BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Sistem yang berjalan di Indonesian adventures, masih menggunakan cara bertransaksi dan pembukuan laporan yang konfensional. Pemilik sering mengeluhkan akan data-data toko yang kurang terorganisir. Terutama pemilik sering kesulitan dalam hal menghimpun laporan-laporan toko. Untuk sekedar mengecek profit toko.

4.1.1. Analisis Dokumen

Berikut ini adalah nama-nama dokumen yag digunakan dalam sistem Penjualan pada Indonesian Adventures.

1. Nama dokumen : Struk Transaksi
   Fungsi : Untuk mengetahui jumlah transaksi penjualan konsumen
   Sumber : Bagian Penjualan
   Distribusi : Dari bagian penjualan ke Pemimpin
   Rangkap : 2
   Bentuk : Dokumen

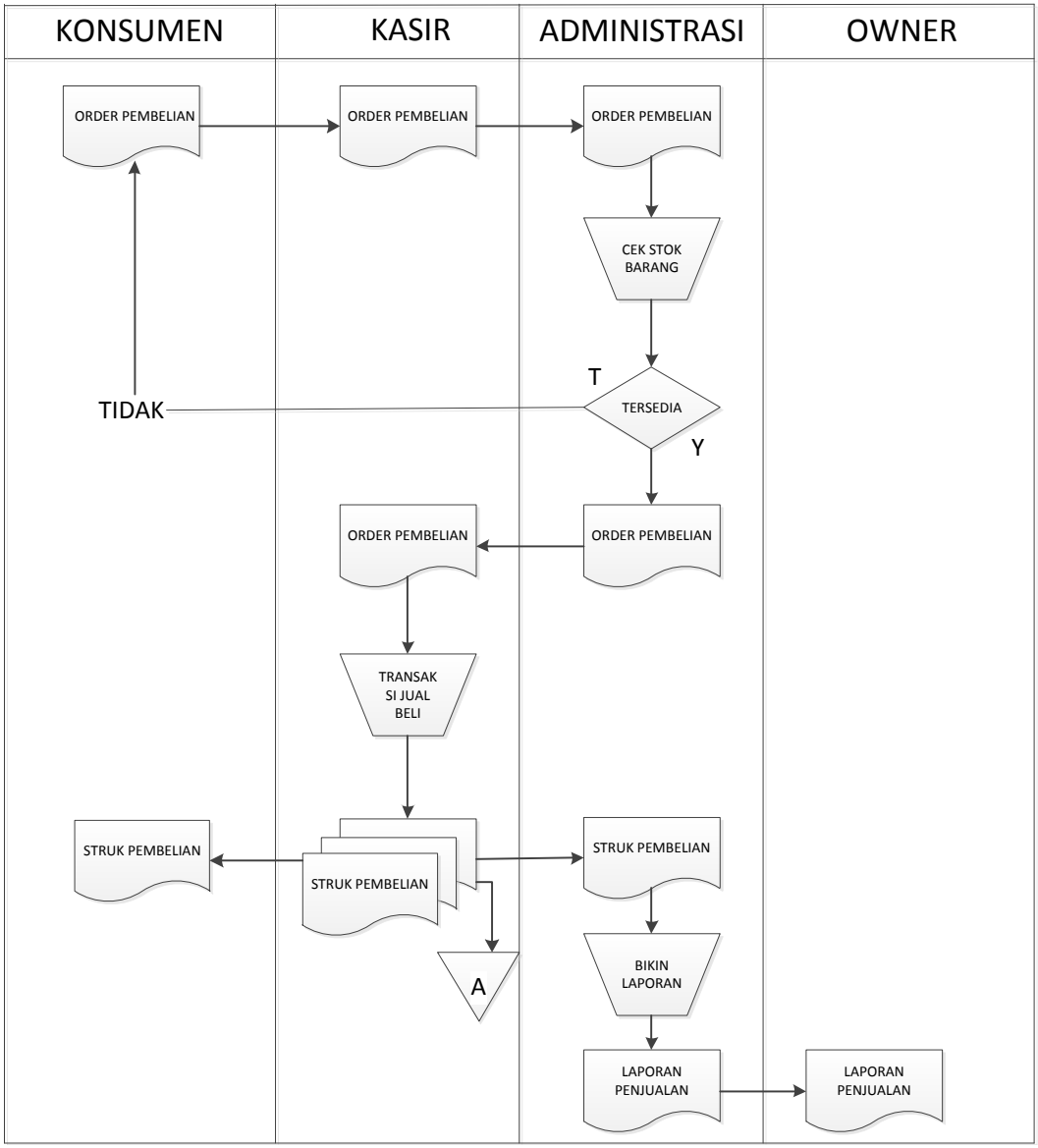
4.1.2. Analisis Prosedur yang Berjalan

Berikut ini adalah rangkaian prosedur Indonesian Adventure yang berjalan. diantaranya :

1. Konsumen datang ke toko dan memilih produk yang diinginkan, setelah konsumen mendapatkan prodak yang sesuai,
2. Bagian administrasi akan mengecek stok barang yang dipesan konsumen, apakah masih tersedia atau tidak.
3. Bila tidak tersedia, order pembelian akan dikembalikan ke konsumen.
4. Bila tersedia, bagian administrasi akan melanjutkan order pemesanan ke kasir.
5. Bagian kasir, langsung melakukan transaksi dan membuat laporan penjualan untuk diberikan ke konsumen dan bagian administrasi.
6. Lalu bagian administrasi memproses pembuatan laporan penjualan untuk ditujukan ke owner.

4.1.2.1. Flow Map

Berikut ini adalah skema alur penjualan yang berjalan di Indonesian Adventures :

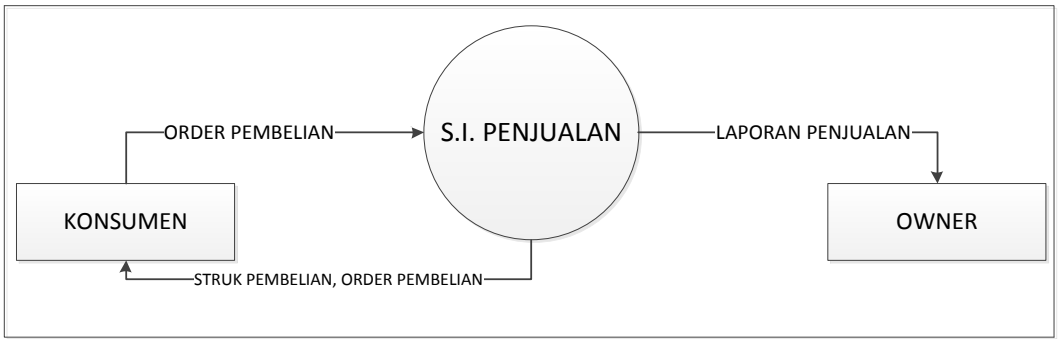


Gambar 4.1 *Flow Map* alur penjualan yang berjalan di Indonesian Adventures

Keterangan : A = Arsip Struk Transaksi

4.1.2.2. Diagram Konteks

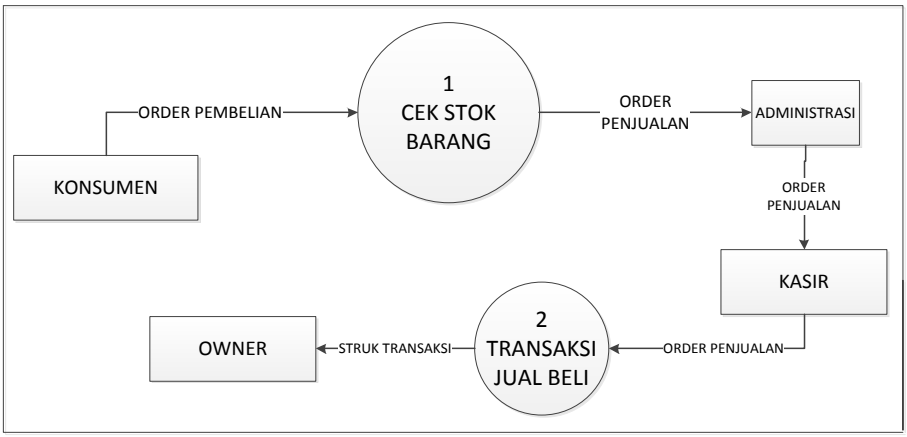
Berikut diagram konteks alur penjualan yang berjalan di Indonesian Adventures :



Gambar 4.2 *Diagram Konteks* alur penjualan yang berjalan di Indonesian Adventures

4.1.2.3. Data Flow Diagram

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



Gambar 4.3 *Data Flow Diagram level 0*, alur penjualan yang berjalan di Indonesian Adventures

4.1.3. Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Selama penulis melakukan penelitian di Indonesian Adventures, penulis menemukan beberapa permasalahan. Adapun kelemahan-kelemahan sistem yang sedang berjalan pada

Indonesian Adventures adalah sebagai berikut :

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

4.2. Perancangan Sistem

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

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis penulis, maka dirancanglah sebuah Sistem penjualan sebagai salah satu solusi yang ditawarkan untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem yang sedang berjalan di Indoneisan Adventures. Dengan dirancangnya Aplikasi Sistem penjualan, dan berdasarkan kebutuhan informasi dari masing-masing pihak. Maka diharapkan, Sistem penjualan ini dapat berguna dan membantu dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan mudah dalam pengaksesannya.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

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

4.2.3. Perancangan Proses yang Diusulkan

Berikut ini adalah penjelasan mengenai proses Sistem Informasi Penjualan pada Indonesian Adventures:

1. Pelanggan melakukan registrasi pendaftaran pada sistem agar pelanggan memiliki hak akses untuk memasuki sistem penjualan Indonesian Adventures secara online.
2. Setelah Registrasi pelanggan selesai di lakukan, maka pengguna dapat langsung memasukan data *username* dan *password* untuk aktifasi pembelian di Indonesian Adventures.
3. Setelah proses login berhasil, pelanggan dapat langsung memesan barang melalui menu "Produk" dan memilih produk yang akan dipesan berdasarkan stok barang yang tersedia. Klik "detail" untuk mengetahui data produk yang dipesan. Setelah itu, masukan jumlah barang yang diinginkan lalu klik "pesan". Apabila pelanggan telah selesai memmasukan barang, pelanggan dapat mengklik tombol "selesai", maka sistem akan mengarahkan pelanggan ke pengisian Alamat kirim.
4. Pelanggan diharuskan mengisi form alamat kirim sebagai patokan pengiriman barang. Setelah peengisian selesai, sistem akan mengarahkan pelanggan ke pemberitahuan konfirmasi pemesanan dan barang anda segera di proses. Beserta tampilan barang apa saja yang di pesan dan total pembayaran.
5. Pelanggan dapat melihat status pemesanan di "Kasir", sebagai acuan untuk transaksi dan pelanggan boleh langsung mentransfer dana ke rekening yang telah kami sediakan setelah status pemesanan tertulis "terpenuhi".
6. Pelanggan dapat melakukan pembayaran sesuai dengan pemesanan diatas melalui transfer antar bank. Setelah itu, pelanggan dapat mengisi form transaksi pembayaran yang telah disediakan di menu "kasir". Setelah

pembayaran selelsai, Pelanggan dapat mengunduh bukti pembayaran di "tombol print".

7. Admin akan memeriksa apakah pelanggan sudah melakukan pembayaran atas barang yang dipesan. Apabila pembayaran sesuai dengan pemesanan maka barang siap dikirim melalui alamat pelanggan.
8. Admin pun dapat mengolah seluruh data, laporan informasi mengenai Indonesian Adventures.

4.2.3.1. Diagram Konteks yang di Usulkan

Di bawah ini adalah gambaran alur data Indonesian adventures yang di usulkan :

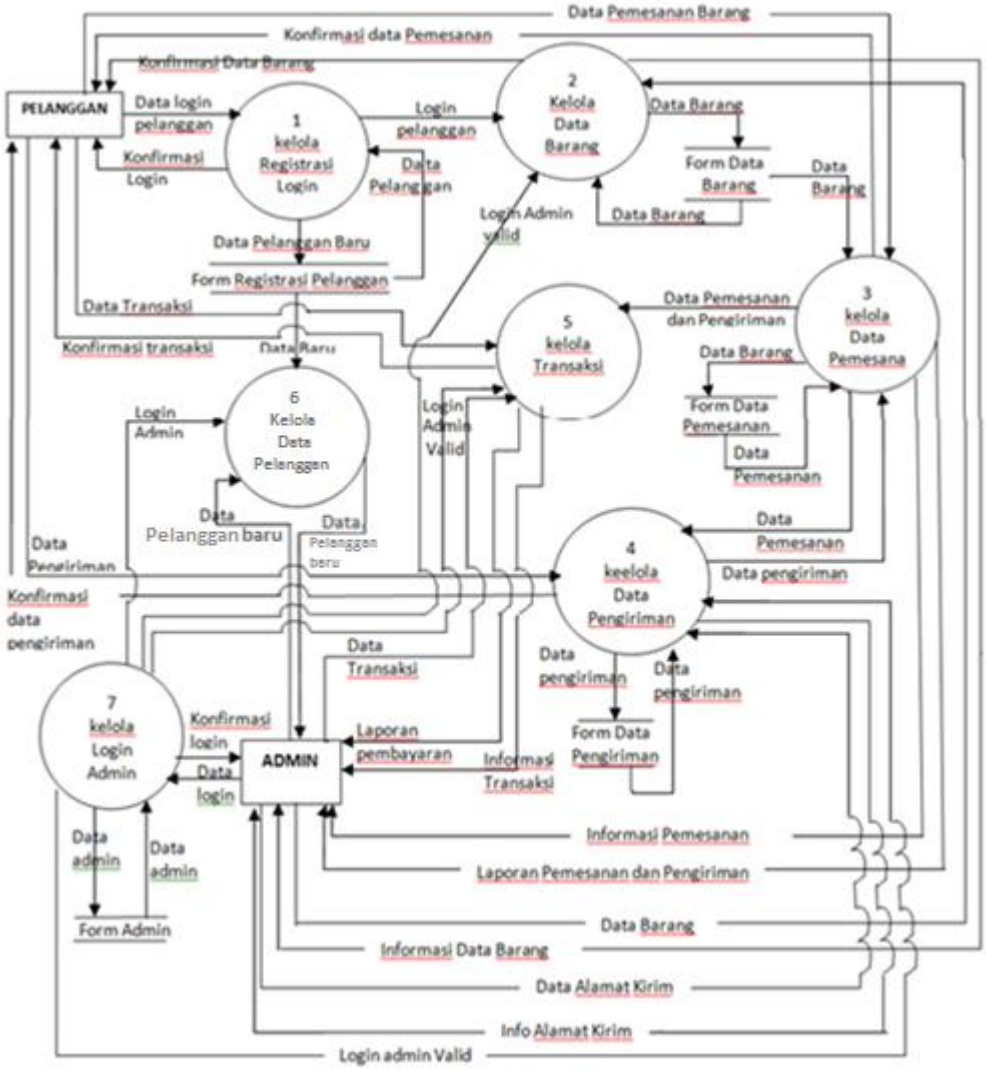


Gambar 4.4 Diagram konteks yang diusulkan

4.2.3.2. Data Flow Diagram Sistem Penjualan yang Diusulkan

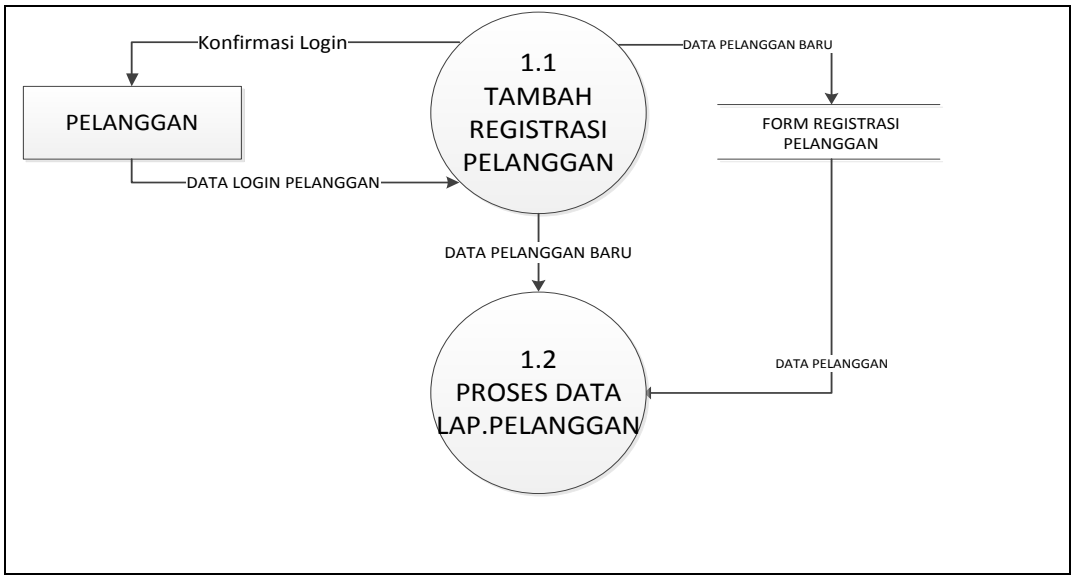
Berdasarkan diagram konteks diatas. Maka, dapat dibuat data flow diagram sebagai berikut:

a. Data Flow Diagram Level 1 Sistem Penjualan Indonesian adventure yang diusulkan.



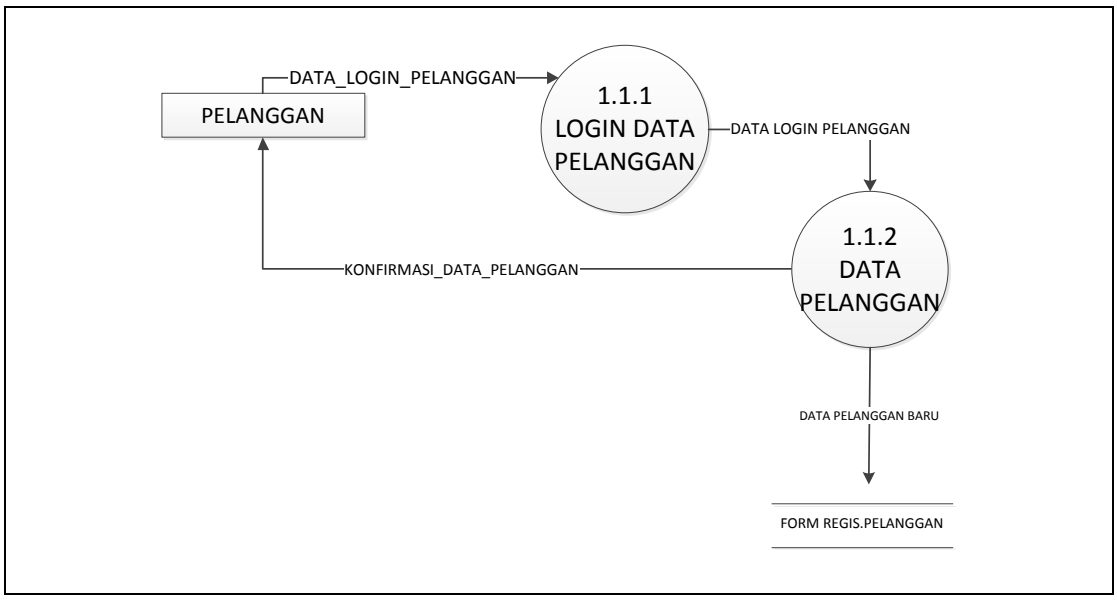
Gambar 4.5 *data Flow Diagram Level 1* Sistem Penjualan Indonesian Adventures yang Diusulkan

b. Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 Sistem Penjualan Indonesian Adventures yang diusulkan.



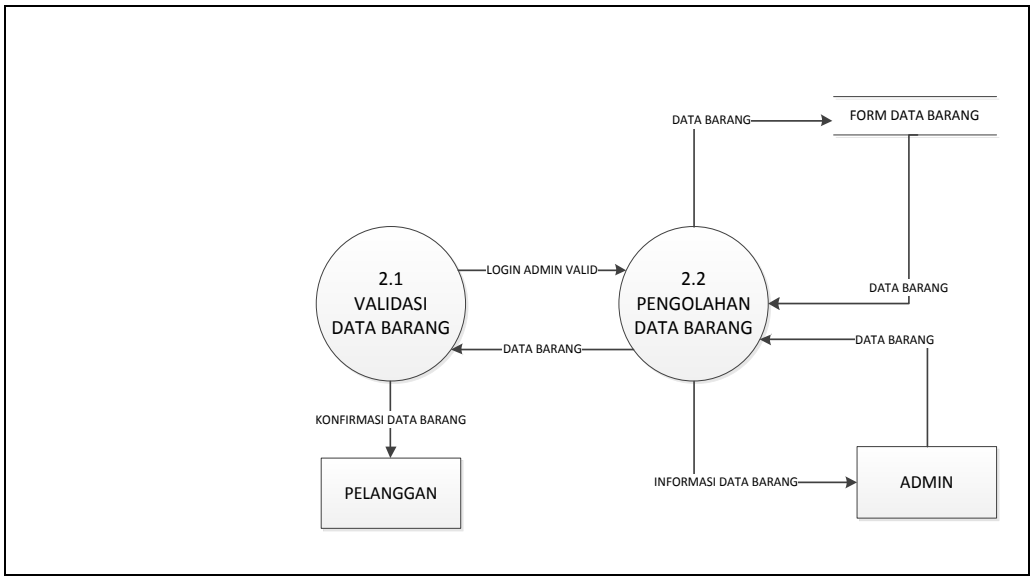
Gambar 4.6 *data Flow Diagram Level* 2 proses 1 Proses Registrasi Pelanggan yang diusulkan

c. Data Flow Diagram Level 3 Proses 1.1 Sistem Penjualan Indonesian Adventures yang diusulkan.



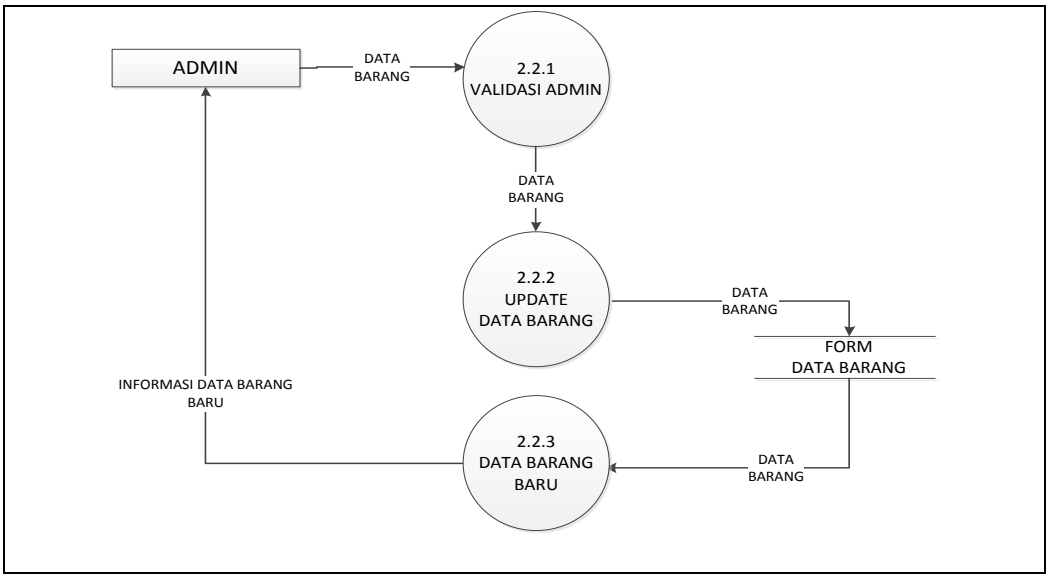
Gambar 4.7 *data Flow Diagram Level* 3 proses 1.1 Login Pelanggan yang diusulkan

d. Data Flow Diagram Level 2 proses 2.1 Sistem Penjualan Indonesian Adventure Equipment Store.



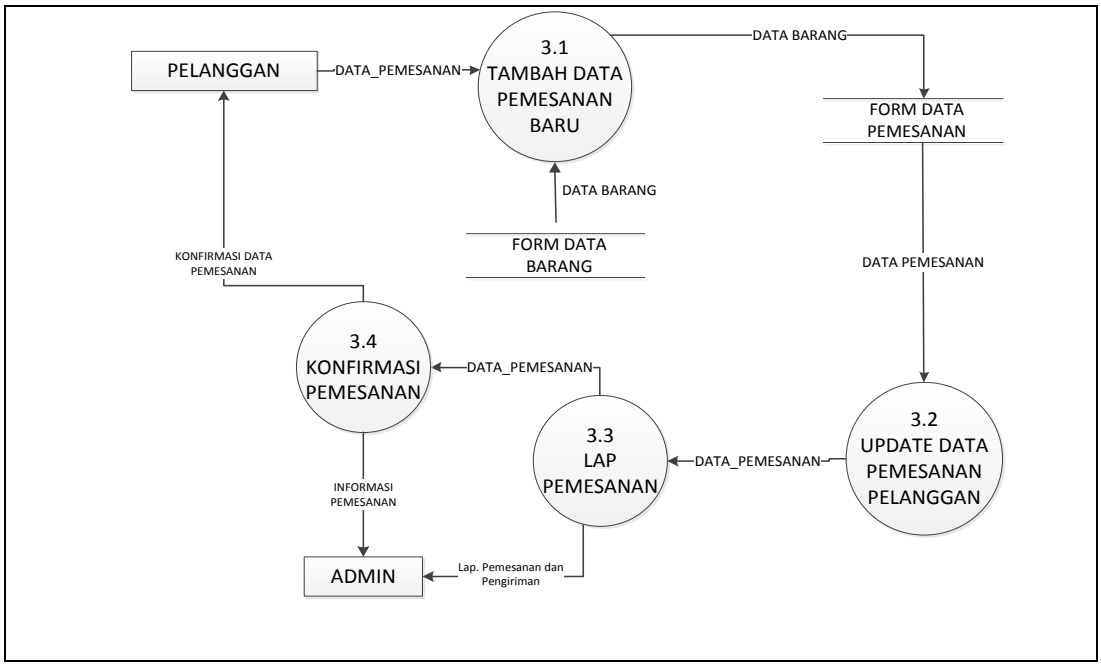
Gambar 4.8 *data Flow Diagram Level* 2 proses 2.1 kelola data barang yang diusulkan

e. Data Flow Diagram Level 3 Proses 2.2 Sistem Penjualan Indonesian Adventures yang diusulkan.



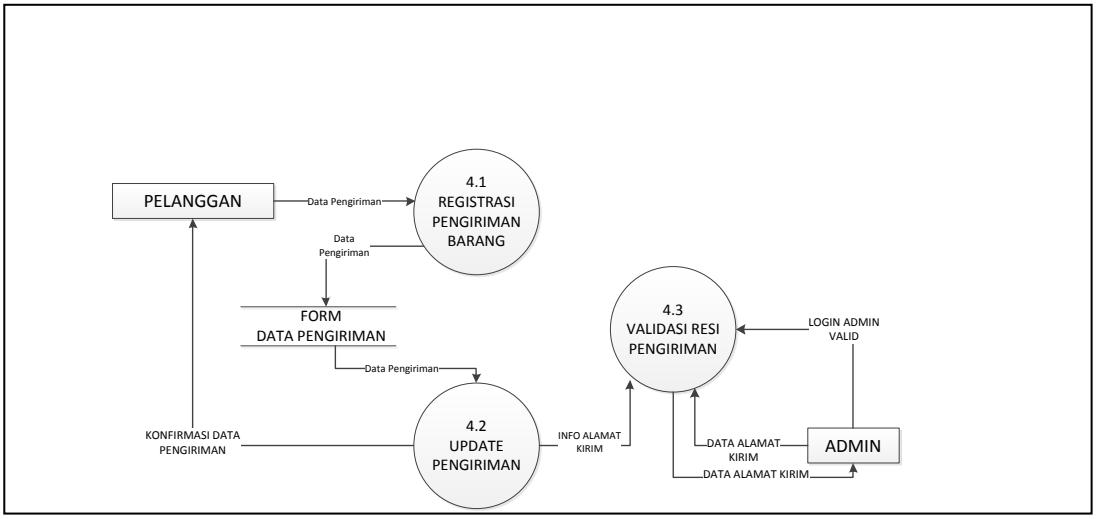
Gambar 4.9 *data Flow Diagram Level* 3 proses 2.2 Update Barang yang diusulkan

f. Data Flow Diagram Level 2 Proses 3 Sistem Penjualan Indonesian Adventures yang diusulkan.



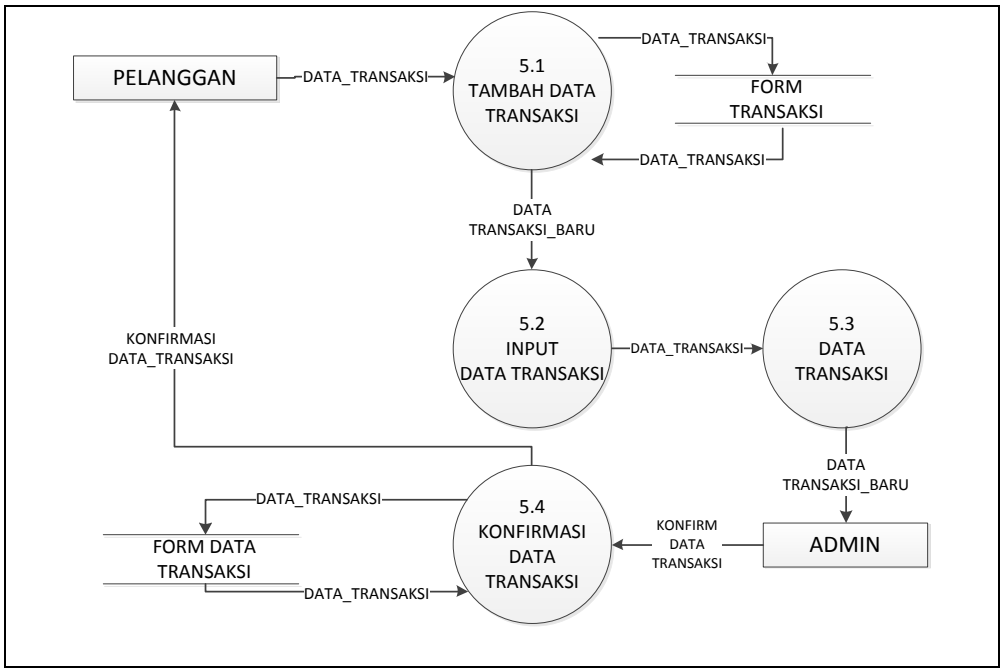
Gambar 4.11 *data Flow Diagram Level* 2 proses 3 Proses Pemesanan yang diusulkan

g. Data Flow Diagram Level 2 Proses 4 Sistem Penjualan Indonesian Adventures yang diusulkan.



Gambar 4.12 *data Flow Diagram Level* 2 proses 4 Proses Pengiriman yang diusulkan

h. Data Flow Diagram Level 2 Proses 5 Sistem Penjualan Indonesian Adventures yang diusulkan.



Gambar 4.13 *data Flow Diagram Level* 2 proses 5 Pengelolaan Transaksi yang diusulkan di Indonesian Adventures

4.2.3.3. Kamus Data

Kamus data merupakan kumpulan data yang digunakan serta dihasilkan oleh perangkat lunak. Berikut daftar seluruh data yang akan digunakan dan dihasilkan oleh Sistem Penjualan Indonesian Adventures.

1. Nama arus data : data_user

   Alias : dt_login, konfirmasi_login, login_pelanggan_valid

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

   Penjelasan : data yang diisi pelanggan pada saat akan memasuki system

   Periode : setiap memasuki system

   Struktur data : user_p, pass_p,

2. Nama arus data : data_pemesanan

   Alias :konfirmasi_data_pemesanan,data_pemesanan_barang, dt_pemesan, laporan pemesanan

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

   Penjelasan : data yang diisi ketika pelanggan akan memesan barang

   Periode : setiap melakakukan pemesanan

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

3. Nama arus data : data_pelanggan

   Alias : data_pelanggan, konfirmasi data_pelanggan

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

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

   Periode : setiap melakukan login pelanggan data pemesanan produk

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

4. Nama arus data : data_barang

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

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

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

   Periode : setiap melakukan pemesanan produk

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

5. Nama arus data : data_Pengiriman

   Alias : data_pengiriman, konfirmasi_data_pengiriman

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

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

Periode : setiap melakukan pemesanan produk

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

6. Nama arus data : dt_kassir

   Alias : data_transaksi, informasi_transaksi

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

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

   Periode : setiap melakukan pembayaran produk yang dipesan

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

7. Nama arus data : konfirmasi_Data_Barang

   Alias : -

   Arus data : P3 – pelanggan

   Penjelasan : data yang diterima pelanggan ketika memesan barang

   Periode : setiap melakukan pemesanan

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

8. Nama arus data : konfirmasi_transaksi
   Alias : laporan transaksi
   Arus data : P5 – pelanggan
   Penjelasan : data yang didapat konsumen setelah melakukan proses pembayaran atas pemesanan
   Struktur data : user_p, kode_ps, kode_t, transfer_t, bank_t, jumlah_t, pengirim_t, tgl_t, status_t, no_resi.

9. Nama arus data : data admin
   Alias : dt_login admin, konfirmasi login, login admin valid, dt_ admin
   Arus data : admin – P7, P7 – admin, P7 – F.admin, F.admin – P7, P7 – P2, P7 –P5, P7 – P6
   Penjelasan : data yang diisi admin pada saat akan memasuki *system*
   Struktur data : username, password.

4.3. Perancangan Basis Data

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

4.3.1. Normalisasi

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

1 Bentuk Unnormalisasi

{User_p, pass_p, kode_b, tgl_ps, jml_ps, no_resi, status_ps, total_ps, kode_ps, no_p, user_p, nama_p, pass_p, alamat_p, kota_p, provinsi_p, telepon_p, email_p, tgl_daftar_p, kode_b, nama_b, harga_bl, harga_jlb, stok_b, gambar_b, user_p, kode_ps, kode_t, transfer_t, bank_t, jml_t, pengirim_t, tgl_t, status_t, user_p, kode_b, tgl_ps, jml_ps, status_ps, total_ps, kode_ps, user_p, kode_ps, kode_t, no_rek, tgl_t, jumlah_t, pengirim_t, id_kategori, nama_kategori, nama_ak, alamat_ak, id_kota, provinsi_ak, telepon_ak, id_kotas, estimasi_kotas, harga_kotas, ukuran_b, status_t, id_prov,prov}

2 Bentuk Normal Pertama (1^{st}NF)

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

3 Bentuk Normal kedua (2^{st}NF)

Pelanggan :

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

Kategori :

{id_kategori*, nama_kategori}

Barang :

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

Kotas :

{id_kotas*, nama_kotas, harga_kotas, estimasi_kotas}

prov :

{id_prov*, prov}

Pemesanan :

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

Pengiriman :

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

Transaksi :

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

4 Bentuk Normal ketiga (3^{st}NF)

Pelanggan :

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

Kategori :

{id_ktegori*, nama_kategori}

Barang :

{Kode_b*, nama_b, harga_bl, harga_jlb, supplier_b, stok_b, gambar_b, ukuran_b, berat_paket, satuan_b, id_kategori** }

Kotas :

{id_kots*,id_provinsi, nama_kotas, harga_kotas, estimasi_kotas}

prov :

{id_prov*, prov}

Pemesanan :

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

Pengiriman :

{nama_ak, alamat_ak, id_kotas**, id_prov**, telepon_ak, kodepos_ak, kode_ps*}

Detail_pesan :

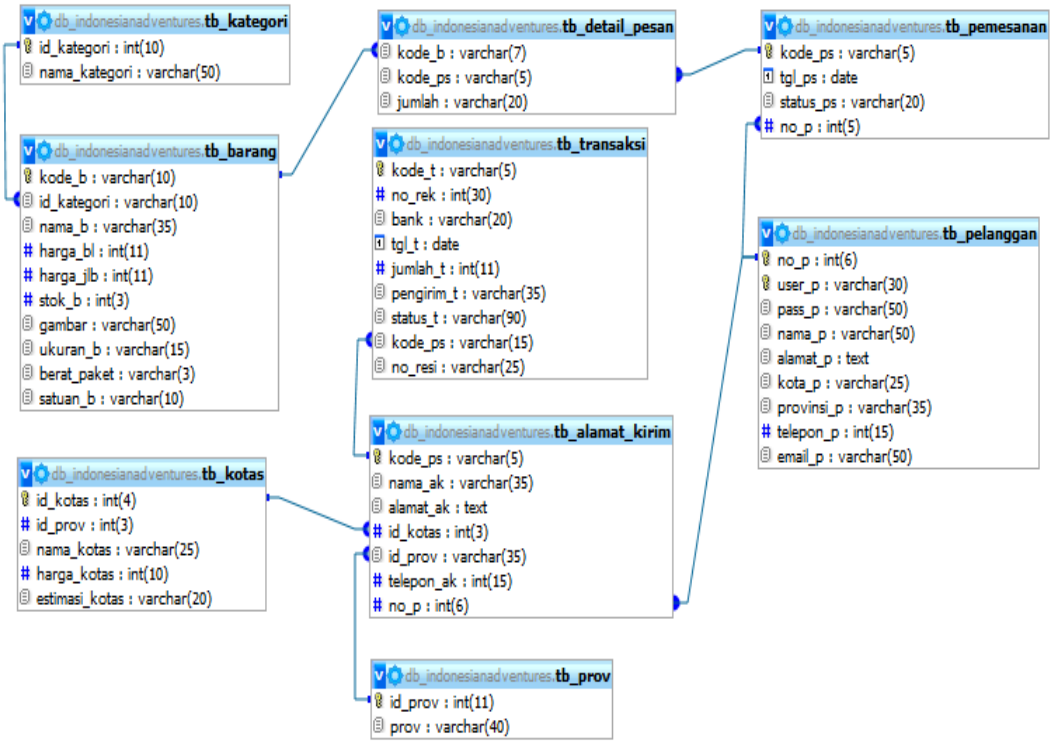
{kode_b**, kode_ps**, jumlah}

Transaksi :

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

4.3.2. Tabel Relasi

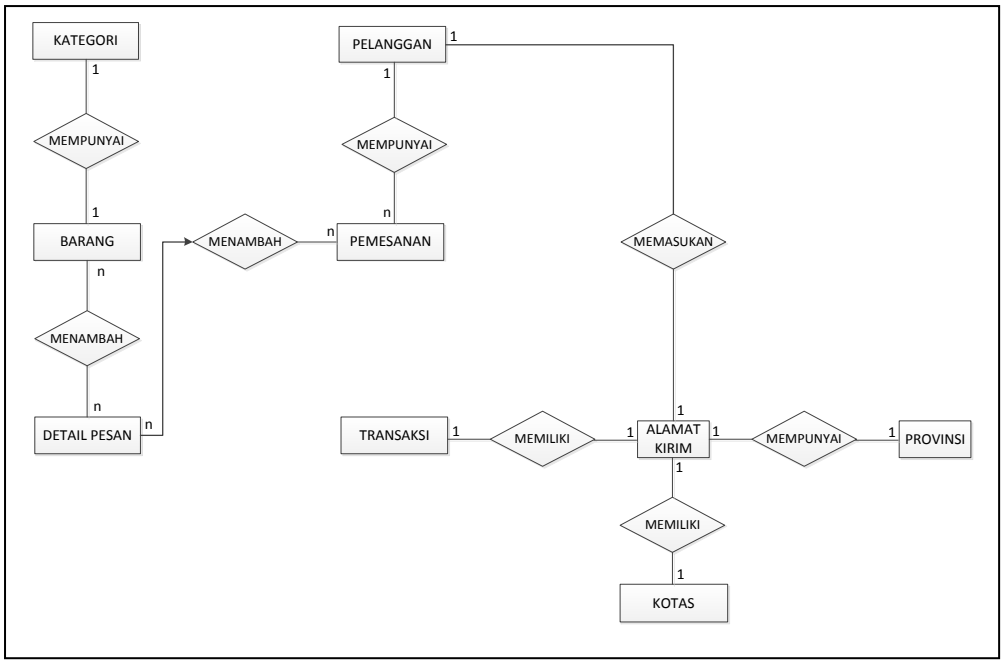
Tabel relasi digunakan untuk mengelompokkan data menjadi table-tabel yang menunjukkan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data sehingga database tersebut mudah dimodifikasi. Berikut tabel relasi Sistem Penjualan Indonesian Adventures :



Gambar 4.13 Tabel Relasi yang diusulkan

4.3.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

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



Gambar 4.14 *Entity Relationship Diagram* yang diusulkan

4.3.4. Struktur File

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

1. Tabel Barang

   Nama tabel : tb_barang

   Fungsi : Menyimpan data barang

   Primary key : kode_b

Tabel 4.1 Struktur Tabel Barang

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_b*	Varchar	7	Kode barang (primary key)

2	Nama_b	Varchar	35	Nama barang
3	Harga_bl	Int		Harga beli
4	Harga_jlb	Int		Harga jual
5	Id_kategori**	Int	10	Kategori barang (foreign key)
6	Stok_b	Int		Jumlah stok barang
7	Gambar_b	Varchar	50	Untuk menunjukan gambar
8	Ukuran_b	Varchar	10	Untuk menunjukan ukuran barang
9	Berat_paket	varchar	3	Untuk menunjukan berat barang

2. Tabel Pelanggan

Nama tabel : tb_pelanggan

Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggan

Primary key : no_p

Tabel 4.2 Struktur Tabel Pelanggan

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	No_p*	Varchar	6	Id pelanggan
2	User_p	Varchar	30	Username pelanggan

3	Pass_p	Varchar	50	Password pelanggan
4	Nama_p	Varchar	50	Nama perusahaan
5	Alamat_p	Text		Alamat lengkap perusahaan
6	Kota_p	Varchar	25	Kota perusahaan
7	Propinsi_p	Varchar	25	Propinsi perusahaan
8	Telepon_p	Varchar	13	Telepon perusahaan
9	Email_p	Varchar	50	Email perusahaan

3. Tabel Pemesanan

   Nama tabel : tb_pemesanan

   Fungsi : sebagai penampung data pemesanan barang yang dilakukan pelanggan

   Primary key : kode_ps

Tabel 4.3 Struktur Tabel Pemesanan

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_ps*	Varchar	5	Kode pemesanan
2	Tgl_ps	date		Tanggal pemesanan
3	status_ps	Varchar	20	Status pemesanan

4	no_p**	Varchar	8	User id (foreign key)

4. Tabel Detail Pesan

   Nama tabel : tb_detail_pesan

   Fungsi : untuk menyimpan data detail pesan

   Primary key : -

   Foreign key : kode_b, kode_ps

Tabel 4.4 Struktur Tabel Detail Pesan

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

5. Tabel pengiriman

   Nama Tabel : tb_alamat_kirim

   Fungsi : sebagai penampung data alamat kirim yang dilakukan pelanggan

   Primary key : -

Tabel 4.5 Struktur Tabel Pengiriman

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_ps**	Varchar	5	Kode pesan(foreign key)
2	Nama_ak	Varchar	35	Nama pelanggan
3	alamat_ak	text		Alamat pengiriman
4	id_kota	Int	3	Id kota
5	provinsi_ak	Varchar	35	Provinsi pengiriman
6	Telepon_ak	Varcahr	15	No telepon
8	no_p**	Int	6	No id pelanggan (foreign key)

6. Tabel kategori

   Nama Tabel : tb_kategori

   Fungsi : mengkategorikan barang

   Primary Key : id_kategori

Tabel 4.6 Struktur Tabel kategori

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

7. Tabel kategori

   Nama Tabel : tb_provinsi

   Fungsi : mengkategorikan provinsi

   Primary Key : id_prov

Tabel 4.7 Struktur Tabel prov

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	id_prov*	Int	11	Kode provinsi (primary key)
2	prov	Varchar	40	Nama provinsi

8. Tabel kota

   Nama tabel : tb_kotas

   Fungsi : untuk menyimpan data kota pengiriman

   Primary key : id_kota

Tabel 4.8 Struktur Tabel kota

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	id_kotas*	Varchar	3	Id kota (primary key)
2	Nama_kotas	Varchar	25	Nama kota
3	harga_kotas	Int	20	Harga kota

4	estimasi_kotas	Varchar	20	Lamanya pengiriman
5	Id_prov	Int	3	Relasi untuk kode provinsi

9. Tabel Transaksi

Nama tabel : tb_transaksi

Fungsi : untuk menyimpan data transaksi pembayaran

Primary key : kode_t

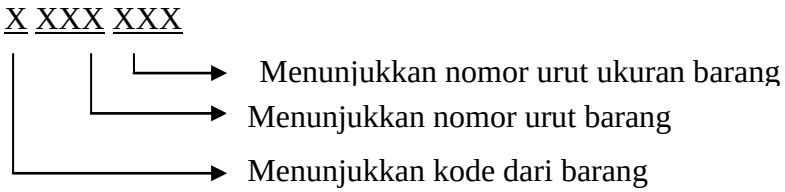
Tabel 4.9 Struktur Tabel Transaksi

No	Nama field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_t*	Varchar	5	Kode transaksi (primary key)
2	No_rek	Varchar	30	No rekening pelanggan
3	Tgl_t	Date		Tanggal transaksi pembayaran
4	Jumlah_t	Int		Jumlah uang yang ditransfer
5	pengirim_t	Varchar	35	Nama pengirim
6	Bank	Varcahr	20	Bank yang digunakan
7	Status_t	Varchar	20	Status transaksi
8	Kode_ps**	Varchar	15	Kode pemesanan (foreign key)
9	No_resi	Varchar	25	Nomor Ekspedisi Pengiriman

4.3.5. Kodifikasi

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

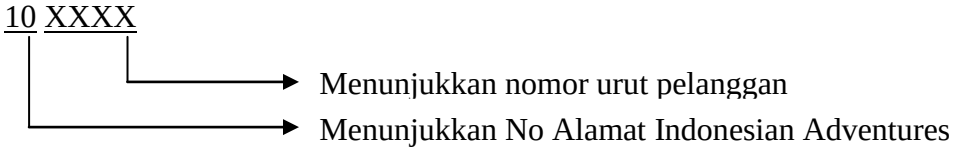
1. Kode Barang



Contoh : E0001001

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

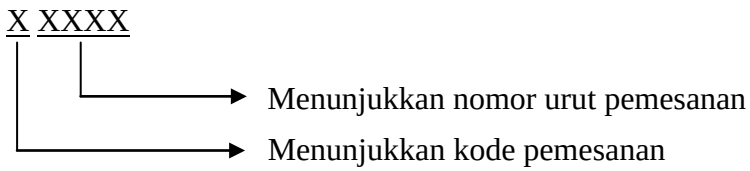
2. No Pelanggan



Contoh : 200001

Artinya 20 adalah no alamat toko Indonesian adventures dan urutan pelanggan tersebut 0001

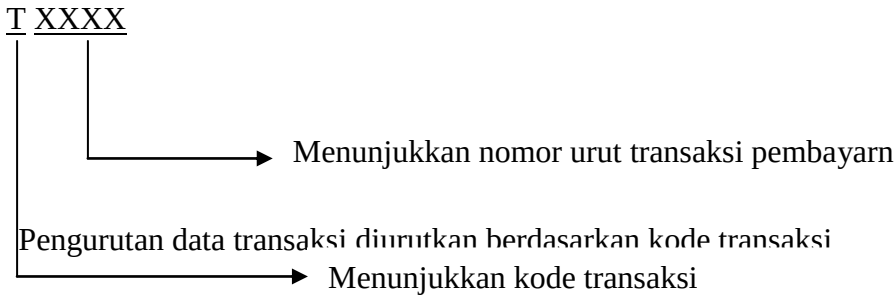
3. Kode Pemesanan



Contoh : P00001

Artinya adalah kode pemesanan P dan urutan pemesanan barang tersebut 0001

4. Kode Transaksi



Contoh : T0001

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

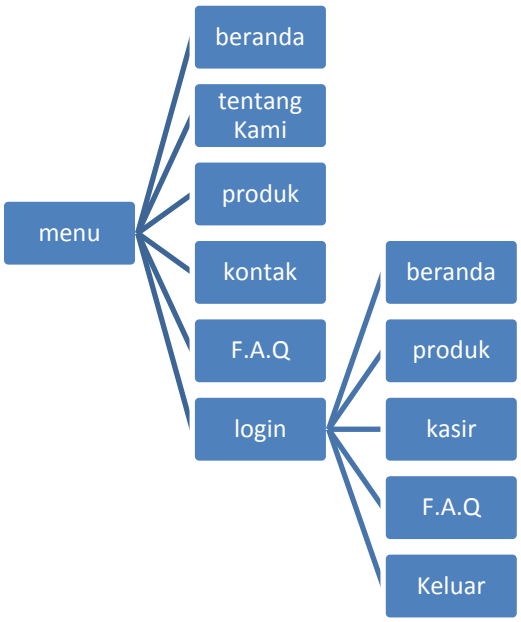
4.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka berguna untuk para pengguna di Indonesian Adventure agar lebih bisa mendalami Sistem Penjualan yang tersaji dari input, proses, output.

4.4.1. Struktur Menu

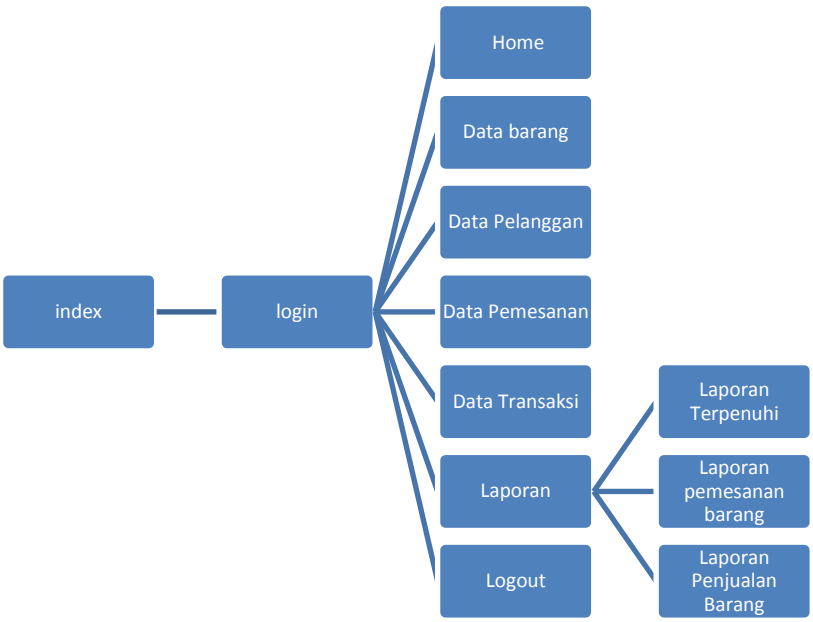
Struktur menu merupakan pencitraan Sistem Penjualan yang tersaji untuk bisa lebih mudah dalam pengaplikasian di lapangan. Berikut ini adalah struktur menu Sistem Penjualan Indonesian Adventure.

a. Struktur Menu User



Gambar 4.15 Struktur Menu User

b. Struktur Menu Admin



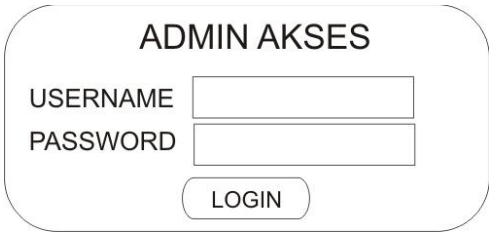
Gambar 4.16 Struktur Menu Admin

4.4.2. Perancangan Input

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

1. Rancangan Halaman Admin

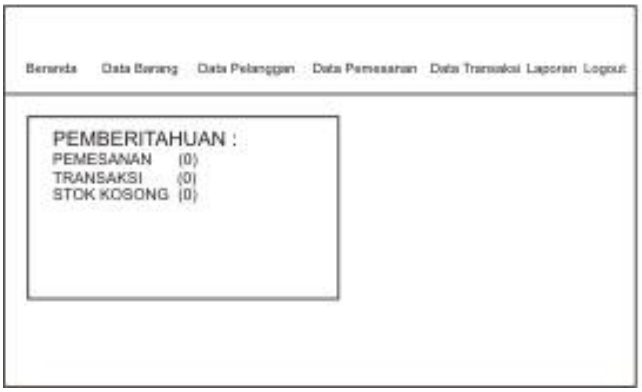
a. Rancangan Login Admin



Gambar 4.17 Form Login Admin

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

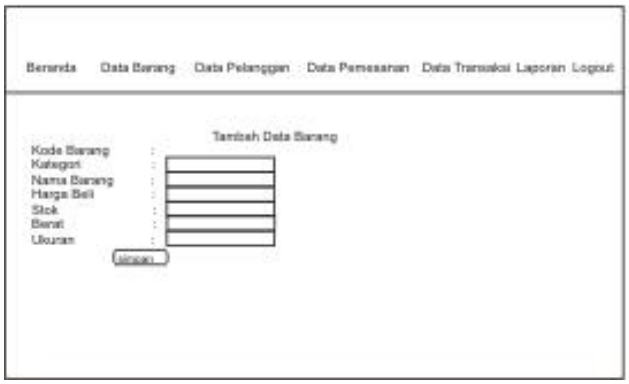
b. Rancangan admin setelah admin login



Gambar 4.18 Rancangan Form Data Admin

Form diatas adalah gambran baris besar aplikasi yang akan terjadi bila form login di *gambar 4.18 berjalan* dengan sukses. Admin memiliki akses penuh untuk menambah, mengaspus, mengubah data *di Sistem Penjualan* Indonesian Adventures.

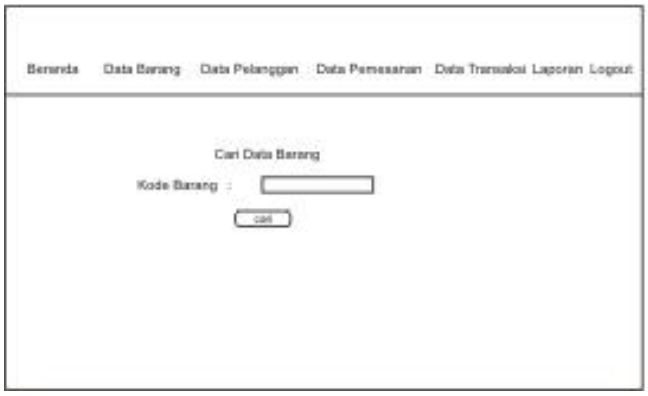
c. Rancangan Input data Barang



Gambar 4.19 Rancangan Form input data barang

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

d. Rancangan Pencarian Barang

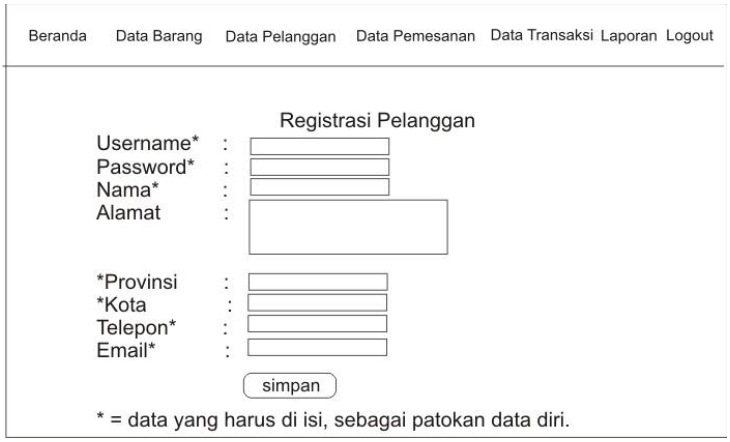


Gambar 4.20 Rancangan Form cari data barang

Pada gambar diatas, berguna bila admin ingin mencari barang.

2. Rancangan halaman User

a. Rancangan Registrasi Pelanggan



Gambar 4.21 Registrasi Pelanggan

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

b. Rancangan Form Login User



Gambar 4.22 Login Pelanggan

Pada gambar diatas, dikhususkan untuk pengguna yang telah mendaftar dan memiliki hak akses di Indonesian Adventures.

c. Rancangan Pemesanan Barang



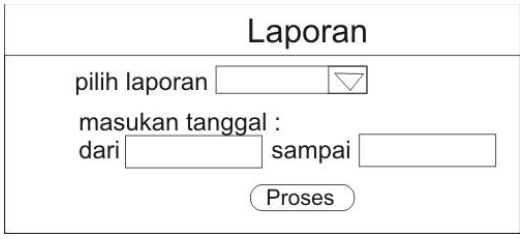
Gambar 4.23 Pemesanan Barang

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

4.4.3. Rancangan Output

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

1. Rancangan Halaman Admin
   a. Rancangan *output* Laporan



Gambar 4.24 Output Laporan

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

b. Rancagan Laporan keluaran Laporan



Gambar 4.25 Output Laporan Pemesanan Barang

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

c. Rancangan ouput Bukti transaksi



Gambar 4.26 Output Bukti Transaksi

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

4.4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perangkat lunak Sistem Informasi Distribusi Berbasis Web ini merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP yaitu satu bahasa *server-side* yang di desain khusus untuk aplikasi web dan didukung dengan menggunakan database MySQL yang berfungsi sebagi penyimpanan data yang dihubungkan ke localhost dalam windows sehingga dapat konksi browser ke dalam internet. Aplikasi ini juga dibuat untuk memudahkan pelanggan (*user*) dalam melakukan transaksi pemesanan produk secara *online* melalui media konfigurasi *internet* Karena Aplikasi yang dibangun dengan aplikasi website yang harus menggunakan akses internet didalam penggunaannya.

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

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