BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya, dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Tahap analisis merupakan tahapan yang sangat penting karena apabila terjadi kesalahan di tahapan ini, maka akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya.

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.

Kegiatan analisis sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagian mana yang bagus dan tidak bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem yang baru.

Dalam analisis ini, penulis menganalisa alur kerja pada proses transaksi penjualan, mengelola persediaan produk, membuat laporan persediaan produk dan membuat laporan penjualan. Berikut penjelasan dari sistem yang sedang berjalan saat ini :

1. **Transaksi Penjualan**

   Pelanggan melakukan pemesanan produk dan kasir memeriksa persedian produk yang dipesan. Apabila produk tidak tersedia maka akan memberitahu kepada pelanggan. Bila produk tersedia pelanggan akan melakukan pembayaran dan kasir akan membuat nota penjualan lalu diserahkan kepada pelanggan.

2. **Mengelola Persediaan Produk**

   Bagian gudang akan memeriksa data persediaan produk. Setelah itu bagian gudang memperbaharui data persediaan produk.

3. **Membuat Laporan Persediaan Produk**

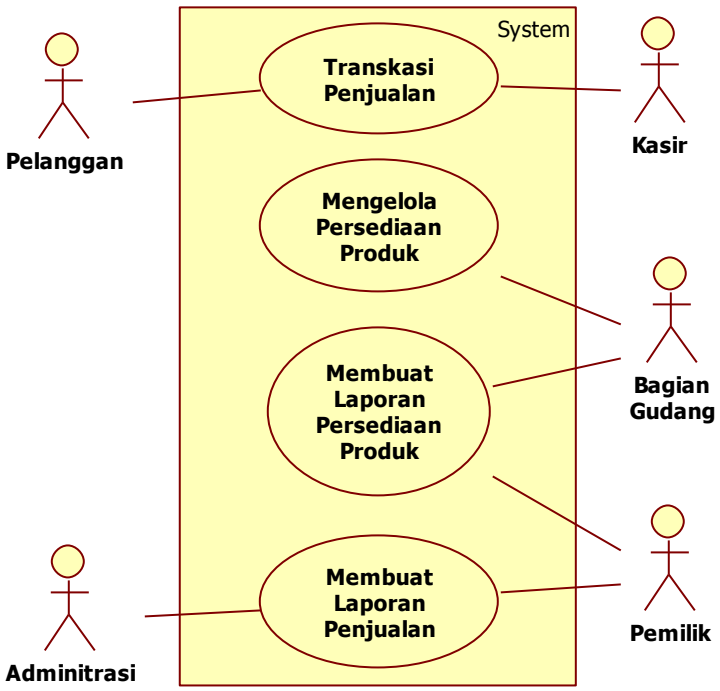
   Bagian gudang akan membuat laporan persediaan gudang dari datatransaksi penjualan produk dan data persediaan produk serta mengolahnya dan dijadikan laporan persediaan produk lalu laporan persediaan produk akan diserahkan ke pemilik.

4. **Membuat Laporan Transaksi Penjualan**

   Adminitrasi akan membuat laporan penjualan dari data transaksi penjualan dan laporan penjualan akan diserahkan ke pemilik.

4.1.2 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem menurut persektif orang yang berada di luar sistem. *Use case diagram* terdiri dari atas beberapa obyek yaitu actor dan use case. Adapun *use case diagram* yang berjalan saat ini pada sistem penjualan di Throve Clothing yaitu :*Munawar (2005 : 216)*



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan yang Berjalan

4.1.3 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor adalah abstraction dari orang dan sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Penjualan di Throve Clothing :*Munawar (2005 : 64)*

Tabel 4.1

Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pelanggan	Pihak yang melakukan proses pemesanan dan pembelian suatu barang.
2.	Kasir	Pihak yang melayani pelanggan di bidang transaksi keuangan dalam penjualan barang.

No	Aktor	Deskripsi
3.	Bagian Gudang	Pihak yang bertugas dalam mengelola persedian produk dan pembuatan laporan persediaan produk.
4.	Adminitrasi	Pihak yang bertugas dalam membuat laporan penjualan.
5.	Pemilik	Pihak yang mengawasi dan mengontrol jalannya usaha serta menerima laporan persediaan barang dan penjualan

4.1.4 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna (interaksi antara sistem dan aktor). *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem disebut skenario. Dengan demikian *use case* bisa dikatakan sebagai serangkaian skenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada Sistem Informasi Penjualan yang sedang berjalan pada Throve Clothing. *Munawar (2005:63)*

Tabel 4.2

Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use Case	Deskripsi
1.	Transaksi Penjualan	Merupakan proses dimana pelanggan dan kasir melakukan transaksi penjualan
2.	Mengelola Persediaan Produk	Merupakan proses dimana bagian gudang memeriksa data persediaan produk setelah itu memperbaharui data persediaan produk
3.	Membuat Laporan Persediaan Produk	Merupakan proses dimana bagian gudang membuat laporan persediaan produk.

No	Use Case	Deskripsi
4.	Membuat Laporan Penjualan	Merupakan proses dimana adminitrasi membuat laporan penjualan.

4.1.5 Skenario Use Case

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case diagram*. Adapun skenario *use case* sistem informasi penjualan yang sedang berjalan pada Throve Clothing adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3

SkenarioUse Case Transaksi Penjualan yang Berjalan

Identifikasi	
Nama Use Case	Transaksi Penjualan
Aktor	Pelanggan, Kasir
Tujuan	Melakukan transaksi penjualan produk
Skenario	
Pelanggan	**Kasir**
1. Melakukan pemesanan produk.	
	2. Memeriksa dan memberikan informasi persediaan produk.
3. Menerima informasi tentang persediaan dan harga produk.	
4. Melakukan pembayaran.	
	5. Membuat dan mencetak nota penjualan.
6. Menerima nota penjualan.	

Tabel 4.4

SkenarioUse Case Mengelola Persediaan Produk yang Berjalan

Identifikasi	
Nama Use Case	Mengelola Persediaan Produk
Aktor	Bagian Gudang
Tujuan	Mengelola persedian produk
Skenario	

Bagian Gudang	Reaksi Sistem
1. Memeriksa data persediaan produk.	
2. Memperbaharui data persediaan produk.	
	3. Menyimpan informasi perubahan persediaan produk

Tabel 4.5

SkenarioUse Case Membuat Laporan Persediaan Produk yang Berjalan

Identifikasi	
Nama Use Case	Membuat Laporan Persediaan Produk
Aktor	Bag Gudang, Pemilik
Tujuan	Membuat dan mencetak laporan persediaan produk
Skenario	
Bagian Gudang	**Pemilik**
1. Memeriksa data transaksi penjualan produk.	
2. Memeriksa data persediaan produk.	
3.Membuat dan mencetak laporan persediaan produk.	
	4. Menerima laporanpersediaan produk

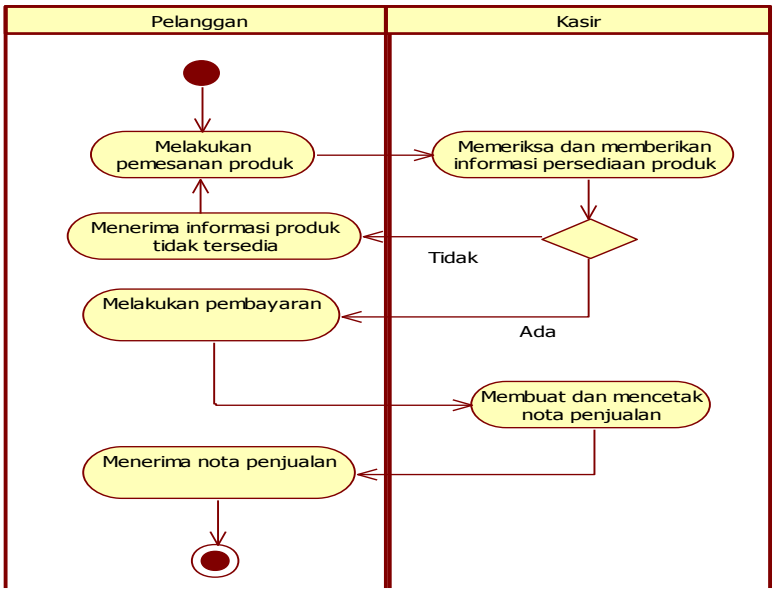
Tabel 4.6

SkenarioUse Case Membuat Laporan Penjualan yang Berjalan

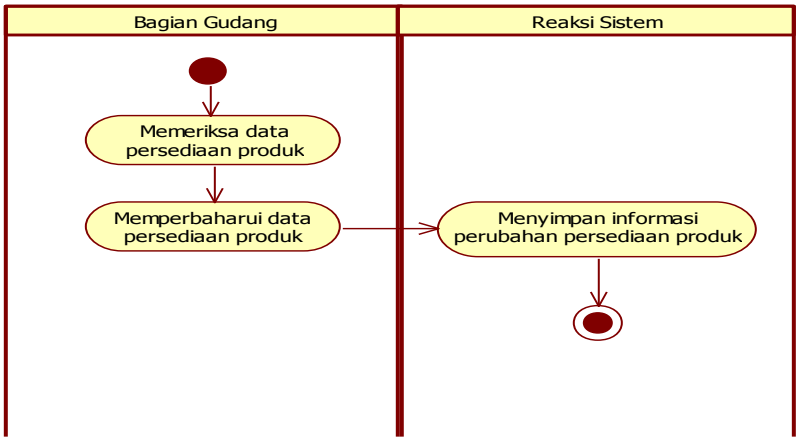
Identifikasi	
Nama Use Case	Membuat Laporan Penjualan
Aktor	Adminitrasi, Pemilik
Tujuan	Membuat dan mencetak laporan transaksi penjualan
Skenario	
Adminitrasi	**Pemilik**
1. Memeriksa data transaksi penjualan produk.	
2.Membuat dan mencetak laporan penjualan.	
	4. Menerima laporan penjualan

4.1.6 Activity Diagram

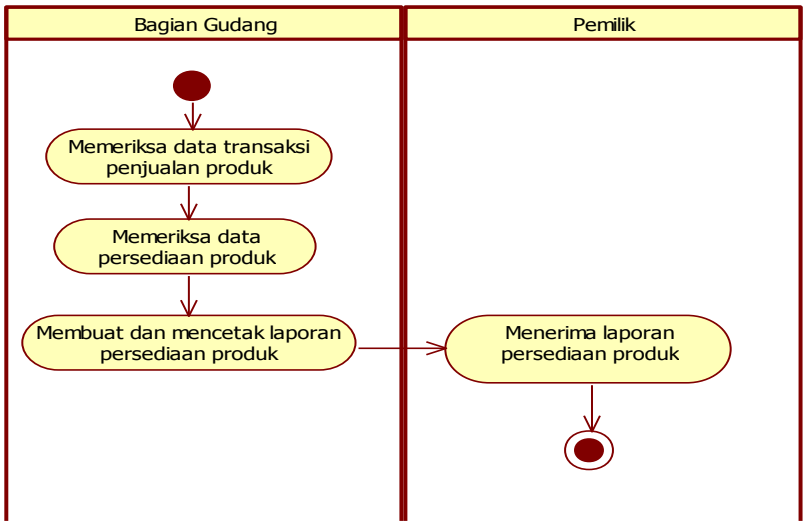
Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan alairan kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku parallel sedangkan flowchart tidak bisa. Ada beberapa diagram aktivitas yang sedang berjalan yaitu sebagai berikut : *Munawar (2005:108)*



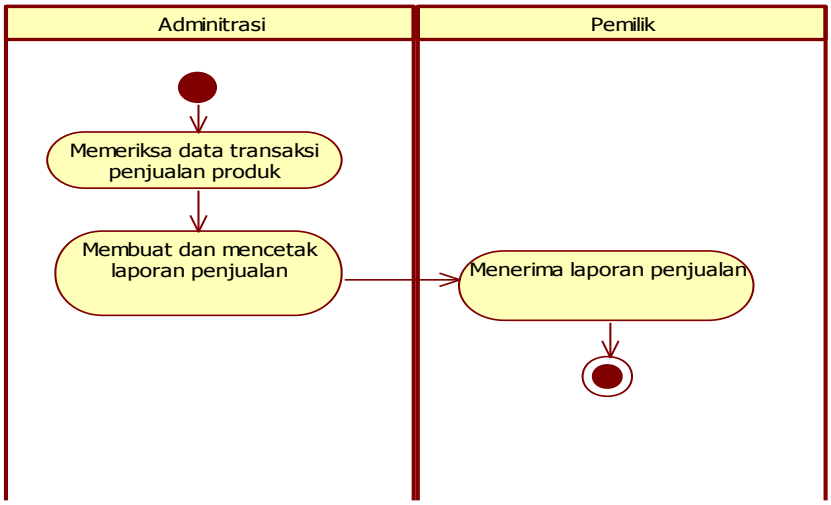
Gambar 4.2 Activity Diagram Transaksi Penjualan yang Berjalan



Gambar 4.3 Activity Diagram Mengelola Persediaan Produk yang Berjalan



Gambar 4.4 Activity Diagram Membuat Laporan Persediaan Produk yang Berjalan



Gambar 4.5 Activity Diagram Membuat Laporan Penjualan Produk yang Berjalan

4.1.7 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

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

Tabel 4.7 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian	Pemecahan
1.	Sistem penjualan masih bersifat konvensional, dimana pelanggan harus datang langsung ke toko sehingga akan menyulitkan pelanggan yang berada diluar kota.	Pelanggan	Dengan merancang sistem penjualan berbasis *web* agar transaksi penjualan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja oleh konsumen
2.	Proses transaksi penjualan produk saat ini masih menggunakan tulisan tangan atau secara manual dan belum terkomputerisasi, sehingga rentan terjadi kesalahan dalam proses pencatatan.	Kasir	Dengan merancang sistem penjualan berbasis *web* yang dapat meminimalisir terjadinya kesalahan pencatatan transaksi penjualan dan telah menggunakan *database*.
3.	Sistem pengolahan data penjualan dan data produk masih menggunakan alat tulis dalam pencatatannya yang belum terkomputerisasi mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam pembuatan laporan.	Kasir, Bagian Gudang, Administrasi	Dengan merancang sistem penjualan berbasis *web* yang dapat membantu dalam pengolahan data penjualan penjualan dan data produk sehingga memudahkan dalam pembutan laporan.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahap analisis sistem selesai mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Berdasarkan hasil analisis sistem pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada di sistem sebelumnya.

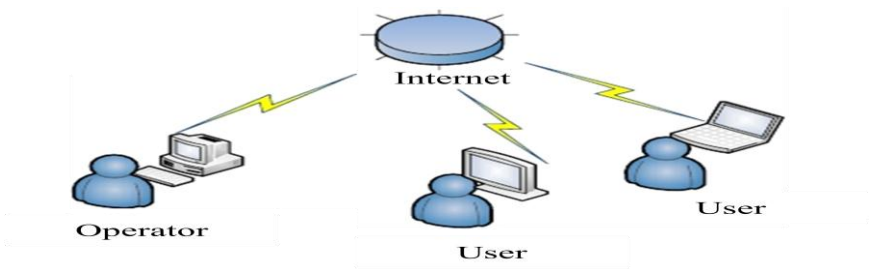
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem secara umum adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem dan untuk memberikan gambaran umum kepada pemakai terhadap sistem yang baru. Adapun tujuan perancangan dari sistem informasi penjualan ini adalah :

1. Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada Throve Clothing , ditujukan untuk dapat memudahkan pelanggan untuk melihat-lihat dan memperoleh informasi tentang produk-produk terbaru, dan melakukan transakasi penjualan secara *online*.
2. Membantu pihak Throve Clothing dalam mengolah data penjualan dan data produk, sehingga pencatatan dan pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan akurat.
3. Dengan adanya Sistem Informasi Penjualan berbasis web pada Throve Clothing, diharapkan dapat meningkatkan transaksi penjualan dan sekaligus sebagai media promosi yang lebih luas.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

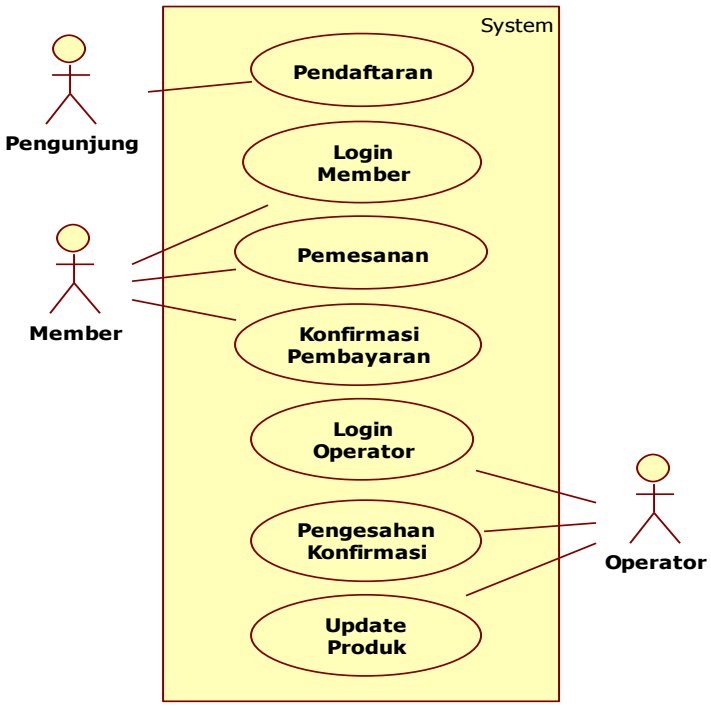
Sistem yang diusulkan untuk pengolahan data penjualan produk Throve Clothing dilakukan secara *online*, dimana para *user* dapat mengaksesnya langsung tanpa harus ke Home Store Throve Clothing. Sistem yang diusulkan pada *web* ini bertindak sebagai *administrator* sedangkan *user* adalah para pelanggan. Berikut adalah gambaran umum sistem yang diusulkan.



Gambar 4.6 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

4.2.3 Diagram Use Case yang Diusulkan

Use case diagram digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem menurut persektif orang yang berada di luar sistem. *Use case diagram* terdiri dari atas beberapa obyek yaitu *actor* dan *use case*. Adapun *use case diagram* yang diusulkanuntuk sistem informasi penjualan berbasis *web* yaitu : *Munawar (2005:63)*



Gambar 4.7 Diagram Use Case yang Disulkan

4.2.3.1 Definisi Aktor yang Diusulkan

Aktor adalah abstraction dari orang dan sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada Sistem Informasi Penjualan di Throve Clothing : *Munawar (2005 : 64)*

Tabel 4.8

Definisi Aktor dan Deskripsi yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pengunjung	Pihak yang dapat melakukan proses pendaftaran untuk menjadi member.
2	Member	Pihak yang dapat melakukan proses pemesanan dan mendapatkan informasi terbaru mengenai produk.
3	Operator	Pihak yang bertugas dan memiliki akses penuh terhadap sistem serta bertugas mengelola website.

4.2.3.2 Definisi Use Case yang Diusulkan

Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna (interaksi antara sistem dan aktor). *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan system disebut skenario. Dengan demikian use case bisa dikatakan sebagai serangkaian scenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada Sistem Informasi Penjualan berbasis web yang di usulkan pada Throve Clothing: *Munawar (2005:63)*

Tabel 4.9

Definisi Use Case dan Deskripsi yang Diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
1.	Pendaftaran	Merupakan proses pendaftaran yang dilakukan pengunjung yang belum mempunyai akun member untuk menjadi member.
2.	Login Member	Merupakan proses yang dilakukan member untuk memasukan username dan password sehingga bisa mengakses proses pemesanan.
3.	Pemesanan	Merupakan proses yang dilakukan member untuk memesan produk yang diinginkannya kemudian data pemesanan tersebut akan di simpan oleh sistem.
4.	Konfirmasi Pembayaran	Merupakan proses dimana member melakukan konfirmasi pembayaran terhadap produk yang dipesan nya setelah melakukan transfer.
5.	Login Operator	Merupakan proses yang dilakukan operator untuk memasukan username dan password sehingga bisa untuk melakukan pengelolaan web.
6.	Update Produk	Merupakan proses yang dilakukan operator untuk mengupdate produk baru yang akan ditampilkan di web.
7.	Pengesahan Konfirmasi	Merupakan proses yang dilakukan operator untuk memeriksa data member yang telah melakukan konfirmasi pembayaran, lalu mengesahkan atau melakukan konfirmasi terhadap data transaksi pemesanan produk baru, transaksi pembayaran dan transaksi pengiriman.

4.2.3.3 Skenario Use Case Yang di Usulkan

Skenario *Use Case* merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu *use case diagram*. Adapun skenario *use case* yang diusulkan pada sistem informasi penjualan berbasis web pada Throve Clothing adalah sebagai berikut.

Tabel 4.10

Sekenario Use Case Sistem Pendaftaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use case	Pendaftaran
Aktor	Pengunjung
Tujuan	Memudahkan pihak Throve untuk mengenal pelanggan melalui identitas member dan memudahkan operator dalam mengelola data member
Skenario Utama	
Pengunjung	**Reaksi Sistem**
1. Membuka halaman registrasi	
	2. Menampilkan halamanregistrasi
3. Mengisi form registrasi data member yang telah disediakan dengan lengkap dan asli	
	4. Memverifikasi data member
	5. Menyimpan data member ke database
Skenario Alternatif (Data Member tidak lengkap)	
Pengunjung	**Reaksi Sistem**
	1. Memverifikasi data member
	2. Menampilkan pesan data member yang telah diisi salah/belum lengkap
3. Mengisi ulang form registrasi data member yang telah disediakan dengan lengkap dan asli.	
	4. Menyimpan data member ke database.

Tabel 4.11

Skenario Login Member yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Login Member
Aktor	Member
Tujuan	Masuk ke dalam sistem sebagai member
Skenario Utama	

Member	Reaksi Sistem
1. Membuka halaman login	
	2. Menampilkan halaman login
3. Mengisi username dan password pada form login	
	4. Memverifikasi data login
	5. Menampilkan halaman menu utama untuk member
Skenario Alternatif (Username dan Password tidak sesuai)	
Member	**Reaksi Sistem**
	1. Memverifikasi data login
	2. Menampilkan pesan username dan password tidak sesuai
3. Mengisi ulang form login	
	4. Memverifikasi data login
	5. Menampilkan halaman menu utama untuk member

Tabel 4.12

Skenario Pemesanan yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Pemesanan
Aktor	Member
Tujuan	Melakukan pemesanan produk
Skenario Utama	
Member	**Reaksi Sistem**
1. Masuk ke halaman produk	
	2. Menampilkan halaman produk
3. Memilih produk yang akan dipesan	
	4. Menampilkan detail produk
5. Input ukuran yang akan dipesan	
	6. Menampilkan halaman view chart
7. Konfirmasi belanja	
	8. Menampilkan halaman check out
9. Konfirmasi nama dan alamat	
	10. Menyimpan data pesanan ke database
	11. Menampilkan pesan konfirmasi pembayaran

Tabel 4.13

Skenario Konfirmasi Pembayaran yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Konfirmasi Pembayaran
Aktor	Member
Tujuan	Melakukan konfirmasi pembayaran terhadap produk yang dipesannya setelah melakukan transfer
Skenario Utama	
Member	**Reaksi Sistem**
1. Masuk ke halaman my account	
	2. Menampilkan tabel history pemesanan
2. Menekan tombol konfirmasi	
	3. Menampilkan form pembayaran
3. Mengisi form pembayaran	
	4. Menyimpan data konfirmasi pembayaran ke database

Tabel 4.14

Skenario Login Operator yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Login Operator
Aktor	Operator
Tujuan	Masuk ke dalam sistem sebagai operator
Skenario Utama	
Member	**Reaksi Sistem**
1. Membuka halaman login	
	2. Menampilkan halaman login
3. Mengisi username dan password pada form login	
	3. Memverifikasi data login
	4. Menampilkan halaman menu utama untuk operator
Skenario Alternatif (Username dan Password tidak sesuai)	
Member	**Reaksi Sistem**
	1. Memverifikasi data login
	2. Menampilkan pesan username dan password tidak sesuai

Member	Reaksi Sistem
3. Mengisi ulang form login	
	4. Memverifikasi data login
	5. Menampilkan halaman menu utama untuk operator

Tabel 4.15

Skenario Pengesahan Konfirmasi yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Pengesahan Konfirmasi
Aktor	Operator
Tujuan	Melakukan pengesahan konfirmasi
Skenario Utama	
Operator	**Reaksi Sistem**
1. Masuk ke halaman data transaksi	
	2. Menampilkan halaman tabel transaksi pemesanan baru
3. Konfirmasi transaksi pemesanan baru	
4. Masuk ke halaman tabel transaksi pembayaran	
	5. Menampilkan halaman tabel transaksi pembayaran
6. Konfirmasi transaksi pembayaran	
7. Masuk halaman tabel transaksi pengiriman	
	8. Menampilkan halaman tabel transaksi pengiriman
9. Konfirmasi transaksi pengiriman	
	10.Menyimpan data transaksi kedatabase

Tabel 4.16

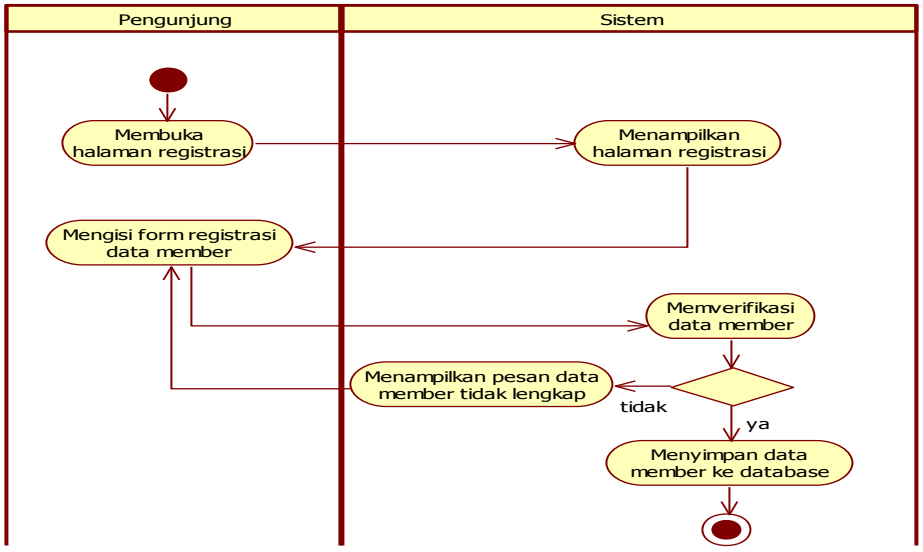
Skenario Update Produk yang Diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Update Produk
Aktor	Operator
Tujuan	Mengelola data produk
Skenario Utama	

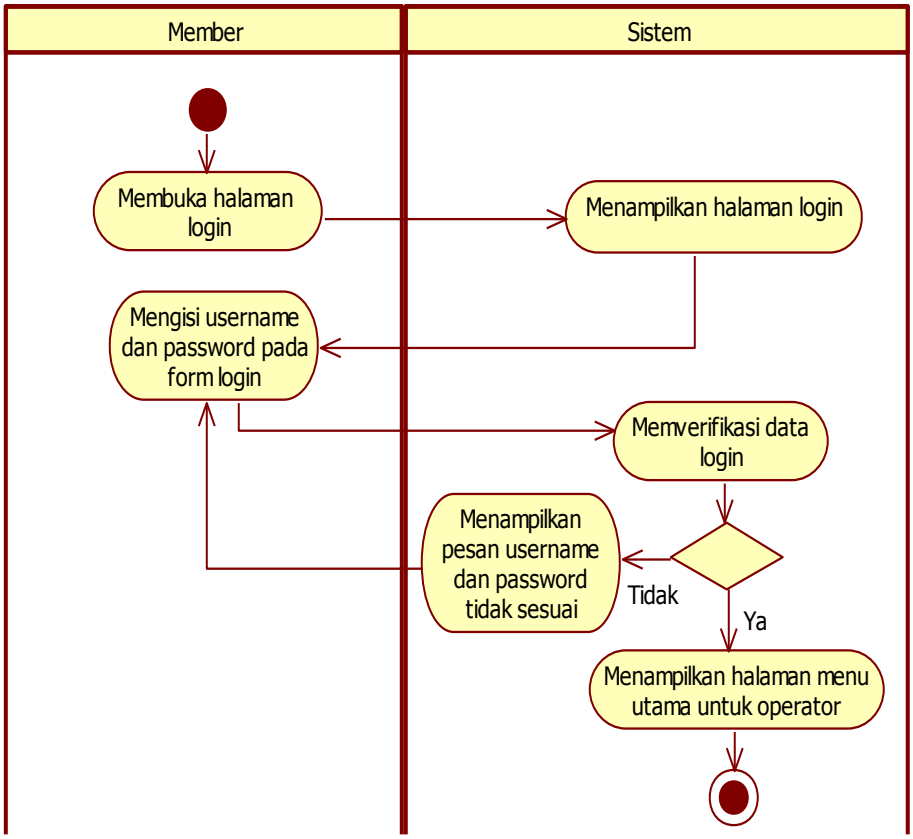
Member	Reaksi Sistem
1. Masuk halaman data produk	
	2. Menampilkan halaman data produk
3. Mengelola data produk	
	4. Menyimpan perubahan data produk ke database

4.2.3.4 Activity Diagram Yang Diusulkan

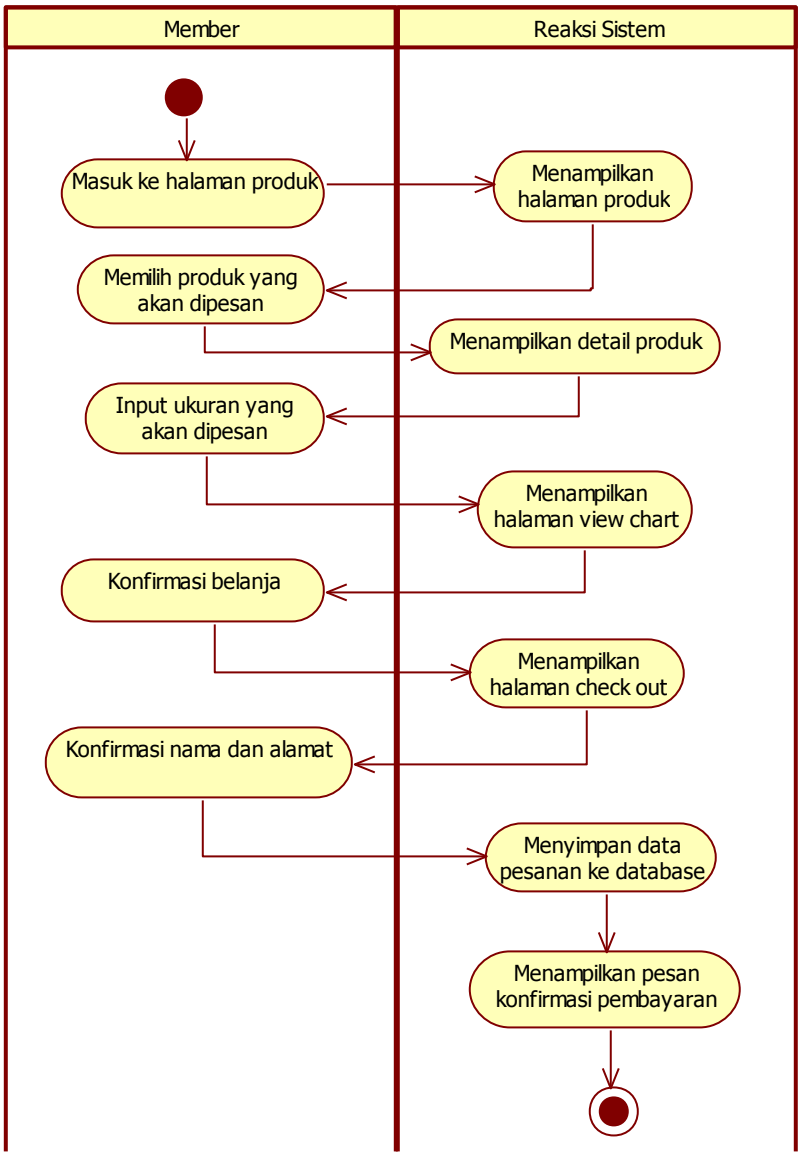
Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan alairan kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku parallel sedangkan flowchart tidak bisa.Ada beberapa diagram aktivitas yang di usulkan yaitu sebagai berikut : *Munawar (2005:108)*



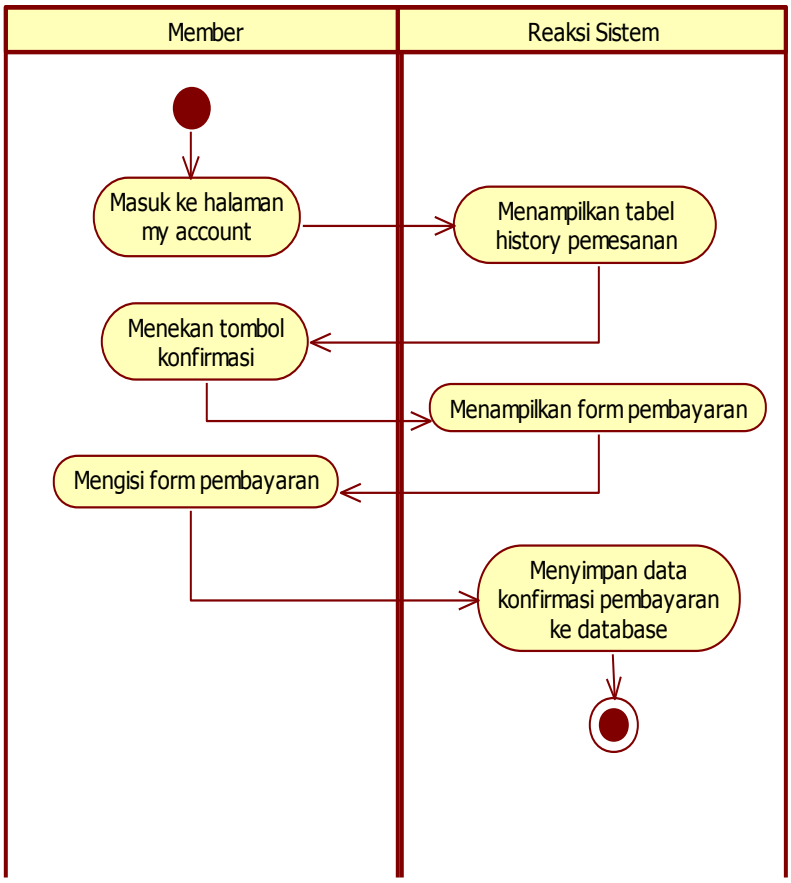
Gambar 4.8 Activity Diagram Pendaftaran yang Diusulkan



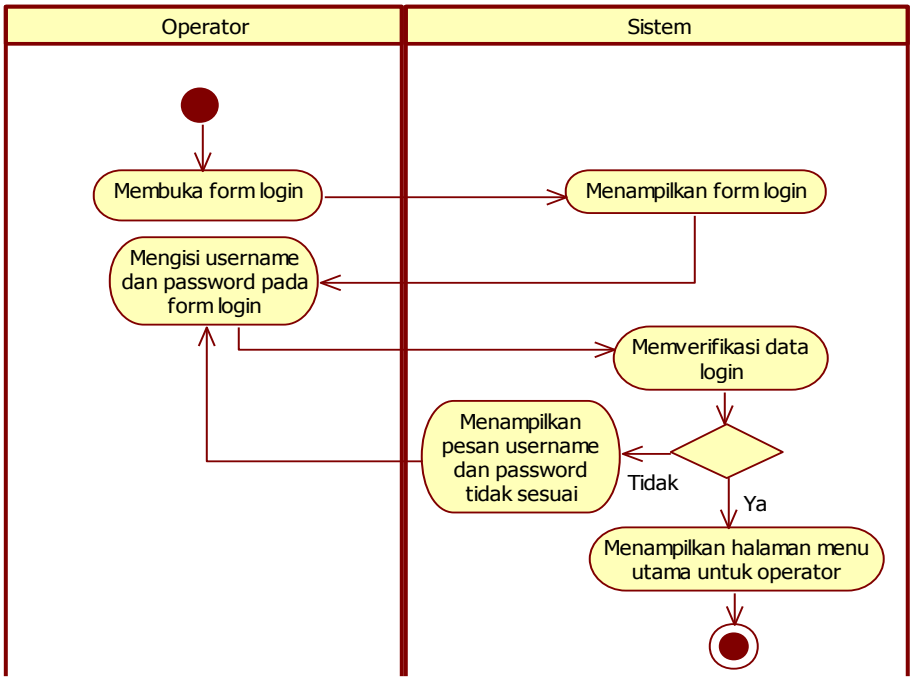
Gambar 4.9 Activity Diagram Login Member yang Diusulkan



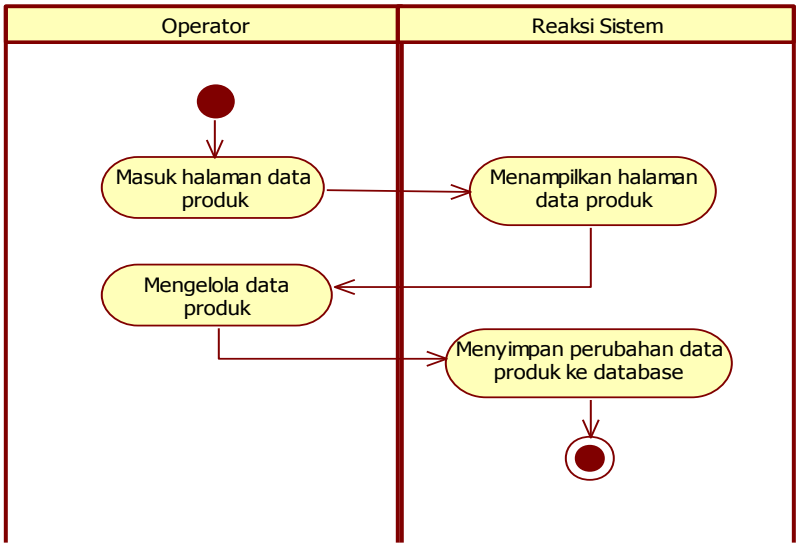
Gambar 4.10 Activity Diagram Pemesanan yang Diusulkan



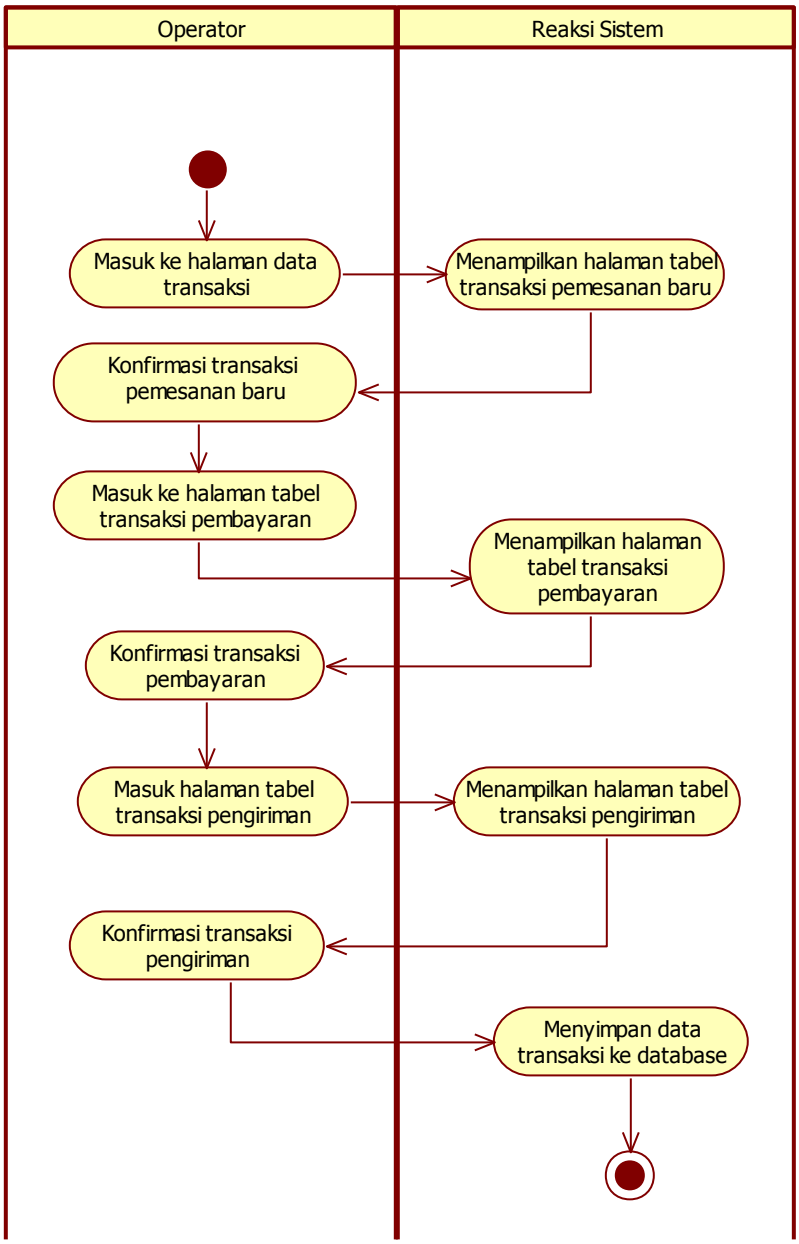
Gambar 4.11 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran yang Diusulkan



Gambar 4.12 Activity Diagram Login Operator yang Diusulkan



Gambar 4.13 Activity Diagram Update Produk yang Diusulkan



Gambar 4.14 Activity Diagram Pengesahan Konfirmasi yang Diusulkan

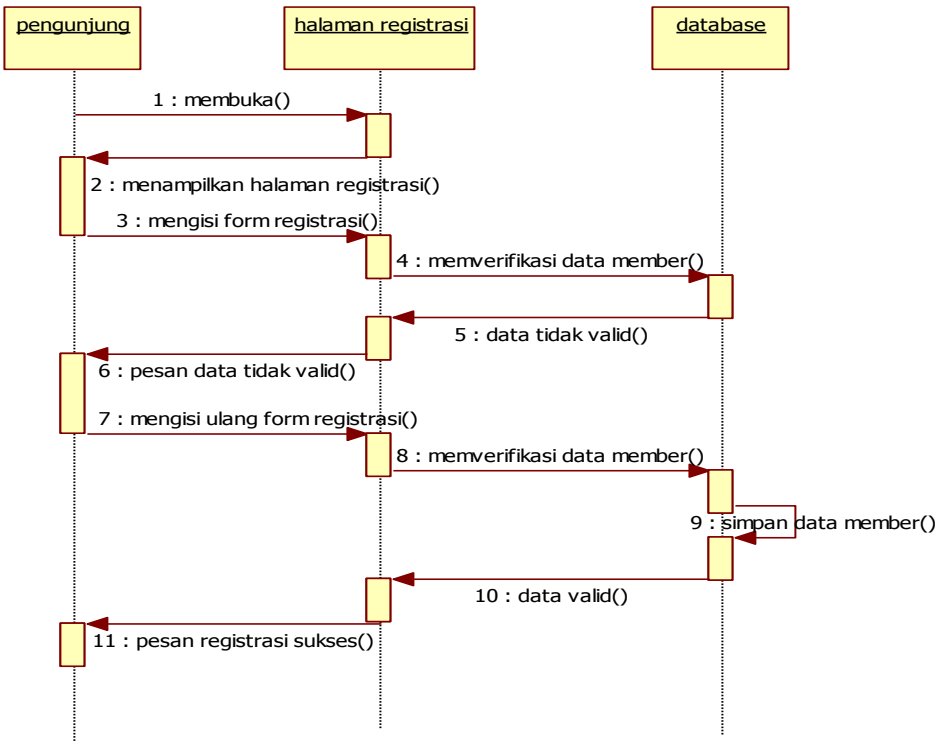
4.2.4 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

4.2.4.1 Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. Berikut adalah *sequence diagram* dari sistem informasi penjualan berbasis *web* Throve Clothing : *Munawar (2005:87)*

1. Sequence Diagram Pendaftaran

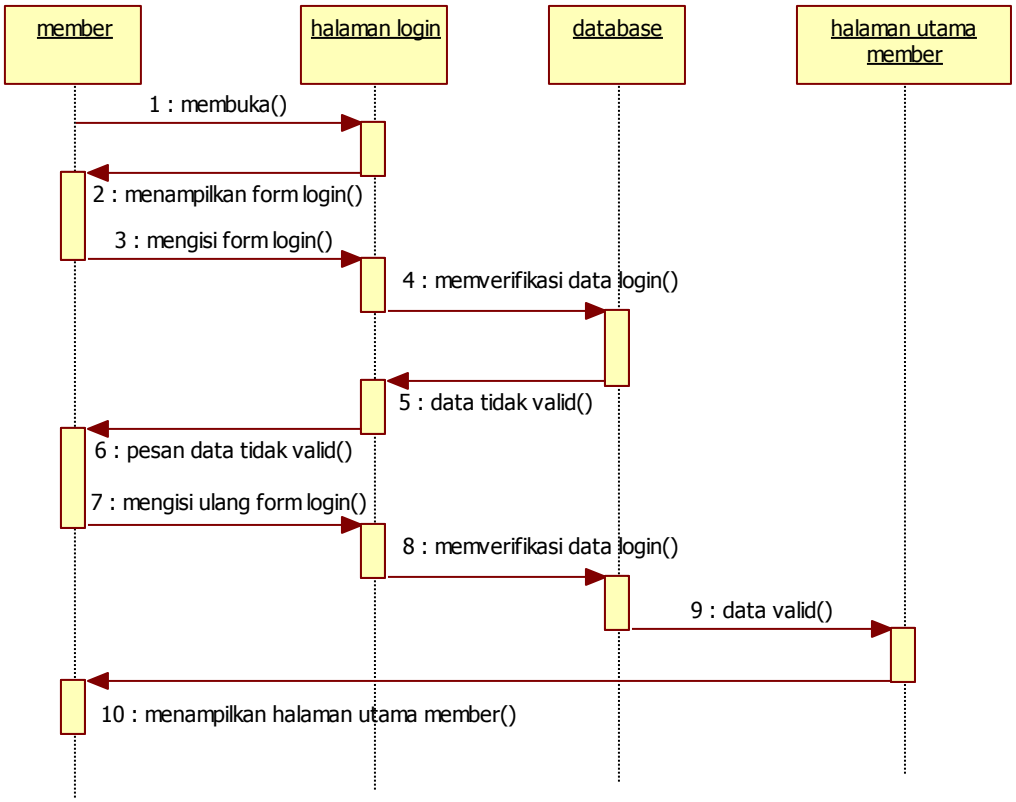
   Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk proses pendaftaran.



Gambar 4.15 Sequence Diagram Pendaftaran

2. Sequence Diagram Login Member

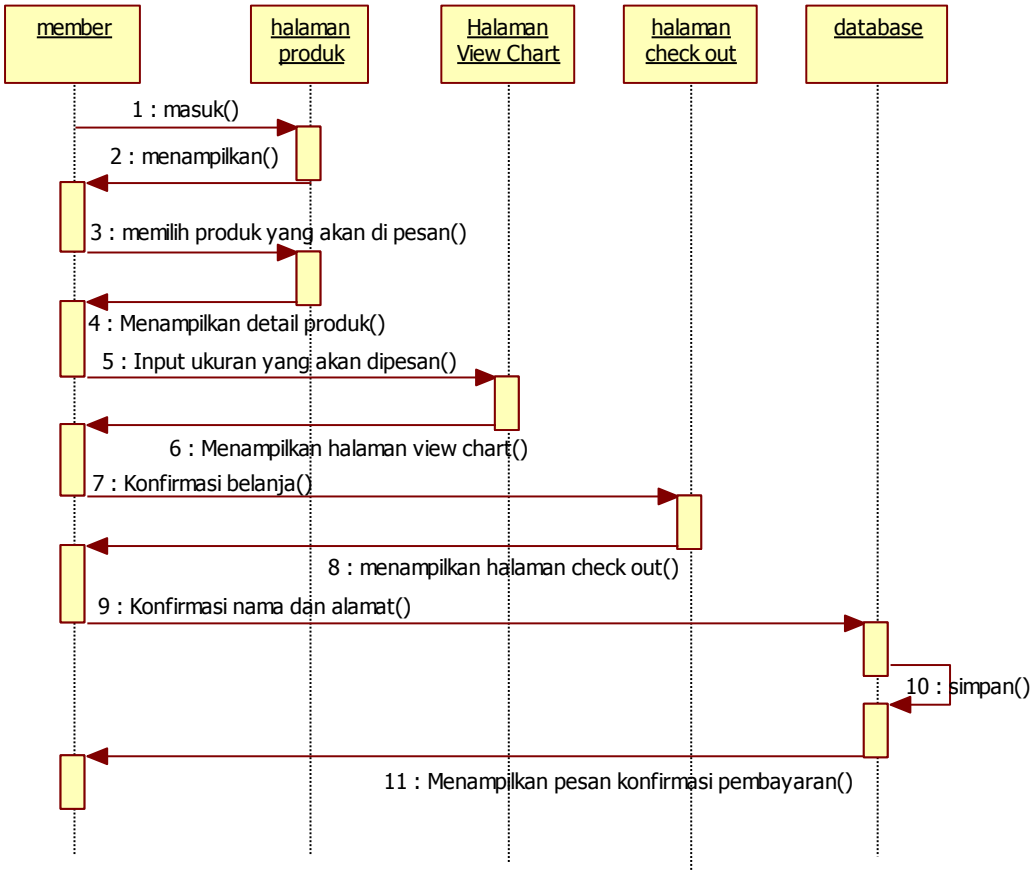
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk login member.



Gambar 4.16 Sequence Diagram Login Member

3. Sequence Diagram Pemesanan

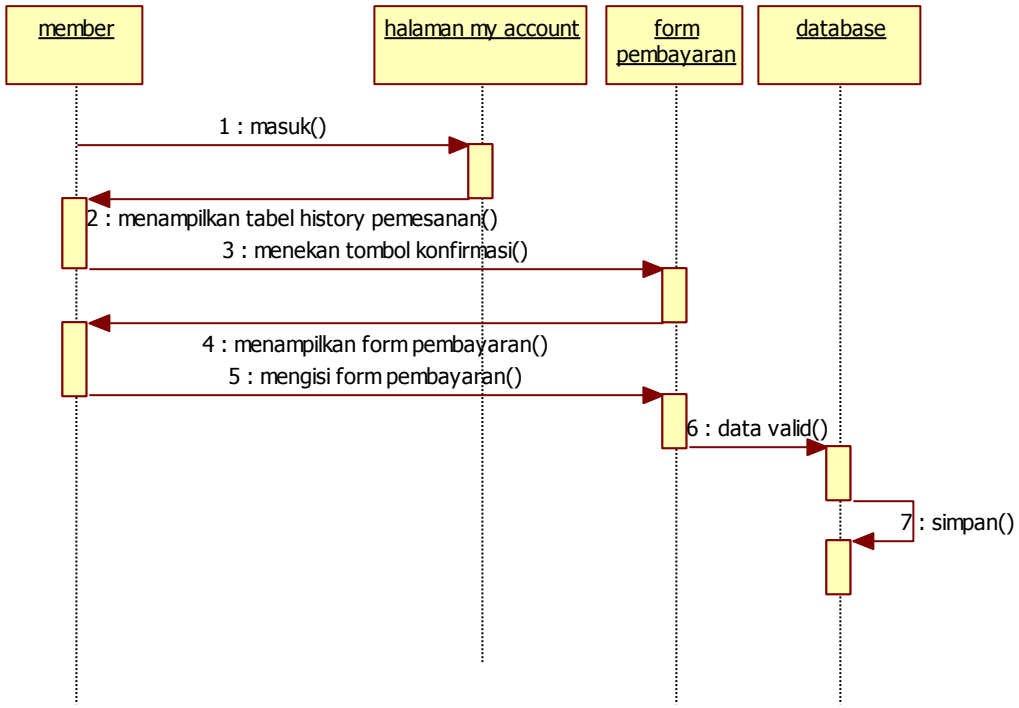
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk pemesanan.



Gambar 4.17 Sequence Diagram Pemesanan

4. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

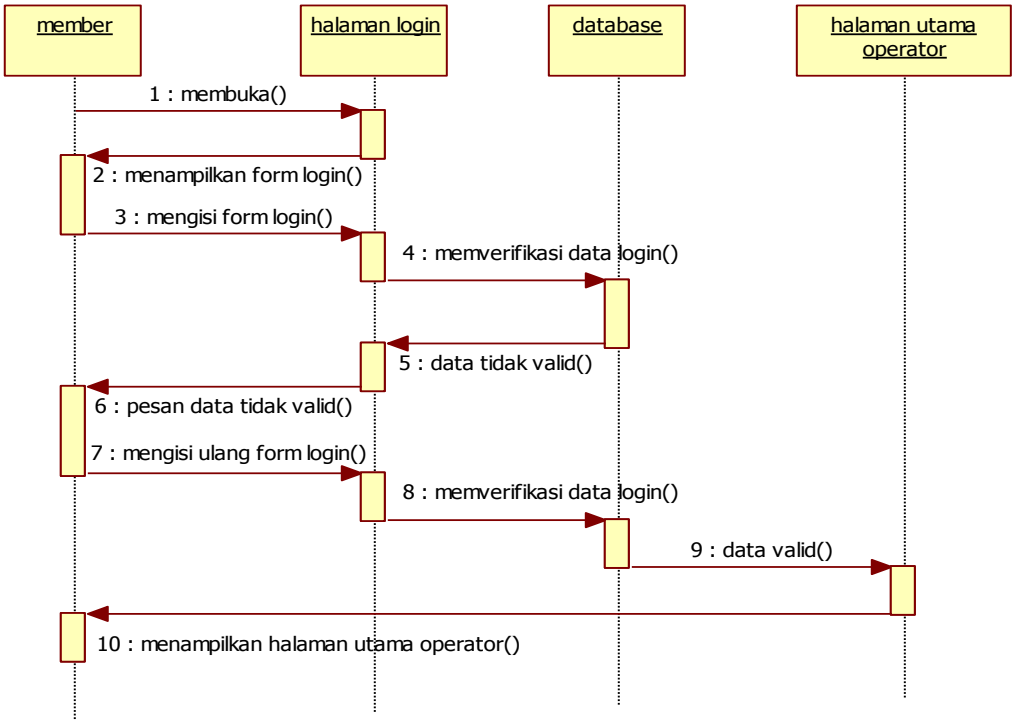
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk konfirmasi pembayaran.



Gambar 4.18 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

5. Sequence Diagram Login Operator

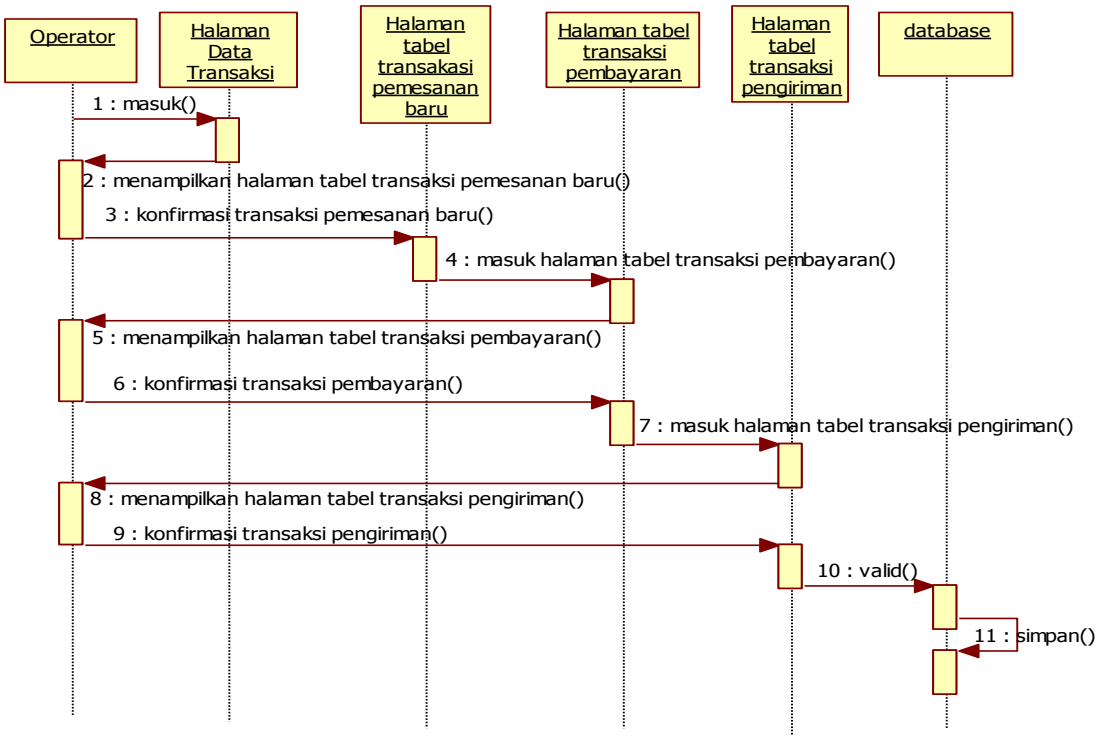
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk Login Operator.



Gambar 4.19 Sequence Diagram Login Operator

6. Sequence Diagram Pengesahan Konfirmasi

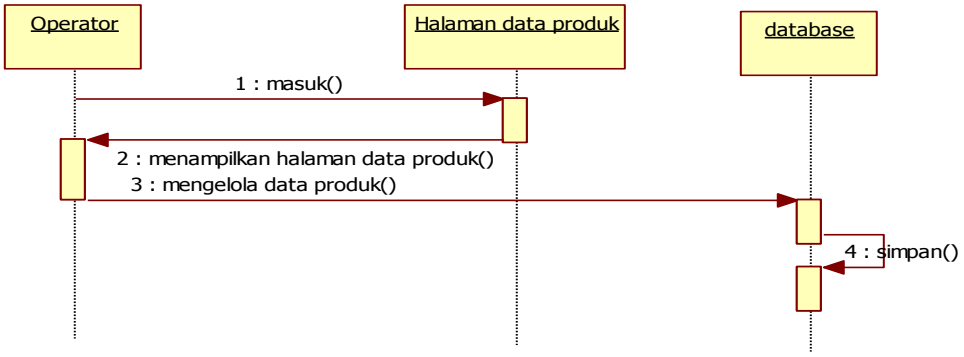
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk pengesahan konfirmasi.



Gambar 4.20 Sequence Diagram Pengesahan Konfirmasi

7. Sequence Diagram Update Produk

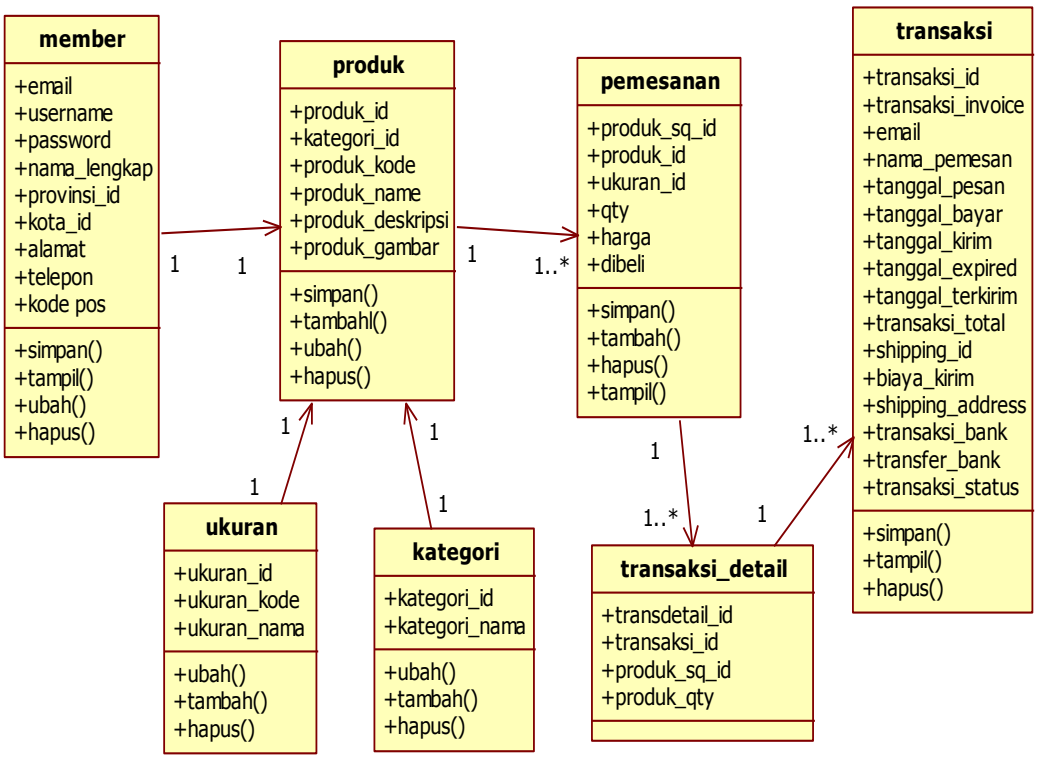
Berikut ini merupakan *sequence diagram* untuk update produk.



Gambar 4.21 Sequence Diagram Update Produk

4.2.4.2 Class Diagram

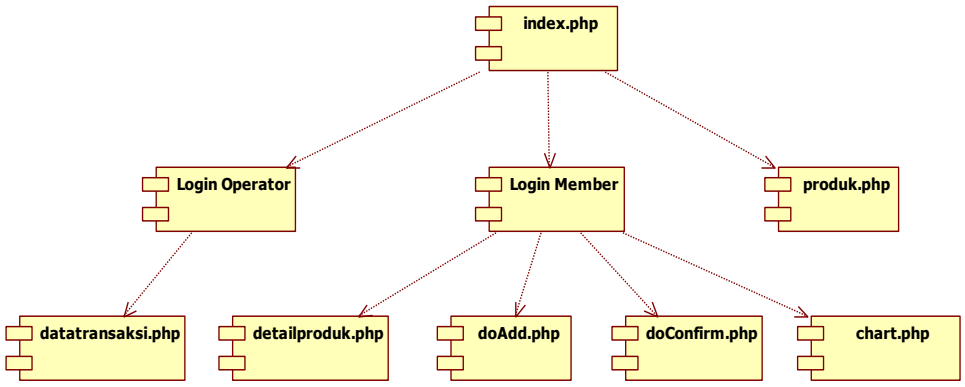
Class diagrams adalah gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Berikut ini adalah diagram kelas pada sistem informasi penjualan berbasis *web* yang diusulkan :



Gambar 4.22 Class Diagram yang Diusulkan

4.2.4.3 Component Diagram

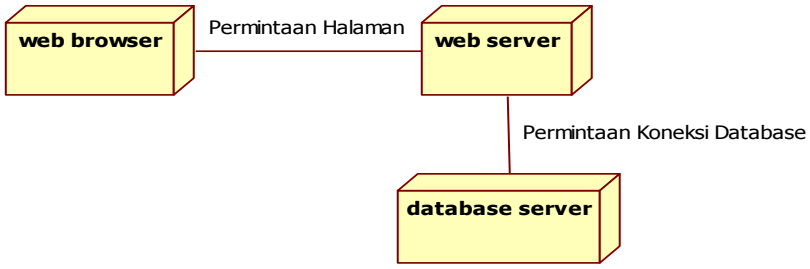
Menurut Munawar (2005:119) *component diagram* adalah implementasi software dari sebuah class yang mewakili serangkaian atribut dan operation. Berikut ini adalah diagram komponen dari sistem informasi penjualan berbasis *web* yang diusulkan:



Gambar 4.23 Component Diagram yang Diusulkan

4.2.4.4 Deployment Diagram

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



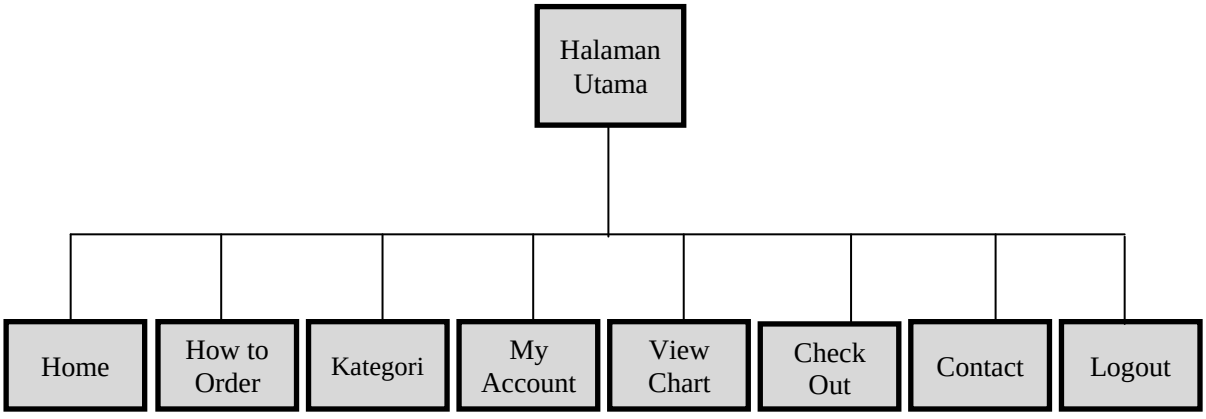
Gambar 4.24 Deployment Diagram yang Diusulkan

4.2.4. Perancangan Antar Muka

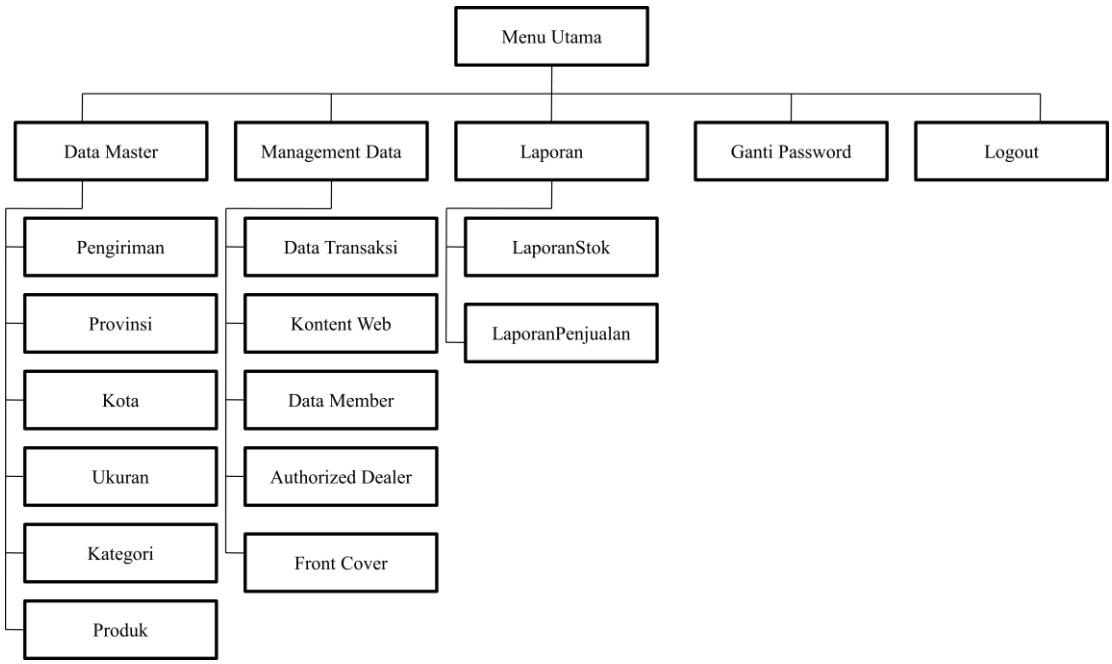
Perancangan ini merupakan desain utama sebagai *user interface* yang akan yang akan dirancang pada pembuatan Sistem Informasi Penjualan berbasis *web* pada Throve Clothing.

4.2.5.1 Struktur Menu

Struktur menu digunakan untuk memudahkan pemakai dan jugasebagai petunjuk dalam mengoperasikan sistem, agar pemakai tidak mengalami kesulitandalam memilih menu-menu yang diinginkan.



Gambar 4.25 Perancangan Struktur Menu Member yang Diusulkan



Gambar 4.26 Perancangan Struktur Menu Operator yang Diusulkan

4.2.5.2 Perancangan Input

Perancangan input dirancang sebagai media dimana pengguna atau adminstator dapat dengan mudah menyimpan data yang nantinya akan diperlukan baik itu oleh sistem maupun oleh pengguna itu sendiri. Perancangan input dari perangkat lunak yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Form Pendaftaran Member

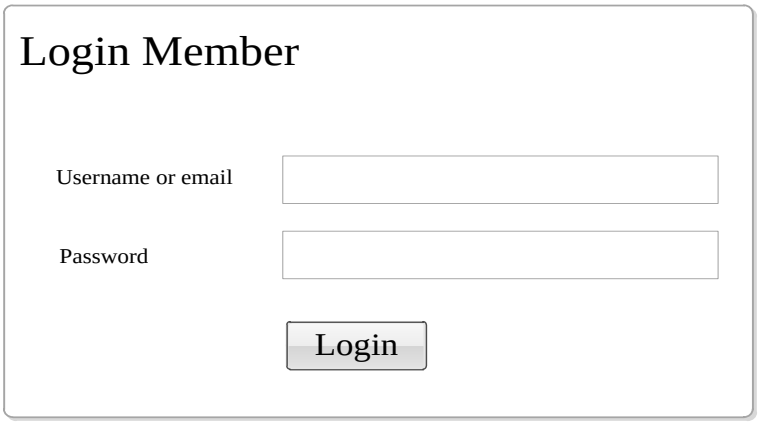
   Berikut merupakan perancangan dari formulir pendaftaran pengguna sebagai member yang nantinya akan digunakan untuk memudahkan proses selanjutnya.



Gambar 4.27 Perancangan Tampilan Form Pendaftaran Member

2. Form Login Member

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



Gambar 4.28 Perancangan Tampilan Form Login Member

3. Detail Produk

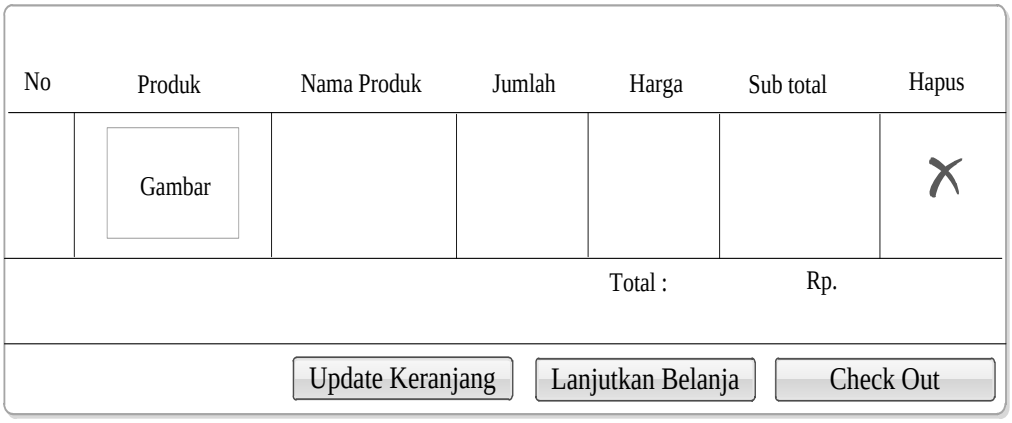
   Perancangan detail produk ini digunakan member untuk melihat detail produk.



Gambar 4.29 Perancangan Tampilan Detail Produk

4. Form Chart

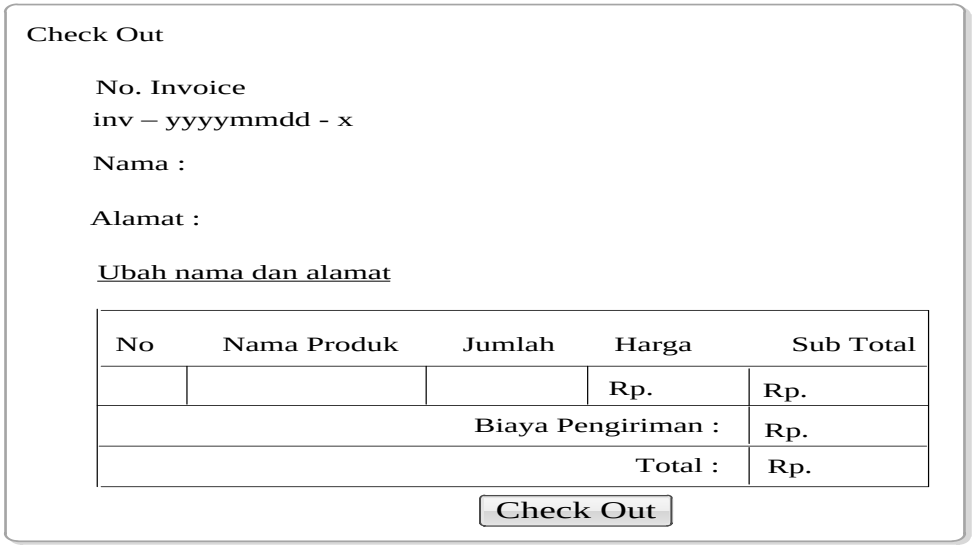
   Perancangan form chart ini digunakan member untuk melihat keranjang belanja terhadap produk yang telah dipesannya.



Gambar 4.30 Perancangan Tampilan Form Chart

5. Form Check Out

   Perancangan form check out ini digunakan member untuk mengkonfirmasi terhadap produk yang telah dipesannya.



Gambar 4.31 Perancangan Tampilan Form Check Out

6. Form Konfirmasi Pembayaran

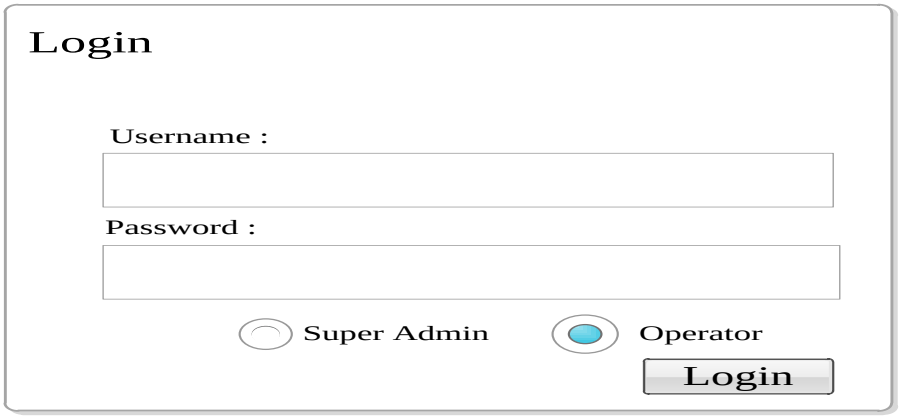
   Perancangan form ini bertujuan sebagai konfirmasi pembayaran dari member yang telah melakukan pembayaran atas produk yang telah dipesannya.



Gambar 4.32 Perancangan Tampilan Form Konfirmasi Pembayaran

7. Form Login Operator

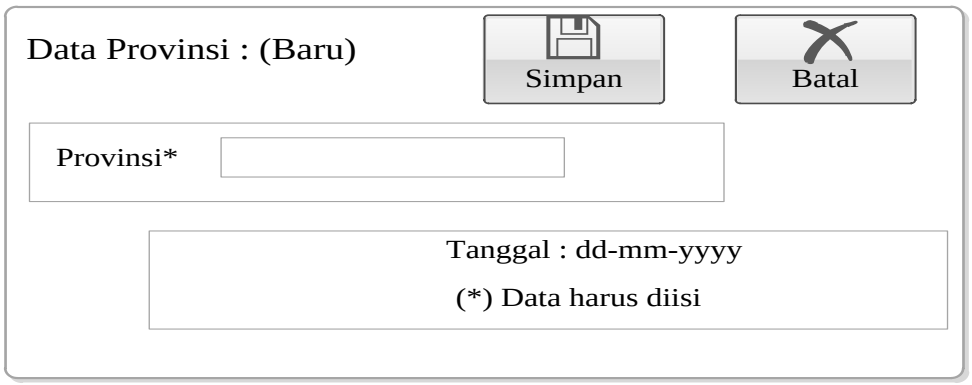
   Perancangan form login operator ini merupakan tahapan sebelum masuk ke halaman operator dengan melakukan login terlebih dahulu dengan mengisikan *username*, *password* dan memilih opsi login sebagai operator.



Gambar 4.33 Perancangan Tampilan Form Login Operator

8. Form Tambah Data Provinsi Baru

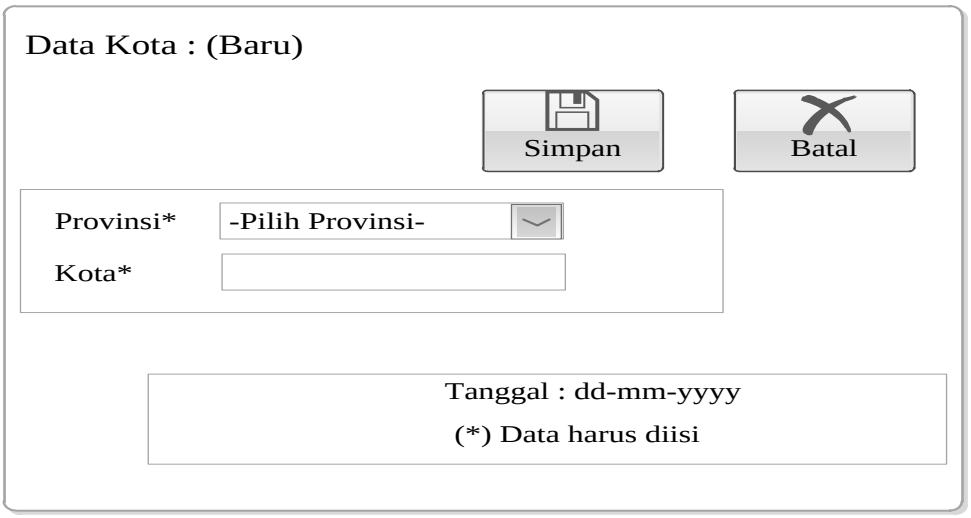
   Perancangan form input tambah data provinsi ini bertujuan agar operator dapat menambah data provinsi baru.



Gambar 4.34 Perancangan Tampilan Form Tambah Data Provinsi Baru

9. Form Tambah Data Kota Baru

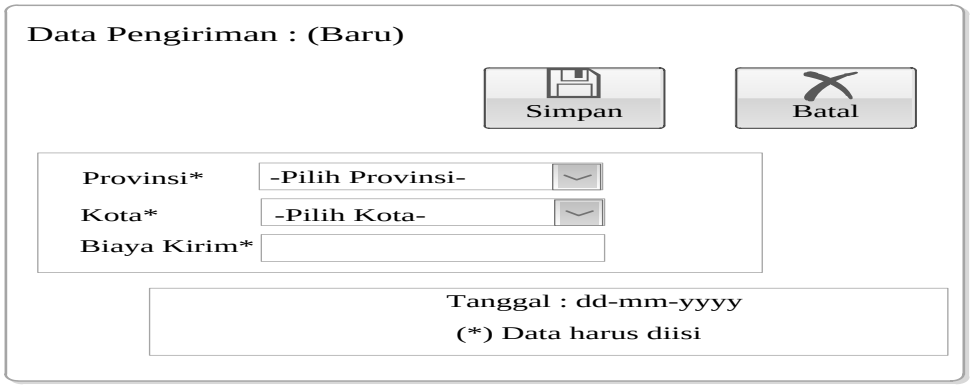
   Perancangan form input tambah data kota ini bertujuan agar operator dapat menambah data kota baru.



Gambar 4.35 Perancangan Tampilan Form Tambah Data Kota Baru

10. Form Tambah Data Pengiriman Baru

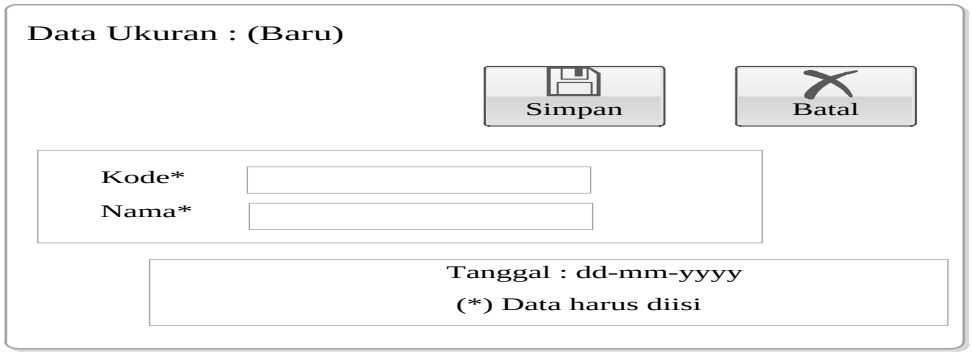
Perancangan form tambah data pengiriman baru ini bertujuan agar operator dapat menambah data ongkos biaya kirim dengan melihat data-data tarif biaya kirim reguler dari JNE.



Gambar 4.36 Perancangan Tampilan Form Tambah Data Pengiriman Baru

11. Form Tambah Data Ukuran Baru

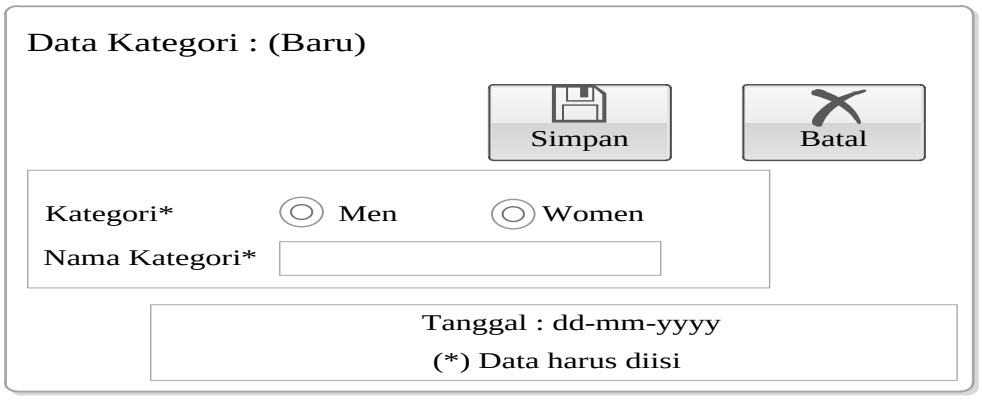
Perancangan form tambah data ukuran baru ini bertujuan agar operator dapat menambah data ukuran baru dengan mengisikan kode ukuran dan nama ukuran.



Gambar 4.37 Perancangan Tampilan Form Tambah Data Ukuran Baru

12. Form Tambah Data Kategori Baru

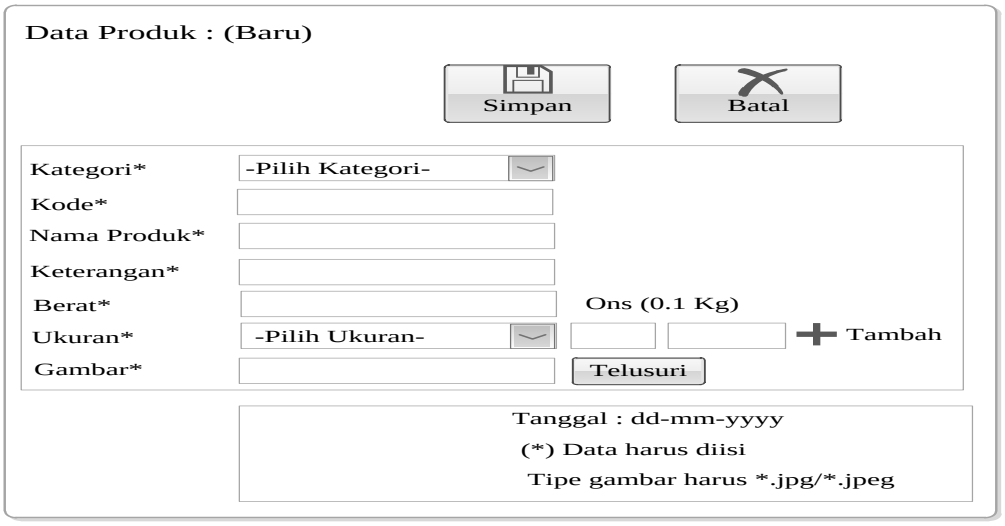
Perancangan form tambah data kategori baru ini bertujuan agar operator dapat menambah data kategori baru.



Gambar 4.38 Perancangan Tampilan Form Tambah Data Kategori Baru

13. Form Tambah Data Produk Baru

Perancangan form tambah data produk baru ini bertujuan agar operator dapat menambah data produk baru.



Gambar 4.39 Perancangan Tampilan Form Tambah Data Produk Baru

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.

1. Laporan Stok Barang

   Laporan stok barang merupakan laporan untuk mengetahui stok dari setiap barang dan untuk mengetahui berapa banyak barang tersebut telah terjual.

LAPORAN STOK BARANG

THROVE

Per tanggal : dd/mm/yyyy

No	Kode Produk	Kategori	Nama Produk	Ukuran	Harga	Stok	Terjual

Total Produk :
Total Stok :
Jumlah yang terjual :

Gambar 4.40 Perancangan Output Laporan Stok barang

2. Laporan Penjualan

   Laporan penjualan merupakan laporan untuk mengetahui total keseluruhan penjualan, total jumlah penjualan dan total jumlah produk yang terjual.

LAPORAN PENJUALAN

THROVE

Per tanggal : dd/mm/yyyy s.d dd/mm/yyyy

No	Faktur	Tgl.Pesan	Produk	Qty	Harga	Subtotal	Status

Total Keseluruhan : Rp. -

Jumlah Penjualan :

Jumlah produk yang terjual :

Administrator,

(_____)

Gambar 4.41 Perancangan Output Laporan Penjualan

3. Laporan Penjualan Per Transaksi

   Laporan penjualan per transaksi merupakan laporan untuk mengetahui detail penjualan per transaksi.

LAPORAN PENJUALAN PER TRANSAKSI

THROVE

Nomor Transaksi : inv – yyyymmdd – x
Tanggal Pesan : yyyy-mm-dd hh:mm:ss

Nama :
Alamat :

No	Produk	Qty	Harga	Berat (Kg)	Subtotal

Total Berat :
Biaya Pengiriman :
Total Keseluruhan :

Jumlah produk yang dipesan :

Administrator,

(_____)

Gambar 4.42 Perancangan Output Laporan Penjualan Per Transaksi

4. Laporan Pengiriman

   Laporan pengiriman merupakan laporan untuk mengetahui jumlah pengiriman produk yang dikirim.

LAPORAN PENGIRIMAN

THROVE

Per tanggal : dd/mm/yyyy s.d dd/mm/yyyy

No	Faktur	Tgl.Pesan	Produk	Qty	Harga	Subtotal	Status

Total keseluruhan :

Jumlah pengiriman :
Jumlah produk yang dikirim :

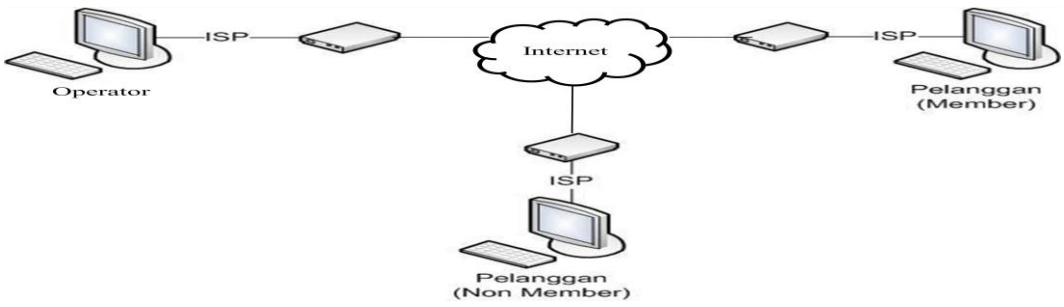
Administrator,

(_____)

Gambar 4.43 Perancangan Output Laporan Pengiriman

4.2.6 Perancangan Arsitek Jaringan

Adapun perancangan arsitek jaringan untuk mendukung program ini adalah sebagai berikut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.44 Perancangan Arsitek Jaringan