

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Studi Pustaka

Studi pustaka diterapkan dengan melakukan penelaahan terhadap Jurnal, Buku dan Skripsi yang berupa informasi atau referensi perancangan *system* informasi media pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan berbasis *android*.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan teknik pengumpulan data secara Kuisisioner atau menanyakan pertanyaan secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan untuk memperoleh informasi mengenai wawasan dan pengetahuan tentang berbagai macam dunia stiker.

3. Observasi

Observasi dilakukan selama proses penelitian dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap sistem, dan dengan dilakukan observasi untuk memperoleh data dan informasi mengenai sistem yang dikembangkan secara *detail* dan akurat.

3.2 Analisa Kebutuhan Alat dan Bahan Penelitian

Alat penelitian merupakan bentuk pendukung dalam penelitian yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras sebagai berikut :

3.2.1 Perangkat Keras (*hardware*)

1. *Processor AMD Ryzen 3 3200U*
2. *RAM 4gb*
3. *Hardisk 1 terrabyte*
4. *VGA 2gb*

5. Monitor *portabel ultra slim IPS LCD display*
6. Mouse Logitech b20

3.2.2 Perangkat lunak (software)

Perangkat lunak minimum yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi *e-commerce* variasi mobil di berbasis *website* di bandar lampung adalah sebagai berikut :

1. *Visual Studio Code*
2. Bahasa Pemograman *PHP*
3. *MySQL Data Base*
4. *Astah Community*
5. *Corel Draw x7*

3.2.3 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan berupa data-data yang dibutuhkan untuk meng*Inputkan* fungsi dari sistem, berikut adalah kebutuhan fungsional:

3.2.3.1 Admin

Admin merupakan *actor* yang dapat mengelola, meng*Input*, serta memproses data-data sebagai berikut:

- a. Melakukan *login*
- b. Mengelola data *user* dan data *Reseller*
- c. Mengelola data transaksi, laporan produk.
- d. Mengelola Modul *Website* (Menu utama, Tampilan, Kategori dll)
- e. Mengelola Iklan, berita.
- f. *Edit Profile*
- g. *Logout*

3.2.3.2 User

User merupakan *actor* yang dapat melakukan akses *website e-commerce* variasi mobil sebagai berikut:

- a. Melakukan *login*
- b. Melakukan registrasi
- c. Informasi tampilan menu penjualan barang
- d. melakukan *Checkout*, Transaksi pembelian
- e. melakukan *Logout*

3.2.3.3 Reseller

Reseller merupakan *actor* yang dapat melakukan akses peng*Inputan* produk, dan sebagai penjual di*website E-commerce* Variasi Mobil sebagai berikut :

- a. melakukan *login*
- b. melakukan registrasi
- c. meng*Input* data toko penjual, produk, nomor rekening, keterangan
- d. mengelola transaksi penjualan kekonsumen
- e. mengelola data keuangan
- f. *edit Profile* data *Reseller*
- g. *Logout*

3.3 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan *non* fungsional merupakan kebutuhan ini tetapi sebagai pendukung, berikut adalah kebutuhan *non* fungsional:

1. Sistem yang dijalankan pada *web browser*.
2. Sistem memiliki fungsi responsive pada perangkat laptop.
3. Sistem mampu memberikan akses dalam bentuk *level Management user*.

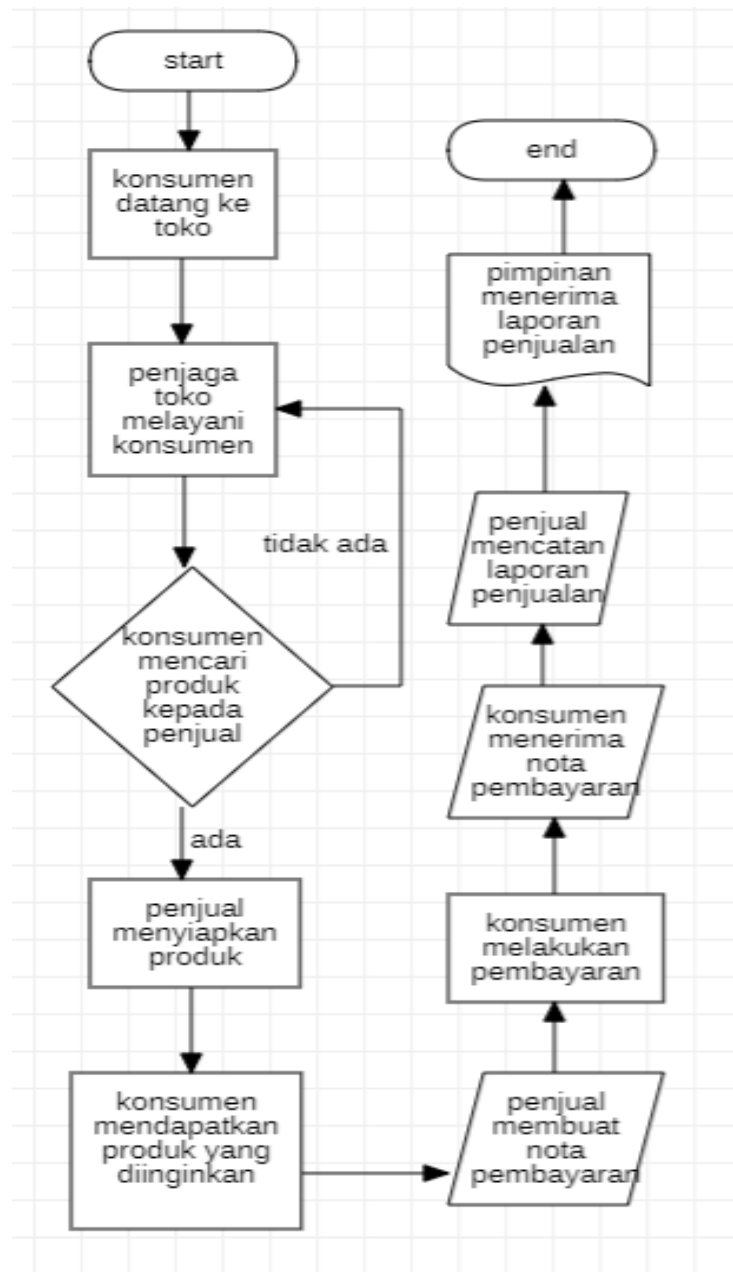
3.4 Membangun Mock-Up/ Perancangan Sistem

Perancangan dilakukan dengan menggunakan *diagram Unified Modelling Language* yang terdiri dari use case *diagram*, activity *diagram*, sequence *diagram* dan class *diagram* yang akan mendeskripsikan proses suatu interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem yang akan dibuat, dengan membuat perancangan tersebut akan mempermudah mendefinisikan proses bisnis yang akan dibuat

nantinya dan juga dengan membuat perancangan sistem ini diharapkan lebih efektif dan efisien untuk pembaca memahami alur dari proses sistem yang ingin dibuat.

3.4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

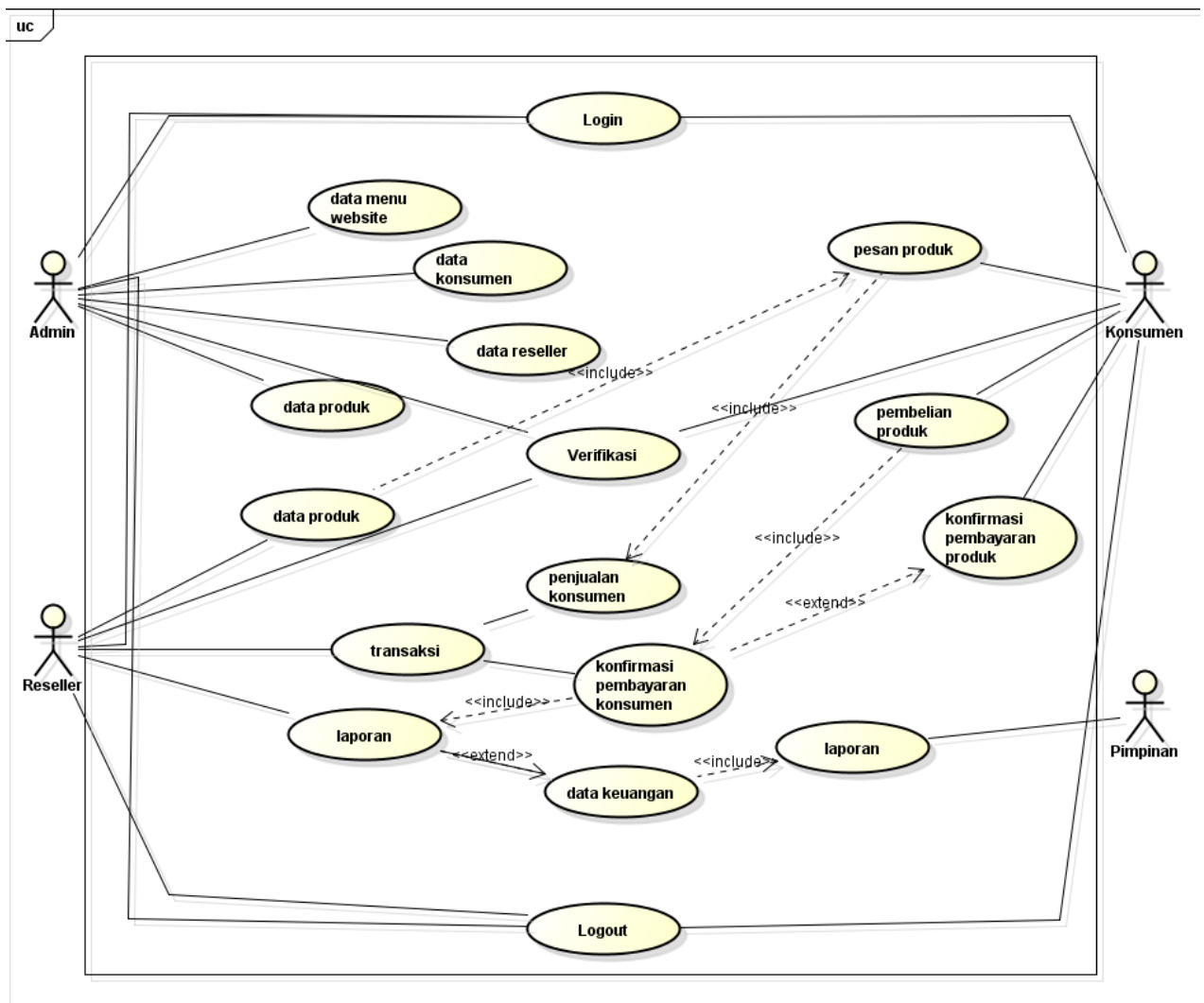
Analisis sistem yang berjalan digambarkan dalam bentuk bagan alur dokumen menggunakan *flowchart*, sehingga dapat dipahami permasalahan sesuai alur mulai hingga selesai, berikut adalah analisis sistem berjalan pada Gambar 3.2:



Gambar 3. 1 *Flowchart* Analisis Sistem Berjalan

3.4.2 Gambaran umum sistem Usulan

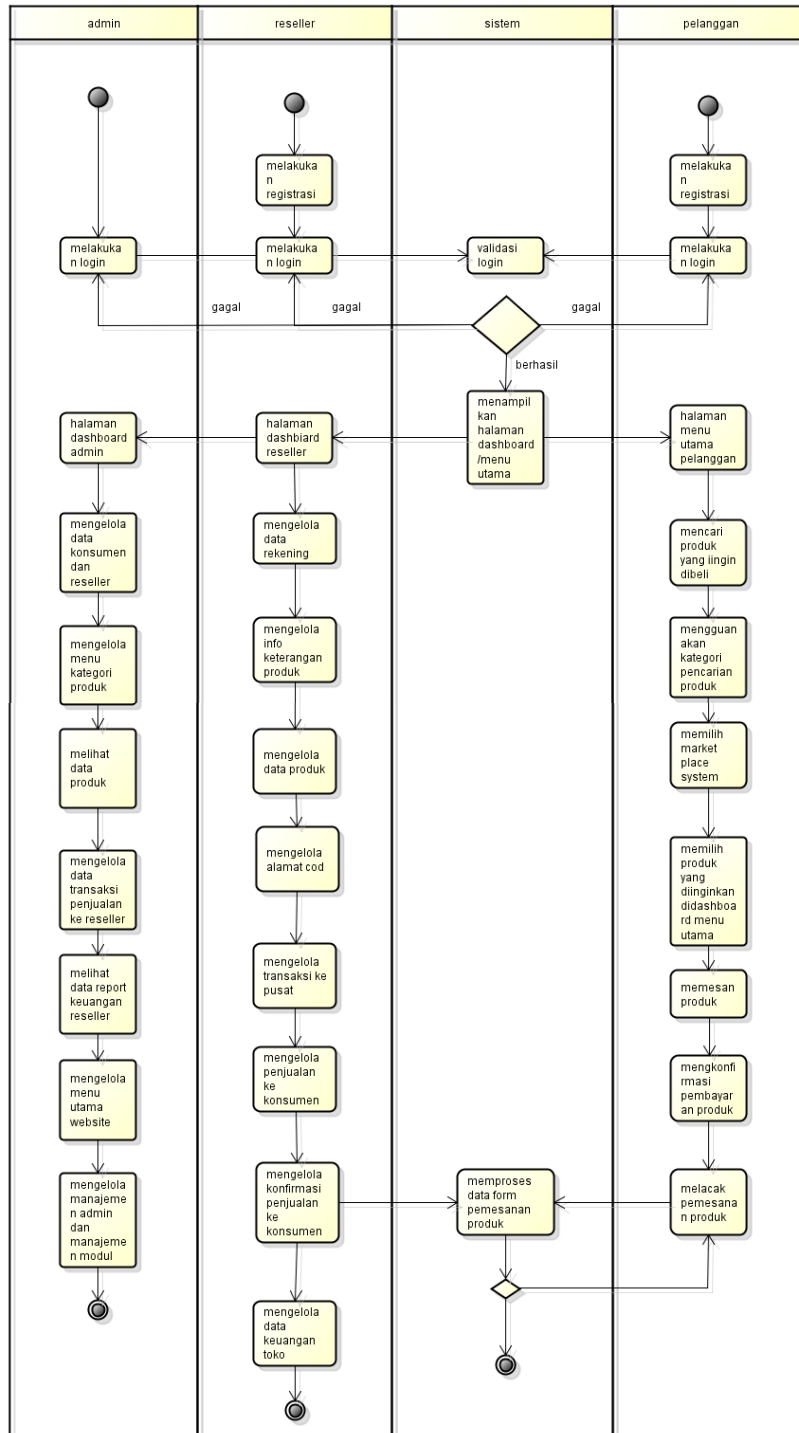
Use case diagram berjalan merupakan pemodelan untuk menggambarkan alur sistem berjalan atau proses bisnis pada sistem yang akan dibangun, proses bisnis tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.2 :



Gambar 3. 2 Analisis Sistem Berjalan

3.4.3 Activity Diagram Sistem Usulan

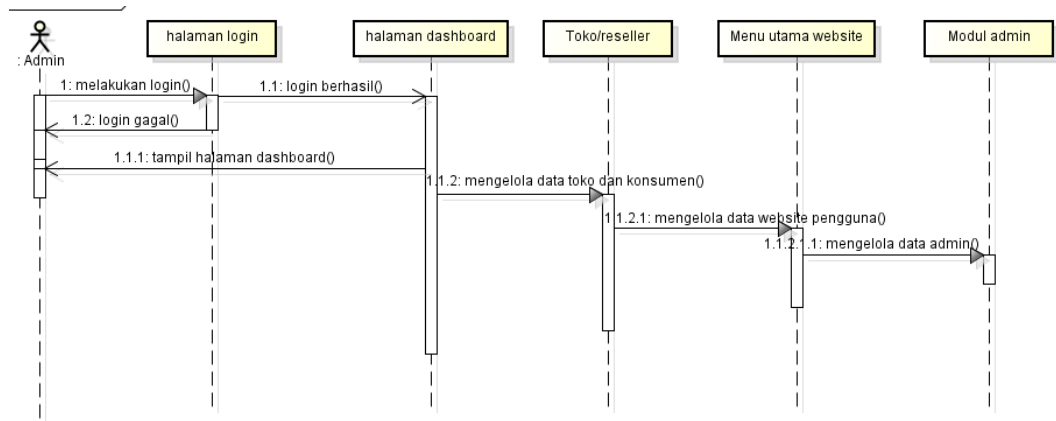
Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Activity diagram* seperti pada gambar 3.3 berikut :



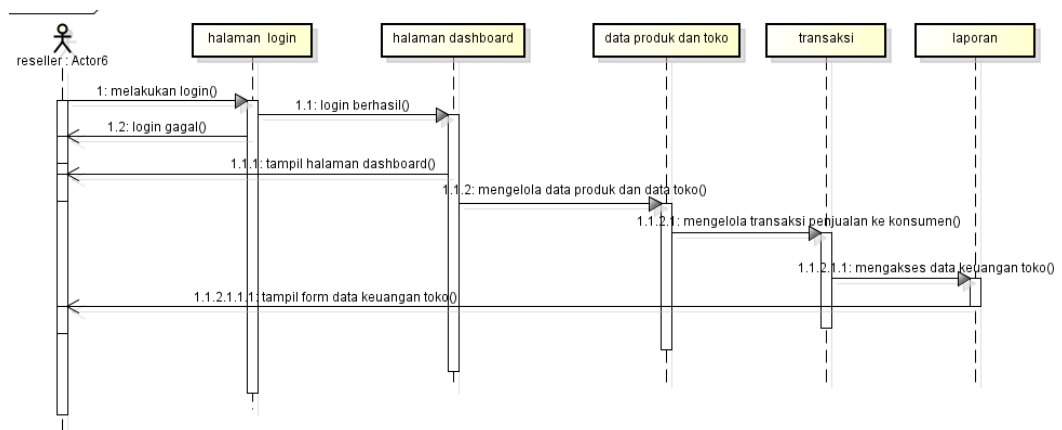
Gambar 3.3 Activity Diagram

3.4.4 Sequence Diagram Sistem Usulan

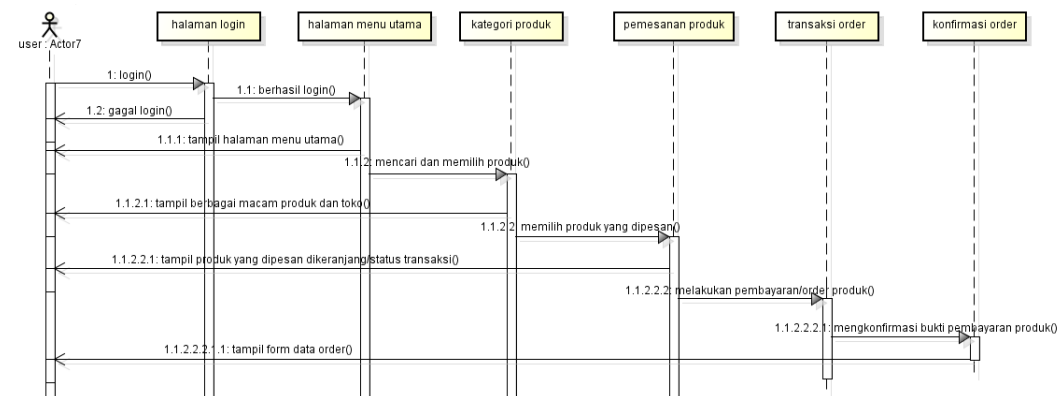
Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *sequence diagram* pada gambar 3.4, gambar 3.5, dan gambar 3.6 berikut :



Gambar 3. 4 *Sequence Diagram Admin*



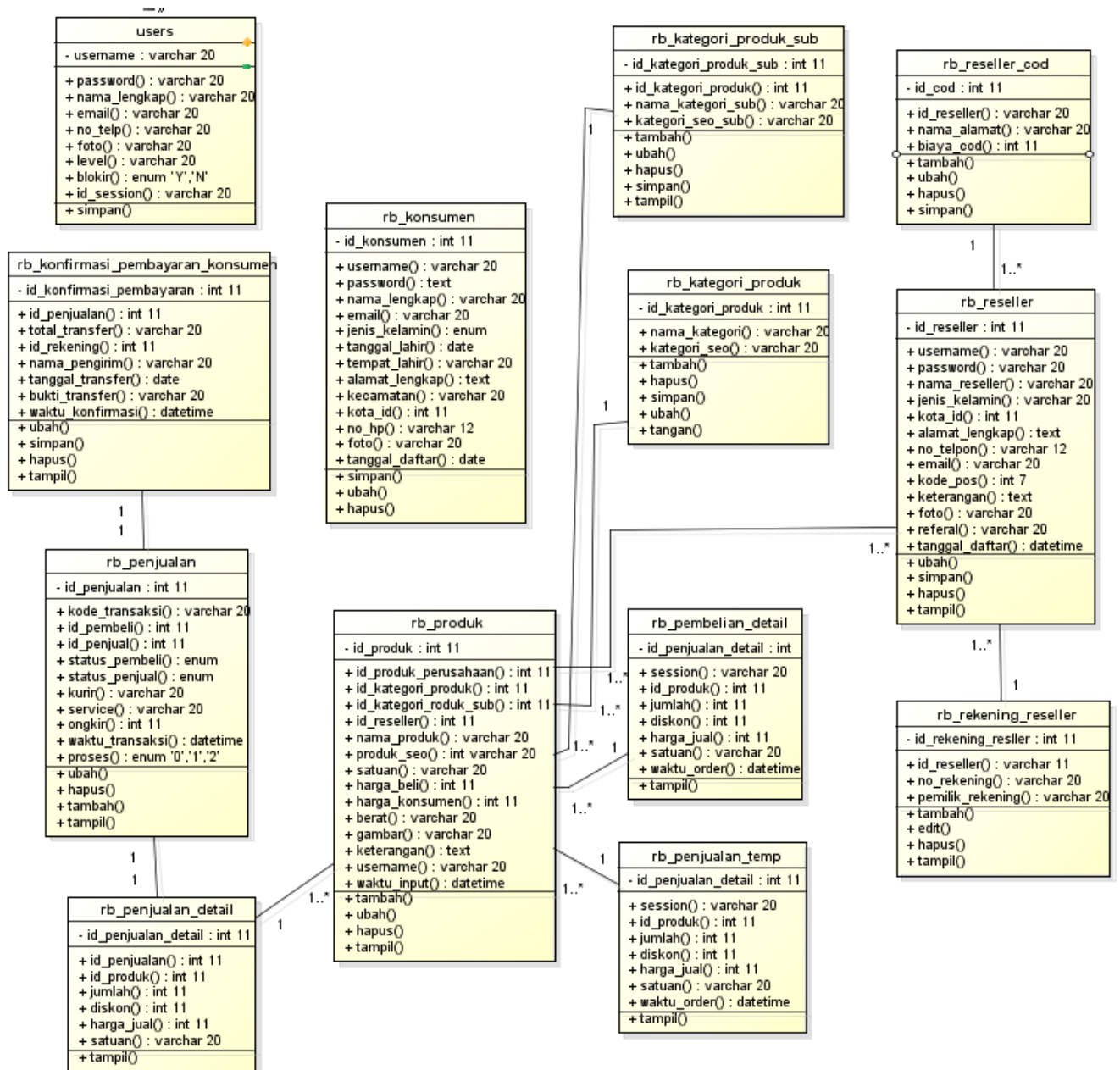
Gambar 3. 5 *Sequence Diagram Reseller*



Gambar 3. 6 *Sequence diagram konsumen*

3.4.5 Class Diagram Sistem Usulan

Adapun desain sistem yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan rancangan *class diagram* yang saling terhubung yang terdapat 13 *class* yang saling terkait, berikut ini adalah *class diagram* pada gambar 3.7 berikut:



Gambar 3.7 Sequence diagram

3.5 Kamus Data

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ada beberapa kebutuhan *system* dan database yang akan digunakan untuk menyimpan semua aktifitas yang dilakukan untuk melakukan transaksi/pemesanan baru. Adapun kebutuhan tabel yang digunakan untuk membangun sistem.

3.5.1 Tabel Admin

Nama Tabel : *Users*
Kunci Utama (Primary Key) : *username**
Kunci Tamu (Foreign Key) : -

Tabel 3. 1 Tabel *Admin/Users*

Field Name	Type	Size	Description
<i>username</i>	varchar	20	<i>username</i>
password	varchar	20	password
nama_lengkap	varchar	20	nama lengkap
email	varchar	20	email
no_telp	varchar	20	nomor telepon
foto	varchar	20	foto
level	varchar	20	level Admin
blokir	enum	('Y', 'N')	blokir kata negatif
id_session	varchar	20	id session

3.5.2 Tabel Konsumen

Nama Tabel : *rb_konsumen*
Kunci Utama (Primary Key) : *id konsumen**
Kunci Tamu (Foreign Key) : -

Tabel 3. 2 Tabel Konsumen

Field Name	Type	Size	Description
id_konsumen	int	11	id konsumen
<i>username</i>	varchar	20	<i>username</i> konsumen
password	text	0	password
nama_lengkap	varchar	20	nama lengkap konsumen
email	varchar	20	email
jenis_kelamin	enum	('Laki-laki', 'Perempuan')	jenis kelamin
tanggal_lahir	date	0	tanggal lahir

tempat_lahir	varchar	20	tempat lahir
alamat_lengkap	text	0	alamat lengkap
kecamatan	varchar	20	kecamatan
kota_id	int	11	id kota
no_hp	varchar	12	nomor hp
foto	varchar	20	foto profil
tanggal_daftar	date	0	tanggal daftar

3.5.3 Tabel Reseller

Nama Tabel : rb_reseller
 Kunci Utama (*Primary Key*) : id_reseller*
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : -

Tabel 3. 3 Tabel *Reseller/Toko*

Field Name	Type	Size	Description
id_reseller	int	11	id reseller/toko
username	varchar	20	user name
password	varchar	20	password
nama_reseller	varchar	20	nama toko
jenis_kelamin	varchar	20	jenis kelamin
kota_id	int	11	id kota
alamat_lengkap	text	0	alamat lengkap
no_telpon	varchar	12	nomor telpon
email	varchar	20	email
kode_pos	int	7	kode pos
keterangan	text	0	keterangan produk
foto	varchar	20	foto profil
referral	varchar	20	referral
tanggal_daftar	datetime	0	tanggal daftar

3.5.4 Tabel Produk

Nama Tabel : rb_produk
 Kunci Utama (*Primary Key*) : id_produk*
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : 1. Id_kategori_produk
 2. id_kategori_sub
 3. id_reseller

Tabel 3. 4 Tabel Produk

Field Name	Type	Size	Description
id_produk	int	11	id produk
id_kategori_produk	int	11	id kategori produk
id_Kategori_sub	int	11	id kategori <i>sub</i> produk
id_reseller	int	11	id <i>reseller</i> /toko
nama_produk	varchar	20	nama produk
produk_seo	varchar	20	produk_seo
satuan	varchar	20	satuan
harga_beli	int	11	harga beli
harga_reseller	int	11	harga toko
harga_konsumen	int	11	harga konsumen
berat	varchar	20	berat produk
gambar	varchar	20	gambar produk
keterangan	text	0	keterangan produk
username	varchar	20	username toko
waktu_Input	datetime	0	waktu <i>Input</i>

3.5.5 Tabel Kategori Produk

Nama Tabel	: rb_kategori_produk
Kunci Utama (<i>Primary Key</i>)	: id kategori produk*
Kunci Tamu (<i>Foreign Key</i>)	: -

Tabel 3. 5 Tabel Kategori Produk

Field Name	Type	Size	Description
id_kategori_produk	int	11	id kategori produk
nama_kategori	varchar	20	nama kategori
kategori_seo	varchar	20	kategori seo

3.5.6 Tabel Kategori *Sub* Produk

Nama Tabel	: rb_kategori_produk_sub
Kunci Utama (<i>Primary Key</i>)	: id kategori produk <i>sub</i> *
Kunci Tamu (<i>Foreign Key</i>)	: id kategori produk

Tabel 3. 6 Tabel Kategori *sub* produk

Field Name	Type	Size	Description
id_kategori_produk_sub	int	11	id kategori produk sub
id_kategori_produk_sub	int	11	id kategori produk
nama_kategori_sub	varchar	20	nama kategori sub
kategori_seo_sub	varchar	20	kategori seo sub

3.5.7 Tabel Alamat *Cod Reseller*

Nama Tabel : *rb_reseller_cod*
 Kunci Utama (*Primary Key*) : *id_cod**
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : *id_reseller*

Tabel 3. 7 Tabel Alamat *Cod Reseller*

Field Name	Type	Size	Description
id_cod	int	11	id cod
id_reseller	int	11	id toko/reseller
nama_alamat	varchar	20	nama alamat
biaya_cod	int	11	biaya cod

3.5.8 Tabel Rekening *Reseller*

Nama Tabel : *rb_rekening_reseller*
 Kunci Utama (*Primary Key*) : *id rekening reseller**
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : *id reseller*

Tabel 3. 8 Tabel Rekening *Reseller*

Field Name	Type	Size	Description
id_rekening_reseller	int	11	id rekening reseller/toko
id_reseller	int	11	id reseller
nama_bank	varchar	20	nama bank
no_rekening	varchar	20	nomor rekening toko
pemilik_rekening	varchar	120	nama pemilik rekening toko

3.5.9 Tabel Pembelian Konsumen

Nama Tabel : rb_pembelian
Kunci Utama (*Primary Key*) : id pembelian*
Kunci Tamu (*Foreign Key*) :

Tabel 3. 9 Tabel Pembelian Konsumen

Field Name	Type	Size	Description
id_pembelian	int	11	id pembelian
kode_pembelian	varchar	20	kode pembelian
waktu_beli	datetime	0	waktu beli

3.5.10 Tabel Pembelian Detail Konsumen

Nama Tabel : rb_pembelian_detail
Kunci Utama (*Primary Key*) : id pembelian detail*
Kunci Tamu (*Foreign Key*) : 1. Id pembelian, 2. Id produk

Tabel 3. 10 Tabel Pembelian Detail Konsumen

Field Name	Type	Size	Description
id_pembelian_detail	int	11	id pembelian detail
id_pembelian	int	11	id pembelian
id_produk	int	11	id produk
harga_Pesan	int	11	harga pesan
jumlah_pesan	int	11	jumlah pesan
satuan	varchar	20	satuan produk

3.5.11 Tabel Penjualan

Nama Tabel : rb_penjualan
Kunci Utama (*Primary Key*) : id penjualan*
Kunci Tamu (*Foreign Key*) : 1. Id pembeli, 2.id penjual

Tabel 3. 11 Tabel Penjualan

Field Name	Type	Size	Description
id_penjualan	int	11	id penjualan
kode_transaksi	varchar	20	kode transaksi
id_pembeli	int	11	id pembeli
id_penjual	int	11	id penjual

status_pembeli	enum	('reseller','konsumen')	status pembeli
status_penjual	enum	('Admin','reseller')	status penjual
kurir	varchar	20	kurir
service	varchar	20	service
ongkir	int	11	ongkir
waktu_transaksi	datetime	0	waktu transaksi
proses	enum	('0','1','2')	proses

3.5.12 Tabel Penjualan Detail

Nama Tabel : rb_penjualan_detail
 Kunci Utama (*Primary Key*) : id penjualan detail*
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : 1. Id penjualan, 2. Id produk

Tabel 3. 12 Tabel Penjualan Detail

Field Name	Type	Size	Description
id_penjualan_detail	int	11	id penjualan detail
id_penjualan	int	11	id penjualan
id_produk	int	11	id produk
jumlah	int	11	jumlah produk
diskon	int	11	diskon produk
harga_jual	int	11	harga jual produk
satuan	varchar	20	satuan produk

3.5.13 Tabel Konfirmasi Pembayaran Konsumen

Nama Tabel : rb_konfirmasi_pembayaran
 Kunci Utama (*Primary Key*) : id konfirmasi pembayaran*
 Kunci Tamu (*Foreign Key*) : 1. Id penjualan, 2. Id rekening reseller

Tabel 3. 13 Tabel Konfirmasi Pembayaran Konsumen

Field Name	Type	Size	Description
id_konfirmasi_pembayaran	int	11	id konfirmasi pembayaran
id_penjualan	int	11	id penjualan
total_transfer	varchar	20	total transfer
id_rekening_reseller	int	11	id rekening
nama_pengirim	varchar	20	nama pengirim

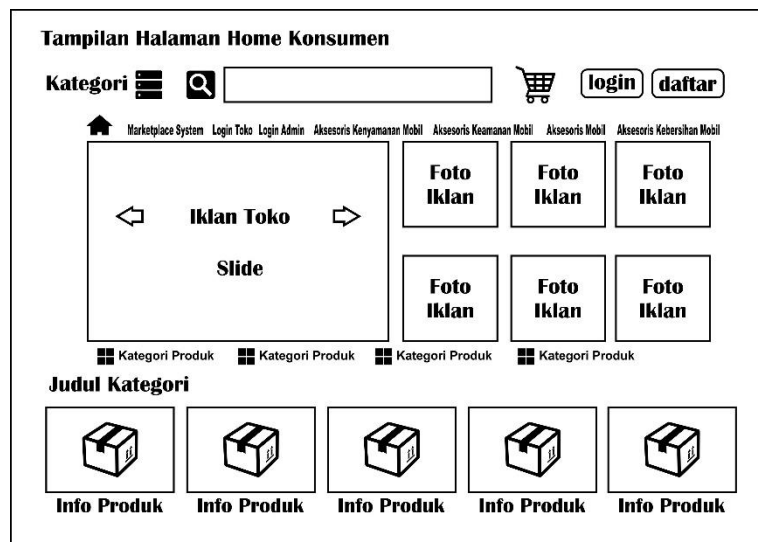
tanggal_transfer	date	0	tanggal transfer
bukti_transfer	varchar	20	foto bukti transfer
waktu_konfirmasi	datetime	0	waktu konfirmasi

3.6 Rancangan Tampilan Program

Rancangan tampilan program merupakan gambaran sistem yang akan dibangun pada sistem *e-commerce* variasi mobil di bandar lampung, adapun tampilan sebagai berikut :

a. Rancangan *Interface* Menu Utama

Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi tampilan produk dan juga informasi berbagai macam toko yang menjual produk didalam *website* ini, didalam halaman menu utama dalam *website* ini juga tersedia untuk menampilkan iklan produk masing-masing toko dan produk yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar 3. 8 *Interface* Halaman Utama

b. Rancangan *Interface* Menu Pendaftaran Konsumen dan Penjual/*Reseller*

Form pendaftaran yang dirancang dengan satu halaman pendaftaran antara konsumen dan penjual untuk memudahkan konsumen dan penjual dalam melakukan pendaftaran akun untuk melakukan pemesanan dan penjualan produk

yang tertera dalam *website*. Konsumen dan penjual bias langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui *form* pendaftaran di halaman utama *website* dengan syarat dan ketentuan yang berlaku didalam *form* pendaftaran. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Gambar 3. 9 *Interface* Menu Pendaftaran Konsumen

c. Rancangan *Interface* Halaman Transaksi/Pembelian Pemesanan Konsumen

Halaman pembelian produk konsumen adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan transaksi pemesanan produk yang ingin dibeli oleh konsumen. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Gambar 3. 10 *Interface* Halaman Pembelian produk

- d. Rancangan *Interface* Halaman Transaksi Pembayaran Produk oleh Konsumen
- Halaman transaksi pembayaran produk oleh konsumen adalah halaman yang berisikan informasi total harga dengan digabungkan total jasa pengirim dan total bayar yang harus dibayar oleh konsumen. Adapun tampilan sebagai berikut :

Gambar 3. 11 *Interface* Transaksi Informasi Pembayaran Produk oleh Konsumen

- e. Rancangan *Interface* Halaman Konfirmasi Pembayaran Produk oleh Konsumen
- Halaman Konfirmasi pembayaran konsumen adalah halaman dimana konsumen melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi data produk yang telah dipesan dan mengupload foto bukti pembayaran transfer yang sudah dibayar oleh konsumen, dengan memasukan *Id* transaksi yang sudah diberikan oleh manufaktur detail yang ada dihalaman *tracking order* dan juga konsumen mentransfer pembayaran melalui bank toko yang produknya sudah dibeli oleh konsumen tersebut, maka pada halaman konfirmasi pembayaran produk ini memiliki fungsi untuk proses atau tidak produk tersebut akan dilakukan oleh penjual/*reseller* karena data transaksi ini akan ditampilkan dihalaman *reseller*.

Tampilan Konfirmasi Pembayaran Pesanan Konsumen

Kategori

Marketplace System Login Toko Login Admin Aksesoris Kenyamanan Mobil Aksesoris Keamanan Mobil Aksesoris Mobil Aksesoris Kebersihan Mobil

KONFIRMASI PEMBAYARAN PESANAN ANDA

No Invoice

Total

Transfer Ke

Nama Pengirim

Nama Barang

Kategori Barang

Tanggal Transfer

Bukti Transfer

Gambar 3. 12 *Interface* Konfirmasi Pembayaran Konsumen

f. Rancangan *Interface* Pemesanan Detail/Faktur Konsumen

Halaman ini adalah halaman yang menampilkan data pesanan konsumen apakah produk tersebut diproses/pending/konfirmasi yang dilakukan oleh *reseller*. Adapun Tampilannya sebagai berikut :

Tampilan Detail/Faktur Pesanan Konsumen

Kategori

Marketplace System Login Toko Login Admin Aksesoris Kenyamanan Mobil Aksesoris Keamanan Mobil Aksesoris Mobil Aksesoris Kebersihan Mobil

DETAIL PESANAN ANDA

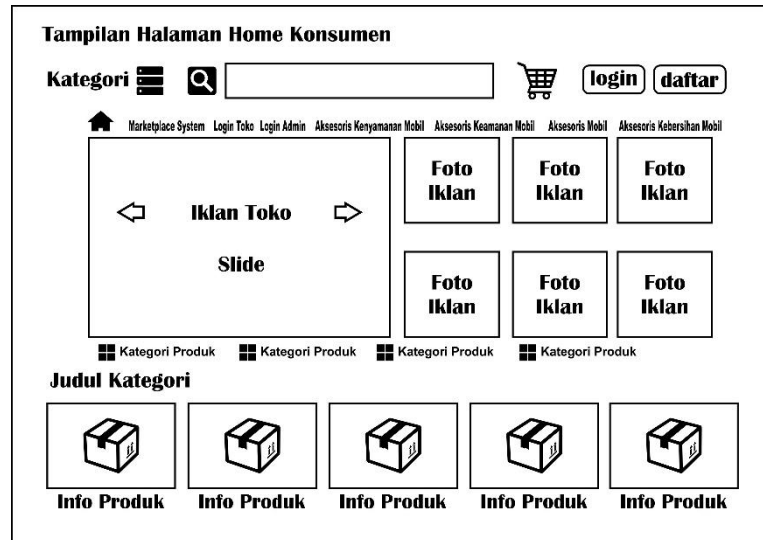
Foto Produk	Nama Produk	Rp.0 ,-	Pengirim No Telepon Alamat
	Qty, Harga/unit berat		
Berat		gram	Penerima No Telepon Alamat
Jasa Pengirim			
Total		Rp.0 ,-	
Sub Total		Rp.0 ,-	

Proses/Pending/Konfirmasi

Gambar 3. 13 *Interface* Faktur/Detail Pemesanan Produk Konsumen

- g. Rancangan Tampilan yang Diakses Konsumen Utama *E-commerce* Variasi Mobil di Bandar Lampung.

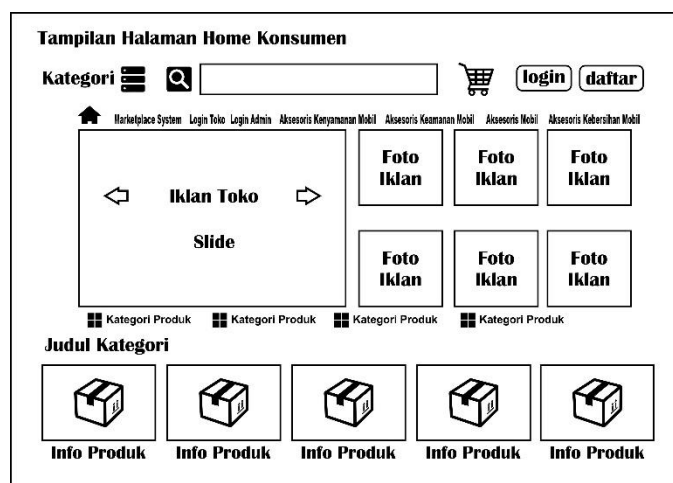
Tampilan Pertama yang akan diakses oleh konsumen adalah halaman utama dari *website e-commerce* variasi mobil, konsumen harus melakukan *login*/daftar untuk melakukan proses bisnis yang diinginkan oleh konsumen. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar 3. 14 Interface Halaman Utama Konsumen

- h. Rancangan Tampilan Halaman *Login* Konsumen

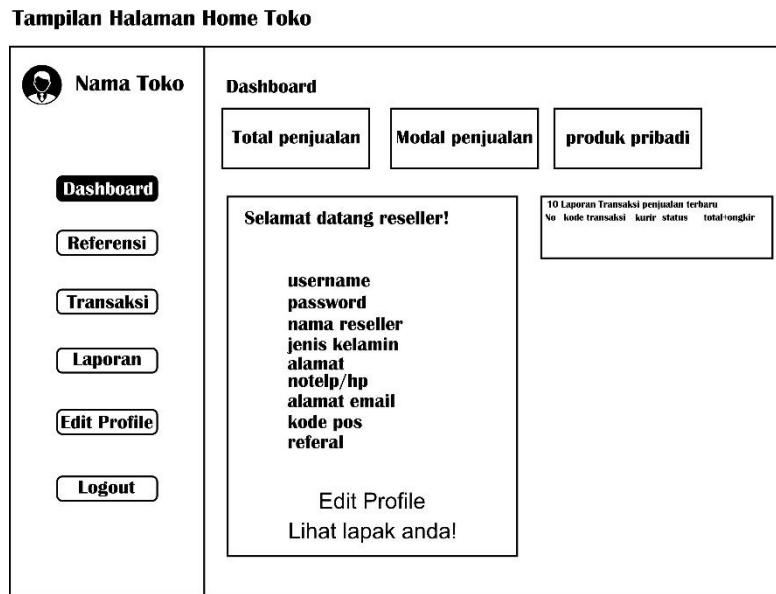
Halaman *login* adalah halaman yang diakses oleh konsumen untuk melakukan proses bisnis dan bertransaksi untuk membeli produk yang diinginkan oleh konsumen. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar 3. 15 Interface Halaman *Login* Konsumen

i. Rancangan Tampilan Halaman Utama *Reseller*

Halaman Utama *Reseller* adalah halaman yang berisikan banyak fitur terutama *dashboard* yang berisikan data *website* yang ditampilkan, laporan transaksi dan data toko, serta banyak fitur lain yang mempunyai masing-masing fungsi. Adapun tampilannya sebagai berikut :

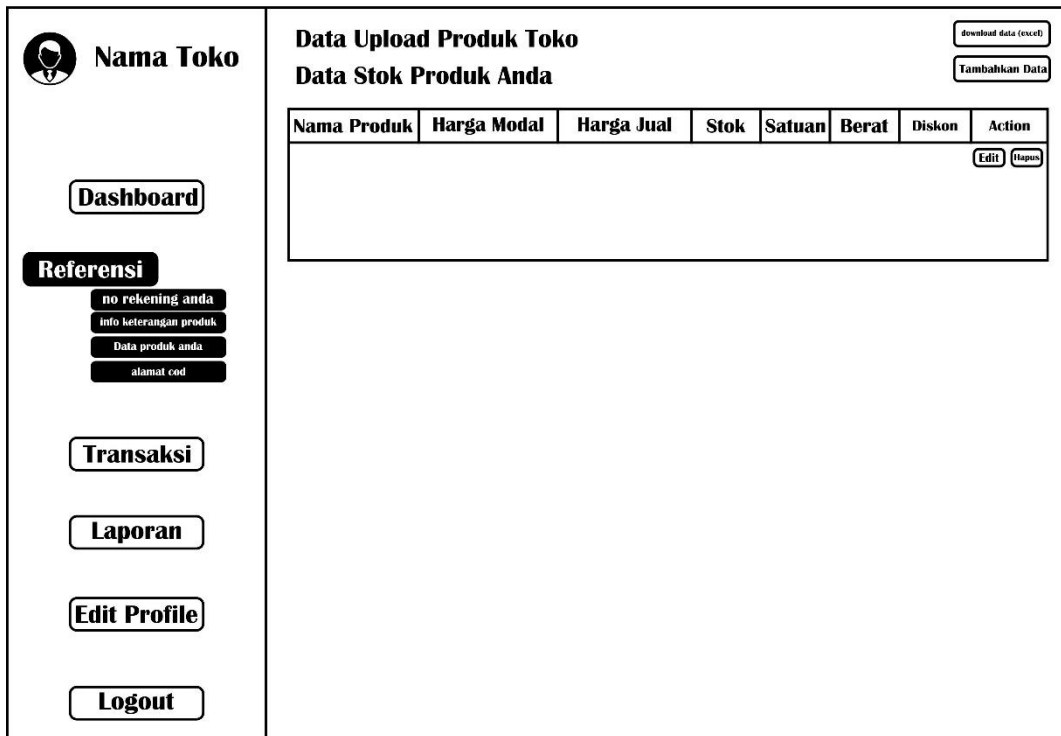


Gambar 3. 18 *Interface* Halaman Utama *Reseller*/Toko

j. Rancangan Tampilan Halaman Referensi

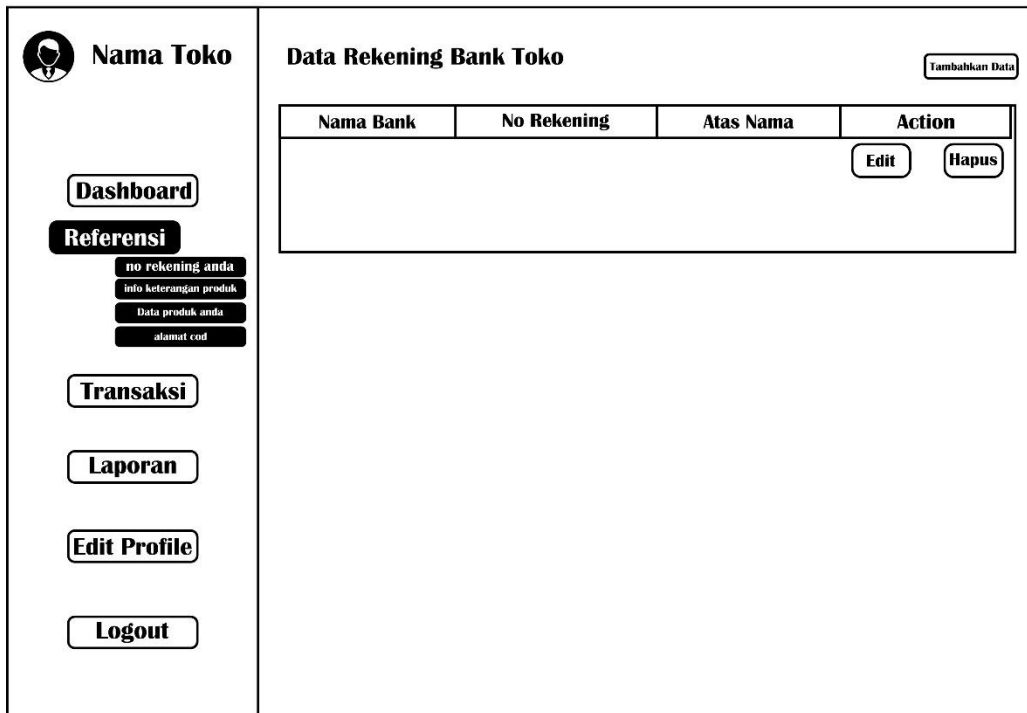
Halaman Referensi merupakan halaman yang memuat *sub* fitur lagi yang berisikan tentang data produk, data rekening toko. Halaman referensi ini akan berfungsi sebagai menambahkan data rekening/mengolah data rekening dan juga bisa mengolah data produk toko yang dijual oleh toko, pada halaman referensi ini terdapat data *stok* produk pribadi dan bisa mengedit kembali data produk yang sudah diupload di *e-commerce* variasi mobil dan bisa menghapus produk yang *stok* sudah habis atau tidak ada lagi, halaman referensi ini sangat penting bagi *reseller* karena halaman fitur referensi merupakan inti dari proses bisnis penjualan yang dilakukan oleh *reseller*. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Tampilan Fitur Referensi Toko



Gambar 3. 19 *Interface* Halaman Data Produk pada Fitur Referensi Toko

Tampilan Fitur Referensi Toko

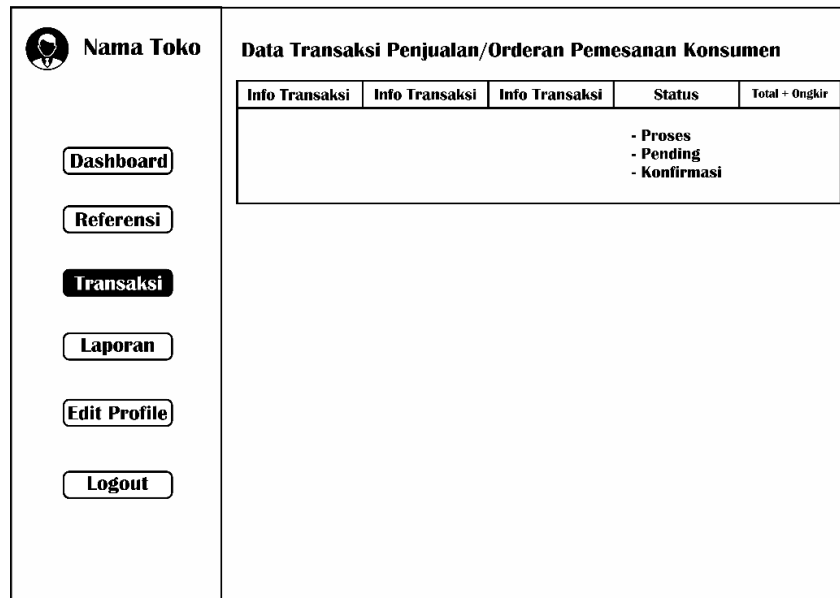


Gambar 3. 20 *Interface* Halaman Data Rekening Toko/Reseller pada Fitur Referensi Toko

k. Rancangan Tampilan Halaman Fitur Transaksi *Reseller*

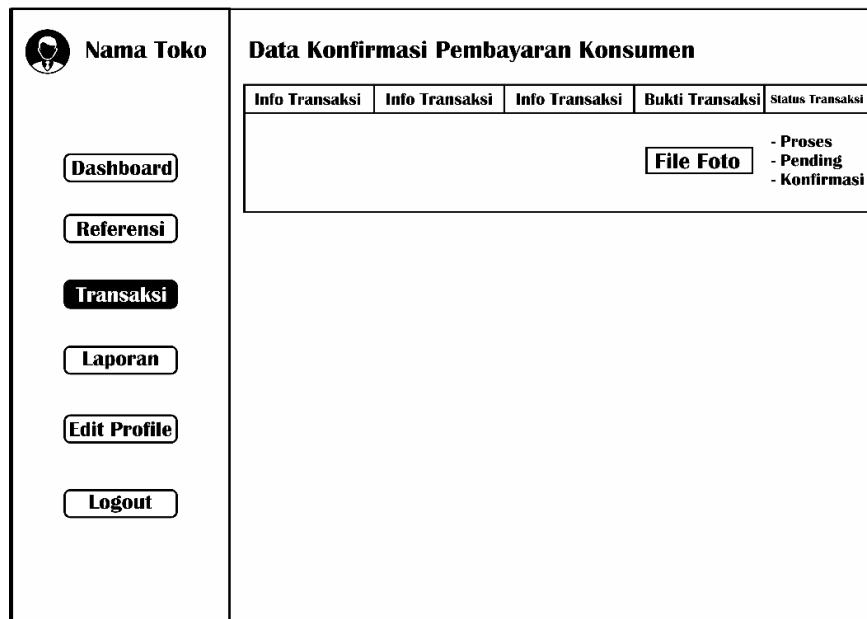
Halaman fitur transaksi *reseller* adalah halaman yang berisi proses bisnis penjualan *reseller* dengan adanya 2 *sub* fitur yaitu : 1. Data transaksi penjualan konsumen dan juga 2. Data konfirmasi pembayaran konsumen yang mana dua *sub* fitur itu memiliki masing-masing fungsi informasi yang penting untuk ditampilkan pada halaman toko penjual. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Tampilan Halaman Fitur Transaksi Toko



Gambar 3. 21 *Interface* Tampilan Fitur Transaksi Data Transaksi Penjualan Konsumen

Tampilan Halaman Fitur Transaksi Toko



Gambar 3. 22 *Interface* Tampilan Fitur Transaksi Data Konfirmasi Pembayaran Konsumen

l. Rancangan Tampilan *Login Admin*

Halaman tampilan *login Admin* adalah halaman pertama yang harus diakses oleh *Admin* untuk bisa masuk ke halaman *website Admin*. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Admin Login

silahkan isi form dibawah ini

Remember

Gambar 3. 23 *Interface Halaman Login Admin*

k. Rancangan Tampilan Halaman Utama *Admin*

Halaman utama *Admin* adalah halaman utama yang akan diakses oleh *Admin* setelah melakukan *login*, halaman utama *Admin* mempunyai beberapa fitur dan *dashboard* yang akan dimunculkan di halaman utama *Admin* yang berisikan data serta grafik kunjungan *Admin*. Adapun tampilannya sebagai berikut :

Tampilan Halaman Home Admin

<p> Nama Admin</p> <p><input type="button" value="Dashboard"/></p> <p>Data Admin</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="button" value="Data Konsumen"/><input type="button" value="Data Toko"/><input type="button" value="Kategori Produk"/><input type="button" value="Kategori sub"/><input type="button" value="Data Produk"/> <p>Menu Utama</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="button" value="Identitas Website"/><input type="button" value="Menu Website"/> <p>Modul Iklan</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="button" value="Iklan"/> <p>Modul Web</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="button" value="Edit Website"/> <p><input type="button" value="Model Users"/></p> <p><input type="button" value="Edit Profile"/></p> <p><input type="button" value="Logout"/></p>	<p style="text-align: center;">Tampilan Halaman Data Admin <input type="button" value="Tambahkan Data"/></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"><thead><tr><th style="width: 25%;">Info Data</th><th style="width: 25%;">Info Data</th><th style="width: 25%;">Info Data</th><th style="width: 25%;">Info Data</th><th style="width: 20%;">Action</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td style="text-align: center;"><input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td></tr></tbody></table>	Info Data	Info Data	Info Data	Info Data	Action					<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
Info Data	Info Data	Info Data	Info Data	Action							
				<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>							

Gambar 3. 24 *Interface Halaman Utama Admin*