

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Analisis sistem informasi akan membantu dalam mengetahui informasi – informasi tentang sistem yang sedang berjalan. Sehingga dengan Analisa sistem bias diketahui sejauh mana kebutuhan yang telah ditangani oleh sistem yang berjalan, dan bagaimana agar kebutuhan yang belum terpenuhi dapat diberikan solusinya dan diterapkan dalam tahap perancangan sistem.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang bertempat di lokasi magang (PKL) pada PT. Indojoya *Multi Engineering* penyampain informasi penjualan produk masih bersifat konvensional, dimana proses jual – beli masih dilakukan dengan cara pelanggan langsung memesan ke kantor perusahaan. Sehingga konsumen yang berada jauh dari lokasi tempat penjualan akan merasa kesulitan untuk memesan atau hanya sekedar mengetahui informasi produk yang dijual.

3.2 Hasil Analisa

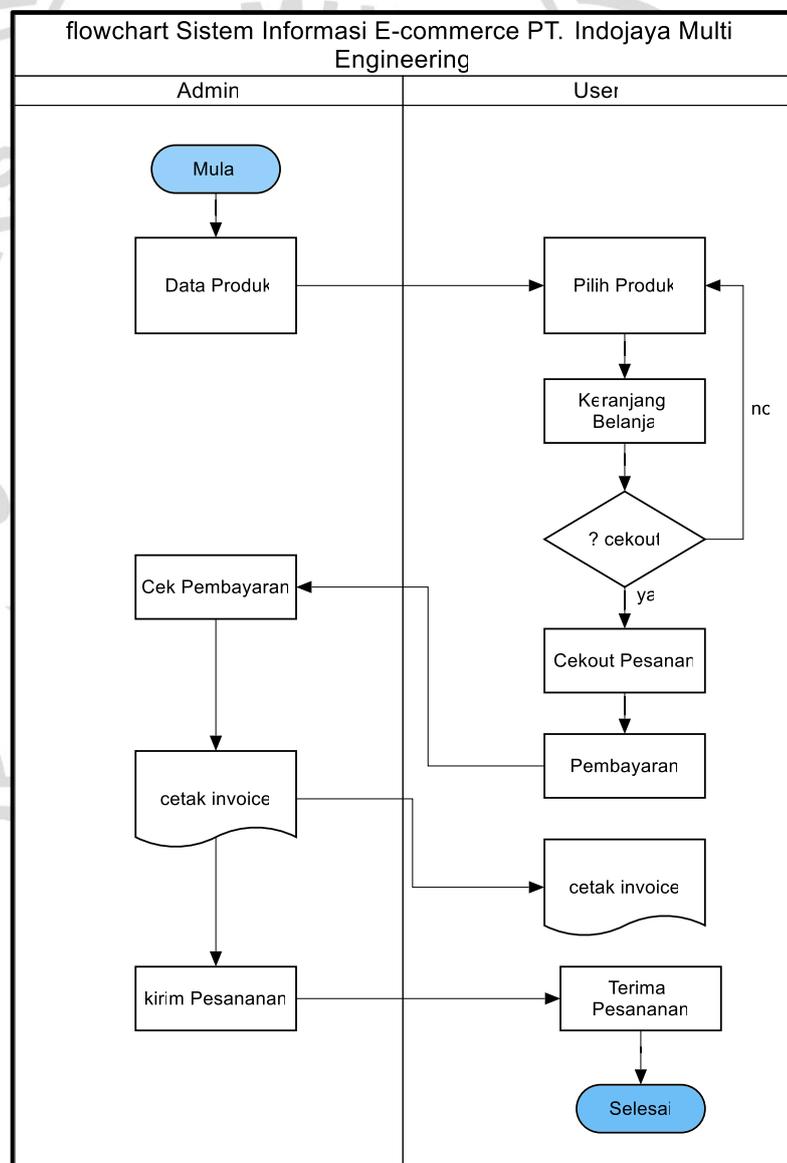
Berdasarkan kasus yang ada pada hasil analisis sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dihasilkan sebuah keputusan untuk membuat “Sistem Informasi *E-commerce* Berbasis WEB Pada PT Indojoya *Multi Engineering*”. Sistem yang akan dibuat diharapkan dapat membantu permasalahan yang ada pada perusahaan tersebut dalam penjualan atau pemasaran produk yang sebelumnya bersifat konvensional.

3.2.1 Alur Diagram

dari prosedur yang ada, dapat digambarkan sebuah alur diagram kerja *flowchart* sebagai visualisasi dari prosedur – prosedur tersebut. Berikut gambar alur diagram *flowchart* yang dibutuhkan.

Pada Gambar 3.1. merupakan mengambarkan sebuah *flowchart* yang dimulai dengan *admin* menginput data produk. Data produk yang

telah di *input* oleh *admin* akan tampil dihalaman *user*. *User* mencari atau memilih produk. Lalu *user* menambahkan produk ke keranjang belanja. *User* melanjutkan ke *checkout* atau memilih produk lain. *User checkout* pesanan untuk melihat total harga produk, total ongkos kirim dan total yang harus dibayarkan. *User* melakukan pembayaran. Data pembayaran dikirim ke *admin* dan divalidasi jika pembayaran telah selesai dan *admin* mencetak *invoice* dan *invoice* dikirim ke *user*. *Admin* mengirim pesanan yang sudah dibayarkan. Dan *user* validasi pesanan yang sudah diterima dan selesai.



Gambar 3.1 Diagram Alur (*Flowchart*) Sistem Informasi *E-commerce*

3.3 Perancangan Sistem

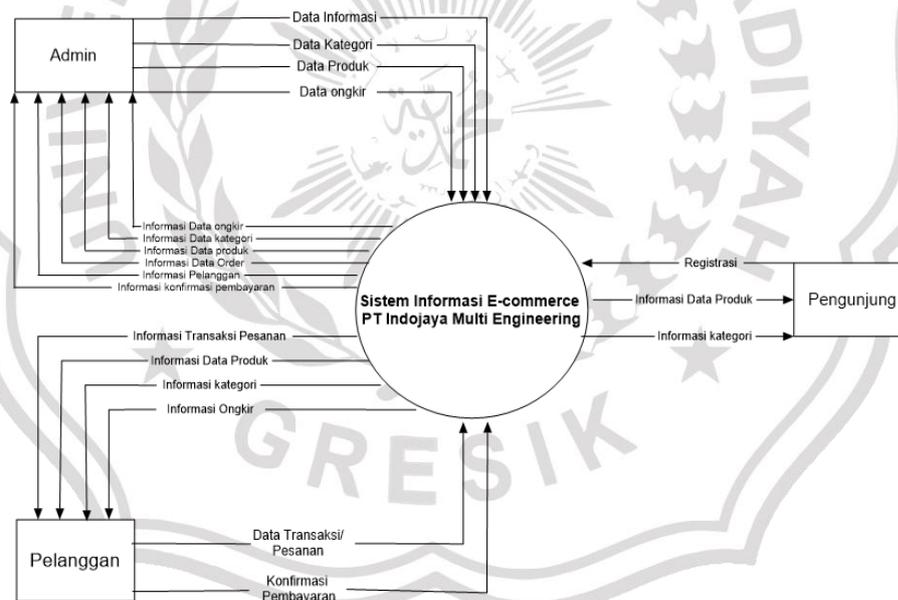
Pada bagian ini akan menjelaskan mengenai Diagram Konteks, Diagram Berjenjang, dan *Data Flow Diagram* (DFD). Berikut penjelasan dari sub-sub tersebut.

3.3.1 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada suatu sistem.

3.3.1.1 *Diagram Konteks*

Diagram konteks adalah diagram yang menunjukkan sebuah proses tunggal dalam sistem yang berhubungan langsung dengan semua *stake holder* yang terlibat dalam sistem.



Gambar 3.2 Diagram Konteks Sistem Informasi *E-commerce*

Gambar 3.2 merupakan sebuah diagram dengan simbol – simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah – langkah yang disimbolkan dalam bentuk

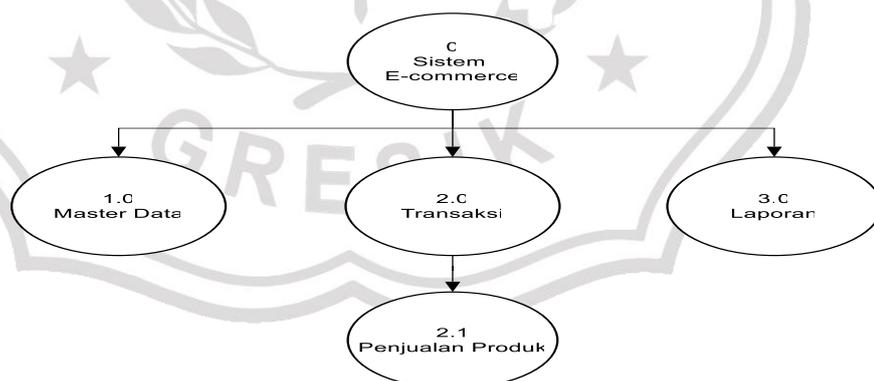
kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing -masing langkah tersebut menggunakan tanda panah.

Adapun keterangan dari gambar diatas yaitu program ini dapat digunakan oleh *admin*, pelanggan dan pengunjung. Pengunjung dan pelanggan dapat mengetahui informasi produk – produk yang ada pada PT Indojaya *Multi Engineering*. Pengunjung dapat melakukan pembelian dengan cara *registrasi* sebagai pelanggan terlebih dahulu yang dimana untuk mengetahui identitas pelanggan, kemudian memilih produk yang akan dibeli dan melakukan transaksi pembayaran atas produk yang dipilih.

Admin dapat *input* data produk, kategori produk dan informasi lainnya, menambahkan dan menghapus produk yang dijual di PT Indojaya *Multi Engineering*. Selain itu juga dapat mengakses informasi data pelanggan untuk proses pendistribusiannya.

3.3.1.2 Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang Sistem Informasi *E-commerce* Berbasis Web Pada PT Indojaya *Multi Engineering*



Gambar 3.3 Diagram Berjenjang Sistem Informasi *E-commerce*

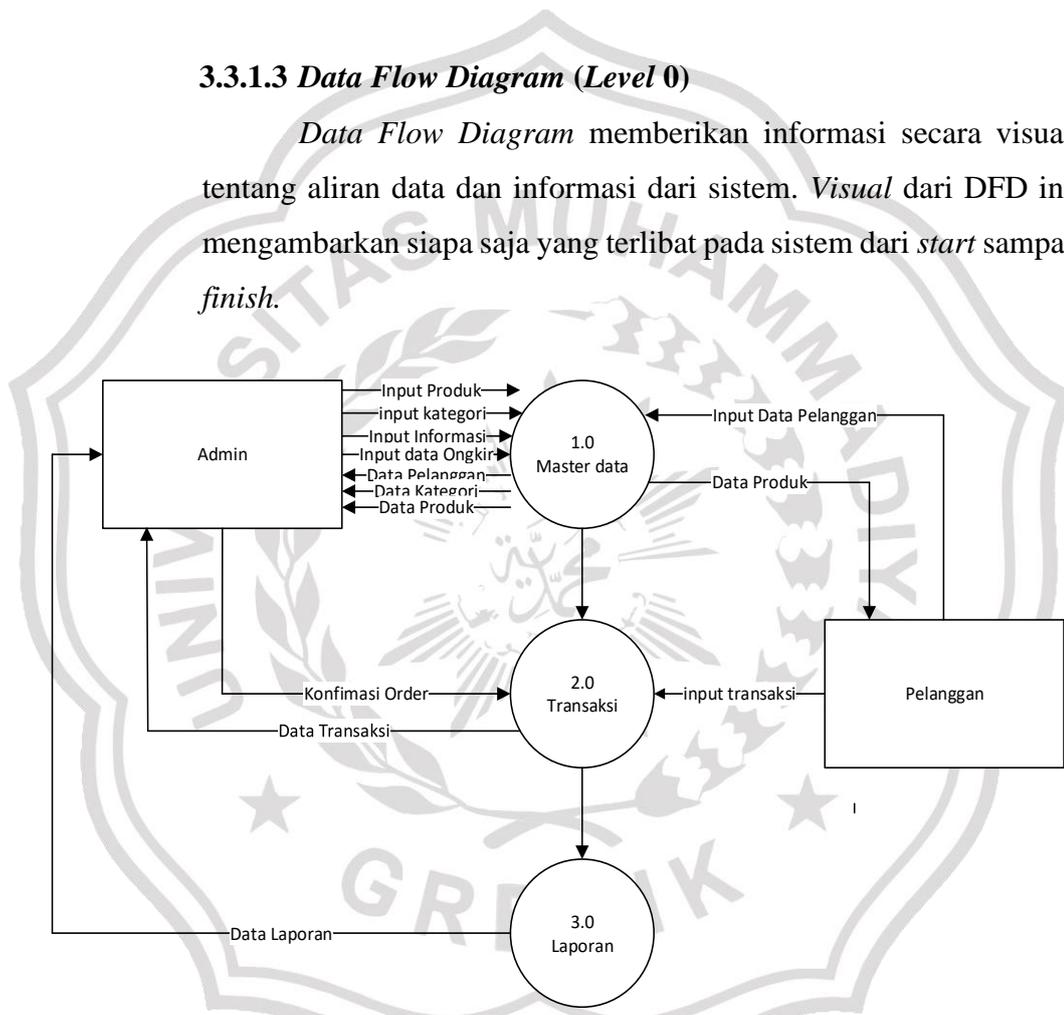
Diagram berjenjang pada gambar 3.3 dari sistem yang dibuat seperti gambar diatas terdiri dari 2 level yaitu:

1. *Top level*: Sistem *E-commerce* PT Indojaya *Multi Engineering* secara global

2. *Level 0*: Merupakan hasil *breakdown* dari proses global, yang terdiri dari beberapa proses:
 - Proses penginputan dan pengolahan data informasi dan produk
 - Proses transaksi pembelian produk
3. *Level 1*: merupakan proses penjualan produk berdasarkan kategori

3.3.1.3 Data Flow Diagram (Level 0)

Data Flow Diagram memberikan informasi secara visual tentang aliran data dan informasi dari sistem. *Visual* dari DFD ini menggambarkan siapa saja yang terlibat pada sistem dari *start* sampai *finish*.



Gambar 3.4 DFD level 0 Sistem Informasi *E-commerce*

Gambar 3.4 menjelaskan aktifitas sistem informasi *E-commerce* berbasis web terdiri dari:

1. Master Data

Didalam master data terdapat proses *input* data produk, *input* data kategori, *input* data informasi, dan *input* data ongkir untuk

bagian *admin* dan *input* data pribadi untuk pelanggan. Setelah itu data masuk ke *database*.

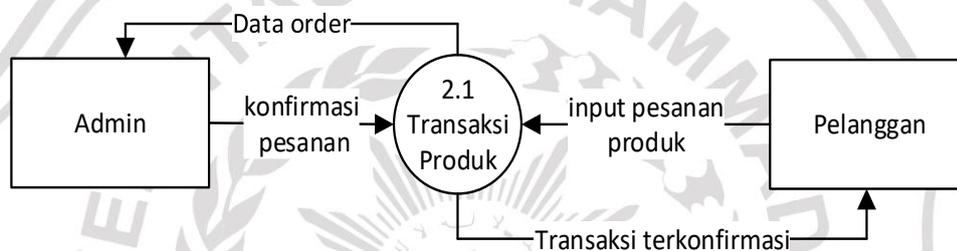
2. Transaksi

Pada proses transaksi ini pelanggan *input* transaksi pembelian dari produk yang telah dipilih dan *admin* mengkonfirmasi atas transaksi yang telah dilakukan.

3. Laporan

Didalam laporan hanya bersifat informasi untuk mengetahui proses secara keseluruhan.

3.3.1.4 Data Flow Diagram (Level 1)



Gambar 3.5 DFD level 1 Sistem Informasi *E-commerce*

Pada proses lanjutan yaitu transaksi produk, pelanggan telah menginputkan pesanan produk dan masuk ke *database* transaksi. Setelah itu data transaksi masuk ke bagian *admin* untuk konfirmasi pesanan dari pelanggan. Dan akhir proses *admin* memberikan informasi tentang konfirmasi pesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan.

3.4 Basis Data (*Database*)

Basis data adalah kumpulan berkas yang mempunyai kaitan antara satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan suatu instansi dalam batasan tertentu. Berikut adalah struktur tabel dari basis data yang digunakan dalam proses pembuatan sistem informasi *e-commerce*:

3.4.1 Struktur Tabel

Struktur tabel merupakan susunan dari tabel yang akan digunakan atau di implementasikan ke dalam basis data dimana struktur tabel ini memuat *detail* data tipe tabel dan *primary key* serta *foreign key* dari tabel tersebut

1. Tabel Produk

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data produk yang akan dijual.

Tabel 3.1 Struktur Tabel Produk

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id_produk	Int		Primary key, AI
Nama_produk	Varchar	255	
Id_kategori	Int	10	
Harga	Int	15	
Deksripsi	Mediumtext		
Gambar	Text		
Merk	Varchar	255	
berat	Int	25	
Stok	Int	10	

2. Tabel Kategori

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kategori dari produk.

Tabel 3.2 Struktur Tabel Kategori

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id_kategori	Int		Primary key, AI
Nama_kategori	Varchar	255	

3. Tabel Gambar

Tabel ini digunaka untuk menyimpan gambar – gambar produk

Tabel 3.3 Struktur Tabel Gambar

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id_gambar	Int		Primary key, AI
Id_produk	int		
Keterangan	Varchar	255	

Gambar	text		
--------	------	--	--

4. Tabel Pelanggan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pelanggan.

Tabel 3.4 Struktur tabel Pelanggan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id_pelanggan	Int		Primary key, AI
Nama_pelanggan	Varchar	255	
Email	Varchar	255	
Password	Text		
Foto	Text		

5. Tabel User

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data *user* atau *admin*.

Tabel 3.5 Struktur Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id_user	Int		Primary key, AI
Nama_user	Varchar	255	
username	Varchar	255	
Password	varchar	255	
image	Text		

6. Tabel Transaksi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data transaksi.

Tabel 3.6 Struktur Tabel Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id_transaksi	Int		Primary key, AI
Id_pelanggan	Int		
No_order	Varchar	25	
Tgl_order	Date		
Nama_penerima	Varchar	25	
No_hp	Varchar	15	
Provinsi	Varchar	25	
Kota	Varchar	25	

Alamat	Text		
Kode_pos	Varchar	10	
Expedisi	Varchar	25	
Paket	Varchar	255	
Estimasi	Varchar	255	
Ongkir	Varchar	255	
Berat	Int		
Grand_total	Int		
Total_bayar	Int		
Status_bayar	Int		
Bukti_pembayaran	Text		
Atas_nama	Varchar	25	
Nama_bank	Varchar	25	
No_rek	Varchar	25	
Status_order	Int		
No_resi	Varchar	25	

7. Tabel *Detail* Transaksi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data *detail* transaksi dari transaksi yang dilakukan pelanggan

Tabel 3.7 Struktur Tabel *Detail* Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id_detail	Int		Primary key, AI
Id_produk	int		
No_order	Varchar	25	
Qty	int		

8. Tabel *Setting*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data informasi perusahaan.

Tabel 3.8 Struktur Tabel *Setting*

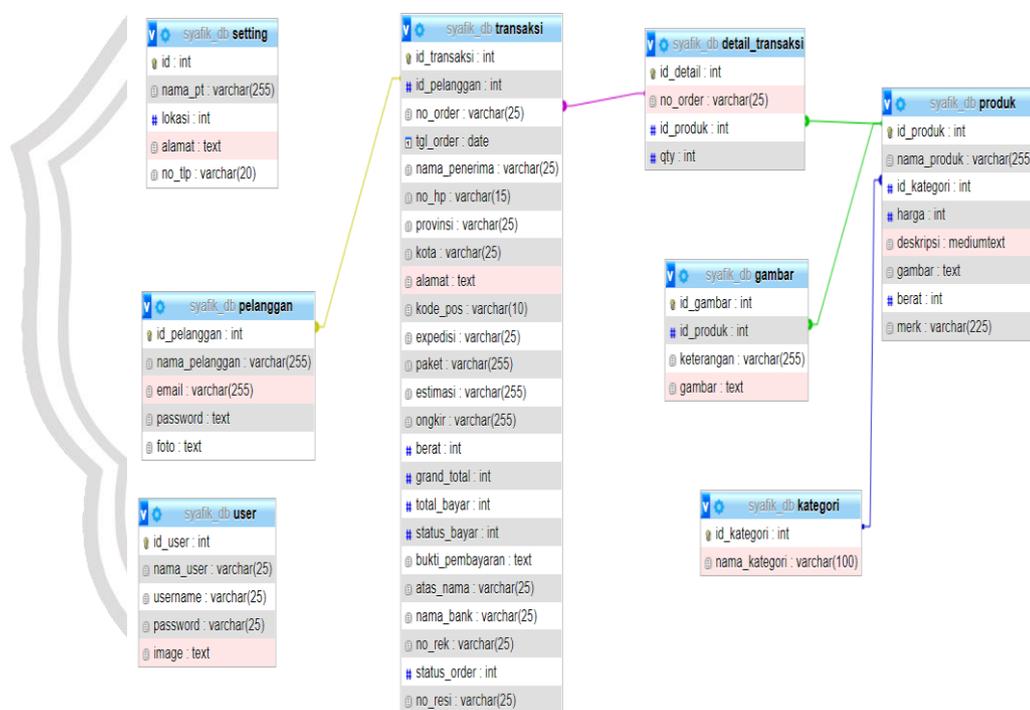
Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
Id	Int		Primary key, AI

Nama_pt	Varchar	255	
Lokasi	Int	10	
Alamat	Text		
No_tlp	Varchar	20	

3.4.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan objek – objek dasar data yang mempunyai hubungan antara relasi.

Berikut adalah gambar ERD dari sistem informasi *E-commerce*.



Gambar 3.6 ERD Sistem Informasi *E-commerce*

3.5 Perancangan Antar Muka

Rancangan desain ini dibuat berdasarkan kebutuhan, diharapkan sistem yang dibuat dapat memberikan sajian yang mudah digunakan untuk proses pengolahan data sistem informasi *E-commerce* di PT Indojoya *Multi Engineering*. Berikut ini contoh perancangan antar muka yang akan muncul ketika membuka sistem informasi *E-commerce*.

3.5.1 Antarmuka Halaman *Login Dan Registrasi Pelanggan*

Gambar 3.7 Rancangan Halaman *Login Pelanggan*

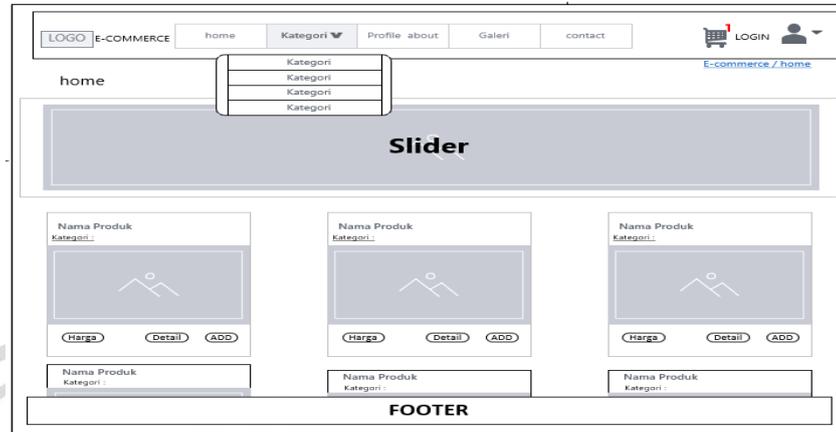
Pada gambar 3.7 adalah desain antarmuka halaman *login* pelanggan. Halaman *login* pelanggan adalah halaman pertama yang ada pada sistem informasi *E-commerce*. Pelanggan harus memasukan *email* serta *password* pada kolom yang telah disediakan. Kemudian tombol *login* untuk masuk ke dalam sistem.

Gambar 3.8 Rancangan Halaman *Registrasi Pelanggan*

Pada gambar 3.8 adalah desain antarmuka halaman *registrasi* pelanggan. Halaman *registrasi* pelanggan adalah halaman untuk membuat *akun* pelanggan pada sistem informasi *e-commerce*. Pelanggan harus *input* nama lengkap, *email*, *password*, dan ulangi

password pada kolom yang telah disediakan. Tombol *button registrasi*. Kemudian akan diarahkan ke halaman *login* pelanggan.

3.5.2 Antarmuka Halaman *Home* Pelanggan



Gambar 3.9 Rancangan Halaman *Home* Pelanggan

Pada gambar 3.9 adalah desain antarmuka halaman *home* pelanggan. Halaman *home* pelanggan menampilkan data produk – produk dan informasi yang ada pada sistem.

3.5.3 Antarmuka Halaman *Detail Produk*



Gambar 3.10 Rancangan Halaman *Detail Produk*



Gambar 3.11 Modal Atau Tampilan Tombol *Chat Sekarang*

Pada gambar 3.10 adalah desain antarmuka halaman *detail* produk pelanggan. Halaman *detail* produk menampilkan informasi – informasi *detail* produk yang dipilih. Ada beberapa tombol *add* ke keranjang untuk memasukan produk yang dipilih ke keranjang belanja, serta tombol *chat* sekarang untuk menghubungi *admin* melalui *email*, *telegram*, dan *whatsapp*. Pada gambar 3.11 ada modal atau tampilan dari tombol *chat* sekarang pada halaman *detail* produk.

3.5.4 Antarmuka Halaman Keranjang Belanja

QTY	NAMA PRODUK	HARGA PRODUK	SUB-TOTAL	BERAT	ACTION
1					
1					
1					
1					

TOTAL : Harga TOTAL BERAT : Berat Gram

FOOTER

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 3.12 adalah desain antarmuka halaman keranjang belanja pelanggan. Halaman keranjang belanja menampilkan data produk yang telah dipilih oleh pelanggan. Ada beberapa tombol seperti menambahkan jumlah produk, *delete* produk yang dipilih, *update* keranjang, dan tombol *checkout* untuk melanjutkan transaksi.

3.5.5 Antarmuka Halaman *Checkout* Pesanan

QTY	PRODUK	HARGA	BERAT	TOTAL HARGA
1	Nama produk	harga produk	berat produk	Total produk
1				

Tujuan :
Provinsi: _____ Kota / Kabupaten: _____

Expedisi: _____ Paket: _____

Alamat: _____ Kode pos: _____

Nama Penerima: _____ No Telepon: _____

FOOTER

Gambar 3.13 Rancangan Halaman *Checkout* Pesanan

Pada gambar 3.13 adalah desain antarmuka halaman *checkout* pesanan. Halaman *checkout* pesanan menampilkan data dari produk yang telah dipilih. Sebelum proses *checkout* transaksi pelanggan harus memasukan data Provinsi, Kota, expedisi yang dipilih, paket expedisi, alamat, kode pos, nama penerima, dan nomor telepon pelanggan pada kolom yang telah disediakan. Kemudian tombol *button checkout*.

3.5.6 Antarmuka Halaman Pesanan Saya Menu *Order*, Diproses, Dikirim, Dan Selesai

No Order	Tanggal	Expedisi	Total Bayar	Action
				BAYAR
				BAYAR

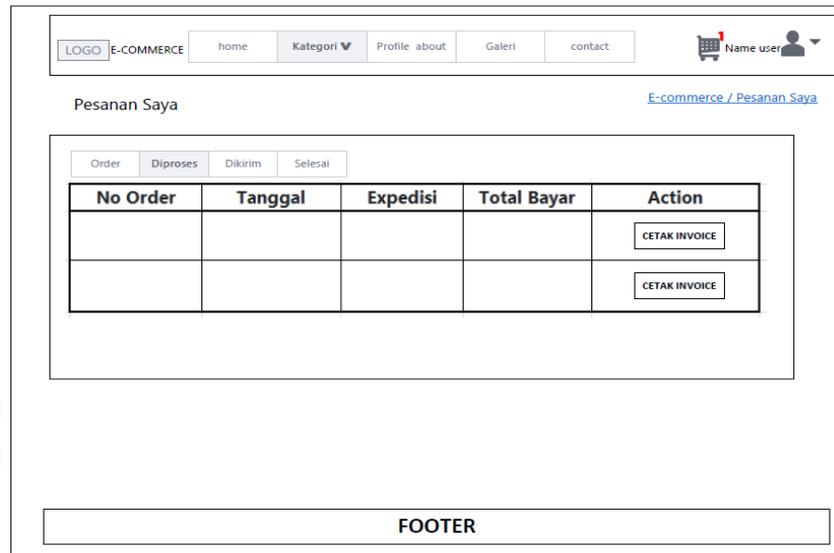
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Pesanan Saya Menu *Order*

Nama Bank	Nomer Rekening	Atas Nama
BCA	0154#####	PT INDOJAYA MULTI ENGINEERING

Gambar 3.15 Rancangan Halaman Pembayaran

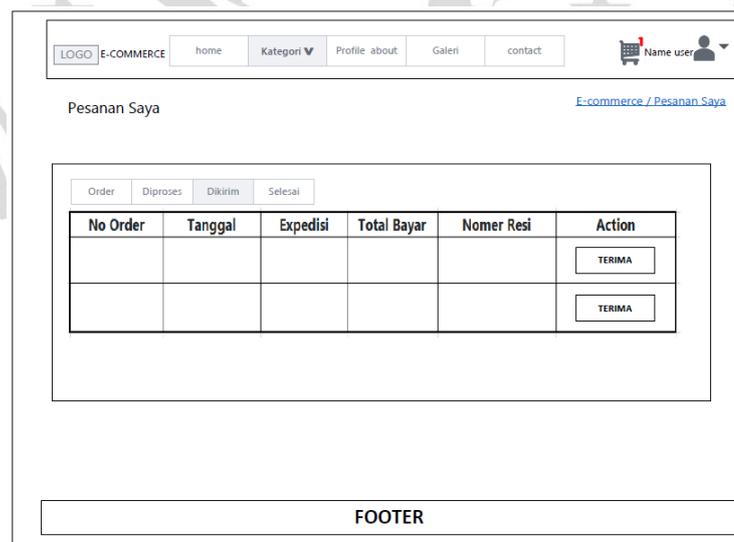
Pada gambar 3.14 adalah desain antarmuka halaman pesanan saya menu *order*. Halaman pesanan saya menu *order* menampilkan data dari proses *checkout* untuk melanjutkan ke pembayaran. Pada gambar 3.15 adalah tampilan dari tombol bayar yang ada pada gambar 3.14.

pelanggan *input* kolom atas nama rekening pelanggan, nomer rekening pelanggan, nama bank pelanggan dan *upload* bukti pembayaran yang telah dikirim oleh pelanggan. Kemudian tombol *button submit*.



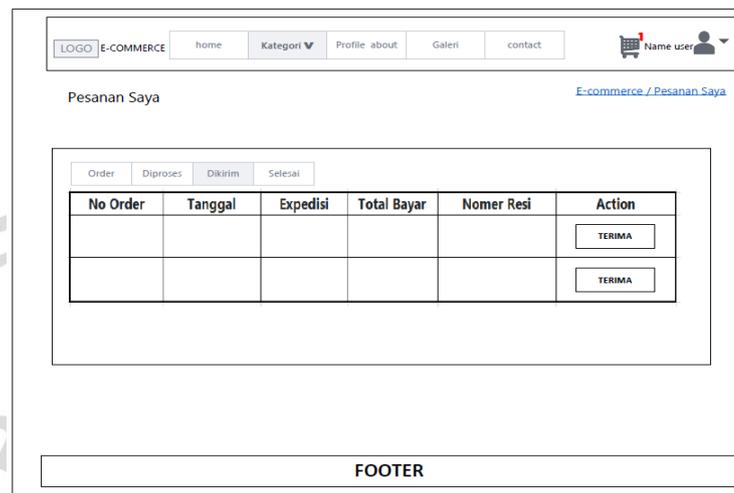
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Pesanan Saya Menu Diproses

Pada gambar 3.16 adalah desain antarmuka halaman pesanan saya menu diproses. Halaman pesanan saya menu diproses menampilkan data dari pesanan pelanggan yang sudah divalidasi pembayarannya oleh *admin*. Pada tabel *action* ada tombol button cetak *invoice* untuk mencetak *invoice* transaksi.



Gambar 3.17 Rancangan Halaman Pesanan Saya Menu Dikirim

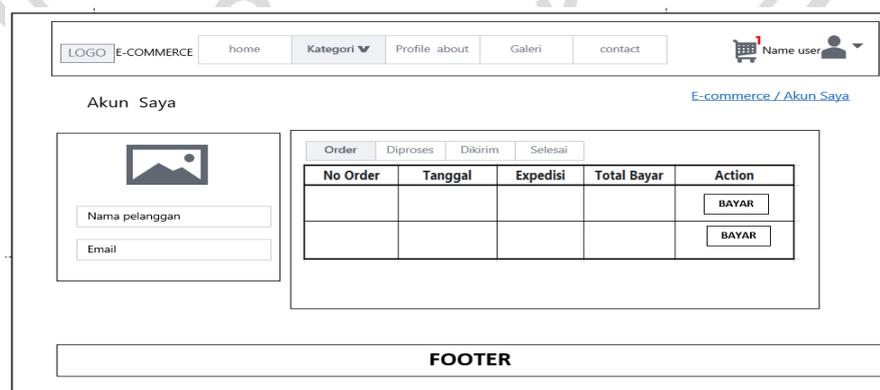
Pada gambar 3.17 adalah desain antarmuka halaman pesanan saya menu dikirim. Halaman pesanan saya menu dikirim menampilkan data dari pesanan pelanggan yang sedang proses pengiriman oleh *admin*. Pelanggan juga dapat melihat nomor resi yang telah di *input admin* pada tabel action ada tombol terima untuk menerima pesanan apabila pesanan pelanggan sudah diterima pesannya.



Gambar 3.18 Rancangan Halaman Pesanan Saya Menu Selesai

Pada gambar 3.18 adalah desain antarmuka halaman pesanan saya menu selesai. Halaman pesanan saya menu selesai adalah proses akhir transaksi.

3.5.7 Antarmuka Halaman Akun Saya



Gambar 3.19 Rancangan Halaman Akun Saya

Pada gambar 3.19 adalah desain antarmuka halaman akun saya. Halaman akun saya adalah tampilan yang berisi data pelanggan.

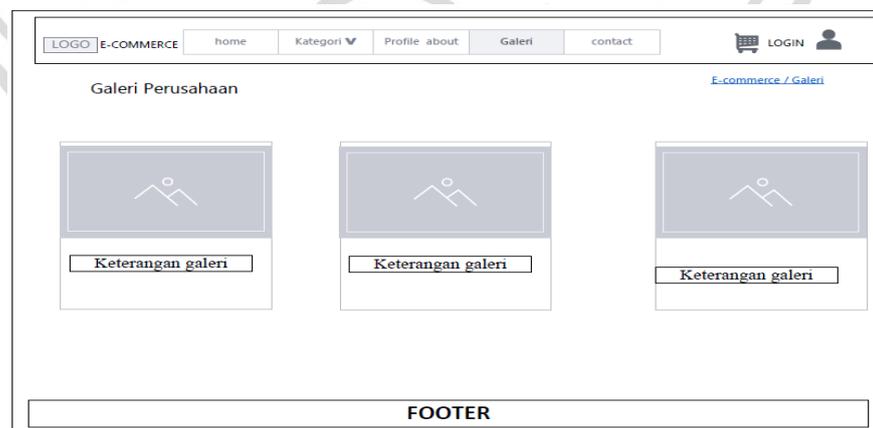
3.5.8 Antarmuka Halaman *Profile About*



Gambar 3.20 Rancangan Halaman *Profile About*

Pada gambar 3.20 adalah desain antarmuka halaman *profile about*. Halaman *profile about* adalah tampilan yang berisi informasi perusahaan.

3.5.9 Antarmuka Halaman Galeri



Gambar 3.21 Rancangan Halaman Galeri

Pada gambar 3.21 adalah desain antarmuka halaman galeri. Halaman galeri adalah tampilan yang berisi galeri perusahaan.

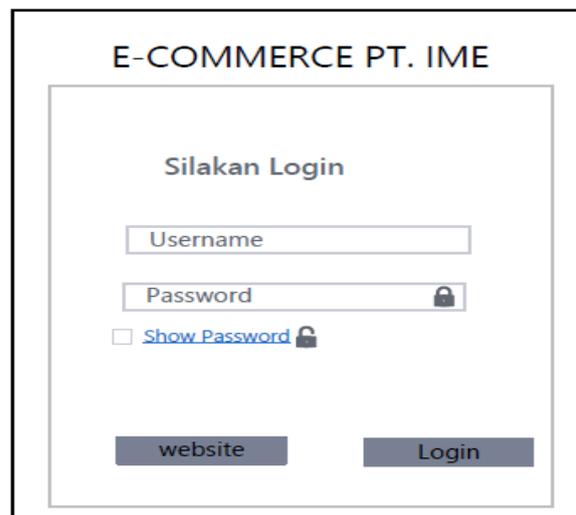
3.5.10 Antarmuka Halaman *Contact*



Gambar 3.22 Rancangan Halaman *Contact*

Pada gambar 3.22 adalah desain antarmuka halaman *contact*. Halaman *contact* adalah tampilan yang berisi informasi *contact* perusahaan. Seperti lokasi *maps* perusahaan dan *contact* perusahaan.

3.5.11 Antarmuka Halaman *Login User atau Admin*

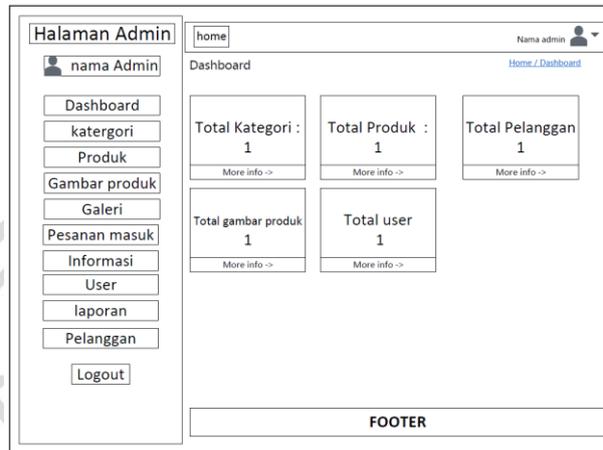


Gambar 3.23 Rancangan Halaman *Login User Atau Admin*

Pada gambar 3.23 adalah desain antarmuka halaman *login user*. Halaman *login user* adalah halaman pertama yang ada pada sistem

informasi *e-commerce* di menu *admin*. *user* harus memasukan *username* serta *password* yang telah disediakan. Kemudian tombol *button login* untuk masuk ke dalam sistem halaman *admin*.

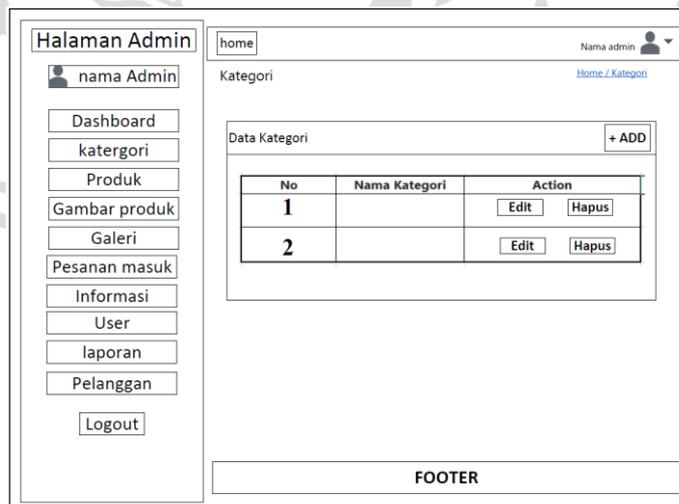
3.5.12 Antarmuka Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 3.24 Rancangan Halaman *Dashboard Admin*

Pada gambar 3.24 adalah desain antarmuka halaman *dashboard admin*. Halaman *dashboard admin* adalah tampilan yang berisi total kategori, total produk, total pelanggan, total gambar produk, dan total user.

3.5.13 Antarmuka Halaman Kategori



Gambar 3.25 Rancangan Halaman Kategori

Tambah Kategori	
Nama kategori	
<input type="text" value="Nama Kategori"/>	
<input type="button" value="close"/>	<input type="button" value="save"/>

Gambar 3.26 Rancangan Halaman Tambah Kategori

Edit Kategori	
Nama kategori	
<input type="text" value="Nama Kategori"/>	
<input type="button" value="close"/>	<input type="button" value="save"/>

Gambar 3.27 Rancangan Halaman *Edit* Kategori

Pada gambar 3.25 adalah desain antarmuka halaman kategori. Halaman kategori adalah tampilan yang berisi data kategori produk yang sudah di *input*. Pada halaman kategori, *admin* juga dapat menambahkan atau *edit* kategori produk. Seperti pada gambar 3.26 tambah kategori, *admin* memasukan nama kategori, kemudian tombol *button save* untuk menyimpan data ke *database*. Pada gambar 3.27 *admin* mengedit kategori yang dipilih lalu *admin input* nama kategori yang baru, kemudian tombol *button save*.

3.5.14 Antarmuka Halaman Produk

Pada gambar 3.28 dibawah ini adalah desain antarmuka halaman produk. Halaman produk menampilkan data produk yang telah di *input*. Pada tampilan *data* produk ada tombol *add* untuk menambahkan produk, edit untuk merubah *data* produk, dan tombol *delete* untuk menghapus produk.

Halaman Admin

home Nama admin

nama Admin

Dashboard

kategori

Produk

Gambar produk

Galeri

Pesanan masuk

Informasi

User

laporan

Pelanggan

Logout

home

produk Home / produk

Data produk + ADD

no	nama Produk	merk	kategori	harga	gambar	action
1	Nama Produk Berat: Stock:					[stok] [Edit] [Hapus]
2	Nama Produk Berat: Stock:					[stok] [Edit] [Hapus]
3	Nama Produk Berat: Stock:					[stok] [Edit] [Hapus]

FOOTER

Gambar 3.28 Rancangan Halaman Produk

Form Tamba Produk

Nama produk

Nama produk....

kategori **harga**

-----Kategori----- Harga

Merk produk **Berat (gram)** **stock**

Merk produk.... Berat stock

deskripsi produk

Nama produk....

Gambar Produk

Chose file

Simpan kembali

Gambar 3.29 Rancangan Halaman Tambah Produk

Pada gambar 3.29 adalah desain antarmuka halaman tambah produk. Pada tampilan halaman tambah produk *admin input* data – data produk seperti nama produk, memilih data kategori, memasukan harga, merk produk, berat produk, *stock*, deskripsi produk, dan menambahkan gambar produk. kemudian tombol *button save*.

Form edit Produk

Nama produk

kategori **harga**

Merk produk **Berat (gram)** **stock**

deskripsi produk

Ganti Gambar Produk
 

Gambar 3.30 Rancangan Halaman *Edit* Produk

Pada gambar 3.30 adalah desain antarmuka halaman *edit* produk. Pada tampilan halaman *edit* produk *admin* merubah data produk yang akan di *update*.

3.5.15 Antarmuka Halaman Gambar Produk

home Nama admin

Gambar Produk [Home / gambar_produk](#)

Data gambar produk

no	nama Produk	cover	jumlah	action
1			<input style="width: 50px;" type="text" value="Jumlah foto"/>	<input type="button" value="+ ADD"/>
2			<input style="width: 50px;" type="text" value="Jumlah foto"/>	<input type="button" value="+ ADD"/>
3			<input style="width: 50px;" type="text" value="Jumlah foto"/>	<input type="button" value="+ ADD"/>

Gambar 3.31 Rancangan Halaman Gambar Produk

Pada gambar 3.31 adalah desain antarmuka halaman gambar produk. Halaman gambar produk menampilkan data produk yang ingin di

tambahkan gambar produk. Pada tampilan gambar produk terdapat tombol *add* untuk menambahkan gambar produk lebih dari 1 gambar.

Form Tamba gambar Produk

Keterangan **Gambar Produk**

Keterangan gambar Chose file 



Keterangan :
.....



Keterangan :
.....



Keterangan :
.....



Keterangan :
.....

Gambar 3.32 Rancangan Halaman Tambah Gambar Produk

Pada gambar 3.32 adalah desain antarmuka halaman tambah gambar produk. Pada tampilan halaman *form* tambah gambar produk *admin* dapat menambahkan gambar lebih dari 1 dan memasukan keterangan gambar yang diupload. Kemudian tombol simpan.

3.5.16 Antarmuka Halaman Galeri

Halaman Admin

nama Admin

Dashboard

katategori

Produk

Gambar produk

Galeri

Pesanan masuk

Informasi

User

laporan

Pelanggan

Logout

home Nama admin 

Galeri [Home / Galeri](#)

Data galeri

no	nama galeri	keterangan	foto	action
1				<input type="button" value="Hapus"/>
2				<input type="button" value="Hapus"/>
3				<input type="button" value="Hapus"/>

FOOTER

Gambar 3.33 Rancangan Halaman Galeri

Pada gambar 3.33 adalah desain antarmuka halaman galeri. Halaman galeri menampilkan data galeri perusahaan yang telah di *input*. Pada tampilan data galeri ada tombol *add* untuk menambahkan galeri dan tombol *delete* untuk menghapus galeri.

Tambah Galeri

Nama galeri

Keterangan

Gambar Produk
 

Gambar 3.34 Rancangan Halaman Tambah Galeri

Pada gambar 3.34 adalah desain antarmuka halaman tambah galeri. Pada tampilan tambah galeri *admin input* nama galeri, memasukan keterangan galeri, dan menambahkan gambar yang telah disediakan. Kemudian tombol *button* simpan.

3.5.17 Antarmuka Halaman User

Halaman Admin

home Nama admin

user [Home / user](#)

Data user

no	foto	nama user	username	password	action
1					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

FOOTER

Gambar 3.35 Rancangan Halaman User

Pada gambar 3.35 adalah desain antarmuka halaman *user*. Halaman *user* menampilkan data *user* yang terdaftar. Pada tampilan data *user* ada tombol *add* untuk menambahkan *user* baru, *edit* untuk merubah data *user*, dan tombol *delete* untuk menghapus *user*.

The image shows a web form titled "Form add user". It has the following elements:

- Nama user:** A text input field containing "Nama User
- username:** A text input field containing "Username....."
- Password.....:** A text input field.
- Foto:** A section with a "Chose file" button and a placeholder image of a landscape with a sun.
- Buttons:** "close" and "Save" buttons at the bottom.

Gambar 3.36 Rancangan Halaman *Form Add User*

Pada gambar 3.36 adalah desain antarmuka halaman *add user*. Pada tampilan halaman *add user*, *admin input* data *user* baru seperti nama *user*, *username*, *password*, dan menambahkan foto *user*. Kemudian tombol *button save*.

The image shows a web form titled "Form Edit User". It has the following elements:

- Nama user:** A text input field containing "Nama User"
- username:** A text input field containing "Username"
- Password:** A text input field.
- Ganti Foto:** A section with a "Chose file" button and a placeholder image of a landscape with a sun.
- Buttons:** "close" and "Save" buttons at the bottom.

Gambar 3.37 Rancangan Halaman *Edit User*

Pada gambar 3.37 adalah desain antarmuka halaman *form edit user*. Pada tampilan *form edit user admin* mengedit data *user* yang akan dirubah.

3.5.18 Antarmuka Halaman Data Pelanggan

Gambar 3.38 Rancangan Halaman Data Pelanggan

Pada gambar 3.38 adalah desain antarmuka halaman data pelanggan. Tampilan data pelanggan menampilkan data pelanggan yang telah *resgistrasi*. Pada tampilan data pelanggan ada tombol *add* untuk menambahkan pelanggan baru.

Gambar 3.39 Rancangan Halaman *Form* Tambah Pelanggan

Pada gambar 3.39 adalah desain antarmuka halaman *form* tambah pelanggan. Pada tampilan *form* tambah pelanggan, *admin input* data pelanggan seperti nama pelanggan, *email*, dan *password* yang telah disediakan. Kemudian tombol *button save*.

3.5.19 Antarmuka Halaman Laporan Penjualan

Gambar 3.40 Rancangan Halaman Laporan Penjualan

Pada gambar 3.40 adalah desain antarmuka halaman laporan penjualan. Tampilan laporan penjualan ada 3 yaitu: laporan harian, laporan bulanan, dan laporan tahunan.

3.5.20 Antarmuka Halaman Cetak Laporan

#	No Order	Produk	Harga	Qty	Total Harga
1					
2					
3					
4					
5					
Grand Total : Rp.					

Gambar 3.41 Rancangan Halaman Cetak Laporan

Pada gambar 3.41 adalah desain antarmuka halaman cetak laporan. Tampilan cetak laporan berisi data – data transaksi yang telah selesai.

3.5.21 Antarmuka Halaman Pesanan Masuk

home Nama admin

Pesanan masuk [Home / pesanan masuk](#)

Order Diproses Dikirim Selesai

No Order	Tanggal	Expedisi	Total Bayar	Action
			Total bayar sudah bayar	<input type="button" value="Cek"/>
			Total bayar Belum bayar	

FOOTER

Gambar 3.42 Rancangan Halaman Pesanan Masuk Menu *Order*

Pada gambar 3.42 adalah desain antarmuka halaman pesanan masuk. Pada halaman pesanan masuk ada beberapa menu yaitu *order*, proses, kirim dan selesai. Pada menu *order* terdapat data transaksi yang sudah dibayar maupun belum bayar. Pada menu *order*, *admin* bertugas mengecek atau konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan.

home Nama admin

Pesanan masuk [Home / pesanan masuk](#)

Order Diproses Dikirim Selesai

No Order	Tanggal	Expedisi	Total Bayar	Action
				<input type="button" value="kirim"/>
				<input type="button" value="Kirim"/>

FOOTER

Gambar 3.43 Rancangan Halaman Pesanan Masuk Menu Proses

Pada gambar 3.43 adalah desain antarmuka halaman pesanan masuk menu proses. Pada halaman pesanan masuk menu proses ada tombol *button* kirim yang berfungsi untuk mengirimkan pesanan dan *admin* menginputkan nomer resi pengiriman.

No Order	Tanggal	Expedisi	Total Bayar	Nomer Resi

Gambar 3.44 Rancangan Halaman Pesanan Masuk Menu Kirim

Pada gambar 3.44 adalah desain antarmuka halaman pesanan masuk menu kirim. Pada tampilan menu kirim terdapat data transaksi dan nomer resi pengiriman yang telah di *input* oleh *admin*. Apabila pesanan pelanggan sudah diterima data di menu kirim akan berpindah ke menu selesai.

No Order	Tanggal	Expedisi	Total Bayar	Nomer Resi

Gambar 3.45 Rancangan Halaman Pesanan Masuk Menu Selesai

Pada gambar 3.45 adalah desain antarmuka halaman pesanan masuk menu selesai. Pada tampilan menu selesai terdapat data pesanan yang sudah selesai.

3.6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Atribut yang diperlukan dalam sistem, sebuah pernyataan yang mengidentifikasi *capability*, *characteristic*, atau *quality factor* dari sebuah sistem dengan tujuan untuk mendapatkan nilai dan utilitas pada pelanggan atau pengguna.

3.6.1 Perangkat Keras

Perangkat Keras *Hardware* adalah komponen-komponen fisik yang membentuk sistem komputer. Dalam hal ini, spesifikasi perangkat keras yang digunakan adalah:

1. Prosesor : Intel Core i5-8th Gen
2. *Storage* : HDD 1TB
3. RAM : 4GB
4. GPU : Amd Radeon 850-2 Gb

3.6.2 Perangkat Lunak

Perangkat Lunak *Software* adalah program-program yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras dan kebutuhan lainnya. Dalam hal ini, perangkat lunak yang digunakan adalah:

1. *Software* : XAMPP, *Visual Studio Code*,
Goggle Chrome
2. Bahasa Pemrograman : PHP dan JavaScript
3. OS : Windows 10