

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

CV. Utama Jaya bergerak dalam jasa pelayanan pembuatan *Gear* Besi yang beralamat di JL. Pukat IV, N0. 21. Mandala Bypass, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Produksi yang dihasilkan adalah produk *Gear* Besi. Karena harga jasanya yang terjangkau menjadikannya mulai dikenal masyarakat atau konsumen kalangan menengah kebawah sehingga mengharuskannya menerima pemesanan yang cukup banyak. Adapun permasalahan pada CV. Utama Jaya saat ini adalah tidak dapat memberikan informasi pemesanan *Gear* Besi kepada konsumen selain dari marketing sehingga konsumen tidak dapat mengetahui jenis dan harga *Gear* Besi yang dijual CV. Utama Jaya. Hal ini berdampak pada penurunan omset penjualan dan kemajuan perusahaan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk memesan sekaligus menginformasikan *Gear* Besi yang dijual kepada konsumen. Penelitian ini menggunakan aplikasi *web* dan *android* untuk membuat aplikasi pemesanan *Gear* Besi. Dengan adanya aplikasi pemesanan *Gear* Besi berbasis *web* dan *android* maka CV. Utama Jaya mendapat kemudahan dalam menginformasikan pemesanan *Gear* Besi kepada konsumen dan konsumen mendapat kemudahan untuk mengetahui jenis dan harga *Gear* Besi yang dijual CV. Utama Jaya.

III.1.1. Analisa Input

Analisa Input yang diperoleh dari CV. Utama Jaya ialah data pemesanan dan pembayaran yang akan disajikan pada Gambar III.1. dan Gambar III.2 berikut

PURCHASE ORDER				
PT. TENERA LESTARI		No. 10/PPB-TL/PPK/A/2022		
To	UTAMA JAYA	Date	03/02/2022	
Address	Jl. Pukat IV No.24	From	PT. TENERA LESTARI	
NPWP		Address	Jl. Kalimantan No. 1-G	
Attn	Mr. Asang	NPWP	02.582.264.4-13.4.000	
Telp / Fax	061-7320376	Telp / Fax	061-4567826 / 4560784	
			061-4575481	
No	Items	DESCRIPTION	Price	Total Price
1.	2 pcs	M5 Flange OD 18.3 x 16.5 mm plate (sesuai Contoh)	Rp 450.000	Rp 900.000
			TOTAL	Rp 900.000
				Rp 900.000

NB: 1. Harap Cantumkan No. PO di Invoice/Kwitansi
 2. MOHON CANTUMKAN NOMOR REKENING BANK YANG HARUS DITRANSFER DI INVOICE ATAU KWITANSI
 3. TIDAK BOLEH ADA CORETAN/REVISI DI INVOICE SURAT JALAN & KWITANSI
 (JIKA REVISI MOHON DI STEMPEL DAN DI PARAF UNTUK BAGIAN YANG REVISI)

Customer
 PT. Tenera Lestari
 Sarto

Gambar III.1. Data Pemesanan Dari CV. Utama Jaya
 (Sumber: CV.Utama Jaya, 2022)

BON / FAKTUR NO. 007338		NAMA BARANG		@	Jumlah Harga
Banyaknya	2 pcs	M5 Flange OD 18.3 x 16.5 mm plate		450.000	900.000
	18.3x16.5				
		No: 10/PPB-TL/PPK/A/2022			
Tanda Terima, Barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan Jumlah : Rp. 900.000					

Gambar III.2. Data Pembayaran Dari CV.Utama Jaya
 (Sumber: CV.Utama Jaya, 2022)

Penjelasan:

Gambar III.1. dan Gambar III.2. merupakan data pemesanan dan pembayaran yang diperoleh dari CV. Utama Jaya.

III.1.2. Analisa Proses

Analisa Proses yang terjadi pada CV. Utama Jaya ialah proses dimana Admin selaku pengelola data produk yang dijual CV. Utama Jaya memberikan data produk yang masih berbentuk brosur kepada bagian marketing yang nantinya data produk itu akan disebarakan kepada pelanggan -pelanggan CV. Utama Jaya. Dan biasanya jika pelanggan ingin melakukan konfirmasi pemesanan produk maka pelanggan akan menghubungi nomor telepon yang sudah disediakan didalam brosur tersebut.

III.1.3. Analisa Output

Analisa *Output* yang terjadi pada CV. Utama Jaya Berupa Data laporan pemesanan dan pembayaran produk *Gear* Besi yang nantinya akan diberikan kepada manager atau pimpinan CV. Utama Jaya.

III.2. Model Prototype

Model ini melakukan pengerjaan suatu sistem secara berurutan atau linear. Metode penelitian ini memiliki 5 langkah yaitu: *Communication*, *Quick Plan*, *Modeling Quick Design*, *Construction of Prototype*, dan *Deployment Delivery and Feedback*. Melalui model *prototyping* ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Perubahan terhadap desain dan sistem yang diharapkan bersama dapat dengan mudah diadopsi dan disesuaikan melalui kesepakatan. Secara spontan, pengguna dapat memberikan masukan atas hasil yang diperoleh dan tentu menjadi masukan bagi pengembang sistem. Kemudian pengembang berkewajiban membuat sistem berdasarkan masukan agar diperoleh hasil desain yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem yang baik akan mengurangi risiko kesalahan dalam menangani transaksi yang jumlahnya banyak dan transaksi yang terjadi berulang-ulang.

Berikut penjelasan mengenai tahapan dalam model *Prototype*, yaitu:

1. *Communication*

Tahapan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan pengumpulan data yang berkaitan dengan kebutuhan.

2. *Quick Plan*

Tahapan ini membuat perencanaan secara cepat dengan cara membuat agenda pertemuan, mendiskusikan materi, membuat langkah perencanaan, hingga pelaksanaan.

3. *Modeling Quick Design*

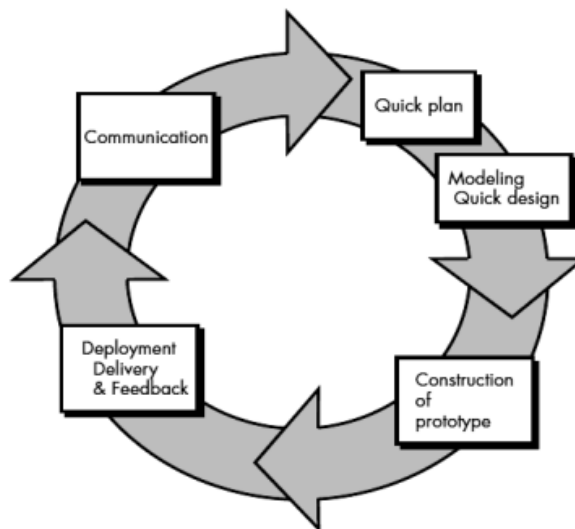
Tahapan ini membuat pemodelan perancangan secara cepat dengan cara mendesain model.

4. *Construction of Prototype*

Tahapan ini membentuk prototipe yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan.

5. *Deployment Delivery and Feedback*

Tahapan ini dilakukan dengan cara menyerahkan model kepada pengguna untuk kemudian melakukan pengiriman dan menerima umpan balik. (Saptadi, dkk, 2019)



Gambar III.3. *Model Prototype*

(Sumber: Saptadi, dkk, 2019)

III.3. Penerapan Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah Model *prototype*. Berikut adalah penerapan dari Model *prototype* untuk pemecahan masalah pemesanan dan pembayaran pada CV.Utama Jaya:

1. *Communication* (Komunikasi)

Tahapan ini dilakukan dengan cara berkomunikasi kepada karyawan dan pembeli pada CV.Utama Jaya sebagai pengguna layanan. Menurut Apin sebagai pengguna layanan (karyawan) pada CV.Utama Jaya, pemesanan dan pembayaran di CV.Utama Jaya masih dilakukan dengan cara bagian marketing yang menawarkan dan memberikan informasi langsung mengenai produk yang dijual oleh CV.Utama Jaya kepada pembeli dalam bentuk brosur sehingga daya pemesanan produk pada CV.Utama Jaya tidak efisien serta memakan banyak waktu dan biaya.

2. *Quick Plan* (Perencanaan Cepat)

Setelah mendapatkan informasi yang diperlukan, tahapan selanjutnya adalah melakukan perencanaan secara cepat berdasarkan kebutuhan pengguna layanan (karyawan dan pembeli CV.Utama Jaya)

3. *Modeling Quick Design* (Model Design Secara Cepat)

Setelah mendengar dan mendapat masukan dari karyawan dan pembeli CV.Utama Jaya yang menggunakan layanan, kemudian dibuatlah model desain secara cepat. Desain ini meliputi aplikasi *web* dan *android* pemesanan dan pembayaran produk *Gear* Besi. Desain didasarkan pada kebutuhan pengguna layanan (karyawan dan pembeli) pada CV.Utama Jaya.

4. *Construction of Prototype (Membangun Prototype)*

Dalam Tahapan ini dibangun Sebuah Aplikasi berbasis *web dan android* pemesanan dan pembayaran yang berguna untuk memudahkan karyawan dan pembeli CV.Utama Jaya dalam hal pemesanan dan pembayaran produk *Gear Besi*. Aplikasi yang didesain bernama Aplikasi Pemesanan *Gear Besi* dengan model prototype Pada CV.Utama Jaya.

5. *Deployment Delivery and Feedback*

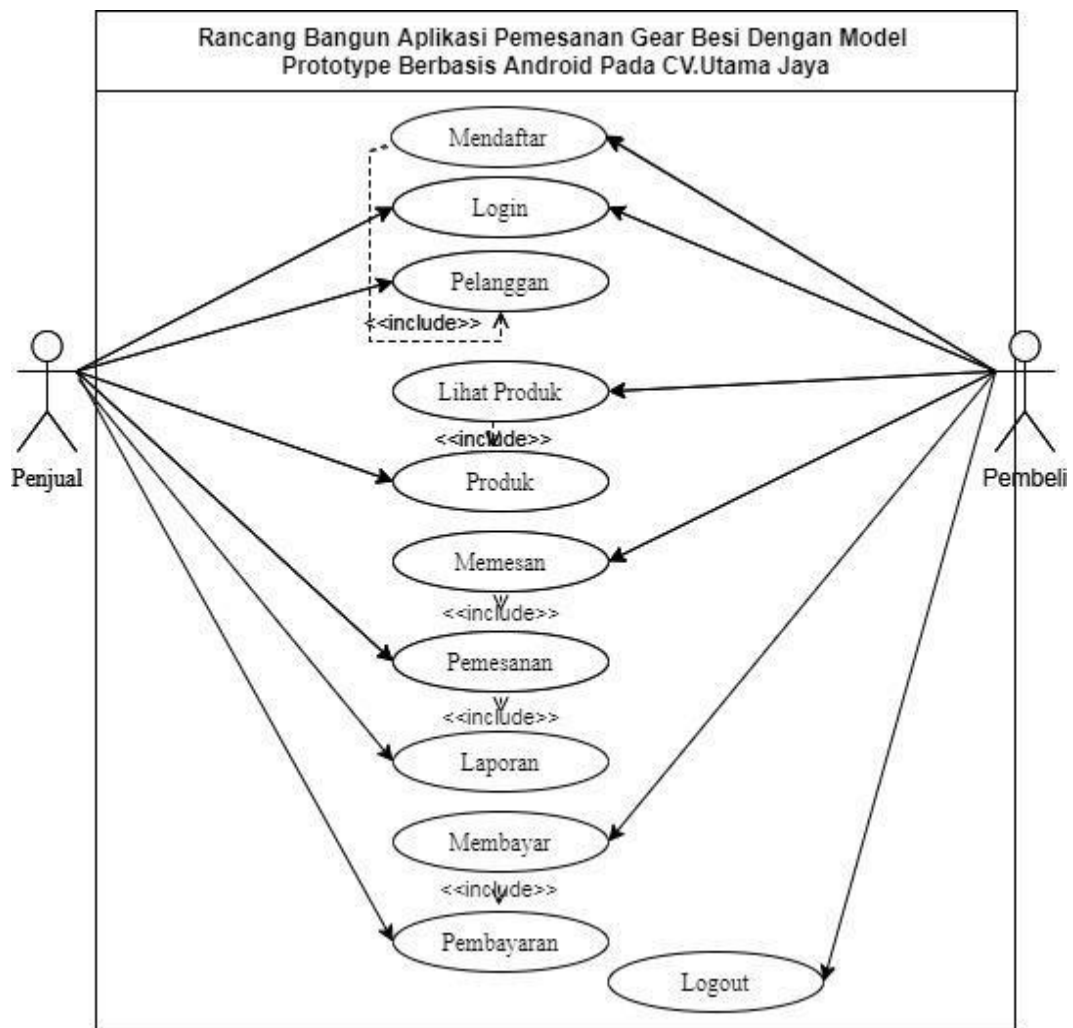
Untuk dapat mengetahui efektifitas dalam pembuatan system maupun desain, maka perlu mendapatkan tanggapan dan masukan dari pengguna system layanan (karyawan dan pembeli CV.Utama Jaya), agar aplikasi dapat dikembangkan di masa mendatang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna layanan di CV.Utama Jaya.

III.4. Desain Sistem

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

III.4.1. Use Case Diagram

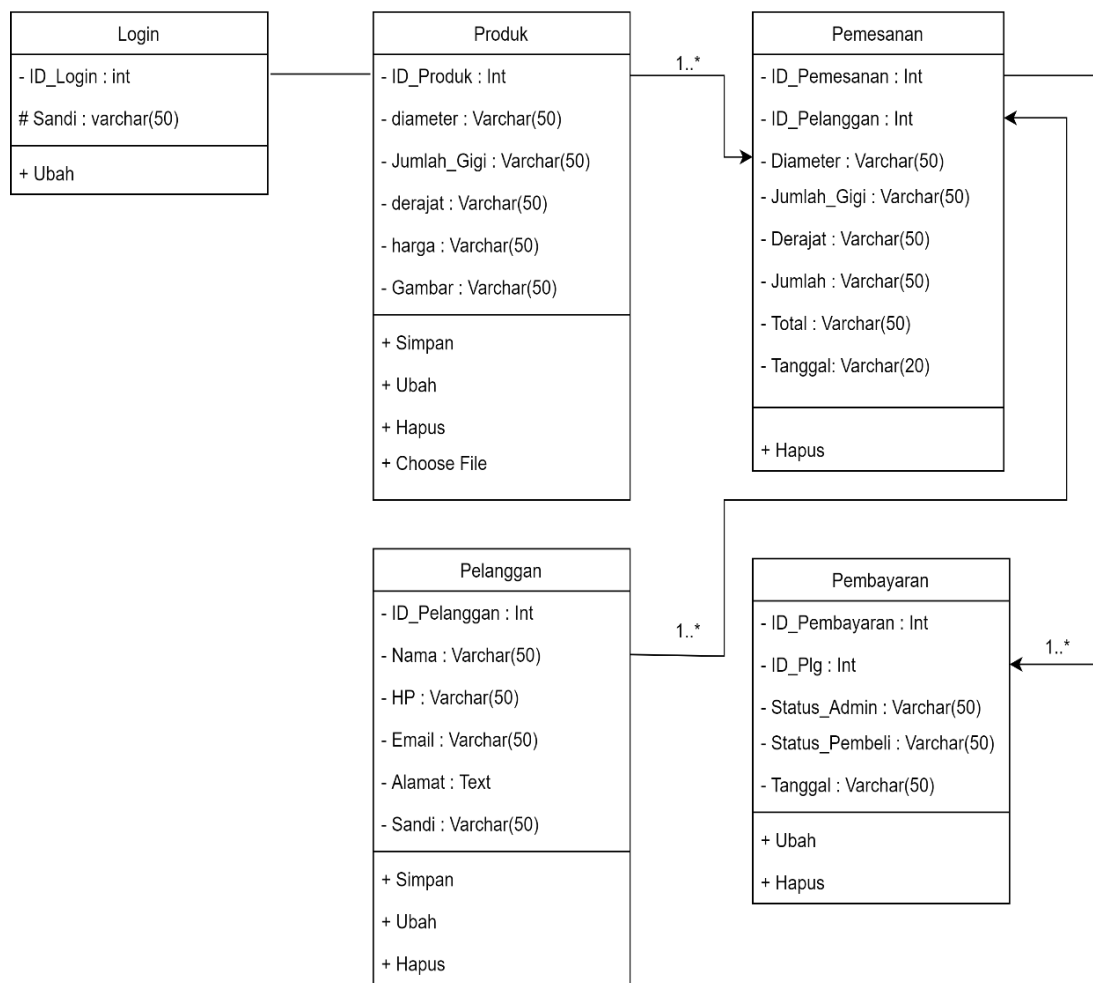
Gambar III.4 menjelaskan *Use Case Diagram* tentang Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Gear Besi Dengan Model Prototype Berbasis Android Pada CV.Utama Jaya.



Gambar III.4. Use Case Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Gear Besi Dengan Model Prototype Berbasis Android Pada CV.Utama Jaya.

III.4.2. Class Diagram

Gambar III.5 menjelaskan *Class Diagram* tentang Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Gear Besi Dengan Model *Prototype* Berbasis *Android* Pada CV.Utama Jaya.



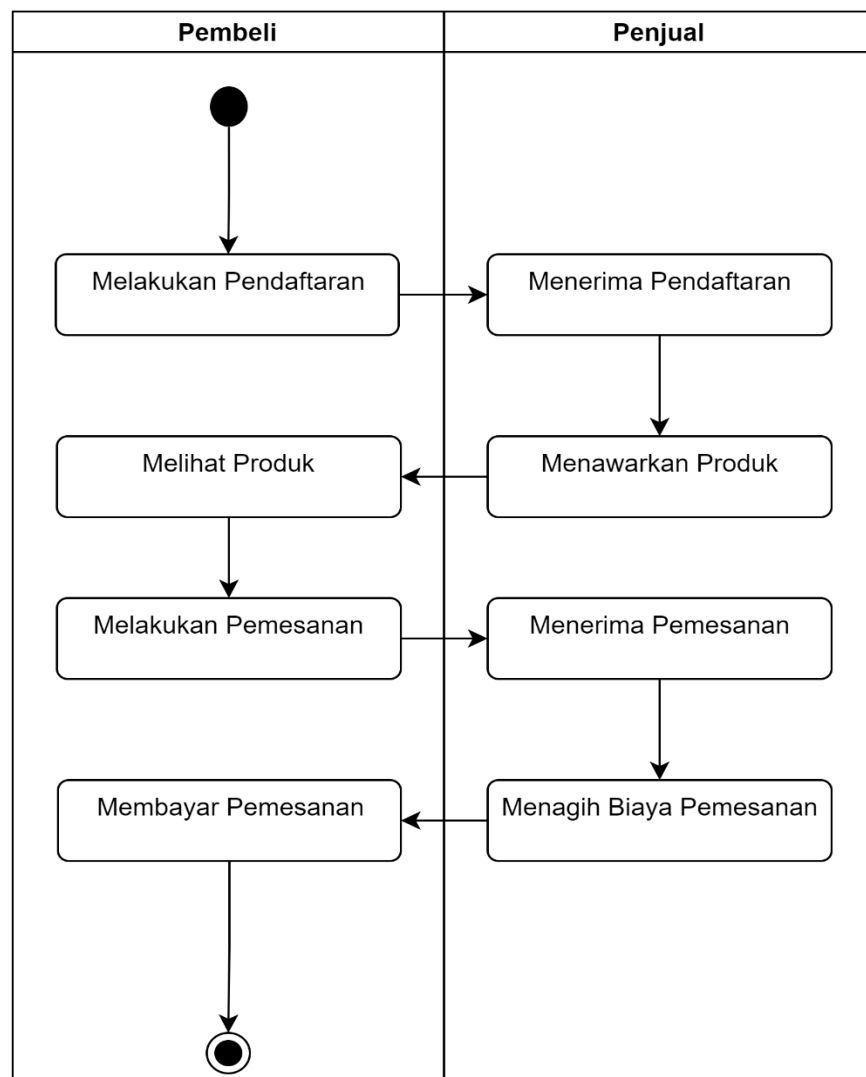
Gambar III.5. Class Diagram Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Gear Besi Dengan Model Prototype Berbasis Android Pada CV.Utama Jaya.

III.4.3. Activity Diagram

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

III.4.3.1. Activity Diagram Sistem Yang Berjalan

Rangkaian kegiatan pada sistem yang berjalan digambarkan pada *activity* diagram berikut:



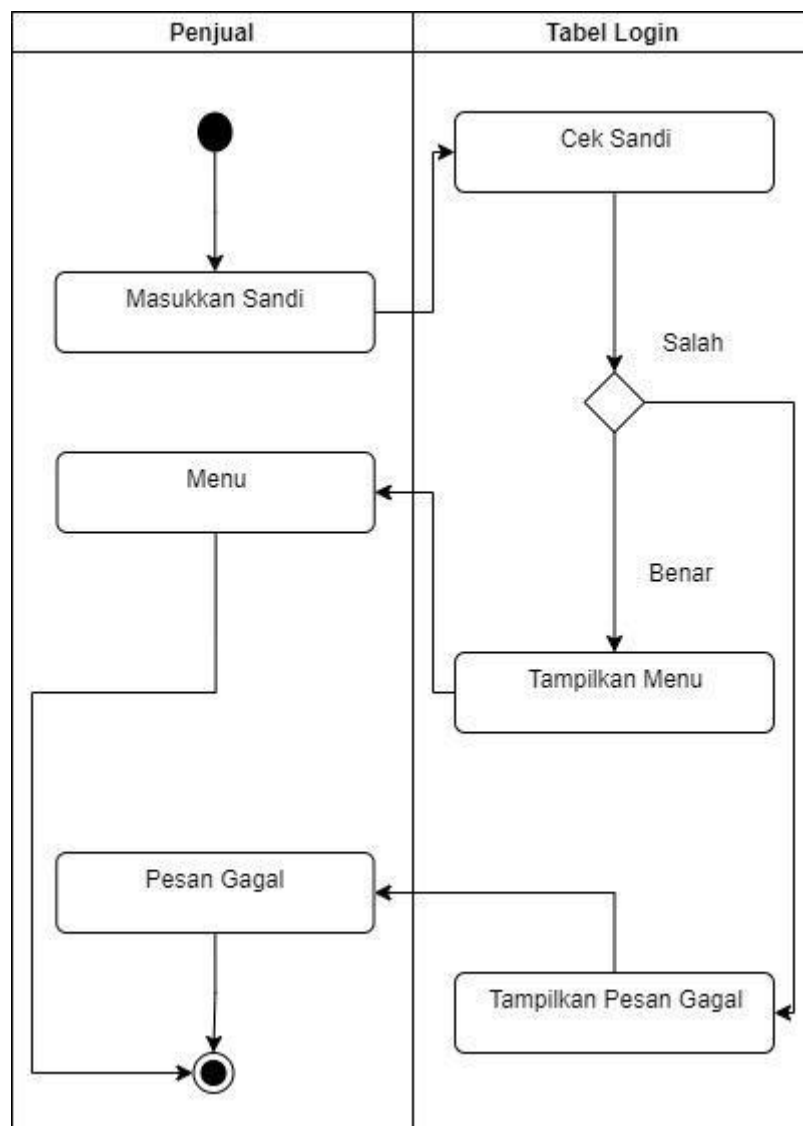
Gambar III.6. Activity Diagram Sistem Yang Berjalan

III.4.3.2. Activity Diagram Bagian Penjual

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

1. Activity Diagram Login Bagian Penjual

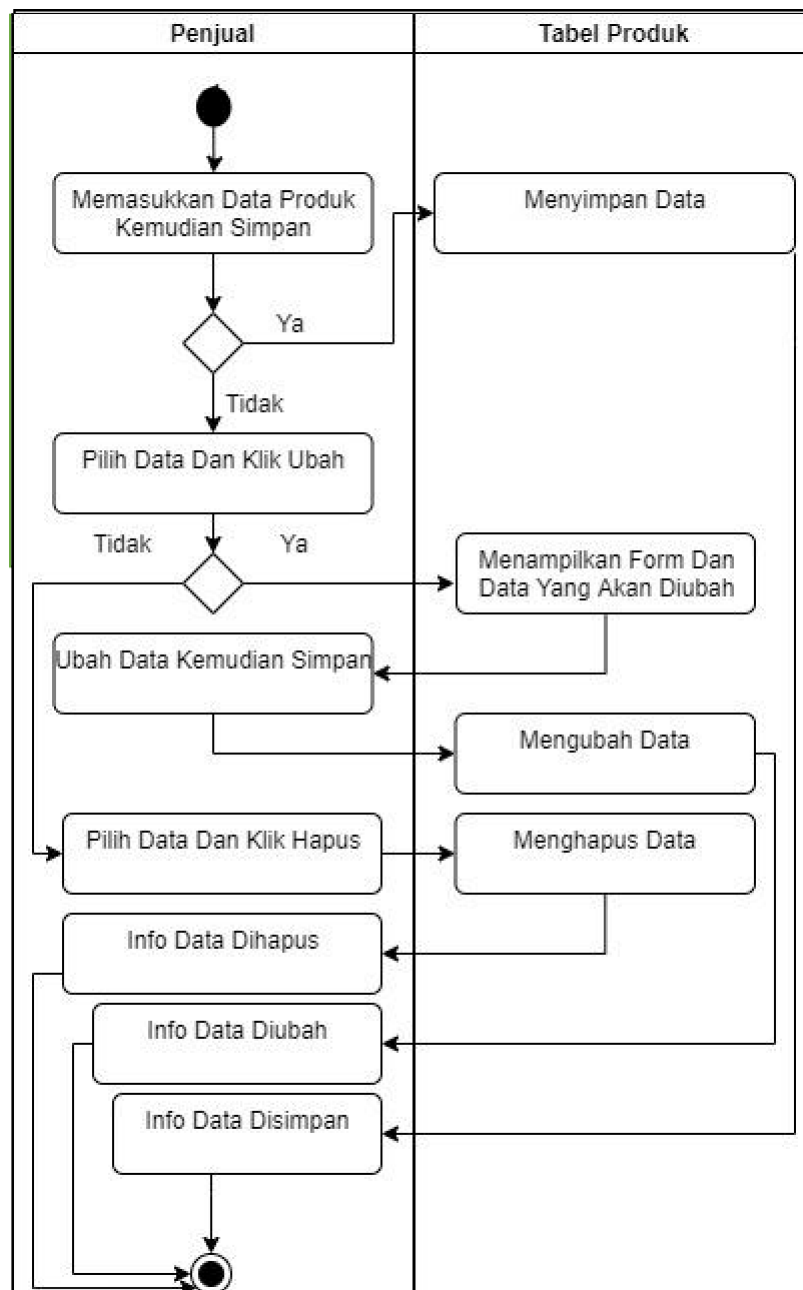
Aktivitas yang dilakukan untuk melakukan login penjual dapat dilihat seperti pada gambar III.7 berikut:



Gambar III.7. Activity Diagram Login Bagian Penjual

2. Activity Diagram Produk Bagian Penjual

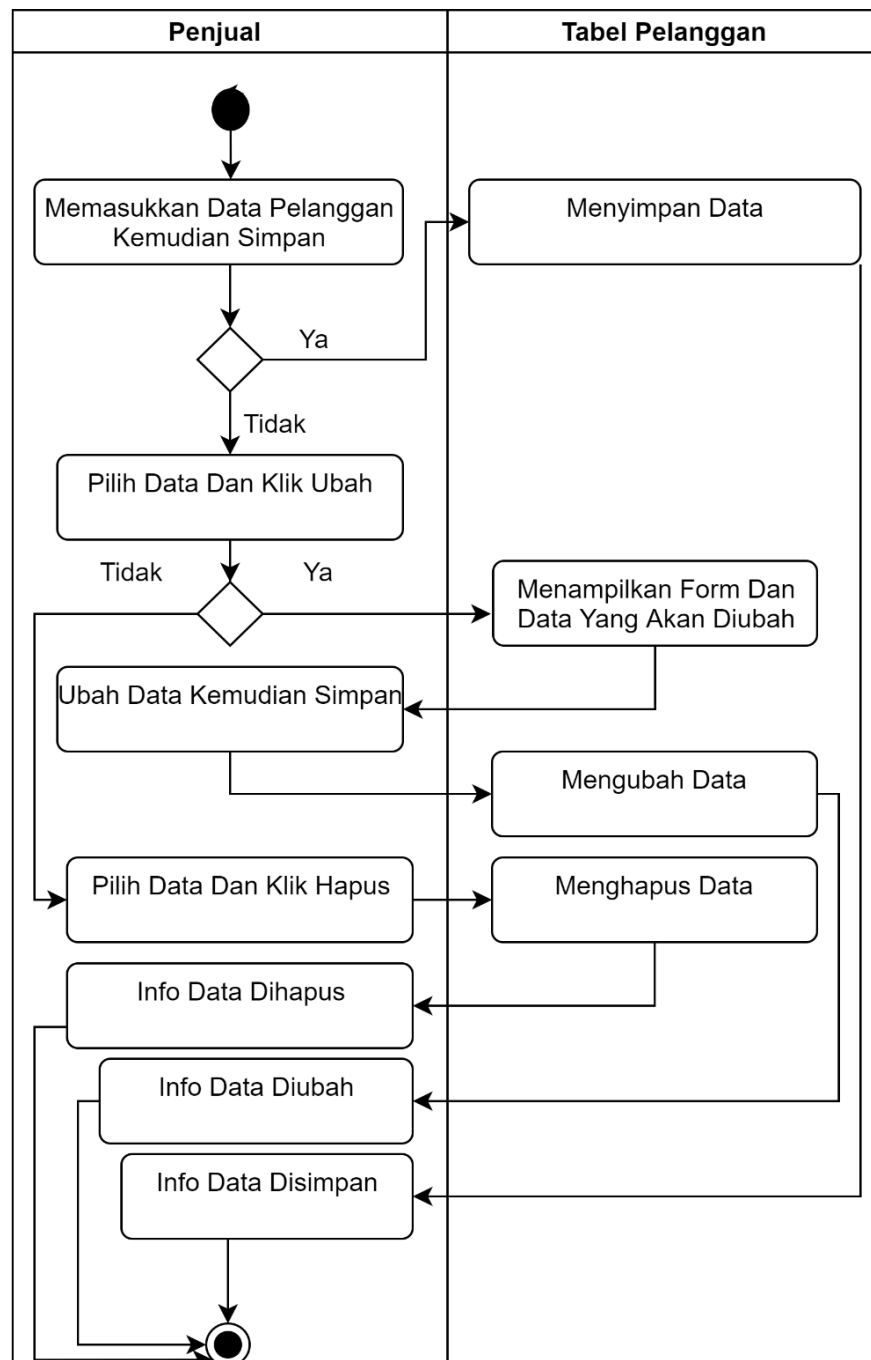
Activity diagram untuk melakukan pengolahan data Produk dapat dilihat seperti pada gambar III.8 berikut:



Gambar III.8. Activity Diagram Produk Bagian Penjual

3. Activity Diagram Pelanggan Bagian Penjual

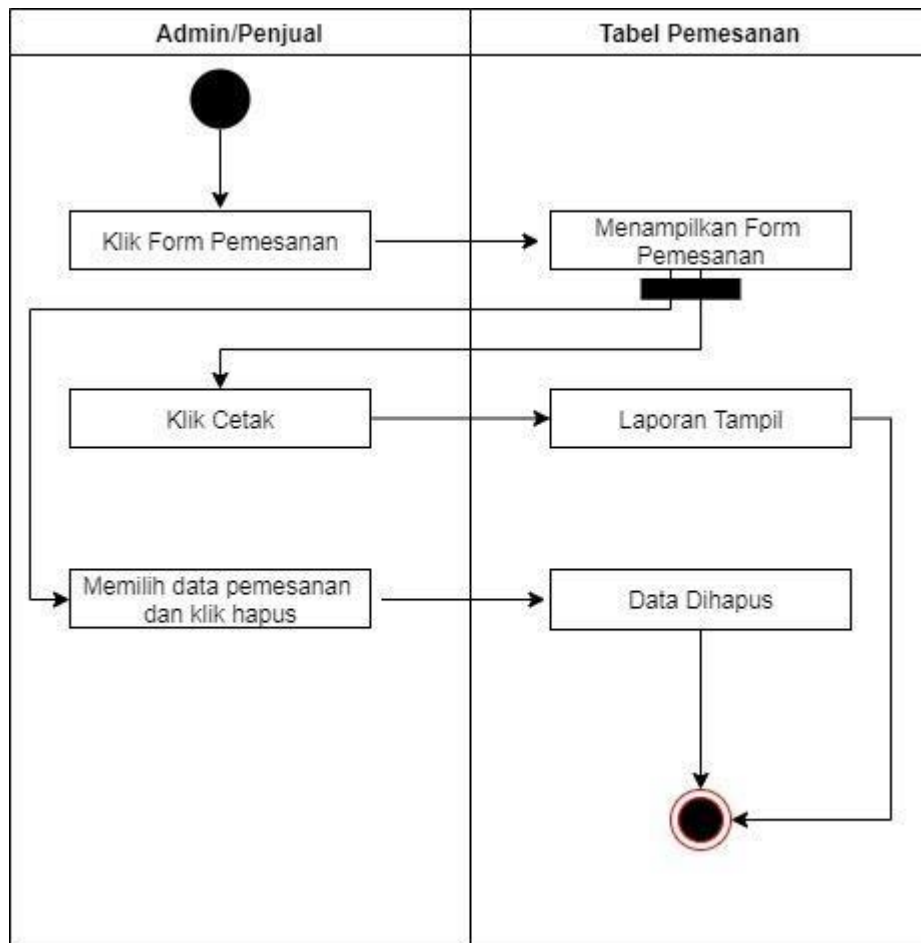
Activity diagram untuk melakukan pengolahan data Pelanggan dapat dilihat seperti pada gambar III.9 berikut:



Gambar III.9. Activity Diagram Pelanggan Bagian Penjual

4. Activity Diagram Pemesanan Bagian Penjual

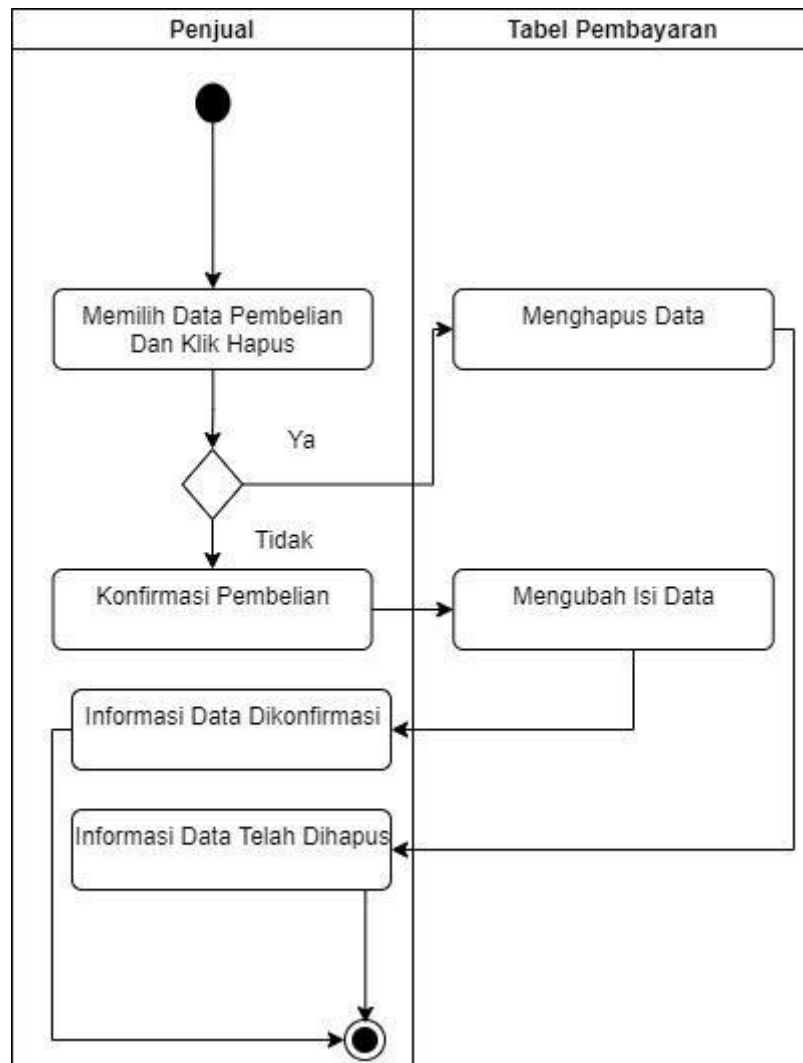
Activity diagram untuk melakukan pengolahan data Pemesanan dapat dilihat seperti pada gambar III.10 berikut:



Gambar III.10. Activity Diagram Pemesanan Bagian Penjual

5. Activity Diagram Pembayaran Bagian Penjual

Activity diagram untuk melakukan pengolahan data pembayaran dapat dilihat seperti pada gambar III.11 berikut:



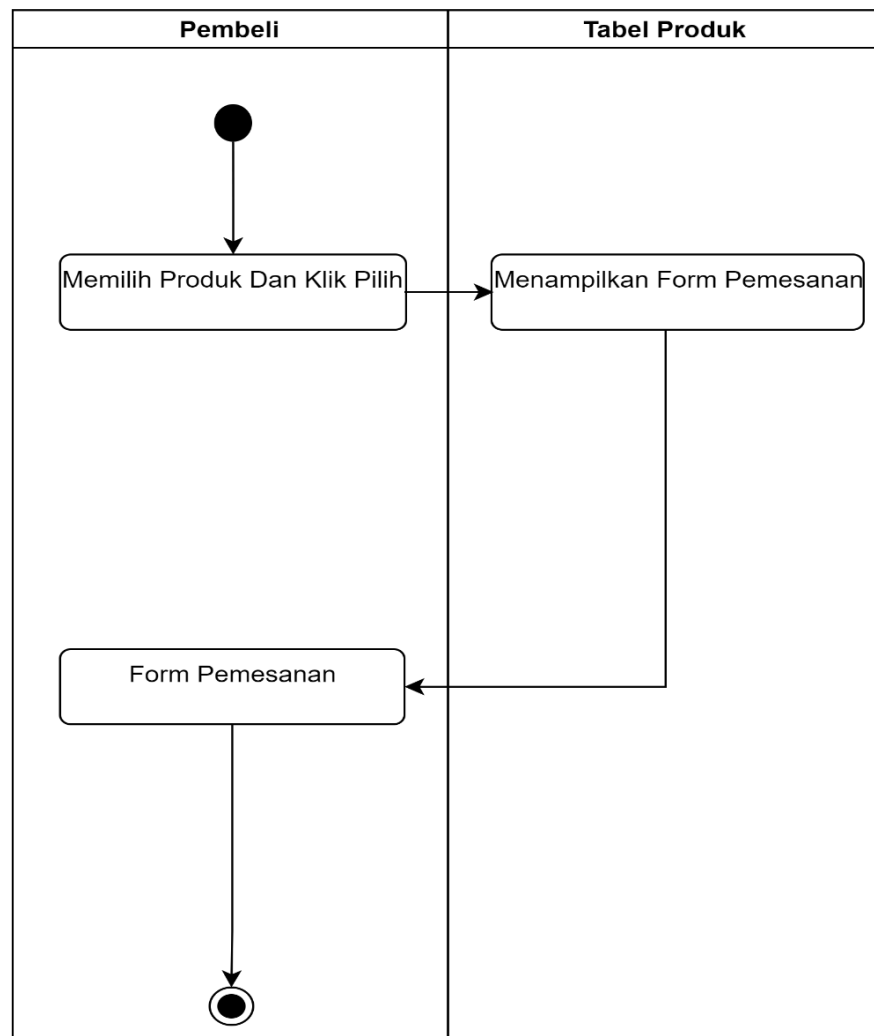
Gambar III.11. Activity Diagram Pembayaran Bagian Penjual

III.4.3.3. Activity Diagram Bagian Pembeli

Rangkaian kegiatan Bagian Pembeli pada sistem digambarkan pada *activity diagram* berikut:

1. Activity Diagram Melihat Produk Bagian Pembeli

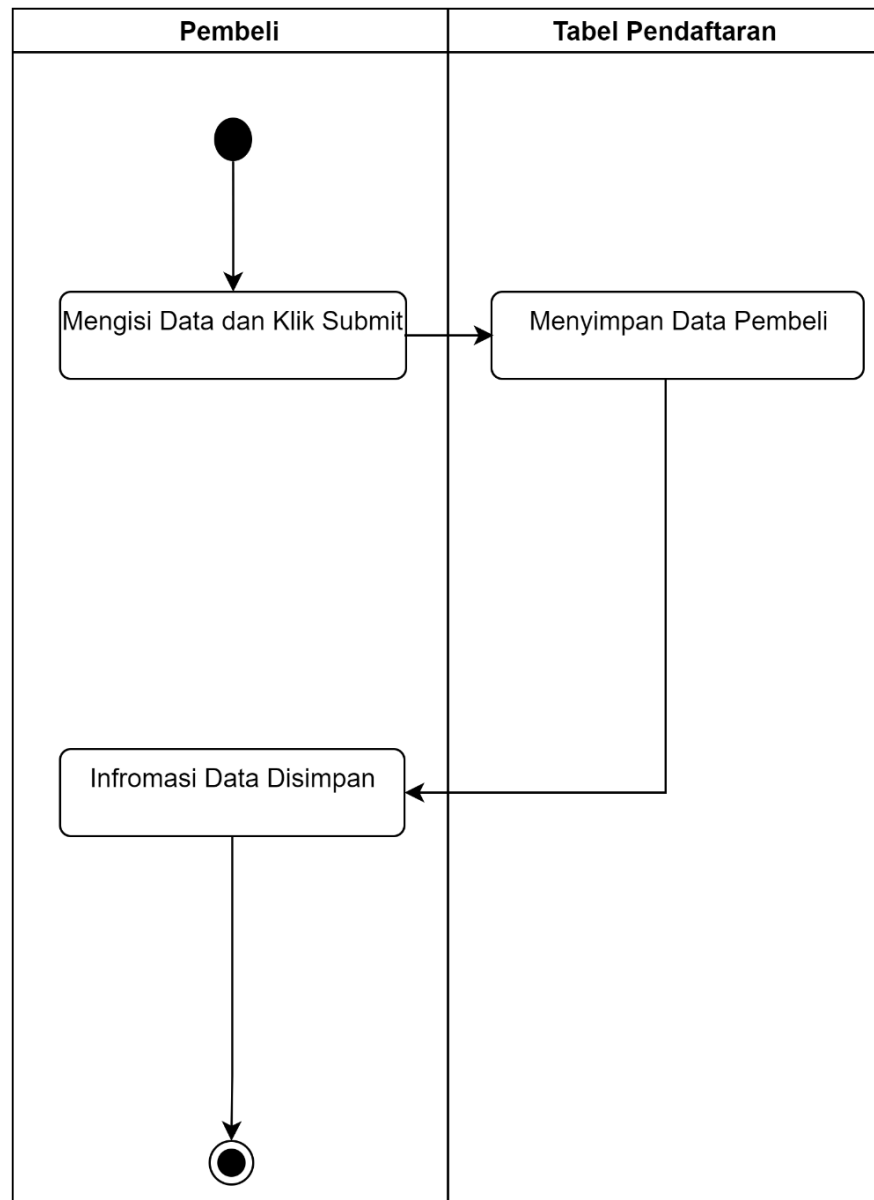
Activity diagram untuk melakukan pengecekan Produk *Gear* Besi dapat dilihat seperti pada gambar III.12 berikut:



Gambar III.12. Activity Diagram Produk Bagian Pembeli

2. *Activity Diagram* Daftar Bagian Pembeli

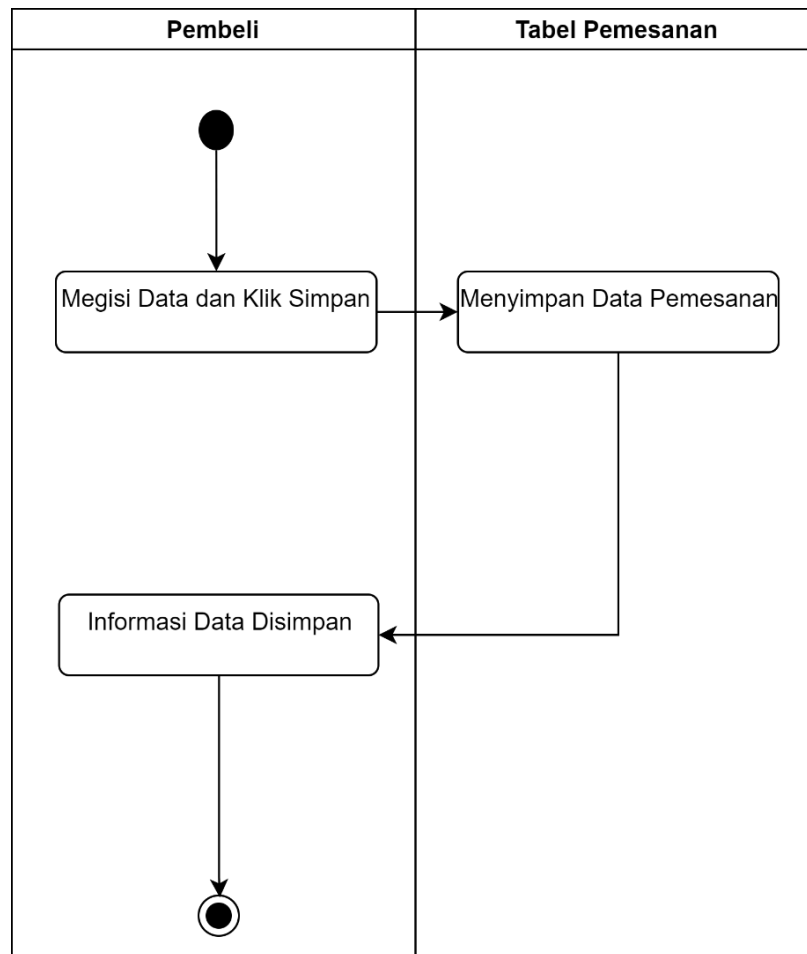
Activity diagram untuk melakukan Pendaftaran Pembeli dapat dilihat seperti pada gambar III.13 berikut:



Gambar III.13. *Activity Diagram* Daftar Bagian Pembeli

3. *Activity Diagram* Pemesanan Bagian Pembeli

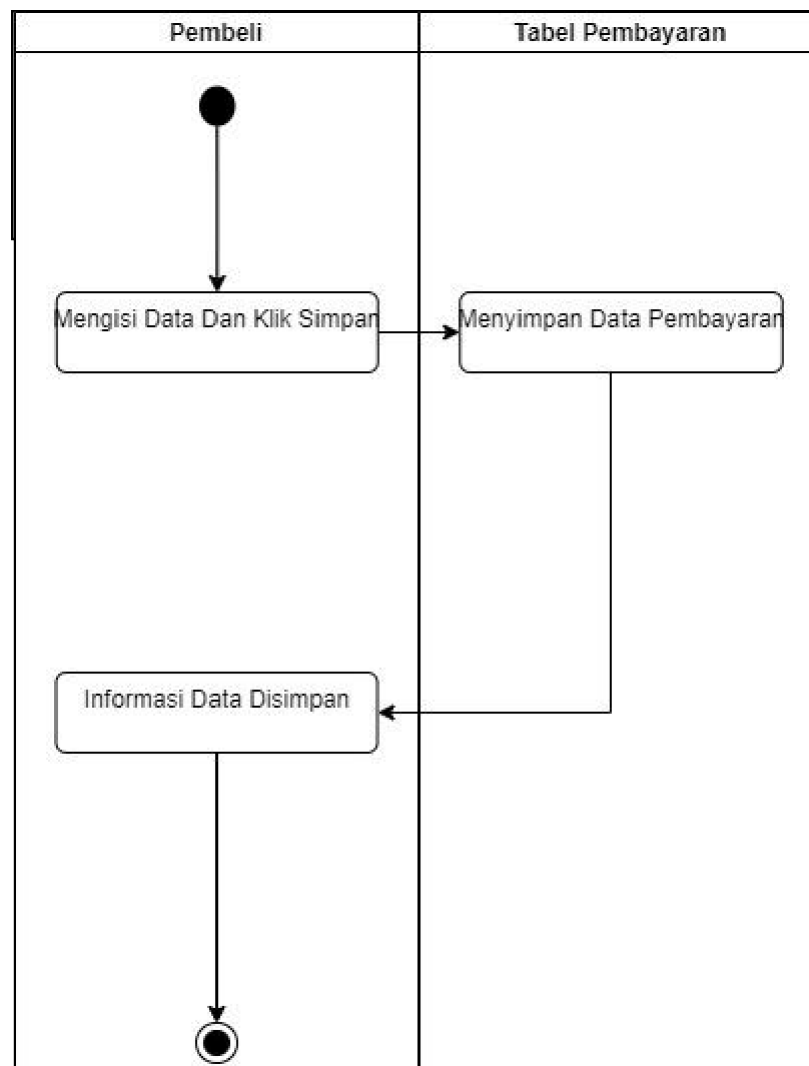
Activity diagram untuk melakukan Pemesanan Produk dapat dilihat seperti pada gambar III.14 berikut:



Gambar III.14. *Activity Diagram* Pemesanan Bagian Pembeli

4. *Activity Diagram* Pembayaran Bagian Pembeli

Activity diagram untuk melakukan pembayaran *Gear* Besi dapat dilihat seperti pada gambar III.15 berikut:



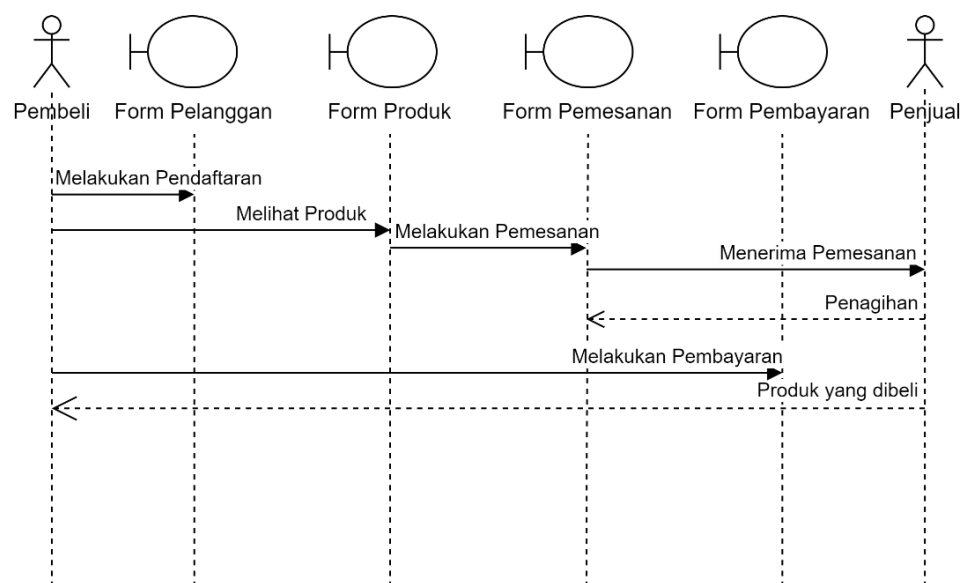
Gambar III.15. *Activity Diagram* Pembayaran Bagian Pembeli

III.4.4. Sequence Diagram

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *Sequence Diagram* berikut:

III.4.4.1. Sequence Diagram Sistem Yang Berjalan

Urutan kegiatan sistem yang berjalan digambarkan pada *Sequence Diagram* berikut:



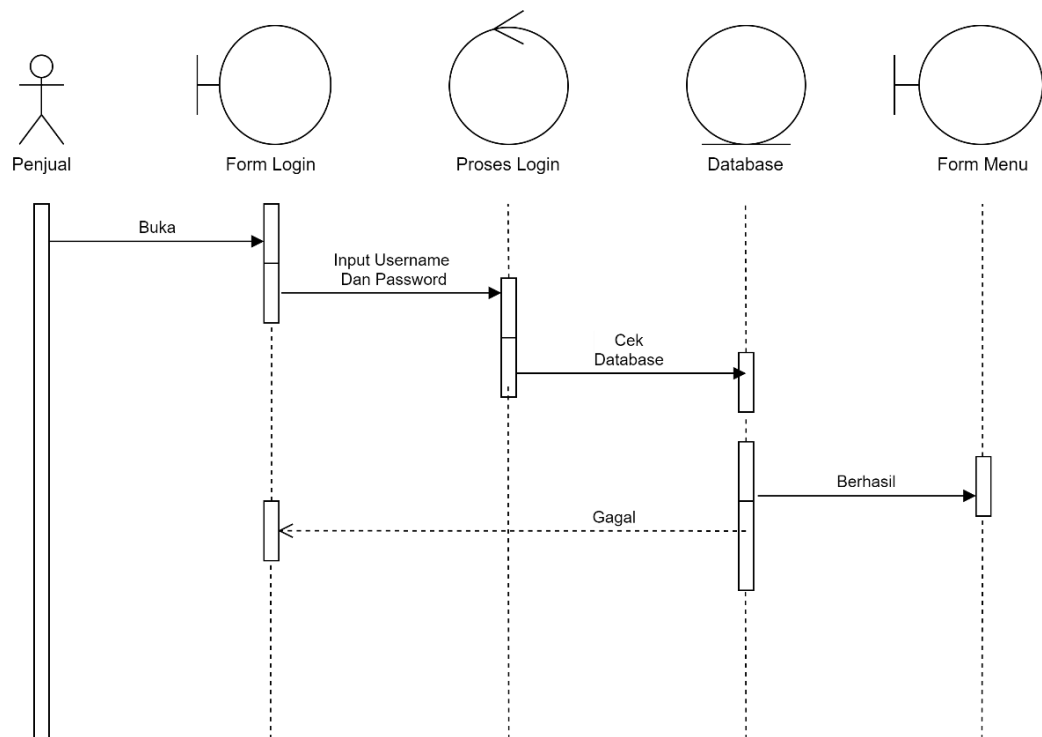
Gambar III.16. Sequence Diagram Sistem Yang Berjalan

III.4.4.2. 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.17 berikut:

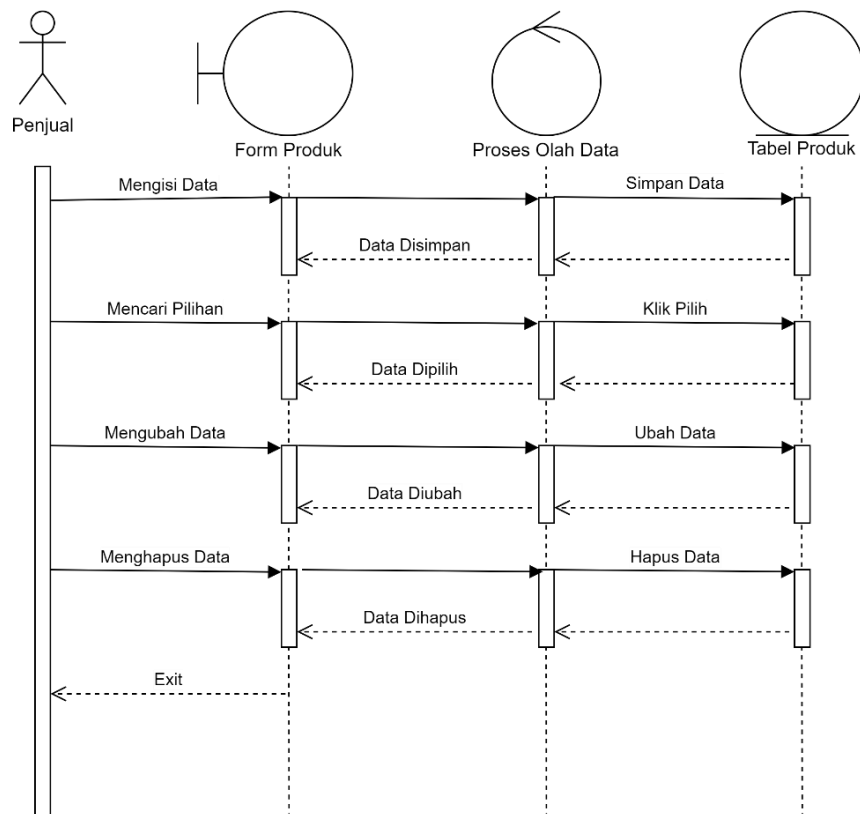


Gambar III.17. Sequence Diagram Login Bagian Penjual

2. *Sequence Diagram* Produk Bagian Penjual

Sequence diagram untuk *form* Produk dapat dilihat seperti pada gambar III.18.

berikut:

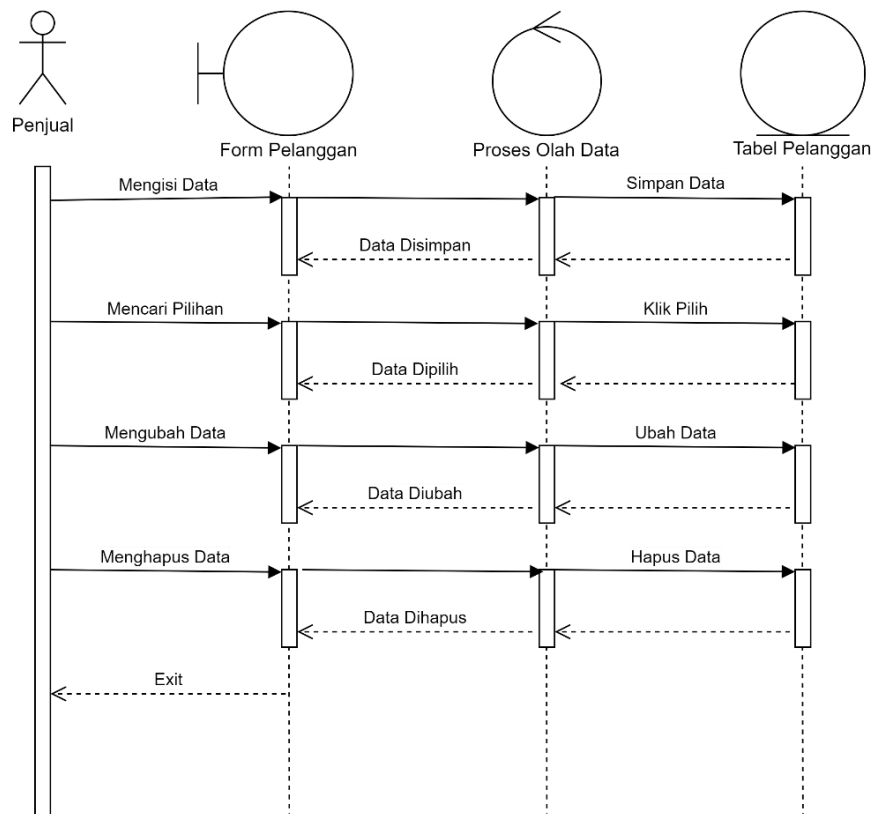


Gambar III.18. *Sequence Diagram* Produk Bagian Penjual

3. *Sequence Diagram* Pelanggan Bagian Penjual

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

III.19. berikut:

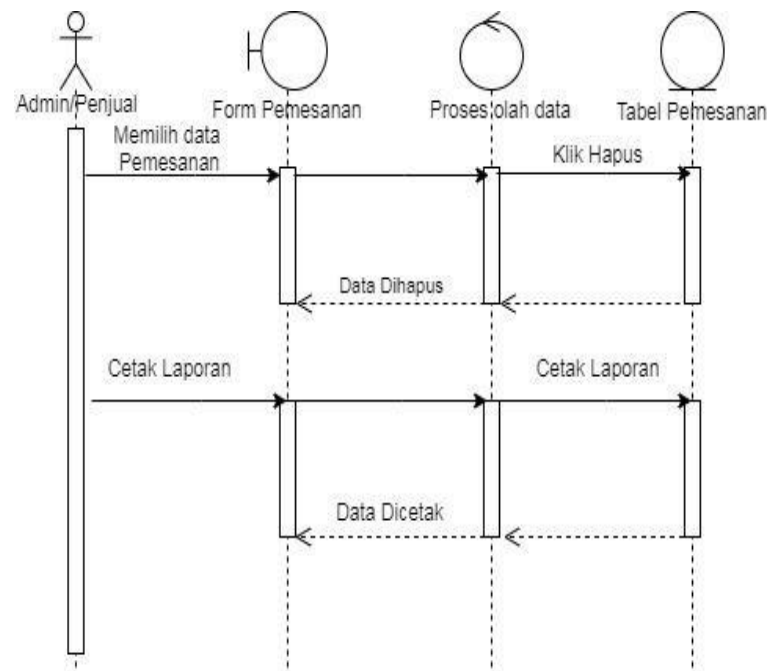


Gambar III.19. *Sequence Diagram* Pelanggan Bagian Penjual

4. *Sequence Diagram* Pemesanan Bagian Penjual

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

III.20. berikut:

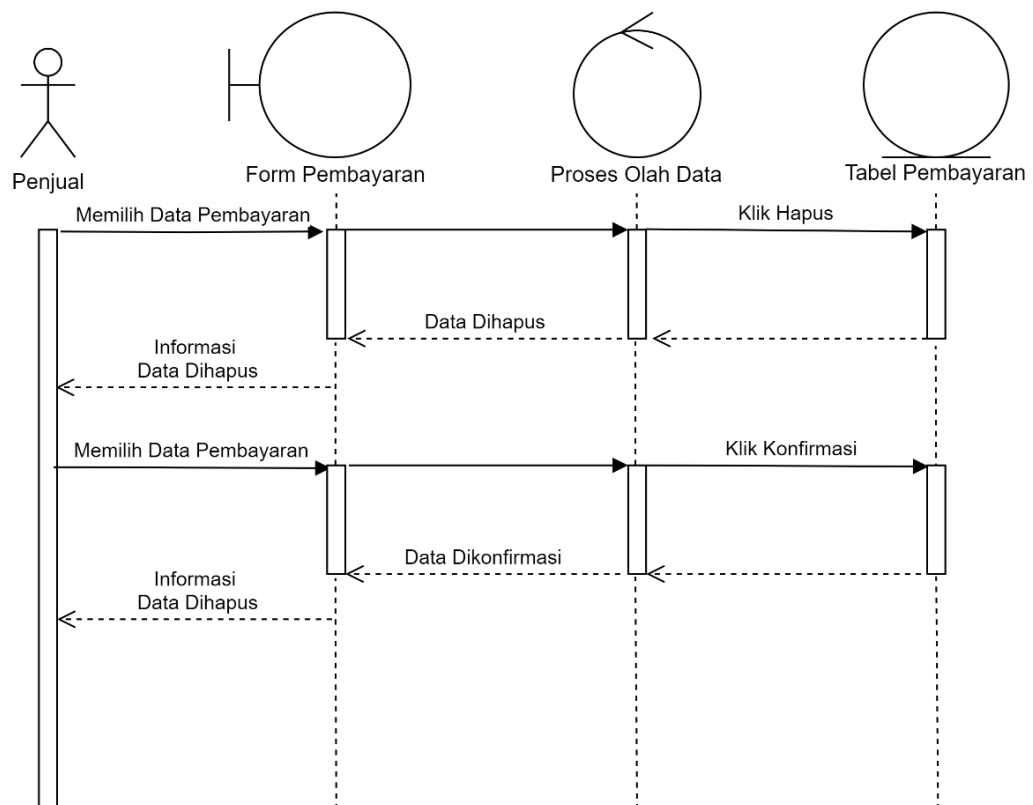


Gambar III.20. *Sequence Diagram* Pemesanan Bagian Penjual

5. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Penjual

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

III.21. berikut:



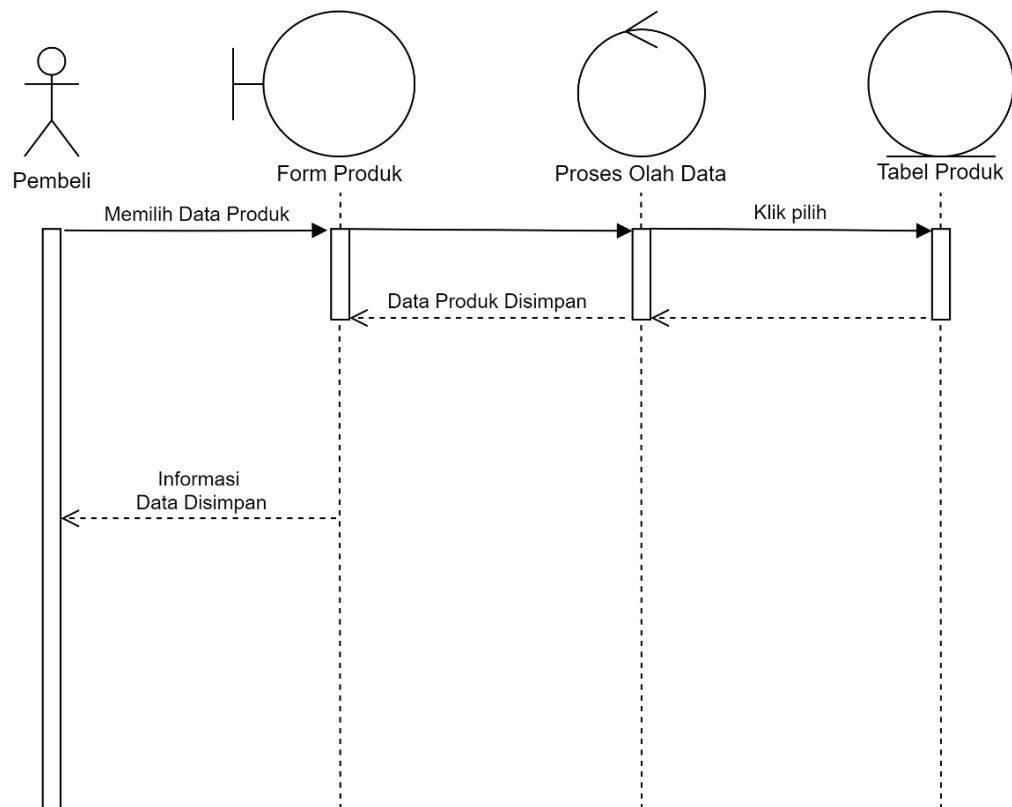
Gambar III.21. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Penjual

III.4.4.3. *Sequence Diagram* Bagian Pembeli

Urutan kegiatan Bagian Pembeli pada sistem digambarkan pada *Sequence Diagram* berikut:

1. *Sequence Diagram* Produk Bagian Pembeli

Sequence diagram untuk *form* Produk dapat dilihat seperti pada gambar III.22. berikut:

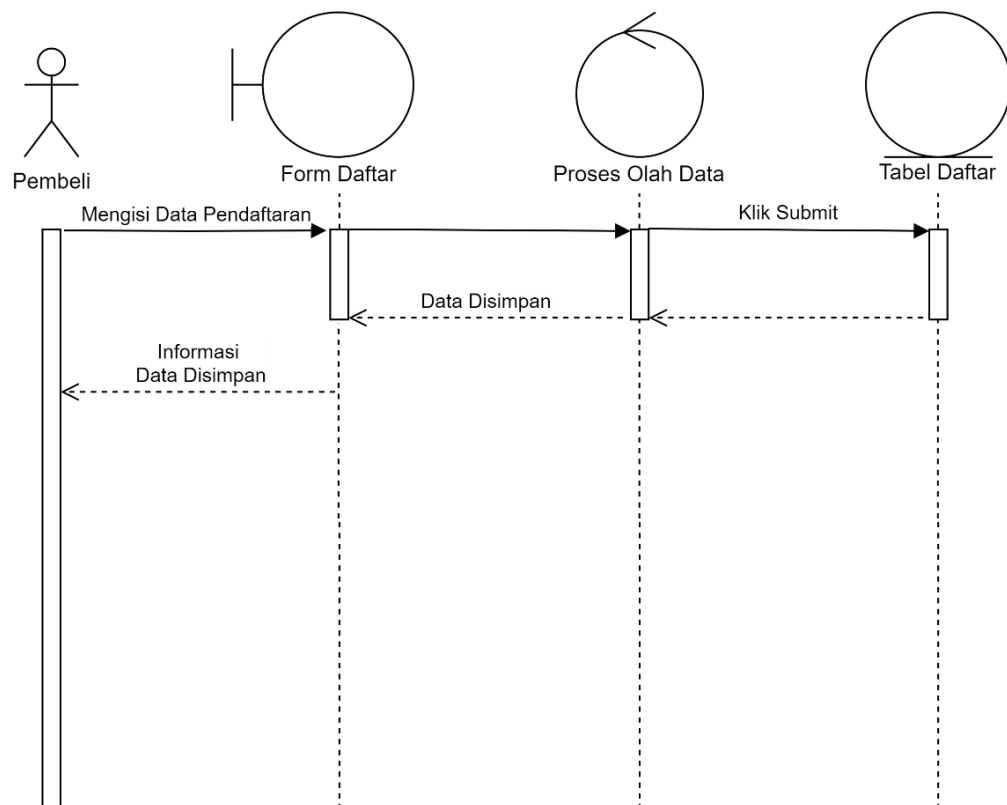


Gambar III.22. *Sequence Diagram* Produk Bagian Pembeli

2. *Sequence Diagram* Daftar Bagian Pembeli

Sequence diagram untuk *form* Daftar dapat dilihat seperti pada gambar III.23.

berikut:

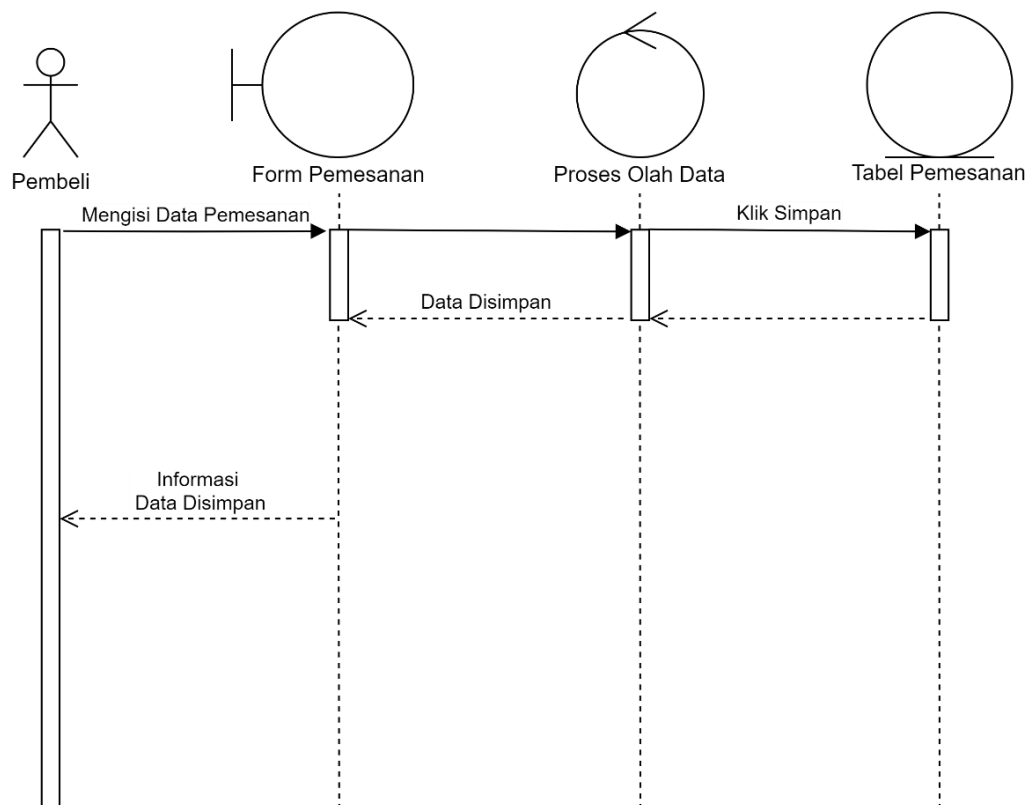


Gambar III.23. *Sequence Diagram* Daftar Bagian Pembeli

3. *Sequence Diagram* Pemesanan Bagian Pembeli

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

III.24. berikut:

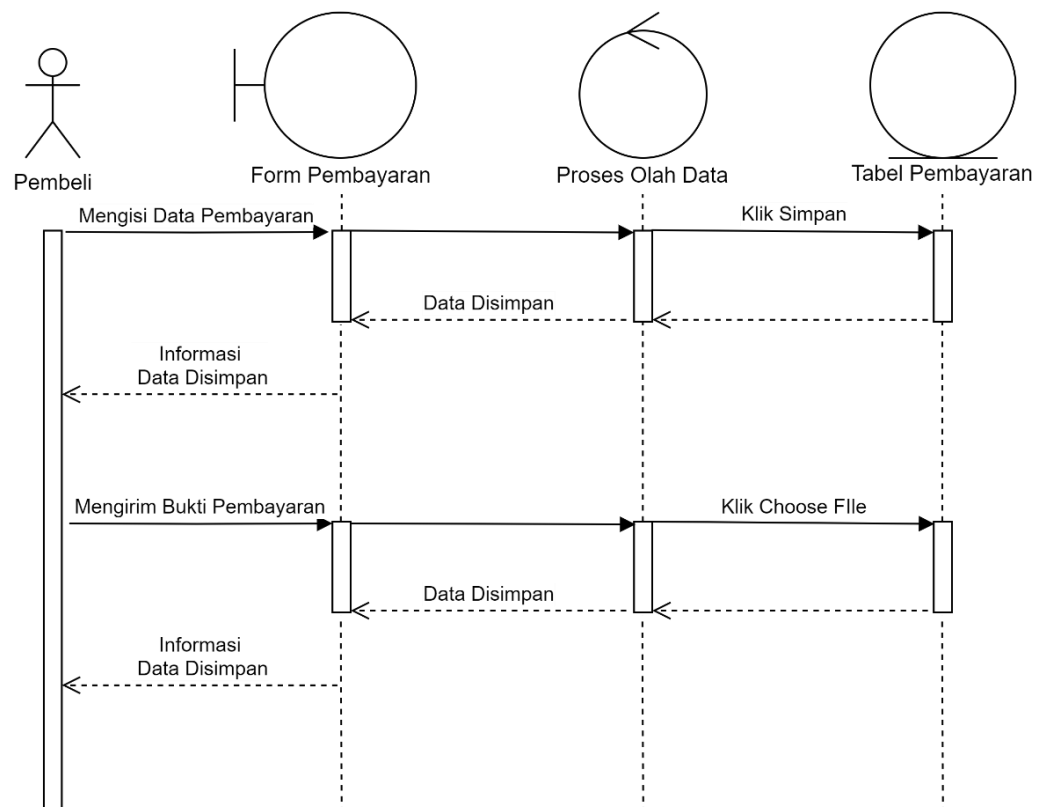


Gambar III.24. *Sequence Diagram* Pemesanan Bagian Pembeli

4. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Pembeli

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

III.25. berikut:



Gambar III.25. *Sequence Diagram* Pembayaran Bagian Pembeli

III.4.5. 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 pembayaran 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 Pembayaran Bentuk Tidak Normal

ID_Pembayaran	ID_Plg	Status_Admin	Status_Pembeli	Tanggal

b. Bentuk Normal Pertama (1NF)

Bentuk normal pertama dari data pembayaran 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 Pembayaran Bentuk 1NF

ID_Pembayaran	ID_Plg	Status_Admin	Status_Pembeli	Tanggal

ID_Pemesanan	ID_Pelanggan	Diameter	Jumlah_Gigi	Derajat	Jumlah	Total

c. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua dari data pembayaran 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 Pembayaran 2NF

ID_Pembayaran	ID_Plg	Status_Admin	Status_Pembeli	Tanggal

ID_Pemesanan	ID_Pelanggan	Diameter	Jumlah_Gigi	Derajat	Jumlah	Total

ID_Pelanggan	Nama	Hp	Email	Alamat	Sandi

d. Normal Ketiga (3NF)

Bentuk Normal ketiga dari data Pembayaran 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 Pembayaran 3NF

ID_Pembayaran	ID_Plg	Status_Admin	Status_Pembeli	Tanggal

ID_Pemesanan	ID_Pelanggan	Diameter	Jumlah_Gigi	Derajat	Jumlah	Total

ID_Pelanggan	Nama	Hp	Email	Alamat	Sandi

ID_Produk	Diameter	Jumlah_Gigi	Derajat	Harga	Gambar

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.5.

Nama Database : Gilang

Nama Tabel : Login

Primary Key : ID_login

Tabel III.5. Tabel Login

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Login	Int	-
Sandi	Varchar	50

b. Struktur Tabel Produk

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

Nama Database : Gilang

Nama Tabel : Produk

Primary Key : ID_Produk

Tabel III.6. Tabel Produk

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Produk	Int	-
Diameter	Varchar	30
Jumlah_Gigi	Varchar	50
Derajat	Varchar	50
Harga	Varchar	50
Gambar	Varchar	50

c. Struktur Tabel Pelanggan

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

Nama Database : Gilang

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : ID_Pelanggan

Tabel III.7. Tabel Pelanggan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Pelanggan	Int	-
Nama	Varchar	50
Hp	Varchar	50
Email	Varchar	50
Alamat	Text	-
Sandi	Varchar	50

d. Struktur Tabel Pemesanan

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

Nama Database : Gilang

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : ID_Pemesanan

Tabel III.8. Tabel Pemesanan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_Pemesanan	Int	-
ID_Pelanggan	Int	-
Diameter	V archar	50
Jumlah_Gigi	Varchar	50
Derajat	Varchar	50
Jumlah	Varchar	50
Total	Varchar	50
Tanggal	Varchar	20

e. Struktur Tabel Pembayaran

Tabel Pembayaran digunakan untuk menyimpan data pembayaran selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.9.

Nama Database : Gilang

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : ID_Pembayaran

Tabel III.9. Tabel Pembayaran

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
ID_ Pembayaran	Int	-
ID_Plg	Int	-
Status_Admin	Varchar	50
Status_Pembeli	Varchar	50
Tanggal	Varchar	50

III.4.6. 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.4.6.1. Rancangan Activity Login Pembeli

Rancangan *activity* Login pada *Android* dapat dilihat pada gambar III.26. Sebagai Berikut:

Aplikasi Pemesanan Gear Besi
Model Prototype CV.Utama Jaya

Silahkan Login :

Email

Password

Belum Punya Akun? DAFTAR

Gambar III.26. Rancangan Activity Login Pembeli

III.4.6.2. Rancangan Activity Produk Pembeli

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

III.27. sebagai berikut:

Aplikasi Pemesanan Gear Besi Model Prototype CV.Utama Jaya		
PESAN	BAYAR	EXIT
ID Pelanggan		CEK
Gambar Produk ☐ DM :		
JLH GIGI : DERAJAT : HARGA :		
PILIH		

Gambar III.27. Rancangan Activity Produk Pembeli

III.4.6.3. Rancangan Activity Pemesanan Pembeli

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

III.28. sebagai berikut:

Aplikasi Pemesanan Gear Besi Model Prototype CV.Utama Jaya		
PESAN	BAYAR	EXIT
ID Pelanggan		CEK

Gambar III.28. Rancangan Activity Pemesanan Pembeli

III.4.6.4. Rancangan Activity Daftar Pembeli

Rancangan *activity* Daftar pada *Android* dapat dilihat pada gambar III.29. sebagai berikut:

Aplikasi Pemesanan Gear Besi Model Prototype CV.utama Jaya	
Nama	
No. Hp	
Email	
Alamat	
Sandi	
Submit	
LOGIN	

Gambar III.29. Rancangan Activity Daftar Pembeli

III.4.6.5. Rancangan Activity Pembayaran Pembeli

Rancangan *activity* Pembayaran pada *Android* dapat dilihat pada gambar III.30. sebagai berikut:

Aplikasi Pemesanan Gear Besi Model Prototype CV.Utama Jaya	
ID Pelanggan	
Bukti	Choose File
Submit	

Gambar III.30. Rancangan Activity Pembayaran User

III.4.6.6. Rancangan *Form Login* Penjual

Rancangan *form login* admin pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.31.

sebagai berikut:

GEAR BESI	NAMA	EMAIL	CALL US
Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Gear Besi Dengan Model Prototype Berbasis Android Pada CV. Utama Jaya			
Username Password Submit			

Gambar III.31. Rancangan *Form Login* Penjual

III.4.6.7. Rancangan *Form Menu* Penjual

Rancangan *form Menu* pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.32.

GEAR BESI	NAMA	EMAIL	CALL US
HOME	PRODUK	PELANGGAN	PEMESANAN
PEMBAYARAN		EXIT	
CV. Utama Jaya adalah jasa pembuatan gear besi yang beralamat di JL. Pukat IV, N0. 21. Mandala Bypass, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Produk yang dijual adalah produk Gear besi. Gear merupakan salah satu komponen penting dalam dunia mekanika, digunakan untuk meningkatkan atau menurunkan torsi, merubah arah gerak serta mentransmisikan daya dari suatu sistem gerak. Model prototype merupakan model yang melakukan pengerjaan suatu sistem secara berurutan atau linear. Metode penelitian ini memiliki 5 langkah yaitu: Communication, Quick Plan, Modeling Quick Design, Construction of Prototype, dan Deployment Delivery and Feedback. Melalui model prototyping ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Perubahan terhadap desain dan sistem yang diharapkan bersama dapat dengan mudah diadopsi dan disesuaikan melalui kesepakatan. Secara spontan, pengguna dapat memberikan masukan atas hasil yang diperoleh dan tentu menjadi masukan bagi pengembang sistem. Kemudian pengembang berkewajiban membuat sistem berdasarkan masukan agar diperoleh hasil desain yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem yang baik akan mengurangi risiko kesalahan dalam menangani transaksi-transaksi yang jumlahnya banyak dan transaksi yang terjadi berulang-ulang.			

Gambar III.32. Rancangan *Form Menu* Penjual

III.4.6.8. Rancangan *Form* Produk Penjual

Rancangan *form* Produk pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.33.

GEAR BESI		NAMA		EMAIL		CALL US	
HOME		PRODUK		PELANGGAN		PEMESANAN PEMBAYARAN	
						EXIT	
Data Produk							
Jenis	Diameter	Jumlah Gigi	Derajat	Harga	Gambar		
					Choose File	Simpan	
XXX	XXX	XXX	XXX	XXX		Ubah	Hapus

Gambar III.33. Rancangan *Form* Produk Penjual

III.4.6.9. Rancangan *Form* Pelanggan Penjual

Rancangan *form* Pelanggan pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.34.

GEAR BESI		NAMA		EMAIL		CALL US	
HOME		PRODUK		PELANGGAN		PEMESANAN PEMBAYARAN	
						EXIT	
Data Pelanggan							
NAMA PELANGGAN	NO.HANDPHONE	EMAIL	ALAMAT	SANDI	AKSI		
					SIMPAN		
XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	UBAH	HAPUS	

Gambar III.34. Rancangan *Form* Pelanggan Penjual

III.4.6.10. Rancangan *Form* Pemesanan Penjual

Rancangan *form* Pemesanan pada *Web* dapat dilihat pada gambar III.35.

GEAR BESI	NAMA	EMAIL	CALL US
HOME	PRODUK	PELANGGAN	PEMESANAN PEMBAYARAN
EXIT			

PILIH PERIODE

mm/dd/yyyy

SET

Data Pemesanan

ID	TANGGAL	JENIS	DIAMETER	JUMLAH	DERAJAT	JUMLAH	TOTAL	AKSI
PELANGGAN				GIGI				
XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	HAPUS

Gambar III.35. Rancangan *Form*

Pemesanan Penjual III.4.6.11. Rancangan

Form Pembayaran Penjual

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

III.36. sebagai berikut:

GEAR BESI	NAMA	EMAIL	CALL US
HOME	PRODUK	PELANGGAN	PEMESANAN PEMBAYARAN
EXIT			

Data Pembayaran

ID PELANGGAN	STATUS ADMIN	STATUS PEMBELI	TANGGAL	AKSI
				UBAH HAPUS

Gambar III.36. Rancangan *Form* Pembayaran Penjual