

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam metode waterfall, langkah pertama yang dilakukan adalah pengumpulan data. Metode pengumpulan data ialah cara atau teknik yang dilakukan dalam memperoleh data pendukung penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1. Wawancara (interview)

Metode wawancara ini dilakukan di Toko Bralinza secara langsung dan berbicara langsung dengan pemilik serta para pekerja dalam tanya jawab itu peneliti mengolah data informasi baik dari informasi penjualan, serta bagaimana proses yang sedang berjalan saat ini, berdasarkan data tersebut dilakukanlah proses analisis prosedur atau sistem yang sedang berjalan.

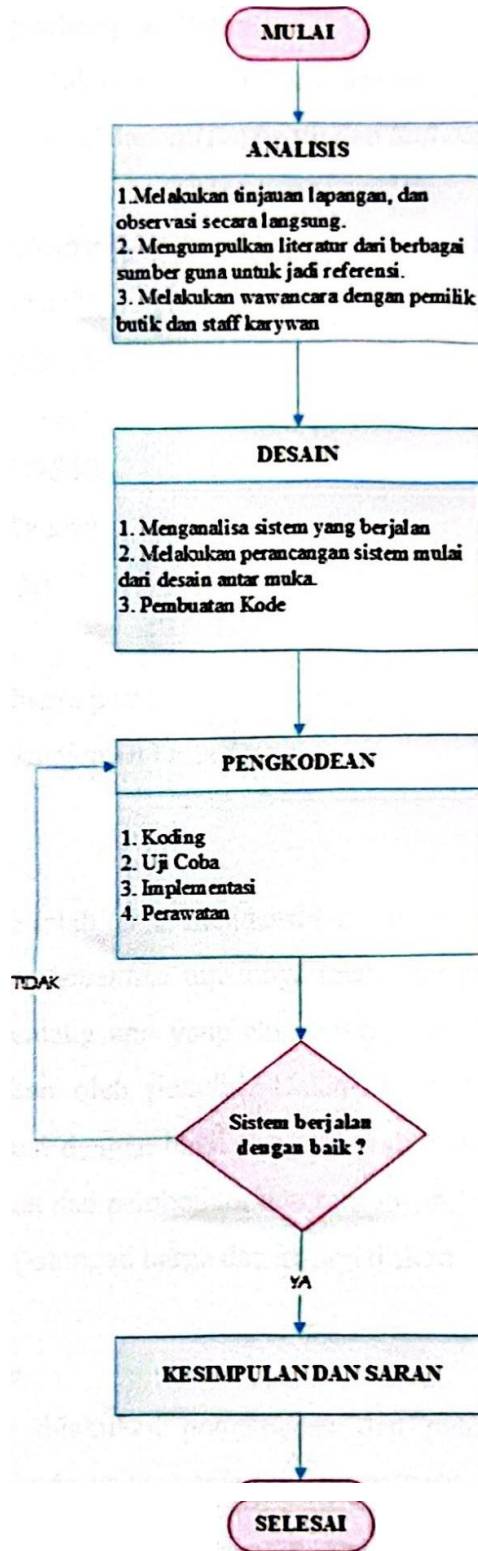
2. Pengamatan (obsenation)

Pengamatan dilakukan secara langsung di lokasi toko bralinza selama satu bulan dengan mengamati proses kegiatan yang terjadi dilapangan, observasi ini dilakukan guna untuk mengumpulkan data dan informasi yang akan digunakan dan dibutuhkan dalam penelitian dalam mendapatkan gambaran secara langsung yang terjadi di lapangan.

3. Tinjauan Pustaka

Studi Pustaka atau tinjauan pustaka akan dilakukan terhadap buku-buku, literatur, catatan dan laporan yang terdapat di perpustakaan, internet, maupun tempat lainnya yang berhubungan dengan penelitian serta berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan. Metode ini bertujuan untuk mengumpulkan teori-teori pendukung yang telah terbukti berhasil dalam melakukan pembangunan sistem yang nantinya peneliti jadikan sebagai referensi Adapun data yang didapat ialah laporan pemesanan barang dan informasi pelanggan.

3.2. Diagram Alir Pemecahan Masalah



Gambar 3.1 Diagram Alir Pemecahan Masalah

3.3 Metode Penelitian

3.3.1. Kebutuhan Pengembangan Sistem

Penelitian ini memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak untuk melakukan pembuatan sistem. Adapun Hardware dan Software yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - b. Processor Intel Core i3
 - c. Harddisk 360 GB
 - d. Memory 2 GB
 - e. Graphic Nvidia GT-540
2. Perangkat Lunak (*Software*)
 - a. Windows 7 32/64 bit
 - b. Xampp
 - c. Dreamweaver (software pembuatan aplikasi)
 - d. MySQL sebagai manajemen basis data

3.3.2. Design

Tahap selanjutnya ialah tahap mendesain sistem, tahap ini dibuat sebelum tahap pengkodean atau implementasi tujuannya ialah agar pada tahap ini peneliti memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana bentuk tampilan yang diinginkan oleh peneliti. Dalam tahap ini memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang telah di analisa seperti rancangan tampilan sistem pemesanan dan pembelian, dan rancangan layanan pelanggan dan pendekatan CRM seperti potongan harga dan kupon diskon.

3.3.3. Pembuatan Kode

Dalam tahap ini dilakukan pengkodean dan pembuatan sistem yang dibangun dari beberapa kode yang menjadi satu kesatuan. Kode program ialah tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat kedalam bentuk perintah berupa kode yang dimengerti komputer dengan penggunaan bahasa pemrograman.

3.3.4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah software yang telah di bangun sudah memenuhi standar atau tidak dan semua fungsi dapat berjalan dan berfungsi dengan baik tanpa adanya kesalahan sistem atau error.

3.4. Jadwal Penelitian

Penelitian hingga dokumentasi project ini dilakukan di Bralinza Boutique tepatnya di lantai 2 Mall Simpung center, Tanjung Karang Bandar Lampung selama \pm 6 Bulan, adapun dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal penelitian yang telah di buat sebelumnya, jadwal penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.1 di bawah ini :

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No.	Uraian	Bulan																							
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Analisis	■																							
2.	Desain					■				■															
3.	Pengodean									■				■											
4.	Pengujian													■				■							
5.	Perawatan sistem																	■							

3.5. Metode Pendekatan Masalah

Sebelum sistem informasi dibuatkan maka yang dibutuhkan pertama kali adalah kebijakan yang merupakan wujud dari bentuk dukungan manajemen terhadap pengembangan sistem yang akan hendak dilakukan, dalam artian dibutuhkan sebuah ijin dari Pihak Bralinza Boutique Bandar Lampung untuk dapat dilakukannya penelitian dan pengembangan sistem. Setelah mendapatkan ijin maka selanjutnya ialah melakukan perencanaan dan pengembangan sistem kedalam metode pendekatan penyelesaian masalah dan pembangunan sistem menggunakan konsep pendekatan CRM.

3.6. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan sistem konvensional atau biasa dikenal dengan cara manual (Gemput bola). Dimana pelayan toko melakukan penawaran langsung kepada customer secara acak agar si customer tertarik untuk melihat produk yang terdapat pada Bralinza Boutique. Namun cara penawaran yang dilakukan oleh pihak toko terkadang menimbulkan ketidaknyamanan dari pihak customer yang dimana cara yang dilakukan oleh pihak toko terkesan memaksa. Adapun gambaran alur yang sedang berjalan tersebut dapat dilihat di bawah ini :

1. Pelayan Toko menghampiri customer dan menawarkan produk secara langsung.
2. Menjelaskan serta memberikan informasi seputar produk mulai dari diskon sampai model dan jenis pakaian.
3. Jika customer tertarik maka customer akan mendatangi boutique.
4. Customer melihat produk yang dijual pada Bralinza Boutique.
5. Jika terdapat produk yang disukai maka customer akan menanyakan ukuran dan harga.
6. Selanjutnya terjadi tawar-menawar antara pelayan toko dengan customer.
7. Jika ukuran dan harga sudah sepakat maka customer akan melakukan pembayaran di meja kasir, dan pelayan toko segera melakukan packing terhadap produk yang dipilih.
8. Namun jika customer tidak tertarik sedikit pun terhadap produk yang ada maka customer akan segera meninggalkan toko tersebut.
9. Selesai

3.7. Analisis Masalah

Setelah melakukan penelitian maka peneliti dapat mengetahui bahwa sistem yang sedang berjalan saat ini masih banyak terdapat kendala di antaranya . sulitnya pihak toko untuk mempertahankan pelanggan lama, komunikasi antara perusahaan dan pelanggan tidak berjalan dan terjalin dengan baik, lambatnya respon dan tanggapan dalam menyelesaikan keluhan serta kurangnya informasi pelanggan terhadap pihak toko dan informasi produk terbaru yang akan dijual ke pelanggan.

3.7.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan maka didapatkan permasalahan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Identifikasi Masalah dan Penyebab Masalah

Masalah		Penyebab Masalah	
1	Sulitnya pihak toko atau toko dalam mempertahankan pelanggan lama	1	Tidak adanya strategi bisnis yang dapat membantu perusahaan untuk mempertahankan pelanggan lama (CRM).
2	Komunikasi dan penyelesaian komplain dari perusahaan kurang baik dan terkesan lambat	2	Tidak adanya sistem yang dapat membantu perusahaan untuk berkomunikasi dengan pelanggan
3	Lambanya menentukan strategi penjualan di masa mendatang	3	Data penjualan yang masih dalam bentuk manual sehingga sulit untuk di periksa dan di proses untuk menentukan strategi penjualan yang akan datang.
4	Kurangnya informasi pelanggan terhadap toko begitupun sebaliknya	4	Informasi yang di berikan perusahaan kepada pelanggan hanya berupa brosur dan pelanggan harus datang ketempat untuk mendapatkan

3.7.2. Identifikasi Titik Keputusan

Berdasarkan sistem yang sedang berjalan saat ini terdapat temuan beberapa titik keputusan yang mengakibatkan terjadinya penyebab yang ada pada tabel 3.2 diatas, maka peneliti membuat tabel penyebab masalah dan titik keputusan di bawah ini :

Tabel 3.3 Titik Keputusan Penyebab Masalah

Penyebab Masalah		Titik Keputusan	Lokasi	Teknik Pengumpulan data
I	Tidak adanya strategi bisnis yang dapat membantu dalam mempertahankan pelanggan lama	Penerapan E-CRM	Toko Bralinza	Wawancara sampling
	Tidak adanya sistem yang dapat membantu perusahaan untuk berkomunikasi dengan pelanggan	Komunikasi Antara perusahaan Dan Pelanggan	Toko Bralinza	Wawancara sampling
3	Data penjualan masih berbentuk manual sehingga sulit untuk di periksa dan di proses	Proses pengelolaan Data Penjualan	Toko Bralinza	Wawancara sampling

4	Informasi yang diberikan perusahaan kepada pelanggan hanya berupa brosur dan pelanggan harus datang ketempat untuk mendapatkan informasi	Proses Keluhan Pelanggan	Pelanggan	Wawancara sampling
---	--	--------------------------------	-----------	-----------------------

3.8. Perancangan Sistem Yang Dibangun

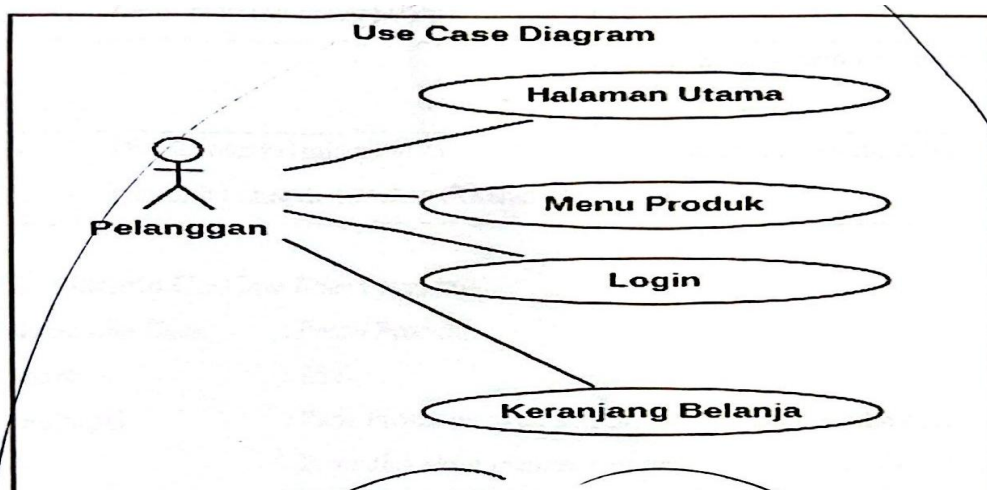
Tahap perancangan ini peneliti menetapkan bagaimana perangkat lunak akan dioperasikan. Hal ini berkaitan dan menentukan perangkat keras, perangkat lunak, tampilan program dan form-form yang akan digunakan. Perancangan ini juga bertujuan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur sistem, gaya, dan kebutuhan material untuk sistem.

Tahapan perancangan ini terdiri dari:

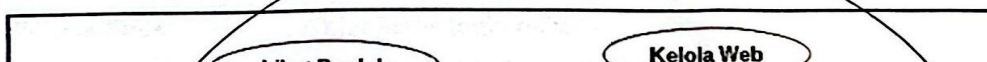
- 1) Use Case Diagram
- 2) Activity Diagram
- 3) Sequence Diagram
- 4) Class Diagram

3.8.1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara aktor yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut. Silakan lihat gambar di bawah ini :



Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem



3.8.1.1 Skenario Use Case User

1. Skenario Use Case User lihat produk

Nama Use Case	: Lihat Produk
Aktor	: User
Deskripsi	: Pada proses ini aktor melihat produk yang di posting oleh admin di website.
Precondition	: Aktor bisa memilih produk yang dipilih : Setelah aktor memilih produk aktor bisa memilih
Postcondition	produk yang di pilih.

Tabel 3.4 Skenario Use Case User lihat produk

Aktor	Sistem
1. Aktor memilih menu belanja	
	2. Sistem membuka menu belanja

3. Di halaman belanja aktor bisa melihat produk dan jugajika tertarik bisa memilih untuk di masukan di keranjang belanja

2. Skenario Use Case User Pesan produk

Nama Use : Pesan Produk

Case

Aktor :User

Deskripsi :Pada Proses ini aktor setelah melihat dan memilih produk kemudian aktor memesan produk dengan mengisikan fonn yang tersedia.

Precondition : Aktor harus login dulu

:Melengkapi data kemudian menuju ke proses

Postcondition pembayaran.

Tabel 3.5 Skenario Use Case User Pesan produk

	Aktor	Sistem
1.	Aktor memilih produk yang dipilih dari halaman belanja	
	2.	Sistem menyimpan produk di keranjang belanja
3.	Aktor bisa update jumlah maupun jenis produk dan jika sudah maka checkout	

	4. Pesanan di simpan
5. Konfirmasi pembayaran	
	6. Simpan data dan menunggu pembayaran

3. Skenario Use Case User Pembayaran

Nama Use Case : Pembayaran

Case

Aktor : User

Deskripsi : Pada proses ini aktor ditujukan untuk segera melakukan proses pembayaran.

Precondition : Aktor membayar produk sesuai nominal

Postcondition :Setelah melakukan pembayaran aktor akan mendapatkan konfirmasi dari admin bahwa pesanan dalam pengiriman.

Tabel 3.6 Skenario Use Case User Pembayaran

Aktor		Sistem
1.	Aktor melakukan pemabayaran via transfer	
2.	Aktor melakukan konfirmasi pemabayaran	
		3. Admin menerima konfirmasi pembayaran
		4. Admin mengirim pesanan aktor
5.	Aktor menerima pesanan	

3.8.1.2 Skenario Use Case Admin

1. Skenario Use Case Admin Kelola web

Nama Use Case : Kelola web

Case

Aktor : Admin

Deskripsi : Aktor menginputkan postingan produk, dan Informasi berkaitan dengan toko

Precondition : Aktor input produk toko

Postcondition :Aktor mengedit, menambah, menghapus produk

Tabel 3.7 Skenario Use Case Admin Kelola web

Aktor	Sistem
1. Aktor input user dan password	
	2. Mengverifikasi akun dan menampilkan halaman admin dashboard
3. Aktor memilih menu setting	
	4. Sistem menampilkan halaman setting
5. Aktor mengedit, menambah dan menghapus	
	6. Menyimpan data yang telah di update

2. Skenario Use Case Admin Kelola produk

Aktor	Sistem
1. Aktor input user dan password	

Nama Use Case :Kelola produk

Aktor :Admin
 Deskripsi :Aktor input produk yang akan diposting
 Precondition : Aktor input data produk
 Postcondition :Aktor mengedit, menambah, menghapus produk

Tabel 3.8 Skenario Use Case Admin Kelola produk

	2.	Mengverifikasi akun dan menampilkan halaman admin dashboard
3.	Aktor memilih menu produk	
	4.	Sistem menampilkan halaman produk
5.	Aktor mengedit, menambah dan menghapus	
	6.	Menyimpan data yang telah di update

3. Skenario Use Case Admin Kelola pesanan

Nama Use Case : Kelola pesanan
 Aktor : Admin
 Deskripsi : Aktor mengelola pesanan pelanggan
 Precondition : Aktor mengkonfirmasi pesanan pelanggan

:Aktor memberikan konfirmasi status

Postcondition

Pengiriman pesanan pelanggan

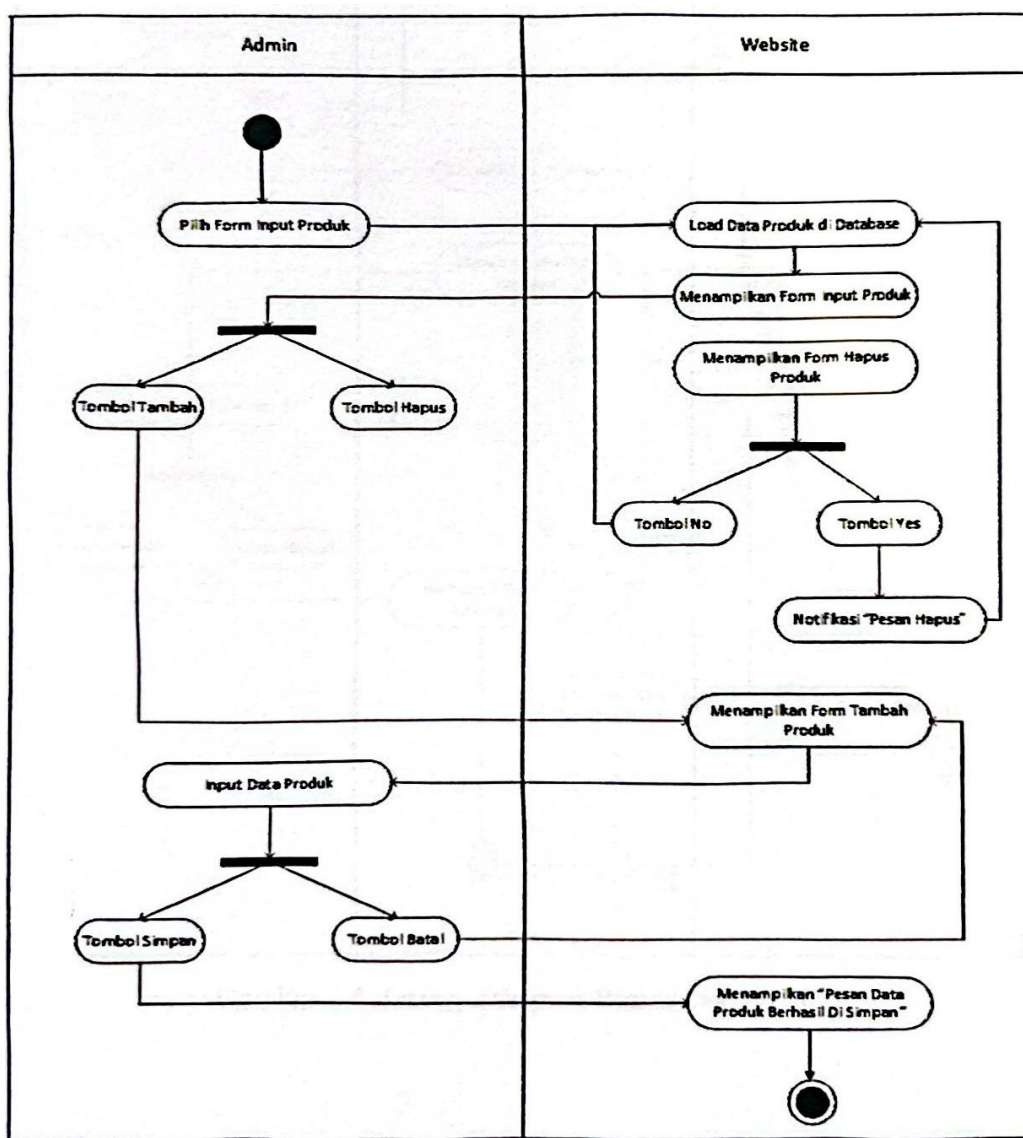
Tabel 3.9 Skenario Use Case Admin Kelola pesanan

Aktor	Sistem
1. Aktor input user dan password	
	2. Mengverifikasi akun dan menampilkan halaman admin dashboard
3. Aktor memilih menu pesanan	
	4. Sistem menampilkan halaman pesanan
5. Aktor memilih status barang masih dalam proses atau siap kirim	
	6. Menyimpan data yang telah diupdate

3.8.2. Activity Diagram

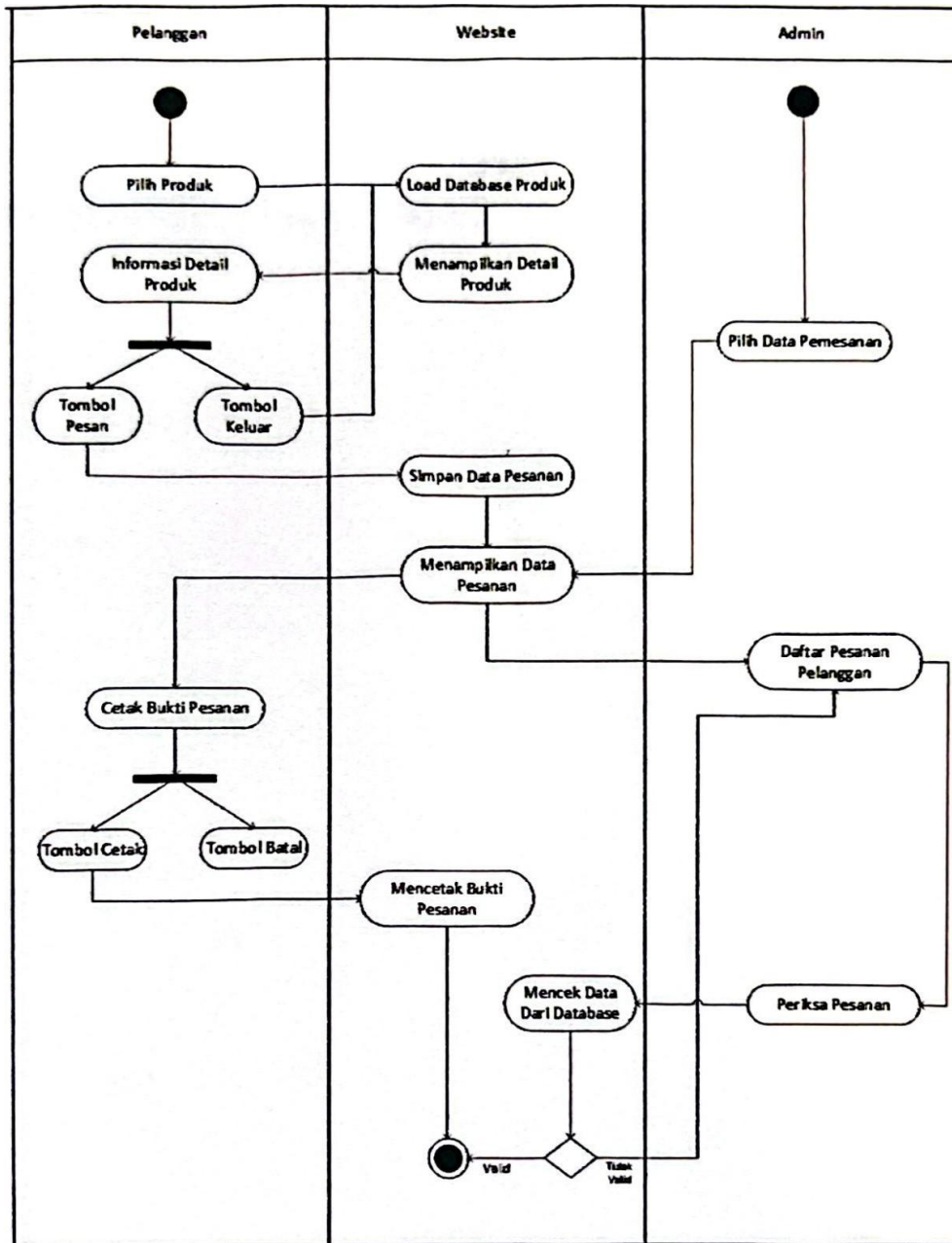
Activity Diagram menggambarkan berbagai macam alur aktivitas di dalam sistem yang sedang di rancang, dimana masing masing alur berawal dari decision yang mungkin bisa saja terjadi serta bagaimana aktivitas tersebut berakhir. Oleh karenanya Activity Diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem / interaksi

antar subsistem secara eksak, tetapi lebih di gambarkan pada proses — proses dan jalur aktivitas dari level atas secara umum.

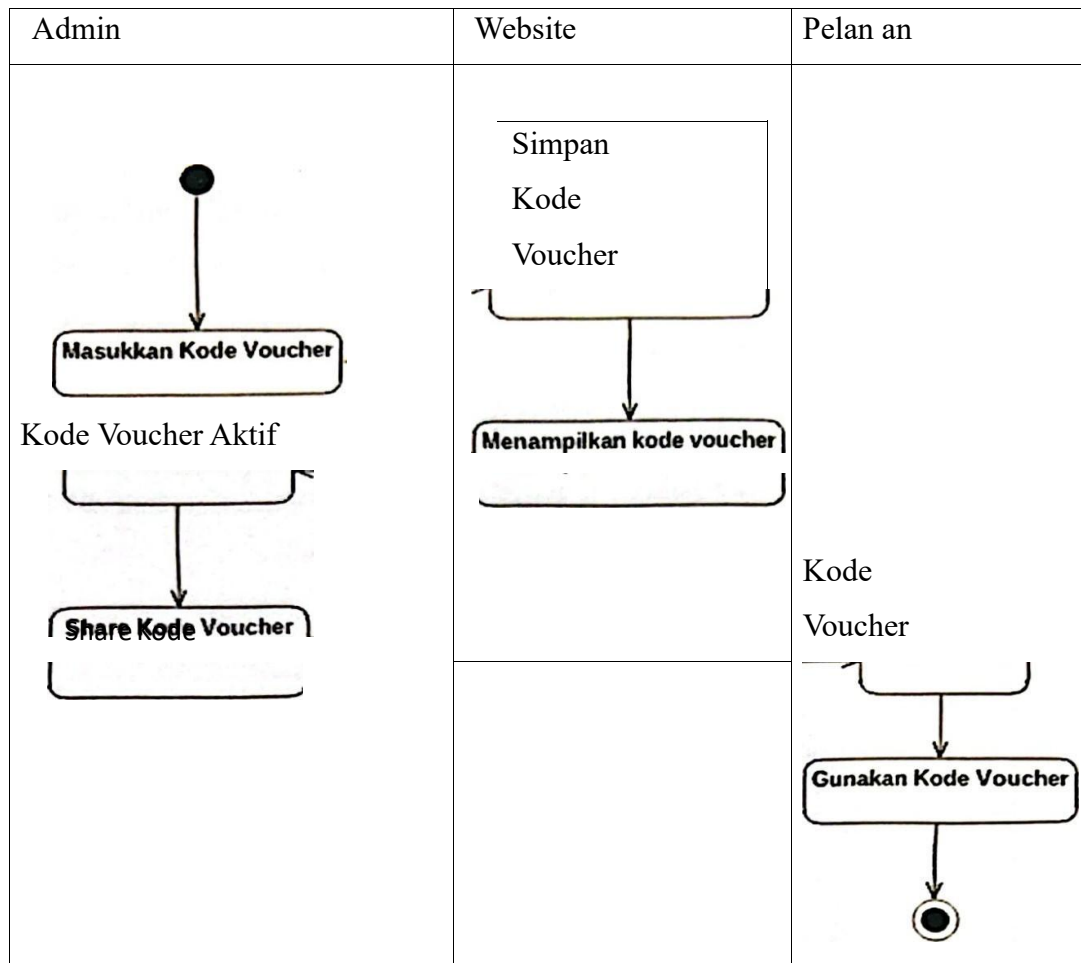


Gambar 3.3 Activity Diagram Input Data Produk Admin

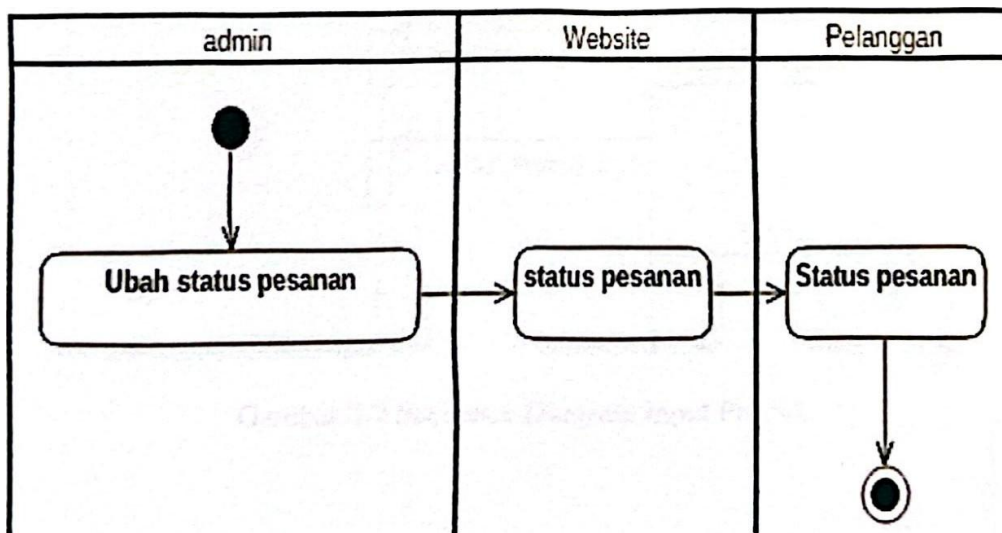
Pada Gambar di atas di perlihatkan data input produk oleh admin dimulai dari pengisian form input data produk sampai dengan tampilan pesan bahwa data produk berhasil di simpan.



Gambar 3.4 Activity Diagram Pemesanan Produk



Gambar 3.5 Activity Diagram Input Kode Voucher

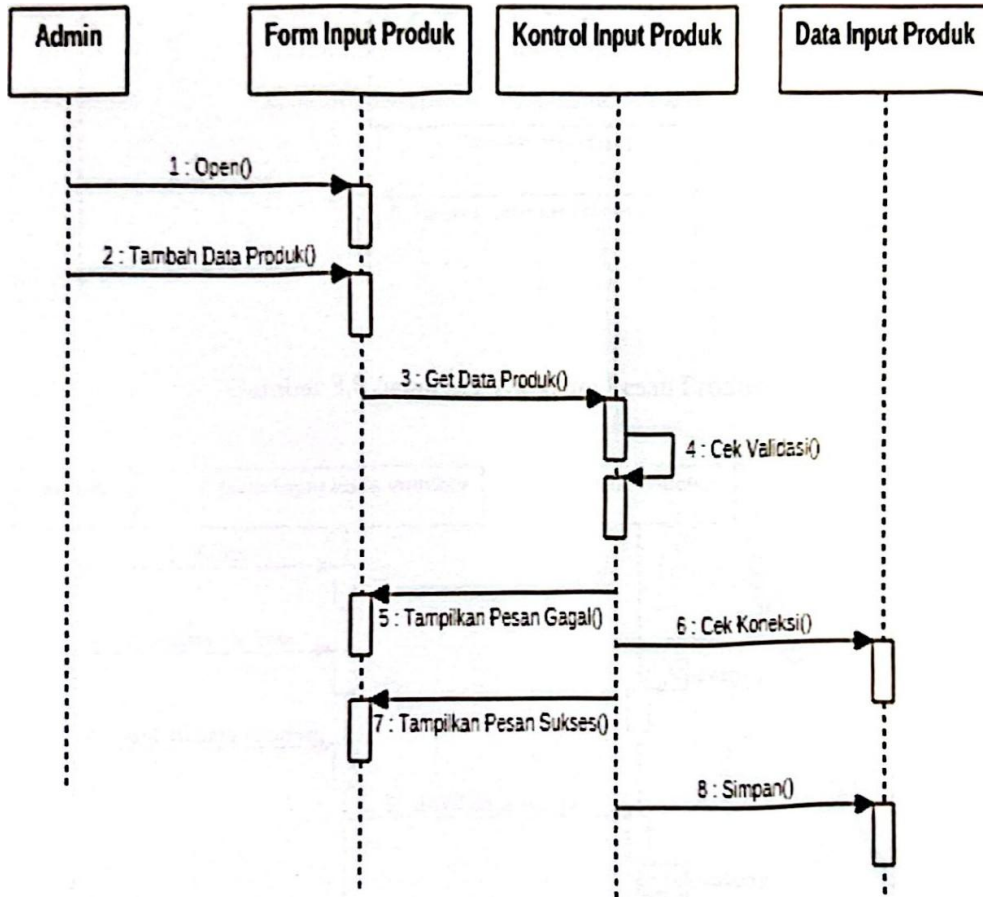


Gambar 3.6 Activity Diagram Status Pesanan

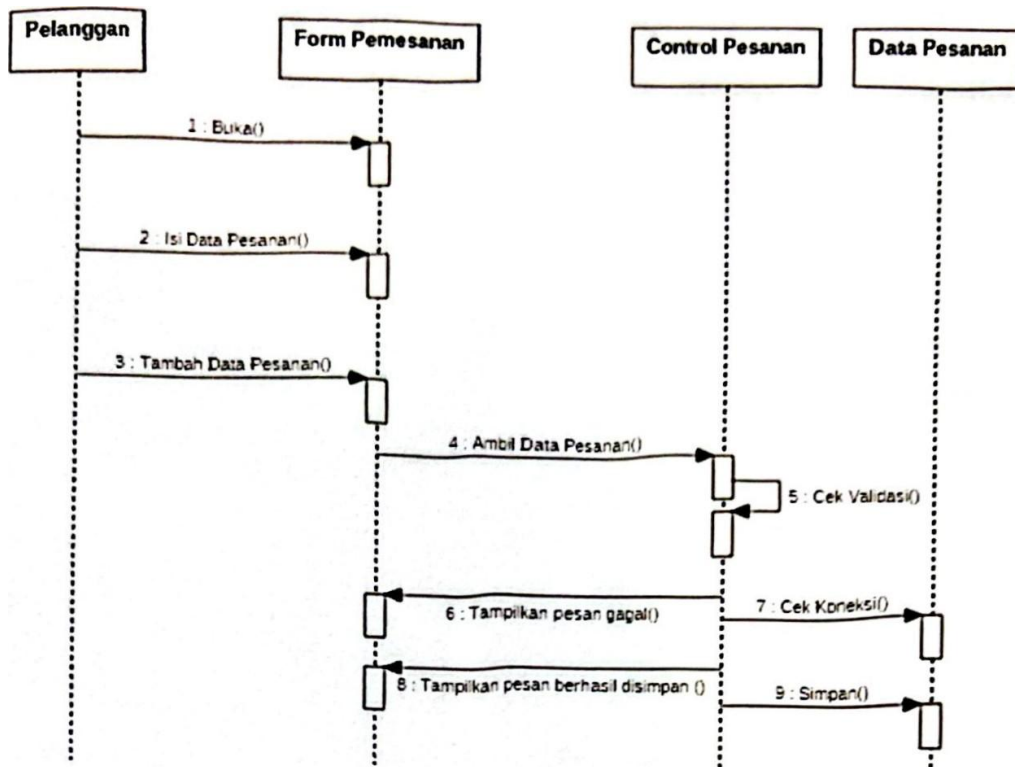
3.83. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, tampilan, dan sebagainya) bisa juga di gambarkan sebagai sebuah pesan yang di gambarkan terhadap waktu. Sequence

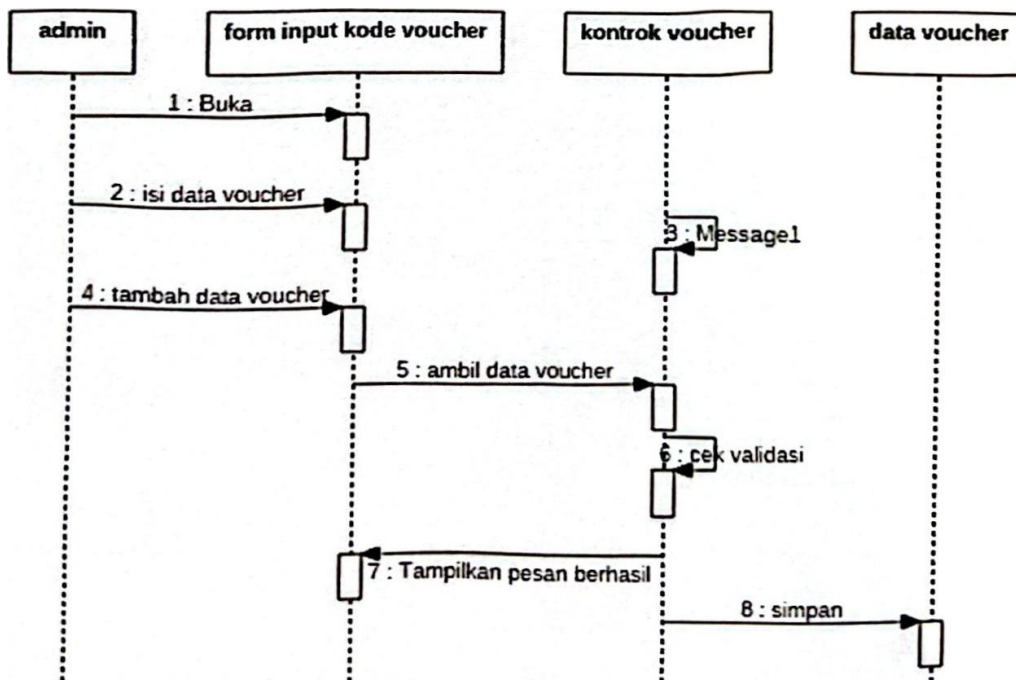
Diagram sendiri terdiri antar dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek yang terkait). Sequence Diagram dapat juga digunakan sebagai gambaran scenario dan rangkaian alur Langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.



Gambar 3.7 Sequence Diagram Input Produk



Gambar 3.8 Sequence Diagram Pesan Produk



Gambar 3.9 Sequence Diagram Tambah Kode Voucher

3.8.4. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang dimana digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada di dalam sistem perangkat lunak yang digunakan. Selain itu juga memberikan gambaran tentang sistem dan relasi yang ada didalamnya. Perhatikan gambar di bawah ini.

Primary Key : id

Jumlah Field : 3

Tabel 3.9 Tabel Admin

Nama	Type	Size	Keterangan
	Int	11	id user
Username	Varchar	20	username
Password	Text		password

b. Tabel Customer

Tabel customer berfungsi untuk menyimpan data informasi data pelanggan

Nama database : db_butik

Nama Tabel : tabel Customer

Primary Key : kode customer

Jumlah Field : 6

Tabel 3.10 Tabel Customer

Nama	Type	Size	Keterangan
Kode customer	Varchar	100	Kode_customer
Nama	Varchar	50	Nama
Email	Varchar	25	Email
Usemame	Varchar	20	Usemame
password	Varchar	20	Password
Telp	Varchar		Telp

c. Tabel keranjang

Tabel Keranjang berfungsi untuk menyimpan data informasi keranjang belanja

Nama database : db_butik

Nama Tabel : tabel Keranjang

Primary Key : id_keranjang

Jumlah Field : 8

Tabel 3.11 Tabel Keranjang

Nama	Type	Size	Keterangan
Id_keranjang	Int	11	Id_keranjang
Kode customer	Varchar	50	Kode customer
Kode_produk	Varchar	50	Kode_produk
Nama__produk	Varchar	50	Nama_produk
	Int	11	Qty
Harga	Int	11	Harga
Berat	Varchar	20	Berat
	int	10	

d. Tabel Produk

Tabel Produk berfungsi untuk menyimpan data produk.

Nama database : db_butik

Nama Tabel : tabel produk

Primary Key : kode_produk

Jumlah Field : 7

Tabel 3.12 Tabel Produk

Nama	Type	Size	Keterangan
Kode_produk	varchar	50	Kode_produk
Nama	varchar	5	nama
Image	Text		Image
Deskripsi	Text		Deskripsi
Harga	varchar	50	Harga

	Int	10	
Berat	Int	10	berat

e. Tabel report_cancel

Tabel report_cancel berfungsi untuk menyimpan data dari tabel laporan cancel.

Nama database : db_butik

Nama Tabel : tabel report_cancel

Primary Key : id_report_cancel

Jumlah Field : 5

Tabel 3.13 Tabel report_cancel

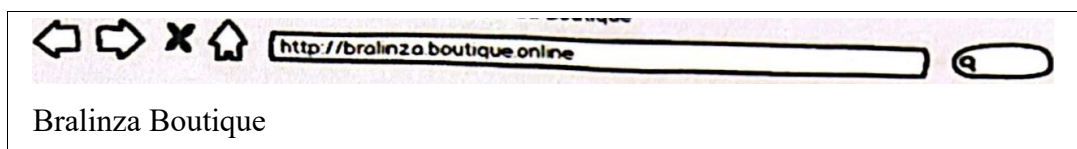
Nama	Type	Size	Keterangan
Id_report_cancel	Int	11	Id_report_Cancel
Id order	Varchar	50	Id order
Kode_produk	Varchar	50	Kode_produk
Jumlah	Varchar	50	Jumlah
Tanggal	Date		Tanggal

3.11. Perancangan Desain Input

Desain input dalam perancangan sistem ini terdiri dari desain interface berupa form — form inputan pada halaman website yang dapat di lihat di bawah ini.

3.11.1 Perancangan Desain Input Login Admin

Desain input dalam rancangan ini berisi form input user dan password sebelum masuk ke laman dashboard admin.



Gambar 3.11 Rancangan Desain Input Login Admin

3.11.2 Perancangan Desain Input Login Pelanggan

Desain input login pelanggan ini berisi input user dan password sebelum masuk pelanggan melakukan pembelian

Gambar 3.12 Rancangan Desain Input Login Pelanggan

3.11.3 Perancangan Desain Input Daftar Pelanggan

Rancangan desain input ini berisikan form input daftar pelanggan dimana pelanggan mengisi formulir dari nama, email, user, password, no telp, dan sebagainya.

The wireframe shows a browser window with the URL 'http://bralinza.com'. Below the browser, there is a header with 'bralinza boutique' and an email address 'bralinza.boutique@gmail.com'. A navigation bar contains the text 'produk', 'tentong kamt', and 'coro ord«'. The main section is titled 'REGISTER' and contains several input fields: a name field with the label 'Norna', an email field, a 'usemam' field, a 'password' field, and a 'no teb' field. There is also a 'bnúrmasi' field. A 'register' button is located below the password field. At the bottom left, there is a 'possw«d' label.

Gambar 3.13 Rancangan Desain Input Daftar Pelanggan

3.11.4 Perancangan Desain Checkout

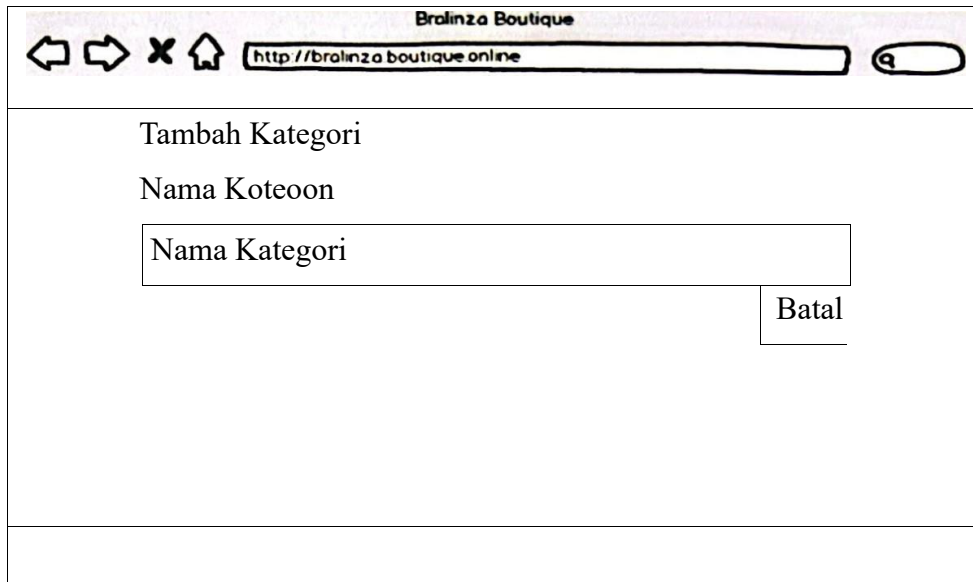
Rancangan desain checkout berisikan detail pembelian pelanggan, selain itu terdapat form pengisian untuk alamat pengiriman, nomor hp penerima, dikirim untuk nama penerima dan catatan pembelian. Selain itu desain ini juga menampilkan apakah pembayaran ingin di proses melalui transfer via bank, atau melakukan pembayaran di tempat.

The wireframe shows a browser window with the URL 'http://bralinzaboutique.com'. The main section is titled 'Checkout' and is divided into two columns. The left column contains input fields for 'Alamat Pengiriman', 'Pengiriman untuk (nama) :', 'Nomor HP', 'Alamat', and 'Catatan'. The right column contains a box for 'Rincian belanja' with a list: 'Sub total :', 'Ongkos kirim :', 'Kupon :', 'Potongan Harga :', and 'Total :'. Below this box are two radio button options: 'Transfer Bank' and 'Bayar ditempat'. A 'Buat Pesanan' button is located at the bottom right.

Gambar 3.14 Rancangan Desain Checkout

3.11.5 Perancangan Desain Input Kategori

Rancangan kategori disini ialah desain tampilan admin saat ingin melakukan penambahan kategori produk.



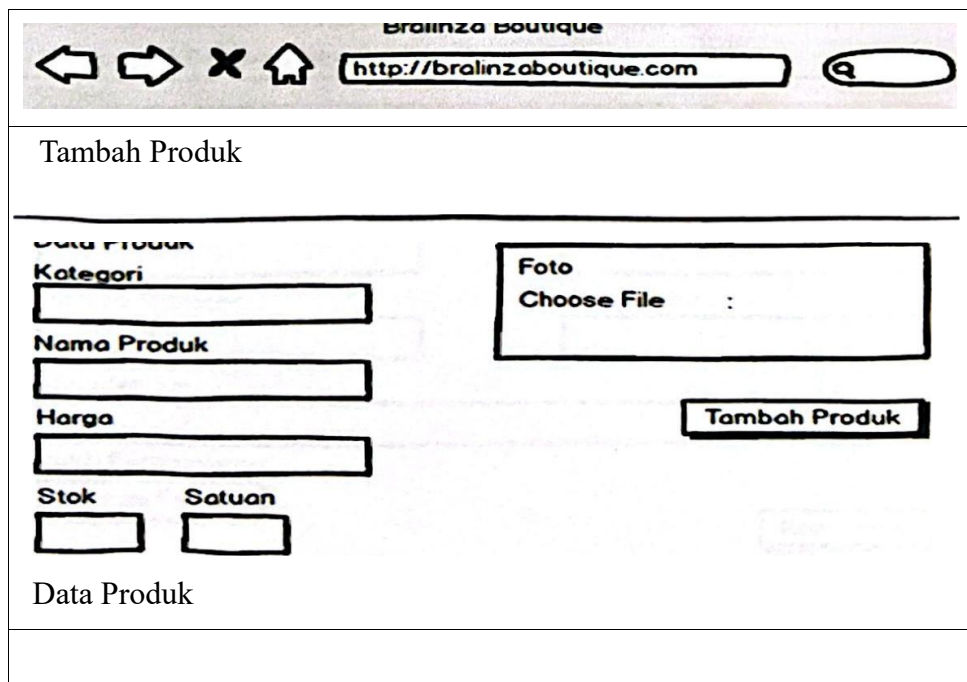
The screenshot shows a web browser window with the title 'Bralinza Boutique'. The address bar contains 'http://bralinza boutique online'. The main content area is titled 'Tambah Kategori' and contains a form with the following elements:

- Text label: 'Nama Koteoon' (likely a typo for 'Nama Kategori')
- Text input field: 'Nama Kategori'
- Submit button: 'Batal'

Gambar 3.15 Rancangan Desain Input Kategori

3.11.6 Perancangan Desain Input Tambah Produk

Rancangan desain input ini ialah tampilan rancangan desain tambah produk pada admin dimana admin perlu mengisifom dan isian baik dari nama prodok, kategori, jumlah stok, foto produk dan harga produk.



The screenshot shows a web browser window with the title 'bralinza boutique'. The address bar contains 'http://bralinzaboutique.com'. The main content area is titled 'Tambah Produk' and contains a form with the following elements:

- Section header: 'Data Produk'
- Text label: 'Kategori'
- Text input field: 'Kategori'
- Text label: 'Nama Produk'
- Text input field: 'Nama Produk'
- Text label: 'Harga'
- Text input field: 'Harga'
- Text label: 'Stok'
- Text input field: 'Stok'
- Text label: 'Satuan'
- Text input field: 'Satuan'
- Text label: 'Foto'
- Text input field: 'Choose File : ...'
- Submit button: 'Tambah Produk'
- Section header: 'Data Produk'

Gambar 3.16 Rancangan Desain Input Tambah Produk

3.11.17 Perancangabn Desain Input Review

Rancangan review ialah rancangan tampilan komentar atau testimoni pelanggan terhadap kualitas produk maupun layanan pengiriman.

The wireframe shows a browser window with the URL 'http://bralinzaboutique.com'. Below the browser, the page title is 'erot•nzo Bou tique'. The main content area is titled 'Tulis Review' and contains the following elements:

- A label 'Judul Review' followed by a text input field.
- A label 'Order' followed by a text input field.
- A label 'Review' followed by a large text area.
- A 'Tulis Review' button at the bottom.

Gambar 3.17 Rancangan Desain Input Review

3.11.8 Perancangan Desain Input Konfirmasi Pembayaran

Rancangan desain input konfirmasi pembayaran pelanggan ialah rancangan tampilan form isian yang dimana pelanggan mengisi nama bank, nomor rekening, jumlah transfer, atas nama, dan tujuan transfer, lalu upload bukti

The wireframe shows a browser window with the URL 'http://bralinzaboutique.com' and the logo 'Bralinza'. The page title is 'Boutique'. The main content area is titled 'Konfirmasi Pembayaran' and contains the following elements:

- A label 'Order' followed by a text input field.
- Two columns of input fields:
 - 'Nama Bank' and 'No Rekening' (Number of Account).
 - 'Jumlah Transfer' and 'Atos Nama' (Account Name).
- A label 'Transfer Ke' followed by a text input field.
- A label 'Bukti Pembayaran' (Payment Proof) at the bottom.

Choose Fde :	Konfirmasi

Gambar 3.18 Rancangan Desain Input Konfirmasi Pembayaran

3.11.9 Perancangan Desain Input Tambah Kupon

Tampilan tambah kupon ialah rancangan tampilan desain input kupon oleh admin dimana admin mengisi nama kupon, kode kupon, dan jumlah potongan saat menggunakan kupon, dan terdapat masa kapan kupon di daftarkan dan masa kadaluarsa dari kupon.

eroltnza Boutique

Input Kupon

Nama Kupon

Nama

Ku on

Kode Kupon	Potongan Horoa
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tonggol Aktif	Tonggol Kodolorso
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Gambar 3.19 Rancangan Desain Input Tambah Kupon