

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Objek Penelitian

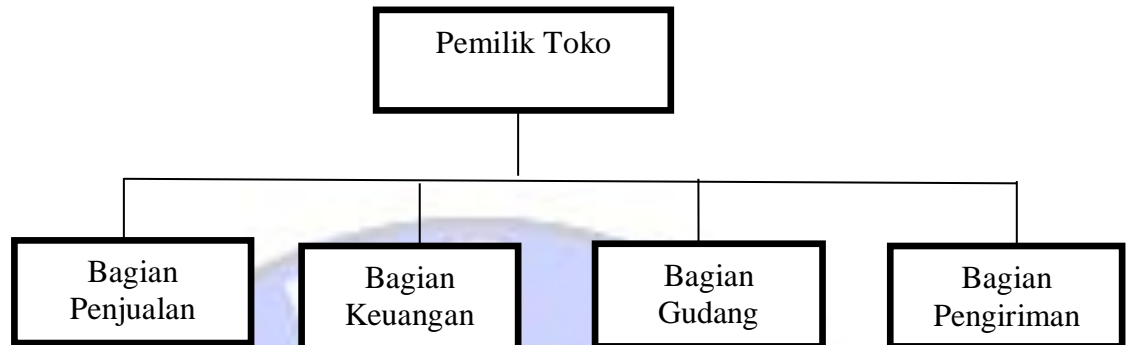
4.1.1 Sejarah Organisasi

Pada toko Pipik *Furniture* Jati merupakan salah satu toko yang menyediakan barang *furniture*, yang sudah berdiri sejak tahun 2007 hingga sampai sekarang. Pemilik dari toko Pipik *Furniture* Jati ini bernama Ibu Pipik yang beralamatkan di Jl.Jendral Sudirman, Pemuda, Parit Padang Sungailiat depan Rumah Makan Pangeran. Berdirinya Pipik *Furniture* Jati dengan menjual barang-barang jati seperti kursi makan, lemari baju, kursi dan meja tamu serta kasur jati.

Usaha *Furniture* Jati ini kemudian menawarkan penjualannya melewati sosial media untuk mempromosi agar lebih banyak dikenal oleh masyarakat sungailiat maupun masyarakat lainnya. Dan berkat promosi tersebut *Furniture* Jati mulai mengalami peningkatan orderan pemesanan melalui *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, dll oleh customer Pipik *Furniture* Jati.

Kemungkinan masyarakat yang memesan barang *Furniture* Jati dalam keadaan kerusakan maka dalam suatu barang yang dipesankan bisa memesan lagi barang tersebut kepada owner *Furniture* Jatinya. Tetapi ada keterbatasan harga barang yang dipesankan ketika ada kerusakan barang tersebut. Barang tersebut juga tidak ada pengurangan banyak dalam barang yang dipesankan.

4.1.2 Struktur Organisasi



Gambar 4.1 Struktur Organisasi Pipik *Furniture* Jati

4.1.3 Tugas dan Wewenang

Berikut pembagian tugas dan tanggung jawab pada toko Pipik *Furniture* Jati, sebagai berikut :

1. Pemilik Toko
 - a. Memberikan tugas kepada karyawan.
 - b. Mengembangkan strategi bisnis.
 - c. Bertanggung jawab atas kerugian.
 - d. Memimpin perusahaan.
 - e. Mengangkat dan memberhentikan karyawan.
 - f. Memeriksa produk jadi sebelum dijual ke pelanggan.
2. Bagian Penjualan
 - a. Melayani pelanggan dengan baik.
 - b. Membersihkan toko.
 - c. Membuka dan menutup toko.
 - d. Mengarahkan konsumen ke pilihan yang tepat.
3. Bagian Keuangan
 - a. Membuat nota penjualan.
 - b. Memberikan gaji kepada karyawan.
 - c. Mencatat seluruh penerimaan dan pengeluaran.

- d. Mencatat transaksi penjualan.
- e. Menghitung jumlah penjualan.

4. Bagian Gudang

- a. Mengembangkan ide-ide dalam mendesain produk mebel.
- b. Merakit kayu sesuai dengan pesanan.
- c. Melakukan pengecatan kayu dengan pernis.
- d. Menggunakan mesin untuk membuat sofa.
- e. Menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan untuk proses pembuatan.
- f. Mengecek kesesuaian barang dengan pesanan pelanggan.

5. Bagian Pengiriman

- a. Mengirim barang tepat waktu.
- b. Memastikan barang sudah diterima oleh pelanggan.
- c. Mengecekkan terlebih dahulu barang yang akan dikirimkan ke rumah pelanggan.
- d. Membantu mengecek barang yang mau diantar.

4.1.4 Visi dan Misi Furniture Jati

1. Visi :

Usaha mebel jati harus terus berkembang, inovatif dan menghasilkan produk yang berkualitas.

2. Misi :

- a. Memasarkan produk perusahaan mebel jati ini sesuai dengan standar nasional.
- b. Berkomitmen untuk mengembangkan usaha mebel jati ini dengan kualitas terbaik dan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen, serta memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan.
- c. Terus tingkatkan kesejahteraan industri kayu dengan bekerja bersama kami.

4.2 Analisa Sistem

4.2.1 Proses Bisnis Sistem Berjalan

Analisa sistem proses bisnis ini akan dibuat dengan tujuan untuk mengetahui dengan lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut serta masalah yang akan dihadapi sistem untuk dapat dijadikan dalam landasan usulan perancangan analisa sistem yang sedang berjalan dan akan dilakukan dengan urutan kejadian yang ada. Sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dilakukan secara manual seperti transaksi pembayaran ditoko secara langsung. Sedangkan, sistem yang diusulkan lebih ditekankan pada pemasaran secara online. Dari setiap proses bisnis yang ada akan digambarkan dengan activity diagram. Berikut adalah proses bisnis sistem yang berjalan pada Toko Pipik *Furniture* Jati adalah sebagai berikut :

1. Proses Pencatatan Data Barang

Data barang beserta dengan harga akan diserahkan pemilik kepada bagian penjualan dan toko mencatat informasi produk dan harga barang.

2. Proses Penjualan Barang Secara Langsung

Proses penjualan barang diawali dengan pelanggan yang membeli barang tiba langsung datang ke toko. Pelanggan kemudian memutuskan produk mana yang akan dibeli dan menanyakan tentang stok dan harga barang tersebut. Setelah itu bagian penjualan kemudian memeriksa persediaan dan harga untuk pelanggan. Kemudian nota asli akan diserahkan kepada pelanggan sedangkan nota rangkapan kedua akan disimpan sebagai arsip data penjualan, dan nota rangkapan ketiga (surat jalan) akan diserahkan ke bagian pengiriman agar dikirimkan ke alamat pelanggan sesuai yang tertera dinota, dan jika stok barang kosong maka pelanggan harus memesan terlebih dahulu barang tersebut dan diwajibkan DP. Jika pelanggan harus

menunggu lama sampai produk pesanan tiba, pelanggan berhak membatalkan pesanan atau membeli produk lain yang sudah jadi.

3. Proses Pembayaran

Pelanggan yang menerima bukti pembayaran menyelesaikan checkout langsung ke toko ke bagian keuangan, setelah bagian keuangan menerima pembayaran, bagian keuangan akan mengeluarkan nota kepada pelanggan sebagai bukti pembayaran.

4. Proses Pengiriman Barang

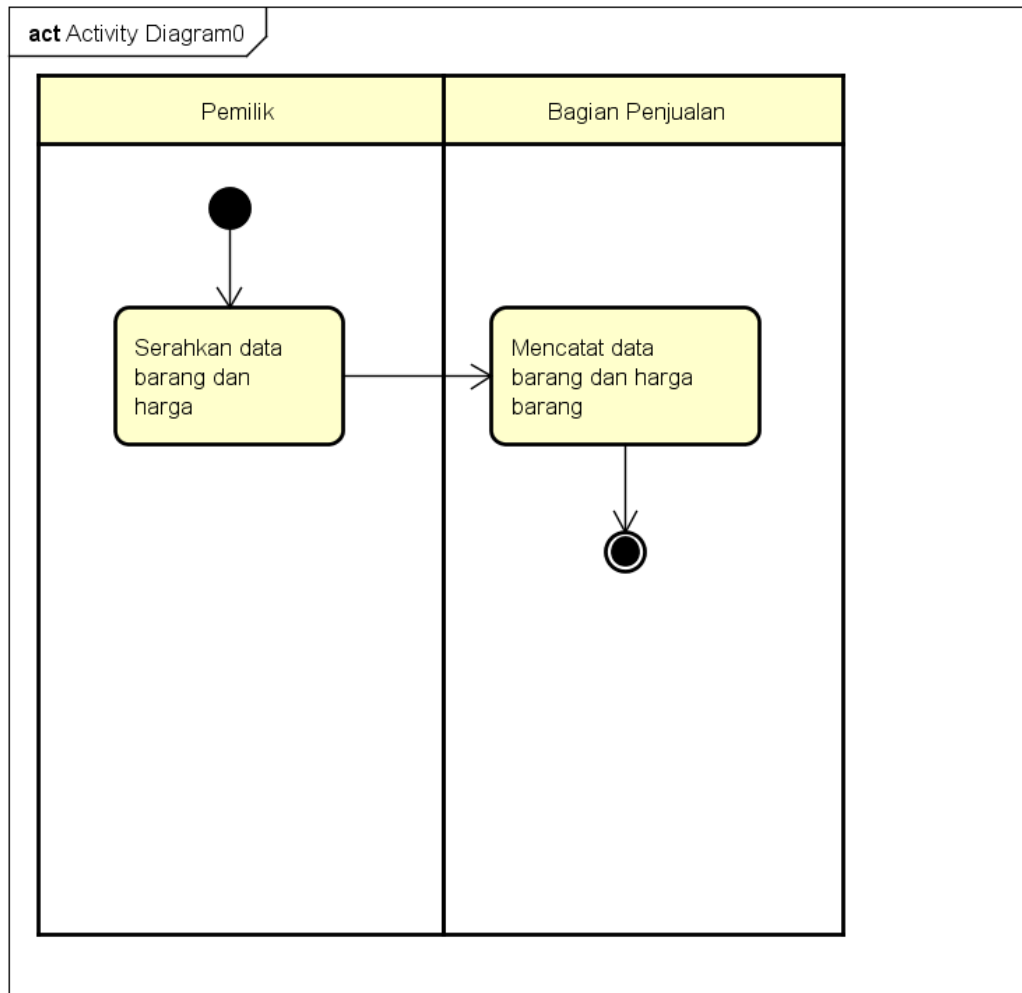
Bagian penjualan akan memberi tahu kepada bagian gudang bahwa akan ada barang yang dikirimkan, kemudian bagian penjualan menyebutkan barang apa saja yang dibeli dan akan dikirimkan. Bagian gudang akan mempersiapkan barang yang akan dikirim dan diserahkan kepada kurir. Pada saat barang sampai ditempat tujuan, pelanggan telah menerima barang dan wajib mendatangi surat jalan untuk membuktikan bahwa barang yang dikirim telah diterima oleh yang bersangkutan.



4.3 Activity Diagram

Activity Diagram dibawah ini yang menggambarkan proses bisnis sistem berjalan pada Pipik Furniture Jati, sebagai berikut :

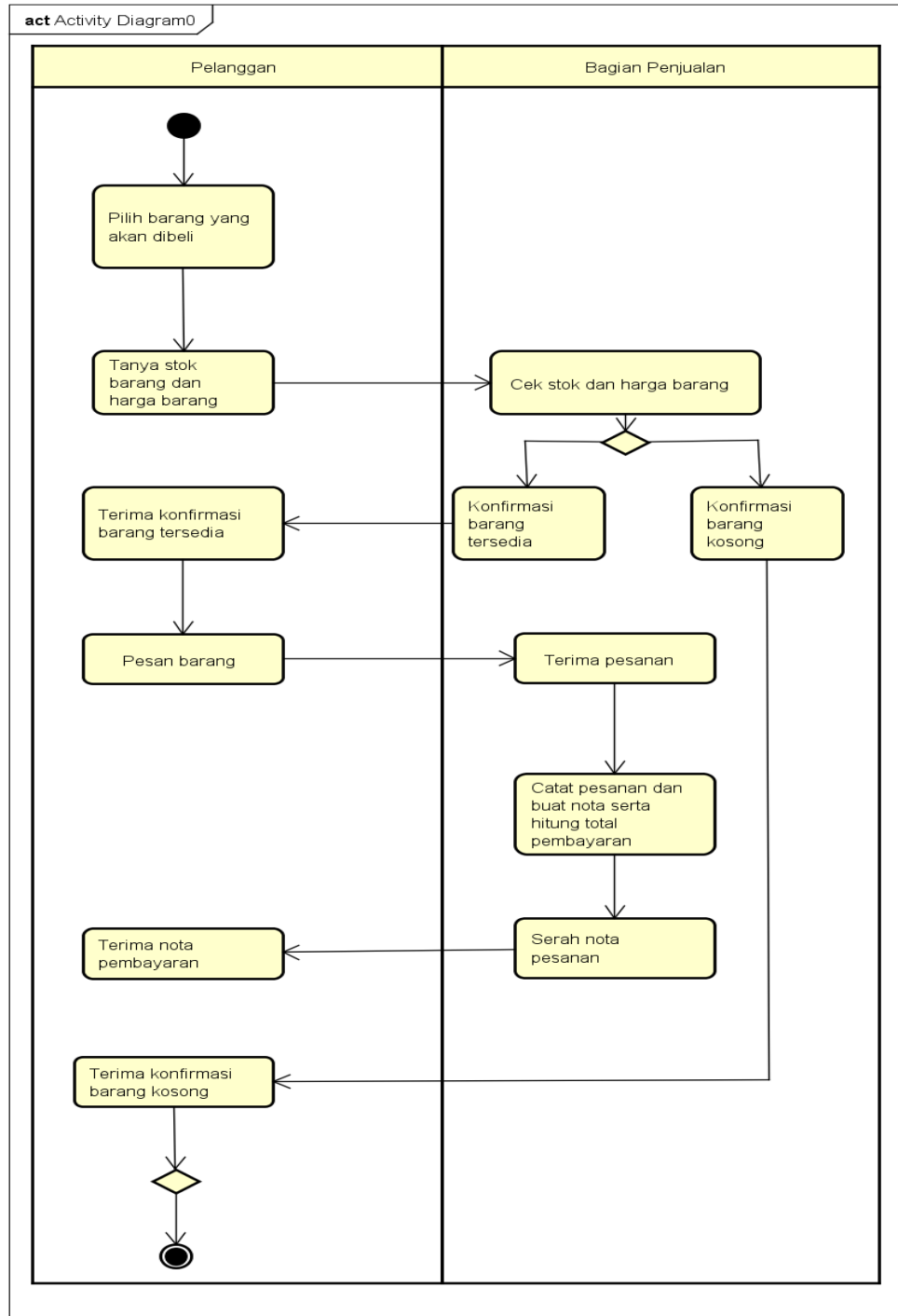
1. Activity Diagram Pencatatan Data Barang



powered by Astah

Gambar 4.2 Activity Diagram Pencatatan Data Barang

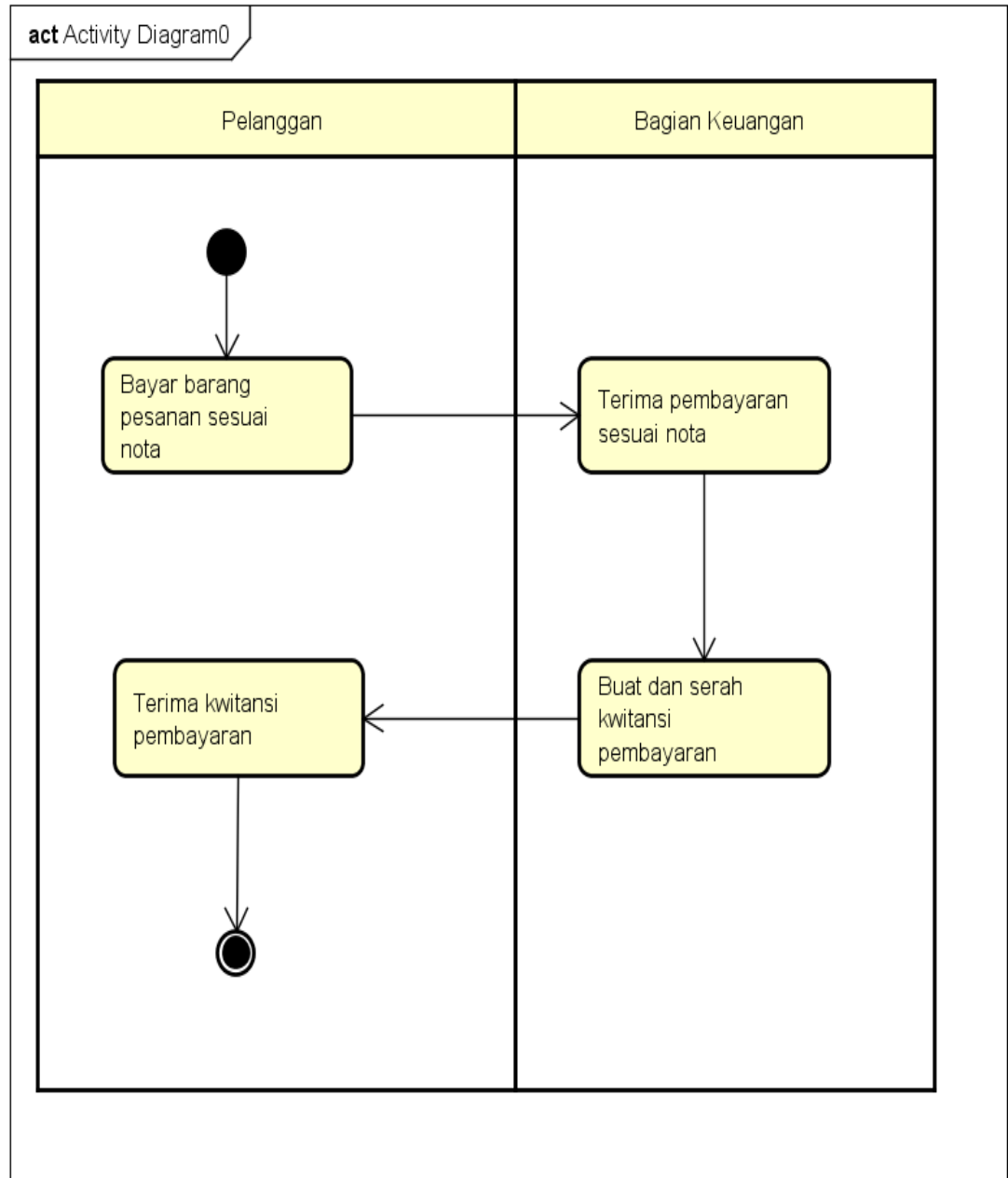
2. Activity Diagram Proses Penjualan Barang



powered by Astah

Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Penjualan Barang

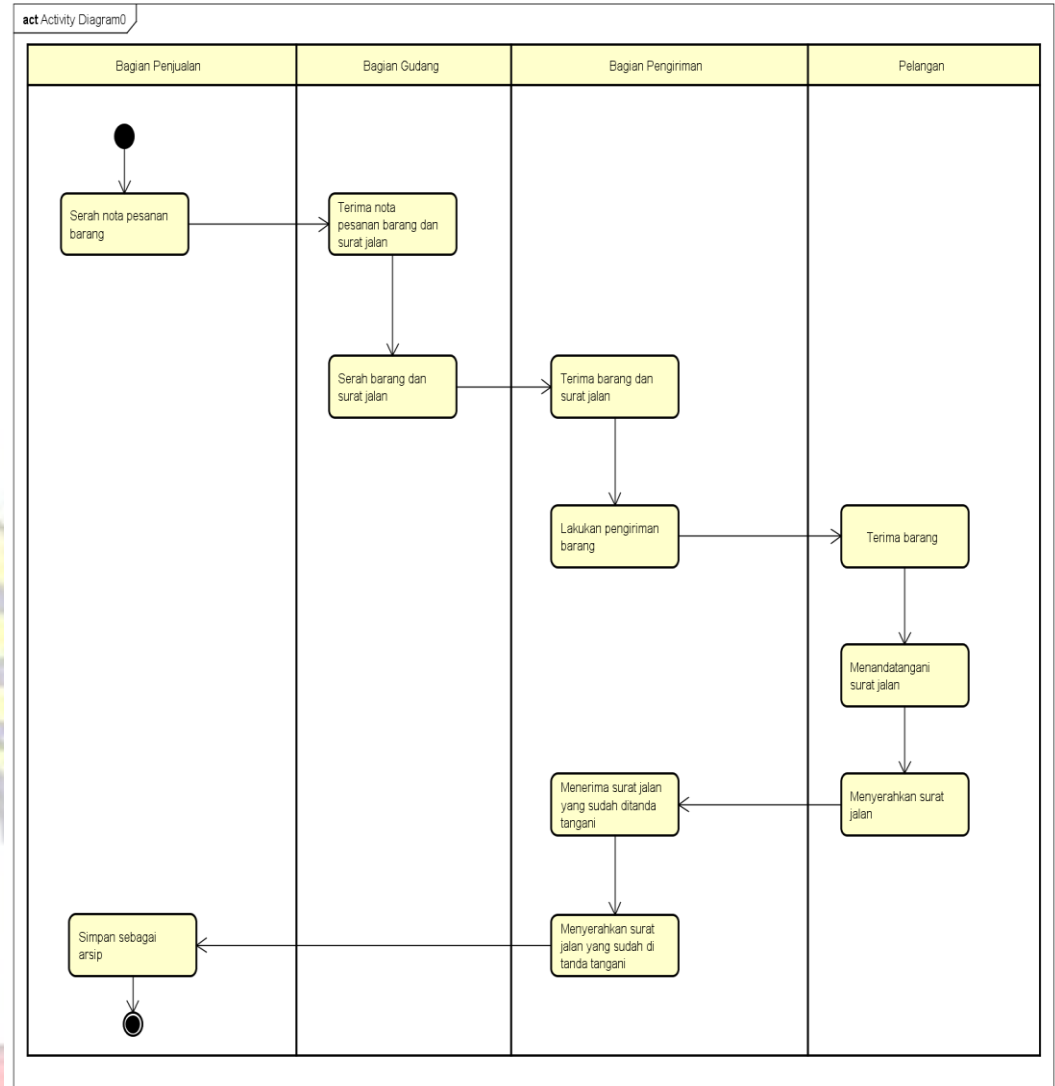
3. Activity Diagram Proses Pembayaran



powered by Astah

4.4 Activity Diagram Proses Pembayaran

4. Activity Diagram Proses Pengiriman Barang



powered by Astah

4.5 Activity Diagram Proses Pengiriman Barang

4.4 Analisa Dokumen Keluaran dan Masukan

4.4.1 Analisa Dokumen Keluaran

Analisa dokumen keluaran yang dihasilkan melalui proses bisnis penjualan produk pada Pipik Jati *Furniture* adalah sebagai berikut :

- 
1. Nama Keluaran : Nota
Fungsi : Sebagai bukti pembayaran pesanan barang
Media : Kertas
Distribusi : Pelanggan
Rangkap : 1 (satu)
Frekuensi : Setiap adanya transaksi pembelian dari pelanggan.
Volume : 4/bulan
Format : Lampiran A-1
Keterangan : Yang berisi tentang tanggal/hari/tahun, nama, alamat, surat jalan dan No HP, beserta data pesanan yang dipesankan seperti nama produk, jumlah produk yang dipesankan dan total harga produk yang dipesankan.
Hasil Analisa : Informasi pelanggan jelas, termasuk informasi pelanggan dan produk yang dipesan, serta total harga.
 2. Nama Keluaran : Laporan Penjualan
Fungsi : Untuk mengetahui jumlah penjualan setiap bulan.
Media : Kertas
Distribusi : Pemilik
Rangkap : 1 (satu)
Frekuensi : Setiap akhir bulan
Volume : 4/bulan
Format : Lampiran A-2

Keterangan : Berisi tentang laporan penjualan.

Hasil Analisa : Baik

3. Nama Keluaran : Surat Jalan

Fungsi : Menginformasikan data barang yang akan dibayar.

Media : Kertas

Distribusi : Pemilik

Rangkap : 1 (satu)

Frekuensi : Setiap adanya data pembayaran.

Volume : 4/bulan

Format : Lampiran A-3

Keterangan : Tentang data pembayaran yang dipesankan.

Hasil Analisa : Baik

4.4.2 Analisa Dokumen Masukan :

1) Data Barang

2) Data Penjualan

3) Data Pembayaran

4) Data Pengiriman

Berikut ini uraian dari masing-masing analisa masukan sebagai berikut :

1. Nama Masukan : Data Barang

Sumber : Pemilik

Fungsi : Untuk menginformasi data dan harga barang.

Media : Kertas

Rangkap : 1 (Satu)

Frekuensi : Tentu ada penambahan setiap barang yang baru.

Volume : 3/Bulan

Format : Lampiran B-1

Keterangan : Berisi nama, harga barang dan model barang.
Hasil Analisa : Baik, karena pencatatan stok barang ada ditoko.

2. Nama Masukan : Data Penjualan
Sumber : Pemilik
Fungsi : Informasi data-data pesanan penjualan.
Media : Kertas
Rangkap : 1 (Satu)
Frekuensi : Setiap adanya transaksi pemesanan penjualan.
Volume : 4/bulan
Format : Lampiran B-2
Keterangan : Tentang data penjualan dan barang yang dipesan.
Hasil Analisa : Baik, karena sudah membuat data penjualan.

3. Nama Masukan : Bukti Pembayaran
Sumber : Pemilik
Fungsi : Menginformasi data barang yang akan dibayar.
Media : Kertas
Rangkap : 1 (Satu)
Frekuensi : Setiap adanya data pembayaran.
Volume : 4/bulan
Format : Lampiran B-3
Keterangan : Tentang data pembayaran yang dipesankan.
Hasil Analisa : Baik, karena informasi pembayaran cukup jelas.

4.5 Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisa mengenai sistem yang berjalan pada Pipik Jati *Furniture* maka dapat diidentifikasi kekurangan yang ada, sehingga dibutuhkan :

- 
- i. Kebutuhan :Login
Masalah :Tidak memiliki untuk admin.
Usulan :Dipergunakan untuk mempermudah proses bisnis *Furniture*.
 - ii. Kebutuhan :Lihat data pelanggan
Masalah :Perusahaan tidak memiliki sistem untuk menyimpan dan menampilkan data pelanggan dengan aman.
Usulan :Diusulkan untuk memudahkan notifikasi *Furniture* ketika pelanggan lupa password.
 - iii. Kebutuhan :Entry kategori
Masalah :Pelanggan memiliki pilihan yang lebih kompleks dalam memilih jenis teh yang ada.
Usulan :Telah disarankan agar lebih mudah bagi pelanggan untuk memilih kategori jenis teks.
 - iv. Kebutuhan :Entry Data Barang
Masalah :Pelanggan tidak bisa mendapatkan ketersediaan stok, harga, gambar, unit dan tipe.
Usulan :Diusulkan untuk memudahkan pelanggan melihat ketersediaan stok, harga, unit dan jenis saat memesan barang.

- 
- v. **Kebutuhan** :Entry Ongkir
Masalah :Pelanggan tidak mengetahui berapa biaya pengiriman yang akan dikenakan untuk setiap pengiriman.
Usulan :Sebuah sistem yang diusulkan untuk memudahkan pelanggan memilih biaya pengiriman Furniture.
- vi. **Kebutuhan** :Lihat Pesanan
Masalah :Belum ada sistem dalam melihat pesanan.
Usulan :Sistem tampilan pesanan diusulkan agar manjer dapat dengan mudah mengemas barang yang dipesan oleh pelanggan.
- vii. **Kebutuhan** :Lihat Pembayaran
Masalah :Konfirmasi pembayaran yang dilakukan dengan menghubungi Toko Furniture deng WhatssApp.
Usulan :Sebuah sistem diusulkan untuk memastikan bahwa pelanggan telah mengungga file tanda terima pembayaran.
- viii. **Kebutuhan** :Entry Pengiriman
Masalah :Banyaknya kendala pelanggan menanyakan barang yang sudah ada dilakukan pengiriman atau belum.
Usulan :Sistem ini diusulkan agar pelanggan dapat mengecek barang yang sudah dalam proses

pengiriman dan pelanggan dapat melihat perkiraan waktu kedatangan barang.

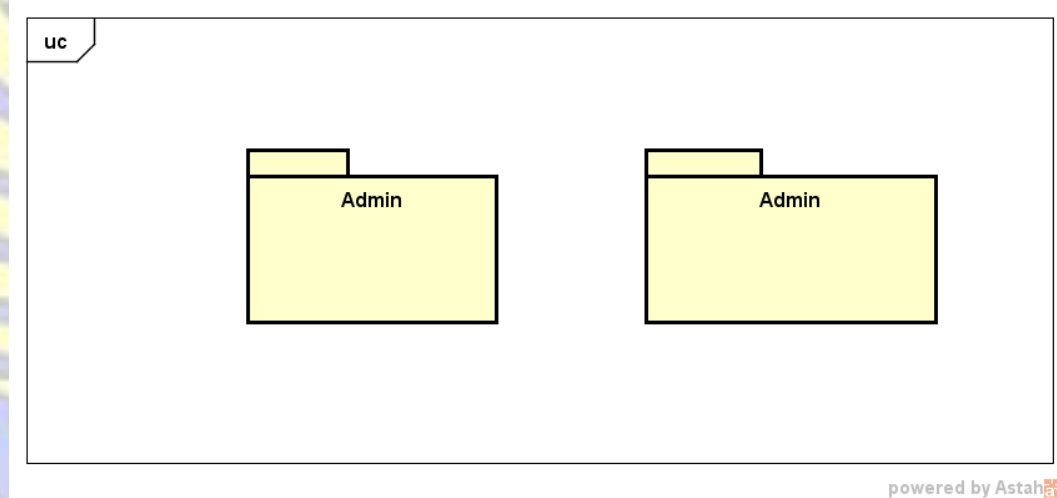
- 
- ix. **Kebutuhan** :Cetak Laporan Penjualan
Masalah :Laporan penjualan dilakukan dengan pencatatan secara manual dan kadang terjadi kesalahan.
Usulan :Untuk mengurangi kesalahan, sistem pencetakan laporan penjualan bulanan diusulkan.
- x. **Kebutuhan** :Lihat data pelanggan
Masalah :Toko tidak memiliki sistem untuk menyimpan dan menampilkan data pelanggan yang aman.
Usulan :Diusulkan untuk memudahkan notifikasi Furniture ketika pelanggan lupa password.
- xi. **Kebutuhan** :Daftar
Masalah :Toko tidak memiliki sistem pembuatan akun.
Usulan :Diusulkan untuk mempermudah dalam menyimpan data pelanggan.
- xii. **Kebutuhan** :Login Pelanggan
Masalah :Tidak ada sistem untuk login pelanggan.
Usulan :Pelanggan di tawari cara mudah untuk memesan barang.
- xiii. **Kebutuhan** :Lihat Barang

- Masalah :Pelanggan hanya dapat melihat gambar di media sosial milik Furniture.
- Usulan :Sistem ini bertujuan untuk memberikan representasi yang lebih baik dari semua produk Pipik Furniture Jati.
- xiv. **Kebutuhan** :Entry Pesanan
- Masalah** :Pelanggan akan tetap memasukan pesanan secara manual dengan menghubungi Furniture melalui WhattsApp.
- Usulan** :Disarankan untuk memasukan pesanan melalui sistem agar pelanggan lebih memilih produk Furniture secara langsung dan meminimalkan kesalahan.
- xv. **Kebutuhan** :Entry Pembayaran
- Masalah** :Pelanggan mengirimkan bukti pembayaran dengan menghubungi Furniture melalui whatsapp.
- Usulan** :Sebuah sistem diusulkan yang dapat mengunduh tanda terima pembayaran dan formulir yang berisi informasi pembayaran yang dapat disimpan dengan aman dalam database.
- xvi. **Kebutuhan** :Lihat Pengiriman dan Pesanan
- Masalah** :Pelanggan jarang menanyakan produk yang dipesan melalui pengiriman atau tidak ada pelanggan yang sering lupa dengan model produk yang dipesan.

Usulan :Diusulkan suatu sistem yang memudahkan untuk melihat kiriman dan pemesanan barang yang telah dipesankan oleh pelanggan.

4.6 Package Diagram

Package Diagram adalah gambaran yang mengelompokannya *Use Case* sistem penjualan *Furniture* Jati pada toko Pipik Jati, sebagai berikut :



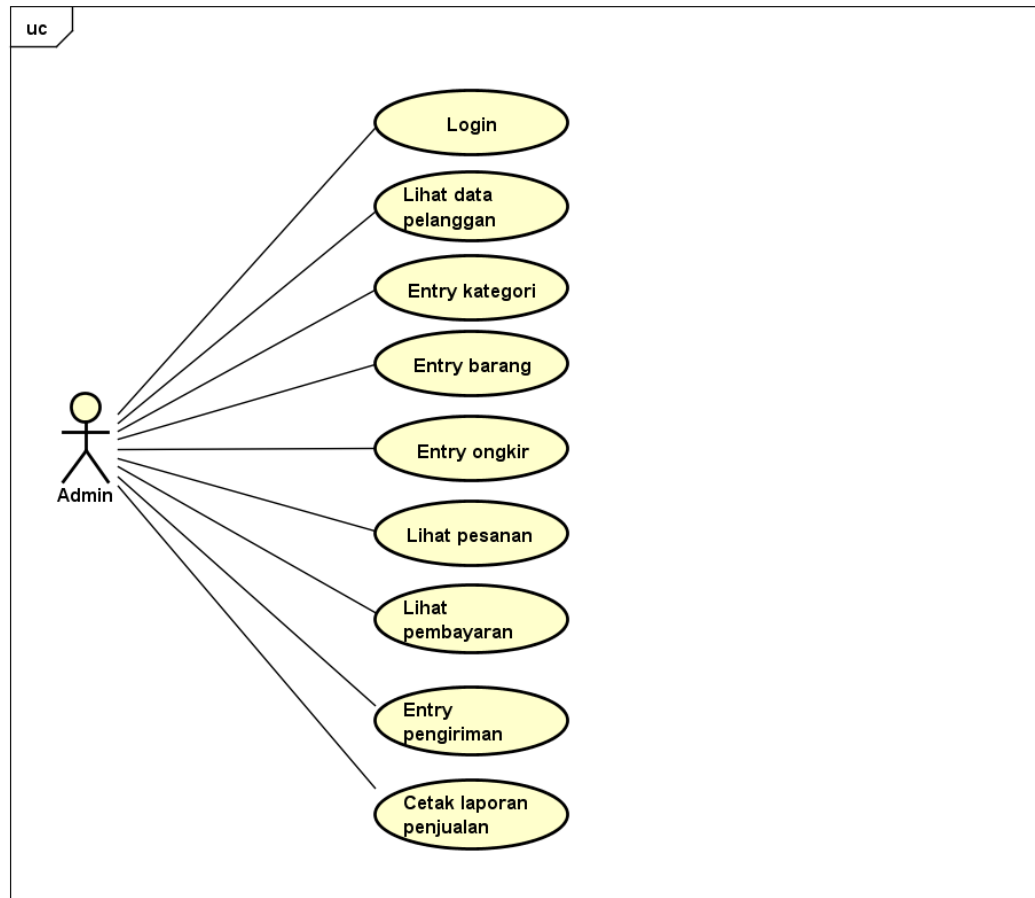
Gambar 4.6 *Package Diagram*

4.7 Usecase Diagram

Usecase Diagram adalah usecase yang menjelaskan tentang actor-actor yang terlibat dengan sistem yang dibangun dengan proses-proses yang ada didalamnya sebagai berikut :

1. Usecase Diagram Admin

Usecase Diagram Admin pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

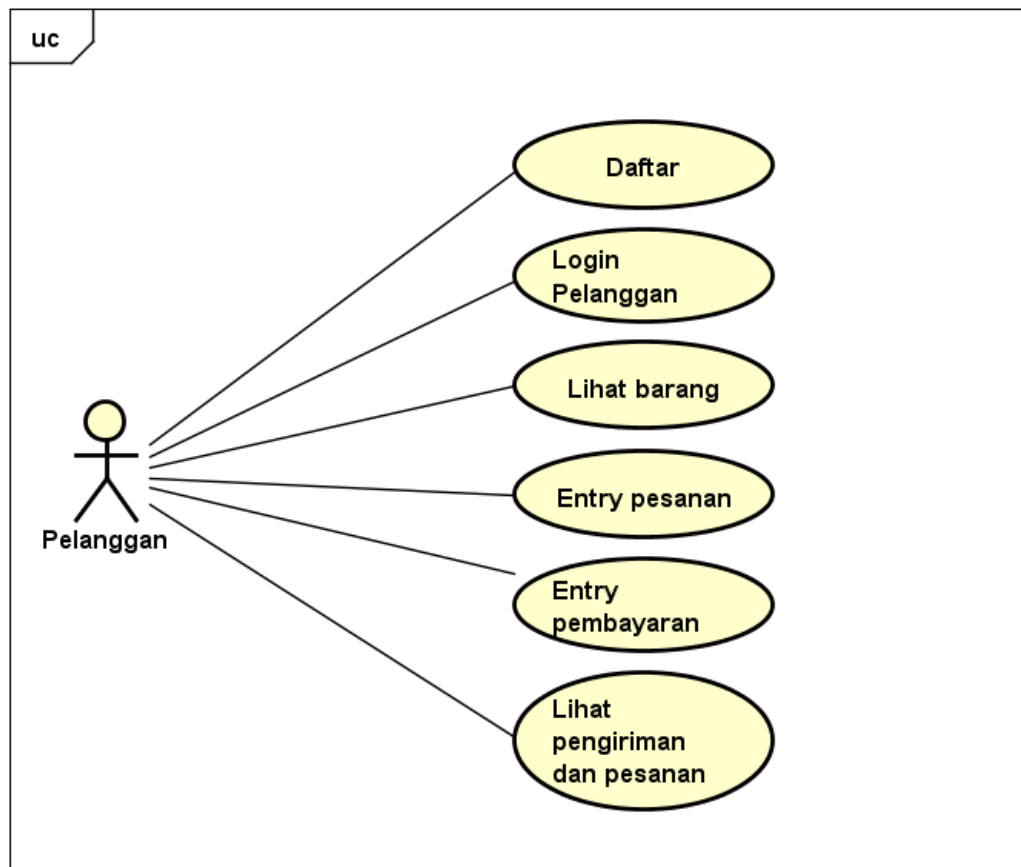


powered by Astah

Gambar 4.7 Usecase Diagram Admin

2. Usecase Diagram Pelanggan

Usecase Diagram pelanggan pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut :



powered by Astah

Gambar 4.8 Usecase Diagram Pelanggan

4.7.1 Deskripsi Use Case Diagram

1. Deskripsi usecase diagram Admin

a. UseCase: Login

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Bagian admin dapat membuka formulir *login* dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi.
- 2).Setelah itu admin dapat mengisi nama pengguna dan kata sandi yang sudah tersedia, lalu klik “*Login*”.
- 3).Kemudian admin akan dapat masuk ke dalam menu admin.

b. UseCase: Lihat data pelanggan

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Setelah berhasil *login*.
- 2).Setelah itu admin dapat mengisi nama pengguna dan kata sandi yang sudah tersedia, lalu klik “*Login*”.
- 3).Kemudian admin dapat masuk ke menu admin.

c. UseCase: Entry Kategori

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Admin dapat melakukan *Login* pada web.
- 2).Lalu admin mengklik menu kategori.
- 3).Dan admin klik menu kategori jika ingin menambahkan kategori.

d. UseCase: Entry Barang

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Admin sudah melakukan *Login* pada web, dengan admin mengklik menu *master*, lalu admin mengklik menu barang.
- 2).Jika admin ingin menambah *item*, klik tambahkan *item* dan jika admin ingin menyimpan informasi *item*, lalu klik simpan.
- 3). Jika admin ingin mengubah klik *edit* dan jika ingin menghapus mengklik hapus.

e. *UseCase: Entry Ongkir*

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Admin sudah melakukan *Login* pada web.
- 2).Admin mengklik menu *master*, lalu admin klik,menu surat jalan, jika admin sudah ingin menambah surat jalan klik tambah surat jalan.
- 3).Jika admin ingin menyimpan *detail* surat lalu klik simpan dan jika admin ingin melakukan perubahan lalu klik *edit* dan jika anda ingin menyimpan maka klik hapus.

f. *UseCase: Lihat pesanan*

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Admin masuk ke jaringan dan kemudian mengklik menu transaksi.
- 2).Admin klik pesanan lalu admin klik *detail* pesanan jika ingin melihat data pelanggan.
- 3). Admin klik batal jika ingin membatalkan pesanan pelanggan.

g. *UseCase: Lihat pembayaran*

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1). Admin sudah melakukan *Login* pada web.
- 2).Klik menu transaksi, lalu admin akan mengklik pembayaran.
- 3).Kemudian admin mengecek hasil *upload* bukti pembayaran pelanggan.

h. UseCase: Entry Ongkir

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Admin sudah melakukan *Login* pada web.
- 2).Admin mengklik menu *master*, lalu admin klik,menu surat jalan, jika admin sudah ingin menambah surat jalan klik tambah surat jalan.
- 3).Jika admin ingin menyimpan *detail* surat lalu klik simpan dan jika admin ingin melakukan perubahan lalu klik *edit*. Jika anda ingin menyimpan klik hapus.

i. UseCase: Entry Surat Jalan

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Admin sudah melakukan *Login* pada web.
- 2).Admin mengklik menu transaksi.
- 3).Lalu admin lakukan surat jalan dengan mengklik kirim.

j. UseCase: Cetak laporan penjualan

Actor: Admin

Deskripsi :

- 1).Admin sudah melakukan *Login* pada web.
- 2).Admin klik menu transaksi, lalu admin mengklik laporan penjualan.

3).Admin klik tanggal awal bulan dan akhir bulan, admin klik cetak untuk mencetak laporan penjualan.

2. Deskripsi *usecase diagram* Pelanggan

a. *UseCase*: Daftar

Actor: Pelanggan

Deskripsi :

- 1).Pelanggan masuk ke dalam halaman *Furniture*.
- 2).Pelanggan mengisi *form* pendaftaran.
- 3).Klik daftar jika sudah mengisi semua data pendaftaran.

b. *UseCase*: Login

Actor: Pelanggan

Deskripsi :

- 1).Pelanggan masuk ke dalam *Furniture*.
- 2).Pelanggan mengisi *username* dan *password* sesuai yang telah didaftarkan.
- 3).Lalu klik *login*, jika pelanggan ingin keluar dari halaman *Furniture* klik keluar.

c. *UseCase*: Lihat barang

Actor : Pelanggan

Deskripsi :

- 1).Pelanggan masuk ke halaman *Furniture*.
- 2).Pelanggan dapat melihat barang dengan klik kategori.
- 3).Pilih kategori sesuai yang diinginkan pelanggan.

d. *UseCase* : Entry pesanan

Actor: Pelanggan

Deskripsi :

- 1).Pelanggan masuk ke halaman *Furniture*, pelanggan sudah melakukan *Login* dan sudah masuk ke halaman utama.
- 2).Pelanggan pilih gambar jati yang diinginkan dan mengklik gambar tersebut.
- 3).Setelah gambar jati diklik kemudian klik tambah keranjang, jika ingin membeli klik proses *checkout*, lalu pelanggan mengisi alamat penerima dan memilih surat jalan pembayaran lalu mengklik konfirmasi.

e. *UseCase: Entry Pembayaran*

Actor : Pelanggan

Deskripsi :

- 1). Pelanggan masuk ke dalam halaman *Furniture*.
- 2).Pelanggan sudah melakukan *Login* dan sudah masuk ke halaman utama, lalu pelanggan klik *detail* pesanan.
- 3).Pelanggan klik *upload* pembayaran, lalu pelanggan mengisi *form* pembayaran dan memasukkan gambar bukti pembayaran.

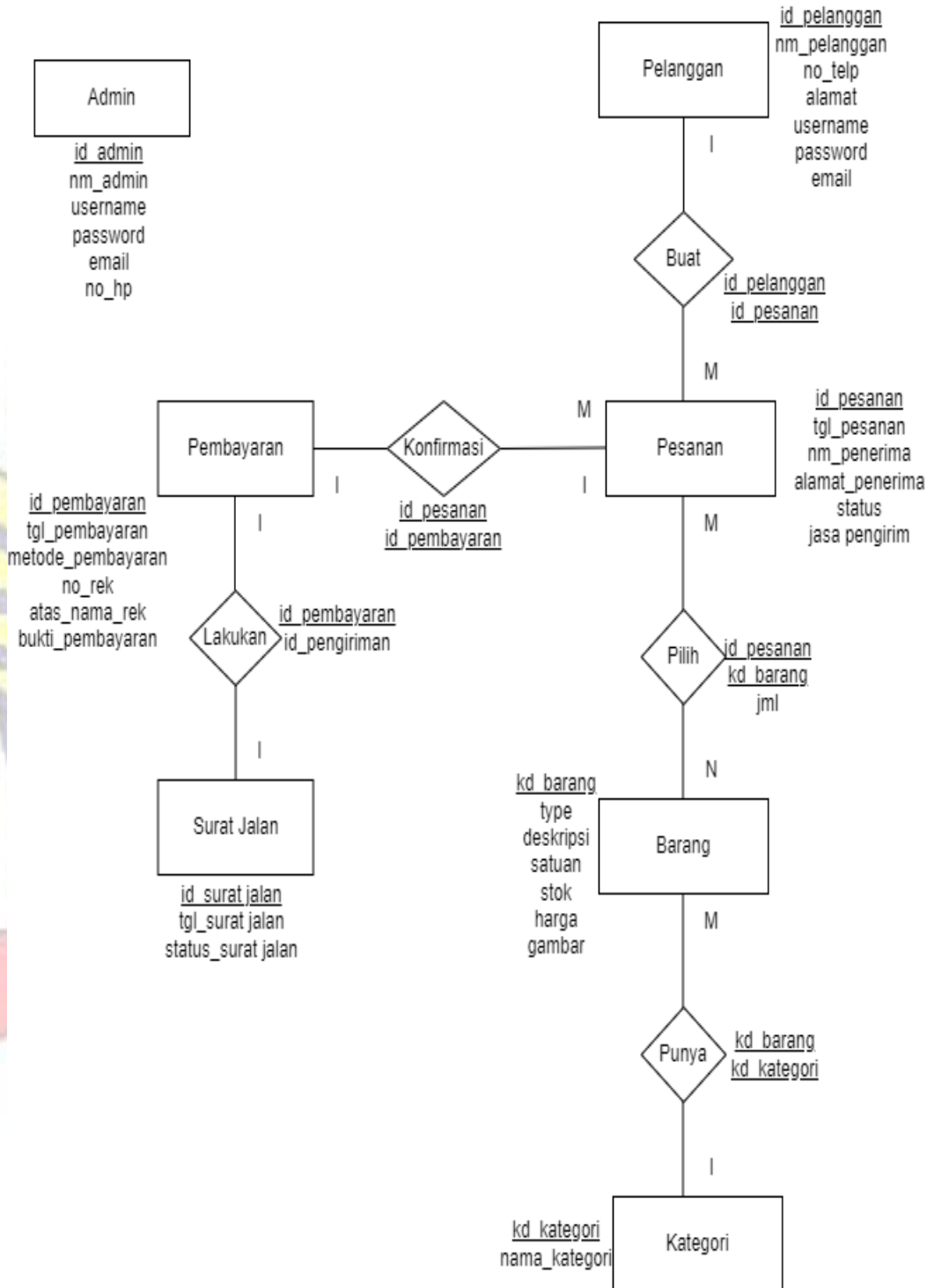
f. *UseCase: Lihat surat jalan dan pesanan*

Actor: Pelanggan

Deskripsi :

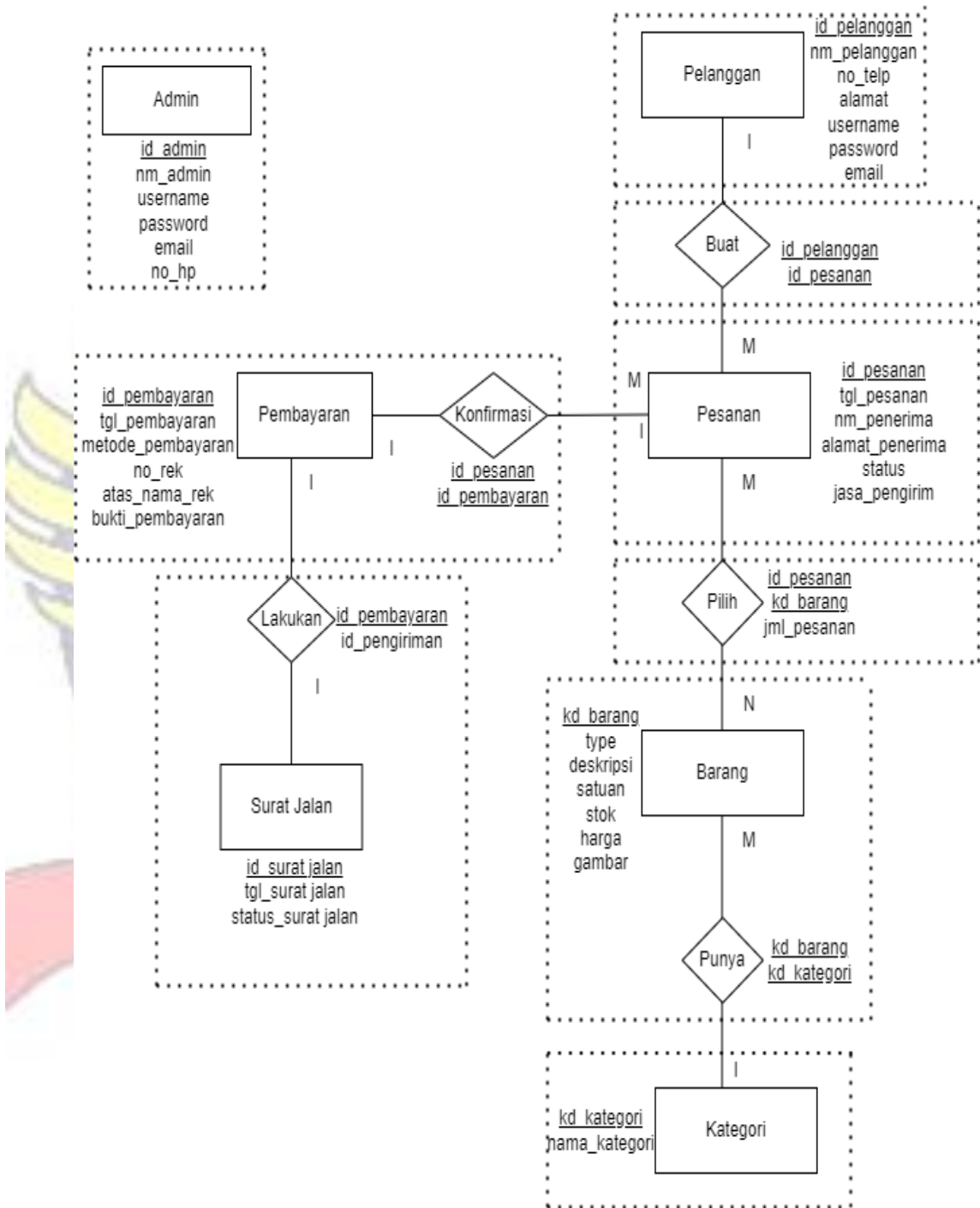
- 1).Pelanggan masuk ke dalam halaman *Furniture*.
- 2).Pelanggan sudah melakukan *Login* dan sudah masuk ke halaman utama, lalu pelanggan dapat melihat pesanan barang yang dipesan.
- 3).Pelanggan dapat melihat pengiriman di keterangan jika barang sudah dikirim, jika pelanggan ingin keluar dari halaman *Furniture* klik keluar.

4.8 Entity Relationship Diagram (ERD)



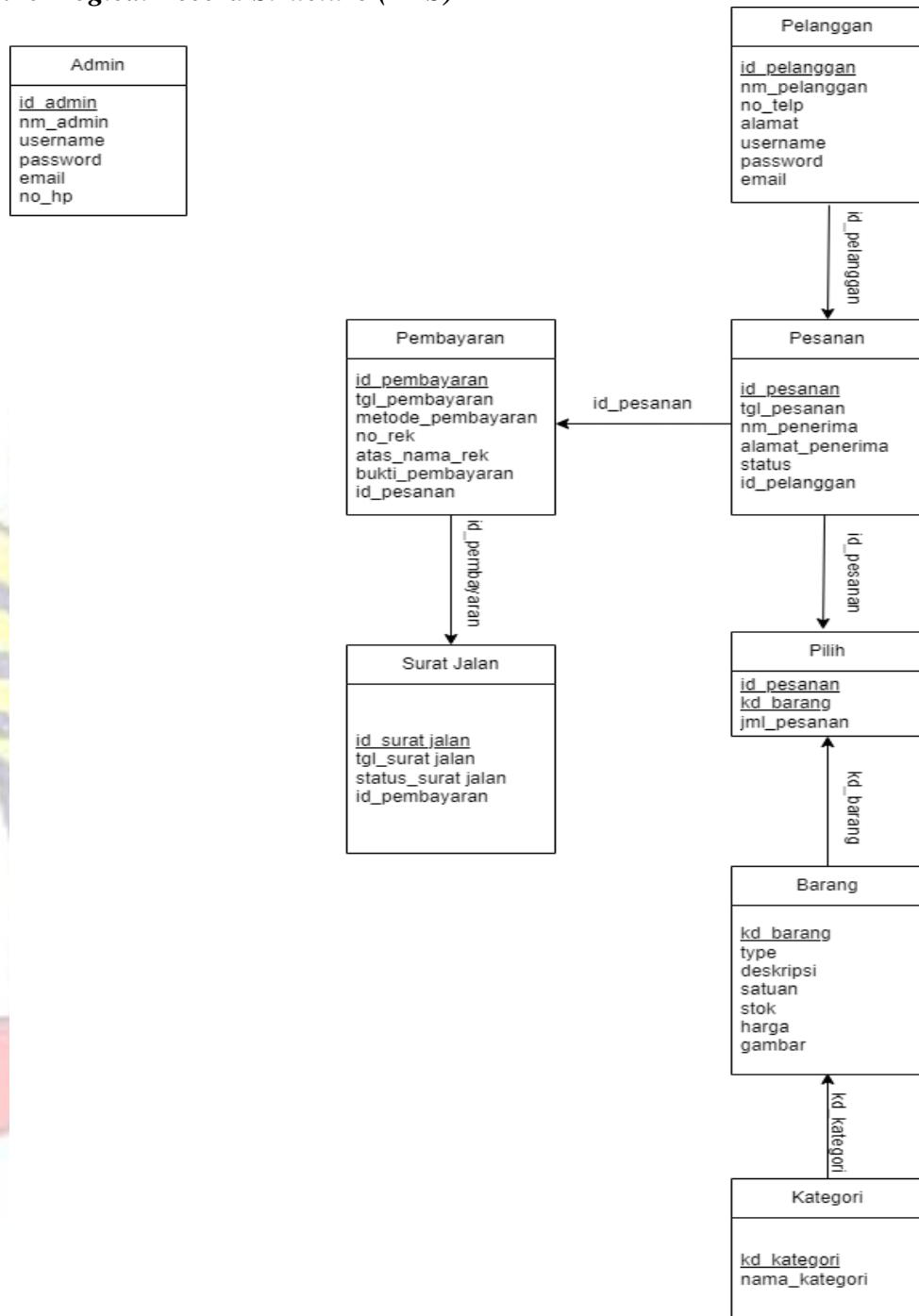
Gambar 4.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.9 Transformasi Entity Relationship Diagram (ERD) ke Logical Record Structure (LRS)



Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS

4.10 Logical Record Structure (LRS)



Gambar 4.11 Logical Record Structure (LRS)

4.11 Tabel/Relasi

Pada tahap selanjutnya adalah membuat pada bagian tabel dari LRS. Tabel-tabel yang terbentuk inilah yang akan di implemmentasikan pada tabel yang di *Relational* oleh *Database*.

a. Tabel Admin

Tabel 4.1 Tabel Admin

id_admin	nm_admin	username	password	email	no_hp
PK					

b. Tabel Pelanggan

Tabel 4.2 Tabel Pelanggan

id_pelanggan	nm_pelanggan	no_telp	alamat	username	password	email
PK						

c. Tabel Pesanan

Tabel 4.3 Tabel Pesanan

id_pesanan	tgl_pesanan	nm_penerima	alamat_penerima	status	Jasa_pengirim	id_pelanggan
FK						

d. Pilih

Tabel 4.4 Tabel Pilih

id_pesanan	kd_barang	jml_pesanan
FK	FK	

PK	
----	--

e. Barang

Tabel 4.5 Tabel Barang

kd_barang	type	deskripsi	satuan	stok	harga	gambar
FK						

f. Kategori

Tabel 4.6 Tabel Kategori

kd_kategori	nama_kategori
PK	

g. Pembayaran

Tabel 4.7 Tabel Pembayaran

id_pembayaran	tgl_pembayaran	metode_pembayaran	no_rek	atas_nama_rek	bukti_pembayaran	Id_pesanan
FK						

h. Surat Jalan

Tabel 4.8 Tabel Pengiriman

id_surat_jalan	tgl_surat_jalan	status_surat_jalan
FK		

4.12 Spesifikasi Basis Data

Sebelum diimplementasikan pada tabel tersebut dibuat spesifikasi basis datanya terlebih dahulu agar data sesuai dengan kebutuhan sistem usulan. Kemudian tabel-tabel relasi yang digambarkan di atas melalui rincian ke dalam bentuk spesifikasi basis data sebagai berikut :

- a. Nama File : Admin
 Media : Hardisk
 Isi : Data Admin
 Organisasi : *Indeks Sequential*
 Primary Key : *id_admin*
 Panjang Record : 125 byte
 Jumlah Record : 1 record
 Struktur :

Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Login Admin

No	Nama File	Type	Lebar	Desimal	Keterangan
1	id_admin	<i>Varchar</i>	5	-	ID Admin
2	nm_admin	<i>Varchar</i>	30	-	Nama Admin
3	username	<i>Varchar</i>	20	-	Username
4	password	<i>Varchar</i>	25	-	Password
5	email	<i>Varchar</i>	30	-	Email
6	no_hp	<i>Varchar</i>	15	-	Nomor Handphone

- b. Nama File : Pelanggan
 Media : Hardisk
 Isi : Data Pelanggan
 Organisasi : *Indeks Sequential*
 Primary Key : *id_pelanggan*

Panjang Record : 169 byte
 Jumlah Record :130 record
 Struktur :

Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pelanggan

No	Nama File	Type	Lebar	Desimal	Keterangan
1	id_pelanggan	Varchar	6	-	ID Pelanggan
2	nm_pelanggan	Varchar	30	-	Nama Pelanggan
3	no_telp	Varchar	13	-	Nomor Handphone
4	alamat	Varchar	50	-	Alamat
5	username	Varchar	20	-	Username
6	password	Varchar	20	-	Password
7	email	Varchar	30	-	Email

c. Nama File : Pesanan
 Media : Hardisk
 Isi : Data Pesanan
 Organisasi : *Indeks Sequential*
 Primary Key : *id_pesanan, id_pelanggandan*
id_ongkir

Panjang Record : 107 byte
 Jumlah Record :900 record
 Struktur :

Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pesanan

N	Nama File	Type	Leb	Desima	Keterangan
---	-----------	------	-----	--------	------------

0			ar	l	
1	id_pesanan	<i>Varchar</i>	6	-	ID Pesanan
2	tgl_pesanan	<i>Date</i>	-	-	Tanggal Pesanan
3	nm_penerima	<i>Varchar</i>	20	-	Nama Penerima
4	alamat_penerima	<i>Varchar</i>	50	-	Alamat Penerima
5	status	<i>Varchar</i>	20	-	Status
6	jasa_pengirim	<i>Varchar</i>	20	-	Jasa Pengirim

d. Nama File : Pilih
Media : Hardisk
Isi : Data Pilih
Organisasi : *Indeks Sequential*
Primary Key : *id_pesanan* dan *kd_barang*
Panjang Record : 16 byte
Jumlah Record : 1.800 record
Struktur :

Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pilih

No	Nama File	Type	Lebar	Desimal	Keterangan
1	id_pesanan	<i>Varchar</i>	6	-	ID Pesanan
2	kd_barang	<i>Varchar</i>	5	-	KD Barang
3	jml	Int	5	-	Jumlah Pesanan

- e. Nama File : Barang
 Media : Hardisk
 Isi : Data Barang
 Organisasi : *Indeks Sequential*
 Primary Key : *kd_barang* dan *kd_kategori*
 Panjang Record : 185 byte
 Jumlah Record : 8 record
 Struktur :

Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Barang

No	Nama File	Type	Lebar	Desimal	Keterangan
1	kd_barang	<i>Varchar</i>	5	-	KD Barang
2	type	<i>Varchar</i>	30	-	Type
3	deskripsi	<i>Varchar</i>	20	-	Deskripsi
4	satuan	<i>Varchar</i>	10	-	Satuan
5	stok	Int	5	-	Stok
6	harga	Int	10	-	Harga
7	gambar	<i>Varchar</i>	50	-	Gambar

- f. Nama File : Kategori
 Media : Hardisk
 Isi : Data Kategori
 Organisasi : *Indeks Sequential*
 Primary Key : *kd_kategori*
 Panjang Record : 30 byte
 Jumlah Record : 8 record
 Struktur :

Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kategori

No	Nama File	Type	Lebar	Desimal	Keterangan
1	kd_kategori	<i>Varchar</i>	5	-	KD Kategori
2	nama_kategori	<i>Varchar</i>	25	-	Nama Kategori

- g. Nama File : Pembayaran
 Media : Hardisk
 Isi : Data Pembayaran
 Organisasi : *Indeks Sequential*
 Primary Key : *id_pembayaran, id_pesanan*
 Panjang Record : 137 byte
 Jumlah Record : 900 record
 Struktur :

Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pembayaran

No	Nama File	Type	Lebar	Desimal	Keterangan
1	id_pembayaran	<i>Varchar</i>	6	-	ID Pembayaran
2	tgl_pembayaran	<i>Date</i>	-	-	Tanggal Pembayaran
3	metode_pembayaran	<i>Varchar</i>	20	-	Metode Pembayaran
4	no_rek	<i>Varchar</i>	25	-	Nomor Rekening
5	atas_nama_rek	<i>Varchar</i>	30	-	Atas Nama Rekening

6	bukti_ pembayaran	<i>Varchar</i>	50	-	Bukti Pembayaran
---	----------------------	----------------	----	---	---------------------

- h. Nama File : Surat Jalan
 Media : Hardisk
 Isi : Data Pengiriman
 Organisasi : *Indeks Sequential*
 Primary Key : *id_surat jalan*
 Panjang Record : 62 byte
 Jumlah Record : 900 record
 Struktur :

Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pengiriman

No	Nama File	Type	Lebar	Desimal	Keterangan
1	id_ surat jalan	<i>Varchar</i>	6	-	ID Surat Jalan
2	tgl_ surat jalan	<i>Date</i>	-	-	Tanggal Surat Jalan
3	status_ surat jalan	<i>Varchar</i>	20	-	Status Surat Jalan

4.13 Rancangan Layar Antar Muka

4.13.1 Rancangan Keluaran

Rancangan Keluaran merupakan Rancangan yang mempunyai usulan dengan mengenai dokumen keluaran yang di hasilkan pada setiap sistem keluaran dengan produk Furniture Jati sebagai berikut ini :

- 
- 1.) Nama Keluaran : Pesanan
Fungsi : Sebagai bukti pemesanan
Media : Kertas
Distribusi : Pemilik
Rangkap : 1 (Satu)
Frekuensi : Harian
Volume : 30/Hari
Format : Lampiran C-1
Keterangan : Untuk mengetahui berapa banyak bukti pesanan.

 - 2.) Nama Keluaran : Laporan Penjualan
Fungsi : Untuk mengetahui transaksi data penjualan.
Media : Kertas
Distribusi : Pemilik
Rangkap : 1 (Satu)
Frekuensi : Bulanan
Volume : 1/Bulan
Format : Lampiran C-2
Keterangan : Cukup baik dikarenakan pembuatan laporan masih dilakukan secara manual.

4.13.2 Rancangan Masukan

Rancangan Masukan merupakan Rancangan yang mempunyai usulan dengan mengenai dokumen masukan yang di hasilkan pada setiap sistem keuangan dengan produk Furniture Jati sebagai berikut ini :

- 
- 1). Nama Masukan : Data Barang
Sumber : Pemilik
Fungsi : Sebagai informasi untuk mengetahui data barang yang masuk.
Media : Kertas
Rangkap : 1 (Satu)
Frekuensi : Bulan
Volume : 3/Bulan
Format : Lampiran D-1
Keterangan : Berisi tentang data-data informasi barang.
Hasil Analisa : Baik
- 2). Nama Masukan : Data Pelanggan
Sumber : Pemilik
Fungsi : Sebagai informasi untuk berbagai data pelanggan.
Media : Kertas
Rangkap : 1 (Satu)
Frekuensi : Harian
Volume : 7/Hari
Format : Lampiran D-2

Keterangan : Berisi tentang data-data pelanggan yang melakukan pemesanan.

Hasil Analisa : Baik

3). Nama Masukan : Data Kategori

Sumber : Pemilik

Fungsi : Sebagai informasi untuk mengetahui data kategori.

Media : Kertas dan web

Rangkap : 1 (Satu)

Frekuensi : Bulanan

Volume : 3/Bulan

Format : Lampiran D-3

Keterangan : Untuk mendapatkan informasi

Hasil Analisa : Baik

4). Nama Masukan : Data Pesanan

Sumber : Pelanggan

Fungsi : Sebagai informasi untuk mengetahui data pesanan.

Media : Kertas

Rangkap : 1 (Satu)

Frekuensi : Bulanan

Volume : 1/Bulan

Format : Lampiran D-4

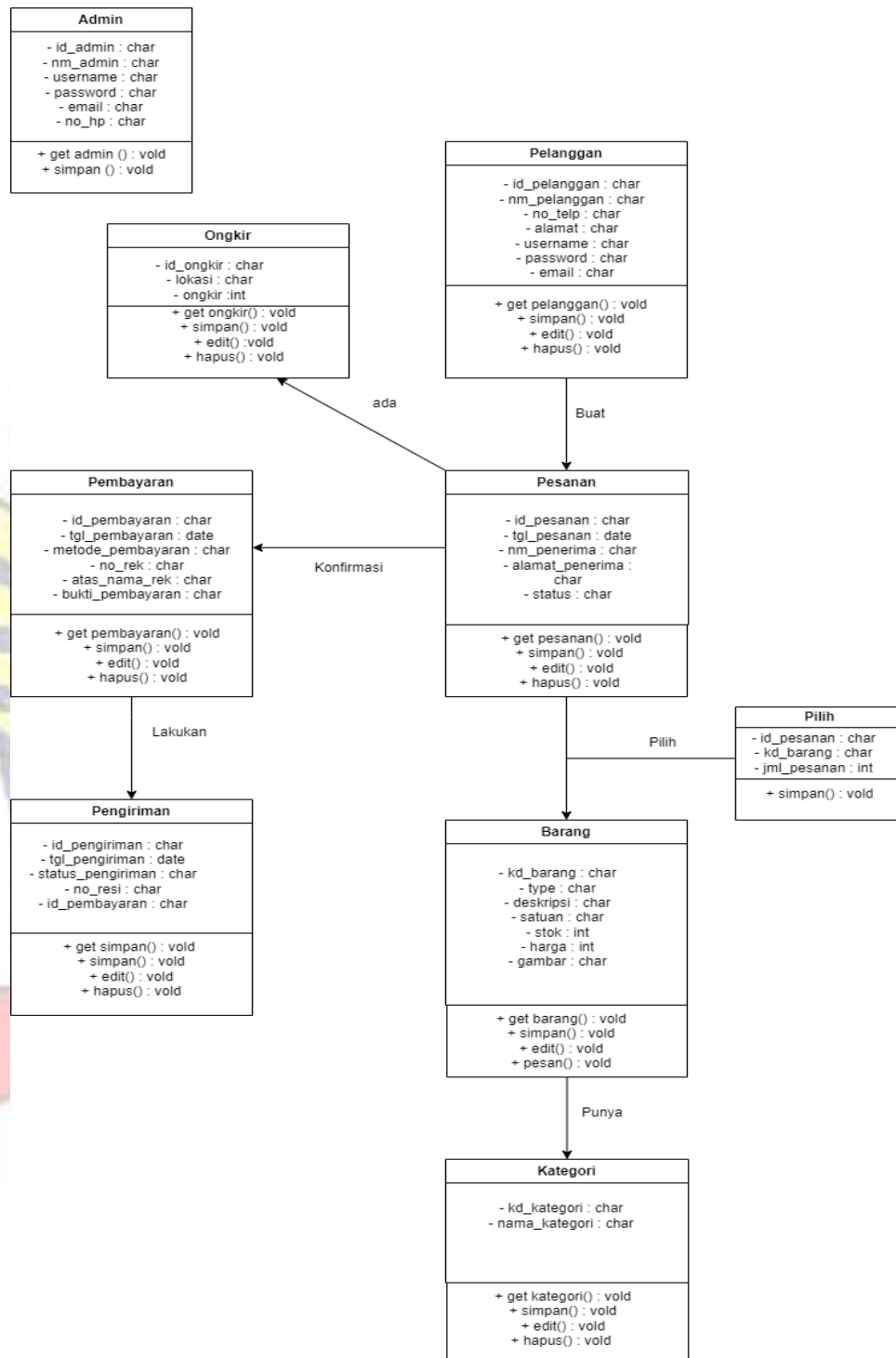
Keterangan : Berisi tentang data pesanan.

Hasil Analisa : Baik

5). Nama Masukan : Data Pembayaran
 Sumber : Pelanggan
 Fungsi :Sebagai informasi untuk mengetahui data pembayaran.
 Media : Kertas
 Rangkap : 1 (Satu)
 Frekuensi : Bulanan
 Volume :1/Bulan
 Format : Lampiran D-5
 Keterangan :Untuk mengetahui isi data pembayaran.
 Hasil Analisa : Baik

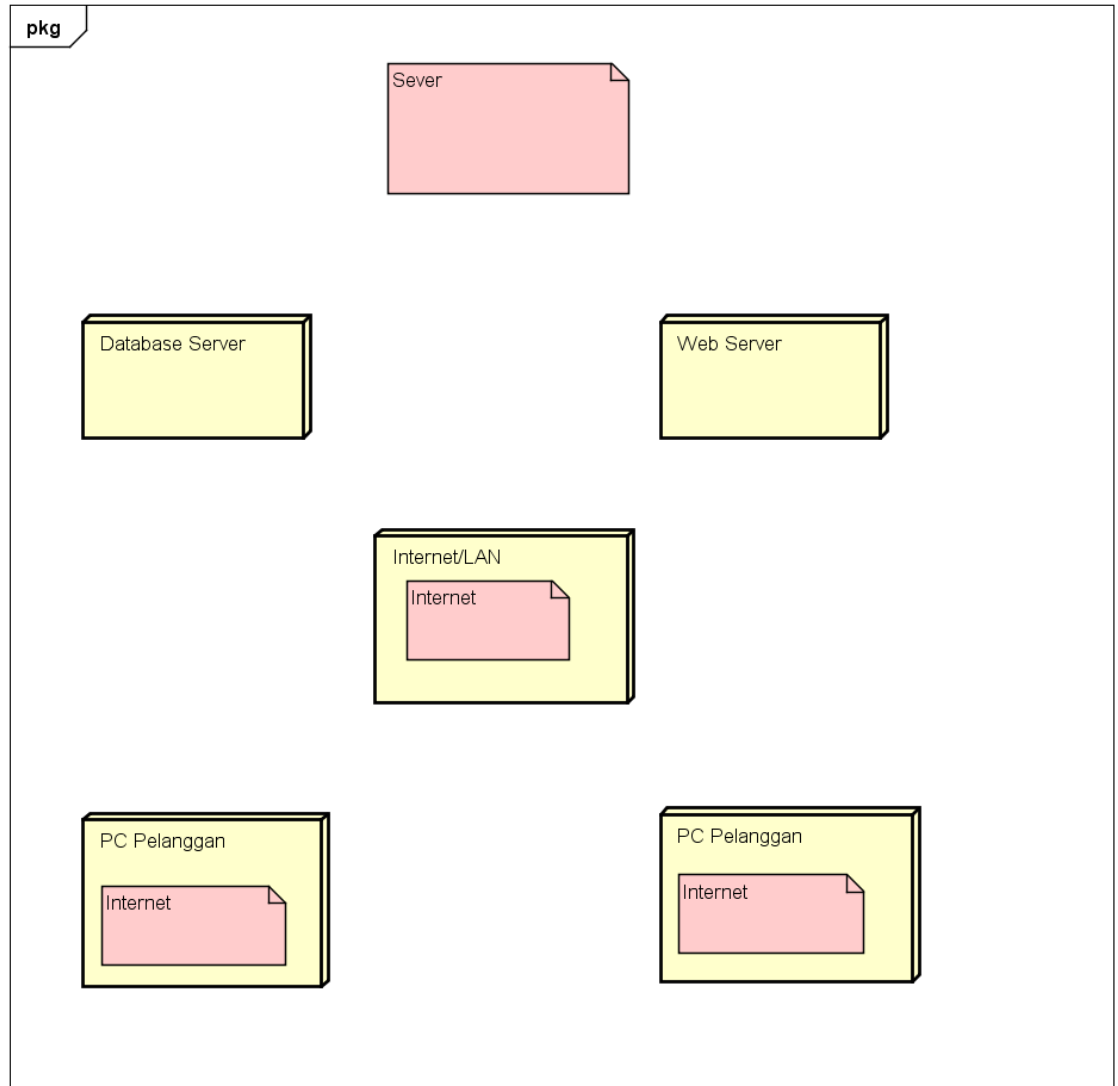
6). Nama Masukan : Data Pengiriman
 Sumber : Pelanggan
 Fungsi :Sebagai informasi untuk mengetahui data pengiriman.
 Media : Kertas
 Rangkap : 1 (Satu)
 Frekuensi : Bulanan
 Volume :1/Bulan
 Format : Lampiran D-6
 Keterangan :Untuk mengetahui isi data pengiriman.
 Hasil Analisa : Baik

4.14 Class Diagram



Gambar 4.12 Class Diagram

4.15 Deployment Diagram



powered by Astah

Gambar 4.13 Deployment Diagram

4.16 Struktur Tampilan



Gambar 4.14 Struktur Tampilan


4.17 Rancangan Layar Antar Muka

1. Rancangan Layar Login Admin


Admin

Sign in to start your session

Username



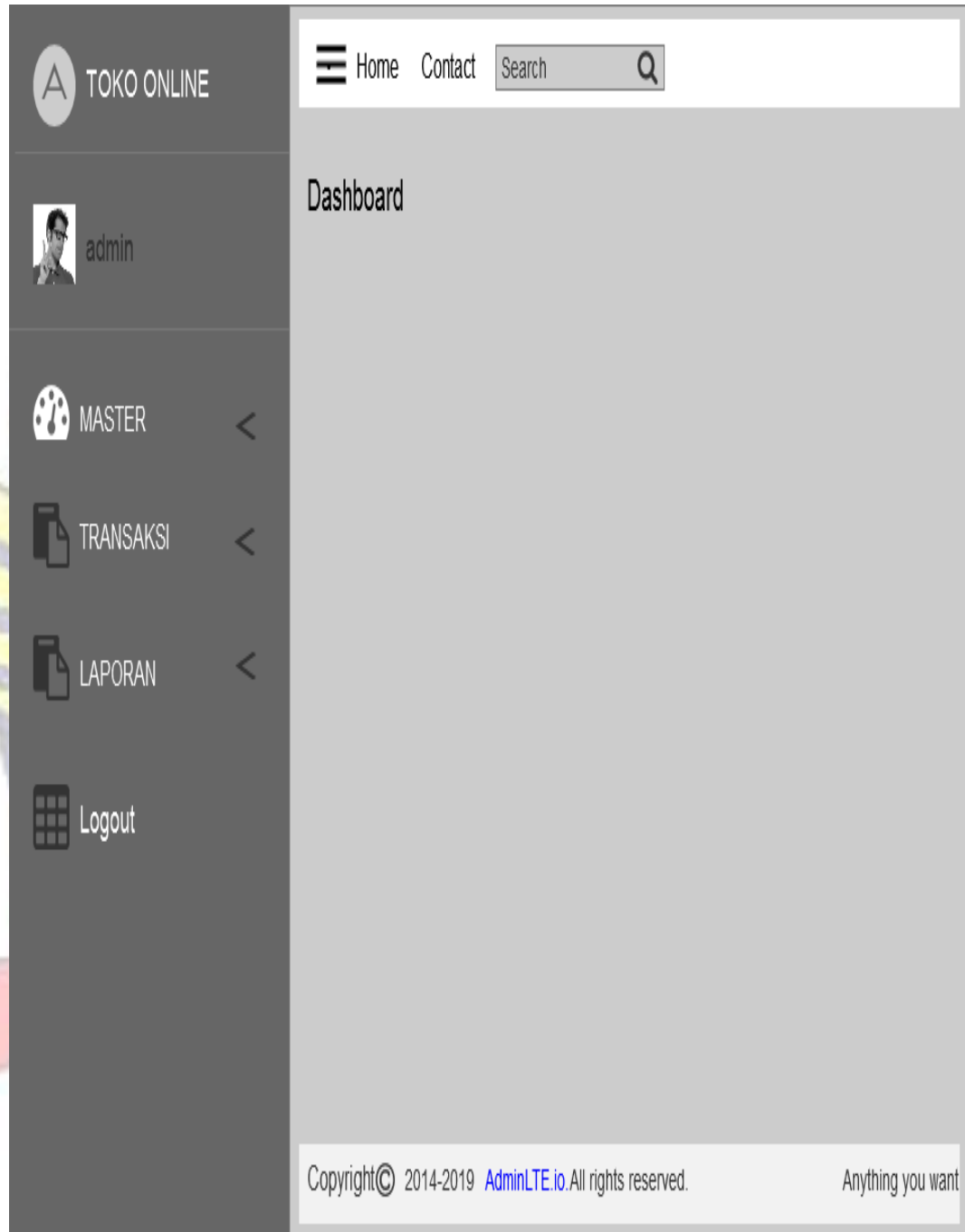
Password



Login

Gambar 4.15 Login Admin

2. Rancangan Layar Halaman Dashboard



Gambar 4.16 Rancangan Layar Halaman Dashboard

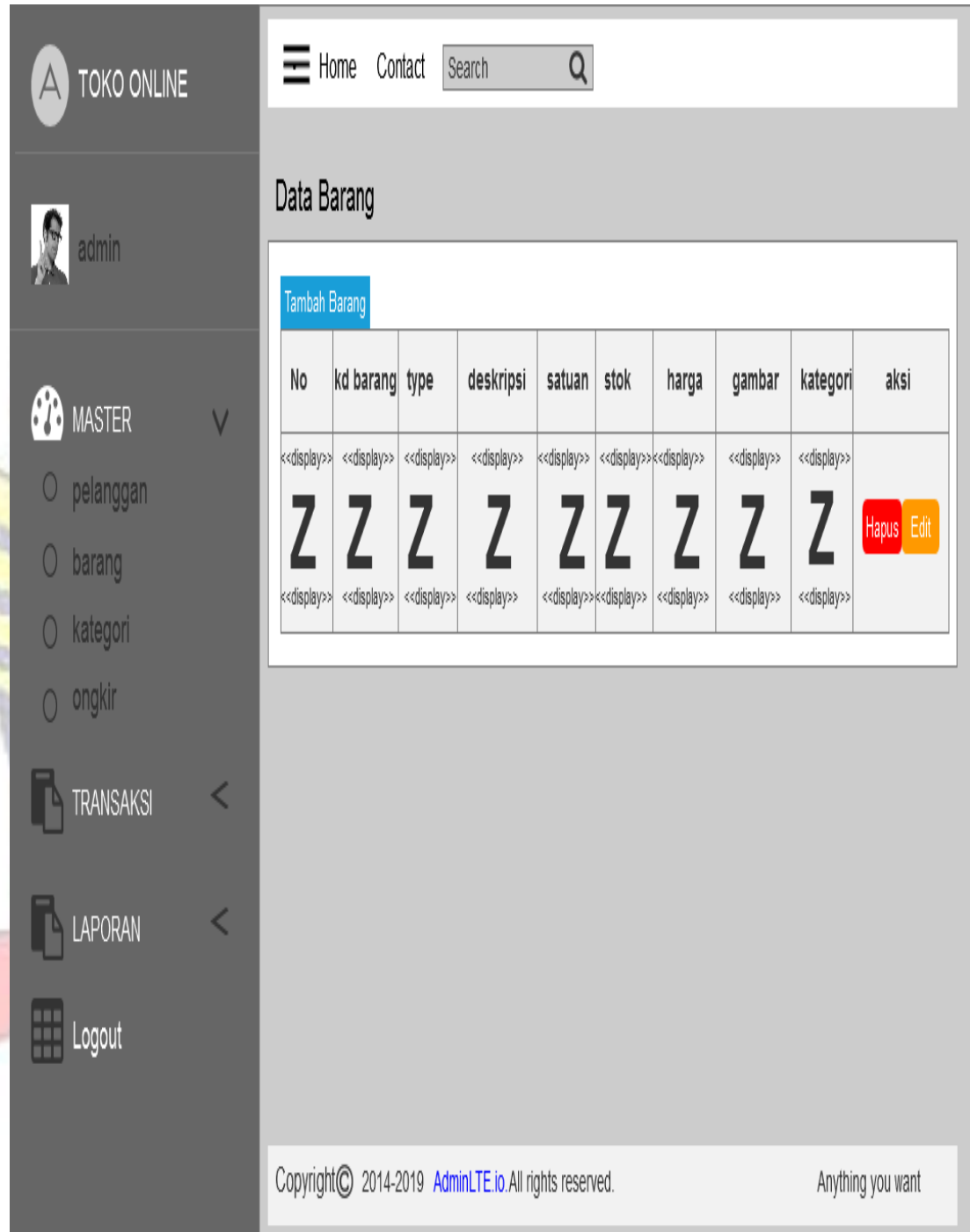
3. Rancangan Layar Data Pelanggan

The screenshot displays a web application interface for 'TOKO ONLINE'. The top navigation bar includes 'Home', 'Contact', and a search box. The main content area is titled 'Data Pelanggan' and features a table with the following columns: No, id pelanggan, nm pelanggan, no telp, alamat, username, password, and email. The first row of the table contains the letter 'Z' in each column, and the last cell contains 'Hapus' and 'Edit' buttons. The sidebar on the left contains navigation options: MASTER (with a dropdown arrow), TRANSAKSI (with a left arrow), LAPORAN (with a left arrow), and Logout. The footer contains copyright information: 'Copyright© 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved.' and the text 'Anything you want'.

No	id pelanggan	nm pelanggan	no telp	alamat	username	password	email	
<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Hapus Edit
<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	

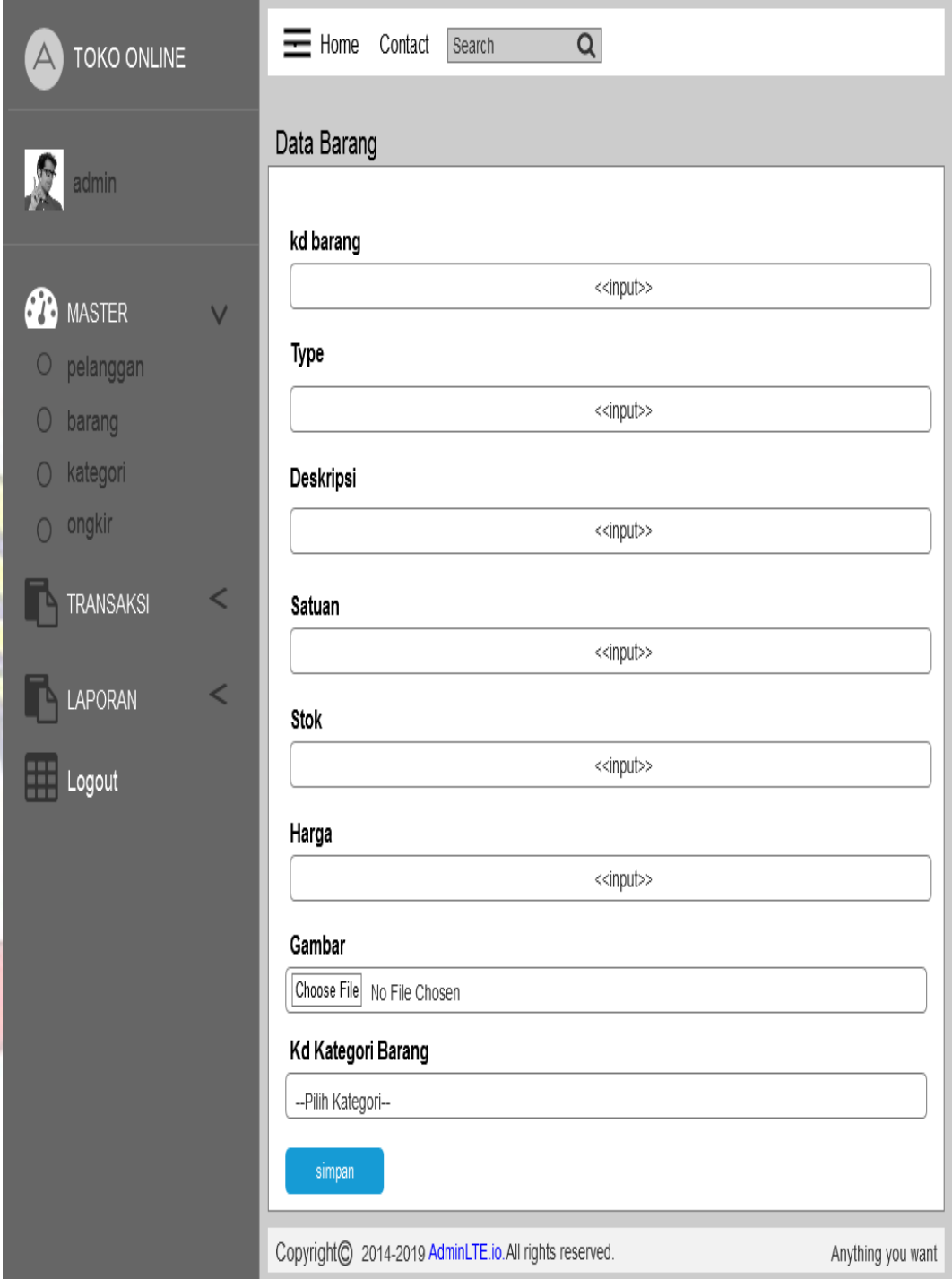
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Pelanggan

4. Rancangan Layar Data Barang



Gambar 4.18 Rancangan Layar Data Barang

5. Rancangan Layar Tambah Data Barang



The screenshot displays a web application interface for adding product data. The interface is divided into several sections:

- Top Navigation:** Includes a hamburger menu icon, "Home", "Contact", and a search bar with a magnifying glass icon.
- Header:** "TOKO ONLINE" with a logo.
- User Profile:** A profile picture and the name "admin".
- Left Sidebar:** A dark sidebar with the following items:
 - MASTER** (with a dropdown arrow):
 - pelanggan
 - barang
 - kategori
 - ongkir
 - TRANSAKSI** (with a left arrow)
 - LAPORAN** (with a left arrow)
 - Logout** (with a grid icon)
- Main Content Area:** Titled "Data Barang", it contains a form with the following fields:
 - kd barang:** An input field with the placeholder text "<<input>>".
 - Type:** An input field with the placeholder text "<<input>>".
 - Deskripsi:** An input field with the placeholder text "<<input>>".
 - Satuan:** An input field with the placeholder text "<<input>>".
 - Stok:** An input field with the placeholder text "<<input>>".
 - Harga:** An input field with the placeholder text "<<input>>".
 - Gambar:** A file upload field with a "Choose File" button and the text "No File Chosen".
 - Kd Kategori Barang:** A dropdown menu with the placeholder text "--Pilih Kategori--".
- Footer:** A blue "simpan" button and a footer area containing the text "Copyright© 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved." and "Anything you want".

Gambar 4.19 Rancangan Layar Tambah Data Barang

6. Rancangan Layar Data Kategori

The screenshot displays a web application interface for 'TOKO ONLINE'. The top navigation bar includes 'Home', 'Contact', and a search box. The main content area is titled 'Data Kategori' and features a table with the following structure:

No	kd kategori	nama kategori	aksi
<<input>>	<<input>>	<<input>>	Hapus Edit
Z	Z	Z	
<<input>>	<<input>>	<<input>>	

The sidebar menu on the left includes the following items:

- MASTER (with a dropdown arrow)
 - pelanggan
 - barang
 - kategori
 - ongkir
- TRANSAKSI (with a left arrow)
- LAPORAN (with a left arrow)
- Logout

At the bottom of the page, there is a copyright notice: 'Copyright© 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved.' and the text 'Anything you want'.

Gambar 4.20 Rancangan Layar Data Kategori

7. Rancangan Layar Tambah Data Kategori

The image shows a web application interface for adding a category. The interface is divided into several sections:

- Top Navigation:** Includes a hamburger menu icon, "Home", "Contact", and a search bar with a magnifying glass icon.
- Sidebar:** A dark sidebar on the left contains the following items:
 - Logo: "A TOKO ONLINE"
 - User profile: "admin" with a small profile picture.
 - Section: "MASTER" with a dropdown arrow, containing:
 - radio button "pelanggan"
 - radio button "barang"
 - radio button "kategori" (selected)
 - radio button "ongkir"
 - Section: "TRANSAKSI" with a left arrow.
 - Section: "LAPORAN" with a left arrow.
 - Section: "Logout" with a grid icon.
- Main Content Area:**
 - Title: "Data Kategori"
 - Form fields:
 - "Id Kategori": A text input field containing the placeholder text "<<input>>".
 - "Jenis Kategori": A text input field containing the placeholder text "<<input>>".
 - Button: A blue button labeled "simpan".
- Footer:** A light gray footer at the bottom contains the text: "Copyright © 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved." and "Anything you want".

Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Data Kategori

8. Rancangan Layar DataOngkir

The screenshot shows a web application interface for 'TOKO ONLINE'. The top navigation bar includes 'Home', 'Contact', and a search box. The user is logged in as 'admin'. The main content area is titled 'Ongkir' and features a 'Tambah Ongkir' button. Below the button is a table with the following structure:

No	id Ongkir	lokasi	ongkir	aksi
<<display>> Z <<display>>	<<display>> Z <<display>>	<<display>> Z <<display>>	<<display>> Z <<display>>	Hapus Edit

The footer contains the text: Copyright© 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved. Anything you want

Gambar 4.22 Rancangan Layar Data Ongkir

9. Rancangan Layar Tambah Data Ongkir

The screenshot displays a web application interface for adding shipping data. The interface is divided into several sections:

- Top Navigation Bar:** Contains a hamburger menu icon, the text "Home Contact", and a search input field with a magnifying glass icon.
- Sidebar Menu:** Located on the left, it includes a logo "A TOKO ONLINE", a user profile picture and name "admin", and a list of menu items: "MASTER" (with a dropdown arrow), "pelanggan", "barang", "kategori", "ongkir", "TRANSAKSI" (with a left arrow), "LAPORAN" (with a left arrow), and "Logout".
- Main Content Area:** Titled "Data Ongkir", it contains three form fields:
 - Id Ongkir:** A text input field with the placeholder text "<<display>>".
 - Lokasi:** A text input field with the placeholder text "<<display>>".
 - Ongkir:** A text input field with the placeholder text "<<display>>".
- Action:** A blue button labeled "simpan" is positioned below the "Ongkir" field.
- Footer:** At the bottom, it contains the text "Copyright © 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved." and "Anything you want".

Gambar 4.23 Rancangan Layar Tambah Data Ongkir

10. Rancangan Layar Data Pesanan

The screenshot displays a web application interface for 'TOKO ONLINE'. The top navigation bar includes 'Home', 'Contact', and a search box. The sidebar on the left contains the following menu items: 'MASTER', 'TRANSAKSI' (with sub-items: 'pesanan', 'pembayaran', 'pengiriman'), 'LAPORAN', and 'Logout'. The main content area is titled 'Data Pesanan' and features a table with the following structure:

No	Id pelanggan	Nama Pelanggan	id pesanan	tgl pesanan	Nama Penerima	Alamat Penerima	Status	Aksi
<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Batal Edit
<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	

The footer of the page contains the text: 'Copyright© 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved. Anything you want'.

Gambar 4.24 Rancangan Layar Data Pesanan

11. Rancangan Layar Tambah Data Pembayaran

The screenshot shows a web application interface for 'TOKO ONLINE'. The top navigation bar includes 'Home', 'Contact', and a search box. The sidebar on the left contains a user profile for 'admin' and navigation menus for 'MASTER', 'TRANSAKSI', 'LAPORAN', and 'Logout'. The 'TRANSAKSI' menu is expanded, showing sub-items: 'pesanan', 'pembayaran', and 'pengiriman'. The main content area displays a table titled 'Data Pembayaran' with the following columns: No, ID pembayaran, Nama Pelanggan, Nama Penerima, ID pesanan, tgl pembayaran, metode pembayaran, No Rekening, Atas Nama, Bukti Pembayaran, Status, and Aksi. The table contains one row of data, where most cells are filled with the placeholder text '<<display>>'. The 'Aksi' column contains a 'Kirim' button. The footer of the page includes the copyright notice 'Copyright © 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved.' and the slogan 'Anything you want'.

No	ID pembayaran	Nama Pelanggan	Nama Penerima	ID pesanan	tgl pembayaran	metode pembayaran	No Rekening	Atas Nama	Bukti Pembayaran	Status	Aksi
<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	Kirim

Gambar 4.25 Rancangan Layar Data Pembayaran

12. Rancangan Layar Data Pengiriman

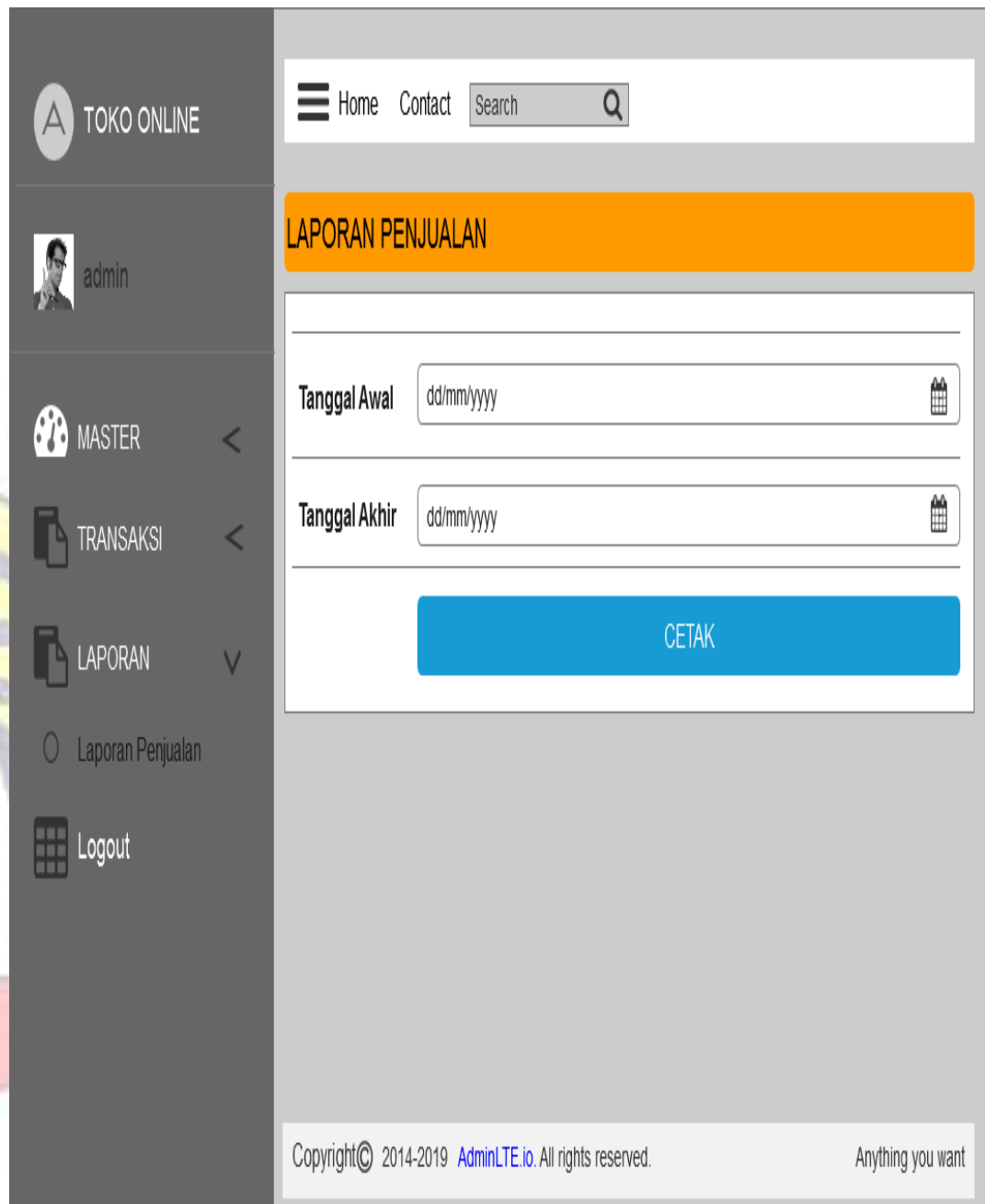
The screenshot displays a web application interface for 'TOKO ONLINE'. The top navigation bar includes 'Home', 'Contact', and a search box. The sidebar on the left contains a user profile for 'admin' and a menu with categories: MASTER, TRANSAKSI (with sub-items: pesanan, pembayaran, pengiriman), LAPORAN, and Logout. The main content area is titled 'Data Pengiriman' and features a table with the following structure:

No	ID Pengiriman	Tanggal Pengiriman	ID pembayaran	Nama Pelanggan	Nama Penerima	ID Pesanan	Status	Aksi
<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	
<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>	<<display>>

The footer of the page contains the text: Copyright © 2014-2019 AdminLTE.io. All rights reserved. Anything you want

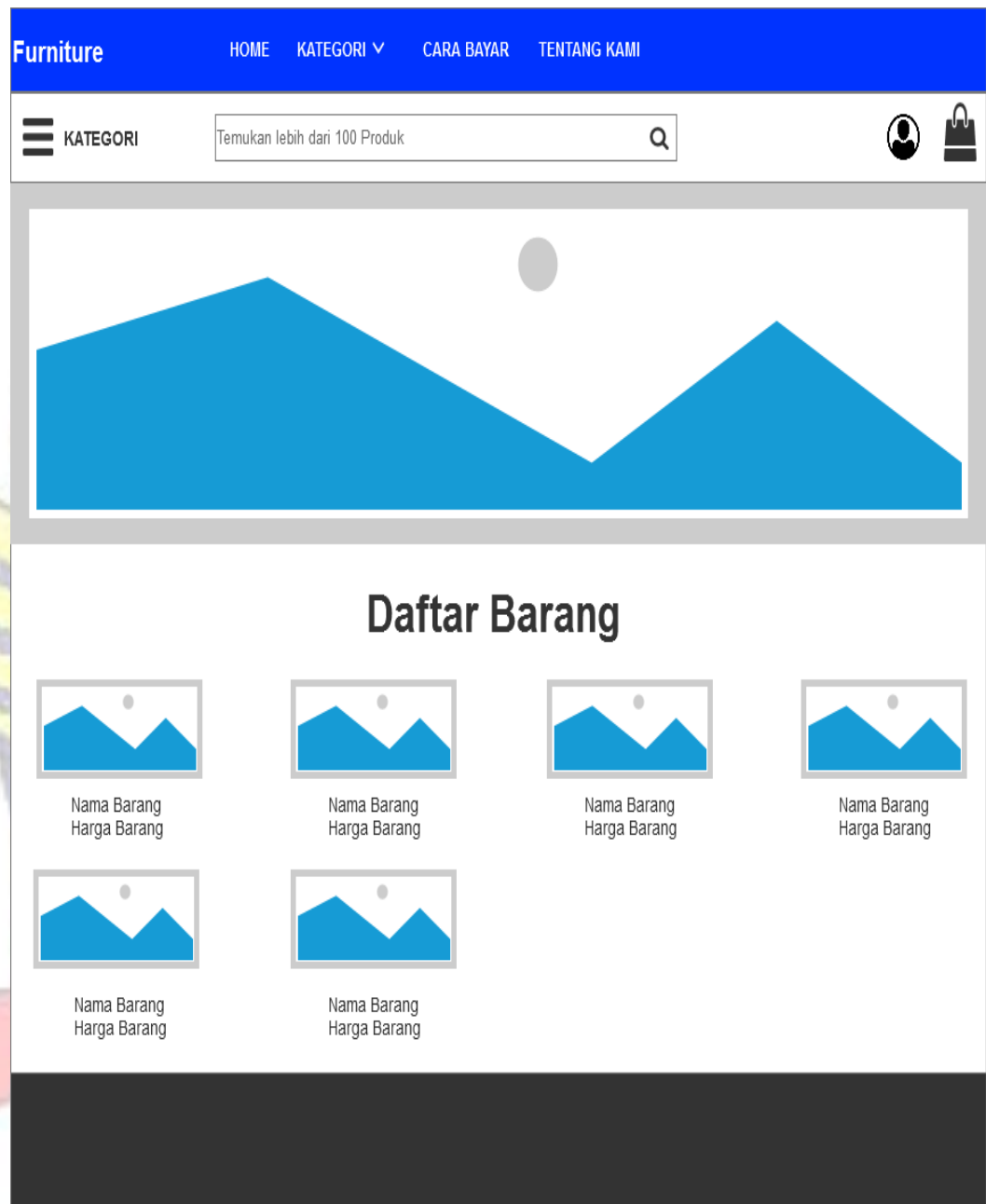
Gambar 4.26 Rancangan Layar Data Pengiriman

13. Rancangan Layar Data Laporan Penjualan



Gambar 4.27 Rancangan Layar Data Penjualan

14. Rancangan Layar Data Lihat Barang



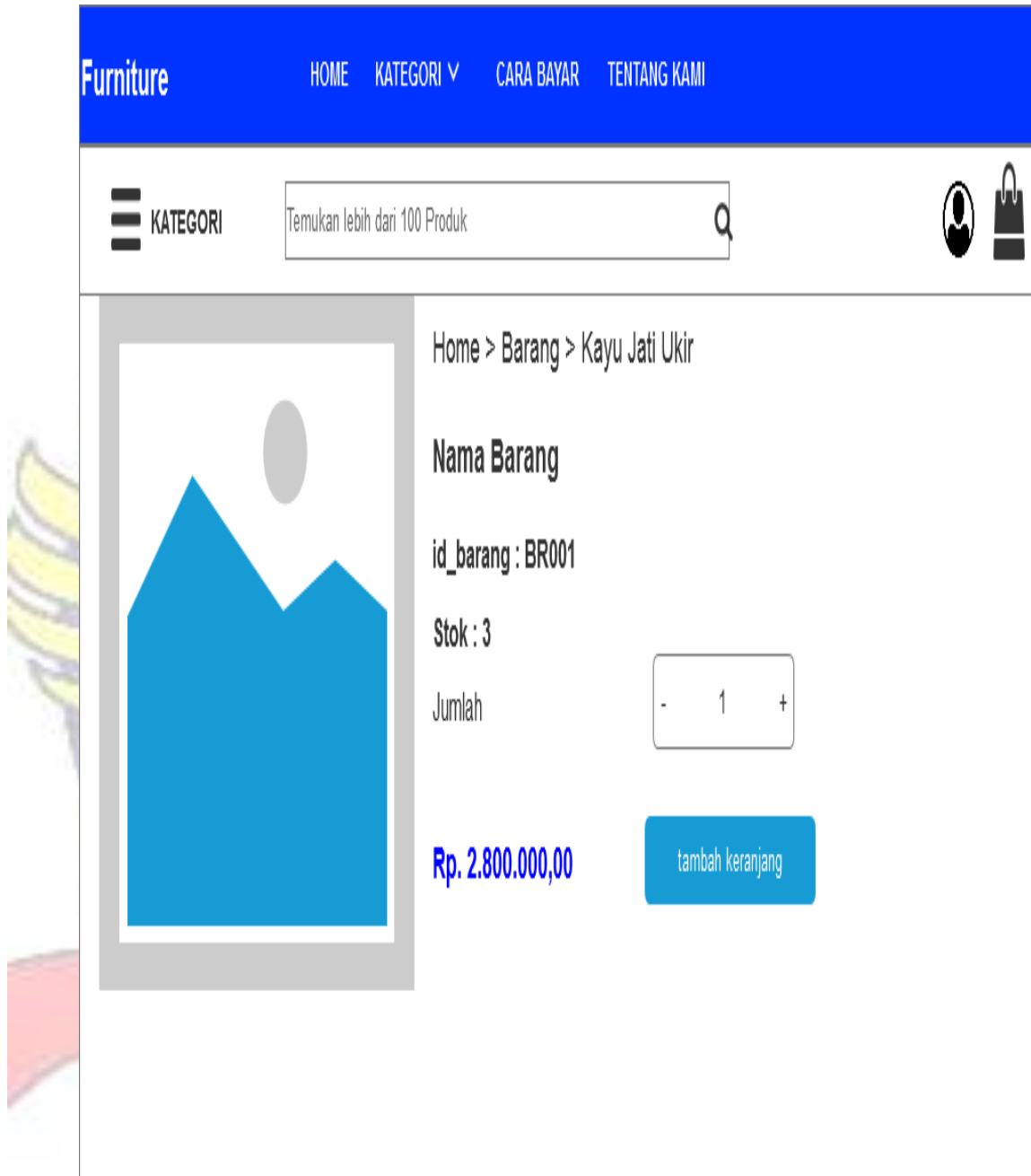
Gambar 4.28 Rancangan Layar Data Lihat Barang

15. Rancangan Layar Data Login

The screenshot shows a mobile application interface for a furniture store. At the top, there is a blue navigation bar with the store name 'Furniture' and menu items: HOME, KATEGORI, CARA BAYAR, and TENTANG KAMI. Below the navigation bar, there is a search bar with the text 'Temukan lebih dari 100 Produk' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar are icons for a user profile and a shopping cart. The main content area is titled 'Masuk atau Daftarkan Akun Baru' and is divided into two sections: 'Login Customer' and 'Pelanggan Baru'. The 'Login Customer' section has a title '*Harus di isi' and contains two input fields: 'username*' and 'password*', both labeled 'Input'. Below these fields is a blue button labeled 'Masuk'. The 'Pelanggan Baru' section also has a title '*Harus di isi' and contains several input fields: 'Username' (with sub-labels 'username*' and 'Input'), 'Email' (with sub-labels 'email*' and 'Input'), 'password' (with sub-labels 'password*' and 'Input'), 'Nama Pelanggan' (with sub-labels 'Nama Lengkap*' and 'Input'), 'Alamat' (with sub-labels 'Alamat lengkap*' and 'Input'), and 'NO hp' (with sub-labels 'hp*' and 'Input'). Below these fields is a blue button labeled 'Register'.

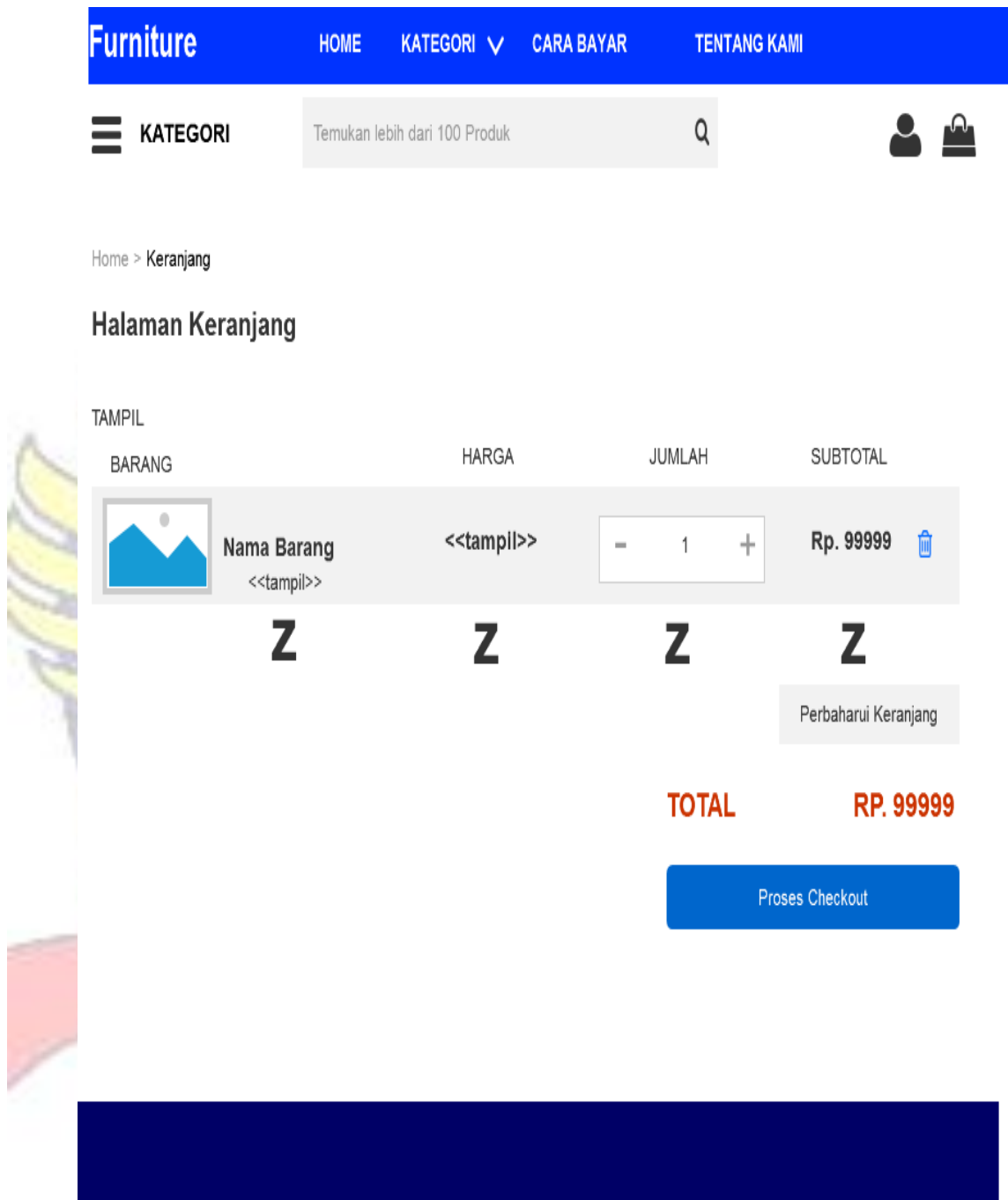
Gambar 4.29 Rancangan Layar Data Login

16. Rancangan Layar Barang Detail



Gambar 4.30 Rancangan Layar Barang Detail

17. Rancangan Layar Halaman Keranjang



Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Keranjang

18. Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan

The screenshot shows a mobile application interface for a furniture store. At the top, there is a blue navigation bar with the text 'Furniture' and menu items: 'HOME', 'KATEGORI' (with a dropdown arrow), 'CARA BAYAR', and 'TENTANG KAMI'. Below the navigation bar is a search bar with the placeholder text 'Temukan lebih dari 100 Produk' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar are icons for a user profile and a shopping bag. Below the search bar, the breadcrumb 'Home > Chekout' is visible. The main content area is divided into three sections: '1. Informasi dan Alamat Pelanggan', '2. Pilih Ongkir', and '3. Ringkasan Pesan'. Section 1 contains input fields for 'Nama Penerima' and 'Alamat Penerima'. Section 2 contains a dropdown menu for 'Pilih Ongkir'. Section 3 contains a summary table with columns for 'Nama Barang' and 'Rp. tampil', and a blue 'Konfirmasi' button at the bottom.

Home > Chekout

1. Informasi dan Alamat Pelanggan

Nama Penerima
Input

Alamat Penerima
Alamat Penerima Input

2. Pilih Ongkir

Pilih ongkir ▾

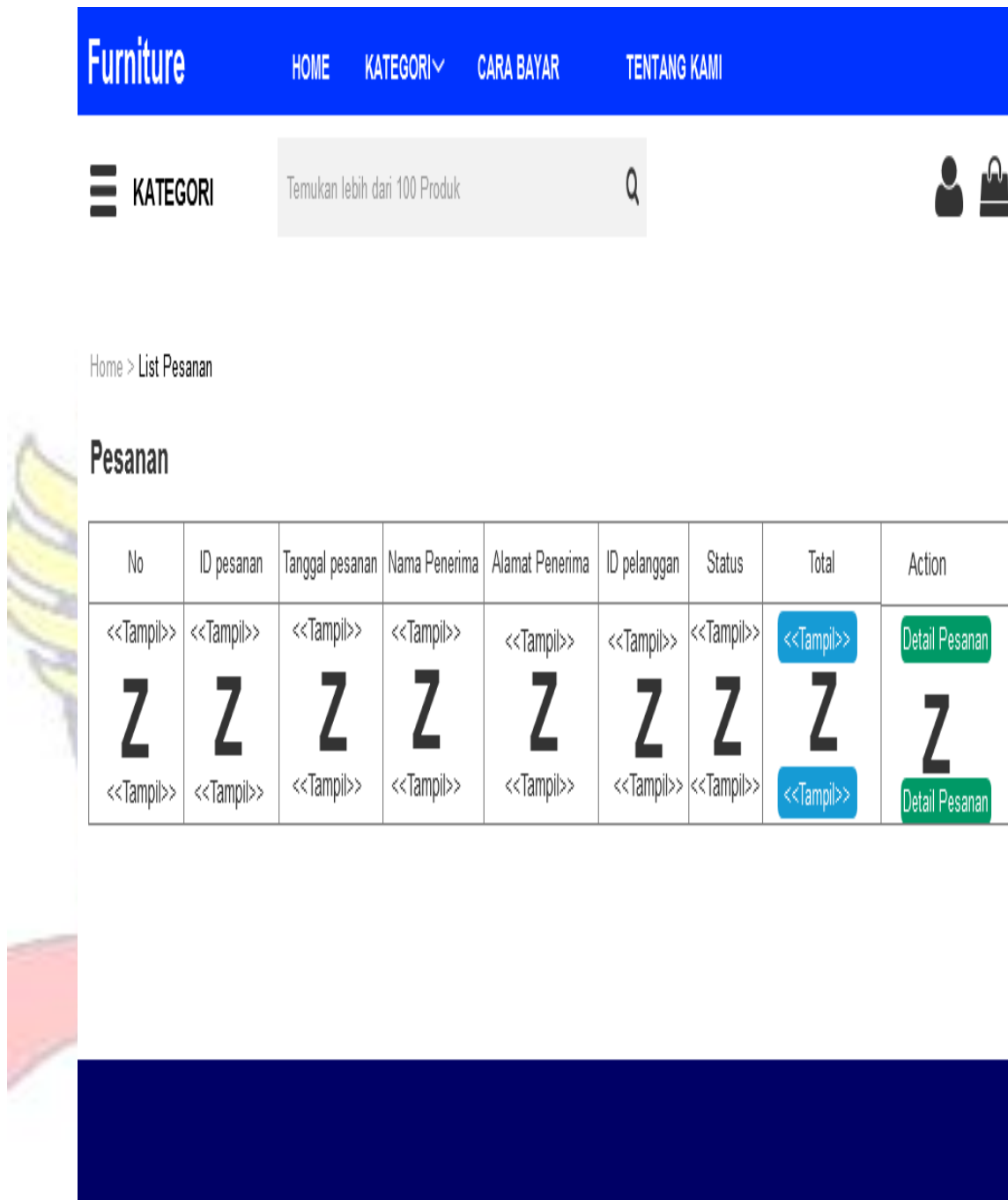
3. Ringkasan Pesan

Nama Barang	Rp. tampil
Ongkir	Rp. tampil
Jumlah	Rp. tampil
Subtotal	Rp. tampil
TOTAL	RP. tampil

Konfirmasi

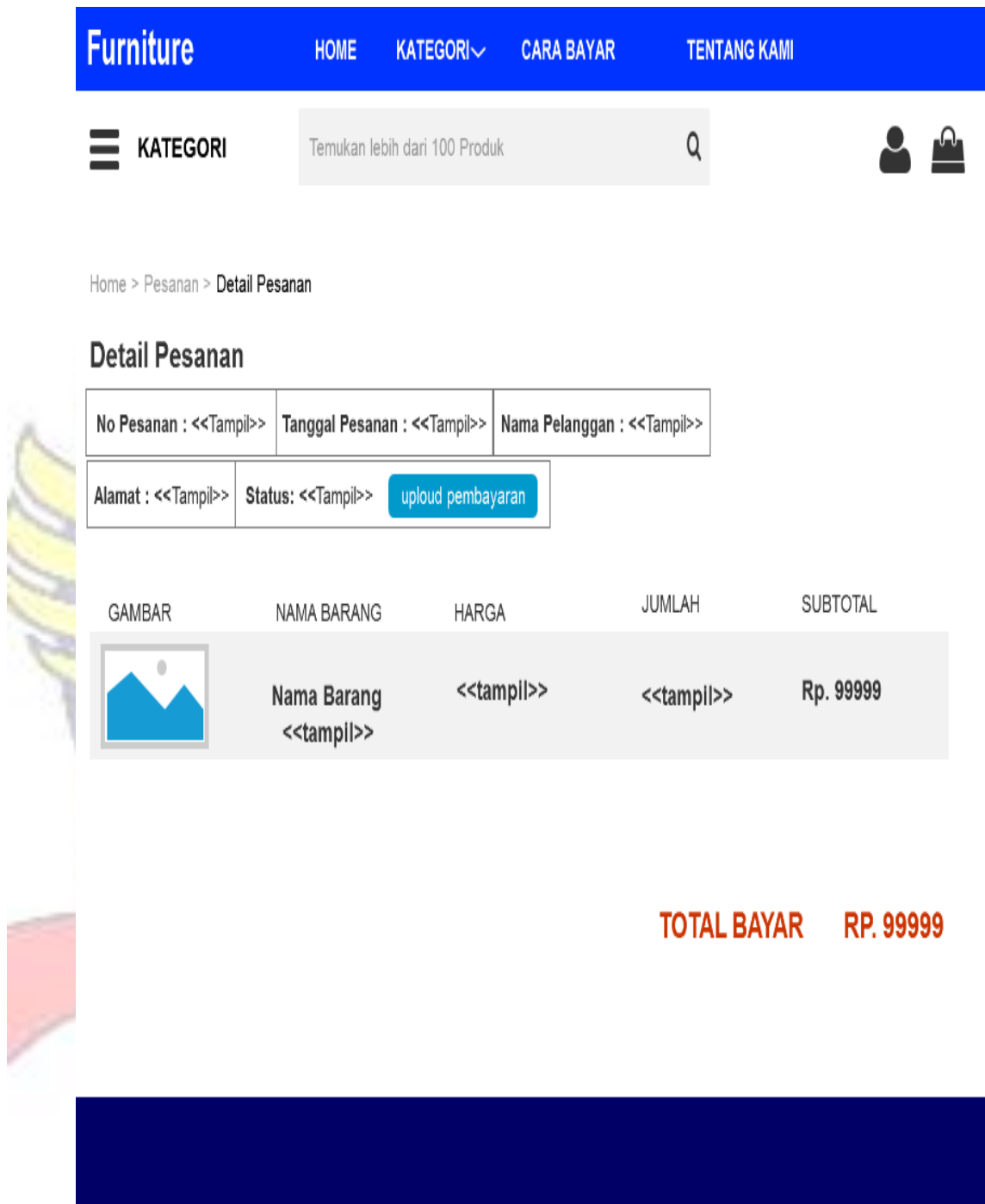
Gambar 4.32 Rancangan Layar Konfirmasi Pesanan

19. Rancangan Layar List Pesanan



Gambar 4.33 Rancangan Layar List Pesanan

20. Rancangan Layar Detail Pesanan



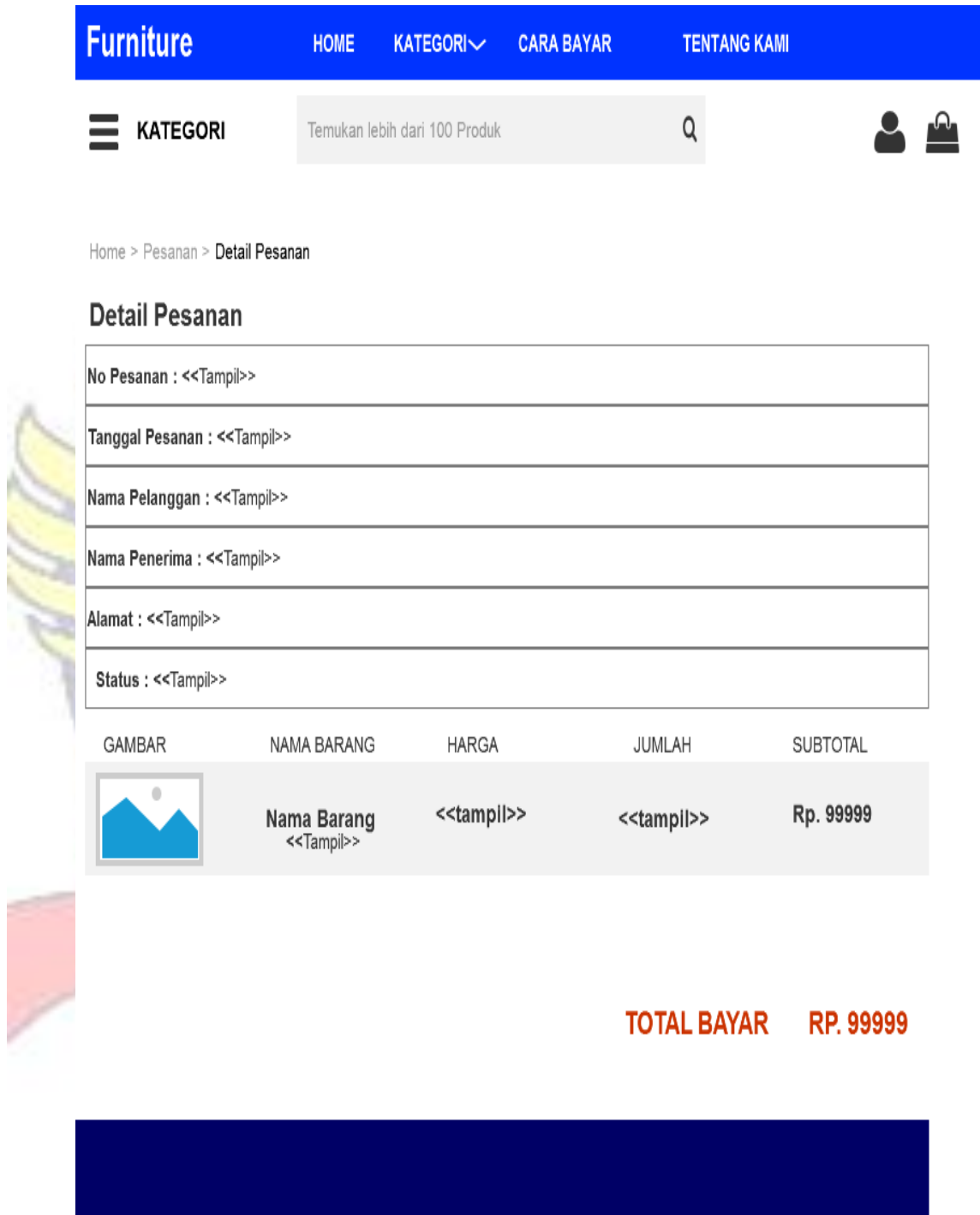
Gambar 4.34 Rancangan Layar Detail Pesanan

21. Rancangan Layar Pembayaran

The screenshot shows a mobile application interface for a furniture store. At the top, there is a blue navigation bar with the text 'Furniture' and four menu items: 'HOME', 'KATEGORI', 'CARA BAYAR', and 'TENTANG KAMI'. Below the navigation bar, there is a search bar with the text 'Temukan lebih dari 100 Produk' and a magnifying glass icon. To the left of the search bar is a hamburger menu icon and the text 'KATEGORI'. To the right of the search bar are icons for a user profile and a shopping cart. Below the search bar, there is a breadcrumb trail: 'Home > Pembayaran > Detail Pembayaran'. The main content area is titled 'Pembayaran' and contains several form fields: 'Tanggal Pembayaran' with a date input field showing 'dd/mm/yyyy' and a calendar icon; 'Metode Pembayaran' with a dropdown menu showing '<<pilih>>' and a downward arrow; 'No Rekening' with an input field showing '<<input>>'; 'Atas Nama Rekening' with an input field showing '<<input>>'; and 'Bukti Pembayaran' with a file upload button labeled 'Choose File' and the text 'No file chosen'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Simpan Bukti Pembayaran'. The entire form is set against a white background with a dark blue footer bar at the bottom.

Gambar 4.35 Rancangan Layar Pembayaran

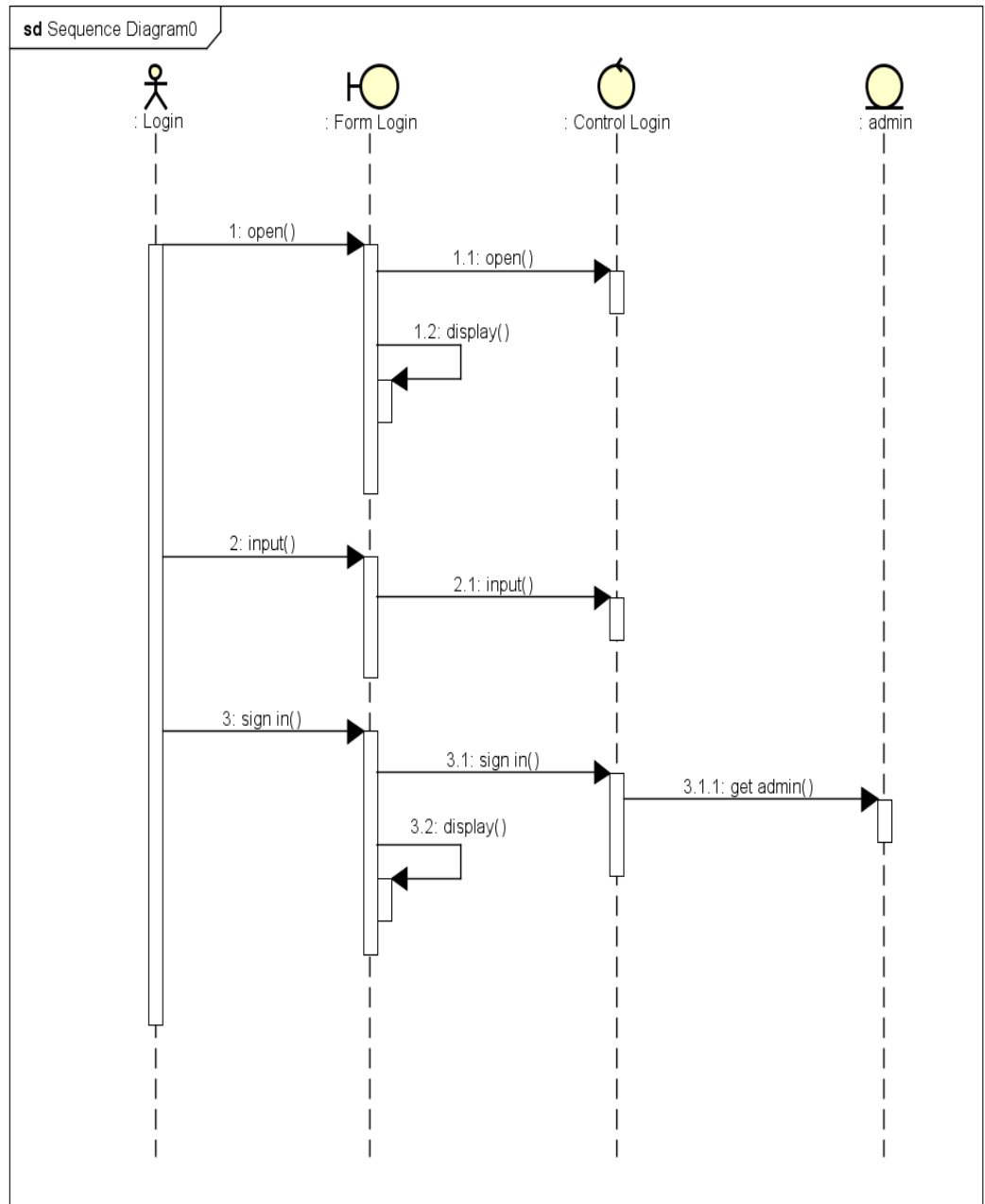
22. Rancangan Layar Lihat Surat Jalan



Gambar 4.36 Rancangan Layar Lihat Surat Jalan

4.18 Sequence Diagram

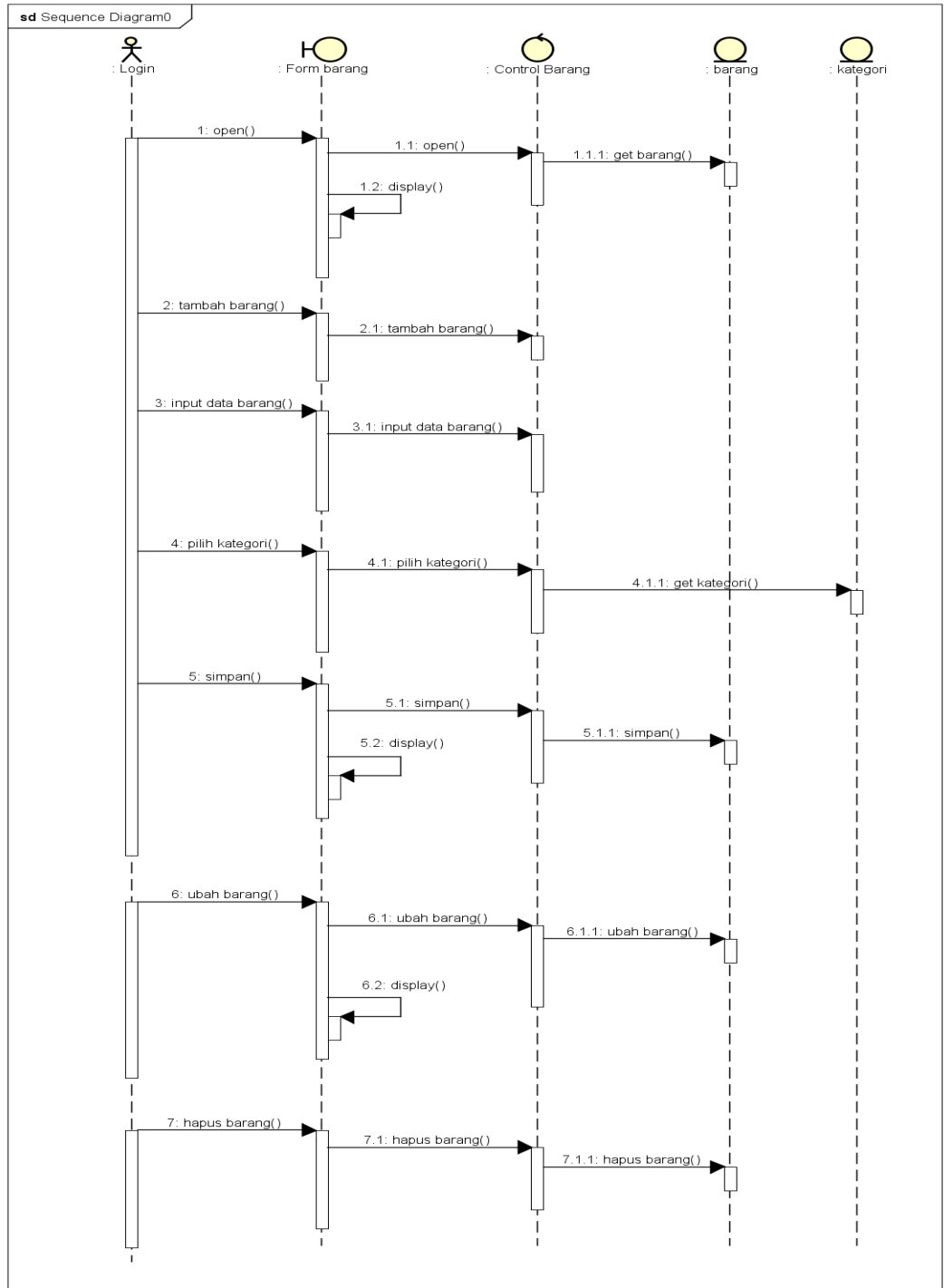
a. SequenceDiagramLogin



powered by Astah

Gambar 4.37 Sequence Diagram Login

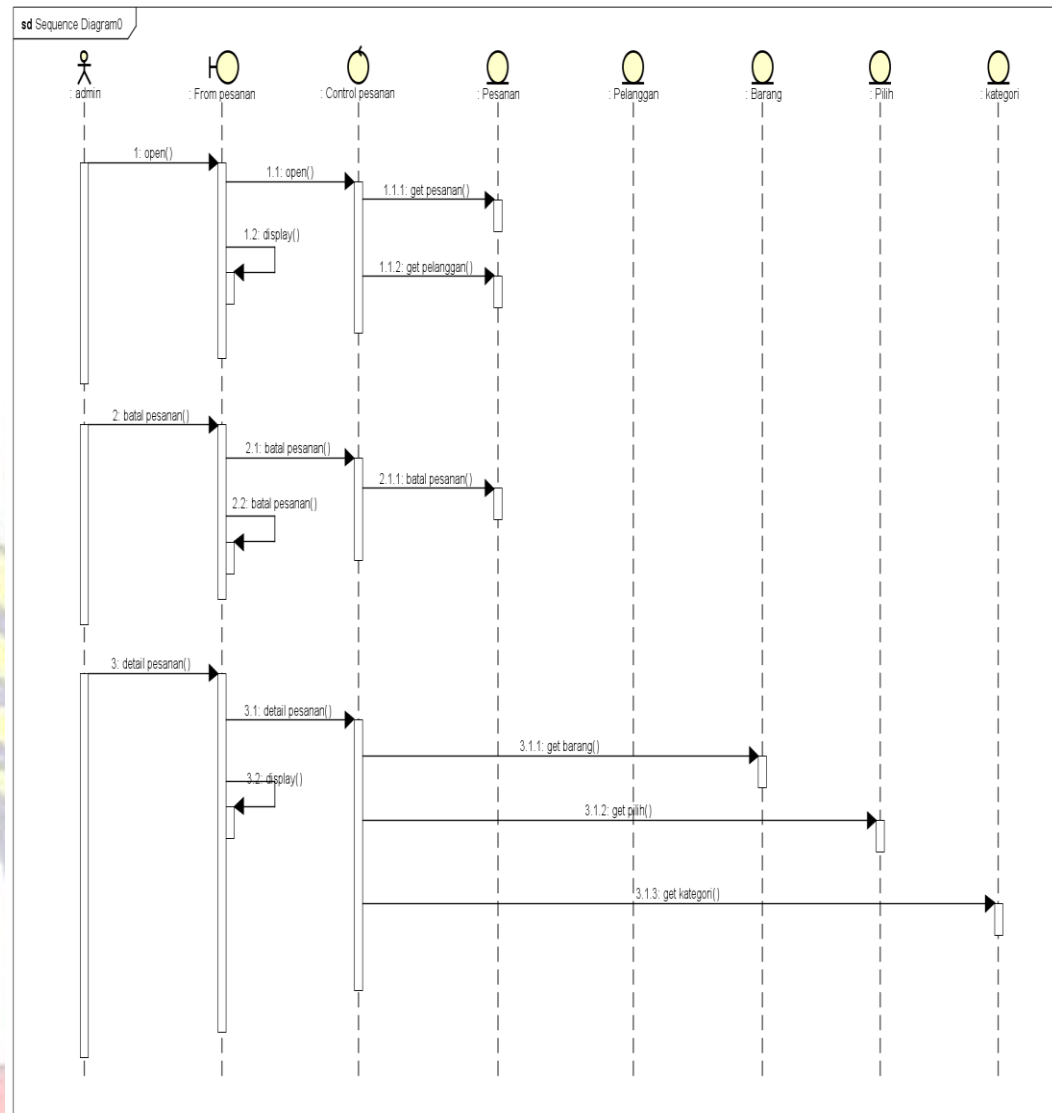
b. Sequence Diagram Mengelola Data Barang



powered by Astah

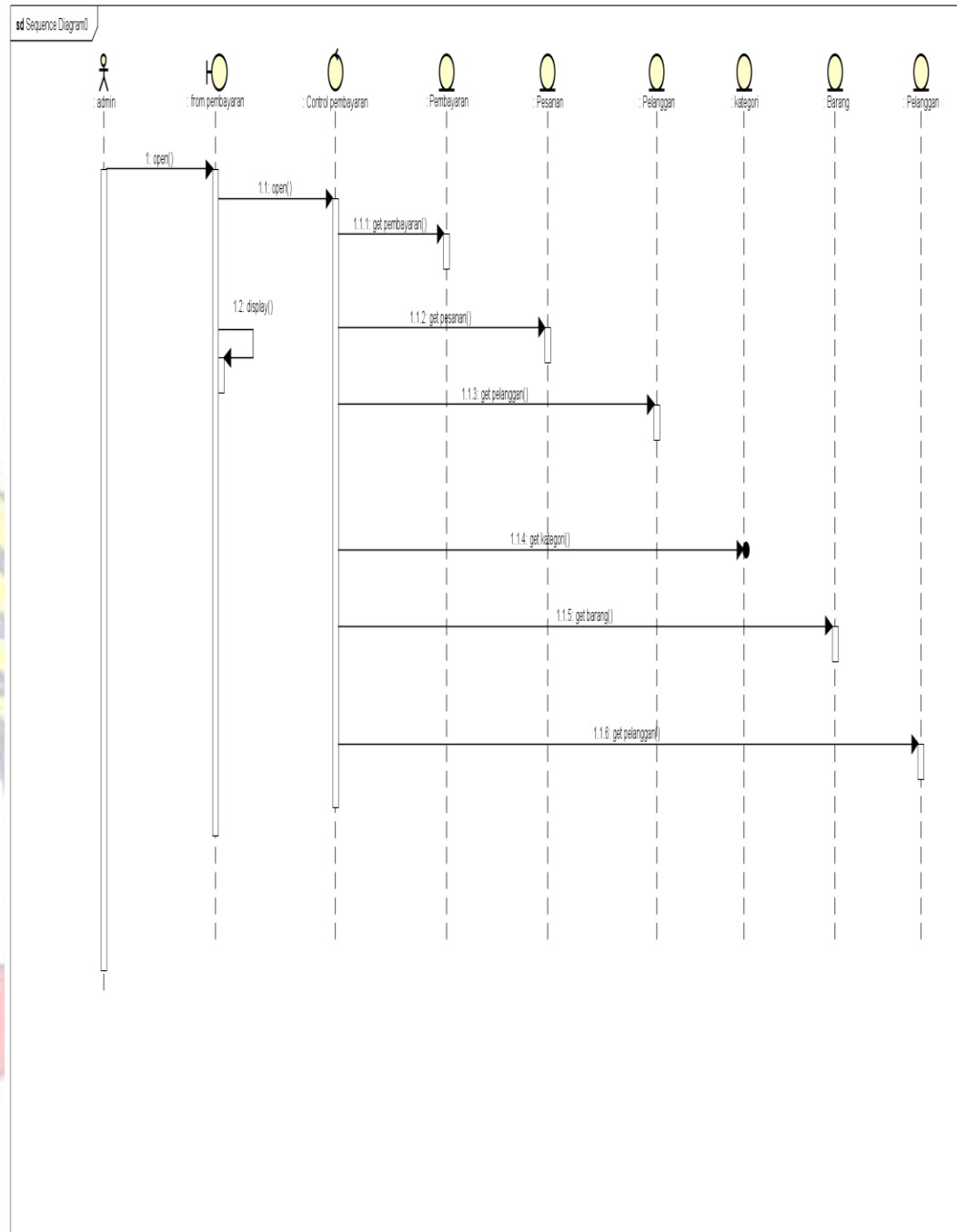
Gambar 4.38 Sequence Diagram Mengelola Data Barang

c. Sequence Diagram Lihat Pesanan



Gambar 4.39 Sequence Diagram Lihat Pesanan

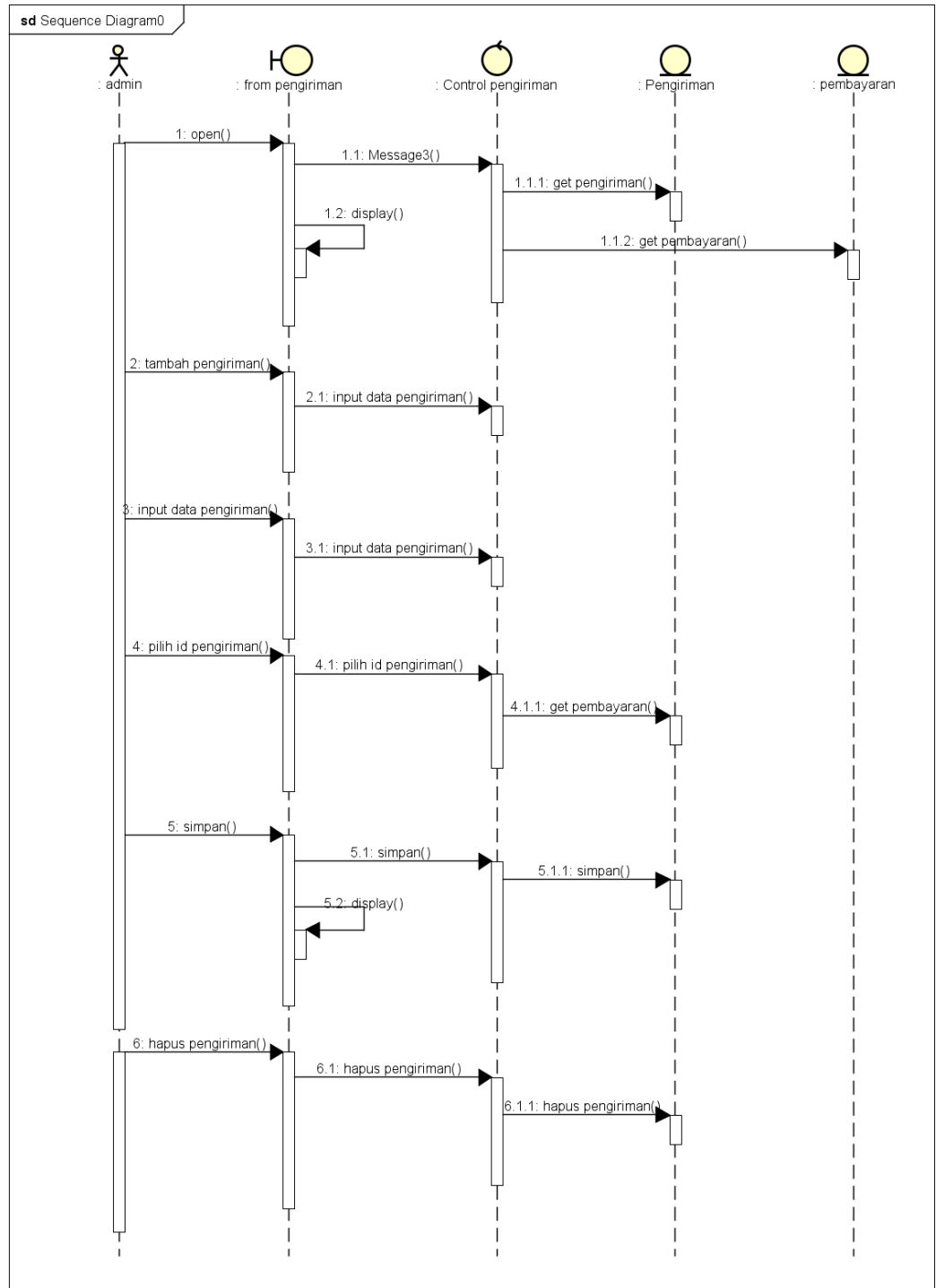
d. Sequence Diagram Lihat Konfirmasi Pembayaran



powered by Astah

Gambar 4.40 Sequence Diagram Lihat Konfirmasi Pembayaran

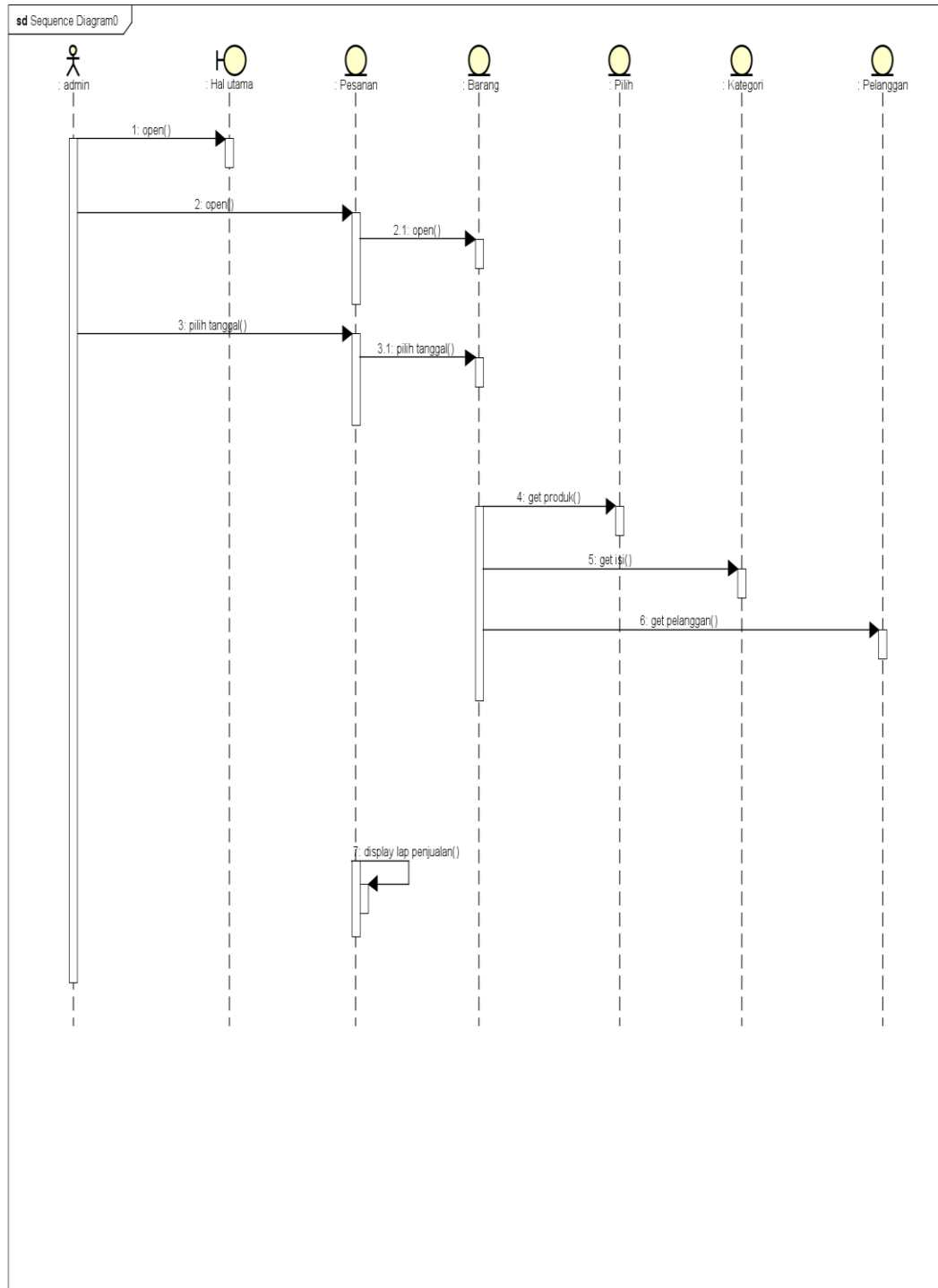
e. **Sequence Diagram Mengelola Data Surat Jalan**



powered by Astah

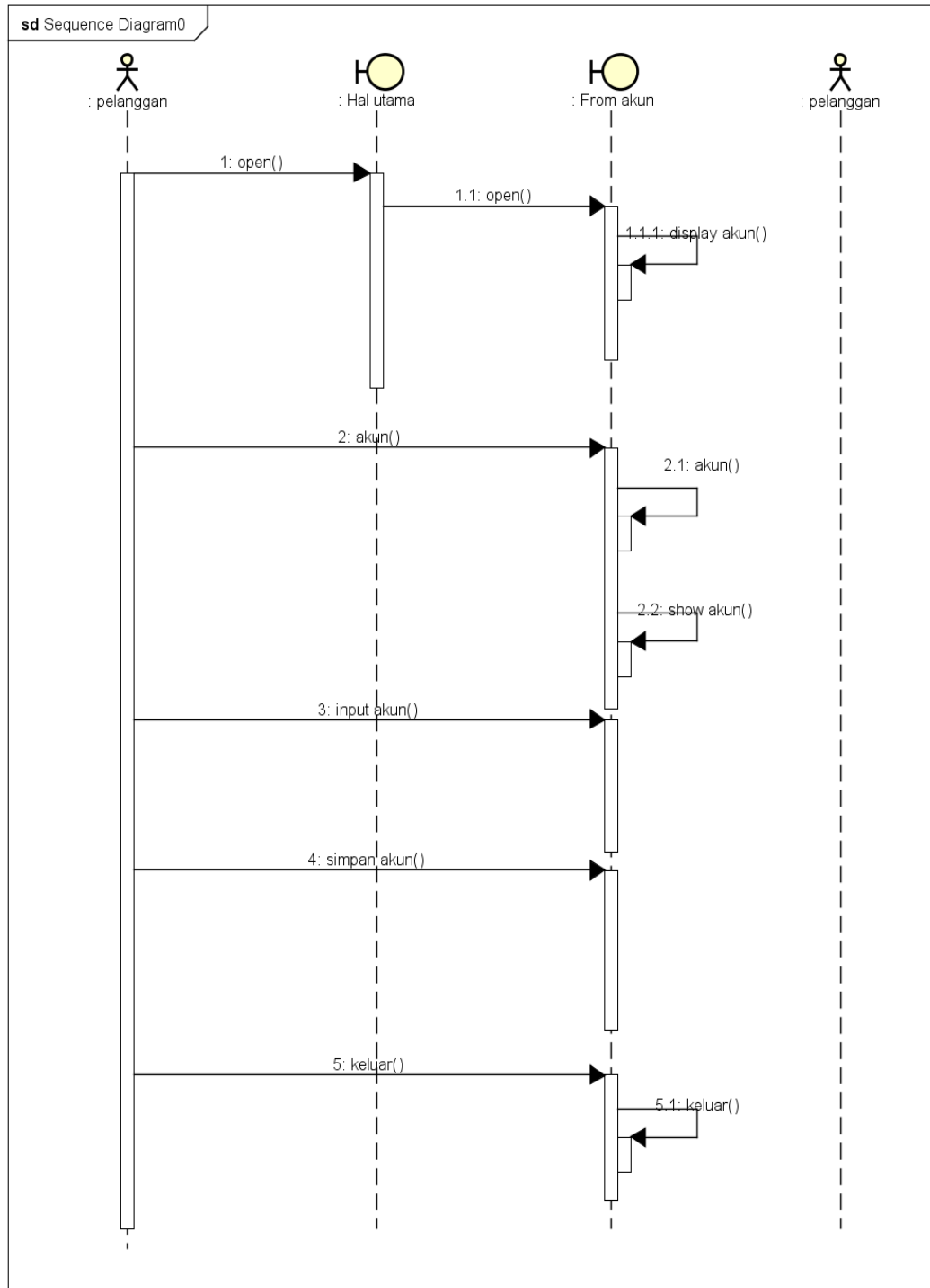
Gambar 4.41 Sequence Diagram Mengelola Data Surat Jalan

f. Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan



Gambar 4.42 Sequence Diagram Cetak Laporan Penjualan

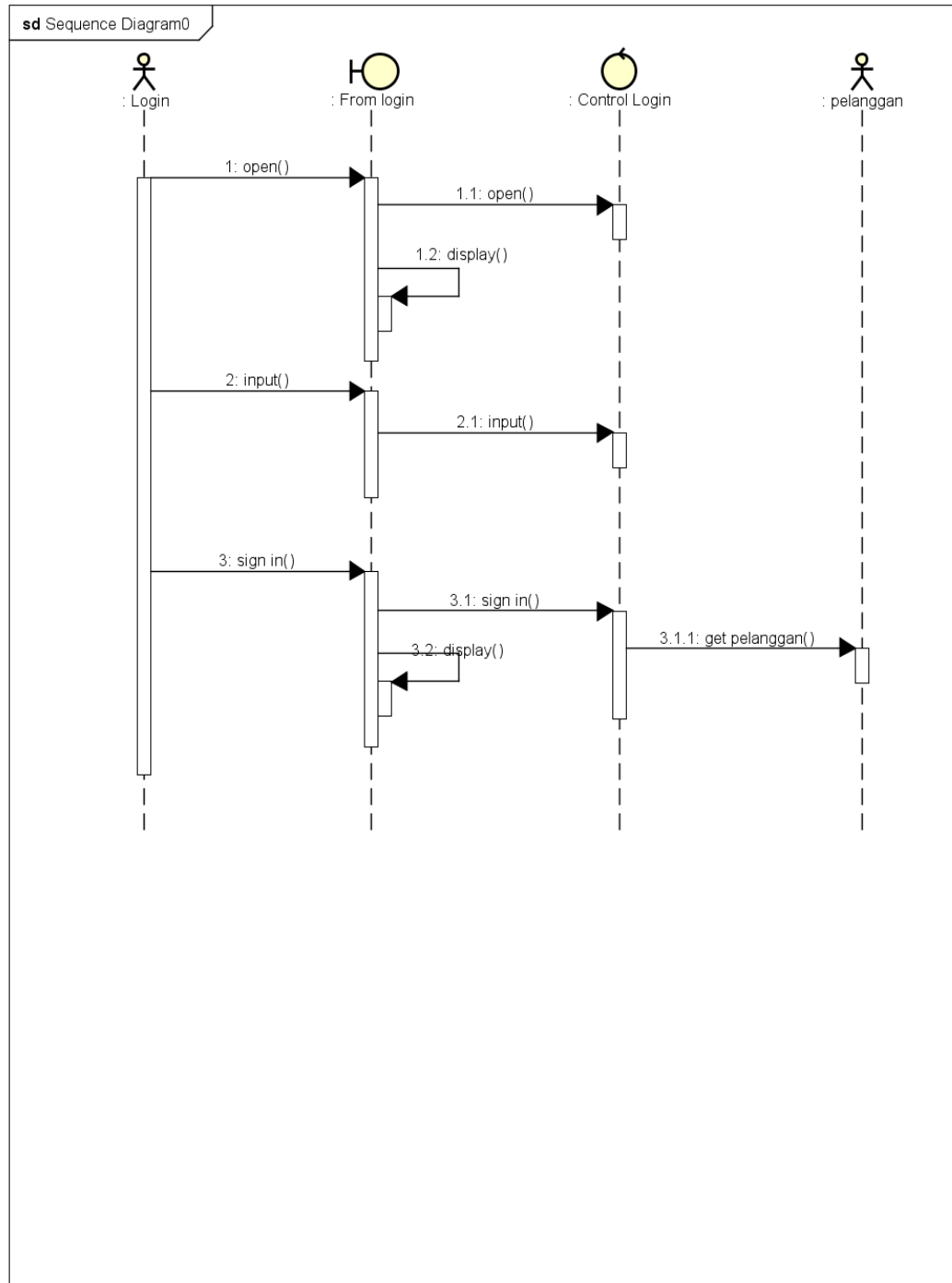
g. Sequence Diagram Membuat Akun Pelanggan



powered by Astah

Gambar 4.43 Sequence Diagram Membuat Akun Pelanggan

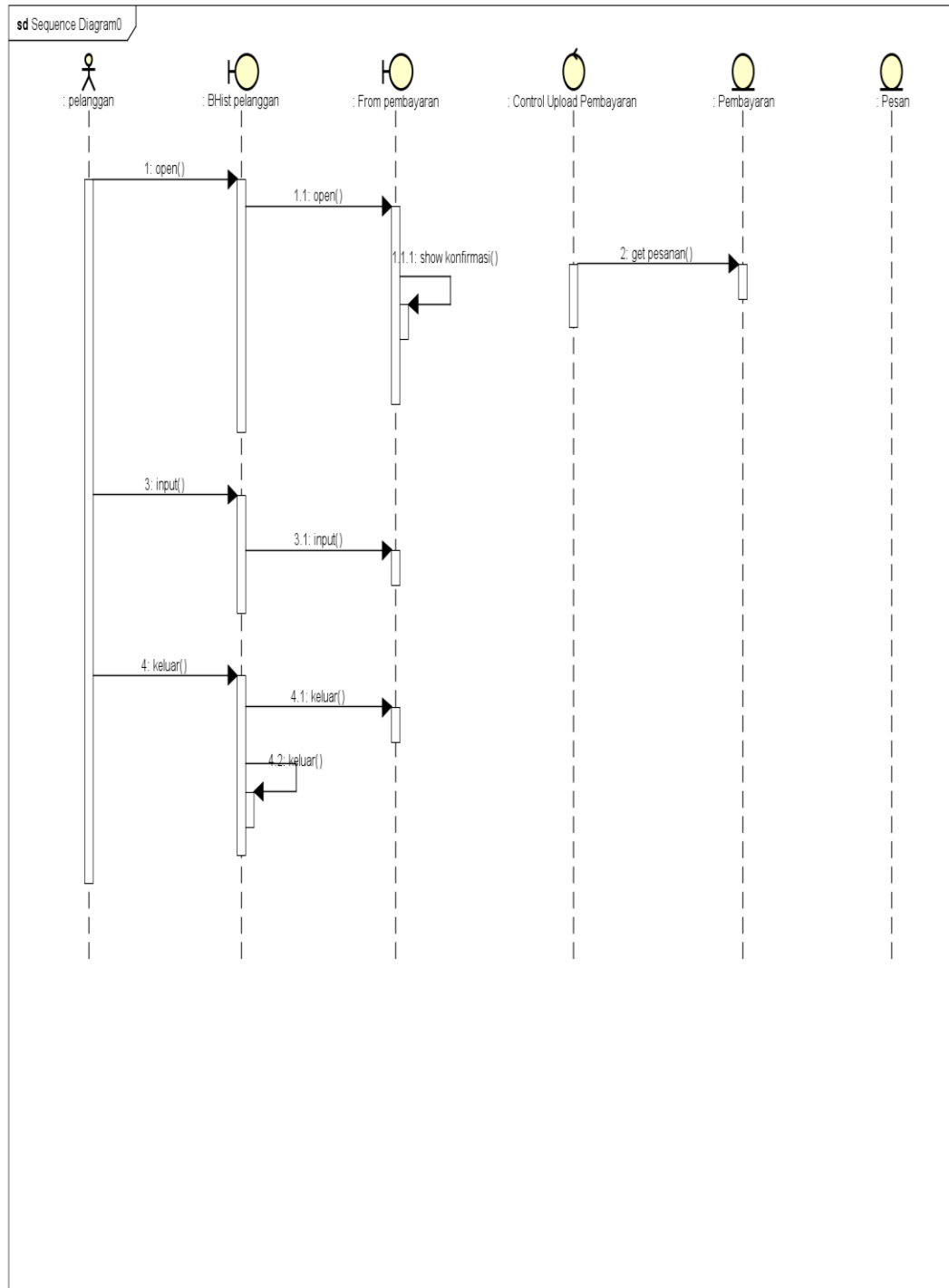
h. Sequence Diagram Login Pelanggan



powered by Astah

Gambar 4.44 Sequence Diagram Login Pelanggan

i. Sequence Diagram Lihat History Pembayaran



powered by Astal

Gambar 4.45 Sequence Diagram Lihat History Pembayaran