BAB IV

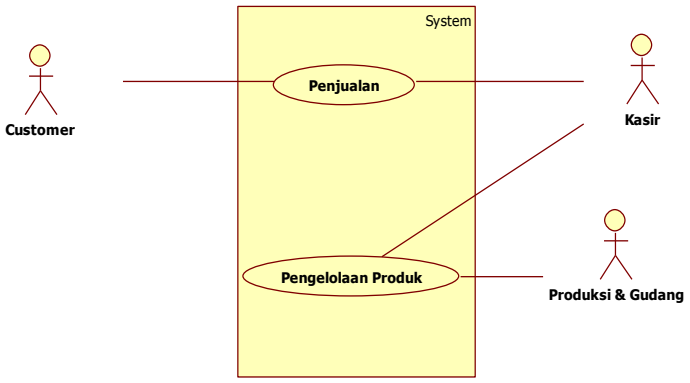
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan memberikan gambaran tentang sistem yang sedang berlangsung pada perusahaan tempat objek penelitian berlangsung, dan bertujuan mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut, selain untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan, digunakan juga untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan, sehingga diharapkan menjadi usulan suatu perbaikan untuk sistem yang akan dirancang selanjutnya.

4.1.1. Diagram Use Case

Diagram use case memperlihatkan pada kita hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor-aktor dengan use case-use case dalam sistem. Adapun use case diagram penjualan dan pengelolaan produk di Toko Parta Porte adalah sebagai berikut. Adi Nugroho (2005: 59)



Gambar 4.1 Diagram Use Case Yang Sedang Berjalan

4.1.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 4.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1.	Customer	Pihak yang melakukan transaksi pembelian terhadap produk yang dijual.
2.	Kasir	Pihak yang mengelola transaksi penjualan.
3.	Produksi dan Gudang	Pihak yang bertanggung jawab terhadap proses produksi dan pengelolaan stok produk.

4.1.3. Definisi Use Case dan Deskripsinya

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. Use Case mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi ia tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana ia melakukannya.

1. Nama Use Case : Penjualan

   Aktor : Customer, Kasir

   Tujuan : Melakukan transaksi penjualan

Tabel 4.2 Tabel Skenario *Use Case* Penjualan

Customer	Kasir
1. Datang ke Toko Parta Porte untuk melihat, mencari, memilih dan membeli produk.	
	2. Menerima permintaan pembelian produk.
	3. Membuat faktur pembelian.
4. Melakukan pembayaran	
	5. Menerima pembayaran
	6. Menyerahkan faktur pembelian beserta produk yang dibeli
7. Menerima faktur pembelian beserta barang yang dibeli.	

2. Nama Use Case : Pengelolaan Produk

   Aktor : Bagian Gudang dan Produksi

   Tujuan : Mengelola persediaan barang hingga pengelolaan data hasil produksi produksi barang .

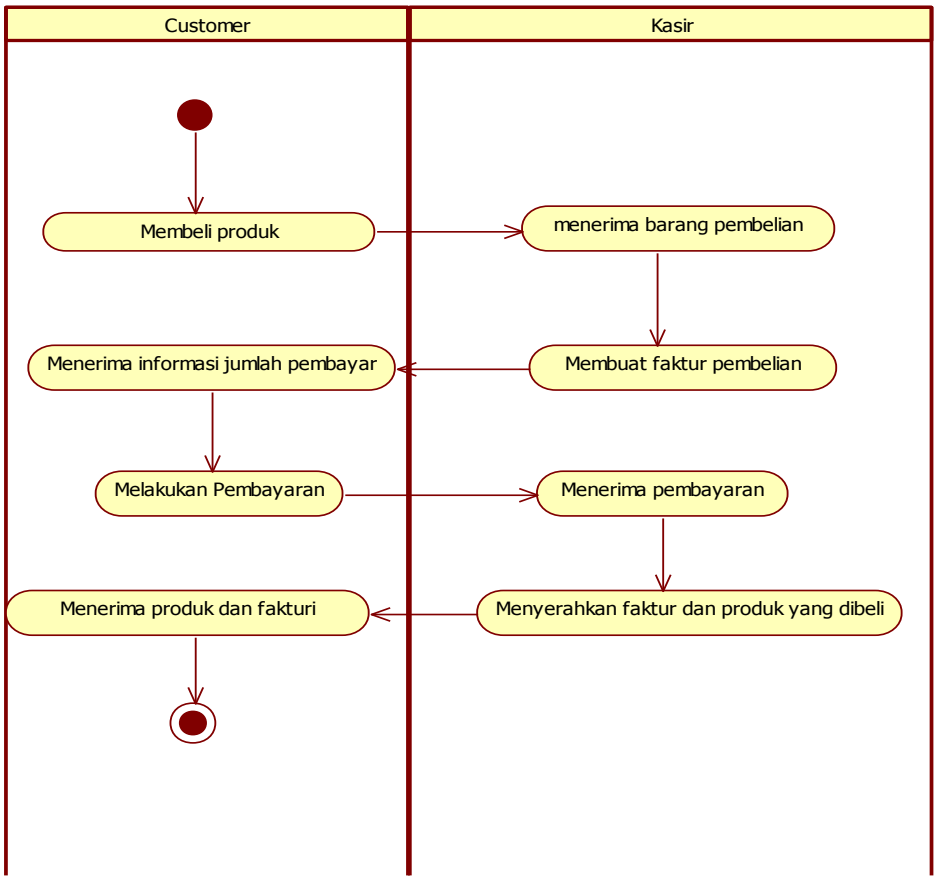
Tabel 4.3 Tabel Skenario *Use Case* Produk

Bag. Produksi dan Gudang
1. Mengechek persediaan barang.
2. Membuat lis barang yang akan di produksi.
3. Memproduksi barang.

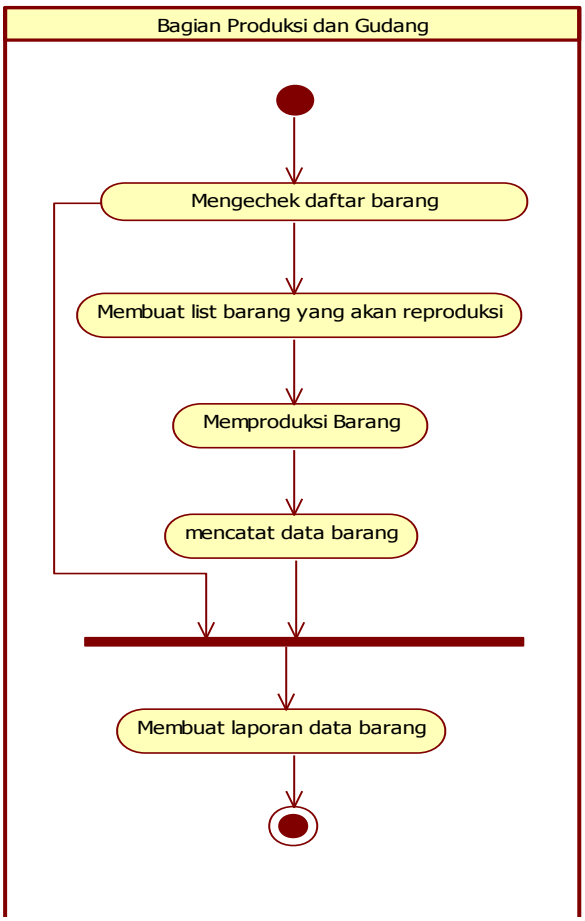
4. Merestok persediaan barang

4.1.4. Activity Diagram

Adi Nugroho (2005:61) Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu use case, memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Adapun activity diagram yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Activity Diagram Penjualan



Gambar 4.3 Activity Diagram Pengelolaan Produk

4.1.5. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan pada Sistem Informasi penjualan Parta Porte saat ini masih belum terkoordinasi dengan baik. Karena proses pengelolaannya masih menggunakan pencatatan dalam buku besar, proses pencarian arsip pun menjadi sulit dan membutuhkan waktu yang lama karena banyaknya dokumen yang disimpan dan tidak adanya back-up data, sehingga dari beberapa permasalah yang ada akan dijadikan evaluasi untuk pengembangan sistem yang akan

dirancang. Berikut tabel evaluasi sistem informasi penjualan di Parta Porte yang sedang berjalan saat ini.

Tabel 4.4 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No.	Permasalahan Yang Terjadi	Rencana Penyelesaian Masalah
1.	Transaksi penjualan barang Masih bersifat manual, dalam artian harus datang ketempat tersebut untuk membeli sesuatu.	Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan berbasis web di Toko Parta Porte ini diharapkan dapat memperluas dan membantu penjualan dengan ruang lingkup yang luas.
2.	Belum adanya cara penjualan serta promosi yang tepat pada Toko Parta Porte Bandung.	Dengan dibuatnya sistem infromasi penjualan berbasis web ini diharapkan bisa membantu perusahaan dalam promosi dan penjualan karena dengan web ini akses untuk penjualan pun lebih luas karena siapapun dimanapun bisa dengan mudah mengakses informasi penjualan di Toko Parta Porte ini.
3.	Proses pengolahan data penjualan pada Toko Parta Porte Bandung masih manual.	Dengan dibuatnya sistem informasi penjualan yang dilengkapi dengan input, simpan pencarian dan database diharapkan membantu perusahaan dalam mengelola data penjualan dan produk dengan lebih efisien, akurat dan tepat waktu.

4.2. Perancangan Sistem

Proses analisis sistem yang telah dilakukan sebelumnya memberikan informasi-informasi mengenai sistem yang sedang berjalan, termasuk kelemahan pada sistem tersebut. Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan. Pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang masih manual kedalam sistem yang terkomputerisasi. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan sistem informasi terlebih dahulu. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan perangkat lunak untuk sistem informasi penjualan. Perancangan perangkat lunak ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk menganalisis perancangan sistem informasi penjualan di Toko Parta Porte. Perancangan ini diusulkan untuk langkah lebih mengefektifitaskan dan mengefisienkan waktu pengelolaan data penjualan data produk serta promosi produksecara luas dengan akses kunjungan kapan saja dimana saja. Perancangan sistem dibuat untuk memberikan gambaran secara umum mengenai sistem yang dikembangkan atau sistem yang baru kepada pemakai (user).

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

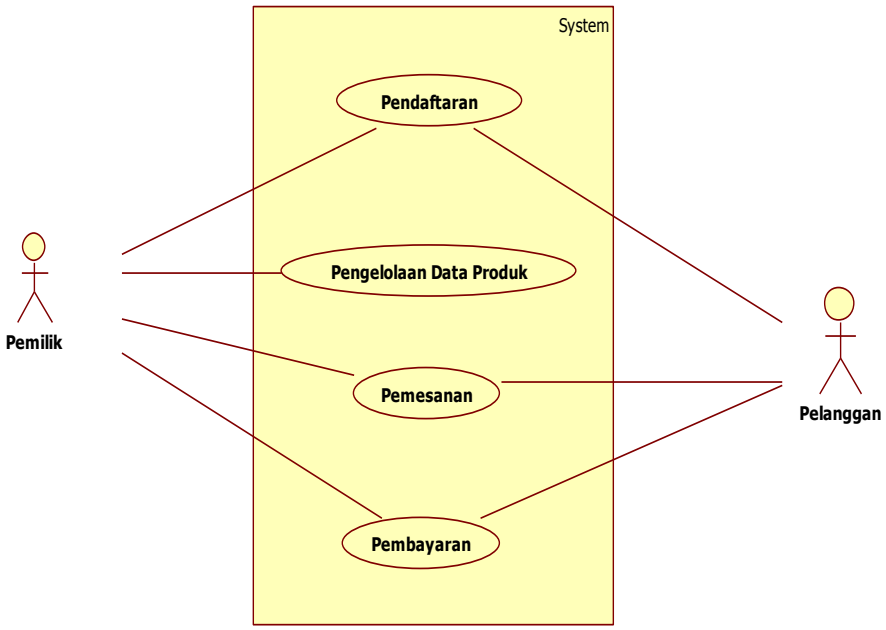
Sistem informasi penjualan di Toko Parta Porte ini dapat digambarkan sebagai sebuah fasilitas yang menyediakan informasi-informasi produk dan

penjualan secara online selain itu sistem informasi ini juga mendukung pemesanan produk dimana pelanggan yang membutuhkan beberapa aksesosir dapat memesan produk melalui media internet asal memenuhi beberapa syarat dan ketentuan yang berlaku dari pihak perusahaan. Sehingga pelanggan tidak perlu datang lagi ke perusahaan / toko tempat penjualan berlangsung untuk sekedar menanyakan informasi mengenai informasi dan pemesanan produk.

Dengan adanya perancangan sistem informasi penjualan berbasis web berbasi ini diharapkan akan memudahkan para pelanggan yang ingin memesan dan membeli produk, serta memudahkan dari pihak perusahaan untuk menyebarkan informasi-informasi yang berkaitan dengan promosi dan penjualan.

4.2.3. Diagram Use Case Yang Diusulkan

Diagram use case memperlihatkan pada kita hubungan - hubungan yang terjadi antara aktor - aktor dengan use case - use case dalam sistem. Adapun use case diagram Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web di Toko Parta Porte yang di usulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.4 Diagram Use Case Yang Diusulkan

4.2.3.1. Definisi Aktor yang Diusulkan

Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Tabel 4.5 Definisi Aktor dan Deskripsi Yang Diusulkan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pemilik	Pihak yang bertanggung jawab dalam pengelolaan aplikasi mulai dari mengelola pendaftaran calon pelanggan, data produk, pemesanan dan transaksi pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan.
2.	Pelanggan	Pihak yang diberikan akses untuk melakukan pendaftaran sehingga mendapatkan pelayanan yang tersedia mendapatkan hak atas pemesanan produk secara online.

4.2.3.2. Definisi Use Case Yang Diusulkan

Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. Use case mendeskripsikan apa yang sistem (atau subsistem, kelas, atau antarmuka) kerjakan tetapi ia tidak menspesifikasikan (dan tidak memiliki kompetensi untuk menspesifikasi) bagaimana ia melakukannya.

Tabel 4.6 Definisi Use Case dan Deskripsi Yang Diusulkan

No	Use Case	Deskripsi
1.	Pendaftaran	Merupakan proses dimana pelanggan diharuskan mengisi form pendaftaran ketika hendak mengakses form pembelian ataupun pemesanan produk.
2.	Pengelolaan data produk	Merupakan proses dimana pemilik melakukan penginputan data produk yang kemudian untuk diinformasikan kepada pelanggan.
3.	Pemesanan	Merupakan proses dimana calon pelanggan melakukan pemesanan terhadap produk yang jumlah kuantitasnya tidak memadai dengan kebutuhan pembeli sehingga form pemesanan ini bisa digunakan.

4.2.3.3. Skenario Use Case Yang Diusulkan

Skenario use case merupakan narasi tentang aktivitas dalam suatu use case diagram. Adapun skenario use case dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1) Skenario Use Case Pendaftaran Pelanggan Yang Diusulkan

Tabel 4.7 Skenario Use Case Pendaftaran Pelanggan

Identifikasi	
Nama Use Case	Pendaftaran
Aktor	User (Pelanggan)
Tujuan	Memudahkan perusahaan dalam mengetahui pelanggan serta memudahkan pemilik dalam mengelola data pelanggan.
Skenario Utama	
Aktor	**Sistem**
1. Membuka Register untuk pendaftaran .	
	2. Menampilkan formulir pendaftaran pelanggan.
1. Mengisi form pendaftaran sesuai syarat dan ketentuan.	
	4. Mengecek data apakah data yang diisi sudah sesuai atau belum.
	5. Menyimpan data pelanggan kedalam database pelanggan.
Skenario Alternatif (Data Pendaftaran Tidak Sesuai)	
	1. Mengecek data yang diisikan pelanggan sudah sesuai atau belum .
	2. Menampilkan pesan data yang telah diisikan belum sesuai atau belum lengkap.
2. Mengisi form pendaftaran dengan lengkap.	
	3. Mengecek data apakah data yang diisi sudah sesuai atau belum.

	4. Menyimpan data pelanggan kedalam database pelanggan.

2) Skenario Use Case Pengelolaan Data Produk Yang Diusulkan

Tabel 4.8 Skenario Use Case Pengelolaan Data Produk

Identifikasi	
Nama Use Case	Pengelolaan Data Produk
Aktor	Pemilik
Tujuan	Mengelola data produk (data barang yang tersedia)
Skenario Utama	
Aktor	**Sistem**
1. Membuka *form* data produk.	
	2. Menampilkan form data produk.
3. Pemilik memilih form data produk yang akan di tambah, edit dan hapus.	
4. Pemilik mengupdate data produk.	
	5. Menampilkan form data produk yang telah diinputkan oleh Pemilik.
	6. Mengecek apakah formulir data yang diisikan Pemilik sudah terisi dengan lengkap.
	7. Menyimpan data produk yang sudah terisi dengan lengkap.
Skenario Alternatif (Input Pengelolaan Data Produk Tidak Sesuai)	
	1. Mengecek apakah formulir data produk yang diisikan Pemilik sudah terisi dengan lengkap.
	2. Menampilkan pesan bahwa data yang diinputkan belum lengkap.
3. Mengisi form data produk dengan lengkap.	
	4. Mengecek apakah formulir data produk yang diisikan Pemilik sudah terisi dengan lengkap.

	5. Menyimpan data produk yang sudah terisi dengan persyaratan yang lengkap kedalam database.

3) Skenario Use Case Pengelolaan Data Pemesanan Yang Diusulkan

Tabel 4.9 Skenario Use Case Pengelolaan Data Pemesanan

Identifikasi	
Nama Use Case	Pengelolaan Data Pemesanan
Aktor	Pemilik
Tujuan	Mengelola data pemasanan
Skenario Utama	
Aktor	**Sistem**
4. Membuka *form* data pemesanan.	
	5. Menampilkan form data pemesanan.
6. Pemilik memilih form data pemesanan yang akan di tambah, edit dan hapus.	
8. Pemilik mengupdate data pemesanan.	
	9. Menampilkan form data pemesanan yang telah diinputkan oleh Pemilik.
	10. Mengecek apakah formulir data yang diisikan Pemilik sudah terisi dengan lengkap.
	11. Menyimpan data pemesanan yang sudah terisi dengan lengkap.
Skenario Alternatif (Input Pengelolaan Data Pemesanan Tidak Sesuai)	
	1. Mengecek apakah formulir data produk yang diisikan Pemilik sudah terisi dengan lengkap.
	6. Menampilkan pesan bahwa data yang diinputkan belum lengkap.
7. Mengisi form data pemesanan dengan lengkap.	
	8. Mengecek apakah formulir data produk yang diisikan Pemesanan sudah terisi dengan lengkap.

	9. Menyimpan data pemesanan yang sudah terisi dengan persyaratan yang lengkap kedalam database.

4) Skenario Use Case Pembayaran Yang Diusulkan

Tabel 4.10 Skenario Use Case Pembayaran

Identifikasi	
Nama Use Case	Data Pembayaran
Aktor	Pemilik, Pelanggan
Tujuan	Mengelola pembayaran yang bersangkutan dengan pemesanan dimana pembayarn yang dilakukan melalui transfer.
Skenario Utama	
Aktor	**Sistem**
1. Membuka *form* data pembayaran.	
	2. Menampilkan form data pembayaran.
3. Pelanggan memilih form data pembayaran melalui transfer.	
4. Pelanggan mengisi data jenis pembayaran yang dipilh.	
	5. Menampilkan form data pembayaran yang telah diinputkan oleh pelanggan.
	6. Mengecek apakah formulir data yang diisikan pelanggan sudah terisi dengan lengkap.
	7. Menyimpan data pembayaran yang sudah terisi pelanggan dengan lengkap.
8. Pemilik mengechek data pembayaran yang telah diisikan oleh pelanggan	
Skenario Alternatif (Input Data Pembayaran Tidak Sesuai)	
	1. Mengecek apakah formulir data yang diisikan pelanggan sudah terisi

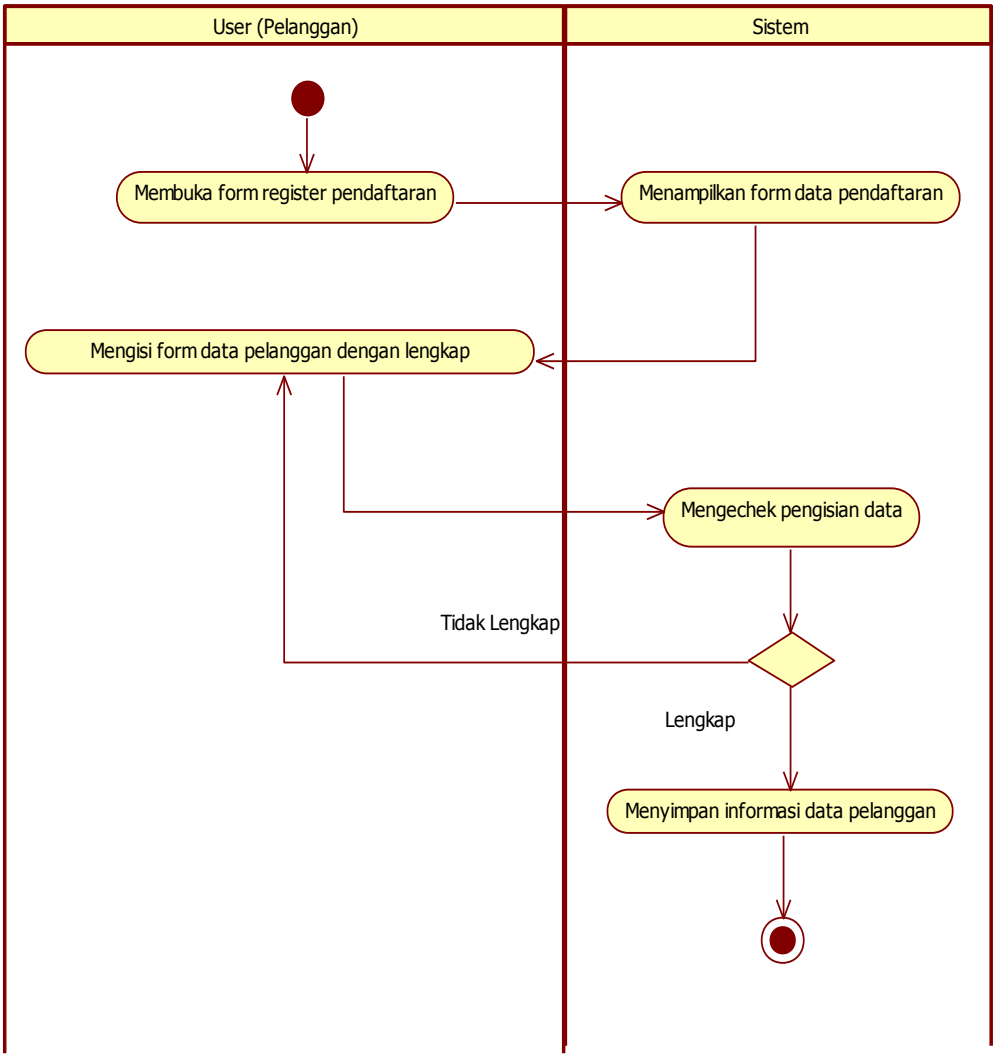
	dengan lengkap.
	2. Menampilkan pesan bahwa data yang diinputkan belum lengkap.
3. Pelanggan mengisi data jenis pembayaran yang dipilih.	
	4. Mengecek apakah formulir data yang diisikan pelanggan sudah terisi dengan lengkap.
	5. Menyimpan data pembayaran yang sudah terisi pelanggan dengan lengkap.

4.2.3.4. Diagram Activity Yang Diusulkan

Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram login yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan Yang Diusulkan

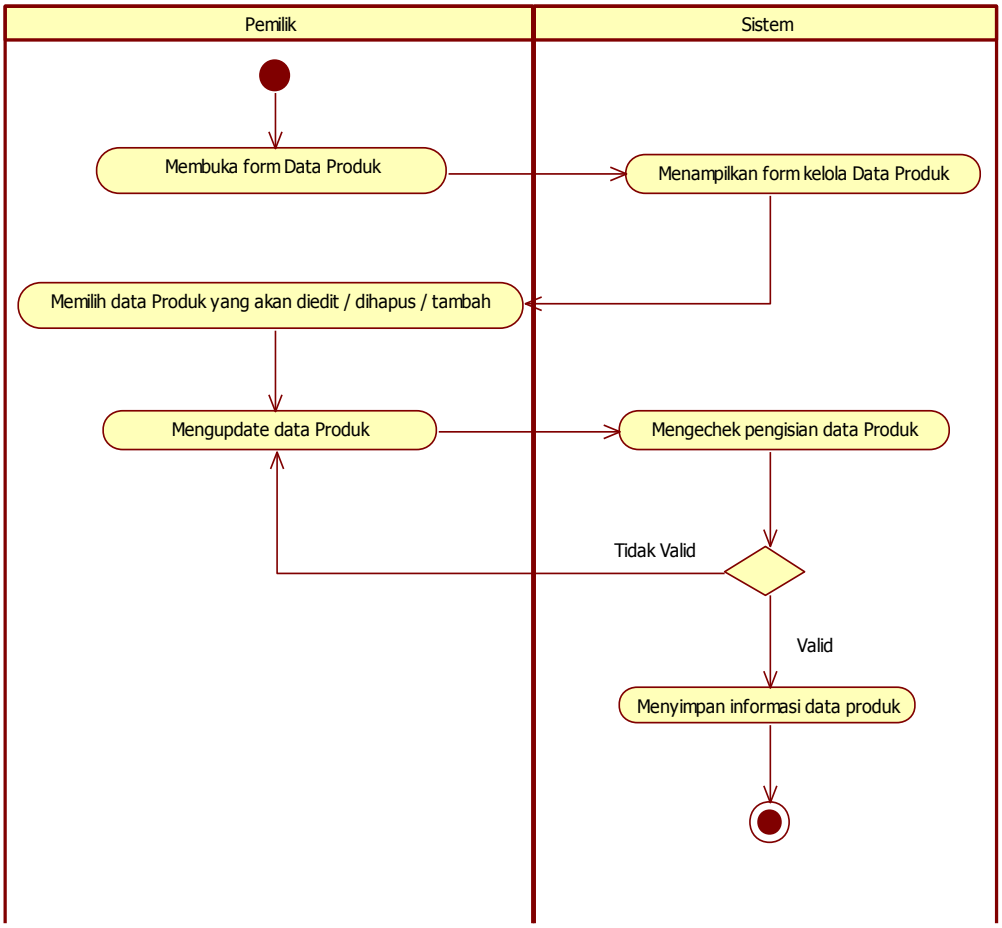
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram pendaftaran pelanggan yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5 Activity Diagram Pendaftaran Pelanggan

2. Activity Diagram Pengelolaan Produk Yang Diusulkan

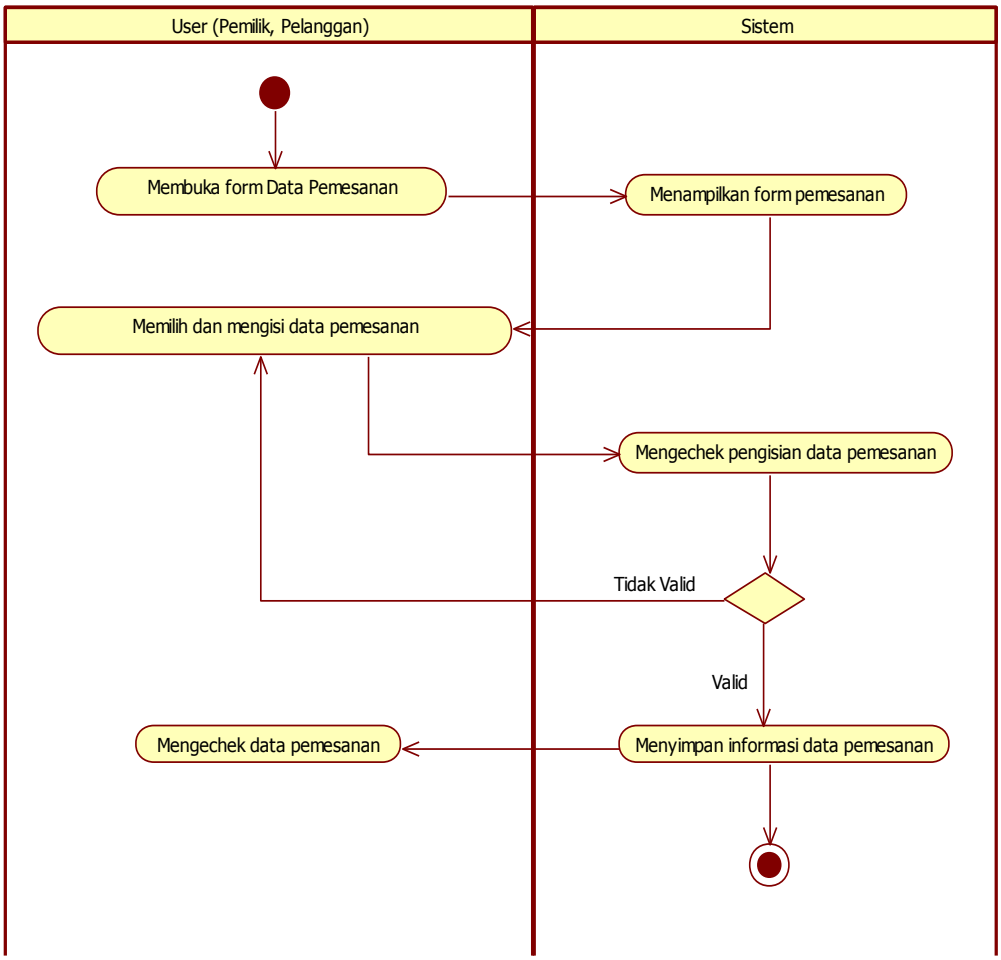
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram Pengelolaan Produk yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.6 Activity Diagram Pengelolaan Produk

3. Activity Diagram Pemesanan Yang Diusulkan

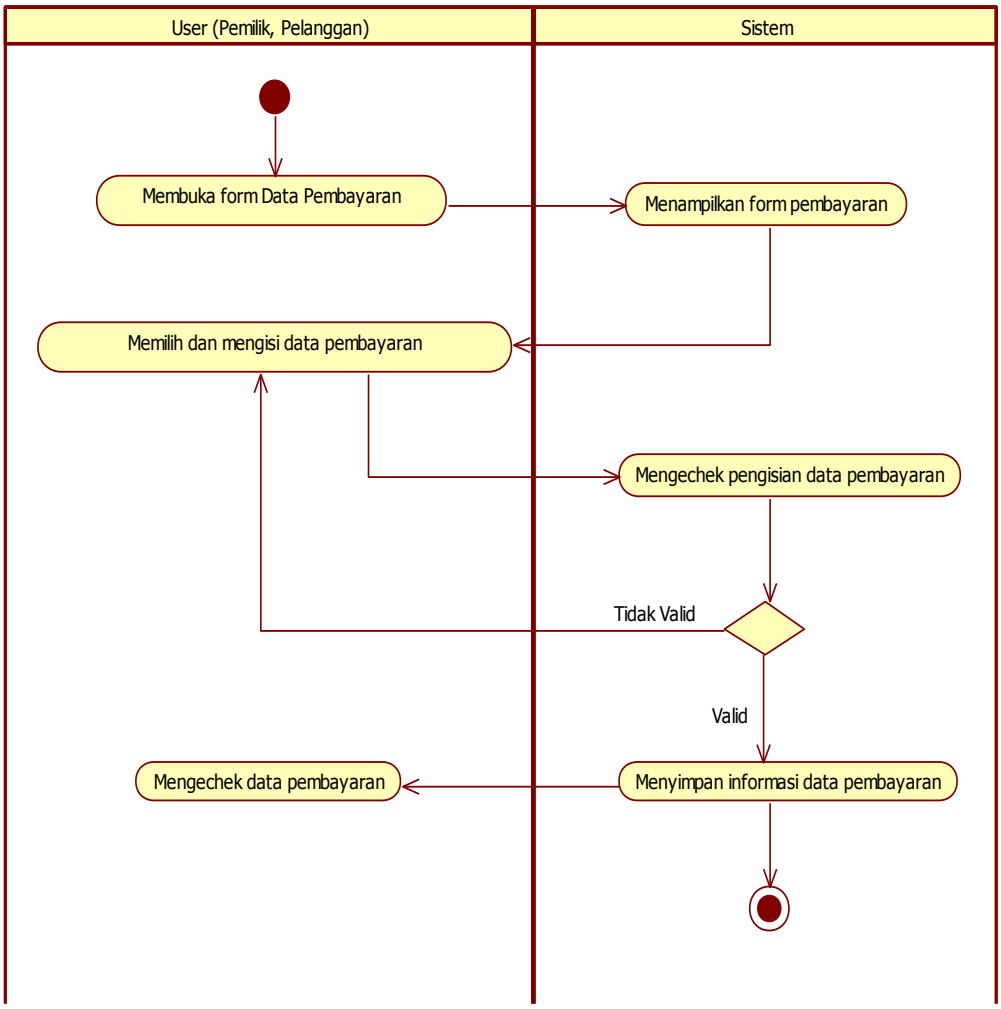
Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram Pemesanan yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.7 Activity Diagram Pemesanan

4. Activity Diagram Pembayaran Yang Diusulkan

Aktivitas Diagram adalah suatu gambaran tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi dan terkait dalam suatu proses tunggal. Adapun aktifitas diagram Pembayaran yang diusulkan adalah sebagai berikut:



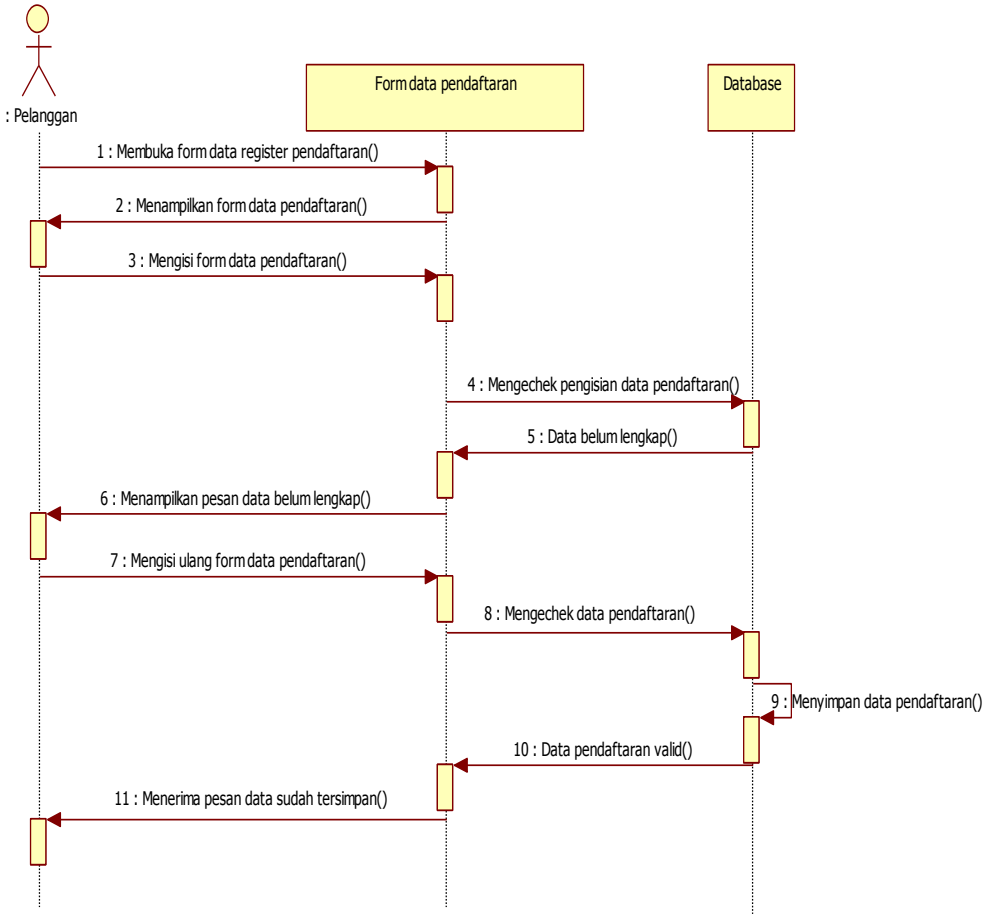
Gambar 4.8 Activity Diagram Pembayaran

4.2.3.5. Sequence Diagram

Adi Nugroho (2005:92) sequence diagram adalah interaksi diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu. Selain itu Sequence Diagram merupakan salah satu diagram interaksi yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. Masing-masing sequence diagram akan menggambarkan aliran-aliran pada suatu use case.

1. Sequence Diagram Pendaftaran Pelanggan

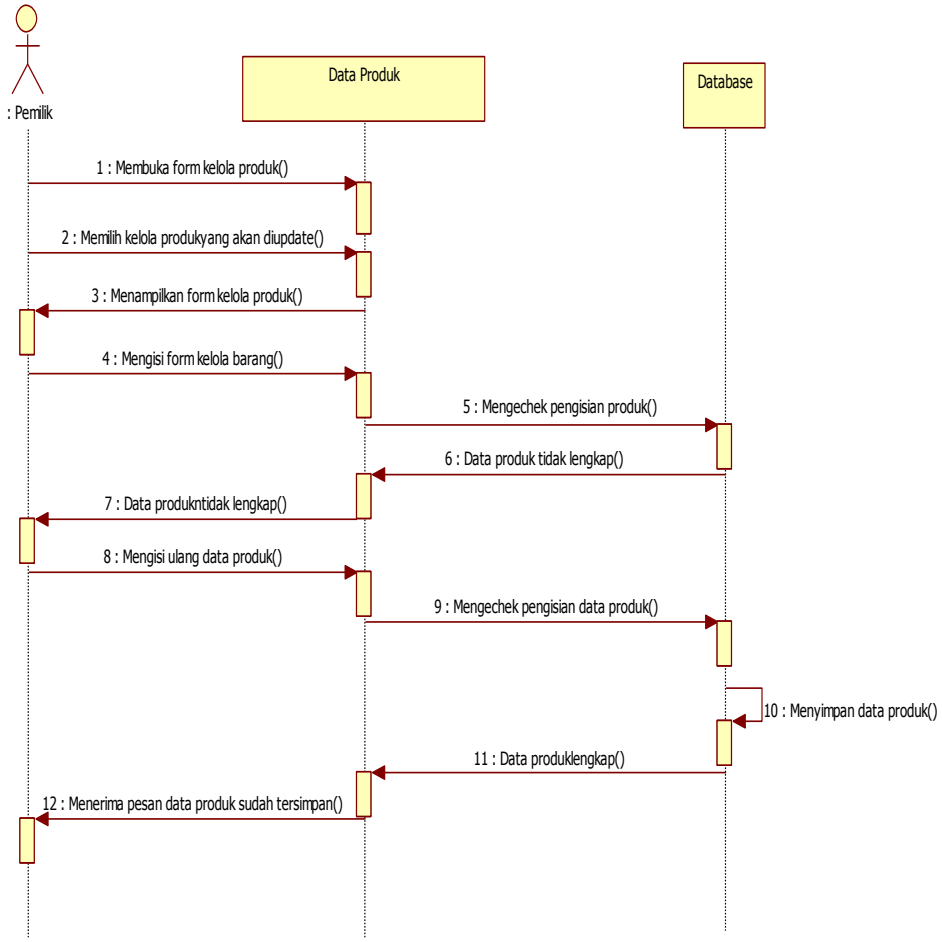
Berikut merupakan sequence diagram untuk pendaftaran (pelanggan) :



Gambar 4.9 Sequence Diagram Pendaftaran Pelanggan

2. Sequence Diagram Pengelolaan Data Produk

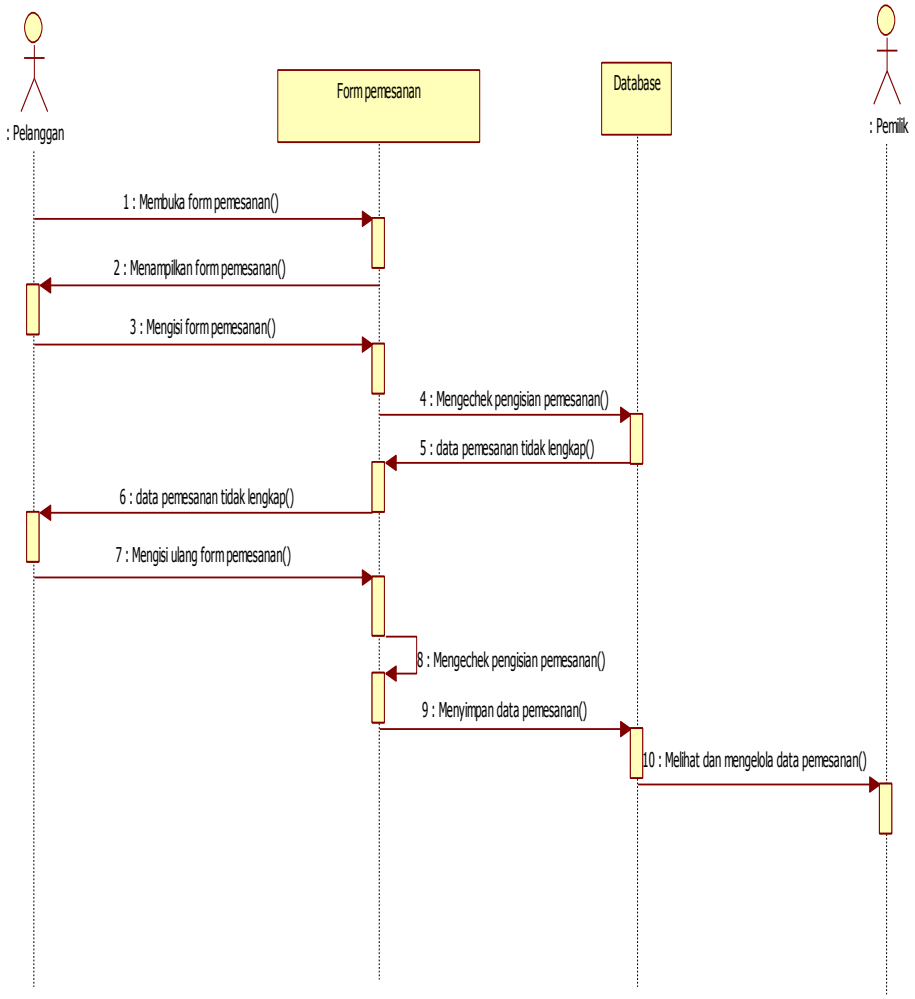
Berikut merupakan sequence diagram untuk pengelolaan data produk oleh pemilik :



Gambar 4.10 Sequence Diagram Data Produk

3. Sequence Diagram Pemesanan

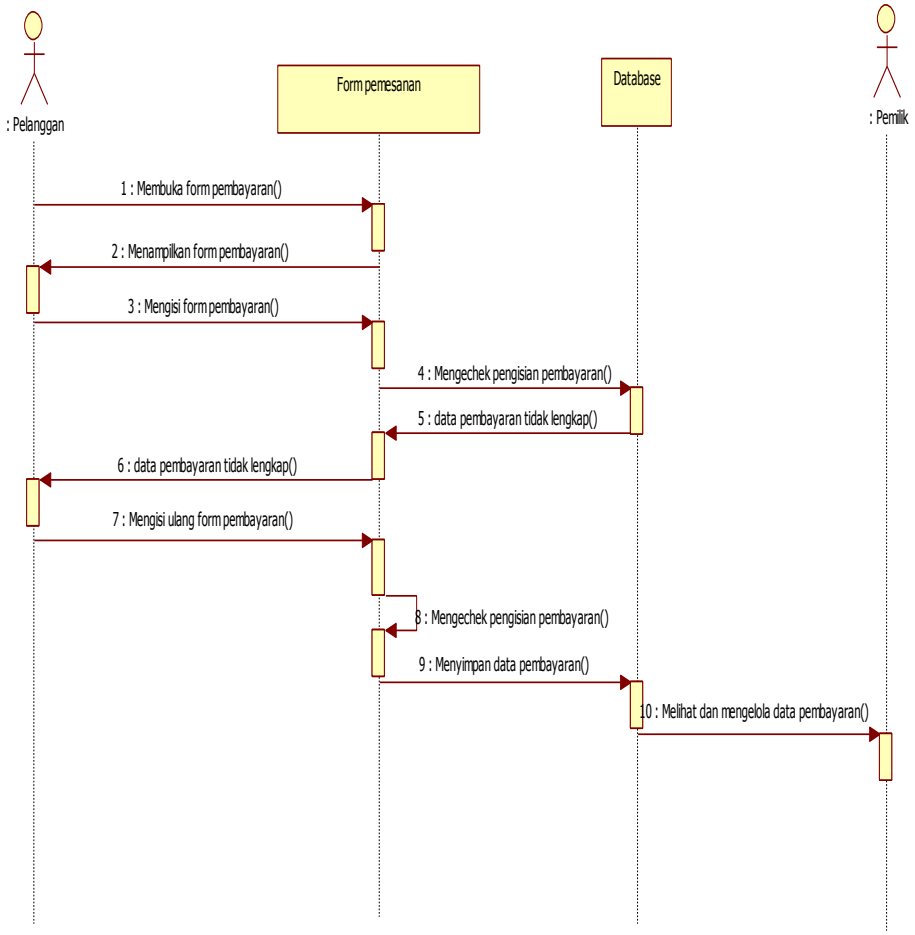
Berikut merupakan sequence diagram pemesanan :



Gambar 4.11 Sequence Diagram Pemesanan

4. Sequence Diagram Pembayaran

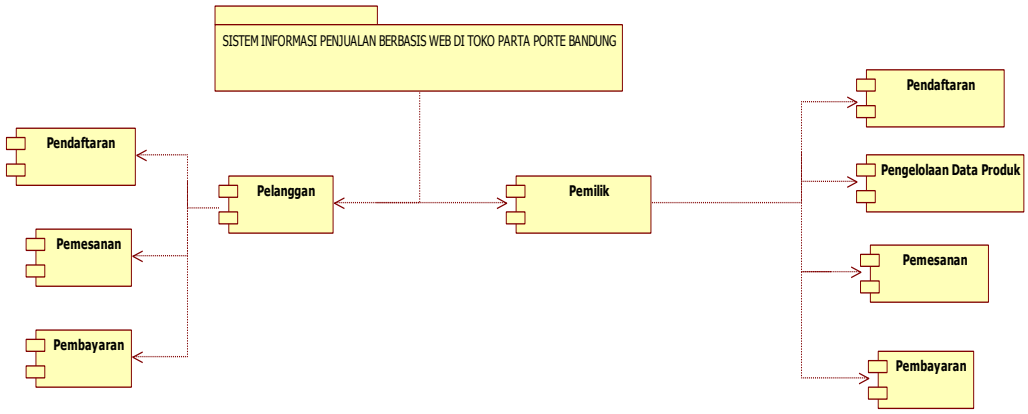
Berikut merupakan sequence diagram untuk pembayaran :



Gambar 4.12 Sequence Diagram Pembayaran

4.2.3.6. Component Diagram

Komponen perangkat lunak adalah bagian fisik dari sebuah sistem yang menetap di komputer. komponen merupakan implementasi software dari sebuah class. Komponen bisa berupa tabel, *file* data, *file* exe, file DLL, dokumen dan lain-lain. Berikut adalah *component diagram* yang menggambarkan struktur proses yang terdapat dalam program aplikasi sistem inforasi berbasis Web.

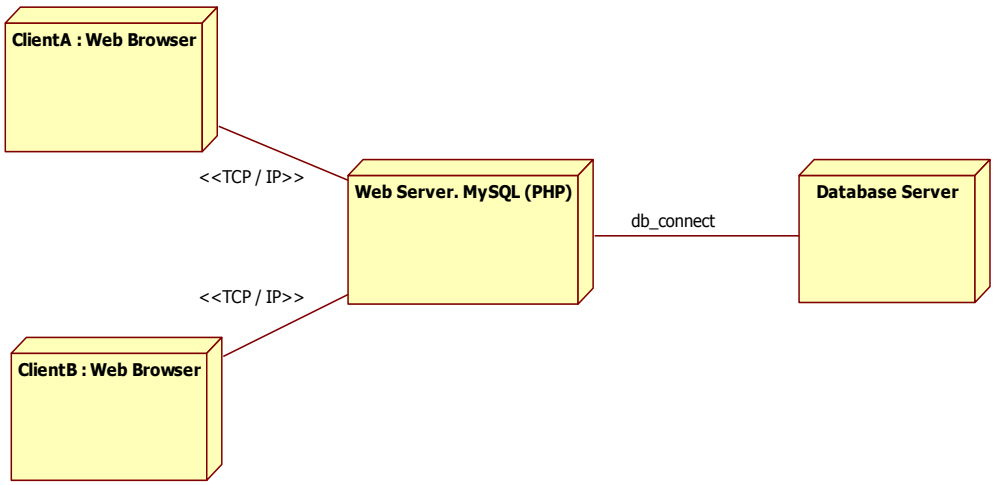


Gambar 4.13 *Component Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.7. *Deployment Diagram* yang Diusulkan

Memperlihatkan setiap simpul (node) dalam jaringan, hubungan – hubungan antara simpul itu sendiri serta proses – proses yang akan berjalan di masing – masing simpul.

Adapun *Deployment diagram* pada sistem informasi penjualan, pembelian dan persediaan barang di CV. Bina Citra Pratama Komputer yang di usulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.14 *Deployment Diagram* yang Diusulkan

4.2.3.8 Kodifikasi

Pengkodean adalah pembuatan kode untuk tujuan mengklasifikasikan data, memasukkan data ke komputer dan mengambil berbagai informasi yang dibutuhkan. Pengkodean digunakan untuk menjabarkan item - item data yang bersifat unik. Dalam perancangan, penulis melakukan pengkodean sebagai berikut:

1. Kode Pelanggan

Bentuk Umum : YYY

1

Keterangan :

1 : Menunjukkan 3 nomor urut pelanggan yang ada

Contoh : 001

2. Kode Pemesanan

Bentuk Umum : XXXYYYY

1 2

Keterangan :

1: Menunjukkan 3 huruf inisial dari nama Pemesanan yang ada

2: Menunjukkan nomor urut Pemesanan

Contoh : EAN012, RFN110

3. Kode Produk

Bentuk Umum : XXYYYZ

1 2 3

Keterangan :

1 : Menunjukkan 2 huruf inisial dari nama produk yang ada

2 : Menunjukkan nomor urut produk

3 : Menunjukan jenis produk

Contoh → PP901

4. Kode Pembayaran

Bentuk Umum : XXXYYYY

1 **2**

Keterangan :

1 : Menunjukkan 3 huruf inisial dari nama Pembayaran yang ada

2 : Menunjukkan nomor urut Pembayaran

Contoh → BYR0001

4.2.4 Perancangan Antar Muka

User interface sangatlah penting dalam suatu aplikasi atau program, karena user interface merupakan bagian dari perangkat lunak yang menjadi sarana komunikasi antara user dengan sistem serta dapat memberikan kemudahan dan tidak membingungkan bagi user dalam melakukan aktivitasnya, sehingga user interface sangat berpengaruh terhadap cara pengguna berinteraksi dengan sistem.

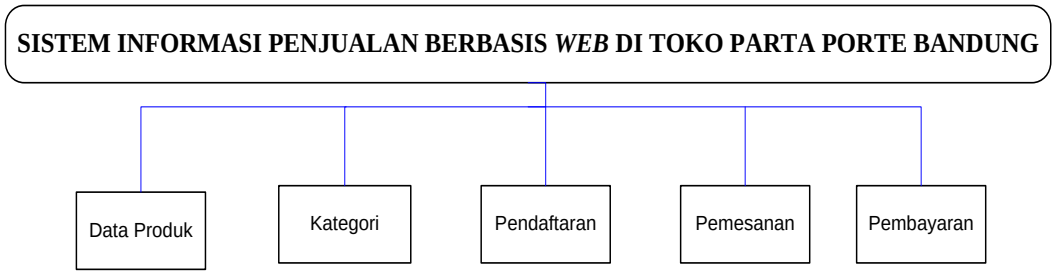
4.2.4.1. Struktur Menu

Perancangan menu di gunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program yang di buat. Struktur menu di bagi menjadi 3 yaitu struktur menu

Admin, calon pelanggan dan pelanggan, berikut adalah gambar perancangannya :

1. **Struktur Menu Pemilik**

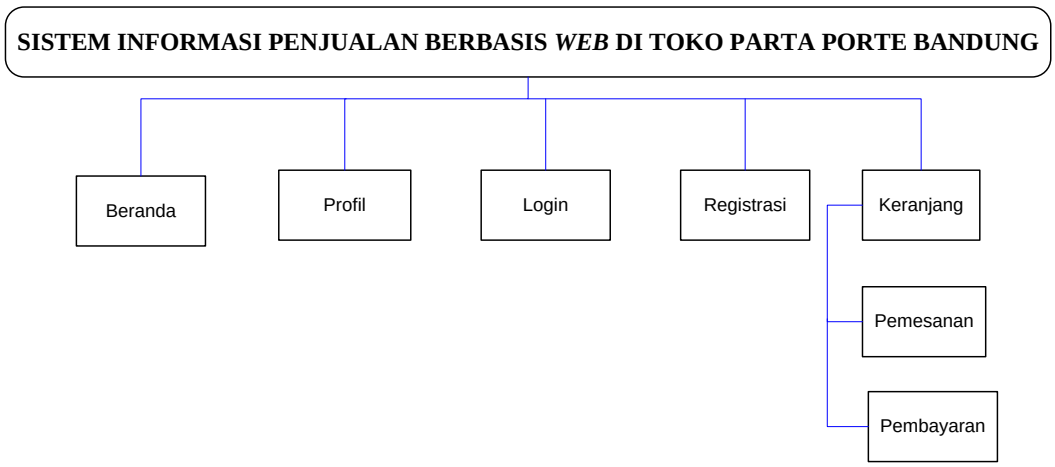
Berikut adalah tampilan struktur menu untuk Pemilik :



Gambar 4.15 Pemilik

2. **Struktur Menu Pelanggan**

Berikut adalah rancangan tampilan untuk Pelanggan.



Gambar 4.16 Struktur Pelanggan

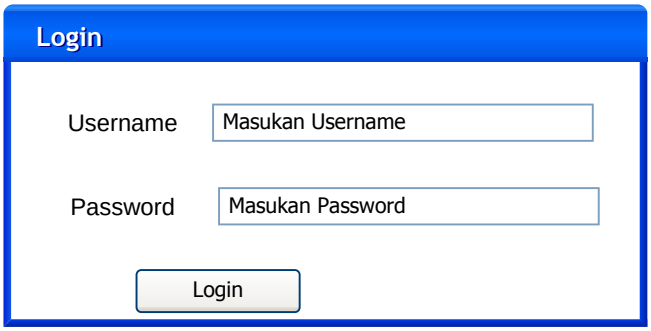
4.2.5.2. Perancangan Input

Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi. Bagi yang berkepentingan menggunakan program aplikasi ini maka terlebih dahulu harus memasukkan username dan

password.

1. Rancangan Tampilan Login Pemilik

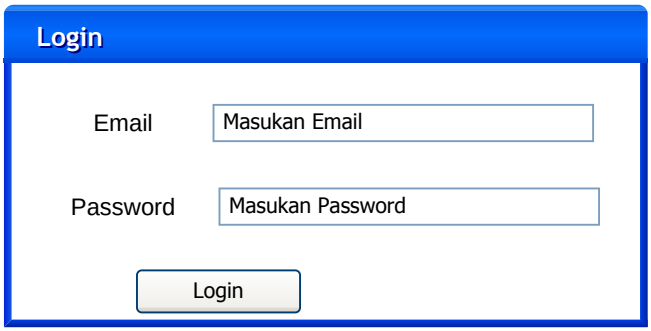
Rancangan tampilan ini dipergunakan bagi pengguna yang berkepentingan untuk menggunakan program aplikasi, maka terlebih dahulu harus memasukkan username dan password.



Gambar 4.17 Rancangan Tampilan Login Pemilik

2. Halaman Login Pelanggan

Halaman yang disediakan berupa tampilan login untuk admin apabila akan memasuki program.



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Input Login Pelanggan.

3. Rancangan Tampilan Data Pendaftaran

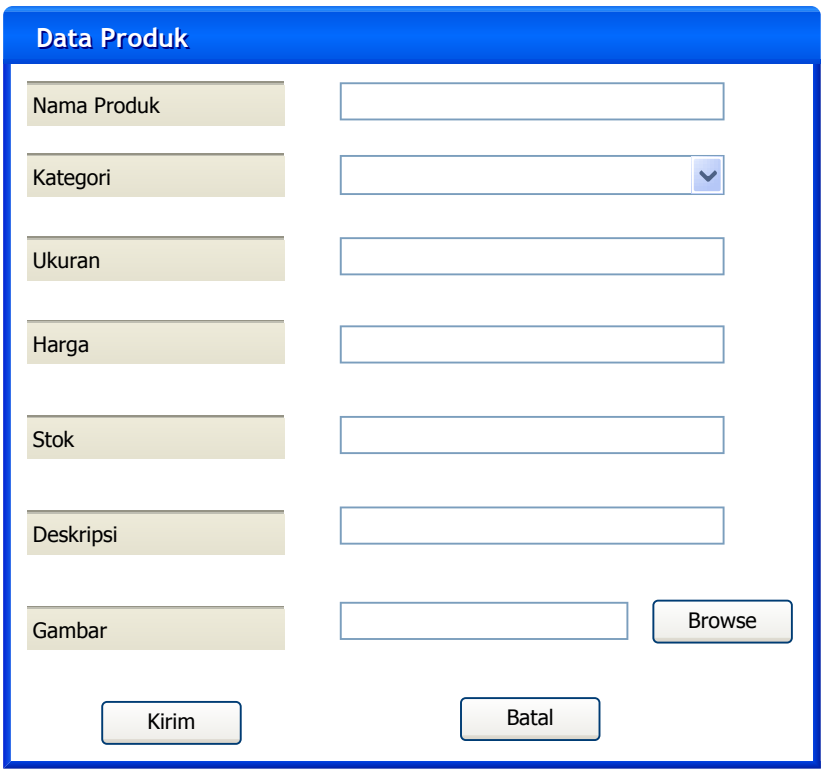
Rancangan tampilan form pendaftaran berfungsi untuk menambah,merubah, dan menghapus data produk.



Gambar 4.19 Rancangan Tampilan Data Pendaftaran

4. Rancangan Tampilan Data Produk

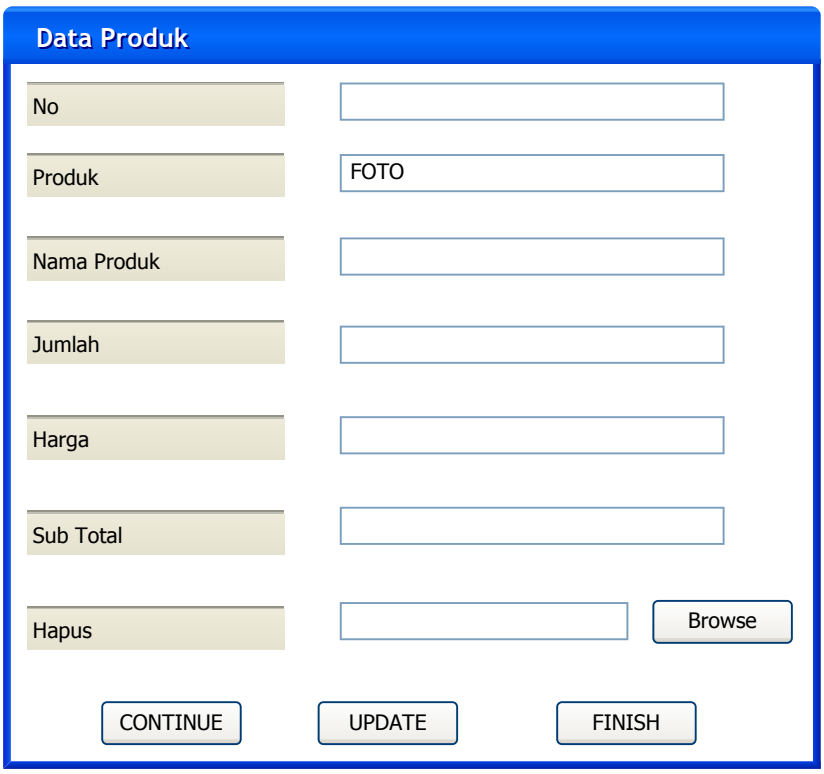
Form yang digunakan untuk melakukan manipulasi data produk di Parta Porte.



Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Data Produk

5. Rancangan Tampilan Form Pemesanan

Form yang digunakan untuk melihat dan memanipulasi data pemesanan barang muali dari kode barang, nama barang dan lainnya pada Parta Porte.



Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Form Pemesanan

6. Rancangan Tampilan Form Pembayaran

Form yang digunakan untuk melihat dan memanipulasi data pembayaran :



Gambar 4.22 Rancangan Tampilan Form Pembayaran

4.2.4.3. Perancangan Output

Tampilan *output* pada rancangan ini berupa kumpulan data-data yang telah dimasukan melalui inputan data menjadi laporan. Laporan yang ada adalah laporan data barang produksi, laporan pengajuan barang serta laporan data transaksi atau penjualan. Dengan barang berupa hasil print dari Ms Word. Tujuan *output* data ini adalah untuk dijadikan arsip oleh admin atau sebagai data dalam bentuk cetak oleh *user*. Berikut ini adalah tampilan *form*at laporannya yaitu sebagai berikut :

a. Laporan Data Pemesanan

Laporan Data Pemesanan berisi tentang informasi data pemesanan barang yang dilakukan oleh pelanggan, yang berisi tentang informasi pemesanan atau pembelian barang jumlah barang dan kode barang.


PARTA PORTE SHOP
Laporan Pemesanan

No Order	Tgl Order	Total	Status Order	No Resi Pengiriman

Gambar 4.23 Laporan Data Pemesanan

b. Laporan Data Pembayaran

Laporan Data Pembayaran berisi tentang informasi data pembayaran yang telah diinputkan oleh pelanggan, untuk kemudian diproses kedalam pengiriman barang.

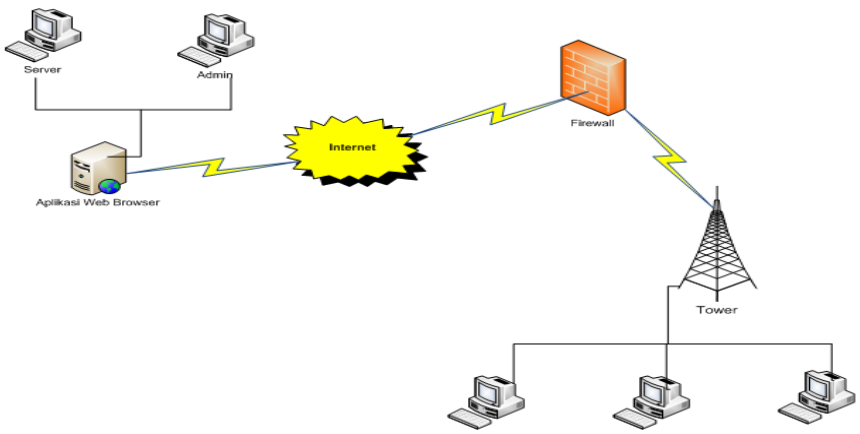
PARTA PORTE SHOP
Laporan Pembayaran

No Order	Tgl Transfer	Bank Tujuan	No Resi	No REk	Total

Gambar 4.24 Laporan Data Pembayaran

4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan bisa dikatakan sebagai gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen-komponen jaringan, yang meliputi *server, workstation, hub* dan pengkabelannnya. Adapun Rancangan Arsitektur jaringan yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.25 Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan ini berskala WAN (*Wide Area Network*). Admin dan server mengirimkan informasi berupa aplikasi web ke internet, dan untuk para user terhubung pada sebuah media penghubung yang dikenal sebagai modem, dimana modem tersebut biasanya berupa lewat saluran telepon yang telah terkoneksi internet.