

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain sebagai berikut :

3.1.1 Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan salah satu usaha secara sistematis, untuk mengumpulkan informasi yang kita butuhkan, yaitu dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak perusahaan yang dapat dijadikan sumber data yang relevan dengan penelitian. Tujuan dari wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan lengkap, untuk menyusun sistem yang baru agar sesuai dengan kebutuhan sistem. Responden survei termasuk lima pemilik toko di berbagai UMKM tapis, yaitu Bapak Sony selaku pemilik toko D'Ija Gallery & Studio, Bapak Abdurrahman Syahab selaku Pemilik Toko Tapisku, Ibu Alyn selaku Pemilik Toko Alyn Tapis, Bapak Andri selaku Karyawan Toko Ruwa Jurai, Nisa selaku Karyawan Toko Sami Sutera

3.1.2 Pengamatan (*observasi*)

Pengamatan dilakukan secara langsung pada perusahaan dengan mengamati kegiatan yang terjadi, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang akan digunakan dan dibutuhkan dalam penelitian dalam mendapatkan gambaran secara langsung. Penelitian ini dilakukan di lima UMKM tapis di Bandar Lampung, yaitu Toko D'Ija Gallery & Studio, Tapisku, Alyn Tapis, Ruwa Jurai dan Sami Sutera, data dikumpulkan selama lima bulan dari Oktober hingga Februari dari 2023-2024.

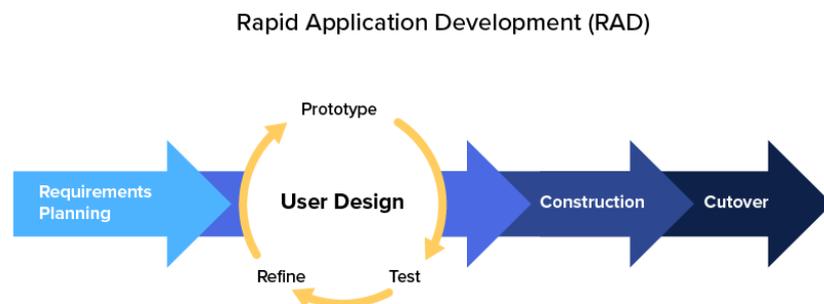
3.1.3 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka akan dilakukan terhadap buku, literatur, catatan dan laporan yang terdapat di perpustakaan, internet atau tempat lainnya yang berhubungan dengan penelitian dan berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan. Bertujuan sebagai teori-teori pendukung yang telah terbukti berhasil dalam melakukan pengembangan sistem untuk dijadikan referensi. Dalam penelitian

ini, data yang diperoleh dari survei lapangan mengumpulkan data dalam bentuk seperti foto-foto dan video produk tapis pada setiap UMKM.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan Sistem Informasi E-Tapis Lampung Berbasis Website menggunakan metode RAD. *Rapid Application Development (RAD)* merupakan model proses pengembangan perangkat lunak secara linear sequential yang menekankan pada siklus pengembangan yang sangat singkat RAD dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan suatu sistem informasi yang unggul dalam hal kecepatan, ketepatan dan biaya yang lebih rendah [19].



Sumber : Nurman Hidayat, Kusuma Hati (2021)

Gambar 3.1 Tahapan RAD

Dalam model ini ada beberapa tahapan pengembangan sistem, yaitu :

1. Rencana Kebutuhan (*Requirements Planning*)

Pada tahap ini pengguna dan penulis saling bertemu untuk meneliti dan memecahkan masalah yang sedang terjadi, menentukan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sistem aplikasi, karena tahap ini merupakan langkah awal keberhasilan pembuatan sistem serta dapat menghindari kesalahan komunikasi antara pengguna dan penulis.

2. Desain Pengguna (*User Design*)

Tahap membuat rancangan yang akan diusulkan agar sesuai dengan kebutuhan, berjalan sesuai rencana dan diharapkan dapat mengatasi masalah yang sedang terjadi. Pada penelitian ini, desain sistem yang digambarkan menggunakan Tools *Unified Modeling Language (UML)*.

3. Construction

Tahap ini adalah tahap memulai membuat sistem yang sudah direncanakan. Memulai menyusun suatu kode program atau biasa disebut coding, untuk merubah desain sistem yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi yang telah direncanakan agar dapat digunakan.

4. Cutover

Tahap ini adalah pengujian keseluruhan sistem yang dibangun semua komponen perlu diuji secara menyeluruh dengan Black Box Testing supaya dapat mengurangi risiko cacat sistem. Black-Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

3.3 Requirement Planning

Langkah ini membantu mendeteksi masalah pada sistem yang diterapkan, kemudian menentukan kebutuhan pengguna dan perangkat yang akan digunakan sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah langkah awal dalam proses penelitian, dalam hal ini para masyarakat hanya mengetahui kain tapis tetapi mereka tidak tahu makna dari setiap tapis memiliki makna tersendiri, maka dari itu kita melakukan pengembangan sistem secara online menggunakan website.

2. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem untuk mengetahui fungsi sistem apa saja yang akan digunakan pada masing-masing bagian seperti inputan, proses dan output sebagai berikut :

a. Bagian Admin

1. Data Koleksi Barang
2. Data Pesanan
3. Mengelola Konfirmasi Pembayaran
4. Mengelola Pemesanan
5. Jasa Pengiriman

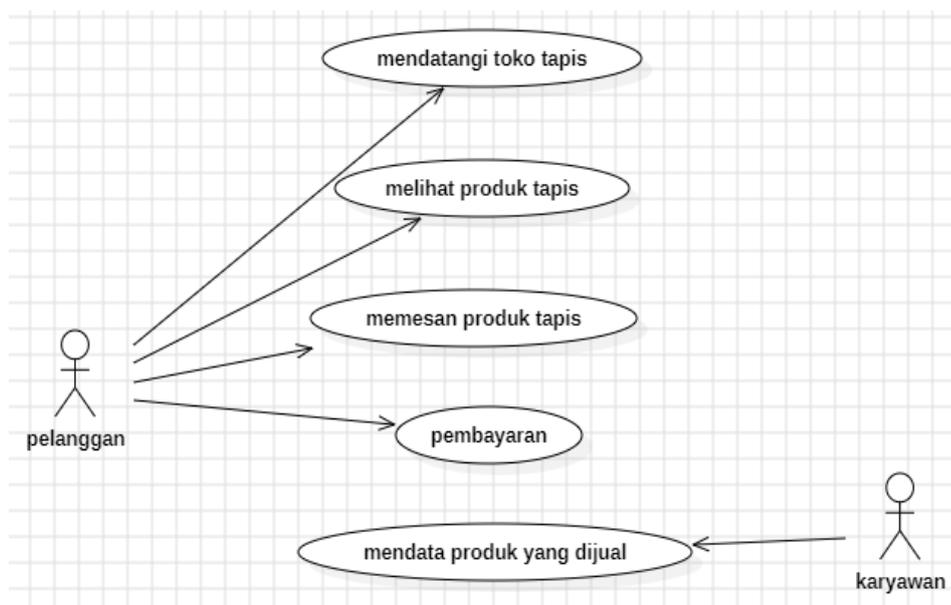
b. Bagian *User*

1. Deskripsi Barang
2. Komentar Barang
3. Registrasi *User*

4. Status Transaksi
 5. Pemesanan Produk
3. Spesifikasi Perangkat
- Spesifikasi perangkat berupa perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut :
1. Perangkat Keras
 - a. Komputer atau laptop
 - b. Memory RAM 4GB
 - c. Mouse
 - d. Hardisk
 2. Perangkat Lunak
 - a. UML
 - b. Visual Studio Code
 - c. Windows 10

3.4 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan digambarkan dalam bentuk use case diagram, sehingga dapat dipahami permasalahan sesuai dengan alur mulai hingga selesai sebagai berikut :



Gambar 3.2 Use Case Sistem Yang Berjalan

Nama *Use Case* : Mendatangi Toko Tapis
 Actor : Pelanggan
 Tujuan : Untuk mendatangi toko tapis
 Deskripsi : Pelanggan mendatangi toko tapis, dalam proses ini sebelumnya pelanggan melakukan pencarian toko

Tabel 3.1 Penjelasan *Use Case* Mendatangi Toko

Pelanggan	Karyawan
Pelanggan mencari toko tapis dan kemudian mendatangi toko yang dipilih	
	Melayani pelanggan yang datang

Nama *Use Case* : Melihat Produk Tapis
 Actor : Pelanggan
 Tujuan : Dapat mengetahui kualitas produk-produk tapis
 Deskripsi : Pelanggan dapat melihat dan mengetahui kualitas produk yang ingin dibeli

Tabel 3.2 Penjelasan *Use Case* Melihat Produk Tapis

Pelanggan	Karyawan
Pelanggan melihat produk tapis yang ada pada toko	
	Memberikan produk tapis yang ingin dilihat oleh pelanggan dan menjelaskan kualitas tapis yang dilihat

Nama *Use Case* : Memesan Produk Tapis
 Actor : Pelanggan
 Tujuan : Dapat memesan produk tapis pada toko tapis
 Deskripsi : Pelanggan memesan produk tapis yang mereka inginkan

Tabel 3.3 Penjelasan *Use Case* Memesan Produk Tapis

Pelanggan	Karyawan
Memesan produk tapis yang ingin dipesan oleh pelanggan	
	Mengemas produk tapis yang dipesan oleh pelanggan
Menerima pesanan tapis	

Nama *Use Case* : Pembayaran
 Actor : Pelanggan
 Tujuan : Pembayaran produk yang dibeli
 Deskripsi : Pelanggan melakukan pembayaran atas produk yang dipesan pada toko tapis

Tabel 3.4 Penjelasan *Use Case* Pembayaran

Pelanggan	Karyawan
Melakukan pembayaran atas produk yang dipesan	
	Membuat nota pembelian produk yang sudah dipesan
Menerima nota pembelian yang diberikan	

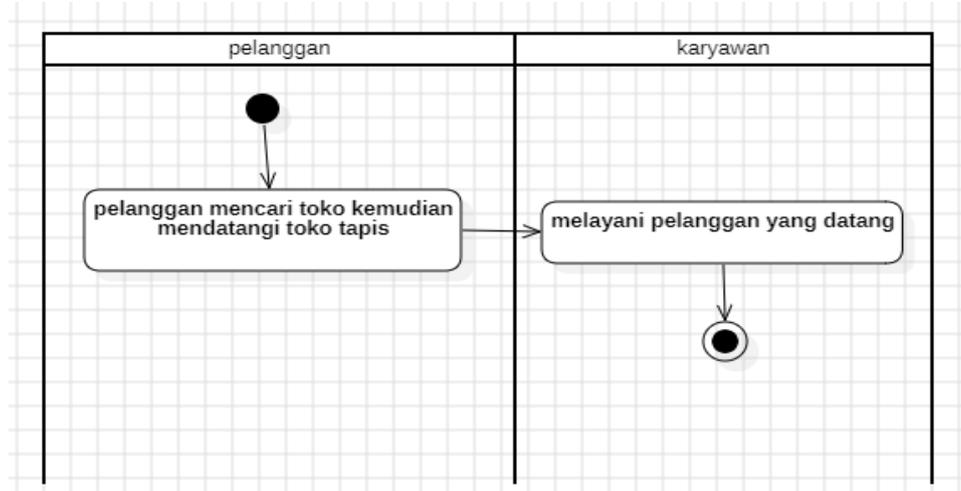
Nama *Use Case* : Mendata Produk Yang Dijual
 Actor : Karyawan
 Tujuan : Mencatat produk yang sudah terjual
 Deskripsi : Mencatat produk yang sudah terjual dan kemudian owner dapat melihat data penjualan produk

Tabel 3.5 Penjelasan *Use Case* Mendata Produk Yang Dijual

Karyawan	Pelanggan
Membuat data penjualan produk-produk tapis yang dipesan	
	Memberikan produk yang sudah dipesan
Mencatat produk tapis yang sudah dibeli oleh pelanggan	

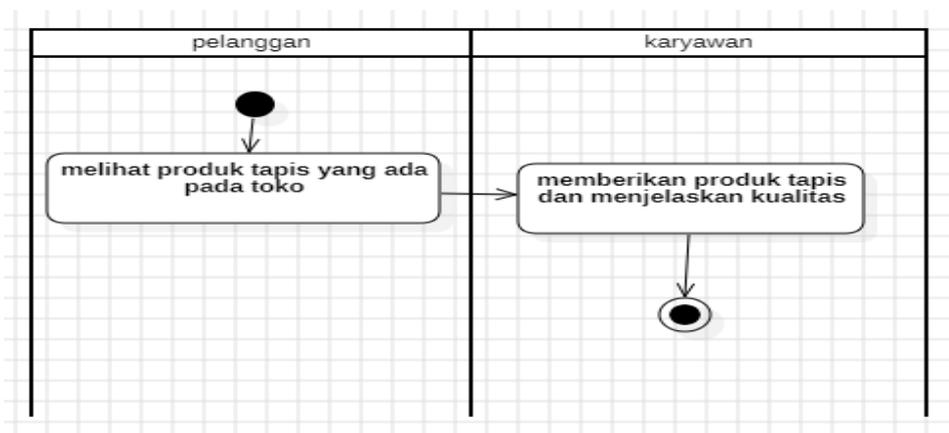
3.5 Activity Diagram Yang Berjalan

3.5.1 Activity Diagram Mendatangi Toko Tapis



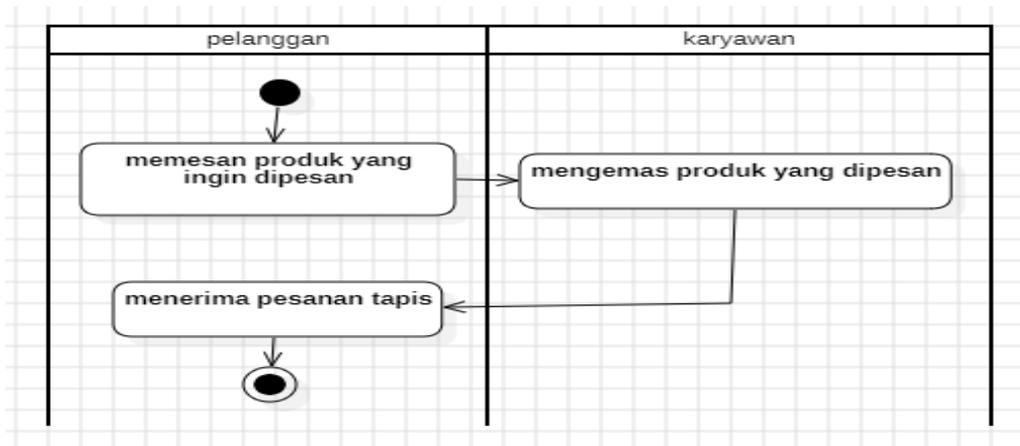
Gambar 3.3 Activity Diagram Mendatangi Toko Tapis

3.5.2 Activity Diagram Melihat Produk Tapis



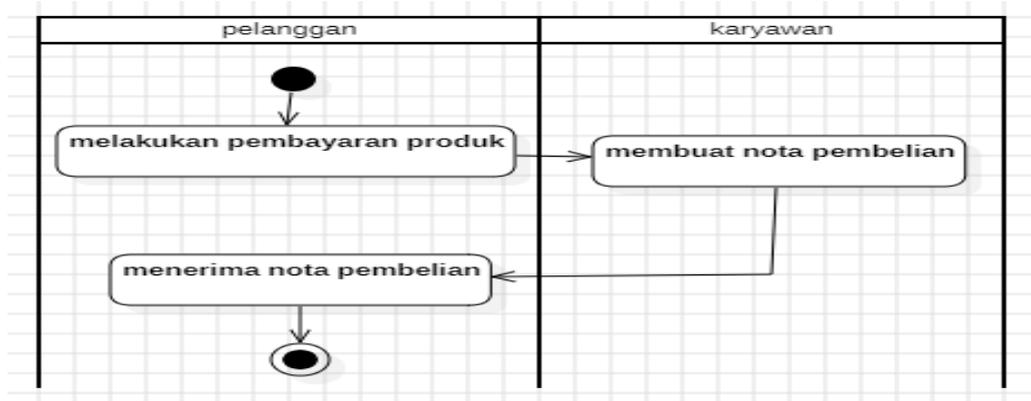
Gambar 3.4 Activity Diagram Melihat Produk Tapis

3.5.3 Activity Diagram Memesan Produk Tapis



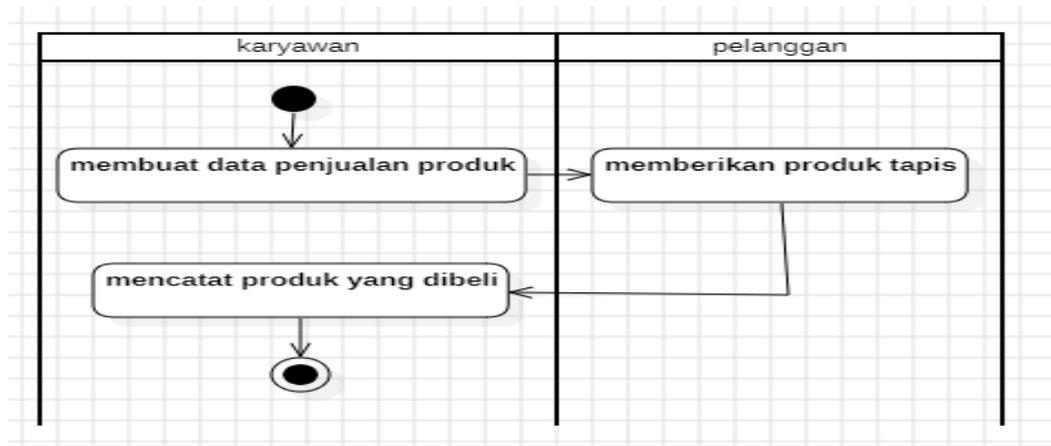
Gambar 3.5 Activity Diagram Memesan Produk Tapis

3.5.4 Activity Diagram Pembayaran



Gambar 3.6 Activity Diagram Pembayaran

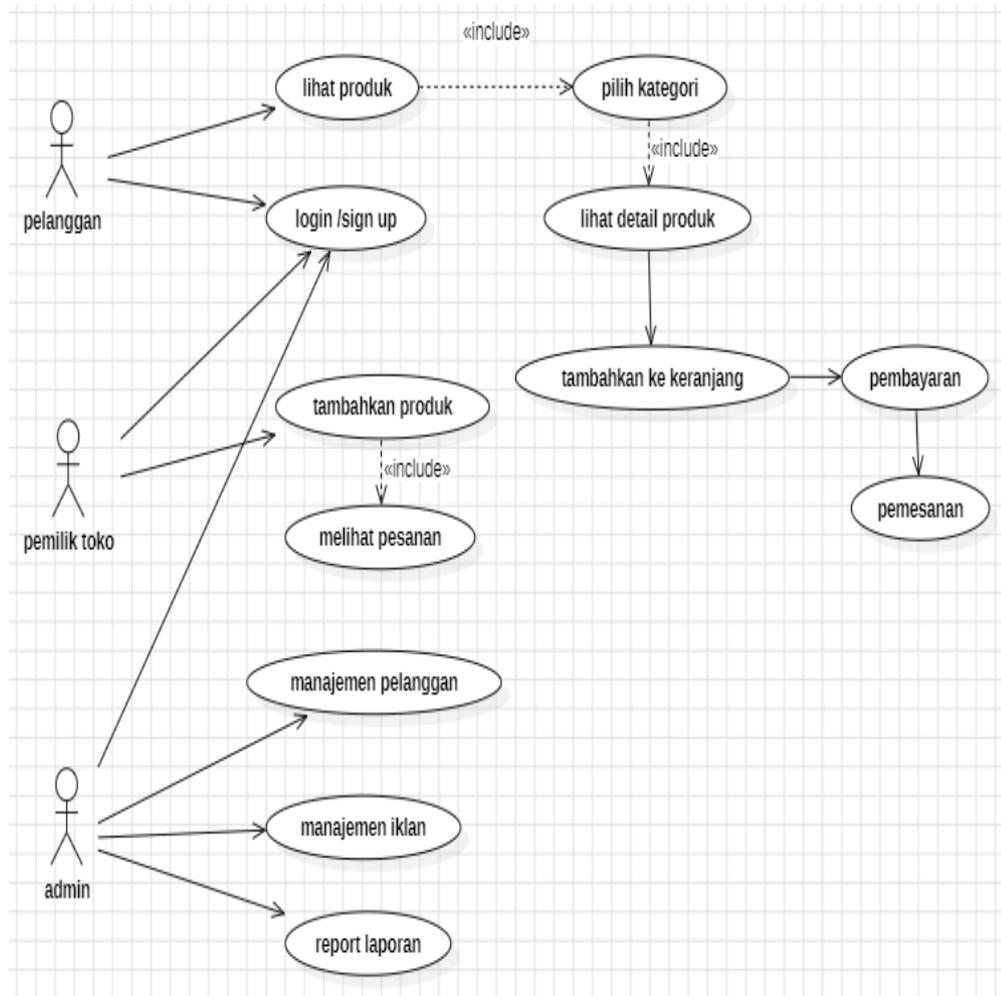
3.5.5 Activity Diagram Mendata Produk Yang Dijual



Gambar 3.7 Activity Diagram Mendata Produk Yang Dijual

3.6 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan digambarkan dalam bentuk use case diagram, sehingga dapat dipahami permasalahan sesuai dengan alur mulai hingga selesai sebagai berikut :



Gambar 3.8 Use Case Sistem yang diusulkan

Nama *Use Case* : Lihat Produk
 Actor : Pelanggan
 Tujuan : Menampilkan informasi mengenai produk tapis
 Deskripsi : Pelanggan dapat melihat informasi dan memilih tentang produk tapis

Tabel 3.6 Penjelasan *Use Case* Lihat Produk

Pelanggan	Sistem
Pelanggan melihat list produk tapis	
	Menampilkan data produk yang dijual dari setiap toko tapis
Memilih produk tapis yang ingin dipesan	
	Pesanan berhasil

Nama *Use Case* : Login/Sign Up
 Actor : Pelanggan, Pemilik Toko dan Admin
 Tujuan : Agar pelanggan, pemilik toko, admin memiliki identitas yang jelas dan untuk bisa mengakses website
 Deskripsi : Mengisi biodata seperti nama, e-mail dn password untuk masuk kedalam sebuah website

Tabel 3.7 Penjelasan *Use Case* Login/Sign Up

Pelanggan	Pemilik Toko	Admin	Sistem
Menyiapkan data identitas	Menyiapkan data identitas	Menyiapkan data identitas	
			Menampilkan halaman login/sign up
Memilih menu daftar akun	Memilih menu daftar akun	Memilih menu daftar akun	
			Menampilkan daftar akun

Pelanggan	Pemilik Toko	Admin	Sistem
Menginput data identitas berupa <i>username</i> , password, nama, e-mail, alamat dan no.telp	Menginput data identitas berupa <i>username</i> , password, nama toko, no.telp, e-mail dan alamat	Menginput data identitas berupa <i>username</i> , password, nama, e-mail, alamat dan no.telp	
			Verifikasi
		Memasukkan kode captcha	
			Menyimpan dan menampilkan data identitas berhasil disimpan

Nama *Use Case* : Tambahkan Produk

Actor : Pemilik Toko

Tujuan : Agar pelanggan mengetahui produk terbaru yang dijual pada setiap toko tapis

Deskripsi : Menginputkan foto-foto produk tapis dan memberikan penjelasan produk beserta harga

Tabel 3.8 Penjelasan *Use Case* Tambahkan Produk

Pemilik Toko	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu untuk menambahkan sebuah foto produk
Mengisi penjelasan berupa nama tapis dan beserta harga produk	
	Data produk berhasil disimpan

Nama *Use Case* : *Manajemen User*
 Actor : Admin
 Tujuan : Mengontrol akses dengan *user* maupun objek-objek di database dan profile user
 Deskripsi : Mengontrol tentang *user* yang mendaftar, melihat laporan transaksi dan dapat menambahkan produk yang diinginkan

Tabel 3.9 Penjelasan *Use Case Manajemen User*

Admin	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu user dan menu produk tapis
Mengontrol proses penjualan setiap produk dan juga bisa melakukan penambahan produk pada toko umkm	

Nama *Use Case* : *Manajemen Iklan*
 Actor : Admin
 Tujuan : Mengatur periklanan produk tapis pada setiap toko
 Deskripsi : Mengatur iklan produk agar menumbuhkan dan meningkatkan bisnis mereka

Tabel 3.10 Penjelasan *Use Case Manajemen Iklan*

Admin	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan nama-nama toko tapis yang akan melakukan periklanan
Mengurus proses periklanan yang akan dibuat untuk produk pada toko umkm	

Nama *Use Case* : *Report Laporan*
 Actor : Admin
 Tujuan : Membuat sebuah laporan hasil transaksi setiap toko tapis
 Deskripsi : Membuat suatu laporan bentuk penyampaian, pemberitahuan atau pertanggungjawaban toko

Tabel 3.11 Penjelasan *Use Case Report Laporan*

Admin	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu status transaksi produk yang dijual
Melihat peningkatan ataupun penurunan hasil penjualan setiap toko tapis	

Nama *Use Case* : *Melihat Pesanan*
 Actor : Pemilik toko
 Tujuan : Agar mengetahui tentang pesanan produk dari pelanggan
 Deskripsi : Mengetahui produk-produk apa saja yang sudah terjual pada toko

Tabel 3.12 Penjelasan *Use Case Melihat Pesanan*

Pemilik Toko	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu utama pada website
Memilih konfirmasi orders pada menu	
	Menampilkan konfirmasi pesanan dari pelanggan dalam pemesanan produk

Nama *Use Case* : *Lihat Detail Produk*
 Actor : Pelanggan
 Tujuan : Pelanggan dapat melihat segala sesuatu hal tentang produk yang dijual dari setiap toko
 Deskripsi : Pelanggan bisa melihat deskripsi produk yang dijual pada setiap toko sebagai pembandingan untuk setiap toko

Tabel 3.13 Penjelasan *Use Case* Lihat Detail Produk

Pelanggan	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu utama website
Pelanggan memilih toko yang ingin dilihat detail atau deskripsi suatu produk	
	Menampilkan beberapa detail produk yang ada pada toko yang dicari

Nama *Use Case* : Tambahkan ke keranjang

Actor : Pelanggan

Tujuan : Pelanggan dapat menambahkan produk yang ingin dipesan dari setiap toko kedalam keranjang

Deskripsi : Pelanggan dapat menambahkan produk yang ingin dipesan tetapi setiap toko memiliki produk yang berbeda maka dengan memasukkan produk kedalam keranjang kita dapat memilih yang lebih bagus

Tabel 3.14 Penjelasan *Use Case* Tambahkan ke keranjang

Pelanggan	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu utama website
Memilih beberapa produk yang akan dipesan dari setiap toko lalu produk ditambahkan pada keranjang	
	Menampilkan beberapa produk yang dimasukkan ke dalam keranjang

Nama *Use Case* : Pemesanan

Actor : Pelanggan

Tujuan : Pelanggan melanjutkan proses dari pembelian produk

Deskripsi : Pelanggan melakukan proses pembelian dapat terselesaikan hingga produk sampai ke tujuan

Tabel 3.15 Penjelasan *Use Case* Pemesanan

Pelanggan	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu utama website
Mencari atau memilih produk dari setiap toko, lalu produk yang dipilih akan dilakukan pemesanan	
	Menampilkan rincian barang, harga dan alamat pengiriman
Lalu dengan tampilnya rincian kemudian dilakukan buat pesanan produk	
	Pesanan berhasil

Nama *Use Case* : Mengelola Status Pesanan

Actor : Pemilik toko

Tujuan : Agar mudah diketahui status pesanan yang dilakukan oleh pelanggan

Deskripsi : Mengetahui status pesanan yang dilakukan pelanggan sudah dibayar ataupun belum dibayar dan sebagainya

Tabel 3.16 Penjelasan *Use Case* Mengelola Status Pesanan

Pemilik Toko	Sistem
Membuka website	
	Menampilkan menu utama pada website
Memilih menu laporan order pada website	
	Menampilkan status pesanan produk yang dilakukan oleh pelanggan sudah terbayar atau belum

Nama *Use Case* : Pilih Kategori

Actor : Pelanggan

Tujuan : Pelanggan dapat memilih kategori produk pada toko

Deskripsi : Pelanggan bisa melihat atau memilih produk yang akan dipesan pada setiap toko

Tabel 3.17 Penjelasan *Use Case* Pilih Kategori

Pelanggan	Sistem
Membuka website tapis	
	Menampilkan menu utama dari website
Pelanggan memilih kategori apa yang diinginkan	
	Menampilkan kategori aksesoris, fashion & busana wanita atau pria

Pelanggan memilih kategori yang dicari	
	Menampilkan produk yng sesuai dengan kategori

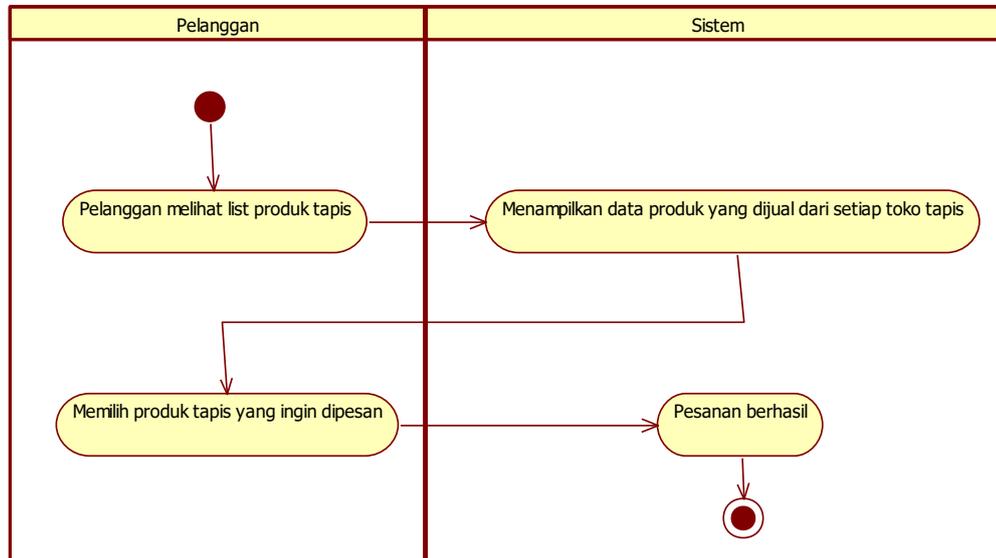
- Nama *Use Case* : Pembayaran
Actor : Pelanggan
Tujuan : Pelanggan dapat melakukan pembayaran untuk pesanan
Deskripsi : Pelanggan dapat melakukan pembayaran untuk pesanan yang dilakukan dengan cara pembayaran online ataupun secara langsung

Tabel 3.18 Penjelasan *Use Case* pembayaran

Pelanggan	Sistem
Membuka situs website	
	Menampilkan menu utama situs website
Pelanggan memilih produk yang ingin dipesan	
	Mengkonfirmasi produk yang ingin dipesan
Pelanggan memasukkan no transaksi penjualan	
	Menampilkan menu transaksi penjualan
Pelanggan memilih pembayaran melalui online ataupun offline	
	Mengkonfirmasi pembayaran yang diinginkan oleh pelanggan dan apabila secara online maka akan ada nomor rekening atau m-banking yang ada pada tampilan
Kemudian pelanggan melakukan pembayaran online ataupun offline	
	Jika secara offline bisa secara langsung ke toko dan apabila secara online maka akan ada otiikasi berhasil dalam pembayaran

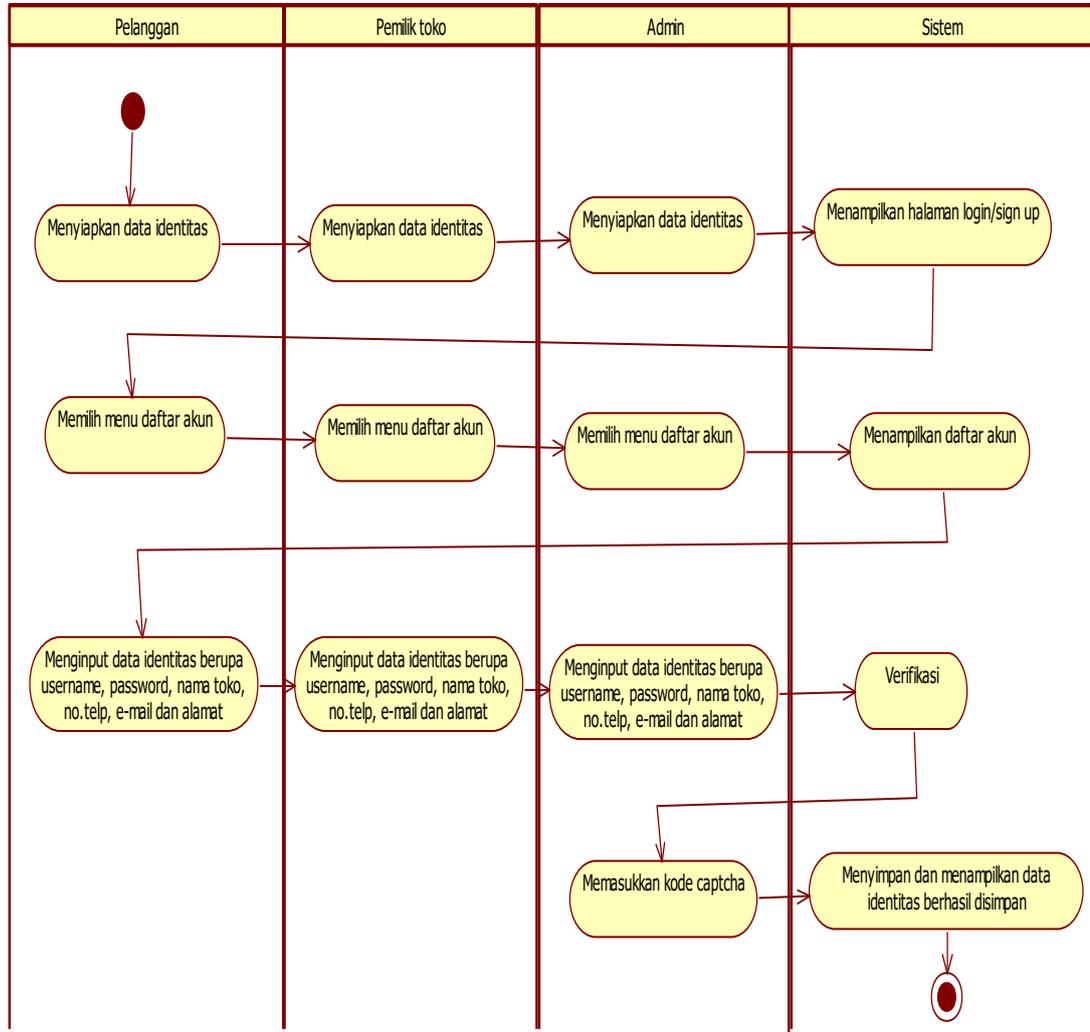
3.7 Activity Diagram Yang Diusulkan

3.7.1 Activity Diagram Lihat Produk



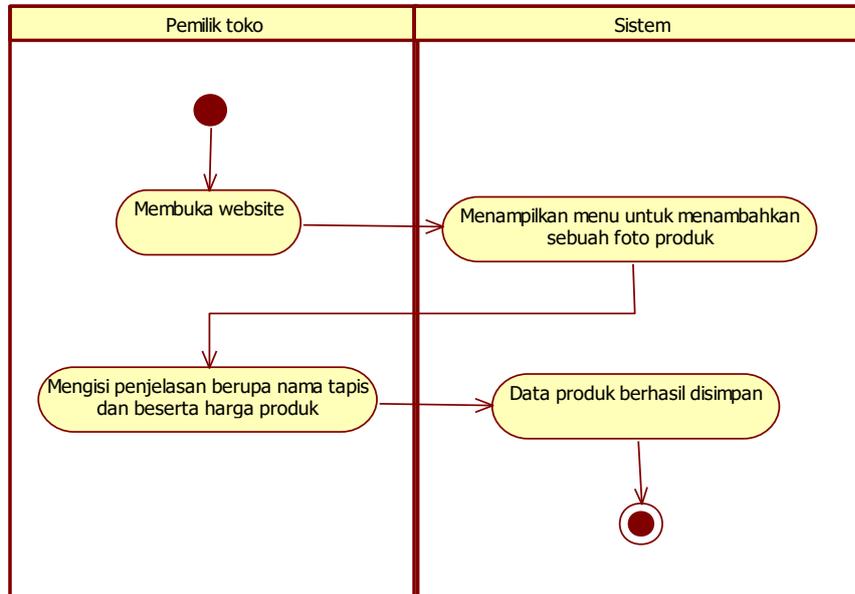
Gambar 3.9 Activity Diagram Lihat Produk

3.7.2 Activity Diagram Login/Sign Up



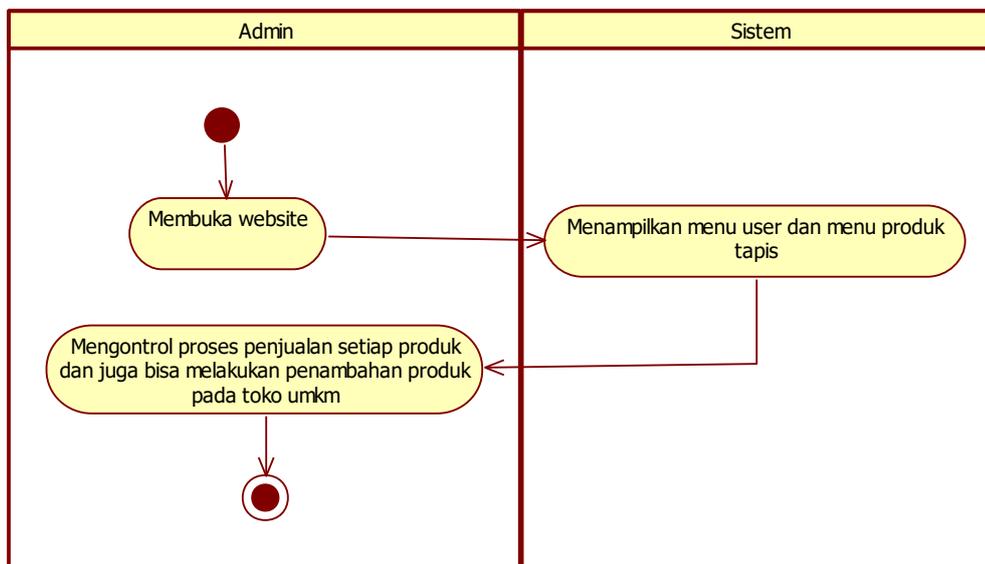
Gambar 3.10 Activity Diagram Login/Sign Up

3.7.3 Activity Diagram Tambahkan Produk



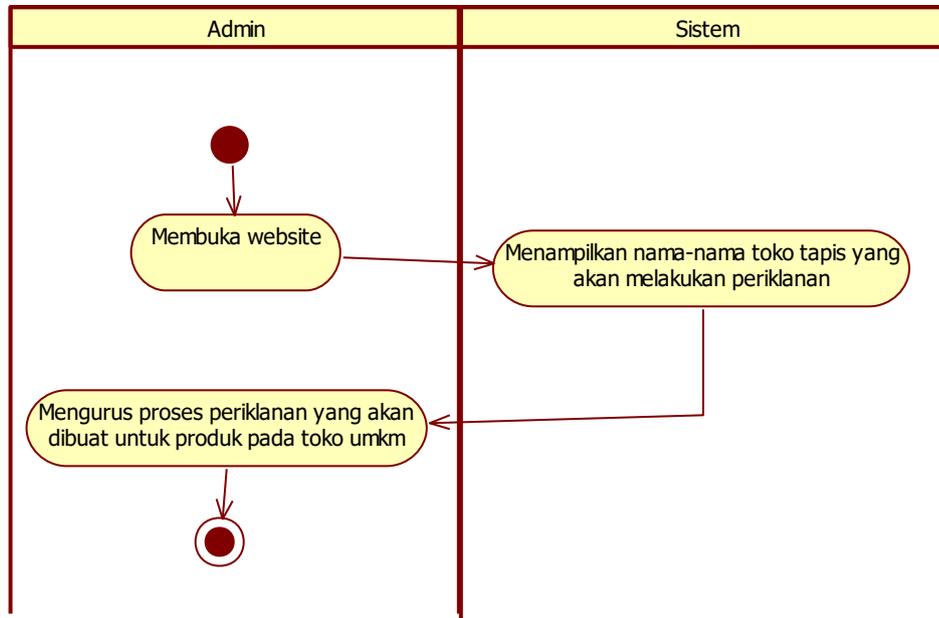
Gambar 3.11 Activity Diagram Tambahkan Produk

3.7.4 Activity Diagram Manajemen User



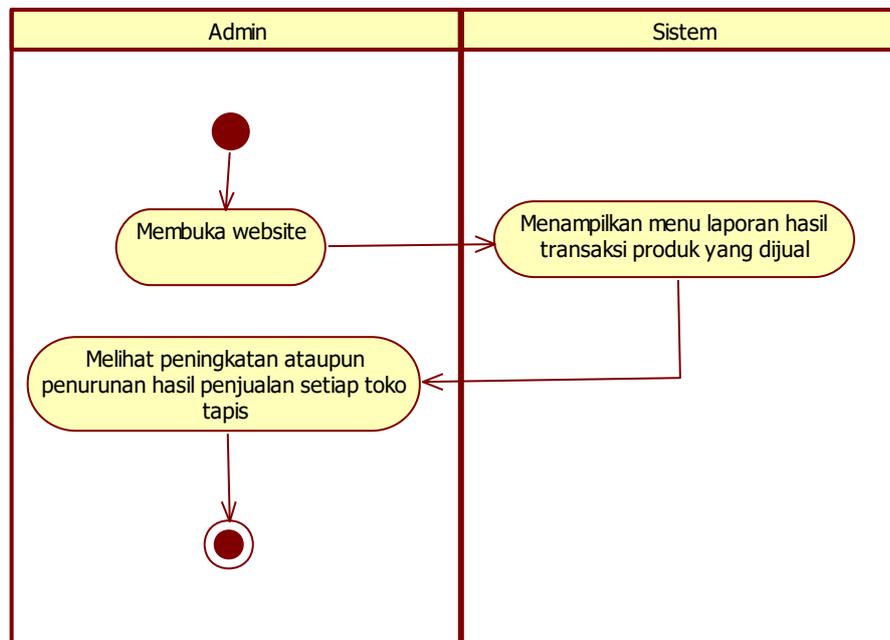
Gambar 3.12 Activity Diagram Manajemen User

3.7.5 Activity Diagram Manajemen Iklan



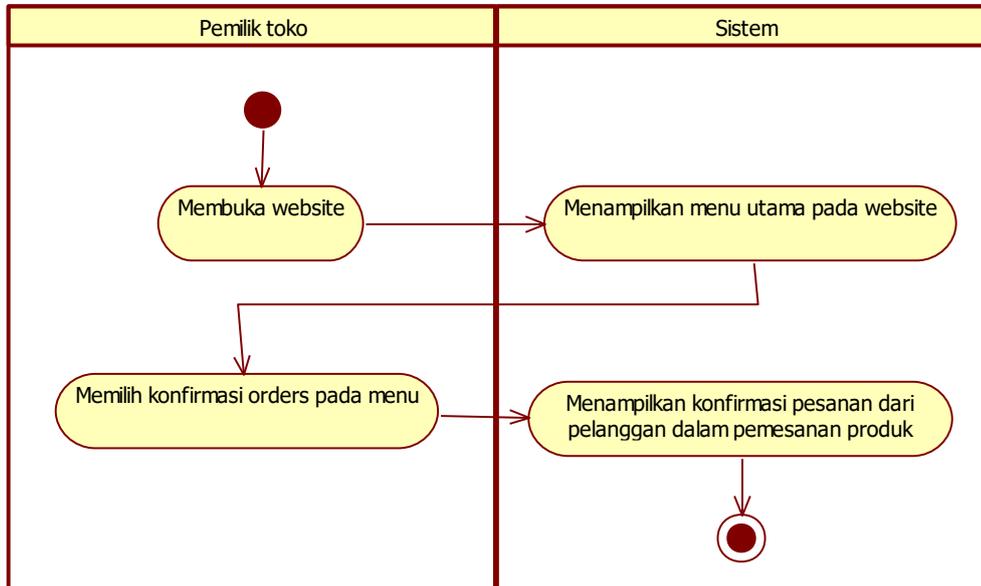
Gambar 3.13 Activity Diagram Manajemen Iklan

3.7.6 Activity Diagram Report Laporan



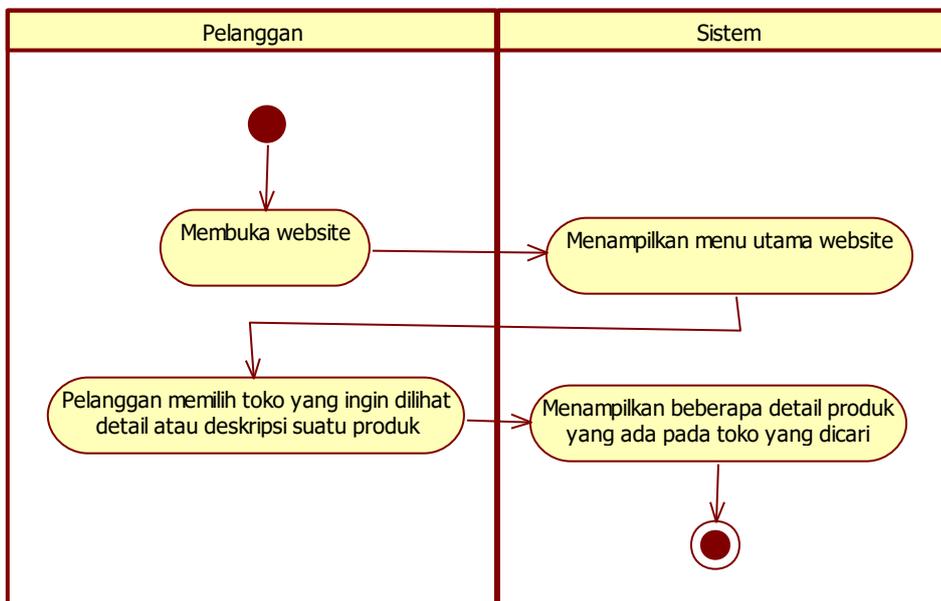
Gambar 3.14 Activity Diagram Report Laporan

3.7.7 Activity Diagram Melihat Pesanan



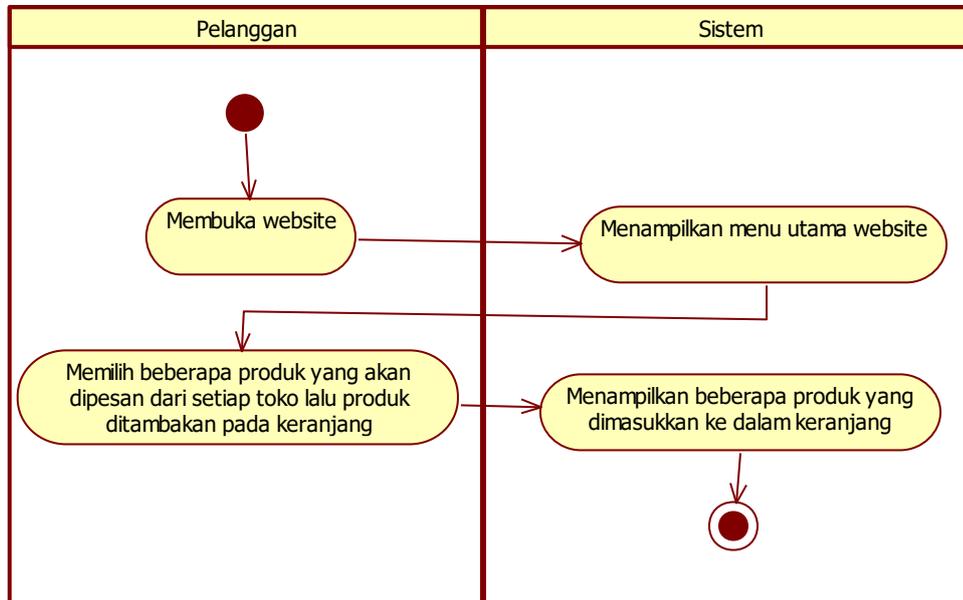
Gambar 3.15 Activity Diagram Melihat Pesanan

3.7.8 Activity Diagram Lihat Detail Produk



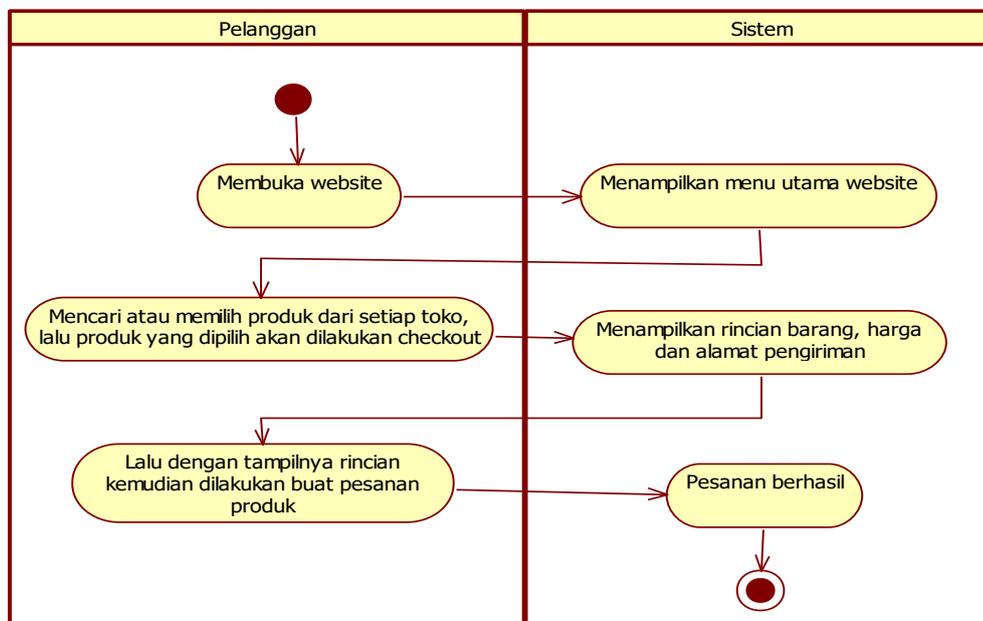
Gambar 3.16 Activity Diagram Lihat Detail Produk

3.7.9 Activity Diagram Tambahkan ke keranjang



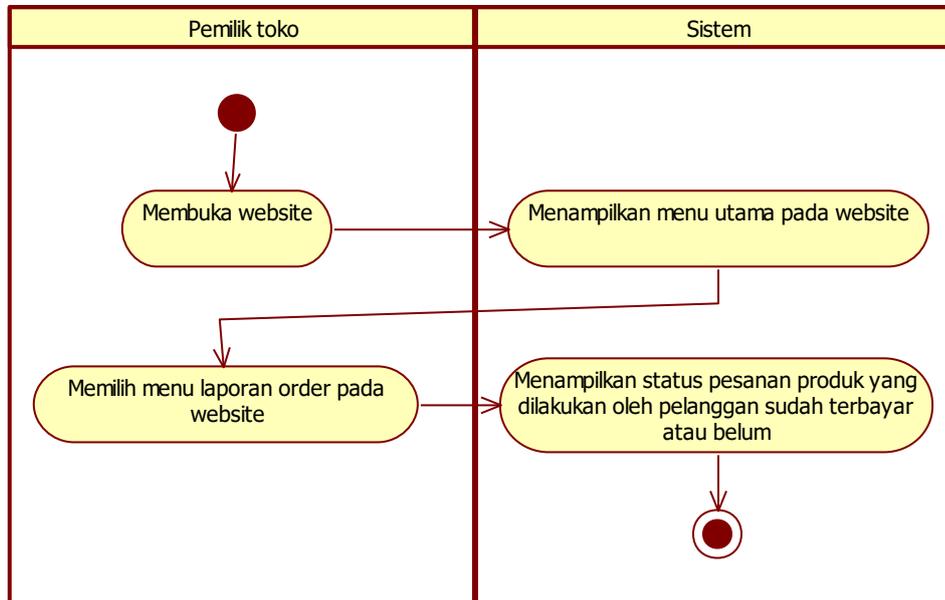
Gambar 3.17 Activity Diagram Tambahkan ke keranjang

3.7.10 Activity Diagram Pemesanan



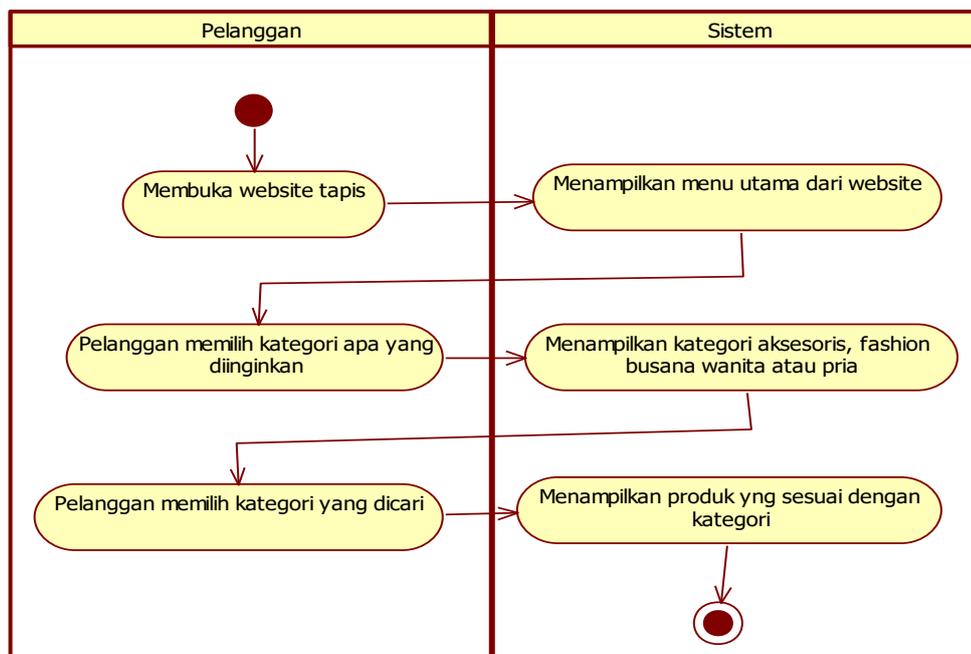
Gambar 3.18 Activity Diagram pemesanan

3.7.11 Activity Diagram Mengelola Status Pesanan



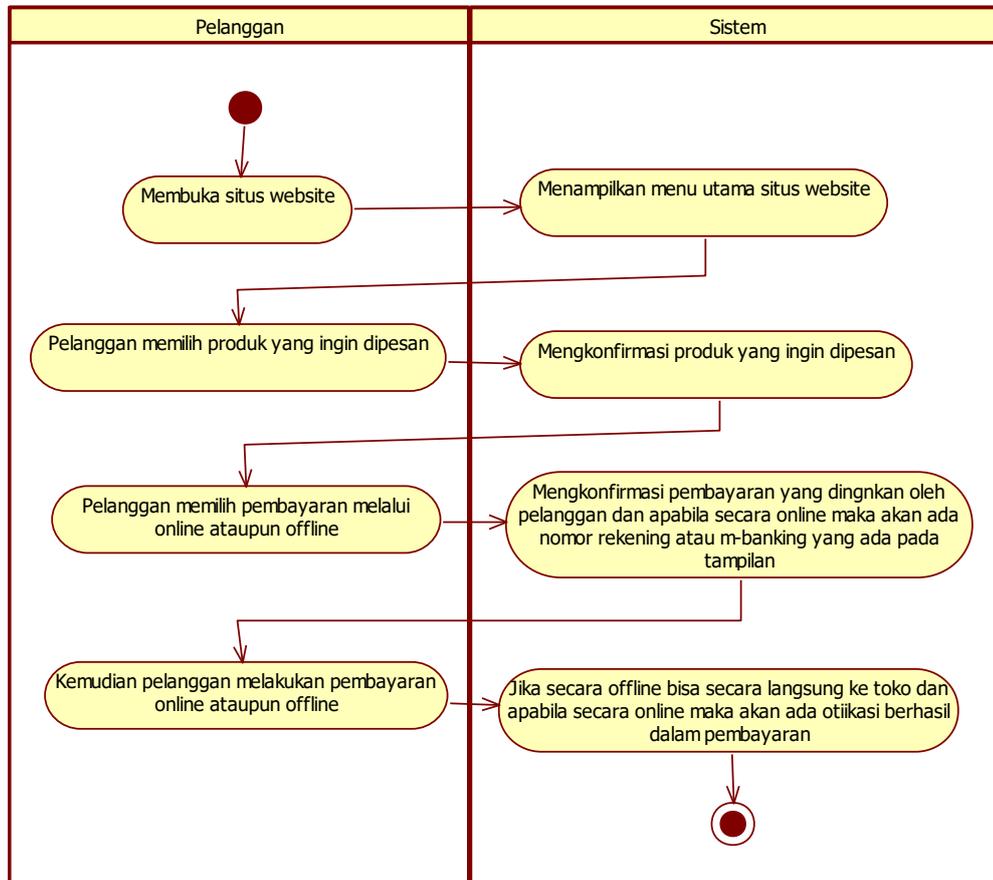
Gambar 3.19 Activity Diagram Mengelola Status Pesanan

3.7.12 Activity Diagram Pilih Kategori



Gambar 3.20 Activity Diagram Pilih Kategori

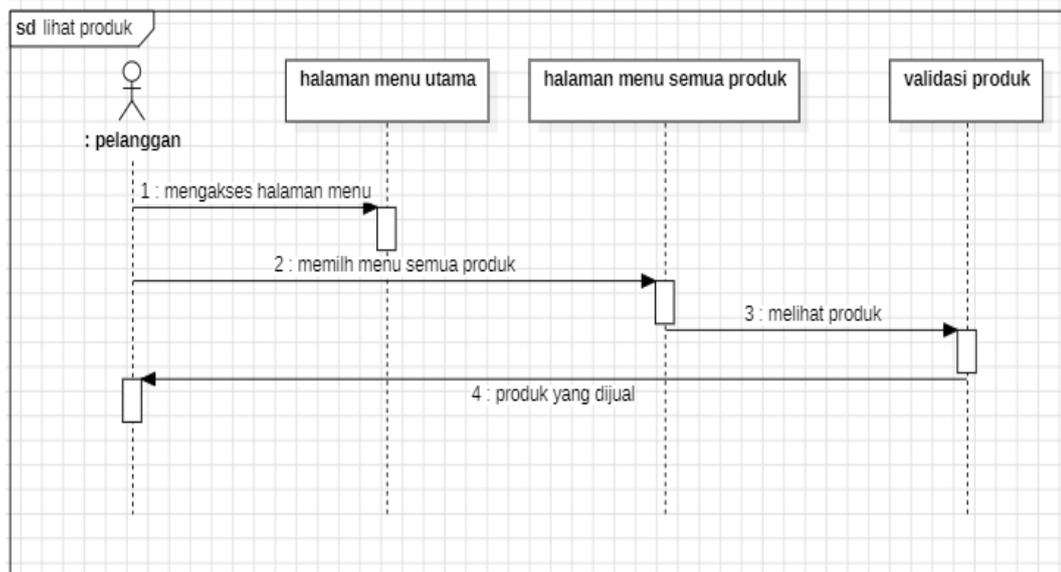
3.7.13 Activity Diagram Pembayaran



Gambar 3.21 Activity Diagram Pembayaran

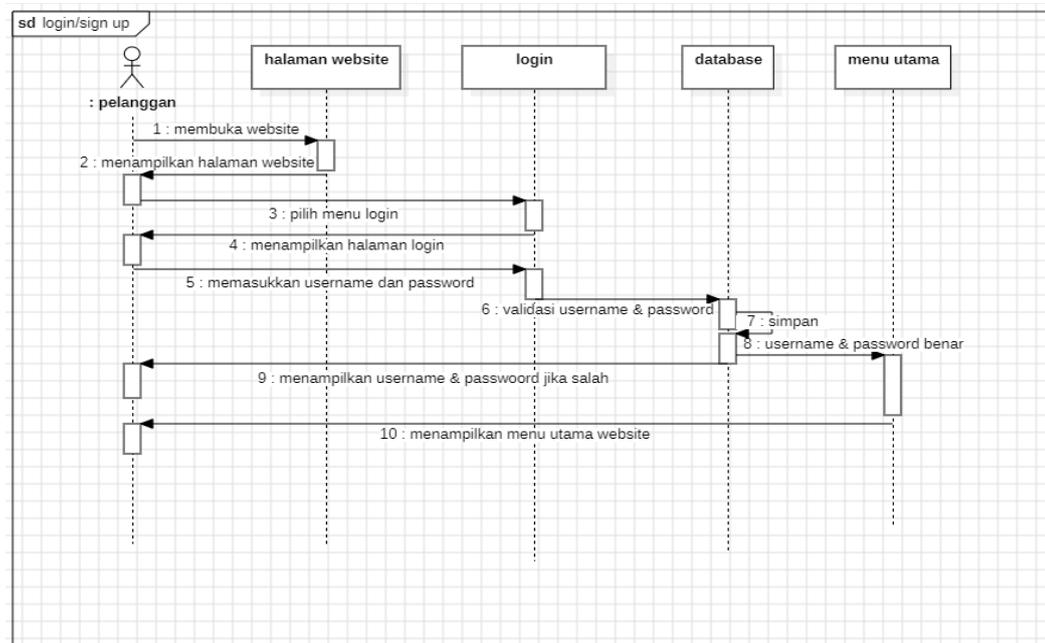
3.8 Sequence Diagram Yang Diusulkan

3.8.1 Sequence Diagram Lihat Produk



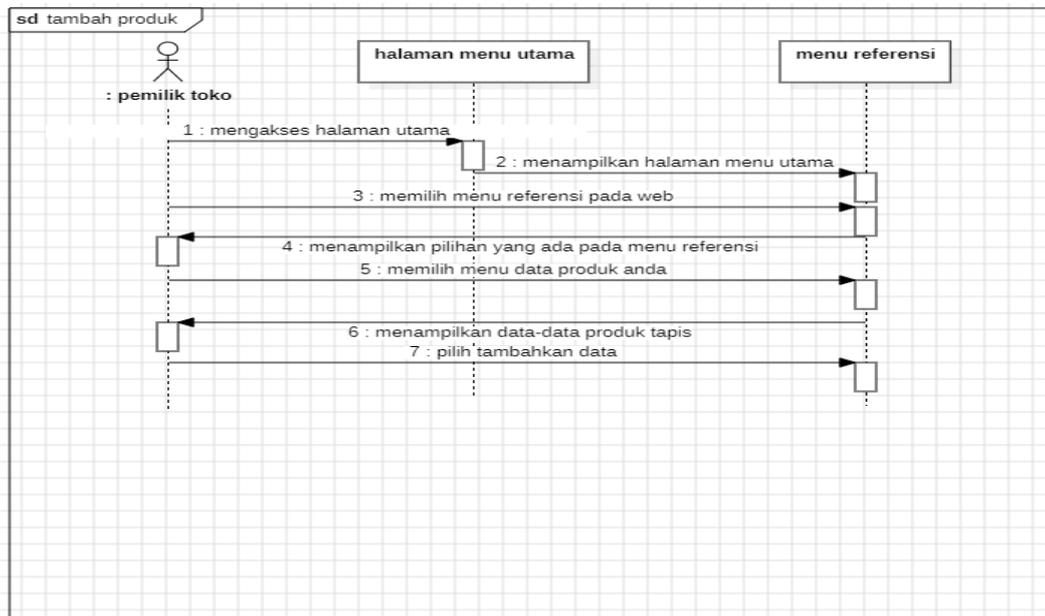
Gambar 3.22 Sequence Diagram Lihat Produk

3.8.2 Sequence Diagram Login/sign up



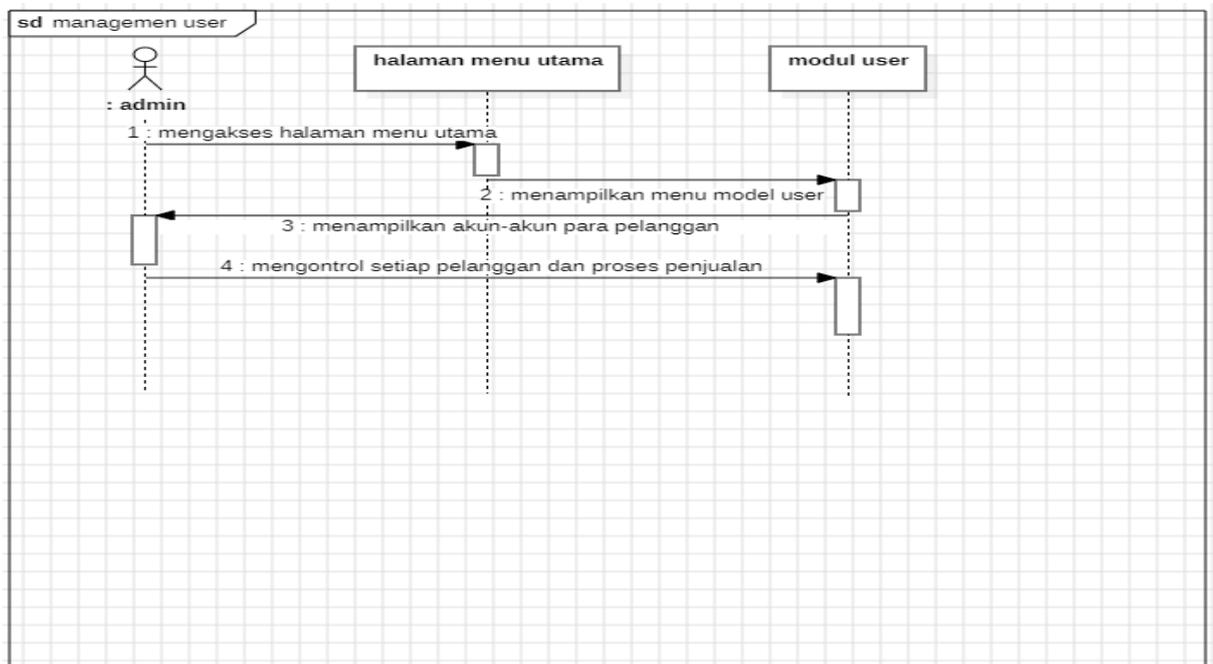
Gambar 3.23 Sequence Diagram Login/sign up

3.8.3 Sequence Diagram Tambahkan Produk



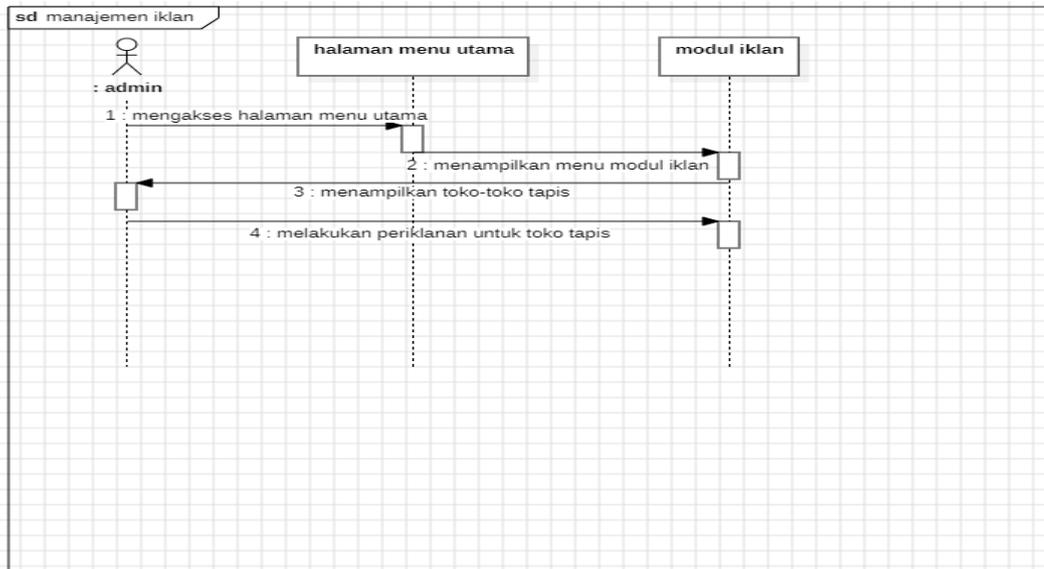
Gambar 3.24 Sequence Diagram Tambahkan Produk

3.8.4 Sequence Diagram Manajemen User



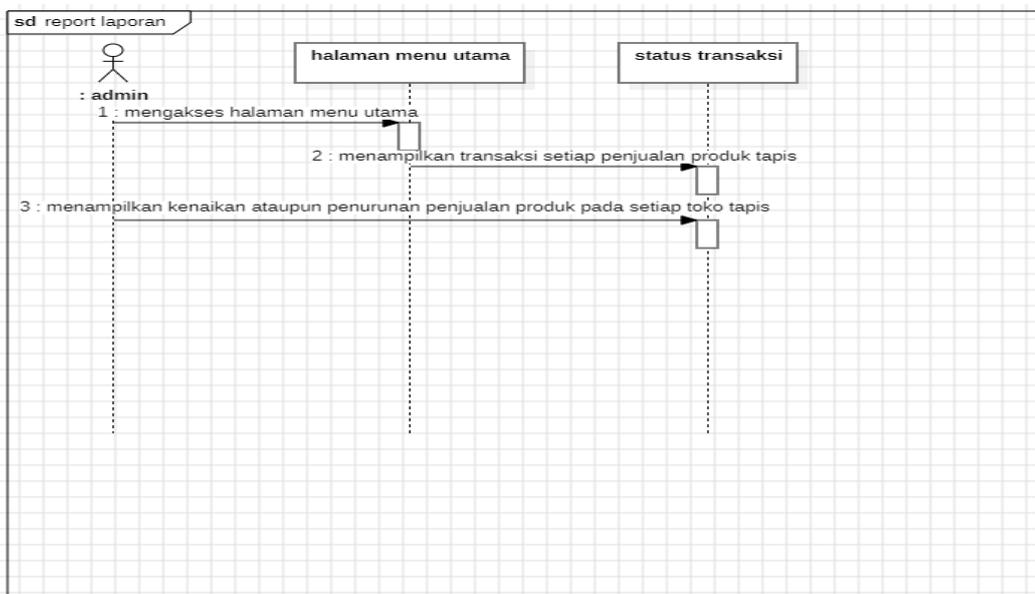
Gambar 3.25 Sequence Diagram Manajemen User

3.8.5 Sequence Diagram Manajemen Iklan



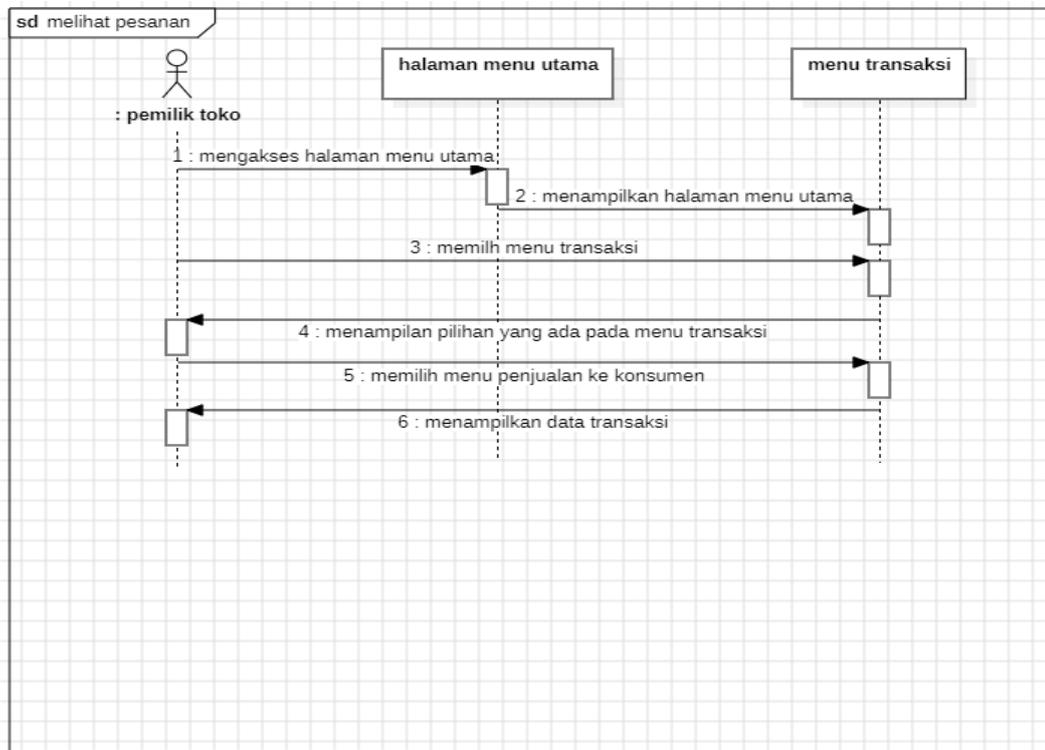
Gambar 3.26 Sequence Diagram Manajemen Iklan

3.8.6 Sequence Diagram Report Laporan



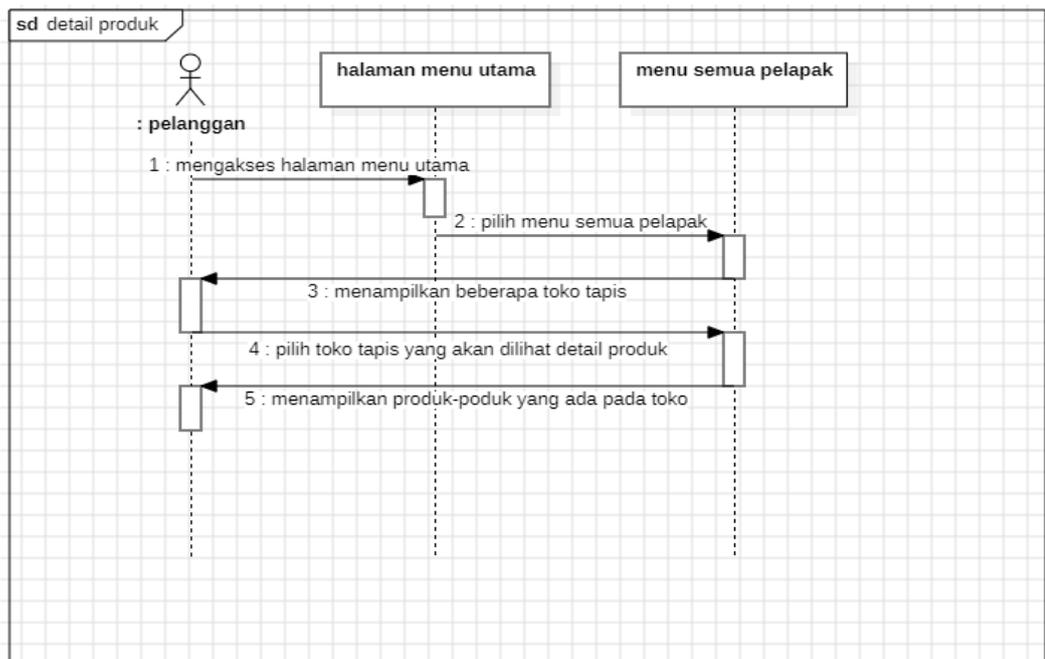
Gambar 3.27 Sequence Diagram Report Laporan

3.8.7 Sequence Diagram Melihat Pesanan



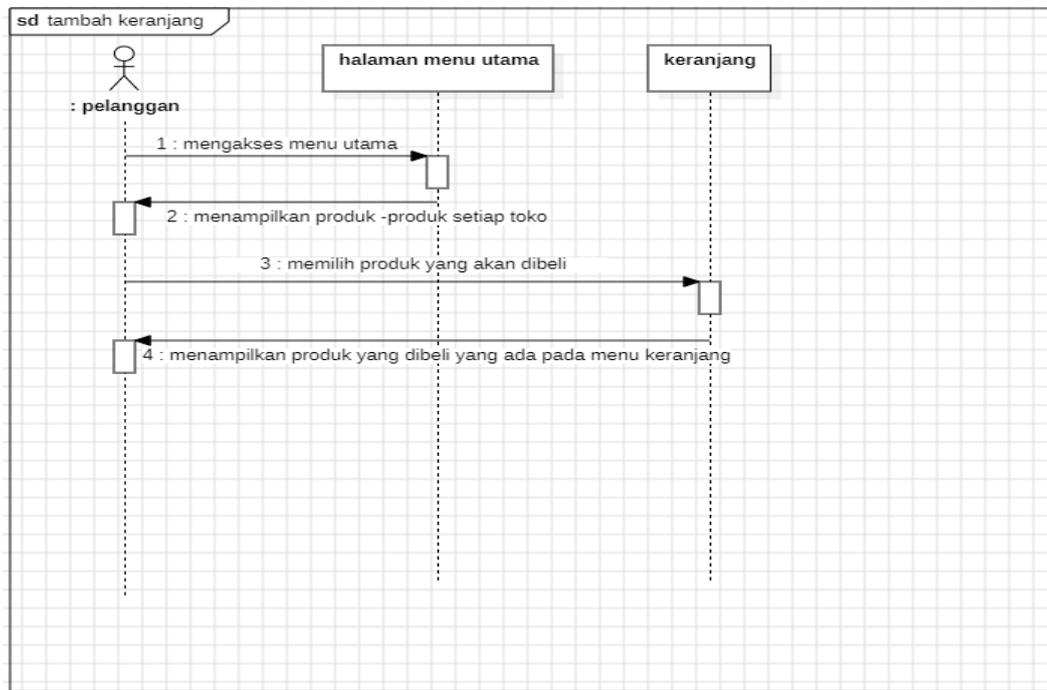
Gambar 3.28 Sequence Diagram Melihat Pesanan

3.8.8 Sequence Diagram Lihat Detail Produk



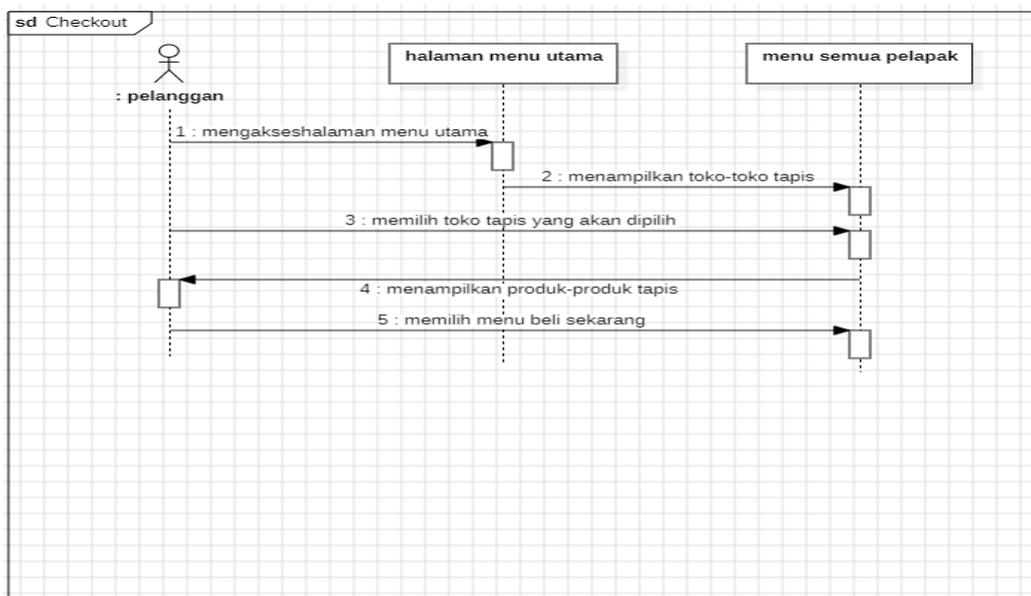
Gambar 3.29 Sequence Diagram Lihat Detail Produk

3.8.9 Sequence Diagram Tambahkan ke keranjang



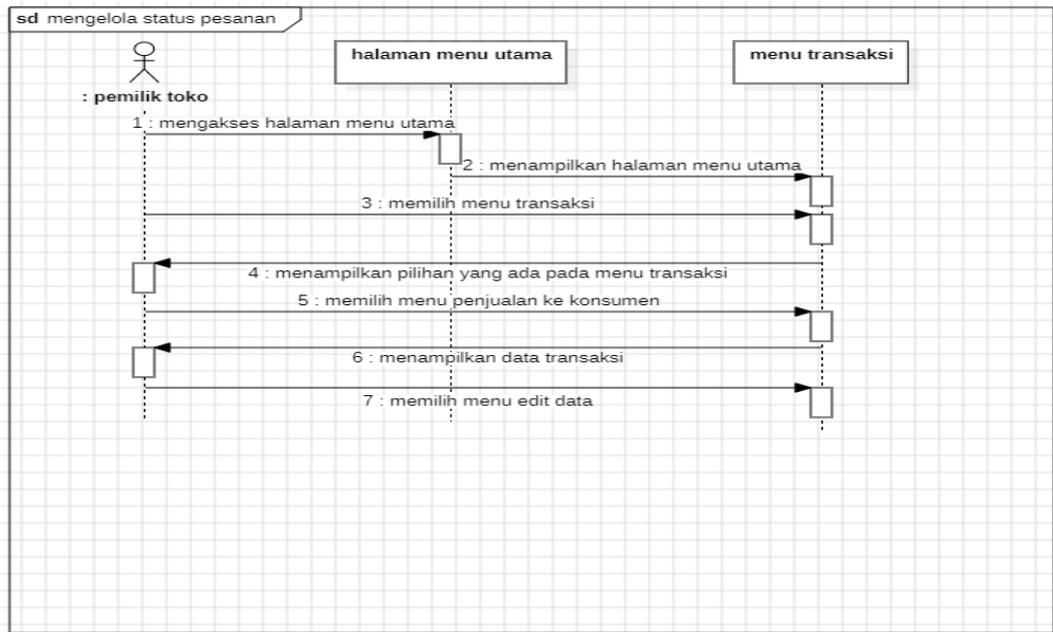
Gambar 3.30 Sequence Diagram Tambahkan ke keranjang

3.8.10 Sequence Diagram Pemesanan



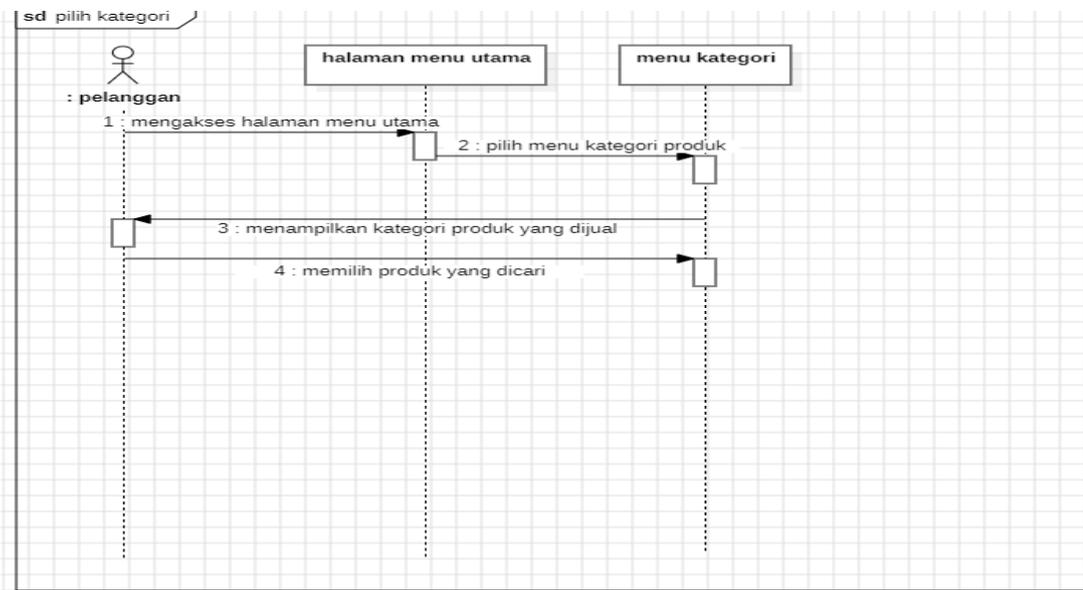
Gambar 3.31 Sequence Diagram Pemesanan

3.8.11 Sequence Diagram Mengelola Status Pesanan



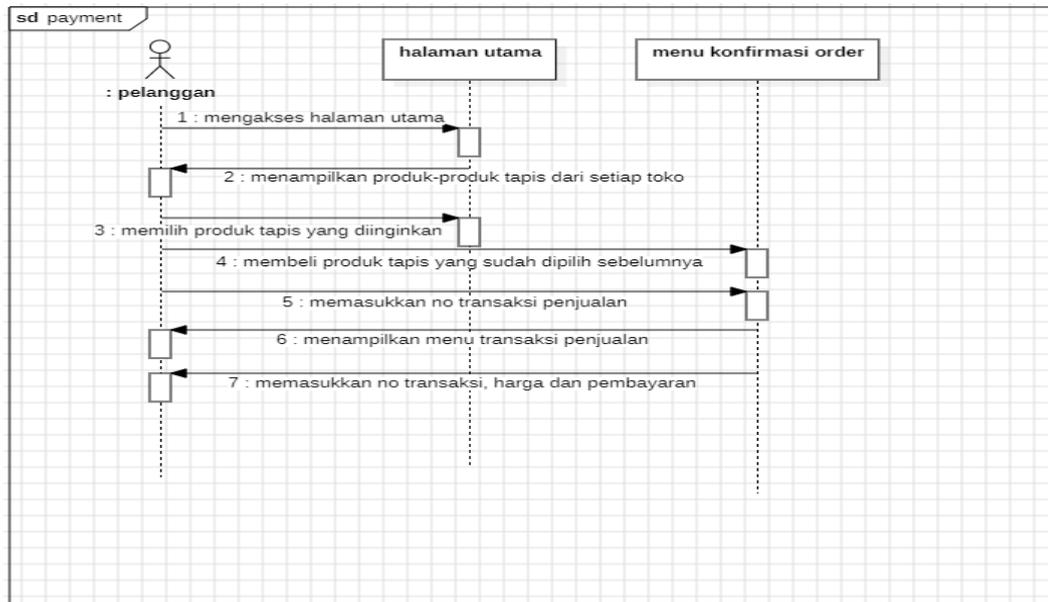
Gambar 3.32 Sequence Diagram Mengelola Status Pesanan

3.8.12 Sequence Diagram Pilih Kategori



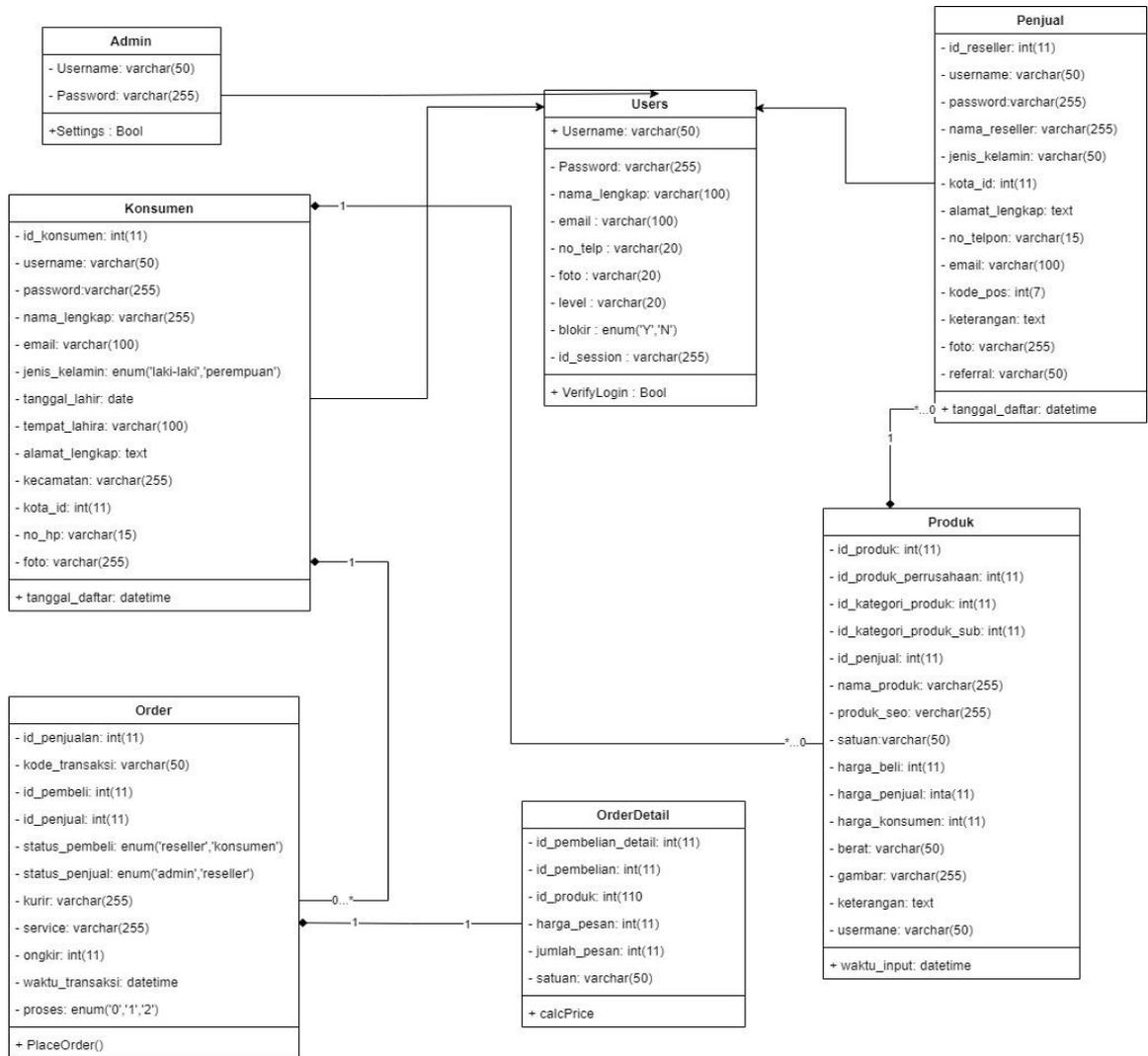
Gambar 3.33 Sequence Diagram Pilih Kategori

3.8.13 Sequence Diagram Pembayaran



Gambar 3.34 Sequence Diagram Pembayaran

3.9 Class Diagram



Gambar 3.35 Class Diagram

3.10 Rancangan Output dan Input

Berikut ini adalah rancangan output dan input dalam sistem informasi e-tapis lampung berbasis website.

3.10.1 Rancangan input

1. Rancangan menu awal

Diagram rancangan menu awal yang menunjukkan elemen-elemen berikut:

- Logo (di dalam lingkaran)
- Botton (di pojok kanan atas)
- Cari disini (input field)
- Daftar (button)
- Login (button)
- Kategori (input field)
- Foto produk (dua kotak gambar)
- Deskripsi produk (dua kotak teks)

Gambar 3.36 Rancangan Menu Awal

2. Rancangan Pendaftaran pembeli

Diagram rancangan pendaftaran pembeli yang menunjukkan form dengan tab "Pendaftaran Pembeli" dan "Pendaftaran Penjual".

Formulir pendaftaran pembeli yang harus diisi:

- Username*
- Password*
- Nama Lengkap*
- E-mail*
- Provinsi*
- Kota*
- Kecamatan*
- Alamat*
- No Handphone*
- Daftar Sebagai Pembeli (button)

Gambar 3.37 Rancangan Pendafran Pembeli

3. Rancangan pendaftaran penjual

The form is titled "Pendaftaran Penjual" and "Pendaftaran Pembeli". It contains the following fields and options:

- Username*
- Password*
- Nama Toko*
- Jenis Kelamin Laki-laki Perempuan
- E-mail*
- Provinsi*
- Kota*
- Alamat*
- Kode POS*
- Referral*
- Daftar Sebagai Penjual

Gambar 3.38 Rancangan Pendaftaran Penjual

4. Rancangan *Login* Pembeli

The form is titled "Login Users" and contains the following fields and buttons:

- Username*
- Password*
- Login
- Lupa password
- Anda Belum Punya Akun? [Daftar Disini.](#)
- [Login Reseller](#)

Gambar 3.39 Rancangan Login Pembeli

5. Rancangan *Login* Penjual

The wireframe shows a login form for resellers. It has a title 'Pelapak LOGIN' at the top. Below the title is the instruction 'Silahkan Login Pada Form dibawah Ini'. There are two input fields: the first is labeled 'Reseller' and the second is for a password, indicated by dots. At the bottom left, there is a checkbox labeled 'Remember me'. At the bottom right, there is a button labeled 'Sign in'.

Gambar 3.40 Rancangan *Login* Penjual

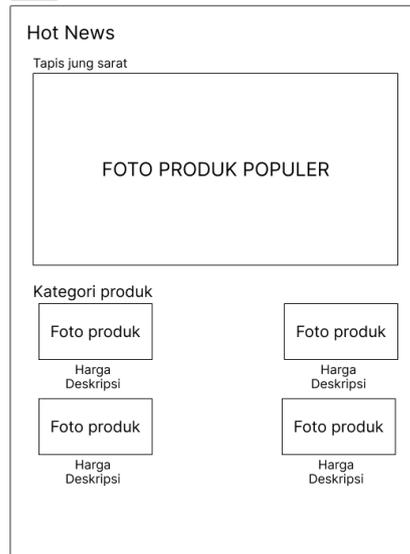
6. Rancangan *Login* Admin

The wireframe shows a login form for administrators. It has a title 'ADMIN Login' at the top. Below the title is the instruction 'Silahkan Login Pada Form dibawah Ini'. There are four input fields: 'Reseller', 'Password', 'Chaptca', and 'Security Code'. At the bottom left, there is a checkbox labeled 'Remember me'. At the bottom right, there is a button labeled 'Sign in'. At the bottom of the form, there is a link that says 'Anda Lupa Password?'.

Gambar 3.41 Rancangan *Login* Admin

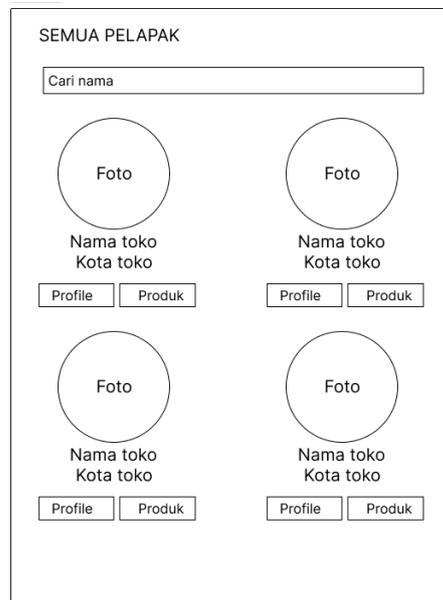
3.10.2 Rancangan Output

1. Rancangan Tampilan Awal Pembeli



Gambar 3.42 Rancangan Tampilan Awal Pembeli

2. Rancangan Tampilan Semua Penjual (Konsumen)



Gambar 3.43 Rancangan Tampilan Semua Penjual (Konsumen)

3. Rancangan Tampilan Detail Produk (pembeli)

The wireframe shows a product detail page layout. At the top is a large rectangular placeholder labeled "Foto Produk". Below this, the text "Nama produk" and "Harga" is followed by a horizontal line. Underneath, the text "Berat" and "Coba nego pelapak" is on the same line. The next line contains "Kategori" and "Tersedia". The following line contains "Jumlah beli" and a rectangular input field. Below the input field is a button labeled "Beli Sekarang". At the bottom, there are two columns of text: "DESKRIPSI" on the left and "DISKUSI BARANG" on the right.

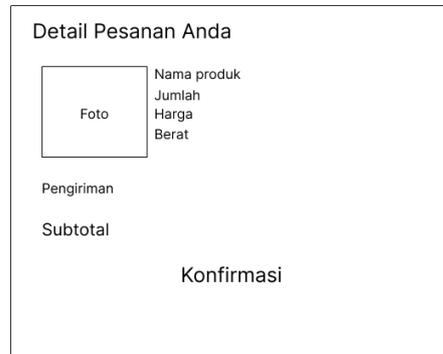
Gambar 3.44 Rancangan Tampilan Detail Produk (Pembeli)

4. Rancangan Tampilan Pemesanan Pembeli

The wireframe shows a checkout page layout. At the top is the title "Keranjang Anda". Below the title are two buttons: "Lanjut belanja" and "Batalkan Transaksi". Below these buttons is a table with four columns: "FOTO", "Nama", "Harga", and an unlabeled column. The table has three rows of data. Below the table is a button labeled "Lakukan Pembayaran". At the bottom, there are sections for "Pilih Pengiriman" with a "Daftar Pengiriman" link, and "Pengirim" with an "Alamat" label, and "Penerima" with an "Alamat" label.

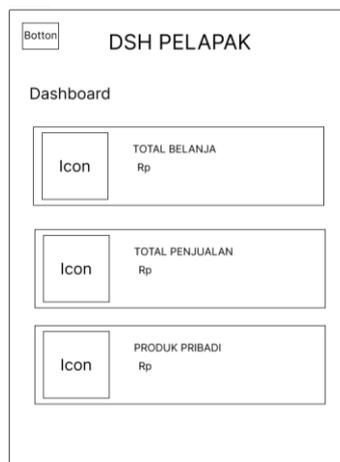
Gambar 3.45 Rancangan Tampilan Pemesanan Pembeli

5. Rancangan Detail Pesanan Pembeli



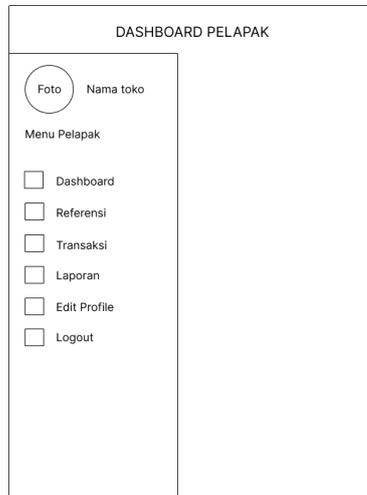
Gambar 3.46 Rancangan Detail Pesanan Pembeli

6. Rancangan Tampilan Awal Penjual



Gambar 3.47 Rancangan Tampilan Awal Penjual

7. Rancangan Tampilan Menu Penjual



DASHBOARD PELAPAK

Foto Nama toko

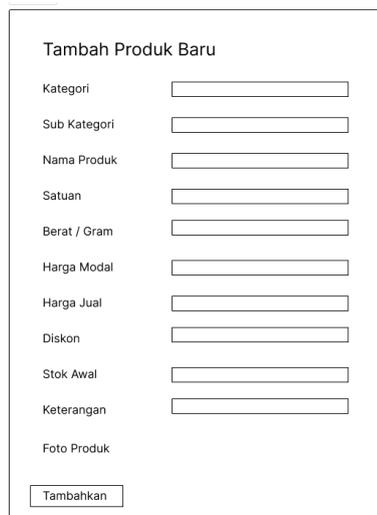
Menu Pelapak

- Dashboard
- Referensi
- Transaksi
- Laporan
- Edit Profile
- Logout

The image shows a wireframe for a seller's dashboard. At the top, it is titled 'DASHBOARD PELAPAK'. Below the title, there is a profile section with a circular placeholder for a 'Foto' and the text 'Nama toko'. Underneath, a 'Menu Pelapak' section contains a vertical list of menu items, each with a square checkbox: 'Dashboard', 'Referensi', 'Transaksi', 'Laporan', 'Edit Profile', and 'Logout'.

Gambar 3.48 Rancangan Tampilan Menu Penjual

8. Rancangan Tampilan Tambahkan Produk (Penjual)



Tambah Produk Baru

Kategori

Sub Kategori

Nama Produk

Satuan

Berat / Gram

Harga Modal

Harga Jual

Diskon

Stok Awal

Keterangan

Foto Produk

The image shows a wireframe for a 'Tambah Produk Baru' (Add New Product) form. It features a series of input fields for: 'Kategori', 'Sub Kategori', 'Nama Produk', 'Satuan', 'Berat / Gram', 'Harga Modal', 'Harga Jual', 'Diskon', 'Stok Awal', and 'Keterangan'. Below these fields is a 'Foto Produk' label and a 'Tambahkan' button.

Gambar 3.49 Rancangan Tampilan Tambahkan Produk (Penjual)

9. Rancangan Pesanan Pembeli (Penjual)

Data Transaksi Penjualan/ Orderan konsumen

Search

NO	Kode transaksi	Nama Konsumen	Kurir	Status	Total + Ongkir

Gambar 3.50 Rancangan Pesanan Pembeli (Penjual)

10. Rancangan Detail Pesanan (Penjual)

Data Transaksi Penjualan

Kode pembelian
Nama Konsumen
Waktu Transaksi
Kurir
Status

Gambar 3.51 Rancangan Detail Pesanan (Penjual)