

BAB III

DATA METODE PENELITIAN

3.1 Alat

Alat yang digunakan untuk membuat *website* berupa perangkat keras dan perangkat lunak.

a. Perangkat Keras

1. Laptop
2. Mouse

b. Perangkat Lunak

1. *Sistem operasi windows 8.1*
2. *Web server : XAMPP.*
3. *Bahasa pemrograman PHP, Javascript, HTML, CSS.*
4. *Database : PhpMyAdmin v3.2.1*
5. *Web Editor : Macromedia Dreamweaver.*
6. *Browser : Mozilla Firefox dan Google Chrome.*

3.2 Bahan

Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah:

3.2.1 Data Khalayak Sasaran

Segmentasi *target audience* yang akan dituju pada proyek tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Geografis

Secara geografis, penelitian dilakukan hanya pada perusahaan Karya Satu yang berada di wilayah Kota Pontianak dan dalam hal geografis proyek targetnya adalah masyarakat Indonesia namun tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat yang berada di luar negeri.

2. Demografis

Target *audience* dari segi demografis adalah produknya dipasarkan untuk memenuhi kebutuhan para pengembang perumahan dan masyarakat baik yang membangun rumah atau renovasi rumah di daerah Kota Pontianak (Kalimantan Barat) maupun di Indonesia dan mancanegara.

3. Psikografis

Dari segi psikografis adalah kebutuhan akan mebel dengan berbagai seni dan ukiran menjadi penting bagi masyarakat terutama masyarakat kota (*modern*). Oleh sebab itu, perusahaan Mebel Karya Satu berupaya memenuhi harapan masyarakat dengan menyiapkan berbagai jenis model *furniture* yang dibutuhkan oleh para pengembang maupun masyarakat yang ingin membangun rumah serta renovasi, Mebel Karya Satu menyediakan *furniture* yang diinginkan melalui berbelanja di internet.

4. Manfaat

Dari segi manfaat, targetnya adalah mereka yang mencari produk yang menyediakan manfaat khusus untuk memuaskan kebutuhan masyarakat yang membutuhkannya, karena perusahaan menawarkan berbagai macam *furniture* yang dibutuhkan untuk mempercantik rumah mereka.

3.2.2 Hasil Wawancara

Fakta dan fenomena yang terjadi di perusahaan, sebagaimana hasil wawancara dengan informan terungkap dalam mempromosikan usaha masih bersifat konvensional seperti menyebarkan kartu nama perusahaan, spanduk (baliho), dan stempel dan belum menggunakan media internet. Di era modern sekarang media pemasaran yang cukup menjanjikan adalah menggunakan internet. Dapat dimaklumi mengingat pengguna internet semakin banyak, oleh sebab itu perlunya penggunaan media internet oleh pihak perusahaan untuk pemasaran produk sehingga dapat menampilkan produk secara luas dan ingin menampilkan pencitraan pada perusahaan maupun produk terbaru.



Gambar 3. 1 Foto Brosur Mebel Karya Satu

Adanya peluang bisnis yang dihasilkan dari internet, maka pihak perusahaan mebel Karya Satu ingin menampilkan produk serta pencitraan melalui *website e-commerce*, perusahaan ingin menampilkan suatu tampilan yang memberikan kenyamanan terpercaya pada konsumen atau masyarakat sebagai target pasar dalam bidang sistem teknologi digital yang berdampak positif dalam memberikan pelayanan yang terbaik. Melalui *website e-commerce* dengan tujuan memberikan kemudahan konsumen dalam memesan atau mencari info terbaru dari perusahaan. Maka dari itu, peluang bisnis yang ditawarkan melalui *website e-commerce* dapat membantu masyarakat dengan menampilkan inovasi serta fitur-fitur menarik yang dapat menjadikan peluang yang lebih baik dalam bisnis di perusahaan.

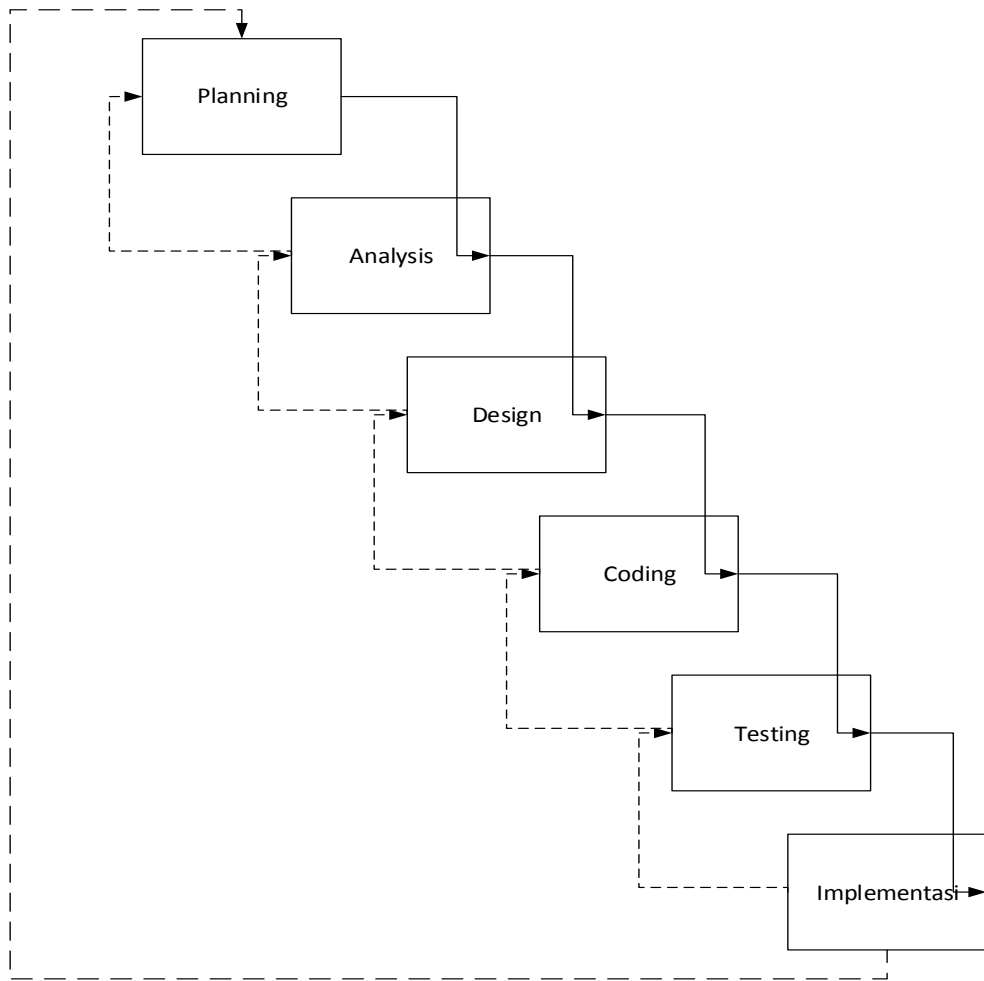


Gambar 3. 2 Foto Kartu Nama Mebel Karya Satu

Hasil yang diperoleh pada saat wawancara kepada pihak perusahaan Mebel Karya Satu melalui Bapak Achmad Yani, S.E. (sebagai penanggung jawab), beliau memberikan jawaban bahwa perusahaan mempunyai target pasar masyarakat dan investor yang ingin merenovasi rumah, sedangkan untuk insvestor yang ingin membangun perumahan dan sebagainya. Promosi yang dilakukan oleh perusahaan hanya melalui media brosur, kartu nama, dan stempel.

3.3 Alur Penelitian

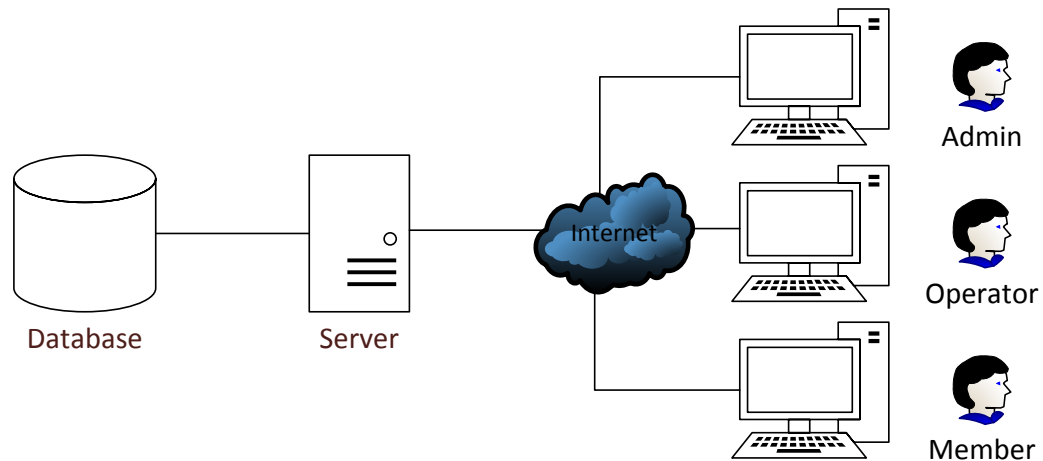
Perancangan Mebel Karya Satu menggunakan metode *Waterfall*. *Waterfall Model* atau *Classic Life Cycle* merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Metode *Waterfall* bisa dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Metode *Waterfall*

3.4 Arsitektur

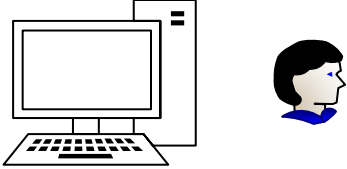
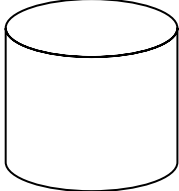

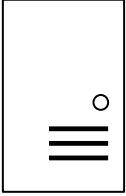
Pada tahap ini dilakukan penentuan perancangan sistem yang akan digunakan. Berikut merupakan perancangan sistem yang diusul:



Gambar 3. 4 Arsitektur Sistem yang Diusul

Database server yang digunakan pada aplikasi *MySQL* dan menggunakan *Xampp* sebagai *web server*. Komunikasi antara pengguna dan *web server* menggunakan *internet* dan *web browser* pada perangkat pengguna. Saat pengguna mengakses aplikasi, *web server* memuat antarmuka dan melakukan pengambilan data yang diperlukan dari *database server*. Melalui antarmuka yang dimuat *web server* pengguna bisa menyimpan data ke *database server*. Berikut adalah keterangan arsitektur yang dibuat:

Tabel 3. 1 Keterangan Komponen Arsitektur

	<p><i>Admin</i></p> <p>Operator</p> <p><i>Member</i></p>
	<p>Berisi data-data sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kategori Barang 2. <i>List</i> Barang 3. <i>Request Design</i> 4. Data Pengurus 5. Laporan 6. Data <i>Member</i> 7. <i>Testimonial</i> 8. Laporan Penjualan 9. Laporan Stok Barang
	<p>Jaringan komputer yang saling terhubung.</p>
	<p>Suatu sistem komputer yang menyediakan jenis layanan tertentu untuk <i>client</i> dalam suatu jaringan komputer.</p>

3.5 Analisis Kebutuhan

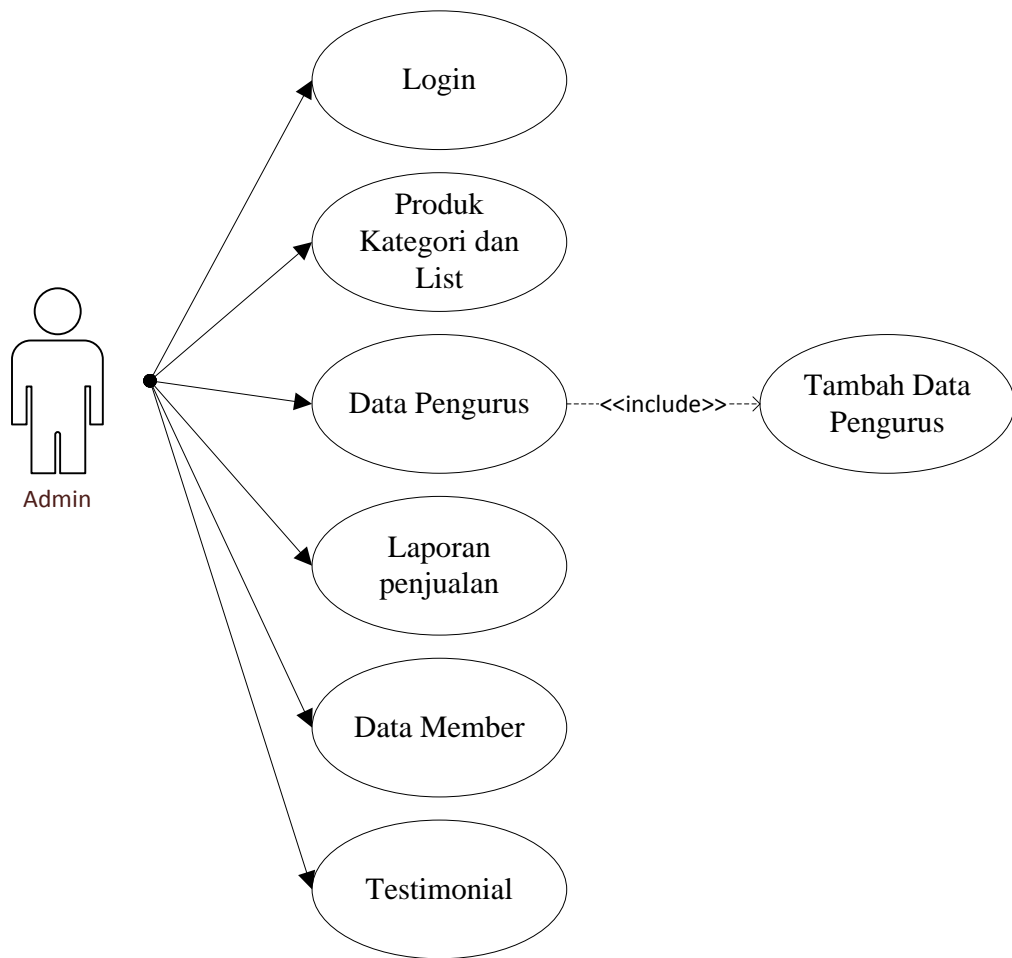
Analisis kebutuhan didapat dari studi literatur dan diskusi bersama pemilik Mebel Karya Satu. Berikut merupakan analisis kebutuhan pada aplikasi:

1. Kategori Barang.
2. *List* Barang.
3. *Request Design*
4. Data Pengurus.
5. Laporan.
6. *Data Member*.
7. Laporan Penjualan.
8. Laporan Stok Barang.
9. *Testimonial*

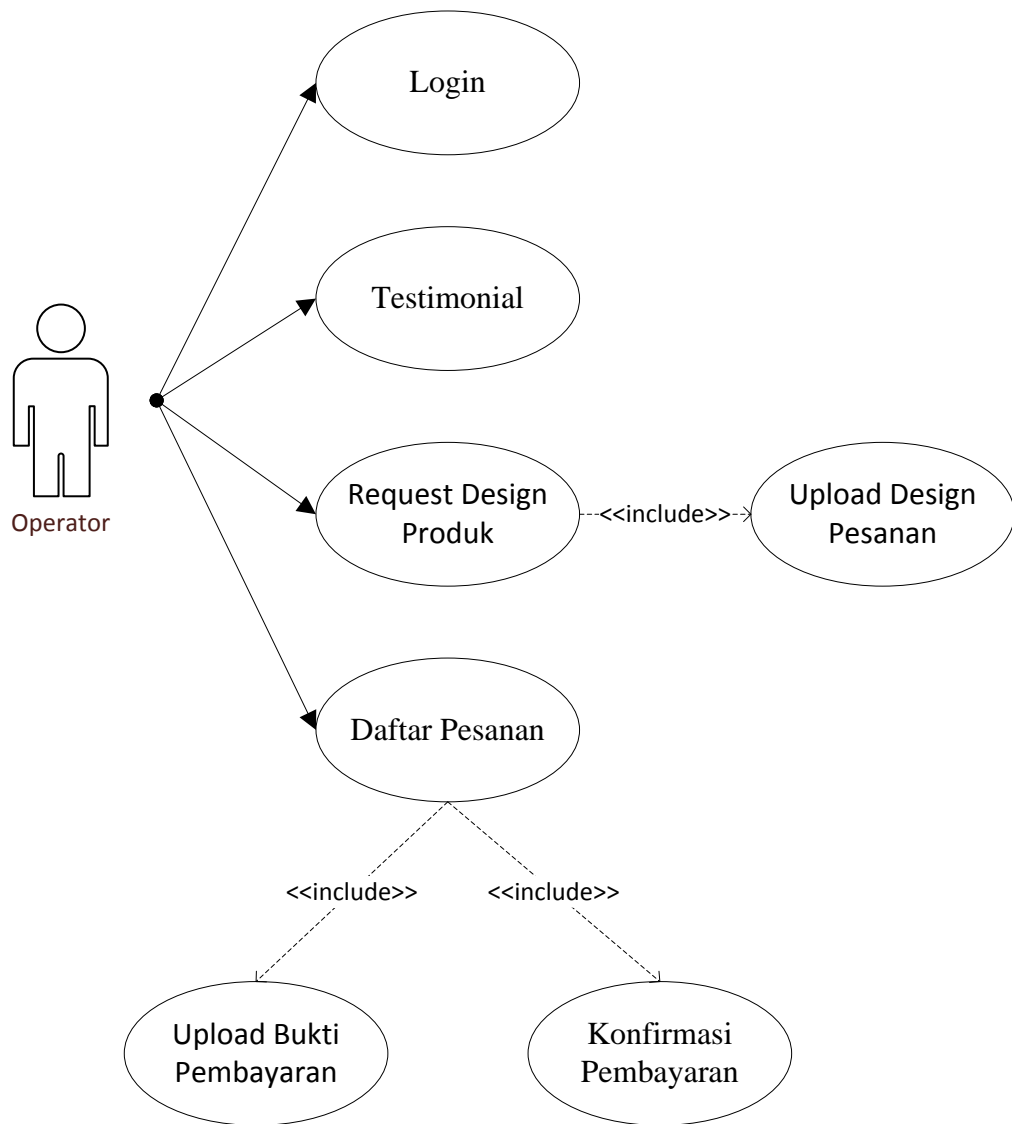
3.6 Rancangan

3.6.1 Use Case Diagram

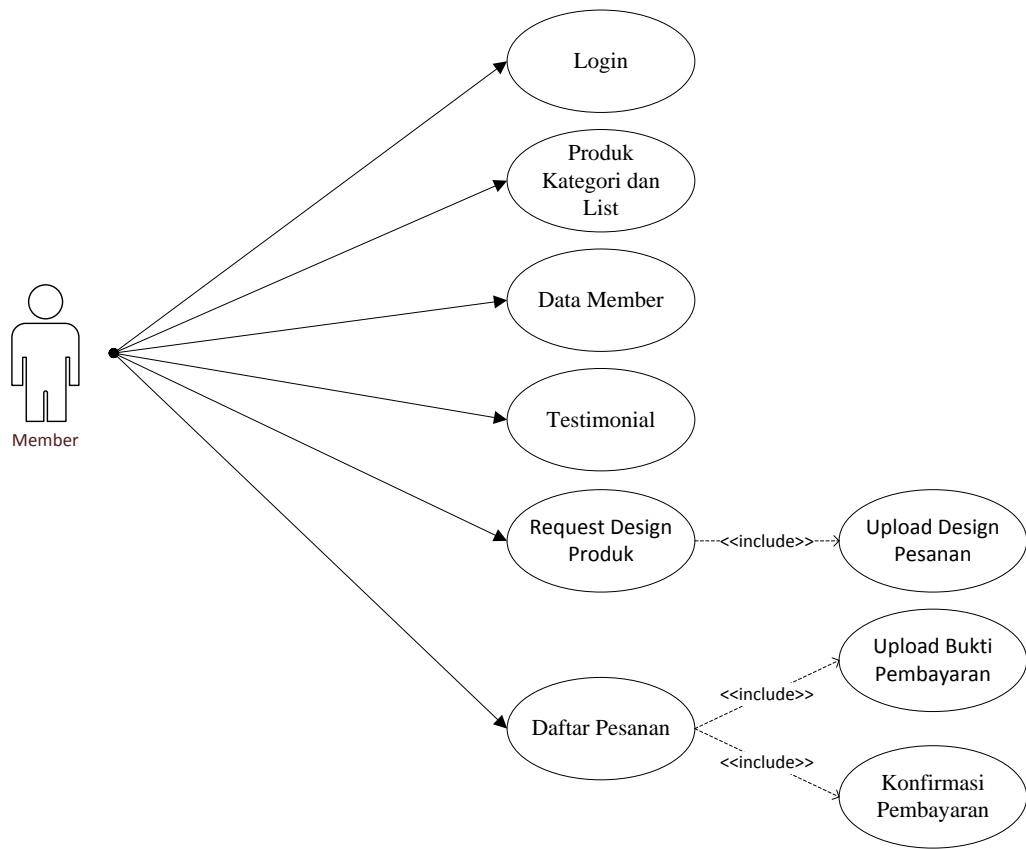
Berdasarkan *analisis* kebutuhan dibuatlah *use case* diagram untuk membantu perancangan *website* Mebel Karya Satu. Berikut adalah *use case* yang dibuat pada *use case* diagram:



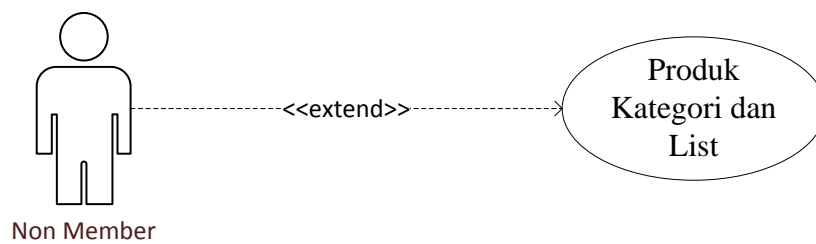
Gambar 3.5 Use Case Diagram Aktor Admin



Gambar 3. 6 Use Case Diagram Aktor Operator



Gambar 3. 7 Use Case Diagram Aktor Member



Gambar 3. 8 Use Case Diagram Aktor NonMember

Berikut penjelasan tentang Gambar *UseCase*:

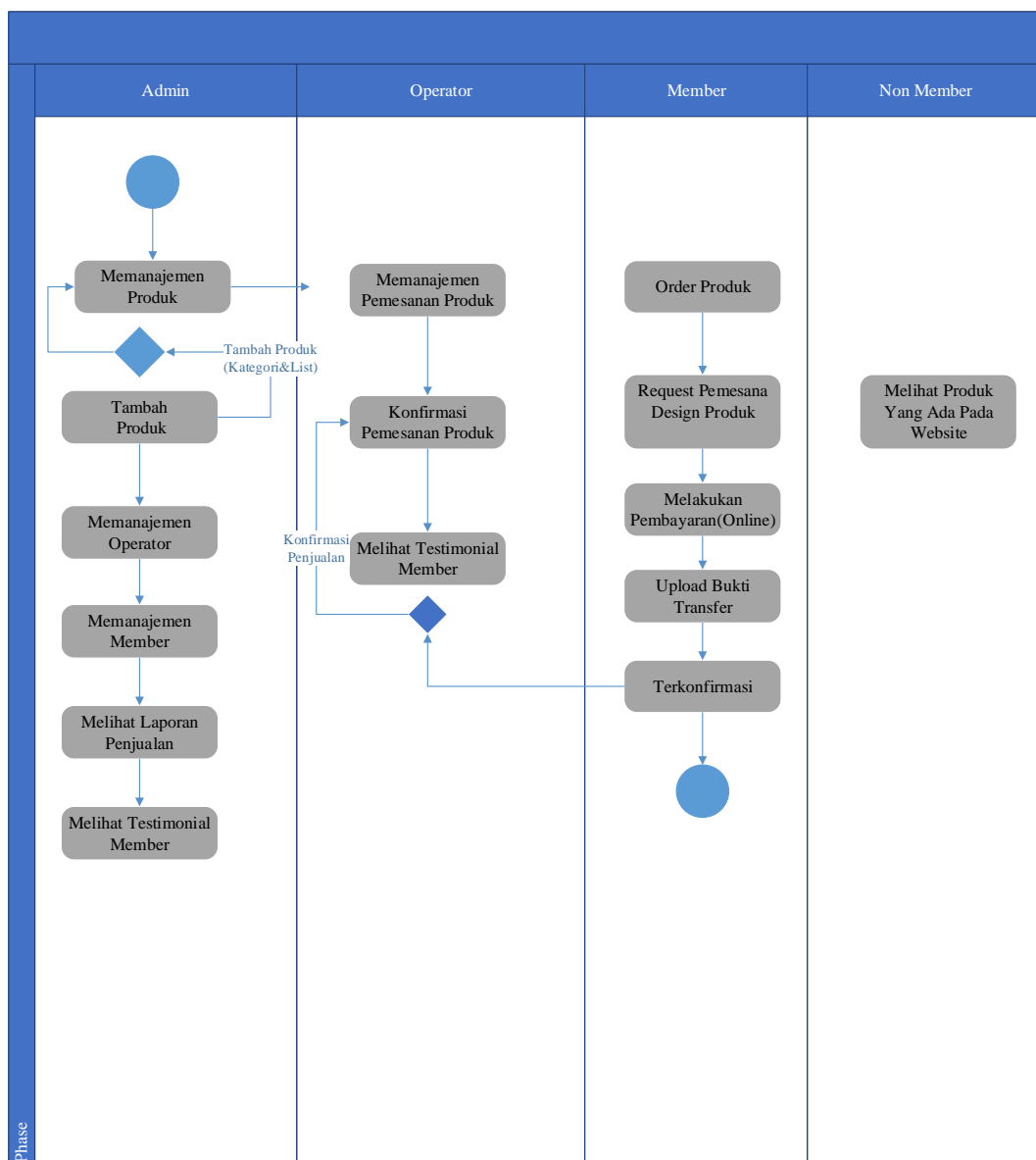
1. Terdapat 4 aktor pada *use case* diagram aplikasi yakni *admin*, operator, *member*, dan *non member*.
2. *Admin* berhubungan langsung pada data barang seperti list barang, kategori barang, data pengurus, laporan penjualan data *member* dan *testimonial* sehingga dapat melakukan pengelolaan data.
3. *Member* dapat melakukan pemesanan melalui *order* dan *special order*, maka *member* melakukan pembayaran *transfer* dan melakukan *upload* bukti transfer.
4. Operator melakukan pengecekan bukti transfer berdasarkan barang yang dibeli jika bukti transfer sudah tertera, operator akan segera mengkonfirmasi pesanan.
5. *Non Member* hanya bisa melihat *website* Mebel Karya Satu dan melihat lihat kategori produk.

3.6.2 Activity Diagram

Berdasarkan *analysis* kebutuhan admin dapat melakukan penambahan hak akses data pengurus, lalu memeriksa stok-stok barang apakah masih ada atau tidak, jika stok barang habis maka admin dapat melakukan *update* stok barang, jika stok barang masih ada maka tidak ada perubahan. *Member* dapat melakukan pemesanan barang melalui *order* dan *special order*, dalam pembayaran dilakukan secara *online*.

Selanjutnya bukti transfer dilakukan dengan cara upload bukti pembayaran, jika telah melakukan upload bukti member akan menunggu konfirmasi pemesanan

dari operator, dan operator melakukan pengecekan *detail* pesanan *member*, apabila sudah lengkap dengan ketentuan pembayaran maka operator melakukan konfirmasi pemesanan dan pesanan *member* terkonfirmasi. Berikut adalah gambar activity diagram 3.9:



Gambar 3.9 Activity Diagram

3.6.3 Class Diagram

Berdasarkan *analisis* kebutuhan dibuatlah *class* diagram untuk membantu perancangan *website* Mebel Karya Satu. Berikut adalah *class* diagram:



Gambar 3. 10 Class Diagram

Berikut penjelasan tentang Gambar 3.10:

1. Terdapat kelas pada diagram digunakan untuk inisialisasi ke dalam *tabel model* dan basis data aplikasi.
2. Pada kelas *login* memiliki asosiasi dengan kelas *member*. Artinya setiap *member* terlebih dahulu harus melakukan *login*.
3. Pada kelas *member* memiliki asosiasi dengan kelas barang. Artinya setiap *member* boleh tidak melakukan pembelian atau melakukan pembelian lebih dari satu kali.
4. Pada kelas produk memiliki asosiasi dengan kelas transaksi. Artinya minimal setiap *member* melakukan pembelian produk akan mendapatkan *invoice id*.
5. Pada kelas *request design* memiliki asosiasi dengan kelas produk. Artinya dalam kelas *request design*, *member* dapat melakukan pemesanan produk yang diinginkan dan nantinya akan ditanggapi oleh operator selanjutnya, *member* mendapatkan sebuah *no invoice id* setiap melakukan *order*.
6. Pada kelas transaksi memiliki *composition* dengan kelas bukti pembayaran. Artinya kelas bukti pembayaran merupakan bagian dari kelas transaksi. Kelas bukti pembayaran tidak dapat berdiri sendiri apabila kelas transaksi tidak ada.
7. Pada kelas bukti pembayaran memiliki asosiasi dengan kelas alamat pengiriman. Artinya apabila transaksi sesuai dengan ketentuan nominal maka pesanan akan segera di proses.

8. Pada kelas alamat pengiriman memiliki asosiasi dengan kelas pemberitahuan. Artinya apabila barang telah selesai di proses, maka akan mendapatkan notifikasi.
9. Pada kelas *testimonial* tidak memiliki hubungan pada kelas lainnya.

3.6.4 Kamus Data

Berikut merupakan rancangan *database* yang diperlukan dalam perancangan kamus data:

Tabel 3. 2 Kamus Data *Admin*

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<i>id_Admin</i>	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> pada tabel <i>admin</i> .
2.	Nama	Varchar	30	Kolom yang menunjukkan nama <i>admin</i> .
3.	<i>Username</i>	Varchar	30	Kolom yang menunjukkan identitas <i>admin</i> saat <i>login</i> .
4.	<i>Password</i>	Varchar	40	Kolom yang menunjukkan <i>password</i> saat <i>admin login</i> .
5.	<i>Email</i>	Varchar	40	Kolom yang menunjukkan <i>email admin</i> untuk registrasi.
6.	Foto	Varchar	30	Kolom yang menunjukkan foto <i>admin</i> .
7.	<i>Level</i>	Int	-	Kolom yang menunjukkan peran hak akses saat <i>user login</i> .

Tabel 3. 3 Kamus Data *Level*

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<i>id_level</i>	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> id level.
2.	<i>nama_level</i>	Varchar	20	Kolom yang menunjukkan peran hak akses saat user <i>login</i> .

Tabel 3. 4 Kamus Data *Member*

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<i>id_member</i>	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> id <i>member</i> .
2.	Nama	Varchar	40	Kolom sebagai nama calon <i>member</i> .
3	Hp	Varchar	14	Kolom sebagai no hp calon <i>member</i> .
4	Alamat	Text	-	Kolom sebagai alamat calon <i>member</i> .
5	<i>Username</i>	Varchar	30	Kolom sebagai <i>username</i> calon <i>member</i> .

Tabel 3. 5 Kamus Data *Member* (Lanjutan)

6	<i>Email</i>	Varchar	40	Kolom yang menunjukkan <i>email</i> calon <i>member</i> untuk registrasi.
7	<i>Password</i>	Varchar	40	Kolom sebagai <i>password</i> yang di inginkan calon <i>member</i> .
8	<i>show_password</i>	Varchar	30	Kolom sebagai <i>password</i> yang terlihat saat diinputkan.
9	<i>tanggal_daftar</i>	<i>Date</i>	-	Kolom sebagai tempo registrasi.
10	<i>kode_konfirmasi</i>	Varchar	100	Kolom kode konfirmasi registrasi.
11	<i>Status</i>	Int	-	Kolom sebagai pemberitahuan registrasi.

Tabel 3. 6 Kamus Data *Order*

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<i>id_order</i>	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> <i>id order</i> .
2.	<i>invoice_id</i>	Varchar	30	Kolom sebagai nota <i>order member</i> .
5	<i>id_user</i>	Int	-	Kolom sebagai <i>id user</i> .
6	<i>Status</i>	Int	-	Kolom sebagai konfirmasi <i>order</i> .
7	Dilihat	Int	-	Kolom sebagai terkonfirmasi <i>order</i> atau menunggu konfirmasi.
8	Tanggal	<i>Datetime</i>	-	Kolom sebagai tanggal pemesanan barang.

Tabel 3. 7 Kamus Data Spesial *Order*

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> id
2.	Id_member	Int	-	Kolom sebagai id <i>member</i> .
3.	Waktu	Datetime	-	Kolom sebagai waktu <i>order</i> .
4.	Gambar	Varchar	-	Kolom sebagai <i>upload request design</i> dari <i>member</i> .
5.	Penjelasan	Text	-	Kolom sebagai penjelasan bagaimana kerja <i>request design</i> .
6.	Status	Int	-	Kolom sebagai konfirmasi <i>order</i> .
7.	Harga	Double	-	Kolom sebagai harga yang telah disetujui.
8.	Bukti	Varchar	20	Kolom sebagai <i>upload</i> bukti pembayaran.

Tabel 3. 8 Kamus Data Barang

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_barang	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> pada id barang.
2.	nama_barang	Varchar	60	Kolom yang menunjukkan nama barang.
3.	Harga	<i>Double</i>	-	Kolom yang menunjukkan harga barang.
4.	Kategori	Int	-	Kolom yang menunjukkan jenis kategori barang.
5.	Dilihat	Int	-	Kolom yang menunjukkan <i>view</i> barang yang telah dilihat.
6.	<i>Stok</i>	Int	-	Kolom yang menunjukkan stok barang.
7.	Berat	Varchar	3	Kolom yang menunjukkan berat barang.
8.	Deskripsi	<i>Text</i>	-	Kolom yang menunjukkan deskripsi barang.

Tabel 3. 9 Kamus Data Kategori

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_kategori	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> id kategori.
2.	nama_kategori	Varchar	40	Kolom sebagai nama jenis kategori produk.

Tabel 3. 10 Kamus Data Bukti Pembayaran

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_bukti_pembayaran	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> pada id bukti pembayaran.
2.	Id_order	Int		Kolom sebagai primary pada id order.
3.	Bukti	Varchar	30	Kolom sebagai bukti order.
4.	Jatuh tempo	<i>Date</i>	-	Kolom sebagai batasan order.

Tabel 3. 11 Kamus Data Gambar

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_gambar	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> id barang.
2.	gambar	Varchar	50	Kolom sebagai contoh gambar produk.
3.	id_barang	Int	-	Kolom sebagai id barang.

Tabel 3. 12 Kamus Data Pemberitahuan

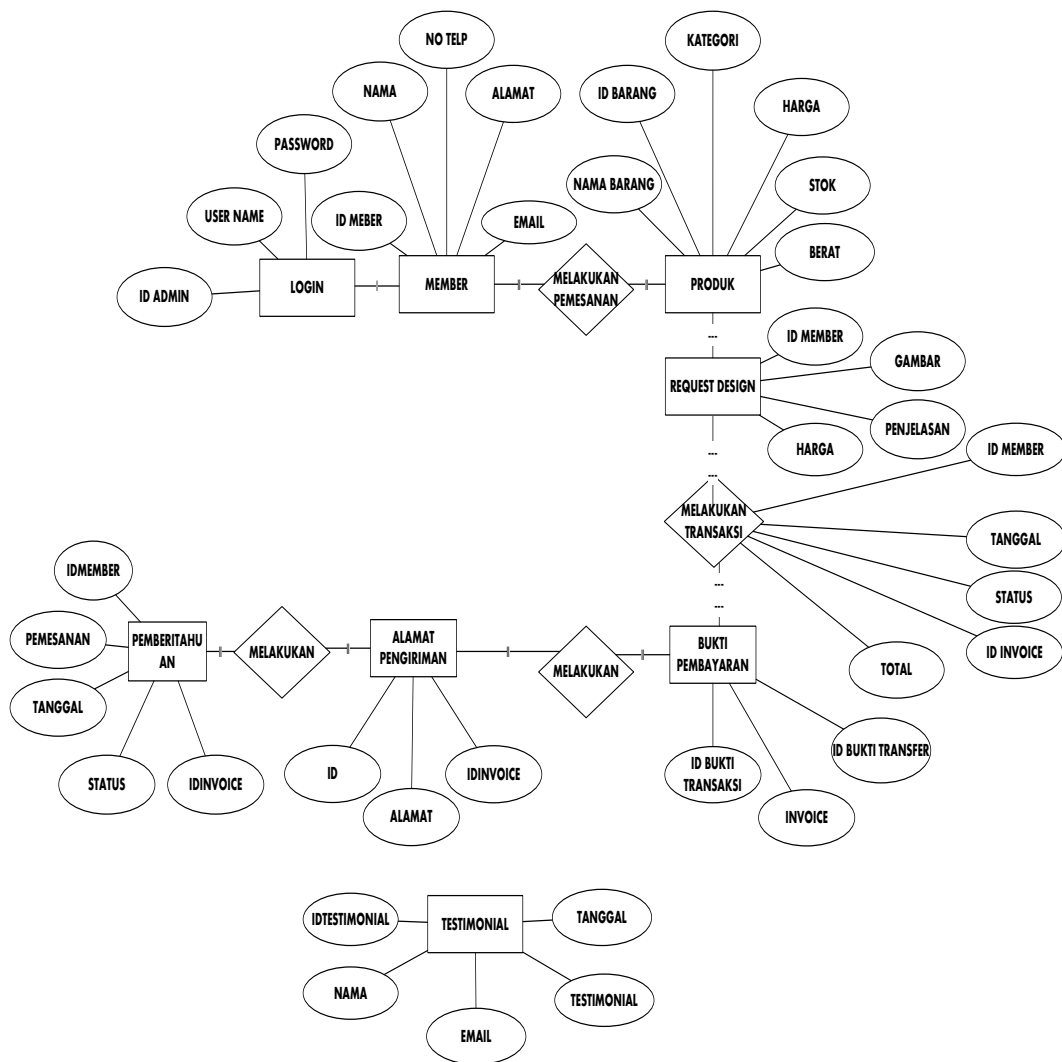
No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> id.
2.	Id_order	Int	-	Kolom sebagai <i>primary</i> id order.
3.	Pesan	<i>Text</i>	-	Kolom sebagai tanya jawab pesan ke operator.
4.	Tanggal	<i>datetime</i>	-	Kolom sebagai ketentuan tanggal, jam order.
5.	User	Int	-	Kolom sebagai nama <i>user</i> atau <i>member</i> .
6.	Jenis	Int	-	Kolom sebagai jenis barang.

Tabel 3. 13 Kamus Data *Testimonial*

No	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<i>id_testimonial</i>	Int	-	Kolom sebagai <i>primary key</i> id <i>testimonial</i> .
2.	Nama	Varchar	40	Kolom sebagai nama <i>member</i> .
3	<i>Email</i>	Varchar	40	Kolom sebagai <i>email member</i> .
4	<i>Testimonial</i>	<i>Text</i>	-	Kolom sebagai <i>text</i> komentar <i>member</i> .
5	Tanggal	<i>Date</i>	-	Kolom sebagai ketentuan tanggal komentar <i>member</i> .

3.6.5 ER Diagram

Berdasarkan analisis kebutuhan dibuatlah ER diagram untuk membantu perancangan *website* Mebel Karya Satu. Berikut adalah ER diagram:



Gambar 3. 11 ER Diagram

Berikut penjelasan tentang Gambar 3.11:

1. Terdapat 7 entitas yang masing-masing memiliki atribut dan relasi.
2. Entitas *login* memiliki relasi *one-to-one* ke entitas *member*, artinya *member* harus *login* agar bisa melakukan pemesanan barang.

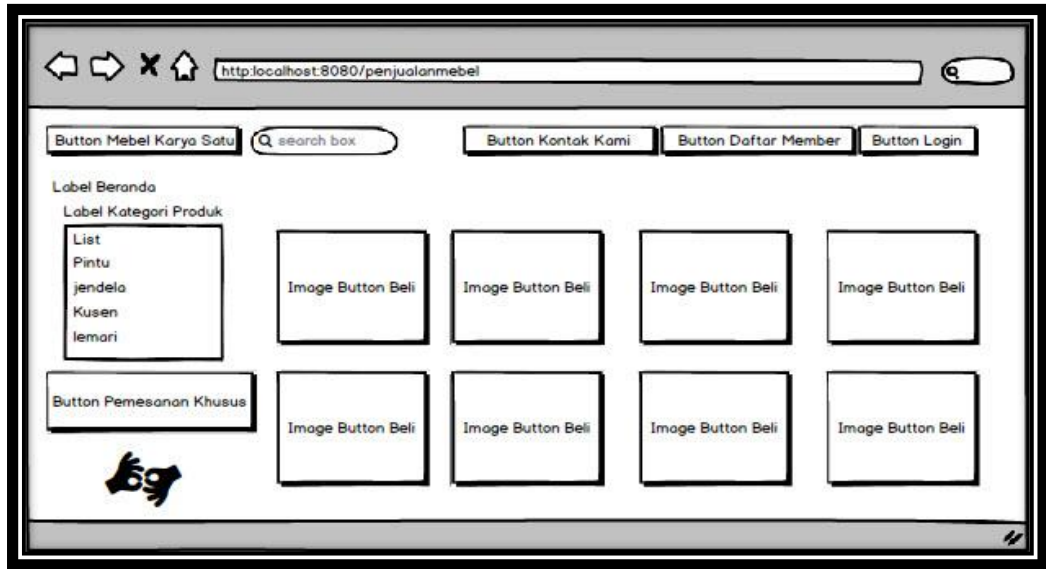
3. Entitas *member* memiliki relasi *many-to-many* ke entitas produk, artinya *member* dapat melakukan banyak transaksi pembelian, dan sebaliknya banyak produk yang dapat dibeli oleh banyak *member*.
4. Entitas produk memiliki relasi *one-to-one* ke entitas *request design* artinya *member* dapat melakukan dua pemesanan melalui *order* dan *request order*.
5. Entitas *Request design* memiliki relasi *many-to-many* ke entitas bukti pembayaran, artinya satu pembelian hanya memiliki satu *invoice id* beserta satu *id* bukti pembayaran.
6. Entitas alamat pengiriman memiliki relasi *one-to-one* ke entitas entitas pemberitahuan, artinya dalam satu pemesanan barang akan mendapatkan konfirmasi pengiriman barang sesuai dengan alamat tujuan.
7. Entitas *testimonial* tidak sama sekali memiliki relasi ke entitas lainnya.

3.6.6 Rancangan Antarmuka

Antarmuka sangatlah penting dalam suatu aplikasi karena merupakan bagian dari perangkat lunak yang menjadi sarana komunikasi antara pengguna dengan sistem serta dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan aktivitasnya.

3.6.6.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama

Rancangan antarmuka halaman utama merupakan tampilan utama dari aplikasi yang dapat dilihat oleh *member*, *non member*, operator dan *admin*. Gambaran rancangan antarmuka halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.12.

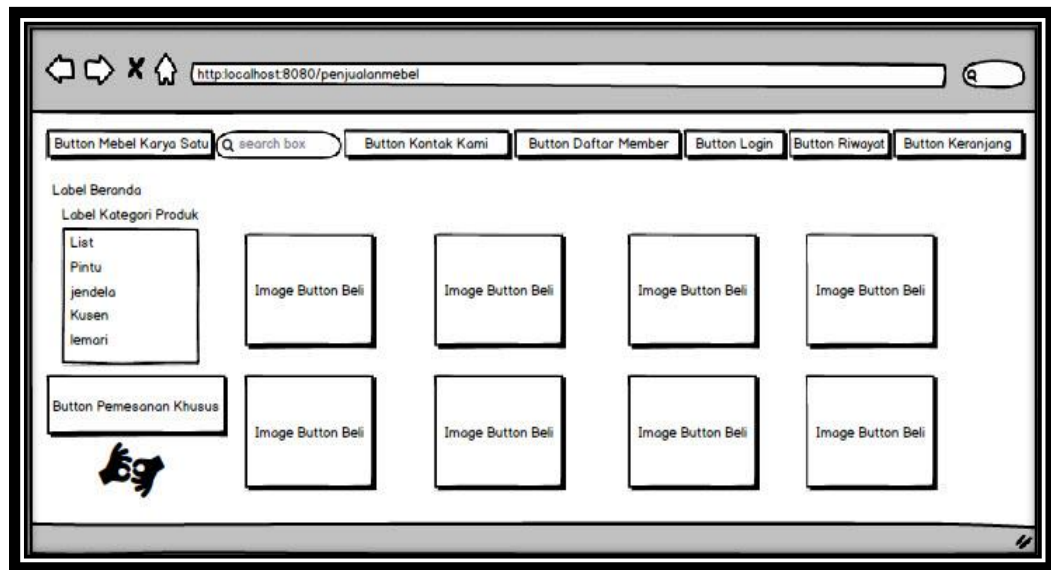


Gambar 3. 12 Rancangan Halaman Utama

Terdapat menu-menu yang dapat dibuka sesuai dengan pengguna. Jika pengguna sudah masuk pada halaman utama menu dapat dijalankan.

3.6.6.2 Rancangan Antarmuka Halaman Produk

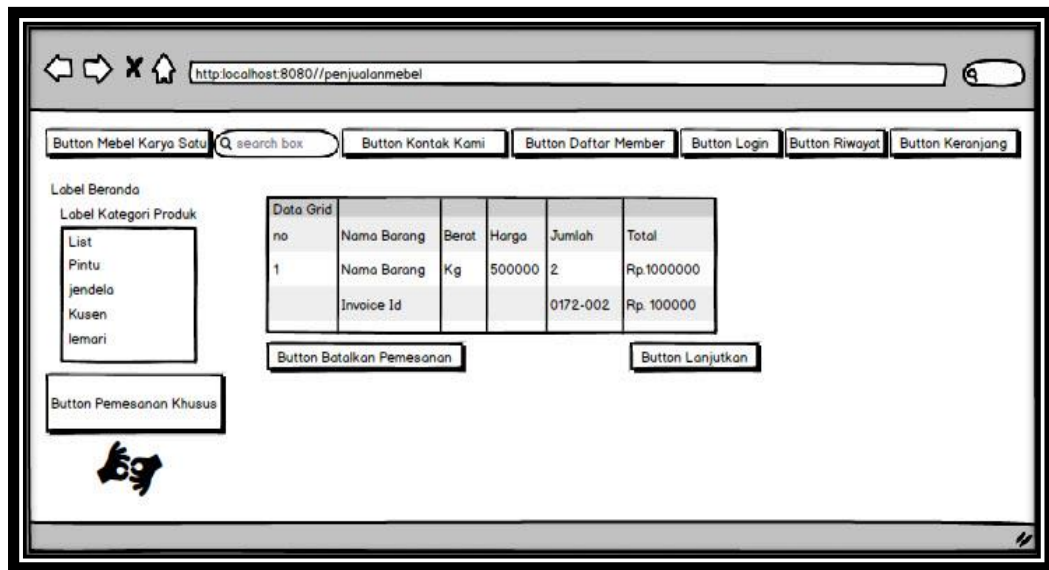
Rancangan antarmuka halaman produk berisi tentang produk-produk barang yang berkaitan dengan produk mebel. Dimana calon *member* dapat melihat beberapa jenis barang yang mereka inginkan dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3. 13 Rancangan Antarmuka Halaman Produk

3.6.6.3 Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang

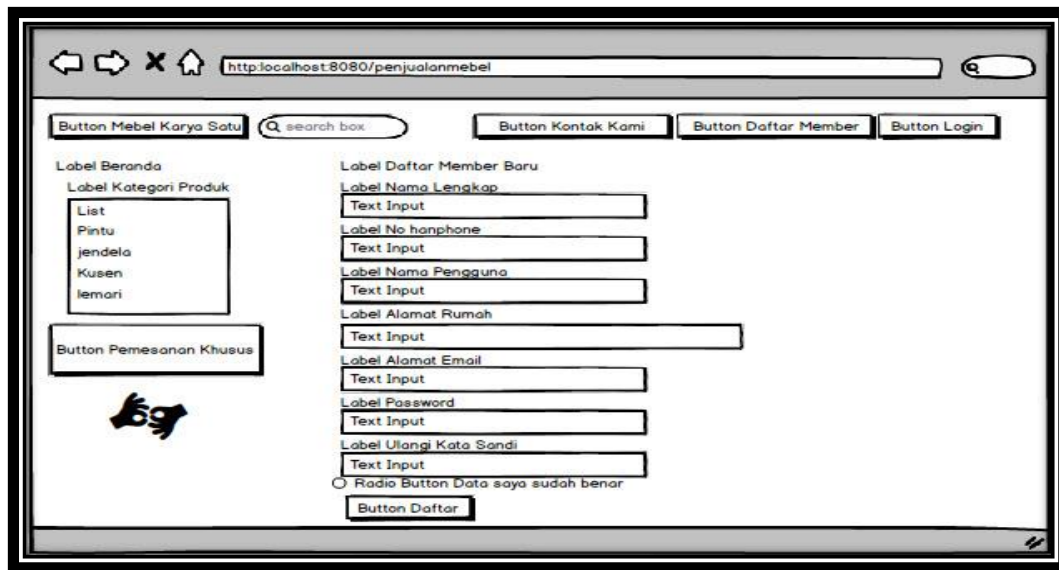
Rancangan untuk halaman keranjang belanja *member* dapat menentukan jumlah barang yang diinginkan apabila *member* telah selesai melakukan pemilihan produk *member* dapat melanjutkan ke menu pengiriman dengan melakukan klik *button* lanjut. Gambaran rancangan antarmuka halaman keranjang dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3. 14 Rancangan Antarmuka Halaman Belanja Keranjang

3.6.6.4 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar *Member* Baru

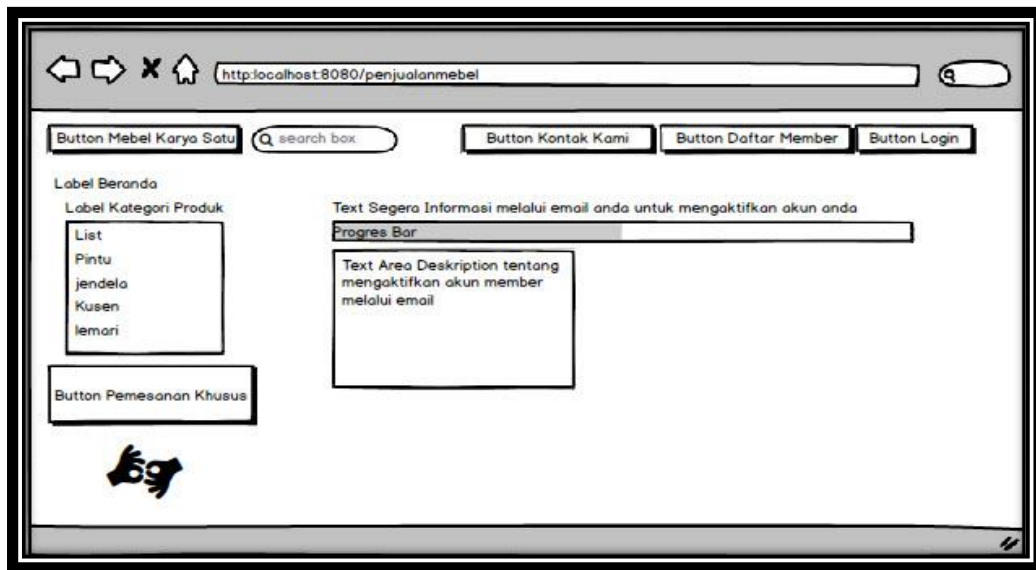
Rancangan antarmuka halaman daftar member baru berisi hal-hal yang berkaitan dengan ketentuan pendaftaran yang dapat dilihat oleh *member*. Gambaran rancangan antarmuka halaman daftar *member* baru dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3. 15 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar *Member* Baru

3.6.6.5 Rancangan Antarmuka Halaman Registrasi Aktivasi

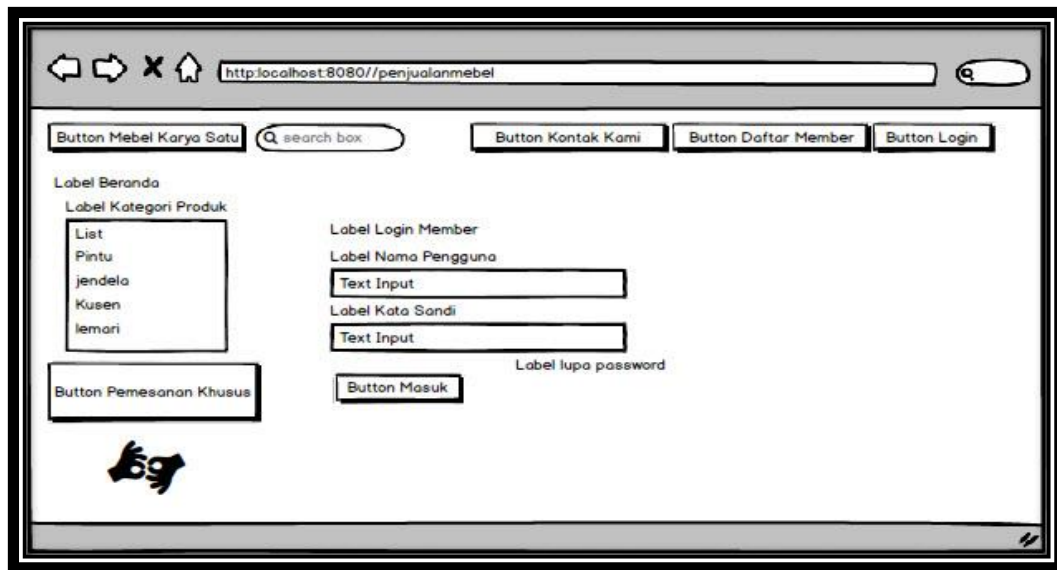
Rancangan antarmuka halaman registrasi aktivasi yang dapat dilihat oleh *member* ketika telah selesai melakukan pendaftaran *member* baru. Terdapat langkah selanjutnya *member* diwajibkan untuk membuka *email* agar akun bisa terverifikasi. Gambaran rancangan antarmuka halaman registrasi aktivasi dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 Rancangan Antarmuka Halaman Registrasi Aktivasi

3.6.6.6 Rancangan Antarmuka Halaman *Login Member*

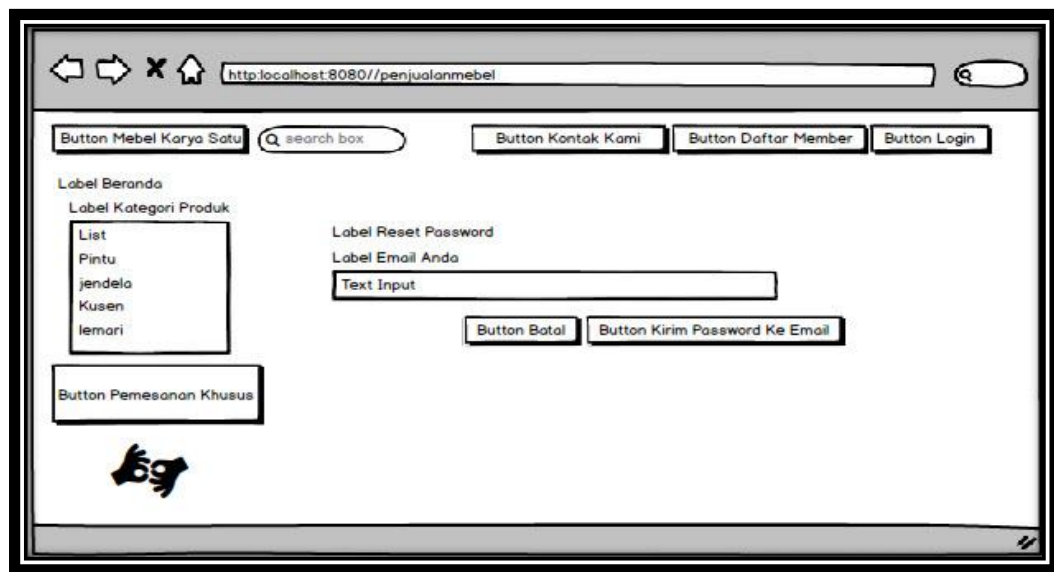
Rancangan untuk halaman *login member* terdapat dua buah kolom dan satu *button* yaitu kolom enter *username*, *password* dan satu *button* masuk. *Member* dapat *login* sesuai *username*, *password* yang telah dibuat sebelumnya, jika *member* lupa dengan *password member* akan di arahkan ke menu *reset password*. Gambaran rancangan antarmuka halaman *login member* dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3. 17 Rancangan Antarmuka Halaman *Login Member*

3.6.6.7 Rancangan Antarmuka Halaman *Reset Password*

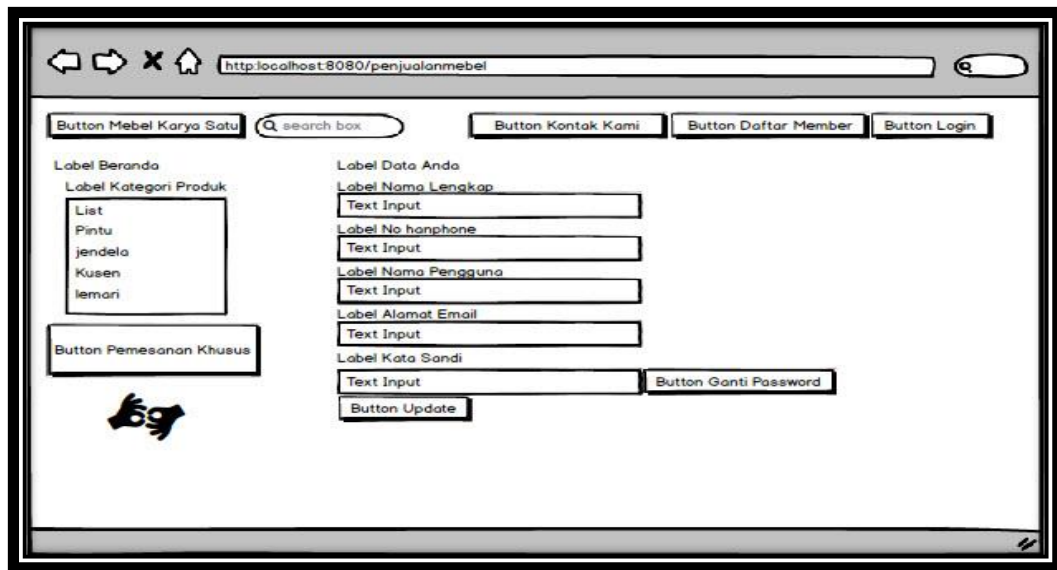
Rancangan untuk halaman *reset password member* akan diarahkan untuk mengisi *email* sesuai pada saat mendaftar. Gambaran rancangan antarmuka halaman *reset password* dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Rancangan Antarmuka Halaman *Reset Password*

3.6.6.8 Rancangan Antarmuka Halaman Akun *Member*

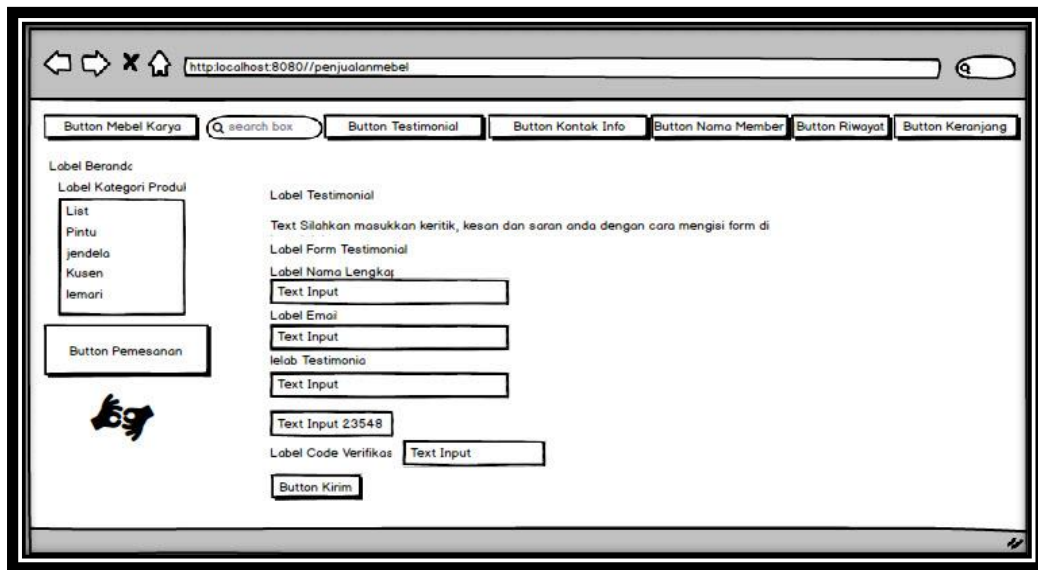
Rancangan untuk halaman akun *member* terdapat data profil *member* disini *member* dapat melakukan pembelian produk-produk sesuai yang *member* inginkan. *Member* juga bisa mengetahui informasi mengenai produk-produk yang telah terjual pada sesama *member* pada menu *testimonial*. Gambaran rancangan halaman akun *member* dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3. 19 Rancangan Antarmuka Halaman Akun *Member*

3.6.6.9 Rancangan Antarmuka Halaman *Testimonial*

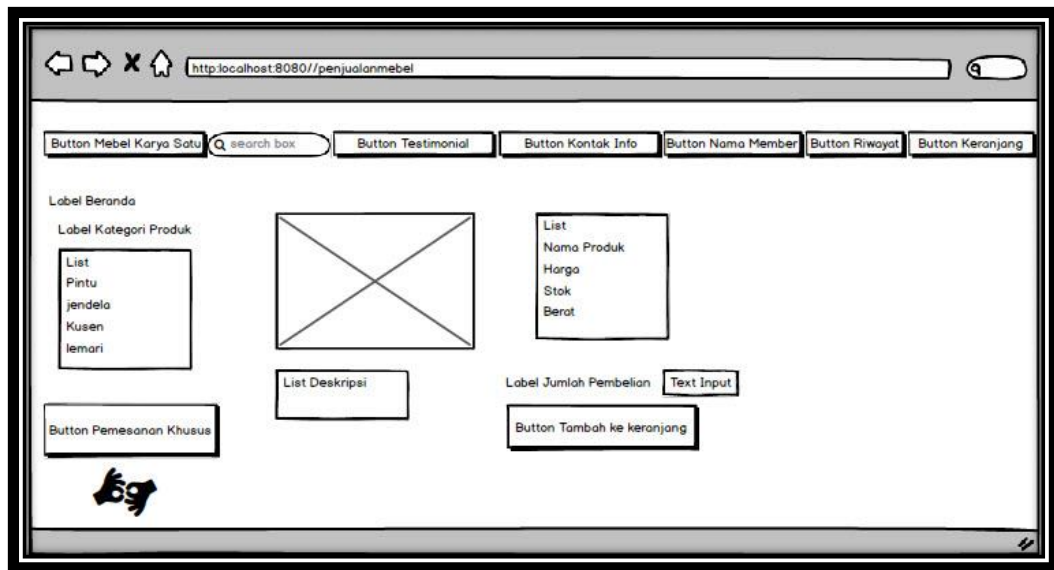
Rancangan untuk halaman *testimonial member* dapat melihat komentar-komentar *member* seputar produk yang terjual. *Member* juga dapat melakukan komentar pada halaman *testimonial* yang telah disediakan. Gambaran rancangan antarmuka halaman *testimonial* dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3. 20 Rancangan Antarmuka Halaman *Testimonial*

3.6.6.10 Rancangan Antarmuka Halaman Belanja

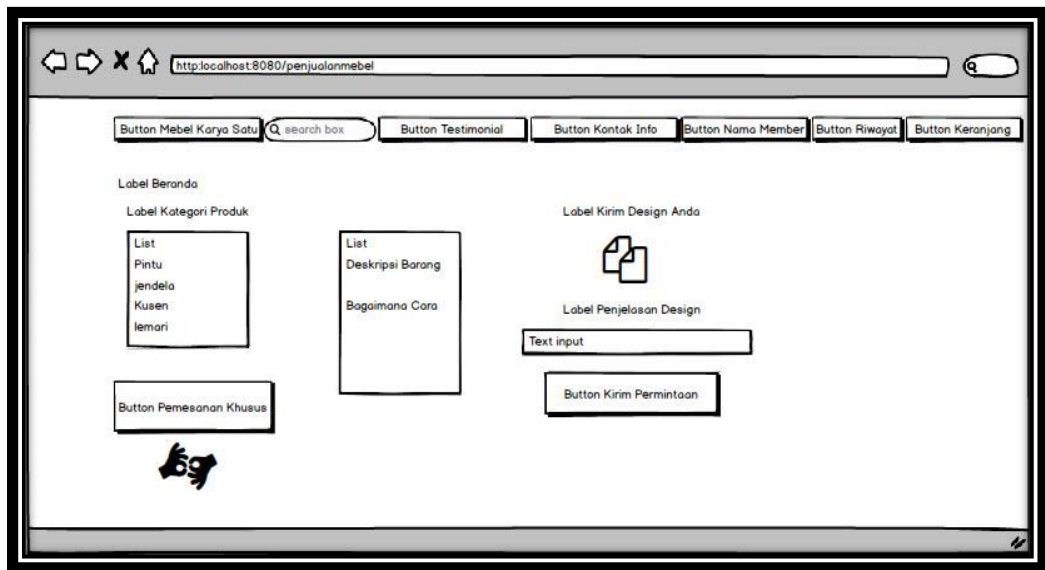
Rancangan untuk halaman belanja *member* dapat melakukan pembelian sesuai yang diinginkan jika *member* telah menentukan pilihan produk, maka produk masuk ke keranjang. Dalam menu keranjang belanja *member* dapat menentukan jumlah barang yang diinginkan. Gambaran rancangan antarmuka halaman belanja dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3. 21 Rancangan Antarmuka Halaman Belanja

3.6.6.11 Rancangan Antarmuka Halaman Spesial *Request*

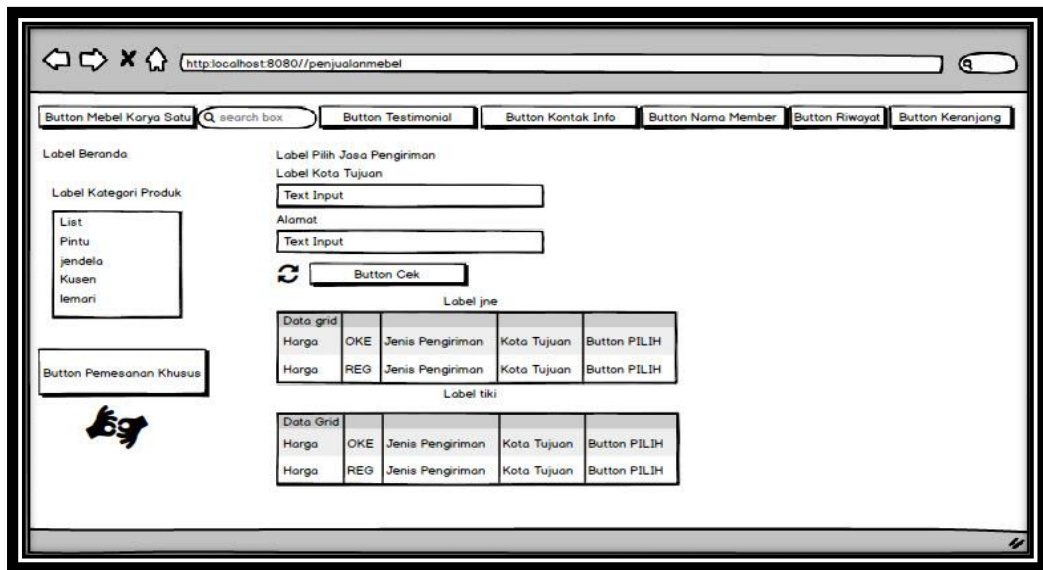
Rancangan antarmuka halaman spesial *request* berisi tentang produk barang yang berkaitan dengan produk. Dimana calon *member* dapat memesan barang yang mereka inginkan dengan mengupload desainnya sendiri dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3. 22 Rancangan Antarmuka Halaman Spesial *Request*

3.6.6.12 Rancangan Antarmuka Halaman Pengiriman

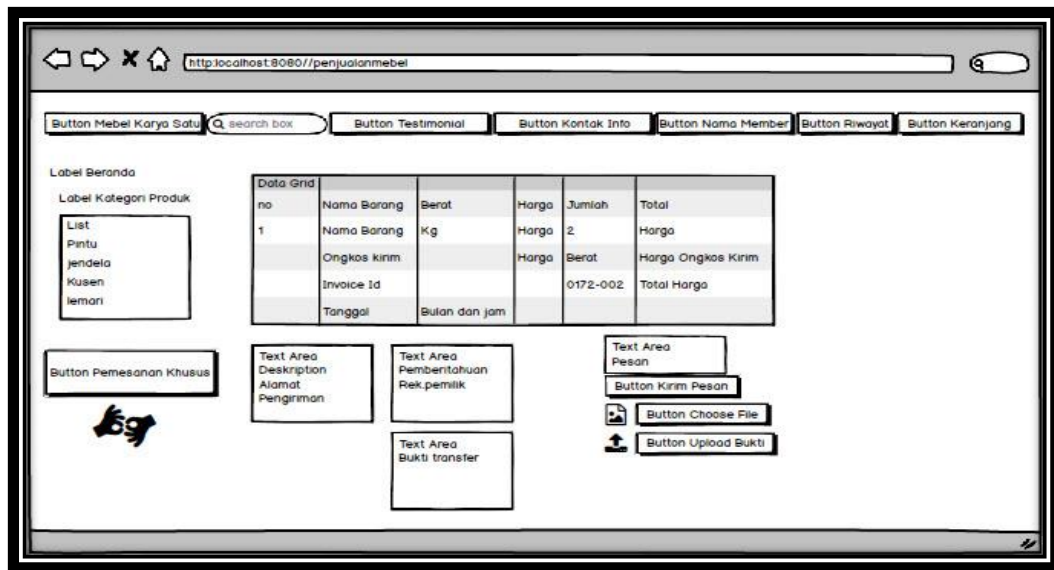
Rancangan untuk halaman pengiriman *member* dapat menentukan kota tujuan saja karena alamat sudah otomatis terisi sesuai data *member*. Dalam jasa pengiriman terdapat dua pilihan jasa. Gambaran rancangan antarmuka halaman pengiriman dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3. 23 Rancangan Antarmuka Halaman Pengiriman

3.6.6.13 Rancangan Antarmuka Halaman *Detail Pesanan*

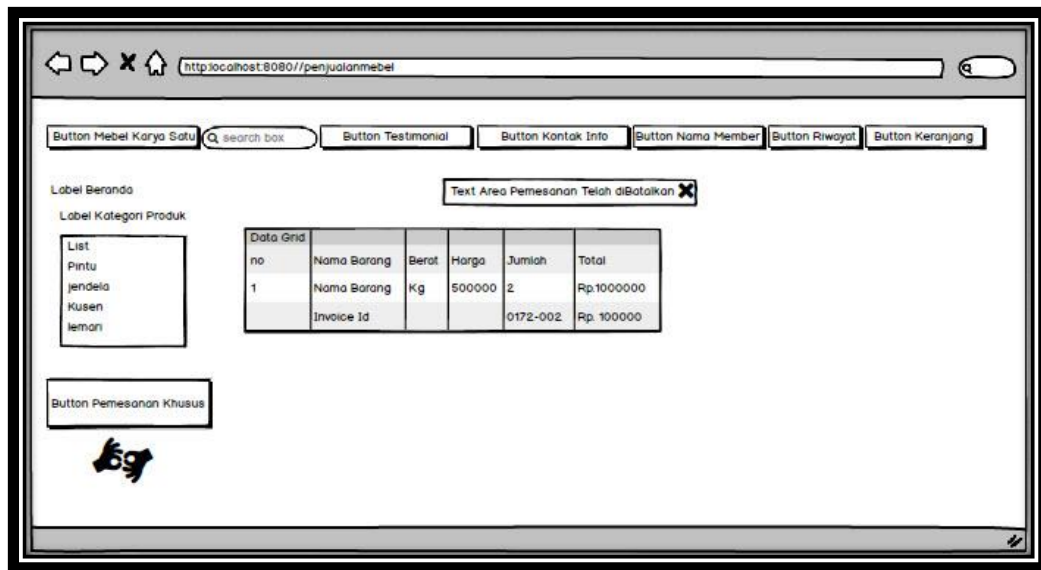
Rancangan untuk halaman *detail* pesanan *member* dapat melihat data pesanan yang telah ditentukan sebelumnya beserta total keseluruhan biaya. Dalam halaman *detail* pesanan, *member* dapat melakukan pengiriman bukti transfer pada kolom *upload* bukti yang telah tersedia. *Member* juga dapat melakukan kirim pesan ke operator untuk memberitahu agar pengiriman segera dilakukan. Gambaran rancangan antarmuka halaman *detail* pesanan dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3. 24 Rancangan Antarmuka Halaman *Detail* Pesanan

3.6.6.14 Rancangan Antarmuka Halaman Pembatalan Pesanan

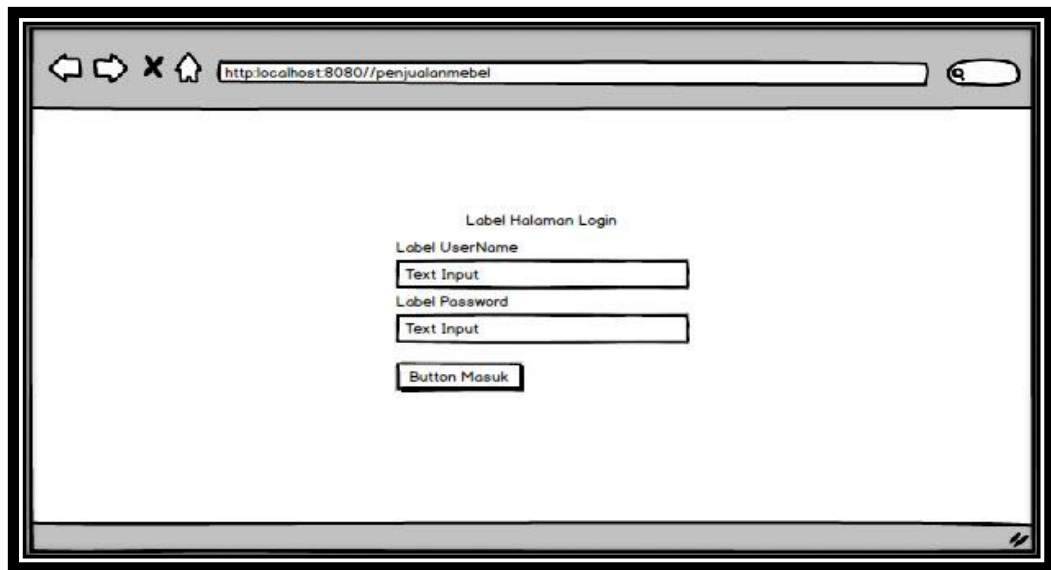
Rancangan untuk halaman pembatalan pesanan *member* dapat melakukan pembatalan secara langsung tanpa konfirmasi ke operator. Gambaran rancangan antarmuka halaman belanja dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3. 25 Rancangan Antarmuka Halaman Pembatalan Pesanan

3.6.6.15 Rancangan Antarmuka Halaman *Login Admin*

Rancangan untuk halaman *login admin* terdapat dua *label*, dua *text field* dan satu *button* masuk. Gambaran rancangan antarmuka halaman *login admin* dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3. 26 Rancangan Antarmuka Halaman *Login Admin*

3.6.6.16 Rancangan Antarmuka Halaman Utama *Admin*

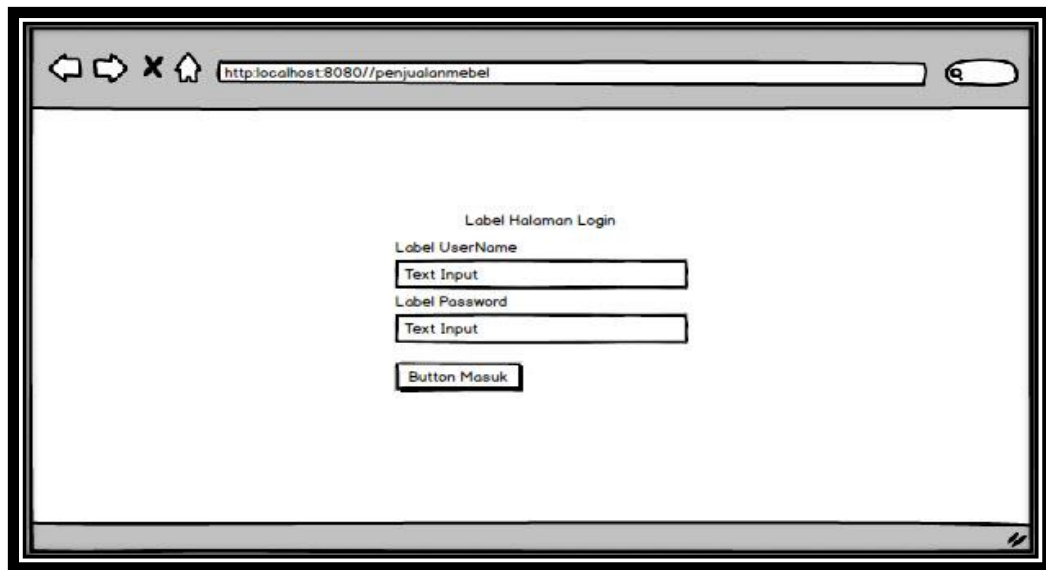
Rancangan untuk halaman utama *admin*, terdapat *button* pencarian barang, kategori barang, *list* barang, data pengurus, laporan, data *member* dan *testimonial*. *Admin* berfungsi untuk melakukan pengeditan keseluruhan data maupun informasi serta dapat melihat daftar *member*. Gambaran rancangan antarmuka halaman *login* utama *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3. 27 Rancangan Antarmuka Halaman Utama *Admin*

3.6.6.17 Rancangan Antarmuka Halaman *Login Operator*

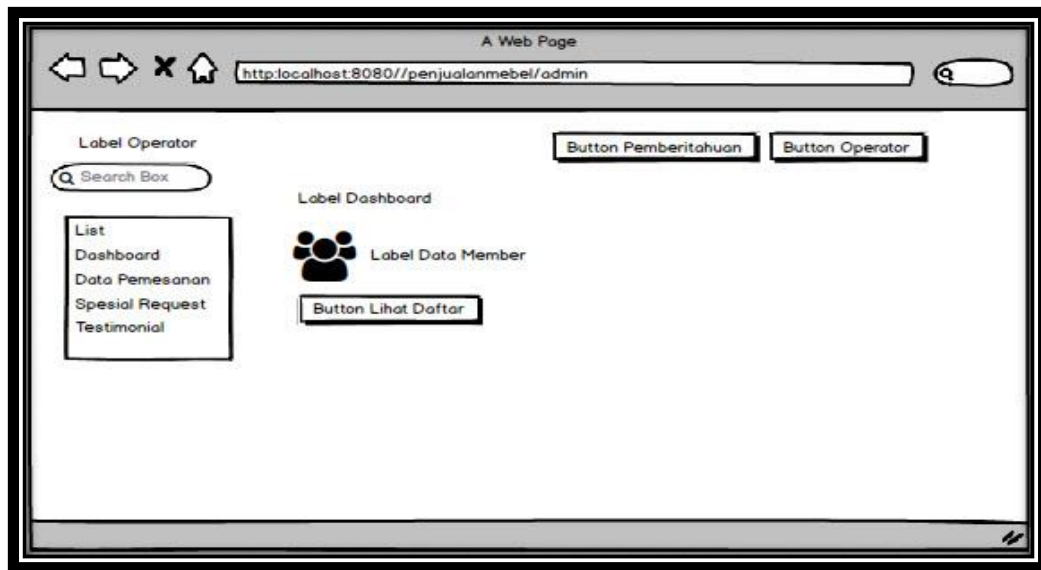
Rancangan untuk halaman *login operator* terdapat dua *label*, dua *text field* dan satu *button* masuk. Gambaran rancangan antarmuka halaman *login operator* dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Rancangan Antarmuka Halaman *Login* Operator

3.6.6.18 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Operator

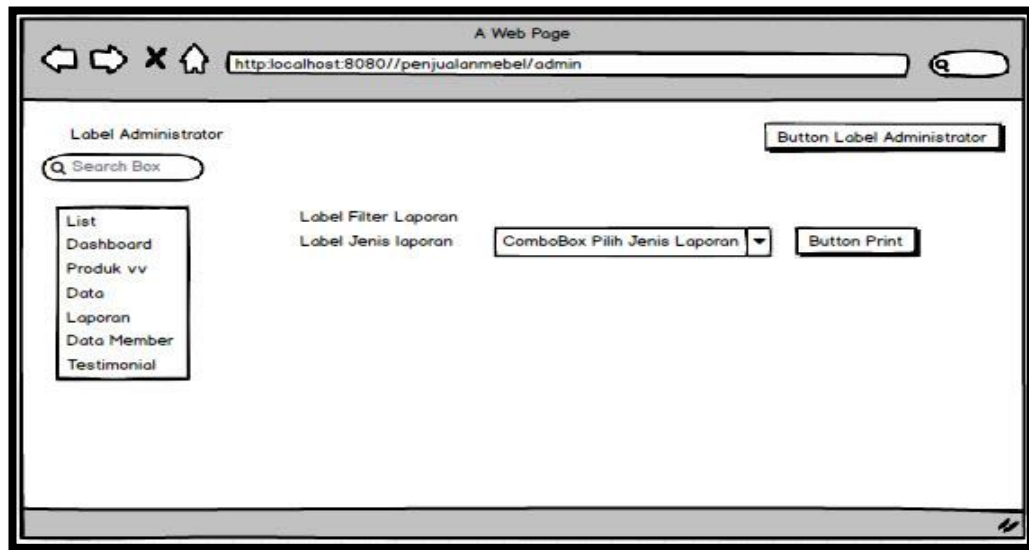
Rancangan untuk halaman utama operator, terdapat *button* data pesanan dan *button testimonial*. Operator berfungsi untuk melakukan konfirmasi pesanan, kirim pemberitahuan serta pengecetakan bukti transfer. Gambaran rancangan antarmuka halaman *login* utama *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.29.



Gambar 3. 29 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Operator

3.6.6.19 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan

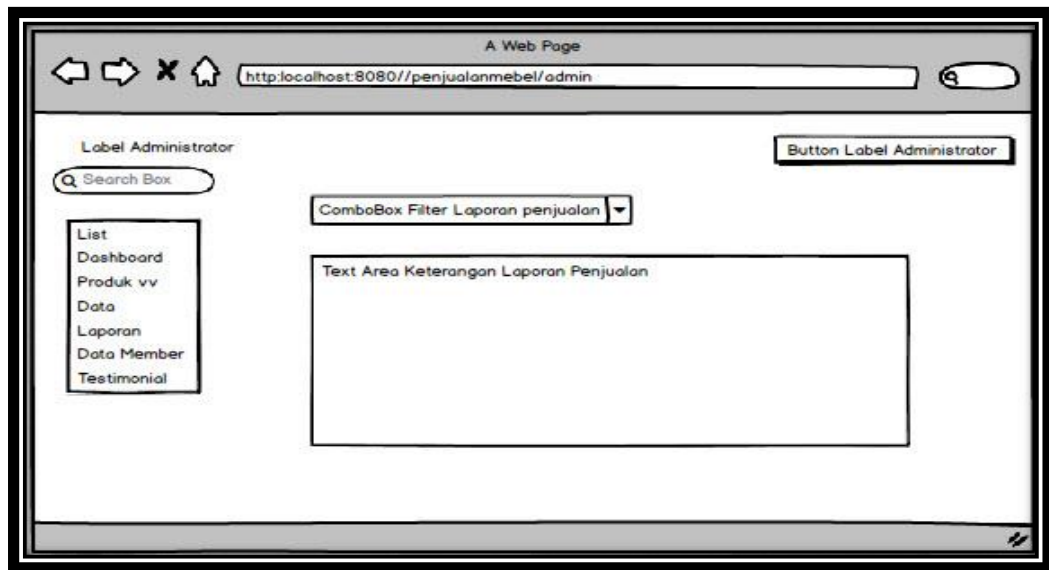
Rancangan untuk halaman laporan. *Admin* dapat melakukan pengecekan jenis laporan, berupa laporan penjualan dan laporan stok barang. Gambaran rancangan antarmuka halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3. 30 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan

3.6.6.20 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan Penjualan

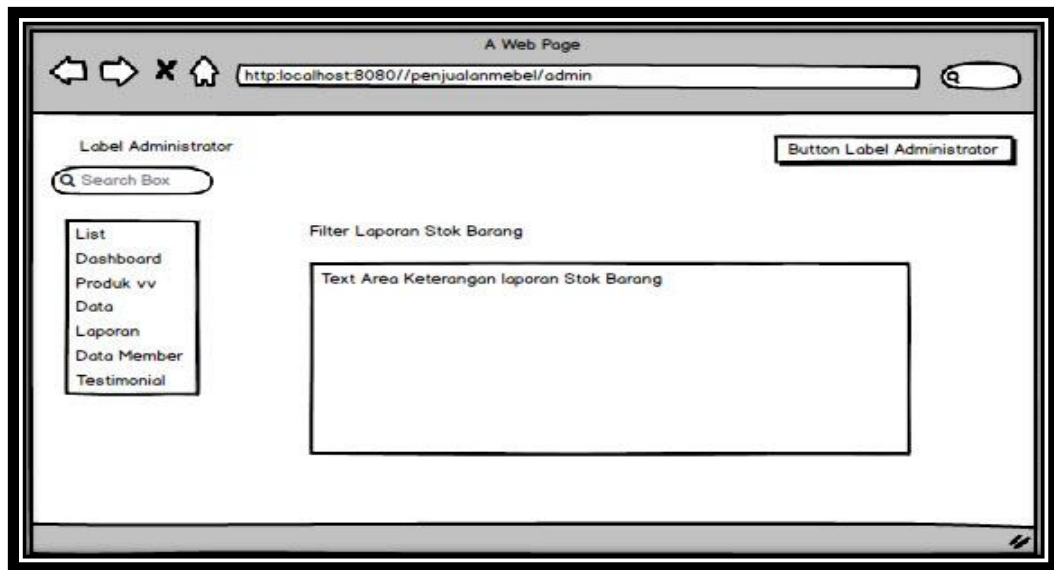
Rancangan untuk halaman laporan penjualan. *Admin* dapat melakukan pengecekan jenis laporan penjualan dari tanggal awal sampai dengan tanggal laporan akhir. Gambaran rancangan antarmuka halaman laporan penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3. 31 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan Penjualan

3.6.6.21 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan Stok Barang

Rancangan untuk halaman laporan stok barang. *Admin* dapat melakukan pengecekan jenis laporan stok barang. Gambaran rancangan antarmuka halaman laporan stok barang dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3. 32 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan Stok Barang