BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Tahapan yang diperlukan didalam pembuatan suatu program yaitu menganalisa sistem yang telah ada, dimana analisa system merupakan proses mempelajari suatu system merupakan proses mempelajari suatu system dengan cara menguraikan system tersebut kedalam elemen yang membentuknya. Selanjutnya mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi serta kebutuhan yang diperlukan, sehingga dapat diusulkan perbaikanya.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisa dokumen bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dan fungsi dari semua dokumen yang ada pada Crossover Merch. Secara umum bentuk dari analisis dokumen terdiri dari elemen-elemen, berikut ini adalah dokumen-dokumen yang digunakan yaitu dokumen input dan dokumen output :

1. Nama Dokumen : Permintaan
   Fungsi : Sebagai Acuan Permintaan barang.
   Sumber : Bag.Kasir.
   Aliran dokumen : Konsumen.
   Rangkap : 1.

2. Nama Dokumen : Data permintaan.
   Fungsi : Sebagai Hasil Pencatatan Permintaan Barang.
   Sumber : Bag. Kasir.
   Aliran dokumen : Bag. Gudang.
   Rangkap : 1.
3. Nama Dokumen : Faktur Penjualan
   Fungsi : Sebagai Hasil Transaksi Penjualan Barang.
   Sumber : Bag. Kasir.
   Aliran dokumen : Konsumen dan Pimpinan.
   Rangkap : 3.
4. Nama Dokumen : Laporan Barang
   Fungsi : Sebagai Pengarsipan Pimpinan.
   Sumber : Bag. Gudang.
   Aliran dokumen : Pimpinan.
   Rangkap : 1.
5. Nama Dokumen : Laporan Penjualan.
   Fungsi : Sebagai Pengarsipan Pimpinan.
   Sumber : Bag. Kasir.
   Aliran dokumen : Pimilik
   Rangkap : 1.

4.1.2. Analisis Prosedur Yang berjalan

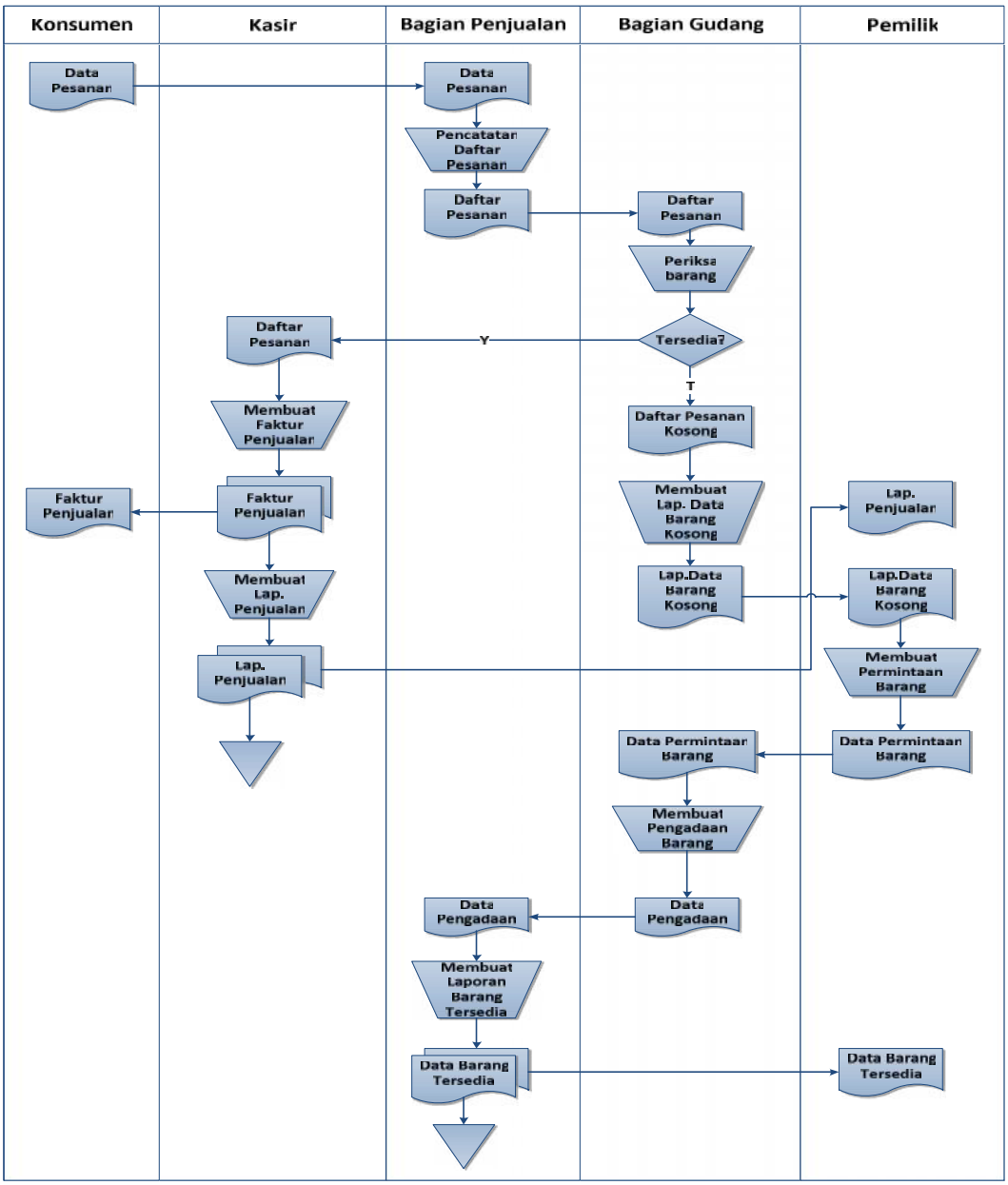
Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut, bagaimana proses itu dapat dikerjakan dan dokumen apa yang dilibatkan.

Uraian prosedur yang sedang berjalan yaitu :

1. Konsumen memberikan data pesanan kepada bagian penjualan dan bagian penjualan akan membuatkan daftar pesanan yang kemudian daftar pesanan yang kemudian daftar pesanan tersebut diserahkan kebagian gudang.
2. Bagian gudang akan mengecek ketersedian barang jika barang tersedia maka daftar pemesanan akan diserahkan kebagian kasir untuk dibuatkan nota penjualan sebanyak 2 rangkap, rangkap kesatu diserahkan kepada konsumen. Dan rangkap kedua di arsipkan di kasir dan di buatkan laporan penjualan untuk diserahkan kepada pemilik.
3. Jika barang tidak tersedia bagian gudang akan membuatkan laporan data barang kosong dan laporan tersebut diserahkan ke pemilik.
4. Dari laporan data barang kosong pemilik akan membuat data permintaan barang dan data permintaan barang tersebut diserahkan kepada bagian gudang.
5. Bagian gudang membuat data pengadaan barang dan diserahkan kepada bagian penjualan.

4.1.2.1. Flowmap

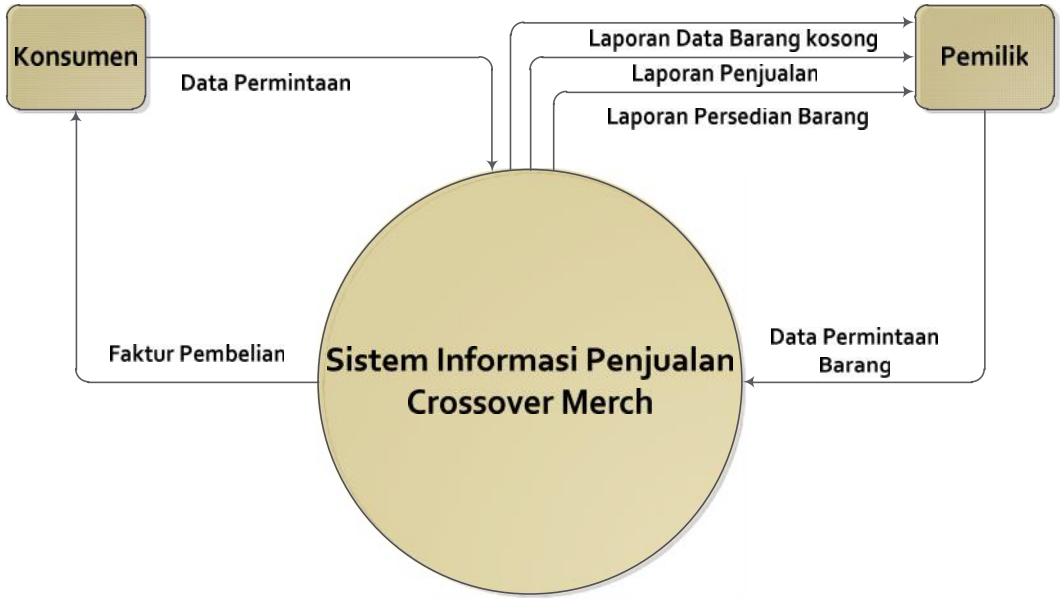
Flowmap adalah diagram aliran data yang menunjukkan aliran-aliran data dan proses dari suatu sistem yang sedang berjalan. Proses pemesanan yang sedang berjalan pada Crossover Merch adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Flowmap* yang sedang berjalan

4.1.2.2. Diagram Konteks

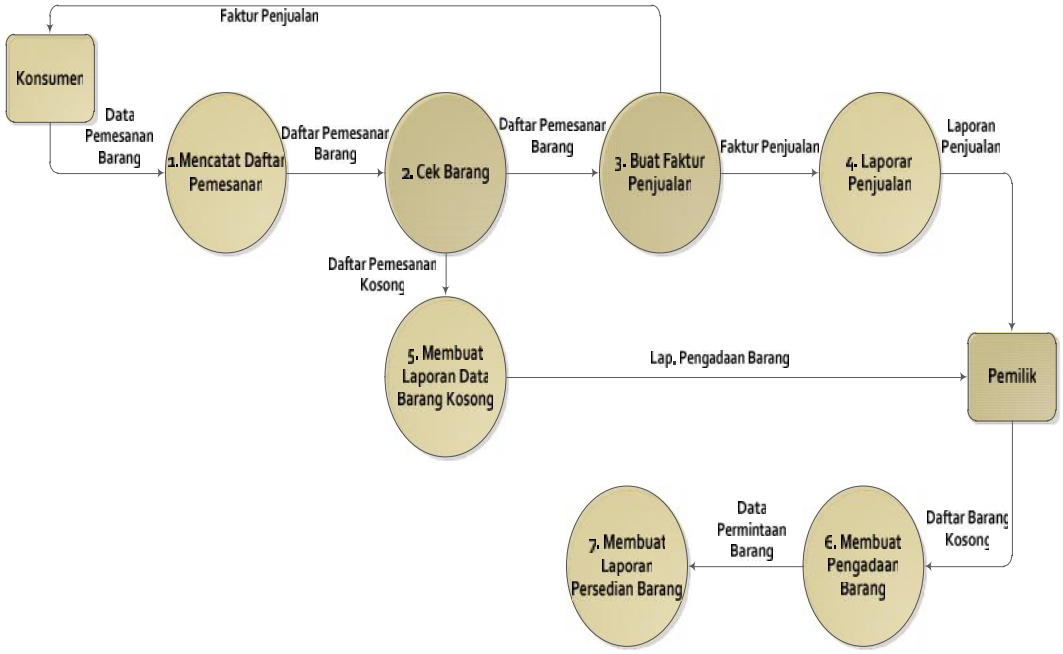
Diagram konteks adalah diagram arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan pada Crossover Merch adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Diagram Konteks yang sedang berjalan

4.1.2.3. DFD

Data Flow Diagram (DFD) adalah sistem secara logical. DFD ini merupakan proses-proses yang terjadi dalam diagram konteks. DFD yang terjadi, yaitu :



Gambar 4.3 *Data Flow Diagram* yang sedang berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, penulis menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan sistem yang sedang berjalan dianggap kurang membantu pihak manajemen dalam hal memasarkan produk, seperti media promosi yang digunakan hanya menggunakan media cetak. Selain itu sistem pemesanan dan penjualan produk yang berjalan hanya dapat dilakukan dilokasi ataupun di tempat toko berada. Untuk itu perlu solusi sebagai alternatif

untuk mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan penerapan aplikasi website untuk mendukung sarana promosi, penjualan, pemesanan produk berbasis *E-commerce*.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu gambaran sketsa sistem atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan ini dibuat untuk ditujukan kepada *user*, *programmer*, ahli analisis atau ahli yang berhubungan dengan perancangan ini. Perancangan perangkat lunak ini dibuat berdasarkan masukan dari hasil analisa untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada tahap analisa.

Pada tahap perancangan ini akan dijelaskan mengenai perancangan pada objek yang digunakan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat perancangan Tampilan dan perancangan menu.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem yang baru dan juga merupakan persiapan dari rancangan terperinci dengan mengidentifikasi komponen-komponen *system* informasi. Pada tahap perancangan ini diperlukan pendeskripsian yang meliputi perancangan.

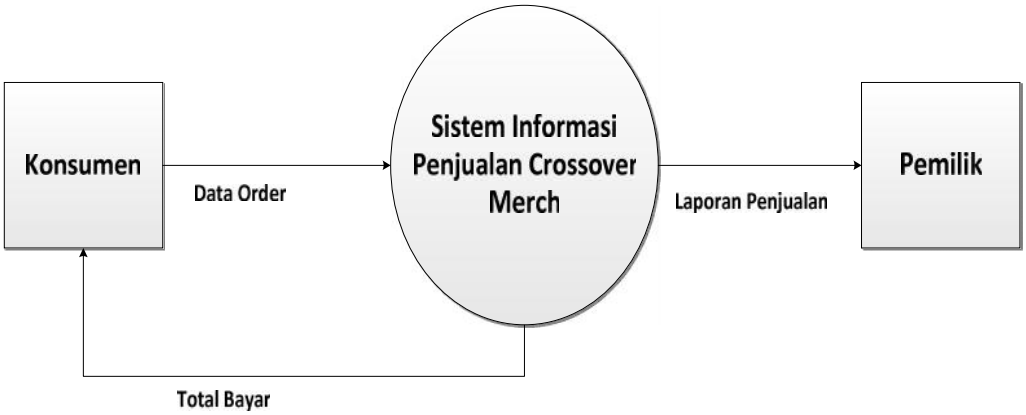
4.2.2. Gambaran Umum Yang Diusulkan

Gambaran mengenai sistem yang diusulkan yaitu mengenai system penjualan pakaian berbasis *web* sehingga konsumen dapat memesan produk pakaian dimana saja melalui internet. Juga untuk memberikan kemudahan kepada para konsumen dalam melakukan transaksi dengan hanya mengakses *website* yang telah ada tanpa harus datang langsung ke tempatnya dan memberikan informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan Crossover Merch kepada masyarakat umum.

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

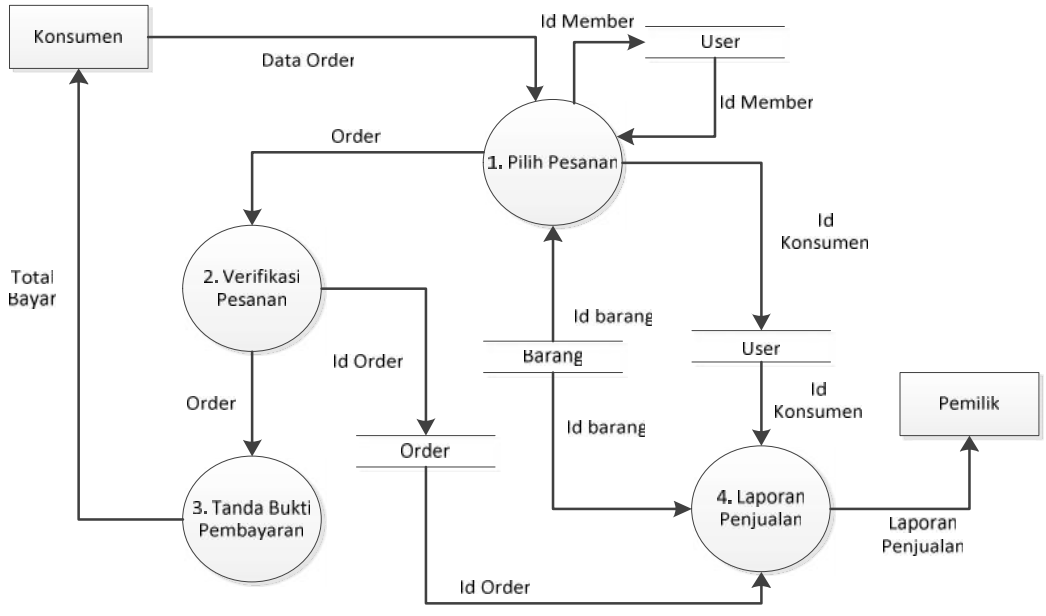
Aplikasi ini dijalankan menggunakan teknologi jaringan internet. Menggunakan MySQL sebagai database server dan diakses oleh client menggunakan aplikasi browser. Sistem informasi penjualan ini dapat diakses dengan mengunakan komputer yang terhubung dengan jaringan local LAN/intranet dan internet. Semua informasi akan lebih mudah dan cepat untuk diakses karena manajemen penyimpanan data menggunakan fasilitas database.

4.2.3.1. Diagram Konteks yang Diusulkan



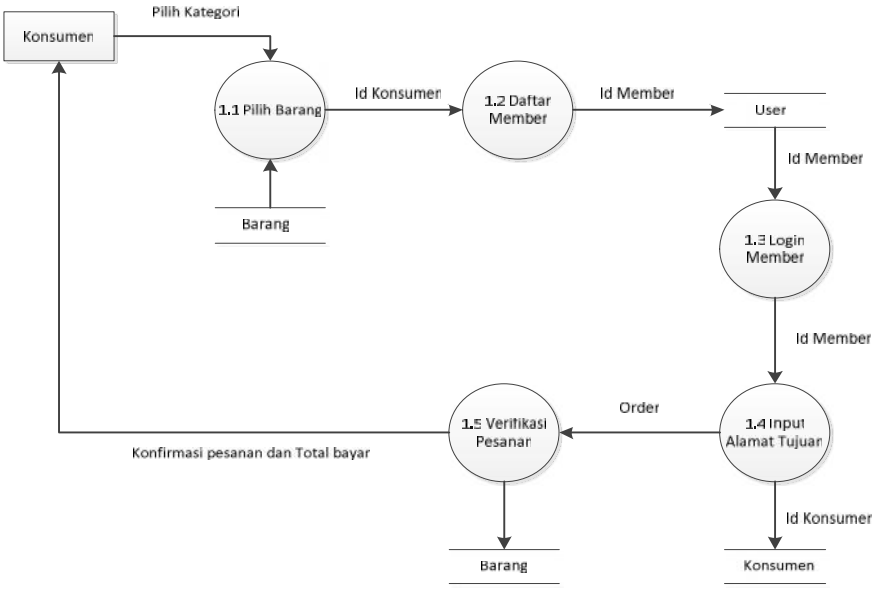
Gambar 4.4 Diagram Konteks yang di usulkan

4.2.3.2. Data Flow Diagram yang Diusulkan



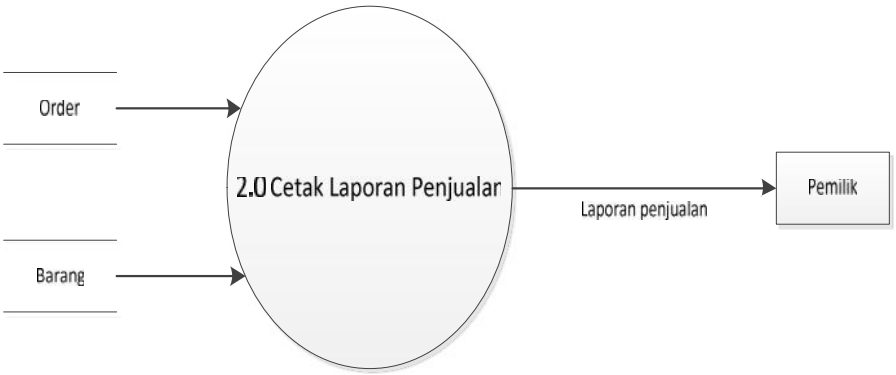
Gambar 4.5 DFD Level 0 yang di usulkan

a. DFD Level 1



Gambar 4.6 DFD Level 1 yang di usulkan

b. DFD level 2



Gambar 4.7 DFD Level 2 yang di usulkan

4.2.3.3. Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang tersusun dari elemen data yang berhubungan dengan system. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Isi dari kamus data tersebut meliputi :

1. Nama, yakni nama sebenarnya dari data yang terdapat pada data flow diagram.
2. Alias, yaitu nama lain yang digunakan untuk masukan pertama.
3. Aliran proses, yaitu arus aliran data yang dimaksud pada nama data, baik dari entitas eksternal ke proses, proses satu ke proses lain, proses ke media penyimpanan atau sebaliknya.

Berikut ini adalah kamus data yang diambil dari data flow diagram system yang diusulkan:

Nama Aliran Data	:	Produk
Deskripsi	:	Saat konsumen memilih produk.
Alur Proses	:	Konsumen - Proses 1.1 Proses 1.5
Struktur Data	:	id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar

Nama Aliran Data	:	User
Deskripsi	:	Konsumen mendaftar menjadi member.
Alur Proses	:	Proses 1.3 Proses 1.4
Struktur Data	:	id_user, username, password1, password, nama_lengkap, email, alamat, kota, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp, level, blokir, id_session

Nama Aliran Data	:	Order
Deskripsi	:	Saat memesan barang.
Alur Proses	:	Proses 1.6
Stuktur Data	:	id_order, nama_kostumer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota

Nama Aliran Data	:	Admins
Alias	:	Saat login admin
Alur Proses	:	Proses 1.6
Stuktur Data	:	id_order, nama_kostumer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota.

4.2.4. Perancangan Basis Data

Data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. Basis data didefinisikan sebagai kumpulan data yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai spesifikasi yang sama, sedang yang dimaksud dengan *record* adalah kumpulan data yang berisika *field-field* berbeda, jumlah *record* pada umumnya terbatas.

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya yang berfungi untuk menghilangkan redudansi data, menentukan *key* yang unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan *relation* sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi.

a. Bentuk Un-normal

{id_kategori, nama_kategori, kategori, id_kota, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim, id_order, nama_kostumer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota, id_order, id_produk, jumlah, size, id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon, id_user, username, password1, password, nama_lengkap, email, alamat, kota, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp, level, blokir, id_session, id_order_temp, id_produk, id_session, jumlah, tanggal,

tgl_order_temp, jam_order_temp, stok_temp, size, id_perusahaan, nama_perusahaan, gambar, id_size, size, id_produk, stok }

b. Normal 1

{id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon, username, password, nama_lengkap, email, no_telp, level, blokir, id_user, password1, id_session, id_kategori, nama_kategori, kategori, id_kota, nama_kota, ongkos_kirim, id_order, nama_kostumer, alamat, telpon, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota, id_order, id_produk, jumlah, size, id_order_temp, id_produk, id_session, tanggal, tgl_order_temp, jam_order_temp, stok_temp, id_perusahaan, nama_perusahaan, gambar, id_size, id_produk}

c. Normal 2

Produk = {**id_produk**, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon}

Konsumen = {**id_user**, username, password1, password, nama_lengkap, email, alamat, kota, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp, level, blokir, id_session}

Orders = {**id_order**, nama_kostumer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota}

Orders temp = {**id_order_temp**, id_produk, id_session, jumlah, tanggal, tgl_order_temp, jam_order_temp, stok_temp, size}

Shop Pengiriman = {**id_perusahaan**, nama_perusahaan, gambar}

Kota = {**id_kota**, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim}

Kategori = {**id_kategori**, nama_kategori, kategori}

Size = {**id_size**, size, id_produk, stok}

d. Normal 3

Produk = {id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon}

Konsumen = {id_user, username, password1, password, nama_lengkap, email, alamat, kota, aktivasi, cek_aktivasi, no_telp, level, blokir, id_session}

Orders_detail = {id_order, id_produk, jumlah, size}

Orders = {id_order, nama_kostumer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota }

Orders temp = {id_order_temp, id_produk, id_session, jumlah, tanggal, tgl_order_temp, jam_order_temp, stok_temp, size}

Shop Pengiriman = {id_perusahaan, nama_perusahaan, gambar}

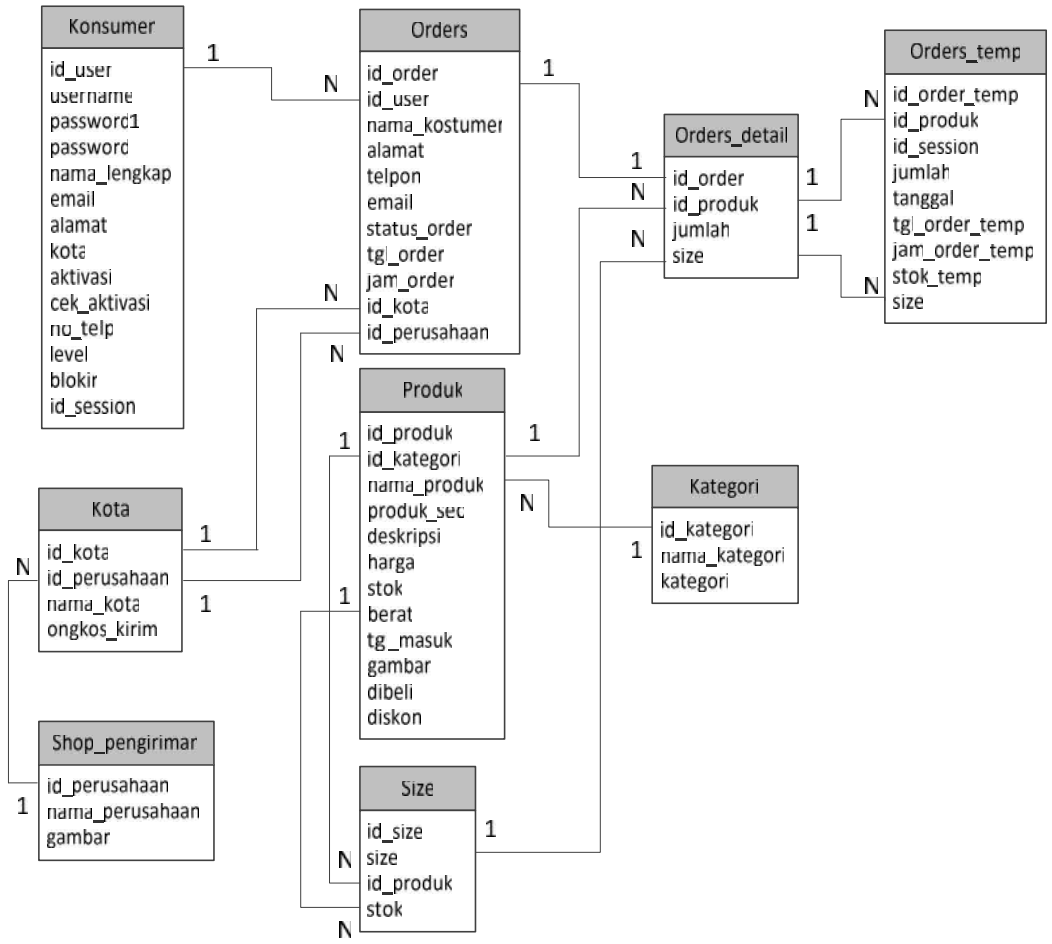
Kota = {id_kota, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim}

Kategori = {id_kategori, nama_kategori, kategori}

Size = {id_size, size, id_produk, stok}

4.2.4.2. Relasi Tabel

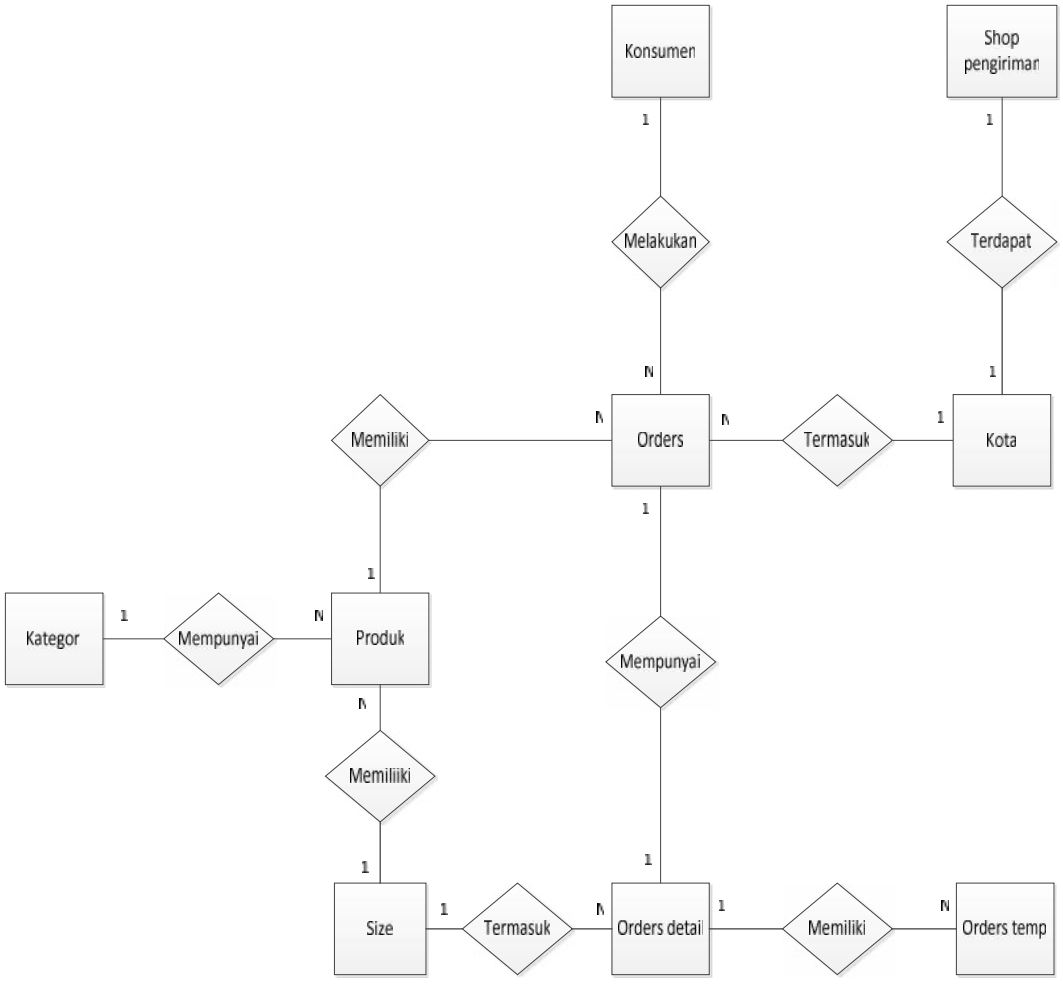
Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu *database*. Relasi tabel dari Sistem Informasi Penjualan Pada Crossover Merch Bandung adalah :



Gambar 4.8 Relasi Tabel

4.2.4.3. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu alat dalam bentuk suatu bagan yang menggambarkan relasi dan entitas dari suatu sistem. ERD mempunyai koleksi objek-objek yang dinamakan entitas serta hubungan antara entitas-entitas tersebut. Entitas adalah objek atau sesuatu yang dapa dibedakan antara satu dengan yang lainnya.



Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2.4.4. Struktur File

Dalam pembuatan program dibutuhkan suatu spesifikasi *file* yang dimaksudkan untuk melakukan kegiatan pengaturan pencarian data dan pembuatan laporan yang dapat memudahkan kerja sistem komputer. Struktur *file* digunakan dalam perancangan sistem karena struktur file ini akan menentukan struktur fisik *database* yang menunjukkan struktur dari elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis datanya. Struktur *file* merupakan urutan isi dari data-data item yang terdaftar pada sebuah *record*. *File* yang dipakai untuk sistem manajemen penjualan di Crossover Merch adalah sebagai berikut :

1. **Tabel Konsumen**

Tabel 4.1 Struktur File Konsumen

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_users	Int	5	Primary Key
2	Username	Varchar	50	
3	Password1	Varchar	50	
4	Password	Varchar	50	
5	Nama_lengkap	Varchar	100	
6	Email	Varchar	100	
7	Alamat	Varchar	100	
8	Kota	Varchar	100	
9	Aktivasi	Int	6	
10	Cek_aktivasi	Int	6	

11	**No_telp**	**Varchar**	**20**	
12	**Level**	**Varchar**	**20**	
13	**Blokir**	**Enum**		
14	**Id_session**	**Varchar**	**100**	

2. Tabel Orders

Tabel 4.2 Struktur File Orders

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	**Id_orders**	**Int**	**5**	**Primary Key**
2	**Nama_kustomer**	**Varchar**	**100**	
3	**Alamat**	**Text**		
4	**Telpon**	**Varchar**	**20**	
5	**Email**	**Varchar**	**50**	
6	**Status_order**	**Varchar**	**50**	
7	**Tgl_order**	**Date**		
8	**Jam_order**	**Time**		
9	**Id_kota**	**Int**	**3**	
10	**Id_perusahan**	**Int**	**10**	

3. Tabel Orders Detail

Tabel 4.3 Struktur File Order Detail

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_order	Int	5	Primary Key
2	Id_produk	Int	5	
3	Jumlah	Int	5	
4	Size	Varchar	10	

4. Tabel Orders Temp

Tabel 4.4 Struktur File Order Temp

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_orders_temp	Int	5	Primary Key
2	Id_produk	Int	5	
3	Id_session	Varchar	100	
4	Jumlah	Int	5	
5	Tgl_order_temp	Date		
6	Jam_order_temp	Time		
7	Stok_temp	Int	5	
8	Size	Varchar	5	

5. Tabel Kategori

Tabel 4.5 Struktur File Kategori

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_kategori	Int	5	Primary Key
2	Nama_Kategori	Varchar	100	
3	Kategori	Varchar	100	

6. Tabel Produk

Tabel 4.6 Struktur File Produk

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_Produk	Int	5	Primary Key
2	Id_kategori	Int	5	
3	Nama_Produk	Varchar	100	
4	Produk_seo	Varchar	100	
5	Deskripsi	Text		
6	Harga	Int	20	
7	Stok	Int	5	
8	Berat	Decimal	5,2	
9	Tgl_masuk	Date		
10	Gambar	Varchar	100	
11	Dibeli	Int	5	

12	**Diskon**	**Int**	**5**	

7. Tabel Size

Tabel 4.7 Struktur File Size

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	**Id_size**	**Int**	**5**	**Primary Key**
2	**Size**	**Varchar**	**255**	
3	**Id_produk**	**Int**	**5**	
4	**Stok**	**Int**	**5**	

8. Tabel Shop Pengiriman

Tabel 4.8 Struktur File Shop Pengiriman

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	**Id_perusahaan**	**Int**	**10**	**Primary Key**
2	**Nama_perusahaan**	**Varchar**	**100**	
3	**Gambar**	**Varchar**	**100**	

9. Tabel Kota

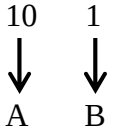
Tabel 4.9 Struktur File Kota

No	Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id_kota	Int	3	Primary Key
2	Id_perusahaan	Int	10	
3	Nama_kota	Varchar	100	
4	Ongkos_kirim	Int	10	

4.2.4.5. Kodefikasi

Kodefikasi dibuat untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Dengan adanya system kodefikasi ini diharapkan dapat mengklarifikasi data, memasukkan data ke dalam komputer dan mengambil data. Kode dibuat dalam kumpulan angka dan huruf. Dalam Sistem Informasi Penjualan Pada Crossover Merch Berbasis Web terdapat pengkodean yang bertujuan mempermudah dalam memasukkan data dan dalam melakukan pencarian data. Adapun pengkodean tersebut diantaranya :

1. Id Data Konsumen.

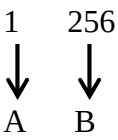


Keterangan :

A : Kode awal konsumen.

B : No urut.

2. Id Orders.

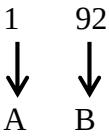


Keterangan :

A : Kode awal konsumen.

B : No urut.

3. Id Produk

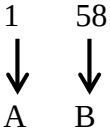


Keterangan :

A : Kode awal konsumen.

B : No urut.

4. Id Size



Keterangan :

A : Kode awal konsumen.

B : No urut.

4.2.5. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau disain dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi kriteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai. Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

4.2.5.1. Struktur Menu

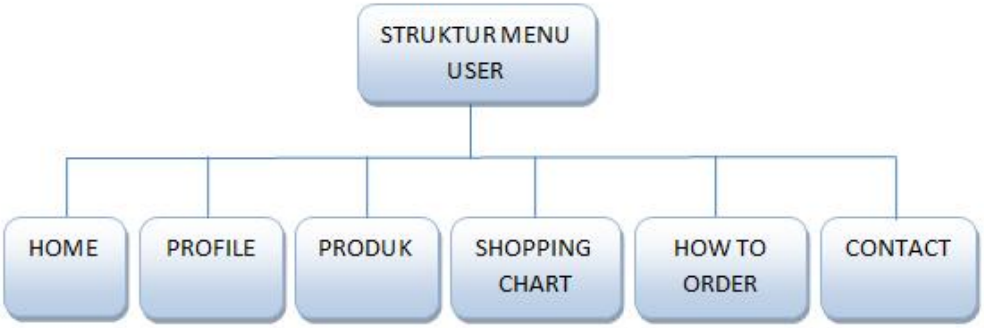
Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program sehingga pada saat menjalankan komputer pemakai (*user*) tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang digunakan.

Dibawah ini adalah gambar struktur menu user dan admin yaitu:

1. Struktur Menu *Interface Publik*

   Menu Utama interface publik ini merupakan tampilan awal ketika user membuka aplikasi atau Website Crossover Merch. *User* hanya bisa mengakses menu Home, Profil, Cara Pembelian, Produk, Keranjang Belanja, Hubungi Kami dan *login* / *signup* dan disediakan juga menu pendaftaran bagi user yang ingin menjadi member dan juga bisa secara

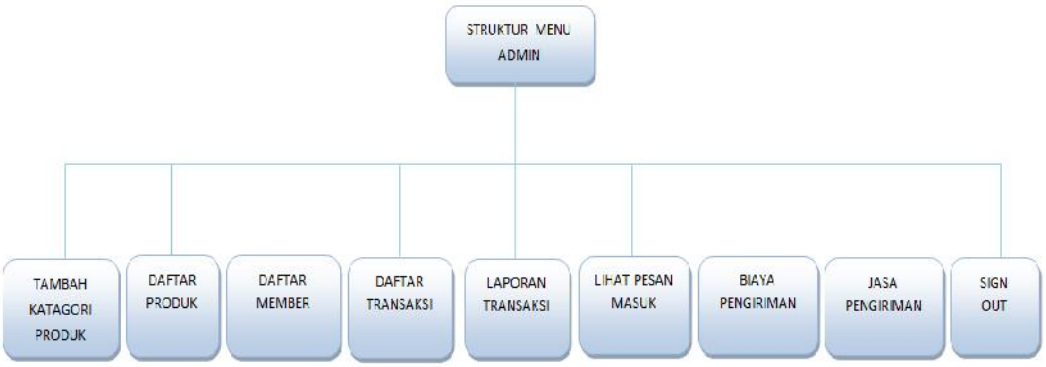
online. Berikut adalah gambar perancangan struktur menu *interface publik*.



Gambar 4.10 Struktur Menu

2. Struktur Menu Admin

   Menu interface ini adalah untuk admin, admin bisa mengolah data di interface yang dirancang ini , semua pengolahan data dilakukan disini dari mulai kategori, produk, data member, laporan penjualan, dan pembayaran.

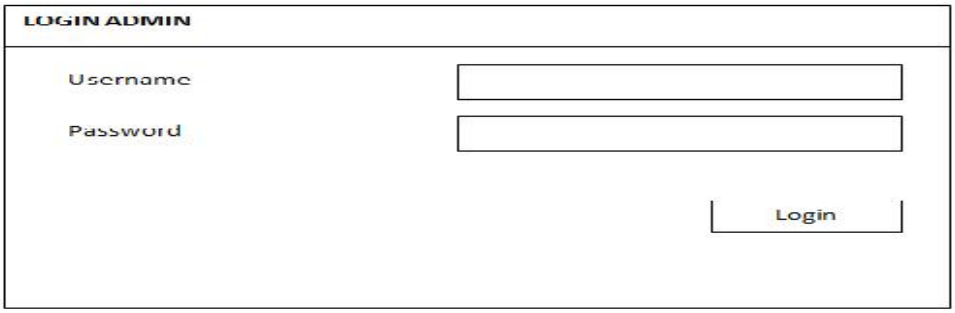


Gambar 4.11 Struktur Menu Admin

4.2.5.2. Perancangan Input

Perancangan input dimaksudkan untuk merancang bentuk tampilan (Form) pemasukan data yang digunakan sebagai antar muka (interface) antar user (pengguna) dengan sistem dengan bantuan komputer. Berikut ini adalah rancangan masukan.

1. Rancangan Input Tampilan Login Admin



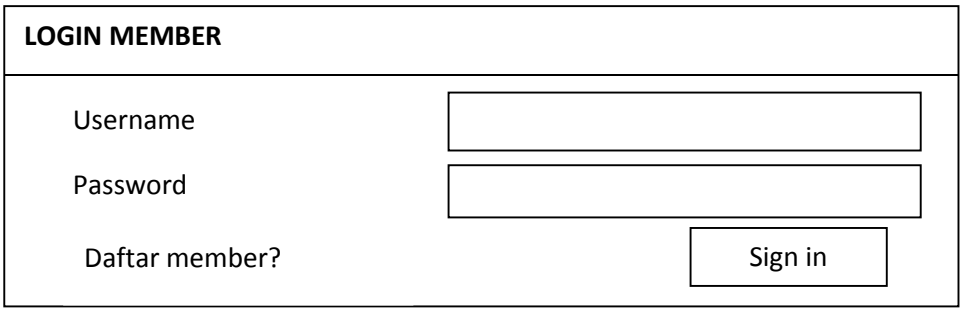
Gambar 4.12 Perancangan Input Login Admin

Keterangan :

a. Mengisi Username dan Password terlebih dahulu.

b. Kemudian klik tombol “Login” jika username dan password benar.

2. Rancangan Input Tampilan Login Member



Gambar 4.13 Perancangan Input Login Member

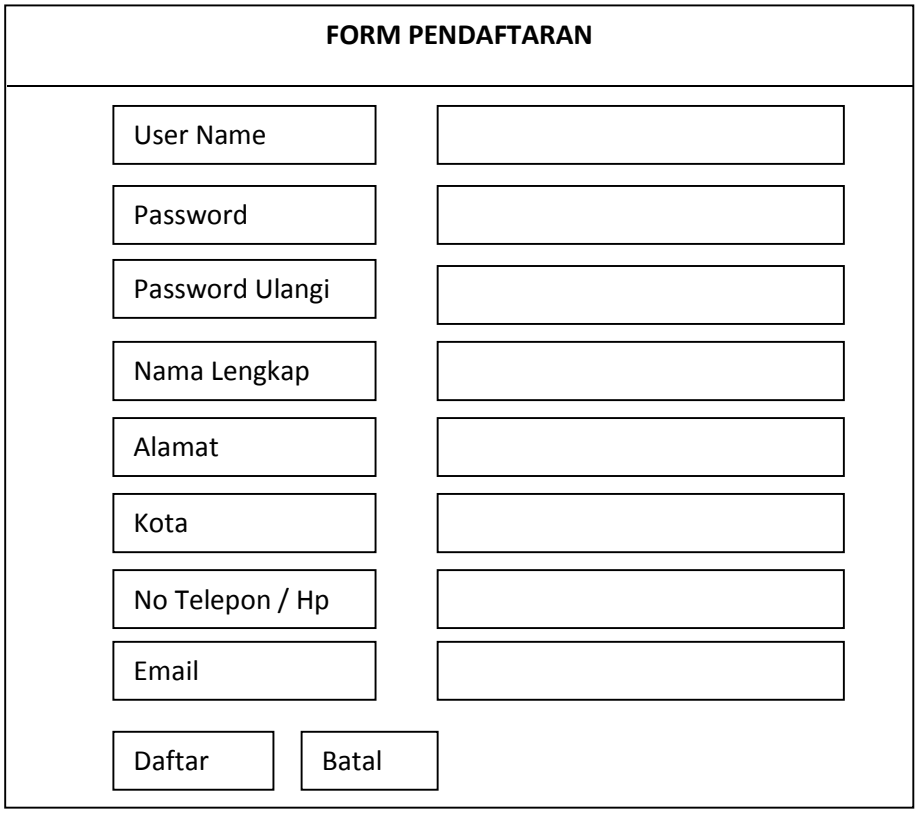
Keterangan:

a. Mengisi Username dan Password terlebih dahulu.

b. Kemudian klik tombol " Sign In" jika username dan password benar.

c. Klik tombol "Daftar" untuk daftar member.

3. Rancangan Input Tampilan Form Pendaftaran Member



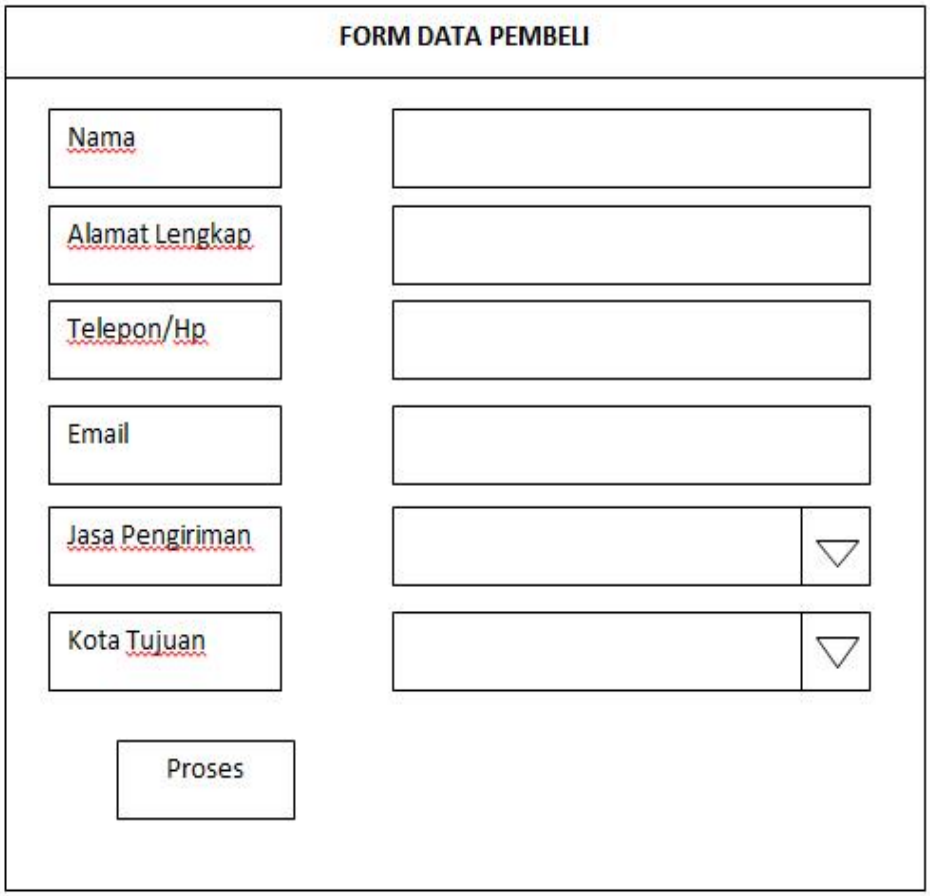
Gambar 4.14 Perancangan Input Formulir Pendaftaran Member

Keterangan :

a. Mengisi Form data Member dengan identitas pribadi seperti User Name, Password, Ulangi Password, Nama Lengkap, Alamat, Kota, No Telepon / Hp dan Email.

b. Lalu klik tombol “Daftar”.

4. Rancangan Input Tampilan Form Data Pembeli



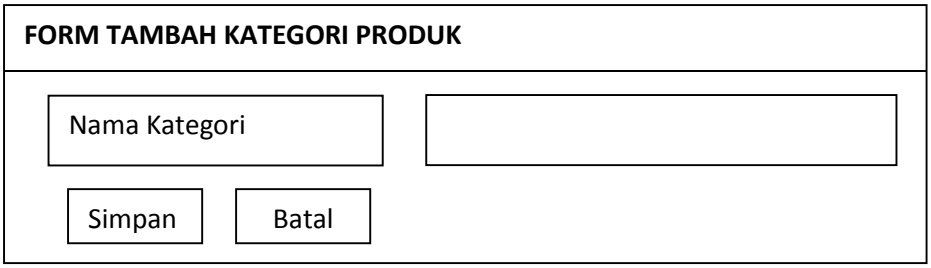
Gambar 4.15 Perancangan Input Form Data Pembeli

Keterangan :

a. Mengisi Form data Pembeli dengan dengan data yang ingn dikirimkan seperti Nama, Alamat Lengkap, Telepon/Hp, Email, Jasa Pengiriman dan Kota Tujuan.

b. Lalu klik tombol “Proses”.

5. Rancangan Input Tampilan Form Tambah Kategori Produk



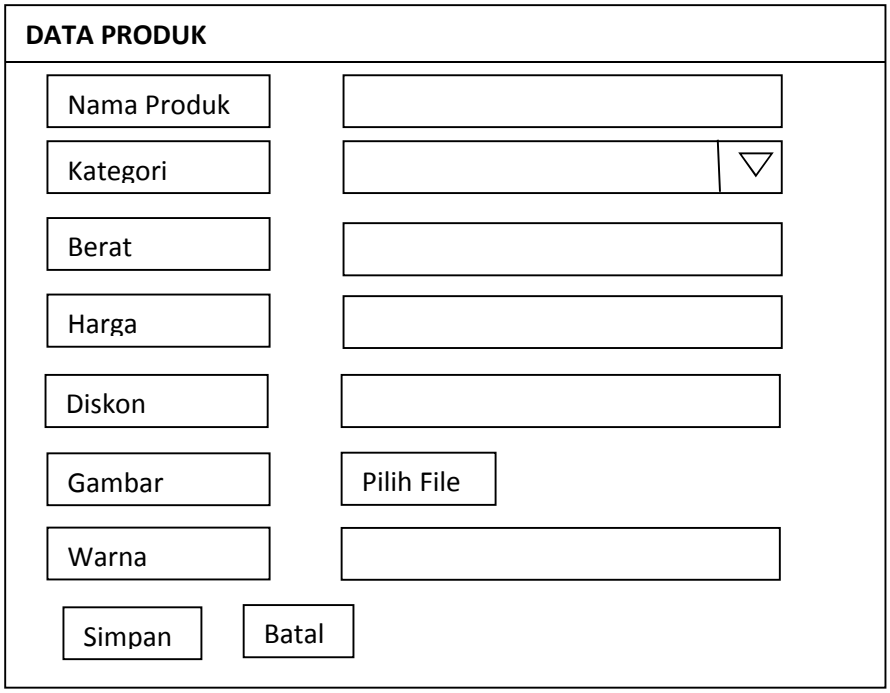
Gambar 4.16 Perancangan Input Form Tambah Kategori Produk

Keterangan :

a. Mengisi Nama Kategori untuk mengklasifikasikan jenis barang atau produk

b. Lalu klik tombol “Simpan”.

6. Rancangan Input Tampilan Form Data Produk



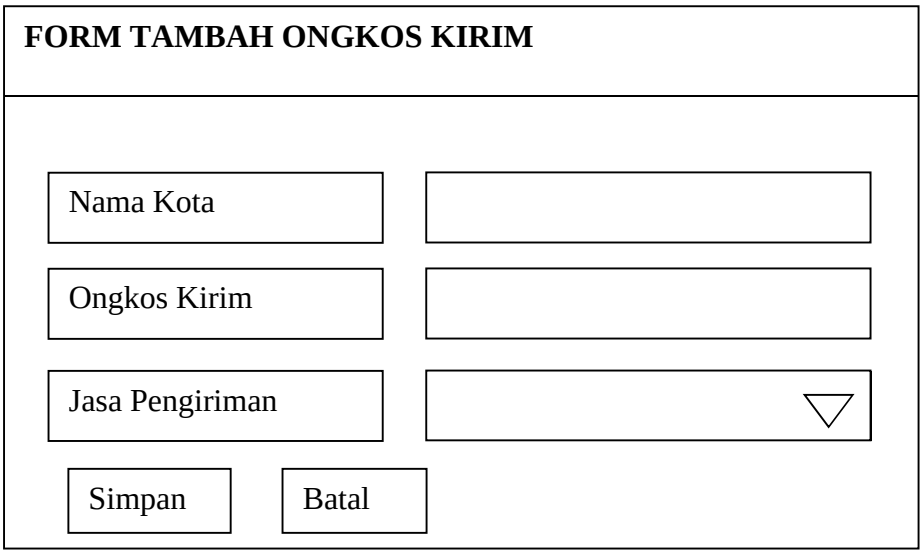
Gambar 4.17 Perancangan Input Form Data Produk

Keterangan :

a. Setelah menginputkan data kategori kemudian admin menginputkan data produk yaitu Nama Produk, Jenis Kategori, Berat, Harga, Diskon, Stok, Deskrips dan Memilih Gambar.

b. Lalu klik tombol “Simpan”.

7. Rancangan Input Tampilan Form Tambah Ongkos Kirim



Gambar 4.18 Perancangan Input Form Tambah Ongkos Kirim

Keterangan :

a. Mengisi Nama Kota, Ongkos Kirim Dan Memilih Jasa Pengiriman.

b. Lalu klik tombol “Simpan”.

4.2.5.3. Perancangan Output

1. Rancangan Output Tampilan Data Member

Daftar Member								
#	Username	Password	Nama Lengkap	Alamat	Kota	Email	No Telp	Aksi
☐	dani	*******	Dani Wahyu	Jl.Sekeloa	Bandung	dani@ymail.com	0839888892921	Baca | Hapus

Gambar 4.19 Perancangan Output Data Member

2. Rancangan Output Tampilan Data Transaksi

Order Masuk						
#	No.Order	Nama Konsumen	Tgl.Order	Jam	Status	Aksi
☐	76	Dony Aunur Rofiq	11 Desember 2013	10:17:05	Lunas	Baca | Hapus

Gambar 4.20 Perancangan Output Data Transaksi

3. Rancangan Output Tampilan Laporan Transaksi

Laporan Transaksi			
Dari Tanggal	13 ▽	Desember ▽	2012 ▽
s/d Tanggal	13 ▽	Desember ▽	2013 ▽
Proses	Batal		

Gambar 4.21 Perancangan Output Laporan Transaksi

4. Rancangan Output Tampilan Data Kategori Produk

Kategori Produk		
Tambah		
No	Nama kategori	Aksi
1	Jakets	Edit | Hapus

Gambar 4.22 Perancangan Output Data Kategori Produk

5. Rancangan Output Tampilan Data Daftar Produk

Produk							
Tambah							
No	Nama Produk	Berat	Harga	Diskon	Stok	Tgl.Masuk	Aksi
1	West Side Hoodz	1.00	125.000	0	47	05 Desember 2013	Edit | Hapus

Gambar 4.23 Perancangan Output Data Daftar Produk

6. Rancangan Output Tampilan Data Barang Yang Dipesan

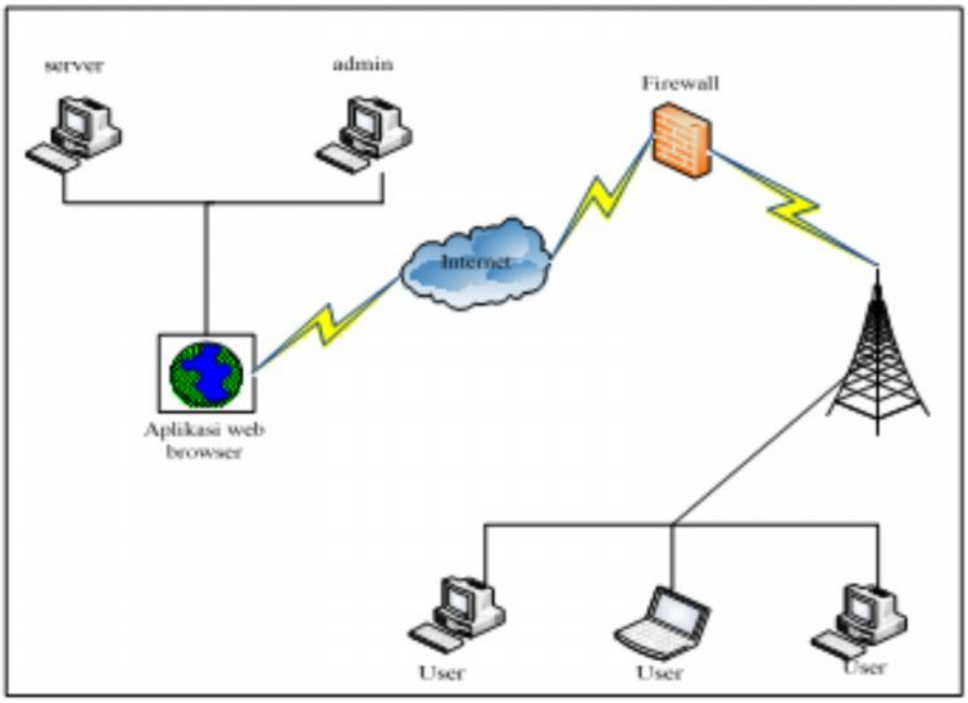
Detail Order

Nama Produk	Size	Jumlah	Harga Satuan	Sub Total
West Side Hoodz	XL	1	Rp. 125.000	Rp. 125.000
			Total	Rp. 125.000
			Ongkos Kirim Tujuan Kota Pembeli	Rp. 25.000/Kg
			Total Berat	1/Kg
			Ongkos Kirim	Rp. 25.000
			Grand Total	Rp. 150.000

Gambar 4.24 Perancangan Output Data Barang Yang Dipesan

4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan terdiri dari perkabelan, topologi, media metoda akses dan format paket. Arsitektur yang umum digunakan dalam jaringan adalah berbasis kabel elektrik, melalui perkembangan teknologi optik kini banyak digunakan juga serat kabel optik sebagai media alternative beserta kelebihan dan kekurangannya. Perangkat keras jaringan yang berbasis PC adalah computer itu sendiri, kartu jaringan, kabel, konektor, knsentrator kabel, pelindung dan perlengkapan tambahan (*tools*). Berikut gambaran sederhana sebuah jaringan internet.



Gambar 4.25 Arsitektur Jaringan