

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Sebelum mengembangkan sebuah sistem, peneliti akan melakukan pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang dilakukan, sebagai berikut:

a. Metode Wawancara

Wawancara yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan *stakeholder* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Ira selaku pihak terkait di SLB B,C, Dan Autis Dharma Bhakti Dharma Pertiwi. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti adalah mendapatkan data berupa informasi tentang pembuatan hasil karya siswa yang dibuat melalui program pembelajaran keterampilan vokasional atau mata pelajaran kejuruan seperti lukisan, batik, busana, pernak-pernik dan lain sebagainya.

b. Metode Observasi

Observasi yaitu pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan langsung terhadap objek penelitian yang sedang berlaku sehingga mendapatkan data dari hasil penelitian yang dilakukan. Observasi yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan informasi dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai bagaimana cara penjualan hasil karya siswa yang dilakukan SLB Dharma Bhakti. Dalam observasi peneliti menemukan pajangan hasil karya siswa yang dipajang pada ruangan khusus untuk menyimpan hasil karya tersebut. Peneliti melakukan observasi selama satu bulan yaitu pada tanggal 10 oktober 2024 – 10 november 2024

c. Metode Studi Pustaka

Metode studi tersebut dilakukan peneliti dengan cara membaca dan mempelajari beberapa dokumen yang berada di *situs internet*, melakukan peninjauan teori-teori jurnal yang berkaitan dengan penelitian, serta mempelajari konsep dari sejumlah sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian

d. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan data-data berupa arsip maupun file yang berkaitan dengan Data produk, data kategori produk, harga, serta laporan-laporan yang biasanya dibutuhkan sebagai data penunjang dari pengembangan sistem ini.

3.2 Tahapan Pengembangan Sistem

3.2.1 Planning

Pada tahapan ini membuat perencanaan sistem yang akan diimplementasikan dengan cara pengumpulan data terhadap user berupa wawancara langsung ke sekolah SLB Dharma Bhakti untuk mendapatkan data dan informasi mengenai sistem pemasaran produk yang sedang berjalan serta data kategori produk, harga produk, stok produk dan lain sebagainya.

3.2.2 Design

Selanjutnya akan dilakukan *design* perancangan sistem secara menyeluruh menggunakan metode UML dan tools *Draw.io*. Rancangan yang dibuat terdiri dari *flowchart diagram*, *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

3.2.3 Development

Pada tahap ini penulis mengimplementasikan pengembangan sistem sesuai dengan desain yang sudah ada. Pengembangan sistem berbasis *mobile* dengan bahasa pemrograman PHP.

3.2.4 Testing

Setelah pengembangan fitur selesai Konsumen melakukan pengujian secara langsung terhadap sistem yang dibangun menggunakan teknik pengujian *Black-Box Testing* berdasarkan fungsionalnya dari sistem tersebut sesuai dengan yang diharapkan dan mudah dipahami konsumen. Proses pengujian ini dilakukan dengan pengujian masukan, keluaran, menggunakan data palsu yang terbilang cepat untuk mencari gangguan ataupun error sistem.

3.2.5 Deployment

Pada tahapan ini menyediakan sistem yang telah dibuat untuk digunakan kepada *end-user* yaitu guru/pengelola karya siswa di SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi.

3.2.6 Review

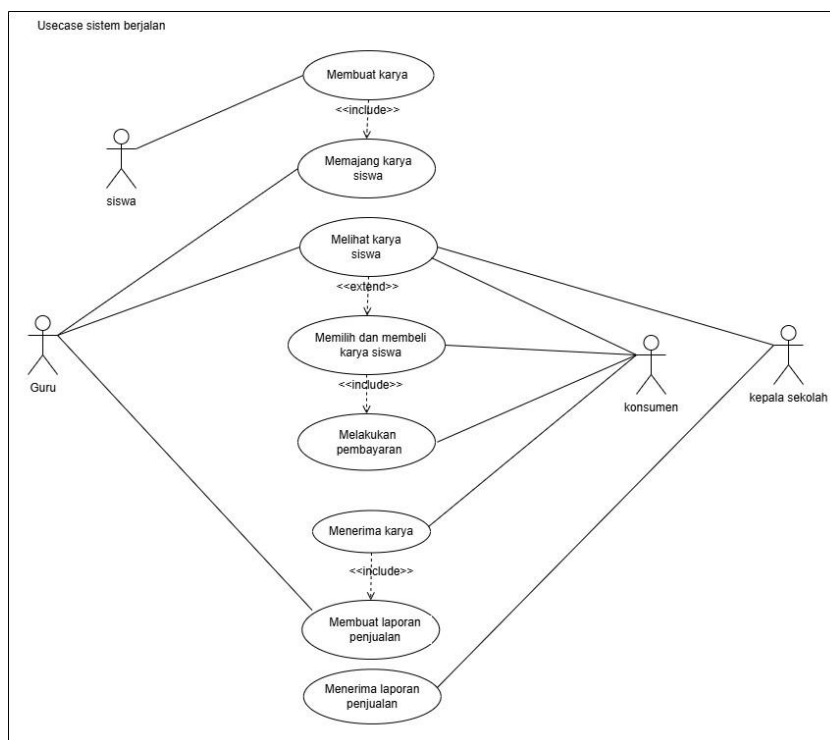
Tahap *review* dilakukan setelah setiap sprint selesai. Dalam *review*, penulis bertemu dengan pengguna untuk mendemonstrasikan fitur yang telah dikembangkan dan mendapatkan umpan balik.

3.2.7 Launch

Tahap terakhir adalah *launch*, di mana produk atau fitur yang telah dikembangkan dan diuji diluncurkan kepada pengguna akhir.

3.3 Analisa Sistem Berjalan

SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi saat ini membantu mengembangkan kemampuan para siswa dengan memberikan program pembelajaran keterampilan vokasional kepada siswa menengah pertama dan siswa menengah atas untuk membuat suatu karya seperti lukisan,batik,busana, pernik-pernik dan lain sebagainya. Hasil karya tersebut kemudian dipajang di sekolah untuk dijual. Produk-produk ini memiliki nilai ekonomi yang tinggi namun sering kali kurang dipasarkan secara maksimal. Masalah utama yang dihadapi adalah terbatasnya akses pasar. Produk hasil karya siswa sering kali hanya dipasarkan melalui pameran sekolah atau jaringan lokal, sehingga belum menjangkau pasar yang lebih luas.Berikut adalah gambar *usecase diagram* sistem berjalan:



Gambar 3. 1 *Usecase Diagram* Sistem Berjalan

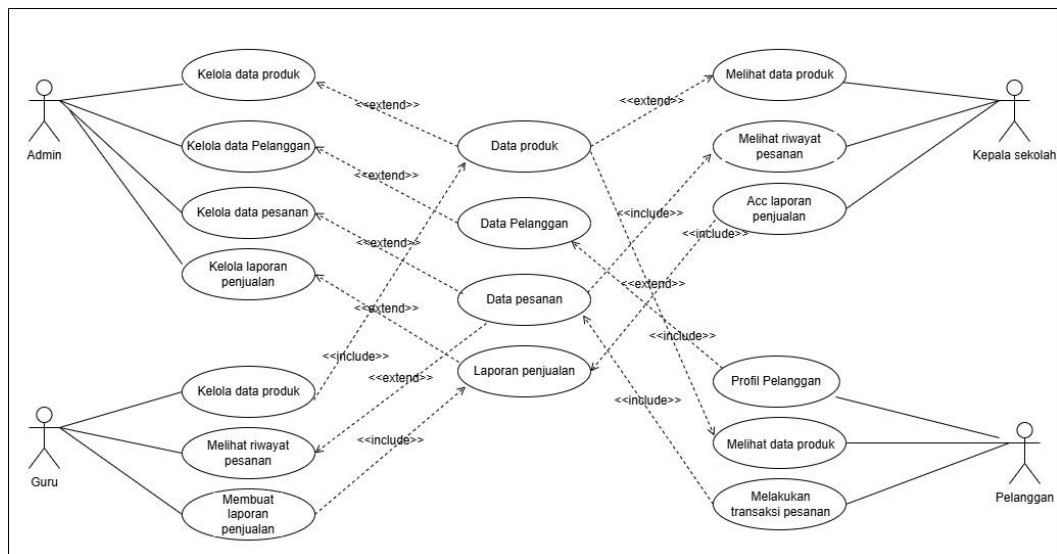
Berdasarkan *usecase* proses sistem berjalan hasil karya siswa pada gambar 3.1. dapat diuraikan sebagai berikut :

Dimulai dari siswa membuat hasil karya. Lalu guru akan memajang hasil karya tersebut untuk diperlihatkan kepada konsumen. Kemudian, konsumen akan memilih hasil karya siswa untuk dibeli dan dilanjutkan dengan melakukan pembayaran kepada guru, lalu guru akan menerima pembayaran tersebut dan menyerahkan hasil karya siswa yang telah dipilih. Selanjutnya, guru membuat laporan data penjualan dan menyerahkan laporan penjualan tersebut kepada kepala sekolah

3.4 Analisa dan Perancangan Sistem

3.4.1 *Usecase Diagram*

Use case diagram merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibangun. Berikut ini adalah *use case diagram* yang diusulkan pada hasil karya siswa SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi Bandar Lampung berbasis *mobile* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 2 *Usecase diagram* yang diusulkan

Berdasarkan pada gambar 3.2 *Use case Diagram* diatas memiliki 4 aktor utama yaitu admin, guru, kepala sekolah, dan pelanggan dimana guru dan admin menginput data produk lalu pelanggan dapat menginput data pesanan dan admin yang mengelola data pesanan untuk melakukan pengiriman dan menyelesaikan pesanan dan kepala sekolah dapat melihat daftar produk serta laporan penjualan tersebut.

3.4.2 Skenario *Usecase Diagram*

Skenario *Use Case* mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

1) Skenario *Usecase Kelola Data Produk*

Tabel 3. 1 Kelola data produk

Nama Use Case	Kelola data produk
Aktor	Admin dan guru
Tujuan	Mengelola data produk seperti input, mengedit, menghapus dan menampilkan
Deskripsi	Aktor mengelola data produk sedangkan kepala sekolah dan konsumen hanya dapat melihat daftar produk pada halaman utama.
Kondisi Awal	1. Pada dashboard pengguna 2. Login menggunakan role Admin
Trigger	1. Aktor melakukan pengelolaan data 2. Aktor menambah, mengedit dan menghapus data produk

Nama Use Case		Kelola data produk
Skenario Normal – Mengelola data produk		
Aktor		Perangkat Lunak
1. Menekan Data master produk	button	2. Menampilkan data master produk
3. Mengisi data produk yang ada		
4. Menekan Tambah, edit, hapus	tombol	5. Menyimpan data sesuai dengan yang ada dan menampilkan halaman dashboard pengguna
Kondisi Akhir Skenario Normal: Menampilkan halaman		

2) Skenario Usecase Kelola Data Pelanggan

Tabel 3. 2 Kelola Data Pelanggan

Nama Use Case	Kelola data pelanggan
Aktor	Admin dan pelanggan
Tujuan	Mengelola data pelanggan
Deskripsi	Aktor Mengelola data pelanggan yang sudah melakukan registrasi
Kondisi Awal	3. Pada dashboard pengguna 4. Login menggunakan role Admin dan pelanggan
Trigger	4. Aktor mengelola data pelanggan 5. Aktor mengelola data pelanggan yang sudah mengisi form registrasi

Skenario Normal – Melihat daftar produk	
Aktor	Perangkat Lunak
1. Menekan button Data master	2. Menampilkan data master customer
6. Mengelola data pelanggan	
4. Menekan tombol Melihat data pelanggan	5. Menyimpan data sesuai dengan yang ada dan menampilkan halaman dashboard pengguna
Kondisi Akhir Skenario Normal: Menampilkan halaman	

3) Skenario *Usecase* Kelola Data Pesanan

Tabel 3. 3 Kelola data Pesanan

Nama Use Case	Kelola data pesanan
Aktor	Admin, guru, kepala sekolah dan pelanggan
Tujuan	Mengelola, melihat data pesanan dan melakukan transaksi pesanan
Deskripsi	Aktor admin Mengelola data pesanan seperti memproses pesanan, status pesanan dll. Guru dan kepala sekolah hanya melihat riwayat pesanan dan pelanggan hanya melakukan transaksi pesanan
Kondisi Awal	5. Pada dashboard pengguna 6. Login menggunakan role Admin dan pelanggan

Trigger	7. Aktor mengelola data pesanan 8. Aktor memperbaharui status pesanan dan memprosesnya
Skenario Normal – Melihat daftar produk	
Aktor	Perangkat Lunak
1. Menekan button Data transaksi	2. Menampilkan data transaksi daftar pesanan
9. Mengelola daftar pesanan	
4. Menekan tombol Detail pesanan	5. Menyimpan data sesuai dengan yang ada dan menampilkan halaman dashboard pengguna
Kondisi Akhir Skenario Normal: Menampilkan halaman	

4) Skenario Kelola Laporan Penjualan

Tabel 3. 4 Kelola laporan penjualan

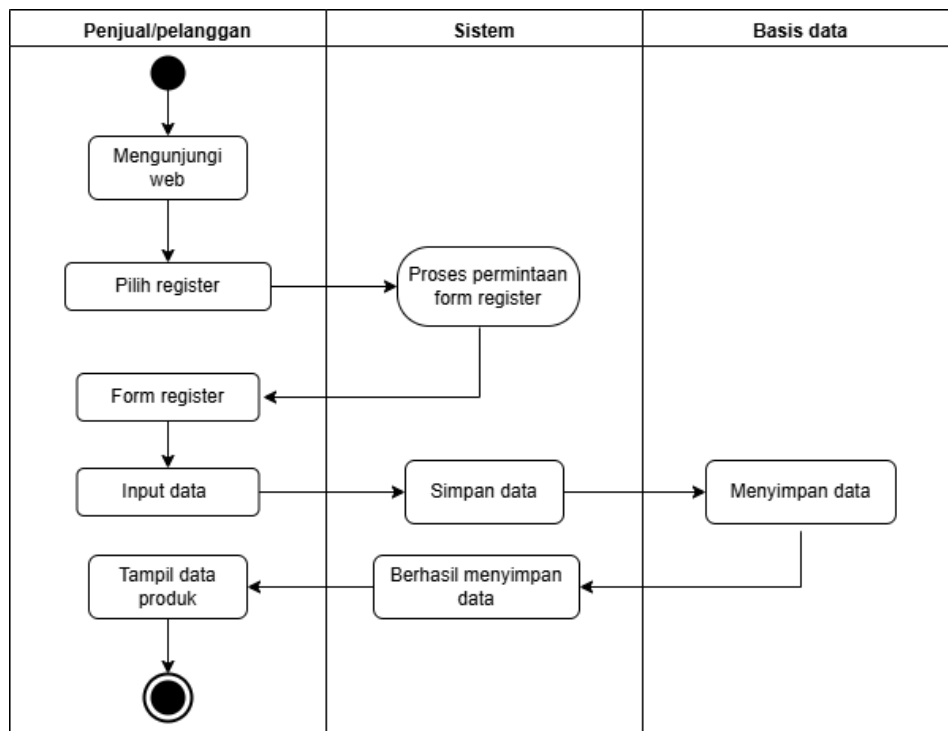
Nama Use Case	Kelola laporan penjualan
Aktor	Admin dan guru
Tujuan	Mengelola laporan penjualan
Deskripsi	Aktor Mengelola laporan penjualan seperti omset, profit, dan produksi sedangkan kepala sekolah hanya menerima laporan tersebut.
Kondisi Awal	7. Pada dashboard pengguna 8. Login menggunakan role Admin

Trigger	10. Aktor mengelola laporan penjualan 11. Aktor mengelola data laporan penjualan seperti omset, profit, dan produksi
Skenario Normal – Melihat daftar produk	
Aktor	Perangkat Lunak
1. Menekan button laporan	2. Menampilkan data laporan
12. Mengelola laporan penjualan	
4. Menekan tombol laporan	5. Menyimpan data sesuai dengan yang ada dan menampilkan halaman dashboard pengguna
Kondisi Akhir Skenario Normal: Menampilkan halaman	

3.4.3 Activity Diagram

1. Activity Diagram Register Aktor

Adapun gambar diagram *activity register aktor* pada *website* hasil karya siswa SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi bandar lampung berbasis web dapat dilihat pada gambar berikut:

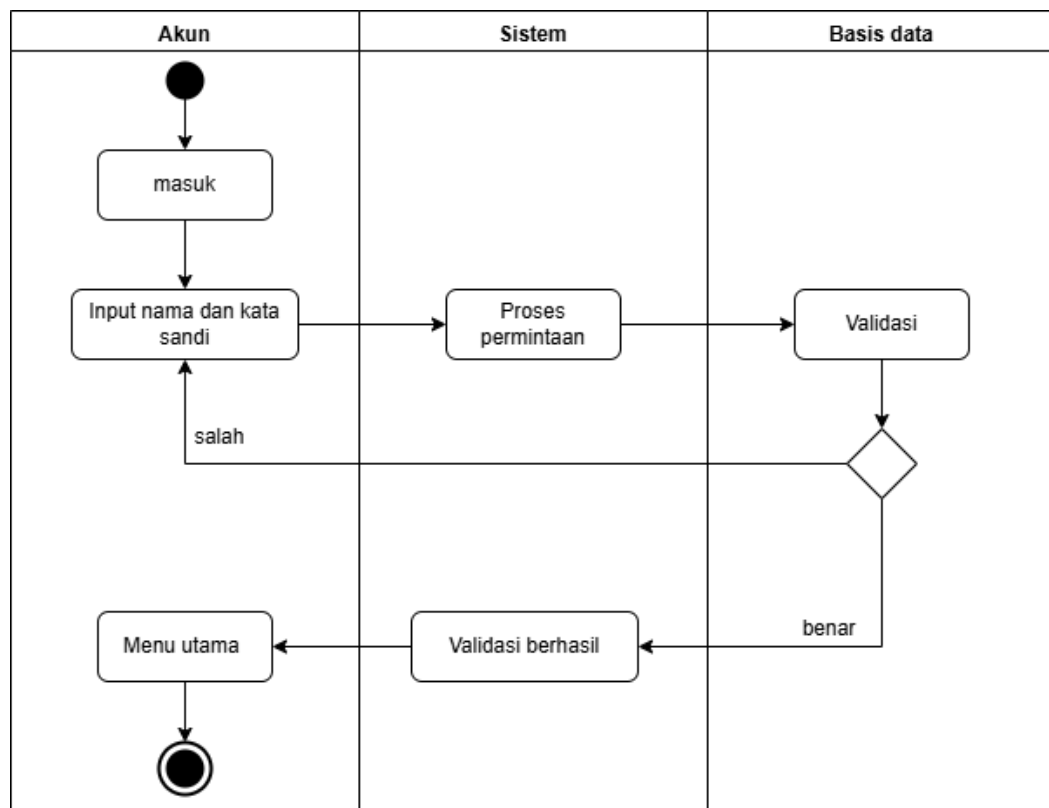


Gambar 3. 3 Activity Diagram Register Aktor

Berdasarkan gambar diatas *Activity diagram register* pelanggan melalui halaman register dimana pelanggan dapat mendaftarkan akun dengan menginput data nama, email, nomor telepon dan password, kemudian data tersebut disimpan sistem dalam database dan masuk kehalaman utama pelanggan.

2. Activity Diagram Login

Berikut gambar *diagram activity login* pada *website* hasil karya siswa SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi bandar lampung berbasis web dapat dilihat pada gambar berikut ini

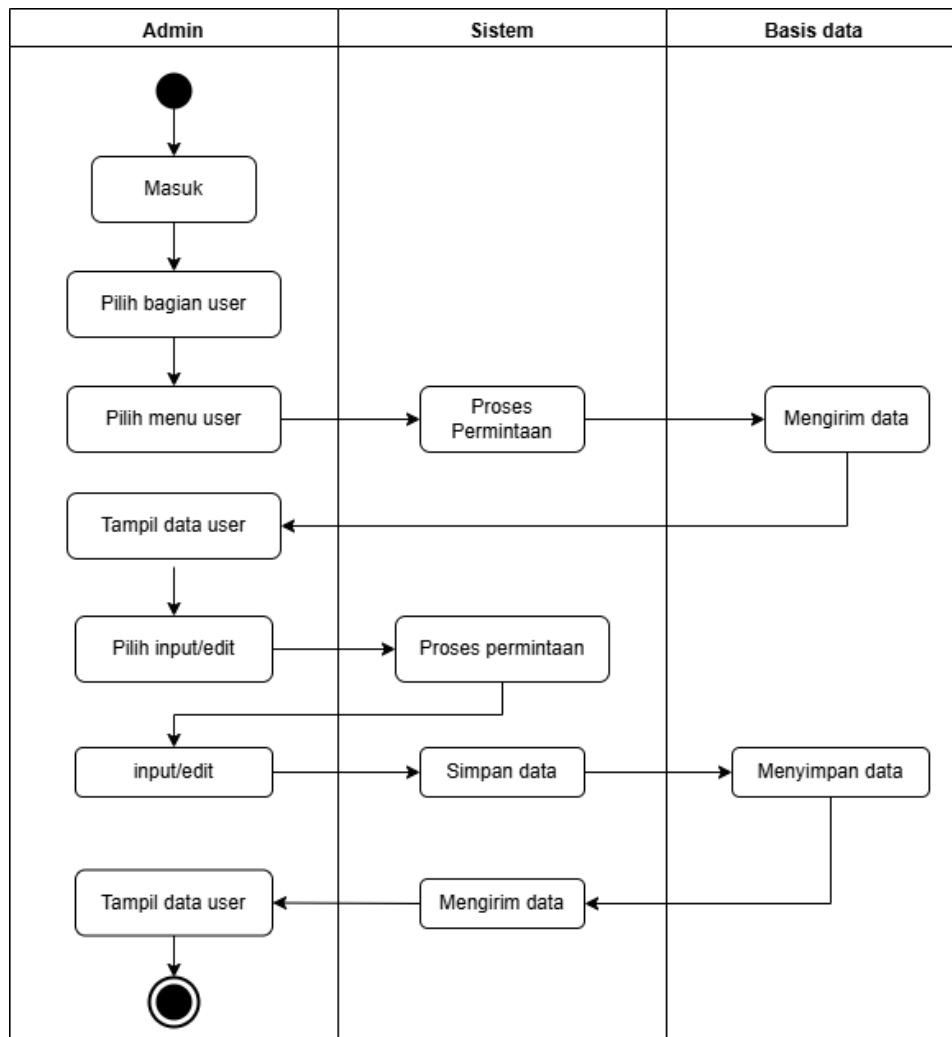


Gambar 3. 4 Activity Diagram Register

Berdasarkan gambar diatas *Activity diagram login aktor* melalui halaman *login user* untuk masuk login admin, guru, kepala sekolah dan pelanggan. untuk masuk login user dimana menginput *email* dan *password* kemudian divalidasi sistem dan masuk menu utama sesuai status aktor *login* aktor.

3. Activity Diagram Edit dan Input User

Berikut gambar *diagram activity* edit dan *input user* pada *website* hasil karya siswa SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi bandar lampung berbasis web dapat dilihat pada gambar berikut:

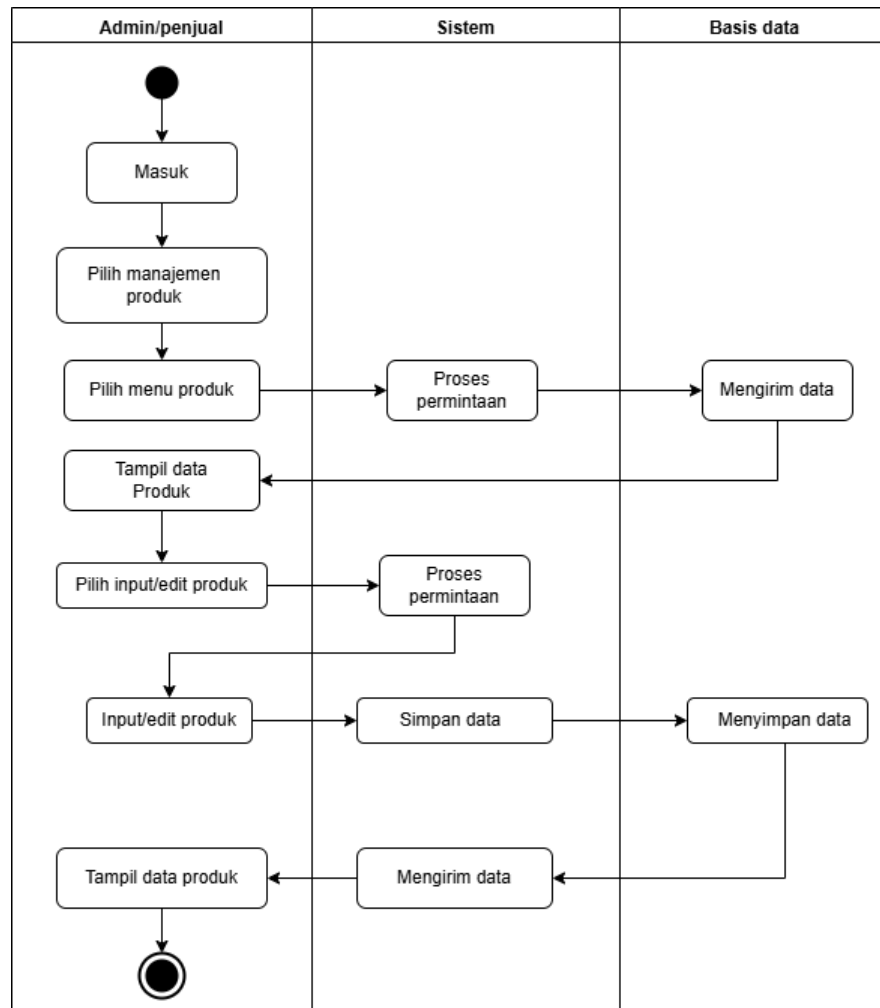


Gambar 3. 5 Activity Diagram Edit dan Input User

Berdasarkan gambar diatas *Activity diagram* edit dan *input user* melalui halaman admin dimana admin dapat menginput data user seperti , email, nomor telepon dan password, kemudian data tersebut disimpat sistem dalam database dan masuk kehalaman data user pada menu admin.

4. Activity Diagram Tambah dan Edit Produk

Berikut gambar *diagram activity* tambah dan edit produk pada *website* hasil karya siswa SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi bandar lampung berbasis web dapat dilihat pada gambar berikut:

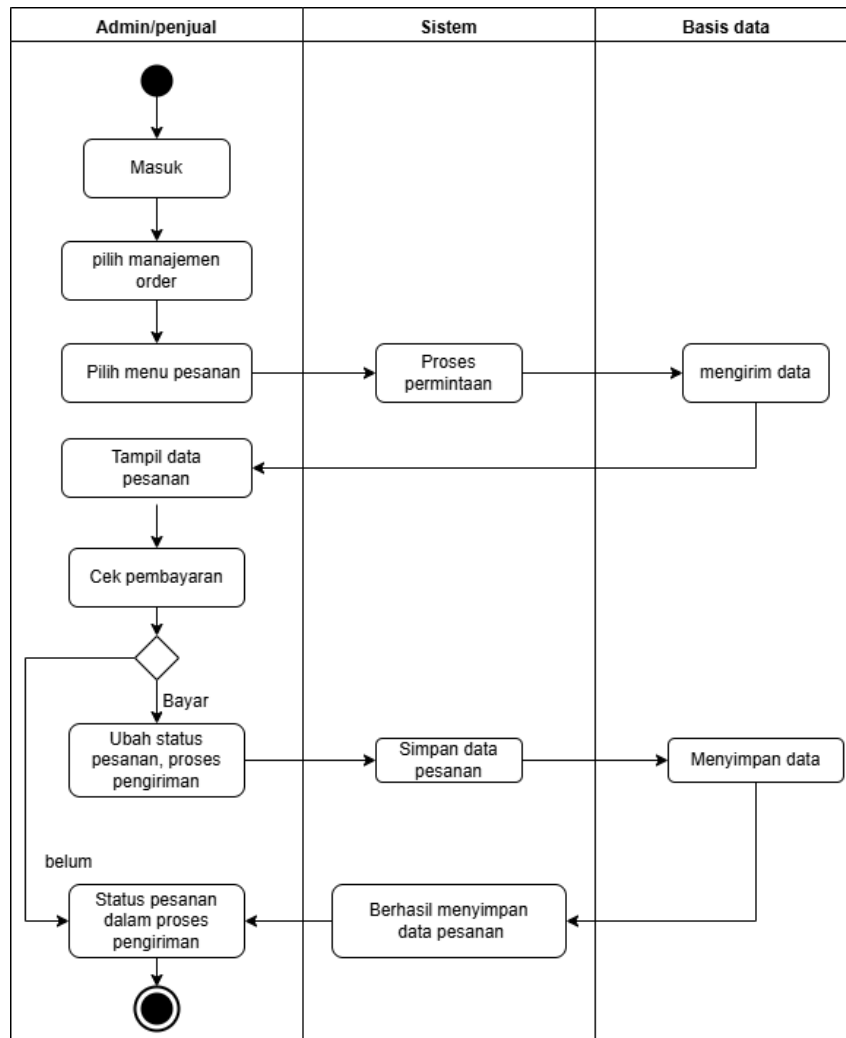


Gambar 3. 6 Activity Diagram Tambah dan Edit Produk

Berdasarkan gambar diatas *Activity diagram edit dan input* produk melalui halaman admin dimana admin atau guru dapat menginput data produk seperti , nama, harga, jumlah, berat serta gambar produk kemudian data tersebut disimpan sistem dalam database dan masuk kehalaman data produk pada menu admin.

5. Activity Diagram Konfirmasi Pesanan

Berikut gambar diagram activity konfirmasi pesanan pada *website* hasil karya siswa SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi bandar lampung berbasis web dapat dilihat pada gambar berikut

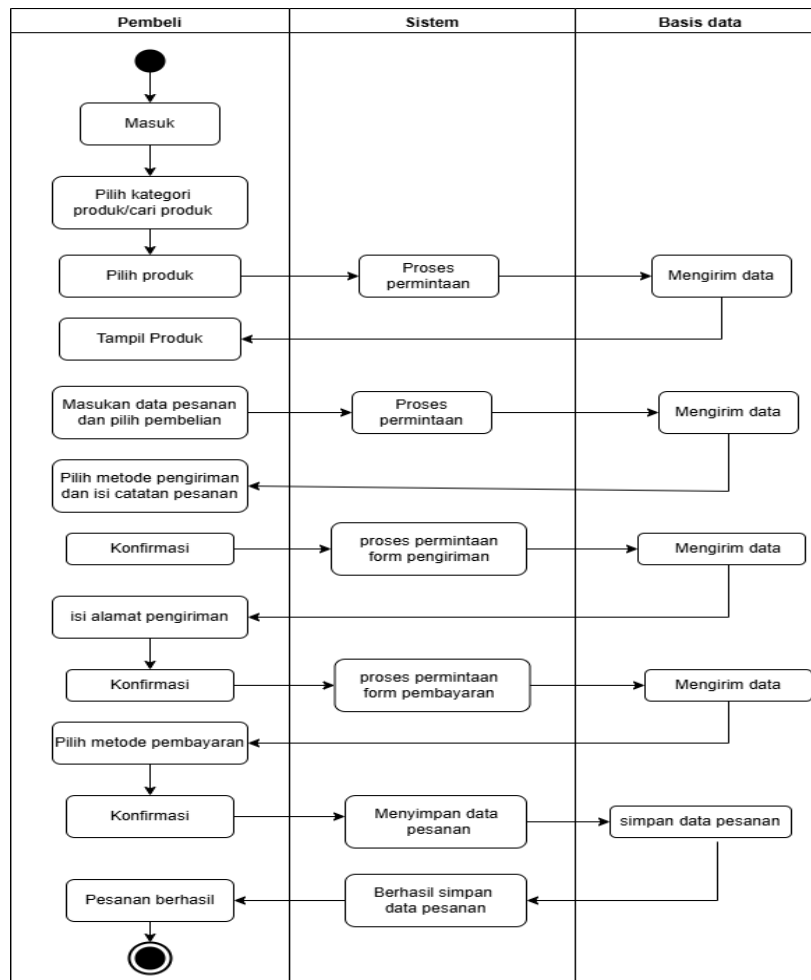


Gambar 3. 7 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan

Berdasarkan gambar diatas *Activity diagram* konfirmasi pesanan melalui halaman admin dimana admin dapat mengonfirmasi pesanan kemudian data tersebut disimpan sistem dalam database dan masuk kehalaman data pesanan pada menu admin.

6. Activity Diagram Pesan Produk

Berikut gambar *diagram activity* pesan produk pada websitte hasil karya siswa SLB Dharma Bhakti Dharma Pertiwi bandar lampung berbasis web dapat dilihat pada gambar berikut:

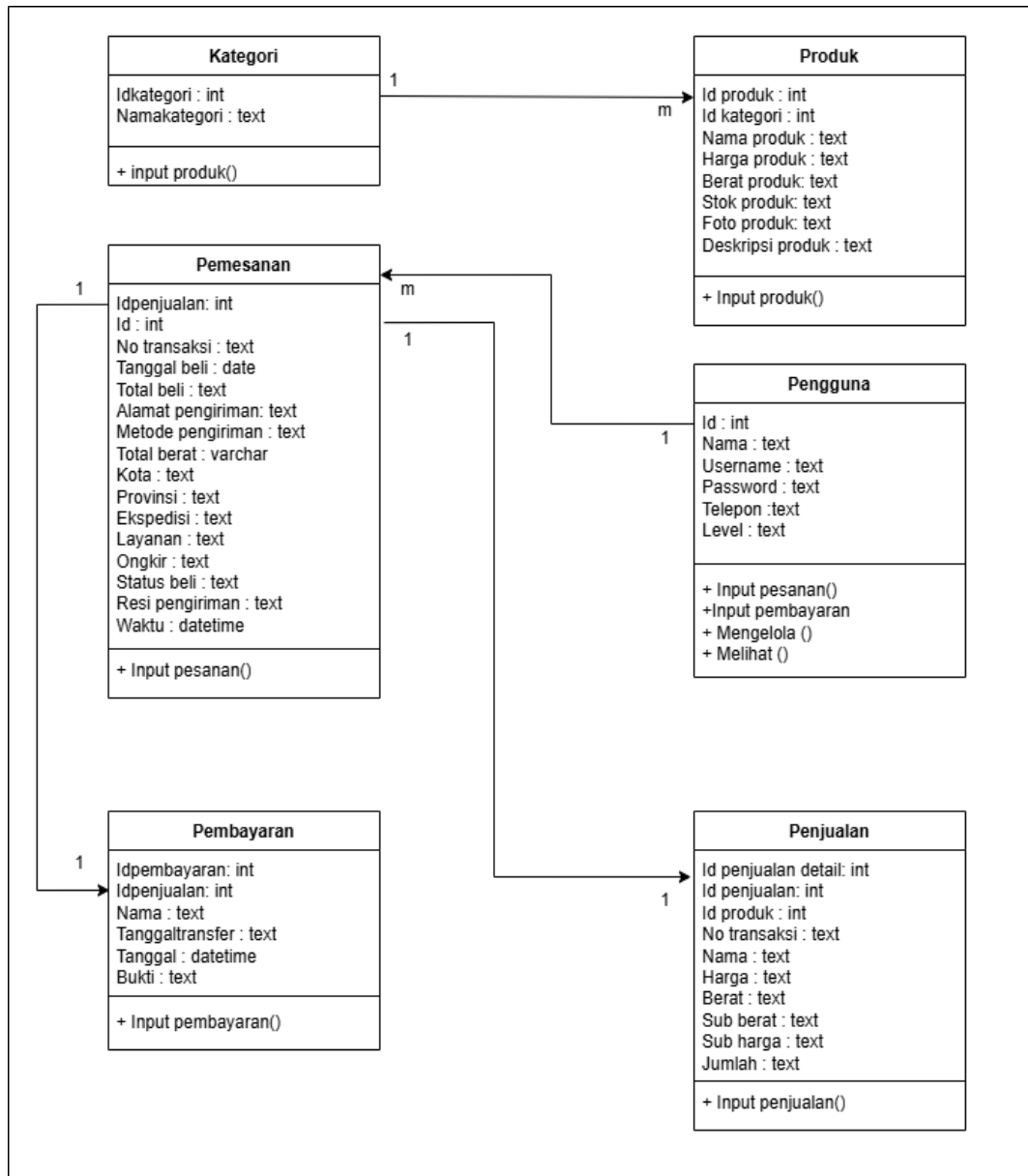


Gambar 3. 8 Activity Diagram Pesan Produk

Berdasarkan gambar diatas *Activity diagram* pesan produk melalui halaman konsumen atau pelanggan dimana pelanggan dapat melakukan pesanan dengan memilih data produk yang tersedia lalu mengisi data pesanana berupa jumlah pesanan, lalu pelanggan mengisi alamat pengiriman dengan metode pengiriman yang ada lalu memilih metode pembayaran yang saat ini tersedia lalu mengonfirmasi pesanan kemudian data tersebut disimpan sistem dalam database dan masuk kehalaman data pesanan kemudian tampil pesanan berhasil.

3.4.4 Class Diagram

Adapun *class diagram* yang menjelaskan hubungan antara class yang saling berkaitan dalam sebuah sistem yang akan berjalan pada produk hasil karya siswa SLB dharma bhakti berbasis web . Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 9 Class diagram

Berdasarkan gambar 3.9. Class diagram terdapat 6 class yaitu class pengguna class produk, class kategori, class pemesanan, class pembayaran dan class penjualan. Pada setiap class memiliki atribut terhubung dengan class lainnya. Hubungan antar class seperti class produk yang di buat dan dapat dikelola class pengguna yaitu admin dan guru, kemudian class produk dapat dipesan oleh class pengguna yaitu customer kemudian muncullah class pemesanan dan pembayaran, serta data pesanan yang telah ada status pesanan dapat diedit admin sesuai kondisi yang ada nantinya.

3.5 Kamus Data

Kamus data bagian dari pendeskripsian terhadap tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang dibangun seperti berikut :

3.5.1 Kamus Data Kategori

Nama Database : db_skripsi

Nama Tabel : Kategori

Primary key : id_kategori

Foreign key : -

Tabel 3. 5 Kamus Data Kategori

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
Id kategori	<i>Int</i>	11	Sebagai id kategori
Nama kategori	<i>text</i>	-	Sebagai nama kategori

3.5.2 Kamus Data Pembayaran

Nama Database : db_skripsi
Nama Tabel : Pembayaran
Primary key : id_pembayaran
Foreign key : id_penjualan

Tabel 3. 6 Kamus Data pembayaran

Nama <i>Field</i>	Type		<i>Dexcription</i>
Id pembayaran	<i>Int</i>	11	Sebagai id guru
Id penjualan	<i>Int</i>		Sebagai id penjualan
Nama	<i>text</i>		Sebagai nama
Tanggal transfer	<i>text</i>		Sebagai tanggal transfer
Tanggal	<i>datetime</i>	-	Sebagai tanggal
Bukti	<i>text</i>	-	Sebagai bukti

3.5.3 Kamus Data Pemesanan

Nama Database : db_skripsi
Nama Tabel : pemesanan
Primary key : id_penjualan
Foreign key : id

Tabel 3. 7 Kamus Data Pemesanan

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
Id penjualan	<i>Int</i>	11	Sebagai id penjualan
Id	<i>int</i>	11	Sebagai id
No transaksi	<i>text</i>	-	Sebagai no transaksi
Tanggal beli	<i>date</i>	-	Sebagai tanggal beli
Total beli	<i>text</i>	-	Sebagai total beli
Alamat pengiriman	<i>text</i>	-	Sebagai alamat pengiriman
Metode pengiriman	<i>text</i>	-	Sebagai metode pengiriman
Total berat	<i>varchar</i>	255	Sebagai total berat
Kota	<i>text</i>	-	Sebagai kota
Provinsi	<i>text</i>	-	Sebagai provinsi
Ekspedisi	<i>text</i>	-	Sebagai Ekspedisi
Layanan	<i>text</i>	-	Sebagai Layanan
Ongkir	<i>text</i>	-	Sebagai Ongkir
Status beli	<i>text</i>	-	Sebagai Status beli
Resi pengiriman	<i>text</i>	-	Sebagai Resi pengiriman
Waktu	<i>datetime</i>	-	Sebagai Waktu

3.5.4 Kamus Data Pengguna

Nama Database : db_skripsi

Nama Tabel : pengguna

Primary key : id

Foreign key : -

Tabel 3. 8 Kamus Data Pengguna

Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
Id	<i>Int</i>	11	Sebagai id
nama	<i>text</i>	-	Sebagai nama
username	<i>text</i>	-	Sebagai username
password	<i>text</i>	-	Sebagai password
Telepon	<i>text</i>	-	Sebagai telepon
Level	<i>text</i>	-	Sebagai level

3.5.5 Kamus Data Penjualan

Nama Database : db_skripsi

Nama Tabel : Penjualan

Primary key : id_penjualandetail

Foreign key : -

Tabel 3. 9 Kamus Data Penjualan

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
Id penjualan detail	<i>int</i>	11	Sebagai id penjualan detail
Id penjualan	<i>int</i>	11	Sebagai id penjualan
Id produk	<i>int</i>	11	Sebagai id produk
nama	<i>text</i>	-	Sebagai nama
harga	<i>text</i>	-	Sebagai harga
Berat	<i>text</i>	-	Sebagai berat
Sub berat	<i>text</i>	-	Sebagai sub berat
Sub harga	<i>text</i>	-	Sebagai sub harga
Jumlah	<i>text</i>	-	Sebagai jumlah

3.5.6 Kamus Data Produk

Nama Database : db_skripsi

Nama Tabel : produk

Primary key : id_produk

Foreign key : id_kategori

Tabel 3. 10 Kamus Data produk

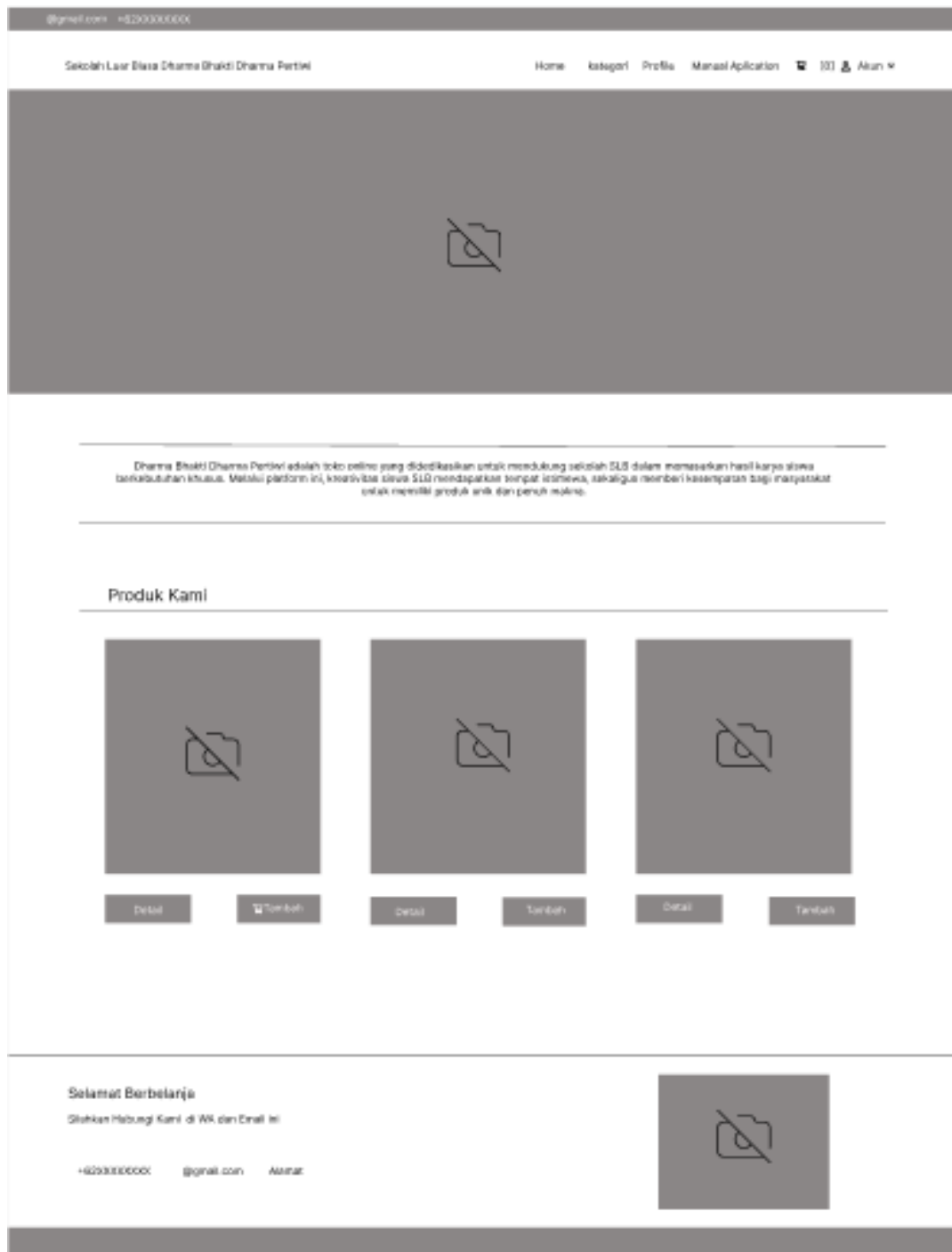
<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id produk	<i>int</i>	<i>11</i>	Sebagai id produk
Id kategori	<i>int</i>	<i>11</i>	Sebagai id kategori
Nama_produk	<i>text</i>	-	Sebagai nama produk
Harga produk	<i>text</i>	-	Sebagai harga produk
Berat produk	<i>text</i>	-	Sebagai Berat produk
Stok produk	<i>text</i>	-	Sebagai Stok produk
Foto produk	<i>text</i>	-	Sebagai Foto produk
Deskripsi produk	<i>text</i>	-	Sebagai Deskripsi produk

3.6 Desain Program

Berikut ini adalah rancangan sistem yang di bangun dalam website yang akan diimplementasikan, berikut ini adalah rancangannya:

3.6.1 Rancangan Menu Utama

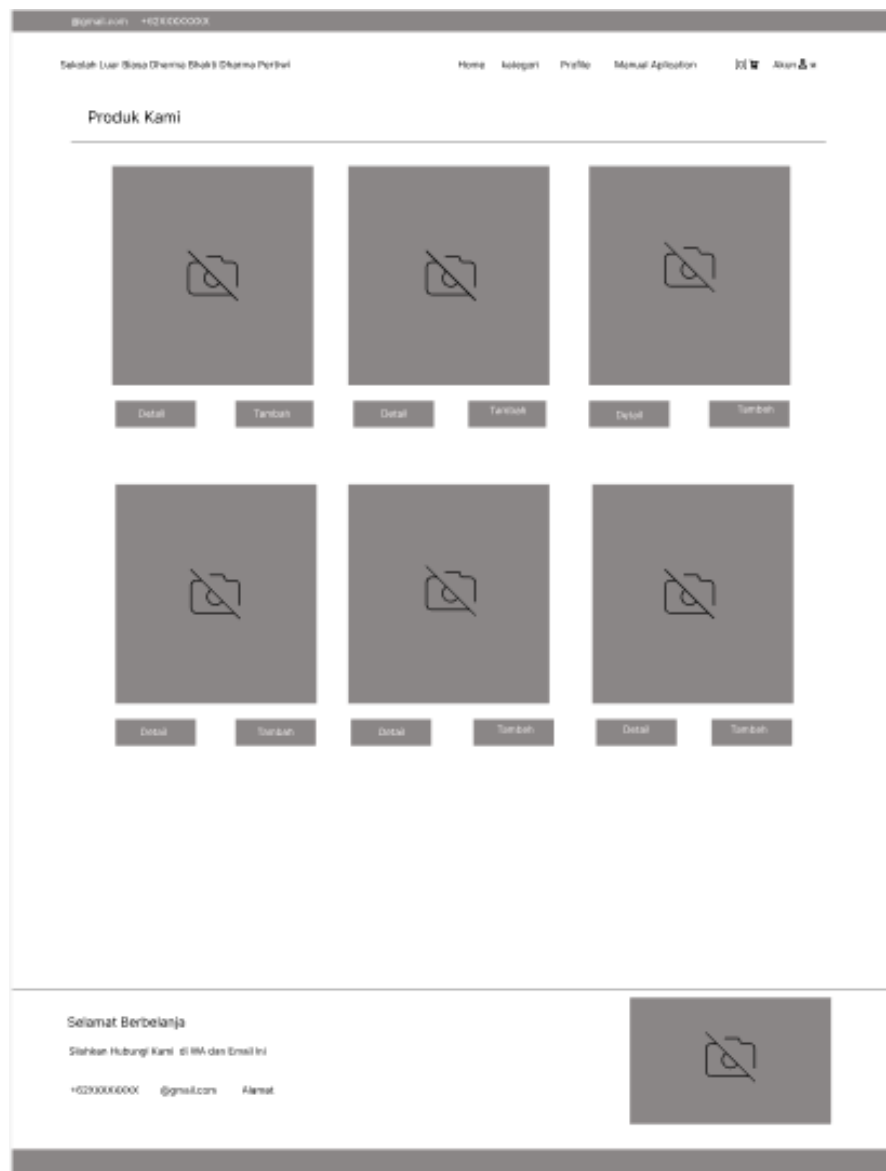
Rancangan menu utama adalah tampilan untuk awal program yang di bangun. Berikut ini adalah tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 10 Rancangan menu utama

3.6.2 Rancangan Menu Kategori Produk

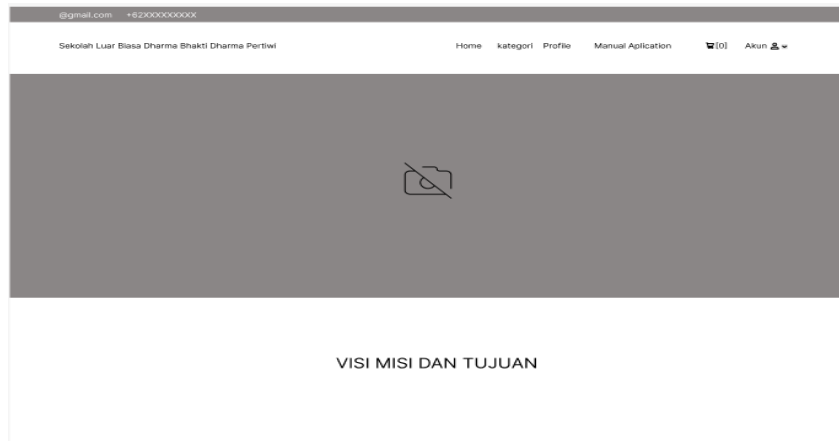
Rancangan menu produk adalah tampilan untuk produk yang akan dipasarkan. Berikut ini adalah tampilan menu produk dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 11 Rancangan menu kategori produk

3.6.3 Rancangan Menu Profil Sekolah

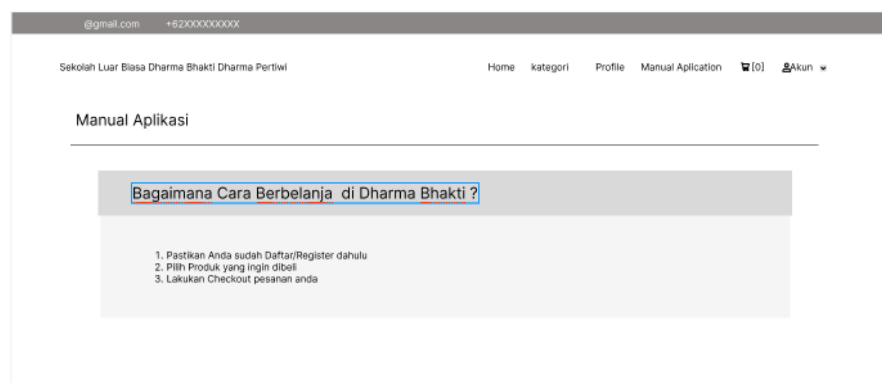
Rancangan menu Tentang Kami adalah tampilan untuk informasi mengenai sekolah SLB dharma bhakti. Berikut ini adalah tampilan menu Profile sekolah dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 12 Rancangan menu profil

3.6.4 Rancangan Menu Manual Aplikasi

Rancangan menu Manual Aplikasi adalah tampilan untuk informasi cara menggunakan platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu Manual Aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 13 Rancangan menu manual aplikasi

3.6.5 Rancangan Menu Register

Rancangan menu register adalah tampilan untuk mendaftar pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu register dapat dilihat pada gambar berikut:

The image shows a wireframe of a registration form. At the top, there is a header bar with the text '@gmail.com' and '+62XXXXXXXXXXXX'. Below this, a navigation bar contains the text 'Sekolah Luar Biasa Dharma Bhakti Dharma Pertiwi' on the left and 'Home kategori Profil Manual Application [0] Akun' on the right. The 'Akun' menu is expanded, showing 'Login' and 'Register' options. The main content area is titled 'Register' and contains two columns of input fields. The left column has fields for 'Nama', 'Username', and 'Password'. The right column has fields for 'Email', 'No telpon', and 'Konfirmasi Password'. A 'Register' button is located at the bottom left of the form area.

Register	
Nama	Email
Username	No telpon
Password	Konfirmasi Password
<button>Register</button>	

Gambar 3. 14 Rancangan menu register

3.6.6 Rancangan Menu Login

Rancangan menu login adalah tampilan untuk login pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu login dapat dilihat pada gambar berikut:

The mockup shows a login page with a header bar containing email and phone number fields. Below the header, there's a navigation menu with links: Home, kategori, Tentang Kami, Manual Aplikasi, a shopping cart icon with [0], and a user profile icon labeled 'Akun'. A dropdown menu for 'Akun' contains 'Login' and 'Register' options. The main content area is titled 'Login' and features two input fields: 'Username' and 'Password'. Below these fields are two buttons: 'Login' and 'Daftar'.

Gambar 3. 15 Rancangan menu login

3.6.7 Rancangan Menu Keranjang Belanja

Rancangan menu keranjang belanja adalah tampilan untuk berbelanja pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu keranjang belanja dapat dilihat pada gambar berikut:

The mockup shows a shopping cart page with a header bar containing email and phone number fields. Below the header, there's a navigation menu with links: Home, kategori, Profile, Manual Application, a shopping cart icon with [10], and a user profile icon labeled 'Akun'. The main content area is titled 'Keranjang' and features a table with the following columns: No, Image, Nama, Harga, Qty, Sub Total, and action. The table contains one item: 'Baju' with a price of 'Rp' and a quantity of '1'. The sub total is 'Rp'. The action column contains 'Update' and 'Delete' buttons. Below the table are two buttons: 'Lanjut Belanja' and 'Checkout'.

No	Image	Nama	Harga	Qty	Sub Total	action
1		Baju	Rp	1	Rp	<button>Update</button> <button>Delete</button>

Gambar 3. 16 Rancangan menu keranjang belanja

3.6.8 Rancangan Menu Checkout Produk

Rancangan menu checkout produk adalah tampilan untuk berbelanja pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu checkout produk dapat dilihat pada gambar berikut:

@gmail.com +620000000000

Sekolah Luar Biasa Dharma Bhakti Dharma Pertiwi Home Product Profile Manual Application [0] Akun

Checkout

Daftar Pesanan

No	produk	berat(*g)	Harga	jumlah beli	sub berat	Sub harga
1	Baju	1	Rp	1	1	Rp

Pastikan Pesanan Anda Sudah Benar

Isi Form Dibawah ini

Nama

No telpon

alamat lengkap

Provinsi Kota

Pilih metode pengiriman

Total belanja

total berat

Ongkir pengiriman

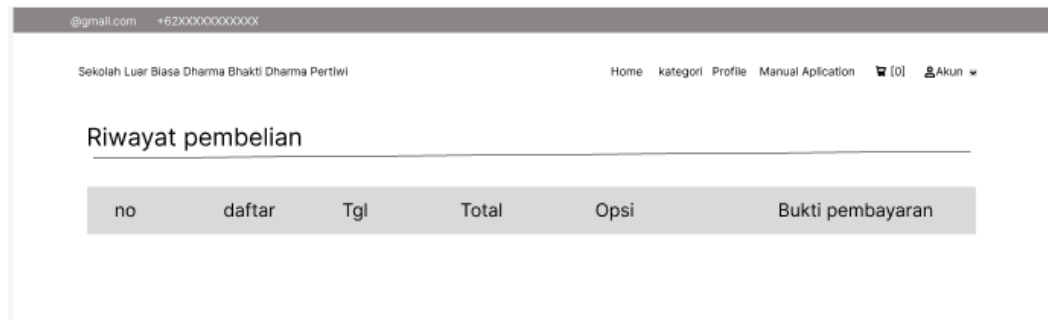
Grand total

Selesaikan pembayaran

Gambar 3. 17 Rancangan menu *checkout* produk

3.6.9 Rancangan Riwayat Pembelian

Rancangan Riwayat pembelian adalah tampilan untuk user melihat Riwayat pembelian dan mengupload bukti pembayaran pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan Riwayat pembelian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 18 Rancangan Riwayat pembelian

3.6.10 Rancangan Bukti Pembayaran

Rancangan bukti pembayaran adalah tampilan untuk user mengupload bukti pembayaran pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan Riwayat pesanan dapat dilihat pada gambar berikut:

The screenshot shows a web application interface for uploading payment proof. The header is identical to the previous image. The main content area is titled 'Upload Bukti Pembayaran'. It displays order details in two columns:

- Left column: No pemesanan : xxxxxxxx, status : xxxxxxxx, total pesanan: xxxxx, ongkir : xxxxxxx, total bayar : xxxxxxx, ekspedisi : xxxxxx, layanan : xxxxxxxx.
- Right column: Nama : xxxxxxxx, telpon : xxxxxxxx, alamat : xxxxxxxx, provinsi : xxxxx, kota : xxxxxxxx.

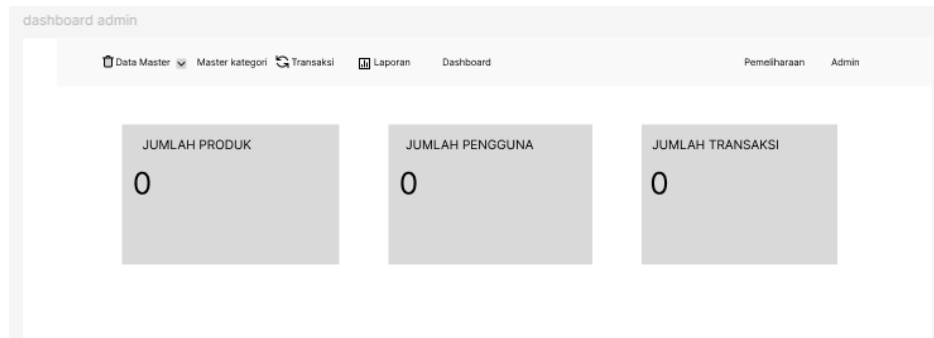
 Below the details is a table with columns: 'no', 'produk', 'harga', 'jumlah', and 'total harga'. At the bottom, there's a form area with:

- A placeholder image for the payment proof (a folder icon with a diagonal line).
- A box containing: 'Total tagihan : xxxxxxxx', 'Nama rekening' (input field), 'tgl transfer' (input field), 'foto bukti' (input field with 'choose file' button), and a 'simpan' (save) button.

Gambar 3. 19 Bukti Pembayaran

3.6.11 Rancangan Dashboard Admin

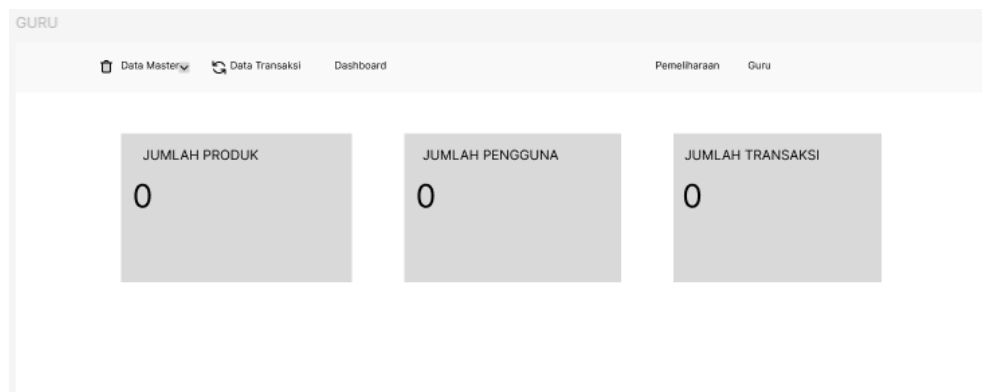
Rancangan dashboard admin adalah tampilan untuk admin mengelola platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan dashboard admin dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 20 Rancangan *dashboard* admin

3.6.12 Rancangan Menu Dashboard Guru

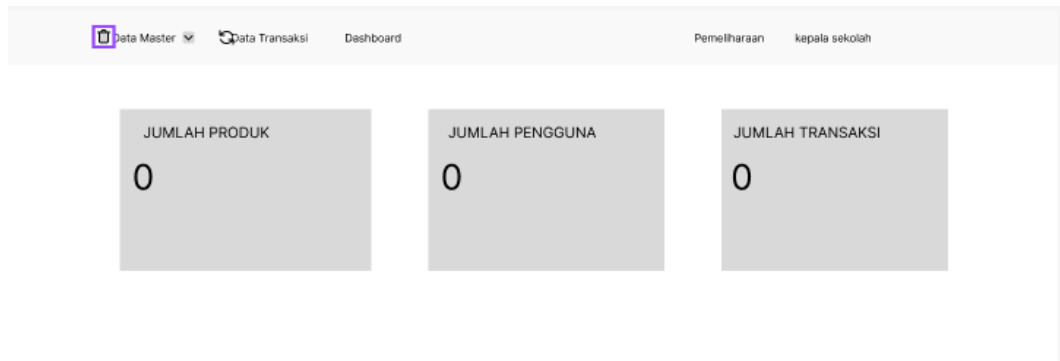
Rancangan menu dashboard guru adalah tampilan untuk guru mengelola produk seperti menambahkan, mengedit dan menghapus produk pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu dashboard guru dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 21 Rancangan menu *Dashboard* guru

3.6.13 Rancangan Menu Dashboard Kepala Sekolah

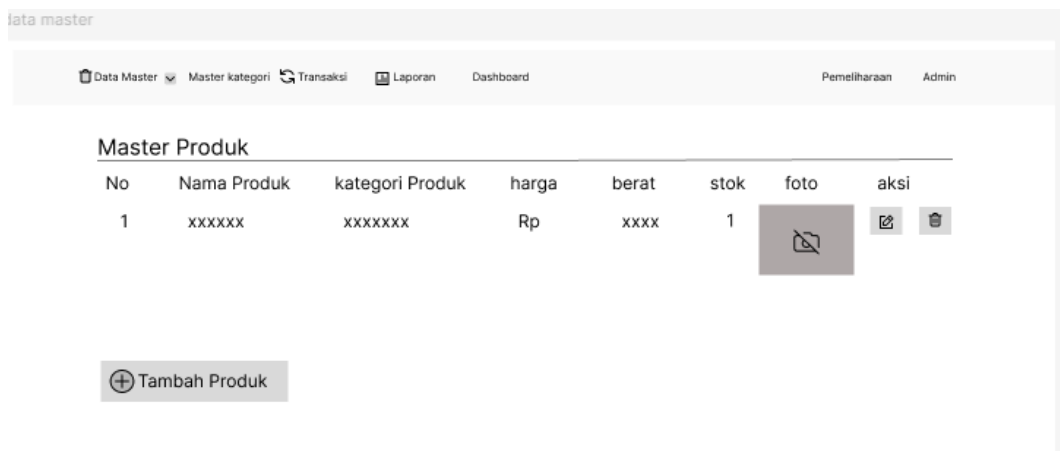
Rancangan menu dashboard kepala sekolah adalah tampilan untuk melihat data produk dan transaksi pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu dashboard kepala sekolah dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 22 Rancangan menu *dashboard* kepala sekolah

3.6.14 Rancangan Menu Data Master Produk

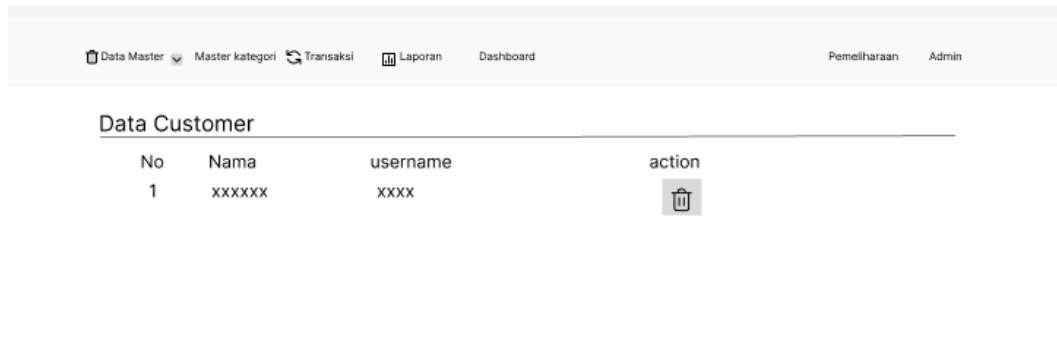
Rancangan menu data master produk adalah tampilan untuk admin mengelola data produk pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu data master produk dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 23 Rancangan Menu Data Master Produk

3.6.15 Rancangan Menu Data Master Customer

Rancangan menu data master customer adalah tampilan untuk admin mengelola data customer pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu master customer dapat dilihat pada gambar berikut:

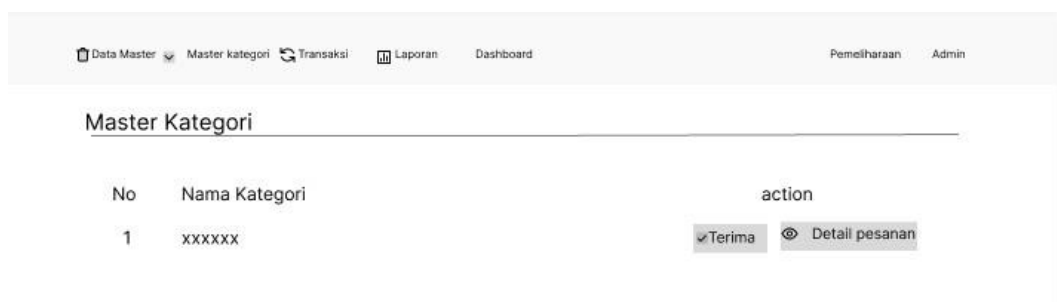


Data Customer			
No	Nama	username	action
1	xxxxxx	xxxx	

Gambar 3. 24 Rancangan Menu Data Master *Customer*

3.6.16 Rancangan Menu Master Kategori

Rancangan menu data master kategori adalah tampilan untuk admin mengelola kategori profuk pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu master kategori dapat dilihat pada gambar berikut:



No	Nama Kategori	action
1	xxxxxx	☒ Terima  Detail pesanan

Gambar 3. 25 Rancangan Menu Master Kategori

3.6.17 Rancangan Menu Transaksi

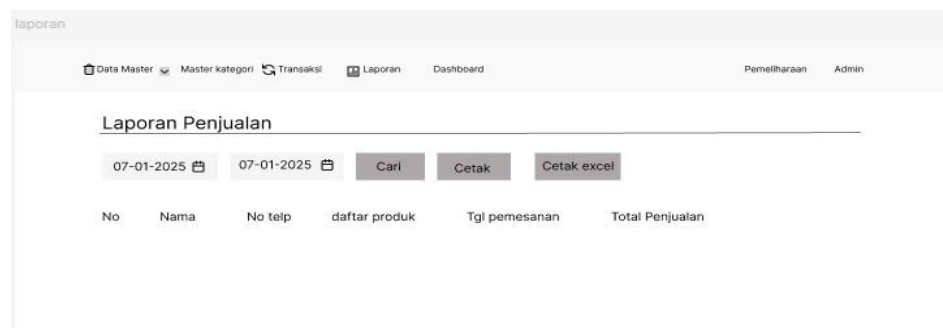
Rancangan menu transaksi adalah tampilan untuk admin mengelola data transaksi pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu transaksi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 26 Rancangan Menu Transaksi

3.6.18 Rancangan Menu Laporan

Rancangan menu laporan adalah tampilan untuk admin mengelola data penjualan pada platform website yang dirancang. Berikut ini adalah tampilan menu laporan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 27 Rancangan Menu Laporan