BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sebelum merancang suatu sistem, ada baiknya terlebih dahulu menganalisis sistem yang sedang berjalan di Rohmat Meubel yang akan dibangun tersebut.

4.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Sebelum membuat suatu sistem, hendaknya melakukan analisis terlebih dahulu terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dengan menggunakan metode-metode yang telah ada. Dalam hal ini penulis menggunakan metodologi berorientasi objek, yaitu dimulai dari:

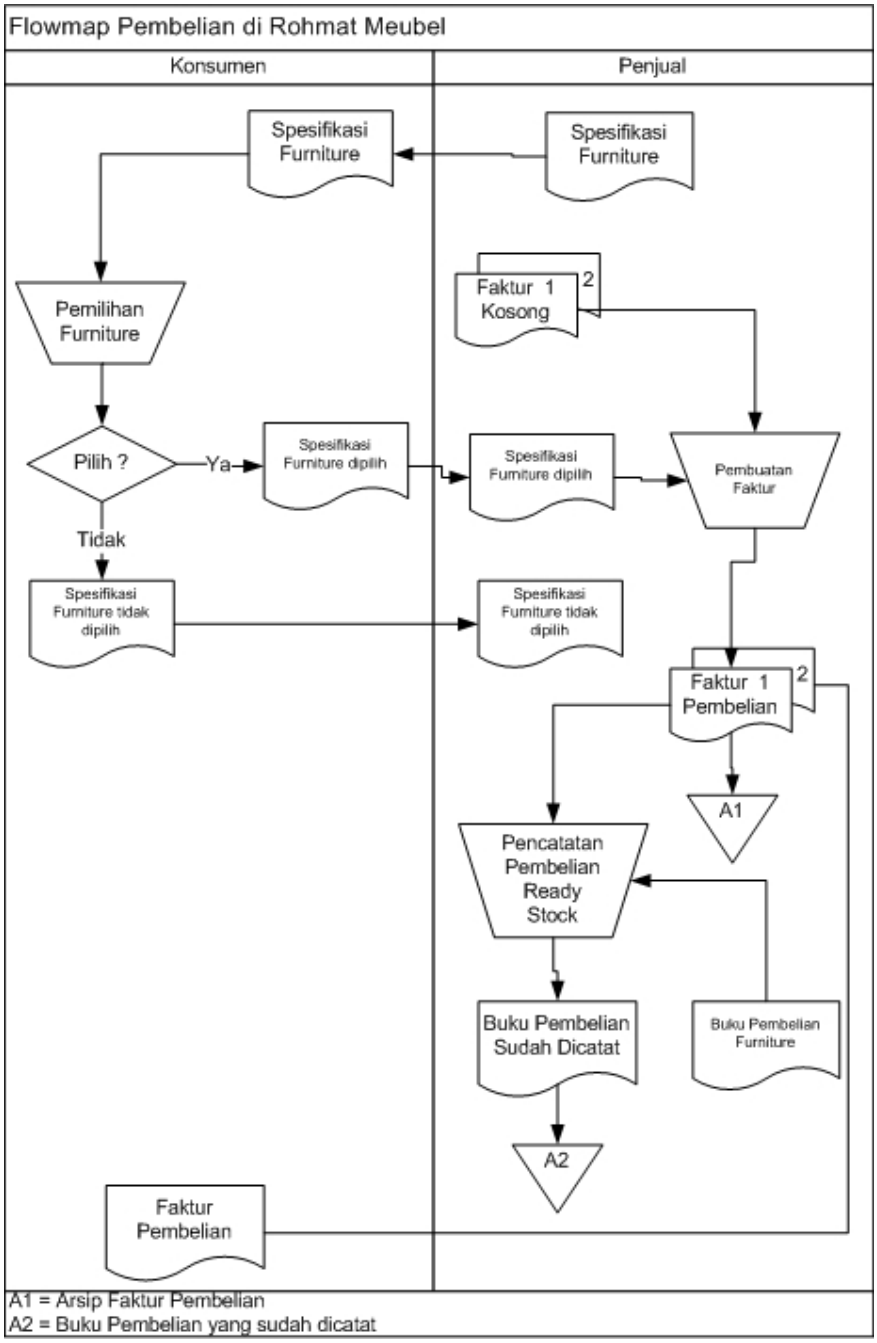
4.1.1.1 Prosedur Pemesanan

Adapun proses dalam prosedur pembelian furniture ready stock yang sedang berjalan di Rohmat Mabeul adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memilih furniture yang ditawarkan oleh penjual untuk melakukan pembelian furniture, data furniture dari data spesifikasi furniture. Apabila konsumen membeli furniture yang ditawarkan oleh penjual maka penjual akan membuatkan faktur pembelian rangkap dua, satu untuk konsumen, satu arsip penjual. Kemudian konsumen memberikan katalog furniture kepada penjual. Apabila konsumen tidak memilih maka konsumen mengembalikan data spesifikasi furniture kepada penjual.

2. Penjual akan mencatat pembelian furniture pada buku pembelian dari arsip faktur pembelian, proses selanjutnya masuk pada prosedur pembayaran furniture.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar [4.1] dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (Flowmap) prosedur pembelian furniture ready stock sebagai berikut :



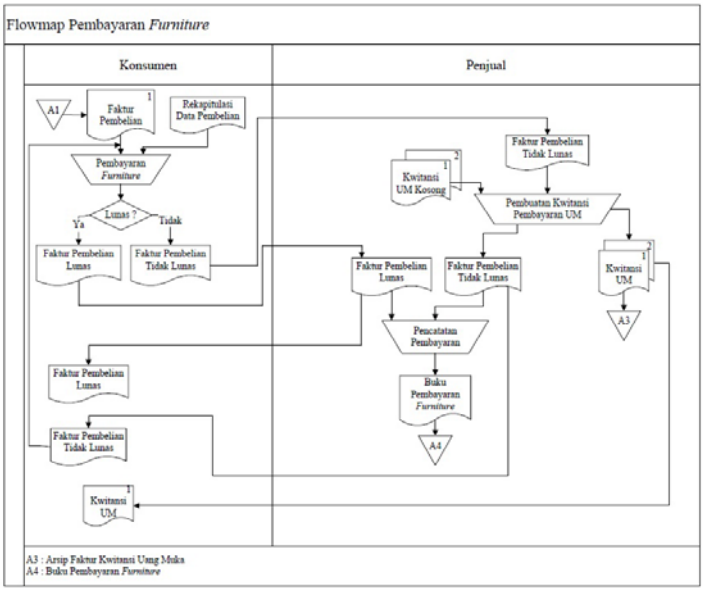
Gambar 4.1 Flowmap Pembelian Furniture Di Rohmat Meubel

4.1.1.2 Prosedur Pembayaran Furniture

Adapun proses dalam pembayaran furniture prosedur yang sedang berjalan di Rohmat Mabeul adalah sebagai berikut :

1. Konsumen dapat memilih pembayaran lunas atau tidak lunas. Apabila konsumen memilih lunas maka pembayaran lunas akan diserahkan pada penjual yang akan dicatat pada buku pembayaran. Konsumen dapat membayar lunas atau pembayaran lunas setelah pengiriman furniture diterima oleh konsumen. Apabila konsumen memilih tidak lunas dikenakan uang muka 30%. Apabila tidak lunas maka penjual membuat kwitansi yang terdiri dari rangkap dua yang akan diberikan pada konsumen satu dan satu akan disimpan sebagai arsip pihak penjual.
2. Penjual mencatat pembayaran konsumen dari jenis pembayaran yang diambil oleh konsumen. Pencatatan akan disimpan pada buku pembayaran.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar [4.2] dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (Flowmap) prosedur pembayaran furniture sebagai berikut :



Gambar 4.2 Flowmap Pembayaran Furniture

4.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi

kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya pemasaran penjualan berbasis *web site.*
2. Proses penyimpanan data belum terkomputerisasi sehingga banyak kemungkinan terjadi hilangnya data penjualan.
3. Rohmat Meubel berkeinginan untuk mengenalkan produk mereka atau memiliki pelanggan yang banyak dengan media promosi yang baik.

4.2 Perancangan Sistem

Perencanaan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa peng-gambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem informasi penjualan online ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Penjualan pada Rohmat Meubel, ditujukan untuk dapat mensosialisasikan proses peningkatan penjualan Furniture.
2. Dengan adanya Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Rohmat Meubel Berbasis Web, diharapkan dapat meningkatkan pelanggan yang ingin membeli Furniture tanpa harus datang ke toko.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna (*user*) mengenai sistem informasi berbasis *web*, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di desain. Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang dirancang harus memenuhi batasan sistem dimana perancangan sistem ini merupakan kebutuhan fungsional. Implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan sistem informasi di rancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai (*user*) dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya taransaksi pemesananfurniture dengan mengunjungi alamat website yang sudah sisediakan.

Sedangkan untuk petugas khususnya pada bagian penjualan, tidak perlu sulit lagi untuk harus menunggu di tempat atau mengirim sample produk tersebut, karena sistem ini mempunyai beberapa jenis pelayanan diantaranya transaksi penjualan. Maka petugas cukup dengan mengecek di internet pada halaman *admin*, maka akan segera di ketahui apakah ada yang memesan barang atau tidak, hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

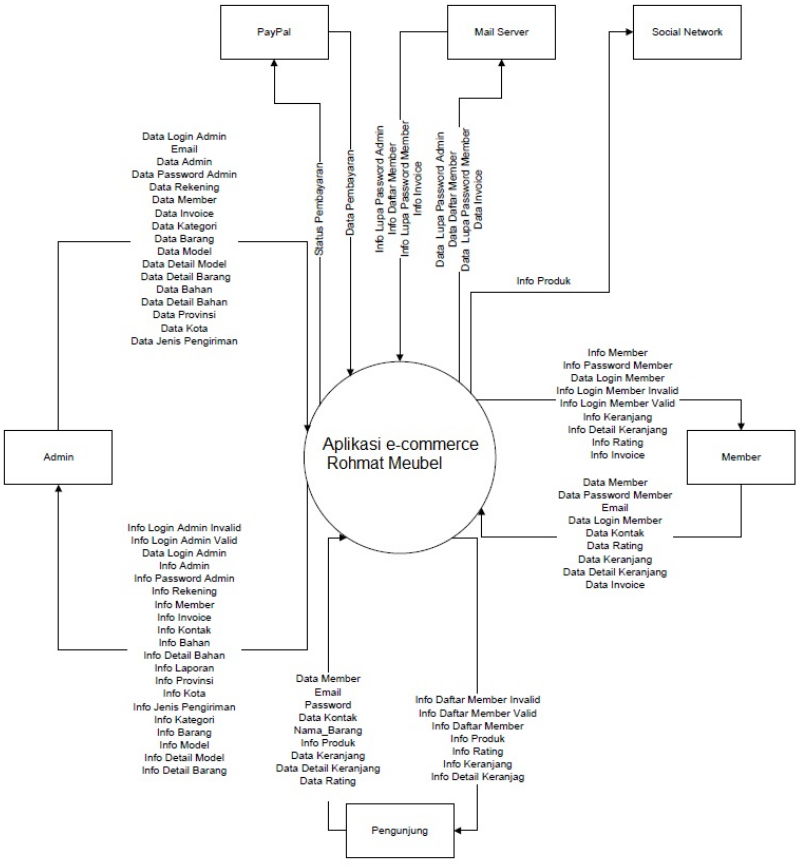
Dengan adanya pengembangan sistem informasi berbasiskan *web*, proses transaksi dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh konsumen secara sendiri dan konsumen dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, collaboration diagram, class diagram, object diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.2.3.1 Diagram Kontek

Diagram konteks merupakan salahs satu alat bantu dalam melakukan analisis terstruktur. Diagram konteks ini menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Dalam diagram konteks juga digambarkan entitas eksternal yang merupakan perangkat pikir yang menghasilkan data yang diolah oleh sistem maupun tujuan dari informasi yang dihasilkan oleh sistem. Adapun diagram konteks yang diusulkan dapat dilihat gambar [4.3] :



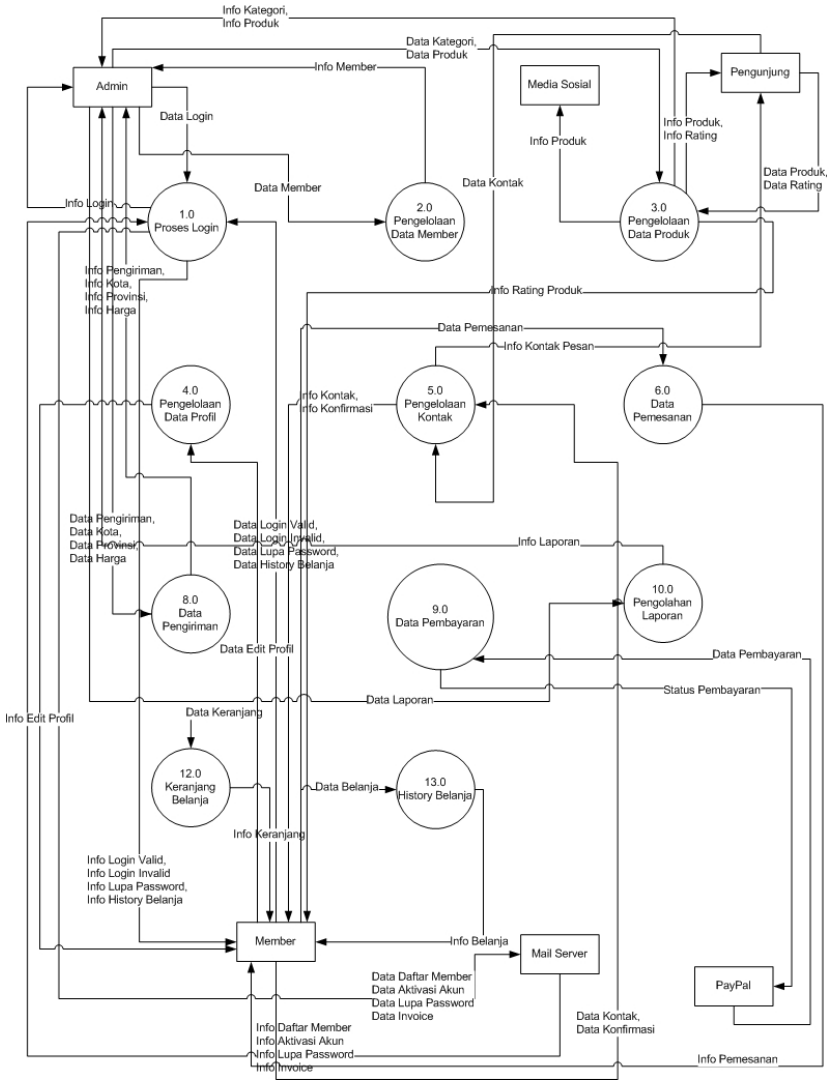
Gambar 4.3 Diagram Konteks Aplikasi E-Commerce Rohmat Meubel

4.2.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. Dalam Data Flow Diagram (DFD) terdiri dari entitas luar, aliran data, proses, dan penyimpanan data. Adapun Data Flow Diagram dari Pembangunan E-Commerce di Rohmat Meubel adalah sebagai berikut :

1. DFD Level 1

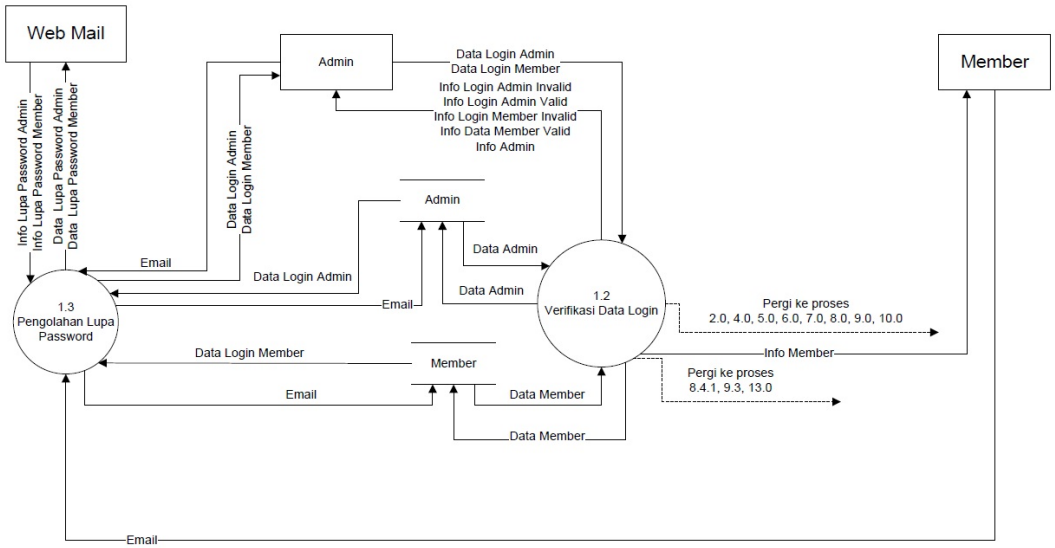
   DFD level 1 adalah menggambarkan aliran data yang mengalir pada keseluruhan sistem yang ada. Berikut dapat dilihat gambar [4.7] :



Gambar 4.8 DFD Level 1 E-commerce di Rohmat Meubel

2. DFD Level 2 Proses 1.0 Login

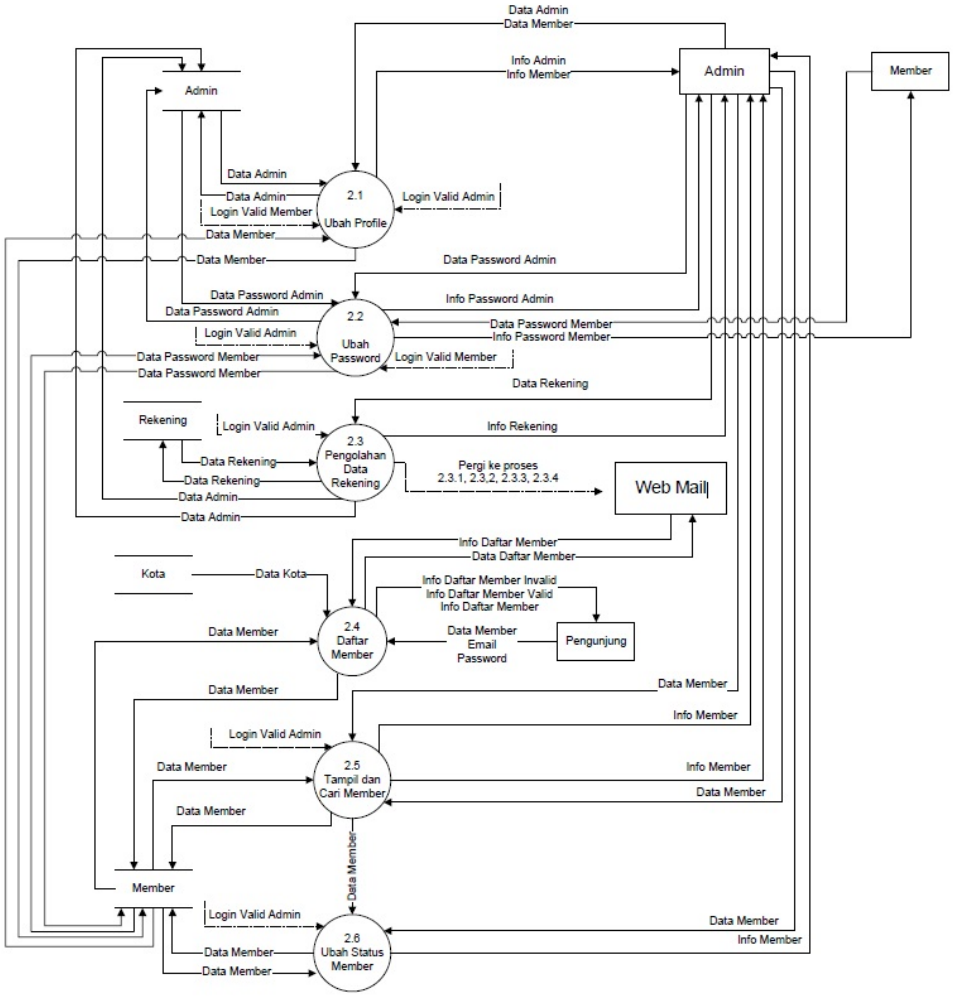
DFD level 2 Proses 1.0 adalah menggambarkan proses login untuk dapat masuk pada proses 2.0, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0 dengan memasukan data email dan password dengan benar. Berikut dapat dilihat gambar [4.8] :



Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 1.0 Login E-commerce di Rohmat Meubel

3. DFD Level 2 Proses 2.0 Pengolahan Data User

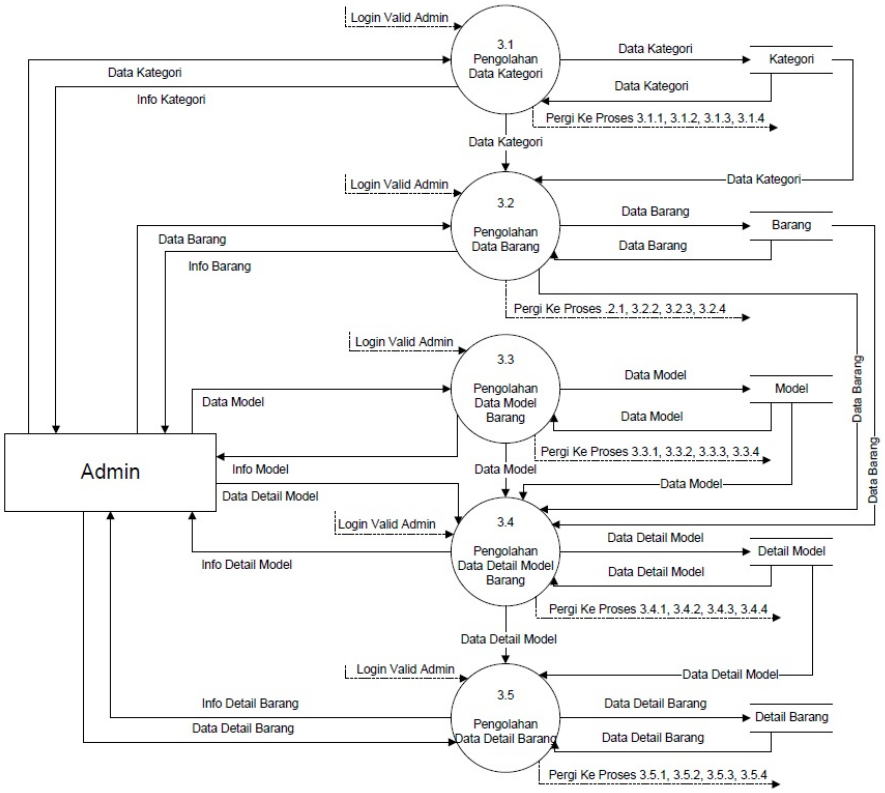
DFD level 2 Proses 2.0 adalah menggambarkan proses pengolahan data user. Berikut dapat dilihat gambar [4.9] :



Gambar 4.9 DFD Level 2 Proses 2.0 Pengolahan Data User E-commerce di Rohmat Meubel

4. DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data Produk

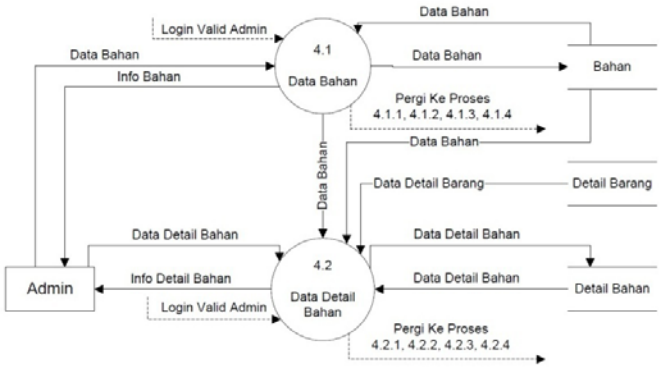
DFD level 2 Proses 3.0 adalah menggambarkan proses pengolahan data produk. Berikut dapat dilihat gambar [4.10] :



Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data Produk E-commerce di Rohmat Meubel

5. DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Bahan

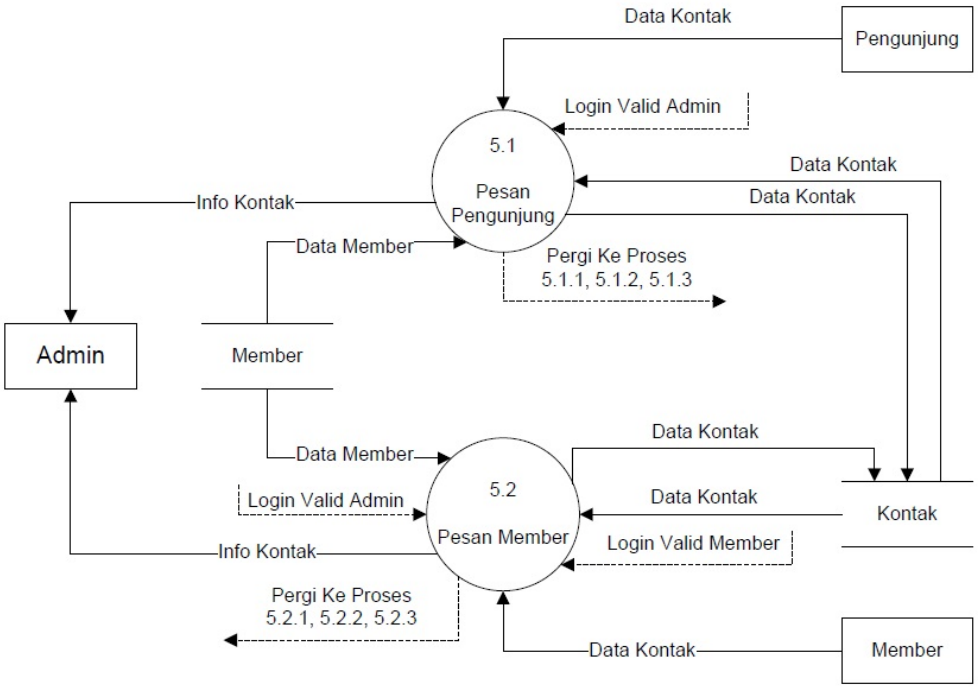
DFD level 2 Proses 4.0 adalah menggambarkan proses pengolahan data bahan. Berikut dapat dilihat gambar [4.13] :



Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Bahan E-commerce

6. DFD Level 2 Proses 5.0 Data Kontak Pesan

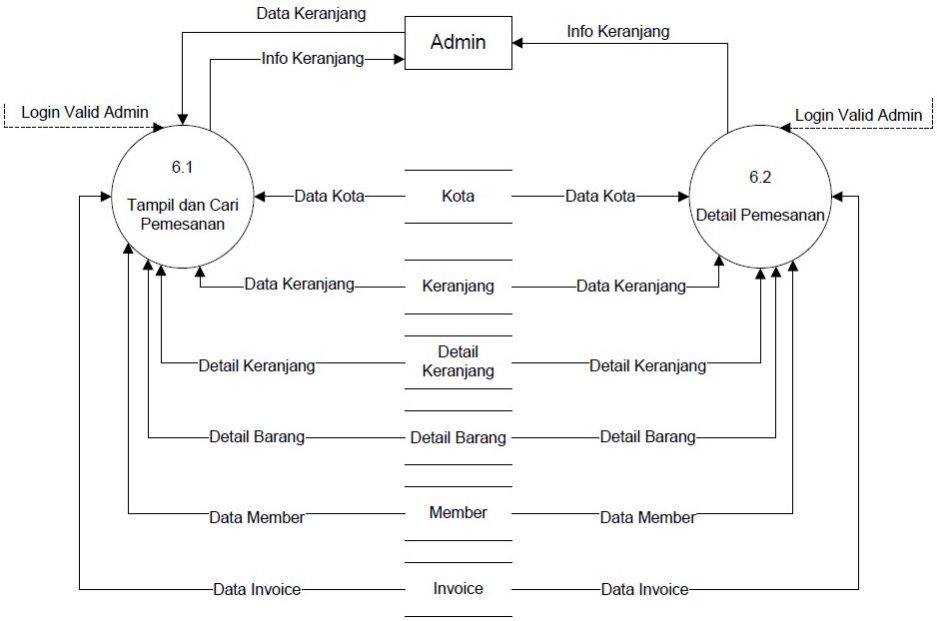
DFD level 2 Proses 5.0 adalah menggambarkan proses data kontak pesan. Berikut dapat dilihat gambar [4.11] :



Gambar 4.12 DFD Level 2 Proses 5.0 Kontak Pesan E-commerce di Rohmat Mebeul

7. DFD Level 2 Proses 6.0 Pengolahan Data Pemesanan

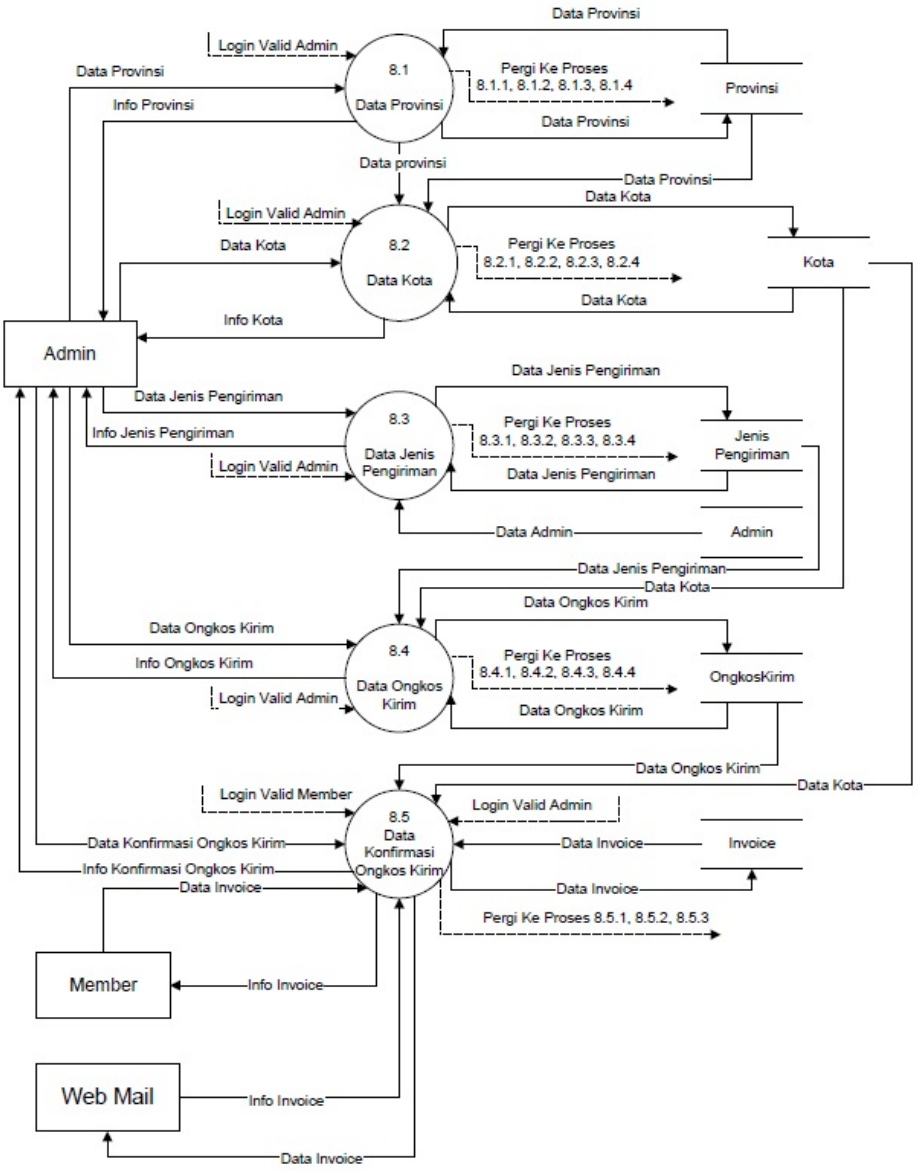
DFD level 2 Proses 6.0 adalah menggambarkan proses pengolahan data pemesanan. Berikut dapat dilihat gambar [4.12] :



Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 6.0 Pemesanan Produk E-commerce di Rohmat Meubel

8. DFD Level 2 Proses 8.0 Pengolahan Data Pengiriman

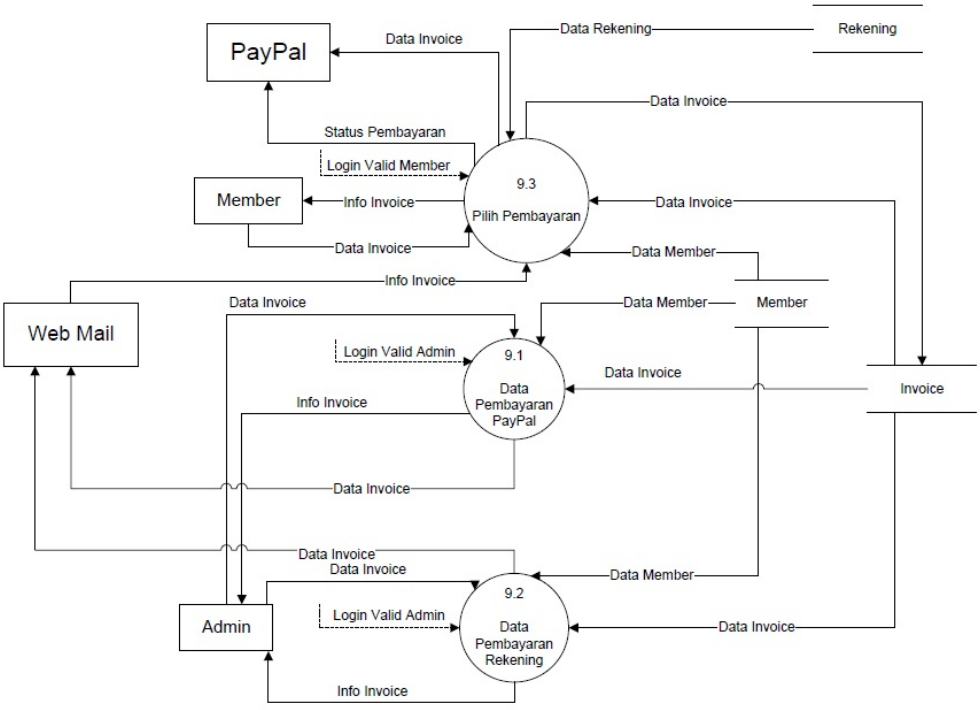
DFD level 2 Proses 8.0 adalah menggambarkan proses pengolahan data pengiriman. Berikut dapat dilihat gambar [4.14] :



Gambar 4.14 DFD Level 2 Proses 8.0 Pengolahan Data Pengiriman E-commerce di Rohmat Meubel

9. DFD Level 2 Proses 9.0 Pengolahan Data Pembayaran

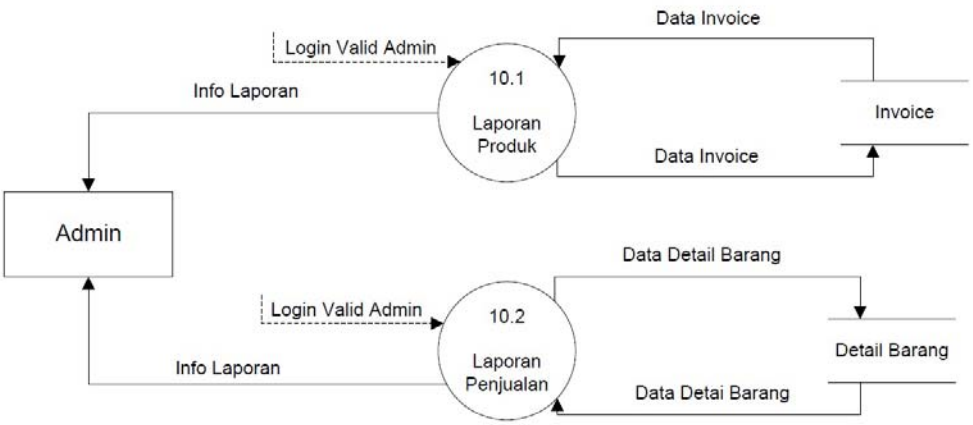
DFD level 2 Proses 9.0 adalah menggambarkan proses pengolahan data pembayaran. Berikut dapat dilihat gambar [4.15] :



Gambar 4.15 DFD Level 2 Proses 9.0 Pengolahan Data Transaksi E-commerce di Rohmat Meubel

10. DFD Level 2 Proses 10.0 Pengolahan Laporan

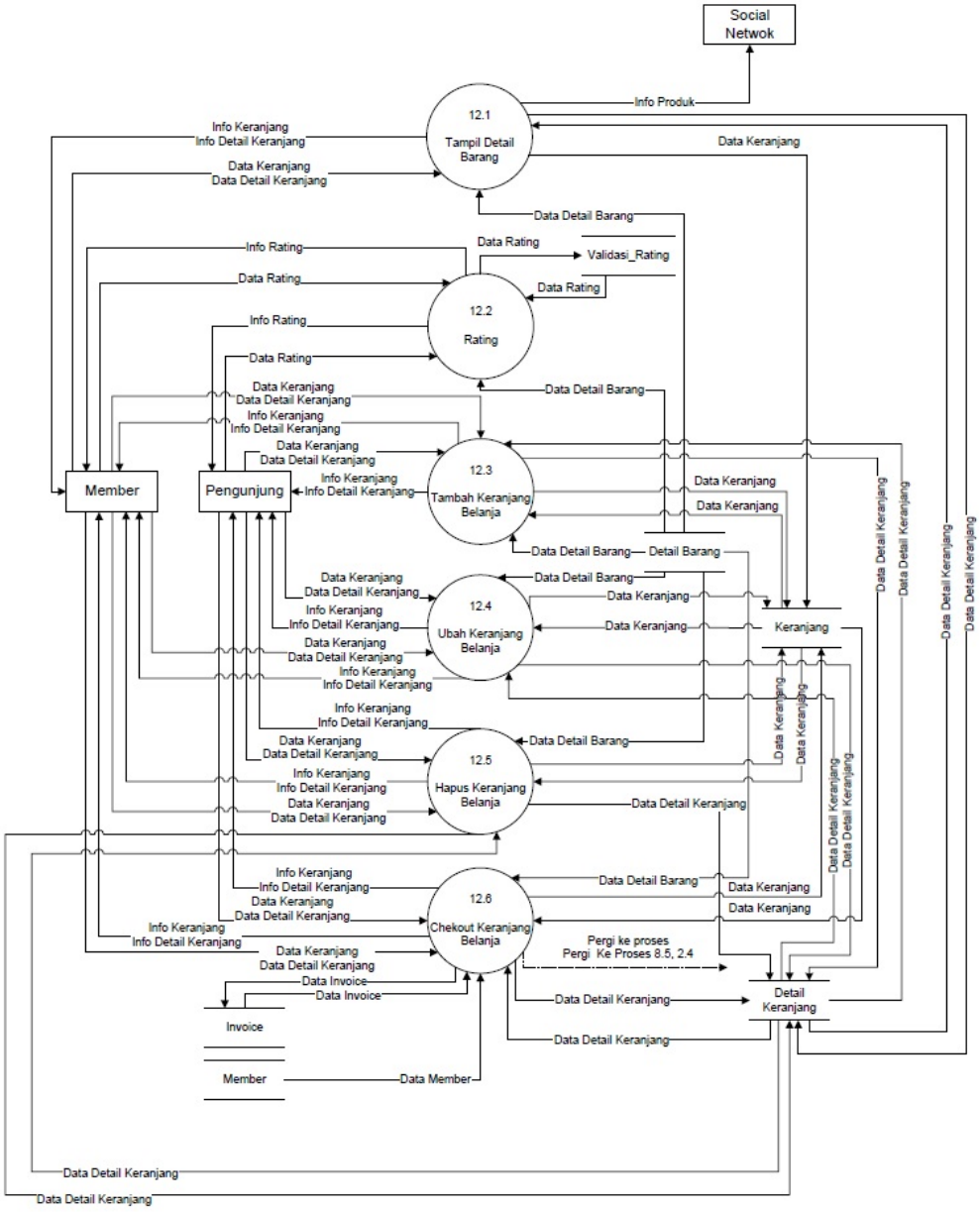
DFD level 2 Proses 10.0 adalah menggambarkan proses pengolahan laporan. Berikut dapat dilihat gambar [4.16] :



Gambar 4.16 DFD Level 2 Proses 10.0 Pengolahan Laporan E-commerce di Rohmat Meubel

11. DFD Level 2 Proses 12.0 Keranjang Belanja

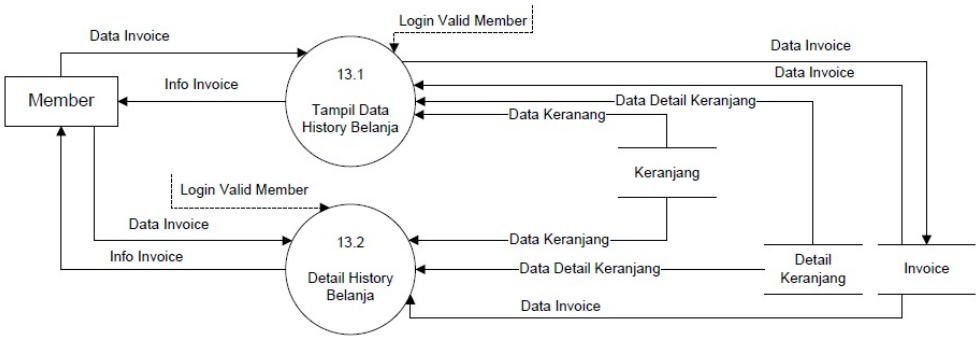
DFD level 2 Proses 12.0 adalah menggambarkan proses keranjang belanja. Berikut dapat dilihat gambar [4.17] :



Gambar 4.17 DFD Level 2 Proses 12.0 Keranjang Belanja E-commerce di Rohmat Meubel

12. DFD Level 2 Proses 13.0 History Belanja

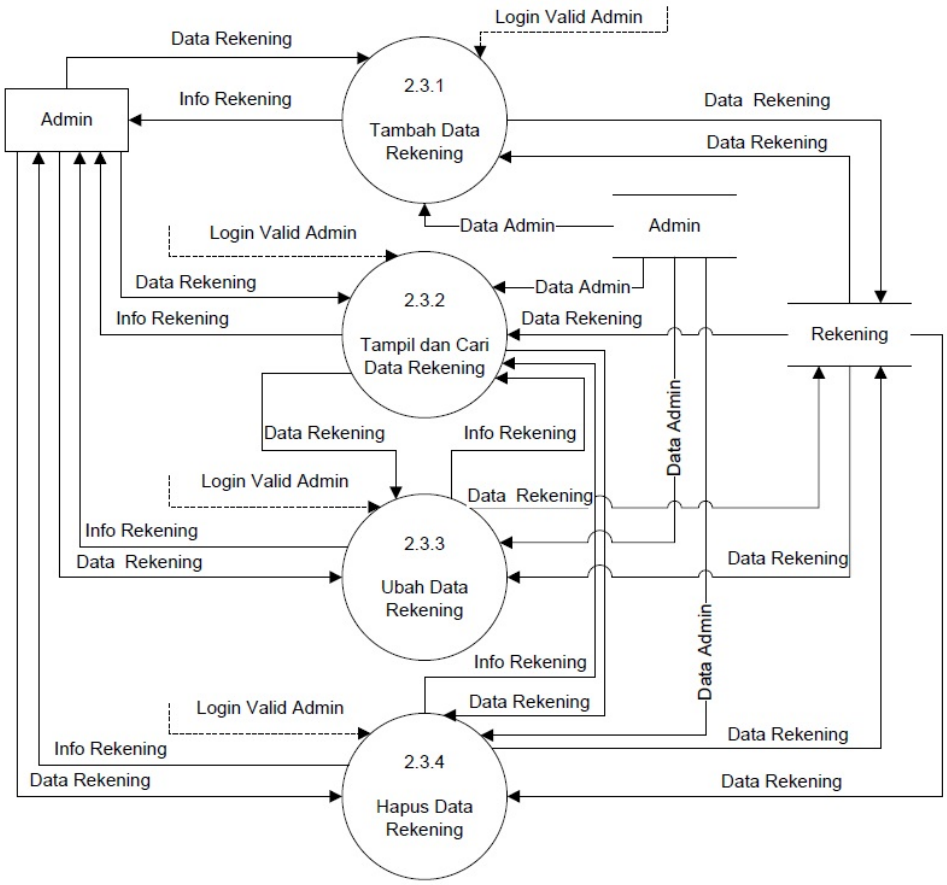
DFD level 2 Proses 13.0 adalah menggambarkan proses history belanja. Berikut dapat dilihat gambar [4.18] :



Gambar 4.18 DFD Level 2 Proses 13.0 History Belanja E-commerce di Rohmat Meubel

13. DFD Level 3 Proses 2.3 Data Rekening

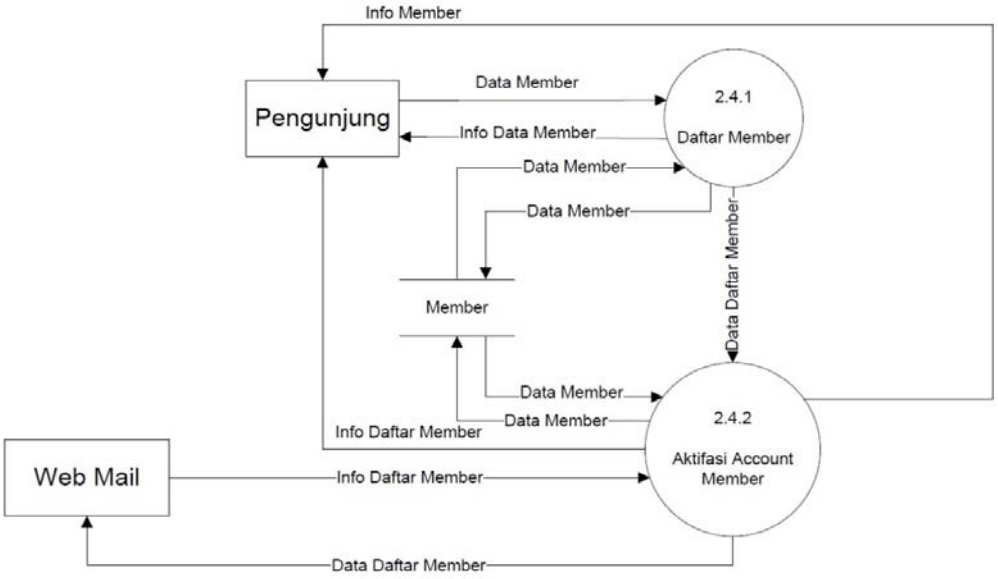
DFD level 3 Proses 2.3 adalah menggambarkan proses data rekening. Berikut dapat dilihat gambar [4.19] :



Gambar 4.19 DFD Level 3 Proses 2.3 Data Rekening E-commerce di Rohmat Meubel

14. DFD Level 3 Proses 2.4 Daftar Member

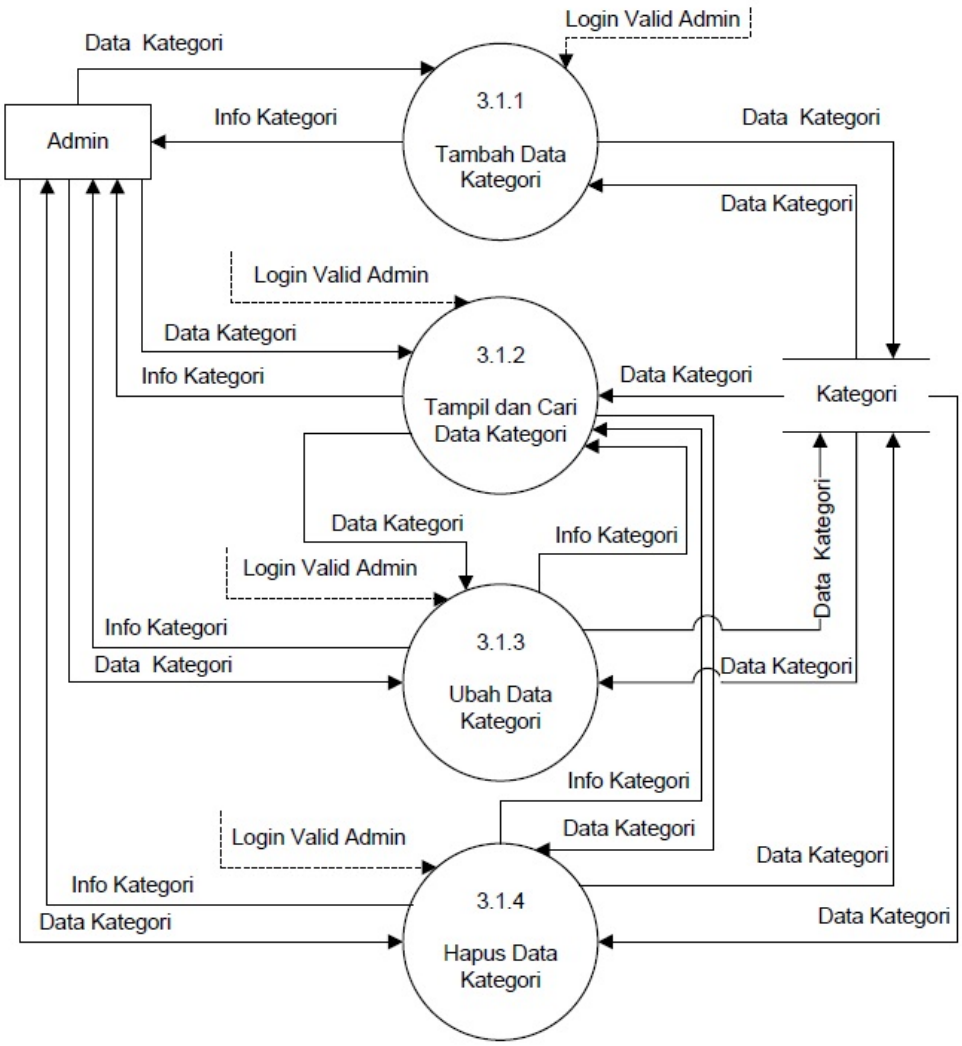
DFD level 3 Proses 2.4 adalah menggambarkan proses daftar member. Berikut dapat dilihat gambar [4.20] :



Gambar 4.20 DFD Level 3 Proses 3.5 Daftar Member E-commerce di Rohmat Meubel

15. DFD Level 3 Proses 3.1 Data Kategori

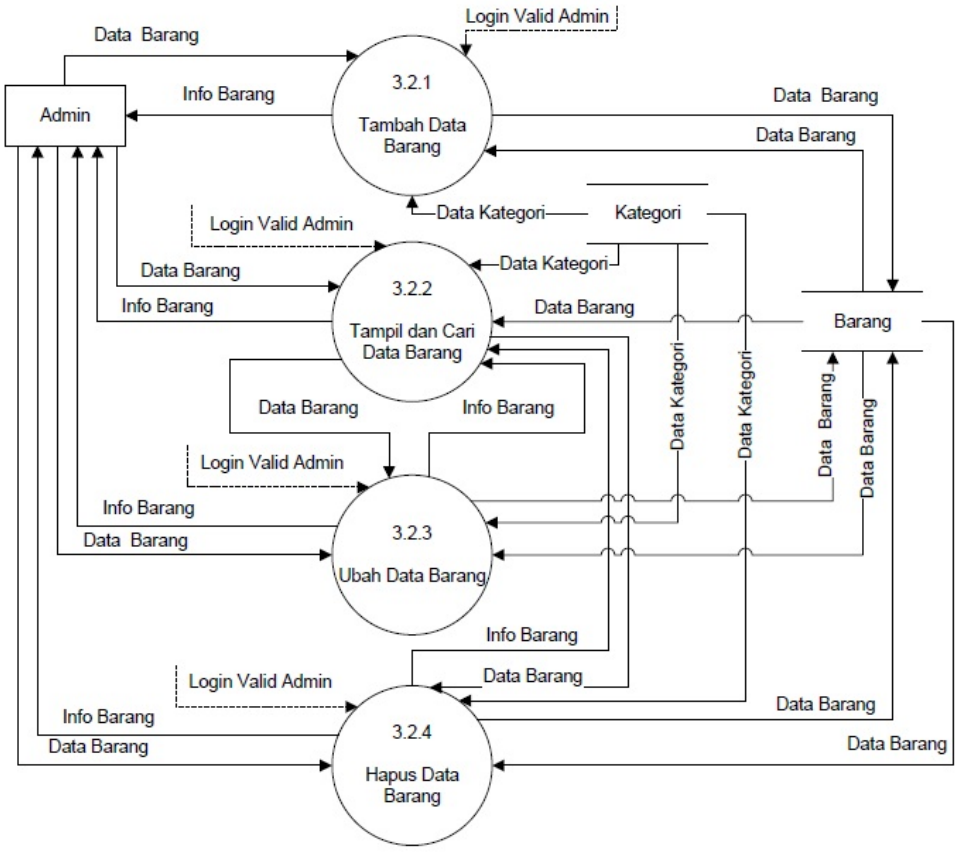
DFD level 3 Proses 3.1 adalah menggambarkan proses pengolahan data kategori. Berikut dapat dilihat gambar [4.21] :



Gambar 4.21 DFD Level 3 Proses 3.1 Data Kategori E-commerce di Rohmat Meubel

16. DFD Level 3 Proses 3.2 Data Barang

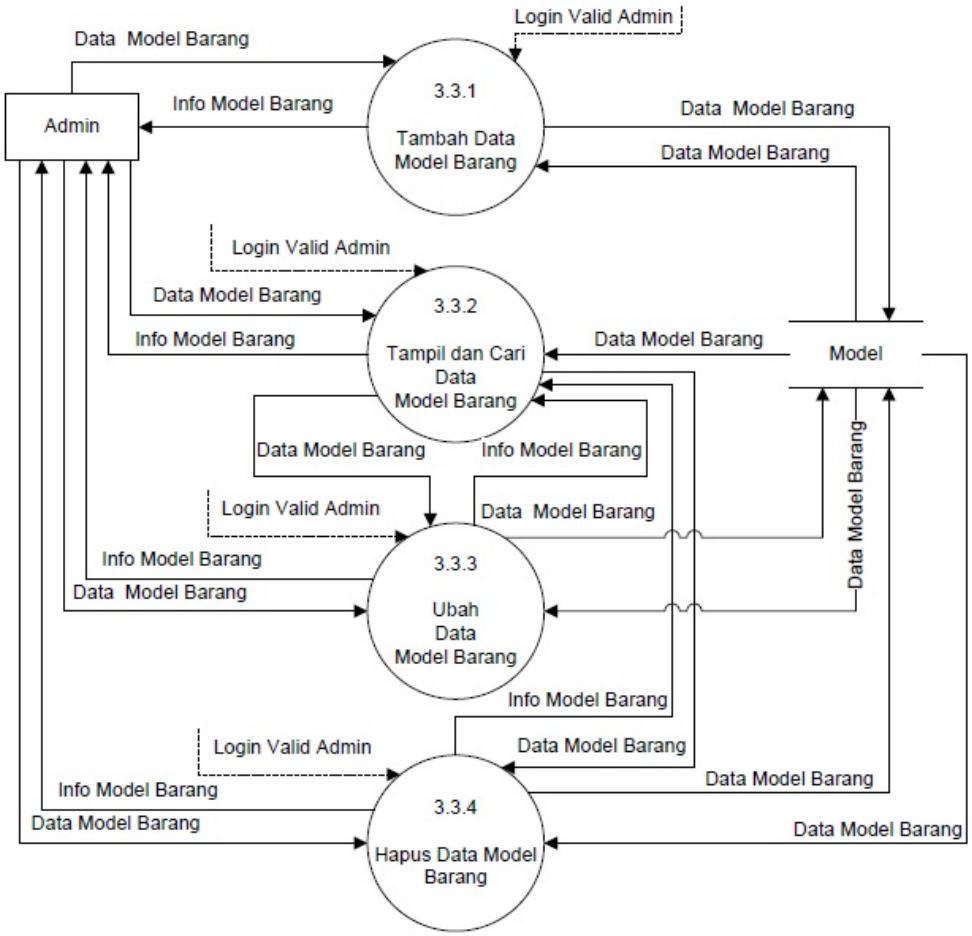
DFD level 3 Proses 3.2 adalah menggambarkan proses pengolahan data barang. Berikut dapat dilihat gambar [4.22] :



Gambar 4.22 DFD Level 3 Proses 3.2 Data Barang E-commerce di Rohmat Meubel

17. DFD Level 3 Proses 3.3 Data Model Barang

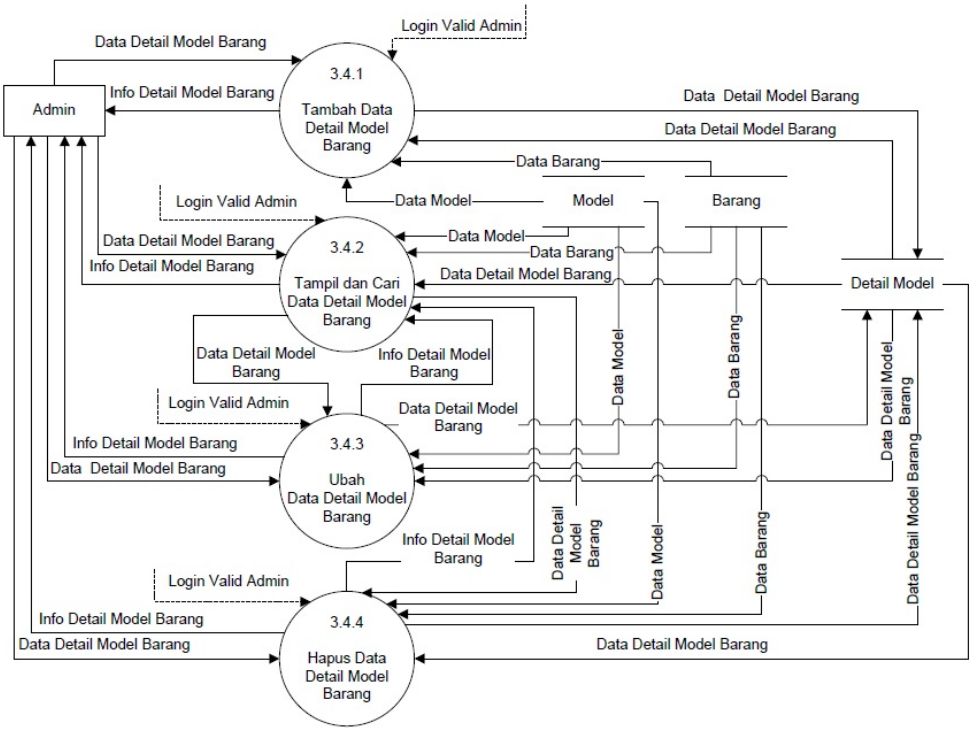
DFD level 3 Proses 3.3 adalah menggambarkan proses pengolahan data model barang. Berikut dapat dilihat gambar [4.23] :



Gambar 4.23 DFD Level 3 Proses 3.3 Data Model Barang E-commerce di Rohmat Meubel

18. DFD Level 3 Proses 3.4 Data Detail Model Barang

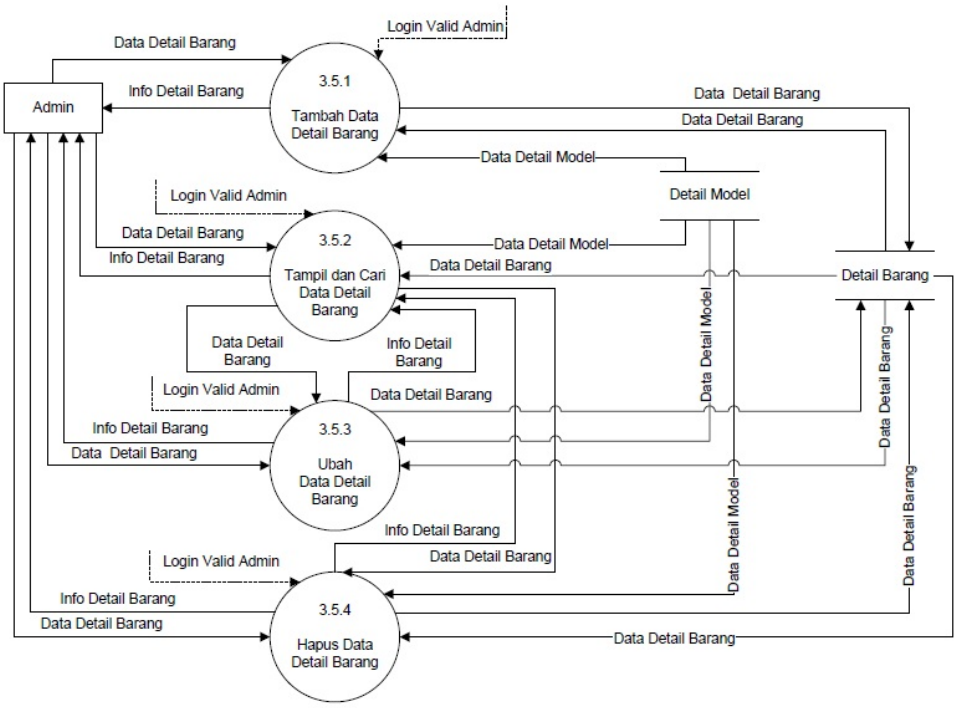
DFD level 3 Proses 3.4 adalah menggambarkan proses pengolahan data detail model barang. Berikut dapat dilihat gambar [4.24] :



Gambar 4.24 DFD Level 3 Proses 3.4 Data Detail Model Barang E-commerce di Rohmat Meubel

19. DFD Level 3 Proses 3.5 Data Detail Barang

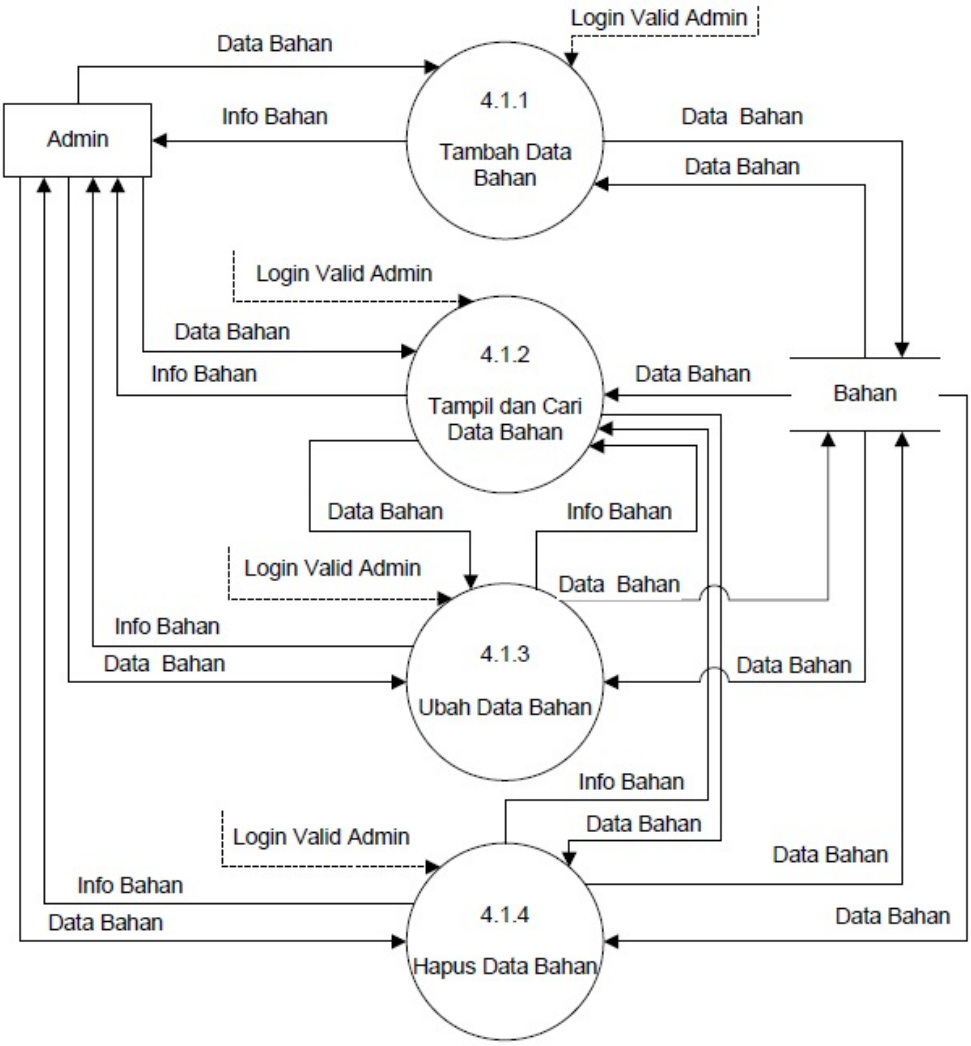
DFD level 3 Proses 3.5 adalah menggambarkan proses pengolahan data detail barang. Berikut dapat dilihat gambar [4.25] :



Gambar 4.25 DFD Level 3 Proses 3.5 Data Detail Barang E-commerce di Rohmat Meubel

20. DFD Level 3 Proses 4.1 Data Bahan

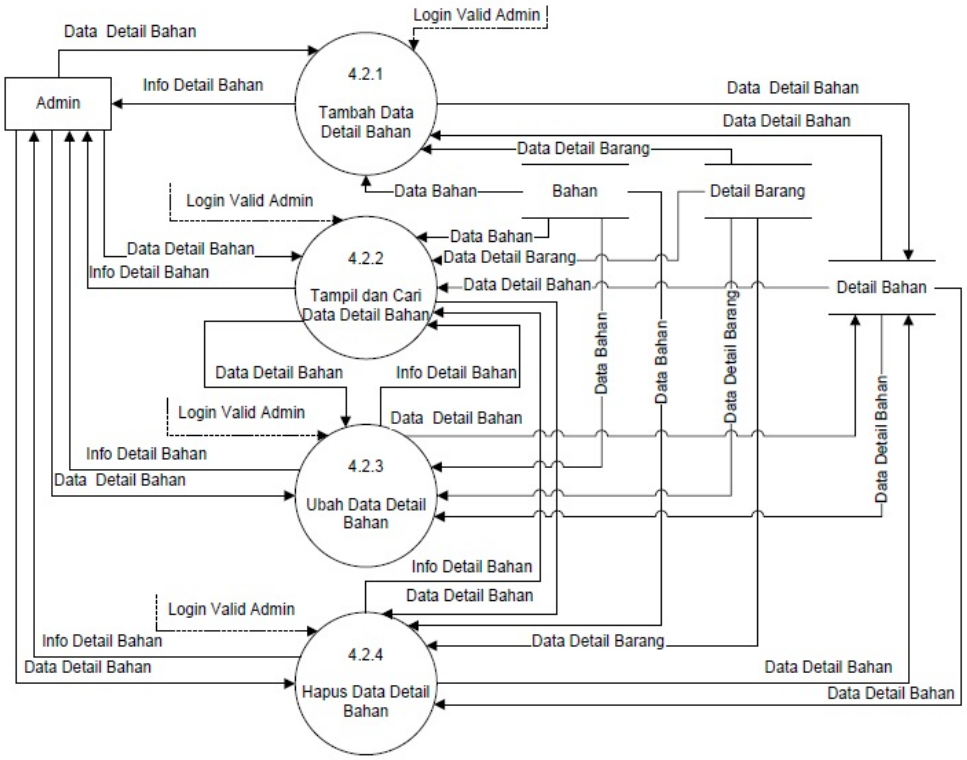
DFD level 3 Proses 4.1 adalah menggambarkan proses pengolahan data bahan. Berikut dapat dilihat gambar [4.28] :



Gambar 4.26 DFD Level 3 Proses 4.1 Data Bahan E-commerce di Rohmat Meubel

21. DFD Level 3 Proses 4.2 Data Detail Bahan

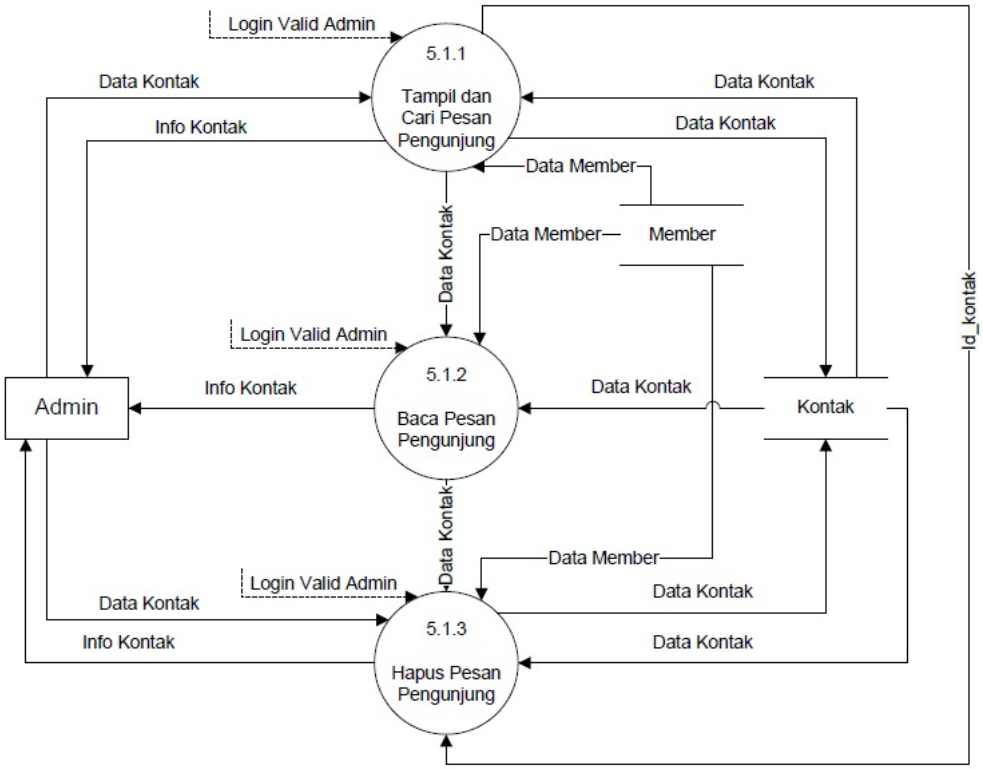
DFD level 3 Proses 4.2 adalah menggambarkan proses pengolahan data detail bahan. Berikut dapat dilihat gambar [4.29] :



Gambar 4.27 DFD Level 3 Proses 4.2 Data Detail Bahan E-commerce di Rohmat Meubel

22. DFD Level 3 Proses 5.1 Data Pesan Pengunjung

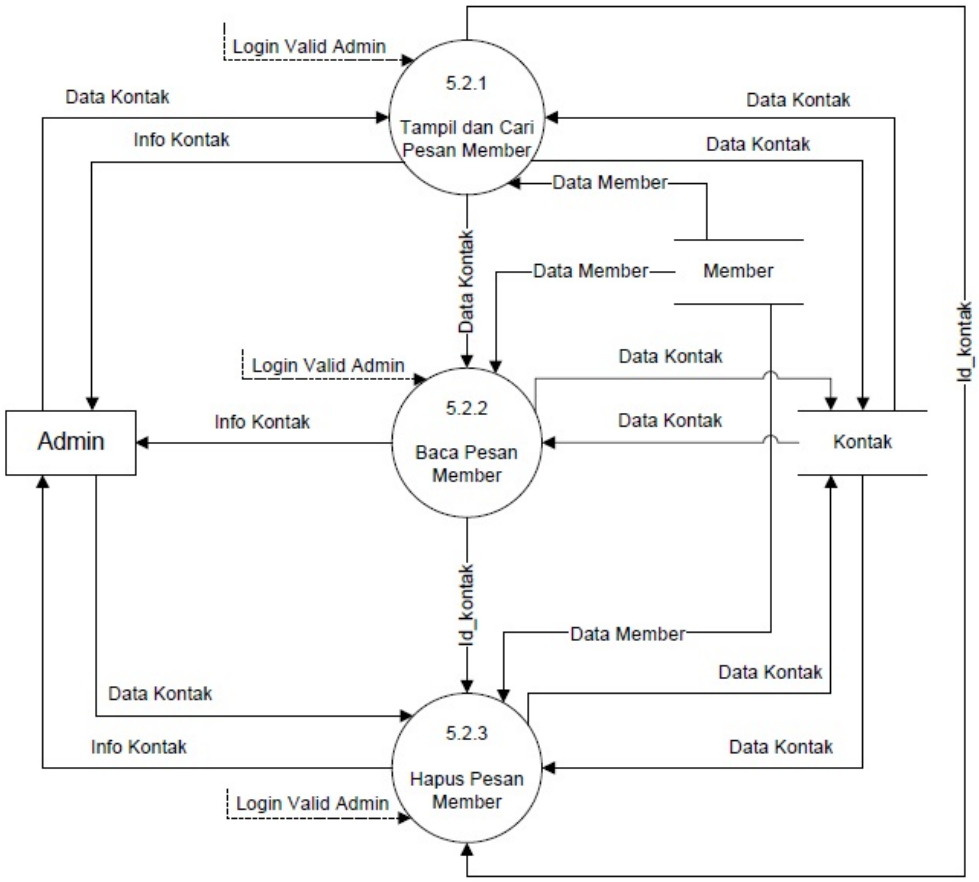
DFD level 3 Proses 5.1 adalah menggambarkan proses data pesan pengunjung. Berikut dapat dilihat gambar [4.26] :



Gambar 4.28 DFD Level 3 Proses 5.1 Data Pesan Pengunjung E-commerce di Rohmat Meubel

23. DFD Level 3 Proses 5.2 Data Pesan Member

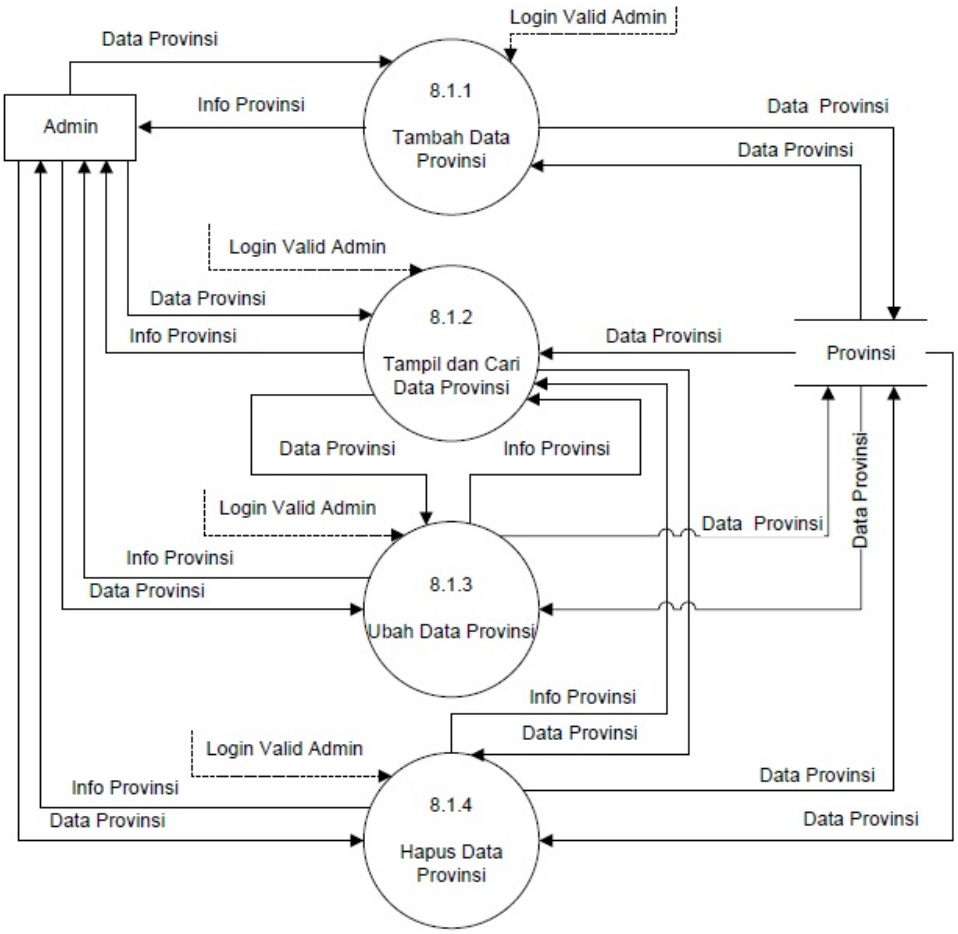
DFD level 3 Proses 5.2 adalah menggambarkan proses data pesan member. Berikut dapat dilihat gambar [4.27] :



Gambar 4.29 DFD Level 3 Proses 5.2 Data Pesan Member E-commerce di Rohmat Meubel

24. DFD Level 3 Proses 8.1 Data Provinsi

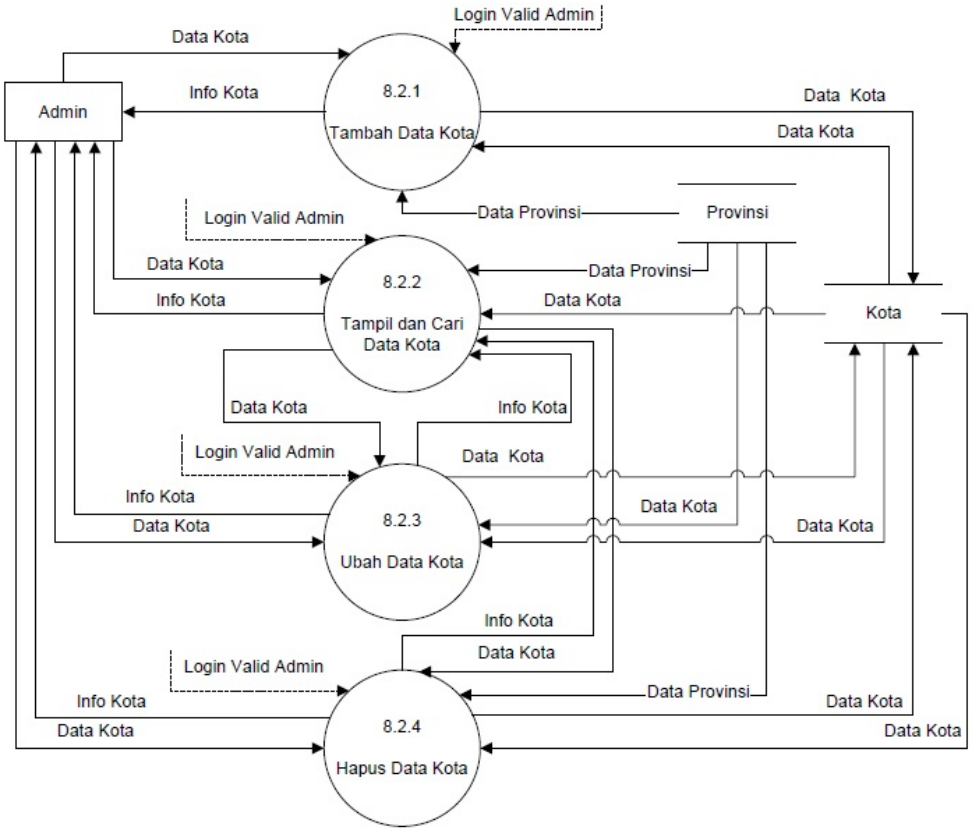
DFD level 3 Proses 8.1 adalah menggambarkan proses pengolahan data provinsi. Berikut dapat dilihat gambar [4.30] :



Gambar 4.30 DFD Level 3 Proses 8.1 Data Provinsi E-commerce di Rohmat Meubel

25. DFD Level 3 Proses 8.2 Data Kota

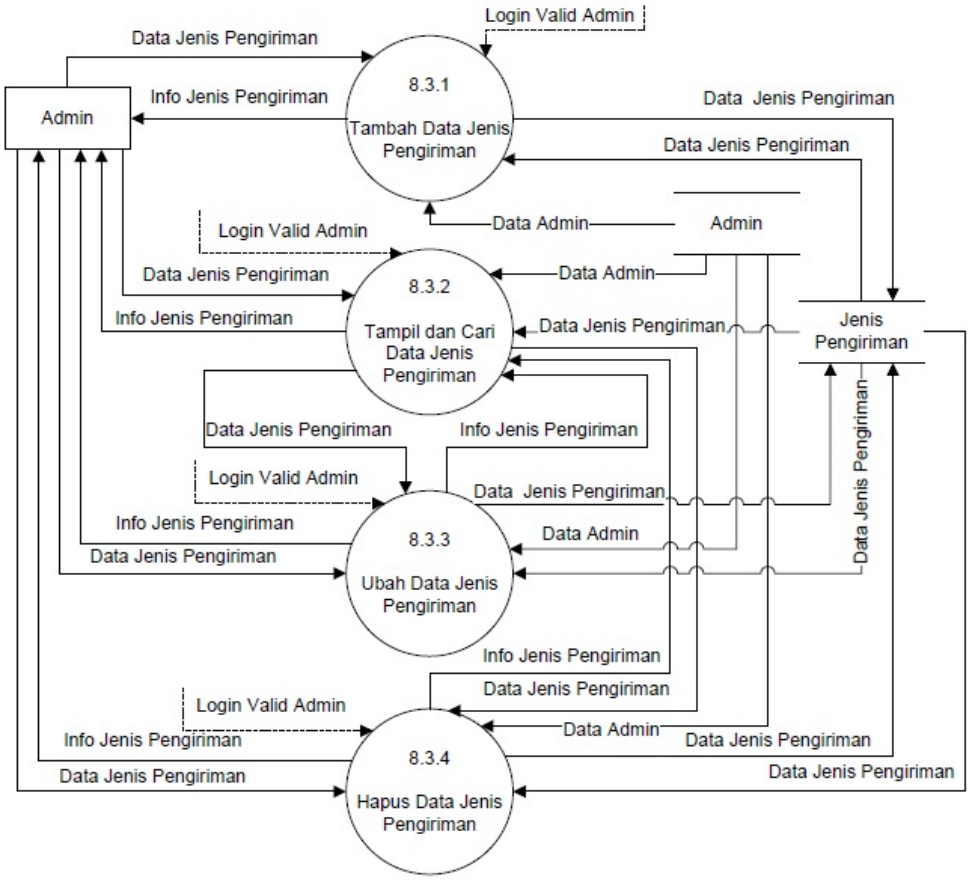
DFD level 3 Proses 8.2 adalah menggambarkan proses pengolahan data kota. Berikut dapat dilihat gambar [4.32] :



Gambar 4.31 DFD Level 3 Proses 8.2 Data Kota E-commerce di Rohmat Meubel

26. DFD Level 3 Proses 8.3 Data Jenis Pengiriman

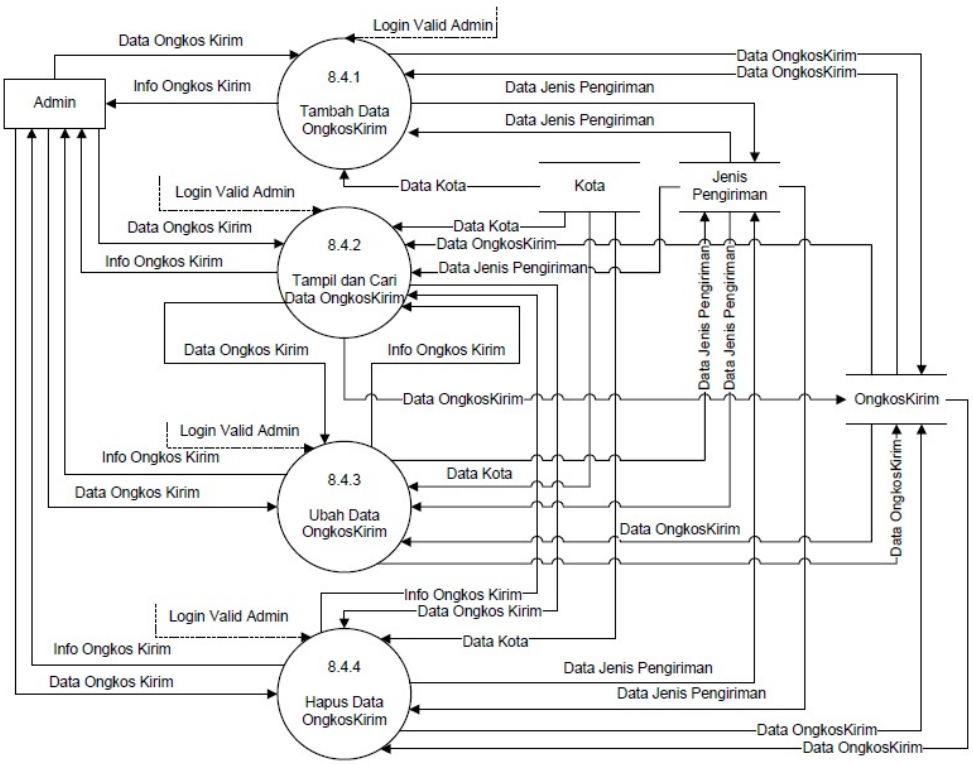
DFD level 3 Proses 8.3 adalah menggambarkan proses pengolahan data jenis pengiriman. Berikut dapat dilihat gambar [4.32] :



Gambar 4.32 DFD Level 3 Proses 8.3 Data Jenis Pengiriman E-commerce di Rohmat Meubel

27. DFD Level 3 Proses 8.4 Pengolahan Data Ongkos Kirim

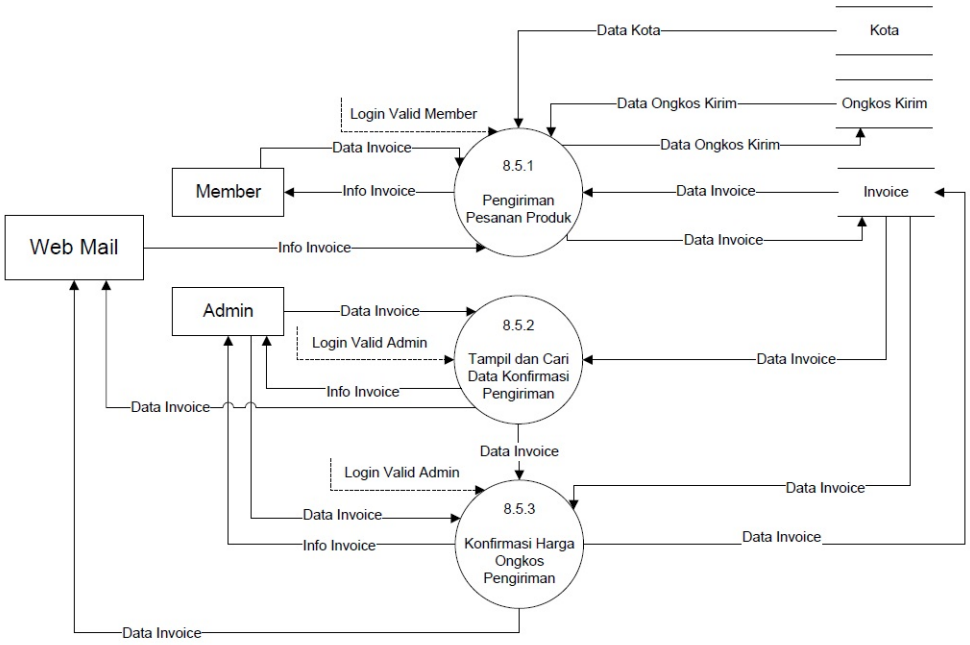
DFD level 3 Proses 8.4 adalah menggambarkan proses pengolahan data ongkos kirim. Berikut dapat dilihat gambar [4.33] :



Gambar 4.33 DFD Level 3 Proses 8.4 Pengolahan Data Ongkos Kirim E-commerce di Rohmat Meubel

28. DFD Level 3 Proses 8.5 Konfirmasi Ongkos Kirim

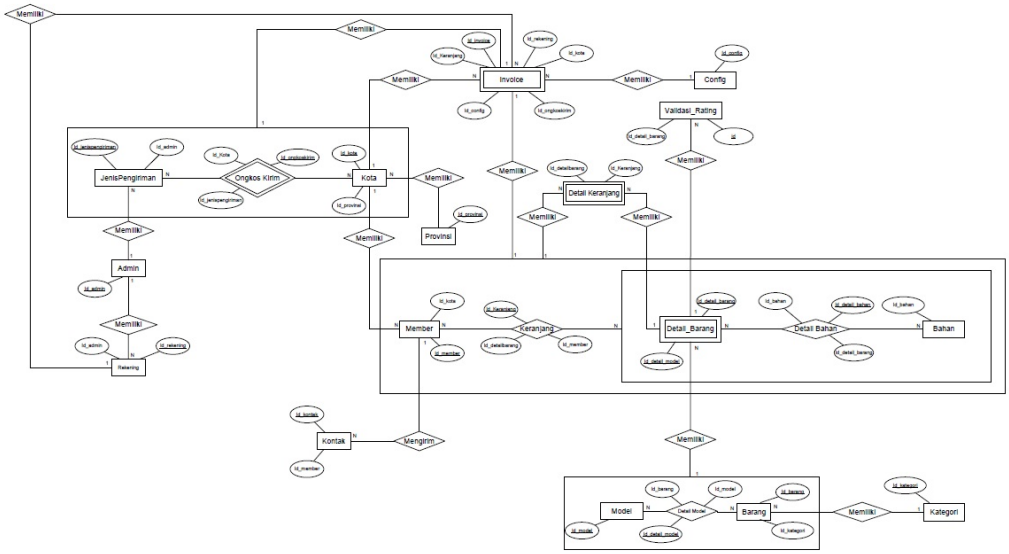
DFD level 3 Proses 8.5 adalah menggambarkan proses pengolahan data ongkir pengiriman. Berikut dapat dilihat gambar [4.34] :



Gambar 4.34 DFD Level 3 Proses 8.5 Konfirmasi Ongkos Kirim E-commerce di Rohmat Meubel

4.2.3.3 Entity Relation Diagram (ERD)

Entity Relation Diagram (ERD) adalah suatu model yang digunakan untuk memodelkan data dan hubungan data yang ada dalam sebuah system. Entity Relation Diagram untuk system e-Commerce Rohmat Meubel dapat dilihat pada gambar [4.5].



Gambar 4.35 Entity Relation Diagram Rohmat Meubel

Tabel 4.1 Keterangan Entitas Relation Diagram

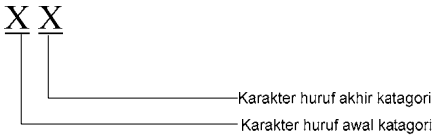
No	Tabel	Field
1	Admin	**id_admin**, nama_admin, alamat_admin, email_admin, telp_admin, password_admin, verification_admin
2	Jenis Pengiriman	**id_jenispengiriman**, **id_admin**, nama_jenispengiriman, deskripsi_jenispengiriman, armada, adm_id_admin
3	Rekening	**id_rekening**, **id_admin**, nama_rekening, bank_rekening, cabang_rekening, no_rekening, gambar_rekening, adm_id_admin

4	Member	**id_member**, **id_kota**, nama_member, alamat_member, tgl_member, telp_member, kodepos_member, email_member, password_member, verificationcode_member, status_member
5	Kontak	**id_kontak**, **id_member**, rule, nama_kontak, email_kontak, telp_kontak , isi_kontak, tanggal_kontak, status_kontak, id_session
6	Kota	**id_kota**, **id_provinsi**, nama_kota, kabkota
7	Provinsi	**id_provinsi**, nama_provinsi
8	Invoice	**id_invoice**, **id_config**, **id_rekening**, **id_keranjang**, **id_kota**, **id_ongkoskirim**, tanggal_invoice, tanggal_pembayaran, tgl_pembayaran_konfirmasi, jenis_pembayaran , keterangan_invoice, status_pemesanan, nama_pemesan, alamat_pemesan, email_pemesan, no_telp_pemesan, kodepos_pemesan, nama_bank_pemesan, atas_nama, no_rekening_pemesan, no_surat_jalan, harga_ongkos_kirim, status_harga_ongkir, status, armada, confirm_rekening, confirm_surat_jalan, jasa_pengiriman, validasi_email, validasi_email_ongkir, validasi_stok_habis, keluhan, session_id
9	Temp_Order	**id_keranjang**, **id_member**, **id_detail_barang**, harga_temp , stok_temp, session_id
10	Detail Keranjang	**id_detailbarang**, **id_keranjang**
11	Detail Barang	**id_detail_barang**, id_produk,tipe_detail_barang, stok_detail_barang, diskon, panjang, lebar, tinggi, harga_barang, tgl_masuk, promo_detailbarang, gambar_barang, voterrating_barang, viewconter_barang, tag_barang
12	Detail Bahan	**id_detail_bahan**, **id_bahan**, **id_detail_barang**, kode_detail_bahan, nama_detail_bahan, warna_detail_bahan, deskripsi_detail_bahan, gambar_bahan, status_detail_bahan

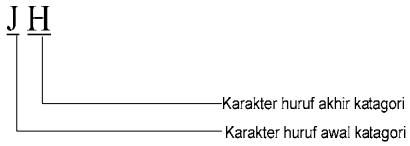
4.2.3.4 Kodefikasi

Kodefikasi ini digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinputkan. dalam hal ini akan di jelaskan mengenai kode-kode yang akan digunakan.

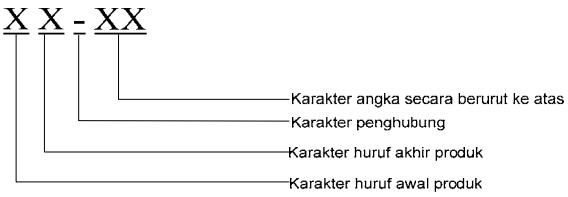
1. Kode Katagori



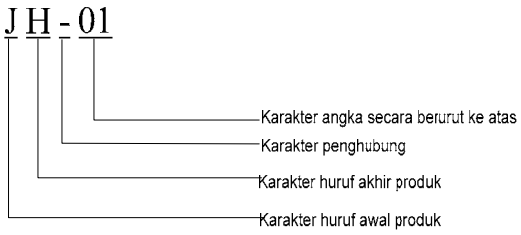
Contoh :



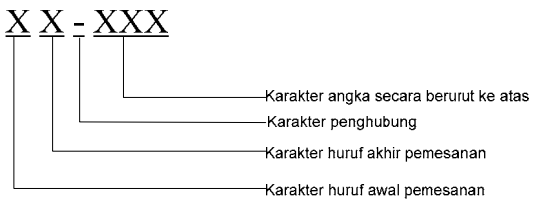
2. Kode Produk



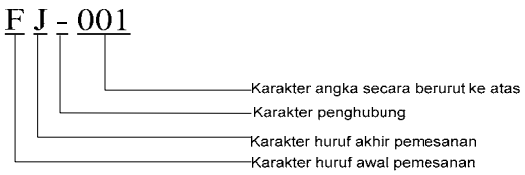
Contoh :



3. Kode Pemesanan



Contoh :



Sehingga pada setiap penjualan furniture pada Rohmat Meubel Kuningan memiliki pengkodean yang menjelaskan kode katagori, kode produk dan kode pemesanan.

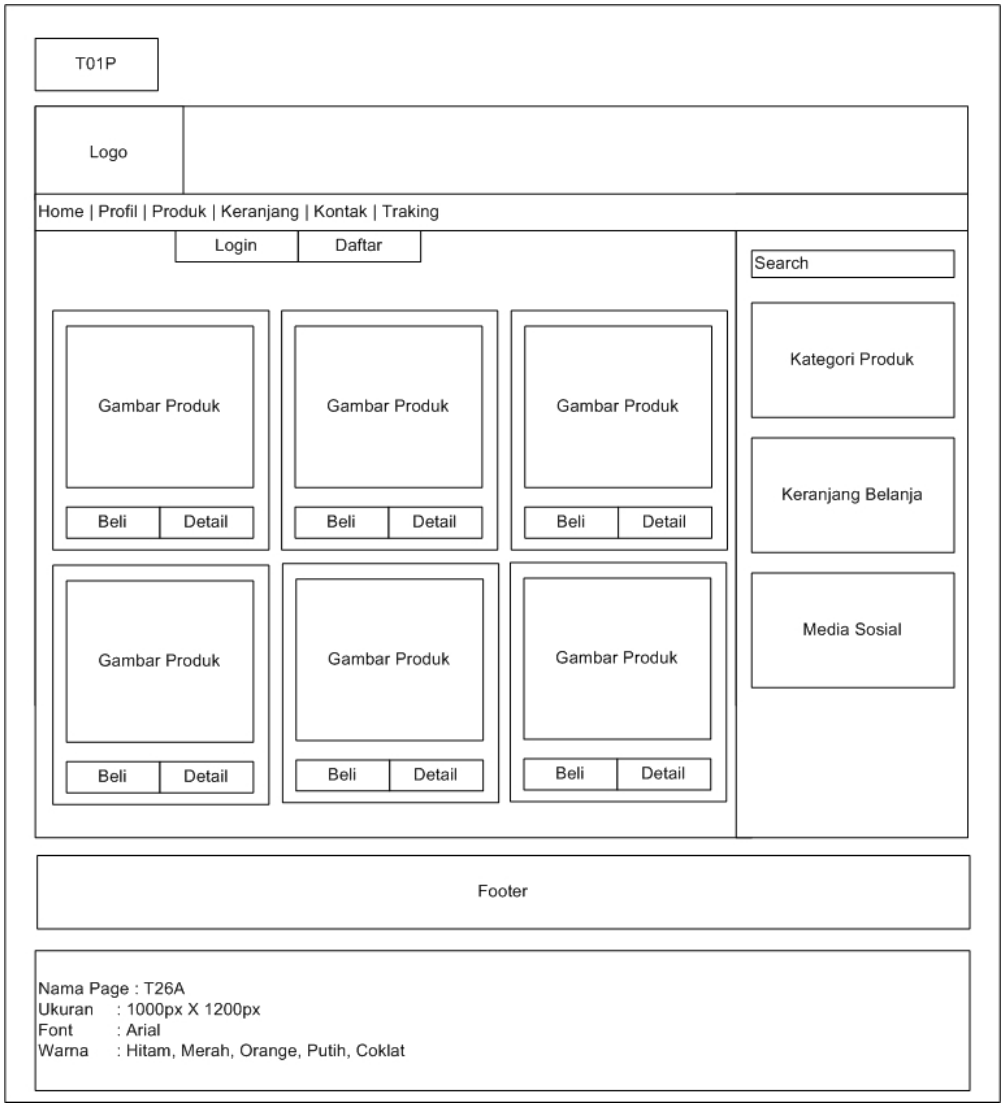
4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan ini adalah desain utama yang akan digunakan oleh sistem yang akn dirancang.

4.2.4.1 Antarmuka Pengunjung

1. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Utama

Perancaangan antarmuka halaman menu utama pengunjung digambarkan pada gambar [4.39] :



Gambar 4.36 Perancangan Antarmuka Menu Utama

2. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Daftar Member

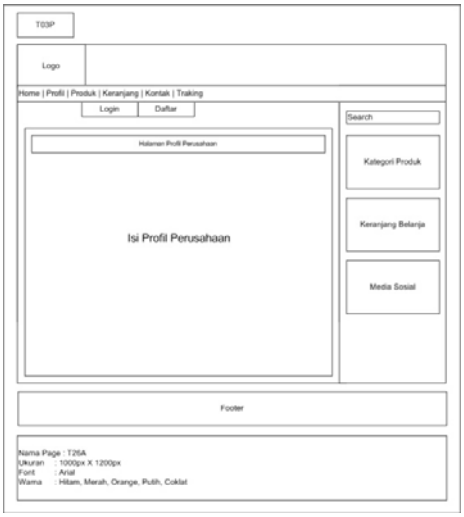
Perancaangan antarmuka halaman menu daftar member digambarkan pada gambar [4.40] :



Gambar 4.37 Perancangan Antarmuka Menu Daftar Member

3. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Profil Perusahaan

Perancaangan antarmuka halaman menu profil perusahaan digambarkan pada gambar [4.41] :



Gambar 4.38 Perancangan Antarmuka Menu Profil Perusahaan

4. Perancangan Antarmuka Halaman FAQ

Perancaangan antarmuka halaman menu FAQ digambarkan pada gambar [4.42] :



Gambar 4.39 Perancangan Antarmuka Menu FAQ

5. Perancangan Antarmuka Halaman Kontak Pesan

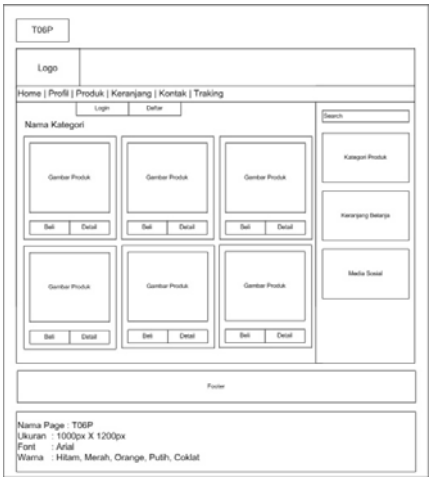
Perancaangan antarmuka halaman menu kontak pesan digambarkan pada gambar [4.43] :



Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Menu Kontak Pesan

6. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Produk Berdasarkan Model

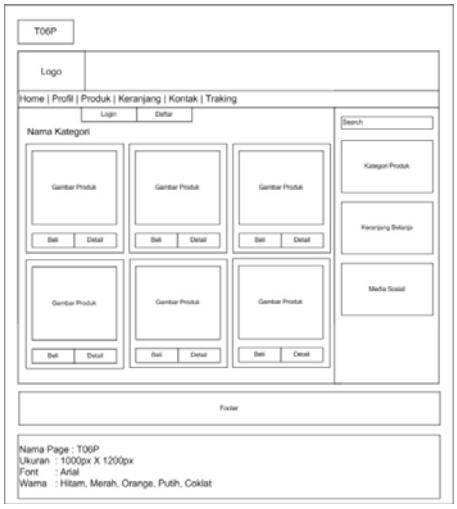
Perancaangan antarmuka halaman menu produk berdasarkan model digambarkan pada gambar [4.44] :



Gambar 4.41 Perancangan Antarmuka Menu Produk Berdasarkan Model

7. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Produk Berdasarkan Kategori

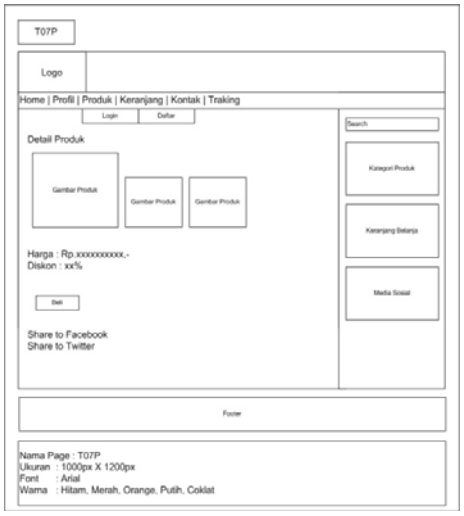
Perancaangan antarmuka halaman menu produk berdasarkan kategori digambarkan pada gambar [4.45] :



Gambar 4.42 Perancangan Antarmuka Menu Produk Berdasarkan Kategori

8. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Detail Barang

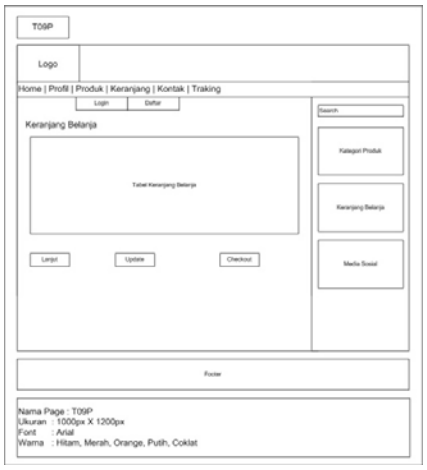
Perancaangan antarmuka halaman menu detail barang digambarkan pada gambar [4.46] :



Gambar 4.43 Perancangan Antarmuka Menu Detail Barang

9. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Keranjang Belanja

Perancaangan antarmuka halaman menu keranjang belanja digambarkan pada gambar [4.47] :



Gambar 4.44 Perancangan Antarmuka Menu Keranjang Belanja

10. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Hasil Pencarian Barang

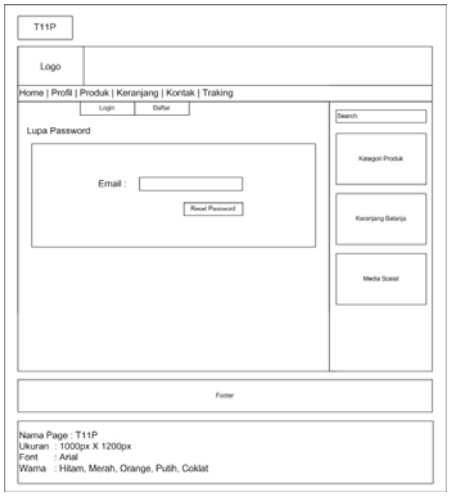
Perancaangan antarmuka halaman menu hasil pencarian digambarkan pada gambar [4.48] :



Gambar 4.45 Perancangan Antarmuka Menu Hasil Pencarian Barang

11. Perancangan Antarmuka Halaman Menu Lupa Password

Perancaangan antarmuka halaman menu lupa password digambarkan pada gambar [4.49] :

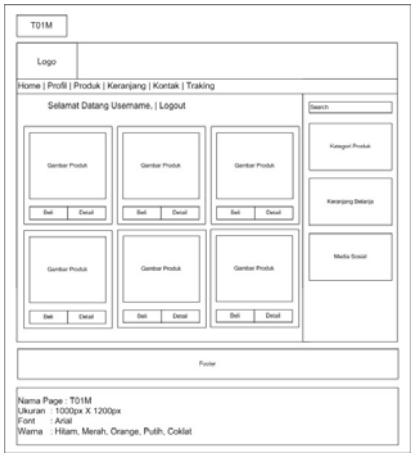


Gambar 4.46 Perancangan Antarmuka Menu Lupa Password

4.2.4.2 Antarmuka Member

1. Perancangan Antarmuka Halaman Utama Member

Perancaangan antarmuka halaman menu utama member digambarkan pada gambar [4.50] :



Gambar 4.47 Perancangan Antarmuka Halaman Utama Member

2. Perancangan Antarmuka Halaman Profil Perusahaan

Perancaangan antarmuka halaman menu profil perusahaan digambarkan pada gambar [4.51] :



Gambar 4.48 Perancangan Antarmuka Halaman Profile Perusahaan

3. Perancangan Antarmuka Halaman FAQ

Perancaangan antarmuka halaman menu FAQ digambarkan pada gambar [4.52] :



Gambar 4.49 Perancangan Antarmuka Halaman FAQ

4. Perancangan Antarmuka Halaman Kontak Pesan

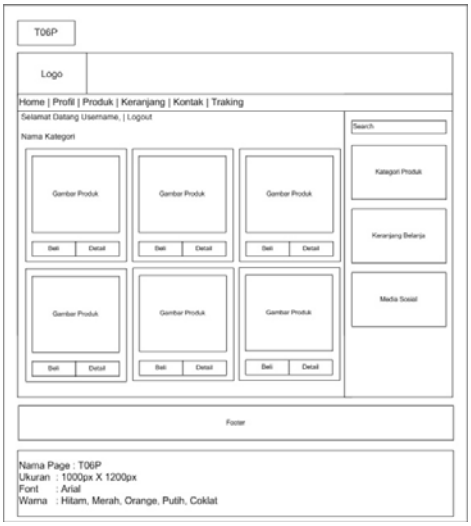
Perancaangan antarmuka halaman menu kontak pesan digambarkan pada gambar [4.53] :



Gambar 4.50 Perancangan Antarmuka Halaman Kontak Pesan

5. Perancangan Antarmuka Halaman Produk Berdasarkan Model

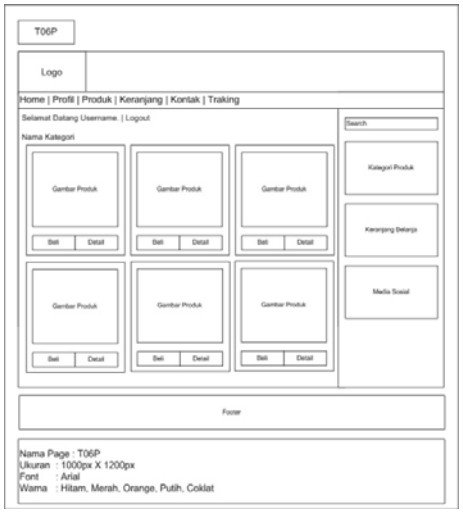
Perancaangan antarmuka halaman menu produk berdasarkan model digambarkan pada gambar [4.54] :



Gambar 4.51 Perancangan Antarmuka Halaman Produk Berdasarkan Model

6. Perancangan Antarmuka Halaman Produk Berdasarkan Kategori

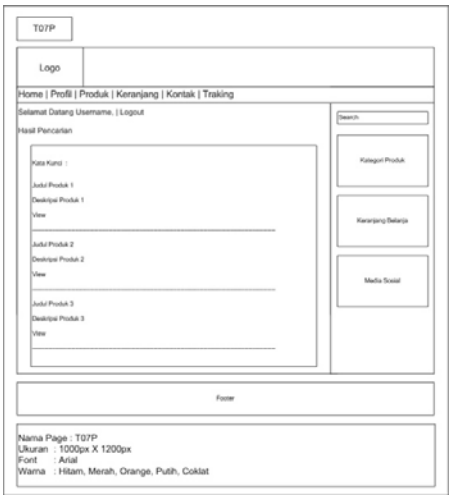
Perancaangan antarmuka halaman menu produk berdasarkan kategori digambarkan pada gambar [4.55] :



Gambar 4.52 Perancangan Antarmuka Halaman Produk Berdasarkan Kategori

7. Perancangan Antarmuka Halaman Produk Hasil Pencarian Barang

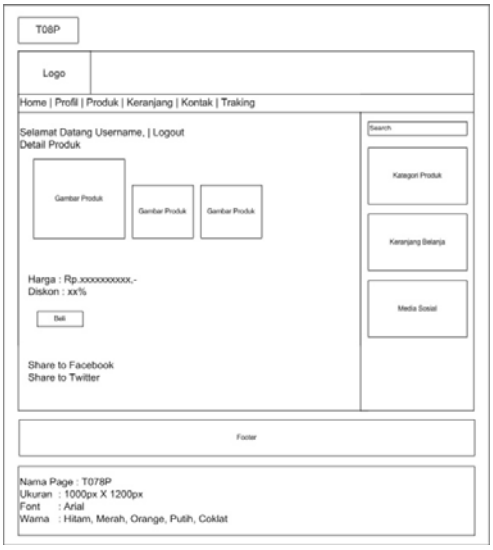
Perancaangan antarmuka halaman menu hasil pencarian barang digambarkan pada gambar [4.56] :



Gambar 4.53 Perancangan Antarmuka Halaman Hasil Pencarian Barang

8. Perancangan Antarmuka Halaman Produk Hasil Detail Barang

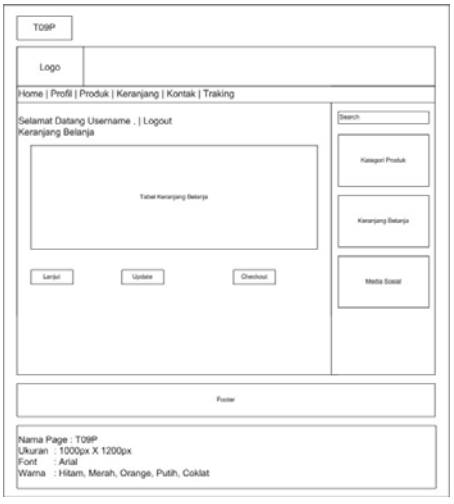
Perancaangan antarmuka halaman menu detail barang digambarkan pada gambar [4.57] :



Gambar 4.54 Perancangan Antarmuka Halaman Detail Barang

9. Perancangan Antarmuka Halaman Produk Keranjang Belanja

Perancaangan antarmuka halaman menu keranjang belanja digambarkan pada gambar [4.58] :



Gambar 4.55 Perancangan Antarmuka Halaman Keranjang Belanja

10. Perancangan Antarmuka Halaman Ubah Profile

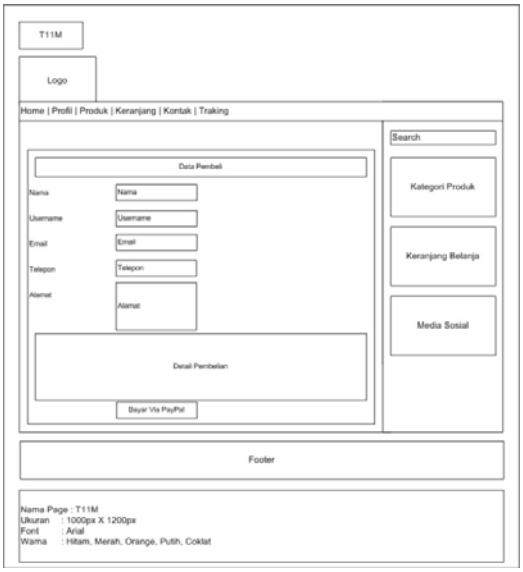
Perancaangan antarmuka halaman menu uabah profile member digambarkan pada gambar [4.59] :



Gambar 4.56 Perancangan Antarmuka Ubah Profile

11. Perancangan Antarmuka Halaman Selesai Pembayaran

Perancaangan antarmuka halaman menu selesai pembayaran digambarkan pada gambar [4.60] :



Gambar 4.57 Perancangan Antarmuka Selesai Belanja

4.2.4.3 Antarmuka Admin

1. Perancangan Antarmuka Halaman Login Admin

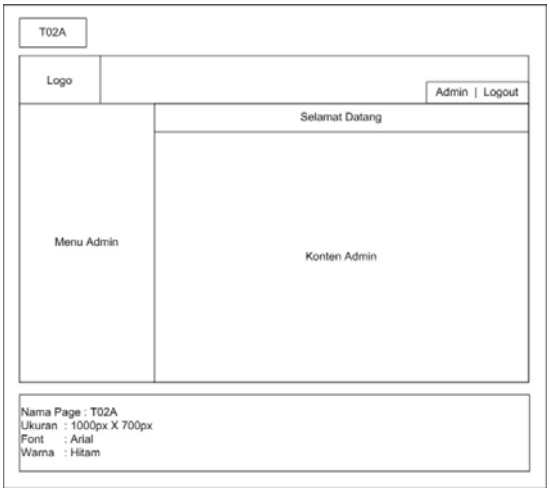
Perancaangan antarmuka halaman menu login admin digambarkan pada gambar [4.65] :



Gambar 4.58 Perancangan Antarmuka Login Admin

2. Perancangan Antarmuka Halaman Utama Admin

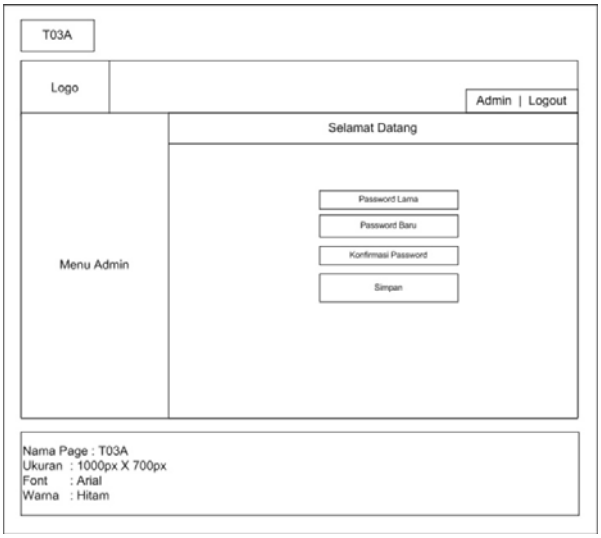
Perancaangan antarmuka halaman menu lupa password digambarkan pada gambar [4.67] :



Gambar 4.59 Perancangan Antarmuka Halaman Utama Admin

3. Perancangan Antarmuka Halaman Ubah Profile Admin

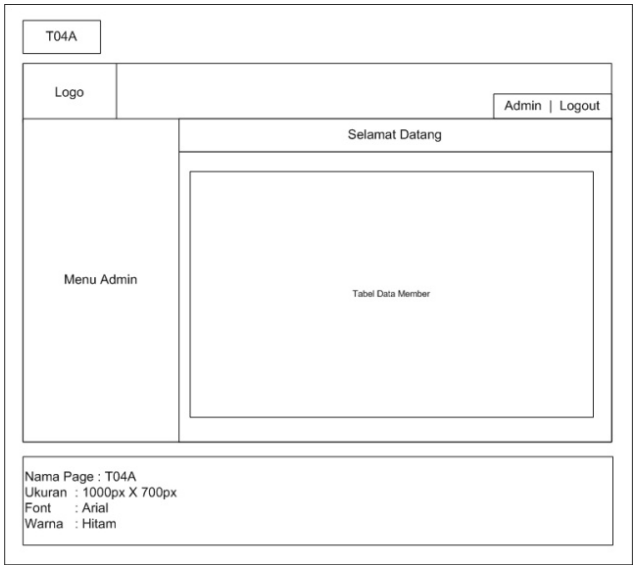
Perancaangan antarmuka halaman menu uabah profile admin digambarkan pada gambar [4.68] :



Gambar 4.60 Perancangan Antarmuka Ubah Profile Admin

4. Perancangan Antarmuka Halaman Pengolahan Data Member

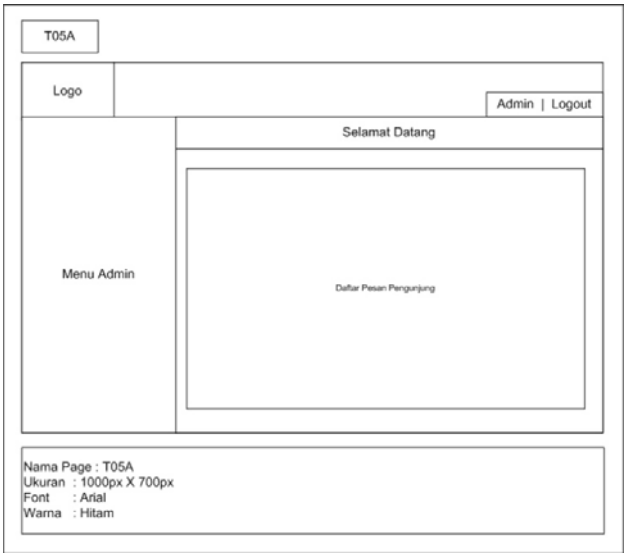
Perancaangan antarmuka halaman menu pengolahan data member digambarkan pada gambar [4.70] :



Gambar 4.61 Perancangan Antarmuka Data Member

5. Perancangan Antarmuka Halaman Pengolahan Data Pesan Pengunjung

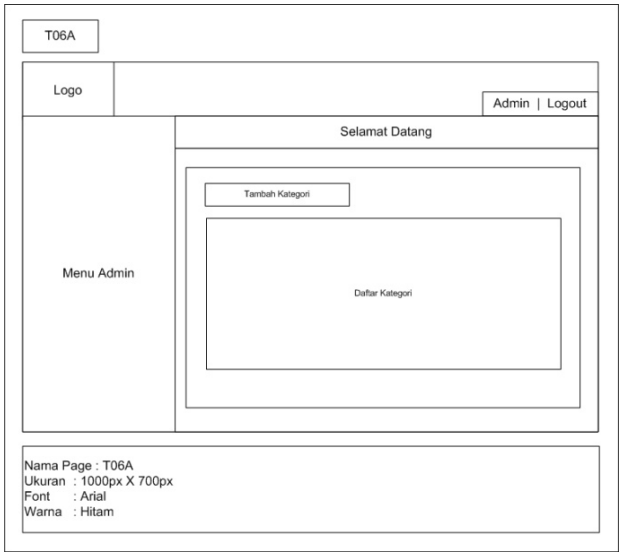
Perancaangan antarmuka halaman menu pengolahan data pesan pengunjung digambarkan pada gambar [4.72] :



Gambar 4.62 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Pesan Pengunjung

6. Perancangan Antarmuka Halaman Pengolahan Data Kategori

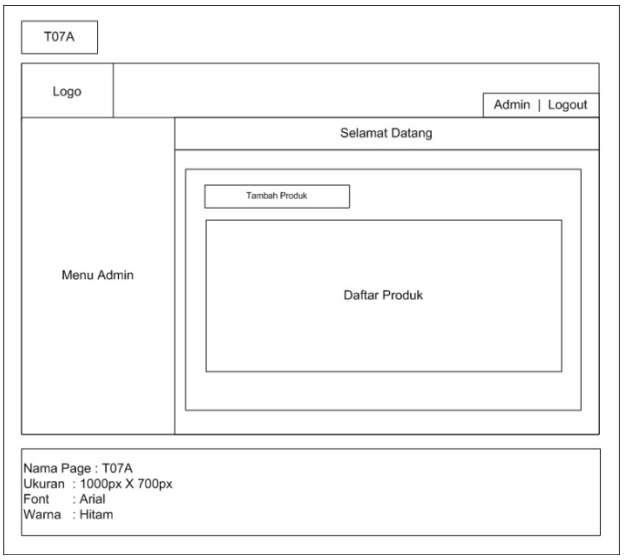
Perancaangan antarmuka halaman menu pengolahan data kategori digambarkan pada gambar [4.74] :



Gambar 4.63 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Kategori

7. Perancangan Antarmuka Halaman Pengolahan Data Barang

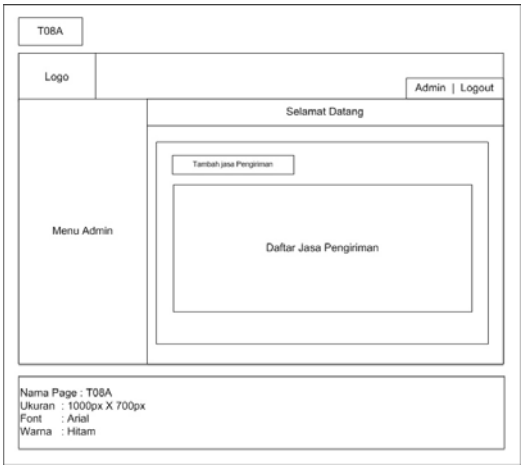
Perancaangan antarmuka halaman menu pengolahan data barang digambarkan pada gambar [4.75] :



Gambar 4.64 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Barang

8. Perancangan Antarmuka Halaman Pengolahan Data Jenis Pemgiriman

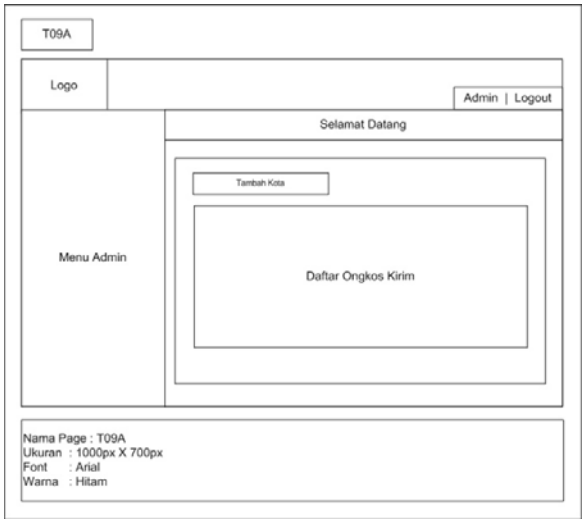
Perancaangan antarmuka halaman menu pengolahan data jenis pengiriman digambarkan pada gambar [4.83] :



Gambar 4.65 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Jenis Pemgiriman

9. Perancangan Antarmuka Halaman Pengolahan Data Ongkos Kirim

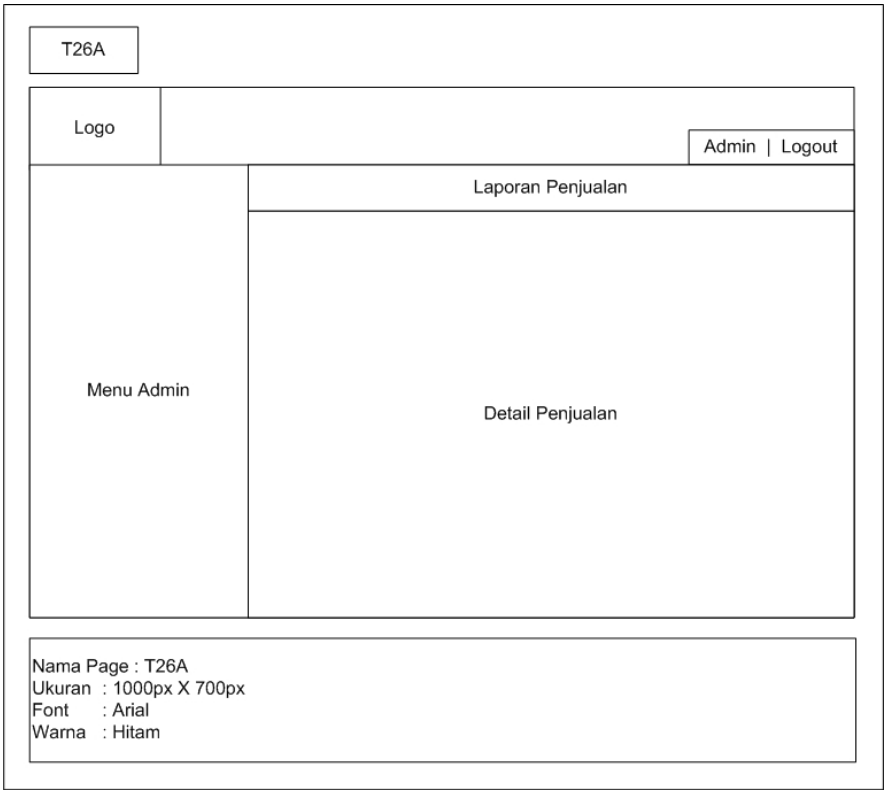
Perancaangan antarmuka halaman menu pengolahan data ongkir pengiriman digambarkan pada gambar [4.84] :



Gambar 4.66 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Ongkos Kirim

10. Perancangan Antarmuka Halaman Pengolahan Laporan Penjualan

Perancaangan antarmuka halaman menu pengolahan laporan penjualan digambarkan pada gambar [4.89] :



Gambar 4.67 Perancangan Antarmuka Laporan Penjualan