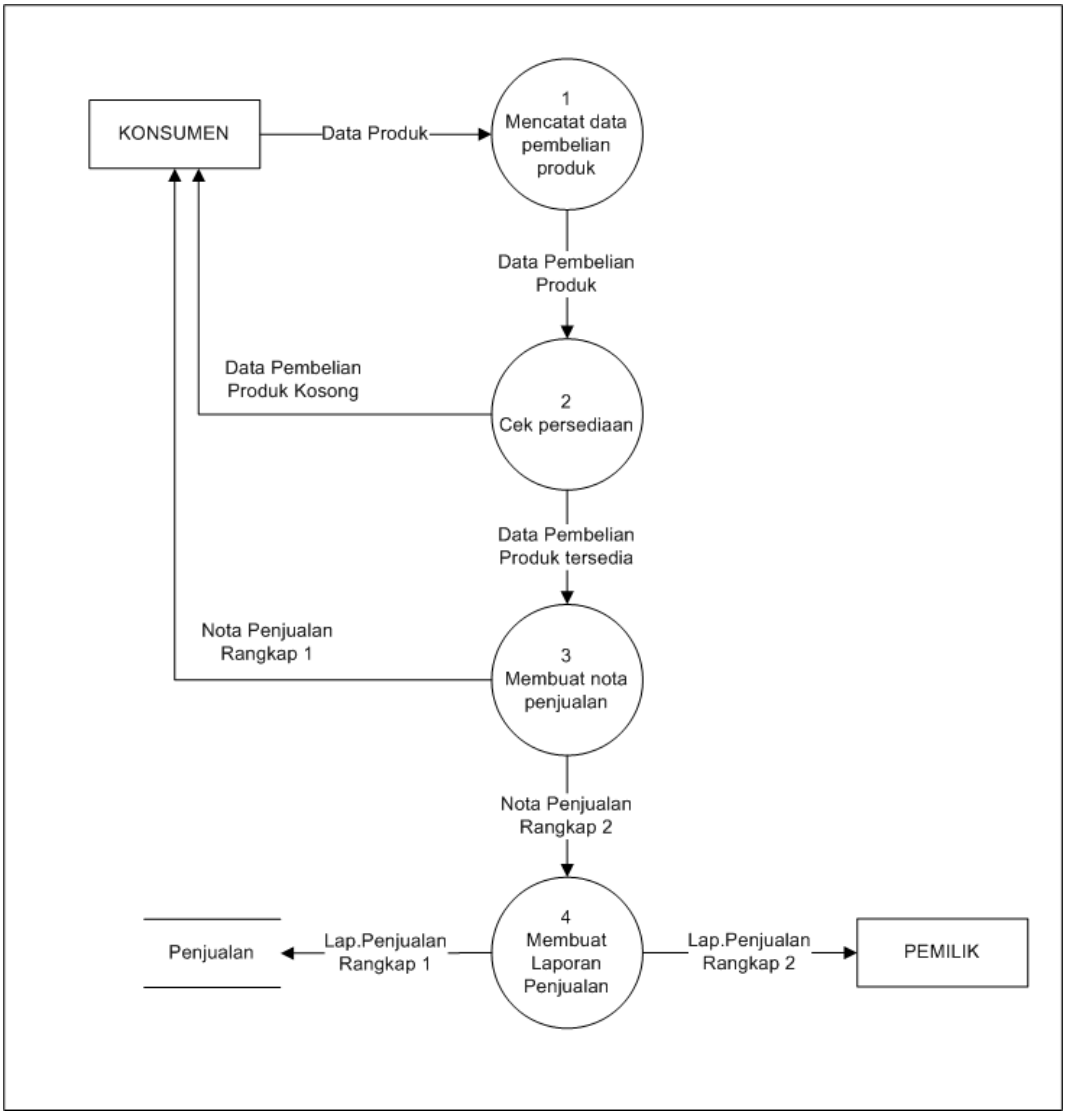


Gambar 4.2 Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan Yang Sedang Berjalan

4.1.2.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan salah satu komponen dalam serangkaian pembuatan perancangan sebuah sistem komputerisasi. *Data Flow Diagram* (DFD) menggambarkan aliran data dari sumber pemberi data (*input*) ke penerima data (*output*). Aliran data itu perlu diketahui agar pembuat sistem tahupersis kapan sebuah data harus disimpan, kapan harus ditanggapi (proses), dan kapan harus didistribusikan ke bagian lain.

Data Flow Diagram Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan



Gambar 4.3 DFD Sistem Informasi Penjualan Yang Sedang Berjalan

4.1.3. 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 mengelola data konsumen, dan memasarkan produk itu sendiri.

Untuk itu perlu solusi sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut diantaranya :

1. Airsoft72 belum memiliki sistem penjualan produk secara *online*, hanya melayani penjualan di toko, dengan dibuatnya website ini akan memperluas media pemasaran perusahaan.
2. Dengan penjualan offline spesifikasi produk sulit didapatkan oleh calon konsumen, maka dengan dibuatnya website spesifikasi produk mudah diperoleh konsumen sebelum membeli produk.
3. Pengolahan data penjualan masih belum tertata dengan baik masih berupa berkas-berkas, sehingga dikhawatirkan data-data penjualan akan rusak atau hilang serta menyulitkan dalam percarian data-data penjualan salah satunya dengan penerapan aplikasi website untuk mendukung sarana promosi, penjualan yang mampu mengelola data-data yang dibutuhkan.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahapan untuk mengambarkan sistem secara umum, menganalisis kebutuhan fungsional, penggambaran, perancangan maupun pembuatan sketsa dari sistem yang akan diusulkan sehingga mempermudah pembuatan sistem baru yang diusulkan.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk menghasilkan suatu sistem yang memiliki struktur dan rancang yang baik, sehingga dihasilkan suatu sistem yang lebih baik. Perancangan sistem ini merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dihadapi dan bertujuan untuk membangun sebuah sistem yang dapat memenuhi sasaran, kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh perusahaan.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan Sistem Informasi Penjualan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa program aplikasi yang dapat menangani pengolahan data seperti, data transaksi penjualan, stock barang dan laporan-laporan. Dalam penerapannya sistem ini digunakan di lingkungan dalam sistem. Adapun pemakai sistem dalam lingkungan dalam sistem yaitu bagian penjualan saja sedangkan lingkungan luar sistem yang mendapatkan hasil dari sistem yaitu pembeli dan Pemilik. Selain itu, sistem tersebut dapat mengolah semua data masukkan yang ada dalam sistem kemudian dapat menghasilkan suatu keluaran yang sesuai dengan kebutuhan

seperti data stock barang, laporan transaksi penjualan barang, pengolahan data keuangan dan laporan – laporan.

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem.

Adapun prosedur pengolahan data dalam Sistem Informasi Penjualan yang akan diusulkan pada Airsoft72 adalah sebagai berikut :

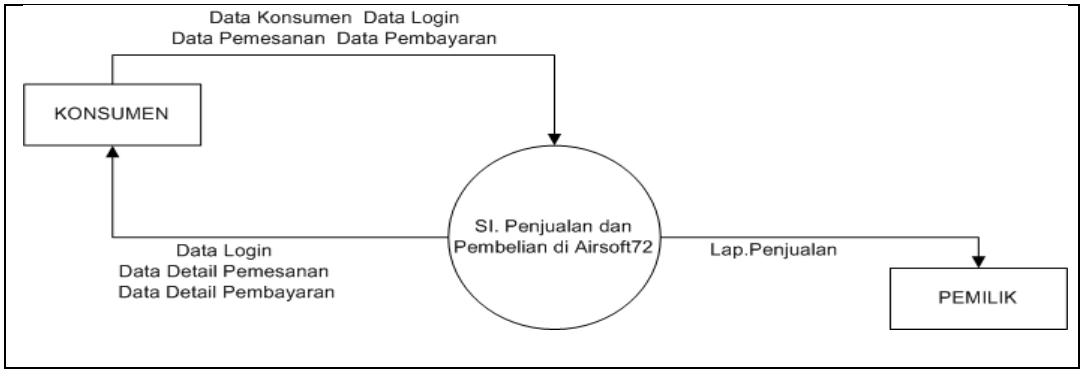
1. Konsumen mengunjungi situs *website* Airsoft72 untuk melihat informasi produk yang diinginkan. Apabila konsumen belum terdaftar sebagai member, konsumen tidak dapat melakukan proses transaksi. Oleh karena itu, konsumen diharapkan melakukan proses pendaftaran member.
2. Konsumen melakukan pendaftaran dengan cara mengisi *form* pendaftaran member.
3. Setelah proses pendaftaran member selesai, maka konsumen dapat *log in* sebagai member.
4. Konsumen memilih barang yang diinginkan serta menambahkannya ke dalam keranjang belanja terlebih dahulu.
5. Proses selanjutnya konsumen memilih alamat pengiriman sesuai keinginan yaitu dengan memilih alamat yang sudah ada di member atau mengisi alamat pengiriman lain.

6. Kemudian konsumen akan mendapatkan detail pemesanan yang berisikan no pesan, detail produk yang dipesan, serta total bayar.
7. Konsumen melakukan pembayaran (batas waktu pembayaran 3 x 24 jam).
8. Setelah melakukan pembayaran, konsumen melakukan konfirmasi dengan cara mengisi *form* konfirmasi pembayaran di *website* Airsoft72 dengan menyertakan data transfer berupa nama pemilik dan nomor rekening transfer .
9. *Admin* melakukan pengecekan pembayaran konsumen, lalu melakukan validasi jika konsumen telah melakuakan pembayaran.

4.2.3.1. Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah suatu diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem. Diagram ini menggambarkan masukan dan keluaran dari sebuah sistem yang berasal dari dan untuk entitas yang terlibat dalam sebuah sistem. Dalam Diagram Kontek hanya membuat suatu proses yang mewakili keseluruhan proses yang ada di dalam sistem.

Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.4** di bawah ini.

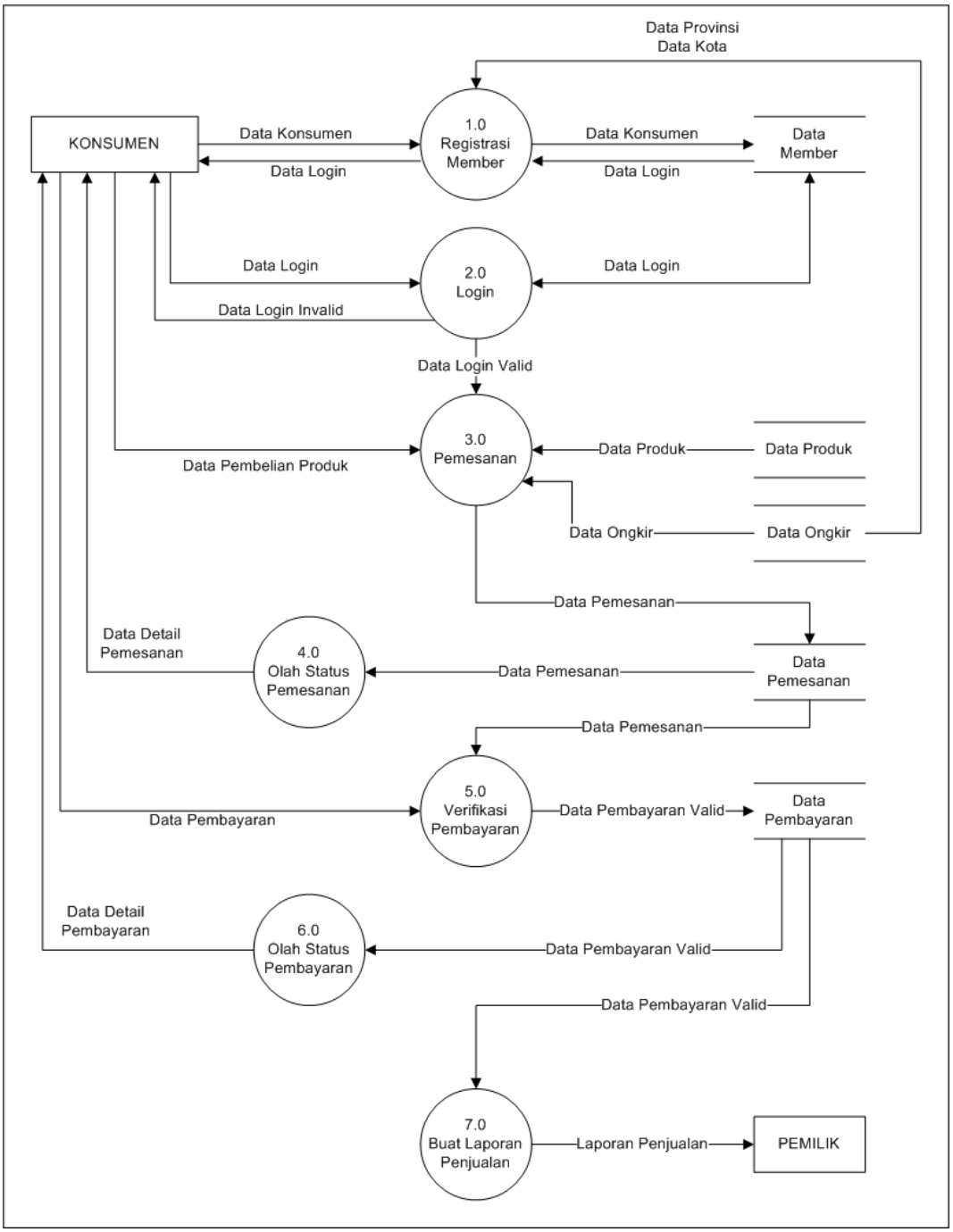


4.2.3.2. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) berfungsi untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika dengan mempertimbangkan lingkungan fisik, dimana data tersebut mengalir dan menuliskan informasi.

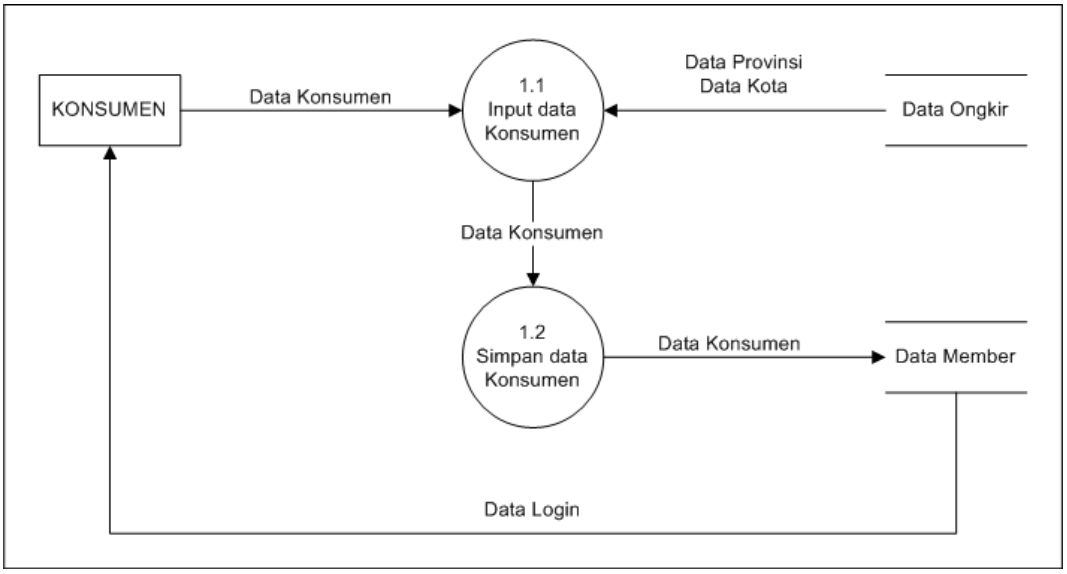
DFD Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.5** di halaman berikutnya.

1. DFD Level 0 Yang Diusulkan



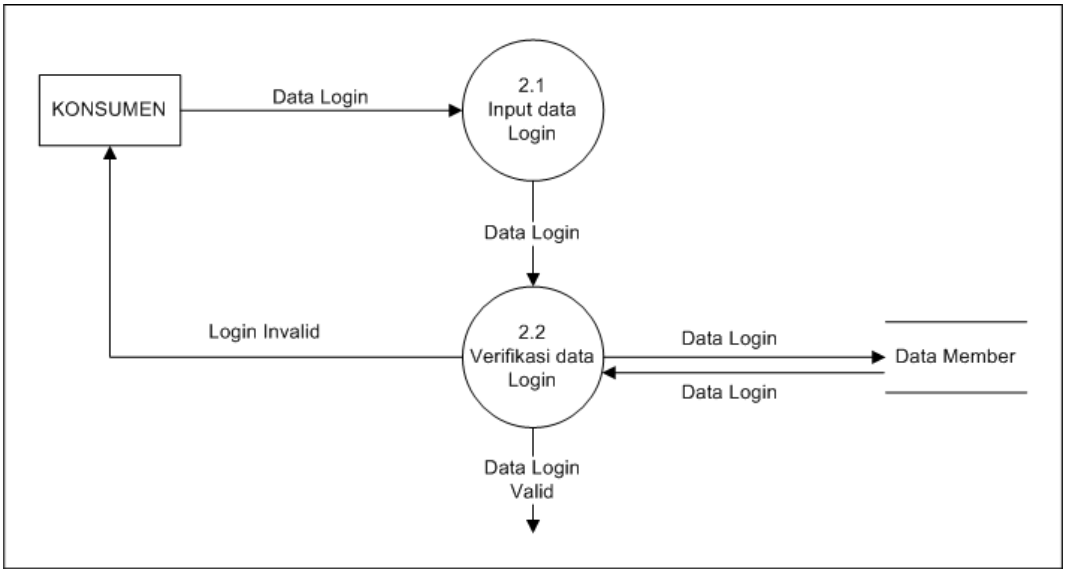
Gambar 4.5 *DFD* Level 0 Yang Diusulkan

2. DFD Level 1 Proses 1 Yang Diusulkan



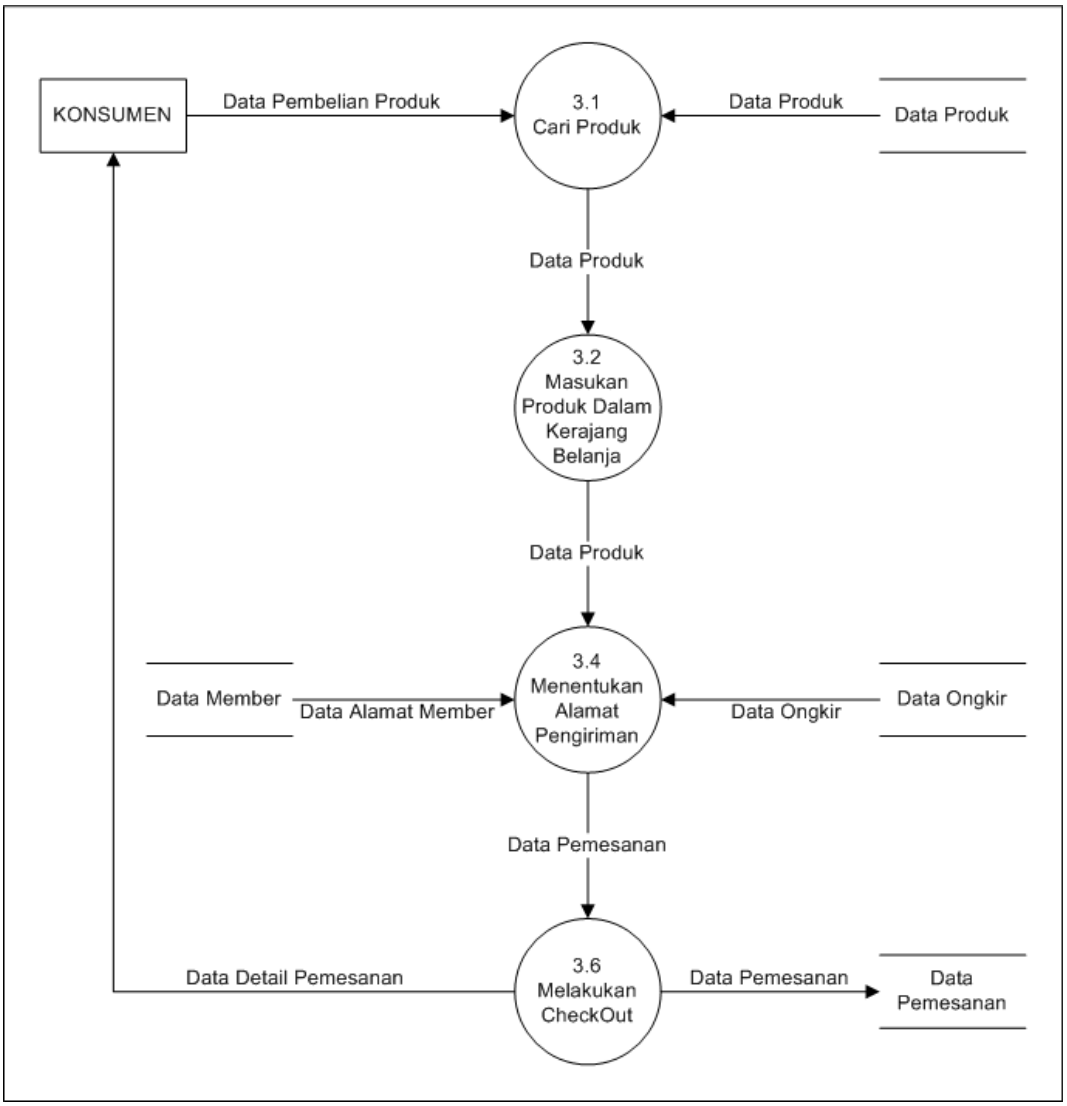
Gambar 4.6 *DFD* Level 1 Proses 1 Yang Diusulkan

3. DFD Level 1 Proses 2 Yang Diusulkan



Gambar 4.7 *DFD* Level 1 Proses 2 Yang Diusulkan

4. DFD Level 1 Proses 3 Yang Diusulkan



Gambar 4.8 *DFD* Level 1 Proses 3 Yang Diusulkan

4.2.3.3. Kamus Data

Kamus Data atau *data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan informasi-informasi yang dibutuhkan dari sebuah sistem. Dengan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir dalam sebuah sistem

secara lengkap. Kamus Data dibuat berdasarkan arus data pada *Data Flow Diagram* (DFD). Arus data yang ada pada *Data Flow Diagram* (DFD) bersifat global, hanya ditujukan arus datanya saja.

Adapun kamus data yang ada pada *Data Flow Diagram* (DFD) dalam Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan pada Airsoft72 adalah sebagai berikut :

1. Nama arus data : Data Konsumen.
   Deskripsi : Data yang diisi oleh konsumen untuk menjadi member.
   Aliran Data : Konsumen – Proses 1.
   Struktur File : nama, alamat, id_ongkir, kode_pos, tlp, email, sandi.

   .

2. Nama arus data : Data *Login*.
   Deskripsi : Data konsumen setelah menjadi member.
   Aliran Data : File Data Member – Proses 1 – Konsumen Konsumen – Proses 2 – File Data Member – Konsumen.
   Struktur File : email, sandi.

3. Nama arus data : Data *Login Invalid*.
   Deskripsi : Data *login* yang salah.
   Aliran Data : Proses 2 – Konsumen.

Struktur File : email, sandi.

4. Nama arus data : Data *Login Valid*.
   Deskripsi : Data *login* yang benar.
   Aliran Data : Proses 2 – Proses 3.
   Struktur File : email, sandi.

5. Nama arus data : Data Produk.
   Deskripsi : Data yang berisi detail informasi produk.
   Aliran Data : File Data Produk – Proses 3.
   Struktur File : id_pd, nama_pd, id_kategori, harga_pd, stock_pd, volume, ket_pd, merk_pd.

   .

6. Nama arus data : Data Pemesanan.
   Deskripsi : Data yang berisi pesanan konsumen.
   Aliran Data : Konsumen – Proses 3 – File Data Pemesanan – Proses 4 – File Data Pemesanan – Proses 5.
   Struktur File : id_order, nama_pd, merk_produk, id_kategori, id_ongkir, jumlah total, status order, harga_pd.

   .

7. Nama arus data : Data Pembayaran.
   Deskripsi : Data yang berisi detail pembayaran untuk

melakukan verifikasi pembayaran.

Aliran Data : Konsumen – Proses 5.

Struktur File : id_order, id_konfirm, cara_bayar, bank, pemilik, ke_rek, ongkir, , jml_byr.

8. Nama arus data : Data Pembayaran Valid.

Deskripsi : Detail pembayaran konsumen yang telah diverifikasi untuk selanjutnya dibuat status pembayaran.

Aliran Data : Proses 5 – File Data Pembayaran.

File Data Pembayaran – Proses 6.

File Data Pembayaran – Proses 7.

Struktur File : id_order, id_konfirm, cara_bayar, bank, pemilik, ke_rek, ongkir, , jml_byr, status_order.

9. Nama arus data : Data Ongkir.

Deskripsi : Data yang berisi ongkos kirim.

Aliran Data : File Data Ongkir – Proses 3.

Struktur File : id_ongkir, provinsi, kota, ongkir.

10. Nama arus data : Laporan Penjualan.

Deskripsi : Data yang berisi laporan penjualan .

Aliran Data	: Proses 7 – Pemilik.
Struktur File	: id_order, waktu_order, nama_pd, merk_pd, nama kategori, id_kategori, jumlah, satuan, ongkir, jml_bayar, harga_pd.

4.2.4. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah suatu kegiatan pembuatan dan penyimpanan data-data yang terdapat di dalam sistem kedalam suatu *database*. Perancangan basis data bertujuan untuk mengorganisasikan dan menyusun data-data agar tidak terjadi kesalahan dalam pengolahan data dalam sebuah sistem.

Pada perancangan basis data ini digunakan beberapa peralatan untuk mendukung proses pembentukan *database* tersebut. Peralatan-peralatan yang digunakan untuk membentuk basis data antara lain Normalisasi, *Entity Relationship Diagram* (ERD), Table Relasi, Struktur File.

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses pengelompokan elemen data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya, sehingga data-data menjadi terstruktur serta mengurangi kesalahan dan masalah dalam pengolahan data dalam sebuah *database*.

1. **Bentuk Unnormal**

   { id_costumer, nama, alamat, id_ongkir, kode_pos, tlp, email, sandi, email, sandi, email, sandi, email, sandi, id_pd, nama_pd, id_kategori, harga_pd, stock_pd, volume, ket_pd, merk_pd, id_order, nama_pd, merk_produk, id_kategori, id_ongkir, jumlah total, status order, harga_pd, id_order, id_konfirm, cara_bayar, bank, pemilik, ke_rek, ongkir, , jml_byr, id_ongkir, provinsi, kota, ongkir, id_order, waktu_order, nama_pd, merk_pd, nama kategori, id_kategori, jumlah, satuan, ongkir, jml_bayar, harga_pd }.

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

   { id_costumer, email, nama, alamat, id_ongkir, kode_pos, telp, sandi status_costumer, id_kategori, nama_kategori, id_konfirm, id_order, cara_bayar, bank, pemilik, no_rek, jml_bayar, ke_rek, status_konfirm, no_resi, provinsi, kota, ongkir, email_order, total, status_order, id_order, jumlah, id_pd, nama_pd, id_kategori, harga_pd, stock_pd, volume, ket_pd, merk_pd, gambar }.

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

   Konsumen : {id_costumer*, email, sandi, nama, alamat, id_ongkir**, kode_pos, tlp }.

Produk :{id_produk*, nama_pd, id_kategori, nama_kategori, merk_pd, harga_pd, stock_pd, ket_pd, gambar }.

Pemesanan :{id_order*,id_costumer**,email_order, id_ongkir**, total, status_order, id_produk**}.

Pembayaran :{ id_konfirm*, cara_bayar, bank, pemilik, no_rek, jml_bayar, ke_rek, status_konfirm, id_order** }.

Ongkir : { id_ongkir*, provinsi, kota, ongkir }.

4. Bentuk Normal Ketiga (3td NF)

Konsumen :{ id_costumer*, email, sandi, nama, alamat, id_ongkir**, kode_pos, tlp }.

Kategori : { id_kategori*, nama_kategori }.

Produk : { id_pd*, nama_pd, harga_pd, stock_pd, volume, ket_pd, merk_pd, gambar, , id_kategori**}.

Pemesanan :{id_order*, id_costumer**, email_order, id_ongkir**, total, status_order}.

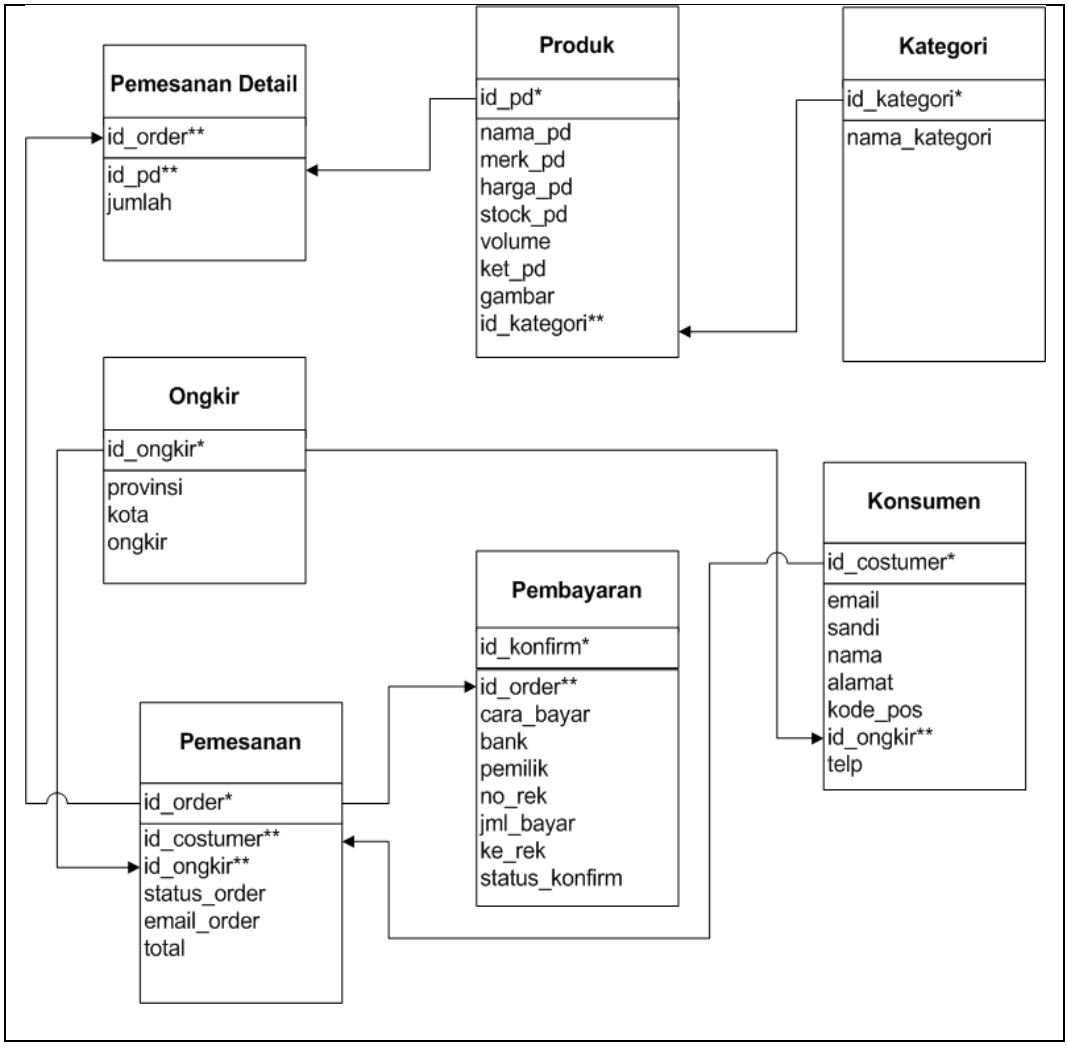
Pembayaran : { id_konfirm*, status_byr, cara_bayar, jml_bayr, no_rek, pemilik, ke_rek, id_order**, status_konfirm }.

Ongkir : { id_ongkir*, provinsi, kota, ongkir }.

Pemesanan Detail : { id_order**, id_pd**, jumlah }.

4.2.4.2. Relasi Tabel

Relasi Tabel adalah penggambaran hubungan antara suatu tabel dengan tabel lainnya yang dihubungkan oleh *Primary Key* suatu tabel dengan *Foreign Key*. Untuk relasi tabel Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.9** di bawah ini.

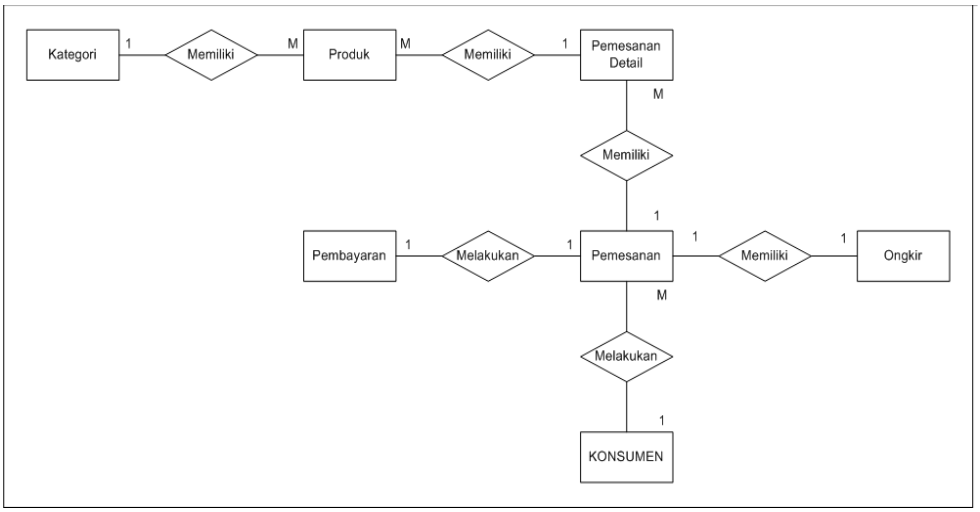


Gambar 4.9 Relasi Tabel Yang Diusulkan

4.2.4.3. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relational Diagram (ERD) adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan (relasi) antar entitas tersebut. Berlainan dengan model objek, tekanan utama pada *Entity Relational Diagram* (ERD) adalah table-tabel yang merepresentasikan relasi antar entitas itu sendiri. Kesatuan relasi sistem dapat diketahui dari item data yang menghubungkan suatu arsip ke arsip lain. Sedangkan data yang direalisasikannya didapat dari hasil analisa kebutuhan informasi yang tergambar pada dokumen masukan dan keluaran, dimana selanjutnya dari data tersebut ditentukan entitas serta relasinya yang ditunjukkan dengan model relasi.

Entity Relational Diagram (ERD) dari perancangan Sistem Informasi Penjualan yang diusulkan dapat dilihat pada **Gambar 4.10** di bawah ini.



Gambar 4.10 *ERD* Yang Diusulkan

4.2.4.4. Struktur File

Struktur File merupakan suatu objek sistem perangkat lunak yang merupakan elemen-elemen dari sistem perangkat lunak yang dirancang, salah satu objek tersebut adalah data. Data adalah fakta yang bersifat mentah, yang harus di dokumentasikan oleh sistem untuk membuat informasi.

Nama File : Konsumen

Kunci File : id_costumer

Keterangan : Untuk menyimpan data konsumen

Tabel 4.1 Struktur File Konsumen

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	id_costumer*	integer	5	*Auto Increment (primary key)*
2	email	varchar	100	Email Konsumen (*unik*)
3	nama	varchar	50	Nama Konsumen
4	alamat	varchar	10	Alamat Konsumen
5	id_ongkir**	integer	5	*Foreign Key*
6	kode_pos	integer	5	Kode Pos Konsumen
7	telp	varchar	20	Telepon Konsumen
8	sandi	varchar	15	*Password* Konsumen
9	status_costumer	enum	'active', 'inactive', 'blocked'	Status Konsumen

1. Nama File : Produk

   Kunci File : id_produk

   Keterangan : Untuk menyimpan data barang

Tabel 4.2 Struktur File Produk

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	id_pd*	integer	5	*Auto Increment (primary key)*
2	nama_pd	varchar	50	Nama Produk
3	merk_pd	varchar	50	Merk produk
4	id_kategori**	integer	11	*Foreign Key*
5	harga_pd	integer	15	Harga Jual Produk
6	stock_pd	integer	11	Stock Produk
7	volume	integer	11	Berat Produk
8	ket_pd	Varchar	200	Keterangan Produk

2. Nama File : Pemesanan

   Kunci File : id_order

   Keterangan : Untuk data pemesanan konsumen

Tabel 4.3 Struktur File Pemesanan

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	id_order*	varchar	50	*Primary Key*
2	id_costumer**	integer	11	*Foreign Key*

3	email_order	varchar	100	Email Pemesan
4	id_ongkir**	varchar	11	*Foreign Key*
5	total	integer	11	Total Bayar Pemesanan
6	status_order	enum	‘belum dibayar’, ‘lunas’.	Status Pemesanan

3. Nama File : Konfirmasi

   Kunci File : id_konfirm

   Keterangan : Untuk menyimpan data pembayaran konsumen

Tabel 4.4 Struktur File Pembayaran

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	id_konfirm*	varchar	20	*Primary Key*
2	id_order**	varchar	20	*Foreign Key*
3	cara_bayar	varchar	25	Cara Pembayaran
4	bank	enum	100	Nama Bank
5	pemilik	varchar	50	Nama Pemilik
6	no_rek	decimal	(30,0)	No Rekening Pengirim
7	jml_bayar	integer	15	Jumlah Pembayaran
8	ke_rek	varchar	30	Rekening Perusahaan
9	status_konfirm	enum	‘sudah dikirim’, ‘belum	Konfirmasi Pengiriman

			dikirim'.	
10	no_resi	varchar	30	No resi Pengiriman

4. Nama File : Kategori

   Kunci File : id_kategori

   Keterangan : Untuk menyimpan data kategori produk

Tabel 4.5 Struktur File Kategori

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	id_kategori*	Integer	11	*Auto Increment (primary key)*
2	nama_kategori	Varchar	30	Nama Tipe Produk

5. Nama File : Pemesanan Detail

   Kunci File : -

   Keterangan : Untuk menyimpan data detail pesanan konsumen

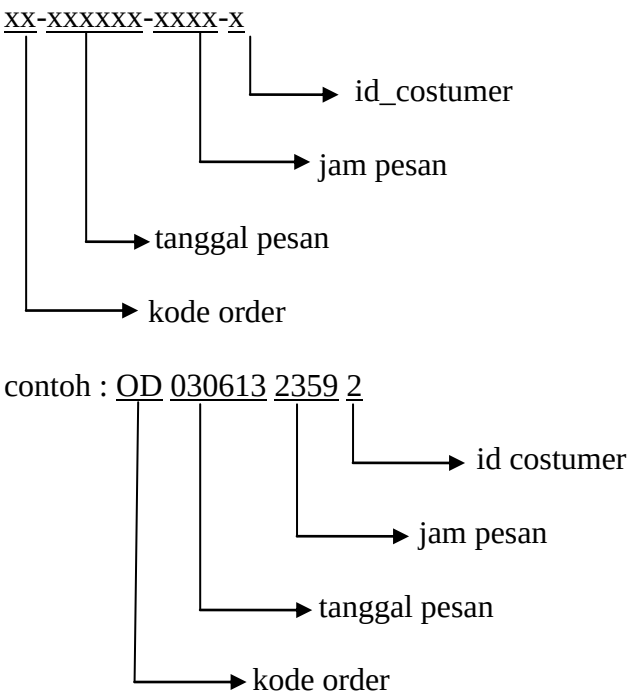
Tabel 4.6 Struktur File Pemesanan Detail

No	Nama_Field	Type	Length	Keterangan
1	id_order**	varchar	50	Foreign Key
2	id_pd**	integer	5	Foreign Key
3	Jumlah	integer	5	Jumlah Barang dipesan

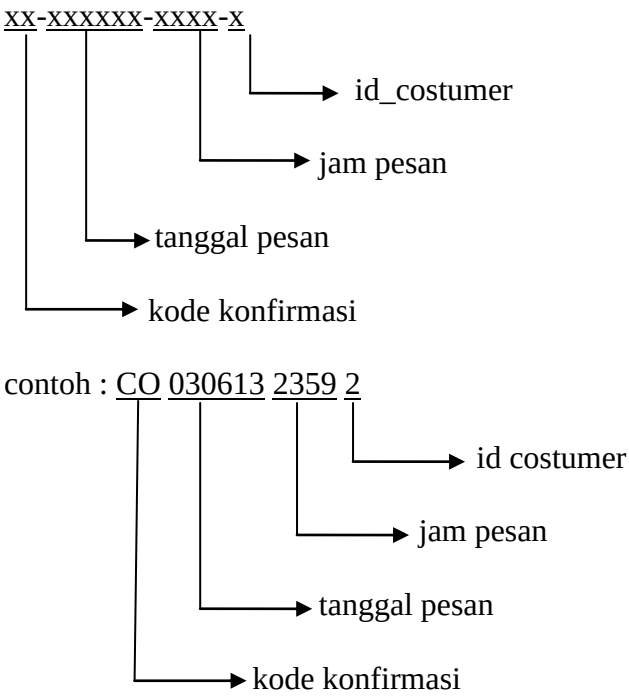
4.2.4.5. Kodifikasi

Pengkodean ini berfungsi untuk mendefinisikan suatu objek secara singkat, mengklarifikasikan data dan masukan data, selain itu kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka, dan karakter khusus. Pada program sistem informasi ini terdapat no urut pengkodean yaitu sebagai berikut :

1. id_order



2. id_konfirm

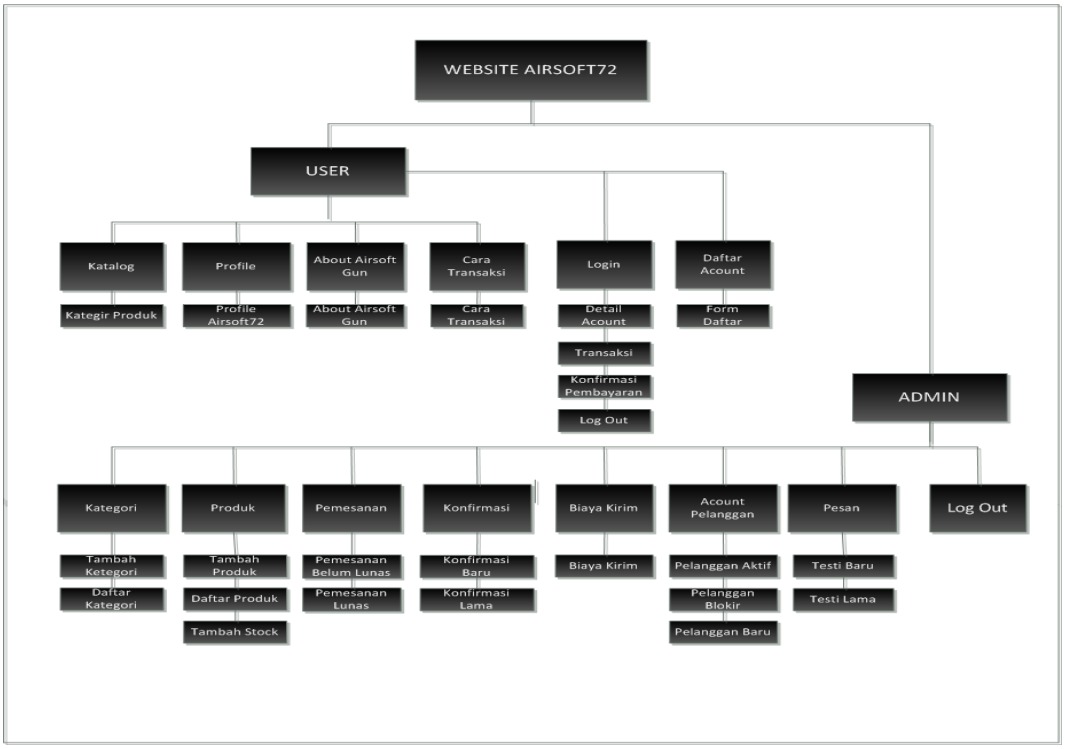


4.2.5. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai desain program *Website E-Commerce* yang akan dibangun. Berikut ini desain tampilan pada program yang akan dibangun.

4.2.5.1. Struktur Menu

Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan pemakai dalam melakukan penggunaan fungsi-fungsi program yang ada pada Sistem Informasi Penjualan di Airsoft72. Struktur menu dapat dilihat pada gambar berikut ini :

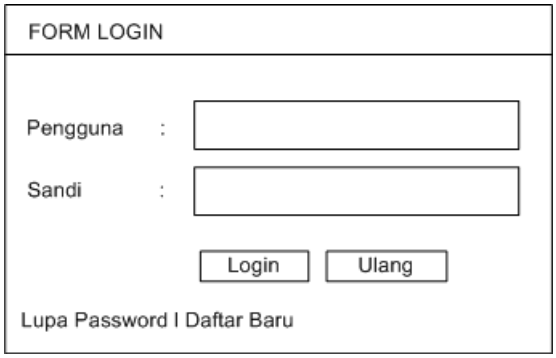


Gambar 4.11 Struktur Menu Yang Diusulkan

4.2.5.2. Perancangan *Input*

Perancangan *input* bertujuan untuk merancang inputan-inputan apa saja yang terdapat di dalam program ini, agar inputan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan sistem.

1. **Log in Member**

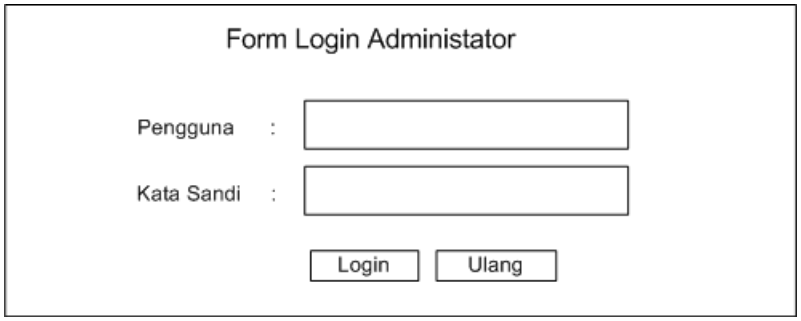


Gambar 4.12 *Log in* Member

Keterangan :

1. Mengisi *Form Pengguna* dan *Password* terlebih dahulu.
2. Kemudian klik tombol “Log in“ .
3. Klik tulisan “Daftar” jika belum memiliki *account.*
4. Daftar Baru jika belum memiliki account.

2. Log in Admin

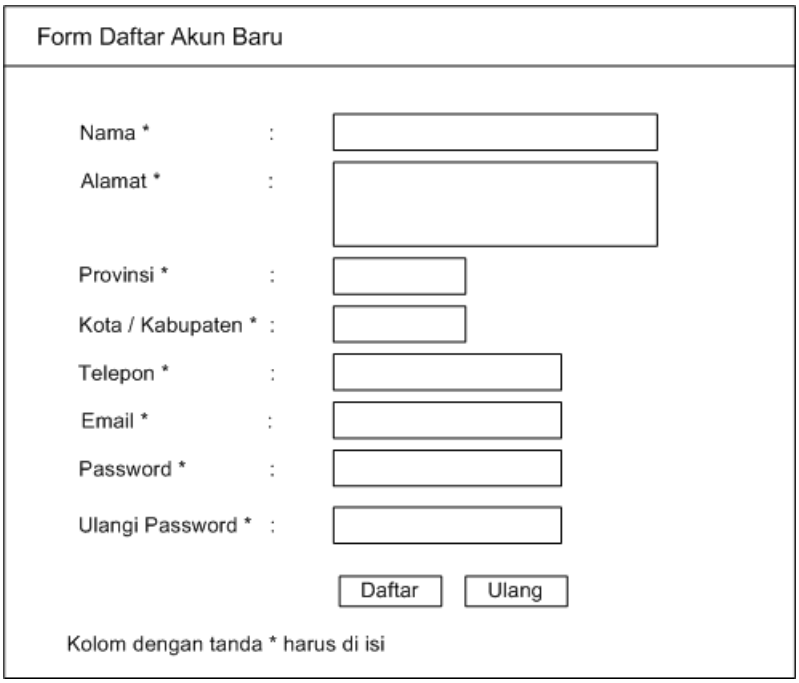


Gambar 4.13 *Log in Admin*

Keterangan :

1. Mengisi *Form Username* dan *Password* terlebih dahulu.
2. Kemudian klik tombol “Log in“ .

3. Registrasi Member

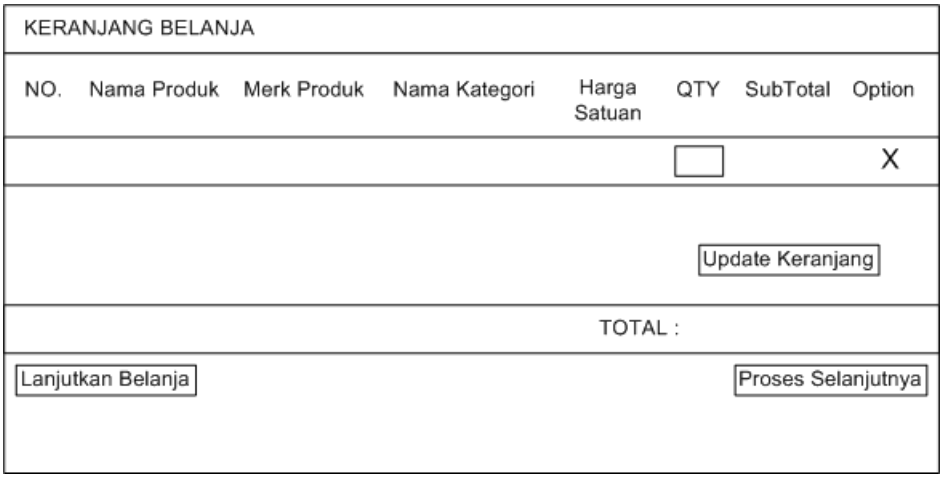


Gambar 4.14 *Form* Registrasi

Keterangan :

1. Mengisi *Form Registrasi* dengan identitas konsumen.
2. Kemudian klik tombol “Daftar“ .

4. Input Keranjang Belanja



Gambar 4.15 *Form* Inputan Keranjang Belanja

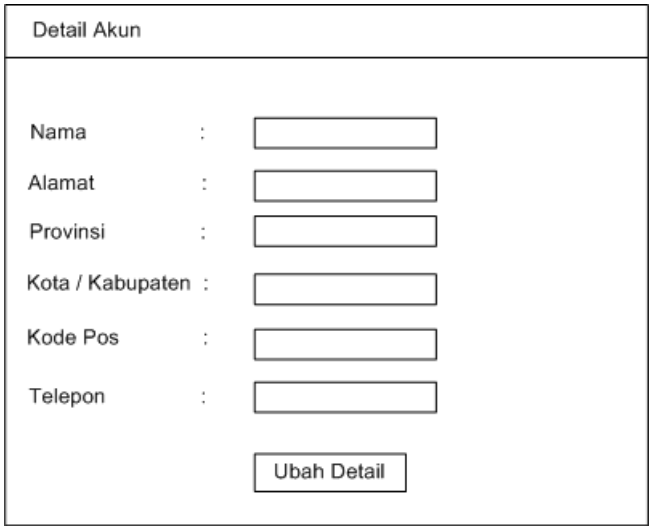
Keterangan :

1. Klik tombol “Lanjutkan Belanja” untuk meneruskan belanja.
2. Untuk mengubah jumlah pemesanan, ubah nilai di kolom “QTY”, kemudian klik tombol “Update Keranjang”.
3. Klik tombol “Proses Selanjutnya” apabila ingin melanjutkan ke proses pembelian.

4.2.5.3. Perancangan *Output*

Perancangan *output* bertujuan untuk merancang *output* yang dihasilkan oleh sistem sehingga sesuai dengan kebutuhan *user*. Dengan adanya perancangan *output* kita dapat melihat apakah sistem yang kita buat telah dapat berjalan dengan baik atau tidak.

1. **Data Member**

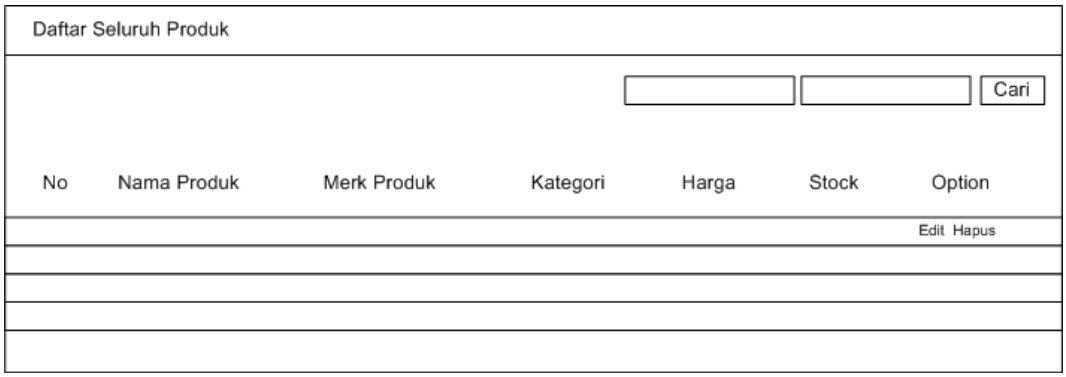


Gambar 4.16 Tampilan Profil Member

Keterangan :

Di dalam data member ini berisikan data yang diisi oleh konsumen ketika konsumen melakukan proses *registrasi*. Data yang terdapat di dalam data member ini juga dapat diubah oleh member itu sendiri.

2. **Data Produk**

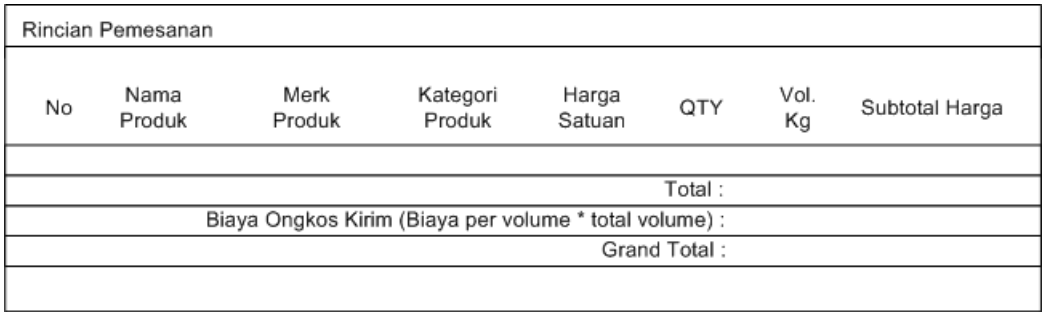


Gambar 4.17 Tampilan Data Produk

Keterangan :

Data produk merupakan data yang berisikan detail produk. Data produk ini dapat di ‘Edit’, ‘Hapus’, ‘Cari’ Proses tersebut hanya dapat dilakukan oleh *admin.*

3. Rincian Pemesanan



Gambar 4.18 Tampilan Rincian Pemesanan

Keterangan :

Data pemesanan di atas berisi detail pemesanan *member*. *Form* ini akan tampil setelah member selesai melakukan checkout.

4.2.5.4. Perancangan Arsitektur Jaringan

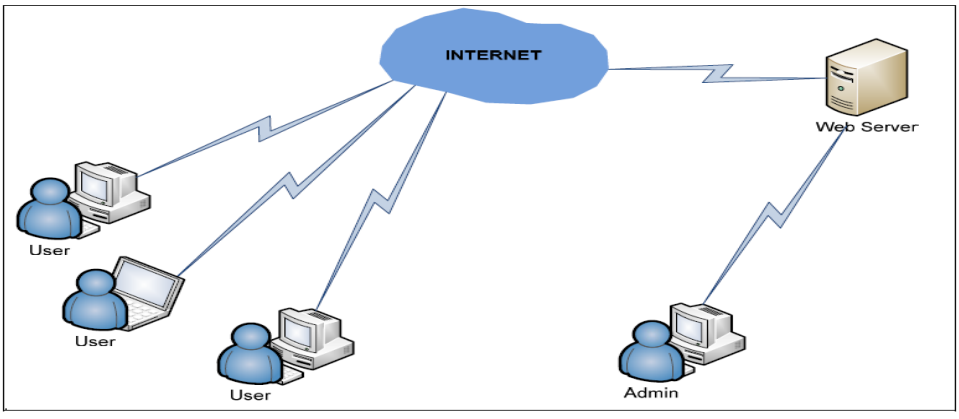
Arsitektur jaringan terdiri dari konfigurasi jaringan komputer seperti penerapan topologi jaringan dan penggunan TCP/IP (*Transmission Control Protocol /Internet Protocol*). TCP/IP (*Transmission Control Protocol /Internet Protocol*) merupakan protokol standar internet yang digunakan untuk melakukan ke internet protokol. Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim menuju ke sisi penerima melalui media komunikasi.

Internet menggunakan arsitektur *client server*. *Client-Server* berarti adanya

pembagian kerja pengolahan data antara client dan server. Komputer dari seorang *user* menjalankan sebuah program yang disebut dengan *client* dan program tersebut berinteraksi dengan program yang lain yang disebut sebagai *server* yang diletakkan di *remote computer*. *Client* biasanya merupakan sebuah *browser* seperti *Internet Explorer, Netscape Navigator atau Mozilla, Google Chrome*.

Arsitektur jaringan pada penerapan *Website E-commerce* pada Airsoft72 adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan jaringan komputer yaitu dengan media koneksi internet, berdasarkan arsitektur *client-server*.
2. *User* atau program aplikasi tidak perlu mengerti rincian *interkoneksi hardware* untuk menggunakan internet.
3. Topologi interkoneksi tidak ditentukan.
4. Semua komputer di internet menggunakan identitas (*name or address*).



Gambar 4.19 Arsitektur Jaringan Yang Diusulkan