

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Sistem penjualan pada Toko usaha kurma kita yang masih belum menggunakan sistem penjualan online secara *efektif*, oleh karena itu pelanggan harus mendatangi toko untuk membeli barang yang dijual, Sehingga menimbulkan kesulitan bagi pelanggan yang jaraknya berjauhan dengan toko.

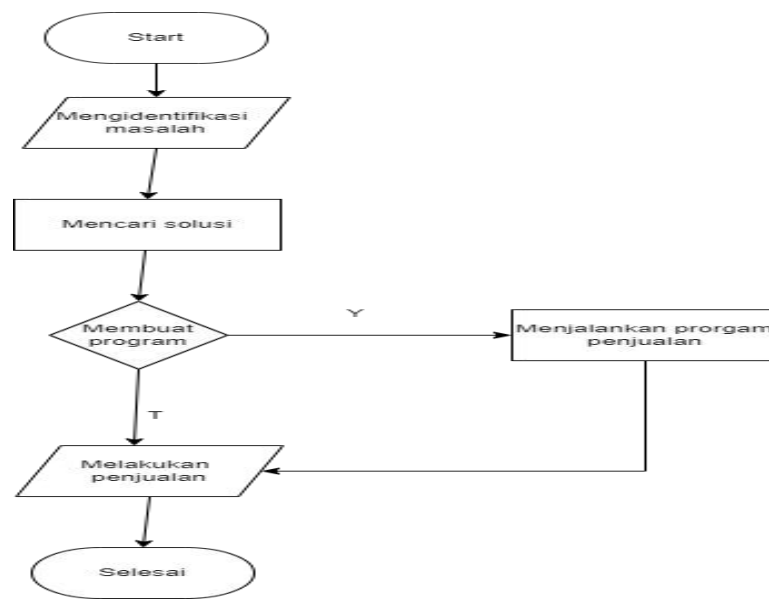
Selain itu, jangkauan pasar toko Usaha Kurma Kita masih tergolong sempit dikarenakan pemasarannya hanya menggunakan papan *reklame* didepan toko yang dirasa masih kurang dalam memberikan informasi yang tepat tentang produk yang dijual kepada pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi pemesanan kurma berbasis *Android* sebagai media informasi dan pemesanan *online* pada toko Usaha Kurma Kita. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu perusahaan dan pelanggan untuk melakukan pemesanan kurma dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif kurma yang akan dipesan sekaligus membantu perusahaan dalam penerimaan kurma dari pelanggan. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis *Android*.

Berikut adalah data-data produk yang ditawarkan oleh toko Usaha Kurma Kita :

No	Nama Produk	Spesifikasi	Harga
1.	Kurma Ajwa	/Kg	Rp. 250.000
2.	Kurma Sukari	/Kg	Rp. 75.000
3.	Kurma Anggur	/Kg	Rp. 120.000
4.	Kurma Muda	/Kg	Rp. 275.000
5.	Kurma Khalas	/Kg	Rp. 60.000
6.	Kurma Medjool	/Kg	Rp. 400.000
7.	Kurma Tunisia	/Kg	Rp. 90.000
8.	Kurma Safawi	/Kg	Rp. 120.000
9.	Makaroni	/Kg	Rp. 50.000
10.	Basreng	/Kg	Rp. 60.000
11.	Macho Wijen	/Kg	Rp. 50.000
12.	Sus	/Kg	Rp. 65.000
13.	Kacang Campur	/Kg	Rp. 50.000
14.	Lumpia	/Kg	Rp. 85.000
15.	Kacang Bogor Balado	/Kg	Rp. 45.000
16.	Kacang Bogor Original	/Kg	Rp. 40.000
17.	Kacang Madu	/Kg	Rp. 55.000
18.	Kacang Intip	/Kg	Rp. 45.000
19.	Kacang Arab	/Kg	Rp. 45.000
20.	Arcis Super	/Kg	Rp. 50.000
21.	Keripik Tempe	/Kg	Rp. 60.000
22.	Coklat Kerikil	/Kg	Rp. 120.000

III.2. Analisis Pemecahan masalah

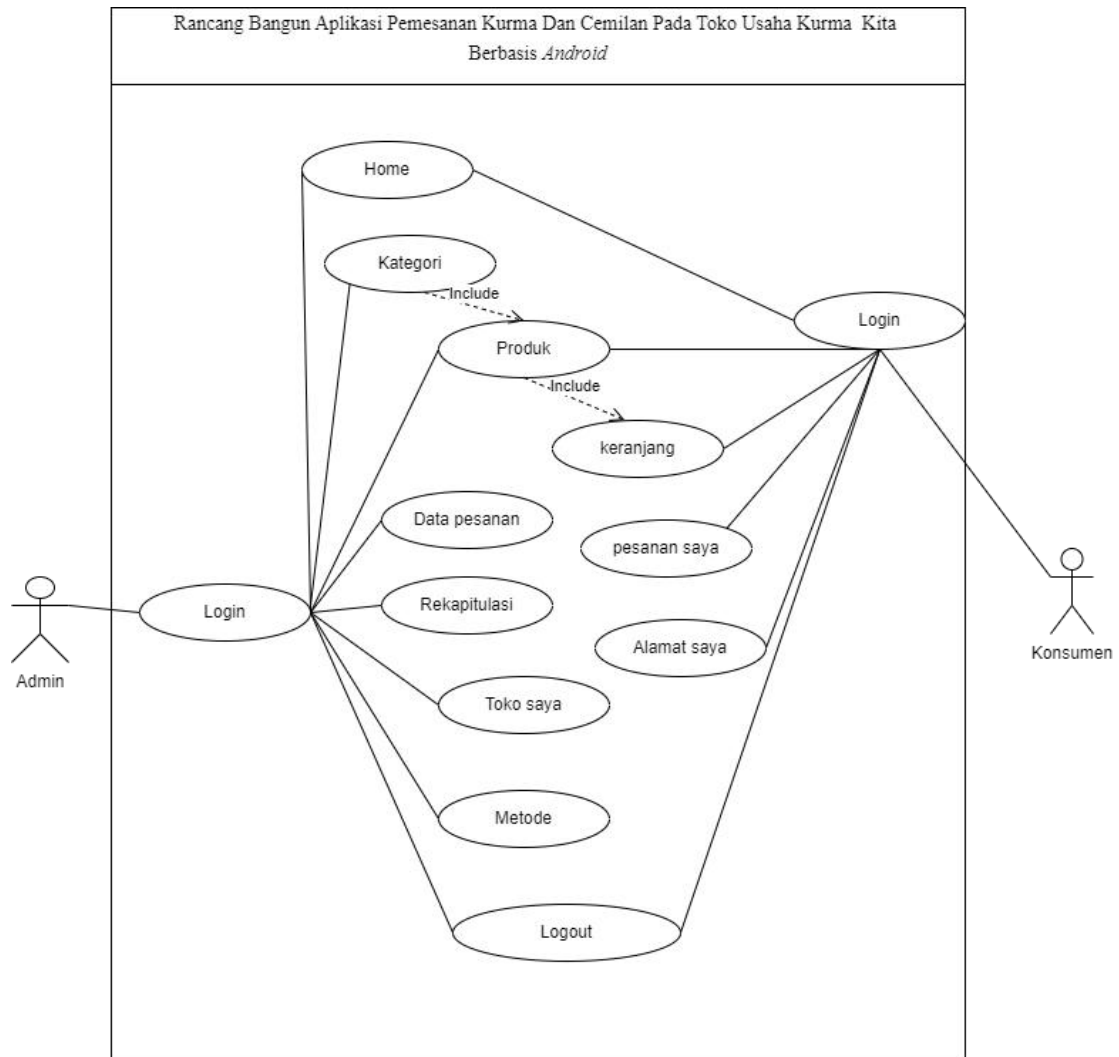
Proses pemecahan masalah yang akan dilakukan dengan mencari indentifikasi masalah kemudian mencari solusi dari permasalahan yang dilakukan, setelah itu melakukan pembuatan program penjualan dan dapat dilihat pada gambar III.1



Gambar III.1 Flowchat

III.2.1 Use Case 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.2.



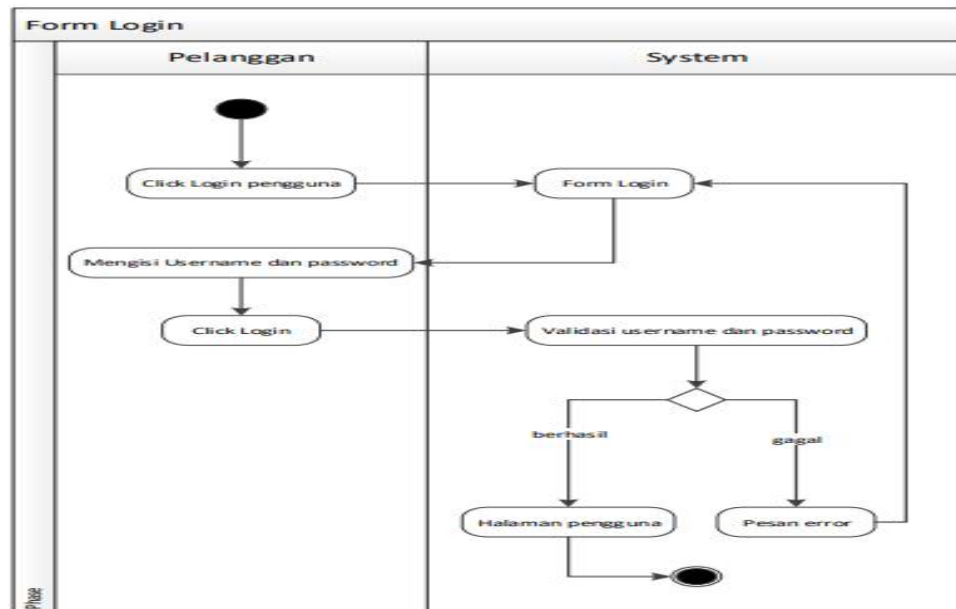
Gambar III.2. Use Case Diagram

III.2.2. Activity diagram admin

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan alur aktivitas didalam sebuah sistem.

1. Activity Diagram Form Login

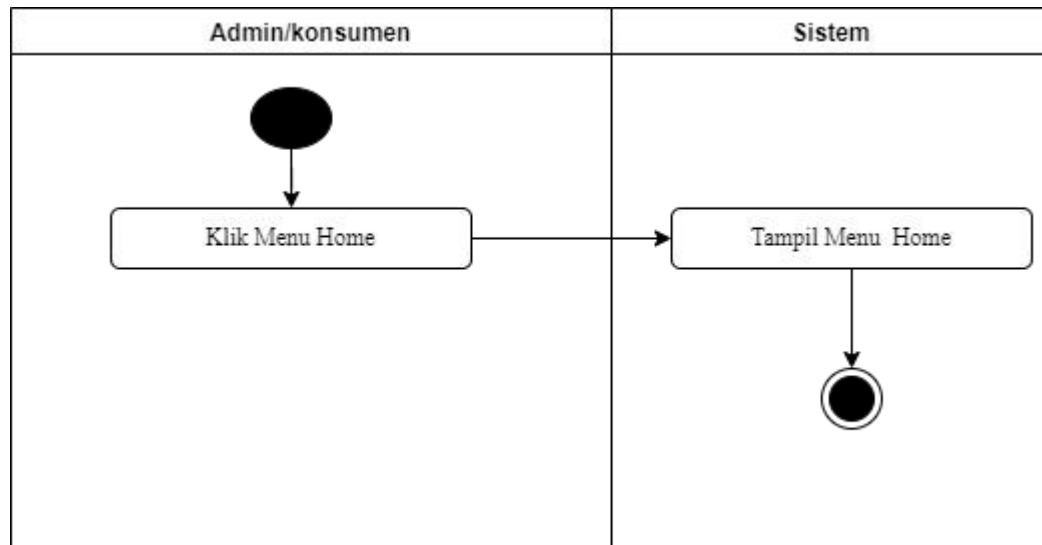
Activity diagram *Form Login* yang dilakukan oleh *admin*, *front liner* dan *customer* dapat dilihat pada Gambar III.3 sebagai berikut:



Gambar III.3. Activity Diagram Form Login

2. Activity Diagram Form Home

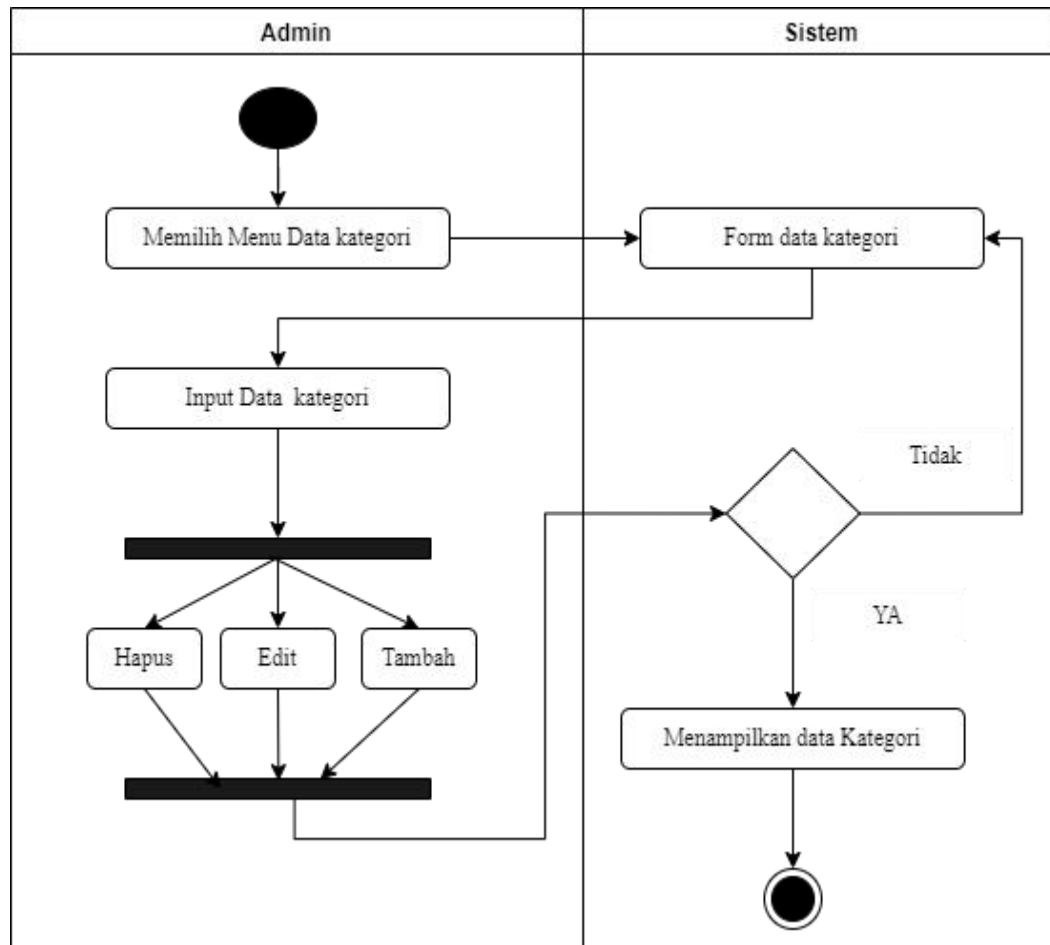
Activity Diagram *Form Home* menggambarkan aktivitas *admin* untuk melihat tampilan *Home* dan ditunjukkan pada Gambar III.4 sebagai berikut:



Gambar III.4. Activity Diagram Form Home

3. Activity Diagram Form Kategori

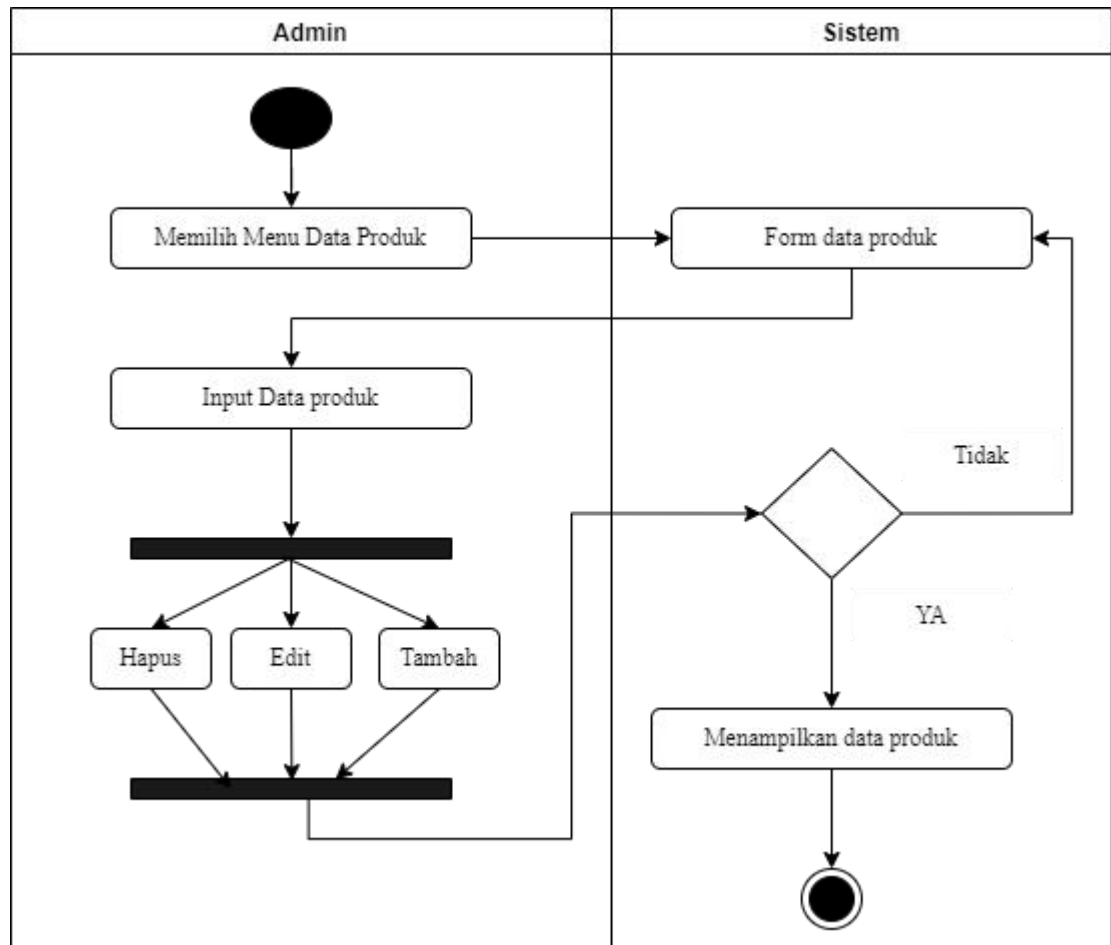
Activity Diagram Form Kategori menggambarkan aktivitas *admin* untuk melihat , menambah data, edit dan hapus kategori dan ditunjukkan pada Gambar III.5 sebagai berikut:



Gambar III.5. Activity Diagram Form Kategori

4. Activity Diagram Form Produk

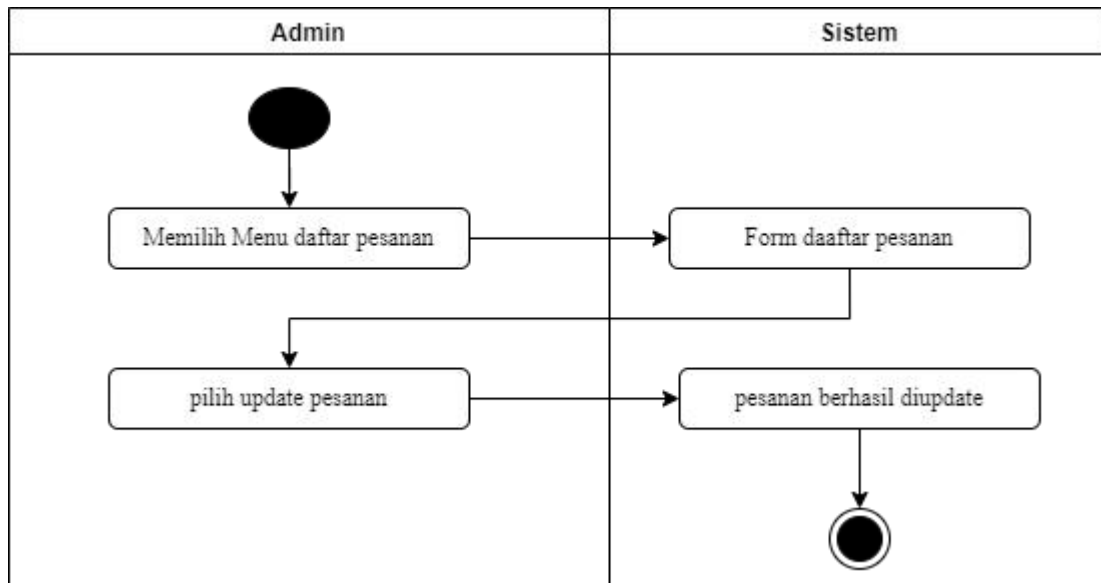
Activity Diagram Form produk menggambarkan aktivitas *admin* untuk melihat, menambah data, edit dan hapus produk dan ditunjukkan pada Gambar III.5 sebagai berikut:



Gambar III.5. Activity Diagram Form Produk

5. Activity Diagram Form Daftar pesanan

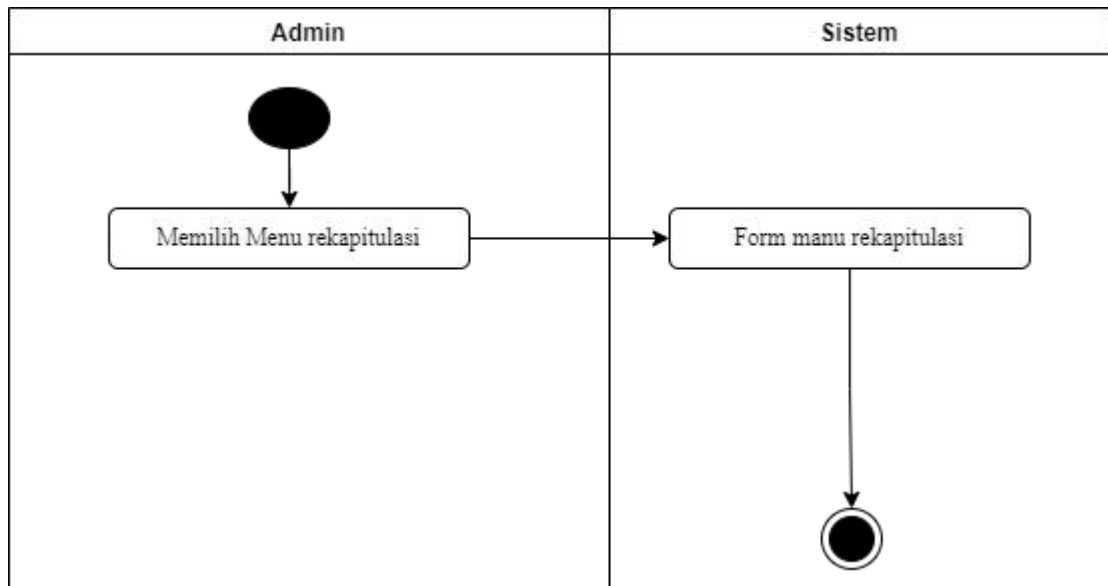
Activity Diagram Form Daftar pesanan menggambarkan aktivitas *admin* untuk melihat daftar pesanan yang dilakukan oleh konsumen dan admin dapat melakukan update pesana Adapun bentuk *activity diagram Form Data* daftar pesanan dapat ditunjukkan pada Gambar III.6 sebagai berikut:



Gambar III.6. Activity Diagram daftar pesanan

6. Activity Diagram Form Rekapitulasi

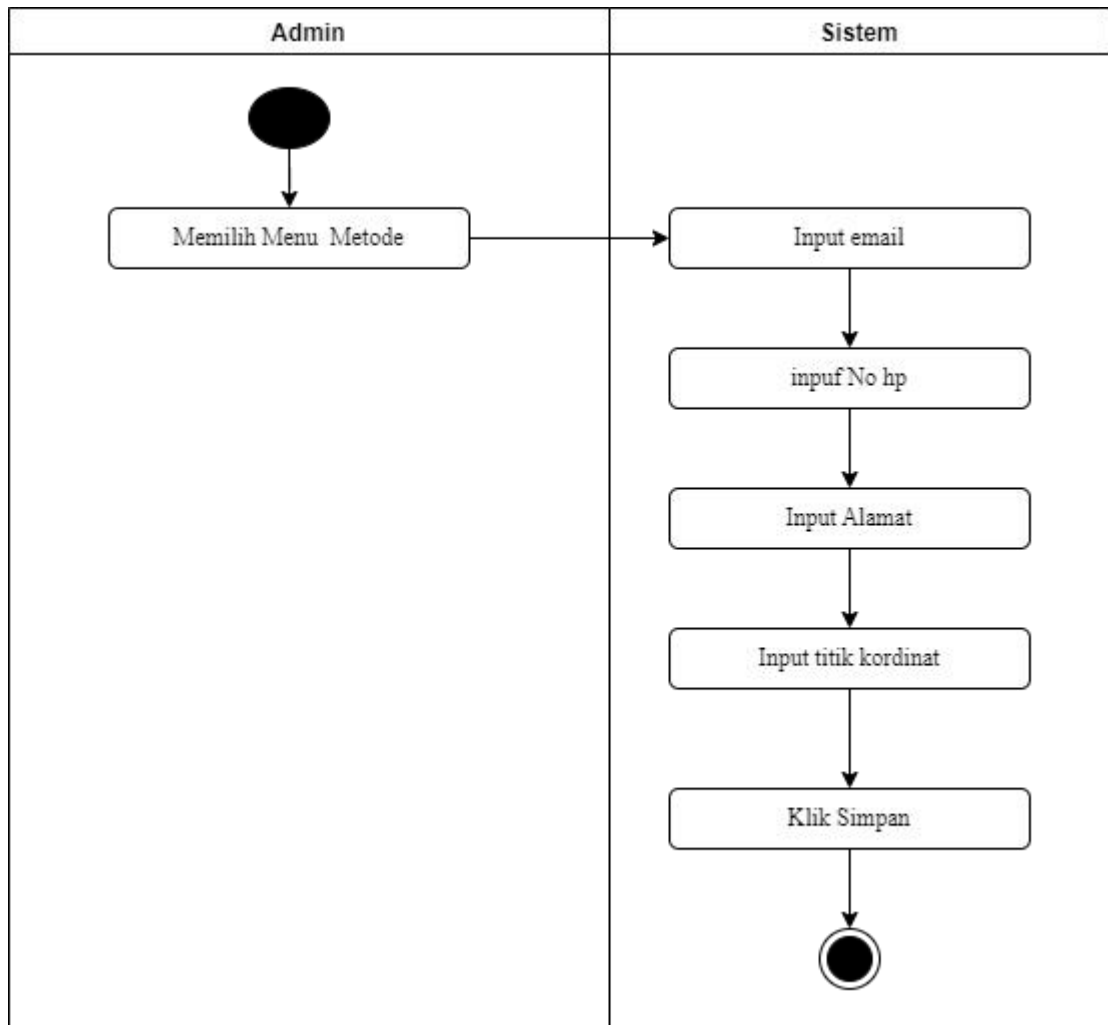
Activity Diagram Form Rekapitulasi menggambarkan aktivitas *admin* untuk melihat Rekapitulasi Adapun bentuk *activity diagram* Form profil dapat ditunjukkan pada Gambar III.7 sebagai berikut:



Gambar III.7. Activity Diagram Form Rekapitulasi

7. Activity Diagram Form toko

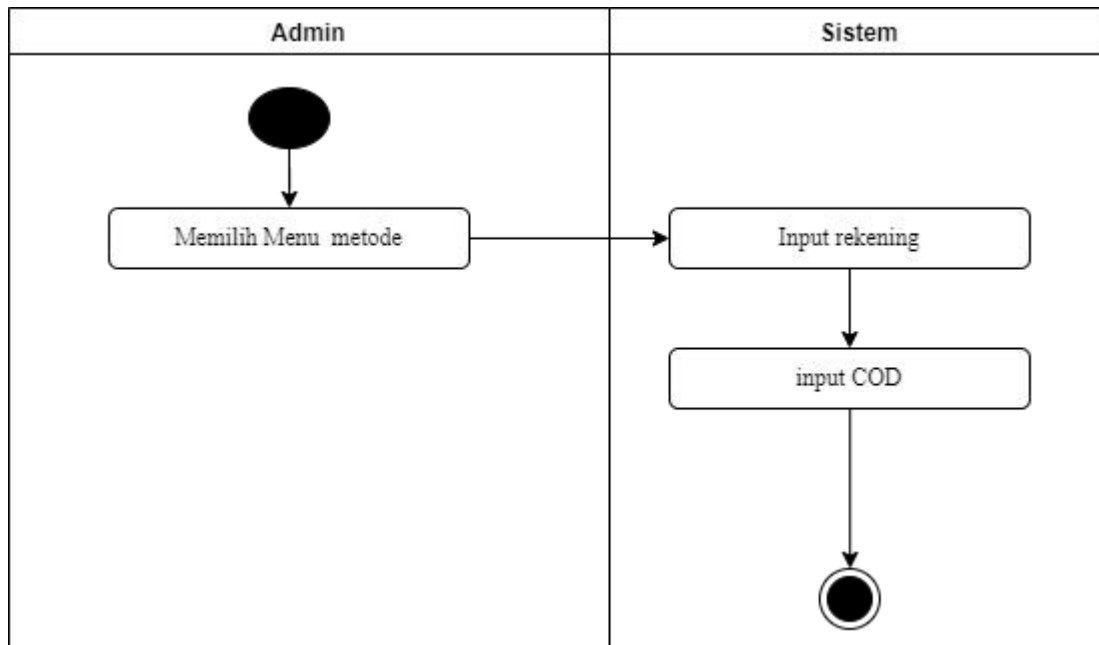
Activity Diagram Form toko menggambarkan aktivitas *admin* untuk melakukan input data toko Adapun bentuk *activity diagram Form toko* dapat ditunjukkan pada Gambar III.8 sebagai berikut:



Gambar III.8. Activity Diagram Form toko

8. Activity Diagram Form metode

Activity Diagram Form metode menggambarkan aktivitas *admin* untuk melakukan input metode pembayaran. Adapun bentuk *activity diagram Form metode* dapat ditunjukkan pada Gambar III.9 sebagai berikut:

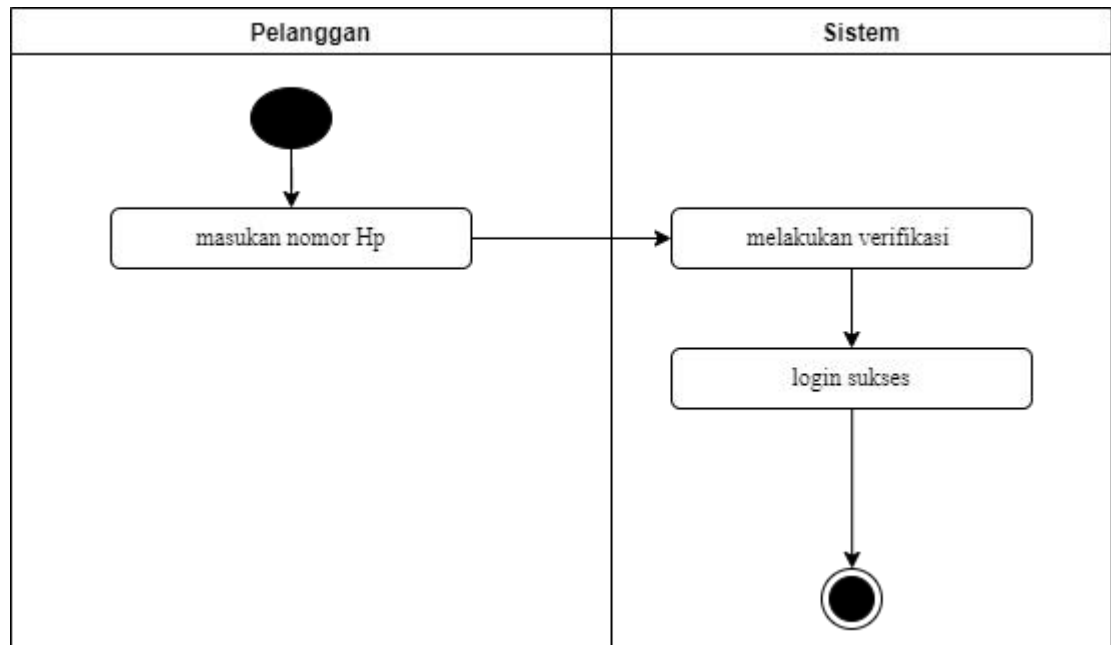


Gambar III.9. Activity Diagram Form Metode

III.2.3. Activity diagram Pelanggan

9. Activity Diagram Form login

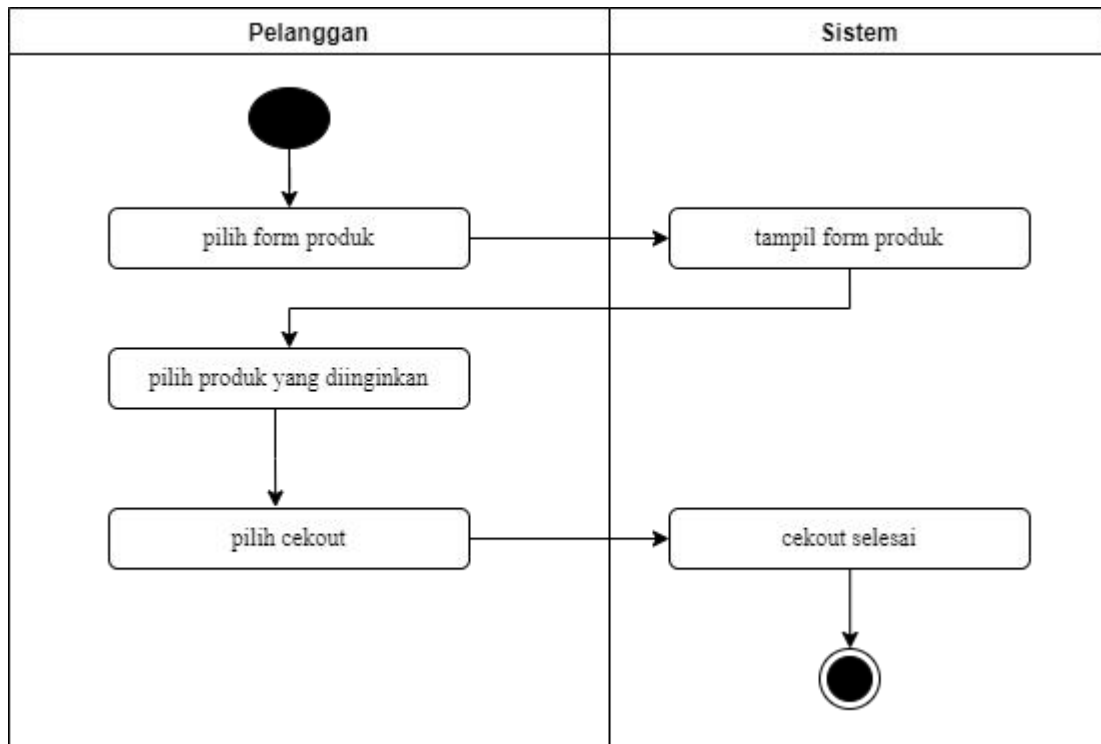
Activity Diagram Form login yang dilakukan oleh *pelanggan* dapat ditunjukkan pada Gambar III.10 sebagai berikut:



Gambar III.10. Activity Diagram Form login

10. Activity Diagram Form produk

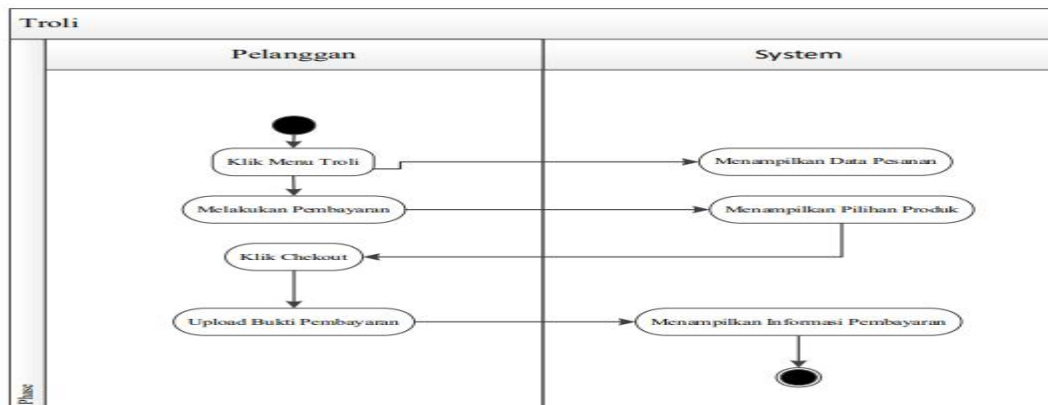
Adapun Activity Diagram Form produk dapat dilihat pada Gambar III.11 sebagai berikut:



Gambar III.11. Activity Diagram *Form produk*

11. Activity Diagram *Form keranjang*

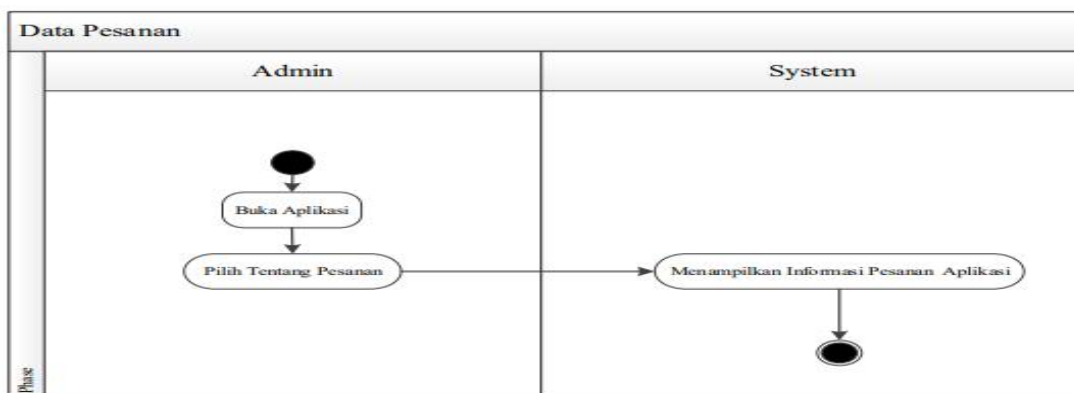
`Adapun bentuk *activity diagram* Form keranjang dapat ditunjukkan pada Gambar III.12 sebagai berikut:



Gambar III.12. Activity Diagram keranjang

12. Activity Diagram Form pesanan saya

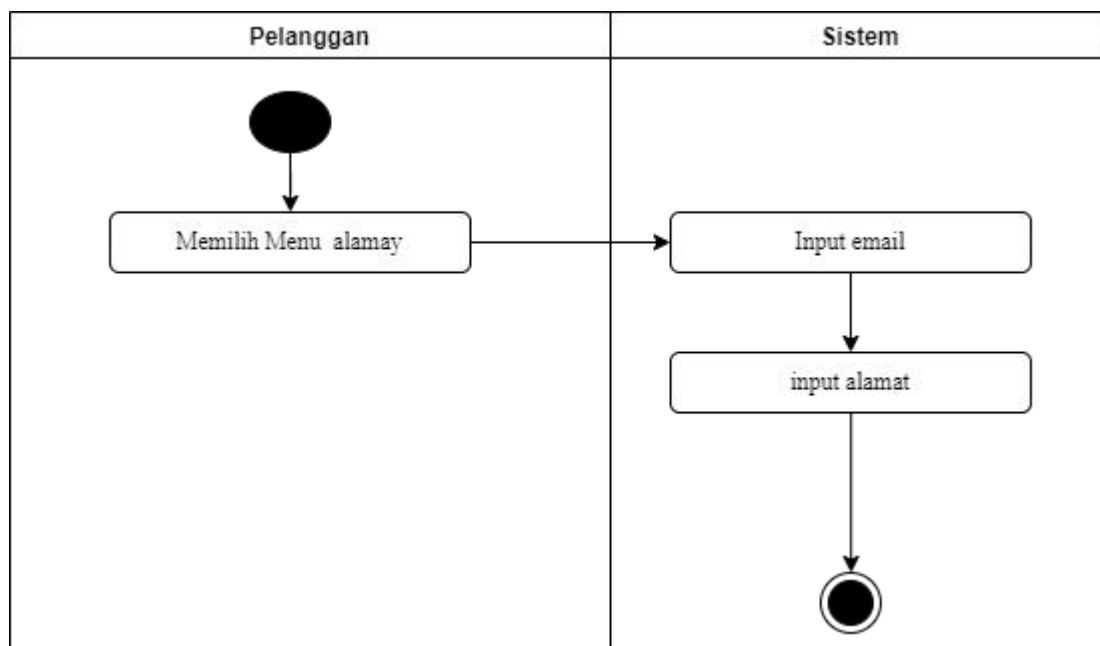
Activity Diagram Form pesanan menggambarkan aktivitas *admin* Sekolah. Adapun bentuk *activity diagram Form* Data pesanan dapat ditunjukkan pada Gambar III.13 sebagai berikut:



Gambar III.13. Activity Diagram pesanan

13. *Activity Diagram Form Alamat*

Activity Diagram Form pesanan menggambarkan aktivitas *pelanggan* Adapun bentuk *activity diagram Form* alamat dapat ditunjukkan pada Gambar III.12 sebagai berikut:



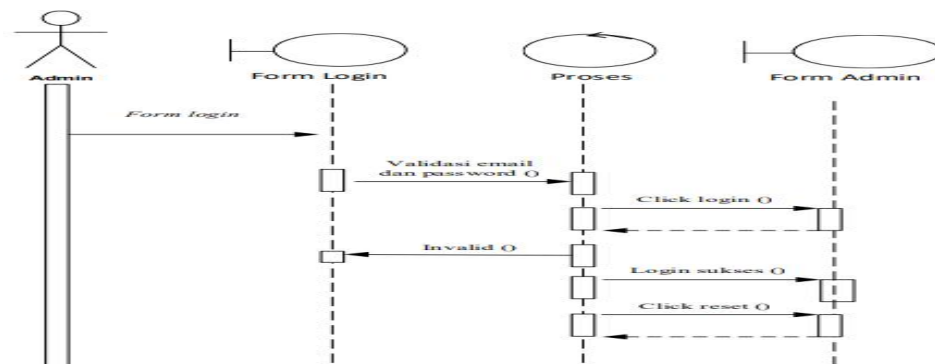
Gambar III.13. *Activity Diagram* Alamat

III.2.4. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan kegiatan pada sebuah skenario, diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek ini dalam *use case* berikut gambar *Sequence Diagram*.

1. *Sequence Diagram Form login*

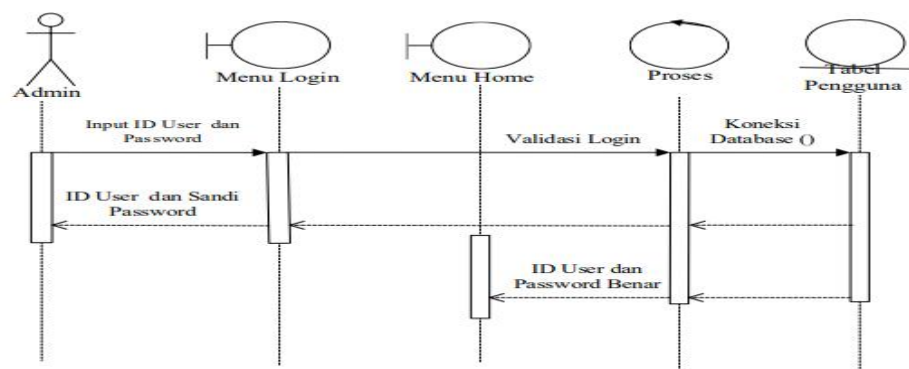
Sequenc diagram *Form Login* yang dilakukan oleh *admin*, untuk masuk kedalam sistem dapat dilihat pada Gambar III.14 sebagai berikut:



Gambar III.14. *Sequence Diagram Form login*

2. *Sequence Diagram Form Home*

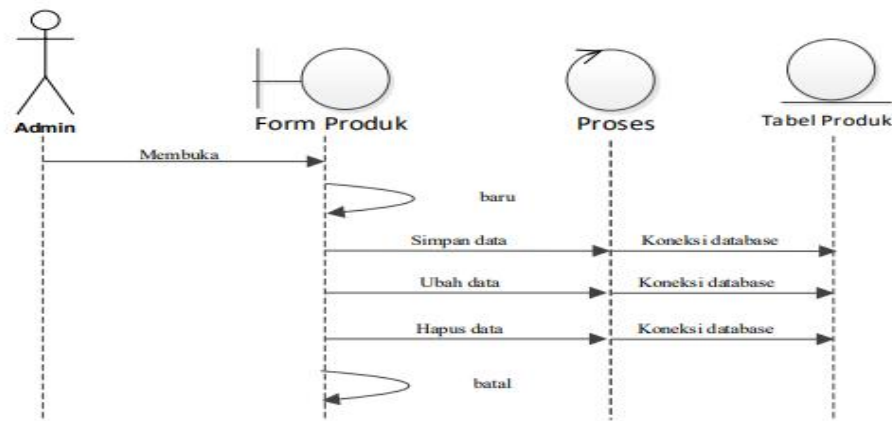
Adapun *Sequence Diagram Form home* menggambarkan proses admin setelah masuk kedalam *login* dapat dilihat pada Gambar III.15. sebagai berikut:



Gambar III.15. *Sequence Diagram Form Home*

3. *Sequence Diagram Form Produk*

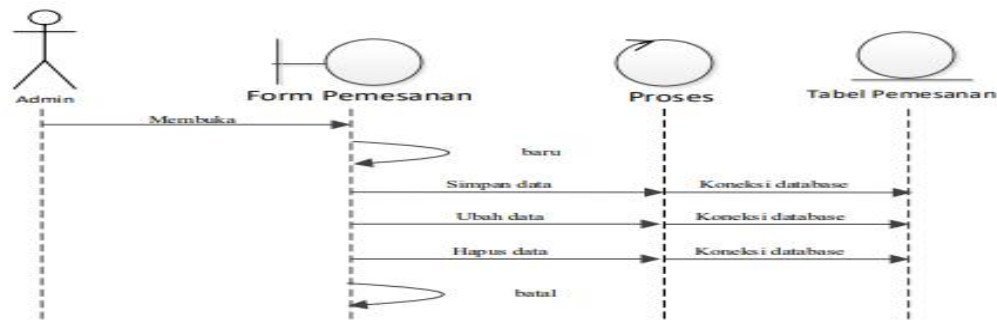
Sequence Diagram Form produk menggambarkan aktivitas *admin* melakukan tambah, edit dan hapus data dan ditunjukkan pada Gambar III.16 sebagai berikut:



Gambar III.16. *Sequence Diagram Form Produk*

4. *Sequence Diagram Form Pemesanan*

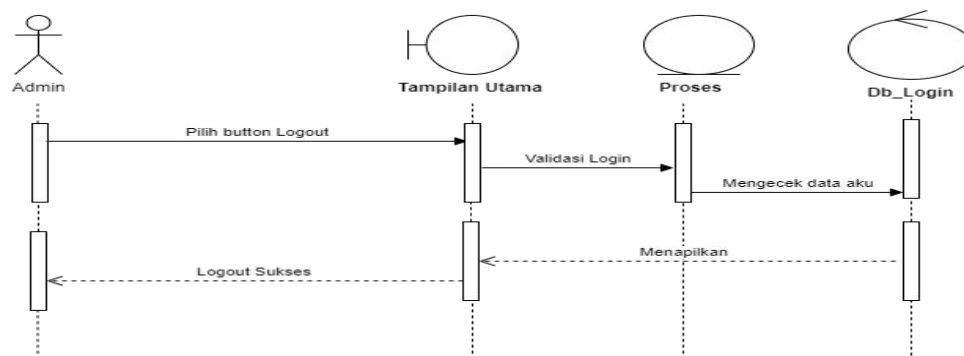
Sequence Diagram Form pesanan menggambarkan aktivitas *admin* dalam melihat pemesanan yang telah dipesan oleh pelanggan. Adapun bentuk *Sequence diagram Form Data* pesanan dapat ditunjukkan pada Gambar III.17 sebagai berikut:



Gambar III.17. Sequence Diagram Form pemesanan

5. Sequence Diagram Form logout

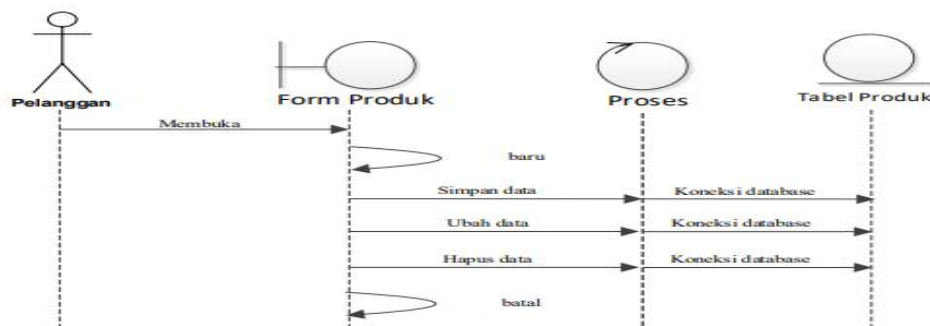
Sequence Diagram Form Logout menggambarkan aktivitas *admin* dalam keluar dalam system yang sudah dijalankan Adapun bentuk *Sequence diagram Form logout* dapat ditunjukkan pada Gambar III.18 sebagai berikut:



Gambar III.18. Sequence Diagram Form logout

6. *Sequence Diagram Form produk*

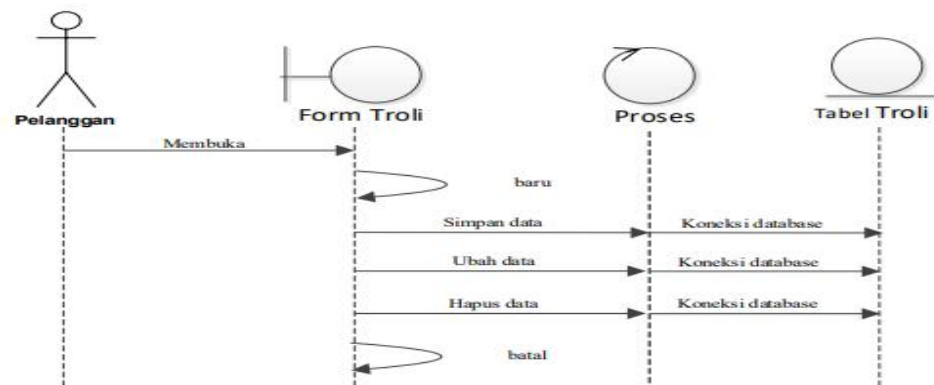
Sequence Diagram Form Produk menggambarkan aktivitas pelanggan dalam melihat produk yang dipasarkan oleh pihak took kurma Adapun bentuk *Sequence diagram Form Registrasi* dapat ditunjukkan pada Gambar III.20 sebagai berikut:



Gambar III.20. *Sequence Diagram Form Produk*

7. *Sequence Diagram Form Keranjang*

Sequence Diagram Form keranjang menggambarkan aktivitas pelanggan dalam melakukan pemesanan yang diinginkan *Sequence diagram Form keranjang* dapat ditunjukkan pada Gambar III.21 sebagai berikut:



Gambar III.21. Sequence Diagram Form keranjang

III.4. Desain User Interface

Perancangan *input* merupakan masukan yang penulis rancang guna lebih memudahkan dalam *entry* data. *Entry* data yang dirancang akan lebih mudah dan cepat dan meminimalisir kesalahan penulisan dan memudahkan perubahan. Perancangan input tampilan yang dirancang adalah sebagai berikut:

III.3.1 Desain Input

Desain Menu Utama yang akan dirancang pada sistem dapat dilihat pada gambar berikut :

1. Desain Interface Login

Perancangan input *form login* berfungsi untuk verifikasi pengguna yang berhak menggunakan sistem. Adapun rancangan *form login* dapat dilihat pada Gambar III.25.

Masukan Nomor Handphone

+62

Verifikasi Nomor Handphone

Gambar III.25. Desain *Interface Login*

2. Desain *Interface* produk

Adapun desain menu *interface* produk yang di bangun dapat dilihat pada Gambar III.26.

VINISI

Produk 1

Deskripsi
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Produk 1

Deskripsi
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Produk 1

Deskripsi
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Gambar III.26. Desain *Interface* produk

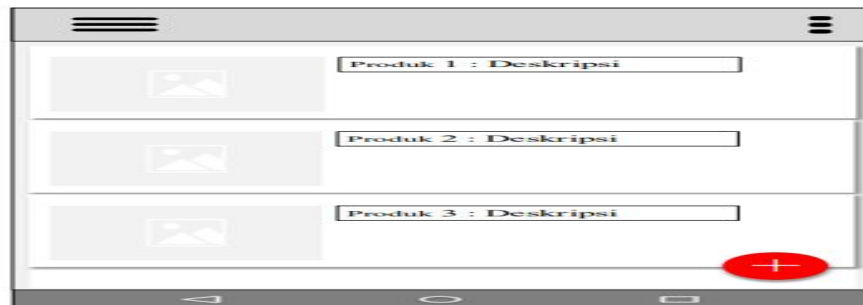
3. Desain *Interface* keranjang

Adapun desain menu *interface Login keranjang* yang di bangun dapat dilihat pada Gambar III.27.

Gambar III.27. Desain *Interface* Login keranjang

4. Desain *Interface* pemesanan

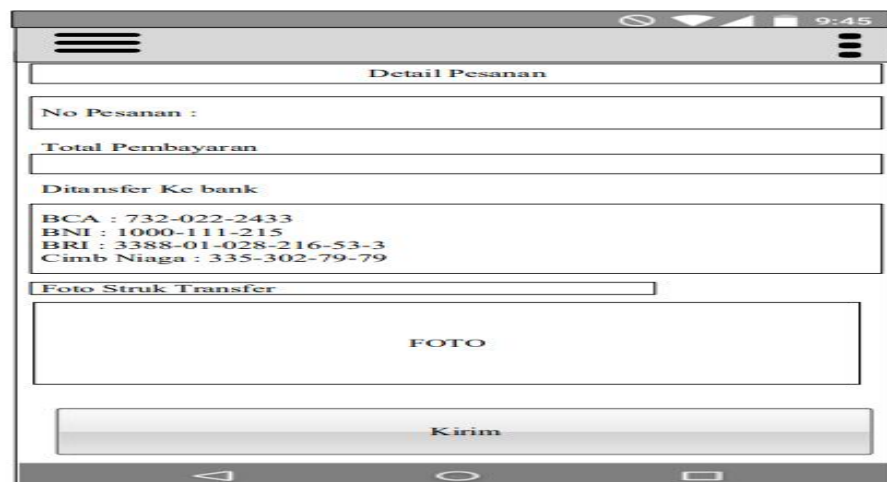
Adapun desain menu *interface* pemesanan yang di bangun dapat dilihat pada Gambar III.28.



Gambar III.28. Desain *Interface* Data pemesanan

5. Desain *Interface* pesanan saya

Adapun desain menu *interface* pembayaran yang di bangun dapat dilihat pada Gambar III.29.



Gambar III.29. Desain *Interface* pesanan saya

