

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Alat**

Perangkat keras atau *hardware* dan perangkat lunak atau *software* yang digunakan sebagai berikut :

- 1) Laptop dengan spesifikasi RAM 4GB , Hardisk 750MB, *Processor Intel® Core™ i5-3210M CPU @ 2.50GHz 2.49 GHz , Windows 8 Pro dan mouse*
- 2) *KunCIhost.com* merupakan penyedia hosting dan domain.
- 3) *Browser adalah* program yang digunakan untuk menampilkan halaman web. Browser berkomunikasi dengan dengan server melalui protokol HTTP yang dapat membaca dan menterjemahkan bahasa HTML dan data-data gambar untuk ditampilkan secara visual. Sehingga informasi yang ada dapat ditampilkan dan dibaca. Contoh : Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera dan Internet Explorer.
- 4) *Notepad* adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting script PHP dan HTML.
- 5) *CorelDRAW X7* digunakan untuk menyunting atau mengedit gambar dengan ekstensi file .jpg, jpeg .png, .gif dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan.
- 6) *Wordpress.com* digunakan untuk mengedit dan mengatur *website*, seperti mengatur tema, desain dan *coding*.
- 7) *Balsamiq Mockups* digunakan untuk membuat prototype *website*.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini mengambil tempat di Pusat Pengadaan Hewan Qurban Angkatan Muda Muhammadiyah (PPHQ AMM) Kotagede yang berlokasi di Kotagede. Adapun penelitian ini akan dilaksanakan mulai tanggal 20 Agustus sampai dengan tanggal 15 September 2016.

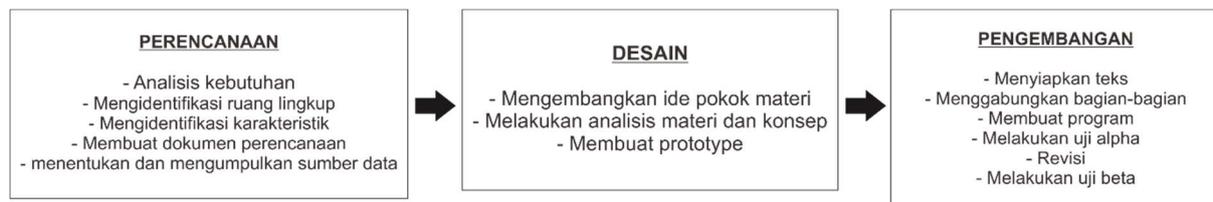
### **3.3 Model Pengembangan**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan *Research And Development* yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009:297). Model pengembangan yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah model pengembangan media yang

dikembangkan oleh *Alessi dan Trollip* ( 2001:409). Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap desain dan tahap pengembangan.

### 3.4 Prosedur Pengembangan

Secara keseluruhan proses pengembangan media yang diadopsi dari *Alessi & Trollip* seperti gambar 3 :



**Gambar 3.1** Proses Pengembangan Multimedia dari *Alessi dan Trollip* (2001:409)

#### 3.4.1 Perencanaan

##### a. Analisis kebutuhan

Pengembangan *website* PPHQ AMM Kotagede ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk menentukan materi media yang tepat pada PPHQ AMM Koatgede dalam melakukan promosi penjualan dan syiar dakwah berqurban. Analisis kebutuhan didapat dari studi *literature* dan diskusi bersama panitia PPHQ AMM Kotagede. Berikut ini merupakan analisis kebutuhan :

- 1) Halaman *home* untuk tampilan awala saat website terbuka
- 2) Halaman paket menampilkan daftar paket harga kambing, sapi dan 1/7 sapi
- 3) Halaman cara order untuk menerangkan cara pesan hewan qurban
- 4) Halaman fasilitas dan layanan, menampilkan fasilitas dan layanan yang diberikan PPHQ AMM Kotagede kepada sohibul qurban.
- 5) Halaman artikel, menampilkan berbagai artikel tentang PPHQ AMM Kotagede
- 6) Halaman tuntunan qurban, yang berisi tentang cara berqurban dan hukum qurban
- 7) Halaman tentang kami untuk menampilkan informasi tentang profil PPHQ AMM Kotagede
- 8) Halaman galeri untuk menampilkan foto-foto kegiatan PPHQ AMM Kotagede

- 9) Halaman testimoni menampilkan form yang berisi testimoni untuk pelanggan terhadap PPHQ AMM Kotagede

**b. Medefinisikan ruang lingkup**

Menentukan tujuan yaitu menghasilkan *website* PPHQ AMM Kotagede yang akan dicapai sebagai berikut :

- Membantu panitia PPHQ AMM Kotagede dalam penjualan hewan qurban
- Memudahkan dalam memasarkan hewan qurban
- Membantu panitia dan masyarakat umum dalam pemahaman tentang berqurban

**c. Medefinisikan PPHQ AMM Kotagede**

PPHQ AMM Kotagede sebagai penyedia hewan qurban terbesar yang selalu menjadi tujuan masyarakat dalam mencari hewan qurban karena sudah mendapat kepercayaan, akan tetapi masih ada kekurangan dalam hal pemasaran online, kurangnya mengenalkan kepada masyarakat tentang PPHQ AMM Kotagede dan masyarakat belum sepenuhnya mengerti tentang berqurban. Hal ini disebabkan media online belum maksimal dalam memberikan informasi tentang berqurban.

**d. Membuat dokumen perencanaan**

- Menyiapkan materi tentang PPHQ AMM Kotagede
- Menyiapkan data dan sumber tentang harga hewan qurban, hukum atau tuntunan berqurban

**e. Menentukan dan mengumpulkan sumber data**

Pada tahap ini terlebih dahulu dikumpulkan beberapa bahan yang dapat disajikan sebagai landasan awal untuk melengkapi pendefinisian permasalahan diantaranya:

a. Riset lapangan

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati objek secara langsung di lapangan terhadap objek yang menjadi permasalahan serta rutinitas yang ada di lapangan dan penulis berusaha mempelajari sistem yang digunakan disana.

b. Wawancara

Mengadakan tanya jawab langsung dengan panitia PPHQ AMM Kotagede dan testimoni pelanggan, sehubungan dengan analisis kebutuhan yang akan diperlukan untuk mengetahui saran, kritik dan masukan-masykan yang bermanfaat bagi kelayakan *website*.

Wawancara ini dapat mengungkap informasi yang tidak diperoleh dari riset lapangan. Kisi-kisi wawancara sebagai berikut :

- Tanggapan tentang *website*
- Kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan *website* yang dikembangkan
- Tanggapan tentang sajian materi yang diberikan

### 3.4.2 Desain

#### a. Mengembangkan ide dan pokok materi

memilih dan menyeleksi materi yang digunakan, menentukan strategi dan desain pemasaran , menentukan kebutuhan panitia dan pelanggan PPHQ AMM Kotagede.

#### b. Analisis materi dan konsep

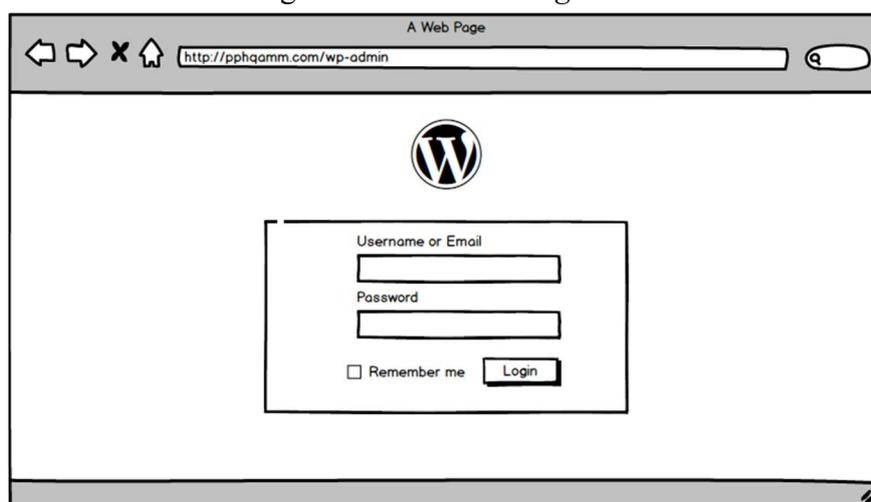
Dilakukan untuk membuat materi yang akan dimasukkan pada *website* agar lebih terstruktur. Tahap ini peneliti merinci materi umum ke dalam komponen materi yang lebih spesifik dan mengurutkan materi *website* yang dibutuhkan.

#### c. Membuat *prototype*

Membuat *prototype* sangat penting dalam suatu aplikasi karena merupakan bagian dari perangkat lunak yang menjadi sarana komunikasi antar *user* dengan sistem, serta dapat membantu *user* dalam melakukan aktivitasnya.

##### 1) Halaman *Login*

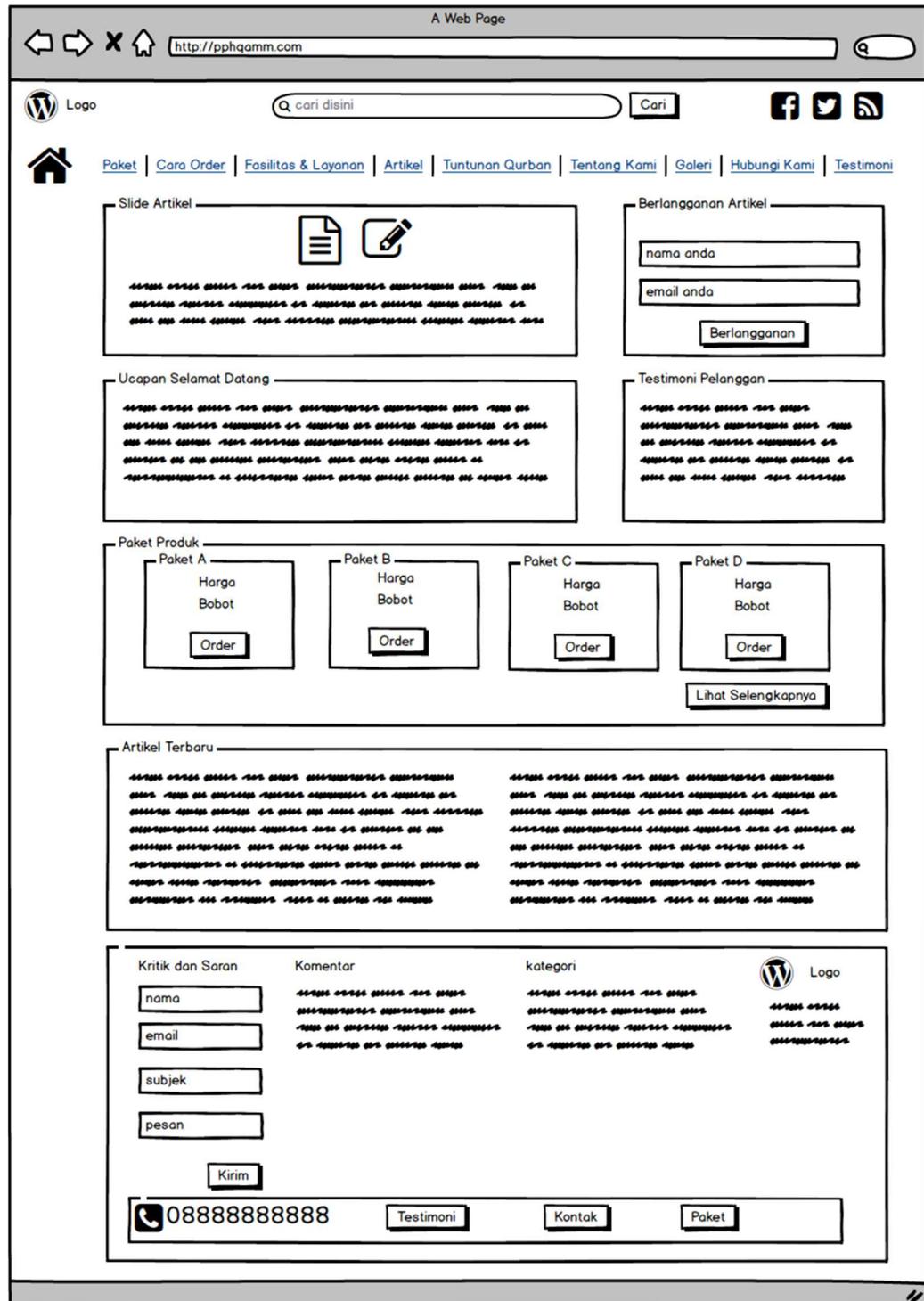
Halaman *login* digunakan oleh admin untuk dapat masuk ke halaman *website*. Berikut ini adalah gambaran halaman *login*.



Gambar 3.2 Halaman *Login*

## 2) Halaman *Home*

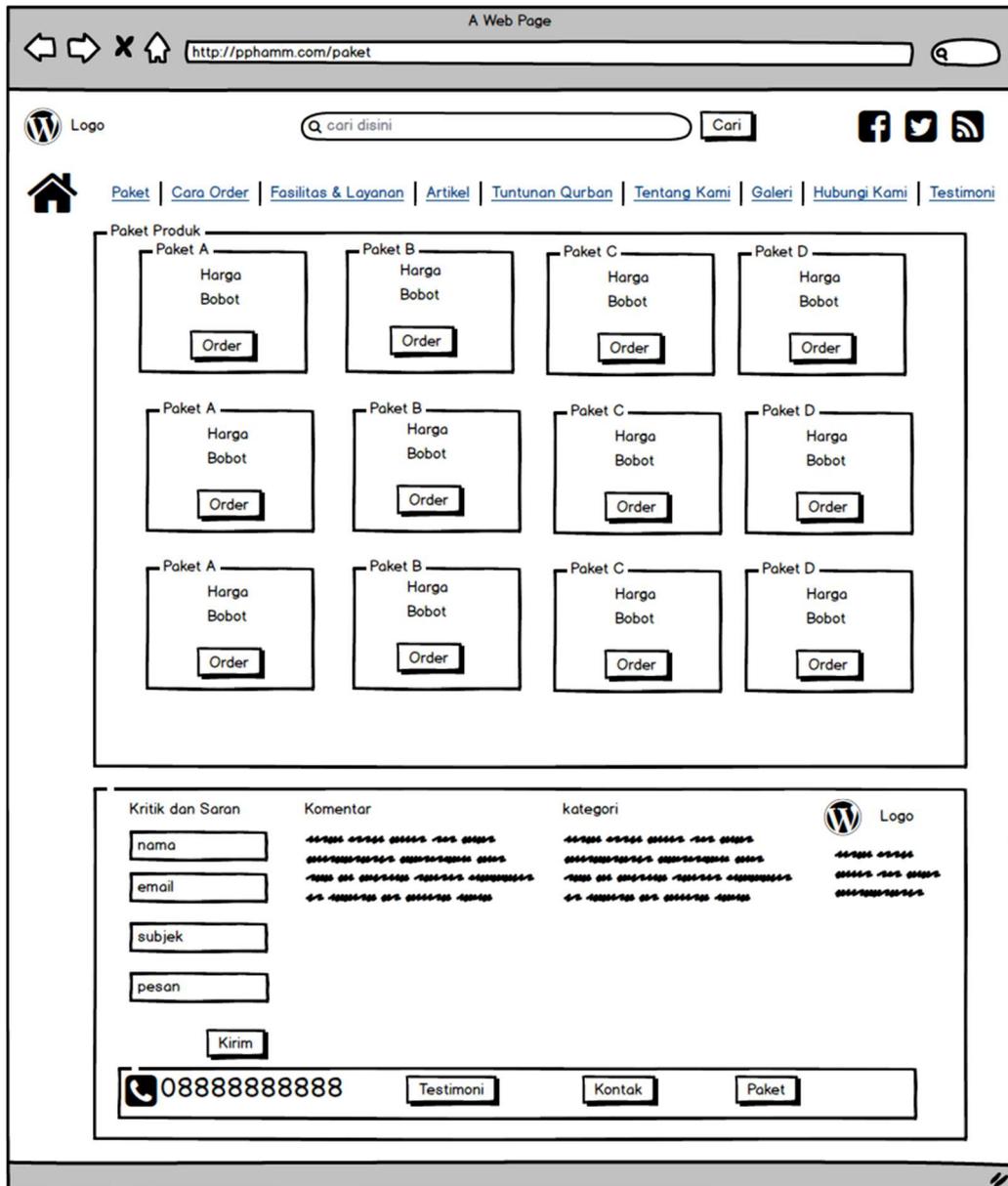
Berikut adalah halaman *home* yang merupakan tampilan utama dari *website* dan muncul saat pertama kali *website* terbuka



Gambar 3.3 Halaman *home*

### 3) Halaman Paket

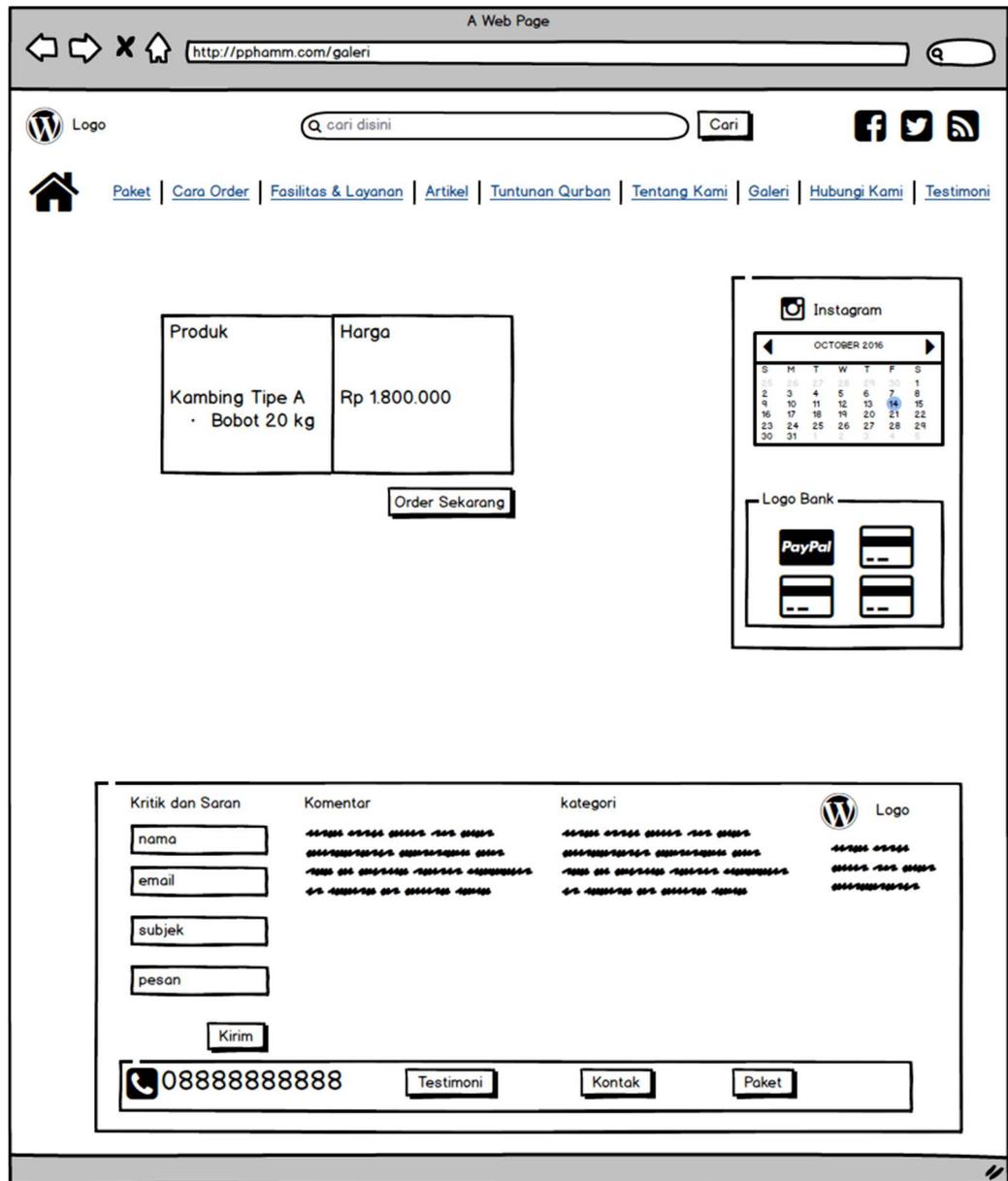
Berikut ini adalah halaman paket yang menampilkan paket harga hewan qurban (kambing, sapi dan 1/7)



Gambar 3.4 Halaman paket

#### 4) Halaman Tipe Hewan Qurban

Halaman ini menampilkan tipe hewan qurban dan harga yang sudah dipilih oleh pelanggan.



Gambar 3.5 Halaman tipe hewan qurban

### 5) *Form Order* atau *Form Pemesanan*

*Form* pemesanan muncul saat pelanggan menekan tombol order sekarang saat dihalaman tipe hewan qurban. *Form* ini menampilkan data untuk diisi seperti nama, email, nomor telepon, alamat dan info tambahan.

Form Pemesanan

**Detail Produk**

Nama Produk

Harga Produk

**Data Anda**

Nama

Email

Nomor Telepon

Alamat Kirim

Info Tambahan

**Gambar 3.6** *Form* pemesanan

## 6) Halaman Cara Order

Halaman ini menampilkan cara order atau cara pesan hewan qurban, ada penjelasan cara order dan konfirmasi pembayaran

The screenshot shows a web browser window with the address `http://pphamm.com/paket`. The page content includes:

- Navigation:** Home icon, [Paket](#), [Cara Order](#), [Fasilitas & Layanan](#), [Artikel](#), [Tuntunan Qurban](#), [Tentang Kami](#), [Galeri](#), [Hubungi Kami](#), [Testimoni](#)
- Search:** Search bar with placeholder "cari disini" and a "Cari" button.
- Calendar:** A calendar for October 2016 with the 10th highlighted.
- Logo Bank:** A section titled "Logo Bank" containing a PayPal logo and two generic bank card icons.
- Contact Form:**

<b>Kritik dan Saran</b>	<b>Komentar</b>	<b>kategori</b>	<b>Logo</b>
<input type="text" value="nama"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="email"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="subjek"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="pesan"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Kirim"/>			
- Footer:** Phone number `08888888888`, [Testimoni](#), [Kontak](#), [Paket](#)

Gambar 3.7 Halaman cara order

## 7) Halaman Fasilitas & Layanan

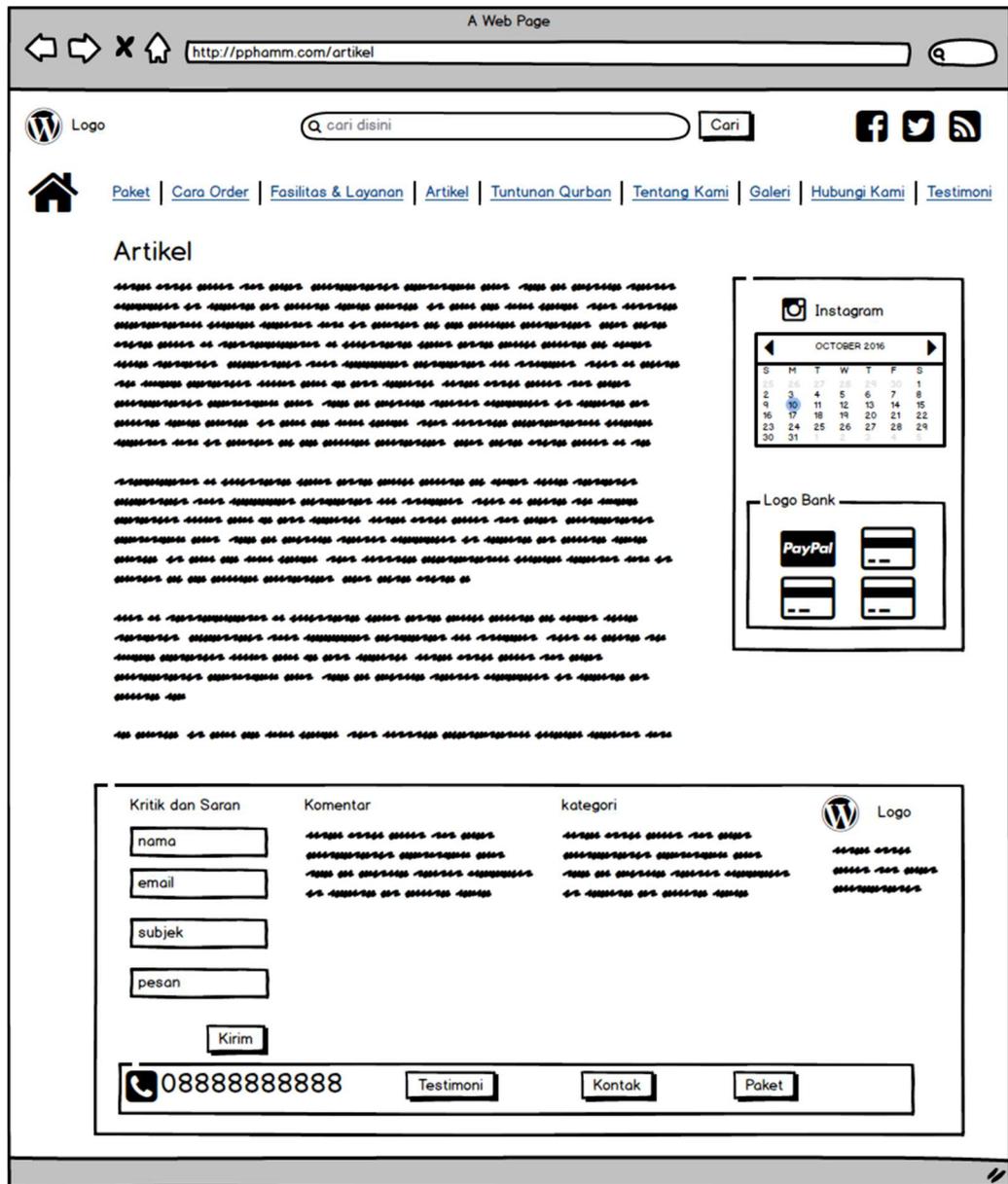
Halaman ini menampilkan berbagai fasilitas & pelayanan PPHQ AMM Kotagede yang diberikan kepada pelanggan.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://pphamm.com/fasilitas-layanan>. The page features a WordPress logo, a search bar with the placeholder 'cari disini', and social media icons for Facebook, Twitter, and RSS. A navigation menu includes links for 'Paket', 'Cara Order', 'Fasilitas & Layanan', 'Artikel', 'Tuntunan Qurban', 'Tentang Kami', 'Galeri', 'Hubungi Kami', and 'Testimoni'. The main content area is titled 'Fasilitas & Layanan' and contains several paragraphs of text. On the right side, there is an Instagram calendar for October 2016 and a 'Logo Bank' section displaying logos for PayPal and other banks. At the bottom, there is a contact form with fields for 'nama', 'email', 'subjek', and 'pesan', a 'Kirim' button, and a phone number '08888888888'. A footer bar contains buttons for 'Testimoni', 'Kontak', and 'Paket'.

Gambar 3.8 Halaman fasilitas & layanan

## 8) Halaman Artikel

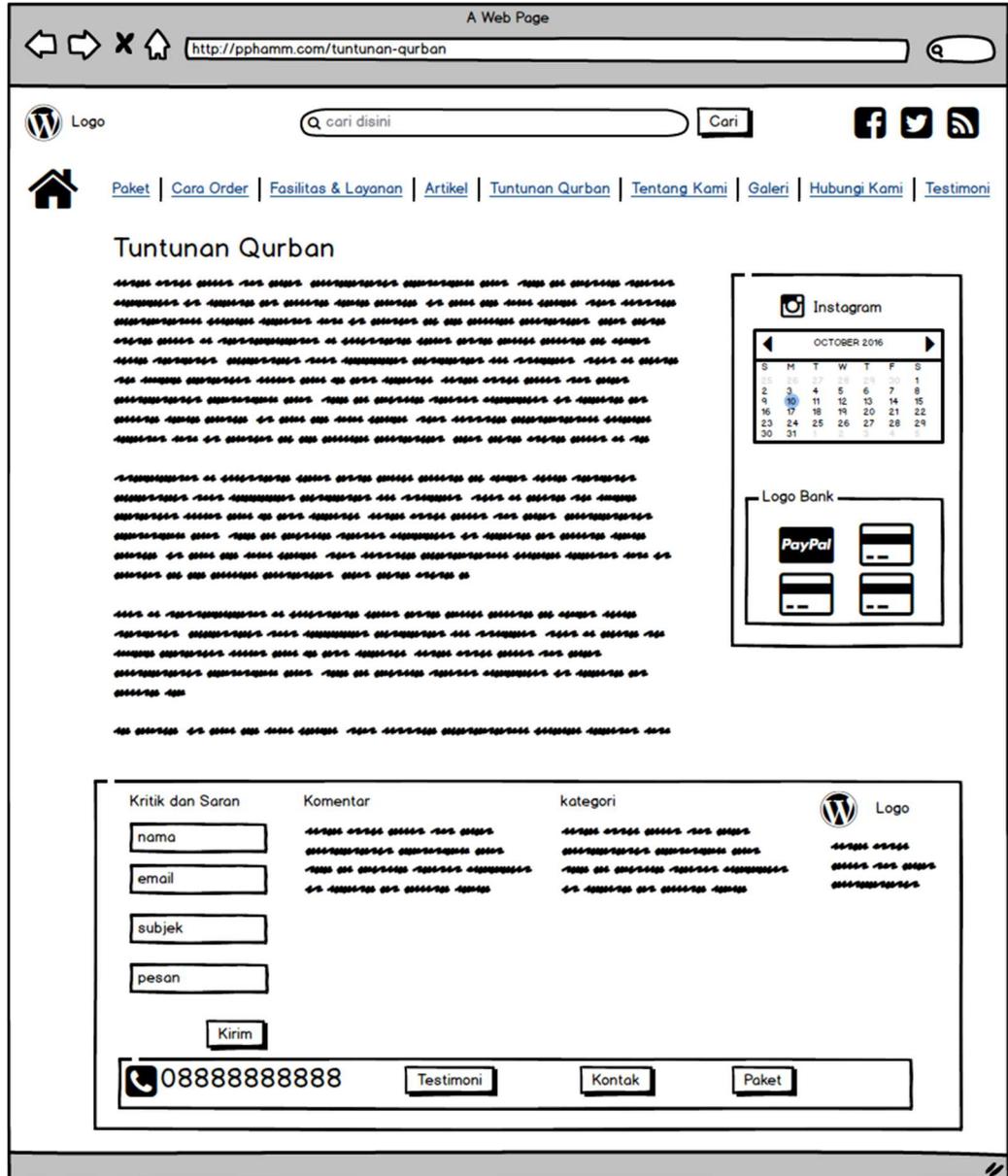
Halaman ini menampilkan berbagai artikel yang ditulis oleh admin, yang berisi tentang informasi seputar kegiatan PPHQ AMM Kotagede.



Gambar 3.9 Halaman artikel

## 9) Halaman Tuntunan Qurban

Halaman ini berisi tentang informasi tuntunan qurban, tatacara berqurban dan hukum berqurban



Gambar 3.10 Halaman tuntunan qurban

## 10) Halaman Tentang Kami

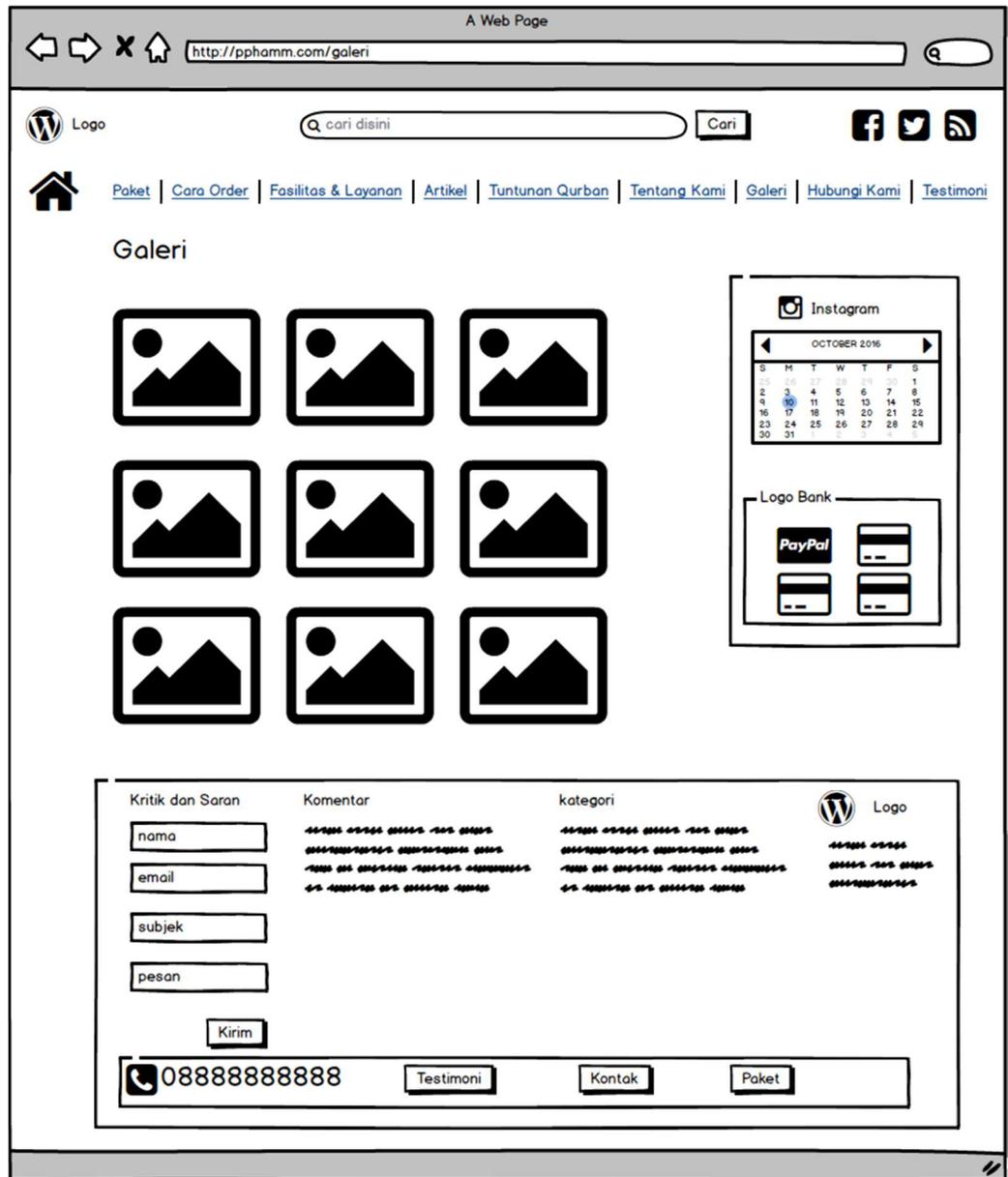
Halaman ini berisi tentang informasi profil PPHQ AMM Kotagede.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://pphamm.com/tentang-kami>. The page layout includes a header with a WordPress logo, a search bar, and social media icons. A navigation menu contains links for [Paket](#), [Cara Order](#), [Fasilitas & Layanan](#), [Artikel](#), [Tuntunan Qurban](#), [Tentang Kami](#), [Galeri](#), [Hubungi Kami](#), and [Testimoni](#). The main content area is titled 'Tentang Kami' and contains several paragraphs of placeholder text. To the right, there is an Instagram calendar for October 2016 and a 'Logo Bank' section featuring the PayPal logo and images of credit cards. At the bottom, there is a contact form with the following fields: 'Kritik dan Saran' (with sub-fields for 'nama', 'email', 'subjek', and 'pesan'), a 'Kirim' button, a phone number '08888888888', and navigation links for 'Testimoni', 'Kontak', and 'Paket'.

Gambar 3.11 Halaman tentang kami

## 11) Halaman Galeri

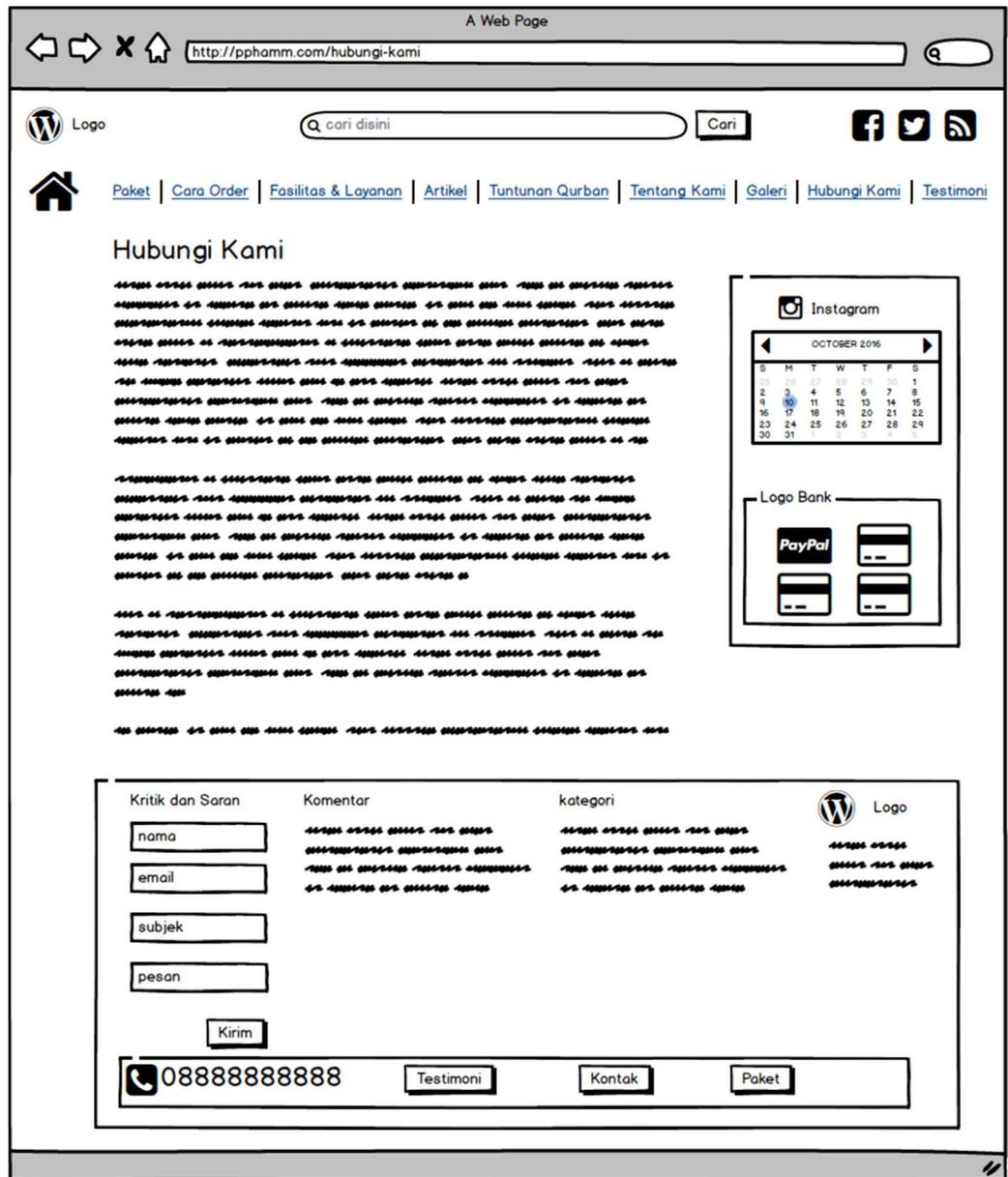
Halaman ini berisi dokumentasi foto kegiatan PPHQ AMM Kotagede.



Gambar 3.12 Halaman galeri

## 12) Halaman Hubungi Kami

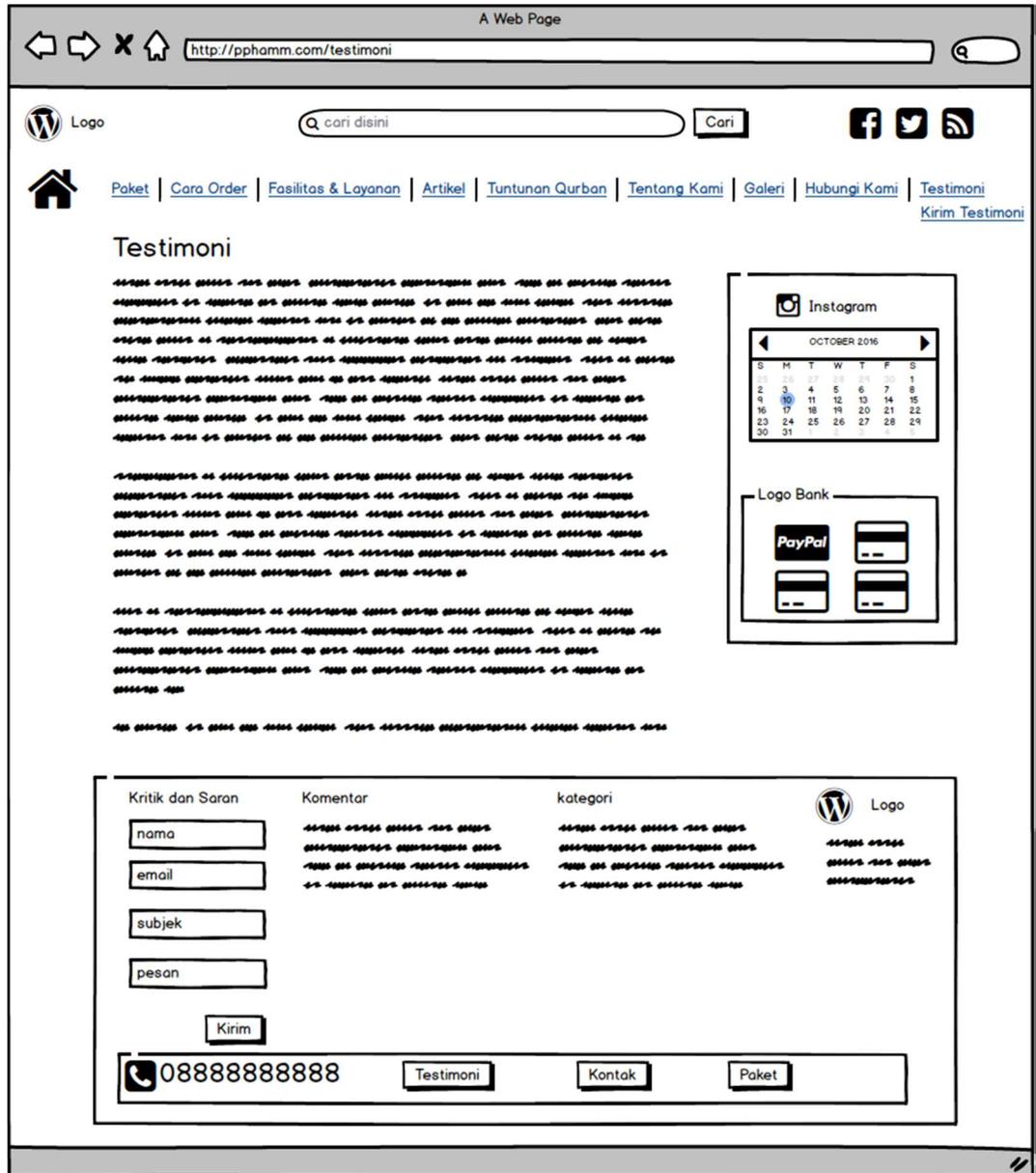
Halaman ini berisi kontak, alamat PPHQ AMM Kotagede.



Gambar 3.13 Halaman hubungi kami

### 13) Halaman Testimoni

Halaman ini menampilkan kiriman testimoni PPHQ AMM Kotagede dari pelanggan.



Gambar 3.14 Halaman testimoni

## 14) Halaman Kirim Testimoni

Dihalaman ini pelanggan dapat mengirimkan testimoni kepada PPHQ AMM Kotagede.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://pphamm.com/kirim-testimoni>. The page features a WordPress logo and a search bar. The main content area is titled "Kirim Testimoni" and contains a form with the following fields:

- Isi Testimoni**
  - Nama:
  - Testimoni anda:
  -

To the right of the form is an Instagram widget showing a calendar for October 2016. Below the calendar is a "Logo Bank" section with a PayPal logo and three generic bank card icons.

At the bottom of the page is a "Kritik dan Saran" (Feedback) section with the following fields:

- nama:
- email:
- subjek:
- pesan:
- 

The footer contains a phone number **08888888888** and three buttons: **Testimoni**, **Kontak**, and **Paket**.

Gambar 3.15 Halaman kirim testimoni

### 3.4.3 Pengembangan

#### a. Menyiapkan teks

Tahap pertama yang dilakukan peneliti pada pengembangan adalah mempersiapkan teks. Persiapan teks yang dimaksud adalah mempersiapkan semua materi dan data yang akan di masukkan ke dalam *website*. Data berupa materi, judul, menu, dan semua yang mendukung teks dalam pembuatan *website*.

#### b. Menggabungkan bagian-bagian

Komponen yang sudah dikumpulkan sebelumnya, disusun dan digabungkan agar *website* lebih sistematis.

#### c. Membuat program

Tahap ini peneliti menginstalasi CMS *Wordpress* pada *hosting server*. Semua komponen yang telah disiapkan akan dipindahkan ke dalam instalasi agar *website* dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

#### d. Uji coba alpha

Uji alpha adalah tes utama yang dilakukan oleh tim desain dan pengembang yang terdiri dari staf produksi, desainer pembelajaran, ahli materi, dan orang-orang yang berkompeten. Uji alpha terdiri dari ahli materi dan ahli media yang masing berjumlah 1 orang. Peneliti menerangkan jalan kerja *website* ke pada panitia PPHQ AMM Kotagede.

#### e. Revisi

Setelah melakukan uji coba alpha, proses selanjutnya merevisi setelah dilakukan uji coba alpha.

#### f. Uji coba beta

Uji beta adalah tes produk akhir. Uji beta merupakan proses formal dengan prosedur yang jelas, tentang apa yang harus dilakukan dan apa yang harus diobservasi. Langkah-langkah uji beta sebagai berikut :

- 1) *Select the leaners*, pada langkah ini peneliti memilih *user* yang akan dijadikan responden.
- 2) *Explain the procedures*, peneliti menjelaskan prosedur dan tujuan melakukan tes ini kepada panitia.
- 3) *Determine prior knowledge*, peneliti harus mengetahui sejauh mana kemampuan *user* dalam memahami *website*.

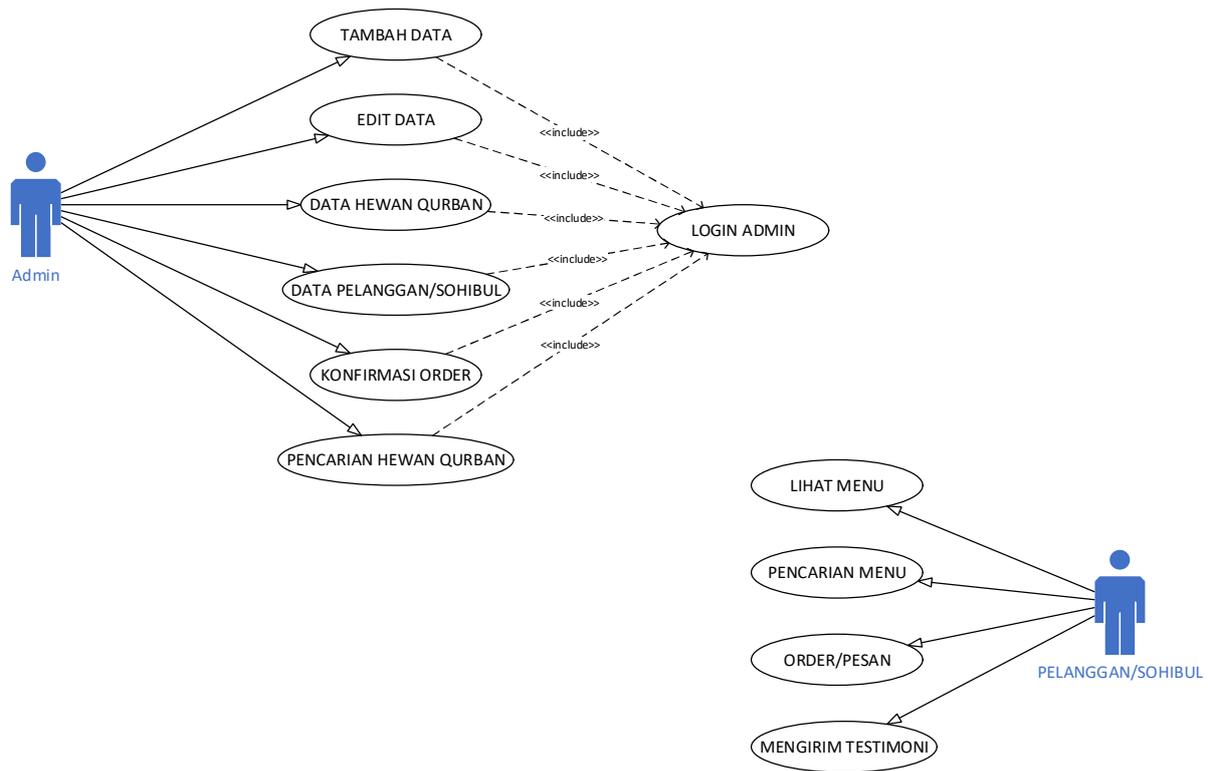
- 4) *Observe the going through the program*, sepanjang proses uji coba peneliti harus memperhatikan dan melihat reaksi *user* memperhatikan bahasa tubuhnya dan menjelaskan juga jika *user*/panitia menemui kesulitan-kesulitan.
- 5) *Interview (content, operation, enjoyable, interesting, useful, boring)* setelah *user* selesai memperhatikan website maka peneliti harus mewawancarai mengenai tentang *website*.
- 6) *Asses their learning*, penelitian terhadap pemahaman, bisa berupa wawancara.
- 7) *Final revisions*, setelah memperoleh data dari *user* kemudian memutuskan apakah program memerlukan revisi lebih lanjut atau tidak.

### **3.5 Perancangan Sistem**

Dalam pembuatan *website* 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*.

### 3.5.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem yang dibuat. Dapat dikatakan *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada di dalam sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi yang dibutuhkan. Simbol-simbol yang digunakan dalam *use case diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah ini

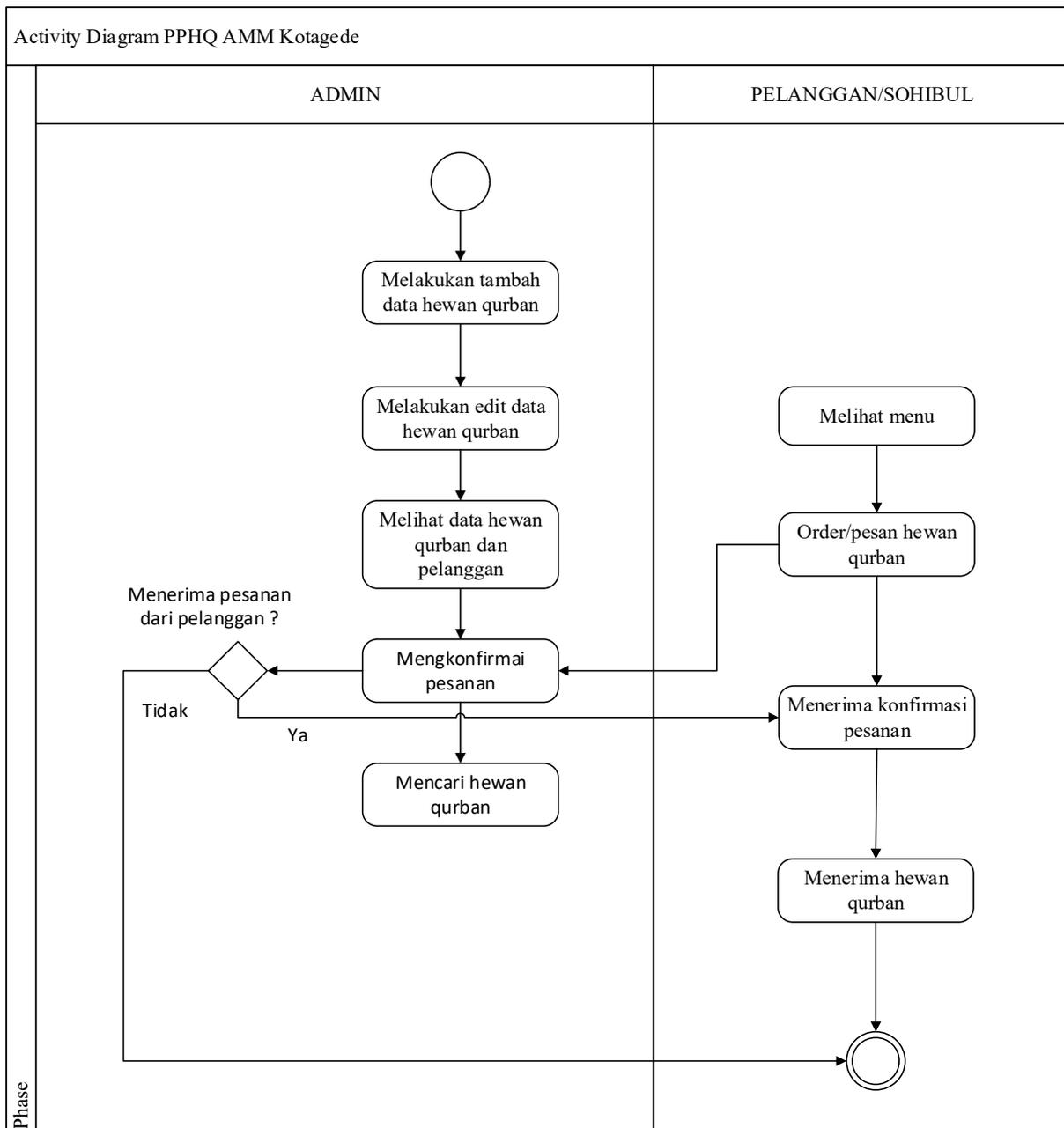


**Gambar 3.16** Use Case Diagram

Berikut ini penjelasan tentang Gambar 3.16 *Use Case Diagram* :

1. Terdapat 2 aktor pada *use case* diagram yaitu admin dan pelanggan.
2. Admin dapat melakukan *update* data dan dapat melakukan pengelolaan semua data.
3. Setelah melakukan manipulasi data kemudian melakukan pengecekan konfirmasi pesanan dari pelanggan, kemudian mencari hewan qurban yang telah di pesan.
4. Pelanggan dapat melihat, mencari, mengisi testimoni dan memesan hewan qurban.

### 3.5.2 Activity Diagram

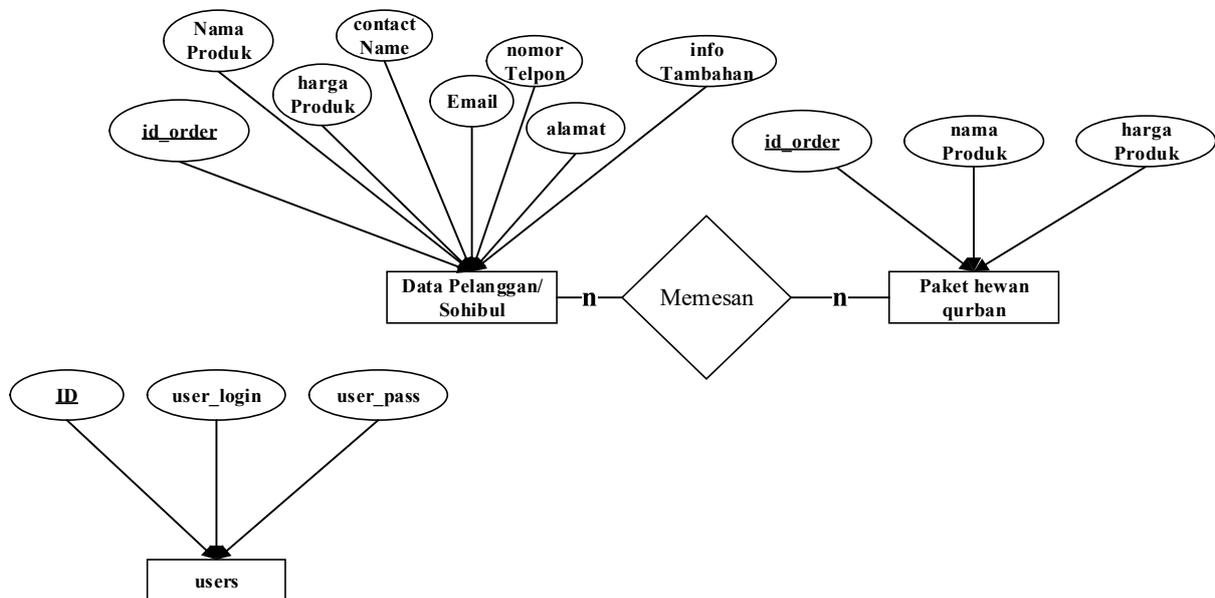


**Gambar 3.17** Activity Diagram

Gambar 3.17. Activity Diagram menunjukkan pada kegiatan alur proses pemesanan hewan qurban. Admin dapat melakukan penambahan data, pengeditan data, melihat data hewan qurban maupun pelanggan, lalu mengkonfirmasi pesanan jika ada sohibul yang memesan hewan qurban, kemudian mencarikan hewan qurban. Selanjutnya pelanggan menerima konfirmasi pesanan dan mendapatkan hewan qurban.

### 3.6 Perancangan Basis Data

#### 3.6.1 Entity Relationship Diagram



**Gambar 3.18** Entity Relationship Diagram

Berikut penjelasan tentang gambar 3.18:

1. Terdapat 3 entitas yang masing-masing memiliki atribut dan relasi.
2. Entitas data Pelanggan memiliki relasi *many-to-many* ke entitas Paket Hewan Qurban, artinya banyak pelanggan bisa memilih banyak paket.
3. Entitas users tidak memiliki relasi ke entitas lainnya.

#### 3.6.2 Kamus Data

Kamus data merupakan daftar rancangan basis data dan tabel yang akan dibuat. Dari sebuah *ER Diagram* dapat dikonversi menjadi tabel – tabel pada kamus data dengan lebih lengkap dan terperinci. Pada *ER Diagram* yang digambarkan pada gambar 20, terdapat entitas data pelanggan dan paket hewan qurban.

Berikut ini merupakan kamus data dalam basis data yang diperlukan dalam perancangan sistem:

1. Tabel Users

Tabel users terbentuk dari entitas users pada *ER Diagram*. Tabel users mempunyai beberapa kolom. Masing – masing kolom mempunyai fungsi yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.1** Kamus data tabel *users*

No.	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	ID	Int	-	Kolom yang berfungsi sebagai <i>primary key</i> pada tabel users.
2.	users_login	Varchar	60	Kolom yang menunjukkan nama users saat admin <i>login</i> .
3.	users_pass	Varchar	20	Kolom yang menunjukkan password saat admin <i>login</i>

2. Tabel Data Pelanggan

Tabel Data Pelanggan terbentuk dari entitas Data Pelanggan pada *ER Diagram*. Tabel Data Pelanggan/Sohibul mempunyai beberapa kolom. Masing – masing kolom mempunyai fungsi yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.2** Kamus Data Tabel Data Pelanggan

No.	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_order	Int	-	Kolom yang berfungsi sebagai <i>primary key</i> pada tabel data pelanggan/sohibul.

2.	namaProduk	Varchar	20	Kolom menunjukkan produk	yang nama
3.	hargaProduk	Int	-	Kolom menunjukkan produk	yang nama
4.	<i>contactName</i>	Varchar	30	Kolom menunjukkan pelanggan	yang nama
5.	email	Varchar	20	Kolom menunjukkan pelanggan	yang email
6.	nomerTelpon	Varchar	20	Kolom menunjukkan telepon pelanggan	yang nomor
7.	alamat	Varchar	100	Kolom menunjukkan pelanggan	yang alamat
8.	infotambahan	Varchar	100	Kolom menunjukkan tambahan pelanggan menginginkan tambahan	yang info jika pesan

### 3. Tabel Paket Hewan Qurban

Tabel Paket Hewan Qurban terbentuk dari entitas Data Pelanggan/Sohibul pada *ER Diagram*. Tabel Paket Hewan Qurban mempunyai beberapa kolom. Masing – masing kolom mempunyai fungsi yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.3** Tabel Paket Hewan Qurban

No.	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	Id_order	Int	-	Kolom yang berfungsi sebagai <i>primary key</i>

				pada tabel paket hewan qurban
2.	nama_Produk	Varchar	20	Kolom yang menunjukkan nama produk
3.	harga_Produk	Varchar	20	Kolom yang menunjukkan nama produk

#### 4. Tabel Data Konfirmasi

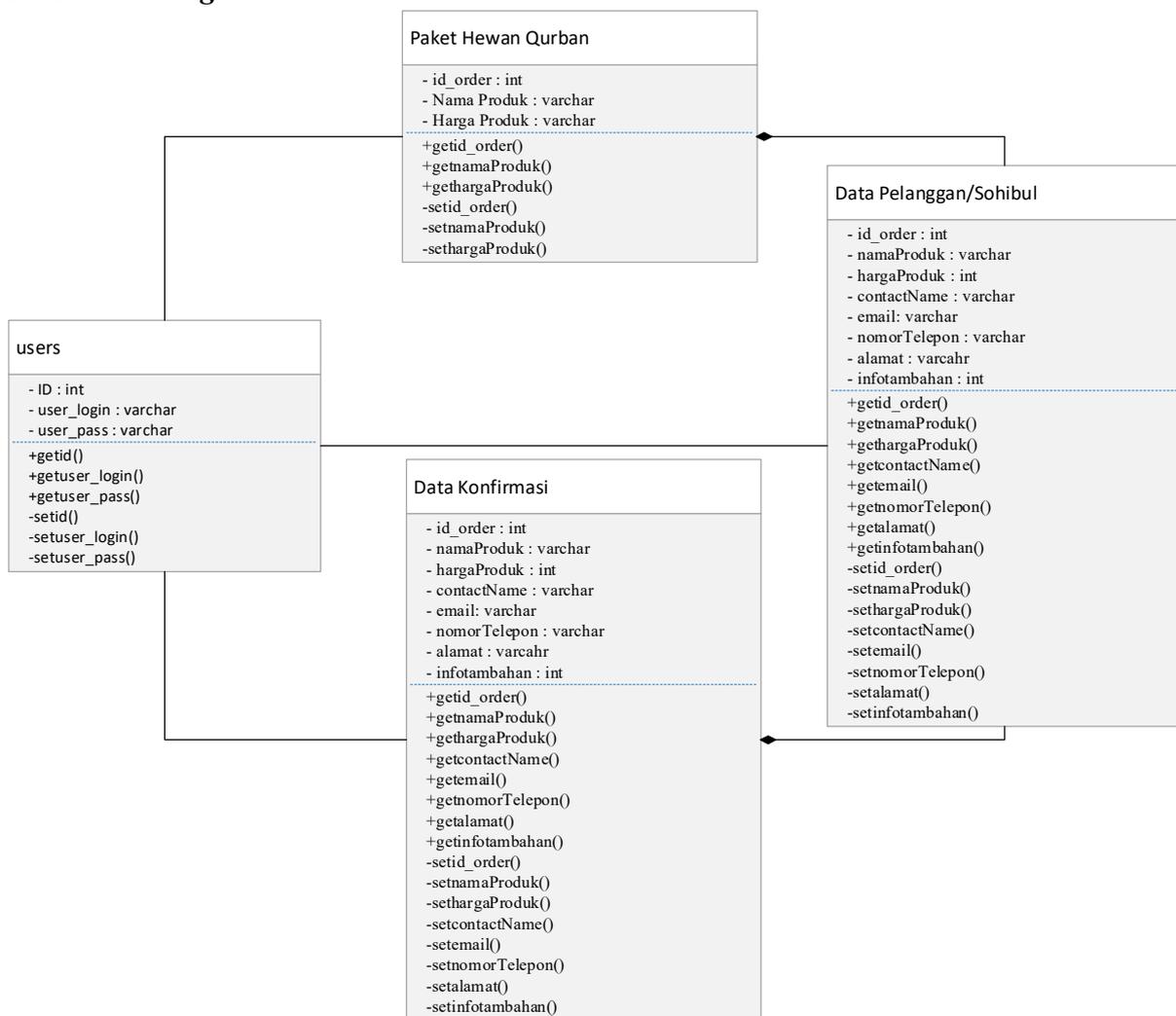
Tabel Data Konfirmasi terbentuk dari hasil relasi *many-to-many* antara entitas Data Pelanggan/Sohibul dengan entitas Paket Hewan Qurban pada *ER Diagram*. Tabel Nilai mempunyai beberapa kolom. Masing – masing kolom mempunyai fungsi yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.4** Tabel kamus data data konfirmasi

No.	Nama	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_order	Int	-	Kolom yang berfungsi sebagai <i>primary key</i> pada tabel data konfirmasi.
2.	namaProduk	Varchar	20	Kolom yang menunjukkan nama produk
3.	hargaProduk	Int	-	Kolom yang menunjukkan nama produk
4.	<i>contactName</i>	Varchar	30	Kolom yang menunjukkan nama pelanggan
5.	email	Varchar	20	Kolom yang menunjukkan email pelanggan

6.	nomerTelpon	Varchar	20	Kolom yang menunjukkan nomor telepon pelanggan
7.	alamat	Varchar	100	Kolom yang menunjukkan alamat pelanggan
8.	infotambahan	Varchar	100	Kolom yang menunjukkan info jika pelanggan menginginkan pesan tambahan

### 3.6.3 Class Diagram



Gambar 3.19 Class Diagram

Berikut fungsi dari masing-masing *class* :

1. *Class users*

*Class users* berfungsi untuk memasukkan dan menampilkan data admin.

2. *Class Paket Hewan Qurban*

*Class Paket Hewan Qurban* berfungsi untuk memasukkan dan menampilkan data paket hewan qurban. *Class* paket hewan qurban juga memiliki fungsi penghubung *class* lain yang akan menampilkan data paket hewan qurban.

3. *Class Data Pelanggan*

*Class Data Pelanggan* berfungsi untuk memasukkan dan menampilkan data pelanggan. *Class* data pelanggan juga memiliki fungsi sebagai penghubung *class* lain yang akan menampilkan data pelanggan.

4. *Class Data Konfirmasi*

*Class* data konfirmasi berfungsi untuk memasukkan data konfirmasi. Pada *class* data konfirmasi dapat menampilkan nama produk, harga produk, nama, email, nomor telepon, alamat dan info tambahan.

Berikut merupakan penjelasan relasi antar kelas pada *Class Diagram* yang digambarkan gambar 3.19:

1. Pada *class users* memiliki *association* dengan *class* paket hewan qurban, artinya admin berhak menambah, mengurangi maupun merubah data di dalam *class* paket hewan qurban melalui *method* *getid*.
2. Pada *class users* memiliki *association* dengan *class* data pelanggan, artinya admin berhak menambah, mengurangi maupun merubah data di dalam *class* data pelanggan. *Users* mengambil data dari *database* melalui *method* *getnama\_produk()*

3. Pada *class users* memiliki *association* dengan *class* data konfirmasi, artinya admin berhak menambah, mengurangi maupun merubah data di dalam *class* data konfirmasi. *Users* mengambil data dari *database* melalui *method* `getnama_produk()`
4. Pada *class* data pelanggan/sohibul mempunyai *composition* dengan *class* paket hewan qurban, artinya *class* data pelanggan tidak dapat terbentuk apabila tidak ada aktivitas dari *class users* dengan *class* paket hewan qurban. Pelanggan mengambil data dari *database* melalui *method* `getnama_produk()`
5. Pada *class* data pelanggan/sohibul mempunyai *composition* dengan *class* data konfirmasi, artinya *class* data konfirmasi tidak dapat berdiri sendiri apabila *class* data pelanggan tidak ada. Pelanggan/sohibul mengambil data dari *database* melalui *method* `getnama_produk()`