

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Obyek dan Tempat Penelitian

Obyek dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi distribusi pupuk di PT. Gresik Cipta Sejahtera Perwakilan Lampung berbasis *mobile*. Tempat penelitian beralamat di Jl. Hayam Wuruk No.6, Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu penelitian tentang variabel-variabel yang dikembangkan dan dapat segera digunakan sebagai penentuan kebijakan dan pembangunan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Metode-metode tersebut diantaranya:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati obyek suatu penelitian. Pada saat melakukan observasi, penulis mengamati proses bisnis yang dilakukan perusahaan. Terutama proses pendistribusian pupuk yang dilakukan oleh perusahaan hingga ke kios (pengecer). Selain itu, penulis juga mencoba memahami dan menganalisa sistem yang digunakan oleh perusahaan saat ini. Pelaksanaan kegiatan observasi ini dilakukan kurang lebih selama 2,5 bulan. Dimulai dari pertengahan bulan Maret 2019 sampai akhir bulan Mei 2019.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas. Pada saat melakukan wawancara, penulis melakukan sesi wawancara dengan Bapak Muhari dari bagian

Pemasaran. Ada beberapa hal yang dibahas pada saat diwawancarai, yaitu: proses mendistribusikan pupuk dari perusahaan ke kios, lokasi pendistribusian pupuk, ketersediaan pupuk, harga pupuk, dan bagaimana perusahaan melakukan tindakan bila terjadi kendala dalam melakukan pendistribusian pupuk. Hasil dari sesi wawancara ini diketahui bahwa perusahaan telah menggunakan standar terkomputerisasi hampir disetiap kegiatan operasionalnya. Hal ini sudah cukup baik untuk operasional perusahaan.

Akan tetapi, disisi lain ternyata hasil dari kegiatan tersebut masih ditemukan kendala. Seperti, terjadinya kesalahan pemesanan barang, kesalahan pengiriman barang atau ketidaksesuaian stok di gudang dengan laporan stok. Selain itu ditemukan juga, bahwa untuk dapat bergabung menjadi mitra perusahaan. Pengecer/ pemilik kios harus datang ke kantor untuk melakukan pengajuan kemitraan. Pada bagian ini, penulis tidak mempermasalahkannya. Dikarenakan pengecer/ pemilik kios dapat mengetahui kondisi dan kegiatan operasional perusahaan. Tetapi penulis dapat mengembangkannya menjadi peluang untuk mempermudah proses pengajuan tersebut.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca dan mempelajari data-data yang ada dari berbagai media. Seperti buku-buku, hasil karya tulis, jurnal-jurnal atau artikel-artikel yang berhubungan dengan masalah yang dibahas. Pada penelitian ini, penulis telah melihat dan mengumpulkan beberapa laporan dan data pendukung dari perusahaan. Seperti, data harga pupuk dan data laporan penjualan pupuk.

Untuk dalam bentuk laporan terkomputerisasi berupa: surat jalan dan tagihan pembayaran. Media lain yang digunakan untuk melengkapi penelitian ini, penulis menggunakan beberapa jurnal dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Berikut referensi utama penulis dalam melengkapi penelitian ini, yakni:

1. Dhika, Harry; Lukman; Fitriansyah, Aswin. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Berbasis Web*.

2. Qohar, Dudin; Mardzuki, Tati Harihayati. 2018. *Sistem Informasi Geografis Distribusi dan Penyebaran Pupuk ke Petani di CV. Prima Sejahtera Abadi*.
3. Syari, Satria Yudha Prawira Ismar; Witanti, Wina; Renaldi, Faiza. 2018. *Pembangunan Sistem Informasi Monitoring Distribusi pada PT. Bimandiri Agro Sedaya*.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam proses membangun sistem informasi distribusi pupuk di PT. Gresik Cipta Sejahtera Perwakilan Lampung berbasis *mobile*. Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metode *waterfall*. Berikut tahapan-tahapan metode *waterfall*:

3.3.1 Studi Kelayakan Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan studi kelayakan sistem yang saat ini digunakan oleh perusahaan untuk mendapatkan pendekatan kebutuhan sistem yang diinginkan. Hal-hal apa saja yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya:

1. Kondisi sistem informasi yang digunakan perusahaan saat ini.
2. Apa saja kebutuhan sistem informasi yang tidak terpenuhi perusahaan sebelumnya dan mengapa hal itu terjadi.
3. Kebutuhan sistem informasi yang dibutuhkan perusahaan pada sistem informasi yang baru.

Berdasarkan studi kelayakan sistem, akhir dari tahap ini penulis membuat laporan hasil studi kelayakan sistem informasi. Laporan ini menjadi dasar penulis untuk memutuskan hal-hal apa yang akan dilakukan ditahap selanjutnya.

3.3.2 Investigasi Sistem

Pada tahap ini, penulis menyelidiki sistem lebih dalam untuk dapat menemukan fakta-fakta yang berkaitan dengan penelitian ini. Penyelidikan dilakukan baik dari dalam sistem maupun diluar sistem. Pada tahap ini aktivitas-aktivitas yang telah dilakukan diantaranya:

1. Melakukan observasi pada perusahaan untuk mendapatkan pemahaman mengenai proses-proses aktivitas yang terjadi.
2. Melakukan wawancara dengan narasumber dari perwakilan perusahaan untuk dapat mengetahui keinginan pengguna dengan sistem informasi yang diinginkan.
3. Menelaah dokumen, catatan atau data-data perusahaan untuk mendapatkan pemahaman mengenai sistem informasi dan menemukan apa masalah yang kemungkinan terjadi.

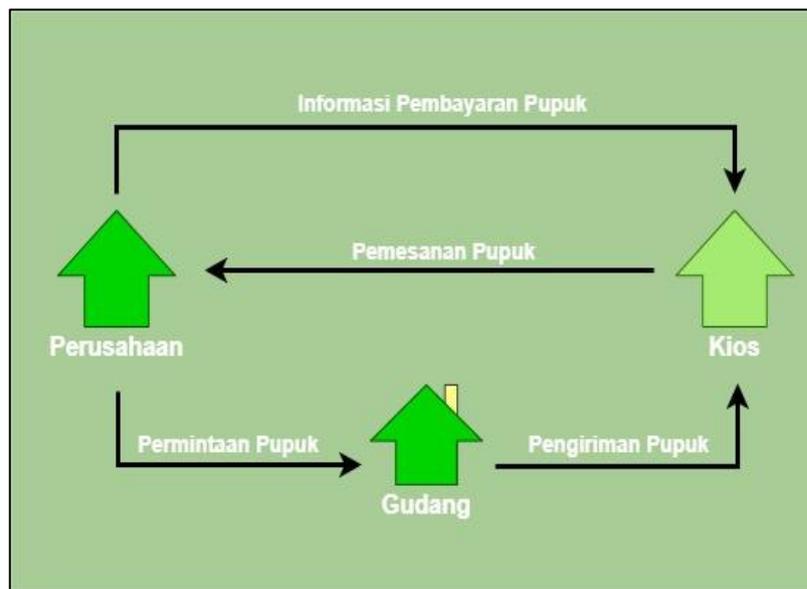
Setelah tahap ini dilaksanakan. Hasil dari pelaksanaan penyelidikan, didapatkan sebuah klarifikasi, konfirmasi dan validasi informasi yang valid. Sehingga, memperjelas hal-hal apa yang akan dilaksanakan untuk proses pembangunan sistem informasi yang baru.

3.3.3 Analisa Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan analisa sistem berdasarkan hasil pengumpulan informasi dari tahap sebelumnya. Penulis mencoba memahami, mengapa dan bagaimana sistem tersebut dibuat, dan bagaimana sistem informasi lama dapat diperbaiki atau dikembangkan. Ada beberapa analisa yang akan dijabarkan pada bagian ini, yaitu:

3.3.3.1 Analisa Sistem Berjalan

Pada bagian ini, penulis melakukan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan pada perusahaan. Hasil dari analisa, ditemukan bahwa saat ini sistem informasi yang berjalan sudah menggunakan standarisasi komputerisasi hampir disetiap kegiatan operasionalnya. Seperti, kegiatan pendistribusian barang, membuat laporan operasional, perencanaan dan pelaksanaan pemasaran produk, dan lain sebagainya. Hal ini sudah cukup baik untuk operasional perusahaan. Untuk memperjelas mengenai sistem yang berjalan saat ini dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Sistem yang berjalan saat ini

Berdasarkan pada gambar diatas, pemilik kios melakukan pemesanan pupuk kepada perusahaan. Perusahaan melalui bagian administrasi akan mengecek ketersediaan pupuk yang diminta. Bila pupuk yang diminta tersedia, maka bagian administrasi akan membuat tagihan pembayaran yang kemudian diserahkan kepada pengecer (pemilik kios). Pengecer menerima tagihan pembayaran dan melakukan pembayaran. Bagian administrasi mendapatkan informasi mengenai pembayaran dan membuat surat jalan. Bagian administrasi melakukan permintaan pupuk kepada bagian gudang. Bagian gudang menyiapkan pesanan. Kemudian kurir mengantarkan pesanan ke kios. Pengecer menerima pesanan dari kurir sesuai dengan yang diminta.

3.3.3.2 Analisa Kelemahan Sistem

Pada bagian ini, penulis menganalisa kelemahan sistem yang sering terjadi di perusahaan. Hasil dari analisa, ditemukan beberapa kelemahan sistem diantaranya:

- Kemungkinan ketidaksesuaian antara laporan dengan fakta dilapangan.
- Kemungkinan terjadinya *Human error*.
- Proses pengajuan kemitraan masih dilakukan secara *offline*.

3.3.3.3 Analisa Usulan Sistem

Pada bagian ini, penulis memberikan usulan perancangan sistem informasi yang baru. Usulan sistem tersebut akan dibuat dengan menggunakan UML versi 2.0 yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya. Setelah proses analisis dilaksanakan. Hasil dari keseluruhan analisis, didapatkan sebuah bentuk perancangan sistem informasi baru yang akan dibangun pada tahap selanjutnya.

3.3.4 Perancangan Sistem

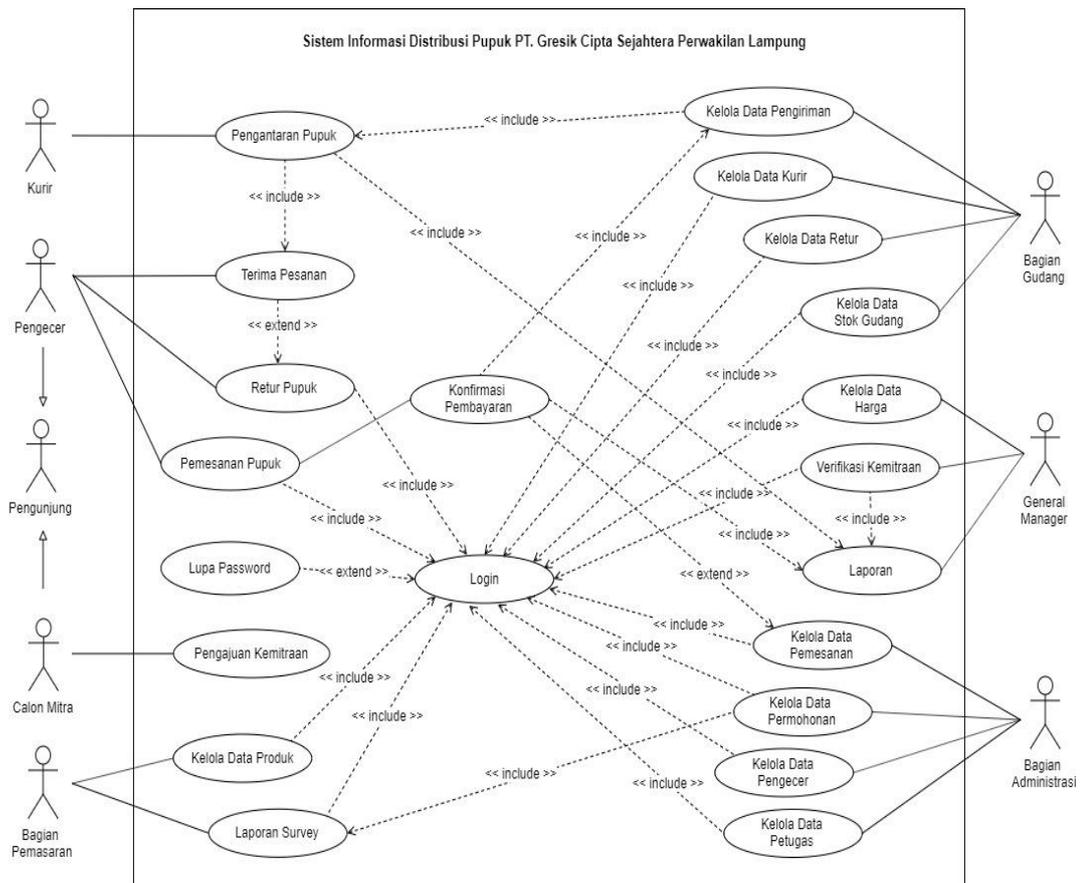
Perancangan sistem informasi baru akan dibuat dalam bentuk alur aktivitas. Dengan harapan, pembangunan sistem informasi yang baru sesuai dengan permasalahan dan keinginan *end-user*. Alur aktivitas-aktivitas yang digunakan penulis terbagi menjadi 2 bagian, yaitu:

3.3.4.1 Gambaran Usulan Rancangan Sistem

Pada bagian ini, penulis akan menggunakan beberapa diagram yang akan digunakan untuk merancang sistem informasi baru. Berikut beberapa diagram yang digunakan, yakni:

a. Use Case Diagram

Untuk lebih rinci penulis akan menjabarkannya dengan beberapa diagram. Berikut *use case diagram* sistem yang akan diusulkan yang dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Use case diagram sistem informasi yang diusulkan

Pada bagian ini, penulis juga akan mejabarkan use case diagram sistem informasi yang diusulkan pada Gambar 3.2.

Tabel 3.1 Scenario use case login

<i>Use case Name</i>	:	<i>Login</i>
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case ini dijelaskan bagaimana proses autentikasi data pengguna pada sistem.</i>
<i>Actor</i>	:	<i>Pengecer, Bagian Pemasaran, Bagian Administrasi, Bagian Gudang, Kurir dan General Manager.</i>
<i>Pre-condition</i>	:	<i>Pengguna ingin mengakses sistem.</i>
<i>Post-condition</i>	:	<i>Proses autentikasi diterima.</i>

Tabel 3.1 Scenario use case login (Lanjutan)

<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengakses sistem. 2. Sistem menampilkan halaman utama sistem. 3. Pengguna mengisi <i>email</i> dan <i>password</i>, kemudian memilih tombol <i>login</i>. 4. Bila data yang dimasukkan benar, maka pengguna akan diarahkan ke halaman tujuan. Sedangkan, bila data yang dimasukkan salah. Maka sistem akan menampilkan informasi kesalahan <i>input data</i>.
<i>Alternative Flow</i>	:	Pengguna sistem dapat melakukan penggantian <i>password</i> baru untuk dapat masuk ke dalam sistem.

Tabel 3.2 Scenario use case pengajuan kemitraan

<i>Use case Name</i>	:	Pengajuan Kemitraan
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana calon mitra melakukan pengajuan kemitraan kepada perusahaan.
<i>Actor</i>	:	Calon Mitra
<i>Pre-condition</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calon mitra belum menjadi mitra perusahaan. 2. Calon mitra telah membaca syarat dan ketentuan perusahaan.
<i>Post-condition</i>	:	Pengajuan kemitraan diteruskan ke bagian administrasi untuk diproses lebih lanjut.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Calon mitra mengunjungi <i>website</i> perusahaan. 2. Calon mitra mengisi formulir pengajuan kemitraan. 3. Calon mitra menerima konfirmasi pengajuan kemitraan.
<i>Alternative Flow</i>	:	Calon mitra batal melakukan pengajuan kemitraan.

Tabel 3.3 Scenario use case laporan survey

<i>Use case Name</i>	:	Laporan Survey
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana bagian pemasaran melaksanakan kegiatan survei ke kios calon mitra.
<i>Actor</i>	:	Bagian Pemasaran
<i>Pre-condition</i>	:	1. Bagian pemasaran telah <i>login</i> ke sistem. 2. Bagian pemasaran telah menerima seluruh data pengajuan kemitraan yang dibutuhkan.
<i>Post-condition</i>	:	Laporan survei diteruskan ke <i>General Manager</i> untuk diverifikasi.
<i>Main Flow</i>	:	1. Bagian pemasaran melaporkan hasil survei lapangan. 2. Sistem menerima laporan hasil survei lapangan.
<i>Alternative Flow</i>	:	1. Bagian pemasaran batal melakukan survei lapangan. 2. Verifikasi ditolak, karena pengecer tidak memenuhi persyaratan.

Tabel 3.4 Scenario use case verifikasi kemitraan

<i>Use case Name</i>	:	Verifikasi Kemitraan
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses <i>general manager</i> melakukan verifikasi kemitraan.
<i>Actor</i>	:	<i>General Manager</i>
<i>Pre-condition</i>	:	1. <i>General manager</i> telah <i>login</i> ke sistem. 2. <i>General manager</i> menerima laporan hasil survei lapangan.
<i>Post-condition</i>	:	Pemutusan verifikasi kemitraan.
<i>Main Flow</i>	:	1. Sistem menampilkan informasi mengenai data verifikasi kemitraan. 2. <i>General manager</i> menverifikasi kemitraan.

Tabel 3.4 Scenario use case verifikasi kemitraan (Lanjutan)

<i>Alternative Flow</i>	:	1. <i>General manager</i> batal menverifikasi kemitraan. 2. Verifikasi kemitraan tidak disetujui.
-------------------------	---	--

Tabel 3.5 Scenario use case pemesanan pupuk

<i>Use case Name</i>	:	Pemesanan Pupuk
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana pengecer melakukan pemesanan pupuk.
<i>Actor</i>	:	Pengecer
<i>Pre-condition</i>	:	Pengecer telah <i>login</i> ke sistem.
<i>Post-condition</i>	:	Pengecer melakukan konfirmasi pembayaran.
<i>Main Flow</i>	:	1. Pengecer melakukan pemesanan pupuk. 2. Sistem menampilkan konfirmasi pemesanan pupuk. 3. Pengecer menyetujui pemesanan pupuk.
<i>Alternative Flow</i>	:	Pengecer batal melakukan pemesanan pupuk.

Tabel 3.6 Scenario use case konfirmasi pembayaran

<i>Use case Name</i>	:	Konfirmasi Pembayaran
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana pengecer melakukan konfirmasi pembayaran dari pemesanan pupuk yang telah dipesan.
<i>Actor</i>	:	Pengecer
<i>Pre-condition</i>	:	1. Pengecer telah <i>login</i> ke sistem. 2. Pengecer mendapatkan informasi mengenai konfirmasi pembayaran.
<i>Post-condition</i>	:	Pengecer menerima tagihan pembayaran dan menunggu pesanan diantarkan ke kios.

Tabel 3.6 Scenario use case konfirmasi pembayaran (Lanjutan)

<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengecer melakukan pembayaran dan mengunggah bukti pembayaran. 2. Sistem menampilkan informasi upload bukti pembayaran dan status pembayaran.
<i>Alternative Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengecer batal melakukan pembayaran. 2. Sistem gagal menyimpan upload bukti pembayaran. 3. Pengecer salah mengupload bukti pembayaran.

Tabel 3.7 Scenario use case pengantaran pupuk

<i>Use case Name</i>	:	Pengantaran Pupuk
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses pengantaran pupuk ke kios.
<i>Actor</i>	:	Kurir
<i>Pre-condition</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurir telah <i>login</i> ke sistem. 2. Kurir mendapatkan info mengenai pengantaran pupuk ke kios.
<i>Post-condition</i>	:	Kurir menerima laporan terima pesanan dari pengecer.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurir mencari informasi pengantaran pupuk. 2. Sistem menampilkan informasi pengantaran pupuk. 3. Kurir mengantarkan pesanan ke kios berdasarkan paket di gudang dan detail pengiriman.
<i>Alternative Flow</i>	:	Kurir batal melakukan pengantaran pupuk.

Tabel 3.8 Scenario use case terima pesanan

<i>Use case Name</i>	:	Terima Pesanan
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses terima pesanan dari kurir kepada pengecer.

Tabel 3.8 Scenario use case terima pesanan (Lanjutan)

<i>Actor</i>	:	Pengecer
<i>Pre-condition</i>	:	1. Pengecer telah <i>login</i> ke sistem. 2. Pengecer mendapatkan informasi mengenai konfirmasi terima pesanan.
<i>Main Flow</i>	:	1. Pengecer melakukan konfirmasi terima pesanan. 2. Sistem menampilkan informasi terima pesanan. 3. Pengecer menyetujui terima pesanan.
<i>Alternative Flow</i>	:	1. Pengecer batal melakukan terima pesanan. 2. Pengecer melakukan retur pupuk.

Tabel 3.9 Scenario use case retur pupuk

<i>Use case Name</i>	:	Retur Pupuk
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses retur pupuk yang dilakukan pengecer ketika ada barang yang dipesan tidak dalam kondisi baik.
<i>Actor</i>	:	Pengecer
<i>Pre-condition</i>	:	1. Pengecer telah <i>login</i> ke sistem. 2. Pengecer telah memilih retur barang pada status pengiriman.
<i>Post-condition</i>	:	Pengecer menerima laporan retur pesanan dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	1. Pengecer melakukan retur pupuk pada status pengiriman. 2. Sistem menampilkan konfirmasi retur pupuk. 3. Pengecer mengisi informasi retur pupuk. 4. Sistem menyimpan data dan menampilkan informasi retur pupuk.
<i>Alternative Flow</i>	:	Pengecer batal melakukan retur pupuk.

Tabel 3.10 Scenario use case kelola data produk

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Produk
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data produk.
<i>Actor</i>	:	Bagian Pemasaran
<i>Pre-condition</i>	:	1. Bagian pemasaran telah <i>login</i> ke sistem. 2. Bagian pemasaran menerima informasi data produk terbaru.
<i>Post-condition</i>	:	Pengguna sistem menerima informasi data produk dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	1. Bagian pemasaran memilih menu Produk. 2. Sistem menampilkan kelola data produk. 3. Bagian pemasaran mengelola data produk.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian pemasaran batal mengelola data produk.

Tabel 3.11 Scenario use case kelola data pemesanan

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Pemesanan
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data produk.
<i>Actor</i>	:	Bagian Administrasi
<i>Pre-condition</i>	:	Bagian administrasi telah <i>login</i> ke sistem.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian administrasi menerima informasi kelola data pemesanan dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	1. Bagian administrasi memilih menu Pemesanan. 2. Sistem menampilkan kelola data pemesanan. 3. Bagian administrasi mengelola data pemasaran.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian administrasi batal mengelola data pemesanan.

Tabel 3.12 Scenario use case kelola data permohonan

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Permohonan
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data permohonan.
<i>Actor</i>	:	Bagian Administrasi
<i>Pre-condition</i>	:	1. Bagian administrasi telah <i>login</i> ke sistem. 2. Bagian administrasi menerima informasi pengajuan permohonan kemitraan.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian administrasi menerima informasi kelola data permohonan dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	1. Bagian administrasi memilih menu Permohonan. 2. Sistem menampilkan kelola data permohonan. 3. Bagian administrasi mengelola data permohonan.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian administrasi batal mengelola data permohonan.

Tabel 3.13 Scenario use case kelola data pengecer

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Pengecer
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data pengecer.
<i>Actor</i>	:	Bagian Administrasi
<i>Pre-condition</i>	:	Bagian administrasi telah <i>login</i> ke sistem.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian administrasi menerima informasi kelola data pengecer dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	1. Bagian administrasi memilih menu Pengecer. 2. Sistem menampilkan kelola data pengecer. 3. Bagian administrasi mengelola data pengecer.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian administrasi batal mengelola data pengecer.

Tabel 3.14 Scenario use case kelola data petugas

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Petugas
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data petugas.
<i>Actor</i>	:	Bagian Administrasi
<i>Pre-condition</i>	:	Bagian administrasi telah <i>login</i> ke sistem.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian administrasi menerima informasi kelola data petugas dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian administrasi memilih menu Petugas. 2. Sistem menampilkan kelola data petugas. 3. Bagian administrasi mengelola data petugas.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian administrasi batal mengelola data petugas.

Tabel 3.15 Scenario use case kelola data pengiriman

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Pengiriman
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data pengiriman.
<i>Actor</i>	:	Bagian Gudang
<i>Pre-condition</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian gudang telah <i>login</i> ke sistem. 2. Bagian gudang telah menerima permintaan pengiriman barang.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian gudang menerima informasi kelola data pengiriman dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian gudang memilih menu Pengiriman. 2. Sistem menampilkan kelola data pengiriman. 3. Bagian gudang mengelola data pengiriman.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian gudang batal mengelola data pengiriman.

Tabel 3.16 Scenario use case kelola data kurir

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Kurir
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data kurir.
<i>Actor</i>	:	Bagian Gudang
<i>Pre-condition</i>	:	Bagian gudang telah <i>login</i> ke sistem.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian gudang menerima informasi kelola data kurir dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian gudang memilih menu Kurir. 2. Sistem menampilkan kelola data kurir. 3. Bagian gudang mengelola data kurir.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian gudang batal mengelola data kurir.

Tabel 3.17 Scenario use case kelola data retur

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Retur
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data retur.
<i>Actor</i>	:	Bagian Gudang
<i>Pre-condition</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian gudang telah <i>login</i> ke sistem. 2. Bagian gudang menerima informasi retur pesanan.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian gudang menerima informasi kelola data retur dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian gudang memilih menu Retur. 2. Sistem menampilkan kelola data retur. 3. Bagian gudang mengelola data retur.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian gudang batal mengelola data retur.

Tabel 3.18 Scenario use case kelola data stok gudang

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Stok Gudang
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data stok gudang.
<i>Actor</i>	:	Bagian Gudang
<i>Pre-condition</i>	:	1. Bagian gudang telah <i>login</i> ke sistem. 2. Bagian gudang menerima informasi stok gudang.
<i>Post-condition</i>	:	Bagian gudang menerima informasi kelola data stok gudang dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	1. Bagian gudang memilih menu Stok Gudang. 2. Sistem menampilkan kelola data stok gudang. 3. Bagian gudang mengelola data stok gudang.
<i>Alternative Flow</i>	:	Bagian gudang batal mengelola data stok gudang.

Tabel 3.19 Scenario use case kelola data harga

<i>Use case Name</i>	:	Kelola Data Harga
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola data harga produk.
<i>Actor</i>	:	<i>General Manager</i>
<i>Pre-condition</i>	:	1. <i>General Manager</i> telah <i>login</i> ke sistem. 2. <i>General Manager</i> menerima informasi harga produk terbaru.
<i>Post-condition</i>	:	Pengguna sistem menerima informasi data harga dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	1. <i>General Manager</i> memilih menu Harga. 2. Sistem menampilkan kelola data harga produk. 3. <i>General Manager</i> mengelola data harga produk.
<i>Alternative Flow</i>	:	<i>General Manager</i> batal mengelola data harga produk.

Tabel 3.20 Scenario use case laporan

<i>Use case Name</i>	:	Laporan
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses mengelola laporan.
<i>Actor</i>	:	<i>General Manager</i>
<i>Pre-condition</i>	:	<i>General Manager</i> telah <i>login</i> ke sistem.
<i>Post-condition</i>	:	<i>General Manager</i> menerima informasi laporan dari sistem.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>General Manager</i> memilih menu Laporan. 2. Sistem menampilkan data Laporan. 3. <i>General Manager</i> mengelola data Laporan.
<i>Alternative Flow</i>	:	<i>General Manager</i> batal mengelola data laporan.

Tabel 3.21 Scenario use case lupa password

<i>Use case Name</i>	:	Lupa Password
<i>Brief Description</i>	:	<i>Use case</i> ini dijelaskan bagaimana proses penggantian <i>password</i> pengguna pada sistem.
<i>Actor</i>	:	Pengecer, Bagian Pemasaran, Bagian Administrasi, Bagian Gudang, Kurir dan <i>General Manager</i> .
<i>Pre-condition</i>	:	Pengguna lupa <i>password</i> ketika ingin <i>login</i> kedalam sistem.
<i>Post-condition</i>	:	Proses penggantian <i>password</i> baru berhasil.
<i>Main Flow</i>	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna mengakses sistem. 2. Sistem menampilkan halaman utama sistem. Pengguna memilih tombol lupa <i>password</i>. 3. Pengguna mengisi <i>email</i> dan menekan tombol kirim ulang.

Tabel 3.21 Scenario use case lupa password (Lanjutan)

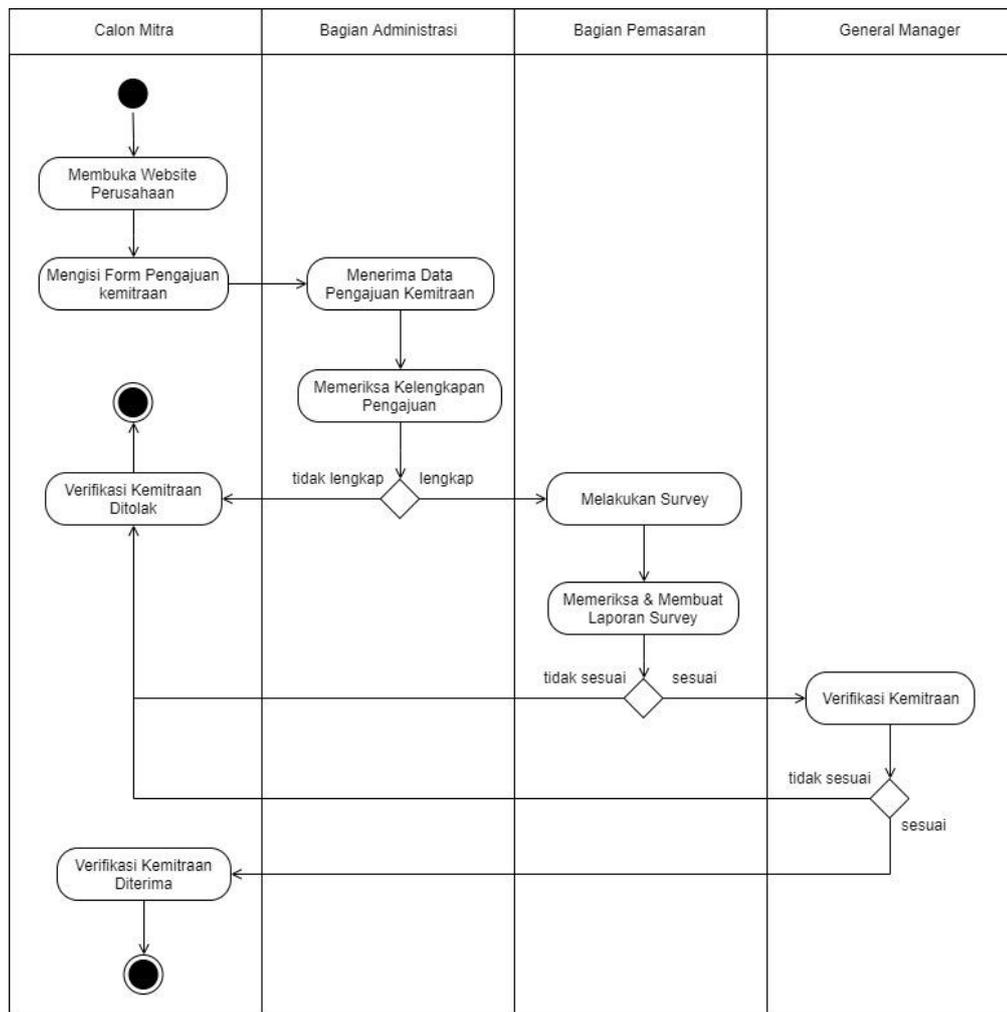
		<p>4. Bila data yang dimasukkan salah. Maka sistem akan menampilkan informasi <i>email</i> tidak terdaftar. Sedangkan, bila data yang dimasukkan benar. Maka sistem akan mengirimkan <i>email</i> ke pengguna untuk melakukan penggantian <i>password</i> baru.</p> <p>5. Pengguna menerima <i>email</i> dan membuka <i>link</i>. Kemudian mengisi <i>password</i> baru.</p> <p>6. Sistem menyimpan perubahan data dan menampilkan pesan penggantian <i>password</i> berhasil.</p>
<i>Alternative Flow</i>	:	-

b. *Activity Diagram*

Setelah penulis menggambarkan *use case diagram* yang diusulkan beserta skenarionya. Penulis juga menggambarkan *activity diagram* sebagai pelengkap dari analisis sistem yang diusulkan. Berikut diantaranya:

1. *Activity diagram* pengajuan kemitraan

Diagram ini menjabarkan proses dimana ketika calon mitra ingin menjadi mitra perusahaan. Fungsi aktivitas ini adalah membantu pengurusan administrasi calon mitra ketika melakukan pengajuan kemitraan. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada Gambar 3.3.



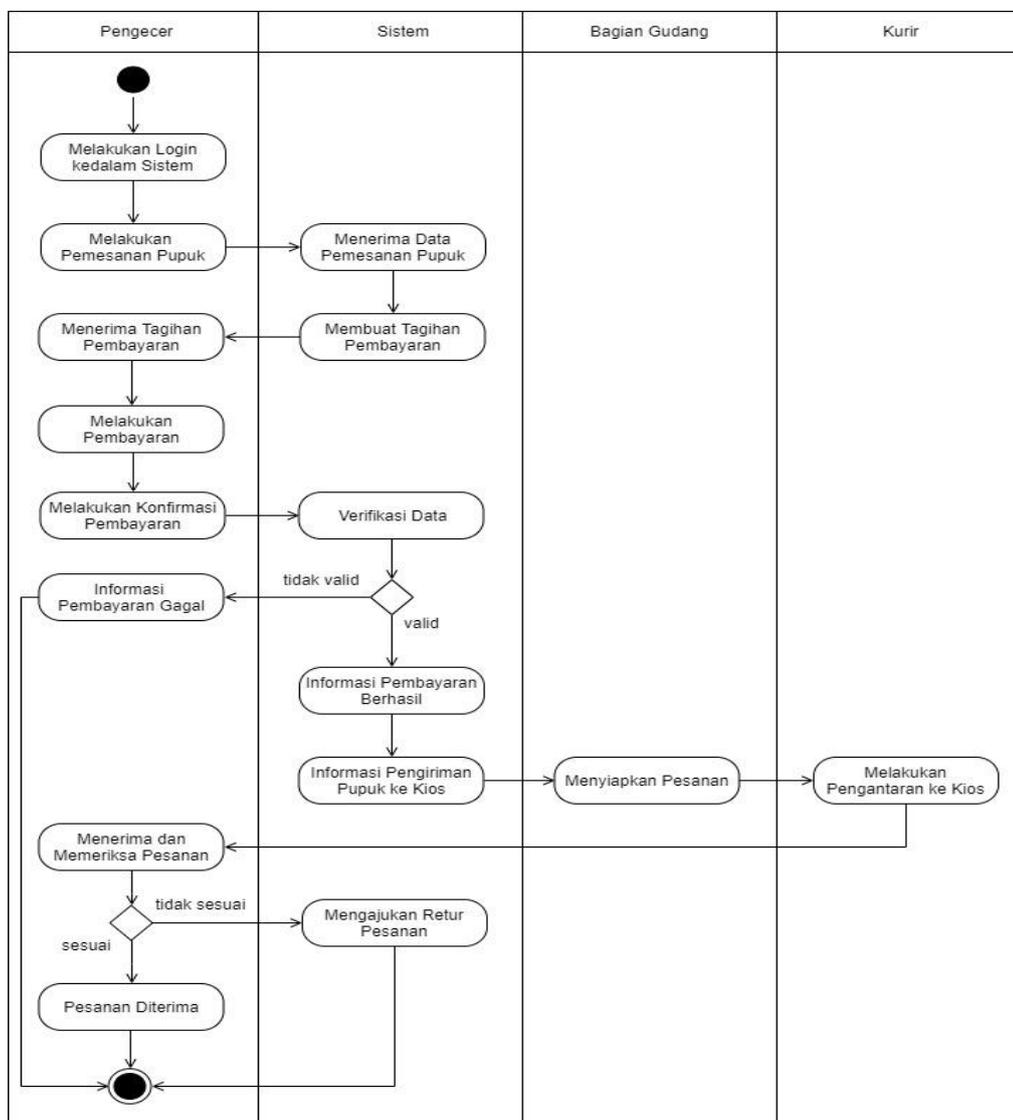
Gambar 3.3 *Activity diagram* pengajuan kemitraan

Pada *activity diagram* ini, dijelaskan ketika calon mitra ingin menjadi mitra perusahaan. Calon mitra dapat mengaksesnya ke *website* perusahaan. Kemudian, mengisi *form* pengajuan kemitraan. Lalu bagian administrasi menerima data pengajuan kemitraan dan memeriksa kelengkapan pengajuan. Bila kelengkapan pengajuan kurang, maka calon mitra akan mendapatkan informasi verifikasi kemitraan gagal. Bila kelengkapan pengajuan lengkap, maka akan diteruskan ke bagian pemasaran untuk melakukan survei ke kios. Setelah itu, bagian pemasaran memeriksa dan membuat laporan survei. Bila hasil laporan survei tidak sesuai dengan data yang telah diinputkan sebelumnya, maka maka calon mitra akan mendapatkan informasi verifikasi kemitraan gagal. Bila hasil survei sesuai dengan data yang telah diinputkan sebelumnya, maka hasil survei diserahkan ke *general*

manager untuk diverifikasi. Bila verifikasi yang diterima tidak sesuai, maka calon mitra akan mendapatkan informasi verifikasi kemitraan gagal. Bila verifikasi yang diterima sesuai, maka calon mitra akan mendapatkan informasi verifikasi kemitraan diterima. Aktivitas berakhir.

2. Activity diagram pemesanan pupuk

Diagram ini menjabarkan proses ketika pengecer ingin melakukan pemesanan pupuk pada perusahaan. Fungsi aktivitas ini adalah memudahkan pengecer melakukan transaksi pemesanan pupuk. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada Gambar 3.4.

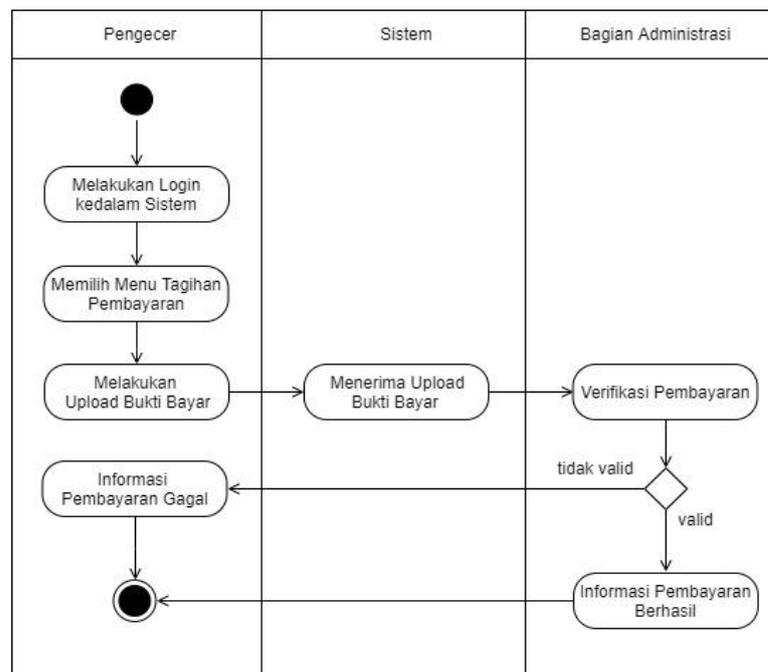


Gambar 3.4 Activity diagram pemesanan pupuk

Pada *activity diagram* ini, dijelaskan ketika pengecer memesan pupuk. Kemudian sistem menerima pemesanan dan pembuatan tagihan pembayaran. Pengecer menerima tagihan pembayaran dan melakukan pembayaran. Setelahnya, pengecer melakukan konfirmasi pembayaran dan sistem melakukan verifikasi data. Bila pembayaran tidak sesuai dengan sistem, maka akan diberikan informasi pembayaran batal. Bila pembayaran sesuai, maka sistem akan memberikan informasi pembayaran berhasil dan sistem memberikan informasi kepada bagian gudang untuk melakukan penyiapan pesanan dan diserahkan ke kurir untuk dapat melakukan pengantaran pesanan ke kios. Kemudian pengecer menerima dan memeriksa pesanan. Bila pesanan sesuai maka pesanan akan langsung diterima. Bila pesanan tidak sesuai, pengecer dapat melakukan retur pesanan. Aktivitas berakhir.

3. *Activity diagram* pembayaran pupuk

Diagram ini menjabarkan proses pembayaran tagihan pemesanan yang telah dibuat oleh pengecer. Fungsi aktivitas ini adalah memudahkan pengecer melakukan konfirmasi pembayaran ke perusahaan. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.5.

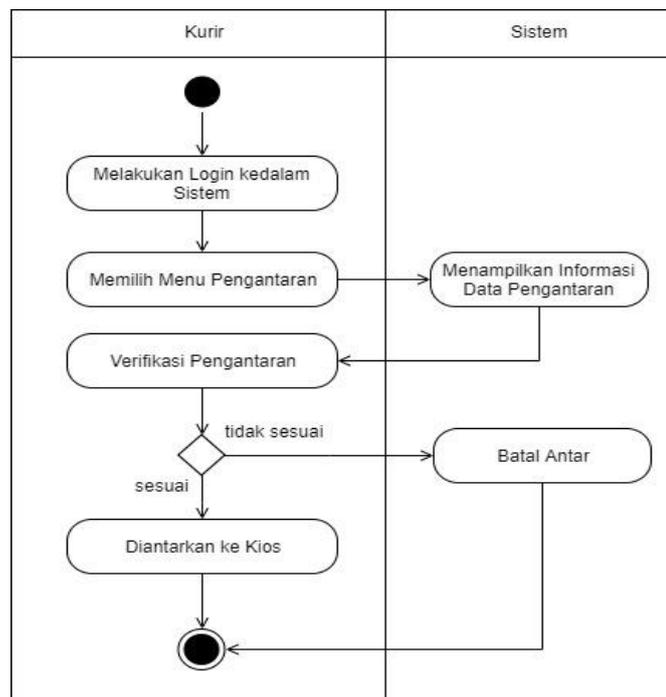


Gambar 3.5 *Activity diagram* pembayaran pupuk

Pada *activity diagram* ini, dijelaskan ketika pengecer telah melakukan pembayaran. Pengecer melakukan *login* kedalam sistem. Pengecer memilih menu tagihan pembayaran. kemudian melakukan *upload* bukti bayar sesuai dengan pembayaran yang telah dilakukan. Sistem menerima *upload* bukti bayar dan dikonfirmasi oleh bagian administrasi. Bila pembayaran yang dilakukan pengecer sesuai dengan di tagihan pembayaran, maka akan menampilkan pembayaran berhasil. Namun, bila pembayaran yang dilakukan pengecer tidak sesuai dengan di tagihan pembayaran, maka akan menampilkan pembayaran ditolak. Aktivitas berakhir.

4. *Activity diagram* pengantaran pupuk

Diagram ini menjabarkan proses pengiriman pupuk dari gudang ke kios. Fungsi aktivitas ini adalah memudahkan kurir melakukan pengantaran pupuk ke kios. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.6.



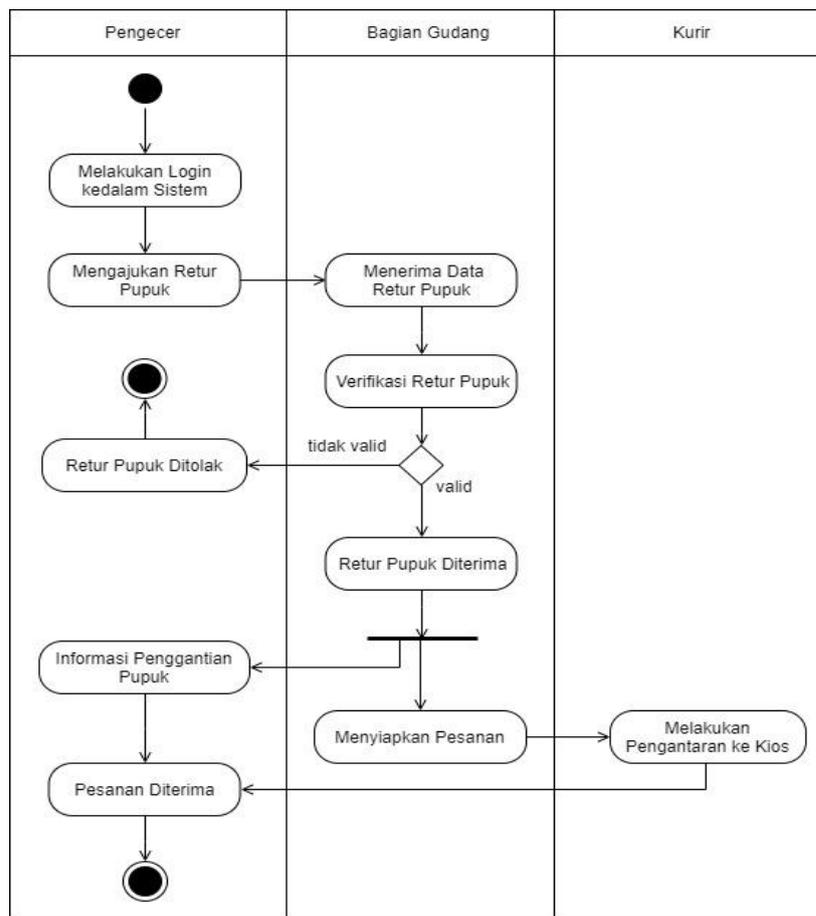
Gambar 3.6 *Activity diagram* pengantaran pupuk

Pada *activity diagram* ini, dijelaskan ketika kurir ingin melakukan pengantaran pupuk ke kios. Kurir memilih menu pengantaran, kemudian sistem akan menampilkan informasi data pengantaran. Kurir melakukan verifikasi

pengantaran. Bila sesuai, pesanan akan diantarkan ke kios. Namun, bila tidak antar pesanan dibatalkan. Aktivitas berakhir.

5. Activity diagram retur pupuk

Diagram ini menjabarkan proses retur pupuk ketika barang sudah sampai dikios. Fungsi aktivitas ini adalah untuk menkonfirmasi pemesanan yang tidak sesuai dengan yang dipesan oleh pengecer. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.7.

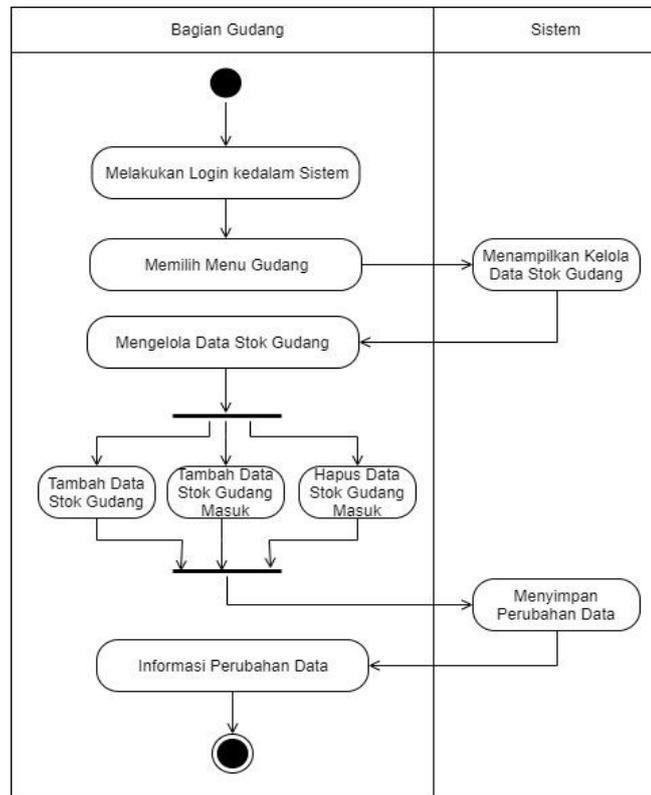


Gambar 3.7 Activity diagram retur pupuk

Pada *activity diagram* ini, dijelaskan ketika pengecer ingin melakukan retur pupuk. Pengecer mengajukan retur pupuk, kemudian bagian gudang akan menerima laporan retur dan melakukan verifikasi data. Bila retur pupuk tidak valid, maka retur pupuk ditolak. Bila retur pupuk sesuai, maka permintaan retur pupuk diterima dan bagian gudang menyiapkan pengganti pupuk untuk diantarkan ke kios melalui kurir. Pengecer menerima pesanan. Aktivitas berakhir.

6. *Activity diagram* kelola stok gudang

Diagram ini menjabarkan proses bagian gudang mengelola data stok gudang. Fungsi aktivitas ini adalah membantu bagian gudang dalam mengelola data stok gudang didalam sistem. Untuk lebih rincinya dapat dilihat di Gambar 3.8.



Gambar 3.8 *Activity diagram* kelola data stok gudang

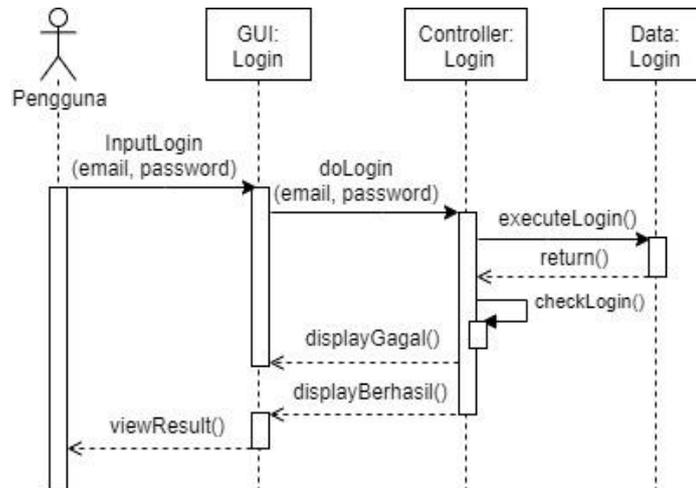
Pada *activity diagram* ini, dijelaskan ketika bagian gudang mengelola data stok gudang. Bagian gudang dapat memilih menu gudang, kemudian sistem akan menampilkan kelola data gudang. Bagian gudang dapat melakukan pengolahan data stok gudang. Kemudian sistem akan menyimpan perubahan data sesuai dengan apa yang dikelola.

c. *Sequence Diagram*

Setelah penulis menggambarkan *use case diagram* dengan skenario dan *activity diagram* sebagai gambaran umum sistem informasi baru yang diusulkan. Kini, penulis akan menjabarkan secara rinci desain sistem yang ada pada sistem informasi yang diusulkan. Berikut diantaranya:

1. *Sequence diagram login*

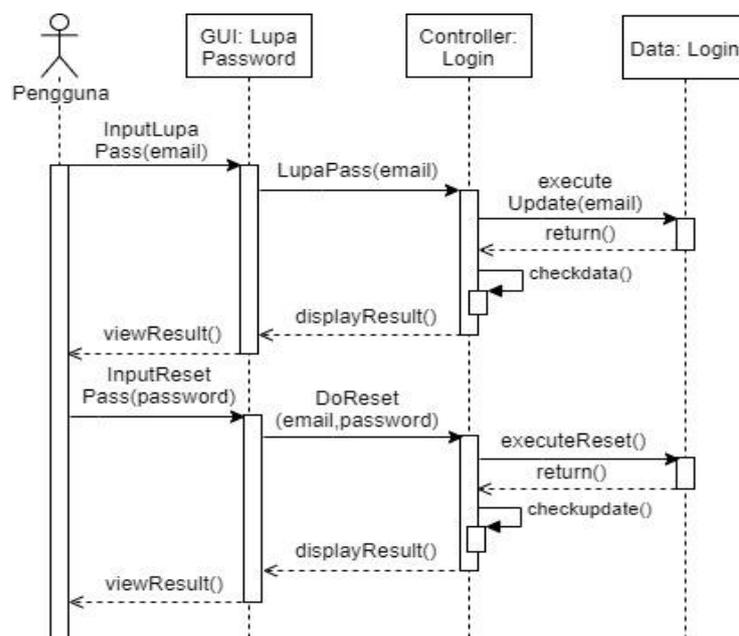
Diagram ini menjabarkan proses pengguna ketika melakukan *login* kedalam sistem. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.9.



Gambar 3.9 *Sequence diagram login*

2. *Sequence diagram lupa password*

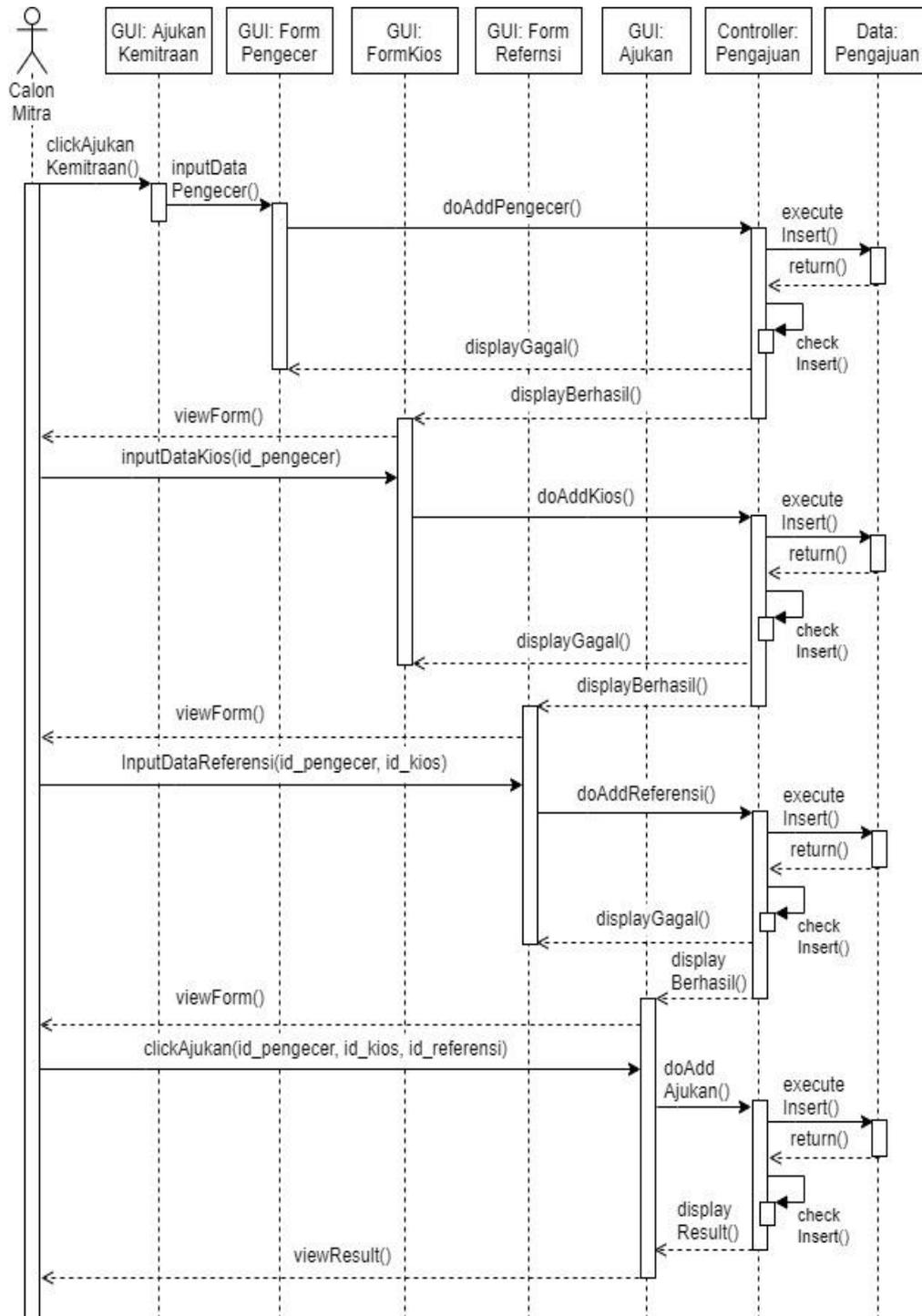
Diagram ini menjabarkan proses ketika pengguna lupa *password*. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.10.



Gambar 3.10 *Sequence diagram lupa password*

3. *Sequence diagram* pengajuan kemitraan

Diagram ini menjabarkan proses calon mitra yang ingin melakukan pengajuan kemitraan kepada perusahaan. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.11.

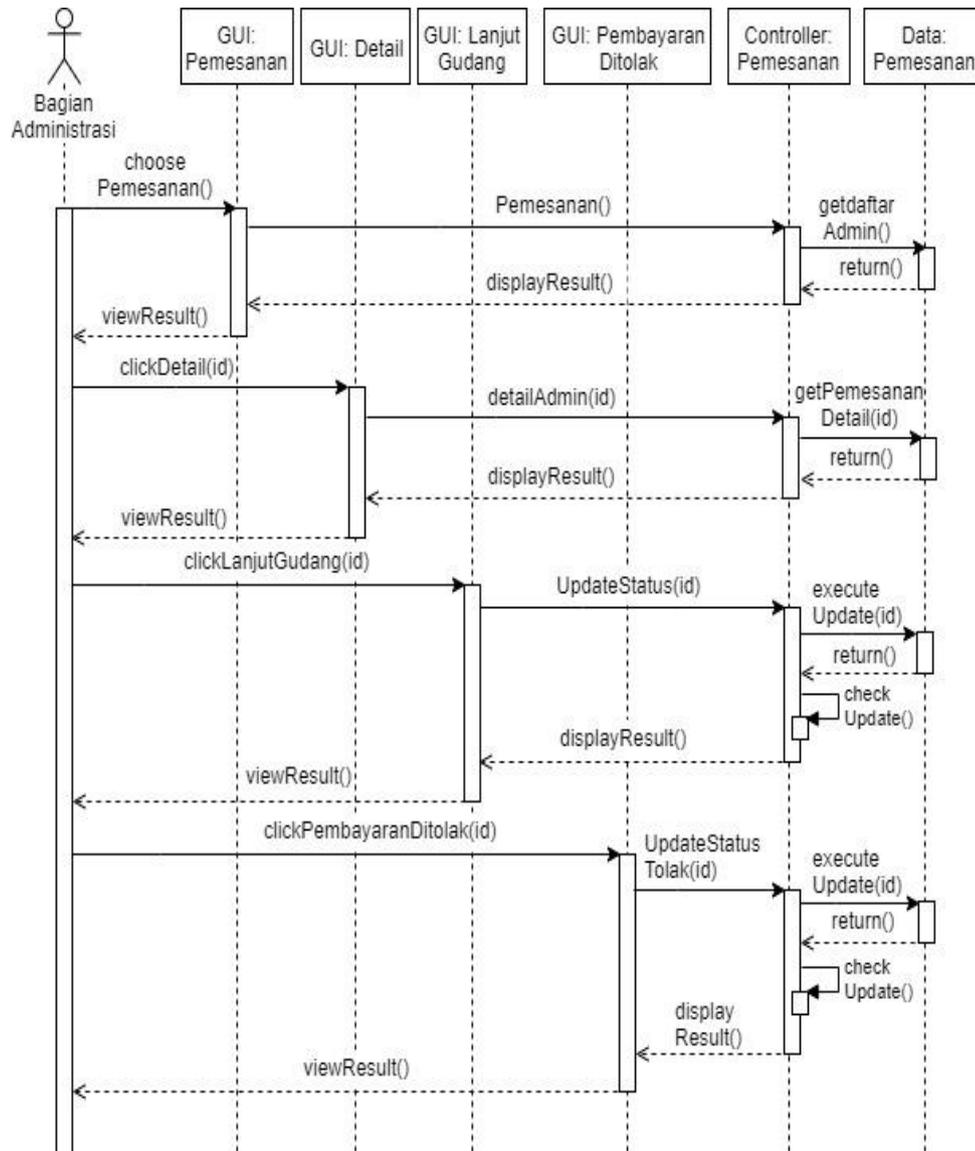


Gambar 3.11 *Sequence diagram* pengajuan kemitraan

4. *Sequence diagram* kelola data pemesanan

Diagram ini menjabarkan proses bagian administrasi mengelola data pemesanan.

Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.12.

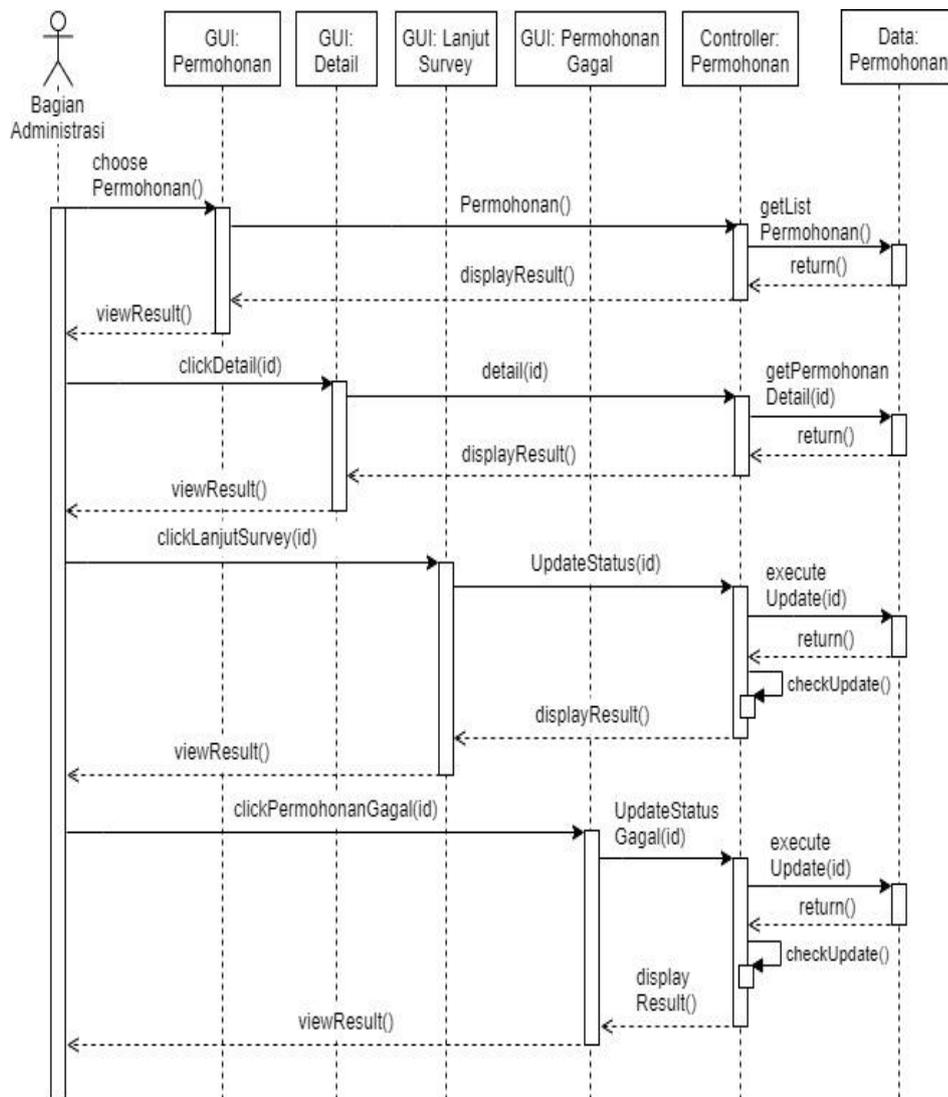


Gambar 3.12 *Sequence diagram* kelola data pemesanan

5. *Sequence diagram* kelola data permohonan

Diagram ini menjabarkan proses bagian administrasi mengelola data permohonan.

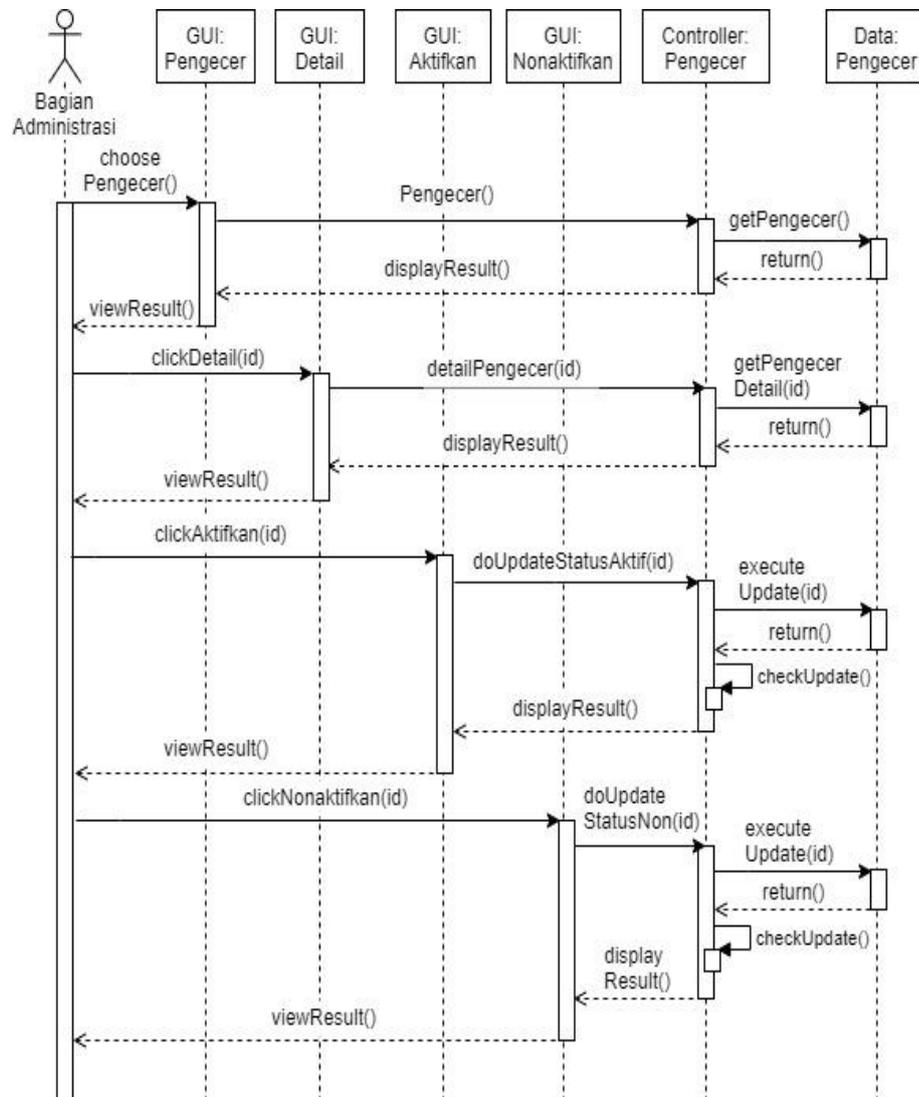
Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.13.



Gambar 3.13 *Sequence diagram* kelola data permohonan

6. *Sequence diagram* kelola data pengecer

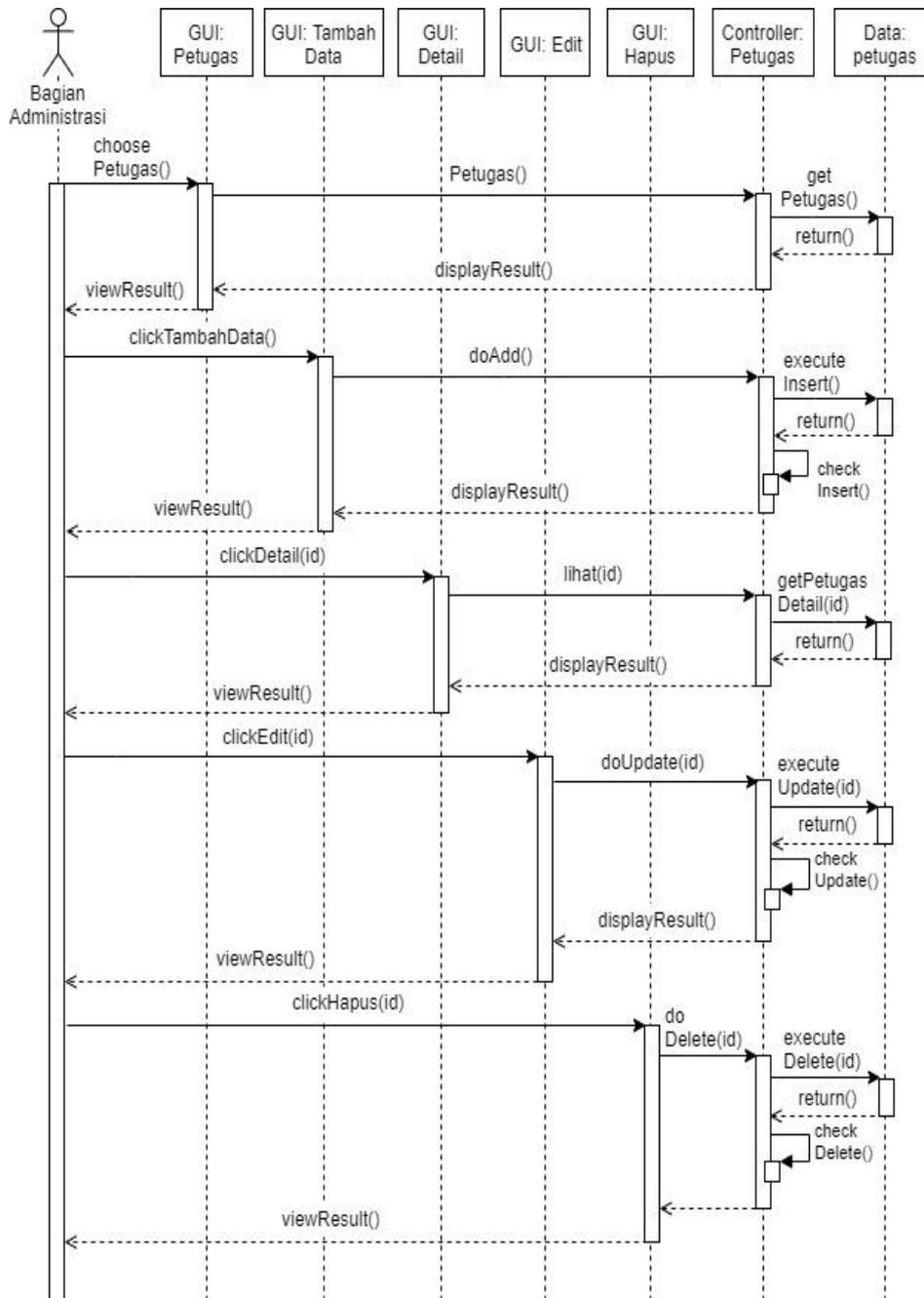
Diagram ini menjabarkan proses bagian administrasi mengelola data pengecer. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.14.



Gambar 3.14 *Sequence diagram* kelola data pengecer

7. *Sequence diagram* kelola data petugas

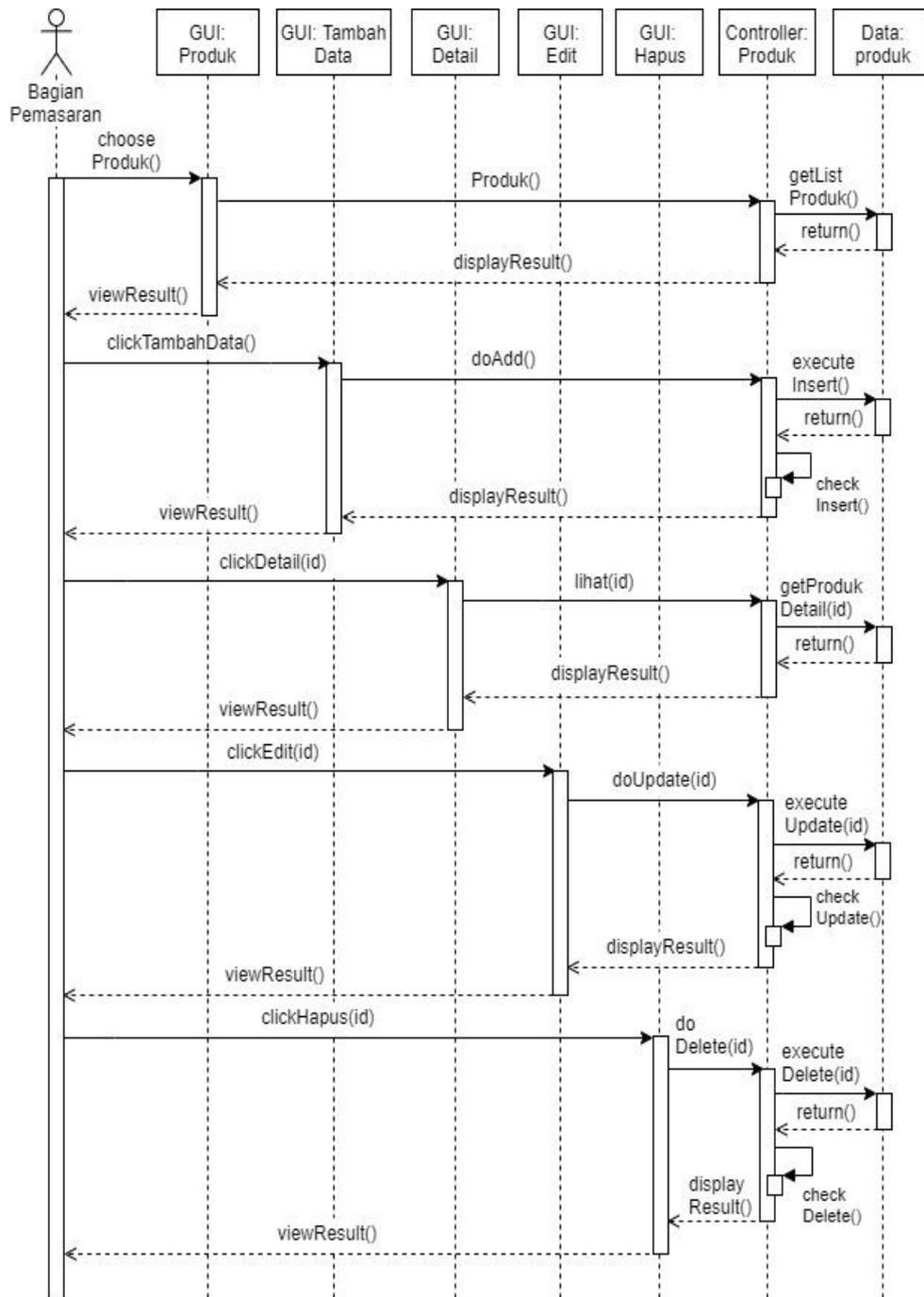
Diagram ini menjabarkan proses bagian administrasi mengelola data petugas. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.15.



Gambar 3.15 *Sequence diagram* kelola data petugas

8. *Sequence diagram* kelola data produk

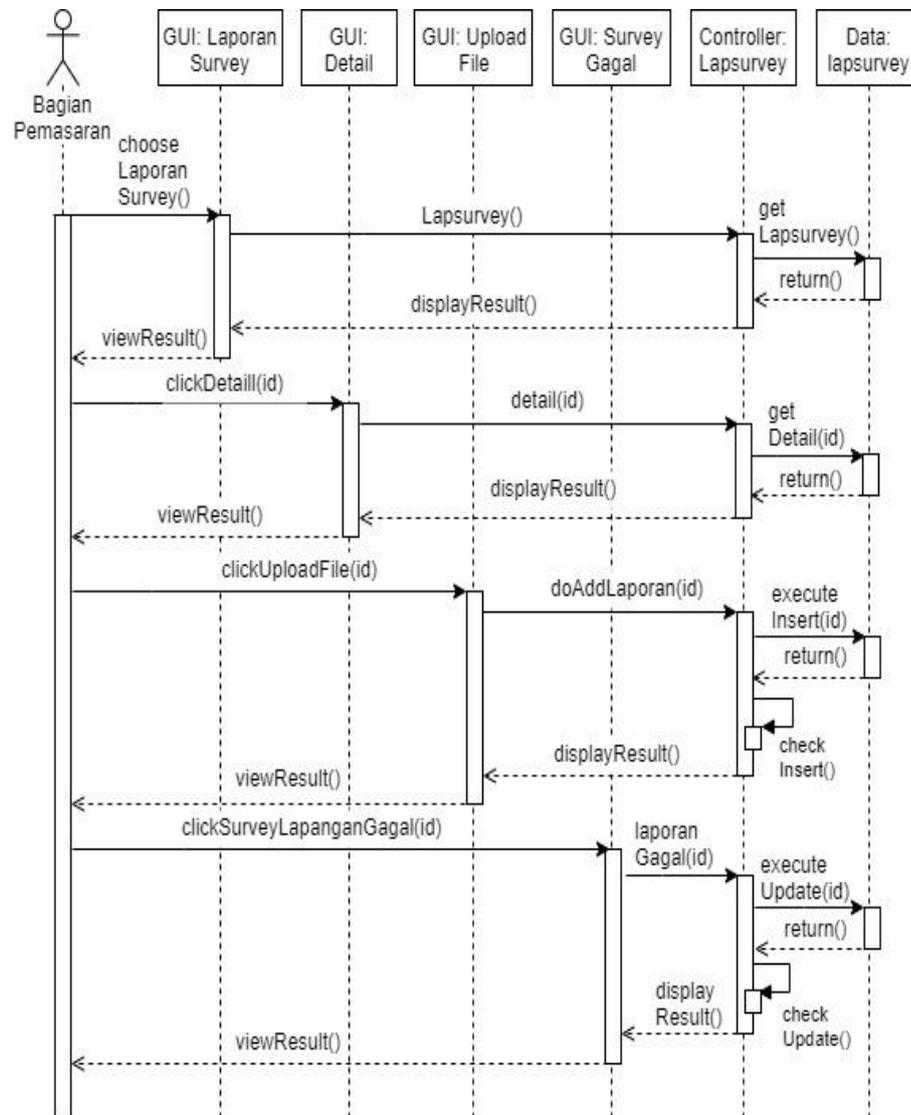
Diagram ini menjabarkan proses bagian pemasaran mengelola data produk. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.16.



Gambar 3.16 *Sequence diagram* kelola data produk

9. *Sequence diagram* laporan survey

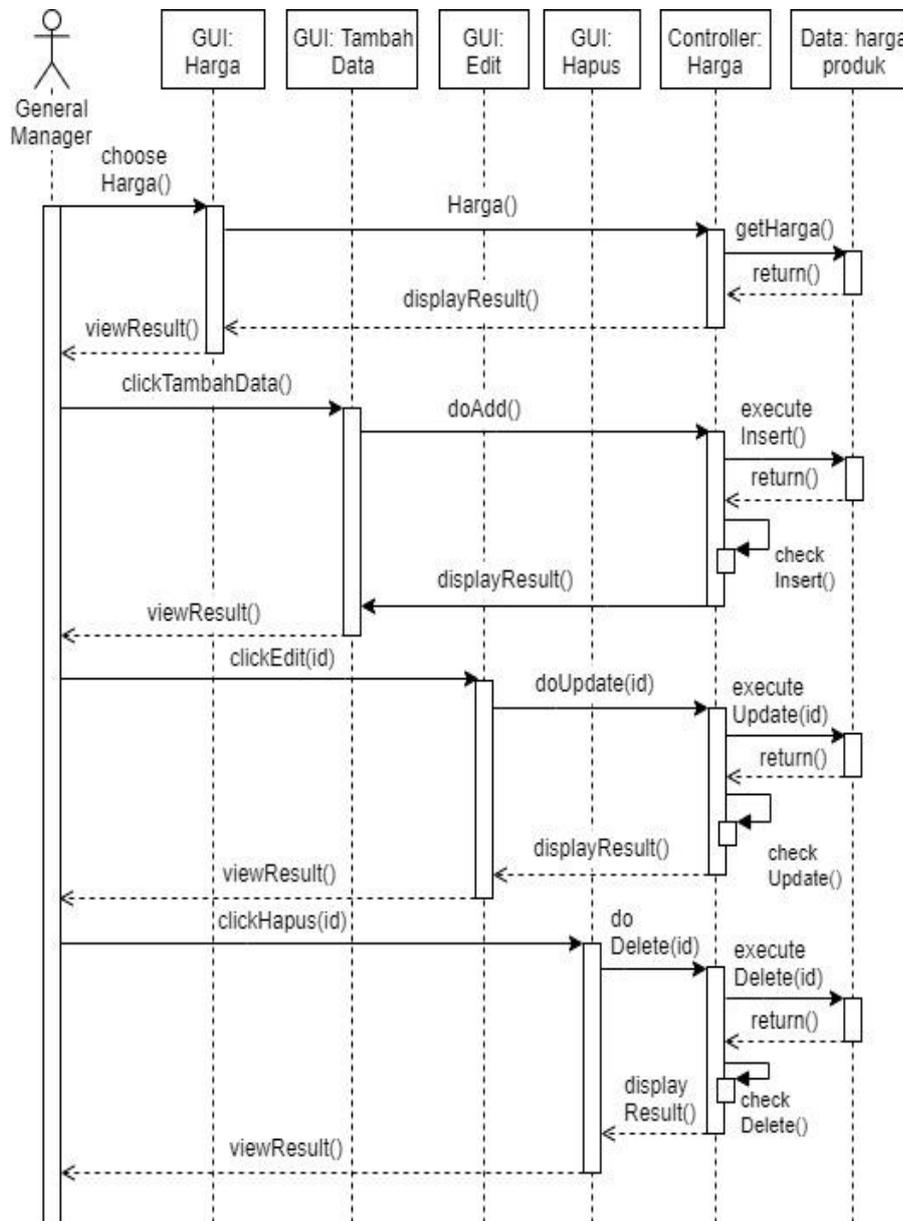
Diagram ini menjabarkan proses bagian pemasaran mengelola data laporan *survey*. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.17.



Gambar 3.17 *Sequence diagram* laporan survey

10. *Sequence diagram* kelola data harga

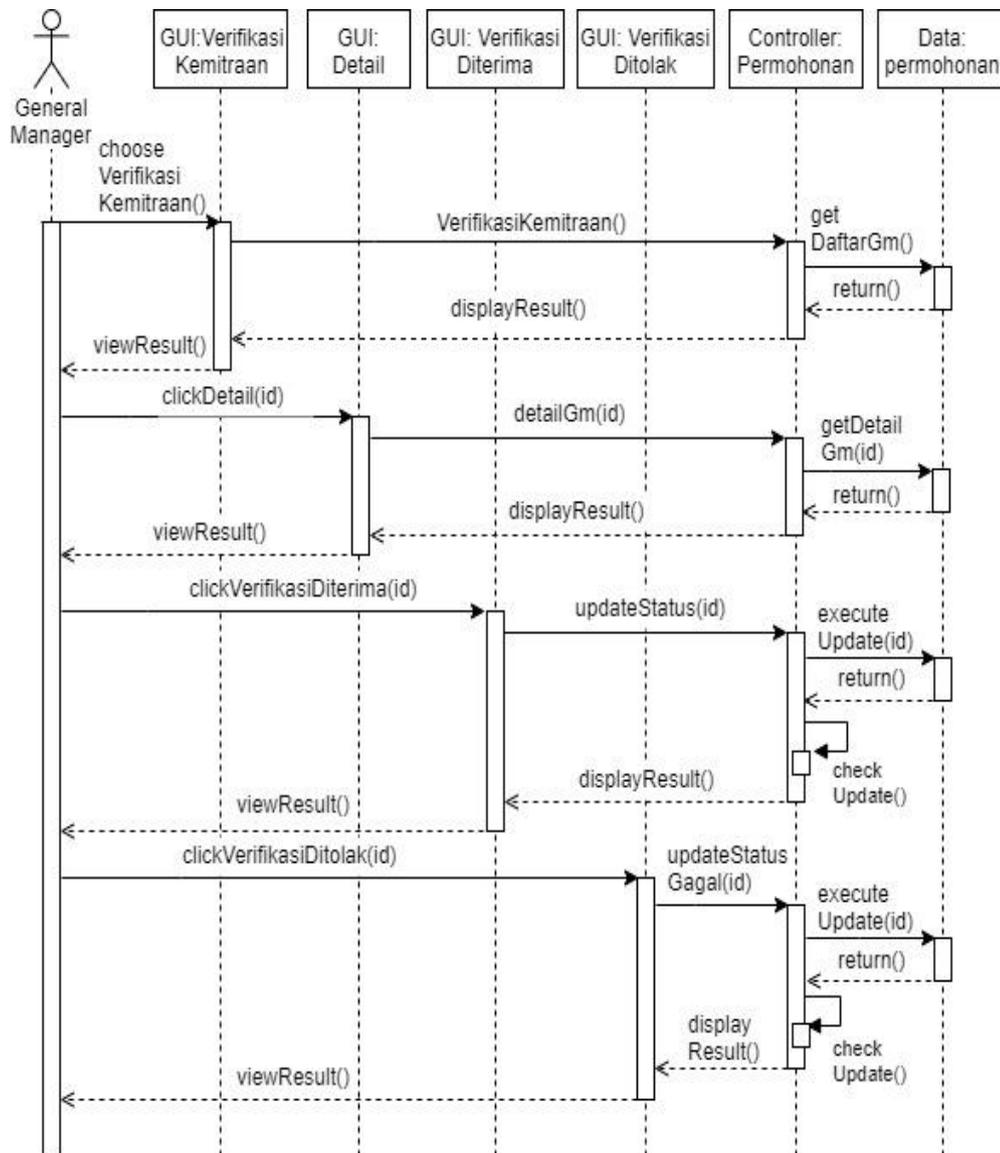
Diagram ini menjabarkan proses *general manager* mengelola data harga. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.18.



Gambar 3.18 *Sequence diagram* kelola data harga

11. *Sequence diagram* verifikasi kemitraan

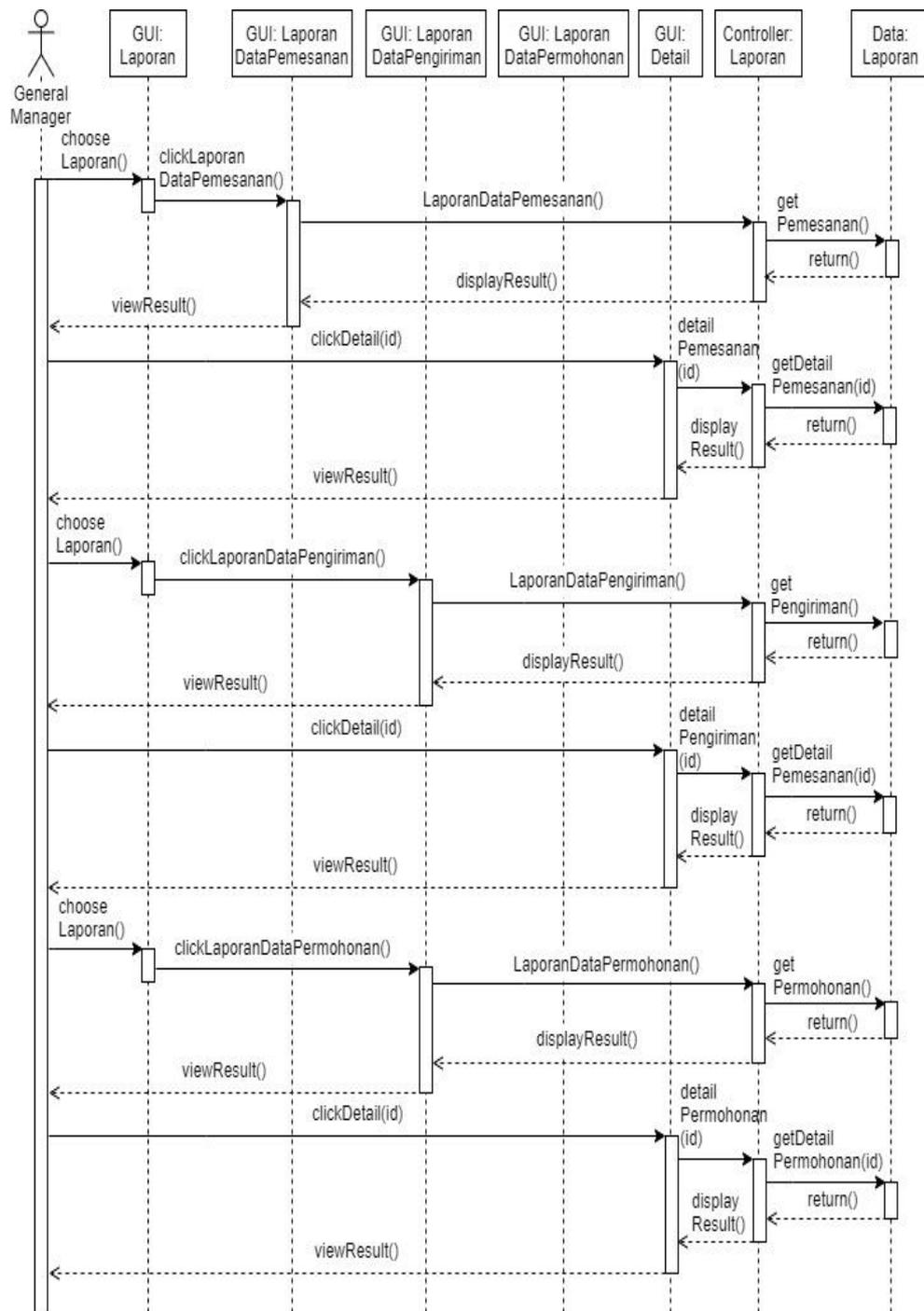
Diagram ini menjabarkan proses *general manager* untuk melakukan verifikasi kemitraan. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.19.



Gambar 3.19 *Sequence diagram* verifikasi kemitraan

12. *Sequence diagram* laporan

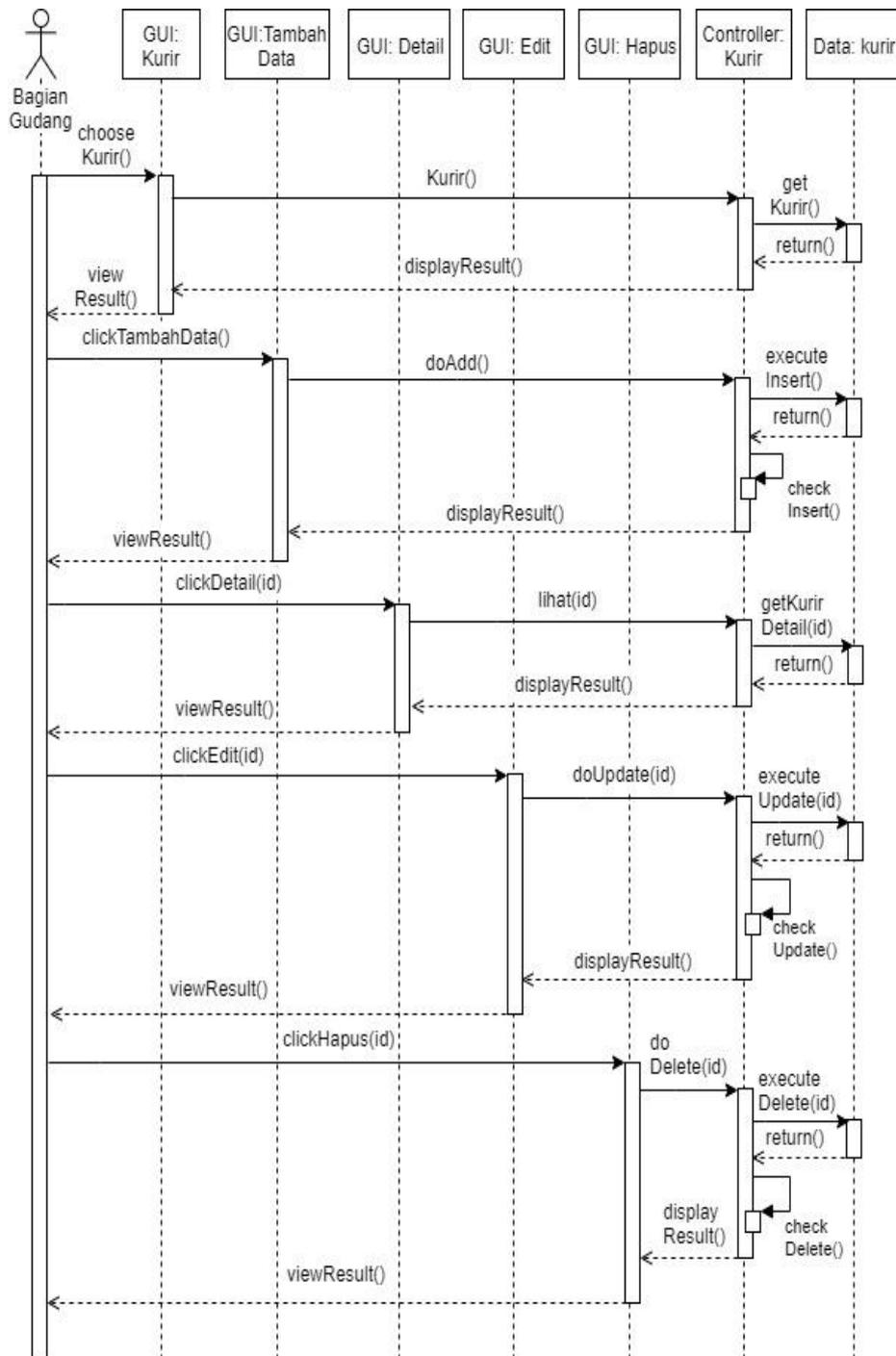
Diagram ini menjabarkan proses *general manager* untuk mengelola laporan. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.20.



Gambar 3.20 *Sequence diagram* laporan

13. *Sequence diagram* kelola data kurir

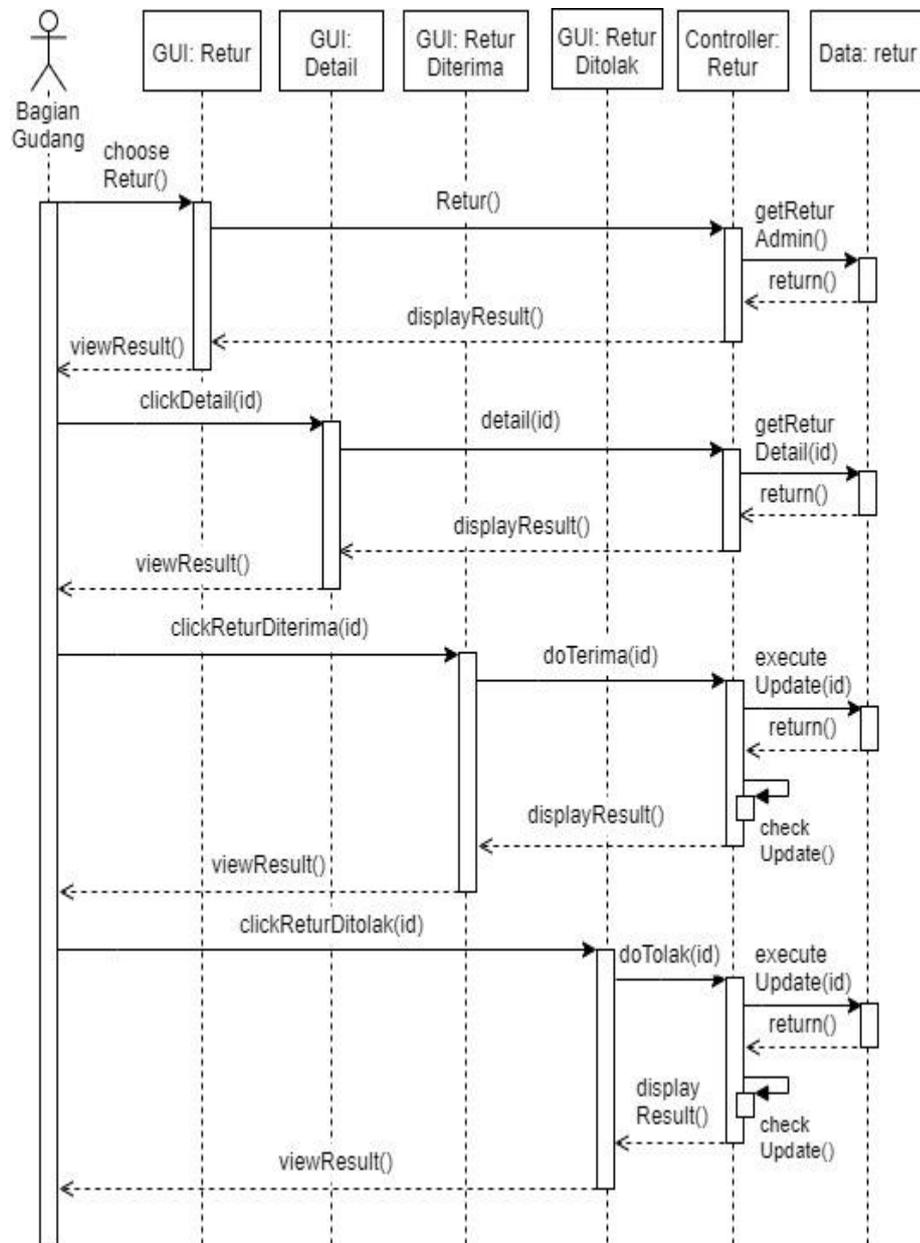
Diagram ini menjabarkan proses bagian gudang untuk mengelola data kurir. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Sequence diagram kelola data kurir

14. Sequence diagram kelola data retur

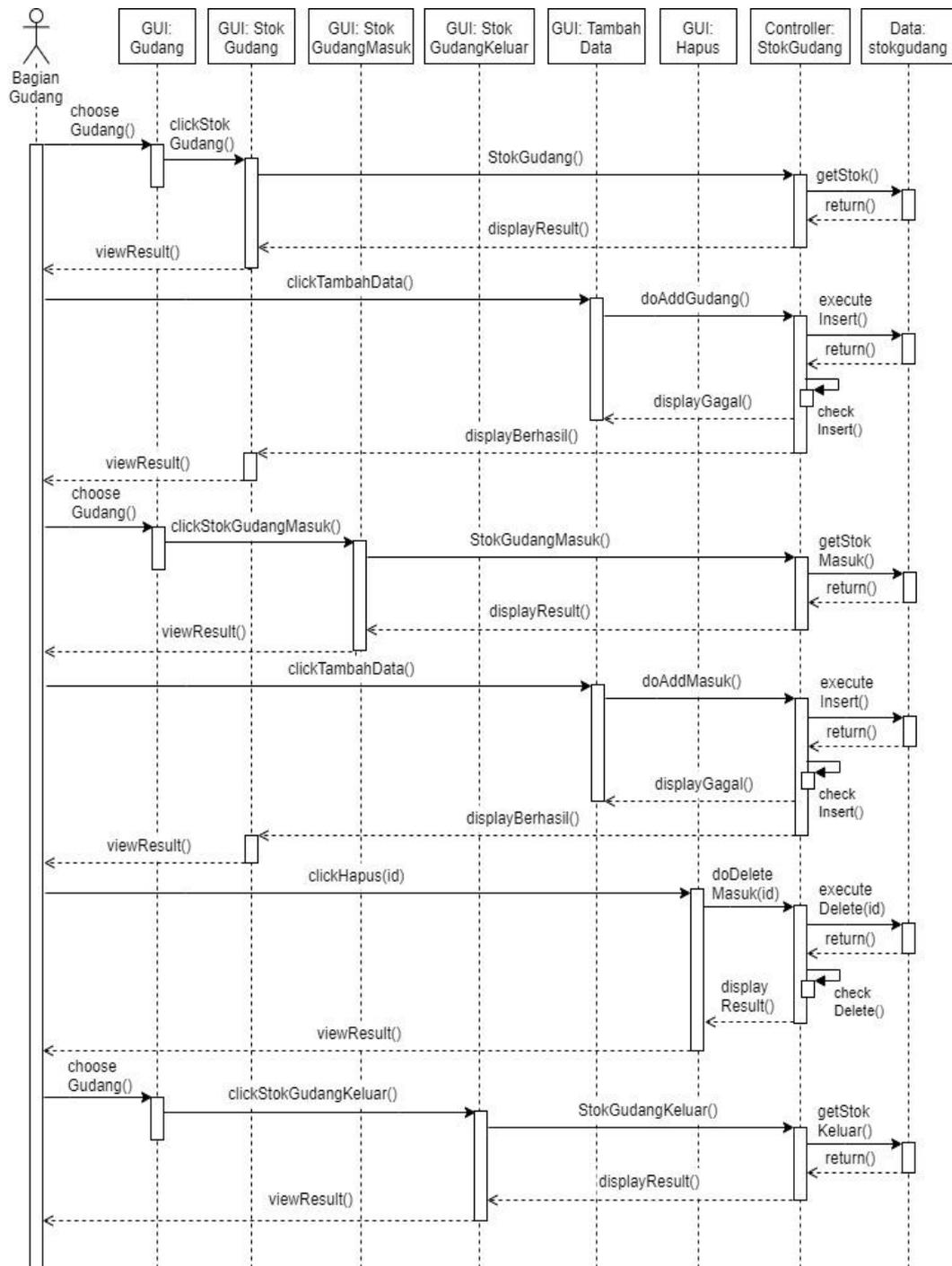
Diagram ini menjabarkan proses bagian gudang untuk mengelola data retur. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.22.



Gambar 3.22 *Sequence diagram* kelola data retur

15. *Sequence diagram* kelola data stok gudang

Diagram ini menjabarkan proses bagian gudang untuk mengelola data stok gudang. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.23.

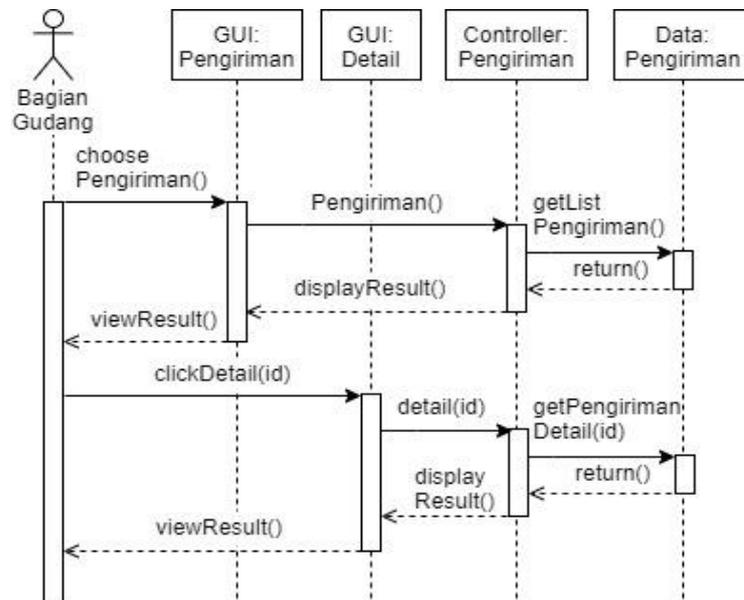


Gambar 3.23 *Sequence diagram* kelola data stok gudang

16. *Sequence diagram* kelola data pengiriman

Diagram ini menjabarkan proses bagian gudang untuk mengelola data pengiriman.

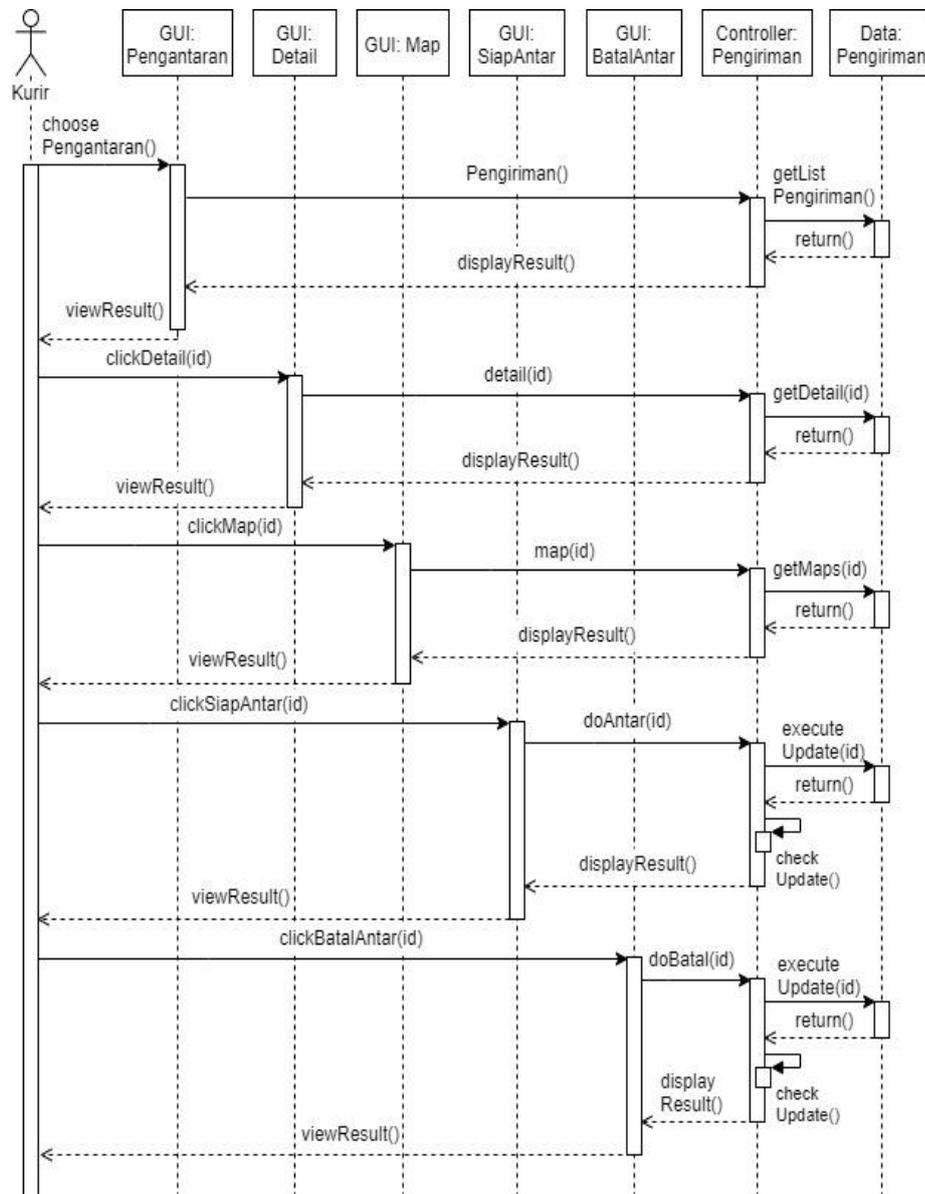
Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.24.



Gambar 3.24 *Sequence diagram* kelola data pengiriman

17. *Sequence diagram* pengantaran pupuk

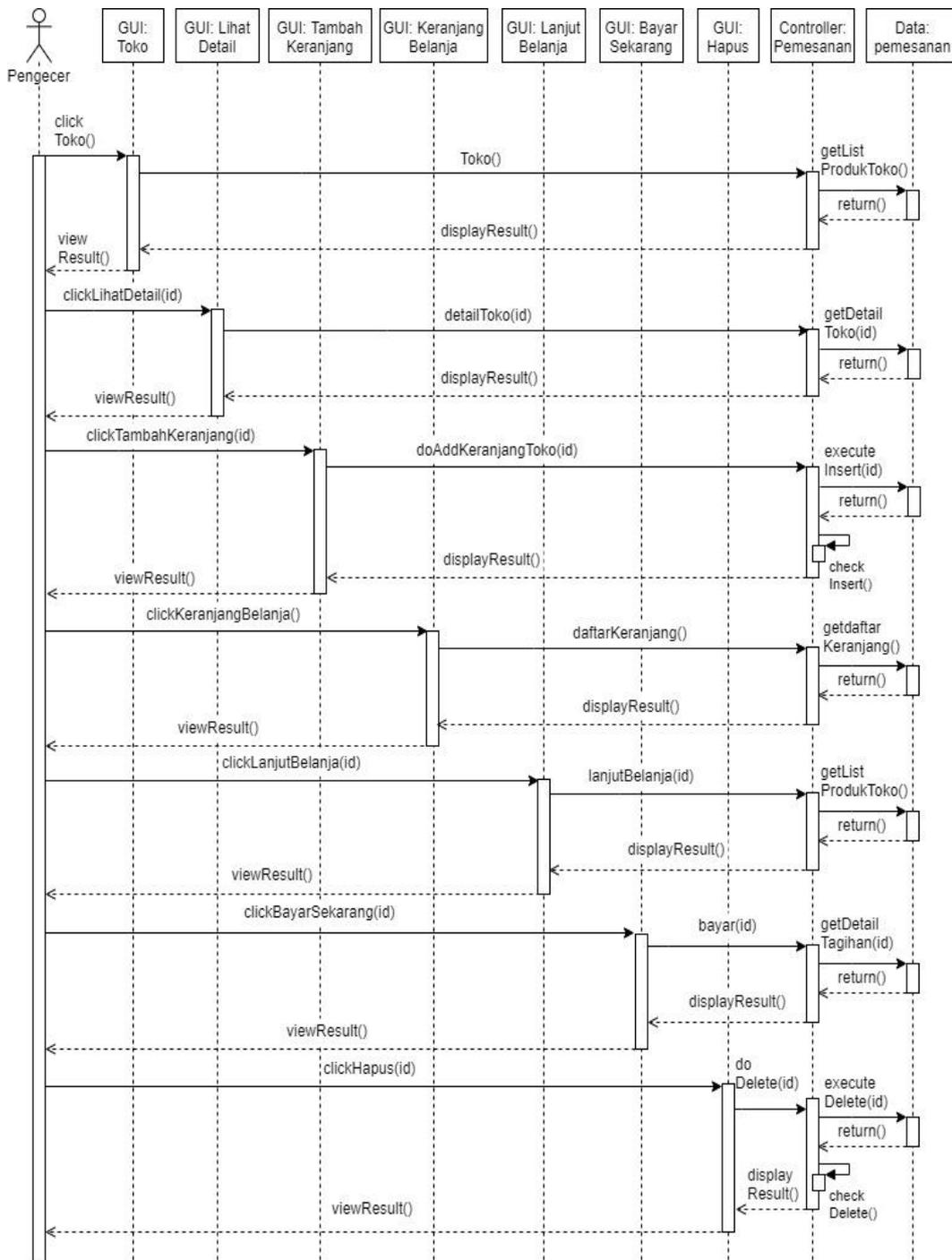
Diagram ini menjabarkan proses kurir untuk mengelola data pengantaran. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.25.



Gambar 3.25 *Sequence diagram* pengantaran pupuk

18. *Sequence diagram* pemesanan pupuk

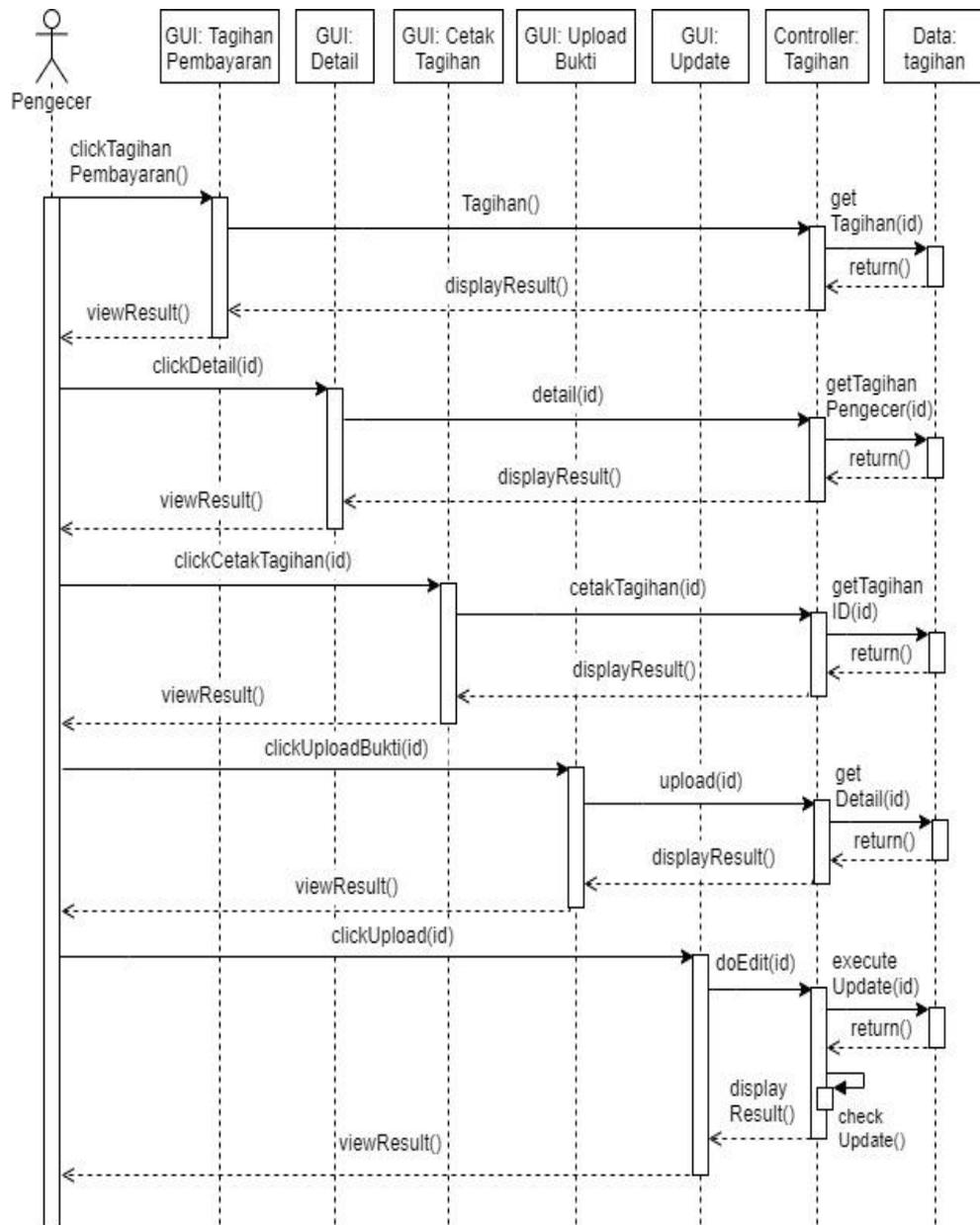
Diagram ini menjabarkan proses pengecer melakukan pemesanan pupuk. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Sequence diagram pemesanan pupuk

19. Sequence diagram konfirmasi pembayaran

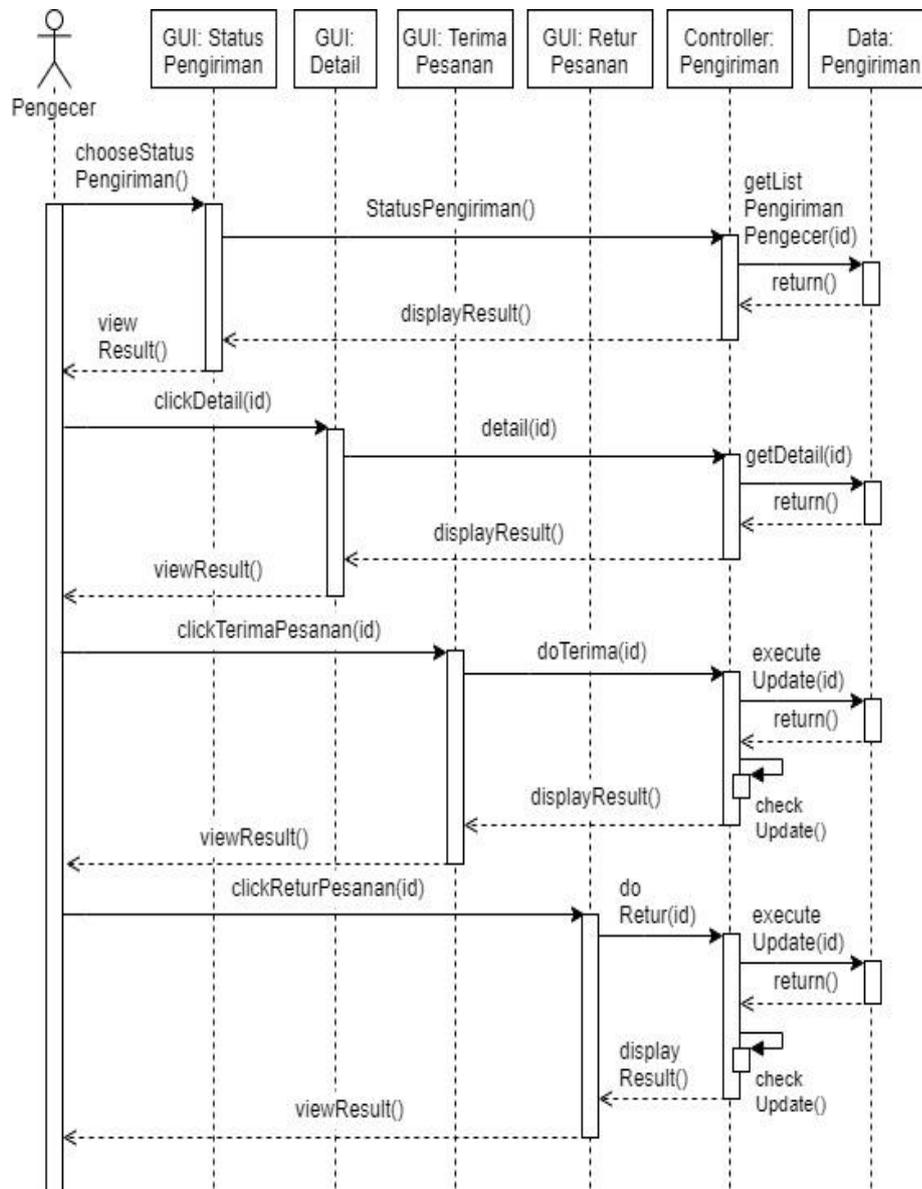
Diagram ini menjabarkan proses pengecer melakukan konfirmasi pembayaran. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.27.



Gambar 3.27 *Sequence diagram* konfirmasi pembayaran

20. *Sequence diagram* terima pesanan

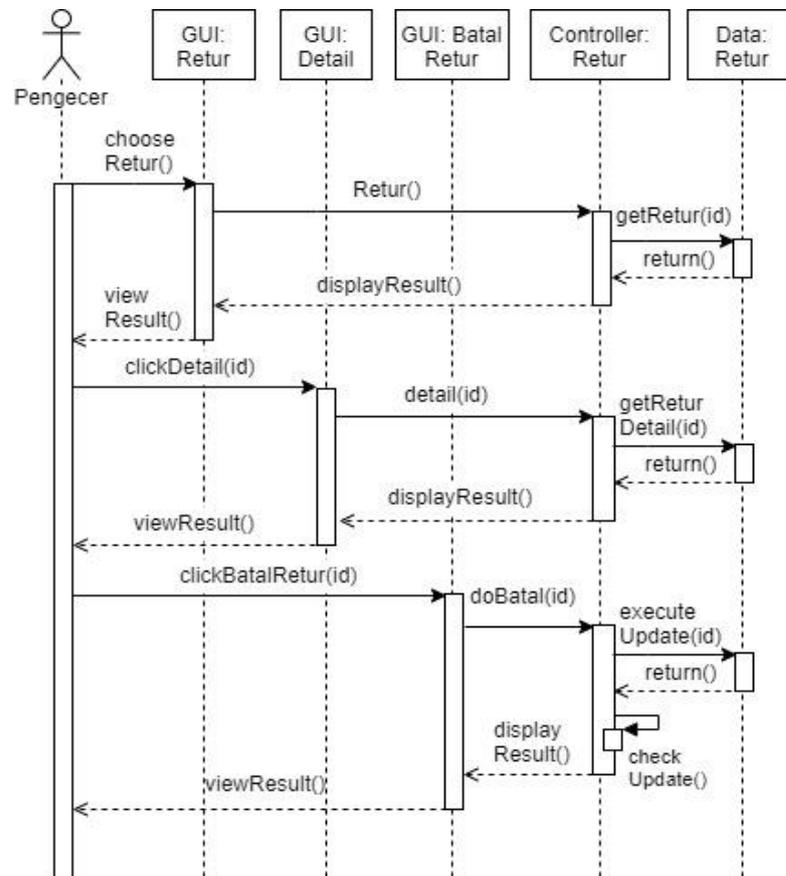
Diagram ini menjabarkan proses pengecer melakukan konfirmasi pembayaran. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.28.



Gambar 3.28 *Sequence diagram* terima pesan

21. *Sequence diagram* retur pupuk

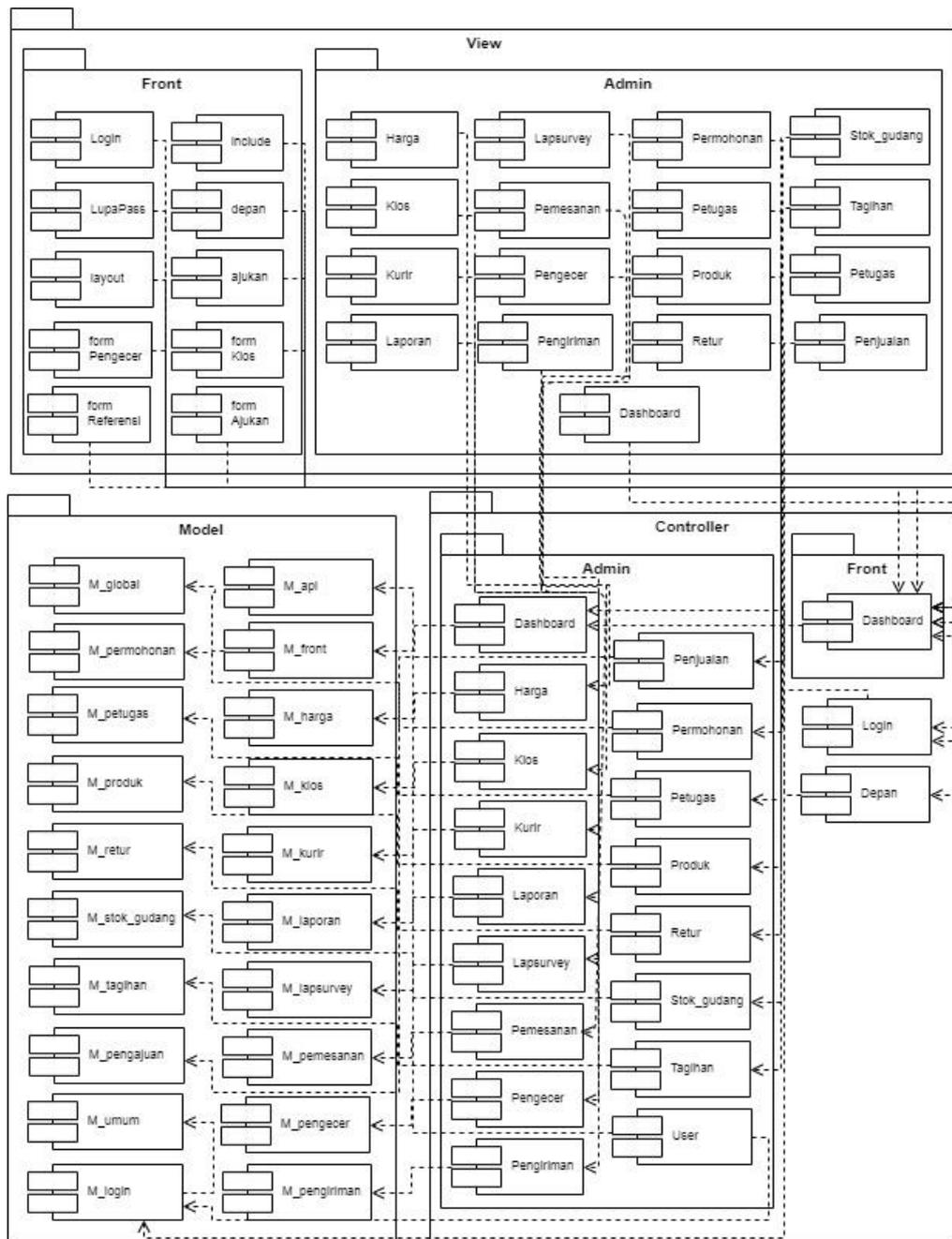
Diagram ini menjabarkan proses pengecer melakukan retur pupuk. Untuk lebih rinci dapat dilihat di Gambar 3.29.



Gambar 3.29 *Sequence diagram* retur pupuk

d. *Component Diagram*

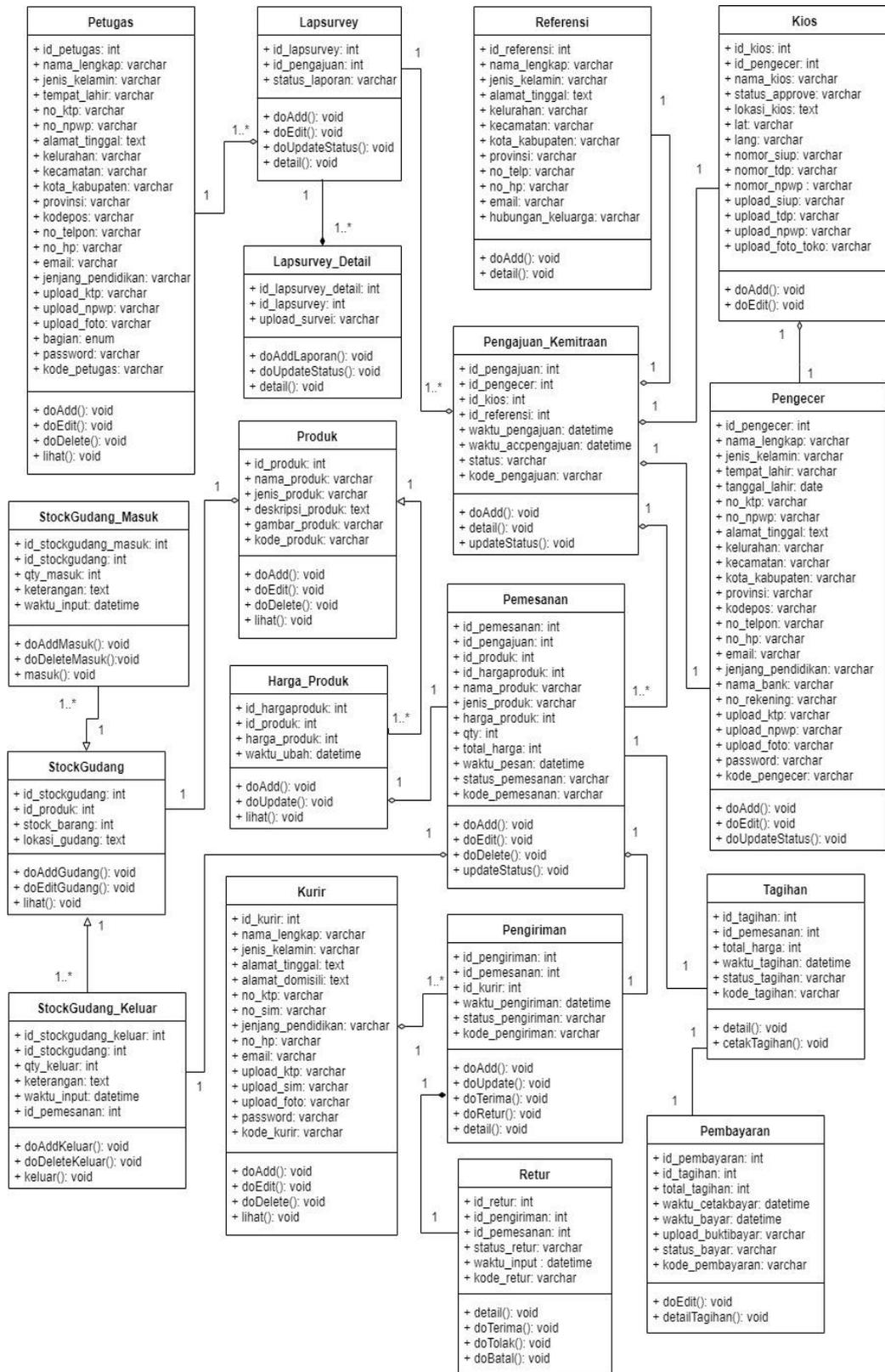
Setelah penulis menjabarkan *use case diagram* beserta scenario, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Selanjutnya, penulis menjabarkan diagram selanjutnya yakni: *component diagram*. *Component diagram* merupakan diagram yang menjabarkan model komponen dan hubungan antar komponen yang ada didalam sistem. Penulis menggunakan *diagram* ini untuk mempermudah pengembangan sistem menjadi struktural. Berikut *component diagram* sistem informasi yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 *Component diagram* sistem informasi yang diusulkan

e. *Class Diagram*

Setelah menjabarkan *component diagram*, penulis juga akan menjabarkan *class diagram*. *Class diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan kelas-kelas yang saling terkait didalam sistem. Berikut *class diagram* sistem informasi yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Class diagram sistem informasi yang diusulkan

Berdasarkan pada Gambar 3.31. Penulis akan menjabarkannya lebih rinci mengenai kelas-kelas yang ada pada *class diagram* sistem informasi yang diusulkan.

Tabel 3.22 Kamus data *class diagram* pengajuan kemitraan

Nama Kelas		Pengajuan_Kemitraan		
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_pengajuan	public	int	11	AI, PK
id_pengecer	public	int	11	
id_kios	public	int	11	
id_referensi	public	int	11	
waktu_pengajuan	public	datetime	-	
waktu_accpengajuan	public	datetime	-	
status	public	varchar	3	
kode_pengajuank	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data pengajuan kemitraan		
detail()	public	Menampilkan detail data pengajuan kemitraan		
updateStatus()	public	Mengubah status data pengajuan kemitraan		
Multiplicity	1..1, 1..1, 1..1, 1..*, 1..*			
Aggregation	Pengecer, Kios, Referensi, Pemesanan, Lapsurvey			
Assosiation	-			
Generalization	-			
Composition	-			

Tabel 3.23 Kamus data *class diagram* pengecer

Nama Kelas		Pengecer		
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_pengecer	public	int	11	AI, PK
nama_lengkap	public	varchar	100	

Tabel 3.23 Kamus data *class diagram* pengecer (Lanjutan)

jenis_kelamin	public	varchar	10	
tempat_lahir	public	varchar	30	
tanggal_lahir	public	date	-	
no_ktp	public	varchar	16	
no_npwp	public	varchar	16	
alamat_tinggal	public	text	-	
kelurahan	public	varchar	30	
kecamatan	public	varchar	30	
kota_kabupaten	public	varchar	30	
provinsi	public	varchar	30	
kodepos	public	varchar	5	
no_telp	public	varchar	10	
no_hp	public	varchar	13	
email	public	varchar	70	
jenjang_pendidikan	public	varchar	5	
nama_bank	public	varchar	35	
no_rekening	public	varchar	25	
upload_ktp	public	varchar	35	
upload_npwp	public	varchar	35	
upload_foto	public	varchar	35	
password	public	varchar	35	
kode_pengecer	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data pengecer		
doEdit()	public	Mengedit data pengecer		
doUpdateStatus()	public	Memperbaharui status pengecer		
Multiplicity	1..1, 1..1			
Aggregation	Pengajuan_Kemitraan, Kios			
Assosiation	-			

Tabel 3.23 Kamus data *class diagram* pengecer (Lanjutan 1)

Generalization	-
Composition	-

Tabel 3.24 Kamus data *class diagram* kios

Nama Kelas	Kios			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_kios	public	int	11	AI, PK
id_pengecer	public	int	11	
nama_kios	public	varchar	40	
status_approve	public	varchar	3	
lokasi_kios	public	text	-	
lat	public	varchar	50	
lang	public	varchar	50	
nomor_siup	public	varchar	30	
nomor_tdp	public	varchar	30	
nomor_npwp	public	varchar	16	
upload_siup	public	varchar	30	
upload_tdp	public	varchar	30	
upload_npwp	public	varchar	30	
upload_foto_kios	public	varchar	35	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	Public	Menambahkan data kios		
doEdit()	Public	Mengedit data kios		
Multiplicity	1..1, 1..1			
Aggregation	Pengajuan_Kemitraan, Pengecer			
Assosiation	-			
Generalization	-			
Composition	-			

Tabel 3.25 Kamus data *class diagram* referensi

Nama Kelas	Referensi			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_referensi	public	int	11	AI, PK
nama_lengkap	public	varchar	100	
jenis_kelamin	public	varchar	10	
alamat_tinggal	public	text	-	
kelurahan	public	varchar	30	
kecamatan	public	varchar	30	
kota_kabupaten	public	varchar	30	
provinsi	public	varchar	30	
no_telp	public	varchar	10	
no_hp	public	varchar	13	
email	public	varchar	70	
hubungan_keluarga	public	varchar	25	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data referensi		
detail()	public	Menampilkan detail data referensi		
Multiplicity	1..1			
Aggregation	Pengajuan_Kemitraan			
Assosiation	-			
Generalization	-			
Composition	-			

Tabel 3.26 Kamus data *class diagram* lapsurvey

Nama Kelas	Lapsurvey			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_lapsurvey	public	int	11	AI, PK
id_pengajuan	public	int	11	

Tabel 3.26 Kamus data *class diagram lapsurvey* (Lanjutan)

status_laporan	public	varchar	3	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data laporan <i>survey</i>		
doEdit()	public	Mengedit data laporan <i>survey</i>		
doUpdateStatus()	public	Memperbaharui status data laporan <i>survey</i>		
detail()	public	Menampilkan detail data laporan <i>survey</i>		
Multiplicity	1..*			
Aggregation	Pengajuan_Kemitraan			
Assosiation	-			
Generalization	-			
Composition	-			

Tabel 3.27 Kamus data *class diagram lapsurvey detail*

Nama Kelas	Lapsurvey_Detail			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_lapsurvey_detail	public	int	11	AI, PK
id_lapsurvey	public	int	11	
upload_survey	public	varchar	35	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAddLaporan()	public	Menambahkan laporan hasil survey		
doUpdateStatus()	public	Mengubah status laporan hasil survey		
detail()	public	Menampilkan detail laporan hasil survey		
Multiplicity	1..1			
Aggregation	-			
Assosiation	-			
Generalization	-			
Composition	Lapsurvey			

Tabel 3.28 Kamus data *class diagram* petugas

Nama Kelas	Petugas			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_petugas	public	int	11	AI, PK
nama_lengkap	public	varchar	100	
jenis_kelamin	public	varchar	10	
tempat_lahir	public	varchar	30	
no_ktp	public	varchar	16	
no_npwp	public	varchar	16	
alamat_tinggal	public	text	-	
kelurahan	public	varchar	30	
kecamatan	public	varchar	30	
kota_kabupaten	public	varchar	30	
provinsi	public	varchar	30	
kodepos	public	varchar	5	
no_telp	public	varchar	10	
no_hp	public	varchar	13	
email	public	varchar	70	
jenjang_pendidikan	public	varchar	5	
upload_ktp	public	varchar	35	
upload_npwp	public	varchar	35	
upload_foto	public	varchar	35	
bagian	public	varchar	20	
password	public	varchar	35	
kode_petugas	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data petugas		
doEdit()	public	Mengubah data petugas		
doDelete()	public	Menghapus data petugas		

Tabel 3.28 Kamus data *class diagram* petugas (Lanjutan)

lihat()	public	Menampilkan data petugas
Multiplicity	1..*	
Aggregation	Lapsurvey	
Assosiation	-	
Generalization	-	
Composition	-	

Tabel 3.29 Kamus data *class diagram* pemesanan

Nama Kelas	Pemesanan			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_pemesanan	public	int	11	AI, PK
id_pengajuan	public	int	11	
id_produk	public	int	11	
id_hargaproduk	public	int	11	
nama_produk	public	varchar	35	
jenis_produk	public	varchar	20	
harga_produk	public	int	11	
qty	public	int	11	
total_harga	public	int	11	
waktu_pesan	public	datetime	-	
status_pemesanan	public	varchar	3	
kode_pemesanan	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data pemesanan		
doEdit()	public	Mengubah data pemesanan		
doDelete()	public	Menghapus data pemesanan		
updateStatus()	public	Mengubah status data pemesanan		
Multiplicity	1..*, 1..1, 1..1, 1..*, *..1			

Tabel 3.29 Kamus data *class diagram* pemesanan (Lanjutan)

Aggregation	Pengajuan_Kemitraan, Harga_Produk, Stockgudang_Keluar, Pengiriman
Assosiation	Tagihan
Generalization	-
Composition	-

Tabel 3.30 Kamus data *class diagram* harga produk

Nama Kelas	Harga_Produk			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_hargaproduk	public	int	11	AI, PK
id_produk	public	int	11	
harga_produk	public	int	11	
waktu_ubah	public	datetime	-	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data harga produk		
doUpdate()	public	Memperbaharui data harga produk		
lihat()	public	Menampilkan data harga produk		
Multiplicity	1..1, 1..*			
Aggregation	-			
Assosiation	-			
Generalization	Pemesanan, Produk			
Composition	-			

Tabel 3.31 Kamus data *class diagram* produk

Nama Kelas	Produk			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_produk	public	int	11	AI, PK
nama_produk	public	varchar	100	
jenis_produk	public	varchar	20	

Tabel 3.31 Kamus data *class diagram* produk (Lanjutan)

deskripsi_produk	public	text	-	
gambar_produk	public	varchar	35	
kode_produk	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data produk		
doEdit()	public	Mengedit data produk		
doDelete()	public	Menghapus data produk		
lihat()	public	Menampilkan data produk		
Multiplicity	1..*, 1..1			
Aggregation	StockGudang			
Assosiation	-			
Generalization	Harga_Produk			
Composition	-			

Tabel 3.32 Kamus data *class diagram* stock gudang

Nama Kelas	StockGudang			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_stockgudang	public	int	11	AI, PK
id_produk	public	int	11	
stock_barang	public	int	11	
lokasi_gudang	public	text	-	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAddGudang()	public	Menambahkan data stockgudang		
doEditGudang()	public	Mengedit data stockgudang		
lihat()	public	Menampilkan data stockgudang		
Multiplicity	1..*, 1..*			
Aggregation	-			
Assosiation	-			

Tabel 3.32 Kamus data *class diagram stock gudang* (Lanjutan)

Generalization	Stockgudang_Masuk, Stockgudang_Keluar
Composition	-

Tabel 3.33 Kamus data *class diagram stock gudang masuk*

Nama Kelas	StockGudang_Masuk			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_stockgudang_masuk	public	int	11	AI, PK
id_stockgudang	public	int	11	
qty_masuk	public	int	11	
keterangan	public	text	-	
waktu_input	public	datetime	-	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAddMasuk()	public	Menambahkan data <i>stock</i> gudang masuk		
doDeleteMasuk()	public	Menghapus data <i>stock</i> gudang masuk		
masuk()	public	Menampilkan data <i>stock</i> gudang masuk		
Multiplicity	1..*			
Aggregation	-			
Assosiation	-			
Generalization	Stockgudang			
Composition	-			

Tabel 3.34 Kamus data *class diagram stock gudang keluar*

Nama Kelas	StockGudang_Keluar			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_stockgudang_keluar	public	int	5	AI, PK
id_stockgudang	public	int	5	
qty_keluar	public	int	11	
keterangan	public	text	-	
waktu_input	public	datetime	-	

Tabel 3.34 Kamus data class diagram stock gudang keluar (Lanjutan)

id_pemesanan	public	int	11	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAddKeluar()	public	Menambahkan data <i>stock</i> gudang keluar		
doDeleteKeluar()	public	Menghapus data <i>stock</i> gudang keluar		
keluar()	public	Menampilkan data <i>stock</i> gudang keluar		
Multiplicity	1..1, 1..*			
Aggregation	Pemesanan			
Assosiation	-			
Generalization	Stockgudang			
Composition	-			

Tabel 3.35 Kamus data class diagram tagihan

Nama Kelas	Tagihan			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_tagihan	public	int	11	AI, PK
id_pemesanan	public	int	11	
total_harga	public	int	11	
waktu_tagihan	public	datetime	-	
status_tagihan	public	varchar	3	
kode_tagihan	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
detail()	public	Menampilkan detail data tagihan		
CetakTagihan()	public	Mencetak data tagihan		
Multiplicity	1..1, 1..1			
Aggregation	-			
Assosiation	Pemesanan, Pembayaran			
Generalization	-			
Composition	-			

Tabel 3.36 Kamus data *class diagram* pembayaran

Nama Kelas		Pembayaran		
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_pembayaran	public	int	11	AI, PK
id_tagihan	public	int	11	
total_tagihan	public	int	11	
waktu_cetakbayar	public	datetime	-	
waktu_bayar	public	datetime	-	
upload_buktibayar	public	varchar	40	
status_bayar	public	varchar	3	
kode_pembayaran	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doEdit()	public	Mengedit data pembayaran (upload bukti bayar)		
detailTagihan()	public	Menampilkan detail data tagihan		
Multiplicity	1..1			
Aggregation	-			
Assosiation	Tagihan			
Generalization	-			
Composition	-			

Tabel 3.37 Kamus data *class diagram* pengiriman

Nama Kelas		Pengiriman		
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_pengiriman	public	int	11	AI, PK
id_pemesanan	public	int	11	
id_kurir	public	int	11	
waktu_pengiriman	public	datetime	-	
status_pengiriman	public	varchar	3	

Tabel 3.37 Kamus data *class diagram* pengiriman (Lanjutan)

kode_pengiriman	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data pengiriman		
doUpdate()	public	Memperbaharui data pengiriman		
doTerima()	public	Terima pesanan		
doRetur()	public	Menambahkan data pengiriman ke data retur		
detail()	public	Menampilkan data pengiriman		
Multiplicity	1..1, 1..1, 1..1			
Aggregation	Pemesanan, Kurir			
Assosiation	-			
Generalization	-			
Composition	Retur			

Tabel 3.38 Kamus data *class diagram* kurir

Nama Kelas	Kurir			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_kurir	public	int	11	AI, PK
nama_lengkap	public	varchar	100	
jenis_kelamin	public	varchar	10	
alamat_tinggal	public	text	-	
alamat_domisili	public	text	-	
no_ktp	public	varchar	16	
no_sim	public	varchar	14	
jenjang_pendidikan	public	varchar	5	
no_hp	public	varchar	13	
email	public	varchar	70	
upload_ktp	public	varchar	30	
upload_sim	public	varchar	30	
upload_foto	public	varchar	35	

Tabel 3.38 Kamus data *class diagram* kurir (Lanjutan)

password	public	varchar	35	
kode_kurir	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
doAdd()	public	Menambahkan data kurir		
doEdit()	public	Mengedit data kurir		
doDelete()	public	Menghapus data kurir		
lihat()	public	Menampilkan data kurir		
Multiplicity	1..*			
Aggregation	Pengiriman			
Assosiation	-			
Generalization	-			
Composition	-			

Tabel 3.39 Kamus data *class diagram* retur

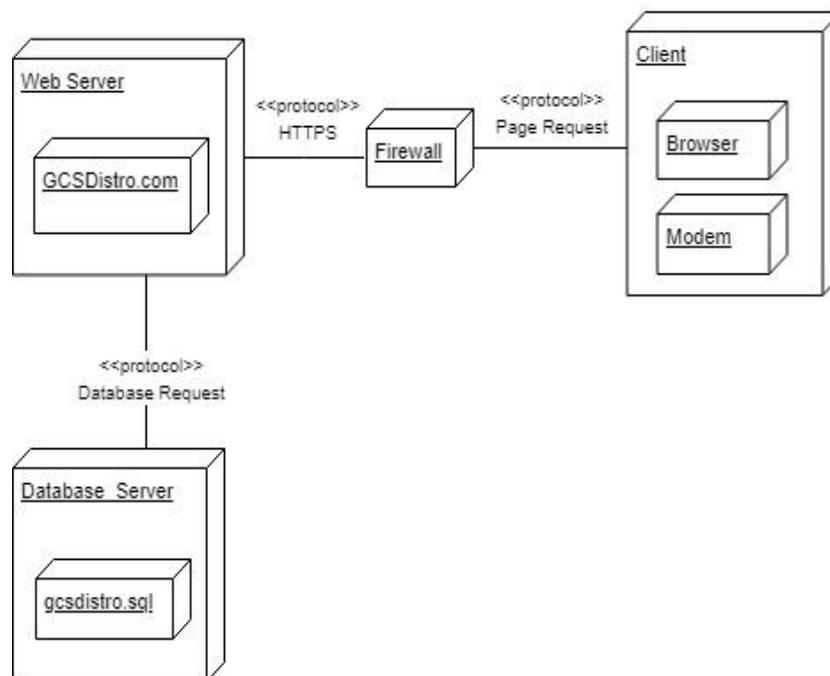
Nama Kelas	Retur			
Nama Atribut	Visibilitas	Tipe Data	Panjang Karakter	Keterangan Atribut
id_retur	public	int	11	AI, PK
id_pengiriman	public	int	11	
status_retur	public	varchar	3	
waktu_input	public	datetime	-	
kode_retur	public	varchar	10	
Nama Operasi	Visibilitas	Keterangan Operasi		
detail()	public	Menampilkan detail data retur		
doTerima()	public	Menerima retur pesanan		
doTolak()	public	Menolak retur pesanan		
doBatal()	public	Membatalkan retur pesanan		
Multiplicity	1..1			
Aggregation	-			
Assosiation	-			

Tabel 3.39 Kamus data *class diagram* retur (Lanjutan)

Generalization	-
Composition	Pengiriman

f. *Development Diagram*

Terakhir diagram yang akan dijabarkan penulis, yakni: *development diagram*. *Development diagram* merupakan *diagram* yang menggambarkan tata letak *hardware* dan *software* didalam sistem. Pada bagian ini, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan untuk membangun sistem informasi baru akan menggunakan konsep pemograman jaringan *three-tier*. Konsep ini memudahkan pembaharuan *middle-tier* dan penanganan keamanan lebih baik. Konsep tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.32.

Gambar 3.32 *Development diagram* sistem informasi yang diusulkan

3.3.4.2 Perancangan Antar Muka

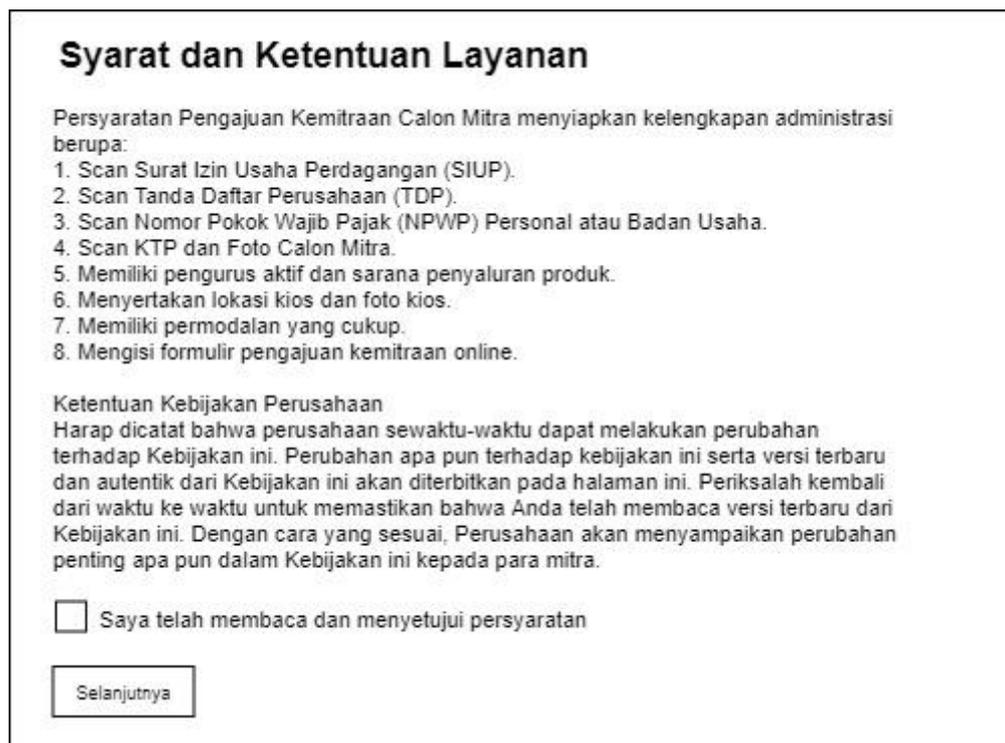
Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan perancangan antar muka untuk membangun sistem informasi yang baru. Berikut rancangan-rancangan yang akan dibuat:

a. Rancangan Masukan

Rancangan masukan merupakan sebuah gambaran yang menjelaskan proses *input data* pada sebuah sistem. Pada bagian ini, penulis merancang beberapa *input* untuk memenuhi kebutuhan sistem yang baru. Perancangan tersebut diantaranya:

1. Rancangan *form* pengajuan kemitraan

Rancangan *form* pengajuan kemitraan merupakan halaman akses untuk calon mitra yang ingin mengajukan kemitraan. Ada beberapa langkah untuk dapat menyelesaikan pengajuan kemitraan. Seperti, telah membaca syarat dan ketentuan layanan, mengisi *form data* personal, mengisi *form data* kios, mengisi *form data* referensi dan menekan tombol ajukan. Untuk lebih rinci rancangan *form* pengajuan kemitraan dapat dilihat pada Gambar 3.33.



Syarat dan Ketentuan Layanan

Persyaratan Pengajuan Kemitraan Calon Mitra menyiapkan kelengkapan administrasi berupa:

1. Scan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP).
2. Scan Tanda Daftar Perusahaan (TDP).
3. Scan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) Personal atau Badan Usaha.
4. Scan KTP dan Foto Calon Mitra.
5. Memiliki pengurus aktif dan sarana penyaluran produk.
6. Menyertakan lokasi kios dan foto kios.
7. Memiliki permodalan yang cukup.
8. Mengisi formulir pengajuan kemitraan online.

Ketentuan Kebijakan Perusahaan
Harap dicatat bahwa perusahaan sewaktu-waktu dapat melakukan perubahan terhadap Kebijakan ini. Perubahan apa pun terhadap kebijakan ini serta versi terbaru dan autentik dari Kebijakan ini akan diterbitkan pada halaman ini. Periksa kembali dari waktu ke waktu untuk memastikan bahwa Anda telah membaca versi terbaru dari Kebijakan ini. Dengan cara yang sesuai, Perusahaan akan menyampaikan perubahan penting apa pun dalam Kebijakan ini kepada para mitra.

Saya telah membaca dan menyetujui persyaratan

Gambar 3.33 Halaman syarat dan ketentuan layanan

Ketika pengguna telah membaca dan menyetujui persyaratan. Maka sistem akan menampilkan halaman *form data* personal. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada Gambar 3.34.

Mengisi Data Personal

Harap isi isian di bawah ini:

Nama Lengkap *	<input type="text" value="Isi Nama Lengkap"/>
Jenis Kelamin *	<input type="text" value="-- Pilih Jenis Kelamin --"/>
Tempat Lahir *	<input type="text" value="Isi Tempat Lahir"/>
Tanggal Lahir *	<input type="text" value="mm/dd/yyyy"/>
No KTP *	<input type="text" value="Isi No KTP"/>
No NPWP *	<input type="text" value="Isi No NPWP"/>
Alamat Tinggal *	<input type="text" value="Isi Alamat Tinggal"/>
Kelurahan *	<input type="text" value="Isi Kelurahan"/>
Kecamatan *	<input type="text" value="Isi Kecamatan"/>
Kota / Kabupaten *	<input type="text" value="Isi Kota/Kabupaten"/>
Provinsi *	<input type="text" value="Isi Provinsi"/>
Kodepos *	<input type="text" value="Isi Kodepos"/>
No Telp *	<input type="text" value="Isi No Telp"/>
No HP *	<input type="text" value="Isi No HP"/>
Email *	<input type="text" value="Isi Email"/>
Jenjang Pendidikan *	<input type="text" value="-- Pilih Jenjang Pendidikan --"/>
Nama Bank *	<input type="text" value="Isi Nama Bank"/>
No Rekening *	<input type="text" value="Isi No Rekening"/>
Upload KTP *	<input type="text"/>
Upload NPWP *	<input type="text"/>
Upload Foto *	<input type="text"/>
Password *	<input type="text" value="Isi Password"/>

Gambar 3.34 *Form data personal*

Setelah pengguna mengisi *form* data personal dan memilih selanjutnya. Maka, sistem akan menampilkan *form* data kios. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada Gambar 3.35.

Mengisi Data Kios

Harap isi isian di bawah ini:

Nama Kios *	<input type="text" value="Isi Nama Kios"/>
No SIUP *	<input type="text" value="Isi No SIUP"/>
No TDP *	<input type="text" value="Isi No TDP"/>
No NPWP *	<input type="text" value="Isi No NPWP"/>
Upload SIUP *	<input type="text"/>
Upload TDP *	<input type="text"/>
Upload NPWP *	<input type="text"/>
Upload Foto Toko *	<input type="text"/>
Alamat Kios *	<input type="text"/>



Gambar 3.35 *Form* data kios

Setelah pengguna mengisi *form* data kios dan memilih selanjutnya. Maka, sistem akan menampilkan *form* data referensi. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada Gambar 3.36.

Mengisi Data Referensi
Harap isi isian di bawah ini:

Nama Lengkap *

Jenis Kelamin *

Alamat Tinggal *

Kelurahan *

Kecamatan *

Kota / Kabupaten *

Provinsi *

No Telp *

No HP *

Email *

Hubungan Keluarga *

Gambar 3.36 *Form data referensi*

Setelah pengguna mengisi *form* data referensi dan memilih selanjutnya. Maka, sistem akan menampilkan halaman ajukan. Untuk lebih rinci dapat dilihat pada Gambar 3.37.

Klik "Ajukan" untuk melanjutkan.

Gambar 3.37 Halaman ajukan

2. Rancangan *form login*

Rancangan *form login* merupakan halaman akses untuk pengguna yang ingin mengakses sistem. Rancangan *form login* dapat dilihat pada Gambar 3.38.

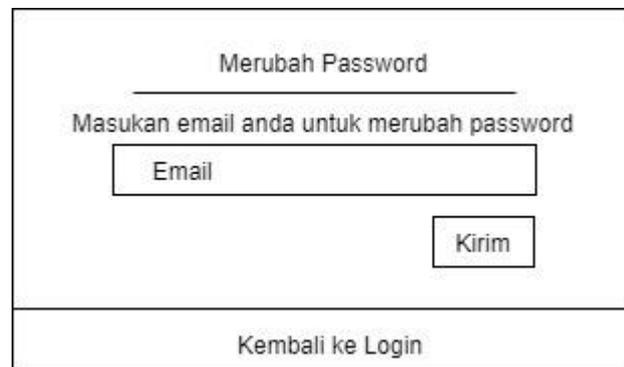


The image shows a login form layout. At the top center is the title "Login". Below it are two input fields: "Email" and "Password". To the right of the "Password" field is a "Login" button. At the bottom of the form, there are two links: "Menu Utama" on the left and "Saya Lupa Password" on the right.

Gambar 3.38 Rancangan *form login*

3. Rancangan *form lupa password*

Rancangan *form lupa password* merupakan halaman akses untuk pengguna yang ingin mengganti *password* baru. Rancangan *form lupa password* dapat dilihat pada Gambar 3.39.



The image shows a "Merubah Password" form layout. At the top center is the title "Merubah Password". Below it is a subtitle "Masukan email anda untuk merubah password". Underneath is an "Email" input field. To the right of the "Email" field is a "Kirim" button. At the bottom of the form, there is a link "Kembali ke Login".

Gambar 3.39 Rancangan *form lupa password*

4. Rancangan *form tambah petugas*

Rancangan *form tambah petugas* merupakan sebuah *form input* yang berfungsi untuk menambahkan data petugas kedalam sistem. Rancangan *form tambah petugas* dapat dilihat pada Gambar 3.40.

Form Tambah Petugas

Harap isi isian di bawah ini:

Nama Lengkap *	<input type="text" value="Isi Nama Lengkap"/>
Jenis Kelamin *	<input type="text" value="-- Pilih Jenis Kelamin --"/> ▾
Tempat Lahir *	<input type="text" value="Isi Tempat Lahir"/>
Tanggal Lahir *	<input type="text" value="mm/dd/yyyy"/> ▾
No KTP *	<input type="text" value="Isi No KTP"/>
No NPWP *	<input type="text" value="Isi No NPWP"/>
Alamat Tinggal *	<input style="height: 30px;" type="text" value="Isi Alamat Tinggal"/>
Kelurahan *	<input type="text" value="Isi Kelurahan"/>
Kecamatan *	<input type="text" value="Isi Kecamatan"/>
Kota / Kabupaten *	<input type="text" value="Isi Kota/Kabupaten"/>
Provinsi *	<input type="text" value="Isi Provinsi"/>
Kode Pos *	<input type="text" value="Isi Kode Pos"/>
No Telp *	<input type="text" value="Isi No Telp"/>
No HP *	<input type="text" value="Isi No HP"/>
Email *	<input type="text" value="Isi Email"/>
Jenjang Pendidikan *	<input type="text" value="-- Pilih Jenjang Pendidikan --"/> ▾
Upload KTP *	<input type="text"/>
Upload NPWP *	<input type="text"/>
Upload Foto *	<input type="text"/>
Bagian *	<input type="text" value="-- Pilih Bagian --"/> ▾
Password *	<input type="text" value="Isi Password"/>

Gambar 3.40 Rancangan *form* tambah petugas

5. Rancangan *form* tambah produk

Rancangan *form* tambah produk merupakan sebuah *form input* yang berfungsi untuk menambahkan data produk kedalam sistem. Rancangan *form* tambah produk dapat dilihat pada Gambar 3.41.



Form Tambah Produk

Harap isi isian di bawah ini:

Nama Produk *

Jenis Barang *

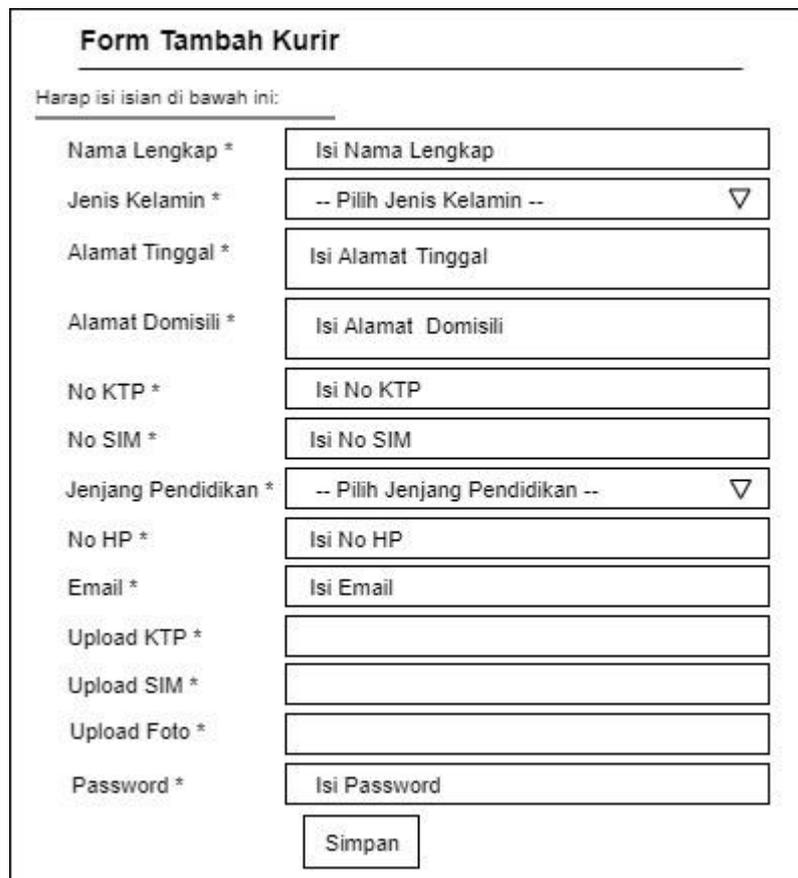
Deskripsi *

Gambar Produk *

Gambar 3.41 Rancangan *form* tambah produk

6. Rancangan *form* tambah kurir

Rancangan *form* tambah kurir merupakan sebuah *form input* yang berfungsi untuk menambahkan data kurir kedalam sistem. Rancangan *form* tambah kurir dapat dilihat pada Gambar 3.42.



Form Tambah Kurir

Harap isi isian di bawah ini:

Nama Lengkap *

Jenis Kelamin *

Alamat Tinggal *

Alamat Domisili *

No KTP *

No SIM *

Jenjang Pendidikan *

No HP *

Email *

Upload KTP *

Upload SIM *

Upload Foto *

Password *

Gambar 3.42 Rancangan masukan tambah kurir

7. Rancangan *form* tambah stok gudang

Rancangan *form* tambah stok gudang merupakan sebuah *form input* yang berfungsi untuk menambahkan data stok kedalam sistem. Rancangan *form* tambah stok gudang dapat dilihat pada Gambar 3.43.



Form Tambah Stok Gudang

Harap isi isian di bawah ini:

Produk * -- Pilih Produk --

Stock Produk * Isi Stock Produk

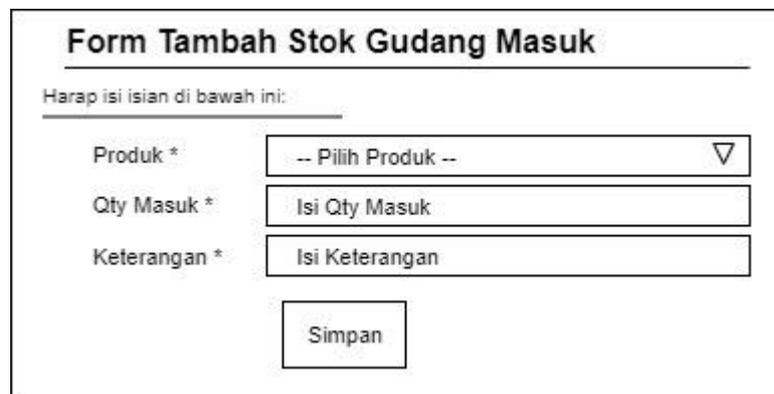
Lokasi * Isi Lokasi

Simpan

Gambar 3.43 Rancangan *form* tambah stok gudang

8. Rancangan *form* tambah stok gudang masuk

Rancangan *form* tambah stok gudang masuk merupakan sebuah *form input* yang berfungsi untuk menambahkan data stok masuk kedalam sistem. Rancangan *form* tambah stok gudang masuk dapat dilihat pada Gambar 3.44.



Form Tambah Stok Gudang Masuk

Harap isi isian di bawah ini:

Produk * -- Pilih Produk --

Qty Masuk * Isi Qty Masuk

Keterangan * Isi Keterangan

Simpan

Gambar 3.44 Rancangan *form* tambah stok gudang masuk

9. Rancangan *form* tambah harga

Rancangan *form* tambah harga merupakan sebuah *form input* yang berfungsi untuk menambahkan data harga kedalam sistem. Rancangan *form* tambah harga dapat dilihat pada Gambar 3.45.

Gambar 3.45 Rancangan *form* tambah harga

b. Rancangan Keluaran

Rancangan keluaran merupakan sebuah gambaran yang menjelaskan proses *output data* pada sebuah sistem. Pada penelitian ini, penulis merancang beberapa *output* untuk memenuhi kebutuhan sistem yang baru. Perancangan tersebut diantaranya:

1. Rancangan *form* halaman utama

Rancangan *form* halaman utama merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama sistem informasi baru. Untuk memudahkan pengguna mengingat layanan, maka penulis memberi nama *GCSDistro*. Rancangan keluaran halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.46.

Gambar 3.46 Rancangan *form* halaman utama

Prosedur Pengajuan

Prosedur pengajuan kemitraan terdiri dari 3 (tiga) tahap, yaitu :



Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

WebGIS Mitra Perusahaan



Tentang Layanan

Syarat & Ketentuan Layanan

Persyaratan Pengajuan Kemitraan Calon Mitra menyiapkan kelengkapan administrasi berupa:

1. Scan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP).
2. Scan Tanda Daftar Perusahaan (TDP).
3. Scan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) Personal atau Badan Usaha.
4. Scan KTP dan Foto Calon Mitra.
5. Memiliki pengurus aktif dan sarana penyaluran produk.
6. Menyertakan lokasi kios dan foto kios.
7. Memiliki permodalan yang cukup.
8. Mengisi formulir pengajuan kemitraan online.

Ketentuan Kebijakan Perusahaan

Harap dicatat bahwa perusahaan sewaktu-waktu dapat melakukan perubahan terhadap Kebijakan ini. Perubahan apa pun terhadap kebijakan ini serta versi terbaru dan autentik dari Kebijakan ini akan diterbitkan pada halaman ini. Periksa kembali dari waktu ke waktu untuk memastikan bahwa Anda telah membaca versi terbaru dari Kebijakan ini. Dengan cara yang sesuai, Perusahaan akan menyampaikan perubahan penting apa pun dalam Kebijakan ini kepada para mitra.

© 2019. All Rights Reserved.

Gambar 3.46 Rancangan *form* halaman utama (Lanjutan)

2. Rancangan keluaran *dashboard* administrasi

Rancangan keluaran *dashboard* administrasi merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama sistem ketika bagian administrasi sudah melakukan *login* kedalam sistem. Rancangan keluaran *dashboard* administrasi dapat dilihat pada Gambar 3.47.

GCSDistro		 Hallo, Administrasi ▾	
Beranda > Dashboard			
Beranda	Dashboard		
Pemesanan	Terima kasih sudah login Selamat datang di GCS Distro. X		
Permohonan	Notifikasi X		Pengumuman X
Pengecer	3 Permohonan pengajuan kemitraan baru. Check disini		Belum ada pengumuman terbaru.
Petugas	2 Pemesanan yang telah mengupload Bukti Pembayaran. Check disini		
	1 Pemesanan yang belum dibayarkan. Check disini		
GCSDistro © 2019			

Gambar 3.47 Rancangan keluaran *dashboard* administrasi

3. Rancangan keluaran kelola data pemesanan

Rancangan keluaran kelola data pemesanan merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data pemesanan pengecer. Rancangan keluaran kelola data pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.48.

Data Pemesanan						
Menampilkan Seluruh Data Pemesanan						
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>			
No	ID Tagihan	ID Pengecer	Total Bayar	Waktu Tagihan	Status Tagihan	Aksi
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXXX	<input type="button" value="Lihat/Edit"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.48 Rancangan keluaran kelola data pemesanan

4. Rancangan keluaran kelola data permohonan

Rancangan keluaran kelola data permohonan merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data permohonan calon mitra. Rancangan keluaran kelola data permohonan dapat dilihat pada Gambar 3.49.

Data Pemohonan Kemitraan					
Menampilkan Seluruh Data Pemohonan Kemitraan					
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>		
No	Nama Kios	Nama Pemilik	Waktu Pengajuan	Status	Aksi
XX	XXXXXX	XXXXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXXX	<input type="button" value="Detail"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.49 Rancangan keluaran kelola data permohonan

5. Rancangan keluaran kelola data pengecer

Rancangan keluaran kelola data pengecer merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data pengecer. Rancangan keluaran kelola data pengecer dapat dilihat pada Gambar 3.50.

Data Pengecer						
Menampilkan Seluruh Data Pengecer						
Display <input type="text" value="10"/> records				Search: <input type="text"/>		
No	ID Pengecer	Nama Kios	Nama Pemilik	Jenis Kelamin	Status	Aksi
XX	XXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXX	<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Nonaktifkan"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.50 Rancangan keluaran kelola data pengecer

6. Rancangan keluaran kelola data petugas

Rancangan keluaran kelola data petugas merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data petugas. Rancangan keluaran kelola data petugas dapat dilihat pada Gambar 3.51.

Data Petugas					
<input type="button" value="Tambah Data"/>					
Menampilkan Seluruh Data Petugas					
Display <input type="text" value="10"/> records				Search: <input type="text"/>	
No	ID Petugas	Nama Petugas	Jenis Kelamin	Bagian	Aksi
XX	XXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	<input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.51 Rancangan keluaran kelola data petugas

7. Rancangan keluaran *dashboard* pemasaran

Rancangan keluaran *dashboard* pemasaran merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama sistem ketika bagian pemasaran sudah melakukan *login* kedalam sistem. Rancangan keluaran *dashboard* pemasaran dapat dilihat pada Gambar 3.52.

GCSDistro		 Hallo, Pemasaran ▼							
Beranda > Dashboard									
Beranda	Dashboard								
Produk	Terima kasih sudah login Selamat datang di GCS Distro. X								
Laporan Survey	Notifikasi X 2 Laporan Survey ke Kios. Belum diproses	Pengumuman X Belum ada pengumuman terbaru.							
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Mitra Baru</th> <th>Produk Terjual</th> <th>Wilayah Retribusi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>XXX</td> <td>XXX</td> <td>XXX</td> </tr> </tbody> </table>	Mitra Baru	Produk Terjual	Wilayah Retribusi	XXX	XXX	XXX		
Mitra Baru	Produk Terjual	Wilayah Retribusi							
XXX	XXX	XXX							
GCSDistro © 2019									

Gambar 3.52 Rancangan keluaran *dashboard* pemasaran

8. Rancangan keluaran kelola data produk

Rancangan keluaran kelola data produk merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data produk. Rancangan keluaran kelola data produk dapat dilihat pada Gambar 3.53.

Data Produk					
<input type="button" value="Tambah Data"/>					
Menampilkan Seluruh Data Produk					
Display		10 ▼	records	Search:	<input type="text"/>
No	Gambar Produk	ID Produk	Nama Produk	Jenis Barang	Aksi
XX		XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.53 Rancangan keluaran kelola data produk

9. Rancangan keluaran kelola data laporan *survey*

Rancangan keluaran kelola data laporan *survey* merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data laporan *survey*. Rancangan keluaran kelola data laporan *survey* dapat dilihat pada Gambar 3.54.

Data Laporan Survey						
Menampilkan Seluruh Data Laporan Survey						
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>			
No	ID Pengajuan	Nama Kios	Nama Pemilik	Waktu Pengajuan	Status Approve Kios	Aksi
XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXXXXXXXXX	<input type="button" value="Detail"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> 1 <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.54 Rancangan keluaran kelola data laporan *survey*

10. Rancangan keluaran *dashboard general manager*

Rancangan keluaran *dashboard* pemasaran merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama sistem ketika *general manager* sudah melakukan *login* kedalam sistem. Rancangan keluaran *dashboard* pemasaran dapat dilihat pada Gambar 3.55.

GCSDistro		 Hallo, GM <input type="text" value=""/>	
Beranda > Dashboard			
Beranda	Dashboard		
Harga	Terima kasih sudah login Selamat datang di GCS Distro. <input type="button" value="X"/>		
Verifikasi Kemitraan	Notifikasi <input type="button" value="X"/> 1 Persetujuan Verifikasi Kemitraan. <input type="button" value="Belum diproses"/>	Pengumuman <input type="button" value="X"/> Belum ada pengumuman terbaru.	
Laporan <input type="text" value=""/>	GCSDistro © 2019		

Gambar 3.55 Rancangan keluaran *dashboard general manager*

11. Rancangan keluaran kelola data harga

Rancangan keluaran kelola data harga merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data harga. Rancangan keluaran kelola data harga dapat dilihat pada Gambar 3.56.

Data Harga Produk			
<input type="button" value="Tambah Data"/>			
Menampilkan Seluruh Data Harga Produk			
Display <input type="text" value="10"/> records		Search: <input type="text"/>	
No	Nama Produk	Harga	Aksi
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries			<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>

Gambar 3.56 Rancangan keluaran kelola data harga

12. Rancangan keluaran kelola data verifikasi kemitraan

Rancangan keluaran kelola data verifikasi kemitraan merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data verifikasi kemitraan. Rancangan keluaran kelola data verifikasi kemitraan dapat dilihat pada Gambar 3.57.

Data Verifikasi Kemitraan					
Menampilkan Seluruh Data Verifikasi Kemitraan					
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>		
No	ID Pengajuan	Nama Kios	Nama Pemilik Kios	Status	Aksi
XX	XXXXXXXX	XXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXX	<input type="button" value="Detail"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.57 Rancangan keluaran kelola data verifikasi kemitraan

13. Rancangan keluaran kelola laporan data pemesanan

Rancangan keluaran kelola laporan data pemesanan merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola laporan data pemesanan. Rancangan keluaran kelola laporan data pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.58.

Data Laporan Pemesanan						
Menampilkan Seluruh Data Laporan Pemesanan						
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>			
No	ID Tagihan	ID Pengecer	Total Bayar	Waktu Tagihan	Status	Aksi
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXX	<input type="button" value="Detail"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>		

Gambar 3.58 Rancangan keluaran kelola laporan data pemesanan

14. Rancangan keluaran kelola laporan data pengiriman

Rancangan keluaran kelola laporan data pengiriman merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola laporan data pengiriman. Rancangan keluaran kelola laporan data pengiriman dapat dilihat pada Gambar 3.59.

Data Laporan Pengiriman						
Menampilkan Seluruh Data Laporan Pengiriman						
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>			
No	ID Pengiriman	ID Tagihan	Nama Kurir	Waktu Pengiriman	Status	Aksi
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXXX	<input type="button" value="Detail"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>		

Gambar 3.59 Rancangan keluaran kelola laporan data pengiriman

15. Rancangan keluaran kelola laporan data permohonan

Rancangan keluaran kelola laporan data permohonan merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola laporan data permohonan. Rancangan keluaran kelola laporan data permohonan dapat dilihat pada Gambar 3.60.

Data Laporan Pemohonan							
Menampilkan Seluruh Data Laporan Pemohonan							
Display <input type="text" value="10"/> records				Search: <input type="text"/>			
No	ID Pengajuan	Nama Kios	Nama Pemilik	Waktu Pengajuan	Acc. Pengajuan	Status	Aksi
XX	XXXXXXXX	XXX	XXX	dd-mm-yyyy H:i:s	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXXX	<input type="button" value="Detail"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries						<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.60 Rancangan keluaran kelola laporan data permohonan

16. Rancangan keluaran *dashboard* gudang

Rancangan keluaran *dashboard* gudang merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama sistem ketika bagian gudang sudah melakukan *login* kedalam sistem. Rancangan keluaran *dashboard* gudang dapat dilihat pada Gambar 3.61.

GCSDistro		 Hallo, Gudang ▼	
Beranda > Dashboard			
Beranda	Dashboard		
Kurir	Terima kasih sudah login Selamat datang di GCS Distro. X		
Retur	Notifikasi X 0 Pemesanan yang belum dikirim. <input type="button" value="Check disini"/>	Pengumuman X Belum ada pengumuman terbaru.	
Stok Gudang ▼			
Pengiriman	1 Pemesanan yang sedang diantarkan ke kios. <input type="button" value="Check disini"/>		
	1 Permintaan Retur Pupuk. <input type="button" value="Check disini"/>		
GCSDistro © 2019			

Gambar 3.61 Rancangan keluaran *dashboard* gudang

17. Rancangan keluaran kelola data kurir

Rancangan keluaran kelola data kurir merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data kurir. Rancangan keluaran kelola data kurir dapat dilihat pada Gambar 3.62.

Data Kurir					
<input type="button" value="Tambah Data"/>					
Menampilkan Seluruh Data Kurir					
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>		
No	ID Kurir	Nama Kurir	Jenis Kelamin	NIK	Aksi
XX	XXXXXX	XXXX	XXXX	XXX	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Lihat"/> <input type="button" value="Hapus"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>

Gambar 3.62 Rancangan keluaran kelola data kurir

18. Rancangan keluaran kelola data retur

Rancangan keluaran kelola data retur merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data retur. Rancangan keluaran kelola data retur dapat dilihat pada Gambar 3.63.

Data Retur

Menampilkan Seluruh Data Retur

Display records Search:

No	ID Retur	ID Tagihan	Waktu Input	Status	Aksi
XX	XXX	XXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXX	<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Retur Diterima"/> <input type="button" value="Retur Ditolak"/>

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 3.63 Rancangan keluaran kelola data retur

19. Rancangan keluaran kelola data stok gudang

Rancangan keluaran kelola data stok gudang merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data stok gudang. Rancangan keluaran kelola data stok gudang dapat dilihat pada Gambar 3.64.

Data Stok Gudang

Menampilkan Seluruh Data Stok Gudang

Display records Search:

No	ID Produk	Nama Produk	Jenis Barang	Stok
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXX

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 3.64 Rancangan keluaran kelola data stok gudang

20. Rancangan keluaran kelola data stok gudang masuk

Rancangan keluaran kelola data stok gudang masuk merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data stok gudang masuk. Rancangan keluaran kelola data stok gudang masuk dapat dilihat pada Gambar 3.65.

Data Stok Gudang Masuk							
<input type="button" value="Tambah Produk Masuk"/>							
Menampilkan Seluruh Data Stok Gudang Masuk:							
Display		<input type="text" value="10"/>	records		Search: <input type="text"/>		
No	ID Stok Masuk	ID Produk	Nama Produk	Jenis Barang	Qty Masuk	Waktu Input	Aksi
XX	XXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	<input type="button" value="Hapus"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries						<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.65 Rancangan keluaran kelola data stok gudang masuk

21. Rancangan keluaran kelola data stok gudang keluar

Rancangan keluaran kelola data stok gudang keluar merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data stok gudang keluar. Rancangan keluaran kelola data stok gudang keluar dapat dilihat pada Gambar 3.66.

Data Stok Gudang Keluar								
Menampilkan Seluruh Data Stok Gudang Keluar:								
Display		<input type="text" value="10"/>	records		Search: <input type="text"/>			
No	ID Stok Keluar	ID Pemesanan	ID Produk	Nama Produk	Jenis Barang	Qty Keluar	Waktu Input	Keterangan
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXXXXXXX
Showing 1 to 1 of 1 entries						<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>		

Gambar 3.66 Rancangan keluaran kelola data stok gudang keluar

22. Rancangan keluaran kelola data pengiriman

Rancangan keluaran kelola data pengiriman merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data pengiriman. Rancangan keluaran kelola data pengiriman dapat dilihat pada Gambar 3.67.

Data Pengiriman						
Menampilkan Seluruh Data Pengiriman						
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>			
No	ID Pengiriman	ID Tagihan	Nama Kurir	Waktu Pengiriman	Status Pengiriman	Aksi
XX	XXXXXX	XXXX	XXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXX	<input type="button" value="Detail"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.67 Rancangan keluaran kelola data pengiriman

23. Rancangan keluaran *dashboard* kurir

Rancangan keluaran *dashboard* kurir merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama sistem ketika kurir sudah melakukan *login* kedalam sistem. Rancangan keluaran *dashboard* kurir dapat dilihat pada Gambar 3.68.

GCSDistro		 Hallo, Kurir <input type="text" value="v"/>	
Beranda > Dashboard			
Beranda	Dashboard		
Pengantaran	Terima kasih sudah login Selamat datang di GCS Distro. <input type="button" value="X"/>		
	Notifikasi <input type="button" value="X"/> 1 Paket yang harus diantarkan ke kios. <input type="button" value="Belum diproses"/>	Pengumuman <input type="button" value="X"/> Belum ada pengumuman terbaru.	
GCSDistro © 2019			

Gambar 3.68 Rancangan keluaran *dashboard* kurir

24. Rancangan keluaran kelola data pengantaran

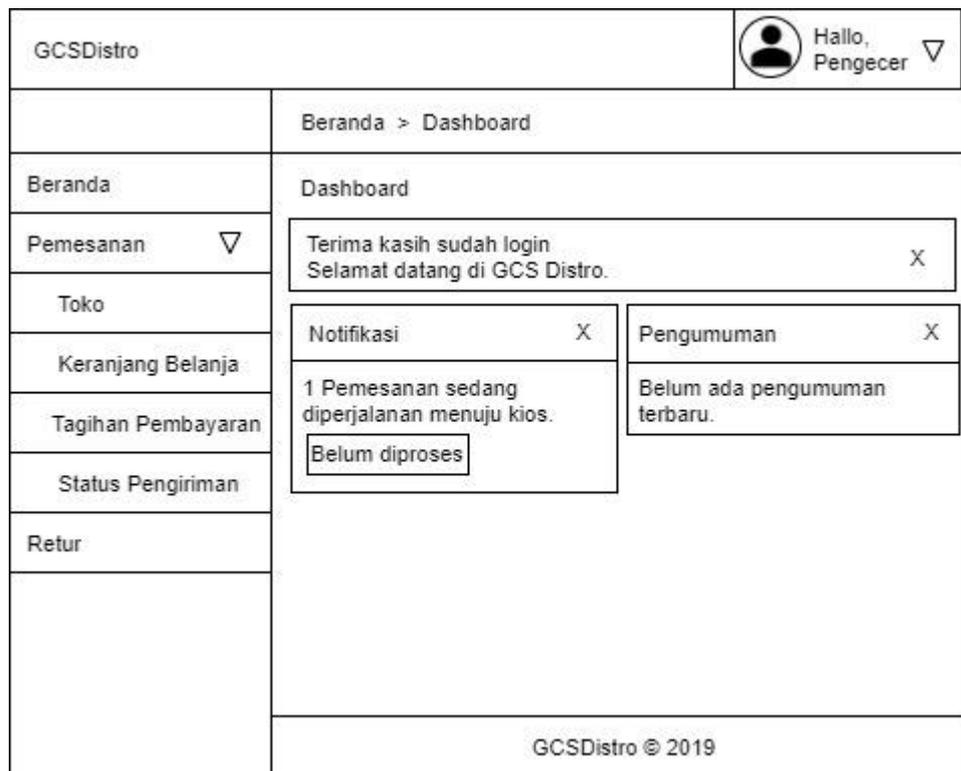
Rancangan keluaran kelola data pengantaran merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman kelola data pengantaran. Rancangan keluaran kelola data pengantaran dapat dilihat pada Gambar 3.69.

Data Pengantaran						
Menampilkan Seluruh Data Pengantaran						
Display <input type="text" value="10"/> records				Search: <input type="text"/>		
No	ID Pengiriman	ID Tagihan	Nama Kurir	Waktu Pengiriman	Status Pengiriman	Aksi
XX	XXXXXX	XXXX	XXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXX	<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Map"/> <input type="button" value="Siap Antar"/> <input type="button" value="Batal Antar"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.69 Rancangan keluaran kelola data pengantaran

25. Rancangan keluaran *dashboard* pengecer

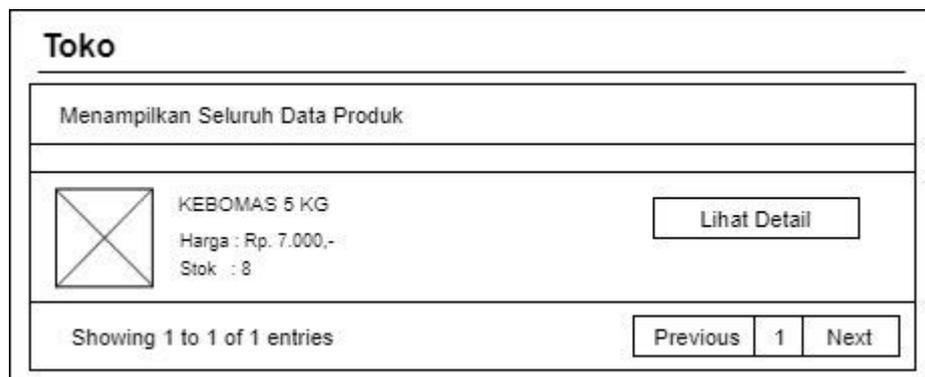
Rancangan keluaran *dashboard* pengecer merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman utama sistem ketika pengecer sudah melakukan *login* kedalam sistem. Rancangan keluaran *dashboard* pengecer dapat dilihat pada Gambar 3.70.



Gambar 3.70 Rancangan keluaran *dashboard* pengecer

26. Rancangan keluaran toko

Rancangan keluaran toko merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman toko. Pada halaman ini pengecer dapat langsung melihat detail pupuk yang tersedia di toko. Rancangan keluaran toko dapat dilihat pada Gambar 3.71.



Gambar 3.71 Rancangan keluaran toko

27. Rancangan keluaran keranjang belanja

Rancangan keluaran keranjang belanja merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman transaksi pembelian pengecer ketika ditoko. Rancangan keluaran keranjang belanja dapat dilihat pada Gambar 3.72.

Keranjang Belanja							
<input type="button" value="Bayar Sekarang"/>				<input type="button" value="Lanjut Belanja"/>			
Display <input type="text" value="10"/> records				Search: <input type="text"/>			
No.	Gambar Produk	Nama Produk	Jenis Barang	Harga	Qty	Jumlah	Aksi
1.		XXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	XXXX	<input type="button" value="Hapus"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>			

Gambar 3.72 Rancangan keluaran keranjang belanja

28. Rancangan keluaran tagihan pembayaran

Rancangan keluaran tagihan pembayaran merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman transaksi tagihan pembayaran yang harus dibayarkan oleh pengecer. Rancangan keluaran tagihan pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.73.

Data Tagihan						
Menampilkan Seluruh Data Tagihan						
Display <input type="text" value="10"/> records				Search: <input type="text"/>		
No	ID Tagihan	Total Bayar	Batas Bayar	Status Tagihan	Aksi	
XX	XXXXXX	XXXXXXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXXXXX	<input type="button" value="Detail"/>	<input type="button" value="Upload Bukti"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries				<input type="button" value="Previous"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>		

Gambar 3.73 Rancangan keluaran tagihan pembayaran

29. Rancangan keluaran status pengiriman

Rancangan keluaran status pengiriman merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman status pengiriman yang dipesan oleh pengecer. Rancangan keluaran status pengiriman dapat dilihat pada Gambar 3.74.

Data Status Pengiriman							
Menampilkan Seluruh Data Status Pengiriman							
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>				
No	ID Tagihan	Nama Kurir	Waktu Pengiriman	Status Pengiriman	Aksi		
XX	XXX	XXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXX	<input type="button" value="Detail"/>	<input type="button" value="Terima Pesanan"/>	<input type="button" value="Retur Pesanan"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>		

Gambar 3.74 Rancangan keluaran status pengiriman

30. Rancangan keluaran retur pupuk

Rancangan keluaran retur pupuk merupakan sebuah *view output* yang berfungsi untuk menampilkan halaman retur pupuk bila ada barang yang dipesan tidak sesuai. Rancangan keluaran retur pupuk dapat dilihat pada Gambar 3.75.

Data Retur						
Menampilkan Seluruh Data Retur						
Display <input type="text" value="10"/> records			Search: <input type="text"/>			
No	ID Retur	ID Tagihan	Waktu Input	Status	Aksi	
XX	XXXXX	XXXXXXXX	dd-mm-yyyy H:i:s	XXXXX	<input type="button" value="Detail"/>	<input type="button" value="Batal Retur"/>
Showing 1 to 1 of 1 entries					<input type="button" value="Previous"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="Next"/>	

Gambar 3.75 Rancangan keluaran retur pupuk

Setelah melakukan analisa dan perancangan, penulis dapat langsung merekayasa sistem informasi baru berdasarkan hasil pengumpulan informasi yang telah didokumentasikan.

3.3.5 Penerapan Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan pembangunan sistem informasi baru yang dibuat dalam bentuk aplikasi. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merencanakan sistem adalah PHP dan media penyimpanan data menggunakan MySQL. Semua aspek sistem informasi yang baru akan diuji sebelum terjadi perpindahan sistem. Hasil dari penerapan sistem dapat dilihat pada bab selanjutnya.

3.3.6 Peninjauan dan Perawatan

Pada tahap ini, penulis menindaklanjuti dari tahap sebelumnya. Pada bagian ini penulis mengkaji sistem yang telah dibuat. Bila ditemukan masalah, penulis akan mencari sumber dari permasalahan yang terjadi. Akan tetapi, bila tidak terjadi masalah, sistem dapat terus digunakan hingga sistem tidak mampu melakukan tugasnya untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Hasil dari tahap ini dapat dilihat pada bab selanjutnya.

3.4 Alat dan Bahan

Pada saat membangun sistem, terdapat beberapa peralatan dan bahan dalam bentuk *hardware* dan *software* yang akan digunakan, diantaranya:

a. *Hardware*:

1. Satu buah *Notebook* Asus A43e.
2. *Prosesor* Intel Core i3.
3. Memori 2 GB.
4. *Harddisk* 400 GB.
5. Koneksi *Internet*.
6. GPS (opsional).

b. *Software*:

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 8.1 32 Bit.
2. Aplikasi XAMPP, *include*: Web Server Apache, Bahasa Pemrograman PHP, *Database* MySQL, Pengelola DBMS PhpMyAdmin.

3. *Editor Interface* menggunakan Sublime Text.
4. *Editor Diagram & Wireframe* menggunakan aplikasi Draw.io.
5. *Editor Maps* menggunakan aplikasi Google Maps API.