BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Dalam menganalisis sistem yang berjalan dilakukan dengan analisis yang berorientasi pada objek-objek yang dilakukan oleh sistem yang dirancang, maksudnya adalah untuk menitik beratkan kepada fungsionalitas sistem yang berjalan dengan tidak terlalu menitik beratkan kepada alur proses dari sistem. Selanjutnya dari hasil analisis ini divisualisasikan dan didokumentasikan dengan UML melalui diagram *use case*, *scenario use case* dan aktifitas diagram, pertimbangan memakai diagram tersebut karena dianggap mewakili secara keseluruhan sistem yang berjalan yang dapat dimengerti oleh *user*.

Pada tahap analisis diperlukan suatu pendekatan analisis guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada.

Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oeh sistem yang sedang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.Tahapan analisis sistem merupakan tahapan yang sangat

kritis dan penting karena semua kesalahan pada tahapan berikutnya bersumber pada kesalahan tahap.

4.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Pada analisis prosedur ini, harus diketahui prosedur yang sedang berjalan untuk perancangan sistem yang baru. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

Dalam menganalisis sistem yang berjalan di Arindo *Shoes*, Penulis menganalisa pada proses atau prosedur kerja yang berlangsung di Arindo *Shoes* mulai dari Pemasaran barang, pembelian barang dan pembayaran barang.Berikut ini adalah penjelasan dari sistem yang sedang berjalan di Arindo *Shoes :*

1. Pemasaran

Dalam melakukan pemasaran, Arindo *Shoes* melakukannya secara manual seperti menyebarkan atau membagikan katalog atau brosus ke pada calon pelanggan. Dalam membuat katalog atau brosus, Arindo *Shoes* harus menyewa atau membayar perusahaan percetakan, sehingga cukup mengeluarkan biaya yang banyak dalam melakukan pemasaran produk,selain biaya brosur atau katalog Arindo *Shoes* juga harus mengeluarkan biaya lagi untuk transportasi dalam penyebaran atau pembagian katalog/brosur ke pelanggan, serta penyebaran informasinya kurang luas.

2. Penjualan

Dalam melakukan pembelian barang, konsumen harus datang langsung ke toko Arindo *Shoes*, pelanggan memilih barang yang diinginkan setelah pelanggan menentukan pilihannya pegawai mengecek persediaan barang untuk di carikan

mulai dari ukuran, warna produk yang akan di beli pelanggan. Hal ini menyebabkan pelanggan harus mengorbankan banyak waktu untuk datang langsung ke toko mulai dari proses pemilihan barang sampai ke proses pembayaran barang.setrta pencarian barang dan pengarsipan barangnya masih manual.

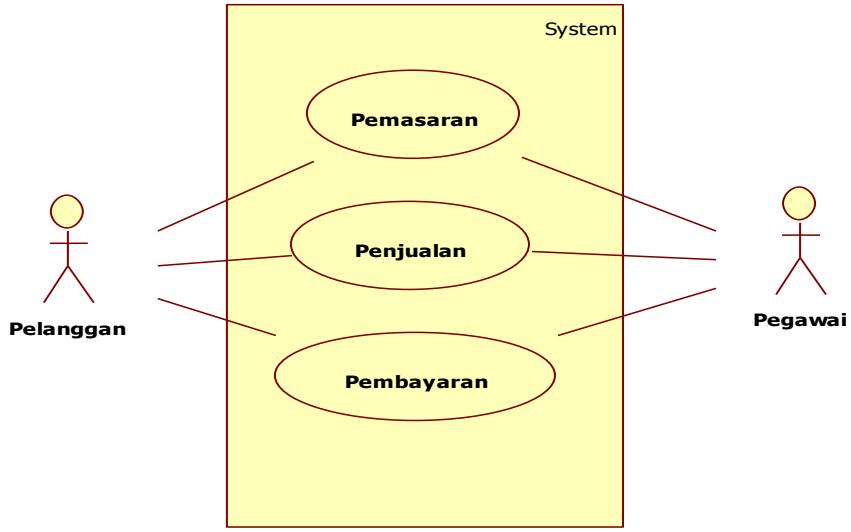
3. Pembayaran

Dalam transaksi pembayaran, Arindo *Shoes* masih melakukannya dengan manual yaitu Pegawai membuat nota atau struk bukti pembayaran,serta menuliskan hasil penjualan di buku penjualan.Hal ini tidak efektif karna sering hilang dan rusaknya nota atau stuk pembayaran atau kecerobohan pegawai karna lupa menuliskan hasil penjualan di buku penjualan sehingga menyulitkan pegawai tersebut dalam melakukan rekap penjualan barang untuk di jadikan laporan penjualan barang bulanan dan tahunan.

4.1.2 Use Case Diagram

Diagram *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:130).*

Adapun *use case* diagram pada Arindo *Shoes* yang sedang berjalan adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 *Use Case Diagram* yang Berjalan

4.1.3 Definisi Aktor dan Deskripsinya yang Berjalan

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131)*.

Adapun diagram *use case* yang sedang berjalan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Definisi Aktor dan Deskripsinya yang Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Pihak yang melakukan proses pemesanan dan pembayaran.
2	Pegawai	Pihak yang bertugas dalam melakukan proses pelayanan pelanggan,pemasaran, dan mengelola pemesanan.

4.1.4 Definisi Use Case dan Deskripsinya yang Berjalan

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131).*

Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada sistem yang ada di Arindo *Shoes*.

Tabel 4.2
Definisi *Use Case* dan Deskripsinya yang Berjalan

No	Use Case	Deskripsi
1	Pemasaran	Merupakan proses yang dikelola oleh pegawai dimana pegawai memberikan informasi produk kepada pelanggan.
2	Penjualan	Merupakan proses yang dikelola oleh pegawai dimana pelanggan melakukan pembelian produk.
3	Pembayaran	Merupakan proses transaksi pembayaran antara pelanggan dan pegawai.

4.1.5 Skenario Use Case

Skenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah sekenario *use case* yang berjalan saat ini, yaitu :

Tabel 4.3
Skenario *Use Case* Pemasaran yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pemasaran
Tujuan	Untuk mempromosikan produk kepada pelanggan
Aktor	Pelanggan
Worker	Pegawai
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
	Pegawai menyebarkan brosur atau katalog untuk mempromosikan produk dari Arindo *Shoes*.
Pelanggan menerima brosur atau katalog.	

Tabel 4.4
Skenario *Use Case* Penjualan yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Penjualan
Tujuan	Untuk membeli produk yang di inginkan pelanggan
Aktor	Pelanggan
Worker	Pegawai
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
Pelanggan memilih produk yang diinginkan	
	Pegawai mengecek persediaaan barang yang di beli pelanggan
	Jika ada barag di serahkan kepada pelanggan

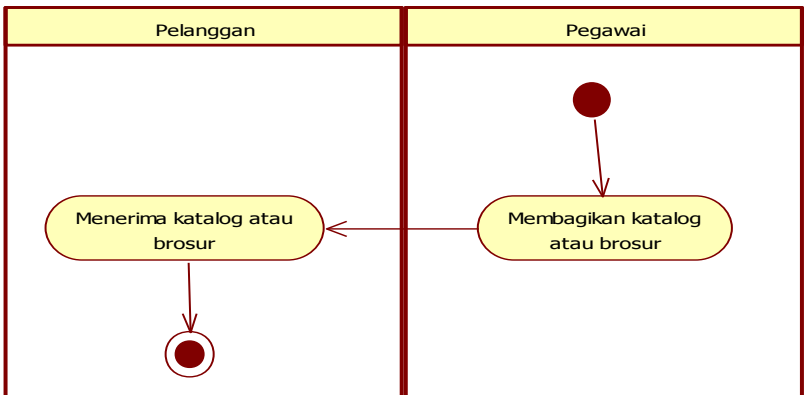
Tabel 4.5
Skenario *Use Case* Pembayaran yang Berjalan

Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Untuk melakukan proses pembayaran barang yang sudah di beli.
Aktor	Pelanggan
Worker	Pegawai
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Pelanggan melakukan pembayaran	
	2. Pegawai membuat nota bukti pembayaran.

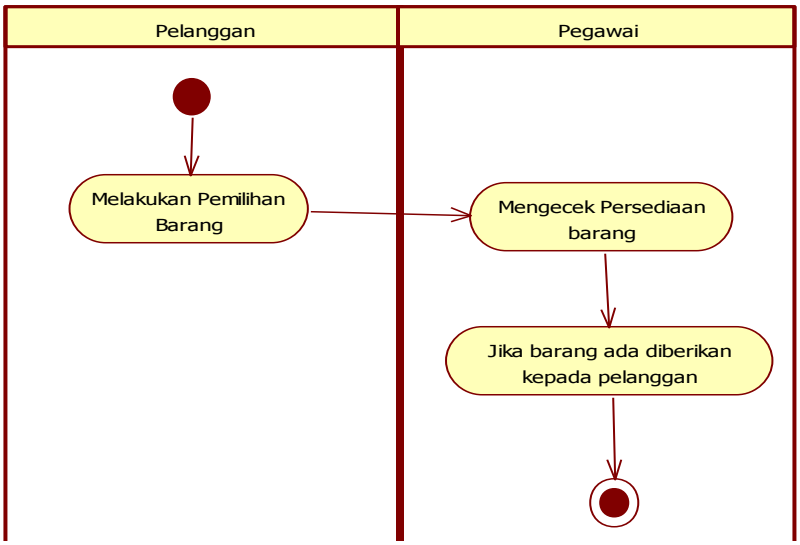
4.1.6 Activity Diagram yang Berjalan

Diagram aktivitas menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, bukan apa yang dilakukan aktor. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:134).*

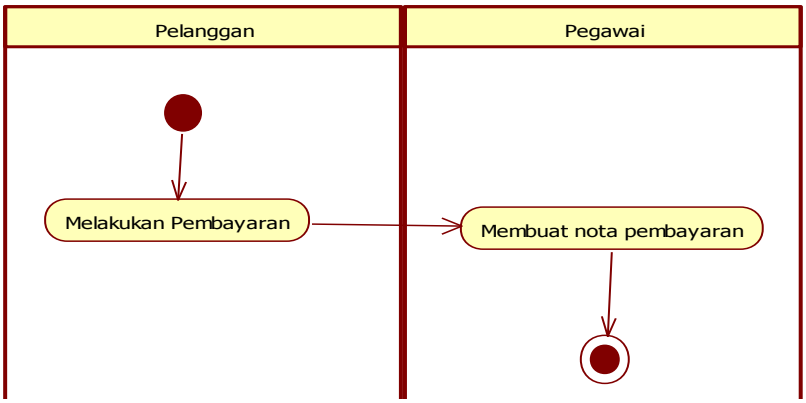
Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut



Gambar 4.2 *Activity Diagram* Pemasaran yang Berjalan



Gambar 4.3 *Activity Diagram* Pembelian yang Berjalan



Gambar 4.4 *Activity Diagram* Pembayaran yang Berjalan

4.1.7 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis pada sistem yang sedang berjalan pada Arindo *Shoes*, penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan pada Arindo *Shoes* masih banyak terdapat kelemahan-kelemahan.Sehingga perlu pembangunan serta pengembangan sistem yang baru. Untuk itu penulis membuat tabel evaluasi sistem yang berjalan sebagai berikut :

Tabel 4.6
Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan	Worker	Solusi
1	Perusahaan dalam melakukan pemasaran masih menggunakan media offline sehingga kurang efektif , serta harus mengeluarkan biaya lebih hanya untuk memasarkan produknya, selain itu sedikitnya area jangkauan pemasaran apabila hanya menggunakan katalog atau brosur.	Perusahaan	Membangun sistem informasi yang dapat mempermudah proses pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan melalui media website, sehingga pelanggan selalu mendapatkan informasi terbaru mengenai produk, serta memudahkan pelanggan untuk melakukan transaksi jual beli.
2	Perusahaan sedikit kesulitan dalam memasarkan produk terbarunya, sehingga para calon pelanggan tidak mengetahuai tentang produk terbaru perusahaan.	Perusahaan	Membangun sistem informasi yang dapat mempermudah pelanggan dalam melihat produk terbaru dari perusahaan.
3	Pelanggan sedikit kesulitan untuk membeli barang yang di inginkan karna harus datang langsung ke toko sehingga pelanggan harus mengeluarkan biaya lebih dan sedikit memakan waktu	Perusahaan	Membangun sistem yang memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pembelian barang yang terbaru.

4	Pengolahan data penjualan barang masih menggunakan media konvensional atau pengumpulan nota/struk secara manual, sehingga sering terjadi kerusakan dan kehilangan data penjualan barang.	Perusahaan	Membangun sistem informasi yang dapat lebih memudahkan perusahaan dalam mengelola data penjualan sehingga data penjualan akan lebih aman tersimpan di database.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan, maka diusulkan perancangan sistem baru, dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sebelumnya.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

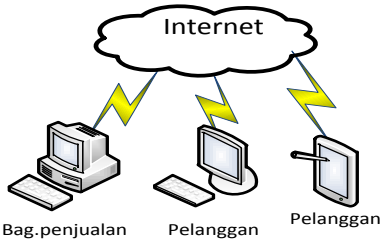
Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan *user* atau pemakai sistem itu sendiri. Adapun tujuan dari perancangan adalah:

1. Dapat memberikan informasi tentang perusahaan dan produk-produk yang ditawarkan oleh Arindo *Shoes*.
2. Dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan dan penjualan produk Arindo *Shoes*
3. Dapat mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data dan pembuatan laporan yang tepat dan akurat.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Aplikasi *e-Commerce* ini mendukung penjualan produk secara online dimana pelanggan yang akan memesan produk melalui media internet dengan cara mengikuti beberapa langkah-langkah pada *website* perusahaan. Sehingga pelanggan tidak perlu datang lagi ke perusahaan untuk sekedar menanyakan informasi mengenai produk ataupun mengenai perusahaan. Aplikasi ini juga memudahkan perusahaan melakukan promosi produk dan mengolah data pemesanan dan penjualan barang.

Dengan adanya perancangan sistem informasi *e-Commerce* ini diharapkan akan memudahkan para pelanggan yang ingin memesan produk, serta memudahkan dari pihak perusahaan untuk menyebarkan informasi-informasi yang berkaitan dengan perusahaan. Pada intinya sistem informasi berbasis *e-Commerce* ini akan lebih memperkenalkan Arindo *Shoes* ke masyarakat luas.

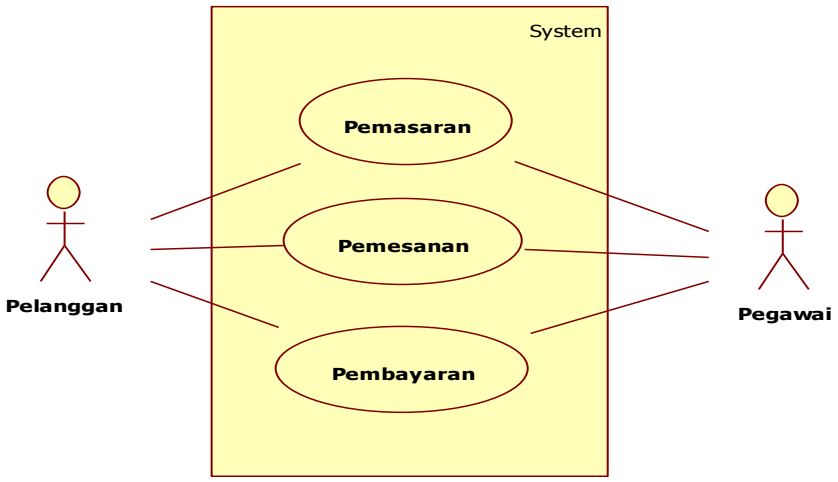


Gambar 4.5 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

4.2.3. Use Case Diagram yang Diusulkan

Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungs apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:130).*

Adapun use case diagram Sistem informasi *e-Commerce* pada Arindo *Shoes* yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.6 *Use Case Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.1. Definisi Aktor yang Diusulkan

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131).*

Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor yang di usulkan untuk Sistem Informasi *e-Commerce* web pada Arindo *Shoes*.

Tabel 4.7
Definisi Aktor dan Deskripsinya yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Pihak yang dapat melakukan proses pemasaran, pemesanan dan pembayaran.
2	Pegawai	Pihak yang bertugas mengelola proses kelola pemasaran, mengelola pemesanan, serta konfirmasi pembayaran.

4.2.3.2. Definisi *Use Case* yang Diusulkan

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antarunit atau aktor. *Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:131).*

Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* yang di usulkan untuk Sistem Informasi *e-Commerce* Pada Arindo *Shoes*.

Tabel 4.8
Definisi Use Case dan Deskripsinya yang Diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
1	Pemasaran	Merupakan proses menampilkan informasi mengenai produk yang ditawarkan oleh Arindo *Shoes*.
2	Pemesanan	Merupakan proses dimana pelanggan melakukan pemesanan produk yang ditawarkan oleh Arindo *Shoes*
3	Pembayaran	Merupakan proses dimana pelanggan melakukan pembayaran yang kemudian pembayaran tersebut di konfirmasi oleh pegawai.

4.2.3.3 Skenario *Use Case* yang Diusulkan

Sekenario *use case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

Berikut adalah sekenario *use case* yang diusulkan, yaitu :

Tabel 4.9
Skenario *Use Case* Pemasaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Pemasaran
Tujuan	Untuk mengelola pemasaran produk yang ditawarkan oleh Arindo *Shoes*
Aktor	Pegawai
Worker	Sistem
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Pegawai membuka form login	
	2. Menampilkan form login
3. Pegawai mengisi username dan password	
	4. Menampilkan form utama pegawai
5. Membuka halaman daftar barang	
	6. Menampilkan halaman daftar barang
7. Mengisi data barang yang akan dipasarkan dan menyimpan data barang.	
	8. Menyimpan data barang dan menampilkan data barang yang dipasarkan di halaman utama website
Skenario Alternatif (Username dan Password Salah)	
	1. Menampilkan pesan username dan password salah
2. Mengisi ulang username dan password	

	3. Memeriksa username dan password pada database
	4. Menampilkan halaman utama admin

Tabel 4.10
Skenario *Use Case* Pemesanan yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama	Pemesanan
Tujuan	Untuk memesan produk yang ditawarkan oleh perusahaan
Aktor	Pelanggan
Worker	Sistem
Skenario Utama	
Aktor	Sistem
1. Pelanggan melakukan login dengan cara mengisi username dan password.	
	2. Meampilkan halaman utama website.
3. Pelanggan membuka halaman kategori yang diinginkan.	
	4. Menampilkan halaman utama kategori yang di inginkan.
5. Pelanggan memilih produk yang akan di pesan.	
6. Pelanggan mengisi form pemesanan yang disediakan.	
	7. Memeriksa kelengkapan pengisian form pemesanan.
	8. Menyimpan data pemesanan

	produk ke database.
Skenario Alternatif (Username dan Password Salah)	
	1. Menampilkan pesan username dan password salah.
2. Pelanggan mengisi ulang username dan password.	
	3. Memeriksa username dan password pada database.
	4. Menampilkan halaman utama pelanggan.
Skenario Alternatif (Data pemesanan produk belum terisi lengkap)	
	1. Menampilkan pesan data pemesanan produk belum terisi lengkap.
2. Pelanggan mengisi data pemesann produk dengan lengkap.	
	3. Memeriksa kelengkapan pengisian form pemesanan.
	4. Menyimpan data pemesanan produk ke database.

Tabel 4.11
Skenario *Use Case* Pembayaran yang Diusulkan

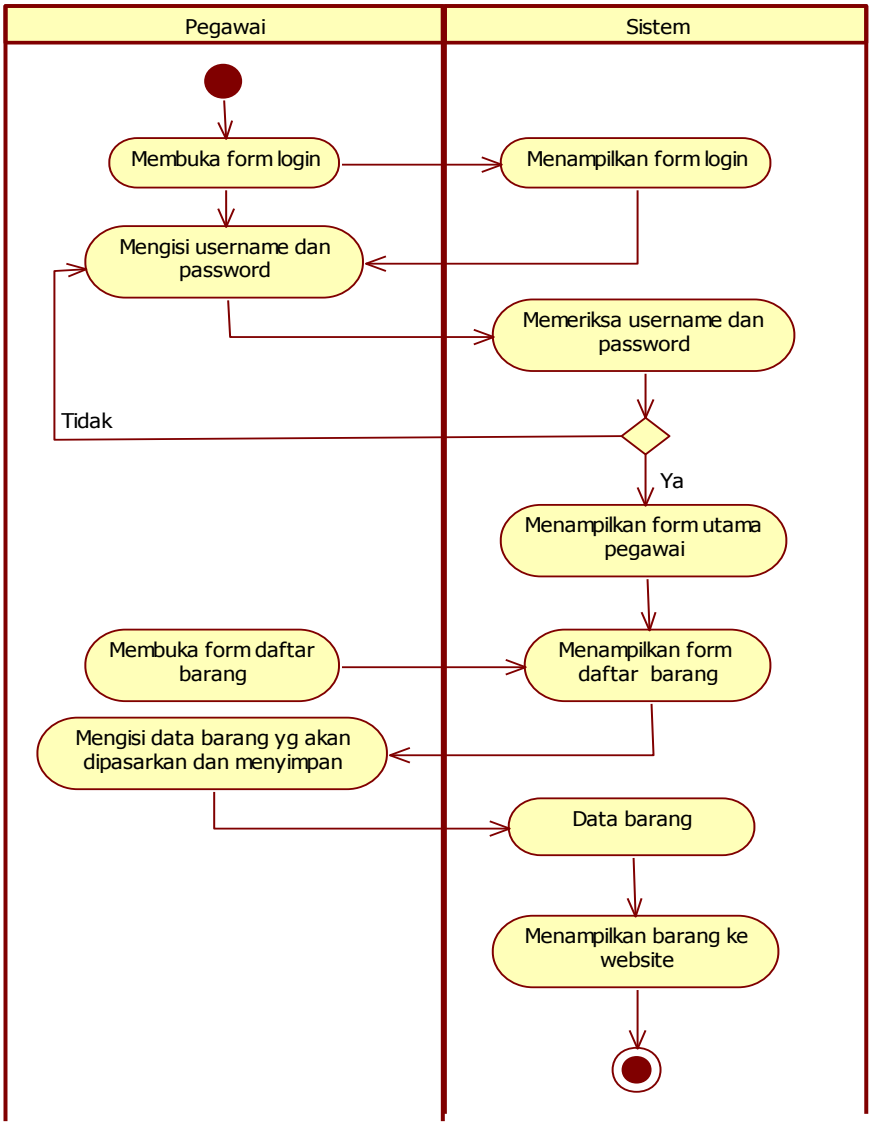
Identifikasi	
Nama	Pembayaran
Tujuan	Untuk mengkonfirmasi pembayaran apakah sudah lunas atau belum
Aktor	Pelanggan, Pegawai
Worker	Sistem
Skenario Utama	
Aktor	Sistem

1. Pelanggan membuka pesan validasi pembayaran.	
	2. Menampilkan form data pembayaran.
3. Pelanggan mengisi lengkap form data pembayaran.	
	4. Mengecek kelengkapan isi form data pembayaran.
	5. Menyimpan data pembayaran ke database.
6. Pegawai membuka form data pembayaran.	
	7. Menampilkan form data pembayaran.
8. Pegawai mengubah data pembayaran menjadi dikonfirmasi apabila pembayaran telah memenuhi syarat atau mengubah status pembayaran di tolak apabila tidak memenuhi syarat.	
	9. Menyimpan data konfirmasi pembayaran ke database.
10. Pegawai membuka form data order untuk mengirimkan kode resi pengiriman barang .	
	11. Mengirimkan kode resi pengiriman barang ke email pelanggan.
Skenario Alternatif (Form data pembayaran belum terisi lengkap oleh pelanggan)	

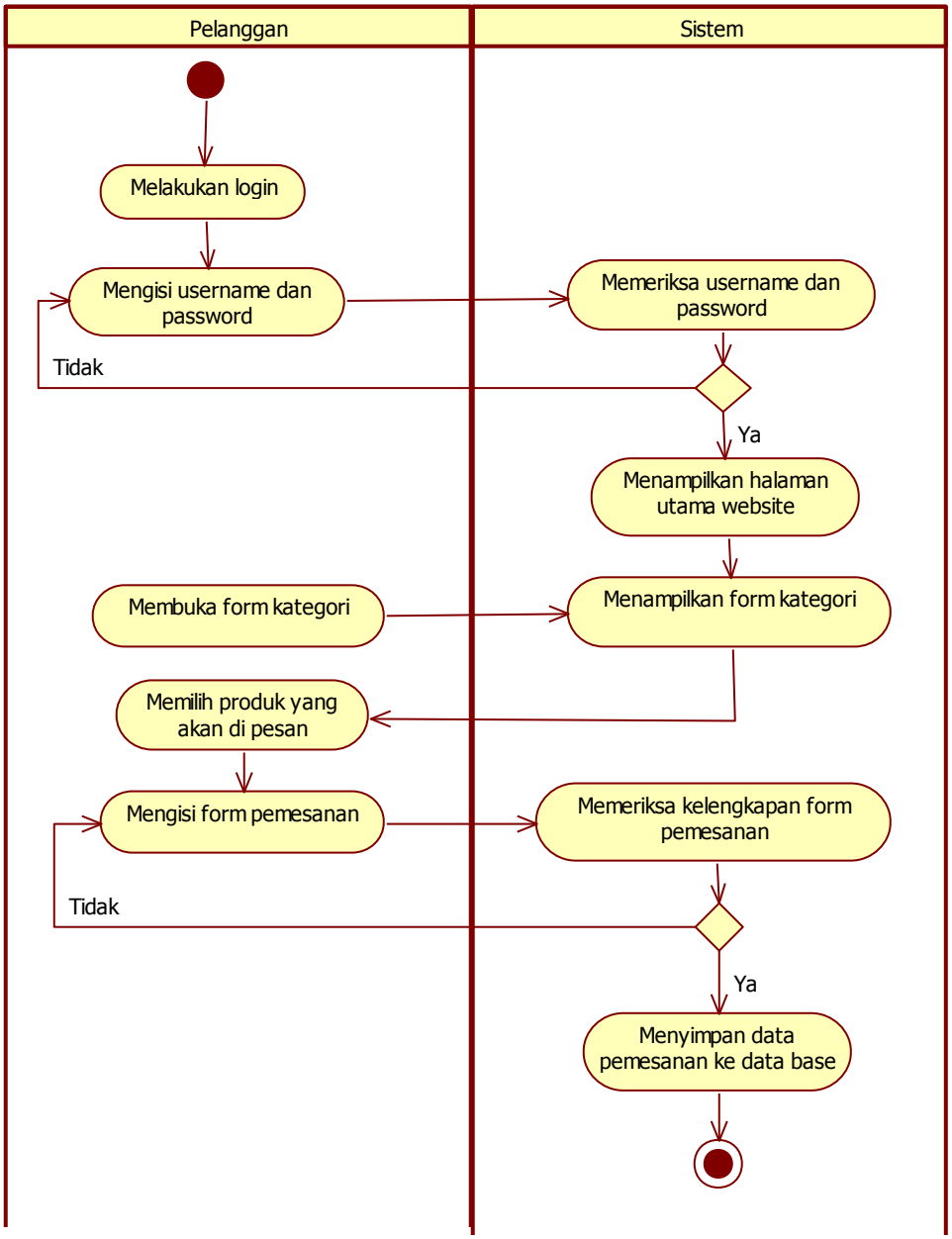
	1. Menampilkan pesan data pembayaran belum terisi lengkap.
2. Pelanggan mengisi ulang data pembayaran dengan lengkap.	
	3. Memeriksa kelengkapan isian form data pembayaran.
	4. Menyimpan data pembayaran ke data base.
Skenario Alternatif (Konfirmasi Pembayaran ditolak)	
1. Pegawai memilih Menu penolakan konfirmasi pembayaran	
2. Pegawai membuat pesan penolakan yang akan di kirim ke pelanggan.	
	3. Mengirim Pesan Penolakan pembayaran ke pelanggan.

4.2.3.4. Activity Diagram yang Diusulkan

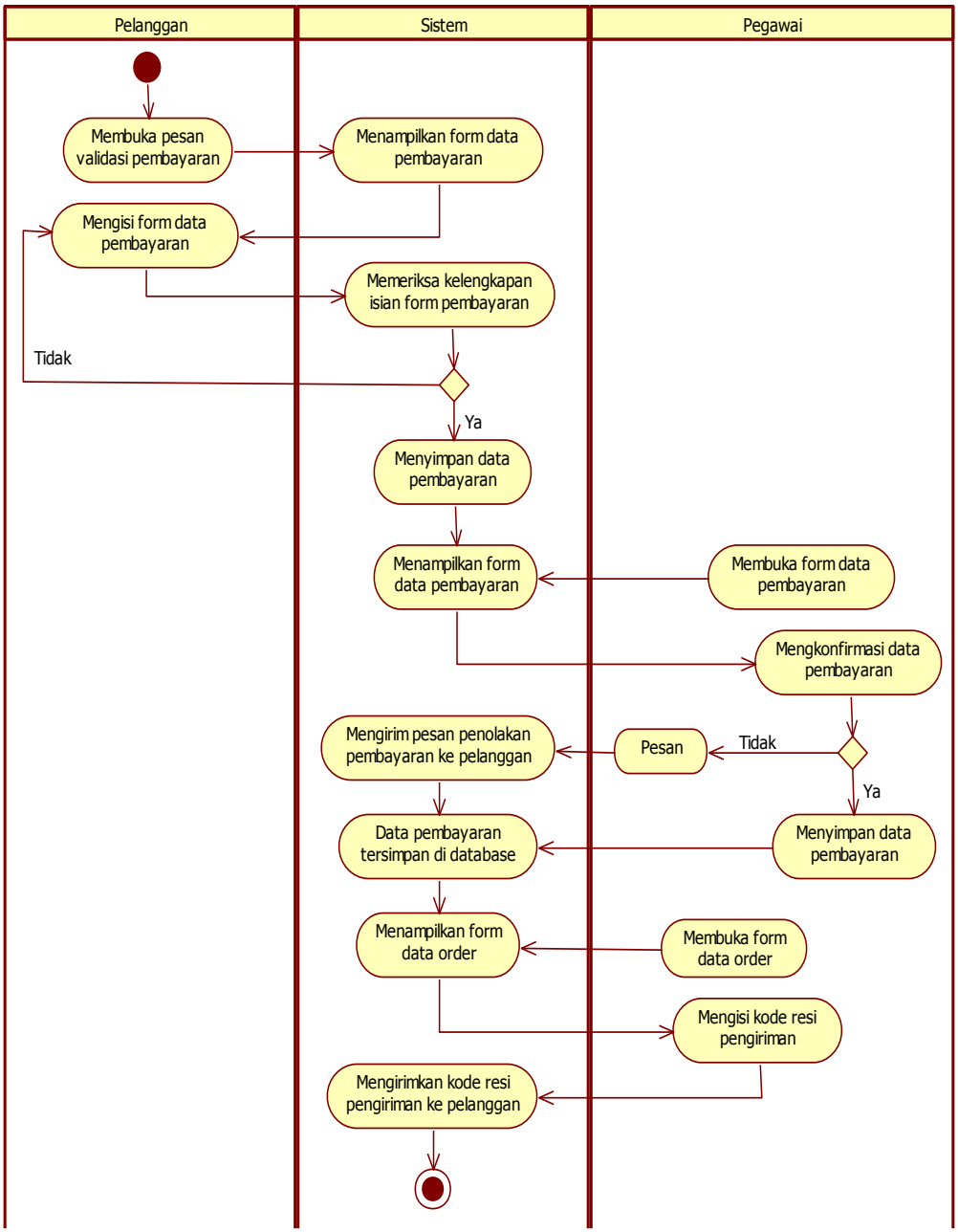
Diagram aktivitas adalah cara lainnya untuk memodelkan aliran kejadian. Ada beberapa diagram aktivitas yang di usulkan yaitu sebagai berikut.



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Pemasaran yang Diusulkan



Gambar 4.8 *Activity Diagram* Pemesanan yang Diusulkan



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Pembayaran yang Diusulkan

4.2.4 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Berikut adalah perancangan prosedur yang di usulkan:

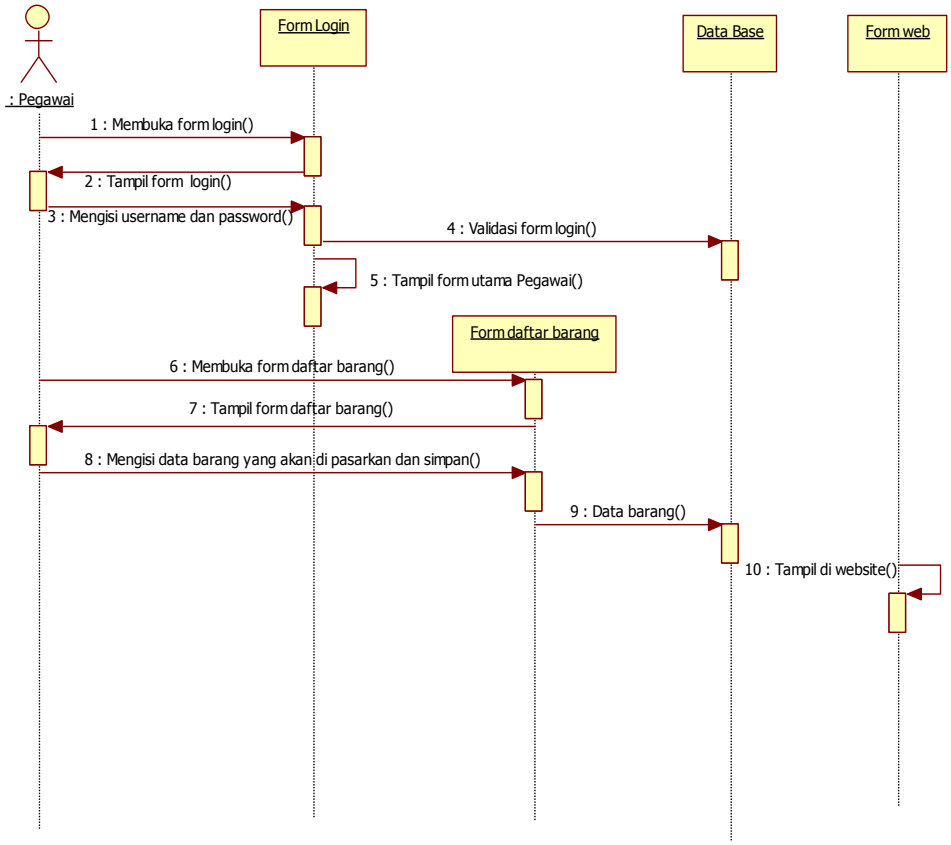
4.2.4.1 *Sequence* Diagram yang Diusulkan

Diagram *Sequence* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:137).

Berikut adalah diagram *sequence* dari Sistem informasi *e-Commerce* pada Arindo *Shoes* :

1. *Sequence Diagram* Pemasaran

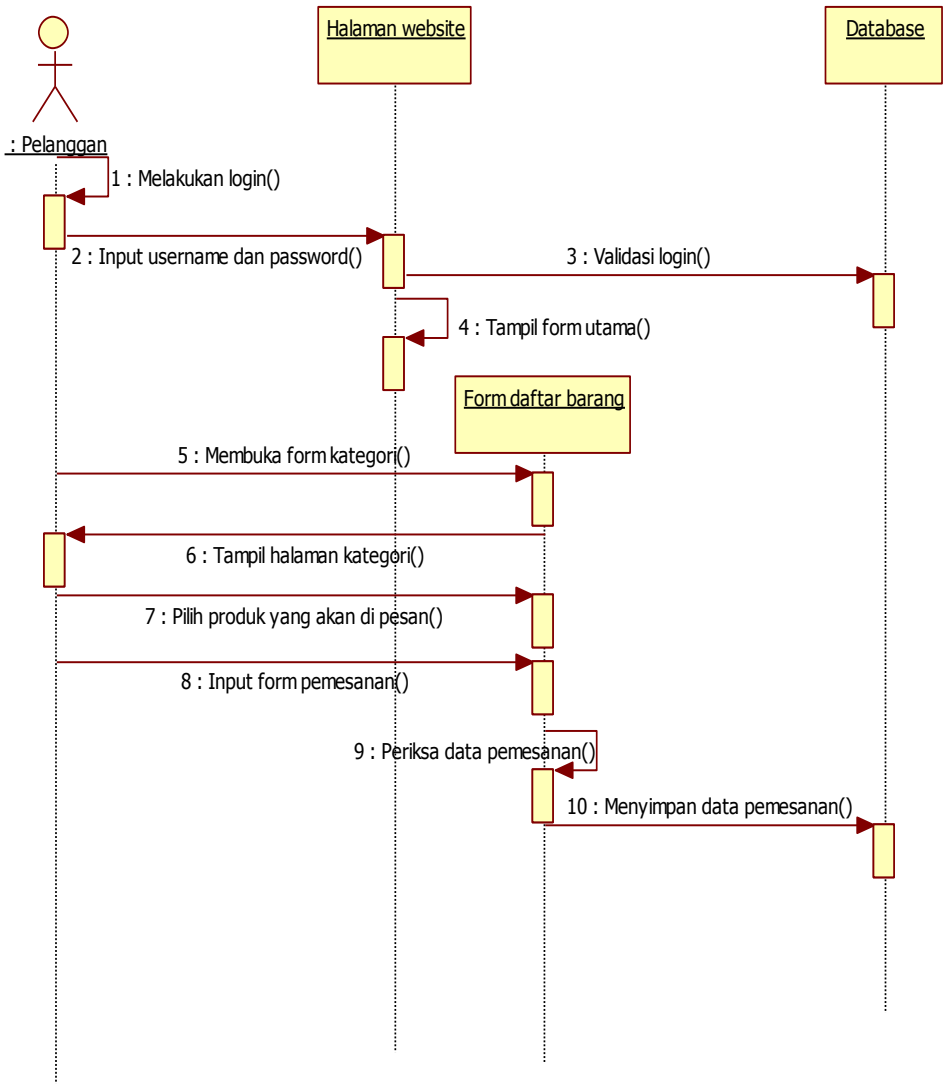
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses pemasaran :



Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Pemasaran yang Diusulkan

2. *Sequence Diagram* Pemesanan

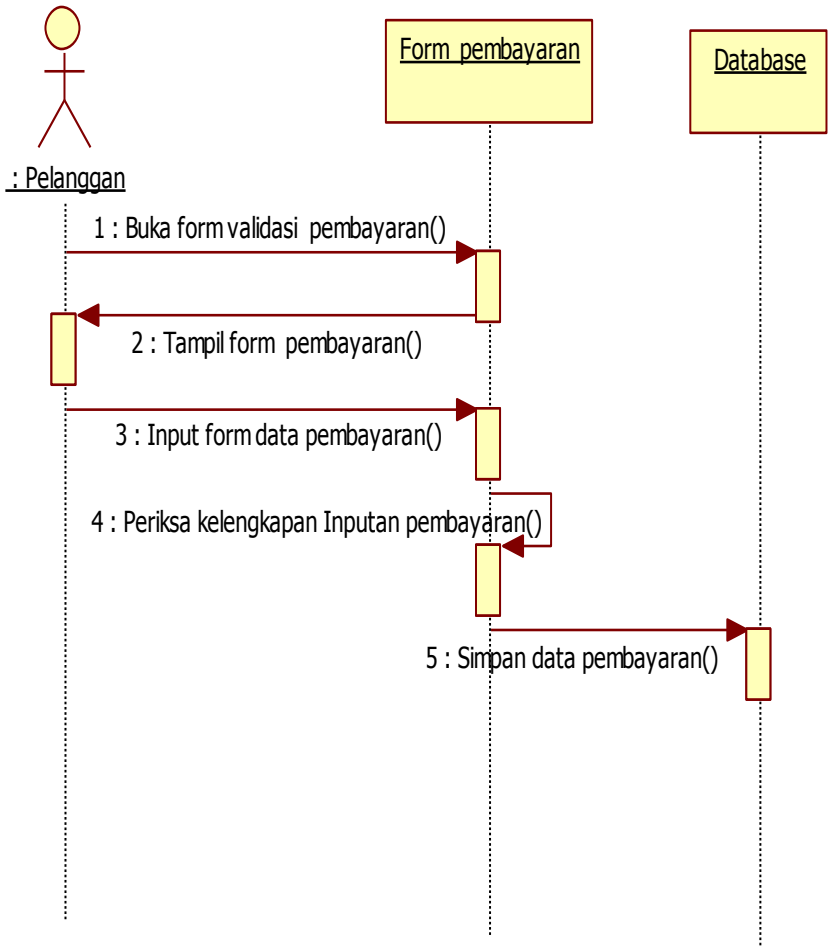
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses pemesanan :



Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Pemesanan yang Diusulkan

3. Sequence Diagram Pembayaran

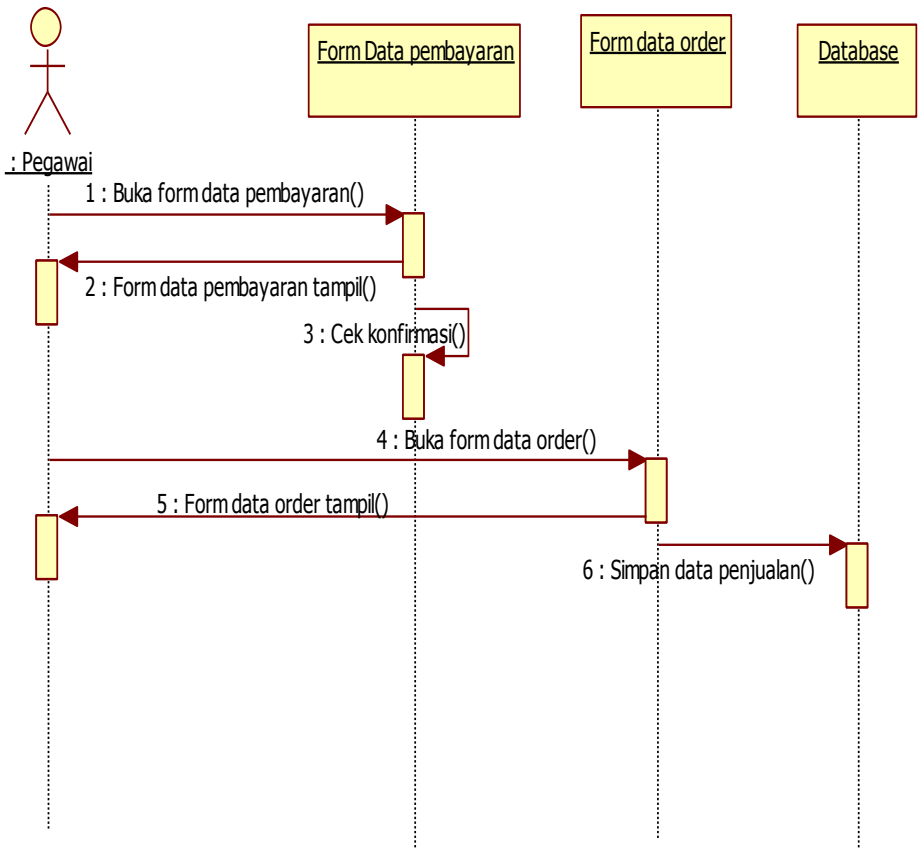
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses pembayaran :



Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Pembayaran yang Diusulkan

4. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

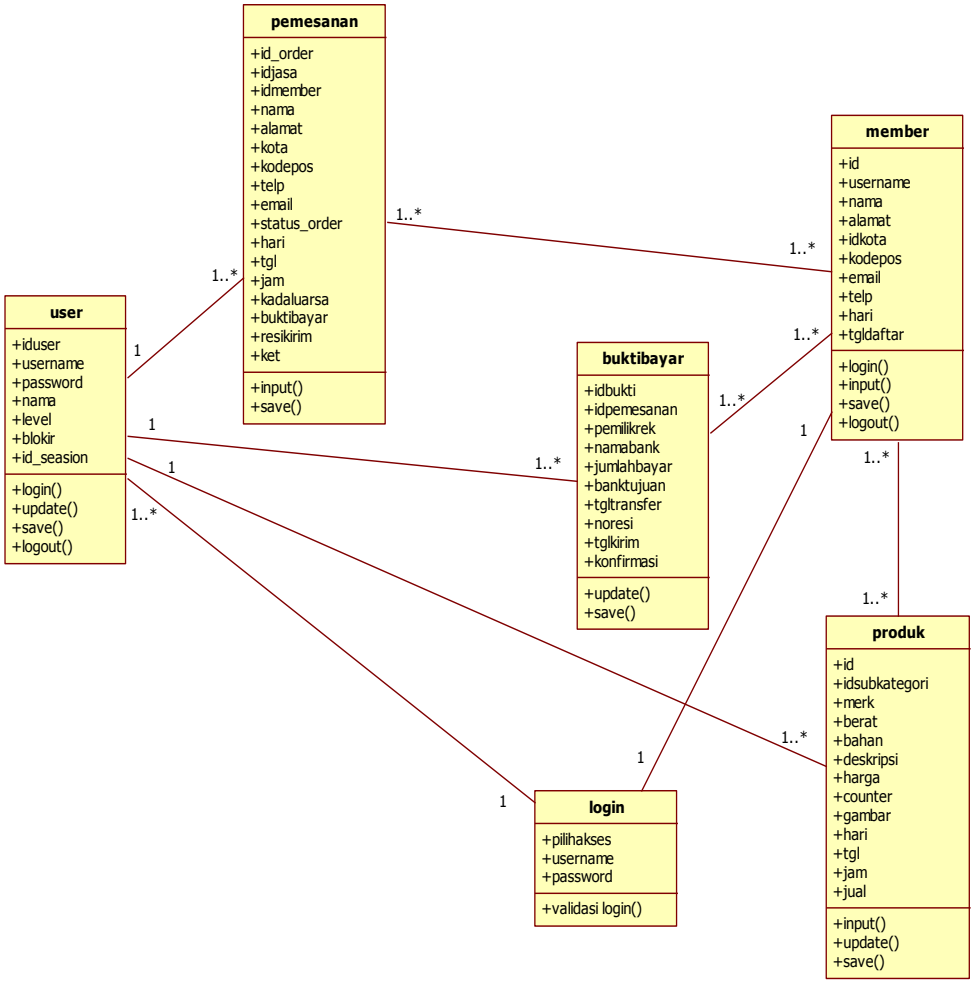
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses konfirmasi pembayaran :



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran yang Diusulkan

4.2.4.2 *Class* Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Rosa A.S-M.Shalahuddin (2011:122).Berikut adalah diagram kelas dari Sistem Informasi *e-Commerce* pada Arindo *Shoes*:

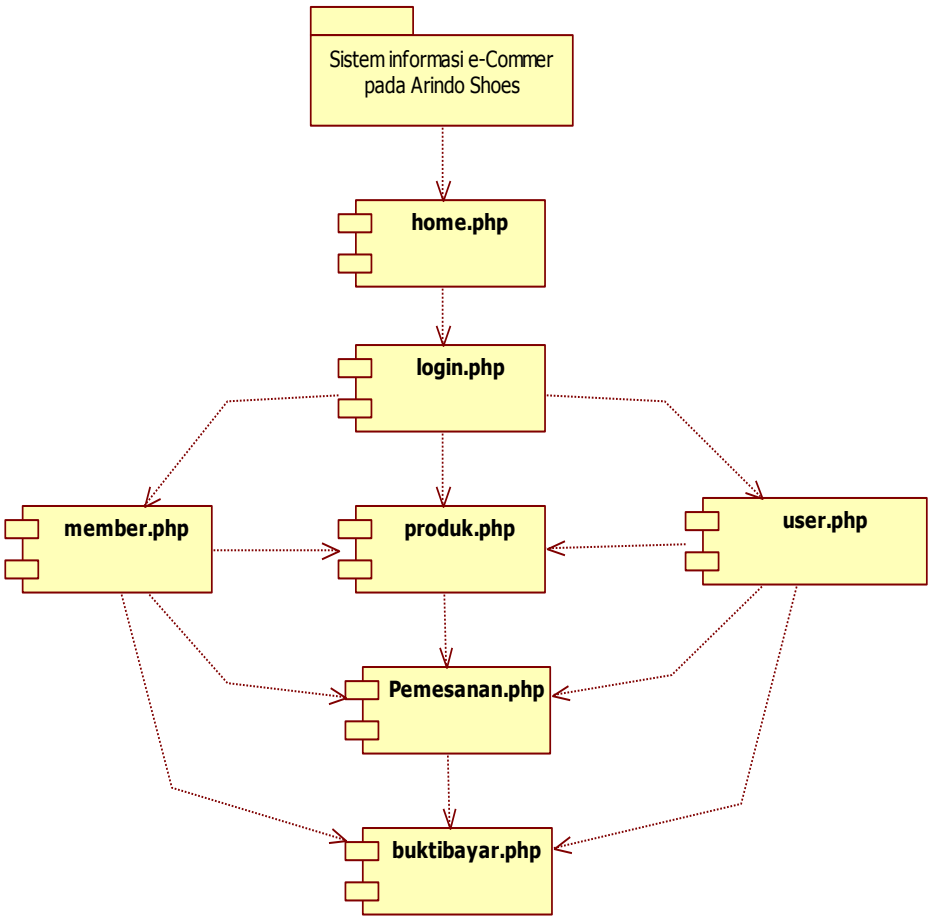


Gambar 4.14 *Class Diagram* yang Diusulkan

4.2.4.3 *Component Diagram*

Diagram komponen atau component diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem. Rosa A.S – M.Shalahuddin (2011:125).

Berikut adalah diagram komponen dari Sistem Informasi *e-Commerce* pada Arindo *Shoes* :

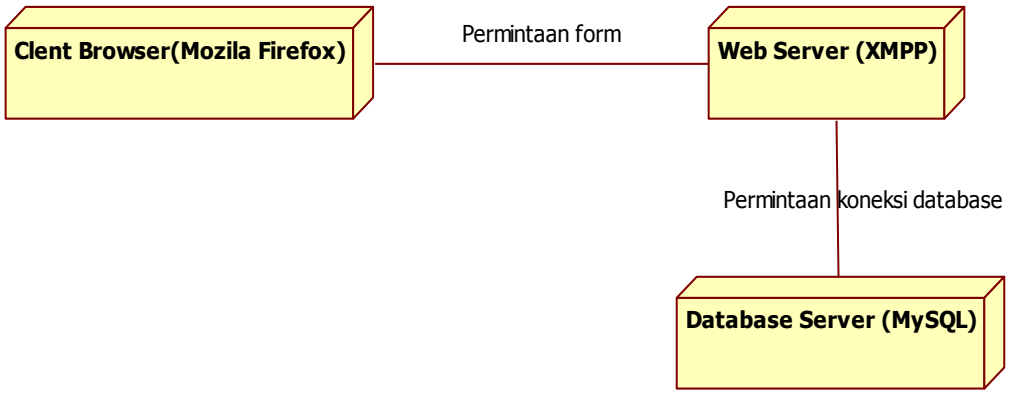


Gambar 4.15 *Component Diagram* yang Diusulkan

4.2.4.3 *Deployment Diagram*

Diagram deployment atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Rossa A.S – M.Shalahuddin (2011:129).

Berikut adalah diagram komponen dari Sistem Informasi *e-Commerce* pada Arindo *Shoes*:



Gambar 4.16 *Deployment Diagram* yang Diusulkan

4.2.5 Perancangan Antar Muka

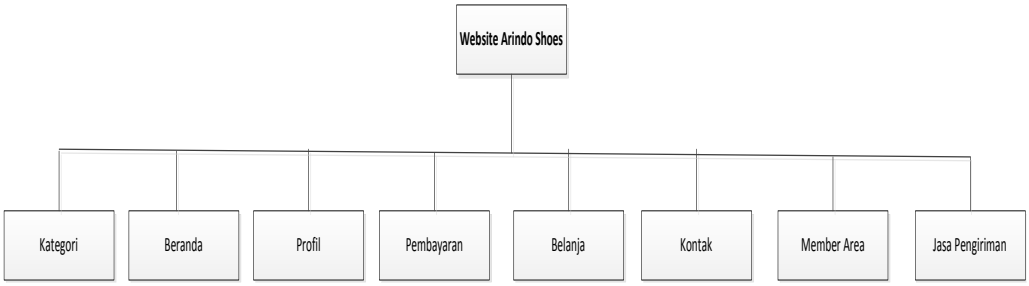
Sub bab ini membahas mengenai struktur menu, perancangan input output, yang akan digunakan pada Sistem Informasi *e-Commerce* pada Arindo *Shoes*.

4.2.5.1 Struktur Menu

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

1. Struktur Menu Pelanggan

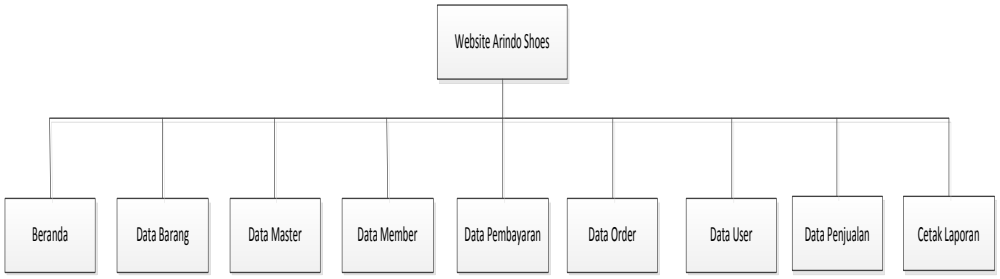
Berikut adalah rancangan struktur menu pelanggan :



Gambar 4.17 Struktur Menu Pelanggan yang Diusulkan

2. Struktur Menu Administrator

Berikut adalah rancangan struktur menu Administrator :



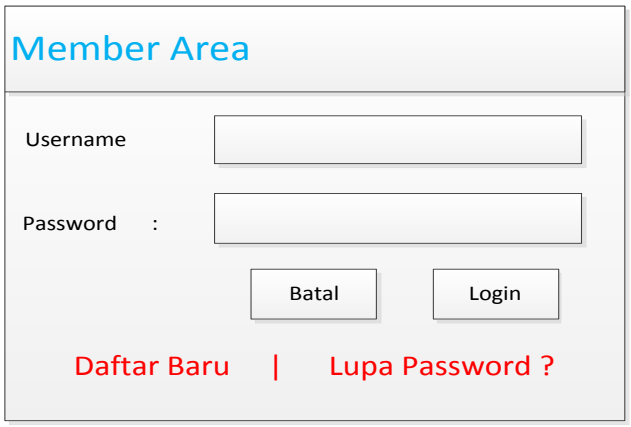
Gambar 4.18 Struktur Menu Administrator yang Diusulkan

4.2.5.2 Perancangan *Input*

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini maka terlebih dahulu harus memasukkan username dan *password*.

a. Login

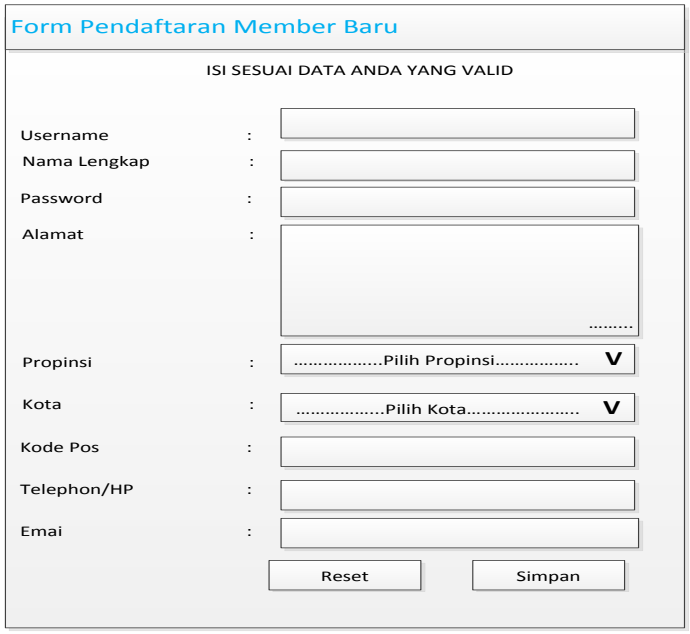
Perancangan form ini sebagai tahap selanjutnya dari pengguna yang telah menjadi pelanggan untuk dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan melakukan *login* terlebih dahulu dengan mengisikan *Username* dan *Password*.



Gambar 4.19 Rancangan Tampilan Login Pelanggan

b. Pendaftaran Pelanggan

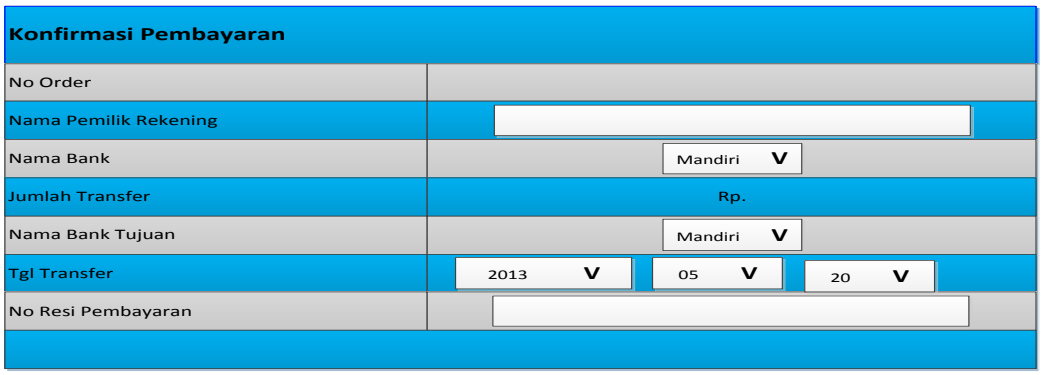
Berikut merupakan perancangan dari formulir pendaftaran pengguna sebagai pelanggan yang nantinya akan digunakan untuk memudahkan proses selanjutnya.



Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Pendaftaran Pelanggan

c. Form Pembayaran

Pada form ini, pemesan yang sudah melakukan pembayaran dapat langsung mengkonfirmasinya di form ini.



Gambar 4.21 Rancangan tampilan Konfirmasi Pembayaran

d. Form Tambah Produk

Pada form ini, bagian produksi yang akan mengoperasikan form ini untuk menambah maupun update barang.



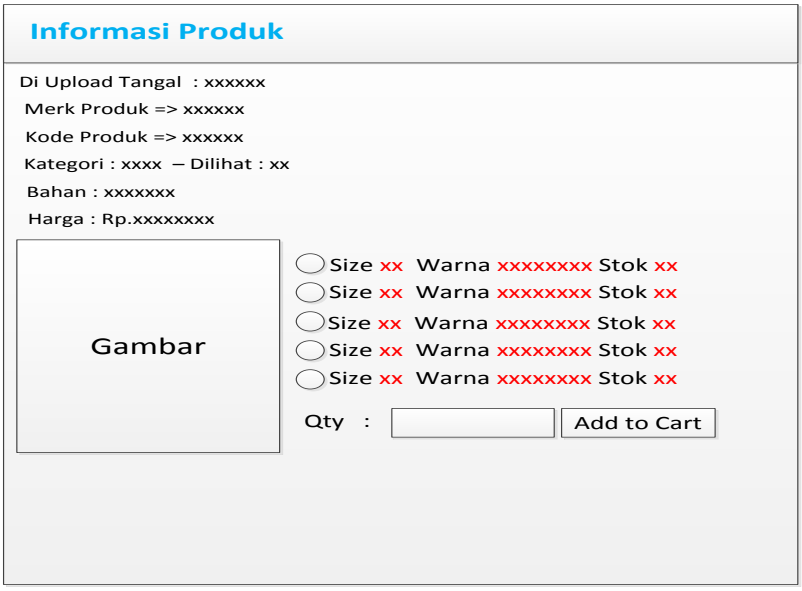
Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Form Tambah Produk

4.2.5.3 Perancangan *Output*

Rancangan *output* adalah produk dari sistem informasi yang dihasilkan setelah input dilaksanakan. Hasil dari rancangan input data terlihat dari media keluaran. Dalam rancangan output, sistem informasi ini juga memanfaatkan file database mengandung data-data yang terbilang cukup banyak sehingga membutuhkan tempat yang cukup luas untuk menggambarkan bagaimana sebenarnya rancangan *output* pada aplikasi yang akan dibuat.

a. Tampilan Produk

Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar dari produk-produk baik yang ditawarkan kepada pelanggan.



Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Produk

b. Tampilan Daftar Belanja

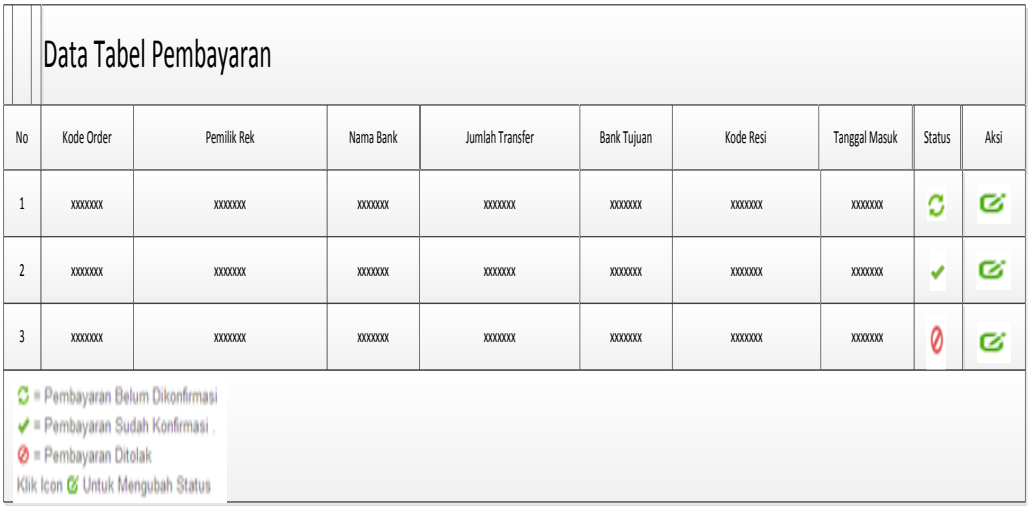
Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar belanja dari produk-produk yang akan dipesan oleh pelanggan.



Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Daftar Belanja

c. Tampilan Data Pemesanan

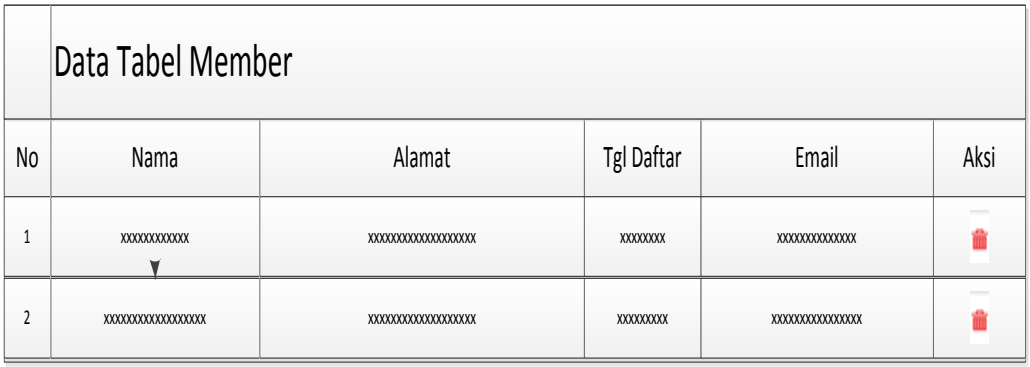
Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar pemesanan yang nantinya akan diubah statusnya oleh admin.



Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Data Pemesanan

d. Tampilan Data Pelanggan

Perancangan *output* ini bertujuan untuk menampilkan daftar pelanggan yang terdaftar di Arindo *Shoes*.



Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Data Pelanggan

e. Tampilan Data Order

Perancangan data order ini bertujuan untuk menampilkan daftar belanja pelanggan yang terdaftar di Arindo *Shoes*.

Transaksi Sukses Berikut Data Order Anda

No	Nama Produk	Size	Berat	Qty	Harga	Sub Total
1	xxxxxxxx	xxxxxx	xx	xx	xxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Nama Jasa Pengirim :

Ongkos Kirim Per Kg Untuk Tujauan :

Total Berat :

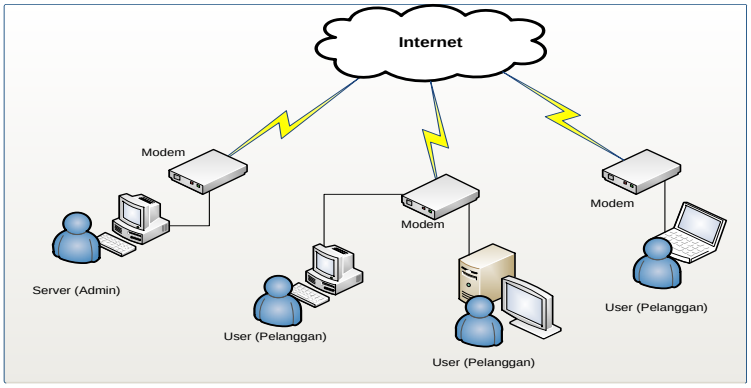
Total Ongkos Kirim :

Total Pembayaran :

Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Data Order

4.2.5.4 Perancangan Arsitektur Jaringan

Network adalah jaringan dari sistem komunikasi data yang melibatkan sebuah atau lebih sistem komputer yang dihubungkan dengan jalur transmisi dan alat komunikasi membentuk suatu sistem. Dengan adanya jaringan, komputer yang satu dapat memberikan berita ke komputer lain walaupun dalam area yang berbeda. Adapun Rancangan Arsitektur jaringan yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.28 Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan ini berskala WAN (Wide Area Network). Admin dan server mengirimkan informasi berupa aplikasi web ke internet, dan untuk para

user terhubung pada sebuah media penghubung yang dikenal sebagai modem, dimana modem tersebut biasanya berupa lewat saluran telepon yang telah terkoneksi internet.