

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berdasarkan hasil *survey*, wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada CV. Permata, maka didapatkan proses-proses yang terjadi dalam kegiatan penjualan. Diantaranya adalah proses registrasi pelanggan, transaksi penjualan dan konfirmasi pembayaran.

3.1 Identifikasi dan Analisis Sistem

CV. Permata merupakan usaha toko perlengkapan anak dengan nama toko Nikita *Baby Shop*. Toko ini menjual pakaian anak, mainan, boneka dan perlengkapan bayi. Untuk meningkatkan penjualannya, CV. Permata harus memperluas. CV. Permata membutuhkan aplikasi yang bisa membantu penjualannya secara *online*. Saat ini, aplikasi penjualan *offline* yang ada hanya bisa mencetak laporan transaksi penjualan bulanan dan tahunan saja. Aplikasi *offline* yang saat ini ada tidak bisa memberikan laporan mengenai barang terlaris, pelanggan yang sering berbelanja dan stok barang.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses menyusun atau mengembangkan sistem atau aplikasi yang baru. Dalam tahap ini harus dapat dipastikan bahwa semua persyaratan untuk menghasilkan sistem atau aplikasi yang baru dapat dipenuhi. Hasil sistem atau aplikasi yang dirancang harus sesuai dengan kebutuhan pemakai untuk mendapatkan sebuah informasi yang diinginkan.

Dari hasil identifikasi dan analisis untuk membantu CV. Permata menyelesaikan permasalahan yang ada, maka perlu dibuatkan aplikasi dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualan *Online* Perlengkapan Anak pada CV. Permata yang dapat memberikan informasi penjualan dan mempermudah pelanggan untuk melakukan pembelian. Untuk membantu pembuatan sistem tersebut maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis Kebutuhan Sistem.
2. Mendesain Sistem (*Block Diagram, System Flow, Context Diagram, Jenjang Proses (HIPO), Data Flow Diagram (DFD), ERD, struktur tabel desain I/O (input-output), desain Interface*).

3.2.1 Menganalisis Kebutuhan Sistem

Sebelum mendesain sistem, langkah pertama kali yang akan dilakukan adalah menganalisis kebutuhan sistem. Dalam tahap ini analisis bersisian proses identifikasi *data* transaksi penjualan pada CV. Permata.

Dari *data* penjualan pada CV. Permata langkah berikutnya adalah mengidentifikasi *data-data* tersebut agar dapat dirumuskan solusi-solusi yang akan ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada CV. Permata. dari perumusan tersebut, kemudian menggambarkan output yang akan dihasilkan dari solusi yang didapat.

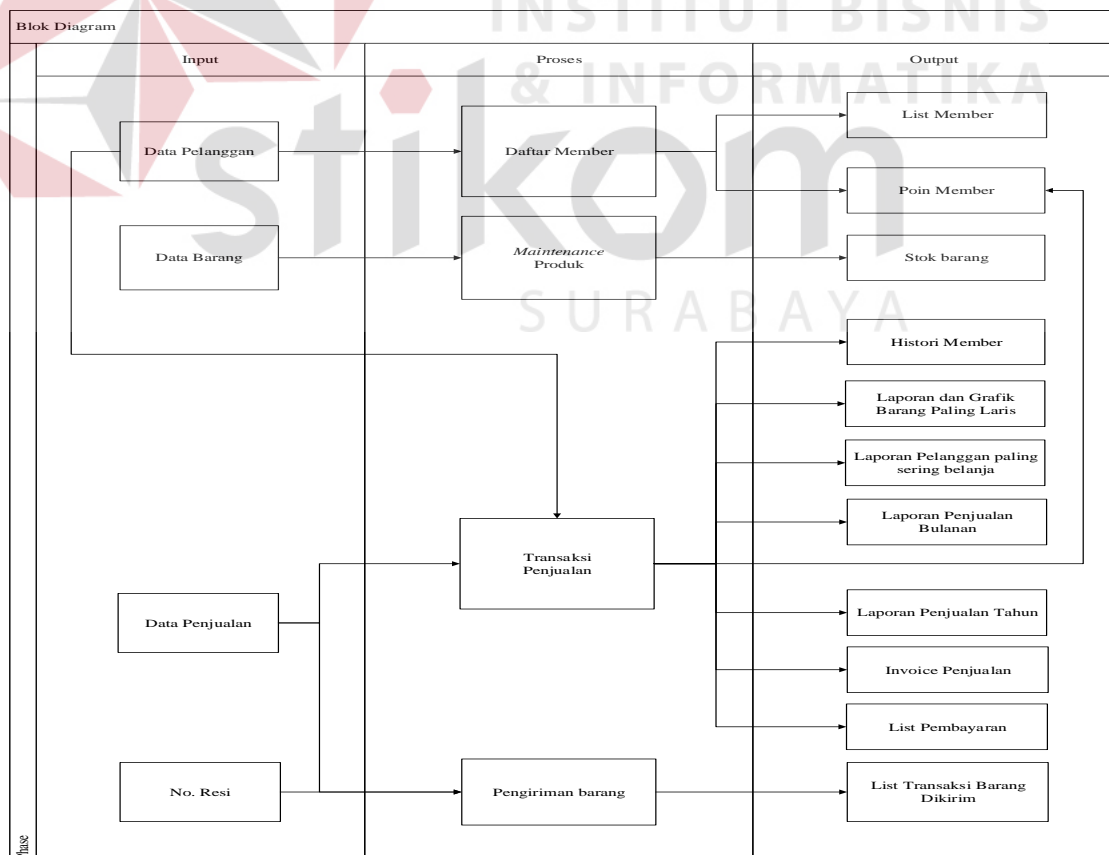
Setelah gambaran singkat solusi yang diberikan kepada pemilik perusahaan CV. Permata, maka langkah selanjutnya yaitu mendesain sistem dari *System Flow, Context Diagram, Data Flow Diagram (DFD), ERD, Struktur Tabel Desain I/O (input-output) dan Desain Interface*.

3.2.2 Desain Sistem

Pada perancangan aplikasi penjualan *online* perlengkapan anak pada CV. Permata ini memiliki beberapa sub desain yaitu *Block Diagram*, *System Flow*, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*, ERD, Struktur Tabel Desain I/O (*input-output*), *Desain Interface*.

1. *Block Diagram*

Dalam merancang sistem informasi ini, penulis mengumpulkan informasi yang diperlukan. *Data* inputan diantaranya: *data-data* yang berkaitan dengan pengguna, *data* barang, nomor resi dan *data* penjualan. Kemudian *data* tersebut diproses menghasilkan *data* pelanggan, stok barang dan laporan. Blok diagram sistem penjualan *online* dapat dilihat pada gambar 3.1.

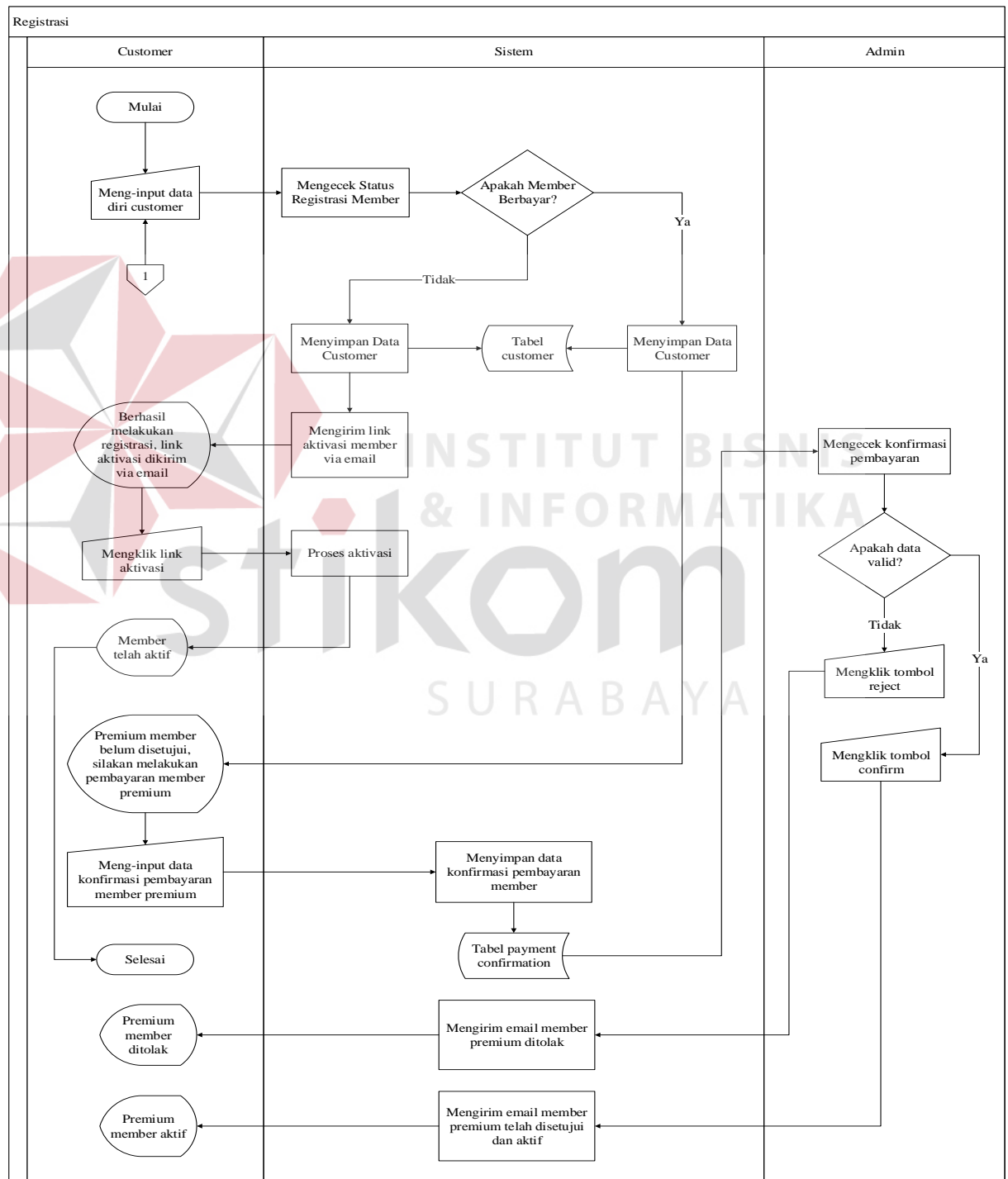


Gambar 3.1 *Block Diagram*

2. System Flow

Perancangan desain sistem yang akan menjadi solusi dari permasalahan pada CV. Permata yang akan dibahas pada sub bab berikut ini:

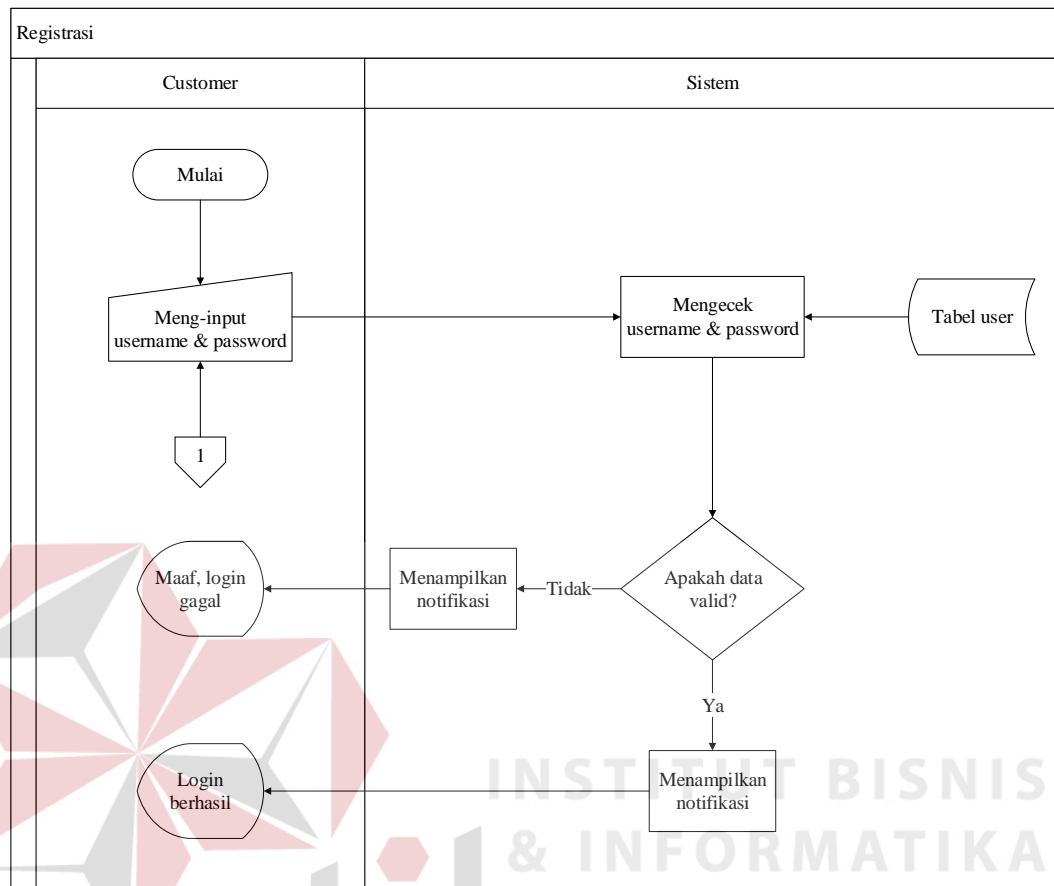
A. System Flow Registrasi Customer



Gambar 3.2 System Flow Registrasi Customer

System flow registrasi pelanggan ini menggambarkan alur sistem baru yang telah dibuat. *Customer* meng-input diri ke sistem dan kemudian sistem mengecek status pendaftaran *customer*. Ada 2 macam jenis pendaftaran member *customer* yaitu member gratis dan member prabayar, member prabayar ini akan memberikan *point* disetiap pembelian apabila pelanggan telah berbelanja dengan minimum nominal Rp. 100.000. *Point* yang diberikan dapat ditukarkan sebagai *voucher* pembelian. *Customer* yang telah mendaftar akan mendapatkan pesan *email* yang berisi *link* aktivasi dan mengklik *link* tersebut untuk mengaktifkan akun yang telah dibuat. Apabila status pendaftaran *customer* adalah member prabayar, maka *customer* harus melakukan pembayaran dan melakukan konfirmasi. Admin akan mengecek konfirmasi pembayaran member, apabila pembayaran *valid*, maka admin akan mengubah status member menjadi *premium* member dan mengirim pesan ke *email customer* yang berisi pendaftaran *premium* member telah berhasil. Apabila pembayaran tidak *valid*, maka admin mengirim pesan ke *email customer* yang berisi pendaftaran gagal dan ditolak sesuai alasan pengecekan yang dilakukan oleh admin.

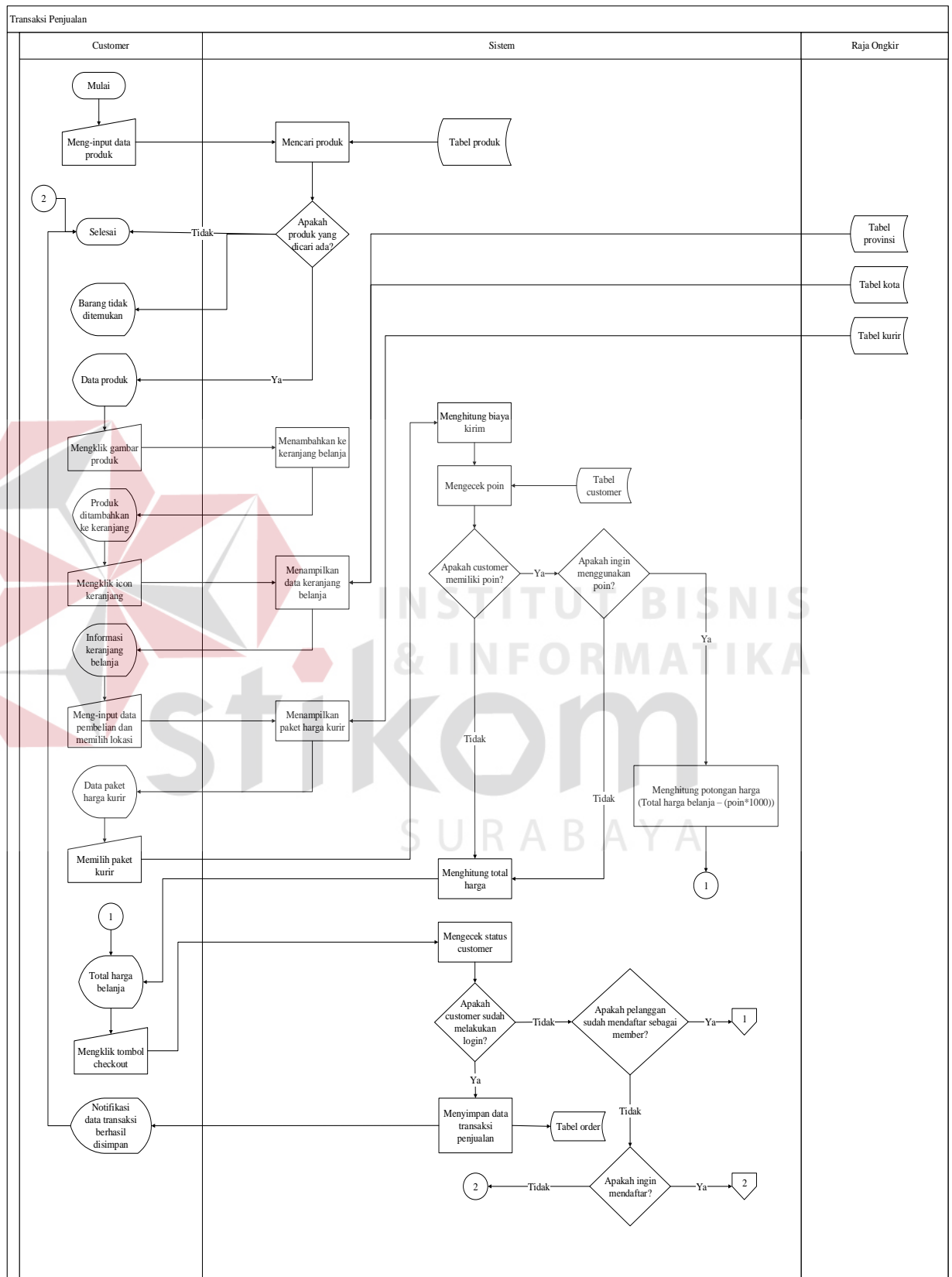
B. System Flow Login



Gambar 3.3 System Flow Login

System flow login ini menggambarkan alur sistem *customer* yang melakukan *login*. *Customer* meng-input *username* dan *password*, kemudian sistem akan mengecek *inputan username* dan *password* tersebut. Apabila *username* dan *password* tidak valid maka sistem akan memberikan notifikasi kepada *customer* bahwa *login* gagal dan apabila *inputan username* dan *password* valid, maka sistem akan memberikan notifikasi kepada *customer* bahwa *login* berhasil.

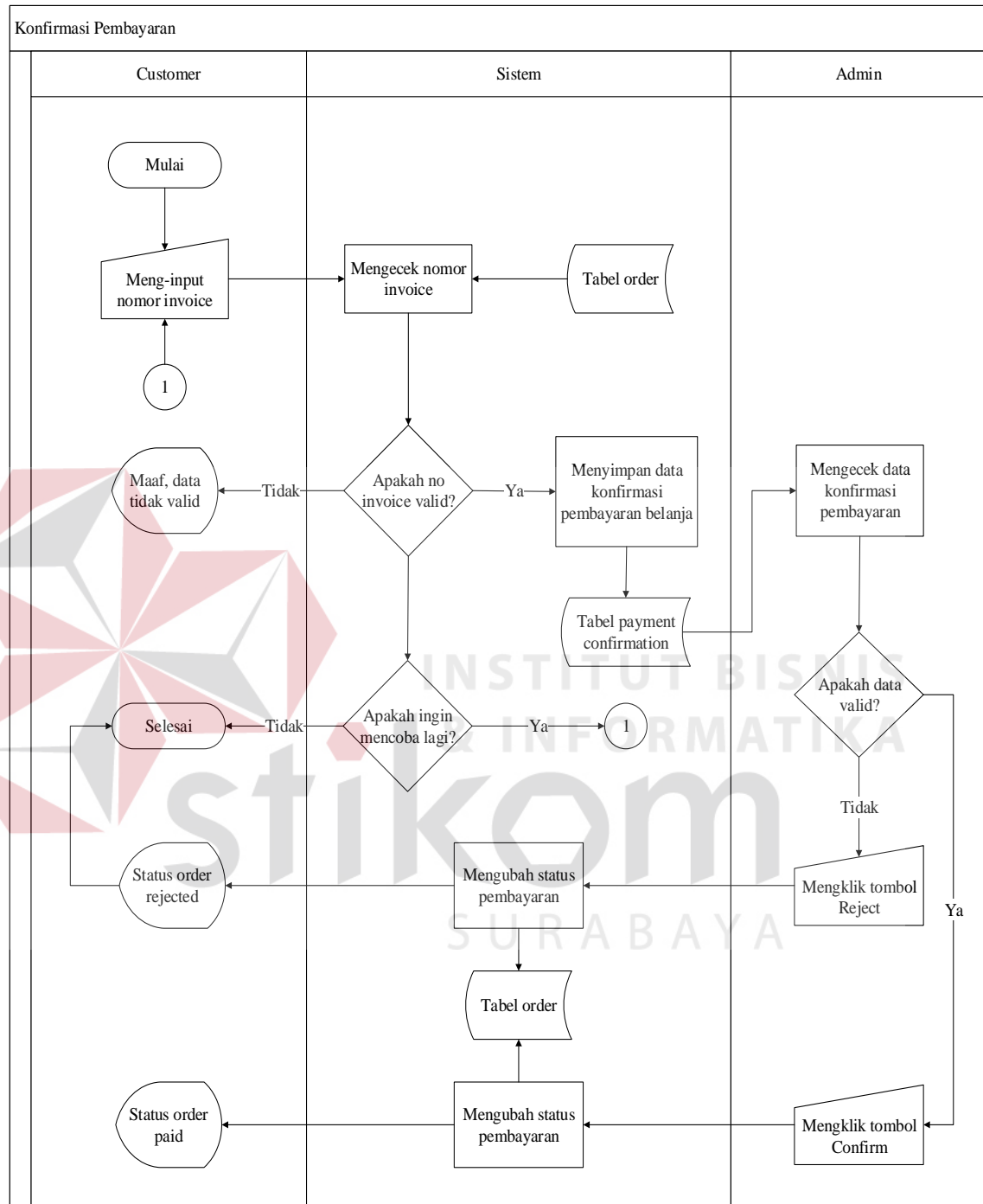
C. System Flow Penjualan



Gambar 3.4 System Flow Penjualan

System flow transaksi penjualan ini menggambarkan kegiatan *customer* saat mulai dari melakukan pencarian barang, menambahkan ke keranjang belanja, melakukan pembayaran. *Customer* dapat melakukan 2 cara untuk mencari produk, cara pertama *customer* dapat memanfaatkan *search* untuk mencari produk dan kedua *customer* dapat mengunjungi *menu* produk untuk melihat katalog produk yang tersedia. *Customer* memilih produk dan menekan tombol *add to cart* untuk menambahkan produk ke keranjang belanja. Untuk melakukan proses selanjutnya, *customer* menekan tombol *icon* keranjang belanja untuk melihat daftar belanja *customer*. Setelah masuk ke halaman keranjang belanja, *customer* mengisi *data* pengiriman dan memilih lokasi tujuan, kemudian kurir akan memberikan informasi harga kirim sesuai tujuan. *Customer* memilih paket pengiriman yang tersedia, kemudian sistem menghitung total belanja yang harus dibayar. Sebelum melakukan proses *checkout*, sistem akan mengecek status member *customer*. Untuk status member prabayar, *customer* dapat menggunakan poin sebagai potongan harga dan *customer* juga mendapatkan poin di setiap pembelanjaan minimal Rp. 100.000. Di setiap poin yang digunakan memiliki nilai Rp. 1000, maka total harga akan dikurangi dengan total potongan harga yang diperoleh dari perhitungan poin tersebut. *Customer* menekan tombol *checkout* untuk menyimpan *order* ke tabel *order* dan sistem akan memberikan notifikasi pada halaman *website* serta mengirimkan *invoice* ke *email customer*.

D. System Flow Konfirmasi Pembayaran



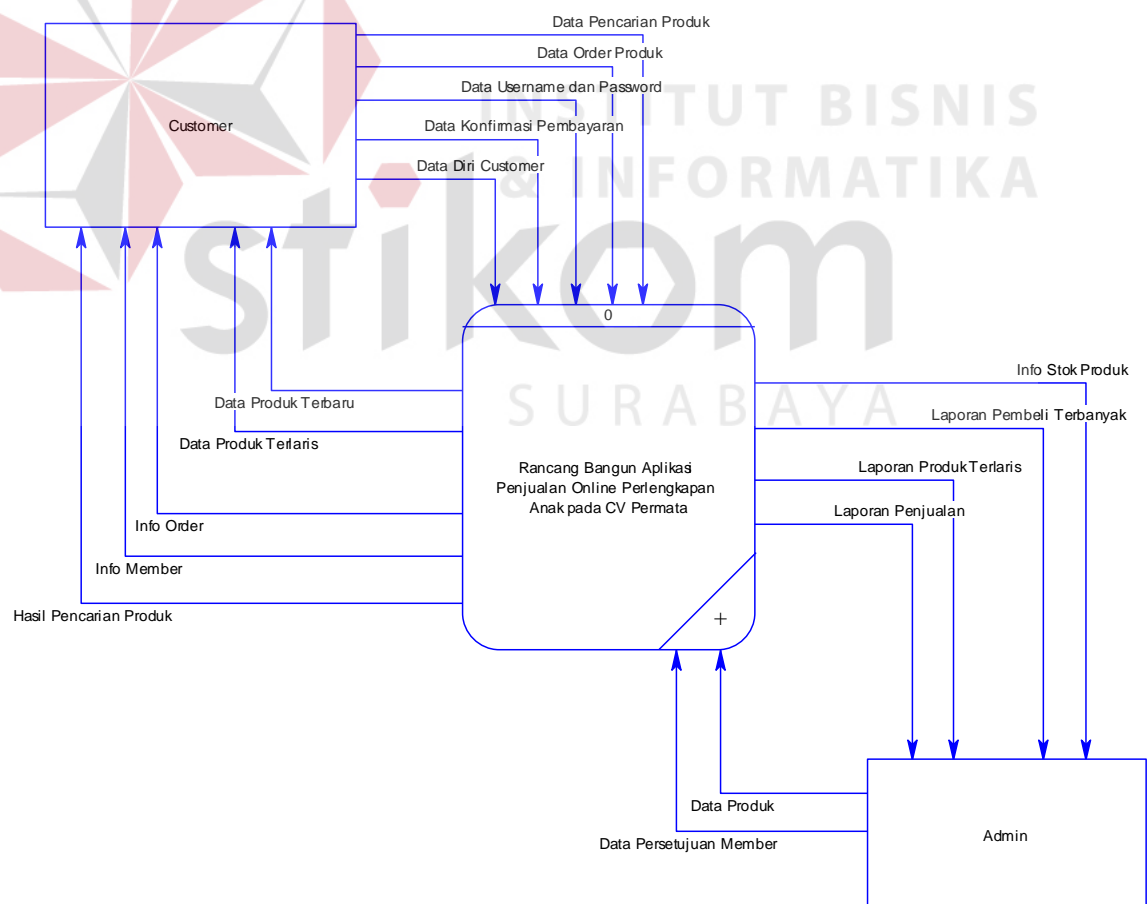
Gambar 3.5 System Flow Konfirmasi Pembayaran

System flow konfirmasi pembayaran ini menggambarkan alur *Customer* yang melakukan konfirmasi pembayaran. *Customer* meng-input nomor invoice, kemudian sistem akan mengecek status *inputan* nomor invoice. Apabila nomor

tidak *valid*, maka sistem akan memberikan notifikasi gagal kepada *customer* dan jika *inputan* berhasil, maka sistem akan menyimpan *data* konfirmasi ke tabel *payment confirmation*. Admin akan mengecek *data* konfirmasi. Apabila *data* tidak *valid*, maka admin menekan tombol *reject* dan sistem akan mengubah status *order* menjadi *rejected* dan apabila *valid*, maka admin menekan tombol *confirm* dan sistem akan mengubah status *order* menjadi *paid*.

3. Context Diagram

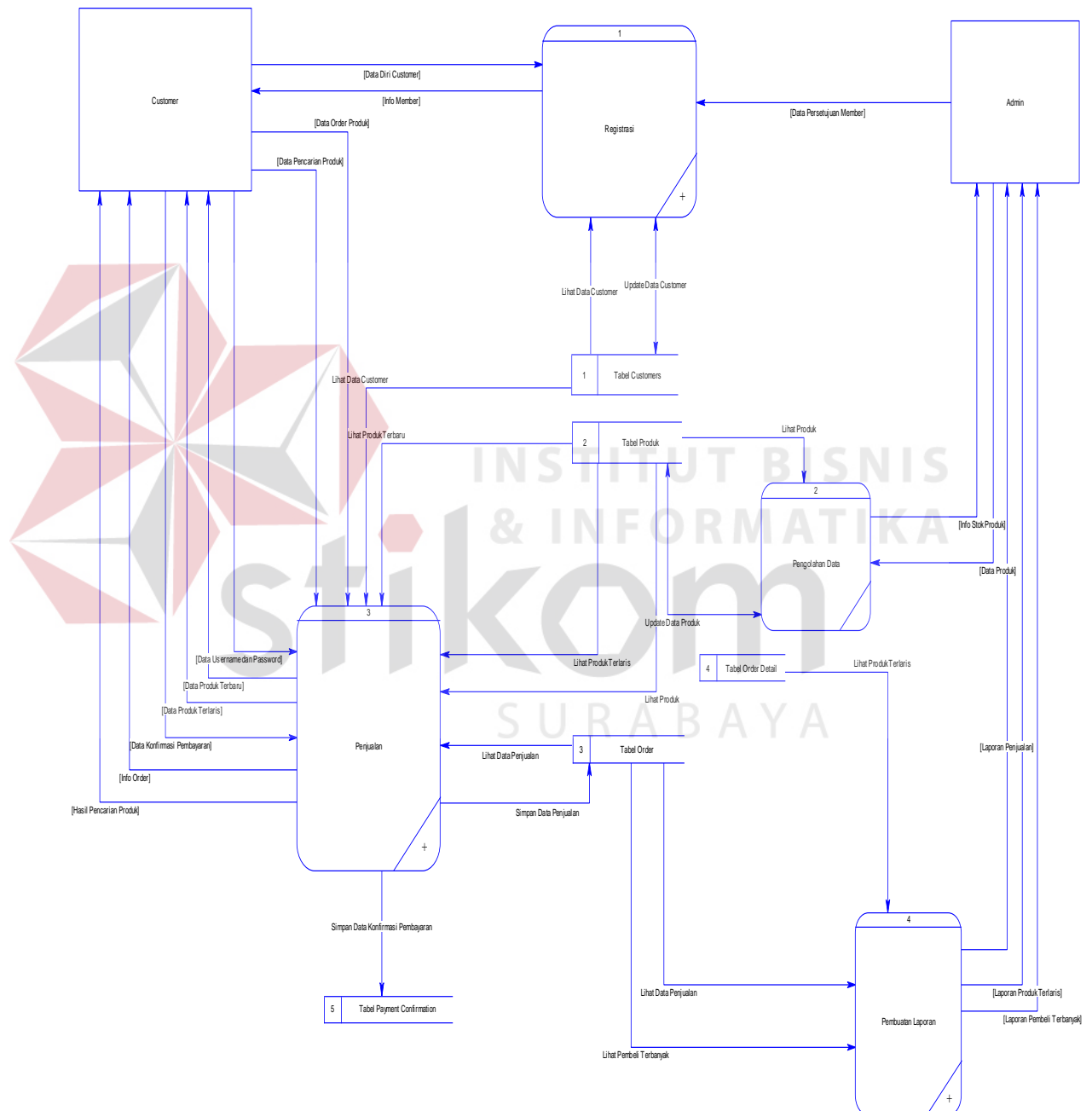
Context Diagram merupakan langkah pertama yang menggambarkan asal *data* dalam menunjukkan aliran *data* tersebut yang terdiri dari 2 *external entity*, yaitu *customer* dan admin. *Context diagram* ditunjukkan pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 Context Diagram

4. DFD Level 0

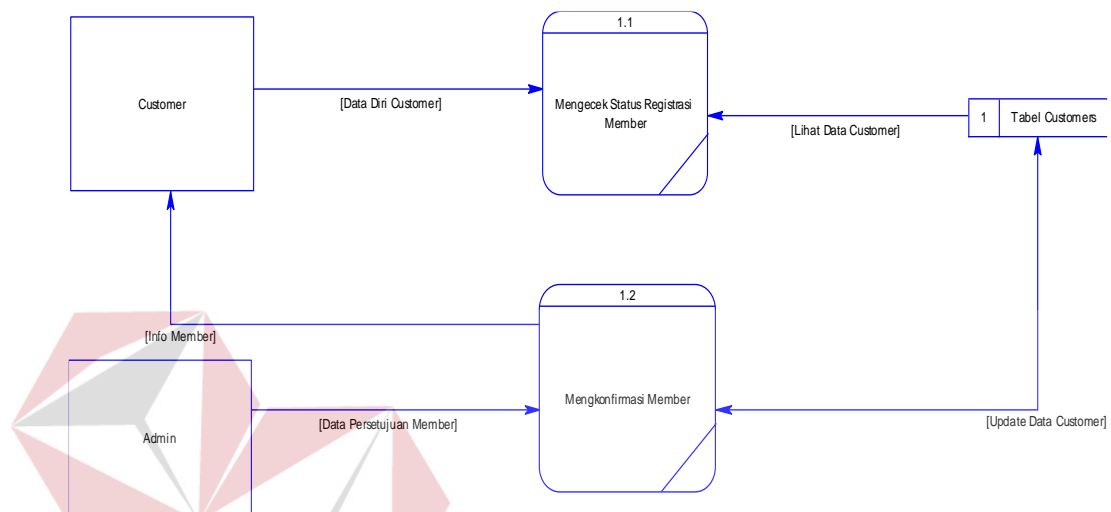
Pada DFD *level 0* dibawah ini merupakan penjabaran dari *context diagram*. Pada *level 0* ini terdapat 4 proses yaitu registrasi member, analisa penjualan, pengolahan data dan pelaporan.



Gambar 3.7 DFD Level 0

5. DFD *Level 1* Registrasi

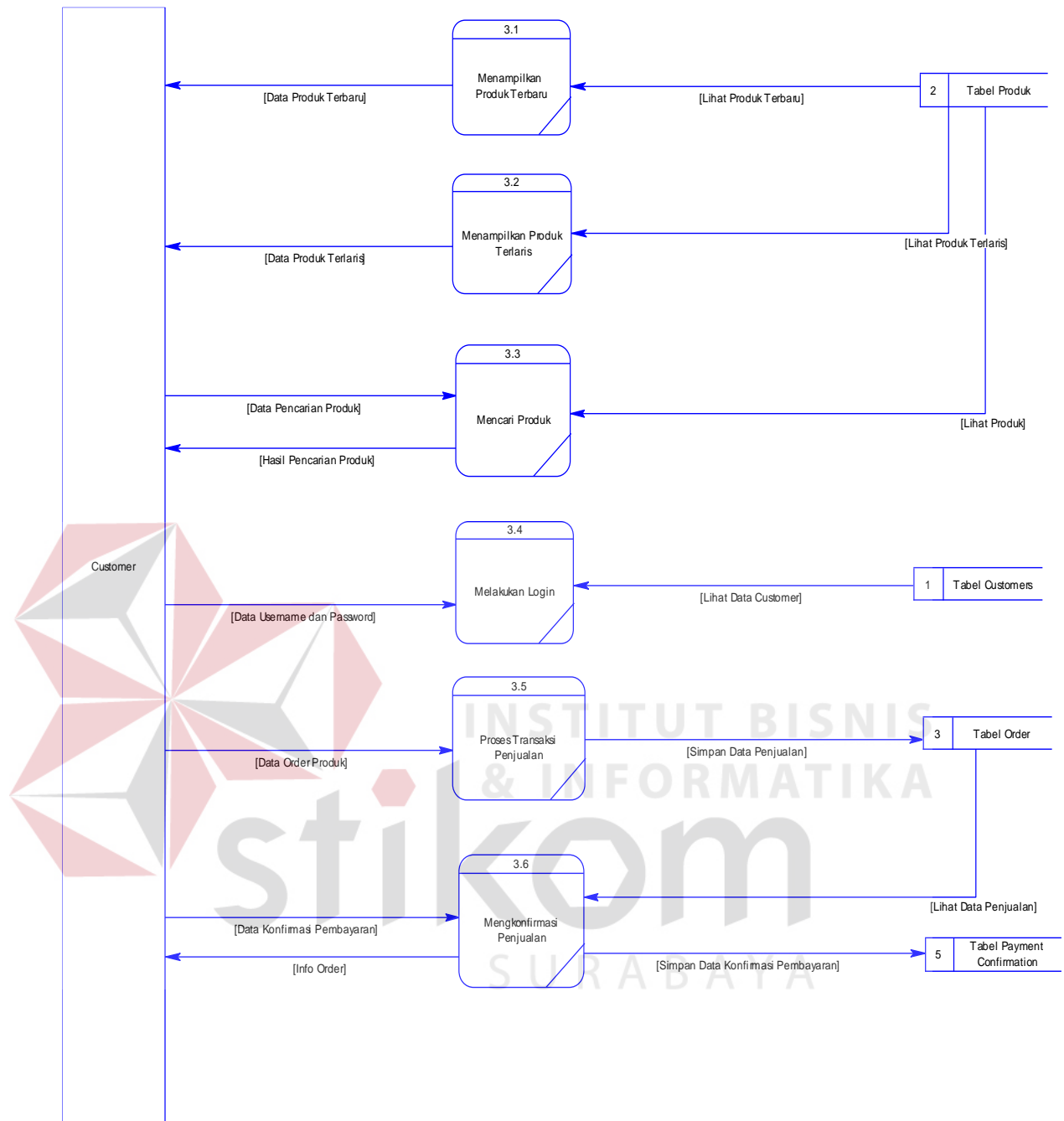
Pada DFD *level 1* registrasi terdapat 2 proses yaitu mengecek status registrasi member dan mengkonfirmasi member, proses di bawah ini adalah hasil penjabaran dari DFD *level 0* dari proses registrasi.



Gambar 3.8 DFD *Level 1* Registrasi

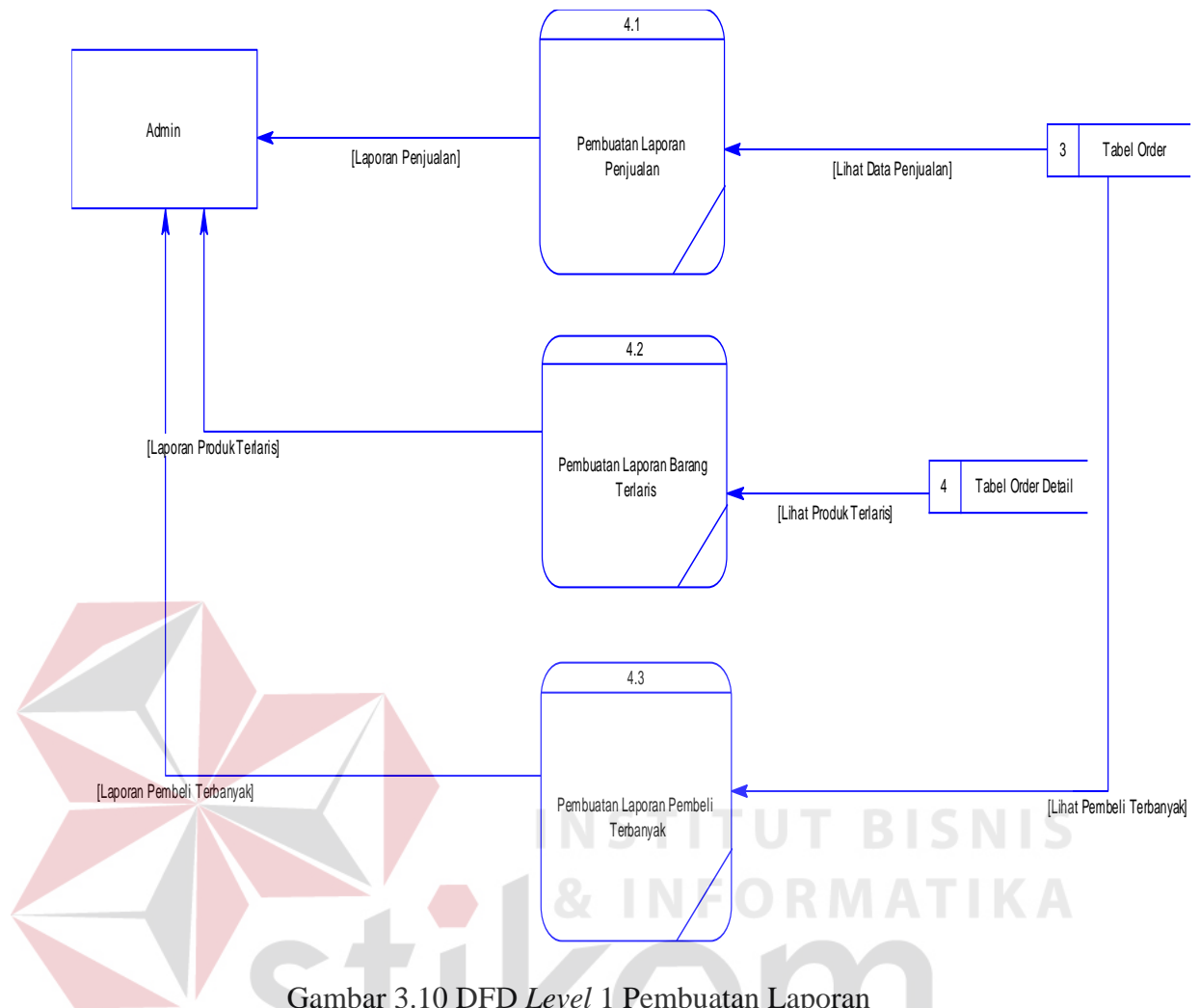
6. DFD *Level 1* Penjualan

Pada DFD *level 1* penjualan terdapat 6 proses yaitu menampilkan produk terbaru, menampilkan produk terlaris, mencari produk, melakukan login, menambahkan ke keranjang belanja dan mengkonfirmasi penjualan, proses di bawah ini adalah hasil penjabaran dari DFD *level 0* dari proses penjualan.

Gambar 3.9 DFD *Level 1* Penjualan

7. DFD *Level 1* Pembuatan Laporan

Pada DFD *level 1* pengolahan *data* hanya terdapat 3 proses yaitu pembuatan laporan penjualan, pembuatan laporan barang terlaris dan pembuatan laporan pembeli terbanyak, proses di bawah ini adalah hasil penjabaran dari DFD *level 0* dari proses pengolahan *data*.

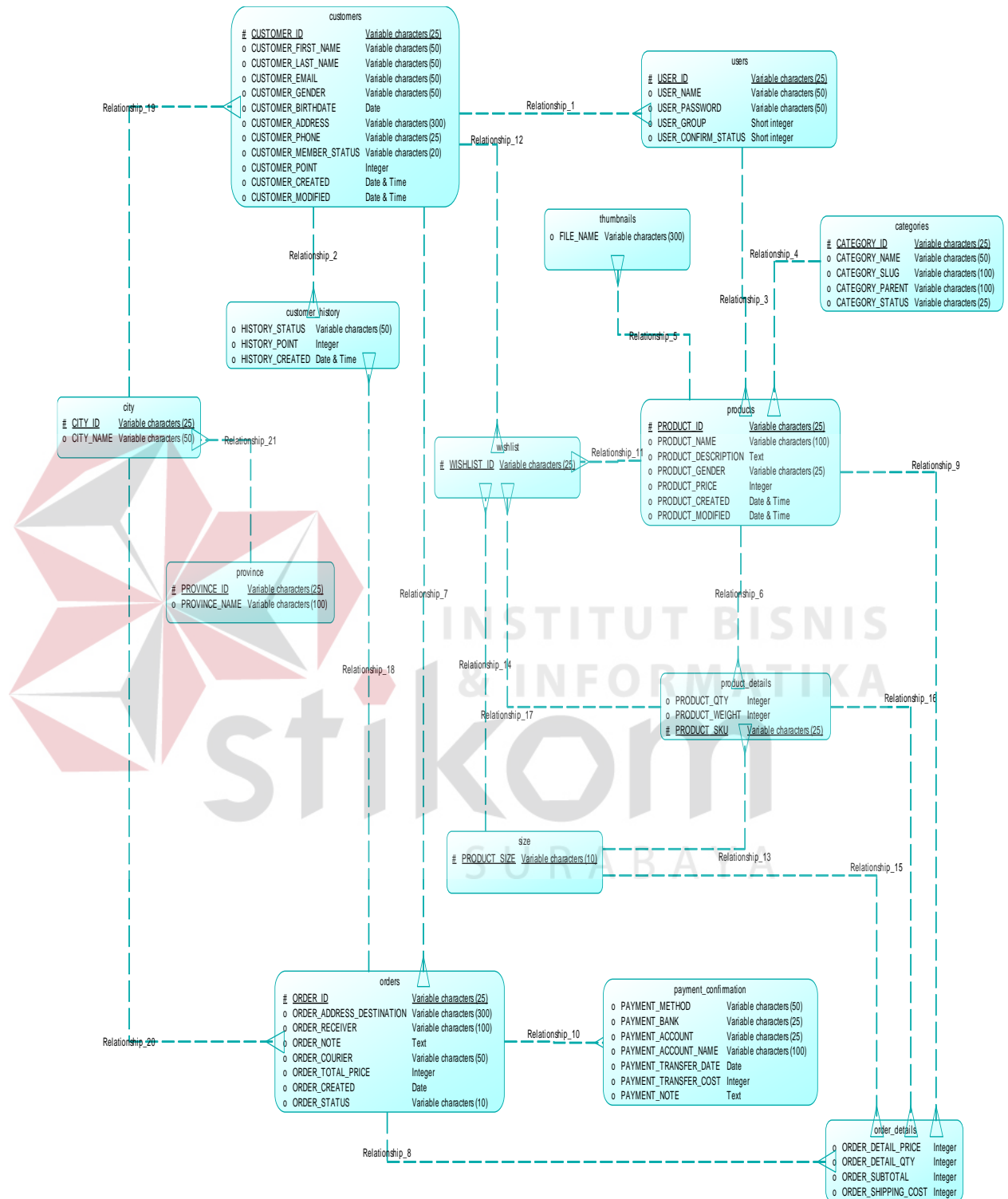


Gambar 3.10 DFD Level 1 Pembuatan Laporan

8. Entity Relationship Diagram (ERD)

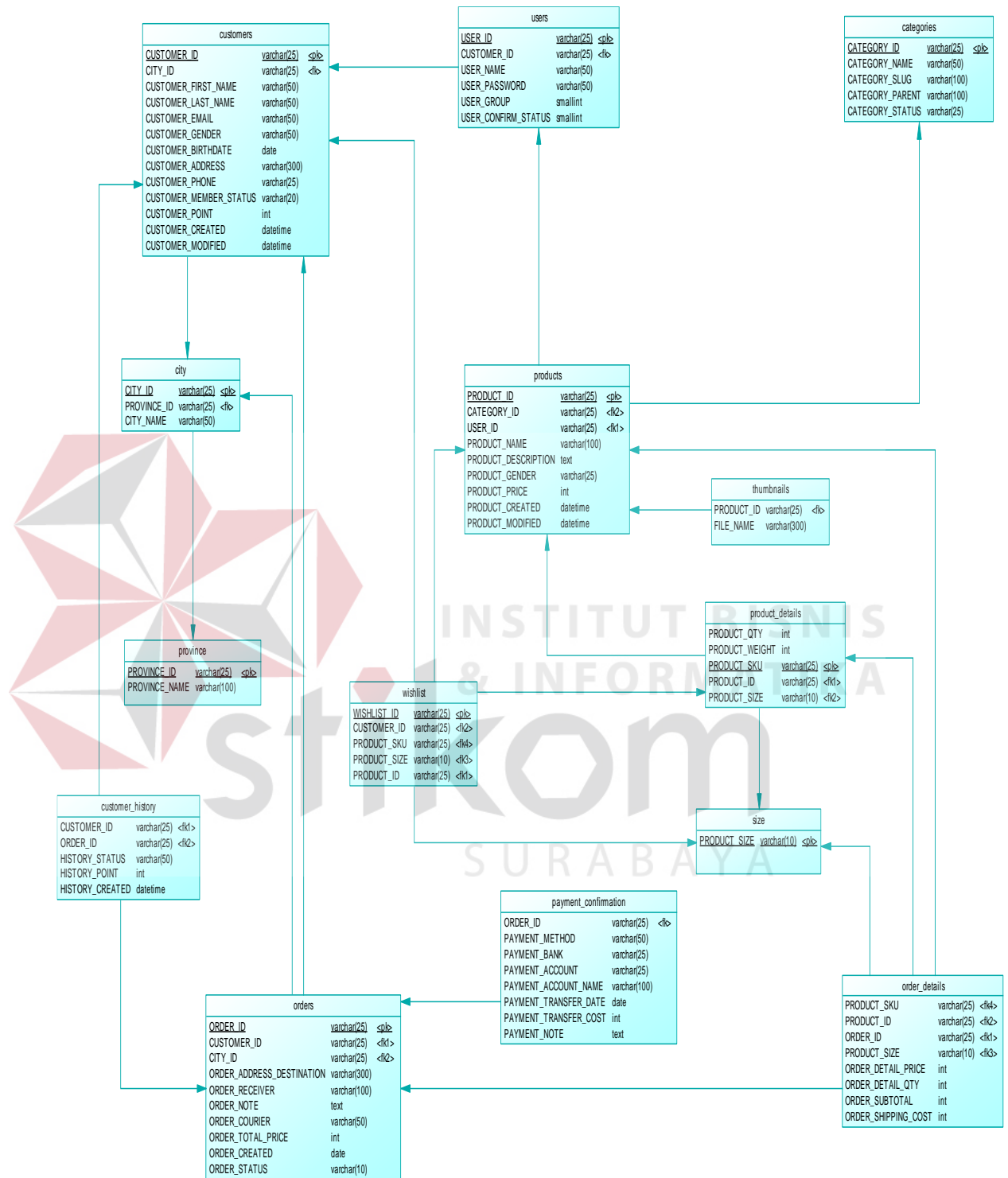
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan sistem pemrosesan *database*. Pada gambar berikut akan dijelaskan relasi-relasi atau hubungan antar tabel rancang bangun aplikasi penjualan *online* perlengkapan anak pada CV. Permata dalam bentuk *conceptual data model (CDM)* dan *physical data model (PDM)*.

A. Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 3.11 Conceptual Data Model

B. Physical Data Model (PDM)



Gambar 3.12 Physical Data Model

9. Struktur Tabel

Rancang bangun aplikasi penjualan *online* perlengkapan anak pada CV. Permata memiliki struktur tabel yang saling terintegrasi dan memberikan informasi yang cukup lengkap bagi pengguna sistem. Tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang telah dibuat ini sebagaimana terdapat pada *Physical Data Model*. Berikut penjelasan struktur dari tiap tabel:

A. Tabel *Master Customers*

Primary Key : CUSTOMER_ID, CUSTOMER_EMAIL

Foreign Key : CITY_ID

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data customer*

Tabel 3.1 Tabel *Master Customers*

Field	Type Data	Length	Constraint
CUSTOMER_ID	Varchar	25	Primary Key
CUSTOMER_FIRST_NAME	Varchar	50	-
CUSTOMER_LAST_NAME	Varchar	50	-
CUSTOMER_EMAIL	Varchar	50	-
CITY_ID	Varchar	25	Foreign Key
CUSTOMER_GENDER	Varchar	50	-
CUSTOMER_BIRTHDATE	Date	-	-
CUSTOMER_ADDRESS	Varchar	300	-

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
CUSTOMER_MEMBER_STATUS	Varchar	20	-
CUSTOMER_POINT	Int	-	-
CUSTOMER_CREATED	Datetime	-	-
CUSTOMER_MODIFIED	Datetime	-	-

B. Tabel *Master Categories*

Primary Key : CATEGORY_ID

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data category*

Tabel 3.2 Tabel *Master Customers*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
CATEGORY_ID	Varchar	25	Primary Key
CATEGORY_NAME	Varchar	50	-
CATEGORY_SLUG	Varchar	100	-
CATEGORY_PARENT	Varchar	100	-
CATEGORY_STATUS	Varchar	25	-

C. Tabel *Master Products*

Primary Key : PRODUCT_ID

Foreign Key : CATEGORY_ID, USER_ID

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data product*

Tabel 3.3 Tabel *Master Products*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
PRODUCT_ID	Varchar	25	Primary Key
CATEGORY_ID	Varchar	25	Foreign Key
USER_ID	Varchar	25	Foreign Key
PRODUCT_NAME	Varchar	100	-
PRODUCT_DESCRIPTION	Text	-	-
PRODUCT_GENDER	Varchar	25	-
PRODUCT_PRICE	Int	-	-
PRODUCT_CREATED	Datetime	-	-
PRODUCT_MODIFIED	Datetime	-	-

D. Tabel *Master City*

Primary Key : CITY_ID

Foreign Key : PROVINCE_ID

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data city*

Tabel 3.4 Tabel *Master City*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
CITY_ID	Varchar	25	Primary Key
PROVINCE_ID	Varchar	25	Foreign Key
CITY_NAME	Varchar	25	-

E. Tabel *Master Size*

Primary Key : PRODUCT_SIZE

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data size*

Tabel 3.5 Tabel *Master Size*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
PRODUCT_SIZE	Varchar	10	Primary Key

F. Tabel *Master Province*

Primary Key : PROVINCE_ID

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data province*

Tabel 3.6 Tabel *Master Province*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
PROVINCE_ID	Varchar	25	Primary Key
PROVINCE_NAME	Varchar	25	-

G. Tabel *Users*

Primary Key : USER_ID

Foreign Key : CUSTOMER_ID, CUSTOMER_EMAIL

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data user*

Tabel 3.7 Tabel *Users*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
USER_ID	Varchar	25	Primary Key
CUSTOMER_ID	Varchar	25	Foreign Key
CUSTOMER_EMAIL	Varchar	25	Foreign Key
USER_NAME	Varchar	50	-
USER_PASSWORD	Varchar	50	-
USER_GROUP	Smallint	-	-
USER_CONFIRM_STATUS	Smallint	-	-

H. Tabel *Product Detail*

Primary Key : PRODUCT_SKU

Foreign Key : PRODUCT_ID

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data product detail*

Tabel 3.8 Tabel *Product Detail*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
PRODUCT_SKU	Varchar	25	Primary Key
PRODUCT_ID	Varchar	25	Foreign Key
PRODUCT_SIZE	Varchar	10	Foreign Key
PRODUCT_QTY	Varchar	Int	-
PRODUCT_WEIGHT	Varchar	Int	-

I. Tabel *Thumbnails*

Primary Key : -

Foreign Key : PRODUCT_ID

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data thumbnails*Tabel 3.9 Tabel *Thumbnails*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
PRODUCT_ID	Varchar	25	Foreign Key
FILE_NAME	Varchar	300	-

J. Tabel *Orders*

Primary Key : ORDER_ID

Foreign Key : CUSTOMER_ID, CITY_ID

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data orders*

Tabel 3.10 Tabel *Orders*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
ORDER_ID	Varchar	25	Primary Key
CUSTOMER_ID	Varchar	25	Foreign Key
CITY_ID	Varchar	25	Foreign Key
ORDER_ADDRESS_DESTINATION	Varchar	300	-
ORDER_RECEIVER	Varchar	100	-
ORDER_NOTE	Text	-	-
ORDER_COURIER	Varchar	50	-
ORDER_TOTAL_PRICE	Int	-	-
ORDER_CREATED	Date	-	-
ORDER_STATUS	Varchar	10	-

K. Tabel *Order Detail*

Primary Key : -

Foreign Key : PRODUCT_ID, PRODUCT_SKU, ORDER_ID,
PRODUCT_SIZE

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data order detail*

Tabel 3.11 Tabel *Order Details*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
PRODUCT_SKU	Varchar	25	Foreign Key
PRODUCT_ID	Varchar	25	Foreign Key
ORDER_ID	Varchar	25	Foreign Key
PRODUCT_SIZE	Varchar	10	Foreign Key
ORDER_DETAIL_PRICE	Int	-	-
ORDER_DETAIL_QTY	Int	-	-
ORDER_SUBTOTAL	Int	-	-
ORDER_SHIPPING_COST	Int	-	-

L. Tabel *Payment Confirmation*

Primary Key : -

Foreign Key : ORDER_ID

Fungsi : Menyimpan *data payment confirmation*, melihat status pembelian dan konfirmasi pembayaran

Tabel 3.12 Tabel *Payment Confirmation*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
ORDER_ID	Varchar	25	Foreign Key
PAYMENT_METHOD	Varchar	50	-

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
PAYMENT_ACCOUNT	Varchar	25	-
PAYMENT_ACCOUNT_NAME	Varchar	100	-
PAYMENT_TRANSFER_DATE	Date	-	-
PAYMENT_TRANSFER_COST	Int	-	-
PAYMENT_NOTE	Text	-	-

M. Tabel *Wishlist*

Primary Key : WISHLIST_ID

Foreign Key : CUSTOMER_ID, PRODUCT_SKU, PRODUCT_ID,
PRODUCT_SIZE

Fungsi : Menyimpan dan melihat *data wishlist*

Tabel 3.13 Tabel *Wishlist*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
WISHLIST_ID	Varchar	25	Primary Key
CUSTOMER_ID	Varchar	25	Foreign Key
PRODUCT_ID	Varchar	25	Foreign Key
PRODUCT_SKU	Varchar	25	Foreign Key
PRODUCT_SIZE	Varchar	10	Foreign Key

N. Tabel *Customer History*

Primary Key : WISHLIST_ID

Foreign Key : CUSTOMER_ID, ORDER_ID

Fungsi : Melihat *data customer history*

Tabel 3.14 Tabel *Customer History*

<i>Field</i>	<i>Type Data</i>	<i>Length</i>	<i>Constraint</i>
ORDER_ID	Varchar	25	Foreign Key
CUSTOMER_ID	Varchar	25	Foreign Key
HISTORY_STATUS	Varchar	50	-
HISTORY_POINT	Int	-	-
HISTORY_CREATED	Datetime	-	-

10. Desain I/O

Pembuatan desain I/O merupakan desain *input* dan *output* gambaran aplikasi yang akan dibuat. Desain I/O dibuat semudah mungkin agar tidak mempersulit pengguna.

A. Desain I/O Tampilan *Registration*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan registrasi. Form ini digunakan untuk pendaftaran *data diri customer*. Desain I/O registrasi dapat dilihat pada gambar 3.13.

A Web Page
http://nikitababyshop.com

Account ▼

Logo ... Category ▼ About Us Contact Us Cart Q search

Registrasi

Email

First Name Last Name

Password

Jenis Kelamin ☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Tanggal Lahir
 Hari Bulan Tahun

Alamat

Provinsi

Kota

Phone

Gambar 3.13 Desain I/O *Registration*

Berikut ini adalah tampilan desain I/O setelah berhasil melakukan pendaftaran sebagai member. Desain I/O halaman saat berhasil melakukan registrasi dapat dilihat pada gambar 3.14.

A Web Page
http://nikitababyshop.com

Account ▼

Logo ... Category ▼ About Us Contact Us Cart Q search

Registrasi Berhasil

Silakan cek email anda untuk melakukan aktivasi

Gambar 3.14 Desain I/O *Success Page Registration*

B. Desain I/O Tampilan *Login*

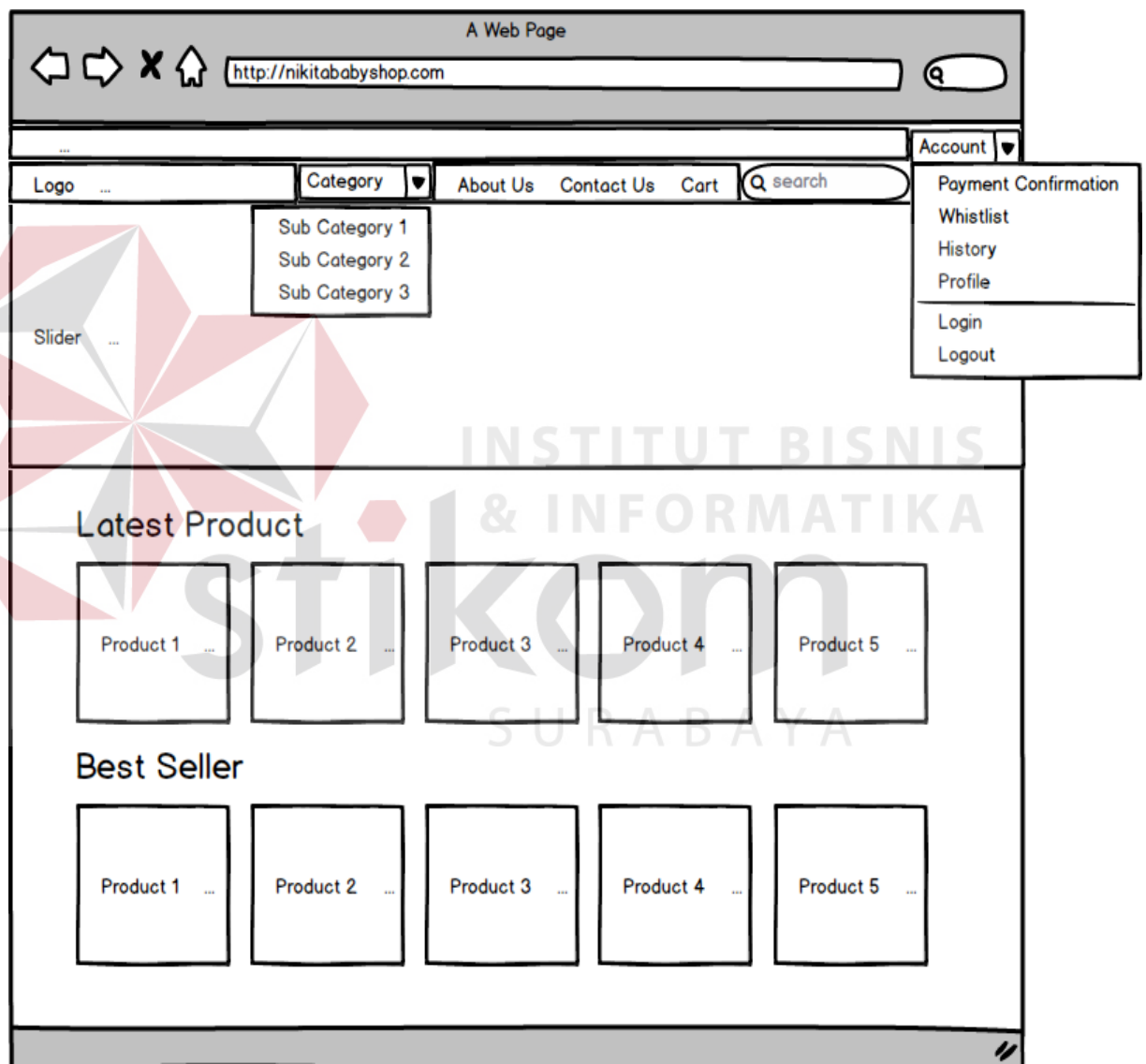
Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *login*. Pada form ini terdapat *input text username* dan *password* yang harus diisi pengguna. Desain I/O *login* dapat dilihat pada gambar 3.15.

The image shows a hand-drawn wireframe of a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains the URL "http://nikitababyshop.com". The page header includes a search bar, "Account", "Logo", "Category", and links for "About Us", "Contact Us", and "Cart". The main content area features a "Login" form with fields for "Nama Lengkap" and "Password", and buttons for "Sign Up" and "Login". A large watermark for "STIKOM SURABAYA" is overlaid on the page.

Gambar 3.15 Desain I/O *Login*

C. Desain I/O Tampilan *Home*

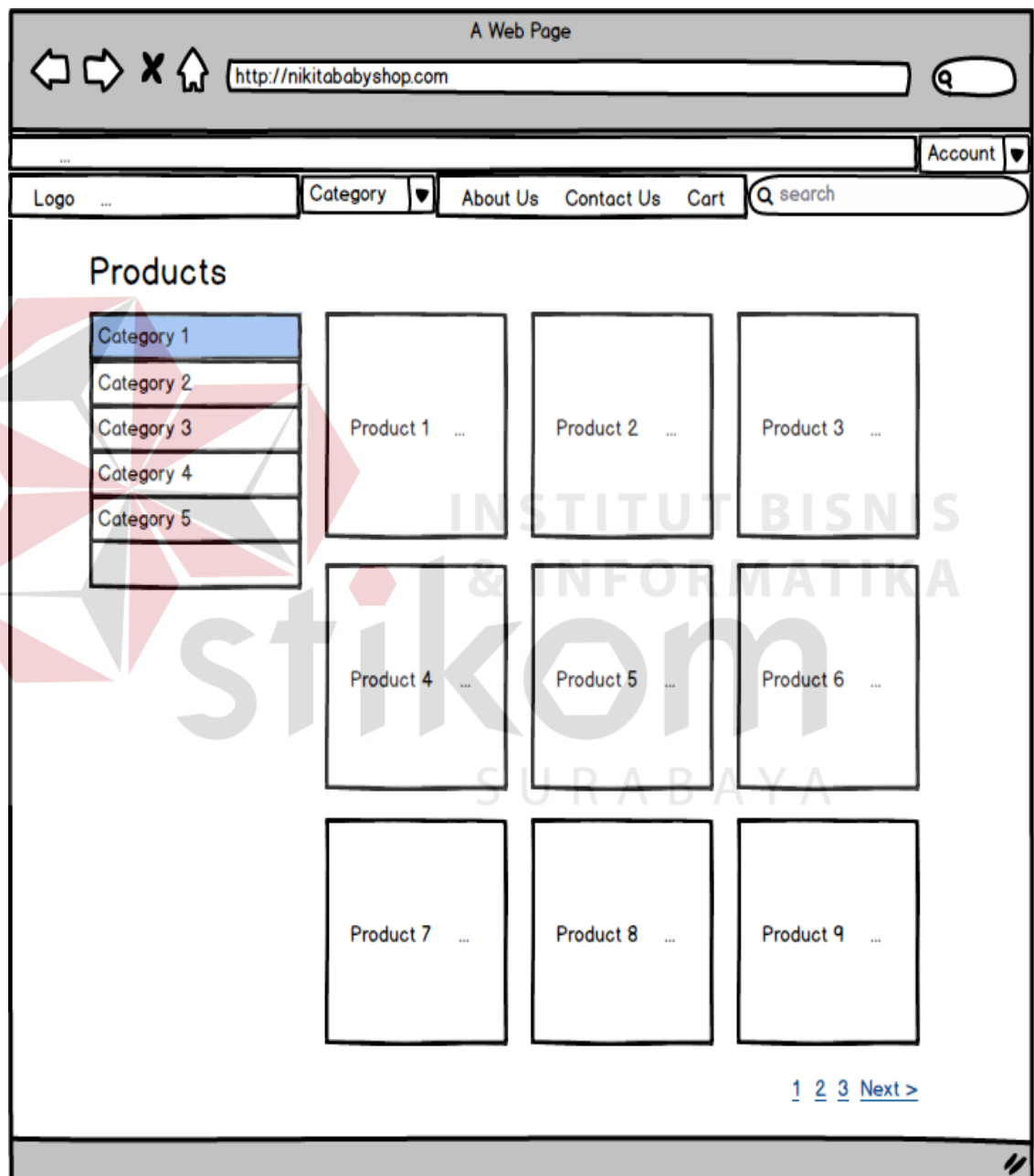
Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *home*. Pada halaman ini, *customer* yang mengunjungi *web* akan mendapatkan informasi mengenai produk terbaru dan terlaris. Desain I/O *home* dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Desain I/O *Home*

D. Desain I/O Tampilan *Product*

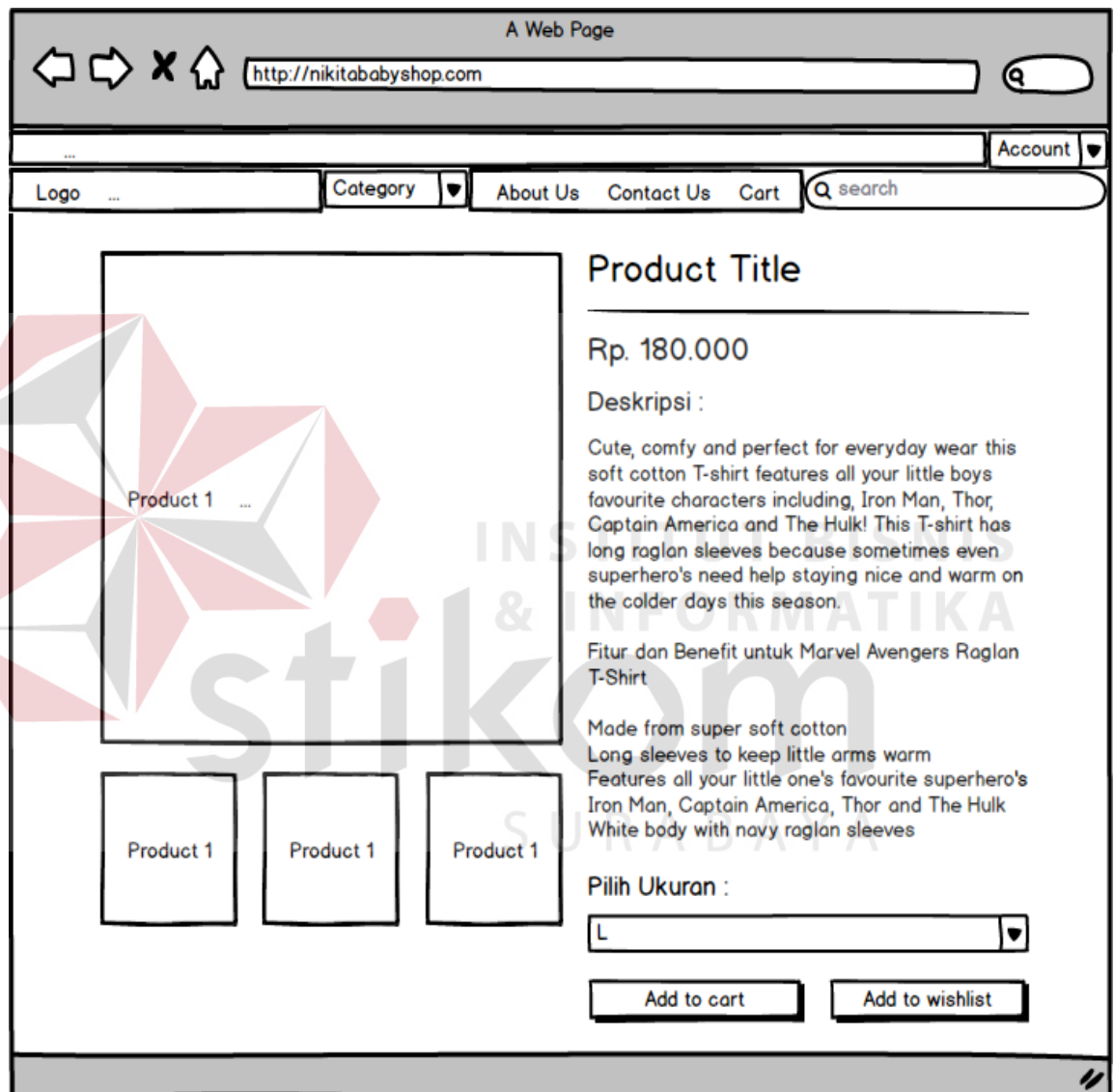
Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *product*. Pada halaman ini, *customer* dapat melihat produk yang dijual. Desain I/O *product* dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Desain I/O *Product*

E. Desain I/O Tampilan *Product Detail*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *product detail*. Pada halaman ini, *customer* dapat melihat detil produk termasuk penjelasan tentang spesifikasi produk. Desain I/O *product detail* dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Desain I/O *Product Detail*

F. Desain I/O Tampilan *Cart*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *cart*. Pada halaman ini, *customer* dapat melihat produk yang akan dibeli dan jumlah total harga yang harus dibayar. Desain I/O *cart* dapat dilihat pada gambar 3.19.

My Cart

	Produk A 200 gram	1	Rp. 150.000
	Produk B 200 gram	1	Rp. 150.000
Total Berat :		400 gram	

Shipping Information

Nama Penerima:

Alamat Tujuan:

Catatan:

Provinsi Tujuan: Kota Tujuan:

Shipping Options (JNE)

No	Paket	ETD	Harga	
1.	Paket A	2 hari	5.000	<input type="button" value="Pilih"/>
2.	Paket B	1 hari	15.000	<input type="button" value="Pilih"/>

Total Harga : 300.000

Ongkos Kirim : 15.000

☐ Gunakan Poin : 10.000

Grand Total : 315.000

Gambar 3.19 Desain I/O *Cart*

Berikut ini adalah tampilan desain I/O setelah berhasil melakukan pembelian. Desain I/O halaman saat berhasil melakukan pembelian dapat dilihat pada gambar 3.20.

Gambar 3.20 Desain I/O *Success Page Order*

G. Desain I/O Tampilan *Payment Confirmation*

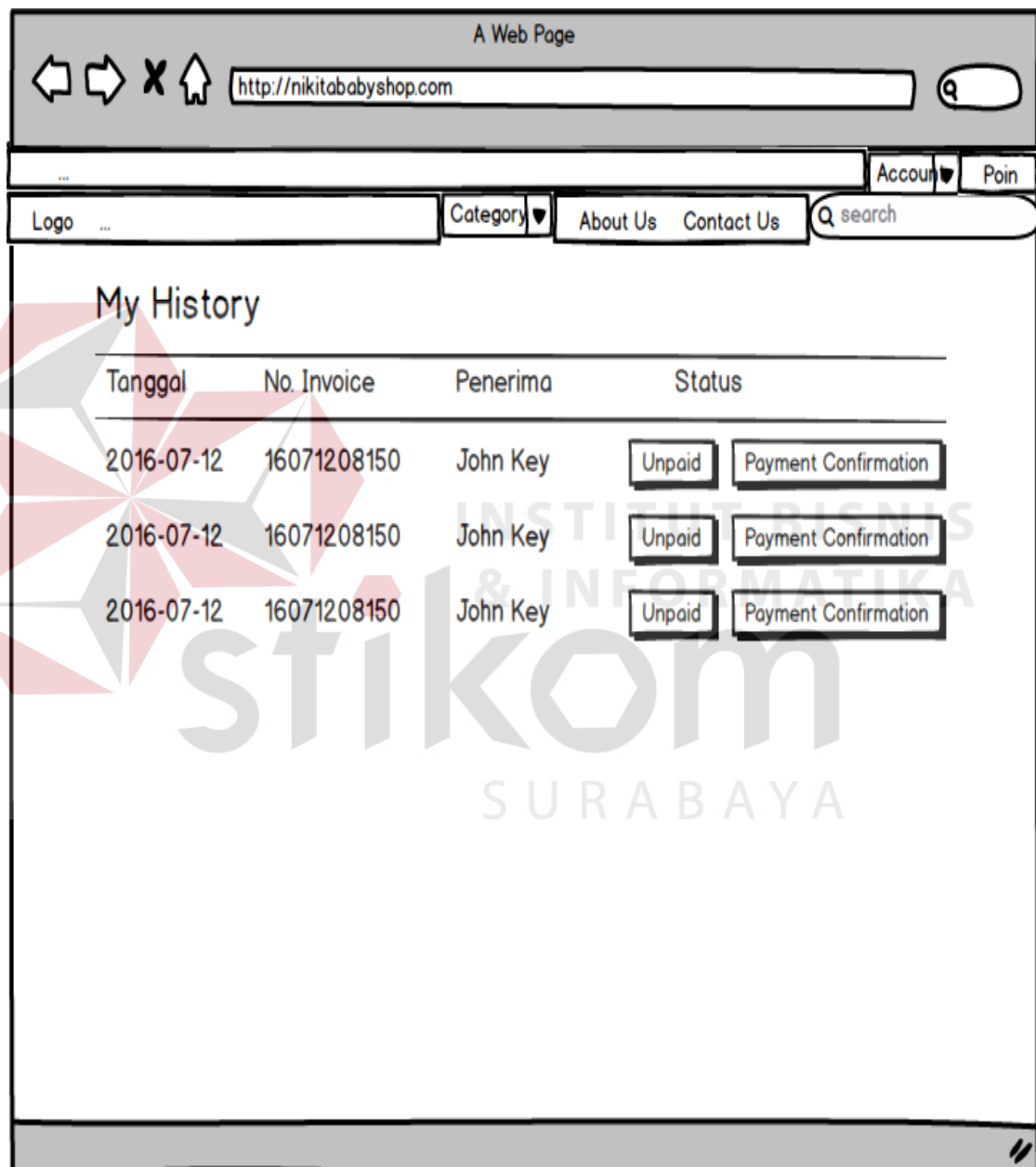
Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *payment confirmation*. Form ini digunakan untuk melakukan konfirmasi pembayaran.

Desain I/O *payment confirmation* dapat dilihat pada gambar 3.21.

Gambar 3.21 Desain I/O *Payment Confirmation*

H. Desain I/O Tampilan *History*

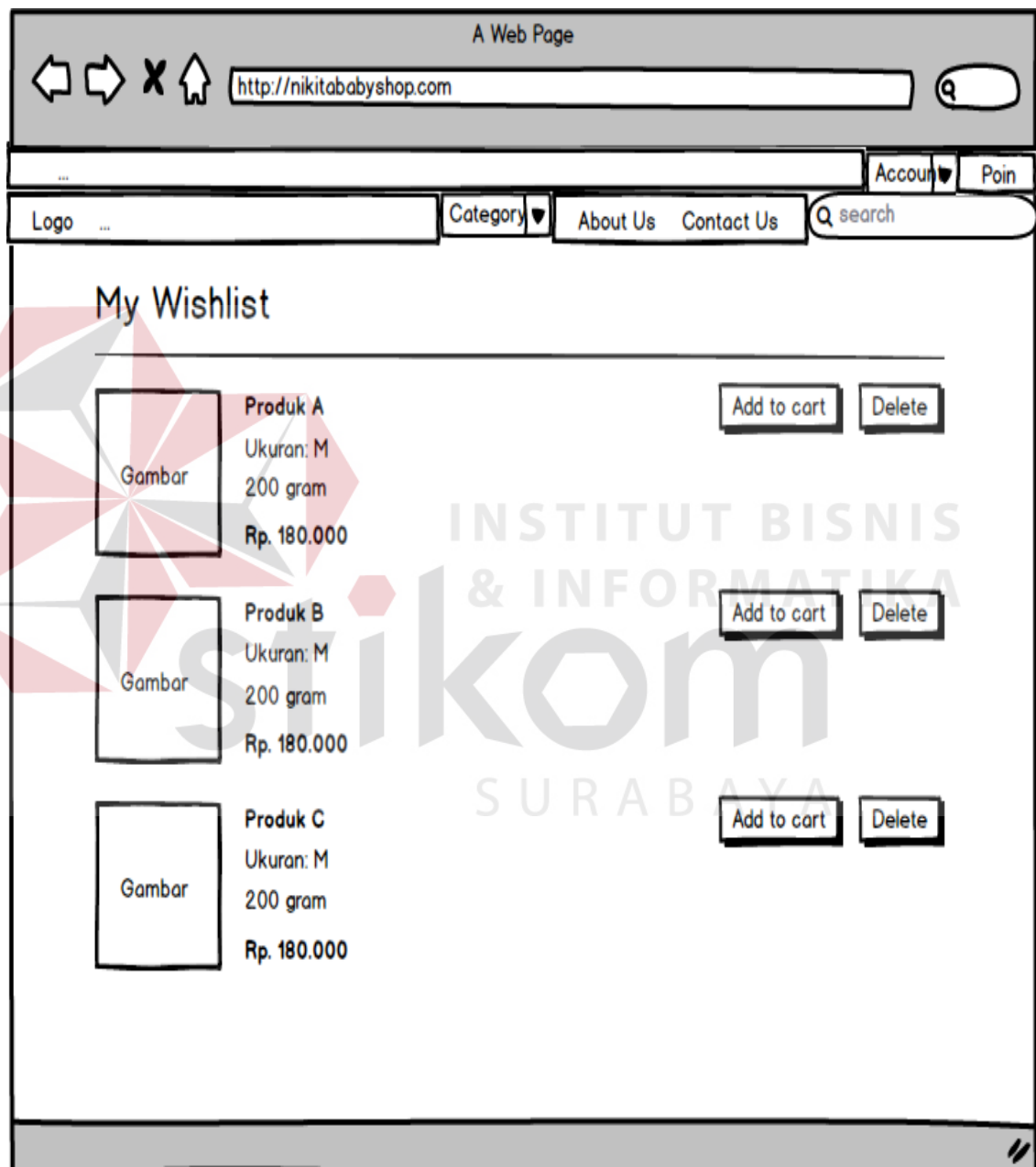
Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *history*. Pada halaman ini, *customer* dapat melihat histori transaksi pembelian produk. Desain I/O *history* dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Desain I/O *History*

I. Desain I/O Tampilan *Wishlist*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *wishlist*. Pada halaman ini, *customer* dapat melihat produk yang telah disimpan pada tabel *wishlist*. Desain I/O *wishlist* dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Desain I/O *Wishlist*

J. Desain I/O Tampilan Admin *Product List*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *product list*. Pada halaman ini, admin dapat melihat daftar produk dan mencari produk yang akan diubah. Desain I/O *product list* dapat dilihat pada gambar 3.24.

A Web Page

http://nikitababyshop.com/vs-admin/

Nikita Baby Shop ...

Reminder Account ▼

Dashboard

Produk

Kategori

Customer

Order

Laporan

Produk

Tambah Produk

Product Title

Ukuran: M Stok : 9

Ubah Password

Keluar

Q search

Nama Produk	Gambar	Kategori	Ukuran	Harga	
Produk A	Gambar	Kategori A	M	Rp. 150.000	Stok Ubah
Produk A	Gambar	Kategori A	M	Rp. 150.000	Stok Ubah
Produk A	Gambar	Kategori A	M	Rp. 150.000	Stok Ubah

1 2 3 Next >

Gambar 3.24 Desain I/O *Product List*

K. Desain I/O Tampilan Admin *Product Create*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *product create*. Form ini digunakan untuk mengisi *data* produk. Desain I/O *product create* dapat dilihat pada gambar 3.25.

The screenshot displays the 'Buat Produk' (Create Product) form within the Nikita Baby Shop admin interface. The browser address bar shows the URL `http://nikitababyshop.com/vs-admin/`. The top navigation bar includes the shop name 'Nikita Baby Shop', a 'Reminder' button, and an 'Account' dropdown menu. The left sidebar menu contains the following items: Dashboard (highlighted), Produk, Kategori, Customer, Order, and Laporan. The main form area is titled 'Buat Produk' and contains the following fields and controls:

- Nama Produk**: A text input field.
- Gambar**: An 'Upload' button.
- Deskripsi**: A large text area for the product description.
- Jenis Kelamin**: A dropdown menu with 'Laki-laki' selected.
- Ukuran**: A list of size options (All, L, M, S, XL) with corresponding 'QTY' and 'Berat' (Weight) input fields.
- Kategori**: A dropdown menu with 'Stroller' selected.
- Harga**: A text input field for the product price.
- Buttons**: 'Kembali' (Back) and 'Simpan' (Save) buttons at the bottom right.

Gambar 3.25 Desain I/O *Product Create*

L. Desain I/O Tampilan Admin *Category List*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *category list*. Pada halaman ini, admin dapat melihat daftar produk dan mencari produk yang akan diubah. Desain I/O *category list* dapat dilihat pada gambar 3.26.

No	ID Kategori	Nama Kategori	
1.	CTG1606180001	Kategori A	Ubah
2.	CTG1606180002	Kategori B	Ubah
3.	CTG1606180003	Kategori C	Ubah

Gambar 3.26 Desain I/O *Category List*

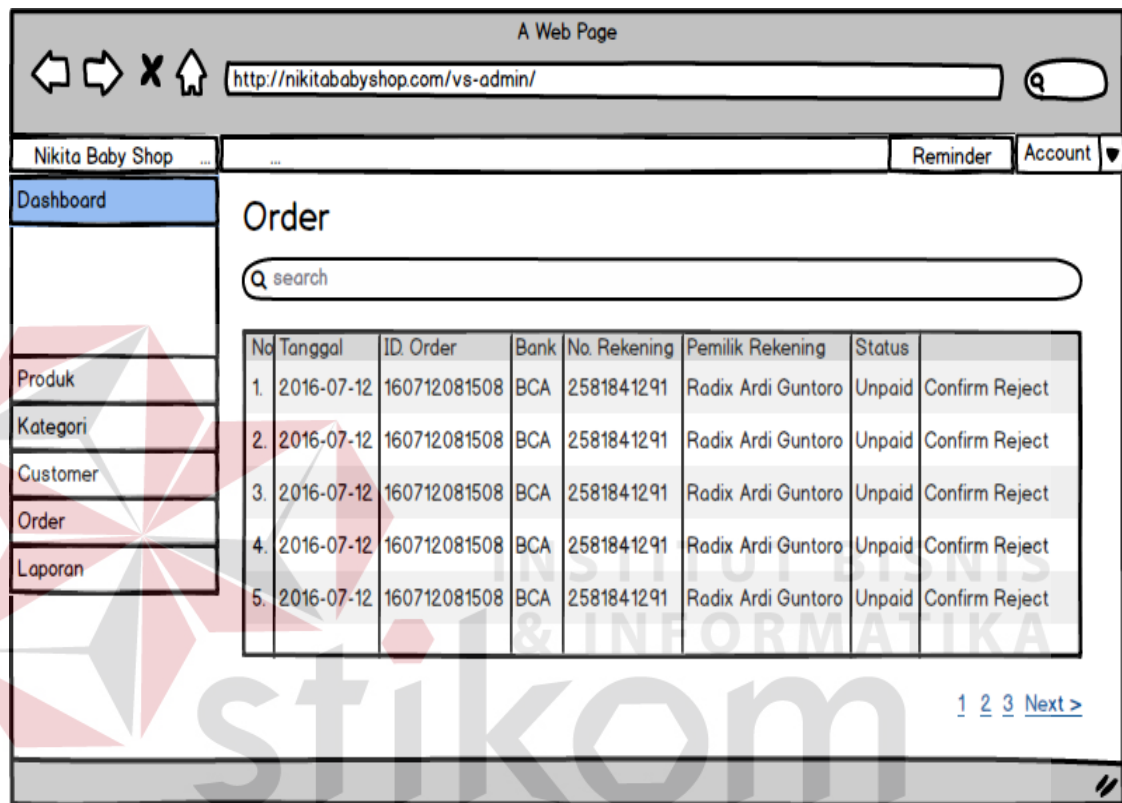
M. Desain I/O Tampilan Admin *Category Create*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *category create*. Form ini digunakan untuk mengisi *data* kategori. Desain I/O *category create* dapat dilihat pada gambar 3.27.

Gambar 3.27 Desain I/O *Category Create*

N. Desain I/O Tampilan Admin *Order List*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan *order list*. Pada halaman ini, admin dapat melihat daftar *order* dan menyetujui atau menolak konfirmasi *order*. Desain I/O *order list* dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 Desain I/O *Order List*

O. Desain I/O Tampilan Admin Laporan Penjualan

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan laporan penjualan. Pada halaman ini, admin dapat melihat laporan penjualan berdasarkan jarak tanggal yang diisikan. Desain I/O laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.29.

A Web Page

http://nikitababyshop.com/vs-admin/

Laporan Penjualan

Tanggal

No	Tanggal	ID. Order	Total Harga
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

Gambar 3.29 Desain I/O Laporan Penjualan

P. Desain I/O Tampilan Admin Laporan Produk

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan laporan produk. Pada halaman ini, admin dapat melihat laporan produk berdasarkan jarak tanggal yang diisikan. Desain I/O laporan produk dapat dilihat pada gambar 3.30.

A Web Page

http://nikitababyshop.com/vs-admin/

Laporan Produk

Tanggal

No	Tanggal	Nama Produk	Stok Keluar
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

Gambar 3.30 Desain I/O Laporan Produk

Q. Desain I/O Tampilan Admin Laporan *Customer*

Rancang desain I/O berikut ini merupakan tampilan laporan *customer*. Pada halaman ini, admin dapat melihat laporan *customer* berdasarkan jarak tanggal yang diisikan. Desain I/O laporan *customer* dapat dilihat pada gambar 3.31.

A Web Page

http://nikitababyshop.com/vs-admin/

Laporan Customer

Tanggal

No	Tanggal	Email	Nama Pelanggan	Total Pembelanjaan
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.31 Desain I/O Laporan *Customer*