

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

PT. Charoen Pokphand Medan adalah perusahaan yang bergerak di produksi dan penjualan produk pakan ternak. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan selama ini adalah proses pemasaran pakan ternak masih dilakukan melalui Instagram dan Whatsapp sehingga proses penjualan pakan ternak yang terjadi pada perusahaan tidak dapat dilakukan dengan baik. Proses penjualan pakan ternak pada PT. Charoen Pokphand Medan disalurkan kepada pelanggan yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan pakan ternak. Pelanggan melakukan pemesanan melalui telephone sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan pakan ternak, pesanan yang diterima oleh perusahaan dalam kapasitas besar, sehingga bagian penjualan harus memeriksa *stock* yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari pelanggan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan dan konsumen untuk melakukan penjualan pakan ternak dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif pakan ternak yang akan dipesan sekaligus membantu perusahaan dalam penerimaan produk pakan ternak dari pelanggan. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis web dan *Android*.

III.2. Perancangan

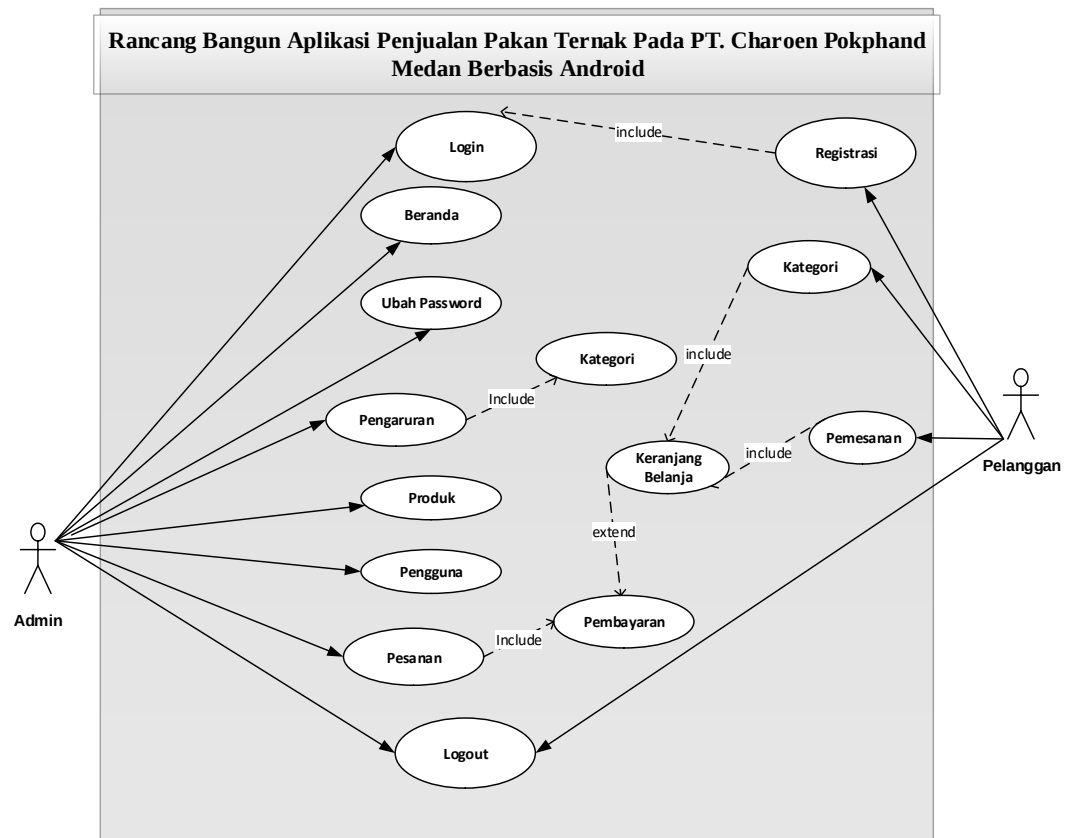
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

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

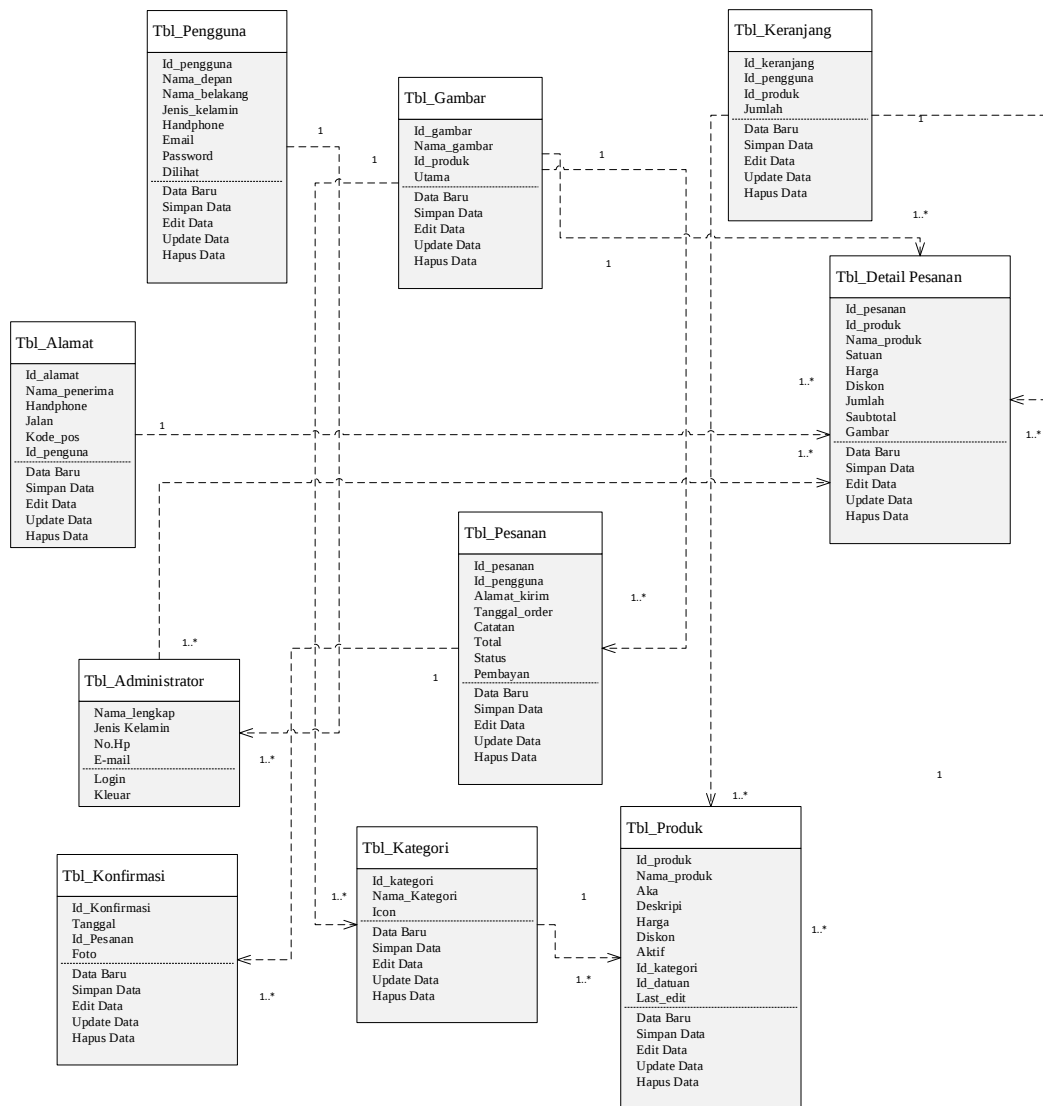
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk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



Gambar III.1. Use Case Diagram Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Pakan Ternak Pada PT. Charoen Pokphand 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 Penjualan Pakan Ternak Pada PT. Charoen Pokphand Medan Berbasis Android

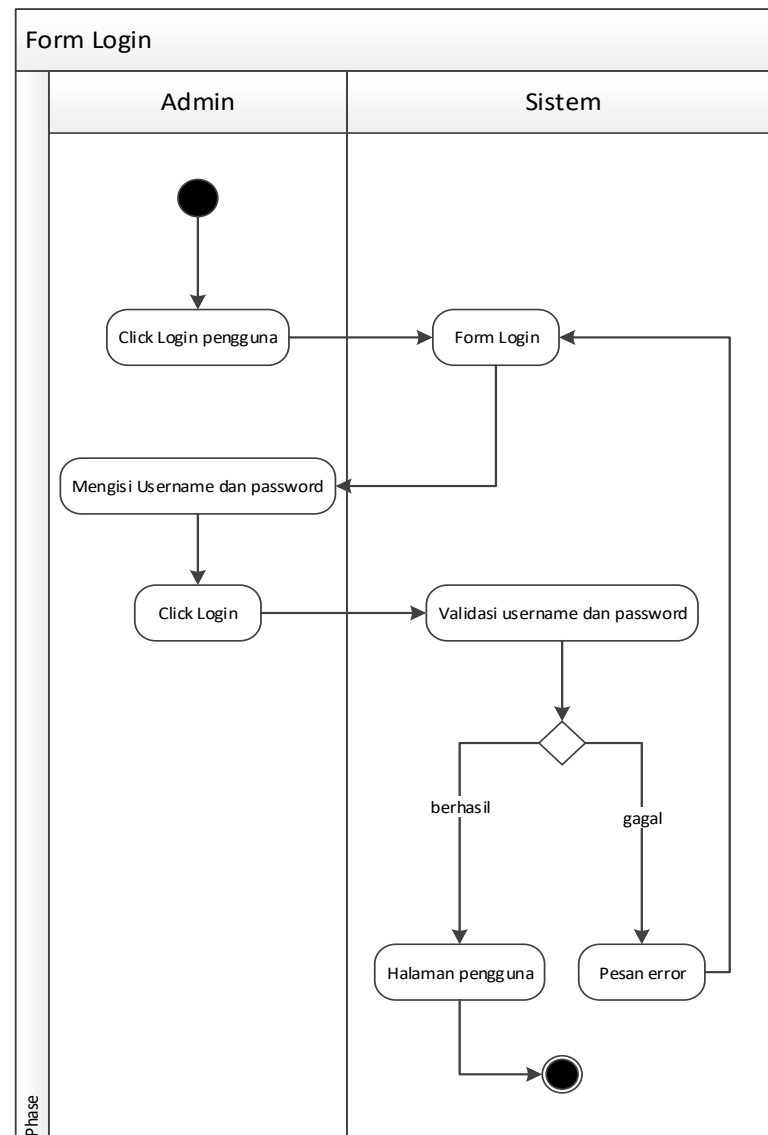
III.2.2.3. Activity Diagram

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

III.2.2.3.1. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram Login

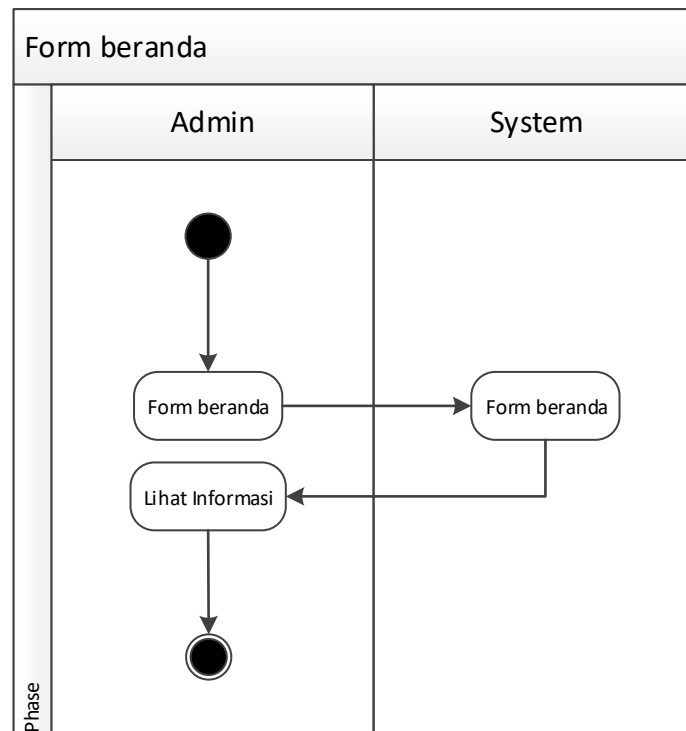
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.3. Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram Home*

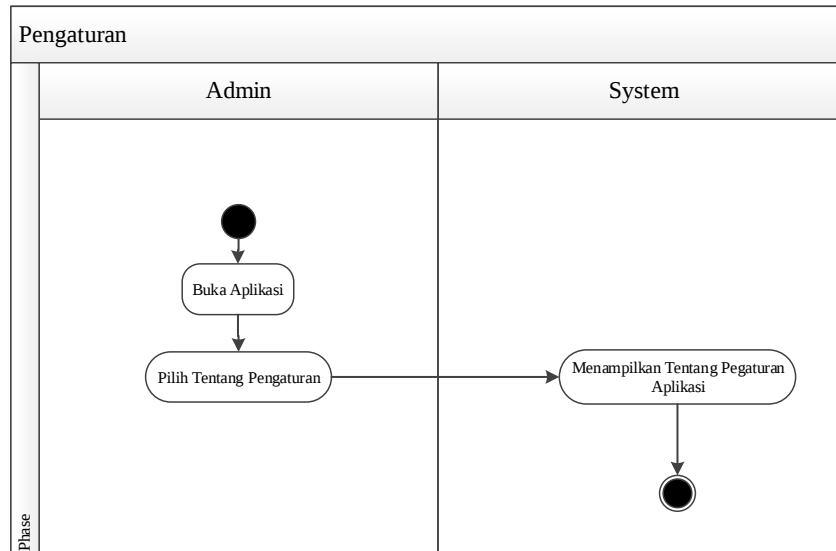
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.4 berikut :



Gambar III.4. Activity Diagram Form Home

3. *Activity Diagram Pengaturan*

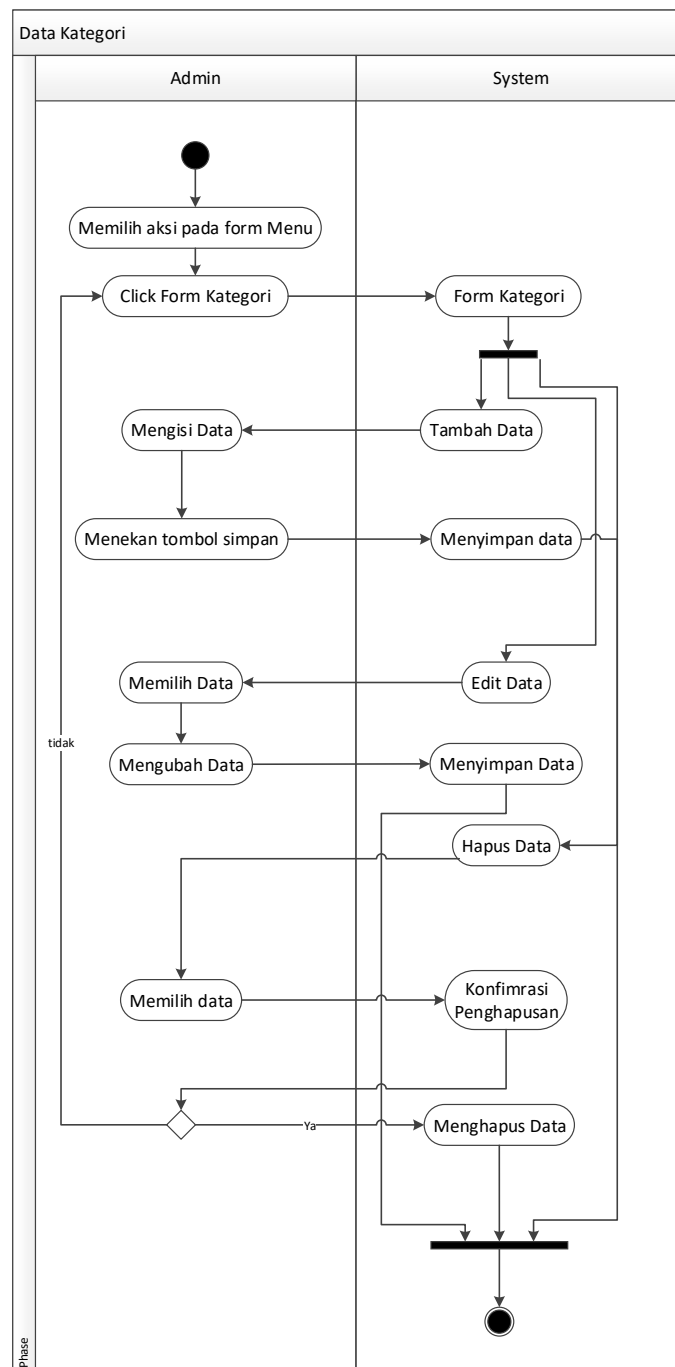
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.5 berikut :



Gambar III.5. Activity Diagram Pengaturan

4. Activity Diagram Kategori

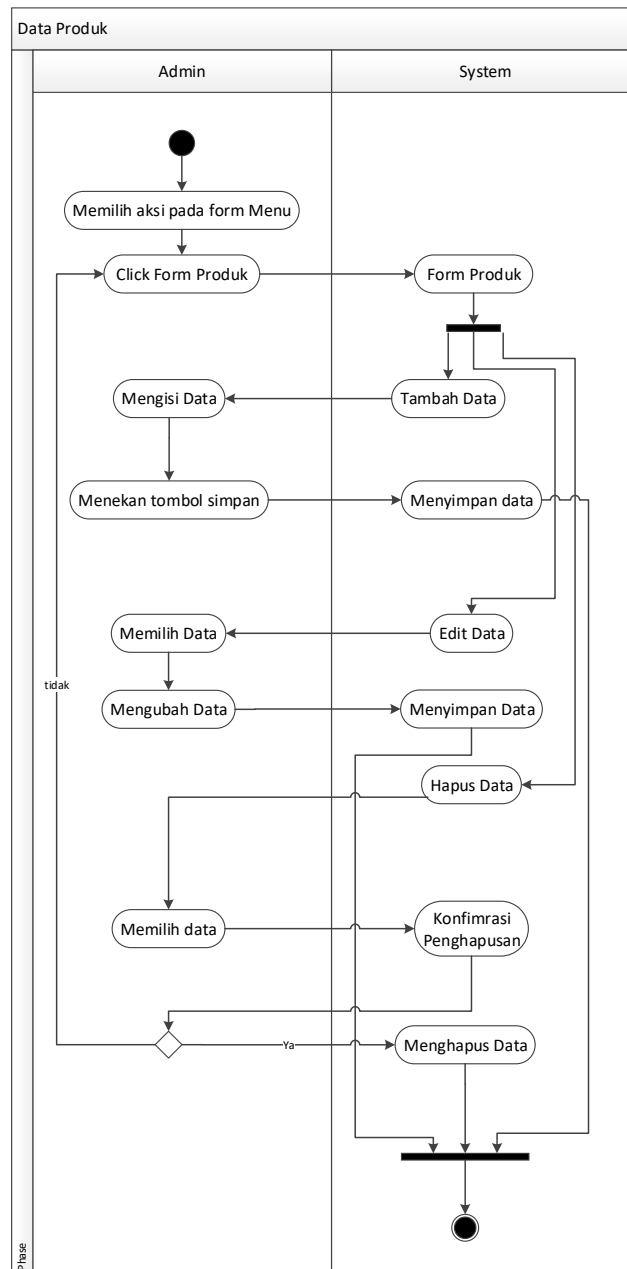
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. Activity Diagram Kategori

5. Activity Diagram Produk

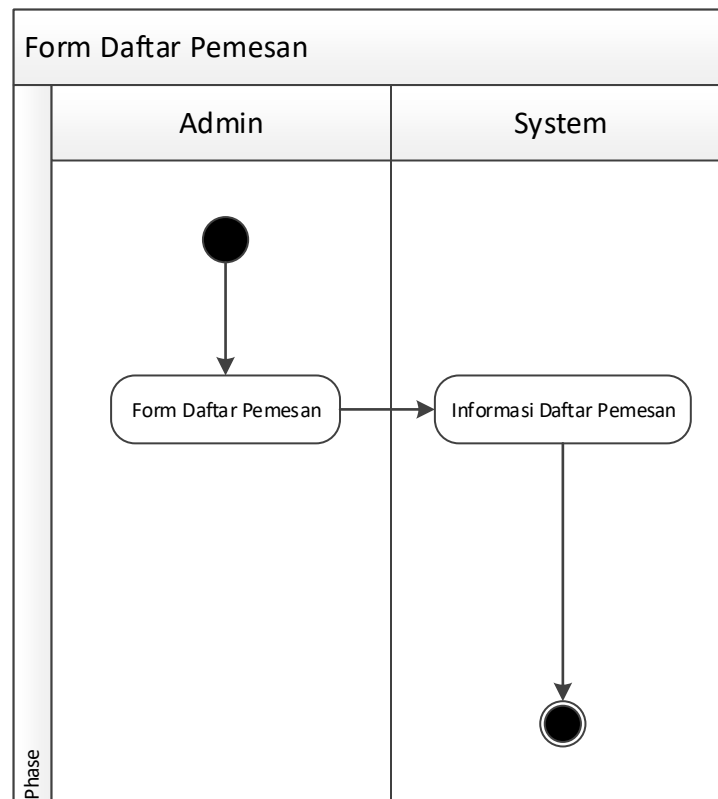
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.8 berikut :



Gambar III.8. Activity Diagram Produk

6. Activity Diagram Daftar Pemesan

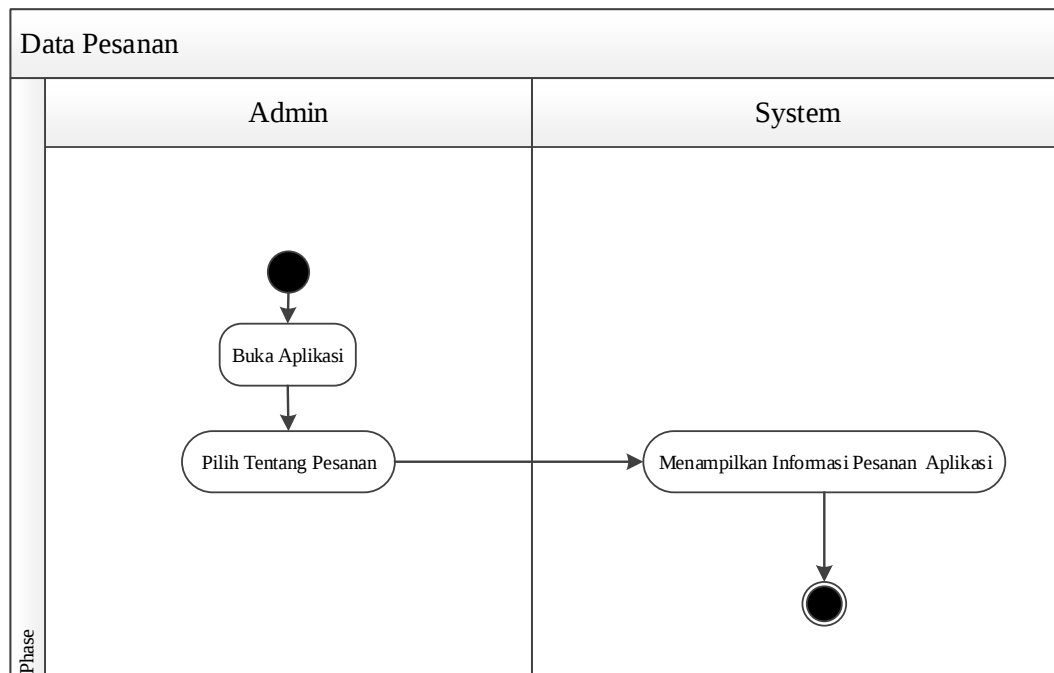
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan daftar pemesan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Daftar Pemesan

7. Activity Diagram Pemesanan

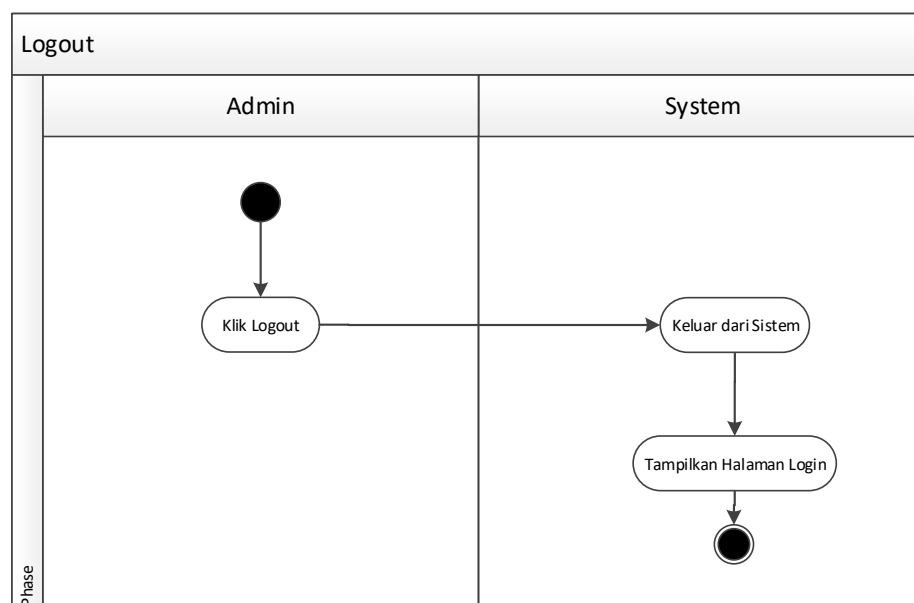
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Pemesanan

8. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.11 :

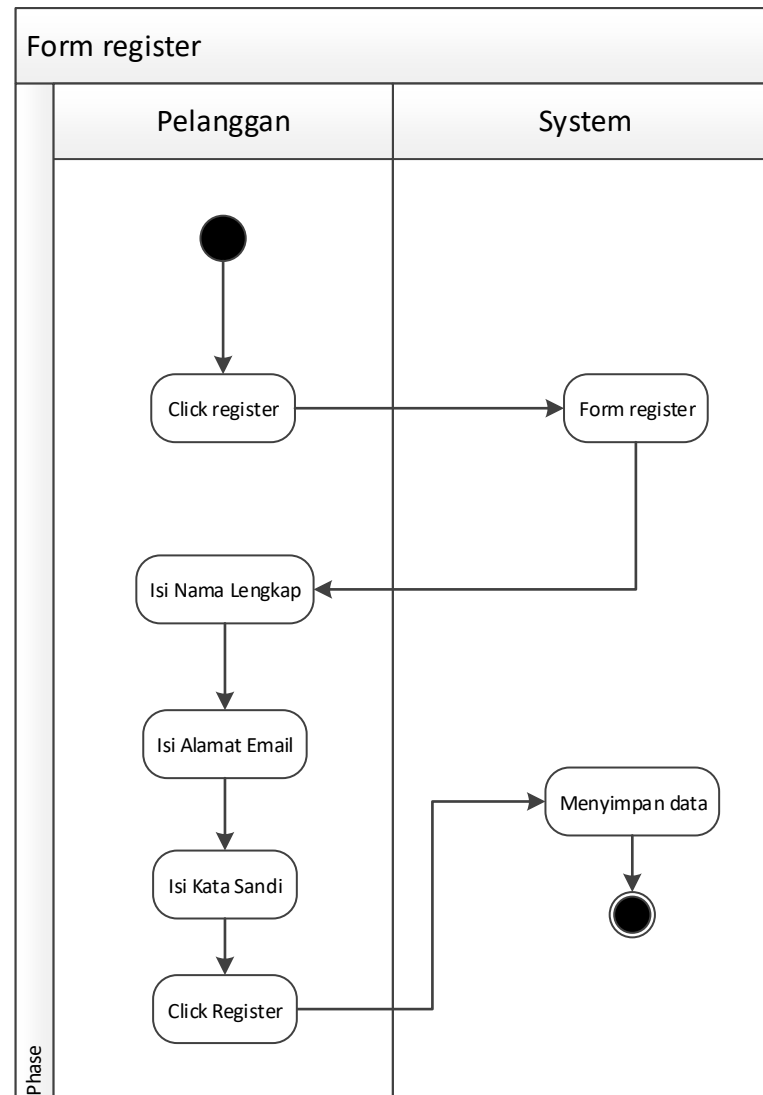


Gambar III.11 Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Pelanggan

1. Activity Diagram Registrasi

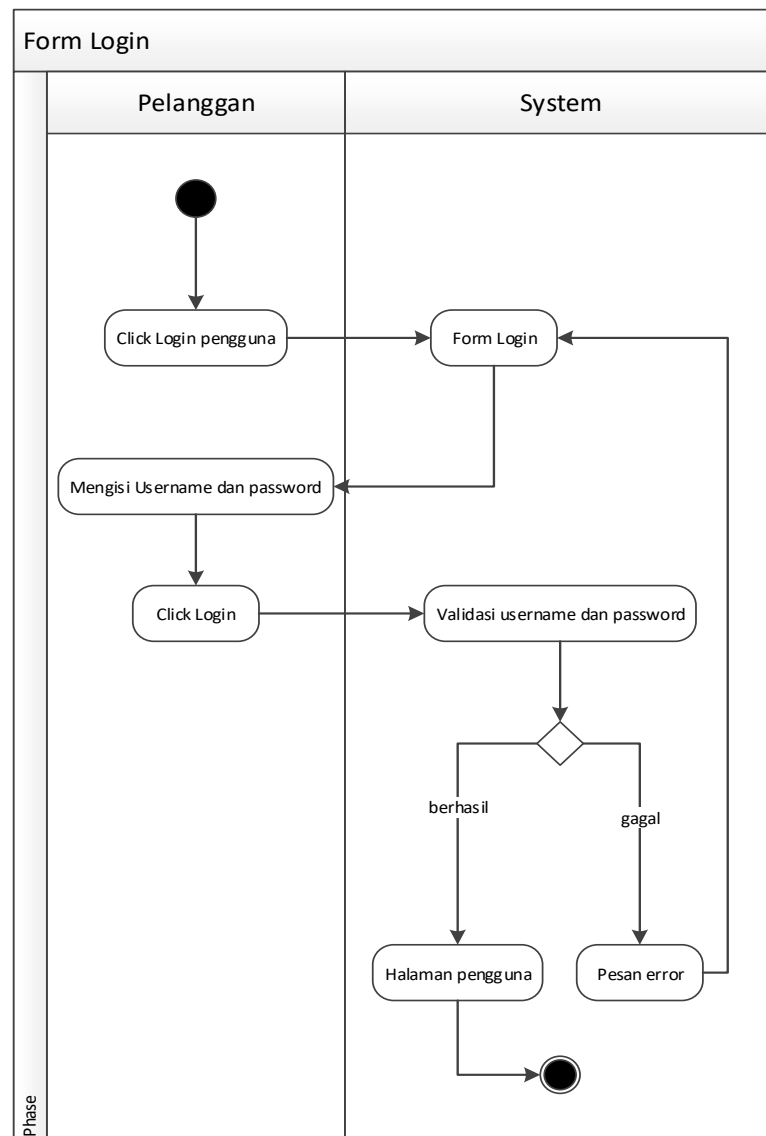
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.12. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

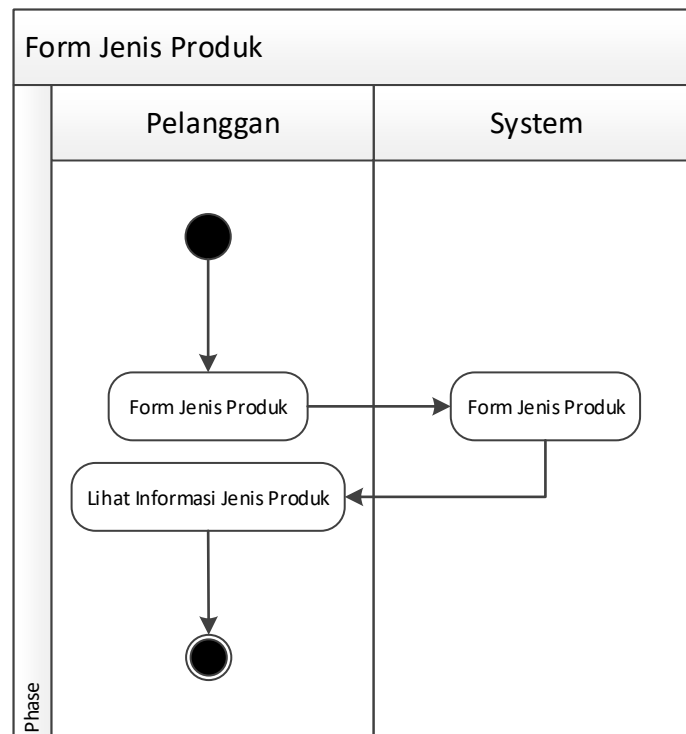
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.13. Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Jenis Produk

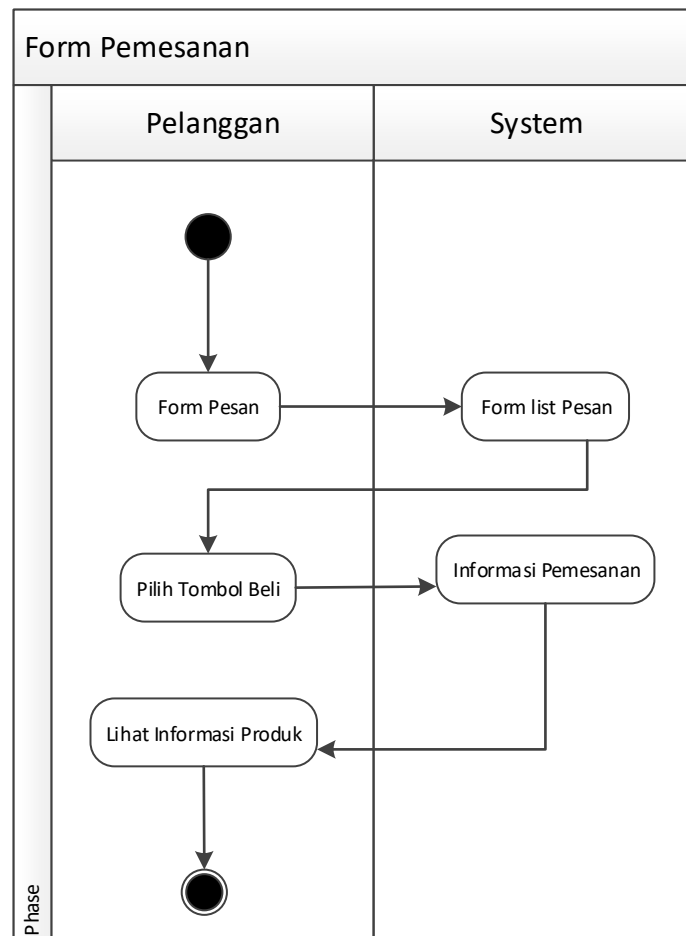
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14 Activity Diagram Jenis Produk

4. Activity Diagram Pemesanan

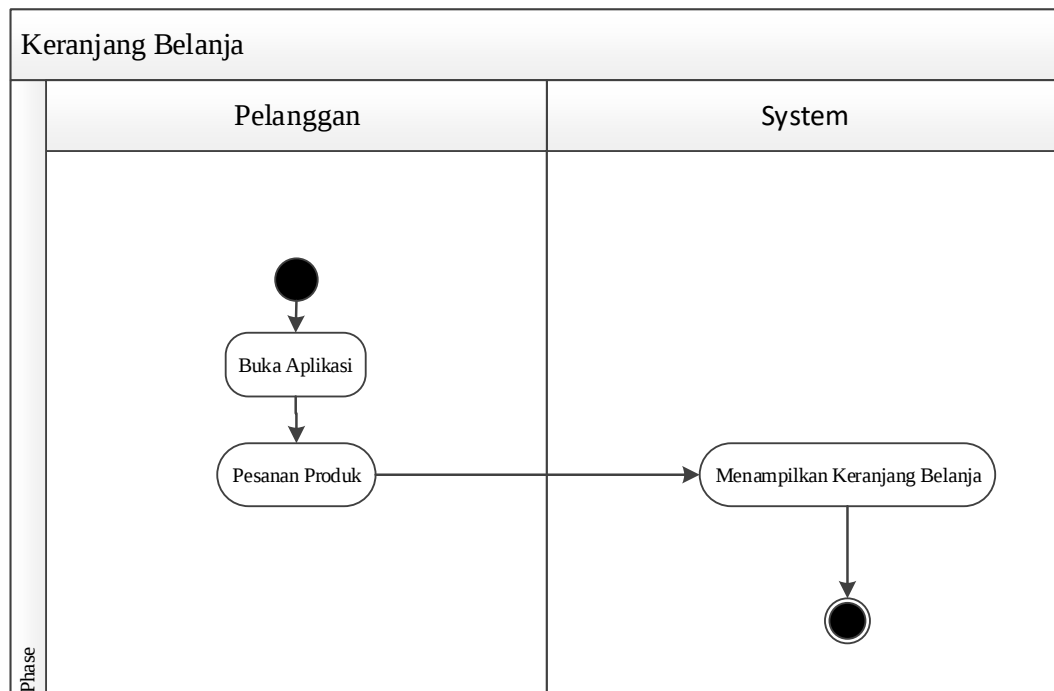
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.15 berikut :



Gambar III.15 Activity Diagram Form Pemesanan

5. Activity Diagram Keranjang Belanja

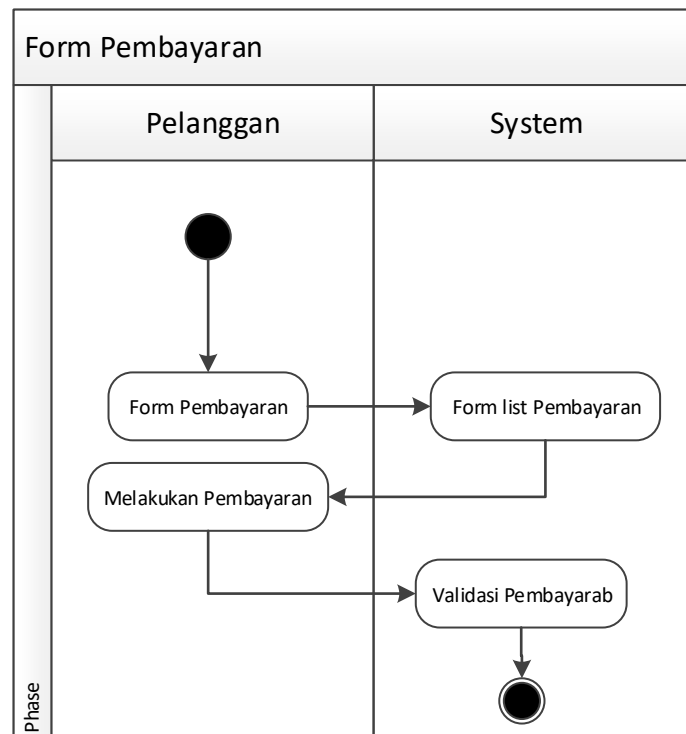
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.16 berikut :



Gambar III.16. Activity Diagram Keranjang Belanja

6. Activity Diagram Pembayaran

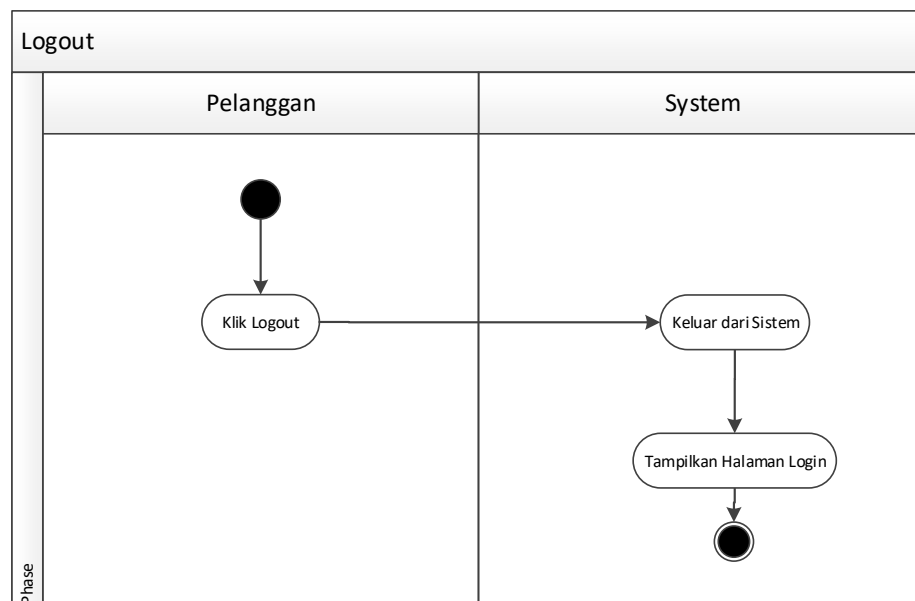
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.17 berikut :



Gambar III.17. Activity Diagram Form Pembayaran

7. Activity Diagram Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.18 :



Gambar III.18 Activity Diagram Logout

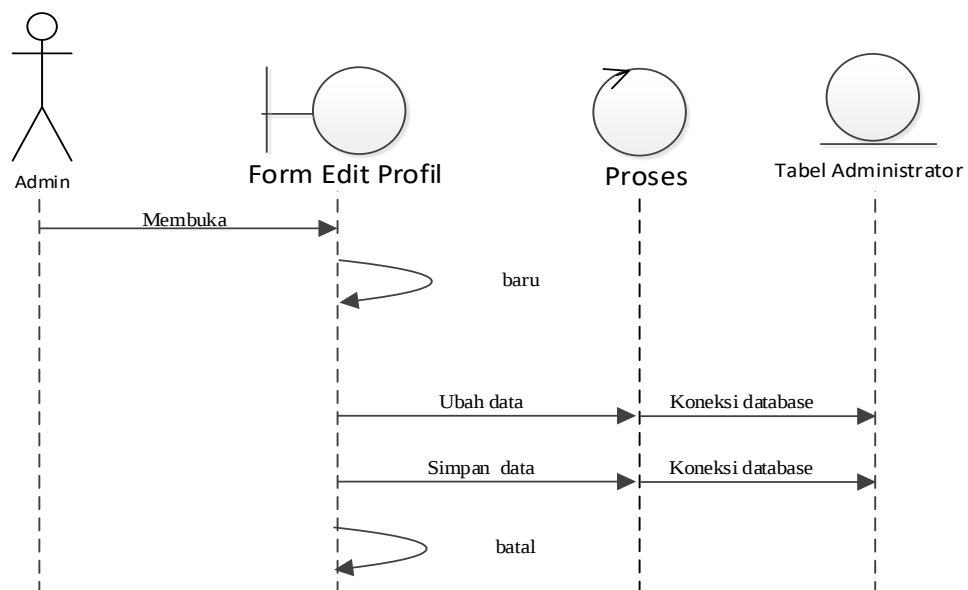
III.3.2.3. Sequence Diagram

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

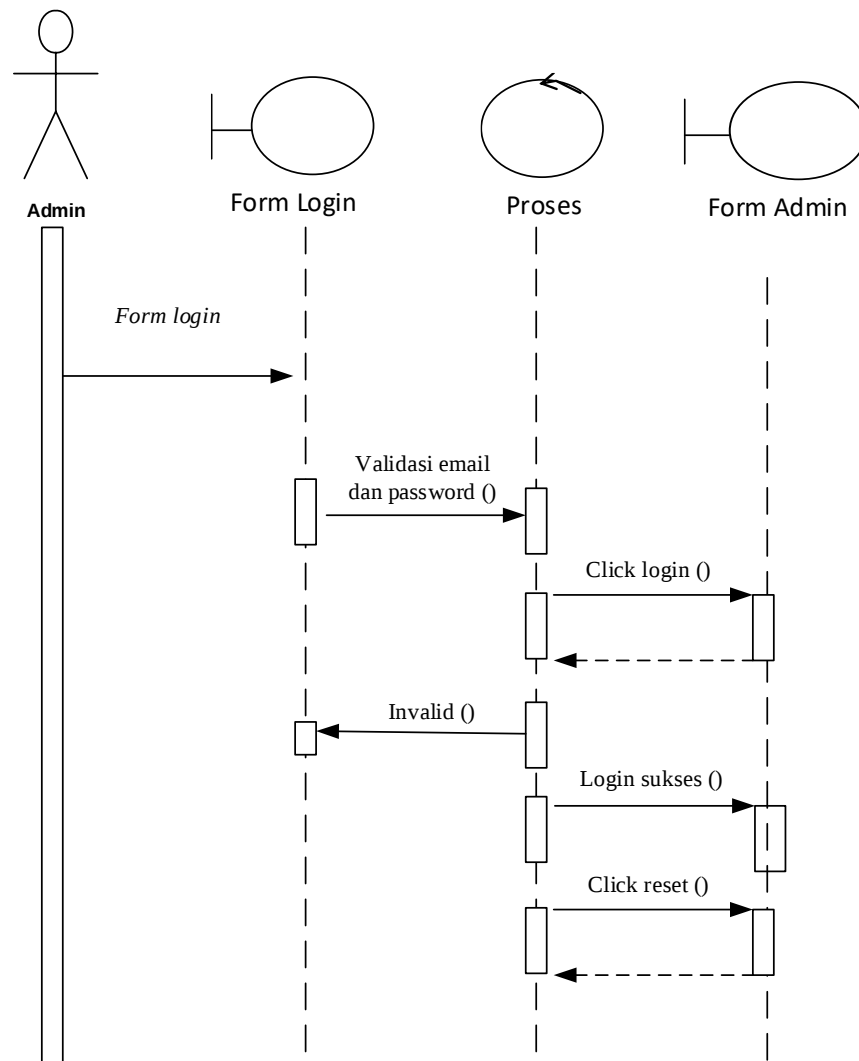
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan edit profil dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.19 berikut :



Gambar III.19. *Sequence Diagram* Edit Profil

2. *Sequence Diagram* Login

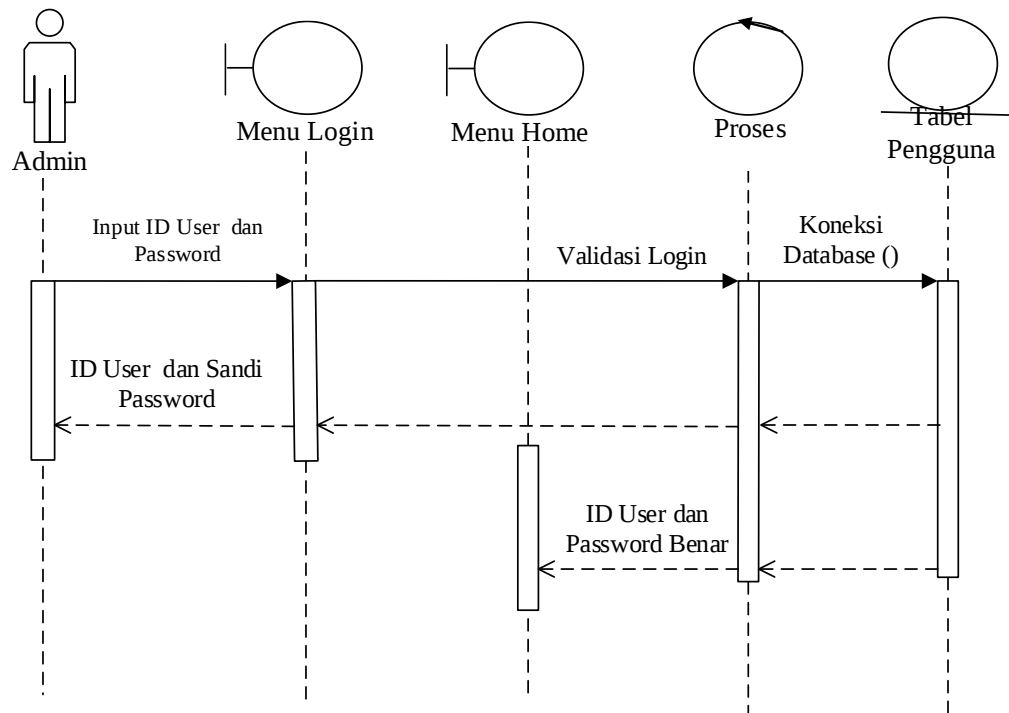
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.20. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Home

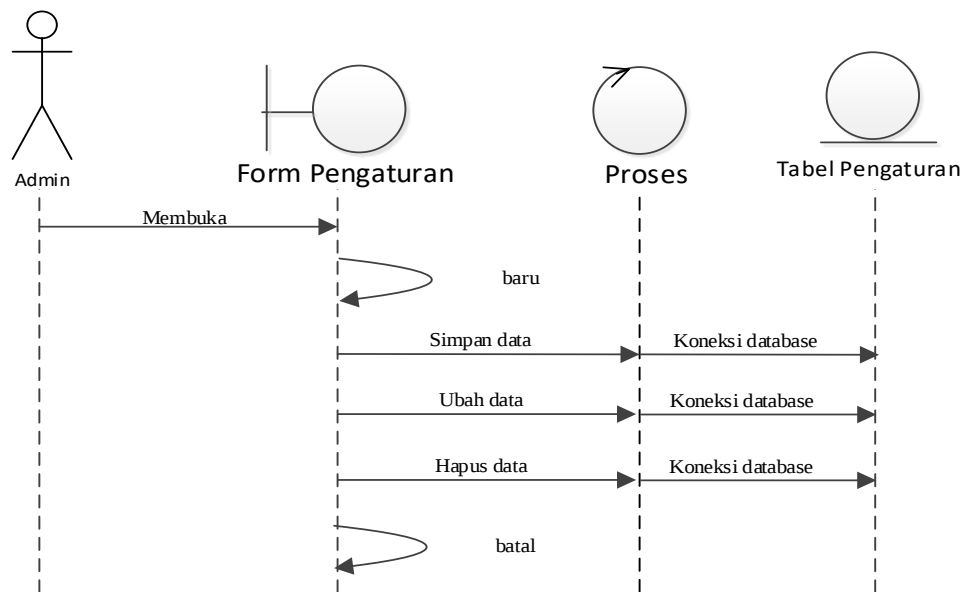
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21 Sequence Diagram Form Home

1. Sequence Diagram Pengaturan

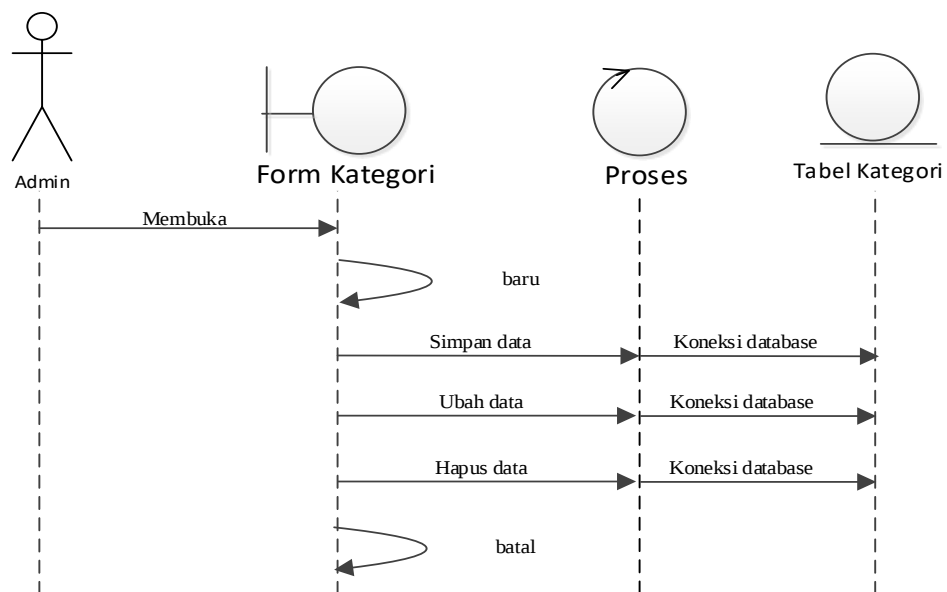
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. Sequence Diagram Pengaturan

2. Sequence Diagram Kategori

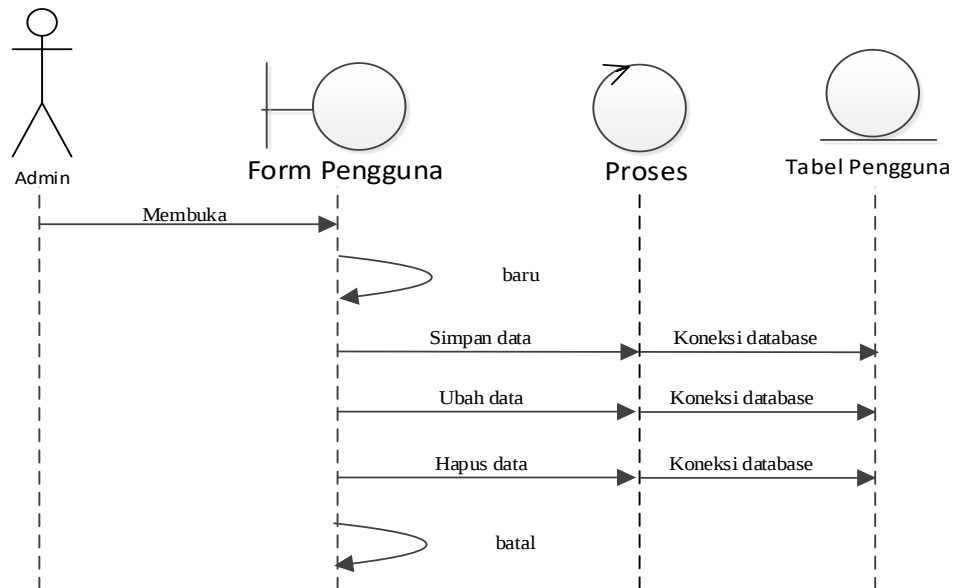
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.24 berikut :



Gambar III.24. Sequence Diagram Kategori

3. *Sequence Diagram* Pengguna

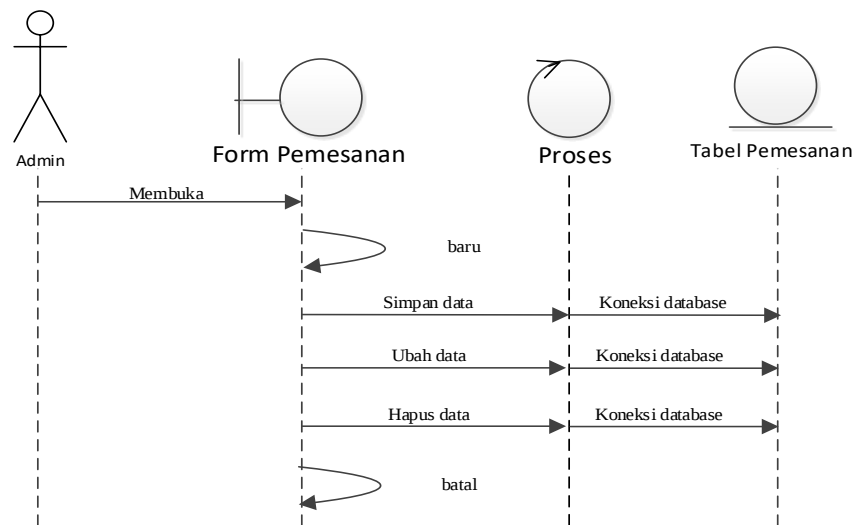
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.25 berikut :



Gambar III.25. *Sequence Diagram* Pengguna

4. *Sequence Diagram* Pemesanan

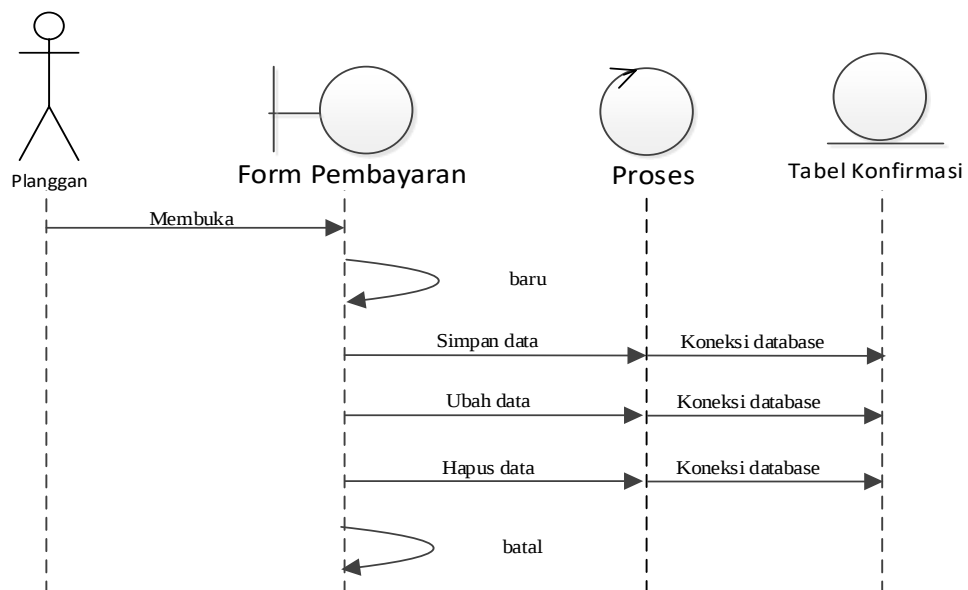
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.26 berikut :



Gambar III.26. Sequence Diagram Pemesanan

5. Sequence Diagram Pembayaran

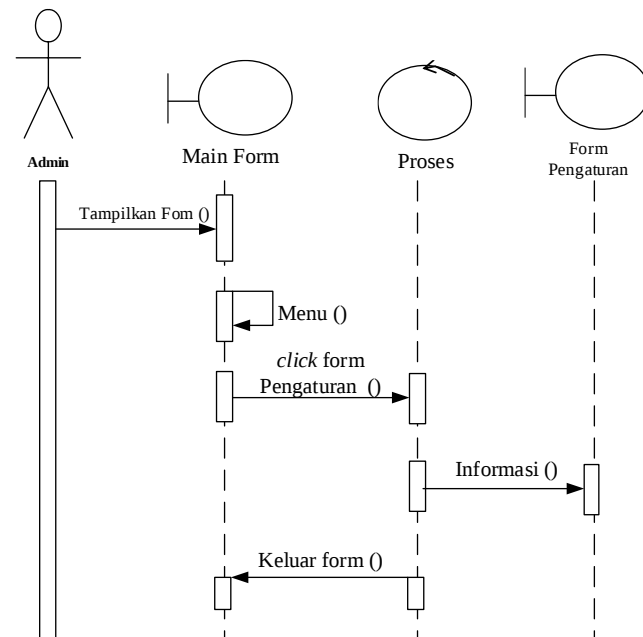
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.27 berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Pembayaran

6. *Sequence Diagram* Pengaturan

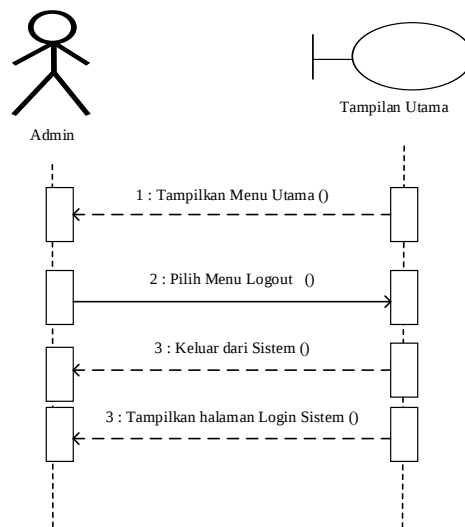
Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengaturan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.28 berikut :



Gambar III.28. *Sequence Diagram* Pengaturan

7. *Sequence Diagram* Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.29 :

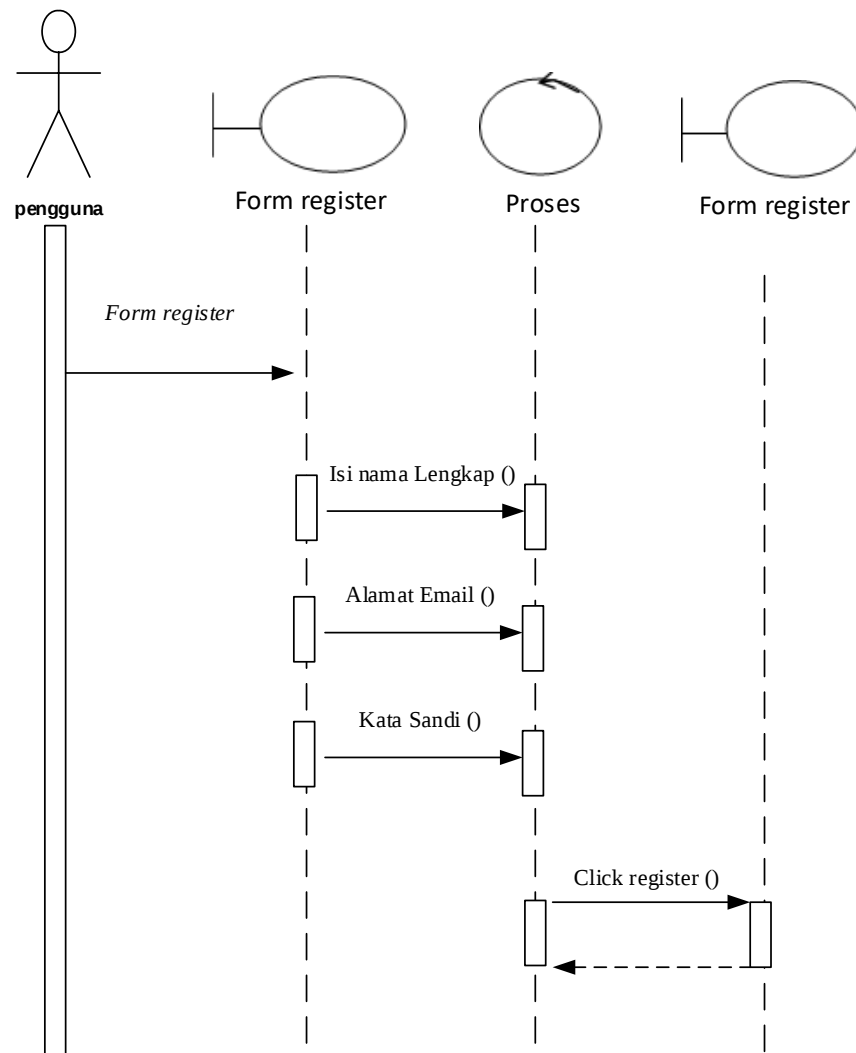


Gambar III.29. Sequence Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram Pelanggan

1. Sequence Diagram Register

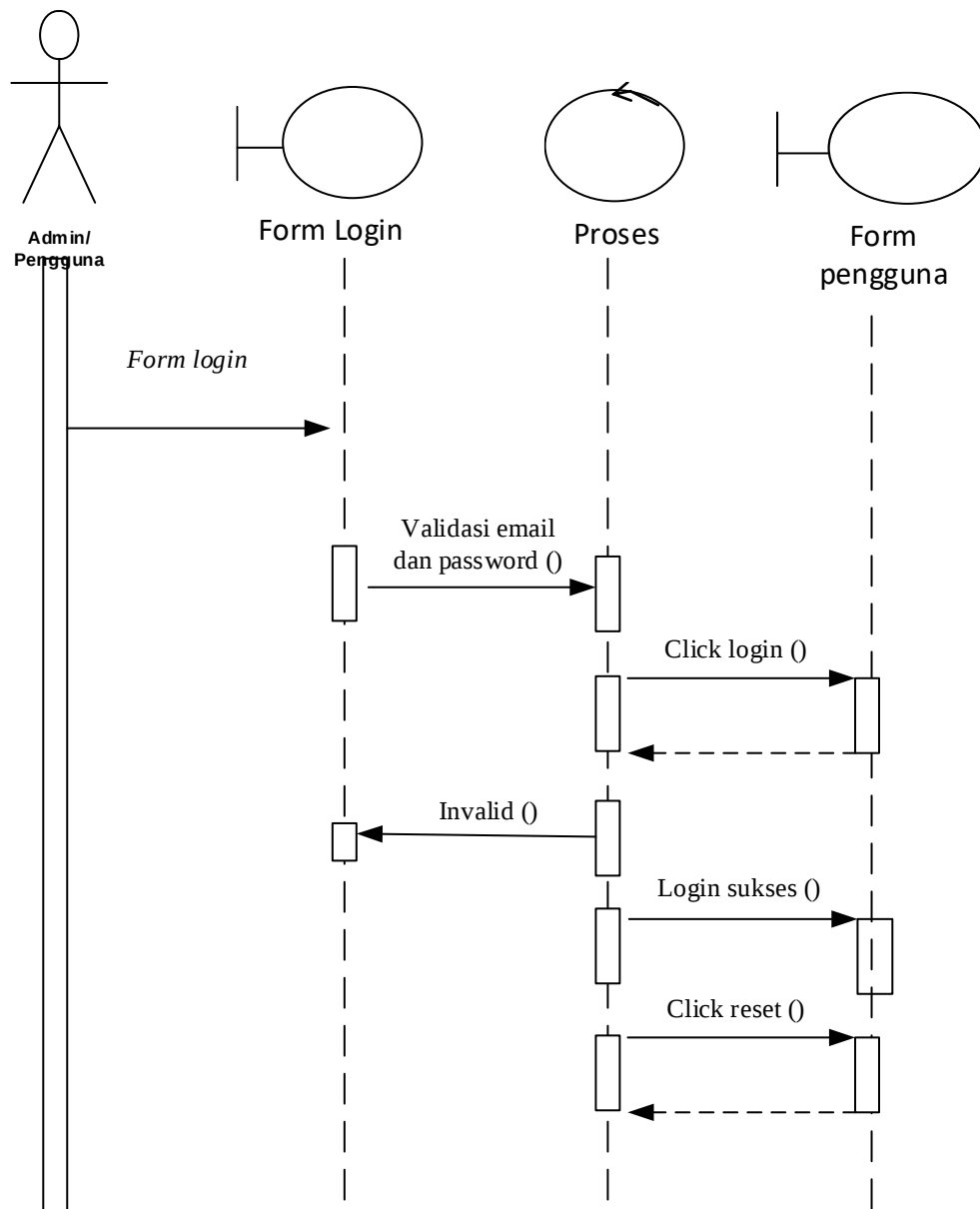
Serangkaian kegiatan *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.30. Sequence Diagram Register

2. Sequence Diagram Login

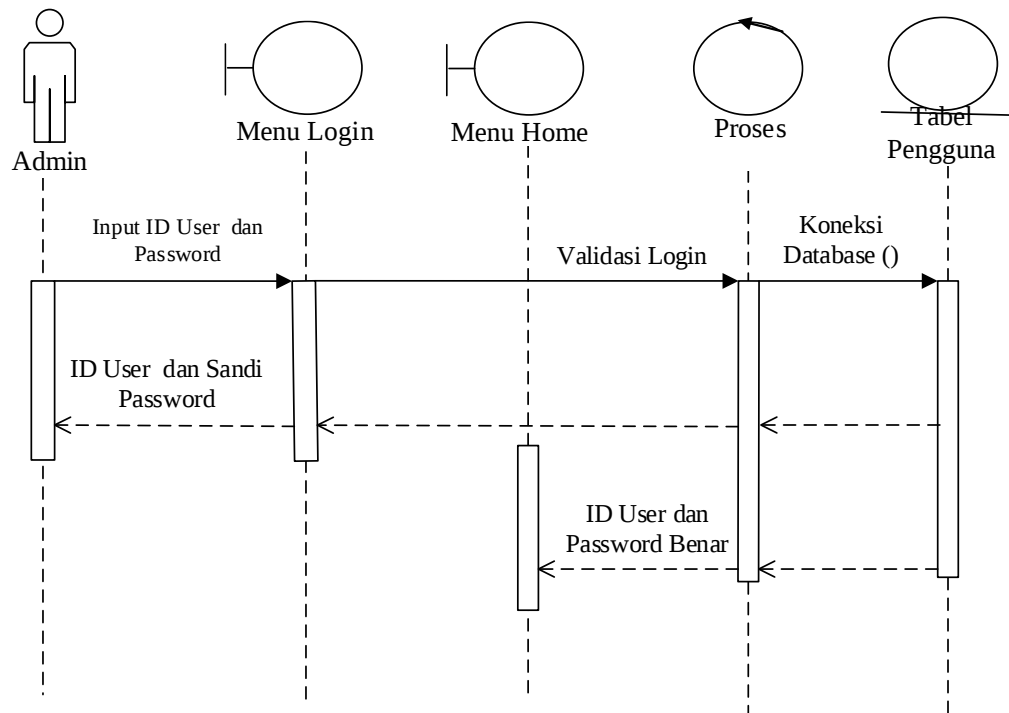
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Login

3. Sequence Diagram Home

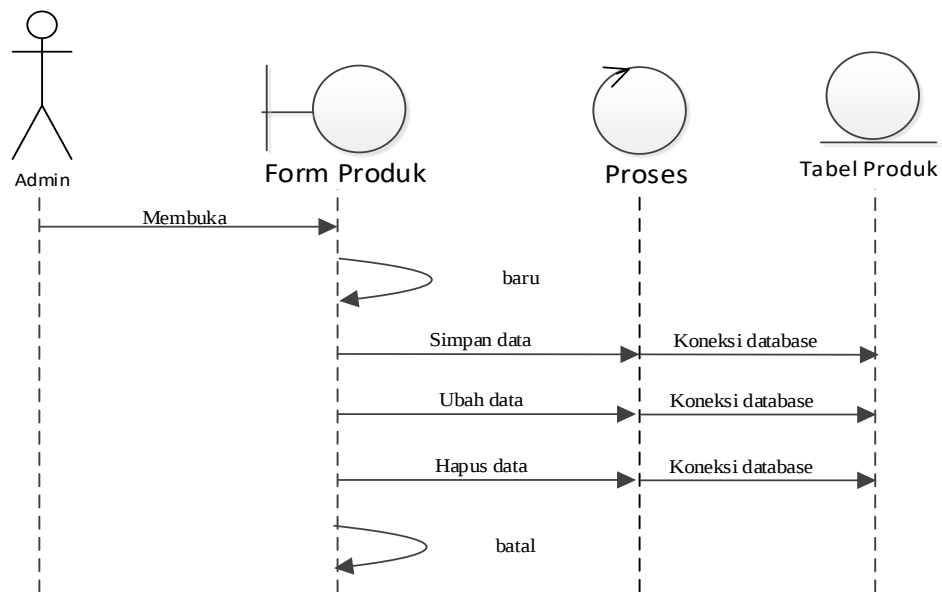
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.32 berikut :



Gambar III.32. Sequence Diagram Form Home

4. Sequence Diagram Produk

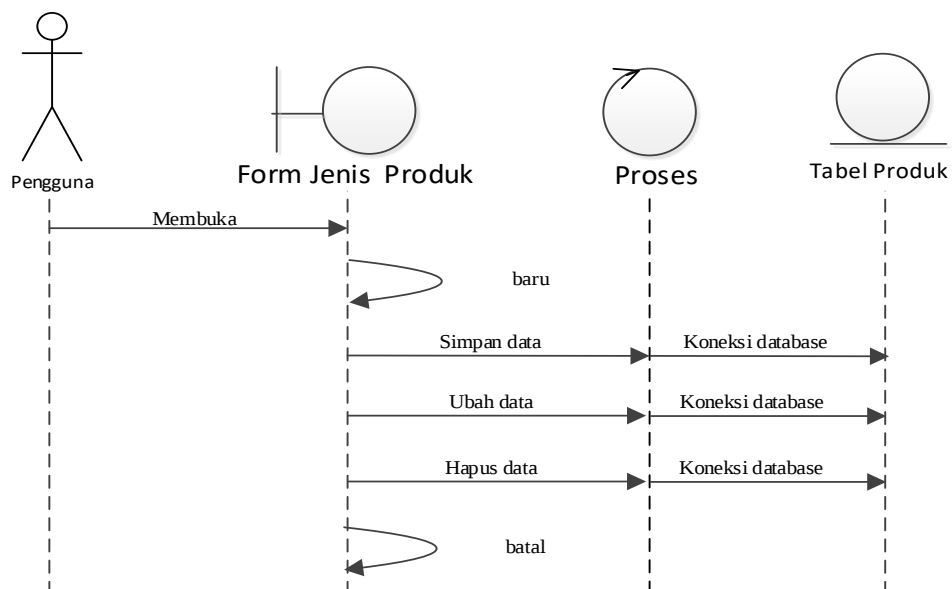
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.33 berikut :



Gambar III.33. Sequence Diagram Produk

5. Sequence Diagram Jenis Produk

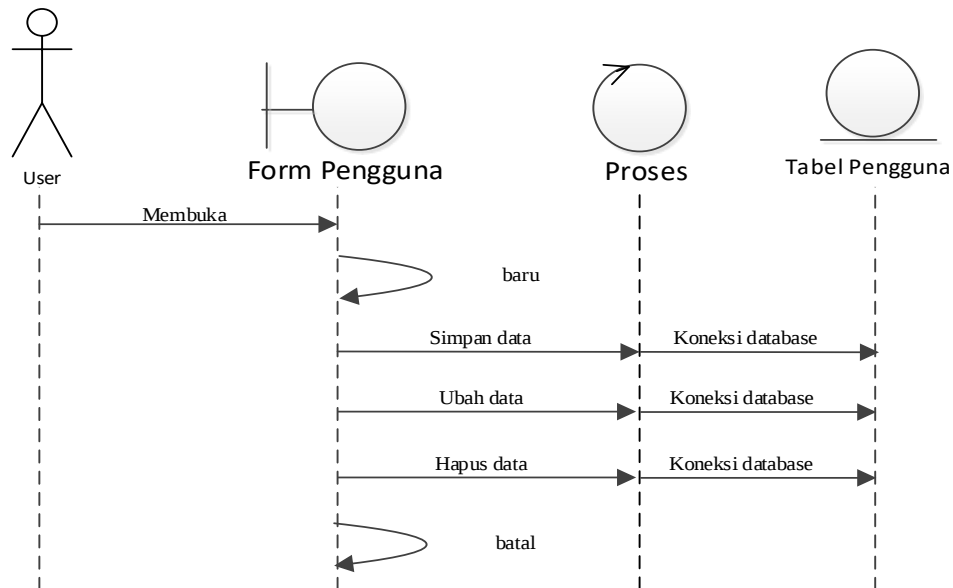
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan jenis produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.34 berikut :



Gambar III.34. Sequence Diagram Jenis Produk

6. Sequence Diagram Pengguna

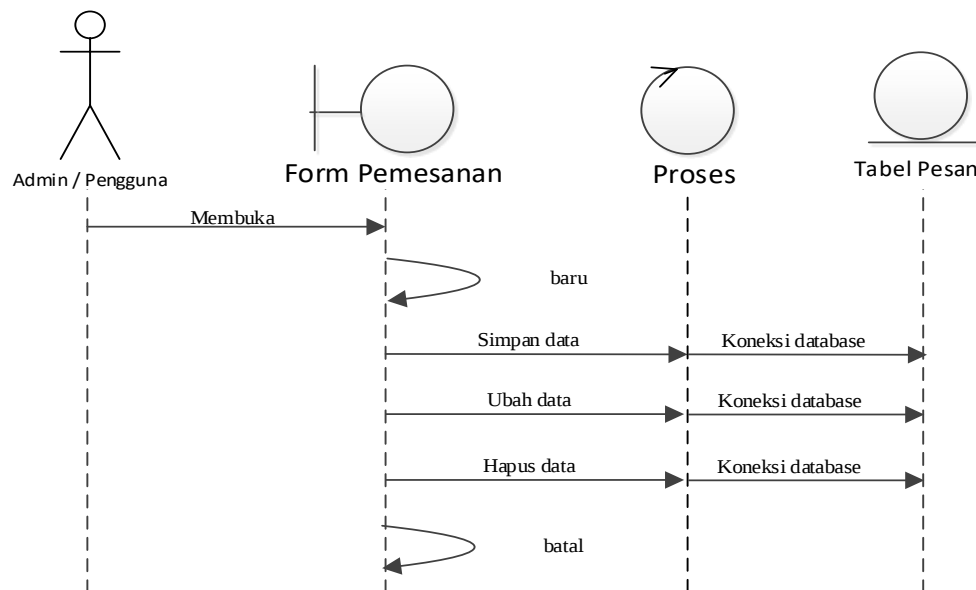
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pennguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.35 berikut :



Gambar III.35. Sequence Diagram Pengguna

7. Sequence Diagram Pemesanan

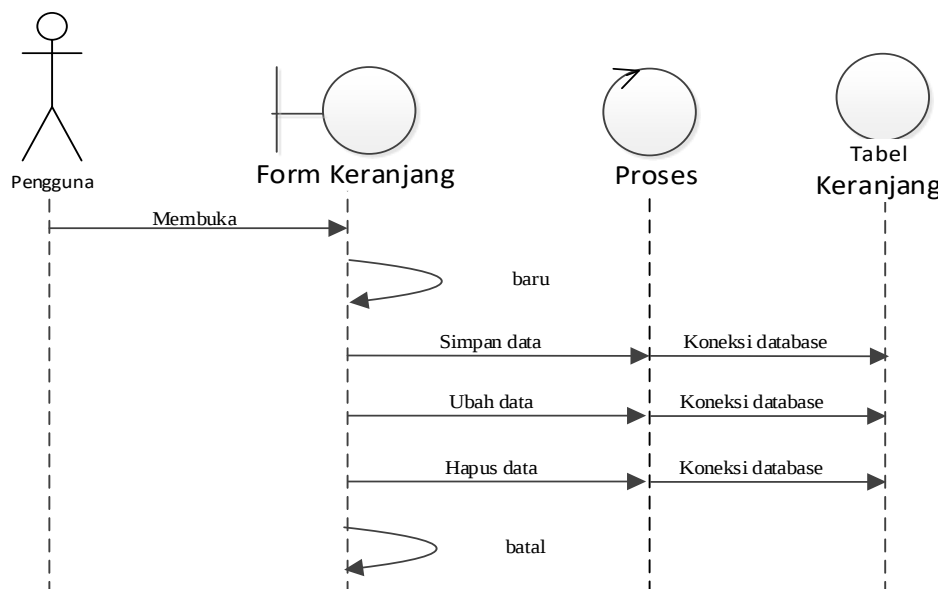
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pemesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.36 berikut :



Gambar III.36. Sequence Diagram Pemesanan

8. Sequence Diagram Keranjang

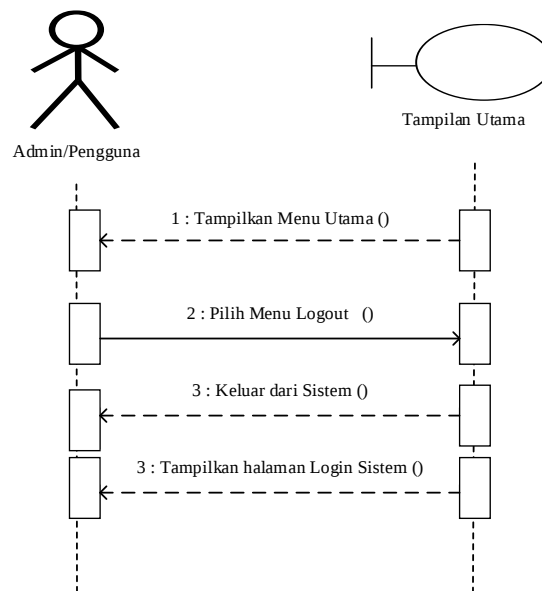
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.37 berikut :



Gambar III.37. Sequence Diagram Keranjang

10. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.38 :



Gambar III.38. 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>		Charoen_Pokphand		
Nama Tabel		Administrator		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_administrator	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama	varchar(30)	Tidak	-
3.	Username	Varchar (10)	Tidak	-
4.	Password	varchar(18)	Tidak	-

2. Struktur Tabel Alamat

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

Tabel III.2 Rancangan Tabel Alamat

Nama <i>Database</i>		Charoen_Pokphand		
Nama Tabel		Alamat		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_alamat	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_penerima	Varchar (50)	Tidak	-
3.	Handphone	Varchar (15)	Tidak	-
4.	Jalan	Text	Tidak	-
5.	Kode_pos	Char (5)	Tidak	-
6.	Id_penguna	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>

3. Struktur Tabel Detail Pesanan

Tabel detail Pesanan digunakan untuk menyimpan data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.3 di bawah ini:

Tabel III.3 Rancangan Tabel Detail Pesanan

Nama <i>Database</i>		Charoen_Pokphand		
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.	Nama_produk	Varchar (50)	Tidak	-
4.	Berat	Varchar (20)	Tidak	-
6.	Harga	Double	Tidak	-
7.	Diskon	Int (11)	Tidak	
8.	Jumlah	Int (11)	Tidak	
9.	Saubtotal	Double	Tidak	
10	Gambar	Text	Tidak	

4. Struktur Tabel Gambar Produk

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

Tabel III.4 Rancangan Tabel Gambar Produk

Nama <i>Database</i>		Charoen_Pokphand		
Nama Tabel		Gambar Produk		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_gambar	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_gambar	Text	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Id_produk	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
4.	Utama	Int (11)	Tidak	-

5. Struktur Tabel Kategori

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

Tabel III.5 Rancangan Tabel Kategori

Nama <i>Database</i>	Charoen_Pokphand			
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	

6. Struktur Tabel Keranjang

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

Tabel III.6 Rancangan Tabel Keranjang

Nama <i>Database</i>	Charoen_Pokphand			
Nama Tabel	Keranjang			
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_keranjang	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	-

7. Struktur Tabel Pengguna

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

Tabel III.7 Rancangan Tabel Pengguna

Nama <i>Database</i>		Charoen_Pokphand		
Nama Tabel		Pengguna		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pengguna	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_depan	Varchar (20)	Tidak	<i>Unique</i>
3.	Nama_belakang	Varchar (20)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
4.	Jenis_kelamin	Varchar (9)	Tidak	-
5.	Handphone	Varchar (20)	Tidak	
6.	Email	Varcjar (50)	Tidak	
7.	Password	Char (40)	Tidak	
8.	Dilihat	Int (11)	Tidak	

8. Struktur Tabel Pesanan

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

Tabel III.8 Rancangan Tabel Pesanan

Nama <i>Database</i>		Charoen_Pokphand		
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.	Alamat_kirim	Text	Tidak	
4.	Tanggal_order	Datetime	Tidak	-
5.	Catatan	Text	Tidak	
6.	Kurir	Varchar (100)	Tidak	

7.	Ongkir	Bigint	Tidak	
8.	Total	Double	Tidak	
9.	Status	Varchar (20)	Tidak	
10.	Pembayaran	Varchar (2000)	Tidak	

9. Struktur Tabel Produk

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

Tabel III.9 Rancangan Tabel Produk

Nama Database		Charoen_Pokphand		
Nama Tabel		Produk		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_produk	Int (11)	Tidak	Primary Key
2.	Nama_produk	Varchar (50)	Tidak	
3.	Deskripsi	Text	Tidak	-
4.	Harga	Bigint (20)	Tidak	
5.	Id_kategori	Int (11)	Tidak	Foreign Key
6.	Berat	Int (11)	Tidak	

10. Struktur Tabel Konfirmasi

Tabel pesanan digunakan untuk Mengkonfirmasi data, selengkapnya mengenai struktur tabel ini dapat dilihat pada tabel III.12 di bawah ini:

Tabel III.12 Rancangan Tabel Konfirmasi

Nama <i>Database</i>		Charoen_Pokphand		
Nama Tabel		Pesanan		
No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_Konfirmasi	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal	DateTime	Tidak	<i>Foreign Key</i>
3.	Id_Pesanan	Int(11)	Tidak	
4.	Foto	Text	Tidak	-

III.4. Desain Sistem Secara Detail

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

1. Tampilan *Form Registrasi*

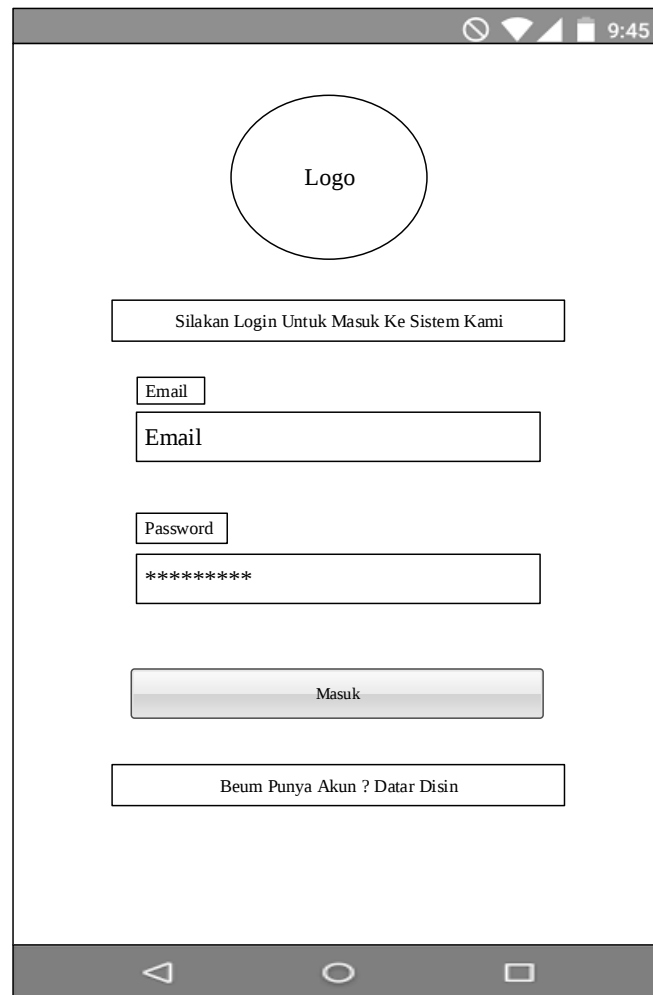
Tampilan sistem *Registrasi* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :

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, battery, and the time 9:45. Below the status bar is a header area with a grey background and a white circle icon. The main content area is white and contains a large grey circle icon representing a user profile. Below this icon is a button labeled 'Input Biodata Anda'. The form consists of several input fields and buttons: 'Nama Depan' (Name First), 'Nama Belakang' (Name Last), 'Jenis Kelamin' (Gender) with options 'Laki - Laki' (Male) and 'Perempuan' (Female), 'No Handphone' (Phone Number), 'Email', 'Password Baru' (New Password), and 'Ketik Ulang Password Baru' (Repeat New Password). At the bottom of the form is a large button labeled 'Daftar' (Register). The bottom of the screen shows the Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Gambar III.39. 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 with the text "Silakan Login Untuk Masuk Ke Sistem Kami". Below this box are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Email". Below the email fields is a password field labeled "Password" with a series of asterisks "*****" inside. Below the password field is a button labeled "Masuk". At the bottom of the screen is a rectangular box with the text "Beum Punya Akun ? Datar Disin". The entire screen is framed by a dark grey border at the top and bottom, with the bottom border containing three navigation icons (back, home, recent apps).

Gambar III.40. Tampilan *Form Login*

3. Tampilan *Form Home*

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

The image shows a mobile application interface for a product search. It features a top status bar, a grey header with navigation icons, two search input fields, a 3x3 grid of product placeholders, and a bottom navigation bar.

Gambar III.41. Tampilan *Form Home*

8. Desain *Form* Hasil Pencarian Produk

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

The image shows a mobile application interface for displaying search results. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:45. Below this is a header bar with a hamburger menu icon on the left and a vertical ellipsis icon on the right. The main content area contains a search bar labeled 'Nama Produk' and a results list labeled 'Hasil Pencarian'. The results list displays two product cards. Each card has a placeholder image labeled 'Produk', followed by the text 'Nama Produk :', 'Harga Rp :', and a 'Beli' button. The bottom of the screen features a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Gambar III.42. Desain *Form* Hasil Pencarian Produk

9. 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.43 berikut :

Keranjang Belanja

Isi Keranjang Belanja Anda

Produk	Nama Produk :	Harga Rp :

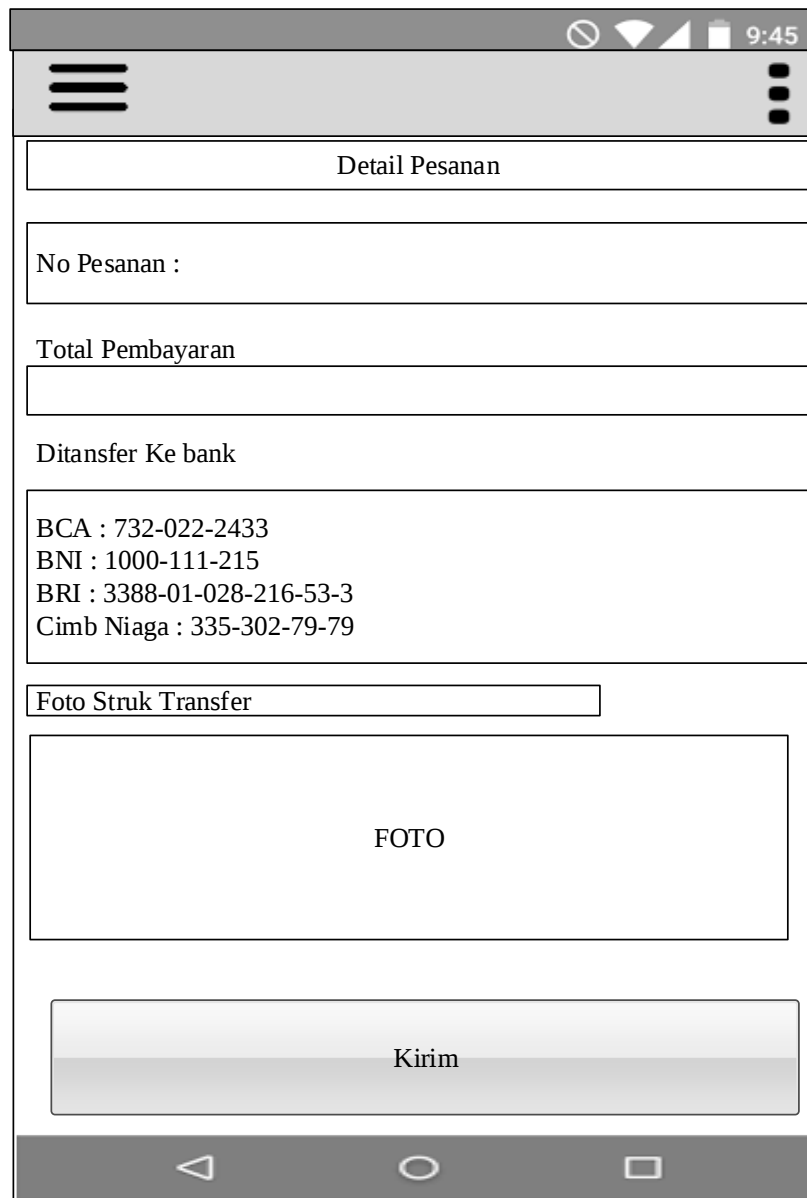
Sub Total Rp X

Total Harga Rp Proses Pesanan

Gambar III.43. Desain *Form* Keranjang Belanja

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.45 berikut :



The image shows a mobile application interface for a payment form. At the top is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and the time 9:45. Below this is a header bar with a hamburger menu icon on the left and three dots on the right. The main content area is divided into several sections: a title bar labeled 'Detail Pesanan', a text input field for 'No Pesanan :', a text input field for 'Total Pembayaran', a text input field for 'Ditansfer Ke bank', a text area containing bank account information (BCA, BNI, BRI, Cimb Niaga), a text input field for 'Foto Struk Transfer', a large rectangular area labeled 'FOTO', and a large button labeled 'Kirim'. The bottom of the screen features a standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

9:45

Detail Pesanan

No Pesanan :

Total Pembayaran

Ditansfer Ke bank

BCA : 732-022-2433
BNI : 1000-111-215
BRI : 3388-01-028-216-53-3
Cimb Niaga : 335-302-79-79

Foto Struk Transfer

FOTO

Kirim

Gambar III.45. Desain *Form* Pembayaran