

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

Proses penyewaan yang manual mengakibatkan proses penyewaan membutuhkan waktu yang cukup lama dan laporan penyewaan alat camping yang diperoleh kurang akurat dan proses penyewaan alat *camping* konsumen harus datang langsung pada lokasi untuk melakukan pemesanan dan penyewaan alat *outdoor* dan konsumen dan Smart Camp melakukan transaksi jual beli setelah konsumen berada pada lokasi, serta konsumen kurang mengetahui informasi harga dari alat *outdoor* yang dijual dan yang disewakan oleh perusahaan. Terdapat beberapa masalah yang sering muncul, yaitu ketika penyewa telat mengembalikan alat camping dan harus membayar denda. Karyawan yang bersangkutan harus menghitung secara manual denda yang berlaku sesuai dengan jenis dan waktu keterlambatan.

III.1.1. Strategi Pemecahan Masalah

Untuk menghadapi permasalahan di atas maka ada beberapa strategi pemecahan masalah yaitu :

1. Merancang aplikasi penyewaan alat camping pada SMART Camp dengan menggunakan perangkat android.
2. Membuat sistem yang berbasis online dalam membantu masyarakat dalam melakukan penyewaan alat camping dan dapat mengakses sistem dimana pun berada.

3. Sistem yang di rancang dengan menggunakan java dan database mysql.

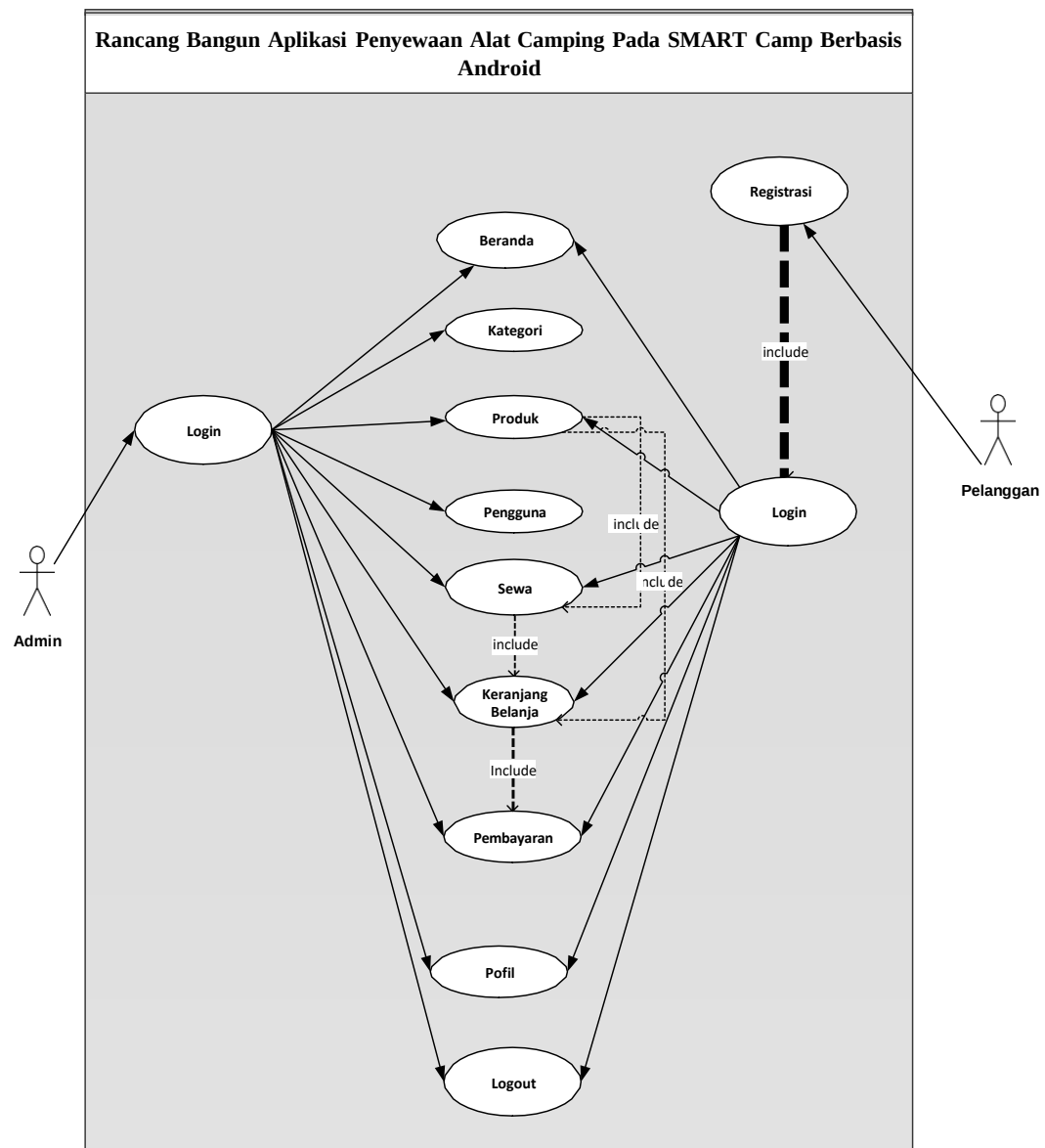
III.2. Perancangan

III.2.1. Desain Sistem Secara Global

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

III.2.1.1. Usecase Diagram

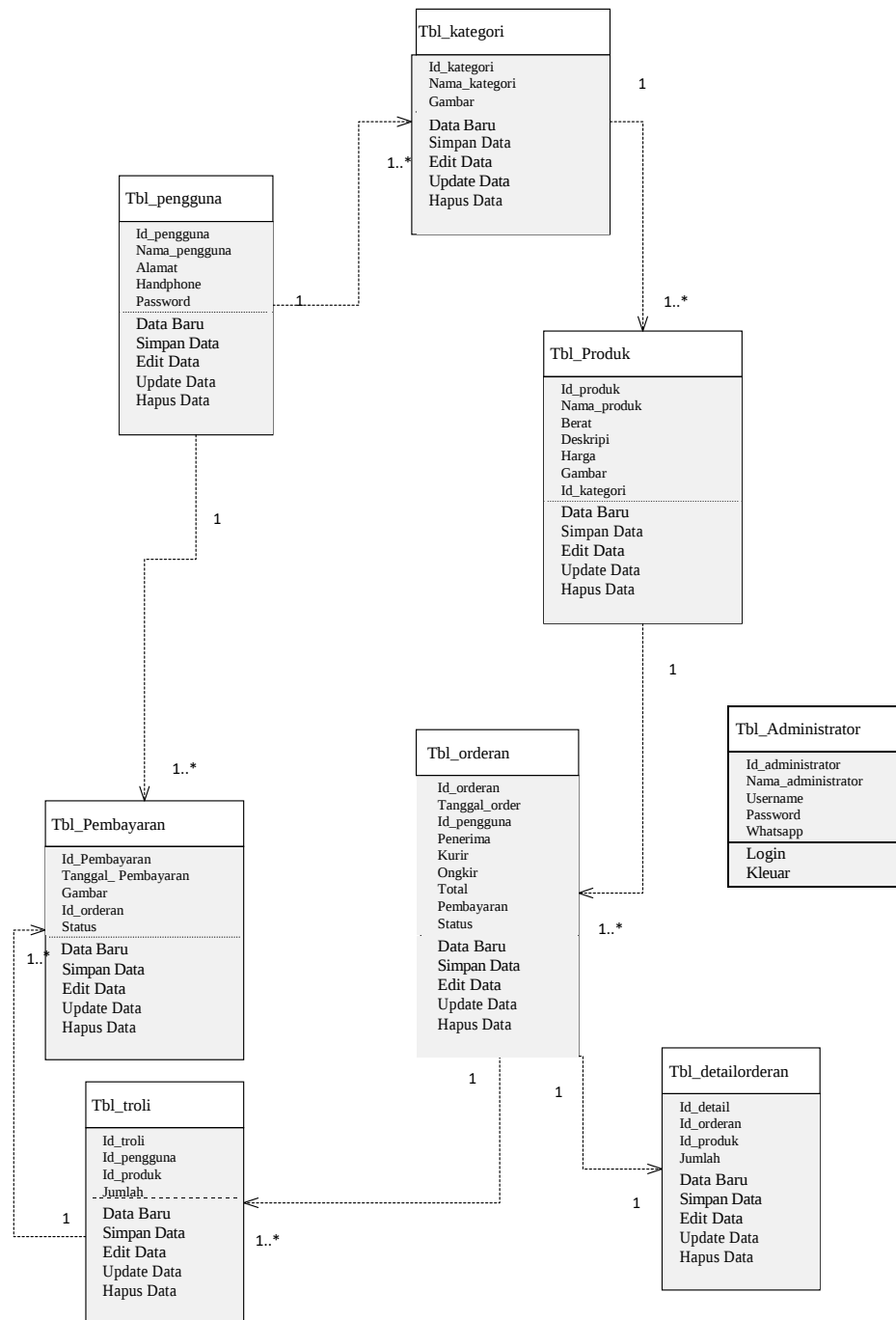
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk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



Gambar III.1. Use Case Diagram Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Alat Camping Pada SMART Camp Berbasis Android

III.2.1.2. 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 Penyewaan Alat Camping Pada SMART Camp Berbasis Android

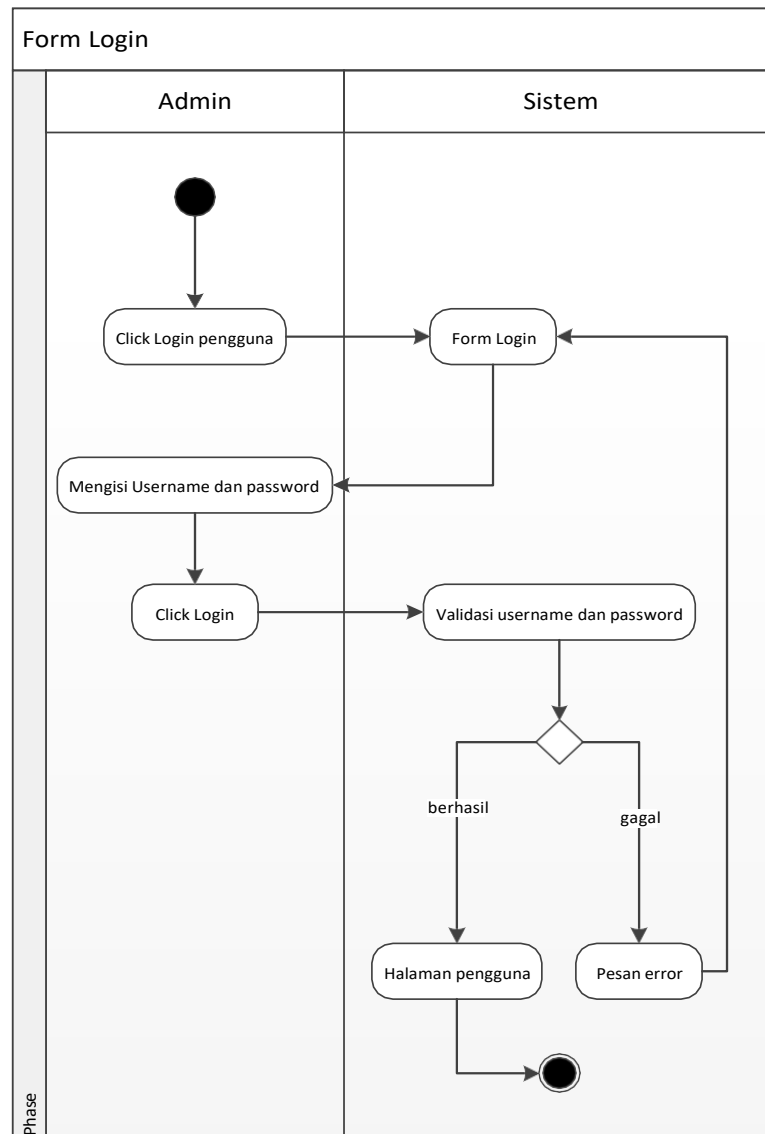
III.2.1.3. Activity Diagram

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

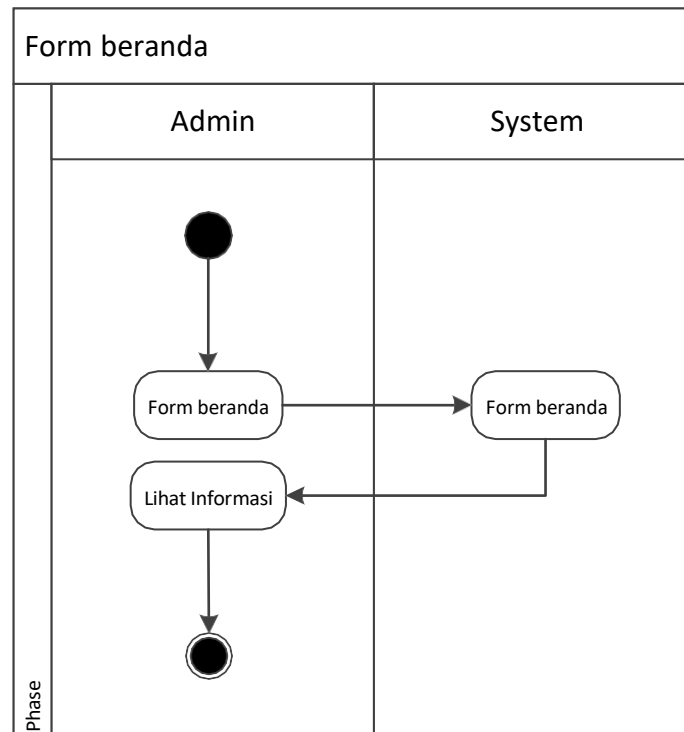
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram Home*

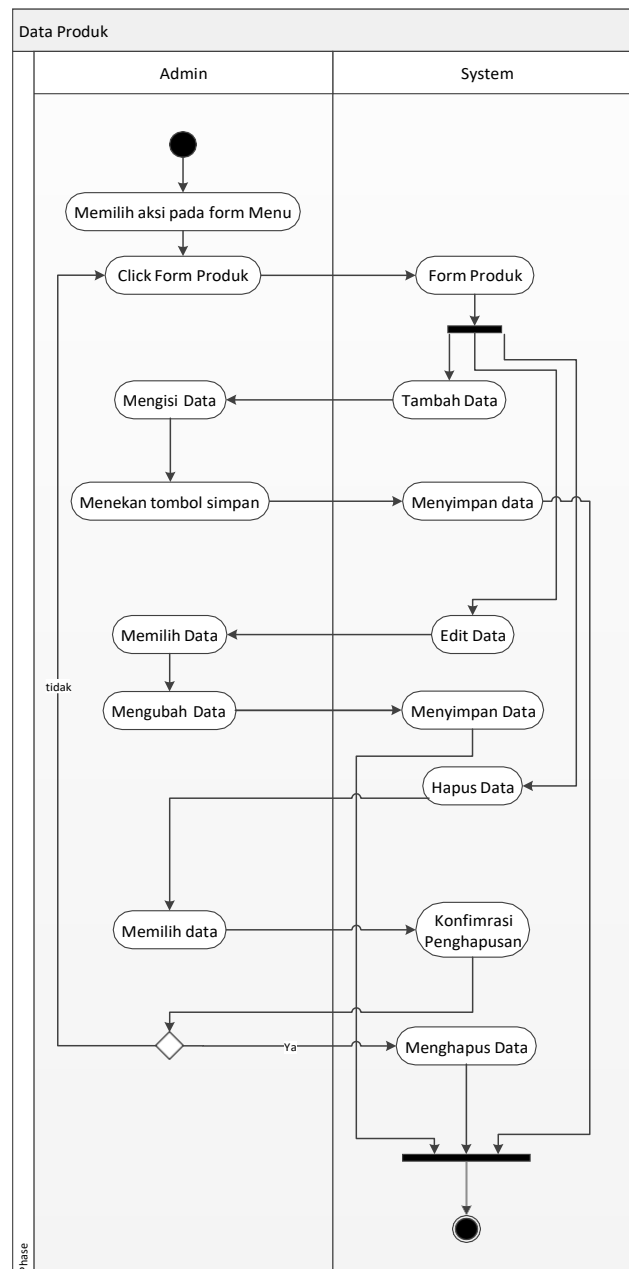
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.6 berikut:



Gambar III.6. Activity Diagram Form Home

3. *Activity Diagram Kategori Produk*

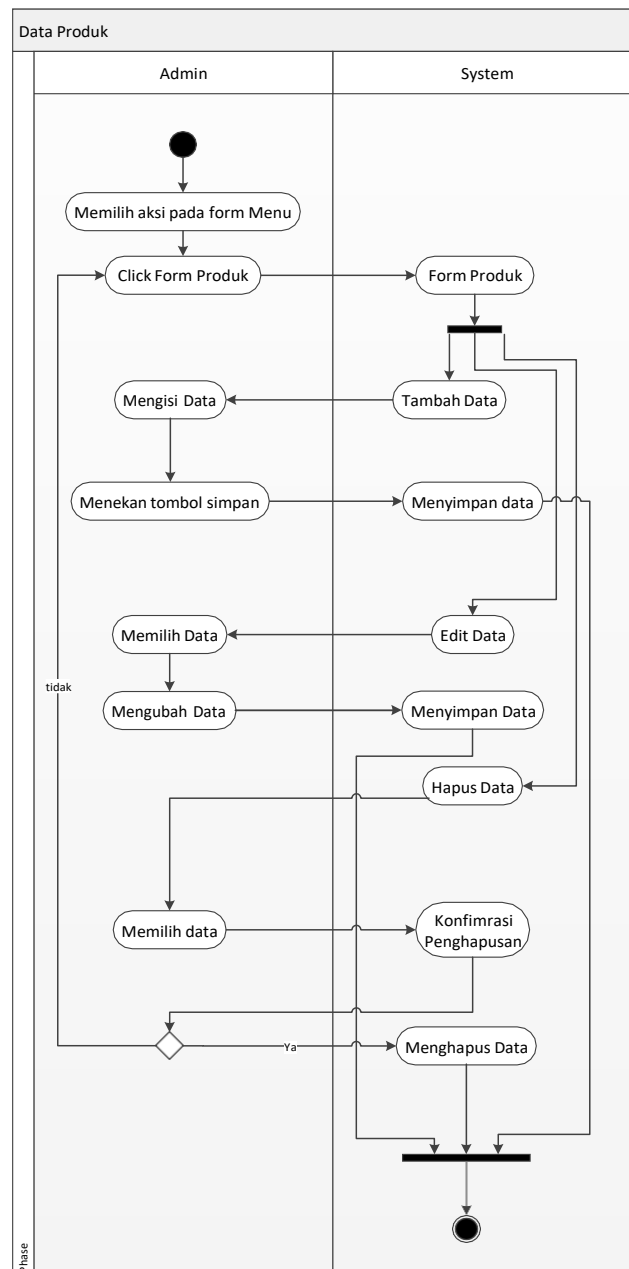
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram KategoriProduk

4. Activity Diagram Produk

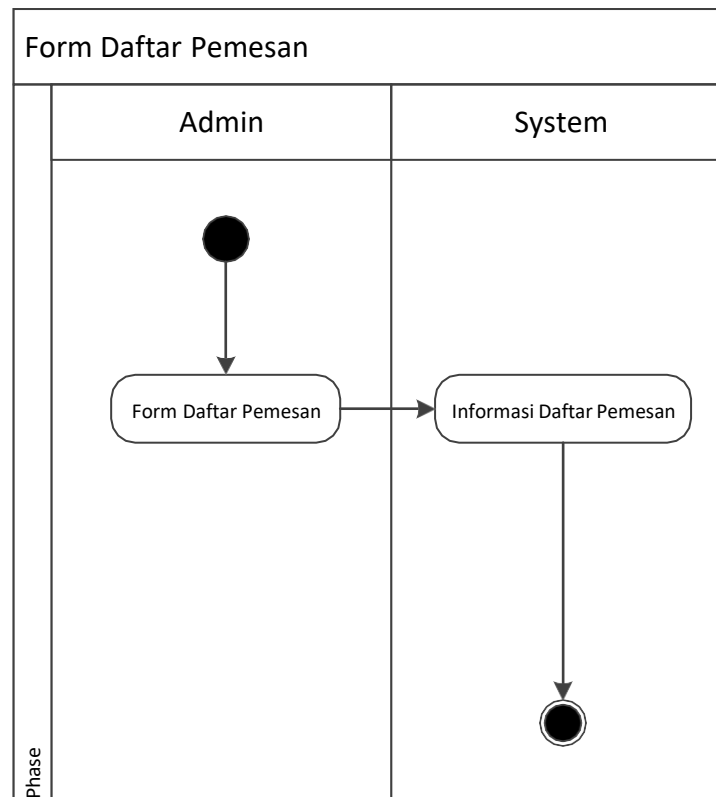
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Produk

5. Activity Diagram Daftar Pemesan

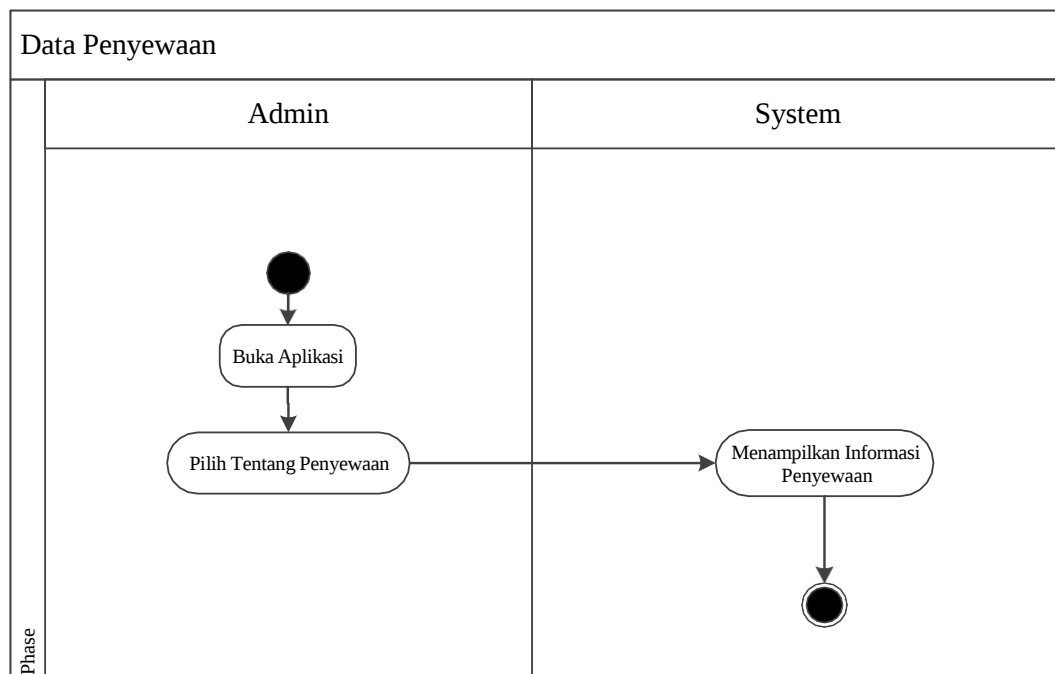
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan daftar pemesan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Daftar Pemesan

6. Activity Diagram Penyewaan

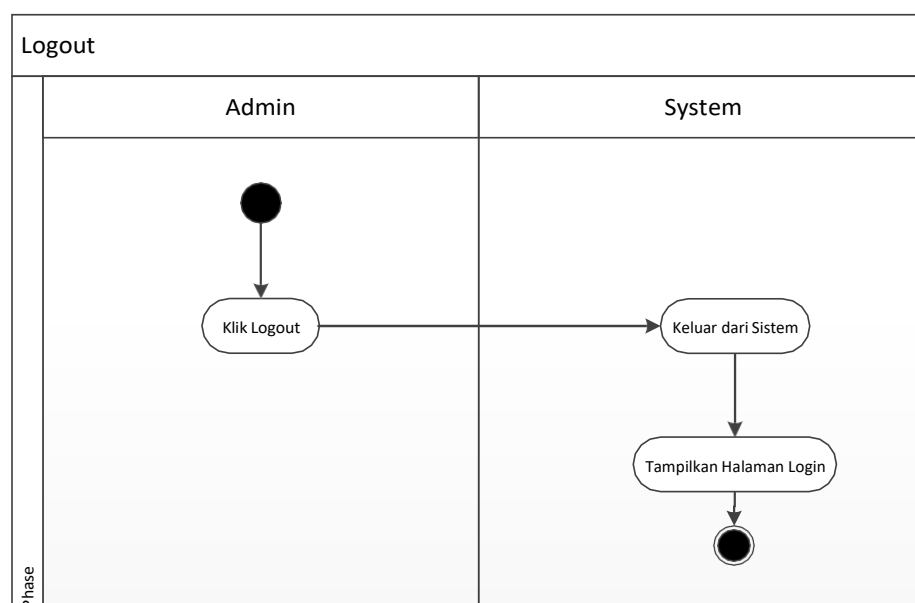
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan penyewaan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Penyewaan

7. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.9 :

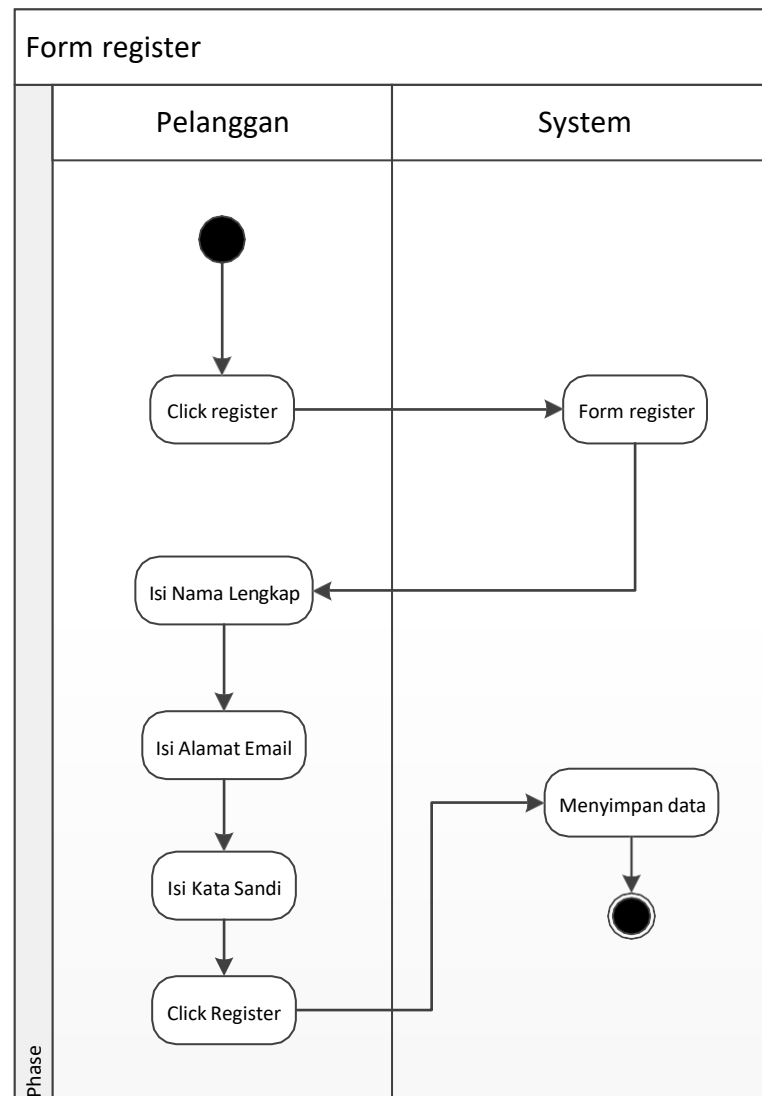


Gambar III.9. Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Pelanggan

1. Activity Diagram Registrasi

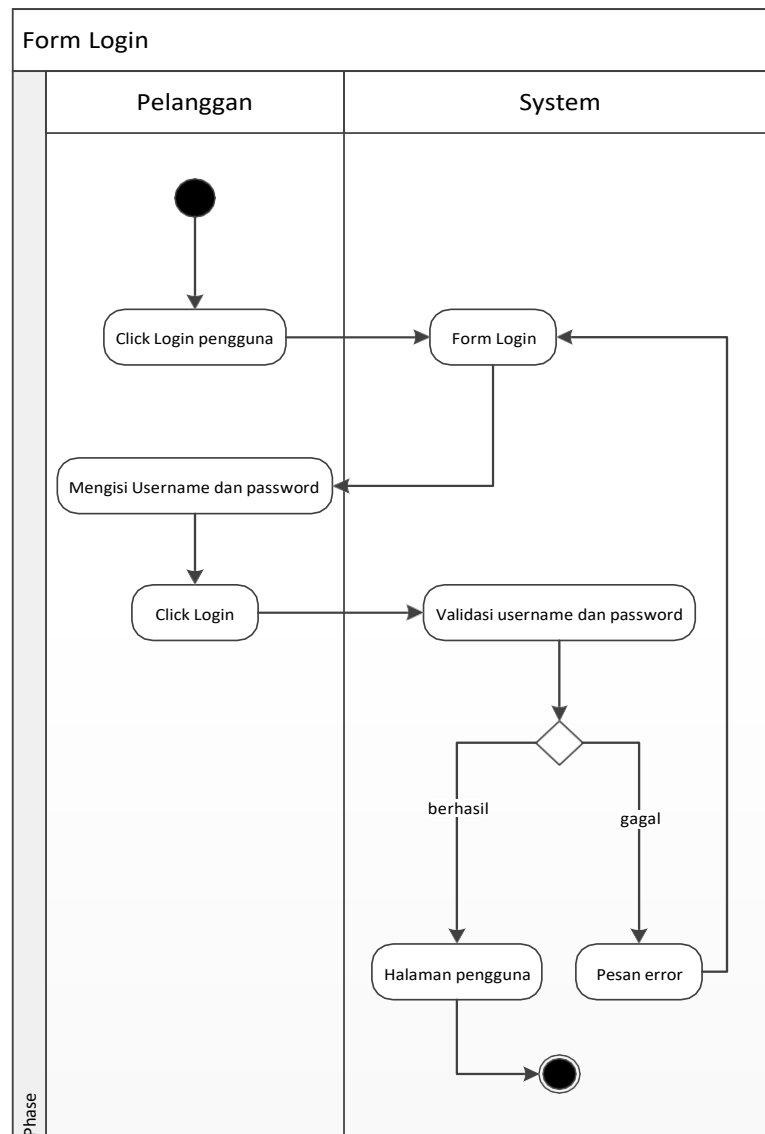
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

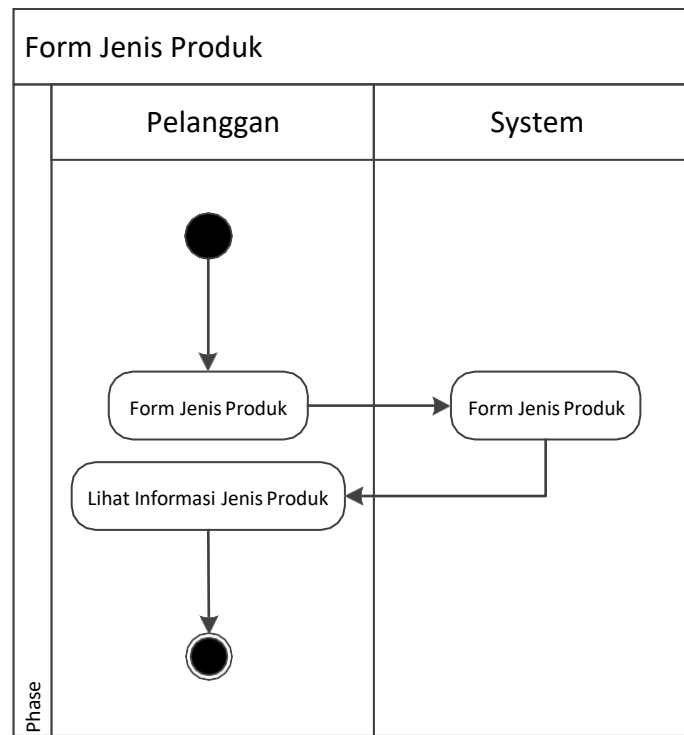
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.11 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Jenis Produk

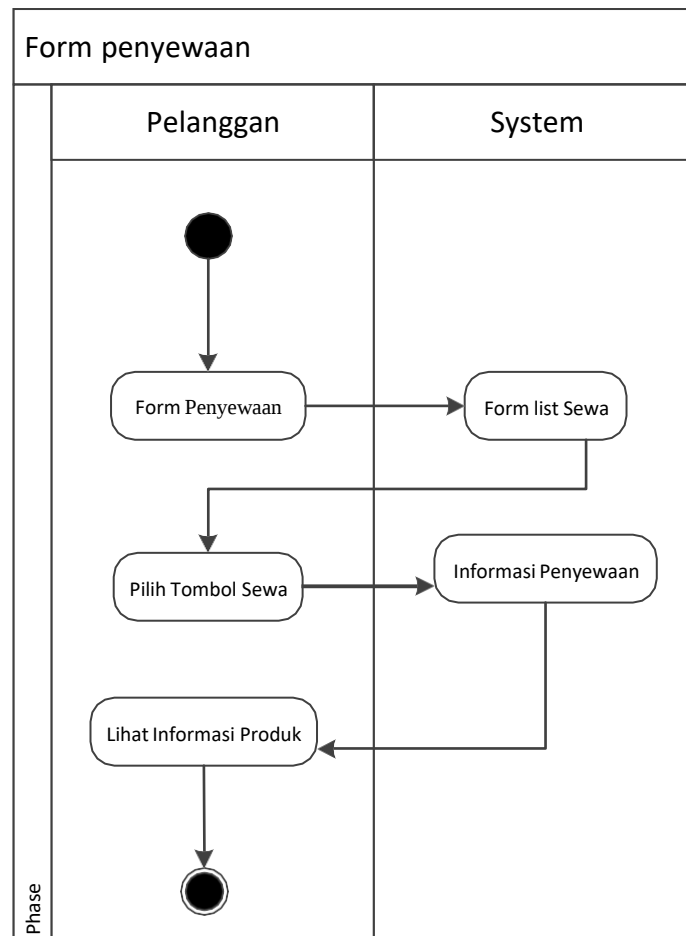
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.12 berikut :



Gambar III.12 Activity Diagram Jenis Produk

4. Activity Diagram Penyewaan

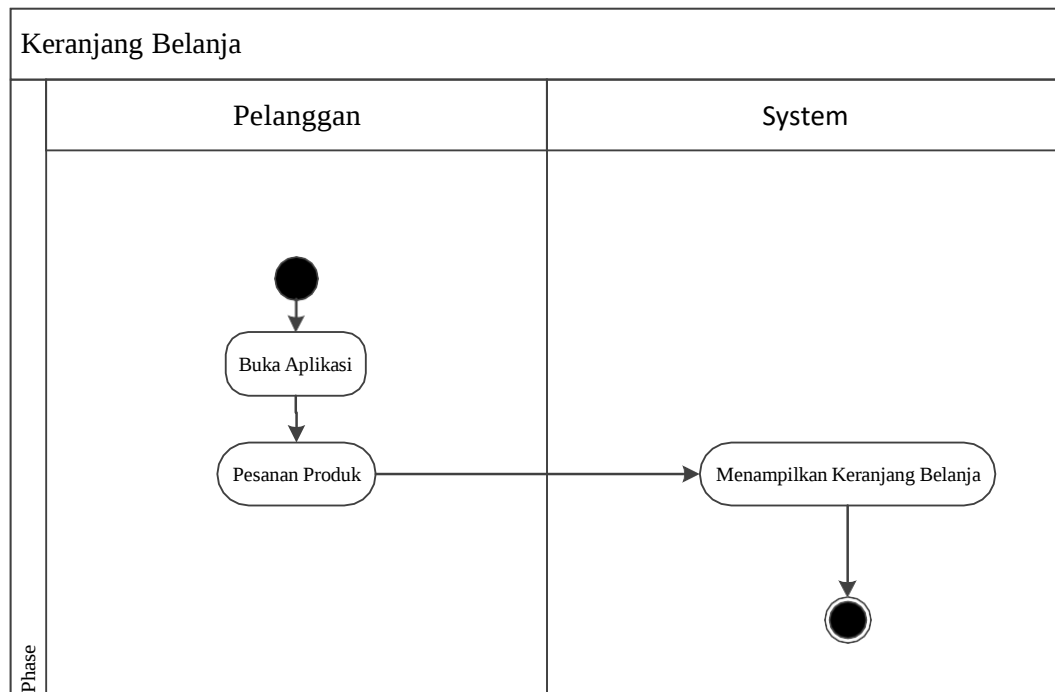
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* penyewaan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.13 Activity Diagram Form Penyewaan

5. Activity Diagram Keranjang Belanja

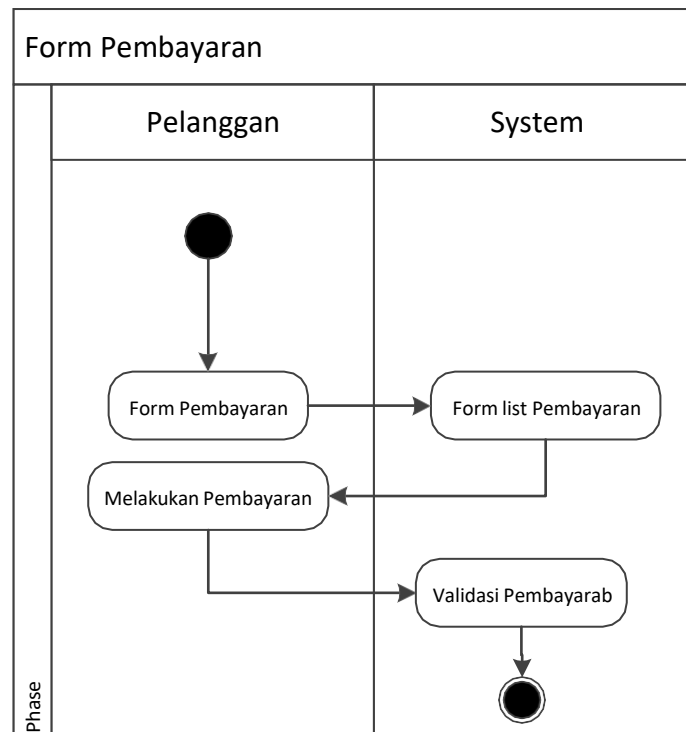
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14. Activity Diagram Keranjang Belanja

6. Activity Diagram Pembayaran

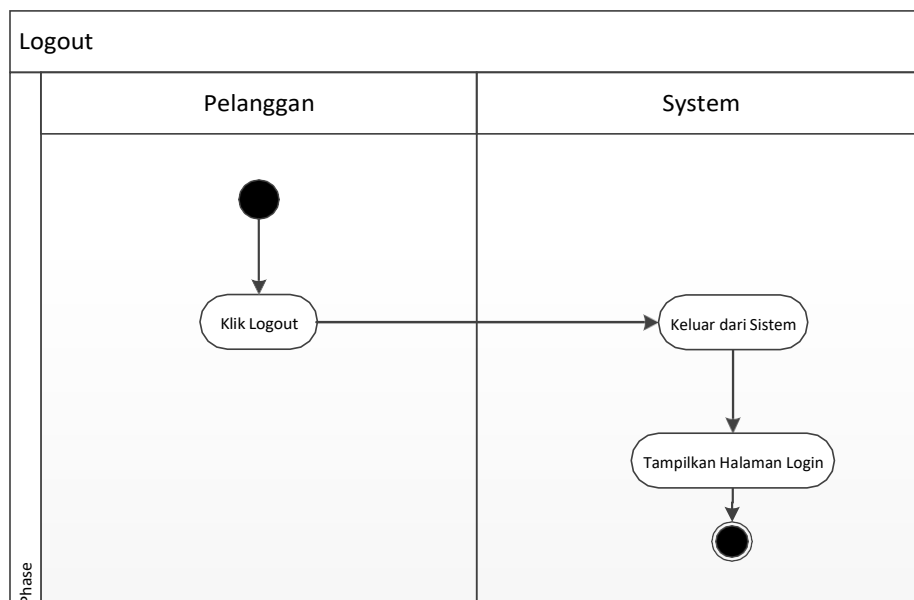
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.15 berikut :



Gambar III.15. Activity Diagram Form Pembayaran

7. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.16 :



Gambar III.16 Activity Diagram Logout

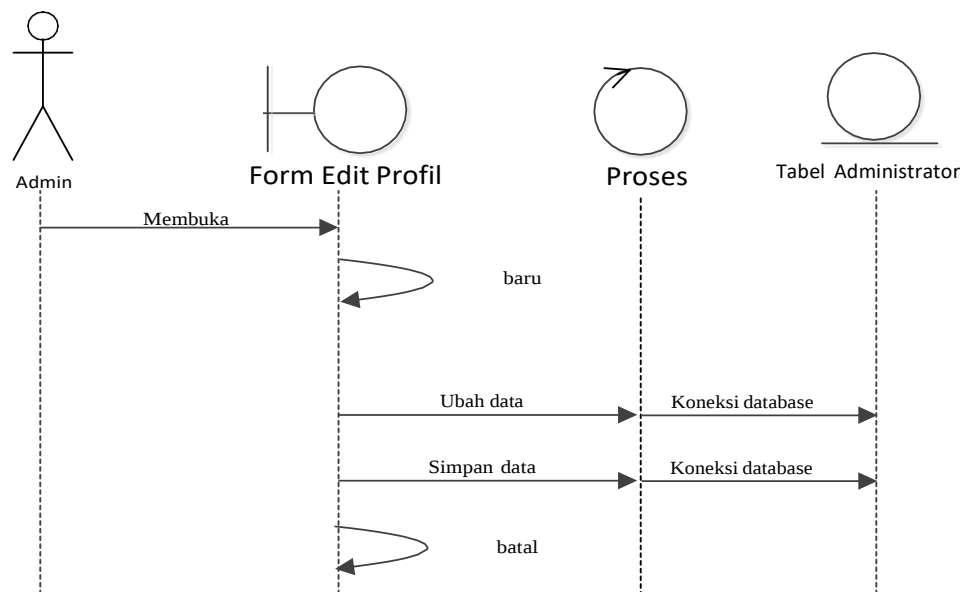
III.3.2.3. Sequence Diagram

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* edit Profil

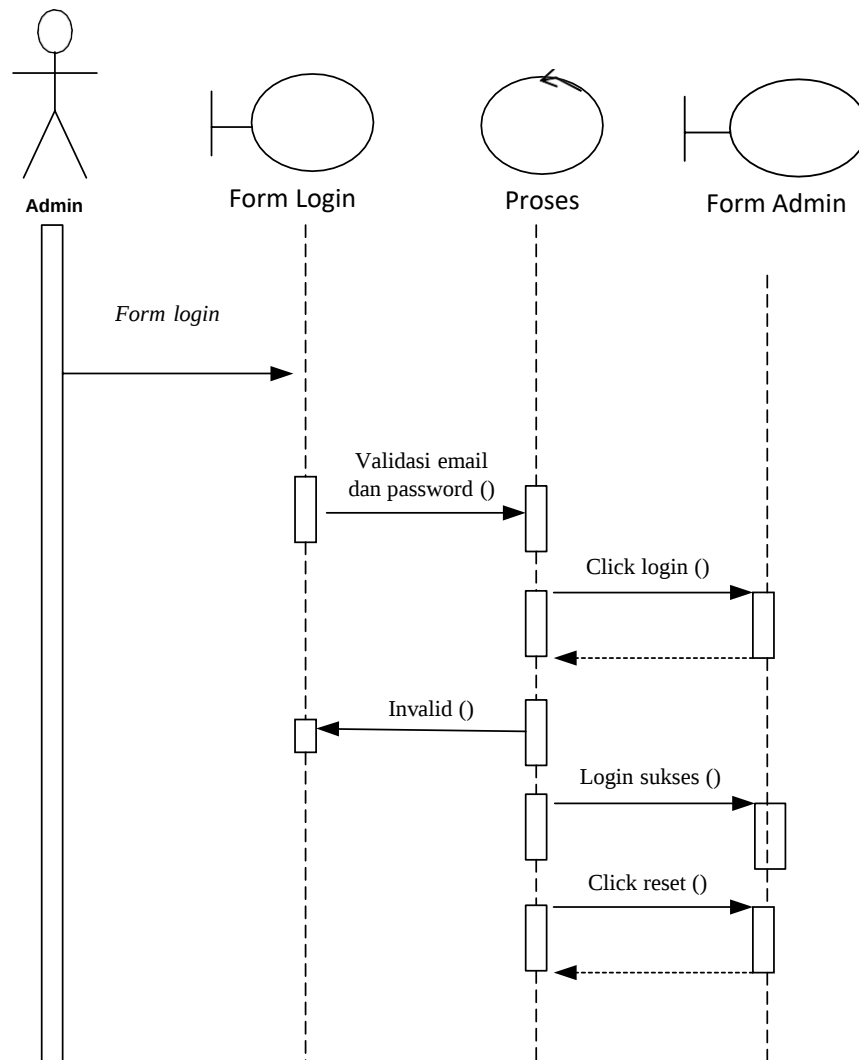
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan edit profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.17 berikut :



Gambar III.17. Sequence Diagram Edit Profil

2. *Sequence Diagram* Login

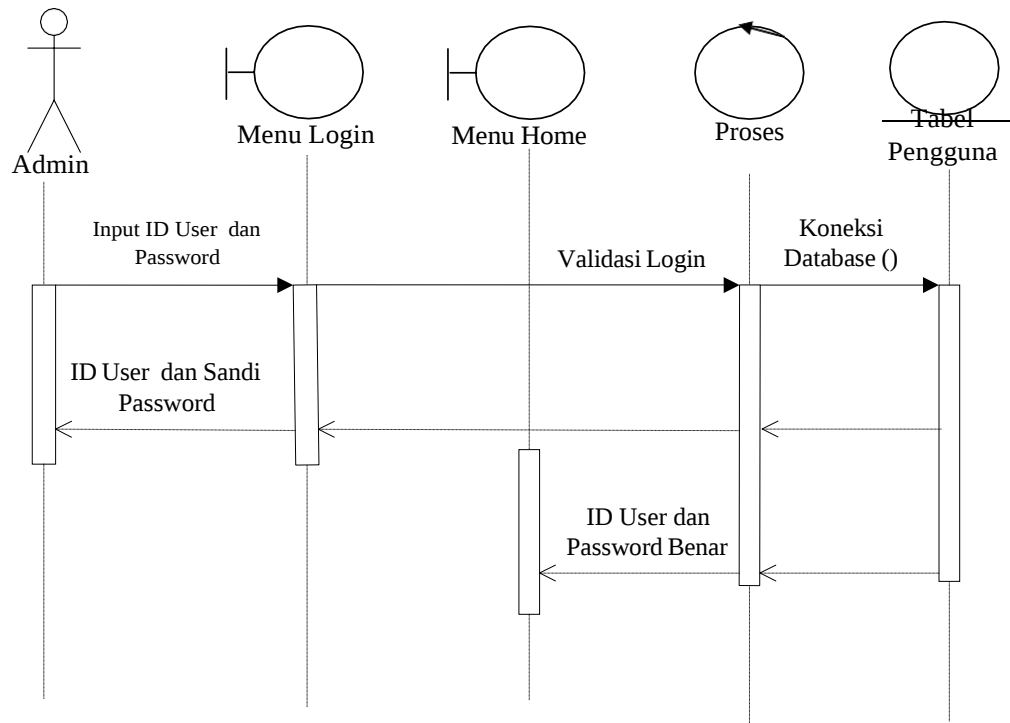
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.18. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Home

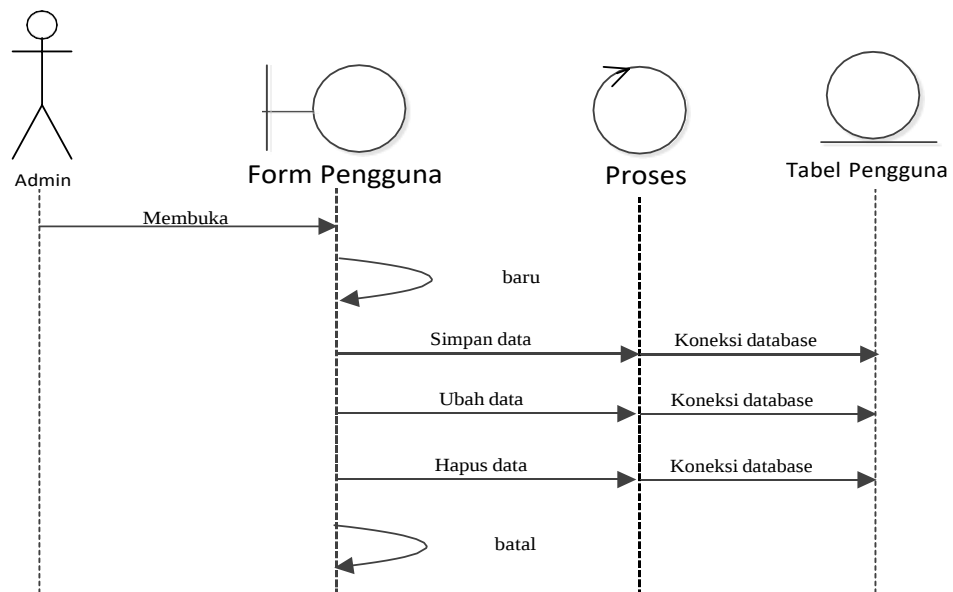
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.19 berikut :



Gambar III.19 Sequence Diagram Form Home

5. Sequence Diagram Pengguna

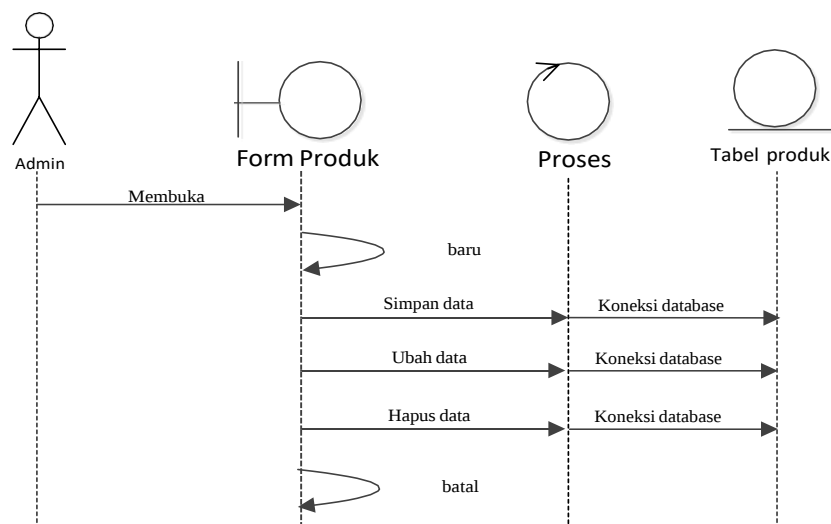
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21. Sequence Diagram Pengguna

6. Sequence Diagram Kategori Produk

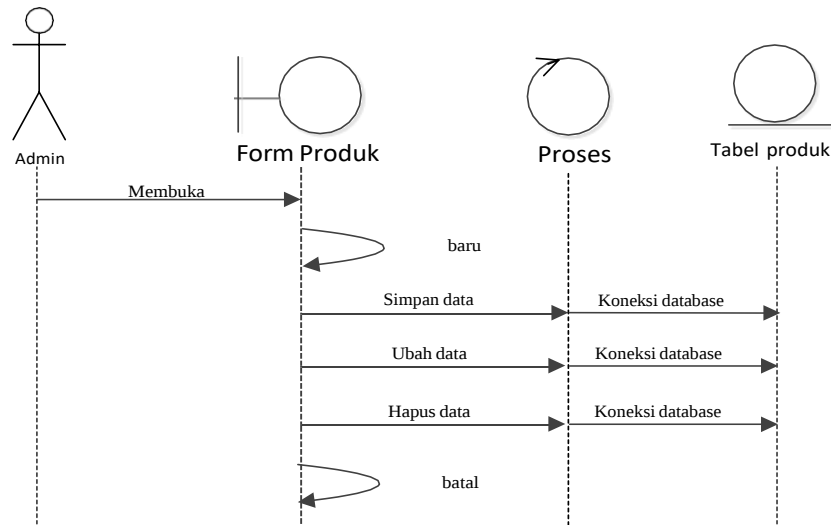
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. Sequence Diagram Kategori Produk

7. *Sequence Diagram Produk*

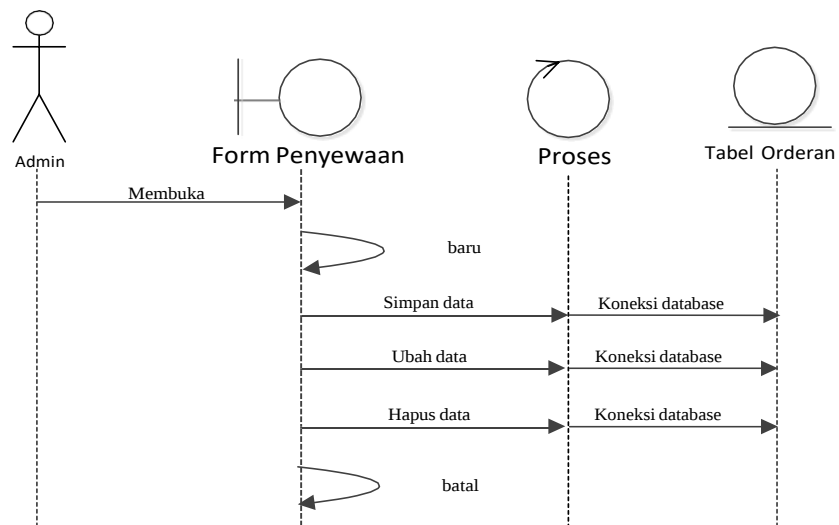
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. *Sequence Diagram Produk*

8. *Sequence Diagram Penyewaan*

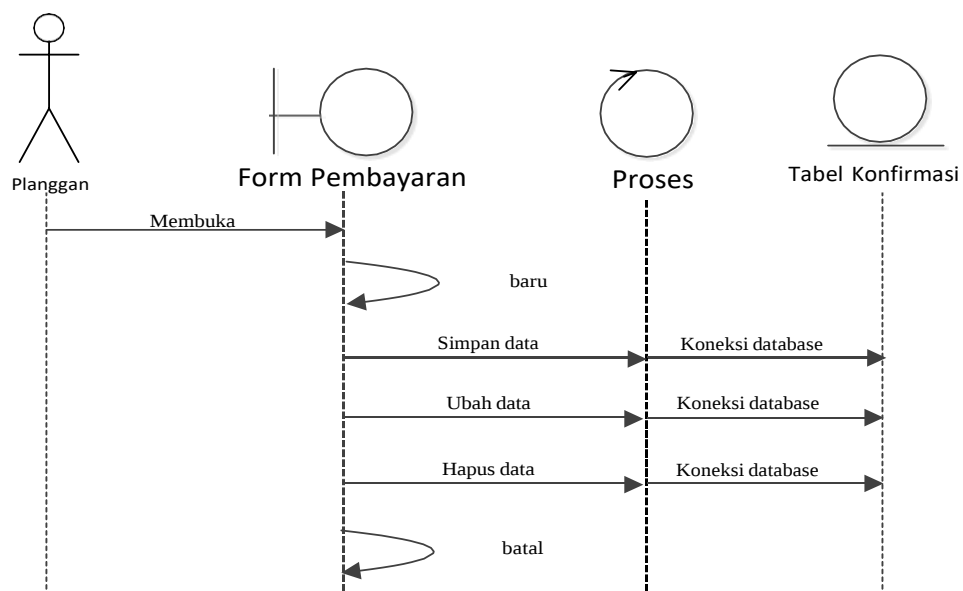
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan penyewaan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. Sequence Diagram Penyewaan

9. Sequence Diagram Pembayaran

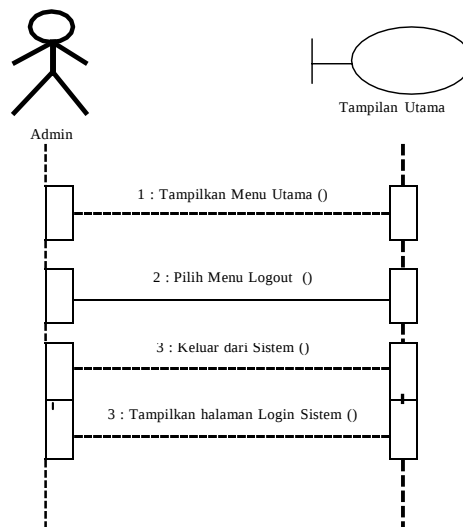
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.23 berikut :



Gambar III.23. Sequence Diagram Pembayaran

10. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.24 :

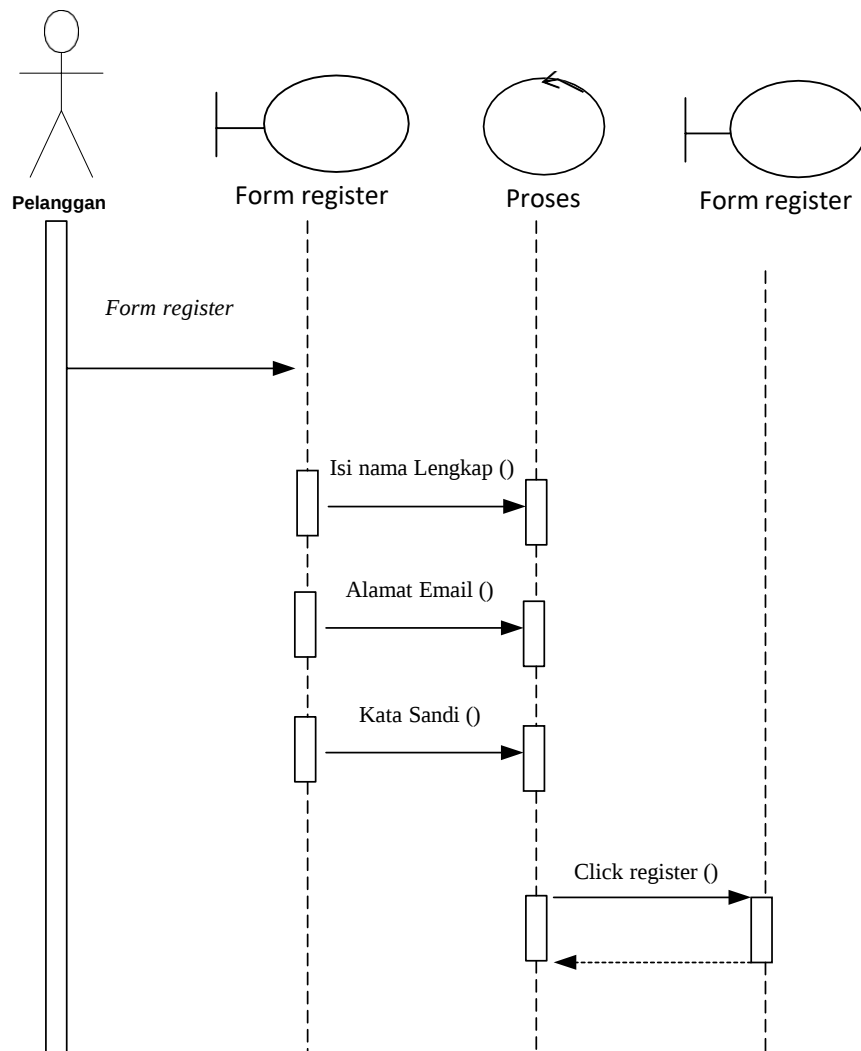


Gambar III.24. Sequence Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram Pelanggan

a. Sequence Diagram Register

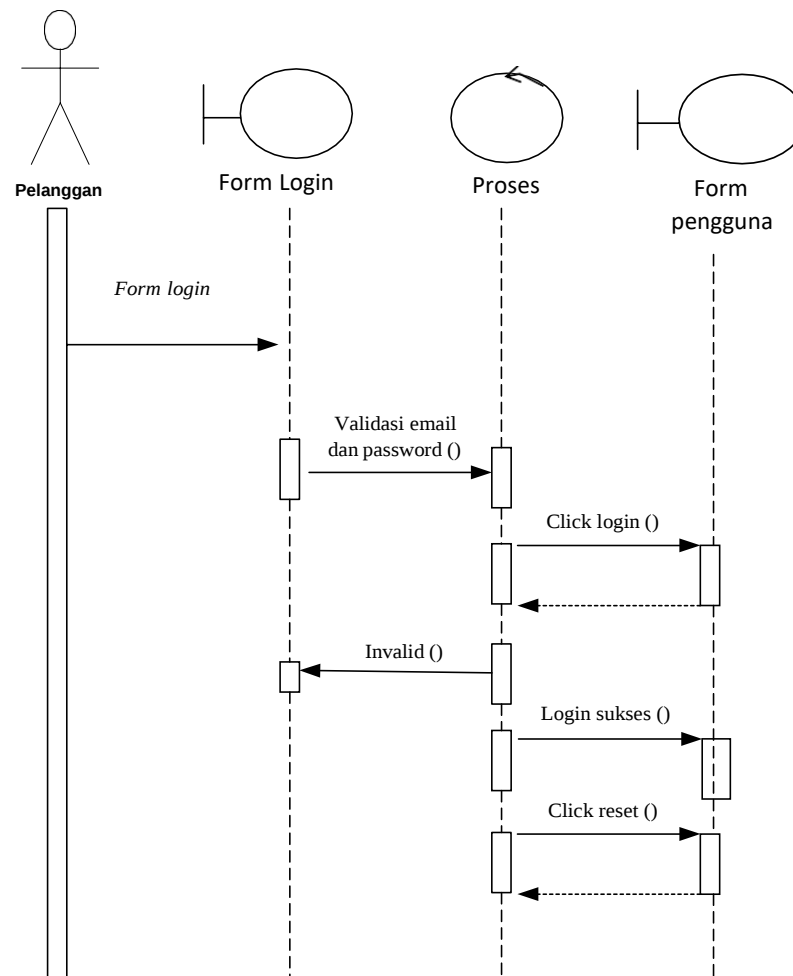
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.25. Sequence Diagram Register

b. Sequence Diagram Login

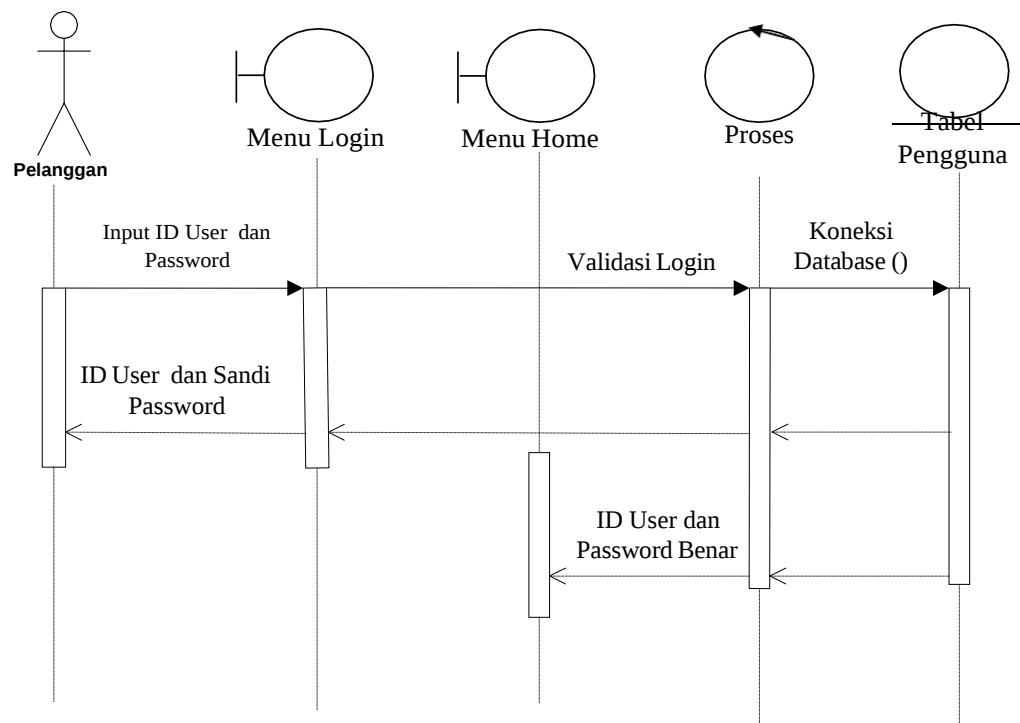
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.26. Sequence Diagram Login

c. *Sequence Diagram Home*

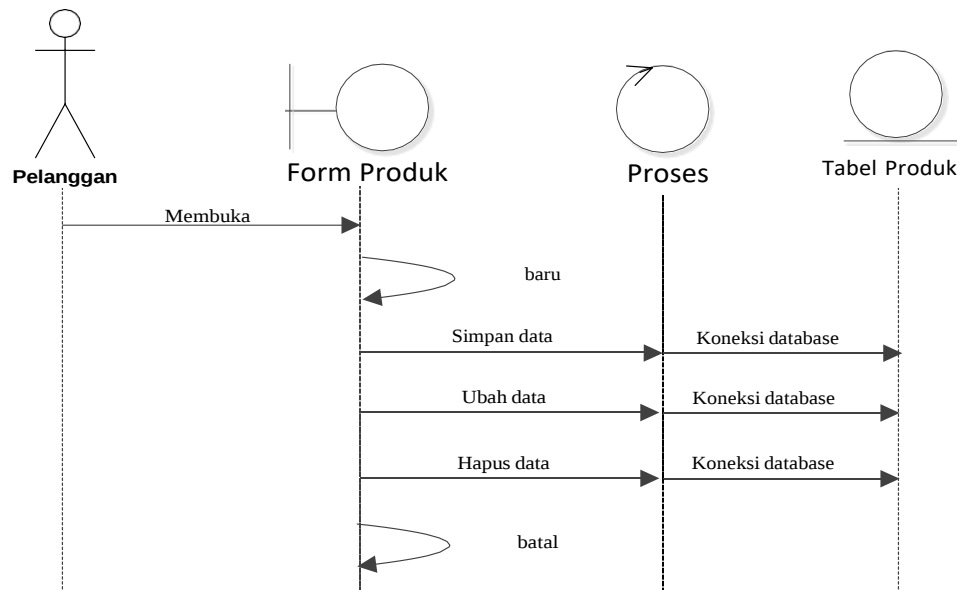
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.27 berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Form Home

d. *Sequence Diagram Produk*

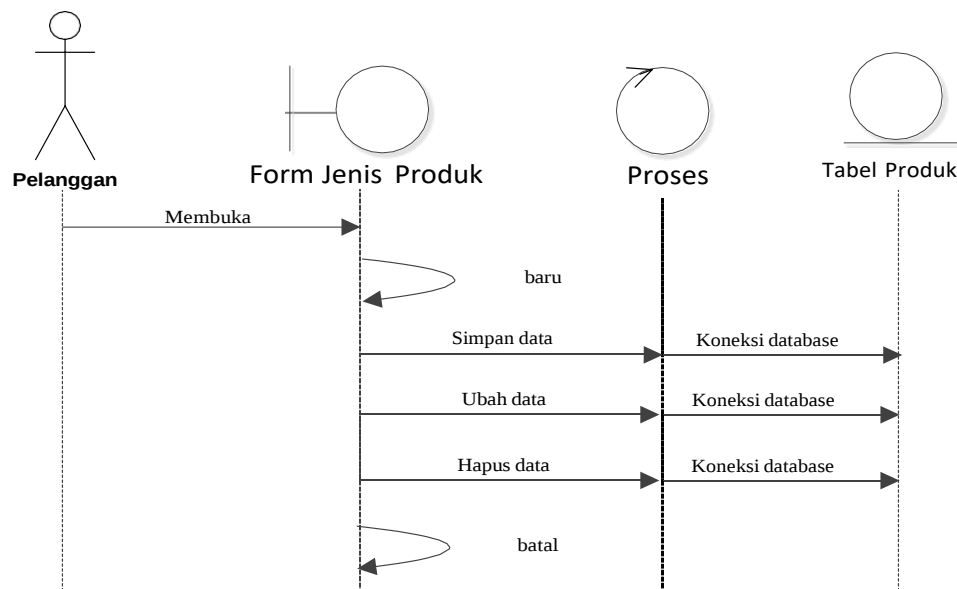
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.28 berikut :



Gambar III.28. Sequence Diagram Produk

e. *Sequence Diagram Jenis*

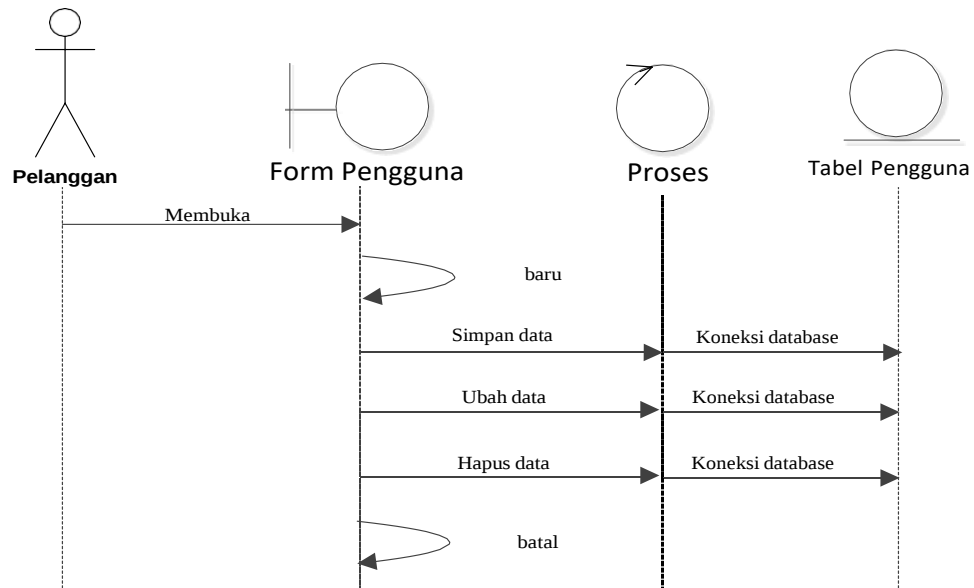
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.29 berikut :



Gambar III.29. Sequence Diagram Jenis Produk

f. *Sequence Diagram Pelanggan*

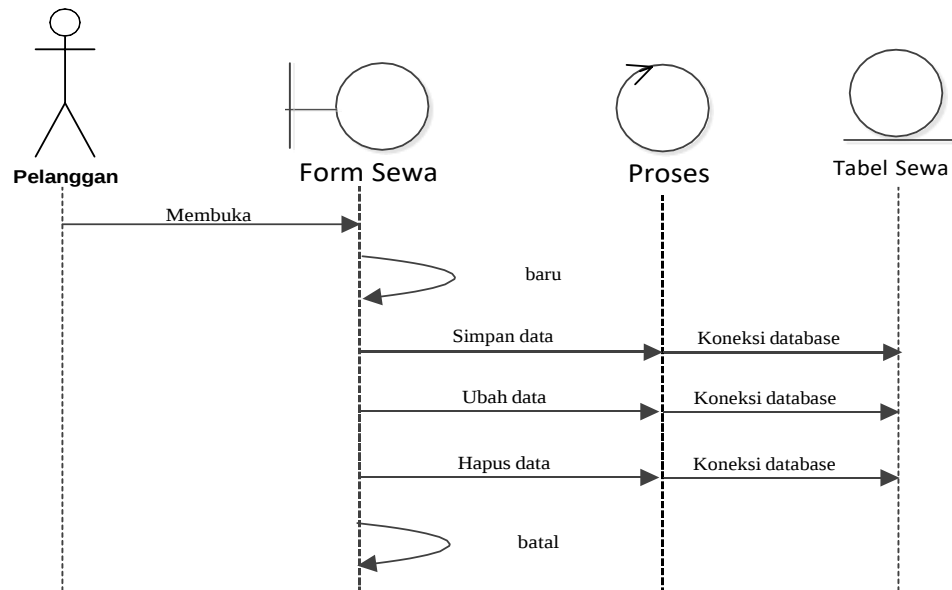
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.30 berikut :



Gambar III.30. Sequence Diagram Pelanggan

g. *Sequence Diagram Penyewaan*

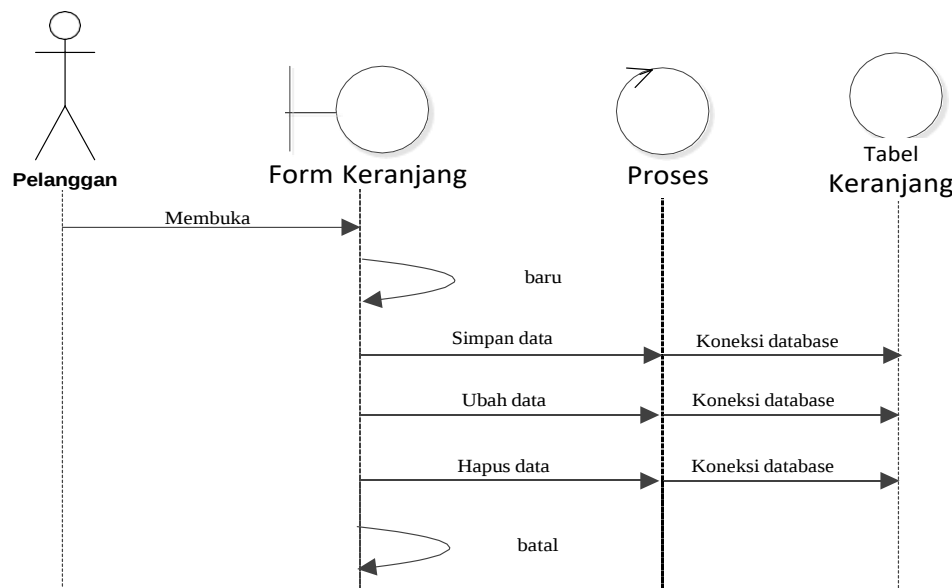
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan penyewaan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Penyewaan

h. *Sequence Diagram Keranjang*

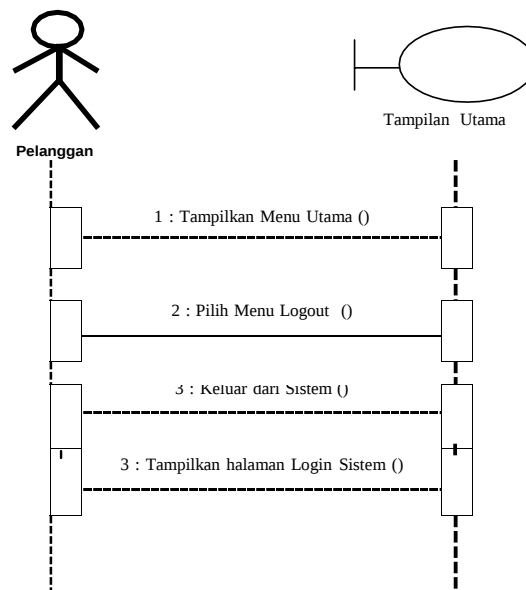
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.32 berikut :



Gambar III.32. Sequence Diagram Keranjang

i. *Sequence Diagram Logout*

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.33 :



Gambar III.33. 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 Adminitrator

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 Administrator

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

2. Struktur Tabel Detail Order

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

Tabel III.5. Rancangan Tabel detail Order

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
Nama Tabel		Detail_Order		
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 tabel III.8 di bawah ini:

Tabel III.8 Rancangan Tabel Kategori

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
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	
3.	Icon	Text	Tidak	

4. Struktur Tabel Pengguna

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

Tabel III.6 Rancangan Tabel Pengguna

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
Nama Tabel		Pengguna		
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	
6.	Foto_ktp	Text	Tidak	

5. Struktur Tabel Ordenan

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

Tabel III.7 Rancangan Tabel Orderan

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
Nama Tabel		Orderan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_orderan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal_order	Datetime	Tidak	
3.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	
4.	Penerima	Text	Tidak	-
5.	Kurir	Varchar (100)	Tidak	
6.	Ongkir	Bigint	Tidak	
7.	Total	Decimal	Tidak	
8.	Pembayaran	Varchar (100)	Tidak	
9.	Status	Varchar (100)	Tidak	

6. Struktur Tabel Produk

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Produk

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
Nama Tabel		Produk		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_produk	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_produk	Varchar (50)	Tidak	
3.	Harga	Bigint	Tidak	
4.	Deskripsi	Text	Tidak	-
5.	Stok	Int (11)	Tidak	

6.	Gambar	Text	Tidak	
7.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

7. Struktur Tabel Pembayaran

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

Tabel III.9 Rancangan Tabel Pemabayaran

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
Nama Tabel		Pembayaran		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_Pembayaran	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal_ Pembayaran	DateTime	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Gambar	Text	Tidak	
4.	Id_orderan	Int (11)	Tidak	-
5.	Status	Varchar (50)	Tidak	

8. Struktur Tabel Troli

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

Tabel III.9 Rancangan Tabel Troli

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
Nama Tabel		Troli		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_troli	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_peengguna	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

3.	Id_produk	Int (11)	Tidak	
4.	Jumlah	Int (11)	Tidak	-

9. Struktur Tabel Tanggal

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

Tabel III.9 Rancangan Tabel Tanggal

Nama <i>Database</i>		Smart_Camp		
Nama Tabel		Tanggal		
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.	Tanggal	Date	Tidak	

III.4. Desain Sistem Secara Detail

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

III.4. Desain Sistem Admin

1. Tampilan *Form Login*

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

LOGO	
Login administrator	
Username	
xxx	Username
Password	
xxx	
Login	

Gambar III.34. Tampilan *Form Login*

2. Desain *Form Kategori*

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.35 berikut :

LOGO			
Administrator	kategori	Pengguna	Sewa
		Pembayaran	Logout
Tambah kateggri			
Nama	Jumlah Produk		Aksi
Xxxxxxx	xxxxxxx		Edit/ hapus
Xxxxxxx	xxxxxx		Edit/ hapus
Xxxxxxx	xxxxxxx		Edit/ hapus

Gambar III.35. Desain *Form Kategori*

3. Desain *Form* Input Kategori

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.35 berikut :

LOGO					
Administrator	klategori	Pengguna	Sewa	Pembayaran	Logout
Tambah Kategori					
Nama Kategori					
xxxxxxxx					
Tambah					

Gambar III.35. Desain *Form* Input Kategori

4. Desain *Form* Produk

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

LOGO					
Administrator	klategori	Pengguna	Sewa	Pembayaran	Logout
Tambah Produk					
Nama Produk	Harga	Stok	Gambar	Aksi	
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	Edit/ Hapus .	
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	Edit/ Hapus	
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	Edit/ Hapus	

Gambar III.36. Desain *Form* Produk

5. Desain *Form Input Produk*

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

LOGO					
Administrator	klategori	Pengguna	Sewa	Pembayaran	Logout
Tambah Produk					
Nama Produk					
xxxxxxxx					
Harga			Stok		
xxxxxxxx			xxxxxxxx		
Gambar					
xxxxxxxx					
Deskripsi					
xxxxxxxx					
Tambah					

Gambar III.36. Desain *Form Input Produk*

6. Desain *Form Sewa*

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

LOGO						
Administrator	klategori	Pengguna	Sewa	Pembayaran	Logout	
Data Sewa Pelanggan						
ID Sewa	Tgl Order	Penerima	Produk	Lama Sewa	Totak & Pembayaran	Status
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxxx

Gambar III.37. Desain *Form* Sewa

7. Desain *Form* Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.38 berikut :

LOGO			
Administrator	klategori	Pengguna	Logout
vAalidasi Pembayaran			
Penerima			
xxxxxxxxxx			
Total	Bank		
xxxxxxxxxx	xxxxxxxxxx		
Deskripsi	Pembayaran valid Pembayaran tidak valid		
FOTO PEMBAYARAN			

Gambar III.38. Desain *Form* Pembayaran

8. Desain *Form* Pengguna

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.39 berikut :

LOGO					
Administrator	kategori	Pengguna	Sewa	Pembayaran	Logout
Id Pengguna	Nama Pengguna		Alamat	No Handphone	Foto Identitas
Xxxxx	xxxxx		xxxxx	xxxxx	xxxxxx
Xxxxx	xxxxx		xxxxx	xxxxx	xxxxxx
Xxxxx	xxxxx		xxxxx	xxxxx	xxxxxx

Gambar III.39. Desain *Form* Pengguna

9. Desain *Form* profil

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.40 berikut :

LOGO					
Administrator	klategori	Pengguna	Sewa	Pembayaran	Logout
Edit Profil Administrator					
Nama Administrator		Username			
xxxxxxxx		xxxxxxxx			
Password					
xxxxxxxx					
Tambah					

Gambar III.40. Desain *Form* Profil

III.4. Desain Sistem Pelanggan

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 screenshot shows a mobile application interface for a registration form. 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 area with a grey background and a white circle icon. The main content area is white and contains the following elements:

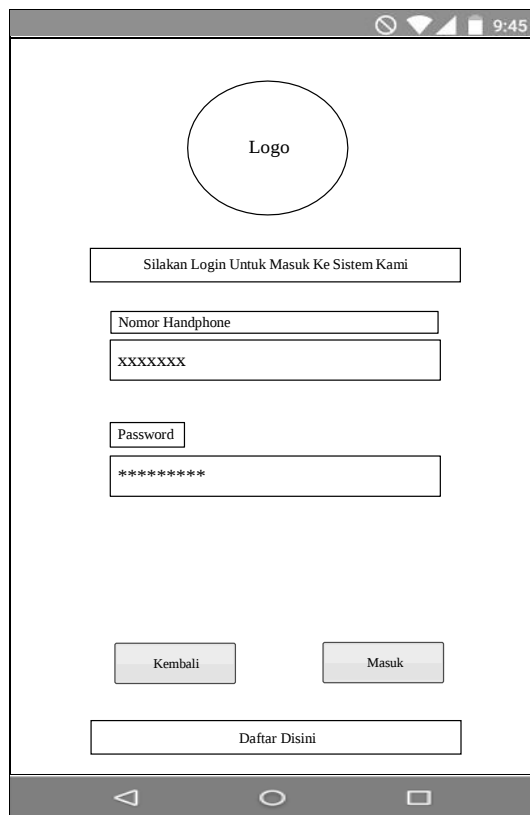
- A grey silhouette icon of a person's head and shoulders.
- A button labeled "Input Biodata Anda".
- A text input field labeled "Nama Lengkap" with the placeholder text "xxxxxxxxxx".
- A text input field labeled "Alamat" with the placeholder text "xxxxxxxxxxxxxx".
- A text input field labeled "No Handphone" with the placeholder text "NO Handphone Anda".
- A text input field labeled "Password Baru" with the placeholder text "Password Baru".
- A text input field labeled "Foto KTP / SIM (yang masih berlaku)" with the placeholder text "FOTO".
- A button labeled "Kembali" (Back).
- A button labeled "Daftar" (Register).

The bottom of the screen shows a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps buttons.

Gambar III.34. 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 login screen. 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 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 "Nomor Handphone" and contains the text "XXXXXXX"; the second is labeled "Password" and contains a series of asterisks "*****". Below the input fields are two buttons: "Kembali" (Back) and "Masuk" (Login). At the bottom of the form is a button labeled "Daftar Disini" (Sign Up Here). The entire form is enclosed in a rectangular border, and at the very bottom is an Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Gambar III.35. Tampilan *Form Login*

3. Tampilan *Form Home*

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

The image shows a mobile application interface for a product catalog. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, and the time 9:45. Below this is a header bar with a hamburger menu icon on the left and a three-dot menu icon on the right. The main content area features two search filters: 'Cari Produk' and 'Kategori Produk'. Below these filters is a grid of nine product cards, each labeled 'Produk 1' through 'Produk 9'. The bottom of the screen shows the Android navigation bar with back, home, and recent apps buttons.

Gambar III.36. Tampilan *Form Home*

4. Desain *Form* Deskripsi Produk

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

Gambar III.37. Desain *Form* Deskripsi Produk

5. 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.38 berikut :

Gambar III.38. Desain *Form Keranjang Belanja*

7. Desain *Form Pembayaran*

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.40 berikut :

Periksa Pesanan Anda
No Pesanan :
xxxxxxxxxxxxxx

Total Produk
Total Harga Sewa

Total Harga bank 99999

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

FOTO

Kirim

Lanjut

Gambar III.40. 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.40 berikut :

9:45

Id orderan

Total Pembayaran

Ditunai Untuk Bukti Transferr

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

Foto

FOTO

Konfirmasi Sekarang

Gambar III.40. Desain *Form* Upload Pembayaran