

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

Dalam dunia bisnis, produsen maupun konsumen sangat bergantung pada informasi. Produsen membutuhkan informasi mengenai pangsa pasar dan kebutuhan konsumen akan jenis dan model barang khususnya dalam mengetahui alat elektronik, sedangkan konsumen membutuhkan informasi tentang karakteristik dan spesifikasi barang alat elektronik. Banyak perusahaan atau instansi pemerintah membuat website yang bisa diakses di internet yang digunakan untuk pembelajaran, promosi, informasi, penjualan, pelayanan bagi masyarakat luas, dan lain - lain.

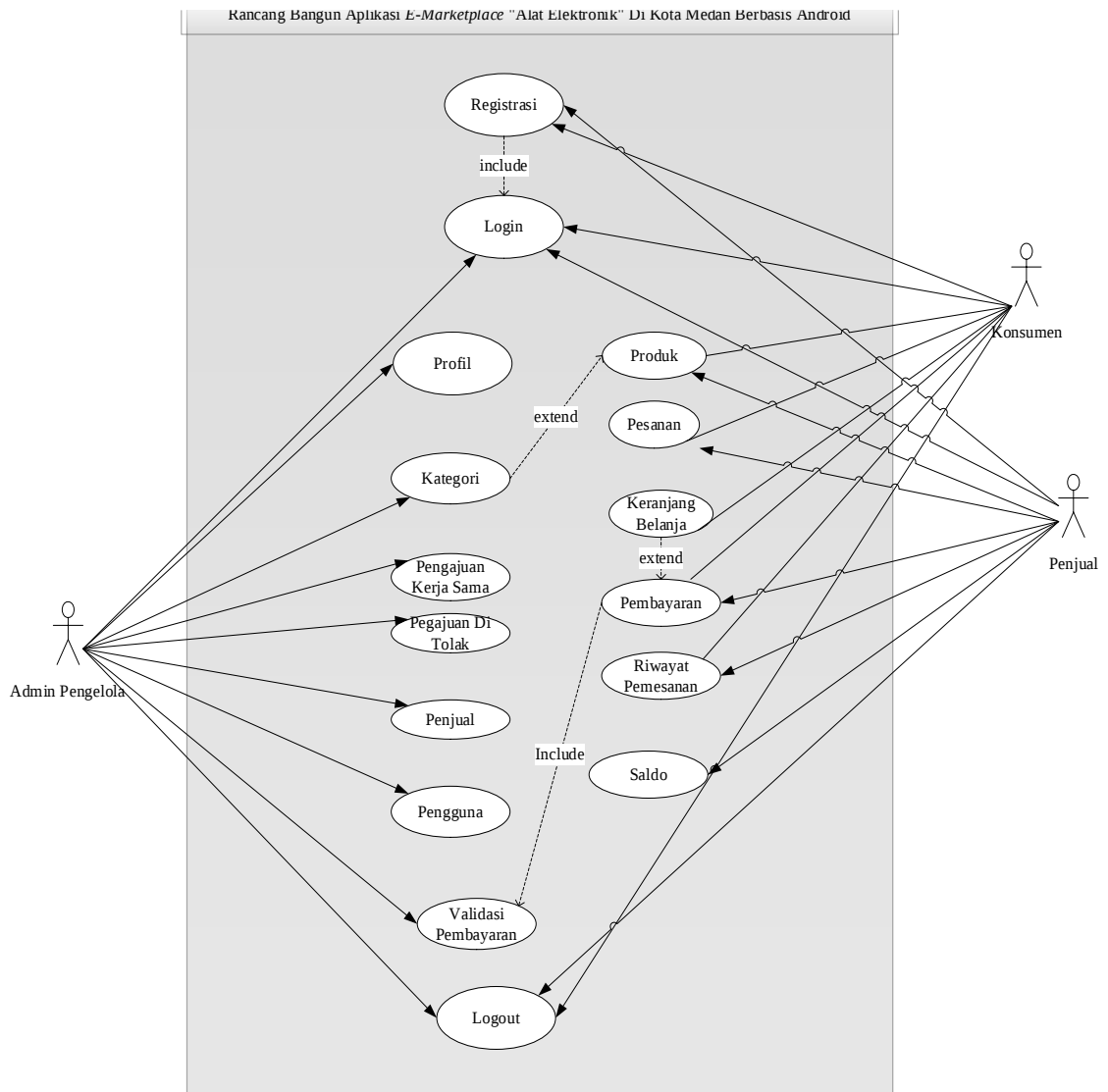
Selama ini dalam melakukan pemasaran masih terkendala dalam hal promosi dan pemasaran produk alat elektronik, sehingga pembeli masih kurang mengetahui produk apa saja yang dijual oleh suatu perusahaan atau toko tertentu. Beberapa toko dan perusahaan di Kota Medan ini juga menghadapi masalah dalam hal perincian pemesanan oleh pembeli dan pemesanan produk alat elektronik hanya menggunakan telepon atau bertatap muka langsung. Pendataan barang juga masih konvensional yaitu dengan memasukan data-datanya kedalam sebuah buku daftar harga, buku transaksi penjualan dan lain sebagainya. Sehingga melakukan transaksi dan memasukan data-datanya harus membuka buku pendataan transaksi penjualan tersebut. Dalam penelitian ini penulis mengangkat beberapa perusahaan yang bergerak dalam usaha alat elektronik.

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.2.2.1. Usecase Diagram

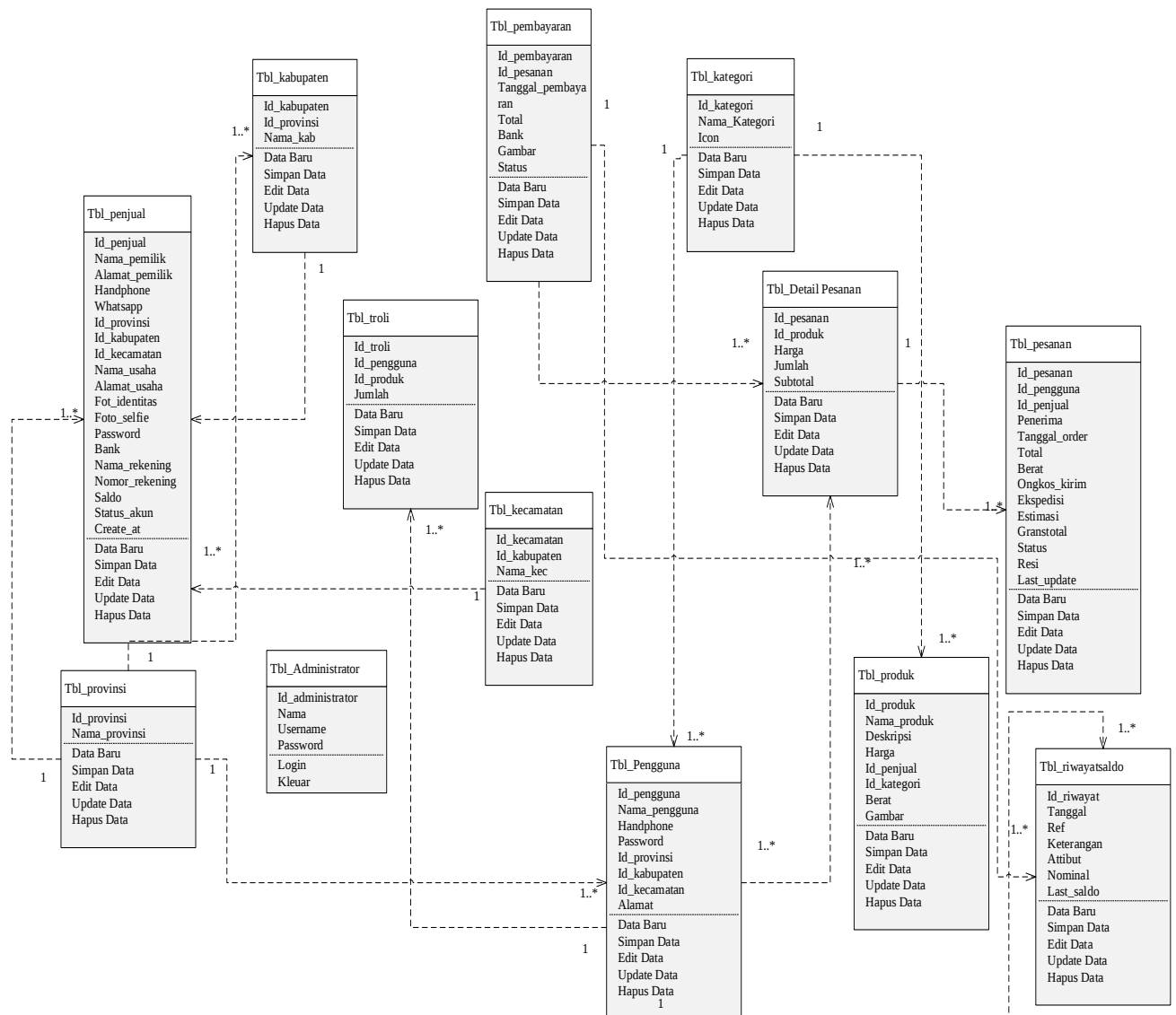
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan dibangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram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



Gambar III.1. Use Case Diagram Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace "Alat Elektronik" Di Kota Medan 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 :



Gambar III.2. Class Diagram Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace "Alat Elektronik" Di Kota Medan Berbasis Android

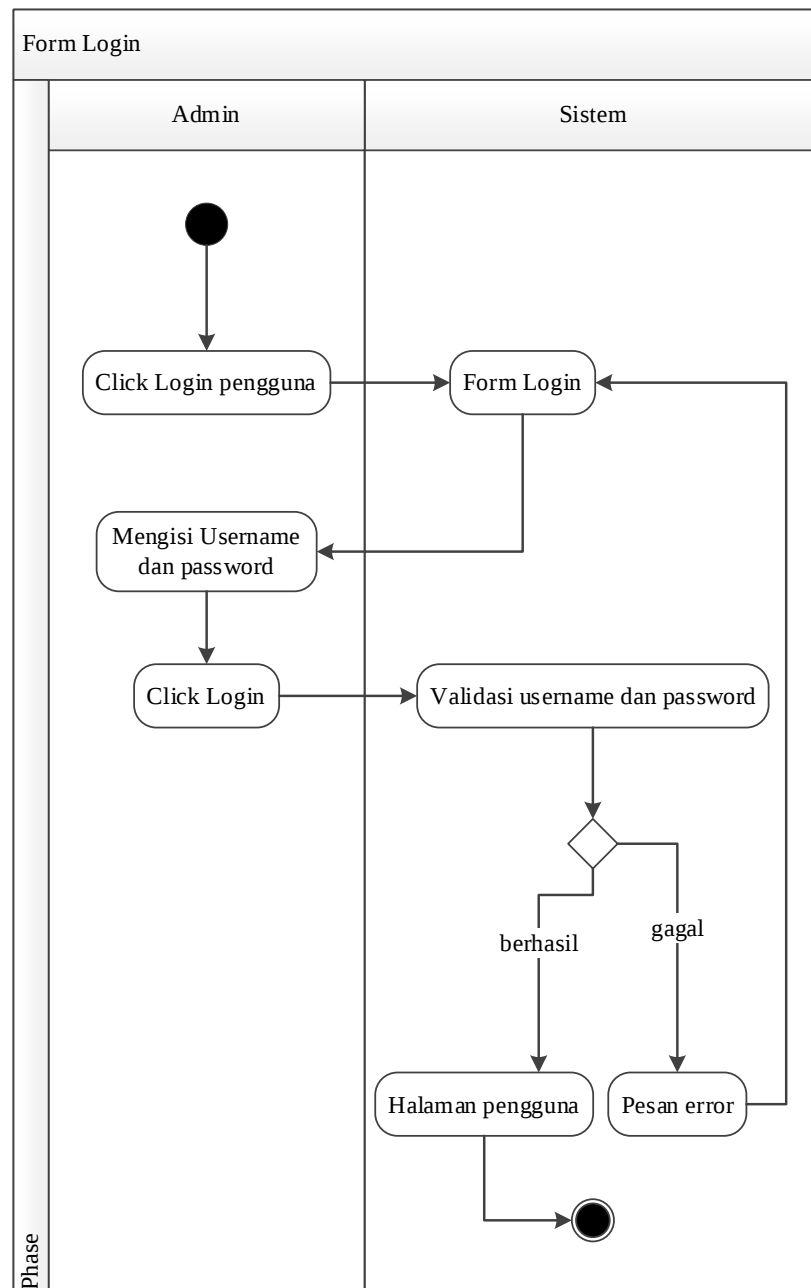
III.2.2.3. Activity Diagram

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

III.2.2.3.1. Activity Diagram Admin Pengelola

1. Activity Diagram Login

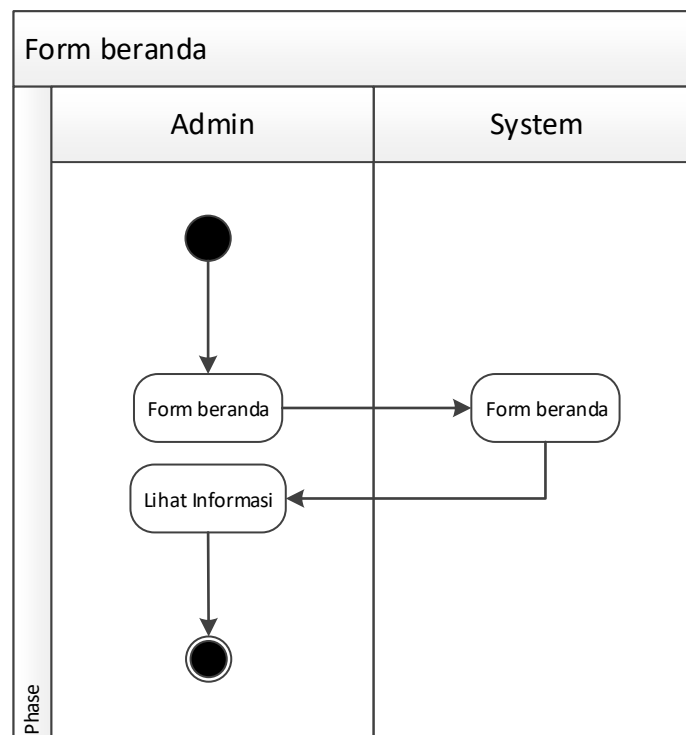
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh *user* dapat diterangkan dan ditunjukkan pada Gambar III.3 :



Gambar III.3. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Home

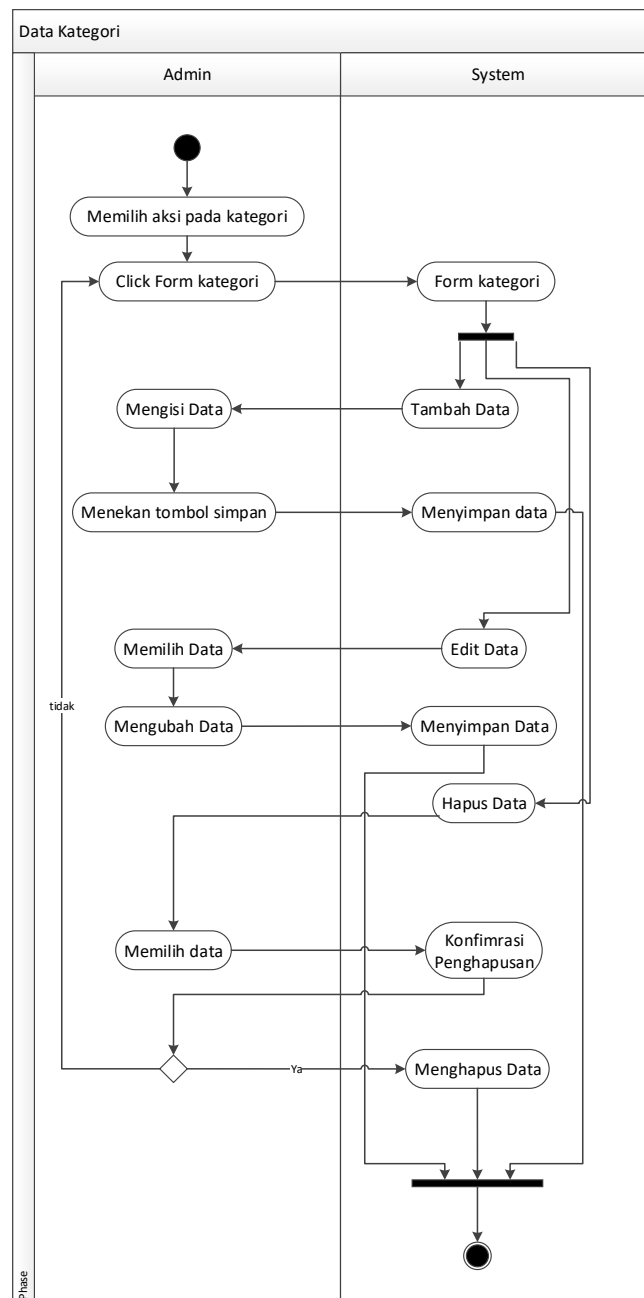
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.4 :



Gambar III.4. Activity Diagram Form Home

3. Activity Diagram kategori

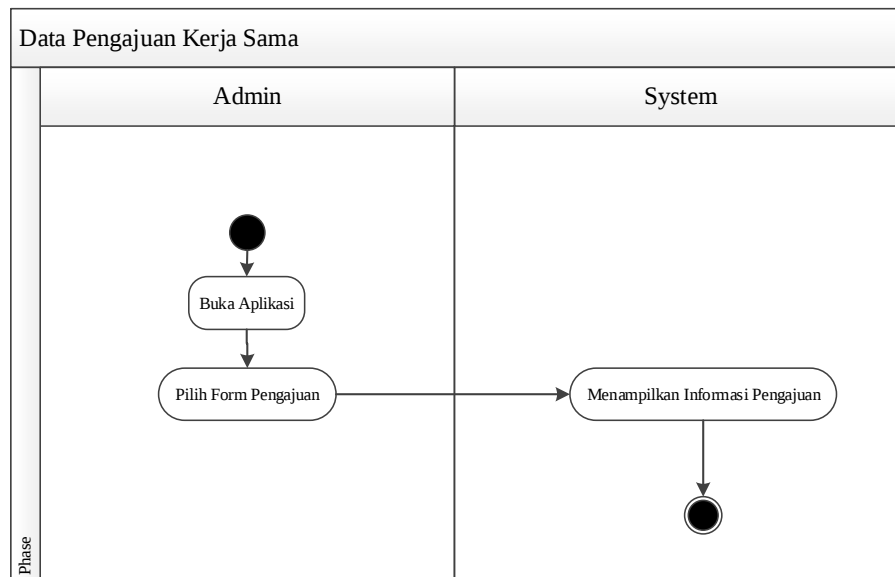
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.5 :



Gambar III.5. Activity Diagram Kategori

4. Activity Diagram Pengajuan Kerja Sama

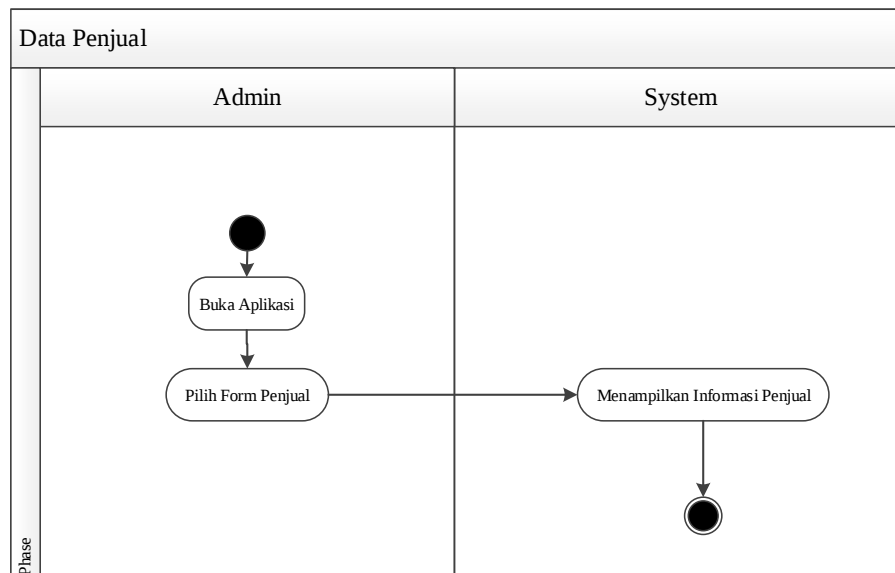
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengajuan kerja sama dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.6 :



Gambar III.6. Activity Diagram Pengajuan kerja Sama

5. Activity Diagram Penjual

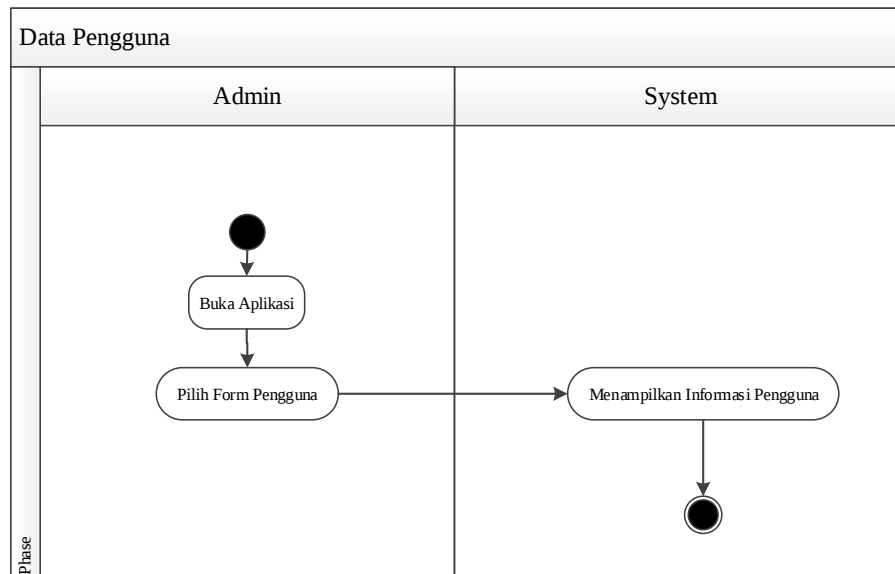
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan penjual dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.7 :



Gambar III.7. Activity Diagram Penjual

6. Activity Diagram Pengguna

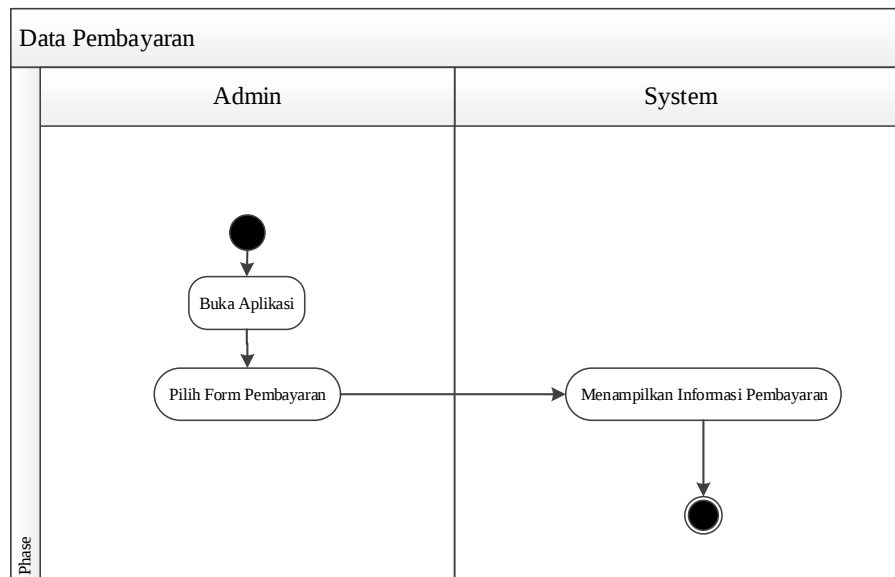
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.8 :



Gambar III.8. Activity Diagram Pengguna

7. Activity Diagram Pembayaran

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

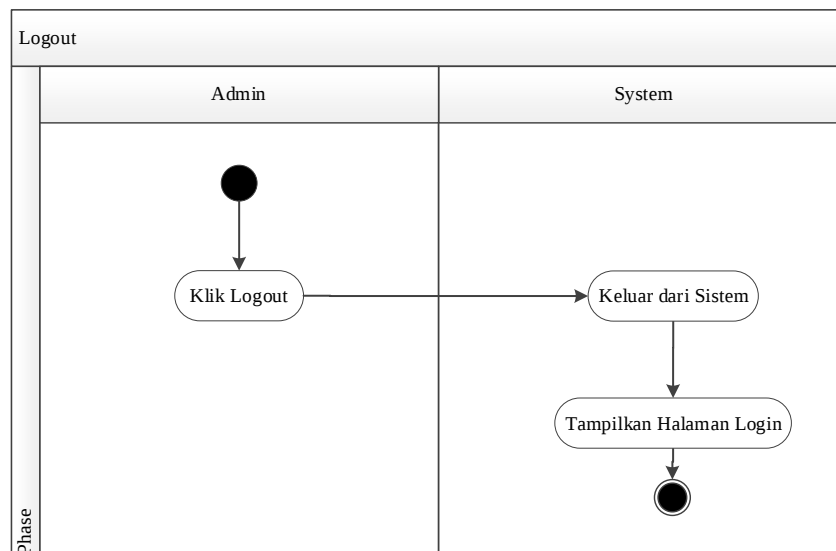


Gambar III.9. Activity Diagram Pembayaran

8. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk *Logout* dari sistem dapat diterangkan pada

Gambar III.10 :

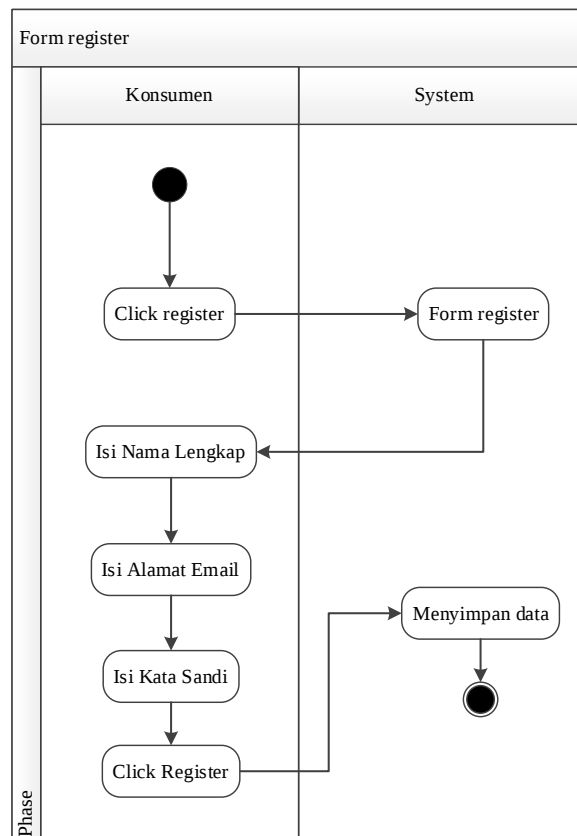


Gambar III.10. Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Penjual

1. Activity Diagram Registrasi

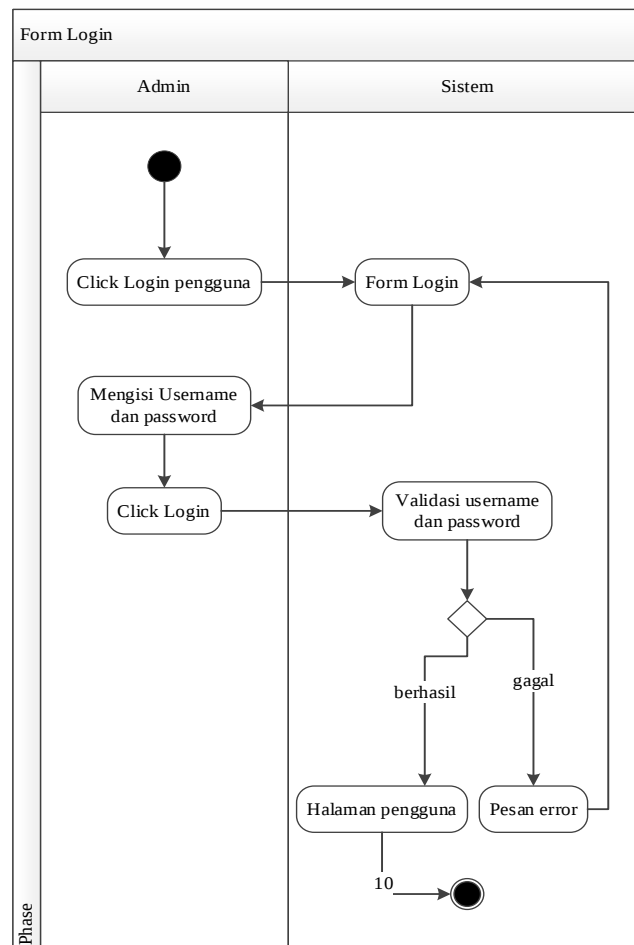
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan yang ditunjukkan pada Gambar III.11 :



Gambar III.11. Activity Diagram Registrasi

9. Activity Diagram Login

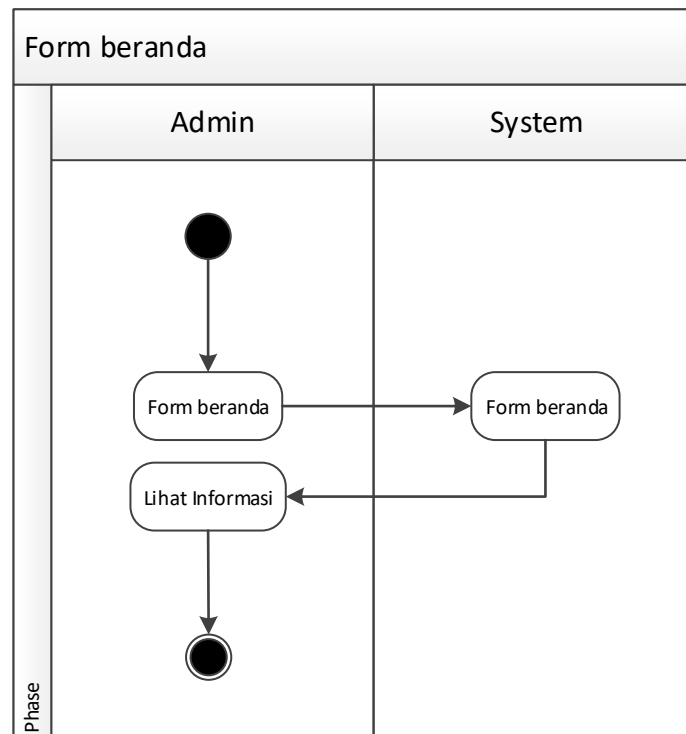
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh *user* dapat diterangkan dan ditunjukkan pada Gambar III.12 :



Gambar III.12. Activity Diagram Login

10. Activity Diagram Home

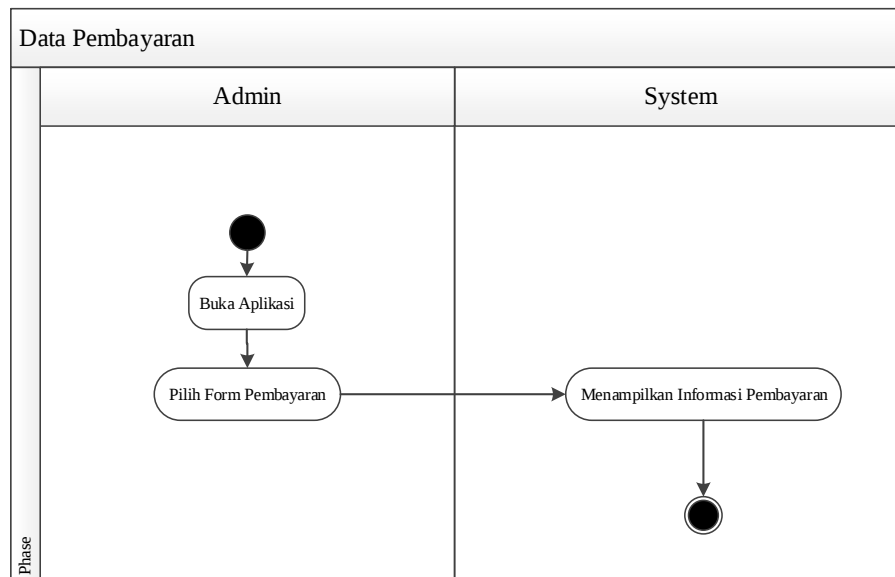
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.13 :



Gambar III.13. Activity Diagram Form Home

11. Activity Diagram Produk

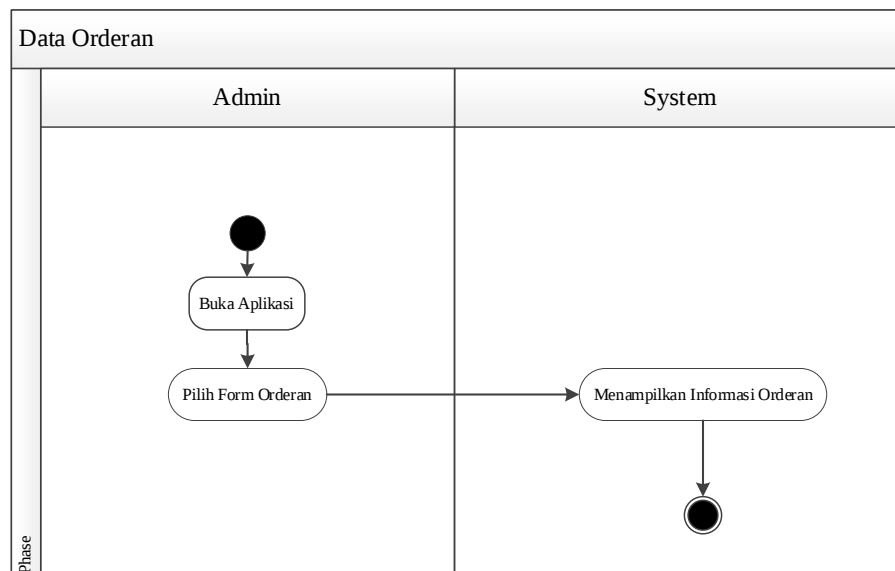
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.14 :



Gambar III.15. Activity Diagram Pembayaran

13. Activity Diagram Pesanan

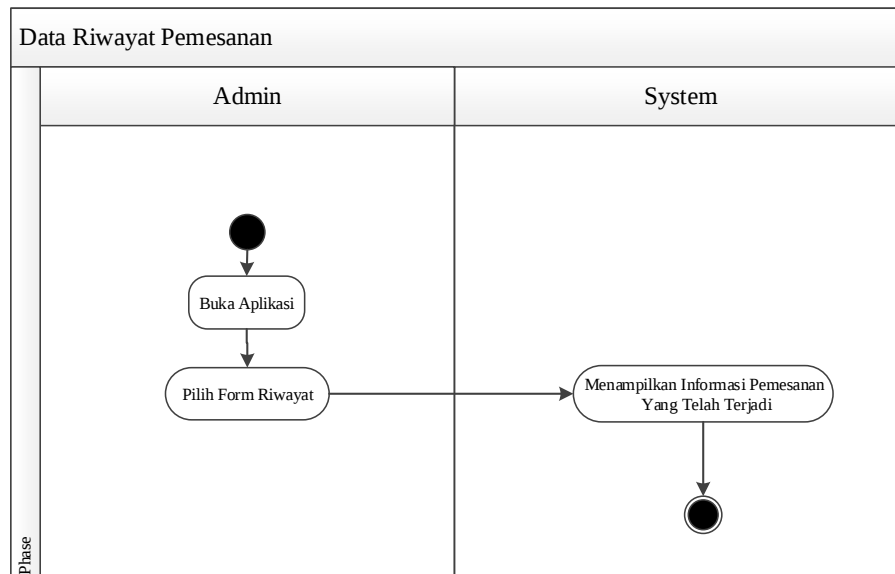
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.16 :



Gambar III.16. Activity Diagram Pesanan

14. *Activity Diagram Riwayat Pemesanan*

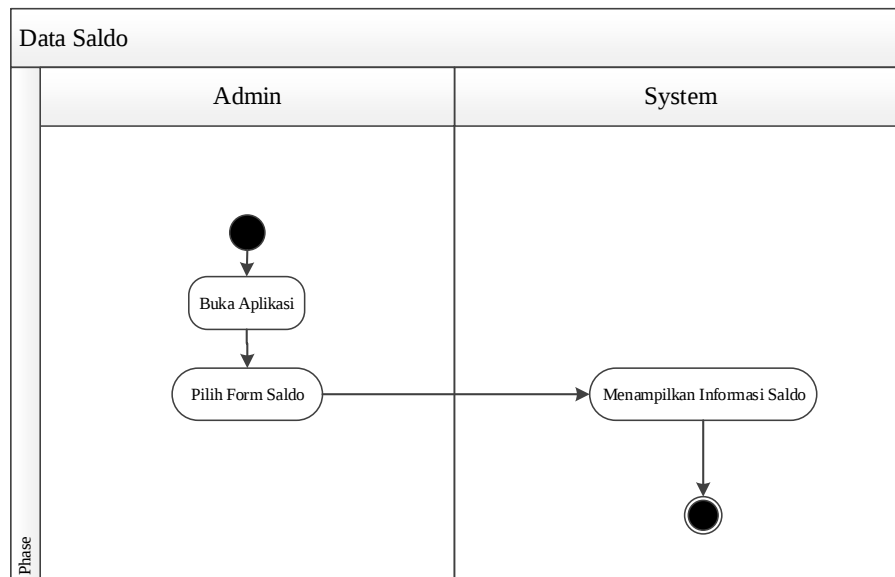
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.17 :



Gambar III.17. Activity Diagram Riwayat Pemesanan

15. *Activity Diagram Saldo*

Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan saldo dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.18 :

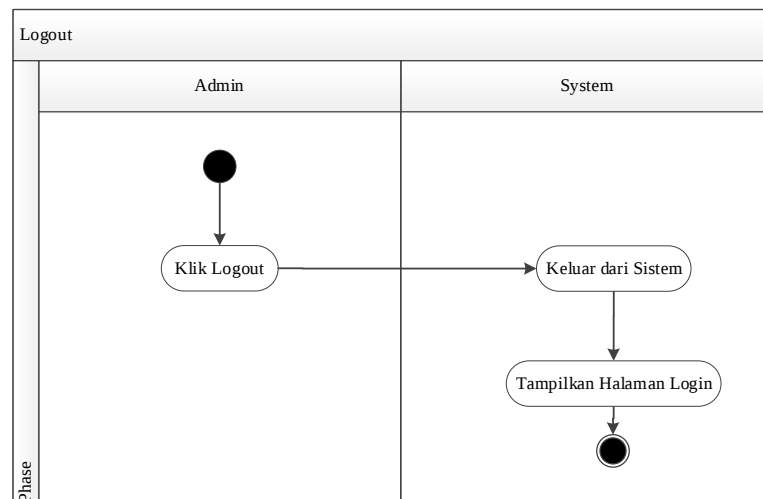


Gambar III.18. Activity Diagram Saldo

16. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk *Logout* dari sistem dapat diterangkan pada

Gambar III.19 :

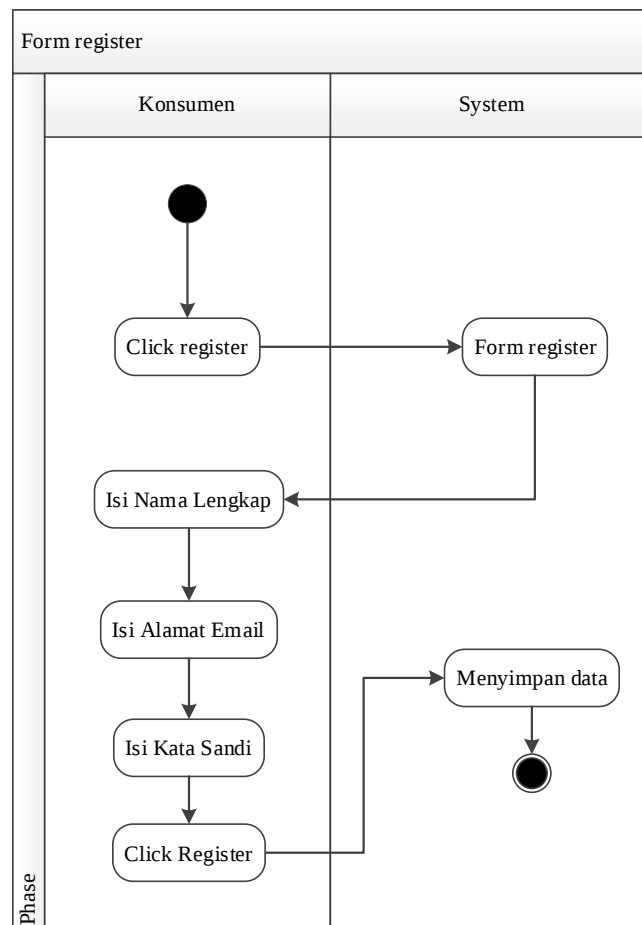


Gambar III.19. Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Konsumen

2. Activity Diagram Registrasi

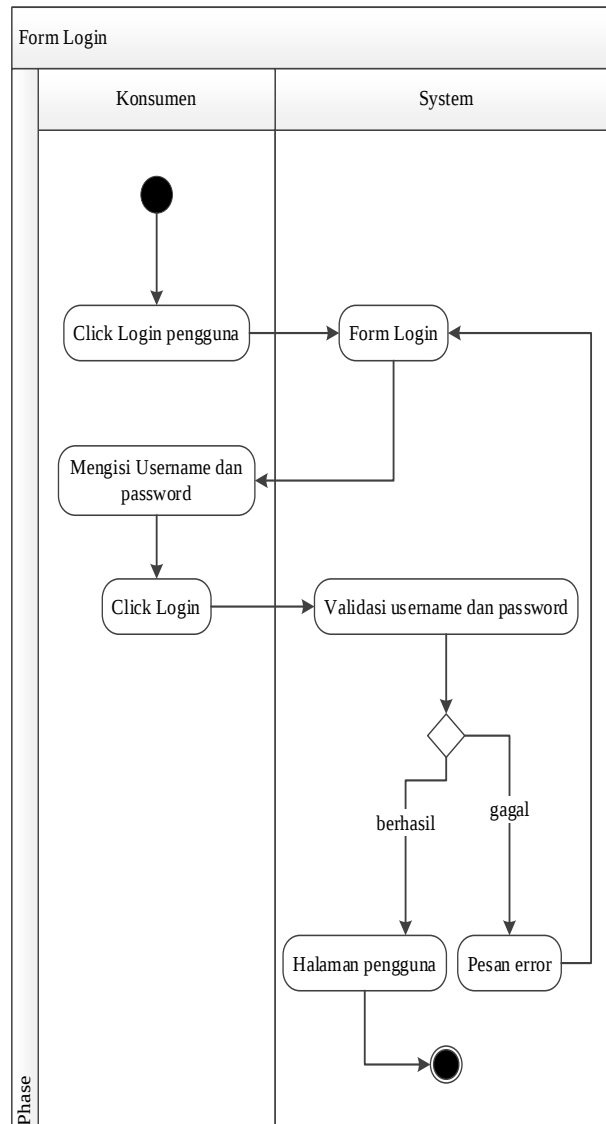
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan yang ditunjukkan pada Gambar III.20 :



Gambar III.20. Activity Diagram Registrasi

3. Activity Diagram Login

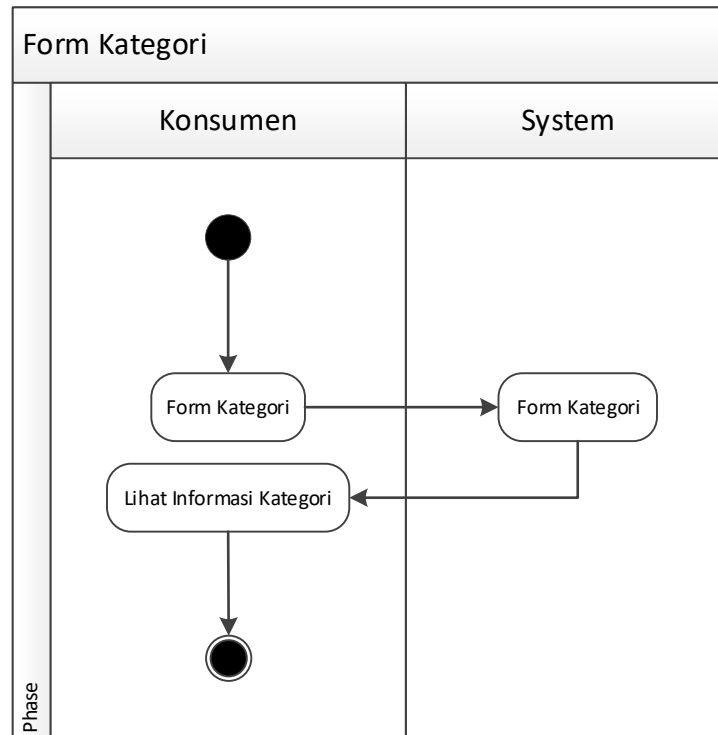
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dan ditunjukkan pada Gambar III.21 :



Gambar III.21 Activity Diagram Login

4. Activity Diagram Produk

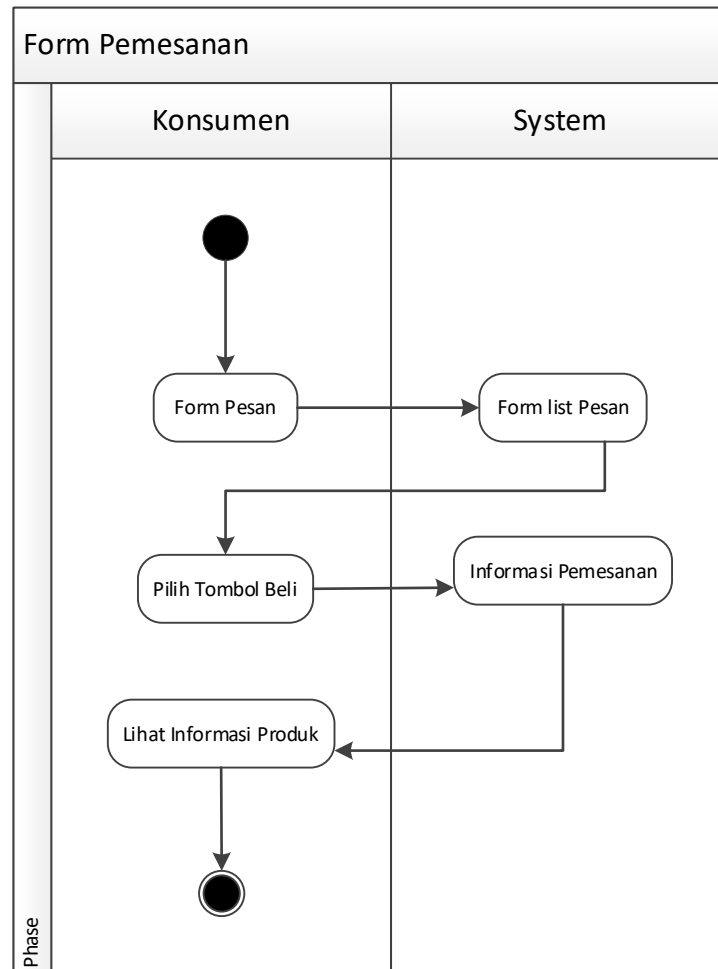
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.22 :



Gambar III.22 Activity Diagram Produk

5. Activity Diagram Pemesanan

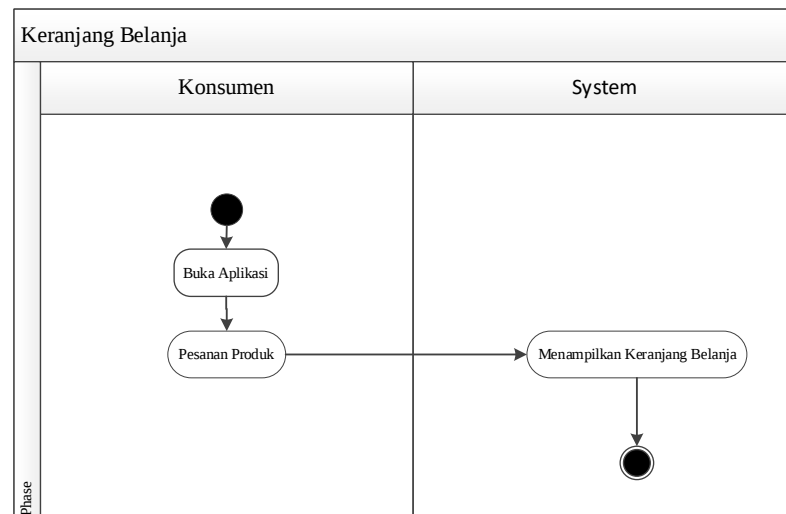
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.23:



Gambar III.23 Activity Diagram Form Pemesanan

6. Activity Diagram Keranjang Belanja

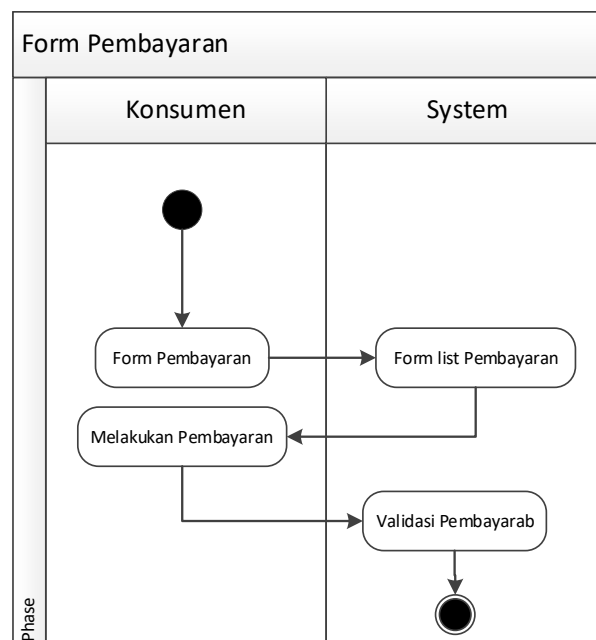
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.24:



Gambar III.24. Activity Diagram Keranjang Belanja

7. Activity Diagram Pembayaran

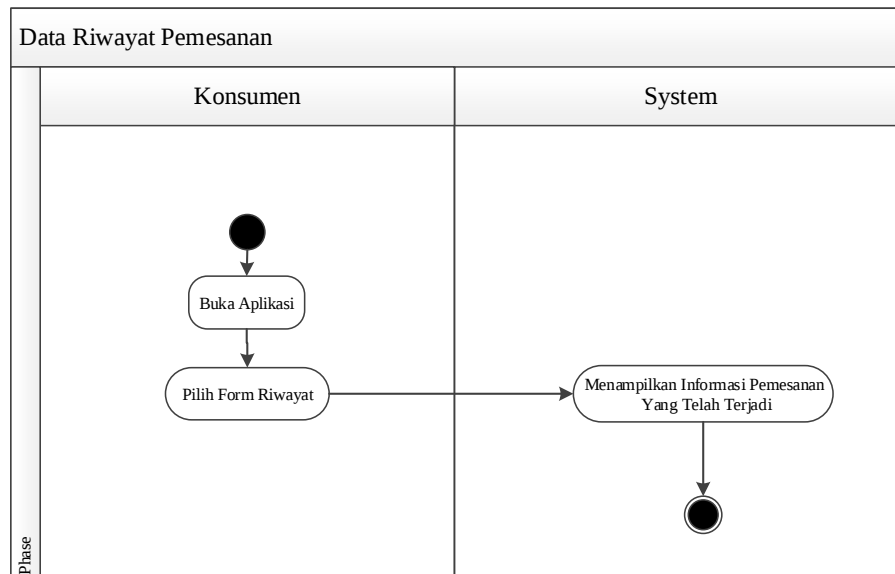
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.25:



Gambar III.25. Activity Diagram Form Pembayaran

17. Activity Diagram Riwayat Pemesanan

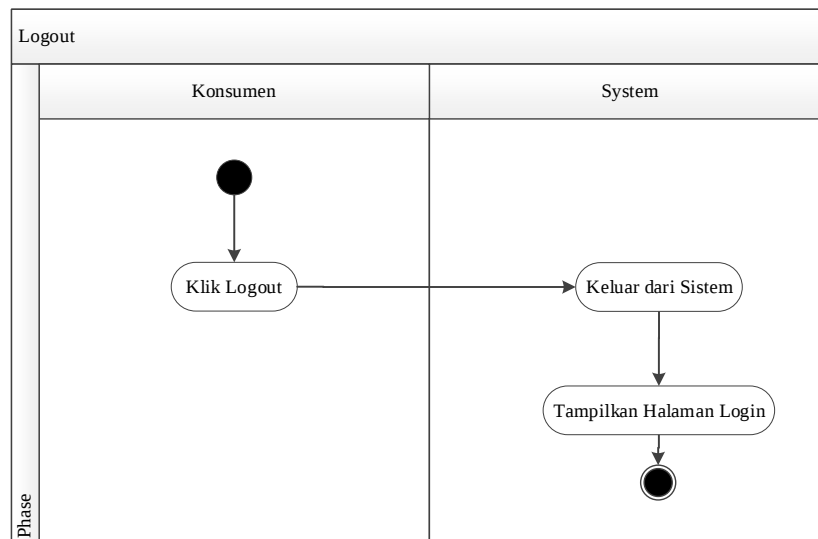
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.26 :



Gambar III.26. Activity Diagram Riwayat Pemesanan

8. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk *Logout* dari sistem dapat diterangkan pada Gambar III.27 :



Gambar III.27 Activity Diagram Logout

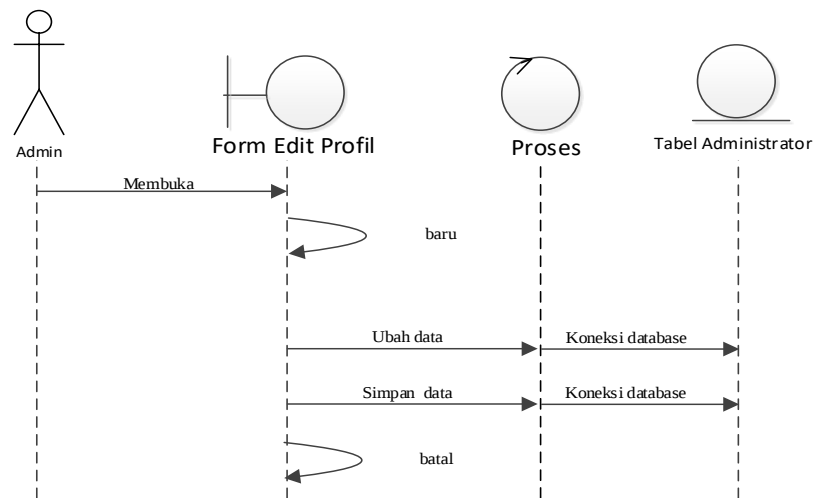
III.3.2.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram diawali dari apa yang me-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

III.3.2.3. Sequence Diagram Admin

1. *Sequence Diagram edit Profil*

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

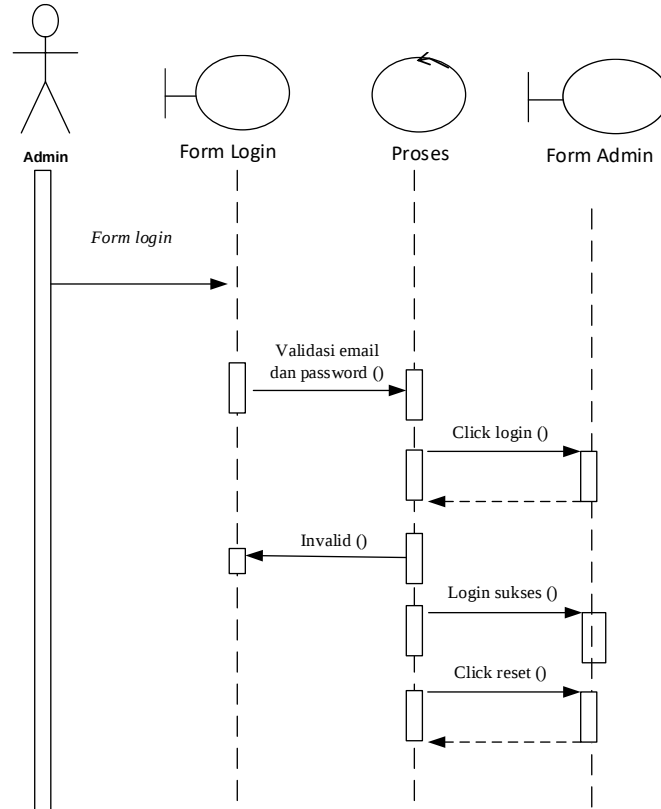


Gambar III.28. Sequence Diagram Edit Profil

2. Sequence Diagram Login

Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat ditunjukkan pada

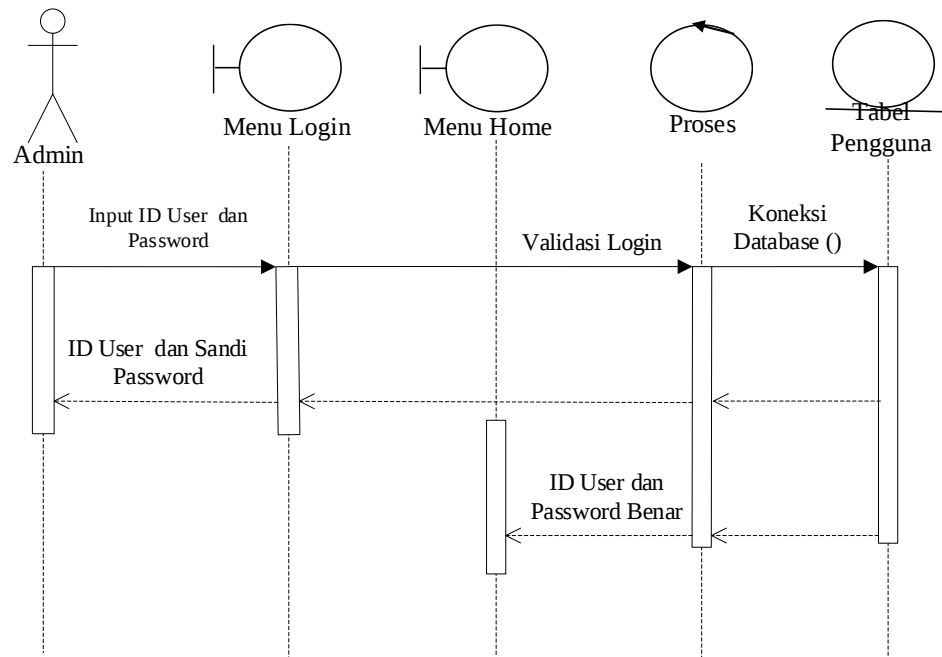
Gambar III.29:



Gambar III.29. Sequence Diagram Login

3. *Sequence Diagram Home*

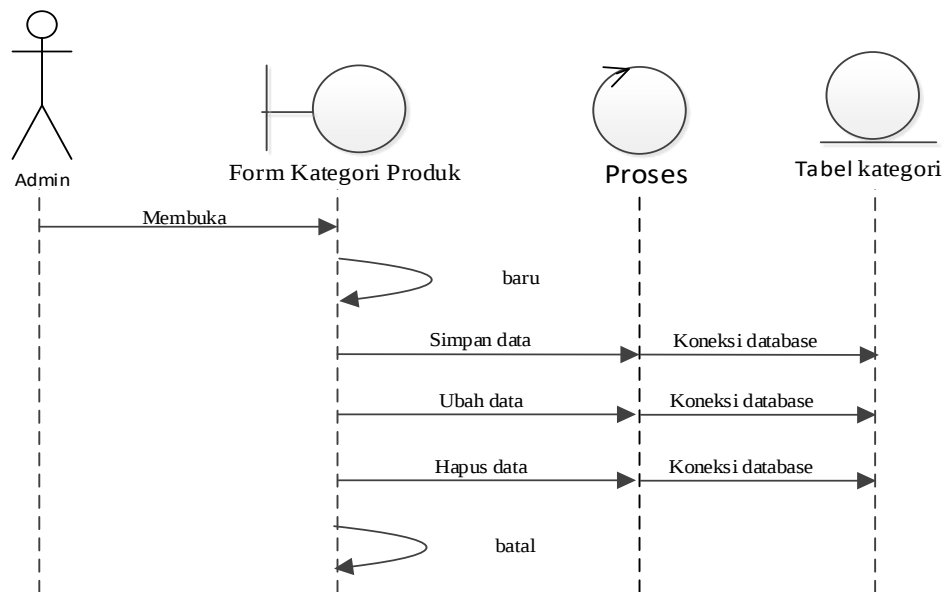
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.30 :



Gambar III.30 Sequence Diagram Form Home

4. *Sequence Diagram Kategori*

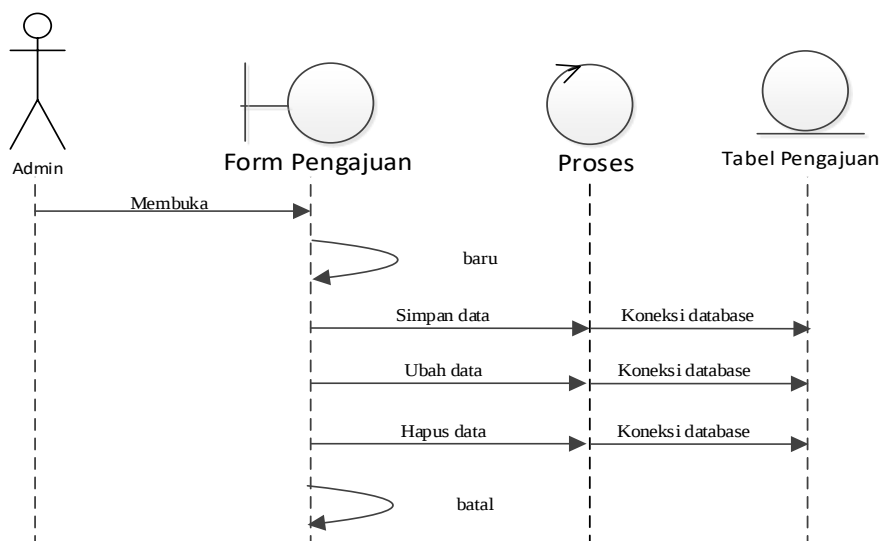
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.31 :



Gambar III.31. Sequence Diagram Kategori Produk

5. Sequence Diagram Pengajuan

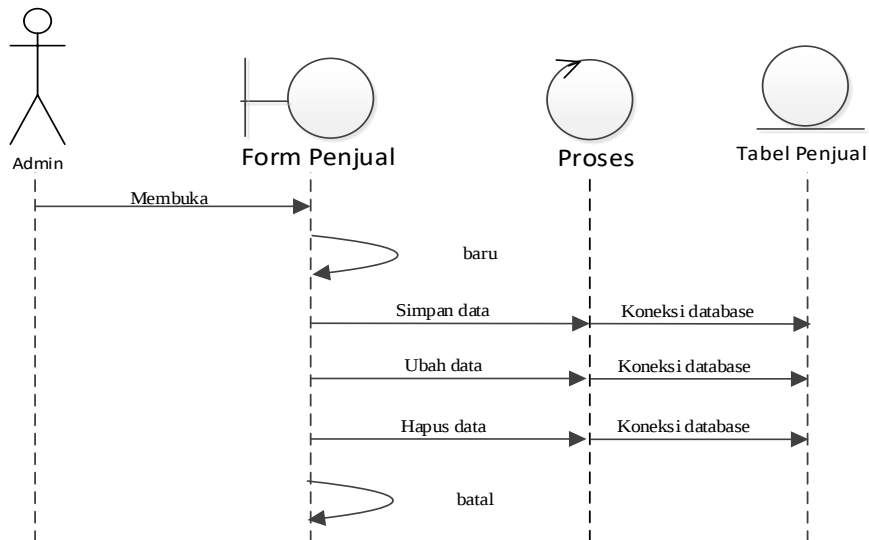
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengajuan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.32



Gambar III.32. Sequence Diagram Pengajuan

6. *Sequence Diagram Penjual*

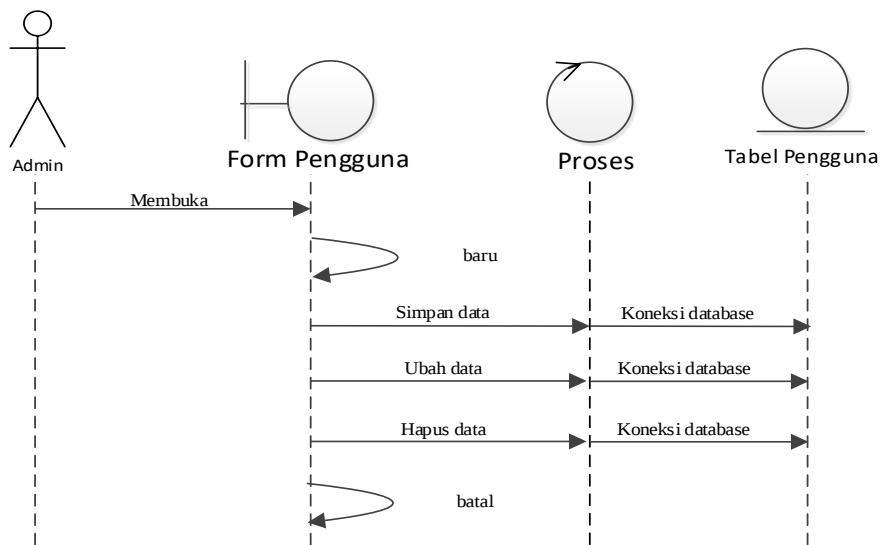
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan penjual dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.33:



Gambar III.33. *Sequence Diagram Penjual*

7. *Sequence Diagram Pengguna*

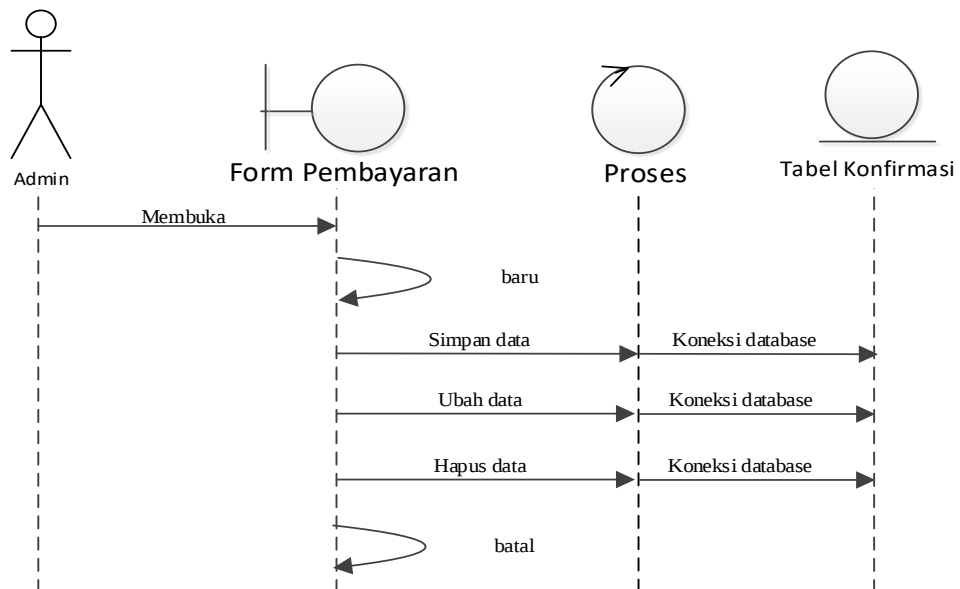
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.34:



Gambar III.34. Sequence Diagram Pengguna

8. Sequence Diagram Pembayaran

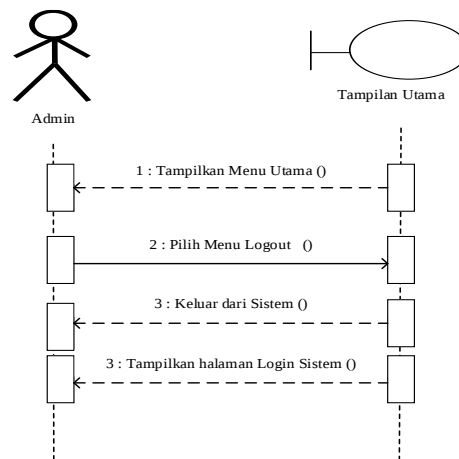
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.35 :



Gambar III.35. Sequence Diagram Pembayaran

9. Sequence Diagram Logout

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

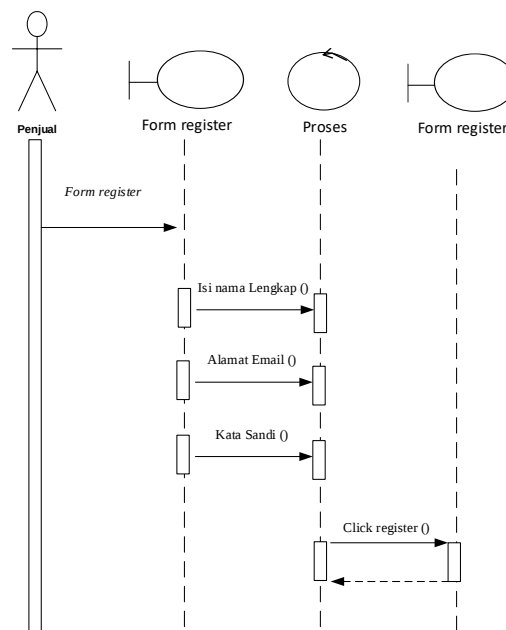


Gambar III.36. Sequence Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram Penjual

a. Sequence Diagram Register

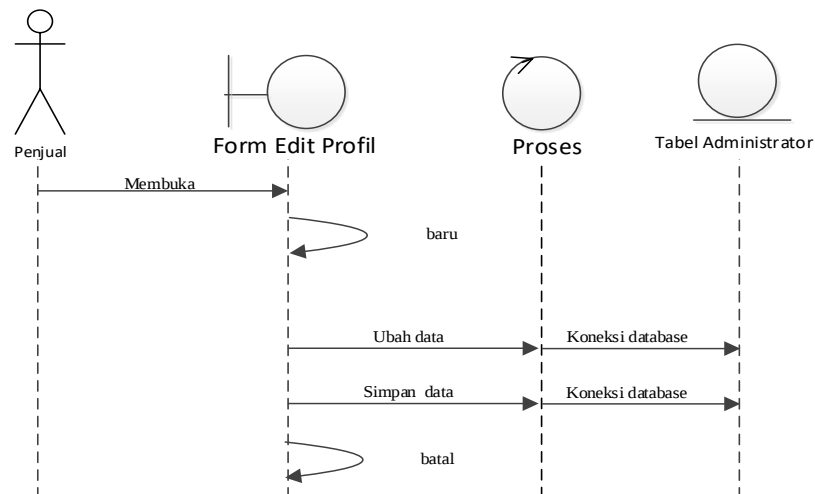
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat ditunjukkan pada Gambar III.37::



Gambar III.37. Sequence Diagram Register

3. *Sequence Diagram edit Profil*

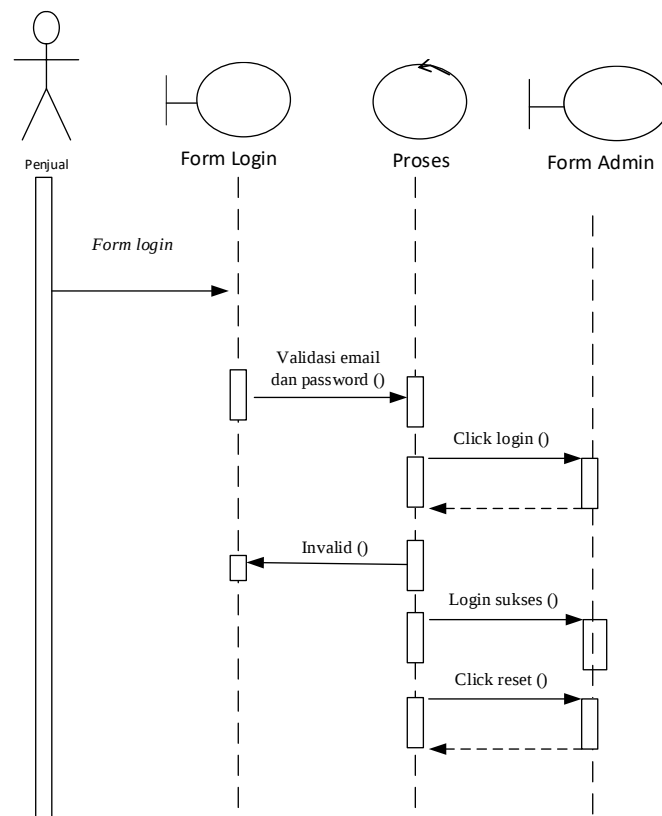
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan *edit profil* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.38:



Gambar III.38. Sequence Diagram Edit Profil

4. *Sequence Diagram Login*

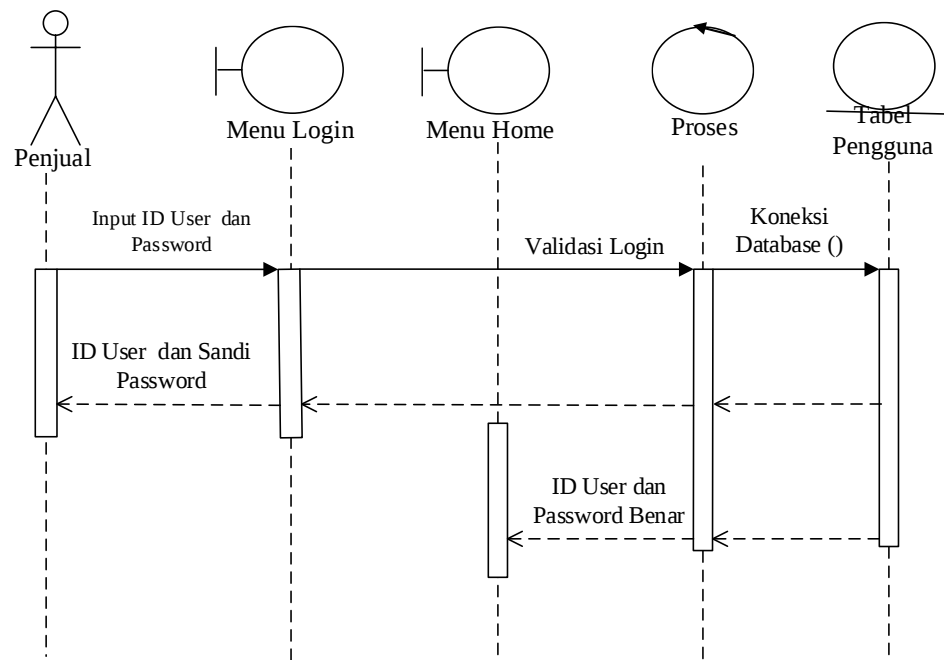
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat ditunjukkan pada Gambar III.39:



Gambar III.39. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Home

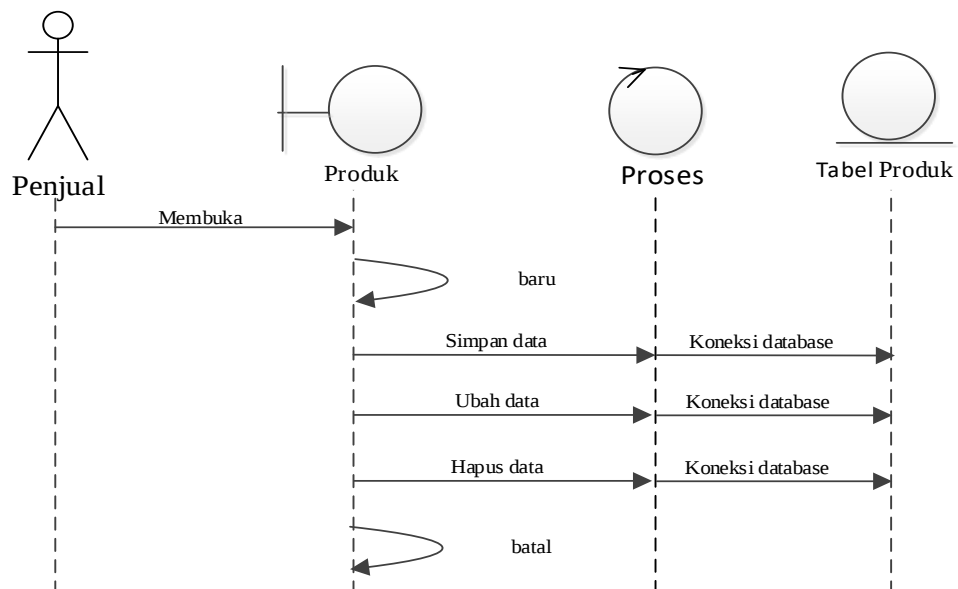
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.40 :



Gambar III.40 Sequence Diagram Form Home

4. Sequence Diagram Produk

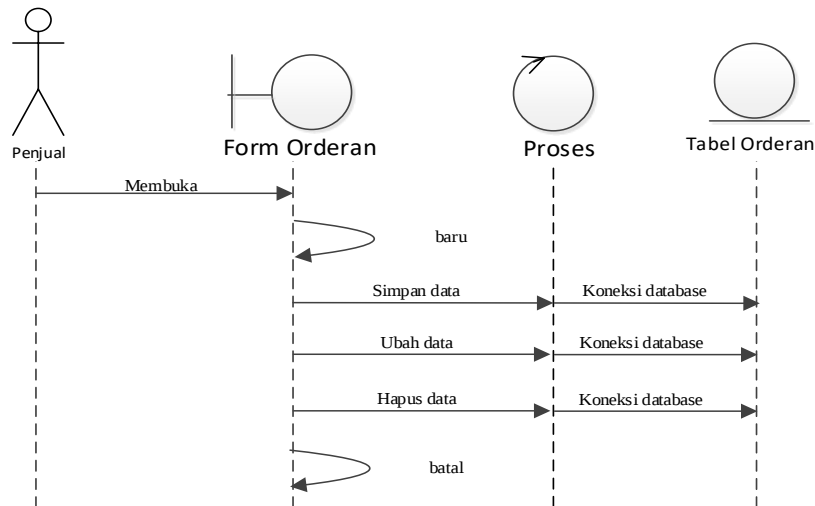
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.41 :



Gambar III.41 Sequence Diagram Produk

10. Sequence Diagram Pesanan

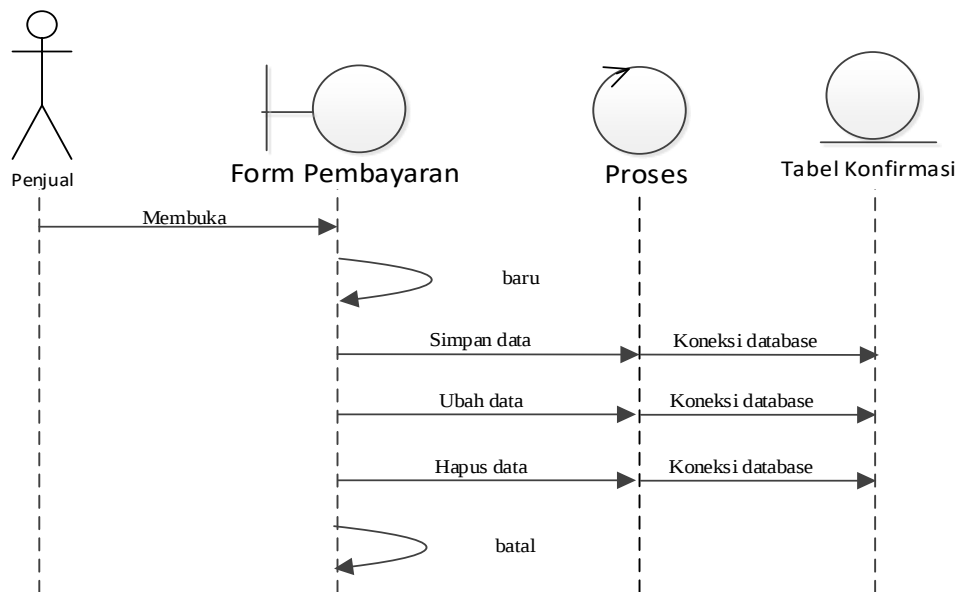
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.42 :



Gambar III.42. Sequence Diagram Pesanan

11. Sequence Diagram Pembayaran

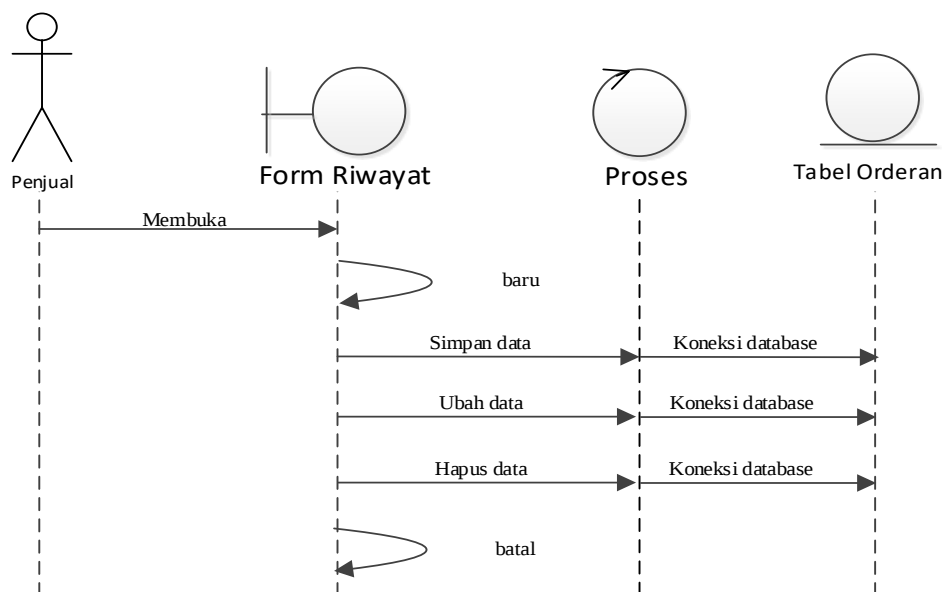
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.43 :



Gambar III.43. Sequence Diagram Pembayaran

12. Sequence Diagram Riwayat Pemesanan

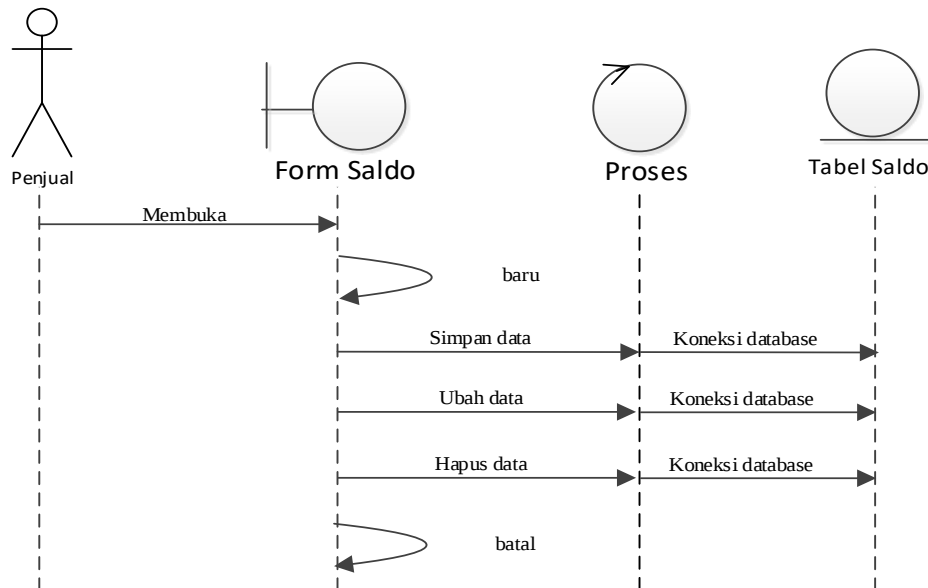
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.44 :



Gambar III.44 Sequence Diagram Riwayat

13. Sequence Diagram Saldo

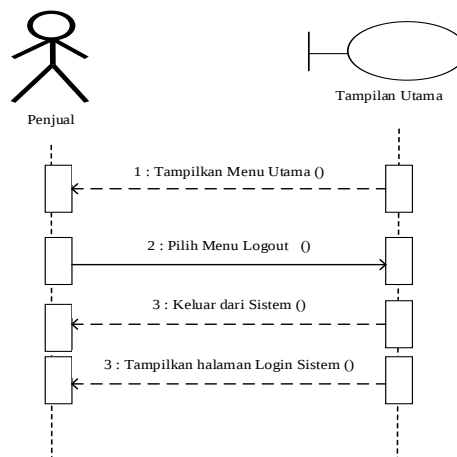
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Saldo dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.45:



Gambar III.45. Sequence Diagram Saldo

14. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam *Logout* dari sistem dapat diterangkan pada Gambar III.46 :

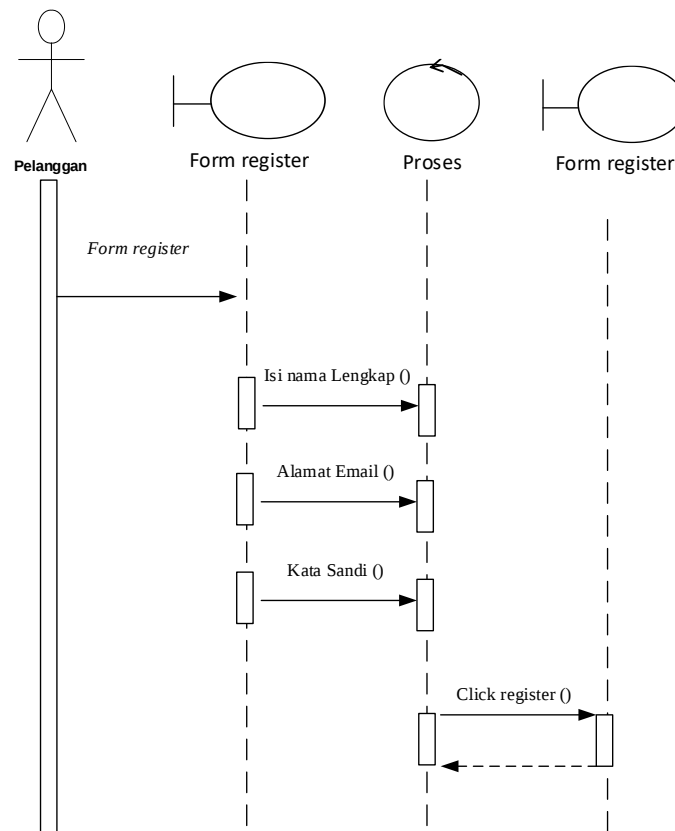


Gambar III.46. Sequence Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram Konsumen

a. Sequence Diagram Register

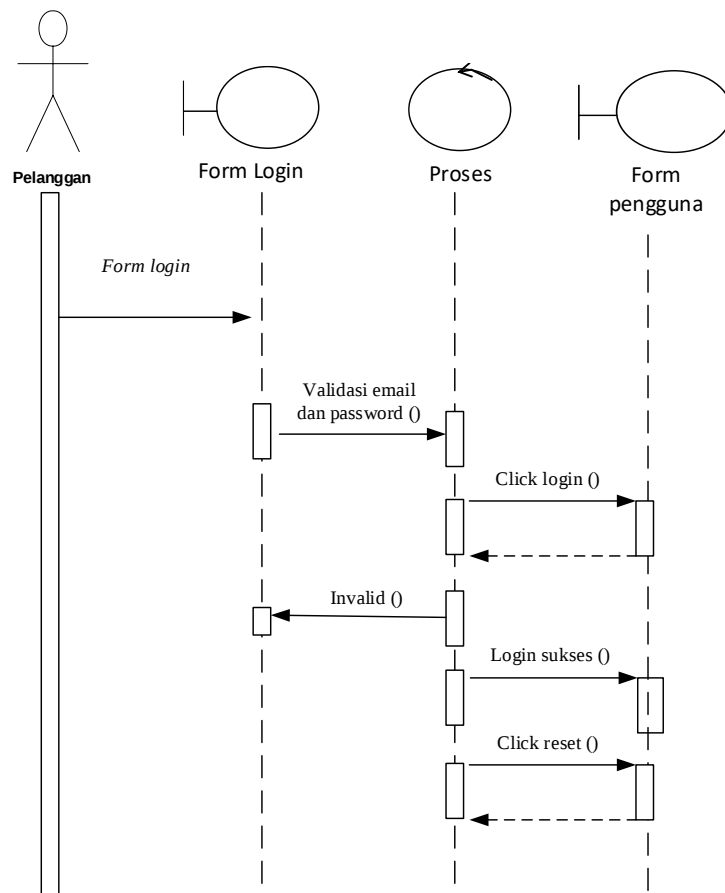
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat ditunjukkan pada Gambar III.47::



Gambar III.47. Sequence Diagram Register

b. Sequence Diagram Login

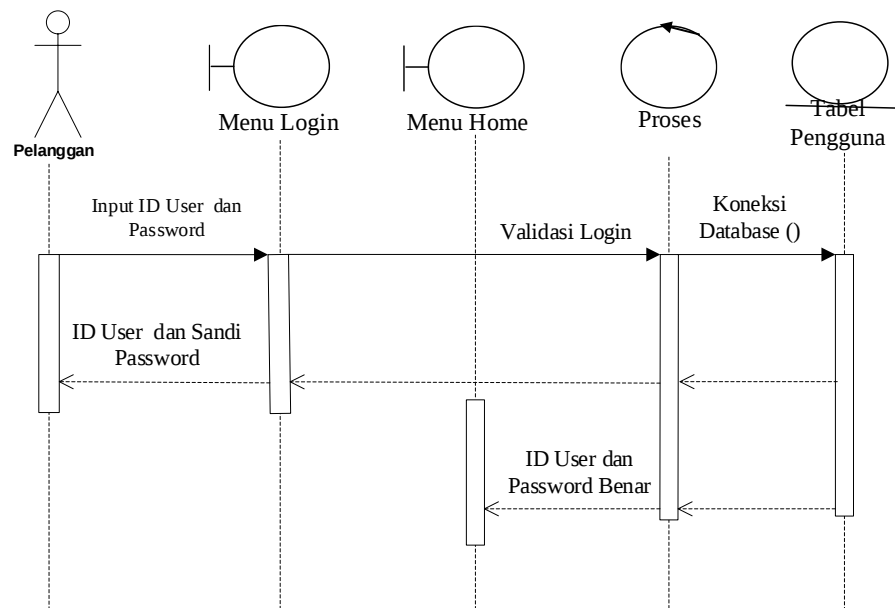
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat ditunjukkan pada Gambar III.48::



Gambar III.48. Sequence Diagram Login

c. *Sequence Diagram Home*

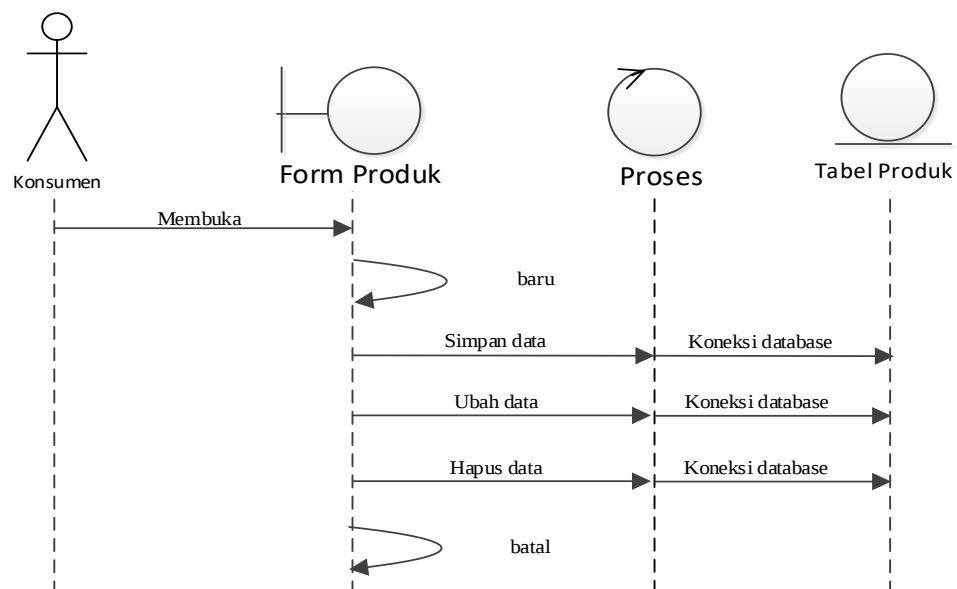
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.49 :



Gambar III.49. Sequence Diagram Form Home

d. *Sequence Diagram Produk*

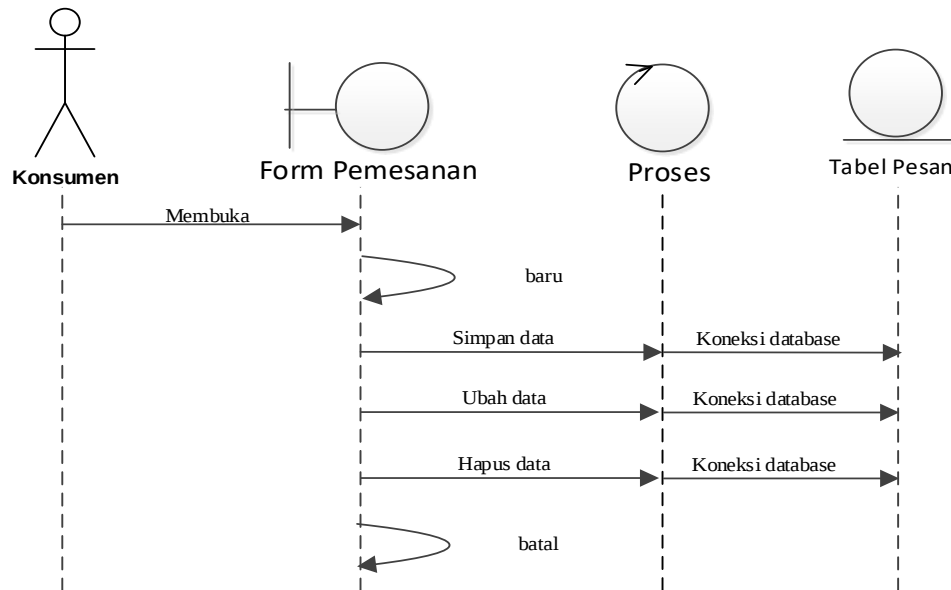
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.50 :



Gambar III.50 Sequence Diagram Produk

e. *Sequence Diagram Pemesanan*

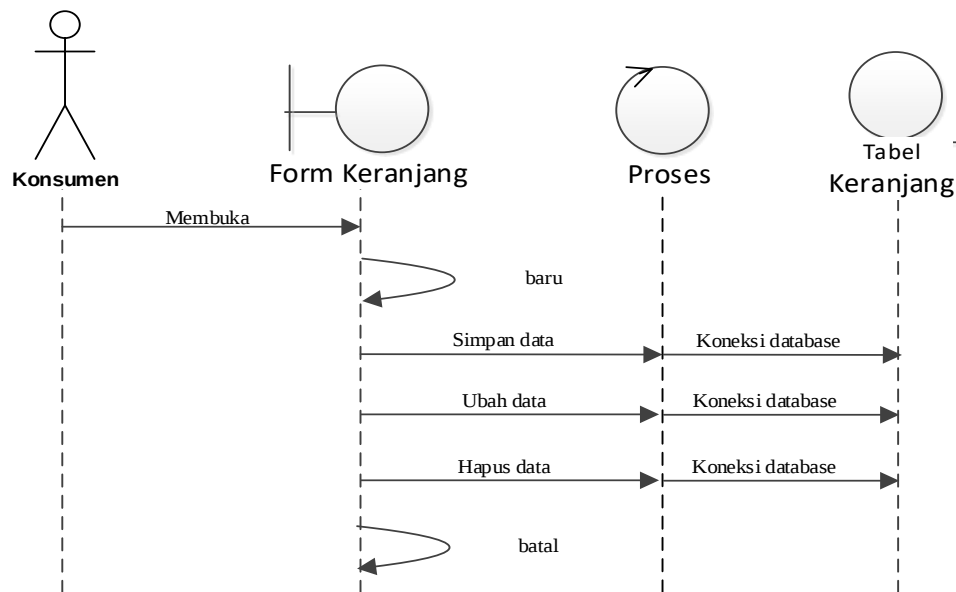
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.51 :



Gambar III.51. *Sequence Diagram Pemesanan*

f. *Sequence Diagram Keranjang*

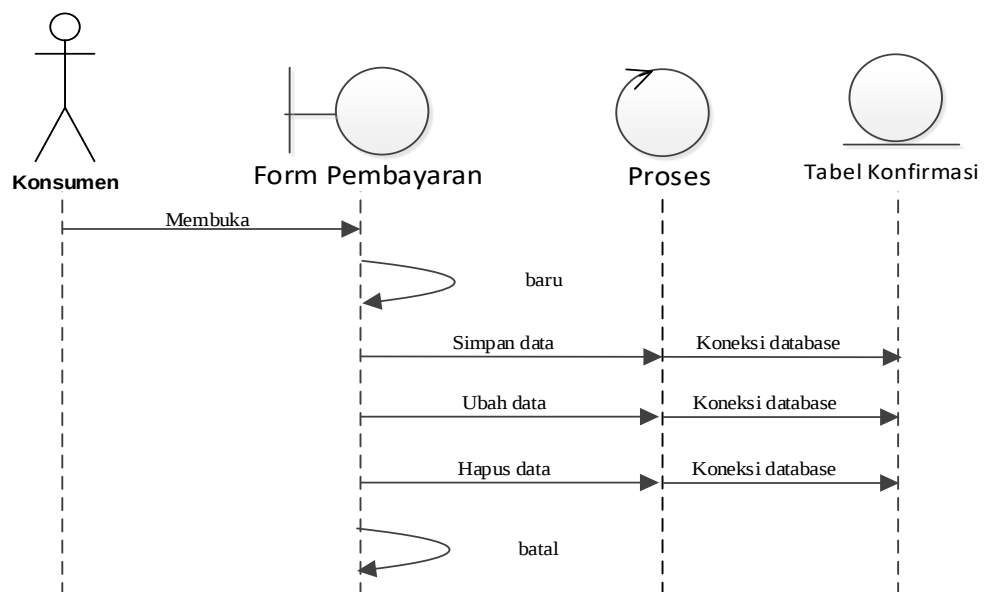
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.52 :



Gambar III.52. Sequence Diagram Keranjang

15. Sequence Diagram Pembayaran

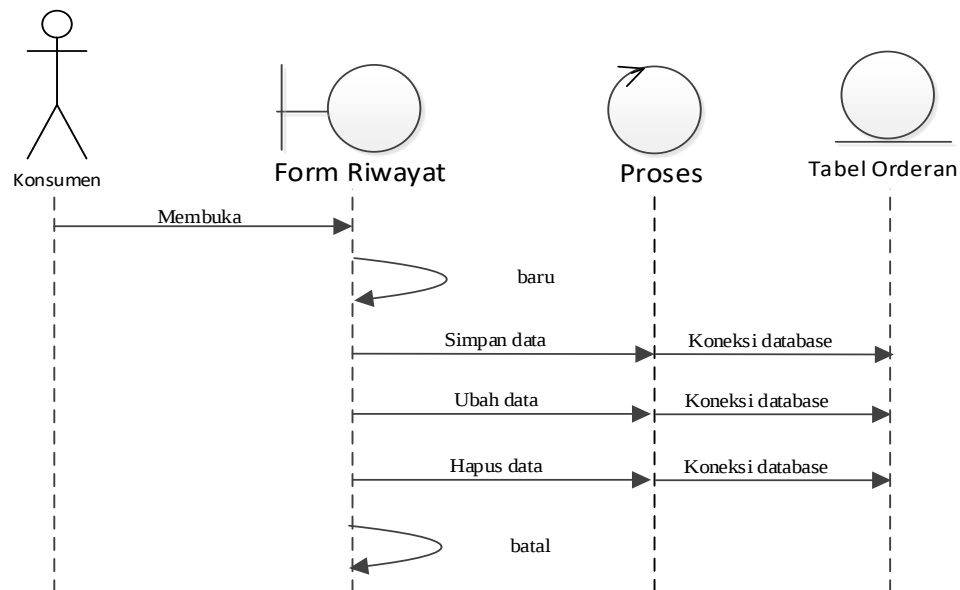
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.53 :



Gambar III.53. Sequence Diagram Pembayaran

16. *Sequence Diagram Riwayat Pemesanan*

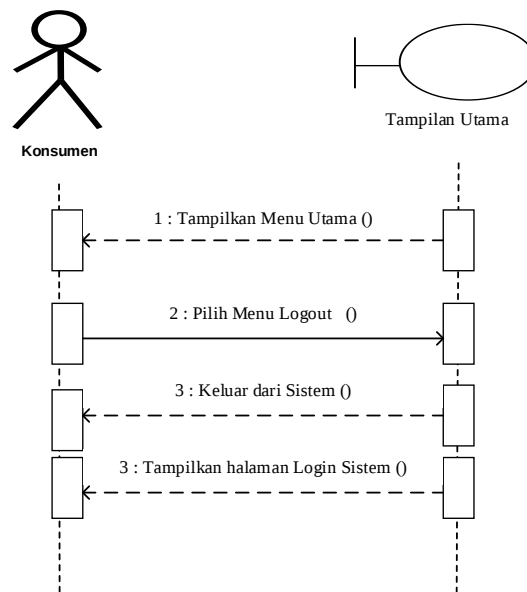
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.54 :



Gambar III.54. *Sequence Diagram Riwayat*

a. *Sequence Diagram Logout*

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam *Logout* dari sistem dapat diterangkan pada Gambar III.55 :



Gambar III.55. 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 :

Tabel III.1 Rancangan Tabel Administrator

Nama Database		Marketplace		
Nama Tabel		Administrator		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_administrator	Int (11)	Tidak	Primary Key
2.	Nama	varchar(30)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (20)	Tidak	-

4.	Password	varchar(18)	Tidak	-
----	----------	-------------	-------	---

2. Struktur Tabel Detail Pesanan

Tabel detail Pesanan digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada Tabel III.2 :

Tabel III.2 Rancangan Tabel Detail Pesanan

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
Nama Tabel		Detail Pesanan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pesanan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_produk	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Harga	Double	Tidak	-
4.	Jumlah	Int (11)	Tidak	-
6.	Subtotal	Double	Tidak	-

3. Struktur Tabel Kabupaten

Tabel kabupaten digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada Tabel III.3 :

Tabel III.3 Rancangan Tabel Kabupaten

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
Nama Tabel		Kabupaten		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_kabupaten	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_provinsi	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Nama_kab	Varchar (100)	Tidak	-

4. Struktur Tabel Kategori

Tabel kategori Produk digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada Tabel III.4 :

Tabel III.4 Rancangan Tabel Kategori

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
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 (20)	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Icon	Text	Tidak	

5. Struktur Tabel Kecamatan

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

Tabel III.4 Rancangan Tabel Kecamatan

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
Nama Tabel		Kecamatan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_kecamatan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_kabupaten	Int (11)	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Nama_kec	Varchar (100)	Tidak	

6. Struktur Tabel Pengguna

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

Tabel III.5 Rancangan Tabel Pengguna

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
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	<i>Unique</i>
3.	Handphone	Varchar (20)	Tidak	
4.	Password	Char (40)	Tidak	
5.	Id_provinsi	Int (11)	Tidak	
6.	Id_kabupaten	Int (11)	Tidak	
7.	Id_kecamatan	Int (11)	Tidak	
8.	Alamat	Text	Tidak	

7. Struktur Tabel Troli

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

Tabel III.6. Rancangan Tabel Troli

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
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	-

8. Struktur Tabel Provinsi

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

Tabel III.7 Rancangan Tabel Provinsi

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
Nama Tabel		Provinsi		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_provinsi	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_provinsi	Varchar (100)	Tidak	

9. Struktur Tabel Penjual

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Penjual

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
Nama Tabel		Penjual		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_penjual	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_pemilik	Varchar (30)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Alamat_pemilik	Text	Tidak	
4.	Handphone	Varchar (30)	Tidak	-
5.	Whatsapp	Varchar (20)	Tidak	
6.	Id_provinsi	Int (11)	Tidak	
7.	Id_kabupaten	Int (11)	Tidak	
8.	Id_kecamatan	Int (11)	Tidak	
9.	Nama_usaha	Varchar (100)	Tidak	

10.	Alamat_usaha	Text	Tidak	
11.	Fot_identitas	Text	Tidak	
12.	Foto_selfie	Text	Tidak	
13.	Password	Varchar (30)	Tidak	
14.	Bank	Varchar (50)	Tidak	
15.	Nama_rekening	Varchar (50)	Tidak	
16.	Nomor_rekening	Varchar (50)	Tidak	
17.	Saldo	Bigint	Tidak	
18.	Status_akun	Text	Tidak	
19.	Create_at	Datetime	Tidak	

10. Struktur Tabel Produk

Tabel Produk digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada Tabel III.9 :

Tabel III.9 Rancangan Tabel Produk

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
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.	Id_penjual	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
6.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
7.	Berat	Int (11)	Tidak	
8.	Gambar	Text	Tidak	

11. Struktur Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada Tabel III.10 :

Tabel III.10 Rancangan Tabel Pembayaran

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
Nama Tabel		Pembayaran		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pembayaran	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_pesanan	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Tanggal_pembayaran	Datetime	Tidak	
4.	Total	Bigint	Tidak	-
5.	Bank	Text	Tidak	
6.	Gambar	Text	Tidak	
7.	Status	Varchar (30)	Tidak	

12. Struktur Tabel Pesanan

Tabel pesanan digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada Tabel III.11 :

Tabel III.11 Rancangan Tabel pesanan

Nama <i>Database</i>		Marketplace		
Nama Tabel		Pesanan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pesanan	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_penjual	Int (11)	Tidak	
4.	Penerima	Text	Tidak	-

5.	Tanggal_order	Datetime	Tidak	
6.	Total	Bigint	Tidak	
7.	Berat	Int (11)	Tidak	
8.	Ongkos_kirim	Bigint	Tidak	
9.	Ekspedisi	Varchar (100)	Tidak	
10.	Estimasi	Varchar (20)	Tidak	
11.	Granstotal	Bigint	Tidak	
12.	Status	Varchar (100)	Tidak	
13.	Resi	Varchar (30)	Tidak	
14.	Last_update	Datetime	Tidak	

13. Struktur Tabel Riwayat Saldo

Tabel riwayat saldo digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada Tabel III.12 :

Tabel III.12 Rancangan Tabel Riwayat Saldo

Nama Database		Marketplace		
Nama Tabel		Riwayat Saldo		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_riwayat	Int (11)	Tidak	Primary Key
2.	Tanggal	Datetime	Tidak	
3.	Ref	Int (11)	Tidak	
4.	Keterangan	Text	Tidak	-
5.	Attibut	Char (1)	Tidak	
6.	Nominal	Bigint	Tidak	
7.	Last_saldo	Bigint	Tidak	

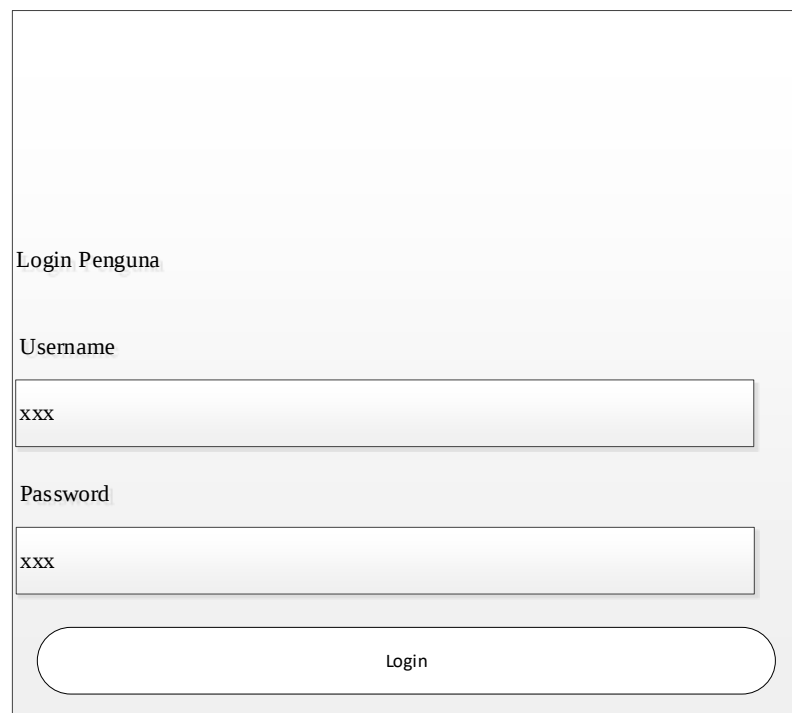
III.4. Desain Sistem Secara Detail

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 :



Login Pengguna

Usemame

xxx

Password

xxx

Login

Gambar III.56. 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.57 berikut :

Profil Kategori Pengajuan kerjasama Pengajuan ditolak Penjual Pengguna pembayaran	Data Kategori			Tambah
	Nama	Kategori	Aksi	
	Xxxxx	xxxxx	xxxxx	
	Xxxxx	xxxxx	xxxxx	
	Xxxxx	xxxxx	xxxxx	

Gambar III.57. Desain *Form* Kategori

3. Desain *Form* Input Kategori

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.58 berikut :

Tambah Kategori	
Nama Kategori	xxxxxxxxx
Kategori	xxxxxxxxx
Simpan	

Gambar III.58. Desain *Form* Input Kategori

4. Desain *Form* Pembayaran

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.59 berikut :

Profil Kategori Pengajuan kerjasama Pengajuan ditolak Penjual Pengguna pembayaran	Validasi Pembayaran					
	Foto Bukti	Pembeli	Penjual	Tanggal Transfer	Ke bank	Aksi
	Xxxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

Gambar III.59. Desain *Form* Pembayaran

5. Desain *Form* Penjual Altif

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan penjual aktif dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.60 berikut :

Profil Kategori Pengajuan kerjasama Pengajuan ditolak Penjual Pengguna pembayaran	Penjual Aktif						
	Foto Identitas	Foto Selfie	Pemilik	Detail Usaha	No Handphone	Whatsapp	Rekening
	Xxxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

Gambar III.60 Desain *Form* Penjual Aktif

6. Desain *Form* Pengguna

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.61 berikut :

Profil Kategori Pengajuan kerjasama Pengajuan ditolak Penjual Pengguna pembayaran	Pengguna		
	Nama Pengguna	Alamat	No Handphone
	Xxxxx	xxxx	xxxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxxx

Gambar III.61. Desain *Form* Pengguna

7. Desain *Form* Pengajuan Kerja Sama

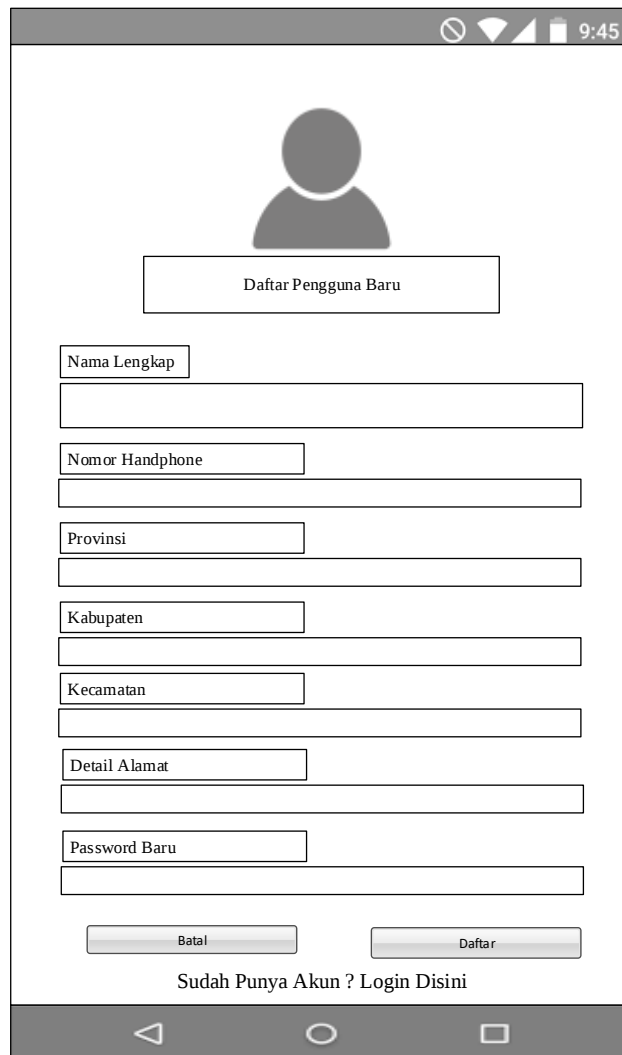
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengajuan kerja sama dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.62 berikut :

LOGO							
Profil	Pengajuan Kerja Sama						
Kategori							
Pengajuan kerjasama	Foto Identitas	Foto Selfie	Pemilik	Detail Usaha	No Handphone	Whatsapp	Rekening
Pengajuan ditolak							
Penjual	Xxxxxx	xxxx	xxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxx
Pengguna	Xxxxxx	xxxx	xxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxx
pembayaran	Xxxxxx	xxxx	xxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx	xxxxxx

Gambar III.62. Desain *Form* Pengajuan Kerja Sama

8. Desain *Form* Alasan di Tolak

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan alasan di tolak dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.63 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 large grey circle representing a user profile picture. Underneath the profile picture is a button labeled "Daftar Pengguna Baru". The form consists of several input fields with labels: "Nama Lengkap", "Nomor Handphone", "Provinsi", "Kabupaten", "Kecamatan", "Detail Alamat", and "Password Baru". Each label is in a small box above its corresponding input field. At the bottom of the form are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Daftar" (Register). Below these buttons is a link that says "Sudah Punya Akun ? Login Disini". The entire form is enclosed in a black border, and there is a grey navigation bar at the very bottom with three icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.65. Tampilan Form Registrasi

2. Tampilan Form Login

Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh *user* dapat ditunjukkan pada Gambar III.66::

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 button labeled "Login Sebagai Pengguna". Below this button are two input fields: "Nomor Hnadphone" (note the typo) and "Password". Below these input fields are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Masuk" (Login). At the bottom of the form, there is a link that says "Beum Punya Akun ? Datar Disin" (note the typo) and another link that says "Login Sebagai Pengguna Disini". The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps buttons.

Gambar III.66. Tampilan *Form Login*

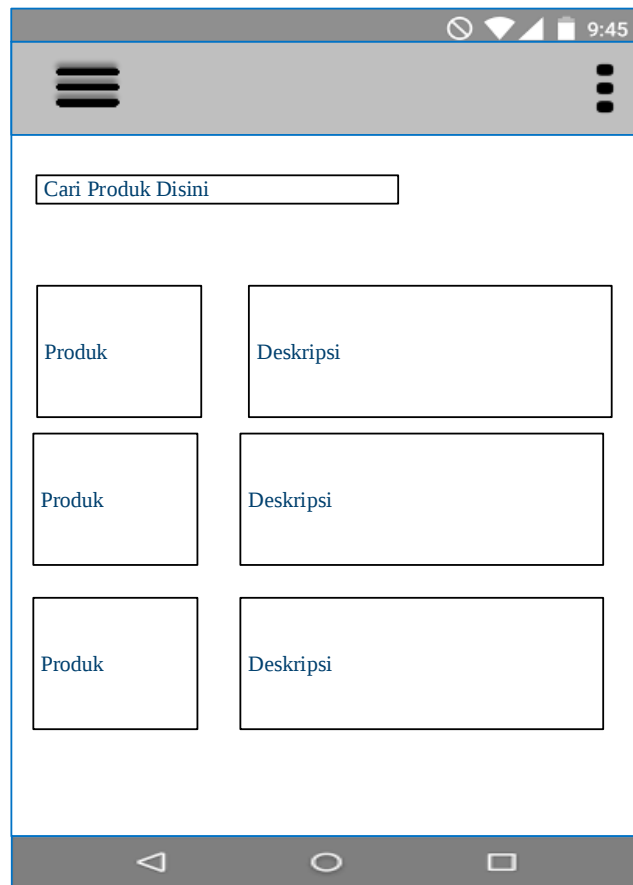
3. Tampilan *Form Home*

Tampilan sistem *Home* yang dilakukan oleh *user* dapat ditunjukkan pada Gambar III.67:

Gambar III.67 Tampilan *Form Home*

4. Desain *Form* Hasil Pencarian

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Hasil Pencarian dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.68 :



The image shows a mobile application interface for search results. 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 grey header bar with a hamburger menu icon on the left and three vertical dots on the right. The main content area has a white background. At the top of this area is a search bar with the placeholder text "Cari Produk Disini". Below the search bar, there are three rows of product cards. Each card consists of a square box on the left labeled "Produk" and a larger rectangular box on the right labeled "Deskripsi". The bottom of the screen features a grey navigation bar with three icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.68. Desain *Form* Hasil Pencarian

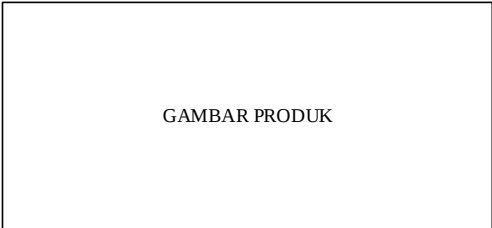
5. Desain *Form* Trolis

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan trolis dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.69 :

Gambar III.69. Desain *Form Troli*

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.70 :

	
Nama Barang	Harga
Tambah Ke Troli	
Deskripsi Produk XX XX XX XX	
Dijual Oleh XX XX XX XX	
Hubungi	Chat Whatsapp

Gambar III.70. Desain *Form* Pemesanan

7. Desain *Form* Riwayat Pemesanan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.71 :

Riwayat Pesanan Anda

PT1

Kontak

Jumlah Produk	xxxx
Total berat	xxxx
Subtotal produk	xxxx
Ongkos Kirim	xxxx
Grand Total	

Menunggu Pembayaran

Batalan Bayar

PT2

Kontak

Jumlah Produk	xxxx
Total berat	xxxx
Subtotal produk	xxxx
Ongkos Kirim	xxxx
Grand Total	

Menunggu Pembayaran

Batalan Bayar

PT3

Kontak

Jumlah Produk	xxxx
Total berat	xxxx
Subtotal produk	xxxx
Ongkos Kirim	xxxx
Grand Total	

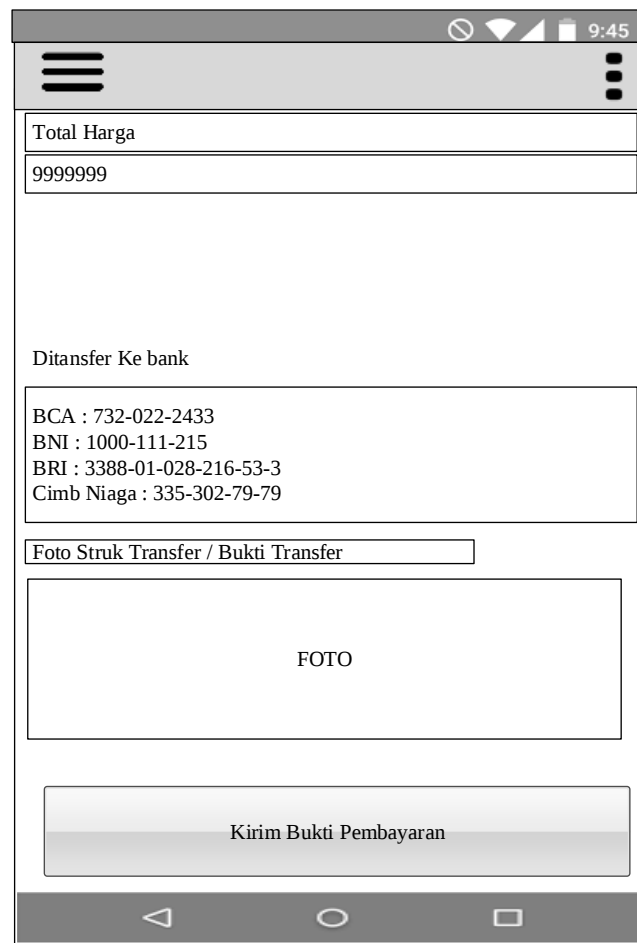
Menunggu Pembayaran

Batalan Bayar

Gambar III.71 Desain *Form Riwayat 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.72 :



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 the status bar is a header bar with a hamburger menu icon on the left and three vertical dots on the right. The main content area contains the following elements:

- A label "Total Harga" above a text input field containing "9999999".
- A section titled "Ditansfer Ke bank" containing a list of bank account numbers:
 - BCA : 732-022-2433
 - BNI : 1000-111-215
 - BRI : 3388-01-028-216-53-3
 - Cimb Niaga : 335-302-79-79
- A label "Foto Struk Transfer / Bukti Transfer" above a large rectangular area labeled "FOTO".
- A button labeled "Kirim Bukti Pembayaran" at the bottom of the form.

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

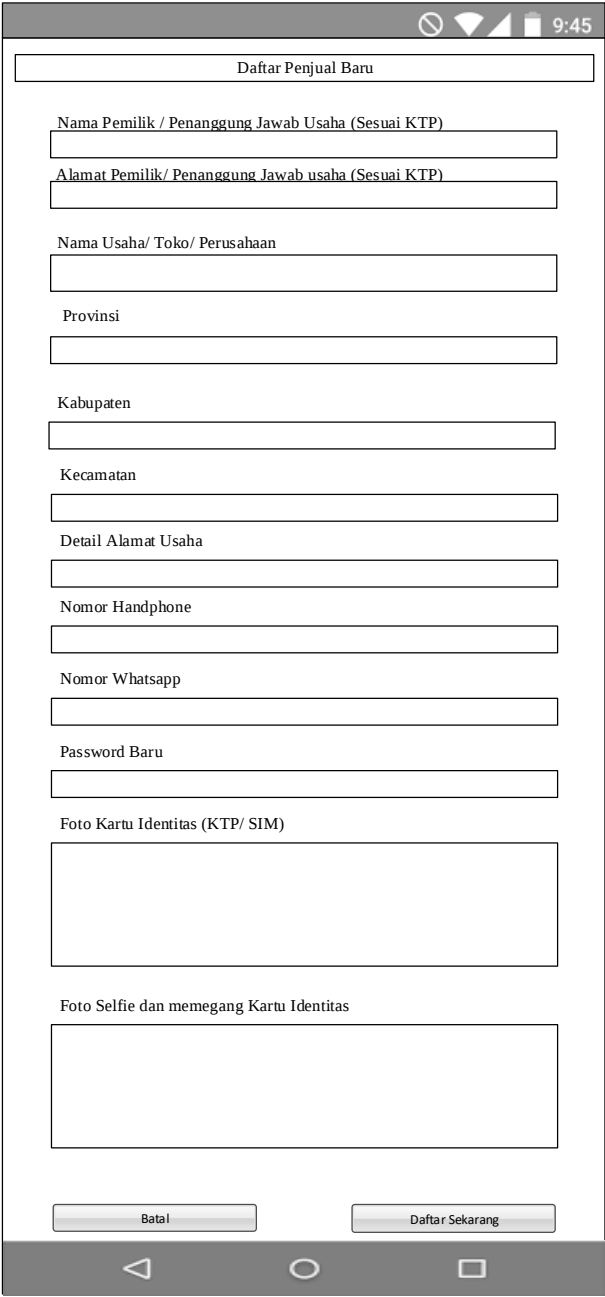
Gambar III.72. Desain *Form* Pembayaran

III.4. Desain Sistem Penjual

1. Tampilan *Form Registrasi*

Tampilan sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh *user* dapat ditunjukkan pada

Gambar III.73: :



The image shows a mobile application interface for a new seller registration form. The form is titled "Daftar Penjual Baru" and is displayed on a screen with a status bar at the top showing the time as 9:45. The form contains several input fields for personal and business information, followed by two photo upload sections, and two buttons at the bottom: "Batal" (Cancel) and "Daftar Sekarang" (Register Now).

Daftar Penjual Baru

Nama Pemilik / Penanggung Jawab Usaha (Sesuai KTP)

Alamat Pemilik/ Penanggung Jawab usaha (Sesuai KTP)

Nama Usaha/ Toko/ Perusahaan

Provinsi

Kabupaten

Kecamatan

Detail Alamat Usaha

Nomor Handphone

Nomor Whatsapp

Password Baru

Foto Kartu Identitas (KTP/ SIM)

Foto Selfie dan memegang Kartu Identitas

Batal Daftar Sekarang

Gambar III.73. Tampilan *Form Registrasi*

8. Tampilan *Form Login*

Tampilan sistem *login* yang dilakukan oleh *user* dapat ditunjukkan pada Gambar III.74::

The image shows a mobile application interface for a seller login. 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 large circle containing the word "Logo". Underneath the logo is a button labeled "Login Sebagai Penjual". Below this button are two input fields: "Nomor Hnadphone" (note the typo) and "Password". Below these fields are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Masuk" (Login). At the bottom of the form, there is a link that says "Beum Punya Akun ? Datar Disin" (note the typo). The entire form is enclosed in a rectangular frame with a dark grey header and footer. The footer contains three navigation icons: a back arrow, a home circle, and a recent apps square.

Gambar III.74. Tampilan *Form Login*

9. Tampilan *Form Home*

Tampilan sistem *Home* yang dilakukan oleh *user* dapat ditunjukkan pada Gambar III.75:

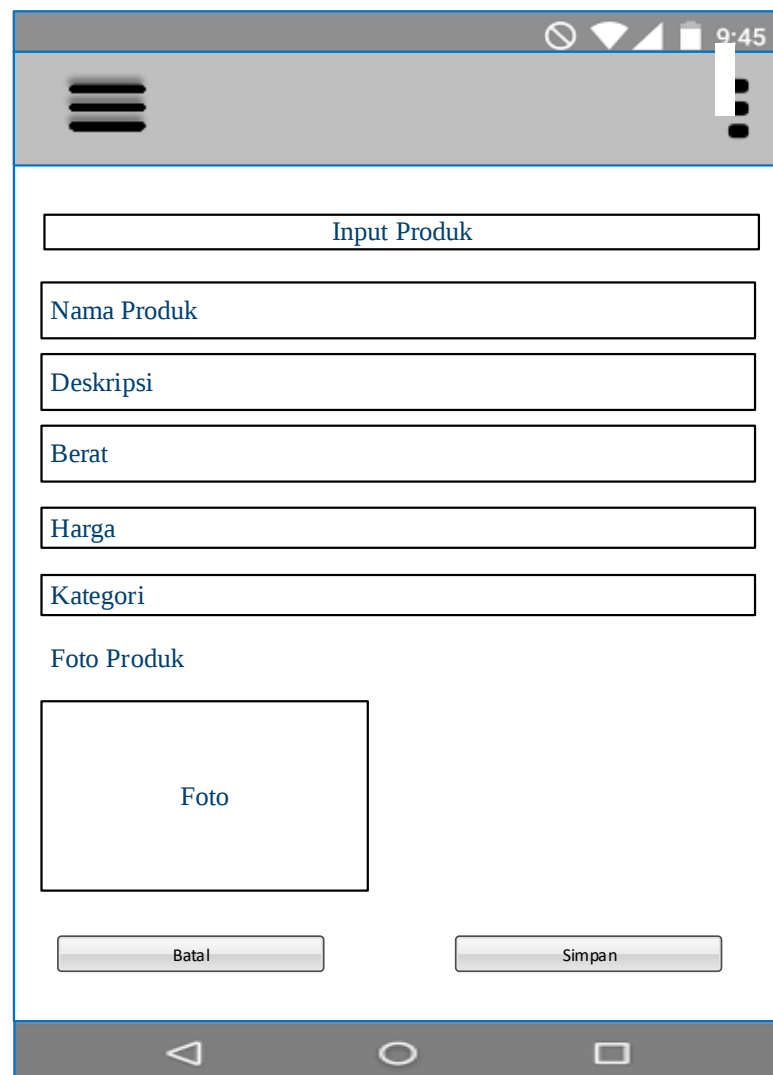


The image shows a mobile application interface for a home screen. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, and the time 9:45. Below the status bar is a header bar with a hamburger menu icon on the left and a three-dot menu icon on the right. The main content area contains a list of menu items, each in a rectangular box. The items are: LOGO, Akun Anda, Saldo Anda, Produk Anda, Pesanan Baru, Pesanan Belum Dibayar, Pesanan Perlu dikirim, Pesanan Sedang di perjalanan, and Pesanan Sudah Diterima. The bottom of the screen shows the Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Gambar III.75. Tampilan *Form Home*

10. Desain *Form Input Produk*

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan input produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.76 :



The image shows a mobile application interface for adding a new product. 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 a hamburger menu icon on the left and a vertical ellipsis icon on the right. The main content area is titled "Input Produk" and contains several input fields: "Nama Produk", "Deskripsi", "Berat", "Harga", and "Kategori". Below these fields is a section titled "Foto Produk" with a large rectangular area labeled "Foto" for uploading a product image. At the bottom of the form are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Simpan" (Save). The interface is displayed on a mobile device with a standard Android navigation bar at the very bottom.

Gambar III.76. Desain *Form* Input Produk

11. Desain *Form* Produk

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.77 :

Gambar III.77. Desain *Form* Produk

12. Desain *Form* Riwayat Pemesanan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.78 :

9:45

GAMBAR PRODUK

Nama Barang	Harga
Berat	

Tambah Ke Trolis

Deskripsi Produk

XX
XX
XX
XX

Dijual Oleh

XX
XX
XX
XX

Hubungi

Chat Whatsapp

Gambar III.78. Desain *Form* Riwayat Pemesanan

13. Desain *Form* Riwayat Pemesanan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan riwayat Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.79 :

Riwayat Pesanan Anda

Tunas Harapan Mandiri Kontak

Detail Produk
 1. nama produk
 Harga x Total = Grand Total

Jumlah Produk	xxxx
Total berat	xxxx
Subtotal produk	xxxx
Ongkos Kirim	xxxx
Ekspedisi	
Grand Total	

Menunggu Pembayaran Batalan Bayar

Aneka Perabot Kontak

Detail Produk
 1. nama produk
 Harga x Total = Grand Total

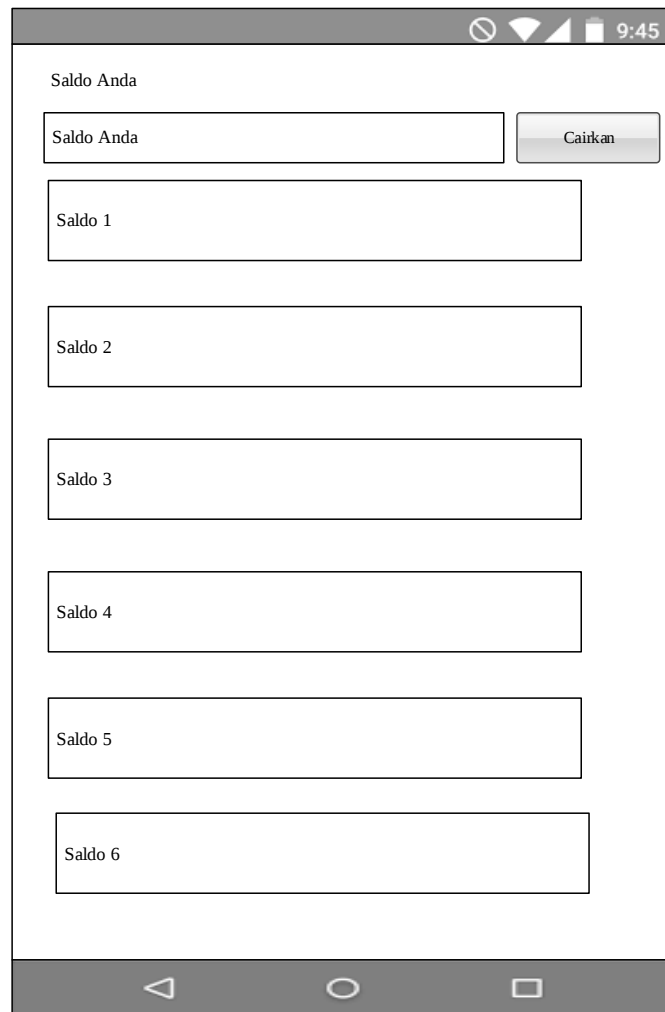
Jumlah Produk	xxxx
Total berat	xxxx
Subtotal produk	xxxx
Ongkos Kirim	xxxx
Ekspedisi	
Grand Total	

Menunggu Pembayaran Batalan Bayar

Gambar III.79. Desain *Form* Riwayat Pemesanan

7. Desain *Form* Saldo

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan saldo dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar III.80 :



The image shows a mobile application interface for a 'Saldo' (Balance) 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, the title 'Saldo Anda' is displayed. The main content area contains a form with several input fields and a button. The first input field is labeled 'Saldo Anda' and is followed by a button labeled 'Cairkan'. Below this, there are five more input fields, each labeled 'Saldo 1' through 'Saldo 5'. The last input field is labeled 'Saldo 6'. The bottom of the screen features a navigation bar with three icons: a back arrow, a home circle, and a recent apps square.

Saldo Anda

Saldo Anda Cairkan

Saldo 1

Saldo 2

Saldo 3

Saldo 4

Saldo 5

Saldo 6

Gambar III.80. Desain *Form* Saldo