

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

Penggunaan produk sepeda motor semain marak di kalangan masyarakat untuk saat ini, banyak masyarakat berlomba-lomba untuk menggunakan produk sepeda motor yang berkualitas. Proses pemasaran produk sepeda motor masih dilakukan secara manual melalui mulut kemulut, pemasaran via *Whatshap* dan melalui via *instagram*. Namun, proses pembelian dan pemesanan dilakukan sistem datang langsung ke lokasi khususnya pada CV Graha Honda, serta banyak produk sepeda motor yang tidak tersedia di berbagai perusahaan lainnya. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi smartphone merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas, dengan merancang sebuah aplikasi berbasis android, yang mana perkembangan android sudah semakin canggih, sehingga banyak yang dapat menggunakan aplikasi ini pada smartphone berbasis Android. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis mobile yang dapat memberikan informasi mengenai penjualan dan pemesanan produk sepeda motor. Dengan aplikasi yang akan dibangun nantinya membantu para konsumen dalam mendapatkan informasi dan mempermudah proses pemesanan produk sepeda motor dan peneliti membuat suatu aplikasi yang dapat membantu kegiatan dalam penjualan mulai dari mempromosikan produk sepeda motor, mengetahui sepeda motor dan stok sepeda motor, Agar data yang dihasilkan lebih efektif, maksimal, dan lebih akurat.

III.2. Perancangan

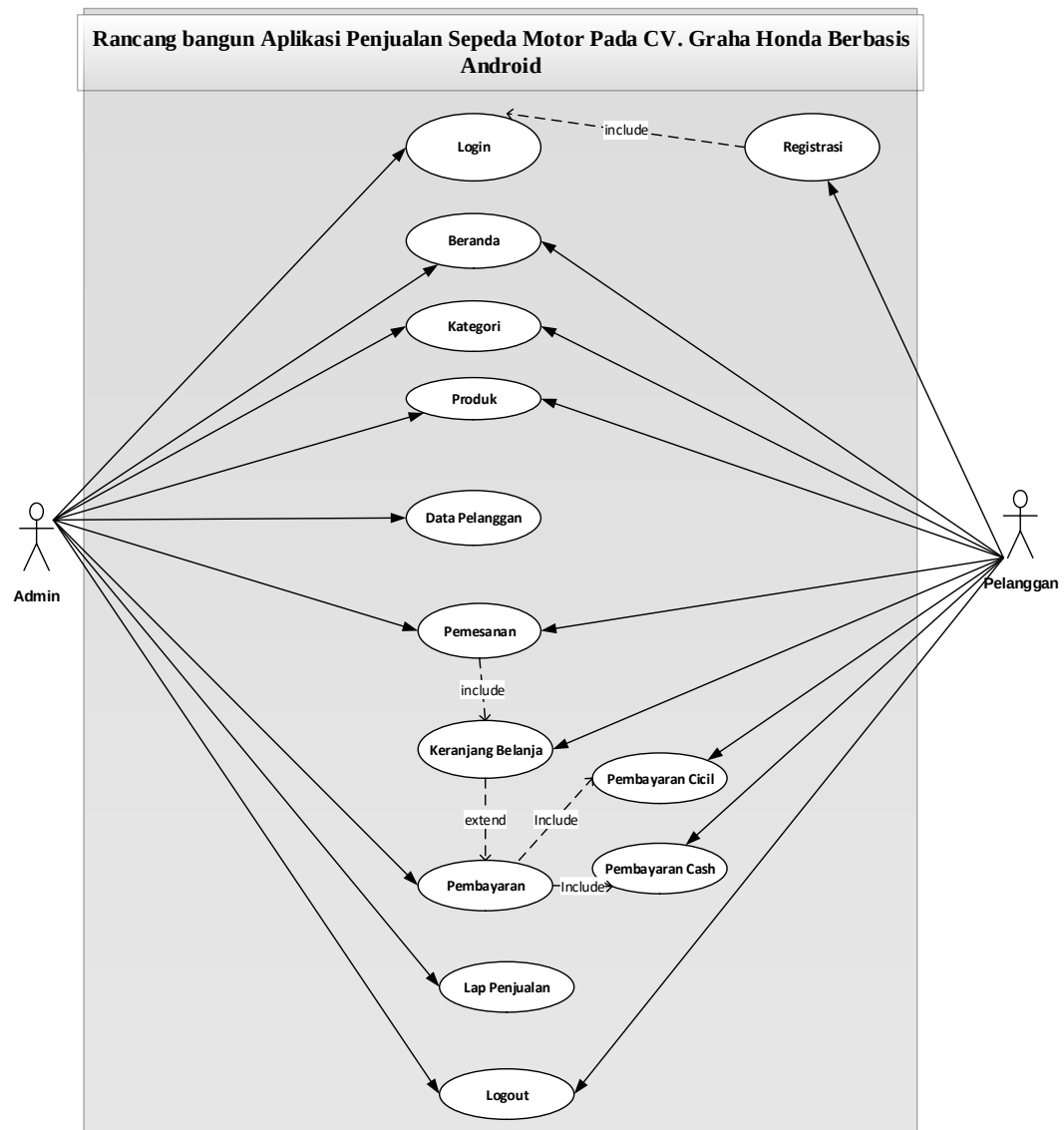
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

III.2.2.Desain Sistem Secara Global

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

III.2.2.1. Usecase Diagram

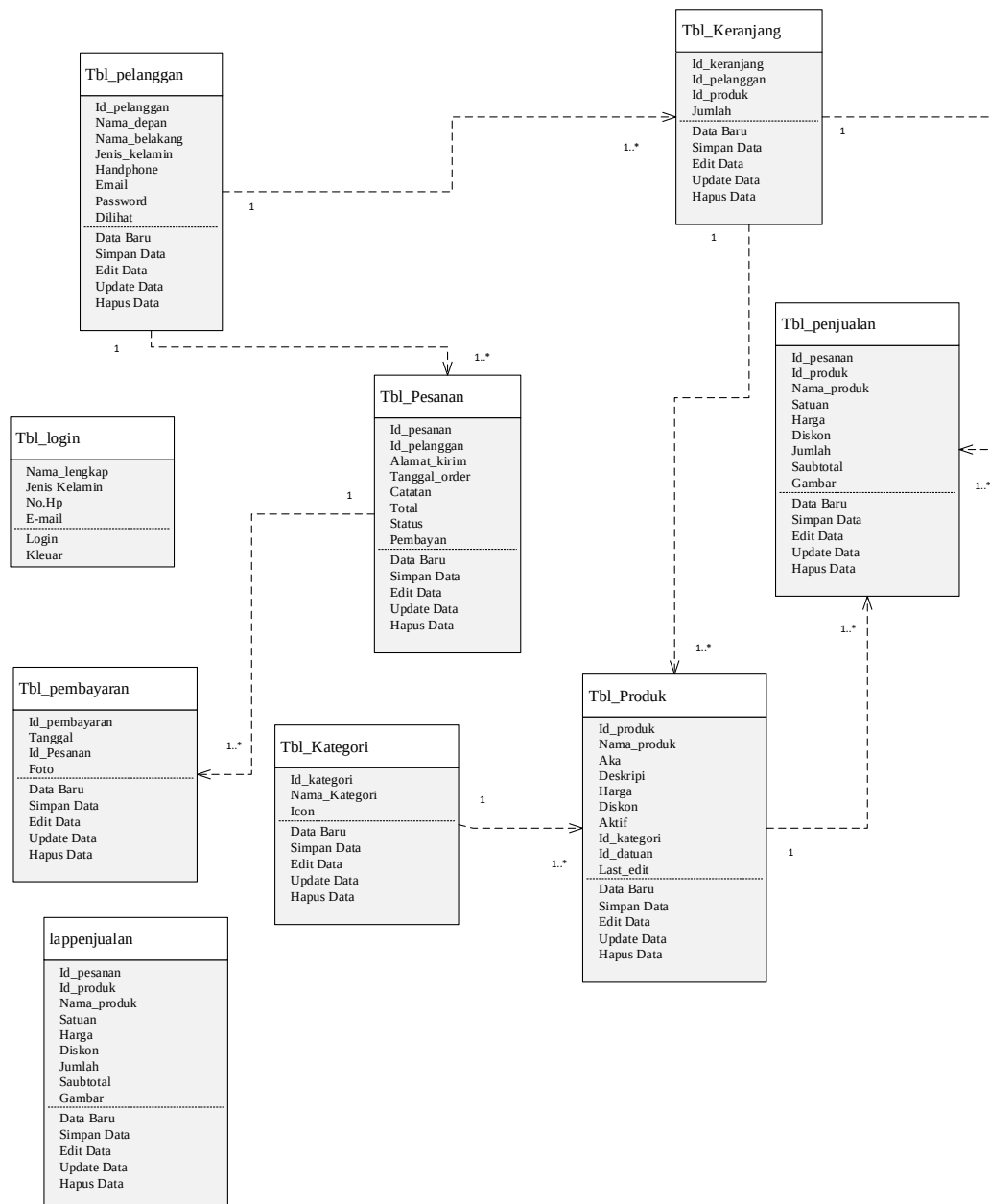
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk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



Gambar III.1. Use Case Diagram Rancang bangun Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Pada CV. Graha Honda Berbasis Android

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.2. Class Diagram Rancang bangun Aplikasi Penjualan Sepeda Motor Pada CV. Graha Honda Berbasis Android

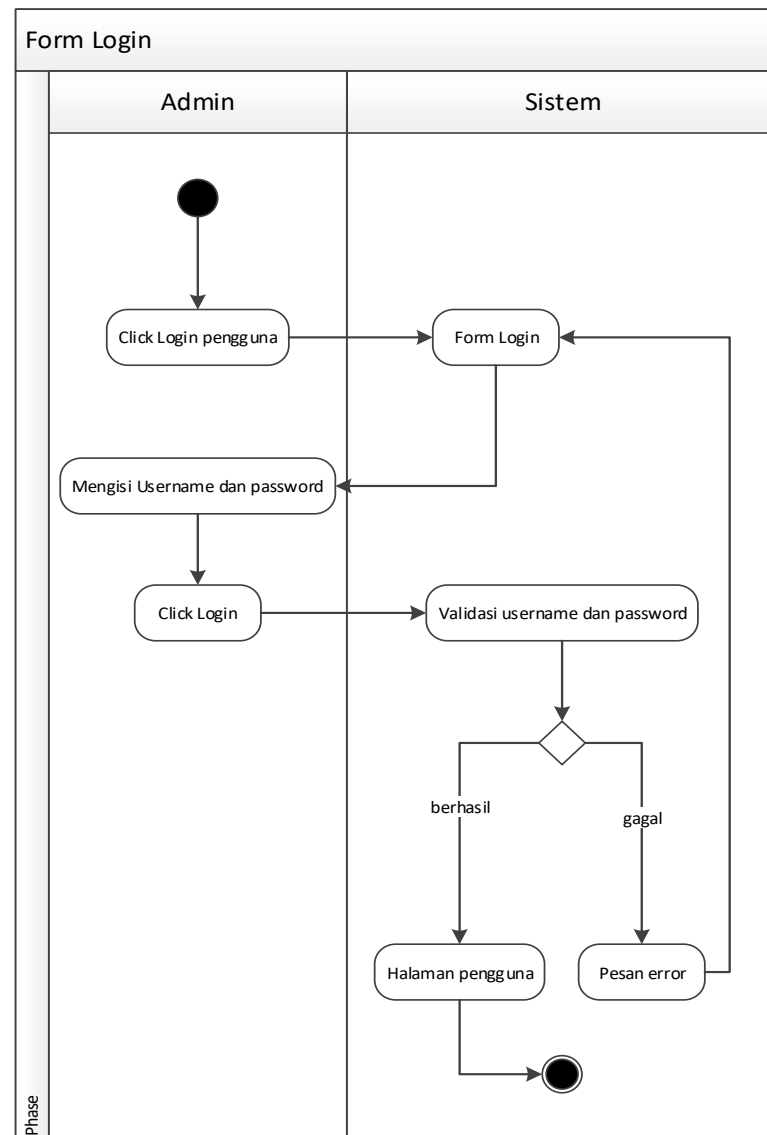
III.2.2.3. Activity Diagram

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

III.2.2.3.1. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Login

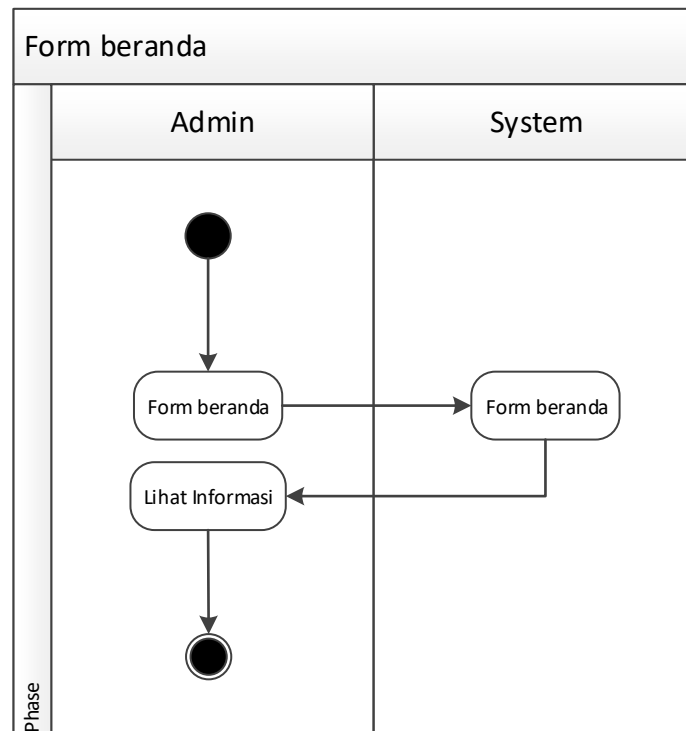
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.3. Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram Beranda*

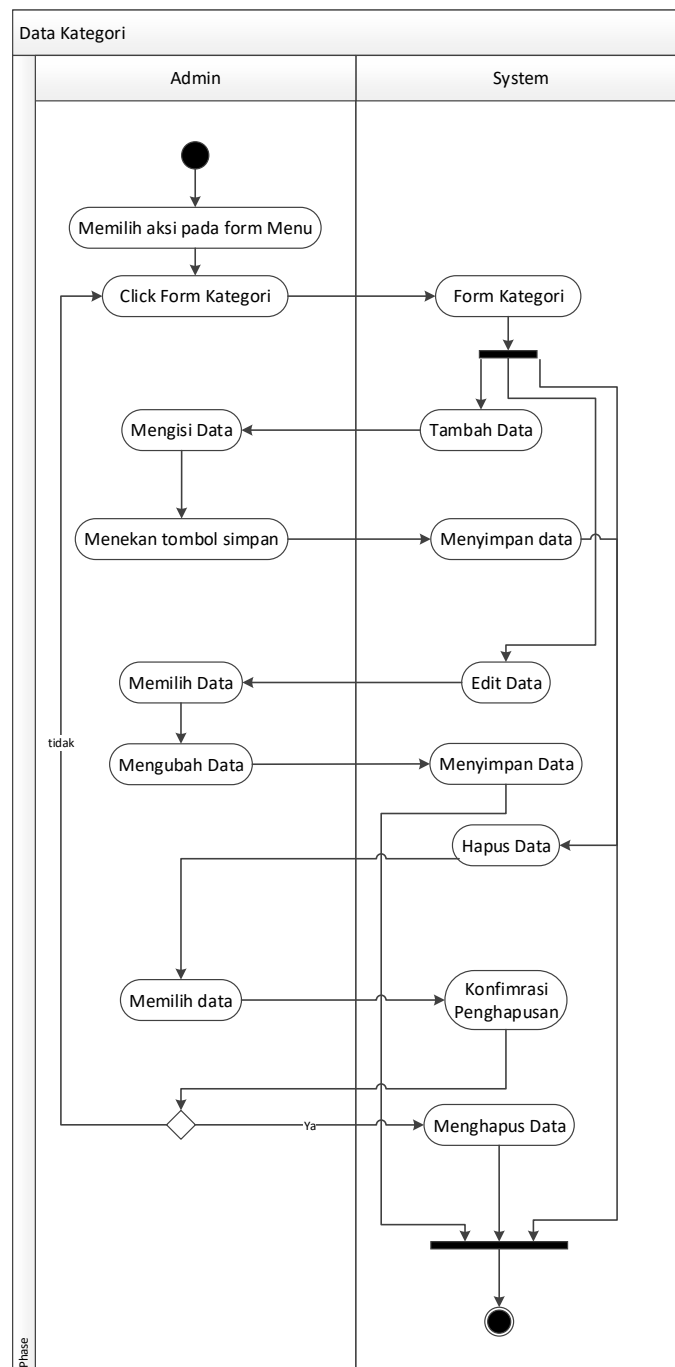
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form beranda dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.4 berikut :



Gambar III.4. Activity Diagram Form Beranda

3. *Activity Diagram Kategori*

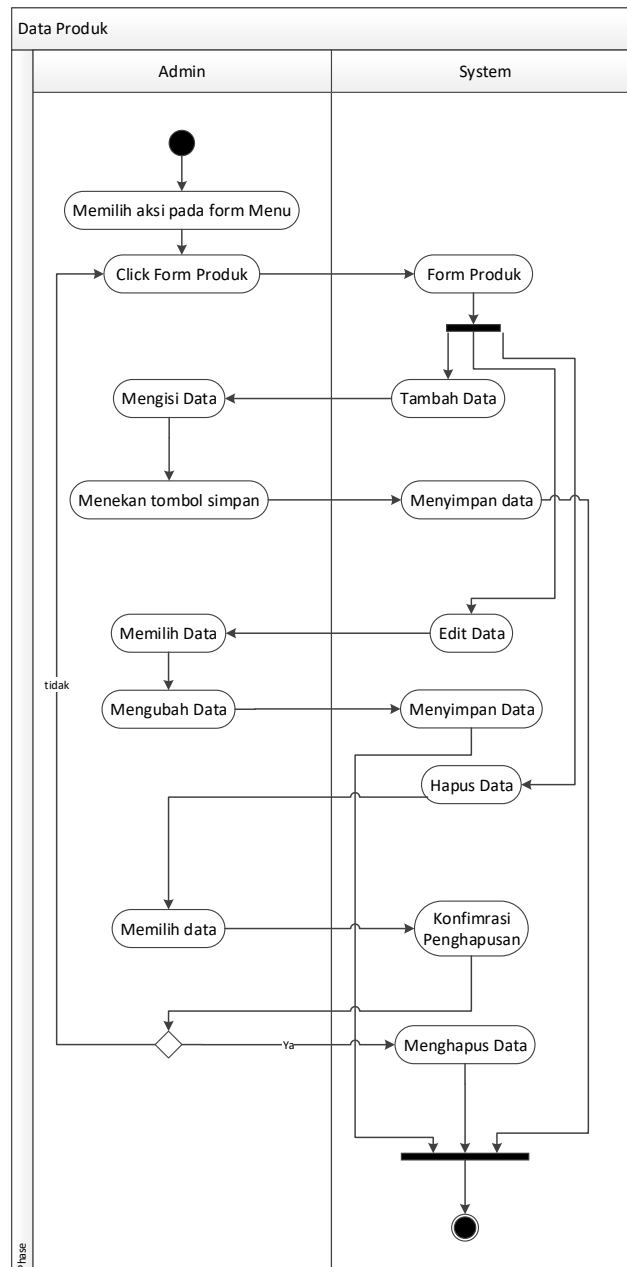
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Kategori

4. Activity Diagram Produk

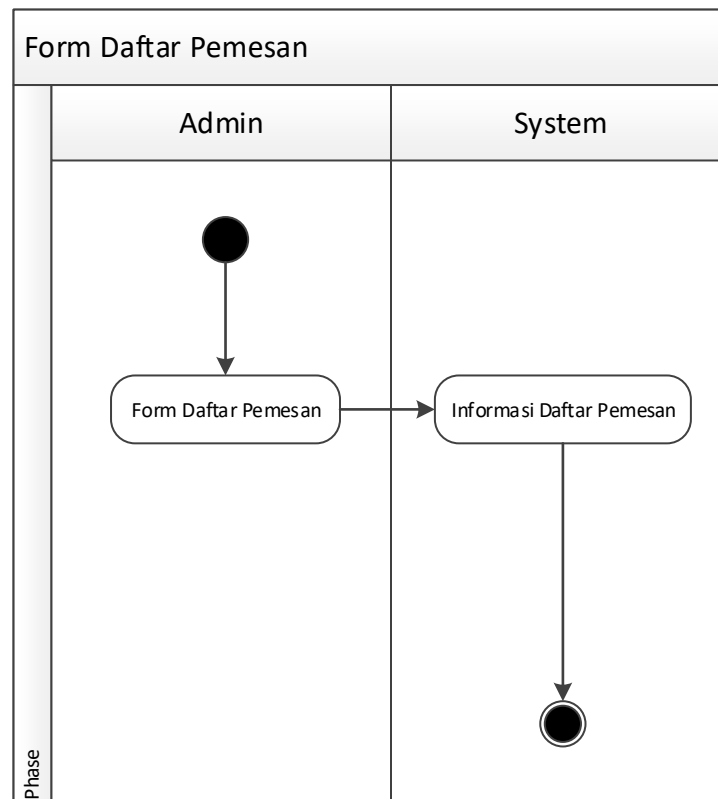
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Produk

5. Activity Diagram Pelanggan

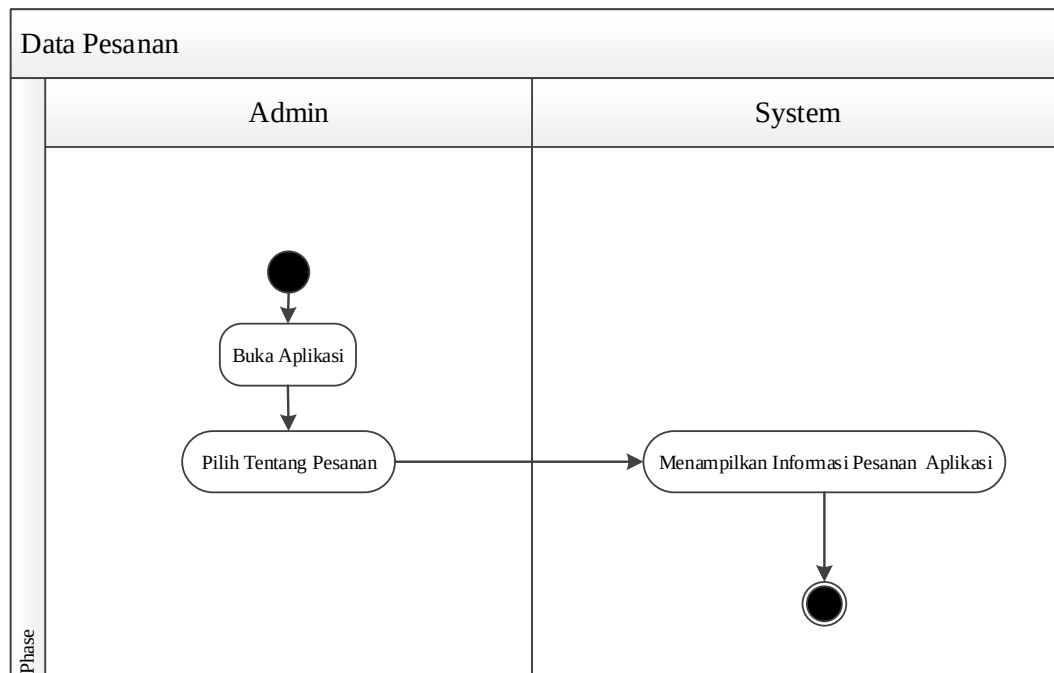
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Pelanggan

6. Activity Diagram Pemesanan

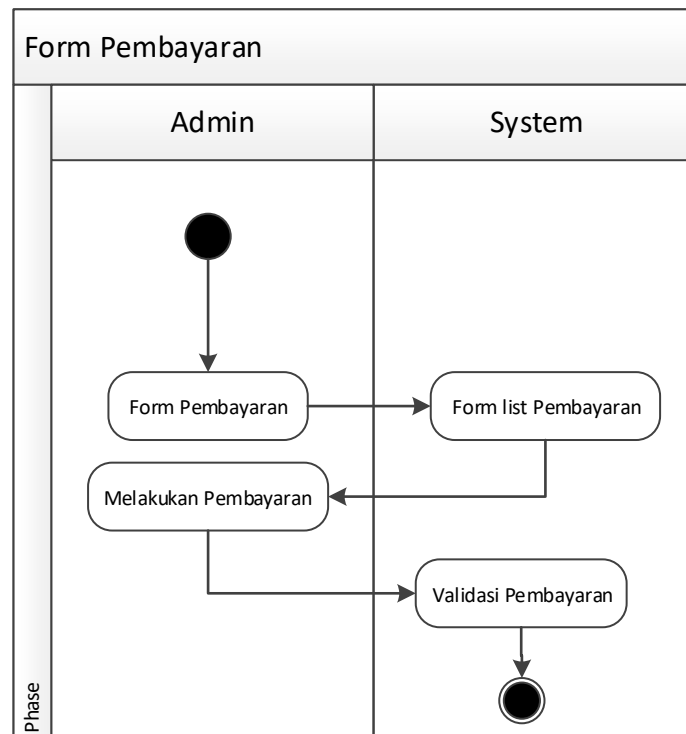
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Pemesanan

1. Activity Diagram Pembayaran

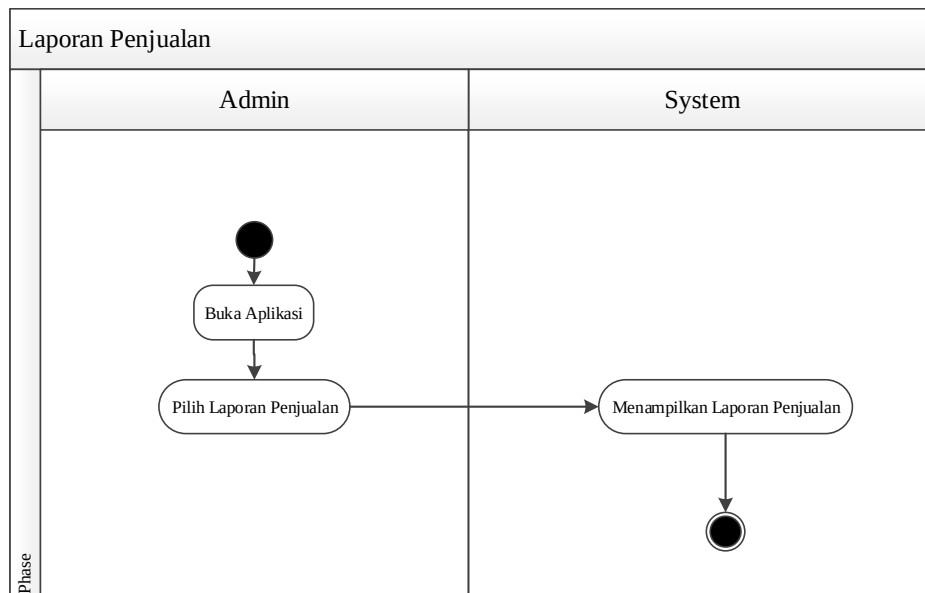
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.17 berikut :



Gambar III.17. Activity Diagram Form Pembayaran

7. Activity Diagram Laporan Penjualan

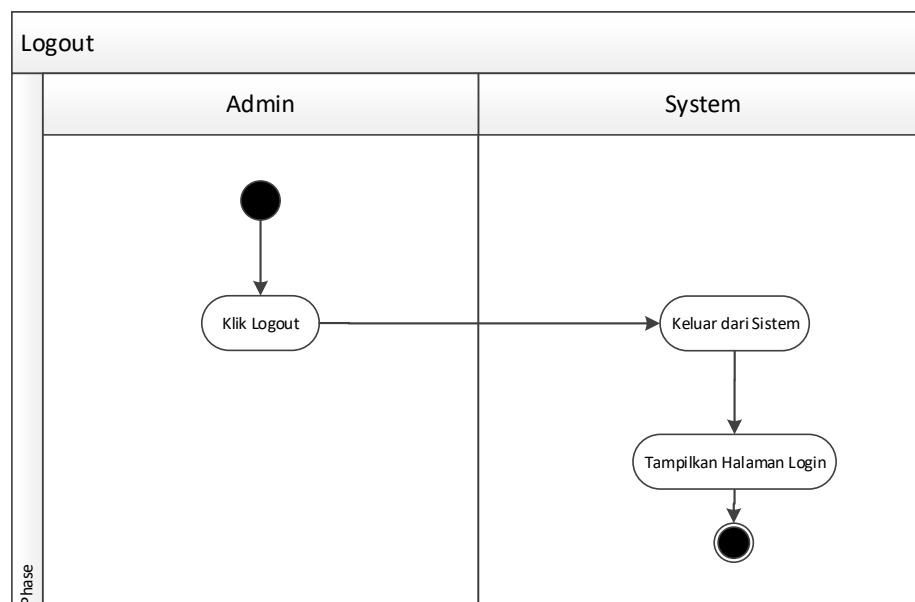
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan penjualan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Laporan Penjualan

8. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.11 :

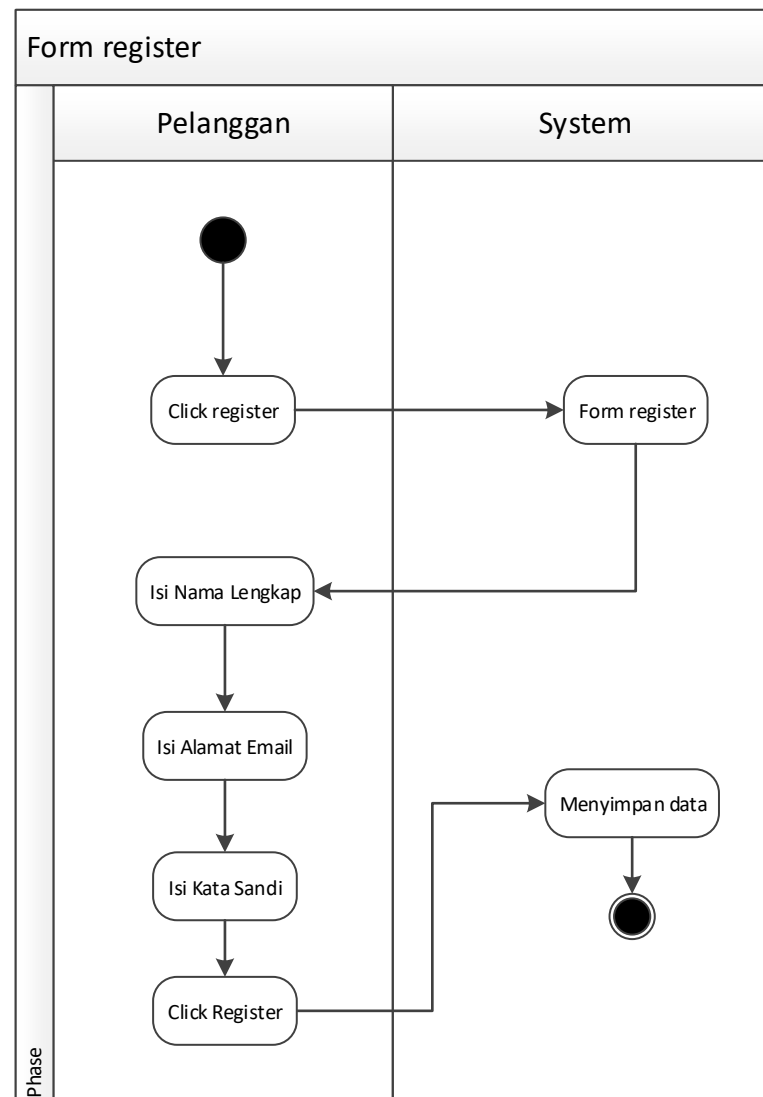


Gambar III.11 Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Pelanggan

2. Activity Diagram Registrasi

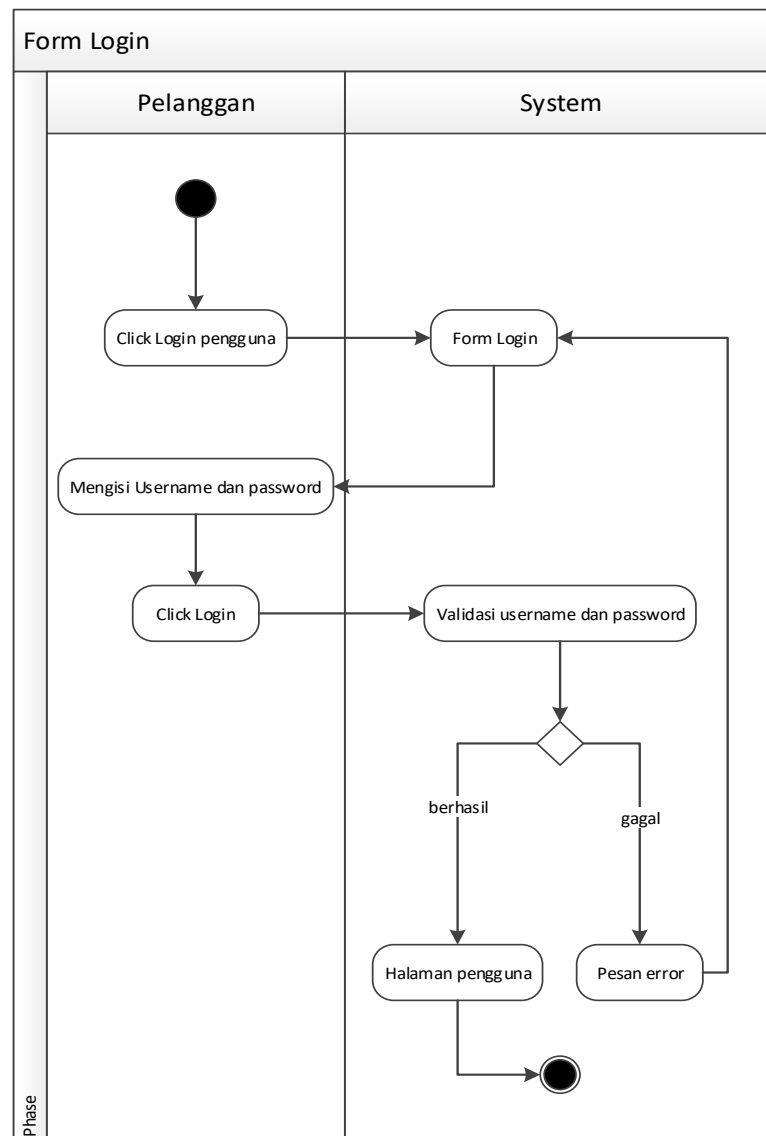
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.12. Activity Diagram Registrasi

3. Activity Diagram Login

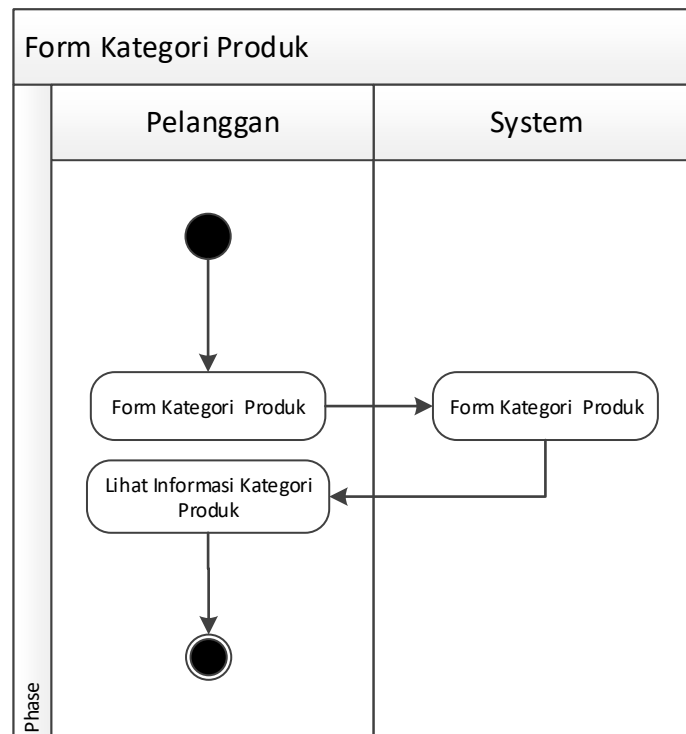
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.13. Activity Diagram Login

4. Activity Diagram Kategori

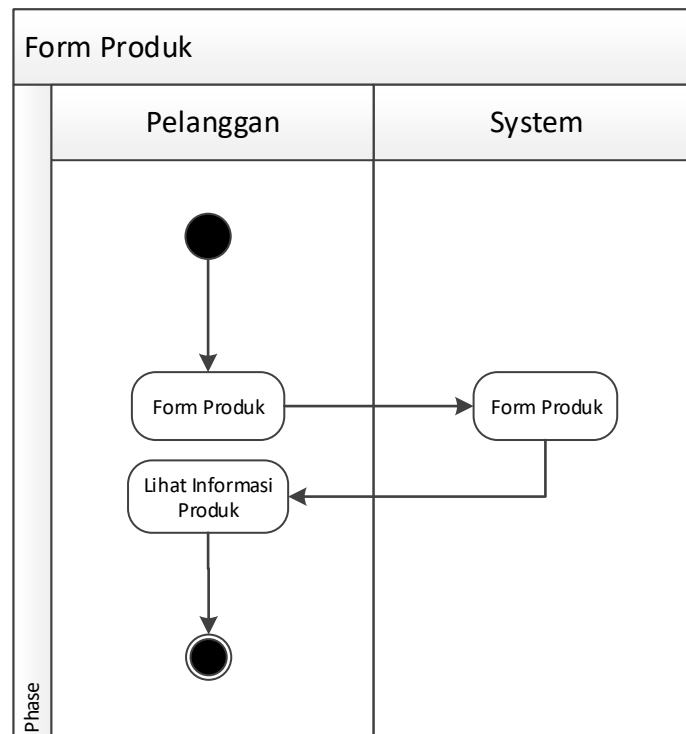
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14 Activity Diagram Kategori

1. Activity Diagram Produk

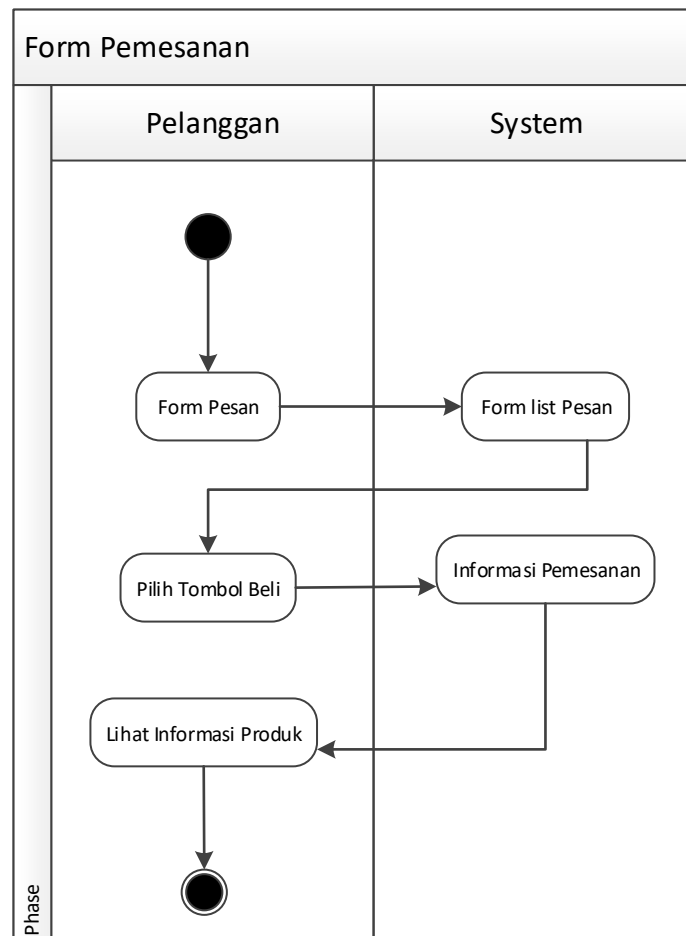
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14 Activity Diagram Produk

2. Activity Diagram Pemesanan

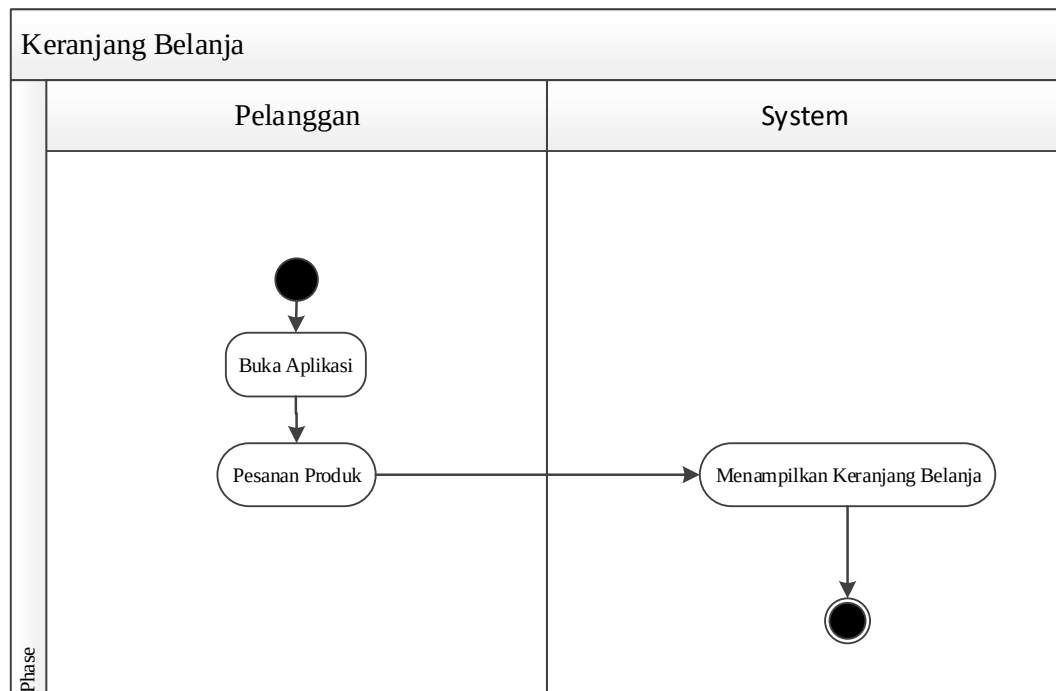
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.15 berikut :



Gambar III.15 Activity Diagram Form Pemesanan

3. Activity Diagram Keranjang Belanja

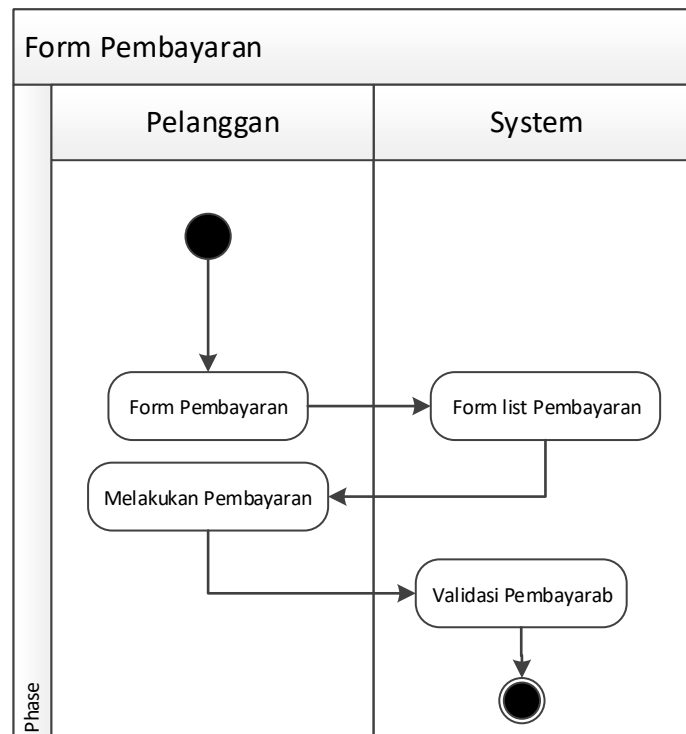
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut :



Gambar III.16. Activity Diagram Keranjang Belanja

4. Activity Diagram Pembayaran

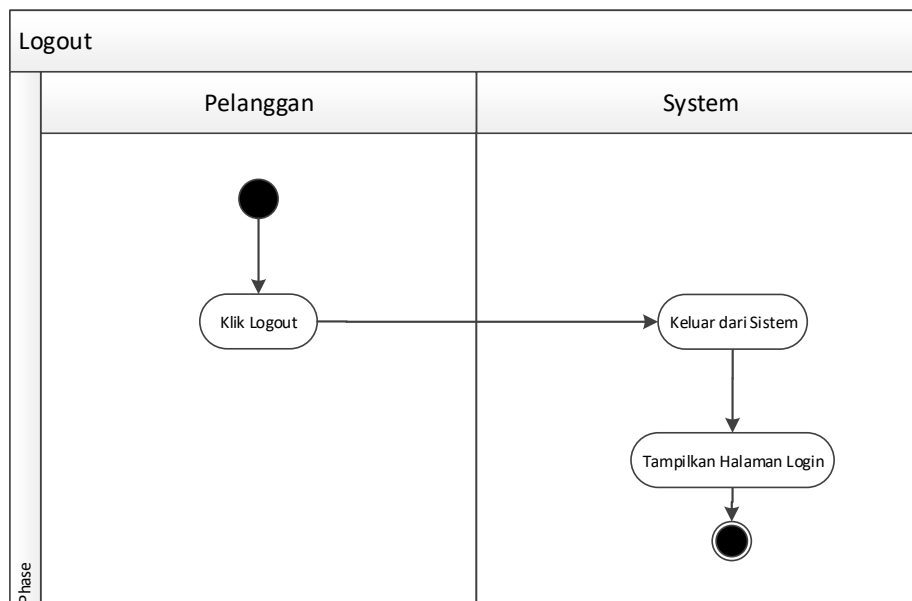
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.17 berikut :



Gambar III.17. Activity Diagram Form Pembayaran

5. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.18 :



Gambar III.18 Activity Diagram Logout

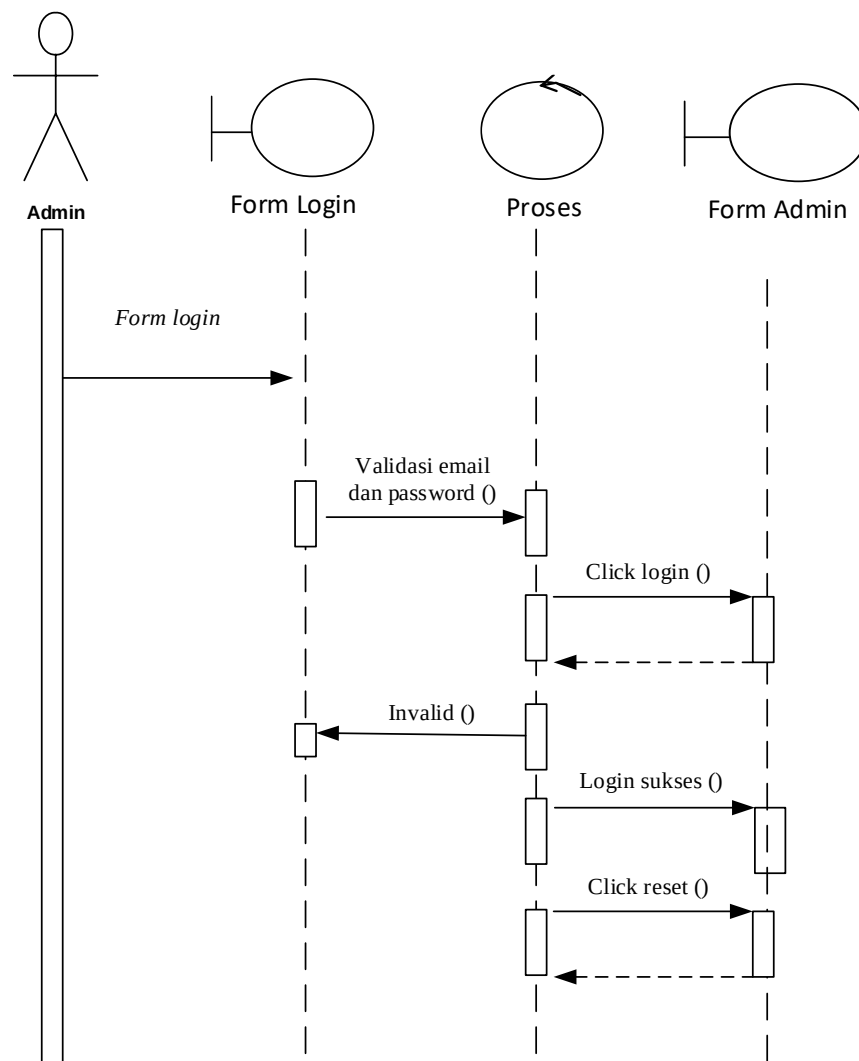
III.3.2.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram diawali dari apa yang me-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

III.3.2.3. Sequence Diagram Admin

1. Sequence Diagram Login

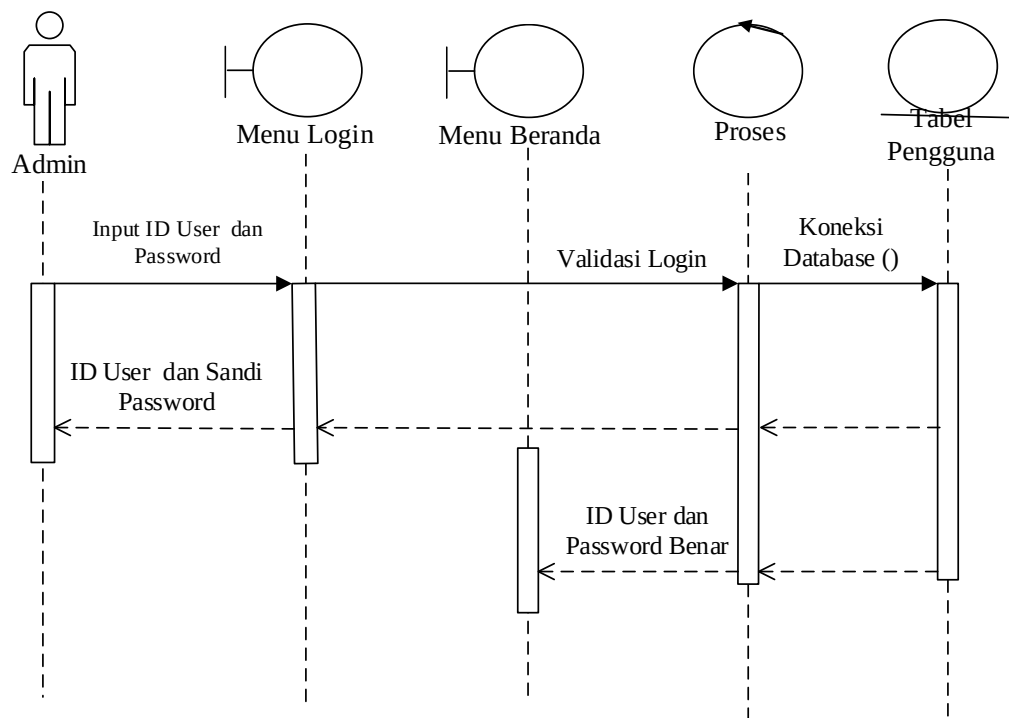
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.20. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Beranda

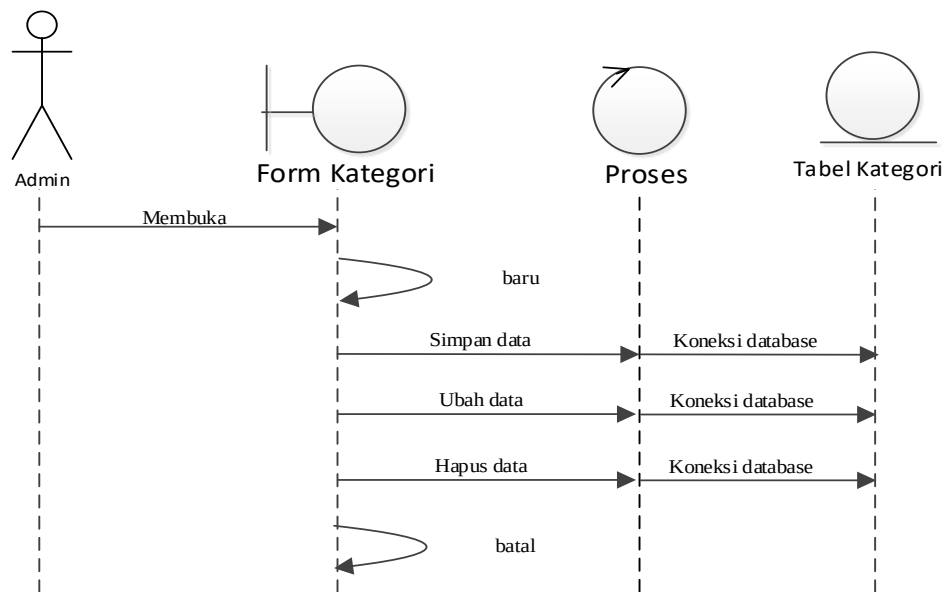
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form* beranda dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21 Sequence Diagram Form Beranda

1. Sequence Diagram Kategori

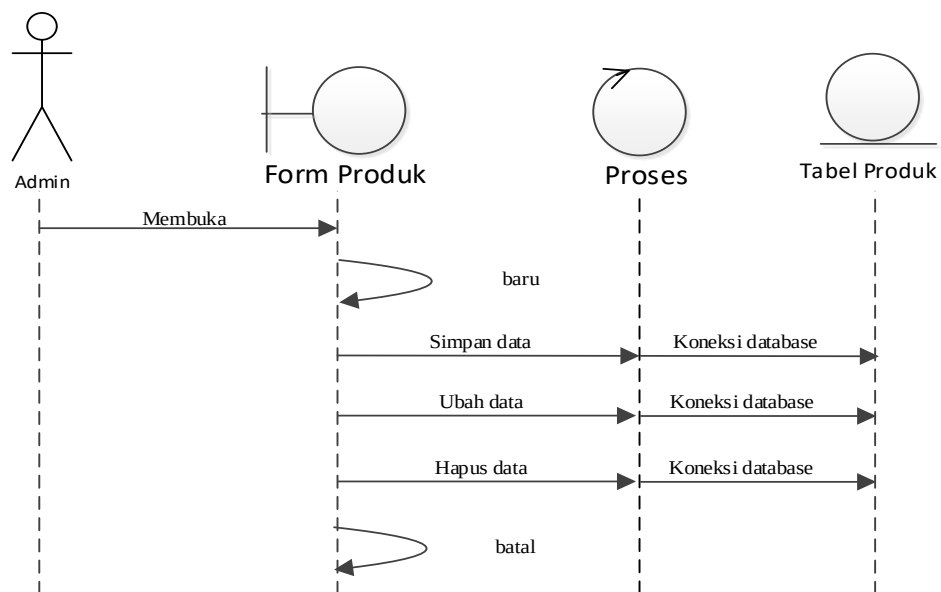
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut :



Gambar III.24. Sequence Diagram Kategori

2. Sequence Diagram Produk

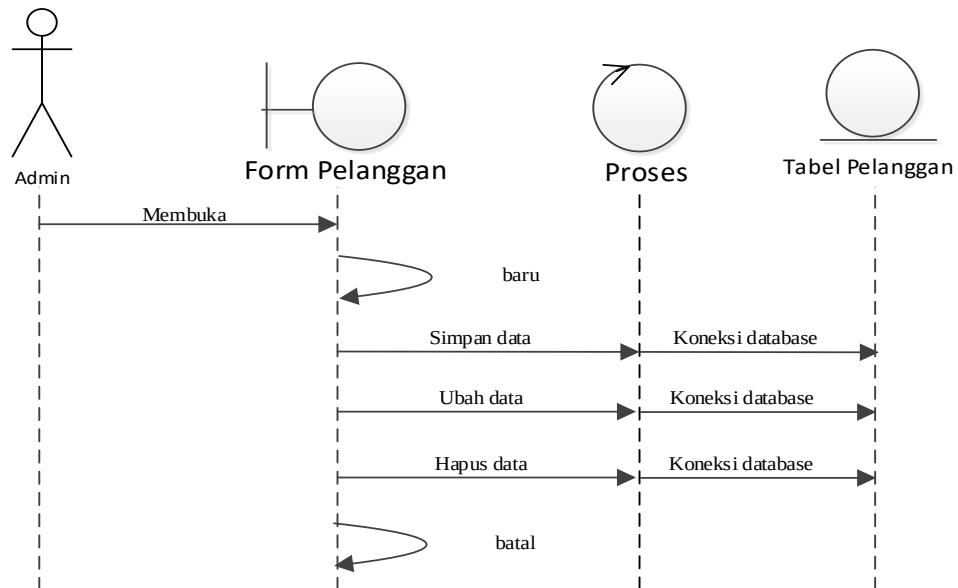
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut :



Gambar III.24. Sequence Diagram Produk

3. *Sequence Diagram* Pelanggan

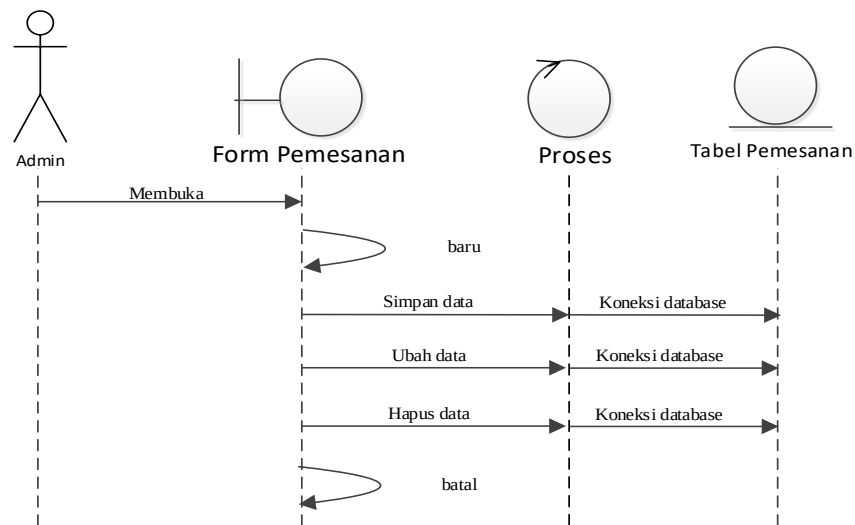
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.25 berikut :



Gambar III.25. *Sequence Diagram* Pelanggan

4. *Sequence Diagram* Pemesanan

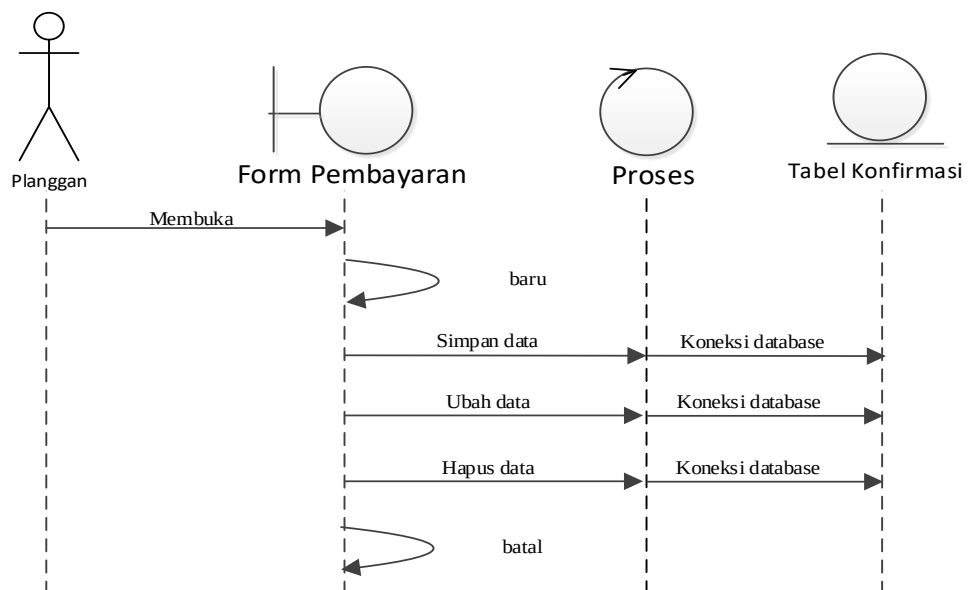
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.26 berikut :



Gambar III.26. Sequence Diagram Pemesanan

5. Sequence Diagram Pembayaran

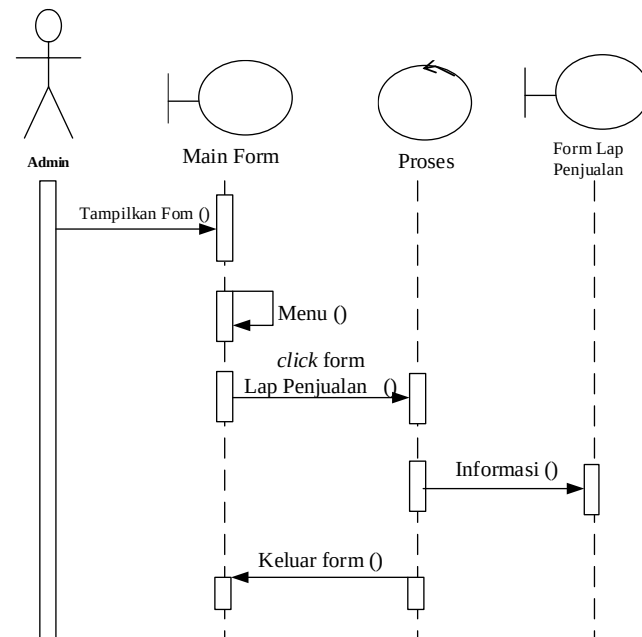
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.27 berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Pembayaran

6. *Sequence Diagram* Laporan Penjualan

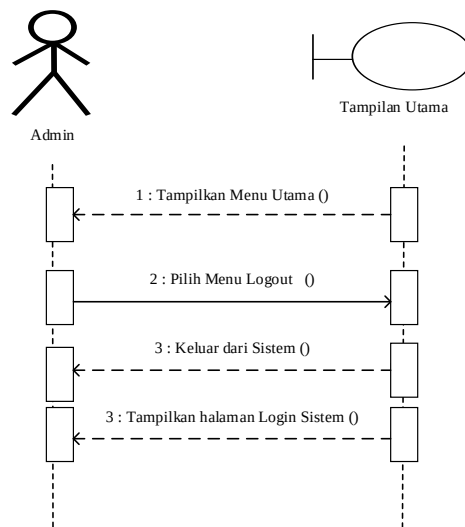
Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan penjualan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.28 berikut :



Gambar III.28. *Sequence Diagram* Laporan Penjualan

7. *Sequence Diagram* Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.29 :

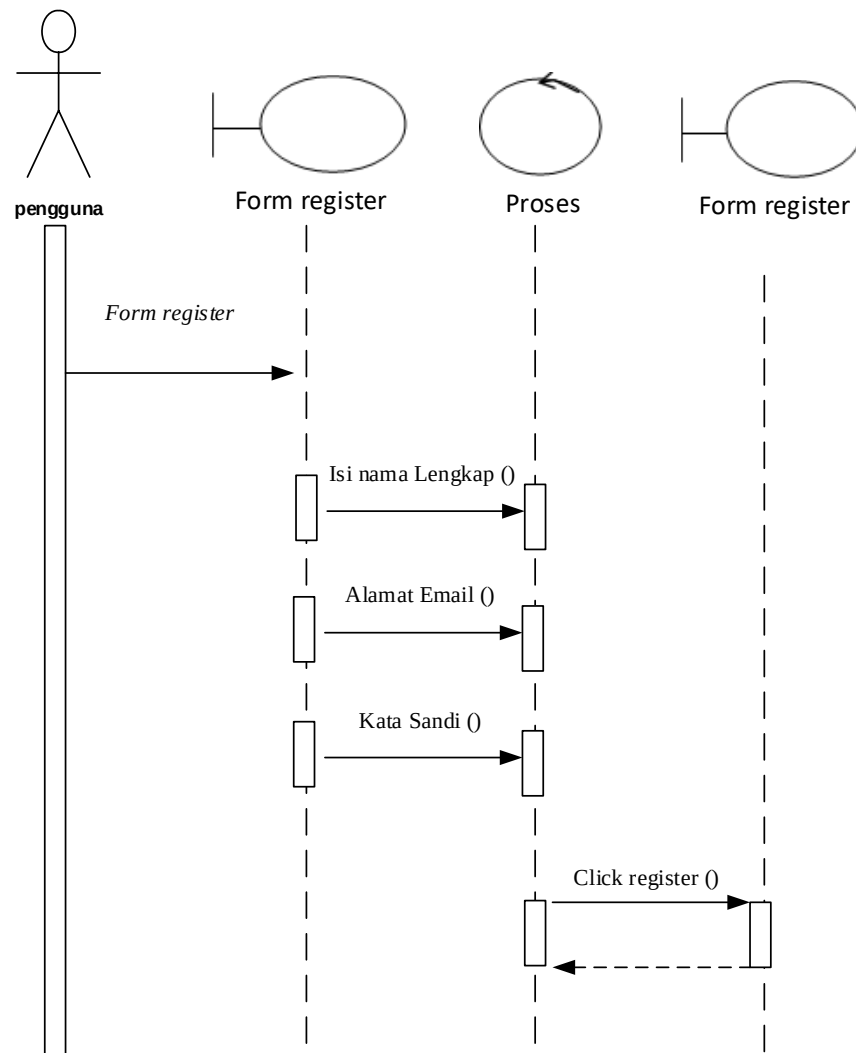


Gambar III.29. Sequence Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram Pelanggan

1. Sequence Diagram Register

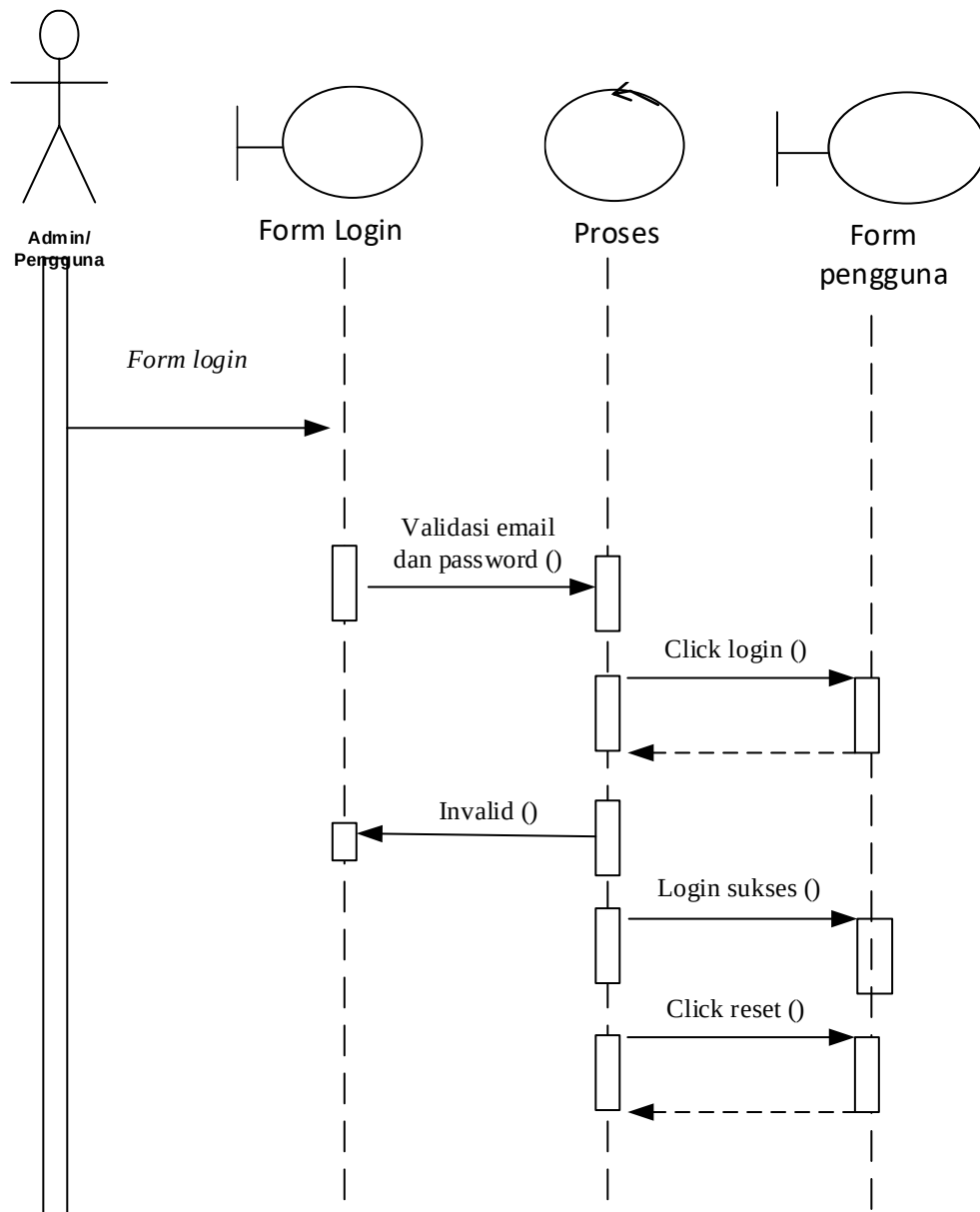
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.30. Sequence Diagram Register

2. Sequence Diagram Login

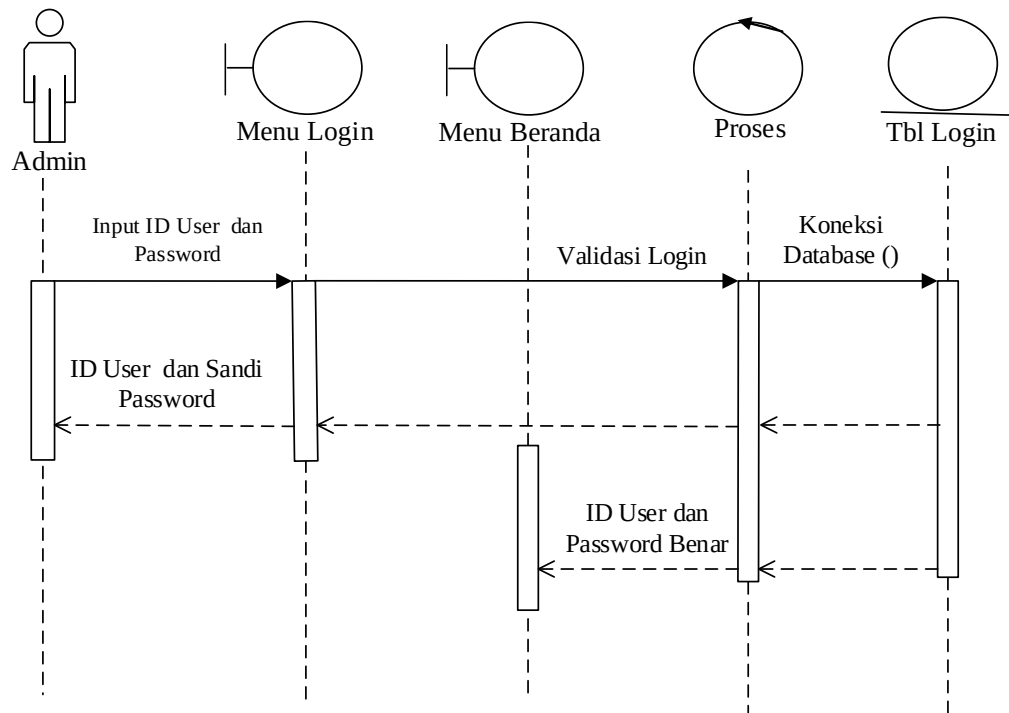
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Beranda

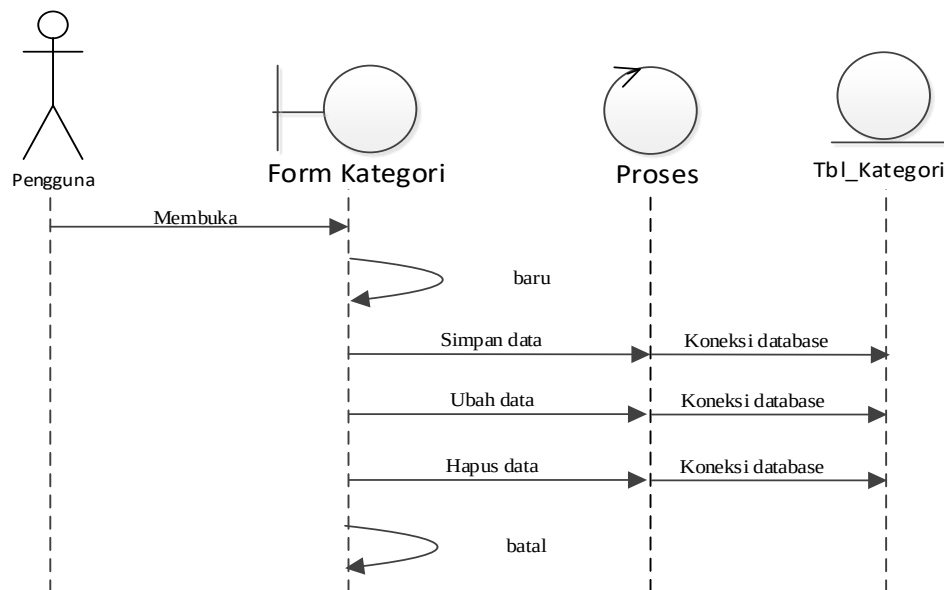
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada form beranda dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.32 berikut :



Gambar III.32. Sequence Diagram Form Beranda

1. *Sequence Diagram* kategori

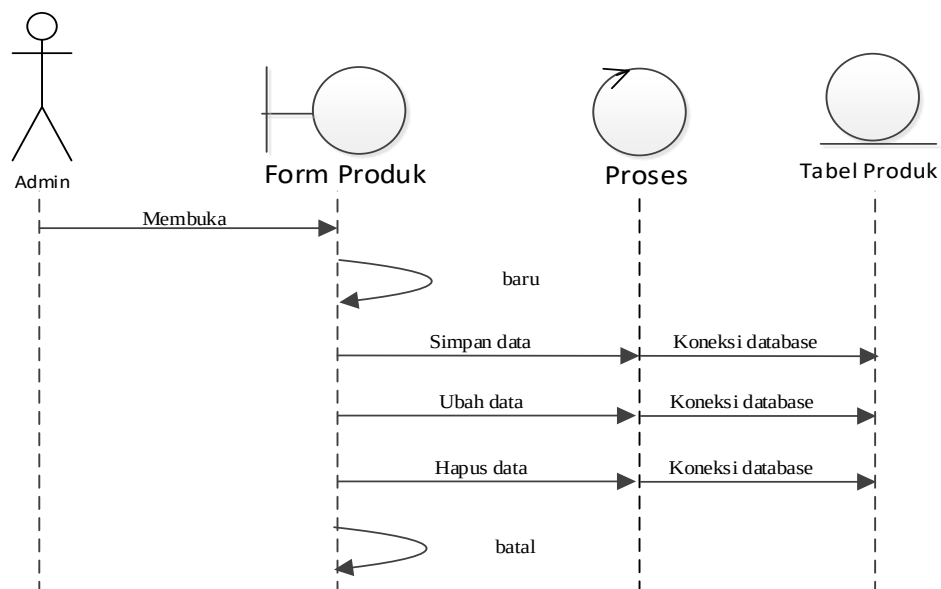
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.34 berikut :



Gambar III.34. Sequence Diagram Kategori

2. Sequence Diagram Produk

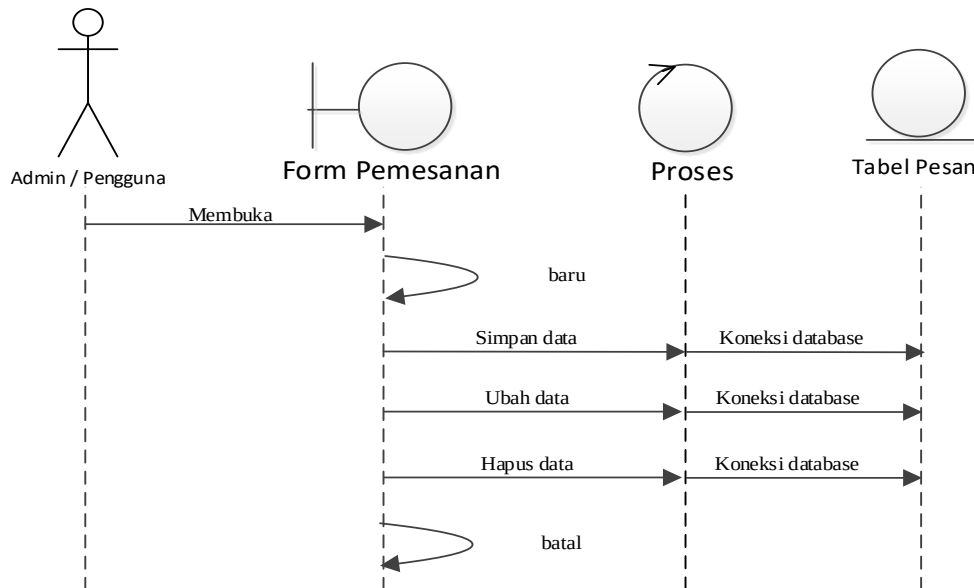
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.33 berikut :



Gambar III.33. Sequence Diagram Produk

3. Sequence Diagram Pemesanan

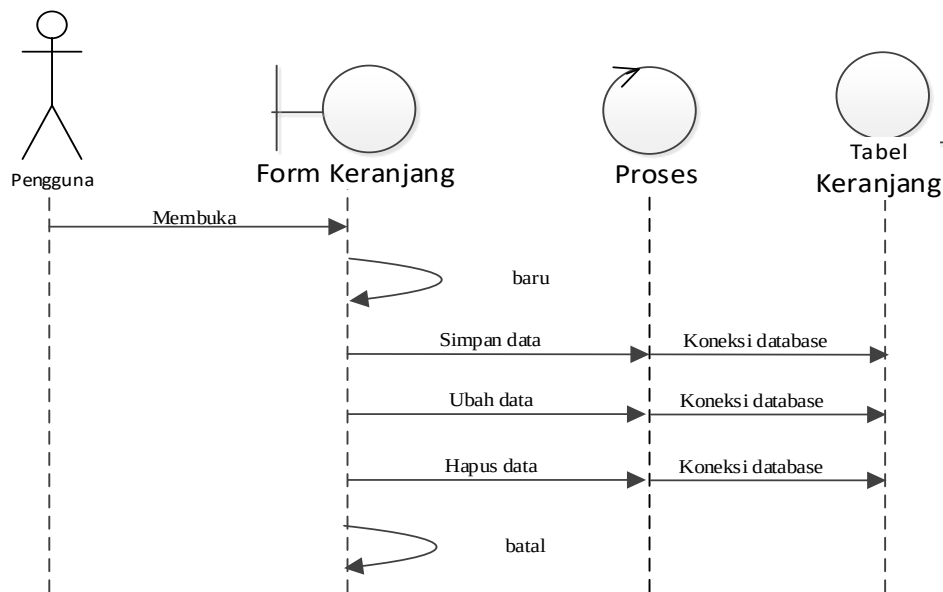
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.36 berikut :



Gambar III.36. Sequence Diagram Pemesanan

4. Sequence Diagram Keranjang

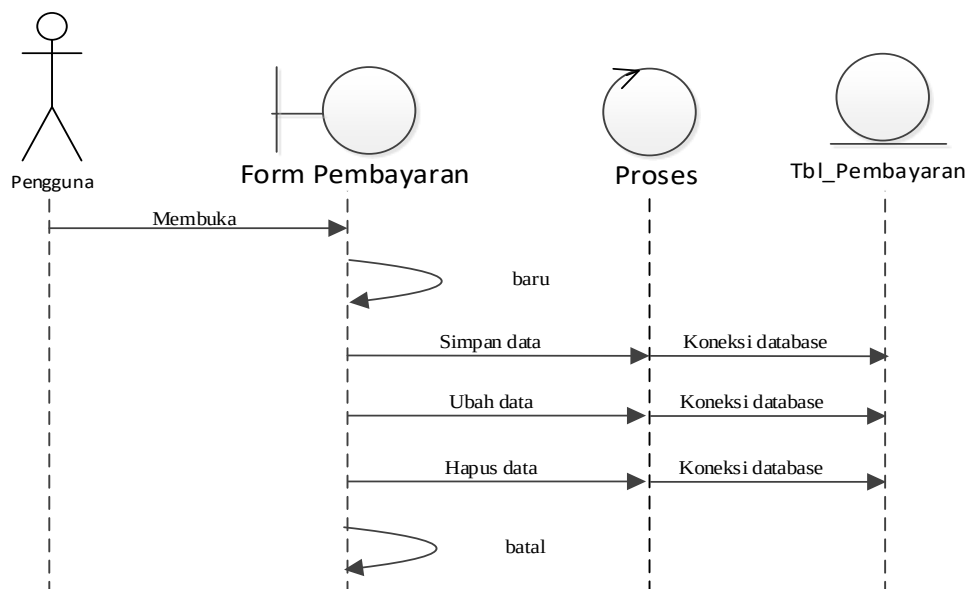
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.37 berikut :



Gambar III.37. Sequence Diagram Keranjang

1. Sequence Diagram Pembayaran

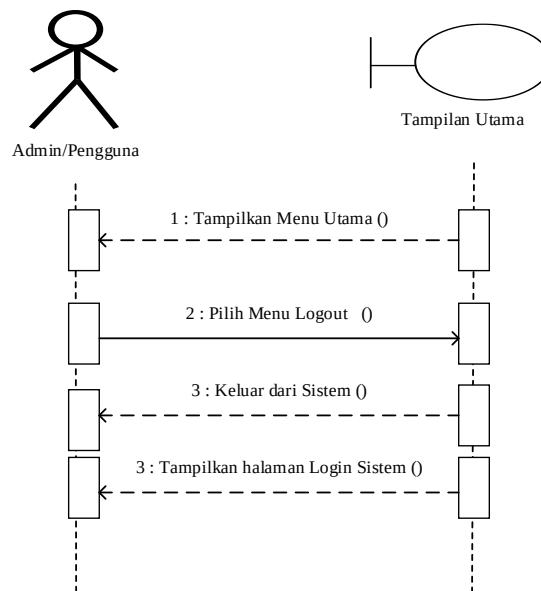
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.37 berikut :



Gambar III.37. Sequence Diagram Pembayaran

10. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.38 :



Gambar III.38. Sequence Diagram Logout

III.3.1. 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 Login

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

Tabel III.1 Rancangan Tabel Login

Nama <i>Database</i>		Grahahonda		
Nama Tabel		Login		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_administrator	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama	varchar(30)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (10)	Tidak	-
4.	Password	varchar(18)	Tidak	-

2. Struktur Tabel Penjualan

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

Tabel III.3 Rancangan Tabel penjualan

Nama <i>Database</i>		Grahahonda		
Nama Tabel		Penjualan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pesanan	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_produk	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Nama_produk	Varchar (50)	Tidak	-
4.	Berat	Varchar (20)	Tidak	-
6.	Harga	Double	Tidak	-
7.	Diskon	Int (11)	Tidak	
8.	Jumlah	Int (11)	Tidak	
9.	Saubtotal	Double	Tidak	
10	Gambar	Text	Tidak	

3. Struktur Tabel Kategori

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

Tabel III.5 Rancangan Tabel Kategori

Nama <i>Database</i>	Grahahonda			
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 (20)	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Icon	Text	Tidak	

4. Struktur Tabel Keranjang

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

Tabel III.6 Rancangan Tabel Keranjang

Nama <i>Database</i>	Grahahonda			
Nama Tabel	Keranjang			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_keranjang	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_produk	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
4.	Jumlah	Int (11)	Tidak	-

5. Struktur Tabel Pelanggan

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

Tabel III.7 Rancangan Tabel Pelanggan

Nama <i>Database</i>		Grahahonda		
Nama Tabel		Pelanggan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pelanggan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_depan	Varchar (20)	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Nama_belakang	Varchar (20)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
4.	Jenis_kelamin	Varchar (9)	Tidak	-
5.	Handphone	Varchar (20)	Tidak	
6.	Email	Varcjar (50)	Tidak	
7.	Password	Char (40)	Tidak	
8.	Dilihat	Int (11)	Tidak	

6. Struktur Tabel Pesanan

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Pesanan

Nama <i>Database</i>		Grahahonda		
Nama Tabel		Pesanan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pesanan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Alamat_kirim	Text	Tidak	
4.	Tanggal_order	Datetime	Tidak	-
5.	Catatan	Text	Tidak	
6.	Kurir	Varchar (100)	Tidak	

7.	Ongkir	Bigint	Tidak	
8.	Total	Double	Tidak	
9.	Status	Varchar (20)	Tidak	
10.	Pembayaran	Varchar (2000)	Tidak	

7. Struktur Tabel Produk

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

Tabel III.9 Rancangan Tabel Produk

Nama Database		Grahahonda		
Nama Tabel		Produk		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_produk	Int (11)	Tidak	Primary Key
2.	Nama_produk	Varchar (50)	Tidak	
3.	Deskripsi	Text	Tidak	-
4.	Harga	Bigint (20)	Tidak	
5.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	Foreign Key
6.	Berat	Int (11)	Tidak	

8. Struktur Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.12 di bawah ini:

Tabel III.12 Rancangan Tabel Pembayaran

Nama <i>Database</i>		Grahahonda		
Nama Tabel		Pembayaran		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pembayaran	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal	DateTime	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_Pesanan	Int(11)	Tidak	
4.	Foto	Text	Tidak	-

9. Struktur Tabel Laporan Penjualan

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

Tabel III.3 Rancangan Tabel Laporan penjualan

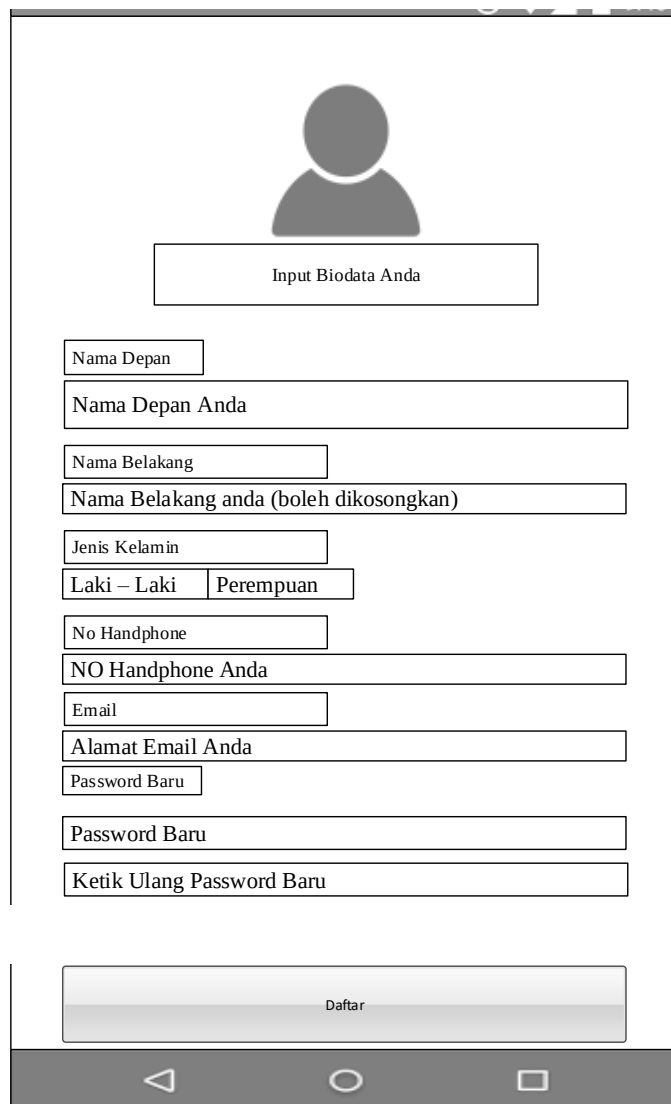
Nama <i>Database</i>		Grahahonda		
Nama Tabel		Laporan_Penjualan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pesanan	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_produk	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Nama_produk	Varchar (50)	Tidak	-
4.	Berat	Varchar (20)	Tidak	-
6.	Harga	Double	Tidak	-
7.	Diskon	Int (11)	Tidak	
8.	Jumlah	Int (11)	Tidak	
9.	Saubtotal	Double	Tidak	
10	Gambar	Text	Tidak	

III.4. Desain Sistem Secara Detail

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

1. Tampilan *Form Registrasi*

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



The image shows a mobile application interface for a registration form. At the top, there is a grey silhouette of a person's head and shoulders. Below it is a rectangular box with the text "Input Biodata Anda". The form consists of several input fields and a button:

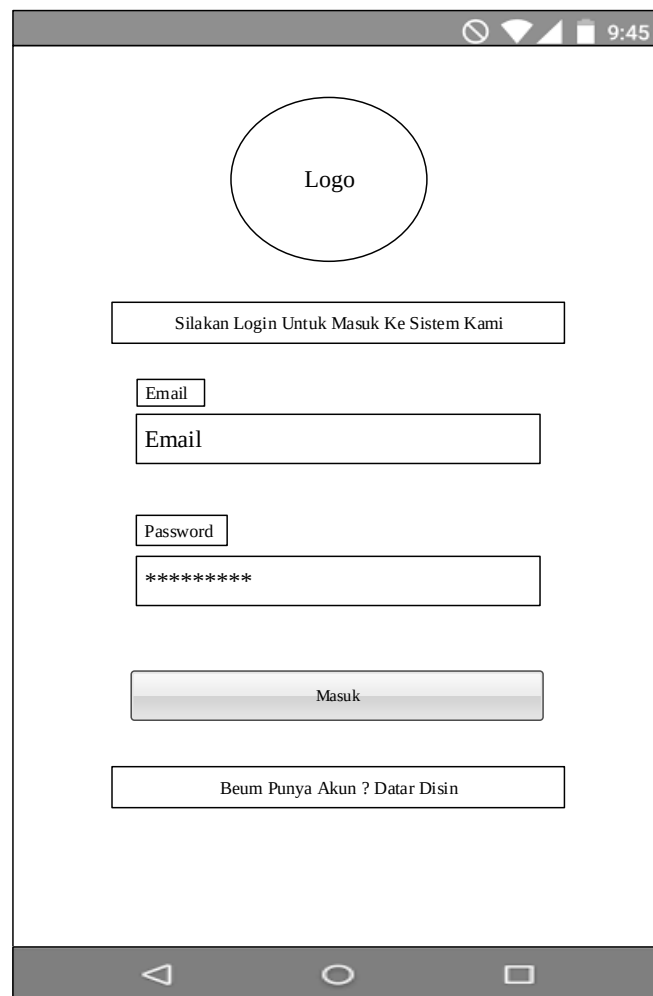
- Nama Depan**: A single-line text input field.
- Nama Depan Anda**: A single-line text input field.
- Nama Belakang**: A single-line text input field.
- Nama Belakang anda (boleh dikosongkan)**: A single-line text input field.
- Jenis Kelamin**: A dropdown menu with two visible options: "Laki – Laki" and "Perempuan".
- No Handphone**: A single-line text input field.
- NO Handphone Anda**: A single-line text input field.
- Email**: A single-line text input field.
- Alamat Email Anda**: A single-line text input field.
- Password Baru**: A single-line text input field.
- Ketik Ulang Password Baru**: A single-line text input field.
- Daftar**: A large, light grey button with a slight gradient and rounded corners.

At the bottom of the screen, there is a dark grey navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.39. Tampilan *Form Registrasi*

2. Tampilan *Form Login*

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

The image shows a mobile application interface for a login form. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:45. Below the status bar is a large circle containing the word "Logo". Underneath the logo is a rectangular box with the text "Silakan Login Untuk Masuk Ke Sistem Kami". Below this box are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Email". Below the email fields is a password field labeled "Password" with a masked input area showing "*****". Below the password field is a button labeled "Masuk". At the bottom of the form is a link that says "Belum Punya Akun ? Datar Disini". The entire form is enclosed in a rectangular frame with a dark grey header and footer. The footer contains three navigation icons: a back arrow, a home circle, and a recent apps square.

Gambar III.40. Tampilan *Form Login*

3. Tampilan *Form Beranda*

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

The image shows a mobile application interface for a product store. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, and the time 9:45. Below the status bar is a header with a hamburger menu icon on the left and three vertical dots on the right. The main content area contains two input fields: "Cari Produk Disini" and "Kategori Produk". Below these fields is a 3x3 grid of nine square placeholders, each labeled "Produk". At the bottom, there is a navigation bar with three icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.41. Tampilan *Form Beranda*

6. Desain *Form* Hasil Pencarian Produk

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Hasil Pencarian Produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.42 berikut :

The image shows a mobile application interface for displaying search results. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, along with the time 9:45. Below this is a header bar with a hamburger menu icon on the left and a vertical ellipsis icon on the right. The main content area contains a search bar labeled 'Nama Produk' and a results list labeled 'Hasil Pencarian'. The results list displays two product cards. Each card has a placeholder image labeled 'Produk', followed by the text 'Nama Produk :', 'Harga Rp :', and a 'Beli' button. The bottom of the screen features a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Gambar III.42. Desain *Form* Hasil Pencarian Produk

7. Desain *Form* Keranjang Belanja

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Keranjang Belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.43 berikut :

Keranjang Belanja

Isi Keranjang Belanja Anda

Produk	Nama Produk :	Harga Rp :	
			X

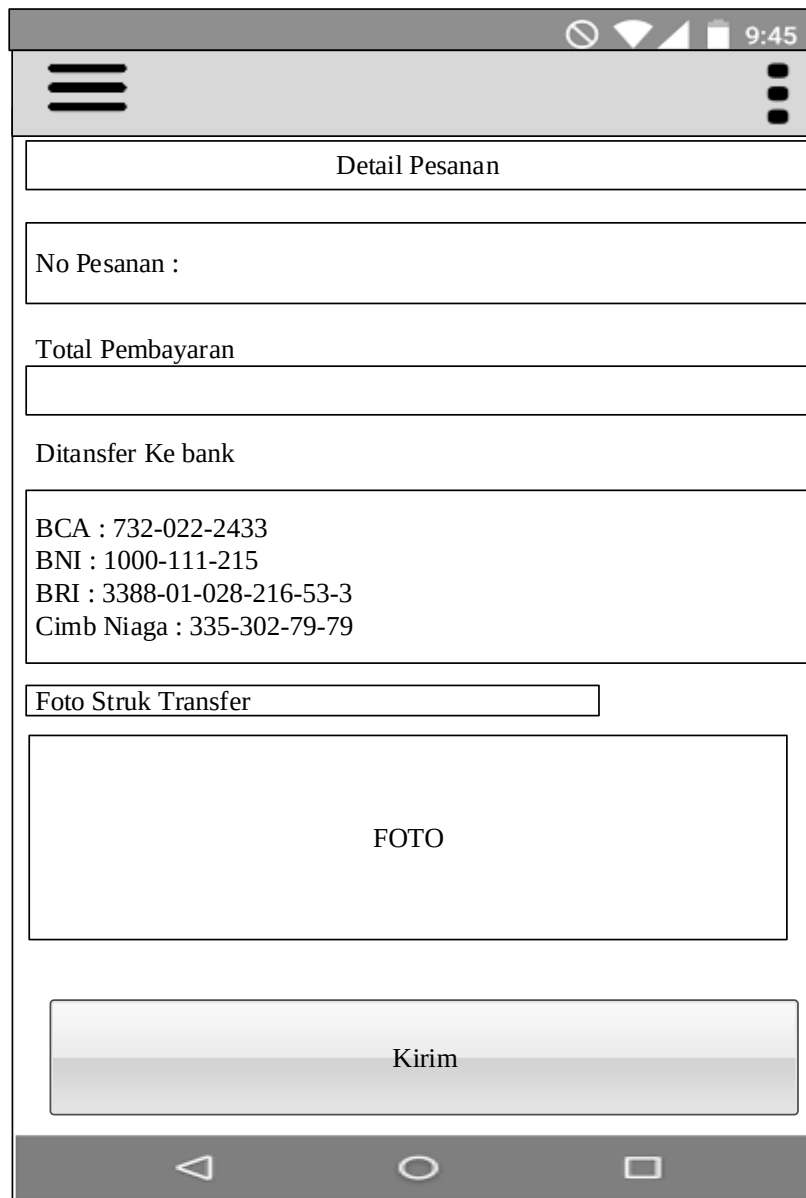
Sub Total Rp

Total Harga Rp Proses Pesanan

Gambar III.43. Desain *Form* Keranjang Belanja

6. Desain *Form* Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.45 berikut :



The image shows a mobile application interface for a payment form. At the top is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:45. Below this is a header bar with a hamburger menu icon on the left and three dots on the right. The main content area is titled "Detail Pesanan" and contains several input fields and text elements: "No Pesanan :", "Total Pembayaran", "Ditansfer Ke bank", and a list of bank account numbers (BCA, BNI, BRI, Cimb Niaga). Below this is a section for "Foto Struk Transfer" with a large empty box labeled "FOTO". At the bottom is a large button labeled "Kirim". The interface is framed by a dark grey border at the top and bottom, with standard Android navigation icons at the very bottom.

9:45

Detail Pesanan

No Pesanan :

Total Pembayaran

Ditansfer Ke bank

BCA : 732-022-2433
BNI : 1000-111-215
BRI : 3388-01-028-216-53-3
Cimb Niaga : 335-302-79-79

Foto Struk Transfer

FOTO

Kirim

Gambar III.45. Desain *Form* Pembayaran