

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

Masalah umum yang sering terjadi pada masa pandemi Covid-19 ini adalah proses pemesanan makanan yang mengakibatkan proses pemesanan mengalami penurunan yang drastis, transaksi pemesanan berlangsung dengan tidak berinteraksi antar pelayan, dan waiters harus merekap manual pesanan pelanggan kemudian menyampaikan kepada koki, akibatnya pelayan ataupun koki tidak tahu pesanan yang lebih dahulu bahkan beberapa pesanan pelanggan sering tertukar dengan pesanan lain sehingga penyajian memerlukan waktu yang lama sebagai bentuk usaha mengurangi interaksi dengan pelayanan pada masa pandemi. Penumpukan pesanan terjadi dikarenakan jumlah yang akan dilayani begitu banyak sedangkan jumlah yang melayani sangat terbatas, penumpukan pada sering terjadi karna pelanggan datang dalam waktu yg berdekatan atau bahkan di waktu yang sama kemudian melakukan pemesanan secara terus-menerus sedangkan koki yang menyediakan makanan atau minuman tersebut hanya 1 orang.

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

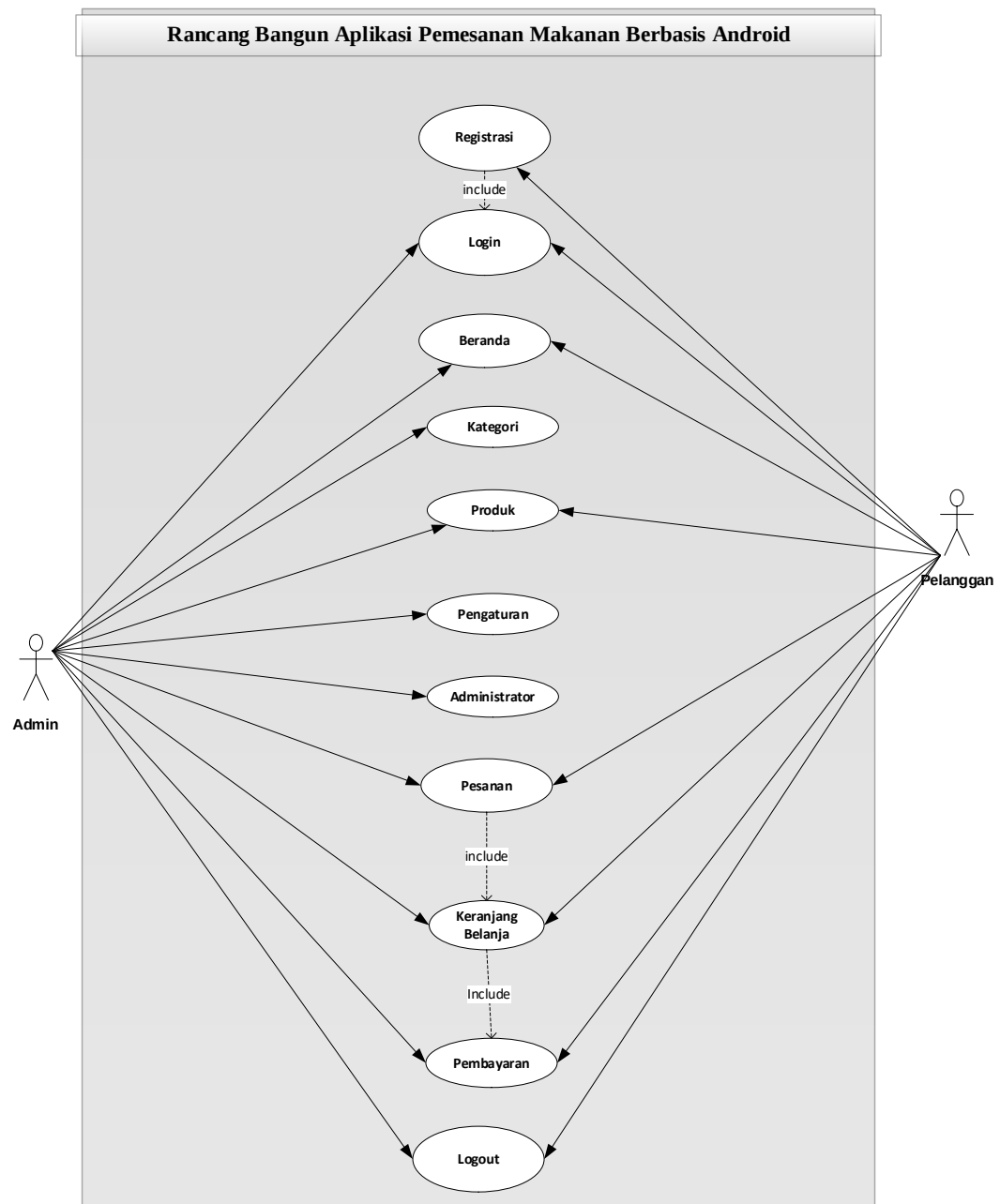
Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Pada Ayam Penyet Welas Asih Menggunakan Web Dan Android

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:



Gambar III.1. Use Case Diagram Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android

III.2.2.2. Class Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada Gambar III.2 :

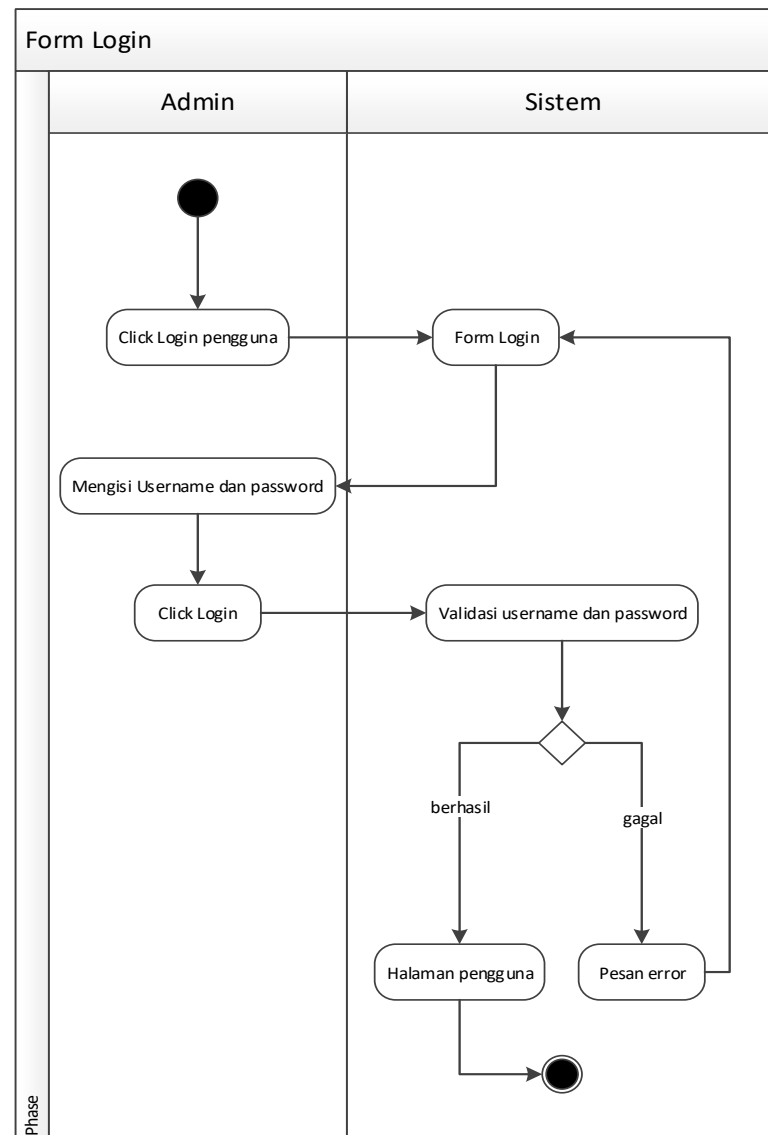


Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* dijabarkan dengan *Activity diagram* :

III.2.2.3.1. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Login

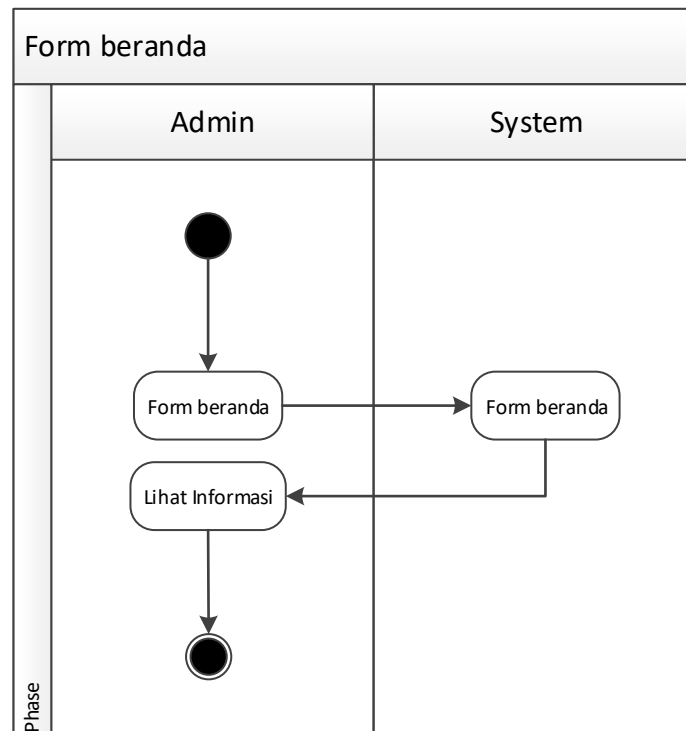
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.2. Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram Home*

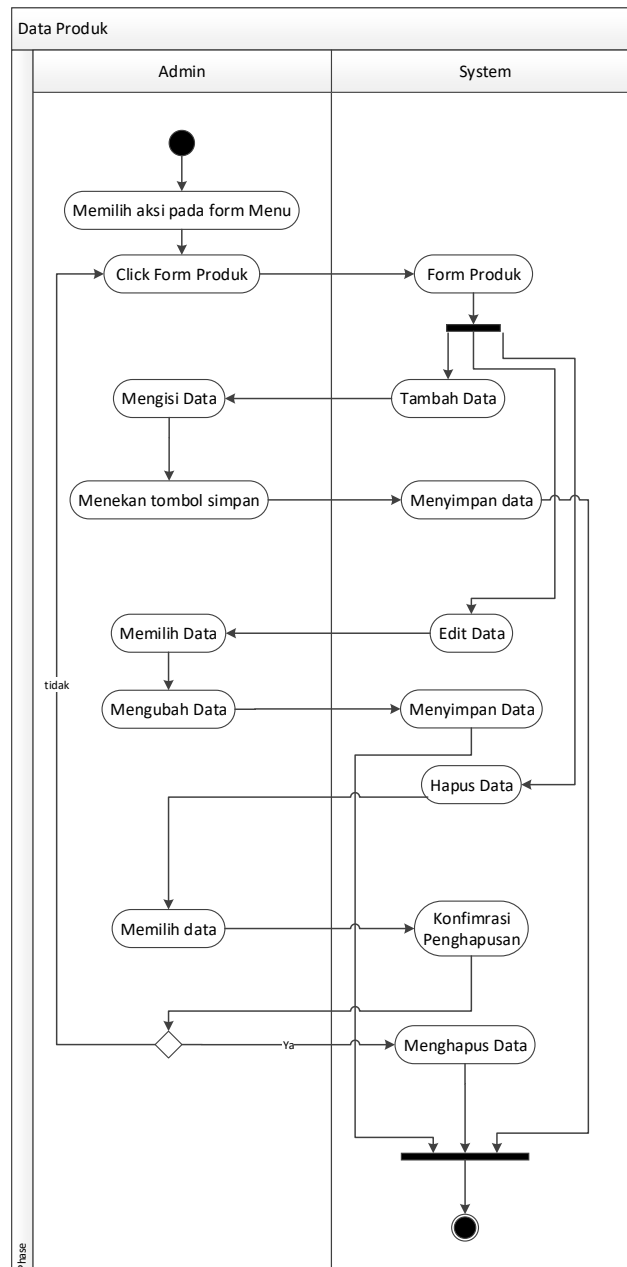
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.3 berikut:



Gambar III.3. Activity Diagram Form Home

3. *Activity Diagram Kategori Produk*

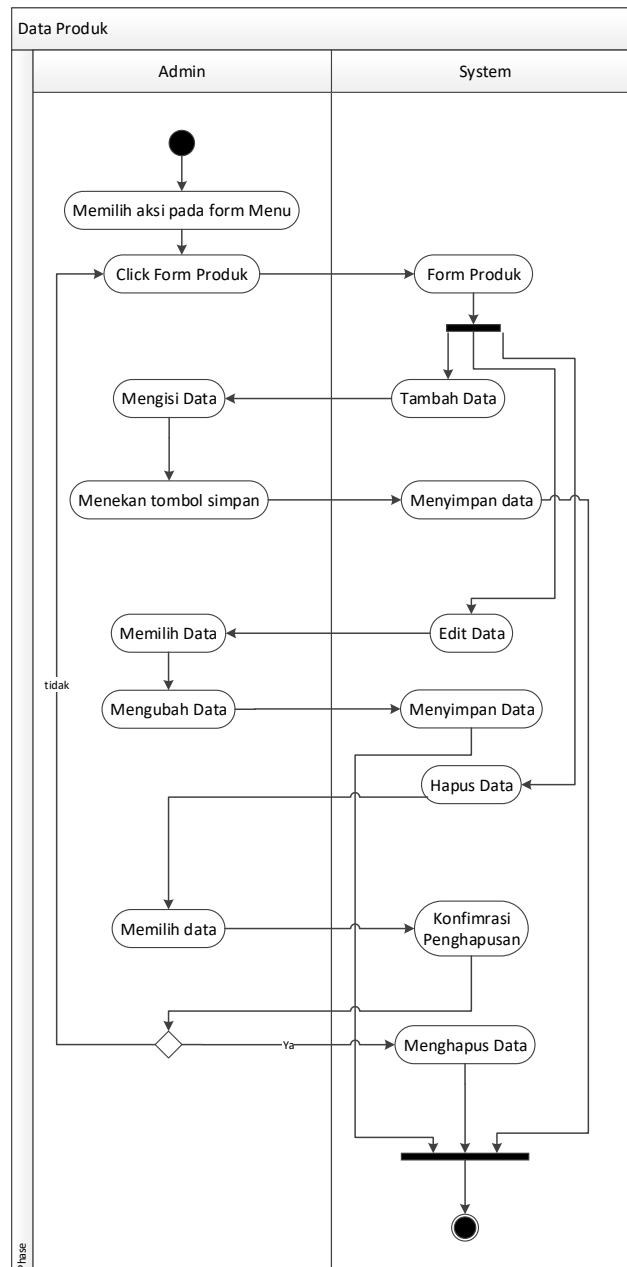
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.4 berikut :



Gambar III.4. Activity Diagram KategoriProduk

4. Activity Diagram Produk

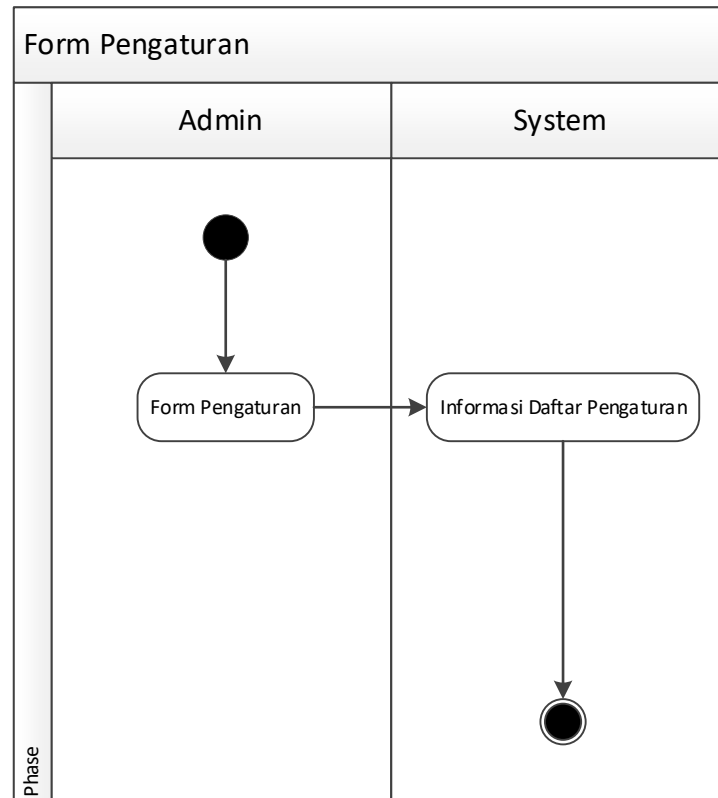
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.5 berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Produk

5. Activity Diagram Pengaturan

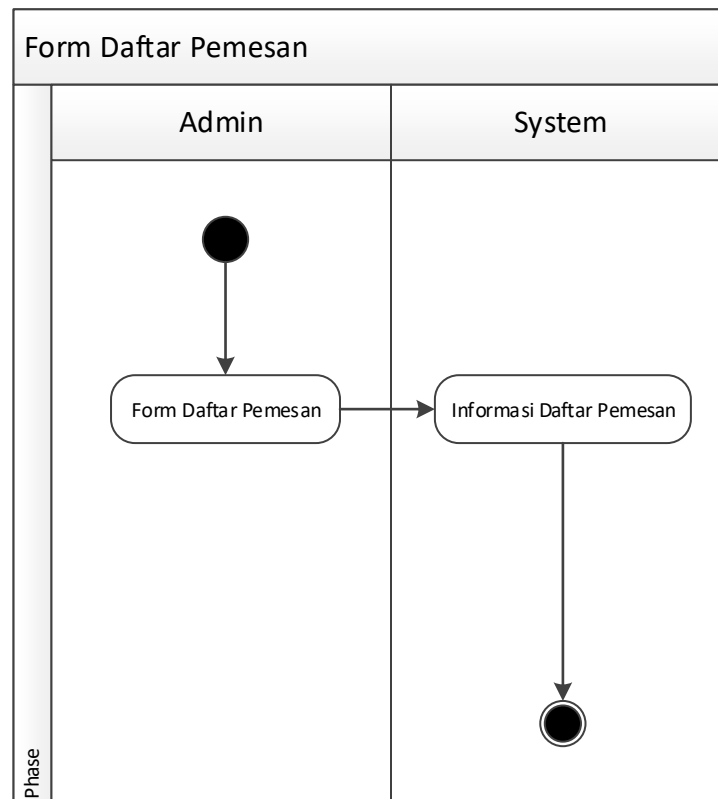
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Pengaturan

6. Activity Diagram Daftar Pemesan

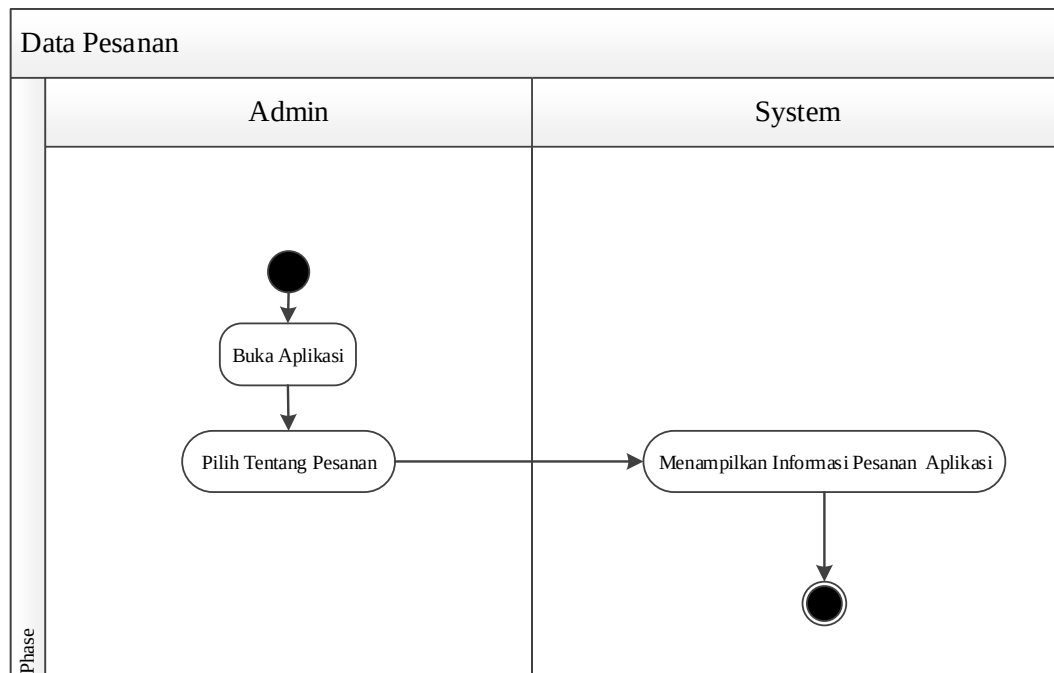
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan daftar pemesan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Daftar Pemesan

7. Activity Diagram Pemesanan

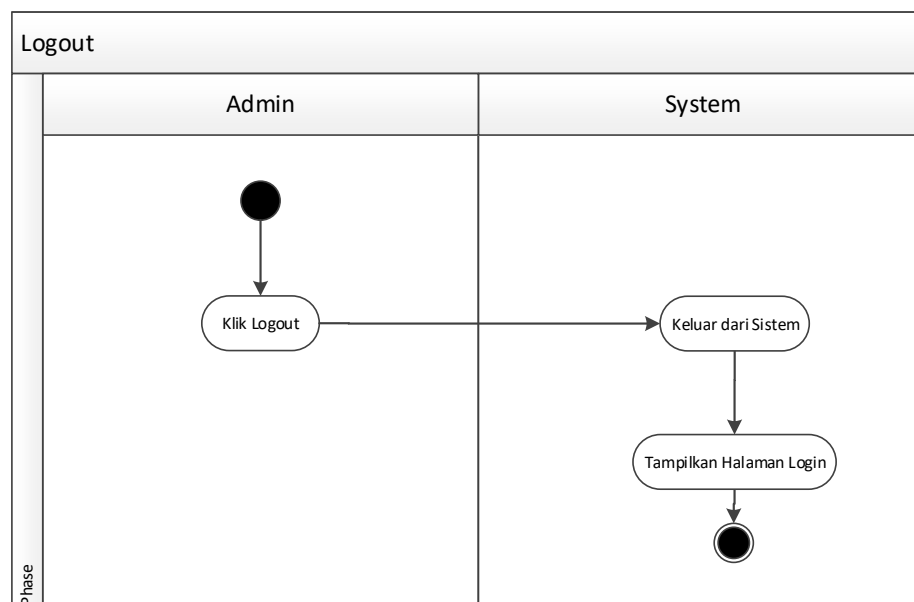
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Pemesanan

8. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.8 :

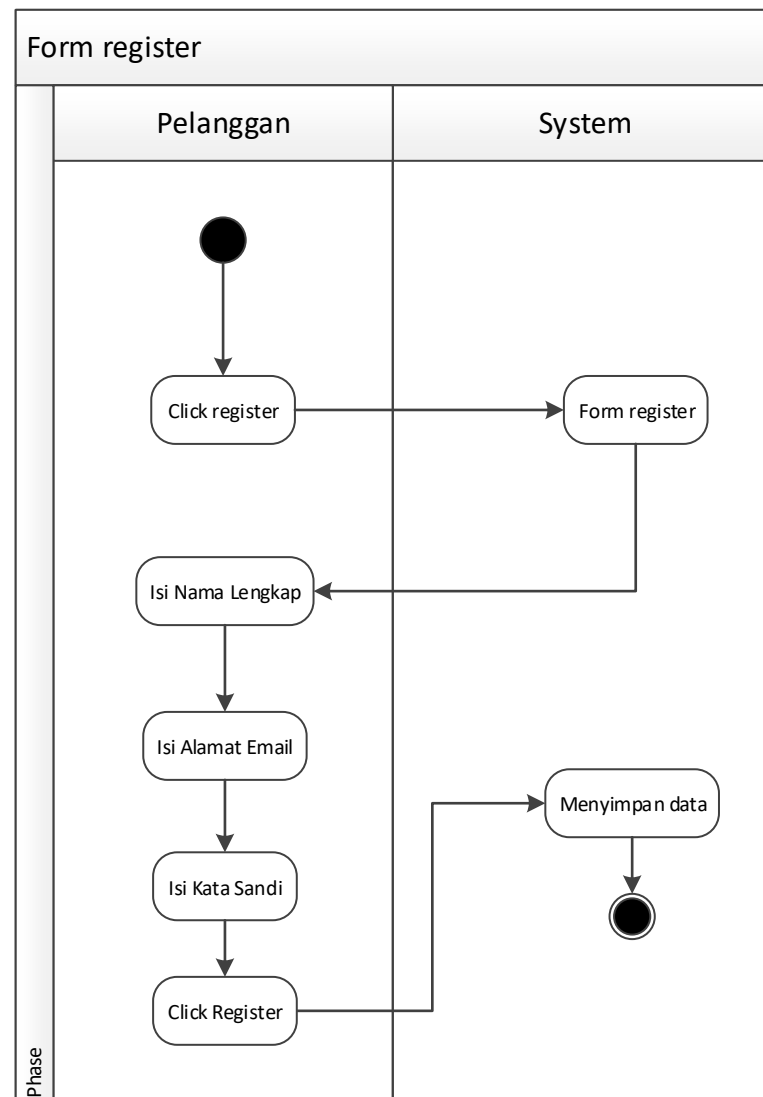


Gambar III.8. Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Pelanggan

1. Activity Diagram Registrasi

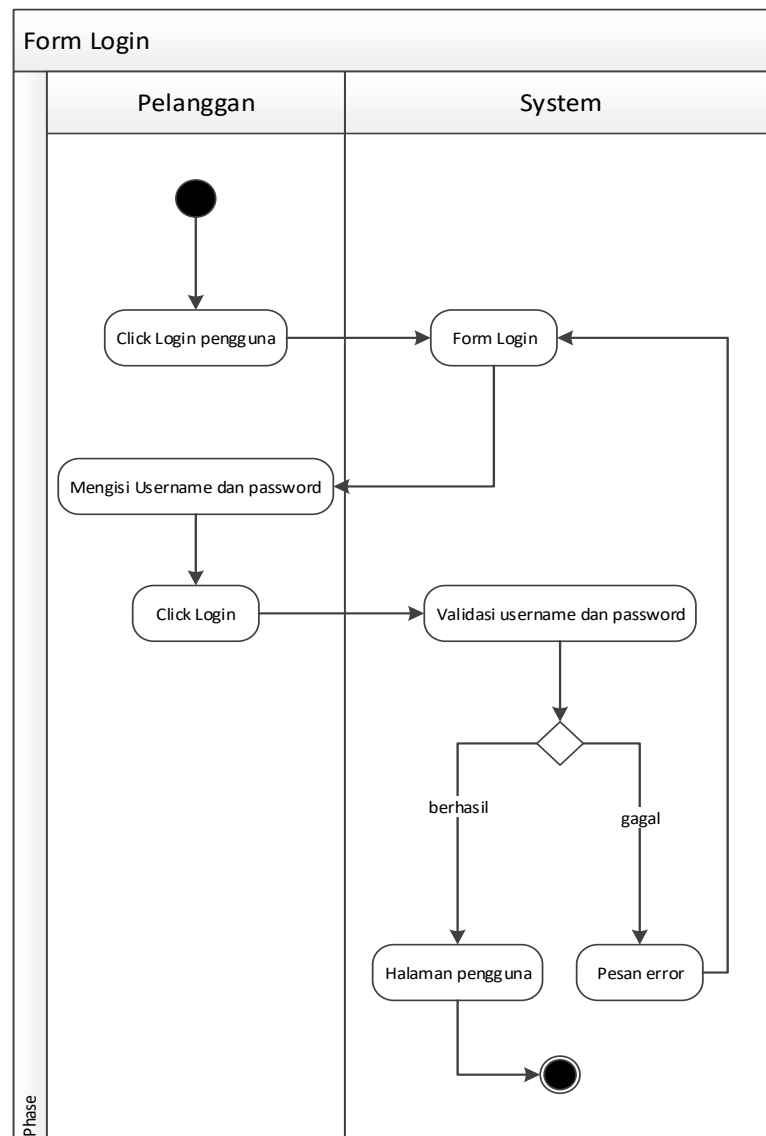
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

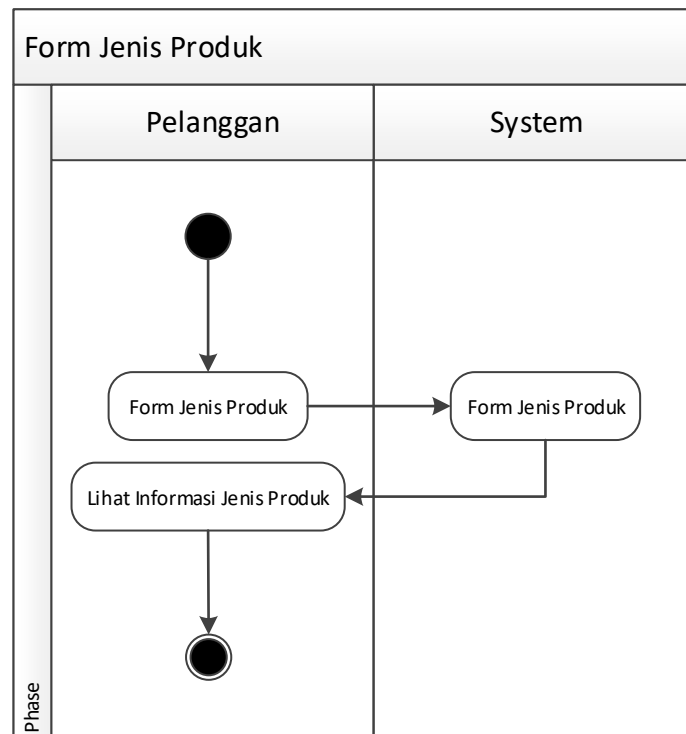
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.10 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Jenis Produk

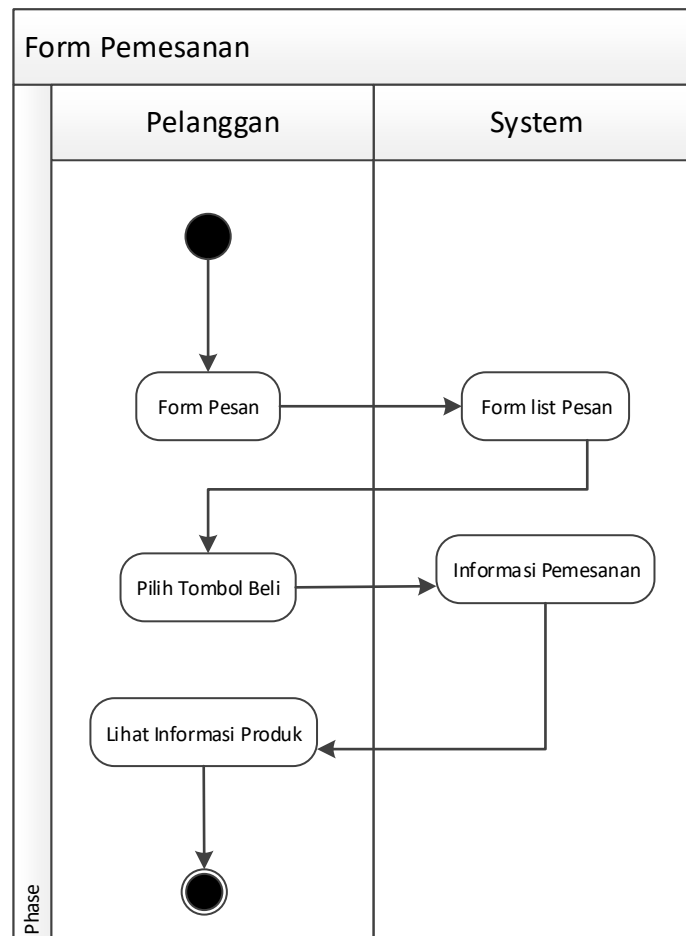
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.11 berikut :



Gambar III.11 Activity Diagram Jenis Produk

4. Activity Diagram Pemesanan

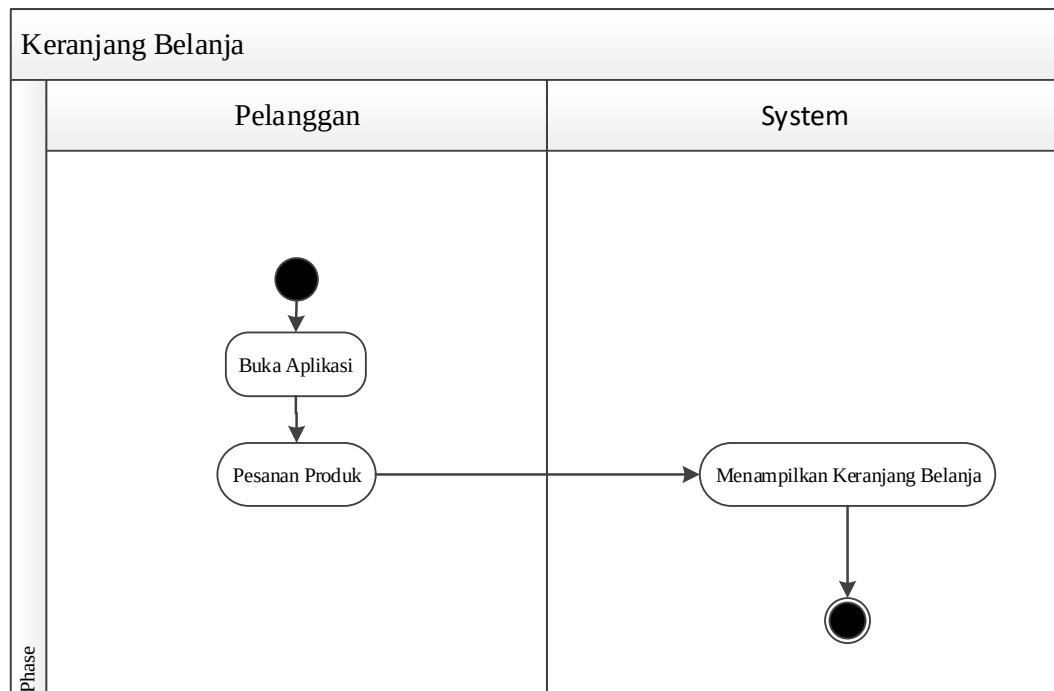
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.12 berikut :



Gambar III.12 Activity Diagram Form Pemesanan

5. Activity Diagram Keranjang Belanja

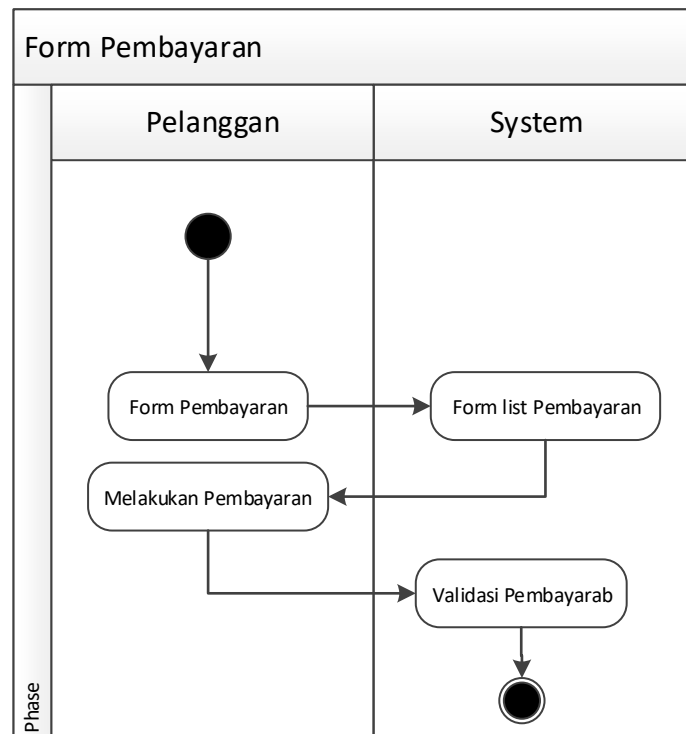
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.13. Activity Diagram Keranjang Belanja

6. Activity Diagram Pembayaran

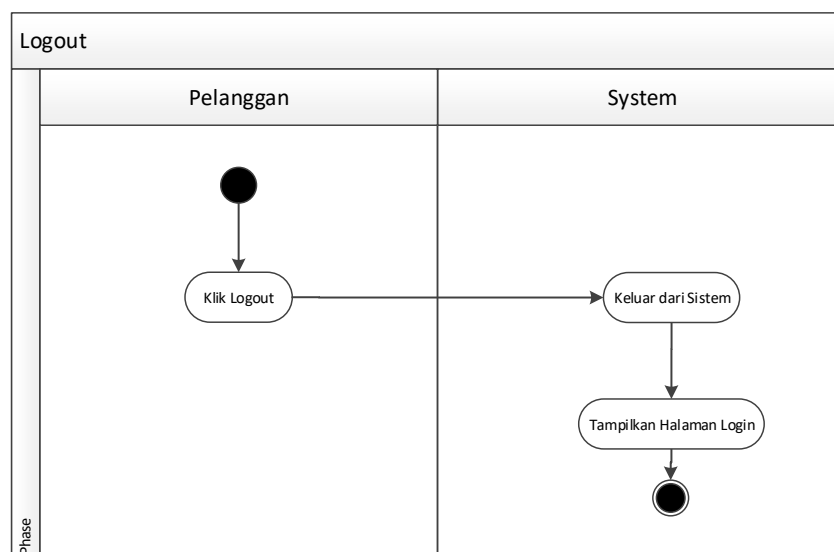
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14. Activity Diagram Form Pembayaran

7. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.15 :



Gambar III.15 Activity Diagram Logout

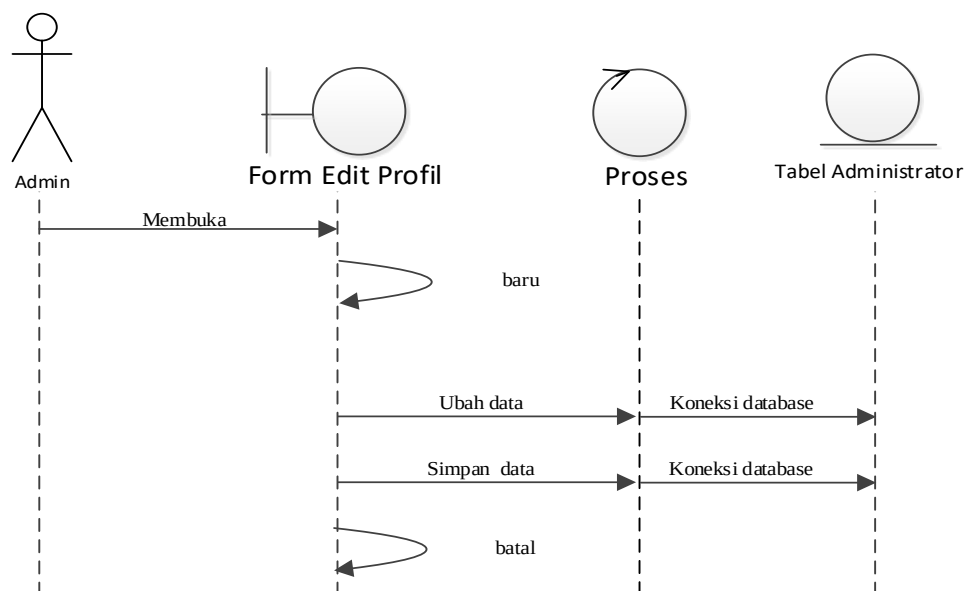
III.3.3. Diagram Sequence

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah user case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstalasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case.

III.3.2.3. Sequence Diagram Admin

1. *Sequence Diagram* edit Profil

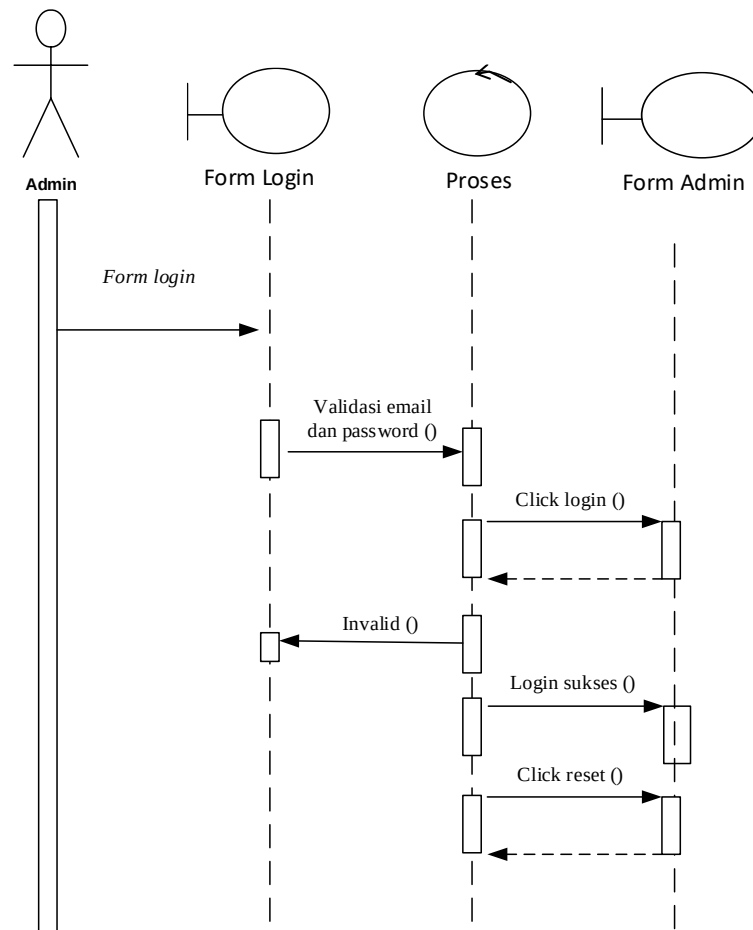
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan edit profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut :



Gambar III.16. Sequence Diagram Edit Profil

2. Sequence Diagram Login

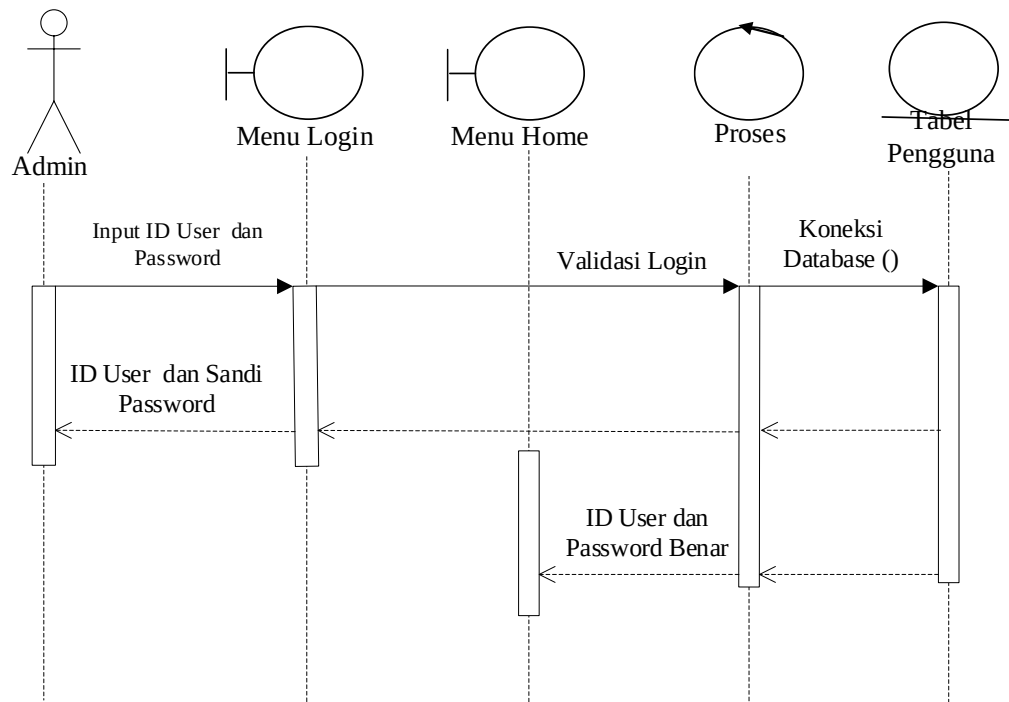
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.17. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Home

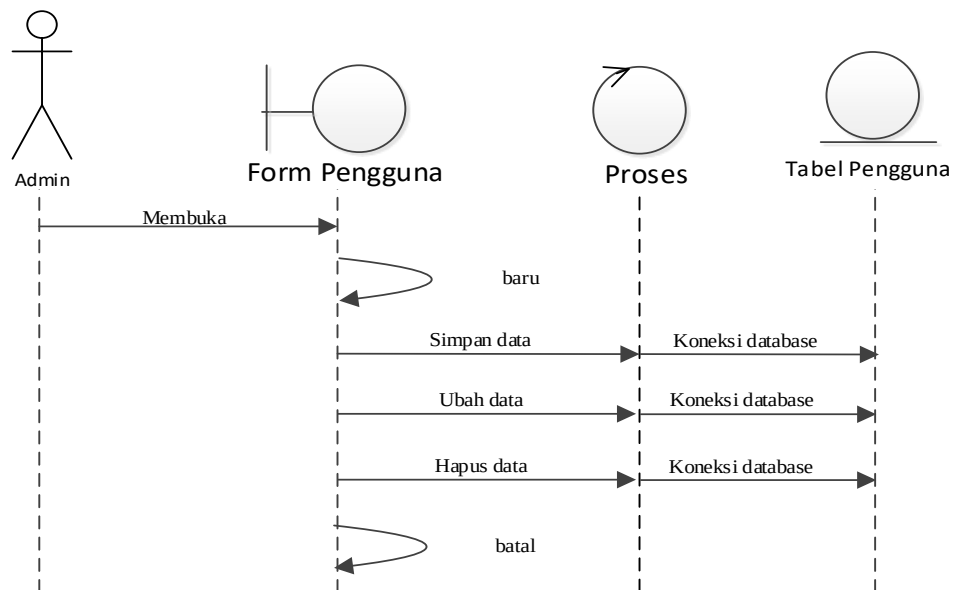
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.18 berikut :



Gambar III.18 Sequence Diagram Form Home

5. Sequence Diagram Pengguna

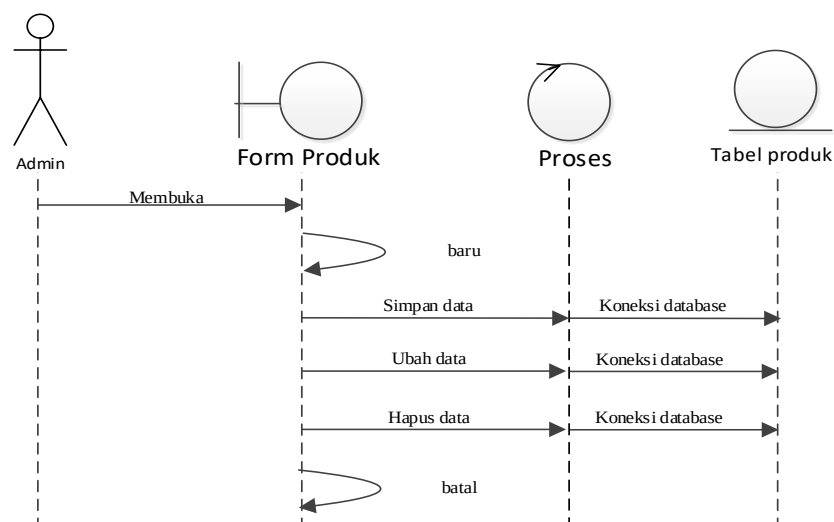
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.19 berikut :



Gambar III.19. Sequence Diagram Pengguna

6. Sequence Diagram Kategori Produk

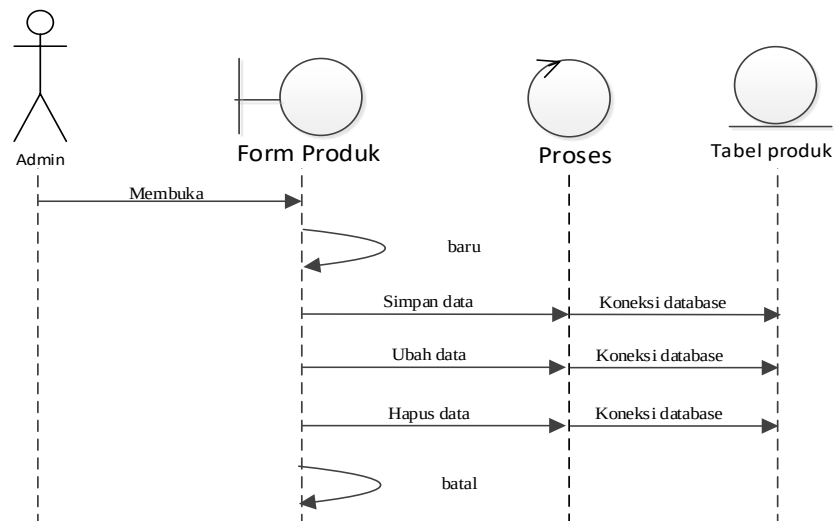
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.20 berikut :



Gambar III.20. Sequence Diagram Kategori Produk

7. *Sequence Diagram Produk*

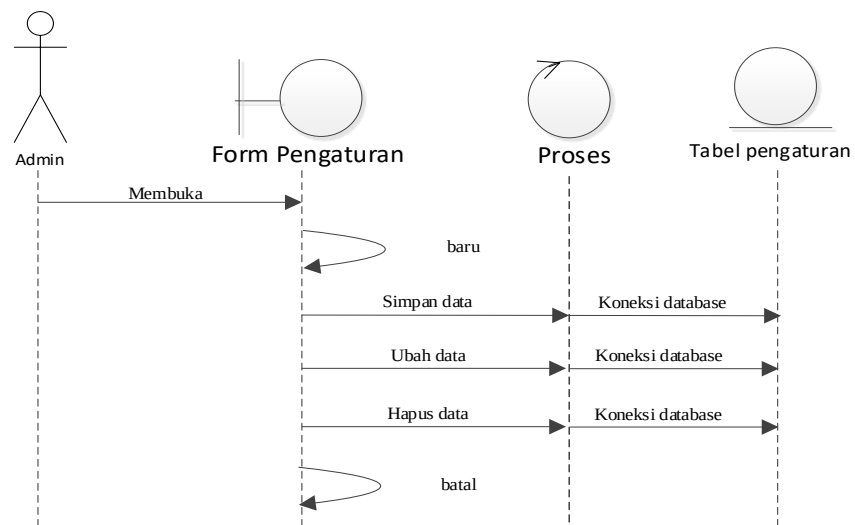
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21. *Sequence Diagram Produk*

8. *Sequence Diagram Pengaturan*

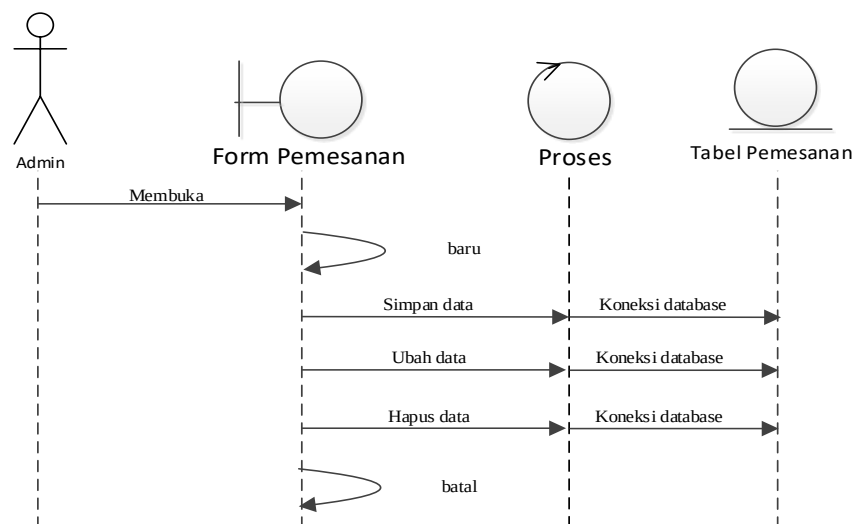
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21. Sequence Diagram Pengaturan

9. Sequence Diagram Pemesanan

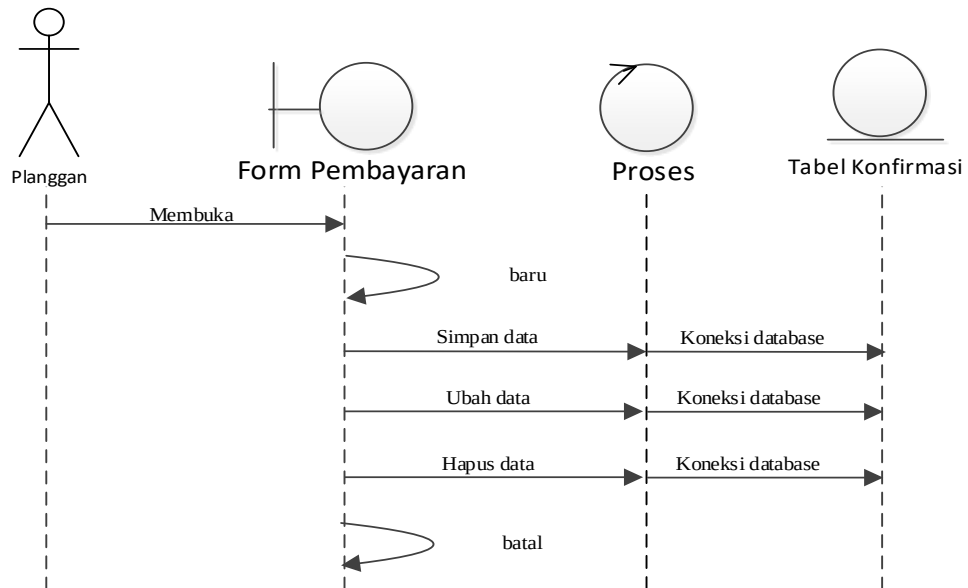
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. Sequence Diagram Pemesanan

10. Sequence Diagram Pembayaran

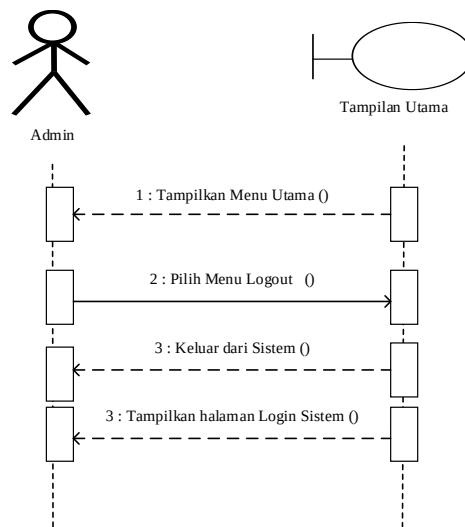
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.23 berikut :



Gambar III.23. Sequence Diagram Pembayaran

11. Sequence Diagram Logout

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

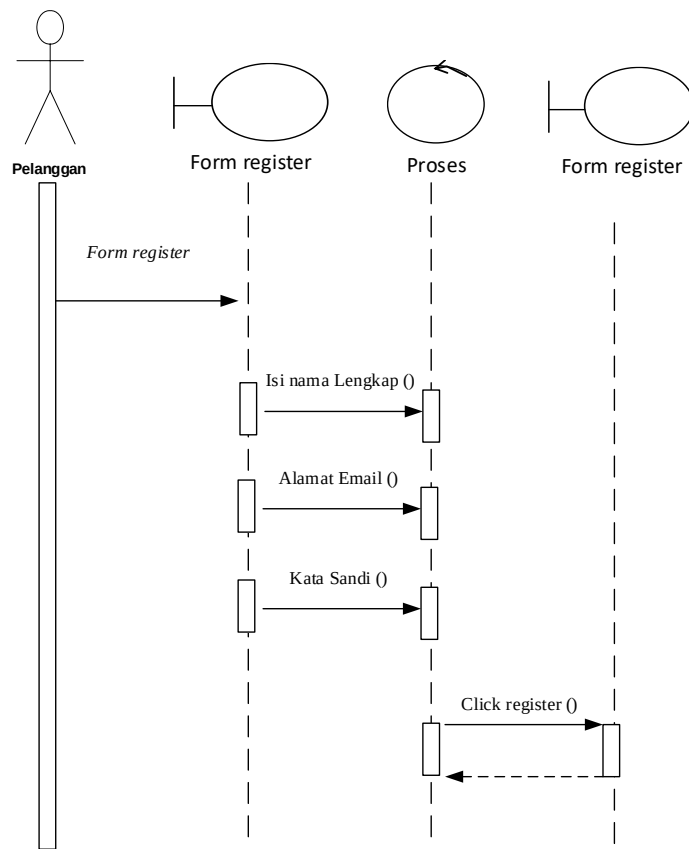


Gambar III.24. Sequence Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram Pelanggan

1. Sequence Diagram Register

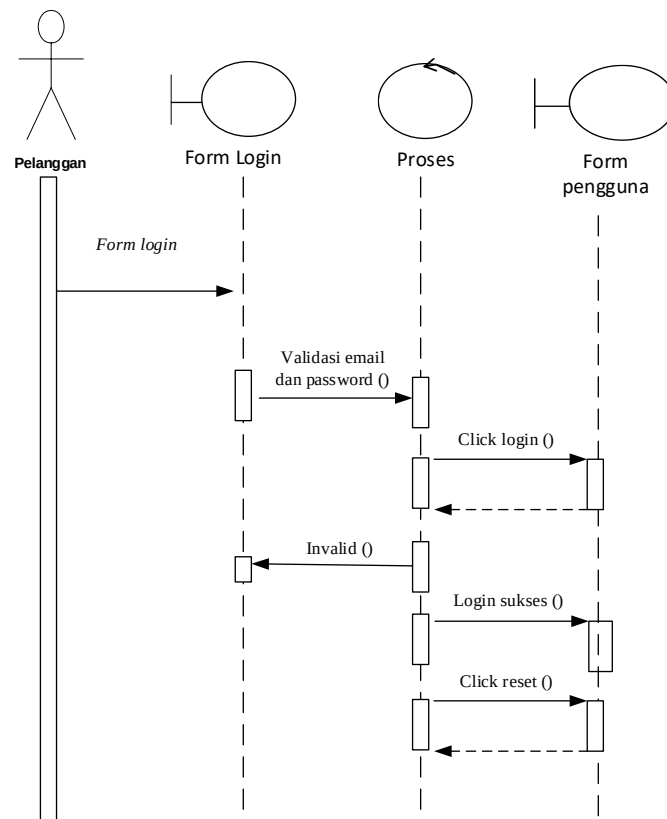
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.25. Sequence Diagram Register

2. Sequence Diagram Login

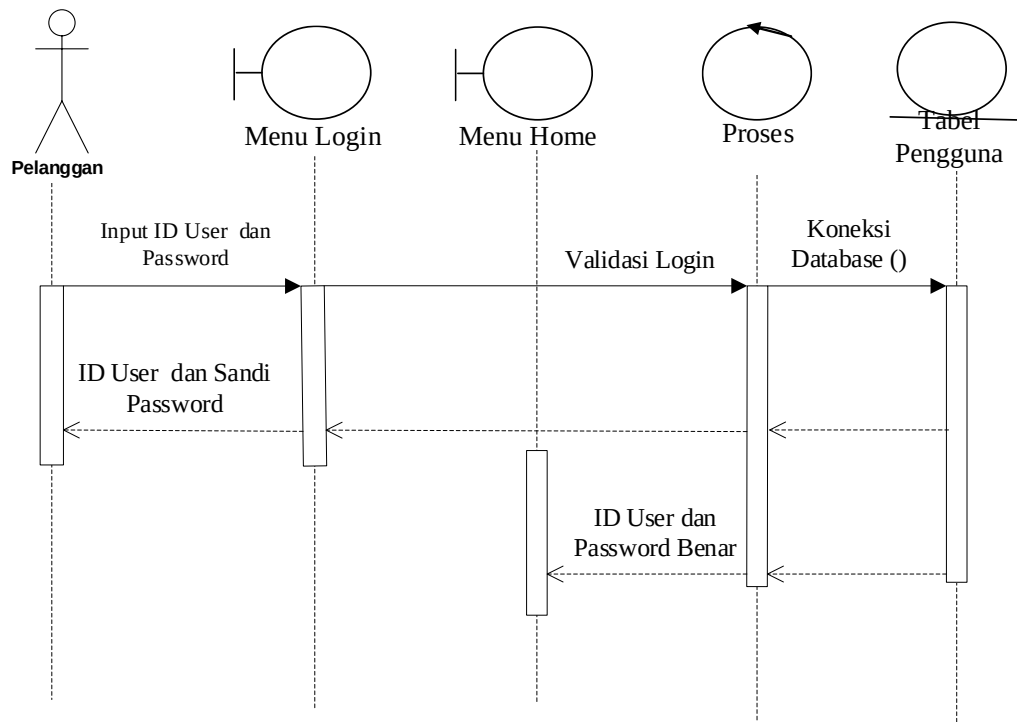
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.26. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Home

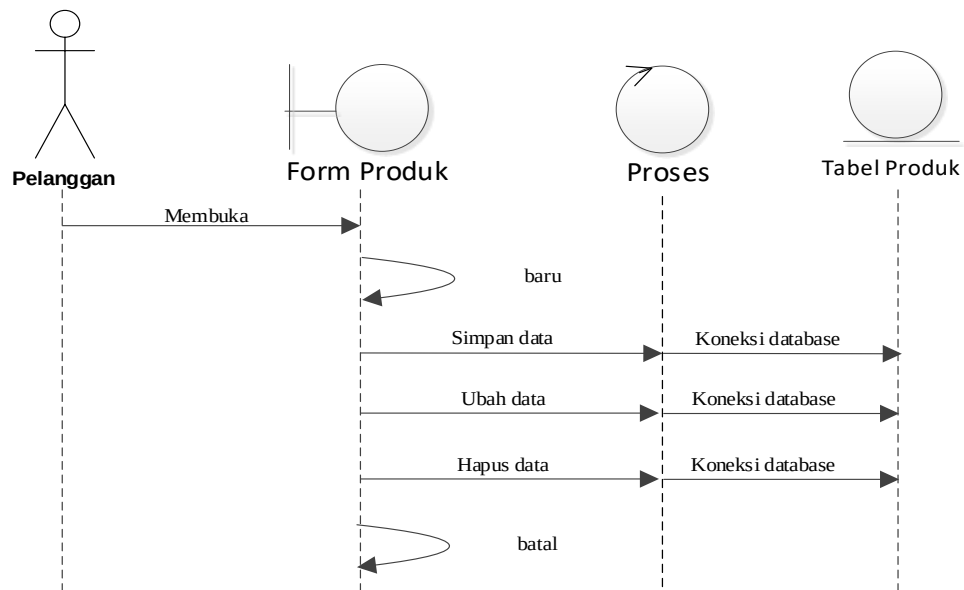
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.27 berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Form Home

4. Sequence Diagram Produk

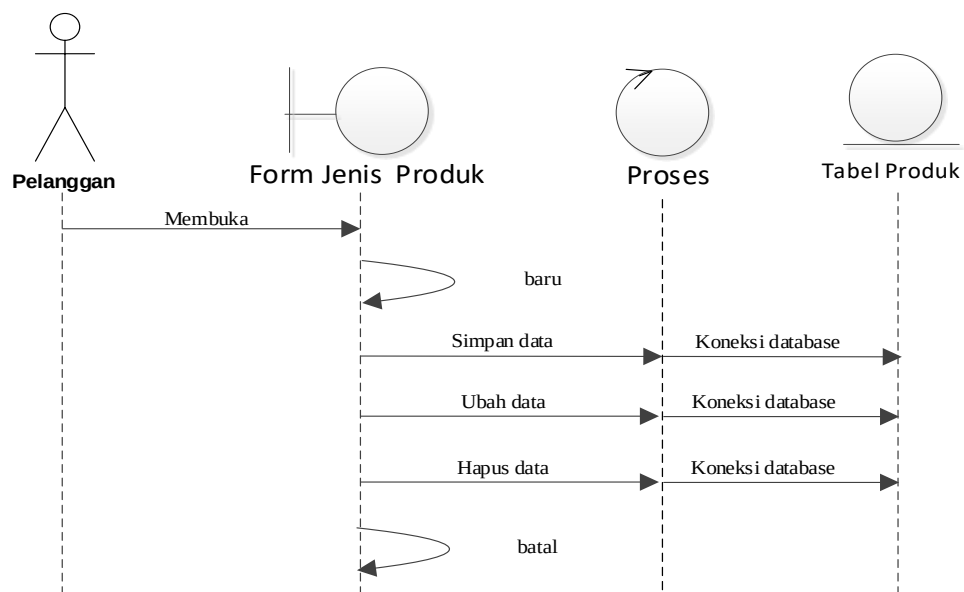
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.28 berikut :



Gambar III.28. Sequence Diagram Produk

5. Sequence Diagram Jenis

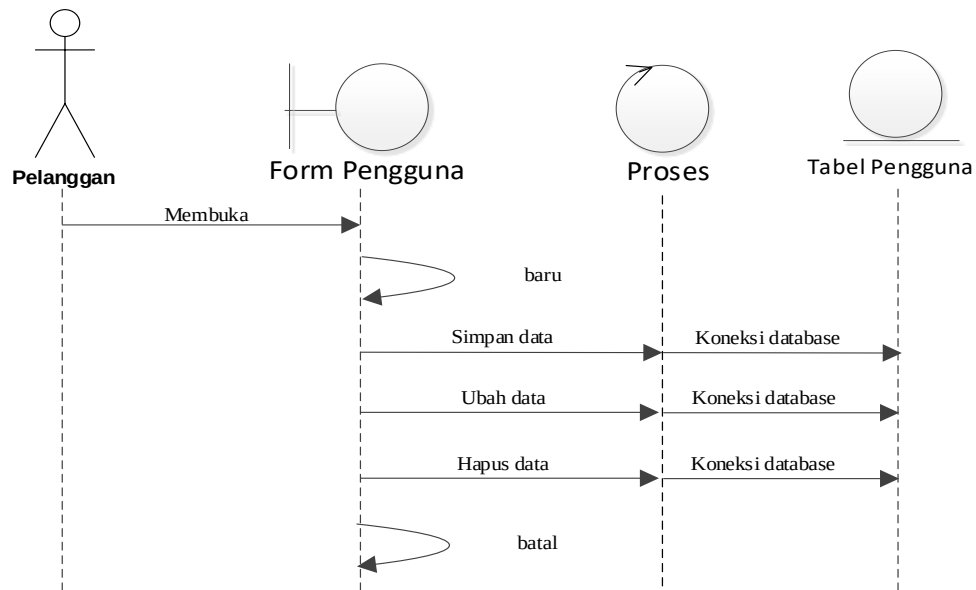
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.29 berikut :



Gambar III.29. Sequence Diagram Jenis Produk

6. *Sequence Diagram* Pelanggan

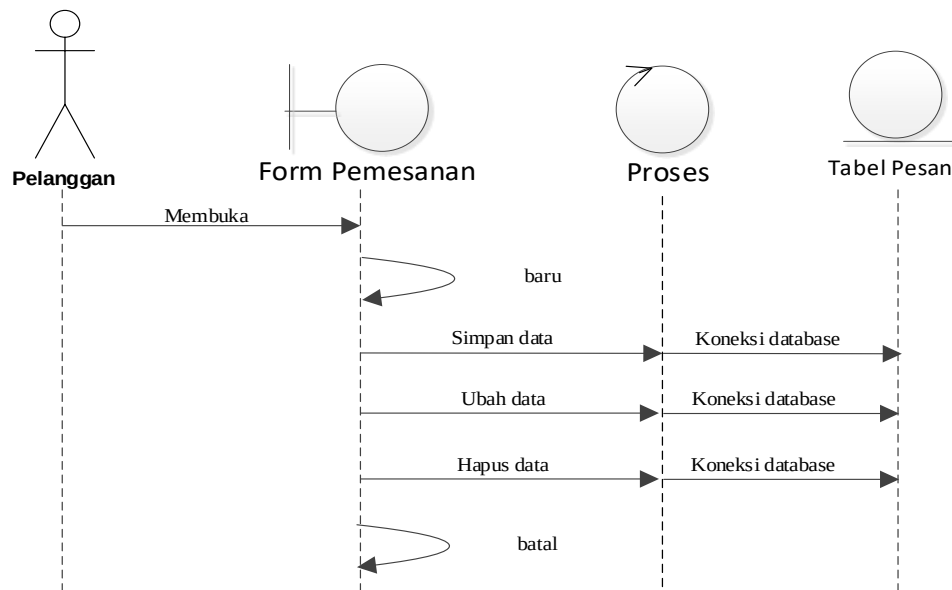
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.30 berikut :



Gambar III.30. *Sequence Diagram* Pelanggan

7. *Sequence Diagram* Pemesanan

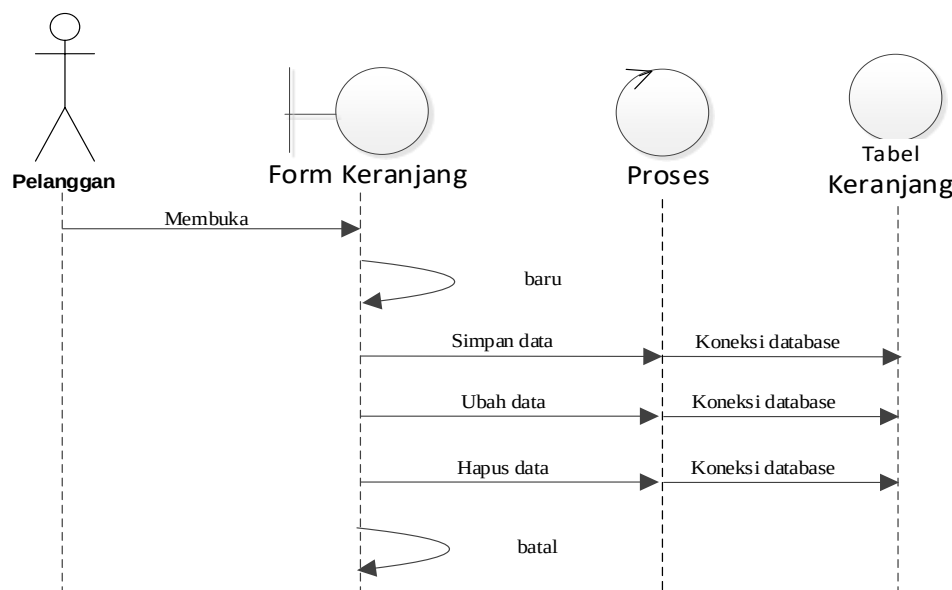
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Pemesanan

8. Sequence Diagram Keranjang

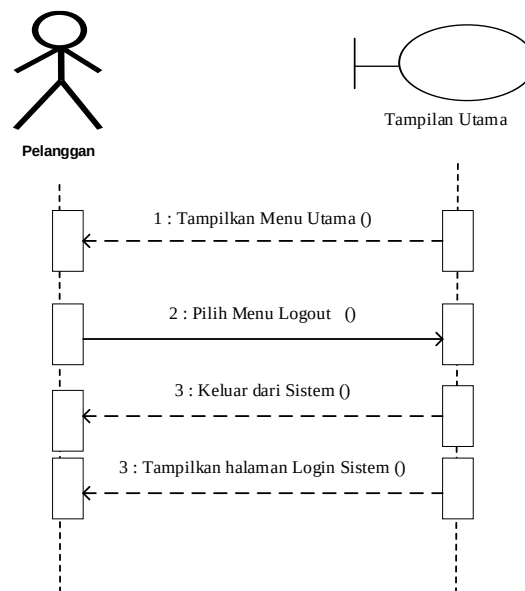
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.32 berikut :



Gambar III.32. Sequence Diagram Keranjang

9. *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 Administrator

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>		welas_asih		
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	-
5.	Jabatan	Varchar (50)	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>		welas_asih		
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>		welas_asih		
----------------------	--	------------	--	--

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 Pengguna

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

Tabel III.4 Rancangan Tabel Pengguna

Nama <i>Database</i>		welas_asih		
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	Tidak	Tidak	

5. Struktur Tabel Orderan

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

Tabel III.5 Rancangan Tabel Orderan

Nama <i>Database</i>		welas_asih		
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 (30)	Tidak	
8.	Latitude	Decimal	Text	
9.	Longitude	Decimal	Tidak	
10.	Status	Varchar (100)	Tidak	

6. Struktur Tabel Produk

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

Tabel III.6 Rancangan Tabel Produk

Nama <i>Database</i>		welas_asih		
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.	Deskripsi	Text	Tidak	-
4.	Harga	Bigint (20)	Tidak	
5.	Gambar	Text	Tidak	
6.	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.7 di bawah ini:

Tabel III.7 Rancangan Tabel Pemabayaran

Nama <i>Database</i>	welas_asih			
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 Pengaturan

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

Tabel III.7 Rancangan Tabel Pengaturab

Nama <i>Database</i>	welas_asih			
Nama Tabel	Pengaturan			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Latitude	Decimal	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Longitude	Decimal	Tidak	
4.	Jarak_max	Int (11)	Tidak	-

9. Struktur Tabel Troli

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Troli

Nama <i>Database</i>		welas_asih		
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	
4.	Jumlah	Int (11)	Tidak	-

III.4. Desain Sistem Secara Detail

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

III.4.1. Desain Sistem Admin

1. Tampilan *Form Login*

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

The image shows a web form for user login. At the top, it says 'Login Pengguna'. Below this, there are two input fields. The first is labeled 'Username' and contains the text 'xxx'. The second is labeled 'Password' and also contains the text 'xxx'. At the bottom of the form, there is a button with the text 'Login' inside a rounded rectangle.

Gambar III.35. 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.36 berikut :

Administrator	Pengaturan	Kategori	Produk	Pesanan	Pembayaran	Logout
Data Kategori Tambah kategori						
Gambar		Nama	Tindakan			
Xxxxx		xxxxx	Edit/ Hapus			
Xxxxx		xxxxx	Edit/ Hapus			
Xxxxx		xxxxx	Edit/ Hapus			

Gambar III.36. Desain *Form* Kategori

3. Desain *Form* Pengaturan

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

Administrator	Pengaturan	Kategori	Produk	Pesanan	Pembayaran	Logout
---------------	------------	----------	--------	---------	------------	--------

Jarak Maksimal Pengantaran (km)

Titik Lokasi Resto

MAPS

Simpan Pengaturan

Gambar III.36. Desain *Form* Pengaturan

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.38 berikut :

Administrator	Pengaturan	Kategori	Produk	Pesanan	Pembayaran	Logout
---------------	------------	----------	--------	---------	------------	--------

Data Produk Ayam Penyet

Tambah

Nama Produk	Harga	Gambar	Tindakan
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	Edit/ Hapus
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	Edit/ Hapus
Xxxxx	xxxxx	xxxxxx	Edit/ Hapus

Gambar III.38. Desain *Form* Produk

5. Desain *Form* Pesanan

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

Administrator	Pengaturan	Kategori	Produk	Pesanan	Pembayaran	Logout
Data Pesanan Pelanggan						
ID Pesanan	Tanggal	Penerima	Produk	Pengambilan & Titik	Total/pembayaran	Status
Xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxx
Xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxx

Gambar III.40. Desain *Form* Pesanan

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.41 berikut :

The wireframe shows a form titled "Validasi Pembayaran". It contains the following elements:

- Penerima:** A text input field with placeholder text "XXXXXXXXXX".
- Total:** A text input field with placeholder text "XXXXXXXXXX".
- Bank:** A text input field with placeholder text "XXXXXXXXXX".
- Deskripsi:** A large text area with placeholder text "FOTO PEMBAYARAN".
- Konfirmasi:** A rounded rectangular button.

Gambar III.41. Desain *Form* Pembayaran

III.4.2.Desain Sistem Pelanggan

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

1. Tampilan *Form Registrasi*

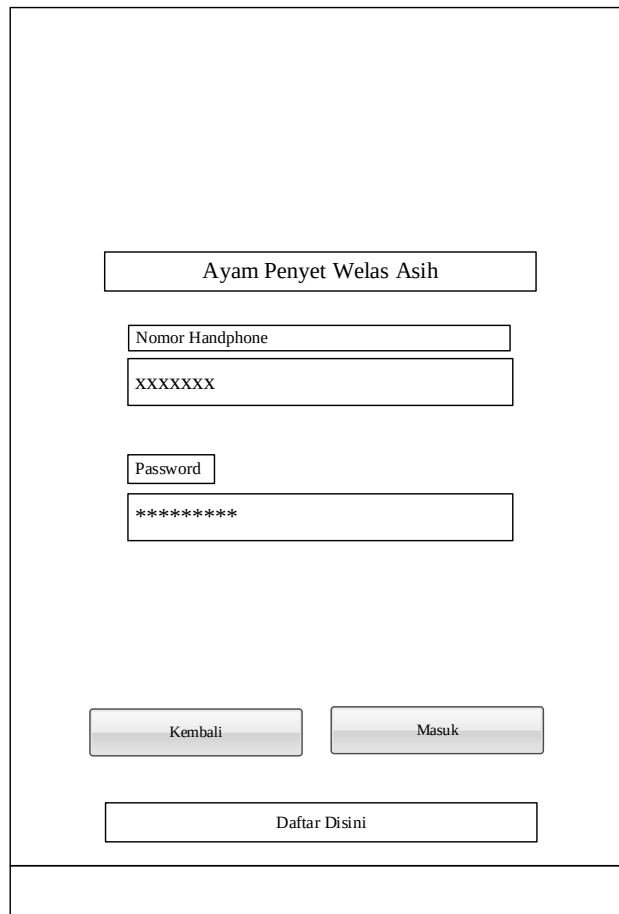
Tampilan sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

The image shows a registration form for a business named "Ayam Penyet Welas Asih". The form is contained within a rectangular frame. At the top, the business name is displayed in a box. Below it, there are several input fields for user registration: "Nama Lengkap" (Full Name) with a placeholder "xxxxxxxx", "Alamat" (Address) with a placeholder "xxxxxxxxxxx", "No Handphone" (Phone Number) with a placeholder "NO Handphone Anda", and "Password Baru" (New Password) with a placeholder "Password Baru". At the bottom of the form, there are two buttons: "Kembali" (Back) and "Daftar" (Register).

Gambar III.43. Tampilan *Form Registrasi*

2. Tampilan *Form Login*

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



A login form titled "Ayam Penyet Welas Asih". It contains two input fields for "Nomor Handphone" and "Password", each with a label and a text box. The "Nomor Handphone" text box contains "XXXXXXX" and the "Password" text box contains "*****". Below the input fields are two buttons: "Kembali" and "Masuk". At the bottom is a button labeled "Daftar Disini".

Ayam Penyet Welas Asih

Nomor Handphone

XXXXXXX

Password

Kembali

Masuk

Daftar Disini

Gambar III.44. Tampilan *Form Login*

3. Desain *Form* Produk Makanan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk makanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.47 berikut :

Gambar III.47. Desain *Form* Produk Makanan

4. 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.48 berikut :

Gambar III.48. 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.49 berikut :

LOGO
COD xxxxxxxx
Pengambilan Di Resto xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Pilih Bank Transfer
Bank Mandiri : 732-022-2433 BCA : 1000-111-215
Detail Produk & Harga xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Ongkir xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
Total harga
Lanjut

Gambar III.49. 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.50 berikut :

Kirim Bukti Transfer
Id orderan
metode pembayaran
Pilih Foto Struk/ Bukti Transferr
FOTO
Konfirmasi Sekarang

Gambar III.50. Desain *Form* Upload Pembayaran