

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Sistem penjualan pada para penjual barang elektronik hanya dilakukan dengan menunggu konsumen untuk datang menyinggahi tokonya, kemudian konsumen menanyakan barang-barang yang dijual dan harga penjualannya. Namun hal ini menjadi masalah pada omset penjualan, karena penjualan hanya diharapkan dari konsumen yang datang dengan melihat toko di pinggir jalan. Untuk itu perlu adanya sebuah sistem yang dapat membantu mempromosikan barang dagangan elektronik tersebut agar omset penjualan meningkat. Untuk penulis merekomendasikan sebuah sistem yang dapat memperkenalkan dan menjual barang dagangannya lewat aplikasi *android*. Sistem ini akan dibangun berbasis *client server* menggunakan komputer sebagai *servernya* yaitu berbasis *web* dan perangkat *android* sebagai *clientnya*.

III.1.1. Analisa Input

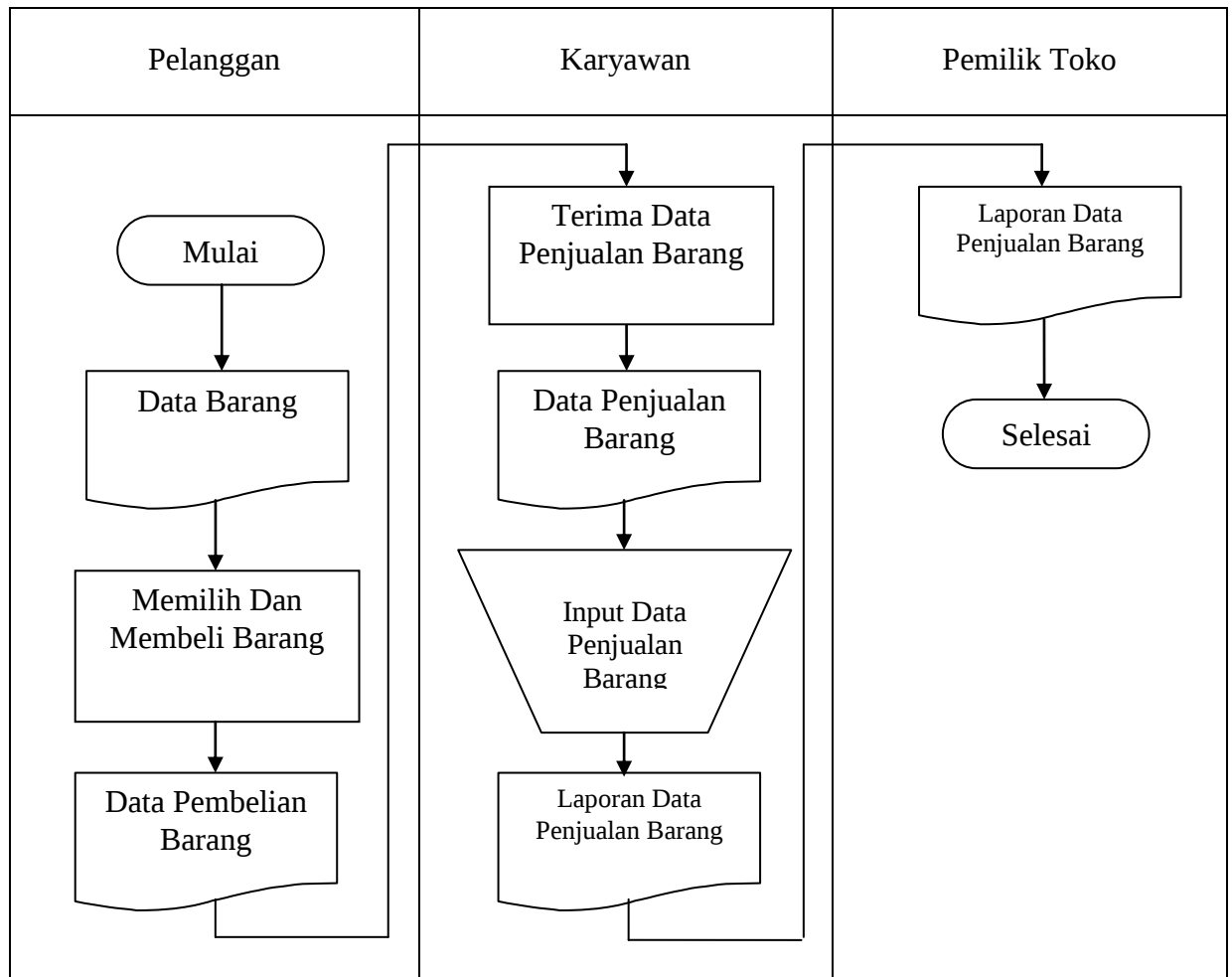
Data *input* yang diberikan kepada sistem masih diinputkan secara manual. Adapun *inputan* yang diperlukan dapat dilihat pada gambar III.1.

Daftar Laporan Penjualan Pelanggan												
id	Nama	Nomor Hp	Nama Paket	harga	Jumlah Peserta	Tanggal Event	Lokasi Event	Keterangan	Total harga	Status	Konf pelanggan	Konf Admin

Gambar III.1. Gambar *Input* Penjualan Barang Elektronik

III.1.2. Analisa Proses

Berdasarkan sistem yang sedang berjalan, tahapan-tahapan proses penjualan barang elektronik dapat dilihat pada gambar III.2.



Gambar III.2. Gambar Proses Penjualan Barang Elektronik

III.1.3. Analisa *Output*

Terdapat analisa *output* dalam penjualan barang elektronik, yaitu berupa penjualan barang elektronik berdasarkan data barang dan harga barang. Adapun *Output* yang diperlukan dapat dilihat pada gambar III.3.

Daftar Laporan Penjualan Pelanggan												
id	Nama	Nomor Hp	Nama Paket	harga	Jumlah Peserta	Tanggal Event	Lokasi Event	Keterangan	Total harga	Status	Konf pelanggan	Konf Admin

Gambar III.3. Gambar Output Penjualan Barang Elektronik

III.1.4. Evaluasi sistem yang berjalan

Berdasarkan analisa terhadap *input*, proses dan *output* pada sistem penjualan barang elektronik yang sedang berjalan, penulis menemukan beberapa kelemahan antara lain sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi penjualan berbasis *client server* untuk penjualan barang elektronik.
2. Penjual barang elektronik membutuhkan aplikasi yang dapat membantu penjualan barang mereka.

Untuk menangani kelemahan-kelemahan sistem yang ada salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan merancang aplikasi penjualan barang elektronik *client server* berbasis *android*. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap penjual barang elektronik.

III.2. Strategi Pemecahan Masalah

Setelah melihat permasalahan yang sebelumnya dibahas, maka penulis menggunakan beberapa strategi pemecahan masalah, pemecahan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

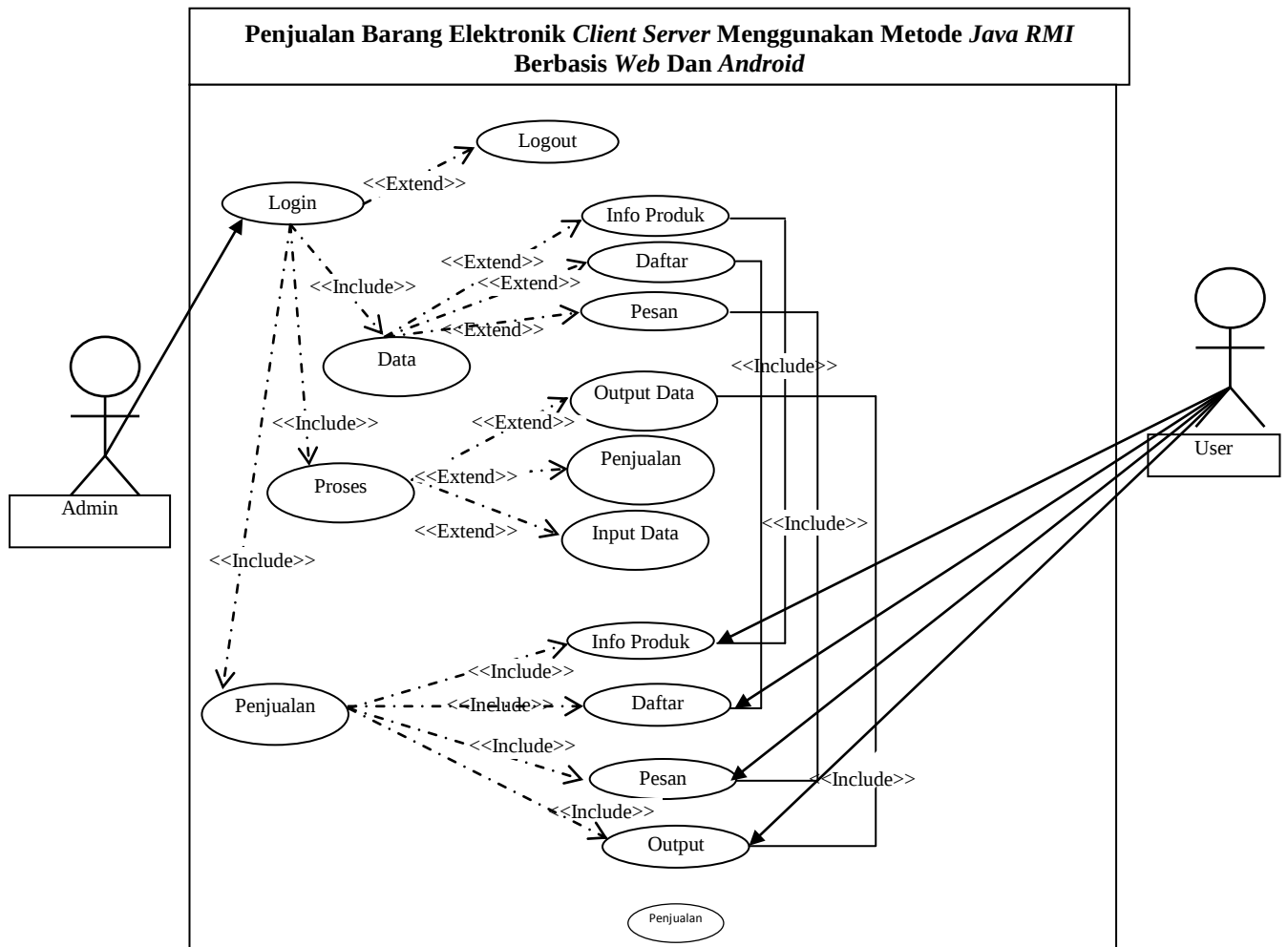
1. Membangun sebuah sistem yang dapat menghubungkan antara penjual barang elektronik dan calon pembeli.
2. Menggunakan aplikasi berbasis *mobile* yaitu *android* agar menambah daya tarik calon pembeli sebagai pengguna aplikasi *mobile*.
3. Mempromosikan dan memperkenalkan barang-barang elektronik yang akan dijual melalui aplikasi *client server* .

III.3 Desain Sistem

Untuk membantu dalam penjualan barang elektronik, penulis mengusulkan pembuatan sebuah sistem dengan menggunakan aplikasi yang lebih akurat dan lebih mudah dalam pengolahannya. Dengan menggunakan *Netbeans 8.0* dan *Notepad++* untuk memudahkan dalam perancangan dari aplikasi itu sendiri.

III.3.1 Use Case Diagram

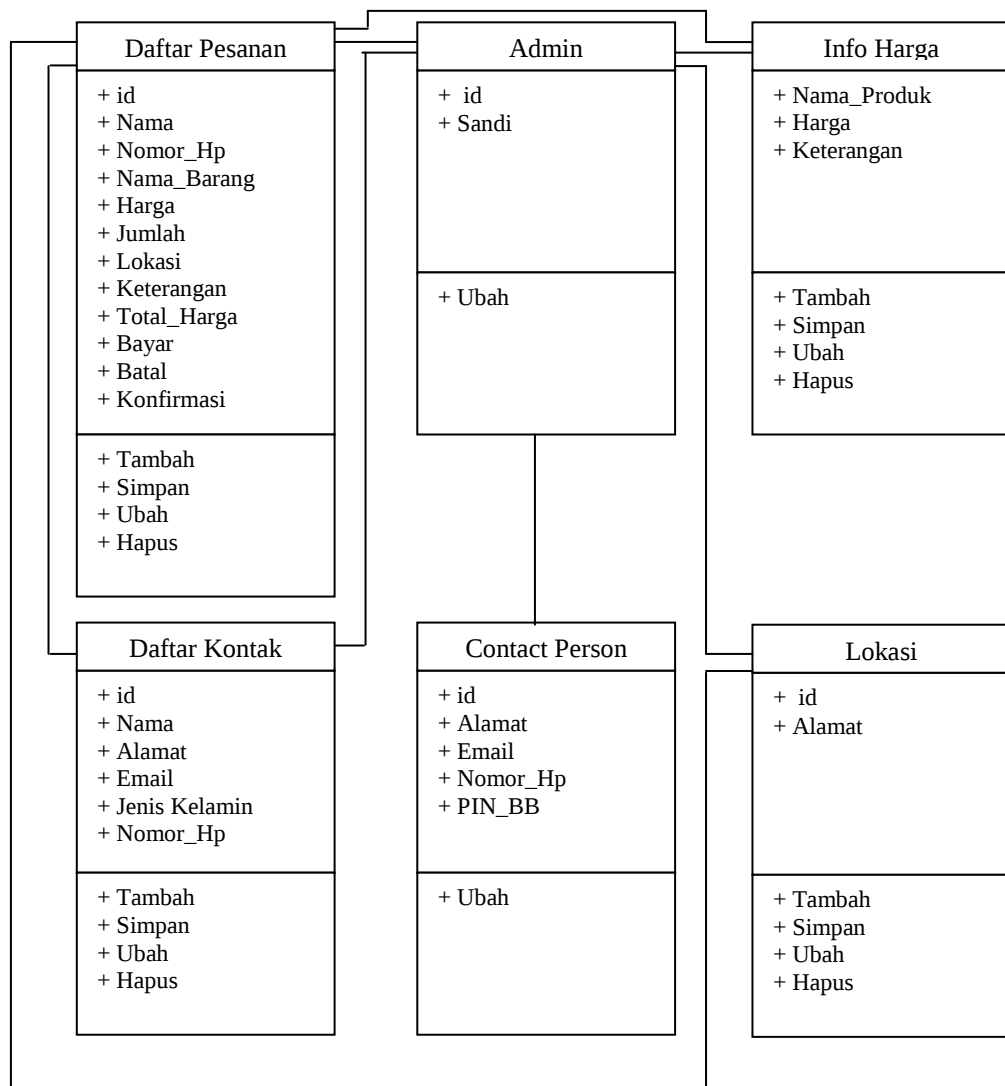
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan dibangun. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar III.4 :



Gambar III.4. Use Case Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android

III.3.2 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan Pengelompokan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.5 :



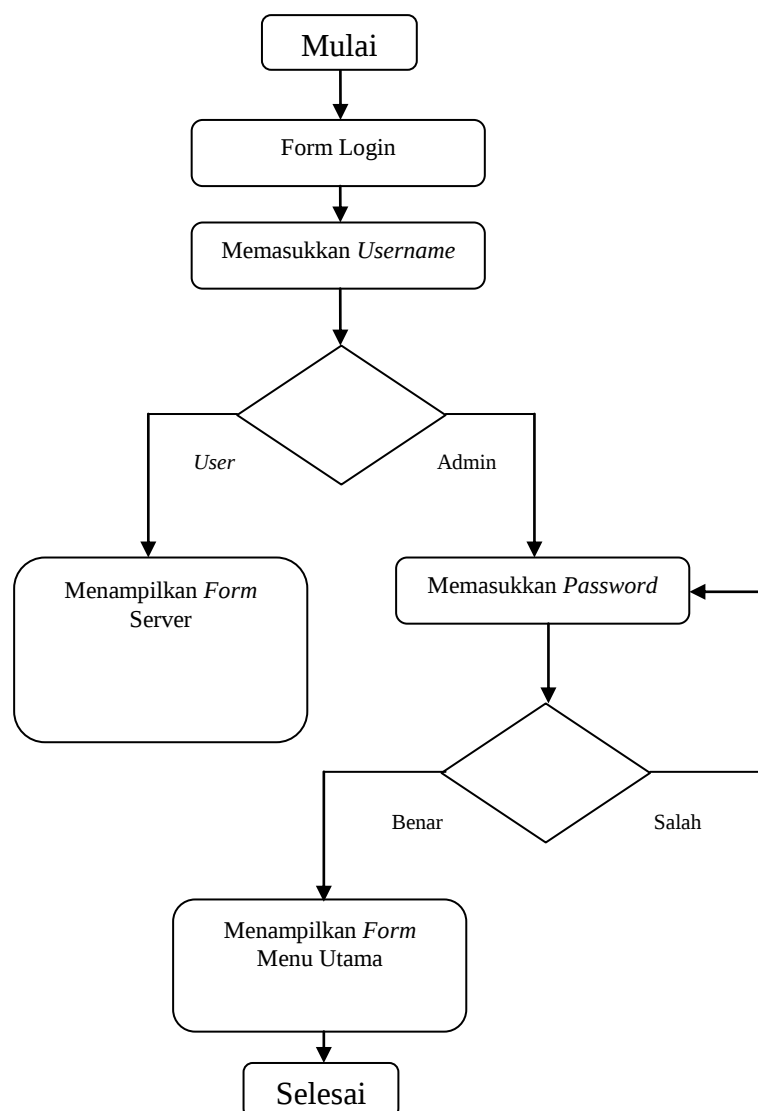
Gambar III.5. Class Diagram Penjualan Barang Elektronik Client Server Menggunakan Metode Java RMI Berbasis Web Dan Android

III.3.3 Activity Diagram

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *activity* diagram berikut:

1. Activity Diagram Login

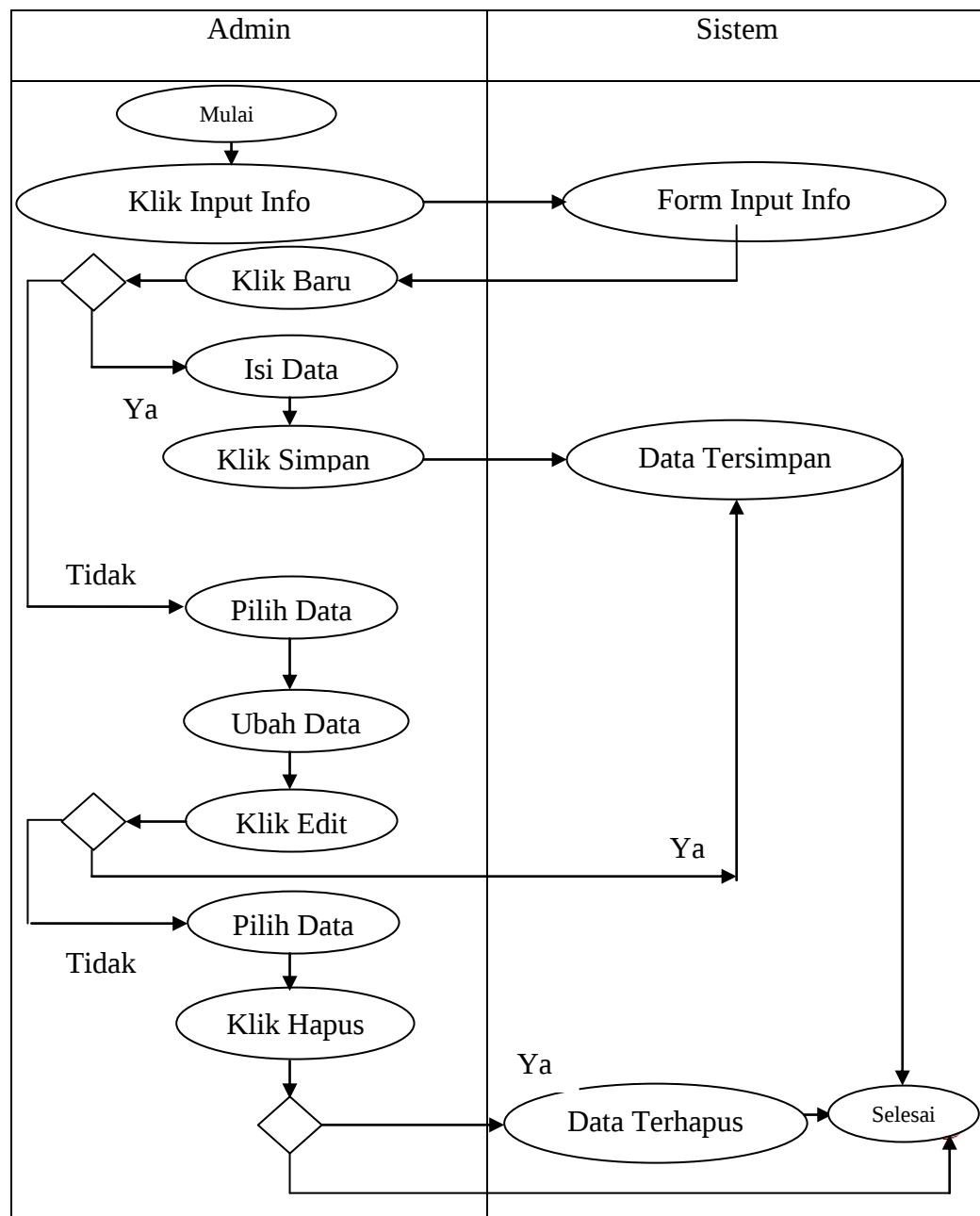
Aktivitas yang dilakukan untuk melakukan login admin dapat dilihat seperti pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Form Input Info

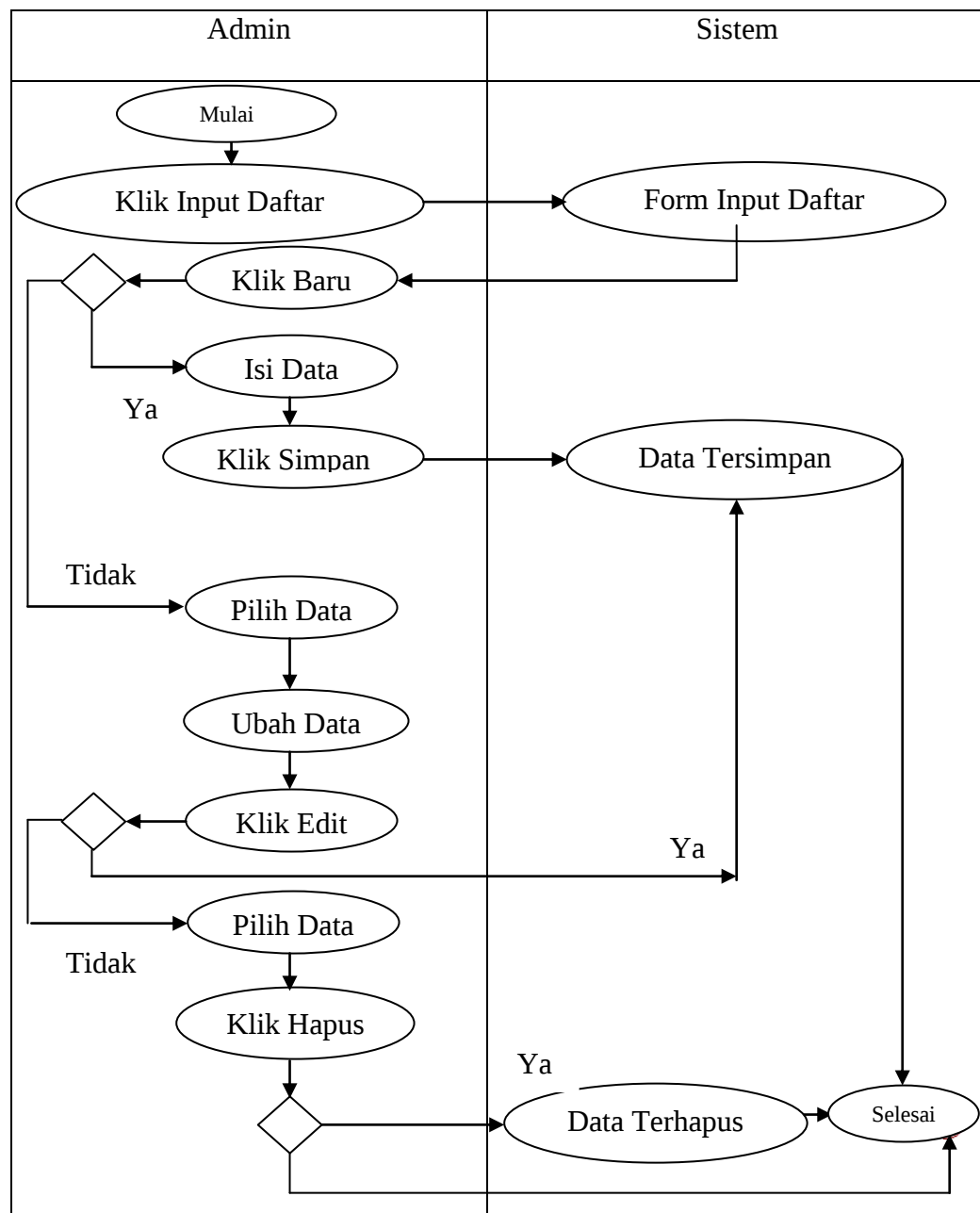
Activity diagram form input Info dapat dilihat seperti pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Form Input Info

3. Activity Diagram Form Input Daftar

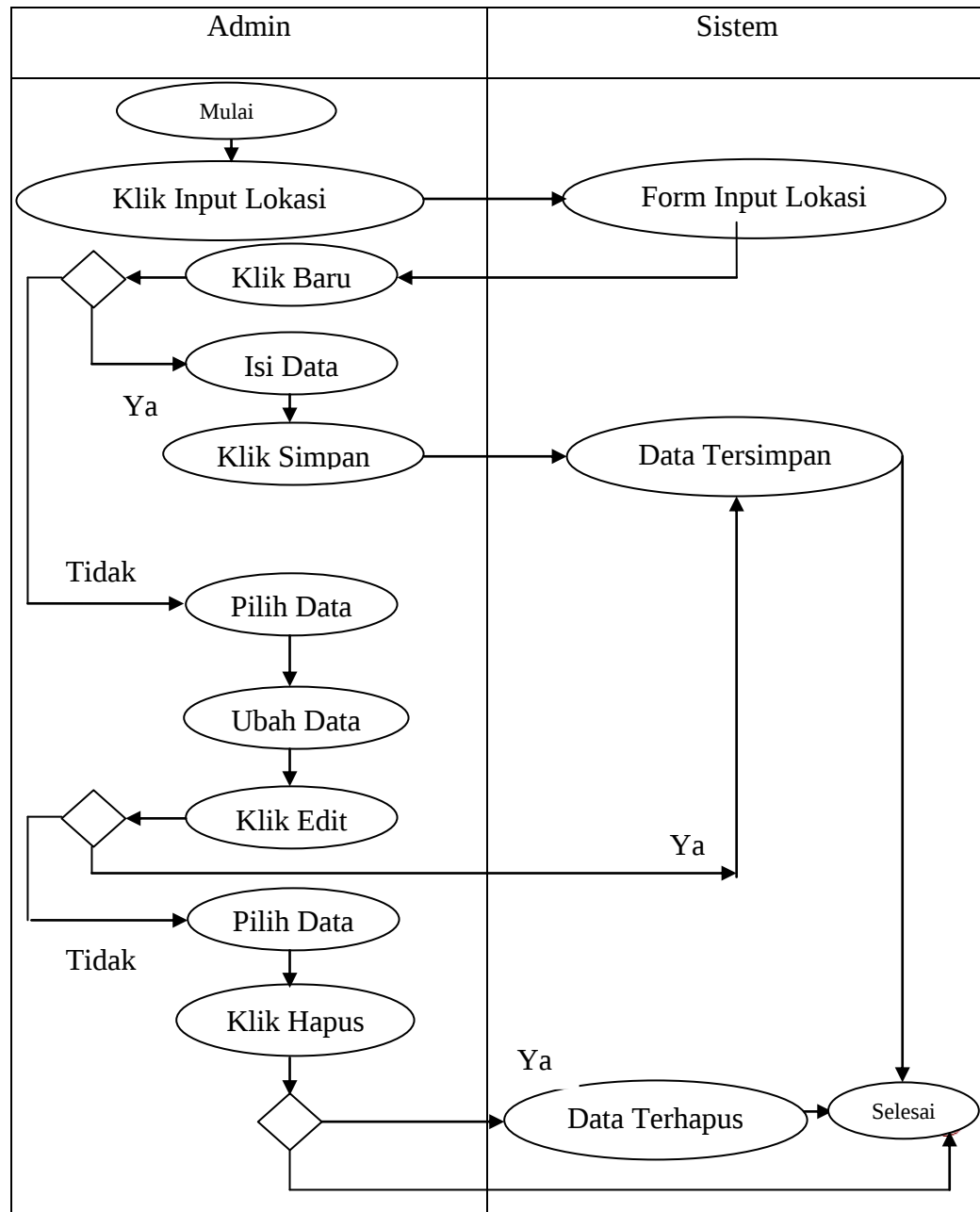
Activity diagram form input Daftar dapat dilihat seperti pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Form Input Daftar

5. Activity Diagram Form Input Lokasi

Activity diagram form Input Lokasi dapat dilihat seperti pada gambar III.10 berikut :

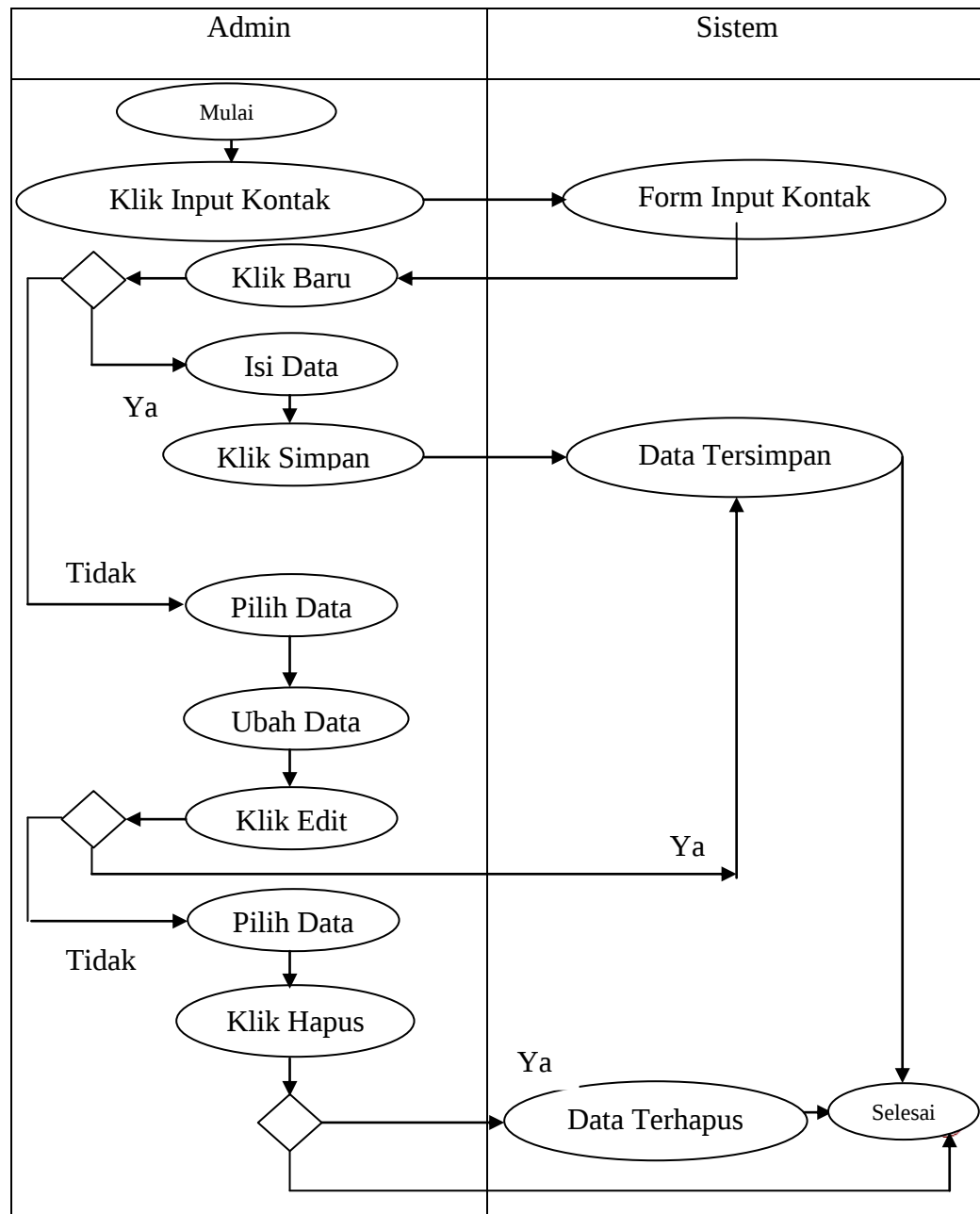


Gambar III.10. Activity Diagram Form Input Lokasi

6. Activity Diagram Form Input Kontak

Activity diagram form Input Kontak dapat dilihat seperti pada gambar

III.11 berikut :



Gambar III.11. Activity Diagram Form Input Kontak

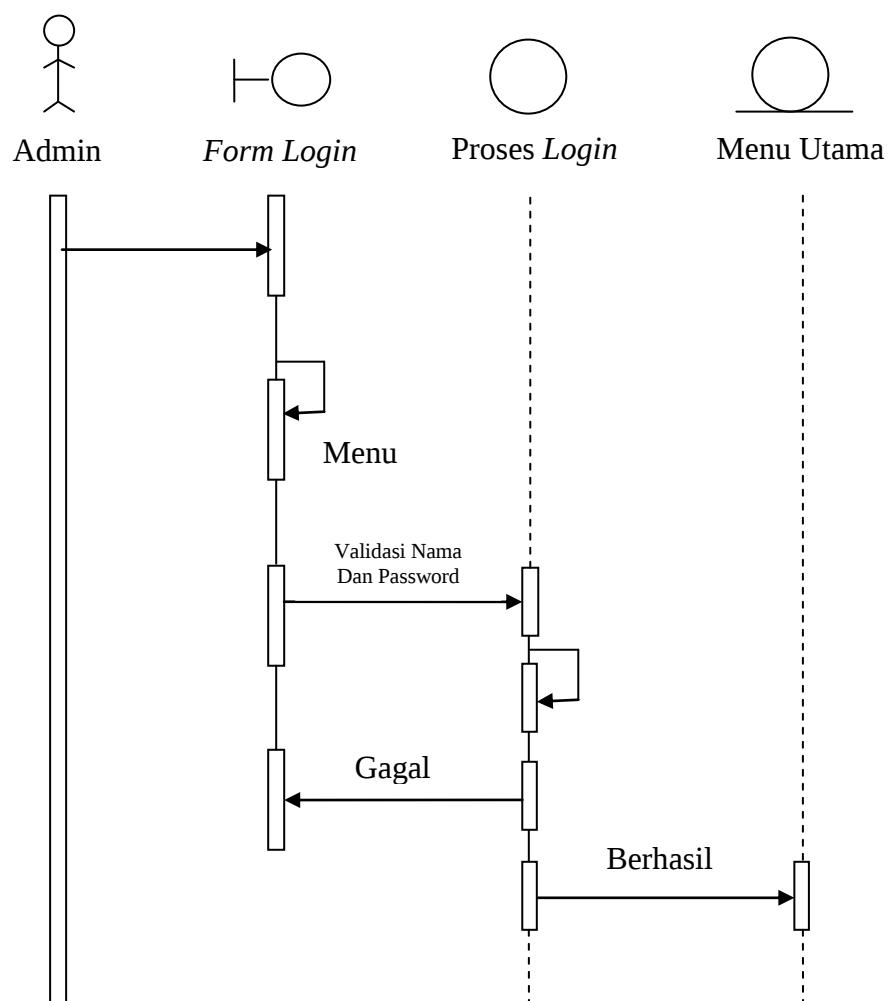
III.3.4 Sequence Diagram

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *sequence* diagram berikut:

1. Sequence Diagram Login

Serangkaian kerja melakukan login admin dapat terlihat seperti pada gambar

III.12 berikut :

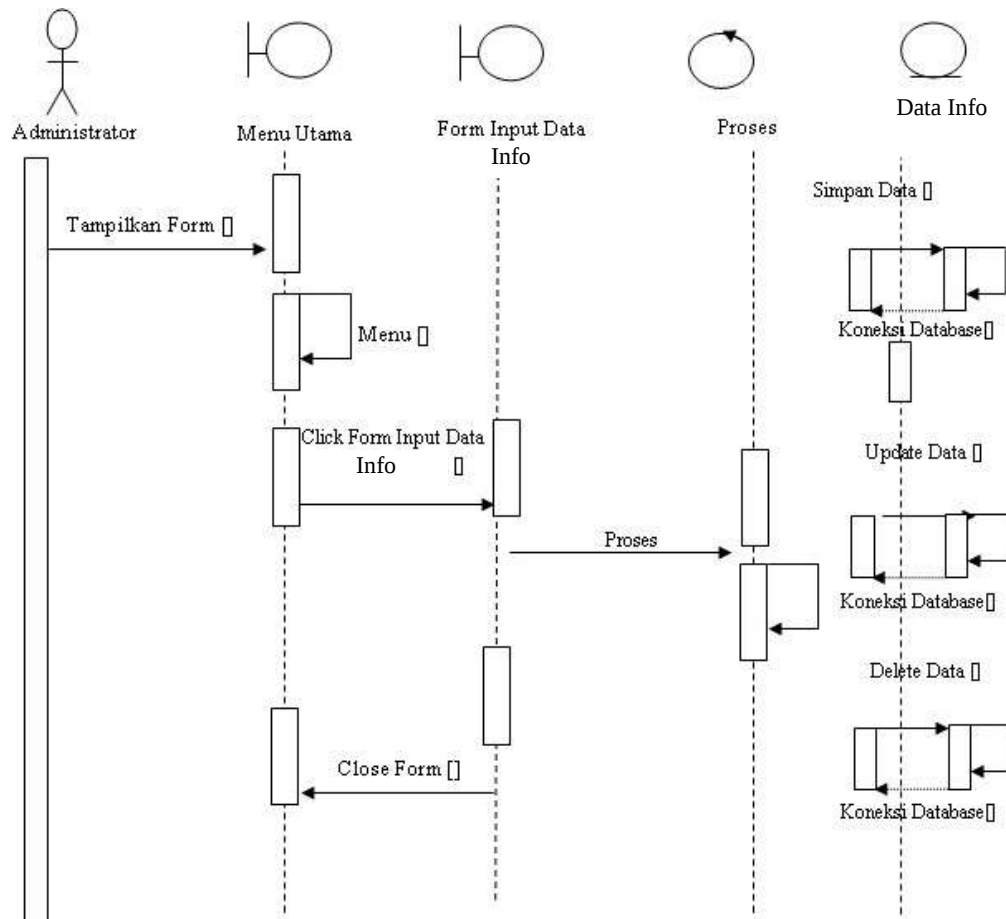


Gambar III.12. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Info

Sequence diagram data Info dapat dilihat seperti pada gambar III.13.

berikut :

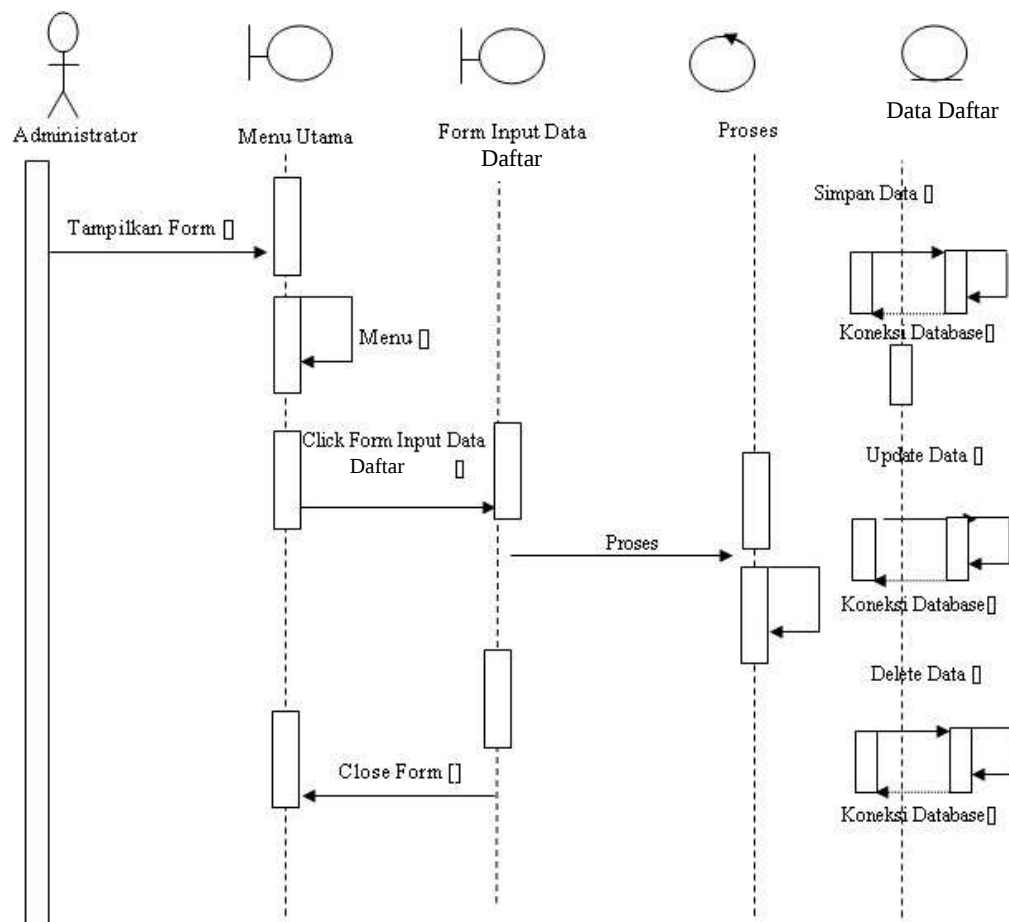


Gambar III.13. Sequence Diagram Form Info

3. Sequence Diagram Daftar

Sequence diagram data Daftar dapat dilihat seperti pada gambar III.14.

berikut :

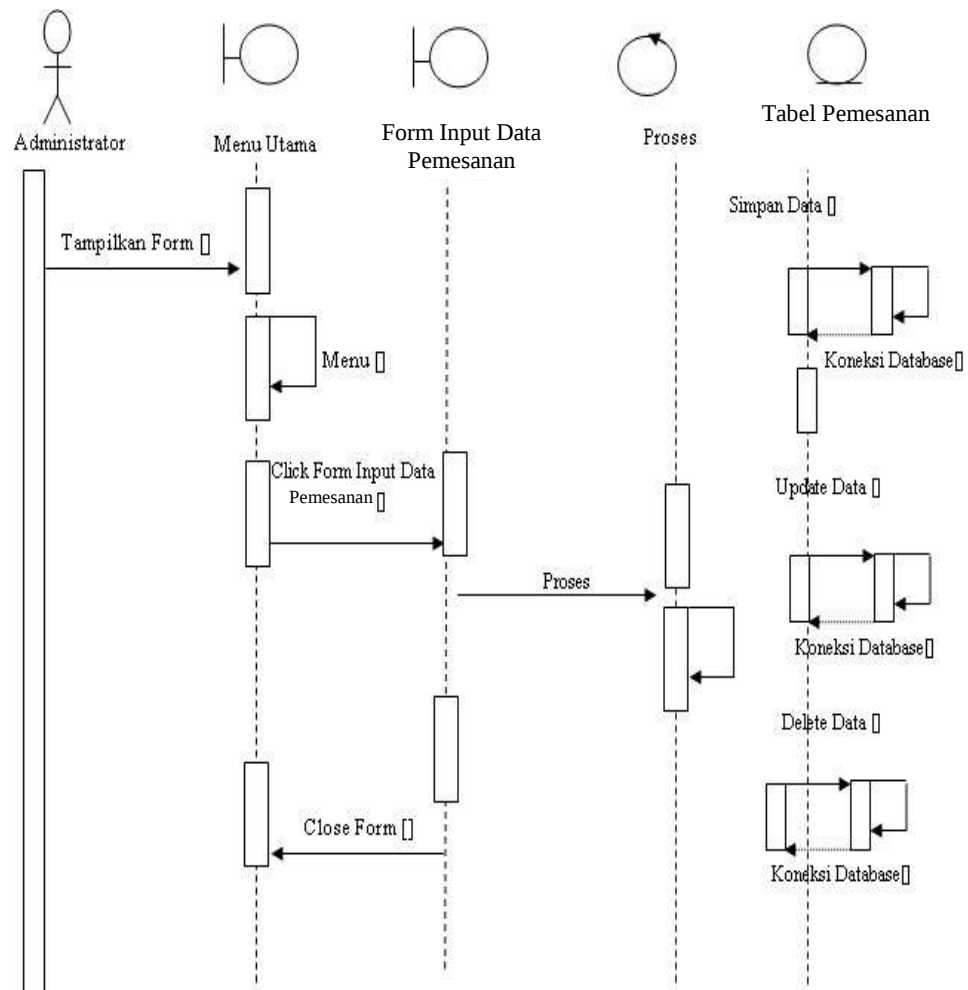


Gambar III.14. Sequence Diagram Form Daftar

4. Sequence Diagram Pemesanan

Sequence diagram data Pemesanan dapat dilihat seperti pada gambar III.15.

berikut :

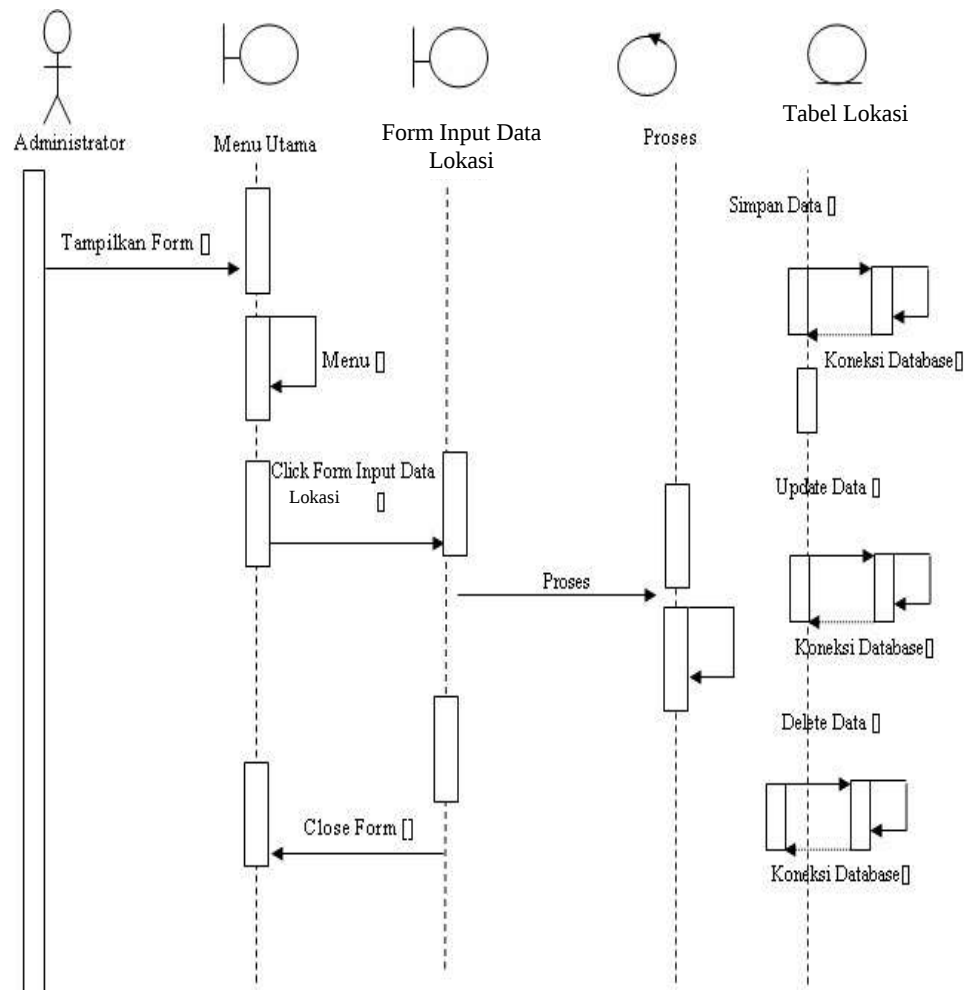


Gambar III.15. Sequence Diagram Form Pemesanan

5. Sequence Diagram Lokasi

Sequence diagram data Lokasi dapat dilihat seperti pada gambar III.16.

berikut :

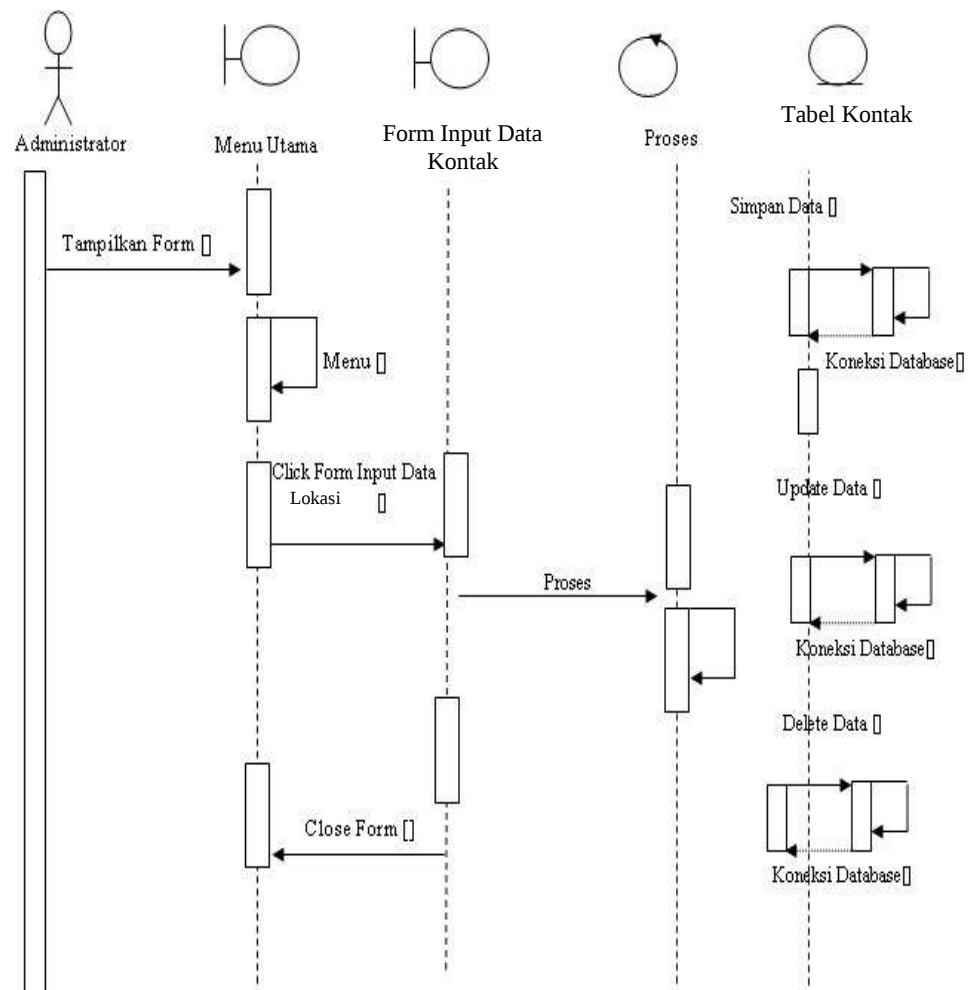


Gambar III.16. Sequence Diagram Form Lokasi

6. Sequence Diagram Kontak

Sequence diagram Kontak dapat dilihat seperti pada gambar III.17.

berikut :



Gambar III.17. Sequence Diagram Form Pengelompokan

III.3.5 Desain Database

III.3.5.1. Normalisasi

Tahap normalisasi ini bertujuan untuk menghilangkan masalah berupa ketidak konsistenan apabila dilakukannya proses manipulasi data seperti penghapusan, perubahan dan penambahan data sehingga data tidak ambigu.

1. Bentuk Tidak Normal

Bentuk tidak normal dari data pembelian obat-obatan ditandai dengan adanya baris yang satu atau lebih atributnya tidak terisi, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.1 dibawah ini :

Tabel III.1 Data Penjualan Barang Elektronik Bentuk Tidak Normal

ID	Nama	Nama_Barang	Harga	Jumlah	Total
01	Anto	Televisi 24"	Rp. 650.000	2	Rp. 1.300.000
02	Iwan	Kulkas 1 P	Rp. 1.200.000	1	Rp. 1.200.000
03	Ucil	AC 2 PK	Rp. 3.000.000	1	Rp. 3.000.000

2. Bentuk Normal Pertama (1NF)

Bentuk normal pertama dari data pembelian obat-obatan merupakan bentuk tidak normal yang atribut kosongnya diisi sesuai dengan atribut induk dari *record*-nya, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.2 di berikut ini :

Tabel III.2 Data Penjualan Barang Elektronik Bentuk Bentuk 1NF

ID	Nama	Nama_Barang	Total
01	Anto	Televisi 24"	Rp. 1.300.000
02	Iwan	Kulkas 1 P	Rp. 1.200.000
03	Ucil	AC 2 PK	Rp. 3.000.000

3. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua dari data order merupakan bentuk normal pertama, dimana telah dilakukan pemisahan data sehingga tidak adanya ketergantungan

parsial. Setiap data memiliki kunci primer untuk membuat relasi antar data, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.3 berikut ini :

Tabel III.3 Data Penjualan Barang Elektronik Bentuk 2NF

Nama	Nama_Barang	Total
Anto	Televisi 24"	Rp. 1.300.000
Iwan	Kulkas 1 P	Rp. 1.200.000
Ucil	AC 2 PK	Rp. 3.000.000

2. Desain Tabel

Setelah melakukan tahap normalisasi, maka tahap selanjutnya yang dikerjakan yaitu merancang struktur tabel pada basis data sistem yang akan dibuat, berikut ini merupakan rancangan struktur tabel tersebut:

1. Struktur Tabel Login

Tabel Login digunakan untuk menyimpan data Login selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.4 di bawah ini :

Nama Database : Elektronik

Nama Tabel : Login

Primary Key : Id

Tabel III.4 Tabel Login

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	-	Id Pencarian
Sandi	Varchar	50	Sandi Admin

2. Struktur Tabel Info

Tabel Info digunakan untuk menyimpan data Info selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.5 di bawah ini:

Nama Database : Elektronik

Nama Tabel : Info

Primary Key : Id

Tabel III.5 Tabel Info

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Nama_Barang	Int	-	Nama Barang
Harga	Varchar	Max	Harga Barang
Keterangan	Varchar	50	Keterangan

3. Struktur Tabel Daftar

Tabel Daftar digunakan untuk menyimpan data daftar, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.6 di bawah ini:

Nama Database : Elektronik

Nama Tabel : Daftar

Primary Key : Id

Tabel III.6 Tabel Daftar

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	-	Id Pencarian
Nama	Varchar	50	Nama Pelanggan
Alamat	Varchar	50	Alamat Pelanggan
Email	Varchar	50	Email Pelanggan
Jenis Kelamin	Varchar	50	Jenis Kelamin Pelanggan

4. Struktur Tabel Pemesanan

Tabel Pemesanan digunakan untuk menyimpan data Pemesanan, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.7 di bawah ini:

Nama Database : Elektronik

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : Id

Tabel III.7 Tabel Pemesanan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	-	Id Pencarian
Nama	Varchar	50	Nama Pelanggan
Nomor_Hp	Varchar	50	Nomor Hp Pelanggan
Email	Varchar	50	Email Pelanggan
Nama_Barang	Varchar	50	Nama Barang
Harga	Varchar	50	Harga Barang
Jumlah	Varchar	50	Jumlah
Tanggal	Varchar	50	Tanggal
Lokasi	Varchar	50	Lokasi
Keterangan	Varchar	50	Keterangan
Total	Varchar	50	Total Harga
Bayar	Varchar	50	Pembayaran
Batal	Varchar	50	Pembatalan
Konfirmasi	Varchar	50	Konfirmasi

5. Struktur Tabel Lokasi

Tabel Lokasi digunakan untuk menyimpan data Lokasi, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.8 di bawah ini:

Nama Database : Elektronik

Nama Tabel : Lokasi

Primary Key : Id

Tabel III.8 Tabel Lokasi

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	-	Id Pencarian
Lokasi	Varchar	50	Lokasi

6. Struktur Tabel Kontak

Tabel Kontak digunakan untuk menyimpan data Kontak, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.9 di bawah ini:

Nama Database : Elektronik

Nama Tabel : Kontak

Primary Key : Id

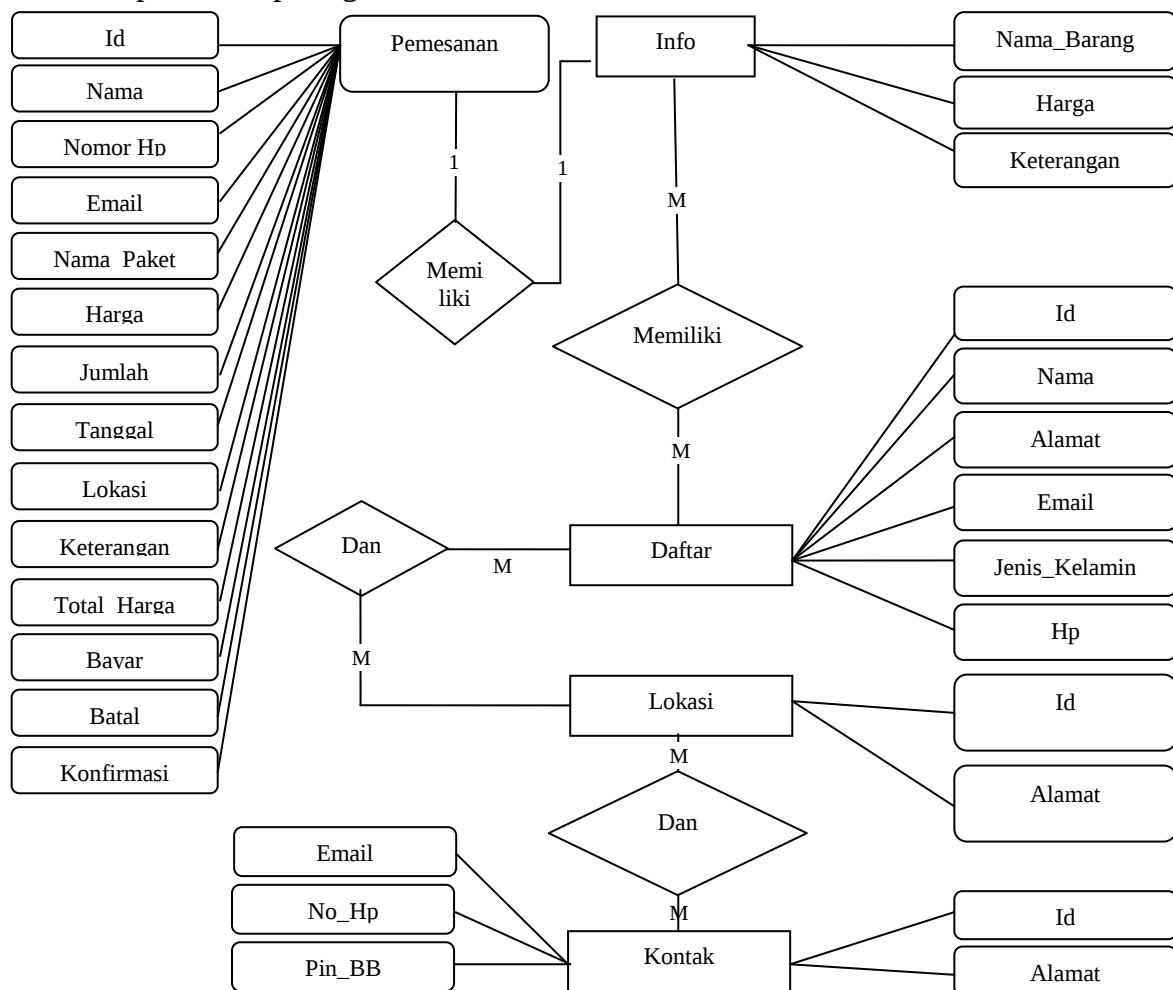
Tabel III.9 Tabel Kontak

Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	-	Id Pencarian
Alamat	Varchar	50	Alamat Penjual
Email	Varchar	50	Email Penjual
NoHp	Varchar	50	Nomor Hp Penjual
PinBB	Varchar	50	Pin BB Penjual
Rek	Varchar	50	No Rek

3. ERD (Entity Relationship Diagram).

Tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu merancang *ERD* untuk mengetahui hubungan antar tabel yang telah didesain sebelumnya, *ERD* tersebut

dapat dilihat pada gambar III.18 :



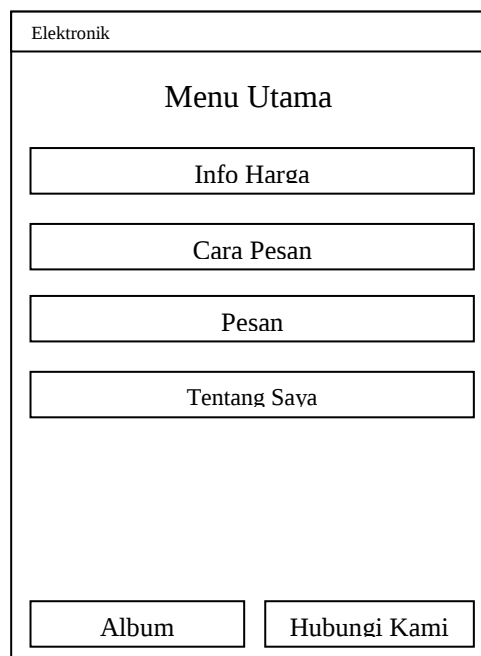
Gambar III.18. Diagram ERD

III.3.6. Desain User Interface

III.3.6.1. Antar Muka *Client*

1. Activity Menu Utama

Activity menu utama bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menyajikan pilihan untuk membuka *activity* yang lain. *Activity* menu utama dapat dilihat pada gambar III.19 berikut :



Gambar III.19. Activity Menu Utama

2. Activity Info Harga

Activity info harga bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk meampilkan info barang elektronik yang dijual. *Activity* info harga dapat dilihat pada gambar III.20 berikut :

Elektronik
Info Harga Foto Keterangan :

Gambar III.20. Activity Info Harga

3. Activity Cara Pesan

Activity Cara Pesan bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi sebagai petunjuk penggunaan aplikasi. *Activity* Cara Pesan dapat dilihat pada gambar III.21 berikut :

Elektronik
Cara Pesan Untuk memesan produk yang tertera pada aplikasi ini, silahkan anda mendaftar terlebih dahulu, kemudian isi identitas anda yang ada di dalam form tersebut, kemudian pilih paket yang akan anda pesan dan tungguilah beberapa saat konfirmasi dari kami

Gambar III.21. Activity Cara Pesan

4. Activity Tentang Saya

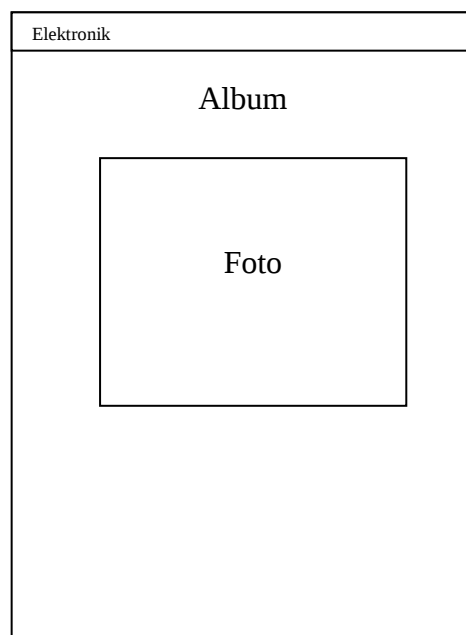
Activity Tentang Saya bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menampilkan tentang pembuat aplikasi. *Activity* tentang saya dapat dilihat pada gambar III.22 berikut :

Elektronik
Tentang Saya Penjualan Barang Elektronik <i>Client Server</i> Menggunakan Metode <i>Java RMI</i> Berbasis <i>Web</i> Dan <i>Android</i> Oleh : Sutrisno

Gambar III.22. Activity Tentang Saya

4. *Activity Album*

Activity Album bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menampilkan foto-foto barang-barang elektronik. *Activity Album* dapat dilihat pada gambar III.23 berikut :



Gambar III.23. *Activity Album*

5. *Activity Hubungi Kami*

Activity Hubungi Kami bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* dapat dilihat pada gambar III.24 berikut :

Elektronik
Hubungi Kami Alamat : XXXXX Email : XXXXX No. Hp : XXXXX Pin BB : XXXXX

Gambar III.24. Activity Hubungi Kami

6. Activity Pesan

Activity Pesan bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan android berfungsi untuk menampilkan menu pilihan tentang pemesanan barang. *Activity Pesan* dapat dilihat pada gambar III.25 berikut :

Elektronik
Pesan Daftar Pemesanan Pembatalan Status Pembayaran

Gambar III.25. Activity Pesan

7. Activity Daftar

Activity Daftar bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menampilkan *form* pendaftaran pelanggan. *Activity* Daftar dapat dilihat pada gambar III.26 berikut :

Elektronik	
Daftar	
Id	
Nama	
Alamat	
Email	
Jenis Kelamin	
Nomor Hp	
Simpan	

Gambar III..26. Activity Daftar

8. Activity Pemesanan

Activity Pemesanan bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk memilih jenis *id* dan barang yang dijual. *Activity* Pemesanan dapat dilihat pada gambar III.27 berikut :

The image shows a screenshot of an Android application interface for ordering electronics. The screen is titled 'Elektronik' at the top. Below the title, the main heading is 'Pemesanan'. There are two input fields: 'Id' and 'Barang', each with a dropdown arrow on the right. Below these fields is an 'OK' button.

Gambar III.27 Activity Pemesanan

9. Activity Konfirmasi Pemesanan

Activity Konfirmasi Pemesanan bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menampilkan *form* pemesanan barang. Activity Konfirmasi Pemesanan dapat dilihat pada gambar III.28 berikut :

Elektronik	
Konfirmasi Pemesanan	
Id	
Atas Nama	
Nomor Hp	
Email	
Nama Barang	
Harga	
Jumlah	
Tanggal	
Lokasi	☒
Keterangan	
Konfirmasi	

Gambar III.28. Activity Konfirmasi Pemesanan

10. Activity Konfirmasi Harga Pemesanan

Activity Konfirmasi Harga Pemesanan bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk mengkonfirmasi harga pemesanan barang. *Activity Konfirmasi Harga Pemesanan* dapat dilihat pada gambar III.29 berikut :

Elektronik	
Konfirmasi Pemesanan	
Id	
Atas Nama	
Nomor Hp	
Email	
Nama Barang	
Harga	
Jumlah	
Tanggal	
Lokasi	
Keterangan	
Total Harga	
Ya Tidak	

Gambar III.29 Activity Konfirmasi Harga Pemesanan

11. Activity Konfirmasi Pembatalan

Activity Konfirmasi Pembatalan bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk membatalkan pemesanan barang. *Activity Pembatalan* dapat dilihat pada gambar III.30 berikut :

Elektronik	
Konfirmasi Pembatalan	
Id	
Atas Nama	
Nama Barang	
Konfirmasi	Pilih v
OK	()

Gambar III.30. Activity Pembatalan

12. Activity Status Pembayaran

Activity Status Pembayaran bagian *Client* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk konfirmasi pembayaran. *Activity* Status Pembayaran dapat dilihat pada gambar III.31 berikut :

Elektronik	
Status Pembayaran	
Id	
Atas Nama	
Nama Barang	
Status	Pilih v
Konfirmasi Admin	
OK	()

Gambar III.31. Activity Status Pembayaran

III.3.6.2. Antar Muka Server

1. Halaman *Login*

Halaman *Login* bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menampilkan menu utama apabila *Login* berhasil. Halaman *Login* dapat dilihat pada gambar III.32 berikut :

Elektronik	
	Login
Pengguna	
Sandi	
	Proses
	Ubah Sandi

Gambar III.32 Halaman Login

2. Halaman Ubah Sandi

Halaman Ubah Sandi bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk mengubah sandi admin. Halaman Ubah Sandi dapat dilihat pada gambar III.33 berikut :

Elektronik	
Ubah Sandi Anda	
Sandi Lama	
Sandi Baru	
Ubah	

Gambar III.33. Halaman Ubah Sandi

3. Halaman Menu Utama

Halaman Menu Utama bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menampilkan akses ke halaman lain. Halaman Menu Utama dapat dilihat pada gambar III.34 berikut :

Elektronik					
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Pilih Aksi</td> </tr> <tr> <td> ❖ Home ❖ Info Harga ❖ Lokasi ❖ Contact Person ❖ Daftar Kontak ❖ Daftar Pesanan ❖ Lanoran Pesanan ❖ Logout </td> </tr> </table>	Pilih Aksi	❖ Home ❖ Info Harga ❖ Lokasi ❖ Contact Person ❖ Daftar Kontak ❖ Daftar Pesanan ❖ Lanoran Pesanan ❖ Logout	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: left;">Administrator</td> </tr> <tr> <td style="height: 150px;"></td> </tr> </table>	Administrator	
Pilih Aksi					
❖ Home ❖ Info Harga ❖ Lokasi ❖ Contact Person ❖ Daftar Kontak ❖ Daftar Pesanan ❖ Lanoran Pesanan ❖ Logout					
Administrator					

Gambar III.34. Halaman Menu Utama

4. Halaman Info Harga

Halaman Info Harga bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menambah, menyimpan, mengubah mencari, menghapus dan melihat semua Info Harga di *database*. Halaman Info Harga dapat dilihat pada gambar III.35 berikut :

Elektronik	
Pilih Aksi ❖ Home ❖ Info Harga ❖ Lokasi ❖ Contact Person ❖ Daftar Kontak ❖ Daftar Pesanan ❖ Laboran Pesanan ❖ Logout	Info Harga Nama Barang Harga Keterangan Gambar Tambah Simpan Ubah Cari Hapus Lihat Semua Informasi : Isi Nama Paket Dengan Nama Gambar

Gambar III.35. Halaman Info Paket

5. Halaman Daftar Lokasi

Halaman Daftar Lokasi bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menambah, menyimpan, mengubah mencari, menghapus dan melihat semua Daftar Lokasi di *database*. Halaman Daftar Lokasi dapat dilihat pada gambar III.36 berikut :

Elektronik	
Pilih Aksi ❖ Home ❖ Info Harga ❖ Lokasi ❖ Contact Person ❖ Daftar Kontak ❖ Daftar Pesanan ❖ Laporan Pesanan ❖ Logout	Daftar Lokasi Id Alamat Tambah Simpan Ubah Cari Hapus Lihat Semua

Gambar III.36. Halaman Daftar Lokasi

6. Halaman *Contact Person*

Halaman *Contact Person* bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk mengubah *Contact Person* di *database*. Halaman *Contact Person* dapat dilihat pada gambar III.37 berikut :

Elektronik		
Pilih Aksi ❖ Home ❖ Info Harga ❖ Lokasi ❖ Contact Person ❖ Daftar Kontak ❖ Daftar Pesanan ❖ Laporan Pesanan ❖ Logout	Contact Person Alamat Email Nomor Hp PIN BB Ubah	

Gambar III.37. Halaman *Contact Person*

7. Halaman Daftar Kontak

Halaman Daftar Kontak bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menambah, menyimpan, mengubah mencari, menghapus dan melihat semua Daftar Kontak di *database*. Halaman Daftar Kontak dapat dilihat pada gambar III.38. berikut :

Elektronik																			
Pilih Aksi ❖ Home ❖ Info Harga ❖ Lokasi ❖ Contact Person ❖ Daftar Kontak ❖ Daftar Pesanan ❖ Laporan Pesanan ❖ Logout	Daftar Kontak <table><tr><td>Id</td><td> </td></tr><tr><td>Nama</td><td> </td></tr><tr><td>Alamat</td><td> </td></tr><tr><td>Email</td><td> </td></tr><tr><td>Jenis Kelamin</td><td> </td></tr><tr><td>Nomor Hp</td><td> </td></tr></table> <table><tr><td>Tambah</td><td>Simpan</td><td>Ubah</td><td>Cari</td><td>Hapus</td><td>Lihat Semua</td></tr></table>	Id		Nama		Alamat		Email		Jenis Kelamin		Nomor Hp		Tambah	Simpan	Ubah	Cari	Hapus	Lihat Semua
Id																			
Nama																			
Alamat																			
Email																			
Jenis Kelamin																			
Nomor Hp																			
Tambah	Simpan	Ubah	Cari	Hapus	Lihat Semua														

Gambar III.38. Halaman Daftar Kontak

8. Halaman Laporan Penjualan

Halaman Laporan Penjualan bagian *Server* aplikasi *client server* penjualan barang elektronik berbasis *web* dan *android* berfungsi untuk menampilkan laporan pesanan di *database*. Halaman Laporan Pesanan dapat dilihat pada gambar III.40 berikut :

Daftar Laporan Penjualan Pelanggan												
id	Nama	Nomor Hp	Nama Paket	harga	Jumlah Peserta	Tanggal Event	Lokasi Event	Keterangan	Total harga	Status	Konf pelanggan	Konf Admin

Gambar III..39. Halaman Laporan Penjualan