BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Urutan pembahasan yang akan diuraikan pada bab ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan dalam siklus hidup pengembangan sistem pada metode analisis dan desain sistem terstruktur. Adapun tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan secara rinci pada sub bab-sub bab dibawah ini.

4.1 Kebijakan dan Perencanaan Sistem

Kebijakan dari pihak Home Industri Citra Putra Utama yang merupakan dukungan bagi pengembangan sistem yang berupa kebutuhan-kebutuhan fisik seperti PC printer, dan alat lainya, serta tenaga kerja yang dapat mengoperasikan komputer dan internet yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan penerapan sistem yang telah dikembangkan.

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan ketentuan bentuk dan proses pada perangkat lunak yang dibuat agar pembuatan program tidak meyimpang dari aturan dan hasil analisis yang telah diterapkan pada perancangan program.

4.2 Analisis Sistem yang Berjalan

Untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara terinci pada Home Industri Citra Putra Utama digunakan *document flowchart*. *Document flowchart* dibuat untuk menerangkan proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan, bagaimana proses dikerjakan, dan dokumen apa saja yang terlibat.

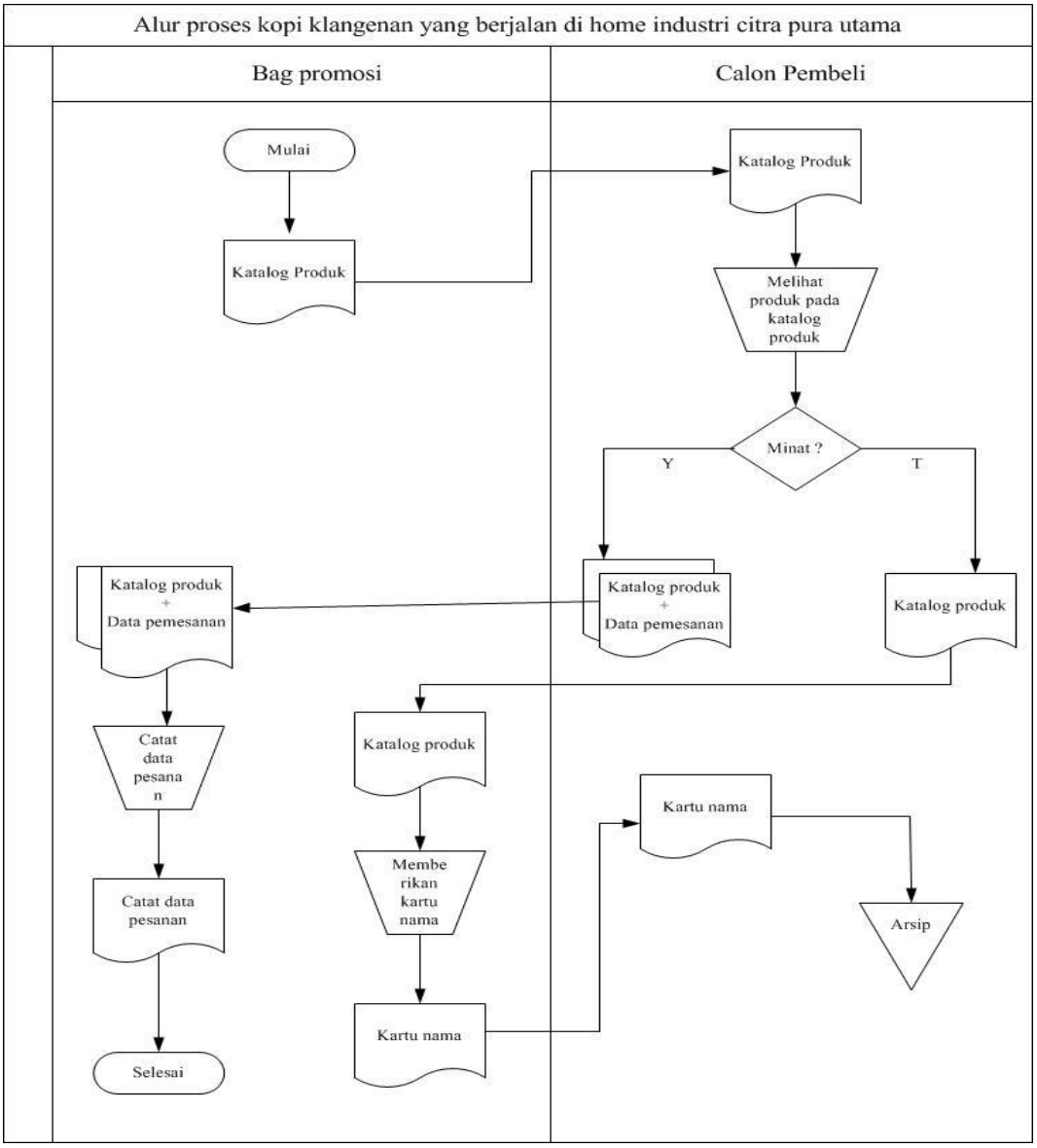
a. Prosedur promosi yang berjalan

   Berikut adalah alur proses promosi yang berjalan

   1. Saat melakukan promosi baik di toko toko dengan menawarkan produk secara langsung kepada calon pembeli maupun ditawarkan dari katalog promosi dengan cara menunjukkan katalog promosi produk kopi, dan kartu nama.

2. Calon pemesan melihat katalog yang ditawarkan, apabila minat memesan maka bagian promosi akan mencatat data pemesan, namun jika tidak berminat maka bagian promosi akan memberikan kartu nama, jika diwaktu lain berminat maka dapat menghubungi melalui data yang tertera pada kartu nama.
3. Setelah data pemesan dicatat maka diarsipkan oleh bagian promosi.

   Untuk lebih jelasnya, *document flowchart* promosi yang berjalan dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Document Flowchart* proses promosi yang sedang berjalan

Dari analisa proses promosi yang berjalan pada Home Industri Citra Putra Utama ,terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu sebagai berikut.

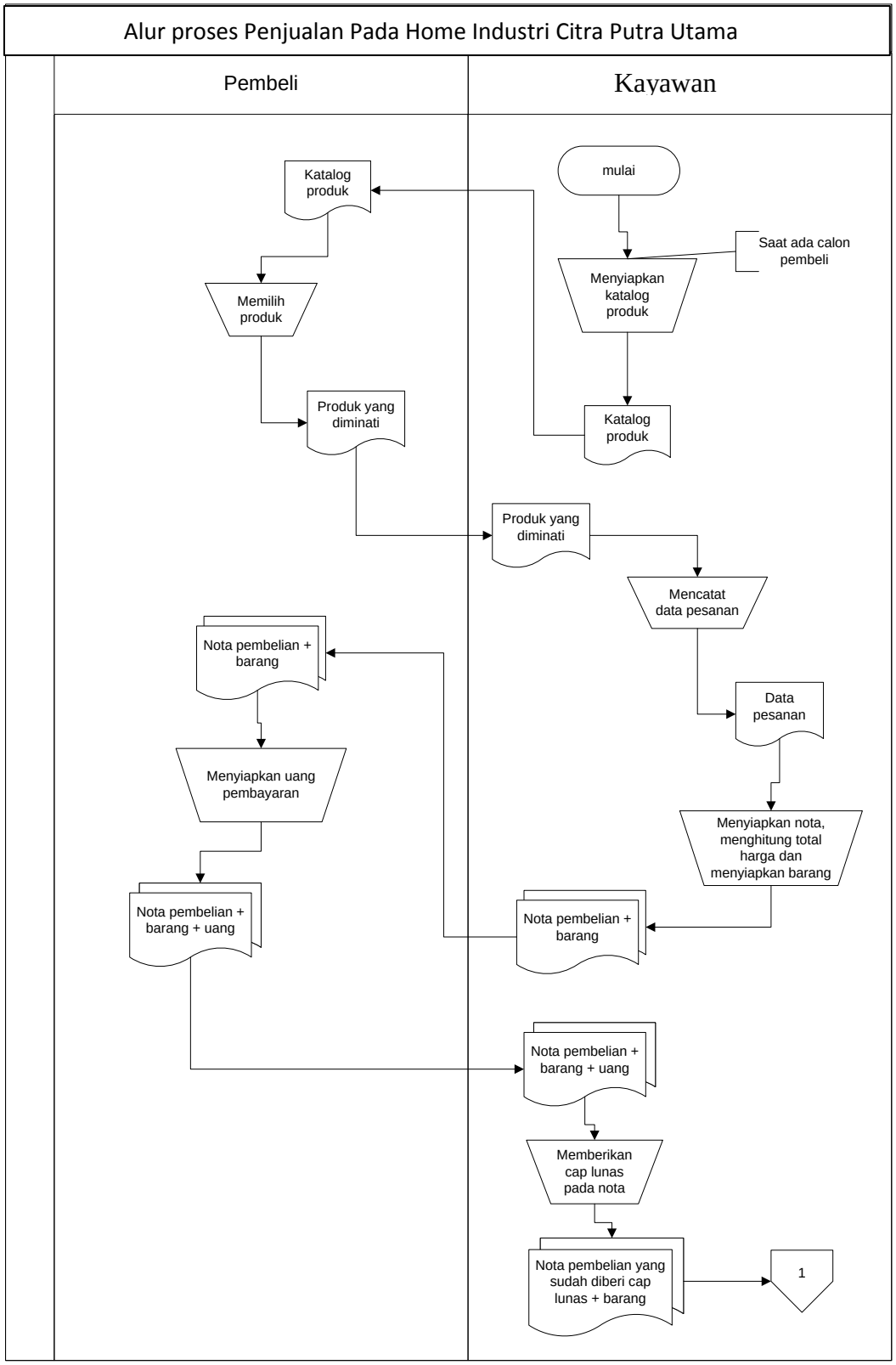
1. Proses promosi yang dilakukan memiliki jangkauan yang kecil yaitu hanya di wilayah lampung saja, dan butuh waktu yang lama untuk mengenalkan produk bisa sampai ke konsumen yang lebih luas, maka dari itu dibutuhkan sistem yang mampu melakukan promosi yang mencakup wilayah yang luas tanpa terkendala jarak dan waktu.
2. Selain itu proses promosi dimana pada saat ada calon pembeli yang akan melakukan *review* produk kopi ini, harus datang langsung ke tempat produksi, hal tersebut mengakibatkan proses yang kurang efektif dan efisien jika calon pelanggan berada di lokasi yang cukup jauh dari lokasi produksi berada, oleh karena itu dibutuhkan sistem yang mampu memberikan kemudahan *review* produk oleh calon pembeli tanpa harus datang ke tempat produksi terlebih dahulu.

b. Prosedur penjualan yang berjalan

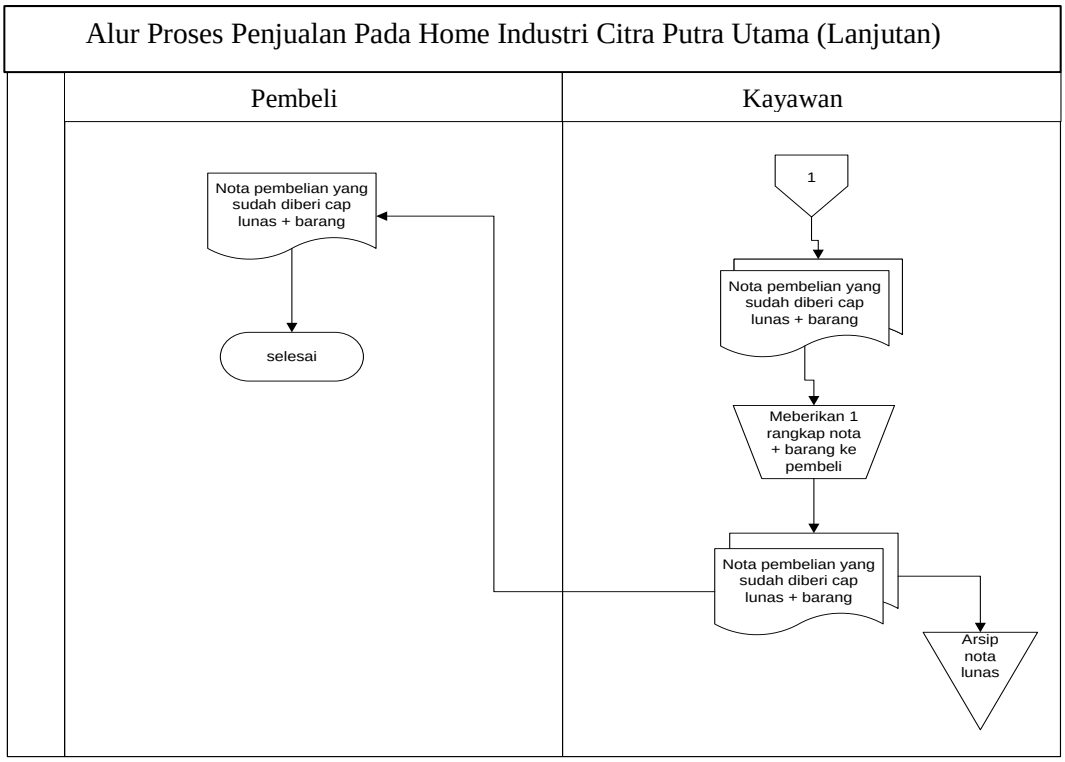
Berikut adalah alur proses penjualan yang berjalan.

1. Saat ada pembeli yang ingin membeli maka karyawan akan memberikan katalog produk kopi.
2. Pembeli memilih produk yang diinginkan. Jika pembeli berminat maka karyawan akan mencatat data pesanan.
3. Jika sudah benar – benar *fix* data barang pada pesanan, maka karyawan akan menyiapkan nota pembelian rangkap 2 dan mulai menghitung total harga yang harus dibayarkan dan mulai menyiapkan barang pesanan pembeli.
4. Sementara karyawan menyiapkan barang, pembeli menyiapkan uang pembayaran lalu menyerahkannya kepada karyawan.
5. Setelah uang di berikan ke karyawan, karyawan lalu melakukan penghitungan jumlah uang diberikan pembeli kepada karyawan.
6. Jika uang yang diberikan sudah sesuai maka karyawan memberikan tanda lunas pada nota dan kemudian menyerahkan barang berserta nota rangkap 1 kepada pembeli.

7. Pembeli menerima barang yang dibeli.



Gambar 4.2 *Document Flowchart* proses penjualan yang sedang berjalan



Gambar 4.3 *Dokument Flowchart* proses penjualan yang sedang berjalan lanjutan

Hasil analisis terhadap proses penjualan yang berjalan pada Home Industri Citra Putra Utama, didapat beberapa masalah sebagai berikut.

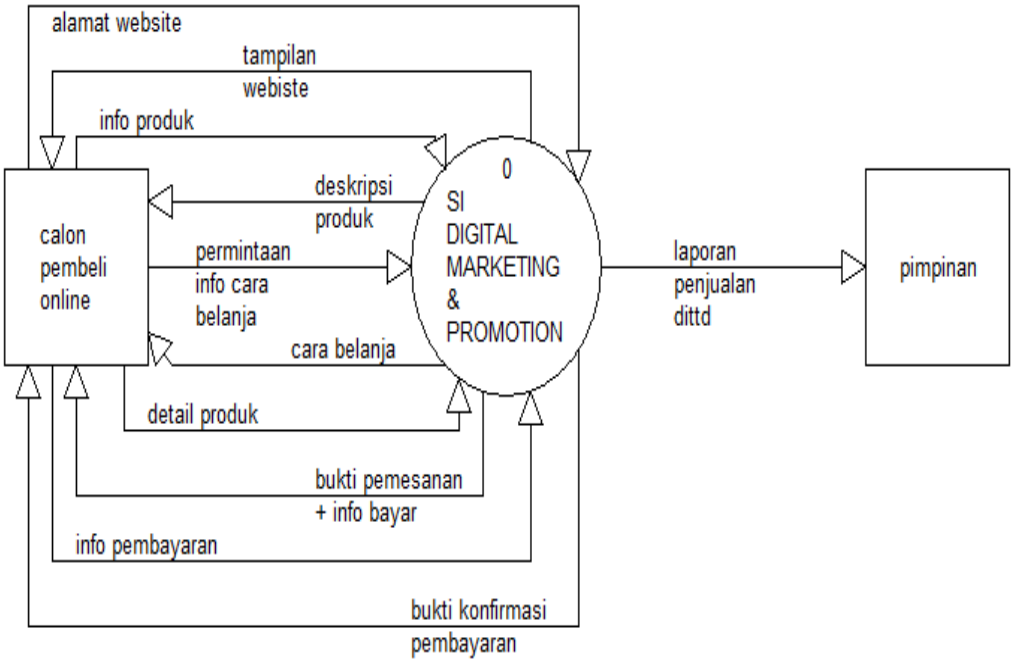
1. Proses pencatatan data pesanan dan penghitungan harga yang di lakukan karyawan masih dilakukan secara manual dengan bantuan alat bantu tulis dan hitung (kalkulator) sehingga jika terdapat transaksi yang cukup banyak memungkinkan terjadi kesalahan *(human error)*, maka dari itu diperlukan sistem yang mampu menampung data pesanan dan melakukan proses penghitungan secara otomatis.
2. Pada saat proses pemilihan produk oleh pembeli, pembeli harus datang terlebih dahulu ke Tempat produksi untuk melakukan *review* produk yang tersedia di katalog produk sehingga menjadikan proses tersebut tidak efektif karena membutuhkan waktu yang dihabiskan oleh pembeli untuk datang ke tempat produksi, maka dari itu perlu adanya sistem yang mampu mempermudah pembeli mekakukan *review* produk tanpa harus datang langsung terlebih dahulu.

4.3 Desain Sistem

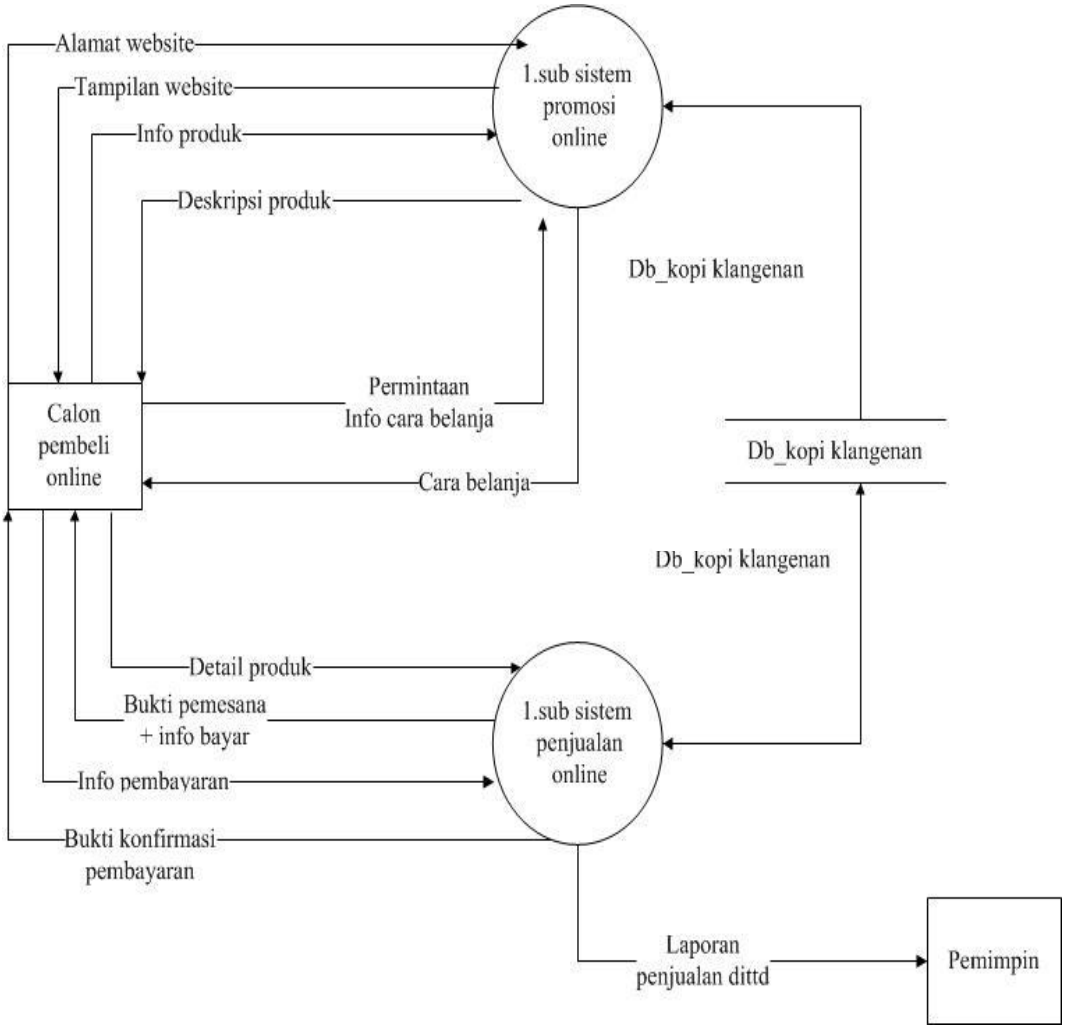
Pada sub desain sistem akan dijelaskan komponen sistem yang akan di desain meliputi model sistem, *output*, *input*, *database*, teknologi dan kendali.

a. Desain Model Sistem

Berikut adalah usulan model sistem yang dirancang untuk mengatasi masalah yang ada pada pemasaran dan media promosi yang berjalan di Home Industri Citra Putra Utama. Alur sistem yang diusulkan tersebut ditampilkan dalam bentuk *contex diagram* dan *data flow diagram*.

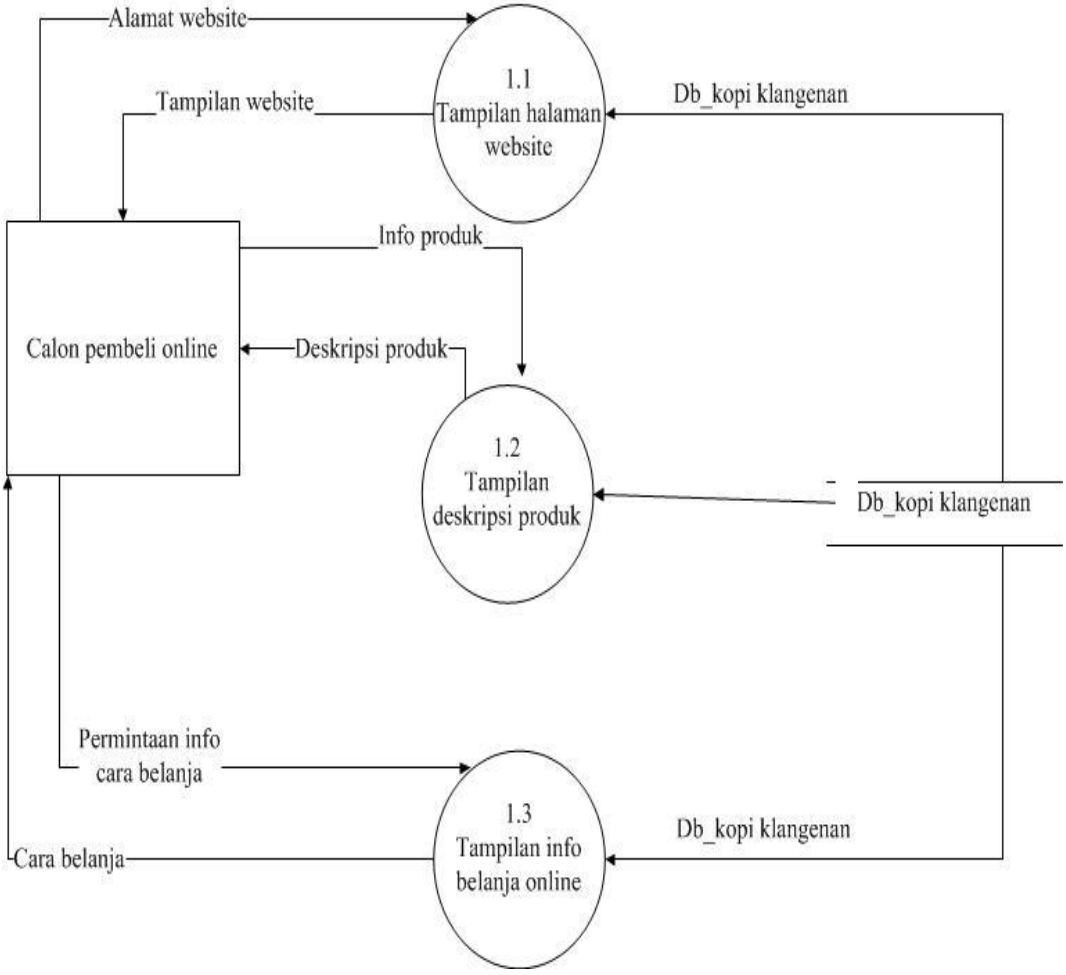


Gambar 4.4 *Context Diagram* Sistem Yang Diusulkan



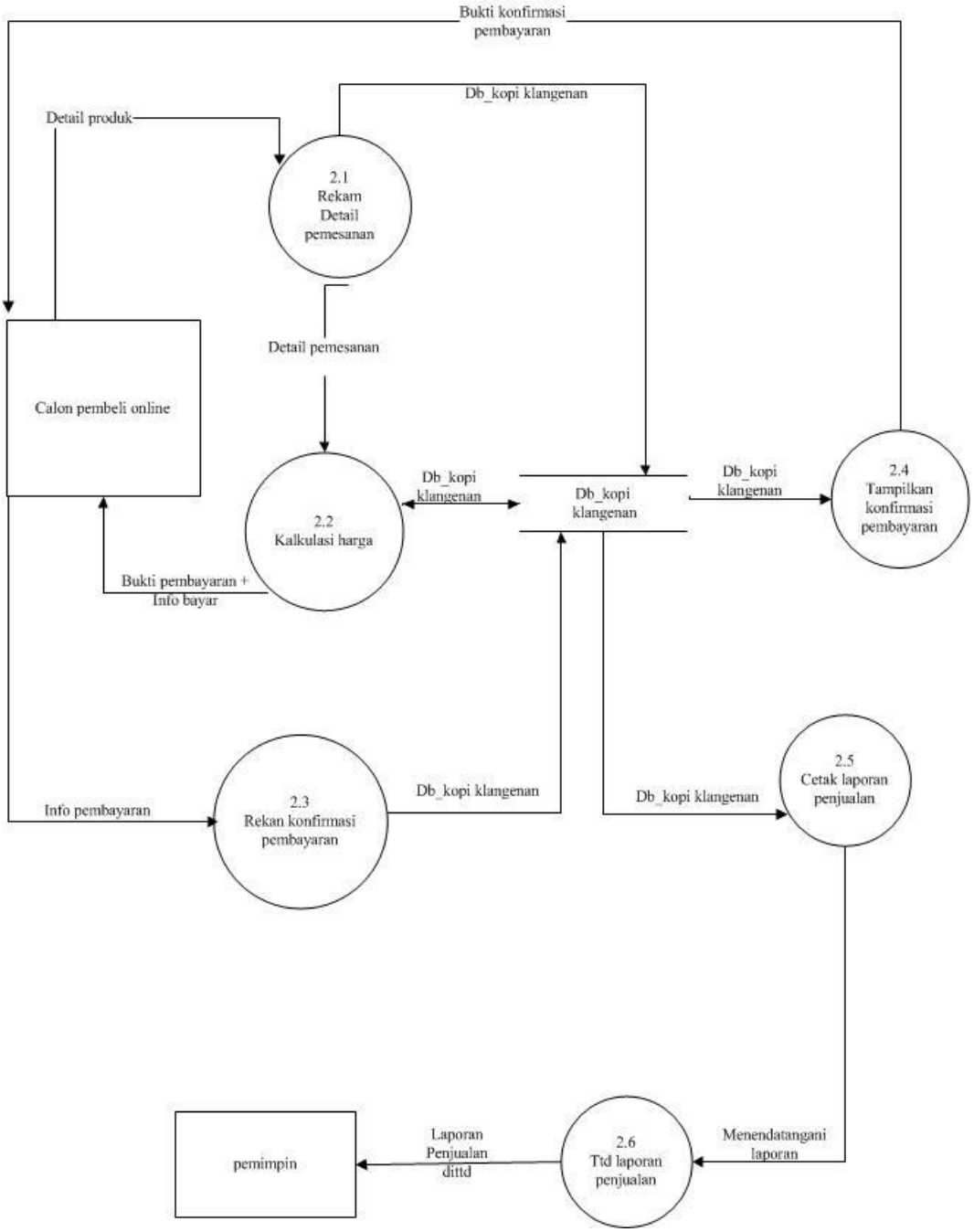
Gambar 4.5 DFD level 0 sistem yang diusulkan

Gambar 4.5 menunjukkan diagram alir data sistem yang akan diusulkan dimana terdiri dari empat sub sistem dan empat proses yang dijabarkan. DFD level 0 terdiri dari dua *external entity* yang berhubungan dengan sistem.



Gambar 4.6 DFD level 1 proses 1 sistem yang diusulkan

Gambar 4.6 merupakan penjabaran dari sub promosi *online* yang terdiri dari tiga proses, satu *external entity* yang berhubungan dengan sistem, satu database untuk menyimpan data-data yang berkaitan dengan Home Industri Citra Putra Utama.



Gambar 4.7 DFD level 1 proses 2 sistem yang diusulkan

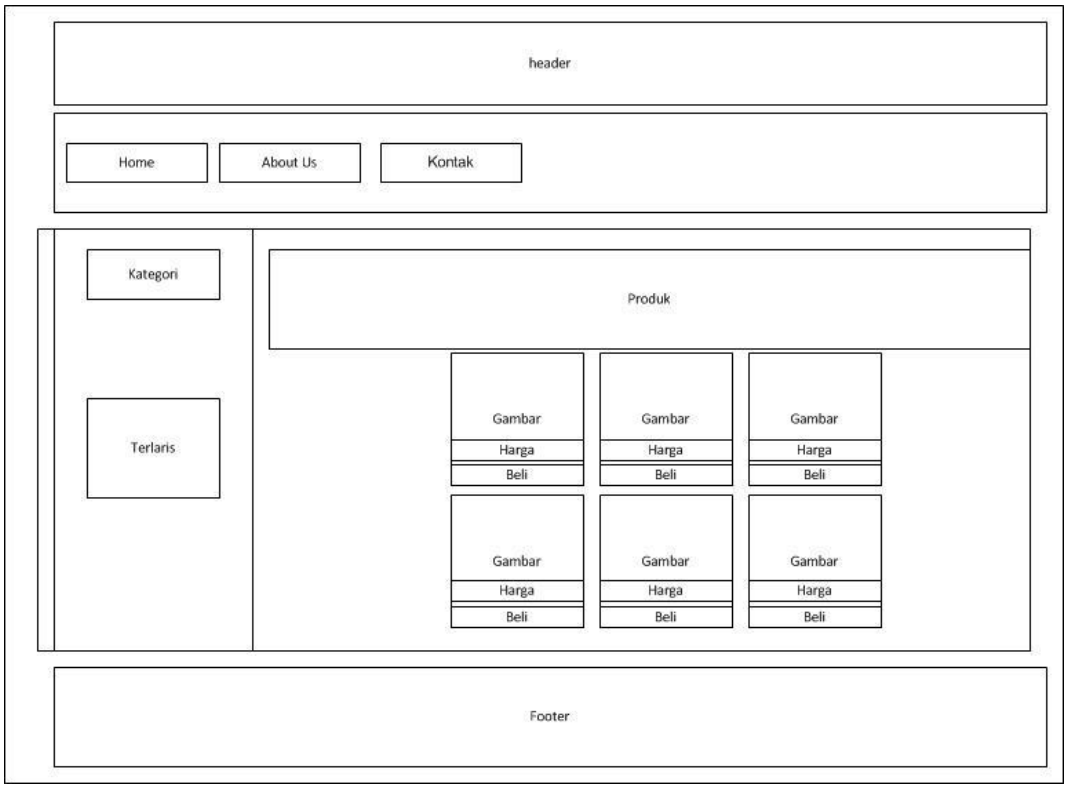
Gambar 4.7 menunjukkan penjabaran dari sub sistem penjualan *online*, dimana terdiri dari enam proses dan dua *external entity* yang berhubungan dengan sistem, satu database untuk menyimpan data-data yang berkaitan dengan Home Industri Citra Putra Utama.

b. Rancangan *output*

Rancangan *output* yang diusulkan adalah informasi yang dihasilkan dari proses *input* data yang dilakukan secara terkomputerisasi dengan menggunakan program khusus. Berikut ini rancangan *output* dari aplikasi yang akan dibangun.

1. Halaman Utama

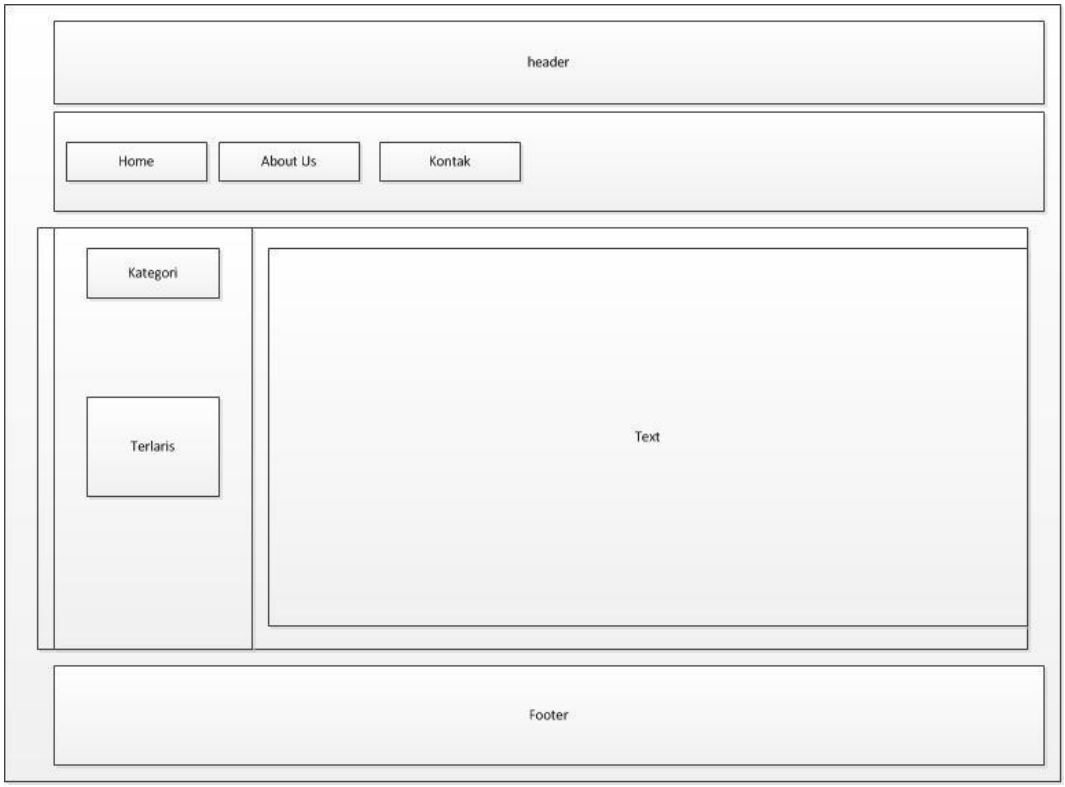
   Pada halaman ini pemesan dapat melihat berbagai informasi mengenai produk. Halaman ini juga dapat menjadi menu utama bagi pemesan untuk memilih fitur-fitur lainnya. Rancangan halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Utama

2. Halaman *About Us*

   Pada halaman ini pemesan dapat melihat informasi dari Home Industri Citra Putra Utama, baik lokasi, jenis usaha serta produk yang disediakan. Rancangan halaman *about us* dapat dilihat pada gambar 4.9 sebagai berikut.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman *About Us*

3. Halaman Kontak

   Halaman kontak akan menampilkan kontak toko yang dapat dihubungi oleh pelangga. Rancangan halaman kontak dapat dilihat pada gambar 4.10

Gambar 4.10 Tampilan Halaman kontak

4. Halaman Cara Belanja

   Pada halaman ini pemesan dapat melihat informasi bagaimana cara melakukan pemesanan. Rancangan halaman Cara Belanja dapat dilihat pada gambar 4.11

Gambar 4.11 Tampilan Halaman Cara Belanja

5. Halaman Data Pesanan

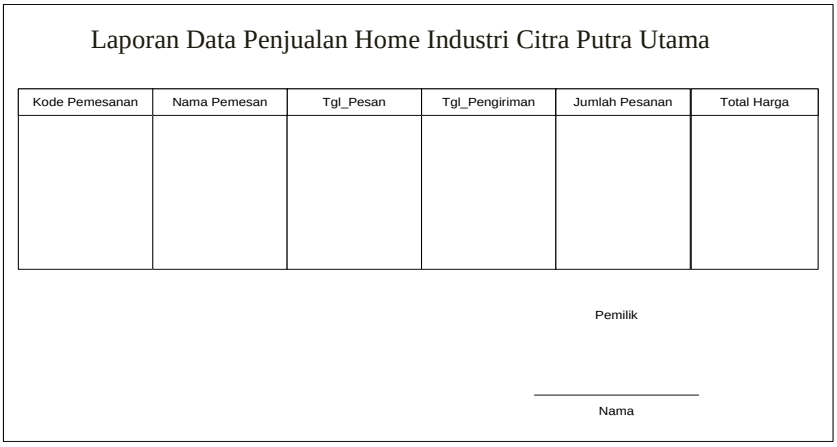
   Halaman ini disediakan bagi pemesan untuk dapat melihat status pesanan, dimana untuk statusnya jika belum dibayar maka status adalah pesan, dan setelah dibayar maka status akan berubah menjadi bayar, lalu untuk status barang jika sudah dikirim akan menjadi kirim, jika barang sudah diterima maka statusnya sampai. Halaman status bayar dan barang dapat dilihat pada gambar 4.12

Gambar 4.12

Halaman Status Bayar dan Barang

6. Laporan Penjualan

   Laporan ini digunakan oleh bagian administrasi untuk melaporkan banyaknya penjualan kepada pemilik. Rancangan laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 4.13



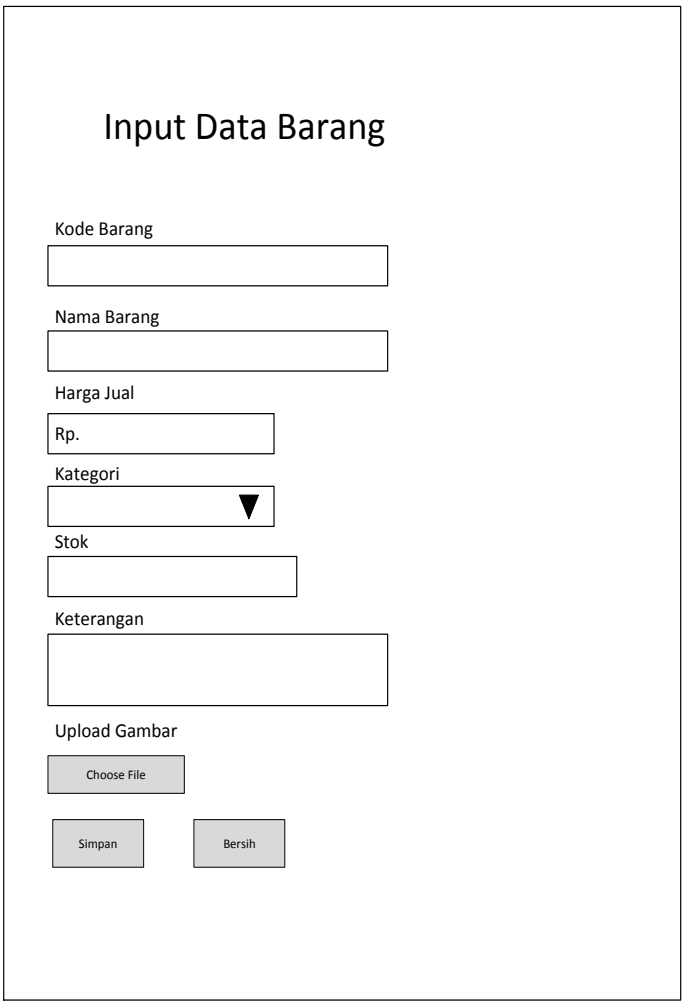
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Laporan Penjualan

c. Rancangan *Input*

Rancangan input merupakan informasi yang diinputkan ke dalam aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan *input* yang dibutuhkan dalam aplikasi yang diusulkan.

1. Data Master Barang

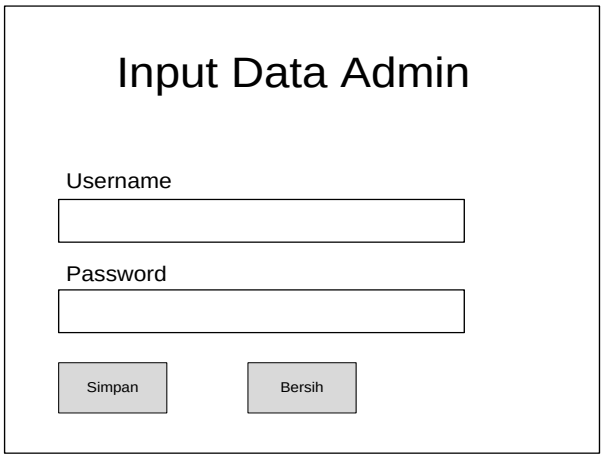
   Rancangan *input* data master barang digunakan untuk memasukkan/*input* data-data produk klangenan yang akan disampaikan kepada pengunjung *web*. Berikut ini adalah rancangan data master *products* yang ditunjukkan pada gambar 4.13



Gambar 4.13 Tampilan Input Data Master Barang

2. Form *Input* Data Admin

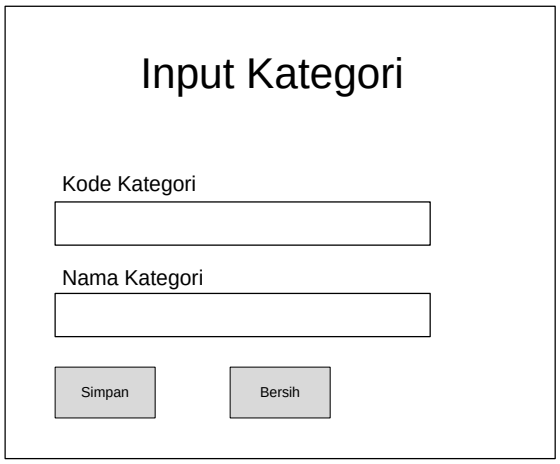
   Rancangan *input* data admin difungsikan untuk melakukan *input* atau memasukkan data admin yang mengelola *website* Home Industri Citra Putra Utama. Berikut ini adalah rancangan form *input* data admin yang ditunjukkan pada gambar 4.14



Gambar 4.14 Form *Input* Data Admin

3. Form Data Kategori

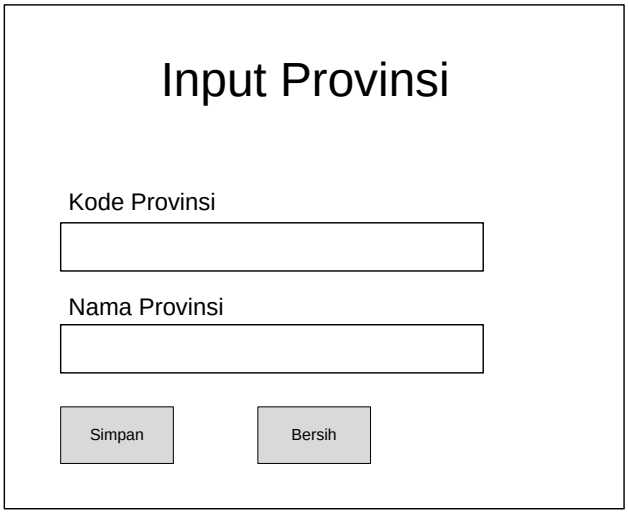
   Rancangan *input* data kategori digunakan untuk memasukkan/*input* data-data kategori produk kopi klangenan, agar pelanggan mudah memilih/menyeleksi produk yang di minati. Berikut ini adalah rancangan form *input* data kategori yang ditunjukkan pada gambar 4.15



Gambar 4.15 Tampilan Input Data Master Barang

4. Form Data Provinsi

   Rancangan *input* data kategori digunakan untuk memasukkan/*input* data-data provinsi di seluruh Indonesia. Untuk digunakan mengklasifikasi data Kabupaten / Kota bedasarkan Provinsi. Berikut ini adalah rancangan form *input* data provinsi yang ditunjukkan pada gambar 4.16



Gambar 4.16 Form *Input* Data Provinsi

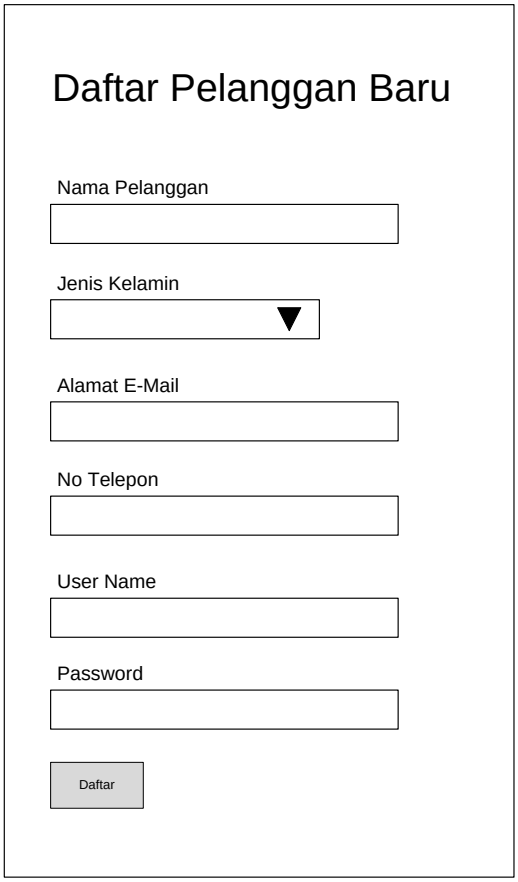
5. Form *Input* Biaya Kirim

   Rancangan *input* biaya kirim digunakan untuk memasukkan/meng*input* data biaya kirim berdasarkan Kabupaten/Kota di seluruh Indonesia. Berikut ini adalah rancangan form *input* biaya kirim yang ditunjukkan pada gambar 4.17

Gambar 4.17 Form *Input* Biaya Kirim

6. Form Registrasi

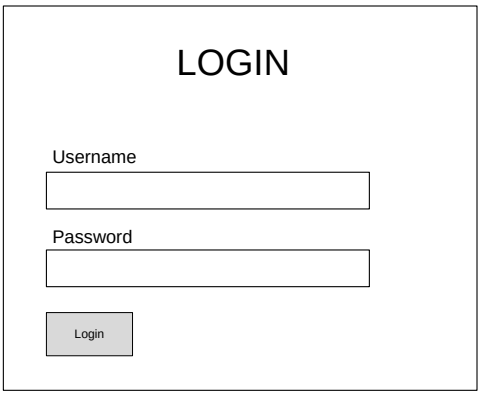
   Form ini disediakan bagi pemesan dimana sebelum memesan maka harus mengisi *form* registrasi sekaligus datanya juga akan digunakan sebagai formulir pemesanan. Halaman registrasi dapat dilihat pada gambar 4.18



Gambar 4.18 Tampilan Form Registrasi

7. Form *Login*

   Setelah pemesan melakukan registrasi, maka pelanggan bisa *login* untuk melakukan pemesanan *online*. form ini digunakan oleh pemesan untuk melakukan *login* ke halaman *web*, kemudian baru pemesan dapat melakukan pemesanan produk yang diinginkan. Berikut halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.19



Gambar 4.19 Form *Login*

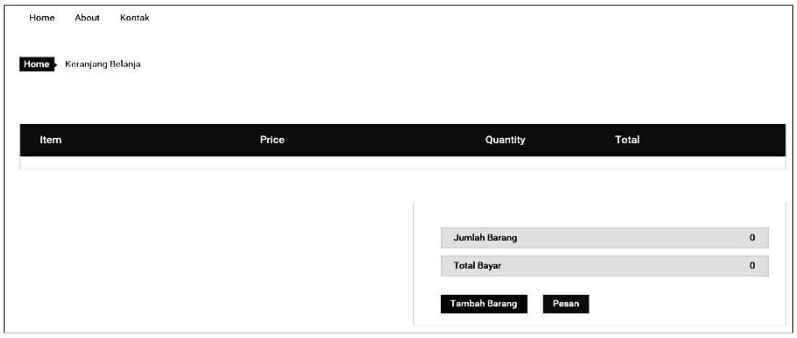
8. *Input* Data Pemesanan

Form input pemesanan akan digunakan oleh pemesan untuk memasukkan/*input* data produk yang dipesan untuk selanjutnya data tersebut di simpan ke dalam database. Rancangan *input* data pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.20

Gambar 4.20 Tampilan Halaman *Input* Pemesanan

9. Keranjang Belanja

   Halaman ini digunakan bagi pemesan untuk menginputkan ukuran yang dibutuhkan, jumlah satuan yang diinginkan, serta jumlah harga yang harus dibayar. Halaman keranjang dapat dilihat pada gambar 4.21



Gambar 4.21 Keranjang Belanja

10. Konfirmasi Pembayaran

    Halaman ini disediakan bagi pemesan yang akan melakukan konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan, agar bagian administrasi mengetahui, dan mengubah status peanan berdasarkan no pesanan yang di konfirmasi. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.22

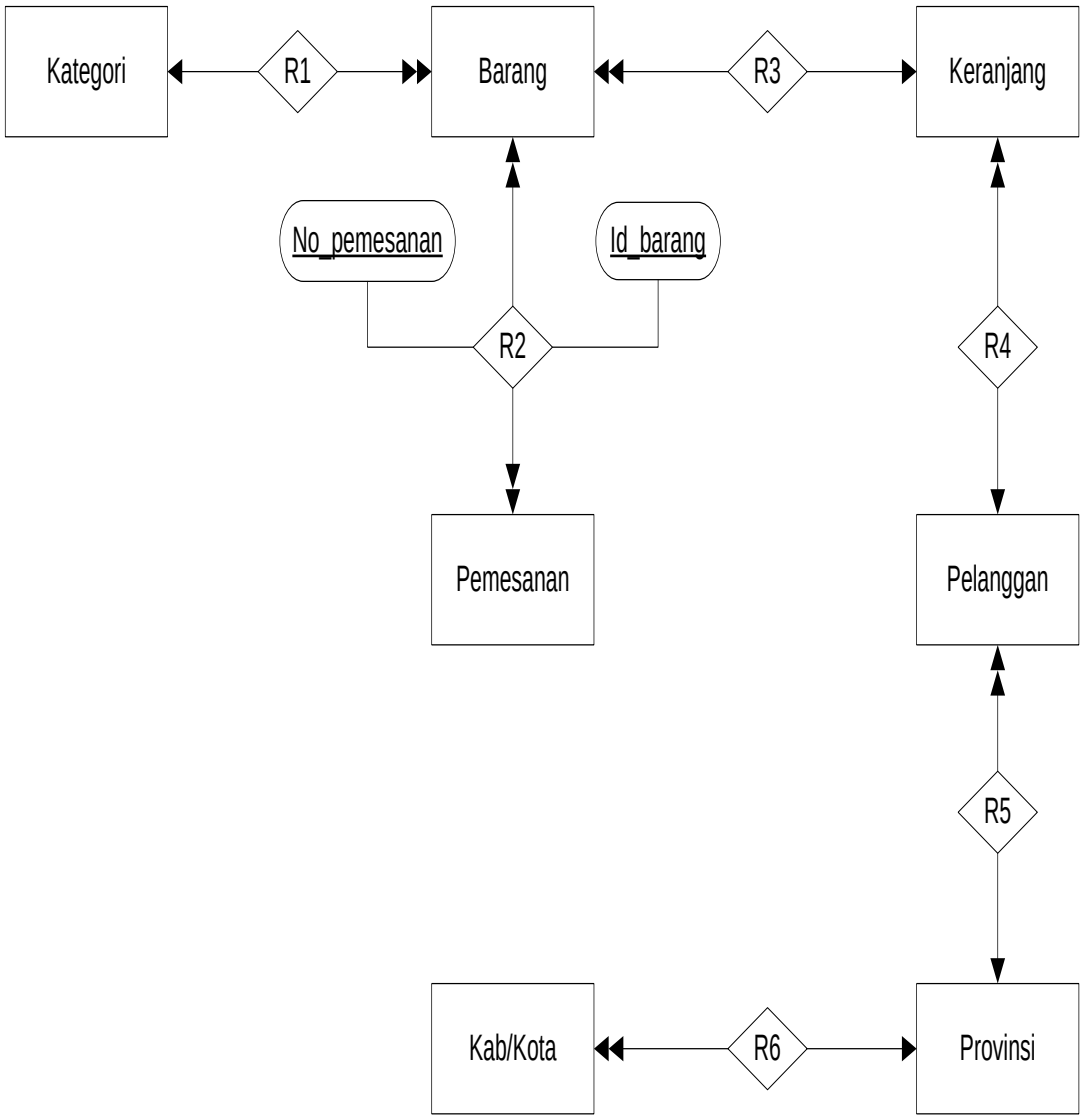
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran.

d. Rancangan *database*

Rancangan *database*/basis data merupakan suatu desain terinci yang menjelaskan hubungan antar tabel di dalam suatu sistem.

1. ERD (*Entity Relationship Diagram)*

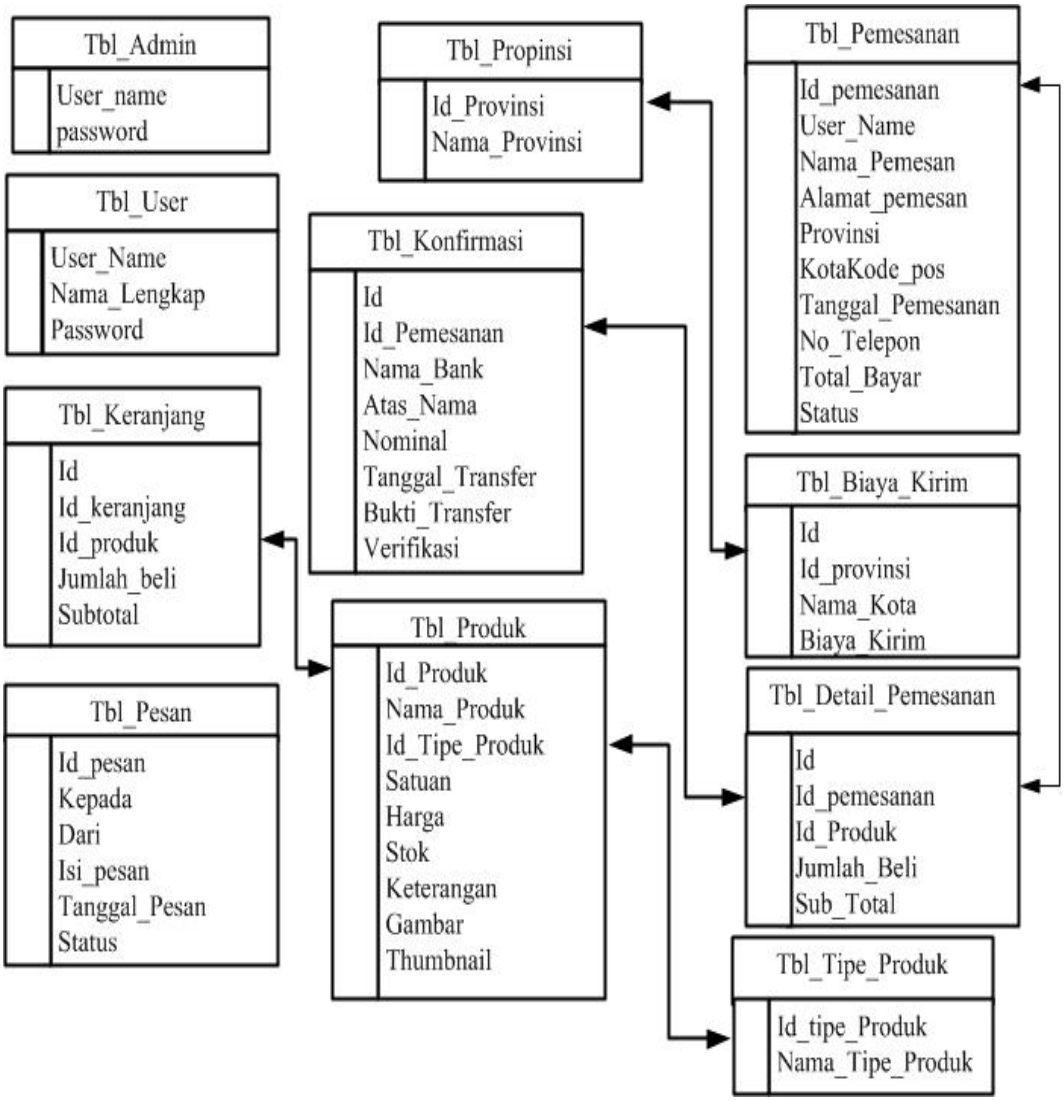
   Pada gambar 4.23 berikut ini adalah rancangan ERD untuk database sistem informasi *digital marketing and promotion* Home Industri Citra Putra Utama.



Gambar 4.23 ERD (*Entity Relational Diagram)*

2. Relasi Antar Tabel

Berikut ini adalah relasi antar tabel sistem informasi *digital marketing and promotion* Klangenan yang dapat dilihat pada gambar 4.23



Gambar 4.23

Relasi Antar Tabel

Keterangan : ——— (*line*/garis) menunjukkan relasi

- (*small node*/bulatan kecil) menunjukkan Kunci Utama (*Primary Key*)

- (*medium node*/bulatan sedang) menunjukkan Kunci Tamu (*Foreign Key*)

a. Rancangan Kamus Data

Kamus data merupakan penjabaran dari relasi antar tabel. Di dalam kamus data terdapat penjelasan dari nama-nama *field*, baik tentang *type field*, *size*, maupun keterangannya.

1. Kamus Data Admin

Nama *Database* : db_kopi klangenan

Nama Tabel : admin

Primary Key : no (nomor)

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.1 Kamus Data Tabel Administrator

Field Nama	Type	Size	Description
no	int	2	Nomor urut *Primary Key*
username	varchar	30	Username admin
password	varchar	40	Password

2. Kamus Data Pelanggan

Nama *Database* : db_kopi kalngenan

Nama Tabel : pelanggan

Primary Key : kd_pelanggan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.2 Kamus Data Tabel Pelanggan

Field Nama	Type	Size	Description
kd_pelanggan	char	15	Kode pelanggan *Primary Key*
nm_pelanggan	varchar	35	Nama pelanggan
jenis_kelamin	varchar	20	Jenis kelamin
email	varchar	40	Email pelanggan
no_telepon	char	15	Nomor telepon
username	varchar	30	Username palanggan
password	varchar	50	Password pelanggan
tgl_daftar	*datetime*	-	Tanggal daftar pelanggan

3. Kamus Data Barang

Nama *Database* : db_kopi klangenan

Nama Tabel : barang

Primary Key : kd_barang

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.3 Kamus Data Tabel Barang

Field Nama	Type	Size	Description
kd_barang	char	10	Kode barang *Primary Key*
nm_barang	varchar	35	Nama barang
harga_modal	int	10	Harga modal
harga_jual	int	10	Harga jual
stok	int	5	Stok barang
keterangan	*text*	-	Keterangan barang
file_gambar	varchar	30	Gambar barang
kd_kategori	char	10	*Foreign Key*

4. Kamus Data Kategori

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : kategori

Primary Key : kd_kategori

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.4 Kamus Data Tabel Kategori

Field Nama	Type	Size	Description
kd_kategori	char	10	Kode kategori *Primary Key*
nm_kategori	varchar	30	Nama kategori

5. Kamus Data Provinsi

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : provinsi

Primary Key : kd_provinsi

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.5 Kamus Data Tabel Provinsi

Field Nama	Type	Size	Description
kd_provinsi	char	10	Kode provinsi *Primary Key*
nm_provinsi	varchar	30	Nama provinsi

6. Kamus Data Biaya Kirim

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : kab_kota

Primary Key : id_kab_kota

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.6 Kamus Data Tabel kab_kota

Field Nama	Type	Size	Description
id_kab_kota	char	5	Kode kabupaten/kota *Primary Key*
kd_provinsi	char	10	Kode provinsi *Foreign Key*
nama_kota	varchar	25	Nama kabupaten/kota
biaya_kirim	int	11	Biaya kirim

7. Kamus Data *Temp* Keranajang

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : tmp_keranjang

Primary Key : id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.7 Kamus Data Tabel *Tmp*_Keranjang

Field Nama	Type	Size	Description
id	int	11	Id *Temp* keranjang *Primary Key*
kd_barang	char	10	Kode barang *Foreign Key*
harga	int	10	Harga barang
jumlah	int	5	Jumlah barang
tanggal	*date*	-	Tanggal Pemesanan
kd_pelanggan	char	15	Kode Pelanggan *Foreign Key*

8. Kamus Data Pemesanan

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : pemesanan

Primary Key : no_pemesanan

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.8 Kamus Data Tabel Pemesanan

Field Nama	Type	Size	Description
no_pemesanan	char	13	Nomor pemesanan *Primary Key*
kd_pelanggan	char	15	Kode Pelanggan *Foreign Key*
tgl_pemesanan	*date*	-	Tanggal pemesanan
tgl_jatuh_tempo	*date*	-	Tanggal jatuh tempo
nama_penerima	varchar	35	Nama penerima
alamat_lengkap	*text*	-	Alamat penerima
Provinsi	varchar	25	Provinsi penerima
Kota	varchar	30	Kota penerima
kode_pos	int	10	Kode pos penerima
no_telepon	char	15	Nomor telepon penerima
status_bayar	varchar	20	Status bayar pemesanan

9. Kamus Data Detail Pemesanan

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : detail_pemesanan

Primary Key : id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.9 Kamus Data Tabel Detail Pemesanan

Field Nama	Type	Size	Description
Id	int	5	Id detail pemesanan *Primary Key*
no_pemesanan	char	13	Nomor pemesanan *Foreign Key*
kd_barang	char	10	Kode barang *Foreign Key*
Harga	int	10	Harga barang
Jumlah	int	5	Jumlah barang
Subtotal	int	12	Subtotal pemesanan

10. Kamus Data Konfirmasi

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : konfirmasi

Primary Key : id

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.10 Kamus Data Tabel Konfirmasi

Field Nama	Type	Size	Description
Id	int	5	Id konfirmasi *Primary Key*
no_pemesanan	char	13	Nomor pemesanan *Foreign Key*
no_rekening	char	30	Nomor rekening
nama_bank	varchar	25	Nama bank
jumlah_transfer	int	12	Jumlah transfer
bukti_bayar	varchar	50	Foto bukti transfer

11. Kamus Data *Inbox*

Nama *Database* : db_klangenan

Nama Tabel : *inbox*

Primary Key : no (nomor)

Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 4.11 Kamus Data Tabel *Inbox*

Field Nama	Type	Size	Description
No	int	5	Nomor urut *Primary Key*
kode_pelanggan	char	15	Kode Pelanggan *Foreign Key*
Isi	*text*	-	Isi pesan
Tanggal	*datetime*	-	Tanggal pesan
no_pemesanan	char	13	Nomor pemesanan *Foreign Key*

b. Sistem Kode

Sistem kode dalam sistem basis data digunakan untuk memudahkan pengelompokkan data dan identifikasi data pada *record* tertentu. Adapun sistem kode yang diusulkan sebagai berikut :

1. Nomor Pemesanan

   Nomor pemesanan menggunakan tipe kode *group* yang terdiri dari 13 digit dengan ketentuan dua digit pertama menunjukkan singkatan dari pesanan yaitu PS, empat digit kedua menunjukkan tahun melakukan pemesanan, dua digit ketiga menunjukkan bulan, dua digit keempat menunjukkan tanggal dan tiga digit terakhir menunjukkan nomor dengan sistem acak/*random*.

   Contoh : PS20150803766 adalah nomor pemesanan yang menunjukkan bahwa transaksi terjadi pada tanggal 03, bulan 08, tahun 2015.

2. Kode Barang

   Kode barang menggunakan tipe kode desimal yang terdiri dari 3 - 4 digit dengan ketentuan data sudah mutlak dari kode pusat kopi klangenan indonesia.

   Contoh : 267 adalah kode yang menunjukkan bahwa produk tersebut bernama *Eco Bottle* 1L.

3. Kode Pelanggan dan Kode Admin

   Kode pelanggan dan kode admin menggunakan tipe kode urut (*squential code)* yang menjelaskan/menerangkan no urut pelanggan / admin melakukan pendafraran.

   Contoh : Pelanggan dengan username “sanusi” memiliki kode pelanggan 2 berarti pelanggan dengan username “sanusi” tersebut melakukan pendaftaran ke dua begitupun sama halnya dengan admin.

4. Kode Provinsi dan Id Kabupaten/Kota

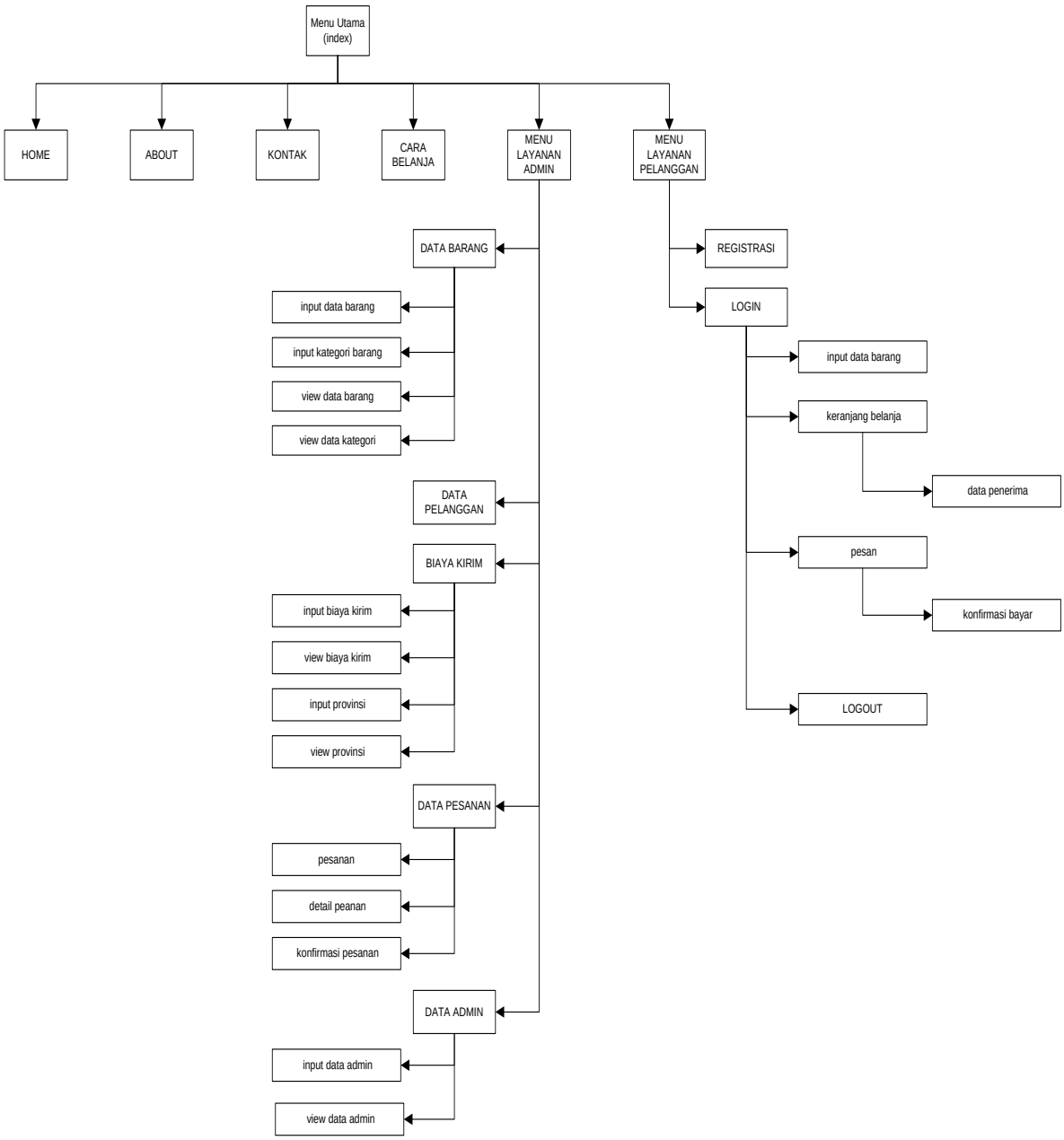
   Kode Provinsi dan Id Kabupaten.Kota menggunakan tipe kode mnemonk (*mnemonic code*) dimana kode ini menggunakan singkatan dalam penggunaannya yang difungsikan untuk mempermudah dalam mengingat data yang diinputkan.

4.4 Rancangan Logika Program

Bagan alir logika program merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alir logika program dapat dilihat pada gambar berikut.

a. *Hierarchy plus Input-Proses-Output* (HIPO)

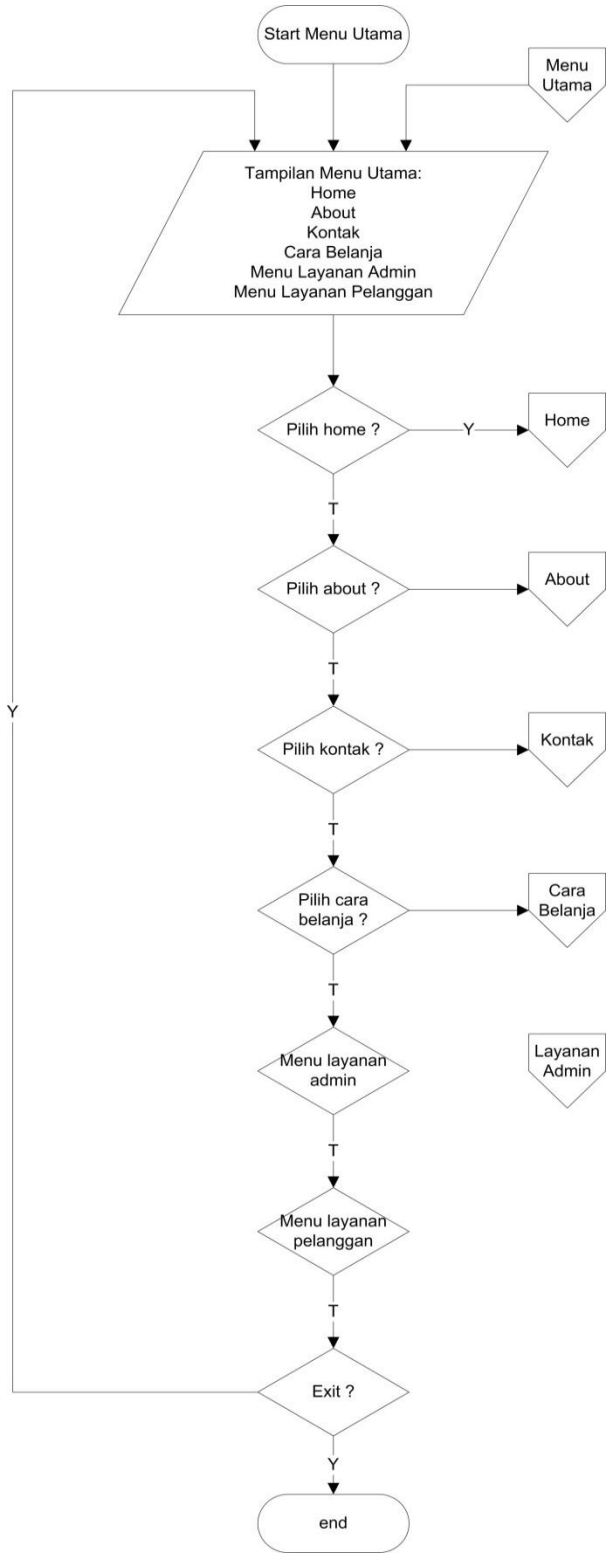
Pada gambar 4.43 adalah rancangan *Hierarchy plus Input-Proses-Output* (HIPO) merupakan alat dokumentasi program. HIPO juga banyak digunakan sebagai alat desain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem. HIPO berbasis pada fungsi, yaitu tiap-tiap modul di dalam sistem digambarkan oleh fungsi utamanya.



Gambar 4.24 *Hierarchy plus Input-Proses-Output*

1. Logika program *index*/menu utama

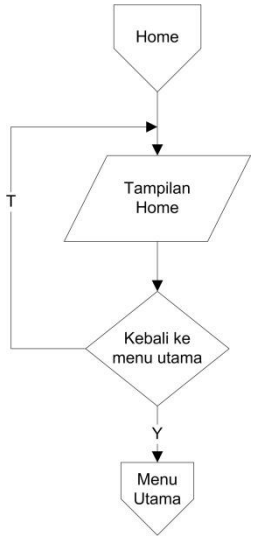
   Pada gambar 4.25 menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program yang di tampilkan saat di *index/*menu utama



Gambar 4.25 Logika program *index*/menu utama

2. Logika program *home*

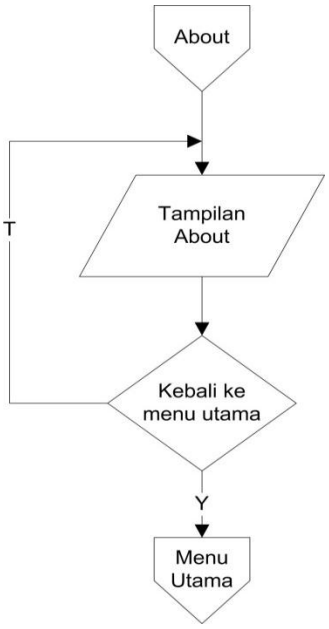
Pada gambar 4.26 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan diprogram home



Gam bar 4.26 Logika program menu *home*

3. Logika program *about*

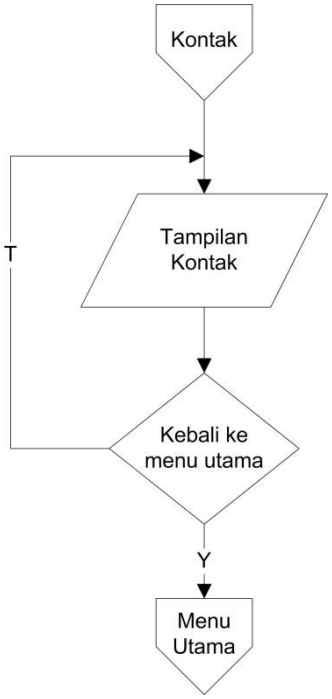
Pada gambar 4.27 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program *about*



Gambar 4.27 Logika program *about*

4. Logika program kontak

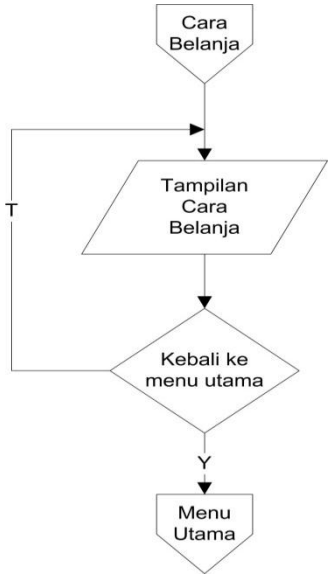
Pada gambar 4.29 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program kontak



Gambar 4.28 Logika program kontak

5. Logika program cara belanja

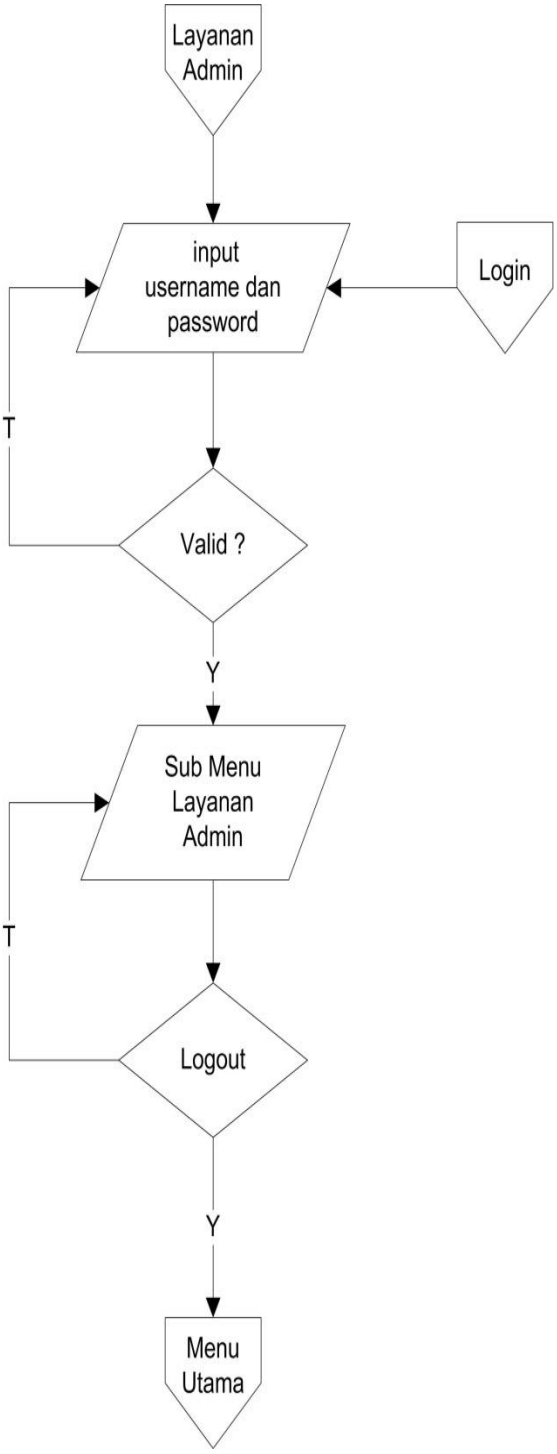
Pada gambar 4.29 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program cara belanja



Gambar 4.29 Logika program cara belanja

6. Logika program layanan admin

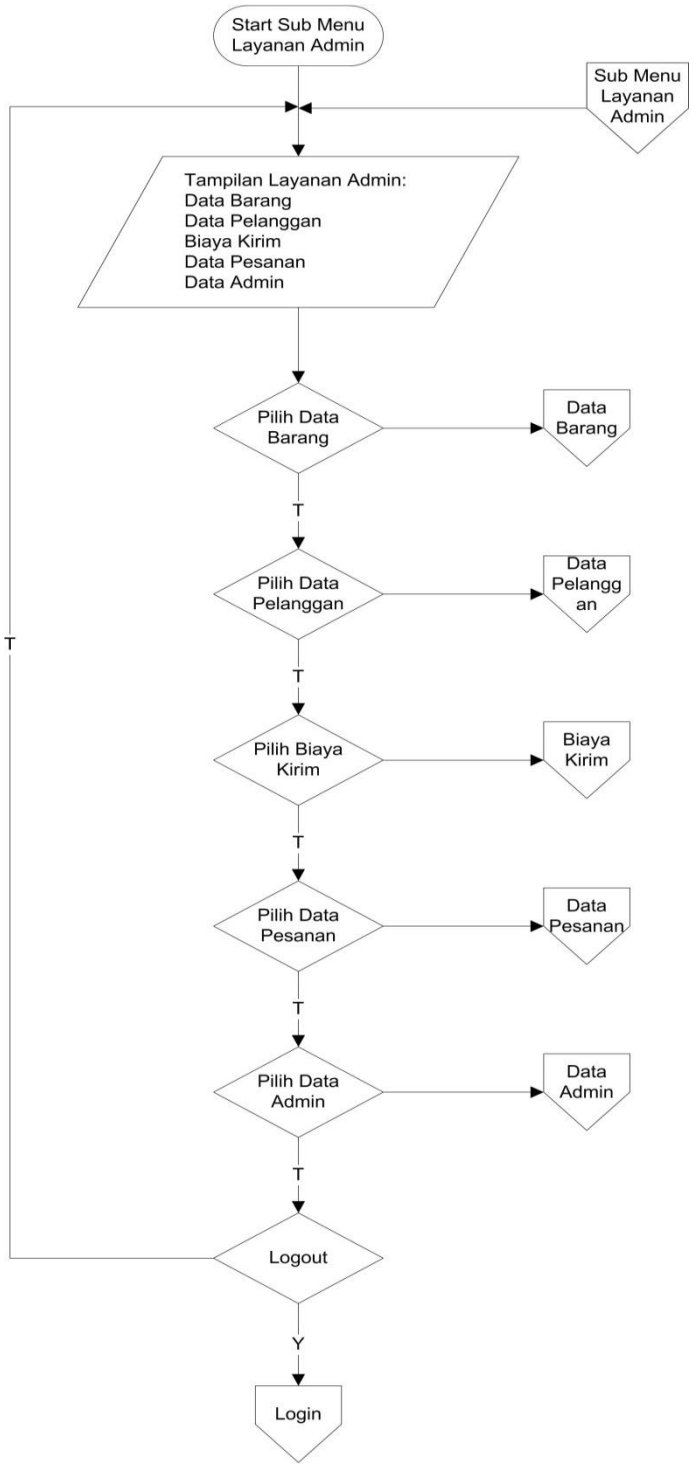
Pada gambar 4.30 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program layanan admin



Gambar 4.30 Logika program layanan admin

7. Logika program sub menu layanan admin

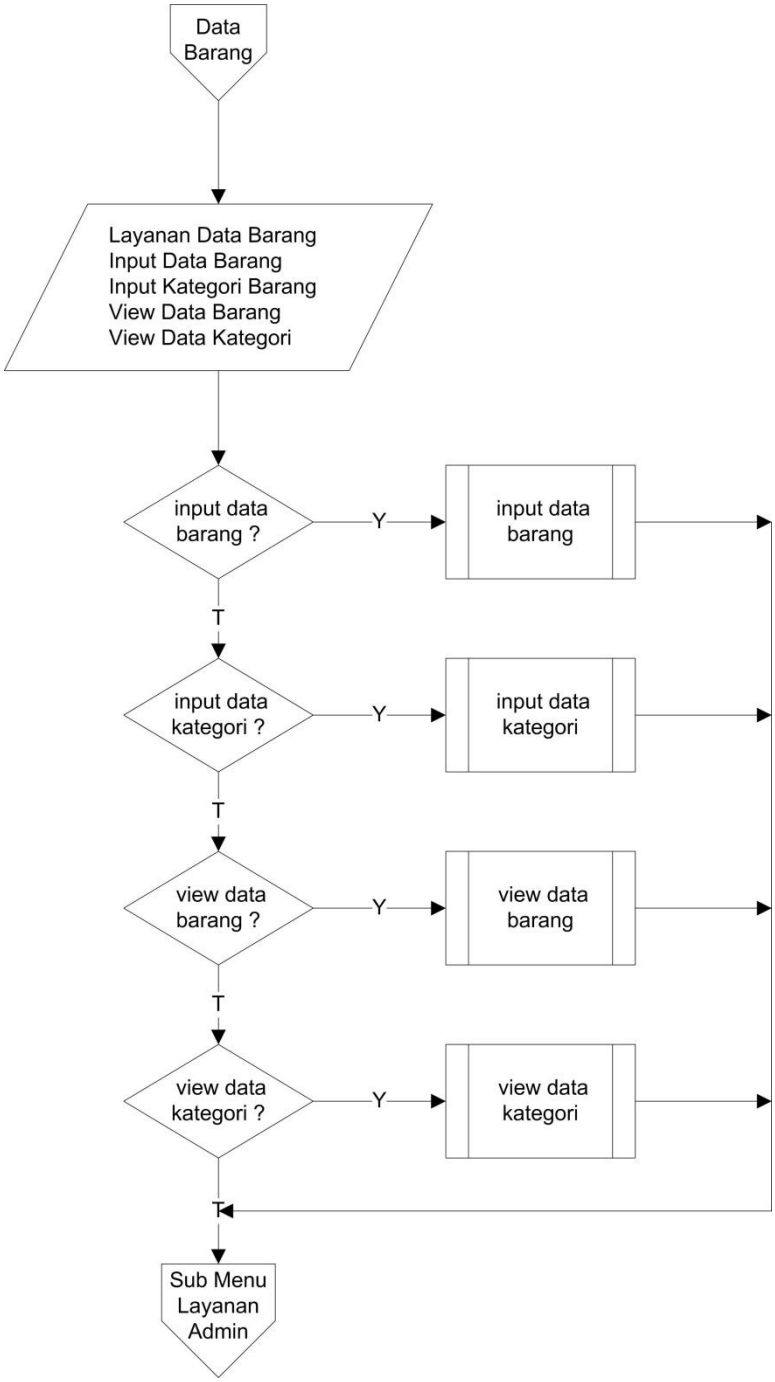
Pada gambar 4.31 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program sub menu layanan admin



Gambar 4.31 Logika program sub menu layanan admin

8. Logika program data barang

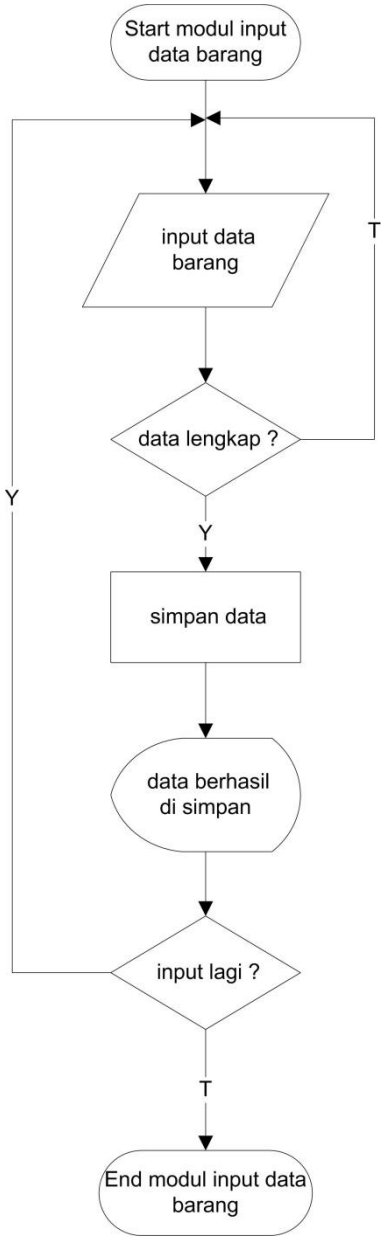
   Pada gambar 4.32 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program data barang



Gambar 4.32 Logika program data barang

9. Logika program modul *input* data barang

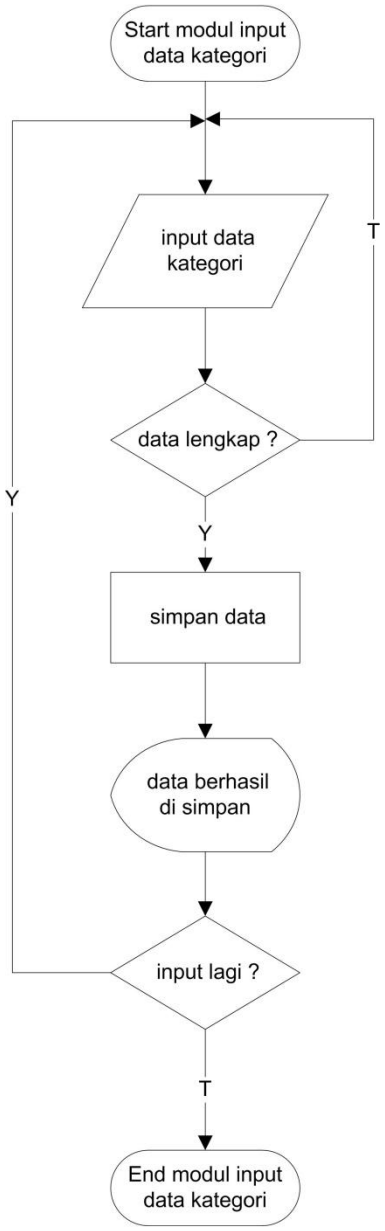
   Pada gambar 4.33 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *input* data barang



Gambar 4.33 Logika program modul *input* data barang

10. Logika program modul *input* data kategori

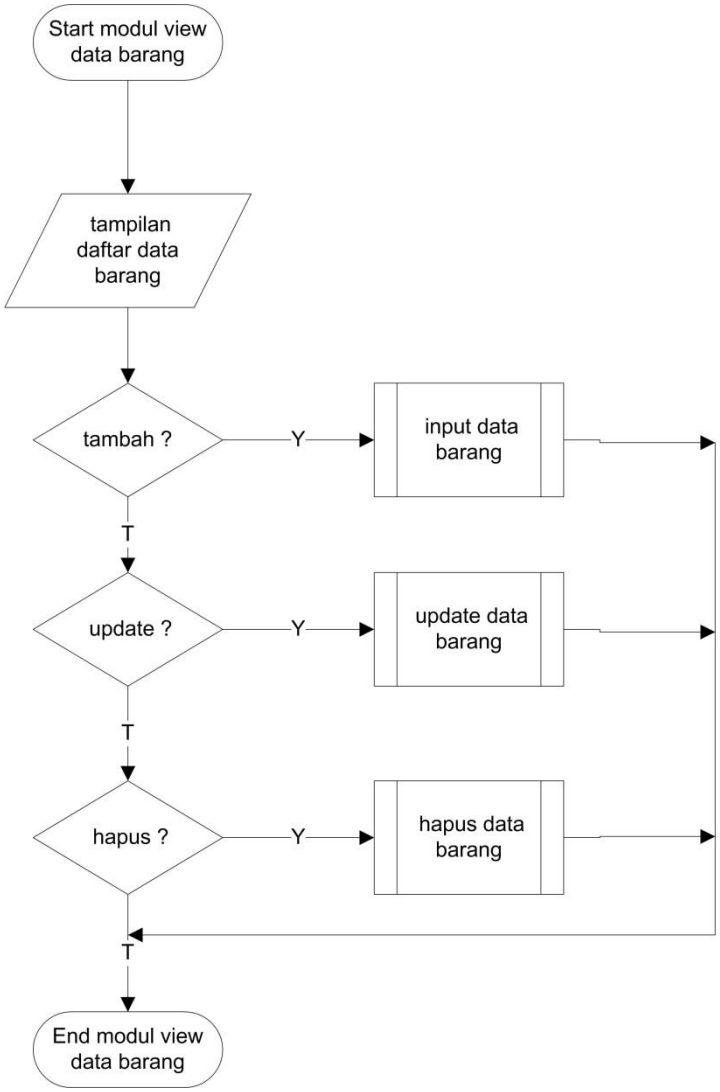
    Pada gambar 4.34 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *input* data kategori



Gambar 4.34 Logika program modul *input* data kategori

11. Logika program modul *view* data barang

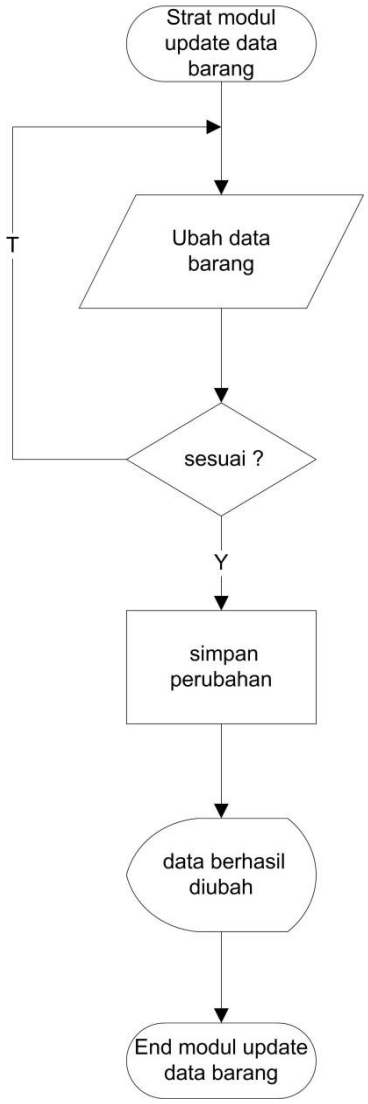
Pada gambar 4.35 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *view* data barang



Gambar 4.35 Logika program modul view data barang

12. Logika program modul *update* data barang

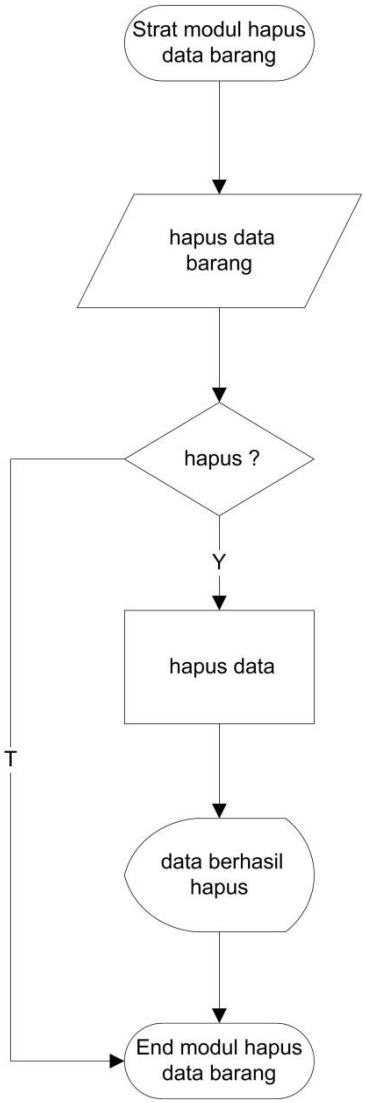
Pada gambar 4.36 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *update* data barang



Gambar 4.36 Logika program modul *update* data barang

13. Logika program modul hapus barang

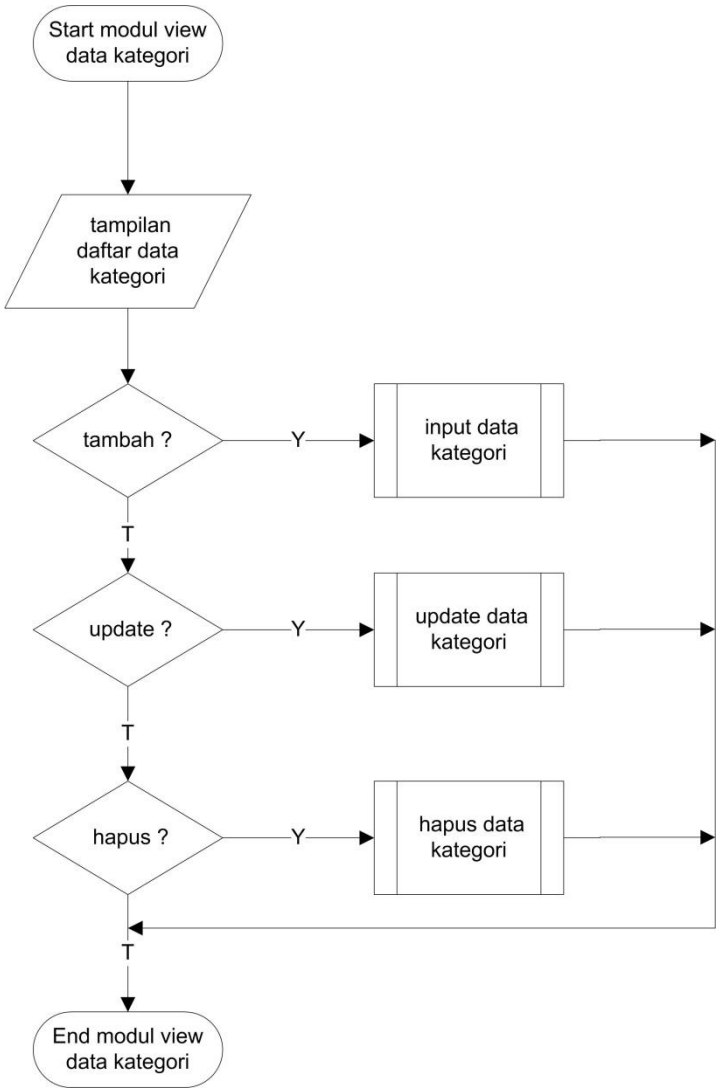
    Pada gambar 4.37 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul hapus barang



Gambar 4.37 Logika program modul hapus barang

14. Logika program modul *view* data kategori

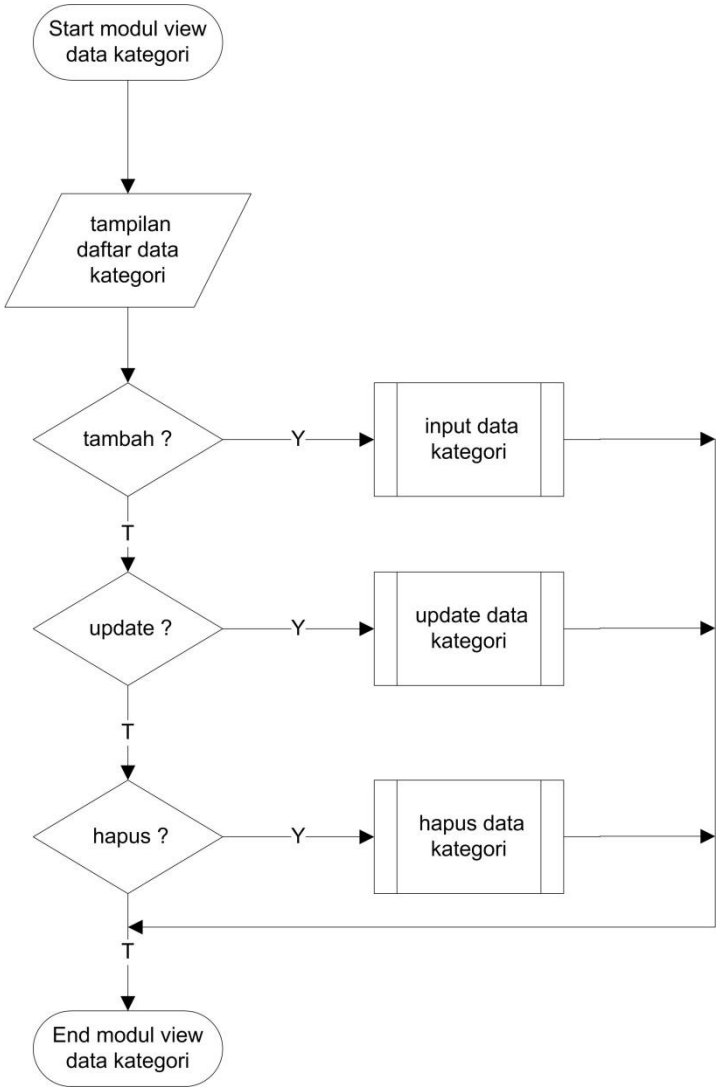
Pada gambar 4.38 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *view* data kategori



Gambar 4.38 Logika program modul *view* data kategori

15. Logika program modul *view* data kategori

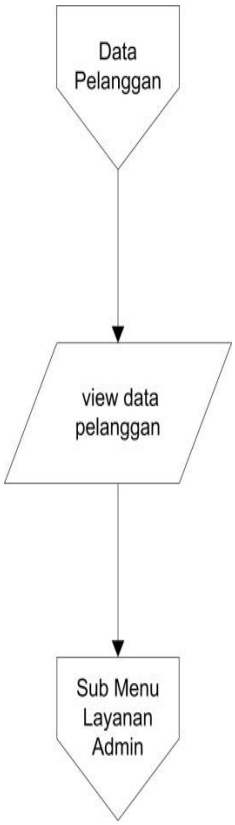
Pada gambar 4.39 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *view* data kategori



Gambar 4.39 Logika program modul *view* data kategori

16. Logika program data pelanggan

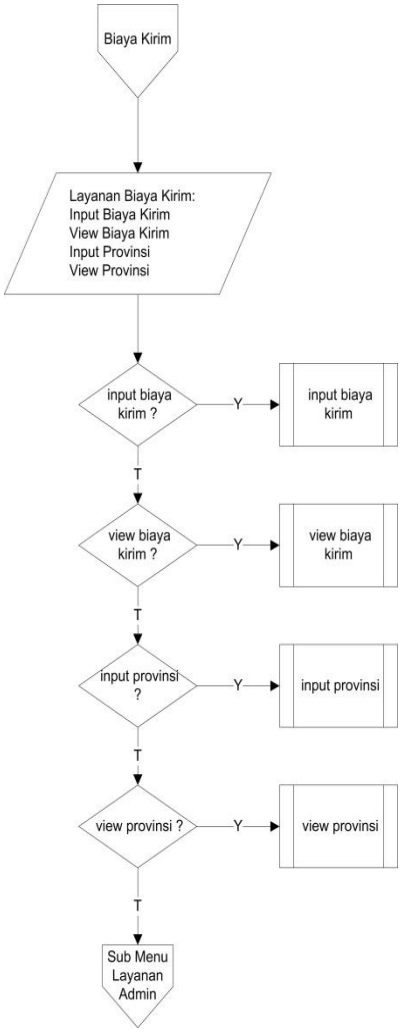
Pada gambar 4.40 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program data pelanggan



Gambar 4.40 Logika program data pelanggan

17. Logika program biaya kirim

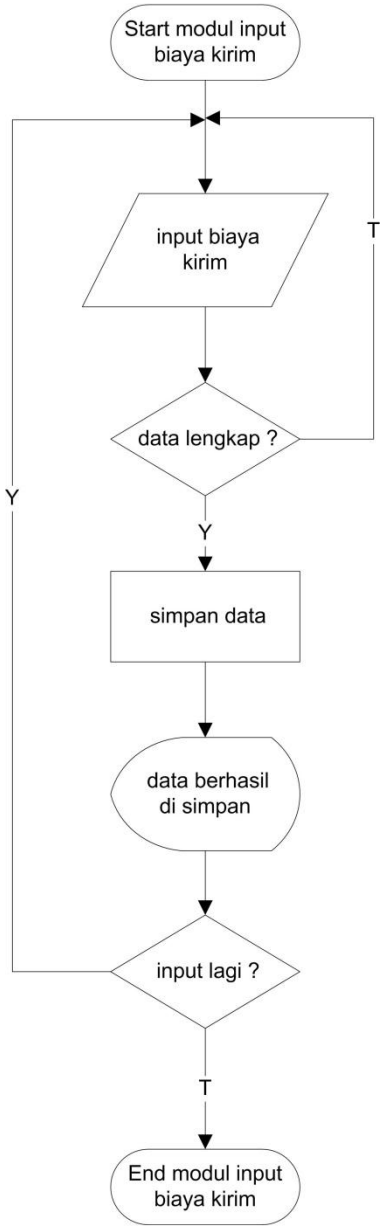
    Pada gambar 4.41 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program program biaya kirim



Gambar 4.41 Logika program biaya kirim

18. Logika program modul *input* biaya kirim

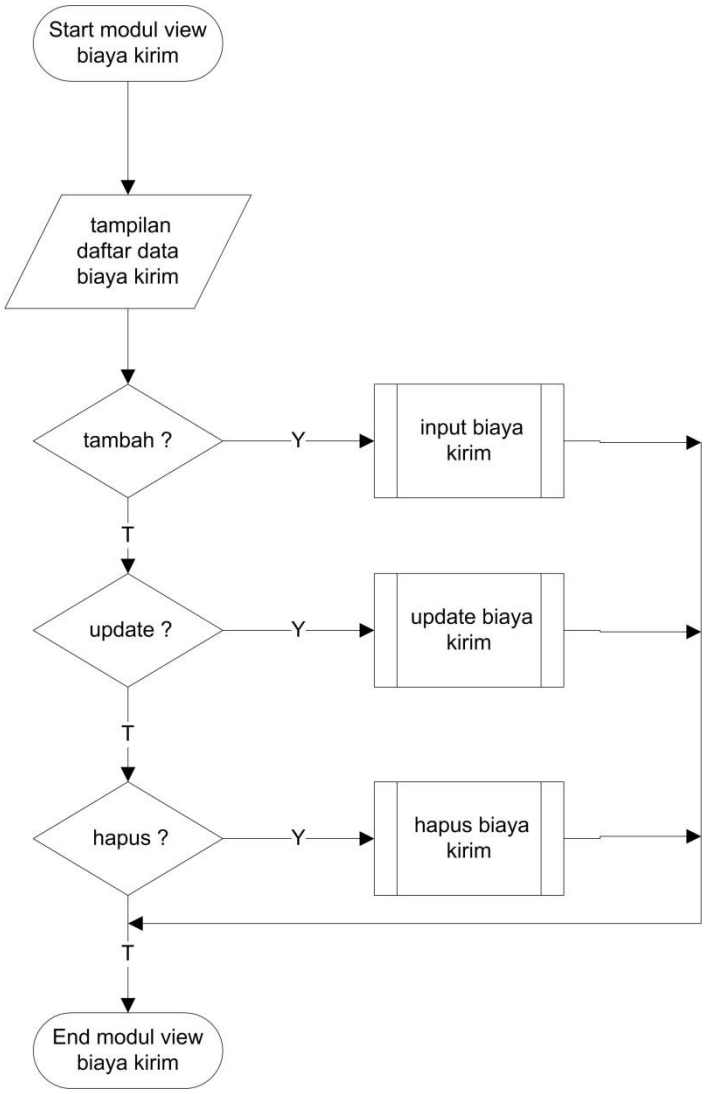
Pada gambar 4.42 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *input* biaya kirim



Gambar 4.42 Logika program modul *input* biaya kirim

19. Logika program modul *view* biaya kirim

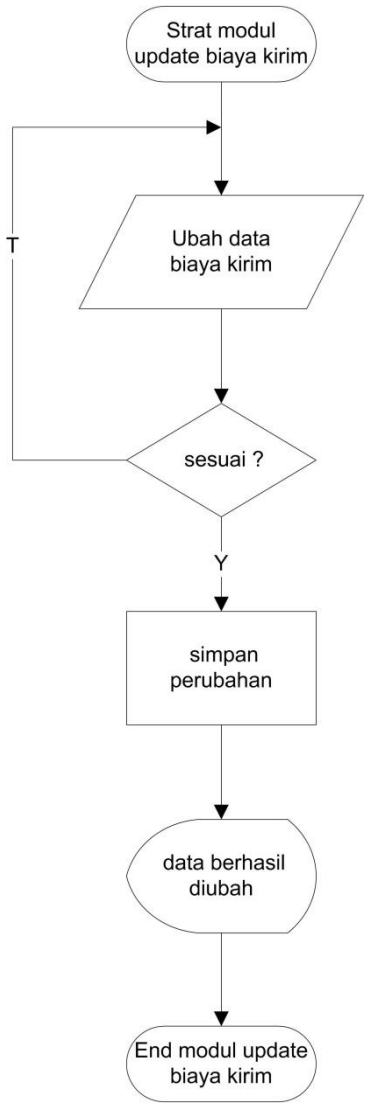
Pada gambar 4.43 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *view* biaya kirim



Gambar 4.43 Logika program modul *view* biaya kirim

20. Logika program modul *update* biaya kirim

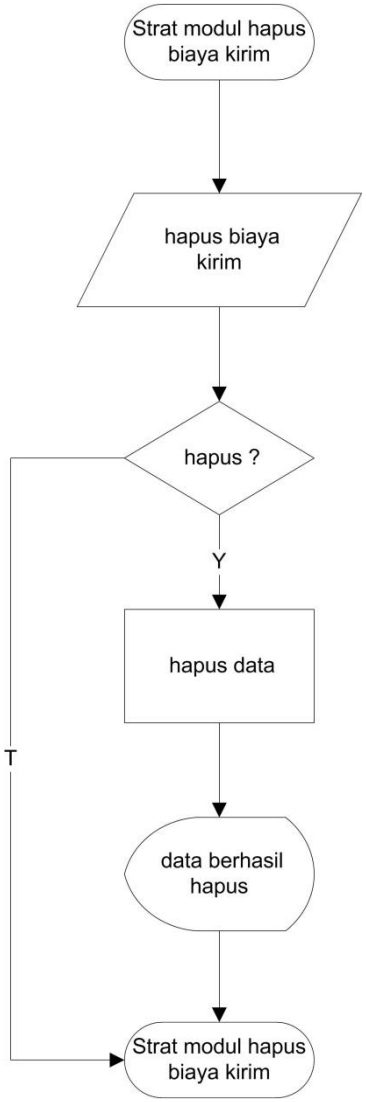
Pada gambar 4.44 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *update* biaya kirim



Gambar 4.44 Logika program modul *update* biaya kirim

21. Logika program modul hapus biaya kirim

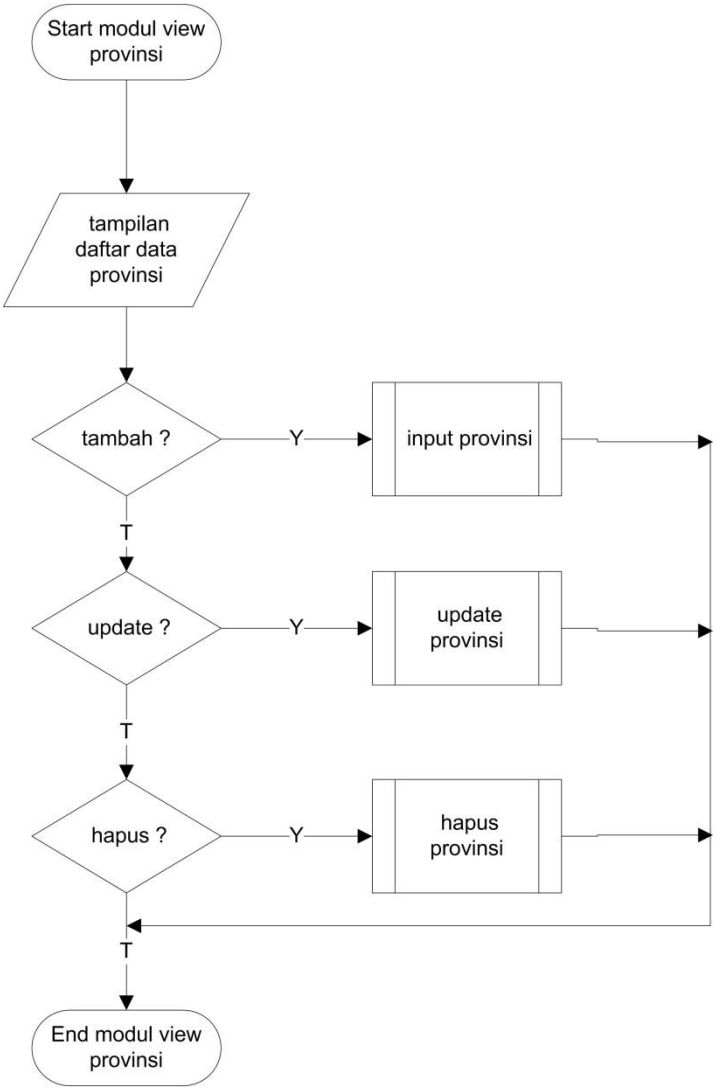
Pada gambar 4.45 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul hapus biaya kirim



Gambar 4.45 Logika program modul hapus biaya kirim

22. Logika program modul *view* provinsi

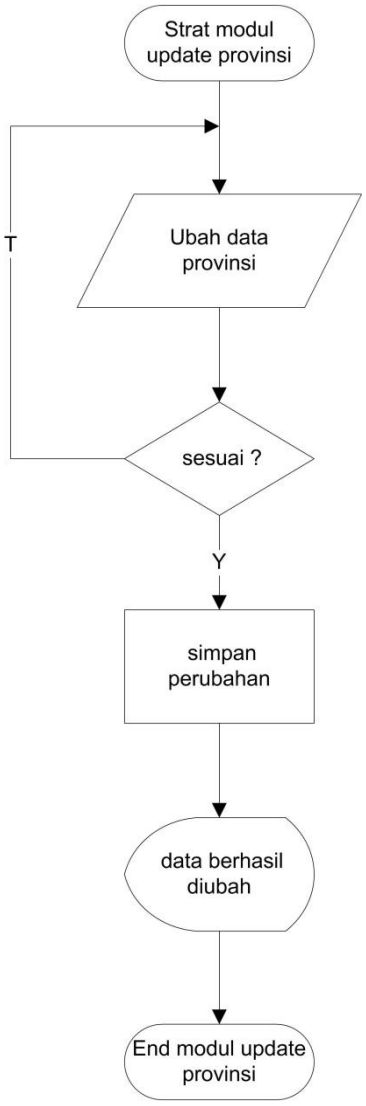
Pada gambar 4.46 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *view* provinsi



Gambar 4.46 Logika program modul *view* provinsi

23. Logika program modul *update* provinsi

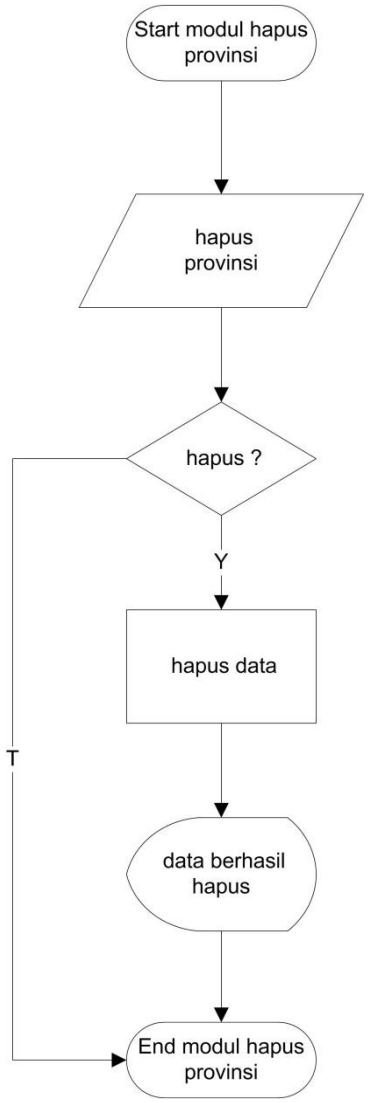
Pada gambar 4.47 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *update* provinsi



Gambar 4.47 Logika program modul *update* provinsi

24. Logika program modul hapus provinsi

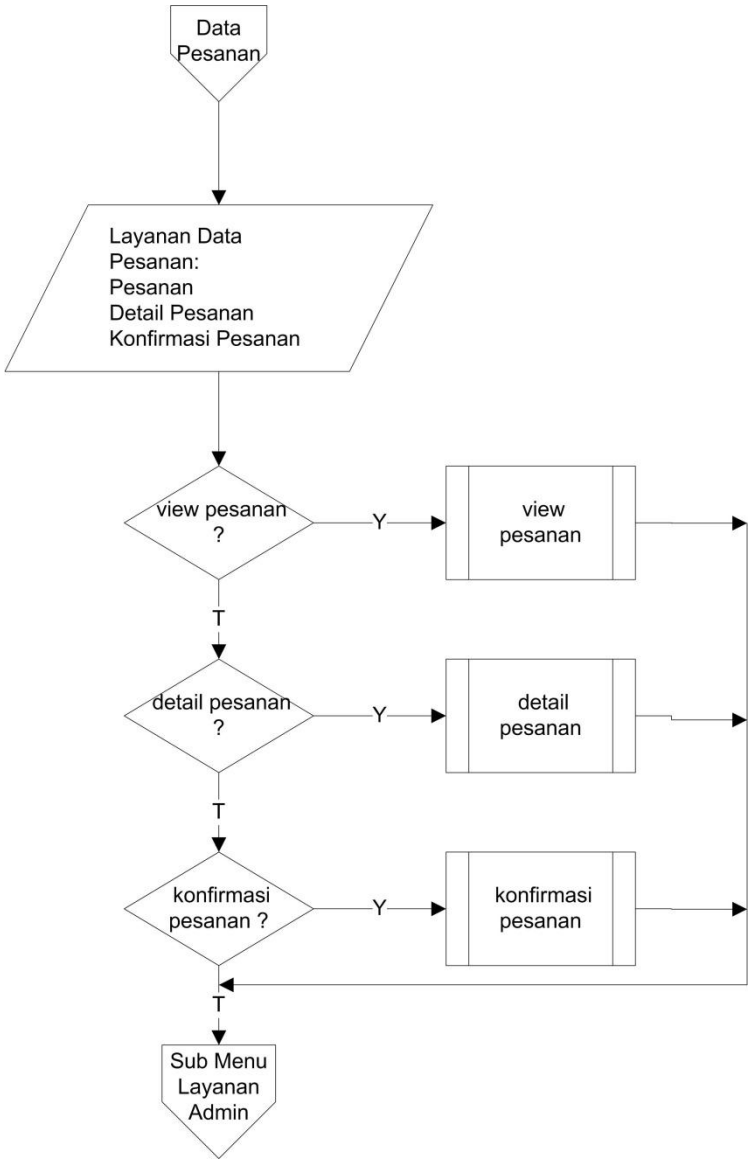
Pada gambar 4.48 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul hapus provinsi



Gambar 4.48 Logika program modul hapus provinsi

25. Logika program data pesanan

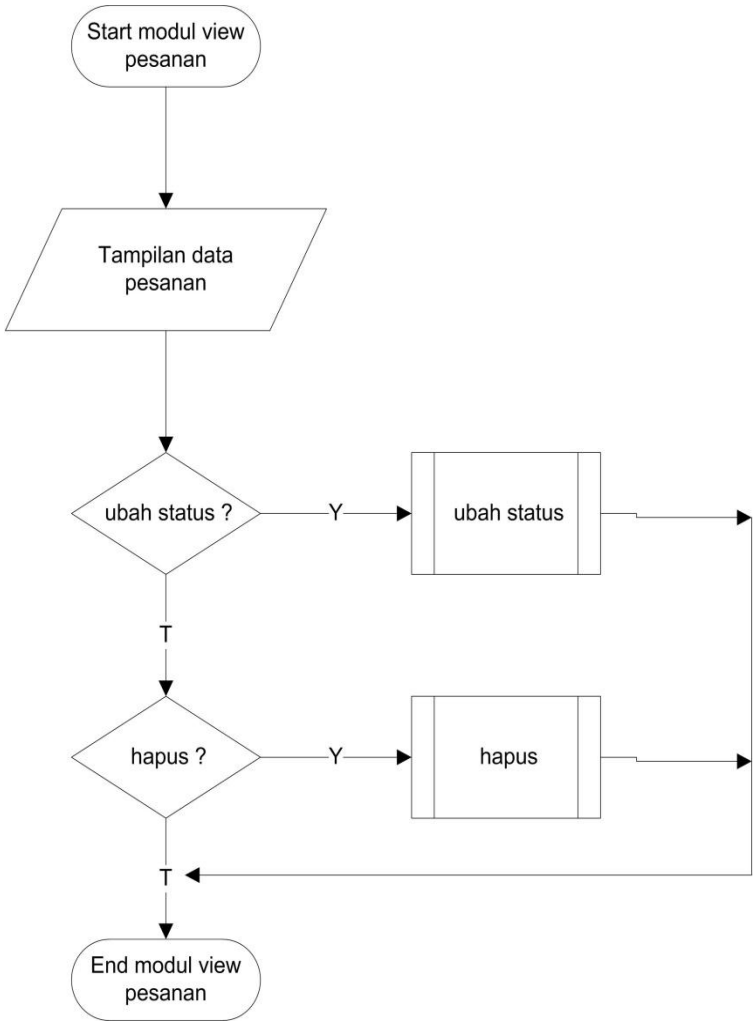
Pada gambar 4.49 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program data pesanan



Gambar 4.49 Logika program data pesanan

26. Logika program modul *view* pesanan

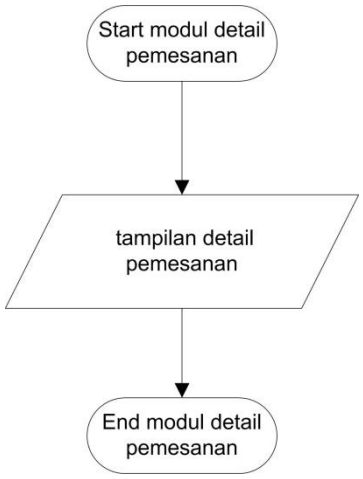
Pada gambar 4.50 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *view* pesanan



Gambar 4.50 Logika program modul *view* pesanan

27. Logika program modul detail pemesanan

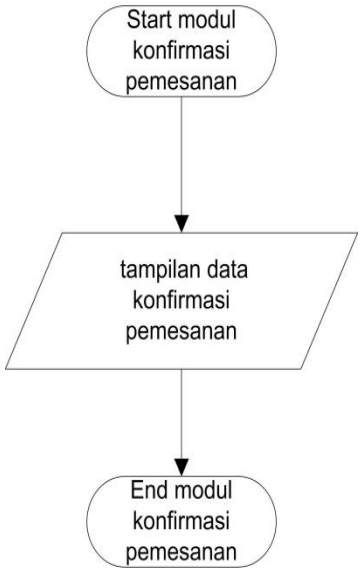
Pada gambar 4.51 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul detail pemesanan



Gambar 4.51 Logika program modul detail pemesanan

28. Logika program modul konfirmasi pemesanan

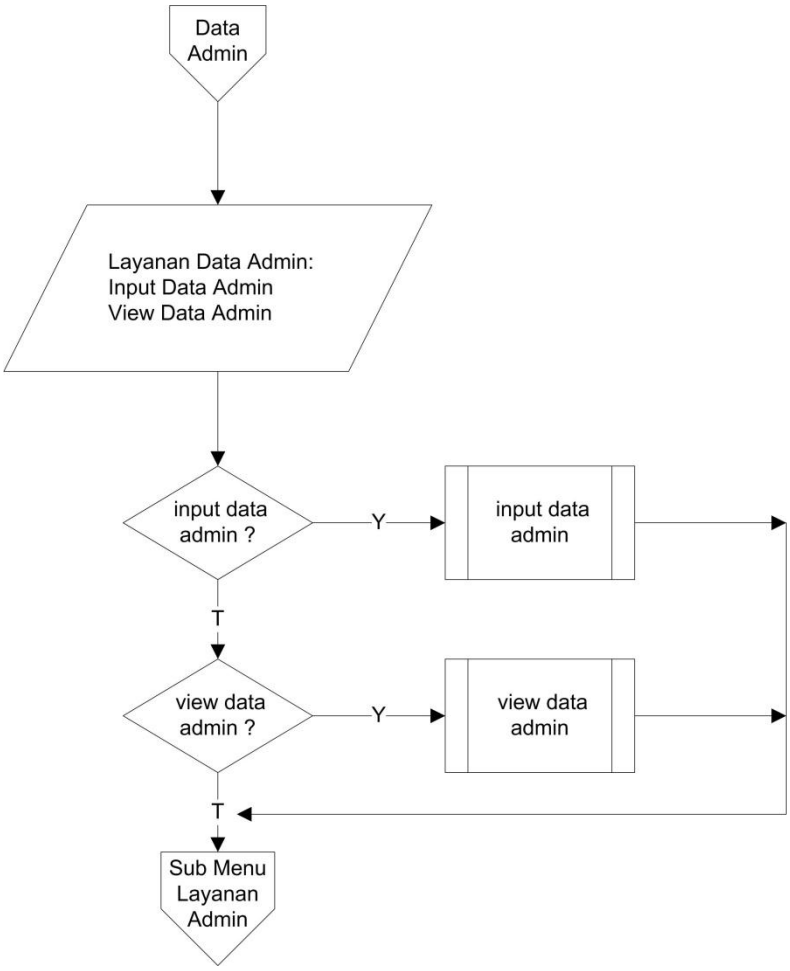
Pada gambar 4.52 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul konfirmasi pemesanan



Gambar 4.52 Logika program modul konfirmasi pemesanan

29. Logika program data admin

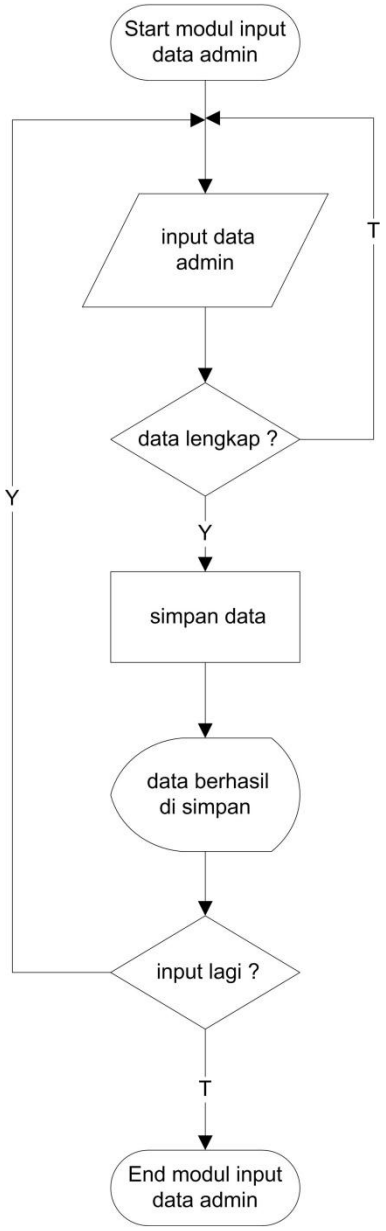
Pada gambar 4.53 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program data admin



Gambar 4.53 Logika program data admin

30. Logika program modul *input* data admin

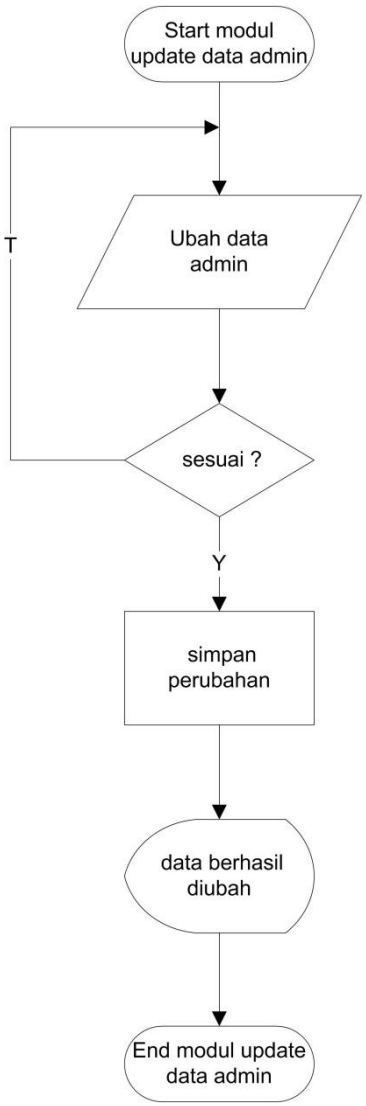
Pada gambar 4.54 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *input* data admin



Gambar 4.54 Logika program modul *input* data admin

31. Logika program modul *update* data admin

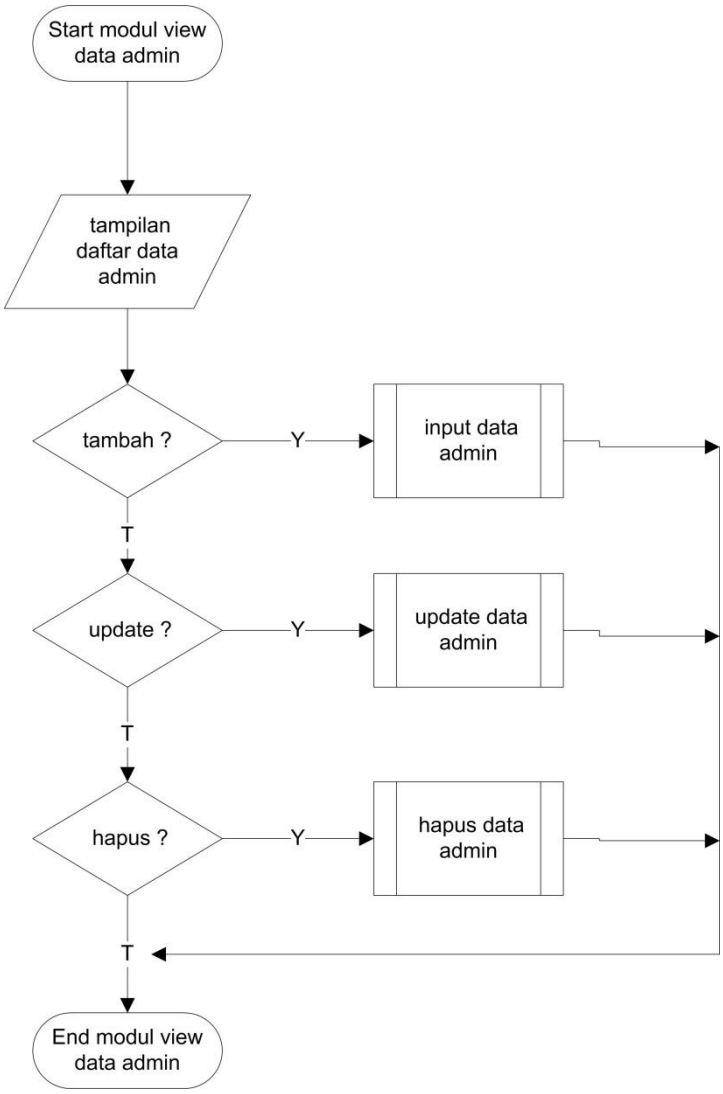
Pada gambar 4.55 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *update* data admin



Gambar 4.55 Logika program modul *update* data admin

32. Logika program modul *view* data admin

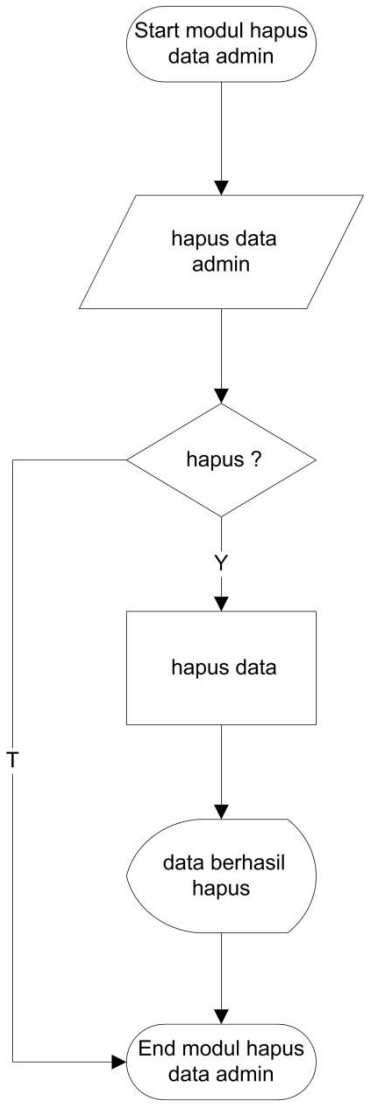
Pada gambar 4.56 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul *input* data admin



Gambar 4.56 Logika program modul *view* data admin

33. Logika program modul hapus data admin

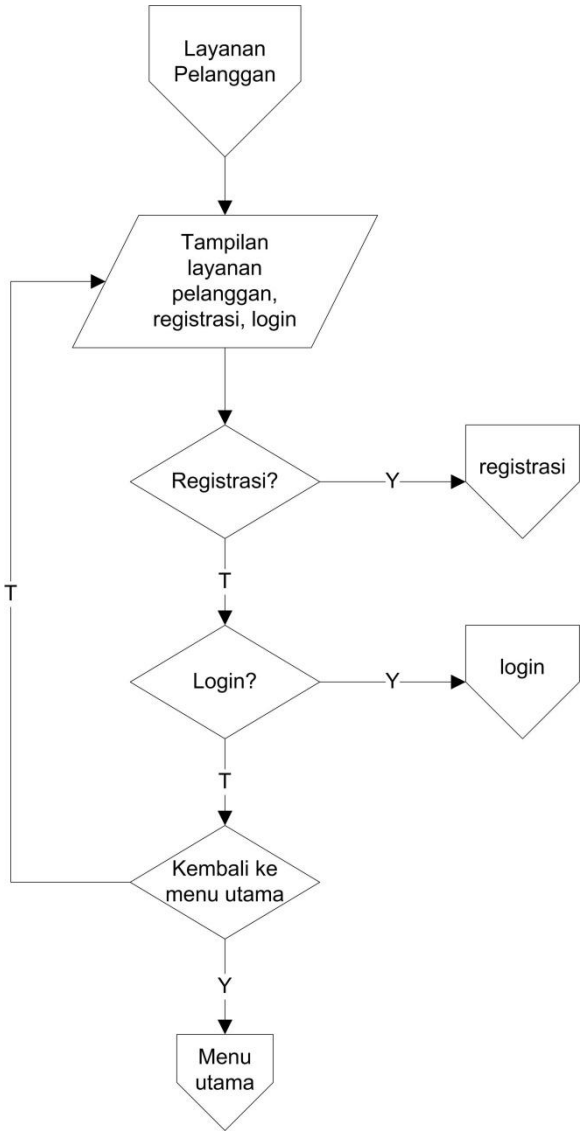
Pada gambar 4.57 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul hapus data admin



Gambar 4.57 Logika program modul hapus data admin

34. Logika program layanan pelanggan

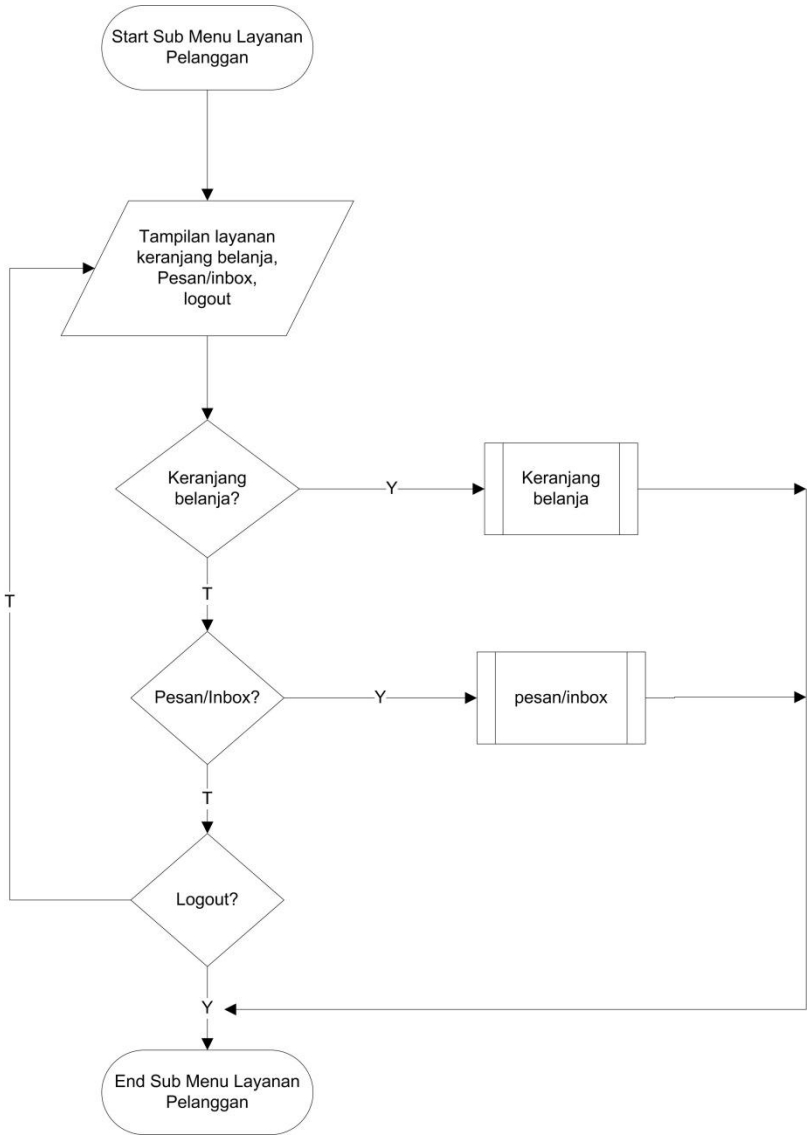
Pada gambar 4.58 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan diprogram pelayanan pelanggan



Gambar 4.58 Logika program layanan pelanggan

35. Logika program sub menu layanan pelanggan

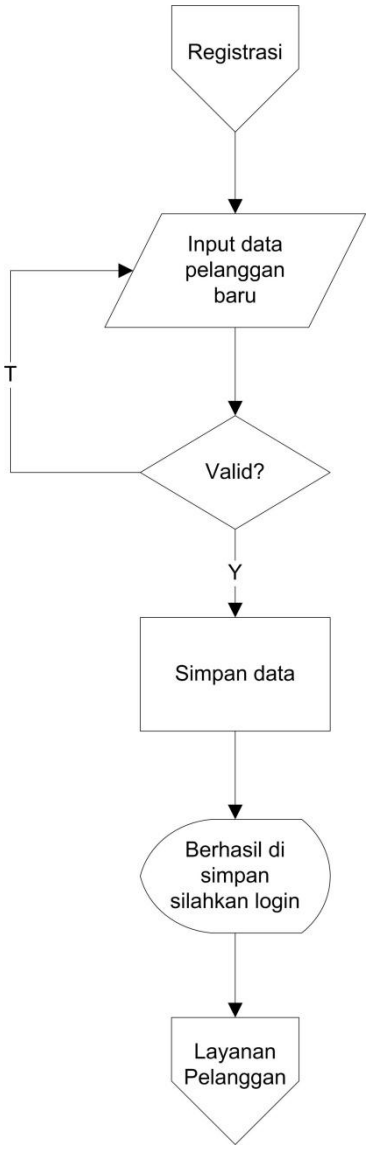
Pada gambar 4.59 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program sub menu pelayanan pelanggan



Gambar 4.59 Logika program sub menu layanan pelanggan

36. Logika program registrasi

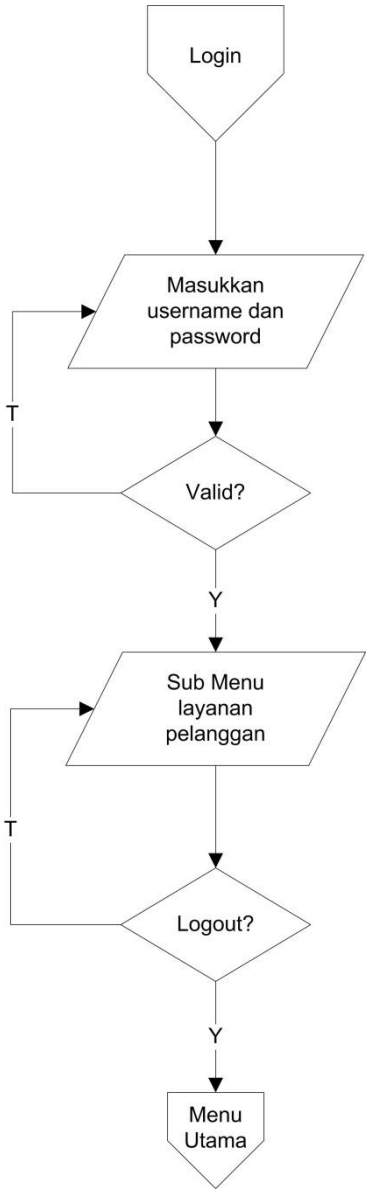
Pada gambar 4.60 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program registrasi



Gambar 4.60 Logika program registrasi

37. Logika program *login* pelanggan

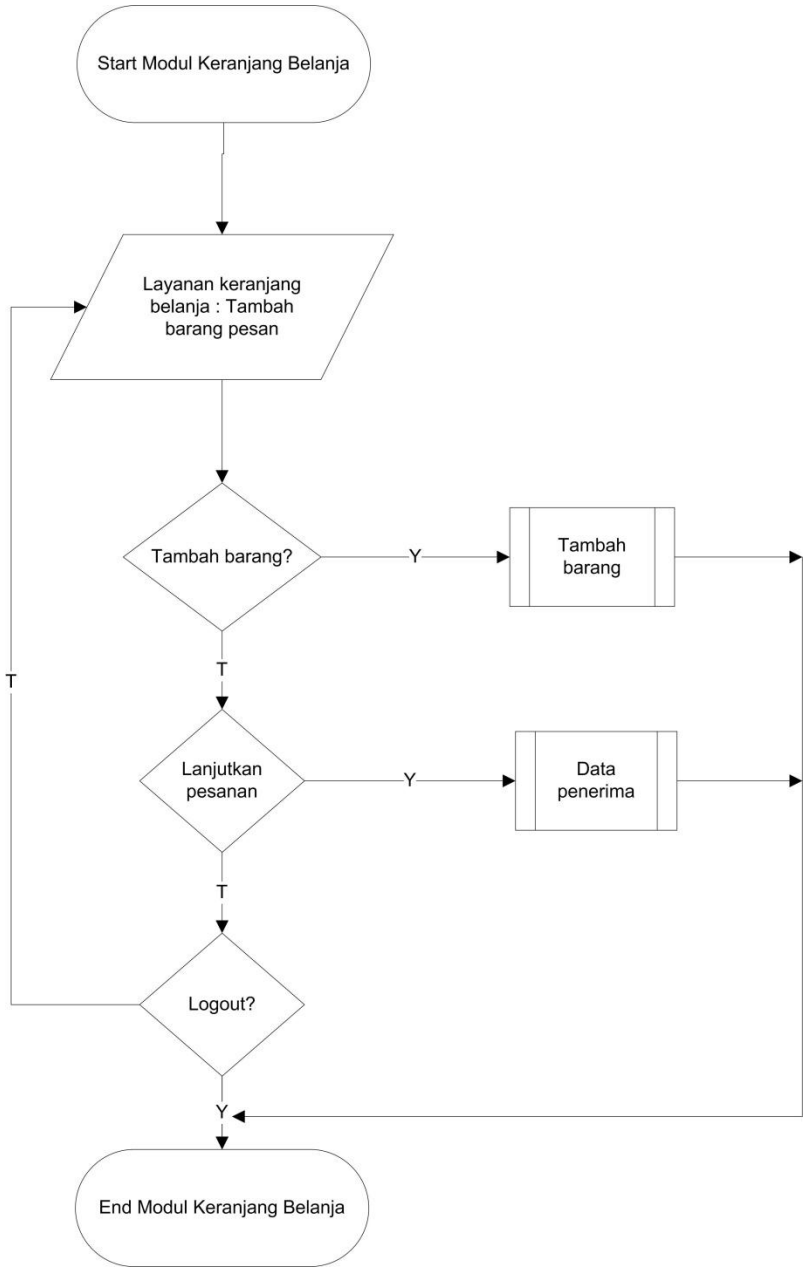
Pada gambar 4.61 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program *login* pelanggan



Gambar 4.61 Logika program *login* pelanggan

38. Logika program modul keranjang belanja

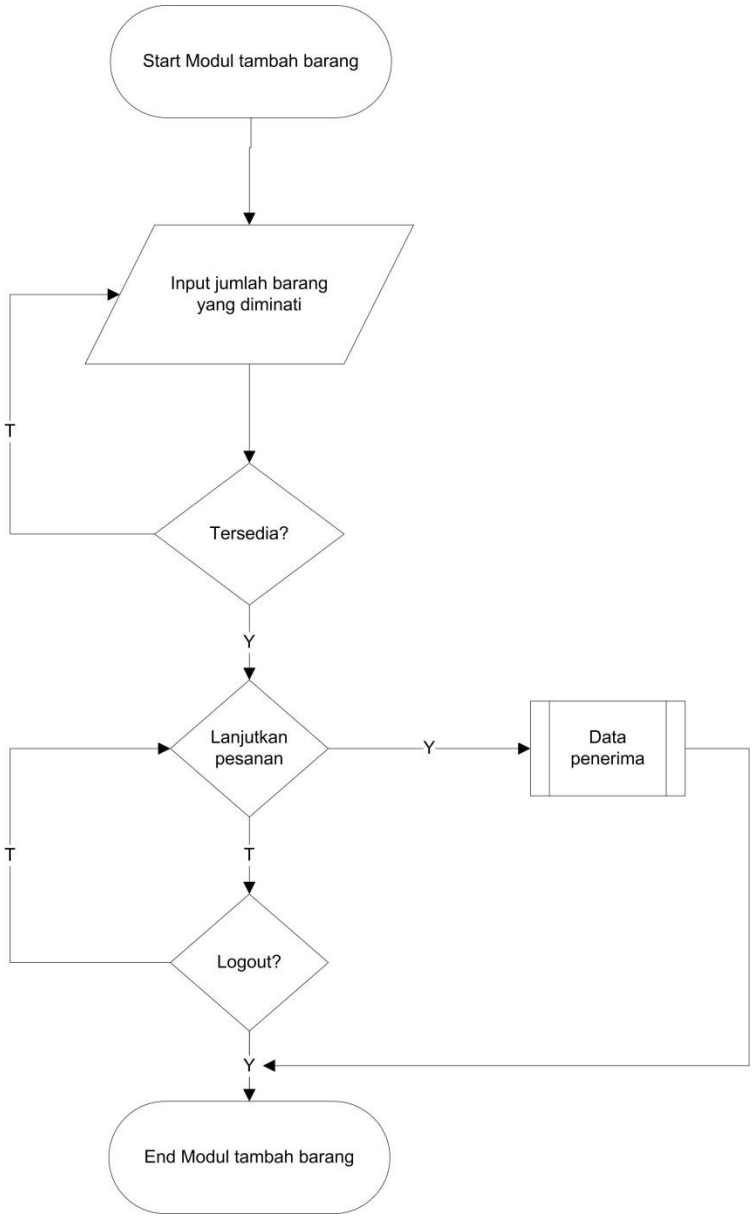
Pada gambar 4.62 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul keranjang belanja



Gambar 4.62 Logika program modul keranjang belanja

39. Logika program modul tambah barang

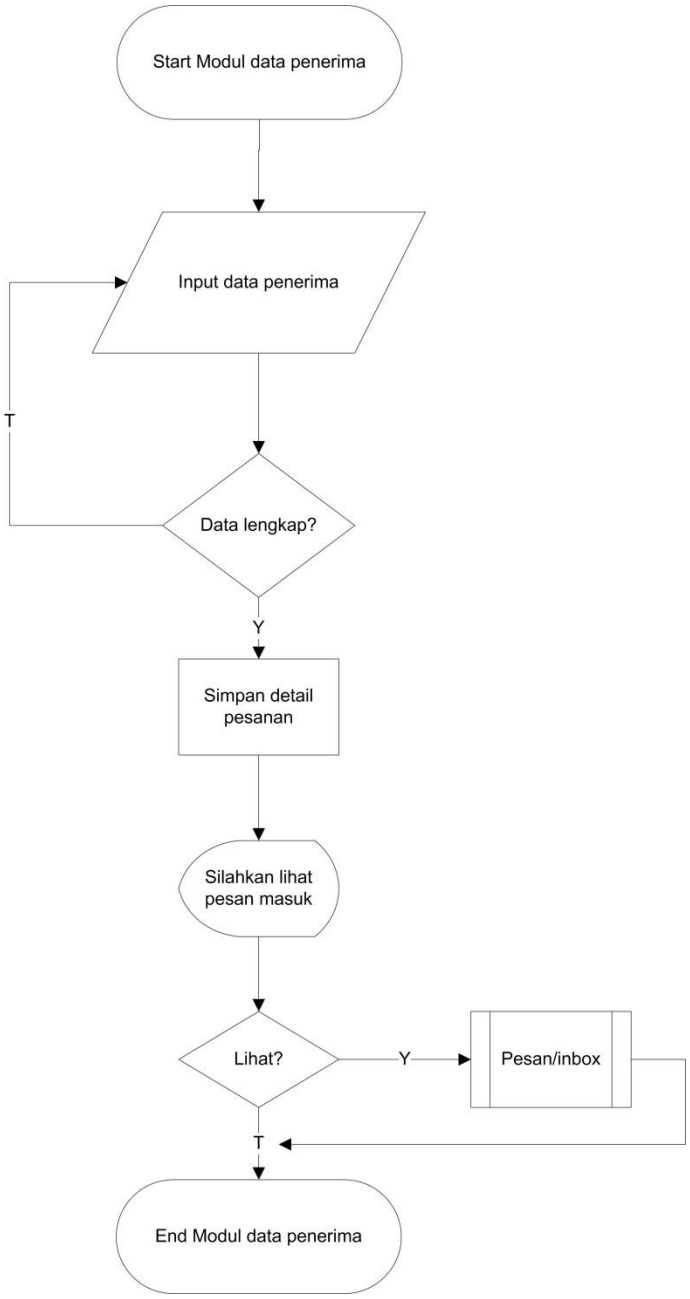
Pada gambar 4.63 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul tambah barang



Gambar 4.63 Logika program modul tambah barang

40. Logika program modul data penerima

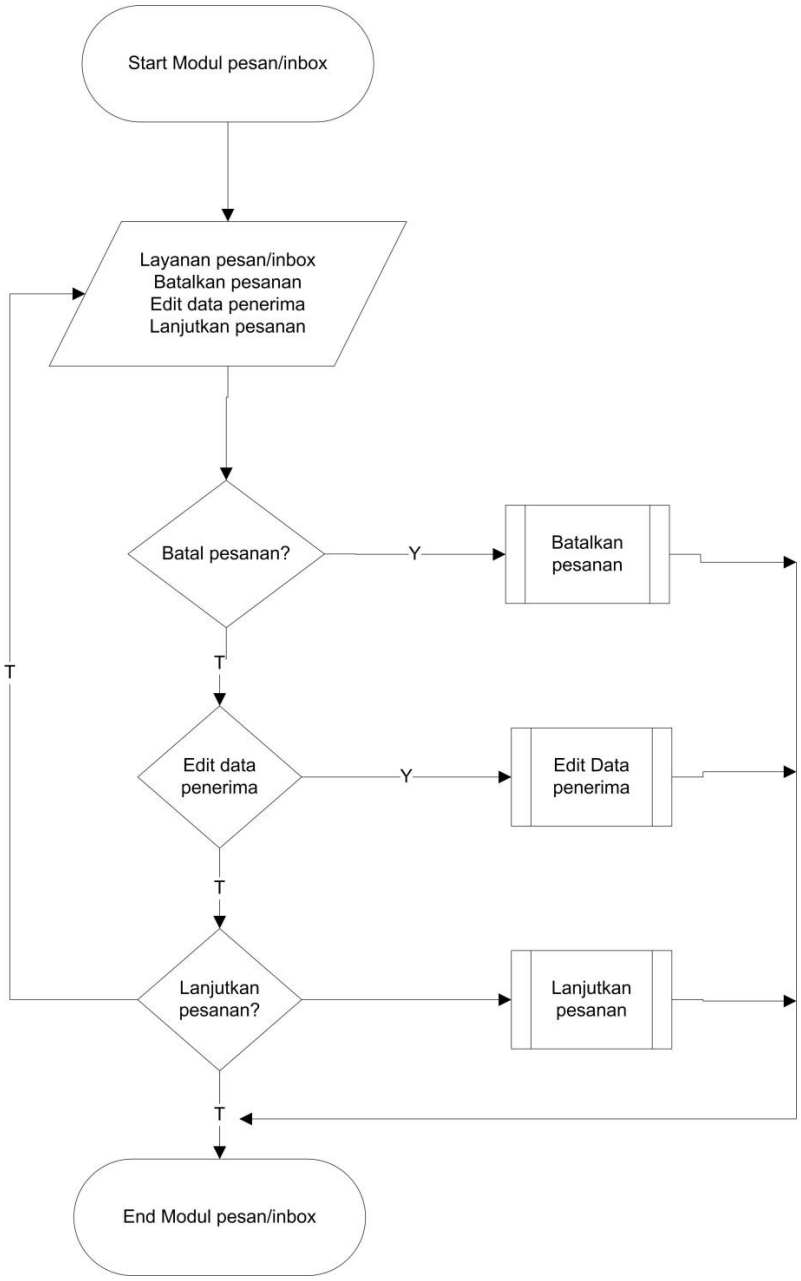
Pada gambar 4.64 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul data penerima



Gambar 4.64 Logika program modul data penerima

41. Logika program modul pesan/*inbox*

Pada gambar 4.65 menjelaskan langkah-lagkah yang ditampilkan di program modul pesan/*inbox*

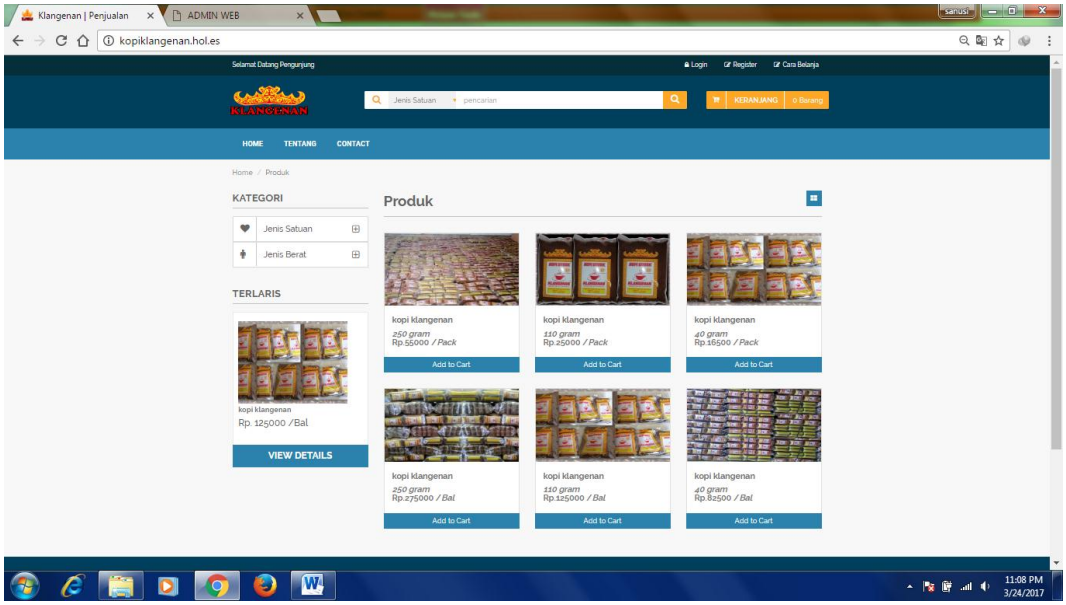


Gambar 4.65 Logika program modul pesan/*inbox*

4.5 Tampilan Hasil Program

a. Tampilan Halaman Depan *(User)*

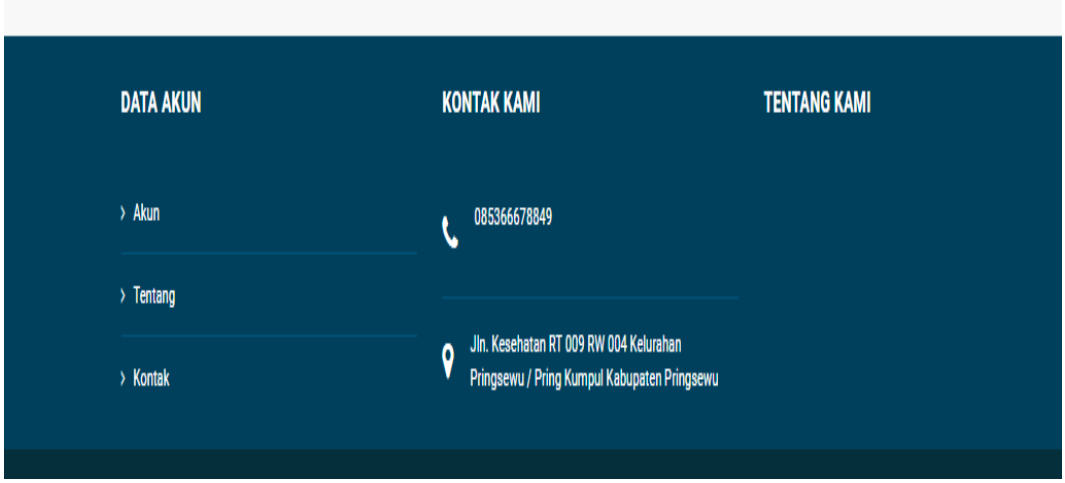
Tampilan ini disebut *home page* atau halaman depan. Karena halaman ini adalah tampilan pertama yang muncul ketika kita memasukkan *url* atau alamat Home Industri Citra Putra Utama.



Gambar 4.67 Tampilan Halaman Depan (*User*)

b. Tampilan Halaman Kontak

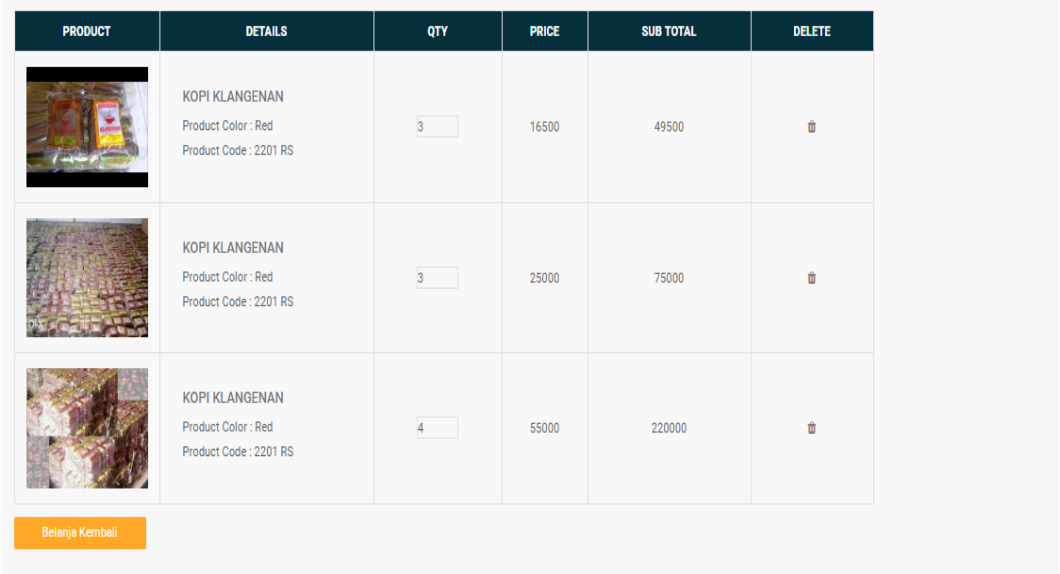
Tampilan ini berisikan informasi kontak admin yang dapat dihubungi oleh user.



Gambar 4.68 Tampilan Halaman Kontak

c. Tampilan Keranjang Belanja

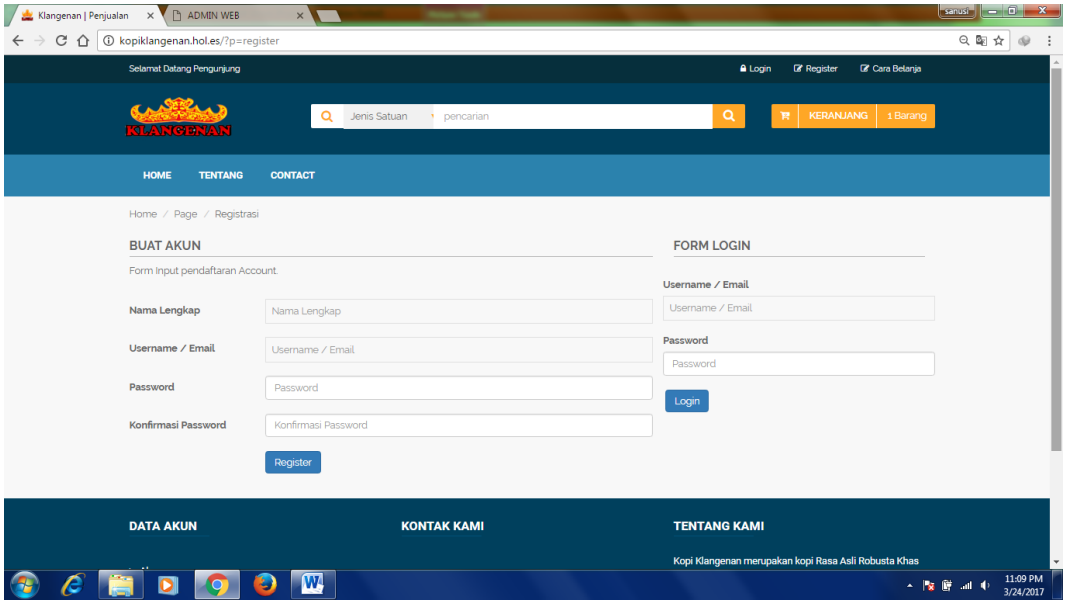
Tampilan keranjang belanja berisi produk yang akan dipesan oleh pelanggan.



Gambar 4.69 Tampilan Keranjang Belanja

d. Tampilan Halaman Login dan Daftar Pelanggan

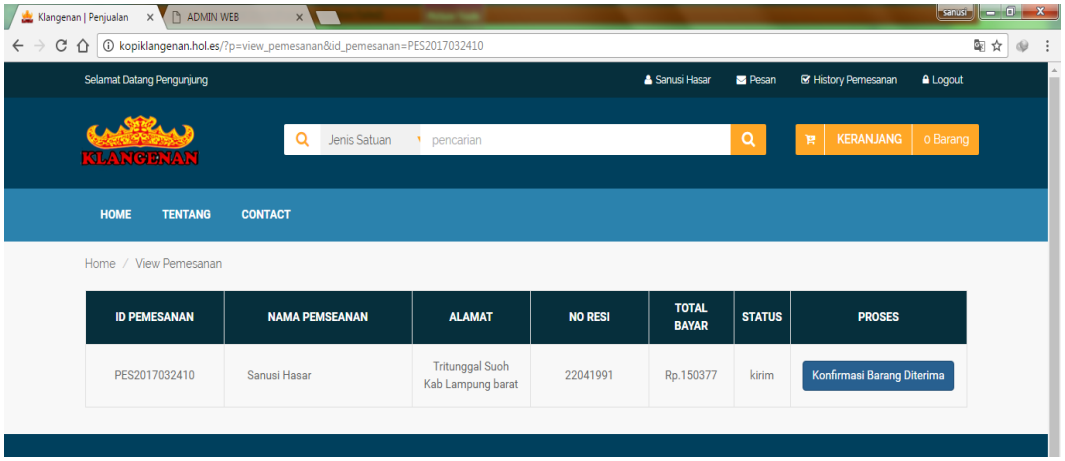
Tampilang ini berisi data tentang user yang sedang login atau daftar jadi pelanggan. Untuk melakukan pembayaran.



Gambar 4.70 Tampilan pendaftaran untuk pelanggan

e. Tampilan Halaman Data Pemesanan

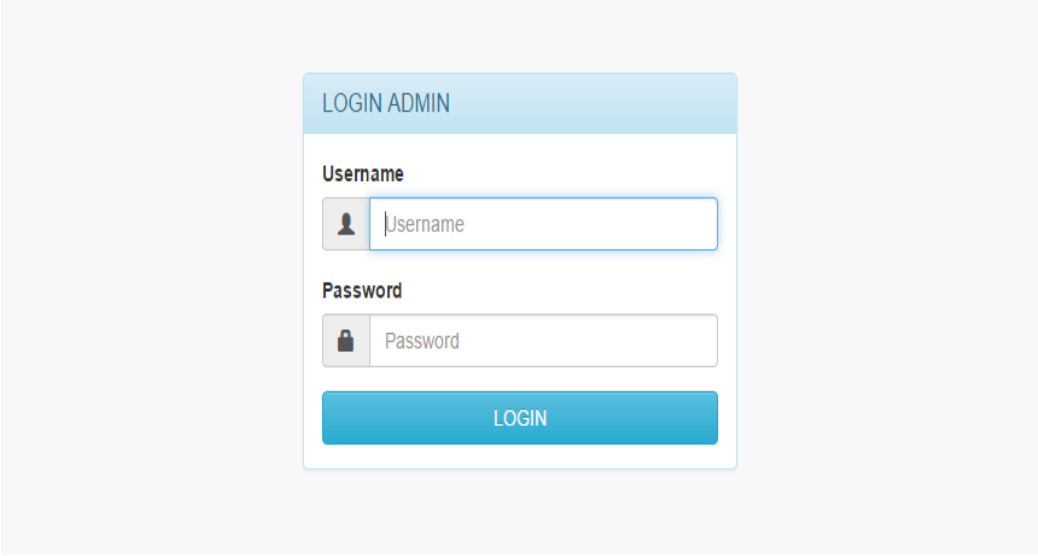
Pada halaman ini *user* atau pelanggan dapat melihat data pesanan yang dilakukan olehnya serta pelanggan dapat melihat status pemesan yang dilakukan tersebut, apakah statusnya pesan, bayar ataupun kirim.



Gambar 4.71 Tampilan Halaman Data Pemesanan

f. Halaman *Login Admin*

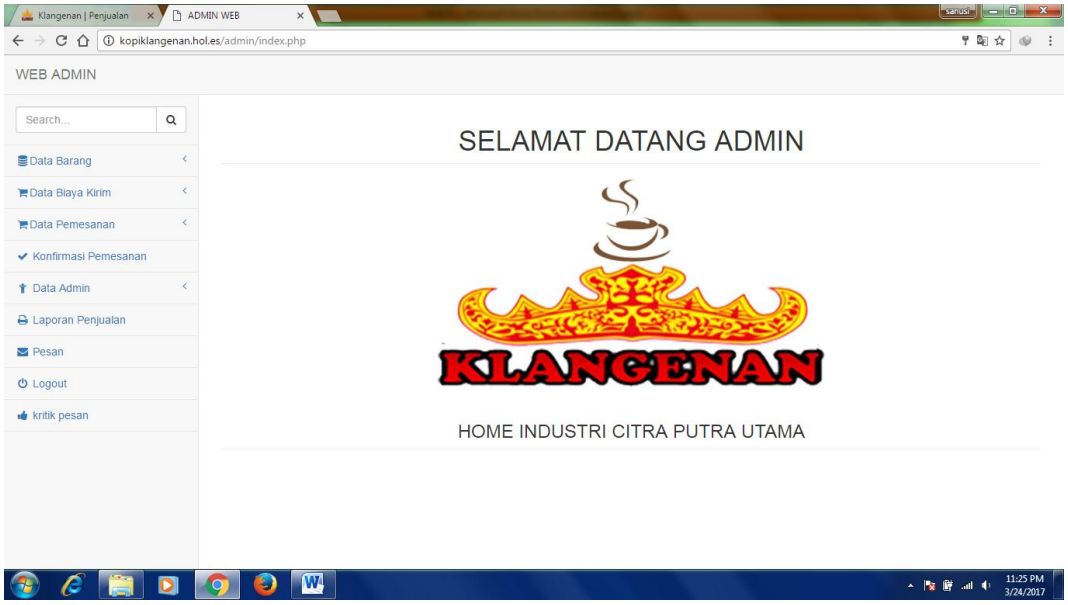
Pada halaman ini terdapat *form login* yang diperuntukan akses masuk bagi admin web untuk dapat melakukan input data dan melakukan konfirmasi pesanan pelanggan.



Gambar 4.72 Halaman *Login Admin*

g. Halaman Utama *Web Admin*

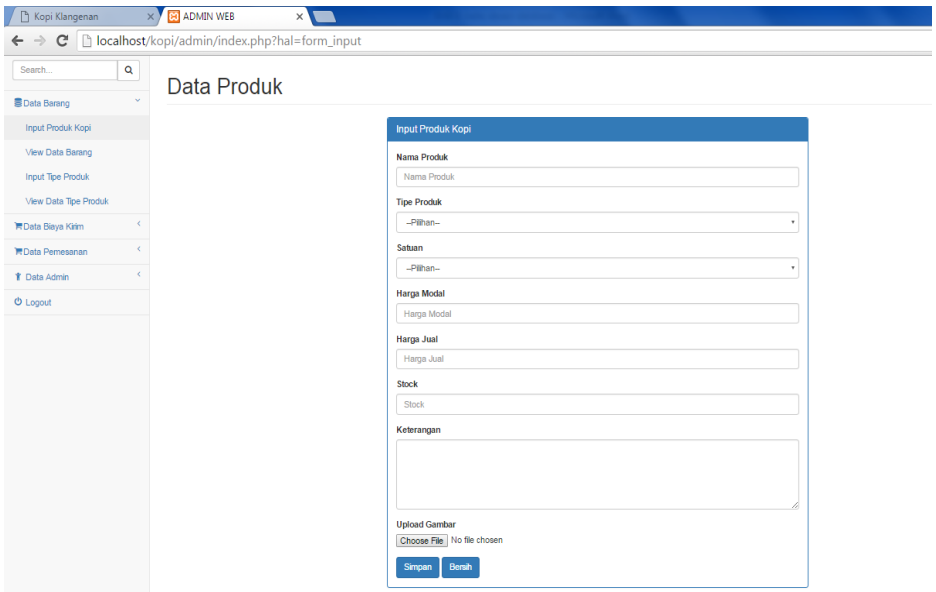
Merupakan halaman awal setelah *admin* melakukan login.



Gambar 4.73 Halaman Utama *Web Admin*

h. Halaman *Input* Data Barang

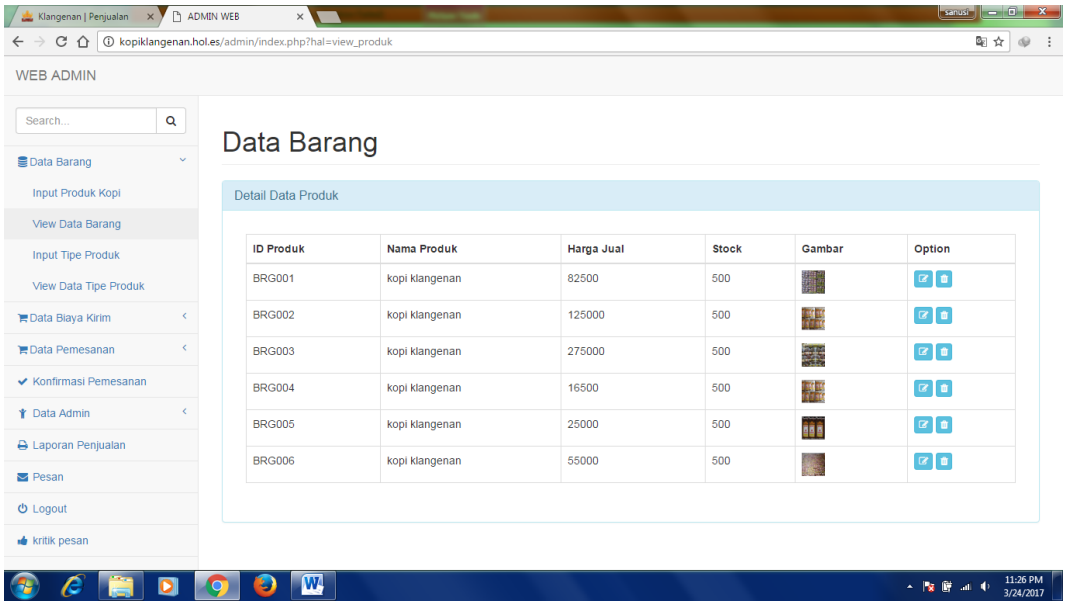
Halaman ini berisi *form* untuk memasukkan data barang oleh admin.



Gambar 4.74 Halaman *Input* Data Barang

i. Halaman *View* Data Barang

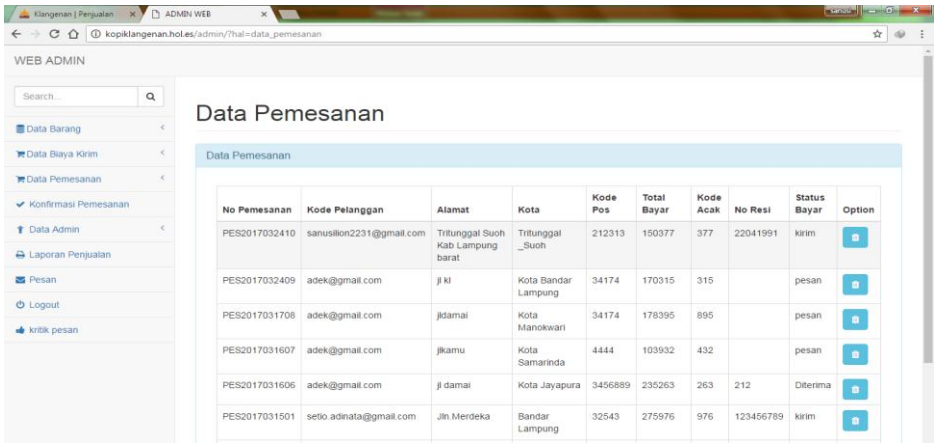
Pada halaman ini terdapat tampilan daftar barang yang di*input*kan oleh admin.



Gambar 4.75 Halaman *View* Dara Barang

j. Halaman Data Pemesanan

Halaman data pemesanan berfungsi menampilkan data pesanan yang dilakukan oleh pelanggan guna pengecekkan dan *moniting* oleh admin.



Gambar 4.76 Halaman Data Pesanan

4.6 Pembahasan

Pada sub bab pembahasan, dibagi menjadi 2 bagian bahasan, yaitu kelebihan dan kelemahan sistem yang diusulkan.

a. Kelebihan

Kelebihan dari perancangan sistem informasi *digital marketing and promotion* ini adalah sebagai berikut.

1. Mempermudah proses pengelolaan data pemesanan karena jika pembeli berada ditempat yang cukup jauh dari tempat penjualan, pembeli dapat langsung melakukan pemesanan tanpa harus datang langsung ketempat penjualan.
2. Memudahkan dalam pencarian data dan menyajikan informasi yang berkaitan dengan transaksi pemesanan, pengiriman, konfirmasi bayar dan stok barang karena sistem ini sudah menggunakan database sebagai media penyimpanan datanya.
3. Memudahkan admin dalam melakukan pemantauan transaksi pemesanan dan konfirmasi pembayaran, karena sistem sudah bisa meng*cover* semua kebutuhan tersebut secara *realtime*.
4. Dapat memperluas pasar hingga pada taraf global/International
5. Meningkatkan *Brand* perusahaan
6. Dapat memberikan layanan tanpa ada batasan waktu 1 x 24 jam Mampu memberikan pilihan serta kecepatan dalam pengiriman
7. Dapat memberikan informasi lebih cepat

b. Kelemahan

Berikut ini beberapa kelemahan perancangan sistem informasi *digital marketing and promotion* yaitu sebagai berikut.

1. Pada proses konfimasi bayar belum tersedianya proses pembayaran secara langsung karena pelanggan harus melakukan *upload* foto bukti transfer terlebih dahulu.
2. Kendala jaringan yang sewaktu-waktu bisa saja muncul, sehingga menghambat kinerja proses pada web ini.
3. Tingkat kepercayaan pelanggan yang kurang terhadap situs *E-Commerce*
4. Mahalnya biaya pembuatan/pembangunan sebuah sistem *E-Commerce*
5. Kurangnya perasaan dalam kegiatan jual beli
6. Perlunya keahlian komputer Tanpa menguasai keahlian komputer, mustahil konsumen dapat berpartisipasi dalam *E-Commerce*. Pengetahuan dasar komputer diperlukan, antara lain pengetahuan mengenai internet dan *web*.
7. Berkurangnya interaksi antar manusia Karena masyarakat lebih sering berinteraksi secara elektronik, dimungkinkan terjadi berkurangnya kemampuan sosial dan personal manusia untuk bersosialisasi dengan orang lain secara langsung.