

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Masalah

PT Expravet Nasuba adalah perusahaan yang bergerak di produksi dan penjualan *frozen food*, dan ada beberapa macam jenis produk yang diproduksi dan dijual oleh PT Expravet Nasuba yang menarik perhatian oleh konsumen. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan selama ini adalah proses pemasaran produk masih dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang cukup sederhana sehingga proses penjualan yang terjadi pada perusahaan tidak dapat dilakukan dengan baik. Proses penjualan pada PT Expravet Nasuba disalurkan kepada pelanggan yang bergerak di bidang yang sama yaitu penjualan makanan. Pelanggan melakukan pembelian produk dengan melalui *telephone* dan *whatsapp* sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan, barang yang telah di beli oleh pelanggan yang diterima oleh perusahaan dalam kapasitas besar, sehingga bagian penjualan harus memeriksa *stock* yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari pelanggan. Proses pembelian produk yang terjadi dalam jumlah yang banyak, sehingga perusahaan sering mengalami kekurangan stok.

III.2. Perancangan

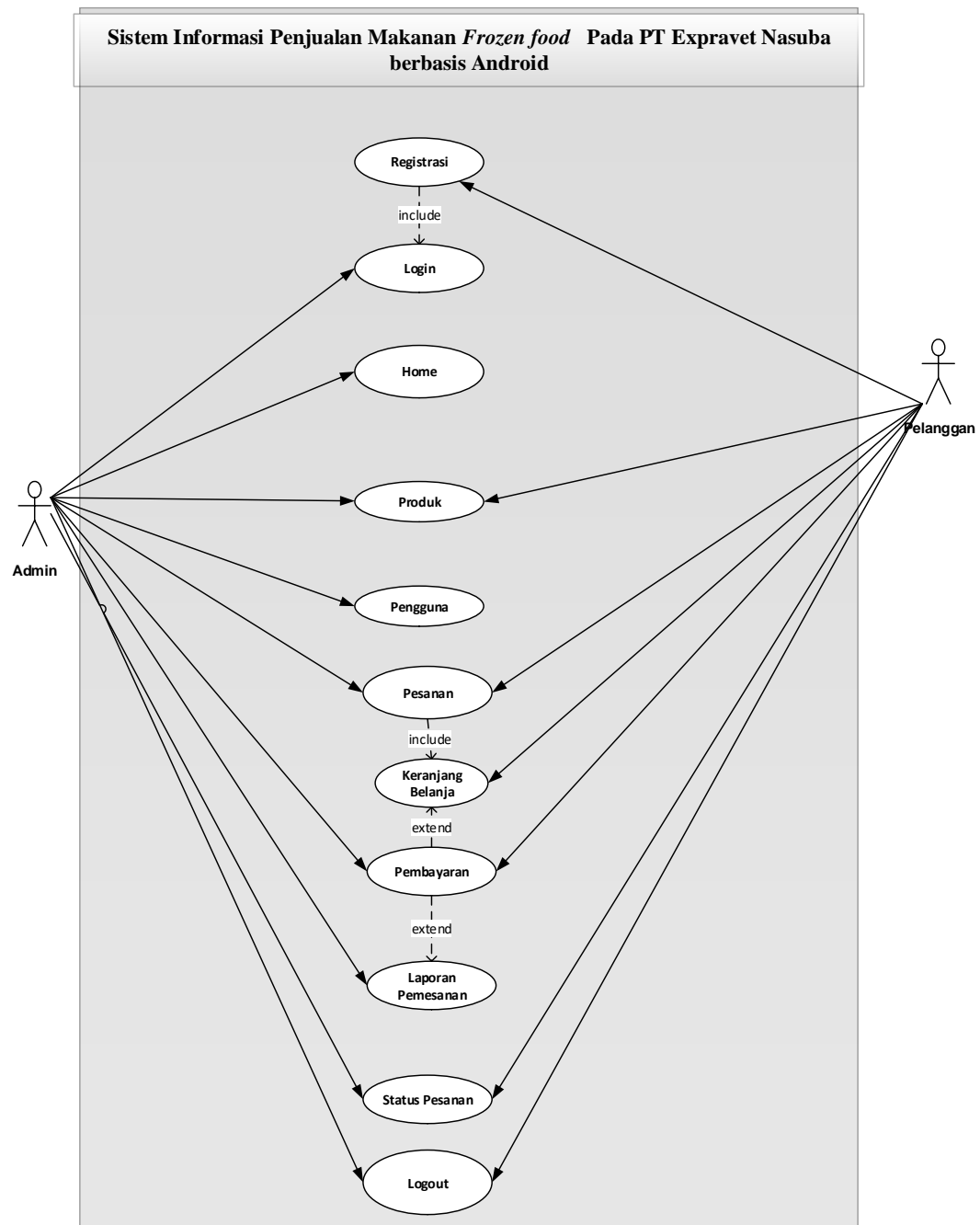
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

III.2.1. Desain Sistem Secara Global

Desain sistem secara global menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

III.2.1.1. Usecase Diagram

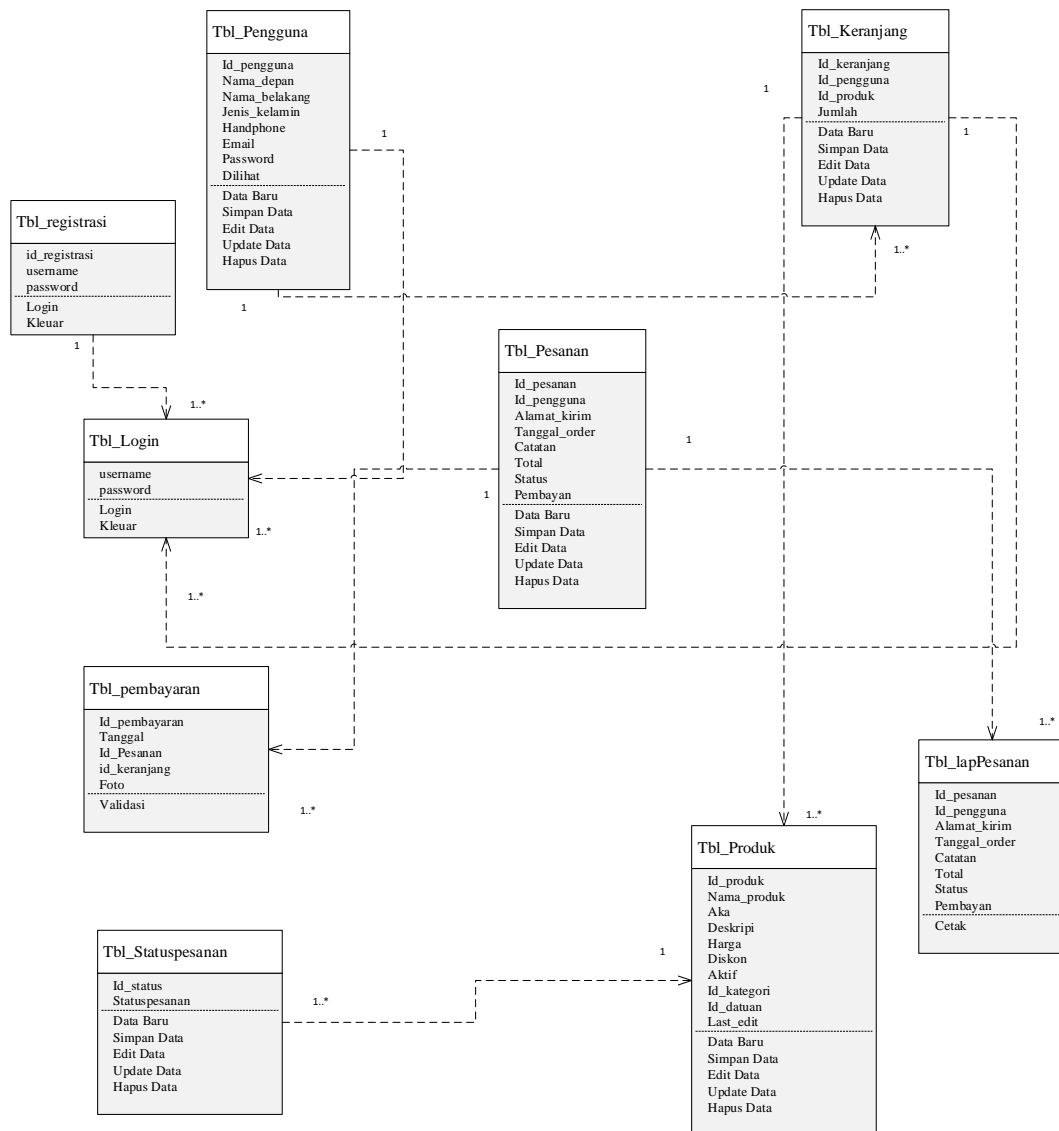
Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan dibangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar III.3 berikut :



Gambar III.3. Use Case Diagram Sistem Informasi Penjualan Makanan *Frozen food* Pada PT Expravet Nasuba berbasis Android

III.2.2.2. Class Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.4:



Gambar III.4 Class Diagram Sistem Informasi Penjualan Makanan *Frozen food* Pada PT Expravet Nasuba berbasis Android

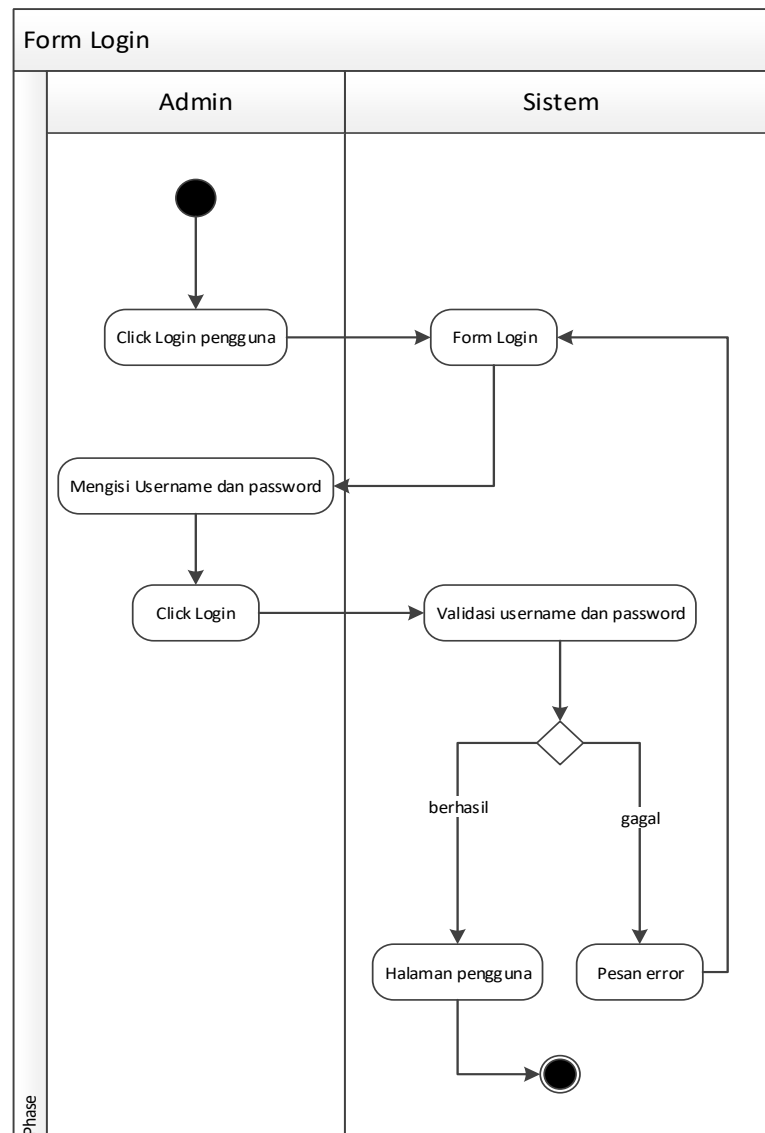
III.2.2.3. Activity Diagram

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

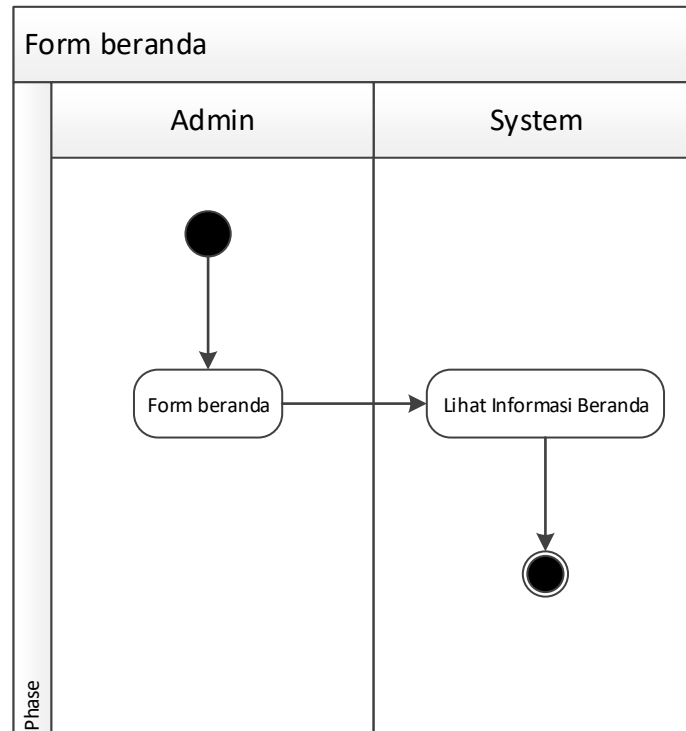
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.6. Activity Diagram Login

2. *Activity Diagram Home*

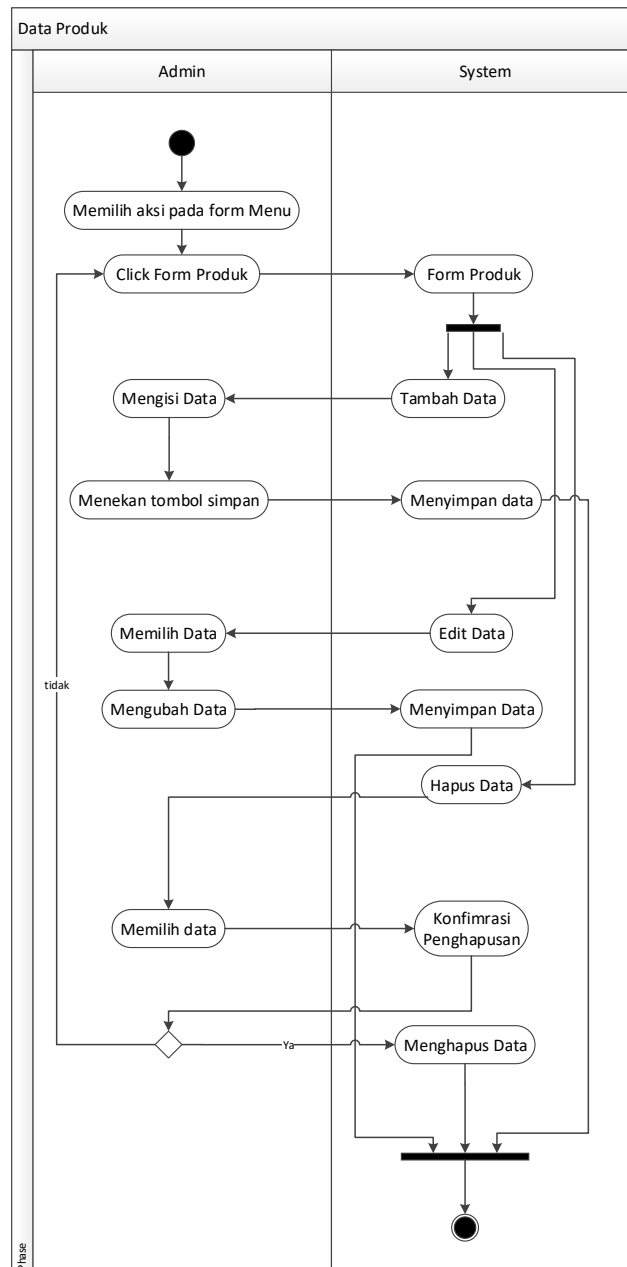
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.7 berikut :



Gambar III.7. *Activity Diagram Form Home*

3. *Activity Diagram Produk*

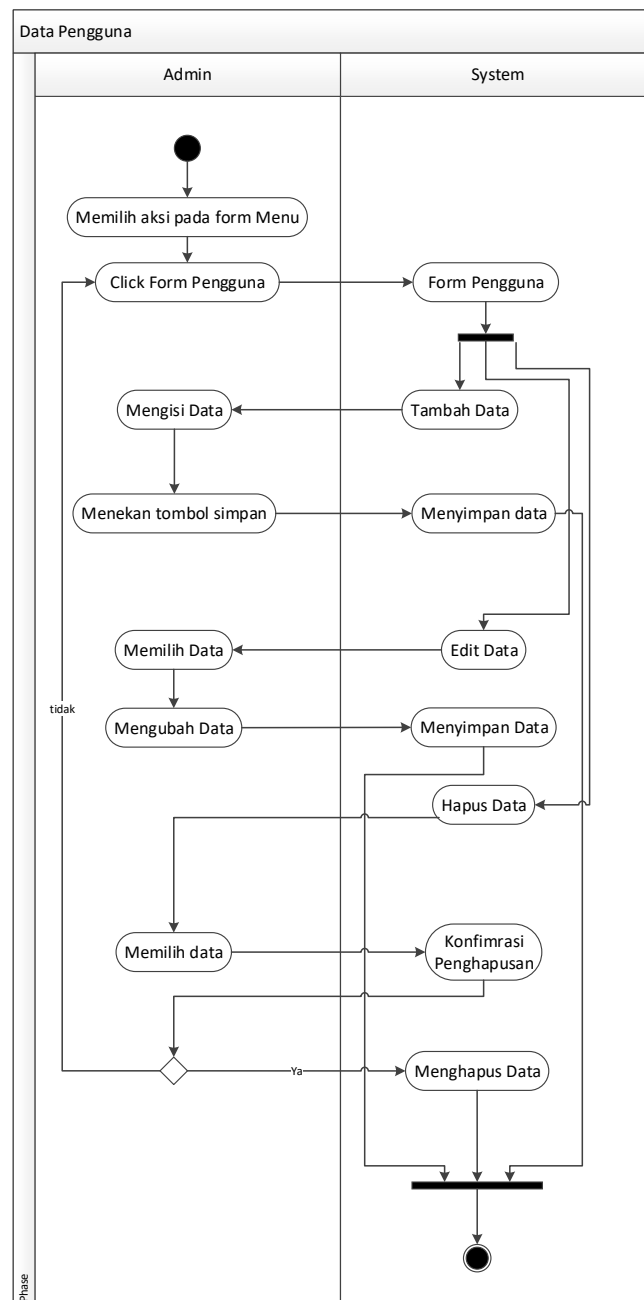
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.9 berikut :



Gambar III.9. Activity Diagram Produk

4. Activity Diagram Pengguna

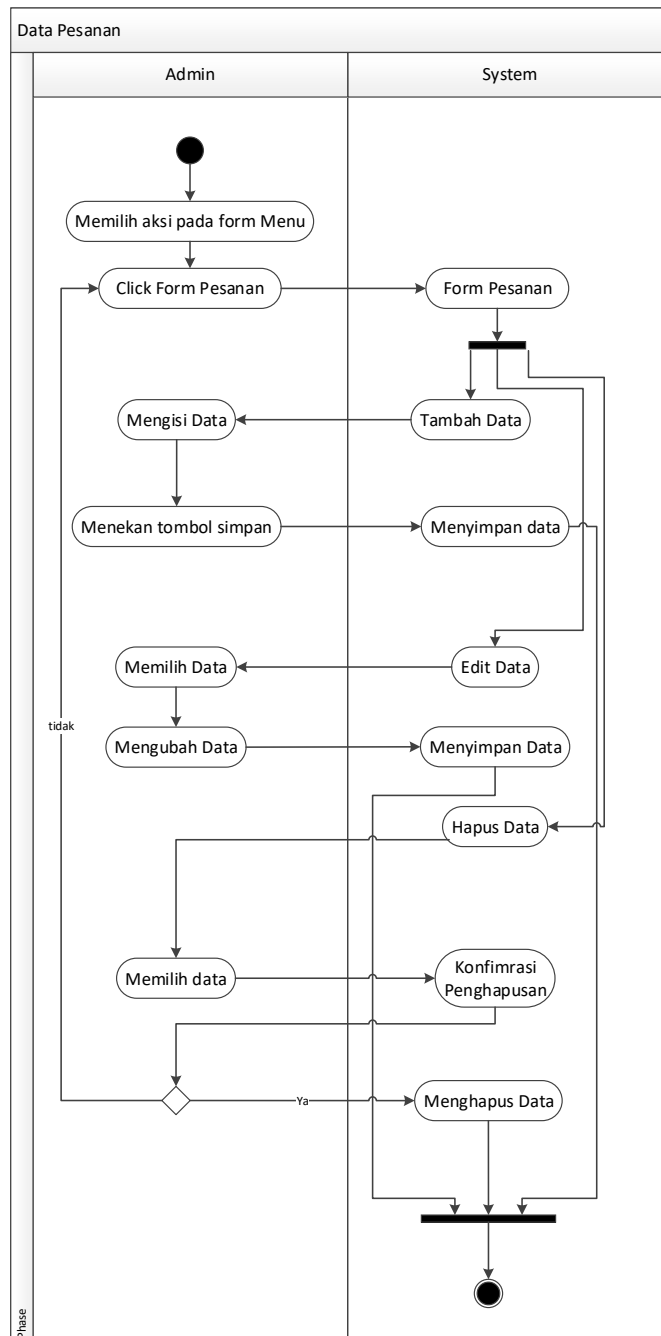
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.10 berikut :



Gambar III.10. Activity Diagram Pengguna

5. Activity Diagram Pesanan

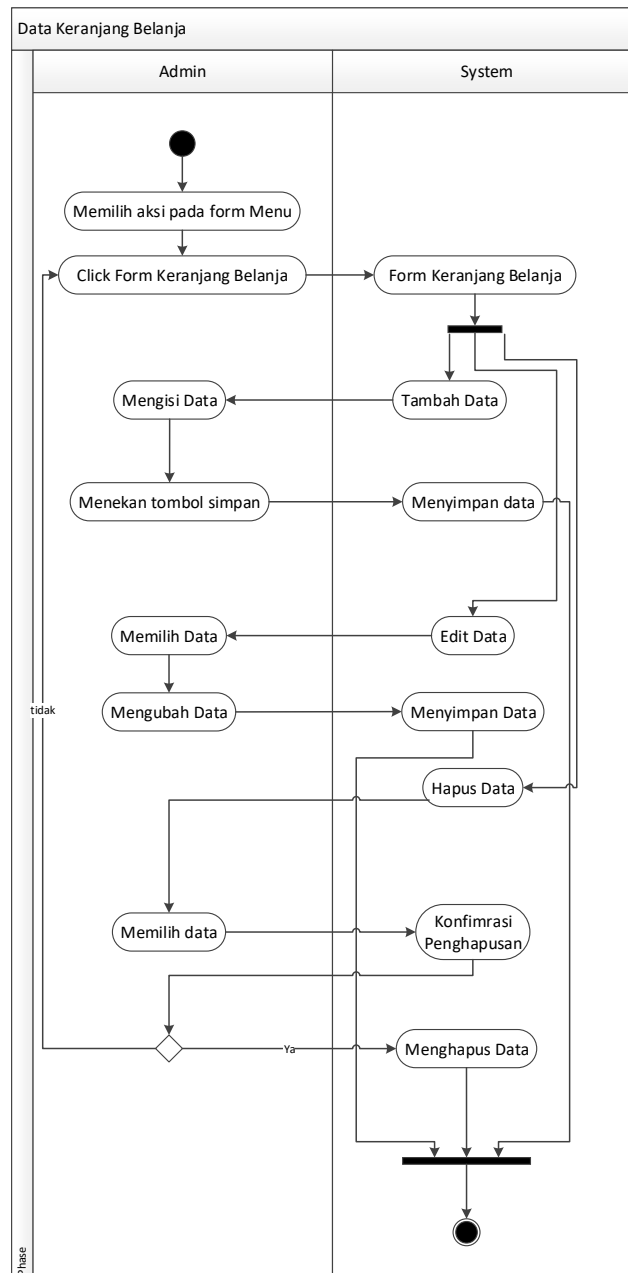
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.11 berikut :



Gambar III.11. Activity Diagram Pesanan

6. Activity Diagram Keranjang Belanja

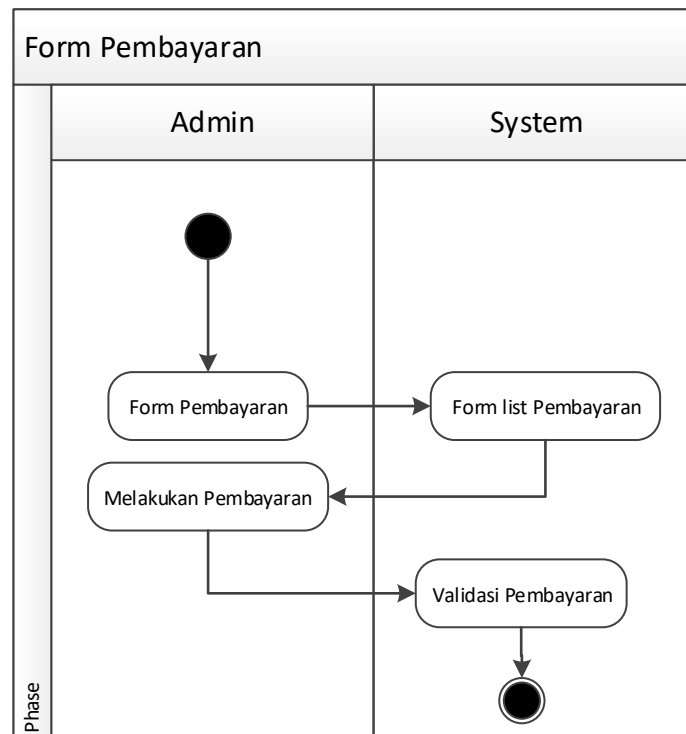
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.12 berikut :



Gambar III.12. Activity Diagram Keranjang Belanja

7. Activity Diagram Pembayaran

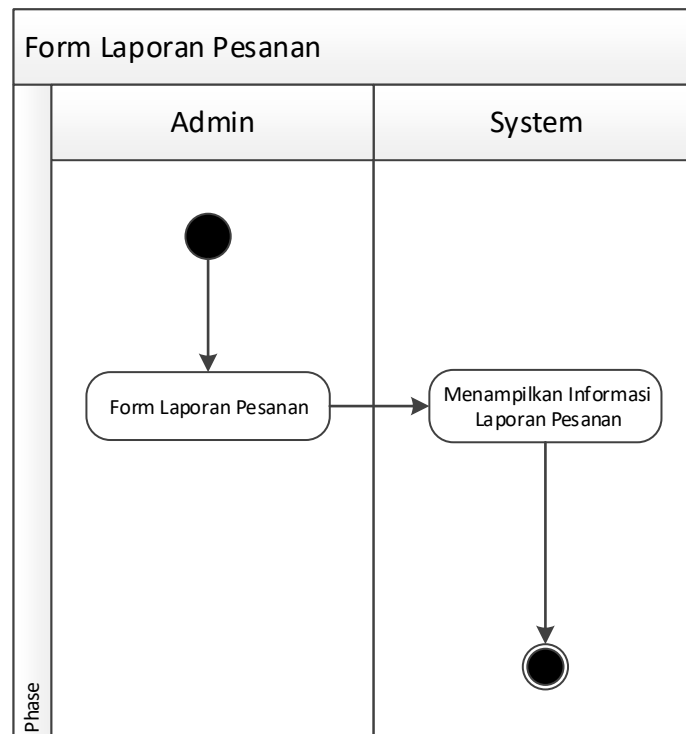
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.13 berikut :



Gambar III.13. Activity Diagram Form Pembayaran

8. Activity Diagram Laporan Pesanan

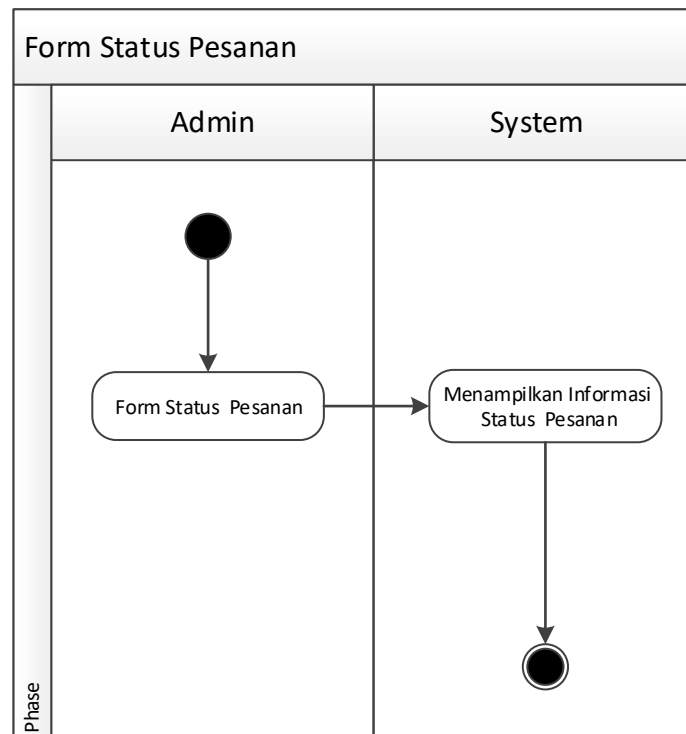
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* laporan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14. Activity Diagram Form Laporan Pesanan

9. *Activity Diagram* Status pesanan

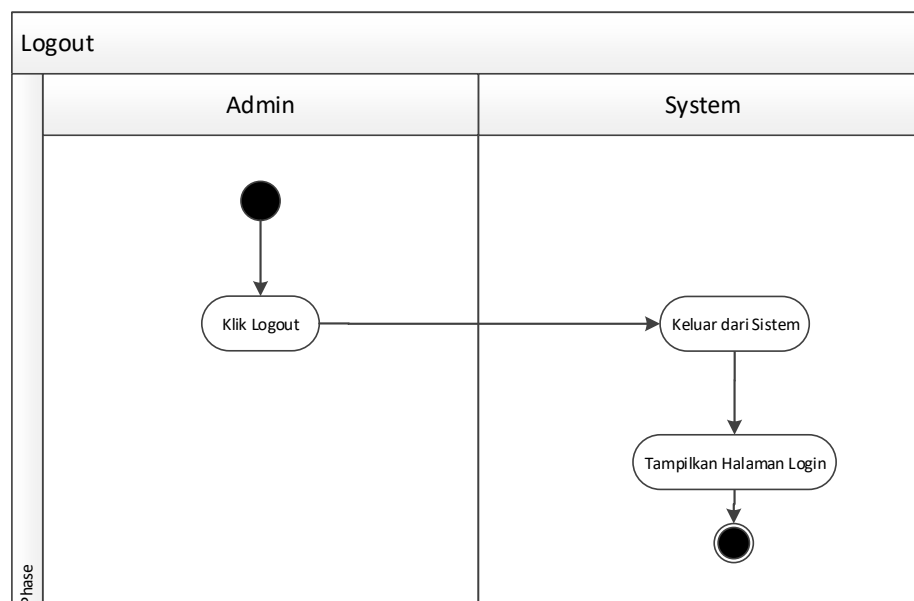
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* status pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14. Activity Diagram Form Status Pesanan

10. Activity Diagram Logout

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

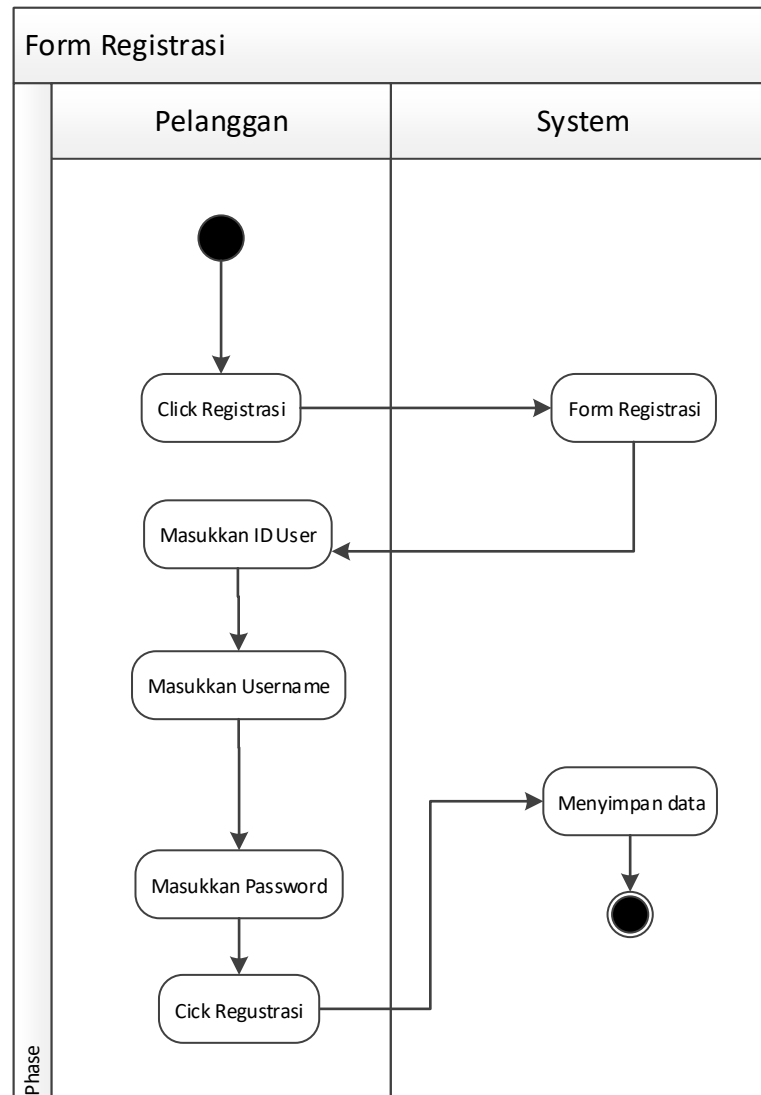


Gambar III.15 Activity Diagram Logout

III.2.2.3.1. Activity Diagram Pelanggan

1. Activity Diagram Registrasi

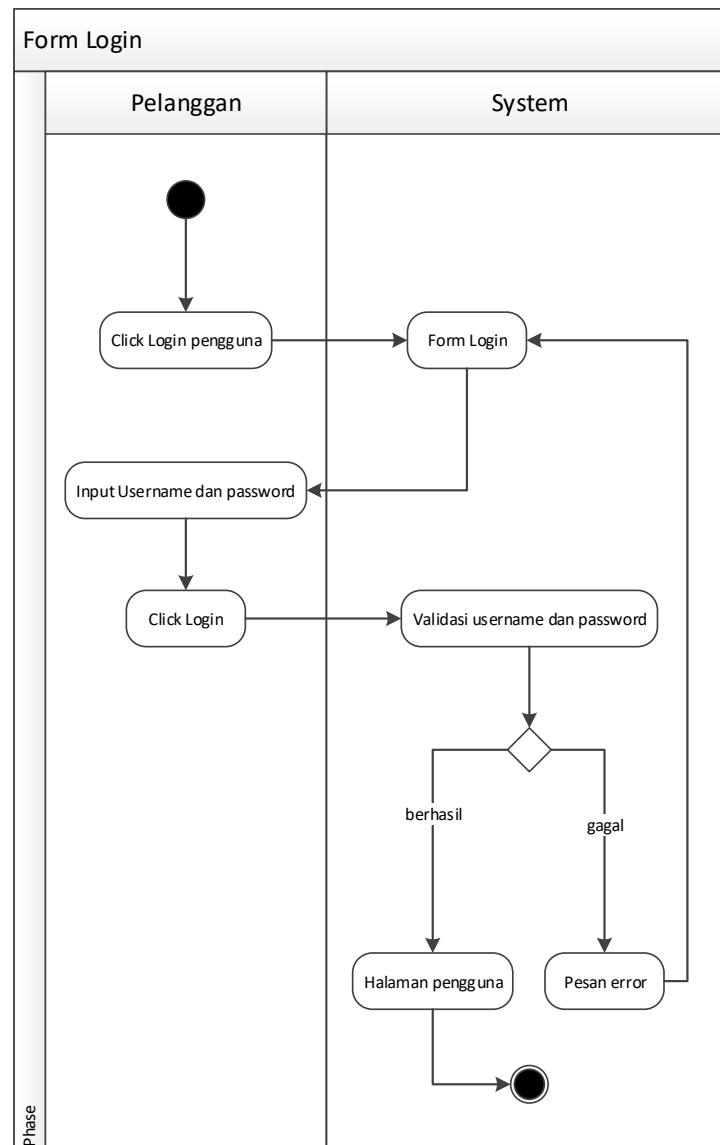
Aktivitas *register* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.16. Activity Diagram Registrasi

2. Activity Diagram Login

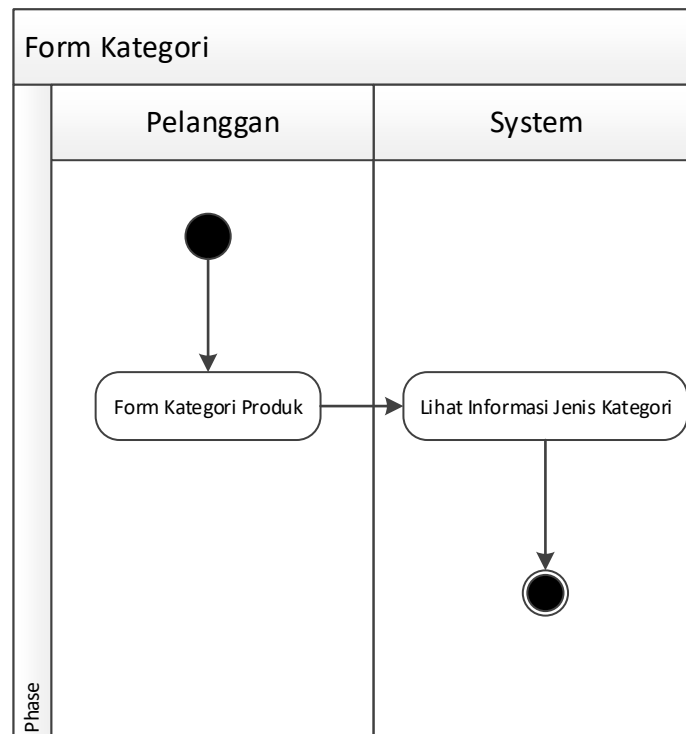
Aktivitas *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.17. Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Kategori

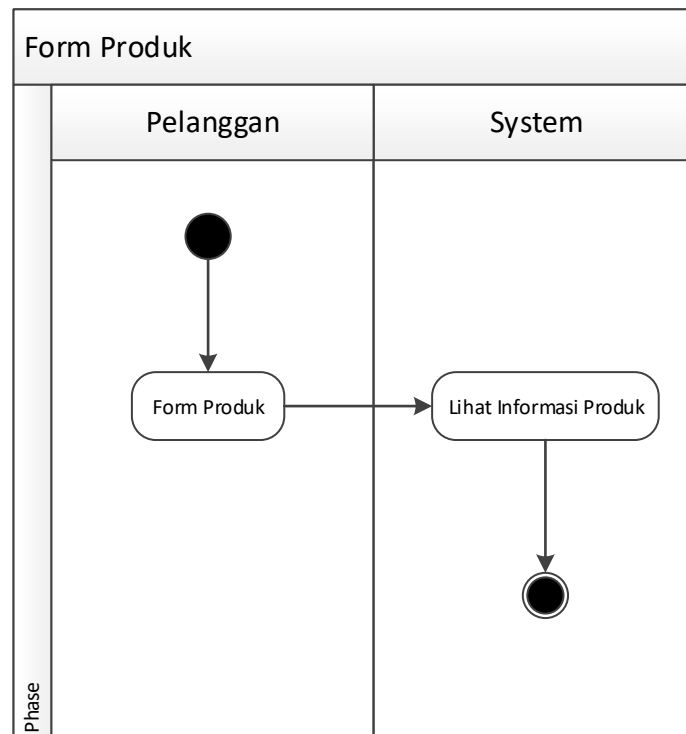
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.18 berikut :



Gambar III.18 Activity Diagram Kategori

4. Activity Diagram Produk

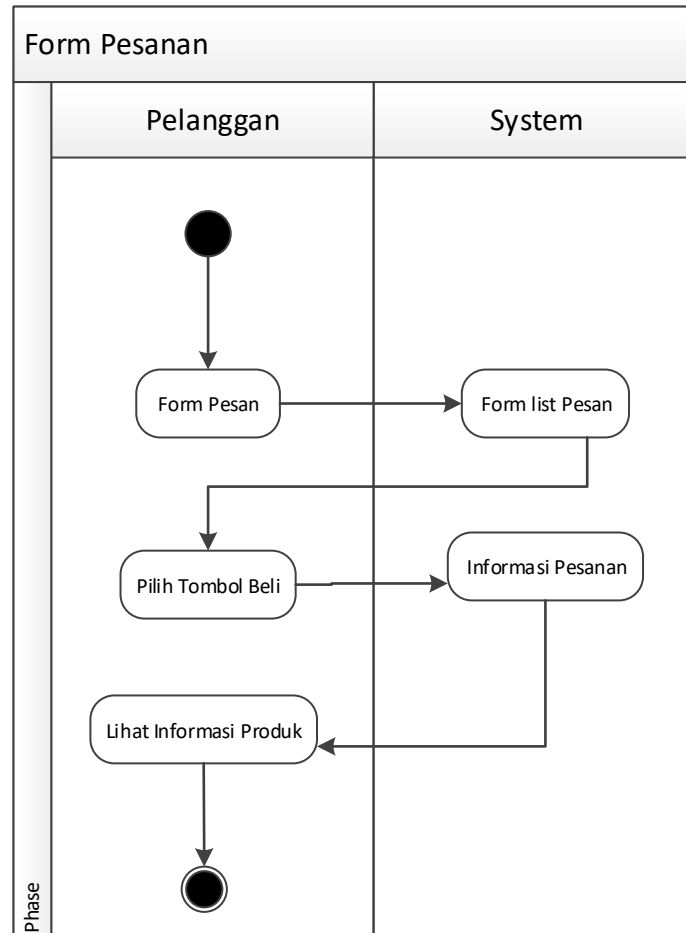
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.19 berikut :



Gambar III.19 Activity Diagram Produk

5. Activity Diagram Pesanan

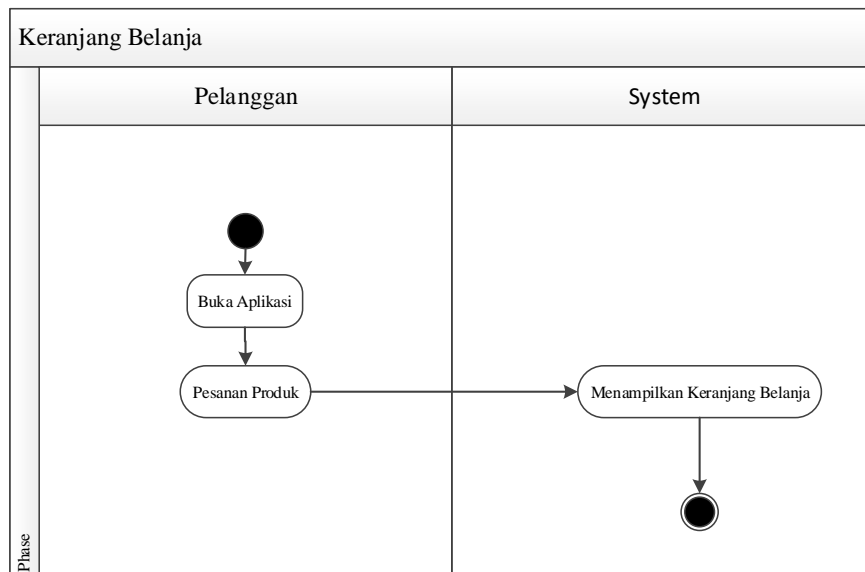
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.20 berikut :



Gambar III.20 Activity Diagram Form Pesanan

6. Activity Diagram Keranjang Belanja

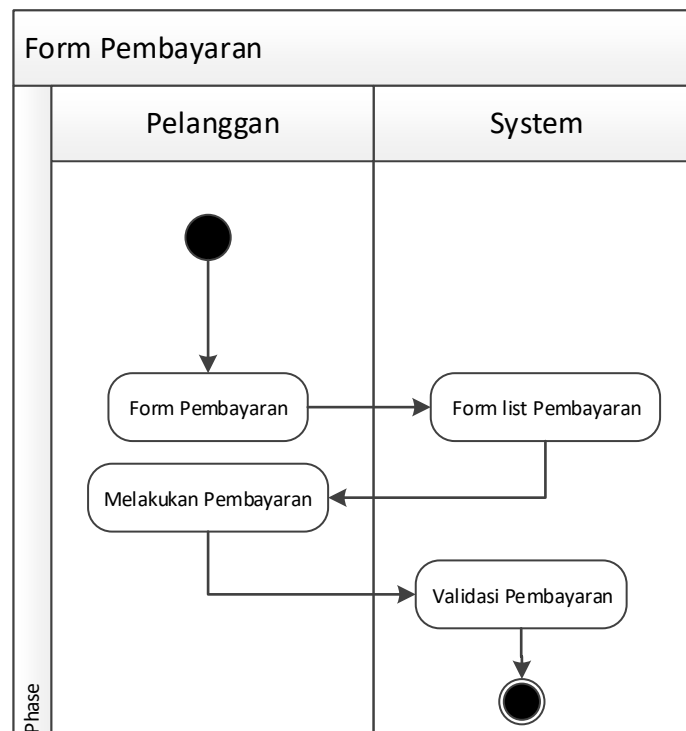
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.21 berikut :



Gambar III.21. Activity Diagram Keranjang Belanja

7. Activity Diagram Pembayaran

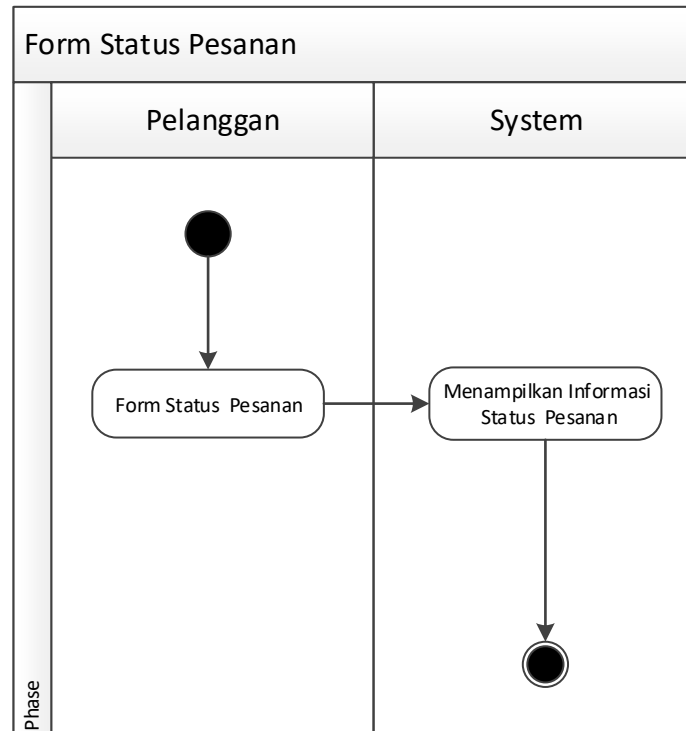
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.22 berikut :



Gambar III.22. Activity Diagram Form Pembayaran

8. *Activity Diagram* Status pesanan

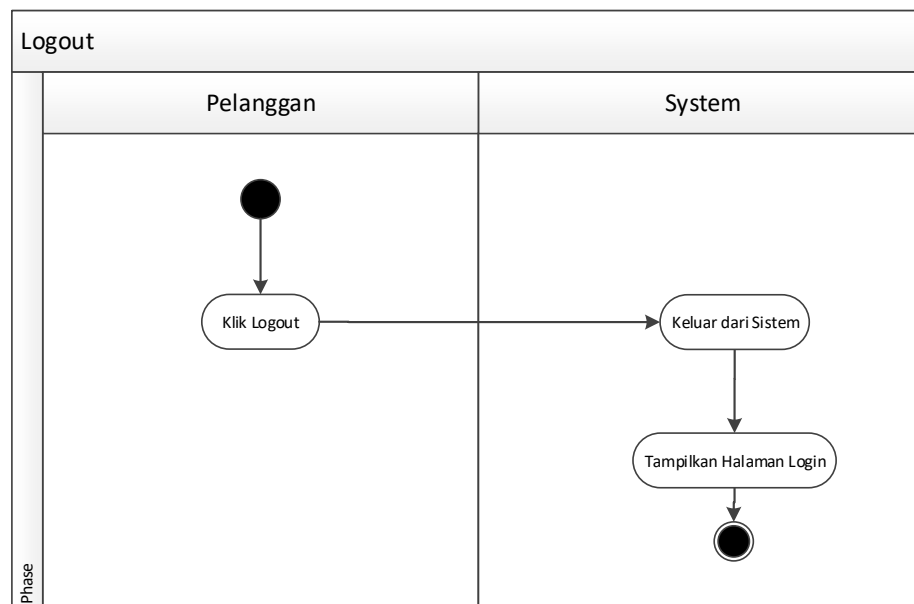
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada *form* status pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.14 berikut :



Gambar III.14. *Activity Diagram* Form Status Pesanan

9. *Activity Diagram* Logout

Aktivitas yang dilakukan untuk Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.23 :



Gambar III.23 Activity Diagram Logout

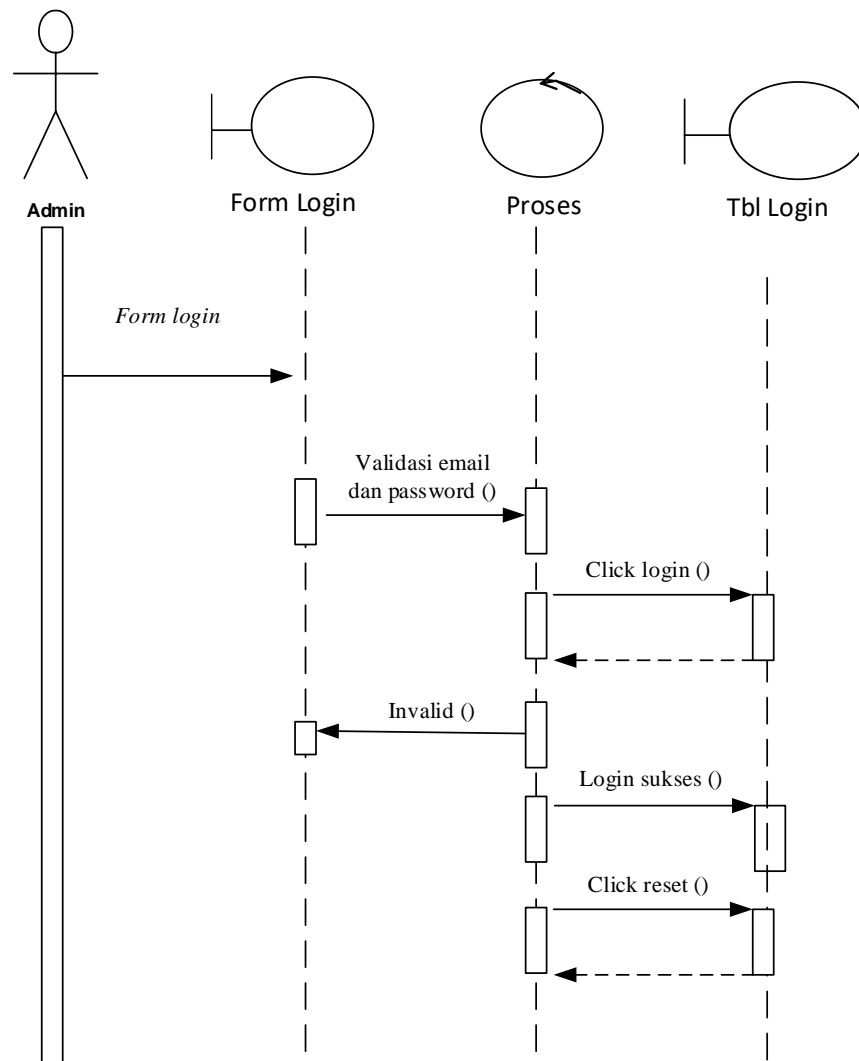
III.3.2.3. Sequence Diagram

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 Login

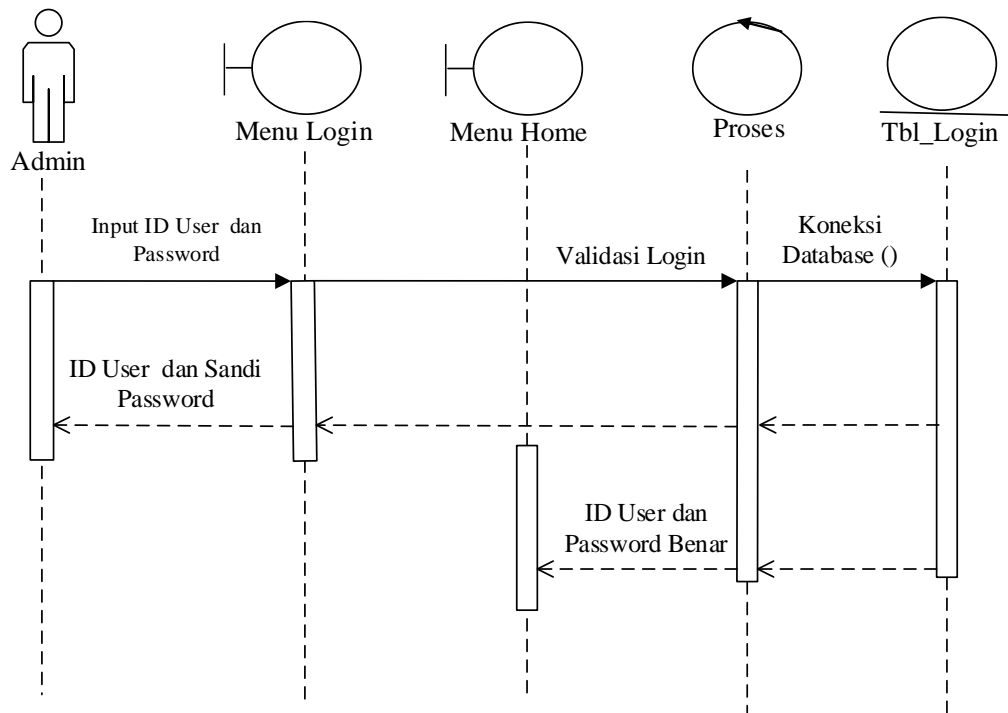
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.24. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Home

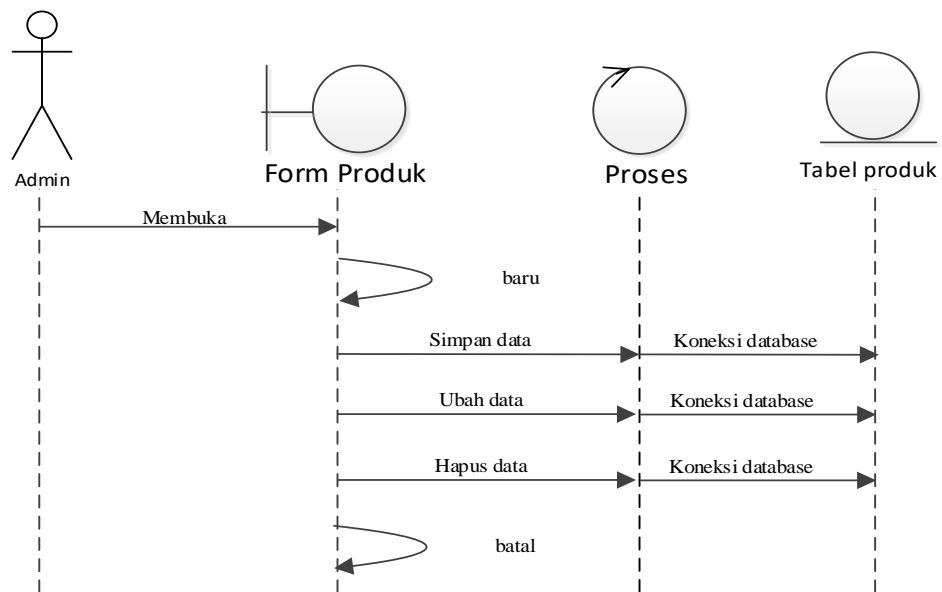
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada *form home* dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.25 berikut :



Gambar III.25 *Sequence Diagram Form Home*

4. *Sequence Diagram* Produk

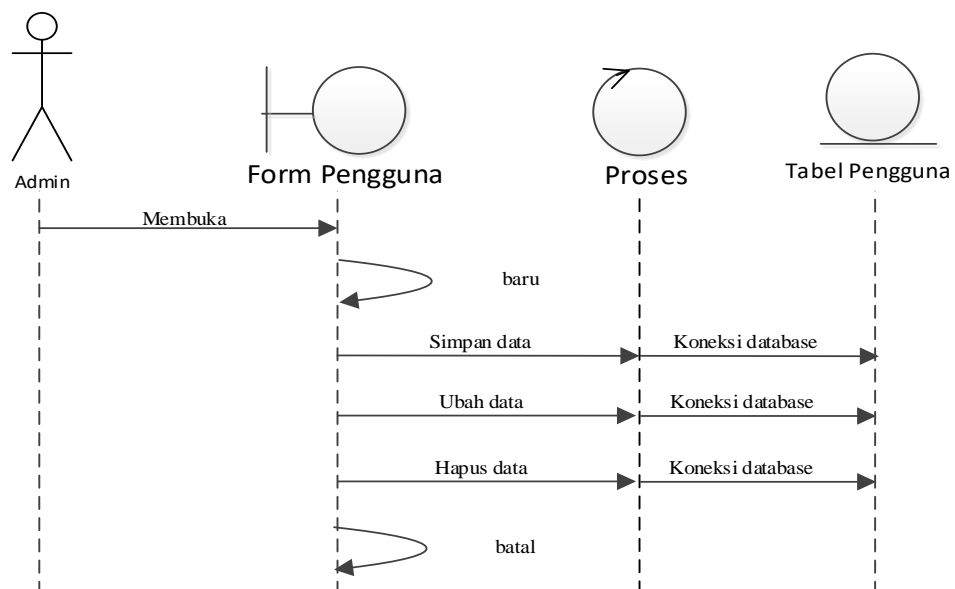
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.27 berikut :



Gambar III.27. Sequence Diagram Produk

5. Sequence Diagram Pengguna

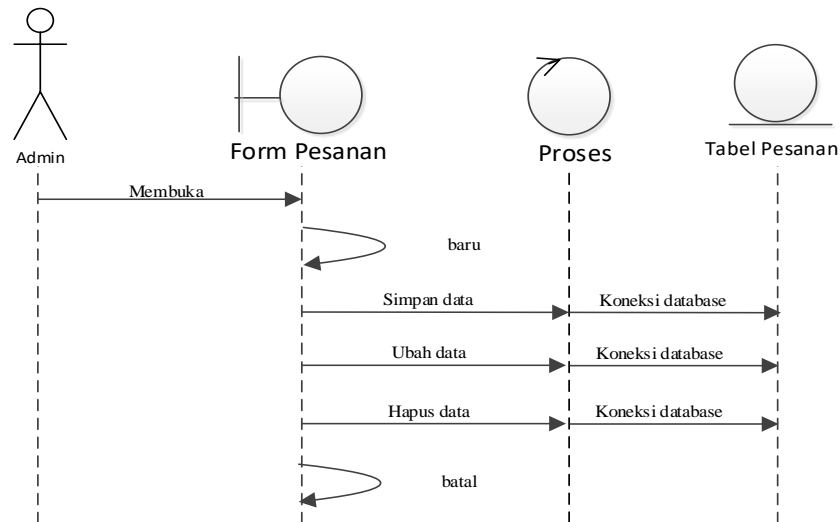
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.28 berikut :



Gambar III.28. Sequence Diagram Pengguna

6. Sequence Diagram Pesanan

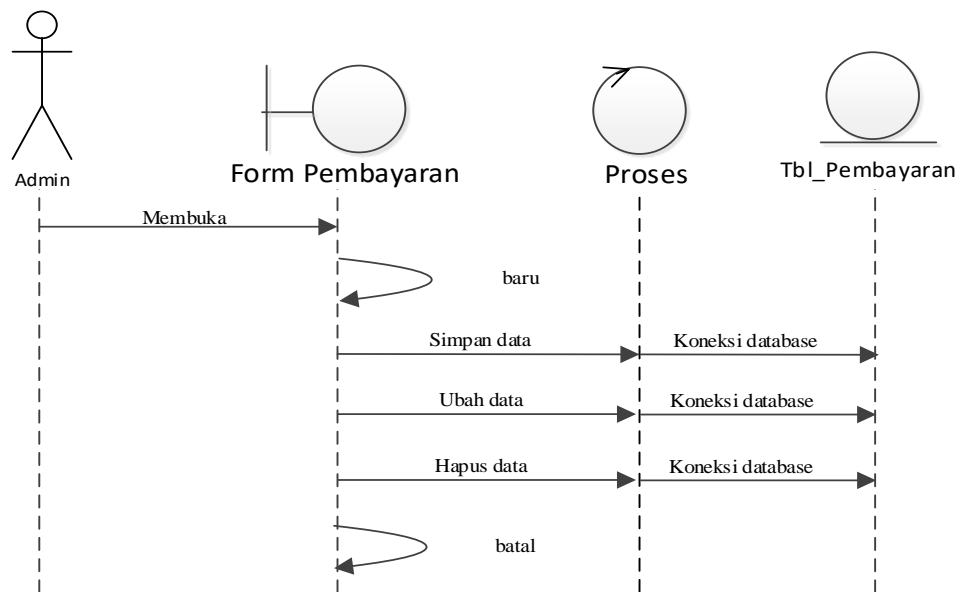
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.29 berikut :



Gambar III.29. Sequence Diagram Pesanan

7. Sequence Diagram Pembayaran

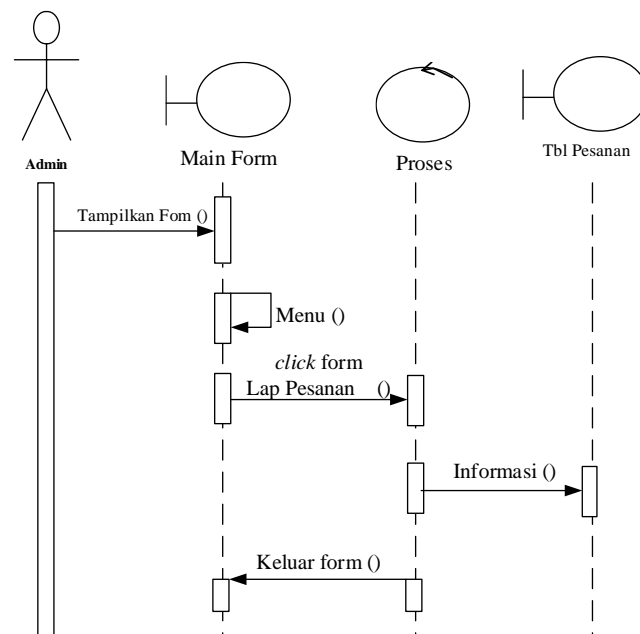
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.30 berikut :



Gambar III.30. Sequence Diagram Pembayaran

8. Sequence Diagram Laporan pesanan

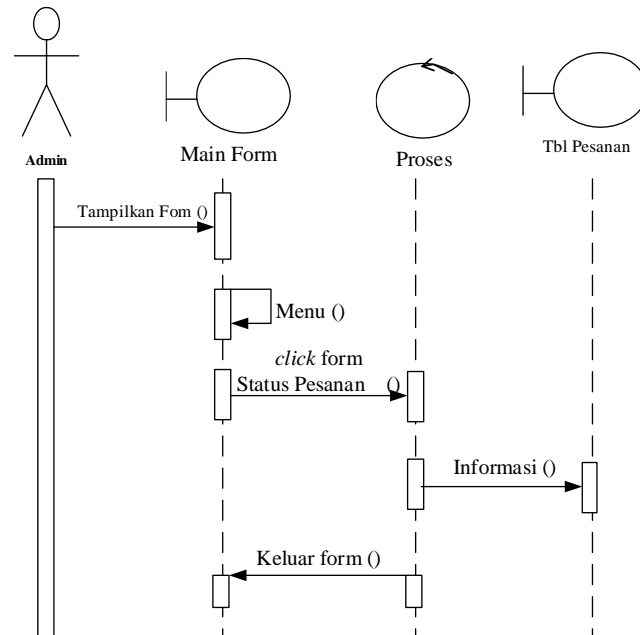
Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan laporan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Laporan Pesanan

9. Sequence Diagram Status pesanan

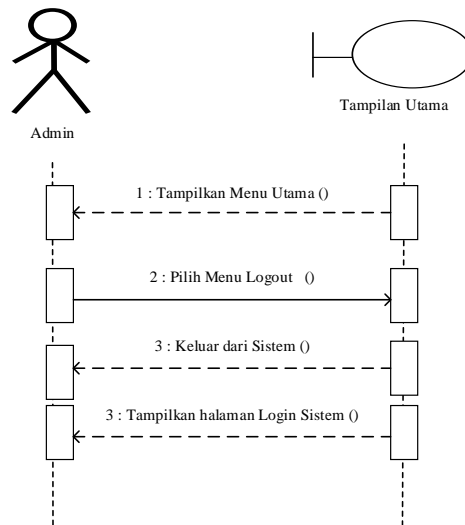
Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan status pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Status Pesanan

10. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.32 :

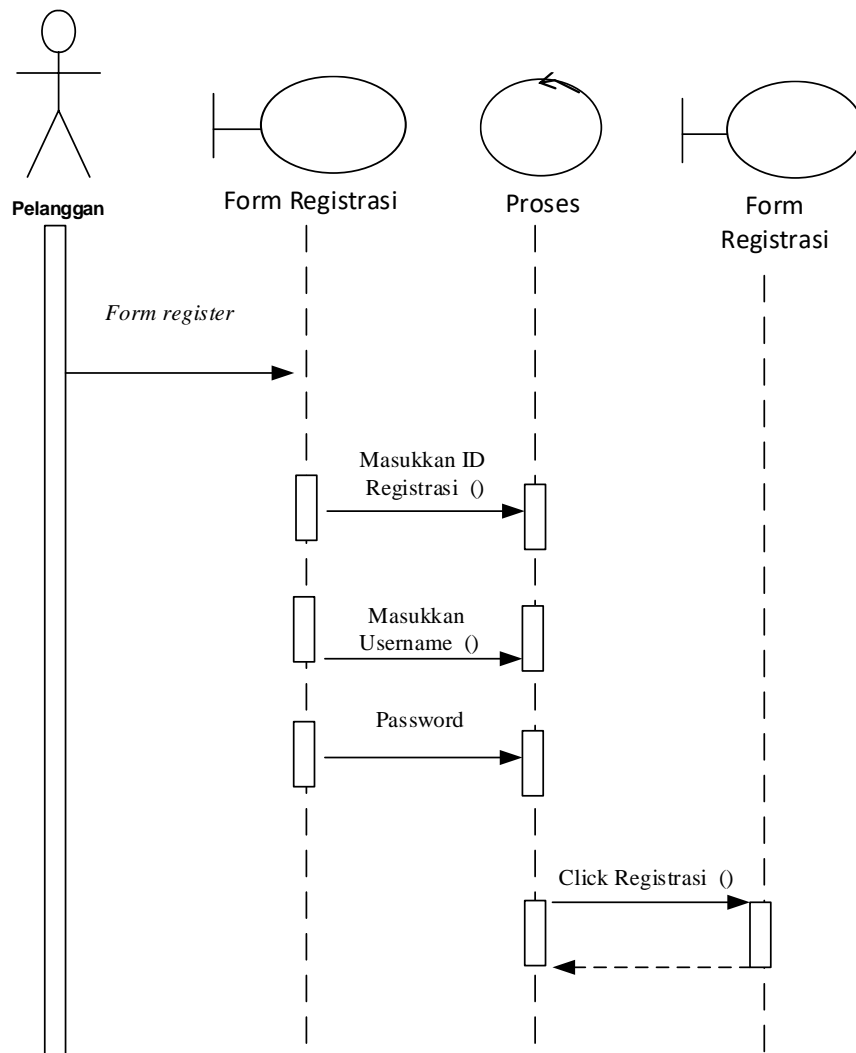


Gambar III.32. Sequence Diagram Logout

III.3.2.3. Sequence Diagram Pelanggan

a. Sequence Diagram Registrasi

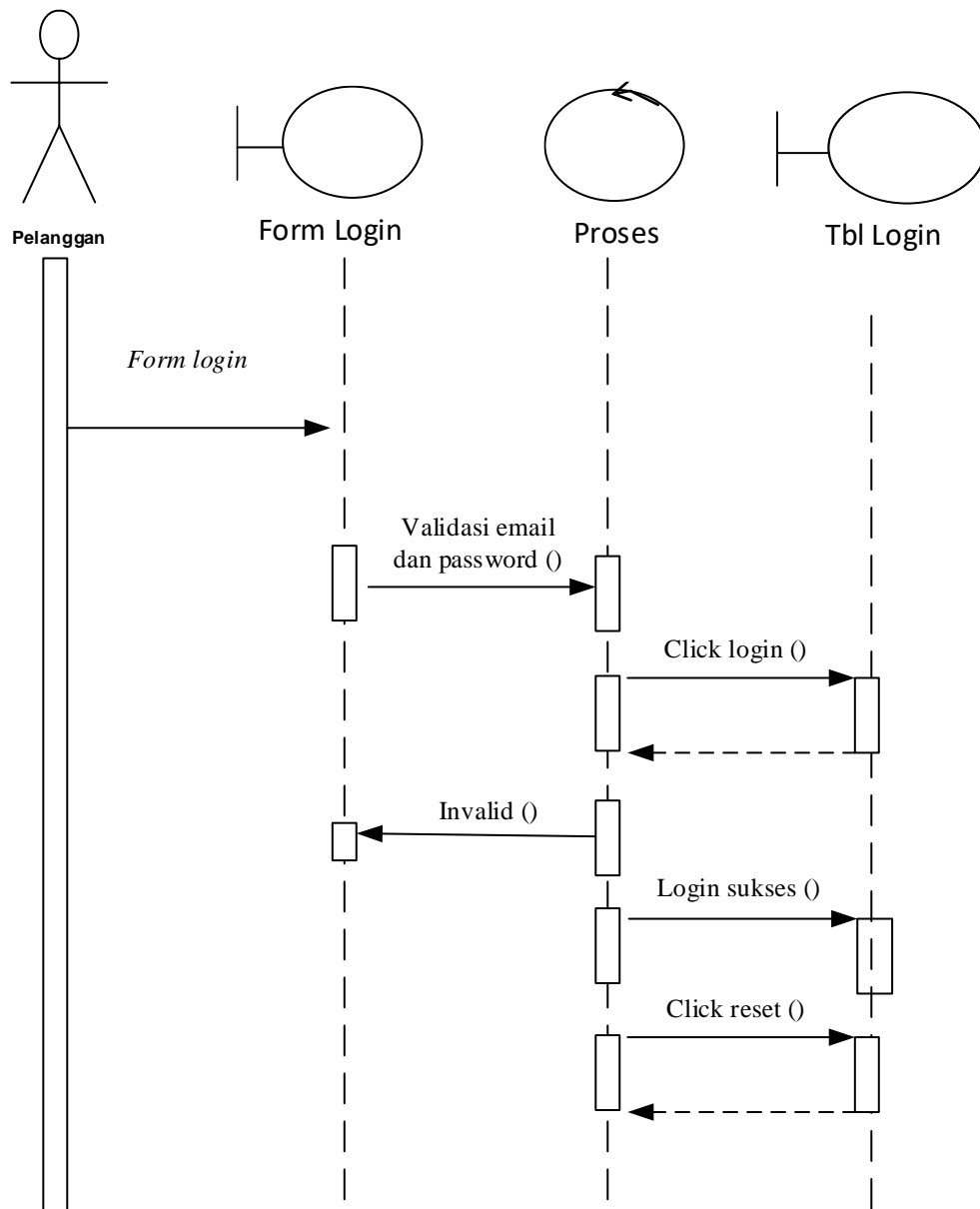
Serangkaian kegiatan *registrasi* yang dilakukan oleh pengguna dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.33. Sequence Diagram Registrasi

b. *Sequence Diagram Login*

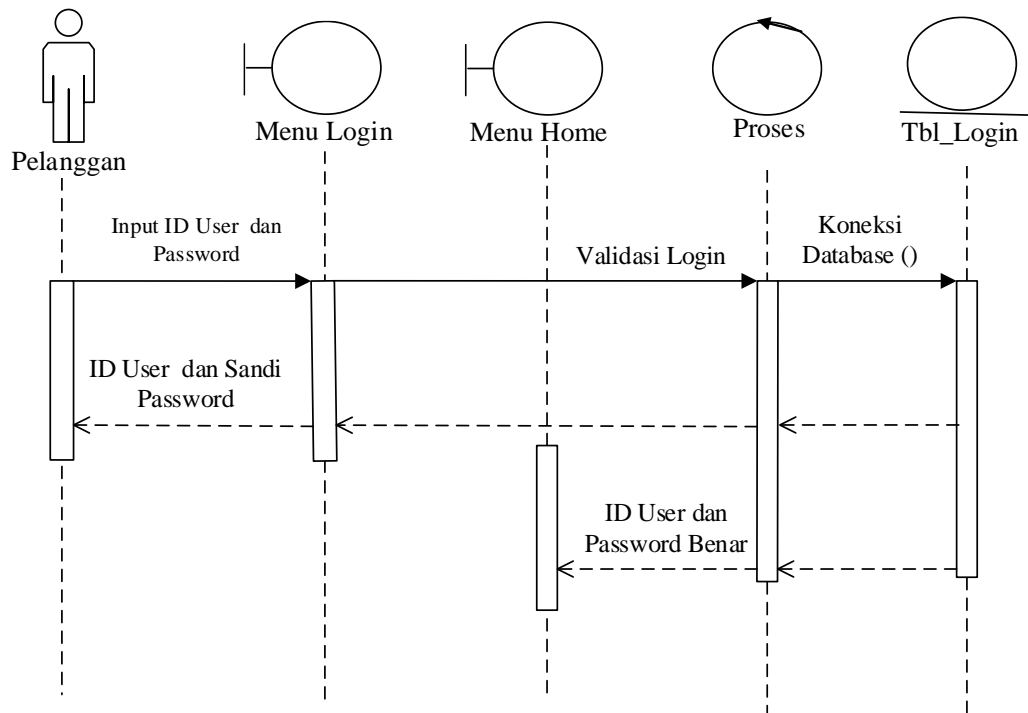
Serangkaian kegiatan *login* yang dilakukan oleh user dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut :



Gambar III.34. Sequence Diagram Login

c. *Sequence Diagram Home*

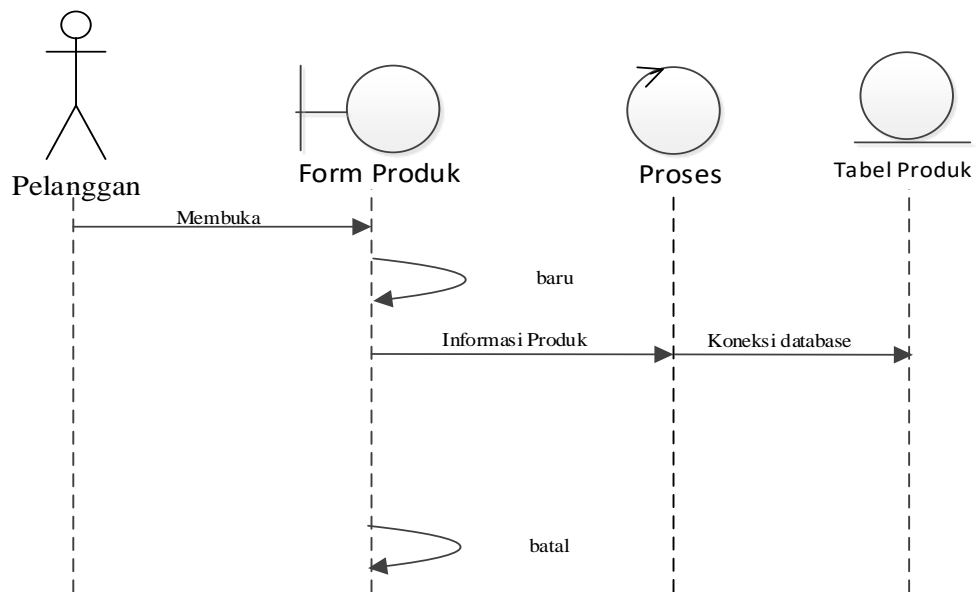
Serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh Admin pada form home dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.35 berikut :



Gambar III.35. Sequence Diagram Form Home

d. Sequence Diagram Produk

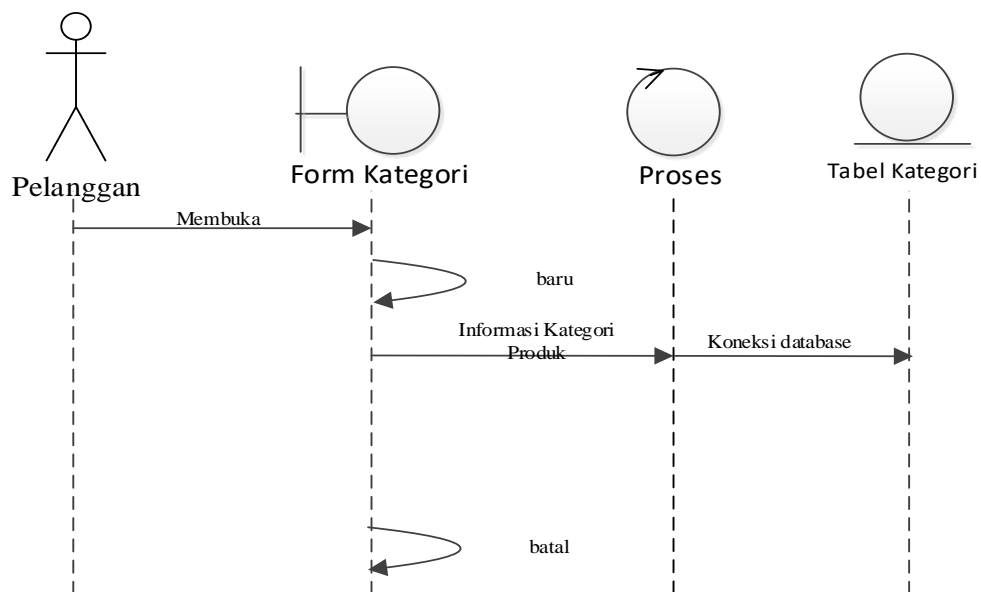
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan produk dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.36 berikut :



Gambar III.36. Sequence Diagram Produk

e. *Sequence Diagram Kategori*

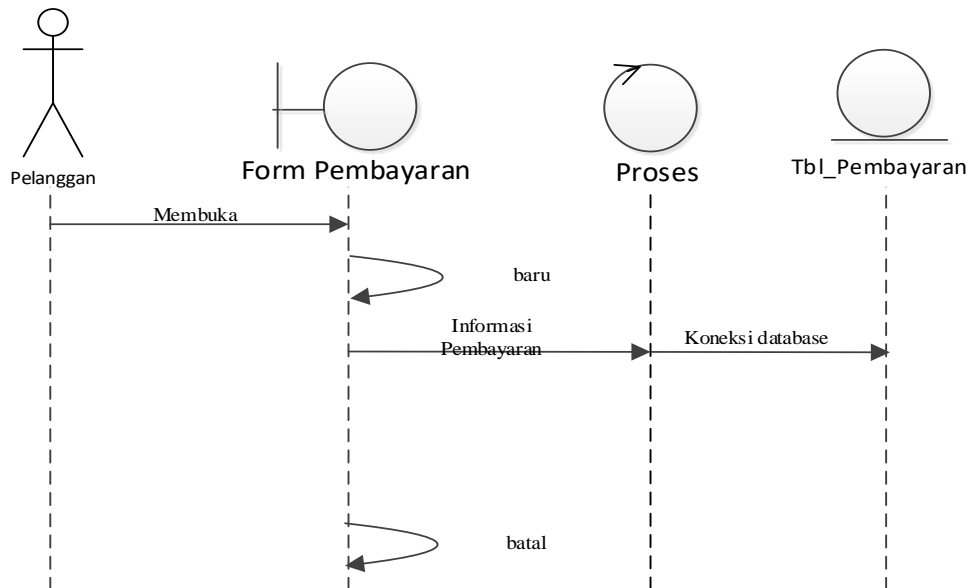
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan kategori dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.37 berikut :



Gambar III.37. Sequence Diagram Kategori

f. Sequence Diagram Pembayaran

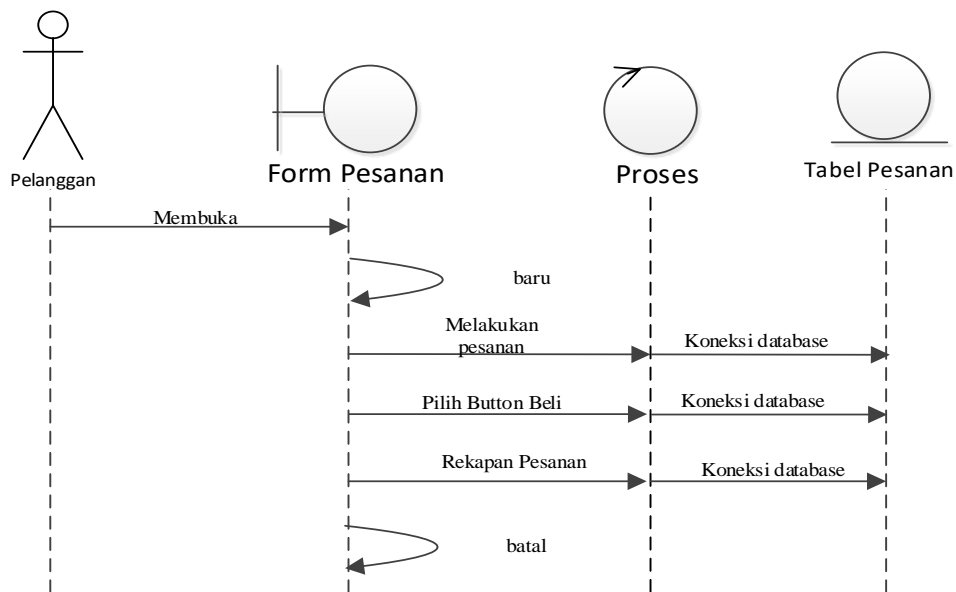
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pembayaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.38 berikut :



Gambar III.38 Sequence Diagram Pembayaran

g. Sequence Diagram Pesanan

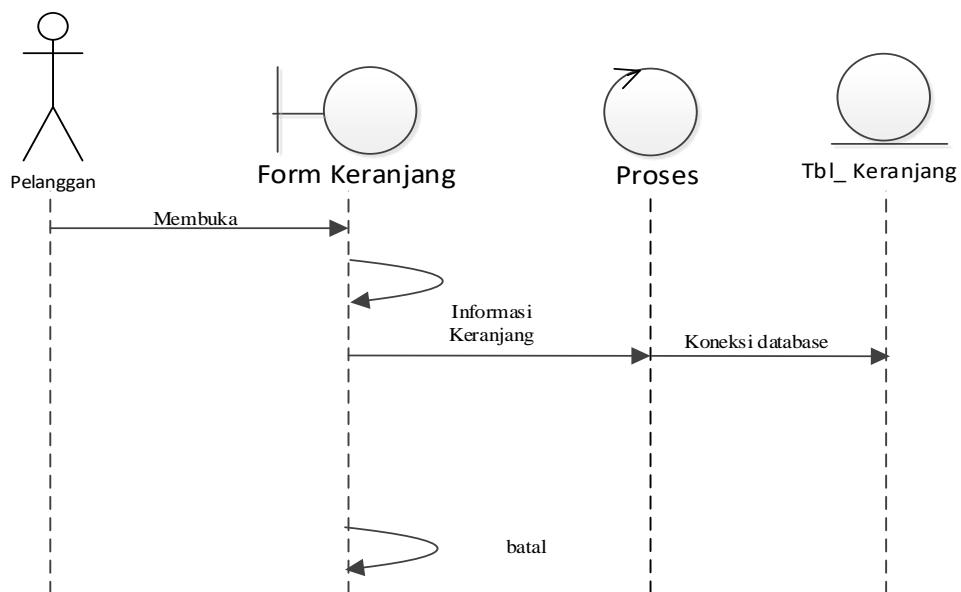
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.39 berikut :



Gambar III.39. Sequence Diagram Pesanan

h. Sequence Diagram Keranjang

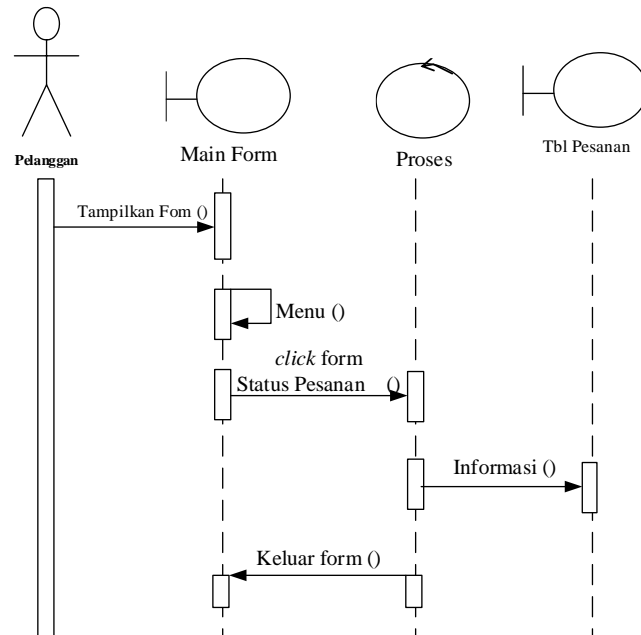
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan keranjang dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.40 berikut :



Gambar III.40. Sequence Diagram Keranjang

i. Sequence Diagram Status pesanan

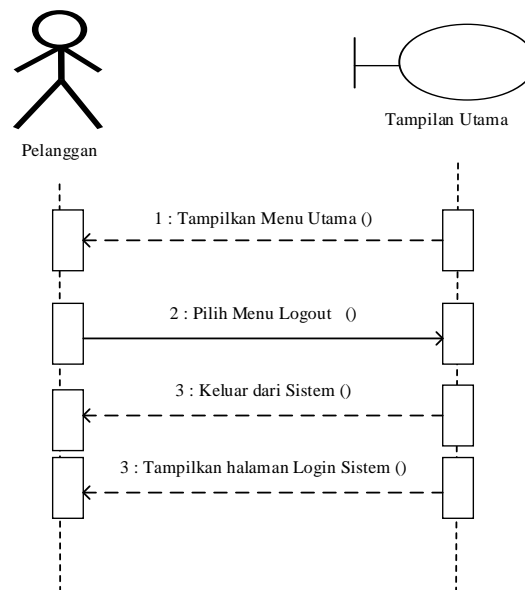
Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan status pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.31 berikut :



Gambar III.31. Sequence Diagram Status Pesanan

i. Sequence Diagram Logout

Serangkaian kinerja sistem yang dilakukan dalam Logout dari sistem dapat diterangkan pada gambar III.41 :



Gambar III.41. 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 Registrasi

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

Tabel III.1 Rancangan Tabel Registrasi

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_registrasi	Int (10)	Tidak	Primary Key
2.	Username	Varchar (10)	Tidak	-
	Password	varchar(18)	Tidak	-

2. Struktur Tabel Login

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 Login

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Username	Varchar (10)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Password	varchar(18)	Tidak	-

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

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 Status Pesanan

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

Tabel III.5 Rancangan Tabel Status Pesanan

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_status	Int (11)	Tidak	<i>Primary Key</i>
2.	Riwayatpesanan	Varchar (20)	Tidak	<i>Unique</i>

5. 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

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	-

6. 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

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	

7. 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

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	

8. 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

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_kategori	Int (11)	Tidak	<i>Foreign Key</i>
6.	Berat	Int (11)	Tidak	

9. Struktur Tabel Pembayaran

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

Tabel III.12 Rancangan Tabel Pembayaran

No	Nama Field	Tipe Data	Boleh Kosong	Kunci
1.	Id_pembayaran	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 :

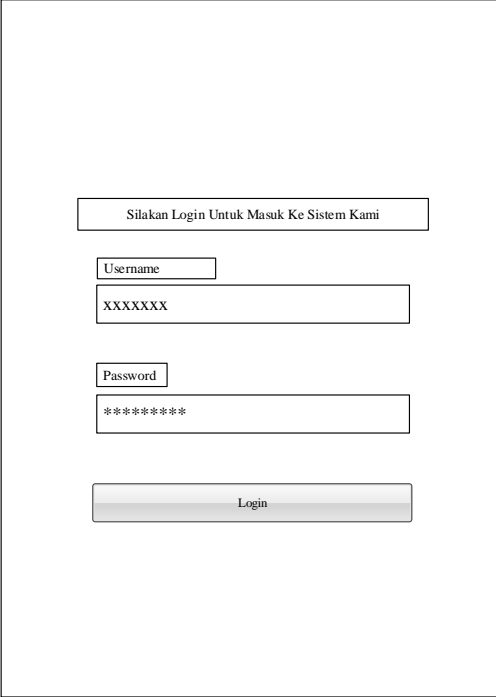
The image shows a registration form with the following elements:

- A box labeled "Profil" at the top.
- An "ID Registrasi" label above a text input field containing "xxxxxx".
- A "Username" label above a text input field containing "xxxxxx".
- A "Password" label above a text input field containing "xxxxxx".
- A checkbox followed by the text "Saya menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku".
- A "Daftar" button at the bottom.

Gambar III.39. Tampilan *Form Registrasi*

2. Tampilan *Form Login*

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



Silakan Login Untuk Masuk Ke Sistem Kami

Username
XXXXXXXX

Password

Login

Gambar III.40. Tampilan *Form Login*

10. Desain *Form* Produk

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

The form is enclosed in a rectangular border. At the top, there is a wide input field labeled 'Nama Produk'. Below it is a smaller input field labeled 'Hasil Pencarian'. The main content area is divided into two columns. Each column contains a box labeled 'Produk'. Below each 'Produk' box is a label 'Nama Produk : Harga Rp :'. At the bottom of each column is a button labeled 'Beli'.

Gambar III.42. Desain *Form Produk*

11. Desain *Form Keranjang Belanja*

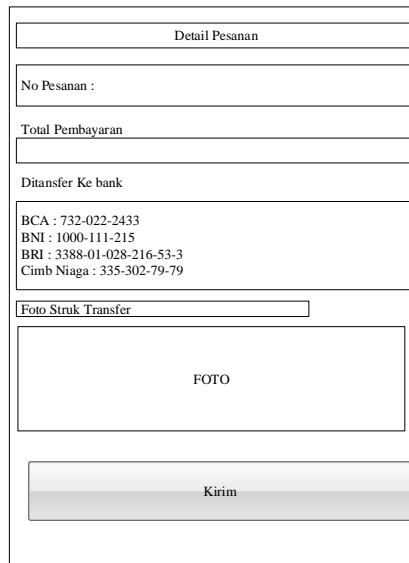
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan Keranjang Belanja dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar III.43 berikut :

The form is enclosed in a rectangular border. At the top, there is a title 'Keranjang Belanja' and a description 'Isi Keranjang Belanja Anda'. Below this is a 'Produk' label. To the right of the 'Produk' label is a label 'Nama Produk : Harga Rp :'. Below the 'Produk' label is a 'Sub Total Rp' field with an 'X' multiplier. At the bottom, there is a 'Total Harga Rp' field and a 'Proses Pesanan' button.

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 :



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

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.34. 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.35 berikut :

Kategori	Produk	Pesanan	Pengguna	Profil Administrator	Logout
<input type="button" value="Tambah kateggri"/>					
Nama					Aksi
Xxxxxxx					Edit/ hapus
Xxxxxxx					Edit/ hapus
Xxxxxxx					Edit/ hapus

Gambar III.35. 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.35 berikut :

LOGO					
Kategori	Produk	Pesanan	Pengguna	Profil Administratoor	Logout
Tambah Kategori					
Nama Kategori					
xxxxxxxx					
Simpan					

Gambar III.35. 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.36 berikut :

LOGO					
Kategori	Produk	Pesanan	Pengguna	Profil Administratoor	Logout
Tambah Produk					
Gambar	Nama	Berat	harga	Aksi	
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	Edit/ Hapus .	
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	Edit/ Hapus	
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	Edit/ Hapus	

Gambar III.36. 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.36 berikut :

LOGO					
Kategori	Produk	Pesanan	Pengguna	Profil Administratoor	Logout
Tambah Produk					
Nama Produk		Nama Produk			
<input type="text" value="xxxxxxxx"/>		<input type="text" value="xxxxxxxx"/>			
Harga		Foto Produk			
<input type="text" value="xxxxxxxx"/>		<input type="text" value="xxxxxxxx"/>			
Deskripsi					
<input type="text" value="xxxxxxxx"/>					
Simpan					

Gambar III.36. 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.37 berikut :

LOGO							
Kategori	Produk	Pesanan	Pengguna	Profil Administratoor	Logout		
Data Pesanan							
ID Pesanan	Tanggal	Nama	Produk	pengiriman	Metode & Total	Status	Aksi
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxx	xxxxxx
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxx	xxxxxx
Xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxx	xxxxx	xxxx	xxxxxx

Gambar III.37. 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.38 berikut :

LOGO					
Kategori	Produk	Pesanan	Pengguna	Profil Administratoor	Logout
vAalidasi Pembayaran					
Penerima					
xxxxxxxxx					
Total			Bank		
xxxxxxxxx			xxxxxxxxx		
Deskripsi			Pembayaran valid		Pembayaran tidak valid
FOTO PEMBAYARAN					

Gambar III.38. Desain *Form* Pembayaran

8. Desain *Form* Pengguna

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

LOGO					
Kategori	Produk	Pesanan	Pengguna	Profil Administrator	Logout
<input type="button" value="Data Pengguna"/>					
Nama	No Handphone			Aksi	
Xxxxxxx	xxxxxxx			edit// hapus	
Xxxxxxx	xxxxxxx			edit// hapus	
Xxxxxxx	xxxxxxx			edit// hapus	

Gambar III.39. Desain *Form* Pengguna