

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem yang Berjalan

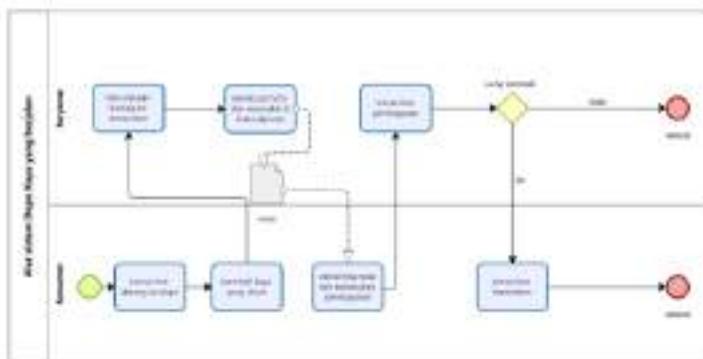
Berdasarkan hasil observasi di UD. Berkah Tiri bahwa sistem penjualan masih bersifat manuat atau pencatatan yaitu mulai dari pembuatan nota dan laporan bulanan.

Oleh karena itu sebagai solusi permasalahan di atas maka diajukanlah beberapa perubahan yang akan dilakukan dengan sistem komputerisasi dengan membuat sistem informasi penjualan kayu berbasis website. Adapun alur-alur sistem yang berjalan sebagai berikut:

- a. Konsumen datang ke depo/toko untuk membeli kayu
- b. Menanyakan kepada karyawan kayu yang akan di beli
- c. Karyawan membuat nota dan mencatat pembelian dibuku laporan
- d. Konsumen melakukan pembayaran, karyawan menghitung pembayaran
- e. Konsumen menerima kembalian jika ada dan menerima kayu yang dibeli

3.1.2 Analisis Proses Bisnis

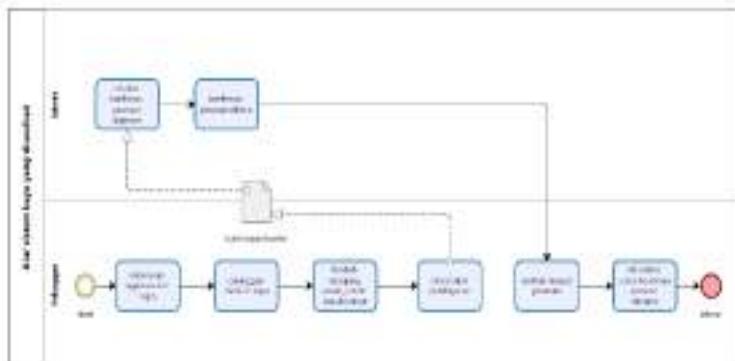
Berikut adalah alur BPMN sistem penjualan kayu di UD. Berkah Tiri yang berjalan:



Gambar 3.1 BPMN sistem penjualan kayu yang berjalan

3.2 Analisis Sistem yang Diusulkan

Rancangan sistem diusulkan diawali dengan admin yang melakukan *login* untuk dapat masuk ke sistem dan admin yang melakukan pengimputan data jenis kayu, input harga kayu dan informasi tentang kayu, melakukan update data mengenai jenis kayu dan harga kayu. Admin dapat bertransaksi dengan data pemesanan yang dilakukan pembeli, melihat data pembayaran serta mengkonfirmasi pembayaran. Untuk pembeli juga melakukan registrasi dan login untuk masuk ke sistem. Melihat informasi dan ketersediaan kayu, menemukan kayu yang diinginkan, melakukan pemesanan dan pembelian, melakukan pembayaran dan menunggu konfirmasi dari penjual yang akan dilakukan oleh admin. Semua transaksi akan dibuatkan laporan. Penjelasan diatas diilustrasikan pada gambar berikut:



Gambar 3.2 BPMN sistem penjualan kayu yang diusulkan

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses yang akan dilakukan oleh sebuah sistem. Maka dari itu penjelasan kebutuhan fungsional pada tabel di bawah.

Tabel 3.1 Kebutuhan fungsional

No	User	Hak Akses
1	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menginput data kayu (jenis, harga, informasi) 2. <i>Update</i> data kayu (jenis, harga) 3. Mengkonfirmasi transaksi (list pesanan, data pembayaran, konfirmasi pembayaran) 4. Membuat laporan penjualan bulanan
2	User/Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi 2. Melakukan <i>login</i> 3. Melihat informasi kayu 4. Melakukan transaksi (<i>input</i> pesanan, <i>input</i> pembayaran) 5. Konfirmasi pesanan

3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan property yang dimiliki oleh sistem penjualan sebagai berikut.

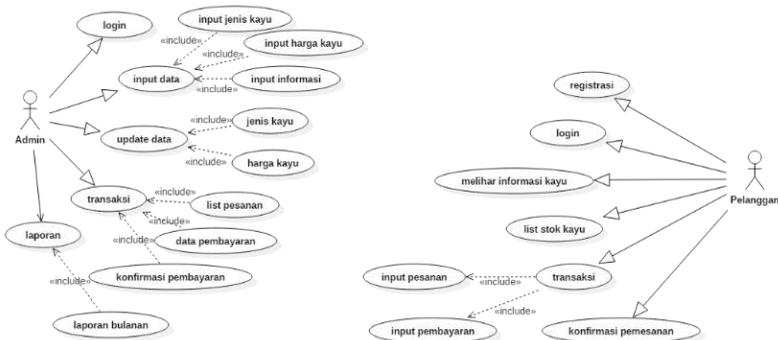
- a. *User Friendly* adalah kebutuhan non-fungsional terkait dengan penggunaan sistem atau perangkat lunak oleh pengguna.
- b. *Portability* adalah kemudahan dalam mengakses sistem ini.
- c. *Availability* adalah kebutuhan terkait dengan ketersediaan sistem yang berjalan 24 jam *nonstop*, kecuali ada *maintenance* atau perbaikan sistem.
- d. *Security* adalah sebagai fitur pelengkap untuk keamanan data, sistem ini dilengkapi dengan halaman *login* yang hanya dapat diakses oleh pengguna atau *user* yang memiliki akun.

3.2.3 Desain Sistem yang Diusulkan

Dalam tahapan ini menjelaskan mengenai gambaran umum sistem yang diusulkan yang bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem informasi penjualan toko kayu berbasis website. Usulan perancangan yang dilakukan adalah dengan merubah sistem penjualan, promosi dan laporan bulanan. Fitur-fitur utama yang akan dikembangkan dengan menggunakan UML yang meliputi *Use Case Diagram*, *activity Diagram*, *sequence Diagram* serta *class Diagram*.

A. Pemodelan Use Case

Pada pemodelan *Use Case* menjabarkan mengenai aktor-aktor yang terlibat dengan perangkat lunak yang dibangun beserta proses-proses didalamnya. Diagram *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat. *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. *Use Case* pada sistem informasi penjualan kayu yang diusulkan dapat digambarkan seperti yang terlihat pada gambar *Use Case Diagram*.



Gambar 3.3 Use Case sistem penjualan kayu yang diusulkan

Dari *Use Case* yang ada pada gambar di atas, penulis akan mendeskripsikan satu persatu tentang *Use Case* yang

ada serta menunjukkan rancangan dari website yang dibuat, yang mana akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya dilihat pada tabel.

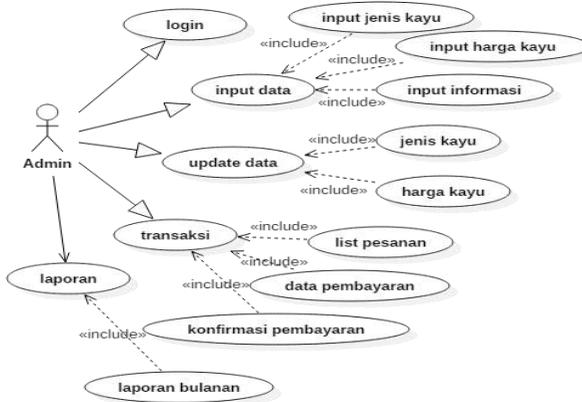
Tabel 3.2 Definisi Use Case Diagram Penjualan Kayu

Use Case	Deskripsi
<i>Input data</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan data kayu yang <i>input</i> (jenis kayu, harga kayu, informasi)
<i>Update data</i>	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan data kayu yang harus diupdate (jenis dan harga)
Transaksi (admin)	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan data transaksi yang berupa list pesanan, data pembayaran dan konfirmasi pembayaran
Laporan	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan laporan penjualan bulanan
Registrasi	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan pelanggan melakukan registrasi untuk dapat <i>login</i>
Melihat informasi kayu	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan pelanggan melihat informasi kayu baik dari jenis maupun ukuran kayu
List stok kayu	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan pelanggan mengetahui stok kayu yang tersedia
Transaksi (Pelanggan)	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan pemesanan kayu dan melakukan pembayaran
Konfirmasi pembayaran	<i>Use Case</i> ini mendeskripsikan mengirim bukti pembayaran.



B. Use Case Admin

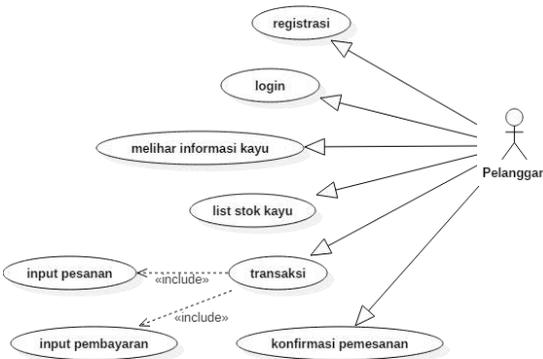
Pada sistem informasi penjualan toko kayu berbasis website terdapat *Use Case* admin. Admin dapat melakukan login atau logout dari sistem. Selain itu, admin juga dapat menginput data kayu (jenis, harga dan informasi), *update* data, dan mengolah data transaksi.



Gambar 3.4 Use Case admin

Berdasarkan gambaran *Use Case* pada gambar 3.4 diatas dapat dilihat hak akses yang didapatkan oleh admin.

C. Use Case Pelanggan



Gambar 3.5 Use Case Pelanggan

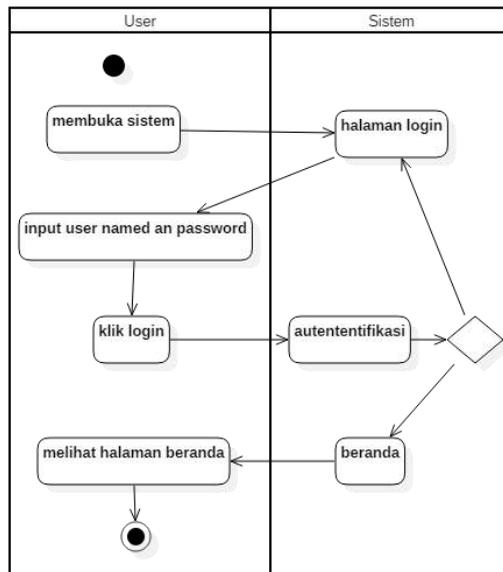
Dari gambar 3.5 menjelaskan bahwa pelanggan melakukan registrasi, *login*, melihat informasi kayu, list stok kayu, transaksi (*input* pesanan dan pembayaran) dan konfirmasi pembayaran.

D. Activity/Robustness Diagram

Activity Diagram ini digunakan untuk mengilustrasikan arus kerja secara runtun dari suatu proses bisnis sistem maka dibuatlah sebuah *Activity diagram* untuk menggambarkannya. Berikut merupakan *Activity diagram* yang buat berdasarkan usecase yang telah dibuat.

1) *Activity Diagram login*

Pada *activity diagram* login akan digambarkan alur kerja sistem saat aktor *login*.

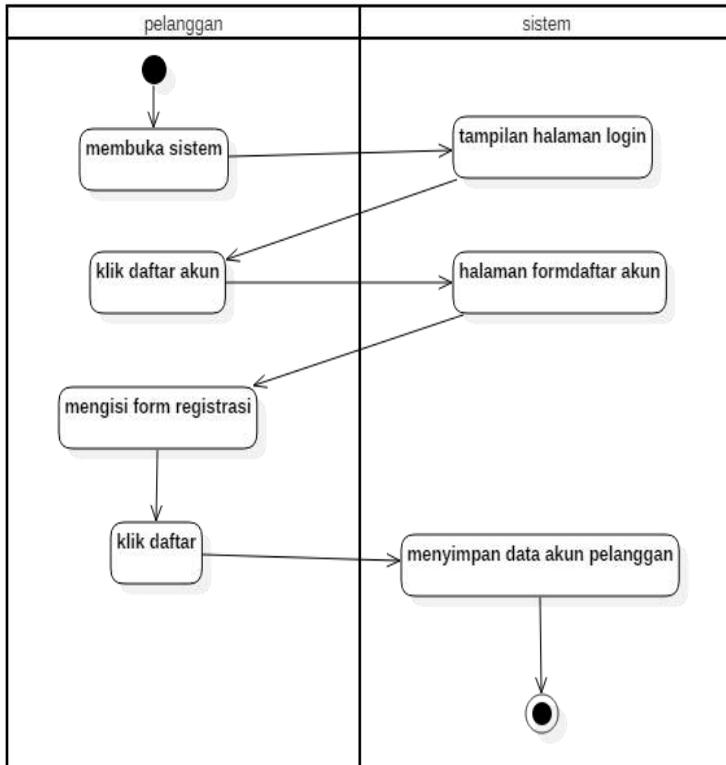


Gambar 3.6 Activity Diagram Login

Pada gambar 3.6 menjelaskan bahwa alur dari user Ketika *login* adalah mengisi *username* dan *password* dan akan dilakukan autentifikasi oleh basis data sistem sehingga bisa masuk ke beranda sistem.

2) Activity Diagram Registrasi

Pada activity diagram membuat akun akan digambarkan alur kerja sistem saat mahasiswa membuat akun.

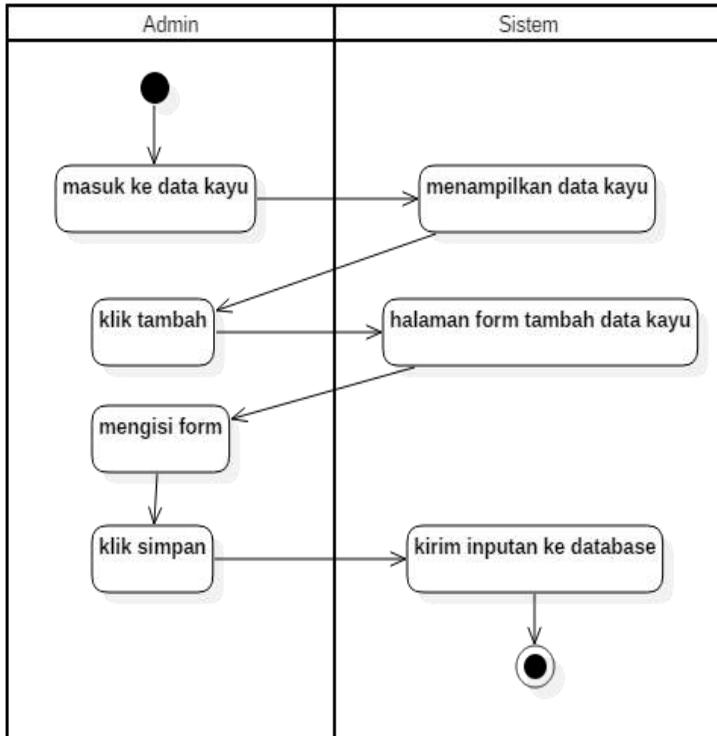


Gambar 3.7 Activity Diagram Registrasi

Pada gambar 3.7 menjelaskan bahwa alur dari pelanggan ketika membuat akun yaitu klik daftar akun setelah itu sistem menampilkan *form* untuk mendaftarkan akun.

3) Activity Diagram Input data kayu

Pada *activity diagram* tambah data kayu adalah menggambarkan alur kerja dari penginputan data kayu oleh pihak admin.

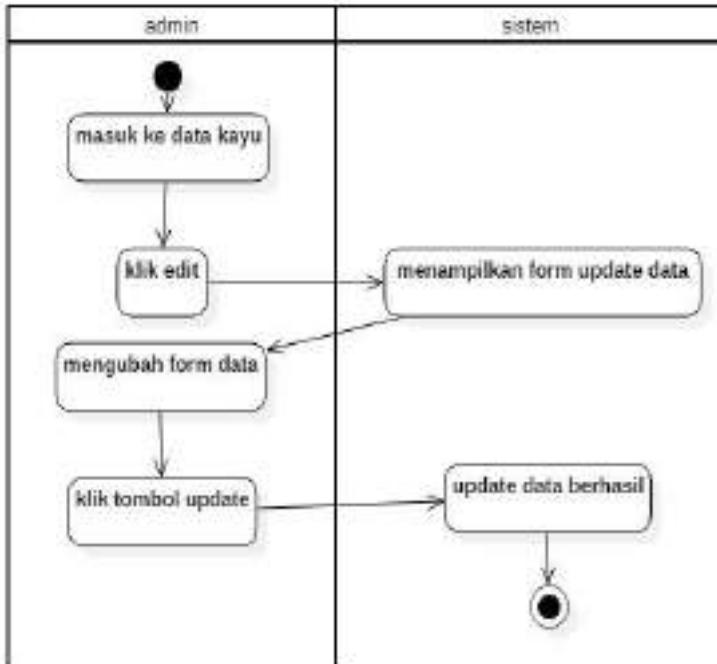


Gambar 3.8 Activity Diagram Input Data

Pada gambar 3.8 menjelaskan bahwa dalam menambah data kayu admin harus masuk ke halaman data kayu dan klik tambah, sehingga sistem menampilkan *form* tambah data yang bisa diisi dan setelah selesai, data itu akan disimpan pada database dan ditampilkan di halaman data kayu.

4) Activity Diagram Update data kayu

Pada *activity diagram update data* data data adalah menggambarkan alur kerja pihak admin dalam mengubah data kayu.

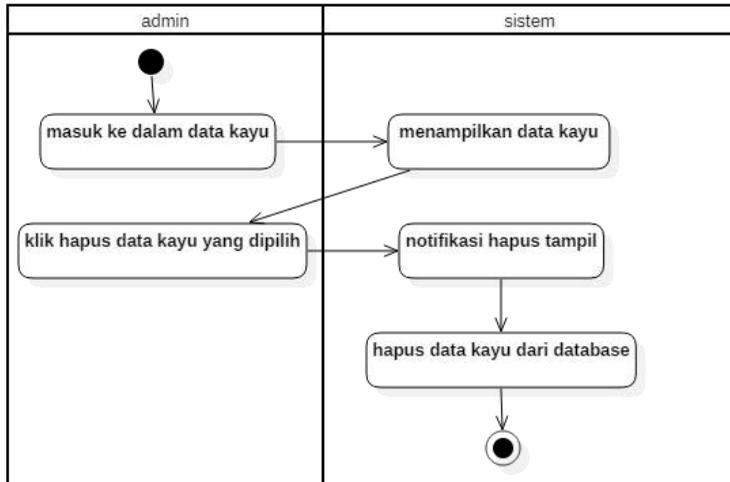


Gambar 3.9 Activity Diagram Update Data

Pada gambar 3.9 menjelaskan bahwa dalam mengupdate data kayu, admin harus menuju kedalam halaman data kayu dan memilih kayu yang datanya akan diupdate, klik edit sehingga sistem menampilkan form data kayu yang akan diupdate dan perubahan yang dilakukan akan disimpan kedalam database dan ditampilkan dalam halaman data kayu.

5) **Activity Diagram Hapus Data Kayu**

Pada *activity diagram* hapus data kayu ini menggambarkan alur kerja sistem dalam menghapus data kayu yang dilakukan oleh pihak admin.

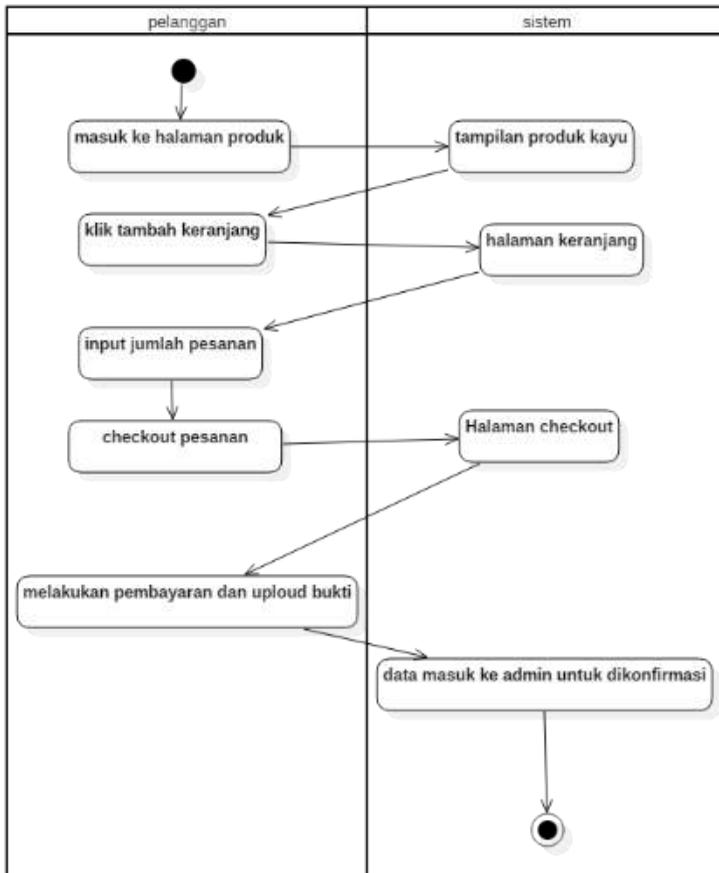


Gambar 3.10 Activity Diagram Hapus Data

Pada gambar 3.10 menjelaskan bahwa alur kerja untuk menghapus data kayu adalah dengan masuk kedalam halaman data kayu dan memilih data kayu yang akan dihapus, klik hapus agar sistem menampilkan notifikasi lanjut hapus atau batal hapus. Dan sistem akan mengirimkan *query delete* data ke database sistem dan menghapus data yang dipilih untuk dihapus.

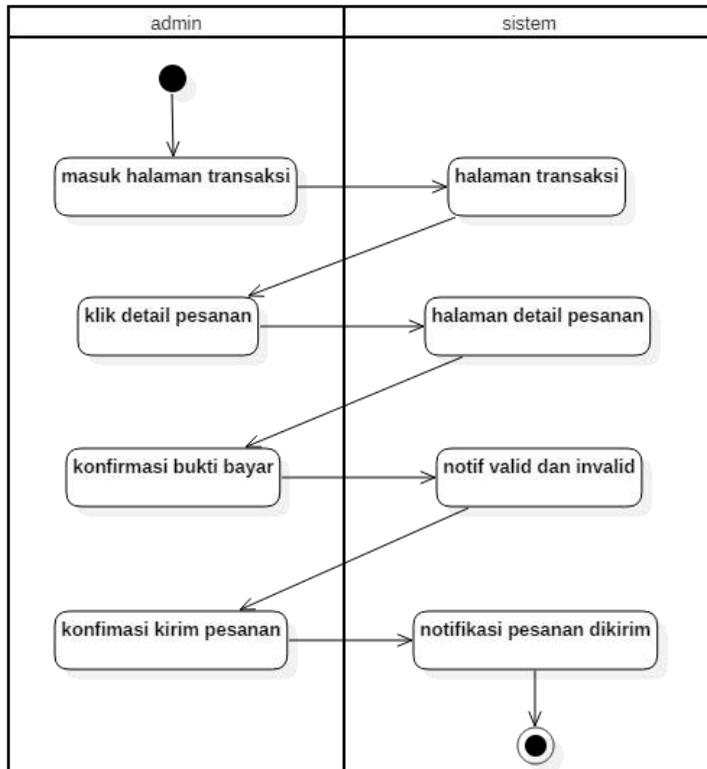
6) **Activity Diagram Transaksi**

Pada *activity diagram* transaksi penjualan kayu ini menggambarkan alur kerja sistem dalam pemesanan dan konfirmasi penjualan kayu yang dilakukan oleh pihak pelanggan dan admin.



Gambar 3.11 Activity Diagram Transaksi Pelanggan

Pada gambar 3.12 menjelaskan bahwa alur kerja pemesanan kayu yang dilakukan pelanggan. Dalam melakukan pemesanan pelanggan harus masuk ke dalam halaman produk. Selanjutnya klik "Tambah" dan muncul *form* pesanan yang mana pelanggan harus menginput jumlah pesanan, kemudian klik "check out" dan melakukan pembayaran atau mengupload bukti bayar untuk dikonfirmasi oleh pihak admin.

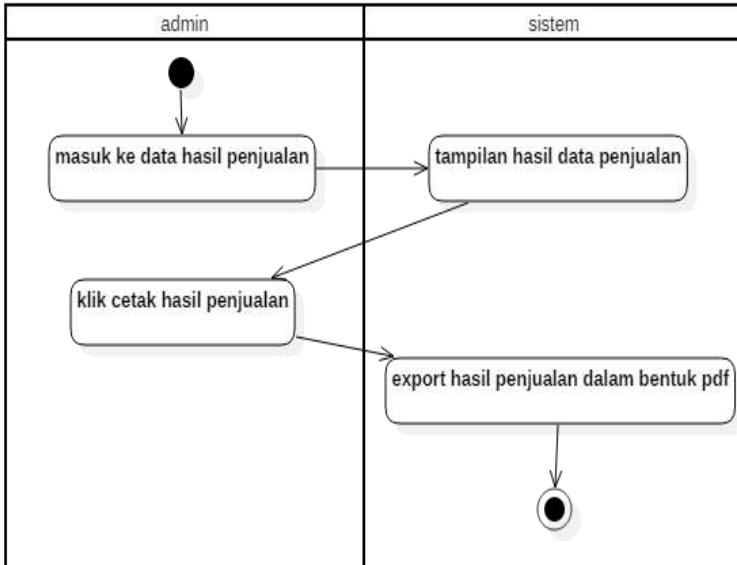


Gambar 3.12 Activity Diagram Transaksi Admin

Pada gambar 3.13 menjelaskan bahwa alur kerja konfirmasi pesanan kayu yang dilakukan admin. Dalam melakukan konfirmasi pesanan harus masuk ke dalam halaman transaksi. Selanjutnya klik “detail” dan muncul *form* transaksi atau pesanan sekaligus bukti pembayaran. Selanjutnya admin mengirim konfirmasi bukti bayar *valid* atau *invalid*, jika bukti bayar *valid* maka admin akan langsung melakukan konfirmasi pengiriman barang.

7) **Activity Diagram Laporan Bulanan**

Pada *activity diagram* cetak hasil penjualan alur kerja admin dalam mencetak hasil data pembelian.

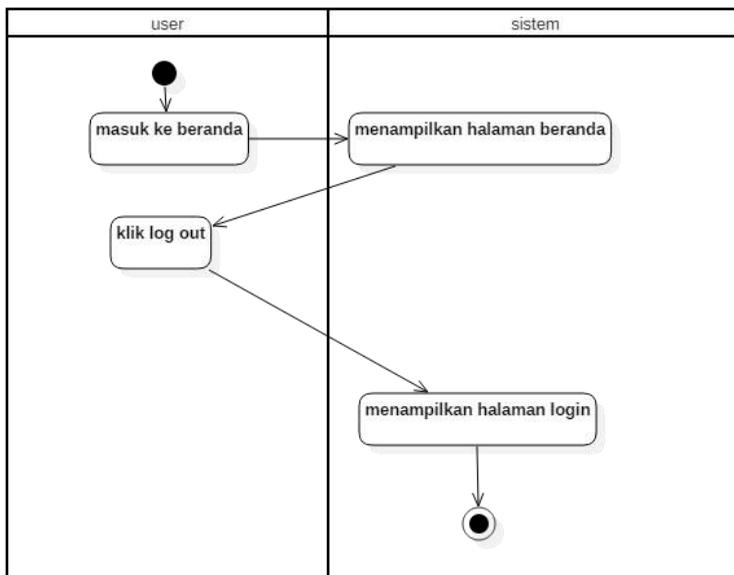


Gambar 3.13 Activity Diagram Laporan Penjualan

Pada gambar 3.14 menjelaskan alur kerja admin dalam mencetak data hasil penjualan adalah dengan masuk kedalam halaman data hasil penjualan dan klik cetak sehingga sistem melakukan ekspor data penjualan kedalam bentuk pdf.

8) **Activity Diagram Logout**

Pada activity diagram logout menjelaskan alur kerja dari user dalam melakukan *logout* pada sistem.



Gambar 3.14 Activity Diagram Logout

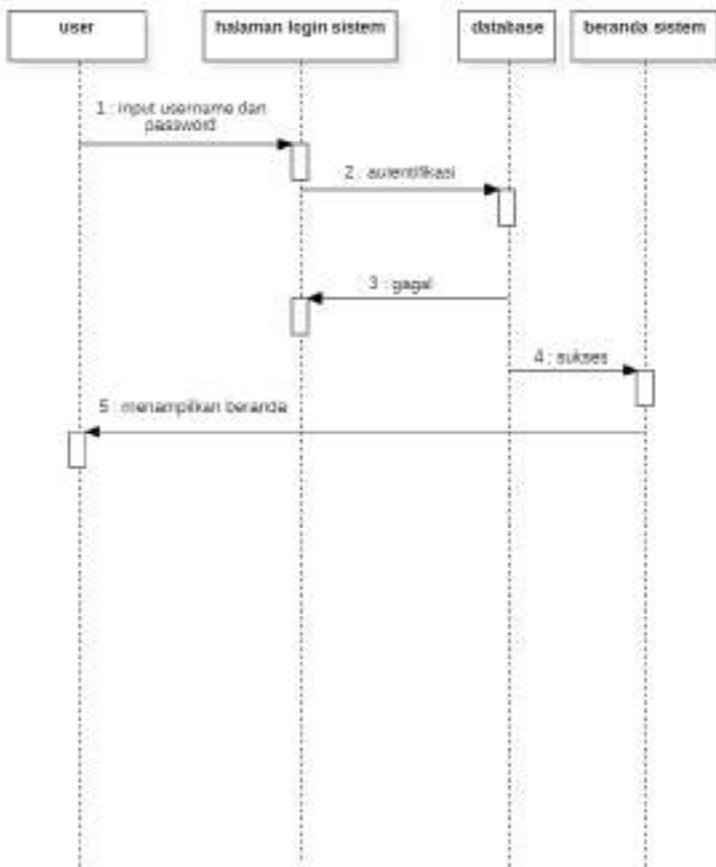
Pada gambar 3.15 menjelaskan alur kerja *log out user* dimana *user* harus menuju kehalaman beranda dan klik *log out* maka sistem akan menuju ke halaman *login*.

E. Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menunjukkan sebuah interaksi setiap partisipan sistem melalui garis vertikal dan pengurutan pesan dari atas ke bawah. Berikut beberapa *sequence diagram* yang terdiri dari beberapa *sequence diagram* antara lain sebagai berikut.

1) Sequence Diagram Login

Sequence diagram login menunjukkan pertukaran pesan yang terjadi saat *user* memasukkan inputan data serta alur data pada sistem tersebut

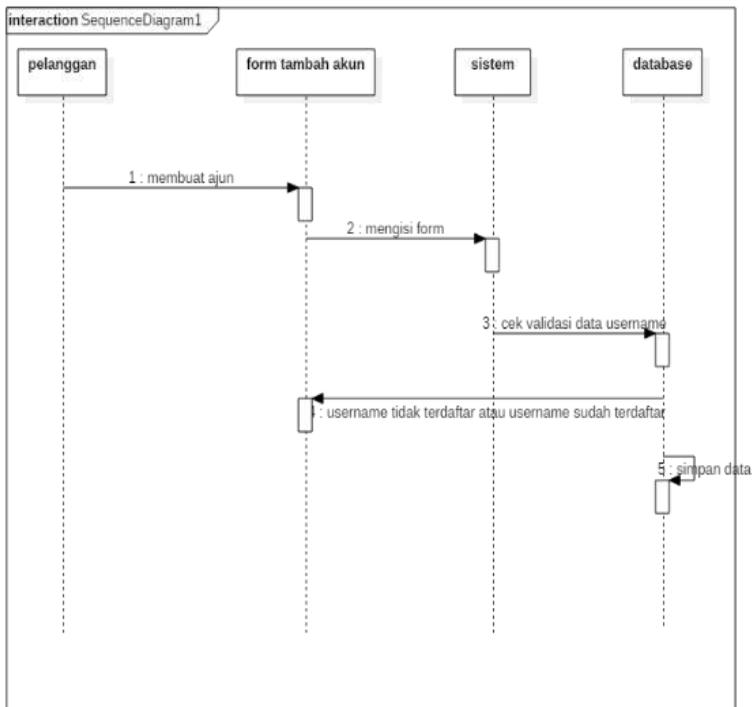


Gambar 3.15 Sequence Diagram Login

Pada gambar 3.16 menggambarkan bahwa pertukaran informasi antara *user* dan juga sistem serta basis data dimana ketika autentifikasi gagal maka akan Kembali ke halaman *login* dan apabila berhasil akan menuju ke halaman beranda.

2) Sequence Diagram Registrasi

Sequence diagram registrasi akun menunjukkan pertukaran pesan yang terjadi saat *user* memasukkan inputan data *form* daftar akun serta alur data pada sistem tersebut.

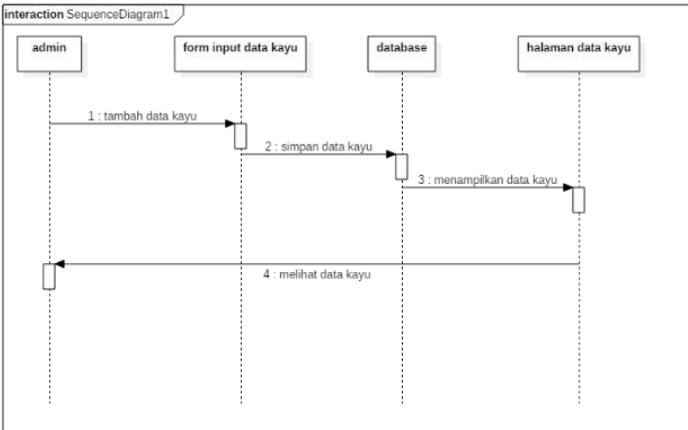


Gambar 3.16 Sequence Diagram Registrasi

Pada gambar 3.16 menggambarkan bahwa pertukaran informasi antara *user* dan juga sistem serta basis data dimana *user* melakukan input ke *form* data daftar akun dan basis data menyimpan data *form* yang sudah di inputkan oleh *user*.

3) Sequence Diagram Input Data Kayu

Sequence diagram tambah data kayu menunjukkan penambahan informasi data kayu ke dalam database sistem.

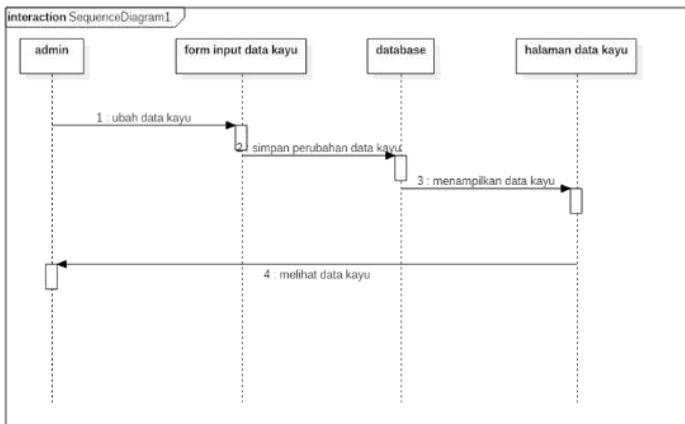


Gambar 3.17 Sequence Diagram Input Data Kayu

Pada gambar 3.17 menunjukkan bagaimana admin menambahkan data kayu yang akan di simpan oleh database sistem sehingga data yang sudah disimpan dapat ditampilkan di halaman data produk kayu.

4) Sequence Diagram Update Data Kayu

Sequence Diagram Update Data Kayu menunjukkan perubahan data kayu ke dalam database sistem.

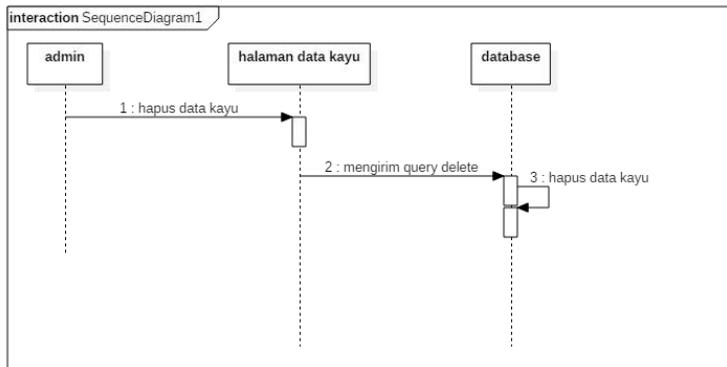


Gambar 3.18 Sequence Diagram Update Kayu

Pada gambar 3.18 Menunjukkan admin mengupdate atau merubah data kayu yang akan di simpan oleh database sehingga data yang simpan bisa ditampilkan dihalaman produk.

5) *Sequence Diagram* Hapus Data Kayu

Sequence Diagram Hapus Data Kayu menunjukkan perubahan dengan menghapus data kayu.

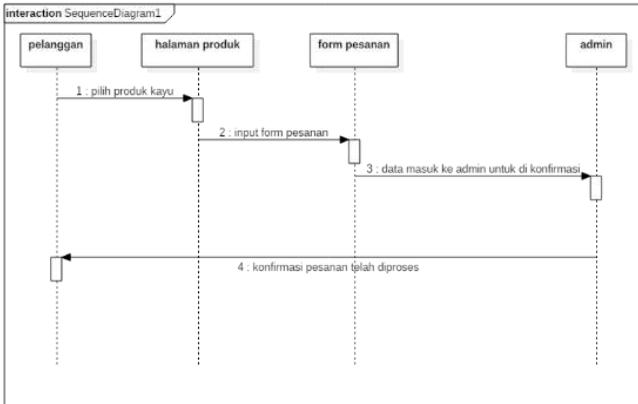


Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Hapus Data Kayu

Pada gambar 3.19 menunjukkan admin menghapus data kayu yang kemudian disimpan oleh database untuk ditampilkan dihalaman data produk.

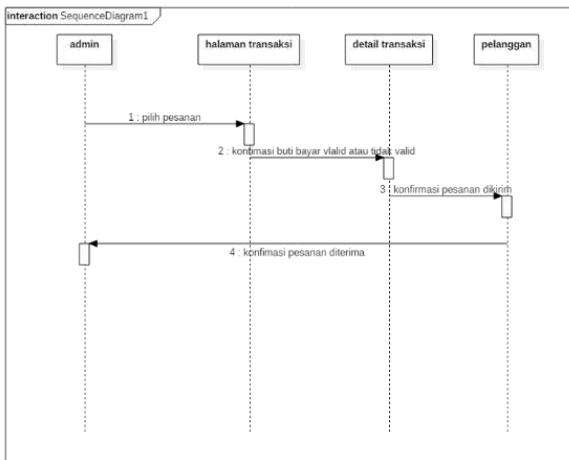
6) *Sequence Diagram* Transaksi

Sequence Diagram Transaksi menunjukkan bagaimana proses transaksi yang dilakukan oleh pelanggan dan admin.



Gambar 3.20 Sequence Diagram Transaksi Pelanggan

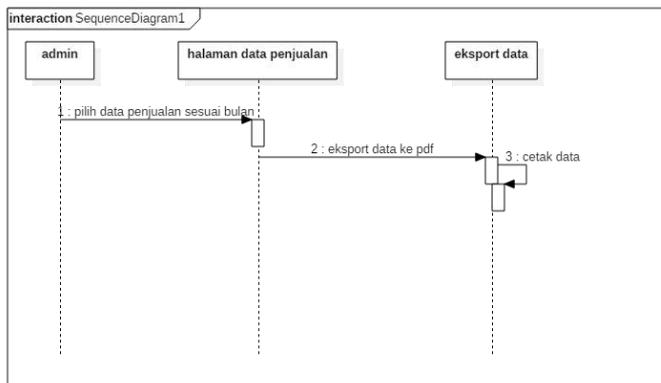
Pada gambar 3.20 menunjukkan bagaimana pelanggan melakukan transaksi dengan memilih produk, kemudian mengisi *form* pesanan (jumlah, alamat dan metode pembayaran) sehingga data dapat masuk ke admin untuk dikonfirmasi.



Gambar 3.21 Sequence Diagram Transaksi Admin

Pada gambar 3.21 menunjukkan bagaimana admin melakukan konfirmasi/memperoses pesanan dengan mengirim validitas bukti bayar, kemudian konfirmasi pengiriman barang.

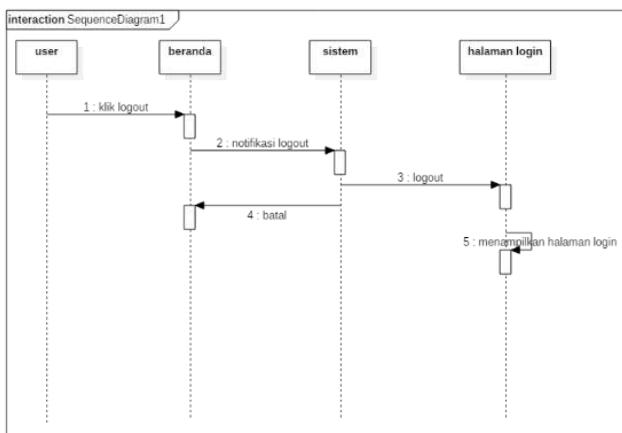
- 7) *Sequence Diagram* Laporan bulanan
Sequence Diagram Laporan bulanan menunjukkan proses pelaporan data penjualan bulanan.



Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Laporan Bulanan

Pada gambar 3.22 menunjukkan proses admin memilih data penjualan sesuai bulan, selanjutnya diekspor ke pdf untuk dicetak.

- 8) *Sequence Diagram* Logout
Sequence Diagram Logout menunjukkan proses *logout* yang dilakukan oleh user.

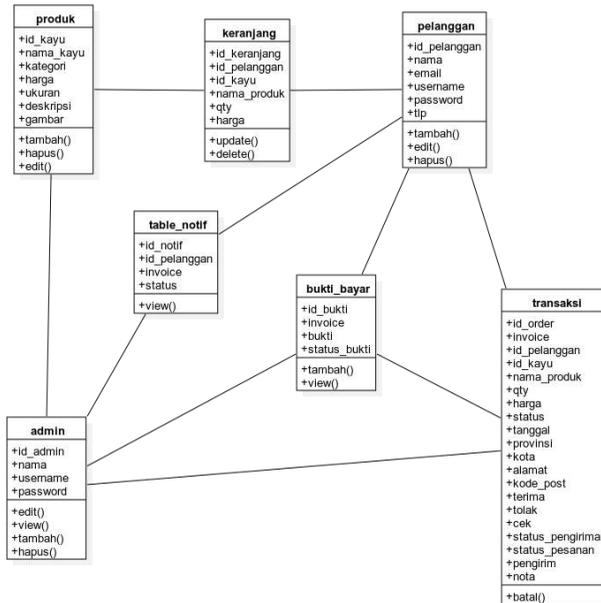


Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Logout

Pada gambar 3.23 menunjukkan bagaimana proses *user* dalam melakukan *logout* yang nantinya akan kembali ke halaman *login*.

F. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk permodelan basis data. Permodelan ini terdiri dari kelas-kelas yang saling berelasi serta terdiri dari *atribut* dan *method*. *Class diagram* tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

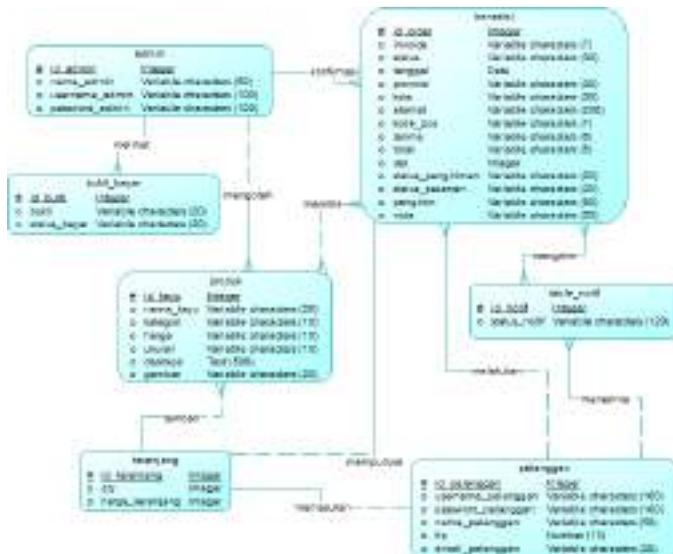


Gambar 3.24 Class Diagram Toko Kayu

Class diagram pada gambar 3.24 tersebut menggambarkan kelas-kelas yang terdapat pada sistem serta *method* dan *atribut* yang dimiliki oleh setiap kelasnya

G. ERD (Entity Relationship Diagram)

Pada Gambar dibawah ini menjelaskan keseluruhan dari setiap *entitas* yang memiliki atribut masing-masing dan direlasikan dengan kardinalitas antar *entitas* sehingga dapat berelasi.



Gambar 3.25 ERD Toko Kayu

H. Desain Basis Data

Pada perancangan sistem informasi *e-commerce* toko kayu berbasis website ini diperlukan sebuah basis data yang akan menjadi sistem penyimpanan data. Sehingga dibutuhkan perancangan database yang sesuai dan dapat dijadikan gambaran dari basis data yang akan dibutuhkan oleh sistem yang dirancang ini nantinya.

Dalam proses perancangan database terdapat beberapa tabel yang saling berelasi/terhubung. Setiap tabel berisi kolom yang memiliki type data serta panjang nilai data. Nilai panjang data tersebut berguna untuk membatasi panjang karakter data yang disimpan dalam database. Tabel tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1) Tabel admin

Nama Basis Data : toko_kayu

Tabel Nama : admin

Jumlah Field : 4 (Empat)

Nama Field : id_admin, nama, username, password

Tipe Data : int, varchar

Tabel 3.3 Desain Basis Data Tabel Admin

Nama	Type data	Panjang	Keterangan
Id_admin	int	5	Primary Key
nama	varchar	50	-
username	varchar	100	-
password	varchar	100	-

2) Tabel pelanggan

Nama Basis Data : toko_kayu

Tabel Nama : pelanggan

Jumlah Field : 7 (Tujuh)

Nama Field : id_pelanggan, username, password, nama, tlp, email

Tipe Data : int, varchar

Tabel 3.4 Desain Basis Data Tabel Pelanggan

Nama	Type data	Panjang	Keterangan
id_pelanggan	Int	5	Primary Key
username	varchar	100	-
password	varchar	100	-
nama	varchar	50	-
tlp	number	13	-
email	varchar	20	-

3) Tabel keranjang

Nama Basis Data : toko_kayu

Tabel Nama : keranjang

Jumlah Field : 6 (Enam)

Nama Field : id_keranjang, id_pelanggan, id_kayu, nama produk, qty, harga

Tipe Data : int, varchar

Tabel 3.5 Desain Basis Data Tabel Keranjang

Nama	Type data	Panjang	Keterangan
id_keranjang	int	5	Primary Key
id_pelanggan	varchar	5	Foreign Key
id_kayu	varchar	5	Foreign Key
nama_produk	varchar	25	-
qty	int	4	-
harga	int	15	-



4) Tabel produk

Nama Basis Data : toko_kayu

Tabel Nama : produk

Jumlah Field : 7 (Tujuh)

Nama Field : id_kayu, nama_kayu, kategori, harga, ukuran, deskripsi, gambar

Tipe Data : int, varchar, blob

Tabel 3.6 Desain Basis Data Tabel Produk

Nama	Type data	Panjang	Keterangan
id_kayu	int	5	Primary Key
nama_produk	varchar	25	-
kategori	varchar	10	-
harga	varchar	15	-
ukuran	varchar	10	-
deskripsi	text	-	-
gambar	varchar	20	-

5) Tabel notif

Nama Basis Data : toko_kayu

Tabel Nama : table_notif

Jumlah Field : 4 (Empat)

Nama Field : id_notif, id_pelanggan, invoice, status

Tipe Data : int, varchar

Tabel 3.7 Desain Basis Data Tabel Notif

Nama	Type data	Panjang	Keterangan
id_notif	int	5	Primary Key
id_pelanggan	int	5	Foreign Key
invoice	varchar	7	-
status	enum	-	-

6) Bukti bayar

Nama Basis Data : toko_kayu

Tabel Nama : bukti_bayar

Jumlah Field : 4 (Empat)

Nama Field : id_bukti, invoice, bukti, status_bayar

Tipe Data : int, varchar, enum



Tabel 3.8 Desain Basis Data Tabel Bukti Bayar

Nama	Type data	Panjang	Keterangan
id_bukti	int	5	Primary Key
invoice	varchar	7	-
bukti	varchar	20	-
status_bayar	Enum('0', '1')	-	-

7) Tabel transaksi

Nama Basis Data : toko_kayu

Tabel Nama : transaksi

Jumlah Field : 17 (Tujuh Belas)

Nama Field : id_order, invoice, id_pelanggan, id_kayu, nama_produk, qty, harga, status, tanggal, provinsi, kota, alamat, kode_post, terima, tolak, cek, status_pengiriman, status_pesanan

Tipe Data : int, varchar, date

Tabel 3.9 Desain Basis Data Tabel Transaksi

Nama	Type data	Panjang	Keterangan
id_order	int	5	Primary Key
invoice	varchar	7	-
id_pelanggan	varchar	5	Foreign Key
id_kayu	varchar	5	Foreign Key
nama_produk	varchar	25	-
qty	int	4	-
harga	int	15	-
status	varchar	30	-
tanggal	date	-	-
provinsi	varchar	35	-
kota	varchar	35	-
alamat	varchar	200	-
kode_post	varchar	7	-
terima	varchar	6	-
tolak	varchar	5	-
cek	int	5	-
status_pengiriman	varchar	20	-



Tabel 3.10 Tabel Desain Basis Data Tabel Transaksi

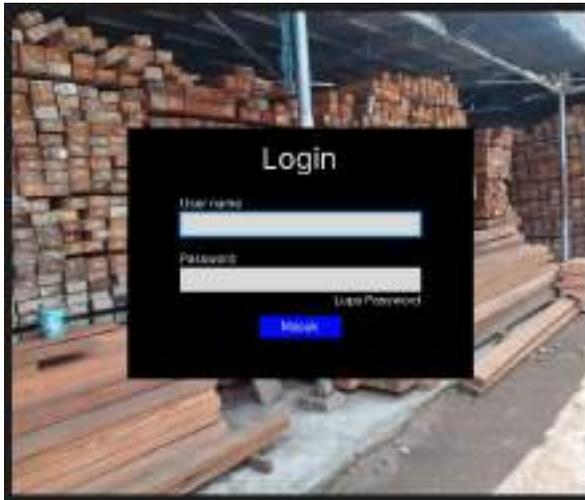
Nama	Type data	Panjang	Keterangan
status_pesanan	Enum('0','1','2')	-	-
pengirim	varchar	50	-
nota	varchar	20	-

I. Perancangan *User Interface*

UI atau *User Interface* adalah elemen visual yang berguna untuk menghubungkan pengguna (*user*) dengan sistem teknologi. Antarmuka pemakai *User Interface* dapat menerima informasi dari pengguna *user* dan memberikan informasi kepada pengguna *user* untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. Berikut adalah tampilan rancangan *user interface* yang akan dirancang oleh peneliti.

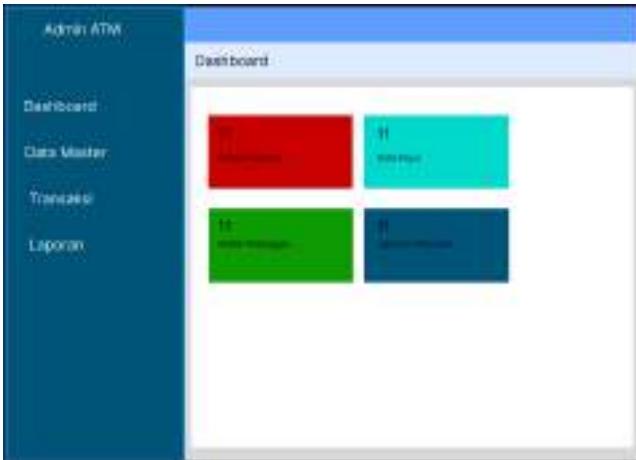
1. *User Interface* Pada Admin

a. Halaman *Login*

Gambar 3.26 Halaman *Login* Admin

Halaman *Login* adalah halaman yang digunakan oleh aktor/admin untuk masuk kedalam sistem dengan menginput *username* dan *password*.



b. Halaman *Dashboard*

Gambar 3.27 Halaman Dashboard Admin

Halaman *Dashboard* adalah halaman awal yang menampilkan fitur-fitur utama admin.

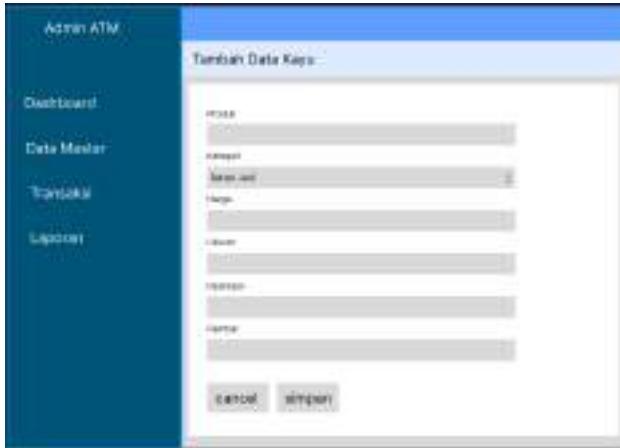
c. Halaman Data Kayu



Gambar 3.28 Halaman Data Kayu

Halaman Data Kayu adalah halaman untuk admin mengatur data kayu baik tambah data, edit, maupun hapus data.

d. Halaman Tambah Data



Gambar 3.29 Halaman Tambah Data

Halaman tambah data adalah halaman untuk menginput data kayu yang akan di tampilkan di halaman data kayu.

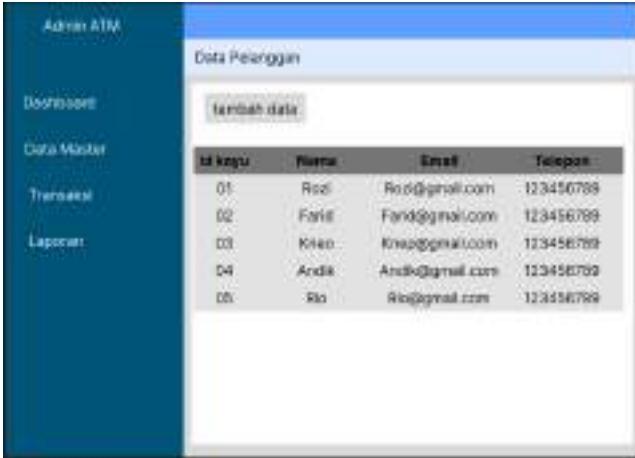
e. Halaman Edit Data

Halaman edit data adalah halaman untuk mengubah atau mengupdate data.



Gambar 3.30 Halaman Edit Data

f. Halaman Data Pelanggan

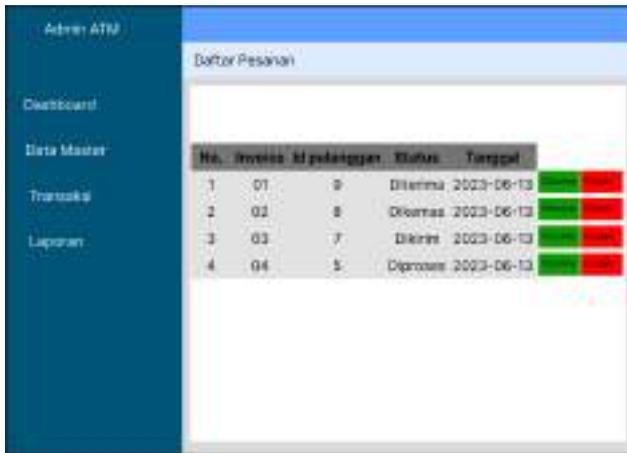


Id kartu	Nama	Email	Telepon
01	Rodi	Rodi@gmail.com	123456789
02	Faris	Faris@gmail.com	123456789
03	Kriso	Kriso@gmail.com	123456789
04	Andi	Andi@gmail.com	123456789
05	Rio	Rio@gmail.com	123456789

Gambar 3.31 Data Pelanggan

Halaman Data Pelanggan adalah halaman yang menampilkan akun pelanggan yang sudah registrasi.

g. Halaman Daftar Pesanan



No.	Invoice Id pelanggan	Status	Tanggal
1	01	8	Diterima 2023-06-13
2	02	8	Dikemas 2023-06-13
3	03	7	Dikirim 2023-06-13
4	04	5	Diproses 2023-06-13

Gambar 3.32 Halaman Daftar Pesanan

Halaman Daftar Pesanan adalah halaman untuk admin menerima pesanan dan mengkonfirmasi pesanan ke pelanggan.

h. Halaman Laporan Penjualan

Produk	Tanggal	Harga	QTY	Subtotal
Mahoni	2023-06-13	Rp. 20.000	4	Rp. 80.000
Papan	2023-06-13	Rp. 20.000	5	Rp. 100.000
Reng	2023-06-13	Rp. 20.000	3	Rp. 60.000
Usuk	2023-06-13	Rp. 20.000	1	Rp. 20.000
Total Jumlah Terjual = 13				
Jumlah Pendapatan = Rp. 260.000				

Gambar 3.33 Halaman Laporan Penjualan

Halaman Laporan Penjualan adalah halaman pelaporan penjualan setiap bulan.

2. User Interface Pada Web User/Pelanggan

a. Halaman Registrasi

Gambar 3.34 Halaman Registrasi

Halaman Registrasi Adalah *form* register akun *user/pelanggan* sebelum melakukan transaksi atau *login* ke website penjualan.

b. Halaman Login



Gambar 3.35 Halaman Login User

Halaman login adalah halaman yang digunakan oleh aktor/user untuk masuk kedalam sistem dengan menginputkan *username* dan *password*.

c. Halaman Beranda



Gambar 3.36 Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman awal sistem yang akan menampilkan sebagian kecil produk, promosi dan metode pembayaran.

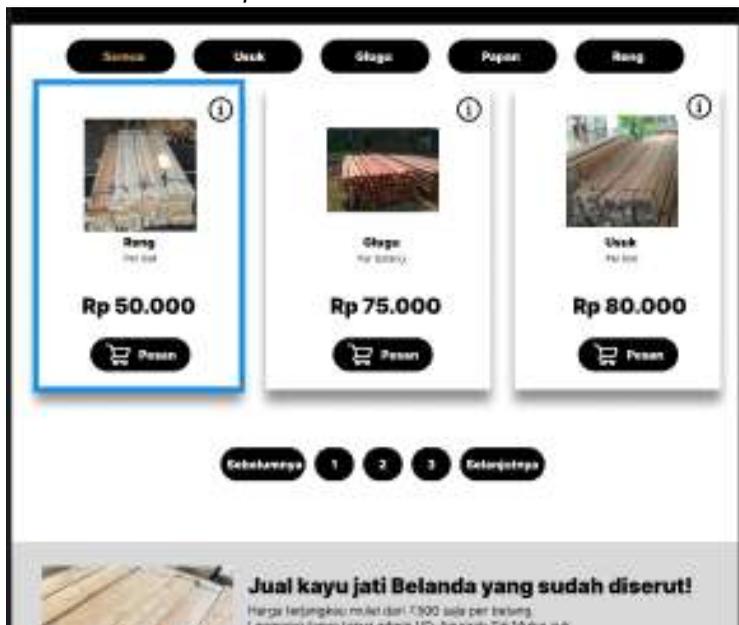
d. Halaman Anugrah Tiri Mulya



Gambar 3.37 Halaman Anugrah Tiri Mulya

Halaman Anugrah Tiri Mulya adalah halaman yang berisi tentang informasi mengenai profil UD. Anugrah Tiri Mulya

e. Halaman Shop



Gambar 3.38 Halaman Shop

Halaman *shop* merupakan halaman yang menampilkan semua jenis produk kayu, promosi dan metode pembayaran.

f. Halaman Keranjang

No	Image	Nama	Harga	Qty	Subtotal	Action
1.		Usak	Rp 20,000	1	Rp 20,000	Update Delete
Grandtotal = Rp 20.000						Belanja Lagi Checkout

Pesanan Saya

No	Invoice	Kode Bayar	Action
1.	INV001	Rp 20,000	Bayar Cancel

Gambar 3.39 Halaman Keranjang

Halaman Keranjang adalah yang memungkinkan pelanggan untuk mengumpulkan barang-barang yang ingin mereka beli sebelum mereka mengatur *checkout*.

g. Halaman *Checkout*

Daftar Pesanan				
No	Nama	Qty	Harga	Subtotal
1.	Usak	1	Rp. 20.000	Rp. 20.000
Grand Total Rp. 20.000				

Nama:
 Personal:
 Alamat:
 No:
 Kota:
 Kode Pos:

[Order](#)
[Cancel](#)

Gambar 3.40 Halaman *Checkout*

Halaman *Checkout* adalah pelanggan melanjutkan pembelian barang secara *online* yang dilakukan oleh pembeli untuk menyelesaikan pembelian.

h. Halaman Pembayaran



Gambar 3.41 Halaman Pembayaran

Halaman Pembayaran adalah halaman untuk pelanggan mengupload bukti pembayaran berupa bukti transfer.

i. Halaman Riwayat Pembelian



Gambar 3.42 Halaman Riwayat Pembelian

Halaman Riwayat Pembelian adalah halaman yang dapat memberikan informasi mengenai ekspedisi dari barang yang sudah dipesan.

