

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Dalam perancangan dan implementasi mengenai pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan berbasis Android, adapun kendala-kendala yang dihadapi saat ini yaitu:

1. Proses pemesanan pizza dilakukan secara manual dengan datang langsung pada lokasi.
2. Pemesanan makanan dilakukan dengan tidak berinteraksi langsung antar pelayan dan Pramusaji harus merekap manual pesanan pelanggan kemudian menyampaikannya kepada koki.
3. Mastercheese Pizza Medan kesulitan dalam menentukan jumlah pesanan pizza yang telah dipesan oleh pelanggan selama masa pandemi.

III.2. Strategi Pemecahan Masalah

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

1. Merancang aplikasi pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan dengan menggunakan perangkat android.
2. Membuat sistem yang berbasis online dalam membantu masyarakat dalam melakukan pemesanan pizza dan dapat mengakses sistem dimana pun berada.

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

III.3. Identifikasi Kebutuhan

Adapun identifikasi dari perancangan dan implementasi aplikasi informasi pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan yaitu analisis kebutuhan software. Penulis menggunakan database menggunakan Mysql database, IDE menggunakan Android studio dan pemrograman javaa. Penulis mencoba untuk merancang suatu interface antara user sebagai pelanggan dan admin dari pihak Mastercheese Pizza Medan sehingga pengguna dengan mudah dan tidak jenuh dalam menggunakan sistem yang ada. Tombol-tombol yang sudah tersedia sesuai kebutuhan. Aplikasi web dengan menggunakan aplikasi PHP dan diakses oleh pihak restoran, dan aplikasi Android digunakan oleh pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan. Pelanggan dapat melihat menu makanan yang ada Mastercheese Pizza Medan, melakukan pemesanan makanan dan pembayaran makanan yang telah di pesan dengan menggunakan perangkat android.

III.4. Perancangan

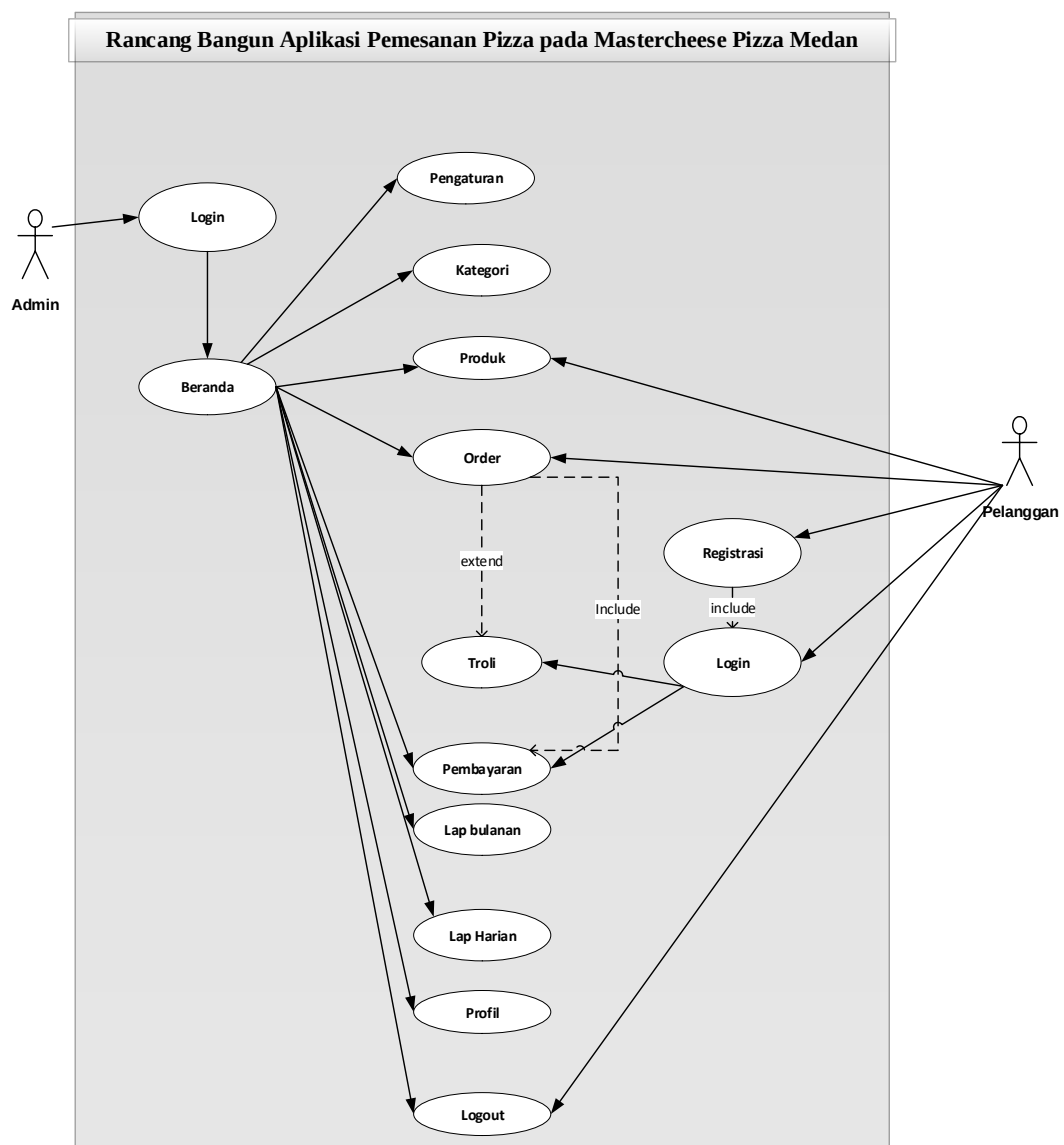
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

III.4.1.Desain Sistem Secara Global

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

III.4.1.1. Usecase Diagram

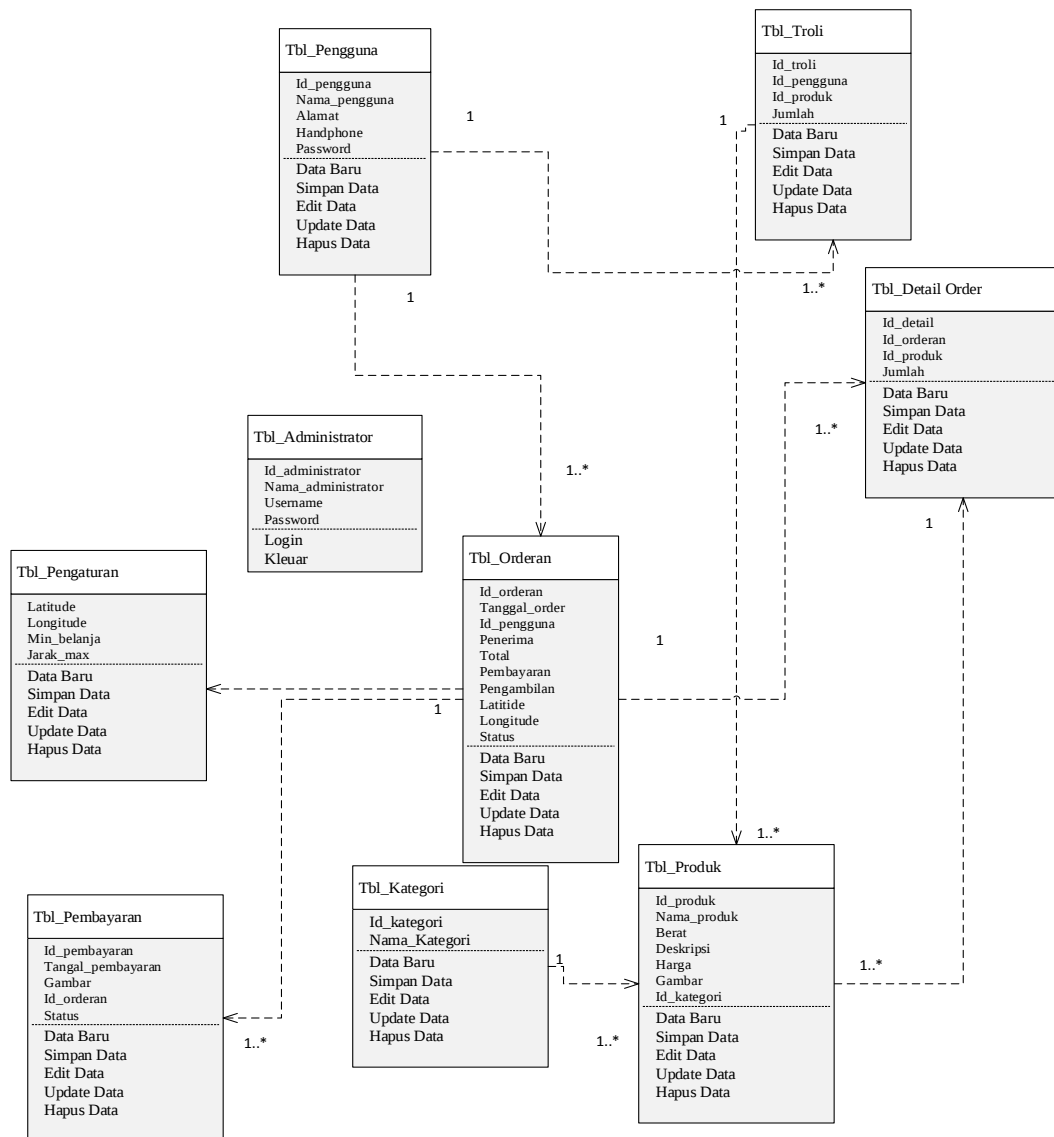
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk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



Gambar III.1. Use Case Diagram Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Pizza pada Mastercheese Pizza Medan

III.4.1.2. 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 Pemesanan Pizza pada Mastercheese Pizza Medan

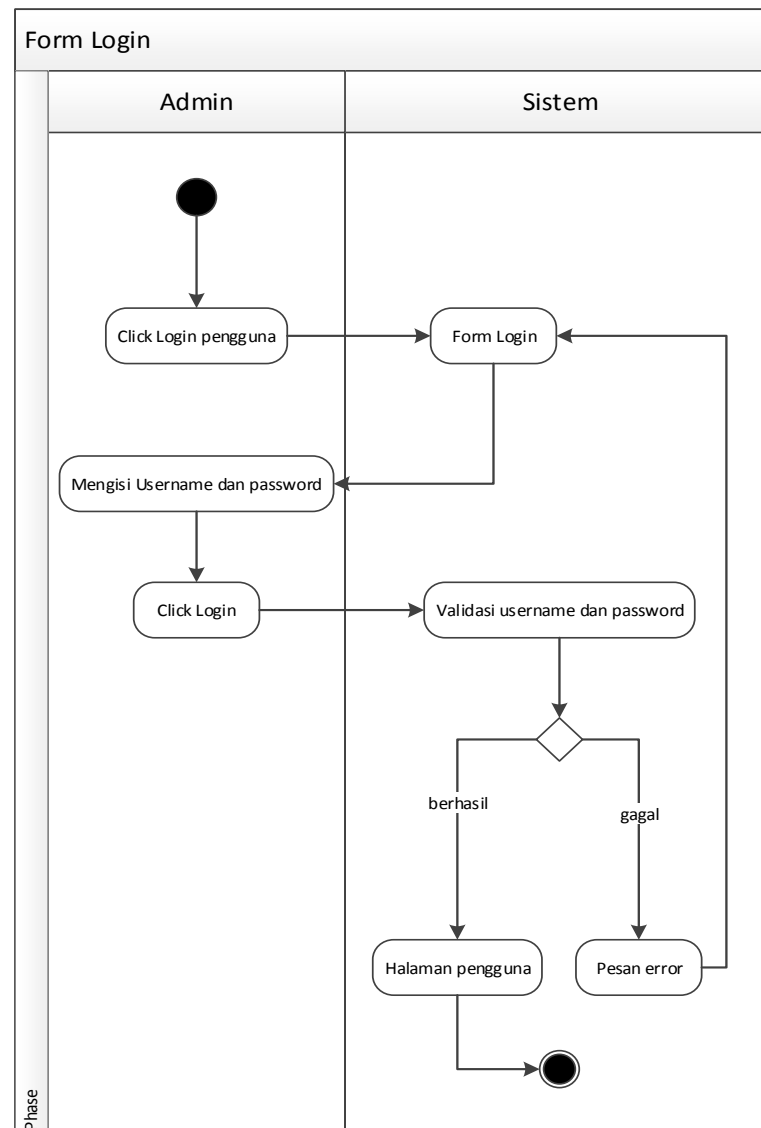
III.4.1.3. Activity Diagram

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

III.4.1.3.1. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Login

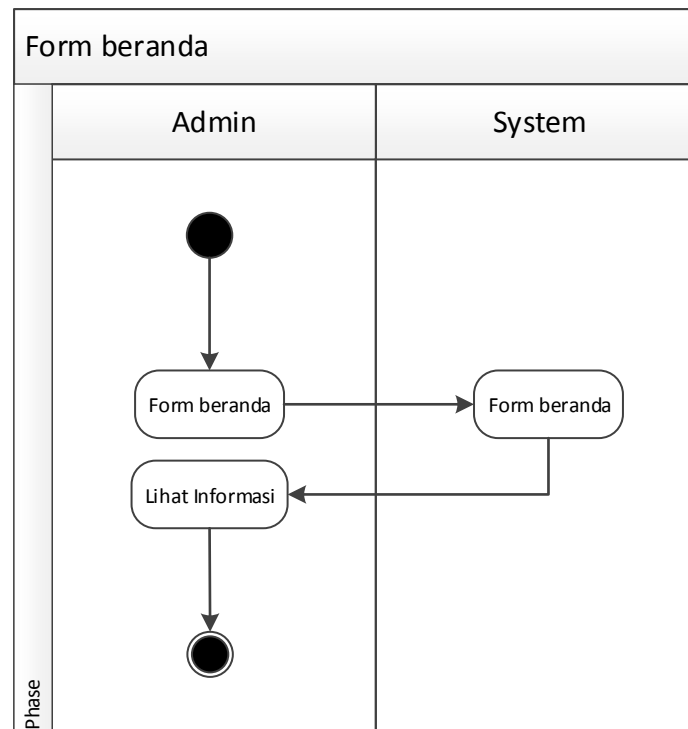
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut:



Gambar III.3. Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram Beranda*

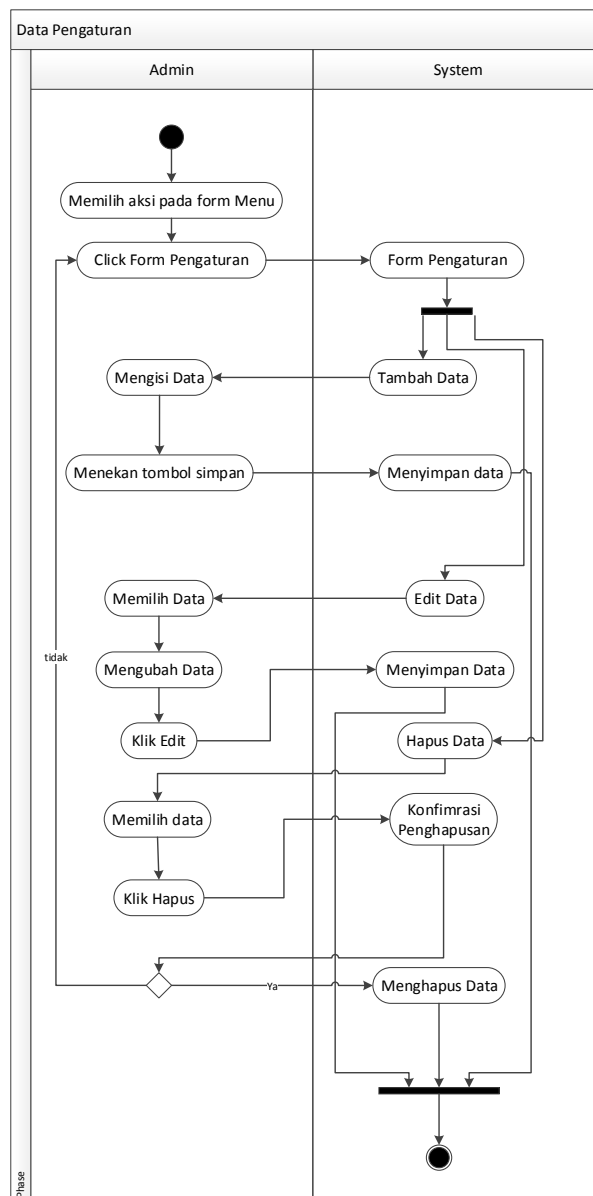
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form beranda dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.4 berikut:



Gambar III.4. Activity Diagram Form Beranda

3. *Activity Diagram Pengaturan*

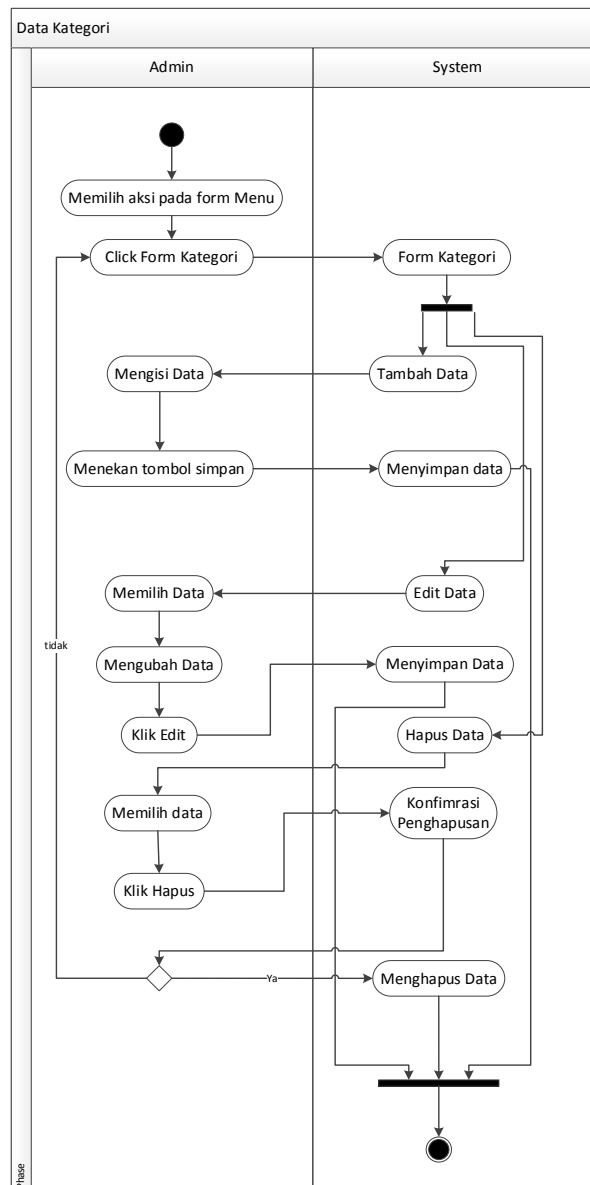
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.5 berikut:



Gambar III.5. Activity Diagram Pengaturan

4. Activity Diagram Kategori

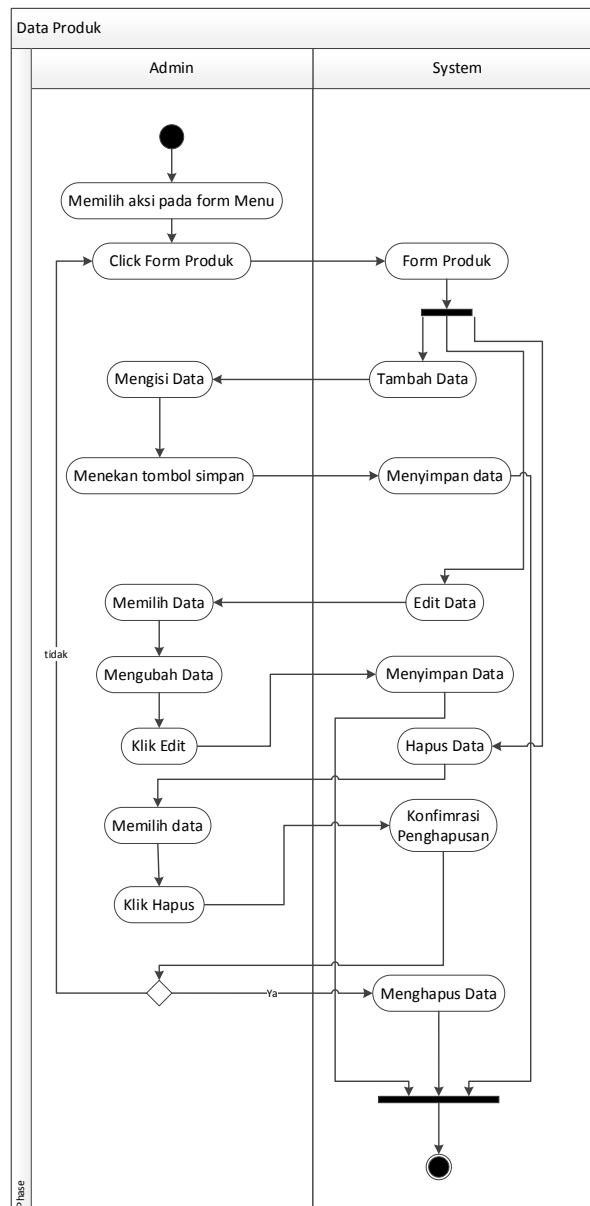
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.6 berikut:



Gambar III.6. Activity Diagram Kategori

5. Activity Diagram Produk

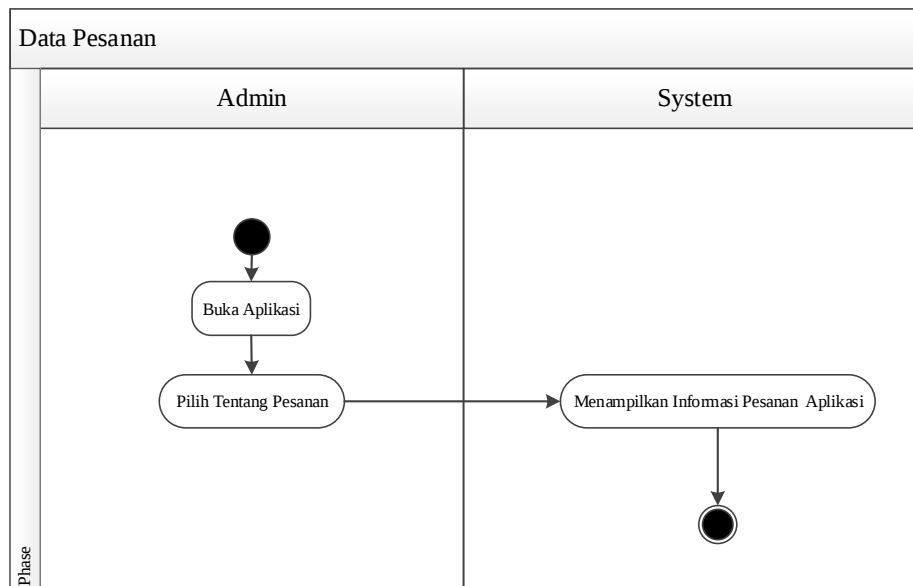
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut:



Gambar III.7. Activity Diagram Produk

6. Activity Diagram Pesanan

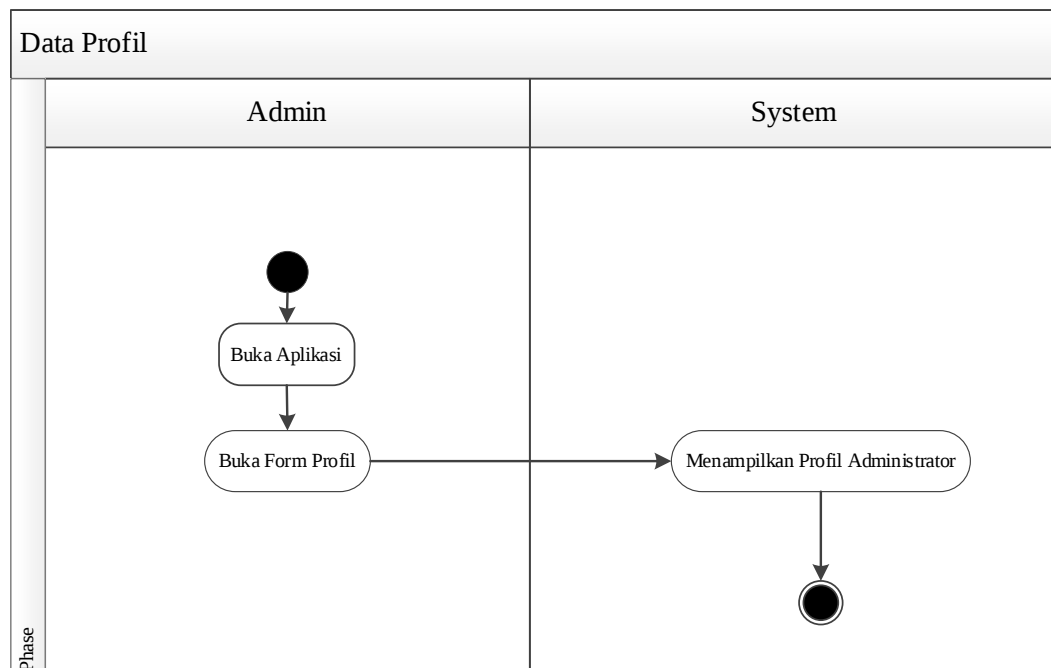
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah state berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut:



Gambar III.8. Activity Diagram Pesanan

7. Activity Diagram Profil

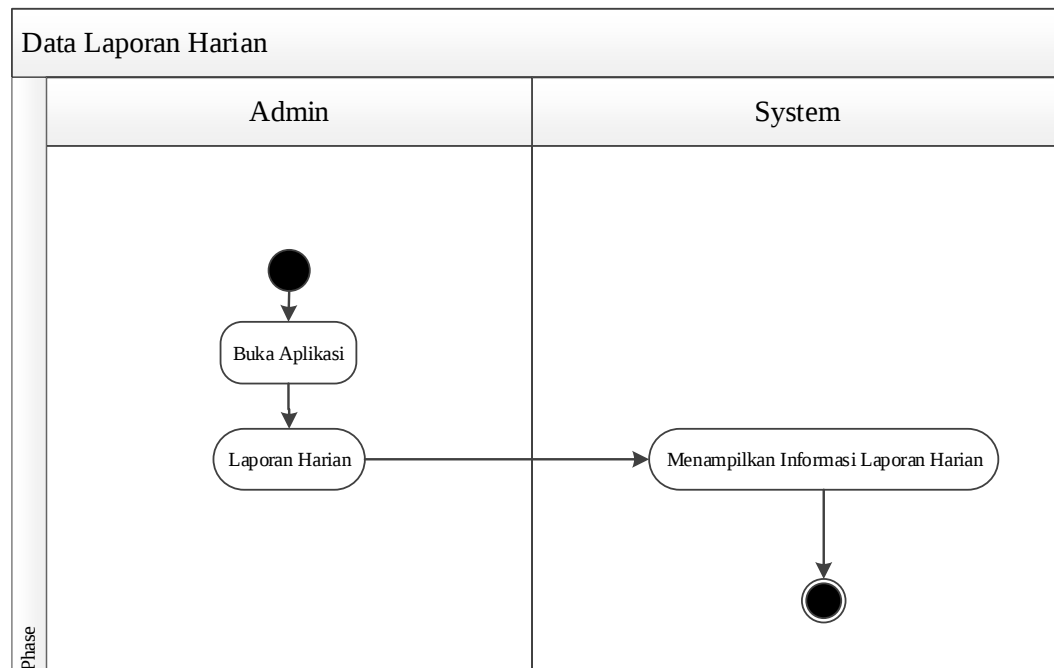
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut:



Gambar III.9. Activity Diagram Profil

8. *Activity Diagram* Laporan Harian

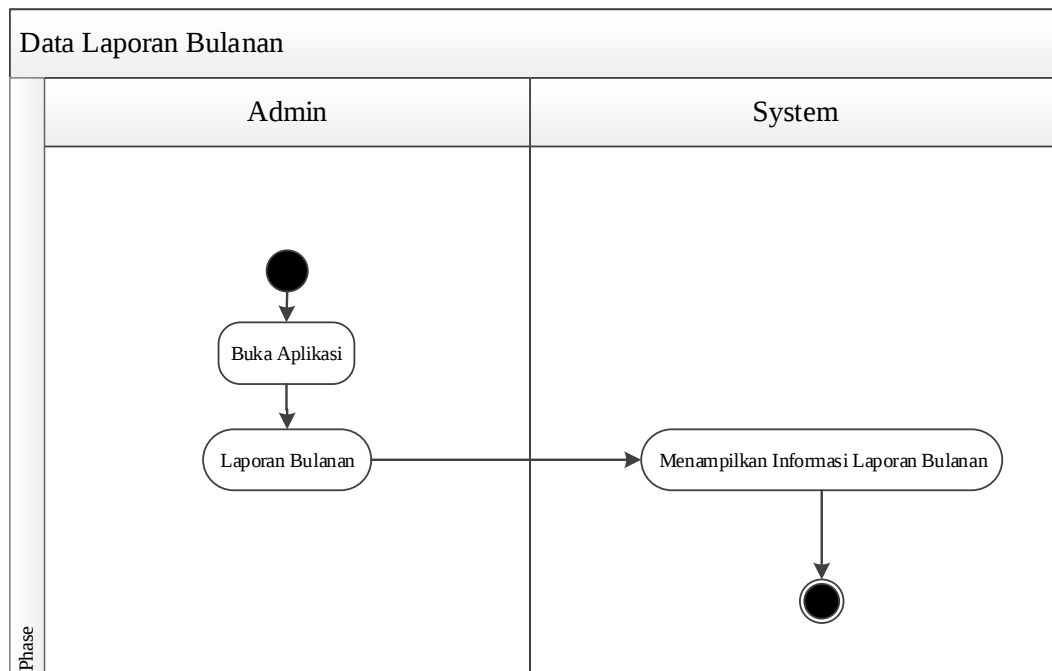
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan harian dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut:



Gambar III.10. *Activity Diagram* Laporan Harian

9. *Activity Diagram* Laporan Bulanan

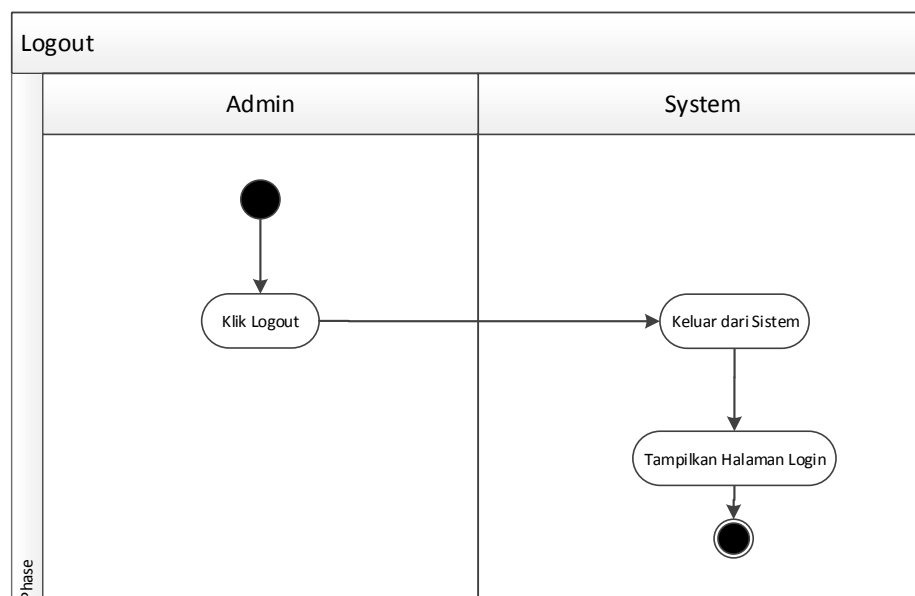
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan bulanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.11 berikut:



Gambar III.11. Activity Diagram Laporan Bulanan

10. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.12:

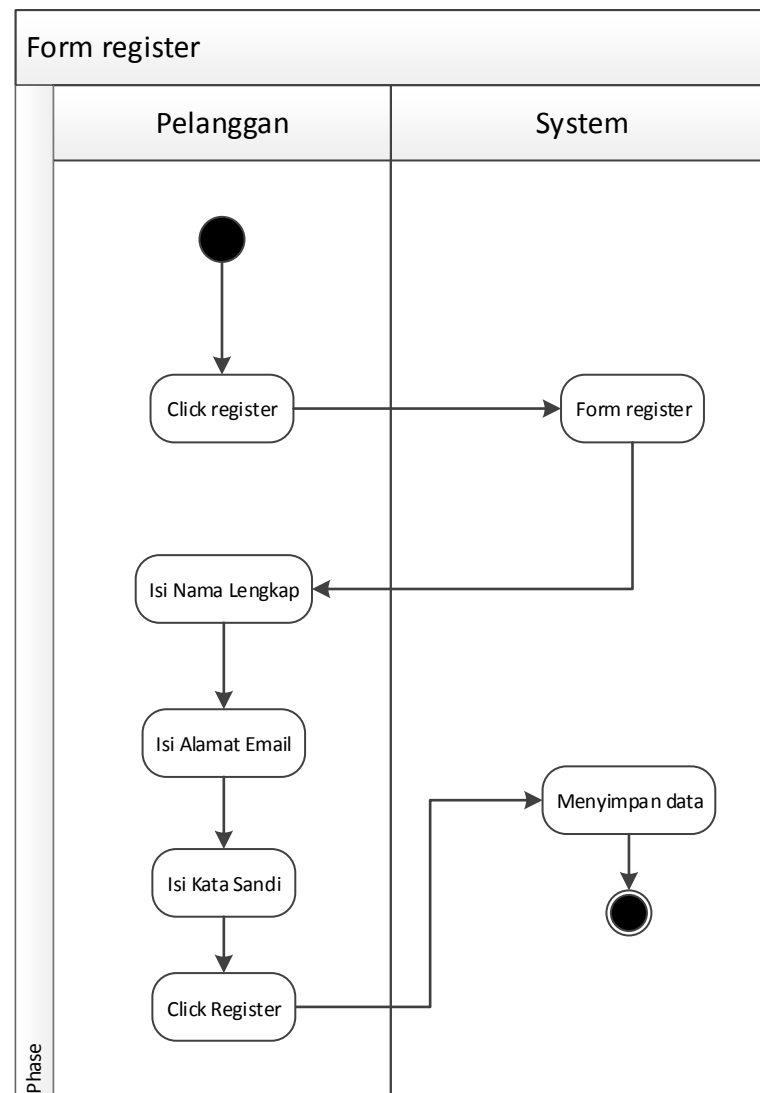


Gambar III.12. Activity Diagram Logout

III.4.1.3.2. Activity Diagram Pelanggan

1. Activity Diagram Registrasi

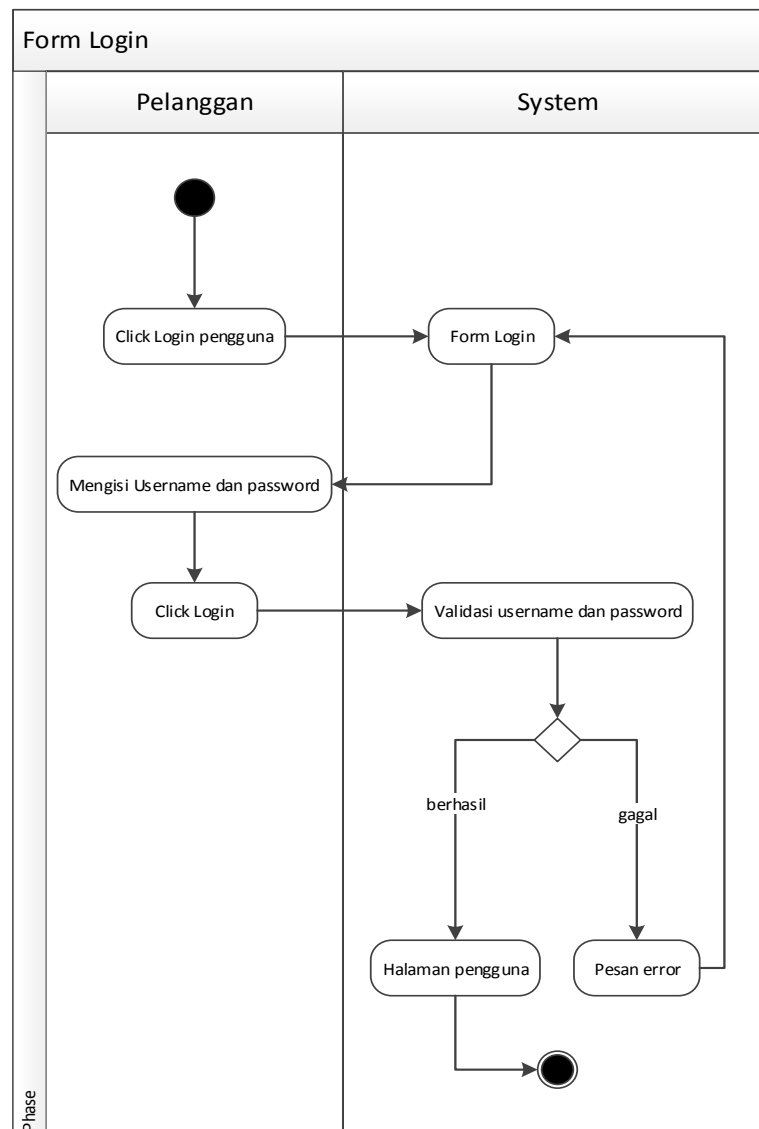
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut:



Gambar III.13. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

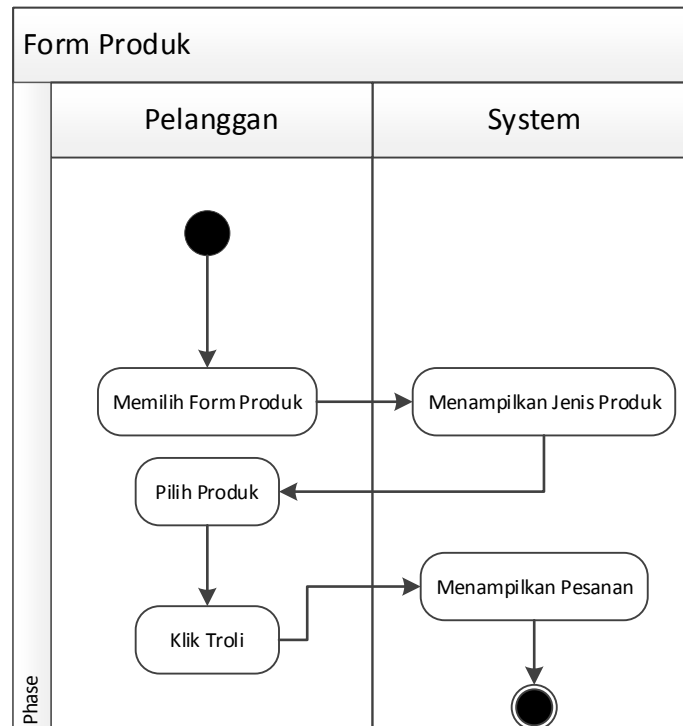
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut:



Gambar III.14. Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Produk

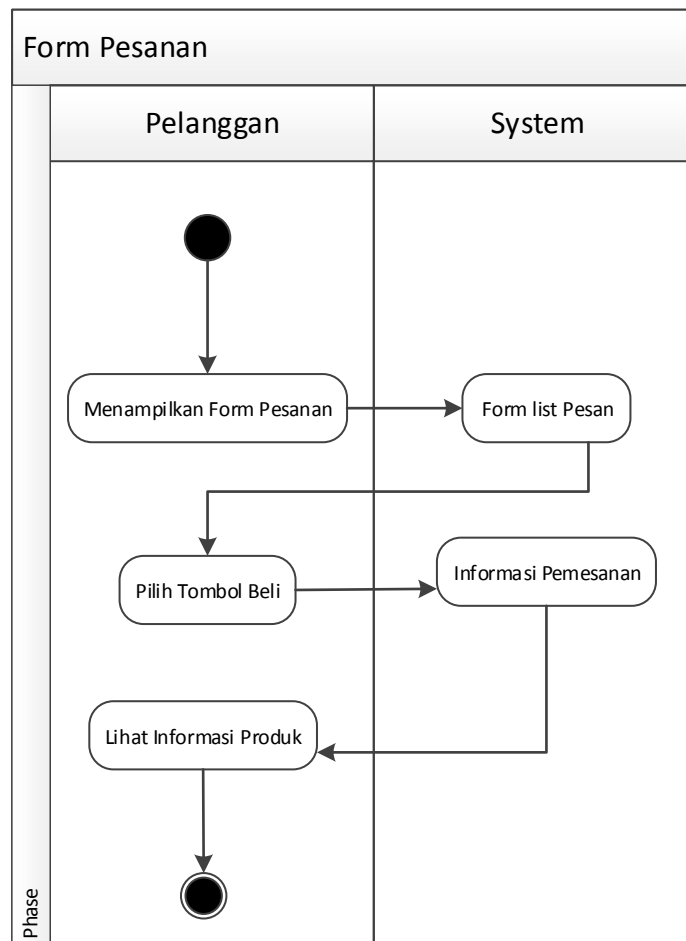
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.15 berikut:



Gambar III.15. Activity Diagram Produk

4. Activity Diagram Pesanan

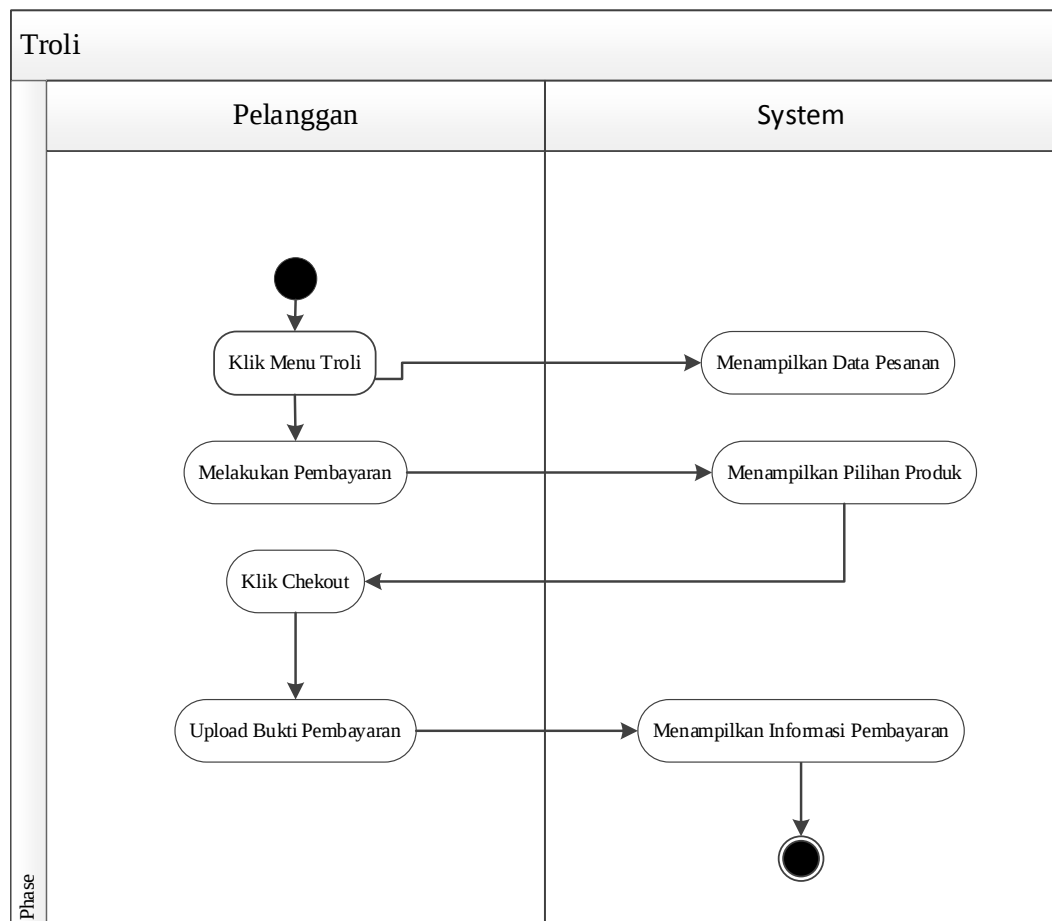
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut:



Gambar III.16. Activity Diagram Form Pesanan

5. Activity Diagram Troli

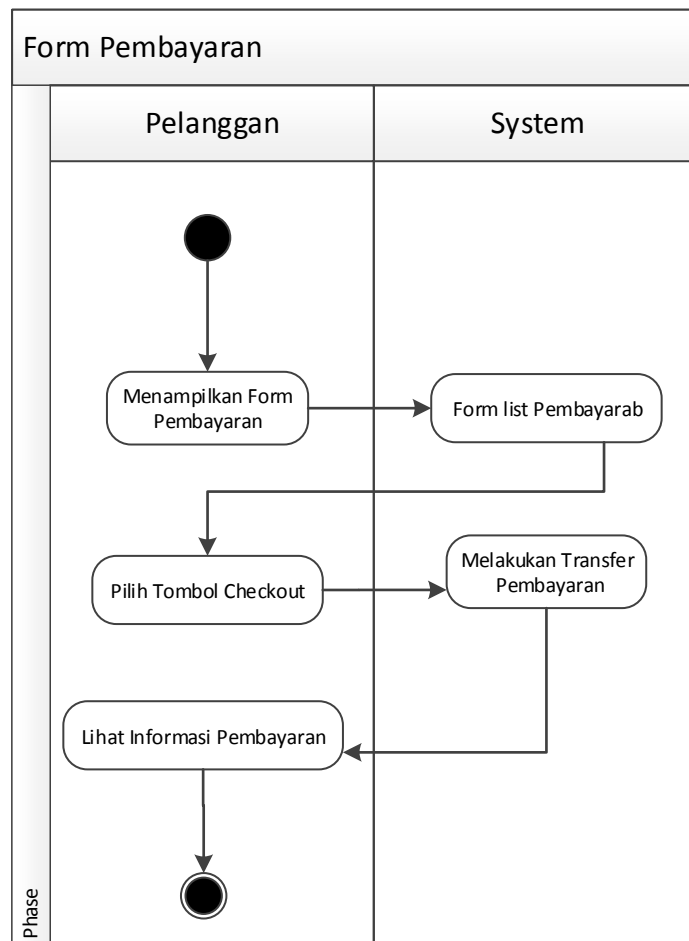
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan troli dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.17 berikut:



Gambar III.17. Activity Diagram Troli

6. Activity Diagram Pembayaran

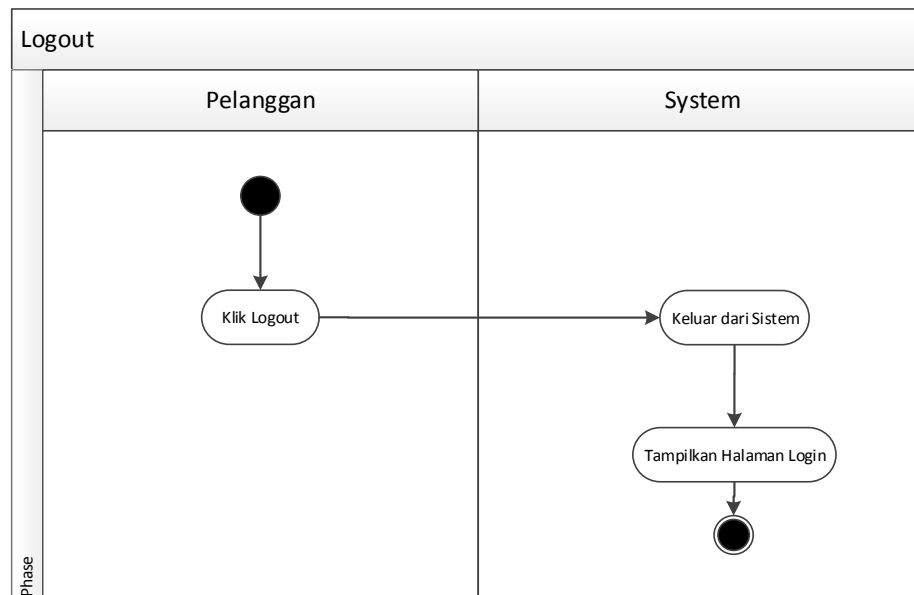
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.18 berikut:



Gambar III.18. Activity Diagram Form Pembayaran

7. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.19:



Gambar III.19. Activity Diagram Logout

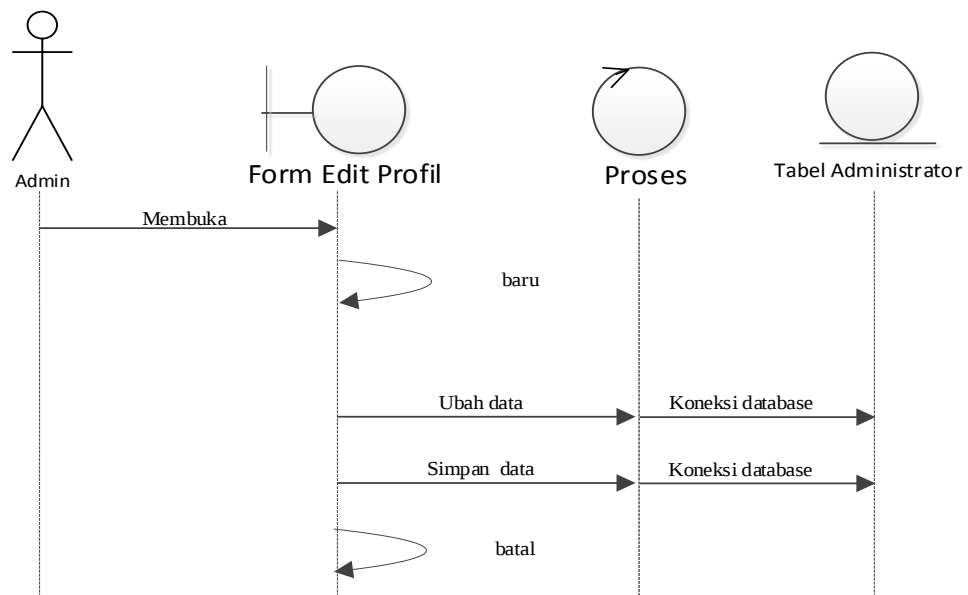
III.4.1.4. Sequence Diagram

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.4.1.4.1. Sequence Diagram Admin

1. *Sequence Diagram* edit Profil

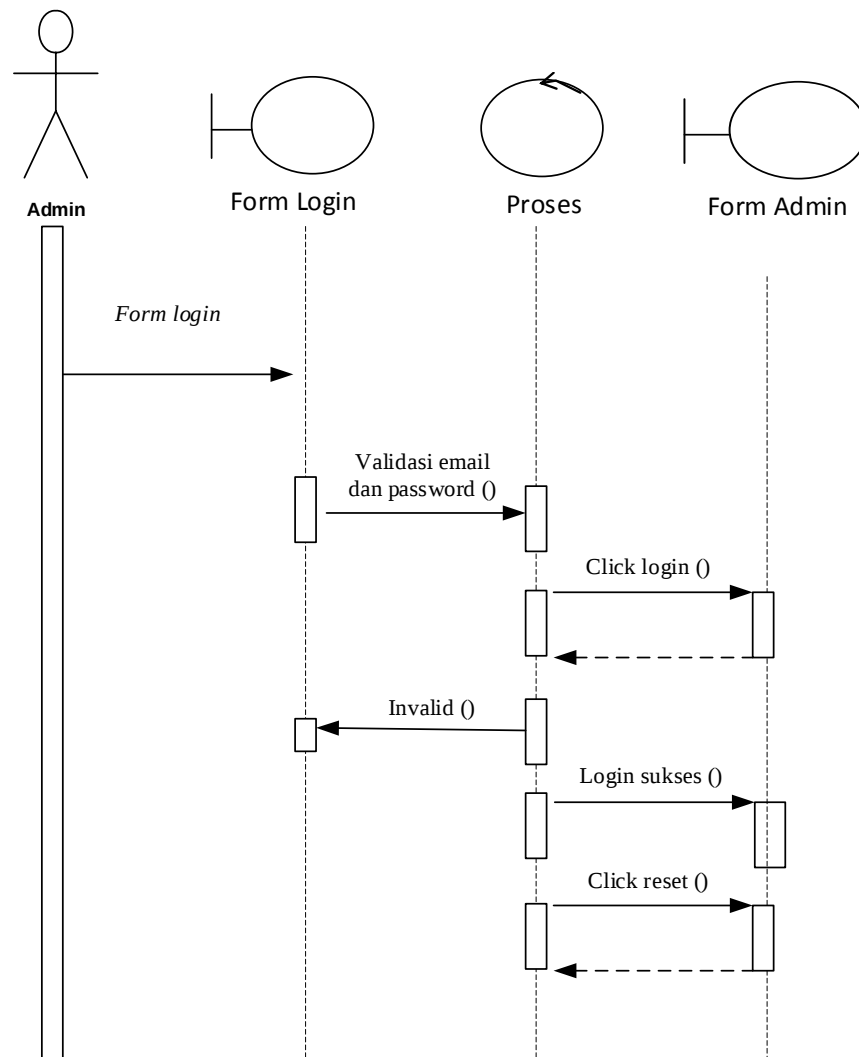
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan edit profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.20 berikut:



Gambar III.20. Sequence Diagram Edit Profil

2. Sequence Diagram Login

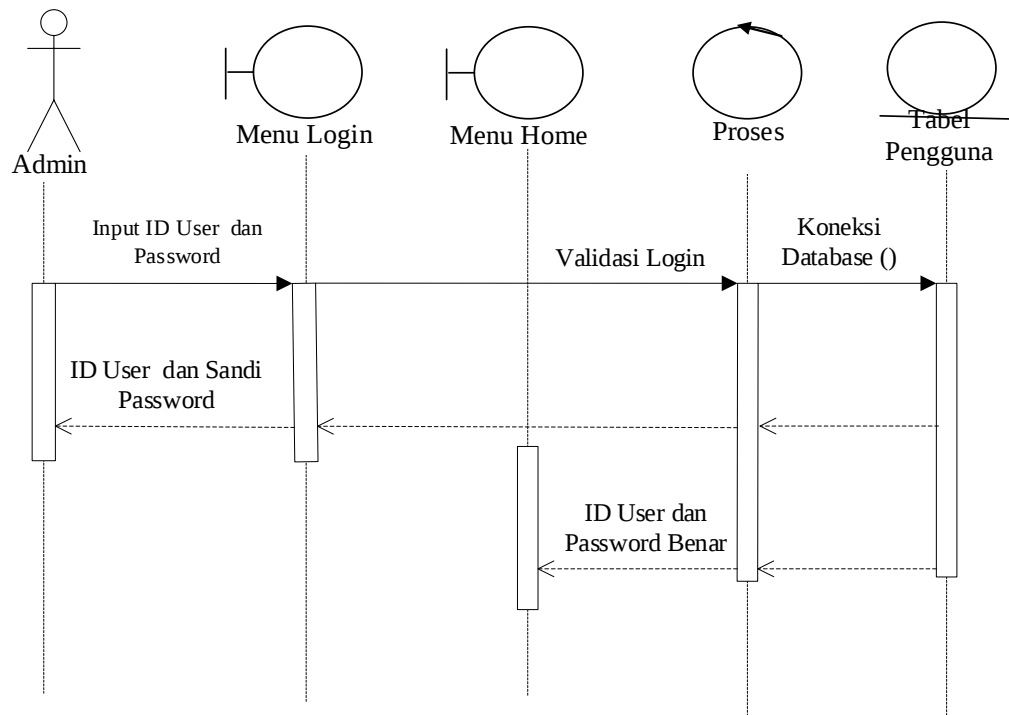
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.21. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Beranda

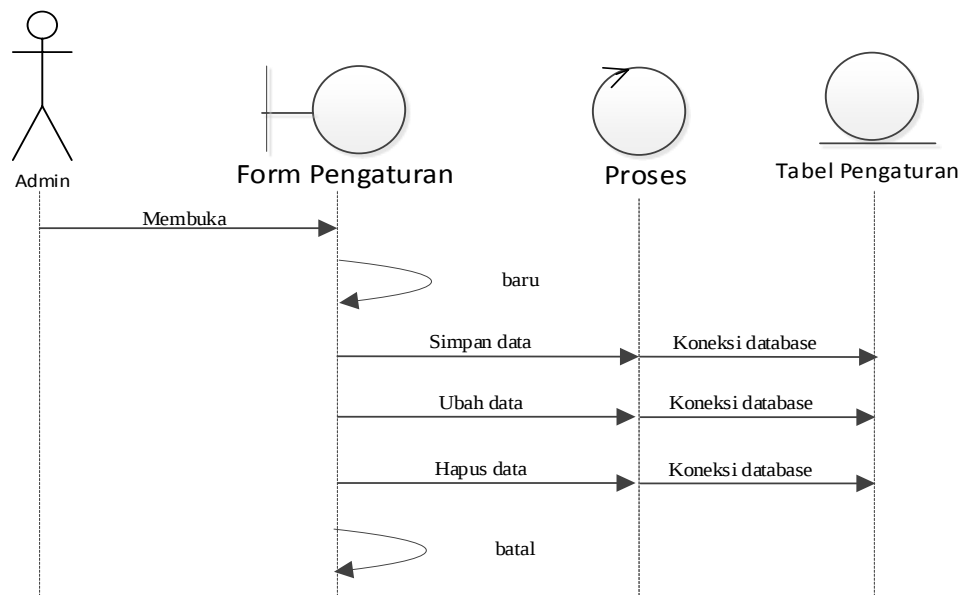
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form* beranda dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut:



Gambar III.22. Sequence Diagram Form Beranda

4. Sequence Diagram Pengaturan

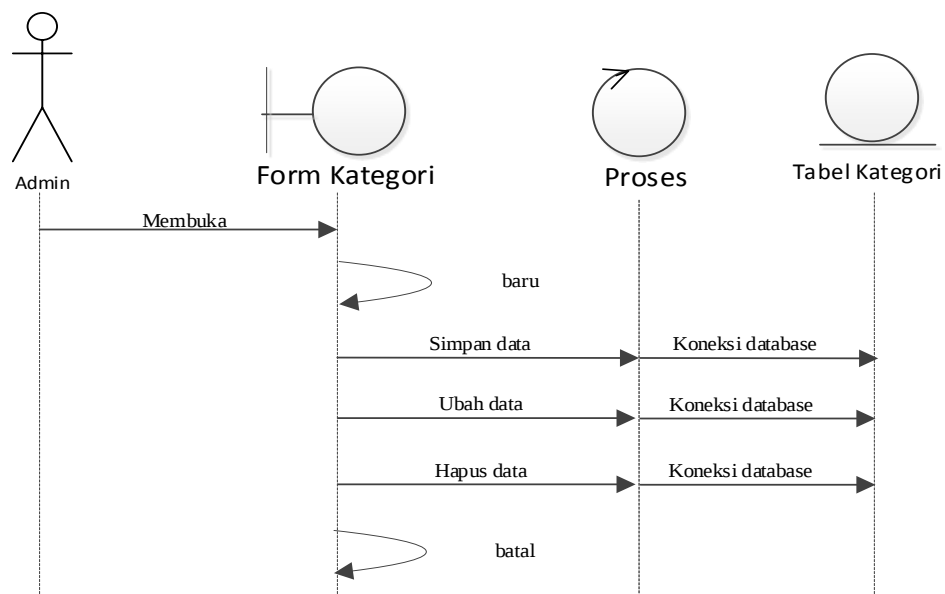
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.23 berikut:



Gambar III.23. Sequence Diagram Pengaturan

4. Sequence Diagram Kategori

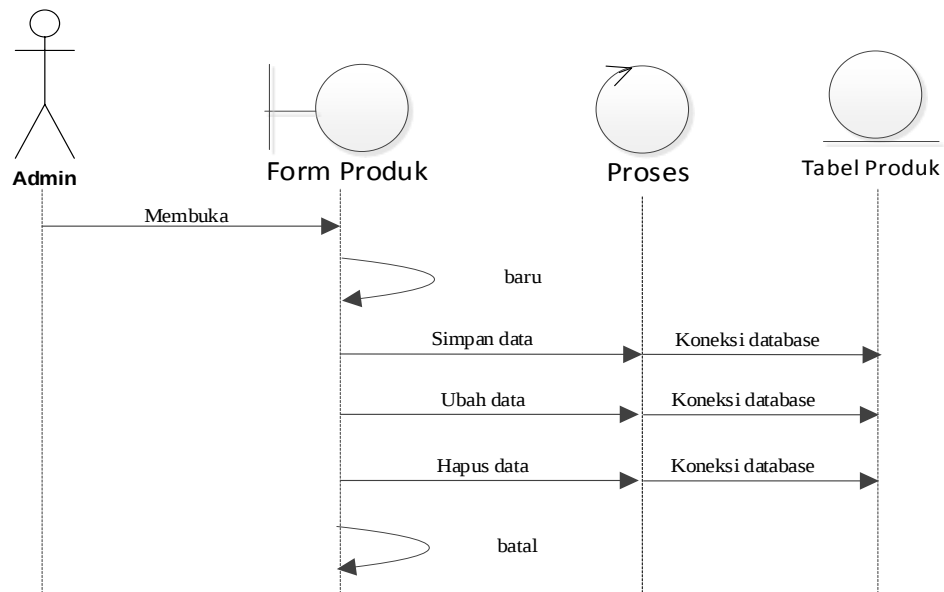
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut:



Gambar III.24. Sequence Diagram Kategori

a. *Sequence Diagram Produk*

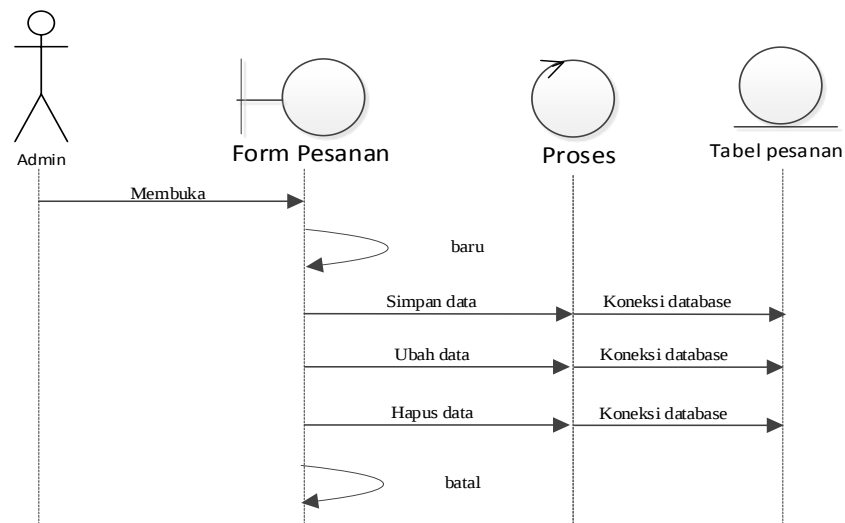
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.25 berikut:



Gambar III.25. Sequence Diagram Produk

6. *Sequence Diagram Pesanan*

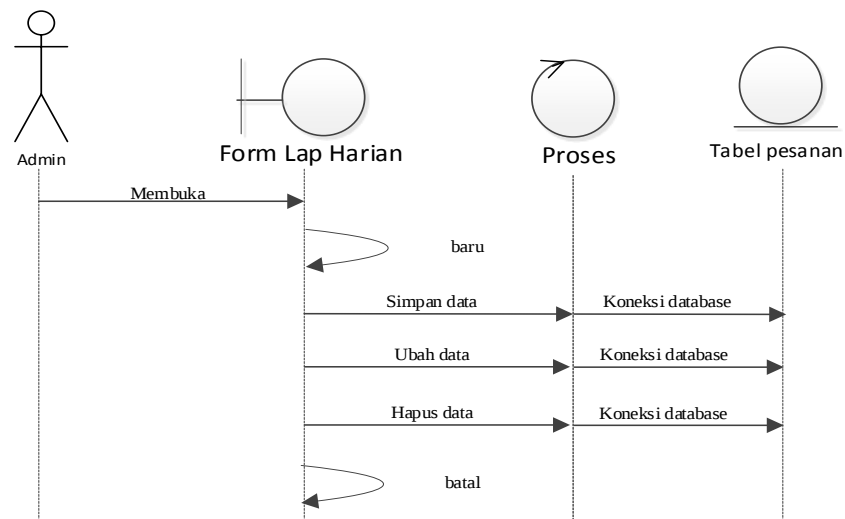
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.26 berikut:



Gambar III.26. Sequence Diagram Pesanan

7. Sequence Diagram Laporan Harian

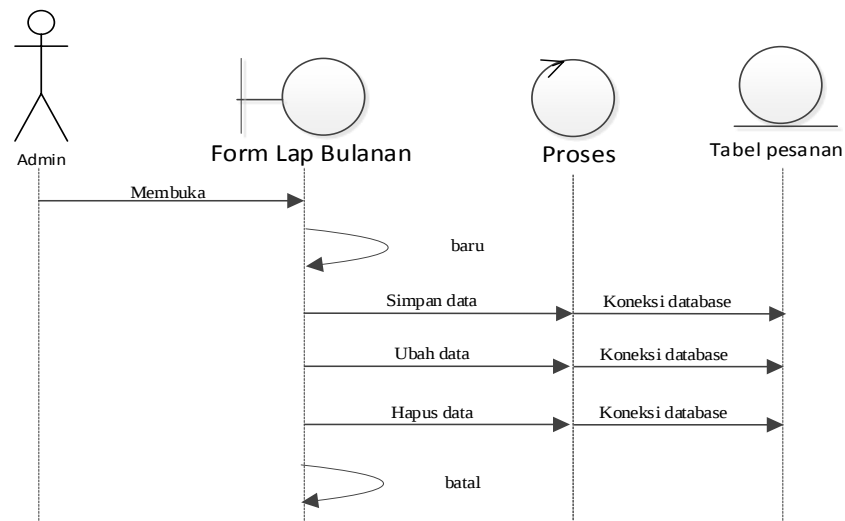
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laproan harian dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.27 berikut:



Gambar III.27. Sequence Diagram Laporan Harian

8. Sequence Diagram Laporan Bulanan

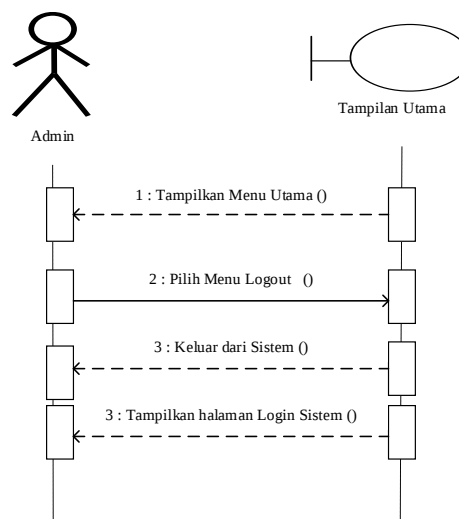
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laproan bulanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.28 berikut :



Gambar III.28. Sequence Diagram Laporan Bulanan

9. Sequence Diagram Logout

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

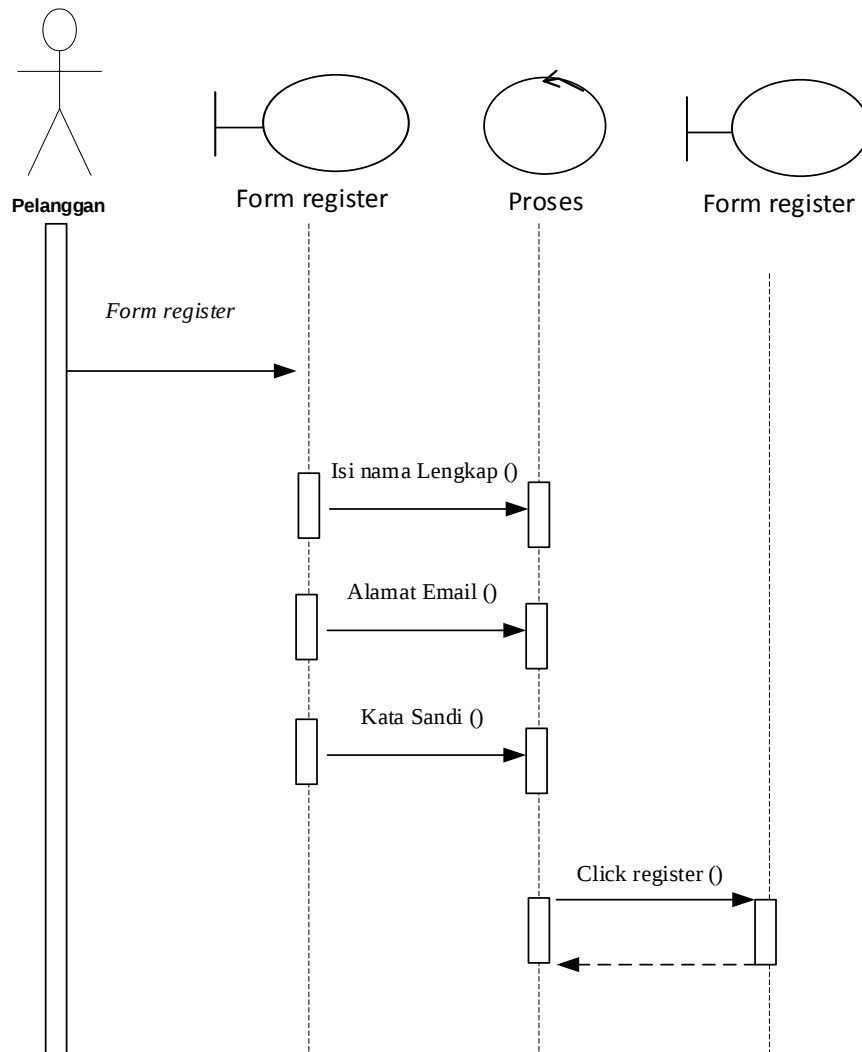


Gambar III.29. Sequence Diagram Logout

III.4.1.4.2. Sequence Diagram Pelanggan

1. Sequence Diagram Register

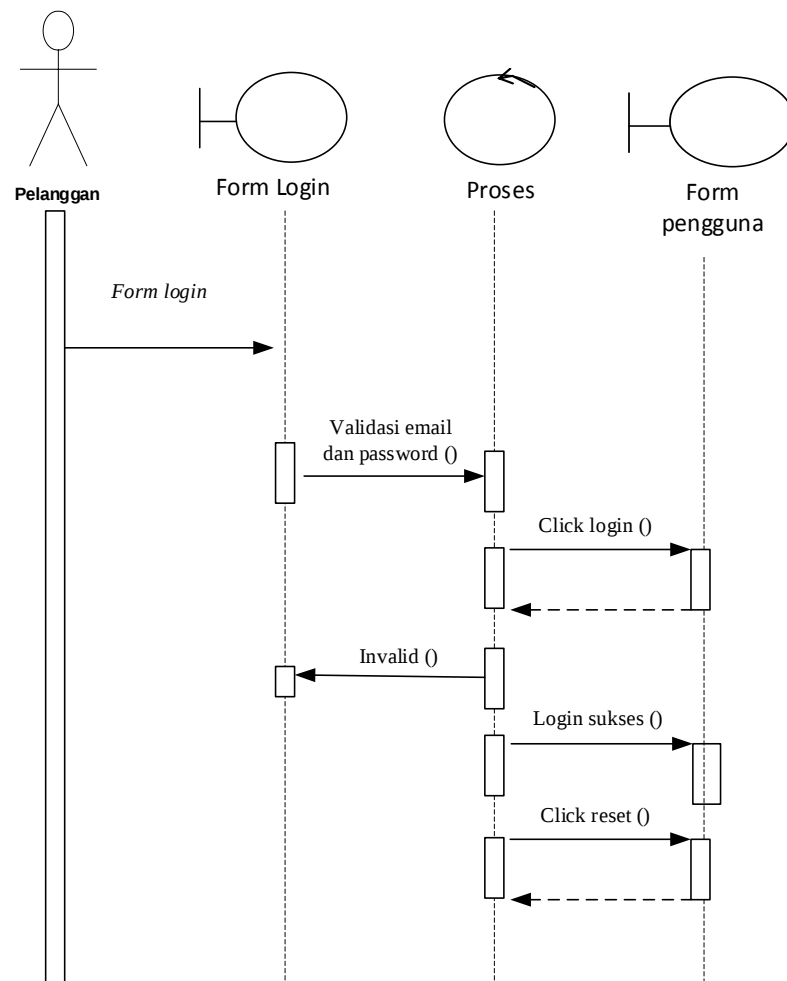
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.30. Sequence Diagram Register

2. Sequence Diagram Login

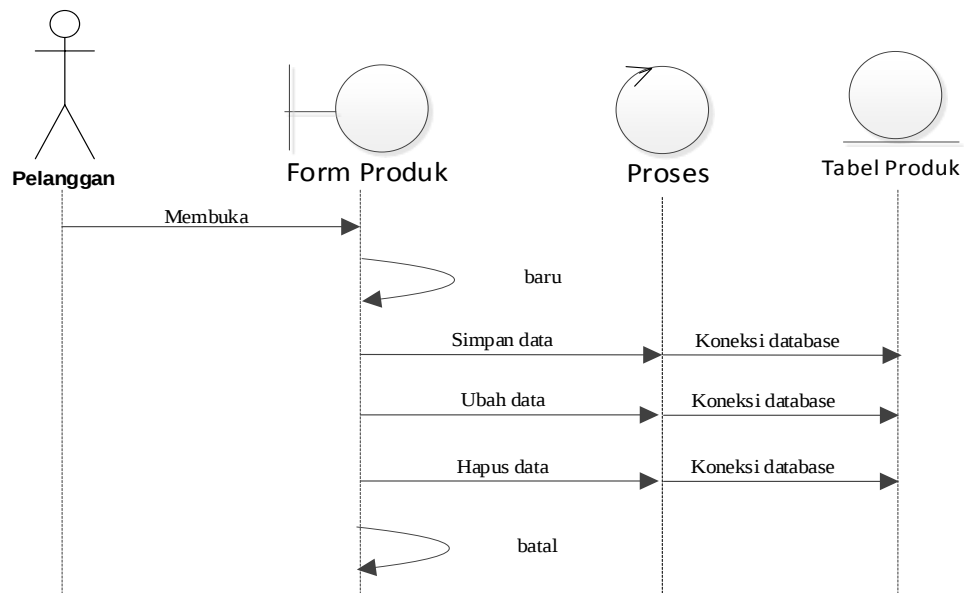
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.31 Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Produk

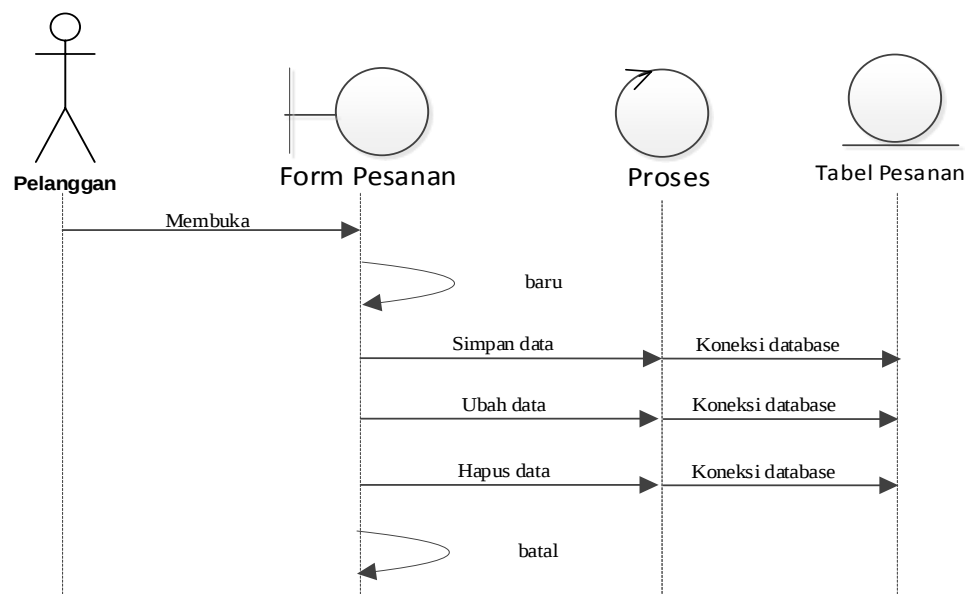
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.32 berikut:



Gambar III.32. Sequence Diagram Produk

4. Sequence Diagram Pesanan

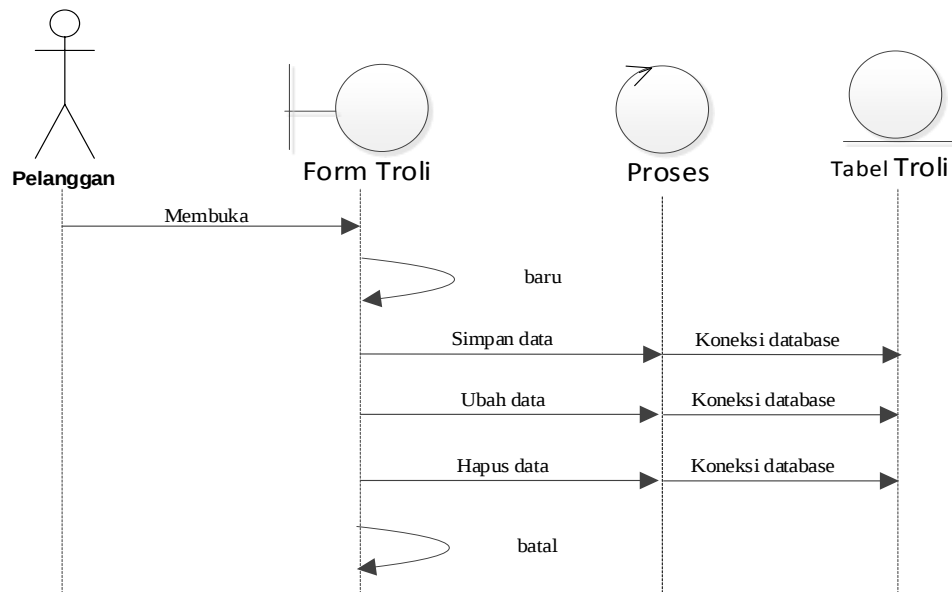
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.33 berikut :



Gambar III.33. Sequence Diagram Pesanan

5. *Sequence Diagram Troli*

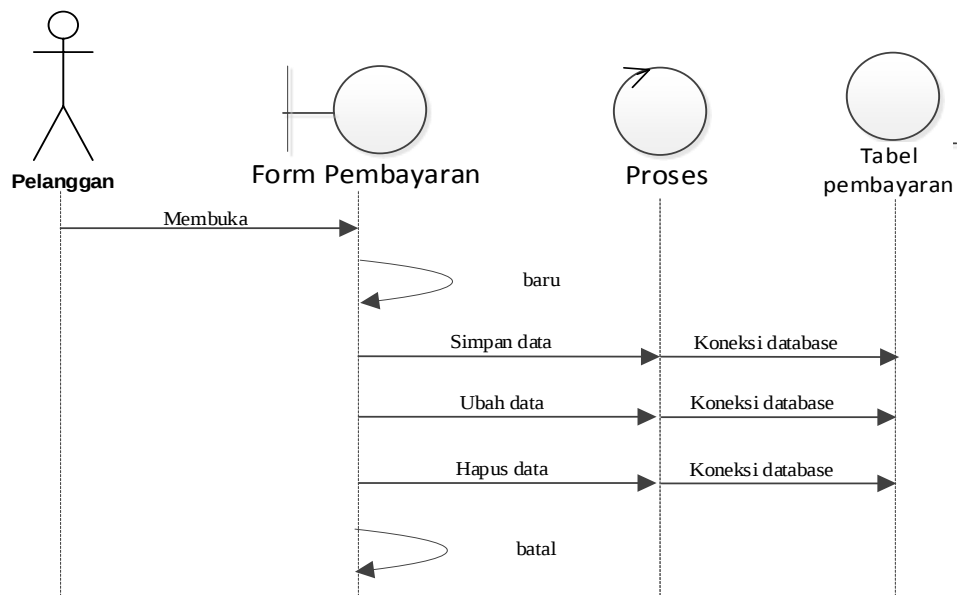
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan troli dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.34 berikut :



Gambar III.34. *Sequence Diagram Troli*

6. *Sequence Diagram Pembayaran*

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

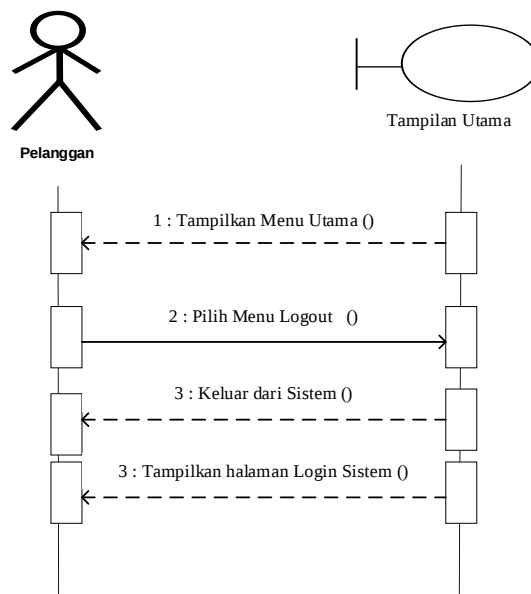


S

Gambar III.35. Sequence Diagram Pembayaran

7. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.36:



Gambar III.36. Sequence Diagram Logout

III.5. 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>		Mastercheese		
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	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 Order

Nama <i>Database</i>		Mastercheese		
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.3 di bawah ini:

Tabel III.3 Rancangan Tabel Kategori

Nama <i>Database</i>		Mastercheese		
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.	Gambar	Text	Tidak	

4. Struktur Tabel Orderan

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

Tabel III.4 Rancangan Tabel Orderan

Nama <i>Database</i>		Mastercheese		
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.	Total	Decimal	Tidak	
6.	Pembayaran	Varchar (100)	Tidak	

7.	Pengambilan	Varchar	Tidak	
8.	Latitude	Decimal	Tidak	
9.	Longitude	Decimal	Tidak	
10.	Status	Varchar (100)	Tidak	

5. Struktur Tabel Pembayaran

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

Tabel III.5. Rancangan Tabel Pembayaran

Nama <i>Database</i>		Mastercheese		
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	
3.	Gambar	Text	Tidak	
4.	Id_orderan	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
5.	Status	Varchar (50)	Tidak	

6. 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>		Mastercheese		
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	Text	Tidak	
4.	Handphone	Varchar (20)	Tidak	-
5.	Password	Varchar (20)	Tidak	

7. Struktur Tabel Produk

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 Produk

Nama Database		Mastercheese		
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 (100)	Tidak	
3.	Harga	Bigint	Tidak	
4.	Gambar	Text	Tidak	
5.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

8. Struktur Tabel Troli

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Troli

Nama Database		Mastercheese		
Nama Tabel		Troli		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_troli	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	-

9. Struktur Tabel Pengaturan

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Pengaturan

Nama <i>Database</i>		Mastercheese		
Nama Tabel		Pengaturan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Latitude	Decimal	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Longitude	Decimal	Tidak	
3.	Min_belanja	Bigint	Tidak	
4.	Jarak_max	Int	Tidak	-

III.6. Desain Sistem Secara Detail

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

III.6.1. Rancangan Design Admin

1. Tampilan *Form Login*

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

Mastercheese
Login Administrator
Username xxxxxxxxxx Password xxxxxxxxxx Masuk

Gambar III.37. Tampilan Form Login

2. Tampilan Form Administrator

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

Mastercheese											
Administrator	Pengaturan Kategori	Produk									
Order	Lap Order Harian	Lap Order Bulanan Pembayaran									
Logout											
Data Administrator											
Tambah											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding: 5px;">Nama</th> <th style="text-align: left; padding: 5px;">Username</th> <th style="text-align: left; padding: 5px;">Opsl</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Xxxx</td> <td style="padding: 5px;">xxxxx</td> <td style="padding: 5px;">xxxx</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Xxxx</td> <td style="padding: 5px;">xxxxx</td> <td style="padding: 5px;">xxxxxx</td> </tr> </tbody> </table>	Nama	Username	Opsl	Xxxx	xxxxx	xxxx	Xxxx	xxxxx	xxxxxx		
Nama	Username	Opsl									
Xxxx	xxxxx	xxxx									
Xxxx	xxxxx	xxxxxx									

Gambar III.38. Tampilan Form Edit Administrator

3. Tampilan *Form* Pengaturan

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

The screenshot shows a web application interface for 'Mastercheese'. At the top is a header with the name 'Mastercheese'. Below it is a navigation menu with the following items: Administrator, Pengaturan, Kategori, Produk, Order, Lap Order Harian, Lap Order Bulanan Pembayaran, and Logout. The main content area is titled 'Pengaturan' (Settings). It contains two input fields: 'Minimal Belanja Gratis Ongkir (Rp)' with a placeholder 'xxxxxx' and 'Jarak Maksimal Pengantaran (km)' with a placeholder 'xxxxxx'. Below these is a section titled 'Titik Lokasi Outlet' (Outlet Location) which contains a large map area labeled 'MAPS'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Simpan Pengaturan' (Save Settings).

Gambar III.39. Tampilan *Form* Pengaturan

4. Desain *Form* Kategori

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

Administrator	Pengaturan Kategori	Produk	Order	Lap Order Harian	Lap Order Bulanan Pembayaran	Logout
---------------	---------------------	--------	-------	------------------	------------------------------	--------

Data Kategori

Tambah

Gambar	Nama	Aksi
Xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxxxx
Xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxxxx
Xxxx	xxxxxxxx	xxxxxxxxxx

Gambar III.40 Desain *Form* Kategori

5. Desain *Form* Produk

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.41 berikut :

Administrator	Pengaturan Kategori	Produk	Order	Lap Order Harian	Lap Order Bulanan Pembayaran	Logout
---------------	---------------------	--------	-------	------------------	------------------------------	--------

Data Produk

Tambah Produk

Nama Produk	Harga	Gambar	Aksi
Xxxx	xxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx
Xxxx	xxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx
Xxxx	xxxxxx	xxxxxxxx	xxxxxx

Gambar III.41. Desain *Form* Produk

6. Desain *Form* Pemesanan

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

Administrator	Pengaturan	Kategori	Produk	Order	Lap Order Harian	Lap Order Bulanan	Pembayaran	Logout
---------------	------------	----------	--------	-------	------------------	-------------------	------------	--------

Data Order Pelanggan

Id Pesanan	Tanggal	Nama	Produk	Pembayaran	Total	Status	Aksi
Xxxx	xxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx
Xxxx	xxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx
Xxxx	xxxx	xxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx

Gambar III.42. Desain Form Pemesanan

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.43 berikut :

Administrator	Pengaturan	Kategori	Produk	Order	Lap Order Harian	Lap Order Bulanan	Pembayaran	Logout
---------------	------------	----------	--------	-------	------------------	-------------------	------------	--------

Detail Pembayaran

ID Orderan

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

ID Pembayaran

xxxxxx

Metode Pembayaran

xxxxxx

BUKTI PEMBAYARAN

Valid

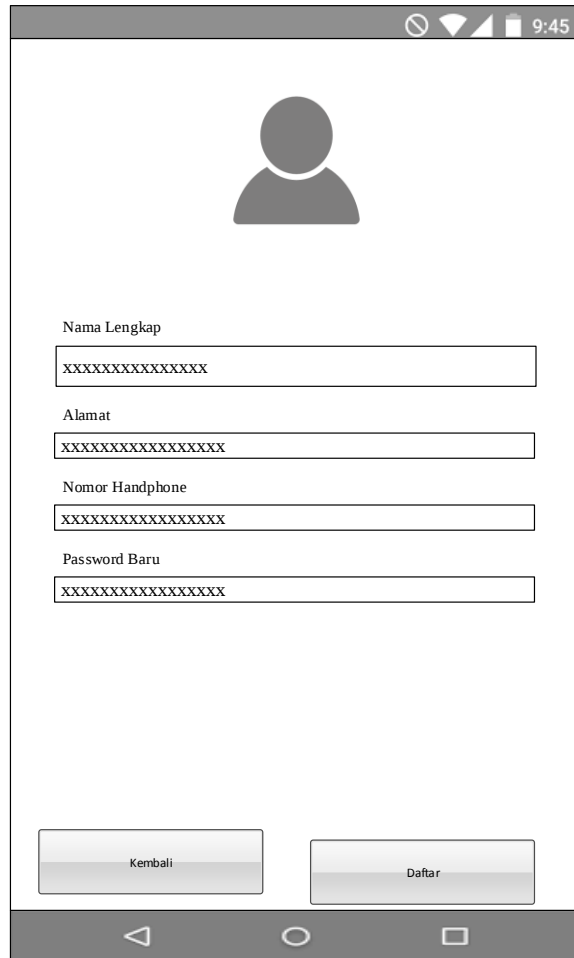
Tidak Valid

Gambar III.43. Desain Form Pembayaran

III.6.2. Rancangan Design User

1. Tampilan *Form Registrasi*

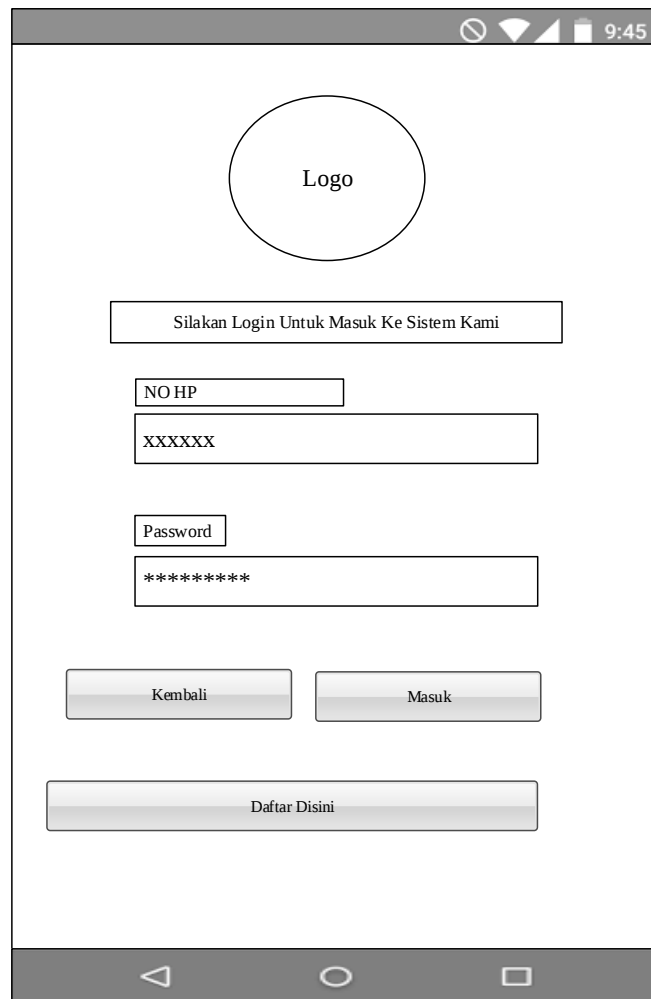
Tampilan sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

The image shows a mobile application interface for a registration form. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, and the time 9:45. Below the status bar is a large gray silhouette of a person's head and shoulders. Underneath the silhouette are four text input fields, each with a label above it: 'Nama Lengkap', 'Alamat', 'Nomor Handphone', and 'Password Baru'. Each input field contains a series of 'x' characters as a placeholder. At the bottom of the form are two buttons: 'Kembali' (Back) on the left and 'Daftar' (Register) on the right. The entire form is enclosed in a thin black border. At the very bottom, there is a dark gray navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.44. Tampilan *Form Registrasi*

3. 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 "NO HP" and contains the text "XXXXXX"; the second is labeled "Password" and contains the text "*****". Below the input fields are two buttons: "Kembali" (Back) and "Masuk" (Login). At the bottom of the screen is a button labeled "Daftar Disini" (Sign Up Here). The entire screen is framed by a dark grey border.

Gambar III.45. Tampilan *Form Login*

4. Tampilan *Form Produk*

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

Gambar III.46. Tampilan *Form 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.47 berikut :

Gambar III.47. Desain *Form Keranjang Belanja*

6. Desain *Form List Pemesanan*

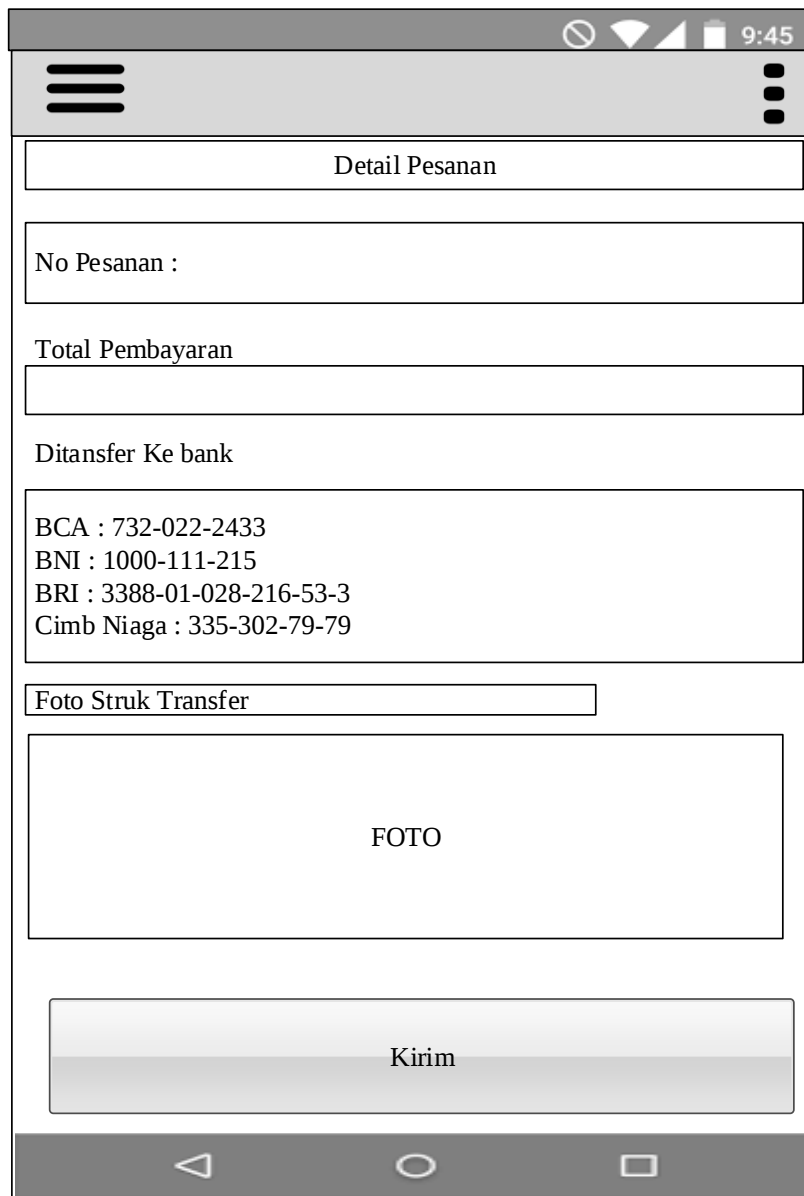
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan List Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.48 berikut :



Gambar III.48. Desain *Form* List Pemesanan

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.49 berikut :



The image shows a mobile application interface for a payment form. 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 three dots on the right. The main content area is titled "Detail Pesanan" and contains several input fields and text elements. The first field is labeled "No Pesanan :". Below it is a field for "Total Pembayaran". Then, there is a section titled "Ditansfer Ke bank" which contains a list of bank account numbers: BCA : 732-022-2433, BNI : 1000-111-215, BRI : 3388-01-028-216-53-3, and Cimb Niaga : 335-302-79-79. Below this is a field labeled "Foto Struk Transfer". The next section is a large rectangular area labeled "FOTO". At the bottom of the form is a button labeled "Kirim". The interface is framed by a dark grey border at the bottom with standard Android navigation icons.

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.49. Desain *Form* Pembayaran