BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan dari sebuah sistem tersebut.

4.1.1 Analisis Document

Analisis dokumen merupakan salah satu langkah untuk menganalisa, dimana kumpulan dokumen ini merupakan kesatuan data untuk proses lebih lanjut sehingga menghasilkan informasi yang akan digunakan dan akan diterapkan pada sistem yang di rancang dan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada Rescue Leather, diantaranya :

1. Nama Dokumen : Faktur Penjualan
   Fungsi : Sebagai bukti penjualan dan sumber pembuatan laporan penjualan
   Sumber : Admin
   Rangkap : 2
   Aliran Data : Dari admin ke konsumen
2. Nama Dokumen : Faktur Pembelian
   Fungsi : Sebagai sumber data pembelian barang dan pembuatan laporan pembelian barang.

	Sumber	:	Admin
	Rangkap	:	1
	Aliran Data	:	Dari admin ke suplyer
3.	Nama Dokumen	:	Data Stok Barang
	Fungsi	:	Untuk melihat stok barang
	Sumber	:	Admin
	Rangkap	:	1
	Aliran Data	:	Admin ke konsumen
4.	Nama Dokumen	:	Bukti Pengiriman
	Fungsi	:	Sebagai bukting pengiriman bardari JNE ke konsumen
	Sumber	:	Bagian Pengiriman
	Rangkap	:	1
	Aliran Data	:	Bag.pengiriman ke JNE ke konsumen
5.	Nama Dokumen	:	Laporan
	Fungsi	:	Sebagai laporan dari keseluruhan transaksi
	Sumber	:	Admin
	Rangkap	:	2
	Aliran Data	:	Admin ke Owner

4.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Pada prosedur penjualan yang sedang berjalan, konsumen melakukan transaksi dengan datang ke toko langsung, sedangkan untuk mempromosikan

barang-barang masih melalui relasi-relasi atau dari mulut ke mulut. Sehingga belum bisa memaksimalkan tingkat promosi dan penjualan.

Permasalahan lainnya yaitu ketatnya persaingan antar penjual. Maka dari permasalahan tersebut adanya keinginan penulis untuk membangun sebuah sistem yang dapat mengelola proses penjualan sekaligus memperkenalkan produk-produk secara global, selain itu permasalahan yang di hadapi adalah prosedur pembayaran yaitu konsumen memberikan uang cash ke toko langsung, pada saat melakukan transaksi dengan pihak toko, berikut prosedur yang sedang berjalan pada toko-toko di sukaregang garut dalam hal penjualan kerajinan kulit.

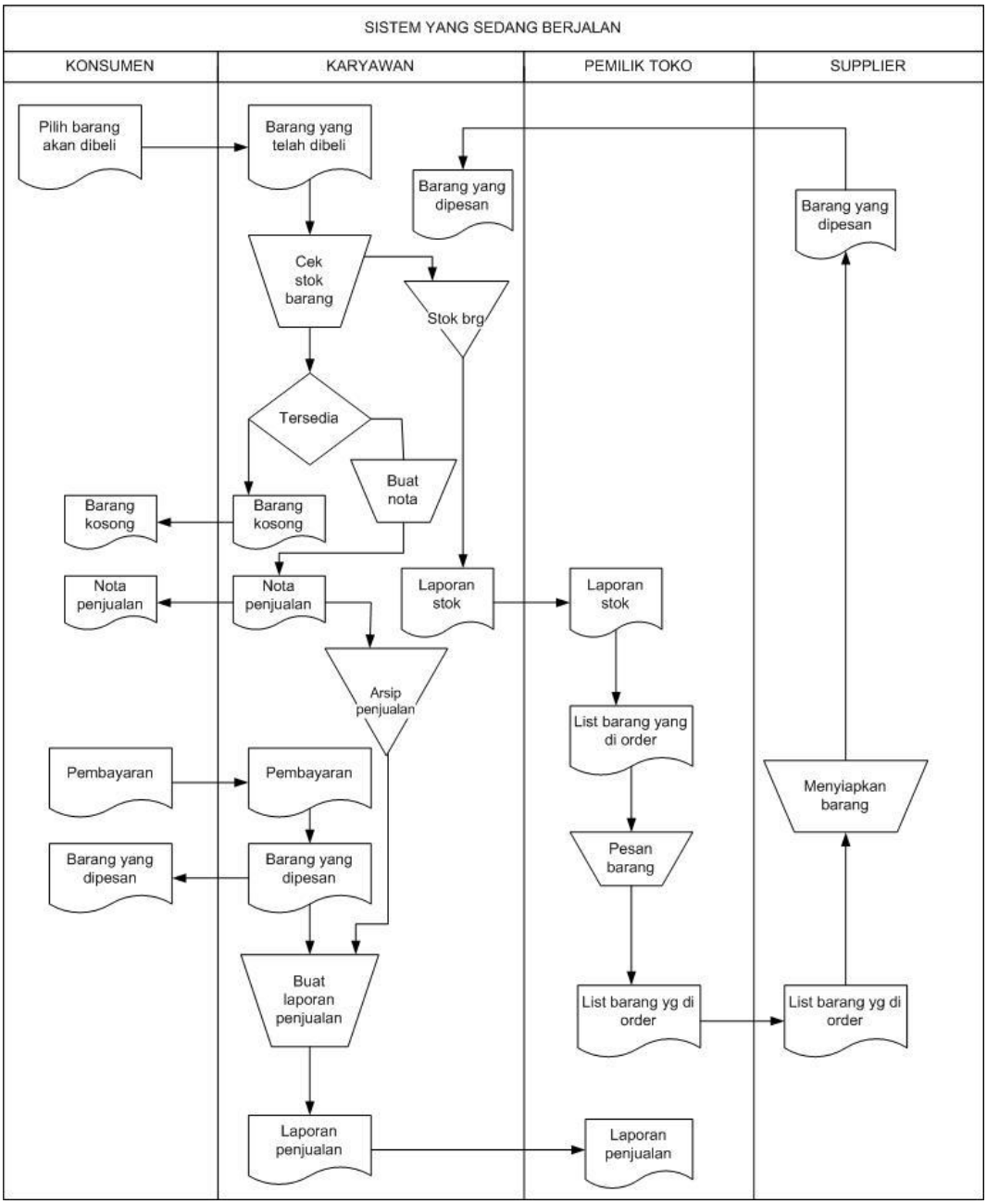
Berikut prosedur yang sedang berjalan pada toko – toko di sukaregang garut yaitu:

1. Konsumen datang langsung ke toko untuk memilih produk.
2. Karyawan akan melakukan pengecekan stok barang yang dipilih, jika tersedia karyawan akan menghitung total harga dan membuatkan nota penjualan.
3. Konsumen melakukan pembayaran dan karyawan membuatkan nota penjualan.
4. Karyawan menyiapkan barang yang dipesan tadi.
5. Barang yang dibeli diterima oleh konsumen
6. Dari nota penjualan tadi karyawan akan membutakan laporan penjualan.
7. Laporan di serahkan kepada pemilik toko.
8. Dari laporan penjualan tersebut, pemilik toko melakukan pemesanan barang kepada supliyer.
9. Supliyer memproses pemesanan barang tersebut.

10. Setelah diproses barang di kirim kepada toko.

11. Toko melakukan crosscheck barang dan mendatana.

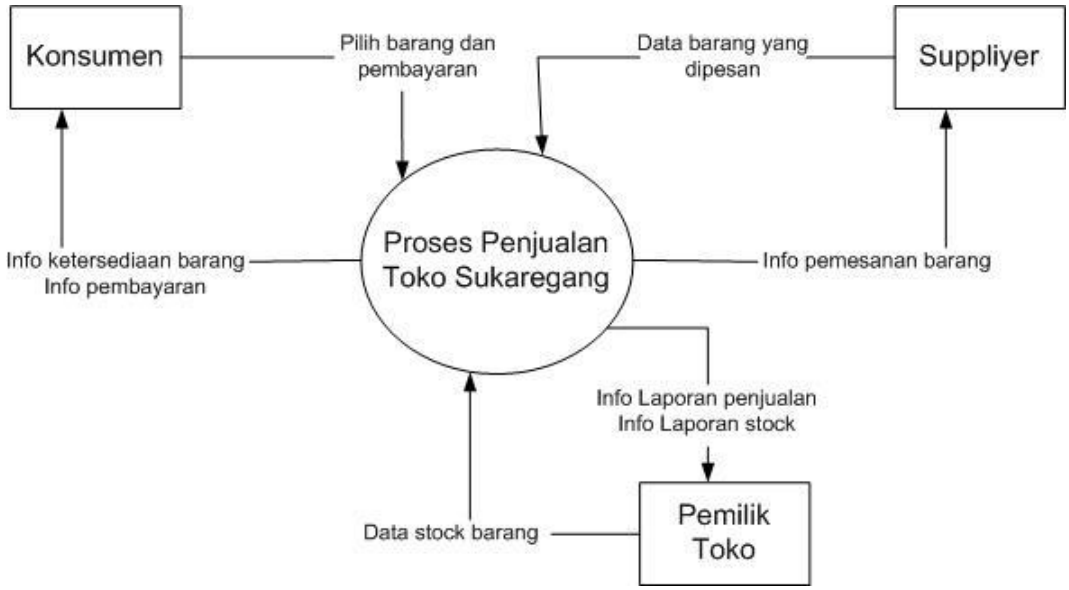
4.1.2.1 Flow Map



Gambar 4.1 Flowmap yang sedang berjalan

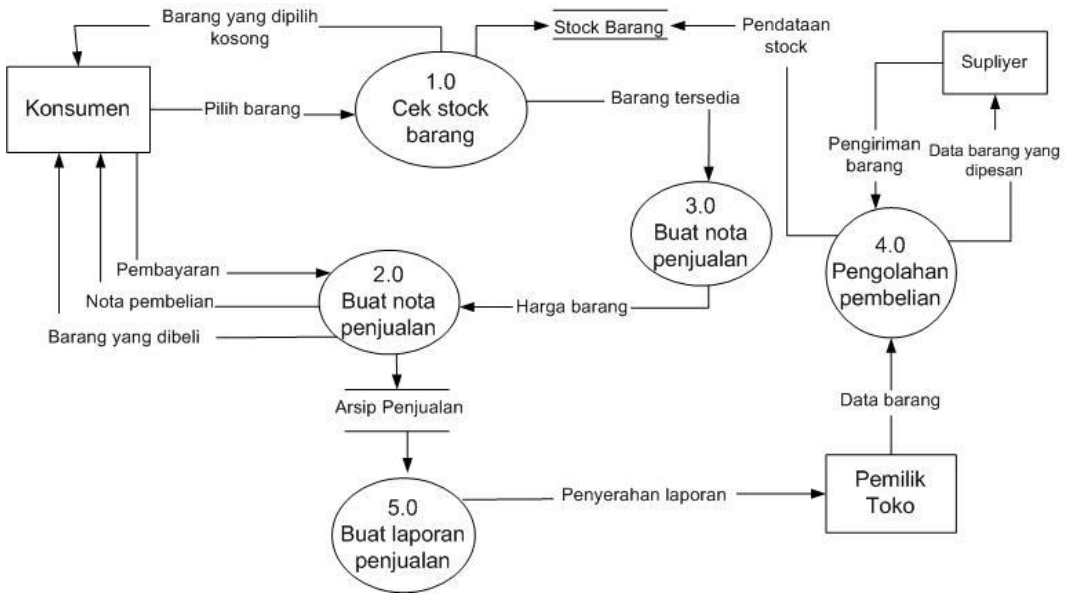
4.1.2.2 Diagram Konteks Yang sedang berjalan

Berikut konteks diagram yang sedang berjalan pada gambar 4.2



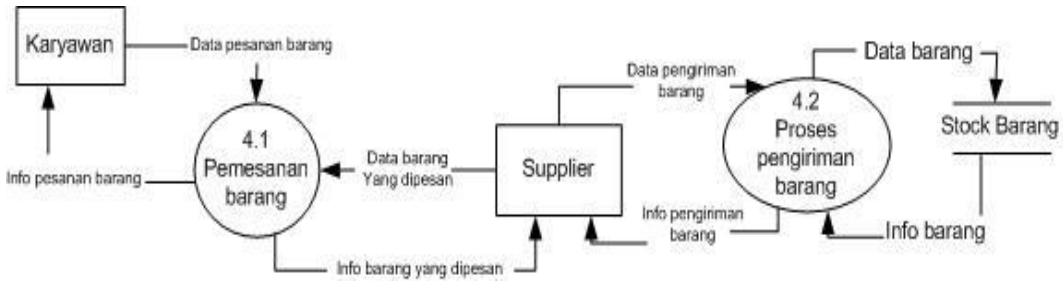
Gambar 4.2 Konteks Diagram Yang Sedang Berjalan

4.1.2.3 DFD Level 0 Prosedur Yang Sedang Berjalan



Gambar 4.3 DFD Level 0 prosedur yang sedang berjalan

4.1.2.4 DFD Level 1 Proses 4.0 Pembelian Yang Berjalan



Gambar 4.4 DFD Level 1 Proses 4.0 pembelian barang

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap toko-toko yang ada di sukaregang, terdapat bebrapa permasalahan yang dapat dievaluasi yang mana sebagai acuan untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website,* berikut dapat dilihat pada tabel evaluasi berikut ini:

Tabel 4.1 Tabel Evaluasi Sistem Yang Berjalan

No	Permasalahan	Pemecahan Masalah
1	Tidak tersedianya media promosi *online* yang efektif untuk menyebarkan informasi produk yang di jual kepada konsumen.	Merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis *website* yang dapat memenuhi kebutuhan konsumen
2	Tidak tersedianya program aplikasi untuk mengolah data secara komputerisasi agar dalam proses pengolahan data barang dapat berjalan dengan cepat dan akurat.	Membuat sebuah program aplikasi berbasis website yang dapat melakukan pengolahan data penjualan.

3	Proses pengolahan informasi data stok masih dirasa kurang efektif, sehingga konsumen tidak mengetahui ketersediaan barang yang akan di beli.	Merancang program aplikasi untuk mengelola data barang sekaligus untuk menyimpan data tersebut.
4	Tidak tersedianya media pemesanan online dan pembuatan laporan	Merancang sebuah *system* untuk mengelola pemesanan online dan laporan

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yaitu gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru. Perancangan dapat diidentifikasikan sebagai komponen sistem informasi yang akan di desain secara terperinci, pada tahap perancangan ini penyusun akan membuat sebuah rancangan sistem informasi penjualan yang merupakan sebuah usulan, yang diharapkan dapat mempermudah konsumen pada saat melakukan transaksi, selain itu disini akan menjelaskan mengenai perancangan sistem secara terstruktur, perancangan arsitektur program yang akan dibuat dan perancangan menu program yang di usulkan.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Setelah melakukan tahap analisis ternyata ada beberapa kelemahan pada sistem yang sedang berjalan. Maka pada tahap perancangan ini akan membuat sebuah website layanan *e-commerce* untuk menjembatani took-toko di sukregang garut untuk memasarkan produk-produk yang ada, dengan harapan dapat membantu serta memperbaiki kelemahan-kelemahan pada sistem yang sedang berjalan.

Tujuan dari perancangan sistem yaitu membentuk kerangka sistem pengolahan data dengan bantuan komputer, rancangan sistem yang baru akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metode-metode prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari perusahaan dapat tercapai dengan baik. Sedangkan tujuan utama dari perancangan sistem secara umum adalah untuk menjelaskan secara rinci tentang komponen-komponen yang dibutuhkan dalam perancangan website layanan *e-commerce* pada Rescue Leather secara keseluruhan.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Dalam tahap ini gambaran umum sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem informasi Penjualan barang yang terkomputerisasi. Dalam sistem ini pelanggan juga dapat melakukan pemesanan barang secara *on-line* serta dapat melihat informasi tentang barang yang diinginkan.

Adapun gambaran umum sistem yang diusulkan yaitu perancangan prosedur yang mencakup FlowMap, Diagram Konteks, DFD, KamusData. Sedangkan untuk Perancangan basis data yaitu Normalisasi, Relasi Tabel, ERD dan StrukturFile. Terakhir perancangan antar muka mencakup Struktur Menu dan perancangan tampilan menu konsumen/user dan admin.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

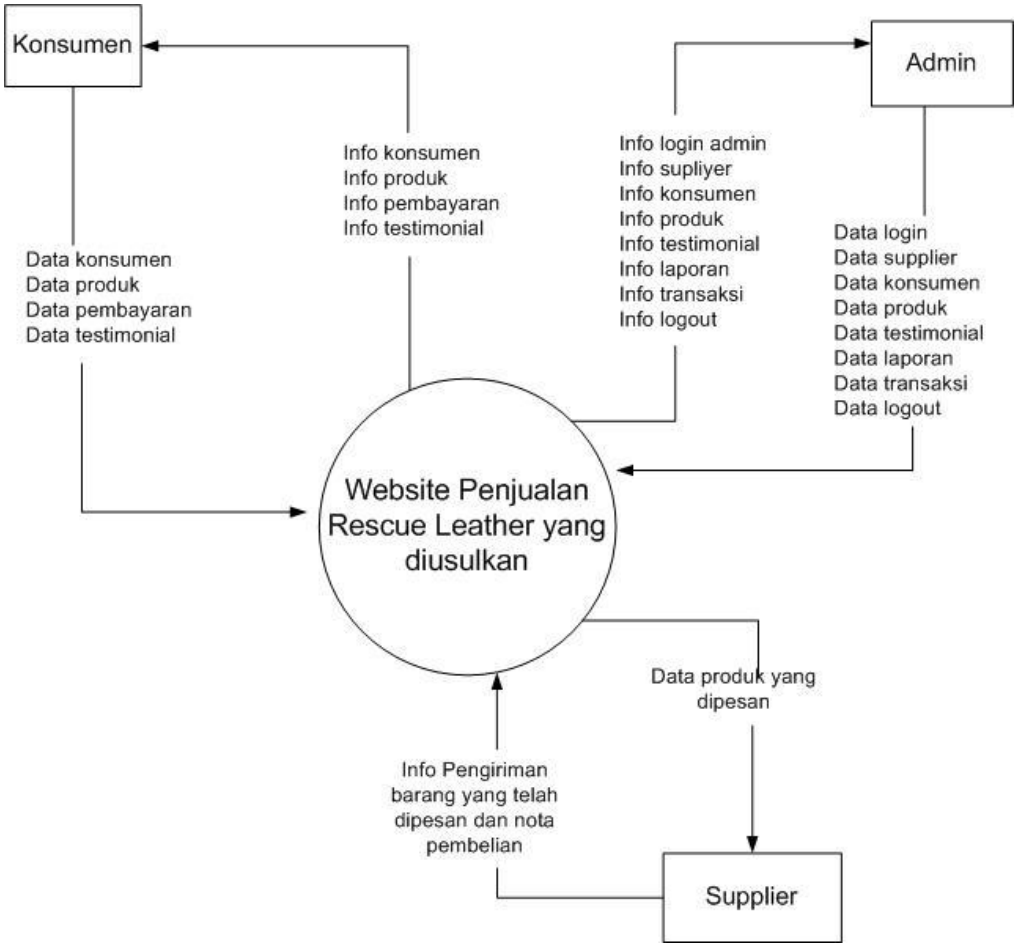
Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan suatu sistem yang di dalamnya terdapat proses-proses yang akan diperlukan dalam pembuatan sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk

memperbaiki dan meningkatkan kerja sistem tersebut dari sistem sebelumnya. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik lagi.

Pada sistem informasi ini terdiri beberapa aktifitas yang dilakukan oleh *user* atara lain konsumen (*user)* yang sudah terdaftar dapat melakukan pemesanan barang atau bertransaksi dengan Rescue Leather di website secara *online* dan admin dapat melakukan pengolahan data seperti input data produk, pelayanan pemesanan produk, pengecekan dan pengolahan data konsumen, data supliyer serta data barang dan membuat laporan-laporan seluruh transaksi untuk di serahkan kepada pemilik *(owner)* dari Rescue Leather. Dari beberapa prosedur yang diusulkan tersebut, penyusun menuliskan dan menggambarkan melalui Diagram Konteks dan DFD Level, agar dapat lebih dipahami lagi.

4.2.3.1. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan alat bantu untuk struktur analisis. Pendekatan terstruktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau keseluruhan. Pada diagram konteks ini dianalisis terlebih dahulu. Sistem yang dibuat akan menghasilkan informasi apa saja, sumber informasi yang dibutuhkan dan tujuan dari informasi yang dihasilkan. Berikut Diagram Konteks yang diusulkan, dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Konteks Diagram yang di usulkan

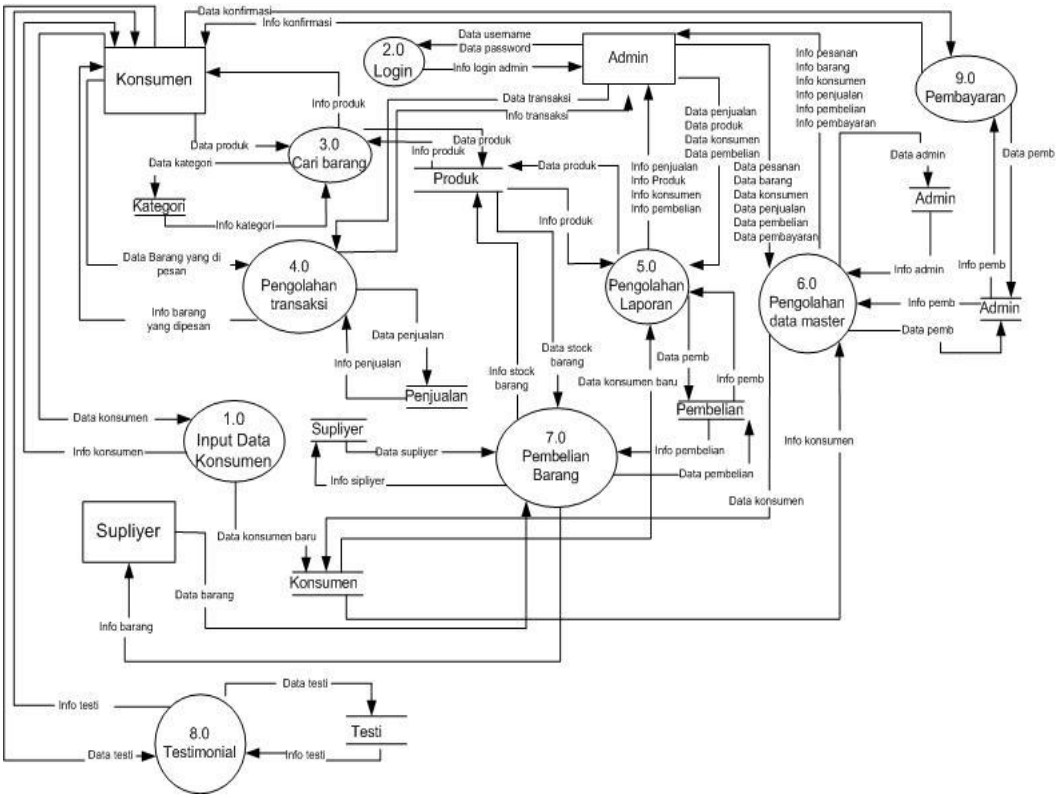
4.2.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika.

4.2.3.3 DFD Level 0 Yang Diusulkan

DFD Level 0 adalah diagram yang menggambarkan proses dari *data flow diagram*. Diagram nol memberikan pandangan secara global mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada,

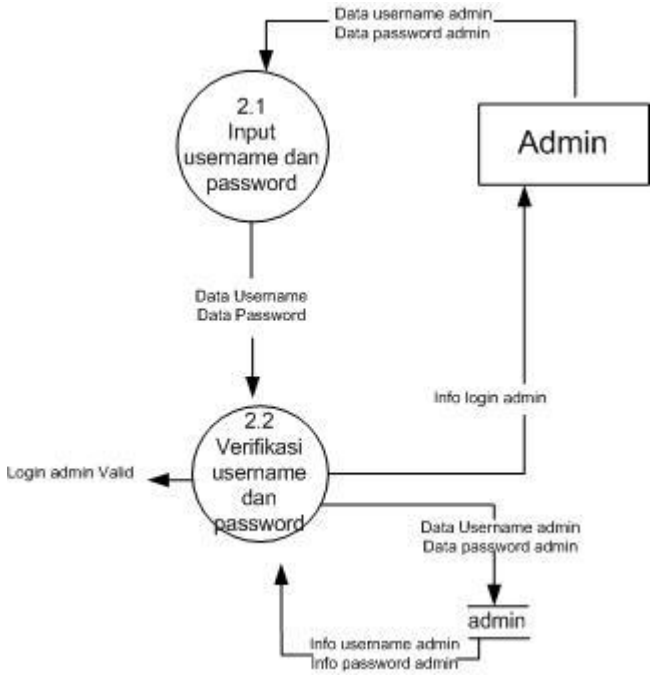
aliran data dan eksternal entity. DFD level 0 dapat dilihat penjelasannya pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 DFD *(Data Flow Diagram)* Level 0

4.2.3.4 DFD Level 1 Proses 2.0 Proses Login

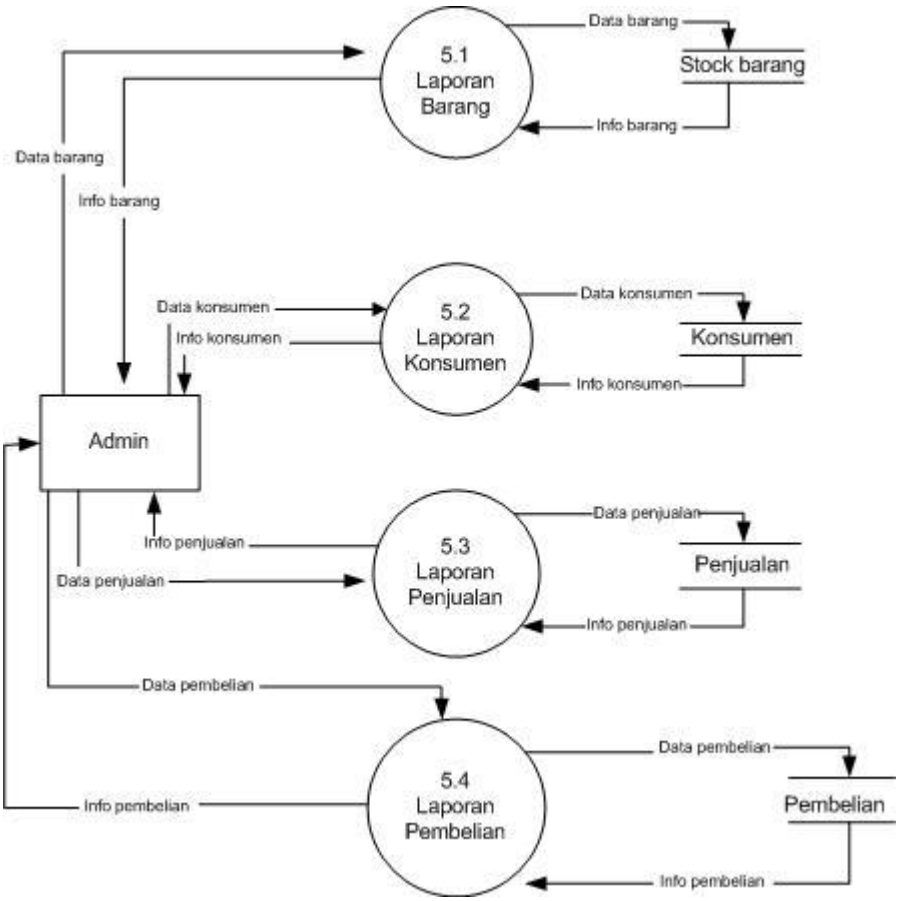
Pada DFD Level 1 proses 2.0 terdapat dua proses yaitu 2.1 proses input username dan password, proses 2.2 verifikasi username dan password. Dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 2.0 Proses login

4.2.3.5 DFD Level 1 Proses 5.0 Pengolahan Laporan

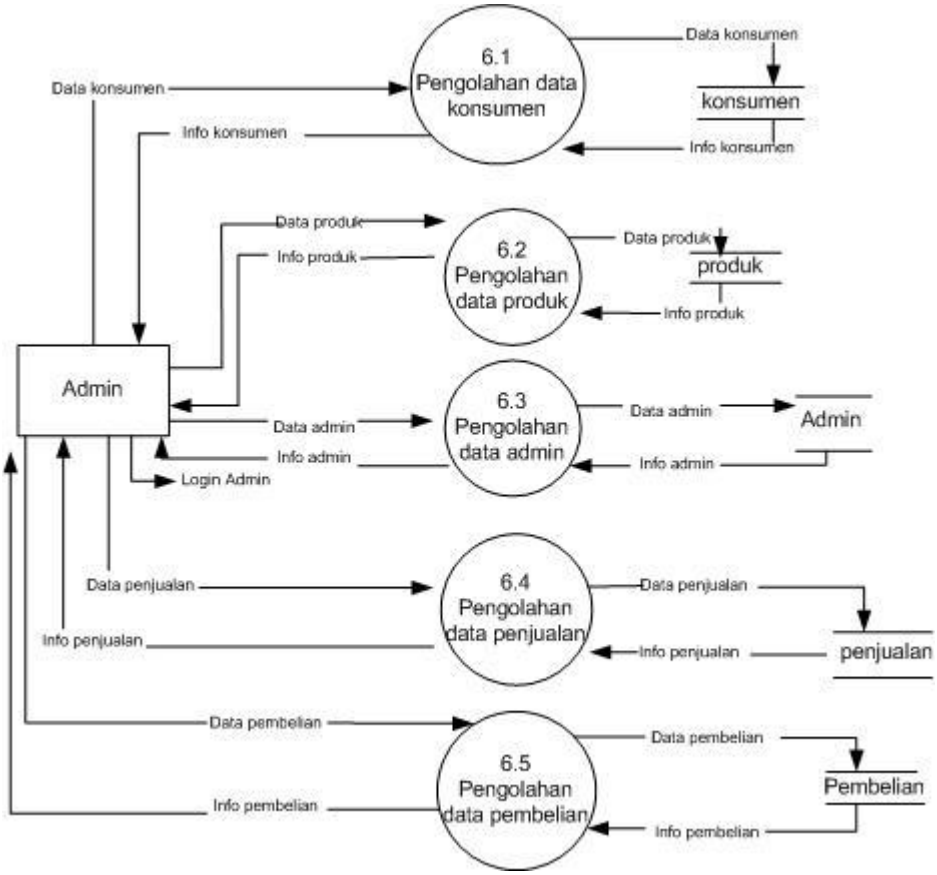
Proses yang terdapat pada DFD level 1 proses 5.0 adalah proses pengolahan laporan yang terdiri atas proses 5.1 laporan barang atau produk, proses 5.2 laporan data konsumen yang sudah terdaftar dan yang terakhir proses 5.3 laporan data penjualan, pada proses ini admin membuatkan laporan dan di beikan kepada *owner* Rescue Leather. DFD level 1 untuk proses 5.0 dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 5.0 pengolahan laporan

4.2.3.6 DFD Level 1 Proses 6.0 Pengolahan Data Master

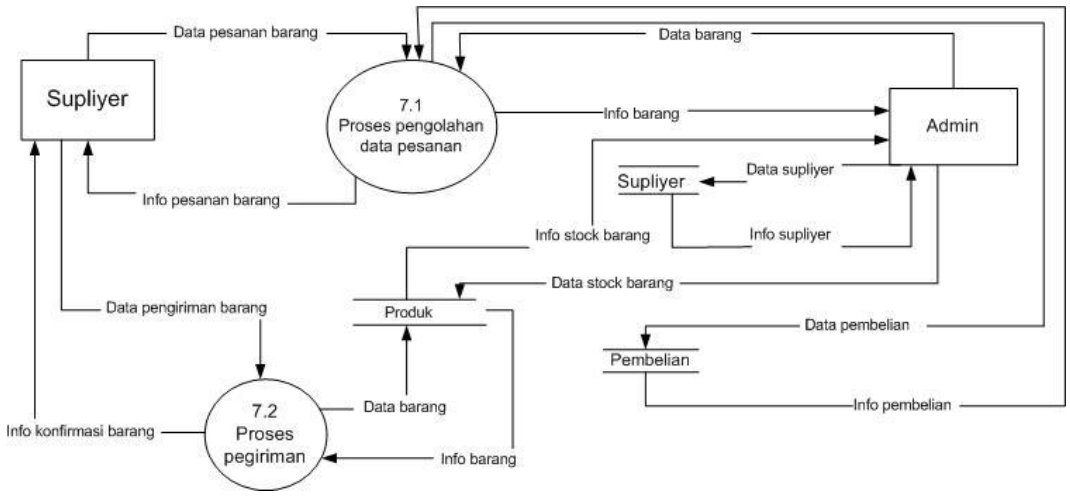
Pada proses yang terdapat pada DFD level 1 proses 6.0 yaitu proses pengolahan data master yang terdiri atas proses 6.1 pengolahan data konsumen yang mencakup seluruh data konsumen, proses 6.2 pengolahan data produk mencakup seluruh data produk baik input data baru edit dan hapus, proses 6.3 pengolahan data admin, proses 6.4 data penjualan mencakup data penjualan barang, proses 6.5 pengolahan data pembelian barang, proses 6.6 pengolahan data berita dan testimonial dari pengunjung. DFD level 1 untuk proses 6.0 dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 DFD Level 1 proses 6.0 pengolahan data master

4.2.3.7 DFD Level 1 Proses 7.0 Pembelian Barang

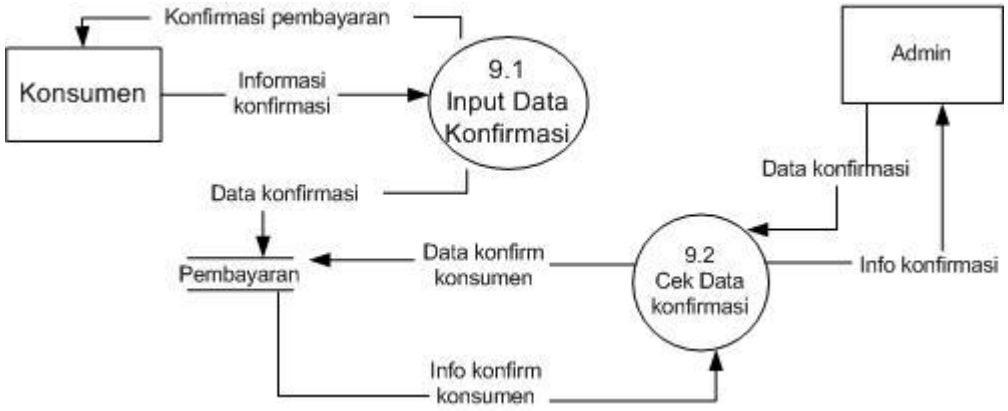
Pada DFD Level 1 proses 7.0 ini terdapat 2 proses lagi, pertama proses 7.1 proses pengolahan data pesanan yang di akses oleh supliyer dan admin. Proses 7.2 proses pengiriman barang yang sudah di pesan oleh admin, selanjutnya dikirim oleh supliyer ke pihak rescue leather. Dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses 7.0 Proses Pembelian Barang

4.2.3.8 DFD Level 1 Proses 9.0 Pembayaran

Pada DFD Level 1 Proses 9.0 terdapat proses untuk engkonfirmasi pembayaran konsumen kepada pihak rescue leather, dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini.



Gambar 4.11 DFD Level 1 proses 9.0

4.2.3.9 Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* adalah katalog tentang fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasikan data yang mengalir dalam sistem dengan lengkap. Arus data yang ada di data flow diagram sifatnya adalah global, hanya ditujukan arus datanya saja. Kamus data yang dibutuhkan untuk *website* layanan *e-commerce* Rescue Leather dapat dilihat pada table 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Tabel Kamus Data

1.	**Nama arus data**	**:**	**Data Konsumen**
	Deskripsi	:	Berisi data konsumen yang berada pada sistem
	Arus data	:	Konsumen, proses 1.1
	Struktur data	:	Id_kons, nm_kons, alamat, kota, phone, ket
2.	**Nama arus data**	**:**	**Data penjualan**
	Deskripsi	:	Berisi data transaksi konsumen
	Arus data	:	Konsumen, proses 4.1. Admin proses 4.1
	Struktur data	:	id_penj, kd_barang, nm_barang, qty, ukuran, id_kons, harga_jual, tgl
3.	**Nama arus data**	**:**	**Data kategori**
	Deskripsi	:	Berisi data kategori
	Arus data	:	Konsumen – proses 3.1.
	Struktur data	:	kd_kategori, nm_kategori

4.	**Nama arus data**	**:**	**Data Admin**
	Deskripsi	:	Berisi identitas admin
	Arus data	:	Admin – proses 2.0, proses 4.1, proses 5.0, proses 7.0
	Struktur data	:	Id, userid, password, nama, level
5.	**Nama arus data**	**:**	**Data Barang**
	Deskripsi	:	Bersisi data-data barang yang di jual
	Arus data	:	Konsumen-proses 3.0. admin – proses 4.0, konsumen 4.0, admin proses 5.1, proses 6.2
	Struktur data	:	kd_barang, nm_barang, harga_beli, harga_jual, diskon, stok, keterangan, kd_kategori, gambar, ukuran, warna, berat, bahan
6.	**Nama arus data**	**:**	**Data Supplier**
	Deskripsi	:	Berisi data supplier
	Arus data	:	Admin – proses 7.1, proses 7.2
	Struktur data	:	kd_supplier, nm_supplier, alamat, telpon
7.	**Nama arus data**	**:**	**Data pembelian**
	Deskripsi	:	Besisi data-data pembelian
	Arus data	:	Admin – proses 7.1, proses 7.2
	Struktur data	:	id_pem, kd_barang, qty, kd_supplier, keterangan, tgl
8.	**Nama arus data**	**:**	**Data Pembayaran**

	Deskripsi	:	Berisi data pembayaran
	Arus data	:	Konsumen proses 9.1, admin proses 9.2
	Struktur data	:	Idpemb, atasnama, nominal, bank
9.	**Nama arus data**	**:**	**Data Testi**
	Deskripsi	:	Berisi Data Testimonial dari konsumen
	Arus data	:	Konsumen proses 8.1
	Struktur data	:	Nama, pesan

4.3 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah langkah untuk menentukan basis 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. Perancangan *database* meliputi normalisasi , ERD (*Entity Relationship Diagram*), tabel relasi, struktur *file* dan kodefikasi.

4.3.1 Normalisasi

Dalam uraian tersebut terdapat beberapa tabel yang saling berhubungan, tabel-tabel tersebut dapat menjadi tabel normal dengan cara normalisasi tabel, adapun bentuk normalisasi tersebut ialah sebagai berikut:

1. Bentuk unnormal

{Id_kons, nm_kons, alamat, kota, phone, ket ,id_penj, kd_barang, nm_barang, qty, ukuran, id_kons, harga_jual, tgl, kd_kategori,

nm_kategori,Id, userid, password, nama, level, kd_barang, nm_barang, harga_beli, harga_jual, diskon, stok, keterangan, kd_kategori, gambar, ukuran, warna, berat, bahan, kd_supplier, nm_supplier, alamat, telpon,id_pem, kd_barang, qty, kd_supplier, keterangan, tgl, id_pemb, kd_barang, qty, kd_supplier, keterangan, tgl,Nama, pesan.}

2. Bentuk normal 1

{Id_kons, nm_kons, alamat, kota, phone, ket ,id_penj, kd_barang, nm_barang, qty, ukuran, id_kons, harga_jual, tgl, kd_kategori, nm_kategori, Id, userid, password, nama, level, kd_barang, nm_barang, harga_beli, harga_jual, diskon, stok, keterangan, kd_kategori, gambar, ukuran, warna, berat, bahan, kd_supplier, nm_supplier, alamat, telpon, id_pem, kd_barang, qty, kd_supplier, keterangan, tgl, Idpemb, atasnama, nominal, bank, Nama, pesan.}

3. Bentuk normalisasi 2

1. **Tabel Konsumen**

   { Id_kons*, nm_kons, alamat, kota, phone, ket }

2. **Tabel Penjualan**

   { id_penj*, kd_barang*, nm_barang, qty, ukuran, id_kons, harga_jual, tgl, }

3. **Tabel Kategori**

   { kd_kategori*, nm_kategori }

4. **Tabel Admin**

   { Id*, userid, password, nama, level }

5. **Tabel Barang**

   {kd_barang*, nm_barang, harga_beli, harga_jual, diskon, stok, keterangan, kd_kategori, gambar, ukuran, warna, berat, bahan}

6. **Tabel Supplier**

   { kd_supplier*, nm_supplier, alamat, telpon }

7. **Tabel Pembelian**

   { id_pem*, kd_barang**, qty, kd_supplier**, keterangan, tgl,}

8. **Tabel Pembayaran**

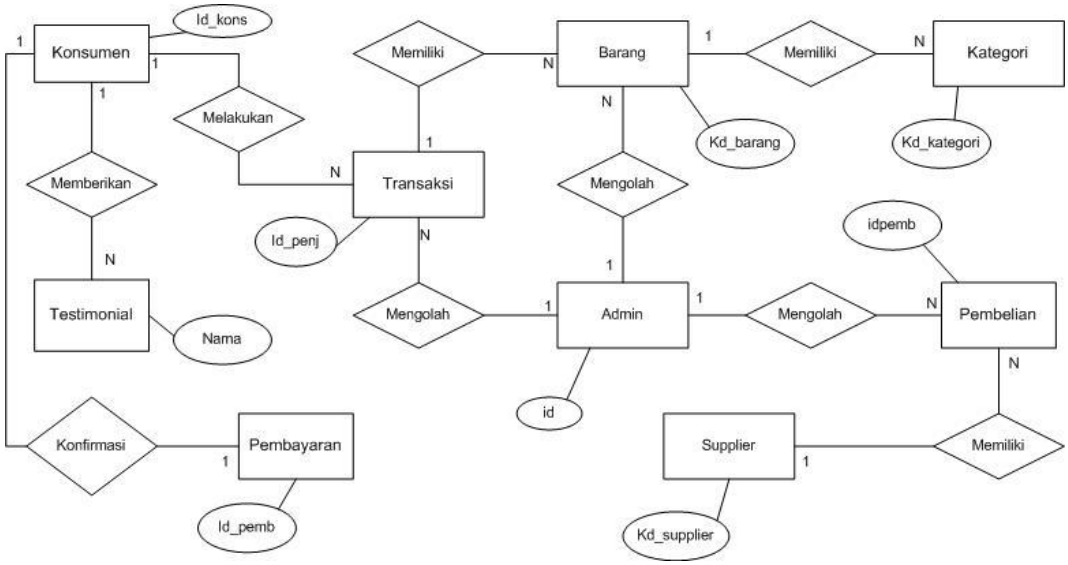
   { Idpemb*, atasnama, nominal, bank }

9. **Table Testi**

   { Nama*, pesan }

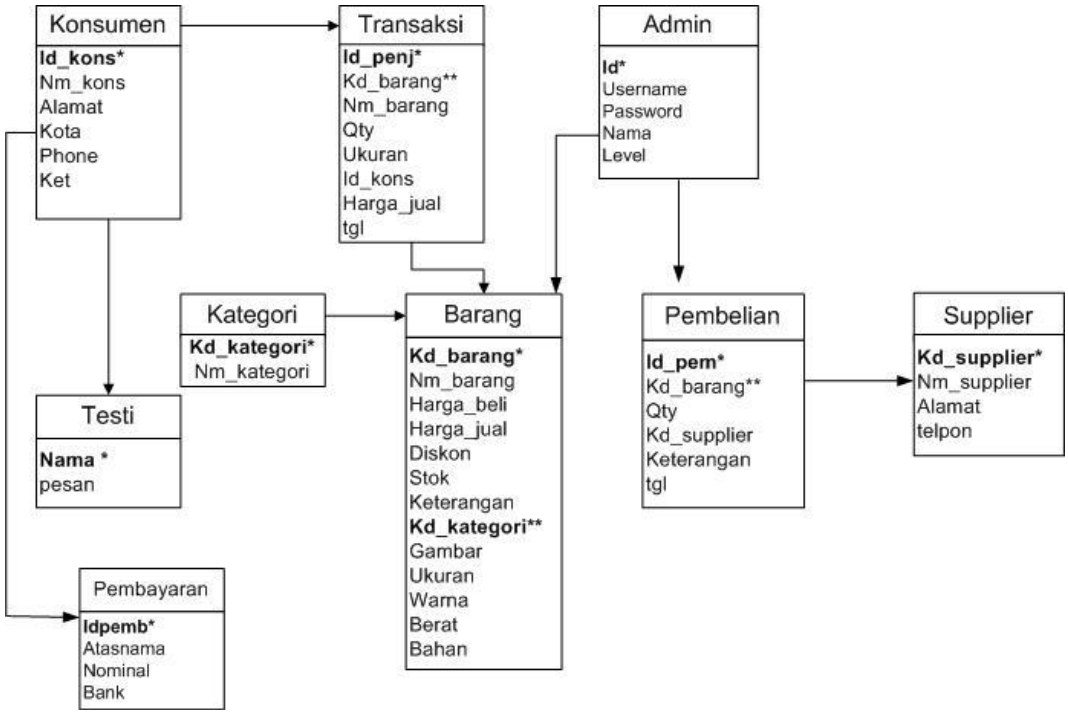
4.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram hubungan entitas merupakan diagram yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara entitas dalam suatu sistem, dimana diagram menjelaskan hubungan antara entitas yang ada melalui atribut yang dimiliki oleh entitas tersebut. Pada diagram ini akan digambarkan hubungan antar entitas yang terlibat dengan sistem yang sedang dibangun, berikut ERD yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.3.3 Tabel Relasi



Gambar 4.13 Relsi Tabel Basis Data

4.3.4 Struktur File

Berikut perancangan struktur file yang digunakan pada website Rescue Leather yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.3 Tabel Konsumen

No	Nama Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id_kons	Int	10	*Primary key*
2	Nm_kons	Varchar	20	
3	Alamat	Varchar	200	
4	Kota	Varchar	10	
5	Phone	Varchar	15	
6	ket	Text		

Tabel 4.4 Tabel Penjualan

No	Nama Atribut	Type	Size	Keterangan
1	id_penj	Int	5	*Primary key*
2	Kd_barang	Varchar	5	*Foreign key*
3	Nm_barang	Varchar	25	
4	Qty	Varchar	5	
5	Ukuran	Varchar	20	
6	Id_kons	Int	5	
7	Harga_jual	Varchar	10	
8	Tgl	Date		

Tabel 4.5 Tabel Kategori

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Kd_kategori	Varchar	5	*Primary key*
2	Nm_kategori	Varchar	100	

Tabel 4.6 Tabel Admin

No	Nama Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Id	Int	4	*Primary key*
2	Username	Varchar	20	
3	Password	Varchar	50	
4	Nama	Varchar	100	
5	Level	Enum		

Tabel 4.7 Tabel Barang

No	Nama Atribut	Type	Size	Keterangan
1	Kd_barang	Varchar	5	Primary key
2	Nm_barang	Varchar	25	
3	Harga_beli	Int	10	
4	Harga_jual	Int	10	
5	Diskon	Int	3	
6	Stok	Int	3	
7	Keterangan	Varchar	200	

8	Kd_kategori	Char	5	
9	Gambar	Varchar	100	
10	Ukuran	Varchar	100	
11	Warna	Varchar	10	
12	Berat	Varchar	3	
13	Bahan	Varchar	35	

Tabel 4.8 Tabel Testimonial

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Nama	Varchar	10	*Primary key*
2	Pesan	Text		

Tabel 4.9 Tabel Supplier

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Kd_supplier	Char	5	*Primary key*
2	Nm_supplier	Varchar	100	
3	Alamat	Varchar	200	
4	Telpon	Varchar	20	

Tabel 4.10 Tabel Pembelian

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_pem	Int	5	*Primary key*

2	Kd_barang	Varchar	5	*Foreign key*
3	Qty	Varchar	5	
4	Kd_supplier	Varchar	5	
5	Keterangan	Text		
6	Tgl	Date		

Tabel 4.11 Tabel Pembayaran

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Idpemb	Int	11	*Primary key*
2	Atasnama	Varchar	20	
3	Nominal	Decimal	10.0	
4	Bank	Varchar	20	

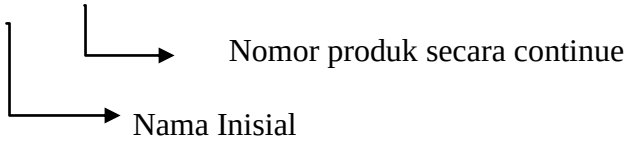
4.3.5 Kodefikasi

Kodifikasi menjelaskan arti atau nilai dari kode tertentu

Kode Barang

Terdiri Dari 5 Digit

XXX XX



Contoh : JKT01 : Nama jaket ke 1 atau model 1

Kode Kategori

Terdiri Dari 5 Digit

XXX XX

Nomor kategori secara continue

Nama Inisial

Contoh : KTG01 : kode kategori pertama

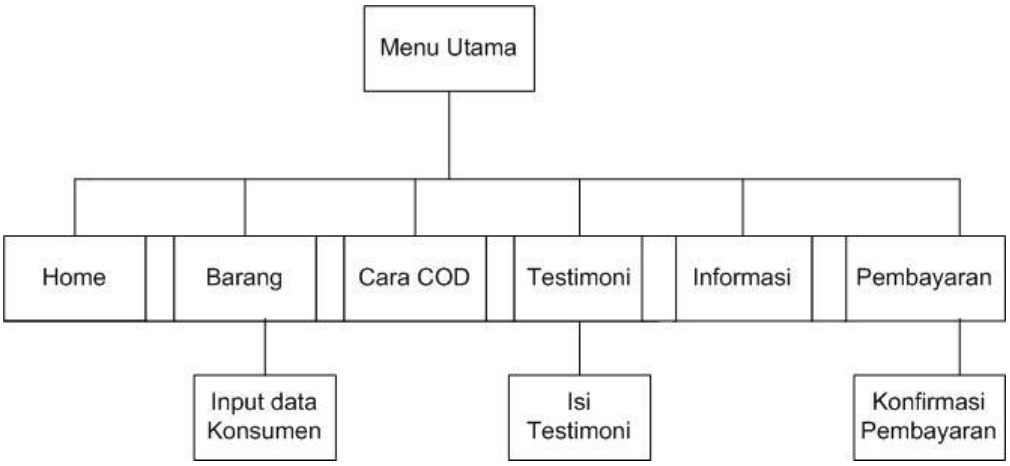
4.3.6 Perancangan Menu

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

4.3.6.1 Struktur Menu

Pada perancangan ini dibuat menu yang dapat mengintegrasikan seluruh data dalam suatu sistem dan disertai dengan instruksi yang ada pada pilihan menu tersebut.

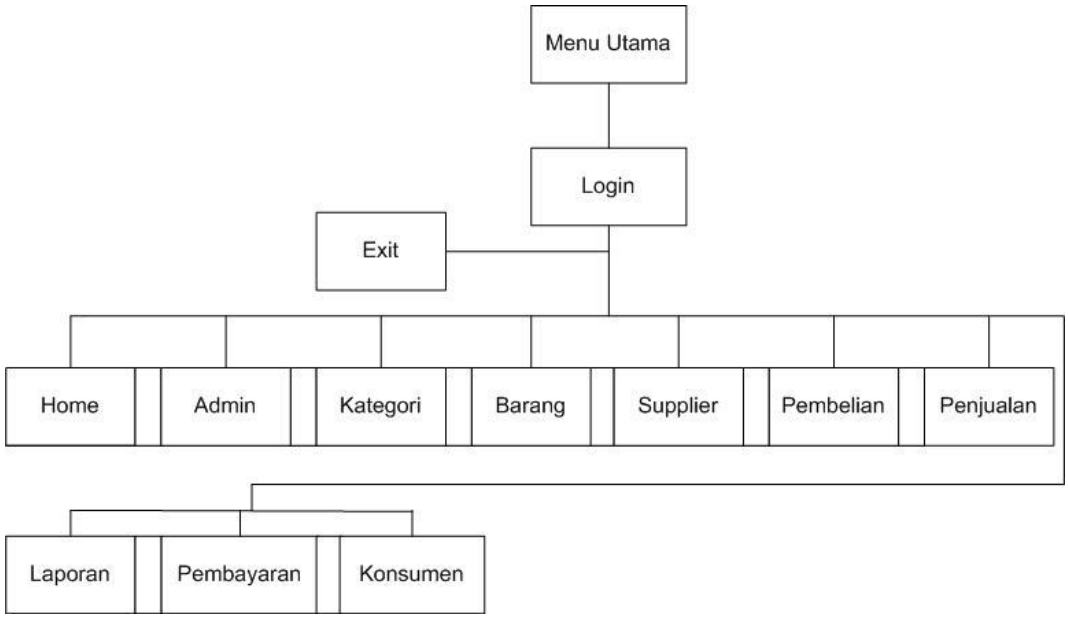
a. Struktur Menu Konsumen



Gambar 4.14 Gambar Struktur Menu Konsumen

Gambar diatas yaitu, aktifitas setelah user login ke *system*, maka akan tampil form keranjang belanja dan daftar pemesanan

b. Struktur menu admin



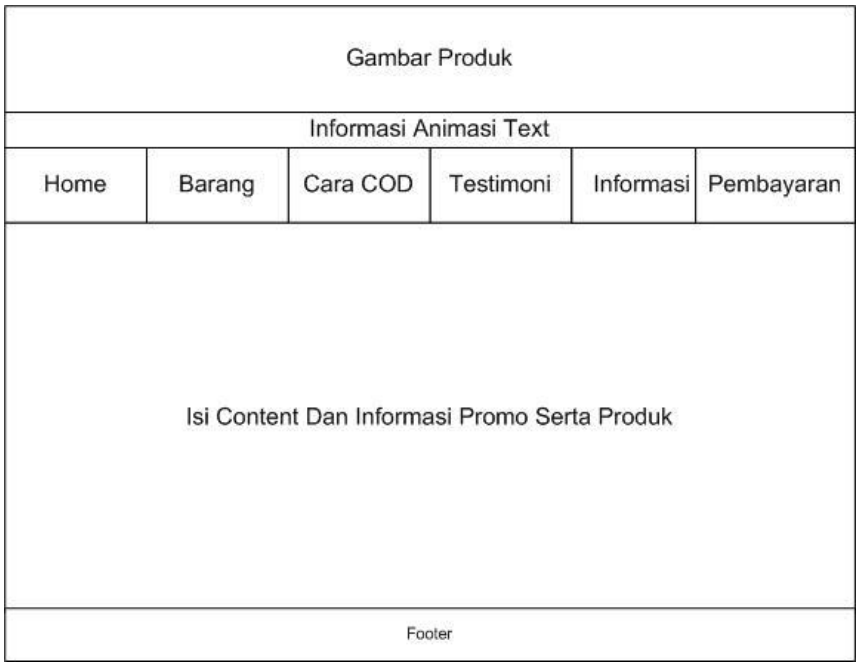
Gambar 4.15 Struktur Menu Admin

4.3.6.2 Peranangan Tampilan Input Dan Output

Perancangan input dibuat untuk menghasilkan sebuah informasi dan memberikan kemudahan bagi *user* sehingga dapat dimengerti oleh *user*. Maka sistem dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Rancangan input dan output dari perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

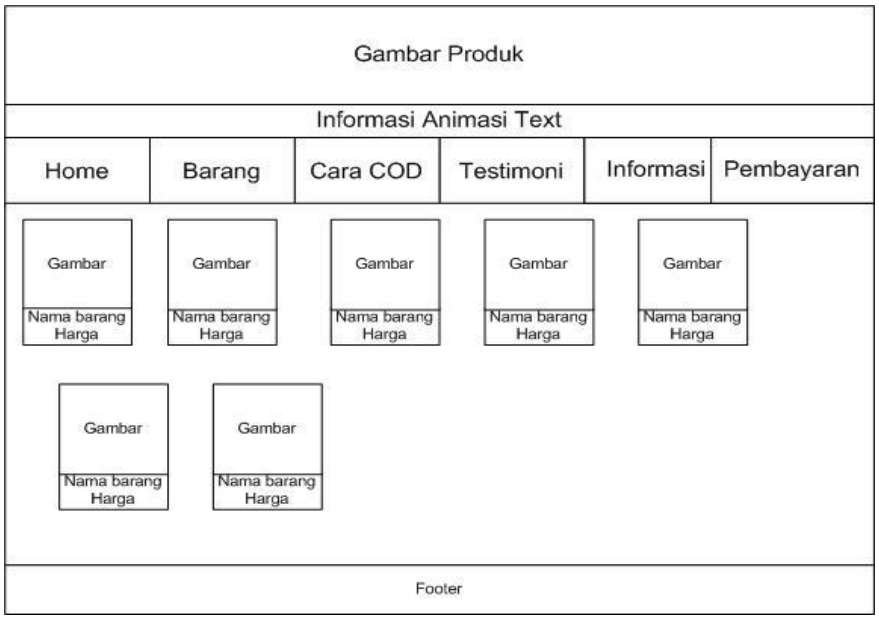
a. Tampilan Konsumen

1. Tampilan Menu utama Konsumen



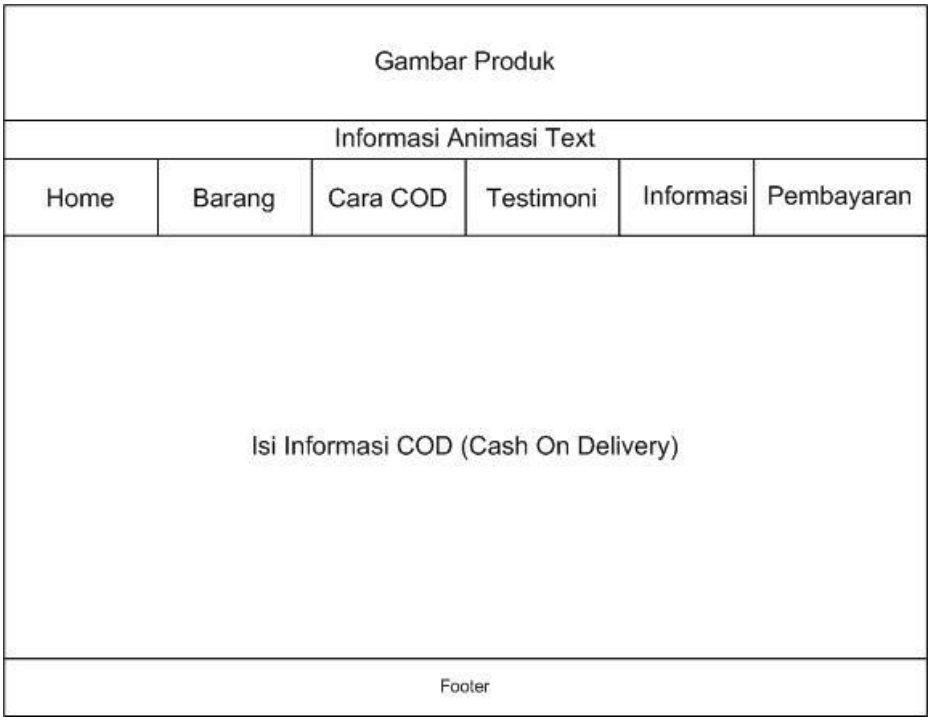
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama Konsumen

2. Tampilan Menu Barang



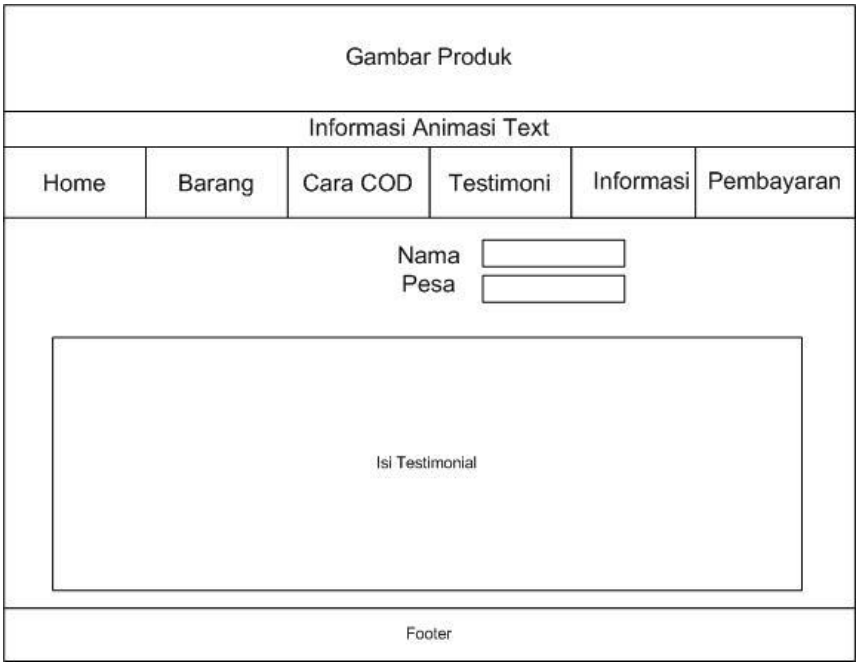
Gambar 4.17 Tampilan Menu Barang

3. Tampilan Menu Cara COD



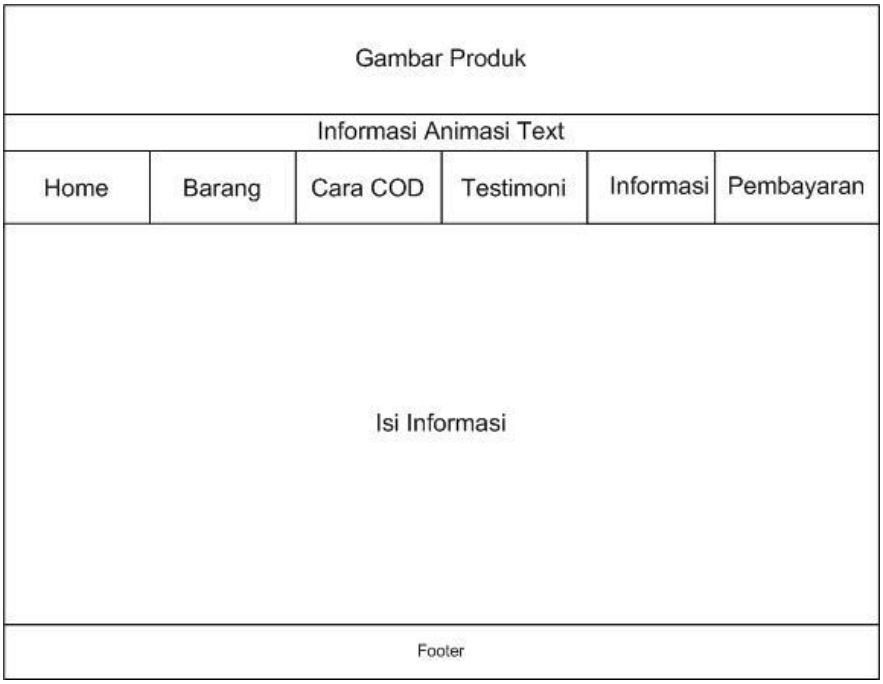
Gambar 4.18 Tampilan Menu Cara Order

4. Tampilan Menu Testi



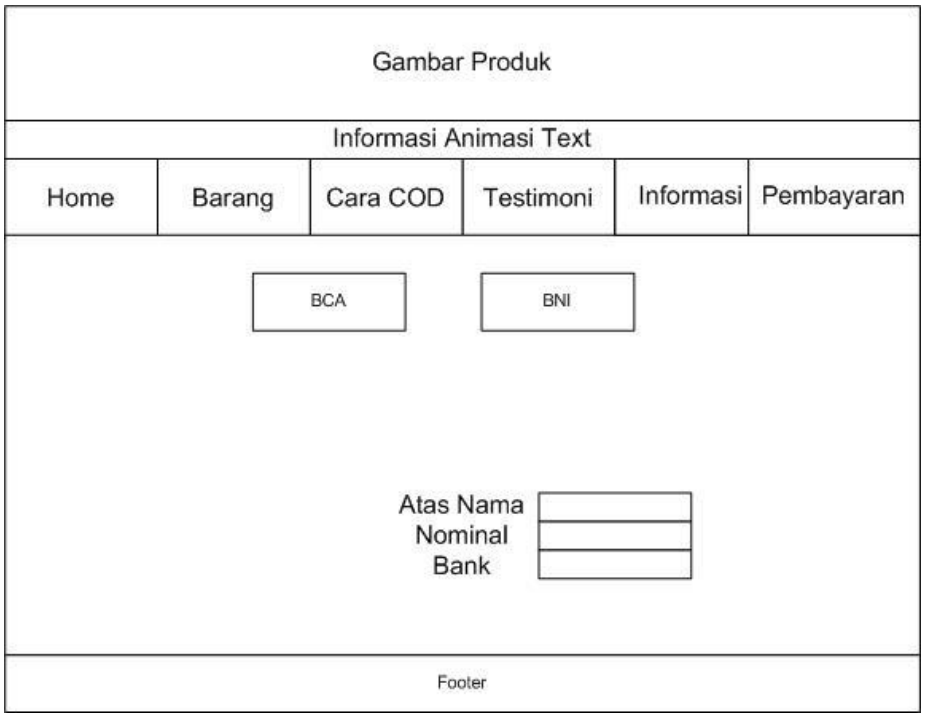
Gambar 4.19 Tampilan Menu Testi

5. Tampilan Menu Informasi



Gambar 4.20 Tampilan Menu Informasi

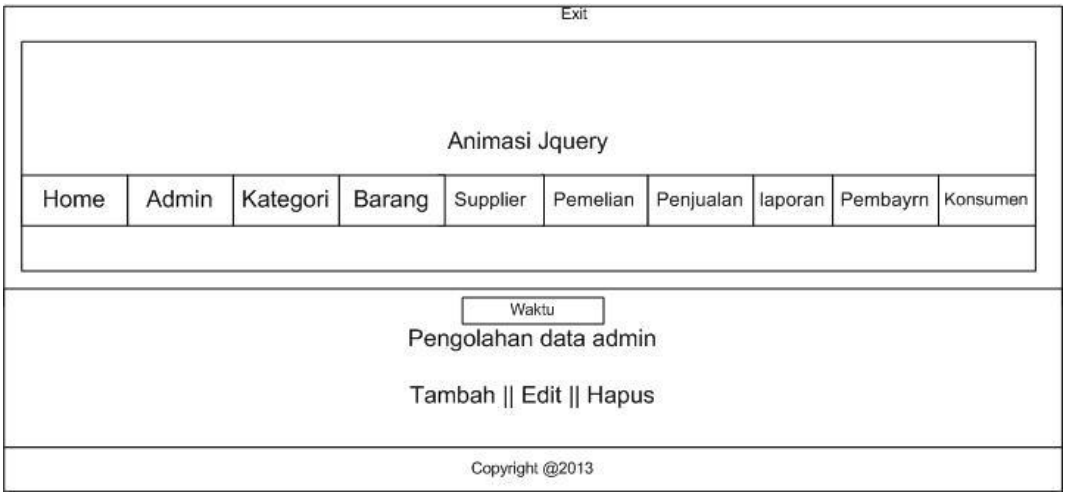
6. Tampilan Menu Pembayaran



Gambar 4.21 Tampilan Menu Pembayaran

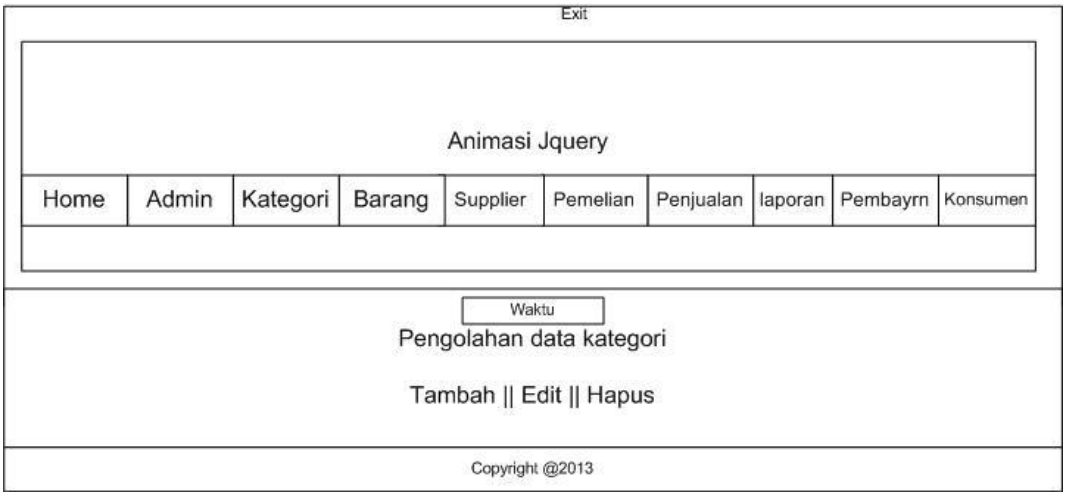
b. Tampilan Menu Admin

1. Tampilan Menu Utama Admin



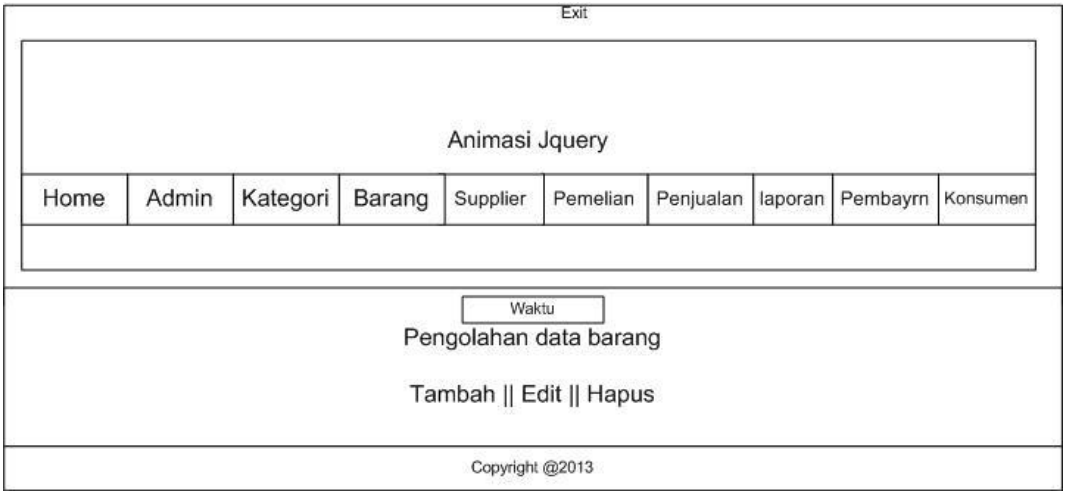
Gambar 4.22 Tampilan Menu Utama Admin

2. Tampilan Menu Olah Data Kategori



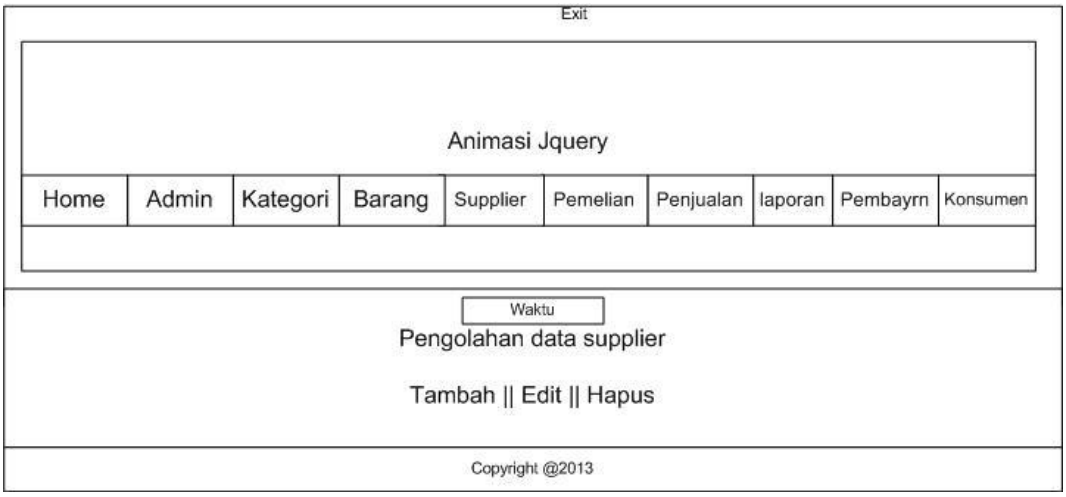
Gambar 4.23 Tampilan Menu Olah Data Kategori

3. Tampilan Menu Olah Barang



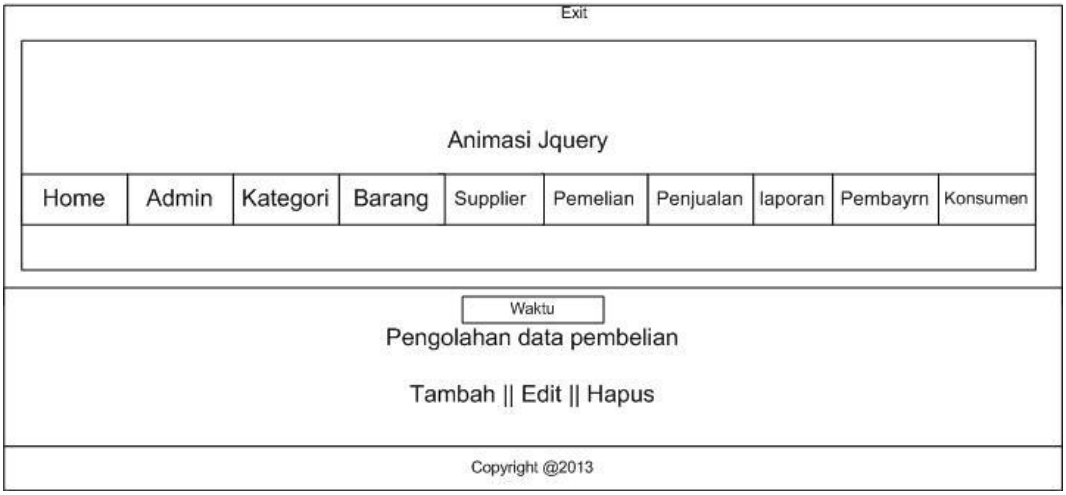
Gambar 4.24 Tampilan Menu Olah Barang

4. Tampilan Menu Olah Supplier



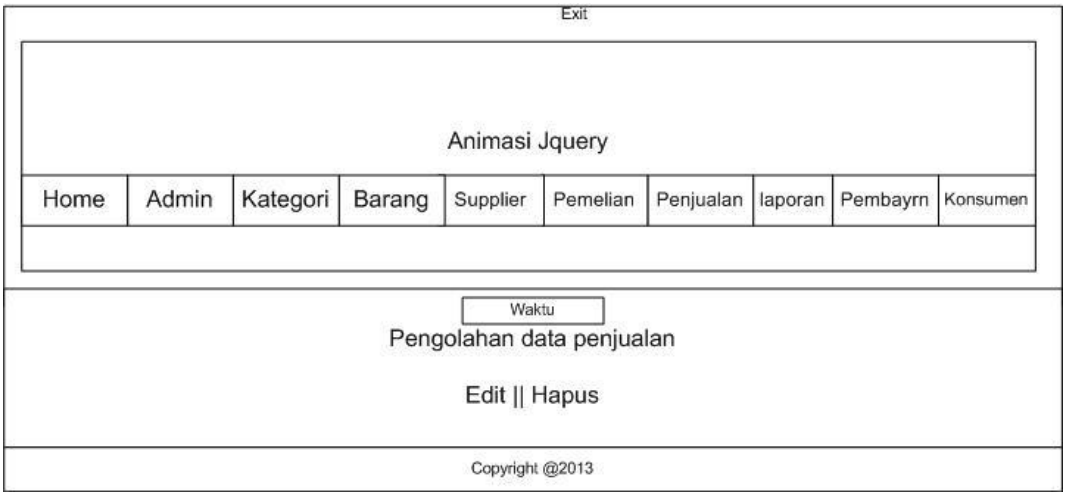
Gambar 4.25 Tampilan Menu Supplier

5. Tampilan Menu Pembelian



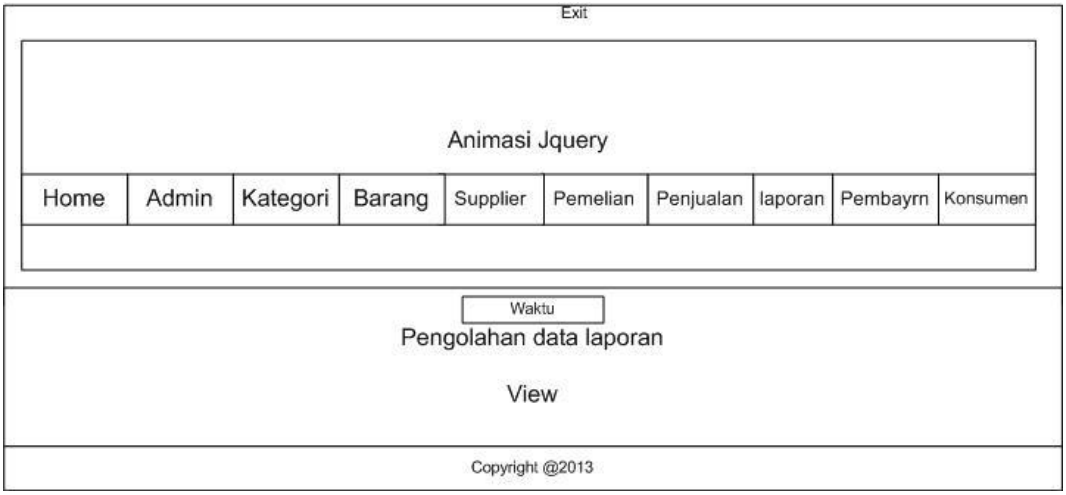
Gambar 4.26 Tampilan Menu Pembelian

6. Tampilan Menu Penjualan



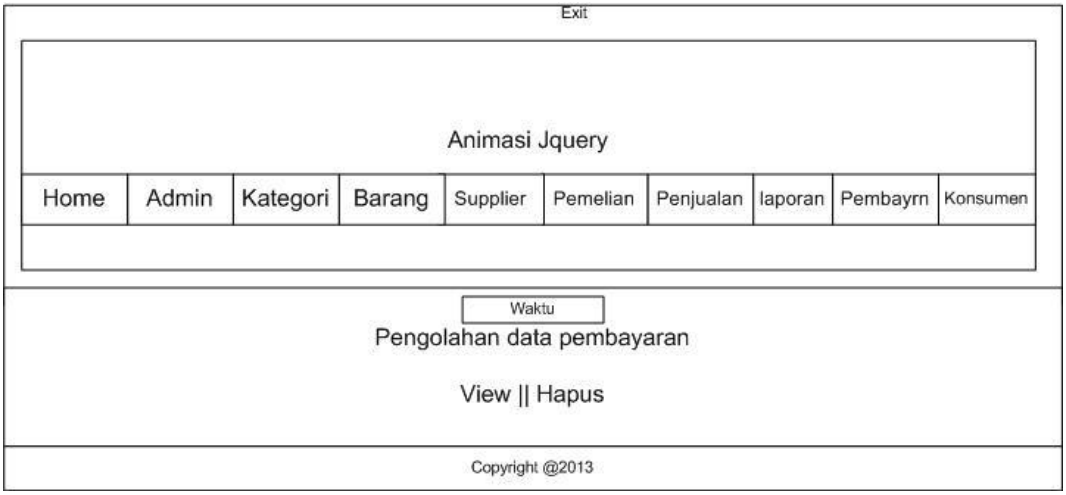
Gambar 4.27 Tampilan Menu Penjualan

7. Tampilan Menu Laporan



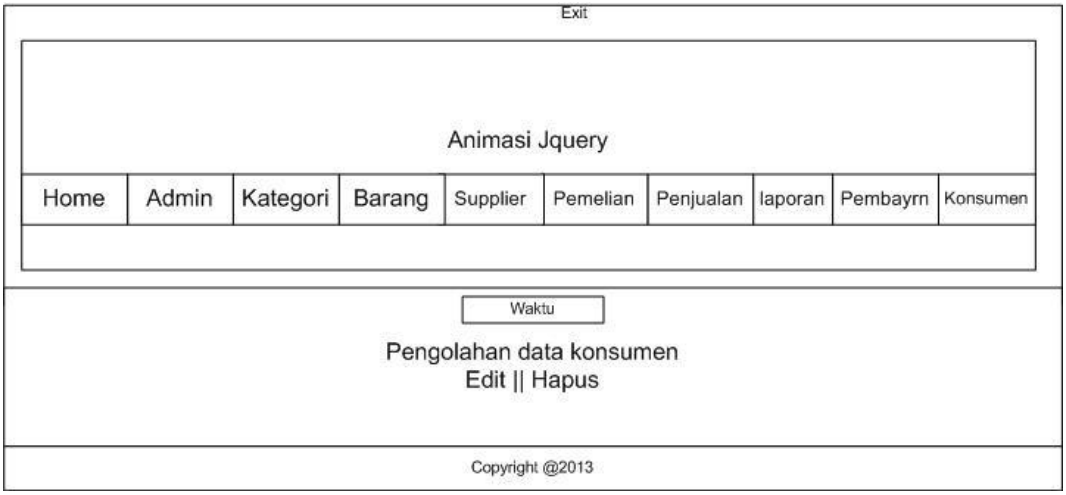
Gambar 4.28 Tampilan Menu Laporan

8. Tampilan menu pembayaran



Gambar 4.29 Tampilan Menu Pembayaran

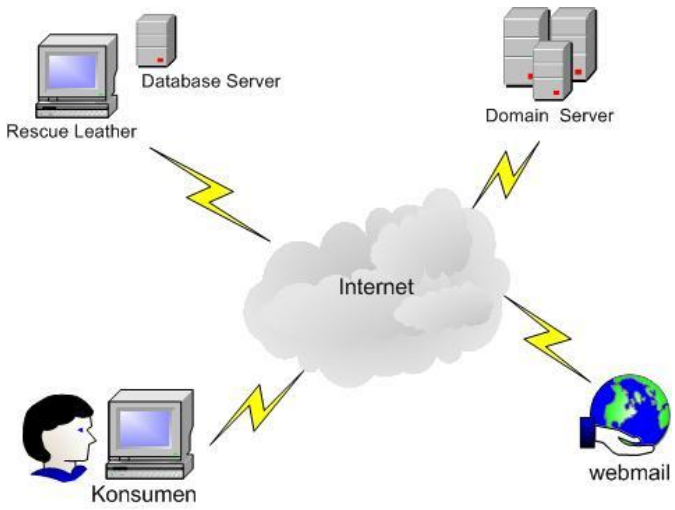
9. Tampilan menu konsumen



Gambar 4.30 Tampilan Menu Konsumen

4.4 Arsitektur Jaringan

Adapun kebutuhan jaringan dengan tujuan untuk mendukung program aplikasi berbasis *website* ini di ilustrasikan dengan gambar 4.42 sebagai berikut :



Gambar 4.31 Arsitektur Jaringan