

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Peralatan Pendukung

Peralatan pendukung sistem informasi terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

3.1.1 Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun *website photography* zona-zona:

- 1) *Processor Intel core 2 Duo.*
- 2) *Memory 8 GB*
- 3) *Web browser*
- 4) *Hardisk minimal 250 GB.*
- 5) *Monitor, Keyboard dan Mouse.*

3.1.2 Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun *website Zona-zona photography*:

- 1) *Sistem operasi windows 8.1*
- 2) *Web server : XAMPP*
- 3) *Bahasa pemrograman : PHP, Javascript, HTML, CSS*
- 4) *Database : MySQL*

3.2 Bahan Penelitian

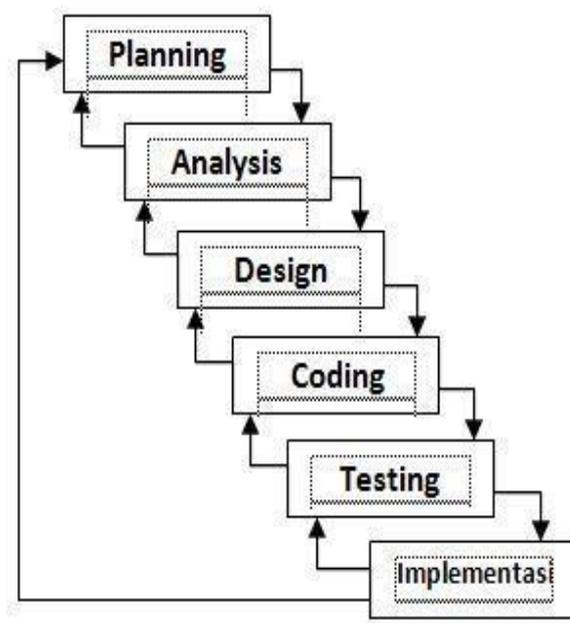
3.2.1 Studi Literatur

Mempelajari artikel, teori dan referensi yang berhubungan dengan manajemen berbasis *web* antara lain prinsip dan prosedur DBMS, pemodelan data yang meliputi *Flowchart*, DFD pemograman dengan PHP dan *database MySQL*. *Internet* juga diperlukan untuk menunjang pencarian informasi yang berkaitan dengan objek penelitian.

3.2.2 Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pihak yang bersangkutan dengan penelitian secara langsung guna mendapatkan data-data dan informasi yang diinginkan. Wawancara dilakukan dengan pihak Zonazona photography.

3.3 Langkah Penelitian



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

3.4 Sistem Sedang Berjalan di Zonazona Photography

3.4.1 Analisis Pemesanan Jasa

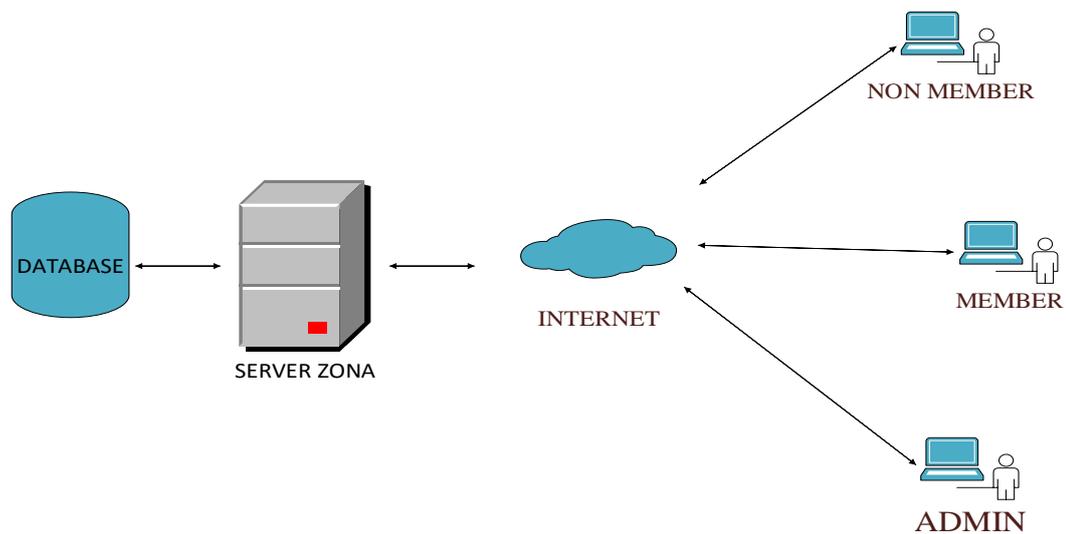
1. Calon *member* harus mempunyai akun.
2. Setelah calon *member* melakukan *registrasi* akan mendapatkan balasan konfirmasi di *email* yang telah di daftarkan.
3. Setelah membuka aktifasi pada *email*, *member* sudah dapat melakukan pemesanan paket jasa yang ada di Zonazona photography.
4. Pembayaran dilakukan melalui *via transfer bank* atau langsung ke *studio zonazona*.
5. Setelah *member* melakukan pembayaran, diwajibkan mengupload bukti *transfer*.
6. Jika *member* telah mengupload bukti pembayaran yang benar, maka *admin* akan melakukan konfirmasi tersebut.
7. Jasa pemotretan yang *member* pesan akan di laksanakan sesuai jadwal yang di minta *member*.

3.4.2 Analisis Proses Laporan Penyewaan Jasa

1. *Admin* melakukan pengecekan terhadap laporan penyewaan jasa dan *update* foto atau *video* terbaru.

3.5 Perancangan Sistem

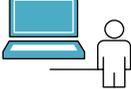
Pada tahap ini dilakukan penentuan perancangan sistem yang akan digunakan. Berikut ini merupakan perancangan sistem yang diusulkan:

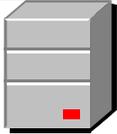


Gambar 3.2 Arsitektur Sistem yang Diusulkan

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*.

Tabel 3.1 Keterangan Komponen Arsitektur

	<p><i>Non Member</i> <i>Member</i> <i>Admin</i></p>
	<p>Berisi data-data sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kategori Jasa 2. Data <i>Portofolio</i> 3. Data <i>Video</i>

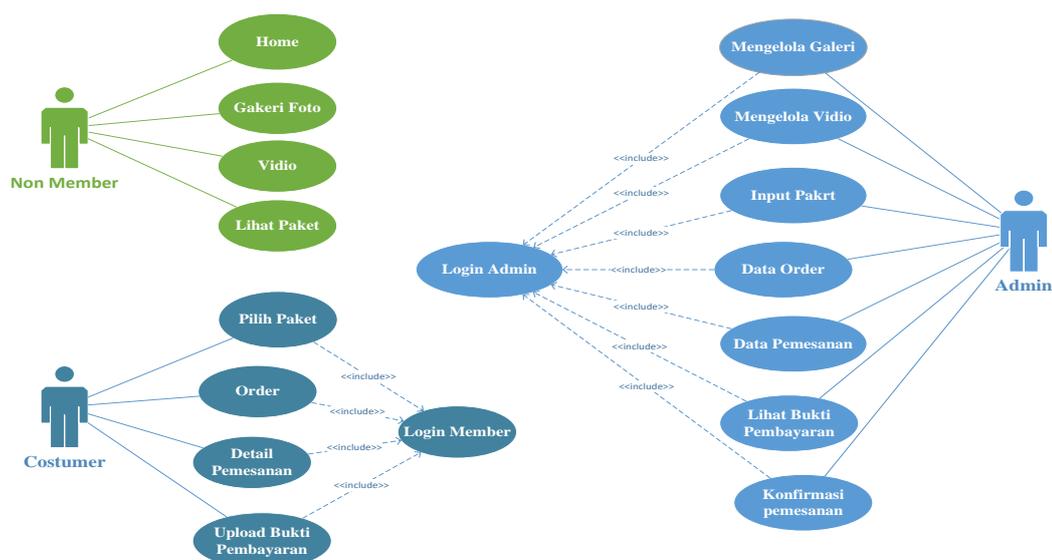
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Data Paket 5. Data <i>Member</i> 6. Data <i>Admin</i> 7. Data Pemesanan 8. Laporan
	<p><i>Server</i> digunakan sebagai tempat untuk penyimpanan data-data tersebut.</p>

3.6 Perancangan Proses

Dalam pembuatan aplikasi dilakukan perancangan *database* menggunakan bantuan *Diagram ER*. Metode perangan lain yang digunakan dalam aplikasi adalah *United Markup Language* (UML) yang dipakai dalam pengembangan aplikasi yaitu model *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

3.6.1 Use Case Diagram

Gambar *Use Case Diagram* yang digunakan dalam aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.3.



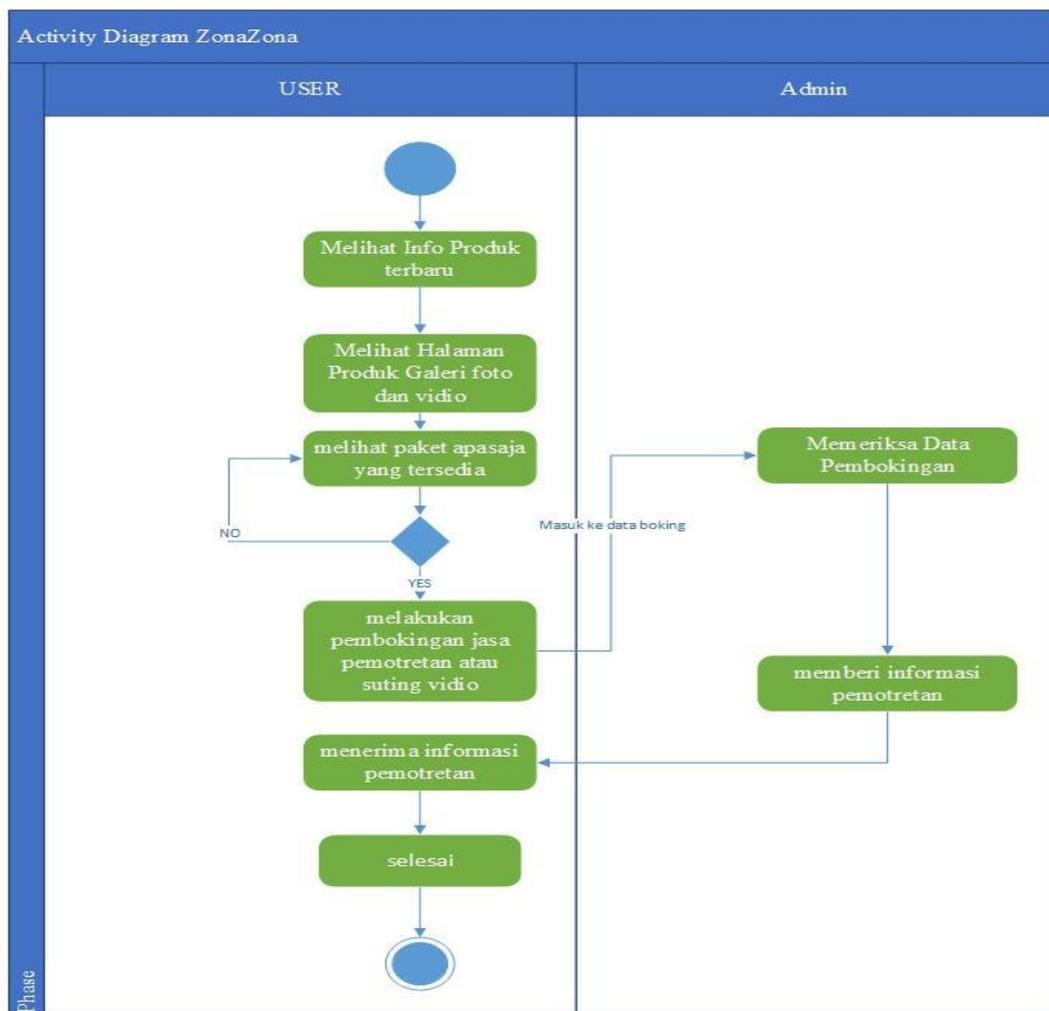
Gambar 3.3 *Use Case Diagram* Aplikasi

Berikut penjelasan tentang Gambar 3.3:

1. Terdapat 3 aktor pada *use case diagram* aplikasi yakni *admin*, *non member*, dan *member*.
2. *Admin* dapat mengelola semua data-data pada *website Zona zona photography*.
3. *Non member* hanya dapat masuk kedalam halama utama, melihat *galery photo*, *video* dan paket jasa yang tersedia.
4. *Member* dapat melakukan *booking* jasa paket yang di inginkan, setelah melakukan *order* paket maka *member* harus melakukan pembayaran *transfer* dan melakukan *upload* bukti *transfer*.

3.6.2 Activity Diagram Aplikasi

Gambaran *Activity Diagram* yang digunakan dalam aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Activity Diagram booking

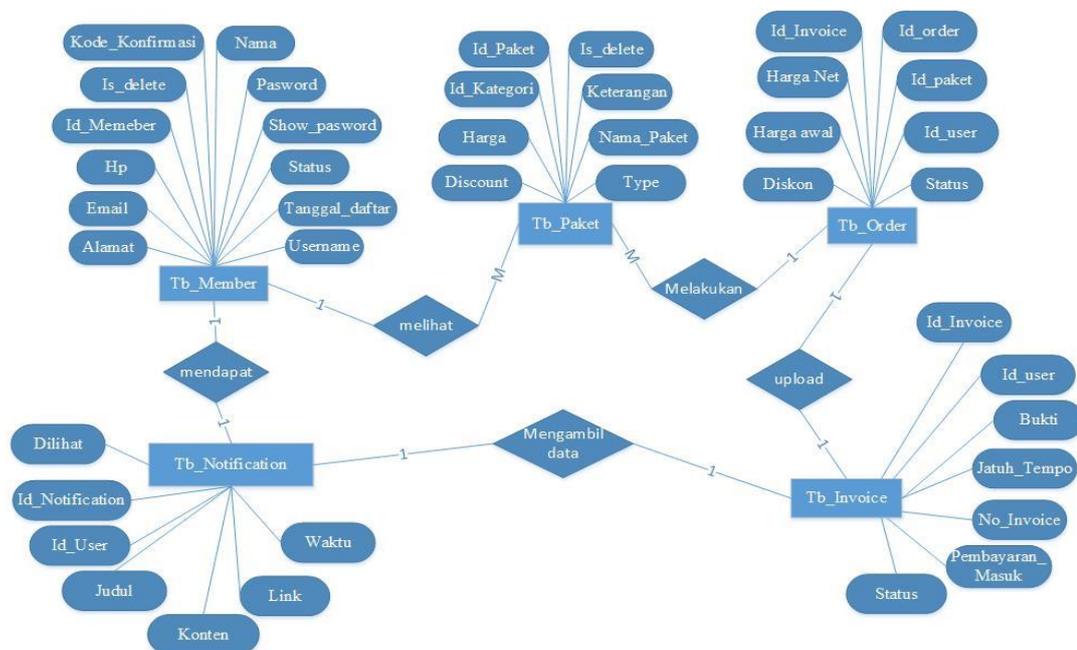
Berikut penjelasan tentang Gambar 3.4:

1. Terdapat alur dari kegiatan transaksi, yaitu di mulai dari *member* mengecek daftar terbaru yang meliputi diskon dan lainnya.
2. *Member* juga dapat melihat hasil foto dan *video* dari Zona-zona photography.

3. *Member* dapat melihat paket apa saja yang di sediakan oleh zona-zona photography dan bisa melakukan *booking*.
4. *Member* melakukan *booking* barang, dalam pembayaran dilakukan *via transfer*. Selanjutnya bukti *transfer* dilakukan dengan cara *upload* bukti *pembayaran*, jika telah melakukan upload bukti *member* akan menunggu konfirmasi selanjutnya dari *admin*.
5. *Admin* selanjutnya melakukan pengecekan detail pesanan *member*, apabila sudah lengkap dengan ketentuan pembayarannya maka *admin* melakukan konfirmasi *booking* yang di pesan oleh *member*.
6. Pesanan *member* terkonfirmasi.

3.6.3 ER Diagram

Gambar berikut ini menjelaskan hubungan relasi antar data dalam basis data yang terdapat di dalam sistem zona-zona:



Gambar 3.5 Entity Relatinship Diagram (ERD)

Gambar 3.5 Menunjukkan *Entity Relationship Diagram* dan memiliki 5 buah *entitas* yaitu:

1. *Member*
2. *Paket*
3. *Order*
4. *Notification*
5. *Invoice*

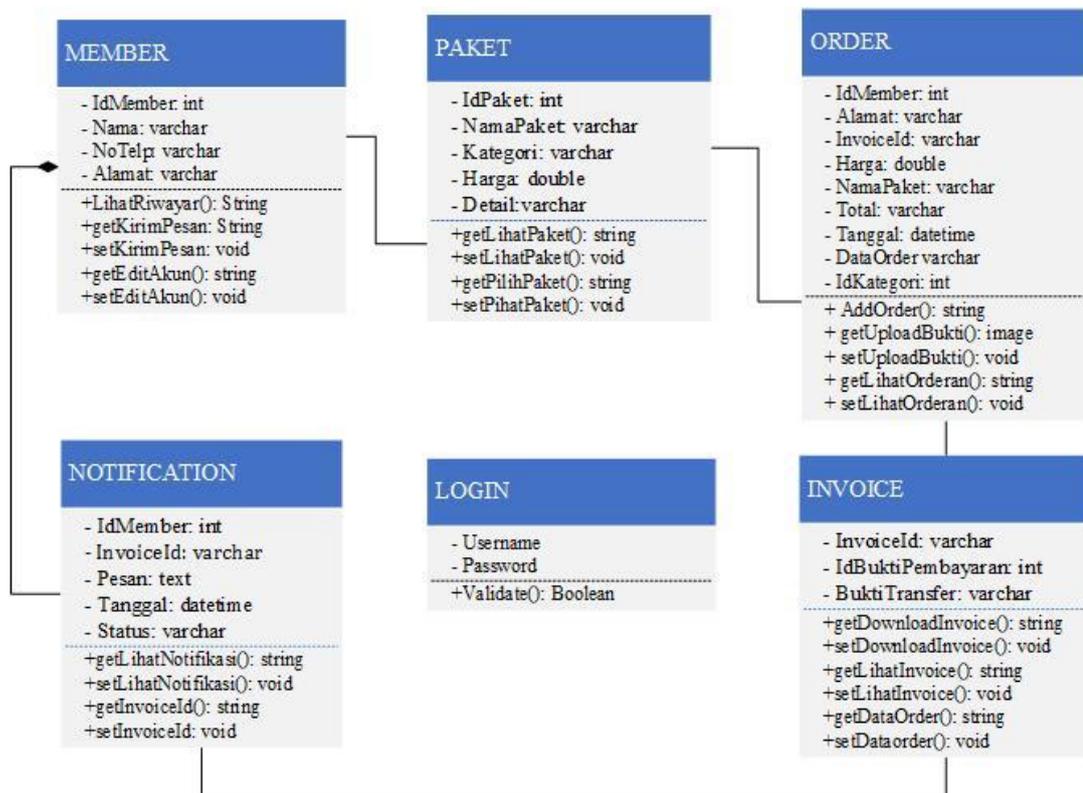
Berikut penjelasan tentang Gambar 3.5:

- a. *Entitas member* memiliki relasi dengan *entitas paket one to many* artinya *member* dapat memesan banyak paket yang tersedia di *website*.
- b. *Entitas paket* memiliki relasi dengan *order many to one* yang berarti *member* dapat bisa memilih banyak paket dalam satu kali *order*.
- c. *Entitas order* memiliki relasi dengan *invoice* yang berarti jika *member* telah melakukan *order* maka *member* harus mengirim bukti pembayaran.
- d. *Entitas notifikasi* memiliki relasi dengan *member* yang berarti akan mendapatkan pesan jika proses pembayaran sukses dan pemotretan akan di lakukan sesuai dengan tanggal yang di pilih *member*.

3.6.4 Class Diagram

Class Diagram yang digunakan dalam aplikasi dapat dilihat pada Gambar

3.6.



Gambar 3.6 Class Diagram Aplikasi

Berikut adalah penjelasan class diagram pada gambar 3.6:

- Pada *class Login*, terdapat fungsi untuk memasukkan *username* dan *password* agar user dapat masuk kedalam sistem.
- Pada *class member*, terdapat fungsi *edit akun* yang dapat di gunakan untuk mengubah *password*, bisa melihat riwayat pemesanan, bisa mengirim pesan ke *admin* dan terdapat fungsi *logout*.
- Pada *class paket*, terdapat pilihan paket-paket apasaja yang tersedia di dalam *website* dan terdapat fungsi pesan paket.

- d. Pada *class order*, setelah memilih paket, *member* dapat menentukan tanggal *booking* paket tersebut dan terdapat fungsi *upload* bukti pembayaran.
- e. Pada *class notification*, *member* mendapatkan *feedback* dari *admin* ketika telah melakukan pembayaran.
- f. Pada *class invoice*, *member* mendapat satu kode *booking* dan batas jatuh tempo pembayaran dan terdapat fungsi *download* setelah mendapat *feedback* untuk mengunduh *invoice* tersebut.

Kelas *member* memiliki *association* dengan kelas paket. *member* dapat melihat paket apa saja yang tersedia di dalam *website* melalui *method* *LihatPaket()*.

Kelas paket memiliki *association* dengan kelas *order*. *Member* dapat melakukan *order* paket yang diinginkan menggunakan *method* *AddOrder()*. Setelah itu *member* melakukan *upload* bukti pembayaran melalui *method* *UploadButi()*.

Kelas *Invoice* memiliki *association* dengan kelas *order* untuk mengambil data *order* dan menyimpannya kedalam sebuah kelas *invoice* berupa *no invoice*, nama paket yang di pesan, dan masa jatuh tempo pembayaran melalui *method* *getDataOrder()*.

Kelas *notification* memiliki *association* dengan kelas *Invoice* untuk mengambil data dari kelas *invoice* yang akan di terima *member* berupa *notification* melalui *method* *getInvoiceId()*. *Member* dapat mendownload *invoice* tersebut yang akan di terima *member* dalam bentuk *file* PDF melalui *method* *DownloadInvoice()*.

Kelas *Member* memiliki *composition* dengan kelas *Notification*, artinya kelas paket merupakan bagian dari kelas kategori. Kelas paket tidak dapat berdiri sendiri apabila kelas kategori tidak ada.

3.7 Perancangan *Interface*

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 aktifitasnya.

3.7.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama

Rancangan antarmuka halaman utama merupakan tampilan utama dari aplikasi yang dapat dilihat oleh *member*, *operator* dan *admin*. Gambar rancangan antarmuka halaman utama aplikasi dapat dilihat pada Gambar 3.7.

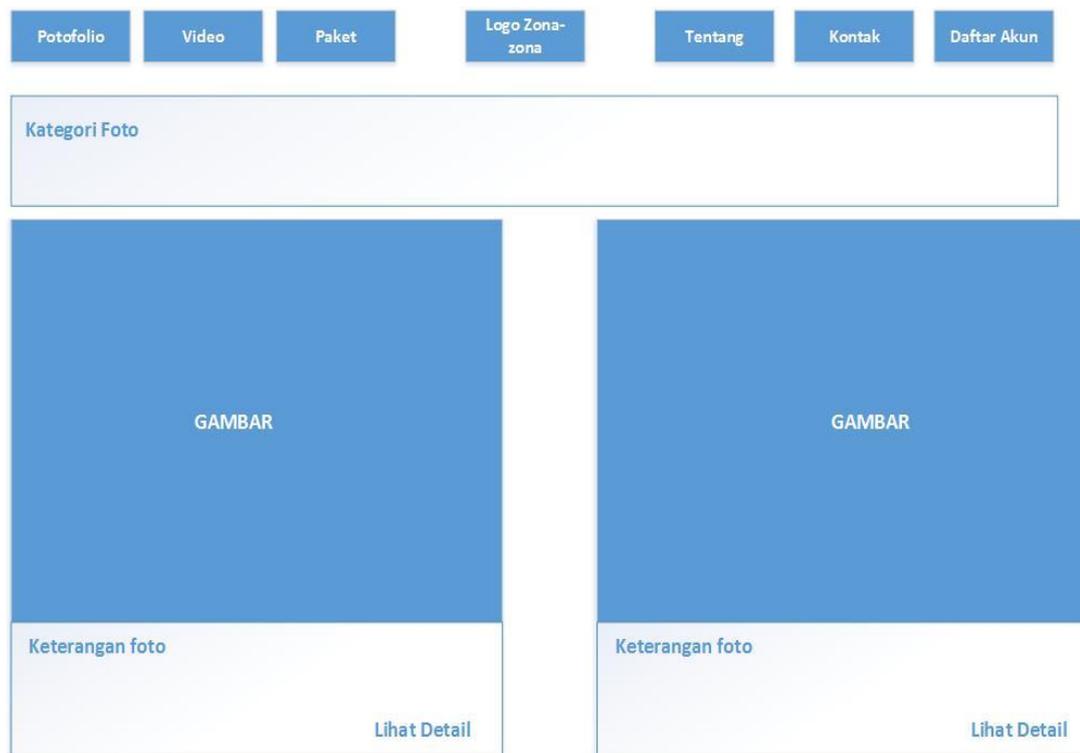


Gambar 3.7 Rancangan Halaman Utama

Terdapat *menu-menu* yang dapat dibuka sesuai dengan pengguna. Jika pengguna sudah masuk pada halaman utama, semua menu akan aktif sesuai dengan fungsinya.

3.7.2 Rancangan Antarmuka Halaman *Portofolio*

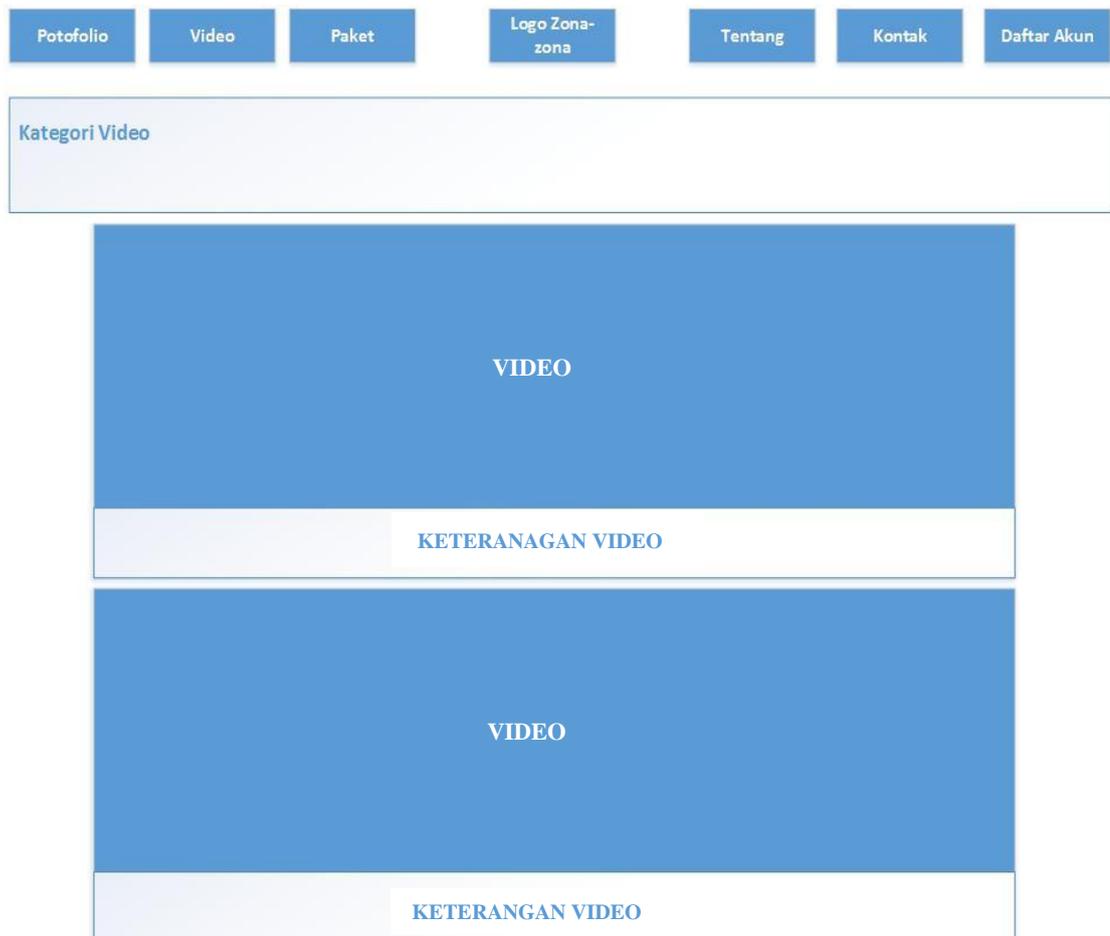
Rancangan antarmuka halaman *portofolio* berisi tentang foto-foto hasil pemotretan zona-zona photography. Dimana calon member dapat melihat beberapa hasil foto terbaik milik zona-zona photography yang bisa menjadi minat calon *member* dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Halaman *Portofolio*

3.7.3 Rancangan Antarmuka Halaman *Video*

Rancangan antarmuka halaman *video* ini berisi tentang beberapa *video wedding* dan *prewedding* dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Halaman *Video*

3.7.4 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Kategori Paket

Rancangan antarmuka halaman daftar paket yang berisi tentang beberapa paket jasa yang ditawarkan oleh zonazona photography dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Kategori Paket

3.7.5 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar *Member*

Rancangan antarmuka halaman daftar *member* baru, berisi hal-hal yang berkaitan dengan ketentuan pendaftaran yang dapat dilihat oleh calon *member*. Gambar rancangan antarmuka halaman daftar *member* baru dapat dilihat pada gambar 3.11.

Potofolio	Video	Paket	Logo Zona-zona	Tentang	Kontak	Daftar Akun
Login/Regestrasi						
Login			Daftar			
DAFTAR						
NAMA DEPAN			NAMA BELAKANG			
TELPON						
ALAMAT						
USERNAMA						
KATA SANDI						
ULANGI SANDI						
EMAIL						
CODE	Verifikasi Kode					
						DAFTAR

Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar *Member*

3.7.6 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*. Gambar rancangan antarmuka halaman *login member* dapat dilihat pada gambar 3.12.

The wireframe shows a navigation bar at the top with buttons for 'Potofolio', 'Video', 'Paket', 'Logo Zona-zona', 'Tentang', 'Kontak', and 'Daftar Akun'. Below this is a 'Login/Regestrasi' section with a 'Login' button and a 'Daftar' button. The main content area features a 'LOGIN' tab and a form with 'User Name' and 'Password' input fields, and a 'MASUK' button.

Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Halaman *Login Member*

3.7.7 Rancangan Antarmuka Halaman Data Akun Member

Rancangan untuk halaman Data akun member terdapat data profil member disini member dapat melakukan perubahan password. Member juga bisa mengetahui informasi mengenai jasa paket yang telah di pesan oleh member.

Gambaran rancangan halaman akun member Gambar 3.13.

Potofolio	Video	Paket	Logo Zona-zona	Tentang	Kontak	Daftar Akun
-----------	-------	-------	----------------	---------	--------	-------------

Login/Regestrasi

DATA AKUN	PEMBERITAHUAN
Nama Anda	PESAN TERKONFIRMASI
Telpon	JATUH TEMPO PEMBAYARAN
Alamat	
Email	
Username	
Katasandi	
Ubah Katasandi	
SIMPAN PEMRUBAHAN	

Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Halaman Data Akun Member

3.7.8 Rancangan Antarmuka Halaman Data Pesan

Rancangan untuk halaman data pesan yaitu setelah *member* memilih paket untuk melakukan pemesanan maka Pastikan anda memilih waktu acara / waktu kegiatan dengan benar sebelum melanjutkan transaksi, dapat dilihat pada Gambar 3.14.

Potofolio Video Paket Logo Zona-zona Tentang Kontak Daftar Akun

PESANAN ANDA

DATA PESANAN

LOGO Nama Paket Yang di Pesan #Batal

Keterangan paket yang di pesan

PILIH TANGGAL PEMESANAN

Ceklis jika setuju

CEK TANGGAL DAN LANJUTKAN

Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Halaman Data Pesan

3.7.9 Rancangan Antarmuka Halaman Petunjuk Pembayaran

Rancangan untuk halaman petunjuk pembayaran setelah *member* telah melakukan pembayaran *member* diwajibkan mengupload bukti pembayaran yang akan di konfirmasi lagi oleh *admin*, rancangan petunjuk pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.15.

Potofolio Video Paket Logo Zona-zona Tentang Kontak Daftar Akun

PESANAN ANDA

No Invoice
Jatuh Tempo
Status Transaksi

Keterangan Untuk segera membayar

PETUNJUK PEMBAYARAN

Data Pesanan Detail

Nama Paket
Keterangan Paket

Tagihan Pembayaran
Total Harga
Uang Muka Yang Harus Di Bayar

Upload Bukti Disini

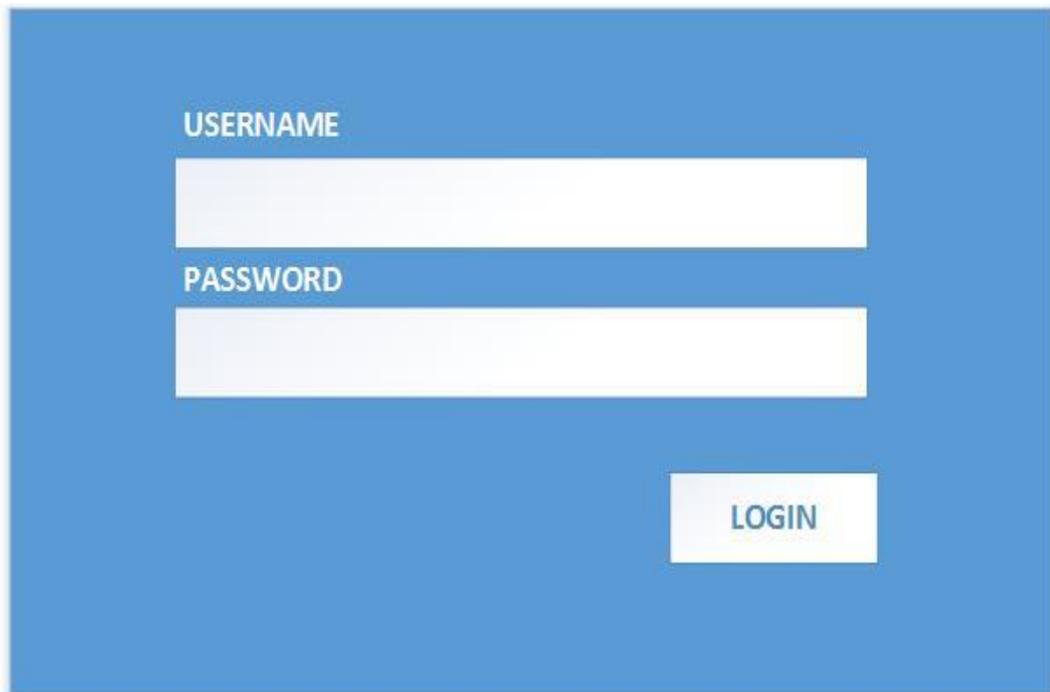
FILE

Upload

Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Petunjuk Pembayaran

3.7.10 Rancangan Antarmuka Halaman *Login Admin*

Rancangan untuk halaman *login admin* terdapat dua *label*, dua *text field* dan satu *button* masuk. Gambar rancangan antarmuka halaman *login admin* dapat dilihat pada Gambar 3.16.



The image shows a login form on a blue background. It consists of two text input fields stacked vertically. The first field is labeled 'USERNAME' and the second is labeled 'PASSWORD'. Below the password field is a 'LOGIN' button.

```

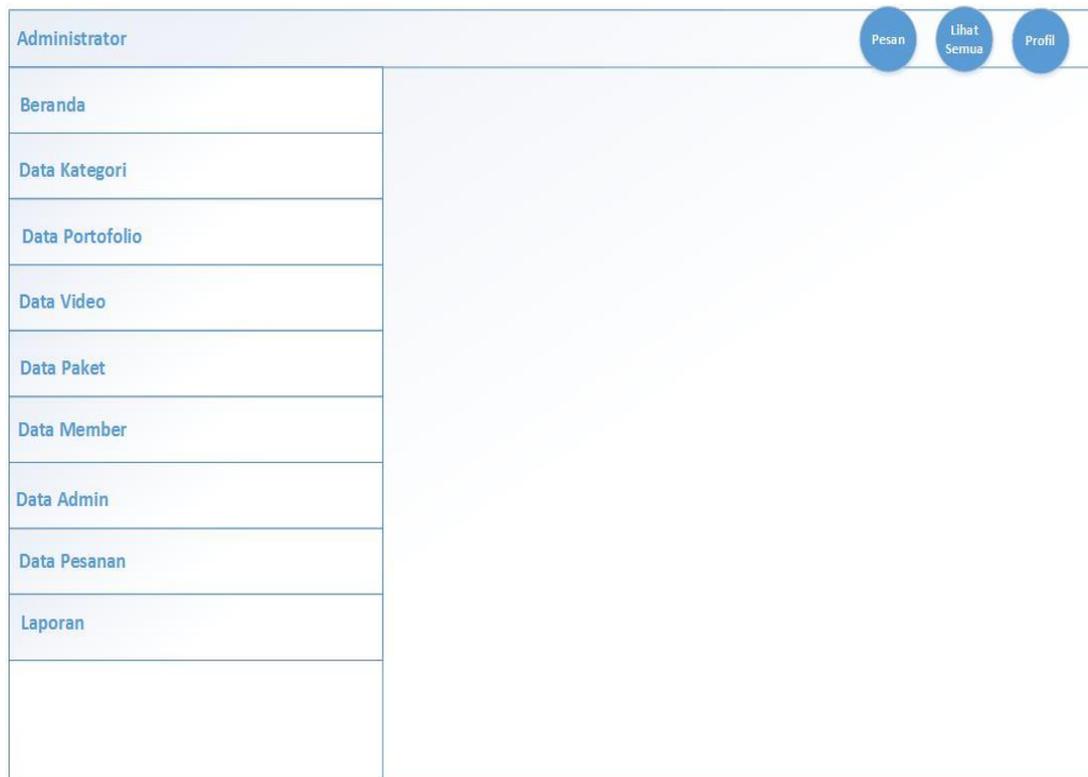
    USERNAME
    [ ]
    PASSWORD
    [ ]
    LOGIN

```

Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka *Login Admin*

3.7.11 Rancangan Antarmuka Halaman Utama *Admin*

Rancangan antarmuka halaman utama *admin* merupakan tampilan utama dari aplikasi yang dapat dilihat oleh *admin*. Gambar rancangan antarmuka halaman utama *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Halaman Utama *Admin*

3.7.12 Rancangan Antarmuka Halaman *Profil Admin*

Rancangan antarmuka halaman *admin*, di halaman ini *admin* dapat mengubah gambar dan *password admin*. Gambar rancangan antarmuka halaman *Profil Admin* dapat dilihat pada Gambar 3.18.

The image shows a web interface for an administrator's profile. At the top, there is a header with the title "Administrator" and three circular navigation buttons labeled "Pesan", "Lihat Semua", and "Profil". Below the header is a sidebar menu with the following items: "Beranda", "Data Kategori", "Data Portofolio", "Data Video", "Data Paket", "Data Member", "Data Admin", "Data Pesanan", and "Laporan". The main content area is titled "PROFIL" and contains a "FOTO" placeholder with an "Ubah" button below it. To the right of the photo is a "DATA LOGIN" form with the following fields: "Username", "Password Lama", "Password Baru", and "Konfirmasi Password Baru". A "KIRIM" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Halaman *Profil Admin*

3.7.13 Rancangan Antarmuka Halaman Data Kategori

Rancangan antarmuka halaman data kategori *admin* dapat melakukan penambahan dan pengurangan kategori jika di perlukan di dalam *website* tersebut. Gambar rancangan antarmuka halaman data kategori dapat dilihat pada Gambar 3.19.

Administrator					Pesan	Lihat Semua	Profil
Beranda	KATEGORI						
Data Kategori						TAMBAH BARU	
Data Portofolio	Search					<input type="text"/>	
Data Video	NO	Nama Kategori	Status	Aksi			
Data Paket	1	Preweding	Aktif	Detail	Nonaktifkan		
Data Member	2	Weding	Aktif	Detail	Nonaktifkan		
Data Admin	3	Happy	Aktif	Detail	Nonaktifkan		
Data Pesanan							
Laporan							

Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Halaman Data Kategori

3.7.14 Rancangan Antarmuka Halaman Data *Portofolio*

Rancangan antar muka data *portofolio admin* dapat melakukan *upload* foto serta memberi keterangan foto kedalam kategori yang diinginkan kedalam *website* dan *admin* juga dapat menghapus foto tersebut jika diinginkan. Gambar rancangan antarmuka halaman data *portofolio* dapat dilihat pada Gambar 3.20.

Administrator								Pesan	Lihat Semua	Profil
Beranda	DATA PORTOFOLIO									
Data Kategori										TAMBAH BARU
Data Portofolio	Search									<input type="text"/>
Data Video	NO	Judul	Kategori	Upload By	Cover	Aksi				
Data Paket	1	Ali dan lia	Preweding	Admin	Foto	Detail	Nonaktifkan			
Data Member	2	Ali dan lia	Weding	Admin	Foto	Detail	Nonaktifkan			
Data Admin	3	Ali dan lia	Happy	Admin	Foto	Detail	Nonaktifkan			
Data Pesanan										
Laporan										

Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Halaman Data *Portofolio*

3.7.15 Rancangan Antarmuka Halaman Data Video

Rancangan antar muka data *video admin* dapat melakukan mengupload *video* serta memberi keterangan *video* kedalam tentang *video* tersebut kedalam *website* dan *admin* juga dapat menghapus *photo* tersebut jika diinginkan, *video* tersebut diambil menggunakan link *youtube*. Gambar rancangan antarmuka halaman data *video* dapat dilihat pada Gambar 3.21.

Administrator						Pesan	Lihat Semua	Profil
Beranda	DATA VIDEO							
Data Kategori							TAMBAH BARU	
Data Portofolio	Search <input type="text"/>							
Data Video	NO	Judul	Deskripsi	URL	Aksi			
Data Paket	1	Ali dan lia	Preweding	Video	Detail	Nonaktifkan		
Data Member	2	Ali dan lia	Weding	Video	Detail	Nonaktifkan		
Data Admin	3	Ali dan lia	Happy	Video	Detail	Nonaktifkan		
Data Pesanan								
Laporan								

Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Halaman Data Video

3.7.16 Rancangan Antarmuka Halaman Data Paket

Rancangan antarmuka halaman data paket *admin* dapat melakukan penambahan paket-paket pemotretan, mungubah harga paket, dan memberi diskon pada paket yang ada dalam *website*. Gambar rancangan antarmuka halaman data paket dapat dilihat pada Gambar 3.22.

Administrator										Pesan	Lihat Semua	Profil
Beranda	DATA PAKET											
Data Kategori											TAMBAH BARU	
Data Portofolio	Search											
Data Video	NO	Nama Paket	Kategori	Type	Harga	Discount	Harga+Discount	Keterangan paket	Aksi			
Data Paket	1	Ali dan lia	Preweding	outdoor	700.000	10%	650.000	Keterangan paket	Detail	Nonaktifkan		
Data Member	2	Ali dan lia	Weding	Studio	700.000	10%	650.000	Keterangan paket	Detail	Nonaktifkan		
Data Admin	3	Ali dan lia	Happy	studio	700.000	10%	650.000	Keterangan paket	Detail	Nonaktifkan		
Data Pesanan												
Laporan												

Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Halaman Data Paket

3.7.17 Rancangan Antarmuka Halaman *List Member*

Rancangan antarmuka *list member*, *admin* dapat mengecek data setiap *user* yang mendaftar menjadi *member* kedalam *website*. Gambar rancangan antarmuka halaman *list member* dapat dilihat pada Gambar 3.23.

Administrator							Pesan	Lihat Semua	Profil
Beranda	DATA MEMBER								
Data Kategori								TAMBAH BARU	
Data Portofolio	Search							<input type="text"/>	
Data Video	NO	Username	Tanggal Daftar	Status	Aksi				
Data Paket	1	wahyu	22 Agustus 2016	terverifikasi	Detail	Nonaktifkan			
Data Member	2	Kurniawan	22 Agustus 2016	terverifikasi	Detail	Nonaktifkan			
Data Admin	3	saya	22 Agustus 2016	terverifikasi	Detail	Nonaktifkan			
Data Pesanan									
Laporan									

Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Halaman *List Member*

3.7.18 Rancangan Antarmuka Halaman Data Admin

Rancangan antarmuka data *admin*, *admin* dapat menambah oprator jika di perlukan. Gambar rancangan antarmuka halaman data *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.24.

Administrator	Pesanan Lihat Semua Profil						
Beranda	DATA ADMIN						
Data Kategori							TAMBAH BARU
Data Portofolio	Search <input type="text"/>						
Data Video	NO	Nama	Username	Foto	Reset	Aksi	
Data Paket	1	Zona	Admin	Foto	Reset Pass	Detail	Nonaktifkan
Data Member							
Data Admin							
Data Pesanan							
Laporan							

Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Halaman Data Admin

3.8.19 Rancangan Antarmuka Halaman Data Pesanan

Rancangan antarmuka data pesanan *admin* dapat melakukan pengecekan jatuh tempo pembayaran *member* yang melakukan pemesanan, jika dalam pemesanan *member* belum membayar uang muka maka *admin* dapat melakukan pembatalan pemesanan *member*. Gambar rancangan antarmuka halaman data pesanan dapat dilihat pada Gambar 3.25.

Administrator							Pesan	Lihat Semua	Profil
Beranda	DATA ADMIN								
Data Kategori								TAMBAH BARU	
Data Portofolio	Search						<input type="text"/>		
Data Video	NO	Pemesan	No Invoice	Jatuh Tempo	Status	Aksi			
Data Paket	1	Wahyu	BLB-0816-001		Diterima	Detail			
Data Member	1	Kurniawan	BLB-0816-002		Dibatalkan	Detail			
Data Admin									
Data Pesanan									
Laporan									

Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Halaman Data Pesanan

3.8.20 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan

Rancangan antarmuka halaman laporan *admin* dapat melakukan *print* laporan pemesanan *member*. Gambar rancangan antarmuka halaman data laporan dapat dilihat pada Gambar 3.26.

Administrator	Pesanan	Lihat Semua	Profil
Beranda	DATA ADMIN		
Data Kategori	TAMBAH BARU		
Data Portofolio	Filter		
Data Video	Tanggal	Sampai	Print
Data Paket			
Data Member			
Data Admin			
Data Pesanan			
Laporan			

Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan