BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis merupakan rangkaian kegiatan penguraian suatu sistem informasi yang utuh dan nyata ke dalam bagian-bagian komputer dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi masalah-masalah yang muncul, kesempatan, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan yang diharapkan. Sehingga menjadi baik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan teknologi.

4.1.1. Analisis Dokumen

Berikut ini adalah nama-nama dokumen yag digunakan dalam sistem Penjualan pada Flicker jersey.

1. Nama dokumen : Laporan Penjualan

Fungsi : Untuk mengetahui jumlah transaksi penjualan

Sumber : Bagian Penjualan

Distribusi : Dari bagian penjualan ke Pemimpin

Rangkap : 2

Bentuk : Dokumen

2. Nama dokumen : Laporan Produk

Fungsi : Untuk mengetahui stok produk

Sumber : Bagian Persediaan

Distribusi : Dari bagian persediaan ke Pemimpin

Rangkap : 1

Bentuk : Dokumen

4.1.2. Analisis Prosedur yang Berjalan

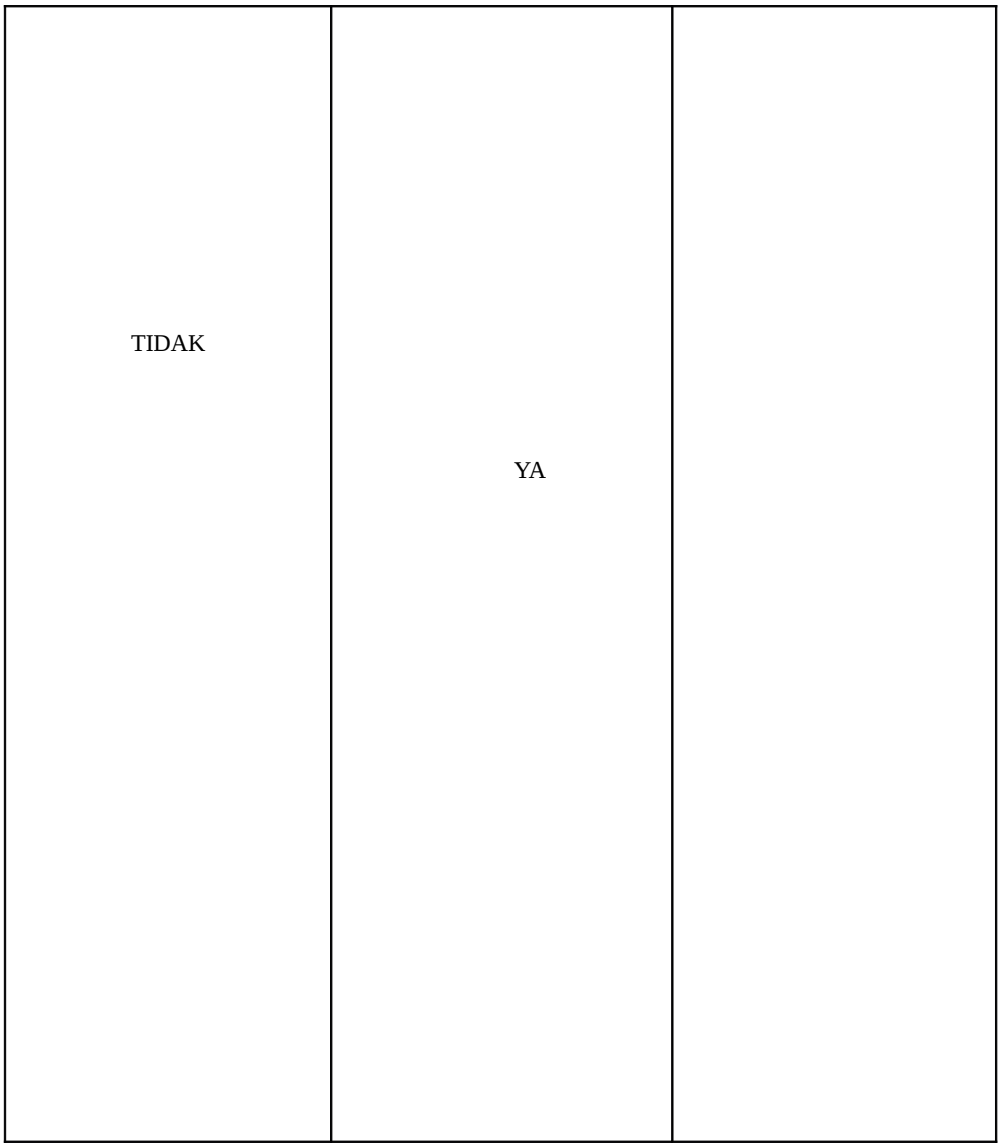
Rangkaian prosedur Flicker Jersey yang berjalan diantaranya :

1. Konsumen memilih prodak yang diinginkan, setelah konsumen mendapatkan prodak yang sesuai,
2. Bagian penjualan akan mengecek stok barang yang dipesan konsumen, apakah masih tersedia atau tidak.
3. Bila tersedia, bagian penjualan langsung melakukan transaksi dengan konsumen dan membuat laporan penjualan untuk di diarsipkan ke pemimpin.
4. Bila barang habis, maka order pembelian dikembalikan kepada konsumen.

4.1.2.1. *Flow Map*

Dan berikut ini adalah skema alur penjualan yang berjalan di Flicker Jersey :

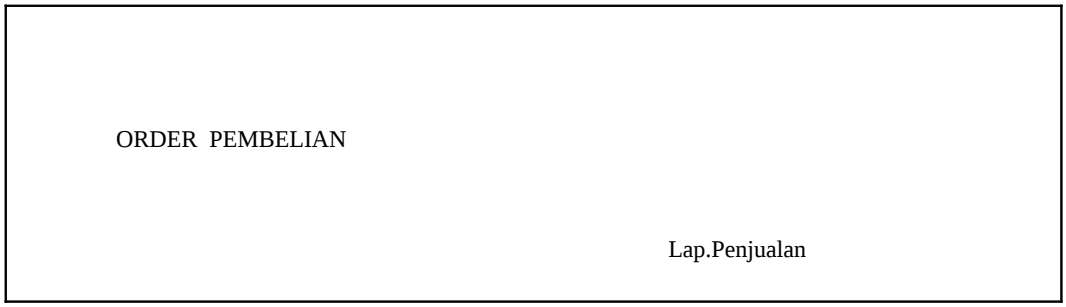
KONSUMEN	PENJUALAN	PEMILIK

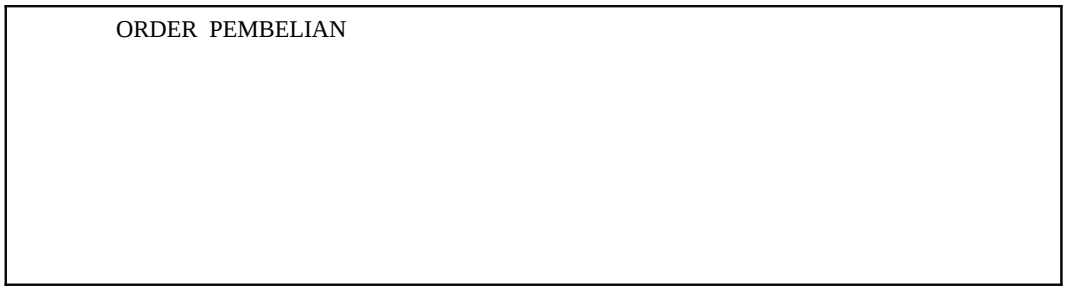


Gambar 4.1 *Flow Map* alur penjualan yang berjalan di Flicker Jersey
Keterangan : A = Arsip Laporan Penjualan

4.1.2.2. Diagram Konteks

Berikut diagram konteks alur penjualan yang berjalan di Flicker Jersey :

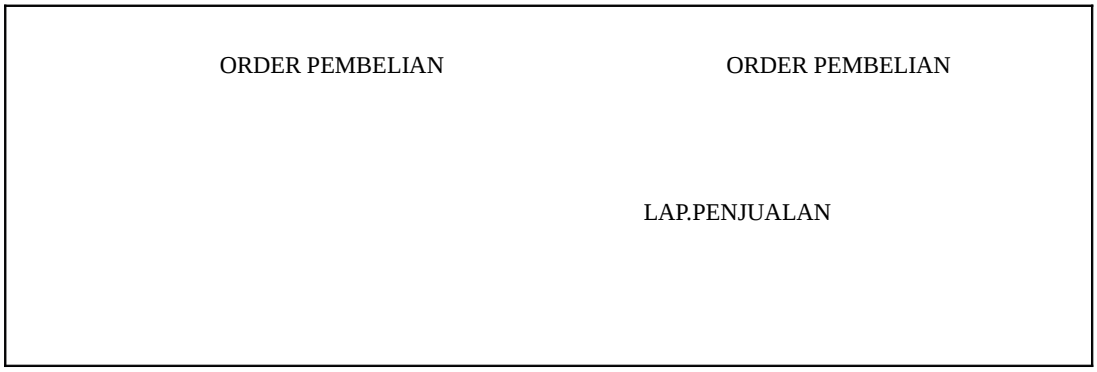




Gambar 4.2 *Diagram Konteks* alur penjualan yang berjalan di Flicker Jersey

4.1.2.3. Data Flow Diagram

Dan Data Flow Diagram yang tersaji dalam alur penjualan yang berjalan di Flicker Jersey, adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3 *Data Flow Diagram level 0*, alur penjualan yang berjalan di Flicker Jersey

4.1.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Selama penulis melakukan penelitian di Flicker jersey, penulis menemukan beberapa permasalahan. Adapun kelemahan-kelemahan sistem yang sedang berjalan pada Flicker Jersey adalah sebagai berikut :

1. Flicker Jersey mengalami kesulitan dalam promosi dimana promosi yang sekarang dilakukan baru berupa penyebaran informasi di sosial media, tanpa adanya katalog dari setiap produk.
2. Flicker Jersey mengalami kesulitan dalam pengolahan data barang dan transaksi penjualan.
3. Flicker Jersey mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan pengolahan data barang sehingga kurang efektif.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi juga menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis secara menyeluruh, maka dirancanglah sebuah E-Commerce sebagai salah satu solusi yang ditawarkan untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan di Flicker Jersey saat ini. Dengan dirancangnya Aplikasi E-Commerce, dan berdasarkan kebutuhan informasi dari masing-masing pihak. Maka diharapkan, E-Commerce ini dapat berguna dan membantu dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah dalam pengaksesannya.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem informasi penjualan barang yang terkomputerisasi. Usulan perancangan yang dilakaukan adalah merubah sistem penjualan barang yang masih konvensional menjadi terkomputerisasi dan terintegrasi dengan *database*, yang berguna bagi penyimpanan data dengan jumlah relatif banyak sehingga dapat mempermudah penyimpanan, pencarian, pengubahan serta penghapusan data. Selain itu juga, sistem ini dibuat secara *online* yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan barang.

4.2.3. Perancangan Proses yang Diusulkan

Berikut ini adalah penjelasan mengenai proses Sistem Informasi Penjualan pada Flicker Jersey berbasis web :

1. Pelanggan melakukan registrasi pendaftaran pada sistem agar pelanggan memiliki hak akses untuk memasuki sistem penjualan Flicker Jersey secara online.

2. Pelanggan melakukan browsing di internet untuk meliahat semua informasi mengenai Flicker Jersey secara online. Pertama-tama pelanggan melakukan *login* dengan ketentuan registrasi yang telah dilaksanakan di tahap ke-1, melalui menu user agar dapat melakukan proses pemesanan barang.

3. Setelah proses login berhasil, pelanggan dapat langsung memesan barang melalui menu “Barang” dengan memilih di daftar produk yang akan dipesan berdasarkan stok barang yang tersedia. Klik kolom status “pesan sekarang” dan isi banyaknya barang yang diinginkan. Apabila selesai, klik konfirmasi pemesanan dan barang anda segera di proses.

4. Pelanggan diharuskan mengisi form alamat kirim sebagai patokan pengiriman barang.

5. Pelanggan dapat melihat status pemesanan di “Kasir Flicker”, sebagai acuan untuk transaksi dan pelanggan boleh langsung mentransfer dana ke rekening yang telah kami sediakan.

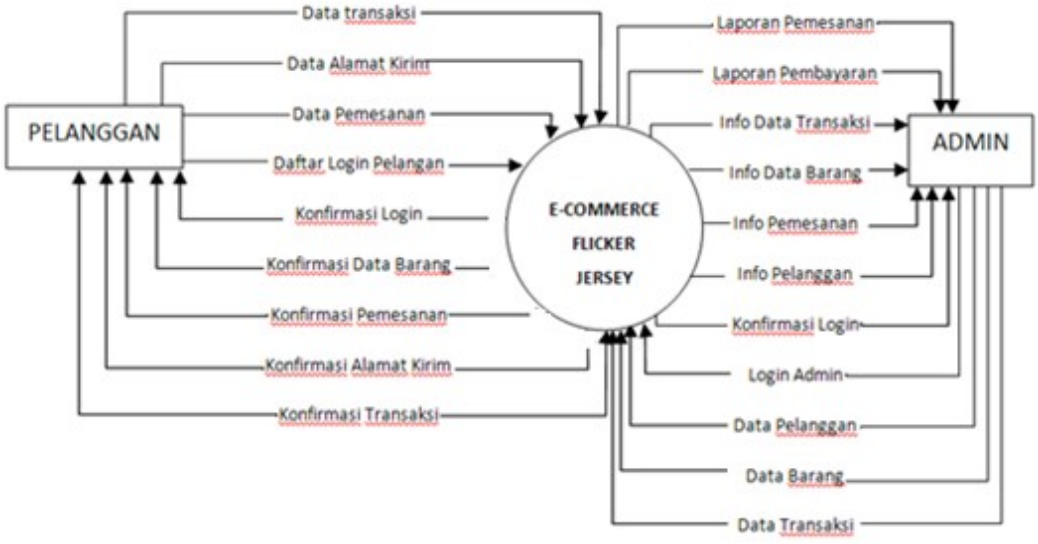
6. Pelanggan dapat melakukan pembayaran sesuai dengan pemesanan diatas melalui transfer antar bank. Setelah itu, pelanggan dapat mengisi form transaksi pembayaran yang telah disediakan di menu “kasir Flicker”. Pelanggan pun akan diberikan bukti pembayaran.

7. Admin akan memeriksa apakah pelanggan sudah melakukan pembayaran atas barang yang dipesan. Apabila pembayaran sesuai dengan pemesanan maka barang siap dikirim melalui alamat pelanggan.

8. Admin pun dapat mengolah seluruh data, laporan informasi mengenai Flicker Jersey.

4.2.3.1. Diagram Konteks yang di Usulkan

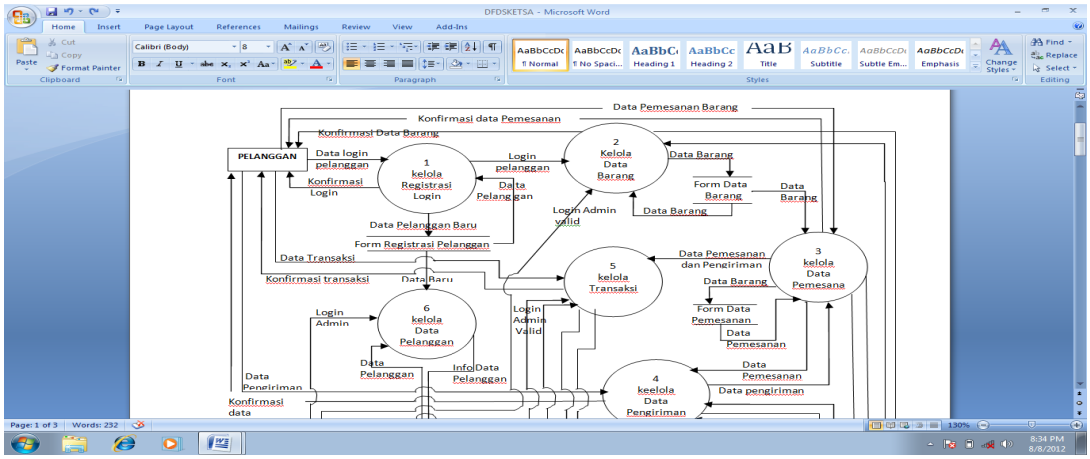
Diagram konteks adalah, besarnya pengaruh data yang diteriama dan informasi yang dihasilkan lingkungan ini diwakili oleh entitas-entitas luar, seperti halnya sebagai berikut:

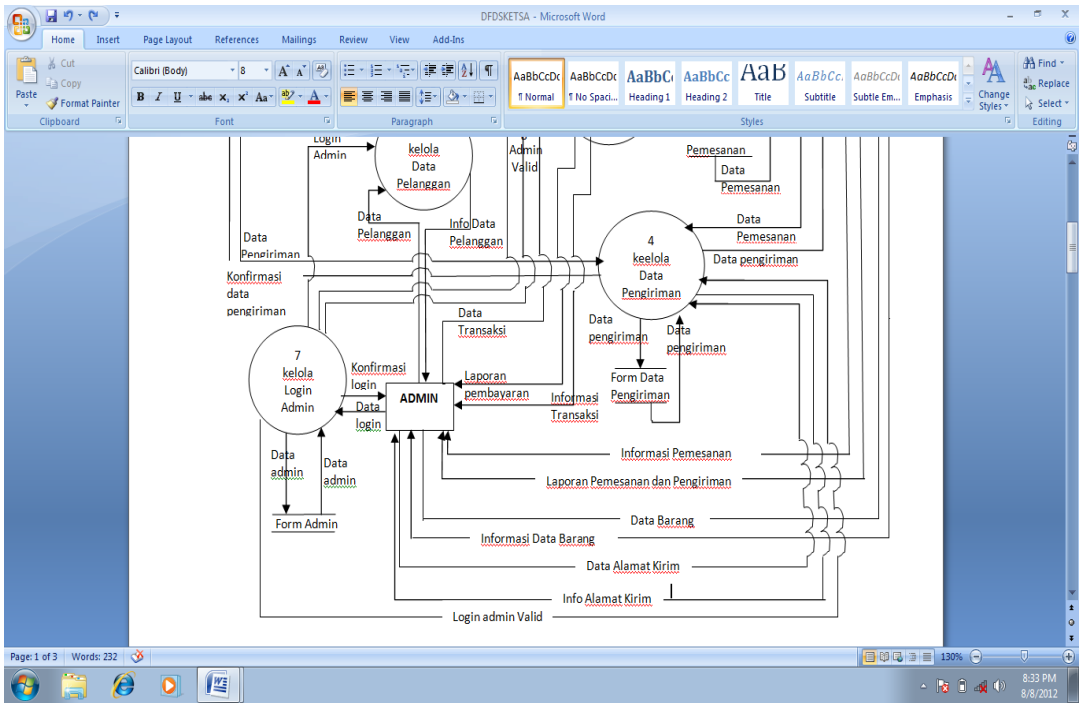


Gambar 4.4 Diagram konteks *E-Commerce* yang diusulkan

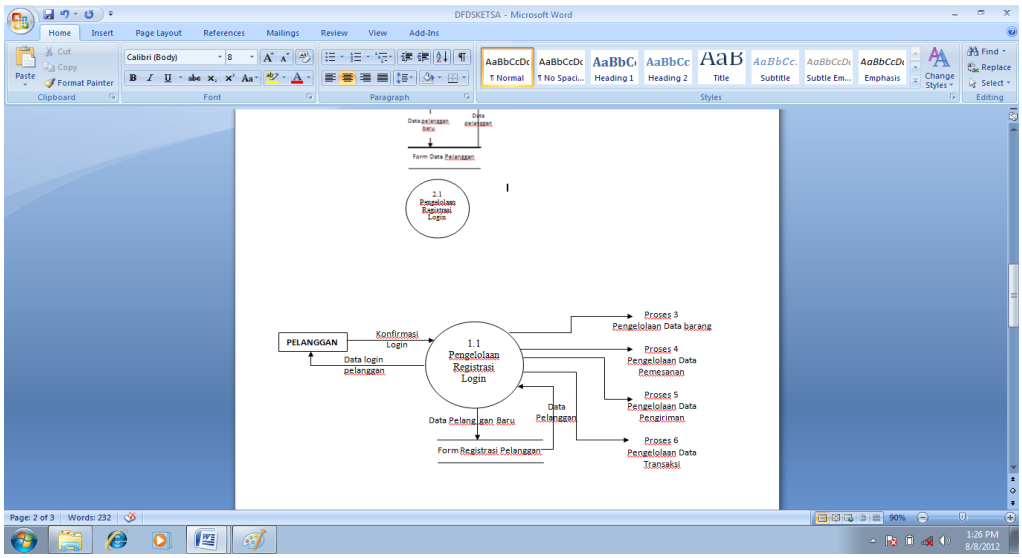
4.2.3.2. Data Flow Diagram *E-Commerce* yang Diusulkan

Berdasarkan diagram konteks diatas. Maka, dapat dibuat data flow diagram sebagai berikut:





b. **Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 *E-Commerce Flicker Jersey* yang diusulkan yang diusulkan**



Gambar 4.6 *data Flow Diagram Level* 2 proses 1 Proses Registrasi Pelanggan dan Login yang diusulkan

c. **Data Flow Diagram Level 2 Proses 2 *E-Commerce Flicker Jersey* yang diusulkan yang diusulkan**

Gambar 4.7 *data Flow Diagram Level* 2 proses 2 Katalog Barang yang diusulkan di Flicker Jersey

d. **Data Flow Diagram Level 2 Proses 3 *E-Commerce Flicker Jersey* yang diusulkan yang diusulkan**

Gambar 4.8 *data Flow Diagram Level* 2 proses 3 Proses Pemesanan yang diusulkan

e. **Data Flow Diagram Level 2 Proses 4 *E-Commerce Flicker Jersey* yang diusulkan yang diusulkan**

Gambar 4.9 *data Flow Diagram Level* 2 proses 4 Proses Pengiriman yang diusulkan

f. **Data Flow Diagram Level 2 Proses 5 *E-Commerce Flicker Jersey* yang diusulkan yang diusulkan**

Gambar 4.10 *data Flow Diagram Level* 2 proses 5 Pengelolaan data Transaksi yang diusulkan di Flicker Jersey

g. **Data Flow Diagram Level 2 Proses 6 *E-Commerce Flicker Jersey* yang diusulkan yang diusulkan**

Gambar 4.11 *data Flow Diagram Level* 2 proses 6 Pengolahan data Pelanggan yang diusulkan di Flicker Jersey

h. **Data Flow Diagram Level 2 Proses 7 *E-Commerce Flicker Jersey* yang diusulkan yang diusulkan**

Gambar 4.12 *data Flow Diagram Level* 3 proses 6.1 Proses *Update* barang yang Diusulkan di Flicker Jersey

4.2.3.3. Kamus Data

Kamus data merupakan kumpulan data yang digunakan serta dihasilkan oleh perangkat lunak. Berikut daftar seluruh data yang akan digunakan dan dihasilkan oleh perangkat lunak *E-Commerce* di Flicker Jersey.

1. Nama arus data : data_user

Alias : dt_login, konfirmasi_login, login_pelanggan_valid

Arus data : Pelanggan – P1, P1 – pelanggan, P1 – P2, P1 – P3, P1 – P4, P1 – P5

Penjelasan : data yang diisi pelanggan pada saat akan memasuki system

Periode : setiap memasuki system

Struktur data : user_p, pass_p,

2. Nama arus data : data_pemesanan

Alias :konfirmasi_data_pemesanan,data_pemesanan_barang, dt_pemesan, laporan pemesanan

Arus data : pelanggan – P3, P3 – admin, P3 – Form pemesanan, Form pemesanan – P3, Form pemesanan – P3, P3-P5, P3 – admin

Penjelasan : data yang diisi ketika pelanggan akan memesan barang

Periode : setiap melakakukan pemesanan

Struktur data : user_p, kode_b, tgl_ps, jml_ps, status_ps, kode_ps

3. Nama arus data : data_pelanggan

Alias : data_pelanggan, konfirmasi data_pelanggan

Arus data : P1- Form data pelanggan, form data Pelanggan – P1, admin – P6, P6 – admin, P6 – F.dt_pelanggan

Penjelasan : data yang didapat setelah mendaftarkan pelanggan dan dijadikan untuk informasi dalam mendata data pemesanan

Periode : setiap melakukan login pelanggan dana pemesanan produk

Struktur data : no_p, user_p, pass_p, nama_p, alamat_p, kota_p, propinsi_p, telepon_p, email_p

4. Nama arus data : data_barang

Alias : data_barang, info catalog, informasi dt.barang, konfirmasi data_barang

Arus data : admin – P7, P7 – admin, P2 – Form_data_barang, Form_data_barang – P2, P3 – pelanggan, P2 – pelanggan

Penjelasan : data barang yang dapat dilihat konsumen sebagai acuan untuk melakukan proses pemesanan

Periode : setiap melakukan pemesanan produk

Struktur data : kode_b, nama_b, harga_bl, harga_jlb, kategori_b, stok_b, gambar_b

5. Nama arus data : data_Pengiriman

Alias : data_pengiriman, konfirmasi_data_pengiriman

Arus data : P3 – P4, P4 – Form_data_pengiriman, Form_data_pengiriman – P4, P4 – pelanggan

Penjelasan : data pengiriman yang dapat dilihat konsumen sebagai acuan untuk proses pengiriman barang

Periode : setiap melakukan pemesanan produk

Struktur data : no_p, nama_ak, alamat_ak, kota_ak, provinsi_ak, kodepos_ak, telepon_ak

6. Nama arus data : dt_kasir_flicker

Alias : data_transaksi, informasi_transaksi

Arus data : Pelanggan – P5, admin – P5, P5 - F.transaksi, F.transaksi – P5, P5 – admin

Penjelasan : data yang didapa oleh konsumen setelah melakukan proses pembayaran atas pemesanan barang

Periode : setiap melakukan pembayaran produk yang dipesan

Struktur data : user_p, kode_ps, kode_t, transfer_t, bank_t, jumlah_t, pengirim_t, tgl_t, status_t

7. Nama arus data : konfirmasi_Data_Barang

Alias : -

Arus data : P3 – pelanggan

Penjelasan : data yang diterima pelanggan ketika memesan barang

Periode : setiap melakukan pemesanan

Struktur data : user_p, kode_b, tgl_ps, jml_ps, status_ps, total_ps, kode_ps

8. Nama arus data : konfirmasi_transaksi

Alias : laporan transaksi

Arus data : P5 – pelanggan

Penjelasan : data yang didapat konsumen setelah melakukan proses pembayaran atas pemesanan

Struktur data : user_p, kode_ps, kode_t, transfer_t, bank_t, jumlah_t, pengirim_t, tgl_t, status_t, no_resi.

9. Nama arus data : data admin

Alias : dt_login admin, konfirmasi login, login admin valid, dt_ admin

Arus data : admin – P7, P7 – admin, P7 – F.admin, F.admin – P7, P7 – P2, P7 –P5, P7 – P6

Penjelasan : data yang diisi admin pada saat akan memasuki *system*

Struktur data : username, password.

4.3. Perancangan Basis Data

Adalah pembuatan dan penyimpanan data kedalam sistem, yang terdiri dari file *database*. Pada perancangan basis data ini akan dibahas Normalisasi, Entity Relationships Diagram (ERD), Relasi Tabel dan Struktur file.

4.3.1. **Normalisasi**

Normalisasi merupakan suatu teknik menstruktur data dalam cara-cara tertentu untuk membantu mengurangi atau mencegah timbulnya masalah yang berhubungan dengan pengolahan dalam *database.*

1 Bentuk Unnormalisasi

{User_p, pass_p, kode_b, tgl_ps, jml_ps, no_resi, status_ps, total_ps, kode_ps, no_p, user_p, nama_p, pass_p, alamat_p, kota_p, provinsi_p,

telepon_p, email_p, tgl_daftar_p, kode_b, nama_b, harga_bl, harga_jlb, stok_b, gambar_b, stokmin_b, user_p, kode_ps, kode_t, transfer_t, bank_t, jml_t, pengirim_t, tgl_t, status_t, user_p, kode_b, tgl_ps, jml_ps, status_ps, total_ps, kode_ps, user_p, kode_ps, kode_t, no_rek, tgl_t, jumlah_t, pengirim_t, id_kategori, nama_kategori, nama_ak, alamat_ak, id_kota, provinsi_ak, telepon_ak, kodepos_ak, ukuran_b, id_kota, nama_kota, harga_kota, estimasi_kota, status_t}

2 Bentuk Normal Pertama (NF)

{User_p, pass_p, kode_b, tgl_p, jml_ps, status_ps, total_ps, kode_ps, no_p, user_p, nama_p, pass_p, alamat_p, kota_p, provinsi_p, telepon_p, email_p, tgl_daftar_p, nama_b, harga_bl, harga_jlb, id_kategori, nama_kategori, nama_ak, alamat_ak, id_kota, provinsi_ak, no_resi, telepon_ak, kodepos_ak, ukuran_b, id_kota, nama_kota, harga_kota, estimasi_kota, stok_b, gambar_b, stokmin_b, kode_t, no_rek, tgl_t, jumlah_t, pengirim_t, status_t}.

3 Bentuk Normal kedua (NF)

Pelanggan :

{no_p*, user_p, pass_p, nama_p, alamat_p, kota_p, provinsi_p, telepon_p, email_p}

Kategori :

{id_ktegori*, nama_kategori}

Barang :

{Kode_b*, nama_b, harga_bl, harga_jlb, id_ktegori**, ukuran_b, stok_b, gambar_b}

Kota :

{id_kota*, nama_kota, harga_kota, estimasi_kota}

Pemesanan :

{Kode_ps*, tgl_ps, jml_ps, status_ps, kode_b**, no_p**}

Pengiriman :

{nama_ak, alamat_ak, id_kota**, provinsi_ak, telepon_ak, kodepos_ak, no_p**}

Transaksi :

{ Kode_t*, no_rek, tgl_t, jumlah_t, pengirim_t, status_t , kode_ps**, no_resi}

4 Bentuk Normal ketiga (NF)

Pelanggan :

{no_p*, user_p, pass_p, jenis_p, nama_p, alamat_p, kota_p, propinsi_P, telepon_p, email_p}.

Kategori :

{id_ktegori*, nama_kategori}

Barang :

{Kode_b*, nama_b, garga_bl, harga_jlb, kategori_b, supplier_b, stok_b, gambar_b }

Kota :

{id_kota*, nama_kota, harga_kota, estimasi_kota}

Pemesanan :

{Kode_ps*, tgl_ps, status_ps, no_p**}

Pengiriman :

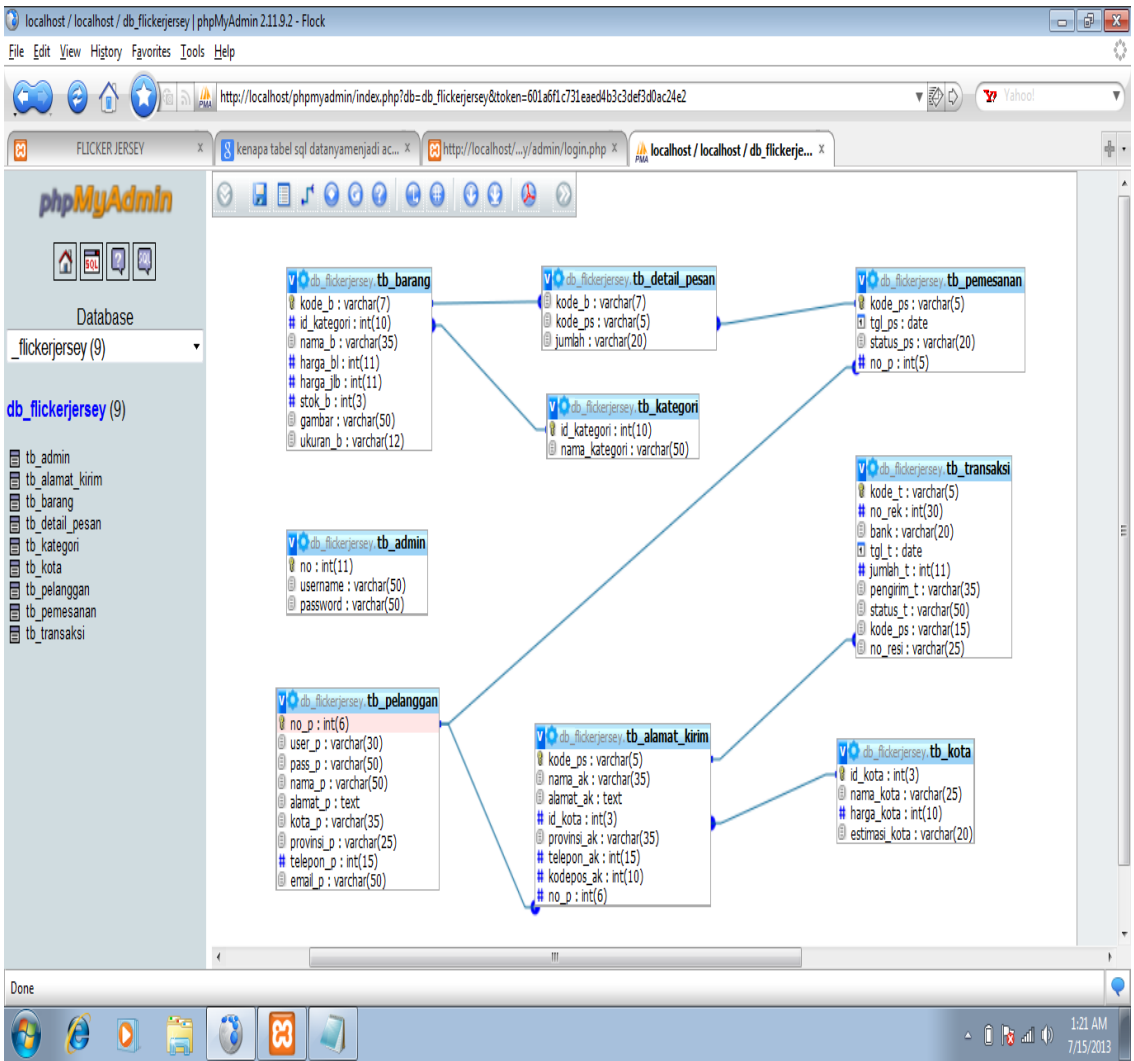
{nama_ak, alamat_ak, id_kota**, provinsi_ak, telepon_ak, kodepos_ak, kode_ps**}

Detail_pesan :

{kode_b**, kode_ps**, jumlah}

Transaksi :

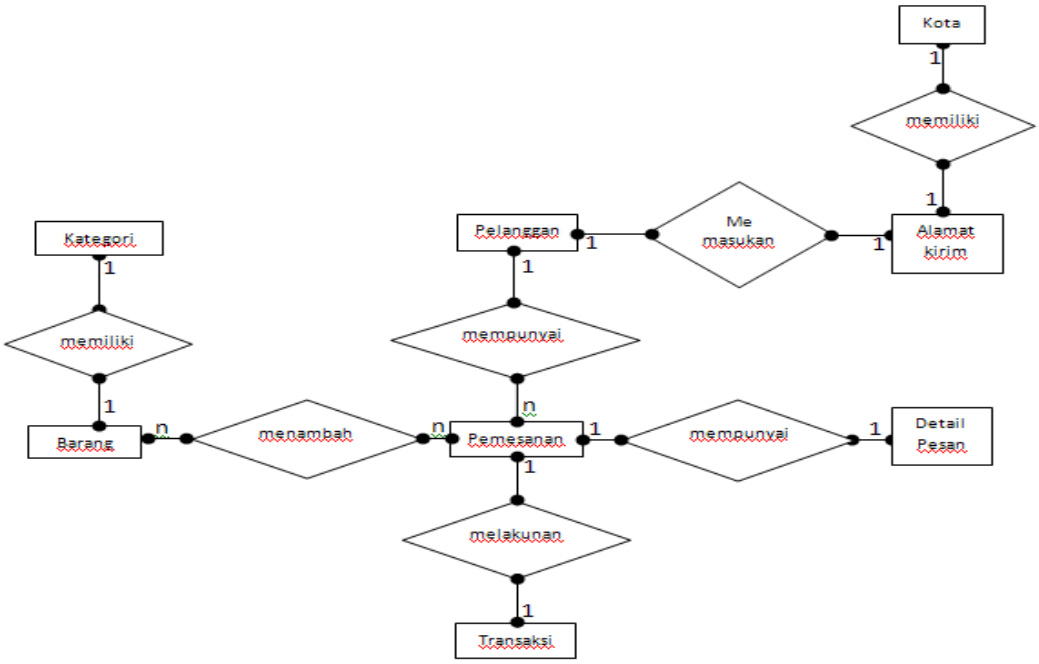
{Kode_t*, no_rek, tgl_t, jumlah_t, pengirim_t, status_t, kode_ps**, no_resi}



Gambar 4.14 Tabel Relasi yang diusulkan

4.3.3. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah sekumpulan entitas untuk memperjelas hubungan antar tabel.



Gambar 4.15 *Entity Relationship Diagram* yang diusulkan

4.3.4. **Struktur File**

Struktur file digunakan untuk menentukan struktur fisik dari jenis datanya. Dan untuk mempermudah dalam program maka struktur *database* nya dapat dilihat di table berikut :

1. Tabel Barang

Nama tabel : tb_barang

Fungsi : Menyimpan data barang

Primary key : kode_b

Tabel 4.1 Struktur Tabel Barang

No	Nama field	Type	Size	keterangan
1	Kode_b*	Varchar	7	Kode barang (primary key)
2	Nama_b	Varchar	35	Nama barang
3	Harga_bl	Int		Harga beli

4	Harga_jlb	Int		Harga jual
5	Id_kategori**	int	10	Kategori barang (foreign key)
6	Stok_b	Int		Jumlah stok barang
7	Gambar_b	Varchar	50	Untuk menunjukan gambar

2. Tabel Pelanggan

Nama tabel : tb_pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggan

Primary key : no_p

Tabel 4.2 Struktur Tabel Pelanggan

No	Nama field	Type	Size	keterangan
1	No_p*	Varchar	6	Id pelanggan
2	User_p	Varchar	30	Username pelanggan
3	Pass_p	Varchar	50	Password pelanggan
4	Nama_p	Varchar	50	Nama perusahaan
5	Alamat_p	Text		Alamat lengkap perusahaan

6	Kota_p	Varchar	25	Kota perusahaan
7	Propinsi_p	Varchar	25	Propinsi perusahaan
8	Telepon_p	Varchar	13	Telepon perusahaan
9	Email_p	Varchar	50	Email perusahaan

3. Tabel Pemesanan

Nama tabel : tb_pemesanan

Fungsi : sebagai penampung data pemesanan barang yang dilakukan pelanggan

Primary key : kode_ps

Tabel 4.3 Struktur Tabel Pemesanan

No	Nama field	Type	Size	keterangan
1	Kode_ps*	Varchar	5	Kode pemesanan
2	Tgl_ps	date		Tanggal pemesanan
3	status_ps	Varchar	20	Status pemesanan
4	no_p**	Varchar	8	User id (foreign key)

4. Tabel Detail Pesan

Nama tabel : tb_detail_pesan

Fungsi : untuk menyimpan data detail pesan

Primary key : -

Foreign key : kode_b, kode_ps

Tabel 4.4 Struktur Tabel Detail Pesan

No	Nama field	Type	Size	keterangan
1	Kode_b	Varchar	7	Kode barang
3	Kode_ps	Varchar	5	Kode pemesanan
5	Jumlah	Varchar	20	Jumlah barang yang dipesan

5. Tabel pengiriman

Nama Tabel : tb_alamat_kirim

Fungsi : sebagai penampung data alamat kirim yang dilakukan pelanggan

Primary key : -

Tabel 4.5 Struktur Tabel Pengiriman

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_ps**	Varchar	5	Kode pesan(foreign key)
2	Nama_ak	Varchar	35	Nama pelanggan
3	alamat_ak	text		Alamat pengiriman
4	id_kota	int	3	Id kota

5	provinsi_ak	Varchar	35	Provinsi pengiriman
6	Telepon_ak	Varcahr	15	No telepon
7	kodepos_ak	Varchar	15	Kode pos pengiriman
8	no_p**	int	6	No id pelanggan (foreign key)

6. Tabel kategori

Nama Tabel : tb_kategori

Fungsi : mengkategorikan barang

Primary Key : id_kategori

Tabel 4.6 Struktur Tabel kategori

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	id_kategori*	Int	10	Kategori barang (primary key)
2	Nama_kategori	Varchar	50	Nama kategori barang

7. Tabel kota

Nama tabel : tb_kota

Fungsi : untuk menyimpan data kota pengiriman

Primary key : id_kota

Tabel 4.7 Struktur Tabel kota

No	Nama field	Type	Size	Keterangan

1	id_kota*	Varchar	3	Id kota (primary key)
2	Nama_kota	Varchar	25	Nama kota
3	harga_kota	Int	20	Harga kota
4	estimasi_kota	Varchar	20	Lamanya pengiriman

8. Tabel Transaksi

Nama tabel : tb_transaksi

Fungsi : untuk menyimpan data transaksi pembayaran

Primary key : kode_t

Tabel 4.8 Struktur Tabel Transaksi

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_t*	Varchar	5	Kode transaksi (primary key)
2	No_rek	Varchar	30	No rekening pelanggan
3	Tgl_t	Date		Tanggal transaksi pembayaran
4	Jumlah_t	Int		Jumlah uang yang ditransfer
5	pengirim_t	Varchar	35	Nama pengirim

6	Bank	Varcahr	20	Bank yang digunakan
7	Status_t	Varchar	20	Status transaksi
8	Kode_ps**	Varchar	15	Kode pemesanan (foreign key)
9	No_resi	Varchar	25	Nomor Ekspedisi Pengiriman

4.3.5. **Kodifikasi**

memudahkan dalam mengelompokkan data dan pemrosesan data tersebut. Dengan adanya sistem kodifikasi ini diharapkan dapat mengklasifikasikan data. Selain itu kodifikasi juga dapat membantu dalam mengidentifikasi suatu objek, sehingga kesalahan dalam identifikasi objek dapat dihindari, kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini

1. Kode Barang

X XXX

Contoh : E0001

Artinya adalah kode barang E untuk Liga Inggris dan urutan barang tersebut 0001

2. No Pelanggan

20 XXXX

Contoh : 200001

Artinya 20 adalah alamat flicker Jersey dan urutan pelanggan tersebut 0001

3. Kode Pemesanan

X XXXX

Contoh : P00001

Artinya adalah kode pemesanan P dan urutan pemesanan barang tersebut 0001

4. Kode Transaksi

T XXXX

Pengurutan data transaksi diurutkan berdasarkan kode transaksi

Contoh : T0001

Artinya adalah kode transaksi pembayaran T dan urutan transaksi pembayaran tersebut 0001

4.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka berguna untuk para pengguna di Flicker Jersey agar lebih bisa mendalami *E-Commerce* yang tersaji dari input, proses, output.

4.4.1. Struktur Menu

Struktur menu merupakan pencitraan E-Commerce yang tersaji untuk bisa lebih mudah dalam pengaplikasian di lapangan. Berikut ini adalah struktur menu *E-Commerce Flicker Jersey*

a. Struktur Menu User

Gambar 4.16 Struktur Menu User

b. Struktur Menu Admin

Gambar 4.17 Struktur Menu Admin

4.4.2. **Perancangan Input**

Perancangan input yaitu desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna sistem. Perancangan input berguna untuk media pencatatan data yang merupakan sumber data untuk pengolahan data.

1. Rancangan Halaman Admin

a. Rancangan Login Admin

Gambar 4.18 Form Login Admin

Dalam Login Admin ini, berguna sebagai pintu masuk menuju aplikasi.admin bisa memasukan Userid dan password, sebagai kunci dan diakhiri dengan mengklik tombol login yang tersedia.

b. Rancangan admin setelah admin login

Gambar 4.19 Rancangan Form Data Admin

Form diatas adalah gambran baris besar aplikasi yang akan terjadi bila form login di *gambar 4.18 berjalan* dengan sukses. Admin memiliki akses penuh untuk menambah, mengaspus, mengubah data *di E-commerce flikcer jersey.*

c. Rancangan Input data Barang

LOGO **input data Barang**

Nama barang :
Harga Barang :
Stok :

Gambar 4.20 Rancangan Form input data barang

Pada gambar diatas, berguna bila admin ingin menambah data barang baru.

d. Rancangan Pencarian Barang

LOGO **Pencarian data Barang**

Nama barang :

Gambar 4.21 Rancangan Form cari data barang

Pada gambar diatas, berguna bila admin ingin mencari barang.

2. Rancangan halaman User

a. Rancangan Registrasi Pelanggan

Registrasi Pelanggan
Nama : Username : Password : Alamat :
Gambar 4.22 Registrasi Pelanggan

Pada gambar diatas, berguna bila admin ingin memasukan akun anggota baru.

b. Rancangan Form Login User

Logo	login Pelanggan
	Nama : Password:
Gambar 4.23 Login Pelanggan	

Pada gambar diatas, dikhususkan untuk pengguna yang telah mendaftar

dan memiliki hak akses di flicker Jersey.

c. Rancangan Pemesanan Barang

Logo	Pemesanan Barang
Nama : jersey MNC harga : 200000 masukan jumlah:	

Gambar 4.24 Pemesanan Barang

Gambar diatas, adalah gambaran bila member ingin atau tertarik untuk membeli barang.

4.4.3. **Rancangan Output**

perancangan *output* ini akan menampilkan data keluaran atau laporan yang siap untuk dicetak. Ada pun bentuk tampilan keluarannya sebagai berikut:

1. Rancangan Halaman Admin

a. Rancangan *output* Laporan

Logo	laporan Pemesanan Barang
Dari tanggal	sampai tanggal

Gambar 4.25 Output Laporan

Gambar diatas, khusus untuk admin yang ingin merekap laporan pemesanan barang per periode.

b. Rancagan Laporan keluaran Laporan

Laporan Pemesanan Barang

Barang	Jumlah	Tujuan	Aksi
Jersey MNC	**2**	**bandung**	**Cetak / hapus**

Gambar 4.26 Output Laporan Pemesanan Barang

Gambar diatas adalah truk / laporan pemesanan barang untuk pelanggan beserta alamat tujuannya.

c. Rancangan ouput Bukti transaksi

FLICKER JERSEY			
Data Pelanggan . Nama : Alamat kirim : Data Pemesanan Nama barang : Jumlah Pesan : total bayar :			
No	Nama barang	Jumlah pesan	Total bayar
1	Jersey MNC	2	299.0000

Gambar 4.27 Output Bukti Transaksi

Gambar diatas, adalah bukti transaksi pelanggan yang telah melunasi biaya jual beli di flicker jersey dan sebagai salah satu sumber data pengiriman.

4.4.4. **Perancangan Arsitektur Jaringan**

Perangkat lunak Sistem Informasi Distribusi Berbasis Web ini merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP yaitu satu bahasa *server-side* yang di desain khusus untuk aplikasi web dan didukung dengan menggunakan database MySQL yang berfungsi sebagi penyimpanan data yang

dihubungkan ke localhost dalam windows sehingga dapat konksi browser ke dalam internet. Aplikasi ini juga dibuat untuk memudahkan pelanggan (*user*) dalam melakukan transaksi pemesanan produk secara *online* melalui media konfigurasi *internet* Karena Aplikasi yang dibangun dengan aplikasi website yang harus menggunakan akses internet didalam penggunaannya.

Perangkat lunak ini akan digunakan oleh dua kategori pengguna, yaitu *admin* sebagai pengolahan data dan pelanggan atau *user.* Dari pengguna tersebut memiliki perbedaan dan tugas masing – masing.

Arsitektur jaringan yang diusulkan merupakan jaringan yang terhubung dengan internet. Dan computer baik Administrator maupun User harus memiliki akses internet agar dapat saling terhubung satu sama lainnya.