

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **3.1.1 Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan dimulai dari 8 Juli 2019 sampai dengan 8 Agustus 2019.

##### **3.1.2 Tempat Penelitian**

Penelitian dalam penambilan data skripsi ini dilakukan di Desa Negeri Katon kecamatan Negeri Katon Kabupaten Pesawaran.

#### **3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

##### **3.2.1 Komunikasi**

###### **3.2.1.1 Studi Lapangan**

Melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian yaitu di Desa Negeri katon yang berada diwilayah kabupaten Pesawaran, dengan mencatat dan mendokumentasikan hal-hal penting yang berhubungan dengan judul penelitian ini, sehingga mendapatkan data yang tepat dan akurat.

Dalam survei lapangan penelitian di lakukan dengan cara melakukan wawancara menggunakan kuisisioner kepada pengrajin dan masyarakat desa Negeri katon langsung.

###### **3.2.1.2 Studi Pustaka**

Pengumpulan data dengan menggunakan sumber-sumber tertulis, dengan cara mengumpulkan, membaca dan melihat serta mempelajari hal-hal yang penting berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna untuk memperoleh gambaran secara teoritis.

### **3.2.1.3 Wawancara**

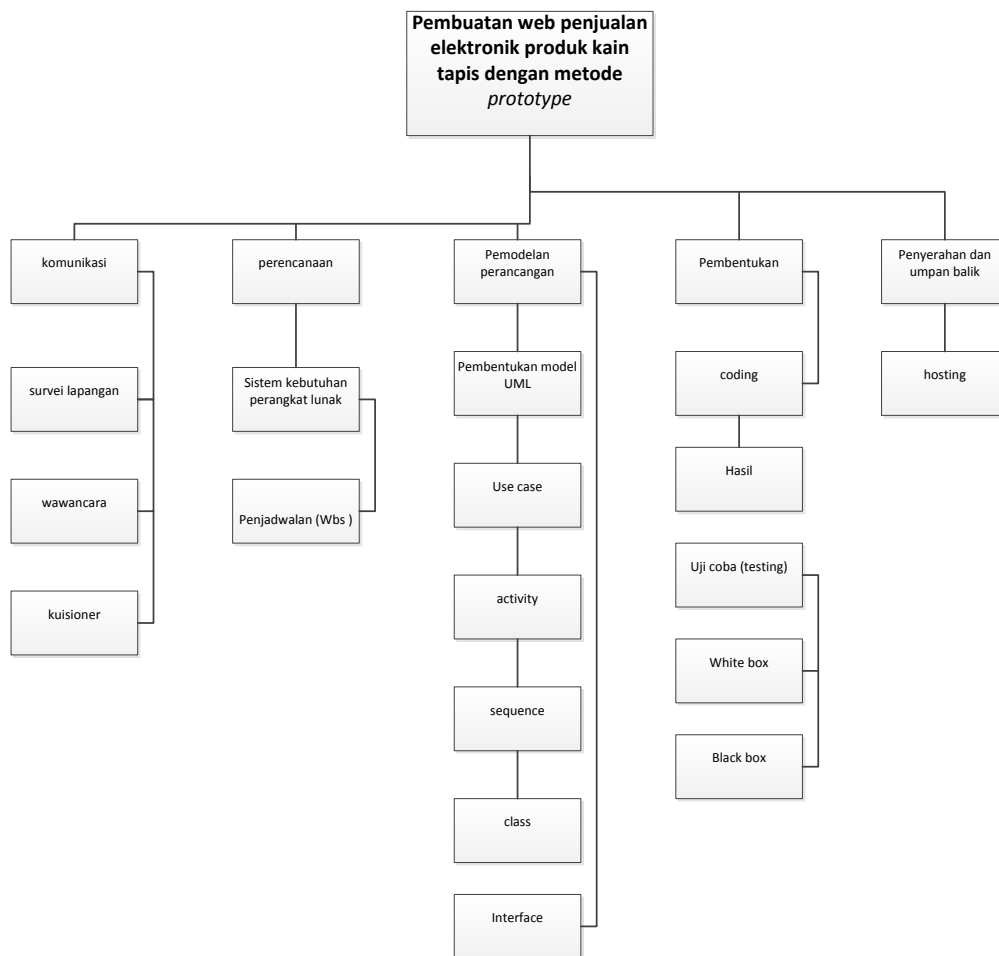
Pada tahap wawancara ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan dengan metode kuisisioner kepada narasumber terkait hal-hal yang dibutuhkan oleh user. Tahapan wawancara ini narasumber yang diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah pengrajin tapis di Desa Negeri katon.

### **3.2.1.4 Kuisisioner**

Dalam kuisisioner ini peneliti menyiapkan sepuluh soal pertanyaan untuk di isi oleh 25 responden agar peneliti dapat menyimpulkan dan mengetahui apakah penyediaan sistem penjualan elektronik sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau pengrajin tapis di Desa Negeri katon. Dan hasil kesimpulan dari kuisisioner adalah bahwa pentingnya atau dibutuhkannya sarana penjualan elektronik produk kain tapis untuk desa Negeri katon sebagai sarana untuk meningkatkan produktifitas penjualan untuk masyarakat pengrajin tapis desa Negeri katon.

## **3.2.2 Perencanaan Secara Cepat**

Pekerjaan proyek dapat dibagi dalam unsur– unsur pekerjaan yang lebih kecil dan lebih kecil lagi. Hasil dari akhir proses hirerarki ini disebut dengan *Work Breakdown Structure*(WBS) seperti pada ambar 3.1 berikut ini :



**Gambar 3.1** *Work Breakdown Structure (WBS)*

### 3.2.2.1 Penjelasan Dari Alur Diagram WBS

#### 1. Komunikasi (*communication*)

Pengumpulan data dari penelitian ini yaitu dengan cara melakukan komunikasi secara langsung kepada pihak – pihak yang terkait, seperti melakukan wawancara dengan para pengrajin dan perangkat desa serta ukm-ukm mengenai spesifikasi kebutuhan yang diinginkan, mulai dari informasi dan masalah, kegiatan ini dilakukan selama 2 minggu di Desa Negeri Katon. Pada tahap wawancara ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber terkait hal-hal yang dibutuhkan oleh user. Tahapan wawancara ini narasumber yang diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah pengrajin tapis di Desa Negeri katon.

## **2. Perencanaan Secara Cepat (*Quick plane*)**

Dalam melakukan perancangan dan pembentukan prototipe terlebih dahulu melakukan *quick plan* ( perencanaan cepat ), dalam langkah ini di lakukan penjadwalan rinci dari semua kegiatan.

## **3. Pemodelan Perancangan Secara Cepat (*Modeling quick design*)**

Sebelum melakukan pembuatan perancangan sistem, yang pertama yaitu pembuatan perancangan menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*) dibuat dalam bentuk *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*, dan *class diagram*.

## **4. Pembentukan Prototype (*Construction of prototype*)**

Dari pembuatan system penjualan elektronik berbasis web mobile ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan *software* pendukung lainnya seperti Xampp, visual studio serta *MySQL* , hasil yang di capai dari pembuatan sistem ini adalah penjualan elektronik produk kain tapis berbasis *web mobile*.

## **5. Penyerahan Sistem/Perangkat Lunak Kepada pelanggan/Pengguna Pengiriman (*Delivery & feedback*)**

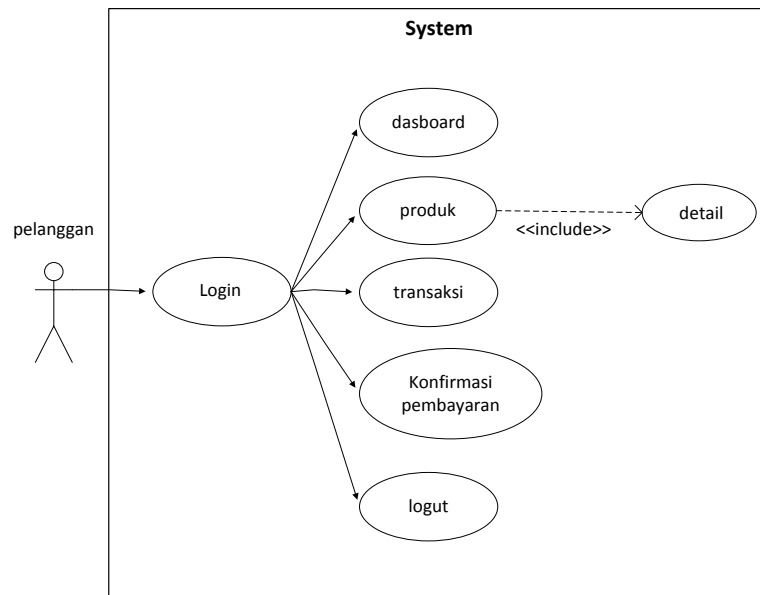
Pada tahapan ini adalah tahapan di mana perangkat lunak di serahkan kepada pelanggan ( *user* ) lalu menguji coba aplikasi yang sesuai dengan metode *prototype*, umpan balik di perlukan apabila masih terdapat program yang belum sesuai dengan metode *prototype*, dan aplikasi akan di perbaiki dengan ketentuan yang ada.

### **3.2.3 Tahapan Pemodelan Perangkat Lunak**

#### **3.2.3.1 Use Case Diagram**

##### **3.2.3.1.1 Analisis Pelanggan yang Diusulkan Pada Sistem**

Penulis mengusulkan merancang sistem yang dapat diakses oleh User melalui komputer pribadi maupun melalui *smartphone*.



**Gambar 3.2** use case *user* pelanggan

### 1. Definisi Aktor *Use Case* Sistem Untuk Pelanggan Yang Diusulkan

Definisi aktor pelanggan merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang dibangun. Adapun definisi aktor Pelanggan pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Penjelasan Aktor Sistem Untuk Pelanggan Pada Aplikasi penjualan Elektronik produk kain tapis yang diusulkan.

Aktor	Deskripsi
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelanggan Mengakses Sistem</li> <li>2. pelanggan dapat melakukan beberapa pilihan menu diantaranya menu home, Login/daftar, produk, transaksi, konfirmasi pembayaran, logout .</li> <li>3. Pelanggan ketika mengakses menu produk dapat melakukan memilih barang yang akan ditampung dikeranjang akan tetapi</li> </ol>

---

pelanggan harus masuk terlebih dahulu sebelum menyelesaikan pembayaran.

---

## 2. Analisa *Use case* yang diusulkan pada *User*

aktor : pelanggan

tujuan : untuk mengakses fasilitas layanan yang ada di *web* penjualan elektronik

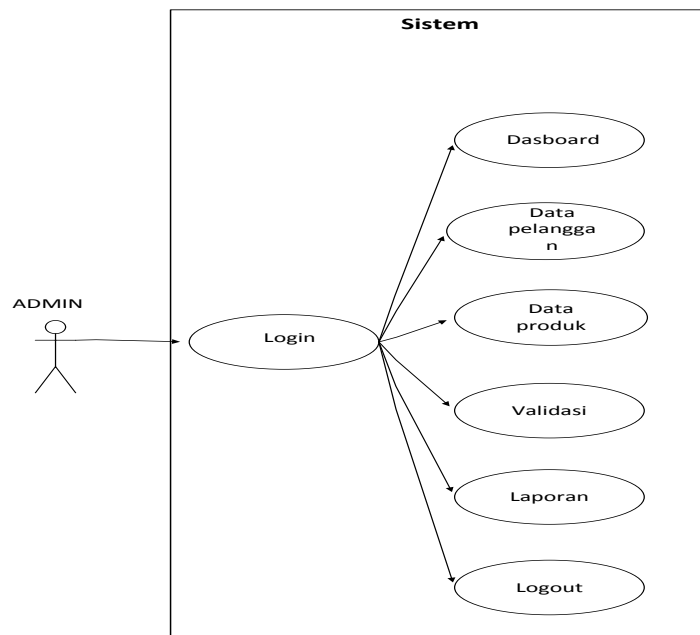
deskripsi : pelanggan dapat menggunakan fasilitas yang ada di *web* penjualan elektronik diantaranya memilih produk dan melihat produk-produk yang dibutuhkan yang akan dijelaskan pada table 3.2 dibawah ini.

**Tabel 3.2** penjelasan *Use Case User* yang diusulkan.

<b>USER</b>	<b>SISTEM</b>
1. Mengakses Sistem	2. Menampilkan halaman menu utama
3. Memanfaatkan fasilitas menu	4. Menampilkan menu yang dipilih
5. User Memilih Barang	6. Menampung barang yang dipilih dikeranjang
7. Melakukan pembayaran	8. Memberi informasi bahwa anda harus login

### 3.2.3.1.2 Analisis Admin yang Diusulkan Pada Sistem

Analisis system admin yang dirancang mulai dari admin melakukan login memanfaatkan menu yang akan dijelaskan.



**Gambar 3.3** use case admin

### 1. Definisi Aktor *Use Case* Sistem Untuk Admin Yang Diusulkan

Definisi aktor Admin merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang dibangun. Adapun definisi aktor Admin pada sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3** Penjelasan Aktor Sistem Untuk Admin Pada Aplikasi *web* penjualan elektronik yang diusulkan.

Aktor	Deskripsi
Admin	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin mengakses sistem</li> <li>2. Admin memanfaatkan fungsi tools yang ada</li> <li>3. Setelah admin berhasil masuk ke sistem admin dapat melakukan seting, update dan melihat pesanan pelanggan</li> </ol>

## 2. Analisa Use case Admin Yang diusulkan

Aktor : Admin

Tujuan : Untuk Mengontrol seluruh pasilitas layanan yang ada di *web* penjualan elektronik.

Deskripsi : Admin dapat Menggunakan Pasilitas yang ada di *web* penjualan elektronik yang akan dijelaskan pada table 3.4 dibawah ini.

**Table 4.4** Analisa Usecase Admin

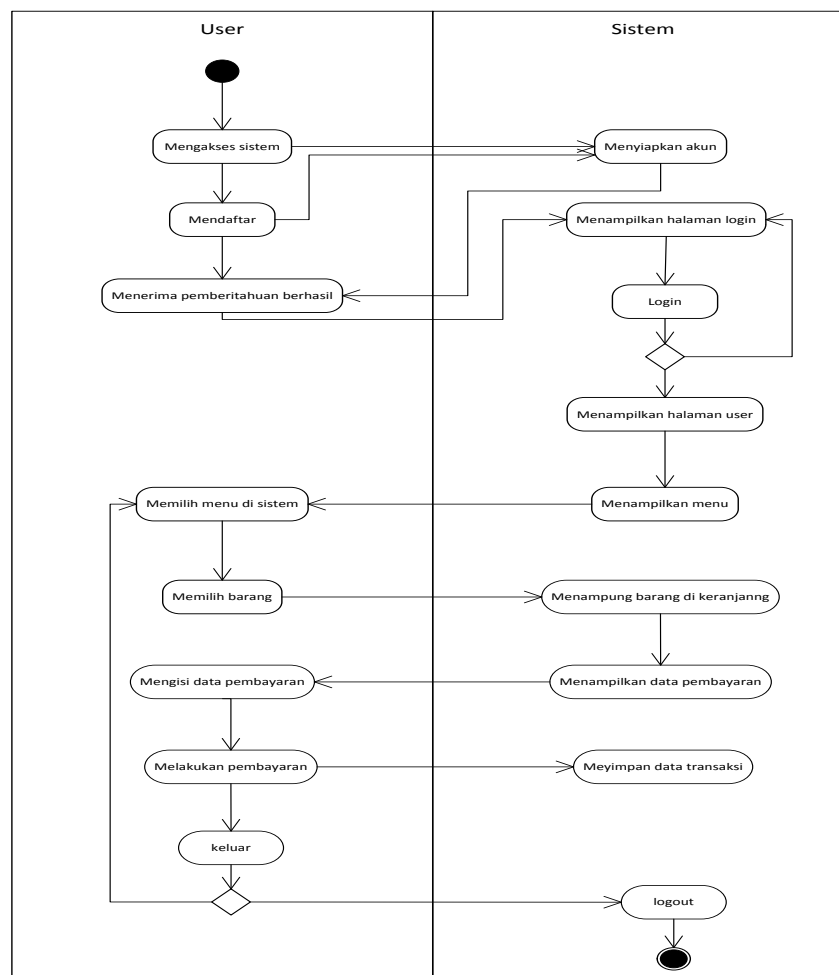
<b>AKTOR</b>	<b>SISTEM</b>
1. Admin mengakses halaman admin	2. Sistem akan menampilkan form <i>login</i>
3. Admin mengisi username dan password	4. Sistem akan memeriksa apakah data admin ada atau tidak
	5. Sistem akan memeriksa apakah data admin ada atau tidak
	6. Jika tidak ada maka kembali ke point 3
	7. jika ada maka masuk ke halaman utama admin
8. Admin dapat melihat informasi dan memanipulasi data seperti <i>insert</i> , <i>update</i> , <i>read</i> dan <i>delete</i> .	9. Data akan disimpan ke <i>database</i> .
10. Admin <i>logout</i> atau keluar dari halaman utama admin.	



### 3.2.3.2 Activity Diagram

#### 3.2.3.2.1 Activity Diagram Pelanggan yang Diusulkan Pada Sistem

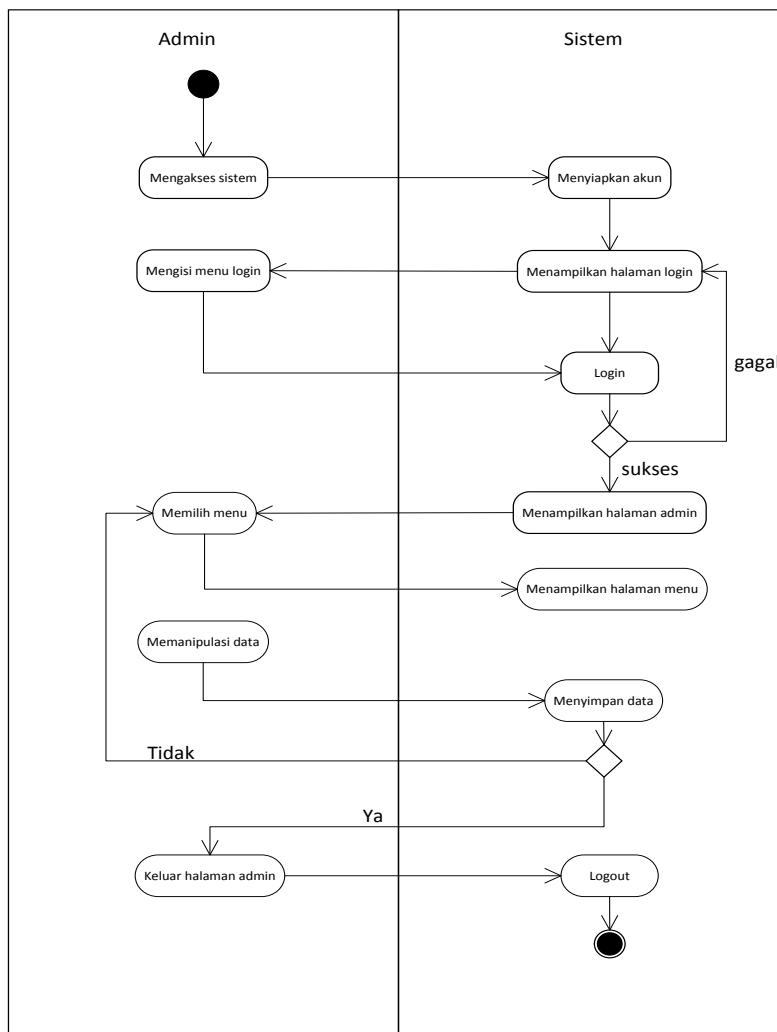
*Activity diagram user* yang diusulkan yaitu mulai dari *user* mengakses sistem setelah melakukan pendaftaran maka sistem menyimpan akun dan *user* menerima informasi bahwa akun berhasil dibuat dan sistem menampilkan halaman *login* dan sistem *login* jika sukses maka *user* diarahkan ke halaman menu setelah itu *user* memilih barang dan sistem menyimpan barang yang dipilih di keranjang setelah itu sistem mengarahkan *user* ke form pembayaran setelah melakukan pembayaran dan sistem menyimpan di *database* lalu *user* mendapat informasi bahwa transaksi sukses, seperti pada gambar diagram berikut :



**Gambar 3.4** activity diagram pelanggan

### 3.2.3.2.2 Activity Diagram admin yang Diusulkan Pada Sistem

Adapun Activity diagram admin yang diusulkan pada penjualan elektronik web mobile yaitu mulai dari admin mengakses halaman *login system* menampilkan halaman *login* setelah itu admin mengisi form *login* dan sistem menampilkan menu jika gagal maka system mengarahkan untuk *login*, setelah itu admin memilih menu dan sistem menampilkan halaman menu yang dipilih admin memanipulasi data (*insert,update,read,delete*) lalu sistem menyimpan perintah admin ke *database* lalu admin *logout*, jika belum maka admin tetap berada di halaman menu. Seperti dapat dilihat pada gambar diagram berikut :

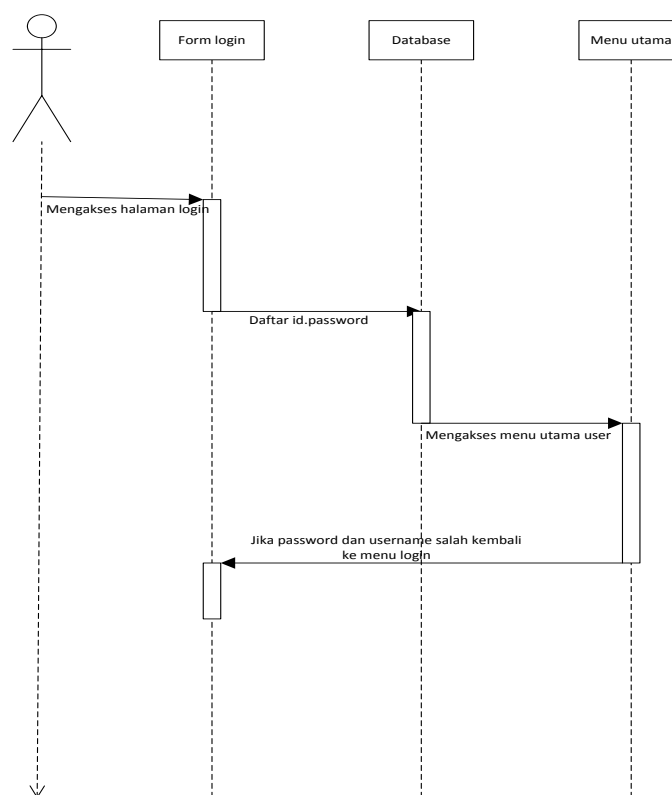


**Gambar 3.5** activity diagram admin

### 3.2.3.3 Sequence Diagram

#### 3.2.3.3.1 Sequence Diagram Pelanggan Untuk Sistem Login yang Diusulkan

Pada Sequence diagram menerangkan serangkaian hubungan yang terjadi antara *User* dan halaman utama *login* serta sistem *database*. Dalam diagram ini *User* mengakses halaman *login*, kemudian sistem akan melakukan verifikasi dari *database*, jika data tersebut ada maka akan masuk kehalaman utama *User*, jika tidak ada maka kembali kehalaman utama *login*,

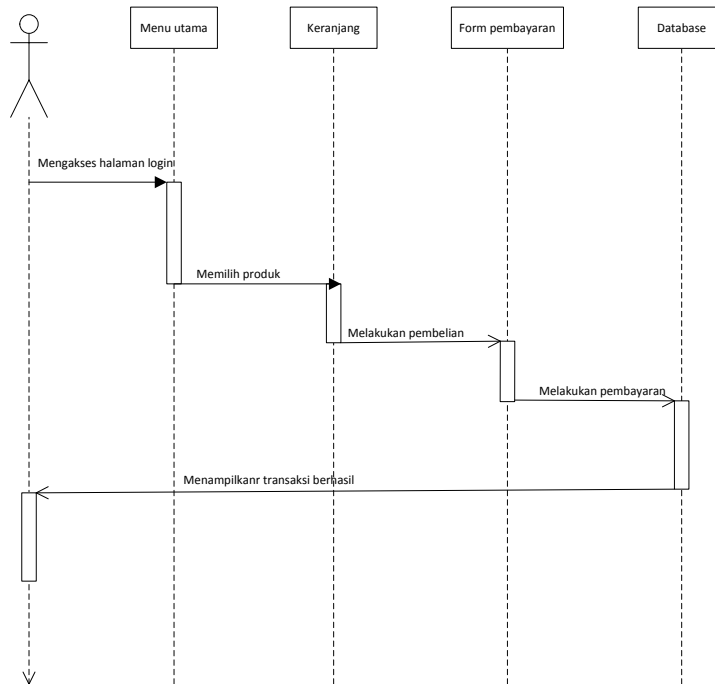


**Gambar 3.6** *sequence diagram* pelanggan untuk sistem *login*

#### 3.2.3.3.2 Squence Diagram Pelannggan untuk sistem transaksi

Pada Sequence diagram menerangkan serangkaian hubungan yang terjadi antara *User* dan halaman *User* Melakukan transaksi serta sistem *database*. Dalam diagram ini *User* mengakses Menu Utama Setelah Itu user memilih belanjaan Dan system menampung barang belanjaan di keranjang Setelah itu Sistem mengarahkan *user* ke menu form pembayaran setelah user melakukan validasi pembayaran system

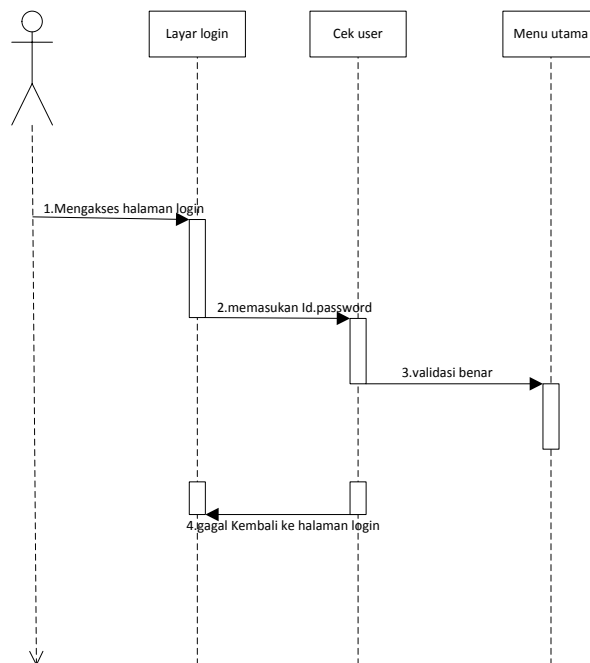
menyimpan transaksi ke *database* dan memberi informasi ke user bahwa transaksi berhasil



**Gambar 3.7** *Sequence diagram* pelanggan untuk sistem Transaksi

### 3.2.3.3.3 *Sequence Diagram Admin Untuk Sistem Login yang Diusulkan*

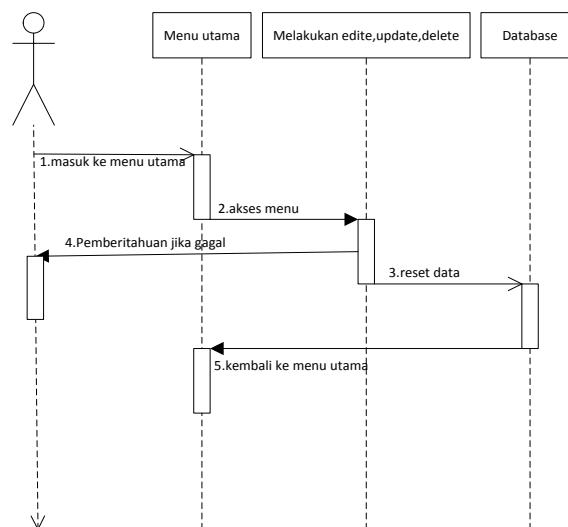
Pada *Sequence diagram* menerangkan serangkaian hubungan yang terjadi antara admin dan halaman utama login serta sistem *database*. Dalam diagram ini Admin mengakses halaman login, kemudian sistem akan melakukan verifikasi dari *database*, jika data tersebut ada maka akan masuk kehalaman utama Admin, jika tidak ada maka kembali kehalaman utama login. Penerapannya dapat dilihat di gambar 3.8 sebagai berikut :



**Gambar 3.8** *sequence diagram* admin untuk system login

### 3.2.3.3.4 *Sequence Diagram* Pengolahan sistem Admin yang diusulkan

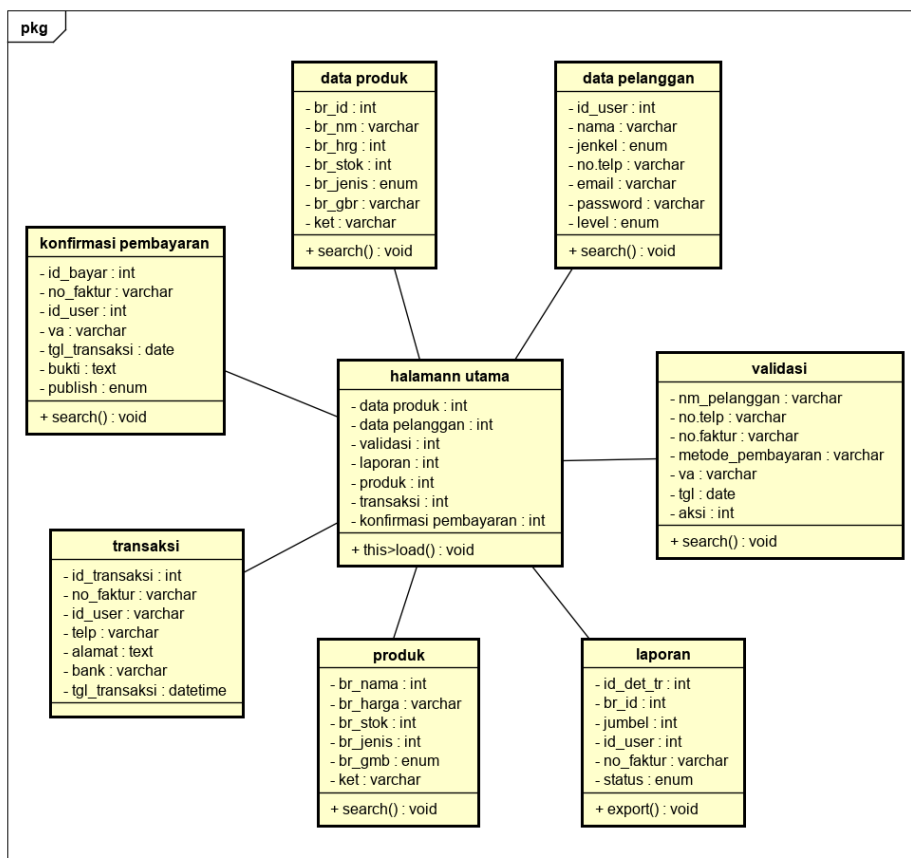
Pada pengolahan sistem di menu admin menjelaskan bahwa hubungan yang terjadi antara sistem admin dan *database*.



**Gambar 3.9** *sequence diagram* pengolahan sistem admin

### 3.2.3.4 Class Diagram

*Class diagram* merupakan alat bantu untuk menentukan langkah-langkah kerja yang akan dilakukan oleh pemrogram dimulai dari proses pengumpulan data, sampai pembentukan tabel sesuai dengan permasalahan yang ditangani. *Class diagram* ini terlebih dahulu dirancang dalam mendukung rencana pengolahan data elektronik supaya dapat berjalan dengan lebih baik, dan dengan relasi yang baik akan diperoleh gambaran umum sistem yang akan dipersiapkan.



Gambar 3.10 Class diagram

### 3.2.4 Rancangan Database (basis data)

Basis data merupakan suatu media penyimpanan yang di gunakan untuk menyimpan data-data penunjang sebagai inputan sistem dan kemudian di olah menjadi data output sistem.

### a. Struktur tabel barang

Tabel ini digunakan untuk entri data barang

Nama *database* : db\_jual

Nama tabel : barang

*Key* : br\_id

Media penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.1 Struktur tabel barang

<i>Field name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
br_id	int	6	Id barang
Br_nm	varchar	50	Nama barang
Br_harga	int	10	Harga barang
Br_stok	int	6	Stok barang
Br_jenis	enum	-	Jenis barang
Br_gbr	varchar	100	Gambar barang
ket	varchar	250	keterangan

### b. Struktur tabel tb\_bayar

Tabel ini digunakan untuk entri data pembayaran

Nama *database* : db\_jual

Nama tabel : tb\_bayar

*Key* : id\_bayar

Media penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2 Struktur tabel bayar

<i>Field name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id_bayar	int	3	Id bayar
No_faktur	varchar	50	No faktur
Id_user	Int	3	Id pengguna

Va	Vharchar	50	Virtual account
Tgl_transfer	Date	-	Tanggal transfer
Bukti	Text	-	Bukti
publish	Enum	-	Publish

**c. Struktur tabel tb\_det\_trans**

Tabel ini digunakan untuk entri data barang

Nama *database* : db\_jual  
 Nama tabel : tb\_det\_trans  
 Key : id\_det\_tr  
 Media penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.3 Struktur tabel det\_trans

<i>Field name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id_bayar	int	3	Id bayar
No_faktur	varchar	50	No faktur
Id_user	Int	3	Id pengguna
Va	Vharchar	50	Virtual account
Tgl_transfer	Date	-	Tanggal transfer
Bukti	Text	-	Bukti
publish	Enum	-	Publish

**d. Struktur tabel tb\_transaksi**

Tabel ini digunakan untuk entri data transaksi

Nama *database* : db\_jual  
 Nama tabel : tb\_transaksi  
 Key : id\_transaksi  
 Media penyimpanan : *Harddisk*



Tabel 3.4 Struktur tabel transaksi

<i>Field name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id_transaksi	int	3	Id transaksi
No_faktur	Varchar	50	No faktur
Id_user	Varchar	50	Id pengguna
telp	Varchar	13	No telpon
Alamat	Text	-	Alamat
Bank	Varchar	20	Bank
Tgl_transaksi	Datetime	-	Tanggal transaksi

**e. Struktur tabel tb\_user**

Tabel ini digunakan untuk entri data pengguna

Nama *database* : db\_jual

Nama tabel : tb\_user

*Key* : id\_user

Media penyimpanan : *Harddisk*

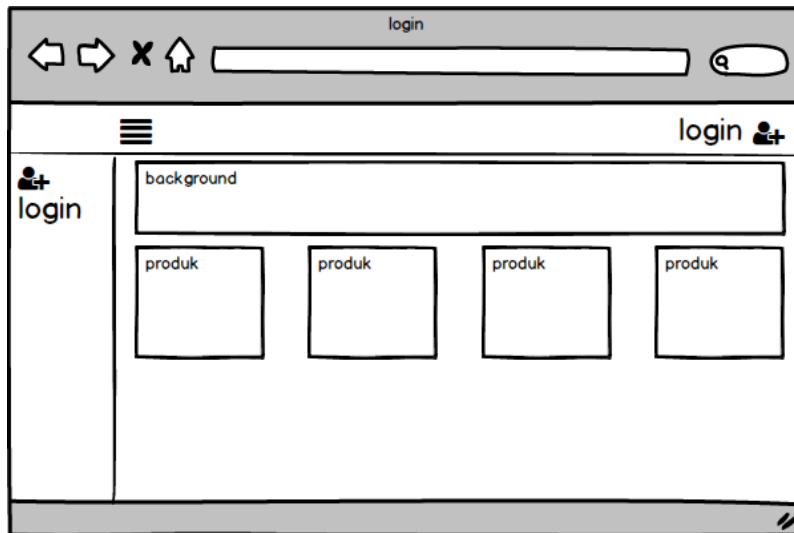
Tabel 3.5 Struktur tabel *user*

<i>Field name</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id_user	int	3	Id user
Nama_lengkap	Varchar	50	Nama lengkap
Jenkel	Enum	-	Jenis kelamin
No_telp	Varchar	13	No telpon
Email	Varchar	50	Alamat Email
Password	Varchar	18	Password
level	Enum	-	Level

### 3.2.5 Rancangan Interface Sistem

#### 3.2.5.1 Rancangan menu utama (*HOME*)

Halaman ini akan muncul ketika pengguna mengakses system yang akan di buat, seperti contoh gambar 3.11 berikut ini :



**Gambar 3.11** rancangan menu *Home*

Pada halaman ini terdapat item-item sebagai berikut :

#### 1. *Login*

Pada halaman ini terdapat item login dimana setiap user Admin atau pelanggan harus login dengan memasukan email dan password yan sudah ada atau sudah di registrasi sebelumnya .

#### 2. *Background*

Terdapat background pada pertengahan halaman yaitu berupa gambar kain tapis .

#### 3. *Produk*

Pada halaman ini sebelum user masuk ke sistem terdapat menu produk dimana jika pelanggan mau bertransaksi diharuskan login terlebih dahulu.

### 3.2.5.2 Rancangan Menu *Login*

Setelah pengguna mengakses halaman utama penulis akan merancang halaman *login*, maka akan tampil halaman *login* yang mana pengguna harus memasukan id atau email dan password ke *tools* yang di sediakan pada halaman sistem, seperti contoh gambar 3.12 berikut :

**Gambar 3.12** rancangan menu *login*

Pada halaman ini terdapat item-item sebagai berikut :

#### 1. Menu *Email*

Sub menu *email user* di haruskan memasukan *email* yang sudah di siapkan atau bagi pelanggan harus registrasi terlebih dahulu dengan mendafar pada kolom daftar pada halaman *login*.

#### 2. Menu *Password*

Setelah *user* memasukan email yang sudah di registrasi *user* harus memasukan *password* di kolom *password* .

#### 3. Tombol login dan batal

Pada tombol ini, tombol loin merupakan eksekusi lanjutan untuk meneruskan ke halaman selanjutnya, sedangkan tombol batal merupakan tombol jika untuk membatalkan sistem login .

### 3.2.5.3 Rancangan Menu Daftar Pelanggan

Untuk pelanggan baru Penulis akan merancang halaman menu daftar, jika pengguna belum memiliki akun maka pengguna diharuskan mendaftar akun dengan mengisi form pendaftaran pada halaman system yang di sediakan.seperti pada contoh gambar 3.13 di bawah ini :



The image shows a registration form titled "Register". It contains the following fields and controls:

- Nama lengkap**: A text input field with a placeholder "Nama lengkap".
- Jenis kelamin**: Two radio button options:  laki-laki and  perempuan.
- No.telp**: A text input field with a placeholder "No.telp".
- Email**: A text input field with a placeholder "Email".
- Password**: A text input field with a placeholder "Password".
- At the bottom, there are two buttons: "Batal" and "Submit".

**Gambar 3.13** Rancangan menu daftar/registrasi

Pada halaman ini terdapat item-item sebagai berikut :

#### 1. Nama lengkap

Pada halaman ini pelanggan harus mengisi semua kolom yang tersedia tanpa mengosongkan satupun, pada kolom nama pelanggan mengisi sesuai nama lengkap pelanggan.

#### 2. Jenis kelamin

Setelah mengisi nama lengkap pada kolom jenis kelamin pelanggan mengisi sesuai jenis kelamin pelanggan pria atau wanita.

#### 3. No.telp

Untuk melengkapi data, pelanggan memasukkan no.telp aktif yang dapat di hubungi sebagai sarana jika mau melanjutkan ke sistem transaksi.

#### 4. Email

Pelanggan memasukan Email pada halaman ini sebagai email untuk login ke halaman home.

#### 5. Password

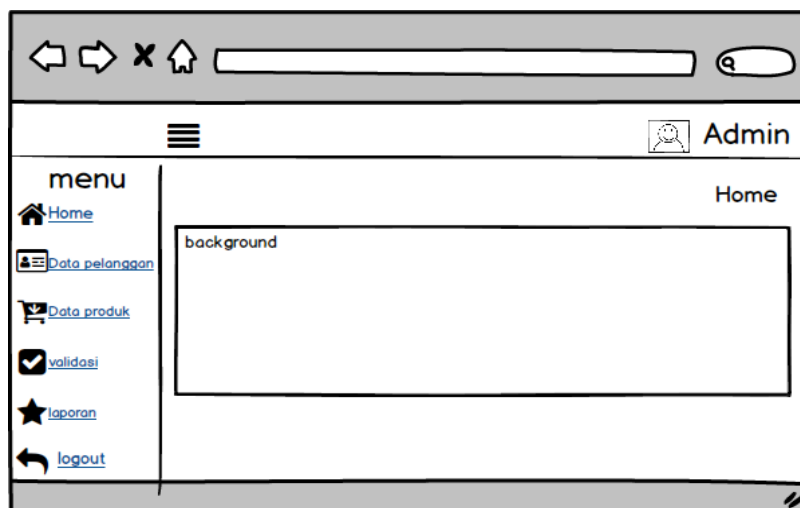
Pelanggan memuat password sesuai keinginan sebagai sarana untuk login ke halaman home.

#### 6. Tombol submit dan batal

Pada tombol submit, jika pelanggan selesai mengisi semua kolom pada sistem akan menyimpan data, pada tombol batal jika pelanggan ingin membatalkan maka sistem akan mengarahkan kembali ke halaman login.

#### 3.2.5.4 Rancangan Halaman utama Admin

Rancangan halaman utama admin akan dirancang seperti gambar dibawah ini dimana di dalam system akan memuat menu-menu dan tools-tools sesuai fungsinya.



**Gambar 3.14** rancangan menu admin

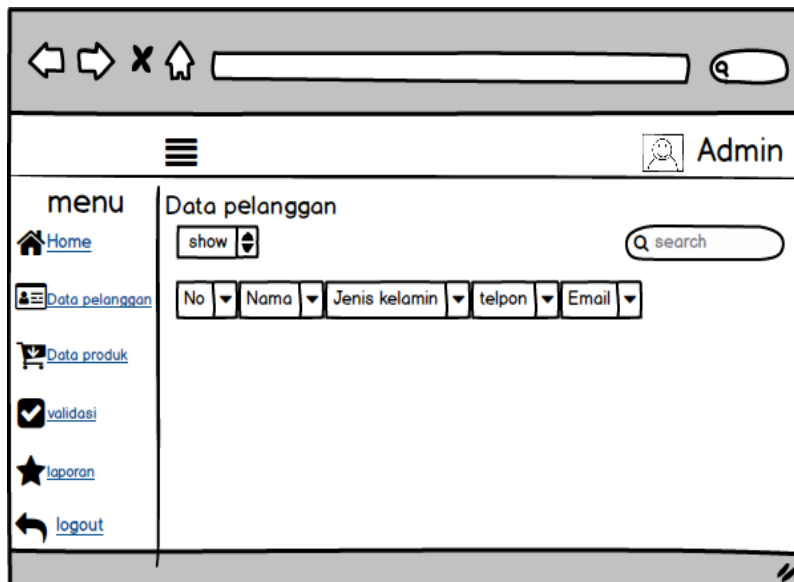
Pada halaman ini terdapat item-item sebagai berikut :

### 1. Menu Home

Pada menu home merupakan menu awal pada halaman admin yang berisi background dan menu-menu lainnya.

### 2. Data pelanggan

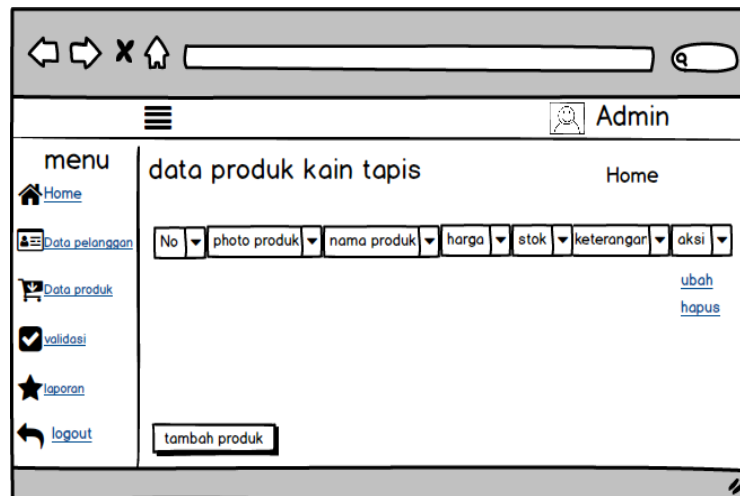
Pada menu ini menyimpan data-data pelanggan yang sudah meregistrasi akun pada halaman pendaftaran, dalam menu ini juga terdapat no, nama, jenis kelamin, no.telp, serta Email, contoh seperti pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.15** Data Pelanggan

### 3. Data produk

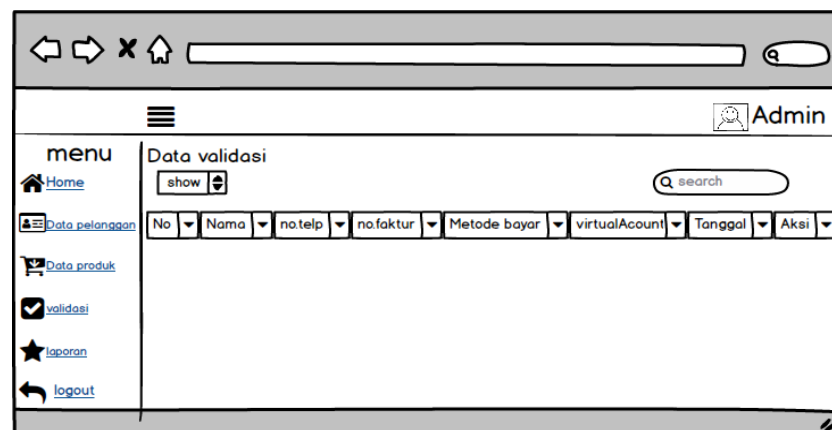
Pada menu ini terdapat semua data produk pada sistem yang akan di buat seperti no, photo produk, nama produk, harga, stok, keterangan serta aksi dari admin untuk mengubah atau menghapus data, pada tombol paling bawah untuk menambahkan item produk ke halaman produk pelanggan. Seperti contoh pada halaman berikut ini :



**Gambar 3.16** Halaman Data Produk

#### 4. Validasi pembayaran

Pada menu ini admin akan memvalidasi pesanan yang masuk pada sistem yang akan di buat seperti mengkonfirmasi pembayaran dll, pada menu ini terdapat item cari, no, nama, no.telp, no.faktur, metod bayar, virtual account, tanggal, dan aksi dari admin, seperti pada gambar rancangan berikut ini :

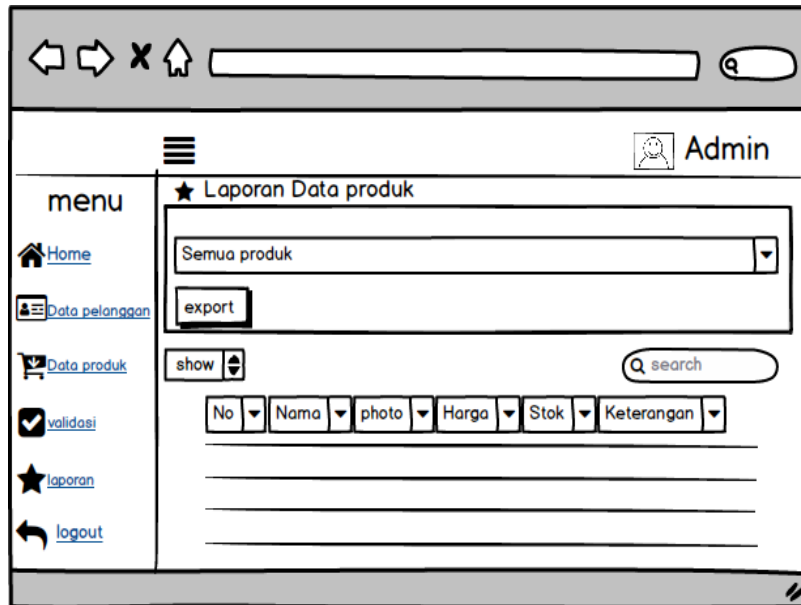


**Gambar 3.17** Menu Data validasi

#### 5. Laporan

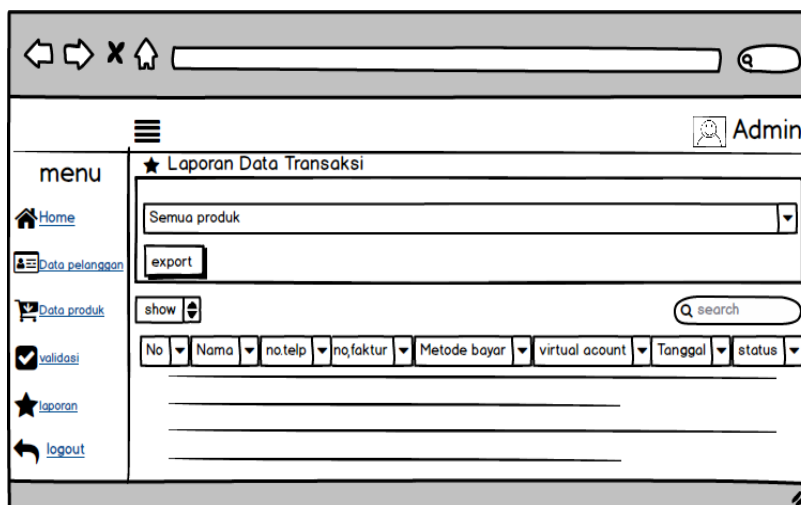
Pada menu ini terdapat semua laporan produk dan laporan transaksi yang nantinya semua laporan dapat di export ke ms.word atau ms.excel ,di dalam menu ini juga terdapat menu laporan produk yang berisikan pencarian, no,

nama, photo produk, stok, dan keterangannya, untuk lebih detail bisa dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 3.18** Menu laporan data produk

Sedangkan di menu laporan data transaksi di dalamnya memuat segala laporan transaksi seperti menu export data, pencarian, no, nama, no.telp, no.faktur, metode pembayaran, *virtual account*, tanggal dan status, perancangan incinya dapat kita lihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.19** Laporan data transaksi

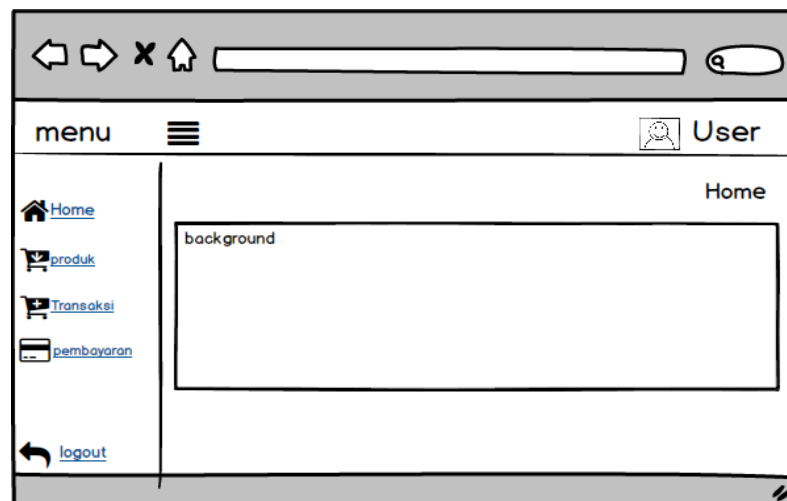


## 6. Logout

Pada menu logout merupakan menu jika pengguna ingin meninggalkan sistem.

### 3.2.5.5 Rancangan Halaman Utama *User Pelanggan*

Setelah semua proses dijalankan dalam halaman pelanggan maka penulis akan merancang halaman pengguna seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 3.20** rancangan menu *user* pelanggan

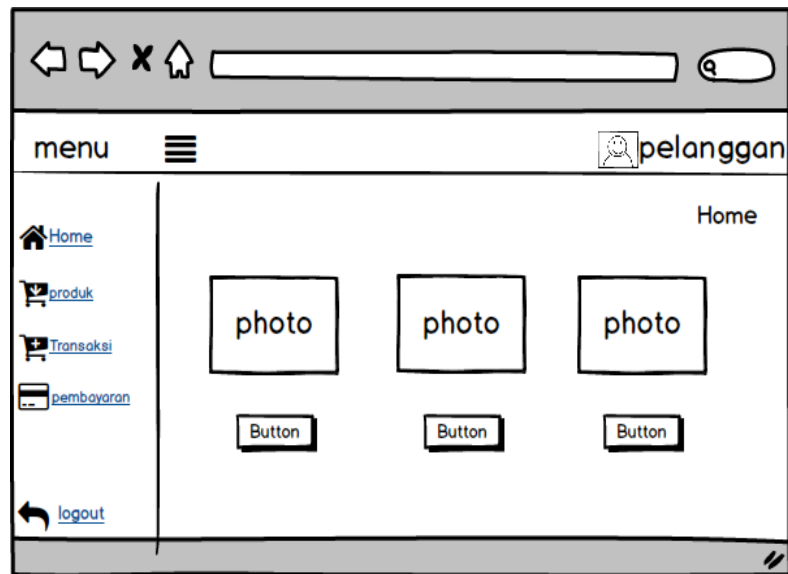
Pada halaman ini terdapat item-item sebagai berikut :

#### 1. Menu home

Pada menu home merupakan menu awal pada halaman pelangga yang berisi background dan menu-menu lainnya.

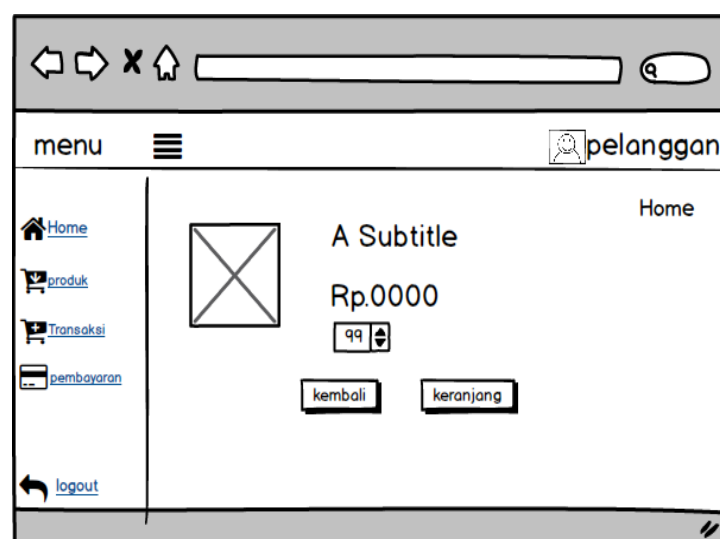
#### 2. Menu produk

Pada menu produk terdapat semua produk yang ada pada halaman sistem penjualan, seperti photo produk, deskripsi produk, harga produk, stok produk, hingga tombol Detail untuk melanjutkan ke halaman keranjang pelanggan. Penerapannya seperti pada gambar berikut :



**Gambar 3.21** Menu produk

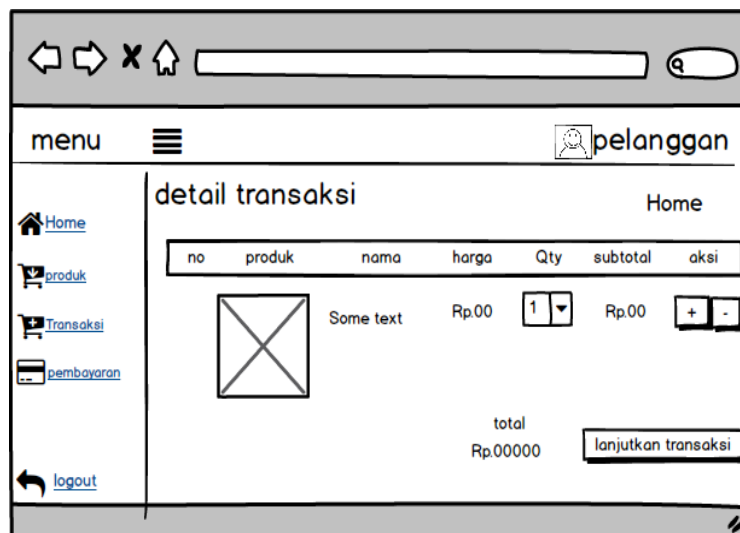
Setelah merancang menu produk, pelanggan memilih produk yang diinginkan maka peneliti akan merancang halaman keranjang untuk pelanggan yang mana di dalamnya berisikan photo produk, nama produk, deskripsi produk, jumlah produk, serta harga dari semua produk yang di pilih, setelah selesai maka barang akan di tampung ke halaman selanjutnya untuk proses transaksi pembayaran, seperti pada rancangan berikut ini :



**Gambar 3.22** Detail transaksi

### 3. Menu transaksi

Pada menu transaksi peneliti akan merancang halaman detail transaksi, yang di dalamnya terdapat no, produk, nama produk, harga produk, quantities, subtotal harga yang akan di bayarkan, dan aksi pelanggan untuk melanjutkan atau menghapus produk, jika semuanya selesai maka pelanggan dapat melanjutkan ke bagian lanjutkan transaksi sebagai awal simulasi pembayaran produk yang akan di order. Penerapannya seperti pada gambar perancangan berikut ini :



**Gambar 3.23** Menu Detail Transaksi

Perancangan selanjutnya yaitu pada proses transaksi, dalam halaman rancangan ini terdapat no.faktur, no.telp penerima barang, alamat lengkap penerima, serta pilihan bank untuk melakukan pembayaran ,setelah semua selesai maka pengguna akan mensubmit data tersebut ke bagian admin agar selanjutnya dapat di konfirmasi oleh sistem admin. Dalam penerapannya dapat di lihat pada gambar rancangan berikut :

The screenshot shows a web browser window with a navigation bar at the top containing 'menu' and 'pelanggan'. The main content area is titled 'proses transaksi' and contains the following form elements:

- no.faktur:
- no.telp penerima:
- alamat penerima:
- metode pembayaran: [bank](#) [bank](#) [bank](#)
- submit:

The left sidebar menu includes: Home, produk, Transaksi, pembayaran, and logout.

**Gambar 3.24** Proses Transaksi

#### 4. Menu pembayaran

Setelah rancangan proses transaksi maka peneliti akan membuat rancangan data dari proses pembayaran yang di dalamnya berisikan no, no.faktur, metode pembayaran, virtual account, tanggal, status pembayaran, serta aksi apakah sudah sesuai dengan pesanan dan pembayaran dengan mengklik tombol atau boton link yang tersedia di dalam sistem, seperti pada gambar perancangan berikut ini :

The screenshot shows a web browser window with a navigation bar at the top containing 'menu' and 'pelanggan'. The main content area is titled 'data proses pembayaran' and contains the following table:

No	no.faktur	Metode bayar	virtualAccount	Tanggal	status	Aksi
1	76655	bank	243422525		?	<a href="#">konfirmasi</a>
					?	<a href="#">konfirmasi</a>
					?	<a href="#">konfirmasi</a>
						<a href="#">konfirmasi</a>

Below the table is a 'keterangan' section with the following items:

- lunas
- dalam proses
- belum lunas

The left sidebar menu includes: Home, produk, Transaksi, pembayaran, and logout.

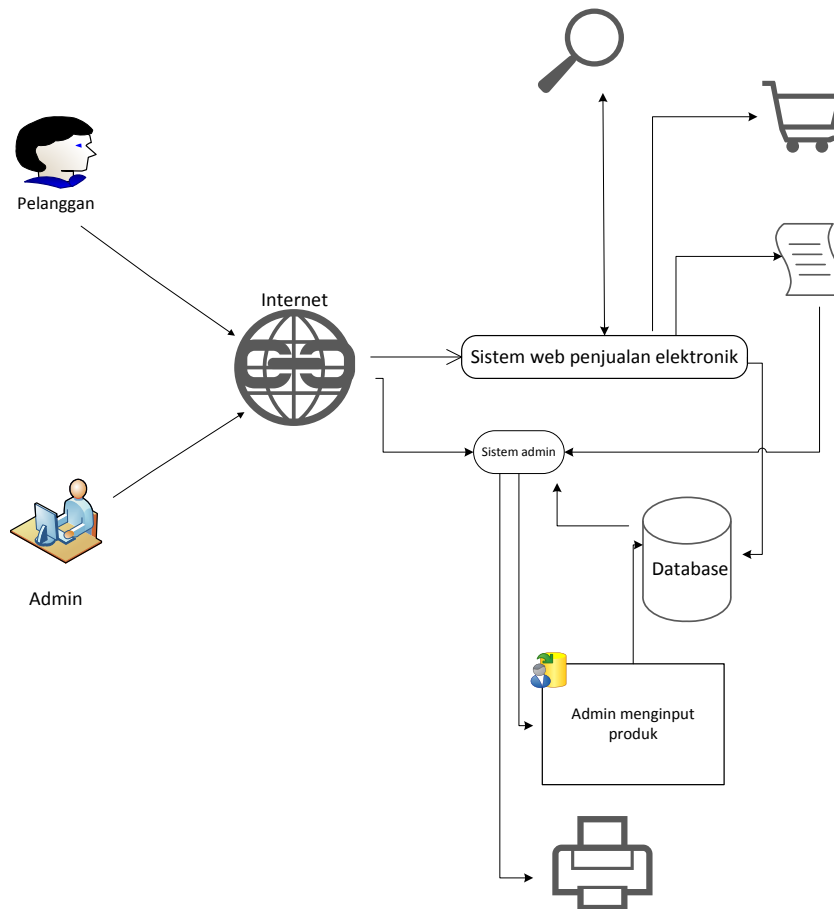
**Gambar 3.25** Data Proses Pembayaran

Setelah pengguna menyelesaikan pembayaran , peneliti akan merancang halaman transaksi pembayaran yang berisikan no.faktur, virtual account, tanggal transfer serta upload bukti transfer dana yang ada, jika selesai maka pelanggan mensubmit data tadi ke sistem admin,jika selesai dan sukses maka admin akan menghubungi pelanggan terkait data pesannya, pelaksanaannya seperti gambar rancangan berikut ini :

**Gambar 3.26** Transaksi Pembayaran

### 3.2.6 Rancangan arsitektur Sistem Informasi

Sistem informasi yang akan di bangun adalah sistem penjualan elektronik berbasis *web mobile*, dalam penerapannya terdapat alur-alur yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.27** Arsitektur Sistem

Pengguna dapat mengakses sistem *website* penjualan elektronik dengan menggunakan komputer atau *device* yang terkoneksi dengan internet. Admin dapat mengelola sistem penjualan dengan menginputkan barang dan data-data barang di sistem penjualan elektronik dan disimpan ke database sistem, untuk pelanggan sebelum melakukan transaksi pembayaran semua data-data pelanggan dan data produk pesanan maka akan masuk ke laporan di sistem admin, serta langkah selanjutnya akan di eksekusi dan konfirmasi lebih dahulu oleh admin yang selanjutnya data-data tersebut akan disimpan di database sistem penjualan elektronik dan setelah semua prosedur lengkap maka semua produk siap di kirim ke pelanggan.

### **3.2.7 Pembentukan Prototype**

pada tahap ini peneliti melakukan pengkodean program yang sesuai dengan tahapan pemodelan perancangan secara cepat. Penulis menggunakan *visual studio 2016* untuk pengkodean program. Bahasa pemrograman php sebagai pengolahan data ke database *phpMyadmin*. Lalu penulis menguji apakah fungsi menu yang ada di sistem berjalan sesuai dengan perancangan yang dibuat. Hasil yang dirancang oleh penulis dapat dilihat di Bab iv hasil penelitian dan pembahasan.

### **3.2.8 Penyerahan Sistem**

Dalam bagian ini peneliti menyerahkan sistem yang sudah di buat ke para pengguna agar kedepannya dapat digunakan sebagai mana mestinya dan fungsinya, harapan peneliti agar sistem penjualan ini kedepan sedikit banyak dapat membantu transaksi penjualan serta pembelian produk kerajinan kain tapis di Desa Negeri katon, kecamatan Negeri katon, kabupaten Pesawara