

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

CV Tekun Jaya adalah perusahaan yang bergerak di produksi dan penjualan produk kain tenun, dan ada beberapa macam jenis kain tenun yang diproduksi dan dijual oleh CV Tekun Jaya yang menarik perhatian oleh konsumen. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan selama ini adalah proses pemasaran produk kain tenun masih dilakukan melalui Via Ig dan Whatsapp sehingga proses penjualan yang terjadi pada perusahaan tidak dapat teralaksana dengan baik. Proses penjualan kain tenun pada CV Tekun Jaya disalurkan kepada *Customer* yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan kain tenun. *Customer* melakukan pembelian dan pemesanan melalui via Call sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan kain tenun, pesanan yang diterima oleh perusahaan dalam kapasitas besar, sehingga bagian penjualan harus memeriksa stock yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari *Customer*.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan dan konsumen untuk melakukan penjualan kain tenun dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif kain tenun yang akan dipesan sekaligus membantu perusahaan dalam penerimaan produk kain tenun dari pelanggan.

III.2. Perancangan

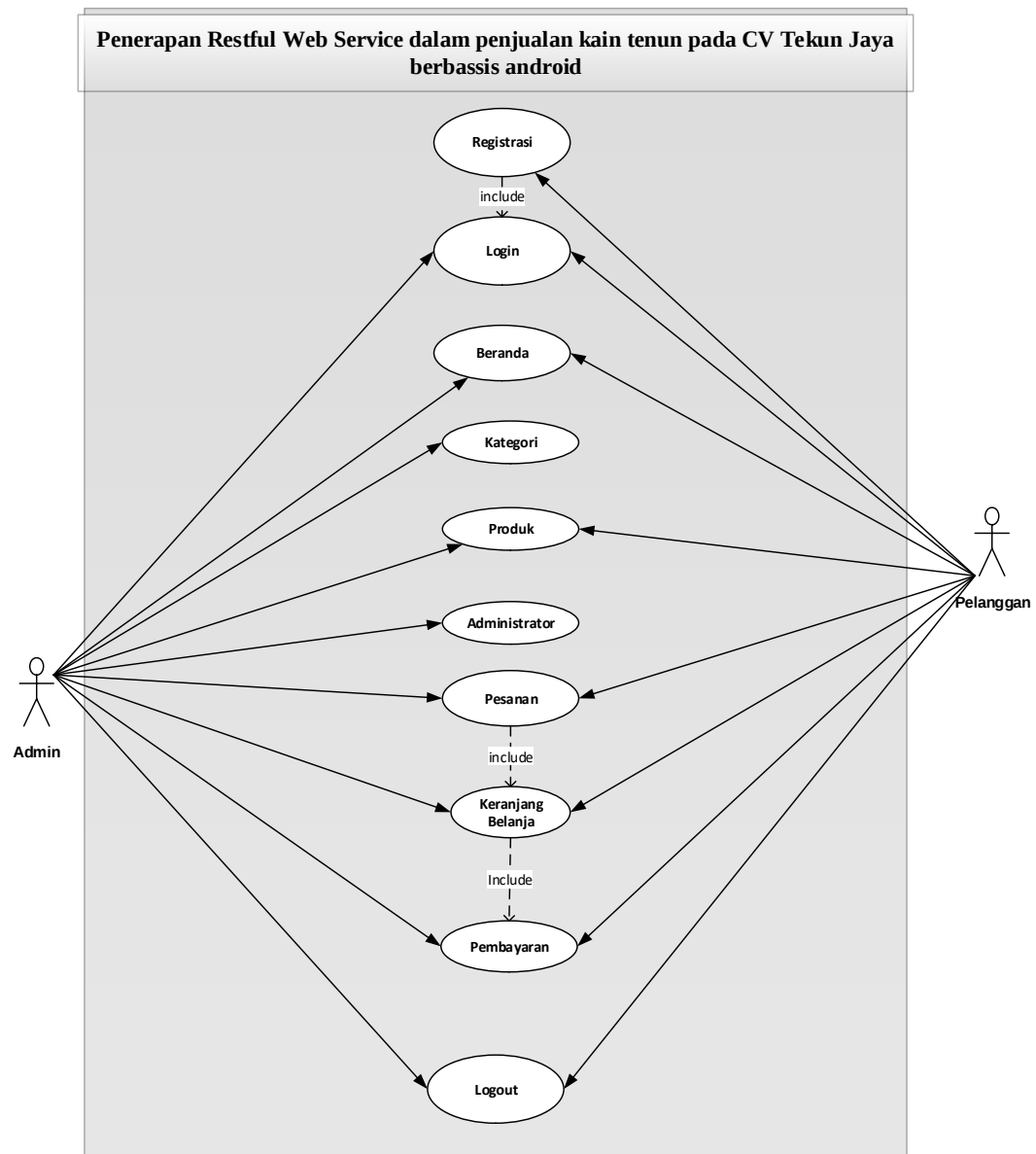
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

III.2.2.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.1. Use Case Diagram Penerapan Restful Web Service dalam penjualan kain tenun pada CV Tekun Jaya 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 :

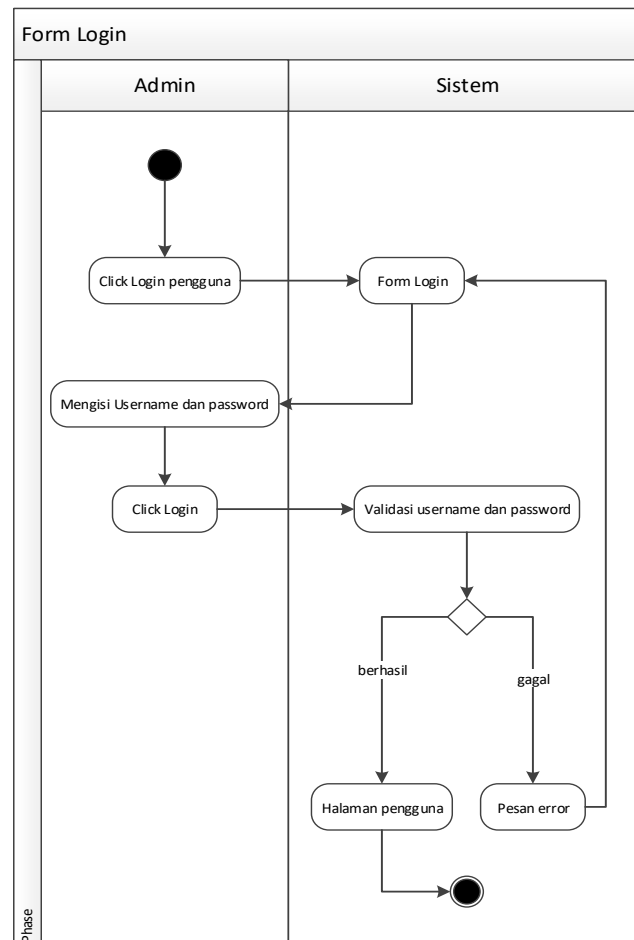


Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* dijabarkan dengan *Activity diagram* :

IV.2.2.3.1. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Login

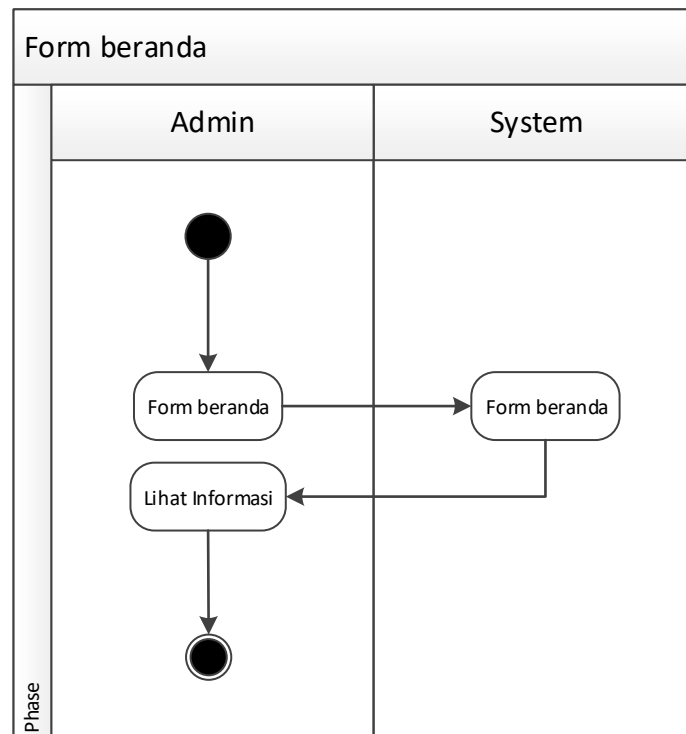
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.2. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Home

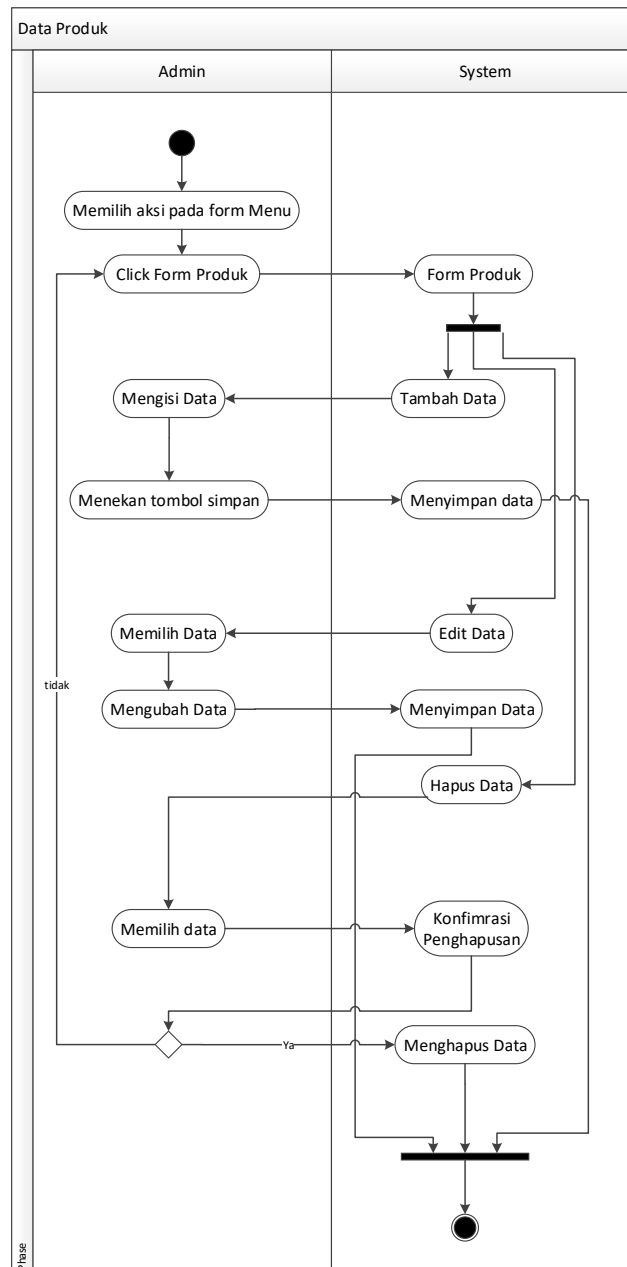
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.3 berikut:



Gambar III.3. Activity Diagram Form Home

3. Activity Diagram Kategori Produk

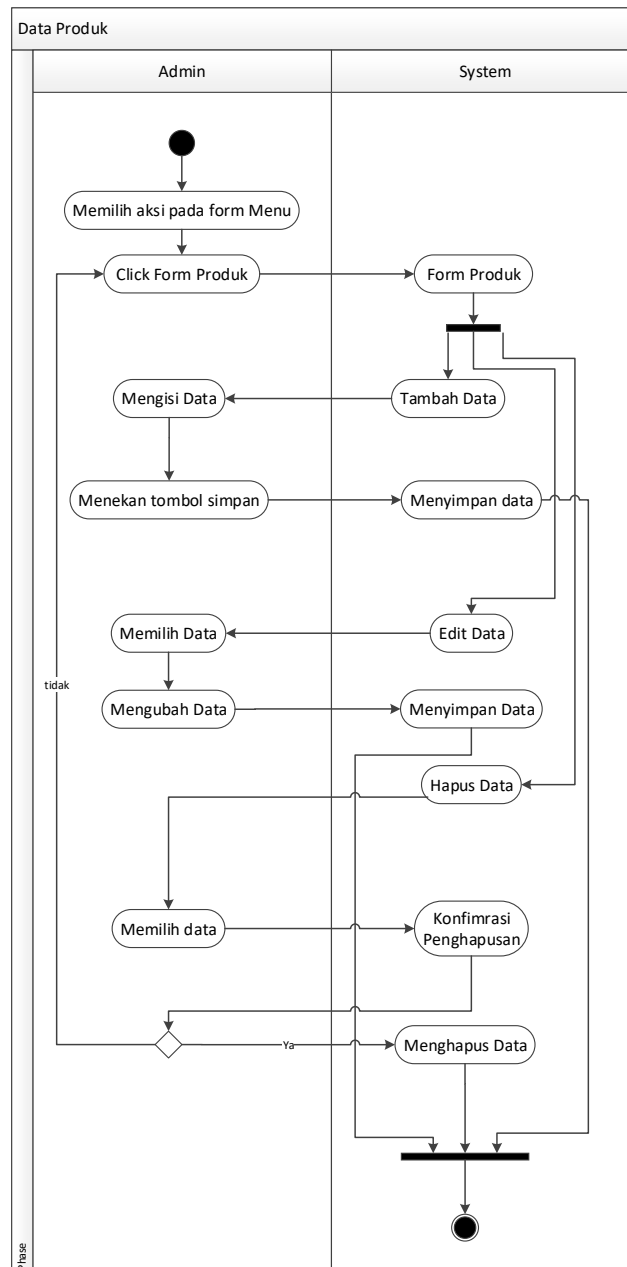
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.4 berikut :



Gambar III.4. Activity Diagram KategoriProduk

4. Activity Diagram Produk

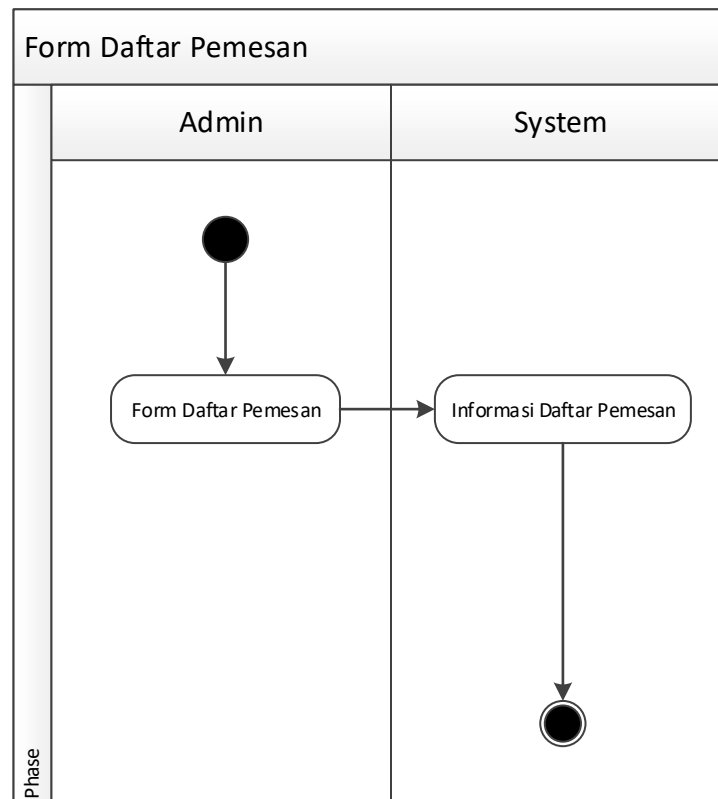
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.5 berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Produk

5. Activity Diagram Daftar Pemesan

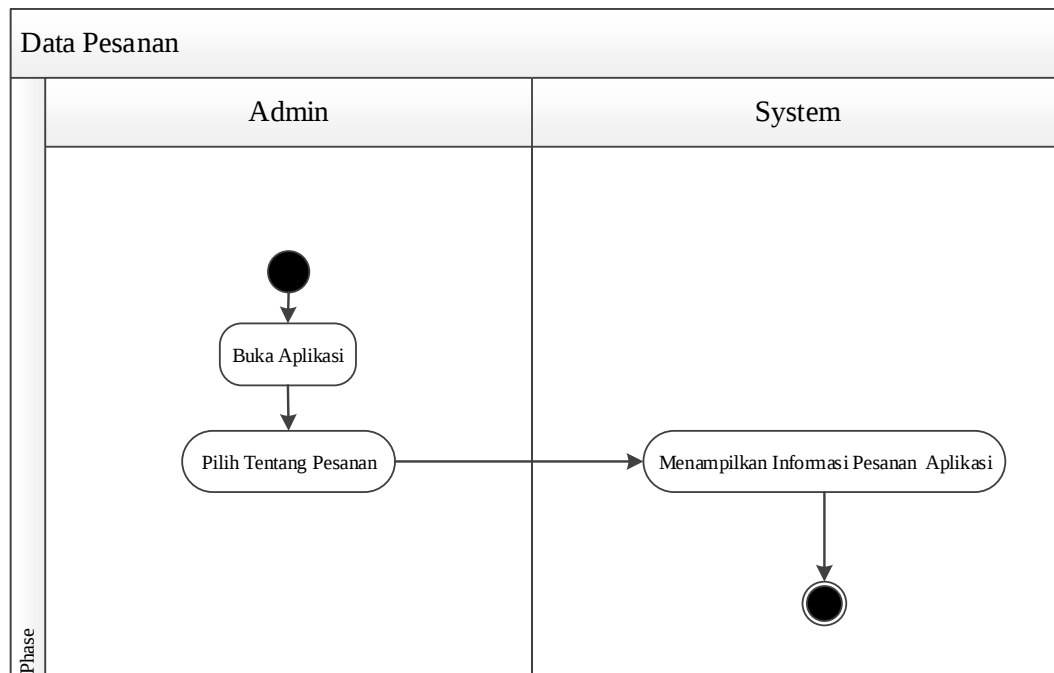
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan daftar pemesan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.6 berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Daftar Pemesan

6. Activity Diagram Pemesanan

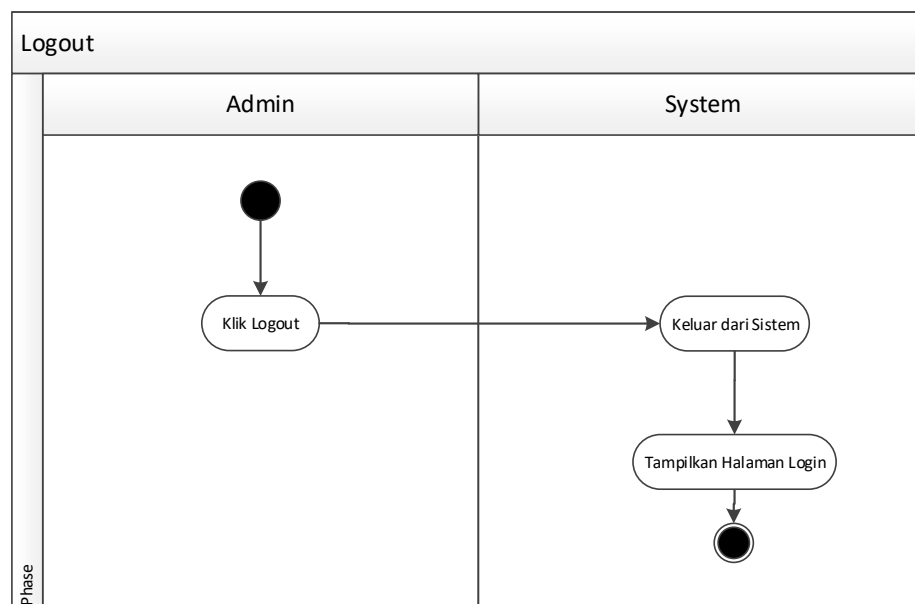
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Pemesanan

7. Activity Diagram Logout

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

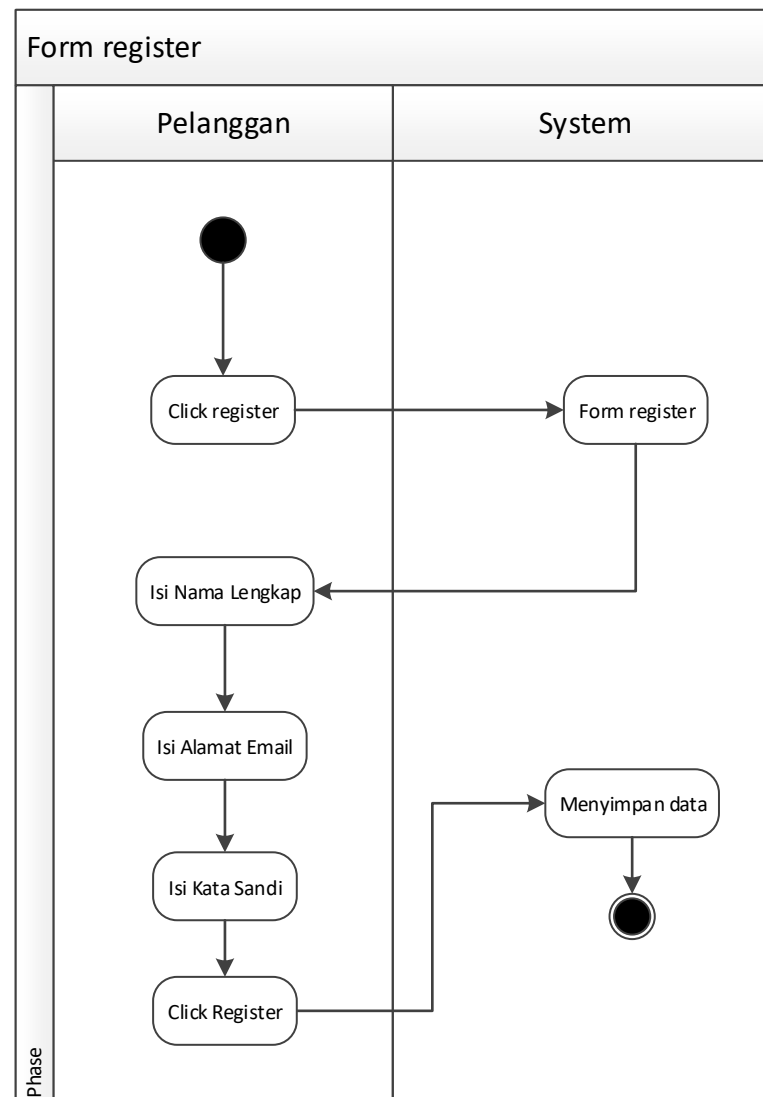


Gambar III.8. Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Pelanggan

1. Activity Diagram Registrasi

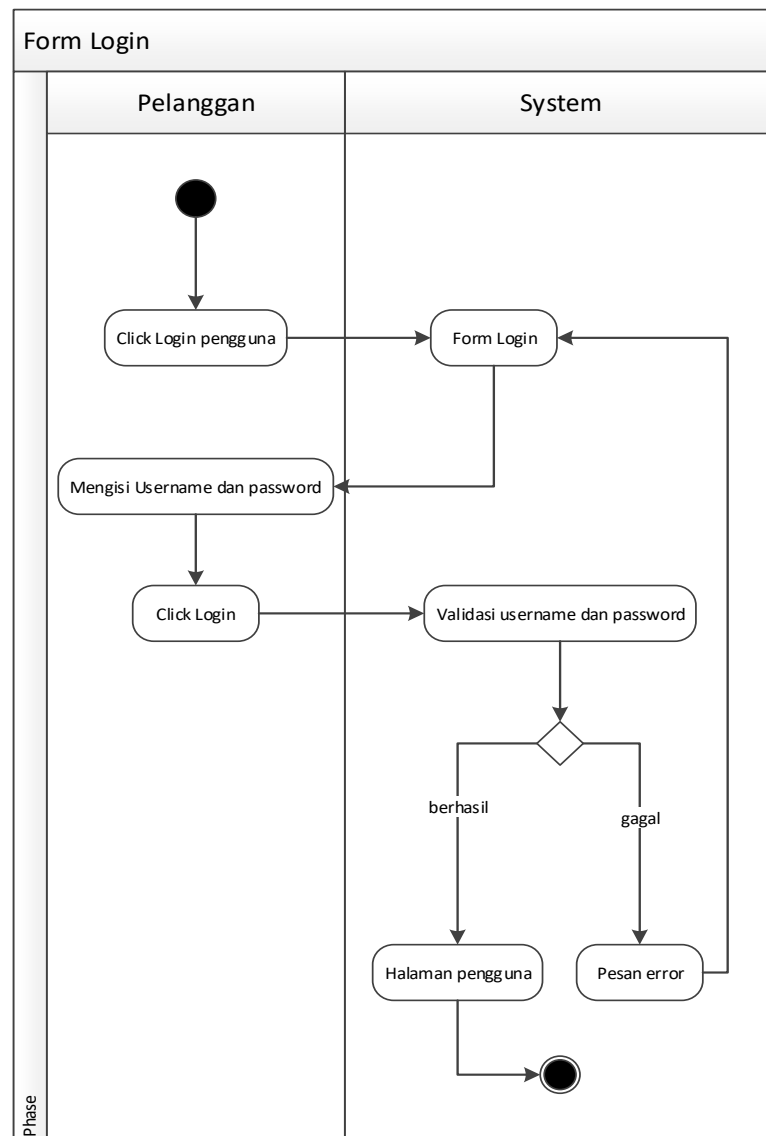
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

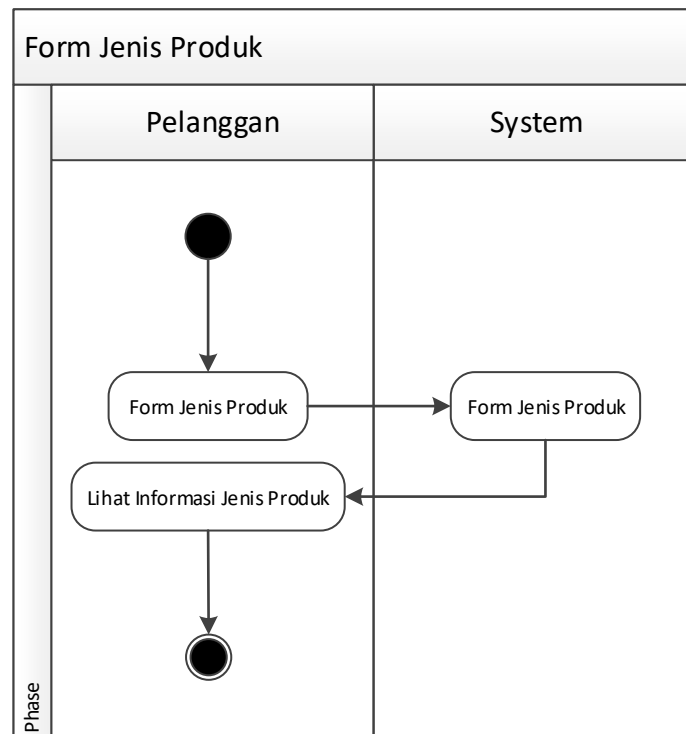
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.10 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Jenis Produk

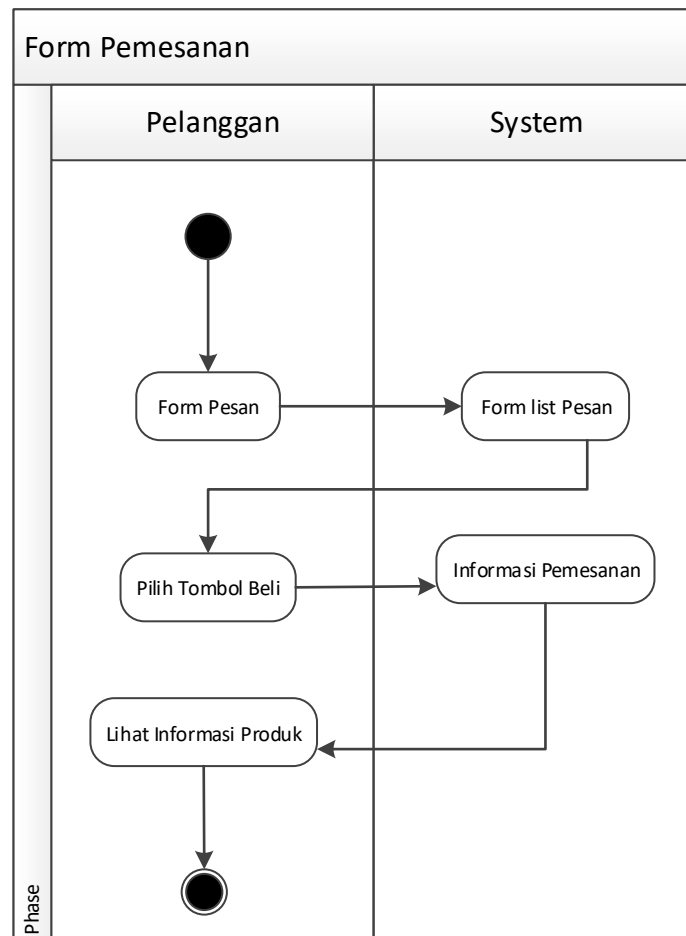
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.11 berikut :



Gambar III.11 Activity Diagram Jenis Produk

4. Activity Diagram Pemesanan

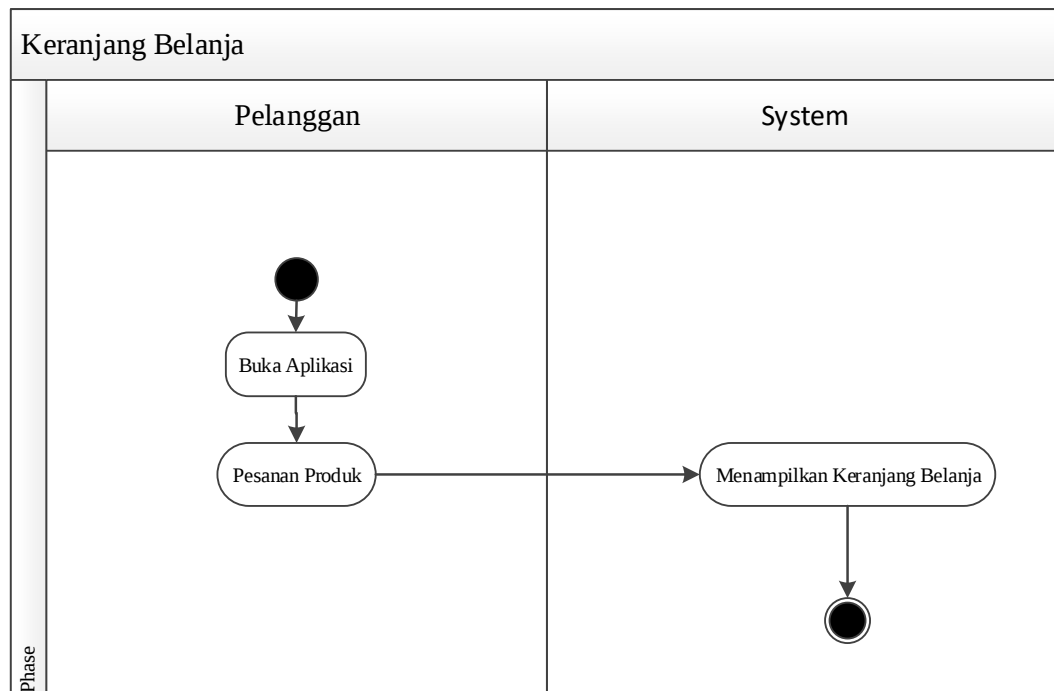
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.12 berikut :



Gambar III.12 Activity Diagram Form Pemesanan

5. Activity Diagram Keranjang Belanja

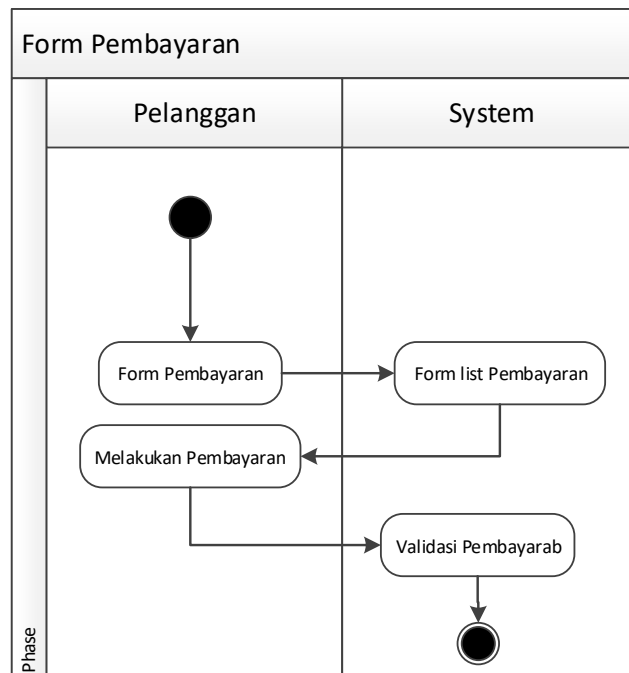
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.13. Activity Diagram Keranjang Belanja

6. Activity Diagram Pembayaran

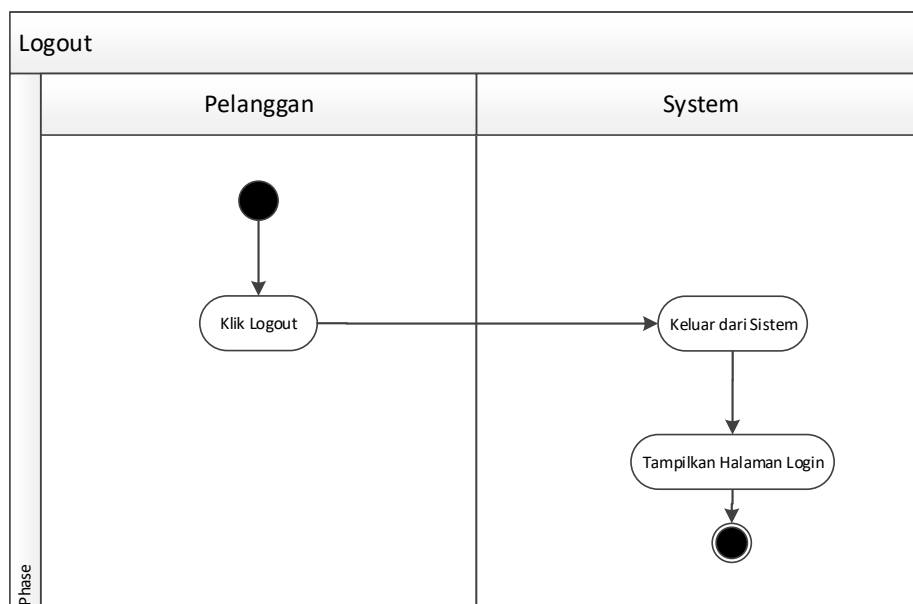
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



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

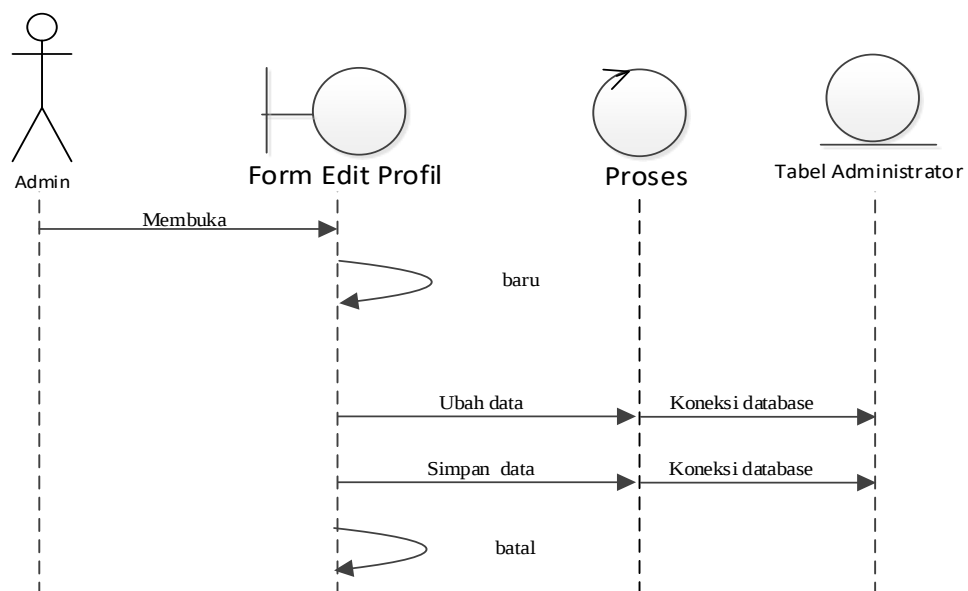
III.3.3. Diagram Sequence

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

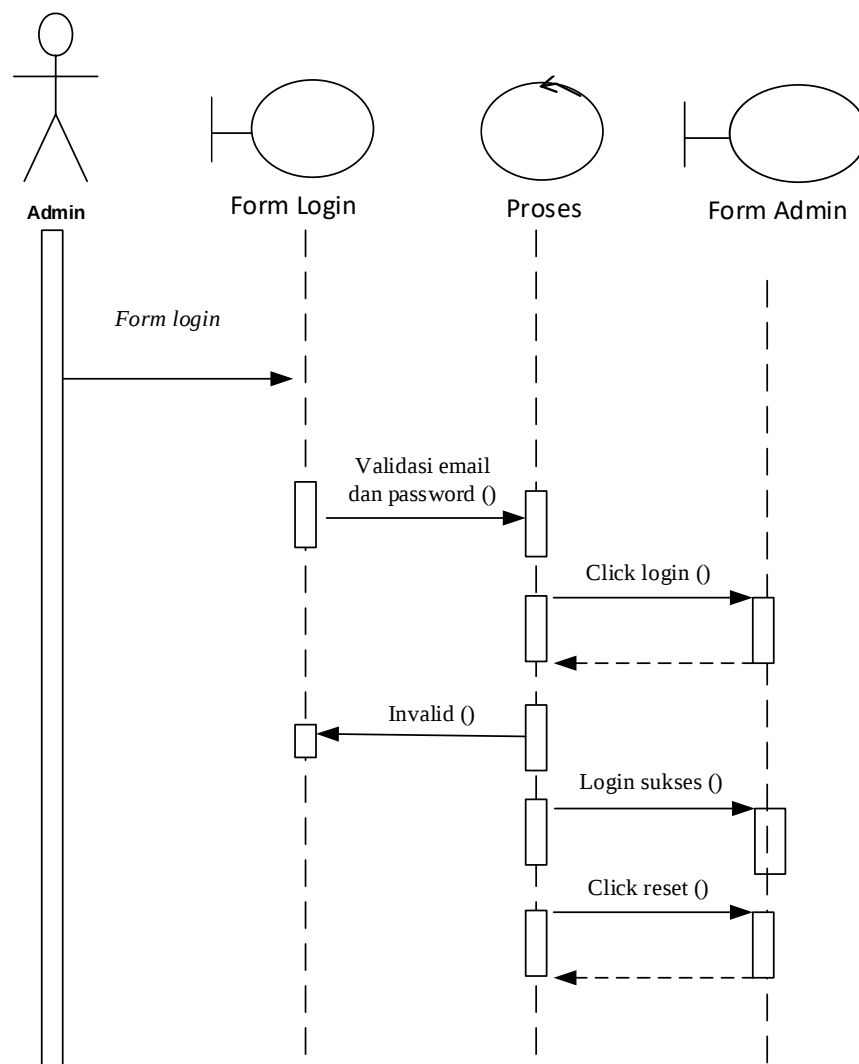
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan edit profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut :



Gambar III.16. Sequence Diagram Edit Profil

2. Sequence Diagram Login

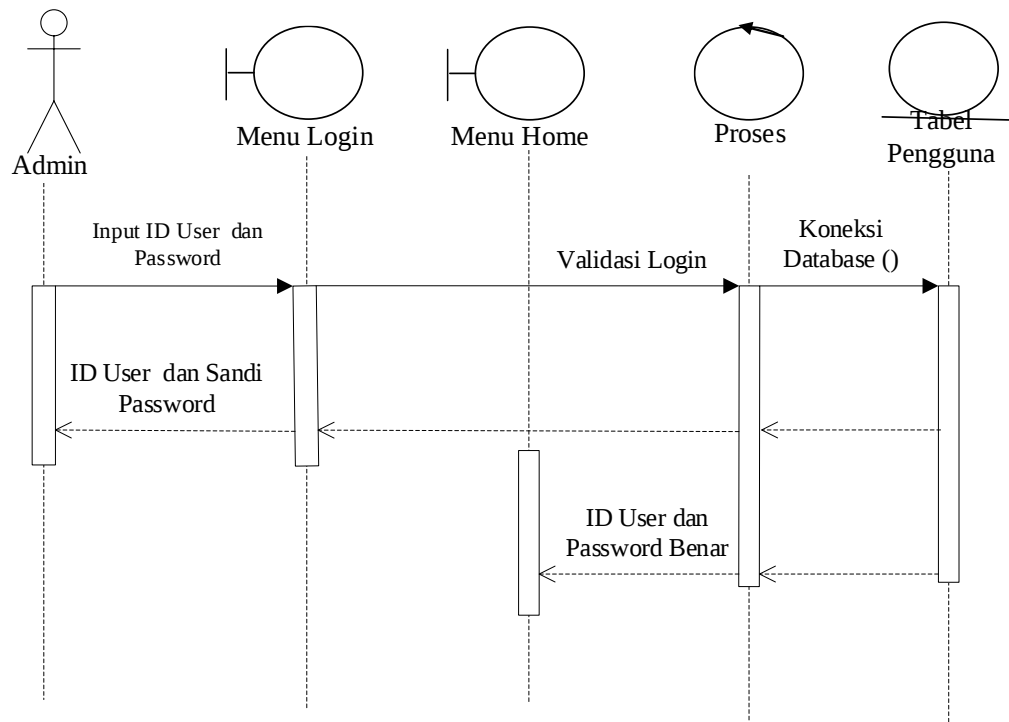
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.17. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Home

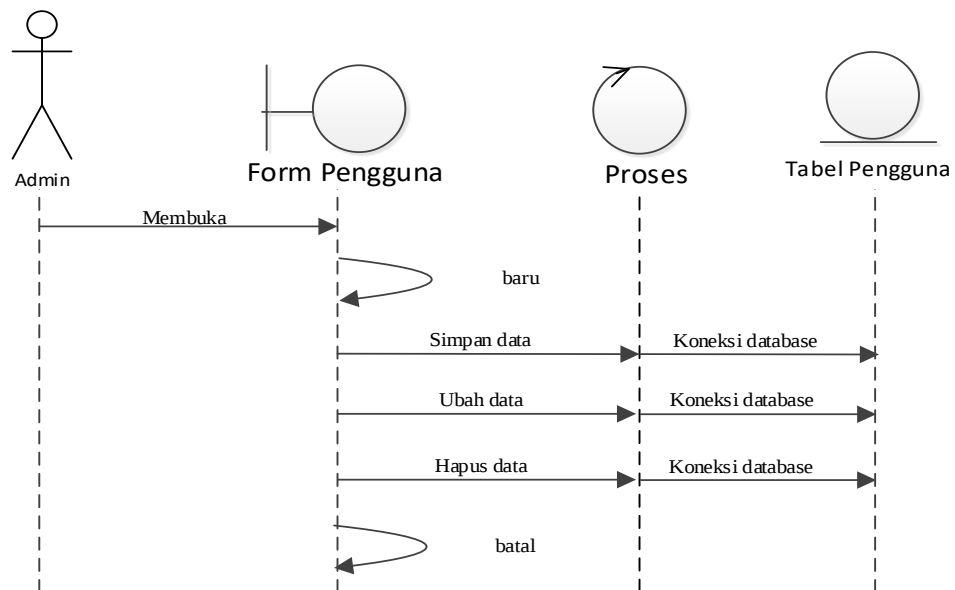
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.18 berikut :



Gambar III.18 Sequence Diagram Form Home

5. Sequence Diagram Pengguna

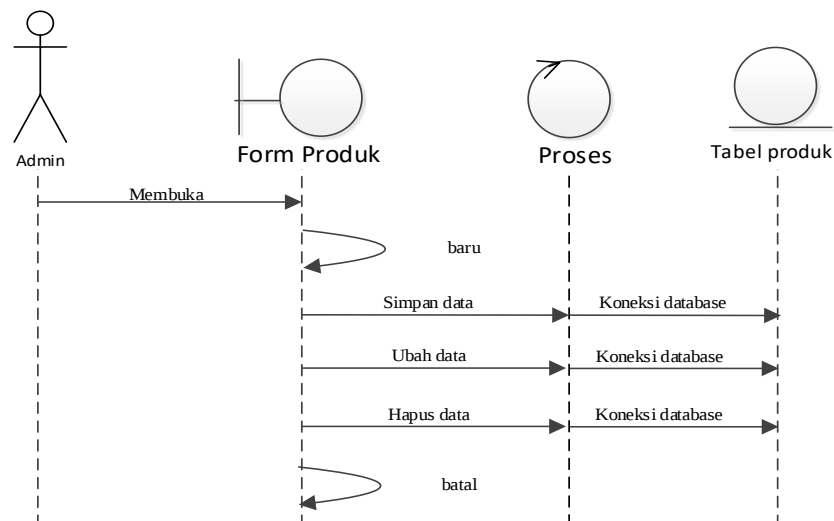
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.19 berikut :



Gambar III.19. Sequence Diagram Pengguna

6. Sequence Diagram Kategori Produk

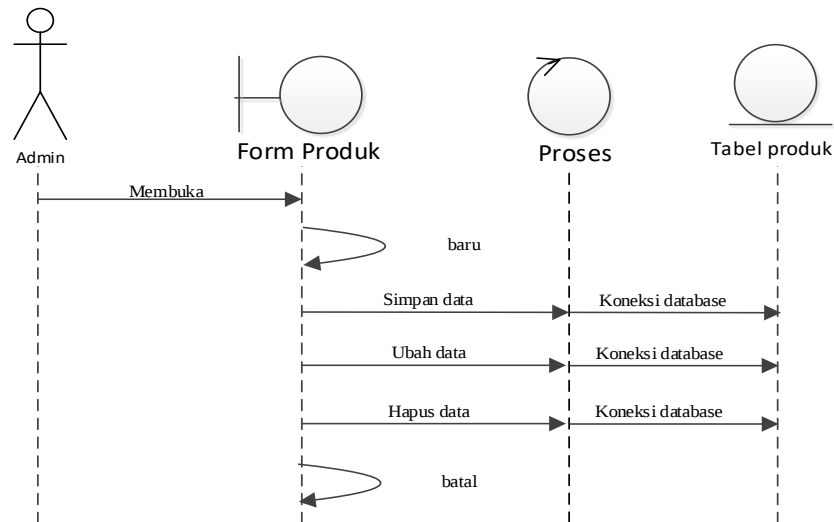
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.20 berikut :



Gambar III.20. Sequence Diagram Kategori Produk

7. *Sequence Diagram Produk*

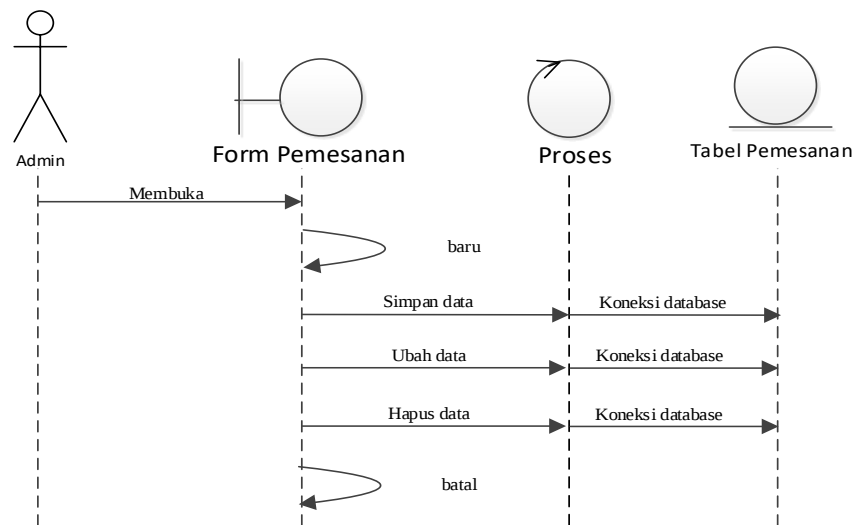
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21. *Sequence Diagram Produk*

8. *Sequence Diagram Pemesanan*

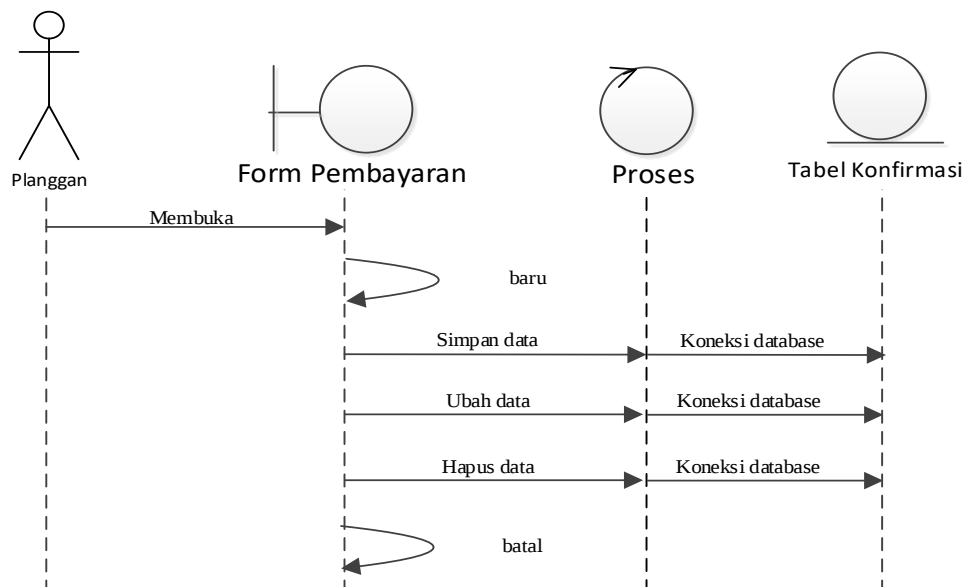
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. Sequence Diagram Pemesanan

9. Sequence Diagram Pembayaran

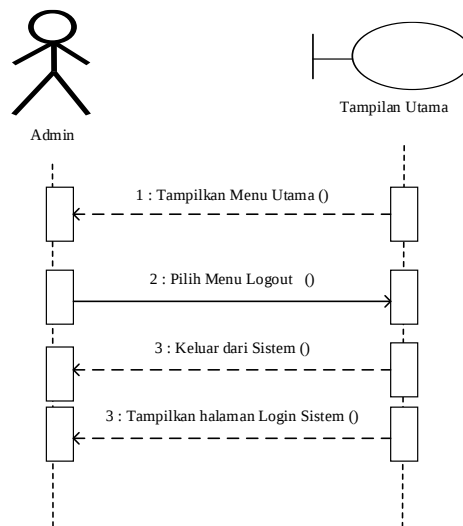
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.23 berikut :



Gambar III.23. Sequence Diagram Pembayaran

10. *Sequence Diagram Logout*

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

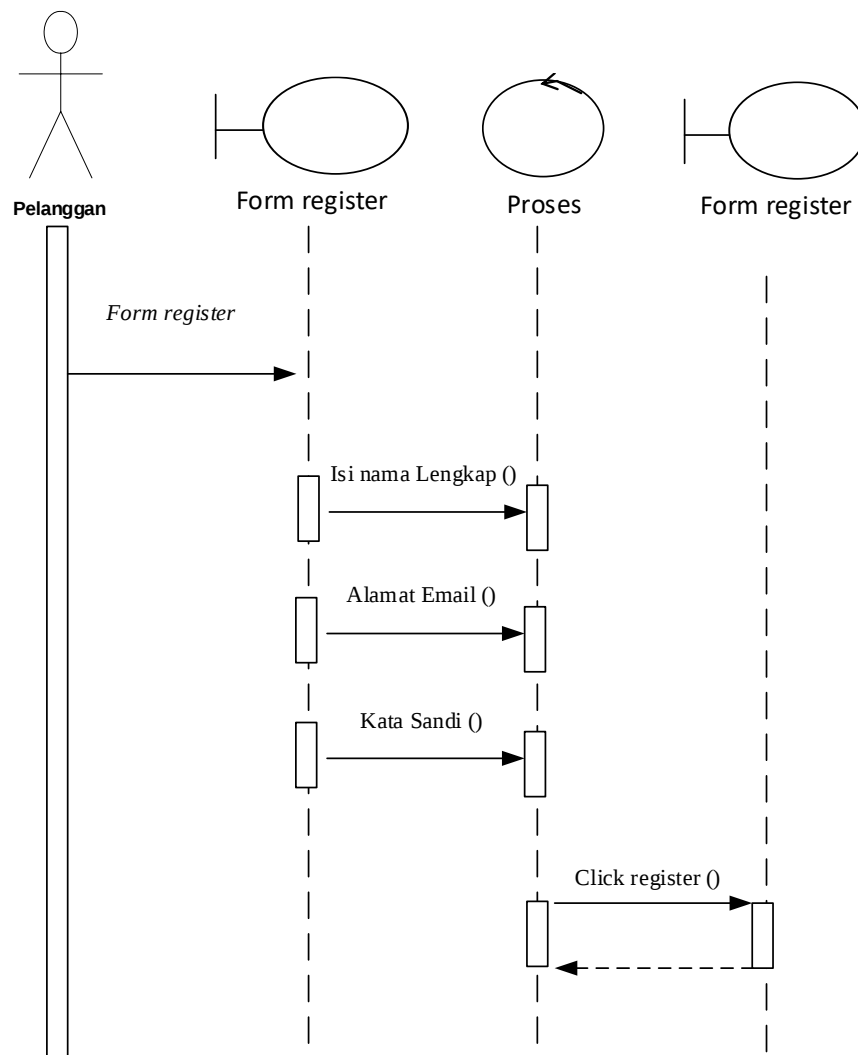


Gambar III.24. *Sequence Diagram Logout*

III.3.2.3. *Sequence Diagram Pelanggan*

a. *Sequence Diagram Register*

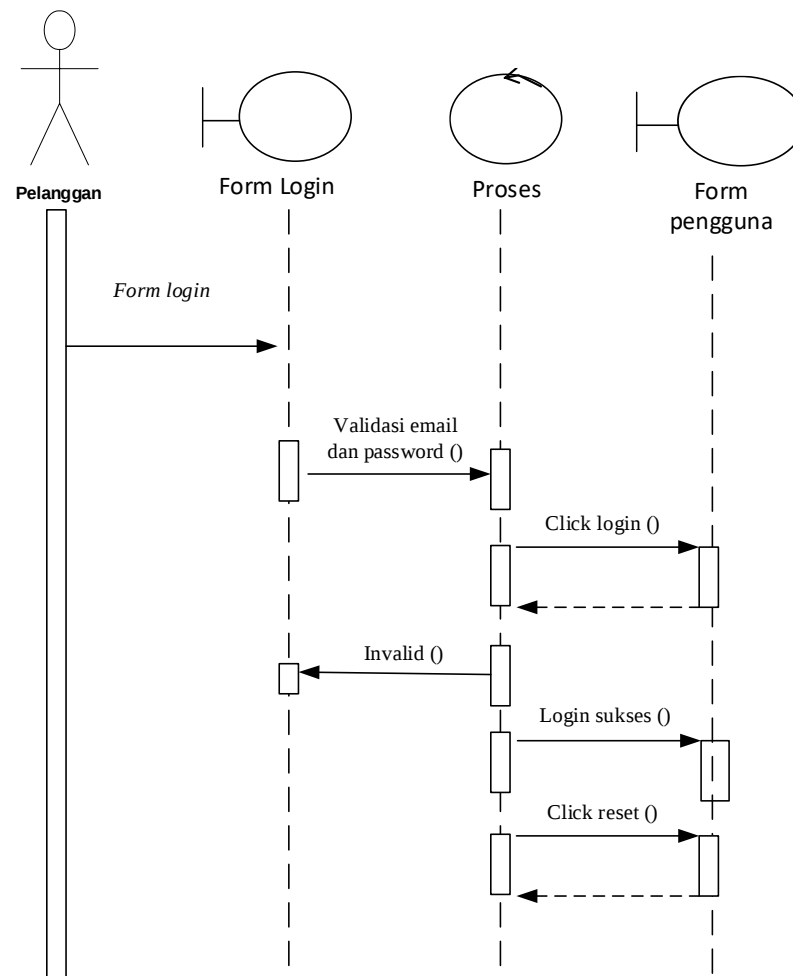
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.25. Sequence Diagram Register

b. *Sequence Diagram Login*

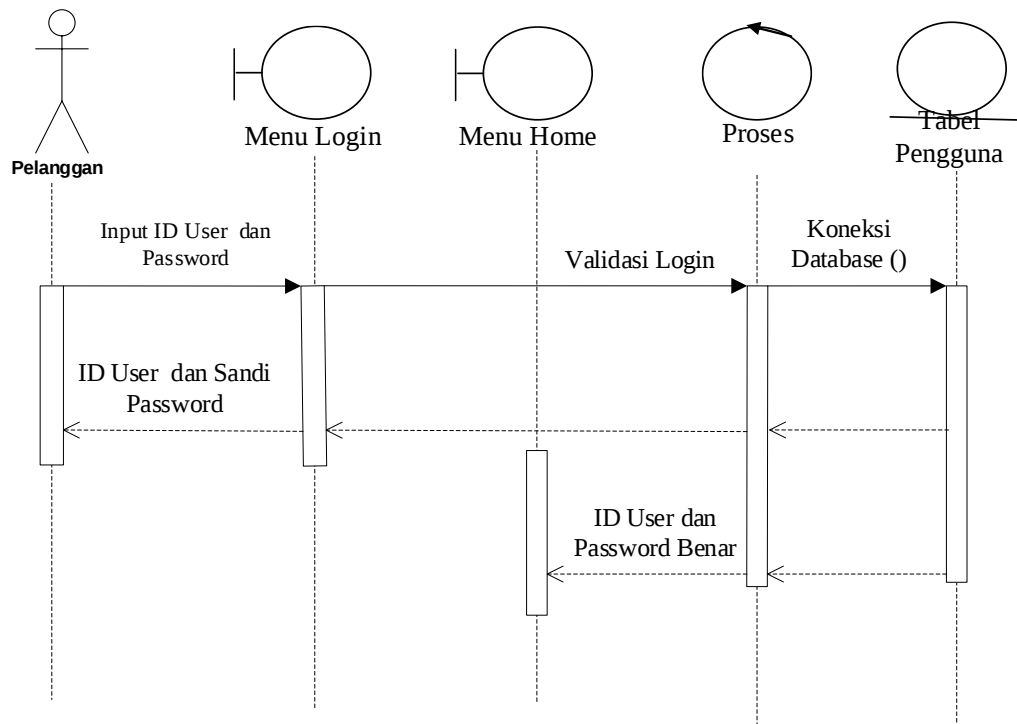
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.26. Sequence Diagram Login

c. *Sequence Diagram Home*

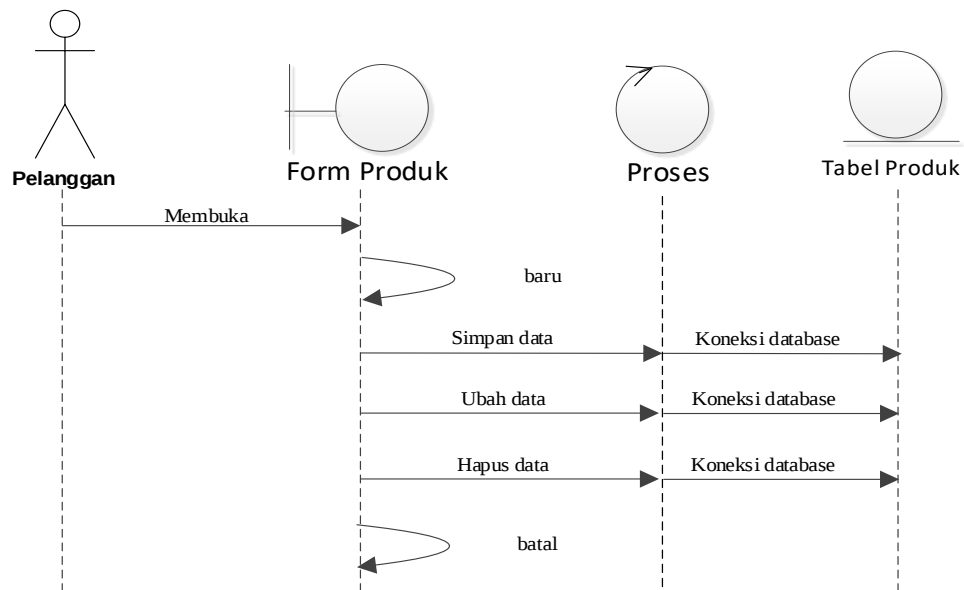
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.27 berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Form Home

d. *Sequence Diagram Produk*

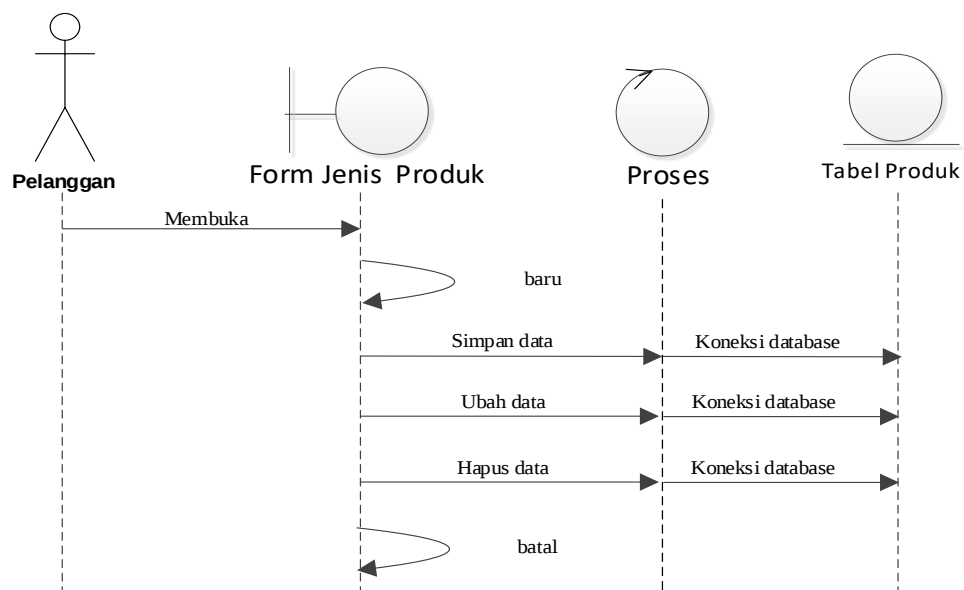
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.28 berikut :



Gambar IV.28. Sequence Diagram Produk

e. *Sequence Diagram Jenis*

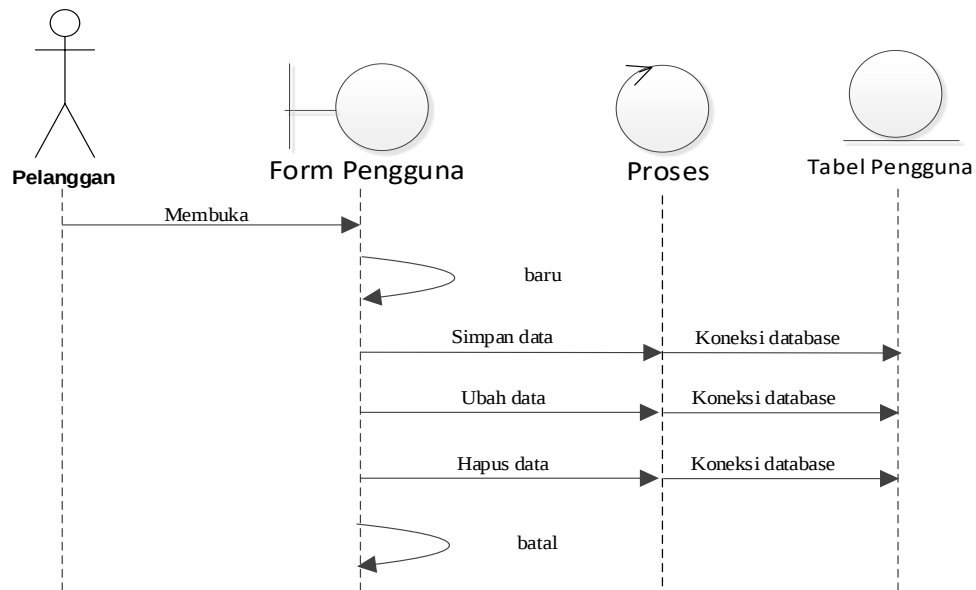
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.29 berikut :



Gambar III.29. Sequence Diagram Jenis Produk

f. *Sequence Diagram Pelanggan*

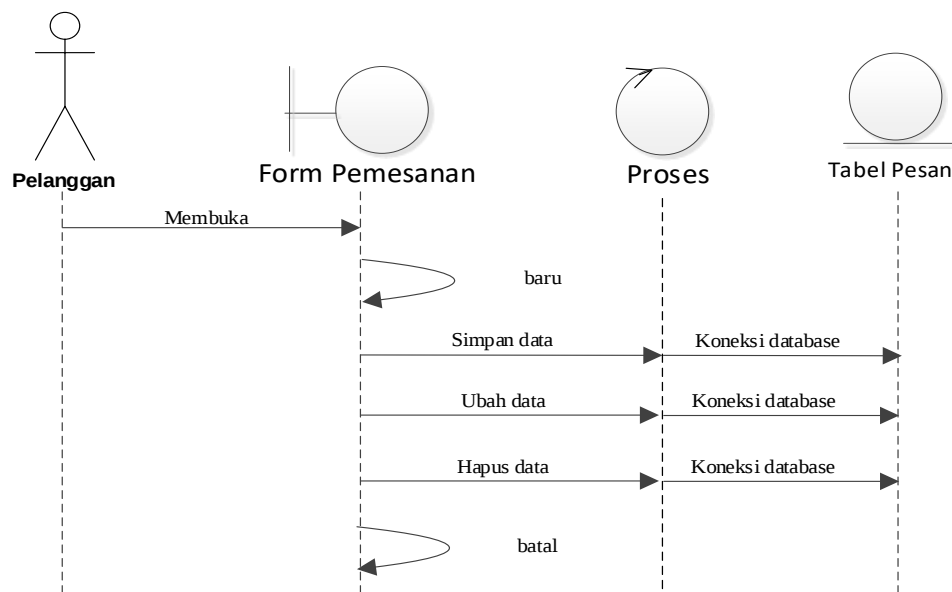
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pelanggan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.30 berikut :



Gambar III.30. Sequence Diagram Pelanggan

g. *Sequence Diagram Pemesanan*

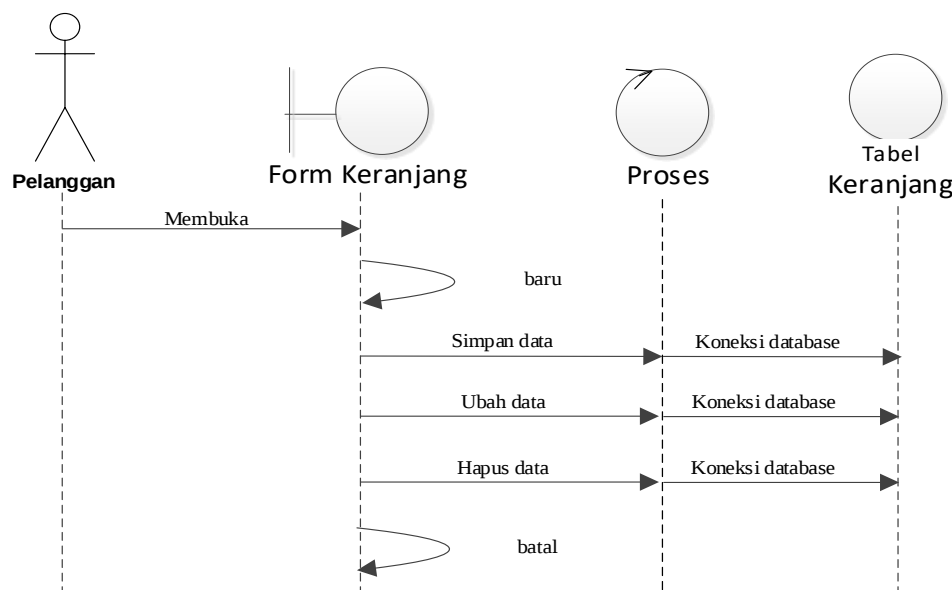
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Pemesanan

h. *Sequence Diagram Keranjang*

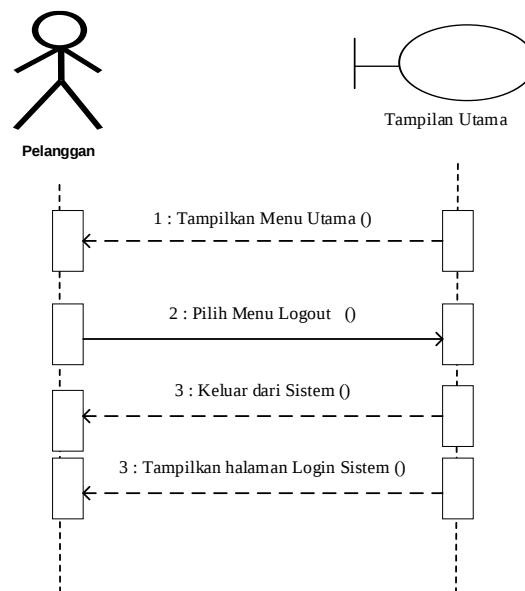
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.32 berikut :



Gambar III.32. Sequence Diagram Keranjang

i. *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 Adminitrator

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.1 di bawah ini:

Tabel III.1 Rancangan Tabel Administrator

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

2. 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 Database		Tekun_Jaya		
Nama Tabel		Detail_Order		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_detail	Int (11)	Tidak	Primary Key
2.	Id_orderan	Int (11)	Tidak	Foreign Key
3.	Id_produk	Int (11)	Tidak	Foreign Key
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.8 di bawah ini:

Tabel III.8 Rancangan Tabel Kategori

Nama <i>Database</i>		Tekun_Jaya		
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	

4. Struktur Tabel Pengguna

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

Tabel III.6 Rancangan Tabel Pengguna

Nama <i>Database</i>		Tekun_Jaya		
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	Varchar (20)	Text	
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.7 di bawah ini:

Tabel III.7 Rancangan Tabel Orderan

Nama <i>Database</i>		Tekun_Jaya		
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.	Pengiriman	Varchar (100)	Tidak	
6.	Ongkir	Bigint	Tidak	
7.	Total	Decimal	Tidak	
8.	Pembayaran	Varchar (100)	Tidak	
9	Status	Varchar (100)	Tidak	

6. Struktur Tabel Produk

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Produk

Nama <i>Database</i>		Tekun_Jaya		
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.	Status	Int (11)	Tidak	

7. Struktur Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.9 di bawah ini:

Tabel III.9 Rancangan Tabel Pemabayaran

Nama <i>Database</i>		Tekun_Jaya		
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 Troli

Tabel troli digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.9 di bawah ini:

Tabel III.9 Rancangan Tabel Troli

Nama <i>Database</i>		Tekun_Jaya		
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. Desain Sistem Admin

1. Tampilan *Form Login*

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

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 :

LOGO									
Administratot Kategori Produk Pesanan Logout	Data Kategori								
	Tambah kategori								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tindakan</th> <th>Nama</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Edit/ Hapus</td> <td>xxxxxx</td> </tr> <tr> <td>Edit/ Hapus</td> <td>xxxxxx</td> </tr> <tr> <td>Edit/ Hapus</td> <td>xxxxxx</td> </tr> </tbody> </table>	Tindakan	Nama	Edit/ Hapus	xxxxxx	Edit/ Hapus	xxxxxx	Edit/ Hapus	xxxxxx
	Tindakan	Nama							
	Edit/ Hapus	xxxxxx							
Edit/ Hapus	xxxxxx								
Edit/ Hapus	xxxxxx								

Gambar III.36. 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.37 berikut :

Tambah Kategori
Nama Kategori
xxxxxxxxx
Simpan

Gambar III.37. Desain *Form* Input Kategori

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 :

LOGO				
Administratot Kategori Produk Pesanan Logout	Data Produk Aneka Nasik			
	Tambah Produk			
	Tindakan	Gambar	Nama	Harga Per Porsi
	Edit/ Hapus	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
	Edit/ Hapus	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
	Edit/ Hapus	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx

Gambar III.38. Desain *Form* Produk

5. Desain *Form* Input Produk

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.39 berikut :

Tambah Produk

Nama Produk xxxxxxxx	Harga Produk xxxxxxxx
Foto Produk xxxxxxxx	
Deskripsi xxxxxxxx	
Simpan	

Gambar III.39. Desain *Form* Input Produk

6. 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 :

LOGO						
Administratot Kategori Produk Pesanan Logout	Data Pesanan					
	ID & Pesanan	Tanggal	produk	Metode & Total	Status	Aksi
	Xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx
	Xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx

Gambar III.40. Desain *Form* Pesanan

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.41 berikut :

The wireframe illustrates the layout of the Payment Form. It features a sidebar on the left with a 'LOGO' at the top and a list of navigation links: 'Administrator', 'Kategori', 'Produk', 'Pesanan', and 'Logout'. The main content area is titled 'Validasi Pembayaran' and contains several input fields and buttons. The 'Penerima' field is a long text box with 'xxxxxxxx' as a placeholder. Below it, the 'Total' field is a shorter text box with 'xxxxxxxx' as a placeholder. To the right of the 'Total' field is the 'Bank' field, also a text box with 'xxxxxxxx' as a placeholder. Below the 'Total' field is a 'Deskripsi' section with a large text box labeled 'FOTO PEMBAYARAN'. At the bottom right of the main content area are two buttons: 'Pembayaran valid' and 'Pembayaran tidak valid'.

Gambar III.41. Desain *Form* Pembayaran

8. Desain *Form* profil

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

LOGO			
Administratot Kategori Produk Pesanan Logout	Data Administrator		
	Tindakan	Nama	Usemame
	Xxxxx	xxxxx	xxxxxx
	Xxxxx	xxxxx	xxxxxx
	Xxxxx	xxxxx	xxxxxx

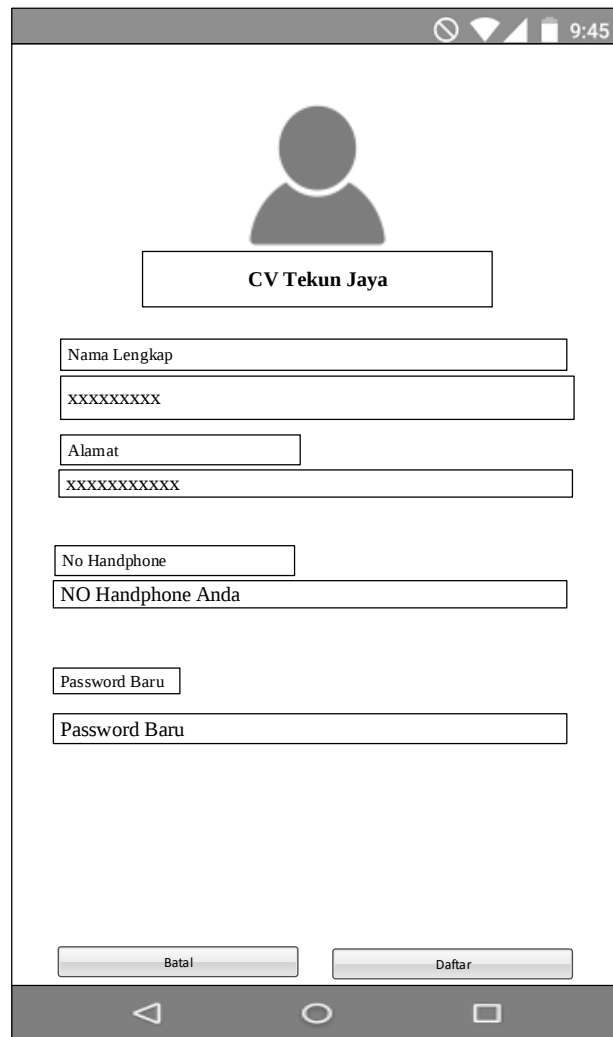
Gambar III.42. Desain *Form* Profil

III.4. 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 :

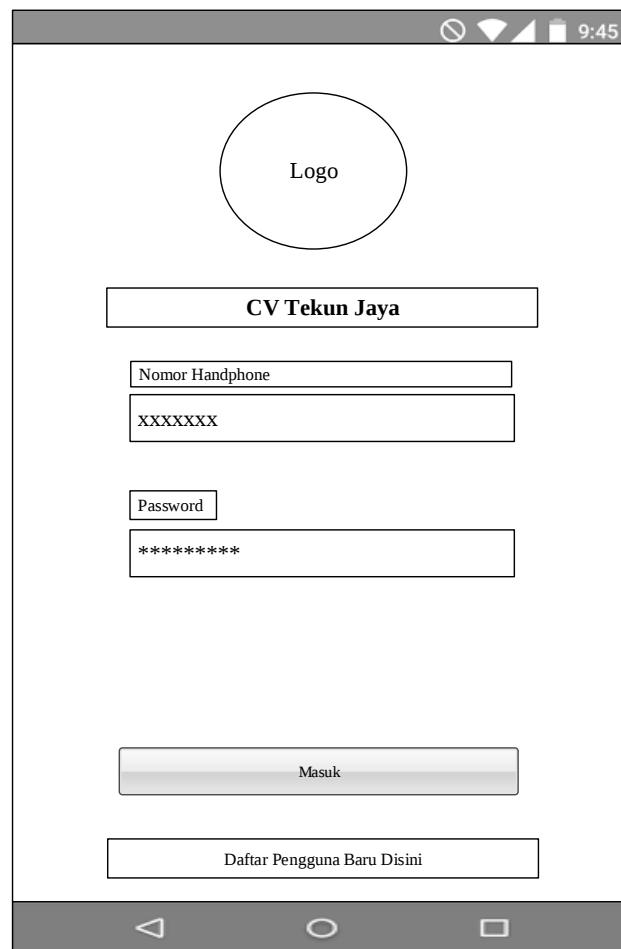


The image shows a mobile application interface for a registration form. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, and the time 9:45. Below the status bar is a header area with a grey background. In the center of the header is a grey silhouette of a person's head and shoulders. Below the silhouette is a white rectangular box containing the text "CV Tekun Jaya". The main content area is white and contains several input fields. The first field is labeled "Nama Lengkap" and contains the text "XXXXXXXXXX". Below it is a field labeled "Alamat" and contains the text "XXXXXXXXXXXX". Below that is a field labeled "No Handphone" and contains the text "NO Handphone Anda". Below that is a field labeled "Password Baru" and contains the text "Password Baru". At the bottom of the form are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Daftar" (Register). The bottom of the screen shows the Android navigation bar with the back, home, and recent apps icons.

Gambar III.43. Tampilan *Form Registrasi*

2. Tampilan *Form Login*

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

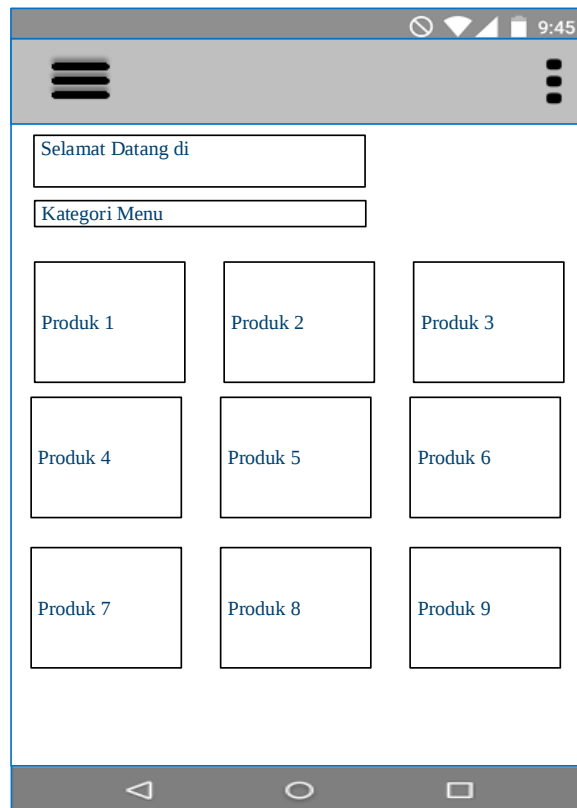


The image shows a mobile application login screen. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, and the time 9:45. Below the status bar is a large circle containing the word "Logo". Underneath the logo is a rectangular box containing the text "CV Tekun Jaya". Below this box are two input fields. The first input field is labeled "Nomor Handphone" and contains the text "XXXXXXX". The second input field is labeled "Password" and contains the text "*****". Below the password field is a button labeled "Masuk". At the bottom of the form is a button labeled "Daftar Pengguna Baru Disini". The entire form is enclosed in a rectangular border. At the very bottom of the screen is an Android navigation bar with three icons: a back arrow, a circle, and a square.

Gambar III.44. Tampilan *Form Login*

3. Tampilan *Form Home*

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



Gambar III.45. Tampilan *Form Home*

4. Desain *Form* Deskripsi Produk

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

The image shows a mobile application interface for a product description form. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, and battery, along with 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 a form with two sections: a 'Produk' section with a single text input field, and a 'Deskripsi produk' section with a larger text area containing multiple lines of placeholder text (X's). At the bottom of the form is a button labeled 'Tambah Ke tas'. The entire interface is framed by a blue border, and the bottom of the screen shows standard Android navigation icons.

Gambar III.46. Desain *Form* Deskripsi Produk

5. 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.47 berikut :

Gambar III.47. Desain *Form* Hasil Pencarian

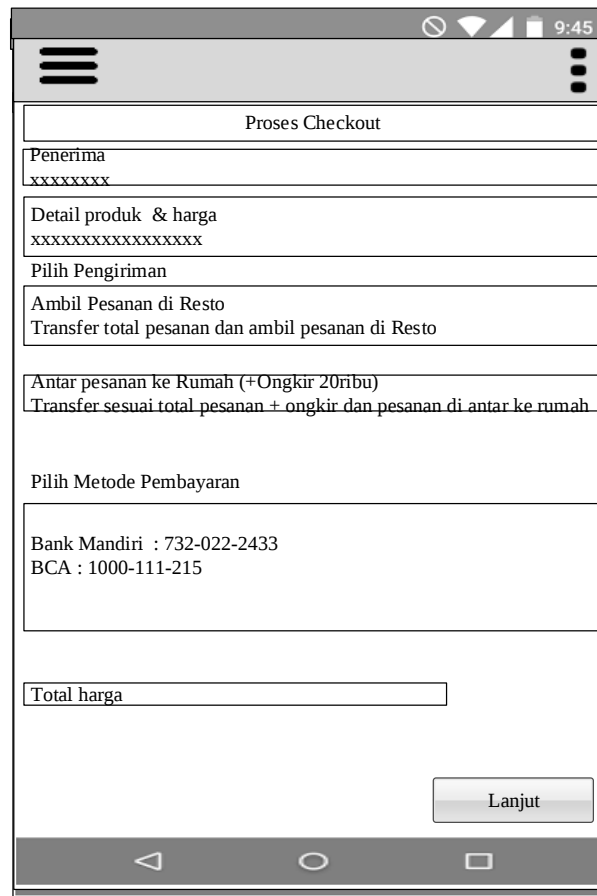
6. Desain *Form* Keranjang Belanja

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 :



The image shows a mobile application interface for a checkout process. At the top, there is a status bar with the time 9:45 and various icons. Below the status bar is a header with a hamburger menu icon on the left and three vertical dots on the right. The main content area is titled "Proses Checkout" and contains several sections:

- Penerima:** A text input field with the placeholder text "xxxxxxx".
- Detail produk & harga:** A text input field with the placeholder text "xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx".
- Pilih Pengiriman:** A section with two options: "Ambil Pesanan di Resto" and "Transfer total pesanan dan ambil pesanan di Resto".
- Antar pesanan ke Rumah (+Ongkir 20ribu):** A section with the text "Transfer sesuai total pesanan + ongkir dan pesanan di antar ke rumah".
- Pilih Metode Pembayaran:** A section with two options: "Bank Mandiri : 732-022-2433" and "BCA : 1000-111-215".
- Total harga:** A text input field.
- Lanjut:** A button at the bottom right of the form.

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

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 :

The image shows a mobile application interface for uploading payment proof. At the top, there is a status bar with the time 9:45 and various icons. 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 the following elements:

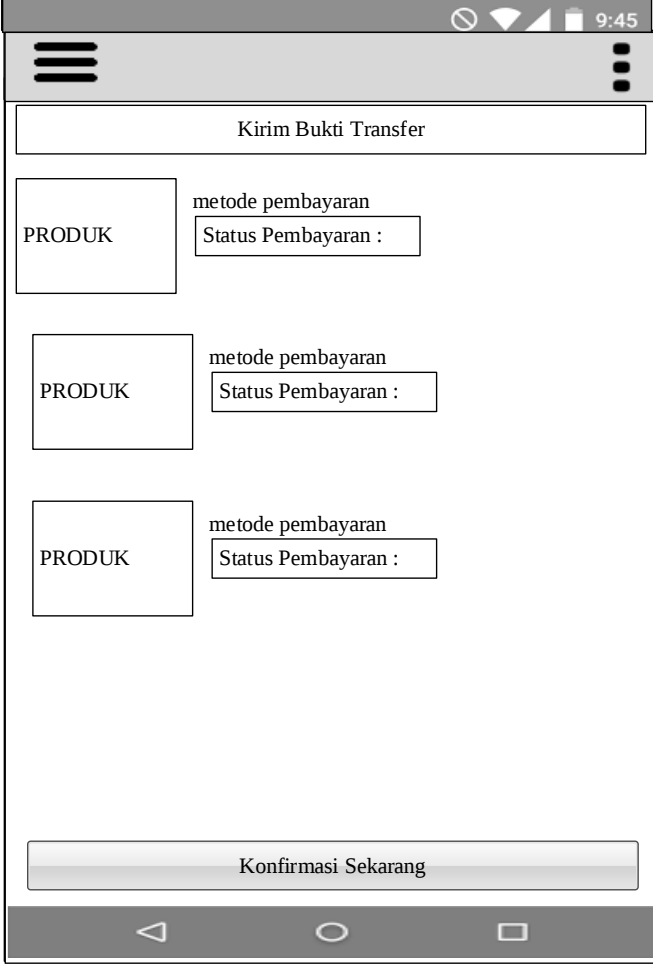
- A button labeled "Kirim Bukti Transfer" at the top of the form.
- An input field labeled "Id orderan".
- An input field labeled "metode pembayaran".
- A section titled "Pilih Foto Struk/ Bukti Transferr" containing a large rectangular area labeled "FOTO" for photo upload.
- A button labeled "Konfirmasi Sekarang" 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.50. Desain *Form* Upload Pembayaran

8. Desain *Form* Validasi Bukti Pembayaran

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



The image shows a mobile application interface for payment validation. 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 dots on the right. The main content area has a title bar labeled "Kirim Bukti Transfer". Below the title bar, there are three identical rows, each containing a box labeled "PRODUK" and a box labeled "metode pembayaran" with a sub-label "Status Pembayaran :". At the bottom of the main content area, there is a button labeled "Konfirmasi Sekarang". The bottom of the screen features a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Kirim Bukti Transfer

PRODUK metode pembayaran
Status Pembayaran :

PRODUK metode pembayaran
Status Pembayaran :

PRODUK metode pembayaran
Status Pembayaran :

Konfirmasi Sekarang

Gambar III.50. Desain *Form* Validasi Pembayaran