

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 GAMBARAN UMUM LOKLOKKUY.JBI

Loklokkuy.jbi merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang kuliner. Kedai ini berdiri sejak tahun 2018 yang beralamat Jln. Orang Kayo Hitam No. 17, Sulanjana, Kecamatan Jambi Timur, Jambi. Kedai Loklokkuy.jbi dimiliki oleh Bapak Agus Tanton.

Loklokkuy.jbi merupakan usaha yang bergerak dibidang kuliner makanan khas malaysia yang menjual aneka baso seafood dan daging yang disajikan dengan tusuk sate. Sedangkan untuk harga tiap baso bervariasi.

Dikarenakan persaingan yang semakin ketat, jangkauan pelanggan yang kurang luas serta proses transaksi yang kurang efisien maka Loklokkuy.jbi berusaha meningkatkan fasilitas dan pelayanan guna memberikan kemudahan bagi para pelanggan dalam hal transaksi. Loklokkuy.jbi juga berusaha meningkatkan sistem pengolahan data yang lebih baik guna memperoleh informasi yang cepat dan akurat sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam pengambilan keputusan.

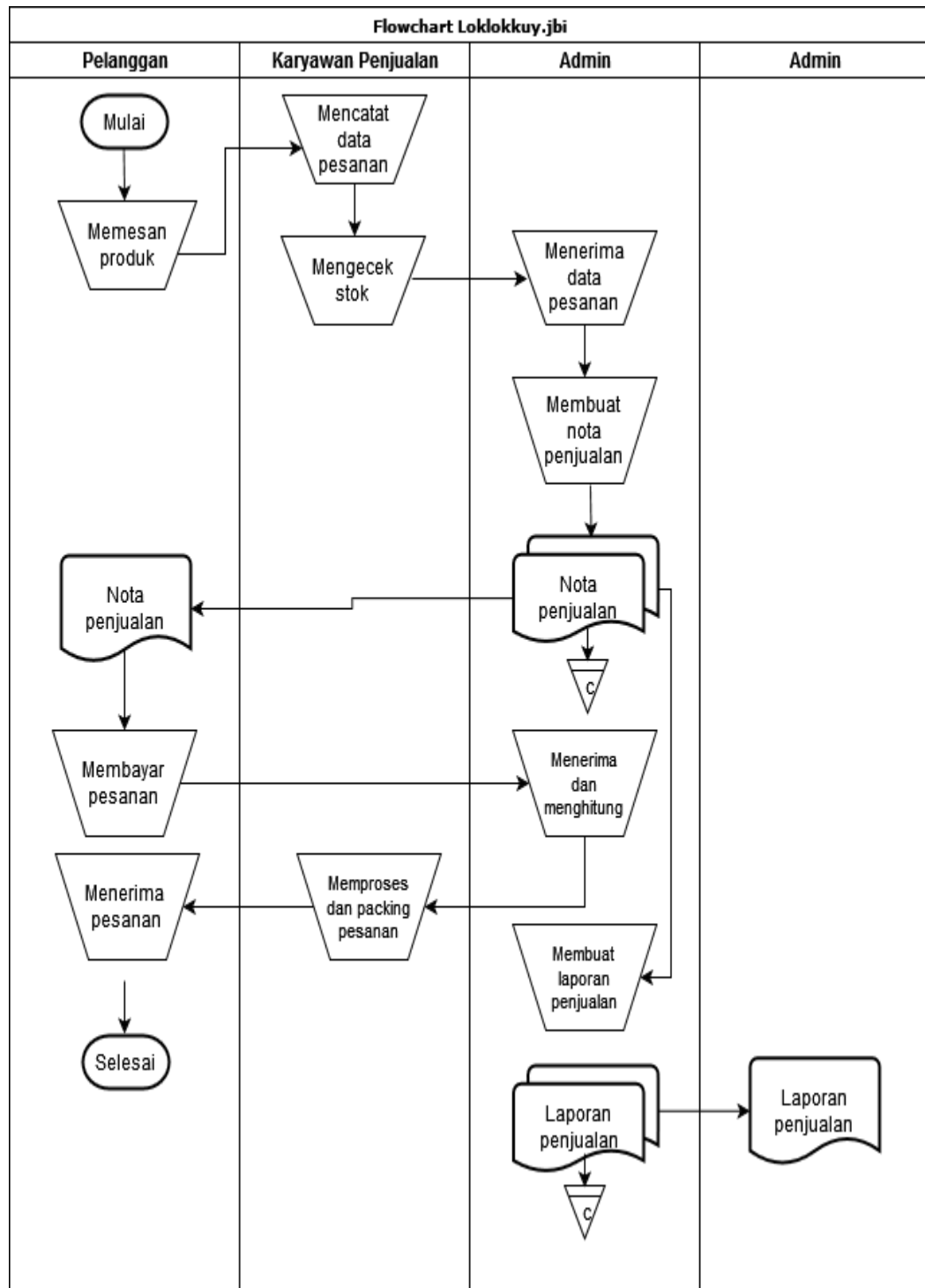
4.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

4.2.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari riset di lapangan dan wawancara dengan pihak Loklokkuy.jbi, ditemukan sistem yang sedang berjalan. Untuk proses penjualan masih menggunakan buku dan nota, berikut ini proses penjualan yang sedang berjalan pada Loklokkuy.jbi, antara lain :

1. Pelanggan datang ke tempat untuk memesan produk.
2. Karyawan penjualan mencatat data pesanan dan mengecek stok suku cadang yang tersedia di kedai.
3. Lalu kasir membuat nota penjualan sesuai dengan pesanan pelanggan.
4. Setelah itu pelanggan membayar ke kasir
5. Setelah proses pembayaran telah dilakukan, karyawan penjualan akan memproses pesanan dan *packing* pesanan lalu memberikan produk kepada pelanggan.
6. Dari nota penjualan terdapat 2 rangkap yaitu putih dan pink. Yang putih akan diberikan kepada pelanggan karena telah lunas. Yang pink kemudian digunakan oleh kasir untuk melakukan rekap data laporan penjualan yang akan diserahkan kepada pemilik.

Adapun *flowchart* dokumen dari analisis untuk penjualan pada Loklokkuy.jbi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Flowchart Dokumen Sistem Penjualan

Dilihat dari sistem yang sedang berjalan maka ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi yaitu :

1. Sistem pemesanan makanan di Loklokkuy.jbi juga masih dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat sehingga jangkauan pelanggan kurang luas, hanya disekitaran kedai saja.
2. Proses pengelolaan data transaksi untuk penjualan yang terkadang terjadi kesalahan pencatatan dikarenakan masih dicatat secara manual sehingga mengakibatkan selisih perhitungan dan mengakibatkan kerugian.
3. Terjadi kesulitan dalam pengontrolan data stok karena tidak ada antisipasi atau informasi jika stok barang sudah hampir habis atau telah habis.
4. Lambatnya proses pengolahan data sehingga pembuatan laporan tidak dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

4.2.2 Solusi Pemecahan Masalah

Dalam rangka pemberian solusi untuk pemecahan masalah yang terjadi pada Loklokkuy.jbi maka penulis merancang sistem *e-commerce* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL dimana aplikasi memiliki fungsi, sebagai berikut :

1. Merancang sistem yang dapat melakukan pemesanan makanan melalui *website*.
2. Merancang sistem yang dapat melakukan pengolahan data khususnya untuk data penjualan, data pemasukan produk secara terkomputerisasi dan terintegrasi agar dapat menghasilkan laporan penjualan dan pemasukan produk dengan cepat dan tepat sesuai dengan kebutuhan.
3. Sistem juga dapat menampilkan *list* produk yang hampir habis atau habis sebagai antisipasi bagi pihak kedai agar tidak kehabisan stok.
4. Merancang sistem yang dapat melakukan rekap data laporan secara otomatis yang dapat menampilkan informasi secara lengkap baik untuk transaksi harian ataupun bulanan khususnya untuk laporan penjualan.

4.3. ANALISIS PROSES PERANGKAT LUNAK

Berdasarkan permasalahan yang dibahas sebelumnya, pada analisa kebutuhan sistem ini adalah proses pemecahan sistem menjadi beberapa *sub* sistem yang lingkupnya lebih kecil, dengan maksud agar lebih mudah dalam mengidentifikasi permasalahan-permasalahan dan hambatan-hambatan yang ada dalam sistem, serta untuk mengetahui kebutuhan sistem. Sehingga pada akhirnya nanti akan bisa diusulkan metode-metode perbaikan pada sistem.

Pada bagian ini akan diperlihatkan bagaimana proses sistem yang terjadi sebenarnya, mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan sistem, baik kebutuhan fungsional maupun kebutuhan non fungsional.

4.3.1 Kebutuhan Fungsional Sistem

Pemodelan fungsional sistem menggambarkan proses atau fungsi yang harus dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna. Berdasarkan kebutuhan pengguna sistem dari Loklokkuy.jbi, maka fungsi utama yang harus dilakukan oleh sistem *e-commerce*, sebagai berikut :

1. Pelanggan

a. Fungsi *login*

Digunakan oleh pelanggan untuk mengakses ke dalam sistem.

b. Fungsi daftar akun

Digunakan oleh pelanggan untuk membuat akun baru agar dapat melakukan pemesanan di website Loklokkuy.jbi.

c. Fungsi *update* profil

Digunakan oleh pelanggan untuk mengubah informasi data diri sesuai kebutuhan.

d. Fungsi menambah pesanan ke dalam keranjang

Digunakan oleh pelanggan untuk menambah produk ke dalam keranjang belanja.

e. Fungsi menghapus pesanan dari keranjang

Digunakan oleh pelanggan untuk menghapus produk yang ada di dalam keranjang belanja.

f. Fungsi melakukan pembayaran

Digunakan oleh pelanggan untuk *upload* bukti pembayaran ke sistem sebagai bentuk kesepakatan dalam transaksi jual beli.

g. Fungsi status pemesanan

Digunakan oleh pelanggan untuk melihat informasi status pemesanan.

h. Fungsi *Logout*

Digunakan oleh pelanggan untuk keluar dari sistem.

2. Karyawan Penjualan

a. Fungsi *login*

Digunakan oleh karyawan penjualan untuk mengakses ke dalam sistem.

b. Fungsi mengelola penjualan *online*

Digunakan oleh karyawan penjualan untuk mencari dan menghapus data penjualan online yang dimana transaksi dilakukan di *website* serta *update* status pemesanan sesuai dengan kebutuhan.

c. Fungsi mengelola penjualan langsung

Digunakan oleh karyawan penjualan untuk menambah data penjualan yang dilakukan di kedai sesuai dengan kebutuhannya.

d. Fungsi *logout*

Digunakan oleh karyawan penjualan untuk keluar dari sistem.

3. Admin

a. Fungsi *login*

Digunakan oleh admin untuk mengakses ke dalam sistem.

b. Fungsi mengelola data produk

Fungsi ini digunakan admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data produk sesuai dengan kebutuhannya.

c. Fungsi mengelola penjualan *online*

Digunakan oleh admin untuk mencari dan menghapus data penjualan online yang dimana transaksi dilakukan di *website* serta meng*update* status pemesanan sesuai dengan kebutuhan.

d. Fungsi mengelola penjualan langsung

Digunakan oleh admin untuk menambah, menghapus data penjualan serta mencetak struk penjualan yang dilakukan di kedai sesuai dengan kebutuhannya.

e. Fungsi mengelola data pelanggan

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk mencari, mengubah dan menghapus data pelanggan sesuai dengan kebutuhannya.

f. Fungsi mengelola data karyawan

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data karyawan sesuai dengan kebutuhannya.

g. Fungsi mengelola data pemasukan produk

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk menambah dan menghapus data pemasukan produk sesuai dengan kebutuhannya serta dapat mencari dan menambahkan produk yang hampir habis / habis.

h. Fungsi melihat dan mencetak semua laporan

Fungsi ini digunakan oleh admin untuk melihat dan mencetak semua laporan sesuai dengan kebutuhannya.

i. Fungsi *logout*

Digunakan oleh admin untuk keluar dari sistem.

4. Pemilik

a. Fungsi *login*

Digunakan oleh pemilik untuk mengakses ke dalam sistem.

b. Fungsi mengelola data produk

Fungsi ini digunakan pemilik untuk mengubah dan menghapus data produk sesuai dengan kebutuhannya.

c. Fungsi mengelola penjualan *online*

Digunakan oleh pemilik untuk mencari data penjualan online yang dimana transaksi dilakukan di *website*.

d. Fungsi mengelola penjualan langsung

Digunakan oleh pemilik untuk menghapus data penjualan serta mencetak struk penjualan yang dilakukan di kedai sesuai dengan kebutuhannya.

e. Fungsi mengelola data pelanggan

Fungsi ini digunakan oleh pemilik untuk mencari, mengubah dan menghapus data pelanggan sesuai dengan kebutuhannya.

f. Fungsi mengelola data karyawan

Fungsi ini digunakan oleh pemilik untuk mengubah dan menghapus data karyawan sesuai dengan kebutuhannya.

g. Fungsi mengelola data pemasukan produk

Fungsi ini digunakan oleh pemilik untuk menghapus data pemasukan produk sesuai dengan kebutuhannya.

h. Fungsi melihat dan mencetak semua laporan

Fungsi ini digunakan oleh pemilik untuk melihat dan mencetak semua laporan sesuai dengan kebutuhannya.

j. Fungsi *logout*

Digunakan oleh pemilik untuk keluar dari sistem.

4.3.2 Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Berdasarkan kebutuhan fungsional sistem yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diharapkan sistem yang dirancang mampu memiliki hal-hal tersebut berikut :

1. *Usability*, mudah digunakan oleh pelanggan untuk bertransaksi serta admin, karyawan penjualan ataupun pemilik dalam mengakses informasi dan melakukan pengolahan data penjualan dan pemasukan stok produk.

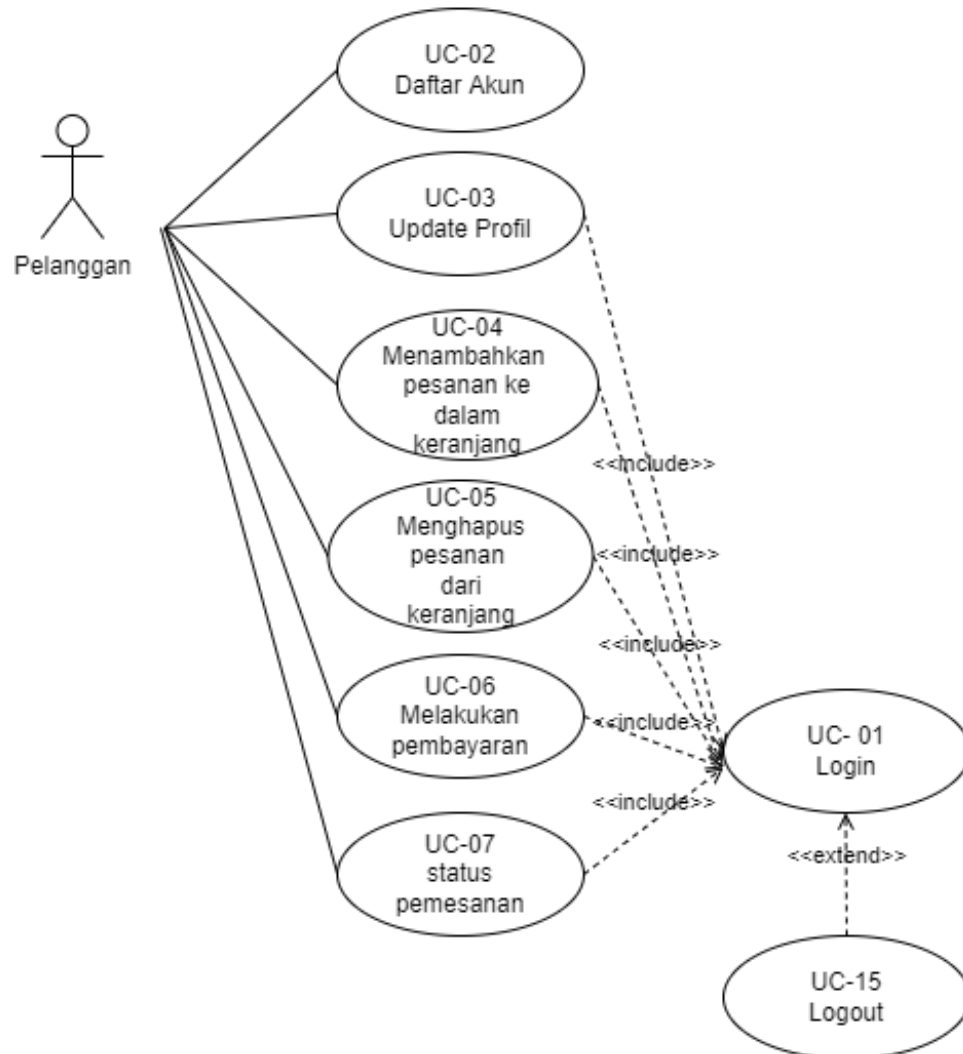
2. *Functionality*

- a. Sistem mudah diakses oleh pelanggan, admin, karyawan penjualan ataupun pemilik
 - b. Sistem dapat diakses dalam 24 jam sehari.
3. *Security*, informasi pengolahan data hanya dapat diakses oleh admin, karyawan penjualan ataupun pemilik yang telah melakukan pendaftaran sehingga memiliki *username* dan *password*.

4.3.3 *Use Case Diagram*

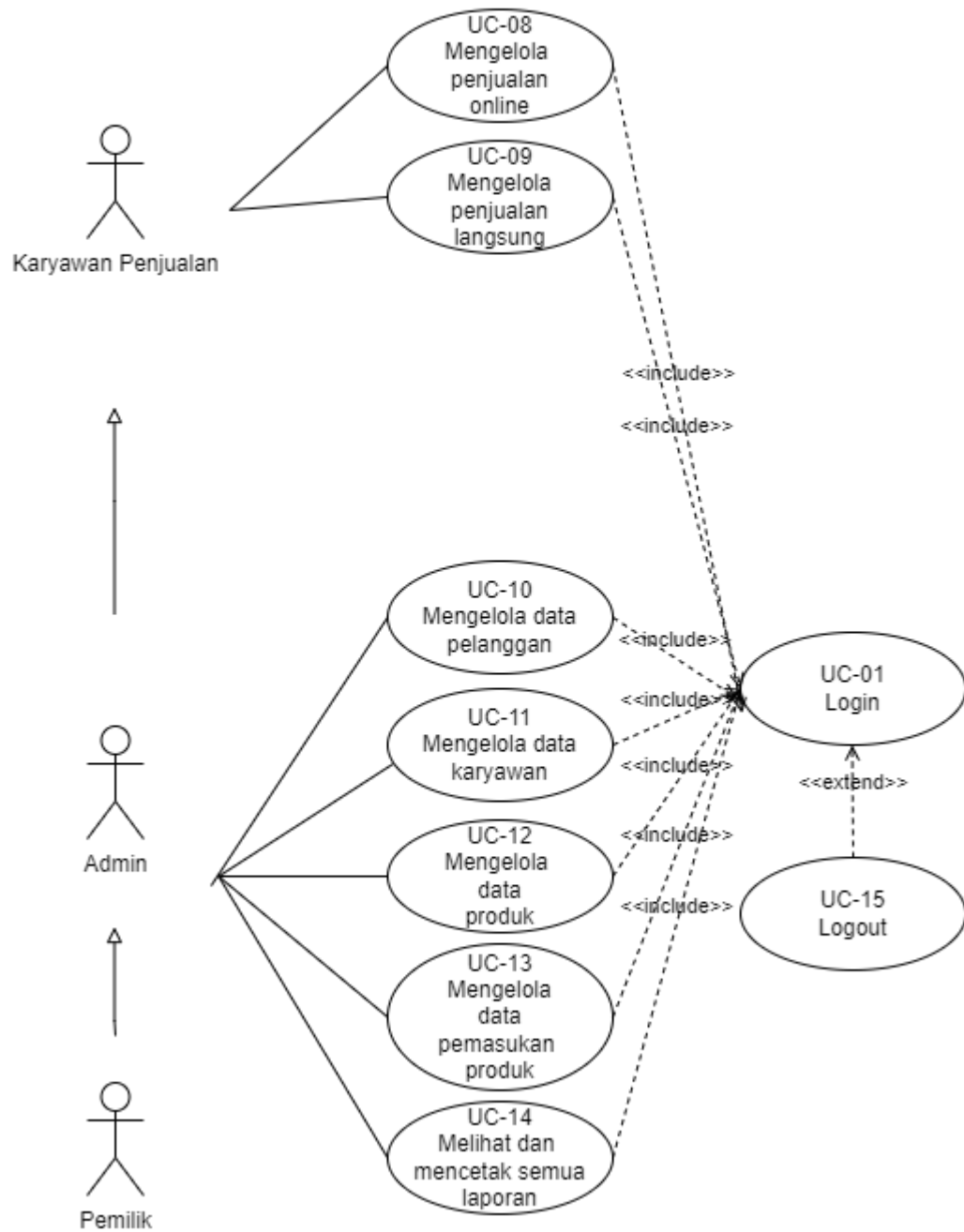
Berikut ini adalah *Use Case Diagram* yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. *Use Case Diagram* memiliki 4 orang aktor yaitu pelanggan, admin, karyawan penjualan dan pemilik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.2 dan 4.3.

Use Case *E-Commerce* pada Loklokkuy.jbi



Gambar 4.2 Use Case Diagram Pelanggan

Use Case E-Commerce pada Loklokkuy.jbi



Gambar 4.3 Use Case Diagram Admin, Karyawan Penjualan dan Pemilik

4.3.4 Deskripsi Use Case

Deskripsi *Use Case* merupakan penjelasan dari setiap *use case* pada *use case diagram* yang menggambarkan alur setiap *use case* yang dirancang sesuai *level* masing-masing. Berikut ini merupakan deskripsi *use case*, yaitu :

1. Deskripsi Use Case Login

Deskripsi *use case login* berisikan langkah-langkah pelanggan, admin, karyawan penjualan atau pemilik masuk ke halaman utama yang lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Login

Kode Use Case	UC-01	
Nama	<i>Login</i>	
Aktor	Pelanggan, admin, karyawan penjualan atau pemilik	
Deskripsi	Aktor melakukan proses <i>login</i> untuk mengakses halaman utama	
Exception	Proses <i>login</i> gagal	
Pre Condition	<i>Username</i> dan <i>password</i> telah tersimpan di <i>database</i>	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor menjalankan sistem	
		2. Sistem menampilkan <i>login form</i>
	3. Aktor menginput <i>username</i> dan <i>password</i> di <i>login form</i>	
	4. Aktor mengklik tombol <i>login</i>	
		5. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		6. Sistem memverifikasi nama karyawan penjualan dan <i>password</i> valid
		7. Sistem menampilkan pesan berhasil
	8. Aktor mengklik tombol ok	
		9. Sistem menampilkan halaman utama
Skenario Alternatif		
	S-6a : Sistem memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> tidak valid	
	S-7a : Sistem menampilkan pesan kesalahan	
	S-9a : Sistem menampilkan kembali <i>login form</i>	
Post Condition	Aktor berhasil mengakses halaman utama	

2. Deskripsi Use Case Daftar Akun

Deskripsi *use case* daftar akun berisikan langkah-langkah pelanggan untuk membuat akun baru agar dapat melakukan pemesanan di website Loklokkuy.jbi yang lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Daftar Akun

Kode Use Case	UC-02	
Nama	Daftar Akun	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor melakukan proses daftar akun untuk membuat akun baru agar dapat melakukan pemesanan di website Loklokkuy.jbi	
Exception	Proses buat akun gagal	
Pre Condition	<i>Username</i> , alamat email, nama, no handphone, kata sandi harus terisi	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor menjalankan sistem		2. Sistem menampilkan <i>login form</i>
3. Aktor mengklik daftar di <i>login form</i>		4. Sistem menampilkan <i>form</i> daftar
5. Aktor menginput <i>username</i> , alamat email, nama, no handphone, kata sandi		
6. Aktor mengklik tombol daftar		
		7. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		8. Sistem memverifikasi <i>username</i> , alamat email, nama, no handphone, kata sandi
		9. Sistem menampilkan pesan berhasil
10. Aktor mengklik tombol ok		
		11. Sistem menampilkan <i>login form</i>
Skenario Alternatif		
S-8a : Sistem memverifikasi ada data yang belum terisi		
S-9a : Sistem menampilkan pesan kesalahan		
Post Condition	Aktor berhasil mengakses halaman utama	

3. Deskripsi Use Case Update Profil

Deskripsi *use case update* profil berisikan langkah-langkah pelanggan untuk mengubah informasi data diri sesuai kebutuhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Update Profil

Kode Use Case	UC-03	
Nama	<i>Update</i> Profil	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor melakukan proses <i>update</i> profil untuk mengubah informasi data diri sesuai kebutuhan.	
Exception	Proses <i>update</i> profil gagal	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai pelanggan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor memilih menu akun	
		2. Sistem menampilkan menu akun
	3. Aktor menginput data ubahan	
	4. Aktor mengklik tombol <i>update</i>	
		5. Sistem memverifikasi data ubahan
		6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
		7. Sistem menampilkan pesan data berhasil diubah
Skenario Alternatif		
S-5a : Sistem memverifikasi ada data yang belum terisi		
S-7a : Sistem menampilkan pesan kesalahan		
Post Condition	Aktor berhasil mengupdate profil	

4. Deskripsi Use Case Menambah Pesanan ke Dalam Keranjang

Deskripsi *use case* menambah pesanan ke dalam keranjang berisikan langkah-langkah pelanggan untuk menambah produk ke dalam keranjang belanja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Deskripsi *Use Case* Menambah Pesanan ke Dalam Keranjang

Kode Use Case	UC-04	
Nama	Menambah Pesanan ke Dalam Keranjang	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor melakukan proses menambah produk ke dalam keranjang.	
Exception	Proses menambah pesanan ke dalam keranjang gagal	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai pelanggan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih tombol menu		
		2. Sistem menampilkan menu makanan
3. Aktor mengklik produk yang ingin dipesan		
		4. Sistem menampilkan <i>detail</i> produk
5. Aktor menginput jumlah produk yang ingin dipesan		
6. Aktor mengklik tombol tambah keranjang		
		7. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
		8. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		9. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
		10. Sistem menampilkan pesan produk berhasil ditambah
Skenario Alternatif		
S-7a : Sistem akan menampilkan pesan kesalahan apabila ada data yang tidak <i>terisi</i> dan proses penyimpanan data dibatalkan		
S-10a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali		
Post Condition	Aktor berhasil Menambah Pesanan ke Dalam Keranjang	

5. Deskripsi *Use Case* Menghapus Pesanan dari Keranjang

Deskripsi *use case* menghapus pesanan dari keranjang berisikan langkah-langkah pelanggan untuk menghapus produk yang ada di dalam keranjang belanja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Deskripsi *Use Case* Menghapus Pesanan dari Keranjang

Kode Use Case	UC-05	
Nama	Menghapus Pesanan dari Keranjang	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor melakukan proses menghapus produk yang ada di dalam keranjang belanja.	
Exception	Proses menghapus pesanan dari keranjang gagal	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai pelanggan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu keranjang		
		2. Sistem menampilkan menu keranjang
3. Aktor mengklik tombol hapus pada produk yang ingin dihapus		
		4. Sistem menampilkan konfirmasi menghapus produk
5. Jika aktor mengklik tombol ok		
		6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data produk dari keranjang
		7. Sistem menampilkan pesan data berhasil dihapus
Skenario Alternatif		
S-5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> maka sistem akan kembali ke menu keranjang		
S-7a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali		
Post Condition	Aktor berhasil Menghapus Pesanan dari Keranjang	

6. Deskripsi *Use Case* Melakukan Pembayaran

Deskripsi *use case* melakukan pembayaran berisikan langkah-langkah pelanggan untuk *upload* bukti pembayaran ke sistem sebagai bentuk kesepakatan dalam transaksi jual beli. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Melakukan Pembayaran

Kode Use Case	UC-06	
Nama	Melakukan Pembayaran	
Aktor	Pelanggan	
Deskripsi	Aktor melakukan <i>upload</i> bukti pembayaran ke sistem sebagai bentuk kesepakatan dalam transaksi jual beli.	
Exception	Proses gagal melakukan pembayaran	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai pelanggan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu keranjang		
		2. Sistem menampilkan menu keranjang
3. Aktor memilih produk yang akan dipesan		
4. Aktor mengklik tombol konfirmasi		
		5. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
		6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		7. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
		8. Sistem menampilkan menu <i>checkout</i>
9. Aktor memilih alamat tujuan		
10. Aktor mengklik tombol lanjut ke pembayaran		
		11. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
		12. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		13. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
		14. Sistem menampilkan informasi bukti pemesanan
15. Aktor mengklik tombol unggah foto		
		16. Sistem akan menampilkan <i>form upload</i> bukti pembayaran
17. Aktor mengklik tombol <i>choose file</i>		
		18. Sistem akan menampilkan <i>file explorer</i>
19. Aktor memilih foto bukti pembayaran		
20. Aktor mengklik tombol kirim		
		21. Sistem menampilkan pesan berhasil melakukan <i>upload</i> bukti pembayaran
Skenario Alternatif		

S-1 4a :	Sistem akan menampilkan menu makanan jika aktor mengklik tombol lihat menu
S-1 5a :	Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan
S-1 11a :	Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan
S-1 15a :	Sistem akan menampilkan menu <i>checkout</i> jika aktor mengklik tombol kembali
S-1 20a :	Sistem akan menampilkan menu beranda jika aktor mengklik tombol kembali ke akun saya
S-1 21a :	Sistem akan menampilkan pesan kesalahan apabila belum mengupload bukti pembayaran
S-1 21b :	Aktor mengklik tombol ok
Post Condition	Aktor berhasil melakukan pembayaran

7. Deskripsi Use Case Status Pemesanan

Deskripsi *use case* status pemesanan berisikan langkah-langkah pelanggan untuk melihat informasi status pemesanan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Status Pemesanan

Kode Use Case	UC-07
Nama	Status Pemesanan
Aktor	Pelanggan
Deskripsi	Aktor melakukan proses status pemesanan untuk melihat informasi status pemesanan.
Exception	Proses melihat informasi status pemesanan gagal
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai pelanggan terlebih dahulu
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor memilih menu akun	
	2. Sistem menampilkan menu akun
3. - Aktor melihat informasi pesanan yang status pemesanannya belum unggah bukti pembayaran, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Aktor melihat informasi pesanan yang status pemesanannya telah mengunggah bukti pembayaran, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang	

berlaku. - Aktor melihat informasi pesanan yang status pemesanannya dibatalkan, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.	
<i>Sub scenario</i> S-1 : melihat informasi pesanan yang status pemesanannya belum unggah bukti pembayaran	
1. Aktor memilih menu status pemesanan	
	2. Sistem menampilkan pilihan menu status pemesanan
3. Aktor mengklik pilihan belum unggah bukti	
	4. Sistem menampilkan informasi pesanan yang belum unggah bukti pembayaran
<i>Sub scenario</i> S-2 : melihat informasi pesanan yang status pemesanannya telah mengunggah bukti pembayaran	
1. Aktor memilih menu status pemesanan	
	2. Sistem menampilkan pilihan menu status pemesanan
3. Aktor mengklik pilihan setelah unggah bukti	
	4. Sistem menampilkan informasi pesanan yang telah mengunggah bukti pembayaran
<i>Sub scenario</i> S-3 : melihat informasi pesanan yang status pemesanannya dibatalkan	
1. Aktor memilih menu status pemesanan	
	2. Sistem menampilkan pilihan menu status pemesanan
3. Aktor mengklik pilihan pesanan dibatalkan	
	4. Sistem menampilkan informasi pesanan yang telah dibatalkan
Skenario Alternatif	
<i>Post Condition</i>	Aktor berhasil melihat informasi status pemesanan

8. Deskripsi *Use Case* Mengelola Penjualan Online

Deskripsi *use case* mengelola data penjualan online berisikan langkah-langkah admin atau karyawan penjualan untuk mencari dan menghapus data penjualan online yang dimana transaksi dilakukan di *website* serta *update* status pemesanan sesuai dengan kebutuhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Deskripsi *Use Case* Mengelola Penjualan Online

Kode Use Case	UC-08	
Nama	Mengelola Penjualan Online	
Aktor	Admin, karyawan penjualan atau pemilik	
Deskripsi	Aktor mencari dan menghapus data penjualan online yang dimana transaksi dilakukan di <i>website</i> serta <i>update</i> status pemesanan sesuai dengan kebutuhan.	
Exception	Proses gagal mengelola penjualan online	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin atau karyawan penjualan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu penjualan produk		2. Sistem menampilkan pilihan menu penjualan produk
3. - Aktor mencari data penjualan online, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Aktor menghapus data penjualan online, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Aktor <i>update</i> status pemesanan, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.		
Sub scenario S-1 : mencari data penjualan online		
1. Aktor mengklik menu penjualan online		2. Sistem menampilkan menu penjualan online
3. Aktor <i>input</i> kata kunci yang berhubungan dengan data di tabel		

	4. Sistem mencocokkan data <i>inputan</i>
	5. Sistem menampilkan data penjualan online yang dicari
Sub scenario S-2 : menghapus data penjualan online	
1. Aktor mengklik menu penjualan online	
	2. Sistem menampilkan menu penjualan online
3. Aktor mengklik tombol menghapus data	
	4. Sistem menampilkan konfirmasi menghapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data penjualan online
	7. Sistem menampilkan pesan data berhasil dihapus
Sub scenario S-3 : mengupdate status pemesanan	
1. Aktor mengklik menu penjualan online	
	2. Sistem menampilkan menu penjualan online
3. Aktor mengklik tombol <i>edit</i> untuk mengupdate status transaksi	
	4. Sistem menampilkan <i>form update</i> status transaksi
5. Aktor memilih status pembayaran yang sesuai dengan proses transaksi	
6. Aktor mengklik tombol <i>update</i>	
	7. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	8. Sistem menampilkan pesan data berhasil diubah
Skenario Alternatif	
S-1 4a : Apabila data yang dicocokkan tidak ditemukan maka sistem akan menampilkan pesan “ <i>No matching records found</i> ” pada tabel	
S-1 5a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu penjualan Online	
S-3 6a : Jika aktor mengklik tombol <i>close</i> , sistem kembali ke menu penjualan Online	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola penjualan online

9. Deskripsi *Use Case* Mengelola Penjualan Langsung

Deskripsi *use case* mengelola data penjualan berisikan langkah-langkah admin atau karyawan penjualan untuk menambah, menghapus data penjualan serta mencetak struk penjualan yang dilakukan di kedai sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Deskripsi *Use Case* Mengelola Penjualan Langsung

Kode Use Case	UC-09	
Nama	Mengelola penjualan langsung	
Aktor	Admin, karyawan penjualan atau pemilik	
Deskripsi	Aktor menambah, menghapus data penjualan langsung dan mencetak struk penjualan dari dalam sistem	
Exception	Proses gagal mengelola penjualan langsung	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin atau karyawan penjualan terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
1. Aktor memilih menu penjualan produk		
		2. Sistem menampilkan pilihan menu penjualan produk
3. - Aktor menambah data penjualan langsung, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Aktor menghapus data penjualan langsung, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Aktor mencetak struk penjualan langsung, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.		
Sub scenario S-1 : menambah data penjualan langsung		
1. Aktor mengklik menu penjualan langsung		
		2. Sistem menampilkan menu penjualan langsung
3. Aktor menginput nama produk, jumlah, tanggal pemesanan, bayar		
4. Aktor mengklik tombol proses		
		5. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>

	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
	8. Sistem menampilkan pesan bahwa proses berhasil dan menampilkan informasi pengembalian uang
Sub scenario S-2 : menghapus data penjualan langsung	
1. Aktor mengklik menu data penjualan	
	2. Sistem menampilkan menu data penjualan
3. Aktor memilih tanggal mulai dan tanggal akhir	
4. Aktor mengklik tombol submit	
	5. Sistem menampilkan data penjualan langsung sesuai dengan tanggal yang dipilih
6. Aktor memilih data penjualan langsung yang mau dihapus	
	7. Sistem menampilkan konfirmasi menghapus data
8. Jika aktor mengklik tombol ok	
	9. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data penjualan langsung
	10. Sistem menampilkan pesan data berhasil dihapus
Sub scenario S-3 : mencetak struk penjualan langsung	
1. Aktor mengklik menu penjualan langsung	
	2. Sistem menampilkan menu penjualan langsung
3. Aktor menginput nama produk, jumlah, tanggal pemesanan, bayar	
4. Aktor mengklik tombol proses	
	5. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
	8. Sistem menampilkan pesan bahwa proses berhasil dan menampilkan informasi pengembalian uang
9. Aktor mengklik tombol ok	
	10. Sistem menampilkan informasi

	struk penjualan
11. Jika aktor mengklik tombol cetak	
	12. Sistem mencetak struk penjualan
Skenario Alternatif	
S-2 4a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu penjualan langsung	
S-1 5a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak terisi dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-1 5b : Sistem akan menampilkan pesan apabila jumlah bayar lebih kecil dari total pesanan	
S-1 8a : Sistem memberikan kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 8a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu data penjualan	
S-2 10a : Sistem memberikan kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 11a : Jika aktor mengklik tombol <i>back</i> maka sistem akan kembali ke menu penjualan langsung	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola penjualan langsung

10. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pelanggan

Deskripsi *Use Case* mengelola data pelanggan berisikan langkah-langkah admin atau karyawan penjualan untuk mencari, mengubah dan menghapus data pelanggan sesuai dengan kebutuhan, yang lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Pelanggan

Kode Use Case	UC-10	
Nama	Mengelola data pelanggan	
Aktor	Admin atau pemilik	
Deskripsi	Aktor mencari, mengubah dan menghapus data pelanggan dari dalam sistem	
Exception	Proses gagal mengelola data pelanggan	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor memilih menu data utama	
		2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama

3.	
- Aktor mencari data pelanggan, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku.	
- Aktor mengubah data pelanggan, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku.	
- Aktor menghapus data pelanggan, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.	
Sub scenario S-1 : mencari data pelanggan	
1. Aktor mengklik menu data pelanggan	
	2. Sistem menampilkan menu data pelanggan
3. Aktor menginput kata kunci yang berhubungan dengan data di tabel	
	4. Sistem mencocokkan data <i>inputan</i>
	5. Sistem menampilkan data pelanggan yang dicari
Sub scenario S-2 : mengubah data pelanggan	
1. Aktor mengklik menu data pelanggan	
	2. Sistem menampilkan menu data pelanggan
3. Aktor mengklik tombol mengubah data	
	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah pelanggan
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol <i>update</i>	
	7. Sistem memverifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan data berhasil diubah
Sub scenario S-3 : menghapus data pelanggan	
1. Aktor mengklik menu data pelanggan	
	2. Sistem menampilkan menu data pelanggan
3. Aktor mengklik tombol menghapus data	
	4. Sistem menampilkan konfirmasi

	menghapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data pelanggan
	7. Sistem menampilkan pesan data berhasil dihapus
Skenario Alternatif	
S-1 4a : Apabila data yang dicocokkan tidak ditemukan maka sistem akan menampilkan pesan “ <i>No matching records found</i> ” pada tabel	
S-1 5a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>back</i> maka sistem akan kembali ke menu data pelanggan	
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu data pelanggan	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data pelanggan

11. Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Karyawan

Deskripsi *use case* mengelola data karyawan berisikan langkah-langkah admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data karyawan sesuai dengan kebutuhan, yang lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Deskripsi *Use Case* Mengelola Data Karyawan

Kode Use Case	UC-11
Nama	Mengelola data karyawan
Aktor	Admin atau pemilik
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data karyawan dari dalam sistem
Exception	Proses gagal mengelola data karyawan
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor memilih menu data utama	
	2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama
3. - Aktor menambah data karyawan, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku.	

- Aktor mengubah data karyawan, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku.	
- Aktor menghapus data karyawan, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.	
Sub scenario S-1 : menambah data karyawan	
1. Aktor mengklik menu data karyawan	
	2. Sistem menampilkan menu data karyawan
3. Aktor mengklik tombol tambah karyawan	
4. Aktor menginput <i>email, username, password, nama, no handphone, kecamatan, kelurahan, kode pos, nama jalan</i>	
5. Aktor mengklik tombol <i>register</i>	
	6. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
	7. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	8. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
	9. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambah
Sub scenario S-2 : mengubah data karyawan	
1. Aktor mengklik menu data karyawan	
	2. Sistem menampilkan menu data karyawan
3. Aktor mengklik tombol mengubah data	
	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah karyawan
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol <i>update</i>	
	7. Sistem memverifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan data berhasil diubah
Sub scenario S-3 : menghapus data karyawan	
1. Aktor mengklik menu data karyawan	
	2. Sistem menampilkan menu data karyawan

3. Aktor mengklik tombol menghapus data	
	4. Sistem menampilkan konfirmasi menghapus data
5. Jika aktor mengklik tombol ok	
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data karyawan
	7. Sistem menampilkan pesan data berhasil dihapus
Skenario Alternatif	
S-1 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>close</i> , sistem kembali ke menu data karyawan	
S-1 6a : Sistem akan menampilkan pesan apabila ada data yang tidak <i>valid</i> dan proses penyimpanan data dibatalkan	
S-1 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>back</i> maka sistem akan kembali ke menu data karyawan	
S-2 9a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu data karyawan	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data karyawan

12. Deskripsi Use Case Mengelola Data Produk

Deskripsi *use case* mengelola data produk berisikan langkah-langkah admin untuk menambah, mengubah dan menghapus data produk dari dalam sistem, yang lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Mengelola Data Produk

Kode Use Case	UC-12
Nama	Mengelola data produk
Aktor	Admin atau pemilik
Deskripsi	Aktor menambah, mengubah dan menghapus data produk dari dalam sistem
Exception	Proses gagal mengelola data produk
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin terlebih dahulu
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor memilih menu data utama	
	2. Sistem menampilkan pilihan menu data utama

3.	
- Aktor menambah data produk, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku.	
- Aktor mengubah data produk, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku.	
- Aktor menghapus data produk, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.	
Sub scenario S-1 : menambah data produk	
1. Aktor mengklik menu data produk	
	2. Sistem menampilkan menu data produk
3. Aktor mengklik tombol tambah produk	
4. Aktor menginput id produk, nama produk, harga, deskripsi, stok, kategori dan gambar	
5. Aktor mengklik tombol <i>add data</i>	
	6. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
	7. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	8. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
	9. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambah
Sub scenario S-2 : mengubah data produk	
1. Aktor mengklik menu data produk	
	2. Sistem menampilkan menu data produk
3. Aktor mengklik tombol mengubah data	
	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah produk
5. Aktor menginput data ubahan	
6. Aktor mengklik tombol <i>update</i>	
	7. Sistem memverifikasi data ubahan
	8. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menyimpan data ubahan
	9. Sistem menampilkan pesan data berhasil diubah
Sub scenario S-3 : menghapus data produk	
1. Aktor mengklik menu data produk	
	2. Sistem menampilkan menu data produk

1. Aktor memilih menu pemasukan produk	
	2. Sistem menampilkan pilihan menu pemasukan produk
3. - Aktor menambah data pemasukan produk, maka <i>sub scenario</i> S-1 yang berlaku. - Aktor menghapus data pemasukan produk, maka <i>sub scenario</i> S-2 yang berlaku. - Aktor mencari dan menambahkan produk yang hampir habis / habis, maka <i>sub scenario</i> S-3 yang berlaku.	
Sub scenario S-1 : menambah data pemasukan produk	
1. Aktor mengklik menu data pemasukan	
	2. Sistem menampilkan menu data pemasukan
3. Aktor menginput nama produk, jumlah, tanggal masuk, dan penerima	
4. Aktor mengklik tombol proses	
	5. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
	6. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
	7. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
	8. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambah
Sub scenario S-2 : menghapus data pemasukan produk	
1. Aktor mengklik menu tabel pemasukan	
	2. Sistem menampilkan menu tabel pemasukan
3. Aktor memilih tanggal mulai dan tanggal akhir	
4. Aktor mengklik tombol <i>submit</i>	
	5. Sistem menampilkan data pemasukan produk sesuai dengan tanggal yang dipilih
6. Aktor memilih data pemasukan yang mau dihapus	

	7. Sistem menampilkan konfirmasi menghapus data
8. Jika aktor mengklik tombol ok	
	9. Sistem membuka koneksi <i>database</i> dan menghapus data pemasukan produk
	10. Sistem menampilkan pesan data berhasil dihapus
Sub scenario S-3 : mencari dan menambahkan produk yang hampir habis / habis	
1. Aktor mengklik menu data pemasukan	
	2. Sistem menampilkan menu data pemasukan
3. Aktor mengklik <i>button</i> “ produk hampir habis” untuk mencari produk yang hampir habis	
	4. Sistem menampilkan <i>form</i> produk hampir habis/habis
4. Aktor menginput kata kunci yang berhubungan dengan data di tabel	
	6. Sistem mencocokkan data <i>inputan</i>
	7. Sistem menampilkan data produk yang dicari
8. Aktor mengklik tombol centang pada produk yang ingin ditambahkan	
	9. Sistem akan menampilkan konfirmasi pemilihan produk
10. Jika aktor mengklik tombol ok	
	11. Sistem akan menampilkan produk yang dipilih ke dalam <i>inputan</i> nama produk
12. Aktor menginput jumlah, tanggal masuk dan penerima	
13. Aktor mengklik tombol proses	
	14. Sistem memverifikasi data <i>inputan</i>
	15. Sistem membuka koneksi <i>database</i>

	16. Sistem menyimpan data <i>inputan</i>
	17. Sistem menampilkan pesan data berhasil ditambah
Skenario Alternatif	
S-1 5a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu data pemasukan	
S-1 5a : Aktor mengklik tombol ok	
S-1 8a : Sistem memberi kesempatan untuk mengulang kembali	
S-2 6a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu data pemasukan	
S-2 10a : Sistem memberikan kesempatan untuk mengulang kembali	
S-3 9a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke form produk hampir habis/habis	
S-3 13a : Jika aktor mengklik tombol <i>cancel</i> , sistem kembali ke menu data pemasukan	
S-3 17a : Sistem memberikan kesempatan untuk mengulang kembali	
Post Condition	Aktor berhasil mengelola data pemasukan suku cadang

14. Deskripsi *Use Case* Melihat dan Mencetak Laporan

Deskripsi *use case* melihat dan mencetak laporan merupakan langkah-langkah dari admin atau pemilik untuk melihat laporan yang akan dicetak sesuai dengan kebutuhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.14.

Tabel 4.14 Deskripsi *Use Case* Melihat dan Mencetak Laporan

Kode Use Case	UC-14	
Nama	Melihat dan mencetak laporan	
Aktor	Admin atau pemilik	
Deskripsi	Aktor melihat dan mencetak laporan yang akan dicetak	
Exception	-	
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai admin atau pemilik terlebih dahulu	
	Aktor	Sistem
Skenario Normal		
	1. Aktor mengklik menu laporan	
		2. Sistem menampilkan menu laporan
	3. Aktor memilih laporan yang akan dilihat	
		4. Sistem membuka koneksi <i>database</i>
		5. Sistem menampilkan laporan yang dipilih

6. Jika aktor mengklik tombol cetak	
	7. Sistem mencetak laporan yang dipilih
Skenario Alternatif	
Post Condition	Aktor berhasil melihat dan mencetak laporan

15. Deskripsi *Use Case Logout*

Deskripsi *use case logout* merupakan langkah pelanggan, admin, karyawan penjualan atau pemilik keluar dari menu utamanya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.15.

Tabel 4.15 Deskripsi *Use Case Logout*

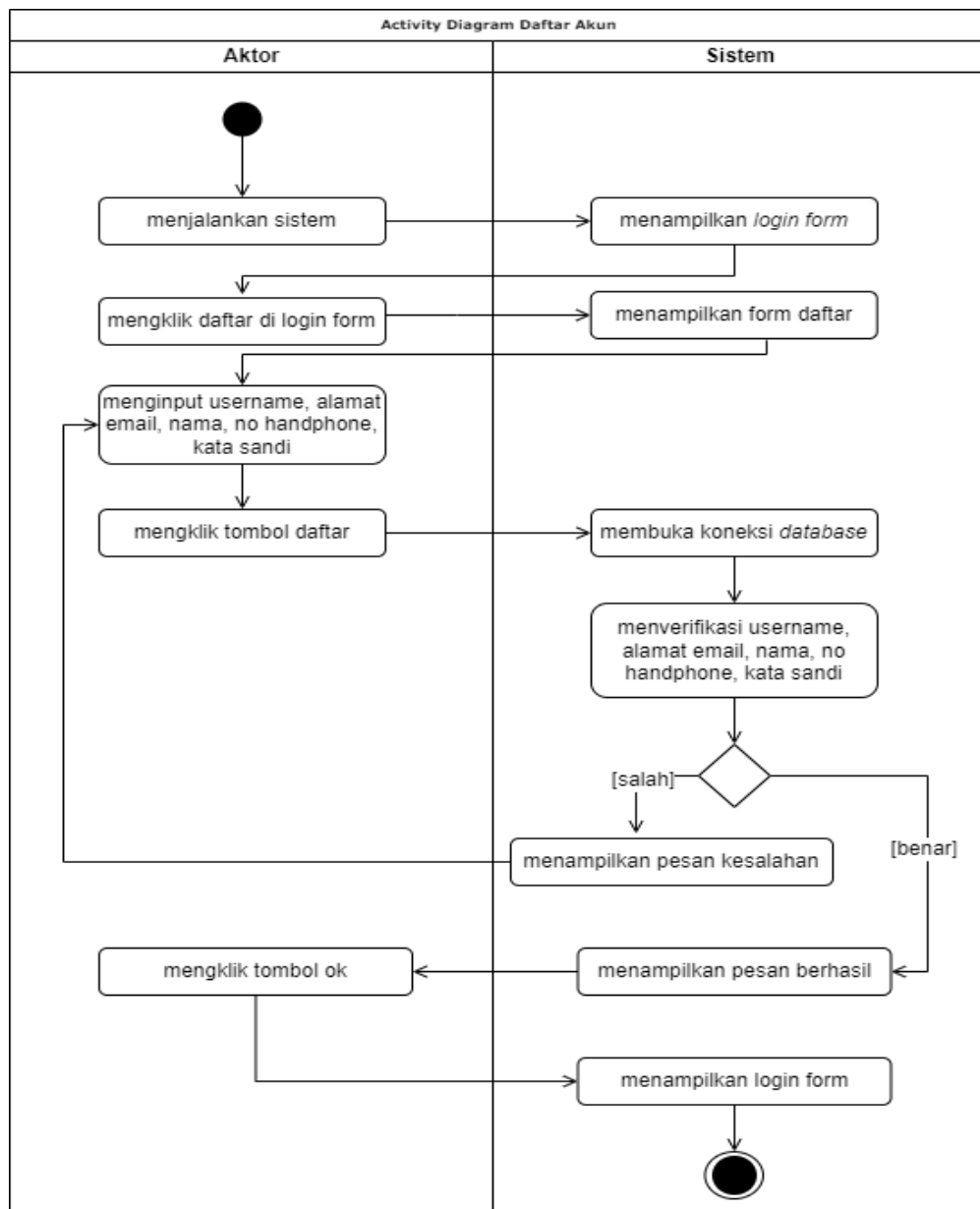
Kode Use Case	UC-15
Nama	<i>Logout</i>
Aktor	Pelanggan, admin, karyawan penjualan atau pemilik
Deskripsi	Aktor keluar dari menu utama
Exception	-
Pre Condition	Aktor harus <i>login</i> sebagai pelanggan, admin, karyawan penjualan atau pemilik terlebih dahulu
Aktor	Sistem
Skenario Normal	
1. Aktor mengklik menu keluar	
	2. Sistem keluar dari menu utama
	3. Sistem menampilkan menu <i>login</i>
Skenario Alternatif	
Post Condition	Aktor berhasil keluar dari menu utama

4.3.5 *Activity Diagrams*

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses alur logika dari program. Berikut ini adalah *activity diagram* yang digunakan dalam merancang sistem pada Loklokkuy.jbi.

1. Activity Diagram Daftar Akun

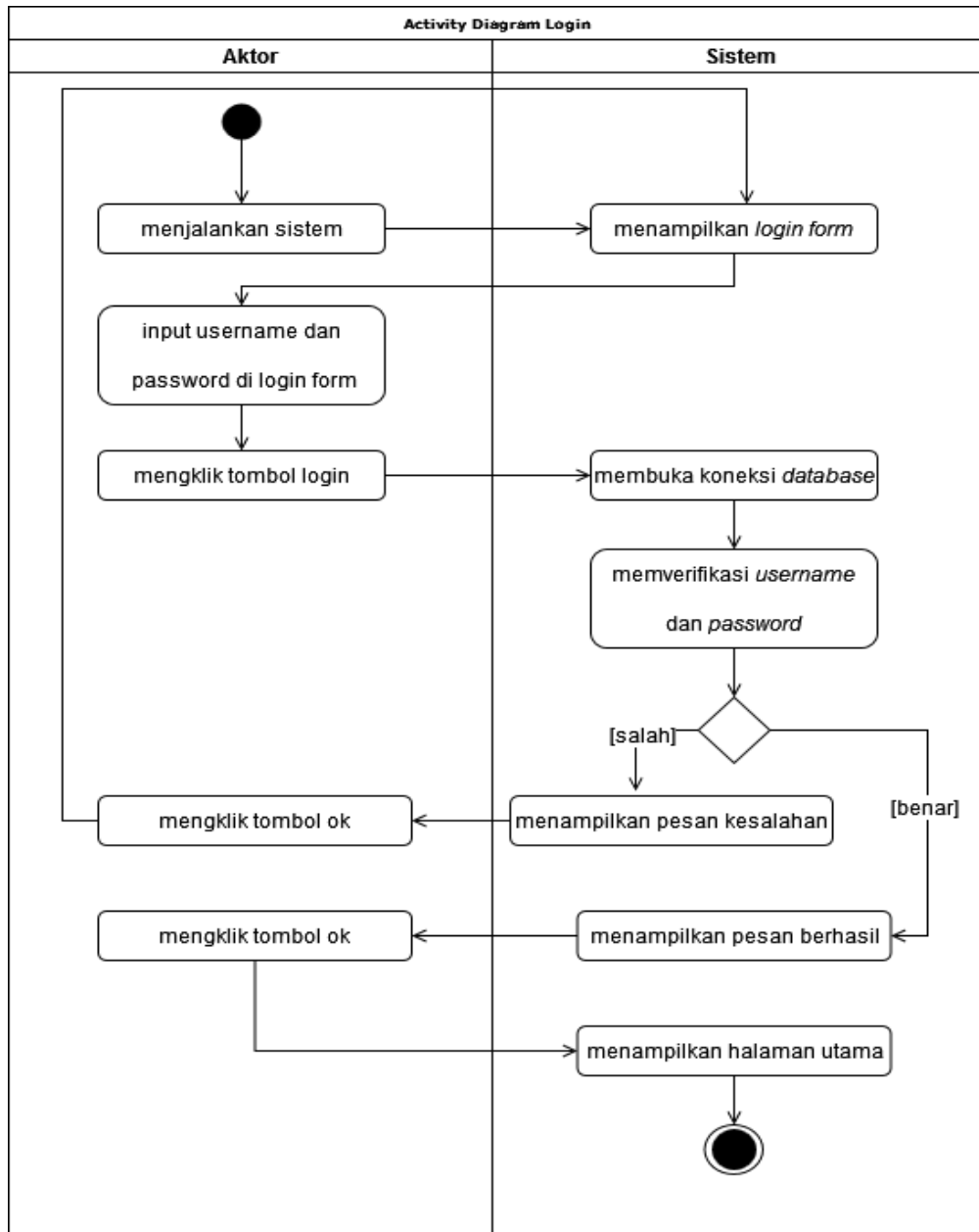
Activity diagram daftar akun berisikan langkah-langkah pelanggan untuk membuat akun baru agar dapat melakukan pemesanan di website Loklokkuy.jbi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Activity Diagram Daftar Akun

2. Activity Diagram Login

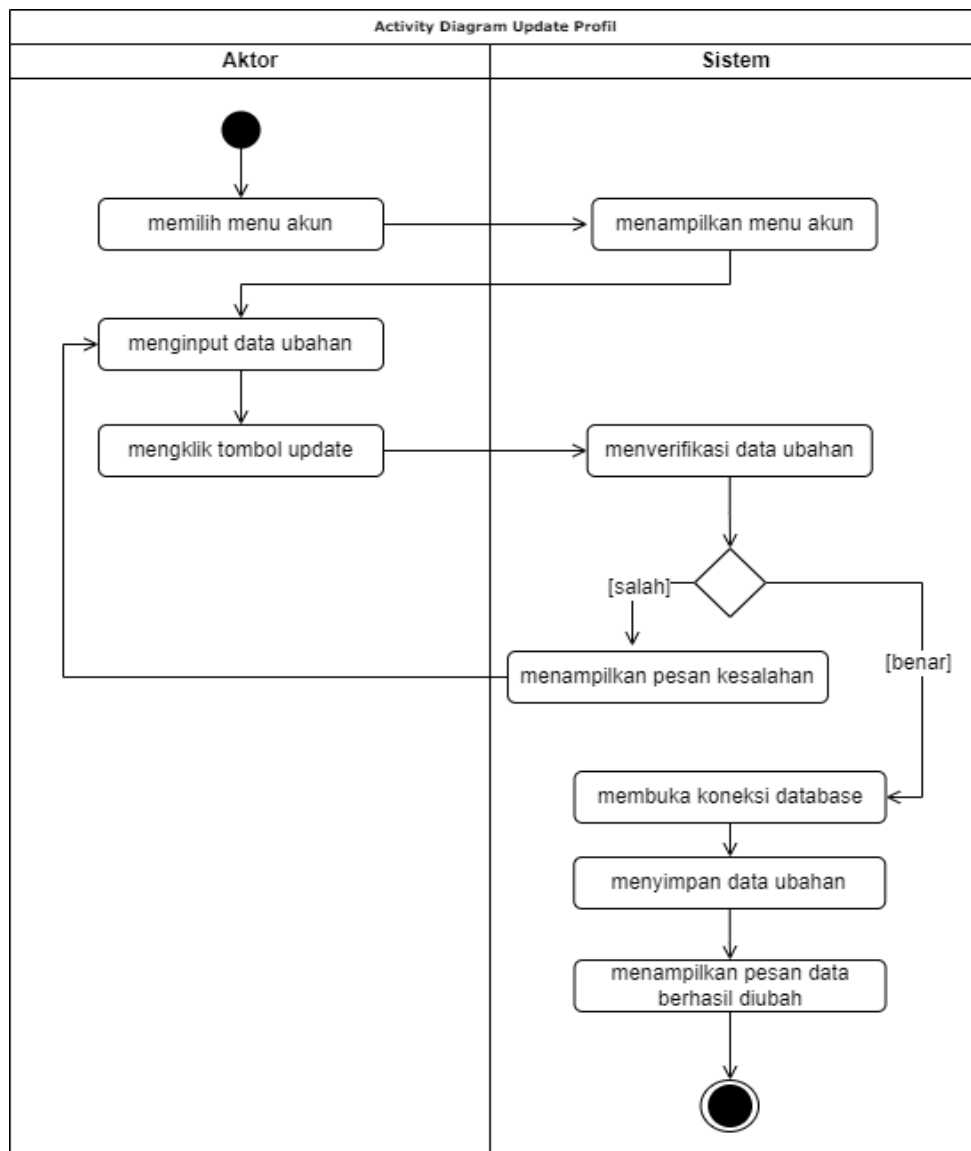
Activity diagram login berisikan langkah-langkah pelanggan, admin, karyawan penjualan atau pemilik untuk masuk ke halaman utama. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Update Profil

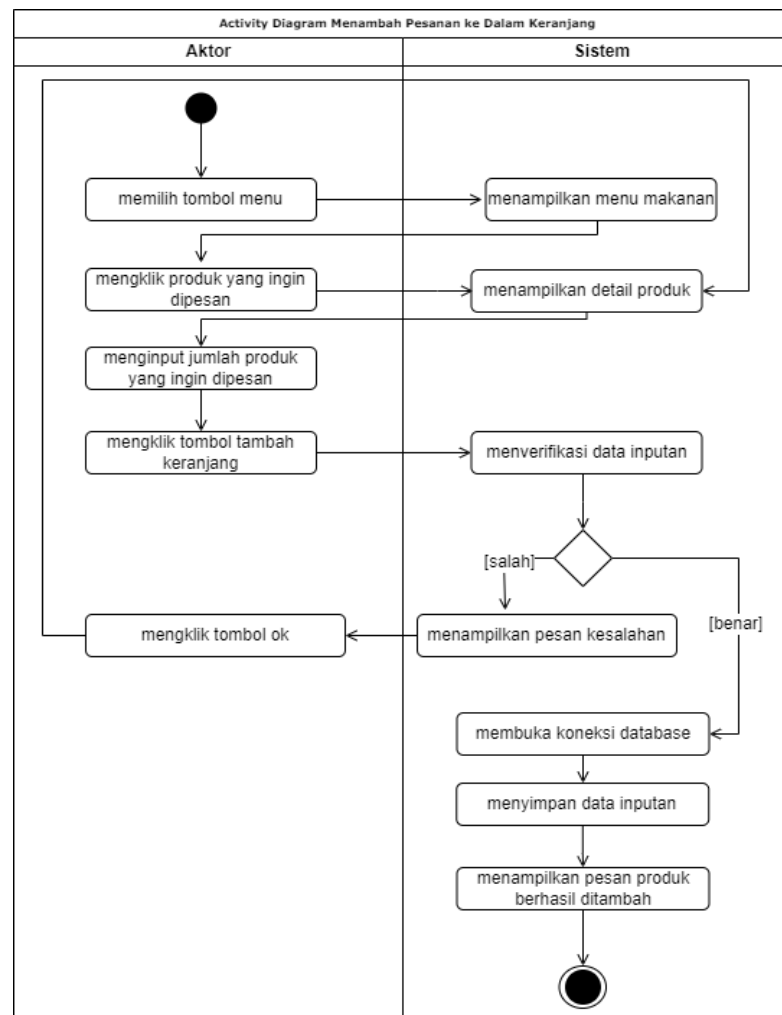
Activity diagram update profil berisikan langkah-langkah pelanggan untuk mengubah informasi data diri sesuai kebutuhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Activity Diagram Update Profil

4. Activity Diagram Menambah Pesanan ke Dalam Keranjang

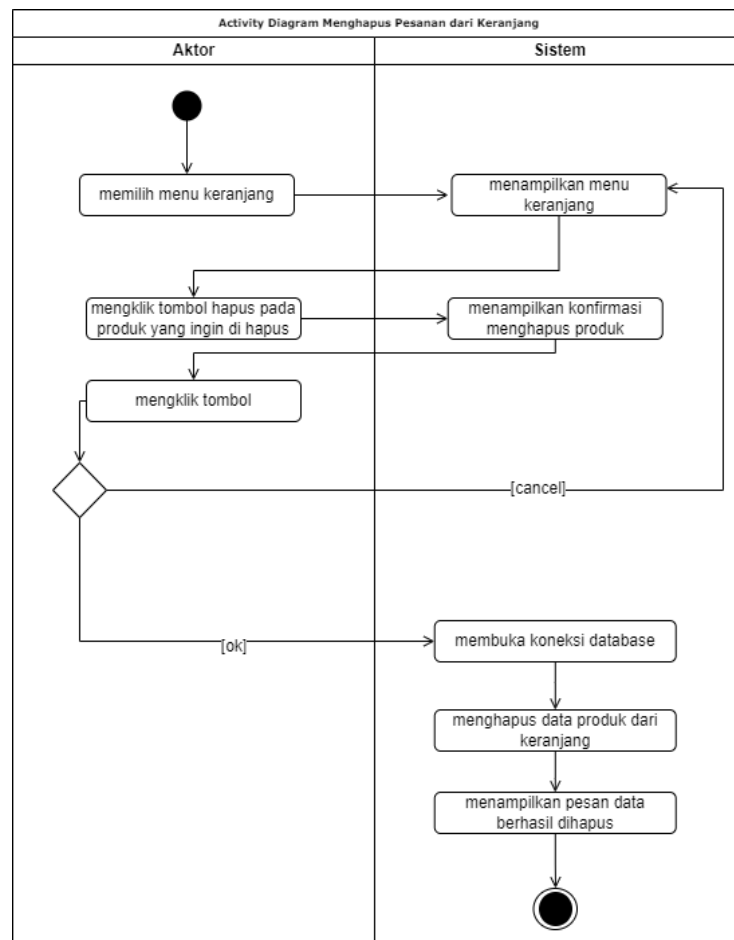
Activity diagram menambah pesanan ke dalam keranjang berisikan langkah-langkah pelanggan untuk menambah produk ke dalam keranjang belanja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Activity Diagram Menambah Pesanan ke Dalam Keranjang

5. Activity Diagram Menghapus Pesanan dari Keranjang

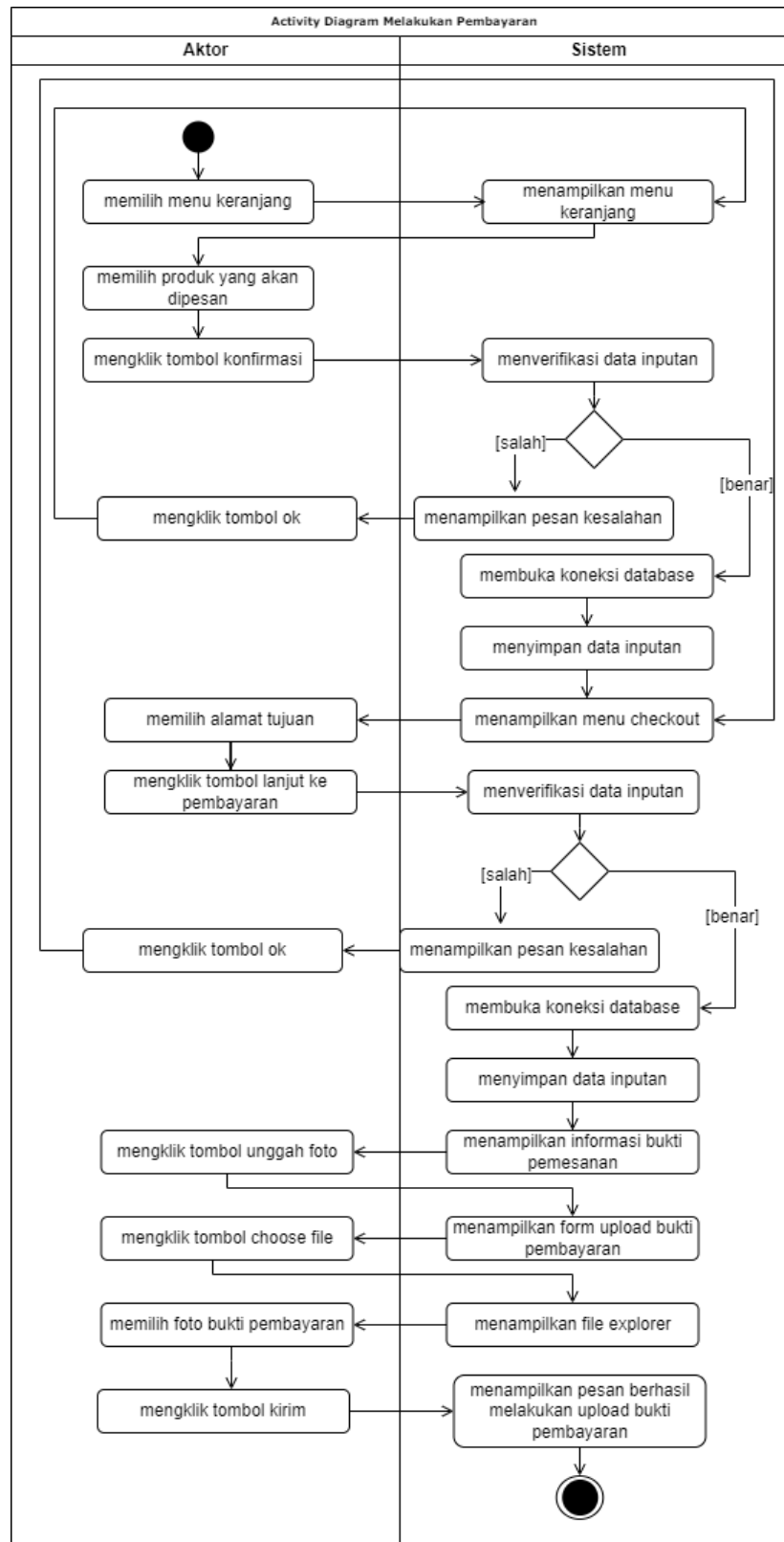
Activity diagram menghapus pesanan dari keranjang berisikan langkah-langkah pelanggan untuk menghapus produk yang ada di dalam keranjang belanja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Activity Diagram Menghapus Pesanan dari Keranjang

6. Activity Diagram Melakukan Pembayaran

Activity diagram melakukan pembayaran berisikan langkah-langkah pelanggan untuk *upload* bukti pembayaran ke sistem sebagai bentuk kesepakatan dalam transaksi jual beli. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.9.



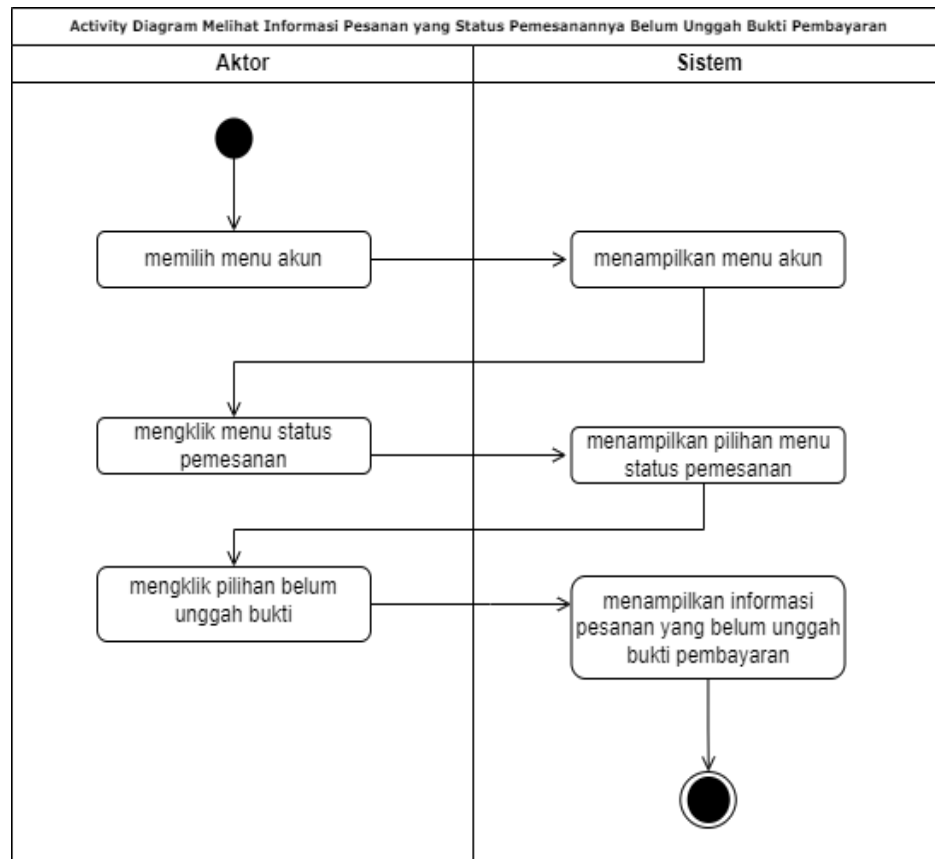
Gambar 4.9 Activity Diagram Melakukan Pembayaran

7. Activity Diagram Status Pemesanan

Activity diagram status pemesanan menggambarkan aktifitas dari pelanggan yang terdiri dari :

a. Activity Diagram Melihat Informasi Pesanan yang Status Pemesanannya Belum Unggah Bukti Pembayaran

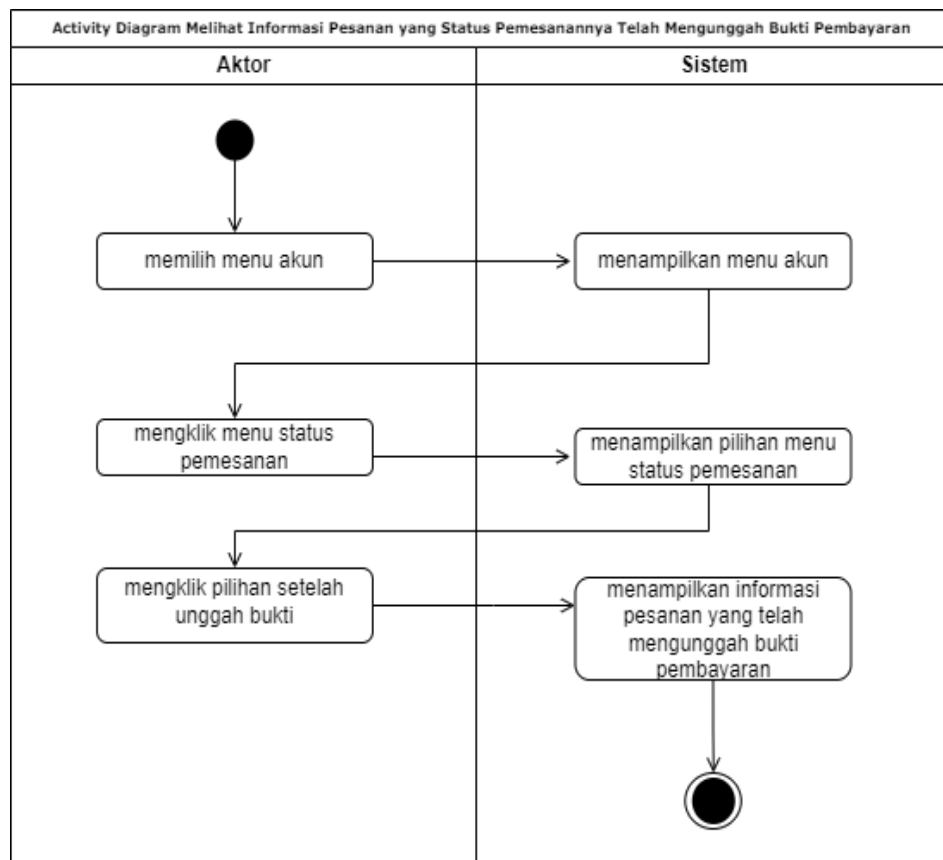
Activity diagram yang menggambarkan aktifitas pelanggan melihat informasi pesanan yang status pemesanannya belum unggah bukti pembayaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Activity Diagram Melihat Informasi Pesanan yang Status Pemesanannya Belum Unggah Bukti Pembayaran

b. *Activity Diagram* Melihat Informasi Pesanan yang Status Pemesanannya Telah Mengunggah Bukti Pembayaran

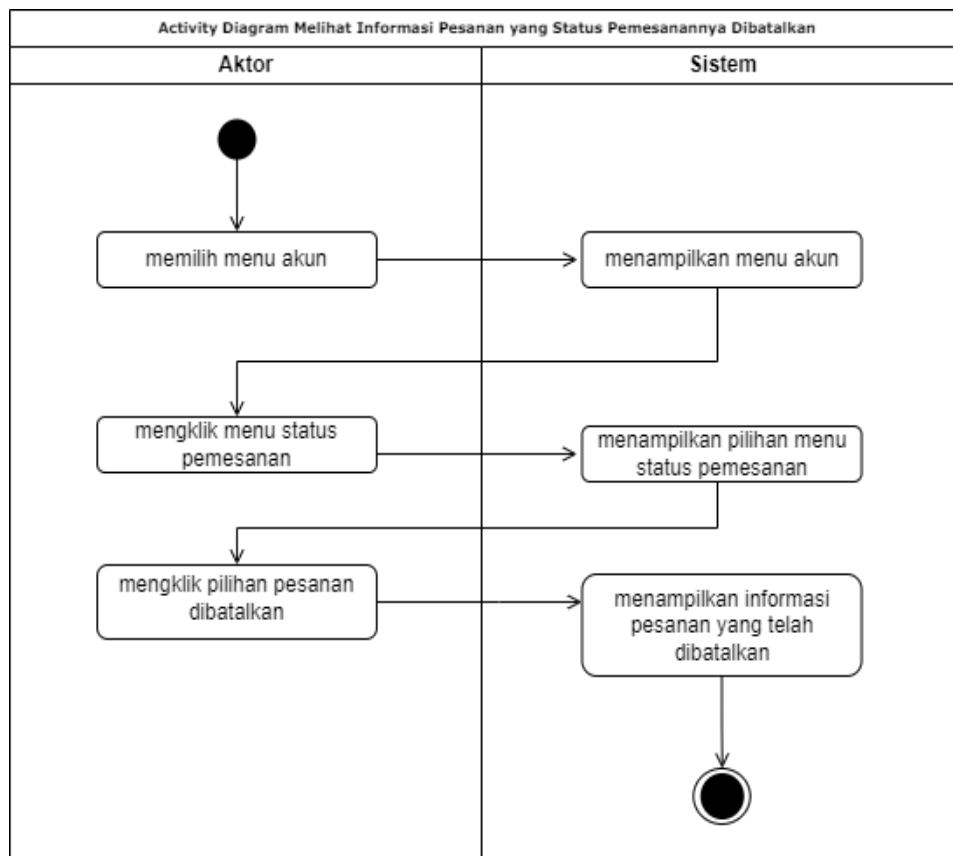
Activity diagram yang menggambarkan aktifitas pelanggan melihat informasi pesanan yang status pemesanannya telah mengunggah bukti pembayaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 *Activity Diagram* Melihat Informasi Pesanan yang Status Pemesanannya Telah Mengunggah Bukti Pembayaran

c. *Activity Diagram* Melihat Informasi Pesanan yang Status Pemesanannya Dibatalkan

Activity diagram yang menggambarkan aktifitas pelanggan melihat informasi pesanan yang status pemesanannya dibatalkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.12.



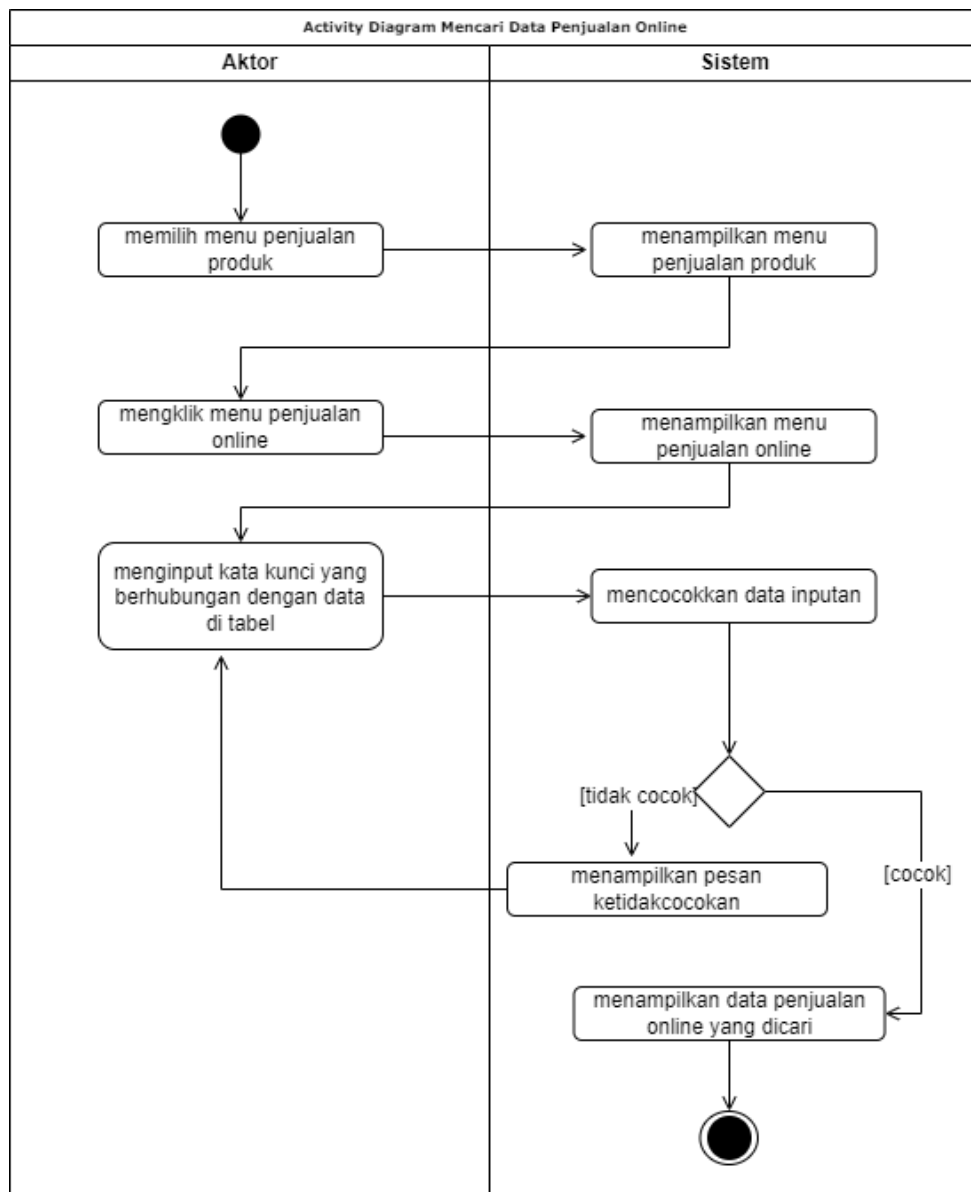
Gambar 4.12 Activity Diagram Melihat Informasi Pesanan yang Status Pemesanannya Dibatalkan

8. *Activity Diagram* Mengelola Penjualan Online

Activity diagram mengelola penjualan online menggambarkan aktifitas dari admin yang terdiri dari :

a. *Activity Diagram* Mencari Data Penjualan Online

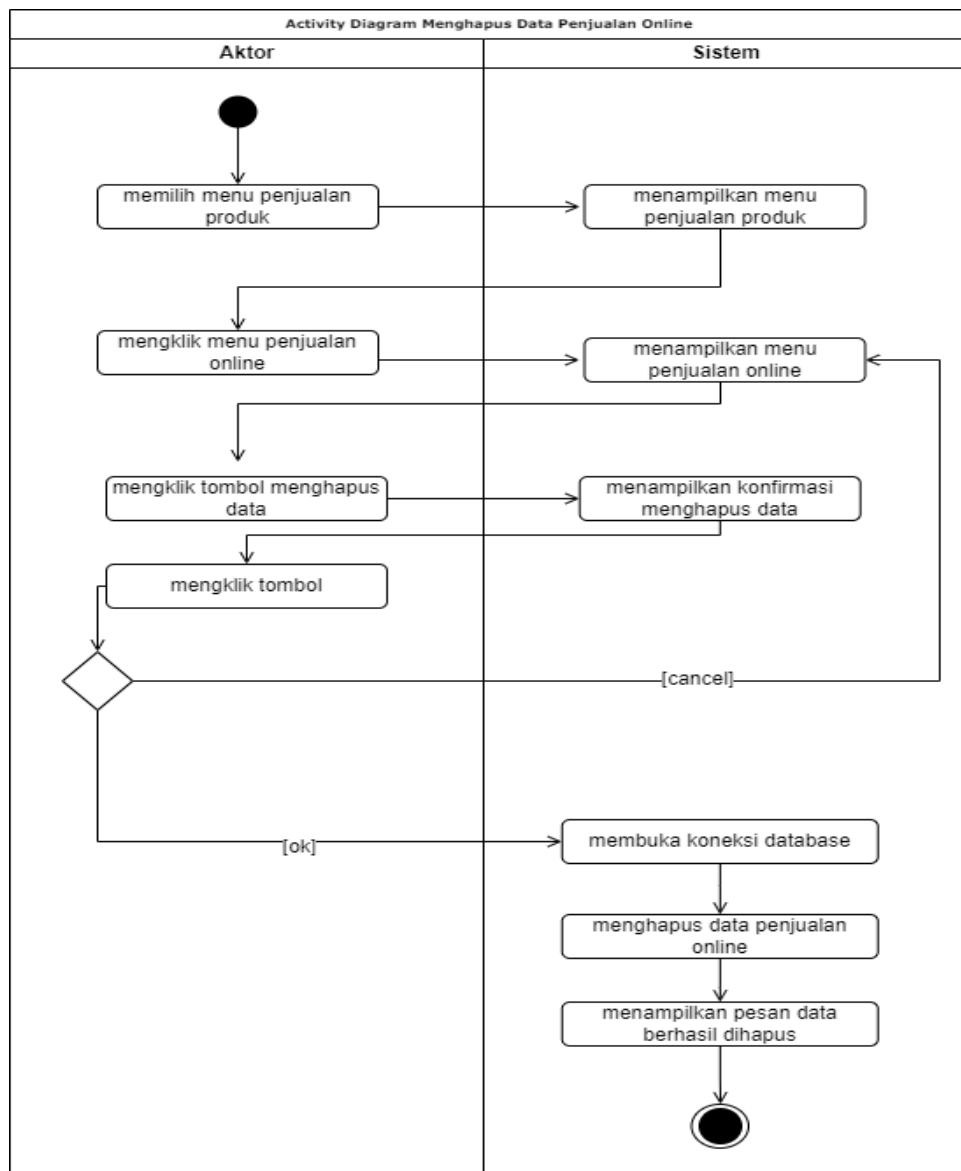
Activity diagram mencari data penjualan online menggambarkan aktifitas admin, karyawan penjualan atau pemilik mencari data penjualan online yang dimana transaksi dilakukan di website. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 *Activity Diagram* Mencari Data Penjualan Online

b. *Activity Diagram* Menghapus Data Penjualan Online

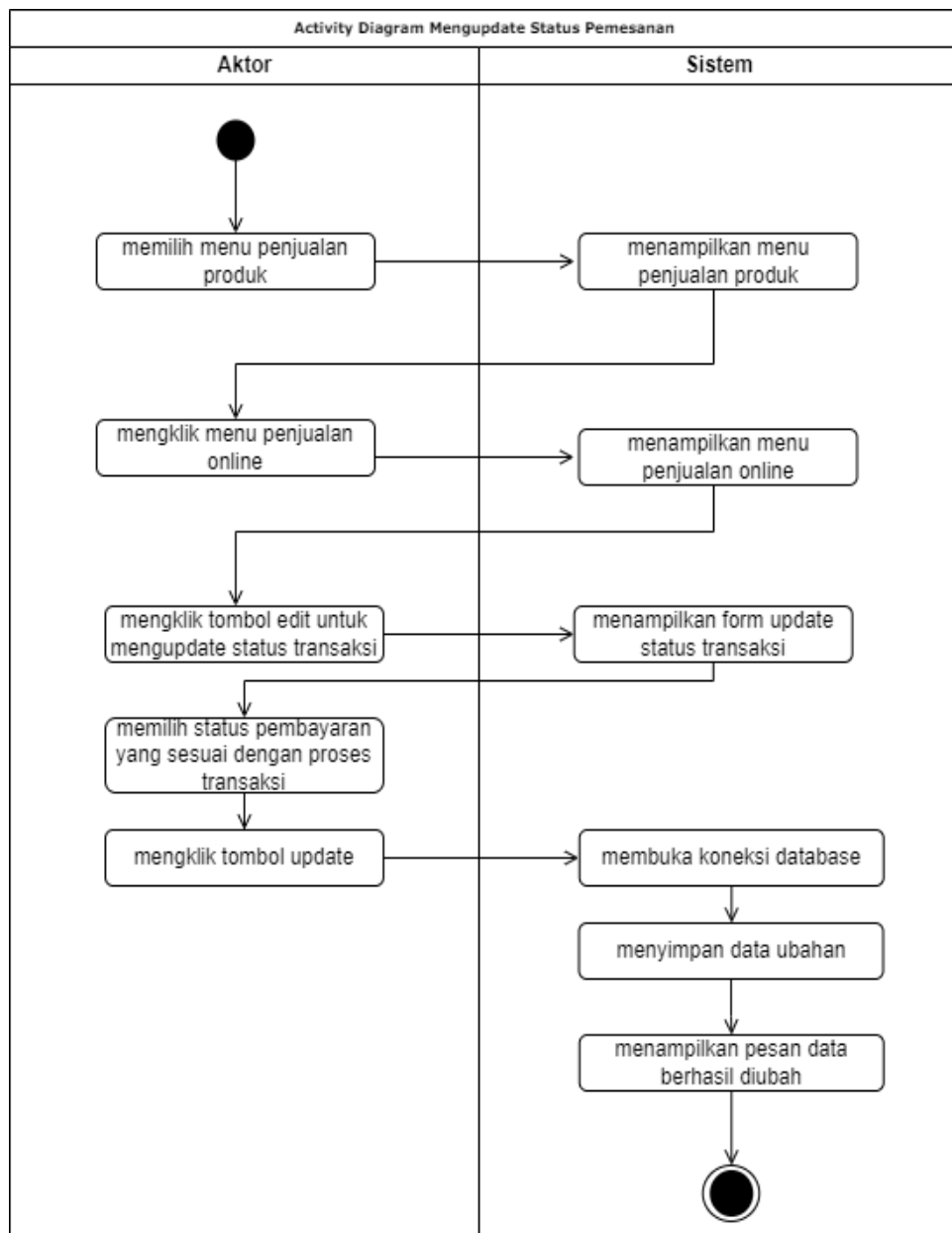
Activity diagram menghapus data penjualan online menggambarkan aktifitas admin atau karyawan penjualan menghapus data penjualan online yang dimana transaksi dilakukan di website. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 *Activity Diagram* Menghapus Data Penjualan Online

c. *Activity Diagram Mengupdate Status Pemesanan*

Activity diagram mengupdate status pemesanan menggambarkan aktifitas admin atau karyawan penjualan mengupdate status pemesanan sesuai dengan kebutuhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.15.



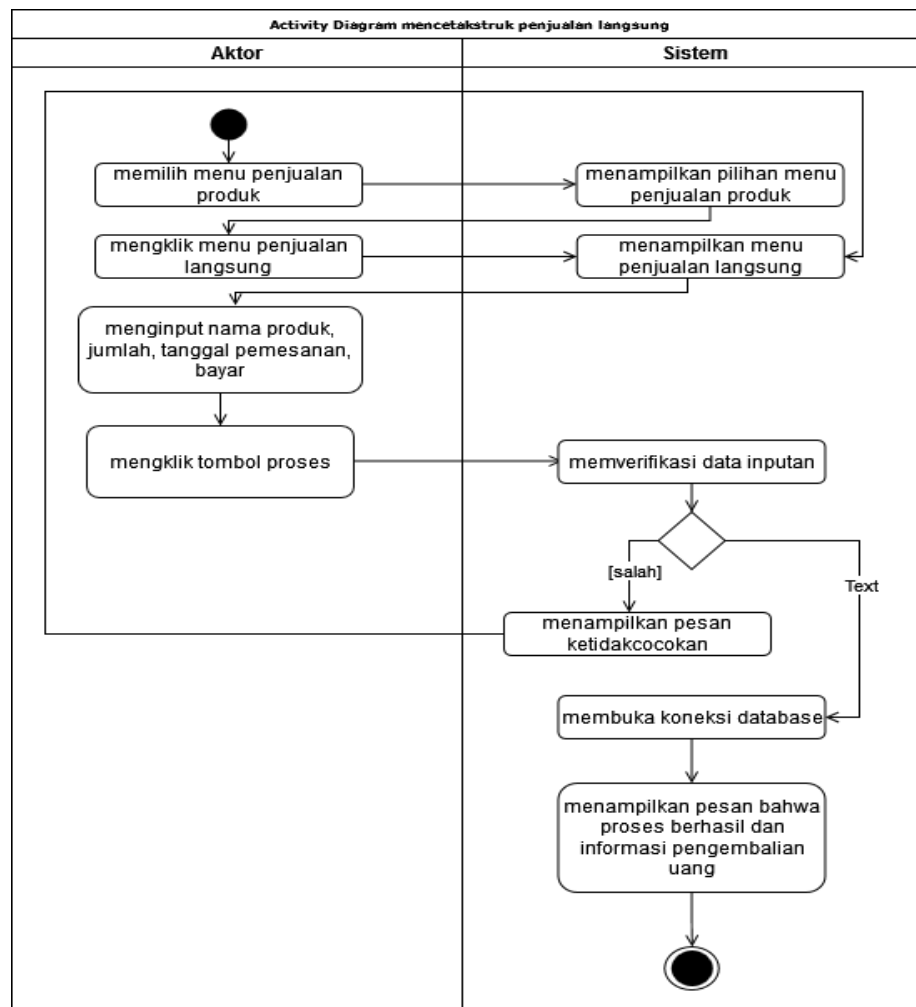
Gambar 4.15 Activity Diagram Mengupdate Status Pemesanan

9. Activity Diagram Mengelola Penjualan Langsung

Activity diagram mengelola penjualan langsung menggambarkan aktifitas dari admin yang terdiri dari :

a. Activity Diagram Menambah Data Penjualan Langsung

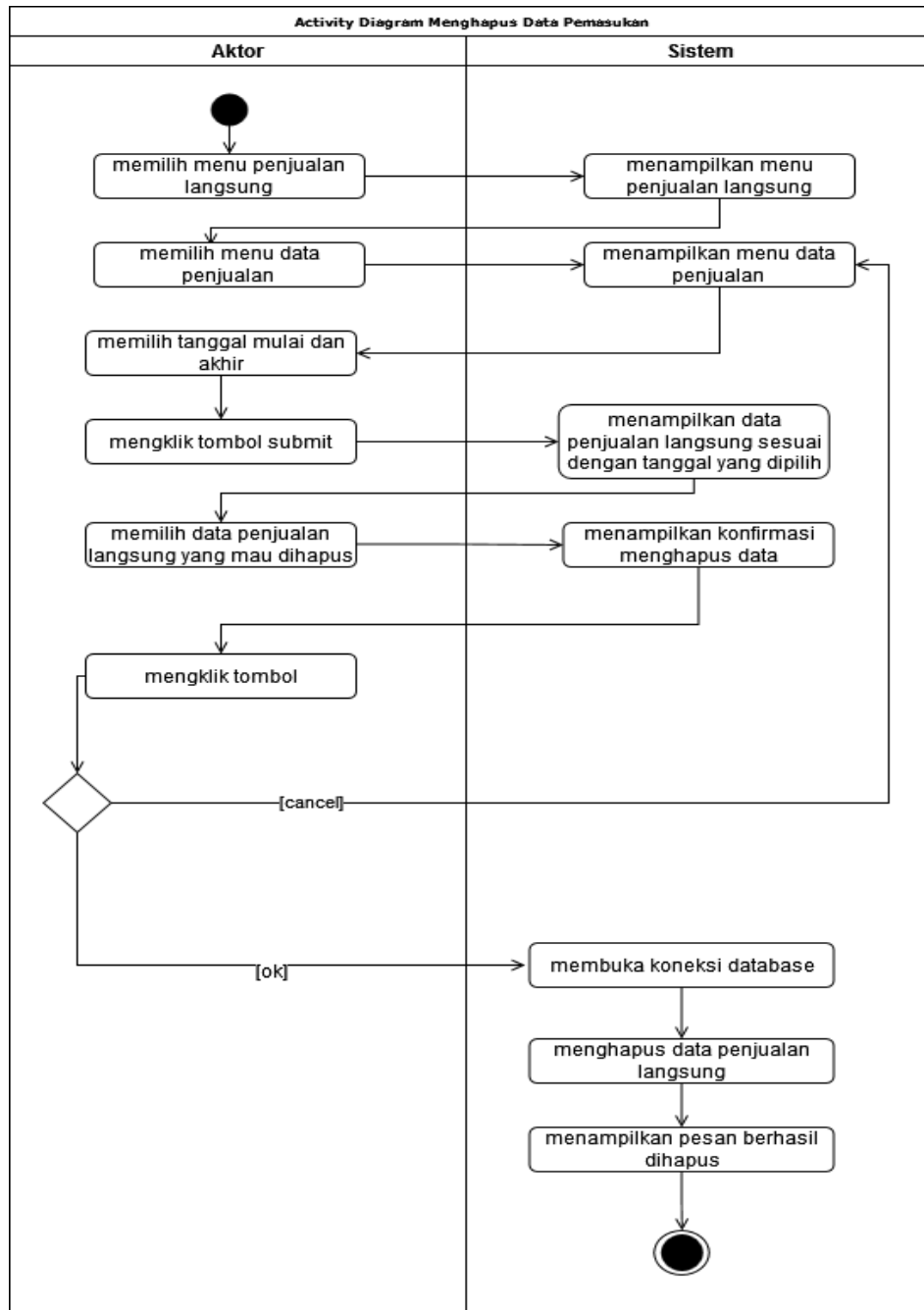
Activity diagram menambah data penjualan langsung menggambarkan aktifitas admin atau karyawan penjualan menambah data penjualan langsung ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Activity Diagram Menambah Data Penjualan Langsung

b. *Activity Diagram* Menghapus Data Penjualan Langsung

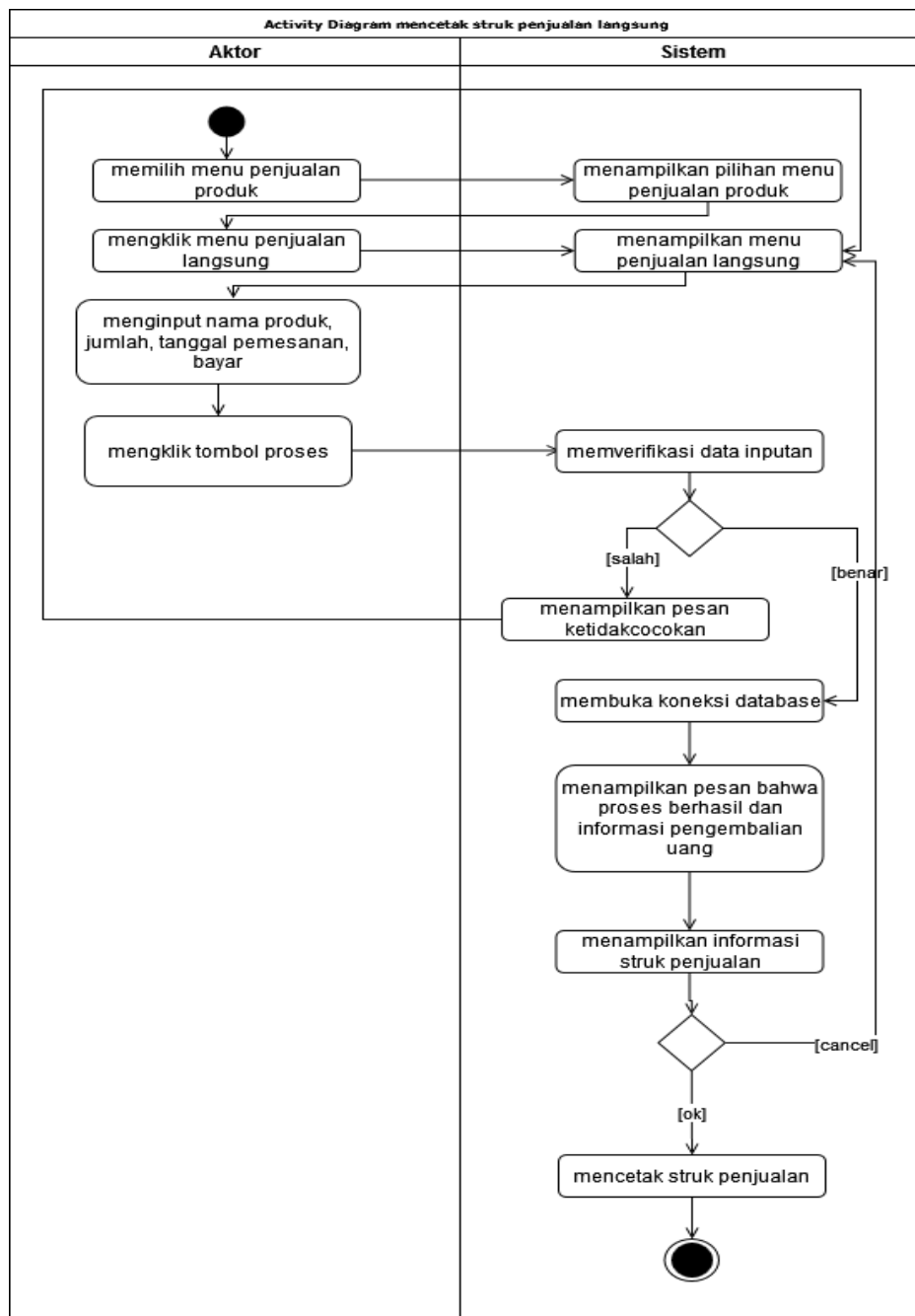
Activity diagram menghapus data penjualan langsung menggambarkan aktifitas admin atau pemilik menghapus data penjualan langsung dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 *Activity Diagram* Menghapus Data Penjualan Langsung

c. *Activity Diagram* Mencetak Struk Penjualan Langsung

Activity diagram mencetak struk penjualan langsung menggambarkan aktifitas admin atau pemilik mencetak struk penjualan langsung dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.18.



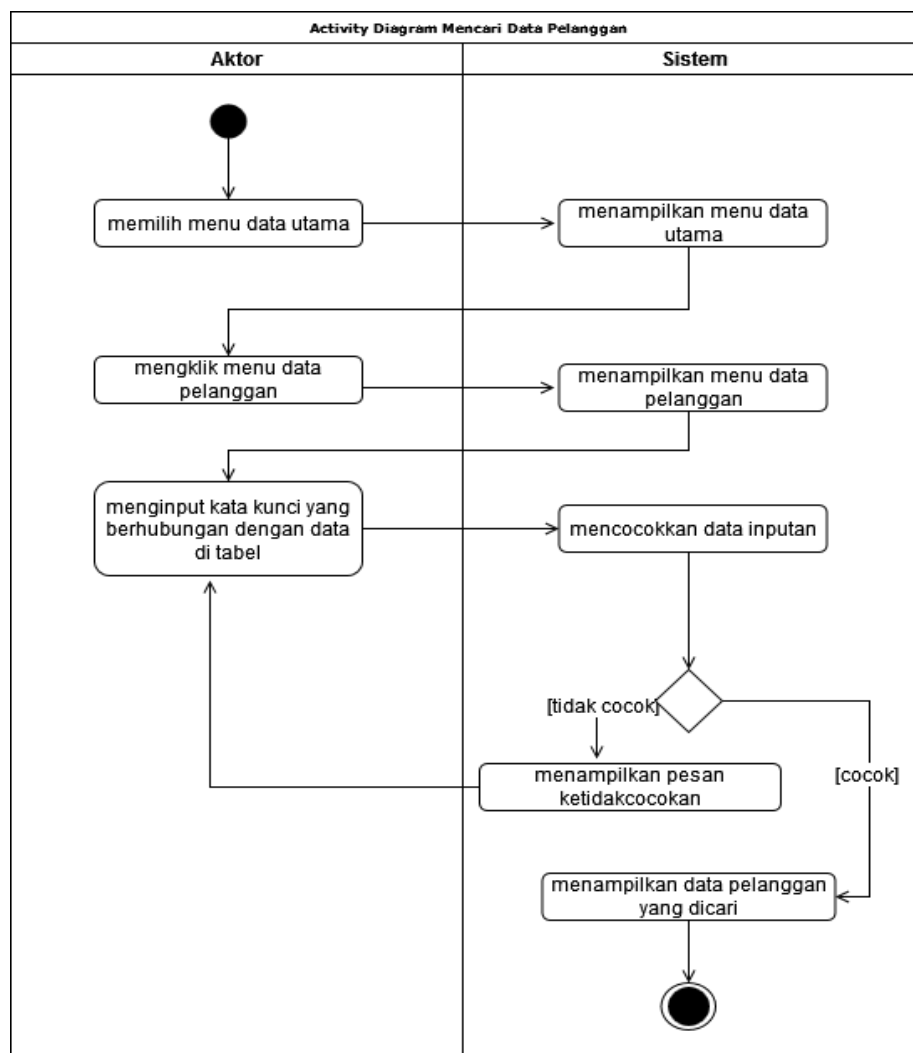
Gambar 4.18 *Activity Diagram* Mencetak Struk Penjualan Langsung

10. Activity Diagram Mengelola Data Pelanggan

Activity diagram mengelola data pelanggan menggambarkan aktifitas dari admin yang terdiri dari :

b. Activity Diagram Mencari Data Pelanggan

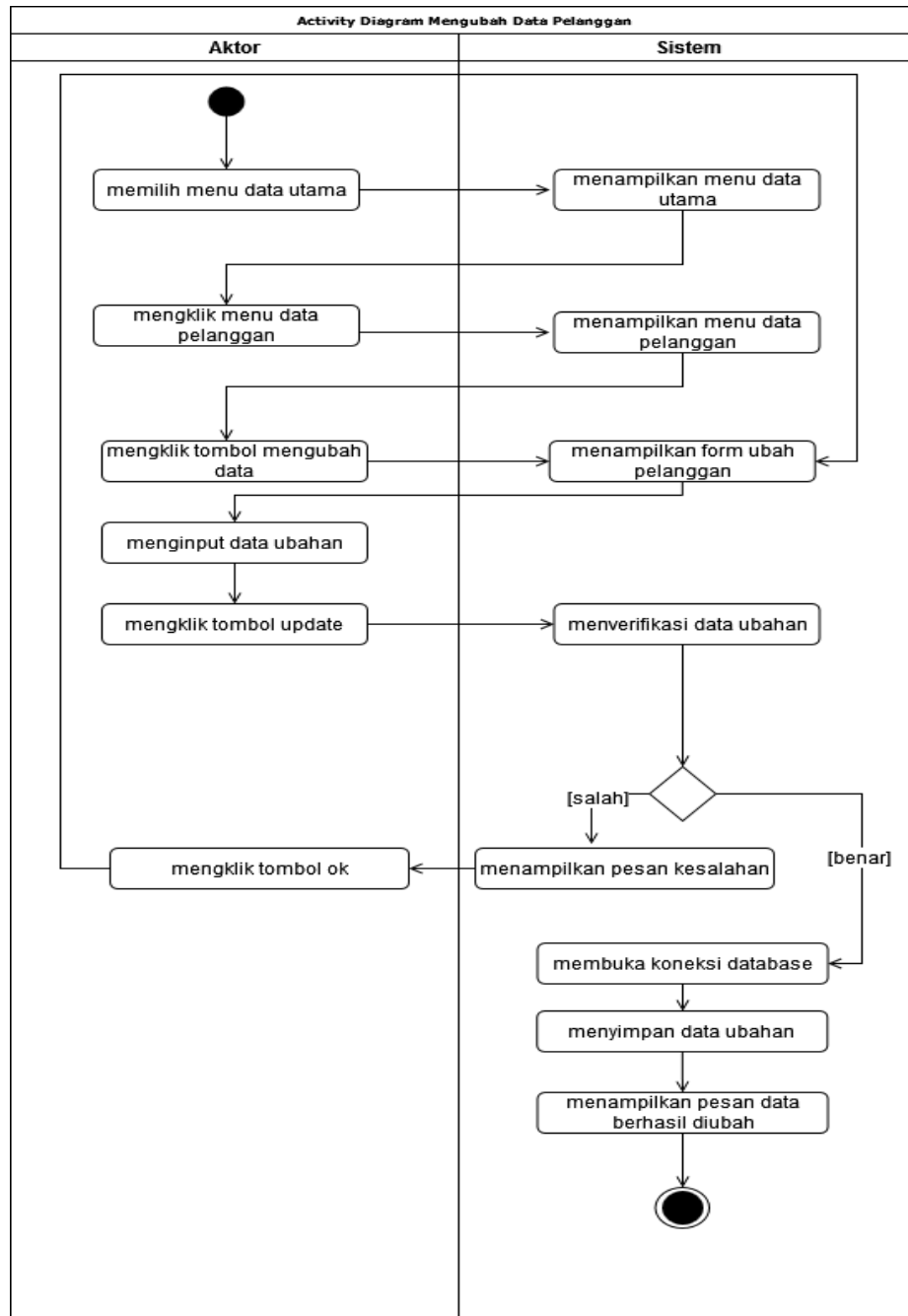
Activity diagram mencari data pelanggan menggambarkan aktifitas admin atau pemilik mencari data pelanggan dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Activity Diagram Mencari Data Pelanggan

b. *Activity Diagram* Mengubah Data Pelanggan

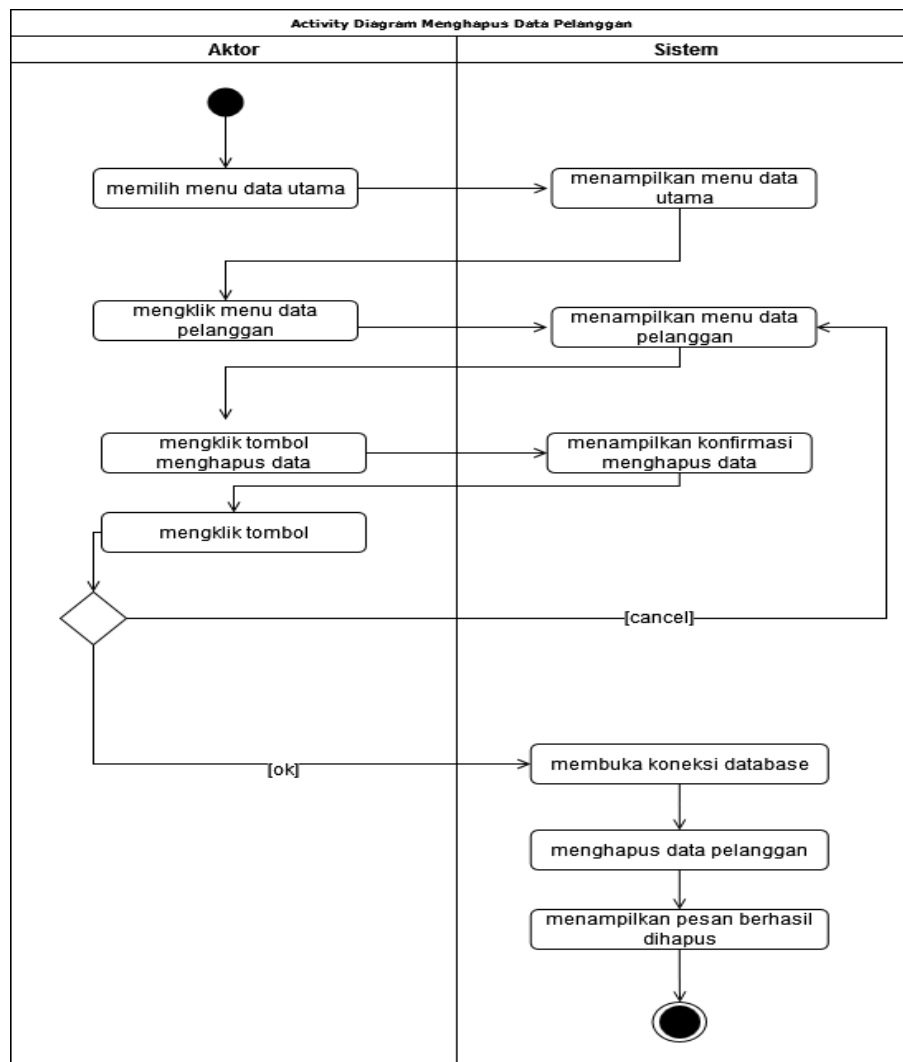
Activity diagram mengubah data pelanggan menggambarkan aktifitas admin atau pemilik untuk mengubah data pelanggan dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 *Activity Diagram* Mengubah Data Pelanggan

c. *Activity Diagram* Menghapus Data Pelanggan

Activity diagram menghapus data pelanggan menggambarkan aktifitas admin atau pemilik untuk menghapus data pelanggan dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.21.



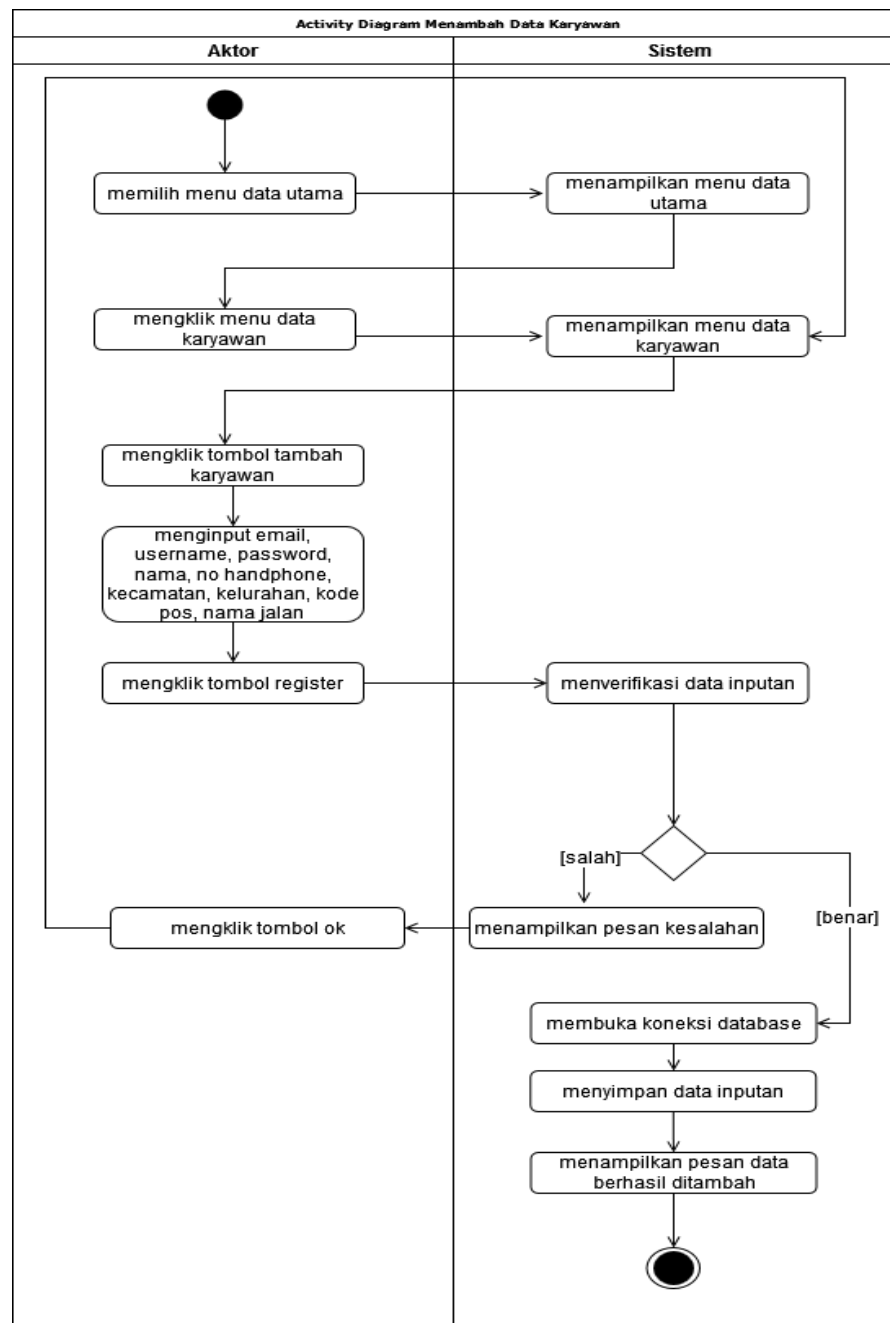
Gambar 4.21 *Activity Diagram* Menghapus Data Pelanggan

11. *Activity Diagram* Mengelola Data Karyawan

Activity diagram mengelola data karyawan menggambarkan aktifitas dari admin yang terdiri dari :

a. *Activity Diagram Menambah Data Karyawan*

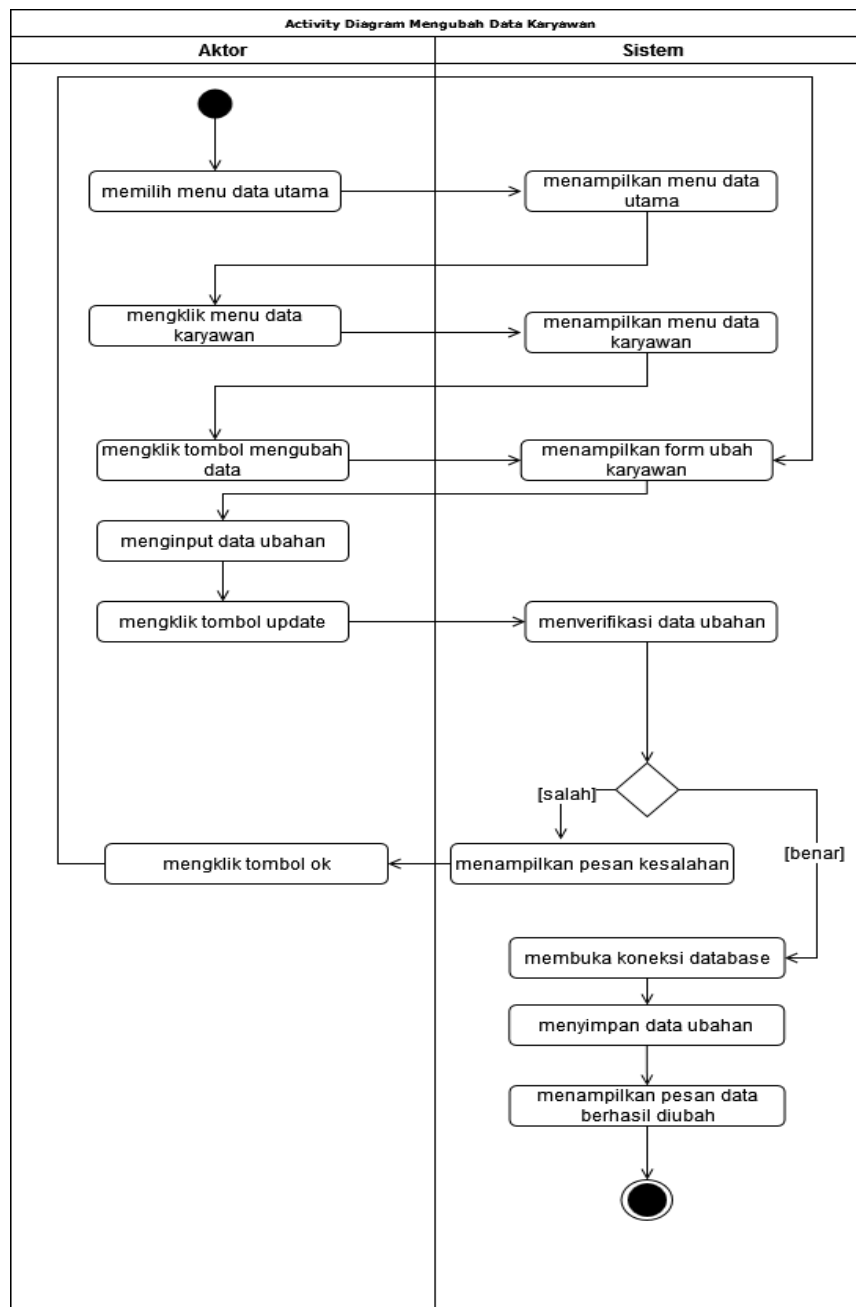
Activity diagram menambah data karyawan menggambarkan aktifitas admin menambah data karyawan baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.22.



Gambar 4.22 *Activity Diagram Menambah Data Karyawan*

b. *Activity Diagram* Mengubah Data Karyawan

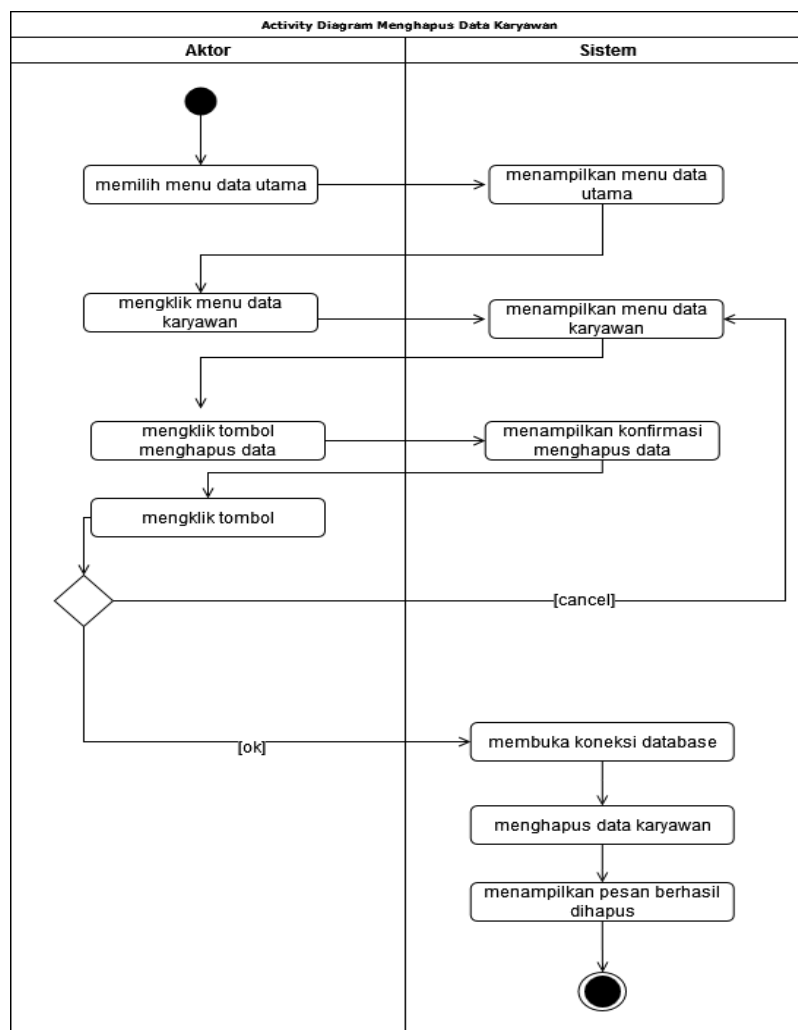
Activity diagram mengubah data karyawan menggambarkan aktifitas admin atau pemilik untuk mengubah data karyawan dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 *Activity Diagram* Mengubah Data Karyawan

c. *Activity Diagram* Menghapus Data Karyawan

Activity diagram menghapus data karyawan menggambarkan aktifitas admin atau pemilik untuk menghapus data karyawan dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.24.



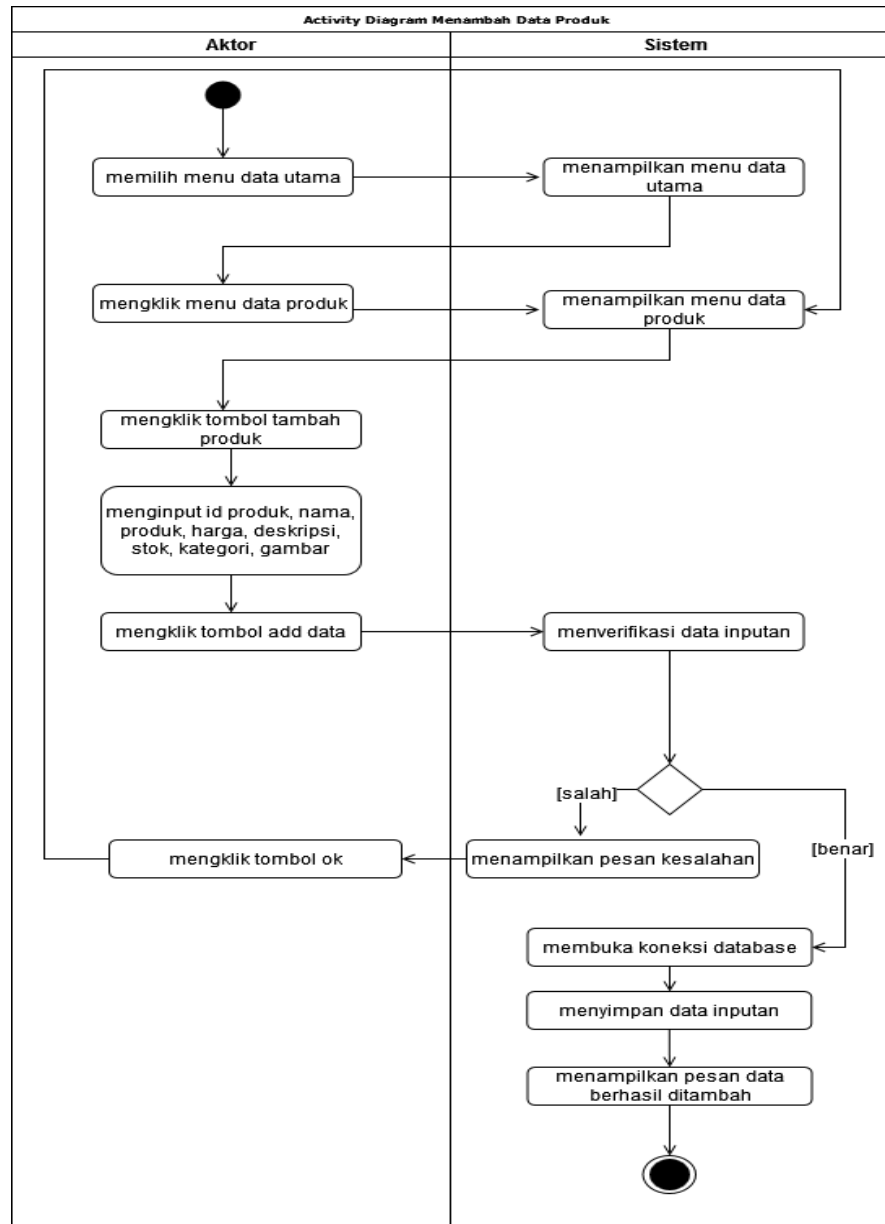
Gambar 4.24 *Activity Diagram* Menghapus Data Karyawan

12. *Activity Diagram* Mengelola Data Produk

Activity diagram mengelola data produk menggambarkan aktifitas dari admin yang terdiri dari :

a. *Activity Diagram Menambah Data Produk*

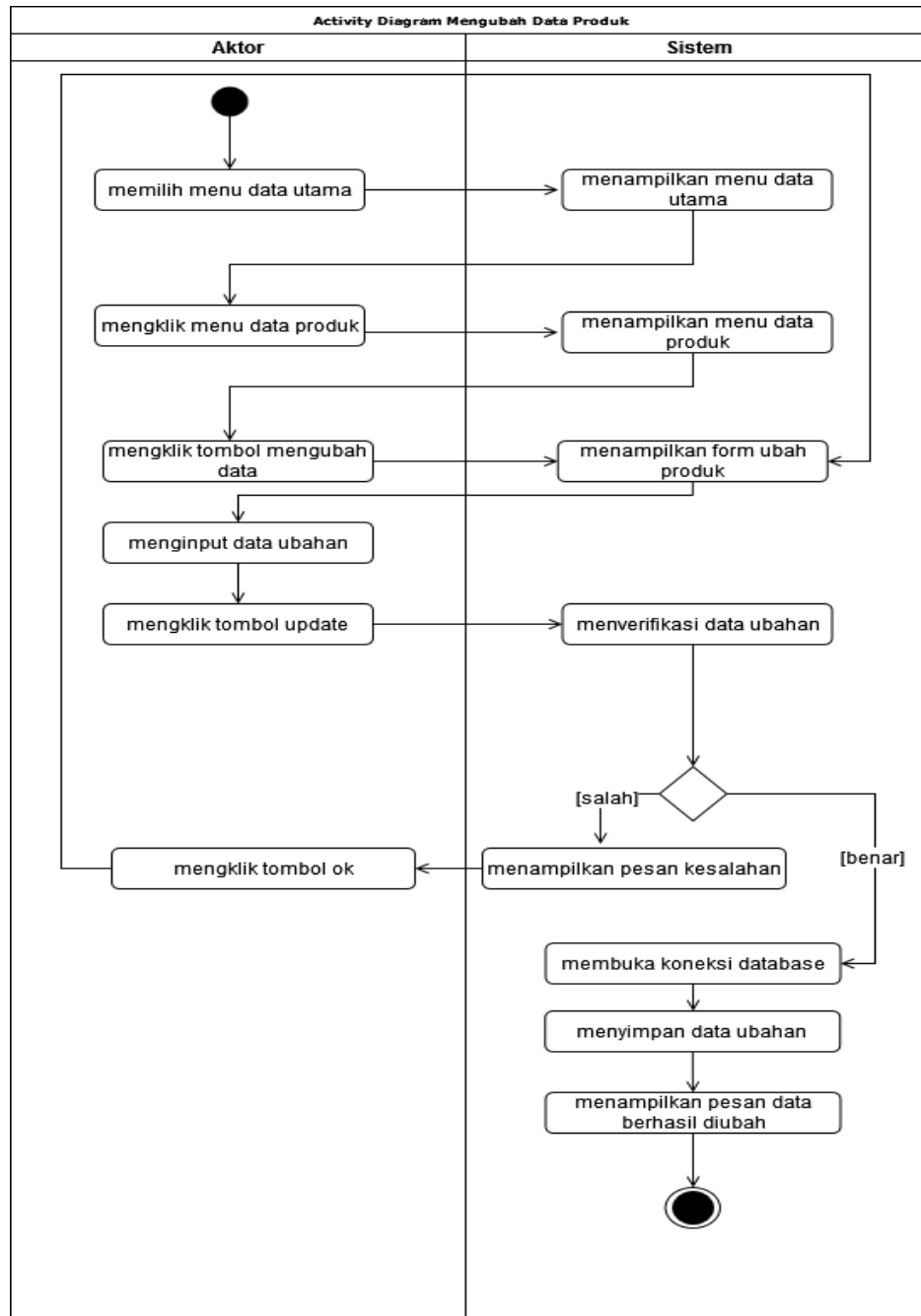
Activity diagram menambah data produk menggambarkan aktifitas admin menambah data produk baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 *Activity Diagram Menambah Data Produk*

b. *Activity Diagram* Mengubah Data Produk

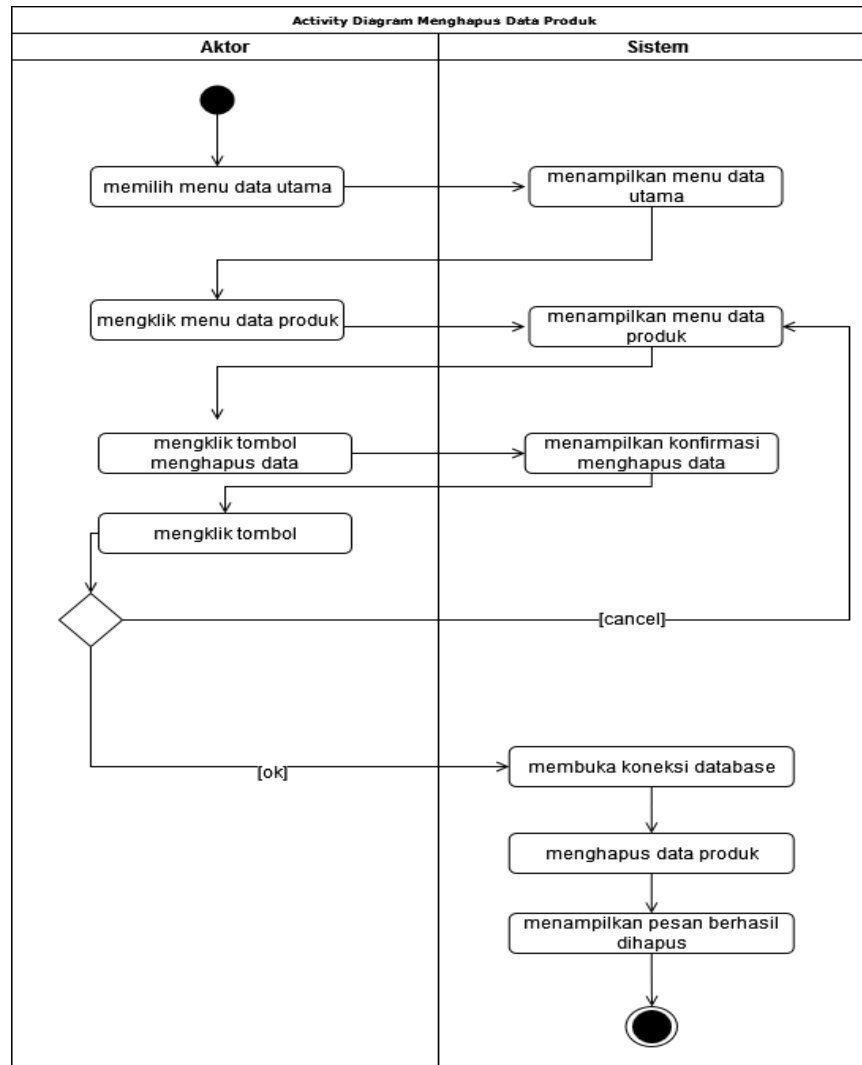
Activity diagram mengubah data produk menggambarkan aktifitas admin atau pemilik untuk mengubah data produk dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.26.



Gambar 4.26 *Activity Diagram* Mengubah Data Produk

c. *Activity Diagram Menghapus Data Produk*

Activity diagram menghapus data produk menggambarkan aktifitas admin atau pemilik untuk menghapus data produk dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.27.



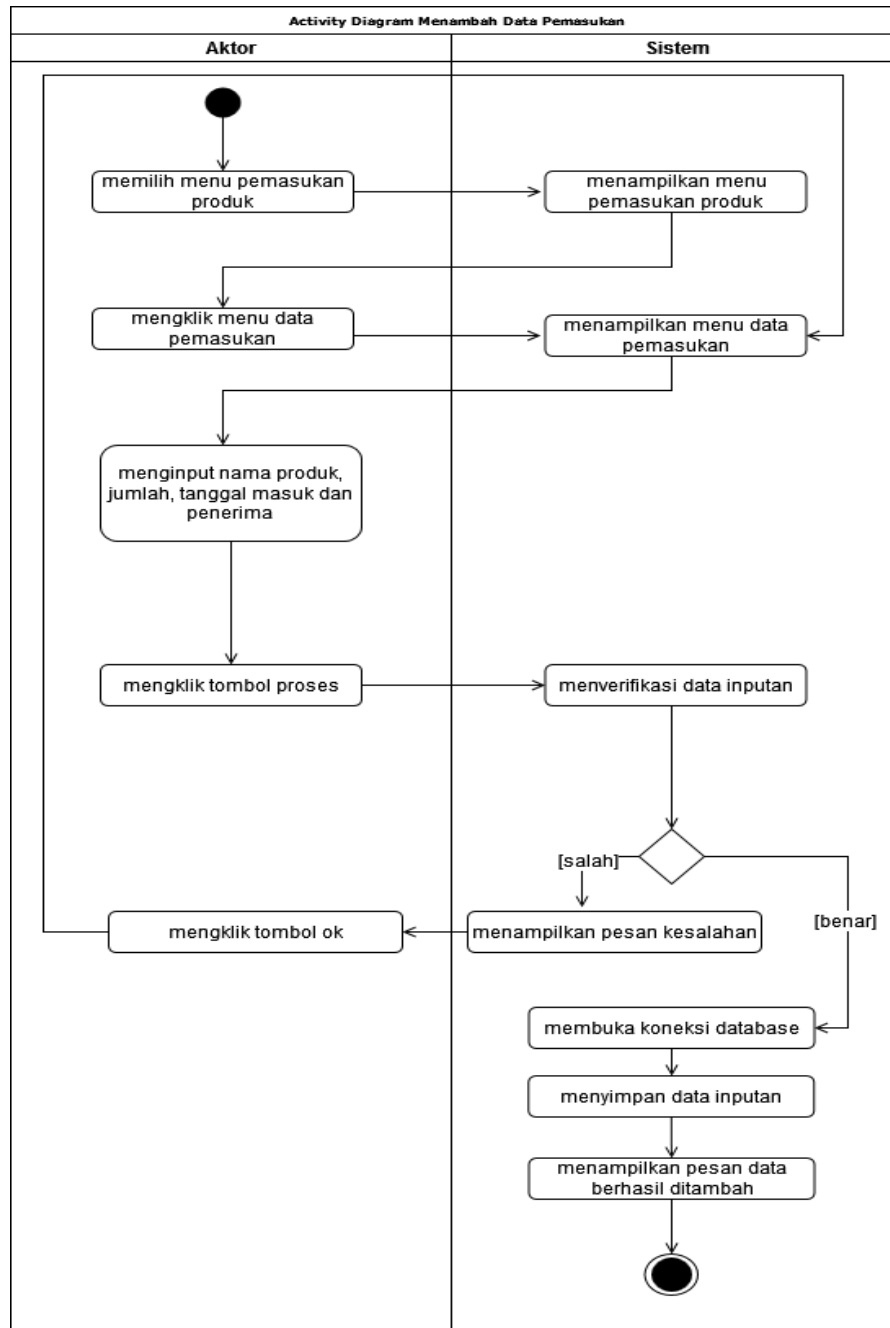
Gambar 4.27 Activity Diagram Menghapus Data Produk

13. *Activity Diagram Mengelola Data Pemasukan Produk*

Activity diagram mengelola data pemasukan produk menggambarkan aktifitas dari admin yang terdiri dari :

a. *Activity Diagram Menambah Data Pemasukan Produk*

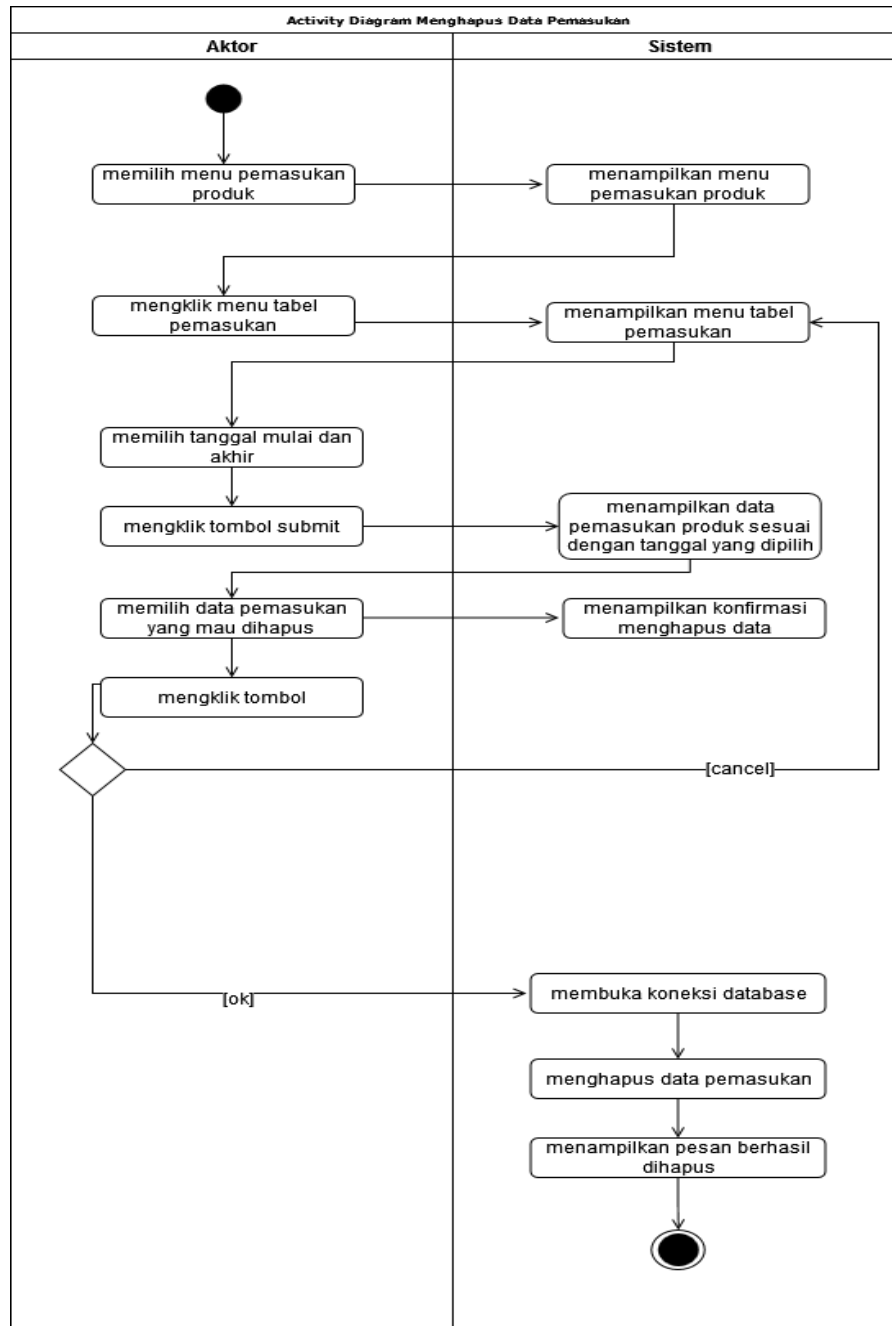
Activity diagram menambah data pemasukan produk menggambarkan aktifitas admin menambah data pemasukan produk baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 *Activity Diagram Menambah Data Pemasukan Produk*

b. *Activity Diagram* Menghapus Data Pemasukan Produk

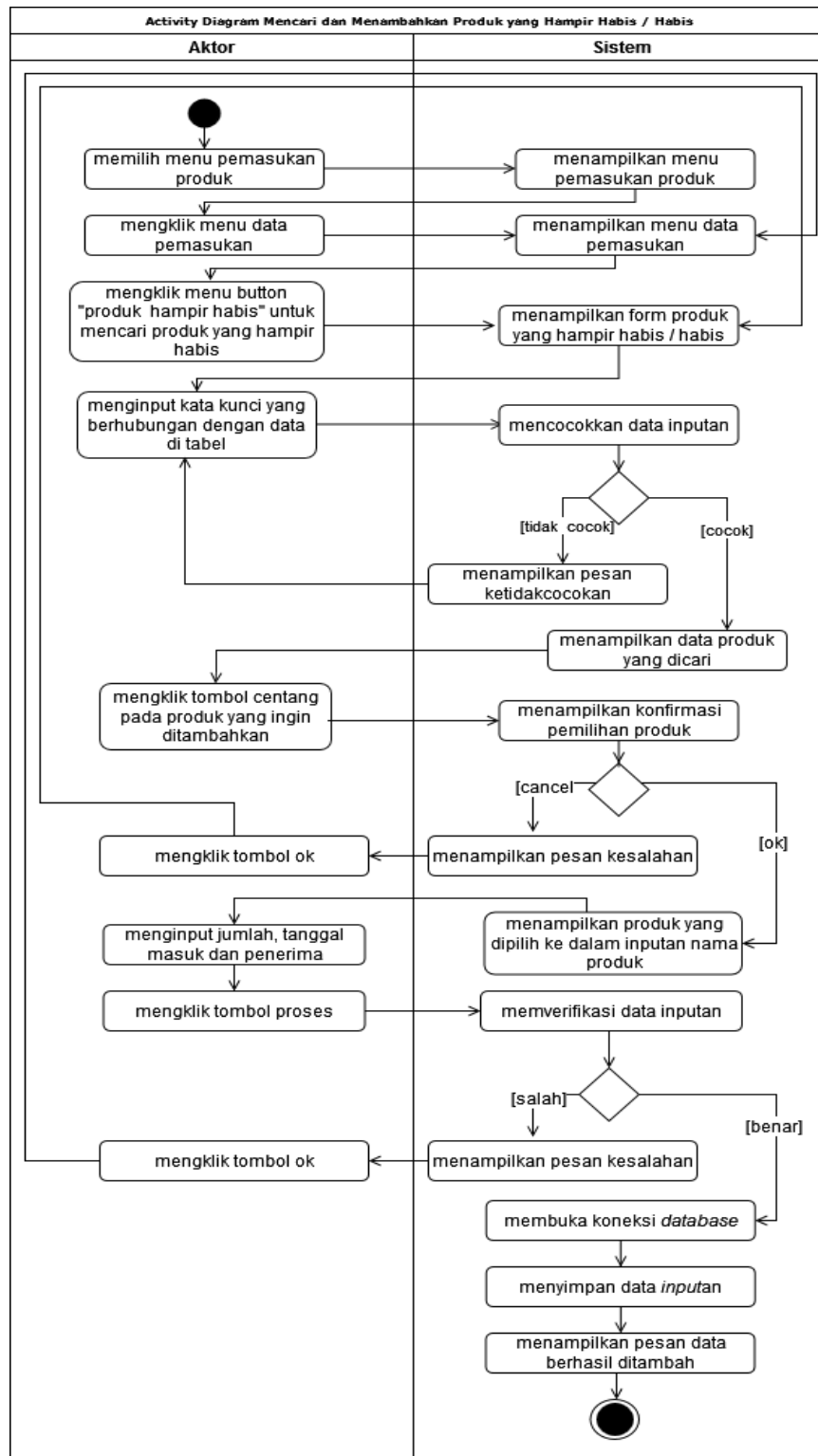
Activity diagram menghapus data pemasukan menggambarkan aktifitas admin atau pemilik untuk menghapus data pemasukan produk dari dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 *Activity Diagram* Menghapus Data Pemasukan Produk

- c. *Activity Diagram* Melihat dan Menambahkan Produk yang Hampir Habis / Habis.

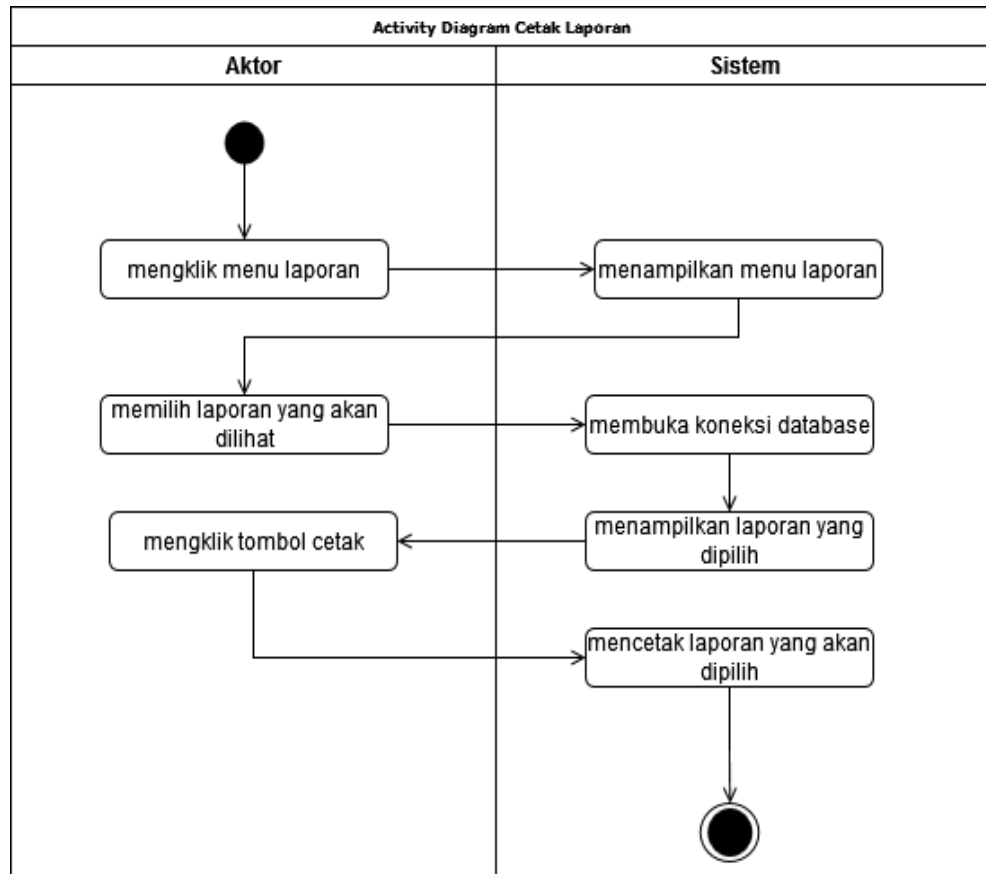
Activity diagram melihat dan menambahkan produk yang hampir habis / habis menggambarkan aktifitas admin untuk melihat dan menambahkan produk yang hampir habis / habis ke dalam sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 Activity Diagram Melihat dan Menambahkan Produk yang Hampir Habis / Habis

14. Activity Diagram Melihat dan Mencetak Laporan

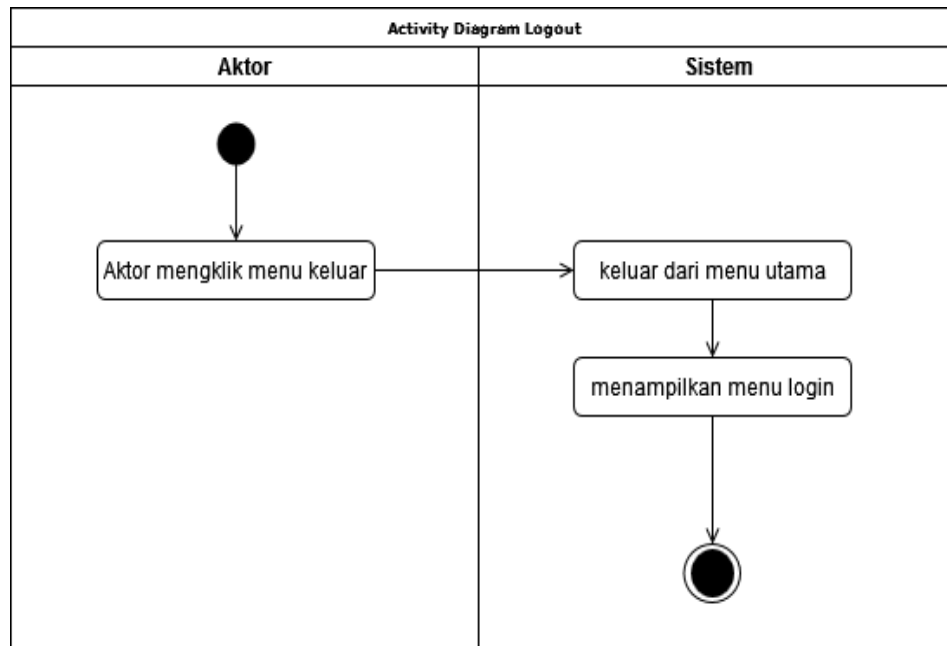
Activity diagram melihat dan mencetak laporan yang akan digunakan oleh admin atau pemilik melihat dan mencetak laporan sesuai dengan kebutuhan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.31 Activity Diagram Melihat dan Mencetak Laporan

15. Activity Diagram Logout

Activity diagram logout merupakan langkah pelanggan, admin, karyawan penjualan atau pemilik keluar dari sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 Activity Diagram Logout

4.4 ANALISIS OUTPUT

Analisis *output* menjelaskan *output* yang akan dihasilkan oleh perangkat lunak terhadap sistem yang sedang berjalan yaitu laporan penjualan yang menjelaskan catatan atau bukti atas transaksi penjualan yang telah dilakukan dan sebagai dokumen bagi kedai yang dapat dilihat pada gambar 4.33.

have a lovely Day

M	Income	Pembagian				Netto	M
		GF	GF Netto	Share	TRF		
IT	3/9 120.000	38.000		-	-	82.000	-
2T	7/9 198.500	72000				126.500	-
ET	4/9 716.500	413000		106.500	63.000	194.000	1T
IC	5/9 591.500	102.000		-	-	489.500	2(T)
	7/9 438.500	157.000		-	-	281.500	-
	20/9 208.000	57.000		-	-	151.000	1(T)
	3/9 407.500	124.000		-	-	283.500	4(T)+1
20	15/9 386.000	256.500		20.000	-	109.500	-
2	14/9 366.500	158.000		-	95.000	109.500	-
5	12/9 213.500	-		-	-	213.500	-

Gambar 4.33 Laporan Penjualan

Keterangan gambar:

Nama Keluaran	: Laporan penjualan
Fungsi	: Menampilkan seluruh kegiatan penjualan
Media	: Kertas
Frekuensi	: Setiap ada penjualan dalam sehari
Struktur data	: Tanggal, total penjualan per hari, metode pembayaran, netto, jumlah item minuman yang terjual
Hasil Analisis	: Informasi yang tertera pada laporan belum jelas masih perlu ditambahkan nomor pemesanan dan detail produk yang terjual

4.5 ANALISIS INPUT

Analisis *input* menjelaskan *input* yang akan dihasilkan oleh perangkat lunak terhadap sistem yang sedang berjalan dengan menganalisis laporan yang dihasilkan yaitu nota penjualan pada Loklokkuy.jbi dapat dilihat pada gambar 4.34.

28/09/2021

Tuan
Toko


NOTA NO.

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Golden shk .		10.000.
1	otak - otak smpure		10.000.
1	Topu.		7000
			S

Jumlah Rp. 27.000

Tanda Terima

Homarkap



Gambar 4.34 Nota Penjualan

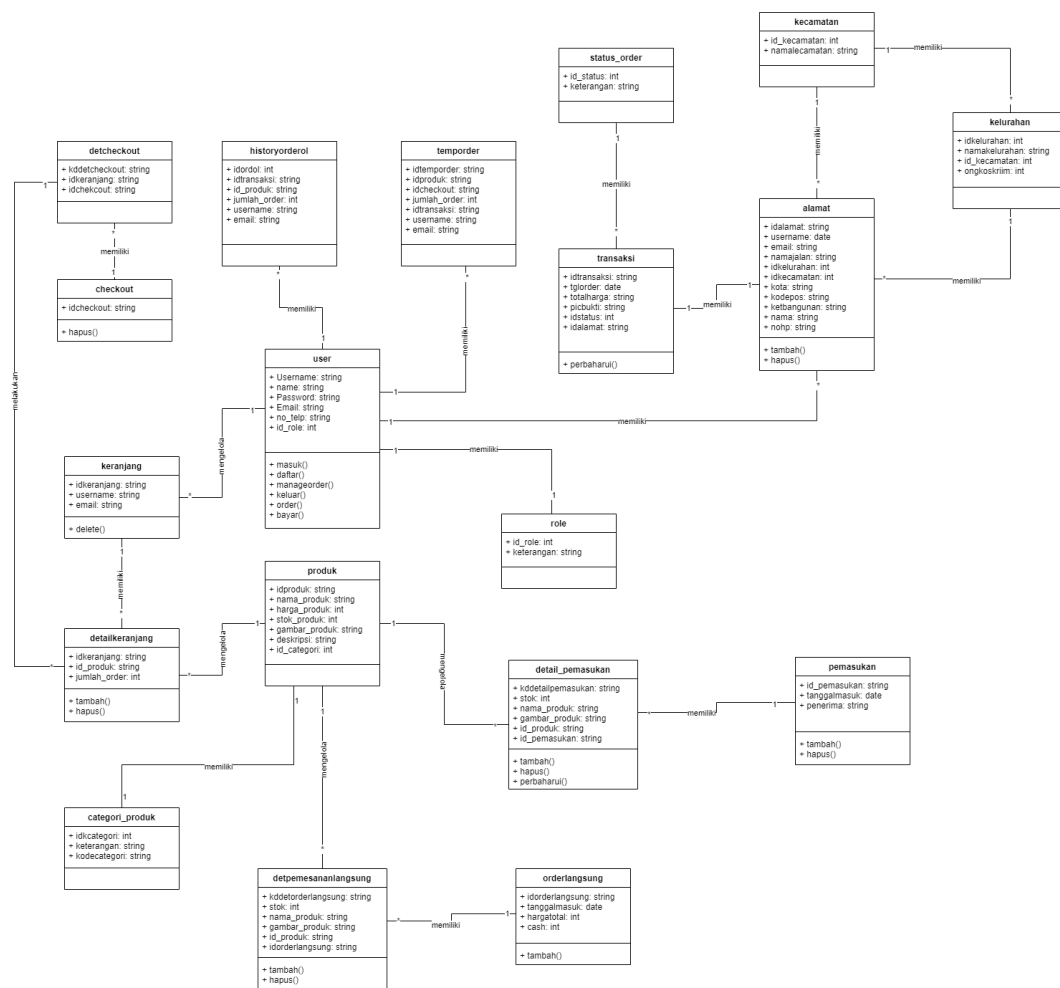
Keterangan gambar:

- Nama Keluaran : Nota penjualan
- Fungsi : Menampilkan jumlah produk yang terjual
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap ada penjualan
- Struktur data : Tanggal, banyaknya, nama barang dan jumlah
- Hasil Analisis : Informasi penjualan yang tertera masih kurang jelas dan perlu ditambahkan nomor nota, jumlah bayar dan jumlah kembalian

4.6 ANALISIS KEBUTUHAN DATA

Class diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara

kelas pada sebuah sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.35



Gambar 4.35 Class Diagram E-Commerce Berbasis Web Pada Loklokkuy.jbi

4.7 PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

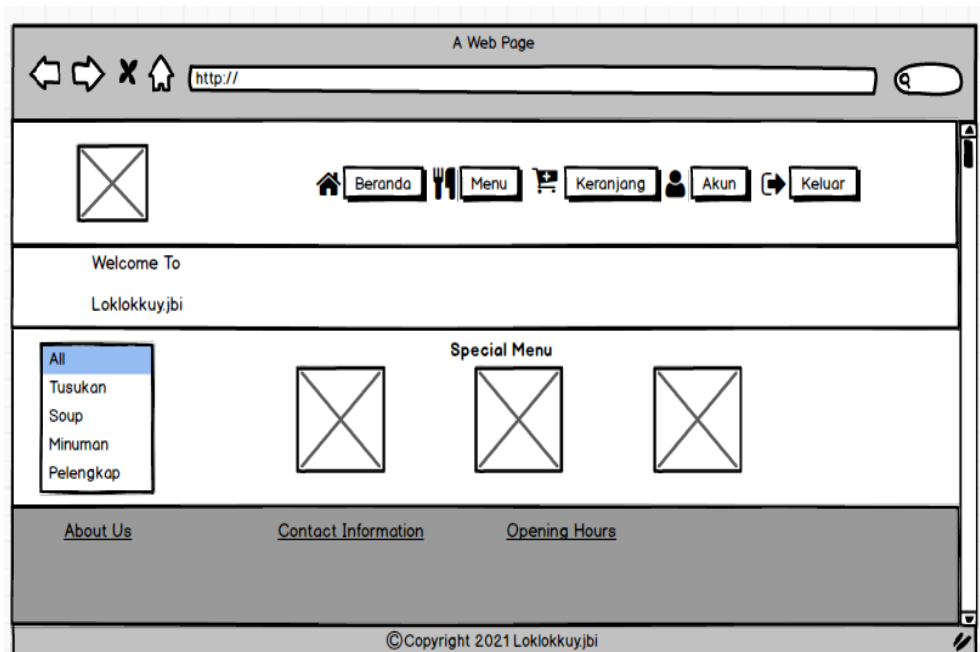
4.7.1 Rancangan Output

Rancangan *output* merupakan rancangan yang menggambarkan dan menampilkan keluaran (*output*) yang dihasilkan oleh sistem pada Loklokkuy.jbi.

Berikut merupakan rancangan *output* sistem pada Loklokkuy.jbi.

1. Rancangan Halaman Beranda

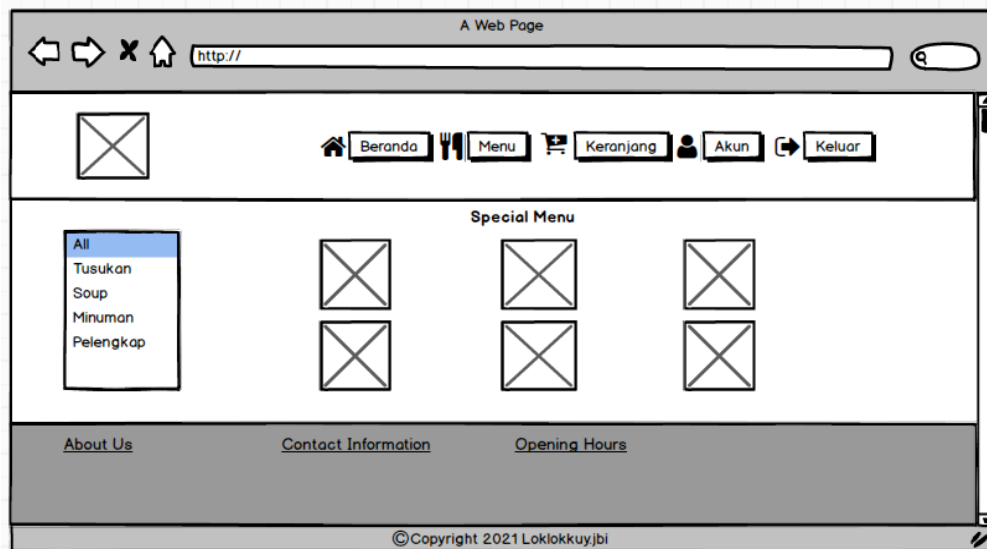
Rancangan halaman beranda merupakan halaman pertama yang dapat diakses oleh pelanggan yang menampilkan informasi mengenai Loklokkuy.jbi. Adapun rancangan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 4.36.



Gambar 4.36 Rancangan Halaman Beranda

2. Rancangan Halaman Menu

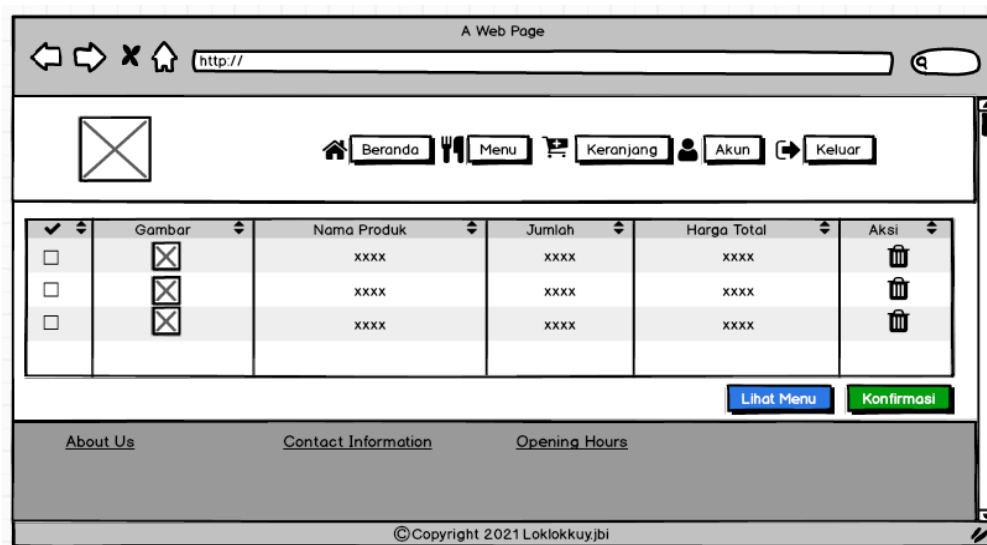
Rancangan halaman menu merupakan halaman yang diakses oleh pelanggan untuk melihat informasi mengenai produk yang diperjualbelikan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.37.



Gambar 4.37 Rancangan Halaman Menu

3. Rancangan Halaman Keranjang

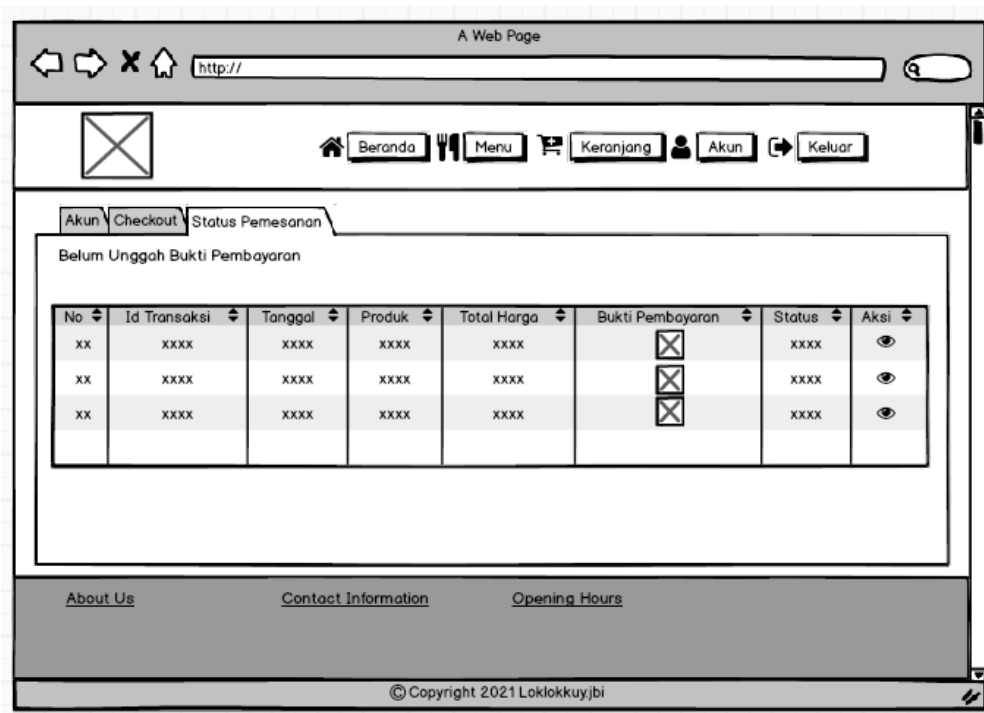
Rancangan halaman keranjang merupakan halaman yang diakses oleh pelanggan untuk melihat informasi mengenai produk apa saja yang ada dikeranjang dan *link* untuk menghapus data sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.38.



Gambar 4.38 Rancangan Halaman Keranjang

4. Rancangan Halaman Status Pemesanan Belum Unggah Bukti Pembayaran

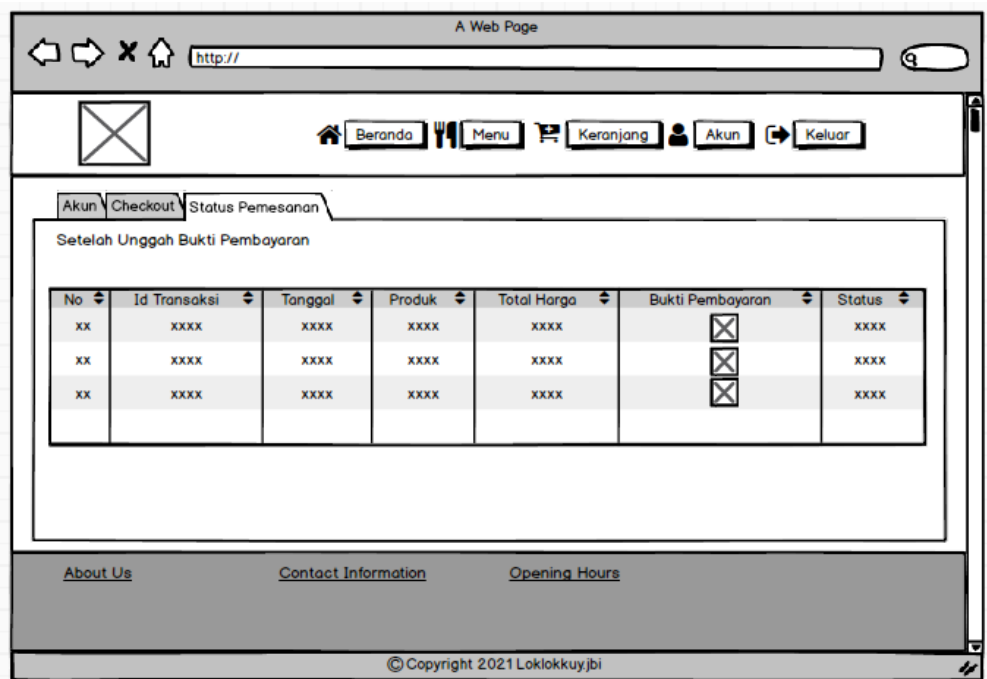
Rancangan halaman status pemesanan belum unggah bukti pembayaran merupakan halaman yang diakses oleh pelanggan untuk melihat informasi pesanan yang status pemesanannya belum unggah bukti pembayaran. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.39.



Gambar 4.39 Rancangan Halaman Status Pemesanan Belum Unggah Bukti Pembayaran

5. Rancangan Halaman Status Pemesanan Setelah Unggah Bukti Pembayaran

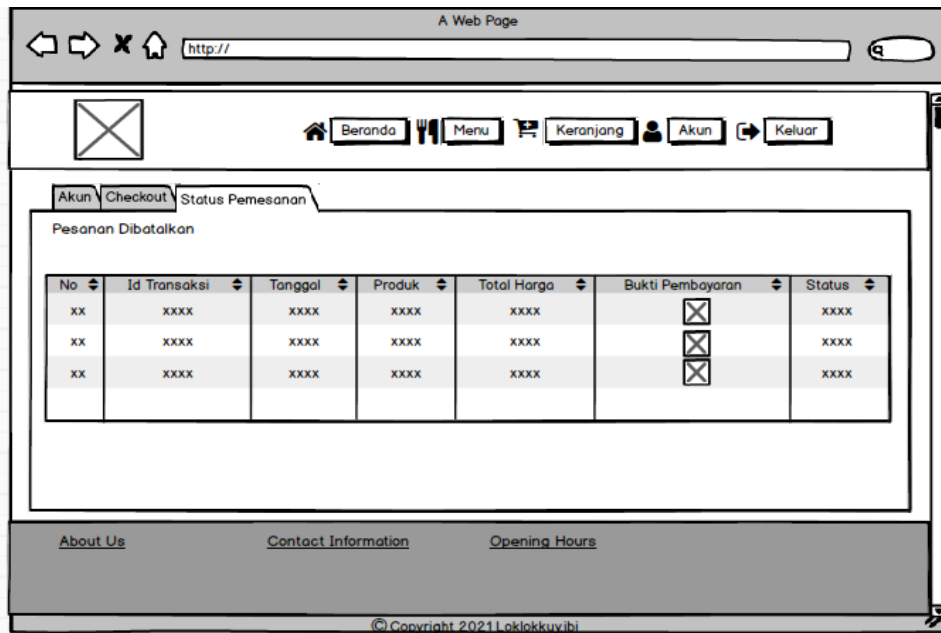
Rancangan halaman status pemesanan setelah unggah bukti pembayaran merupakan halaman yang diakses oleh pelanggan untuk melihat informasi pesanan yang status pemesanannya telah mengunggah bukti pembayaran. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.40.



Gambar 4.40 Rancangan Halaman Status Pemesanan Setelah Unggah Bukti Pembayaran

6. Rancangan Halaman Status Pemesanan Dibatalkan

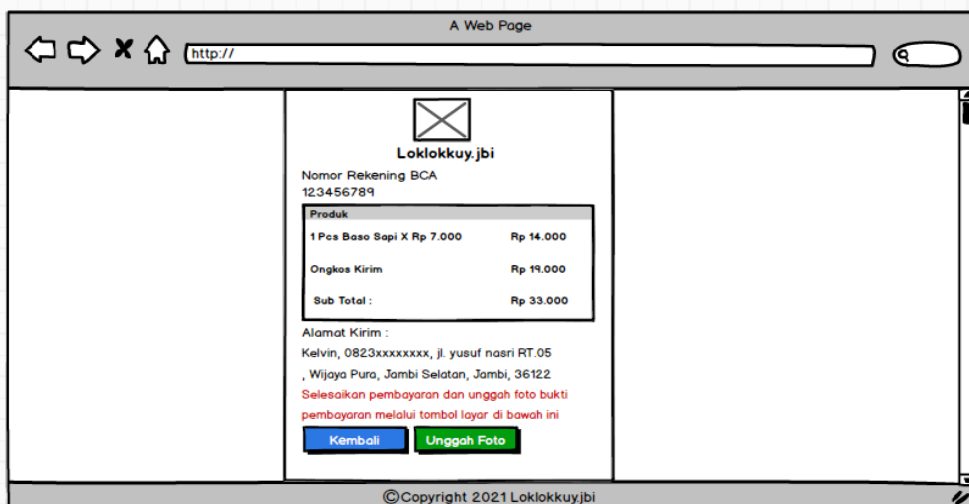
Rancangan halaman status pemesanan dibatalkan merupakan halaman yang diakses oleh pelanggan untuk melihat informasi pesanan yang status pemesanannya dibatalkan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.41.



Gambar 4.41 Rancangan Halaman Status Pemesanan Dibatalkan

7. Rancangan Halaman Bukti Pemesanan

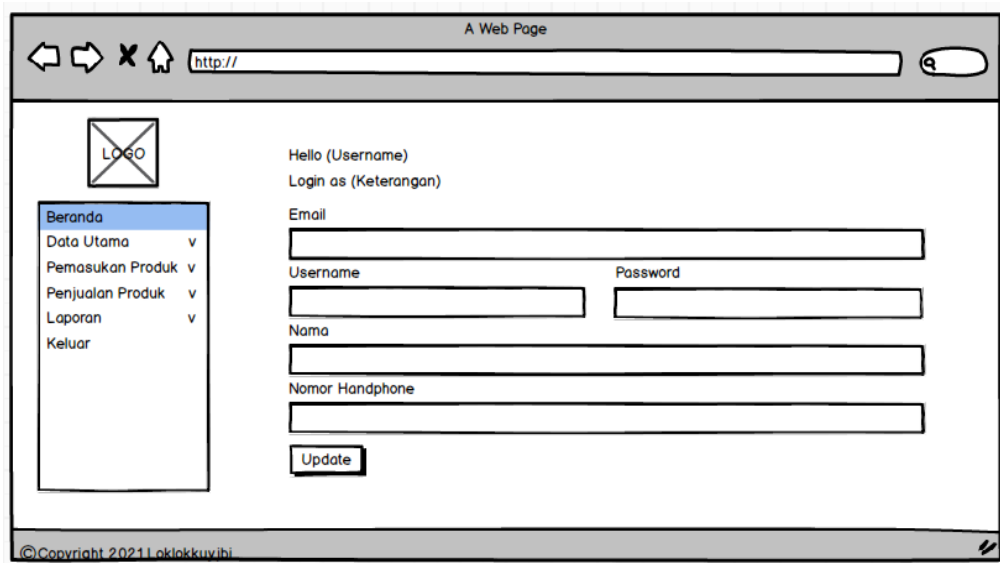
Rancangan halaman bukti pemesanan merupakan halaman yang diakses oleh pelanggan untuk melihat informasi bukti pemesanan sebagai bentuk kesepakatan transaksi jual beli. Untuk lebih jelas dapat dilihat di gambar 4.42.



Gambar 4.42 Rancangan Halaman Bukti Pemesanan

8. Rancangan Halaman Beranda

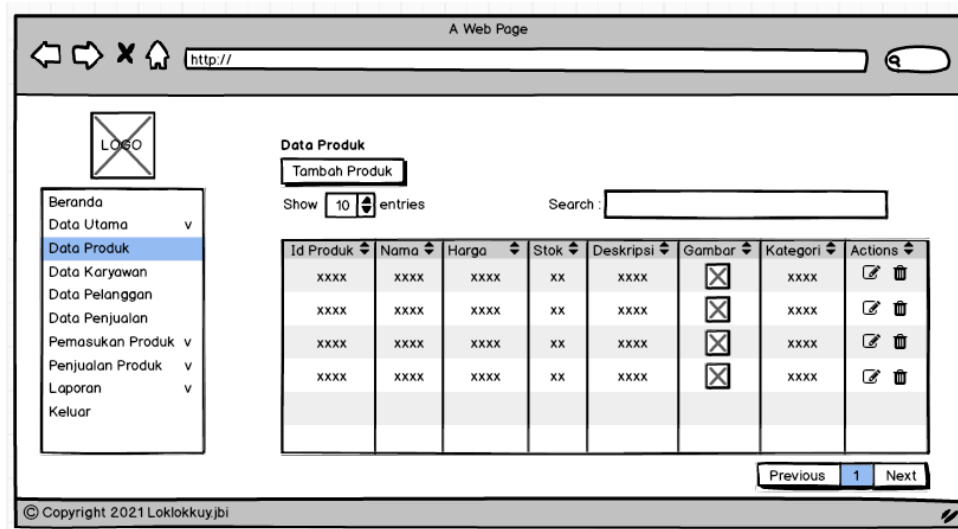
Rancangan halaman beranda merupakan halaman pertama yang dapat diakses oleh admin, karyawan penjualan atau pemilik yang menampilkan informasi mengenai Loklokkuy.jbi beserta informasi mengenai data diri *user*. Adapun rancangan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 4.43



Gambar 4.43 Rancangan Halaman Beranda

9. Rancangan Halaman Data Produk

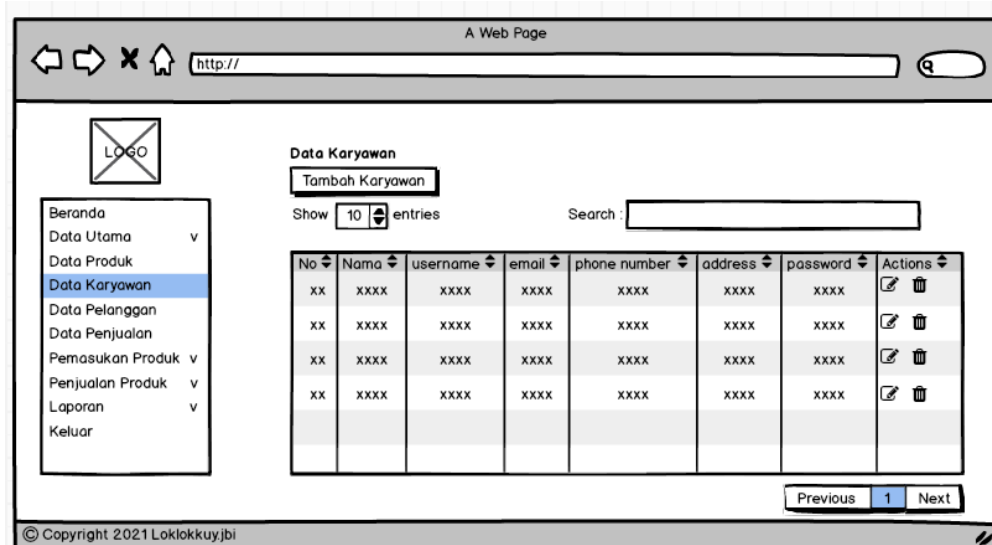
Rancangan halaman data produk merupakan halaman yang diakses oleh admin atau pemilik untuk melihat informasi mengenai data produk dan *link* untuk mengubah dan menghapus data sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.44.



Gambar 4.44 Rancangan Halaman Data Produk

10. Rancangan Halaman Data Karyawan

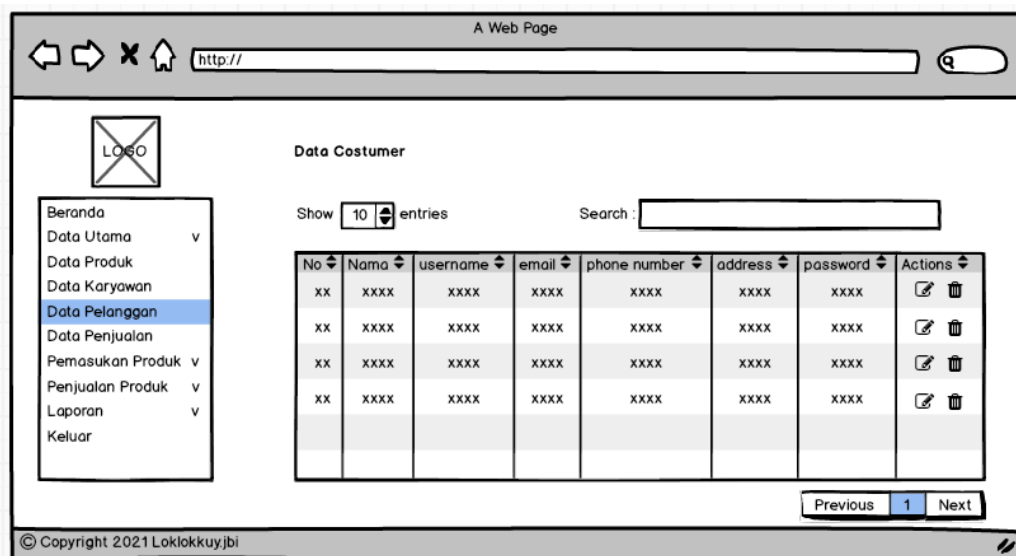
Rancangan halaman data karyawan merupakan halaman yang diakses oleh admin atau pemilik untuk melihat informasi mengenai data karyawan dan *link* untuk mengubah dan menghapus data sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 Rancangan Halaman Data Karyawan

11. Rancangan Halaman Data Pelanggan

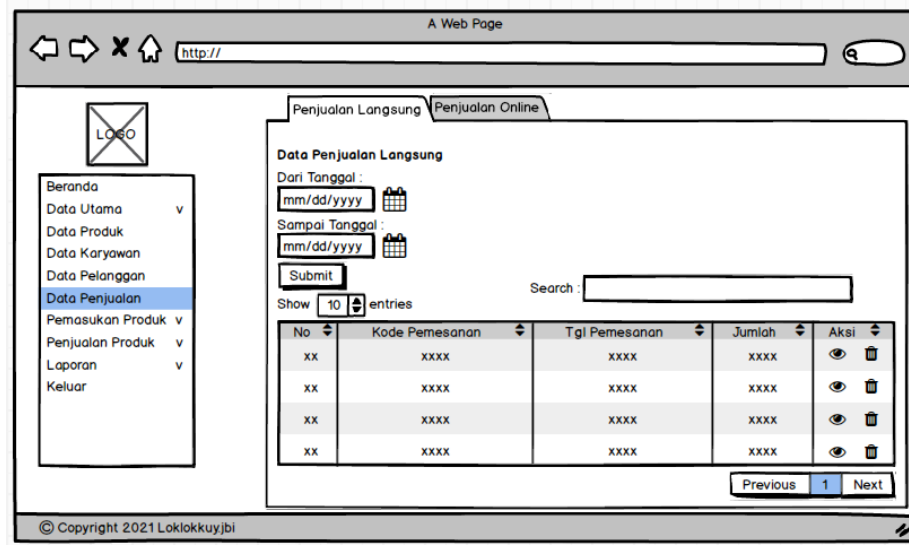
Rancangan halaman data pelanggan merupakan halaman yang diakses oleh admin atau pemilik untuk melihat informasi mengenai data pelanggan dan *link* untuk mengubah dan menghapus data sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.46.



Gambar 4.46 Rancangan Halaman Data Pelanggan

12. Rancangan Halaman Data Penjualan Langsung

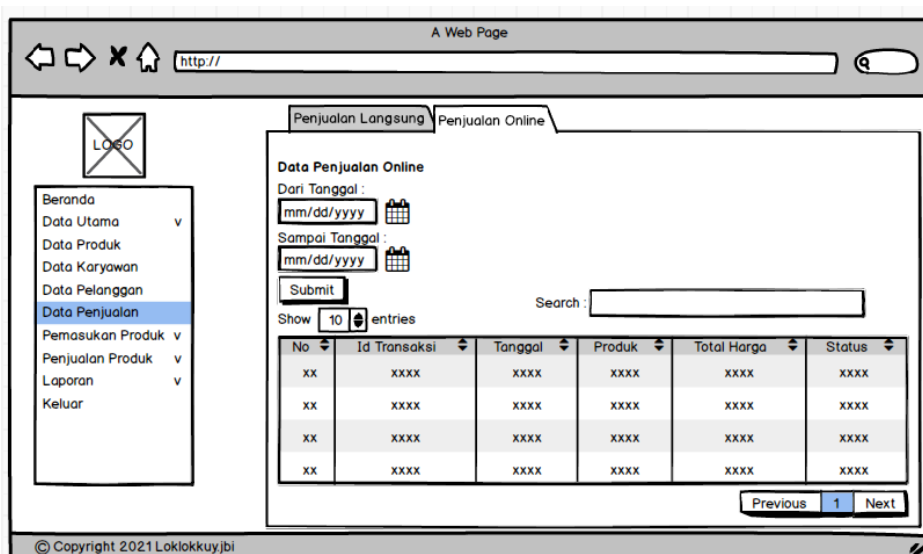
Rancangan halaman data penjualan langsung merupakan halaman yang diakses oleh admin atau pemilik untuk melihat dan mencari informasi mengenai penjualan langsung dan *link* untuk mencetak nota dan menghapus data sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.47.



Gambar 4.47 Rancangan Halaman Data Penjualan Langsung

13. Rancangan Halaman Data Penjualan Online

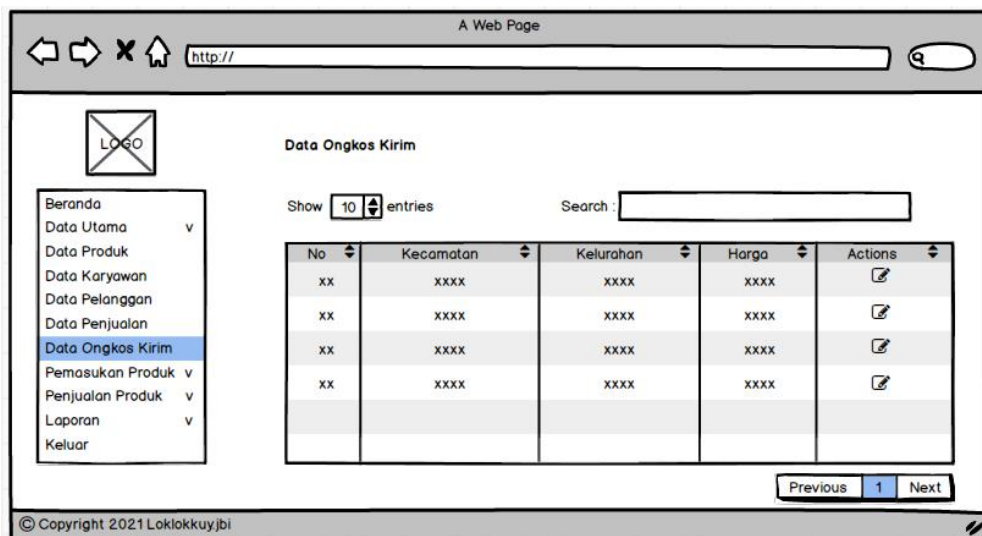
Rancangan halaman data penjualan online merupakan halaman yang diakses oleh admin atau pemilik untuk melihat dan mencari informasi mengenai penjualan online sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat di gambar 4.48.



Gambar 4.48 Rancangan Halaman Data Penjualan Online

14. Rancangan Halaman Data Ongkos Kirim

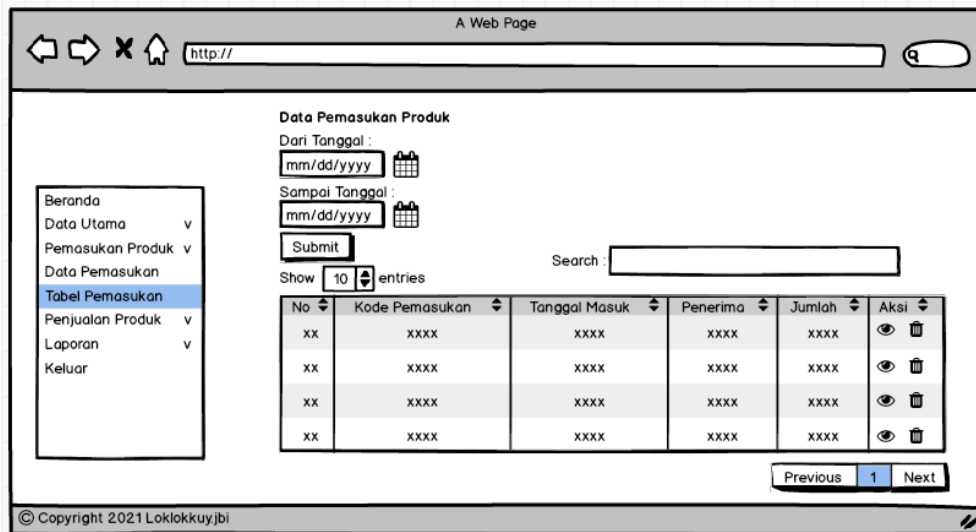
Rancangan halaman data ongkos kirim merupakan halaman yang diakses oleh admin atau pemilik untuk melihat dan mencari informasi mengenai data ongkos kirim dan *link* untuk mengubah harga ongkos kirim sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.49.



Gambar 4.49 Rancangan Halaman Data Ongkos Kirim

15. Rancangan Halaman Tabel Pemasukan

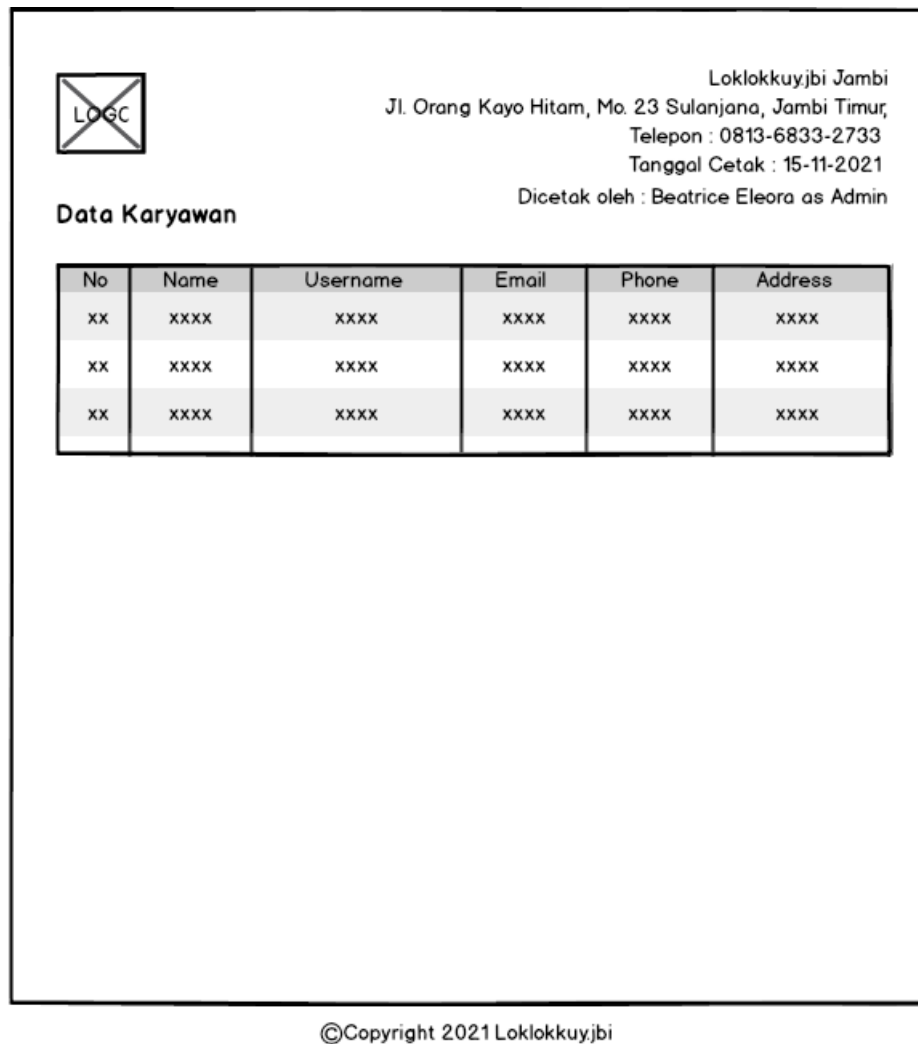
Rancangan halaman tabel pemasukan merupakan halaman yang diakses oleh admin atau pemilik untuk melihat dan mencari informasi mengenai data pemasukan produk dan *link* untuk menghapus data sesuai dengan kebutuhannya. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.50.



Gambar 4.50 Rancangan Halaman Tabel Pemasukan

16. Rancangan Halaman Laporan Karyawan

Rancangan halaman laporan karyawan berisikan informasi mengenai data karyawan yang telah *diinput* ke dalam sistem. Tampilan halaman laporan karyawan dapat dilihat pada gambar 4.51.



Loklokkuyjbi Jambi
Jl. Orang Kayo Hitam, Mo. 23 Sulanjana, Jambi Timur,
Telepon : 0813-6833-2733
Tanggal Cetak : 15-11-2021
Dicetak oleh : Beatrice Eleora as Admin

Data Karyawan


No	Name	Username	Email	Phone	Address
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx

©Copyright 2021 Loklokkuyjbi

Gambar 4.51 Rancangan Halaman Laporan Karyawan





17. Rancangan Halaman Laporan Produk

Rancangan halaman laporan produk berisikan informasi mengenai data produk yang telah *diinput* ke dalam sistem. Tampilan halaman laporan produk dapat dilihat pada gambar 4.52.



Loklokkuyjbi Jambi
 Jl. Orang Kayo Hitam, Mo. 23 Sulanjana, Jambi Timur,
 Telepon : 0813-6833-2733
 Tanggal Cetak : 15-11-2021
 Dicetak oleh : Beatrice Eleora as Admin

Data Produk


Id Produk	Nama	Harga	Stok	Keterangan	Gambar	Kategori
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx		xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx		xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx		xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx		xxxx

©Copyright 2021 Loklokkuyjbi

Gambar 4.52 Rancangan Halaman Laporan Produk

18. Rancangan Halaman Laporan Pelanggan

Rancangan halaman laporan pelanggan berisikan informasi mengenai data pelanggan yang telah *diinput* ke dalam sistem. Tampilan halaman laporan pelanggan dapat dilihat pada gambar 4.53.


		Loklokkuyjbi Jambi Jl. Orang Kayo Hitam, Mo. 23 Sulanjana, Jambi Timur, Telepon : 0813-6833-2733 Tanggal Cetak : 15-11-2021 Dicetak oleh : Beatrice Eleora as Admin			
Data Pelanggan					
No	Name	Username	Email	Phone Number	Address
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx

©Copyright 2021 Loklokkuyjbi

Gambar 4.53 Rancangan Halaman Laporan Pelanggan

19. Rancangan Halaman Laporan Pemasukan

Rancangan halaman laporan pemasukan berisikan informasi mengenai data pemasukan suku cadang dapat dilihat perhari atau perbulan. Tampilan halaman laporan pemasukan dapat dilihat pada gambar 4.54.


	Loklokkuyjbi Jambi Jl. Orang Kayo Hitam, Mo. 23 Sulanjana, Jambi Timur, Telepon : 0813-6833-2733 Tanggal Cetak : 15-11-2021 Dicetak oleh : Beatrice Eleora as Admin			
Data Pemasukan				
No	Kode Pemasukan	Tanggal Masuk	Penerima	Nama Produk
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx

©Copyright 2021 Loklokkuyjbi

Gambar 4.54 Rancangan Halaman Laporan Pemasukan

20. Rancangan Halaman Laporan Penjualan Langsung

Rancangan halaman laporan penjualan langsung berisikan informasi mengenai data penjualan langsung yang telah *diinput* ke dalam sistem. Tampilan halaman laporan penjualan langsung dapat dilihat pada gambar 4.55.


		Loklokkuyjbi Jambi Jl. Orang Kayo Hitam, Mo. 23 Sulanjana, Jambi Timur, Telepon : 0813-6833-2733 Tanggal Cetak : 15-11-2021 Dicetak oleh : Beatrice Eleora as Admin		
		Laporan Penjualan Langsung		
No	Kode Pemesanan	Tanggal	Produk	Total Harga
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
			Harga Total	xxxx

©Copyright 2021 Loklokkuyjbi

Gambar 4.55 Rancangan Halaman Laporan Penjualan Langsung

21. Rancangan Halaman Laporan Penjualan Online

Rancangan halaman laporan penjualan online berisikan informasi mengenai data penjualan online yang telah *diinput* ke dalam sistem yang dimana yang tampil hanya untuk pembayaran yang sukses. Tampilan halaman laporan penjualan online dapat dilihat pada gambar 4.56.

		Loklokkuy.jbi Jambi Jl. Orang Kayo Hitam, Mo. 23 Sulanjana, Jambi Timur, Telepon : 0813-6833-2733 Tanggal Cetak : 15-11-2021 Dicetak oleh : Beatrice Eleora as Admin			
		Laporan Penjualan Online			
No	Id Transaksi	Tanggal	Produk	Total Harga	Status
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
xx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx	xxxx
Harga Total :				xxxx	

Gambar 4.56 Rancangan Halaman Laporan Penjualan Online

4.7.2 Rancangan *Input*

Rancangan *input* merupakan rancangan yang menggambarkan dan menampilkan *form input* yang dibutuhkan untuk proses pengolahan data *output* pada sistem Loklokkuy.jbi. Berikut merupakan tampilan rancangan *input* pada sistem Loklokkuy.jbi.

1. Rancangan Halaman *Login*

Rancangan halaman *login* adalah *form* yang digunakan pelanggan untuk masuk ke halaman utama dengan mengisi nama dan *password* dengan benar.

Adapun rancangan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.57.

Daftar'. The footer contains links for 'About Us', 'Contact Information', and 'Opening Hours', and a copyright notice '©Copyright 2021 Loklokkuyjbi'."/>

Gambar 4.57 Rancangan Halaman Login

2. Rancangan Halaman Daftar Akun

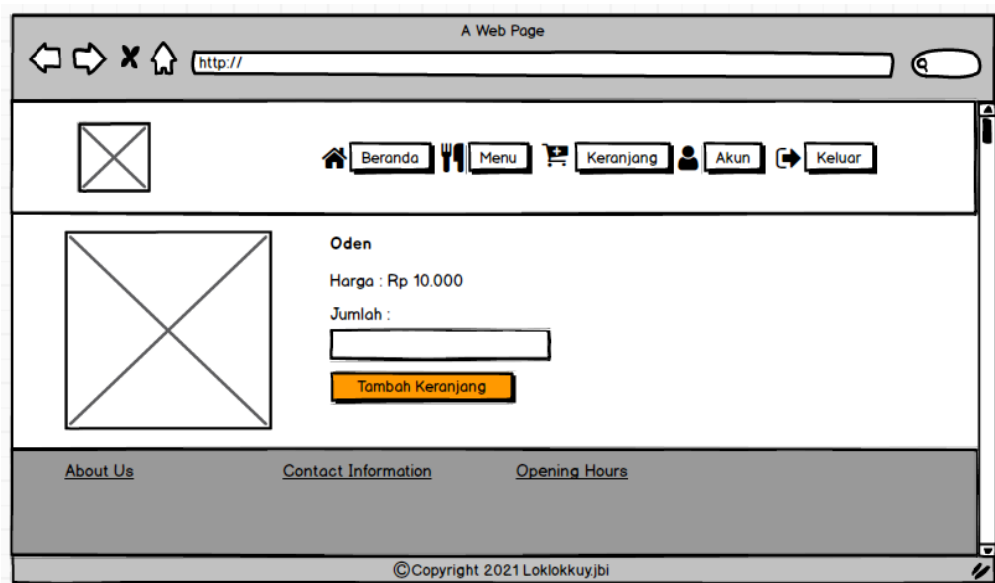
Rancangan halaman daftar akun adalah *form* yang digunakan pelanggan untuk membuat akun baru agar bisa masuk ke halaman utama dengan mengisi data diri dengan benar. Adapun rancangan halaman daftar akun dapat dilihat pada gambar 4.58.

Masuk'. The footer contains links for 'About Us', 'Contact Information', and 'Opening Hours', and a copyright notice '©Copyright 2021 Loklokkuyjbi'."/>

Gambar 4.58 Rancangan Halaman Daftar Akun

3. Rancangan Halaman Menambah Pesanan ke Dalam Keranjang

Rancangan halaman menambah pesanan ke dalam keranjang adalah *form* yang digunakan pelanggan untuk menambah produk ke dalam keranjang belanja. Adapun rancangan halaman menambah pesanan ke dalam keranjang dapat dilihat pada gambar 4.59.



**Gambar 4.59 Rancangan Halaman Menambah Pesanan
ke Dalam Keranjang**

4. Rancangan Halaman *Checkout*

Rancangan halaman *checkout* adalah *form* yang digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan produk. Adapun rancangan halaman checkout dapat dilihat pada gambar 4.60.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The page layout includes a navigation bar with a home icon, 'Beranda', 'Menu', 'Keranjang', 'Akun', and 'Keluar'. Below this, there are tabs for 'Akun', 'Checkout', and 'Status Pemesanan'. The 'Checkout' tab is selected, displaying a form for shipping address and payment method. The 'Your Cart' section shows a table with the following items:

Product Name	Price
1 Pcs Baso Sapi X Rp 7.000	Rp 14.000
Ongkos Kirim	Rp 19.000
Sub Total :	Rp 33.000

The footer contains links for 'About Us', 'Contact Information', and 'Opening Hours'. The copyright notice at the bottom reads '©Copyright 2021 Loklokkuyjbi'.

Gambar 4.60 Rancangan Halaman Checkout

5. Rancangan Halaman Tambah Alamat

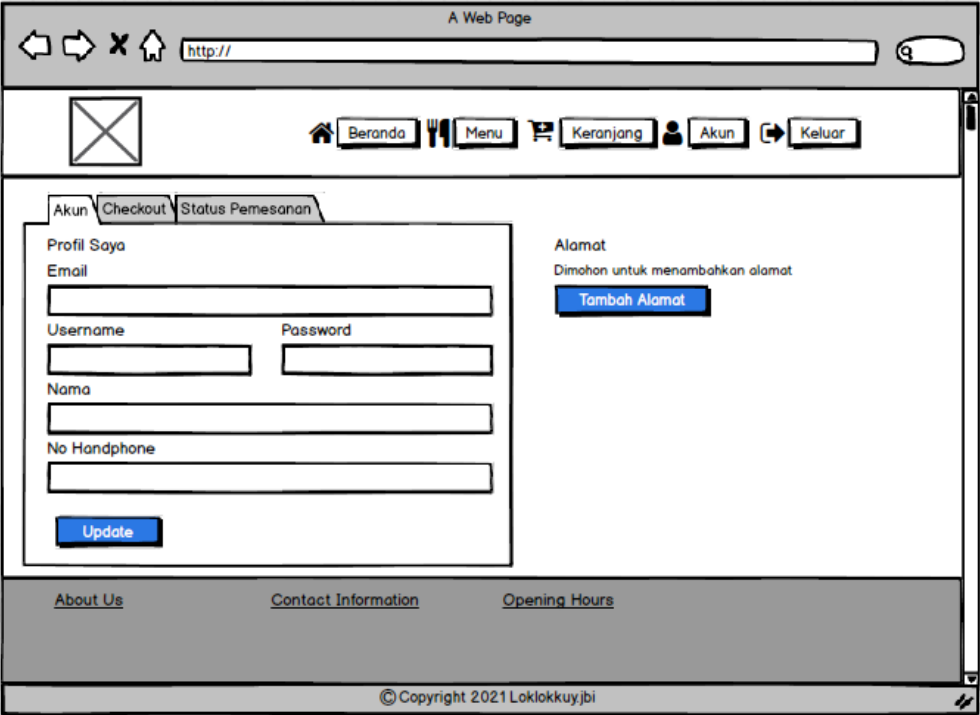
Rancangan halaman tambah alamat adalah *form* yang digunakan pelanggan untuk menambahkan informasi alamat pengiriman. Adapun rancangan halaman tambah alamat dapat dilihat pada gambar 4.61.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The page layout includes a navigation bar with a home icon, 'Beranda', 'Menu', 'Keranjang', 'Akun', and 'Keluar'. Below this, there are tabs for 'Akun', 'Checkout', and 'Status Per'. The 'Tambah Alamat' tab is selected, displaying a form for adding a new address. The form includes fields for 'Nama Penerima', 'No Telepon', 'Kota', 'Kecamatan', 'Kelurahan', 'Kode Pos', 'Nama Jalan', and 'Detail Bangunan'. There is also a 'Profil Saya' section with fields for 'Email', 'Username', 'Nama', and 'No Handphone'. The footer contains a link for 'About Us'. The copyright notice at the bottom reads '© Copyright 2021 Loklokkuyjbi'.

Gambar 4.61 Rancangan Halaman Tambah Alamat

6. Rancangan Halaman Akun

Rancangan halaman akun adalah *form* yang digunakan pelanggan untuk mengupdate profil atau data diri. Adapun rancangan halaman akun dapat dilihat pada gambar 4.62.

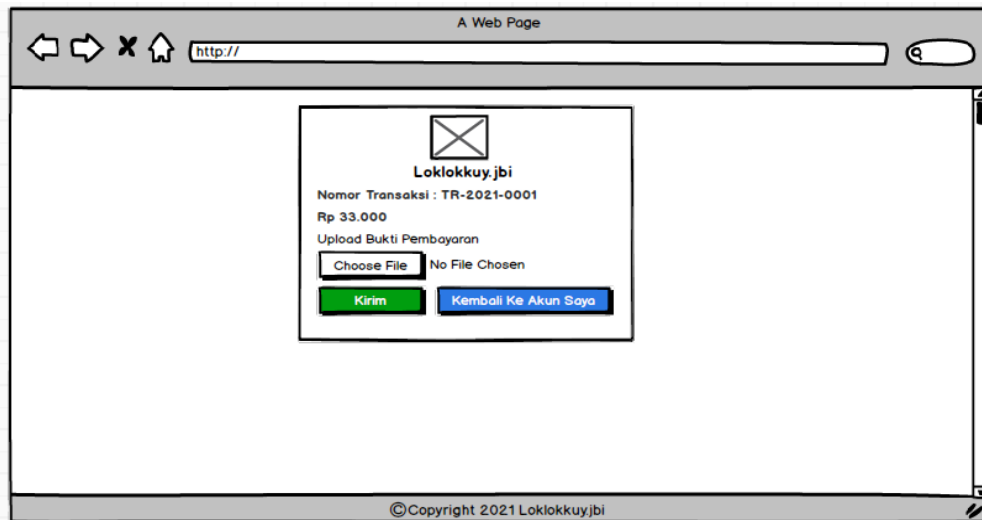


The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The page features a navigation menu with buttons for "Beranda", "Menu", "Keranjang", "Akun", and "Keluar". Below the navigation, there are tabs for "Akun", "Checkout", and "Status Pemesanan". The "Akun" tab is active, displaying a "Profil Saya" form with fields for "Email", "Username", "Password", "Nama", and "No Handphone", along with an "Update" button. To the right, there is an "Alamat" section with the text "Dimohon untuk menambahkan alamat" and a "Tambah Alamat" button. At the bottom, there are links for "About Us", "Contact Information", and "Opening Hours", and a copyright notice: "© Copyright 2021 Loklokkuji".

Gambar 4.62 Rancangan Halaman Akun

7. Rancangan Halaman *Upload* Bukti Pembayaran

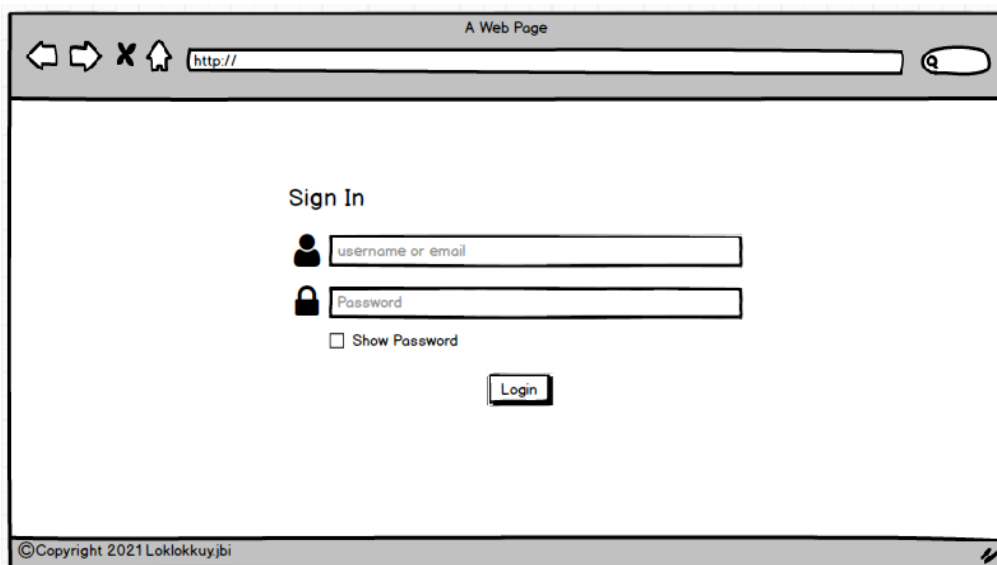
Rancangan halaman *upload* bukti pembayaran adalah *form* yang digunakan pelanggan untuk meng*upload* bukti pembayaran sebagai bentuk kesepakatan dalam transaksi jual beli. Adapun rancangan halaman *upload* bukti pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.63.



Gambar 4.63 Rancangan Halaman *Upload* Bukti Pembayaran

8. Rancangan Halaman *Login*

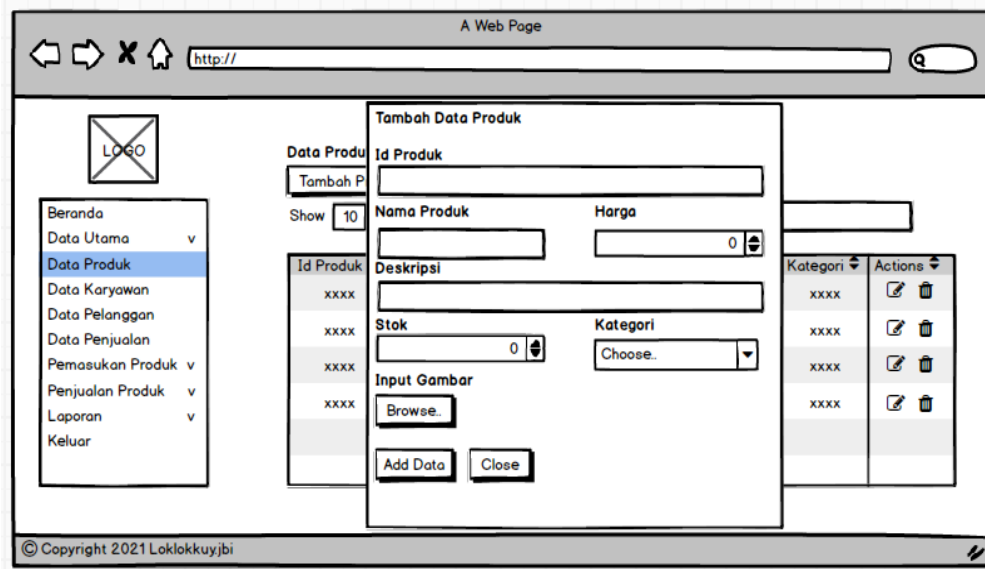
Rancangan halaman *login* adalah *form* yang digunakan admin, karyawan penjualan atau pemilik untuk masuk ke halaman utama dengan mengisi nama dan *password* dengan benar. Adapun rancangan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.64.



Gambar 4.64 Rancangan Halaman *Login*

9. Rancangan Halaman Tambah Data Produk

Rancangan halaman tambah data produk adalah *form* yang digunakan admin untuk menambah data produk baru. Adapun rancangan halaman tambah data produk dapat dilihat pada gambar 4.65.



Gambar 4.65 Rancangan Halaman Tambah Data Produk

10. Rancangan Halaman Tambah Data Karyawan

Rancangan halaman tambah data karyawan adalah *form* yang digunakan admin untuk menambah data karyawan baru. Adapun rancangan halaman tambah data karyawan dapat dilihat pada gambar 4.66.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with the address bar containing 'http://'. The page layout includes a navigation menu on the left with the following items: Beranda, Data Utama, Data Produk, Data Karyawan (highlighted), Data Pelanggan, Data Penjualan, Pemasukan Produk, Penjualan Produk, Laporan, and Keluar. The main content area is titled 'Tambah Data Karyawan' and contains a form with the following fields: Email, Username, Password, Nama, No Handphone, Kecamatan (dropdown), Kelurahan (dropdown), Kode Pos, and Nama Jalan. At the bottom of the form are 'Register' and 'Close' buttons. To the right of the form is a table with columns 'No', 'Nama', 'password', and 'Actions'. The table contains four rows of placeholder data (xx, xxxx) and icons for edit and delete actions.

Gambar 4.66 Rancangan Halaman Tambah Data Karyawan

11. Rancangan Halaman Data Pemasukan

Rancangan halaman data pemasukan menampilkan *form* untuk menambah pemasukan produk yang baru ke dalam sistem. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.67.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with the address bar containing 'http://'. The page layout includes a navigation menu on the left with the following items: Beranda, Data Utama, Pemasukan Produk, Data Pemasukan (highlighted), Tabel Pemasukan, Penjualan Produk, Laporan, and Keluar. The main content area is titled 'Tambah Detail Stok Produk' and contains a form with the following fields: Nama Produk, Jumlah (with a spinner), Kode Pemasukan, and Tanggal Masuk (with a calendar icon). There are 'Cari', 'Tambah', and 'Proses' buttons. A table below the form has columns 'No', 'Kode Detail', 'Nama Produk', 'Jumlah', 'Gambar', 'Kode Pemasukan', and 'Aksi'. The table contains two rows of placeholder data (xx, xxxx) and icons for edit and delete actions. A red alert box says 'Produk Hampir Habis'.

Gambar 4.67 Rancangan Halaman Data Pemasukan

12. Rancangan Halaman Tambah Data Penjualan Langsung

Rancangan halaman tambah data penjualan langsung adalah *form* yang digunakan admin atau karyawan penjualan untuk menambah data penjualan langsung baru. Adapun rancangan halaman tambah data penjualan langsung dapat dilihat pada gambar 4.68.

The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'http://'. The page content is as follows:

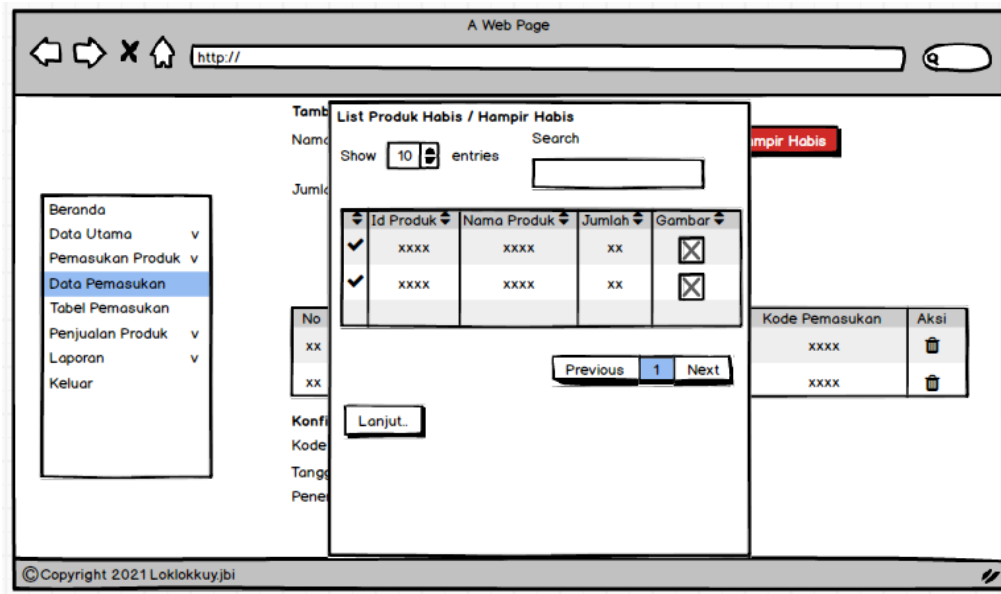
- Navigation Menu (Left):** Beranda, Data Utama v, Pemasukan Produk v, Penjualan Produk v, **Penjualan Langsung** (highlighted), Penjualan Online, Laporan v, Keluar.
- Form Section:**
 - Tambah Pemesanan Langsung:** Nama Produk (input field), Cari (button), Jumlah (input field with '0'), and Tambah (button).
 - Table:**

No	Kode Detail	Nama Produk	Jumlah	Gambar	Harga Satuan	Harga Sub Total	Aksi
xx	xxxx	xxxx	xxxx	<input checked="" type="checkbox"/>	xxxx	xxxx	
xx	xxxx	xxxx	xxxx	<input checked="" type="checkbox"/>	xxxx	xxxx	
 - Konfirmasi Pemesanan:** Kode Pemesanan (PL- -), Tanggal Pemesanan (input field with 'mm/dd/yyyy' and calendar icon), Bayar (input field with '0'), and Proses (button).
 - Summary:** Harga Total : xxxx
- Footer:** ©Copyright 2021 Loklokkuy.jbi

Gambar 4.68 Rancangan Halaman Tambah Data Penjualan Langsung

13. Rancangan Halaman List Produk Habis / Hampir Habis

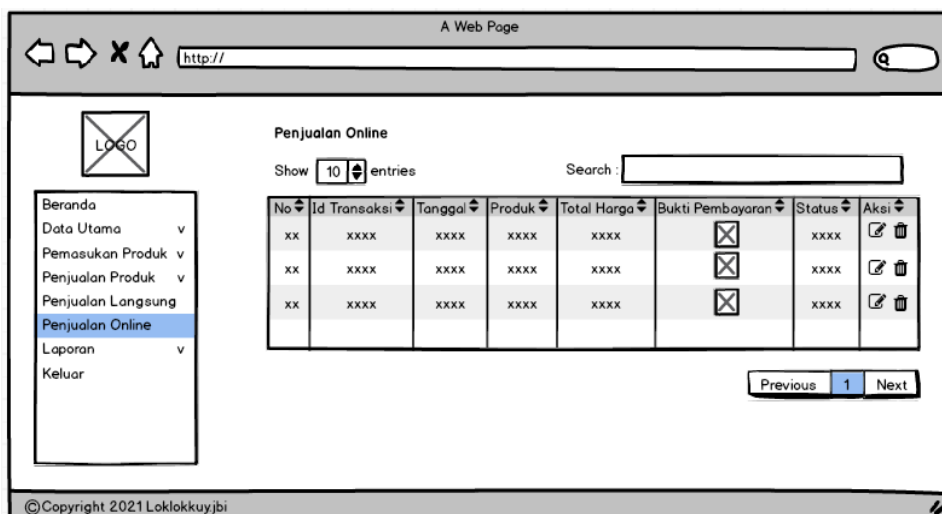
Rancangan halaman list produk habis / hampir habis adalah *form* yang digunakan admin untuk menambah data pemasukan berdasarkan list produk habis / hampir habis. Adapun rancangan halaman list produk habis / hampir habis dapat dilihat pada gambar 4.69.



Gambar 4.69 Rancangan Halaman List Produk Habis / Hampir Habis

14. Rancangan Halaman Penjualan Online

Rancangan halaman penjualan online adalah *form* yang digunakan admin atau karyawan penjualan untuk mengupdate status pemesanan dan menghapus data penjualan online. Adapun rancangan halaman tambah data penjualan online dapat dilihat pada gambar 4.70.



Gambar 4.70 Rancangan Halaman Penjualan Online

4.8 PERANCANGAN STRUKTUR DATA

Dalam membuat suatu sistem, diperlukan adanya tabel-tabel yang saling berinteraksi satu sama lainnya. Adapun struktur tabel dari perancangan sistem pada Loklokkuy.jbi diantaranya sebagai berikut :

1. Tabel *Role*

Tabel *role* merupakan tabel yang berisi peran-peran pengguna pada *website*.

Tabel ini terdiri dari *id_role* sebagai *primary key*, keterangan yang merupakan nama peran pengguna, dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16 Tabel *Role*

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_role	INT	11	Primary Key
2.	keterangan	Varchar	45	Nama Peran bagi pengguna

2. Tabel *User*

Tabel *user* merupakan tabel pengguna pada *Website*. Tabel ini terdiri dari *Email_user* dan *username* sebagai *primary key*, *name*, *no_telp*, *password*, *Id_role* sebagai *foreign key*, dan diikuti atribut lainnya, dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.17 Tabel *User*

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	username	INT	11	Primary Key
2.	name	Varchar	45	Nama dari pengguna
3	password	Varchar	100	Kata sandi pengguna
4	email	Varchar	100	Primary Key
5	no_telp	Varchar	13	Nomor telepon pengguna
6	Id_role	INT	11	Foreign Key

3. Tabel Alamat

Tabel alamat pengiriman merupakan tabel berisikan data alamat pengguna.

Tabel ini terdiri dari Id_alamat sebagai *primary key*, username sebagai *foreign key*, email sebagai *foreign key*, Kota, Kode pos, id_kecamatan sebagai *foreign key*, dan diikuti oleh atribut lainnya, dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.18 Tabel Alamat

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idalamat	Varchar	20	Primary Key
2.	Username	Varchar	100	Foreign Key
3	Email	Varchar	100	Foreign Key
4	Namajalan	Varchar	100	Kota pengguna
5	idkelurahan	INT	11	Foreign Key
6	Id_kecamatan	INT	11	Foreign Key
7	Kota	Varchar	45	Kota penerima
8	Kodepos	Varchar	45	Kodepos penerima
9	ketbangunan	Varchar	100	Foreign Key
10	Nama	Varchar	50	Nama penerima alamat
11	nohp	Varchar	45	Data nomor telepon

4. Tabel Kecamatan

Tabel kecamatan merupakan tabel yang berisi nama Kecamatan pada *website*.

Tabel ini terdiri dari id_kecamatan sebagai *primary key*, namakecamatan yang merupakan nama kecamatan yang ada di kota jambi, dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.19 Tabel Kecamatan

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_kecamatan	INT	11	Primary Key
2.	namakecamatan	Varchar	45	Nama kecamatan yang ada di Kota Jambi

5. Tabel Kelurahan

Tabel kelurahan merupakan tabel yang berisi nama kelurahan yang ada di kota jambi sesuai dengan area kecamatan di Kota Jambi. Tabel ini terdiri dari idkelurahan sebagai *primary key*, namakelurahan dan atribut lainnya, dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.20 Tabel Kelurahan

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	idkelurahan	INT	11	Primary Key
2.	namakelurahan	Varchar	45	Nama kelurahan yang ada di Kota Jambi
3	Id_kecamatan	INT	11	Nama kecamatan yang ada di Kota Jambi
4	ongkos kirim	INT	11	Tarif uang jalan dari titik penjualan

6. Tabel Produk

Tabel produk merupakan tabel yang berisikan data-data produk yang ada pada *website*. Tabel ini terdiri dari id_produk sebagai *primary key*, id_kategori sebagai *foreign key*, dan atribut lainnya yang dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.21 Tabel Produk

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_produk	Varchar	100	Primary Key
2.	Nama_produk	Varchar	45	Nama Produk
3	Harga_produk	INT	11	harga Produk
4	Stok_produk	INT	11	Jumlah produk saat ini
5	gambar_produk	Varchar	50	Gambar produk
6	deskripsi	Varchar	150	Keterangan produk
7	Id_category	INT	11	Foreign key

7. Tabel Keranjang

Tabel keranjang merupakan tabel yang berisikan data idkeranjang yang ada pada keranjang pemesanan *customer*. Tabel ini terdiri dari idkeranjang sebagai *primary key*, username sebagai *foreign key*, dan email sebagai *foreign key* dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.22 Tabel Keranjang

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idkeranjang	Varchar	99	Primary Key
2.	Username	Varchar	100	Foreign key
3	Email	Varchar	100	Foreign key

8. Tabel Kategori_produk

Tabel kategori_produk merupakan tabel yang berisikan data-data kategori produk yang ada pada *website*. Tabel ini terdiri dari id_kategori sebagai *primary key*, dan atribut lainnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.23 Tabel Kategori_produk

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_kategori	INT	11	Primary Key
2.	keterangan	Varchar	100	Berisi nama kategori
3	kodekategori	Varchar	100	Berisi nama kode kategori

9. Tabel Detailkeranjang

Tabel detailkeranjang merupakan tabel hasil dari hubungan *many to many*, yang berisikan data-data produk yang ditambahkan ke keranjang pada *website*. Tabel ini terdiri dari idkeranjang, id_produk dan jumlah_order dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.24 Tabel Detailkeranjang

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idkeranjang	Varchar	99	Primary Key pada tabel keranjang
2.	Id_produk	Varchar	100	Primary Key pada tabel id_produk
3	Jumlah_order	INT	11	Jumlah pemesanan produk

10. Tabel Detpemesananlangsung

Tabel detpemesananlangsung merupakan tabel untuk data detail pemesanan langsung yang hanya bisa dilakukan oleh admin atau karyawan. Tabel ini terdiri dari kddetorderlangsung sebagai *primary key*, id_produk sebagai *foreign key*, stok, nama_produk, dan atribut lainnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.25 Tabel Detpemesananlangsung

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Kddetorderlangsung	Varchar	99	Primary Key pada tabel keranjang
2.	Stok	INT	11	Menampilkan stok saat ini
3	nama_produk	Varchar	45	Nama produk
4	Gambar_produk	Varchar	50	Gambar produk
5	Id_produk	Varchar	100	Foreign key
6	idorderlangsung	Varchar	99	Id orderlangsung

11. Tabel Orderlangsung

Tabel orderlangsung merupakan tabel untuk data pemesanan langsung. Tabel ini terdiri dari idorderlangsung sebagai *primary key*, tanggal masuk, hargatotal dan cash dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.26 Tabel Orderlangsung

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idorderlangsung	Varchar	99	Primary Key
2.	Tglmasuk	DATE		Tanggal pemesanan
3	Hargatotal	INT	11	Total harga
4	Cash	INT	11	Nominal bayar dari pembeli

12. Tabel Detail_pemasukan

Tabel detail_pemasukan merupakan tabel untuk data detail pemasukan produk untuk update jumlah stok produk. Tabel ini terdiri dari kddetailpemasukan sebagai *primary key*, id_produk sebagai *foreign key*, stok, nama_produk dan atribut lainnya di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.27 Tabel Detail_pemasukan

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Kddetailpemasukan	Varchar	99	Primary Key
2.	Stok	INT	11	Jumlah inputan stok
3	nama_produk	Varchar	45	Nama produk
4	gambar_produk	Varchar	50	Nama file gambar produk
5	Id_produk	Varchar	100	Foreign Key
6	Id_pemasukan	Varchar	99	Id pemasukan

13. Tabel Pemasukan

Tabel pemasukan merupakan tabel untuk data pemasukan produk. Tabel ini terdiri dari id_pemasukan sebagai *primary key*, tglmasuk, penerima dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.28 Tabel Pemasukan

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_pemasukan	Varchar	99	Primary Key
2.	Tglmasuk	DATE		Tanggal pemasukan
3	Penerima	Varchar	99	Nama penerima (karyawan) produk

14. Tabel *Checkout*

Tabel *checkout* merupakan tabel untuk data *checkout customer* (kondisi untuk memastikan pesanan *customer* telah benar). Tabel ini terdiri dari *idcheckout* sebagai *primary key* dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.29 Tabel *Checkout*

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idcheckout	Varchar	99	Primary Key

15. Tabel *Detcheckout*

Tabel *detcheckout* merupakan tabel yang berfungsi untuk menampilkan detail data keranjang yang berhasil ditambahkan sebelumnya. Tabel ini terdiri dari *kdcheckout* sebagai *primary key*, dan atribut lainnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.30 Tabel *Detcheckout*

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	kdcheckout	Varchar	20	Primary Key
2.	idkeranjang	Varchar	99	Untuk mengetahui barang keranjang
3	idcheckout	Varchar	99	Untuk mendapatkan no keranjang

16. Tabel Historyorderol

Tabel historyorderol merupakan tabel untuk melihat riwayat pemesanan *customer*. Tabel ini terdiri dari idordol sebagai *primary key*, idtransaksi, id_produk dan atribut lainnya di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.31 Tabel Historyorderol

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idordol	INT	11	Primary Key
2.	Idtransaksi	Varchar	99	Id transaksi
3	id_produk	Varchar	100	Id produk
4	jumlah_order	INT	11	Jumlah pemesanan
5	Sername	Varchar	100	Foreign Key
6	Email	Varchar	100	Foreign Key

17. Tabel Temporder

Tabel Temporder merupakan tabel untuk melihat aktivitas pemesanan dipastikan benar. Tabel ini terdiri dari idtemporder sebagai *primary key*, id_produk, idcheckout dan atribut lainnya di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.32 Tabel Temporder

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idtemporder	Varchar	99	Primary Key
2.	id_produk	Varchar	100	Id produk
3	Idcheckout	Varchar	99	Id checkout
4	Jumlah_order	INT	11	Jumlah order produk
5	idtransaksi	Varchar	99	Id transaksi
6	username	Varchar	100	Foreign Key
7	Email	Varchar	100	Foreign Key

18. Tabel Status_order

Tabel *status_order* merupakan tabel yang berisi status pemesanan pada *website*. Tabel ini terdiri dari id_status sebagai *primary key*, keterangan yang merupakan nama status, dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.33 Tabel *Status_order*

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_status	INT	11	<i>Primary Key</i>
2.	Keterangan	Varchar	99	Nama peran bagi pengguna

19. Tabel Transaksi

Tabel Transaksi merupakan tabel untuk melihat riwayat transaksi *customer* oleh admin. Tabel ini terdiri dari idtransaksi sebagai *primary key*, tglorder dan atribut lainnya di lihat pada tabel berikut :

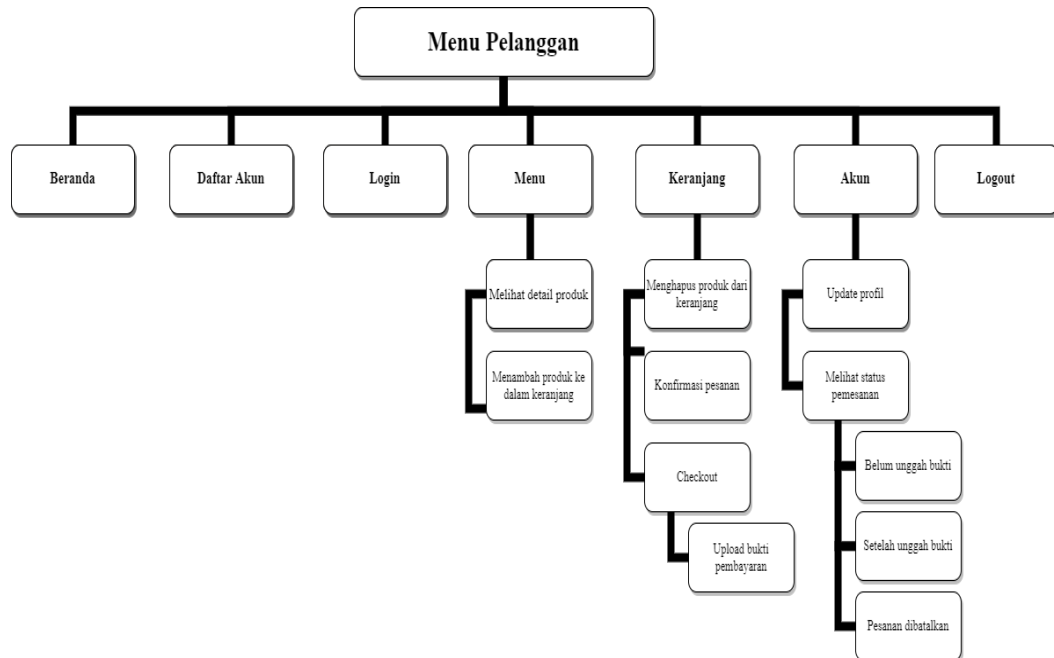
Tabel 4.34 Tabel Transaksi

No.	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Idtransaksi	Varchar	99	Primary Key
2.	tglorder	Date		Tanggal pemesanan
3	Totalharga	INT	11	Total harga pemesanan
4	picbukti	Varchar	50	Foreign Key
5	Id_status	INT	11	Foreign Key
6	idalamat	Varchar	100	Foreign Key

4.9 PERANCANGAN STRUKTUR PROGRAM

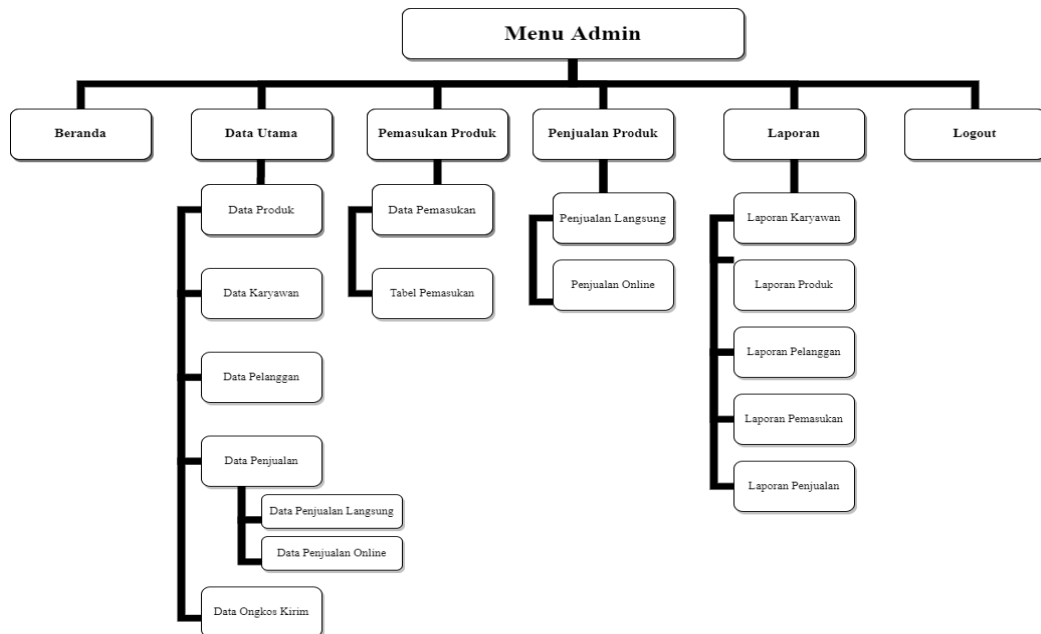
Rancangan struktur program merupakan gambaran mengenai sebuah program yang nantinya menjelaskan bagian besar struktur program yang akan dibangun oleh penulis. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

1. Rancangan Struktur Program Pelanggan



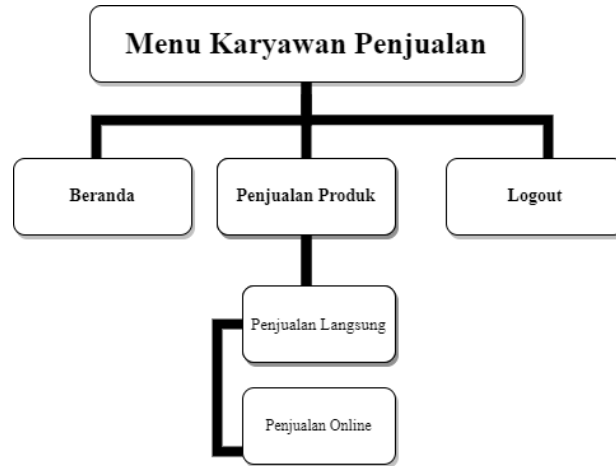
Gambar 4.71 Rancangan Struktur Program Pelanggan

2. Rancangan Struktur Program Admin



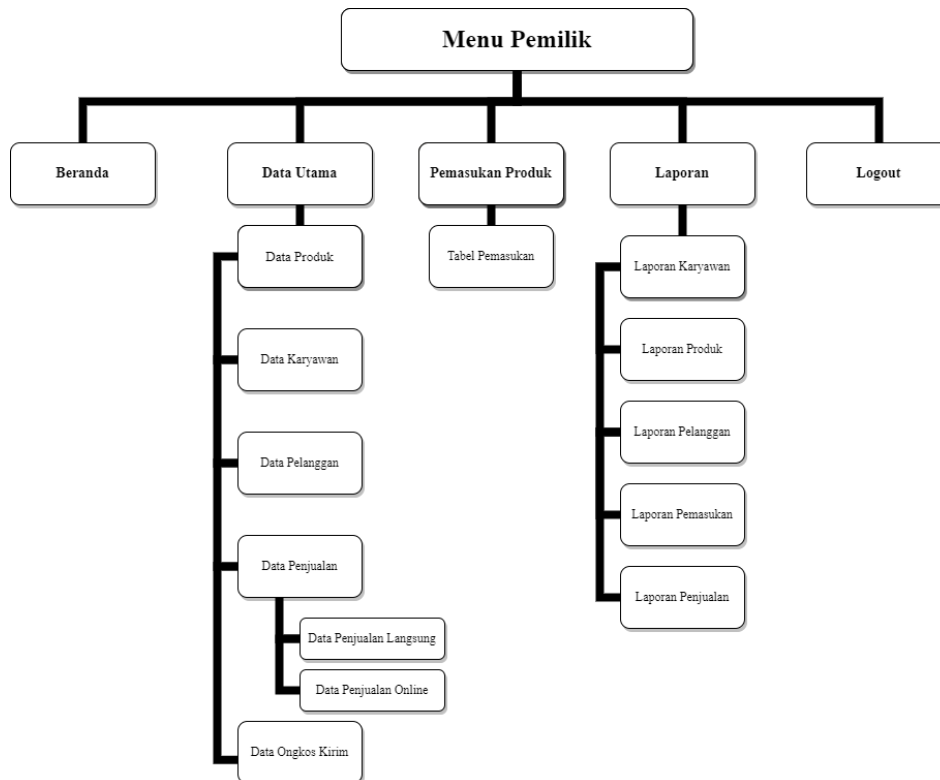
Gambar 4.72 Rancangan Struktur Program Admin

3. Rancangan Struktur Program Karyawan Penjualan



Gambar 4.73 Rancangan Struktur Program Karyawan Penjualan

4. Rancangan Struktur Program Pemilik



Gambar 4.74 Rancangan Struktur Program Pemilik