

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

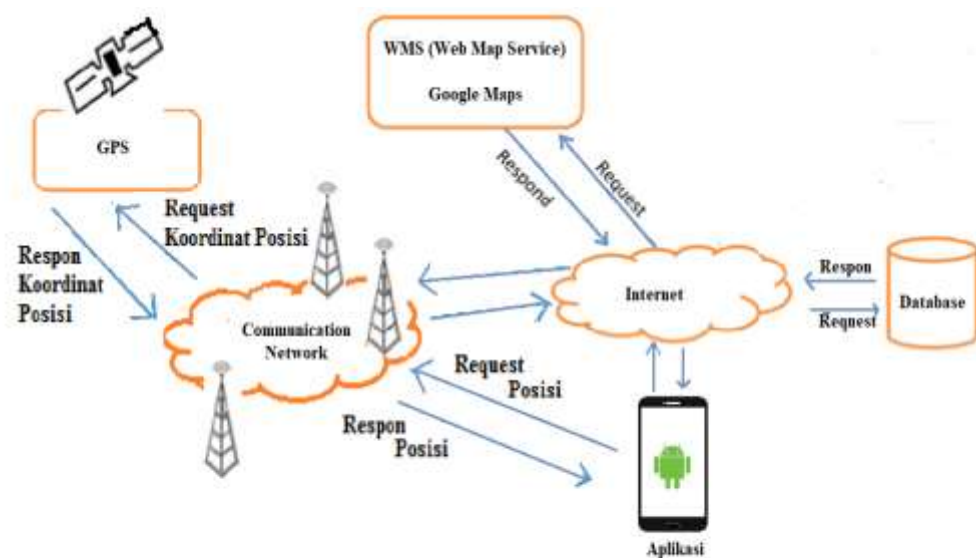
III.1 Analisis Masalah

Biasanya pemesanan jasa menjahit di Kota Medan dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke lokasi para penjahit, dan melakukan pemesanan secara langsung ditempat tersebut. Dan para pelanggan terkadang mengalami kendala ketika ingin menjahit pakaian mereka. Beberapa kendala yang sering dialami para pelanggan yaitu mereka tidak mengetahui informasi lokasi para penjahit, mereka tidak memiliki waktu untuk datang ketempat para penjahit tersebut. Maka untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dibutuhkan sistem baru atau sebuah aplikasi yang dapat memudahkan para pelanggan untuk mencari dan memesan jasa menjahit khususnya di kota Medan. Untuk membantu mengatasi masalah dalam mencari lokasi para penjahit salah satunya menggunakan *Location Based Service* (LBS), dimana *Location Based Service* ini merupakan layanan untuk mengidentifikasi lokasi dari seseorang atau suatu objek tertentu. Perancangan aplikasi pemesanan jasa menjahit yang akan dibangun diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dari sistem pemesanan yang terjadi di masyarakat saat ini.

III.2 Penerapan Metode *Location Based Service* (LBS)

Menurut (Susanty dan Astari, 2019) *Location Based Service* (LBS) atau layanan berbasis lokasi merupakan layanan informasi yang di akses memakai perangkat *mobile* lewat jaringan internet serta seluler dan menggunakan kemam-

puan penanda lokasi pada perangkat mobile. *Location Based Service* dapat berfungsi sebagai layanan untuk mengidentifikasi lokasi dari seseorang atau suatu objek tertentu, seperti menemukan lokasi SPBU terdekat ataupun lokasi yang lain. *Location Based Service* (LBS) atau layanan berbasis lokasi ini diterapkan dalam sebuah *platform* android. Dalam teknologi LBS berbasis jaringan seluler, posisi perangkat komunikasi seluler ditentukan oleh posisi relatifnya terhadap lokasi BTS (*Base Transceiver Station*).



Gambar III.1 Arsitektur Penerapan *Location Based Service* (LBS)

Adapun penerapan *Location Based Service* (LBS) pada aplikasi yang akan di bangun yaitu ketika pengguna berkomunikasi dengan aplikasi pemesanan jasa menjahit di kota Medan melalui *smartphone*. Apabila pengguna melakukan *request* layanan informasi lokasi penjahit kepada *server*, maka untuk memenuhi *request* layanan tersebut aplikasi memerlukan titik kordinat lokasi pengguna saat ini yang di dapat dari GPS yang ada di perangkat pengguna melalui jaringan

telekomunikasi. Kemudian *server* akan membaca permintaan tersebut dan meminta data informasi penjahit dari *database*. Apabila pengguna akan mendatangi lokasi pejahit berada, maka akan dilakukan *request* terhadap *server* penyedia layanan map. Kemudian *server* akan mengirimkan peta sekaligus rute tujuan yang di inginkan kepada pengguna dan menampilkan dalam bentuk peta digital.

III.2.1 Data Sampel Daftar Penjahit

Berikut sampel data penjahit yang akan di tampilkan dalam aplikasi pemesanan jasa menjahit menggunakan metode *Location Based Service* (LBS) dapat dilihat pada Tabel III.1.

Tabel III.1 Tabel Data Penjahit

No	Nama Penjahit	Alamat	Latitude	Longitude
1	Reny Kebaya	Jl.Lampu Gg.Pelita 4	3.63233961906417 1	98.67473186399044
2	Penjahit N'Tah	Jl.Amal No.30	3.62517290685755 84	98.67407310445842
3	Memori Tailor	Jl.Pertahanan No.32	3.63059457007437 5	98.67321393063335
4	Werwel Modies	Jl.Rakyat Ujung No.215	3.62035836058712 5	98.69116753063334
5	Penjahit Ramin	Jl.Bengkel	3.63371420897943 4	98.67306256132154
6	IDM Kebaya	Jl.Purwosari Gg.Reformasi	3.63113172902564 77	98.69147340656666
7	Bintang Comet Tailor	Jl.Pertahanan No.3 D	3.62932193372940 94	98.67074367953337
8	Tessa Peter Tailor	Jl. Pertahanan No.3	3.62950745104238 6	98.67055612598726
9	Penjahit RR	Jl. Asrama Gg masjid Taqwa No.12b	3.63229964293424 1	98.67986842705832
10	Penjahit IIS	Jl.Lampu Gg.Pelita 2	3.63088350586262 54	98.67404877528372

III.3 Desain Sistem

Desain sistem pada penelitian ini menggunakan UML (*Unified Modelling Language*), yaitu *Use Case Diagram*, Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*), Diagram Urutan (*Sequence Diagram*) dan Diagram Kelas (*Class Diagram*).

III.3.1 *Use Case Diagram*

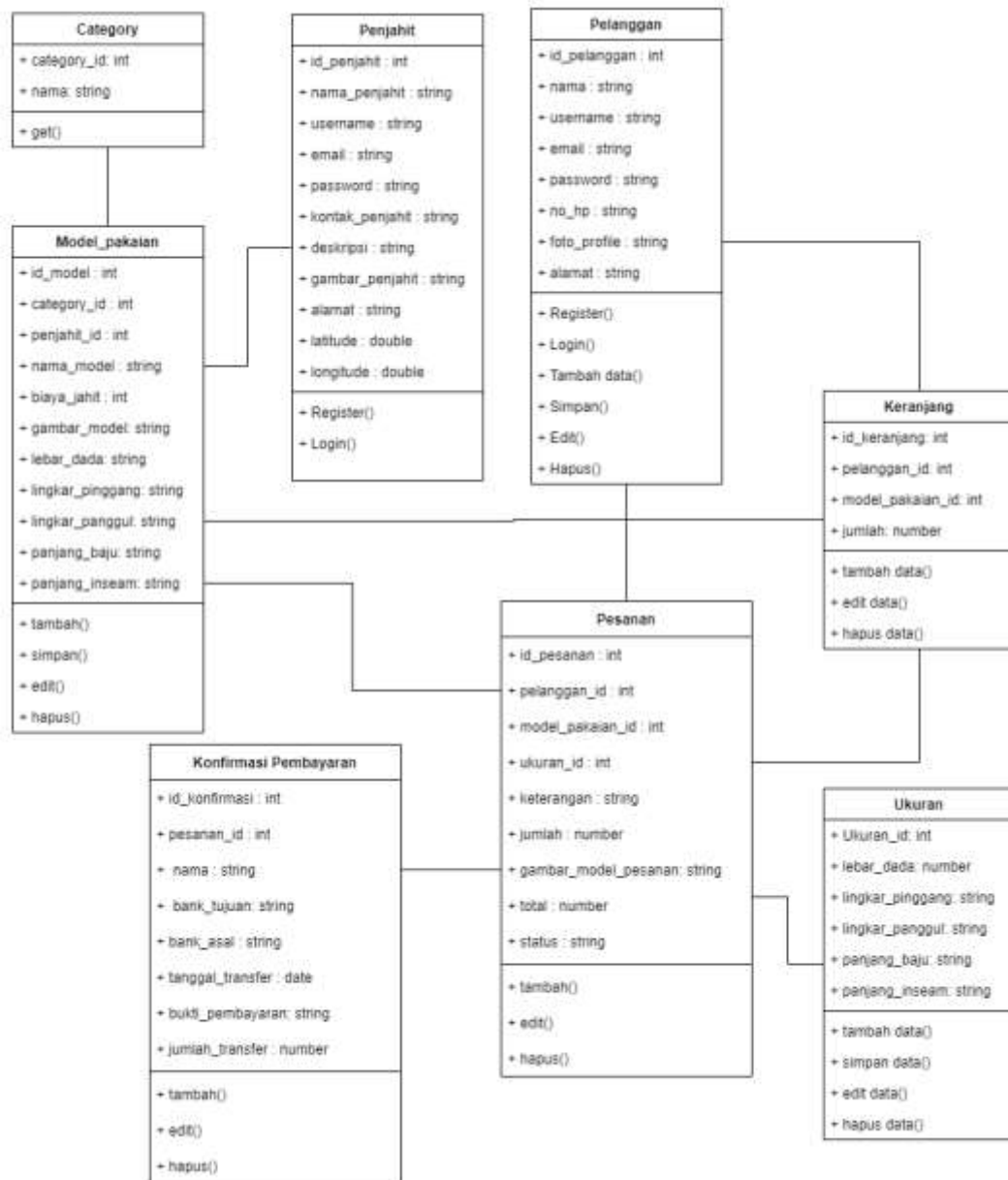
Gambar III.2. menjelaskan hubungan antara aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Pelanggan dan Penjahit bertindak sebagai aktor didalam sistem tersebut dan aplikasi Pemesanan Jasa Menjahit di Kota Medan Menggunakan Metode LBS Berbasis Android bertindak sebagai sistem. Setiap aktor dapat mengakses aplikasi sesuai hak akses masing masing. Dalam hal ini nantinya aktor pelanggan dapat melakukan pemesanan jasa menjahit dengan memilih penjahit yang diinginkan lalu dapat melihat lokasi penjahit, melakukan pemesanan dengan memilih model, serta melakukan pembayaran jika sudah mengisi form pemesanan. *Use Case Diagram* Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Menjahit di Kota Medan Menggunakan Metode LBS berbasis Android dapat dilihat pada gambar III.2.



Gambar III.2 Use Case Diagram Perancangan Aplikasi Pememsanan Jasa Menjahit di Kota Medan Menggunakan Metode LBS berbasis Android

III.3.2 Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas menggambarkan struktur sistem dalam mendefinisikan kelas-kelas yang akan dibangun untuk membangun sistem. Bentuk *class diagram* dari sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar III.3.



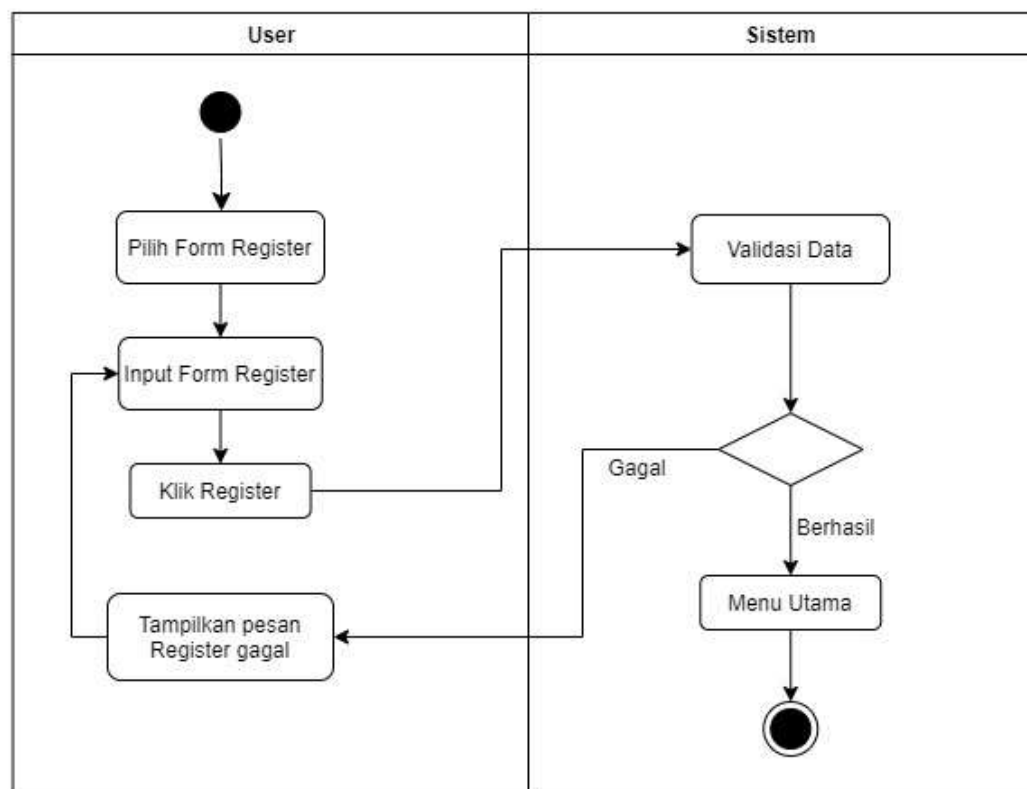
Gambar III.3 Class Diagram Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Menjahit di Kota Medan Menggunakan Metode LBS berbasis Android

III.3.3 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* dijabarkan dengan *activity diagram* berikut ini :

1. Activity Diagram Register

Activity diagram register berfungsi untuk menjelaskan cara user untuk mendaftar ke sistem . Pada *form register* user akan diminta memasukkan data pengguna. Kemudian sistem akan validasi data, jika validasi berhasil maka lanjut ke menu utama. Jika validasi gagal maka kembali ke *form registrasi* untuk memasukkan data dengan benar. *Activity diagram register* dapat dilihat pada gambar III.4.



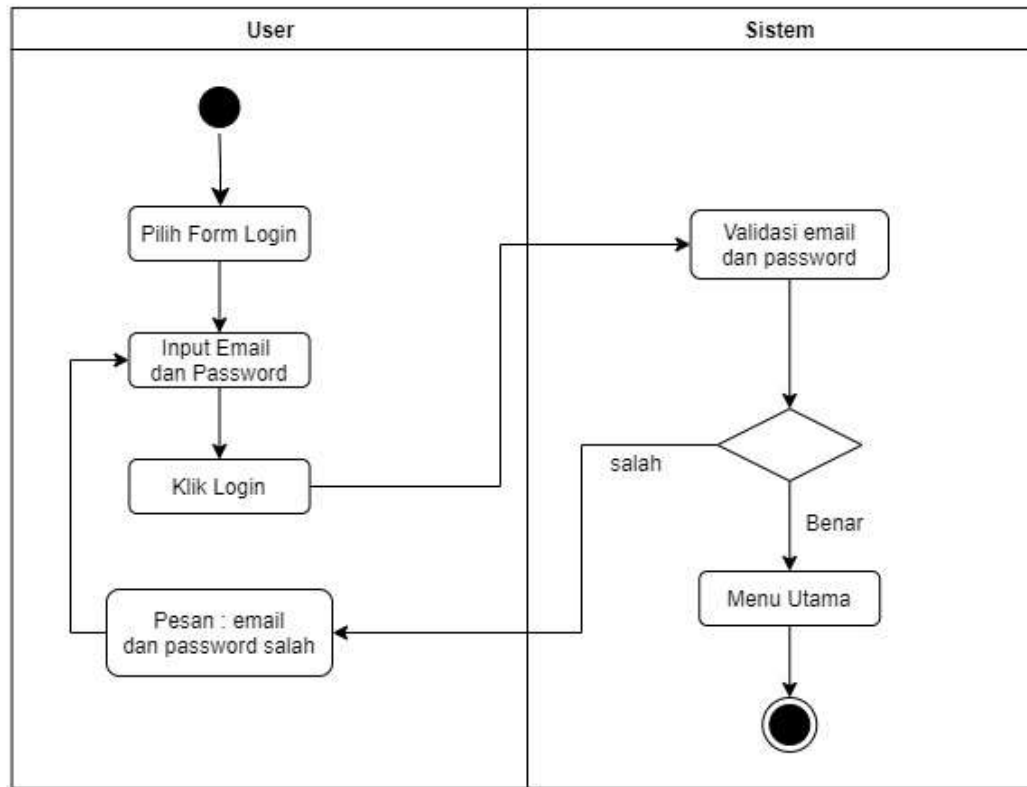
Gambar III.4 Activity Diagram Register

2. Activity Diagram Login

Activity diagram login berfungsi untuk menjelaskan cara masuk kedalam sistem. Pada *form login*, user memasukkan data *email* dan *password* untuk mengakses ke dalam sistem. Sistem akan mengecek kondisi yang dimasukkan,

jika benar maka lanjut masuk ke menu utama, jika tidak kembali ke *form login*.

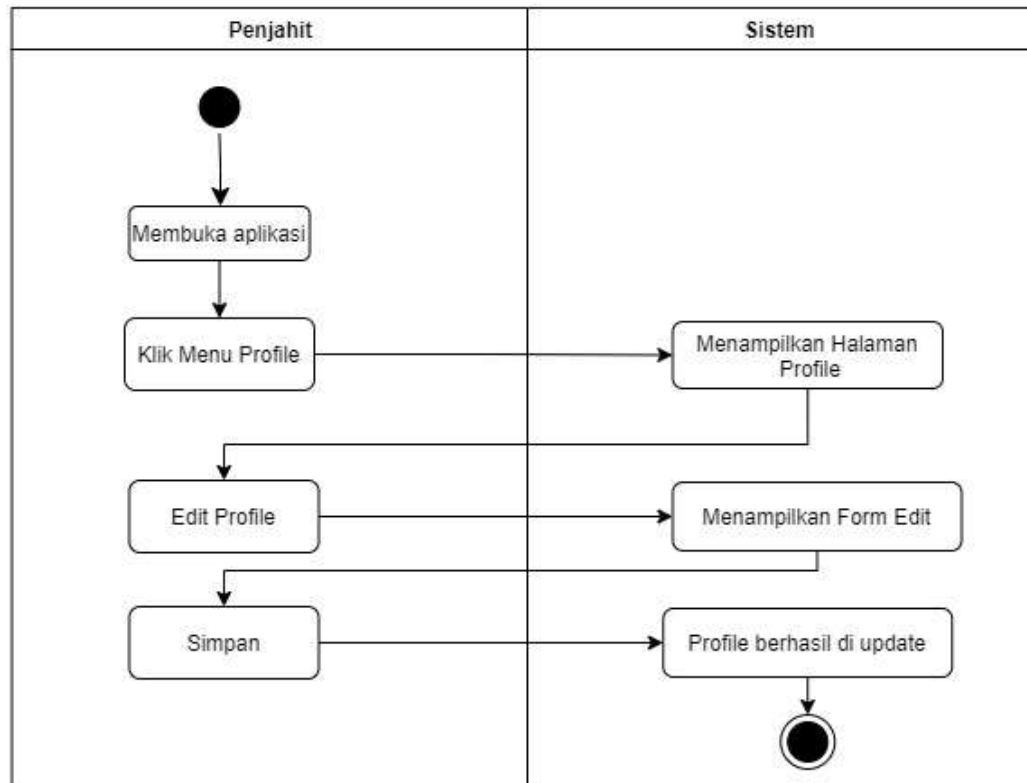
Activity diagram login dapat dilihat pada gambar III.5.



Gambar III.5 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Update Profile

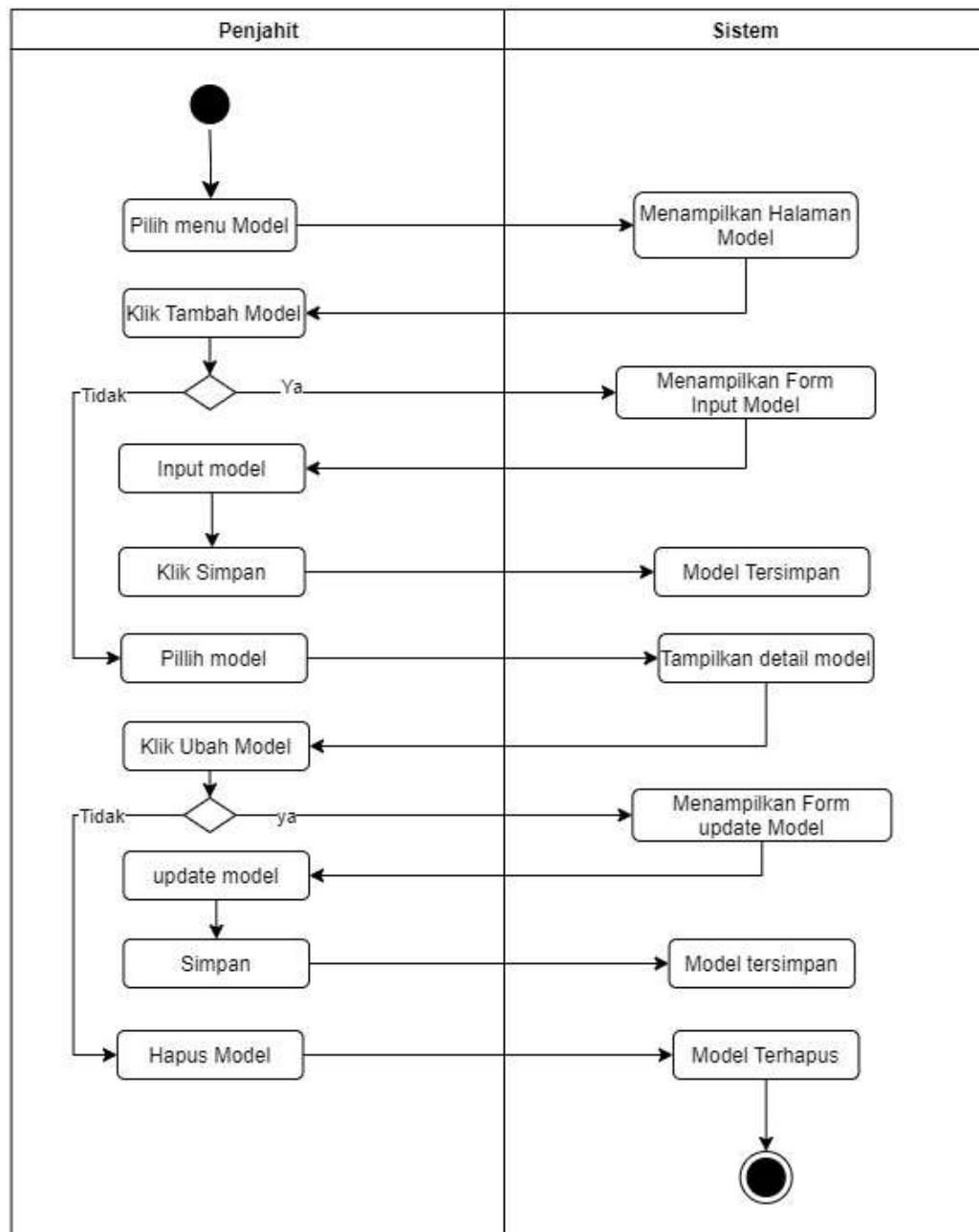
Activity diagram update profile menjelaskan bagaimana proses mengupdate data profile user yang dapat dilakukan dari menu profile. *Activity Diagram Update Profile* dapat dilihat pada gambar III.6.



Gambar III.6 Activity Diagram Update Profile

4. Activity Diagram Data Model Jahitan

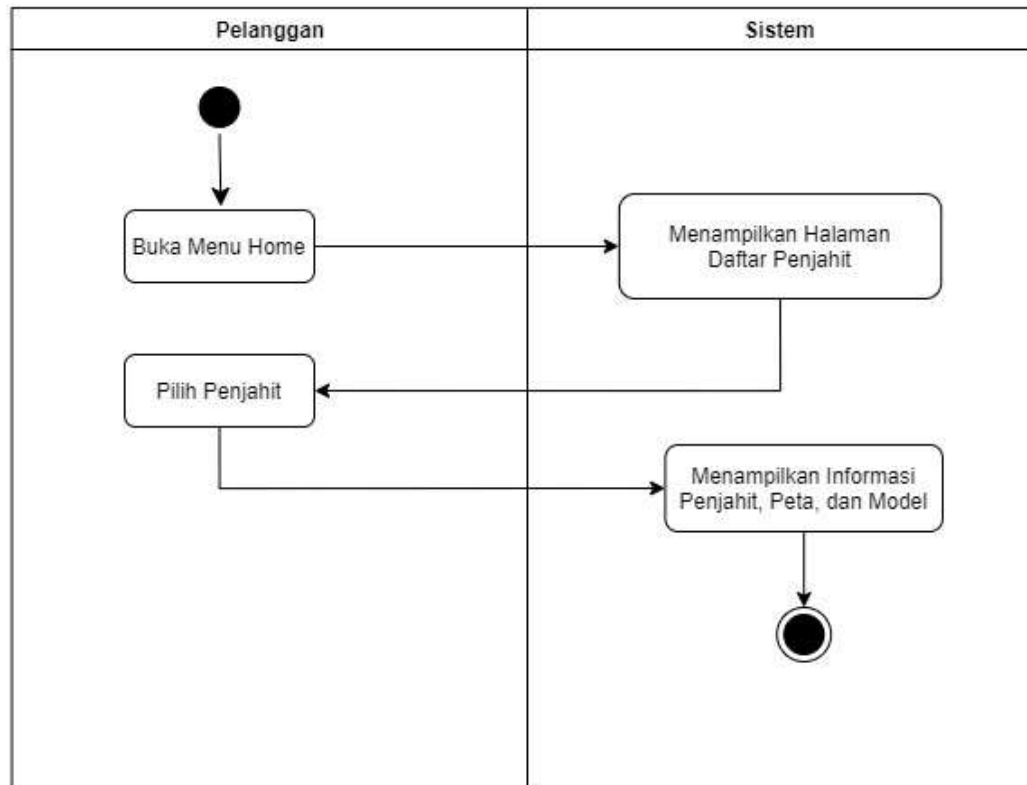
Activity diagram data model menjelaskan cara melakukan pengolahan data model penjahit sesuai dengan kebutuhan, seperti simpan, edit, dan hapus data model. *Activity diagram* data model dapat dilihat pada gambar III.7.



Gambar III.7 Activity Diagram Data Model Jahitan

5. Activity Diagram Pilih Penjahit

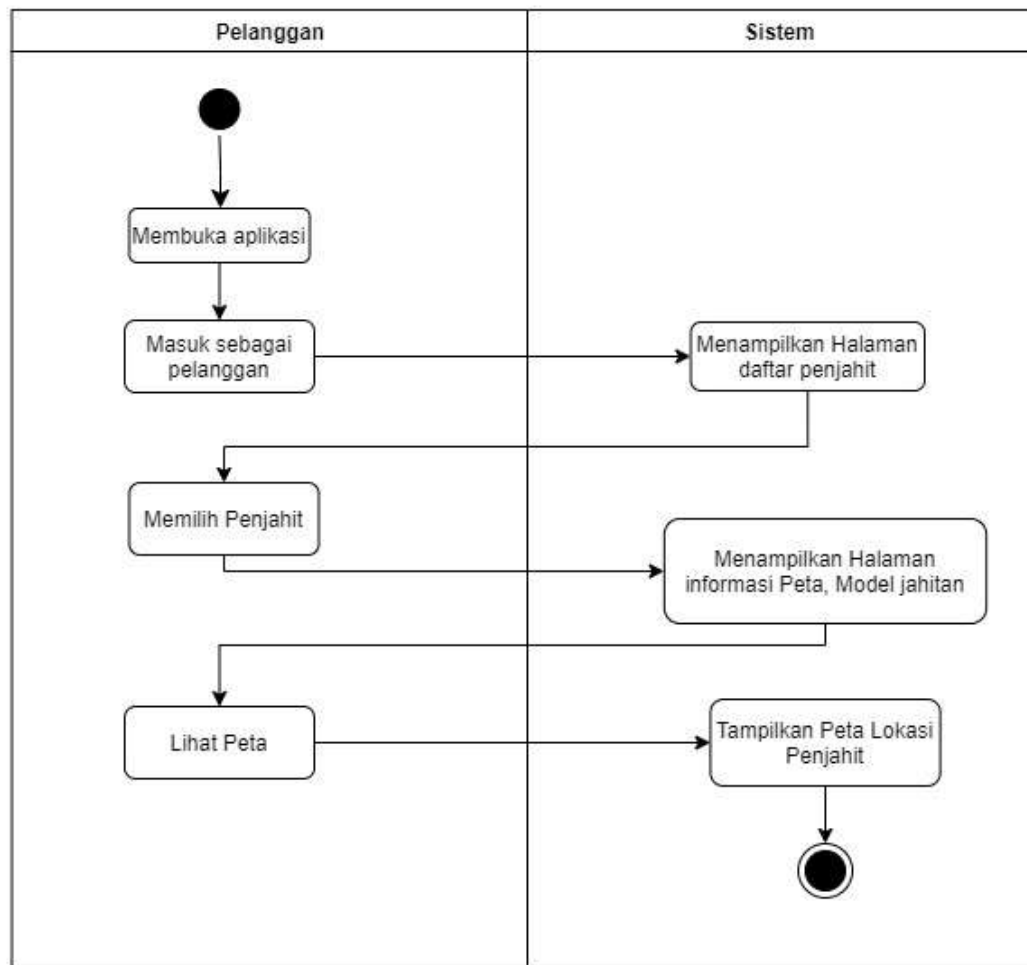
Activity diagram pilih penjahit menjelaskan cara pelanggan untuk memilih penjahit sesuai dengan keinginan pelanggan. Activity diagram pilih penjahit dapat dilihat pada gambar III.8.



Gambar III.8 Activity Diagram Pilih Penjahit

6. *Activity Diagram* Lokasi Penjahit

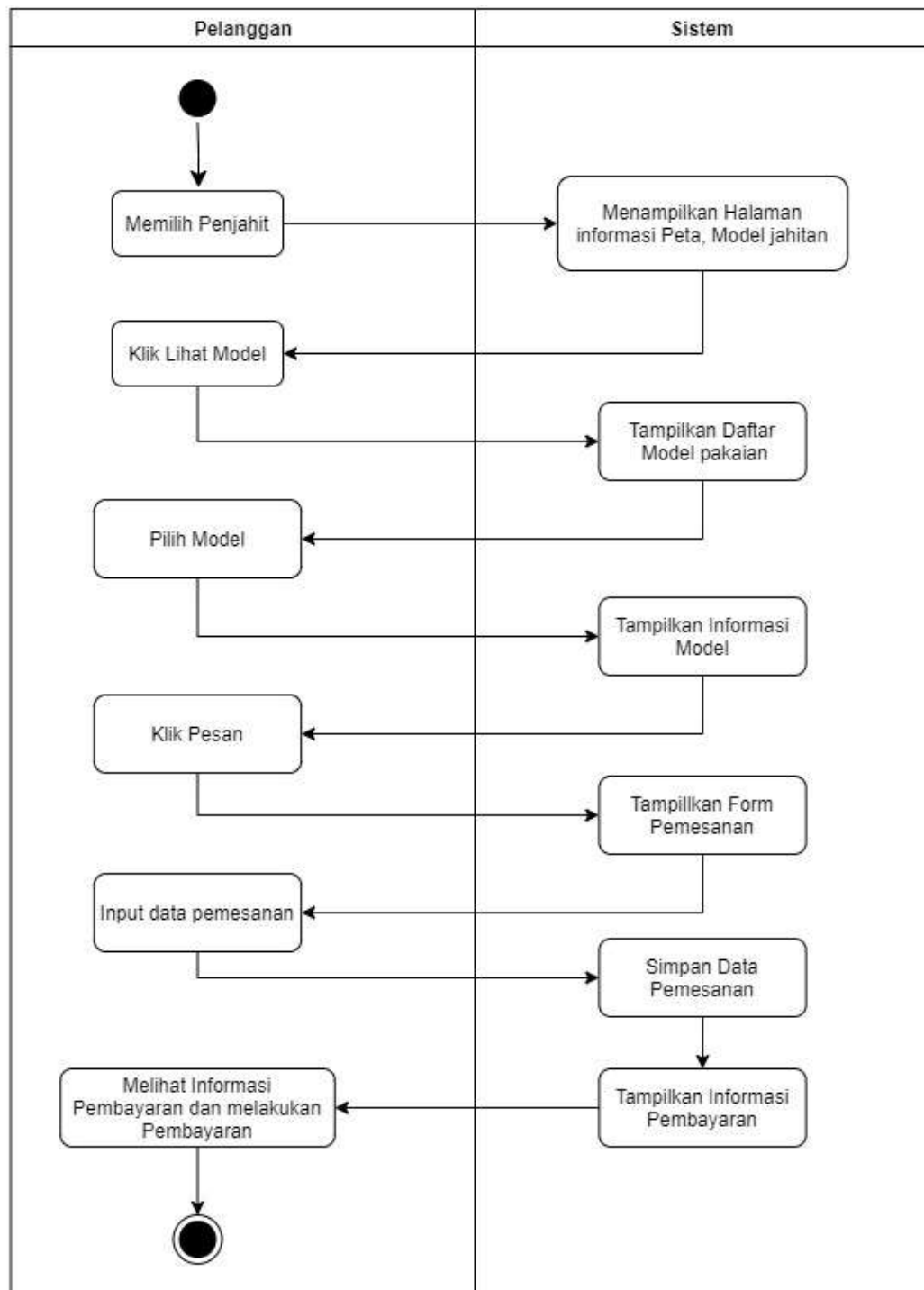
Activity diagram lokasi penjahit menjelaskan cara pelanggan untuk melihat lokasi para penjahit menggunakan map. *Activity diagram* lokasi penjahit dapat dilihat pada gambar III.9.



Gambar III.9 Activity Diagram Lokasi Penjahit

7. Activity Diagram Pemesanan

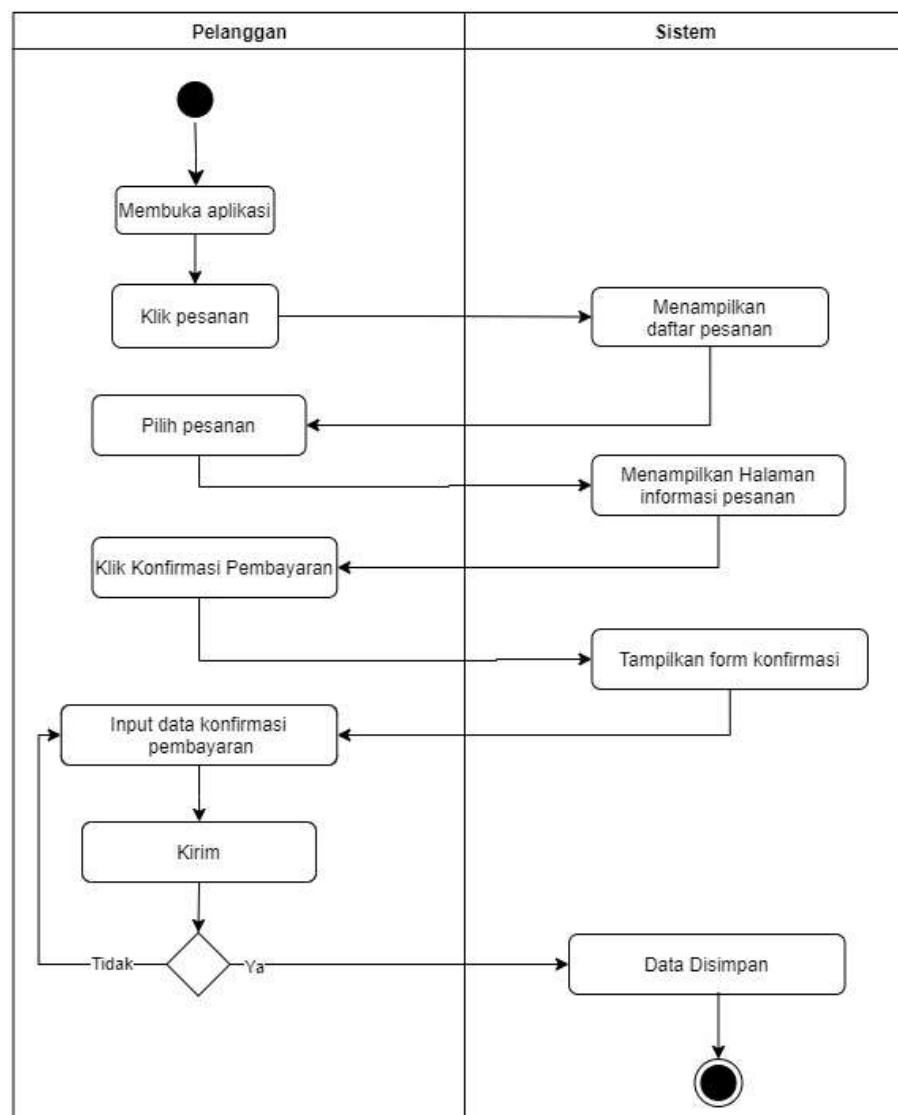
Activity diagram pemesanan menjelaskan cara pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa penjahit. Pelanggan akan memilih penjahit kemudian memilih model seperti apa yang diinginkan. Setelah itu pelanggan dapat memesan dan menginput data pemesanan yang dibutuhkan. *Activity diagram* pemesanan dapat dilihat pada gambar III.10.



Gambar III.10 Activity Diagram Pemesanan

8. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

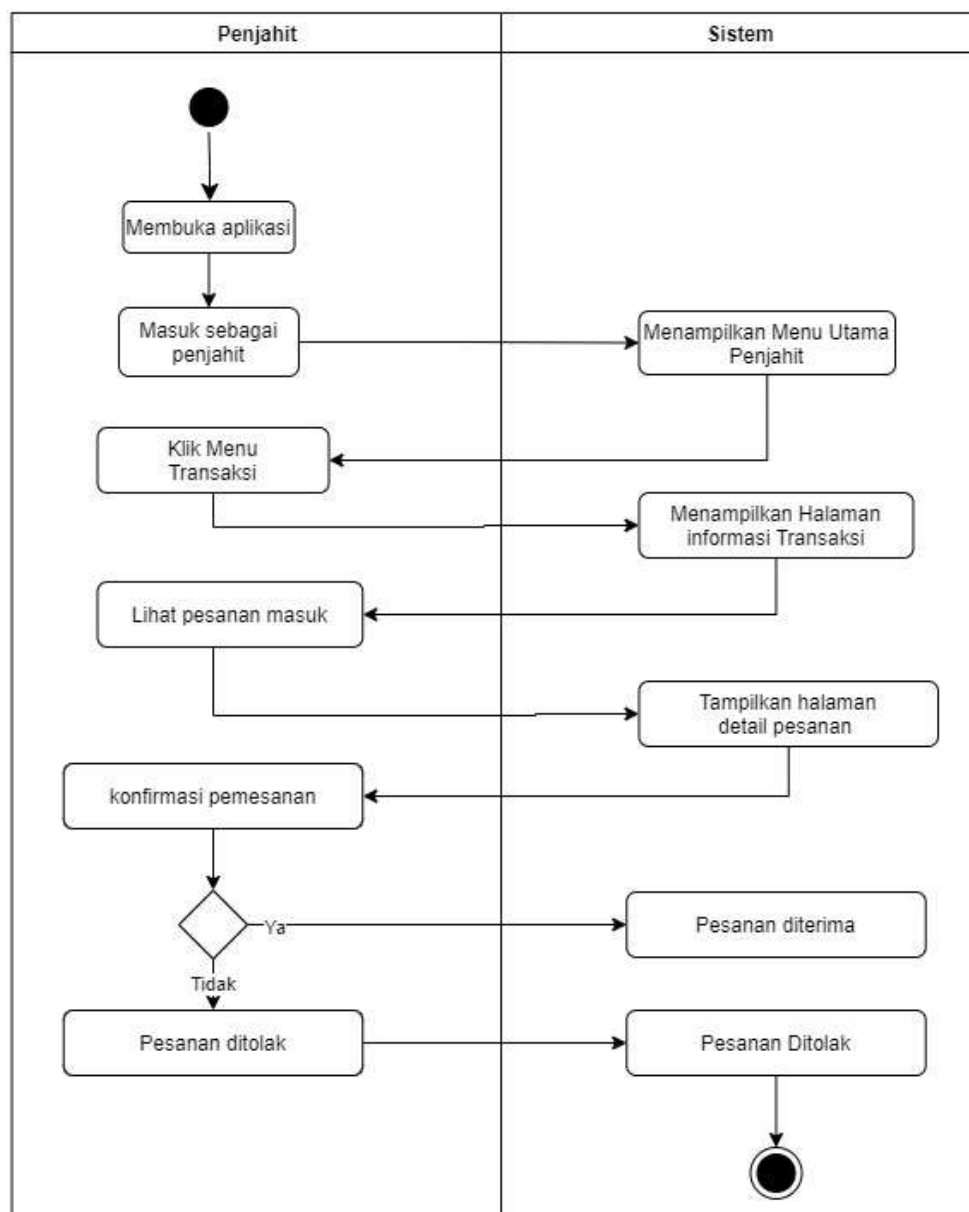
Activity diagram konfirmasi pembayaran berfungsi untuk menjelaskan cara pelanggan untuk melakukan konfirmasi pembayaran, agar penjahit dapat mengkonfirmasi pemesanan. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran dapat dengan melakukan input data konfirmasi pembayaran salah satunya bukti pembayaran. Activity diagram konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar III.11.



Gambar III.11 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

9. Activity Diagram Konfirmasi Pemesanan

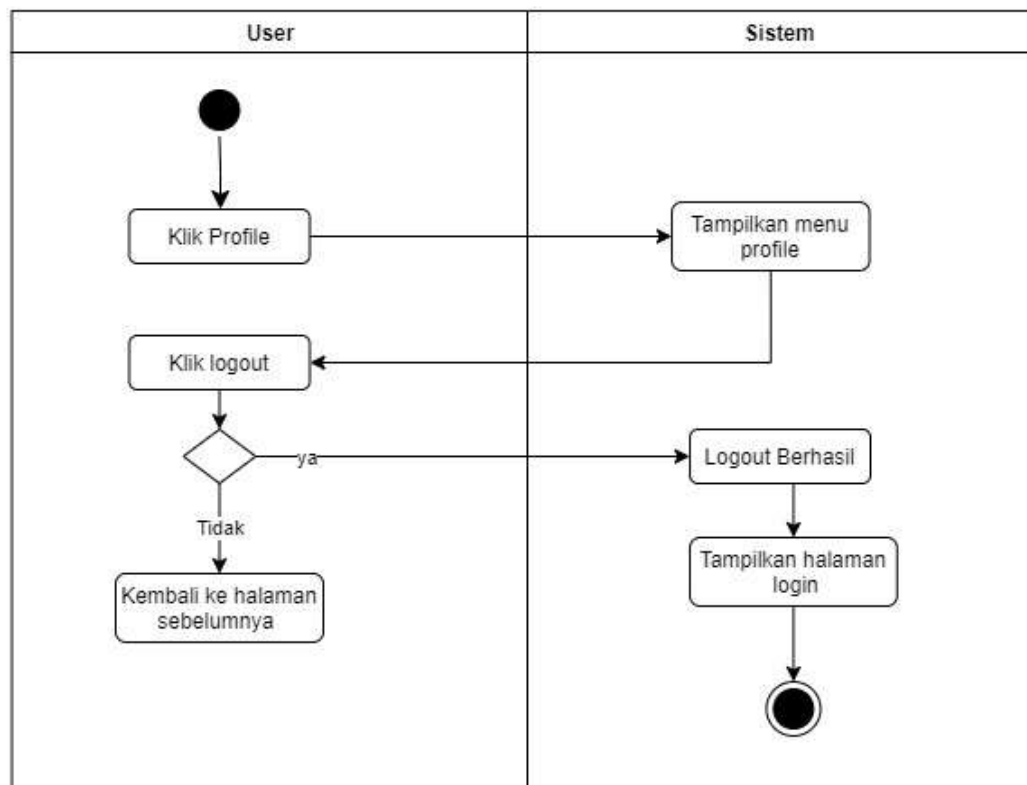
Activity diagram konfirmasi pemesanan berfungsi untuk menjelaskan cara penjahit melakukan konfirmasi pemesanan pelanggan. Penjahit dapat menerima ataupun menolak pemesanan dari pelanggan. Activity diagram konfirmasi pemesanan dapat dilihat pada gambar III.12.



Gambar III.12 Activity Diagram Konfirmasi Pemesanan

10. Activity Diagram Logout

Activity diagram *logout* berfungsi untuk menjelaskan cara keluar dari sistem pemesanan jasa menjahit. Activity Diagram Logout dapat dilihat pada gambar III.13.



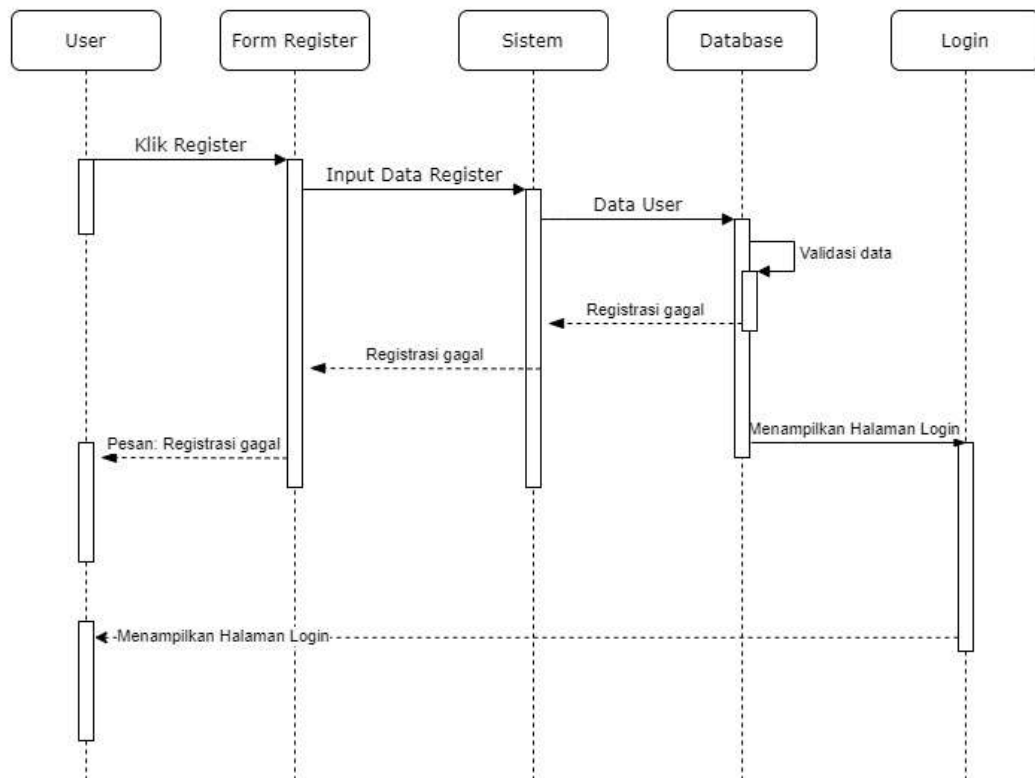
Gambar III.13 Activity Diagram Logout

III.3.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram. Adapun bentuk sequence diagram yang penulis rancang sebagai berikut :

1. Sequence Diagram Register

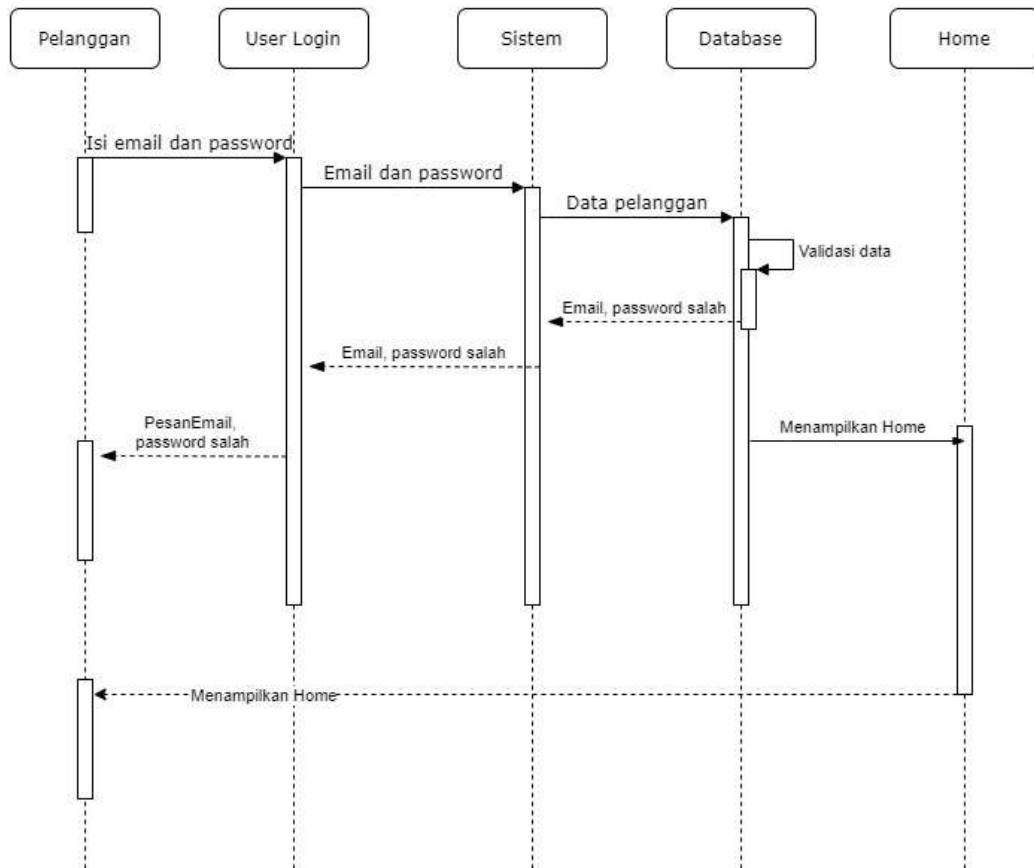
Sequence diagram register dapat dilihat pada gambar III.14.



Gambar III.14 Sequence Diagram Register

2. *Sequence Diagram Login*

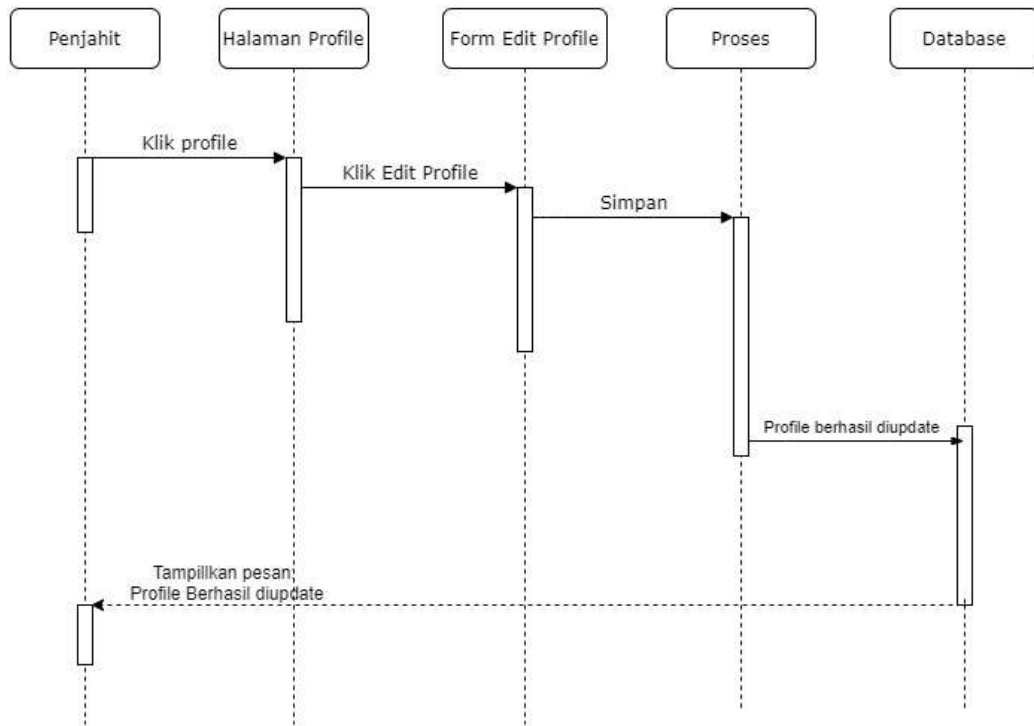
Sequence diagram login menggambarkan interaksi user dengan aplikasi dan *database* dalam melakukan *login*. *Sequence diagram login* dapat dilihat pada gambar III.15.



Gambar III.15 Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Update Profile

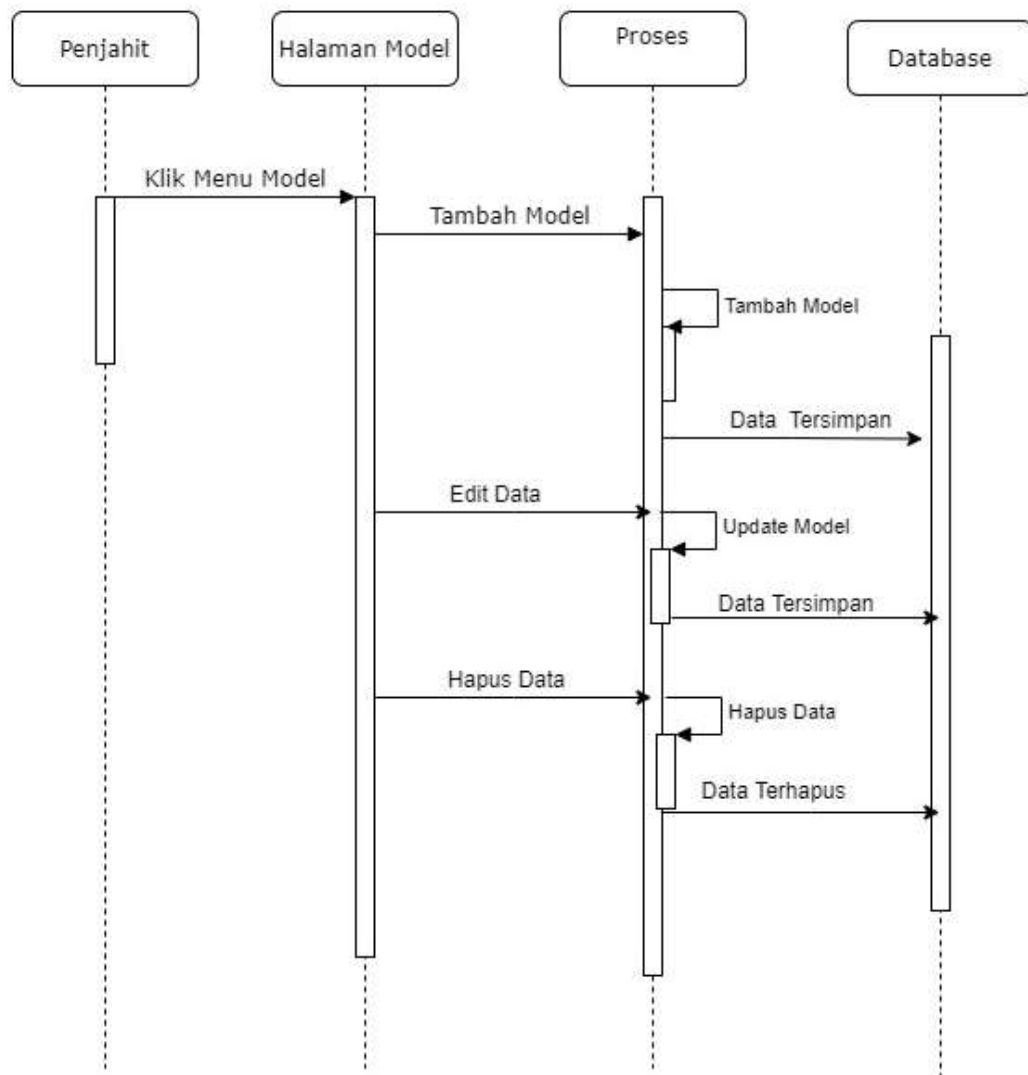
Sequence diagram update profile menggambarkan interaksi penjahit dengan aplikasi dan *database* dalam melakukan *update profile*. *Sequence diagram update profile* dapat dilihat pada gambar III.16.



Gambar III.16 Sequence Diagram Update Profile

4. Sequence Diagram Data Model

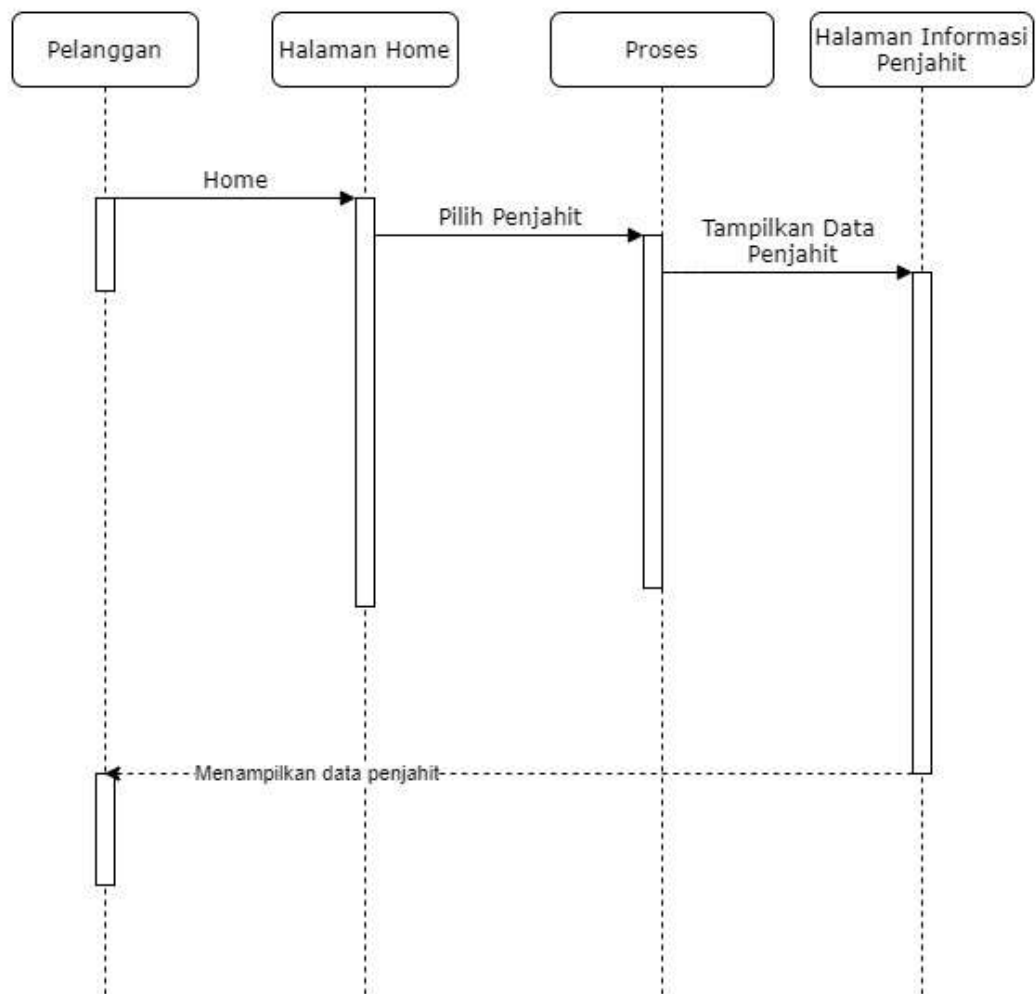
Sequence diagram data model penjahit menggambarkan interaksi penjahit dengan aplikasi dan *database* dalam melakukan pengolahan data model penjahit. *Sequence diagram data model penjahit* dapat dilihat pada gambar III.17.



Gambar III.17 Sequence Diagram Data Model

5. Sequence Diagram Pilih Penjahit

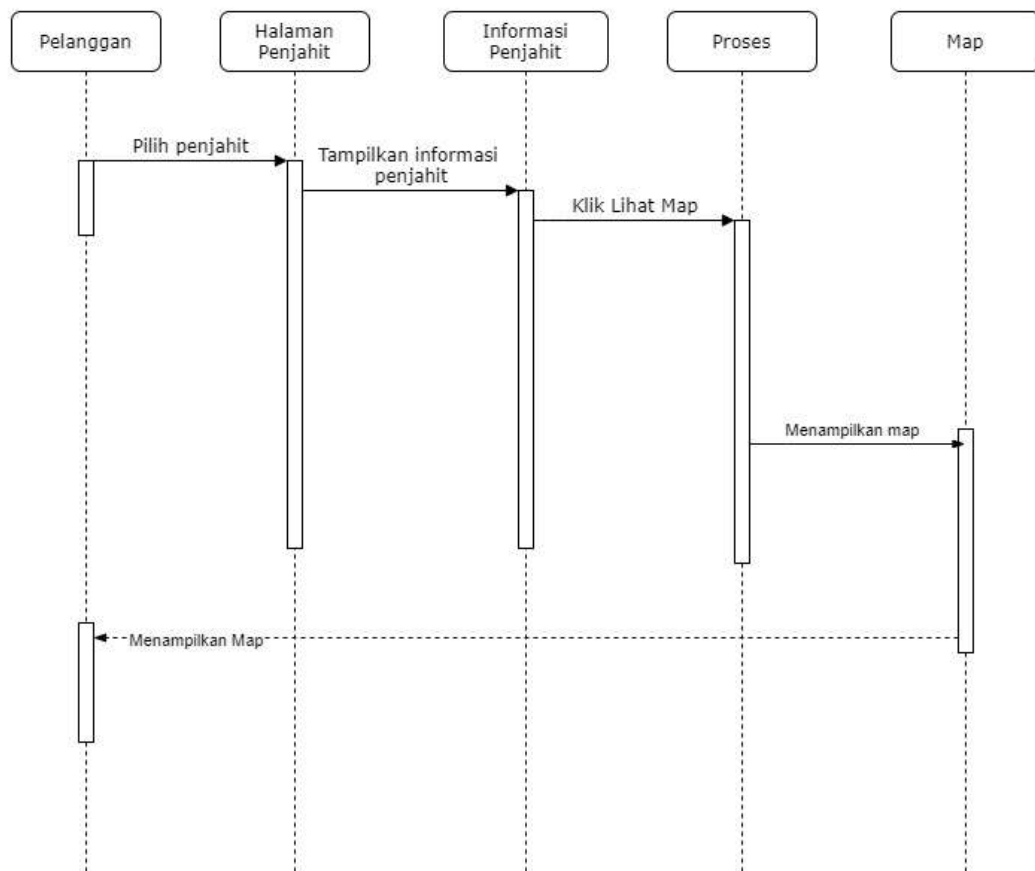
Sequence diagram pilih penjahit menggambarkan interaksi pelanggan dengan aplikasi dan database dalam melakukan pemilihan penjahit. *Sequence diagram* pilih penjahit dapat dilihat pada gambar III.18.



Gambar III.18 Sequence Diagram Pilih Penjahit

6. *Sequence Diagram* Lokasi Penjahit

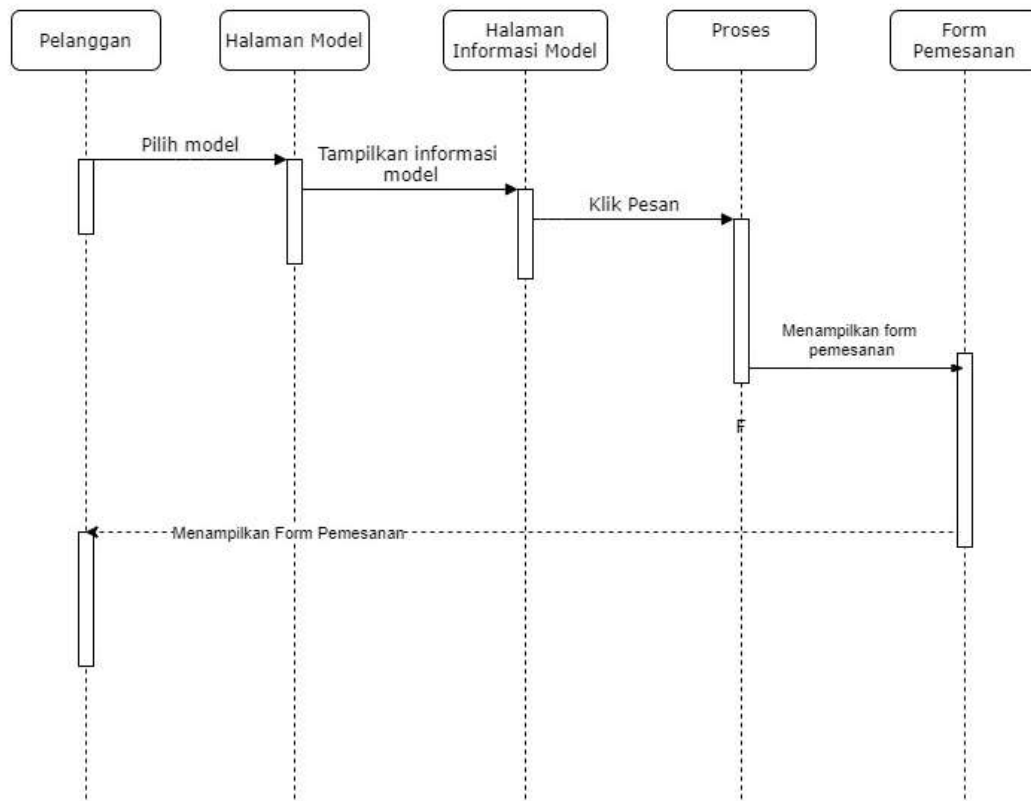
Sequence diagram lokasi penjahit dapat dilihat pada gambar III.19.



Gambar III.19 Sequence Diagram Lokasi Penjahit

7. Sequence Diagram Pemesanan

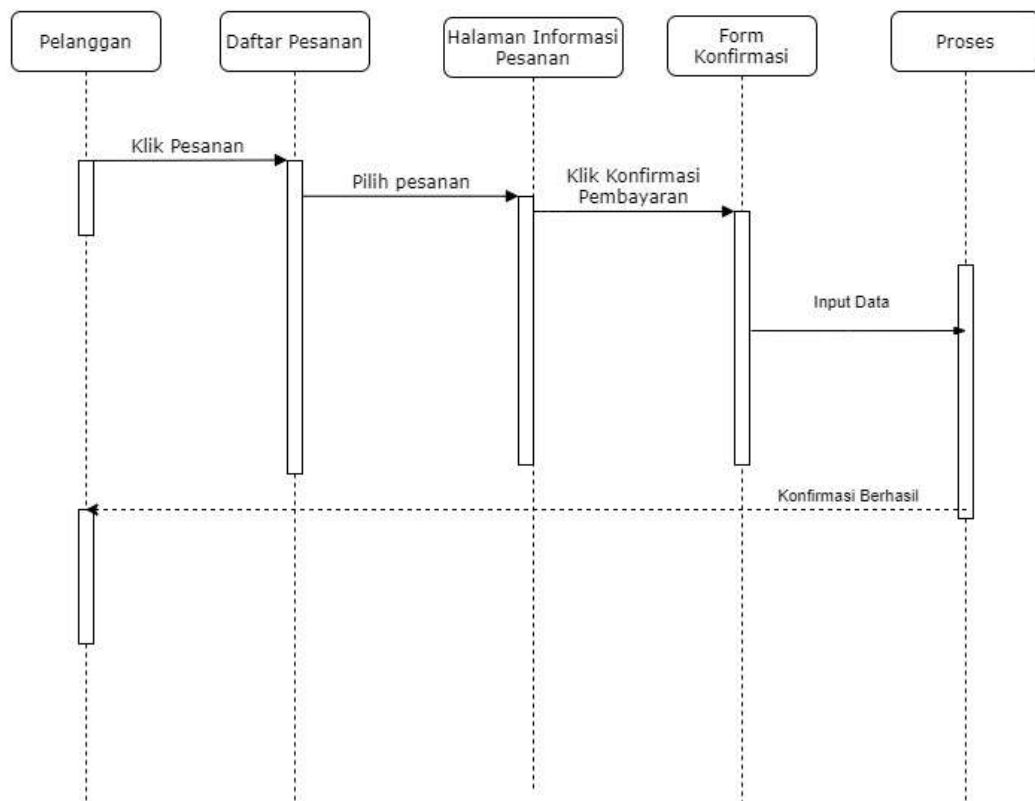
Sequence diagram pemesanan dapat dilihat pada gambar III.20.



Gambar III.20 Sequence Diagram Pemesanan

8. *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran

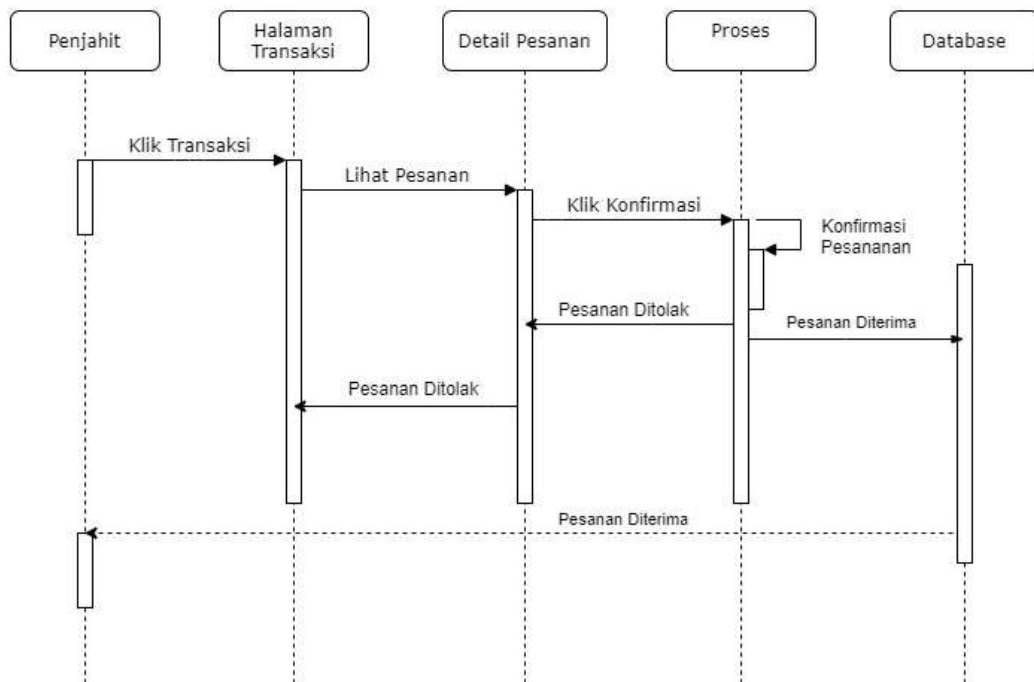
Sequence diagram konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada gambar III.21.



Gambar III.21 Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

9. Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan

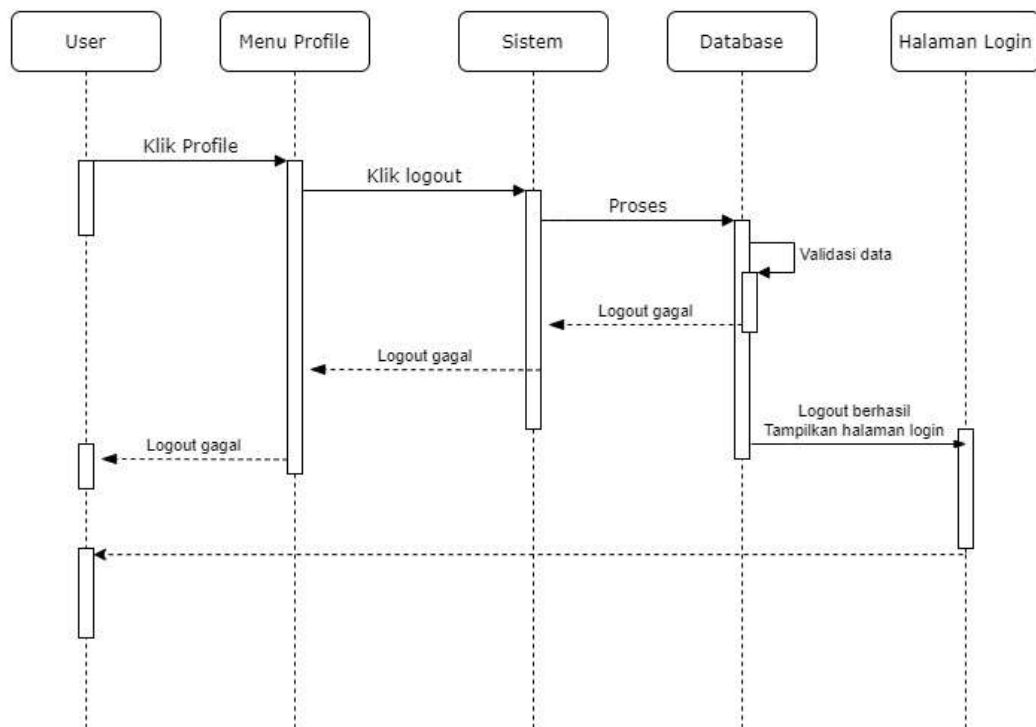
Sequence diagram konfirmasi pemesanan dapat dilihat pada gambar III.22.



Gambar III.22 Sequence Diagram Konfirmasi Pemesanan

10. Sequence Diagram Logout

Sequence diagram logout menjelaskan cara user keluar dari dalam program. *Sequence diagram logout* dapat dilihat pada gambar III.23.



Gambar III.23 Sequence Diagram Logout

III.4 Desain Database

1. Desain Tabel

Desain tabel adalah struktur tabel *database* sistem yang perlu Anda rancang. Struktur tabel untuk desain *database* adalah sebagai berikut :

a. Struktur Tabel Penjahit

Struktur tabel penjahit ini digunakan untuk menyimpan data penjahit, dalam table ini yang menjadi *primary key* adalah *id_penjahit*. Adapun struktur tabel penjahit dapat dilihat pada Tabel III.2.

Tabel III.2 Struktur Tabel Penjahit

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	id_penjahit	Int	Tidak	Primary Key

2	nama_penjahit	String	Tidak	-
3	username	String	Tidak	-
4	email	String	Tidak	-
5	password	String	Tidak	-
6	kontak_penjahit	String	Tidak	-
7	deskripsi	String	Ya	-
8	gambar_penjahit	String	Ya	-
9	alamat	String	Tidak	-
10	latitude	Double	Tidak	-
11	longitude	Double	Tidak	-

b. Struktur Tabel Pelanggan

Struktur tabel pelanggan ini digunakan untuk menyimpan data pelanggan, dalam tabel ini yang menjadi *primary key* adalah *id_pelanggan*. Adapun struktur tabel pelanggan dapat dilihat pada Tabel III.3.

Tabel III.3 Struktur Tabel User

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	id_pelanggan	Int	Tidak	Primary Key
2	nama	String	Tidak	-
3	username	String	Tidak	-
4	email	String	Tidak	-
5	password	String	Tidak	-

6	No_hp	String	Tidak	-
7	deskripsi	String	Ya	-
8	foto_profile	String	Ya	-
9	alamat	String	Tidak	-

c. Struktur Tabel *Category*

Struktur tabel category ini digunakan untuk menyimpan data category, dalam tabel ini yang menjadi *primary key* adalah category_id. Adapun struktur tabel *category* dapat dilihat pada Tabel III.4.

Tabel III.4 Struktur Tabel *Category*

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	category_id	Integer	Tidak	Primary Key
2	nama	String	Tidak	-

d. Struktur Tabel Model Pakaian

Struktur tabel model pakaian ini digunakan untuk menyimpan data model pakaian penjahit, dalam tabel ini yang menjadi *primary key* adalah id_model. Adapun struktur tabel model pakaian dapat dilihat pada Tabel III.5.

Tabel III.5 Struktur Tabel Model Pakaian

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	id_model	Integer	Tidak	Primary Key
2	category_id	Integer	Tidak	-

3	penjahit_id	Integer	Tidak	-
4	nama_model	String	Tidak	-
5	biaya_jahit	String	Tidak	-
6	lebar_dada	String	Ya	-
7	lingkar_pinggang	String	Ya	-
8	ligkar_panggul	String	Ya	-
9	panjang_baju	String	Ya	-
10	panjang_inseam	String	Ya	-

e. Struktur Tabel Keranjang

Struktur tabel keranjang ini digunakan untuk menyimpan data keranjang, dalam tabel ini yang menjadi *primary key* adalah id_keranjang. Adapun struktur tabel keranjang dapat dilihat pada Tabel III.6.

Tabel III.6 Struktur Tabel Keranjang

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	id_keranjang	Integer	Tidak	Primary Key
2	pelanggan_id	Integer	Tidak	-
3	model_id	Integer	Tidak	-
4	jumlah	Number	Tidak	-

f. Struktur Tabel Pesanan

Struktur tabel pesanan ini digunakan untuk menyimpan data pemesanan, dalam tabel ini yang menjadi *primary key* adalah *id_pesanan*. Adapun struktur tabel pemesanan dapat dilihat pada Tabel III.7.

Tabel III.7 Struktur Tabel Pesanan

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	id_pesanan	Integer	Tidak	Primary Key
2	pelanggan_id	Integer	Tidak	-
3	model_pakaian_id	Integer	Tidak	-
4	keterangan	String	Tidak	-
5	jumlah	Number	Tidak	-
6	gambar_model_pesanan	String	Ya	-
7	total	Number	Tidak	-
8	status	String	Tidak	-

g. Struktur Tabel Konfirmasi Pembayaran

Struktur tabel konfirmasi pembayaran ini digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran, dalam tabel ini yang menjadi *primary key* adalah *id_konfirmasi*. Adapun struktur tabel konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Tabel III.8.

Tabel III.8 Struktur Tabel Konfirmasi Pembayaran

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	id_konfirmasi	Integer	Tidak	Primary Key

2	pesanan_id	Integer	Tidak	-
3	nama	String	Tidak	-
4	bank_tujuan	String	Tidak	-
5	bank_asal	String	Tidak	-
6	tanggal_transfer	Date	Tidak	-
7	bukti_pembayaran	String	Tidak	-
8	jumlah_transfer	Number	Tidak	-

h. Struktur Tabel Ukuran

Struktur tabel ukuran ini digunakan untuk menyimpan data ukuran model pakaian, dalam tabel ini yang menjadi *primary key* adalah ukuran_id. Adapun struktur tabel ukuran dapat dilihat pada Tabel III.9.

Tabel III.9 Struktur Tabel Ukuran

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1	ukuran_id	Integer	Tidak	Primary Key
2	lebar_dada	String	Ya	-
3	lingkar_pinggang	String	Ya	-
4	lingkar_pinggang	String	Ya	-
5	panjang_baju	String	Ya	-
6	panjang_inseam	String	Ya	-

III.5 Desain User Interface

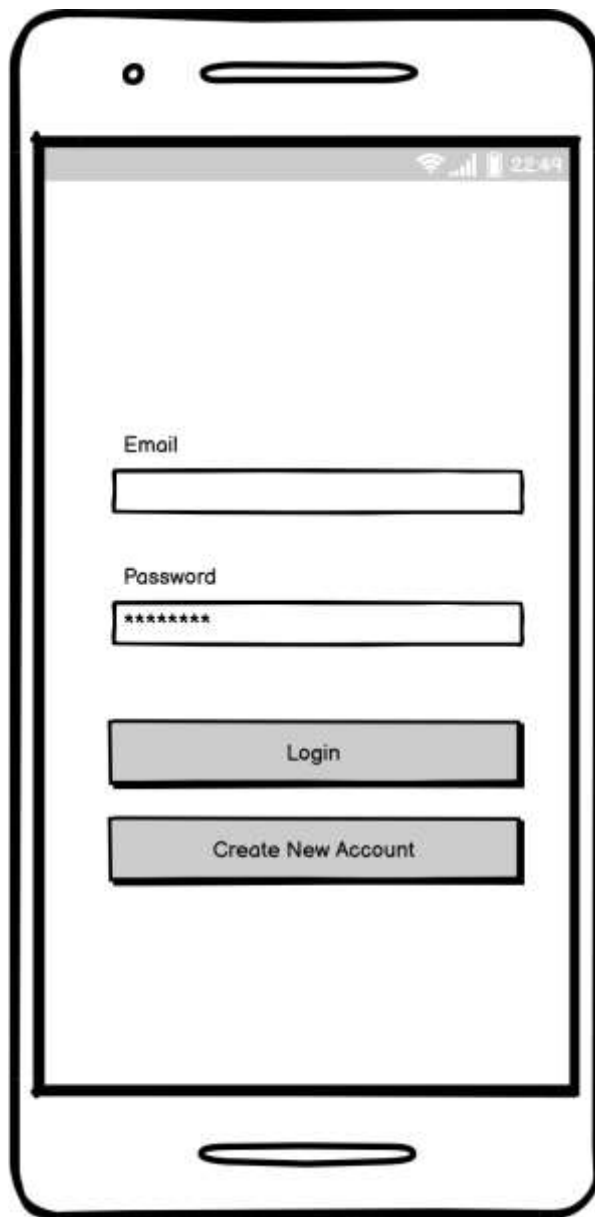
Desain *User Interface* adalah tampilan desain yang dirancang di dalam aplikasi. Untuk perancangan *interface* aplikasi dibuat menggunakan *figma*, adapun desain *user interface* dari aplikasi pemesanan jasa menjahit sebagai berikut:

III.5.1 Desain Sistem Pelanggan

Desain sistem pelanggan adalah tampilan rancangan aplikasi yang dilakukan oleh pelanggan.

1 Desain Halaman *Form Login*

Desain halaman *form login* akan muncul ketika pelanggan masuk kedalam aplikasi, adapun rancangan *interface* menu *form login* adalah sebagai berikut:



The image shows a mobile application login screen. At the top, there is a status bar with a Wi-Fi icon, signal strength bars, and the time 22:49. Below the status bar, the login form is centered. It consists of two text input fields: the first is labeled 'Email' and the second is labeled 'Password' with masked characters (*****). Below the password field, there are two buttons: 'Login' and 'Create New Account'. The entire form is enclosed in a rounded rectangle, and the phone's home button is visible at the bottom.

Gambar III.24 Desain Halaman *Form Login*

2 Desain Halaman *Form Registrasi*

Desain halaman *form registrasi* akan muncul ketika *user* membuat akun baru, adapun rancangan *interface* menu *form registrasi* adalah sebagai berikut:

The image shows a mobile phone screen with a registration form. The phone has a black bezel and a home button at the bottom. The screen displays a white background with a status bar at the top showing signal strength, Wi-Fi, and the time 22:54. The form consists of four text input fields stacked vertically, each with a label to its left: 'Name', 'Email', 'Password', and 'User Name'. The 'Password' field is masked with asterisks. Below the fields is a grey 'Continue' button.

Name

Email

Password

User Name

Continue

Gambar III.25 Desain Halaman *Form Registrasi*

Jenis Kelamin

Laki-laki

Nomor HP

Alamat

Daftar Sebagai

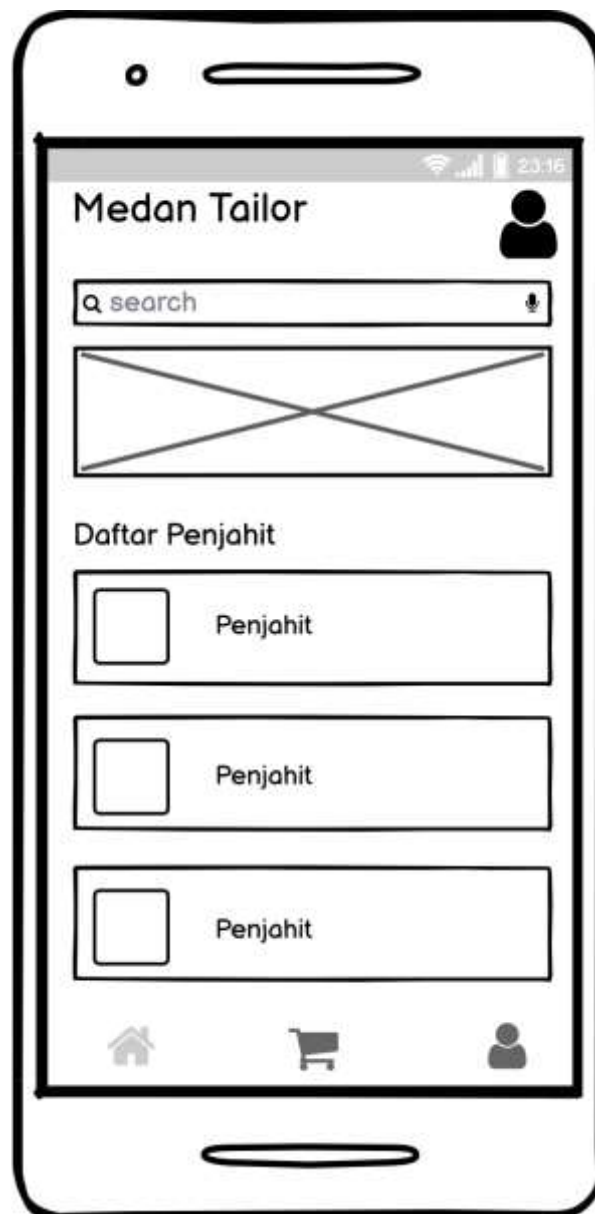
Pelanggan

Register Now

Gambar III.26 Desain Halaman *Form Registrasi*

3 Desain Halaman *Home*

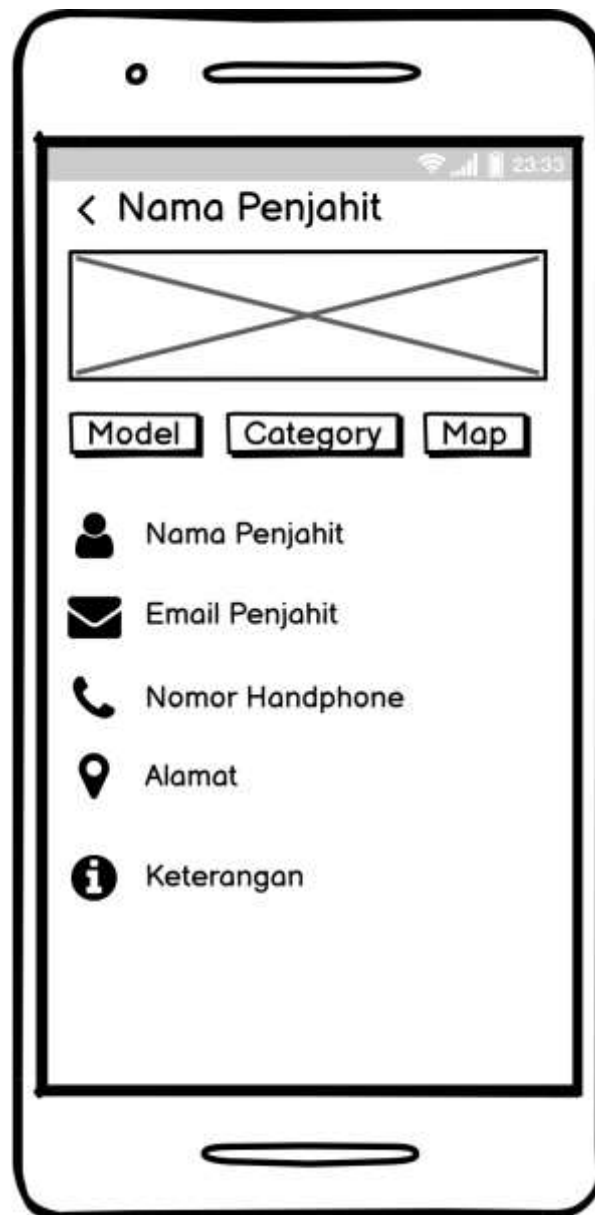
Desain halaman *Home* akan muncul ketika pelanggan sudah melakukan login, adapun rancangan *interface* menu *Home* adalah sebagai berikut:



Gambar III.27 Desain Halaman *Home*

4 Desain Halaman Detail Penjahit

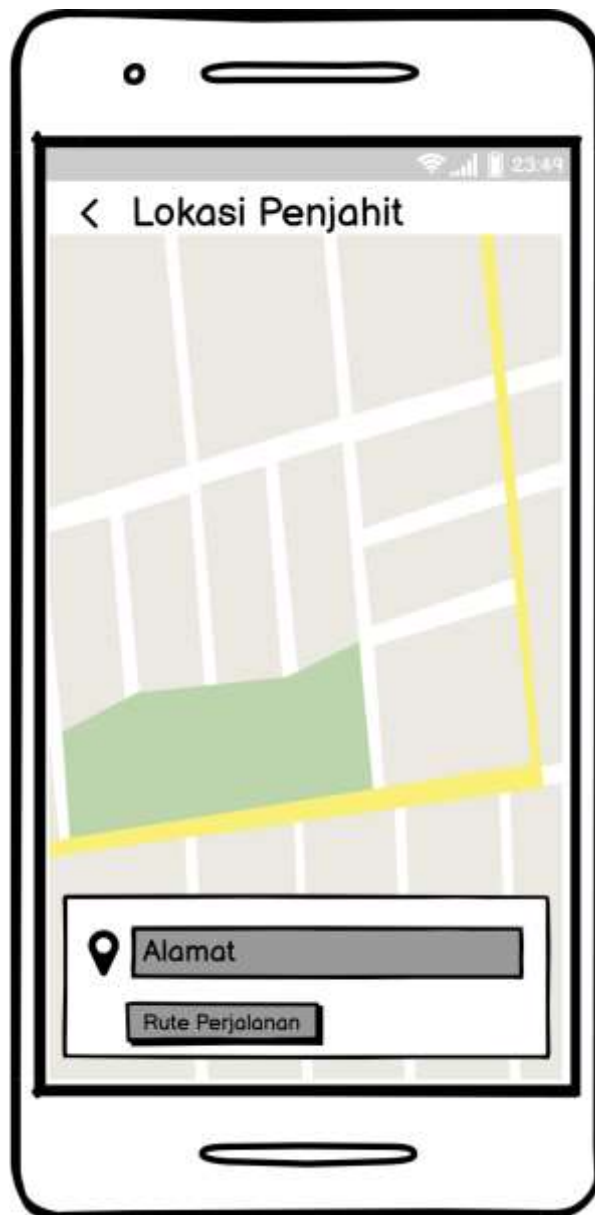
Desain halaman detail penjahit akan muncul ketika pelanggan sudah memilih penjahit, adapun rancangan tampilan detail penjahit adalah sebagai berikut:



Gambar III.28 Desain Halaman Detail Penjahit

5 Desain Halaman Lokasi Penjahit

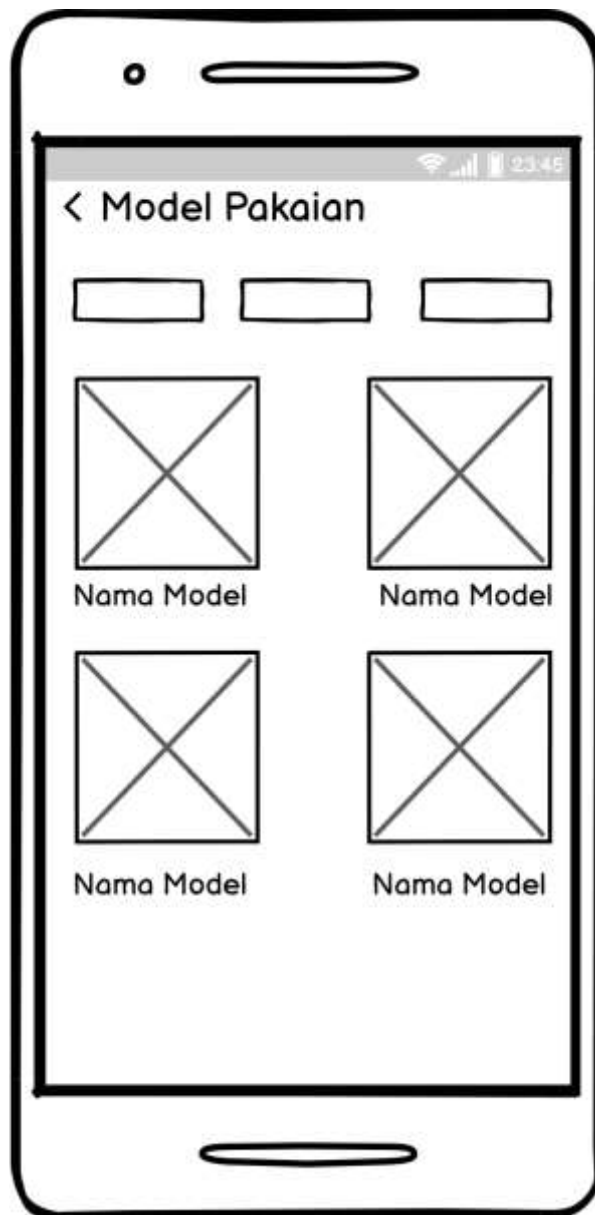
Desain halaman lokasi penjahit akan muncul ketika pelanggan memilih lihat *maps* pada halaman detail penjahit adapun rancangan tampilan lokasi penjahit adalah sebagai berikut:



Gambar III.29 Desain Halaman Lokasi Penjahit

6 Desain Halaman Model Pakaian

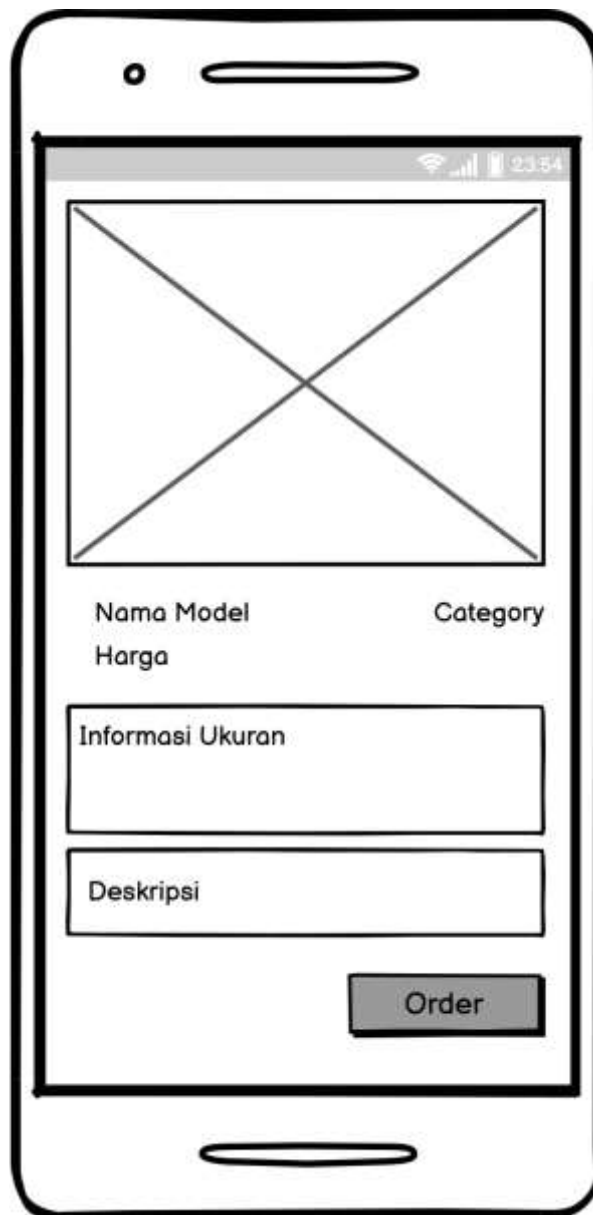
Desain halaman model pakaian penjahit akan muncul ketika pelanggan memilih lihat model pada halaman detail penjahit, adapun rancangan tampilan model pakaian penjahit adalah sebagai berikut:



Gambar III.30 Desain Halaman Model Pakaian

7 Desain Halaman Detail Model

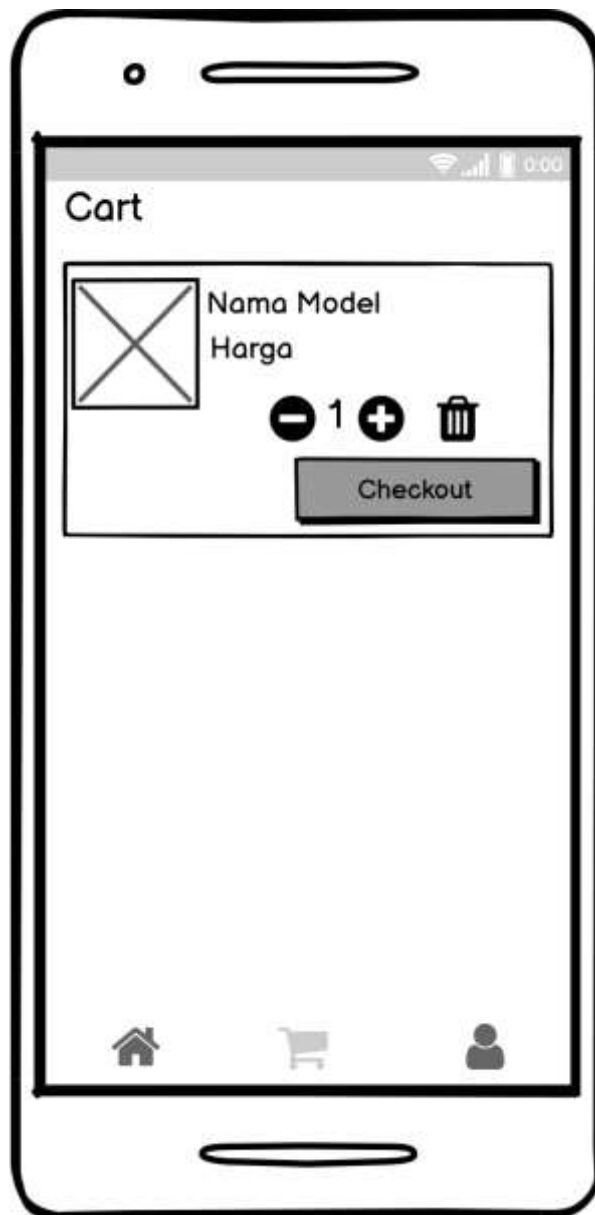
Desain halaman detail model pakaian penjahit akan muncul ketika pelanggan memilih salah satu model pakaian pada halaman model pakaian, adapun rancangan tampilan detail model pakaian penjahit adalah sebagai berikut:



Gambar III.31 Desain Halaman Detail Model Penjahit

8 Desain Halaman Pesanan Saya

Desain halaman pesanan saya akan muncul ketika pelanggan memesan jasa salah satu penjahit, dengan model yang telah dipilih. Adapun rancangan tampilan halaman keranjang adalah sebagai berikut:



Gambar III.32 Desain Halaman Pesanan Saya

9 Desain Halaman Pemesanan

Desain halaman pemesanan akan muncul ketika pelanggan sudah masuk ke halaman keranjang belanja dan sudah berhasil memasukkan pesanannya. Adapun rancangan desain halaman pemesanan adalah sebagai berikut:

< Checkout

Nama Model
Harga

Edit Ukuran

Keterangan

Tambahkan Gambar Model

Choose File

Jumlah	X
Harga	Rp.
Total Pembayaran	Rp.

Make Order

Gambar III.33 Desain Halaman Pemesanan

10 Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran

Desain halaman konfirmasi pembayaran akan muncul ketika pelanggan sudah melakukan pembayaran. Adapun rancangan tampilan halaman konfirmasi pembayaran adalah sebagai berikut:

Konfirmasi Pembayaran

A paragraph of text with an [unassigned link](#)
 A second row of text with a [web link](#)

Bank Tujuan *

Bank Asal*

Nama Pengirim *

Tanggal Transfer *

Nominal Transfer *

Bukti Transfer *

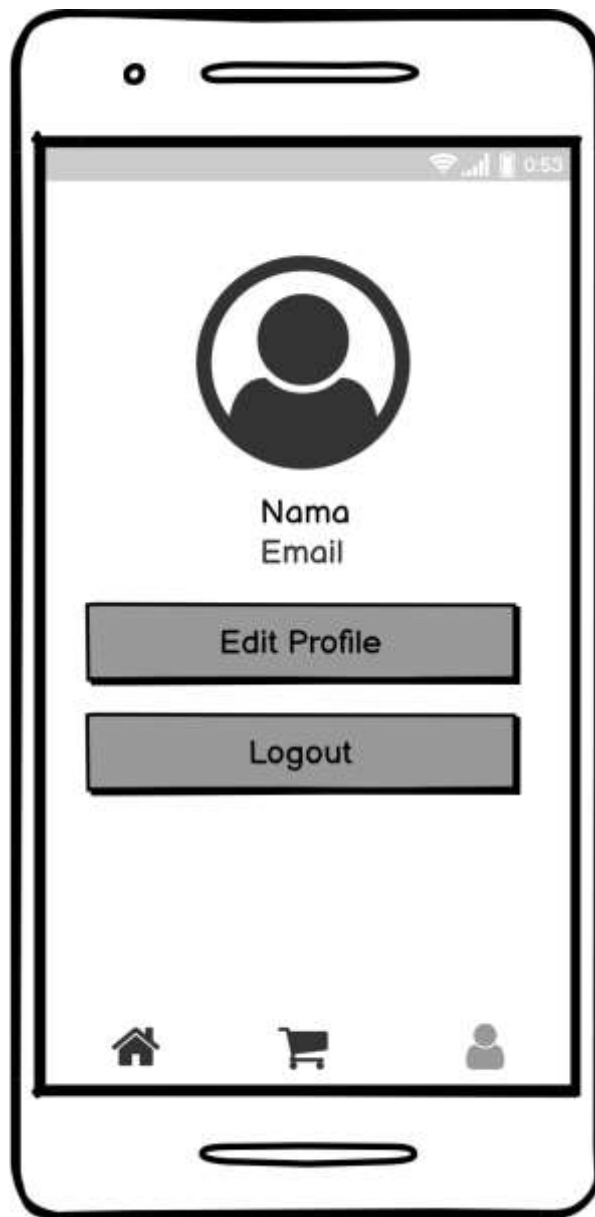
Upload Bukti Pembayaran

Konfirmasi

Gambar III.34 Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran

11 Desain Halaman *Profile*

Desain halaman *profile* akan muncul ketika pelanggan sudah memilih menu *profile*. Adapun rancangan tampilan halaman *profile* adalah sebagai berikut:



Gambar III.35 Desain Halaman *Profile*

12 Desain Halaman *Update Profile*

Desain halaman *update profile* akan muncul ketika pelanggan sudah memilih menu *profile*. Adapun rancangan tampilan halaman *update profile* adalah sebagai berikut:

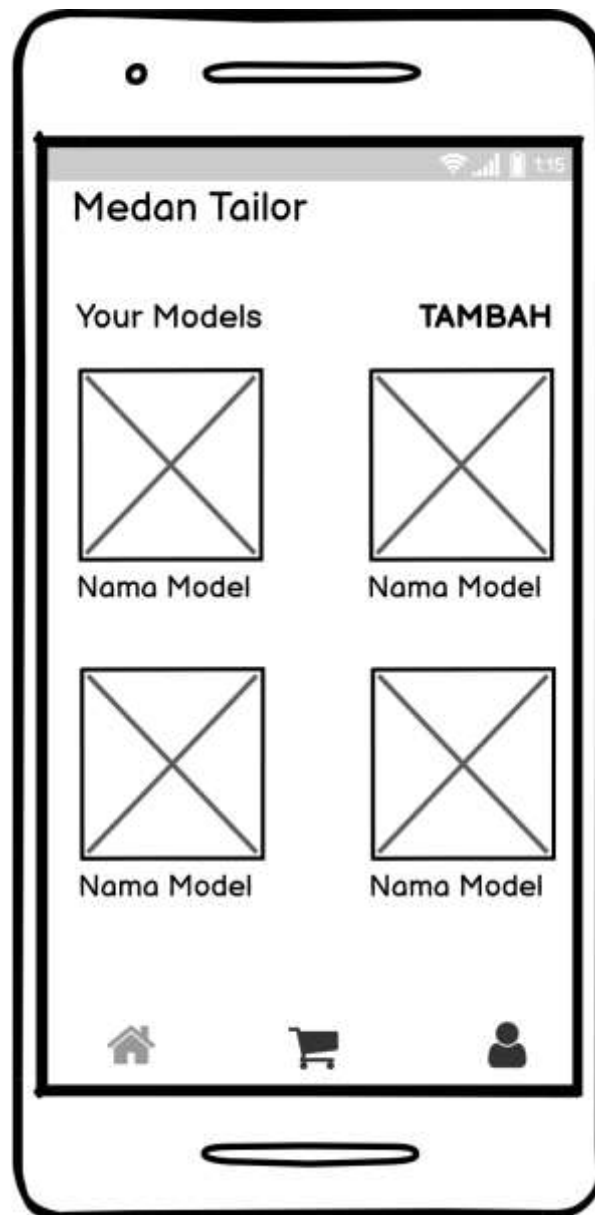
Gambar III.36 Desain Halaman *Update Profile*

III.5.2 Desain Sistem Penjahit

1 Desain Halaman *Home* Penjahit

Desain halaman *home* akan muncul ketika penjahit sudah berhasil *login*.

Adapun rancangan tampilan halaman *home* penjahit adalah sebagai berikut:



Gambar III.37 Desain Halaman *Home* Penjahit

2 Desain Halaman Tambah Model

Desain halaman tambah model akan muncul ketika penjahit memilih tambah model pada halaman *home*. Adapun rancangan tampilan halaman tambah model penjahit adalah sebagai berikut:

< Add Model

Nama Model

Category

Harga

Gambar Model

Upload Gambar Model

Input Ukuran

Lebar Dada

Lingkar Pinggang

Lingkar Panggul

Panjang Baju

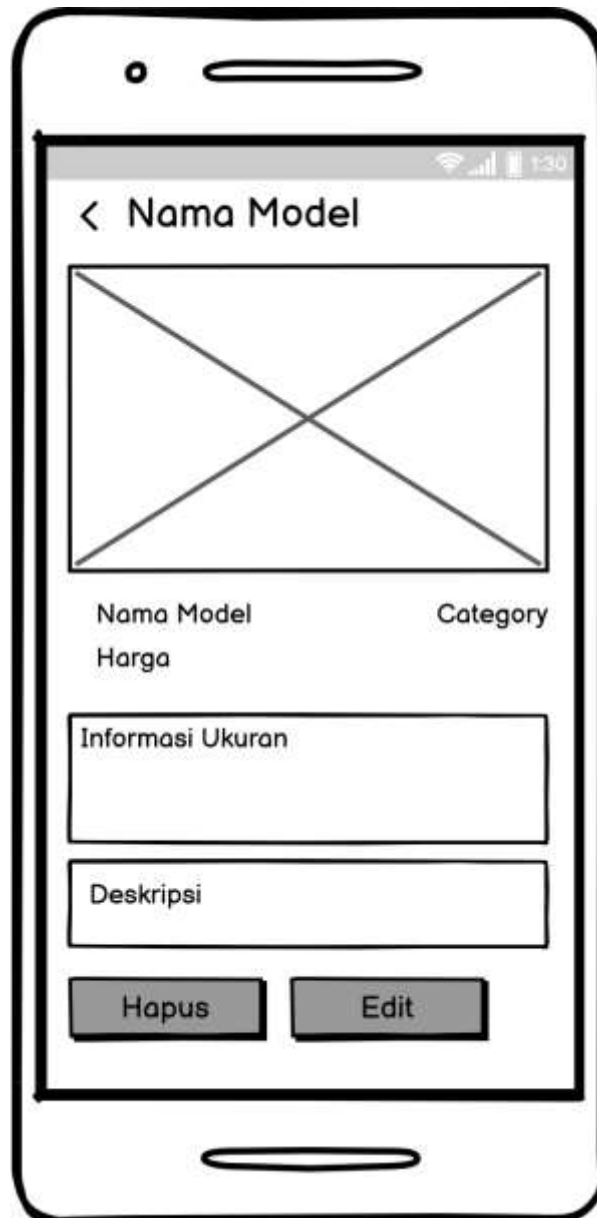
Panjang Inseam

Tambah Model

Gambar III.38 Desain Halaman Tambah Model

3 Desain Halaman Detail Model

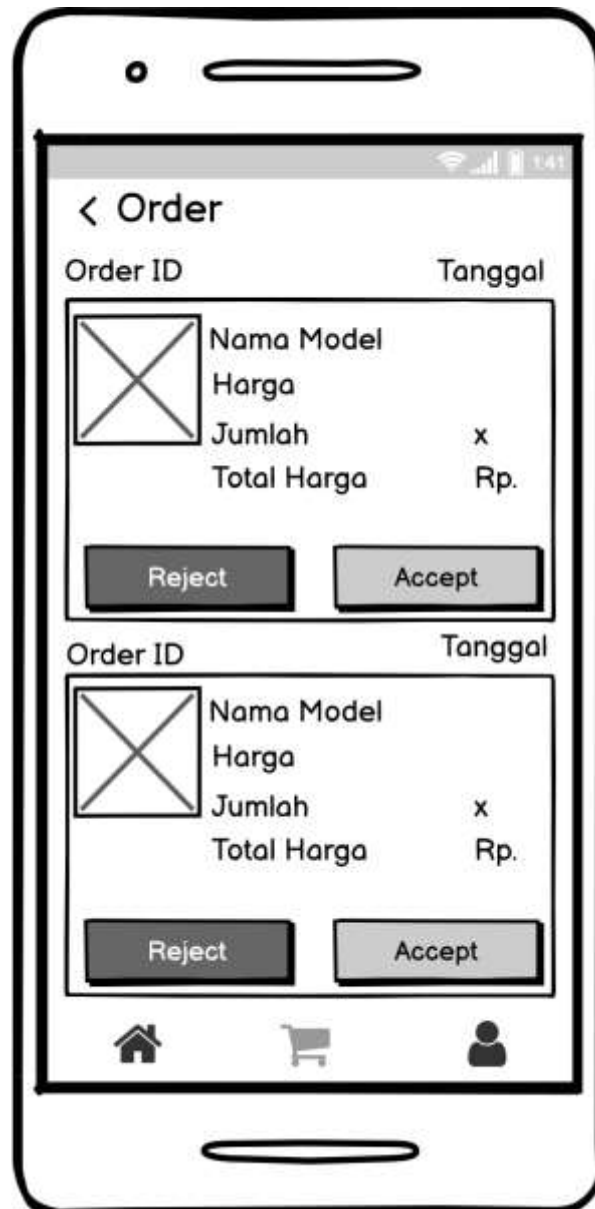
Desain halaman detail model akan muncul ketika penjahit sudah menambah model pada halaman *home*. Adapun rancangan tampilan halaman detail model penjahit adalah sebagai berikut:



Gambar III.39 Desain Halaman Detail Model

4 Desain Halaman Konfirmasi Pemesanan

Desain halaman konfirmasi pemesanan akan muncul ketika penjahit memilih menu transaksi. Adapun rancangan tampilan halaman konfirmasi pemesanan adalah sebagai berikut:



Gambar III.40 Desain Halaman Konfirmasi Pemesanan

5 Desain Halaman *Update Profile*

Desain halaman *update profile* akan muncul ketika penjahit memilih menu *profile*. Adapun rancangan tampilan halaman *update profile* adalah sebagai berikut:

[illegible]

Gambar III.41 Desain Halaman *Update Profile*