

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **III.1. Analisis Masalah**

Dandi Motret Photography merupakan salah satu tempat untuk pemesanan jasa Fotografer baik jasa wedding, wisuda dan lain-lainnya. Dalam pemesanan jasa Photographer dilakukan secara manual, konsumen harus datang langsung dalam melakukan pemesanan jasa Photographer serta melakukan pemesanan Photographer dengan menggunakan Via Call sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan pemesanan Photographer. Pelanggan sering mengalami kekecewaan pada proses pemesanan jasa Photographer dikarenakan tipe serta jenis Photographer tidak sesuai dengan pesanan oleh pelanggan serta dalam proses pembayaran Photographer yang dipesan dilakukan secara manual dengan bayar langsung ditempat. Permasalahan yang di hadapai adalah Dandi Motret Photography kesulitan dalam menerima Pemesanan Photographer, pelanggan dalam kesulitan memesan Photographer pada Dandi Motret Photography

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan untuk dapat menerima semua informasi mengenai pemesanan Photographer sekaligus membantu Dandi Motret Photography dalam penerimaan pemesanan pelanggan.

### III.1.1. Analisa Input

Dalam penelitian ini yang menjadi data input dalam proses pemesanan

Photographer pada Dandi Motret Photography adalah sebagai berikut :

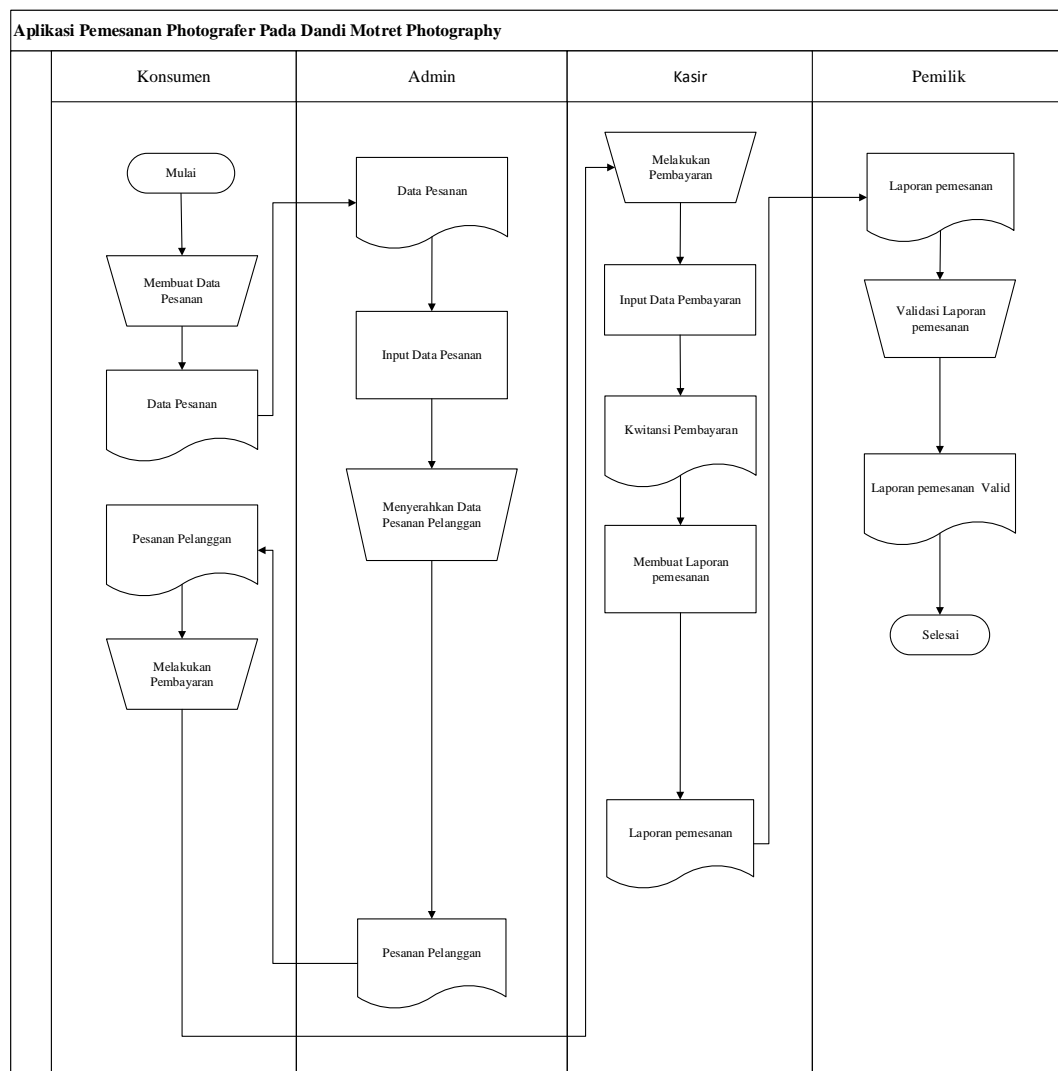
NO	NAMA KECAMATAN	NAMA DESA	ALAMAT LENGKAP	NAMA	KET
1	LABUHAN DELI	HEL VETIA	GG MELATI	AMINAH	
2	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I KARYA UIUNG	ANUM	
3	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	ARI KUSNADI	
4	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	ARMANSYAH	
5	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	ASNAN	
6	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	DONATOES ILENG	
7	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DUSUN I	EKA RIZKI WARDHANI	
8	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	FIRMAWATI	
9	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	HALIMAH	
10	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	HARMI	
11	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	HEL VIRA	
12	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	HENNI SALMAH	
13	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I KARYA UIUNG	HJ RISNAWATI	
14	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I JL KARYA UIUNG	HL RUBINI	
15	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	IRIANTI	
16	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	JAR WONO	
17	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	JOKO SUBROTO	
18	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I KARYA UIUNG	JOKO SUSILO	
19	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	LASIMAH	
20	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JALAN KARYA UIUNG NO.31	LISDAYANTI FRAMITA	
21	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DUSUN I	MASIDI	
22	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL KARYA UIUNG DUSUN I	MENIK	
23	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I JL KARYA UIUNG	MISRIANA	
24	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I JL KARYA UIUNG	NURBATI	
25	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL MELATI DSN I DUSUN I	NURHAYATI SIHOMBING	
26	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I KARYA UIUNG	NURIANI	
27	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL KARYA UIUNG DUSUN I	PERMADI	
28	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL KARYA UIUNG DUSUN I	PERMATI	
29	LABUHAN DELI	HEL VETIA	JL KARYA UIUNG DUSUN I	PRISTIAWATI	
30	LABUHAN DELI	HEL VETIA	DUSUN I KARYA UIUNG	PUJIATI	



**Gambar III.1. Analisa Input Data Pelanggan Pada Dandi Motret Photography**  
**Sumber : Dandi Motret Photography**

### III.1.2. Analisa Proses

*Flow of Document* adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai satu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu dengan yang lainnya dengan alur data baik secara manual maupun secara komputerisasi. Adapun gambar FOD dari Sistem ini:



**Gambar III.2. FOD Aplikasi Pemesanan Photografer Pada Dandi Motret Photography**

### **III.1.3. Analisa Output**

Analisa output bertujuan untuk menghasilkan output yang bermanfaat, setelah selesai analisa input dan analisa proses maka dalam analisa output di lakukan berdasarkan data yang di input dan di olah dalam pembuatan laporan. Analisa output yang di hasilkan adalah laporan pemesanan Pemesanan Photografer Pada Dandi Motret Photography.

## **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.

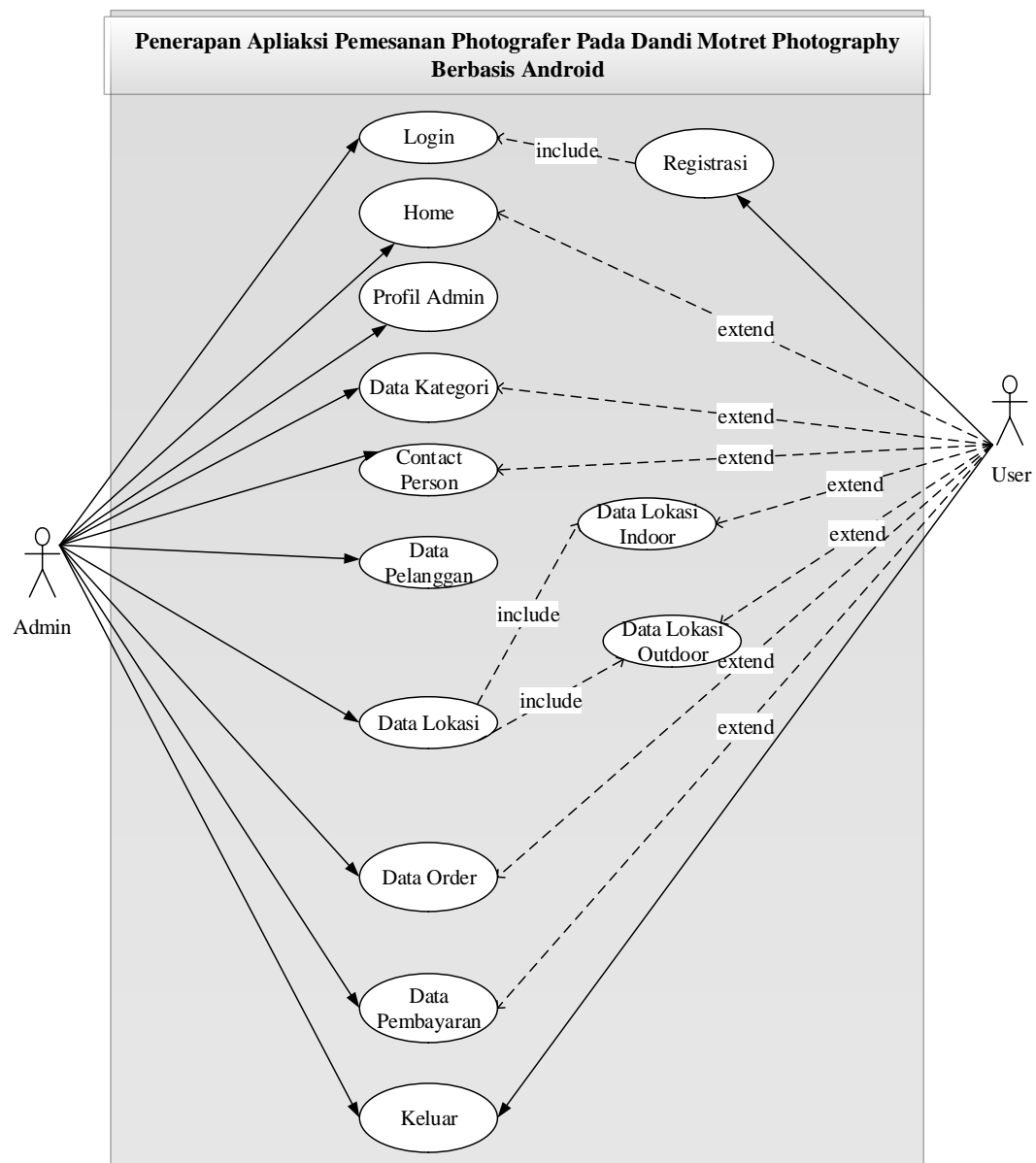
### **III.2.1. Desain Sistem**

#### **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 :

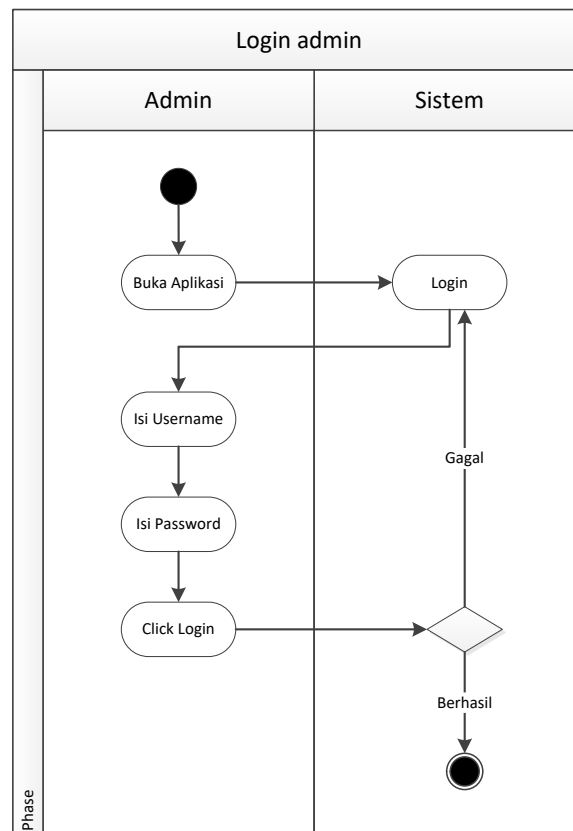


**Gambar III.3. Use Case Diagram Penerapan Aplikasi Pemesanan Photographer Pada Dandi Motret Photography Berbasis Android**

#### III.2.2.2. Class Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.4 :

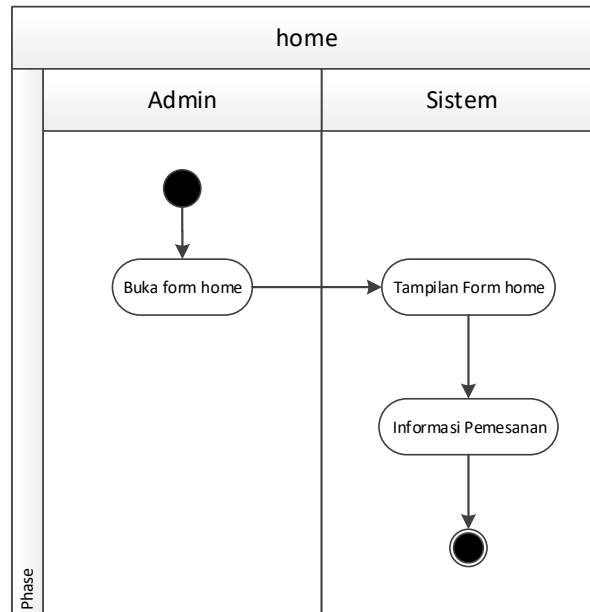




**Gambar III.3. Activity Diagram Login**

## 2. Activity Diagram Home

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

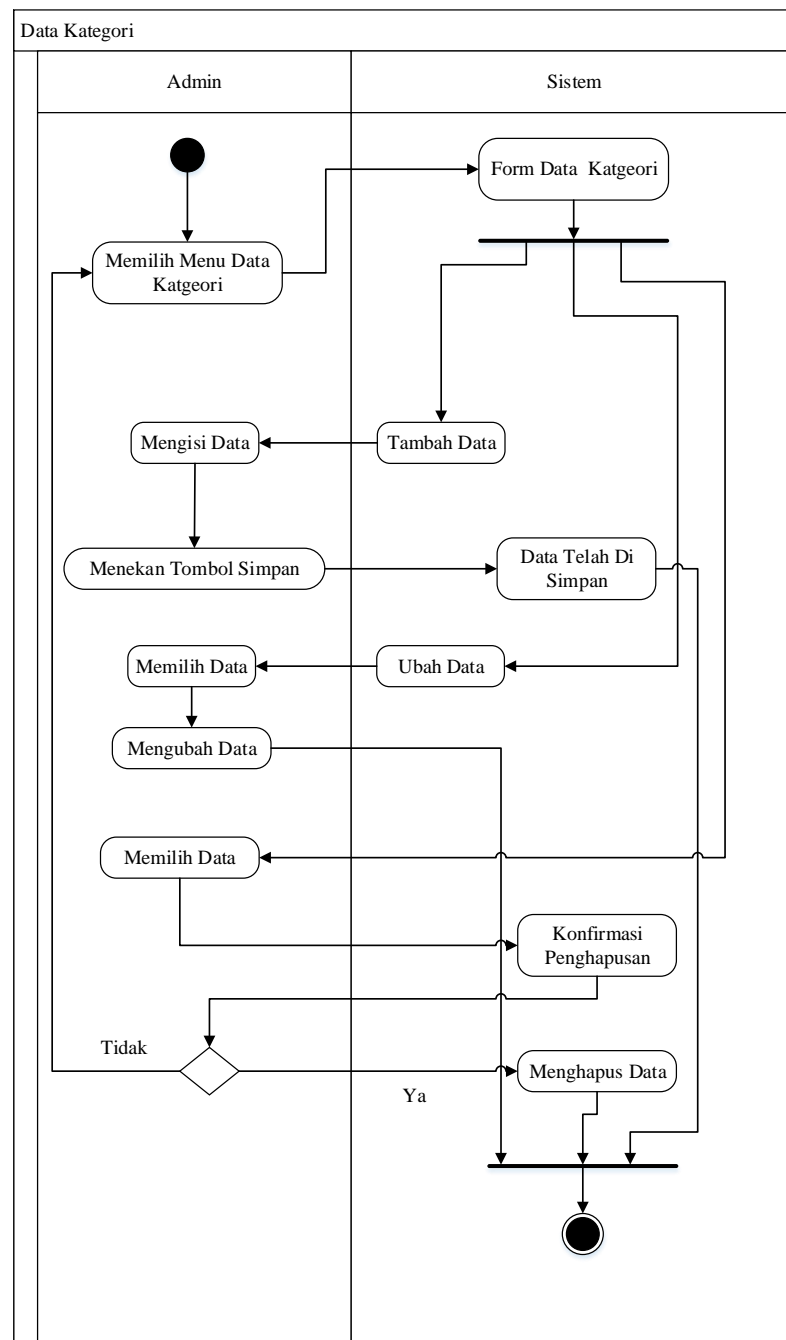


**Gambar III.4. Activity Diagram Form Home**

### 3. Activity Diagram Kategori

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

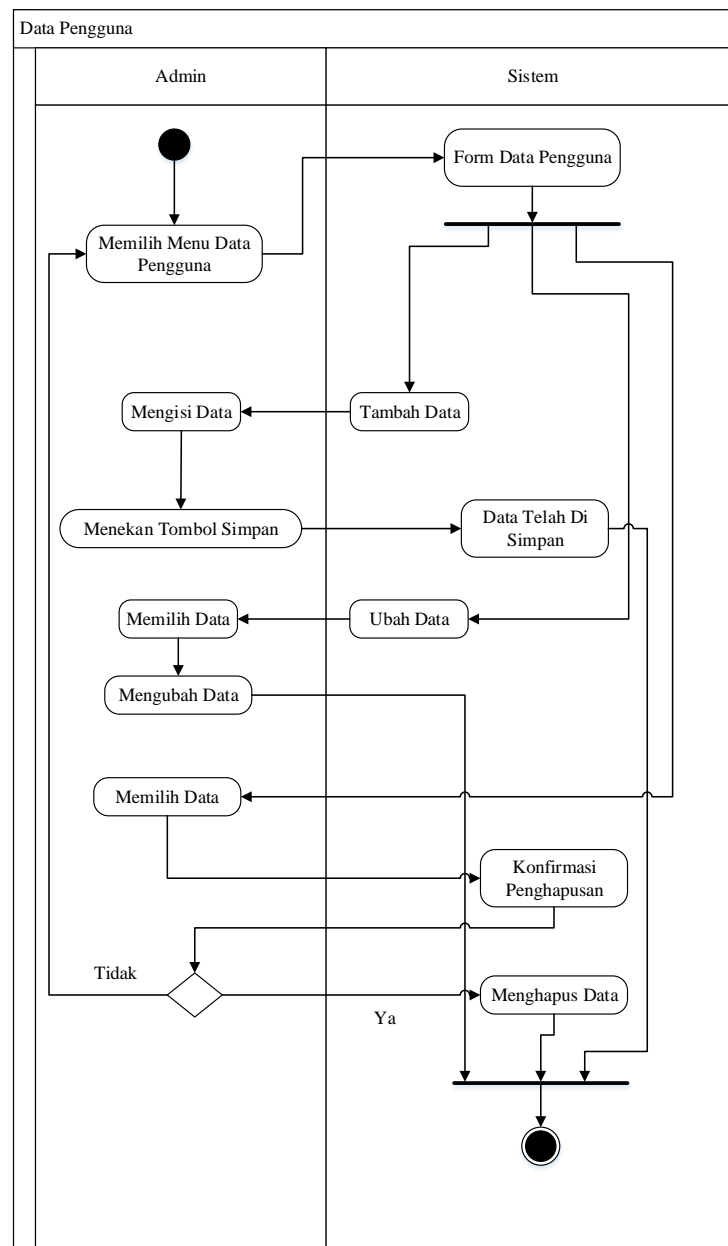




**Gambar III.5. Activity Diagram Form Kategori**

#### 4. Activity Diagram Pelanggan

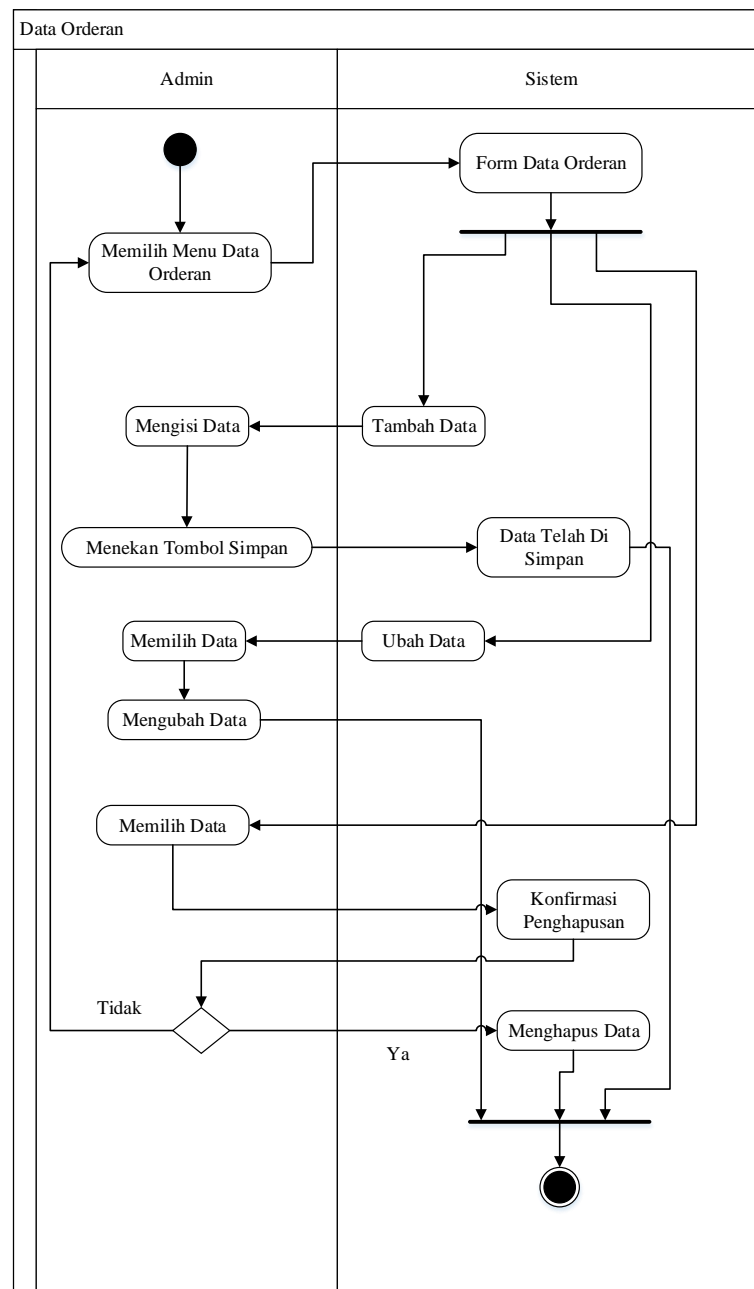
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut :



**Gambar III.8. Activity Diagram Form Pelanggan**

##### 5. Activity Diagram Orderan

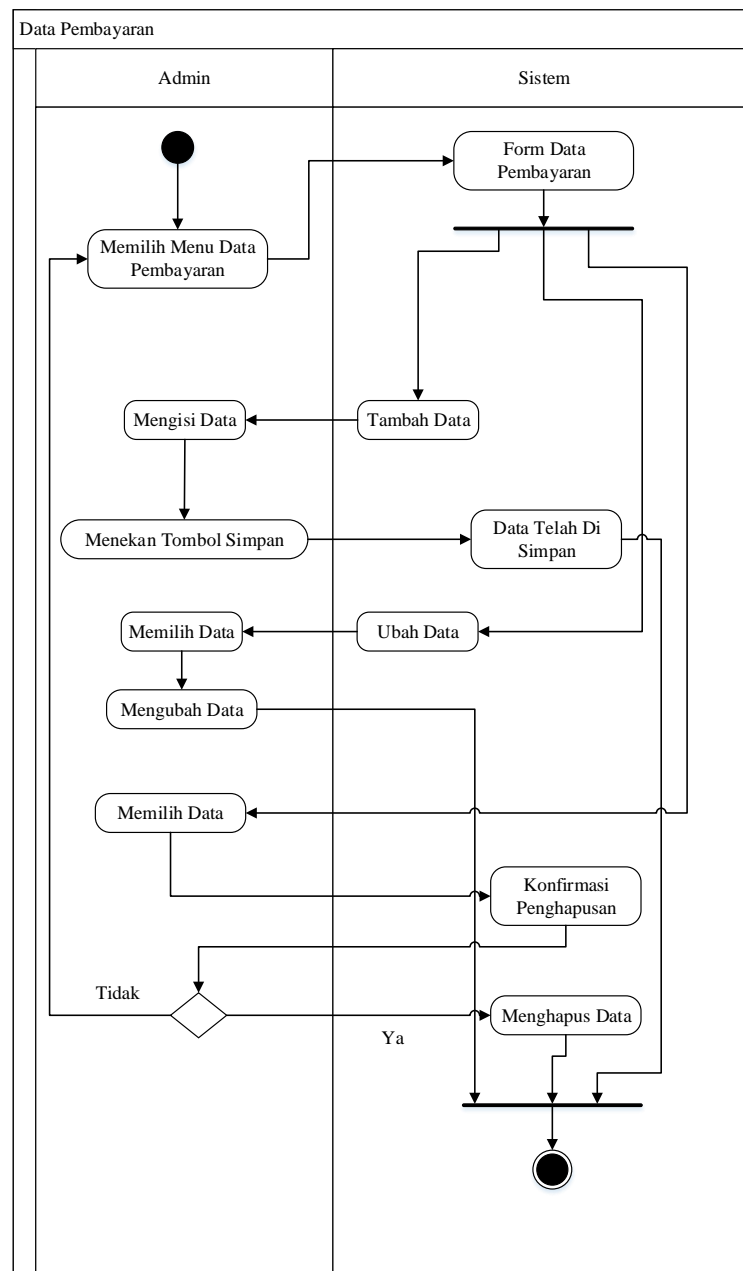
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* orderan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut :



**Gambar III.9. Activity Diagram Form Orderan**

#### 6. Activity Diagram Pembayaran

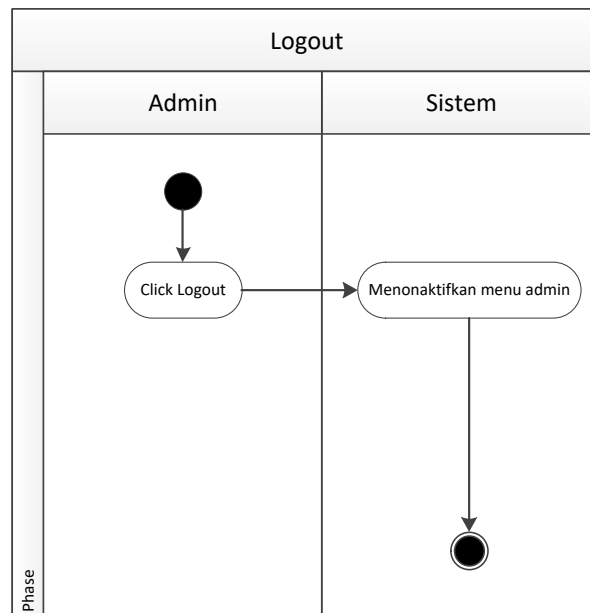
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut :



**Gambar III.10. Activity Diagram Form Pembayaran**

## 7. Activity Diagram Logout

Serangkaian kerja melakukan logout dapat terlihat seperti pada gambar III.11 berikut :

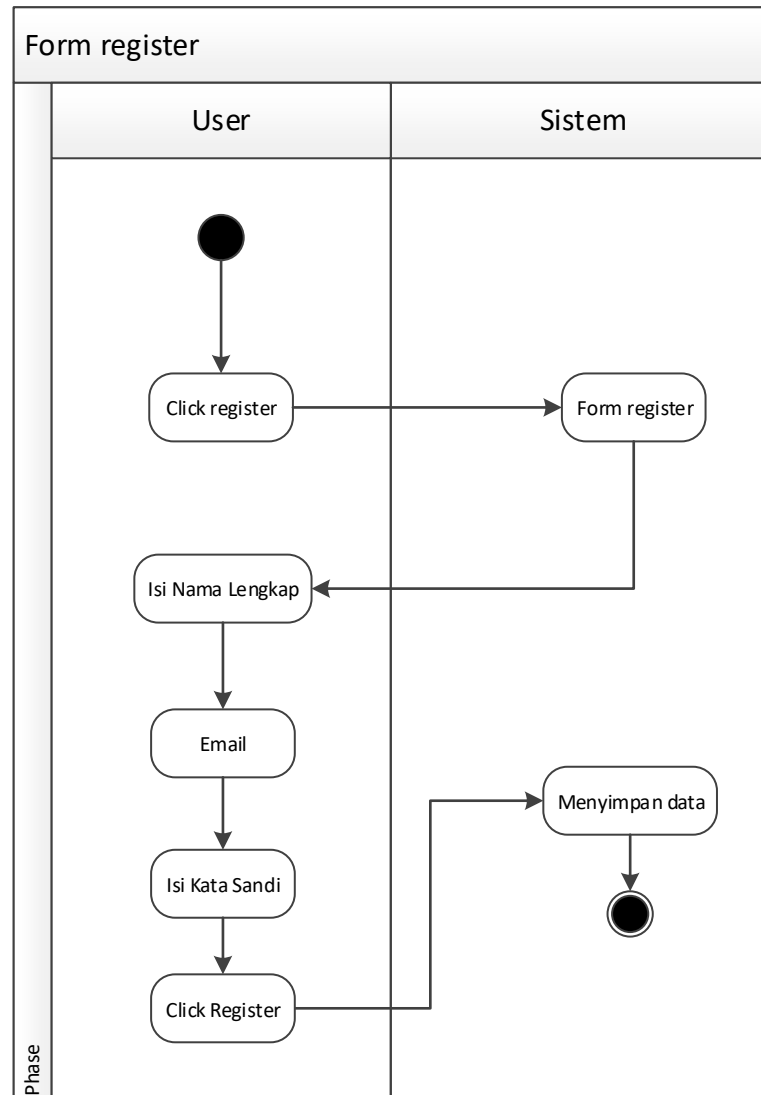


**Gambar III.11. Activity Diagram Logout**

### III.2.2.3. Activity Diagram User

#### 1. Activity Diagram registrasi

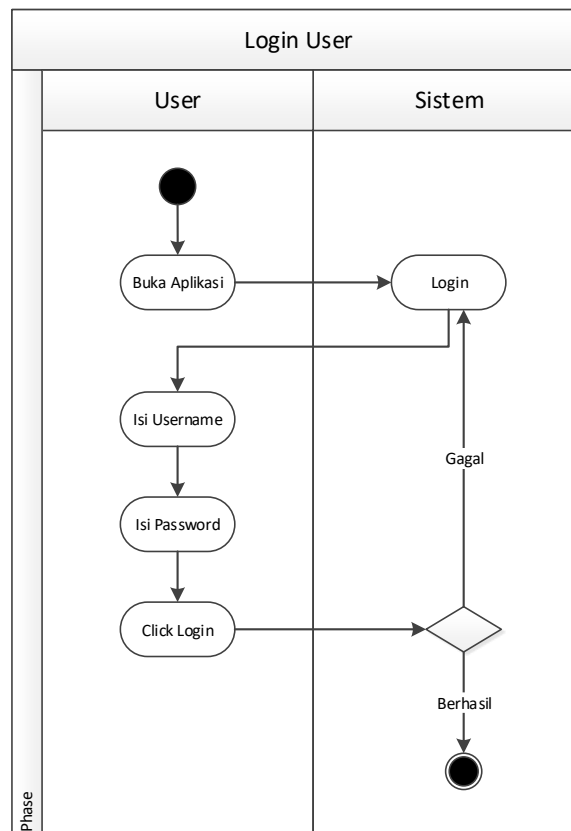
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



**Gambar III.12. Activity Diagram Register**

## 2. Activity Diagram Login

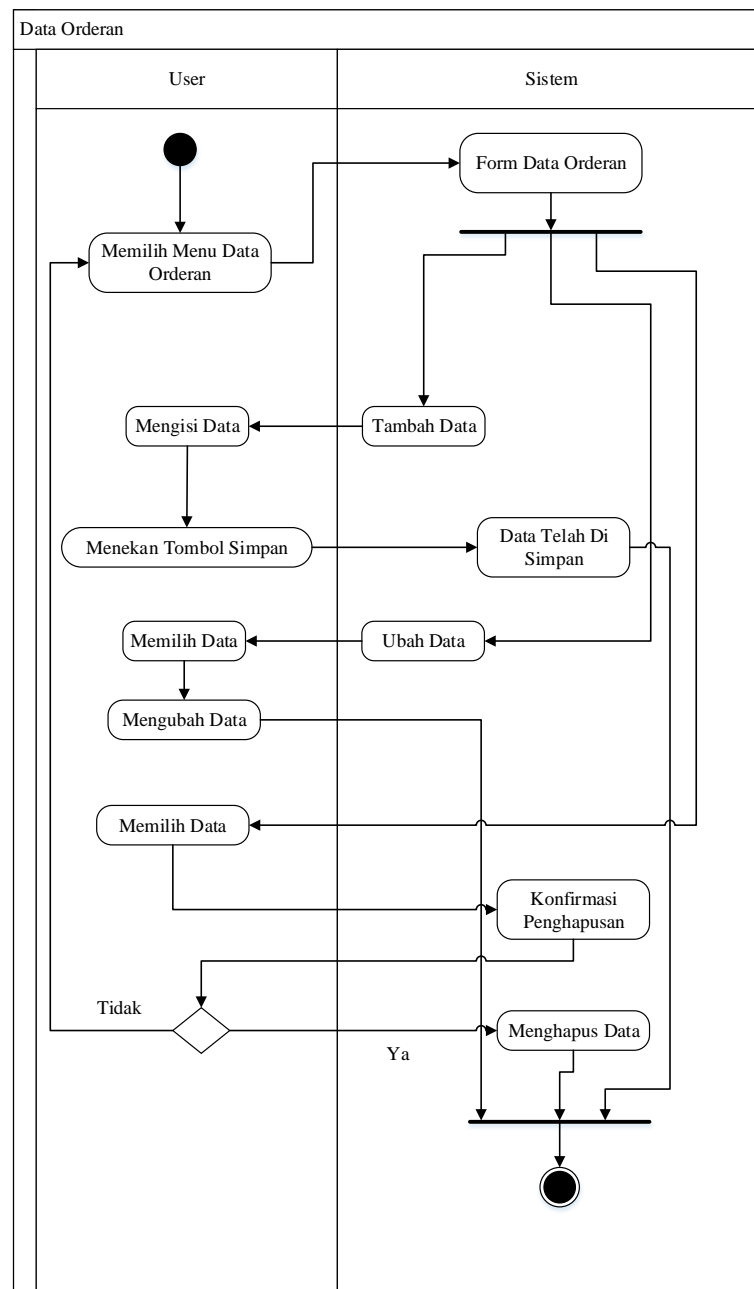
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



**Gambar III.12. Activity Diagram Login**

#### 8. Activity Diagram Orderan

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

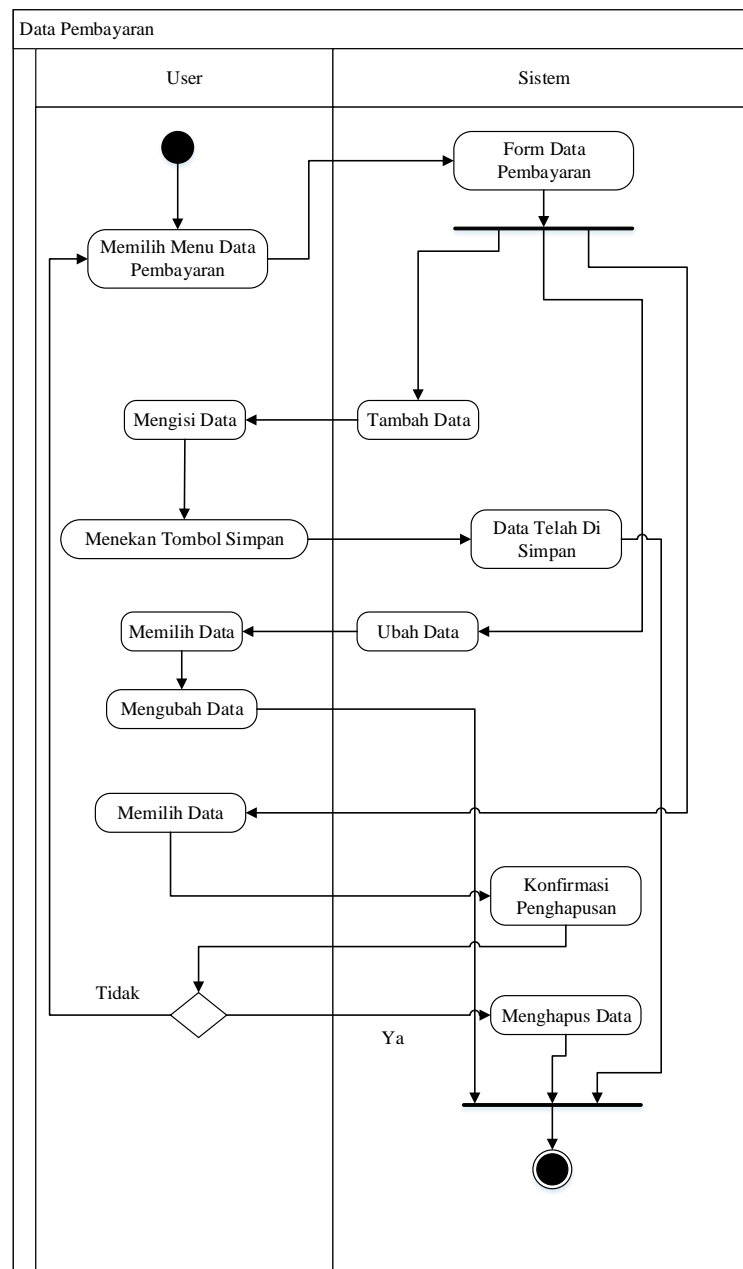


**Gambar III.14 Activity Diagram Form Orderan**

#### 9. 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 :

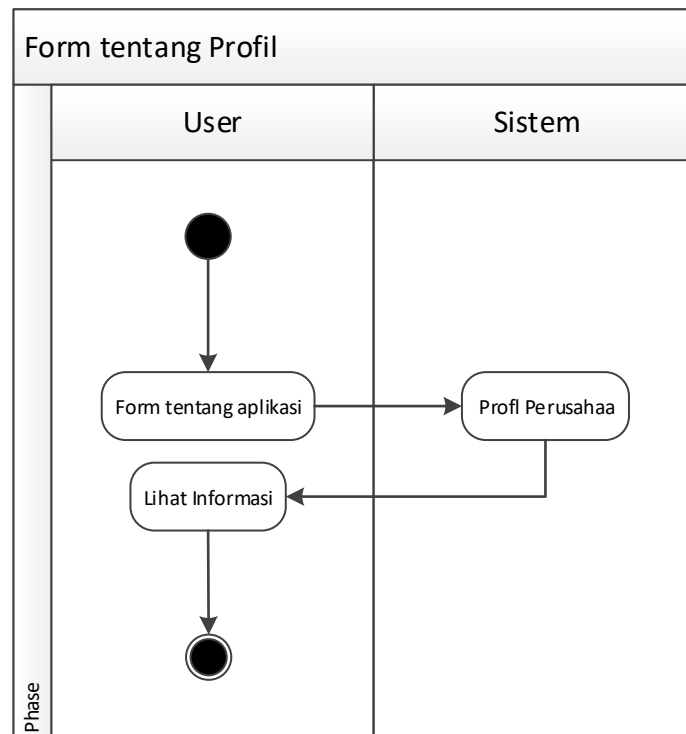




**Gambar III.15. Activity Diagram Form Pembayaran**

#### 10. Activity Diagram Tentang

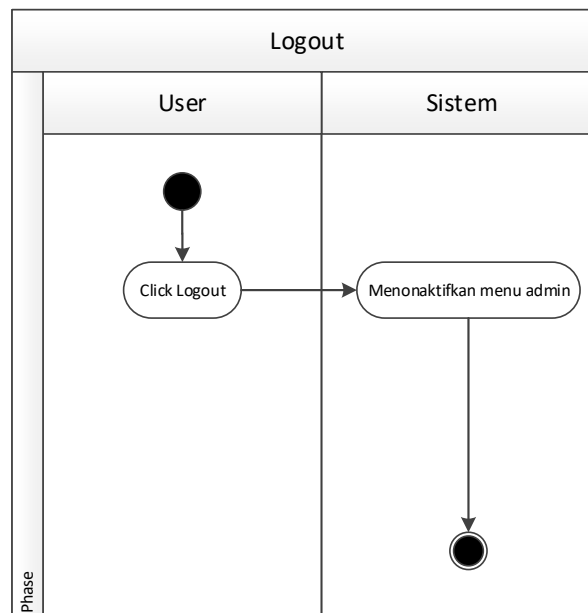
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form Tentang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut :



**Gambar III.16. Activity Diagram Form Tentang Profil**

#### 11. Activity Diagram Logout

Serangkaian kerja melakukan logout dapat terlihat seperti pada gambar III.17 berikut :



**Gambar III.17. Activity Diagram Logout**

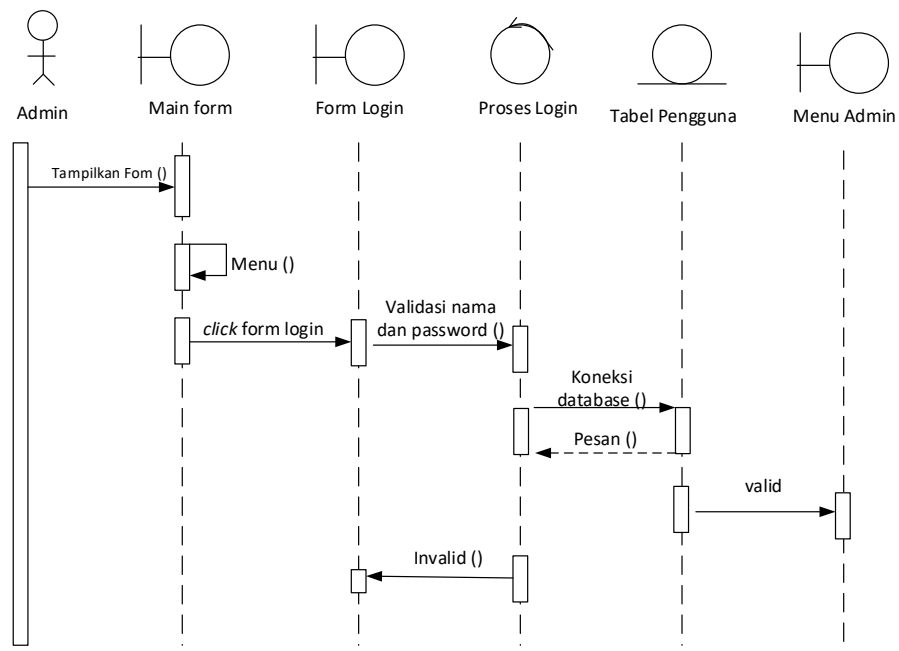
### III.3.2.3. Sequence Diagram

*Sequence* Diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah – langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian/event untuk menghasilkan output tertentu. *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*

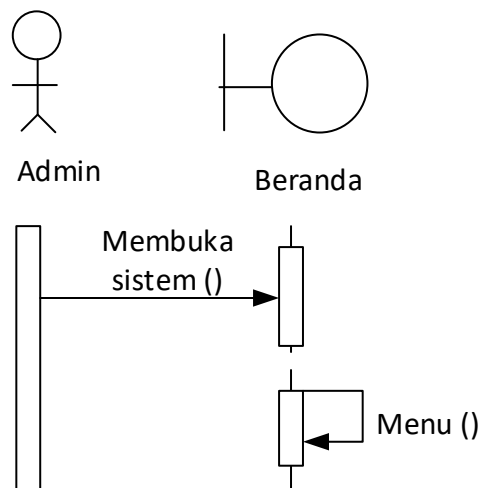
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



**Gambar III.18. Sequence Diagram Login**

## 2. Sequence Diagram Home

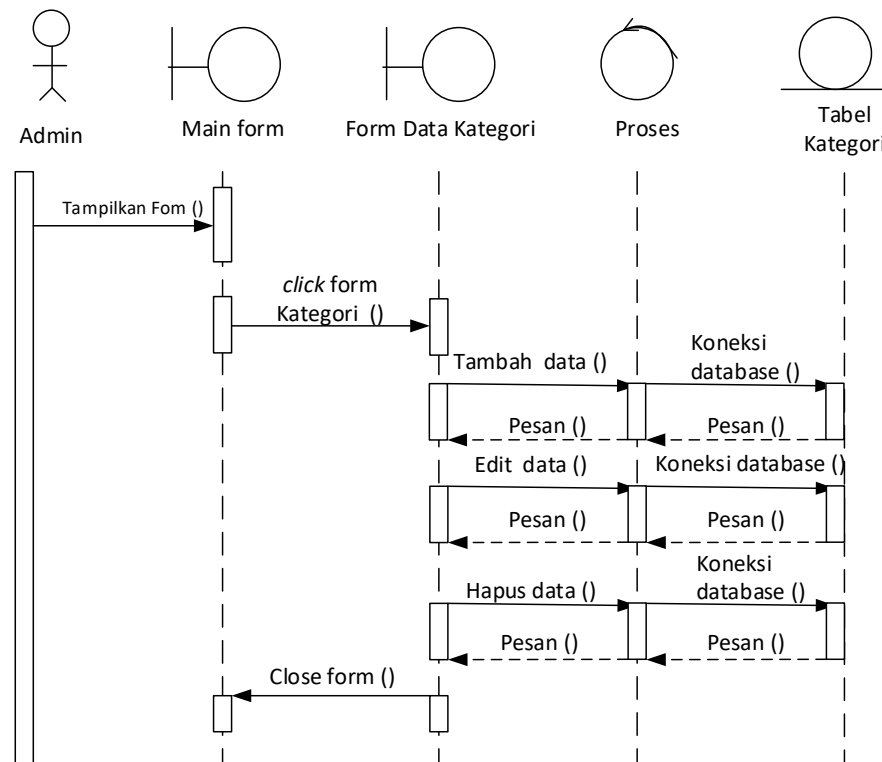
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.19 berikut :



**Gambar III.19. Sequence Diagram Form Home**

### 3. *Sequence Diagram* Kategori

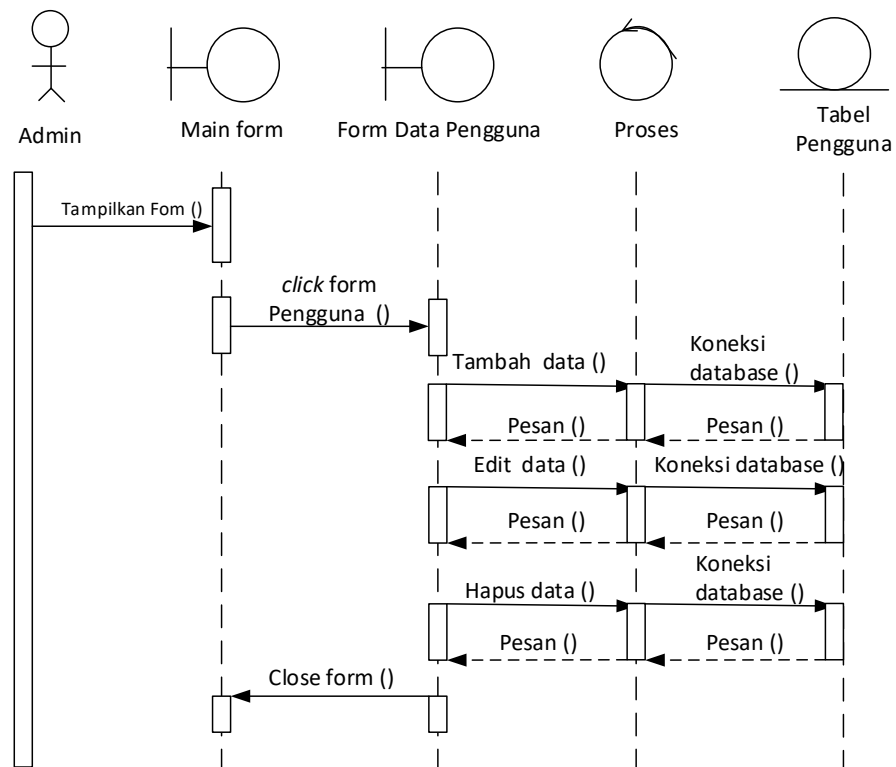
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori Konveksi dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.20 berikut :



**Gambar III.20. *Sequence Diagram* Kategori**

### 4. *Sequence Diagram* Pelanggan

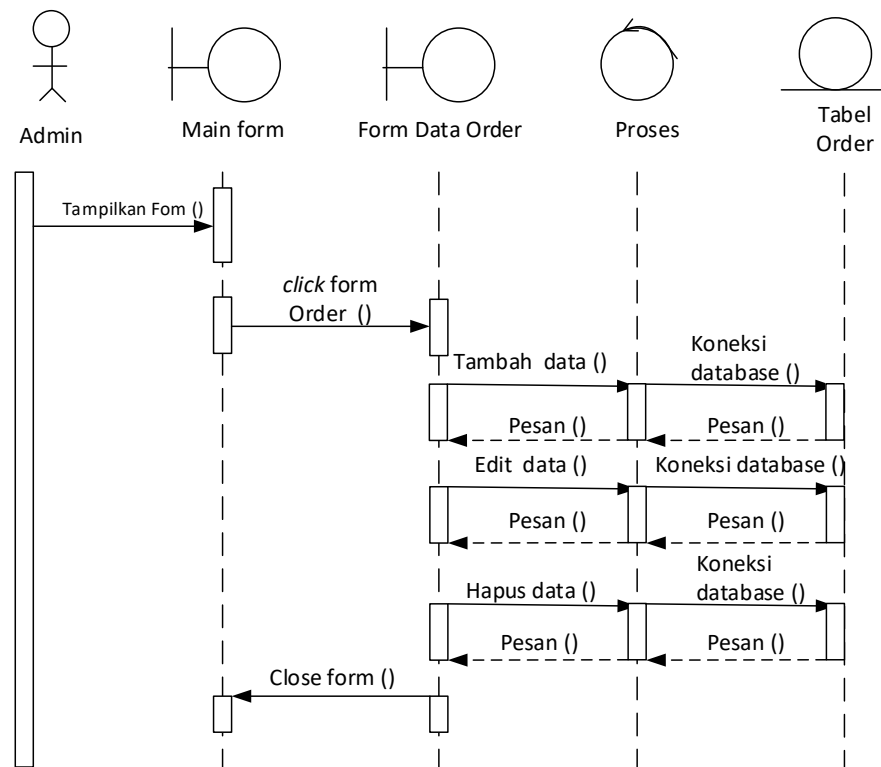
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.23 berikut :



**Gambar III.23. Sequence Diagram Pelanggan**

## 5. Sequence Diagram Order

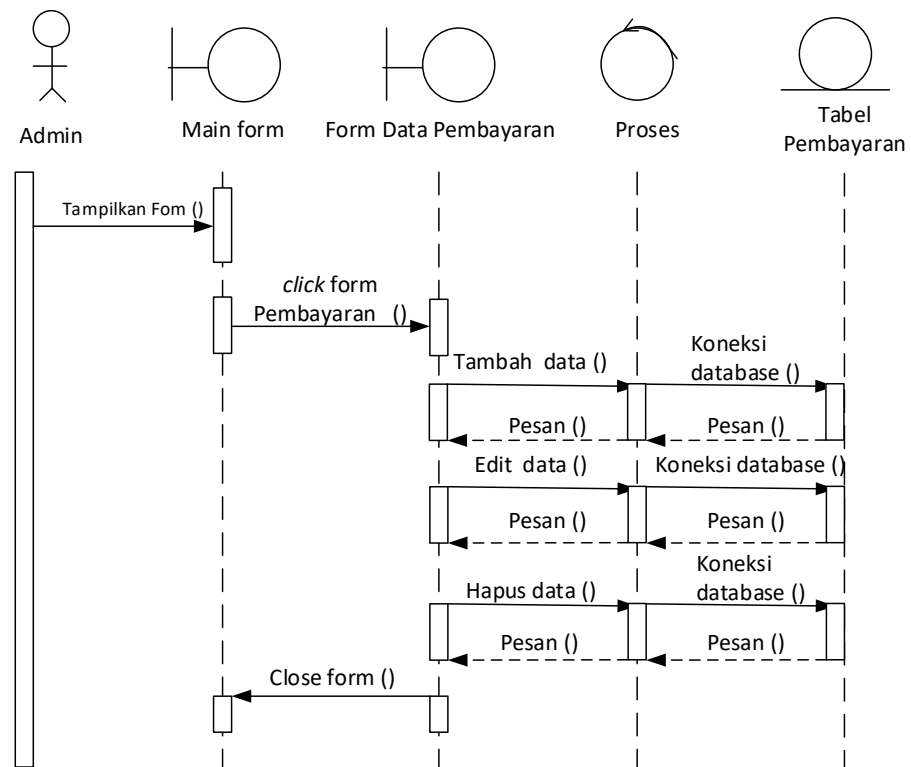
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan order dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut :



**Gambar III.24. Sequence Diagram Order**

#### 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.25 berikut :

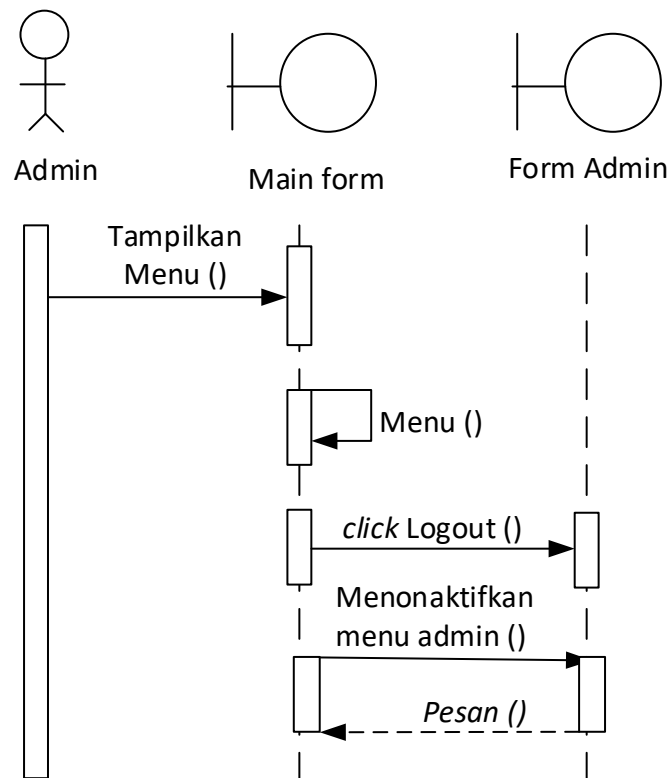


**Gambar III.25. Sequence Diagram Pembayaran**

## 7. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kerja melakukan logout dapat terlihat seperti pada gambar III.26 berikut :



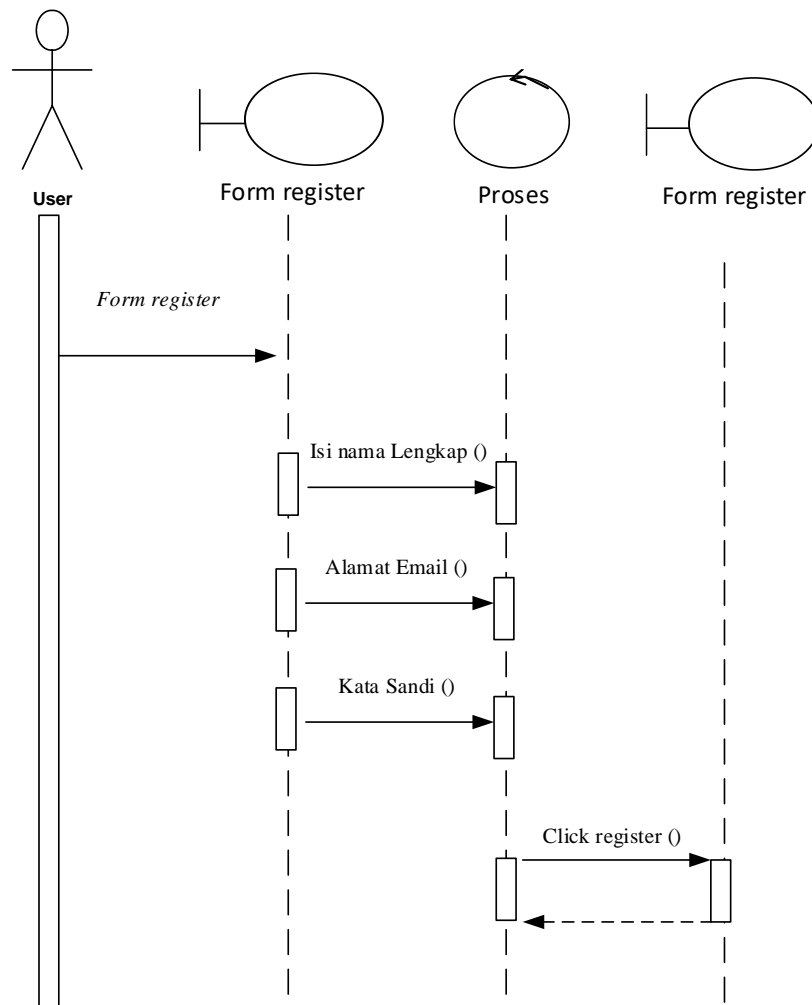


**Gambar III.26. Sequence Diagram Logout**

### III.3.2.3. Sequence Diagram User

#### 1. Sequence Diagram Register

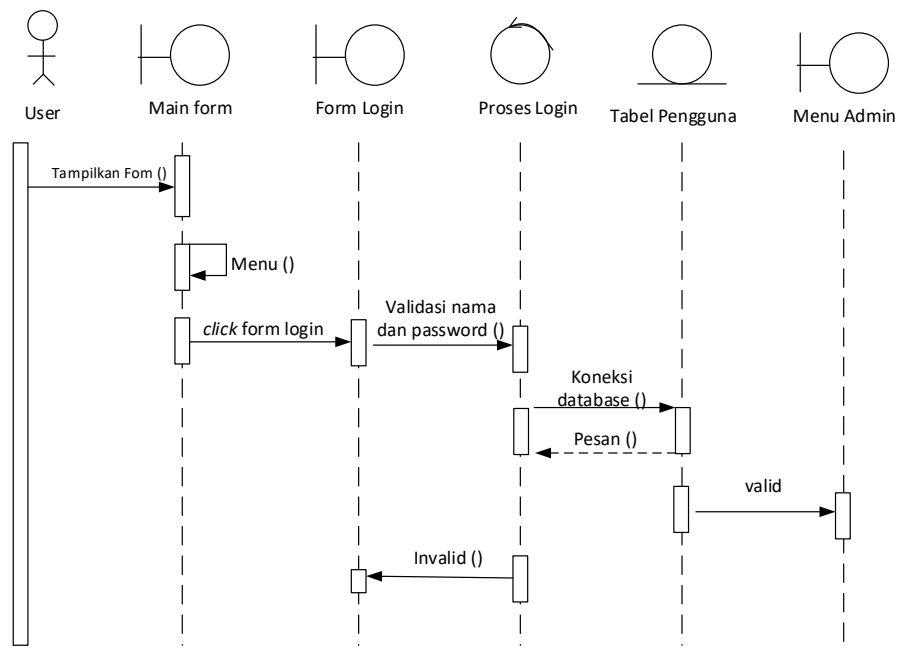
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



**Gambar III.27. Sequence Diagram Register**

## 2. Sequence Diagram Login

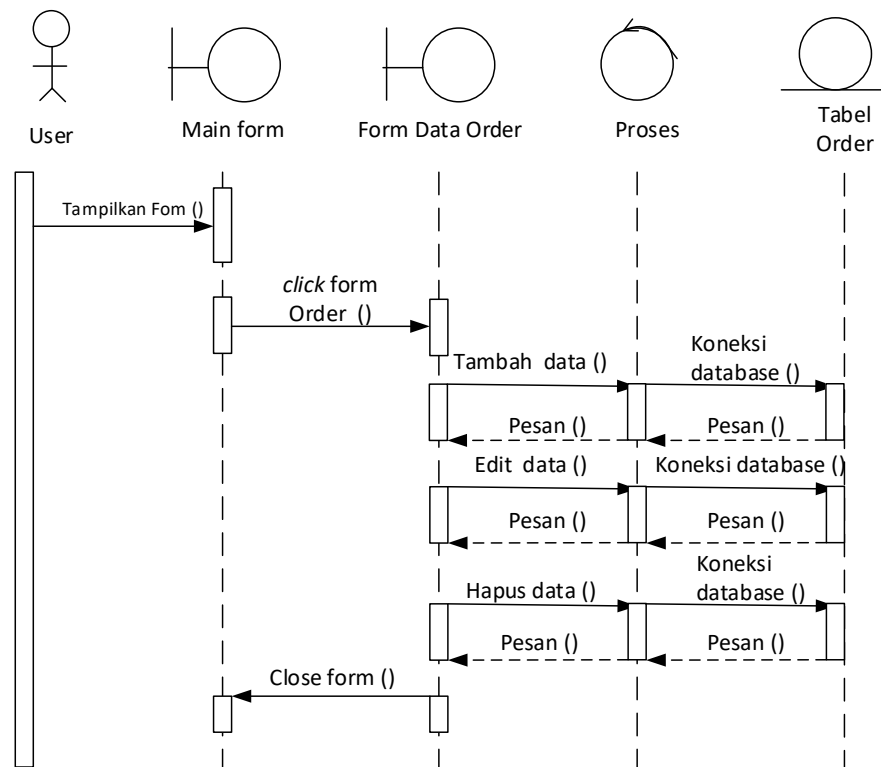
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



**Gambar III.28. Sequence Diagram Login**

#### 8. Sequence Diagram Order

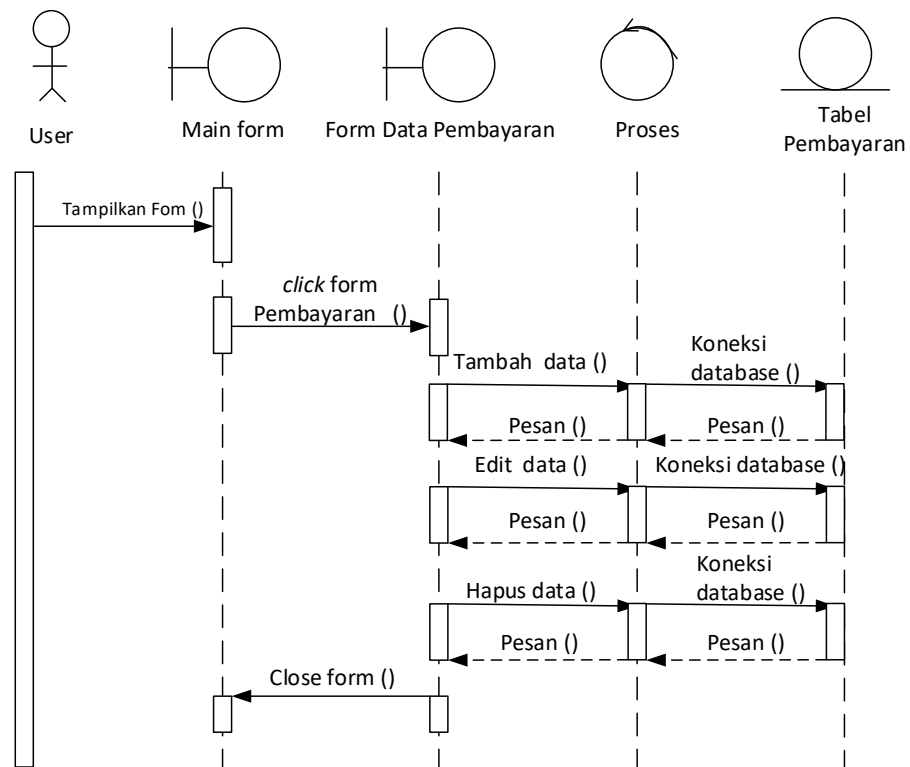
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan order dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.30 berikut :



**Gambar III.30. Sequence Diagram Order**

#### 9. Sequence Diagram Pembayaran

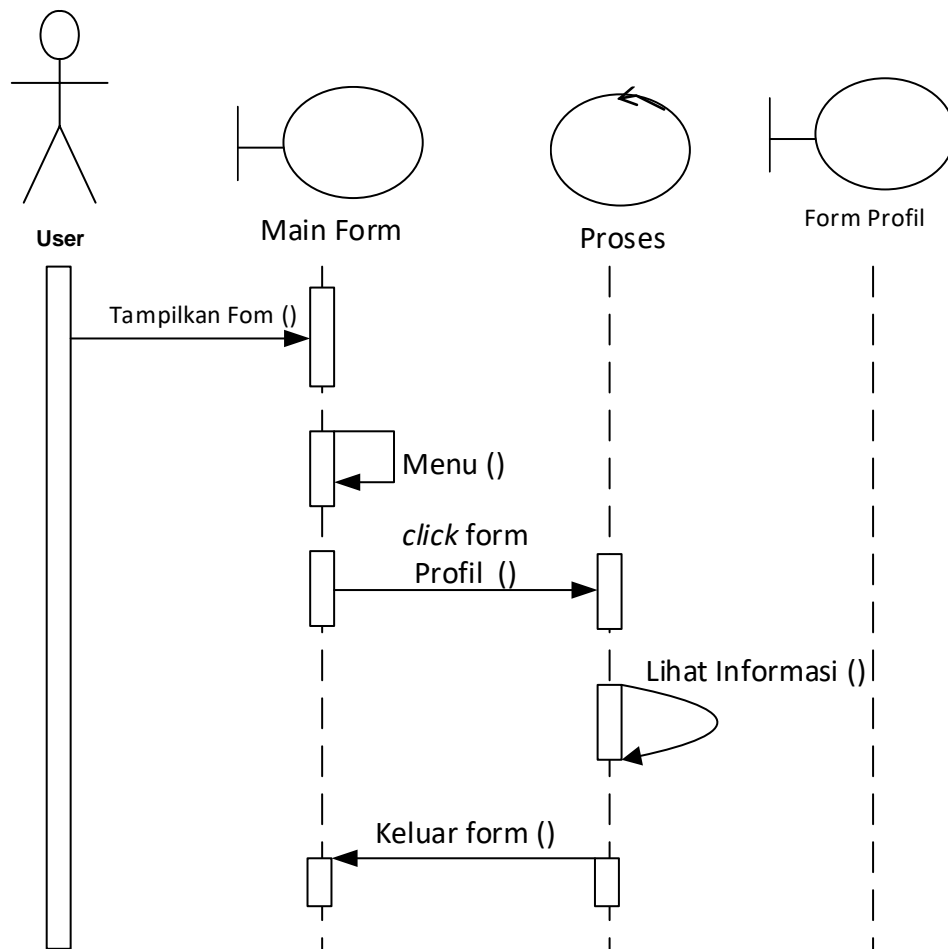
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



**Gambar III.31. Sequence Diagram Pembayaran**

#### 10. Sequence Diagram Tentang Profil

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

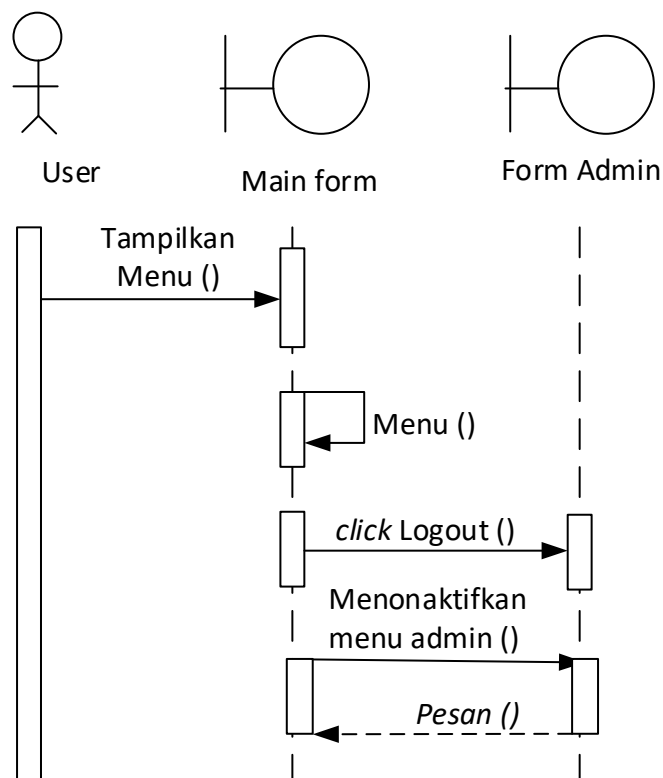


**Gambar III.32. Sequence Diagram Form Tentang Profil**

#### 11. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kerja melakukan logout dapat terlihat seperti pada gambar III.33

berikut :



**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 Administrator

Tabel administrator 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>		DMP		
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(50)	Tidak	-
3.	Username	varchar(15)	Tidak	-
4.	Password	varchar(6)	Tidak	-

## 2. Struktur Tabel Pengguna

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

**Tabel III.2 Rancangan Tabel Pengguna**

Nama <i>Database</i>		DMP		
Nama Tabel		Pengguna		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Idpengguna	int(11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama	varchar(50)	Tidak	-
3.	Alamat	Text	Tidak	-
4.	Handphone	varchar(20)	Tidak	-
5.	Password	Varchar (20)	Tidak	

## 3. Struktur Tabel Foto

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



**Tabel III.4 Rancangan Tabel Foto**

Nama <i>Database</i>		DMP		
Nama Tabel		Foto		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_foto	Int (11)	Tidak	<i>Primary KEY</i>
2.	Ukuran	varchar(30)	Tidak	-
3.	Harga	Decimal		
4.	Gambar	Text	Tidak	
5.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

#### 4. 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>		DMP		
Nama Tabel		Detail_order		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_detail	int(5)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_orderan	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
4.	Size	Varchar (10)	Tidak	-
5.	Jumlah	Int (11)	Tidak	
6.	Posisi	Int (11)	Tidak	
7.	Gambardesain	Int (11)	Tidak	

#### 5. Struktur Tabel Kategori

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

**Tabel III.6 Rancangan Tabel Kategori**

Nama <i>Database</i>		DMP		
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.	Size	Text	Tidak	-
4.	Gambar_size	Text	Tidak	-
5.	Min_order	Int (11)	Tidak	-
6.	Ikon	Text	Tidak	

## 6. Struktur Tabel Orderan

Tabel orderan 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>		DMP		
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	<i>Foreign Key</i>
4.	Penerima	Text	Tidak	-
5.	Total	Decimal	Tidak	-
6.	Pembayaran	Varchar (100)	Tidak	
7.	Status	Varchar (100)	Tidak	

## 7. Struktur Tabel Pembayaran

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

**Tabel III.8 Rancangan Tabel Pembayaran**

Nama <i>Database</i>		DMP		
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 (!1)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
5.	Status	Varchar (50)	Tidak	-

## 8. Struktur Tabel Troli

Tabel troli digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.10 di bawah ini:

**Tabel III.10 Rancangan Tabel Troli**

Nama <i>Database</i>		DMP		
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_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
4.	Size	Varchar	Tidak	-
5.	Id_bahan	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

6.	Id_warna	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
7.	Jumlah	Int (11)	Tidak	
8.	Posisi	Text	Tidak	
9.	Gambar Desain	Text	Tidak	

### 9. Struktur Tabel Warna

Tabel warna digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.11 di bawah ini:

**Tabel III.11 Rancangan Tabel Warna**

Nama <i>Database</i>		DMP		
Nama Tabel		Warna		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_warna	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_warna	Varchar	Tidak	
3.	Gambar	Text	Tidak	
4.	Id_bahan	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

### III.4. Desain Sistem Secara Detail

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

### III.4. Desain Sistem Admin

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

### 1. Tampilan *Form Login*

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

DMP
<div><p><b>Login Administrator</b></p><div><div>Username</div><div>Paasword</div></div><div>Masuk</div></div>
2022 CPS All Rights Reserved   Design By Dandi

**Gambar III.34. Tampilan *Form Login* Pelanggan**

### 2. Desain *Form* Administrator

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

Administrator	Kategori	Pengguna	Order	Pembayaran	Logout
<b>Data Administrator</b>					
<div>Tambah</div>					
LIST DATA					
2022 CPS All Rights Reserved   Design By Dandi					

**Gambar III.35. Desain *Form Administrator***

### 3. Desain *Form Input Administrator*

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

DMP	Administrator	Kategori	Pengguna	Order	Pembayaran	Logout
<b>Tambah Administrator</b>						
Nama Administrator		Username				
<input type="text"/>		<input type="text"/>				
Password						
<input type="password"/>						
<div>Tambah</div>						
2022 CPS All Rights Reserved   Design By Dandi						

**Gambar III.36. Desain *Form Input Administrator***

#### 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.37 berikut :

The image shows a wireframe for a web application interface. At the top is a navigation bar with the following links: DMP, Administrator, Kategori, Pengguna, Order, Pembayaran, and Logout. Below the navigation bar is a section titled 'Data Kategori'. Under this title is a green button labeled 'Tambah'. Below the 'Tambah' button are three identical form templates arranged horizontally. Each template consists of a large empty rectangular box for input. Below each box are four buttons: 'Edit', 'Hapus', 'Bingkai', and 'Warna'. At the bottom of the page, there is a footer text: '2022 CPS All Rights Reserved | Design By Dandi'.

**Gambar III.37. Desain *Form* Kategori**

#### 5. Desain *Form* Pengguna

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

<b>DMP</b>	<b>Administrator</b>	<b>Kategori</b>	<b>Pengguna</b>	<b>Order</b>	<b>Pembayaran</b>	<b>Logout</b>
<b>Data Pengguna</b>						
<div>Tambah</div>						
LIST DATA						
2022 CPS All Rights Reserved   Design By Dandi						

**Gambar III.42. Desain *Form* Pengguna**

#### 6. Desain *Form* Data Order Pelanggan

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

<b>DMP</b>	<b>Administrator</b>	<b>Kategori</b>	<b>Pengguna</b>	<b>Order</b>	<b>Pembayaran</b>	<b>Logout</b>
<b>Data Order Pelanggan</b>						
2022 CPS All Rights Reserved   Design By Dandi						

**Gambar III.43. Desain *Form* Data Order Pelanggan**



## 7. Desain *Form* Data Detail Order Pelanggan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan data Detail order pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.44 berikut :

DETAIL ORDER
<p><b>Id Orderan :</b></p>
<p><b>Penerima :</b></p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX</p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX</p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX</p>
<p><b>Metode Pembayaran :</b></p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX</p>
<p><b>Paket :</b></p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX</p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX</p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX</p>
<p><b>Total Harga : Rp</b></p>

**Gambar III.44. Desain *Form* Data Detail Order Pelanggan**

## 8. 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 :

DMP	Administrator	Kategori	Pengguna	Order	Pembayaran	Logout
Data Konfirmasi Pembayar						
LIST DATA						
2022 CPS All Rights Reserved   Design By Dandi						

**Gambar III.45. Desain *Form* Pembayaran**

## 9. Desain *Form* Detail Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan detail Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.46 berikut :

DETAIL PEMBAYARAN	
<b>Id Orderan :</b>  <b>Penerima :</b> XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  <b>Metode Pembayaran :</b> XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	
<h2>Struk Pembayaran</h2>	
<b>Total Harga : Rp</b>  	
Valid	Tidak Valid

**Gambar III.46. Desain *Form* Detail Pembayaran**

### III.4. Desain Sistem Pelanggan

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

#### 1. Tampilan *Form Registrasi* Pengguna

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

The image shows a mobile application interface for user registration. 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 bar with the text "Dandi Motret Photography". The main content area contains the following elements:

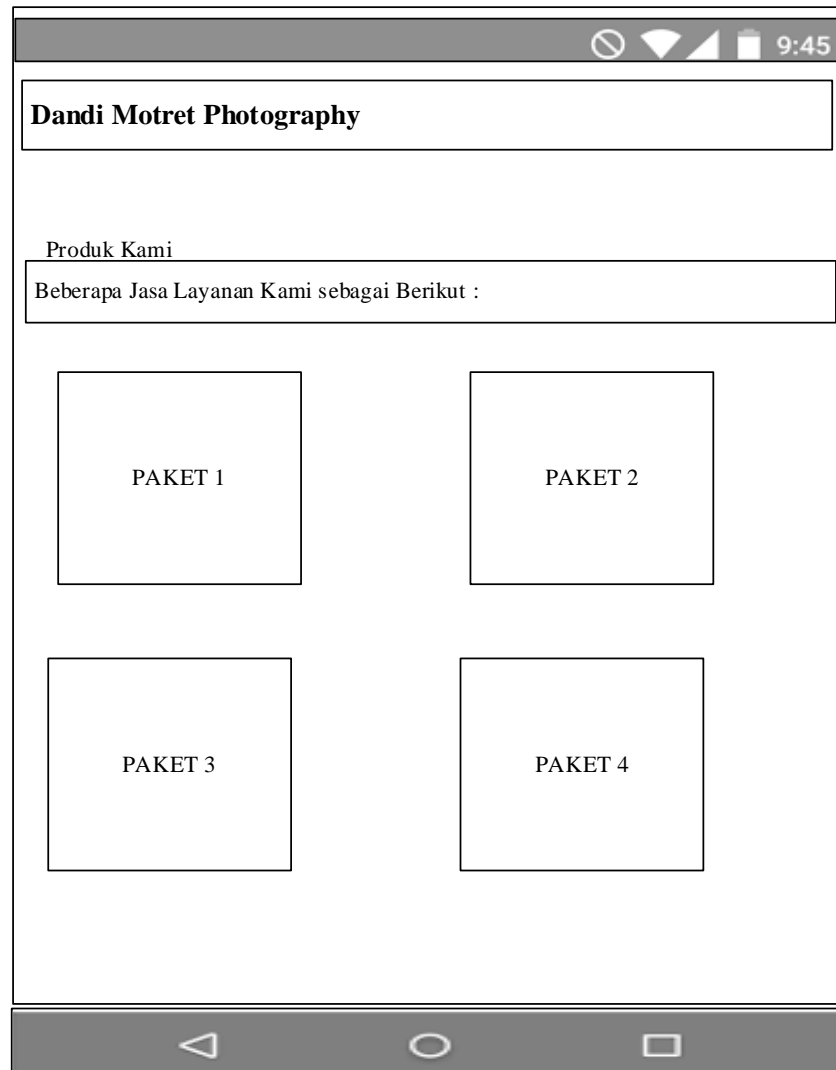
- A link "Edit Profil" with the instruction "Isi Biodata diir Anda dengan benar".
- A text input field labeled "Nama Lengkap".
- A text input field labeled "Alamat".
- A text input field labeled "No hp".
- A text input field labeled "Password Baru".
- Two orange buttons at the bottom: "Kembali" (Back) and "Simpan" (Save).

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

**Gambar III.47. Tampilan *Form Registrasi Pengguna***

## 2. Tampilan *Form Home*

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



**Gambar III.48. Tampilan *Form Home***

### 3. Desain *Form Order*

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

**Dandi Motret Photography**

FOTO

Jasa Prewed 1 Rp

Pilih Paket

Paket 1   Paket 2   Paket 3   Paket 4

Pilih Warna

Abu – Abu   Coklat   Biru   Hitam

Jika Anda Tidak Ingin Include dengan yang diatas, Anda Tidak Harus Memilih Ukuran (Kosongkan Saja)

Ukuran

Gambar Design

Foto

Posisi Design

Tambah

**Gambar III.49. Desain *Form Order***

#### 4. Desain *Form* Detail Orderan

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

[illegible]

**Gambar III.50. Desain *Form* Detail Orderan**

## 5. Desain *Form* Troli

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan troli dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.51 berikut :

The image shows a mobile application interface for "Dandi Motret Photography". 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 the text "Dandi Motret Photography". The main content area is titled "Isi Troli Anda" (Your Cart) and contains a large empty box labeled "Data Orderan". At the bottom of the main content area, there is a "Total Rp" label next to an empty input field, and an orange "Checkout" button. The bottom of the screen features a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

**Gambar III.51. Desain *Form* Troli**

#### 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.52 berikut :

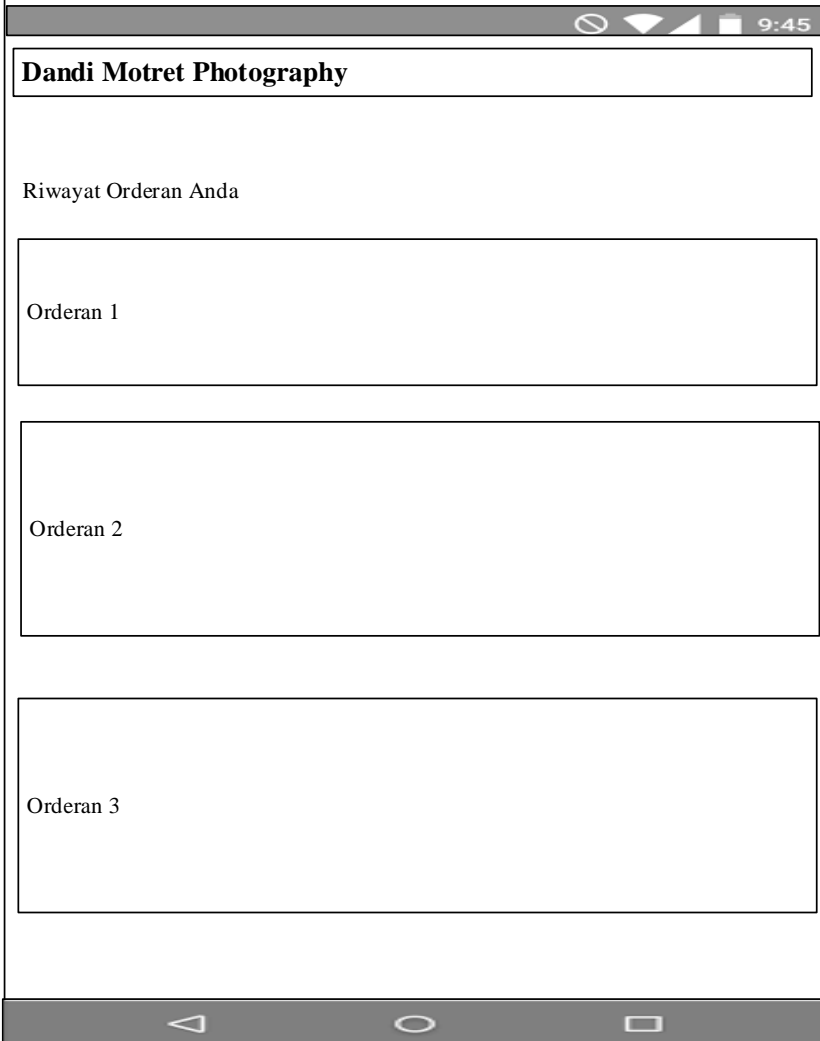


[illegible]

**Gambar III.52. Desain *Form* Pembayaran**

## 7. Desain *Form* Riwayat Orderan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat orderan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.53 berikut :



The image shows a mobile application interface for 'Dandi Motret Photography'. At the top, there is a header bar with the app's name. Below the header, the text 'Riwayat Orderan Anda' is displayed. Underneath, there are three rectangular boxes, each containing the text 'Orderan 1', 'Orderan 2', and 'Orderan 3' respectively. The interface is framed by a dark grey border at the top and bottom, with the bottom bar containing standard Android navigation icons. The top status bar shows the time as 9:45 and various system icons.

**Gambar III.53. Desain *Form* Riwayat Orderan**

#### 8. Desain *Form* Tentang Hubungi Kami

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan hubungi kami aplikasi dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.54 berikut :

The image shows a mobile application interface for 'Dandi Motret Photography'. 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 the text 'Dandi Motret Photography'. The main content area contains the text 'Hubungi Kami : Anda dapat menghubungi kami Via :'. There are three input fields: 'Alamat', 'Telp :', and 'Whatsap'. The 'Alamat' field is followed by a line of 25 'X' characters. At the bottom of the form is an orange button labeled 'Kembali'. The entire form is enclosed in a black border, and at the very bottom is an Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Dandi Motret Photography

Hubungi Kami :  
Anda dapat menghubungi kami Via :

Alamat

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Telp :

Whatsap

Kembali

**Gambar III.54. Desain *Form* Tentang Hubungi Kami**