

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Toko Roti D'TOP bergerak didalam bidang penjualan dan roti. Roti yang dijual memiliki berbagai bentuk dan rasa yang berbeda, sehingga konsumen yang datang dapat memilih roti-roti dengan rasa dan bentuk yang berbeda. Roti merupakan produk yang diperoleh dari adonan tepung terigu yang difermentasi dengan ragi roti dan dipanggang, dengan atau tanpa penambahan makanan lain dan bahan tambahan makanan yang diizinkan. Masalah yang terjadi adalah konsumen tidak mengetahui jenis-jenis roti yang dijual beserta harganya, konsumen harus datang langsung ke toko roti D'TOP untuk mengetahui jenis dan harga roti. Toko Roti D'TOP juga hanya menunggu konsumen datang untuk membeli roti. Disisi lain banyak juga toko roti yang menjual produk yang sama. Penelitian ini menggunakan aplikasi penjualan berbasis *web* dan *android* untuk mengatasi masalah penjualan roti pada Toko Roti D'TOP. Dengan adanya aplikasi penjualan maka dapat membantu konsumen untuk dapat mengetahui jenis-jenis roti dan harga roti yang dijual di Toko Roti D'TOP.

28/02/2021

Nama Barang	Harga	open awal	Masuk	Jumlah	keluar	Tester	stok	terjual	Jumlah
Alon Roll	Rp. 8.000	8		8			2	6	Rp. 48.000
Alon sosis	Rp. 10.000	3		3			hbs	3	Rp. 30.000
Brownies petak Cherry	Rp. 43.000	2		2			1	1	Rp. 43.000
Brownies pp	Rp. 28.000		6	6			3	3	Rp. 84.000
Brownies keju	Rp. 30.000		2	2			1	1	Rp. 30.000
Brownies cake buah	Rp. 28.000		2	2			2		
Brownies cake agar-agar	Rp. 28.000		2	2			2		
Bolu marmar	Rp. 28.000	1		1			1		
Bolu pisang bulat	Rp. 36.000	2		2			2		
Bolu pisang pp	Rp. 28.000	3	8	11			8	3	Rp. 84.000
Bolu pisang petak	Rp. 45.000								
Bolu kenari	Rp. 28.000								
Bolgul sp	Rp. 40.000	1		1			hbs	1	Rp. 40.000
Bolen	Rp. 20.000	1	5	6			4	2	Rp. 40.000
Banner	Rp. 12.000	6		6			6		
Balon polkadot	Rp. 3.000	7	5	12	2		6	4	Rp. 12.000
Choco ball	Rp. 3.000	28		28			28		
Donat isi b	Rp. 20.000		3	3			1	2	Rp. 40.000
Donat pack	Rp. 25.000	2		2			hbs	2	Rp. 50.000
Donat sosis pedas	Rp. 6.000	4	6	10			5	5	Rp. 30.000
Donat wijen	Rp. 3.000	2		2			2		
Donat bulat	Rp. 3.000		8	8			4	4	Rp. 12.000
Donat segitiga	Rp. 3.000	3		3			2	1	Rp. 3.000
Lilin magic	Rp. 8.000	15		15			15		
Lilin ulir	Rp. 8.000	9		9			9		
Lilin angka	Rp. 2.000	192		192			191	1	Rp. 2.000
Mainan Ulati	Rp. 9.000	31		31			31		
Pin	Rp. 2.000	172		172			132	40	Rp. 80.000
Pin kotak	Rp. 30.000	12		12			12		
Paha ayam	Rp. 3.000	13		13			8	5	Rp. 15.000
Pizza potong	Rp. 6.000	3	8	11			8	3	Rp. 18.000
Roti (3000)	Rp. 3.000	8	2	10			2	8	Rp. 24.000
Roti Topping	Rp. 4.000		6	6				2	Rp. 8.000
Roti kering (bk)	Rp. 6.000	10		10			10		Rp. 24.000
Roti kering (lok)	Rp. 10.000	13	2	13			13		
Roti manis kosong	Rp. 10.000	2	2	4			4		
Roti isi (4,5,6)	Rp. 10.000	5	15	20			9	11	Rp. 110.000
Roti isi (7,8,9)	Rp. 12.000		4	4			hbs	4	Rp. 48.000
Brownies mini (pp)	Rp. 25.000	1		1			1		

Gambar III.1. Data Penjualan Roti D'TOP Pertama

(Sumber : Toko Roti D'TOP, 2021)

Penjelasan :

Gambar III.1 merupakan data penjualan dari Toko Roti D'TOP, pada data tersebut terdapat nama barang, harga, stok, terjual dan jumlah penghasilan.

Nama Barang	Harga	Open awal	Masuk	Jumlah	Retur	Tester	stok	ter- jual	Jumlah
Rainbow mini	Rp. 23.000								
Roti Karakter	Rp. 5.000	4	6	10			5	5	Rp 25.000
Sponge BF	Rp. 28.000	2		2			1	1	Rp 28.000
Sponge Pandan bulat	Rp. 28.000		3	3			Hbs	3	Rp. 84.000
Sponge Pandan kukus	Rp. 28.000								
Sponge Zebra	Rp. 28.000	1		1			1		
Snack	Rp. 12.000	20		20			20		
Tawar biasa	Rp. 13.000	2		2			2		
Tawar Pandan	Rp. 13.000								
Tawar Marmar	Rp. 15.000								
Tart 65	Rp. 65.000								
Tart 100	Rp. 100.000								
Bf 70	Rp. 70.000	2		2			2		
Bf 100	Rp. 100.000	7					6	1	Rp. 100.000
Teriyaki	Rp. 8.000		6	6			5	1	Rp. 9.000
Topi Utkah kecil	Rp. 8.000	12		12			12		
Topi Utkah sedang	Rp. 10.000	11		11			11		
Topi Utkah Besar	Rp. 12.000	22		22			22		
Mini Tart	Rp. 25.000	6		6			5	1	Rp. 25.000
Sipan mini	Rp. 20.000								
Gulung serres	Rp. 3.000	3		3			3		
Double rasa	Rp. 3.000	2		2			2		
Sponge coklat PP	Rp. 28.000		3	3			3		
Roti Sosis panggang	Rp. 5.000		1	1			1		
Banana spice	Rp. 4.000		4	4			4		
Donat Pizza	Rp. 4.000		7	7			1	32	Rp. 24.000
Bagel Mini	Rp. 28.000		2	2			1	1	Rp. 28.000
Pengeluaran									Pendapatan pagi Rp. 313.000
* 1 sak gula putih	Rp. 585.000								Makan Rp. 8.400.000
* 10 bks fortune	Rp. 127.000								TOTAL Rp. 1.157.000
* 1 bks bren saus	Rp. 77.000								
* Garam 1 bks	Rp. 9.500								Pendapatan Rp. 1.157.000
* UHT Produksi	Rp. 60.000								Pengeluaran Rp. 818.500
* Karbon Dicky	Rp. 20.000								TTL Rp. 338.500
	Rp. 818.500								

Gambar III.2. Data Penjualan Roti D'TOP Kedua

(Sumber : Toko Roti D'TOP, 2021)

Penjelasan :

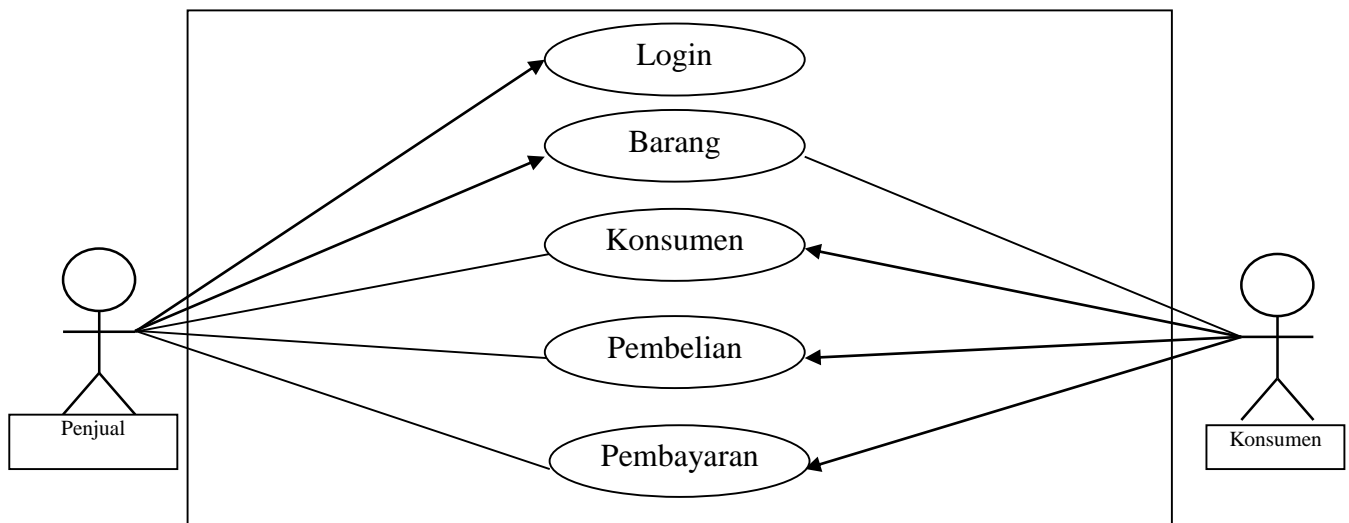
Gambar III.2 merupakan data penjualan dari Toko Roti D'TOP, pada data tersebut terdapat nama barang, harga, stok, terjual dan jumlah penghasilan.

III.2. Desain Sistem

Peneliti menggunakan pemodelan *Unitified Modelling Language* (UML) yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram*.

III.2.1. Use Case Diagram

Gambar III.3 menjelaskan *Use Case Diagram* tentang aplikasi penjualan Roti berbasis web dan android pada toko Roti D'TOP.



Gambar III.3. Use Case Aplikasi Penjualan Roti Berbasis Web Dan Android Pada Toko Roti D'TOP

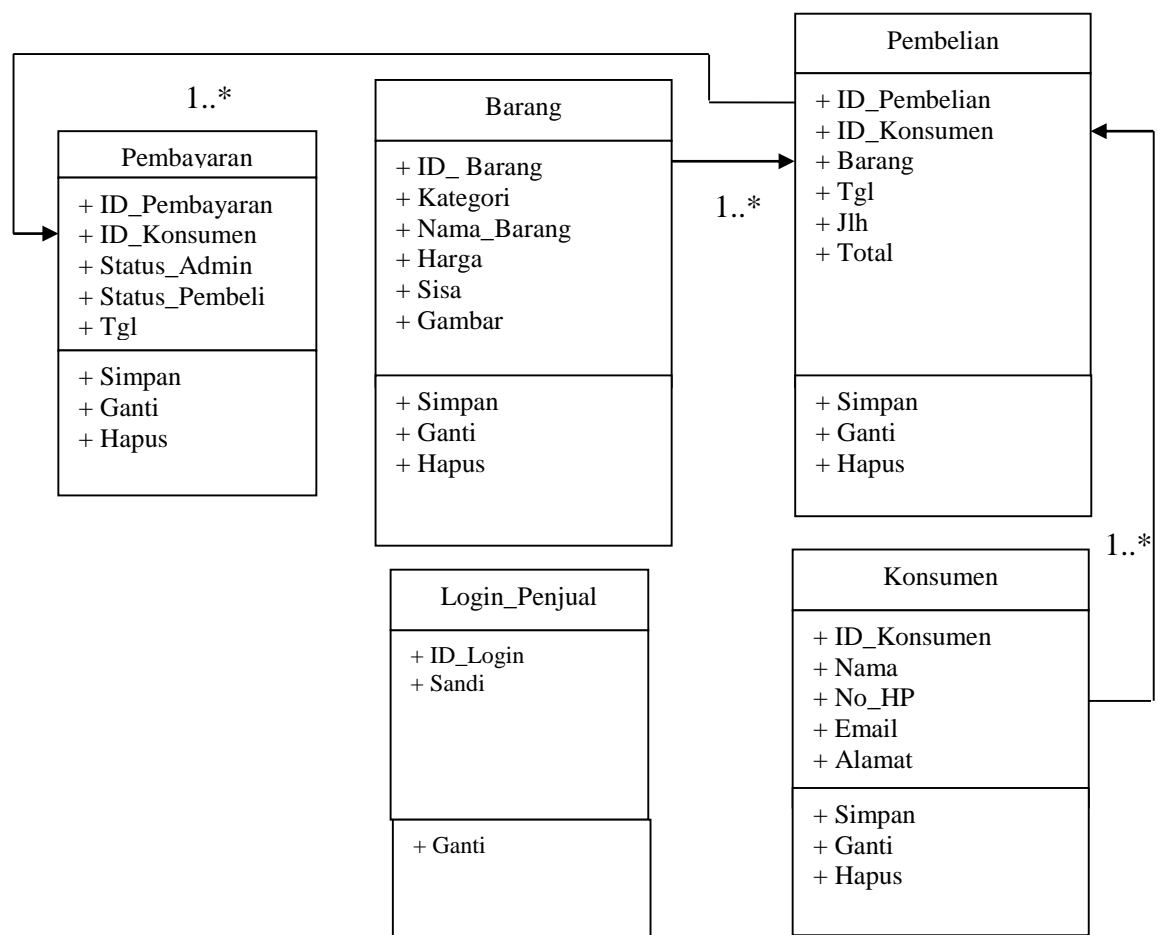
Penjelasan :

Gambar III.3 merupakan *use case* dari sistem yang berjalan, terdapat dua aktor yang berperan di Toko Roti D'TOP saat melakukan transaksi penjualan. Aktor Penjual

menyediakan Roti untuk dijual, sehingga Aktor Konsumen dapat memilih Roti sesuai selera. Aktor Konsumen dapat mendaftarkan diri sebagai member dan Aktor Penjual dapat menyimpan data konsumen. Aktor Konsumen dapat melakukan pembelian dan Aktor Penjual menerima pembelian. Aktor Konsumen melakukan pembayaran dan Aktor Penjual menerima pembayaran.

III.2.2. Class Diagram

Gambar III.4 menjelaskan *Class Diagram* tentang aplikasi penjualan Roti berbasis web dan android pada toko Roti D'TOP.



Gambar III.4. Class Diagram Aplikasi Penjualan Roti Berbasis Web Dan Android Pada Toko Roti D'TOP

Penjelasan :

Gambar III.4 dimulai dari data Roti memberikan isi kelasnya pada data Pembelian. Data konsumen memberikan isi kelasnya pada data Pembelian. Data pembelian memberikan isi kelasnya pada data Pembayaran. Data login hanya fitur pelengkap untuk akses masuk aplikasi.

III.2.3. Activity Diagram

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

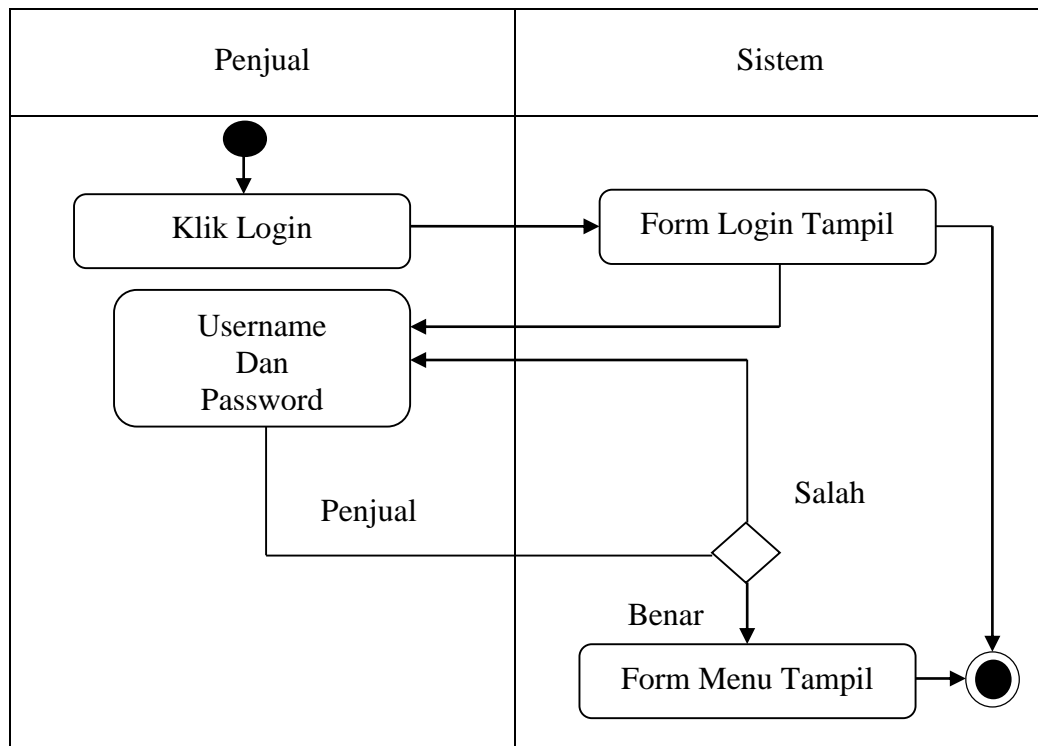
III.2.3.1. Activity Diagram Bagian Penjual

Rangkaian kegiatan bagian penjual pada sistem digambarkan pada *activity* diagram berikut :

1. Activity Diagram Login Bagian Penjual

Aktivitas yang dilakukan untuk melakukan login penjual dapat dilihat seperti pada gambar III.5 berikut :

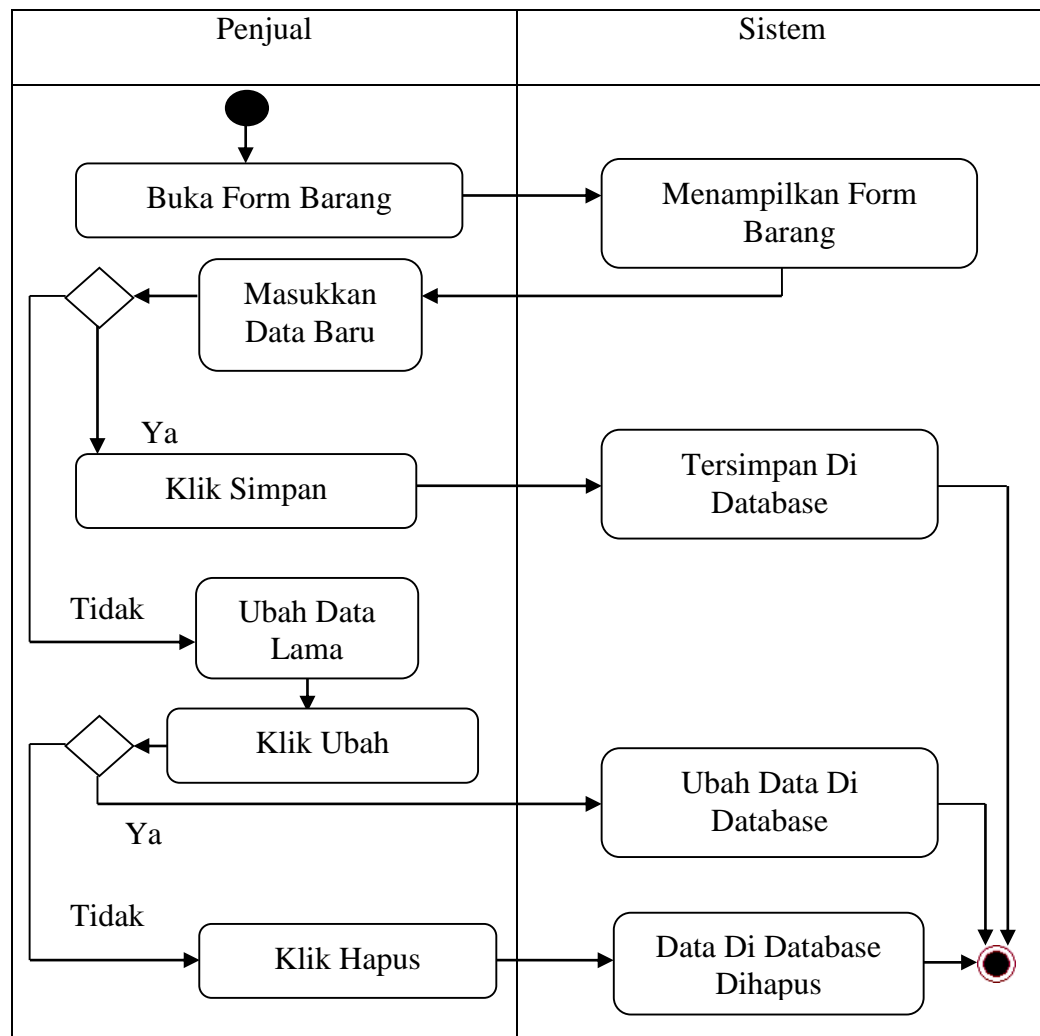
Gambar III.5. Activity Diagram Login Bagian Penjual**Penjelasan :**



Penjual dapat melakukan login pada aplikasi, penjual harus menulis sandi dan jika benar maka menu terbuka. Jika salah maka menu tidak terbuka.

2. Activity Diagram Barang Bagian Penjual

Activity diagram untuk melakukan pengolahan data barang dapat dilihat seperti pada gambar III.6 berikut :



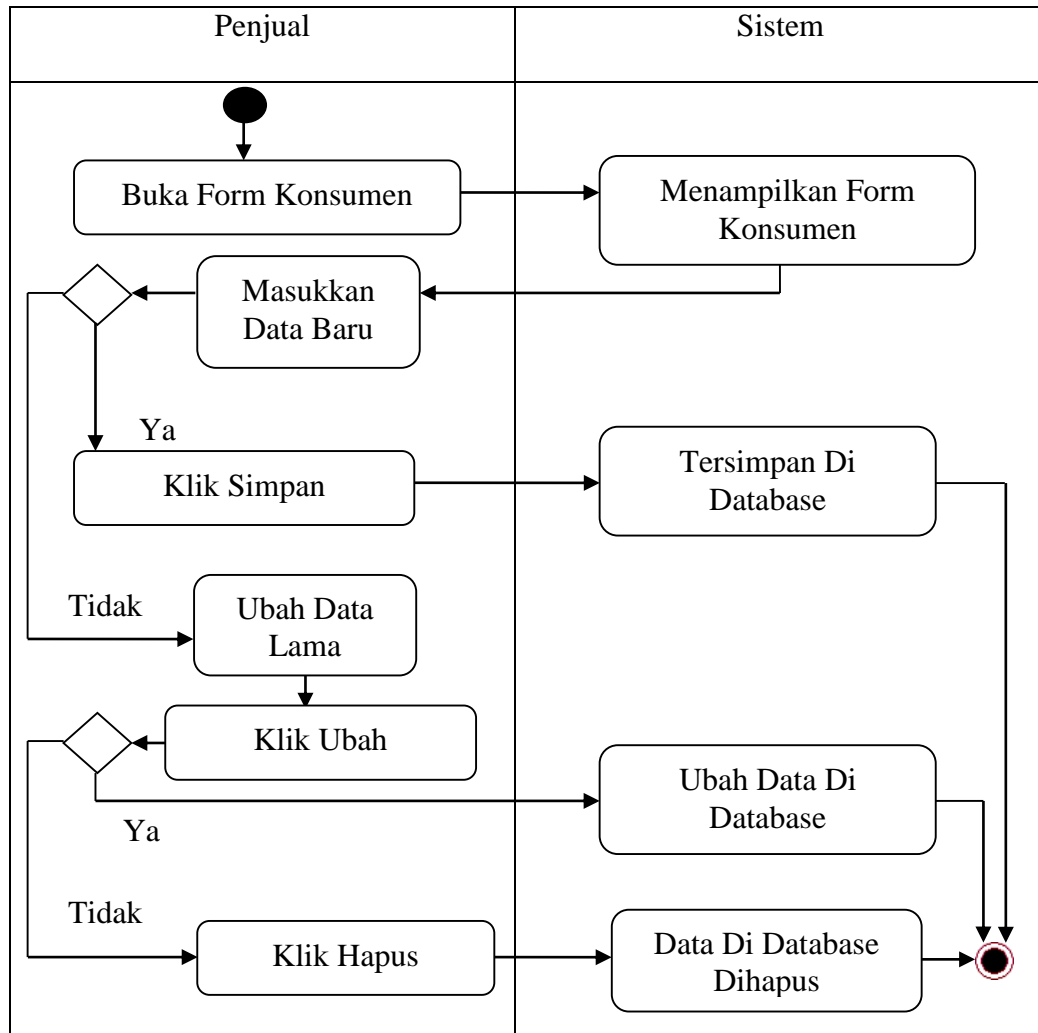
Gambar III.6. Activity Diagram Roti Bagian Penjual

Penjelasan :

Pertama penjual dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data, kemudian penjual dapat mengubah data lama, kemudian penjual dapat menghapus data.

3. *Activity Diagram* Konsumen Bagian Penjual

Activity diagram untuk melakukan pengolahan data Konsumen dapat dilihat seperti pada gambar III.7 berikut :



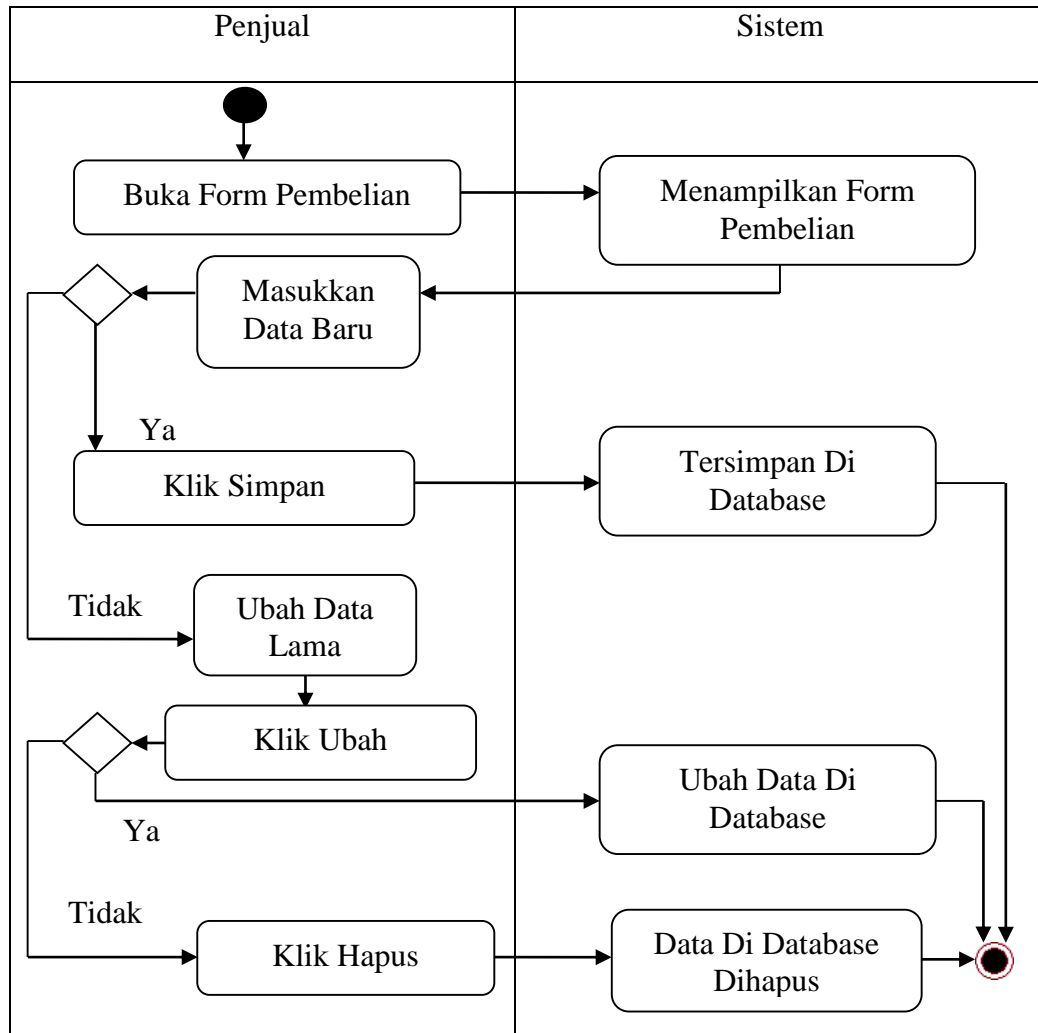
Gambar III.7. Activity Diagram Konsumen Bagian Penjual

Penjelasan :

Pertama penjual dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data, kemudian penjual dapat mengubah data lama, kemudian penjual dapat menghapus data.

4. *Activity Diagram* Pembelian Bagian Penjual

Activity diagram untuk melakukan pengolahan data Pembelian dapat dilihat seperti pada gambar III.8 berikut :



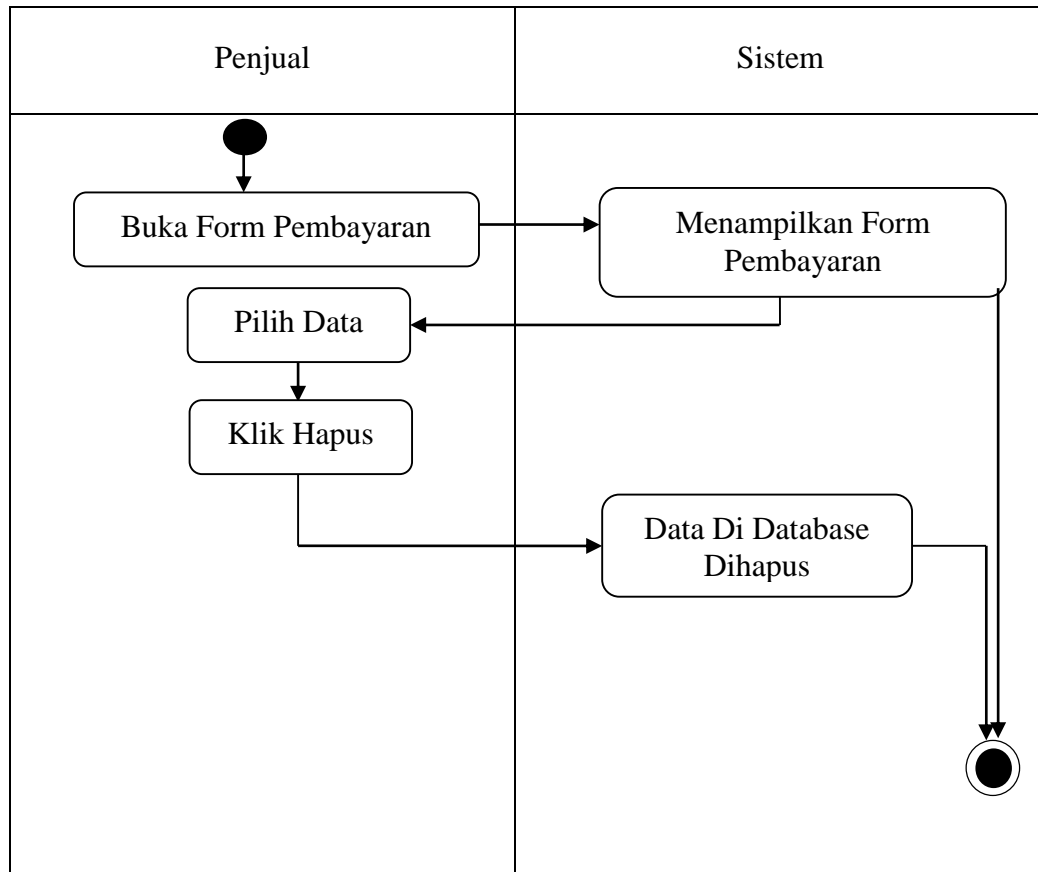
Gambar III.8. Activity Diagram Pembelian Bagian Penjual

Penjelasan :

Pertama penjual dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data, kemudian penjual dapat mengubah data lama, kemudian penjual dapat menghapus data.

5. *Activity Diagram* Pembayaran Bagian Penjual

Activity diagram untuk melakukan pengolahan data pembayaran dapat dilihat seperti pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Pembayaran Bagian Penjual

Penjelasan :

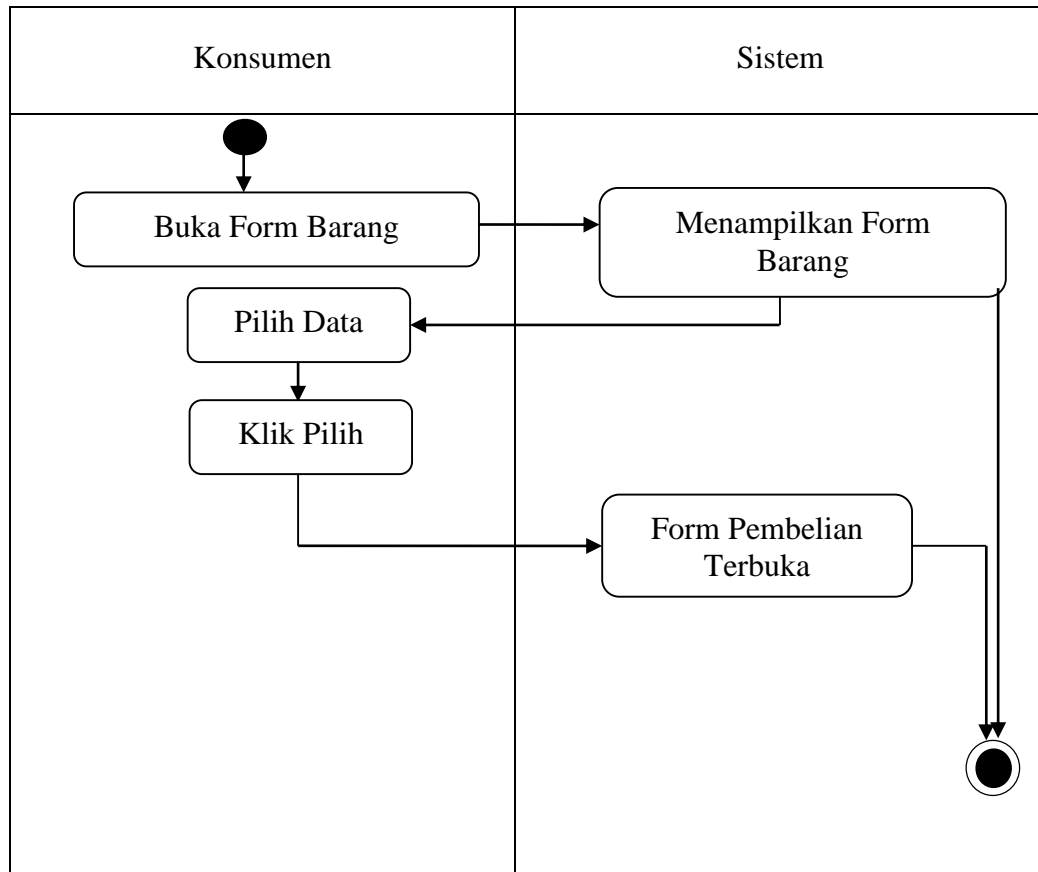
Penjual dapat menghapus data pembayaran dengan memilih data dan klik hapus maka data di database dihapus.

III.2.3.2. Activity Diagram Bagian Konsumen

Rangkaian kegiatan bagian Konsumen pada sistem digambarkan pada *activity diagram* berikut :

1. *Activity Diagram* Barang Bagian Konsumen

Activity diagram untuk melakukan pengecekan *wallpaper* dapat dilihat seperti pada gambar III.10 berikut :



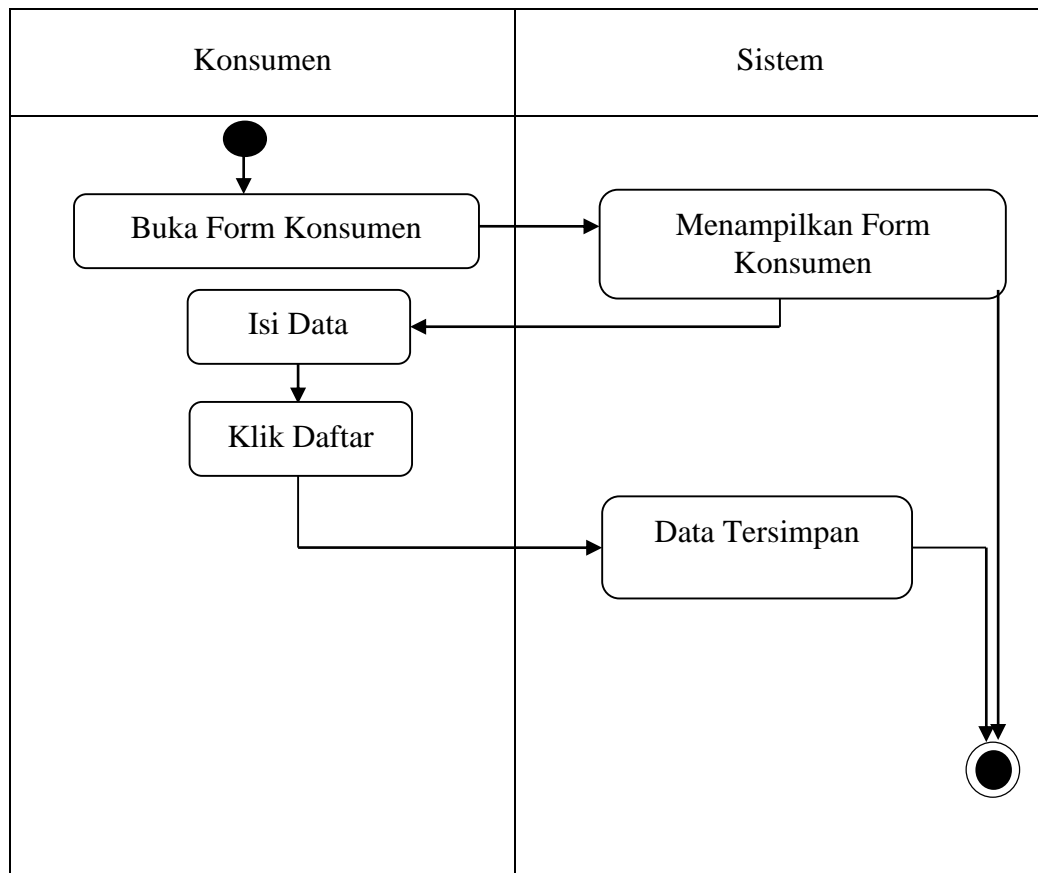
Gambar III.10. Activity Diagram Barang Bagian Konsumen

Penjelasan :

Konsumen dapat melakukan pembelian dengan memilih data dan klik pilih maka form pembelian terbuka.

2. *Activity Diagram* Konsumen Bagian Konsumen

Activity diagram untuk melakukan pendaftaran Konsumen dapat dilihat seperti pada gambar III.11 berikut :



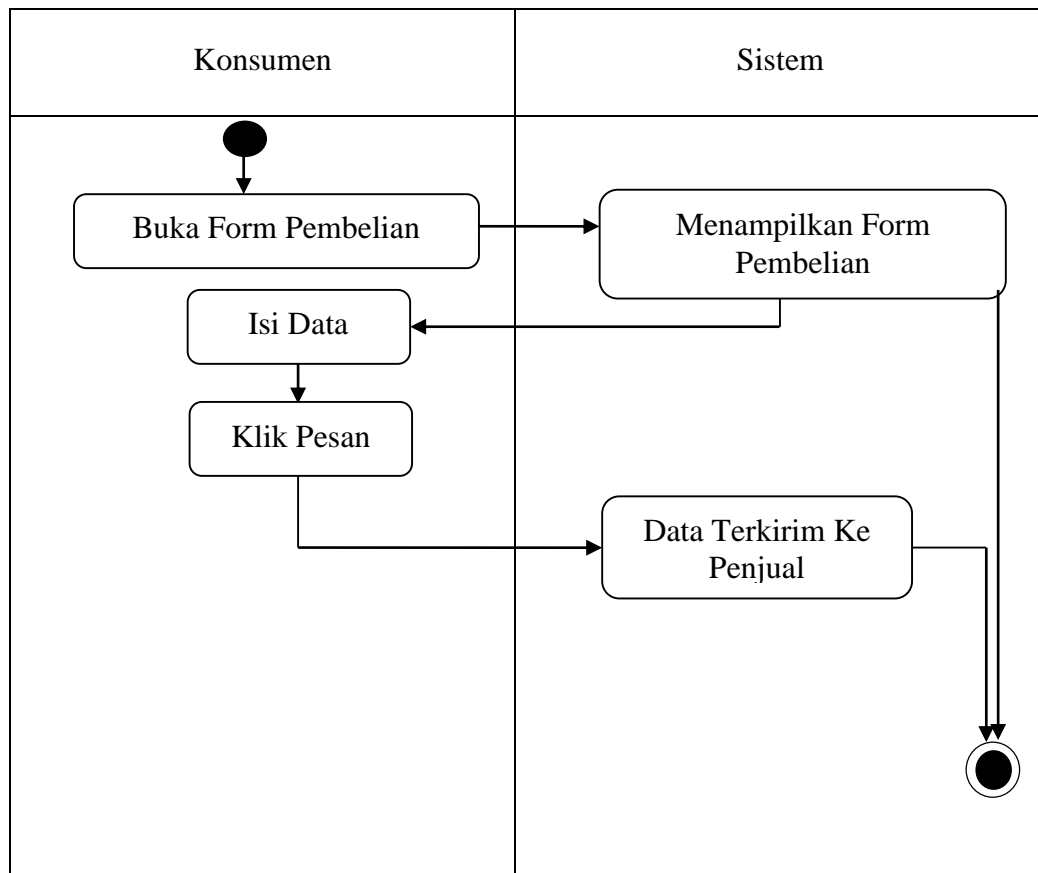
Gambar III.11. Activity Diagram Konsumen Bagian Konsumen

Penjelasan :

Konsumen dapat mendaftar dengan mengisi data dan klik daftar maka data tersimpan ke penjual.

3. *Activity Diagram* Pembelian Bagian Konsumen

Activity diagram untuk melakukan Pembelian Produk dapat dilihat seperti pada gambar III.12 berikut :



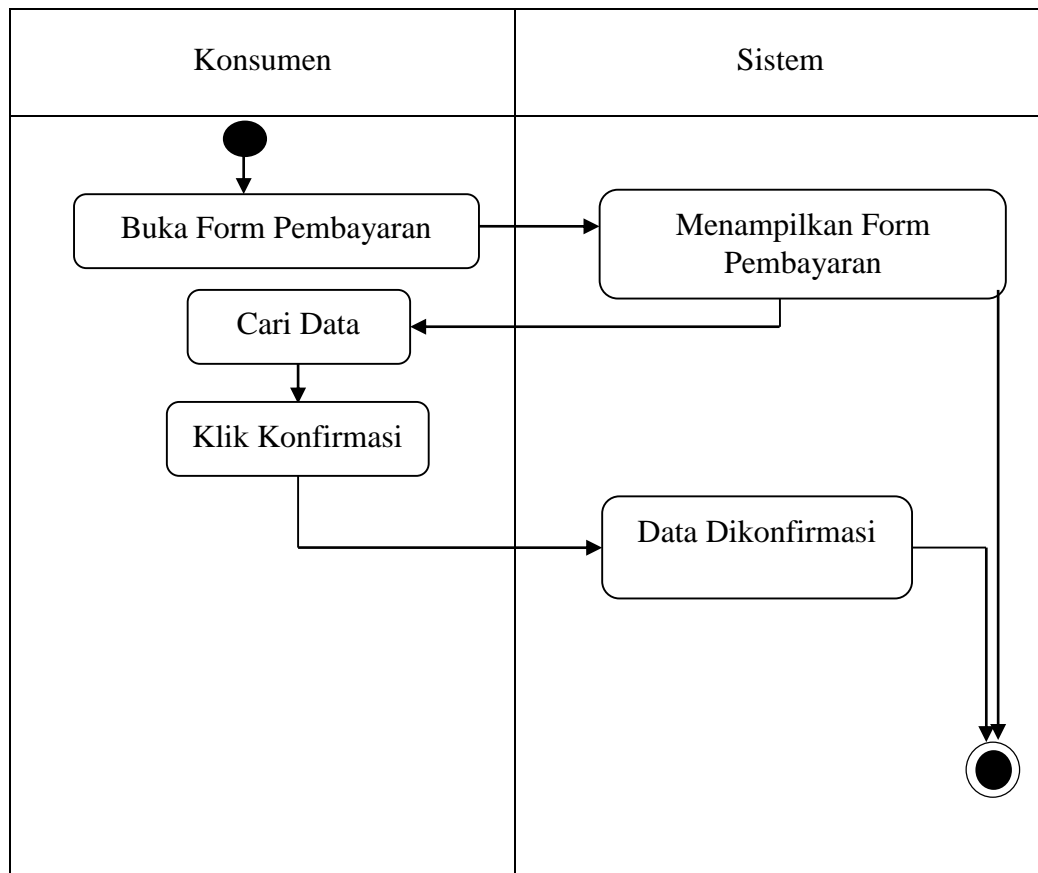
Gambar III.12. Activity Diagram Pembelian Bagian Konsumen

Penjelasan :

Konsumen dapat melakukan pembelian dengan mengisi data dan klik pesan maka data terkirim ke penjual.

4. *Activity Diagram* Pembayaran Bagian Konsumen

Activity diagram untuk melakukan pembayaran Produk dapat dilihat seperti pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.13. Activity Diagram Pembayaran Bagian Konsumen

Penjelasan :

Konsumen dapat melakukan pembayaran dengan melakukan klik konfirmasi maka data di konfirmasi.

III.2.4. Sequence Diagram

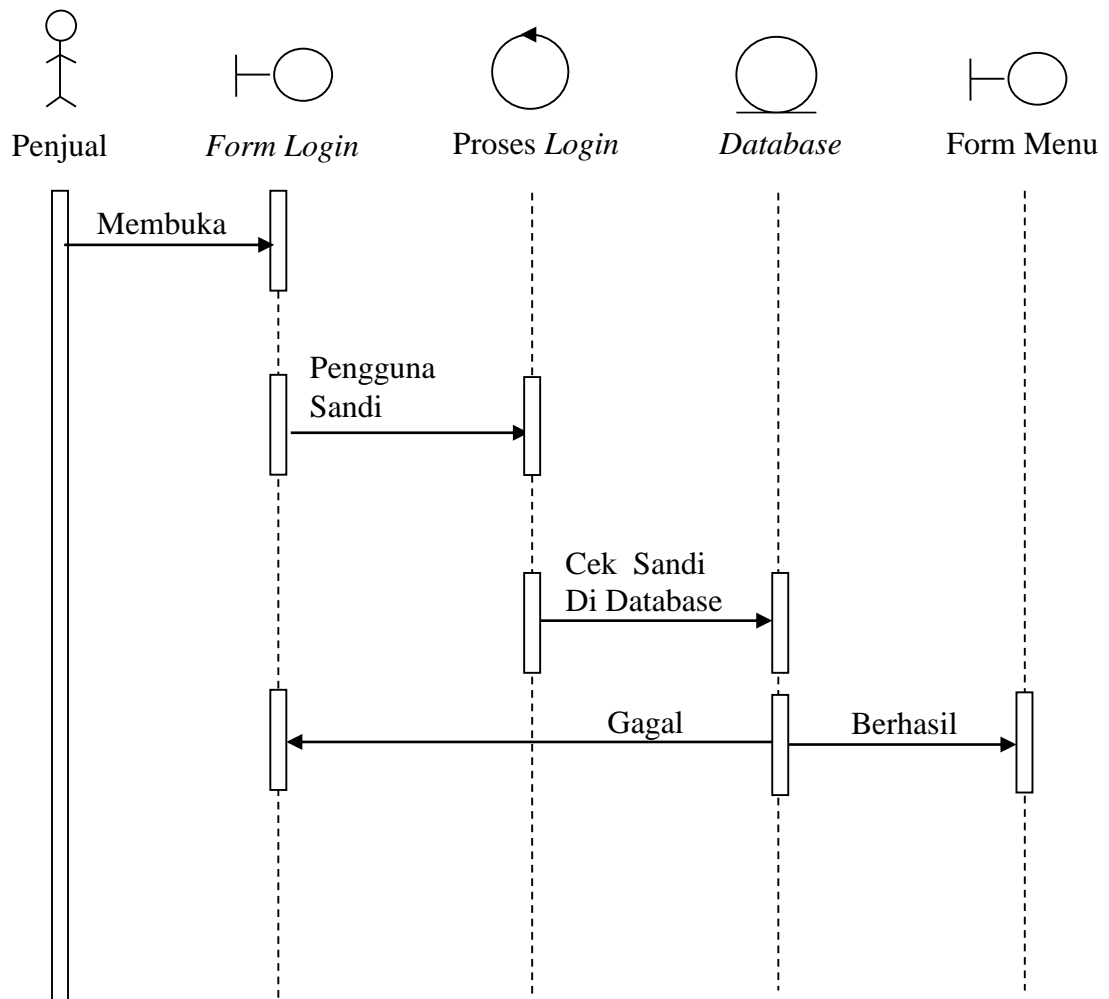
Urutan kegiatan pengguna sistem digambarkan pada *Sequence Diagram* berikut :

III.2.4.1. Sequence Diagram Bagian Penjual

Urutan kegiatan bagian penjual pada sistem digambarkan pada *Sequence Diagram* berikut :

1. *Sequence Diagram Login* Bagian Penjual

Serangkaian kerja melakukan *login* dapat terlihat seperti pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14. *Sequence Diagram Login* Bagian Penjual

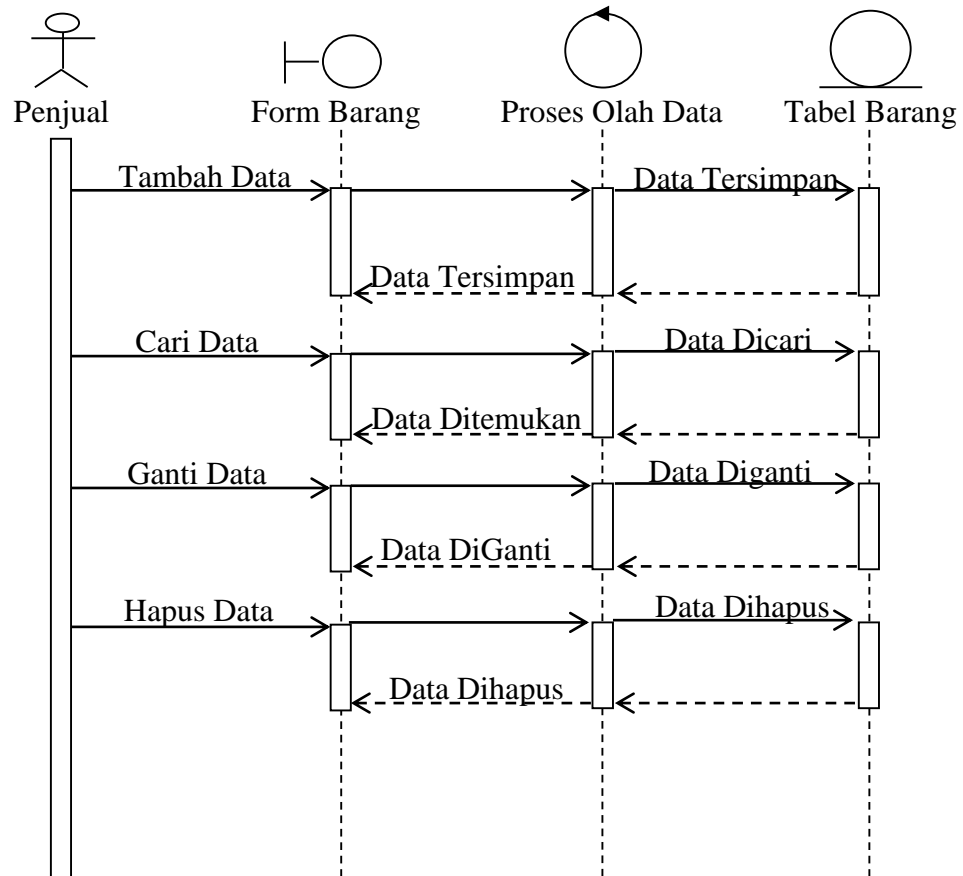
Penjelasan :

Penjual dapat melakukan login pada aplikasi, penjual harus menulis sandi dan jika benar maka menu terbuka. Jika salah maka menu tidak terbuka.

2. Sequence Diagram Barang Bagian Penjual

Sequence diagram untuk form barang dapat dilihat seperti pada gambar III.15.

berikut :



Gambar III.15. Sequence Diagram Barang Bagian Penjual

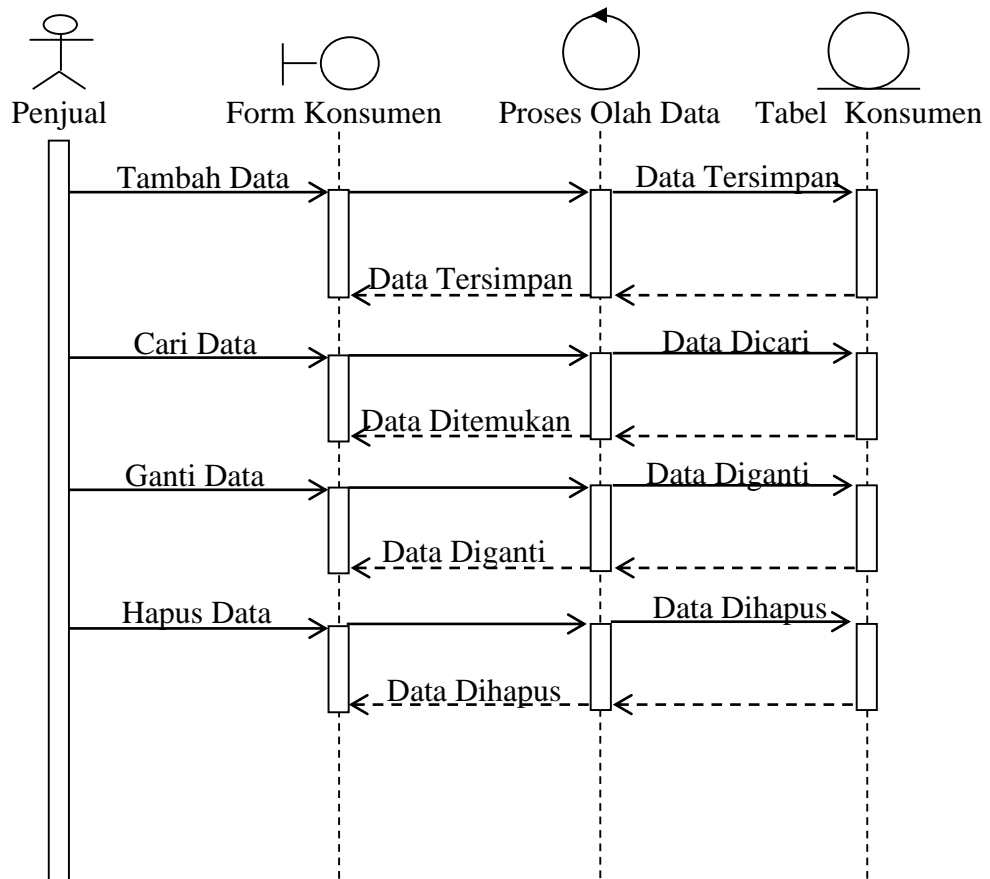
Penjelasan :

Pertama penjual dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data, kemudian penjual dapat mengubah data lama, kemudian penjual dapat menghapus data.

3. *Sequence Diagram* Konsumen Bagian Penjual

Sequence diagram untuk *form* Konsumen dapat dilihat seperti pada gambar

III.16. berikut :



Gambar III.16. *Sequence Diagram* Konsumen Bagian Penjual

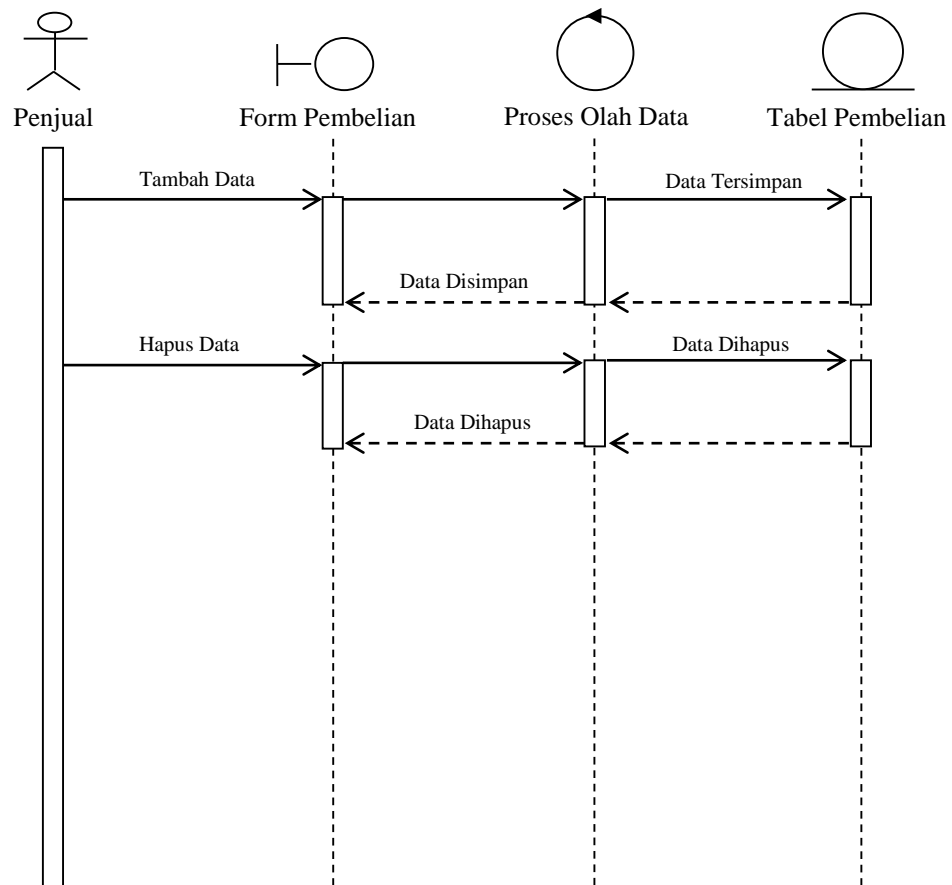
Penjelasan :

Pertama penjual dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data, kemudian penjual dapat mengubah data lama, kemudian penjual dapat menghapus data.

4. *Sequence Diagram* Pembelian Bagian Penjual

Sequence diagram untuk *form* Pembelian dapat dilihat seperti pada gambar

III.17. berikut :



Gambar III.17. *Sequence Diagram* Pembelian Bagian Penjual

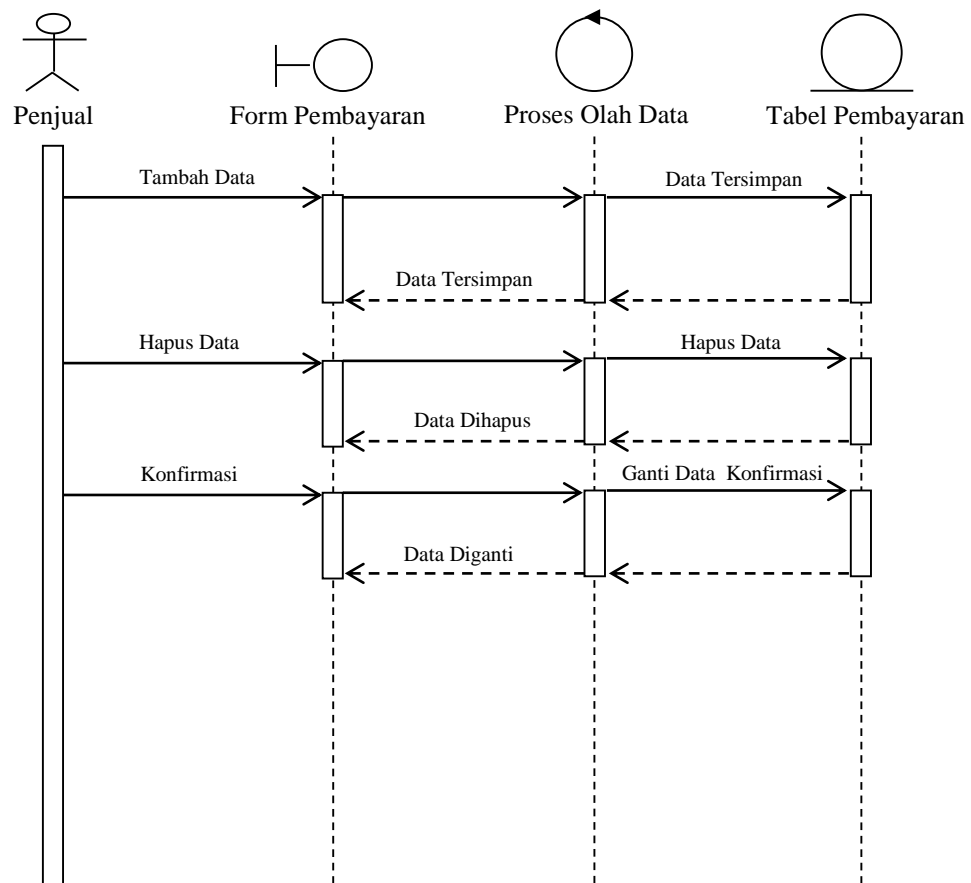
Penjelasan :

Pertama penjual dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data, kemudian penjual dapat menghapus data.

5. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Penjual

Sequence diagram untuk *form* pembayaran dapat dilihat seperti pada gambar

III.18. berikut :



Gambar III.18. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Penjual

Penjelasan :

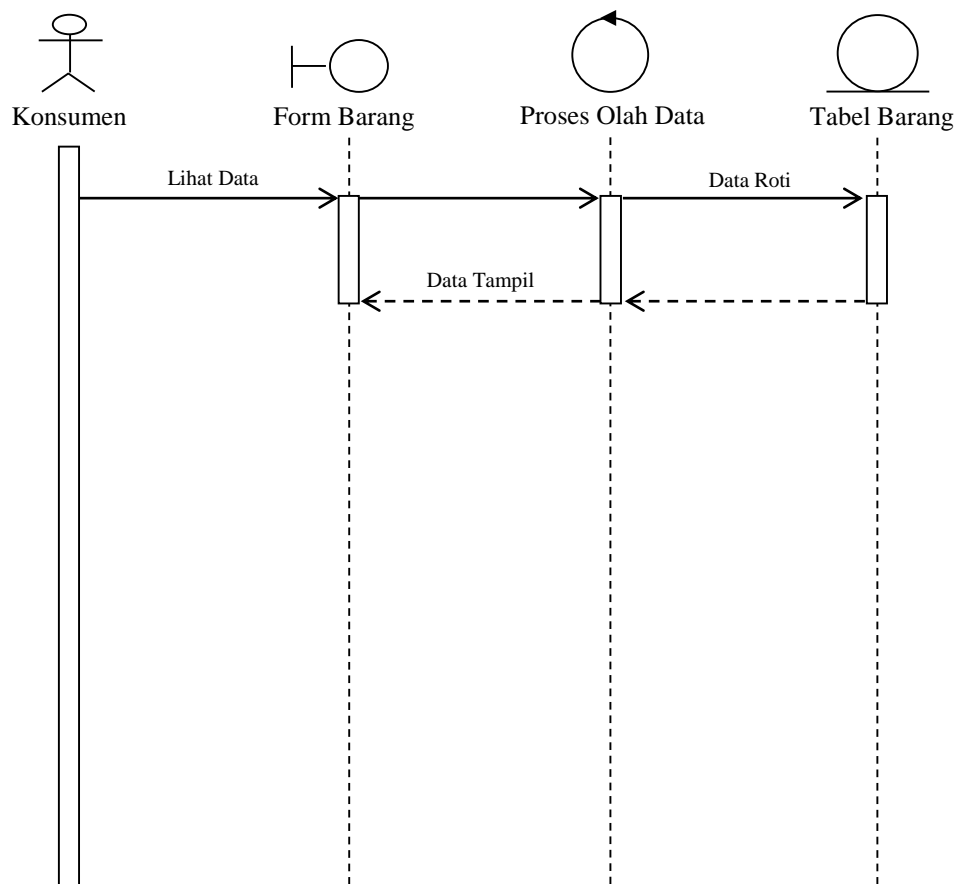
Pertama penjual dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data, kemudian penjual dapat menghapus data.

III.2.4.2. Sequence Diagram Bagian Konsumen

Urutan kegiatan bagian konsumen pada sistem digambarkan pada *Sequence Diagram* berikut :

1. Sequence Diagram Barang Bagian Konsumen

Sequence diagram untuk *form* barang dapat dilihat seperti pada gambar III.19. berikut :



Gambar III.19. Sequence Diagram Barang Bagian Konsumen

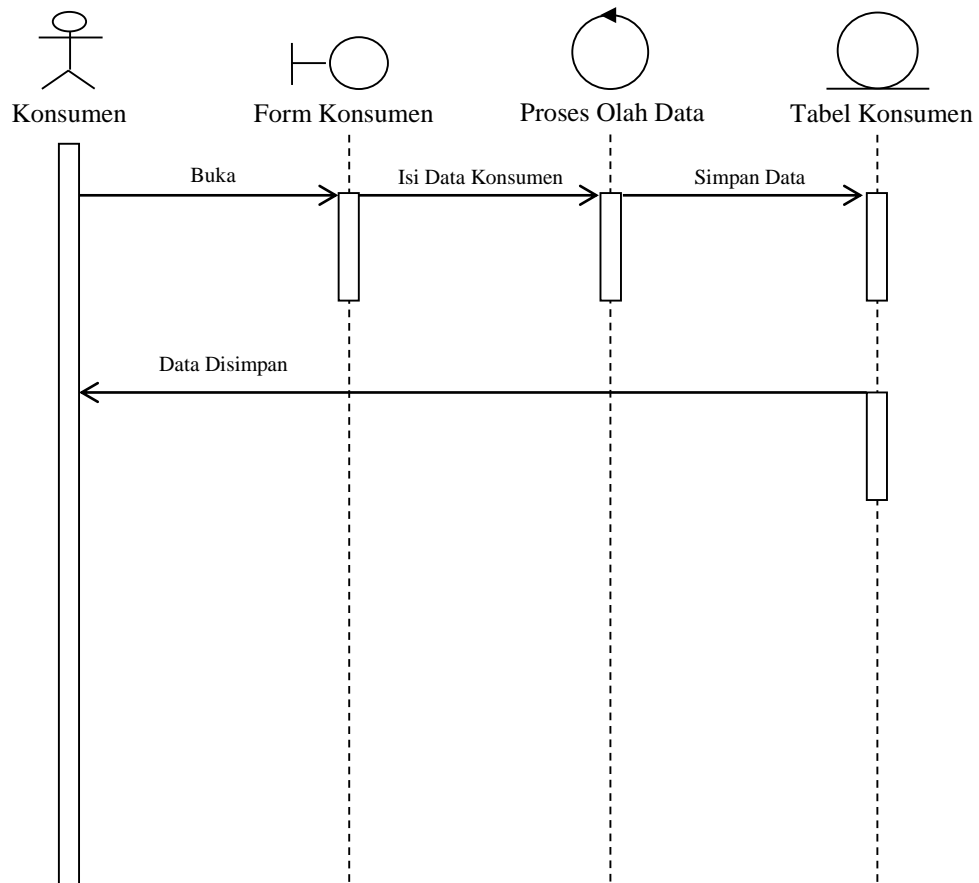
Penjelasan :

Konsumen dapat melihat data barang.

2. *Sequence Diagram* Konsumen Bagian Konsumen

Sequence diagram untuk *form* Konsumen dapat dilihat seperti pada gambar

III.20. berikut :



Gambar III.20. *Sequence Diagram* Konsumen Bagian Konsumen

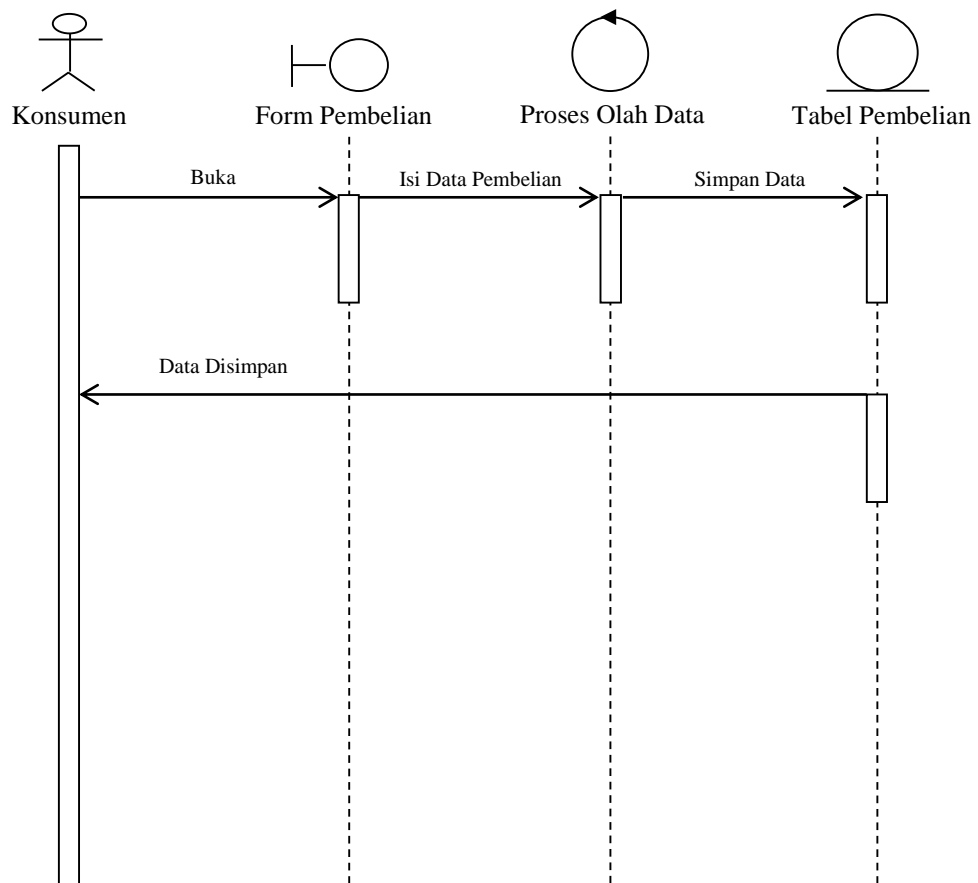
Penjelasan :

Konsumen dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data.

3. *Sequence Diagram* Pembelian Bagian Konsumen

Sequence diagram untuk *form* Pembelian dapat dilihat seperti pada gambar

III.21. berikut :



Gambar III.21. *Sequence Diagram* Pembelian Bagian Konsumen

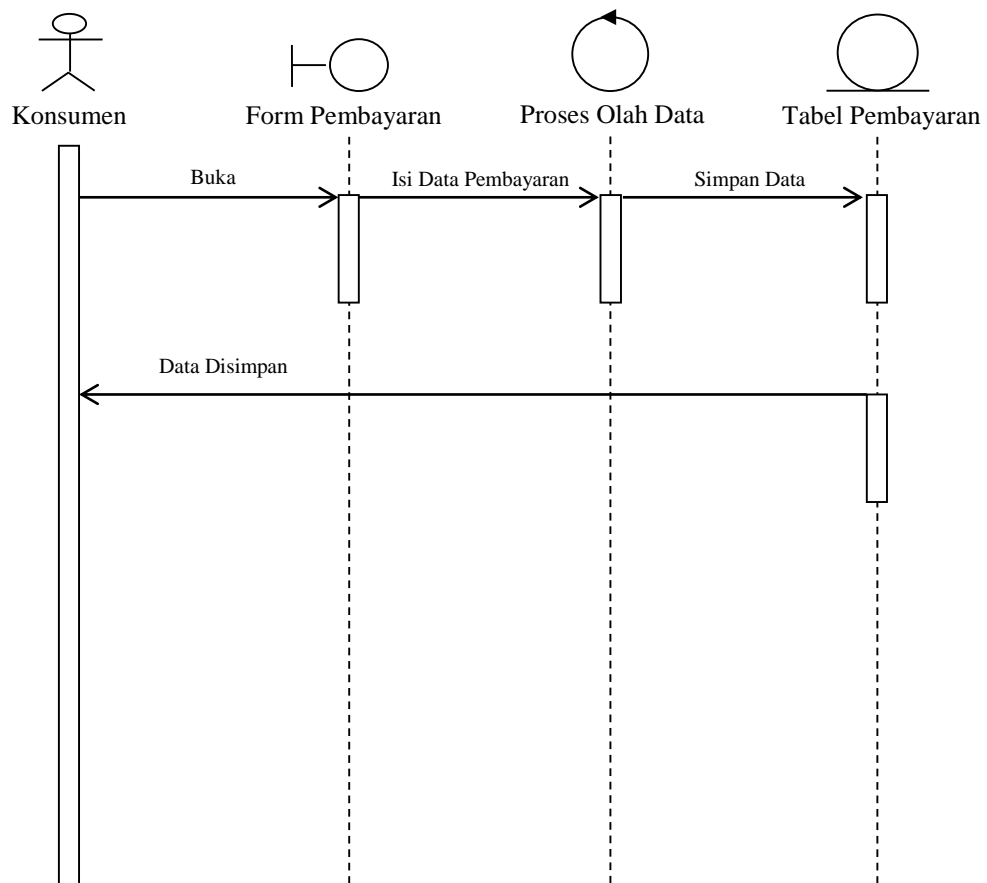
Penjelasan :

Konsumen dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data pembelian.

4. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Konsumen

Sequence diagram untuk *form* pembayaran dapat dilihat seperti pada gambar

III.22. berikut :



Gambar III.22. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Konsumen

Penjelasan :

Pembeli dapat memasukkan data baru untuk menyimpan data pembayaran.

III.2.5. Desain Database

1. Normalisasi

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

a. Bentuk Tidak Normal

Bentuk tidak normal dari data penjualan ditandai dengan adanya baris yang satu atau lebih atributnya tidak terisi, bentuk ini dapat dilihat pada tabel III.1 di bawah ini :

Tabel III.1. Data Penjualan Bentuk Tidak Normal

ID Pembayaran	ID Konsumen	Status Admin	Status Pembeli	Tanggal

b. Bentuk Normal Pertama (1NF)

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

Tabel III.2. Data Penjualan Bentuk 1NF

ID Pembayaran	ID Konsumen	Status Admin	Status Pembeli	Tanggal

ID Pembelian	ID Konsumen	Barang	Tanggal	Jumlah	Total

c. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua dari data penjualan 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 Bentuk 2NF

ID Pembayaran	ID Konsumen	Status Admin	Status Pembeli	Tanggal

ID Pembelian	ID Konsumen	Barang	Tanggal	Jumlah	Total

ID Konsumen	Nama	No_Hp	Email	Alamat

d. Bentuk Normal Ketiga (3NF)

Bentuk normal ketiga dari data penjualan merupakan bentuk normal kedua, 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.4 berikut ini :

Tabel III.4. Data Penjualan Bentuk 3NF

ID Pembayaran	ID Konsumen	Status Admin	Status Pembeli	Tanggal

ID Pembelian	ID Konsumen	Barang	Tanggal	Jumlah	Total

ID Konsumen	Nama	No_Hp	Email	Alamat

ID Barang	Kategori	Nama_Barang	Harga	Sisa

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 :

a. Struktur Tabel Login

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

Nama Database : Roti

Nama Tabel : login

Primary Key : ID_login

Tabel III.4. Tabel Login

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Login	Int	11
Sandi	Varchar	30

b. Struktur Tabel Barang

Tabel Barang digunakan untuk menyimpan data barang selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.5.

Nama Database : Roti

Nama Tabel : Barang

Primary Key : ID_Barang

Tabel III.5. Tabel Barang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Barang	Int	-
Kategori	Varchar	30
Nama_Barang	Varchar	30
Harga	Varchar	50
Sisa	Varchar	30

Gambar	Varchar	50
--------	---------	----

c. Struktur Tabel Konsumen

Tabel Konsumen digunakan untuk menyimpan data Konsumen selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.6.

Nama Database : Roti

Nama Tabel : Konsumen

Primary Key : ID_Konsumen

Tabel III.6. Tabel Konsumen

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Konsumen	Int	-
Nama	Varchar	40
No_Hp	Varchar	13
Email	Varchar	30
Alamat	Text	-

d. Struktur Tabel Pembelian

Tabel Pembelian digunakan untuk menyimpan data Pembelian selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.7.

Nama Database : Roti

Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : ID_Pembelian

Tabel III.7. Tabel Pembelian

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Pembelian	Int	-
ID_Konsumen	Int	-
Barang	Text	-
Tgl	Varchar	17
Jlh	Varchar	20
Total	Varchar	50

e. Struktur Tabel Pembayaran

Tabel Pembayaran digunakan untuk menyimpan data pembayaran selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.8.

Nama Database : Roti

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : ID_Pembayaran

Tabel III.8. Tabel Pembayaran

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_ Pembayaran	Varchar	20
ID_ Konsumen	Int	-
Status_ Admin	Varchar	17
Status_ Pembeli	Varchar	50
Tgl	Varchar	20

III.2.6. Desain User Interface

Perancangan *User Interface* merupakan masukan yang penulis rancang guna lebih memudahkan dalam *entry data*. *Entry data* yang dirancang akan lebih mudah dan cepat dan meminimalisir kesalahan penulisan dan memudahkan perGantian. Perancangan *User Interface* tampilan yang dirancang adalah sebagai berikut :

III.2.6.1. Rancangan *Activity Barang User*

Rancangan *activity* barang pada *Android* dapat dilihat pada gambar

III.23. sebagai berikut :

PENJUALAN ROTI D'TOP	
HOME DAFTAR KONFIRMASI	
Silahkan Belanja	
Harga : XXX	<input type="checkbox"/>
Sisa : XXX	
Jumlah	

Harga : XXX	<input type="checkbox"/>
Sisa : XXX	
Jumlah	

Gambar III.23. Rancangan *Activity* Barang *User*

III.2.6.2. Rancangan *Activity* Daftar *User*

Rancangan *activity* Daftar pada *Android* dapat dilihat pada gambar

III.24. sebagai berikut :

PENJUALAN ROTI D'TOP	
HOME DAFTAR KONFIRMASI	
Silahkan Daftar	
Nama	<input type="text"/>
No. Hp	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

Gambar III.24. Rancangan *Activity* Daftar *User*

III.2.6.3. Rancangan *Activity* Pembelian *User*

Rancangan *activity* Pembelian pada *Android* dapat dilihat pada gambar III.25. sebagai berikut :

PENJUALAN ROTI D'TOP			
HOME DAFTAR KONFIRMASI			
Keranjang Anda :			
TOTAL : XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX			

Gambar III.25. Rancangan Activity Pembelian User

III.2.6.4. Rancangan Activity Pembayaran User

Rancangan *activity* Pembayaran pada *Android* dapat dilihat pada gambar III.26. sebagai berikut :

PENJUALAN ROTI D'TOP	
HOME DAFTAR KONFIRMASI	
ID Konsumen	<input type="text"/> <input type="button" value="cari"/>
Status Admin	<input type="text"/>
Status Pembeli	<input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

Gambar III.26. Rancangan Activity Pembayaran User

III.2.6.5. Rancangan Form Login Admin

Rancangan *form login* admin pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.27.

sebagai berikut :

PENJUALAN ROTI D'TOP	
<p>Silahkan Login</p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>Password <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Login"/></p> <p>Copyright @2021 Universitas Potensi Utama Create by Eza</p>	

Gambar III.27. Rancangan *Form Login* Admin

III.2.6.6. Rancangan *Form Menu* Admin

Rancangan *form Menu* pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.28.

PENJUALAN ROTI D'TOP	HOME BARANG KONSUMEN PEMBELIAN PEMBAYARAN KELUAR
<p>Selamat Datang</p> <p>Copyright @2021 Universitas Potensi Utama Create by Eza</p>	

Gambar III.28. Rancangan *Form Menu* Admin

III.2.6.7. Rancangan *Form Barang* Admin

Rancangan *form* Barang pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.29.

PENJUALAN ROTI D'TOP		HOME BARANG KONSUMEN PEMBELIAN PEMBAYARAN KELUAR		
Data Barang				
JENIS ROTI	NAMA ROTI	HARGA	SISA	AKSI
Copyright @2021 Universitas Potensi Utama		Create by Eza		

Gambar III.29. Rancangan *Form* Barang Admin

III.2.6.8. Rancangan *Form* Konsumen Admin

Rancangan *form* Konsumen pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.30.

PENJUALAN ROTI D'TOP		HOME BARANG KONSUMEN PEMBELIAN PEMBAYARAN KELUAR		
Data Konsumen				
NAMA	NO.HP	EMAIL	ALAMAT	AKSI
Copyright @2021 Universitas Potensi Utama		Create by Eza		

Gambar III.30. Rancangan *Form* Konsumen Admin

III.2.6.9. Rancangan *Form* Pembelian Admin

Rancangan *form* Pembelian pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.30.

PENJUALAN ROTI D'TOP		HOME BARANG KONSUMEN PEMBELIAN PEMBAYARAN KELUAR		
Data Pembelian				
ID KONSUMEN	ROTI	TANGGAL	TOTAL	AKSI

Gambar III.30. Rancangan *Form* Pembelian Admin

III.2.6.10. Rancangan *Form* Pembayaran Admin

Rancangan *form* pembayaran pada *Web* dapat dilihat pada gambar

III.31. sebagai berikut :

PENJUALAN ROTI D'TOP		HOME BARANG KONSUMEN PEMBELIAN PEMBAYARAN KELUAR	
Data Pembayaran			
ID KONSUMEN	STATUS ADMIN	STATUS PEMBELI	AKSI
Copyright @2021 Universitas Potensi Utama		Create by Eza	

Gambar III.31. Rancangan *Form* Pembayaran Admin

