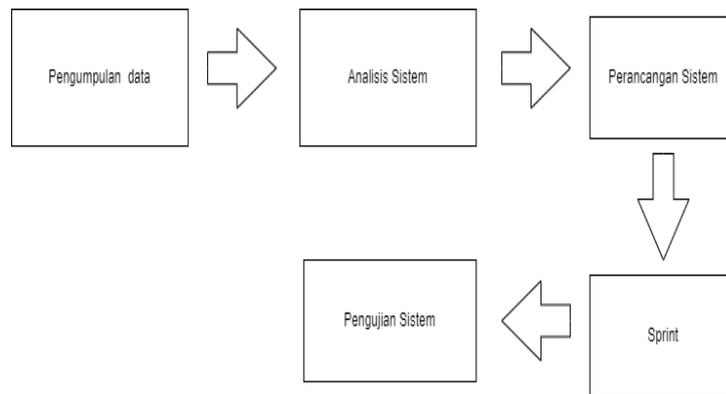


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Alir Pemecahan Masalah

Diagram alir menggunakan metode Scrum Pada Desain dan Rancangan Website Marketplace Barang Bekas (Jejak.Kos) Berbasis Web bisa dilihat pada gambar yang terdapat di bawah ini:

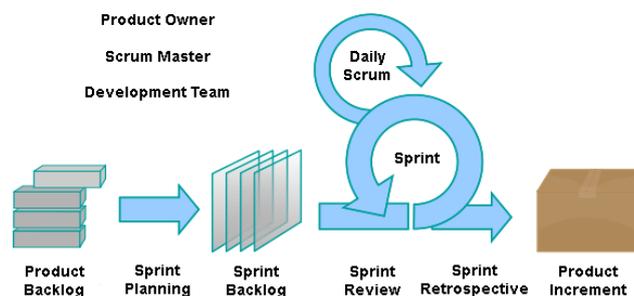


Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

Diagram alir pemecahan masalah ditunjukkan untuk mengumpulkan data dan informasi terhadap objek yang akan diteliti. Metode pengumpulan data merupakan teknik-teknik yang digunakan penulis untuk dapat memperoleh data data

kemudian informasi-informasi yang didapatkan disusun dan dikembangkan secara jelas melalui sebuah sistem. Sumber data pada penelitian ini yaitu data primer dimana data dan informasi yang diperoleh diambil langsung dari sumbernya yaitu mahasiswa/i di Bandar Lampung.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Scrum pada proses pengembangan sistem nya. Scrum adalah salah satu metode dari *Agile Software Development* yang dikembangkan oleh Jeff Sutherland dan tim pengembangnya pada awal tahun 1990an. Scrum adalah salah satu metode rekayasa Software yang menggunakan prinsip Agile, yang mengacu kepada kekuatan kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi untuk mencapai tujuan/produk. Scrum merupakan sebuah kerangka kerja yang menggunakan bermacam proses dan Teknik. Scrum mengurangi ketidakefektifan dari manajemen produk dan Teknik kerja sehingga dapat meningkatkan kinerja produk, tim, dan lingkungan kerja. Pada penelitian ini penulis menggunakan Scrum sebagai metode dalam pengembangan system. Berikut merupakan gambar proses scrum secara umum:



Gambar 3.2 Tahapan Scrum

3.2 Tahapan Pengembangan Sistem

Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam melakukan pengembangan sistem menggunakan metode scrum, yaitu:

1. *Product backlog*

Pengumpulan daftar kebutuhan tersebut dilakukan dengan cara menggali informasi kepada pihak terkait yaitu mahasiswa. Selain itu, pengumpulan kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka agar memperoleh data.

Data-data yang di dapat yaitu:

a. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (observasi) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah melakukan penelitian secara langsung dengan tujuan untuk mengetahui langkah-langkah apa saja yang harus diambil dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan.

b. Wawancara

Merupakan pengumpulan data dengan cara datang ke lokasi penelitian untuk melakukan tanya jawab langsung dengan mahasiswa untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

c. Studi Pustaka

Untuk menunjang penelitian yang akan dilakukan, penulis melakukan *library research* yakni dengan mencari data-data dari buku maupun jurnal penelitian sejenis yang berhubungan dengan metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

2. *Sprint*

A. *Sprint Planning*

Sprint planning yaitu tahap yang dilakukan setelah menentukan *product backlog* disusun scrum team akan melakukan rapat di setiap awal *sprint* untuk mengevaluasi *product backlog*, pada tahapan ini proses scrum selanjutnya team menentukan waktu yang dibutuhkan tiap anggota.

Tabel 3.1 *Sprint Planning*

No	Fitur	Estimasi Hari	Priority	Demo
1.	Login Admin	7	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan dashboard login • Dapat memasukan data yang diminta • Username dan password benar maka berhasil login
2.	Kelola data user	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat mengedit, menghapus dan menambah data user
3.	Kelola data barang	3	<i>high</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih data barang akan tampil halaman Menu • Admin dapat mengubah, mengedit, menghapus dan menambah data Barang
4.	Kelola data Pemesanan	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih data pemesanan maka akan tampil halaman data menu pesanan yang masuk • Dapat mengubah status pemesanan • Dapat menghapus data pemesanan
5.	Registrasi User	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Klik registrasi maka akan tampil menu registrasi • Dapat memasukan data yang diminta • Klik sign up maka akan diberikan kode verifikasi • Data valid maka data akan tersimpan

6.	Login user	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Klik menu login • Masukkan data yang diminta seperti usernam dan password yang sudah dibuat sebelumnya • Data benar maka akan berhasil login
7.	Melihat menu dashboard	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pilih menu home • Dapat melihat semua barang yang dijual • Dapat memilih kategori barang • Melihat detail Barang
8.	Pemesanan	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu <i>order</i> • Melihat tabel pesanan Konfirmasi pesanan
9.	Pembayaran	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Klik invoice maka akan ditampilkan detail invoice • Pilih metode pembayaran • Sistem akan menampilkan total harga dan kode pesanan • Melakukan tagihan pembayaran Klik konfirmasi
10.	Status dan riwayat laporan pesanan	3	<i>High</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Klik history pesanan • Sistem menampilkan status pesanan pelanggan dan daftar pesanan yang telah Selesai

B. Sprint Backlog

Sprint Backlog Pada tahap perancangan sprint backlog membuat daftar kebutuhan yang jadi prioritas pengguna dengan waktu kerja yang telah ditentukan.

3. *Daily Scrum*

Development team menggunakan daily scrum untuk menginspeksi perkembangan pekerjaan menuju sprint goal dan tren perkembangan penyelesaian pekerjaan *sprint backlog*. *Daily scrum* meningkatkan kemungkinan development team untuk mencapai sprint goal. Daily scrum adalah pertemuan internal untuk development team. Daily scrum ini meningkatkan kualitas komunikasi, mengidentifikasi hambatan yang dapat diselesaikan, mendukung pengambilan keputusan secara tepat.

4. *Sprint Review*

Pada tahap detail design ini, penulis membagi *prototype* sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi modul-modul yang lebih kecil. Modul adalah sebuah atribut tunggal dari sistem yang isinya berupa instruksi untuk melakukan fungsi tertentu. Pada tahap selanjutnya, untuk memenuhi kebutuhan sistem, maka modul ini akan disatukan kembali. Pembagian ini berfungsi untuk mempermudah dalam proses coding. Pada tahap ini penulis juga melakukan perancangan menu aplikasi dan juga rancangan user interface dari sistem yang akan dibuat.

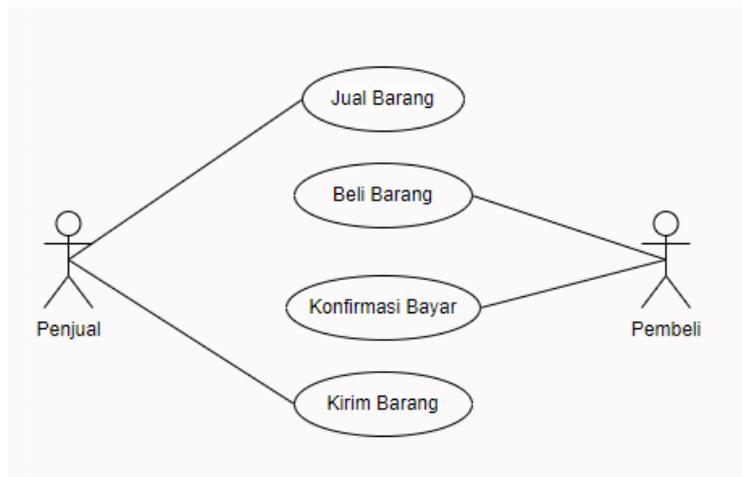
5. *Sprint Retrospective*

Sprint retrospective bertujuan membuat perencanaan mengenai peningkatan yang akan dilakukan di sprint berikutnya. *Sprint retrospective* dilaksanakan setelah *sprint review* selesai dan sebelum *sprint planning* berikutnya, ini adalah acara dengan batasan waktu maksimum selama tiga jam untuk sprint yang berdurasi satu bulan.

3.3 Analisa Dan Perancangan Sistem

3.3.1 Analisa Sistem Berjalan

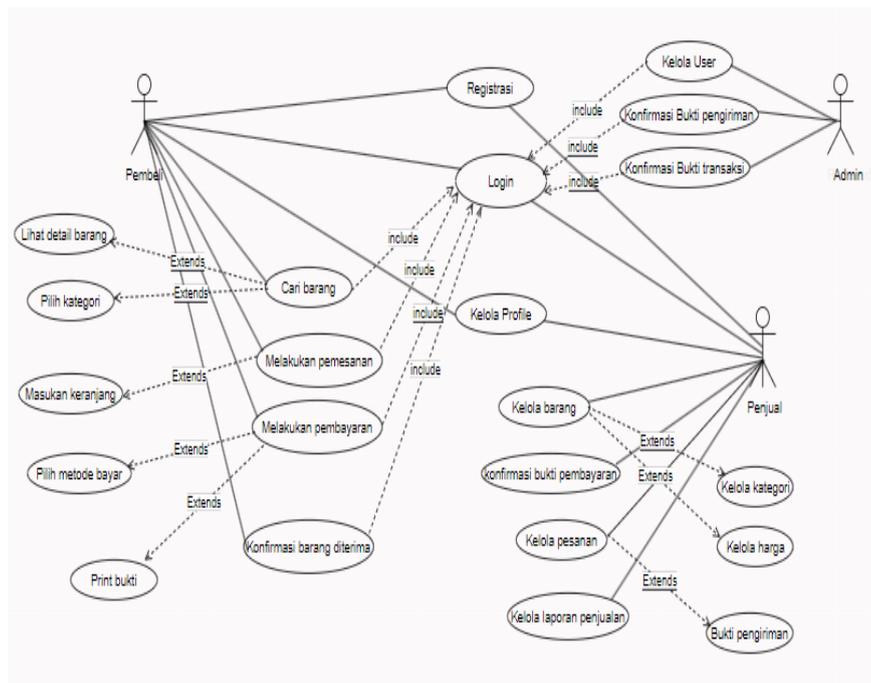
Analisis Sistem Yang Berjalan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses jual-beli barang bekas mahasiswa saat ini, jadi dilakukan analisa dengan menggambarkan bagaimana bentuk dari aliran informasi-informasi yang sudah berjalan. Adapun sistem yang digunakan masih kurang efektif dan tidak efisien. Pada saat ini mahasiswa masih kesulitan dalam mencari barang bekas. Karena belum ada yang mengampu sistem jual-beli barang bekas khususnya untuk anak kosan. Analisis sistem ini bertujuan untuk membuat sistem yang baru agar tekomputerisasi dengan sistem informasi berbasis website sehingga dapat lebih efektif dan efisien. Sistem yang sedang berjalan saat ini digambarkan dengan *use case* yang dapat dilihat pada Gambar 3.3 di bawah ini :



Gambar 3.3 Use Case Berjalan.

3.3.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan hasil analisis sistem yang berjalan, maka penulis akan membangun aplikasi marketplace barang bekas mahasiswa berbasis website dengan menggunakan metode Scrum Model yang kemudian akan diimplementasi dalam bentuk website. *Use case diagram* merupakan pemodelan untuk sistem informasi yang akan dibuat untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Pada sistem *marketplace* penjualan barang bekas ini, terdapat 3 aktor, yakni mahasiswa dan pembeli dan admin. Berikut gambar *use case diagram* dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini:



Gambar 3. 4 Use Case yang diusulkan

Pada penelitian ini penulis akan membangun sebuah marketplace yang berbasis website, marketplace ini dibangun terdiri admin, mahasiswa dan pembeli. Marketplace yang dibangun memiliki fitur Melihat barang yang dijual, melakukan pemesanan, transaksi.

Data masukan yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Kelola Profile
User dapat melakukan tambah, hapus atau edit informasi yang ada
2. Tambah Produk
Penjual dapat menambahkan produk mereka sendiri dan dapat mengisi deskripsi dari produk sesuai ketentuan yang ada
3. Update informasi
Admin dapat menambahkan dan menghapus informasi yang telah dibuat.

Berdasarkan Gambar 3.4 Aktor pada aplikasi penjualan terbagi menjadi 3 aktor dengan aktivitas yang dapat dilakukan oleh masing-masing aktor. Berikut adalah penjelasan aktivitas yang dapat dilakukan oleh masing-masing aktor:

- a. Admin bertanggung jawab dalam keberlangsungan website. Aktor ini mengelola data user, mengelola transaksi antara penjual dan pembeli dan mengelola pesanan dari pelanggan.
- b. Mahasiswa dapat mengelola barang yang akan dijual, menghapus dan mengedit barang, mengatur kategori barang dan harga barang, selain itu juga mengatur pemesanan barang dan mengirim bukti pengiriman barang, penjual juga dapat mengatur informasi akun mereka.
- c. Pembeli dapat mencari barang yang diinginkan, melihat detail barang dan memilih produk. Aktivitas pelanggan tidak terbatas pada itu saja, jika pembeli melakukan mereka dapat melakukan pemesanan barang dan mengatur informasi akun.

Proses-proses yang terjadi didalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Login

memiliki username dan password untuk masuk ke tampilan halaman utama sistem web. Begitu juga untuk pengguna/user ini memiliki username dan password setelah mereka melakukan pendaftaran untuk dapat membeli produk dengan mudah

2. Proses kelola produk

Proses ini adalah mahasiswa sebagai penjual dapat menambahkan barang mereka sendiri dan menghapus serta meng-update produk mereka apakah telah terjual atau masih tersedia. Penjual juga dapat mengelola harga dan kategori barang..

3. Proses pemesanan

Proses ini pihak pembeli memilih produk yang telah di jual pada marketplace dan memasukkan ke keranjang belanjaan pada akun mereka

4. Proses transaksi

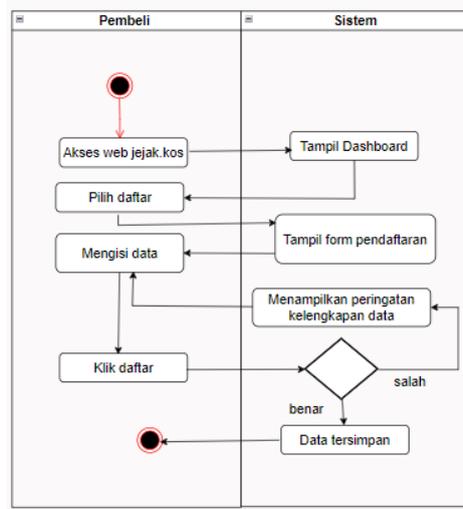
Pembeli melakukan pembelian dan melakukan transaksi pembayaran dan mendapatkan nomor rekening dari penjual, pembeli juga dapat memilih metode pembayaran dengan pilihan yang tersedia kemudian penjual mentransfer uang sejumlah harga produk yang telah dibeli hingga mendapatkan bukti resi yang kemudian akan di konfirmasi atau di upload oleh pihak pembeli sendiri hingga proses selanjutnya akan di lakukan yakni pengemasan dan pengiriman barang oleh penjual.

3.3.3 Activity Diagram

Activity diagram atau Diagram aktivitas menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem. Berikut ini gambar Activity Diagram :

1. Activity Diagram Registrasi pembeli

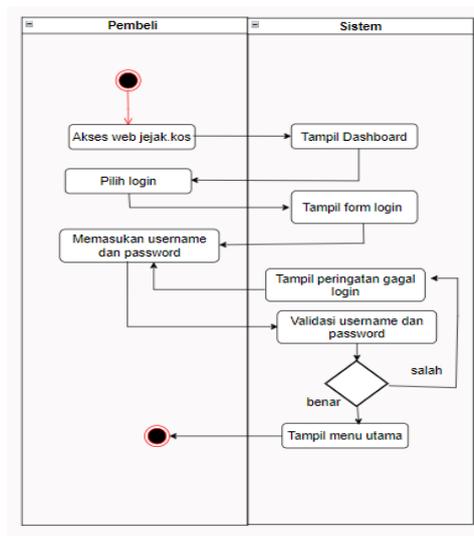
Tabel dibawah ini merupakan tabel dari *Activity* pembeli yaitu pada menu registrasi. Dimana pada tabel berikut menjelaskan mengenai proses pembeli menginput data diri untuk melakukan pendaftaran sehingga dapat melakukan aktivitas di website.



Gambar 3.5 Activity Diagram Pembeli (Registrasi).

2. Activity Diagram Login Pembeli

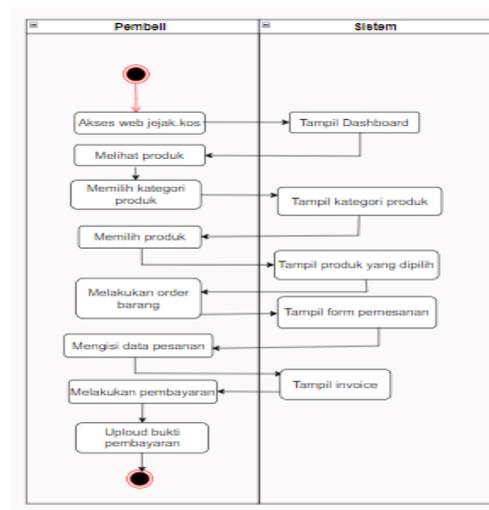
Activity Diagram berikut merupakan proses login pembeli yang sudah berhasil melakukan registrasi. Akan tampil menu utama apabila pembeli berhasil login dengan menginput *username* dan *password* yang sebelumnya sudah tersimpan.



Gambar 3.6 Activity Diagram Pembeli (Login).

3. Activity Diagram Pembelian

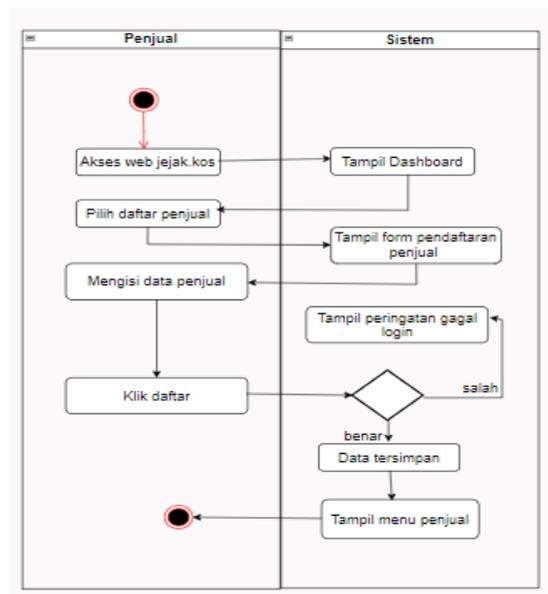
Pada tabel dibawah ini merupakan alur proses pembelian dimana ketika pembeli berhasil untuk login maka akan tampil menu website. Pada halaman website tersebut pembeli dapat melakukan pembelian dengan melihat produk, memilih kategori produk, memilih produk hingga sampai ke proses pembayaran.



Gambar 3.7 Activity Diagram Pembeli (Pembelian).

4. Activity Diagram Daftar Penjual

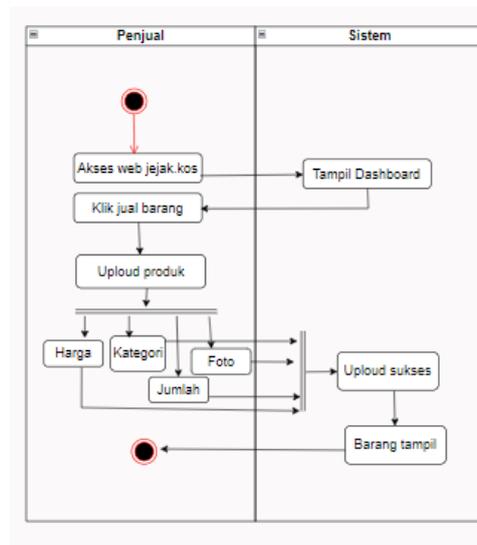
Pada *Activity Diagram* penjual, penjual akan diminta untuk daftar kembali tetapi sebagai penjual dengan menginput beberapa data diri seperti, nama, alamat, nomer rekening, nama bank, nomer nik, foto ktm untuk proses validasi data diri sebagai penjual. Apabila data valid maka sistem akan membuka halaman toko untuk penjual menjual dan mengelola produknya.



Gambar 3.8 Activity Diagram Penjual (Registrasi).

5. Activity diagram Jual Barang

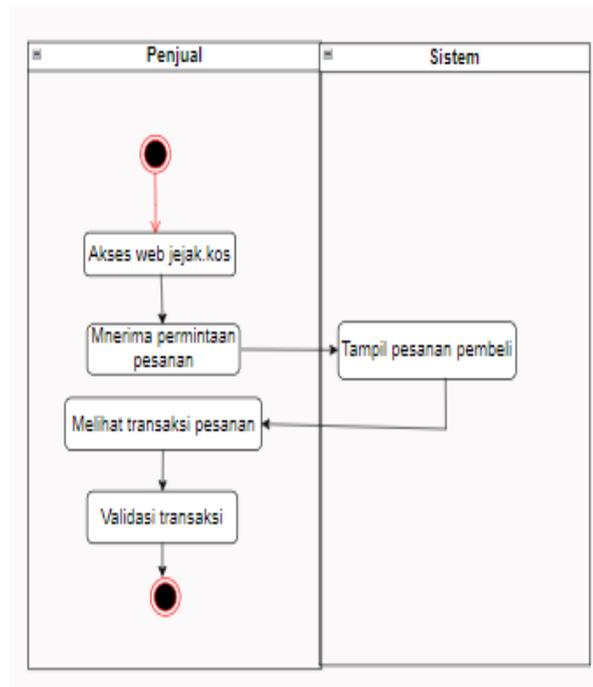
Pada tabel dibawah ini menjelaskan proses penjual untuk dapat menjual barangnya dimulai dari mengupload barang dengan menyertakan harga, kategori produk, jumlah, harga, serta foto prodk yang akan dijual. Apabila proses upload berhasil maka akan tampil produk yang dijual di halaman utama website.



Gambar 3.9 Activity Diagram Penjual (Penjualan).

6. Activity diagram pemesanan

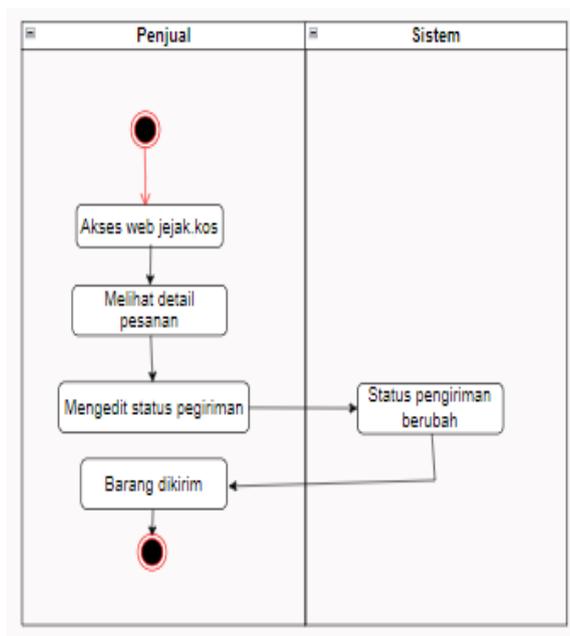
Pada proses tabel dibawah ini yaitu penjual menerima laporan permintaan barang dari pembeli. Setelah penjual melakukan pengecekan dan melihat transaksi penjualan maka penjual akan memvalidasi pesanan apabila pembayaran sudah dilakukan.



Gambar 3.10 Activity Diagram Penjual (pemesanan).

7. Activity diagram pengiriman

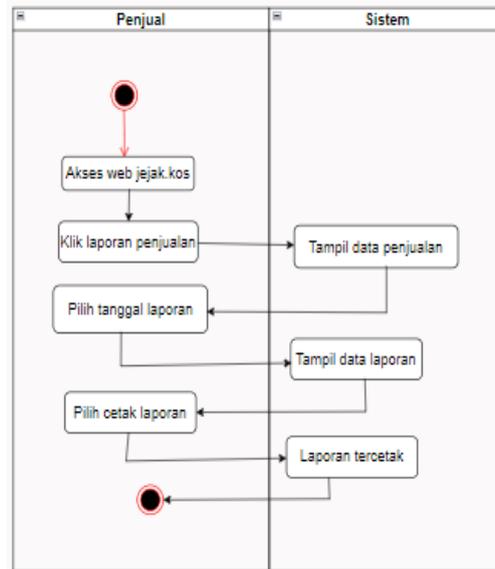
Pada aktivitas dibawah ini penjual yang sudah melakukan validasi pesanan akan langsung melakukan pengiriman barang ke pembeli. Setelah barang sudah masuk proses pengiriman maka penjual akan mengubah status pengiriman sehingga akan tampil resi pembeli dan pembeli akan dapat melacak pesanannya melalui resi yang tertera pada riwayat belanja pembeli.



Gambar 3.11 Activity Diagram Penjual (Pengiriman).

8. Activity diagram laporan penjualan

Pada Activity Diagram laporan penjualan penjual dapat melakukan cetak laporan penjual pada produk yang telah terjual di marketplace.



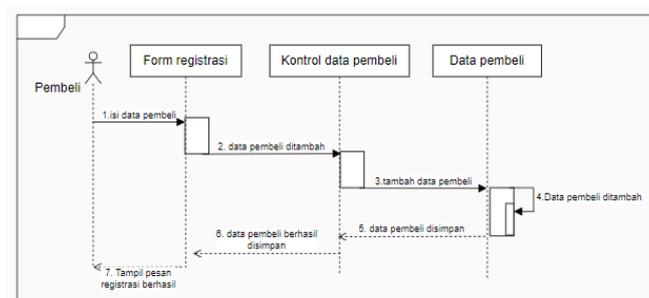
Gambar 3.12 Activity Diagram Penjual (Laporan).

3.3.4. Sequence Diagram

Berikut adalah penggambaran *sequence Diagram* dalam sistem yang di rancang.

1. Sequence Diagram Registrasi pembeli

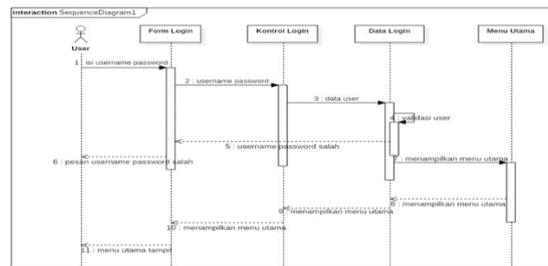
Pada gambar dibawah ini merupakan diagram urutan dari diagram pembeli dalam melakukan interaksi antar objek pada sebuah sistem secara terperinci, yang dimulai dari melakukan registrasi kemudian input data sehingga data dapat tersimpan dan dapat melakukan login dan melakukan pembelian.



Gambar 3.13 Sequence Diagram Pembeli (registrasi).

2. Squence Diagram Login

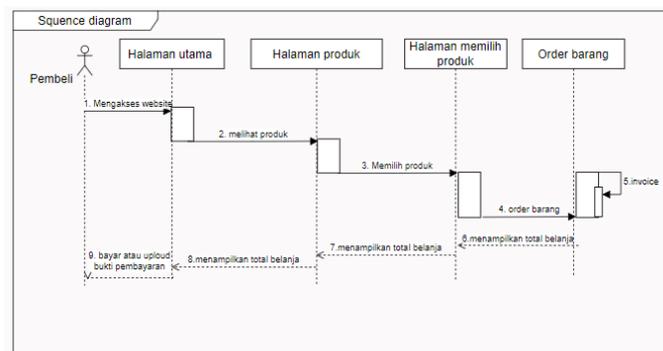
Gambar dibawah ini merupakan *squence diagram* yang melakukan proses interaksi dengan sistem yaitu proses login dengan memasukan *username* dan *password* yang sudah tersimpan sebelumnya sehingga akan tampil menu utama website.



Gambar 3.14 *Squence Diagram* Login.

3. Squence diagram pembelian

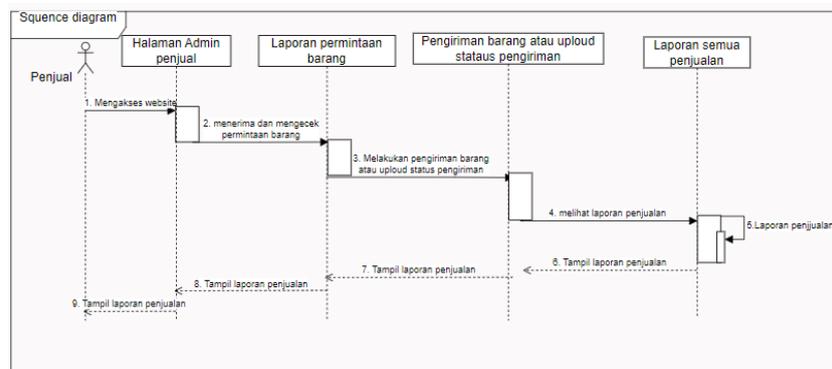
Gambar dibawah ini merupakan *squence diagram* pembelian dimana pembeli melakukan interaksi dengan sistem untuk melakukan proses pembelian produk. Dengan melakukan proses inputan dan memilih produk yang akan dibeli maka akan tampil menu total pembayaran yang selanjutnya akan membawa pembeli ke proses pembayaran.



Gambar 3.15 *Squence Diagram* Pembelian.

4. *Sequence diagram pemesanan*

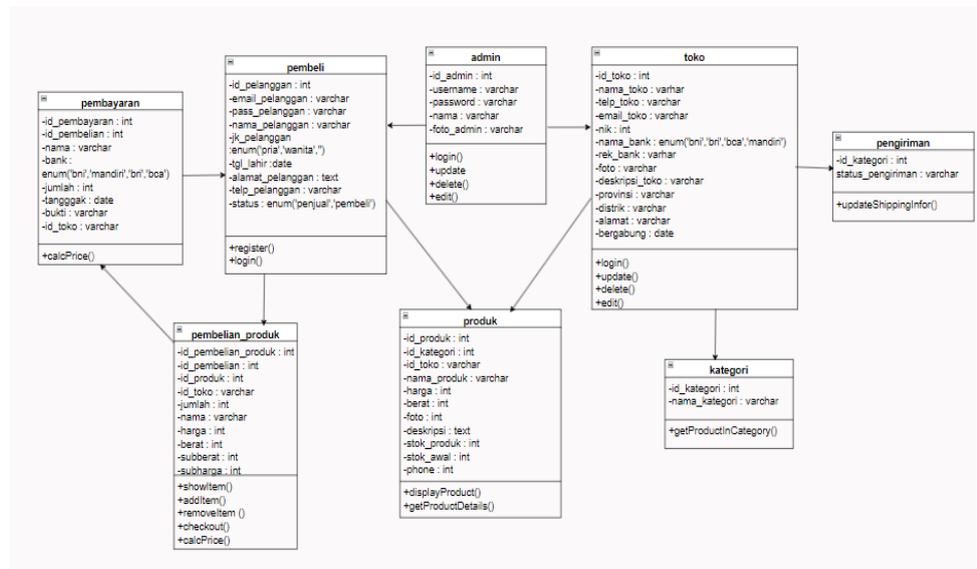
Pada *Sequence Diagram* dibawah ini proses penjual akan melakukan input validasi pemesanan terhadap respons sistem yang mengirim laporan permintaan pesanan. Apabila pesanan sudah sesuai maka penjual akan mengirim pesana dengan menginput status pengiriman kepada sistem. Setelah semua proses terjadi maka akan tampil menu laporan penjualan untuk penjual.



Gambar 3.16 *Sequence Diagram* pemesanan.

3.3.5 *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. Seperti contoh Gambar 3.17 dibawah:



Gambar 3.17 Class Diagram yang diusulkan.

3.3.6 Desain Database

Desain database atau kamus data merupakan bagian dari pendeskripsian tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang dibangun sebagai berikut:

1. Nama database :final_marketplace

Nama tabel : admin

Fungsi : untuk menyimpan data admin

Primary key : id_admin

Tabel 3.2 Tabel Admin.

No	Field	Type	Length	Constraint
1.	id_admin	Int	-	Primary key
2.	Username	Varchar	50	username admin
3.	Password	Varchar	50	Password admin
4.	Nama	Varchar	50	Nama admin
5.	Foto	varchar	50	Foto admin

2. Nama database : final_marketplace

Nama tabel : pelanggan

Fungsi : untuk menyimpan data pembeli

Primary key : id_pembeli

Tabel 3.3 Tabel Pelanggan

No	Field	Tipe	Length	Contrait
1	id_pembeli	Int	-	<i>Primary key</i>
2	email	Varchar	50	Email pembeli
3	password	Varchar	50	Password pembeli
4	nama_pembeli	Varchar	50	Nama admin
5	jk_pembeli	Enum	15	Jenis kelamin pembeli
6	tgl_lahir	Date	-	Tanggal lahir pembeli
7	Alamat	Text	-	Alamat pembeli
8	foto_pembeli	Varchar	25	Foto pembeli
9	status	Enum	-	Status pembeli atau penjual

3. Nama database :final_marketplace

Nama tabel : penjual

Fungsi : untuk menyimpan data penjual

Primary key : id_penjual

Tabel 3.4 Tabel Penjual

No	Field	Tipe	Length	Contrait
1	id_toko	Int	-	<i>Primary key</i>
2	nama_toko	Varchar	50	Nama toko
3	telp_toko	Varchar	25	Nomer telpon toko
4	email_toko	Varchar	50	Email toko
5	nama_bank	Enum	-	Nama bank penjual
6	rek_bank	Varchar	50	Nomer rekening
7.	foto_toko	Varchar	100	Foto toko
8	Deskripsi	Varchar	255	Deskripsi tentang toko
9	provinsi	Varchar	50	Provinsi toko
10	distrik_toko	Varchar	100	Alamat distrik toko
11	bergabung	Date	-	Waktu bergabung

4. Nama database :final_marketplace

Nama tabel : produk

Fungsi : untuk menyimpan data produk

Primary key : id_produk

Tabel 3.5 Tabel Produk

No	Field	Tipe	Length	Contrait
1	id_produk	Int	-	<i>Primary key</i>
2	id_kategori	Varchar	-	Id kategori produk
3	id_toko	Varchar	-	Id toko
4	nama_produk	Varchar	50	Nama produk
5	harga_produk	Int	-	Harga produk
6	berat_produk	Int	-	Berat produk
7	foto_produk	Varchar	50	Foto produk
8	deskripsi_produk	Text	-	Deskripsi produk
9	stok_produk	Int	-	Stok jumlah produk

5. Nama database :final_marketplace

Nama tabel : pembelian

Fungsi : untuk menyimpan data pembelian

Primary key : id_pembelian

Tabel 3.6 Tabel Pembelian.

No	Field	Tipe	Length	Contrait
1	id_pembelian	Int	-	<i>Primary key</i>
2	id_pembeli	Int	-	Id pembeli
3	id_toko	Int	-	Id toko
4	id_pengiriman	Int	-	Id pengiriman
5	distrik_toko	Varchar	50	Distrik toko
6	tanggal_pembelian	Date	-	Tanggal pembeian
7	total_pembelian	Int	-	Total harga pembelian
8	resi_pengiriman	Varchar	100	Resi pengiriman
9	total_berat	Int	-	Berat produk total
10	Provinsi	Varchar	50	Provinsi pengiriman
11	Distrik	Varchar	50	Alamat distrik
12	kode_pos	Varchar	10	Kode pos
13	Ekspedisi	Varchar	25	Jenis ekspedisi
14	Ongkir	Int	-	Ongkir pengiriman
15	Estimasi	Int	-	Estimasi pengiriman
16	status_pembelian	Varchar	50	Status pembelian

6. Nama database :final_marketplace

Nama tabel : kategori

Fungsi : untuk menyimpan data kategori produk

Primary key : id_kategori

Tabel 3.7 Tabel Kategori.

No	Field	Tipe	Length	Contrait
1	id_kategori	Int	-	<i>Primary key</i>
2	nama_ktegori	Varchar	50	username admin

7. Nama database :final_marketplace

Nama tabel : pengiriman

Fungsi : untuk menyimpan data pengiriman

Primary key : id_pengiriman

Tabel 3.8 Tabel Pengiriman.

No	Field	Tipe	Length	Contrait
1.	id_pengiriman	Int	-	<i>Primary key</i>
2.	status_pengiriman	Varchar	50	Status pengiriman

8. Nama database :final_marketplace

Nama tabel : pembayaran

Fungsi : untuk menyimpan data pembayaran

Primary key : id_pembayaran

Tabel 3.9 Tabel Pembayaran.

No	Field	Tipe	Length	Contrait
1.	id_pembelian	Int	-	Id pembelian
2.	id_pembayaran	Int	-	<i>Primary key</i>
3.	nama	Varchar	100	Nama pembeli
4.	bank	Enum	-	Nama bank
5.	jumlah	Int	-	Jumlah pembayaran
6.	tanggal	Date	-	Tanggal pembayaran
7.	bukti	varchar	50	Bukti pembayarn
8.	id_toko	Int	-	Id toko pembelian

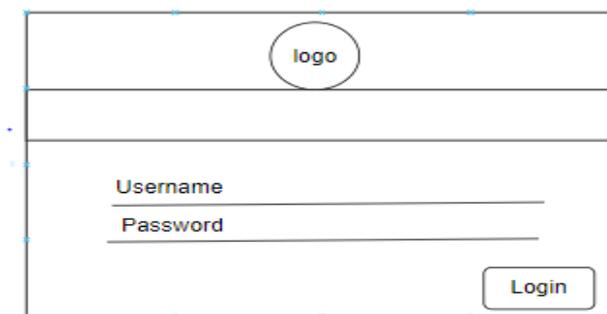
3.3.7 Rancangan Interface

Interface sistem diusulkan terdiri dari 3 (tiga) hak akses, yaitu *interface* sistem dengan hak akses masyarakat (pengguna), hak akses penjual (mahasiswa) dan *interface* sistem hak akses Admin. Sistem yang akan dibangun yang dipergunakan oleh semua hak akses berbasis Website.

a. Interface hak akses admin

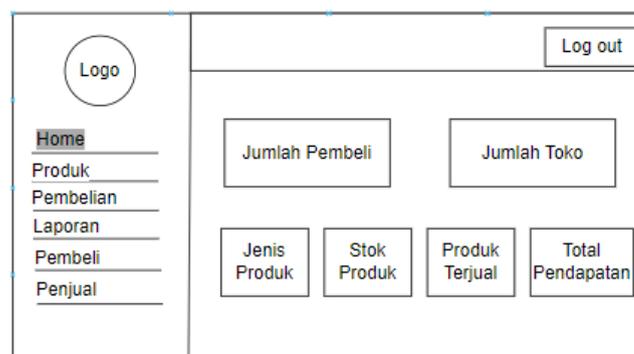
Perancangan *interface* sistem diusulkan dengan hak akses admin adalah sebagai berikut :

1. Halaman login admin



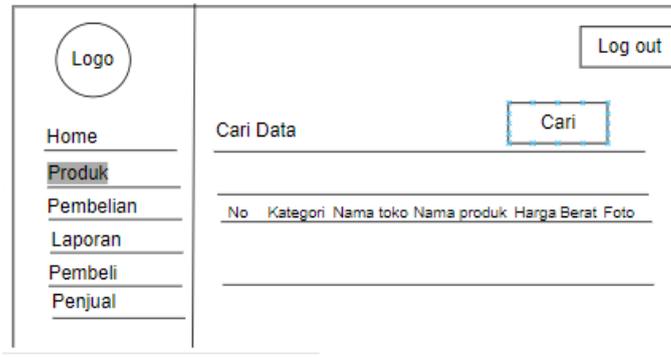
Gambar 3.18 Halaman Login.

2. Halaman Home Admin



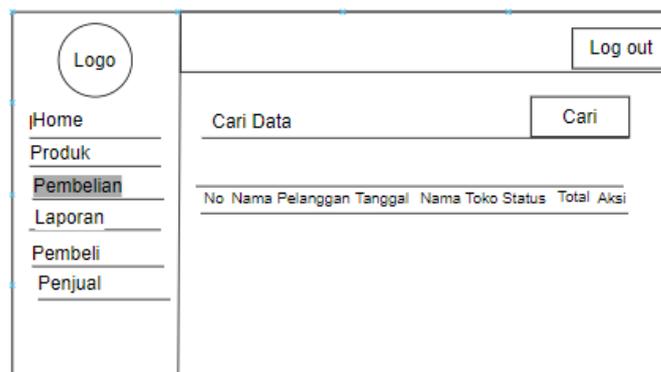
Gambar 3.19 Halaman Home.

3. Halaman Produk Admin



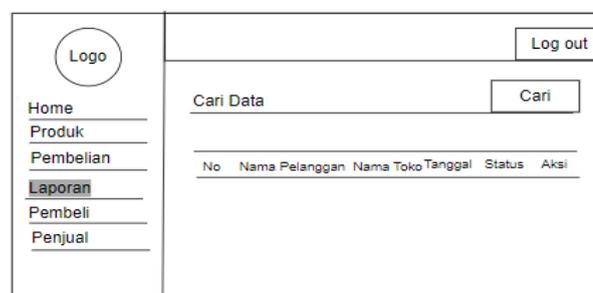
Gambar 3.20 Halaman Produk.

4. Halaman pembelian pada admin



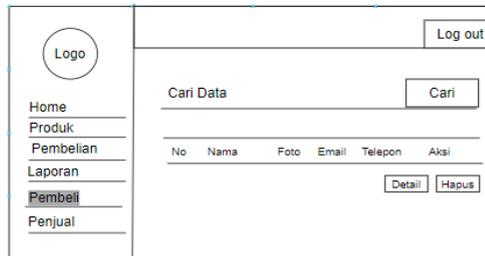
Gambar 3.21 Halaman Pembelian.

5. Halaman Laporan Admin



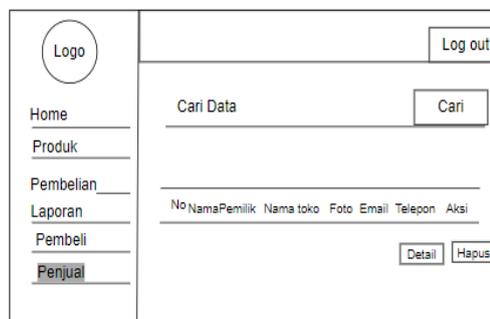
Gambar 3.22 Halaman Laporan.

6. Halaman Pembeli Admin



Gambar 3.23 Halaman Pembeli.

7. Halaman Penjual Admin

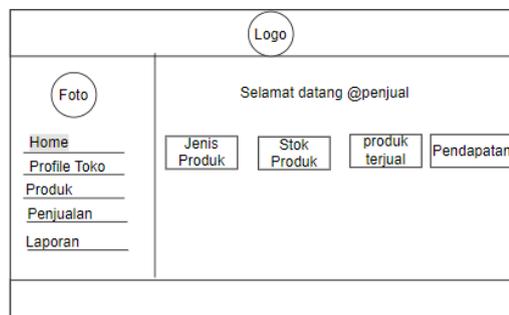


Gambar 3.24 Halaman Penjual.

b. Interface hak akses penjual

Perancangan *interface* sistem diusulkan dengan hak akses user adalah sebagai berikut :

1. Halaman Dashboard Toko



Gambar 3.25 Halaman Dashboard.

2. Halaman Profile Toko

The wireframe shows a page layout for a store profile. At the top center is a 'Logo' placeholder. On the left side, there is a vertical navigation menu with a 'Foto' placeholder at the top, followed by links for 'Home', 'profile toko', 'Produk', 'Penjualan', and 'Laporan'. The main content area is divided into two columns. The left column contains a 'Foto Profile' placeholder. The right column contains a form with three rows: the first row has labels 'Telp', 'Email', and 'Alamat'; the second row has labels 'Jenis Produk', 'Produk terjual', and 'Bergabung'; the third row has a label 'Produk' and three empty input boxes.

Gambar 3.26 Halaman Profile.

3. Halaman Produk Toko

The wireframe shows a page layout for store products. At the top center is a 'Logo' placeholder. On the left side, there is a vertical navigation menu with a 'Foto' placeholder at the top, followed by links for 'Home', 'Profile toko', 'produk', 'Penjualan', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Data Produk'. It features a 'Tambah data' button and a search bar with a 'cari' button. Below this is a table with columns: 'No', 'Kategori', 'nama Toko', 'Nama produk', 'Harga', 'foto', 'stok', and 'Aksi'. The 'Aksi' column contains three buttons: 'Hapus', 'ubah', and 'detail'.

Gambar 3.27 Halaman Produk.

4. Halaman Penjualan Toko

The wireframe shows a page layout for store sales. At the top center is a 'Logo' placeholder. On the left side, there is a vertical navigation menu with a 'Foto' placeholder at the top, followed by links for 'Home', 'Profile toko', 'produk', 'Penjualan', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Data Penjualan'. It features a search bar with a 'cari' button. Below this is a table with columns: 'No', 'Nama pembeli', 'nama Toko', 'Tanggal', 'Status', and 'Total'.

Gambar 3.28 Halaman Penjualan.

5. Halaman Laporan Penjualan

The screenshot shows a web interface for a sales report. At the top center is a circular 'Logo'. On the left side, there is a vertical menu with a 'Foto' icon at the top, followed by links for 'Home', 'Profile toko', 'produk', 'Penjualan', and 'Laporan' (which is highlighted). To the right of the menu, there are input fields for 'Tanggal' and 'Status', and a 'Download laporan' button. Below these is a table with columns: 'No', 'Nama pembeli', 'nama Toko', 'Status', 'Total', and 'Jumlah'. The table has two empty rows for data entry.

Gambar 3.29 Halaman Laporan.

c. Interface hak akses pembeli

Perancangan *interface* sistem diusulkan dengan hak akses user adalah sebagai berikut:

1. Halaman Login pembeli

The screenshot shows a login page. At the top center is a circular 'logo'. Below it is a form with two input fields: 'Username' and 'Password'. To the right of the 'Password' field is a 'Login' button. Below the form, there is a link that says 'Dont have account? Register Here'.

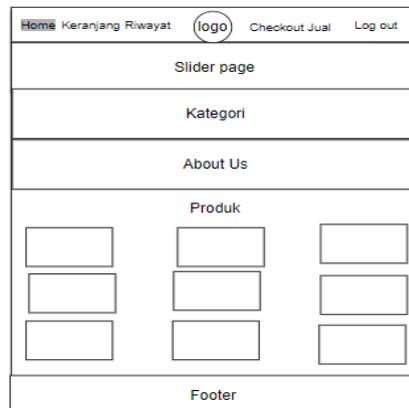
Gambar 3.30 Halaman Login.

2. Halaman Registrasi user

The screenshot shows a registration page titled 'Daftar'. It contains several input fields: 'Nama', 'Tanggal lahir', 'Email', 'password', 'alamat', 'Telephone', and 'foto'. There are two radio buttons for 'jenis kelamin' with labels 'pria' and 'wanita'. At the bottom left is a 'Daftar' button.

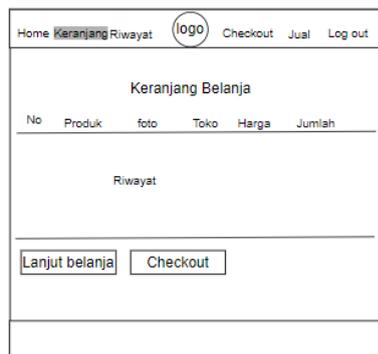
Gambar 3.31 Halaman Regitradi.

3. Halaman Home User



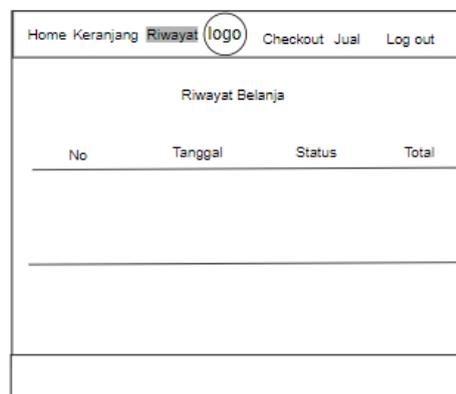
Gambar 3.32 Halaman Dashboard.

4. Halaman Keranjang User



Gambar 3.33 Halaman Keranjang.

5. Halaman Riwayat Belanja



Gambar 3.34 Halaman Riwayat.

6. Halaman Checkout

Home	Keranjang Riwayat	(logo)	Checkout	Jual	Log out	
No	Produk	Foto	Toko	Harga	Jumlah	Subharga
Total						
Nama	Telp		Alamat			
Pilih provinsi	nama provinsi		Nama kota			
Berat	ekspedisi		kode paet			
kode pos	harga pengiriman					
ongkir			<input type="button" value="Buat pesanan"/>			

Gambar 3.35 Halaman Checkout