

BAB III

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

III.1. Analisis Masalah

Analisa sistem pada yang berjalan bertujuan untuk mengidentifikasi serta melakukan evaluasi terhadap Sistem Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan *metode greedy best first search*, analisis dilakukan agar dapat menemukan masalah-masalah yang sedang berjalan pada perusahaan dengan metode *greedy best firstsearch* dalam menentukan nilai dari setiap data produk. Adapun permasalahan pada sistem yang sedang berjalan adalah :

1. Rute terpendek lokasi penjualan sepeda motor bekas sulit ditemukan.
2. Belum adanya sistem yang dapat mencari jalur terpendek penjualan sepeda motor bekas.
3. Diperlukannya sebuah metode untuk menemukan jalur terpendek penjualan sepeda motor bekas.

Berdasarkan analisa diatas maka penulis telah melakukan evaluasi dari sistem yang sedang berjalan dan penulis menemukan kelemahan sistem yang ada. Adapun kelemahan tersebut seperti: belum ada sistem untuk pencarian jalur terpendek penjualan sepeda motor bekas sehingga memakan banyak waktu untuk mencari lokasi penjualan sepeda motor bekas. Demikian juga dengan informasi atau data mengenai penjualan sepeda motor bekas yang sulit didapat karena harus mengecek satu persatu.

Dengan melihat uraian diatas penulis memberikan suatu solusi atau strategi pemecahan masalah yang diharapkan dapat mengatasi kelemahan sistem yang ada. Adapun solusi yang ditawarkan adalah aplikasi Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan *metode greedy best first search* dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql. Sistem Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan *metode greedy best first search* ini adalah salah satu alat yang diyakini mampu memberikan kontribusi positif bagi perusahaan.

III.1.1 Evaluasi

Berdasarkan analisa diatas maka penulis telah melakukan evaluasi dari sistem yang sedang berjalan dan penulis menemukan kelemahan sistem yang ada. Adapun kelemahan tersebut seperti: belum ada sistem untuk pencarian jalur terpendek penjualan sepeda motor bekas sehingga memakan banyak waktu untuk mencari lokasi penjualan sepeda motor bekas. Demikian juga dengan informasi atau data mengenai penjualan sepeda motor bekas yang sulit didapat karena harus mengecek satu persatu.

III.1.2 Strategi Pemecahan Masalah

Dengan melihat uraian diatas penulis memberikan suatu solusi atau strategi pemecahan masalah yang diharapkan dapat mengatasi kelemahan sistem yang ada. Adapun solusi yang ditawarkan adalah aplikasi Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan *metode greedy best first search* dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database

mysql. Sistem Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas Dengan Menggunakan *metode greedy best first search* ini adalah salah satu alat yang diyakini mampu memberikan kontribusi positif bagi perusahaan.

III.2. Penerapan Metode *Greedy Best First Search*

Algoritma *greedy* merupakan algoritma yang paling populer untuk memecahkan masalah optimasi. Algoritma ini membentuk solusi langkah per langkah. Pada setiap langkah, banyak pilihan yang perlu dieksplorasi. Oleh karena itu, pada setiap langkah harus dibuat keputusan terbaik dalam menentukan pilihan.

Algoritma *greedy best first search* adalah salah satu cabang dari algoritma *best first search*. Algoritma *best first search* merupakan metode untuk membangkitkan simpul dari simpul sebelumnya (yang saat ini adalah simpul terbaik menurutnya). Dalam *Greedy Search*, keputusan diambil menggunakan fungsi evaluasi $f(n)$ tetapi tanpa mempertimbangkan nilai sebenarnya $g(n)$ karena informasi nilai $g(n)$ tidak berguna sebab *Greedy Search* tidak peduli dengan nilai sebenarnya. *Greedy Search* hanya akan mempertimbangkan nilai heuristik $h(n)$ yang ditetapkan dengan aturan tertentu sedemikian rupa sehingga simpul yang dipilih adalah simpul terbaik.

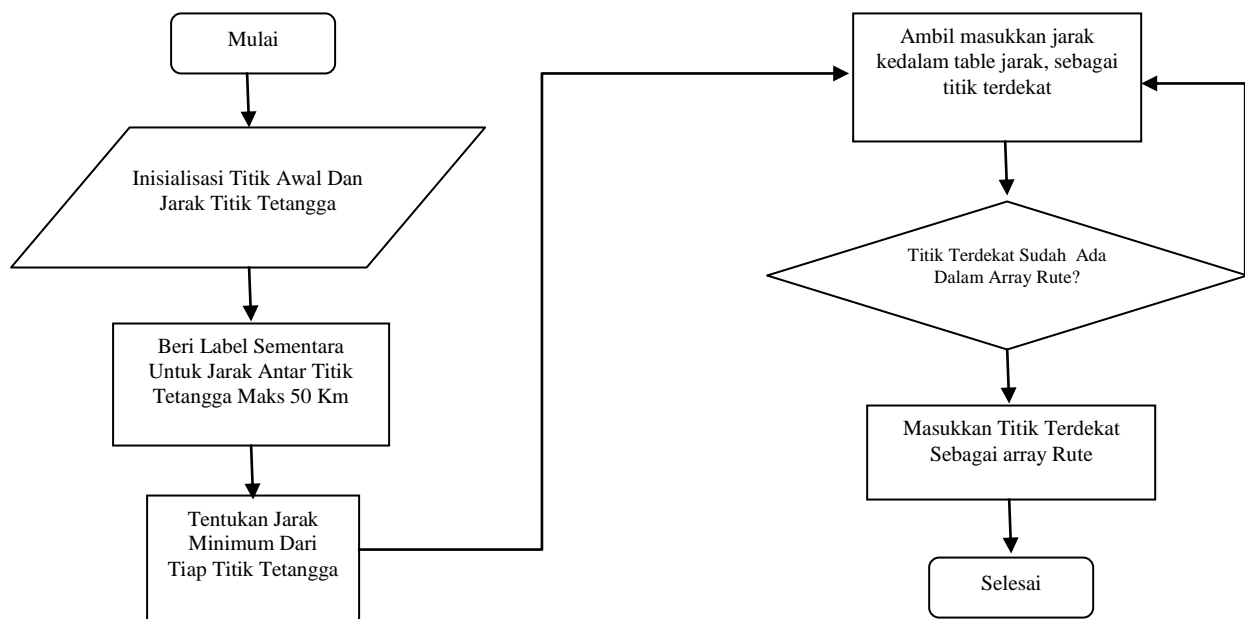
$$f(n) = h(n) \dots\dots\dots(1)$$

Langkah-langkah dalam algoritma *Greedy Search* adalah sebagai berikut:

1. Masukkan simpul awal ke *Open List*.
2. Tentukan metode untuk menentukan nilai heuristik $h(n)$.
3. Bangkitkan simpul dan hitung nilai heuristik $h(n)$ untuk setiap simpul.

4. Pilih simpul dengan $h(n)$ paling optimal.
5. Perbarui nilai setiap simpul yang berubah karena keadaan tertentu (misalnya karena digabung dengan simpul lain).
6. Jika telah mencapai solusi, berhenti. Jika belum, ulangi langkah 2 sampai ditemukan solusi. (Ikhwanul Muslimin,2016)

Berikut flowchart algoritma Greedy Best First Search:



Gambar III.1. Flowchart Algoritma Greedy Best First Search

Contoh Kasus :

Misalnya kita akan menggunakan algoritma *Greedy Best First Search* untuk mencari Jalur terpendek dari pejual sepeda motor.

1. Mulai dari keadaan awal, tentukan titik koordinat awal longitude = 98.666389 , latitude = 3.6376651 , simpan sebagai posisi awal saat ini

2. Lakukan perulangan hingga tujuan tercapai atau hingga pencarian tidak memberikan perubahan pada keadaan sekarang.

3. Tentukan simpul sebagai nilai heuristik dari *node-node*.

Untuk kondisi saat ini maka simpul dari tetangga terdekat adalah

Node Titik B, Longitude = 98.67832 Latitude=3.65479

Node Titik D, Longitude = 98.6784 Latitude=3.617

Node Titik E, Longitude = 98.6859 Latitude=3.6225

Tentukan simpul dan hitung jarak tempuh masing-masing *node* simpan dalam variabel jarak tempuh.

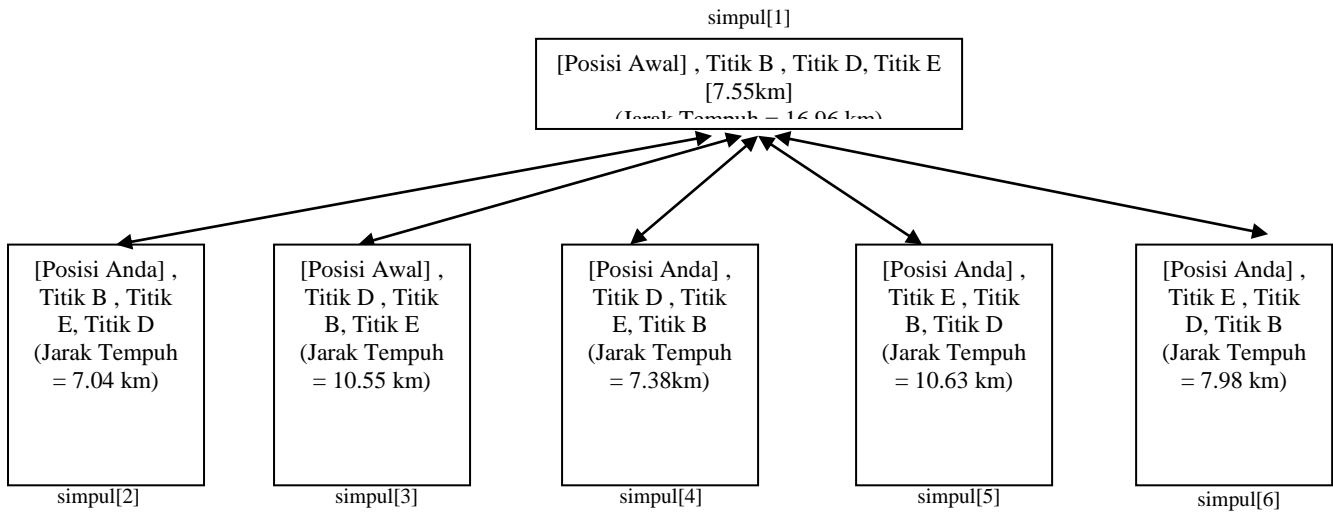
[Posisi Awal] , Titik B , Titik D, Titik E
(Jarak Tempuh = 16.96 km)

4. Lakukan untuk tiap node yang digunakan oleh keadaan sekarang.

a. Gunakan node tersebut dan bentuk keadaan baru.

b. Evaluasi keadaan baru tersebut jika merupakan tujuan keluar. Jika bukan, bandingkan nilai keuristiknya dengan simpul. Jika lebih baik, jadikan nilai heuristik keadaan baru tersebut sebagai simpul baru, tetapi jika tidak lebih baik, nilai simpul tidak berubah.

Jika simpul lebih baik daripada nilai heuristik keadaan sekarang, ubah node simpul menjadi keadaan sekarang.



Gambar III.2. Detail Algoritma Greedy Best First Search

$$\begin{aligned}
 \text{Simpul[1]} &= [\text{posisi anda} \rightarrow \text{B}] + [\text{B} \rightarrow \text{D}] + [\text{D} \rightarrow \text{E}] + [\text{E} \rightarrow \text{E}] \\
 &= 2.31924801169216 + 4.20206565580093 + 1.03283142302399 \\
 &\quad + 0 \\
 &= 7.554145091 \text{ dibulatkan } 7.55
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpul[2]} &= [\text{posisi anda} \rightarrow \text{B}] + [\text{B} \rightarrow \text{E}] + [\text{E} \rightarrow \text{D}] + [\text{D} \rightarrow \text{D}] \\
 &= 2.31924801169216 + 3.68769903996286 + 1.03283142302399 \\
 &\quad + 0 \\
 &= 7.039778475 \text{ dibulatkan } 7.04
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpul[3]} &= [\text{posisi anda} \rightarrow \text{D}] + [\text{D} \rightarrow \text{B}] + [\text{B} \rightarrow \text{E}] + [\text{E} \rightarrow \text{E}] \\
 &= 2.65644897693802 + 4.20206565580093 + 3.68769903996286 \\
 &\quad + 0 \\
 &= 10.54621367 \text{ dibulatkan } 10.55
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpul[4]} &= [\text{posisi anda} \rightarrow D] + [D \rightarrow E] + [E \rightarrow B] + [B \rightarrow B] \\
 &= 2.65644897693802 + 1.03283142302399 + 3.68769903996286 \\
 &\quad + 0 \\
 &= 7.37697944 \text{ dibulatkan } 7.38
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpul[5]} &= [\text{posisi anda} \rightarrow B] + [B \rightarrow D] + [D \rightarrow E] + [B \rightarrow B] \\
 &= 2.74436048350447 + 1.03283142302399 + 4.20206565580093 \\
 &\quad + 0 \\
 &= 7.979257562 \text{ dibulatkan } 7.98
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Simpul[6]} &= [\text{posisi anda} \rightarrow B] + [B \rightarrow D] + [D \rightarrow E] + [D \rightarrow D] \\
 &= 2.74436048350447 + 3.68769903996286 + 4.20206565580093 \\
 &\quad + 0 \\
 &= 10.63412518 \text{ dibulatkan } 10.63
 \end{aligned}$$

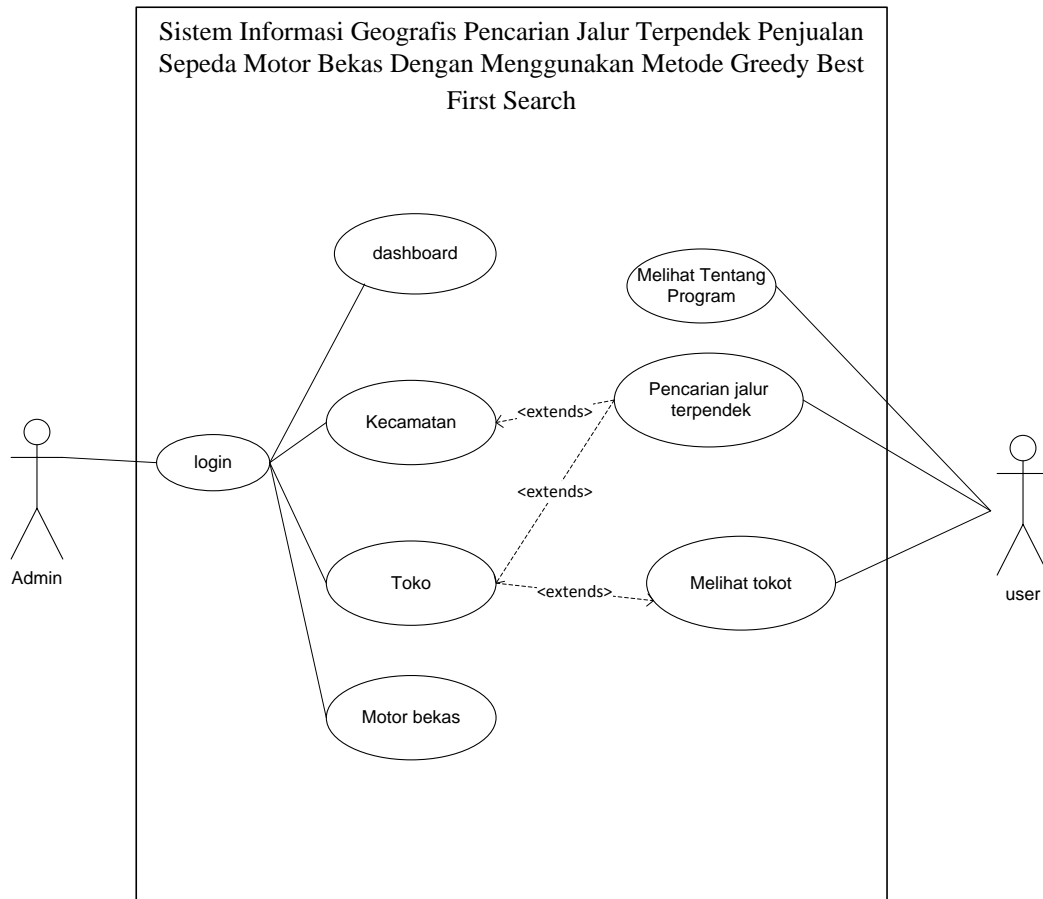
Dari evaluasi setiap node simpul diatas, simpul[1] memiliki jarak tempuh sepanjang 7.55 km, simpul[2] memiliki jarak tempuh sepanjang 7.04 km, simpul[3] memiliki jarak tempuh sepanjang 10.55 km, simpul[4] memiliki jarak tempuh sepanjang 7.38km, simpul[5] memiliki jarak tempuh sepanjang 7.98 km, simpul[6] memiliki jarak tempuh sepanjang 10.63 km, maka dapat diambil kesimpulan rute terpendek dari node simpul-simpul adalah simpul[2].

III.3 Desain Sistem

III.3.1 UseCase Diagram

Model *use case* adalah dialog antara aktor dengan sistem. *Usecase* mempresentasikan fungsionalitas yang disediakan oleh sistem yang tampak oleh

aktor. Sebuah *use case* adalah suatu fungsionalitas tingkat tinggi yang disediakan sistem. Dengan kata lain *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem, untuk lebih jelasnya perhatikan use case diagram aplikasi penjualan sepeda motor yang dibuat:

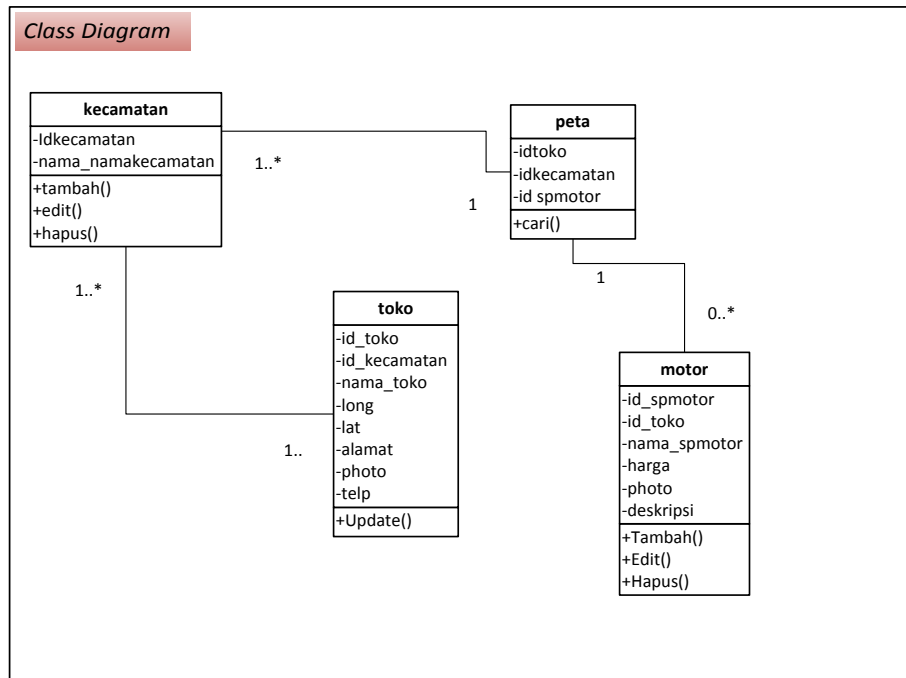


Gambar III.3. UseCase Diagram Aplikasi Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas

III.3.1. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system. *Class diagram* memberikan gambaran system secara statis dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa class diagram untuk sistem tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. Dapat

dibuat beberapa diagram sesuai dengan yang diinginkan untuk mendapatkan gambaran lengkap terhadap sistem yang dibangun.



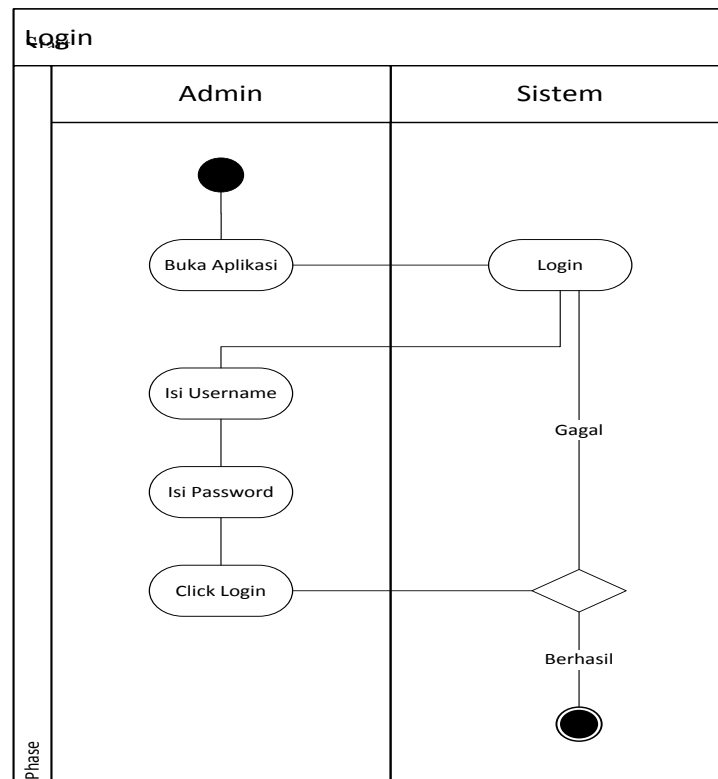
Gambar III.4. Class Diagram Aplikasi Pencarian Jalur Terpendek Penjualan Sepeda Motor Bekas

III.3.2. Activity Diagram

Activity diagram memiliki pengertian yaitu lebih fokus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Dipakai pada business modeling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis. Memiliki struktur diagram yang mirip flowchart atau data flow diagram pada perancangan terstruktur.

1. Activity Diagram Login

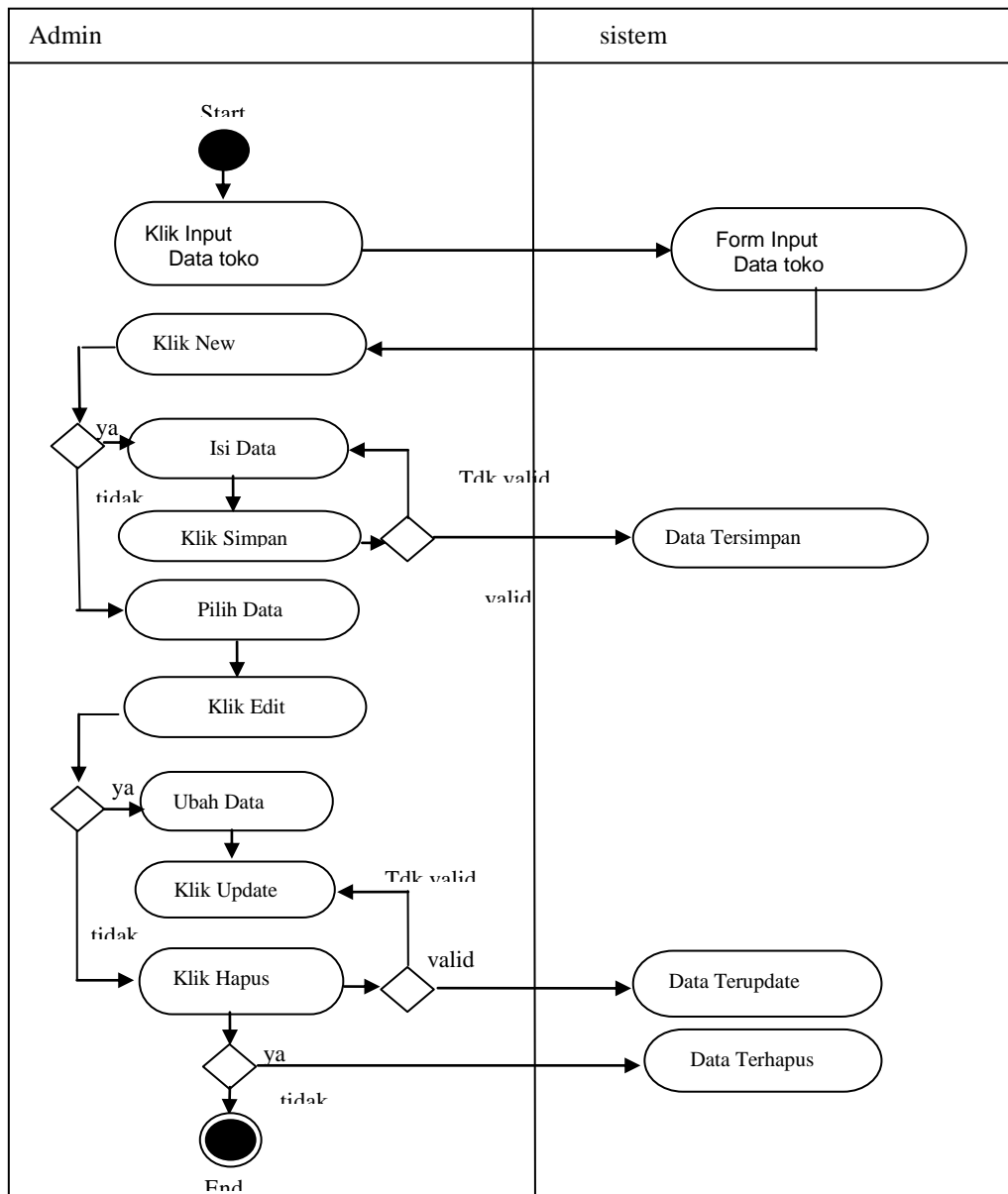
Activity diagram *login* menggambarkan logika *login* bagi admin ketika ingin masuk kedalam halaman administrator, berikut desain *activity diagram login*



Gambar III.5. Activity Diagram Login Sistem

2. Activity Diagram Data Toko

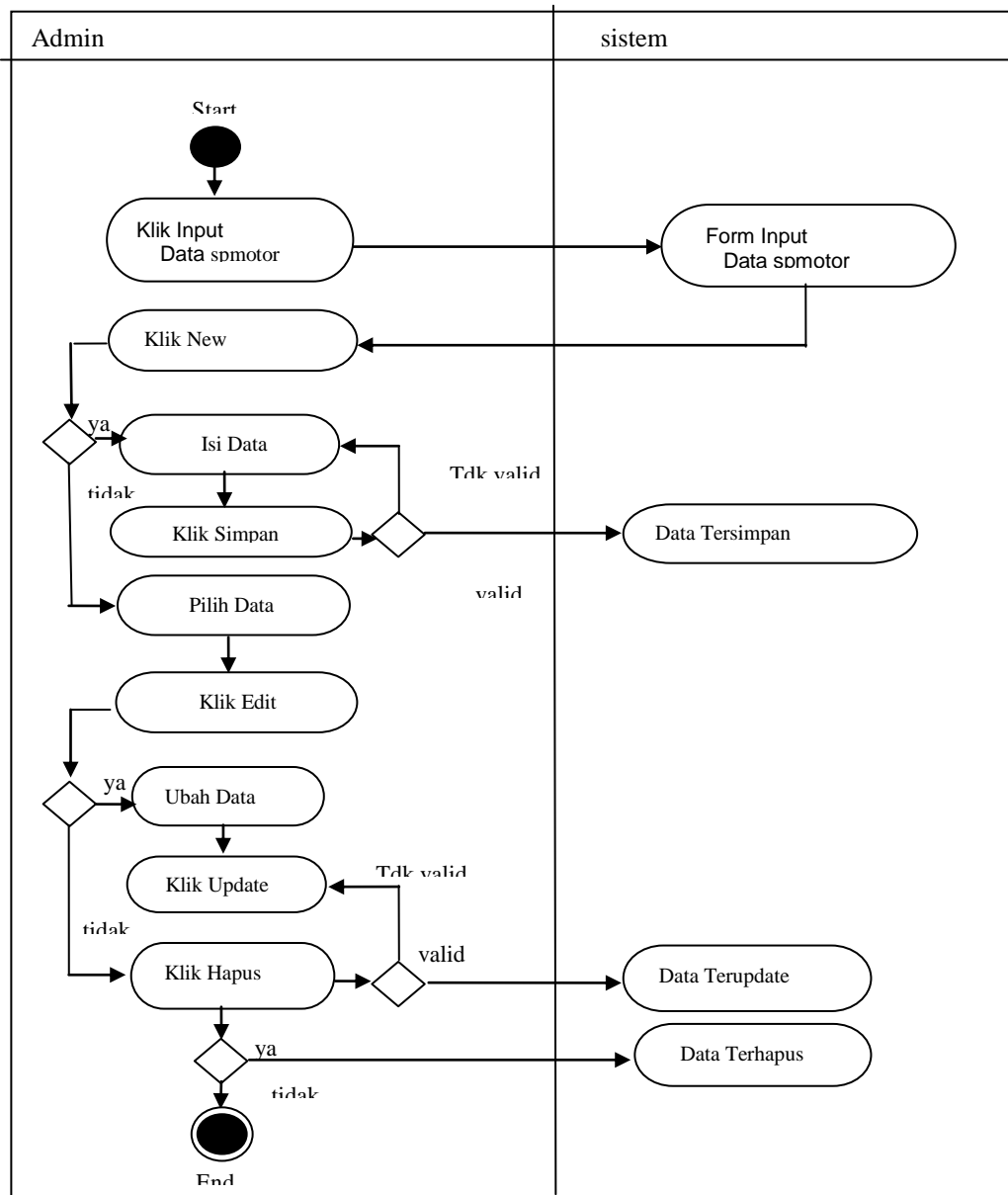
Activity diagram data tokomenggambarkan prosedur penyimpanan, merubah data, menghapus data serta menampilkan informasi data toko, berikut adalah *activity diagram* yang penulis rancang.



Gambar III.6. Activity Diagram Data Toko

3. Activity Diagram Data Sepeda Motor

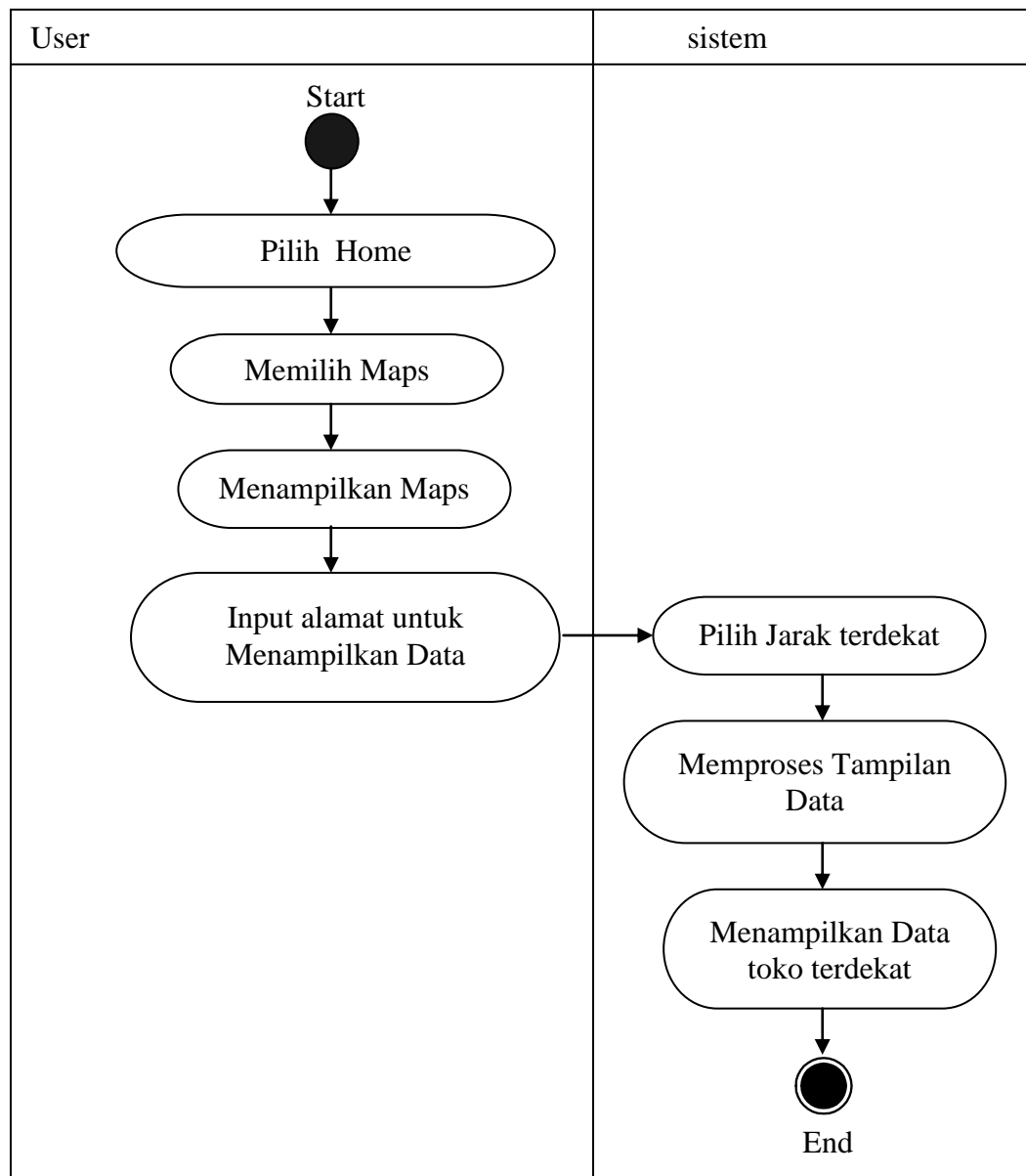
Activity diagram data sepeda motor menggambarkan prosedur penyimpanan, merubah data, menghapus data serta menampilkan informasi data sepeda motor, berikut adalah activity diagram yang penulis rancang.



Gambar III.7. Activity Diagram Sepeda Motor

4. Activity Diagram Pencarian Toko

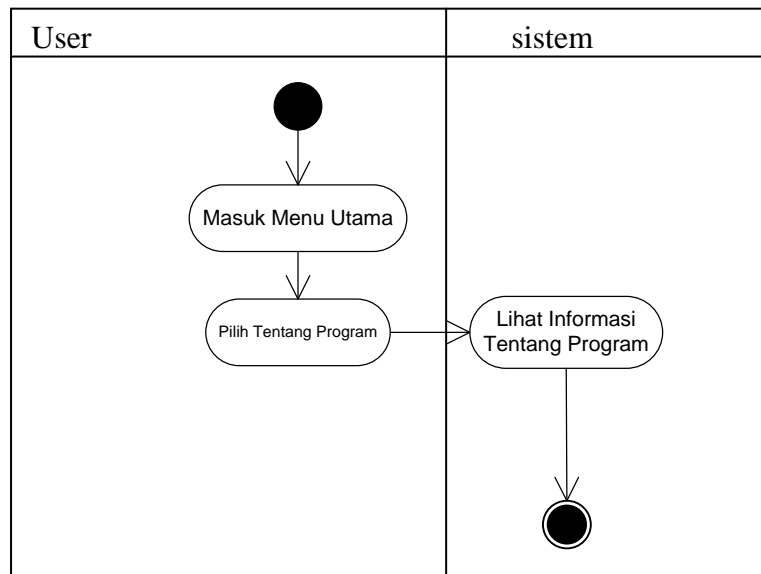
Pada activity diagram Pencarian Toko menggambarkan tentang pencarian penjualan toko Sepeda Motor Bekas terdekat. Adapun Activity Diagram pencarian Toko terdekat dapat dilihat pada gambar.



Gambar III.8. Activity Diagram Pencarian Toko

5. Activity Diagram Tentang Program

Pada activity diagram Tentang Program menjelaskan bahwa informasi atau data diri pembuat program. Adapun Activity Diagram Tentang Program dapat dilihat pada gambar III.9.



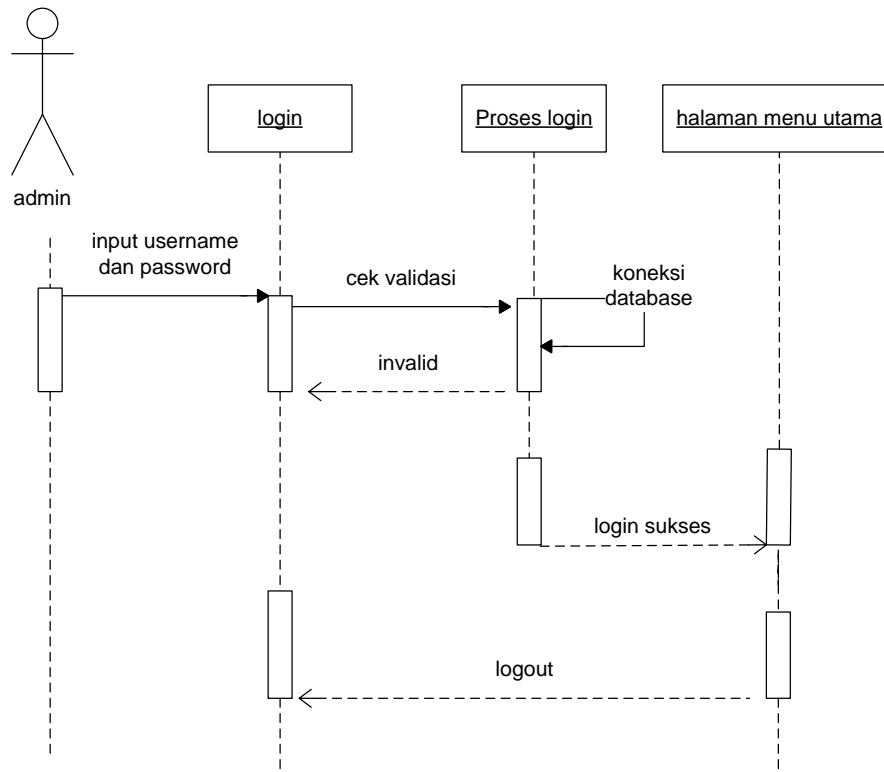
Gambar III.9. Activity Diagram Melihat Tentang Program

III.2.4. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu penyajian perilaku yang tersusun sebagai rangkaian langkah-langkah percontohan dari waktu ke waktu. *Sequence* diagram digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang disampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil.

III.2.4.1 Sequence Diagram Login Admin

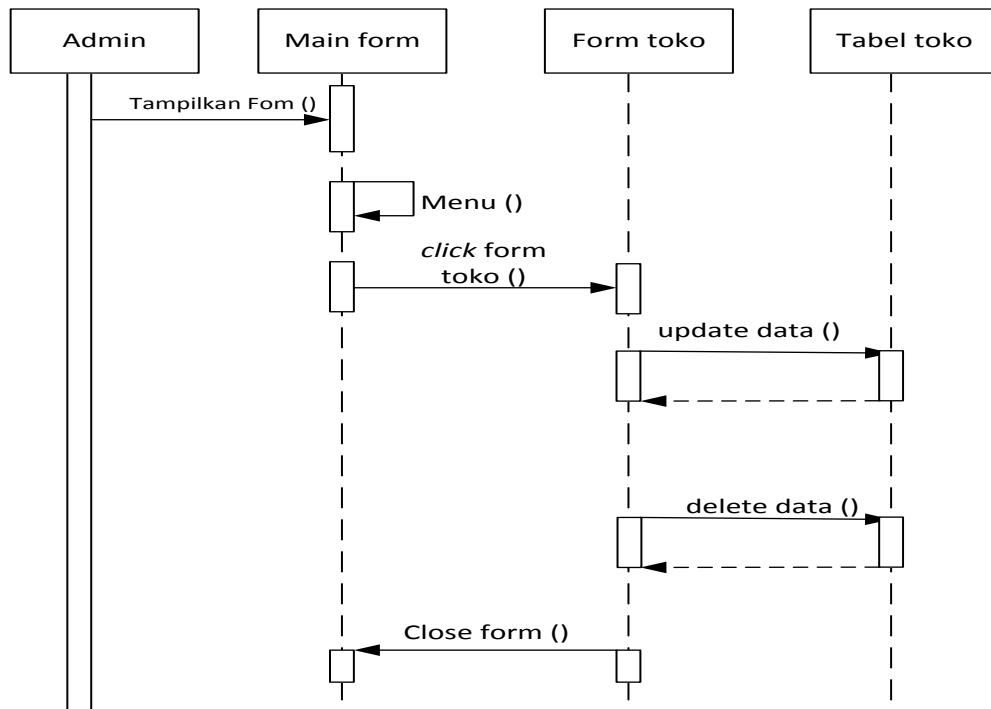
Sequence diagram *login* admin menggambarkan prosedur kerja *login* oleh admin, berikut adalah *sequence* diagram yang dirancang



Gambar III.10 *Sequence Diagram Login*

III.2.4.2 *Sequence Diagram Data Toko Sepeda motor*

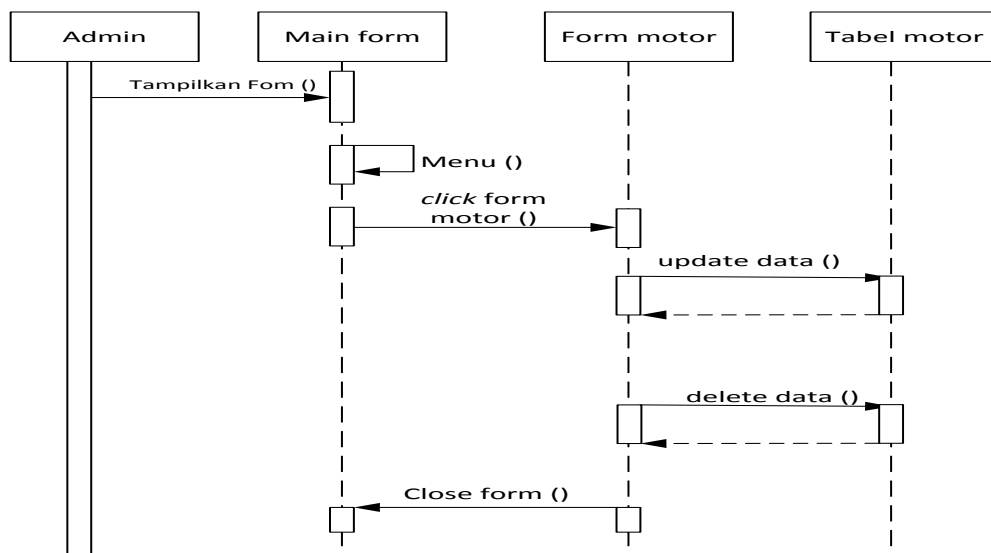
Sequence diagram data toko sepeda motor menggambarkan prosedur kerja dari penambahan data *tokosepeda motor* oleh admin, berikut adalah *sequence diagram* data *tokosepeda motor* yang dirancang.



Gambar III.11 *Sequence Diagram Data Tempat Sepeda motor*

III.2.4.3 *Sequence Diagram Data Sepeda motor*

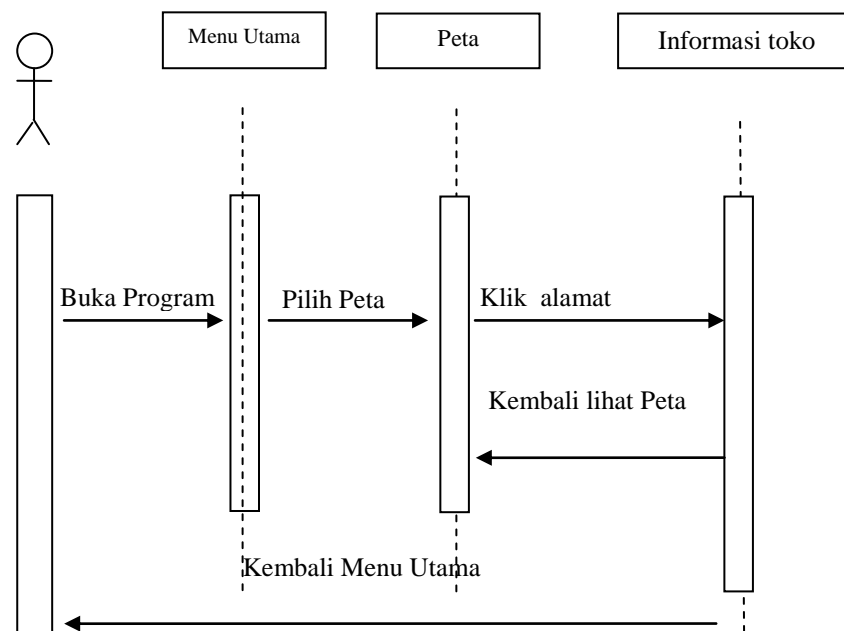
Sequence diagram data sepeda motor menggambarkan prosedur kerja dari penambahan data *sepeda motor* oleh admin, berikut adalah *sequence diagram data sepeda motor* yang dirancang.



Gambar III.12. *Sequence Diagram Data Sepeda motor*

III.2.4.4 Sequence DiagramPeta

Sequence diagram peta online kota medan menggambarkan prosedur kerja untuk menampilkan peta online kota medan, berikut adalah *sequence diagram* peta online yang dirancang.



Gambar III.13. Sequence Diagram Peta

III.3 Disain Database

Perancangan database merupakan kumpulan dari tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan informasi *penjualan sepeda motor* dan tempat *penjualan sepeda motor*, table yang ada pada database sebanyak 2 buah table dan digunakan untuk menyimpan informasi, berikut adalah desain table yang digunakan dan kamus data yang dibuat

III.3.1 Kamus Data

Kamus data merupakan suatu daftar terintegrasi tentang komposisi elemen data, aliran data dan data *store* yang digunakan. Pengisian data *dictionary*

dilakukan setiap saat selama proses pengembangan berlangsung, ketika diketahui adanya data atau saat diperlukan penambahan data item kedalam sistem. Berikut kamus data dari aplikasi yang dibuat:

Database : dbputri, Nama Tabel : user; Primerykey : id

Tabel III.1. Tabel Admin

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id	Int	11	ID Admin
2	username	Varchar	50	Nama Admin
3	password	Text	0	Kata Sandi Admin

User = ({id} + username + password)

Spmotor = ({id_spmotor} + id_toko + nama_spmotor+ harga+ photo)

Kecamatan = ({id_kecamatan} + nama_kecamatan)

Toko =({id_toko}+id_kecamatan+ nama_toko+long+ lat+ alamat+ photo + telp)

III.3.2 Disain Tabel / File

Database : dbputri, Nama Tabel : user; Primerykey : id

Tabel III.2. Tabel Admin

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id	Int	11	ID Admin
2	username	Varchar	50	Nama Admin
3	password	Text	0	Kata Sandi Admin

Database : dbputri, Nama Tabel : kecamatan; Primerykey : id_kecamatan

Tabel III.3 Tabel Kecamatan

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id_kecamatan	Varchar	7	ID kecmatan
2	Nama_kecamatan	Varchar	50	Nama kecamatan

Database : dbputri, Nama Tabel : toko; Primerykey : id_toko

Tabel III.4 Tabel Toko

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_toko	Int	5	ID toko
2	id_kecamatan	Varchar	7	Id kecamatan
3	nama_toko	Varchar	255	Nama toko
4	Long	Double	0	Longitude
5	Lat	Double	0	Latitude
6	Alamat	Varchar	255	Alamat toko
7	Photo	Varchar	255	Photo
8	Telp	Varchar	20	Telp toko

Database : dbputri, Nama Tabel : spmotor; Primerykey : id_spmotor

Tabel III.5 Tabel Motor

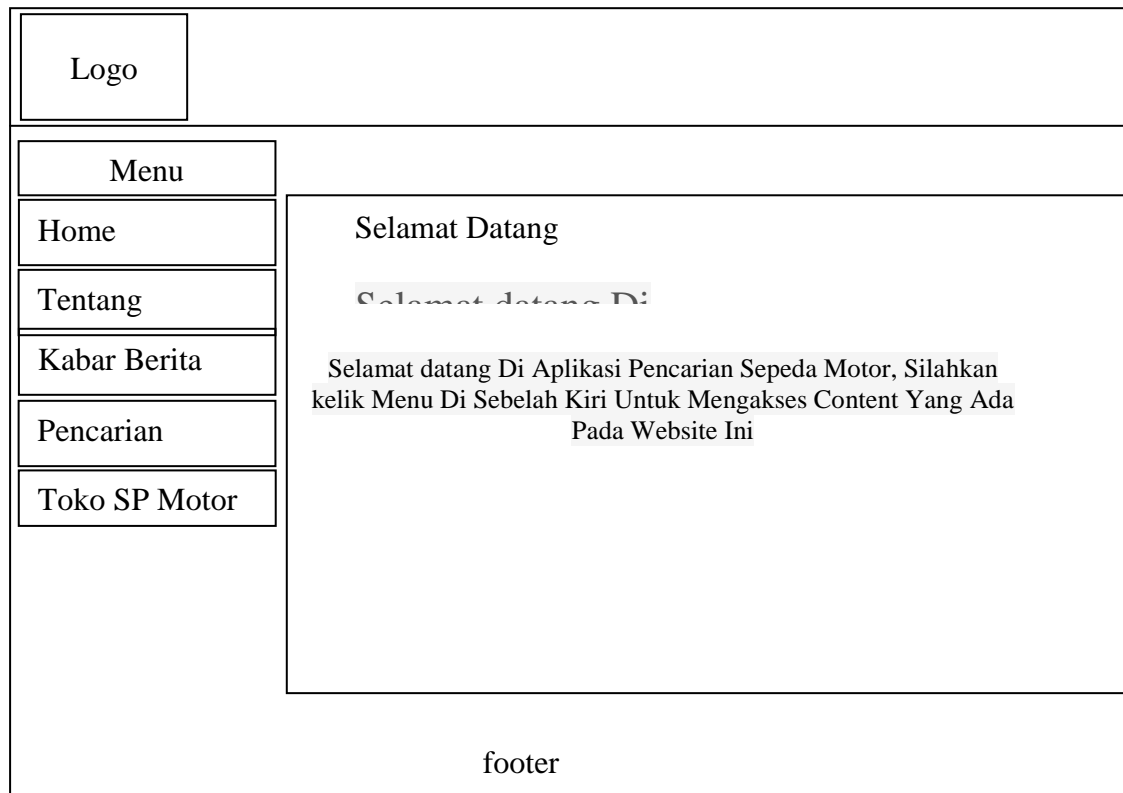
No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_spmotor	Int	5	ID spmotor
2	id_toko	Int	5	Id toko
3	nama_spmotor	Varchar	255	Nama spmotor
4	harga	Varchar	255	Harga Spmotor
5	photo	Varchar	255	Photo
6	deskripsi	Varchar	500	Deskripsi

III.4 Perancangan Antar Muka

Dalam hal ini penulis akan membahas perancangan sistem yang akan dibangun secara terperinci, perancangan yang dibuat terdiri dari perancangan *system* dan perancangan database.

III.4.1 Desain *Form* Utama

Desain *form* utama merupakan desain muncul ketika aplikasi dijalankan oleh user, berikut adalah desain dari *form* utama yang dirancang.



Gambar III.14. Desain *Form* Utama

III.4.2 Desain *Form* Tentang Program

Desain *form* Tentang Program merupakan rancangan desain yang digunakan untuk tentang program, berikut adalah rancangan desain yang penulis buat.

Logo	
Menu	
Home	<p>Tentang program ini</p> <p>ProgramIni Dibuat Untuk Kelengkapan Skripsi</p> <p>Nama : Nim : Program Studi : Peminatan :</p>
Tentang	
Kabar Berita	
Pencarian terdekat	
Toko SP Motor	
	footer

Gambar III.15. Desain *Form* Tentang Program

III.4.3 Desain *Form* Kabar Berita

Desain *form* kabar berita merupakan rancangan desain yang digunakan untuk kabar berita seputar sepeda motor, berikut adalah rancangan desain yang penulis buat.

Logo	
Menu	
Home	<p>Kabar Berita</p> <p>Isi berita terkini seputar sepeda motor bekas</p>
Tentang	
Kabar Berita	
Pencarian terdekat	
Toko SP Motor	
	footer

Gambar III.16. Desain *Form* Kabar Berita

III.4.4 Desain *Form* Pencarian Toko Terdekat

Desain *form* Pencarian toko terdekat merupakan rancangan desain yang digunakan untuk menampilkan dan mencari data tempat sepeda motor, berikut adalah rancangan desain yang penulis buat.

Logo	
Menu	
Home	Pencarian toko terdekat Peta
Tentang	
Kabar Berita	
Pencarian terdekat	
Toko SP Motor	
	footer

Gambar III.17. Desain *Form* Pencarian Toko Terdekat

III.4.5 Desain *Form* Data Toko

Desain *form* data toko merupakan rancangan desain yang digunakan untuk menampilkan dan mencari data Toko, berikut adalah rancangan desain yang penulis buat.

Logo																												
Menu																												
Home	Data toko						<input type="text"/>	<input type="button" value="cari"/>																				
Tentang																												
Kabar Berita																												
Pencarian terdekat																												
Toko SP Motor																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>no</th> <th>Nama Toko</th> <th>Long</th> <th>Lat</th> <th>Kecamatan</th> <th>Alamat</th> <th>photo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxx</td> <td>xxxx</td> <td>xxx</td> <td>xxx</td> <td>xxx</td> <td>xxx</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxx</td> <td>xxxx</td> <td>xxx</td> <td>xxxx</td> <td>xxxx</td> <td>xxx</td> </tr> </tbody> </table>								no	Nama Toko	Long	Lat	Kecamatan	Alamat	photo	1	xxx	xxxx	xxx	xxx	xxx	xxx	2	xxx	xxxx	xxx	xxxx	xxxx	xxx
no	Nama Toko	Long	Lat	Kecamatan	Alamat	photo																						
1	xxx	xxxx	xxx	xxx	xxx	xxx																						
2	xxx	xxxx	xxx	xxxx	xxxx	xxx																						
footer																												

Gambar III.18. Desain Form Data Toko

III.4.7. Desain Output dapat diakses oleh admin

Halama *form login* admin adalah halaman untuk seorang admin, yang berhak mengedit, menambah maupun menghapus data pada Sistem Informasi Geografis lokasi penjualan Sepeda motor, berikut ini gambar III.19 menunjukkan halaman informasi.

<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">BANNER</p> </div> <p><u>Login Admin</u></p> <p>User</p> <p>Password</p> <div style="margin-top: 20px;"> <input style="width: 100%;" type="text"/> <input style="width: 100%;" type="password"/> <input style="width: 100%; margin-top: 10px;" type="button" value="Logi"/> </div>

Gambar III.19. Perancangan Halaman Login

III.4.8. Disain menu Utama pada Administrator

Berikut ini gambar III.20 menunjukkan halaman *form* utama untuk admin pada sistem informasi geografis lokasi penjualan sepeda motor.

Header	
Menu Dashboard > Master File > Kecamatan > Toko > Spmotor	Selamat Datang Di Jendela administrator
Footer	

Gambar III.20. Disain menu Utama Administrator

III.4.9. Disain input data kecamatan pada Administrator

Berikut ini gambar III.21 menunjukkan halaman *form* untuk input data kecamatan pada sistem informasi geografis lokasi penjualan sepeda motor.

Header																					
Menu Dashboard > Master File > Kecamatan > Toko > Spmotor	Master Kecamatan <u>Tambah Kecamatan</u> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Kode</th> <th>Nama Kecamatan</th> <th colspan="2">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>xx</td> <td>xxxxxx</td> <td>x(50)</td> <td>Edit</td> <td>Hapus</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>xxxxxx</td> <td>X(50)</td> <td>Edit</td> <td>Hapus</td> </tr> <tr> <td>xx</td> <td>xxxxxx</td> <td>X(50)</td> <td>Edit</td> <td>Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Kode	Nama Kecamatan	Aksi		xx	xxxxxx	x(50)	Edit	Hapus	xx	xxxxxx	X(50)	Edit	Hapus	xx	xxxxxx	X(50)	Edit	Hapus
No	Kode	Nama Kecamatan	Aksi																		
xx	xxxxxx	x(50)	Edit	Hapus																	
xx	xxxxxx	X(50)	Edit	Hapus																	
xx	xxxxxx	X(50)	Edit	Hapus																	
Footer																					

Gambar III.21. Disain input data kecamatan

III.4.10. Disain input data toko pada Administrator

Berikut ini gambar III.22 menunjukkan halaman *form* untuk input data toko pada sistem informasi geografis lokasi penjualan sepeda motor.

Header									
Menu Dashboard > Master File > Kecamatan > Toko > Spmotor	Master Toko <u>Tambah Toko</u>								
	no	Nama	Long	Lat	Kecamatan	Alamat	photo	Telp	
		Toko							
	xx	x(255)	xxxx	xxx	x(50)	x(255)	image	x(20)	Edit
xx	x(255)	xxx	xxxx	x(50)	x(255)	Image	x(20)	Edit	
xx	x(255)	xxx	xxx	x(50)	x(255)	image	x(20)	Edit	
Footer									

Gambar III.22. Disain input data toko

III.4.11. Disain input data sepeda motor pada Administrator

Berikut ini gambar III.23 menunjukkan halaman *form* untuk input data sepeda motor pada sistem informasi geografis lokasi penjualan sepeda motor.

Header								
Menu Dashboard > Master File > Kecamatan > Toko > Spmotor	Master Spmotor <u>Tambah Spmotor</u>							
	no	Nama Spmotor	Nama Toko	Harga	photo	Telp	aksi	
	xx	x(255)	x(255)	xxxxxxx	image	x(20)	Edit	Hapus
	xx	x(255)	x(255)	xxxxxxx	Image	x(20)	Edit	Hapus
xx	x(255)	x(255)	xxxxxxx	image	x(20)	Edit	Hapus	
Footer								

Gambar III.23. Disain input data sepeda motor