

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap rumusan masalah dan batasan yang ada dalam skripsi ini. Adapun kelemahan sistem yang sedang berjalan adalah masih banyak yang belum mengetahui cara melakukan pemesanan mesin mie dan bagaimana cara kerja metode First In, First Out (FIFO) dalam melakukan pemesanan mesin mie dengan solusi yang optimal. Dalam Analisis ini juga dilakukan untuk melakukan analisis spesifikasi sistem yang akan dibuat sesuai dengan batasan masalah yang ada. Masalah utama yang diangkat dari penelitian ini adalah bagaimana cara melakukan pemesanan mesin mie dengan menggunakan menggunakan metode First In, First Out (FIFO). Adapun tujuan dari diadakannya analisa masalah ini adalah untuk memahami dengan benar kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan dari sistem tersebut, serta untuk mengetahui seberapa baik bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi.

Flow chart Metode First In, First Out (FIFO)

Dalam flow chart metode FIFO ini kita menetapkan metode ini menjual barang dari persediaan tokonya dari lot yang pertama atau tertua terlebih dahulu. Sederhananya, barang yang diletakkan terlebih dahulu di dalam inventaris maka barang itu terlebih dahulu yang keluar atau dijual.

Metode FIFO banyak diterapkan untuk produk-produk yang memiliki masa kedaluwarsa pendek. Namun tak terbatas di situ, FIFO juga banyak diterapkan apabila pemilik usaha ingin menghasilkan Harga Pokok Penjualan (HPP) rendah sehingga menghasilkan laba kotor yang tinggi. Karena itu, metode ini pun sangat cocok jika diterapkan selama periode inflasi atau kenaikan harga-harga secara umum.

Kelebihan Metode FIFO

Setelah memahami definisi dari metode FIFO sendiri, selanjutnya Anda akan masuk ke pembahasan mengenai kelebihan dari metode FIFO yang mungkin menjadi alasan dari banyaknya bisnis yang menerapkan metode ini. Kelebihan metode FIFO yang pertama adalah metode ini sangat cocok untuk bisnis dengan produk yang memiliki masa kedaluwarsa. Dengan metode *first in first out*, maka kemungkinan persediaan barang kedaluwarsa menumpuk sangatlah kecil, yang mana ini akan membawa Anda ke keuntungan lainnya yaitu meminimalisir risiko kerugian. Dikarenakan setiap barang yang masuk lebih dahulu juga akan dijual lebih dahulu, maka hal ini akan mengurangi adanya barang yang berdebu atau rusak akibat disimpan terlalu lama. Sehingga, bisnis akan terhindar dari kerugian akibat menjual barang yang tidak layak jual. Kelebihan lainnya dengan menerapkan metode FIFO untuk manajemen persediaan barang adalah bisnis Anda tidak melanggar hukum. Mengapa? Karena dengan menerapkan metode FIFO ini artinya Anda membayar pajak sesuai dengan laba riil yang dihasilkan. Dikarenakan setiap barang yang masuk lebih dahulu juga akan dijual lebih dahulu, maka hal ini akan mengurangi adanya barang yang berdebu atau rusak akibat

disimpan terlalu lama. Sehingga, bisnis akan terhindar dari kerugian akibat menjual barang yang tidak layak jual.

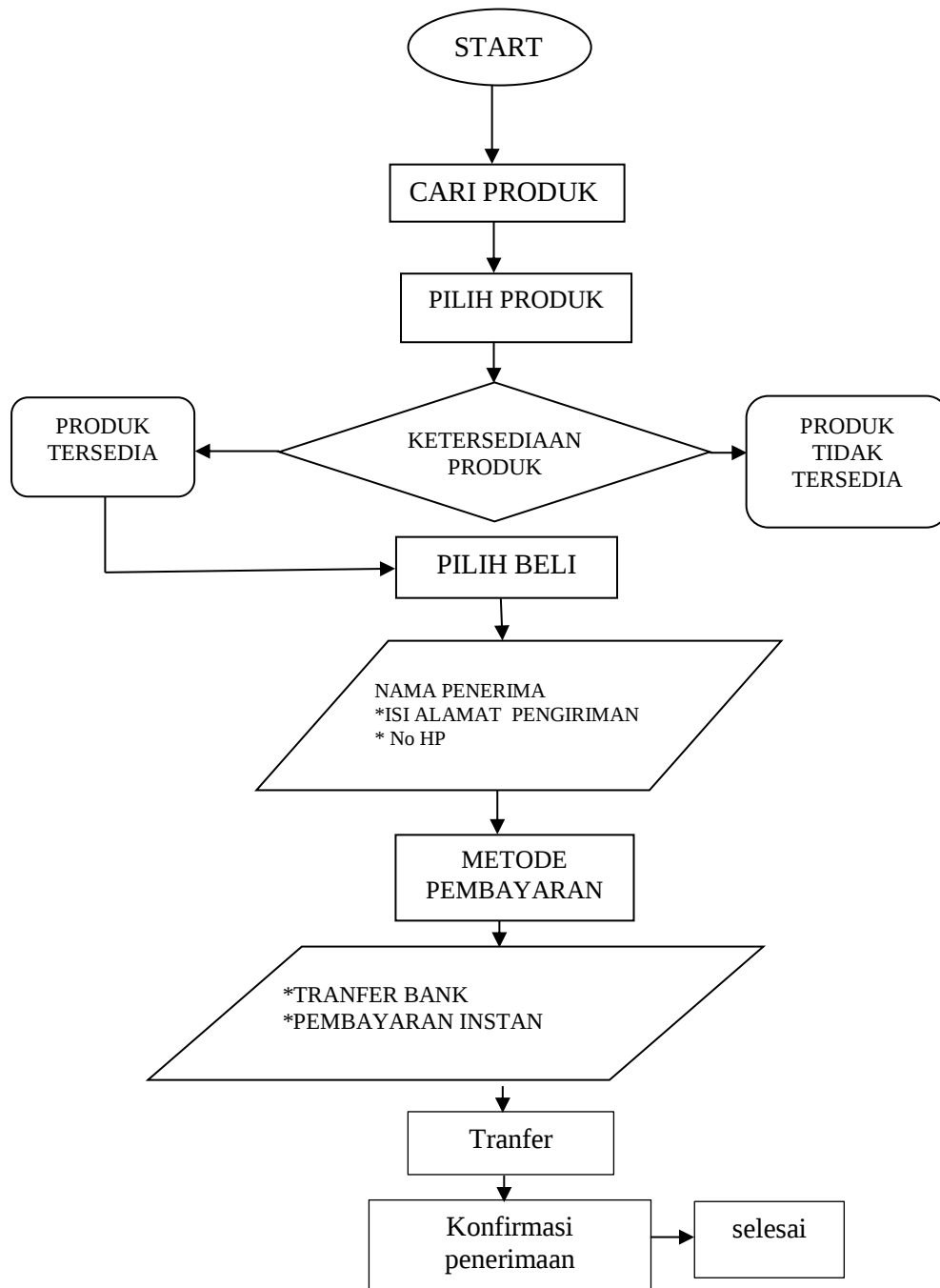
Jumlah pajak yang harus dibayarkan memang lebih besar dibandingkan dengan bisnis yang menerapkan metode LIFO. Meskipun begitu, selalu ingat untuk tetap patuh pada peraturan dan tidak menempatkan bisnis Anda dalam bahaya.

Demikian informasi mengenai metode manajemen persediaan barang *First In First Out*. Jika bisnis Anda menjual produk dengan masa kedaluwarsa, metode FIFO adalah metode yang cocok untuk Anda terapkan. Selamat mencoba!

Cara Hitung Metode Fifo

Saat menerapkan metode first-in-first-out, artinya perusahaan akan terlebih dahulu menggunakan stok lama / first-in untuk penjualan. Oleh karena itu, persediaan barang pada akhir periode biasanya akan dinilai sebesar harga pokok pembelian terakhir. Metode FIFO cocok untuk perusahaan yang menjual produk dengan tanggal kadaluwarsa, seperti makanan, minuman, dan obat-obatan.

Gambar dibawah merupakan Flowchard Metode FIFO.



GambarIII.1.Flowchart Metode First In, Fist Out (FIFO)

III.2. Perancangan

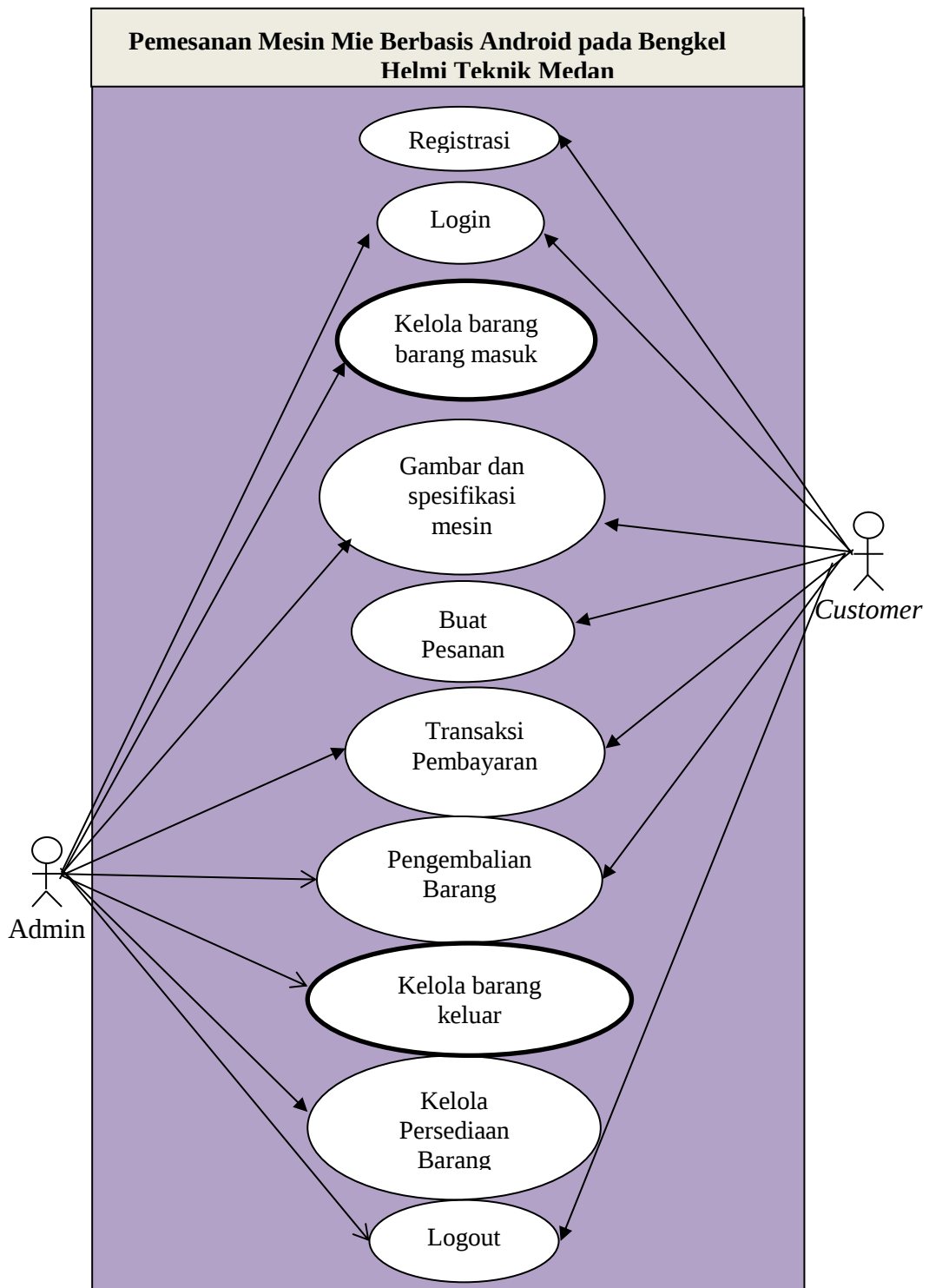
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

III.2.2.Desain Sistem Secara Global

Desain sistem secara global menggunakan pemodelan UML yang terdiri dari *Use case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

III.2.2.1. Use case Diagram

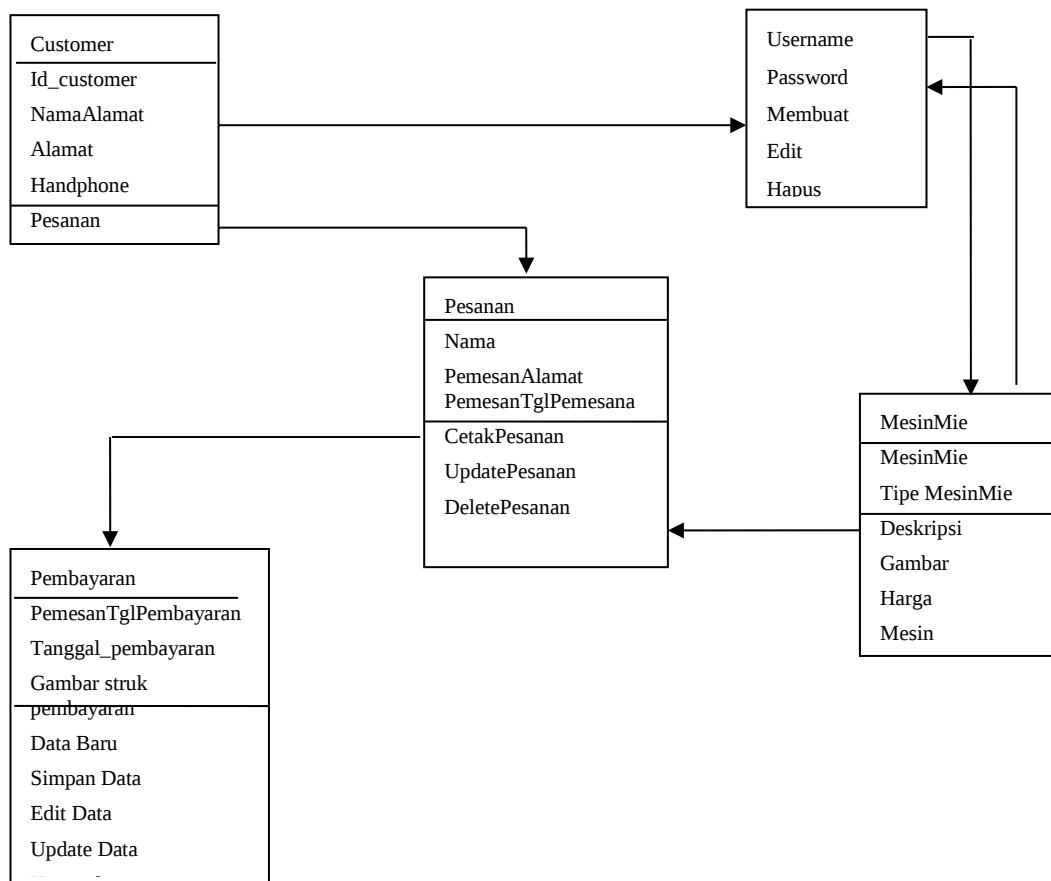
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar III.1 berikut :



Gambar III.2. Use Case Diagram perancangan Aplikasi Pemesanan Mesin Mie Berbasis Android dengan metode fifo Pada Bengkel Helmi Teknik Medan.

III.2.2.2. Class Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.2 :



Gambar III.3. Class Diagram Perancangan Aplikasi Pemesanan Mesin Mie Berbasis Android Dengan Metode Fifo Pada Bengkel Helmi Teknik Medan.

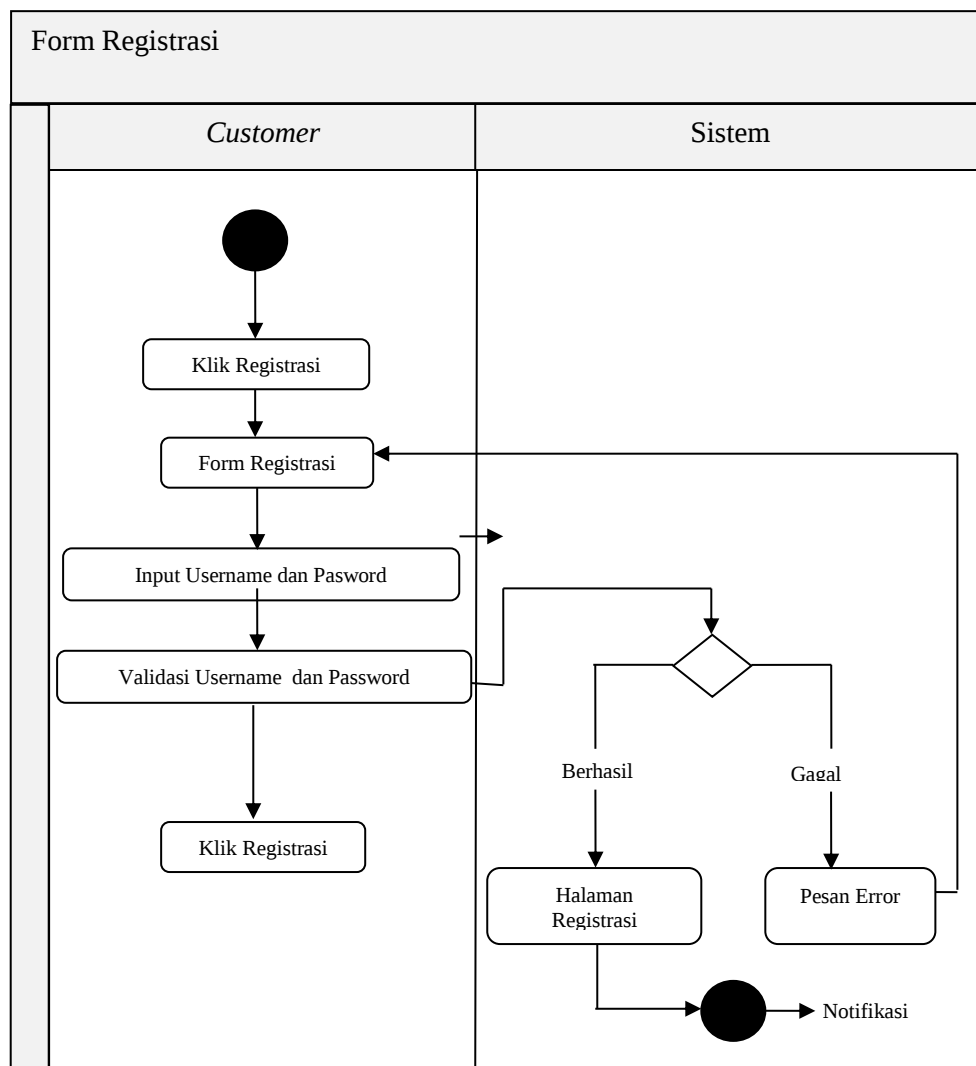
III.2.2.3. Activity Diagram

Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* dijabarkan dengan *Activity diagram* :

III.2.2.3.1. Activity Diagram Registrasi

1. Activity Diagram Registrasi

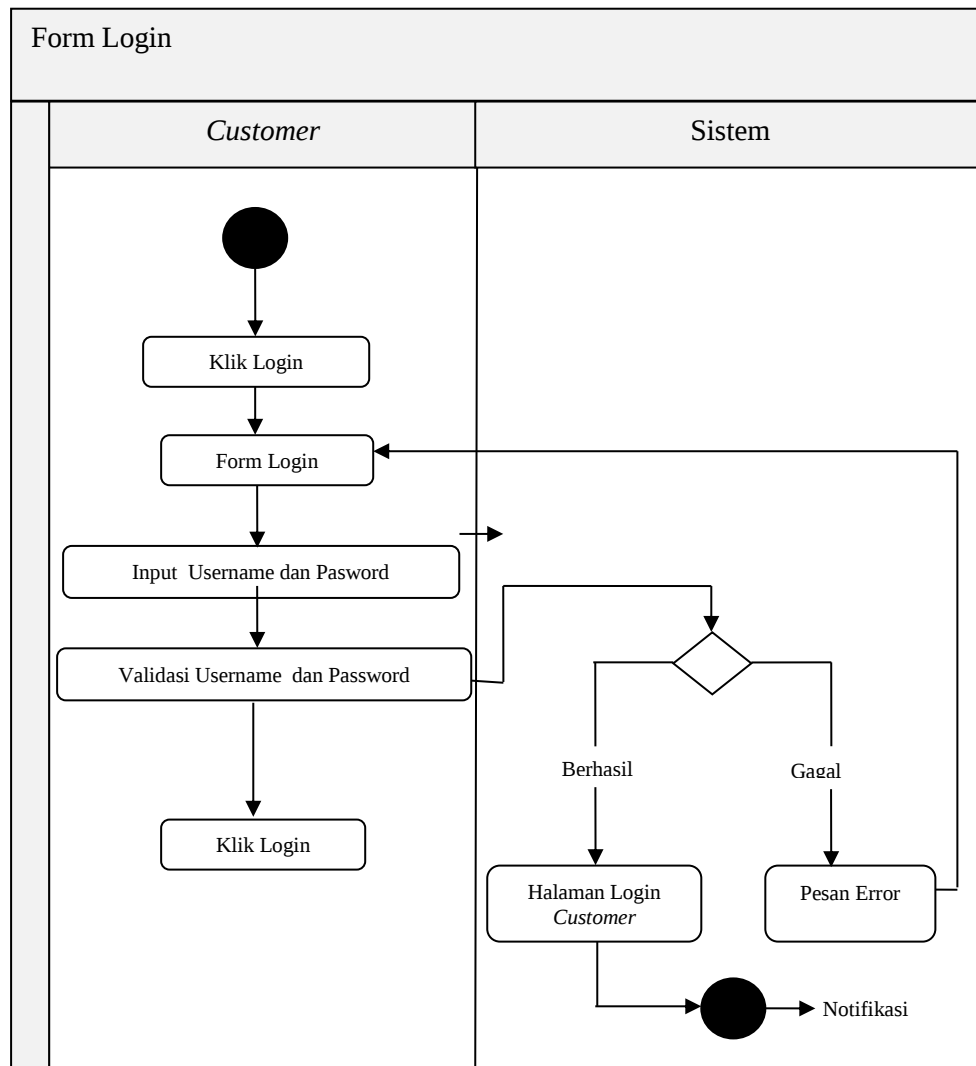
Aktivitas *Registrasi* yang dilakukan oleh *Customer* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.4. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

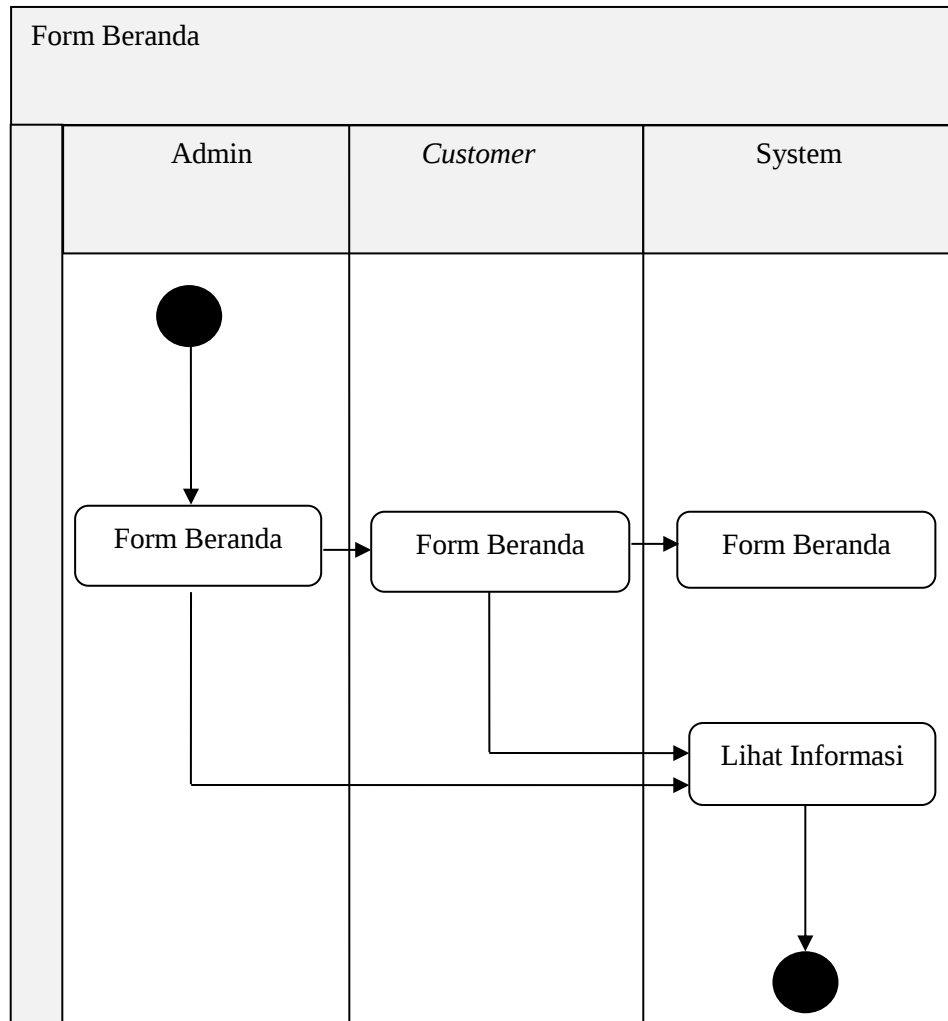
Aktivitas *Login* yang dilakukan oleh *Customer* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Login

3. *Activity Diagram Beranda*

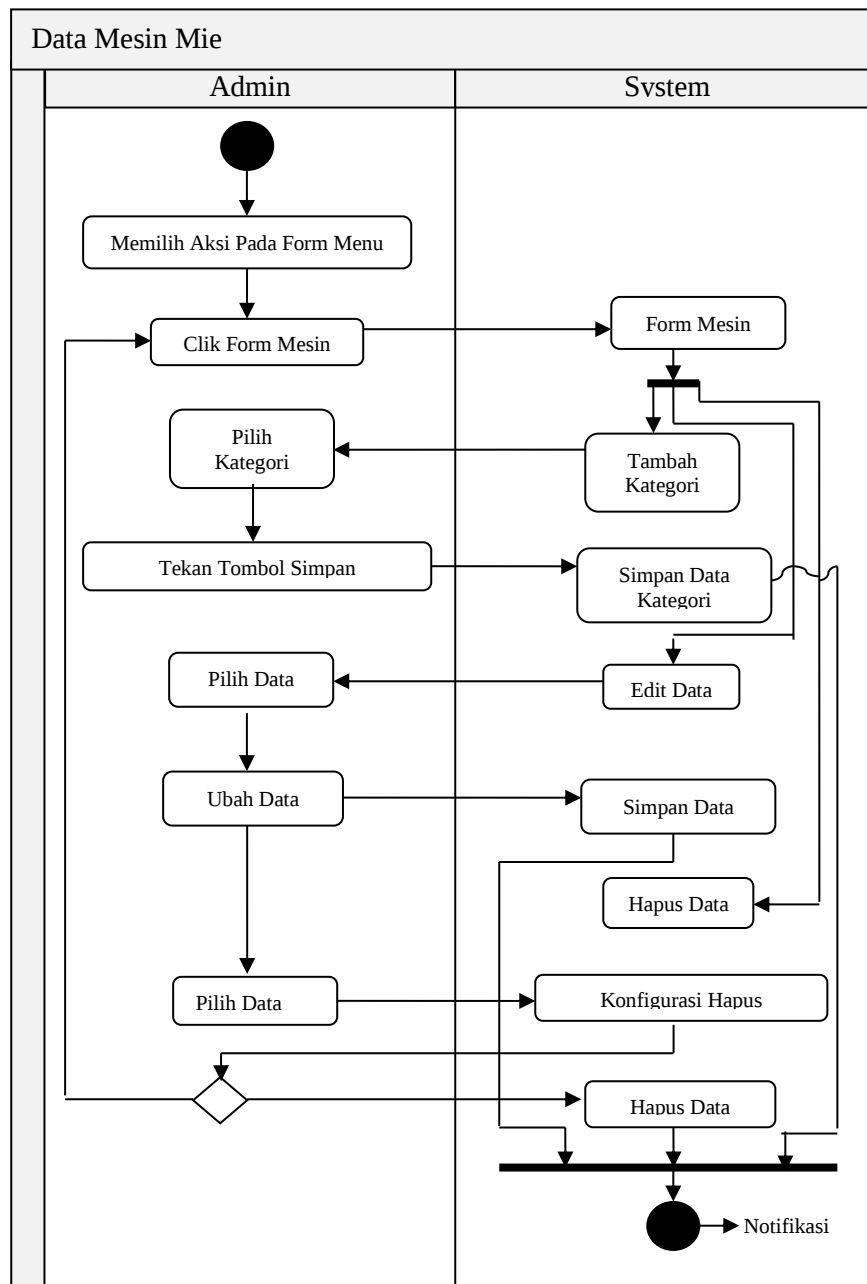
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form beranda dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar III.6. *Activity Diagram* Form Beranda

4. Activity Diagram Input Data Kategori

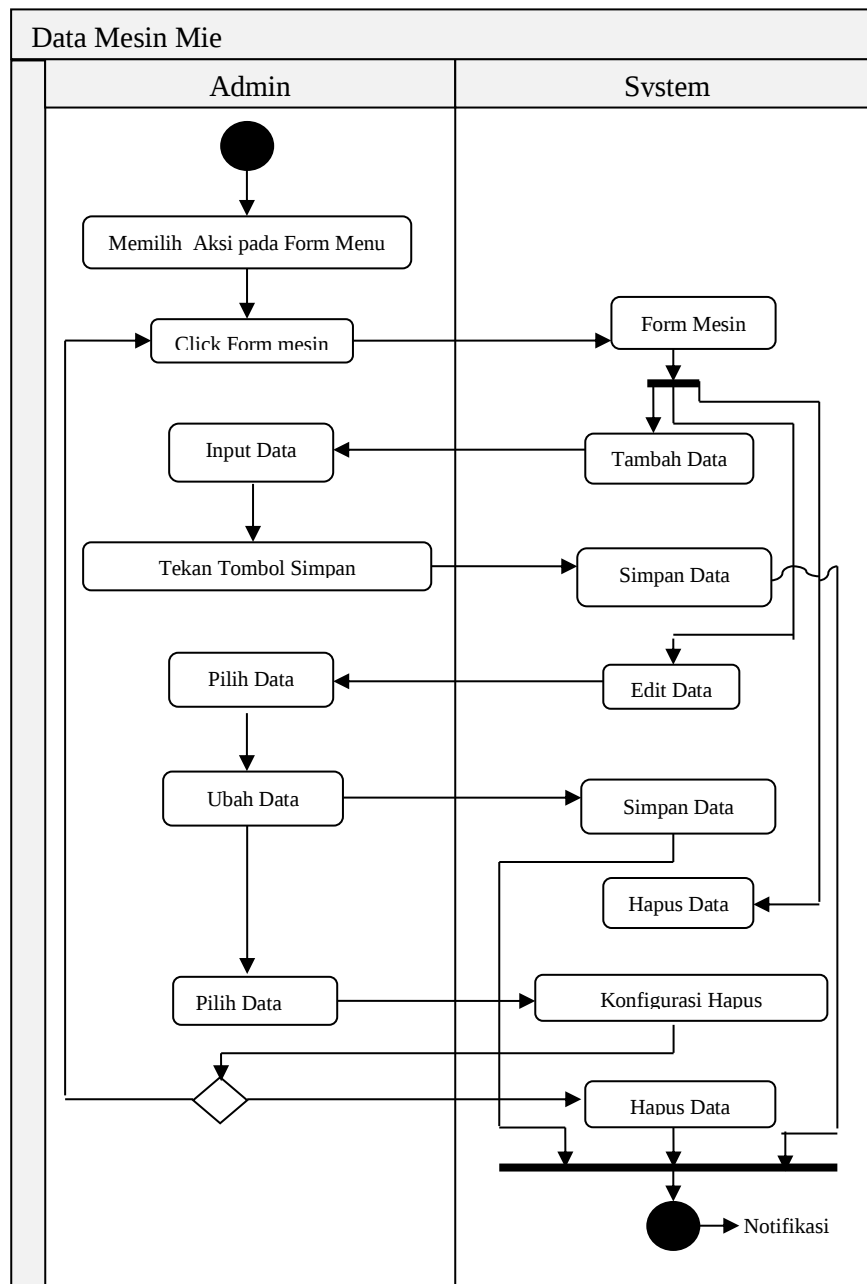
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan data kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Kategori Mesin Mie

5. Activity Diagram Mesin Mie

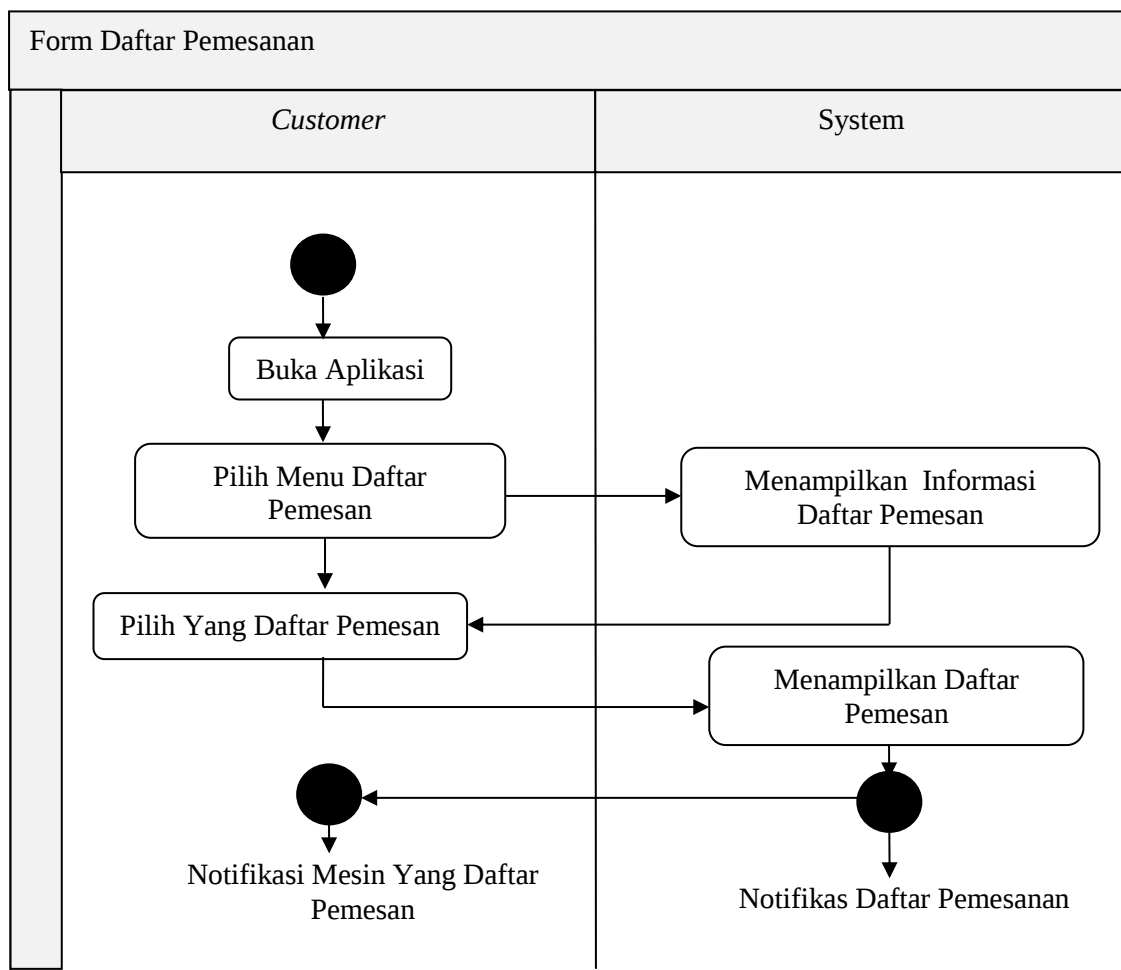
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Mesin Mie dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Mesin Mie

6. Activity Diagram Daftar Pemesanan

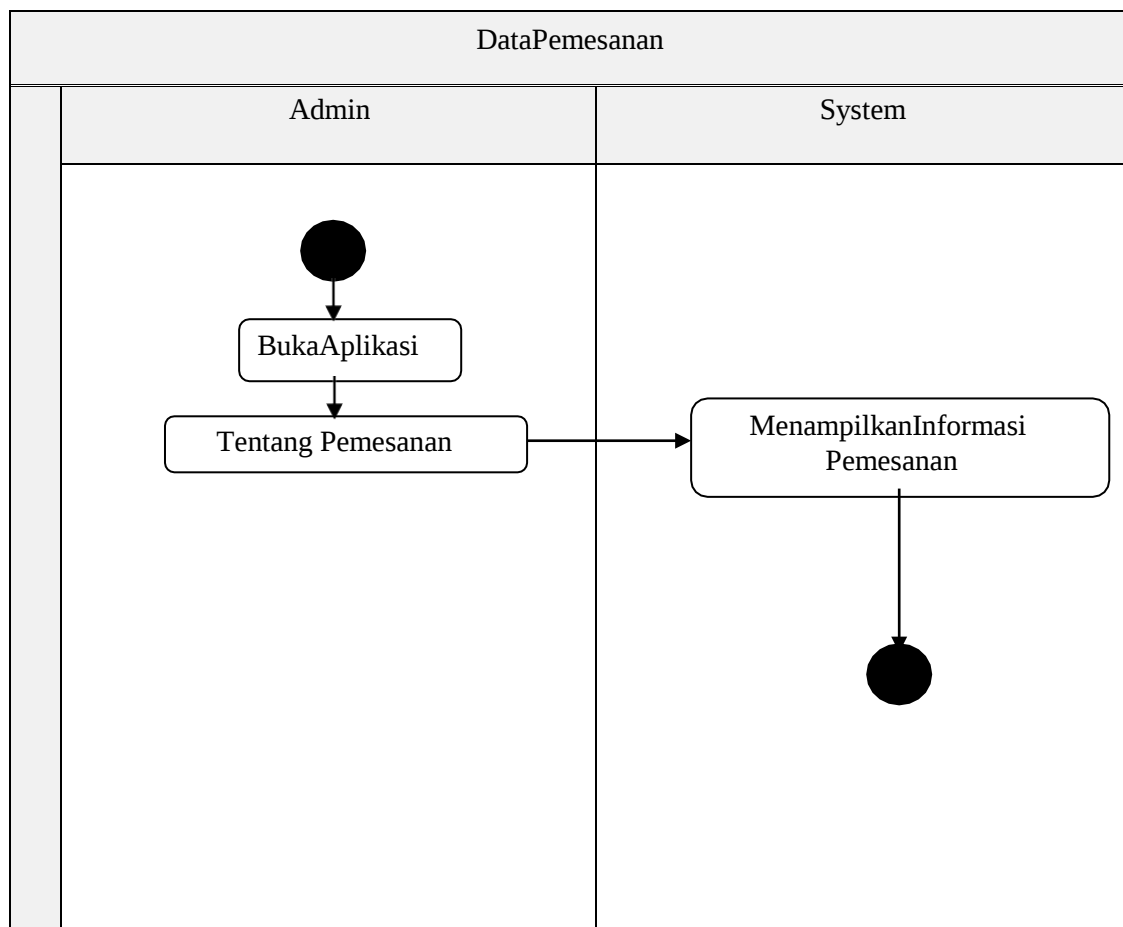
Aktivitas yang dilakukan oleh *Customer* pada pengolahan daftar pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Daftar Pemesanan

7. Activity Diagram Pemesanan

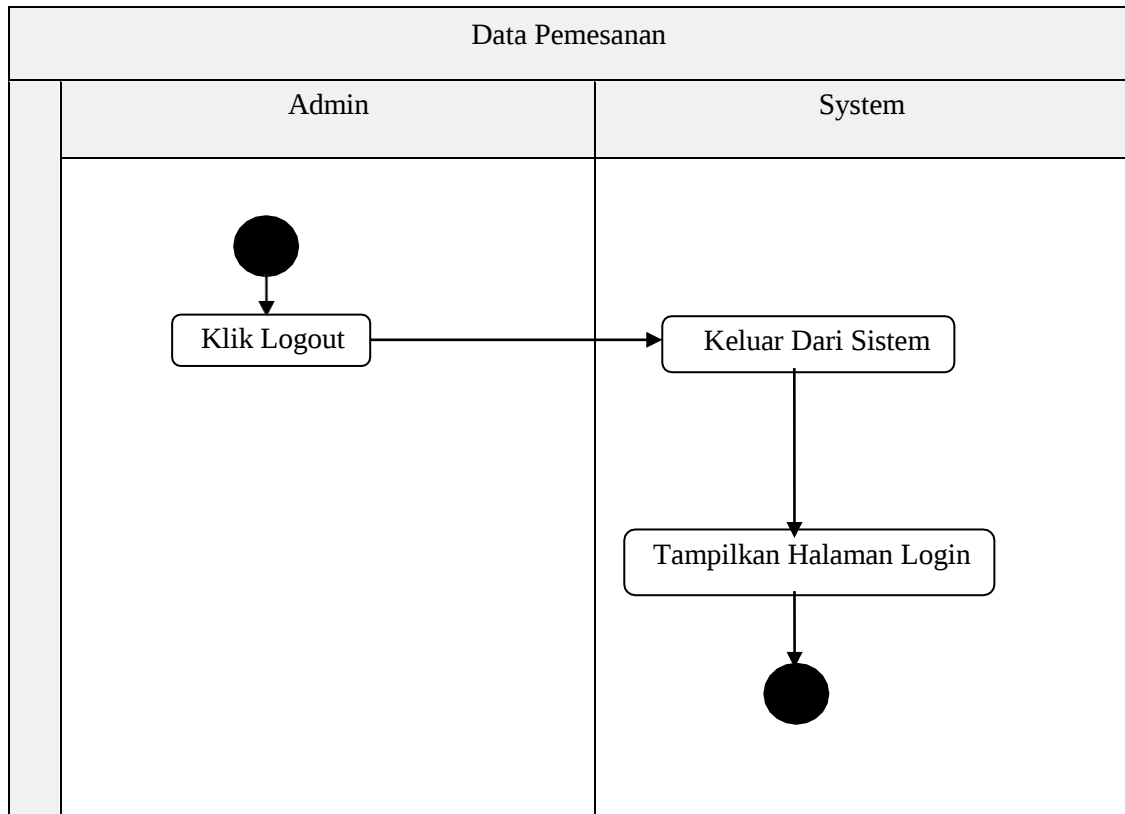
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar III.10. Activity Diagram Pemesanan

8. *Activity Diagram Logout*

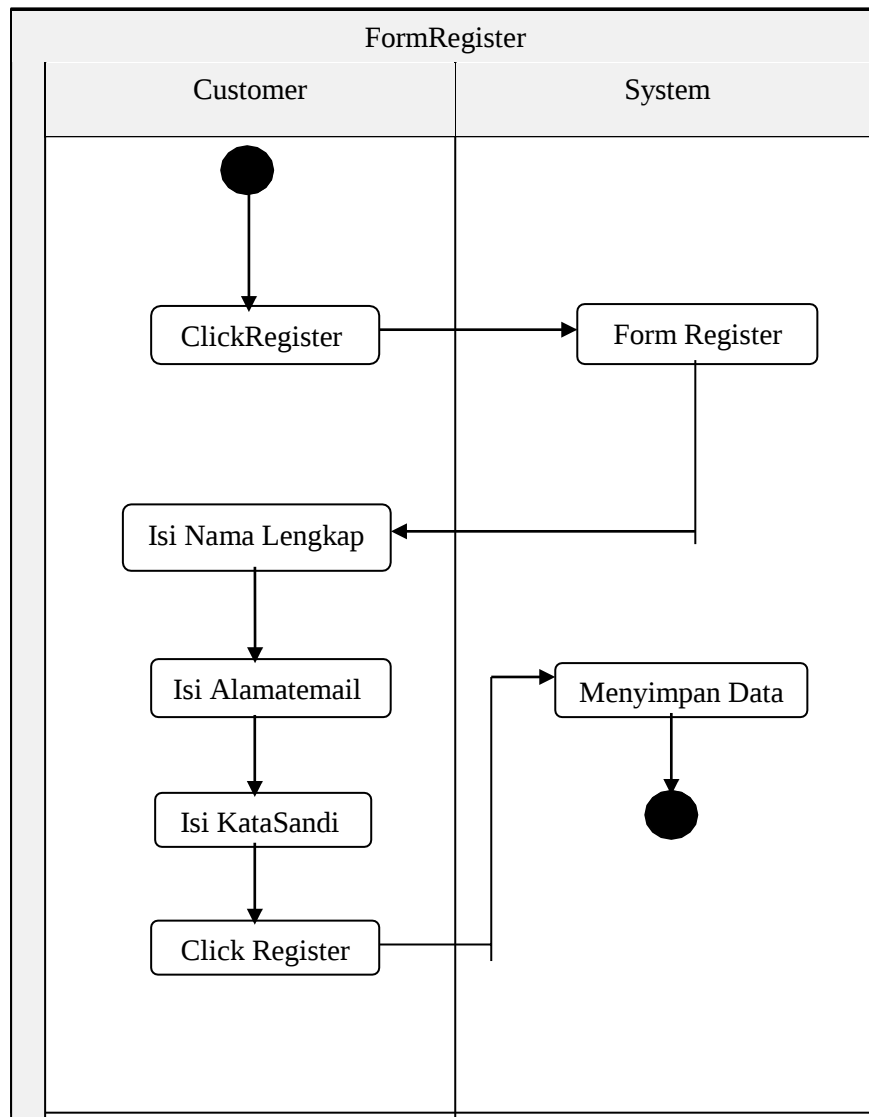
Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari system dapat diterangkan pada gambar berikut :



GambarIII.11. *Activity Diagram Logout*

9. Activity Diagram Registrasi

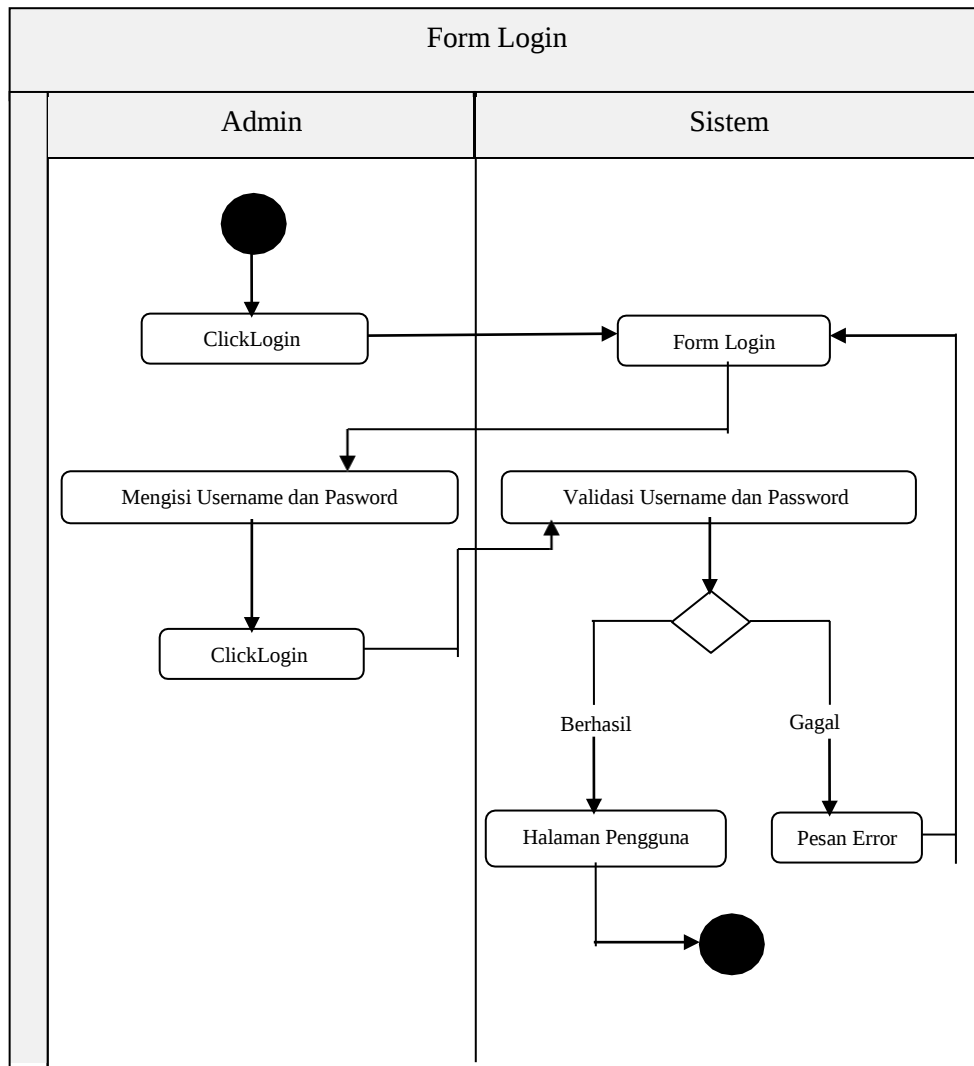
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



GambarIII.12. Activity Diagram Registrasi

10. Activity Diagram Login

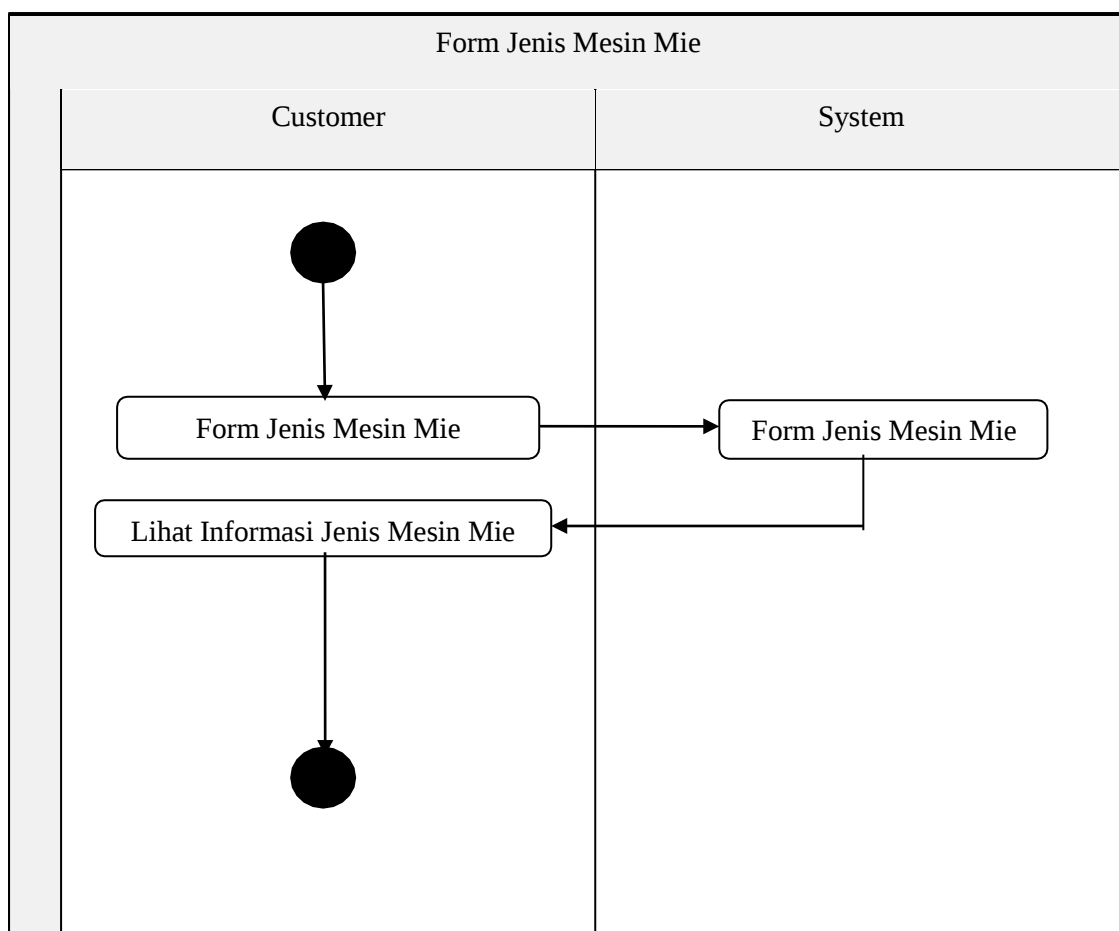
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan Dengan langkah-langkah *state* berikut :



GambarIII.13. Activity Diagram Login

11. Activity Diagram Jenis Mesin Mie

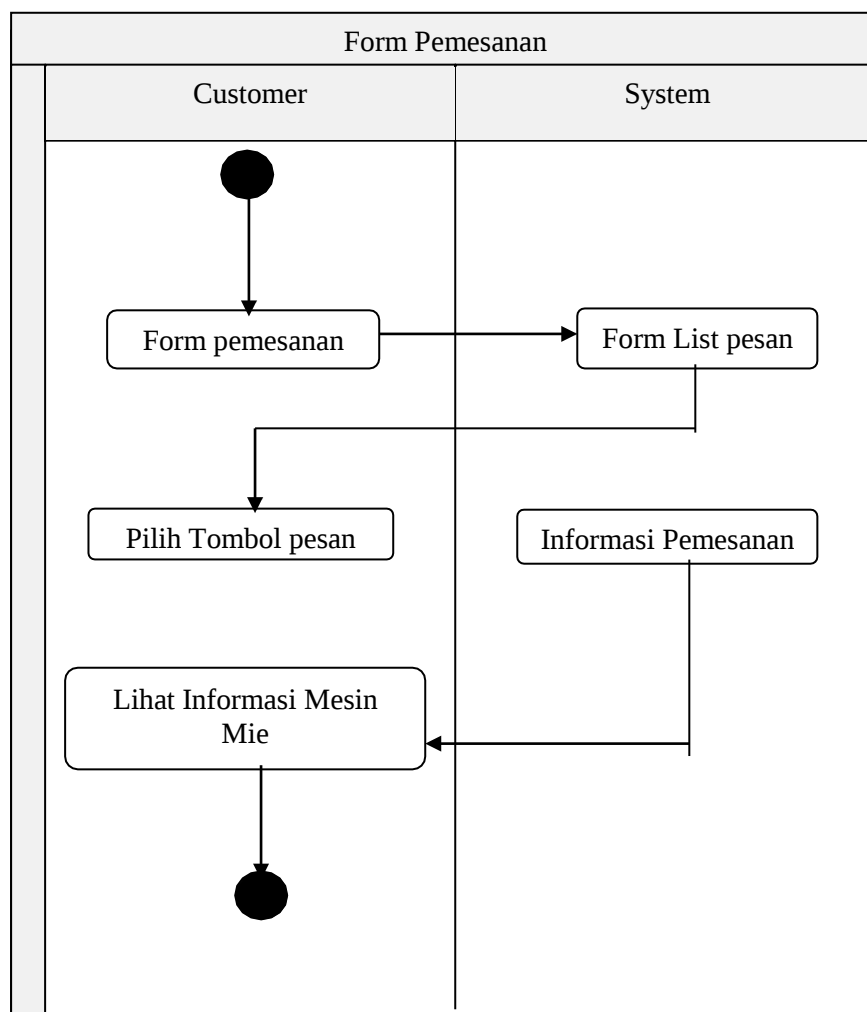
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis Mesin Mie dapat diterangkan dengan langkah-langkah state berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.14. Activity Diagram Jenis Mesin Mie

12. Activity Diagram Pemesanan

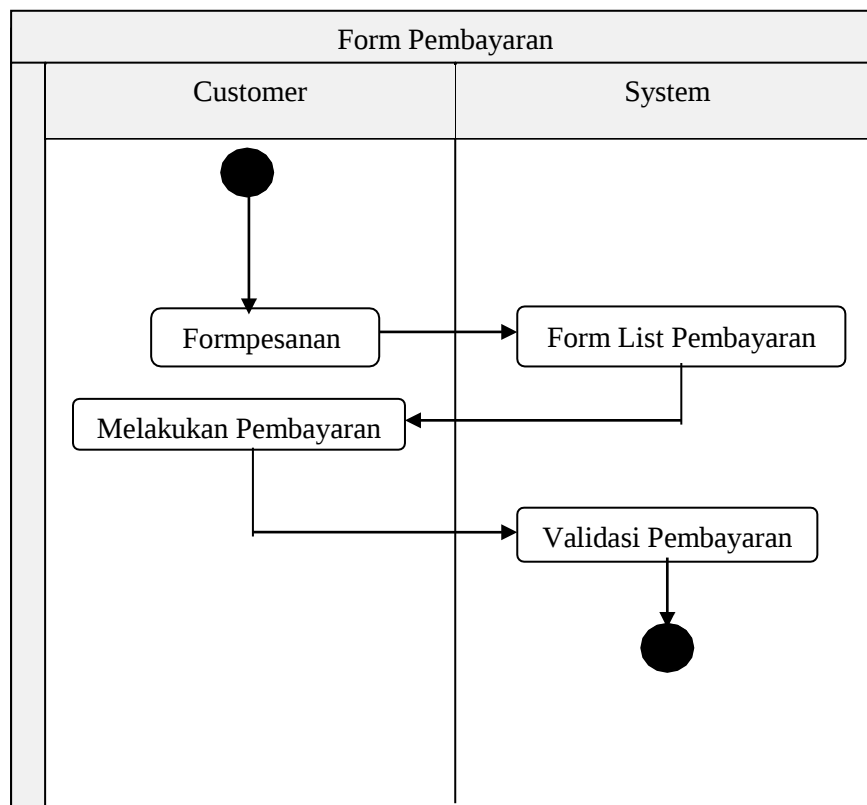
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



GambarIII.15. Activity Diagram Form Pemesanan

13. Activity Diagram Pembayaran

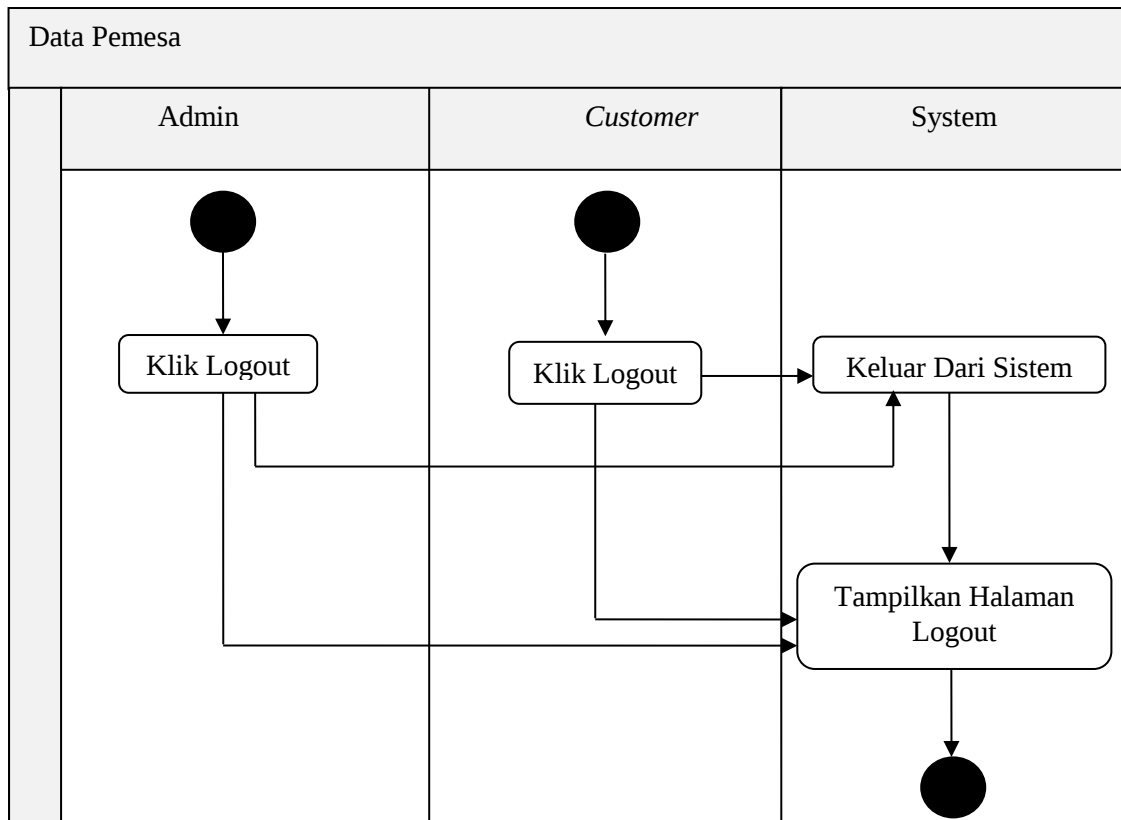
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



GambarIII.16. Activity Diagram Form Pembayaran

14. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar:



Gambar III.17. Activity Diagram Logout

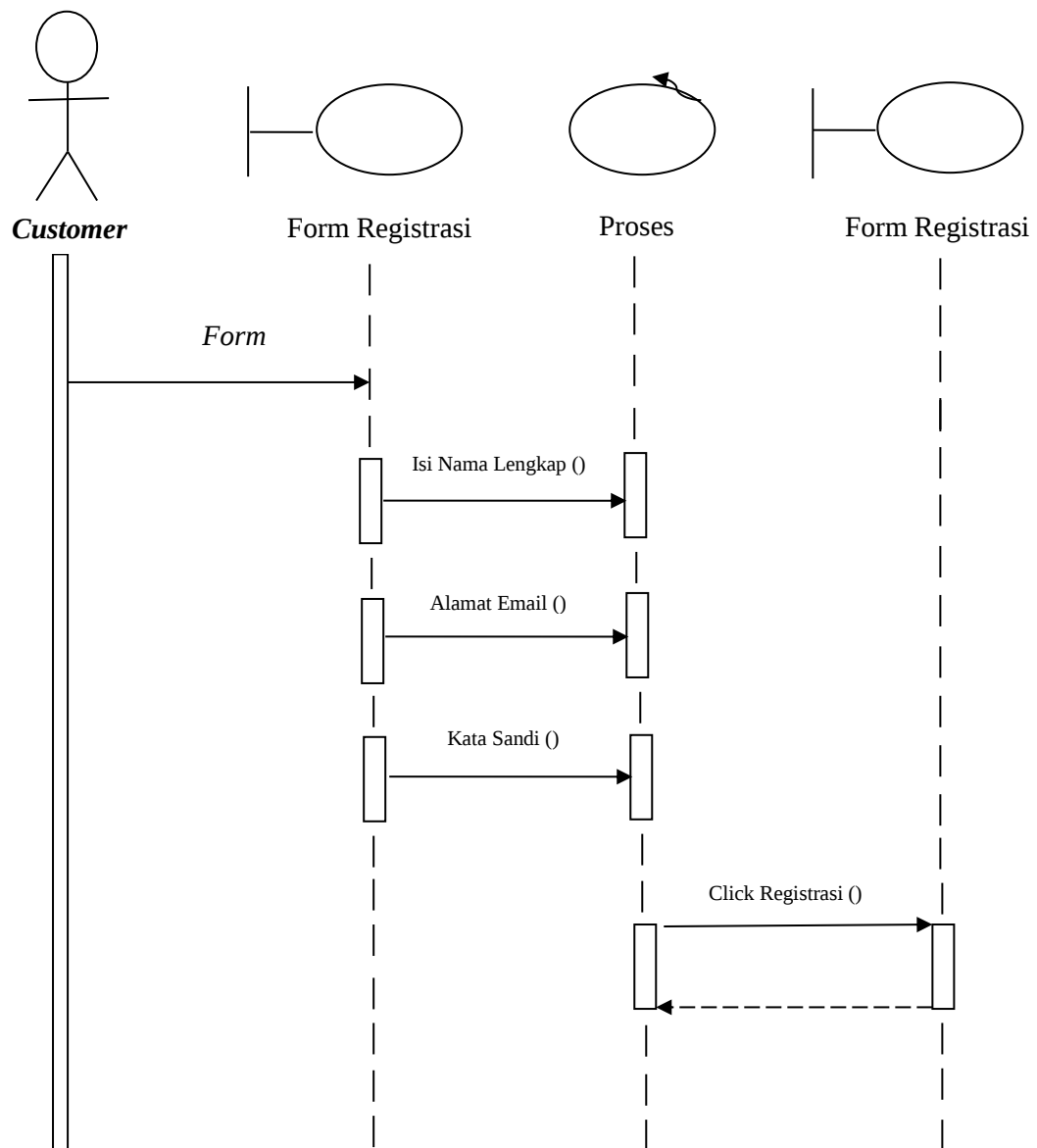
III.3. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu, untuk menggambarkan *Sequence Diagram* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *user case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstalasi menjadi objek itu. Membuat *sequence diagram* juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

III.3.1. *Sequence Diagram* Registrasi

1. *Sequence Diagram* Registrasi

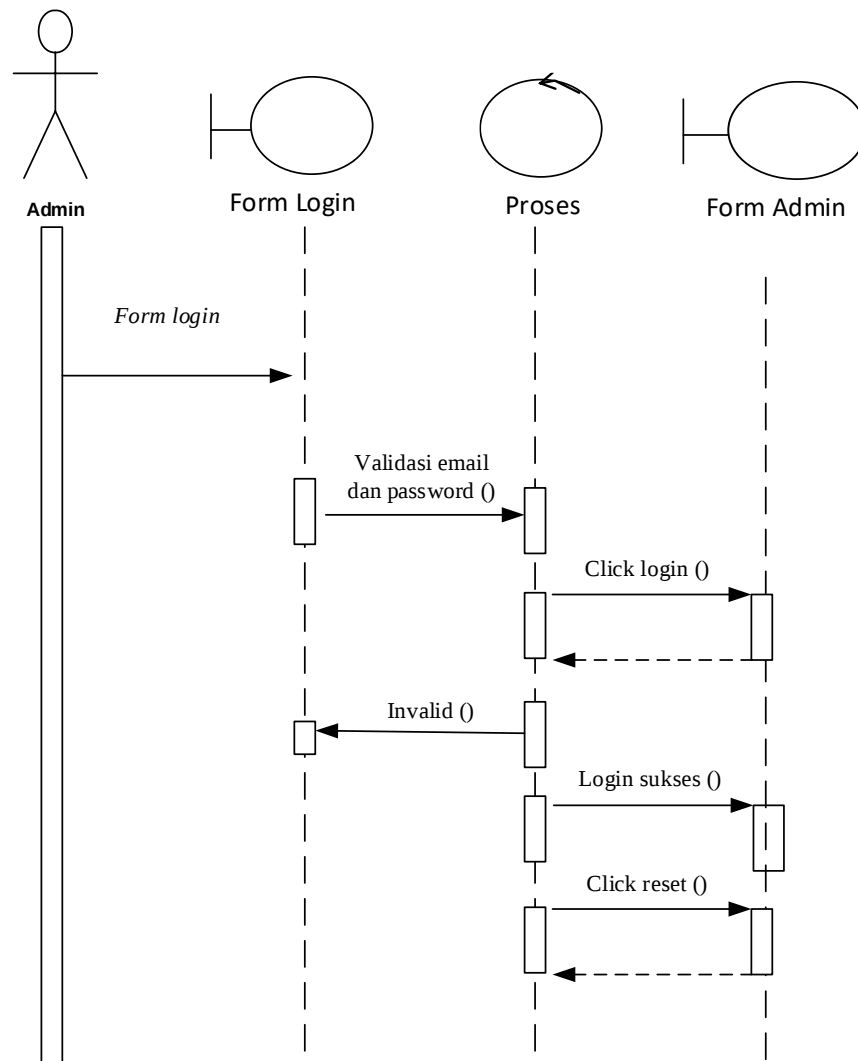
Serangkaian kegiatan *registrasi* yang dilakukan oleh *customer* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.18. Sequence Diagram Registrasi

2. Sequence Diagram Login Admin

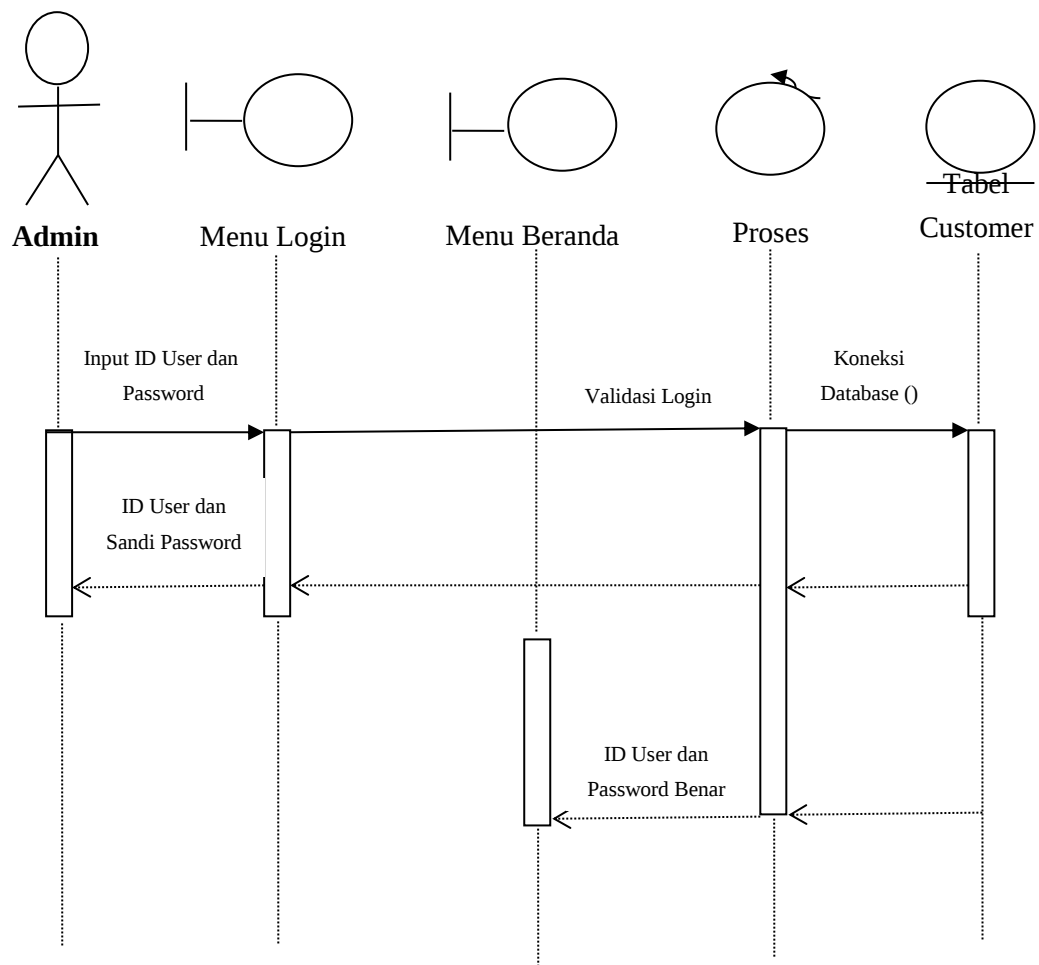
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh admin dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.19. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Beranda Admin

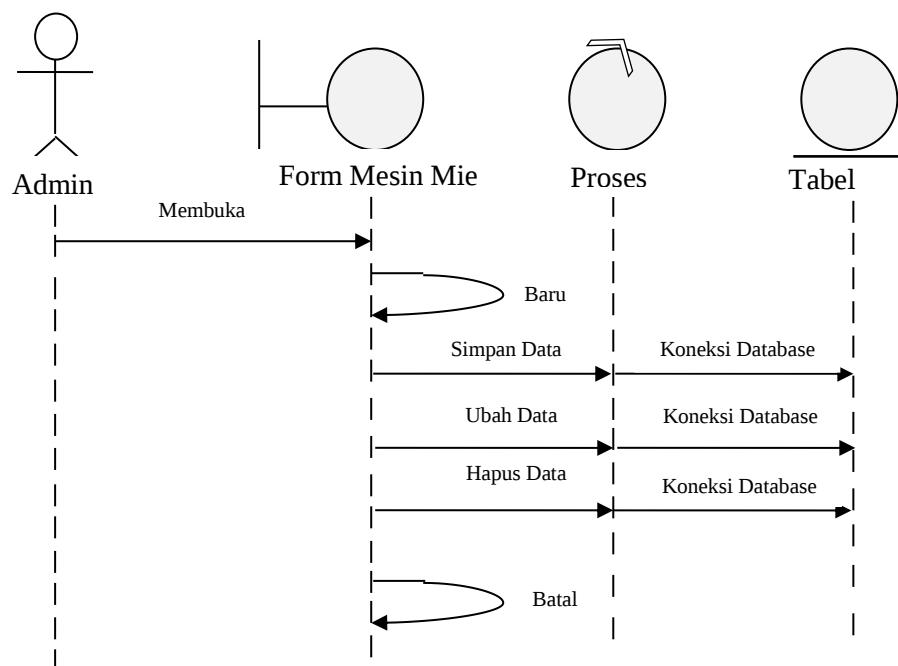
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada form beranda dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.20. Sequence Diagram Form Beranda

4. *Sequence Diagram Customer*

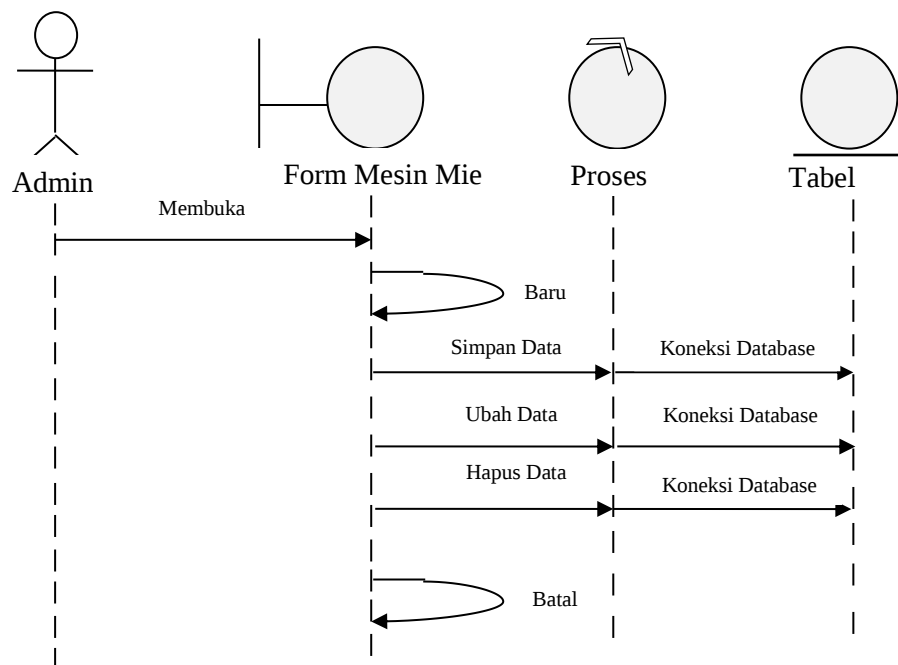
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan *Customer* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.21. *Sequence Diagram Customer*

5. *Sequence Diagram Kategori Data Mesin Mie*

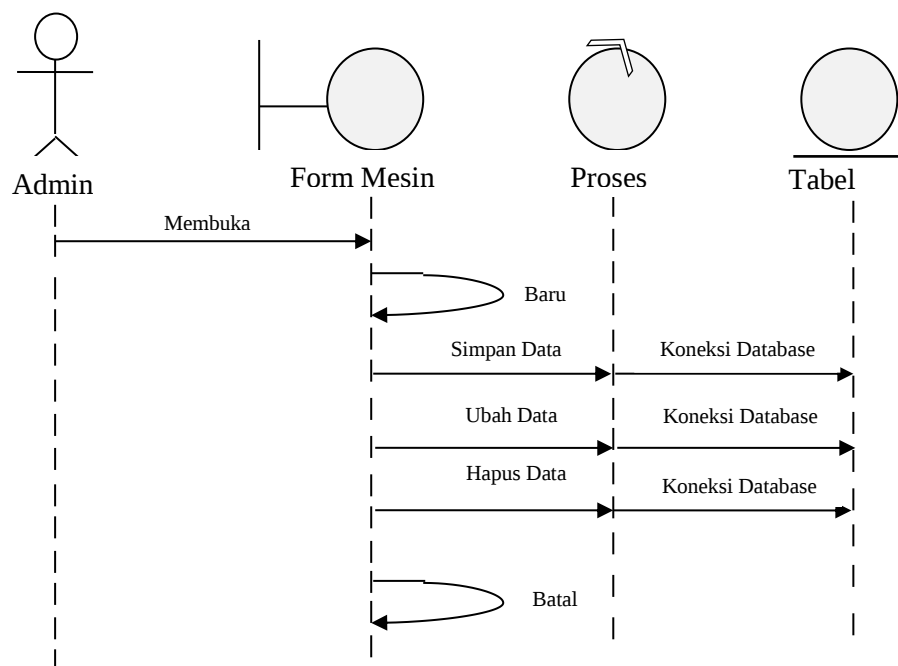
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan bus dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.22. *Sequence Diagram* Kategori Mesin Mie

6. *Sequence Diagram Mesin Mie*

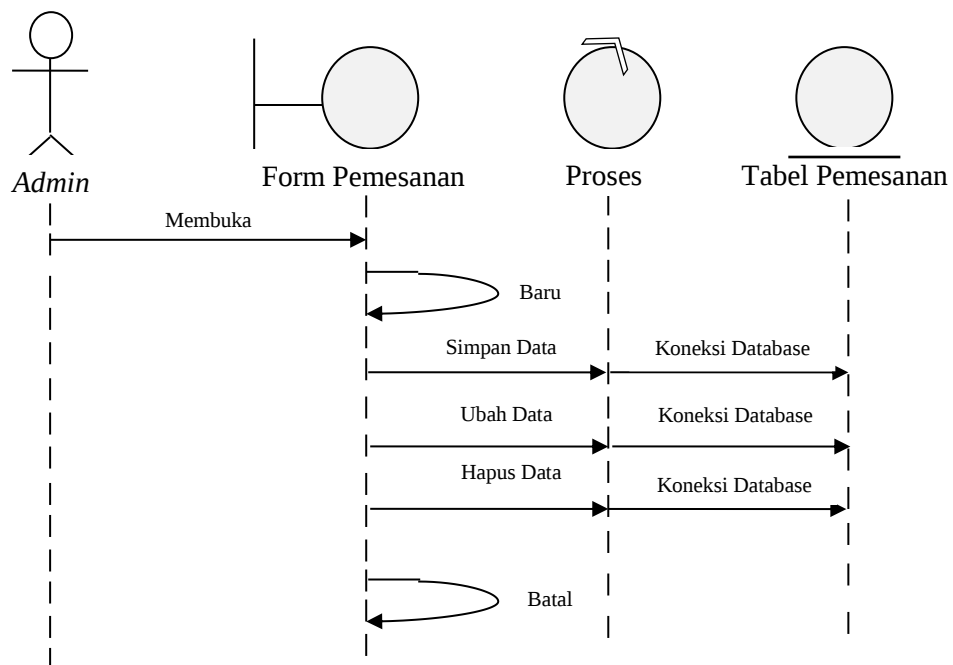
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Mesin Mie dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.23. *Sequence Diagram Mesin Mie*

7. *Sequence Diagram* Pemesanan

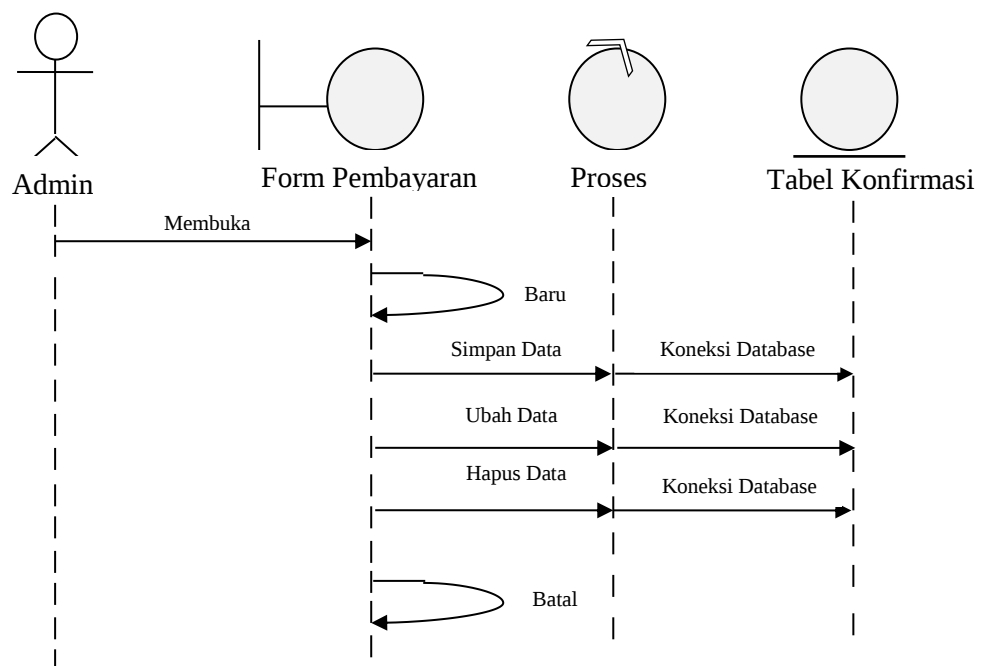
Kinerja sistem yang dilakukan oleh *Customer* pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.24. *Sequence Diagram* Pemesanan

8. *Sequence Diagram* Pembayaran

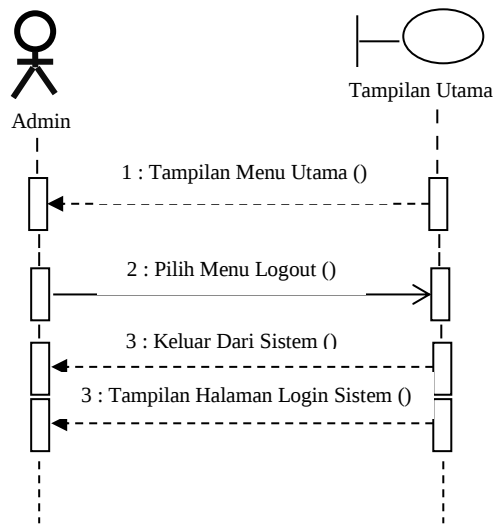
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.24. *Sequence Diagram* Pembayaran

9. *Sequence Diagram* Logout Admin

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar:

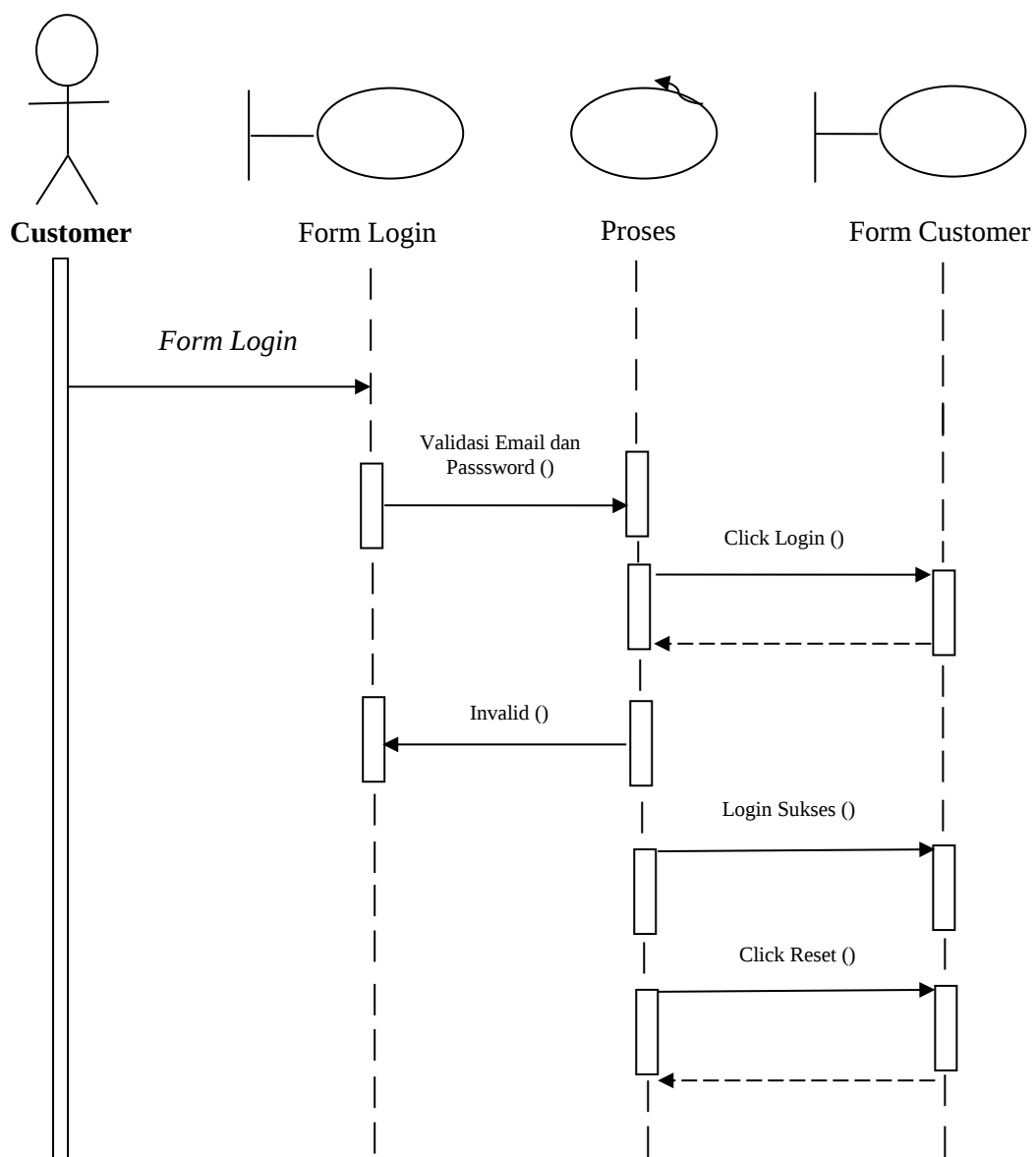


Gambar III.26. *Sequence Diagram* Logout

III.3.2. Sequence Diagram Login Customer

a. Sequence Diagram Login Customer

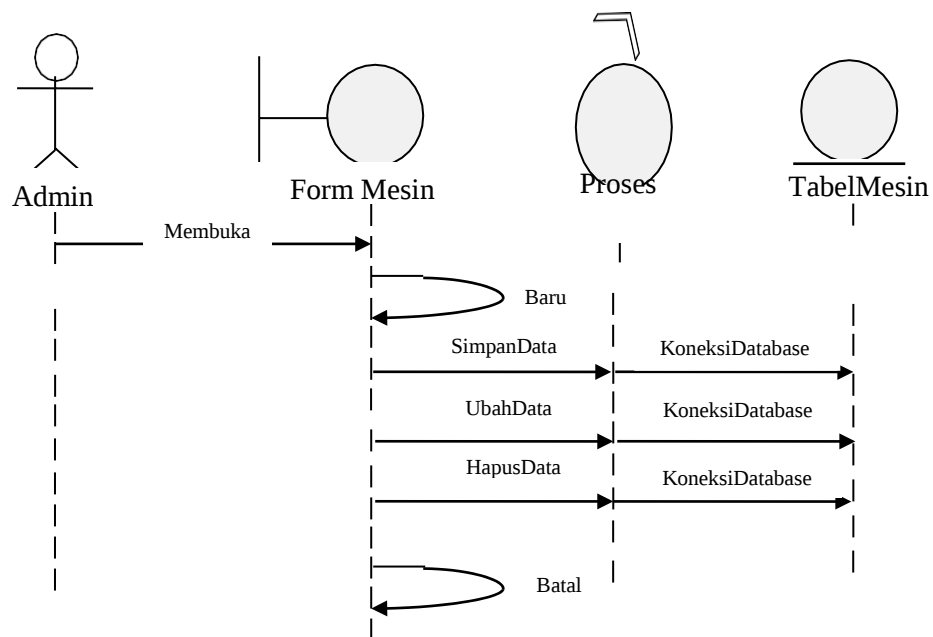
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh Customer dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Login

b. *Sequence Diagram* Mesin

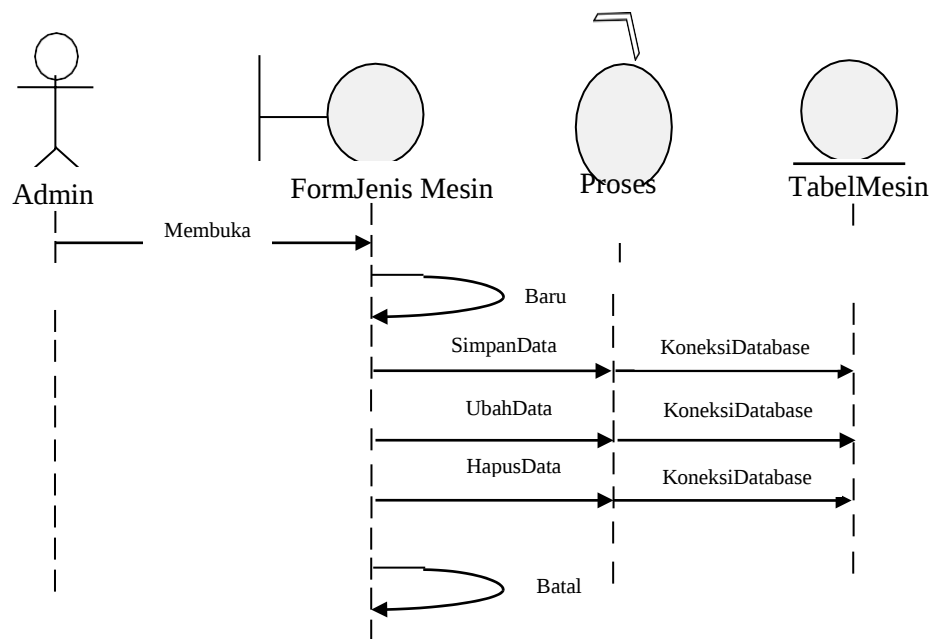
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pemesanan mesin Mie dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut



Gambar III.28.*Sequence Diagram* Mesin Mie

c. *Sequence Diagram Jenis*

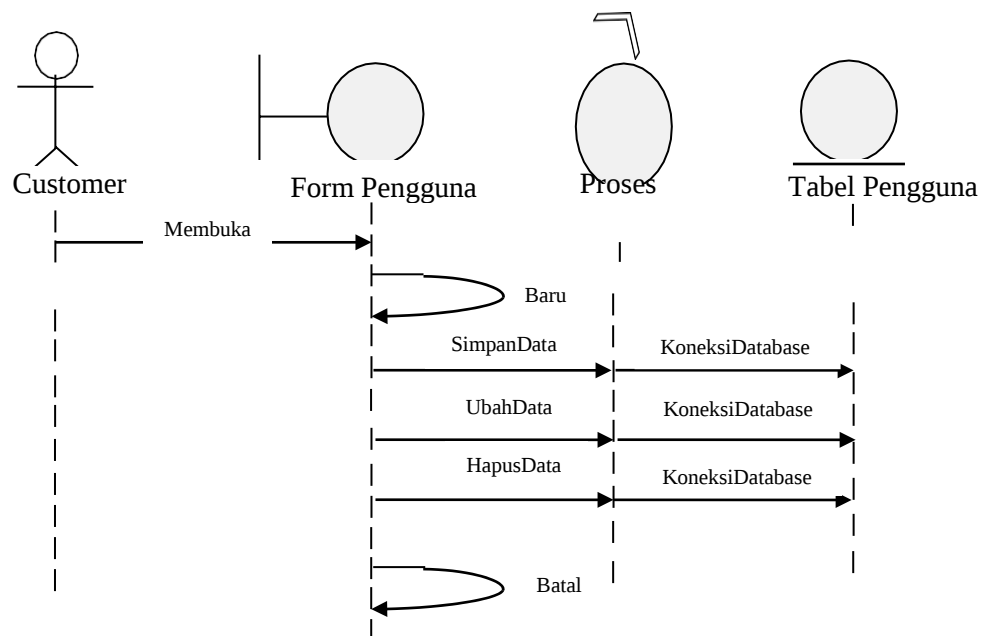
Kinerja system yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut



Gambar III.29.*Sequence Diagram Jenis Mesin Mie*

d. *Sequence Diagram Customer*

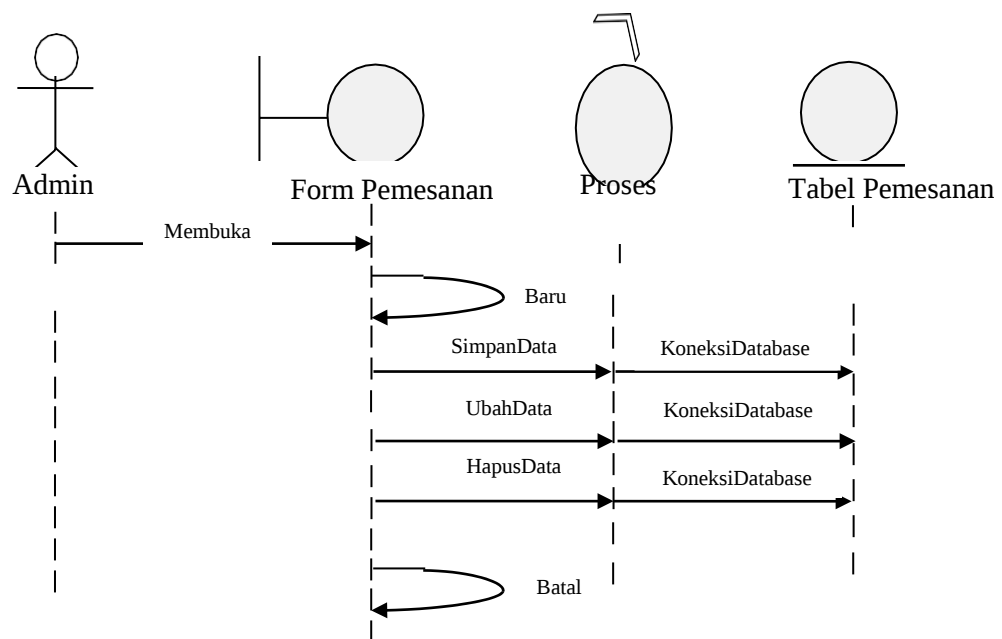
Kinerja system yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan customer dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.30.*Sequence Diagram Customer*

e. *Sequence Diagram Pemesanan*

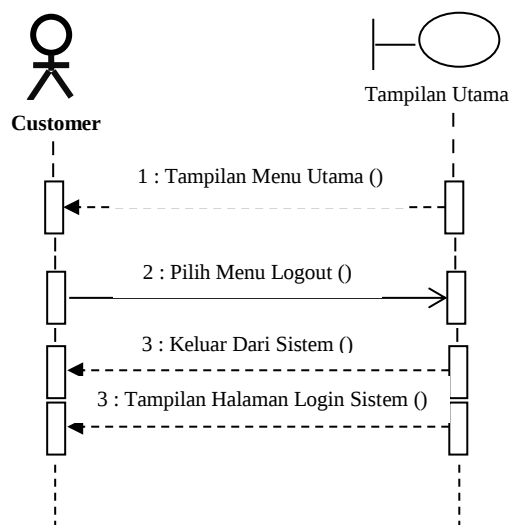
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan Mesin Mie dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar III.31. *Sequence Diagram Pemesanan*

f. *Sequence Diagram Logout Customer*

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar:



Gambar III.32. Sequence Diagram Logout

III.4. Desain Tabel

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 Admin

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.1 di bawah ini

Tabel III.1 Rancangan Tabel Admin

Nama <i>Database</i>		Bengkel Helmi Teknik Medan		
Nama Tabel		Admin		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_admin	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_admin	Varchar (30)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (30)	Tidak	-
4.	Password	Varchar (30)	Tidak	-

2. Struktur Tabel Detail Order

Tabel detail order digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.2 di bawah ini:

Tabel III.2. Rancangan Tabel detail Pemesanan

Nama <i>Database</i>		Bengkel Helmi Teknik Medan		
Nama Tabel		Detail_Pemesanan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_detail	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_orderan	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_produk	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
4.	Jumlah	Int (11)	Tidak	-

3. Struktur Tabel Kategori

Tabel kategori digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada table III.3 di bawah ini:

Tabel III.3. Rancangan Tabel Kategori

Nama <i>Database</i>		Bengkel Helmi Teknik medan		
Nama Tabel		Kategori		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_kategori	Varchar (100)	Tidak	

4. Struktur Tabel Pengguna

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

Tabel III.4. Rancangan Tabel Pengguna

Nama <i>Database</i>		BengkelHelmiTeknikMedan		
Nama Tabel		Customer		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_pengguna	Varchar (50)	Tidak	
3.	Alamat	Varchar (20)	Text	
4.	Handphone	Varchar (20)	Tidak	
5.	Password	Tidak	Tidak	

5. Struktur Tabel Pemesanan

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

Tabel III.5. Rancangan Tabel Pemesanan

Nama <i>Database</i>		BengkelHelmiTeknik Medan		
Nama Tabel		Pemesanan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pemesanan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_pengguna	Datetime	Tidak	
3.	pesan	Int (11)	Tidak	
4.	Ongkir	Text	Tidak	-
5.	Total	Decimal	Tidak	
6.	Pembayaran	Varchar (100)	Tidak	
7.	Status	Varchar (100)	Varchar (100)	

6. Struktur Tabel Mesin Mie

Tabel mesin mie digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.6 di bawah ini:

Tabel III.6. Rancangan Tabel Mesin Mie

Nama <i>Database</i>		Bengkel Helmi Teknik Medan		
Nama Tabel		Kategori		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_mesin	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_Mesin	Varchar (100)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

3.	Deskripsi	Varchar (100)	Tidak	
4.	Harga	Varchar (100)	Tidak	-
5.	Gambar	Varchar (50)	Tidak	
6.	Id_Kategori	Int (11)	Tidak	
7.	Status	Int(11)	Tidak	

7. Struktur Tabel Pembayaran

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

Tabel III.7. Rancangan Tabel Pembayaran

Nama <i>Database</i>		Bengkel Helmi Teknik Medan		
Nama Tabel		Pembayaran		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_Pembayaran	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Tgl_pembayaran	Int (11)	Tidak	
3.	Gambar	Varchar (50)	Tidak	-
4.	Id_pemesan	Text	Tidak	
5.	Status	Text	Tidak	

III.4.1. Desain Sistem Secara Detail

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain sistem.

III.4.2. Desain Sistem Admin

1. Tampilan *Form Login*

Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

III.4.3. Desain Sistem Customer

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain sistem.

g. Tampilan *Form Registrasi*

Tampilan sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh *user* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut

The image shows a registration form on a mobile device screen. The status bar at the top displays a signal strength icon, a battery level icon, and the time 7:19. The form consists of several input fields with labels and placeholder text. At the bottom, there are two buttons: 'Batal' (red) and 'Daftar' (green). The Android navigation bar is visible at the very bottom.

Nama Lengkap	
XXXXXXXXXXXX	
Alamat	
XXXXXXXXXXXX	
No Handphone	
082152xxxx	
Password Baru	

Batal	Daftar

Gambar III.33. Tampilan *Form Registrasi*

10. Tampilan *Form Login*

Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh *user* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

The screenshot displays a mobile application interface for a login form. The top status bar is grey and contains icons for network status, signal strength, battery level, and the time 7:19. The main content area is white. At the top, there is a blue oval containing the text "GAMBAR MESIN". Below this, there are four input fields: "No Handphone", "xxxxxxxx", "Password", and "*****". A green button labeled "Masuk" is positioned below the input fields. At the bottom, there is a button labeled "Daftar Customer Baru Disini". The screen has a grey footer bar with navigation icons: a triangle, a circle, and a square.

Gambar III.34. Tampilan *Form Login*

11. Tampilan *Form Beranda*

Tampilan sistem *Home* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

Selamat Datang di

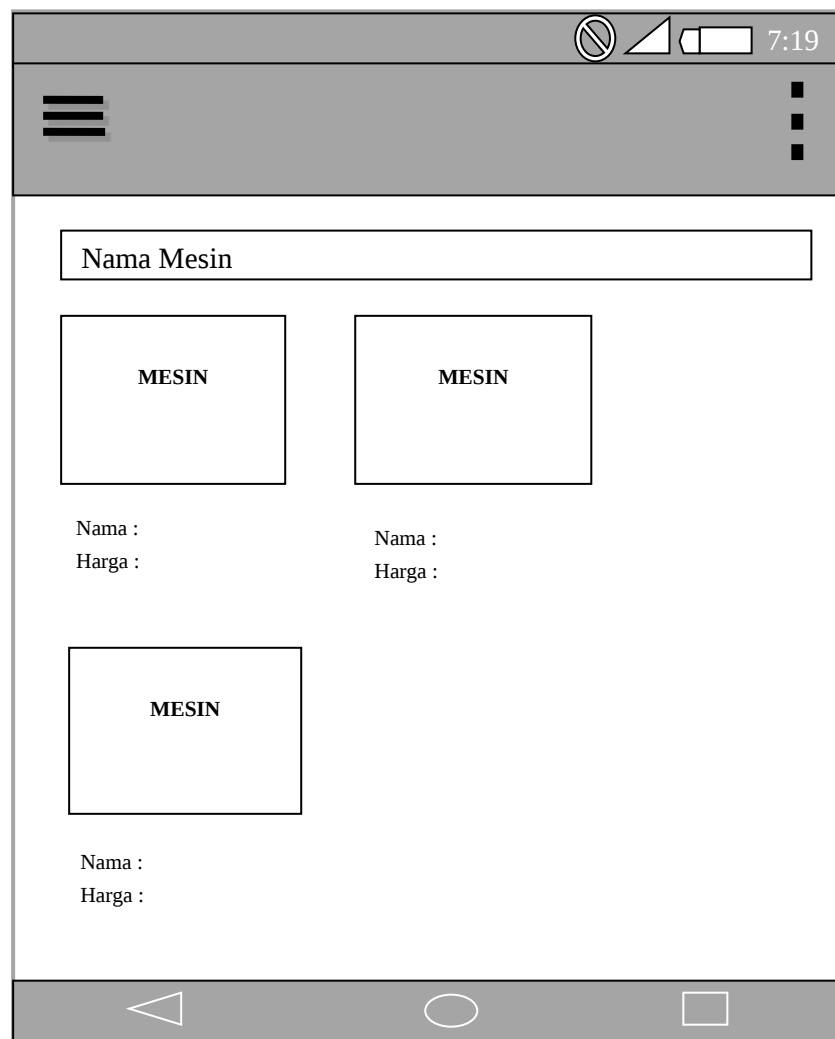
TIPE MESIN MIE

MESIN 1 MESIN 2 MESIN 3

Gambar III.35. Tampilan *Form Beranda*

12. Desain *Form* Hasil Pencarian

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Hasil Pencarian dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.47 berikut :

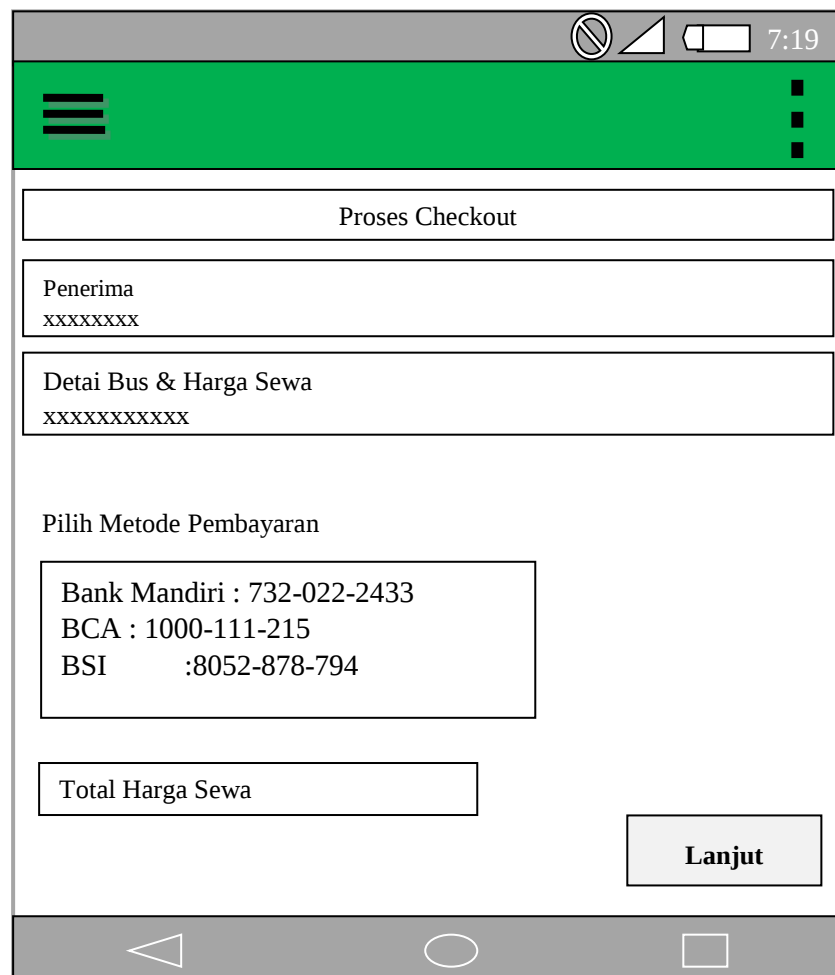


The image shows a mobile application interface for displaying search results. At the top, there is a status bar with icons for signal, battery, and time (7:19). Below this is a dark gray header bar containing a hamburger menu icon on the left and three vertical dots on the right. The main content area has a white background. It starts with a text input field labeled "Nama Mesin". Below this, there are three card-like elements. The first two are side-by-side, each containing the word "MESIN" in bold. Below each of these cards are labels "Nama :" and "Harga :". The third card is positioned below the first two, also containing the word "MESIN" in bold, with "Nama :" and "Harga :" labels below it. At the bottom of the screen is a dark gray navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.36. Desain *Form* Hasil Pencarian

7. Desain *Form* Transaksi Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.49 berikut :



The image shows a mobile application interface for a payment transaction form. At the top, there is a status bar with icons for signal, battery, and time (7:19). Below this is a green header bar with a hamburger menu icon on the left and three dots on the right. The main content area is white and contains the following elements:

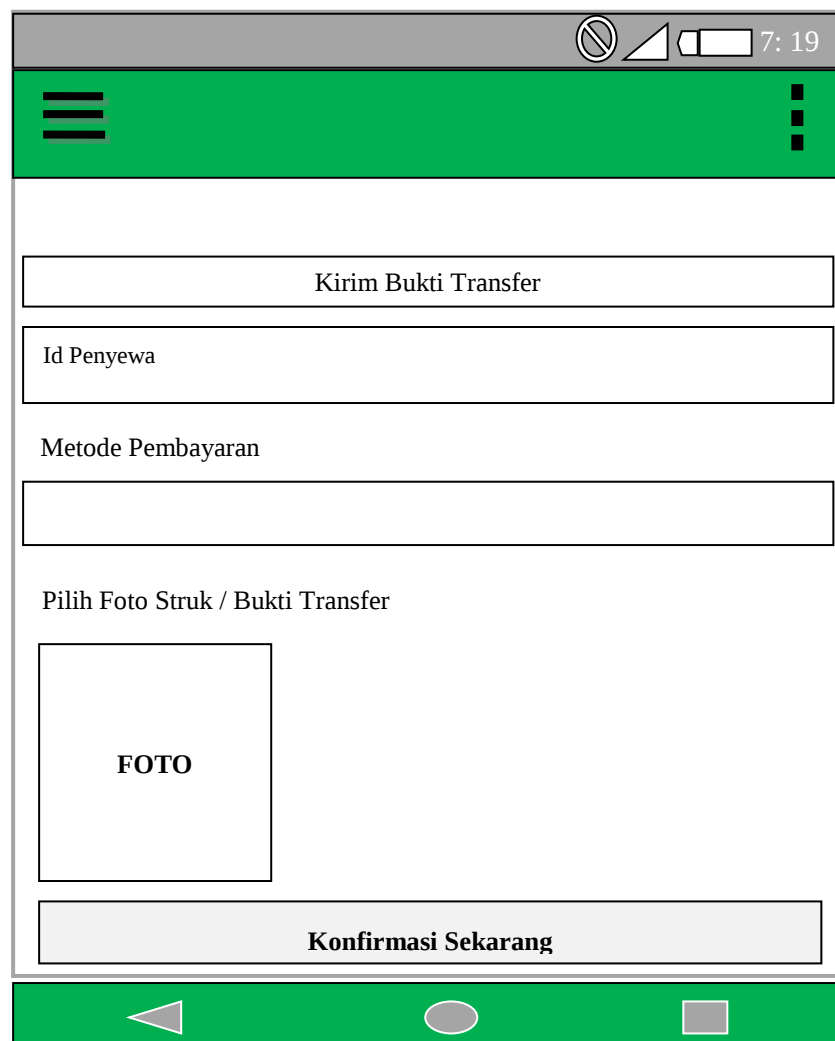
- A title bar labeled "Proses Checkout".
- A form field labeled "Penerima" with the placeholder text "xxxxxxx".
- A form field labeled "Detail Bus & Harga Sewa" with the placeholder text "xxxxxxxxxxx".
- A section titled "Pilih Metode Pembayaran" containing a box with the following text:
 - Bank Mandiri : 732-022-2433
 - BCA : 1000-111-215
 - BSI : 8052-878-794
- A form field labeled "Total Harga Sewa".
- A button labeled "Lanjut" (Next).

At the bottom, there is a grey navigation bar with three icons: a back arrow, a home circle, and a recent apps square.

Gambar III.37. Desain *Form* Pembayaran

7. Desain *Form upload* Bukti Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan upload pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.50 berikut :



The image shows a mobile application interface for uploading payment proof. At the top, there is a status bar with a signal strength icon, a battery level icon, and the time 7:19. Below the status bar is a green header bar with a hamburger menu icon on the left and a vertical ellipsis icon on the right. The main content area is white and contains the following elements: a button labeled "Kirim Bukti Transfer", a text input field labeled "Id Penyewa", a text input field labeled "Metode Pembayaran", a text input field, and a section titled "Pilih Foto Struk / Bukti Transfer" which contains a square placeholder labeled "FOTO". At the bottom of the form is a button labeled "Konfirmasi Sekarang". The bottom of the screen features a green navigation bar with a back arrow, a home circle, and a recent apps square.

Gambar III.38. Desain *Form Upload* Pembayaran