

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan metode sebagai berikut .:

a. Wawancara

Wawancara dilakukan di lokasi penelitian dengan pihak yang berhubungan dengan topik penelitian yang diangkat yaitu Pak Bhima sebagai Pemilik Toko Udang Bhima Jaya. Dari hasil wawancara di dapatkan gambaran umum tentang sistem yang sudah ada dan kelemahan dari sistem yang ada.

b. Observasi

Suatu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek di Pak Bhima sebagai Pemilik Toko Udang Bhima Jaya.

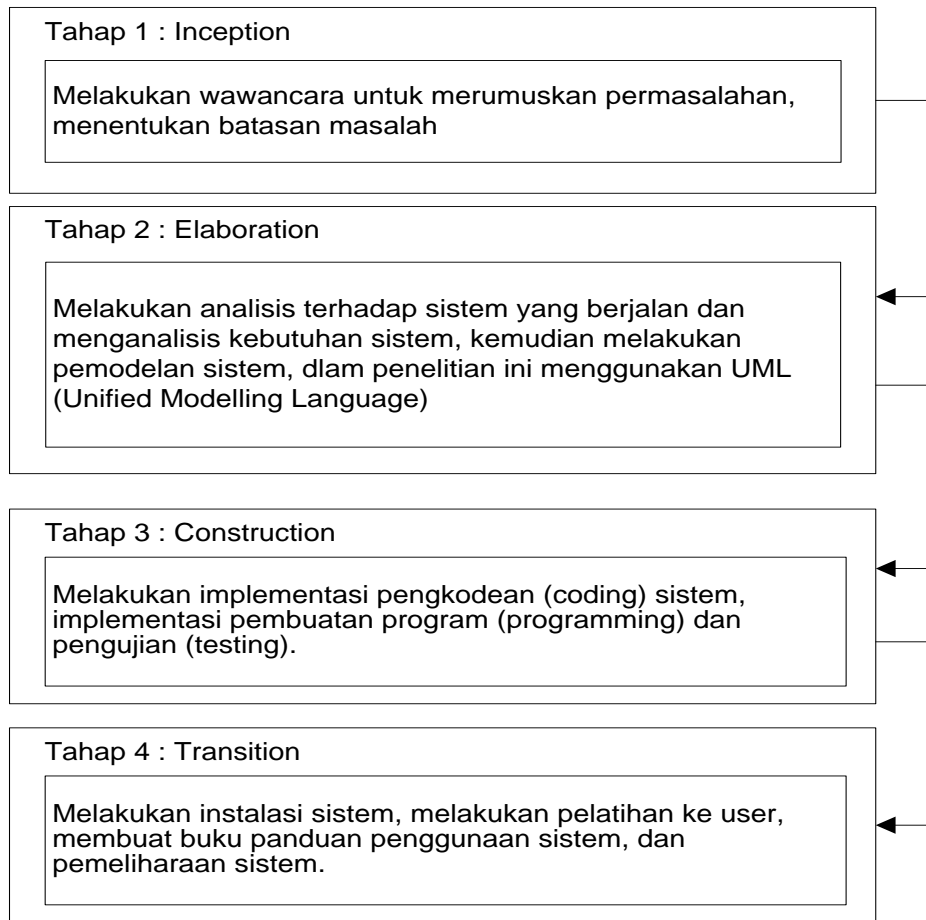
c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah usaha yang dilakukan peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. Data terkait yang di dapat pada Pak Bhima sebagai Pemilik Toko Udang Bhima Jaya, seperti jurnal yang terkait dengan penelitian E-Commerce.

### **3.2 Metode Penelitian**

#### **3.2.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Dalam penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah RUP (*Relation Unifird Process*). Adapun tahapan metodeyan digunakam adalah sebagai berikut :



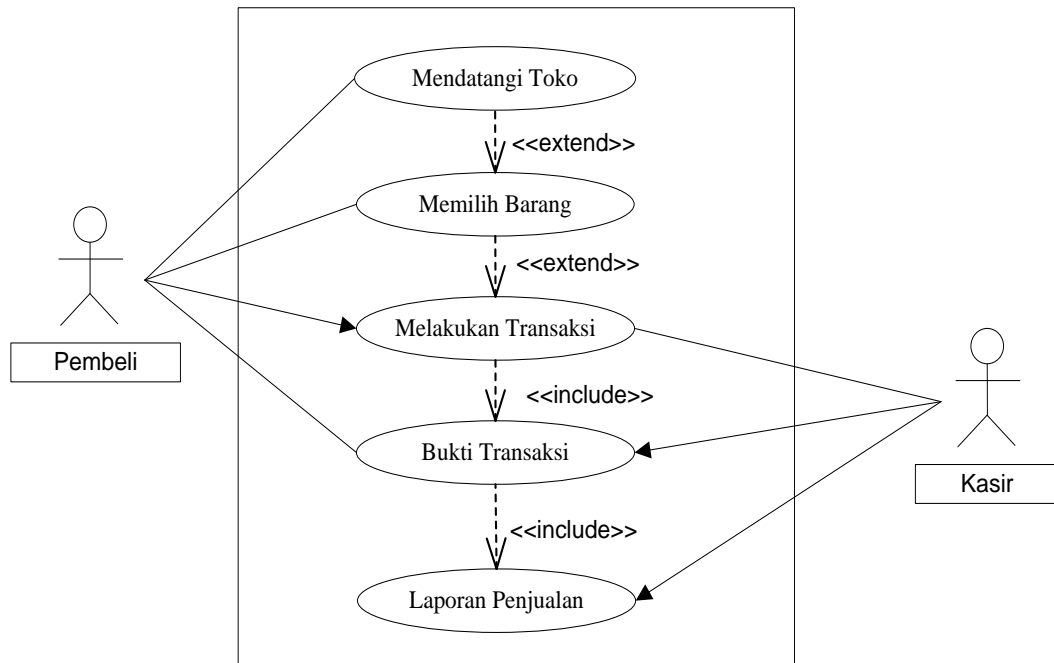
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

### 3.2.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Adapun alur sistem tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pembeli datang ketoko.
2. Pembeli membayar belanjaan ke kasir.
3. Kasir membuat kwitansi dan memberikan ke pembeli.
4. Pada akhir bulan ,kasir membuat laporan penjualan.

Alur system yang berjalan pada Toko Udang Bhima Jaya dapat dijelaskan pada gambar 3.2 sebagai berikut :



Gambar 3.2 *Use Case* Sistem Yang Berjalan

### 3.2.3 Analisis Sistem Yang Di Usulkan

Adapun alur sistem tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pembeli mencari website toko
2. Pembeli melakukan registrasi
3. Pembeli mencari produk yang akan dibeli
4. Pembeli melakukan transaksi barang
5. Admin memproses transaksi yang dilakukan pembeli
6. Admin merekap data penjualan

Alur system yang diusulkan dapat dijelaskan pada gambar 3.3 berikut :



gambar 3.3 usecase system yang diusulkan

### 3.3 Perancangan Sistem

#### 3.3.1 Skenario Use Case

Skenario Use Case mendeskripsikan urutan langkah-langkah dalam proses bisnis, baik yang dilakukan aktor terhadap sistem maupun yang dilakukan oleh sistem terhadap aktor.

##### 1. Skenario Usecase Login

Interaksi antara aktor Admin dengan use case Login dijelaskan dalam use case skenario sebagai berikut :

Tabel 3.1 Use Case Skenario Login Admin

Identifikasi	
<b>Nama</b>	Login Admin
<b>Tujuan</b>	Memastikan Admin agar bisa masuk ke halaman Admin untuk mengelola sistem
<b>Deskripsi</b>	Pada use case login terdapat proses input data login, validasi login, dan logout
<b>Aktor</b>	Admin

<b>Skenario Utama</b>	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
Admin melakukan login	Sistem akan menampilkan form login dimana Admin menginputkan username dan password, jika login valid, sistem akan menampilkan menu Admin
<b>Skenario Alternatif</b>	
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
Admin melakukan login	Sistem akan menampilkan form login dimana Admin menginputkan username dan password, jika login salah, sistem akan menampilkan menu login
<b>Kondisi akhir</b>	Untuk mengakses sistem, Admin harus menginputkan username dan password yang benar

## 2. Skenario *Usecase* Barang

Interaksi antara aktor Admin dengan use case Barang dijelaskan dalam use case skenario sebagai berikut :

Tabel 3.2 Skenario *Use Case* Barang

<b>Identifikasi</b>	
<b>Nama</b>	Mengelola Barang
<b>Tujuan</b>	Memastikan Admin agar dapat mengelola data Barang
<b>Deskripsi</b>	Pada use case Mengelola Barang terdapat form input data Barang, tampil data Barang, edit data Barang, dan hapus data Barang
<b>Aktor</b>	Admin
<b>Skenario Utama</b>	

<b>Kondisi Awal</b>	Admin membuka menu Barang
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
Admin membuka menu Barang	Sistem akan menampilkan form input data Barang, tampil data Barang, edit data Barang, dan hapus data Barang
<b>Kondisi akhir</b>	Admin dapat menginput data Barang, melihat data Barang, mengubah data Barang, dan menghapus data Barang

### 3. Skenario *Usecase* Customer

Interaksi antara aktor Admin dengan use case Customer dijelaskan dalam use case skenario sebagai berikut :

Tabel 3.3 *Use Case* Skenario Customer

<b>Identifikasi</b>	
<b>Nama</b>	Mengelola Customer
<b>Tujuan</b>	Memastikan Admin agar dapat mengelola data Customer
<b>Deskripsi</b>	Pada use case Mengelola Customer terdapat form tampil data Customer, detail data Customer, dan hapus data Customer
<b>Aktor</b>	Admin
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi Awal</b>	Admin membuka menu Customer
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
Admin membuka menu Customer	Sistem akan menampilkan form tampil data Customer, detail data Customer, dan hapus data Customer

<b>Kondisi akhir</b>	Admin melihat data Customer dan menghapus data Customer
----------------------	---

#### 4. Skenario *Use Case* Pembelian

Interaksi antara aktor Customer dengan use case Pembelian dijelaskan dalam use case skenario sebagai berikut :

Tabel 3.4 *Use Case* Skenario Pembelian

<b>Identifikasi</b>	
<b>Nama</b>	Mengelola Pembelian
<b>Tujuan</b>	Memastikan Customer agar dapat mengelola data Pembelian
<b>Deskripsi</b>	Pada use case Mengelola Pembelian terdapat form input data Pembelian, tampil data Pembelian, dan hapus data Pembelian
<b>Aktor</b>	Customer
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi Awal</b>	Customer membuka menu Pembelian
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
Customer membuka menu Pembelian	Sistem akan menampilkan form input data Pembelian, tampil data Pembelian, dan hapus data Pembelian
<b>Kondisi akhir</b>	Customer dapat menginput data Pembelian, tampil data Pembelian, dan hapus data Pembelian

#### 5. Skenario *Use Case* Pembayaran

Interaksi antara aktor Customer dengan use case Pembayaran dijelaskan dalam use case skenario sebagai berikut :

Tabel 3.5 Usecase Skenario Pembayaran

<b>Identifikasi</b>	
<b>Nama</b>	Mengelola Pembayaran
<b>Tujuan</b>	Memastikan Customer agar dapat mengelola data Pembayaran
<b>Deskripsi</b>	Pada use case Mengelola Pembayaran terdapat form input data Pembayaran dan tampil data Pembayaran
<b>Aktor</b>	Customer
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi Awal</b>	Customer membuka menu Pembayaran
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
Customer membuka menu Pembayaran	Sistem akan menampilkan form input data Pembayaran dan tampil data Pembayaran
<b>Kondisi akhir</b>	Customer dapat menginput data Pembayaran dan tampil data Pembayaran

6. Skenario *Usecase* Pengiriman

Interaksi antara aktor Admin dengan use case Pengiriman dijelaskan dalam use case skenario sebagai berikut :

Tabel 3.6 Usecase Skenario Pengiriman

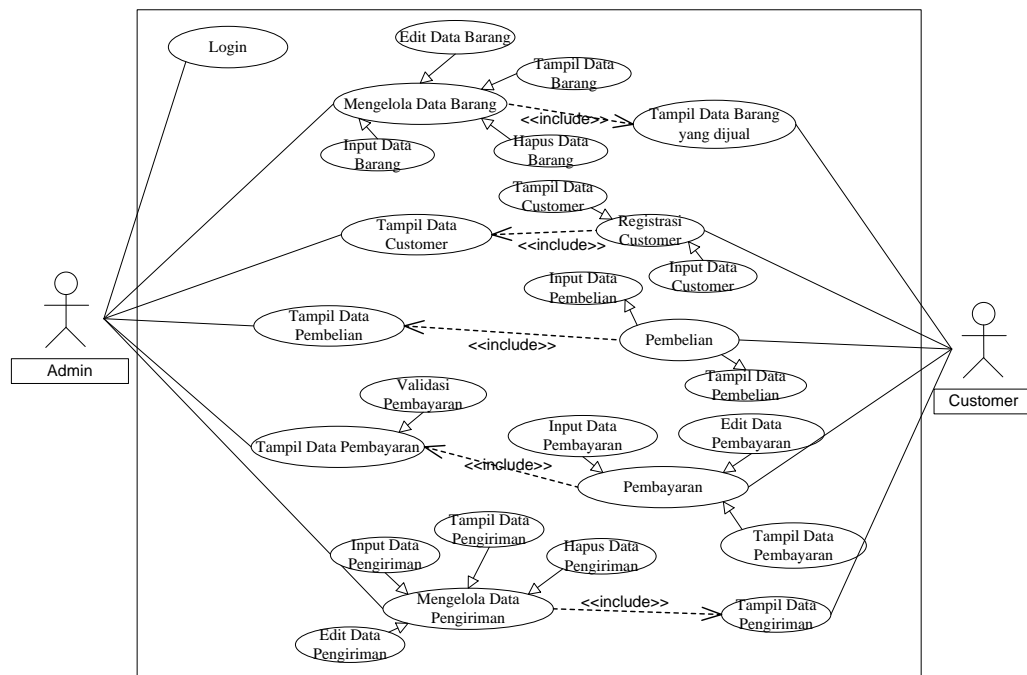
<b>Identifikasi</b>	
<b>Nama</b>	Mengelola Pengiriman
<b>Tujuan</b>	Memastikan Admin agar dapat mengelola data Pengiriman
<b>Deskripsi</b>	Pada use case Mengelola Pengiriman terdapat form input data Pengiriman dan tampil data Pengiriman



<b>Aktor</b>	Admin
<b>Skenario Utama</b>	
<b>Kondisi Awal</b>	Admin membuka menu Pengiriman
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
Admin membuka menu Pengiriman	Sistem akan menampilkan form input data Pengiriman dan tampil data Pengiriman
<b>Kondisi akhir</b>	Admin dapat menginput data Pengiriman dan tampil data Pengiriman

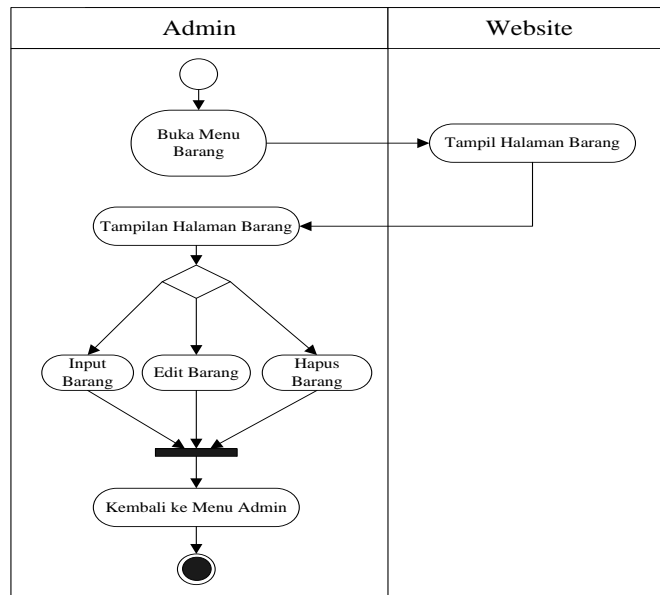
### 3.3.2 Use Case Diagram

Pada gambar 3.4 ini adalah gambaran dari *Use Case* diagram E-Commerce pada Toko Udang Bhima Jaya. *Use case* diagram dapat dilihat pada gambar 3.4.

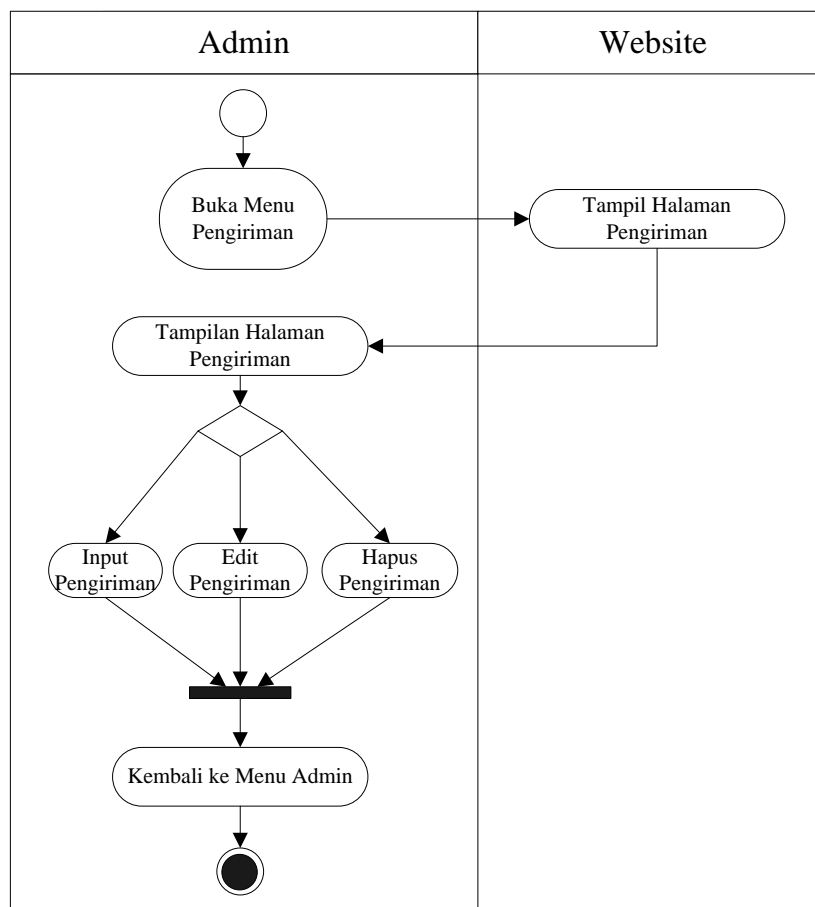


Gambar 3.4 Usecase Diagram

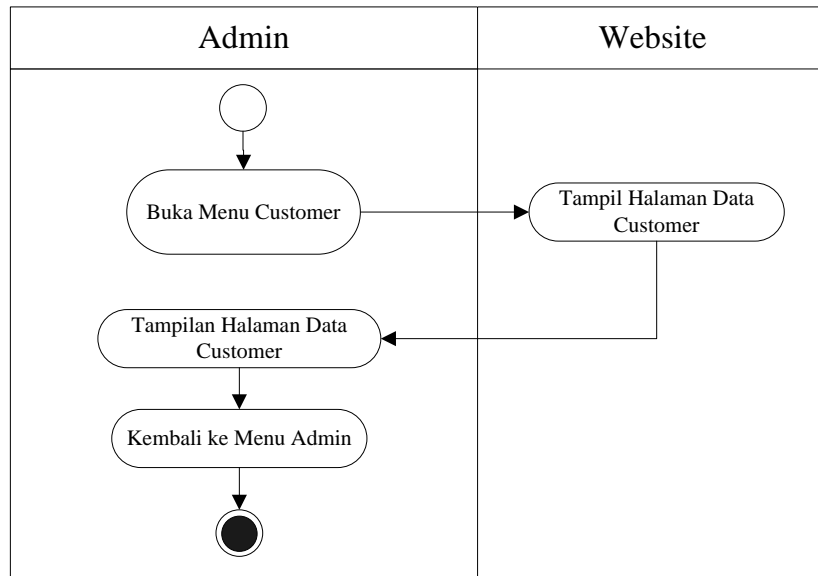
### 3.3.3 Activity Diagram



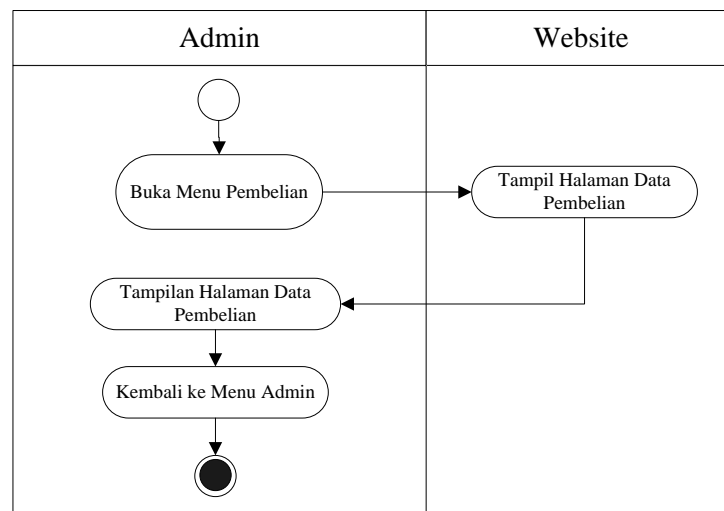
Gambar 3.5 Activity Diagram Proses Barang



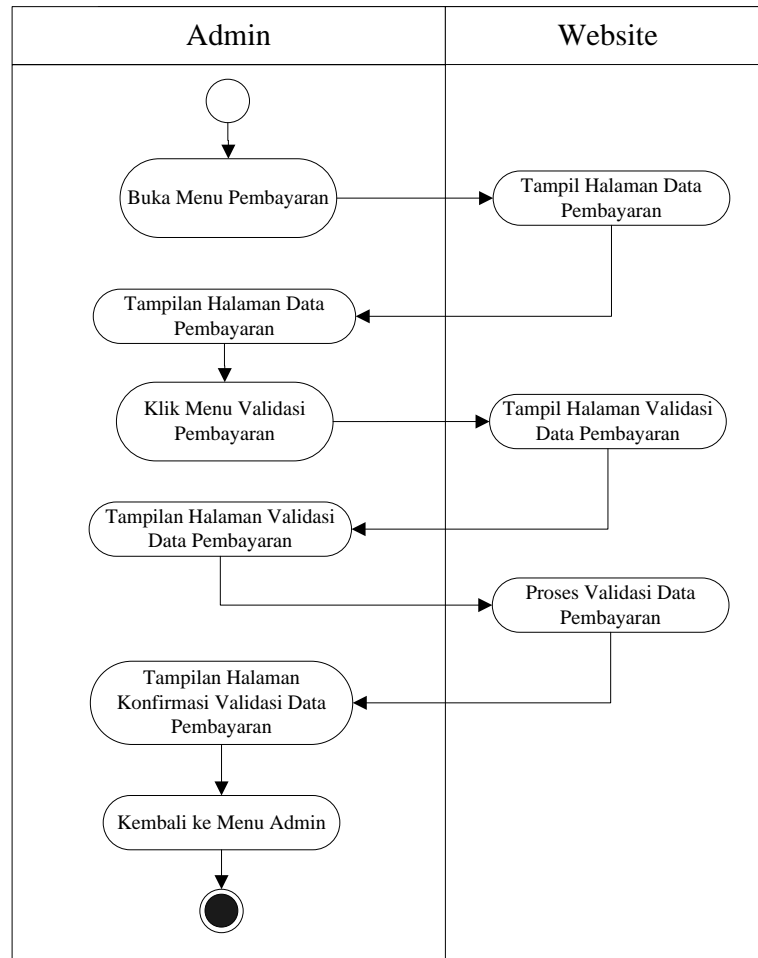
Gambar 3.6 Activity Diagram Proses Pengiriman



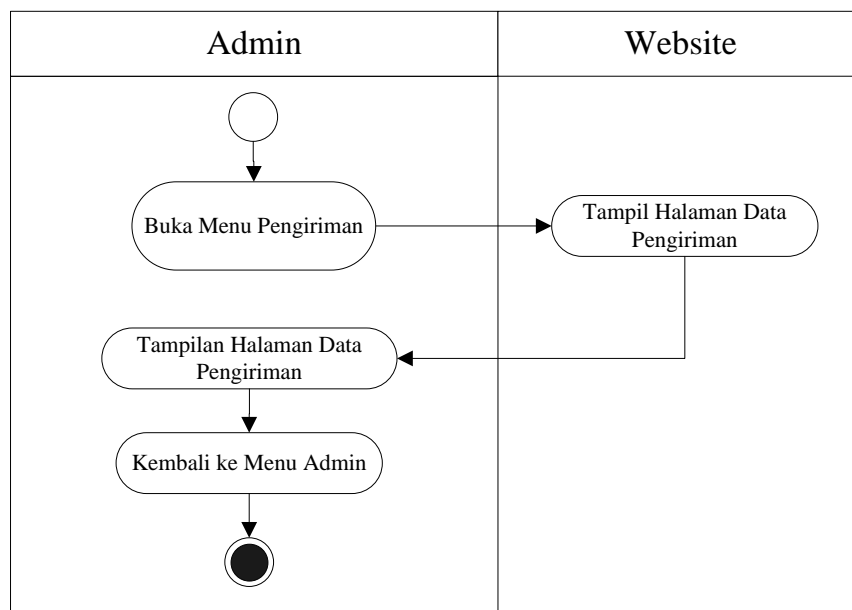
Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Tampil Customer ke Admin



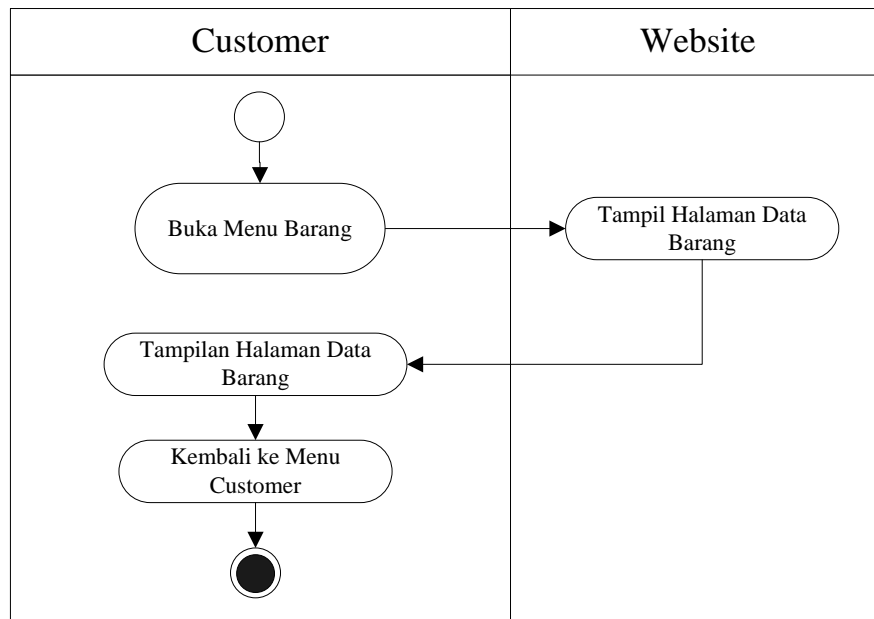
Gambar 3.8 Activity Diagram Proses Tampil Pembelian ke Admin



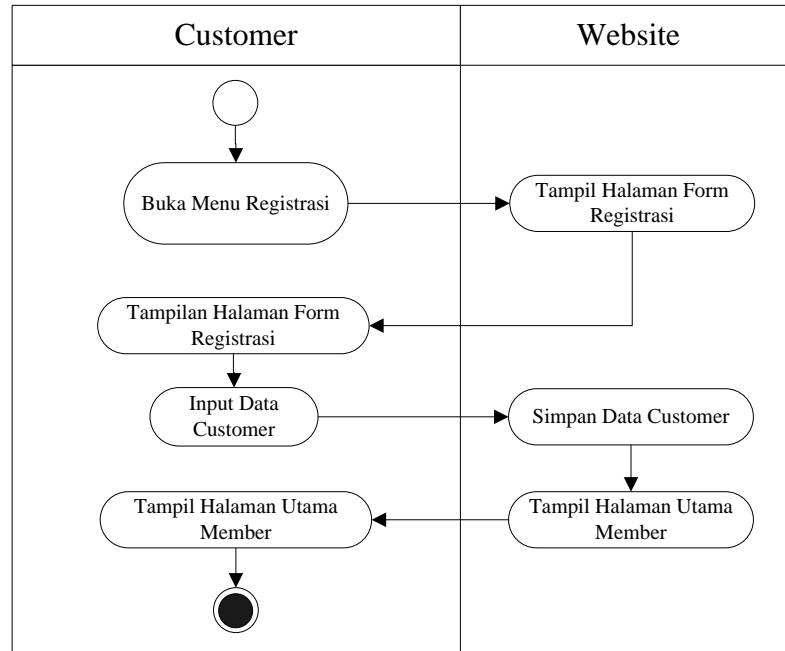
Gambar 3.9 Activity Diagram Proses Tampil Pembayaran ke Admin



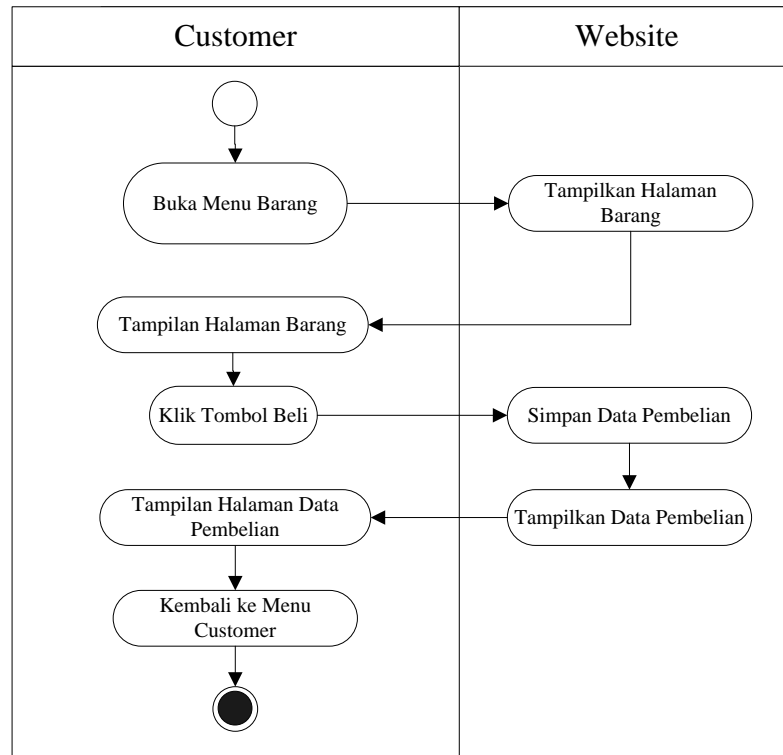
Gambar 3.10 Activity Diagram Proses Tampil Pengiriman ke Admin



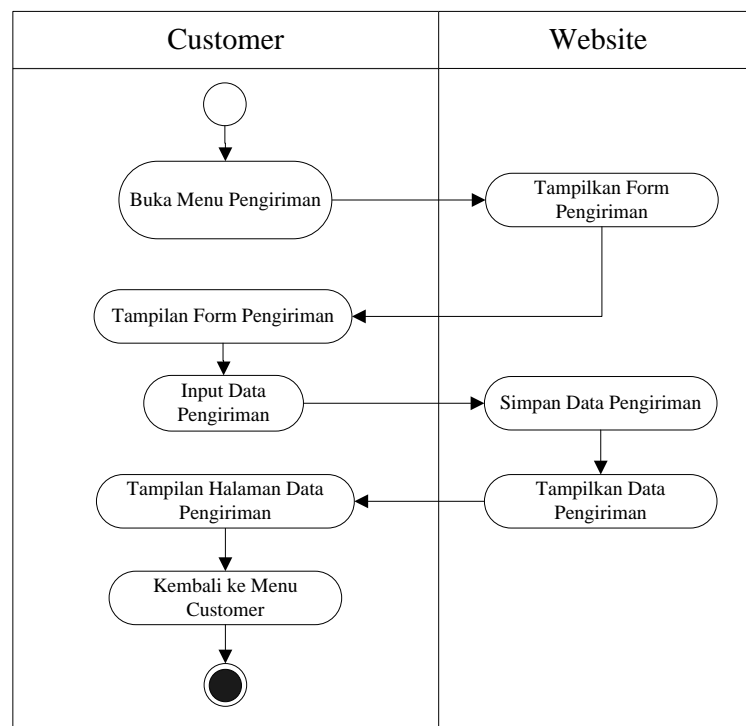
Gambar 3.11 Activity Diagram Proses Tampil Barang ke Customer



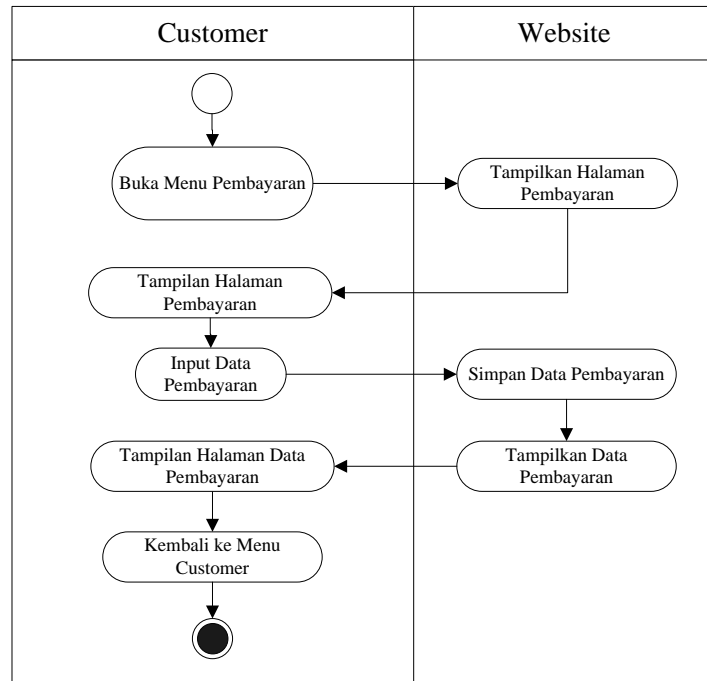
Gambar 3.12 Activity Diagram Proses Registrasi Customer



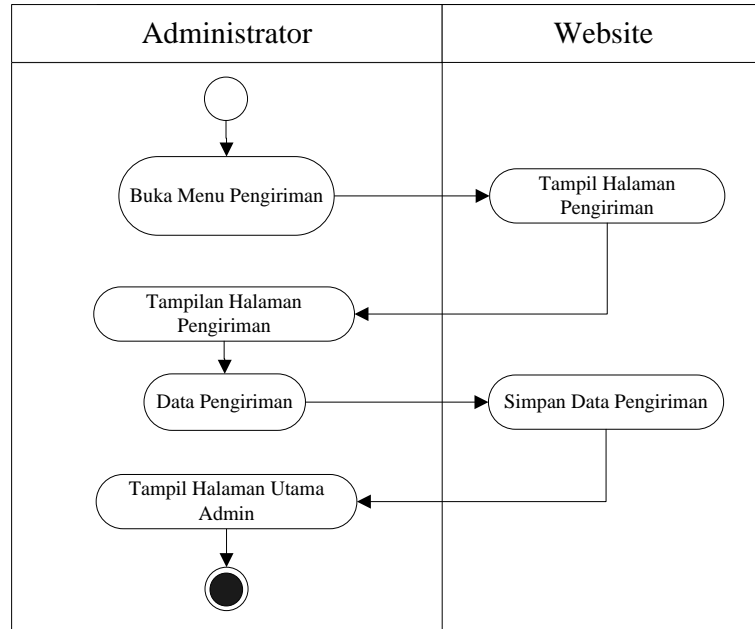
Gambar 3.13 Activity Diagram Proses Pembelian



Gambar 3.14 Activity Diagram Proses Pengiriman

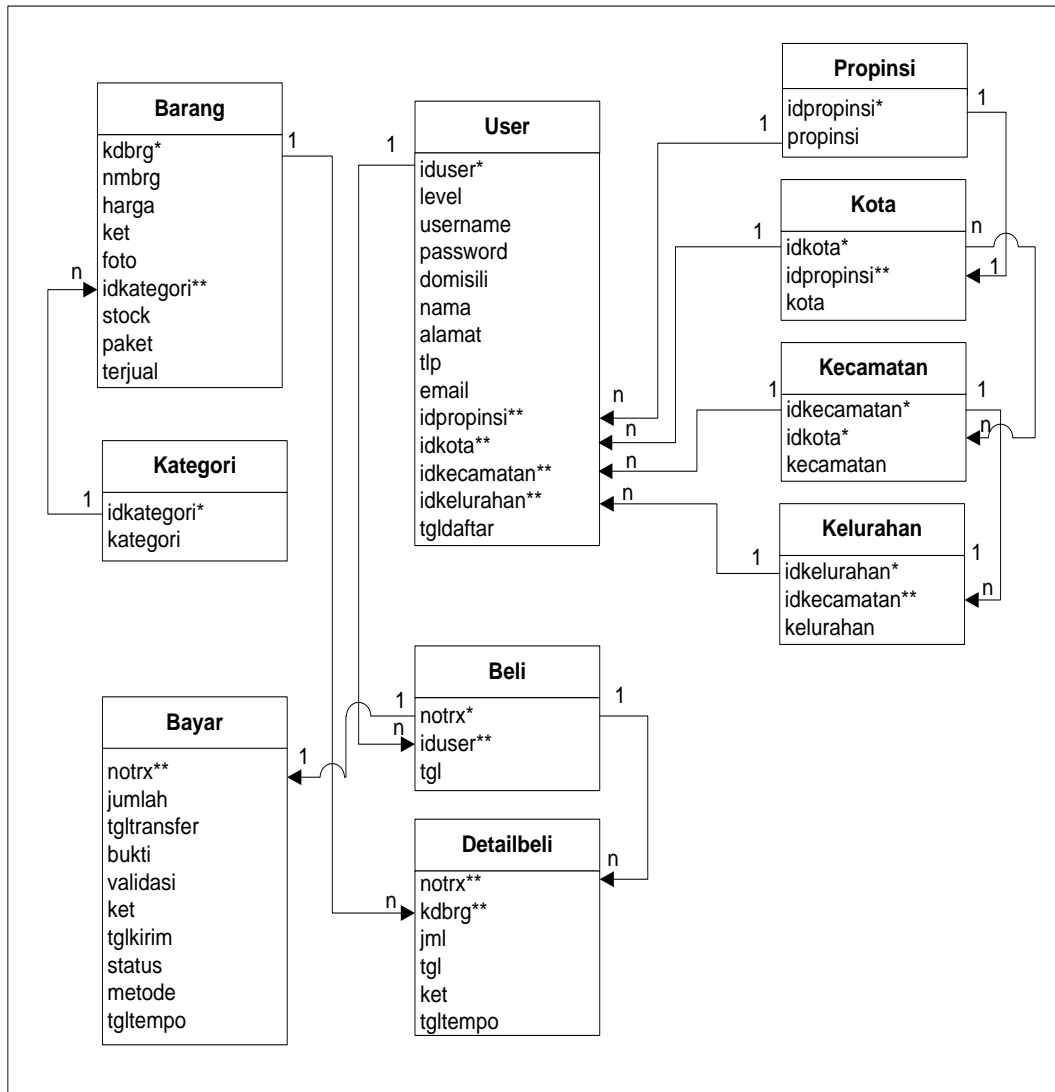


Gambar 3.15 Activity Diagram Proses Pembayaran



Gambar 3.16 Activity Diagram Proses Pengiriman

### 3.3.4 Class Diagram



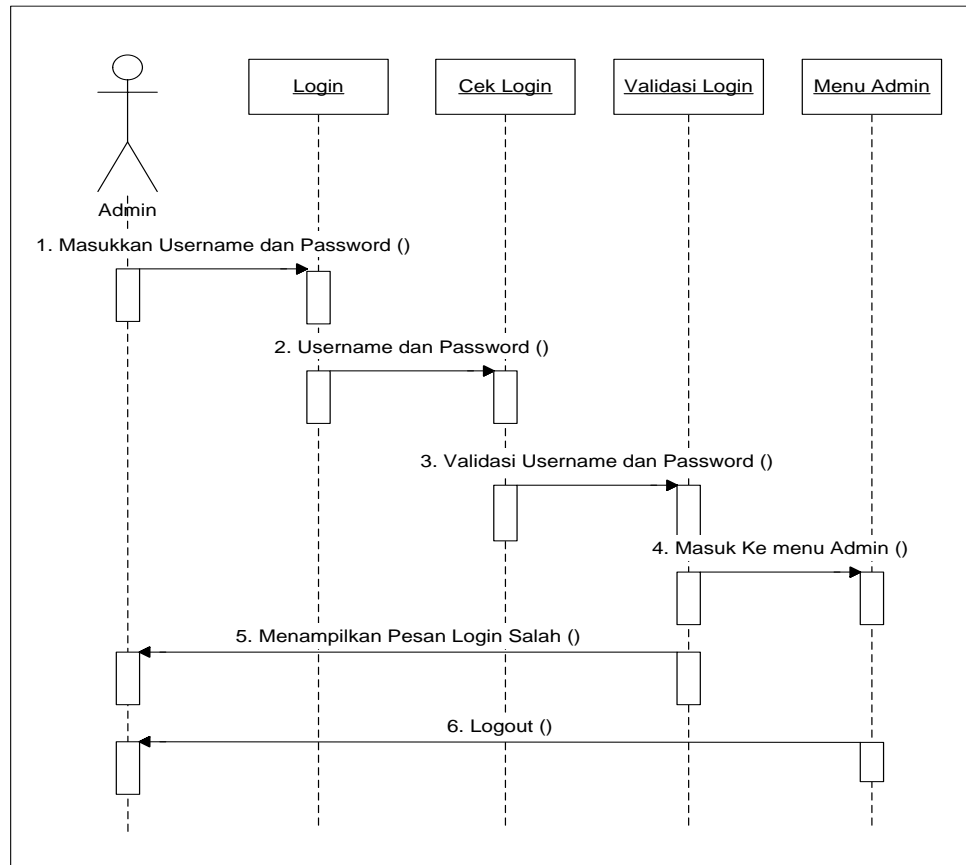
Gambar 3.17 Class Diagram

### 3.3.5 Sequence Diagram

#### 1. Sequence Diagram login

*Sequence Diagram login* memasukan *username* dan *password* pada *form* yang telah disediakan, sistem akan memverifikasi pengguna. Diagram *sequence login* dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :

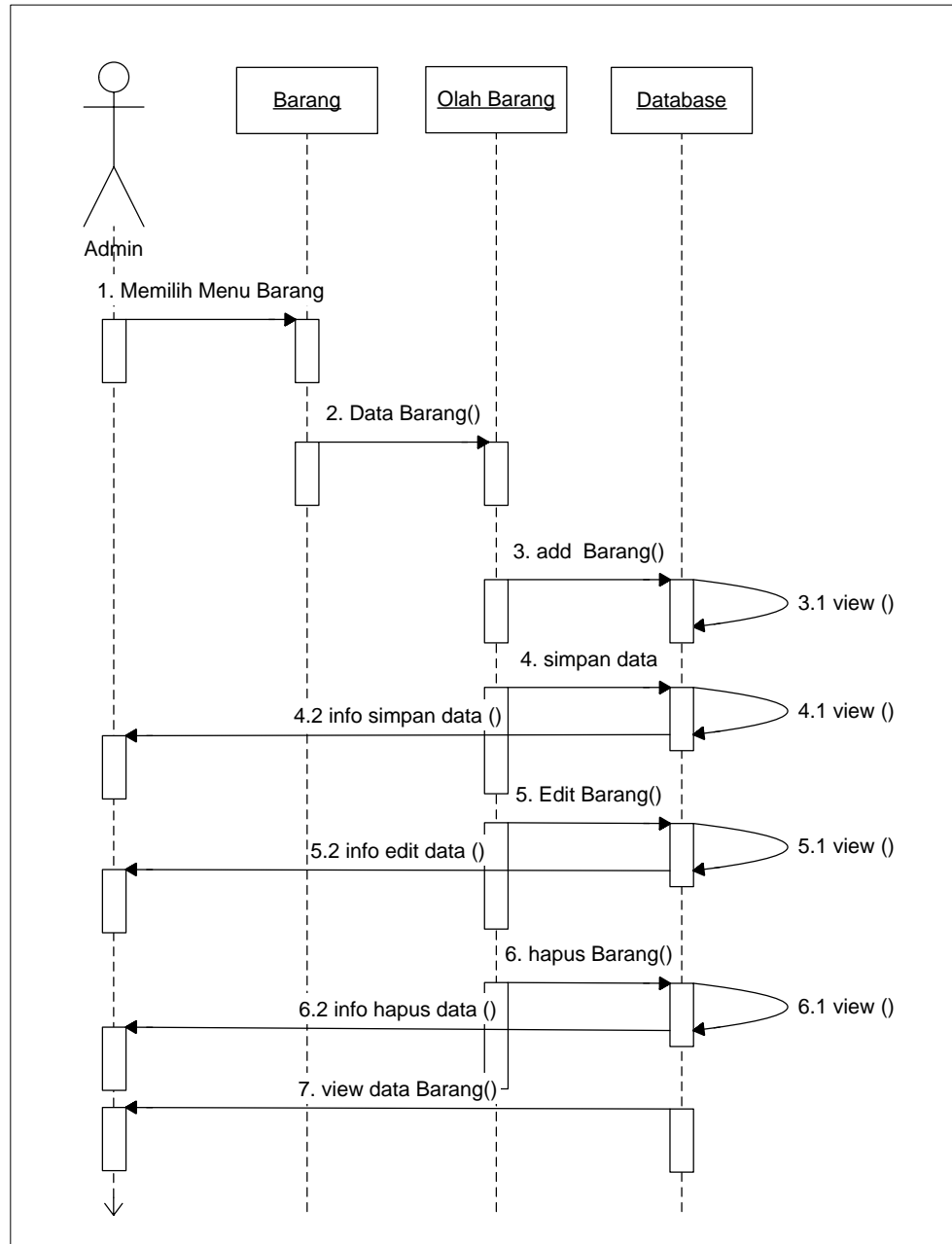




Gambar 3.18 *Sequence Diagram* Untuk Login

2. *Sequence diagram* Mengelola Data Barang

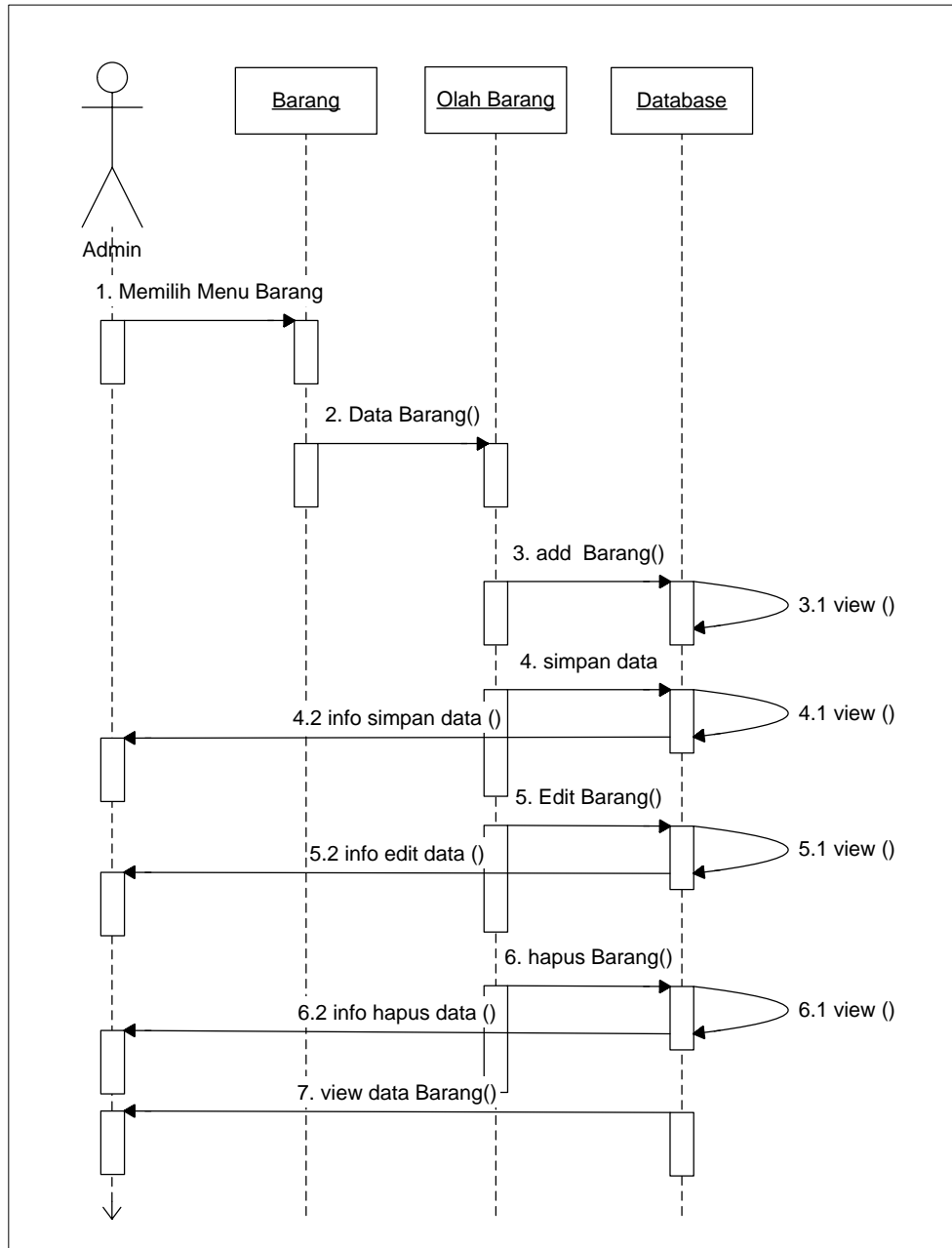
*Sequence Diagram* mengelola data Barang pada *form* yang telah disediakan. *Sequence Diagram* mengelola data Barang dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :



Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Mengelola Data Barang

### 3. *Sequence diagram* Mengelola Data Barang

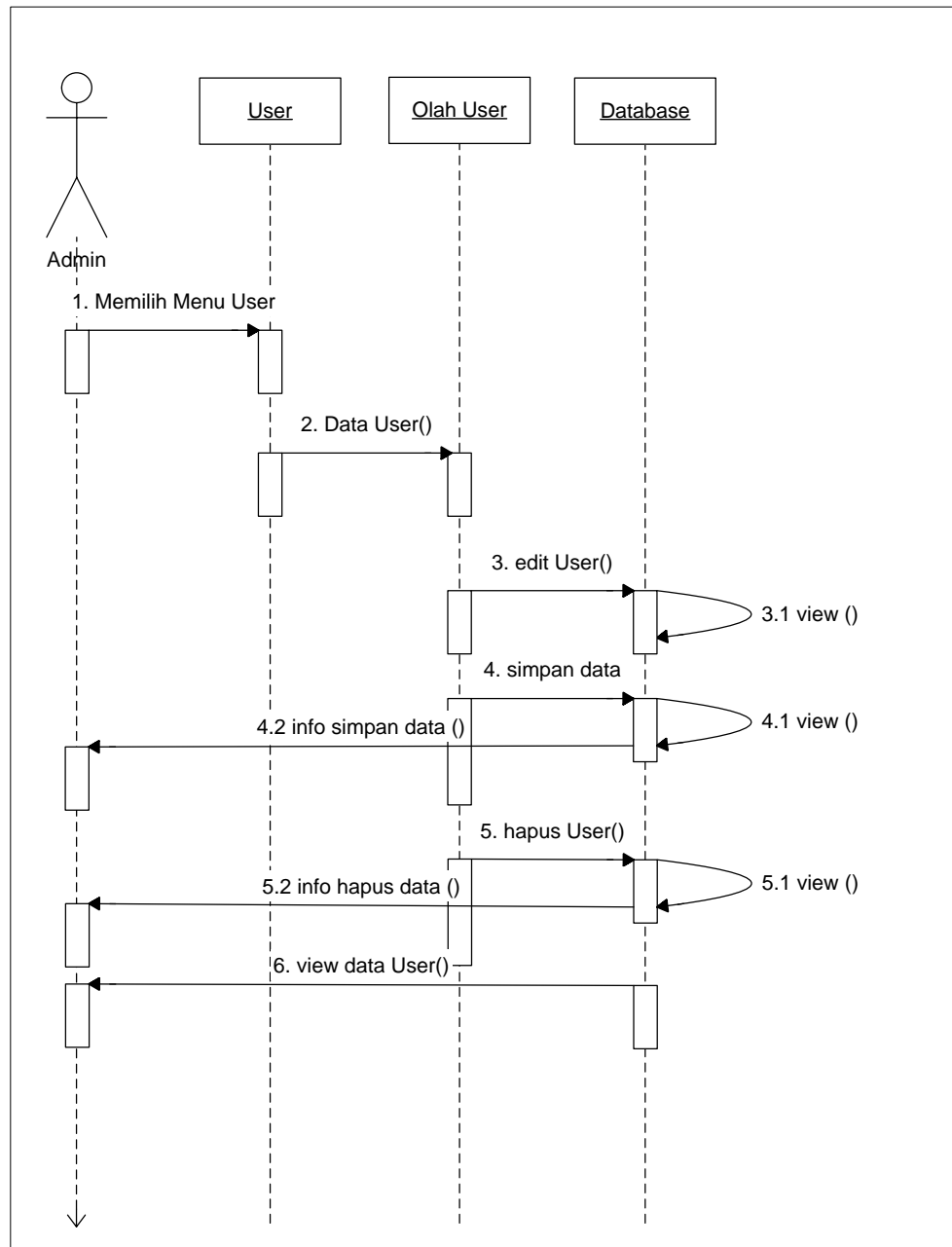
*Sequence Diagram* mengelola data Barang pada *form* yang telah disediakan. *Sequence Diagram* mengelola data Barang dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :



Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Mengelola Data Barang

4. *Sequence diagram* Mengelola Data User/Customer

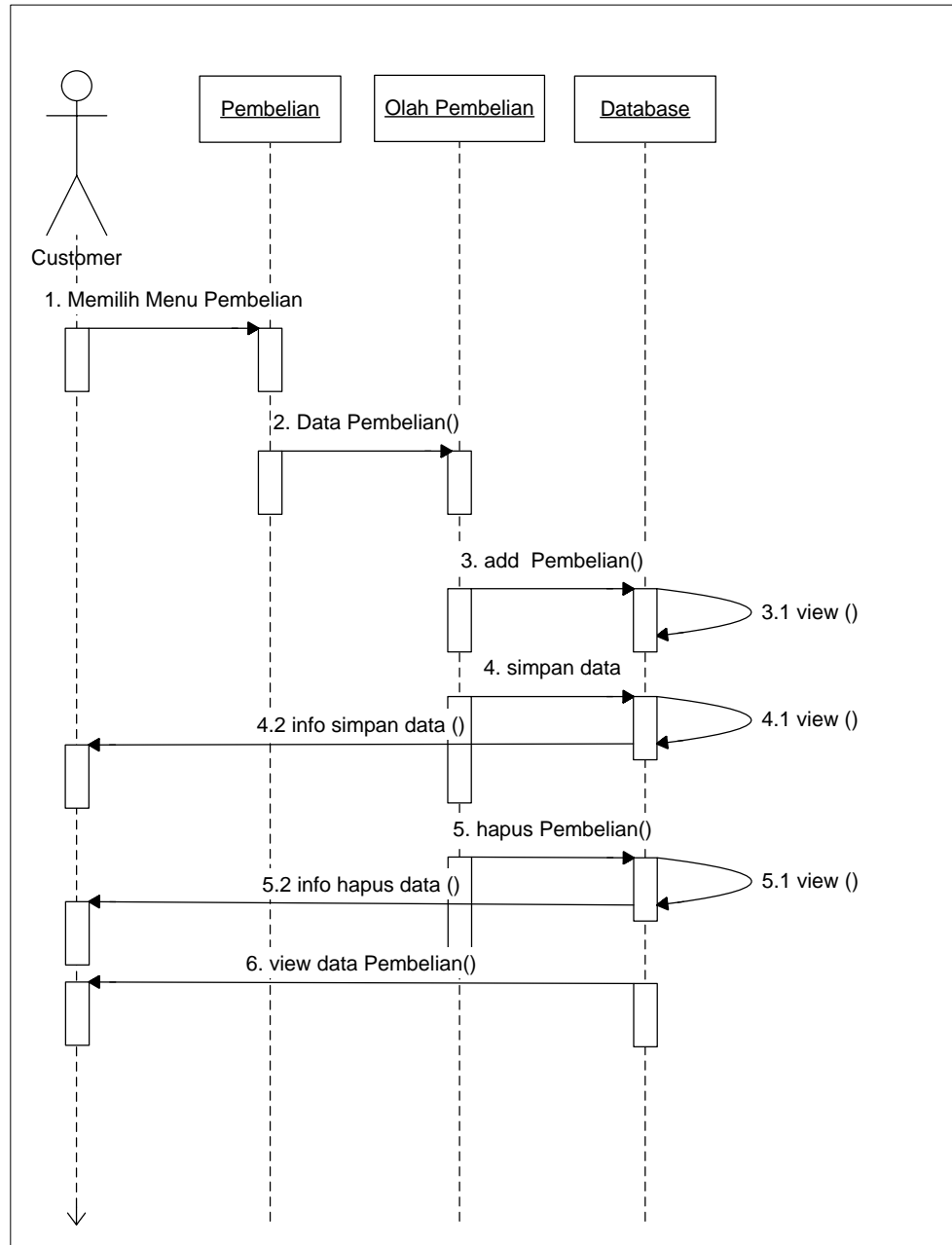
*Sequence Diagram* mengelola data User/Customer pada *form* yang telah disediakan. *Sequence Diagram* mengelola data User/Customer dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :



Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Mengelola Data User/Customer

5. *Sequence diagram* Mengelola Data Pembelian

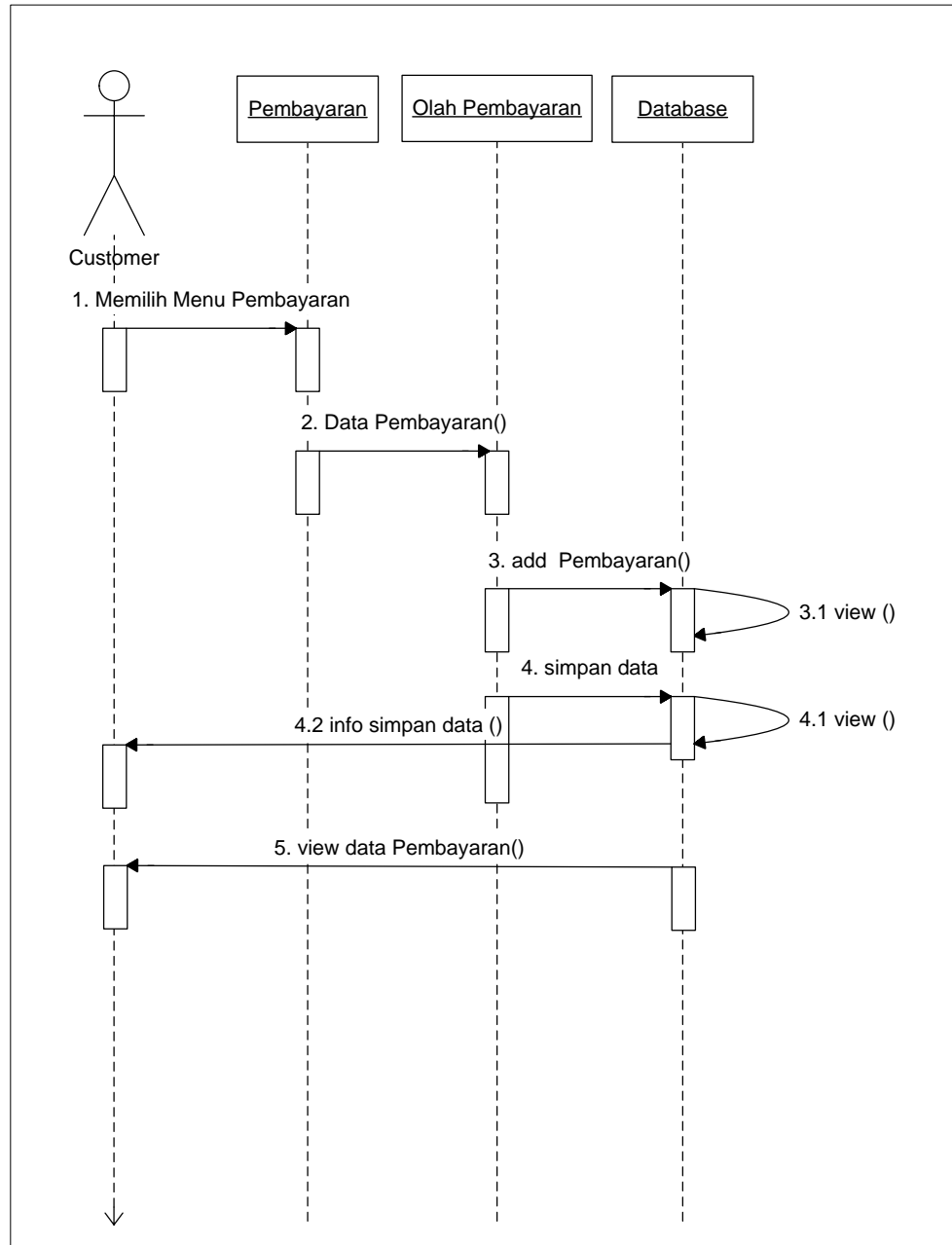
*Sequence Diagram* mengelola data pembelian pada *form* yang telah disediakan. *Sequence Diagram* mengelola data Pembelian dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :



Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Mengelola Data Pembelian

6. *Sequence diagram* Mengelola Data Pembayaran

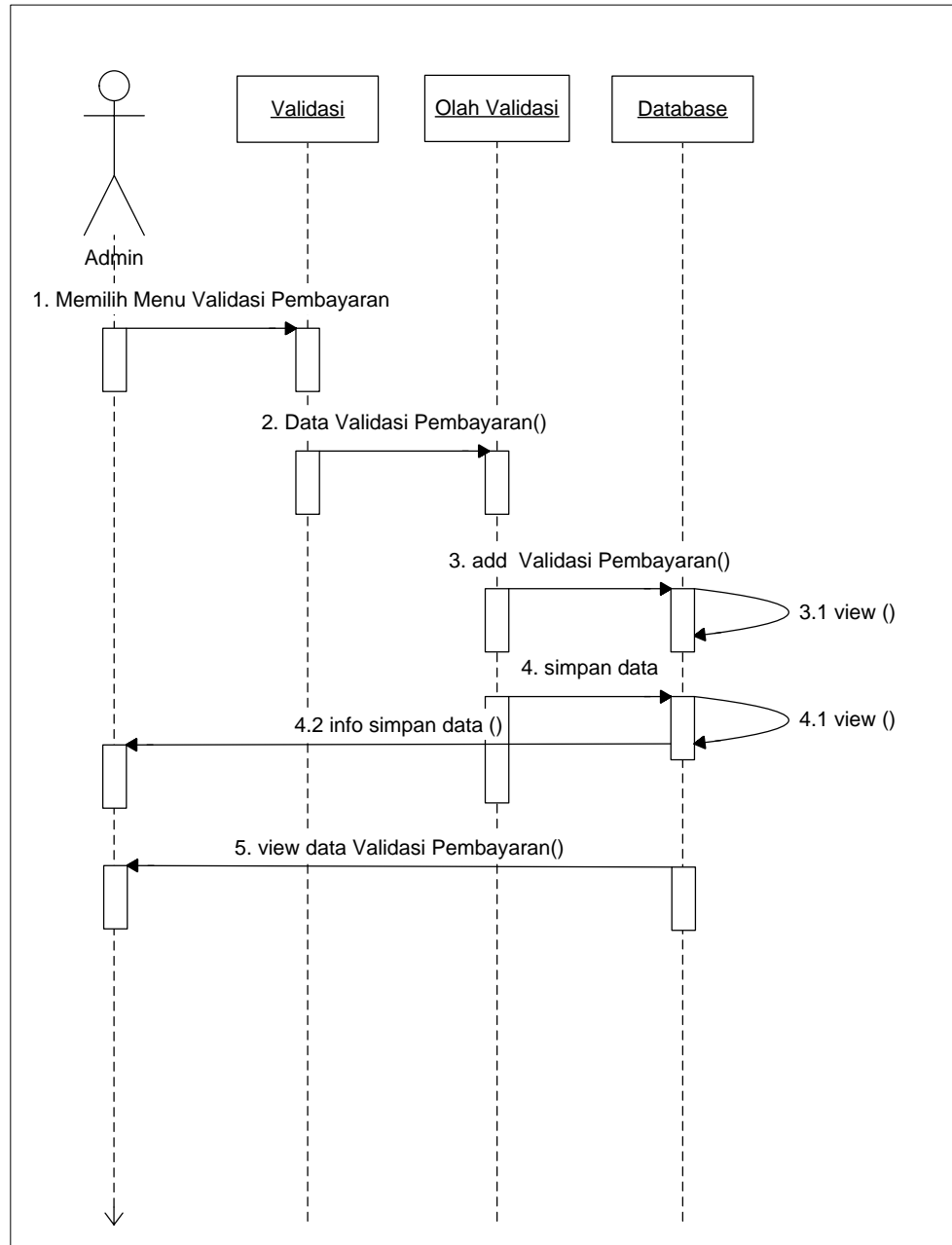
*Sequence Diagram* mengelola data Pembayaran pada *form* yang telah disediakan. *Sequence Diagram* mengelola data Pembayaran dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :



Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Mengelola Data Pembayaran

7. *Sequence diagram* Mengelola Data Validasi Pembayaran

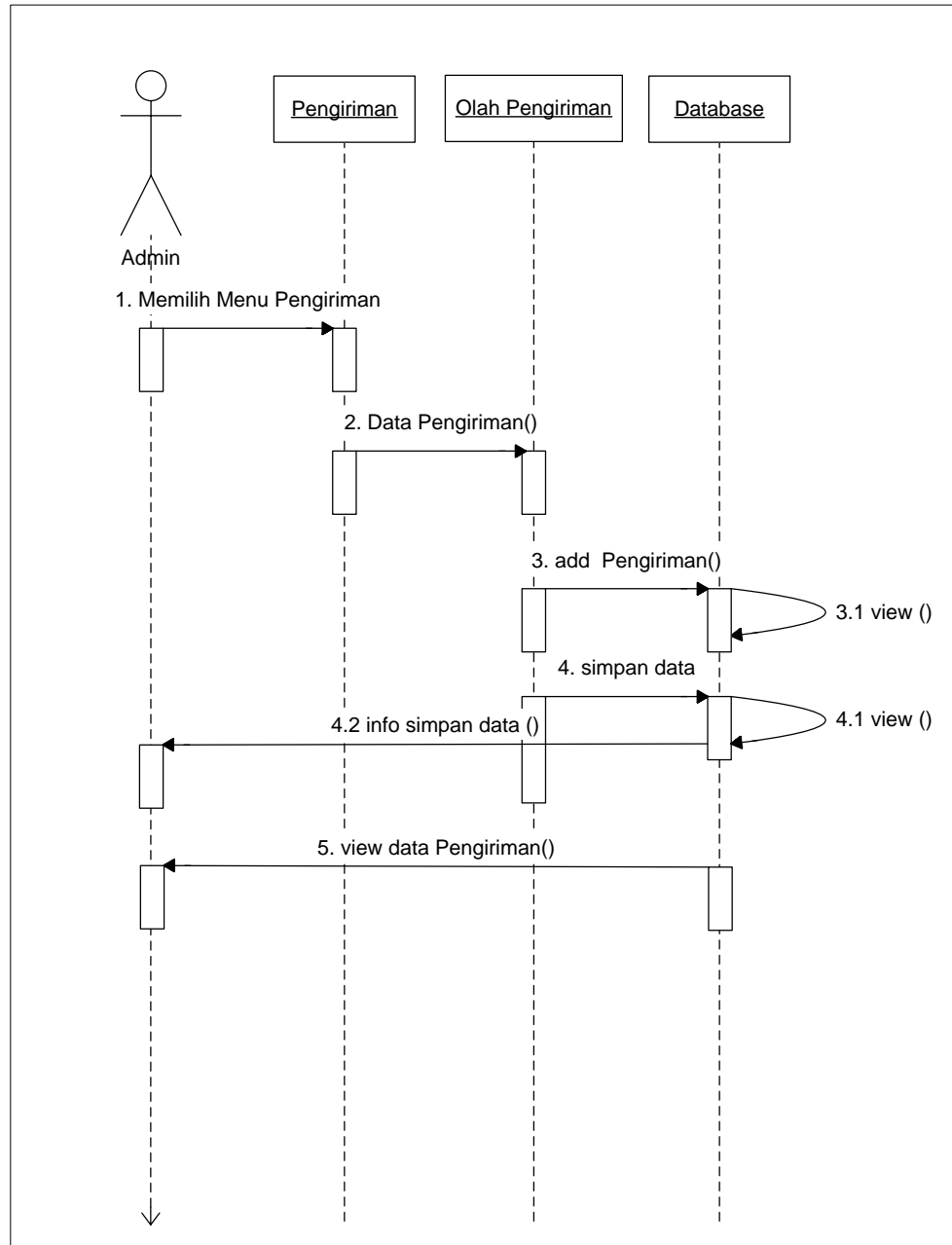
*Sequence Diagram* mengelola data Validasi Pembayaran pada *form* yang telah disediakan. *Sequence Diagram* mengelola data Validasi Pembayaran dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :



Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Mengelola Data Validasi Pembayaran

8. *Sequence diagram* Mengelola Data Pengiriman

*Sequence Diagram* mengelola data Pengiriman pada *form* yang telah disediakan. *Sequence Diagram* mengelola data Pengiriman dapat dilihat pada gambar, sebagai berikut :



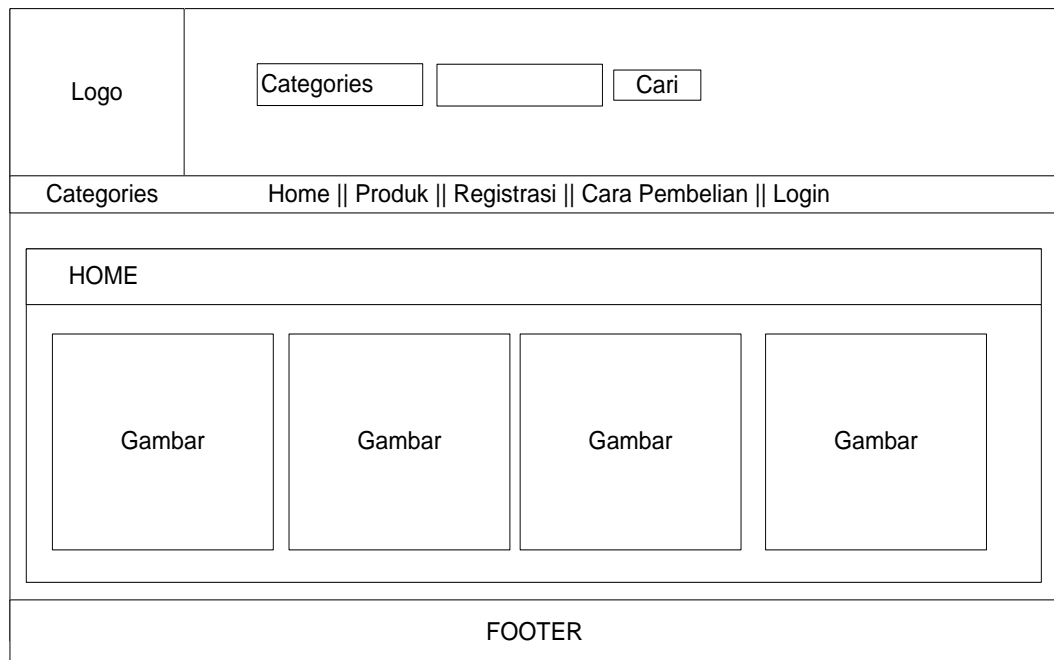
Gambar 3.25 *Sequence Diagram* Mengelola Data Pengiriman

### 3.3.6 Rancangan Interface

Rancangan Interface adalah rancangan informasi yang dihasilkan oleh proses pengolahan data yang dilakukan secara otomatis oleh komputer yang telah terkomputerisasi. Rancangan keluaran ini merupakan bentuk dan format yang didesain dan diintegrasikan dengan program. Berikut rancangan interface yang digunakan dalam sistem.

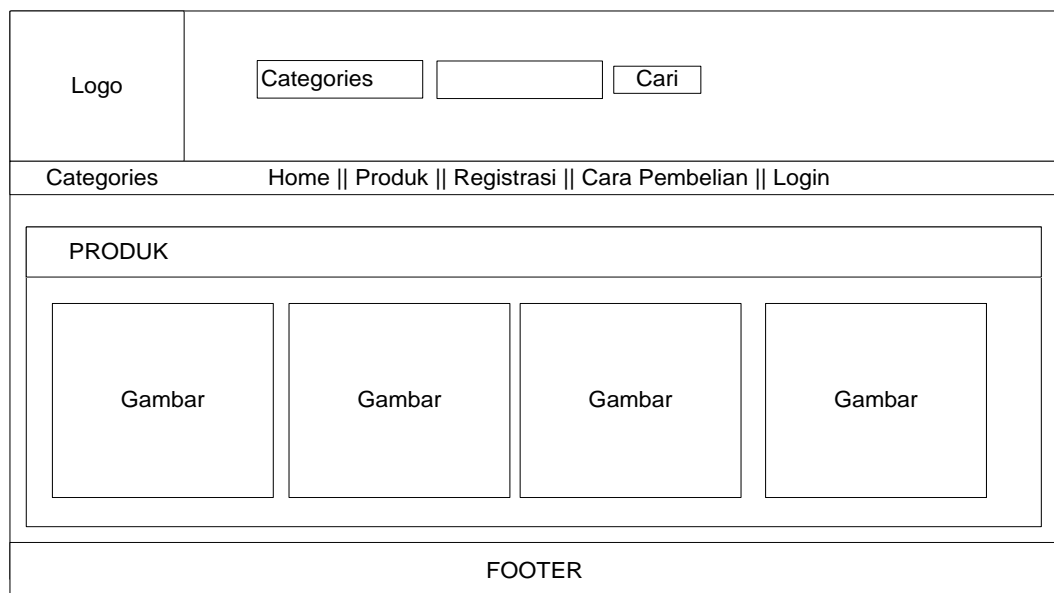


## 1. Rancangan Tampilan Halaman Utama



Gambar 3.26 Rancangan Tampilan Halaman Utama

## 2. Rancangan Tampilan Produk



Gambar 3.27 Rancangan Tampilan Halaman Produk

### 3. Rancangan Tampilan Registrasi

Logo	<input type="text" value="Categories"/> <input type="text"/> <input type="button" value="Cari"/>
Categories	Home    Produk    Registrasi    Cara Pembelian    Login
<b>REGISTRASI</b>	
Pilih Propinsi :	<input type="text"/>
Pilih Kabupaten :	<input type="text"/>
Pilih Kecamatan :	<input type="text"/>
Pilih Kelurahan :	<input type="text"/>
Nama :	<input type="text"/>
Alamat :	<input type="text"/>
Email :	<input type="text"/>
Password :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

Gambar 3.28 Rancangan Tampilan Halaman Registrasi

### 4. Rancangan Tampilan Cara Pembelian

Logo	<input type="text" value="Categories"/> <input type="text"/> <input type="button" value="Cari"/>
Categories	Home    Produk    Registrasi    Cara Pembelian    Login
<b>PROSEDUR PEMBELIAN</b>	
<p>Sebelum melakukan pembelian barang Anda harus melakukan registrasi terlebih dahulu. Setelah registrasi, masuk ke "Login" untuk memasukkan username dan password Anda. Pilih barang yang Anda kehendaki, klik "Beli " pada barang yang diinginkan akan secara otomatis masuk ke halaman jumlah beli kemudian klik "Beli" maka secara otomatis akan menampilkan detail belanja/Keranjang belanja dan jumlah total pembayaran.</p>	

Gambar 3.29 Rancangan Tampilan Cara Pembelian

## 5. Rancangan Tampilan Login

Logo	<input type="text" value="Categories"/> <input type="text"/> <input type="button" value="Cari"/>
Categories    Home    Produk    Registrasi    Cara Pembelian    Login	
<b>PROSEDUR PEMBELIAN</b>	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
<input type="button" value="Login"/>	
Lupa Password ? <a href="#">Klik Disini</a>	

Gambar 3.30 Rancangan Tampilan Login

## 6. Rancangan Tampilan Admin

Menu admin merupakan halaman yang akan ditampilkan pertama kali ketika admin berhasil *login*. Didalam halaman ini terdapat juga beberapa pilihan menu antara lain: menu Beranda, menu User, menu Isi, menu transaksi, dan *log out* untuk keluar dari halaman admin. Dapat dilihat pada gambar 3.31 dibawah ini.

<b>HEADER</b>
Home    User    Isi    Transaksi
Home Administrator
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> ADMINISTRATOR E-COMMERCE  TOKO UDANG BHIMA JAYA </div>

Gambar 3.31 Rancangan Tampilan Halaman Admin

## 7. Rancangan Tampilan Input Barang

HEADER																	
Home    User    Isi    Transaksi																	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="margin: 0;">Input Barang</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; padding: 5px;">Kategori</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Kode Barang</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Nama Barang</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Harga Barang</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Paket Barang</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Keterangan Barang</td> <td style="padding: 5px;"><input style="width: 100%;" type="text"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Gambar Barang</td> <td style="padding: 5px;"> <input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/> </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </td> </tr> </table> </div>		Kategori	<input type="text"/>	Kode Barang	<input type="text"/>	Nama Barang	<input type="text"/>	Harga Barang	<input type="text"/>	Paket Barang	<input type="text"/>	Keterangan Barang	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Gambar Barang	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	
Kategori	<input type="text"/>																
Kode Barang	<input type="text"/>																
Nama Barang	<input type="text"/>																
Harga Barang	<input type="text"/>																
Paket Barang	<input type="text"/>																
Keterangan Barang	<input style="width: 100%;" type="text"/>																
Gambar Barang	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>																
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>																	

Gambar 3.32 Rancangan Tampilan Input Barang

## 8. Rancangan Tampilan Output Data User/Pembeli

HEADER											
Home    User    Isi    Transaksi											
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="margin: 0;">Detail User</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; padding: 5px;">Nama</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text" value="xxxxxxxxxx"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Alamat</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text" value="xxxxxxxxxx"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Kota</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text" value="xxxxxxxxxx"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Telepon</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text" value="xxxxxxxxxx"/></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Email</td> <td style="padding: 5px;"><input type="text" value="xxxxxxxxxx"/></td> </tr> </table> </div>		Nama	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>	Alamat	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>	Kota	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>	Telepon	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>	Email	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>
Nama	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>										
Alamat	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>										
Kota	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>										
Telepon	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>										
Email	<input type="text" value="xxxxxxxxxx"/>										

Gambar 3.33 Rancangan Tampilan Output Data User/Pembeli

## 9. Rancangan Tampilan Output Detail Penjualan

HEADER				
Home    User    Isi    Transaksi				
Detail Penjualan				
Nama	xxxxxxxxxxxxxx			
Alamat	xxxxxxxxxxxxxx			
Telepon	xxxxxxxxxxxxxx			
Email	xxxxxxxxxxxxxx			
Nomor Transaksi	xxxxxxxxxxxxxx			
Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Jml Beli	Jumlah
Xxx	Xxx	Rp.xxx,-	Xxx	Rp.xxx,-
xxx	xxx	Rp.xxx,-	xxx	Rp.xxx,-
xxx	xxx	Rp.xxx,-	xxx	Rp.xxx,-
Total				Rp.xxx,-

Gambar 3.34 Rancangan Tampilan Output Detail Penjualan

### 3.3.7 Basis Data

Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara informasi dan membuat informasi tersebut tersedia saat dibutuhkan. Berikut disajikan basis data dalam bentuk kamus data.

#### a. Struktur Tabel User

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data user (Administrator dan pembeli)

Nama Database : tokobhim\_ajaya

Nama Tabel : user

Kunci Utama : iduser

Kunci Tamu : idpropinsi, idkota, idkecamatan, idkelurahan,

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.1 Rancangan Struktur Tabel User

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
iduser*	Int	10	Id User
Level	Varchar	1	Level User
Username	Varchar	40	Username User
Password	Varchar	12	Password User
Domisili	Int	1	Konfirmasi domisili User
Nama	Varchar	30	Nama User
Alamat	Varchar	30	Alamat User
Tlp	Varchar	15	Telepon User
Email	Varchar	30	Email User
idpropinsi**	Int	3	Id propinsi
idkota**	Int	3	Id kabupaten/kota
idkecamatan**	Int	3	Id kecamatan
idkelurahan**	Int	3	Id kelurahan
Tgldaftar	Date		Tanggal registrasiUser

## b. Struktur Tabel Barang

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data barang

Nama Database : tokobhim\_ajaya

Nama Tabel : barang

Kunci Utama : kdbrg

Kunci Tamu : idkategori

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.2 Rancangan Struktur Tabel Barang

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
kdbrg*	Varchar	5	Kode Barang

Nmbrg	Varchar	30	Nama Barang
Harga	Int	10	Harga Barang
Ket	Text		Keterangan Barang
Foto	Varchar	30	Foto Barang
idkategori**	Int	3	Idkategori Barang
Stock	Int	4	Stock Barang
Paket	Int	3	Berat Barang
Terjual	Int	5	Berat Barang

c. Struktur Tabel Beli

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pembelian

Nama Database : tokobhim\_ajaya

Nama Tabel : beli

Kunci Utama : notrx

Kunci Tamu : iduser

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.3 Rancangan Struktur Tabel Beli

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
notrx*	Int	10	Nomor transaksi
iduser**	Int	10	Id user (Pembeli)
Tgl	Date		Tanggal Beli

d. Struktur Tabel Detailbeli

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data detail pembelian

Nama Database : tokobhim\_ajaya

Nama Tabel : detailbeli

Kunci Utama : -

Kunci Tamu : kdbrg,notrx

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.4 Rancangan Struktur Tabel Detailbeli

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
notrx**	Int	10	Nomor Transaksi
kdbrg**	Varchar	5	Kode barang
Jml	Int	4	Jumlah beli
Tgl	Date		Tanggal beli
Ket	Varchar	10	Keterangan beli
Tgltempo	Date		Tanggal bayar tempo

e. Struktur Tabel Bayar

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pembayaran

Nama Database : tokobhim\_ajaya

Nama Tabel : bayar

Kunci Utama : -

Kunci Tamu : notrx

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.5 Rancangan Struktur Tabel Bayar

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
notrx**	Int	10	Nomor Transaksi
Jumlah	Int	10	Jumlah Transfer
Tgltransfer	Date		Tanggal Transfer
Bukti	Varchar	30	Foto bukti Transfer
Validasi	Varchar	5	Validasi pembayaran
Ket	Varchar	200	Keterangan pembayaran
Tglkirim	Date		Tanggal pengiriman barang
Status	Varchar	10	Status pengiriman barang
Metode	Varchar	10	Metode pembayaran



Tgltempo	Date	10	Tanggal pembayaran tempo
----------	------	----	--------------------------

f. Struktur Tabel Kategori

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kategori barang

Nama Database : tokobhim\_ajaya

Nama Tabel : kategori

Kunci Utama : idkategori

Kunci Tamu : -

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.6 Rancangan Struktur Tabel Kategori

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
idkategori*	Int	3	Id kategori barang
Kategori	Varchar	20	kategori barang

g. Struktur Tabel Propinsi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data propinsi

Nama Database : tokobhim\_ajaya

Nama Tabel : propinsi

Kunci Utama : idpropinsi

Kunci Tamu : -

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.7 Rancangan Struktur Tabel Propinsi

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
idpropinsi*	Int	3	Id Propinsi
Propinsi	Varchar	30	Nama Propinsi

h. Struktur Tabel Kota

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kabupaten/kota

Nama Database : tokobhim\_ajaya  
 Nama Tabel : kota  
 Kunci Utama : idkota  
 Kunci Tamu : idpropinsi  
 Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.8 Rancangan Struktur Tabel Kota

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
idkota*	Int	3	Id kabupaten/kota
idpropinsi**	Int	3	Id Propinsi
Kota	Varchar	30	Nama kabupaten/kota

## i. Struktur Tabel Kecamatan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kecamatan

Nama Database : tokobhim\_ajaya  
 Nama Tabel : kecamatan  
 Kunci Utama : idkecamatan  
 Kunci Tamu : idkota  
 Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.9 Rancangan Struktur Tabel Kecamatan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
idkecamatan*	Int	3	Id kecamatan
idkota**	Int	3	Id kabupaten/kota
Kecamatan	Varchar	30	Nama kecamatan

## j. Struktur Tabel Kelurahan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data Kelurahan dan biaya kirim per kelurahan

Nama Database : tokobhim\_ajaya  
 Nama Tabel : kelurahan

Kunci Utama : idkelurahan

Kunci Tamu : idkecamatan

Media Penyimpanan : Harddisk

Tabel 3.10 Rancangan Struktur Tabel Kelurahan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	<i>Description</i>
idkelurahan *	Int	3	Id Kelurahan
idkecamatan**	Int	3	Id kecamatan
Kelurahan	Varchar	30	Nama Kelurahan
Ongkir	Int	6	Ongkos kirim Per kelurahan