

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Gambaran Umum Asa Sport and Music

Asa sport and music merupakan toko konvensional yang menyediakan peralatan bermusik modern namun juga menyediakan perlengkapan olahraga. Asa sport and music ini mampu memanjakan para konsumennya dengan koleksi alat musik dan perlengkapan olahraga terbaik mereka dan juga memberikan keistimewaan dimana konsumen yang menjadi pelanggan mereka bisa langsung mencoba alat-alat musik di toko mereka, jika merasa cocok maka bisa dilanjutkan ke tahap pembelian.

3.1.1. Sejarah Asa Sport and Music

Asa sport and music adalah salah satu toko konvensional yang bergerak di bidang penjualan alat musik dan perlengkapan olahraga. Asa sport and music ini berdiri sejak tahun 2003 dan berlokasi di Jalan Mayor Salim Batubara No.06, Sekip Jaya, Kota Palembang. Awal mula berdirinya toko ini hanya dikarenakan sekitar daerah kemuning kota Palembang tidak ada yang menjual alat musik dan perlengkapan olahraga, maka dari itulah pemilik toko ingin menderikan toko ini sebagai peluang usaha.

3.1.2. Visi dan Misi

Visi Asa Sport and Musik adalah menjadi salah satu toko terkemuka dibidang penjualan alat musik dan perlengkapan olahraga yang mengutamakan pelayanan dan kepuasan kepada konsumen.

Misi dari Asa Sport and Music yaitu :

1. Menghasilkan keuntungan yang maksimal.
2. Mampu memenuhi kebutuhan dari konsumen.
3. Memberikan mutu kualitas produk yang baik kepada konsumen.

3.2. Komunikasi (*Communication*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, yaitu mengidentifikasi masalah dari pengguna, masalah dari sistem, membatasi masalah dan mendapatkan data yang terkait yaitu Sistem Informasi Penjualan

Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan Rich Internet Application pada Asa Sport and Music. Komunikasi dilakukan menggunakan metode wawancara terhadap karyawan yang berkaitan dengan penjualan yang ada di Asa Sport and Music, agar mendapatkan gambaran umum dalam pembuatan sistem.

Berdasarkan wawancara pada karyawan Asa Sport and Music saat ini memiliki permasalahan pada menentukan stok barang yang mengakibatkan stok barang tertentu berlebihan dan membuat stok yang lain kehabisan. Dalam masalah data laporan transaksi penjualan barang masih dilakukan pencatatan kedalam buku, sehingga pada saat karyawan membuat laporan sering terjadinya kesalahan dan kemungkinan data laporan transaksi hilang atau terselip.

3.2.1. Identifikasi Masalah

Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan

<i>Cause and Effect Analysis</i>	
Permasalahan	<i>Cause and Effect</i>
Pengelolaan data stok barang tertentu berlebihan dan stok barang yang lain kehabisan.	Dalam proses pengelolaan stok barang dilakukan dengan cara mencatat dikertas barang yang masuk di laporan barang masuk dan barang yang keluar hanya dicatat menggunakan nota penjualan, sehingga sering terjadinya kesalahan dalam pendataan stok barang, dalam menampilkan informasi stok barang kurang akurat.
Dalam melakukan laporan transaksi penjualan sering terjadi kesalahan dan membutuhkan waktu yang lama, karena harus menghitung kertas pencatatan penjualan secara konvensional.	Karena tidak adanya sistem yang dapat mengelola data laporan transaksi penjualan secara sistematis.

3.2.2. Mengidentifikasi Penyebab Masalah

Dengan melihat permasalahan dan kendala yang terjadi dalam proses *Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Rich Internet Application pada Asa Sport and Music* maka dapat diambil kesimpulan bahwa masalah yang terjadi pada Asa Sport and Music adalah :

1. Tidak adanya sistem yang dapat memudahkan karyawan dalam mengelola data stok barang, sehingga terjadi kesalahan untuk menentukan stok barang.
2. Tidak adanya sistem untuk menampilkan informasi data laporan transaksi penjualan secara sistematis.

3.2.3. Mengidentifikasi Titik Keputusan

Titik keputusan berdasarkan teknik pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara ke sumbernya langsung dan pengambilan beberapa contoh dokumen yang ada. Berdasarkan pertanyaan diatas penyebab masalah dan titik keputusan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Penyebab Masalah dan Titik Keputusan

Penyebab Masalah	Titik Keputusan	Lokasi	Teknik Pengumpulan Data
Pengelolaan data stok barang tertentu berlebihan dan stok barang yang lain kehabisan.	Pembuatan sistem berbasis web yang dapat memudahkan dalam mengelola data stok barang.	Karyawan	Wawancara
Dalam melakukan laporan transaksi penjualan sering terjadi kesalahan dan membutuhkan waktu yang lama, karena harus menghitung kertas pencatatan penjualan secara konvensional.	Pembuatan sistem berbasis web yang dapat mengelola dan memberikan informasi transaksi penjualan.	Karyawan, Pimpinan	Wawancara

3.2.4. Mengidentifikasi Personil Kunci

Berdasarkan identifikasi permasalahan maka dapat diuraikan usulan pemecahan masalah yang didapatkan dari titik keputusan sehingga dapat diterapkan pada system yang dibangun seperti uraian Tabel 3.3:

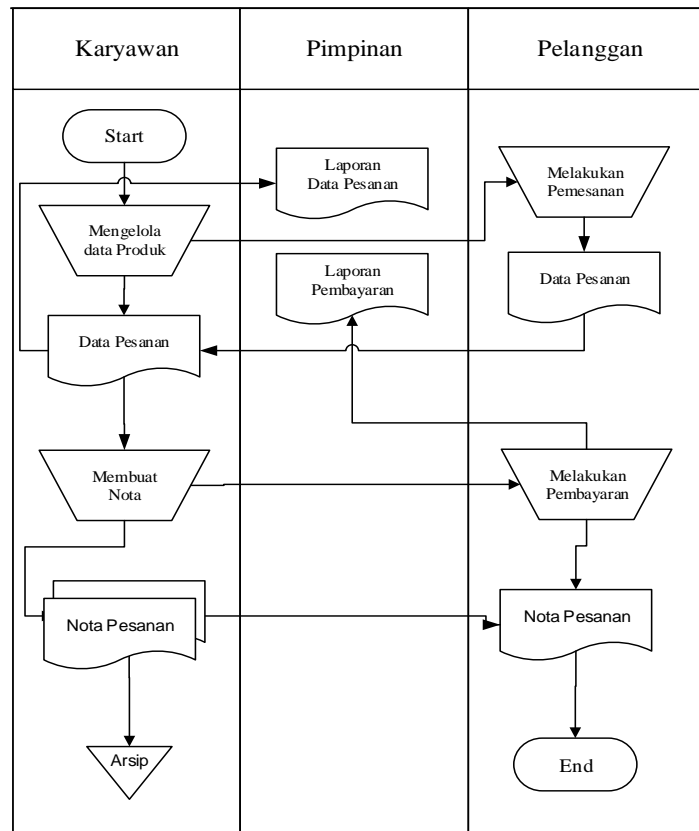
Tabel 3.3 Personil Kunci

Lokasi	Jabatan	Uraian Tugas	Identifikasi Kebutuhan
Karyawan	Admin	a. Melakukan Login b. Mengelola data pelanggan c. Mengelola data produk	a. Kelola data pengguna b. Kelola data member c. Kelola data keluar masuknya produk.
Pimpinan	Pimpinan	a. Melihat informasi data pelanggan b. Melihat informasi data Produk c. Melihat transaksi penjualan	a. Melihat informasi pelanggan. b. Melihat Informasi produk c. Melihat informasi penjualan

3.2.5. Prosedur Sistem yang Berjalan

Berdasarkan wawancara langsung dengan karyawan yang bertugas di Asa Sport and Music tentang bagaimana cara penjualan, serta proses laporan disetiap transaksi berjalan.

proses penjualan yang dilakukan yaitu pelanggan memilih barang setelah memilih barang, karyawan membuat nota pembayaran dan pelanggan melakukan pembayaran, setelah pelanggan melakukan pembayaran karyawan membuat nota pembelian dan mengarsipkan data pembelian ke dalam buku. Seperti yang dijelaskan dalam *flowchart* pada Gambar 3.1 *flowchart* sistem yang berjalan.



Gambar 3.1 Flowchart Sistem yang Berjalan

Gambar 3.1 Merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan di Asa Sport and Music, yaitu bagaimana proses yang berjalan saat ini.

3.3. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan estimasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan *Rich Internet Application* Pada Asa Sport and Music.

Proses pengembangan sistem informasi ini akan dijadwalkan pada tempat dan waktu sebagai berikut:

Lokasi Penelitian : Asa Sport and Music

Waktu Penelitian : Februari 2018 s/d Mei 2018

Untuk estimasi waktu pembuatan Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan *Rich Internet Application* Pada Asa Sport and Music dijadwalkan selesai pada Mei 2018. Untuk estimasi waktu dan tahapan dari

proses sistem informasi akan digambarkan dalam tabel Jadwal Kegiatan dan *Tracking* Proses Penelitian pada gambar Tabel 3.4

Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan dan *Tracking* Proses Penelitian

No	Kegiatan	Feb		Maret				April				Mei		
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Komunikasi													
2	Perencanaan													
3	Pemodelan													
	a. Perancangan <i>system</i> dengan menggunakan <i>Data Flow Diagram</i>													
	b. Perancangan <i>system</i> dengan <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>													
	c. Perancangan struktur <i>Database</i>													
	d. Perancangan <i>Interface System</i>													
4	Konstruksi													
	Pengujian sistem menggunakan pengujian kotak hitam (<i>Black box</i>)													
5	Penyerahan Sistem													

3.3.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berisikan proses-proses yang akan diberikan oleh Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Rich Internet Application pada Asa Sport and Music. Sistem ini dapat digunakan oleh Admin (Karyawan dan Pimpinan), dan Pelanggan.

1. Admin dapat menginputkan data berupa data kategori, data produk, data kota, pengiriman, data order dan data detail order.
2. Pelanggan dapat melihat informasi berupa data kategori, data produk, data kota, pengiriman, data order dan data detail order.

3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan pada saat membangun Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Rich Internet Application pada Asa Sport and Music. Perangkat keras yang diperlukan, yaitu :

Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Laptop Acer	Intel i3 CORE inside
2	Flasdisk	32 GB
3	Hardisk	500 GB
4	Printer cannon	PIXMA E400
5	Modem/wifi	Standar

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Rich Internet Application pada Asa Sport and Music. Perangkat lunak yang dibutuhkan, yaitu :

Tabel 3.6 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Sistem operasi <i>Windows 10 Enterprise N</i>	32 bit
2	Xampp v3.2.1	Standar
3	Bahasa pemograman PHP	-
4	<i>Google Chrome</i>	<i>Web Browser</i>
5	<i>Database MySql</i>	<i>Storage</i>
6	<i>Web Server Dreamweaver</i>	<i>Web Server</i>

3.4. Permodelan (*Modeling*)

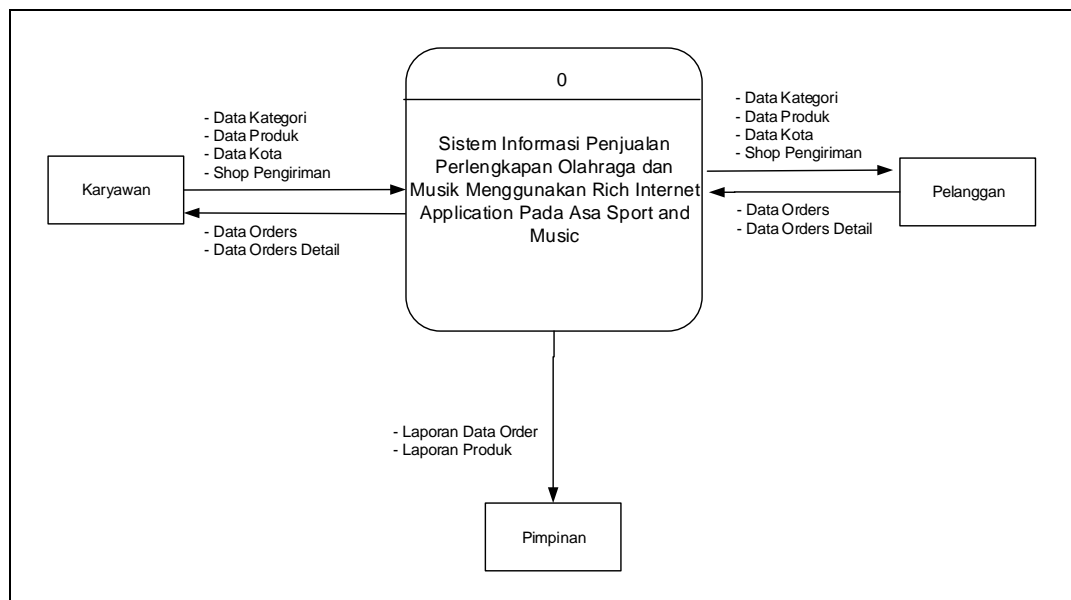
Setelah melakukan tahapan perencanaan, tahap selanjutnya adalah tahapan perancangan sistem. Perancangan sistem merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem, berikut usulan sistem yang akan dibuat :

3.4.1. Desain Sistem yang diusulkan

Tahapan pemodelan atau desain sistem yang diusulkan dibagi menjadi 4 bagian antara lain, Diagram Konteks, DFD Level 1, serta *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan perancangan antarmuka (*interface*) pengguna sistem yang dibangun, serta Perancangan *database*.

3.4.2. Perancangan Pemodelan yang diusulkan

1. Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan Rich Internet Application Pada Asa Sport and Music Yang Diusulkan.

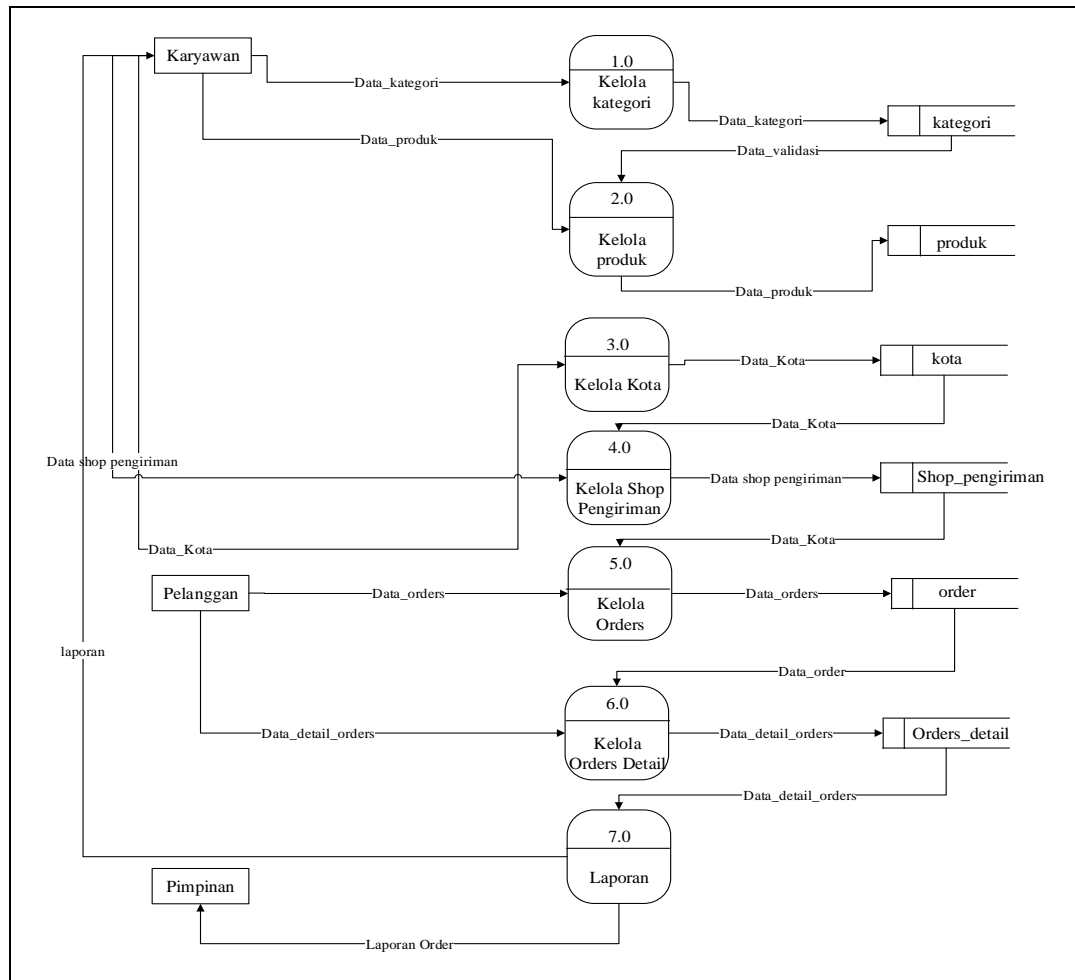


Gambar 3.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan Rich Internet Application Pada Asa Sport and Music yang diusulkan terdiri dari 3 aktor dan memiliki hak akses yang berbeda-beda, mulai dari Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan Rich Internet Application Pada Asa Sport and Music mengelola data kategori, produk, kota, pengiriman dan order. Sistem Informasi Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan Rich Internet Application Pada Asa Sport and Music mendapatkan informasi data pesanan.

2. DFD Level 1

Setelah pembuatan Diagram Konteks maka tahap berikutnya adalah perancangan proses DFD level 1 dapat dilihat pada Gambar 3.3 :



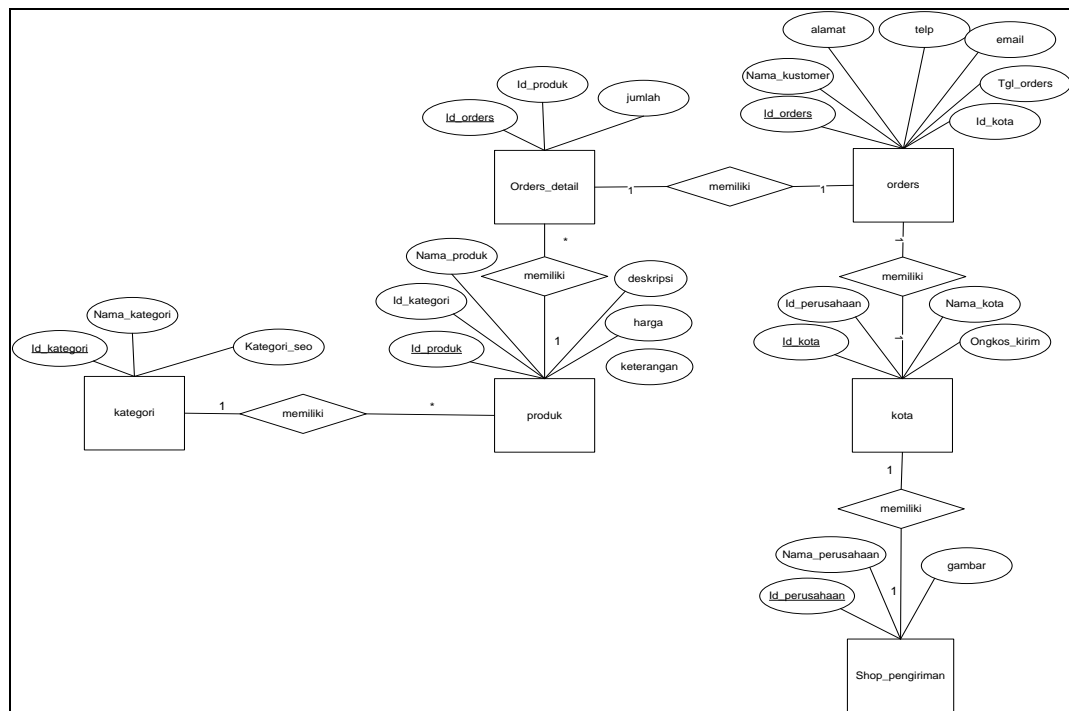
Gambar 3.3 DFD Level 1

Pada gambar tersebut menjelaskan tentang DFD Level 1 dimana terdapat proses yang diinputkan oleh admin yaitu proses kelola kategori, produk dan shop pengiriman

3.4.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah notasi yang digunakan untuk melakukan aktivitas pemodelan data. ERD menggambarkan relasi antara entitas atau himpunan suatu informasi, yang memiliki kemungkinan keterhubungan antar entitas dengan entitas lainnya. ERD yang dirancang dapat dilihat pada Gambar 3.4 Gambar tersebut menjelaskan tentang rancangan basis data pada Sistem Informasi

Penjualan Perlengkapan Olahraga dan Musik Menggunakan Rich Internet Application Pada Asa Sport and Music yang terdapat entitas yaitu kategori, produk, kota, shop_pengiriman orders dan orders_detail. Setiap entitas memiliki atribut sebagai isi dari *database* yang akan dibuat.



Gambar 3.4 Entity Rationship Diagram (ERD)

3.4.4. Perancangan Database

Desain tabel merupakan rancangan tabel yang akan dibuat pada database untuk memenuhi kebutuhan fungsi bisnis yang didefinisikan pada fase pemodelan, berikut desain tabel yang diusulkan :

1. Tabel Pelanggan

Tabel kategori terdiri dari *field-field* yaitu : id_pelanggan, nama_pelanggan, alamat, email, telp, username, password dapat dilihat perancangan tabel 3.7

Tabel 3.7 Data Tabel Pelanggan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_pelanggan	Int	11	Id Kategori (Primary Key)
2	Nama_pelanggan	Varchar	100	Nama pelanggan
3	Alamat	Text	50	Alamat pelanggan
4	Email	Varchar	50	Email pelanggan

5	Telp	Varchar	15	Nomor telpon pelanggan
6	Username	Varchar	50	Username
7	password	Varchar	100	Password

2. Tabel Produk

Tabel produk terdiri dari *field-field* yaitu : id_produk, nama, kategori, deskripsi, harga, tgl, upload, informasi dapat dilihat perancangan tabel 3.8

Tabel 3.8 Tabel Produk

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_produk	Int	11	Id produk (Primary Key)
2	Nama	Varchar	35	Nama produk
3	Kategori	Varchar	45	Kategori produk
4	Deskripsi	Text		Deskripsi
5	Harga	Decimal	10	Harga
6	Tgl	Date		Tanggal
7	Upload	Varchar	255	Upload produk
8	informasi	Text		Informasi produk

3. Table User

Table user terdiri dari *field-field* yaitu : id_user, username, password, level dapat dilihat perancangan tabel 3.9

Table 3.9 Tabel User

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_user	Int	11	Id user (Primary Key)
2	Username	Varchar	45	Username
3	Password	Varhcar	50	Password
4	level	Varchar	100	Level

4. Table Pesanan

Tabel pesanan terdiri dari *field-field* yaitu : idpesanan, idpelanggan, id_product, banyaknya, keterangan, tgl_pesan, upload dapat dilihat perancangan tabel 3.10

Table 3.10 Tabel Pesanan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Idpesanan	Int	15	Id pesanan (Primary Key)
2	Idpelanggan	Int	15	Id pelanggan
3	Id_product	Int	15	Id product
4	Banyaknya	Int	15	Banyaknya

5	Keterangan	Text		Keterangan
6	Tgl_pesan	Date		Tanggal pesanan
7	upload	Varchar	100	Upload

5. Table Balasan Konfirmasi

Tabel balasan_konfirmasi terdiri dari *field-field* yaitu : idkonfirmasi, keterangan, upload_balasan dapat dilihat perancangan tabel 3.11

Tabel 3.11 Tabel balasan_konfirmasi

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Idkonfirmasi	Int	25	Id konfirmasi pelanggan (Primary Key)
2	Idkonfirmasi	Int	15	Id konfirmasi
3	Keterangan	Text		Keterangan
4	Upload_balasan	Varchar	255	Upload balasan

6. Tabel Bukti Pembayaran

Tabel bukti_pembayaran terdiri dari *field-field* yaitu : id_bukti_transfer, idpelanggan, tgl_upload, upload_struk, keterangan, dapat dilihat perancangan tabel 3.12

Tabel 3.12 Tabel bukti_pembayaran

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_bukti_transfer	Int	11	Id bukti transfer (Primary Key)
2	Idpelanggan	Int	11	Id pelanggan
3	Tgl_upload	Date	11	Tanggal upload
4	Upload_struk	Varchar	255	Upload struk
5	keterangan	Text		Keterangan

3.4.5. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

Prinsip dari perancangan *interface* yang diusulkan terdapat 3 bagian admin, pelanggan, dan pimpinan.

3.4.5.1. Tampilan *Interface* Admin

Tampilan *interface* admin menampilkan beberapa menu yang dapat diakses yaitu menu : Beranda, data produk, data pelanggan data order pesanan. Pada bagian ini hanya dapat diakses oleh admin.

1. Tampilan Login Halaman

Tampilan login admin menampilkan *form* login yang harus di isi oleh admin sebelum menuju halaman utama untuk mengelola sistem tersebut.

Username	<input type="text" value="xxxxxxxx"/>
Password	<input type="text" value="xxxxxxxx"/>
<input type="button" value="LOGIN"/>	

Gambar 3.5 Tampilan Login Admin

2. Tampilan Beranda Admin

Tampilan beranda admin ini menampilkan halaman awal beranda, yang berisi halaman beranda admin dan menu-menu lainnya.

Header	
Menu Utama	Halaman Admin
▶ Data Produk	Selamat Datang Dihalaman Admin
▶ Data Pelanggan	
▶ Data Order Pesanan	
▶ Log Out	
Copyright by Windra UIN 2018	

Gambar 3.6 Tampilan Beranda Admin

3. Tampilan Halaman Data Produk

Tampilan halaman data produk ini menampilkan halaman data produk, yang berisi data produk dan menu-menu lainnya.

Header													
Menu Utama	Halaman Admin												
▶ Data Produk	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>kode produk</th> <th>Nama product</th> <th>Harga</th> <th>Foto</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	No	kode produk	Nama product	Harga	Foto	Aksi						
No	kode produk	Nama product	Harga	Foto	Aksi								
▶ Data Pelanggan	Selamat Datang Dihalaman Admin												
▶ Data Order Pesanan													
▶ Log Out													
Copyright by Windra UIN 2018													

Gambar 3.7 Tampilan Halaman Tambah Produk

4. Tampilan Halaman Input Data Produk

Tampilan halaman input data produk ini menampilkan halaman awal beranda, yang berisi data input data produk dan menu-menu lainnya.

Header																	
Menu Utama	Halaman Admin																
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Data Produk ▶ Data Pelanggan ▶ Data Order Pesanan ▶ Log Out 	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Tambah Produk</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nama Produk</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Kategori</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Harga</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Upload Foto</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Informasi</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">[Simpan] [Batal]</td> </tr> </tbody> </table>	Tambah Produk		Nama Produk	<input type="text"/>	Kategori	<input type="text"/>	Deskripsi	<input type="text"/>	Harga	<input type="text"/>	Upload Foto	<input type="text"/>	Informasi	<input type="text"/>	[Simpan] [Batal]	
Tambah Produk																	
Nama Produk	<input type="text"/>																
Kategori	<input type="text"/>																
Deskripsi	<input type="text"/>																
Harga	<input type="text"/>																
Upload Foto	<input type="text"/>																
Informasi	<input type="text"/>																
[Simpan] [Batal]																	
Copyright by Windra UIN 2018																	

Gambar 3.8 Tampilan Halaman Input Data Produk

5. Tampilan Halaman Data Pelanggan

Tampilan halaman data pelanggan ini menampilkan halaman berupa data pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran dan menu-menu lainnya.

Header									
Menu Utama	Halaman Admin								
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Data Produk ▶ Data Pelanggan ▶ Data Order Pesanan ▶ Log Out 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Id</th> <th>Nama</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>pelanggan</td> <td>pelanggan</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Id	Nama	Aksi		pelanggan	pelanggan	
No	Id	Nama	Aksi						
	pelanggan	pelanggan							
Copyright by Windra UIN 2018									

Gambar 3.9 Tampilan Halaman Data Pelanggan

6. Tampilan Halaman Data Order Pesanan

Tampilan halaman data order pesanan ini menampilkan halaman berupa data pesanan dan menu lainnya.

Header						
Menu Utama				Halaman Admin		
▶ Data Produk	Bukti pembayaran	No order	Kode product	Nama product	Harga satuan	Qty
▶ Data Pelanggan	Total Bayar					Jumlah
▶ Data Order Pesanan	Ongkir					
▶ Log Out						
Copyright by Windra UIN 2018						

Gambar 3.10 Tampilan Halaman Data Order Pesanan

3.4.5.2. Tampilan *Interface* Pelanggan

Tampilan *interface* beranda pelanggan menampilkan beberapa menu yang dapat di akses yaitu menu : Produk, profil, data pesanan, dan konfirmasi bayaran. Pada bagian ini hanya dapat diakses oleh pihak pelanggan.

1. Tampilan Halaman Pelanggan yang belum melakukan login atau belum mendaftar sebagai member.

HEADER					
Home Profil Cara Pemesanan Member					
Kategori Product	Produk 1	Produk 2	Produk 3	Silahkan Masuk	
	BELI	DETAIL	BELI	DETAIL	Username
Sport				Bank	Password
Music				Daftar Member	
Kalender					
Copyright by Windra UIN Tahun 2018					

Gambar 3.11 Tampilan Halaman Pelanggan yang Belum Melakukan Login / Belum Mendaftar Sebagai Member

2. Tampilan halaman pelanggan setelah melakukan login ini menampilkan berupa product barang, profil, dan menu lainnya.

HEADER																					
Home Profil Cara Pemesanan Member																					
Menu	<table border="1"> <tr> <td>Produk 1</td> <td>Produk 2</td> <td>Produk 3</td> </tr> <tr> <td>BELI DETAIL</td> <td>BELI DETAIL</td> <td>BELI DETAIL</td> </tr> <tr> <td>Produk 4</td> <td>Produk 5</td> <td>Produk 6</td> </tr> <tr> <td>BELI DETAIL</td> <td>BELI DETAIL</td> <td>BELI DETAIL</td> </tr> <tr> <td>Produk 7</td> <td>Produk 8</td> <td>Produk 9</td> </tr> <tr> <td>BELI DETAIL</td> <td>BELI DETAIL</td> <td>BELI DETAIL</td> </tr> </table>			Produk 1	Produk 2	Produk 3	BELI DETAIL	BELI DETAIL	BELI DETAIL	Produk 4	Produk 5	Produk 6	BELI DETAIL	BELI DETAIL	BELI DETAIL	Produk 7	Produk 8	Produk 9	BELI DETAIL	BELI DETAIL	BELI DETAIL
Produk 1				Produk 2	Produk 3																
BELI DETAIL				BELI DETAIL	BELI DETAIL																
Produk 4				Produk 5	Produk 6																
BELI DETAIL				BELI DETAIL	BELI DETAIL																
Produk 7				Produk 8	Produk 9																
BELI DETAIL				BELI DETAIL	BELI DETAIL																
Profil																					
Data Pesanan																					
Konfirmasi Pembelian																					
Kategori Produk																					
Produk Lainnya																					
Sport																					
Music																					
Logout																					
Copyright by Windra UIN Tahun 2018																					

Gambar 3.12 Tampilan Halaman Setelah Login

3. Tampilan halaman data pesanan menampilkan informasi form data pembelian produk.

HEADER																																										
Home Profil Cara Pemesanan Member																																										
Menu	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No order</th> <th>Kode Produk</th> <th>Nama produk</th> <th>Harga</th> <th>Banyak</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Total bayar</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6">Ongkir</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">Order lagi Selesai</p>							No	No order	Kode Produk	Nama produk	Harga	Banyak	Jumlah	1							2							Total bayar							Ongkir						
No								No order	Kode Produk	Nama produk	Harga	Banyak	Jumlah																													
1																																										
2																																										
Total bayar																																										
Ongkir																																										
Profil																																										
Data Pesanan																																										
Konfirmasi Pembelian																																										
Kategori Produk																																										
Produk Lainnya																																										
Sport																																										
Music																																										
Logout																																										
Copyright by Windra UIN Tahun 2018																																										

Gambar 3.13 Tampilan Halaman Pembelian Barang

4. Tampilan halaman konfirmasi pembayaran setelah melakukan pembelian barang.

HEADER																			
Home Profil Cara Pemesanan Member																			
<table border="1"> <tr><td>Menu</td></tr> <tr><td>Profil</td></tr> <tr><td>Data Pesanan</td></tr> <tr><td>Konfirmasi Pembelian</td></tr> <tr><td>Kategori Produk</td></tr> <tr><td>Produk Lainnya</td></tr> <tr><td>Sport</td></tr> <tr><td>Music</td></tr> </table>	Menu	Profil	Data Pesanan	Konfirmasi Pembelian	Kategori Produk	Produk Lainnya	Sport	Music	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Konfirmasi pembelian</td> </tr> <tr> <td>Id pelanggan</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Upload foto struk</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Keterangan bank</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">[Kirim] [Batal]</td> </tr> </table>	Konfirmasi pembelian		Id pelanggan	<input type="text"/>	Upload foto struk	<input type="text"/>	Keterangan bank	<input type="text"/>	[Kirim] [Batal]	
Menu																			
Profil																			
Data Pesanan																			
Konfirmasi Pembelian																			
Kategori Produk																			
Produk Lainnya																			
Sport																			
Music																			
Konfirmasi pembelian																			
Id pelanggan	<input type="text"/>																		
Upload foto struk	<input type="text"/>																		
Keterangan bank	<input type="text"/>																		
[Kirim] [Batal]																			
Copyright by Windra UIN Tahun 2018																			

Gambar 3.14 Tampilan Halaman Konfirmasi Bayaran

3.4.5.3. Tampilan *Interface* Pemimpin

Tampilan *interface* pemimpin menampilkan beberapa menu yang dapat di akses yaitu menu : data produk, data pelanggan, dan laporan penjualan. Pada bagian ini hanya dapat diakses oleh pihak pimpinan.

1. Tampilan halaman pimpinan ini berisi data produk yang di jual

HEADER																											
Home Profil Cara Pemesanan Member																											
<table border="1"> <tr><td>Menu</td></tr> <tr><td>Data produk</td></tr> <tr><td>Data Pelanggan</td></tr> <tr><td>Data penjualan</td></tr> <tr><td>Logout</td></tr> </table>	Menu	Data produk	Data Pelanggan	Data penjualan	Logout	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Id produk</th> <th>Nama Produk</th> <th>Kategori</th> <th>Deskripsi</th> <th>Harga</th> <th>Foto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Id produk	Nama Produk	Kategori	Deskripsi	Harga	Foto	1							2						
Menu																											
Data produk																											
Data Pelanggan																											
Data penjualan																											
Logout																											
No	Id produk	Nama Produk	Kategori	Deskripsi	Harga	Foto																					
1																											
2																											
Copyright by Windra UIN Tahun 2018																											

Gambar 3.15 Tampilan Data Produk

2. Tampilan halaman pimpinan ini menampilkan data laporan penjualan

HEADER																	
Home Profil Cara Pemesanan Member																	
Menu	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No Order</th> <th>Nama Product</th> <th>Id Pelanggan</th> <th>Nama Pelanggan</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>					No	No Order	Nama Product	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Aksi						
No						No Order	Nama Product	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Aksi							
Data produk																	
Data Pelanggan																	
Data penjualan																	
Logout																	
Copyright by Windra UIN Tahun 2018																	

Gambar 3.16 Tampilan Halaman Data Laporan Penjualan