BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan serta hambatan - hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dilakukan perbaikan - perbaikan dalam sistem informasi tersebut.

Pada tahap analisa diperlukan suatu pendekatan analisa guna menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin muncul pada tahap berikutnya, yaitu perancangan sistem baru. Karena pada tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem yang sedang berjalan dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja sistem yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja yang dihadapi oleh sistem yang sedang berjalan, apa saja pengaruhnya dan harus diperhatikan validasinya terhadap sasaran sistem yang dirancang sebelum dilakukan perbaikan.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen adalah sebagai alat penjabaran atau penjelasan dari dokumen-dokumen pada sistem informasi. Dokumen-dokumen tersebut dapat dianalisis sebagai berikut :

1. Nama Dokumen : Daftar Barang
   Sumber : Pelanggan
   Fungsi : Untuk Mengetahui Daftar Barang Pesanan
   Atribut : nama_brg, jumlah_brg
2. Struk Penjualan

   Nama Dokumen : Struk Penjualan
   Fungsi : Sebagai bukti barang yang sudah dibayar(untuk konsumen)
   Sumber : Pemilik
   Jumlah : 1 rangkap.
   Item Data : Tanggal,bulan,tahun,Nama item,total item,tunai,kembalian

3. Nama Dokumen : Laporan Penjualan
   Sumber : Bag. Penjualan
   Fungsi : Untuk Mengetahui Barang Yang Terjual
   Atribut : tgl_beli, kode_brg, nama_brg, harga, jumlah, total
4. Nama Dokumen : Faktur Pemesanan
   Sumber : Bag. Penjualan

Fungsi : Untuk Mengetahui Barang Yang Di Pesan

Atribut : no_faktur_pesan, tgl_pesan, atas_nama, kode_brg, nama_brg, harga, jumlah, total

5. Nama Dokumen : Laporan Barang Keluar

   Sumber : Bag. Penjualan

   Fungsi : Untuk Mengetahui Barang Yang Keluar

   Atribut : tgl_lap brg keluar, kode_brg, nama_brg, harga, jumlah

4.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Adapun prosedur dari sistem penjualan di 69 Jersey sedang berjalan adalah sebagai berikut :

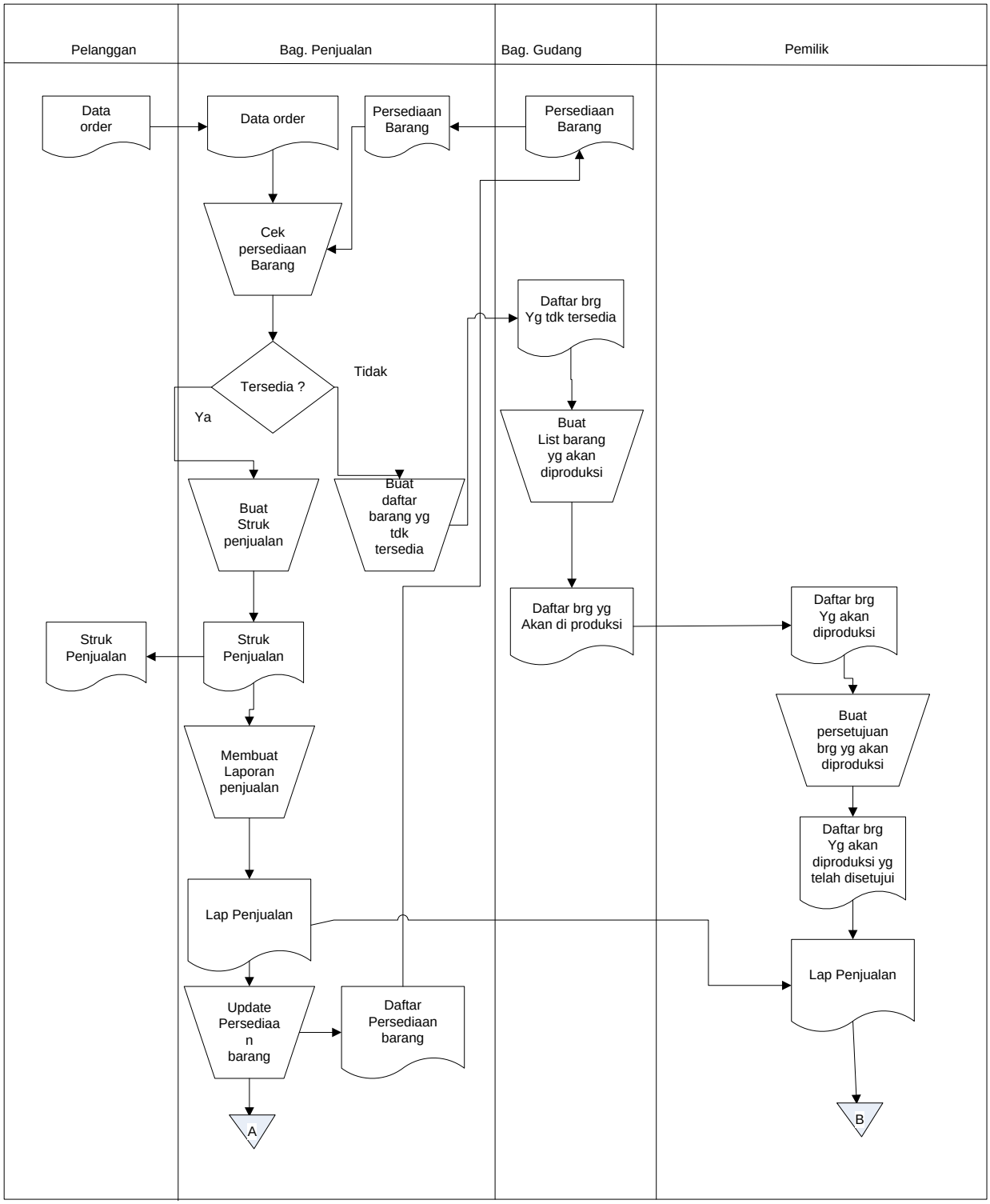
1. Pembeli memberikan data order yang telah di isi ke bagian Penjualan.
2. Kemudian Bagian Penjualan memeriksa ketersediaan barang.
3. Jika Barang Tersedia, Bagian Penjualan akan membuatkan struk penjualan untuk diberikan ke pelanggan, dan kemudian dari data struk akan dicatat kedalam laporan penjualan.
4. Laporan penjualan dibuat dalam 2 rangkap 1 rangkap untuk arsip bagian penjualan dan 1 rangkap lagi diserahkan ke pemilik toko.
5. Jika barang tidak tersedia bagian penjualan akan mencatat daftar pesanan pelanggan kedalam daftar barang yang tidak tersedia untuk diserahkan ke bagian gudang.
6. Setelah diserahkan, bagian gudang akan mencatat daftar data barang yang tidak tersedia kedalam daftar barang yang akan diproduksi.

7. Daftar barang yang akan diproduksi kemudian diberikan ke pemilik toko untuk diminta persetujuan.
8. Setelah disetujui, daftar barang yang akan diproduksi kemudian diberikan kebagian produksi untuk diproduksi.

4.1.2.1 Flowmap

Flowmap merupakan gambaran hubungan antara entity yang terlibat dalam aliran-aliran dokumen yang ada. Bagian alir dokumen disebut juga kumpulan formulir yang merupakan bagian alir yang menunjukkan dari dokumen tersebut.

Berdasarkan alur prosedur sistem penjualan berdasarkan pengadaan dan penjualan langsung yang sedang berjalan pada 69 Jersey dapat digambarkan dengan menggunakan flowmap yang dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut :



Gambar 4.1 *Flow Map* yang sedang berjalan pada 69 Jersey

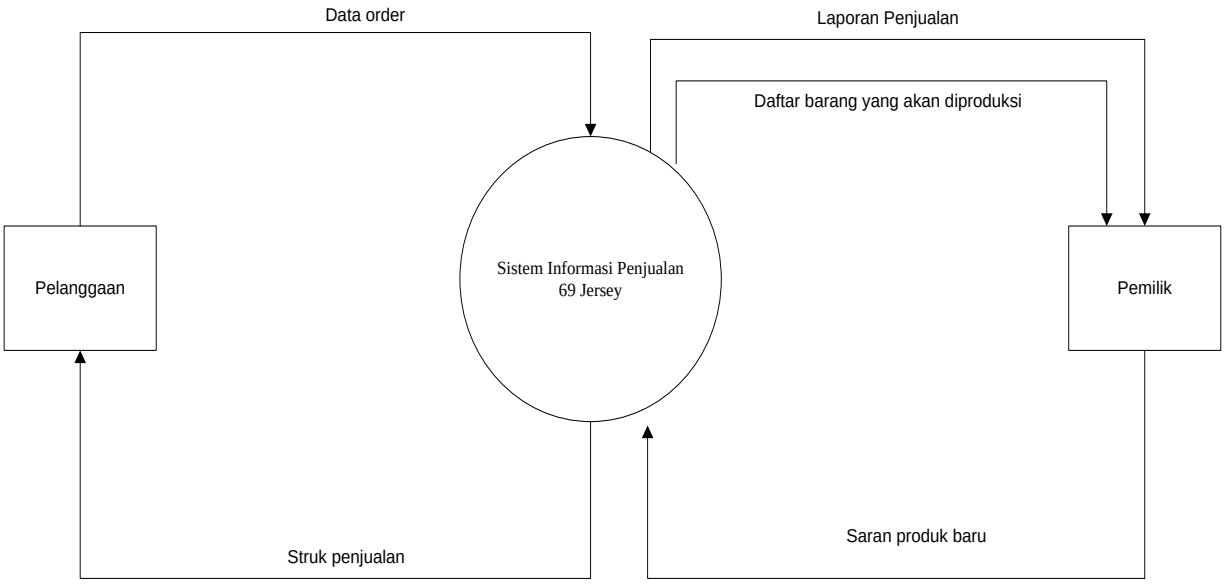
Keterangan gambar :

A : Arsip Bag. Penjualan

B : Arsip Pemilik

4.1.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi pengolahan data tersebut dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan. Dalam penggambaran itu, sistem dianggap sebuah objek yang tidak dijelaskan secara rinci dengan lingkungan yang akan mengaksesnya. Berdasarkan *Flow Map* yang sedang berjalan diatas, 69 Jersey sendiri yang berinteraksi dengan sistem (yang digambarkan dengan sebuah lingkaran). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

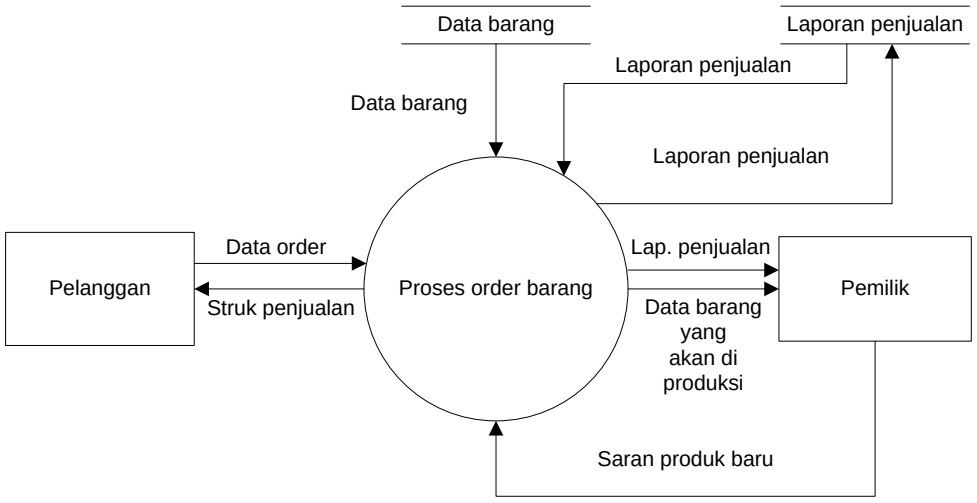


Gambar 4.2 Diagram Konteks yang sedang berjalan pada 69 Jersey

4.1.2.3 Data Flow Diagram

Diagram alir atau DFD *(Data Flow Diagram)* adalah *representasi* dari suatu sistem yang menggambarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterlibatan diantara bagian-bagian yang ada. Sistem yang dimaksud berupa sistem otimatis, manual atau gabungan dari keduanya. Diagram arus data ini digunakan untuk menggambarkan berapa hal meliputi komponen-komponen dalam sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut, asal dan tujuan data serta penyimpanan data.

Adapun DFD Sistem pengolahan data penjualan yang berjalan pada 69 Jersey adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 DFD Sistem Informasi Pembelian yang sedang berjalan pada 69 Jersey

4.1.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Dengan adanya yang dijelaskan pada latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sistem penjualan masih bersifat konvensional, dimana pembeli harus datang langsung ke toko sehingga akan menyulitkan konsumen yang berada diluar kota.
2. Penyimpanan data yang masih dalam bentuk arsip, dapat memperlambat dalam pembuatan laporan.
3. Sistem penjualan yang di gunakan selama ini mengunakan media social sebagai alat promosi. Seperti Koran, *Twitter, Facebook, blackberry messenger* dinilai kurang efektif dan efisien.

4.1.4 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah suatu tahap lanjutan dari tahapan analisa sistem, yang merupakan suatu tahap persiapan untuk rancangan dan implementasi sistem. Pada tahap perancangan sistem ini akan dijelaskan mengenai perancangan prosedure yang diusulkaan, perancangan arsitektur program yang akan dibuat, perancangan tampilan dan perancangan menu.

4.1.5 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru, akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metoda, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai. Adapun

tujuan dari tahap perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan perancangan pengolahan data penjualan perlengkapan barang sehingga dapat memperbaiki atau meningkatkan

efisiensi kerja sistem dari sistem yang sedang berjalan dan untuk meningkatkan sektor penjualan pada toko 69 Jersey

4.1.6 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem penjualan jersey ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi setiap pelanggan yang berkunjung untuk dapat melakukan pembelian tanpa harus datang ke 69 Jersey, cukup dengan komputer atau alat lainnya yang sudah terhubung internet maka dapat melihat dan melakukan pemesanan jersey dengan mengunjungi alamat website yang sudah disediakan.

Sedangkan untuk pegawai khususnya pada bagian penjualan, tidak perlu sulit lagi untuk harus menunggu di tempat 69 Jersey atau mengirim sample produk tersebut, karena sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya transaksi pemesanan jersey . Setiap transaksi memiliki syarat dan ketentuan yang berbeda. Maka petugas cukup dengan mengecek di internet pada halaman administrator, 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.

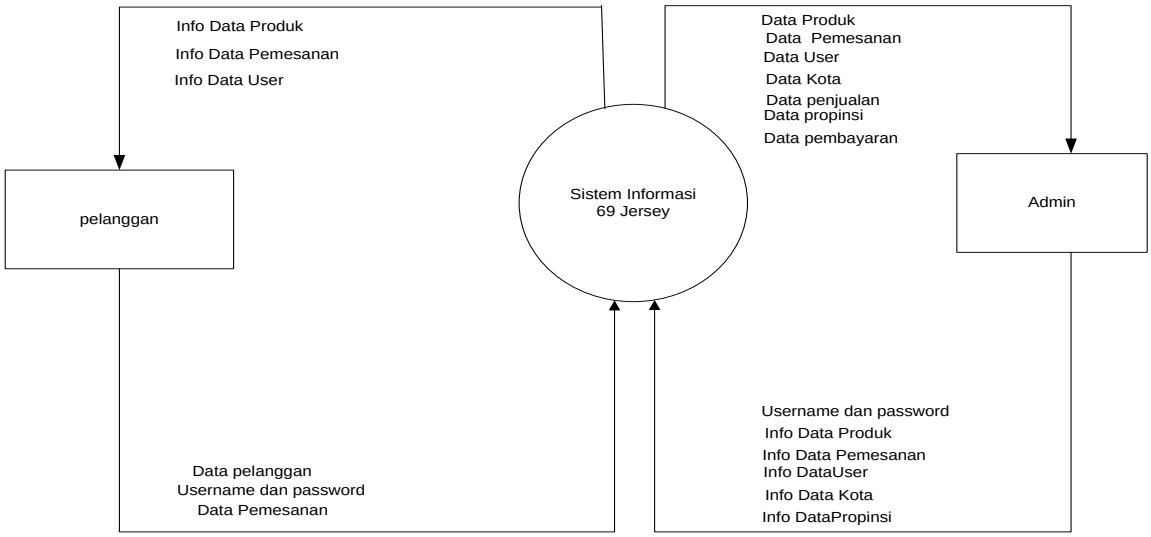
Dengan adanya pengembangan sistem informasi yang berbasiskan *web*, proses transaksi dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh pelanggan secara sendiri dan pelanggan dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

4.2 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan Perancangan proses atau prosedur yang diusulkan terdiri dari narasi prosedur, flowmap sistem, diagram konteks (*Contex Diagram*), *data flow diagram* (dfd), dan kamus data.

4.2.1 Diagram Konteks

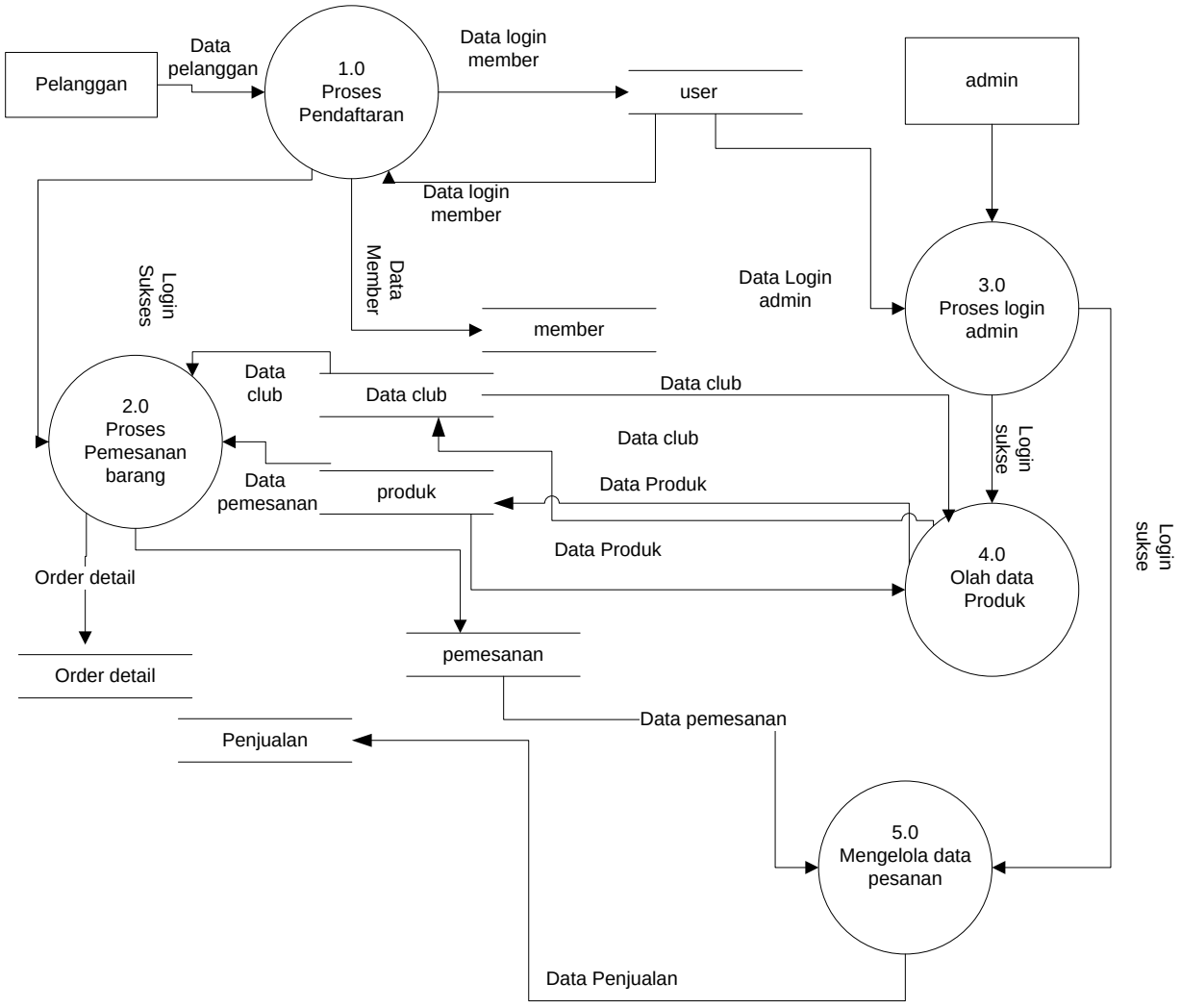
Diagram konteks merupakan diagram tingkat atas, yaitu diagram dari sebuah sistem informasi yang menjelaskan hubungan sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar di bawah ini sebagai berikut :



Gambar 4.4 *Diagram Konteks* yang diusulkan 69 Jersey

4.2.2 Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisis pergerakan data yang melalui suatu sistem, termasuk proses data dari penyimpanan data. *Data flow diagram* dari Sistem Informasi pengadaan dan penjualan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.5 DFD Level 0 Sistem Informasi yang diusulkan pada 69 Jersey

A. Deskripsi Entitas

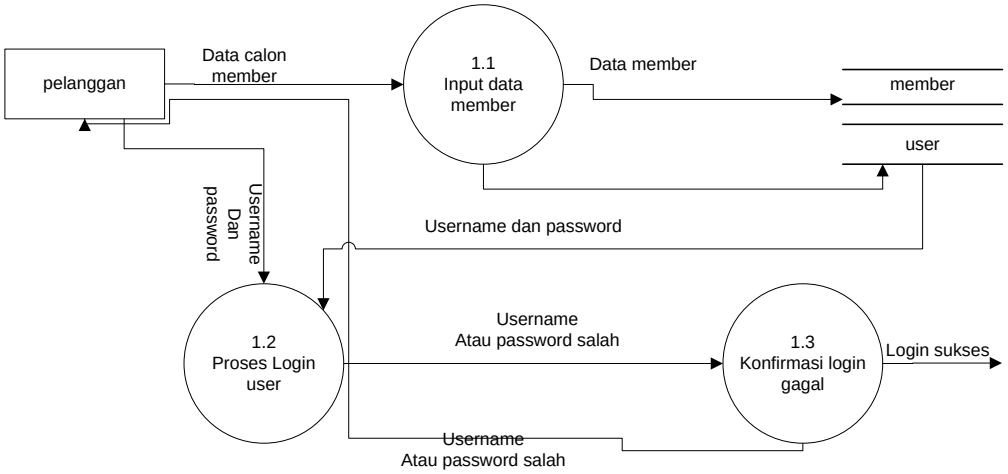
Tabel 4.1 Deskripsi Entitas DFD Level 0 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Pelanggan	Melakukan proses registrasi,pencarian barang, pemilihan barang
2	Admin	Melakukan proses login,pengimputan,hapus dan update data barang, pengcekan semua data pemesanan,pengecekan data pembayaran

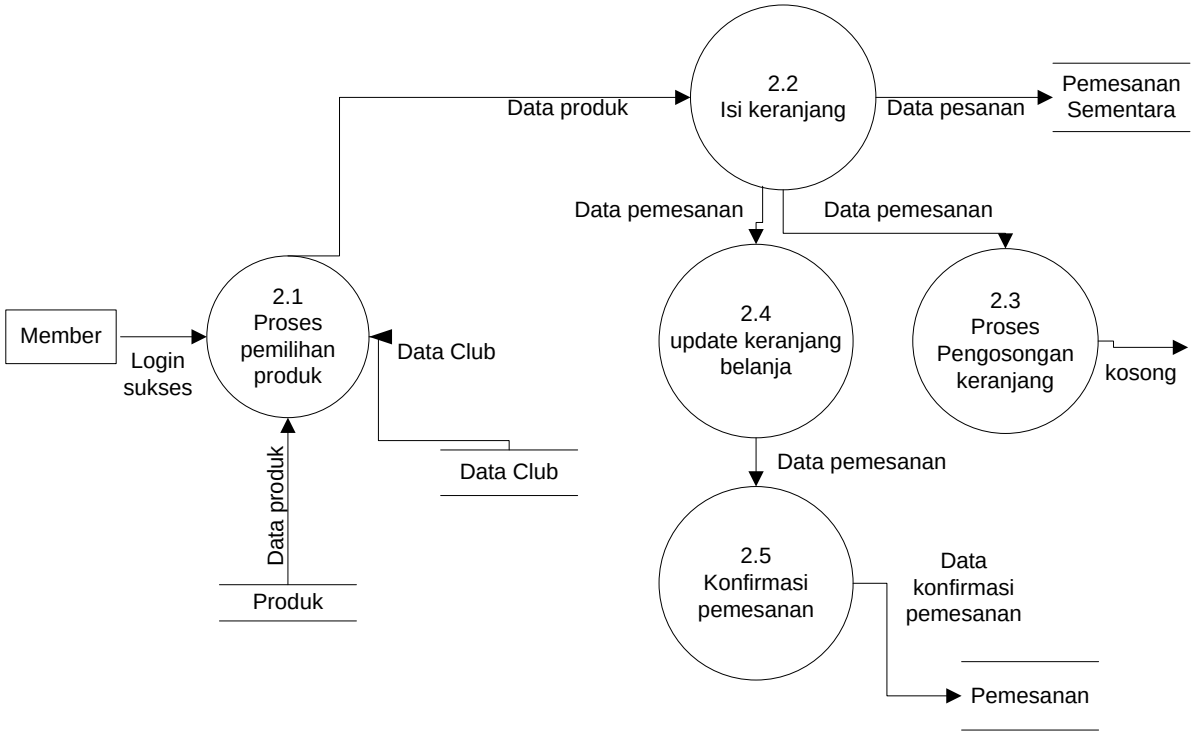
B. Deskripsi Proses

Tabel 4.2 Deskripsi Proses DFD Level 0 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Proses Registrasi	Pelanggan melakukan proses registrasi untuk pendaftaran
2	Proses Pemesanan barang	Melakukan proses pemesanan barang
3	Proses pemesanan	Melakukan proses pemesanan
5	Proses login admin	Admin melakukan login dengan menginputkan username dan password
6	Pengelolaan produk	Admin mengelola segala sesuatu,seperti manipulasi data produk, dan pemesanan



Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 1 pendaftaran Member Sistem Informasi yang diusulkan pada 69 Jersey

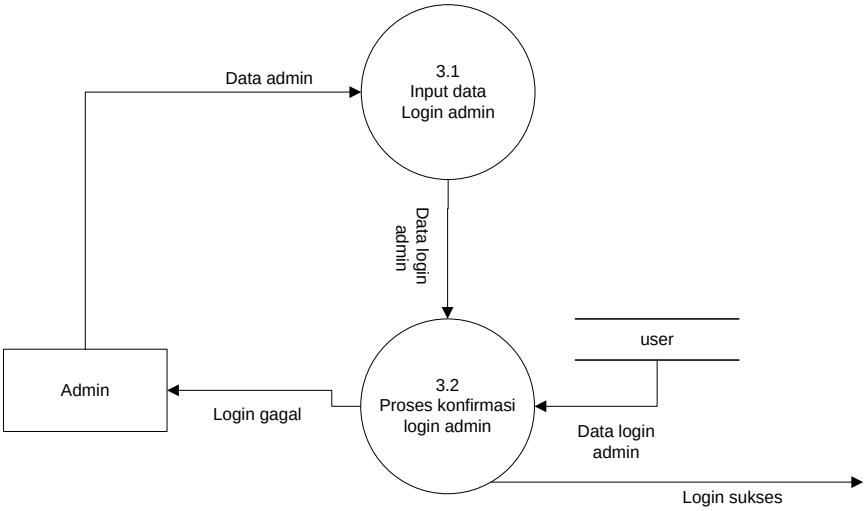


Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 2.1 Pemesanan Barang Sistem Informasi yang diusulkan pada 69 Jersey

A.Deskripsi Proses

Tabel 4.3 Deskripsi Proses DFD Level 1 Proses 2.1 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Proses cari produk	Melakukan kegiatan pencarian informasi barang yang dilakukan member setelah sukses melakukan proses login member sebelum melakukan pemesanan.
2	Proses mengisi Keranjang	Melakukan kegiatan penginputan data barang yang akan dipesan
3	Proses mengupdate Keranjang	Melakukan kegiatan penambahan ataupun penghapusan data pemesanan di kranjang pemesanan
4	Proses mengosongkan keranjang pembelian	Melakukan penghapusan semua data pesanan yang terdapat di keranjang pemesanan
5	Proses Konfirmasi	Pemberitahuan bahwa proses pemesanan telah berhasil dilakukan dan menjelaskan metode pembayaran yang harus dilakukan oleh member.
6	Proses cekout	Keluar dari proses pemesanan

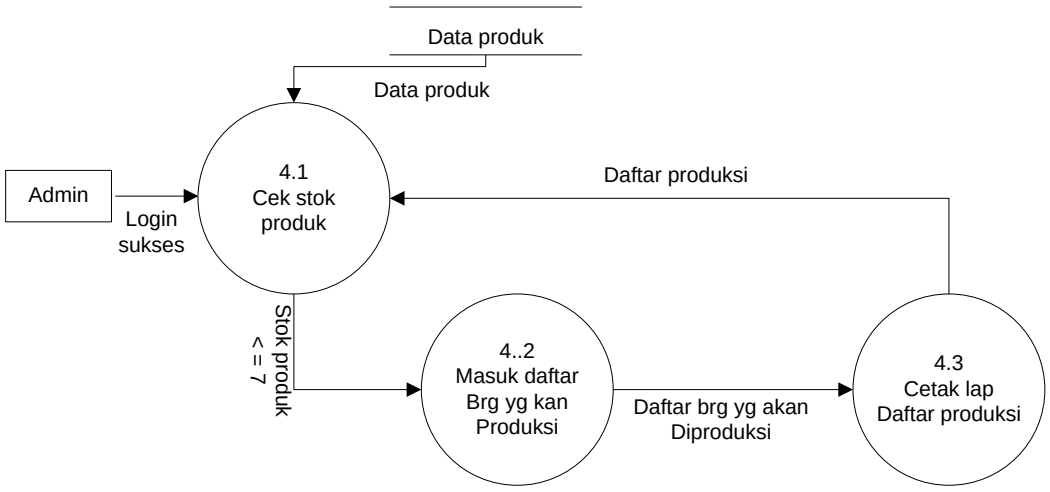


Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 3.1 Login Admin Sistem Informasi yang diusulkan pada 69 Jersey.

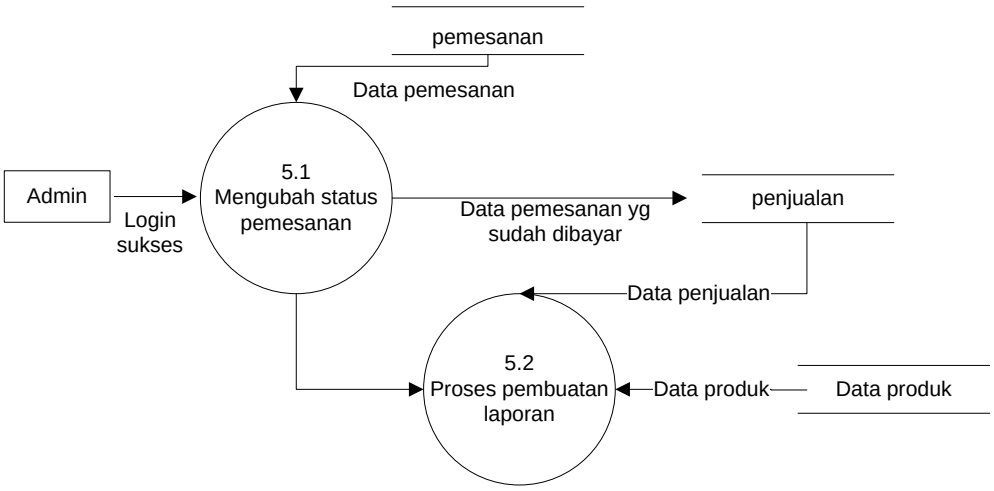
A.Deskripsi Proses

Tabel 4.4 Deskripsi Proses DFD Level 1 Proses 3.1 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Input data login admin	Admin melakukan proses login dengan menginputkan usernama & password
2	Proses konfirmasi login admin	Proses konfirmasi login admin



Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses 4.1 Olah data produk Sistem Informasi yang diusulkan pada 69 Jersey



Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses 5.1 mengelola data pemesanan Sistem Informasi yang diusulkan pada 69 Jersey

A.Deskripsi Proses

Tabel 4.5 Deskripsi Proses DFD Level 1 Proses 4.1 yang diusulkan

No	Nama	Keterangan
1	Pengolahan data pemesanan produk	Admin melakukan pengolahan data pemesanan produk di menu pemesanan produk
3	Pengubahan status pesan	Admin melakukan pengubahan status pesan di pemesanan produk dan jika pelanggan sudah melakukan pembayaran.
4	Pencetakan laporan	Admin melakukan pencetakan laporan

4.2.3 Kamus Data

Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data di buat berdasarkan arus data yang ada di data flow diagram. Arus data dan flow diagram sifatnya global hanya di tujukan nama arus datanya saja. Berikut ini adalah kamus data dari Sistem Informasi Penjualan 69 Jersey:

1. Nama Data : member
   Deskripsi Data : Indentitas member
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 1.0 proses pendaftaran member
   Struktur Data : nama, username, alamat, idkota, kode pos, telp, email, tgldaftar, hari.

2. Nama Data : Liga
   Deskripsi Data : Data Liga
   Nama Alias :
   Aliran Data : Proses 2.0 Memilih data Liga barang
   Struktur Data : idliga, nama_liga.

3. Nama Data : Propinsi

Deskripsi Data : Alamat Pengiriman

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 2.0 dan Proses 1.0 identitas member dan alamat yang dituju.

Struktur Data : idpropinsi, nama

4. Nama Data : Kota

Deskripsi Data : Alamat Pengiriman

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 2.0 dan Proses 1.0 identitas anggota dan alamat yang dituju.

Struktur Data : idkota, idpropinsi, idlayanan, nama kota

5. Nama Data : Order_detail

Deskripsi Data : Nama Pemesanan

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 1.0 dan Proses 2.0 user yang sudah jadi anggota melakukan login dan memesan barang yang diingin.

Struktur Data : Id_orders, Id_produk, Idukuran, jumlah

6. Nama Data : Pesanan

Deskripsi Data : Detail Pemesanan

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 1.0 dan 2.0 user yang menjadi anggota dan melakukan pemesanan barang sesuai dengan yang di inginkan.

Strukrur Data : Idtrans,Id_orders, Idjasa, Idmember, Nama, Alamat, Kota, Kodepos, Telp, Email, Status_order, Hari, Tgl, Jam, Kadaluarsa, Buktibayar, Resikirim, keterangan

7. Nama Data : user

Deskripsi Data : admin yang menggunakan aplikasi

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 1.0 proses pendaftaran member dan Log-in Admin.

Struktur Data : Username, Password, Nama, Level, Blokir, Id_session

8. Nama Data : Produk

Deskripsi Data : Data Produk

Nama Alias :

Aliran Data : Proses 3.0 Memilih barang dan Memesan barang.

Struktur Data : Id, Idclub, Nama, Berat, Bahan, Deskripsi, Hargawal, Harga, Diskon, Counter, Gambar, Hari, Tgl, Jam, jual

4.2.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. Perancangan Database dalam sistem informasi pembayaran ditujukan agar dalam pengoperasian dan pengimplementasian, dapat diperoleh informasi yang lebih lengkap serta dapat membantu mempermudah proses manipulasi data. Pada perancangan basis data ini akan dibahas mengenai Normalisasi, Relasi Tabel, *Entity-Relationship Diagram* (ERD), Struktur File dan Kodifikasi.

4.2.4.1 Normalisasi

Terdapat peraturan mengenai perancangan suatu *Database*, yang biasa disebut sebagai aturan normalisasi. Aturan ini akan mempermudah dalam merancang *Database* yang normal maksudnya tidak mengulangi informasi dalam proses pembaharuan data maupun Penghapusan data. Selain itu juga normalisasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan sekumpulan tabel untuk mendapatkan informasi tanpa pengolahan data yang tidak diperlukan dan memudahkan dalam pencarian suatu data. Sedangkan tujuan dari normalisasi adalah untuk menghilangkan penggandaan penyimpanan *file-file* yang sama.

1. Bentuk Tidak Normal *(Unnormalized Form)*.

Bentuk ini merupakan rancangan awal dari pembuatan suatu *database*. Pada tahap ini, semua data yang ada direkam tanpa format tertentu. Data bisa jadi mengalami duplikasi.

Data dikumpulkan dengan apa adanya sesuai dengan kedatangannya. Berikut ini merupakan bentuk tidak normal atau (*Unnormalized Form)* yaitu:

{ Username, Password, Nama, Level, Blokir, Id_session, Id, Username, Nama, Alamat, Idkota, Kodepos, Email, Telepon, Hari, tgldaftar, Idkota, Idpropinsi, Idlayanan, namakota, Idtrans, Id_orders, Idjasa, Idmember, Nama, Alamat, Kota, Kodepos, Telepon, Email, Status_order, Hari, Tgl, Jam, Kadaluarsa, Buktibayar, Resikirim, keterangan, Idpropinsi, nama, Idbukti, Idpemesan, Pemilikrek, Namabank, Jumlahbayar, Banktujuan, Tgltransfer, Noresi, Tglkirim, konfirmasi, Id_orders, Id_produk, Idukuran, jumlah, Id, Idclub, Nama, Berat, Bahan, Deskripsi, Hargawal, Harga, Diskon, Counter, Gambar, Hari, Tgl, Jam, jual, Idclub, Idliga, Namaclub, photo, Idliga, Nama_liga. }

2. Bentuk Normal Pertama *(1NF)*.

Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama jika dan hanya jika setiap atribut bernilai tunggal *(Atomic Value)* untuk setiap barisnya.Adapun bentuk normal pertama atau *First Norm Form* (*1NF*) yaitu :

{ id, nama, alamat, idpropinsi, idkota, kode_pos, telepon, email, idtrans, jumlah, harga, hari, tgl}

3. Bentuk Normal Kedua *(2NF)*.

Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal kedua jika dan hanya jika berada pada bentuk normal pertama dan semua atribut bukan kunci memiliki dependensi sepenuhnya terhadap kunci primer. Adapun normal kedua atau *Second Norm Form (2NF)* yaitu:

a. Tabel member

Id *	username	nama	alamat	idkota**	kodepos

telepon	email	tgl

b. Tabel Liga

id_liga*	nama_liga

c. Tabel Propinsi

Id_propinsi	Nama

d. Tabel Kota

Id_kota *	Id_propinsi **	idlayanan	namakota

e. Tabel pemesan

Id_orders*	Idmember **	idtrans	idjasa	nama	alamat

kota	kodepos	telepon

email	Status_order	Hari	tanggal

Jam	Kadaluarsa	Buktibayar	Resikirim	keterangan

f. Tabel Order detail

Id_orders	kode_produk	idukuran	Jumlah

g. Tabel user / admin

username*	nama	Password	blokir	level	Id_session

h. Tabel Produk

Id	Id_club	nama	berat	bahan

deskripsi	hargaawal	harga	diskon	counter

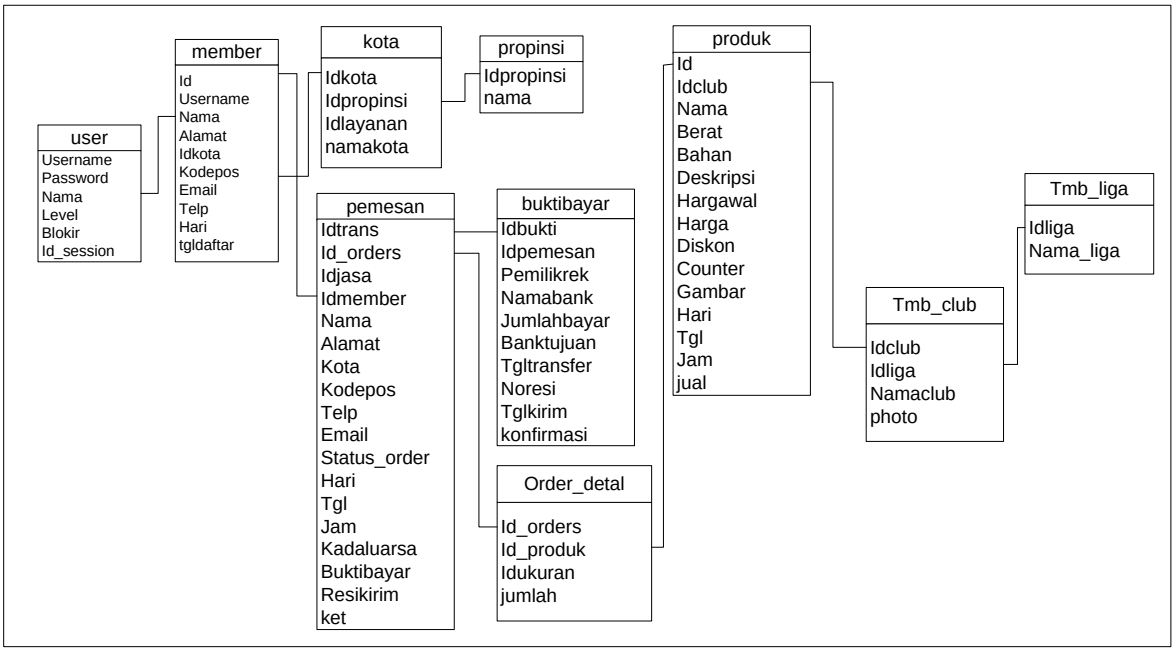
Gambar	Hari	Tgl	Jam	jual

i. Tabel club

Id club*	Id_liga **	Namaclub	photo

4.2.4.2 Relasi Tabel

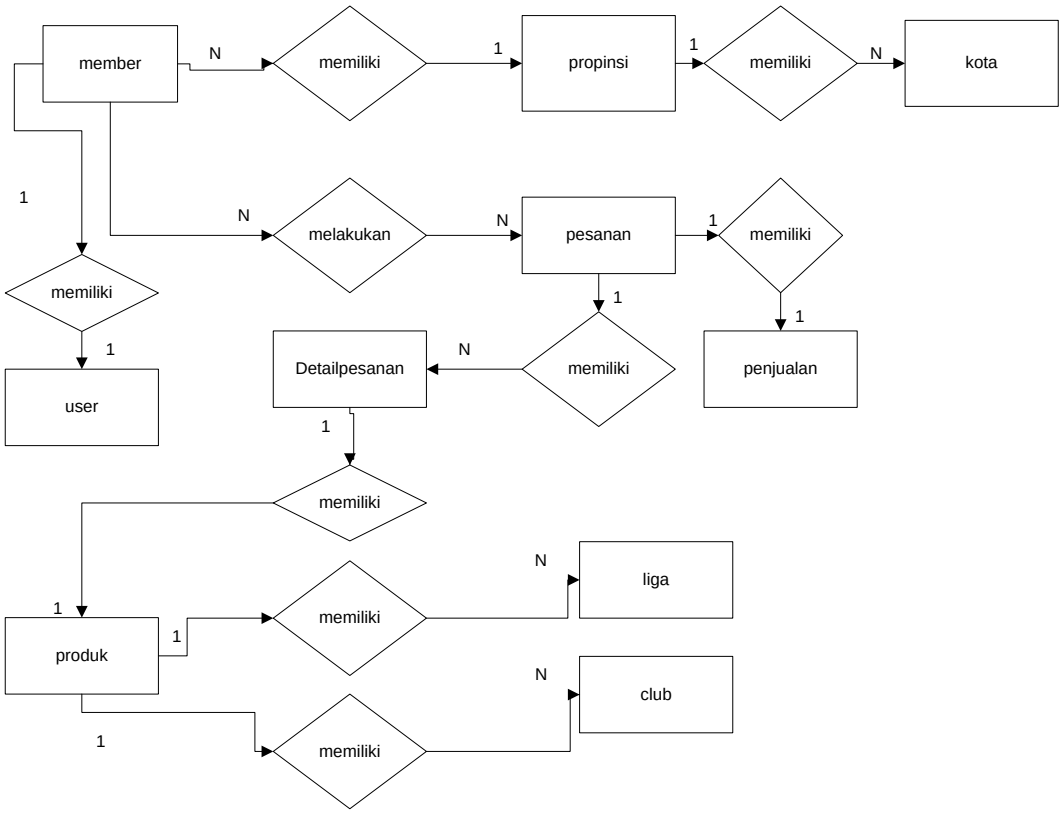
Di dalam sebuah *database*, setiap tabel memiliki sebuah *field* yang memiliki nilai unik untuk setiap baris. *Field* ini ditandai dengan icon bergambar kunci didepan namanya. Baris-baris yang berhubungan pada tabel mengulangi kunci primer *(primary key)* dari baris yang dihubungkanya pada tabel lain. Salinan didalam kunci primer di dalam tabel-tabel yang lain disebut dengan kunci asing *(foreign key)*. Kunci asing ini tidak perlu bersifat unik, dan semua *field* bisa menjadi kunci asing. Yang membuat sebuah *field* merupakan kunci asing adalah jika sesuai dengan kunci primer pada tabel lain. Adapun saling keterkaitan antar tabel atau relasi tabel digunakan dalam Sistem Informasi perancangan sistem informasi penjualan jersey pada Toko 69 Jersey Berbasis web adalah sebagai berikut:



Gambar 4.11 Relasi Tabel

4.2.4.3 ERD *(Entity Relationship Diagram)*.

Entity Relation Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan rancangan data yang akan disimpan atau bentuk logika untuk menganalisa dan mendesain suatu basis data yang akan dibuat. Adapun Diagram E-R pada Sistem Informasi Pengolahan Data Penjualan 69 Jersey adalah sebagai berikut:



Gambar 4.12 Entity Relatoinship Diagram

4.2.4.4 Struktur File

Struktur file digunakan dalam perancangan sistem karena data ini akan menentukan struktur fisik *Database* yang menunjukan struktur dari elemen-elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis-jenis datanya. Untuk mempermudah dalam program maka struktur *Database* dapat dilihat pada tabel berikut :

Keterangan :

PK : Primary key

FK : Foregin Key

1. Struktur field Member

   Nama Tabel : member

   Deskripsi : Tempat Penyimpanan data member

   Primary key : id

Tabel 4.6 Struktur File member

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	id	int	6	*	PK
2	Nama	Varchar	35		
3	Alamat	Varchar	50		
5	Id_kota	int	5		
6	Kode Pos	Varchar	5		
7	Telepon	Varchar	25		

8	Email	Varchar	100		
9	username	Varchar	25		
10	hari	Varchar	30		
11	Tgldaftar	date			

2. Struktur field Liga

Nama Tabel : liga

Deskripsi : Tempat Penyimpanan data liga

Primary key : id_liga

Tabel 4.7 Struktur File Liga

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	id_liga	Varchar	3	*	PK
2	Nama_liga	Varchar	35		

3. Struktur field Propinsi

Nama Tabel : Tbl_propinsi

Deskripsi : Menyimpan Data Propinsi

Primary key : id_propinsi

Tabel 4.8 Struktur File propinsi

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
2	Id_propinsi	Int	4	*	PK
3	Nama	varchar	100		

4. Struktur field Kota

Nama Tabel : Kota

Deskripsi : Menyimpan Daftar Kota

Primary key : Id_kota

Tabel 4.9 Struktur File Kota

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_kota	Int	11	*	PK
2	Id_propinsi	int	5	**	FK
3	Nama_kota	varchar	45		
4	idlayanan	varchar	30		

5. Struktur field orders

Nama Tabel : Pesanan

Deskripsi : Tempat penyimpanan data pemesan

primary key : id_orders

Tabel 4.10 Struktur File Pesanan

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_ orders	int	8	*	PK

2	Id_trans	int	8	**	FK
3	Id_member	int	8	**	FK
4	Nama	Varchar	30		
5	alamat	Varchar	45		
6	Kota	Varchar	45		
7	kodepos	Varchar	5		
8	telepon	Varchar	25		
9	Email	Varchar	35		
10	Status order	Varchar	30		
11	Hari	Varchar	30		
12	Tanggal	Date	30		
13	Jam	Int	20		
14	Kadaluarsa	Varchar	25		
15	Bukti bayar	Varchar	25		
16	Resikirim	Varchar	30		
17	Keterangan	Varchar	35		

6. Struktur field Detail_Pesanan

Nama Tabel : order_detail

Deskripsi : Tempat penyimpanan data pesanan

Primary key : id_orders

Tabel 4.11 Struktur File detail_pesanan

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id_orders	Int	11	**	FK

2	id_produk	Int	8	**	FK
3	Ukuran	int	3		
3	Jumlah	Int	11		

7. Struktur field User

Nama Tabel : user

deskripsi : tempat penyimpanan username dan password (admin/user)

Primary key : username

Tabel 4.12 Struktur File User

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Username	Varchar	15	*	PK
2	Nama	Varchar	35		
3	password	Varchar	35		
4	Blokir	Enum			
5	Level	Varchar	30		
6	Id_session	Varchar	30		

8. Struktur field Produk

Nama Tabel : Produk

Deskripsi : Tempat penyimpanan data barang

Primary key : id

Tabel 4.13 Struktur File Produk

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	Id	Int	6	*	PK
2	Idclub	Int	3	**	FK
3	nama	Varchar	100		
4	diskon	Vachar	30		
5	Berat	Int	3		
6	Bahan	Varchar	100		
7	Deskripsi	Text			
8	Harga awal	double			
9	Harga	Double			
10	Counter	Int	6		
11	Hari	Varchar	35		
12	Tgl	Date			
13	Jam	Time			
14	Gambar	Varchar	100		
15	Jual	Varchar	30		

9. Struktur field club

Nama Tabel : club

Deskripsi : Tempat penyimpanan club,ukuran dan stok produk

Primary key : idclub

Tabel 4.14 Struktur File Club

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	id_club	Int	6	**	FK
2	idliga	Int	3	**	FK
3	namaclub	varchar	35		
4	photo	Varchar	100		

12. Struktur field bukti bayar

Nama Tabel : Penjualan

Media : Tempat Penyimpanan data penjualan

Primary key : id_bukti

Tabel 4.15 Struktur File Penjualan

No	Nama Field	Type	Size	Key	Keterangan
1	id_bukti	Int	6	*	PK
2	Id_pemesan	Int	3	**	FK
3	no_resi	varchar	35		
4	Tglkirim	double			
5	Tgltransfer	date			

6	Nama bank	Varchar	35		
7	Bank tujuan	Varchar	35		
8	Pemilikrek	Varchar	35		
9	Konfirmasi	Varchar	30		

4.2.4.5. Kodifikasi

Sistem kodifikasi ini di buat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pemesanan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasarkan *field-field* dan tiap *field-field* kode mempunyai arti. Berikut kode-kode yang digunakan :

Tabel 4.16 Kode Liga

No. Urut	liga	unik
01	Produk 1	BA
02	Produk 2	SP
03	Produk 3	JL

1. Kode Transaksi

TR XX

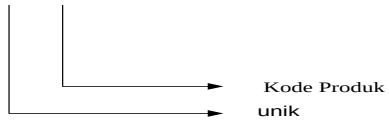


Contoh : TR01

Pemesanan dengan no urut 01.

2. Kode Produk

XX-XX

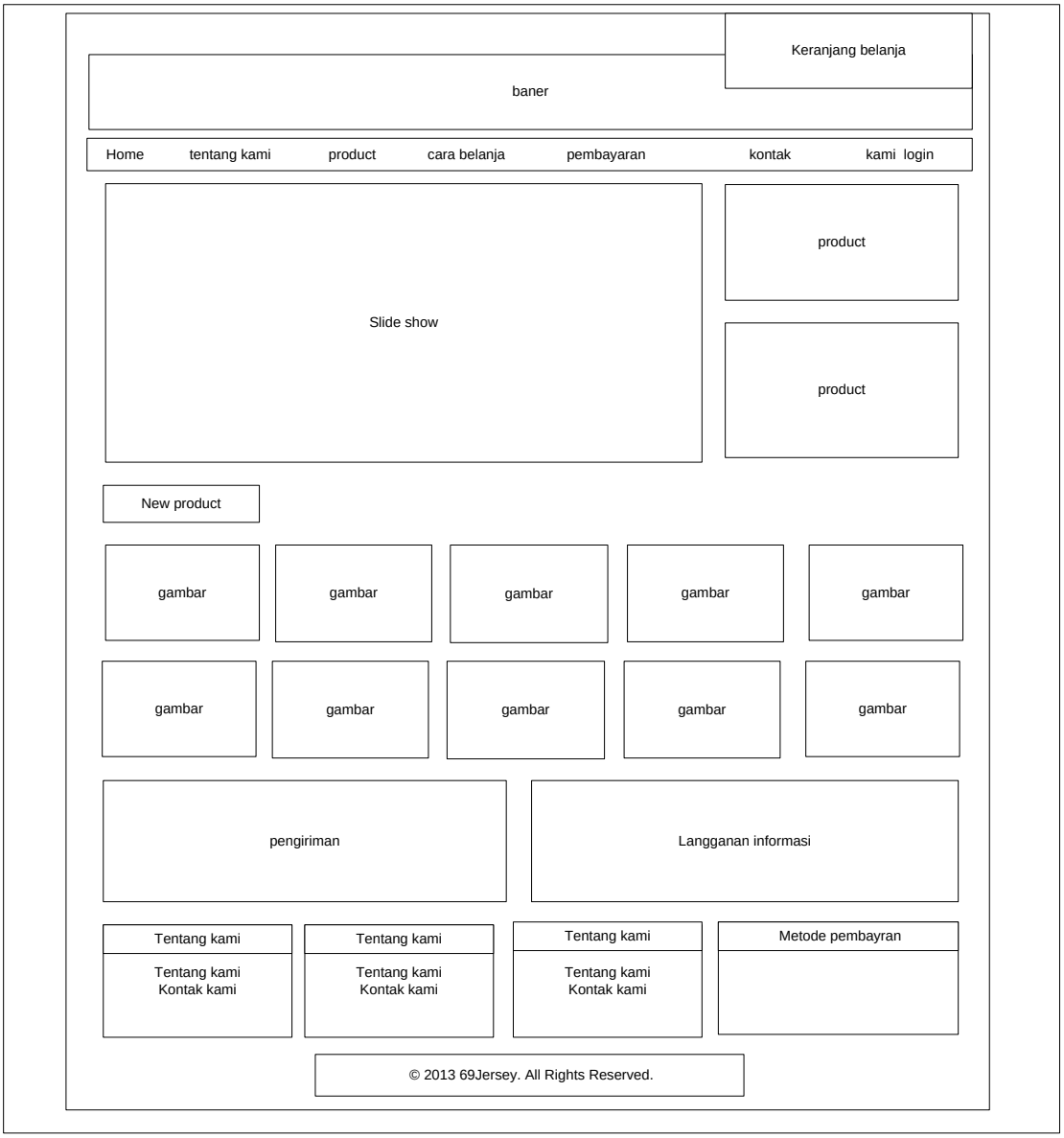


Contoh : BA01

Produk dengan kode unik liga BA dan kode produk 01.

4.2.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka bertujuan untuk memberikan interface tentang desain program yang akan dibuat. Dibawah ini terdapat desain template pada tampilan website yang dibuat oleh penulis.



Gambar 4.13 Perancangan Antar Muka

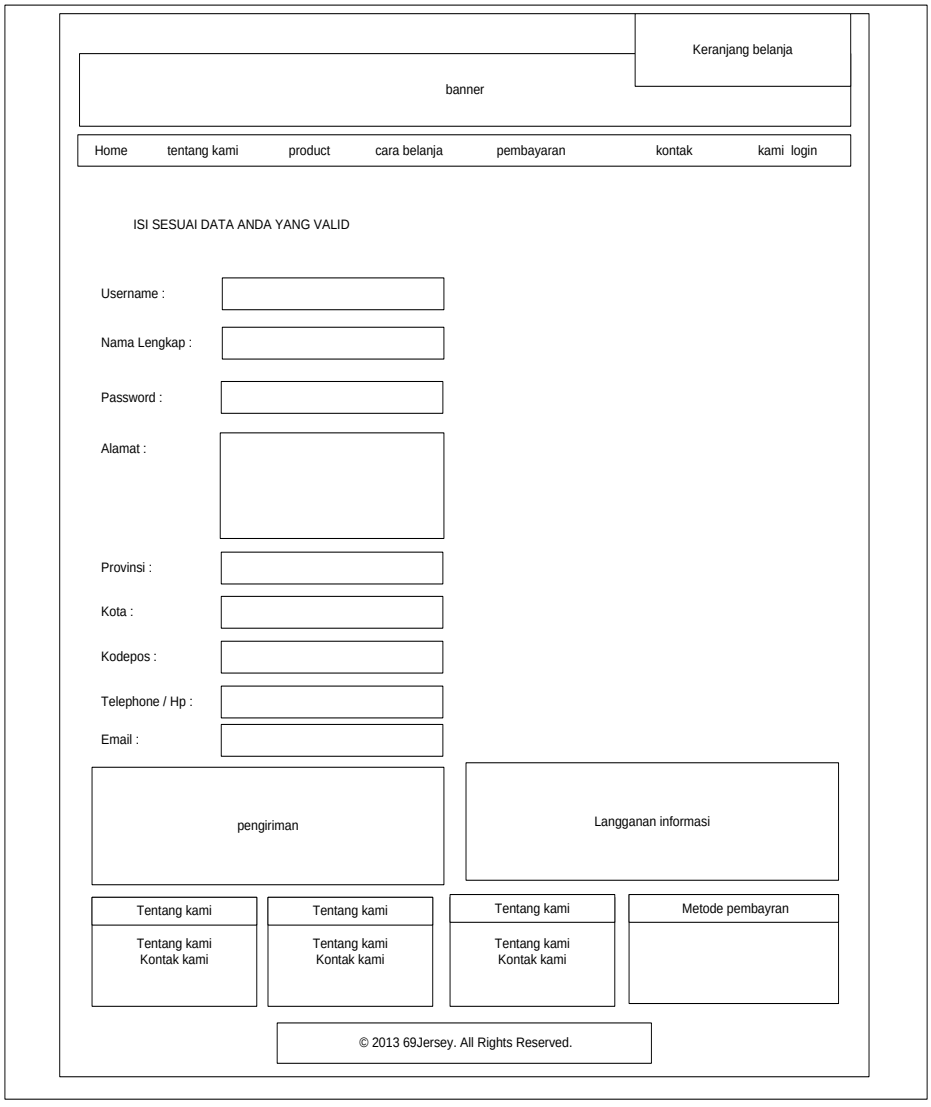
4.2.5.1 Perancangan menu

Rancangan *input* merupakan gambaran dalam pembuatan antarmuka untuk memasukkan data yang terdiri dari perancangan *input* pengunjung, *input user* dan perancangan *input* petugas.

1. Input pengunjung

    a. Perancangan *input* pendaftaran member

    Berikut adalah perancangan form pendaftaran member yang akan diisi oleh pengunjung yang akan menjadi anggota.

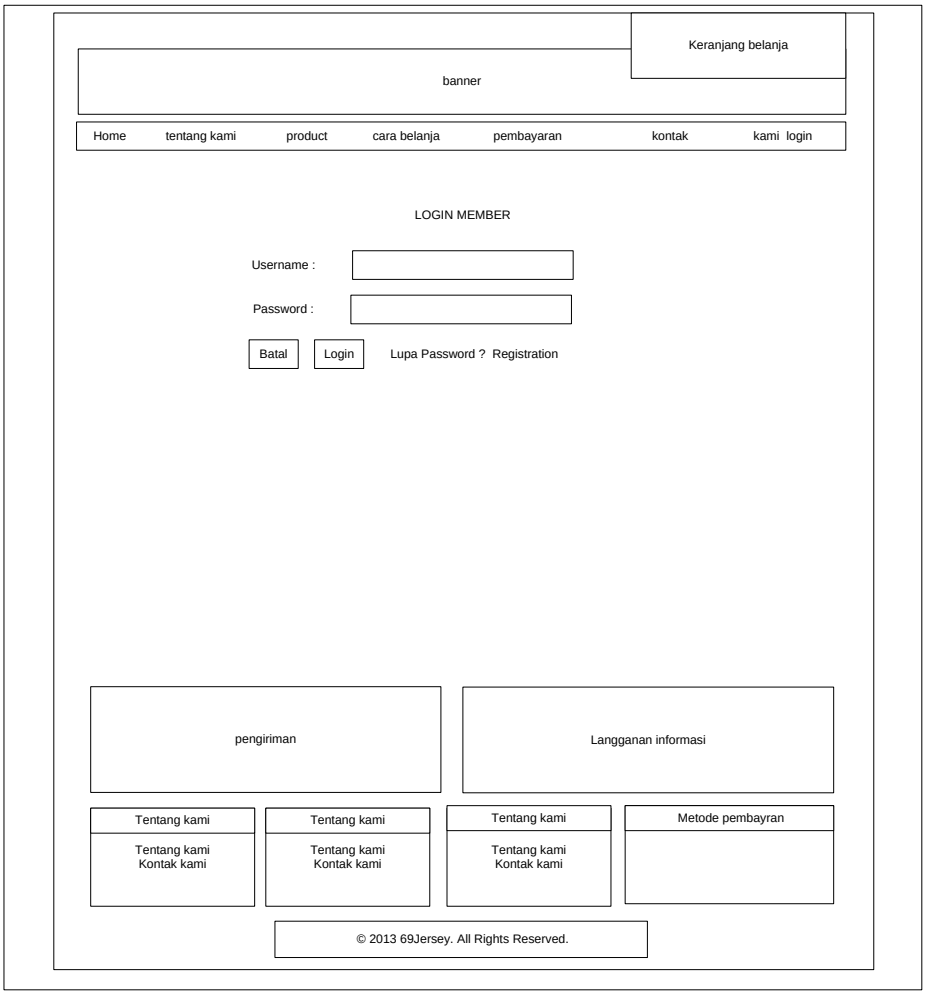


Gambar 4.14 Perancangan *Input* Pendaftaran Anggota

2. Input Anggota

a. Perancangan *input* login anggota.

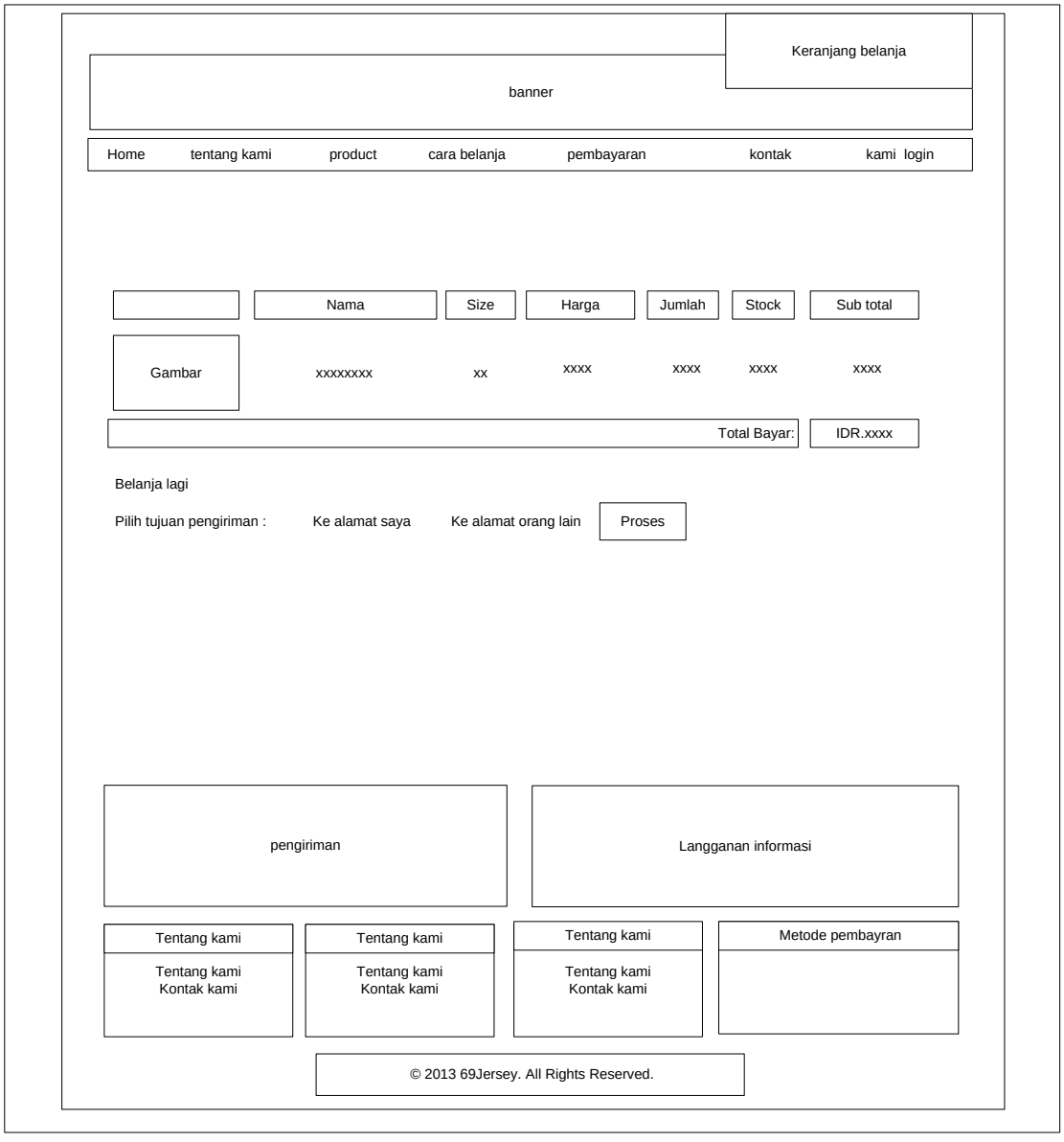
Form untuk anggota dan admin yang bertujuan ingin masuk kehalaman utama anggota dan admin.



Gambar 4.15 Perancangan *Input* Login Anggota dan Login admin

b. Perancangan *input* keranjang belanja.

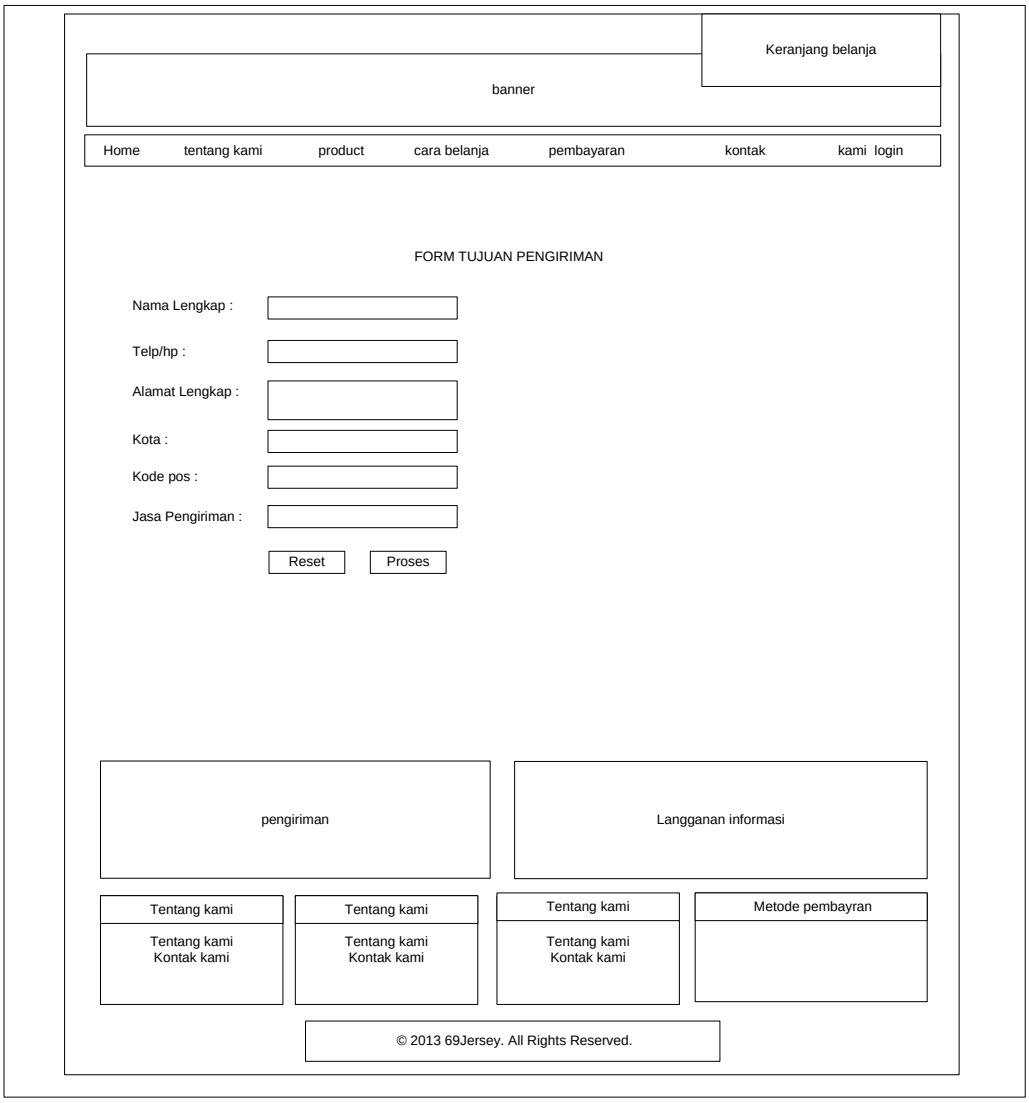
Form perancangan input pemesanan yang dilakukan anggota dimana anggota melakukan transaksi pemesanan setelah melakukan pemilihan produk.



Gambar 4.16 Perancangan *Input* keranjang belanja

c. Perancangan *input* tujuan pengiriman

Form input ini menginformasikan untuk penginputan kota dan alamat lengkap tujuan pengiriman produk yang telah dipesan.



Gambar 4.17 Perancangan *Input* Tujuan Pengiriman