

BAB III METEDELLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian Data

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dilakukan dengan menggunakan metode protipe. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting dalam tahap pengumpulan data. Adapun tahapannya sebagai berikut :

1. Observasi

Suatu teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang ada di lapangan seperti mendatangi langsung tempat produksi dari tas Ethnic Lampung yang berada di jl. Wartawan, gang cerah no.c3, kel. gunung sulah, kec. wayhalim. Kota Bandar Lampung.

2. Wawancara

Ethnic Lampung ini merupakan *store* penjualan produk tas dengan motif lampung tas yang tersedia ada *slingbag*, *handbag*, *totebag*, dan produk terbaru Ethnic Lampung mengeluarkan produknya yaitu baju corak tie dye dengan berbagai warna dan ukuran. Sedangkan produksi perharinya bisa 4-5 tas per hari, sehingga jika stok barang yang di pesan pembeli tidak tersedia dapat langsung dikerjakan oleh ownernya tergantung jadwal produksi dia sedang kosong atau tidak.

3. Studi Pustaka

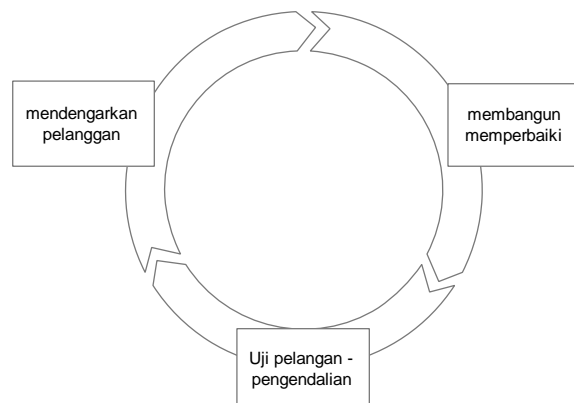
Peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik

4. Dokumentasi

Teknik pengumpulan dokumentasi catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen tersebut biasanya dapat berupa tulisan, gambar, ataupun suara. Pada penelitian ini, metode dilakukan dengan cara mengumpulkan data apa saja yang ada di Ethnic Lampung.

3.2 Metode Pengembangan Sistem Prototype

Model prototype (*prototyping model*) dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototype agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototype biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototype ini dievaluasi oleh pelanggan atau *user* sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user.



Gambar 3.1 *Prototype* Paradigma (Lingga Andaresta Setiadi : 2019)

Pada tahap ini, metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode prototype dengan tahapan-tahapan sebagai berikut : :

1. Pengumpulan kebutuhan : *developer* dan klien (Dinas sosial pesawaran) bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan yang dilakukan dalam tehnik pengumpul data Pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada Dinas sosial pesawaran dan menganalisis kebutuhan sistem yang ada..
2. Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype* dengan menggunakan pendukung pengembangan sistem UML *Unified Modeling Language* yaitu merupakan sebuah langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk

struktur data. Prosedur kerja sistem yang baru ini akan di gambarkan dalam beberapa bentuk tahapan yaitu: Membuat *Usecase*, *Activity Diagram* Membuat Rancangan *Input* dan *Output*, *Class Diagram*, Membuat Kamus Data.

3. Evaluasi *prototype* : klien (Dinas sosial pesawaran) mengevaluasi dan menguji *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk membangun perangkat lunak lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Demi kebutuhan klien (Dinas sosial pesawaran) lebih baik *prototype* yang dibuat diusahakan dapat dimanfaatkan.

3.3 Tahap Pengembangan Sistem

1. Pengumpulan kebutuhan kebutuhan yang di perlukan oleh Ethnic Lampung adalah sebuah website pemasaran dan penjualan yang khusus menjual barang Ethnic Lampung, agar penjualan produk dapat meningkat dan teknik pemasaran produk yang baik melalui *website*.
2. Membangun *prototype* langkah selanjutnya adalah langkah metode *prototype* membangun prototipe yang berfokus pada penyajian pelanggan Ethnic Lampung. Misalkan membuat input dan output hasil system untuk pelanggan.
3. Evaluasi *protoptype* adalah penentu keberhasilan dan proses yang sangat penting. Ketika langkah 1, dan 2 ada yang kurang atau salah kedepannya akan sulit sekali melanjutkan langkah selanjutnya. Sehingga pada proses ini pembuat program harus teliti agar yang hasil yang dihasilkan sesuai dengan keinginan owner Ethnic Lampung.
4. Mengkodekan sistem sebelum pengkodean atau biasaya kita sebut proses koding, perlu kita ketahui terlebih dahulu pengkodean menggunakan Bahasa pemograman. karena mengaplikasikan kebutuhan dalam bentuk kode program yang nantinya akan menjadi program yang digunakan Ethnic Lampung.

5. Menguji system setelah pengkodean atau pengkodingan tentunya akan di testing. Disini owner Ethnic Lampung Dan tim terkait akan menguji secara langsung sistem yang sudah dibuat apakah sesuai dengan atau tidak.
6. Evaluasi Sistem Mengevaluasi dari semua langkah yang pernah di lakukan. Sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Jika belum atau masih ada revisi maka dapat mengulangi dan kembali di tahap 1 dan 2 sampai sistem berjalan sesuai dengan yang diinginkan oleh owner Ethnic Lampung.
7. Menggunakan system Setelah sudah selesai dan siap di serahkan kepada owner Ethnic Lampung, dan jangan lupa untuk memberikan jadwal maintenance agar system terjaga dan berfungsi sebagai mana mestinya.

3.4 Spesifikasi Perangkat Lunak

Spesifikasi minimum perangkat lunak yang digunakan guna mendukung pembuatan sistem informasi layanan pada dinas sosial adalah sebagai berikut :

1. *Windows 10*
Sistem yang digunakan untuk melakukan perancangan dan implementasi pada sistem.
2. *PHP*
Bahasa pemograman yang digunakan untuk pembuatan proses sistem.
3. *Sublime Text*
Aplikasi yang digunakan untuk mendesain dan membuat coding sebuah web.
4. *MySQL*
Database yang digunakan.

3.5 Spesifikasi Perangkat Keras

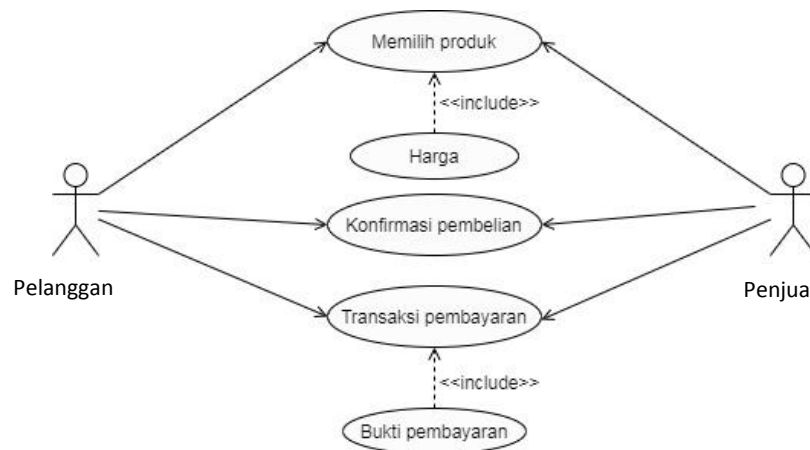
Spesifikasi minimum perangkat keras yang digunakan guna mendukung pembuatan sistem informasi layanan pada dinas sosial adalah laptop Lenovo dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor Core i3
2. RAM 4 GB.
3. Harddisk 500 GB.

3.6 Analisis Sistem Yang Berjalan

Store Ethnic Lampung sudah menggunakan pemasaran lewat media sosial seperti instagram dan facebook.. Ethnic Lampung merupakan store yang memberikan produk inovasi dari kain tapis dan tidak hanya inovasi produk dari kain tapis ada juga baju, dan kacamata yang banyak diminati oleh kaula muda di sekitar provinsi Lampung dan tentu nya diluar provinsi Lampung.

3.6.1 Usecase Diagram Sistem Penjualan Yang Berjalan



Gambar 3.2 Usecase Sistem Yang Berjalan

Alur sistem Penjualan dan Pemasaran pada *Store* Ethnic Lampung yang di usulkan sebagai berikut :

1. Pelanggan menanyakan produk yang telah dipilih, lalu penjual memberikan harga produk.
2. Pelanggan melanjutkan konfirmasi pembelian produk yang telah dipilih dan penjual mengkonfirmasi pembelian produk.
3. Pelanggan melakukan pembayaran dan didapatlah bukti pembayaran yang akan diserahkan ke penjual untuk di cek bukti pembayaran nya.

3.6.2 Analisis Usecase Sistem Yang Berjalan

Nama *Usecase* : Memilih produk

Actor : Pelanggan, penjual

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pelanggan mengetahui harga produk yang diinginkan

Tabel 3.1 Skenario *Usecase* memilih produk

Pelanggan	Penjual
1. Pelanggan memilih produk yang diinginkan	
	2. Penjual cek ketersediaan produk
	3. Penjual Memberikan harga produk yang dipilih pelanggan
4. Pelanggan Mengetahui harga produk yang telah dipilih	

Nama *Usecase* : Konfirmasi pembelian

Actor : Pelanggan, penjual

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pelanggan konfirmasi pembelian

Tabel 3.2 Skenario *Usecase* Konfirmasi pembelian

Pelanggan	Penjual
1. Pelanggan mengkonfirmasi produk yang diinginkan	
	2. Penjual memberikan spesifikasi produk
	3. Penjual meyakinkan pelanggan bahwa produknya berkualitas
4. Pelanggan melanjutkan pembayaran	

Nama *Usecase* : Transaksi pembayaran

Actor : Pelanggan, penjual

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pelanggan melakukan pembayaran

Tabel 3.3 Skenario *Usecase* Transaksi Pembayaran

Pelanggan	Penjual
	1. Penjual memberikan total harga
2. Pelanggan Melakukan pembayaran	
3. Pelanggan mendapatkan bukti pembayaran.	

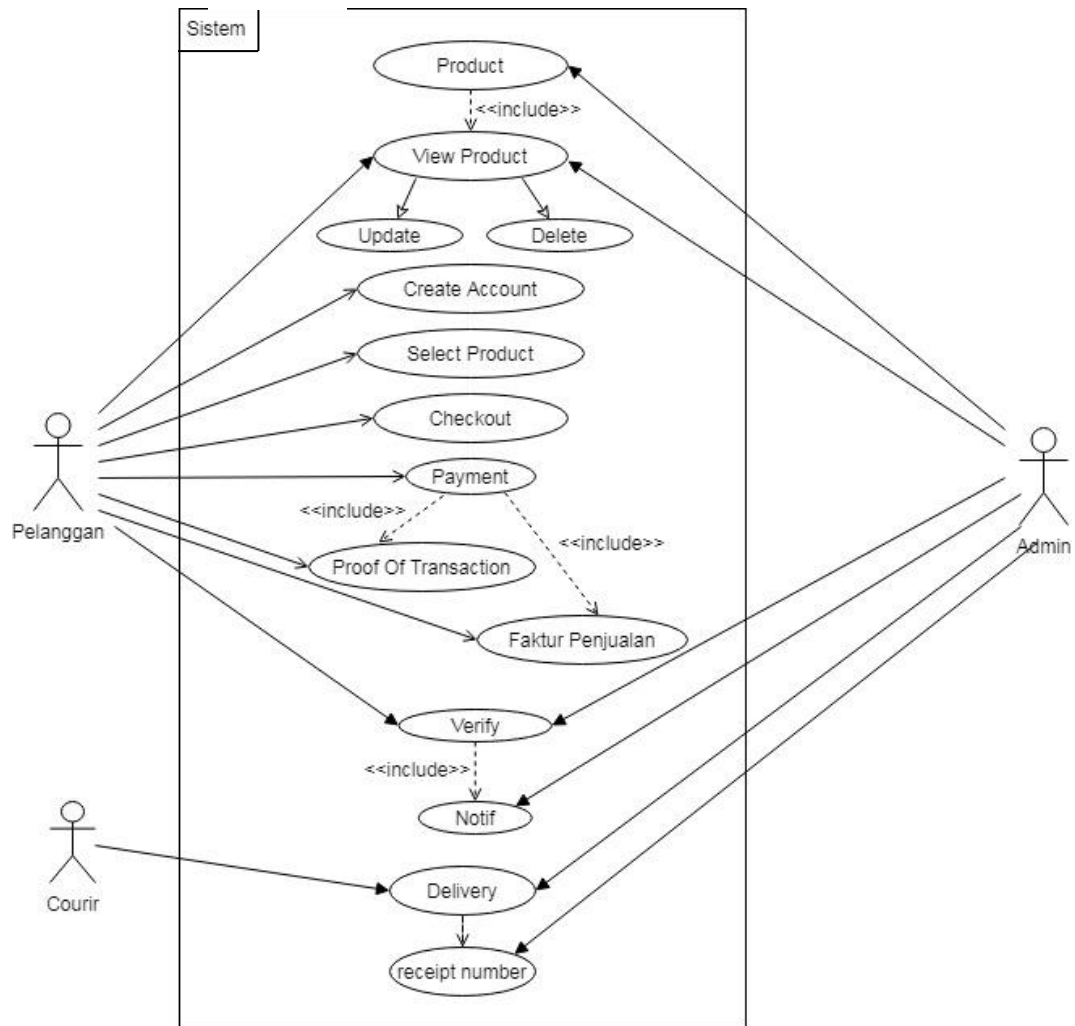
	4. Penjual cek bukti pembayaran
	5. Penjual memberikan produk ke pelanggan

3.7 Desain Rancangan Sistem

Perancangan yang diusulkan untuk membuat suatu *website* penjualan dan pemasaran di *store* Ethnic Lampung yang langsung dapat di pesan melalui *website* tersebut yang pastinya memudahkan konsumen untuk membeli barang yang ada di Ethnic Lampung. Yang nantinya akan terhubung ke media sosial dan *whatsapp* Ethnic Lampung dan sehingga langsung dapat di akses oleh pelanggan Ethnic Lampung. Karna pemasaran produk dari Ethnic Lampung kebanyakan pesanan merupakan dari followers instagram Ethnic Lampung

3.7.1 Sistem Yang Diusulkan

Desain sistem yang di usulkan untuk pemasaran dan penjualan pada *Store* Ethnic Lampung dapat dijelaskan menggunakan *use case diagram* untuk menggambarkan sistem yang akan digunakan nantinya sebagai *website* penjualan dan pemasaran pada *Store* Ethnic Lampung, seperti pada gambar 3.2 berikut :



Gambar 3.3 Usecase Sistem Yang Diusulkan

Alur sistem Penjualan dan Pemasaran pada *Store Ethnic Lampung* yang di usulkan sebagai berikut :

1. Admin input product pada halaman_ website admin untuk ditampilkan di halaman website pelanggan.
2. Admin dapat melihat produk yang telah ditampilkan dan dapat update/delete.
3. Setelah pelanggan melihat dan memilih produk maka pelanggan akan melakukan pendaftaran akun, pendaftaran harus dilakukan jika user ingin melakukan order produk.
4. Setelah membuat akun pelanggan memilih produk yang diinginkan.

5. Lalu masuk ke halaman checkout dimana pelanggan menentukan jumlah produk yang akan di beli jika pelanggan memesan produk melebihi stok maka pembelian akan masuk *ke booking*.
6. Lalu mengisi alamat tujuan pengiriman dan pelanggan mendapatkan total bayar termasuk ongkir produk dan jenis bank termasuk nomor rekening dan nama pemilik rekening penjual.
7. Setelah melakukan pembayaran pelanggan mendapatkan nomor faktur dan harus mengunggah bukti pembayaran serta pelanggan mendapat faktur penjualan dari pemesanan.
8. Admin mendapat notifikasi pembayaran selanjutnya dilakukan pengecekan setelah bukti pembayaran diterima oleh admin.
9. Admin melanjutkan pengiriman menggunakan jasa pengiriman.
10. Di jasa pengiriman admin mendapatkan nomor resi pengiriman yang akan di inputkan ke website admin.
11. Admin melanjutkan input nomor resi agar dapat dilihat oleh pelanggan bahwa produk tersebut telah dikirimkan.

3.7.2 Analisis Usecase Sistem Yang Diusulkan

Nama Usecase : *Product*

Actor : Admin

Type : *Primary Key*

Tujuan : *Input product* melalui website.

Tabel 3.4 Skenario Usecase *Input Product*

Admin
1. Admin mengakses halaman website admin
2. Admin memasukan username dan password
3. Setelah masuk ke halaman dashboard website admin, admin melanjutkan menambahkan produk
4. Produk yang ditambahkan di perjelas dengan deskripsi dan harga

Nama Use Case : *View Product*

Actor : Pelanggan, admin

Type : *Primary Key*

Tujuan : Admin dan pelanggan dapat melihat produk..

Tabel 3.5 Skenario *Use Case View Product*

Pelanggan	Admin
	1. Admin dapat melihat produk yang ditambahkan dan dapat menentukan untuk di update/delete produk
2. Pelanggan membuka halaman website	
3. Pelanggan dapat melihat produk yang di jual tanpa harus membuat akun	
4. Setelah pelanggan memilih produk maka pelanggan akan beralih kehalaman create account	

Nama *Use Case* : *Create Account*

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pelanggan membuat akun untuk melanjutkan pembelian

Tabel 3.6 Skenario *Use Case Create Account*

Pelanggan
1. Pelanggan mendaftarkan akun baru jika ingin melanjutkan membeli produk
2. Pelanggan mengisi nama, alamat, kabupaten, nomor telepon, email dan password
3. Pelanggan login website dengan menggunakan email dan password yang telah di daftarkan

Nama *Use Case* : *Select Product*

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Untuk menentukan *product* yang dipilih.

Tabel 3.7 Skenario *Use Case Select Product*

Pelanggan
1. Pelanggan dapat melihat detail <i>product</i> , gambar, bahan, <i>size</i> , stok, harga, dan deskripsi <i>product</i> .
2. Di halaman <i>shopping cart</i> proses <i>checkout</i> dilakukan sekaligus memastikan jumlah pembayaran dan alamat pengiriman.

Nama *Use Case* : *Checkout*

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Pelanggan memastikan tujuan pengiriman produk.

Tabel 3.8 Skenario *Use Case Checkout*

Pelanggan
1. Pelanggan menentukan Jumlah pesanan produk.
2. Apabila produk yang tersedia pesanya melebihi stok maka pesanan akan beralih ke booking dan pelanggan wajib membayarkan sesuai harga.
3. Pelanggan menentukan alamat tujuan dan nomor telpon
4. Pelanggan mengetahui biaya ongkos kirim dan total bayar

Nama *Use Case* : *Payment*

Actor : Pelanggan

Type : *Primary Key*

Tujuan : Untuk melakukan pembayaran dan upload bukti transfer.

Tabel 3.9 Skenario *Use Case Make A Payment*

Pelanggan
1. Pelanggan melakukan pembayaran dan memperoleh bukti pembayaran.
2. Pelanggan akan mendapatkan nomor faktur pembelian.
3. Pelanggan mengirimkan bukti pembayaran dan pelanggan menunggu verifikasi bayaran.

Nama *Use Case* : *Verify*

Actor : Pelanggan, admin

Type : *Primary Key*

Tujuan : Untuk verifikasi pembayaran.

Tabel 3.10 Skenario *Use Case Verify Payment*

Pelanggan	Admin
	1. Admin mendapat notifikasi pembayaran
	2. Admin cek bukti pembayaran
	3. Admin merubah status pesanan pelanggan
4. Pelanggan dapat mengetahui status pesanan produk.	

5. Jika pesanan telah dikonfirmasi pembayarannya maka pelanggan dapat memberikan testimoni di halaman produk.	
---	--

Nama *Usecase* : *Delevery*

Actor : Admin

Type : *Primary Key*

Tujuan : Mengirim produk

Tabel 3.11 Skenario *Use Case Delivery*

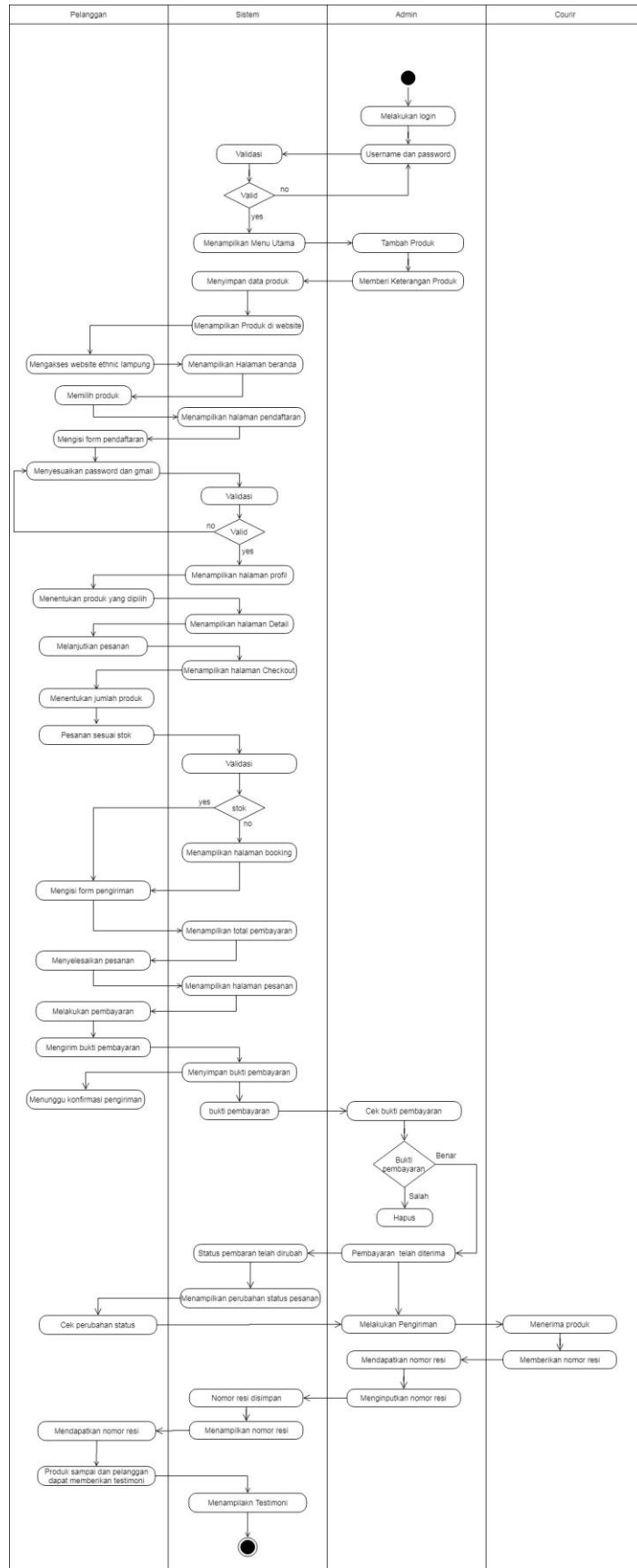
Courir	Admin
	1. Admin Mengirimkan produk melalui jasa <i>courir</i>
2. <i>Courir</i> menerima produk dan melakukan proses	
3. <i>Courir</i> memberikan nomor resi	
	4. Admin menerima nomor resi dan menginputkan ke halaman website

3.8 Activity Diagram

Activity Diagram sistem yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

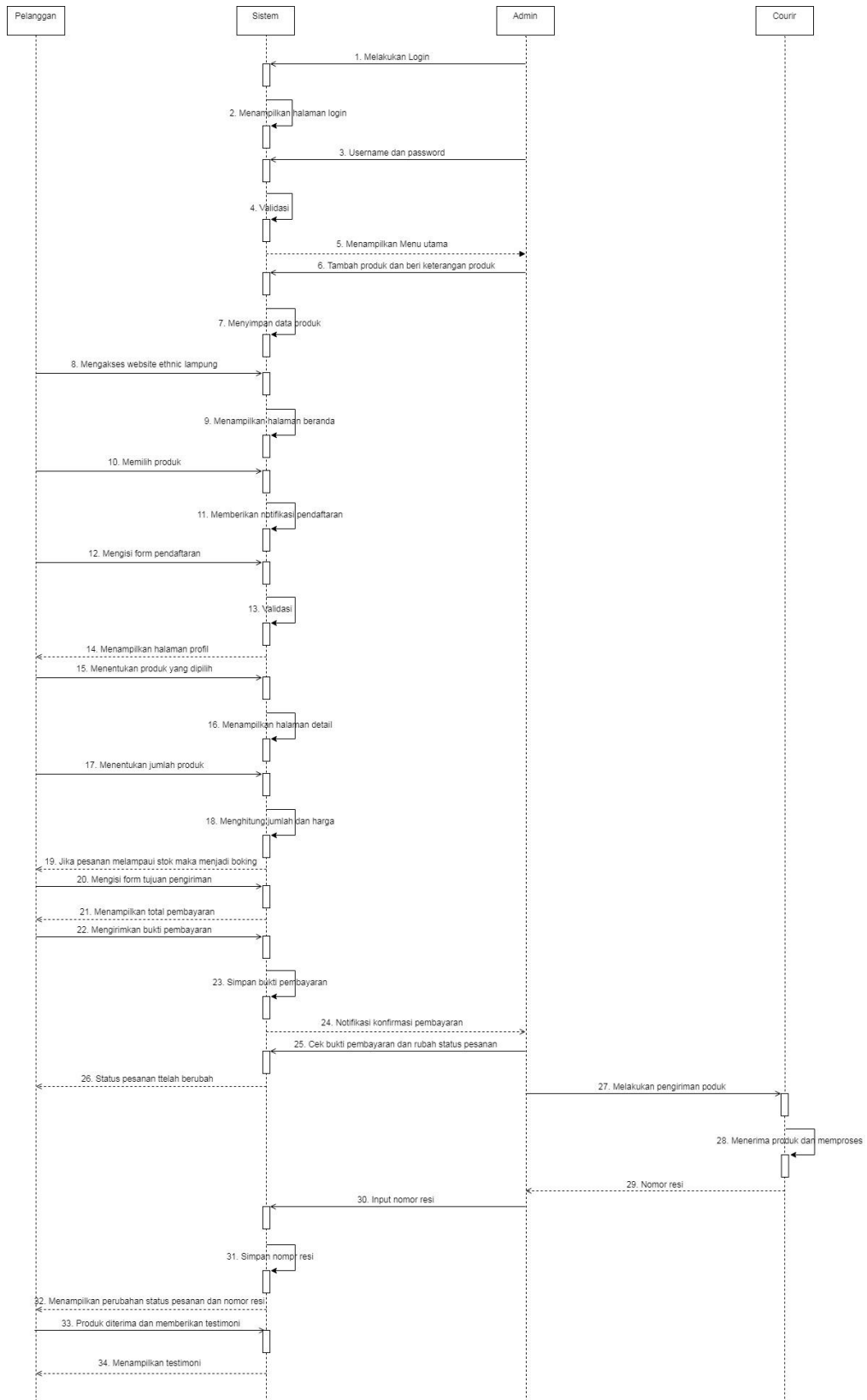
1. Admin memasukkan username dan password.
2. Sistem akan memvalidasi, jika benar sistem akan menampilkan menu utama jika salah maka diharuskan mengisi username dan password yang benar.
3. Admin menginputkan data produk agar di tampilkan di halaman website sistem menyimpan data produk.
4. Admin dapat mengupdate serta delete produk yang telah di tambahkan.
5. Pelanggan mengakses website ethnic lampung sistem menampilkan halaman *website*. Pelanggan dapat melihat produk terbaru dari Ethnic Lampung.
6. Pelanggan dapat memilih produk dan dapat melihat detail dan deskripsi tentang produk

7. Jika pelanggan ingin membeli produk maka pelanggan harus memiliki akun.
8. Pelanggan kemudian mengisi data diri dan login menggunakan gmail dan pssword yang telah didaftarkan.
9. Pelanggan dapat melanjutkan pesanan dan menentukan jumlah pesanan.
10. Jika jumlah pesanan melampaui stok maka sistem akan menampilkan halaman booking.
11. Jika jumlah pesanan telah ditentukan maka pelanggan selanjutnya melanjutkan mengisi form tujuan pengiriman.
12. Jika tujuan pengiriman telah di tentukan maka sistem akan menghitung biaya ongkos kirim dan ditampilkan total harga.
13. Pelanggan selanjutnya melakukan pembayaran dan mendapatkan bukti pembayaran.
14. Pelanggan memilih nomor faktur pesanan yang telah dibayarkan lalu mengunggah bukti pembayaran sistem menyimpan bukti pembayaran.
15. Setelah pelanggan mengirimkan bukti pembayaran pelanggan juga mendapat faktur penjualan.
16. Admin mendapatkan notifikasi pembayaran dan cek bukti pembayaran.
17. Jika pembayaran benar maka admin melanjutkan melakukan pengiriman produk ke courir.
18. Courir menerima produk dan memproses produk lalu didapat nomor resi.
19. Admin menerima nomor resi lalu meng inputkan di halaman web.
20. Jika pembayaran telah dikonfirmasi maka status pesanan pelanggan berubah.
21. Pelanggan mendapatkan nomor resi dan mendapatkan faktur penjualan
22. Jika produk telah sampai ke pelanggan maka pelanggan dapat memberikan testimoni pada produk yang dipesan.



Gambar 3.4 Activity Diagram

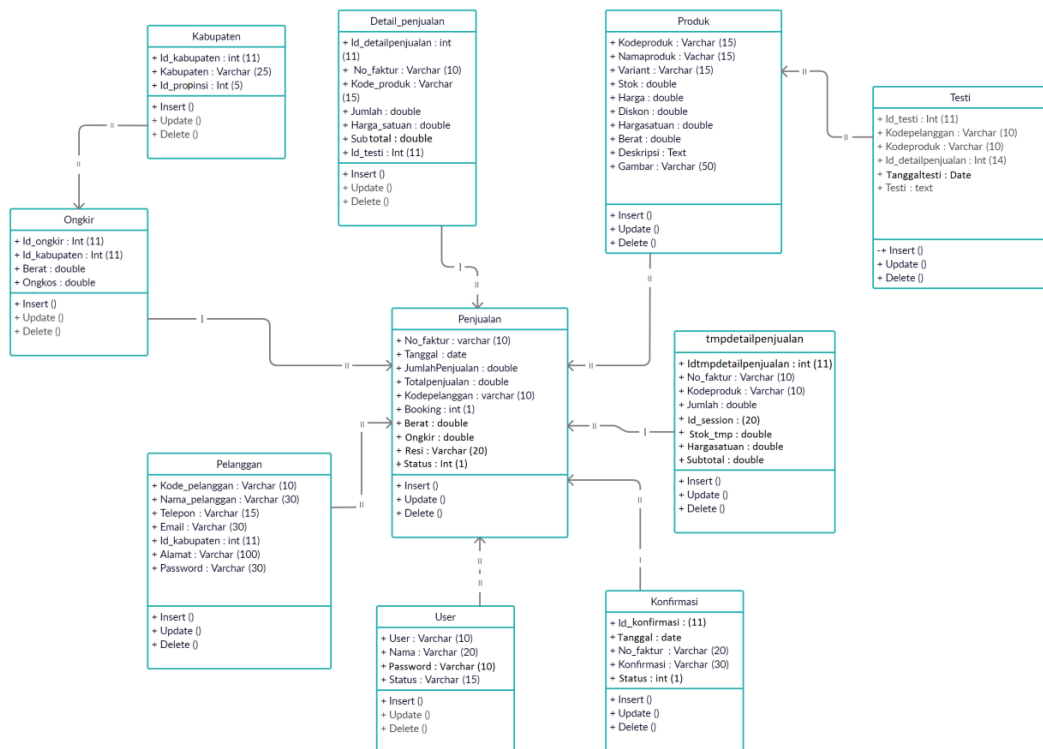
3.9 Sequence Diagram



Gambar 3.5 Squence Diagram

3.10 Class Diagram

Class diagram sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :



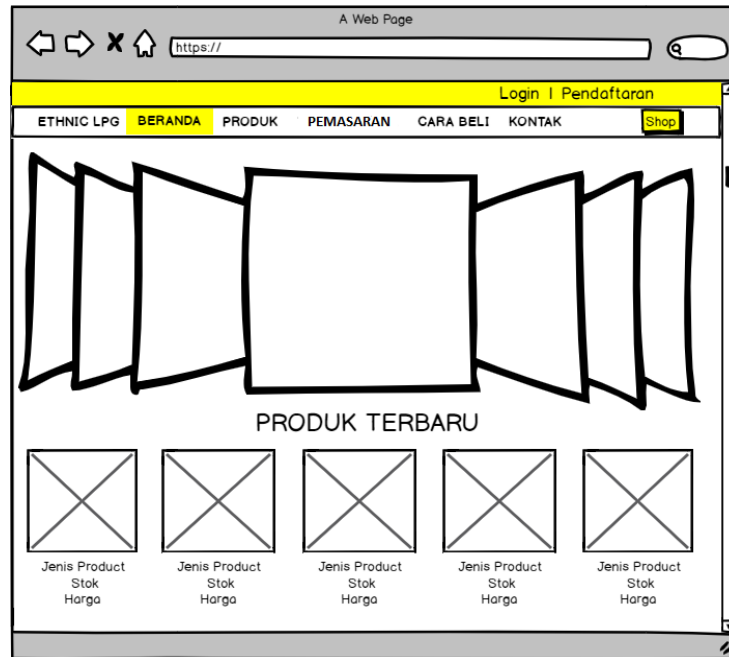
Gambar 3.6 Class Diagram

3.11 Tampilan Perancangan Website

Tampilan perancangan website store Ethnic Lampung adalah sebagai berikut :

3.11.1 Tampilan Halaman Beranda

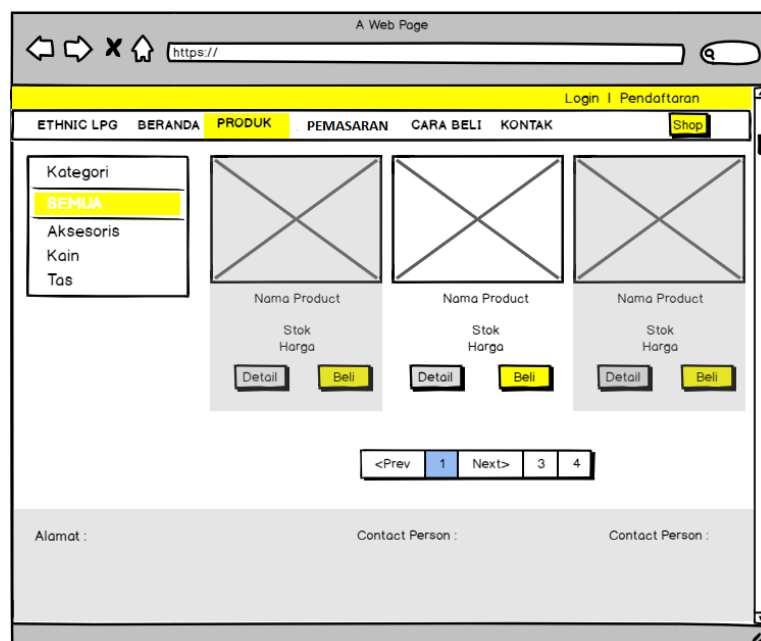
Tampilan halaman beranda *website store* Ethnic Lampung adalah tampilan halaman awal ketika pelanggan mengakses *website store* Ethnic Lampung. Halaman ini berisi produk terbaru yang tersedia di *store* Ethnic Lampung. Gambaran tampilan halaman beranda ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.7 Tampilan halaman Beranda

3.11.2 Tampilan Halaman Produk

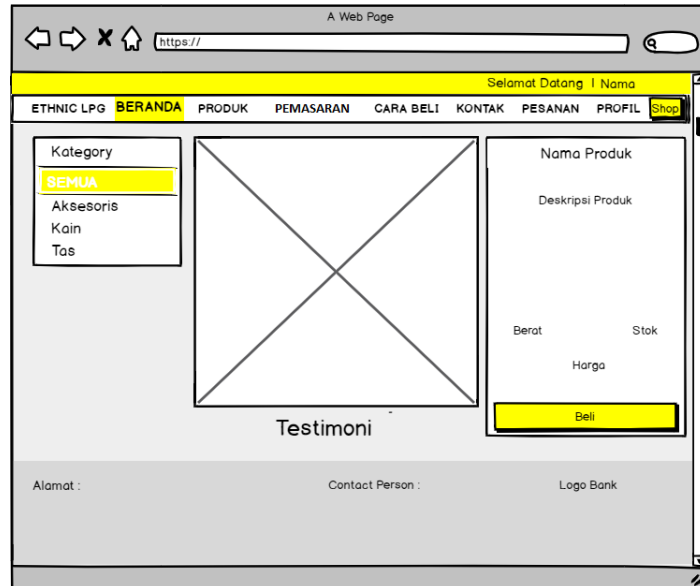
Tampilan halaman produk *store* berisi info tentang nama produk, stok produk dan harga. Terdapat button detail yang menampilkan detail gambar dari produk, deskripsi, dan juga button beli yang di alihkan ke halaman pesanan. Seperti pada gambar dibawah ini halaman produk.



Gambar 3.8 Tampilan Halaman Produk

3.11.3 Tampilan Halaman *Detail*

Halaman *Detail* berisi tentang gambar *Detail* produk, deskripsi produk, berat, stok produk dan harga produk. Kemudian tersedia juga button *Beli* yang beralih ke halaman pesanan. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.9 Tampilan Halaman *Detail*

3.11.4 Tampilan Halaman *Pemasaran*

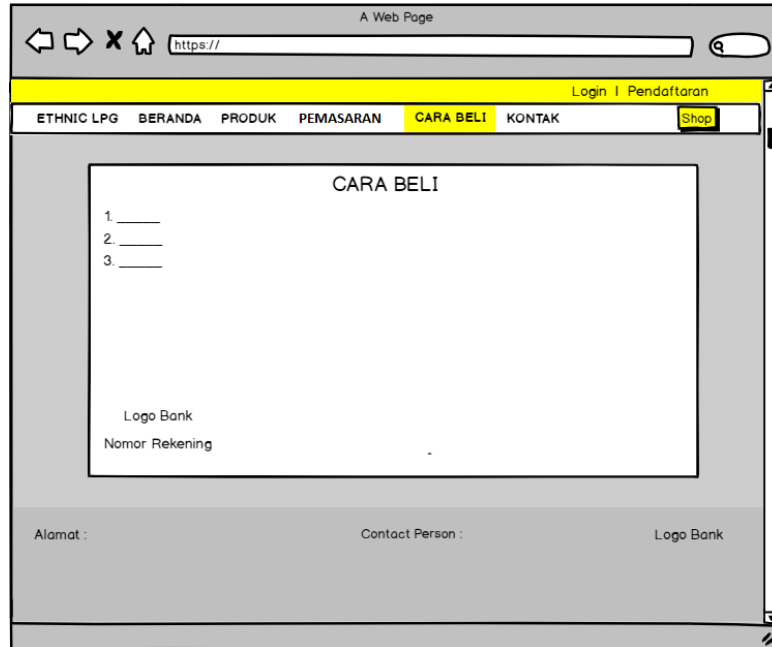
Berisi halaman *pemasaran* berisi sejarah singkat berdirinya *Ethnic Lampung* dan tersedia juga *link* yang terhubung ke *Whatsapp* dan *Instagram* *Ethnic Lampung*. Seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.10 Tampilan halaman *pemasaran*

3.11.5 Tampilan Halaman Cara Beli

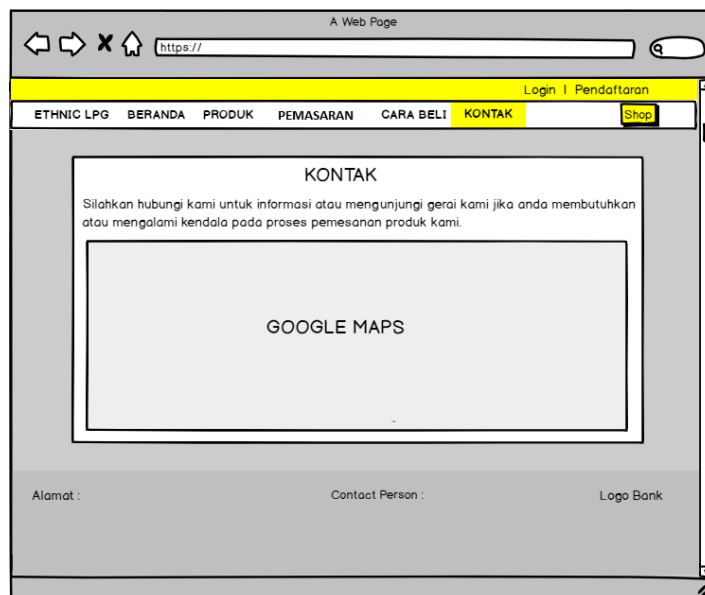
Pada Halaman cara beli berisi tata cara membeli produk melalui website. Serta di tampilkan nomor rekening dan nama pemilik rekening penjual. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.11 Tampilan Halaman Beli

3.11.6 Tampilan Halaman Kontak

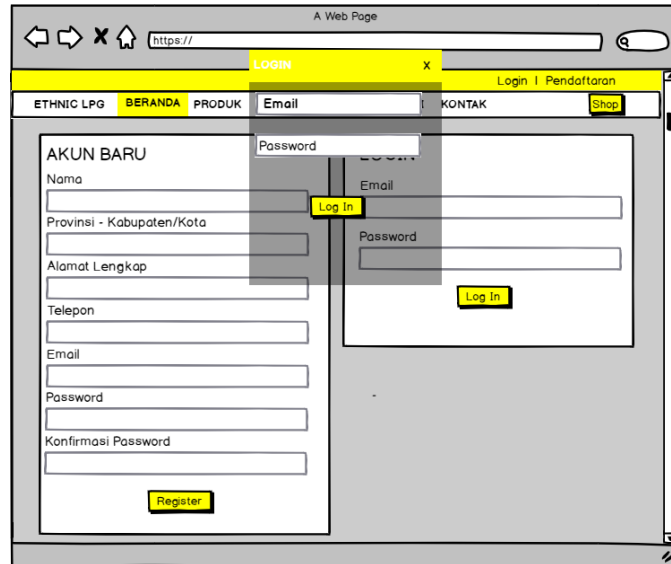
Pada halaman kontak terdapat google maps yang dapat di buka langsung oleh pelanggan yang langsung menentukan titik alamat.



Gambar 3.12 Tampilan Halaman Kontak

3.11.7 Tampilan halaman *Login*

Pada halaman login pelanggan mengisi data akun. maka pelanggan dapat login menggunakan email yang telah di daftarkan serta menggunakan password yang telah di daftarkan sebelumnya. Seperti tampilan halaman login dibawah ini :

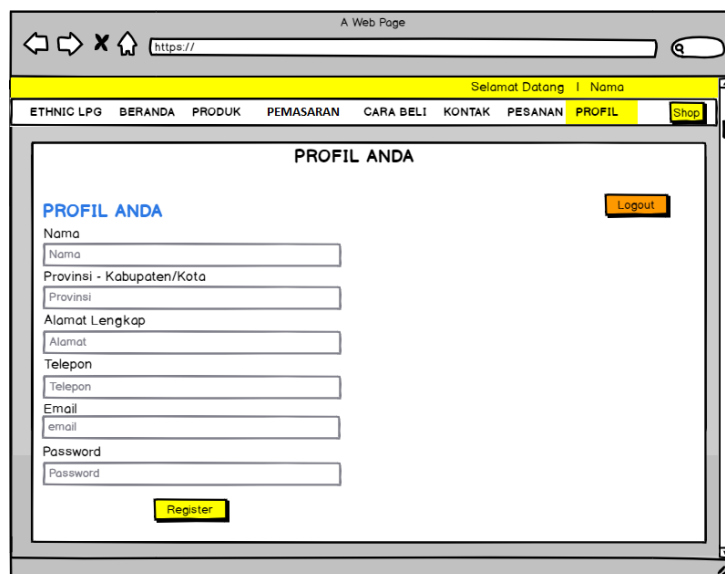


The screenshot shows a web browser window with a yellow header bar containing the text "LOGIN" and "Login | Pendaftaran". Below the header is a navigation menu with items: "ETHNIC LPG", "BERANDA", "PRODUK", "Email", "KONTAK", and "Shop". The main content area is divided into two sections. On the left, under the heading "AKUN BARU", there are input fields for "Nama", "Provinsi - Kabupaten/Kota", "Alamat Lengkap", "Telepon", "Email", "Password", and "Konfirmasi Password", with a yellow "Register" button at the bottom. On the right, there is a "Log In" section with input fields for "Email" and "Password", and a yellow "Log In" button. A semi-transparent grey box highlights the "Log In" button and the "Email" and "Password" input fields.

Gambar 3.13 Tampilan halaman login

3.11.8 Tampilan Halaman Profil

Pada halaman profil berisi data akun pelanggan yang telah diisi pada halaman login sebelumnya dan ada button logout. Seperti dibawah ini:

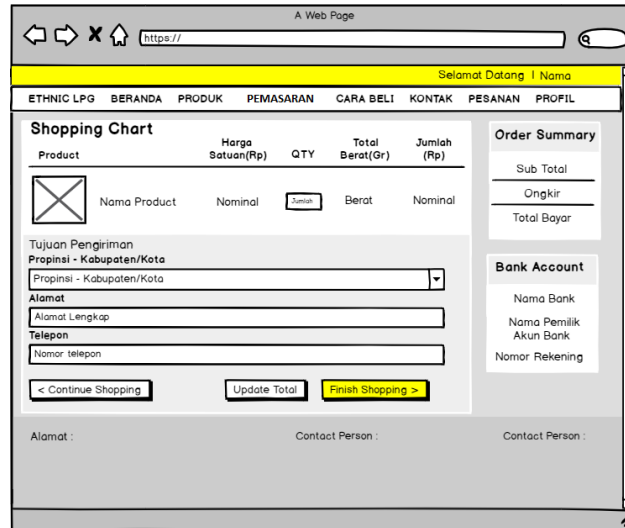


The screenshot shows a web browser window with a yellow header bar containing the text "Selamat Datang | Nama". Below the header is a navigation menu with items: "ETHNIC LPG", "BERANDA", "PRODUK", "PEMASARAN", "CARA BELI", "KONTAK", "PESANAN", "PROFIL", and "Shop". The main content area is titled "PROFIL ANDA" and contains a "Logout" button in the top right corner. Below the heading, there are input fields for "Nama", "Provinsi - Kabupaten/Kota", "Alamat Lengkap", "Telepon", "Email", and "Password", with a yellow "Register" button at the bottom.

Gambar 3.14 Tampilan Halaman Profil

3.11.9 Tampilan Halaman *Shopping Cart*

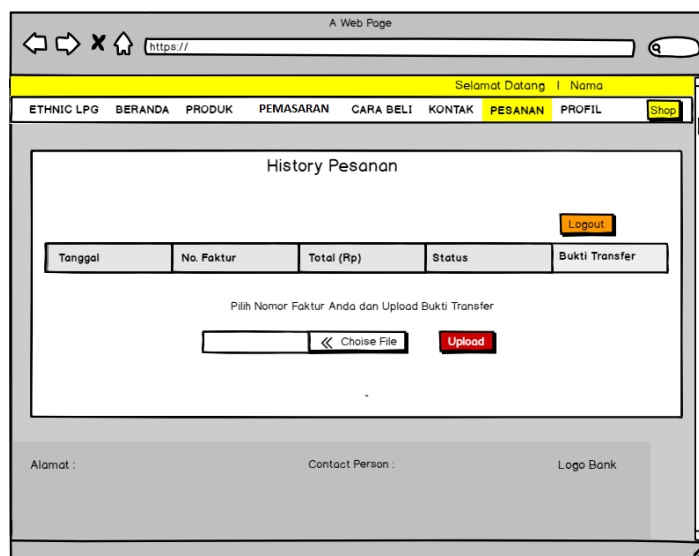
Halaman *Shopping Cart* atau dapat disebut juga halaman *checkout* berisi dengan produk yang telah dipilih oleh pelanggan untuk selanjut nya dijumlahkan dengan ongkir untuk mengetahui total bayar seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.15 Tampilan Halaman *Shopping Cart*

3.11.10 Tampilan Halaman Pesanan

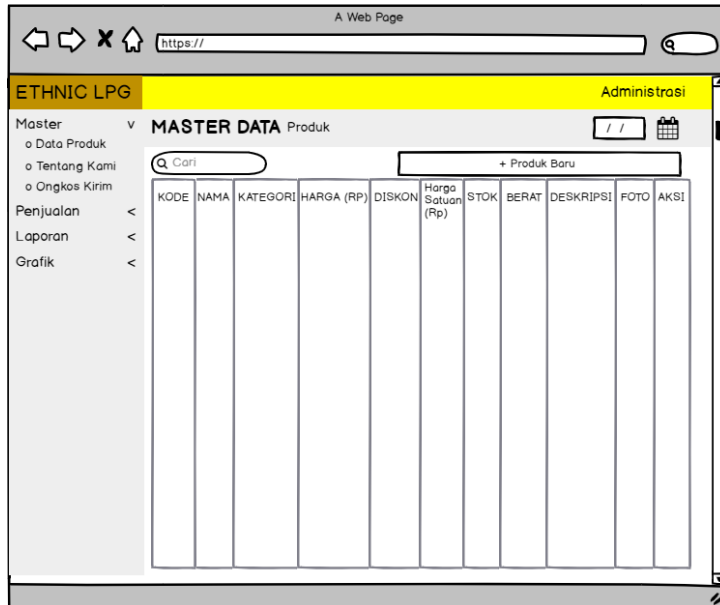
Pada halaman pesanan berisi tabel history pesanan dan button chose file dimana kita memilih nomor faktur dan kita harus mengunggah bukti pembayaran di halaman pesanan ini agar pesanan kita di proses oleh penjual. Seperti tabel pesanan di bawah ini :



Gambar 3.16 Tampilan Halaman Pesanan

3.11.11 Tampilan Halaman Admin Master Data Produk

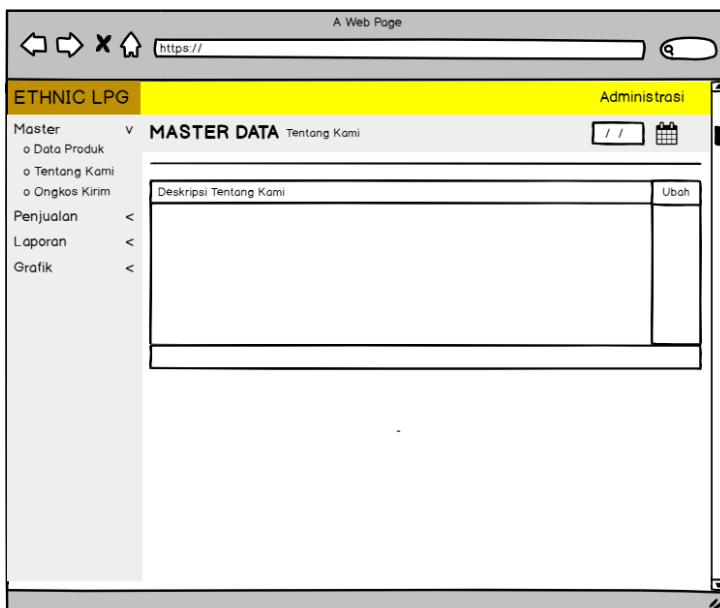
Halaman admin Master Data pada halaman admin yang berfungsi untuk *input* data ke halaman produk. Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3.17 Tampilan Halaman Master Data Produk

3.11.12 Tampilan Halaman Admin Master Data Tentang Kami

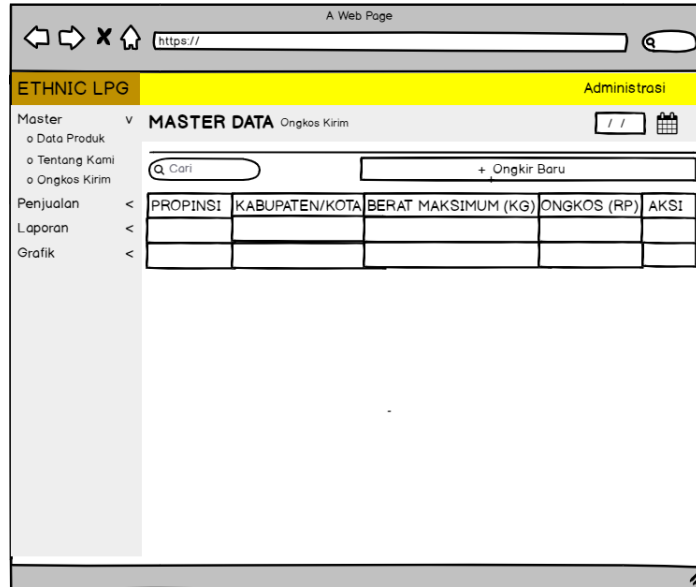
Halaman admin di bagian master data tentang kami berisi kolom *input* untuk di tampilkan pada halaman tentang kami di *website* pemasaran. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.18 Tampilan Halaman Master Data Tentang Kami

3.11.13 Tampilan Halaman Admin Master Data Ongkos Kirim

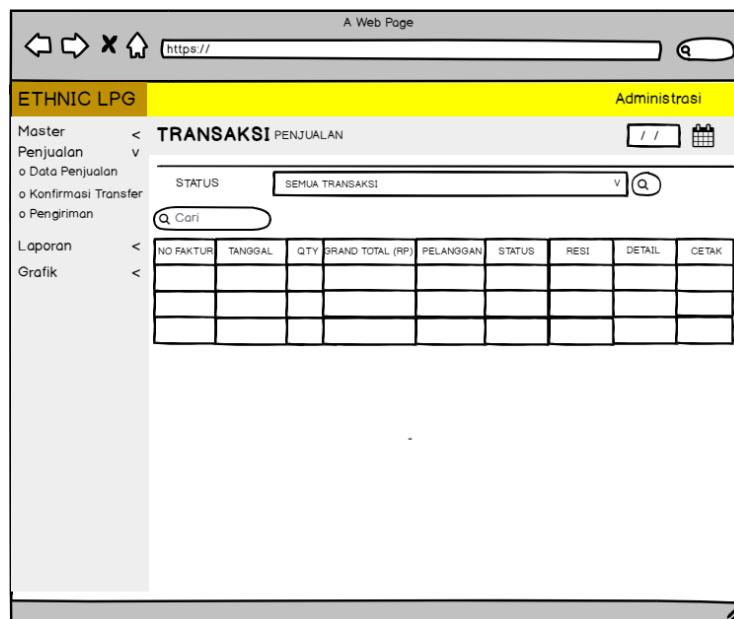
Halaman ini berisi tentang perhitungan ongkos dijumlahkan sesuai dengan harga produk yang kemudian di tampilkan di halaman *shopping cart*. Seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 3.19 Tampilan Halaman Master Data Ongkos Kirim

3.11.14 Tampilan Halaman Admin Penjualan

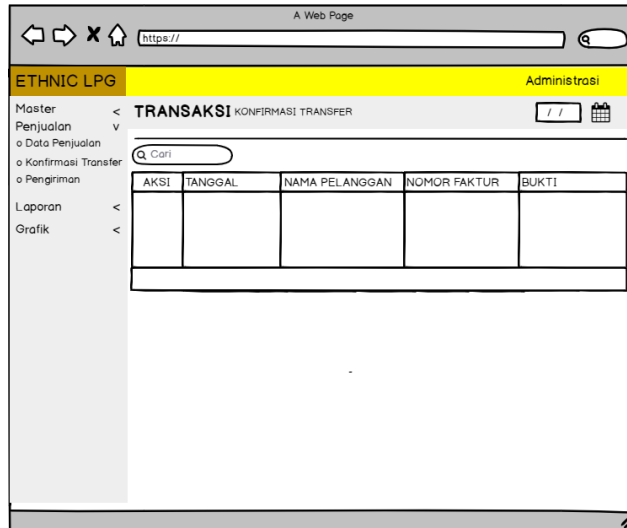
Halaman admin Transaksi penjualan yang berisi data penjualan dari *website* pemasaran. Sehingga memper mudah admin untuk kontrol penjualan produk. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.20 Tampilan Halaman Admin Transaksi Penjualan

3.11.15 Tampilan Halaman Admin Konfirmasi Transfer

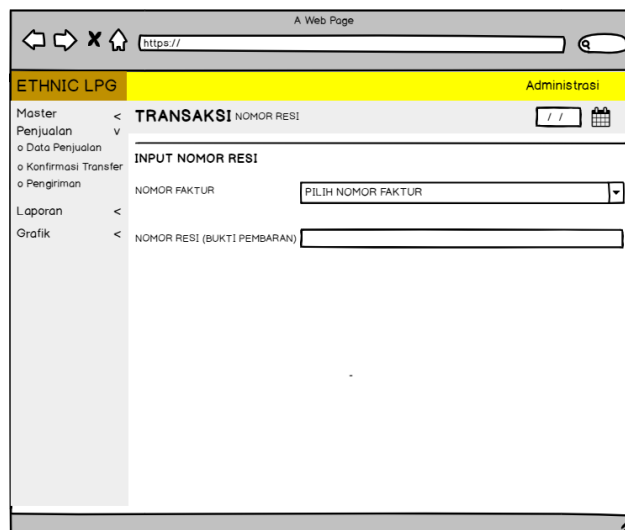
Halaman admin bagian Transaksi Konfigurasi Transfer berisi bukti transfer yang telah dikirimkan oleh pelanggan melalui *webiste* pemasaran yang dapat di validasi oleh admin. Seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.21 Tampilan Halaman Admin Transaksi Konfirmasi Transfer

3.11.16 Tampilan Halaman Admin Pengiriman

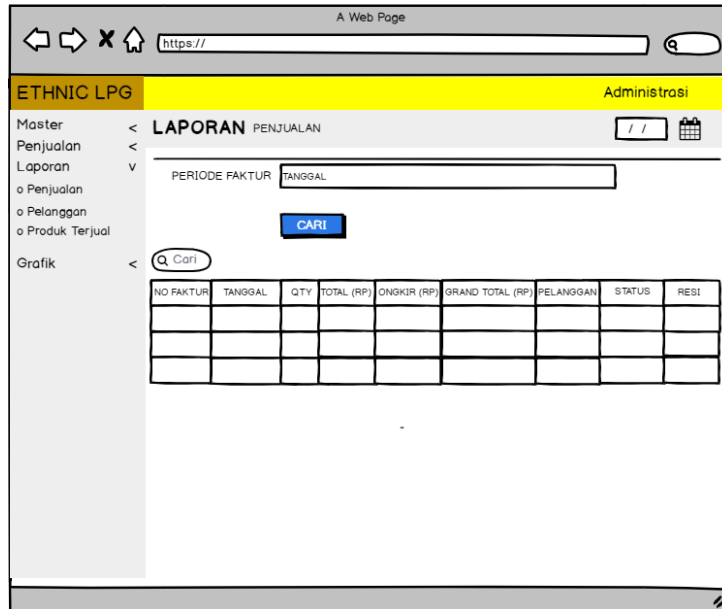
Halaman admin Pengiriman berisi kolom untuk memilih nomor faktur yang pesannya sudah dibayar dan berisi kolom untuk input nomor resi yang akan di munculkan di faktur penjualan untuk pelanggan. Berikut gambarnya :



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Admin Transaksi Pengiriman

3.11.17 Tampilan Halaman Admin Laporan Penjualan

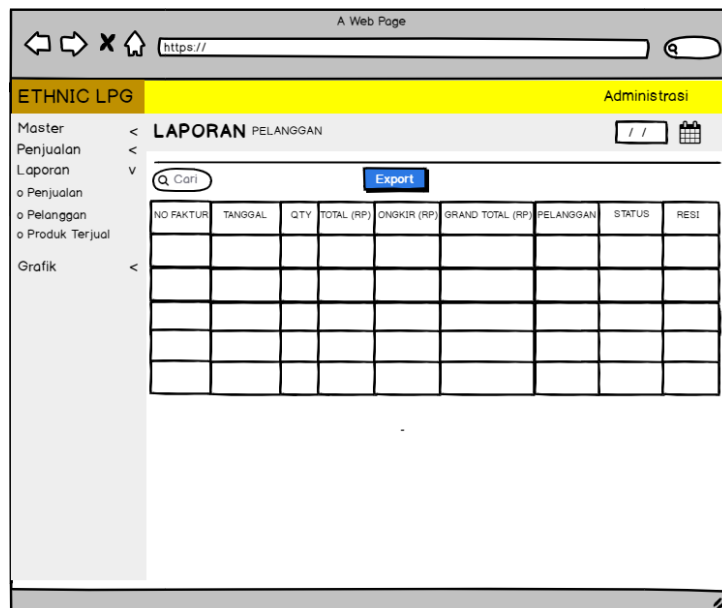
Halaman ini laporan penjualan dibuat dimana produk yang telah dibayar dan belum dibayar semua transaksinya tercatat pada halaman ini, sehingga memudahkan penjual untuk pembuatan laporan. Berikut gambaran tampilan halaman nya :



Gambar 3.23 Tampilan Halaman Admin Laporan Penjualan

3.11.18 Tampilan Halaman Admin Laporan Pelanggan

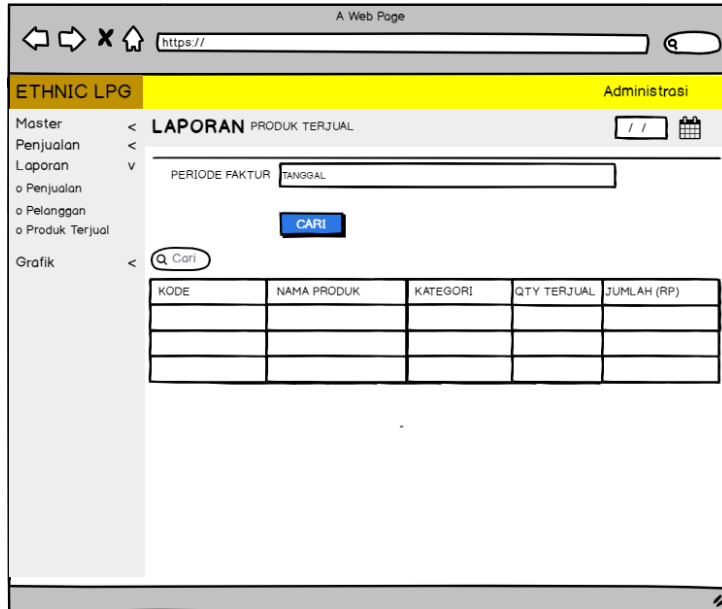
Halaman ini berisi laporan data akun pelanggan yang telah terdaftar atau telah dapat login pada *website*. Berikut adalah tampilan nya :



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Admin Laporan Pelanggan

3.11.19 Tampilan Halaman Admin Laporan Produk Terjual

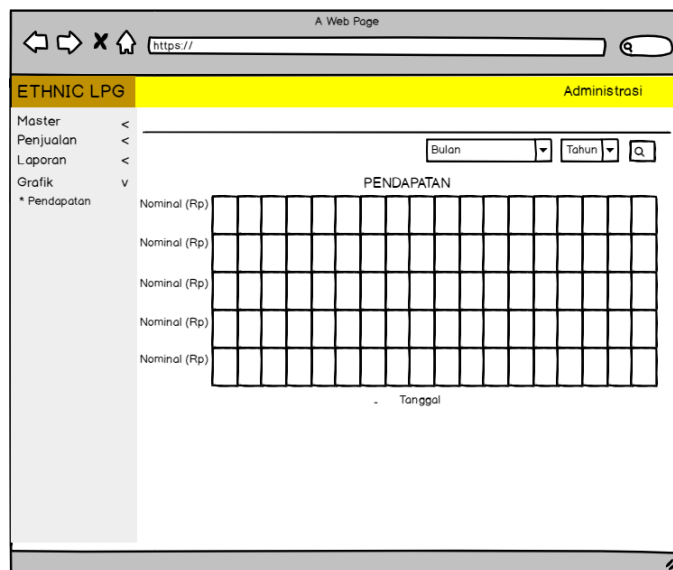
Halaman ini berisi laporan produk terjual yang berisikan kolom kode produk, nama produk, berat, jumlah dan harga. Halaman ini untuk mengetahui laporan penjualan melalui *website*.



Gambar 3.25 Tampilan Halaman Laporan Produk Terjual

3.11.20 Tampilan Halaman Admin Grafik Pendapatan

Halaman ini berisi grafik pendapatan melalui *website* yang tercatat setiap harinya sampai berpindah bulan. Berikut gambaran tampilan halaman nya:



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Admin Grafik Pendapatan

3.12 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di rumah produksi tas Ethnic Lampung, yang berada di jl.wartawan gang cerah no.c3 kelurahan gunung sulah, kecamatan wayhalim, Kota Bandar Lampung.

3.13 Rancangan Kamus Data

Rancangan kamus data dari sistem layanan pada *store* Ethnic Lampung adalah sebagai berikut :

1. Kamus User

Nama *Database* : Ethiclpg
 Nama Tabel : *User*
Primary Key : *User*
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.12 Tabel *User*

Field Name	Type	Size	Description
<i>User</i>	Varchar	10	Id <i>user</i>
Nama	Varchar	20	Nama <i>user</i>
<i>Password</i>	Varchar	10	<i>Pasword user</i>
Status	Varchar	15	Status barang

2. Kamus Produk

Nama *Database* : Ethiclpg
 Nama Tabel : Produk
Primary Key : Kode_produk
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.2 Tabel produk

Field Name	Type	Size	Description
Kodeproduk	Varchar	15	Kode produk
Namaproduk	Varchar	25	Nama produk
Variant	Varchar	15	Variant barang

Stok	Double	-	Stok barang
Harga	Double	-	Hargabarang
Diskon	Double	-	Diskon barang
Hargasatuan	Double	-	Harga satuan barang
Deskripsi	Text	-	Deskripsi produk
Berat	Text	-	Berat barang
Gambar	Varchar	50	Gambar barang

3. Kamus Ongkir

Nama *Database* : Ethiclpg
 Nama Tabel : Ongkir
Primary Key : Id_ongkir
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.3 Tabel Ongkir

Field Name	Type	Size	Description
Id_ongkir	Int	11	Id ongkir
Id_kabupaten	Int	11	Id kabupaten
Berat	Double	-	Berat barang
Ongkos	Double	-	Ongkos kirim

4. Kamus Penjualan

Nama *Database* : Ethiclpg
 Nama Tabel : Penjualan
Primary Key : No_faktur
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.4 Tabel Penjualan

Field Name	Type	Size	Description
No_faktur	Varchar	10	No faktur
Tanggal	Date	-	Tanggal jual

JumlahPenjualan	Double	-	Jumlah penjualan
Totalpenjualan	Double	-	Jumlah penjualan
Kodepelanggan	Varchar	10	Kode pelanggan
Booking	Int	1	Booking pesanan
Berat	Double	-	Berat barang
Ongkir	Double	-	Ongkos kirim barang
Resi	Varchar	20	Nomor resi pelanggan
Status	Int	1	Status pengiriman

5. Kamus Pelanggan

Nama *Database* : Ethiclpg

Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Kode_Pelanggan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.5 Tabel Pelanggan

Field Name	Type	Size	Description
Kode_Pelanggan	Varchar	10	Kode pelanggan
Nama_pelanggan	Varchar	30	Nama pelanggan
Telepon	Varchar	15	Telpon pelanggan
Email	Varchar	30	Email Pelanggan
Id_kabupaten	Int	11	Foreign Key
Alamat	Varchar	100	Alamat Pelanggan
Password	Varchar	30	Password pelanggan

6. Kamus Temp Detail Penjualan

Nama *Database* : Ethiclpg

Nama Tabel : Tempdetailpenjualan

Primary Key : Idtmptdetailpenjualan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.6 Tabel Temp Detail Penjualan

Field Name	Type	Size	Description
Idtmpdetailpenjualan	Varchar	11	Id pengiriman
No_faktur	Varchar	10	Nomor faktur
Kodeproduk	Varchar	10	Kode produk
Jumlah	Double	-	Jumlah penjualan
Id_session	Varchar	20	Id <i>session</i>
Stok_temp	Double	-	Stok dari barang
Hargasatuan	Double	-	Harga beli
Subtotal	Double	-	Total beli

7. Kamus Konfirmasi

Nama *Database* : Ethiclpg

Nama Tabel : Konfirmasi

Primary Key : Id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.7 Tabel Konfirmasi

Field Name	Type	Size	Description
Id_konfirmasi	Int	11	Id konfirmasi
Tanggal	Date	-	Tanggal konfirmasi
No_faktur	Varchar	20	Nomor faktur
Konfirmasi	Varchar	30	Konfirmasi
Status	Int	1	Status

8. Kamus Kabupaten

Nama *Database* : Ethiclpg

Nama Tabel : Kabupaten

Primary Key : Id_Kabupaten

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.8 Tabel Kabupaten

Field Name	Type	Size	Description
Id_Kabupaten	Int	11	Id Kabupaten
Kabupaten	Varchar	25	Kabupaten pengiriman
Id_propinsi	Int	5	Foreign Key

9. Kamus *Detail Penjualan*

Nama *Database* : Ethiclpg

Nama Tabel : Detailpenjualan

Primary Key : Id_detailpenjualan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.9 Tabel *Detail Penjualan*

Field Name	Type	Size	Description
Id_detailpenjualan	Int	11	Id detail penjualan
No_faktur	Varchar	10	Nomor faktur
Kode_produk	Varchar	15	Kode produk
Jumlah	Double	-	jumlah
Harga_satuan	Double	-	Harga satuan
Subtotal	Double	-	Total
Id_testi	Int	1	Id testi

10. Kamus Testi

Nama *Database* : Ethiclpg

Nama Tabel : Testi

Primary Key : Id_testi

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3.2.10 Tabel Testi

Field Name	Type	Size	Description
Id_testi	Int	11	Id Testi
Kodepelanggan	Varchar	10	Kode pelanggan
Kodeproduk	Varchar	10	Kode produk

Id_detailpenjualan	Int	11	Id <i>detail</i> penjualan
Tanggaltesti	Date	-	Tanggal memberikan testi
Testi	Text	-	Testi pelanggan