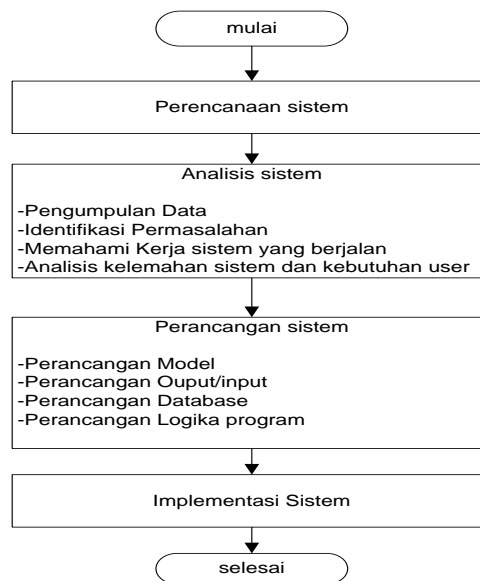


BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Di dalam penulisan skripsi ini menggunakan metodologi analisis dan desain sistem terstruktur SSAD (*Structured Systems Analysis and Design*) untuk digunakan pada pengembangan sistem yang terdiri



3.1 Metode Pengumpulan data

Metode-metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mempelajari dan mengamati secara langsung sistem pengolahan data pada hupperts clothing dalam sistem penjualan dan promo yang berjalan

2. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan dengan mengutip dan membuat catatan yang bersumber pada bahan-bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian ini.

3. Wawancara

Wawancara yaitu melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang terlibat dengan masalah yang diteliti yaitu pada kasir dan bagian produksi.

3.2 Kebijakan dan Perencanaan Sistem

Adapun perencanaan sistem yang akan dibuat meliputi :

- a. Perancangan perbaikan dalam proses pengolahan data, meliputi proses pemesanan dan penjualan.
- b. Perencanaan perbaikan dalam proses pencetakan laporan data penjualan, dan promo pada Hupperts Clothing.

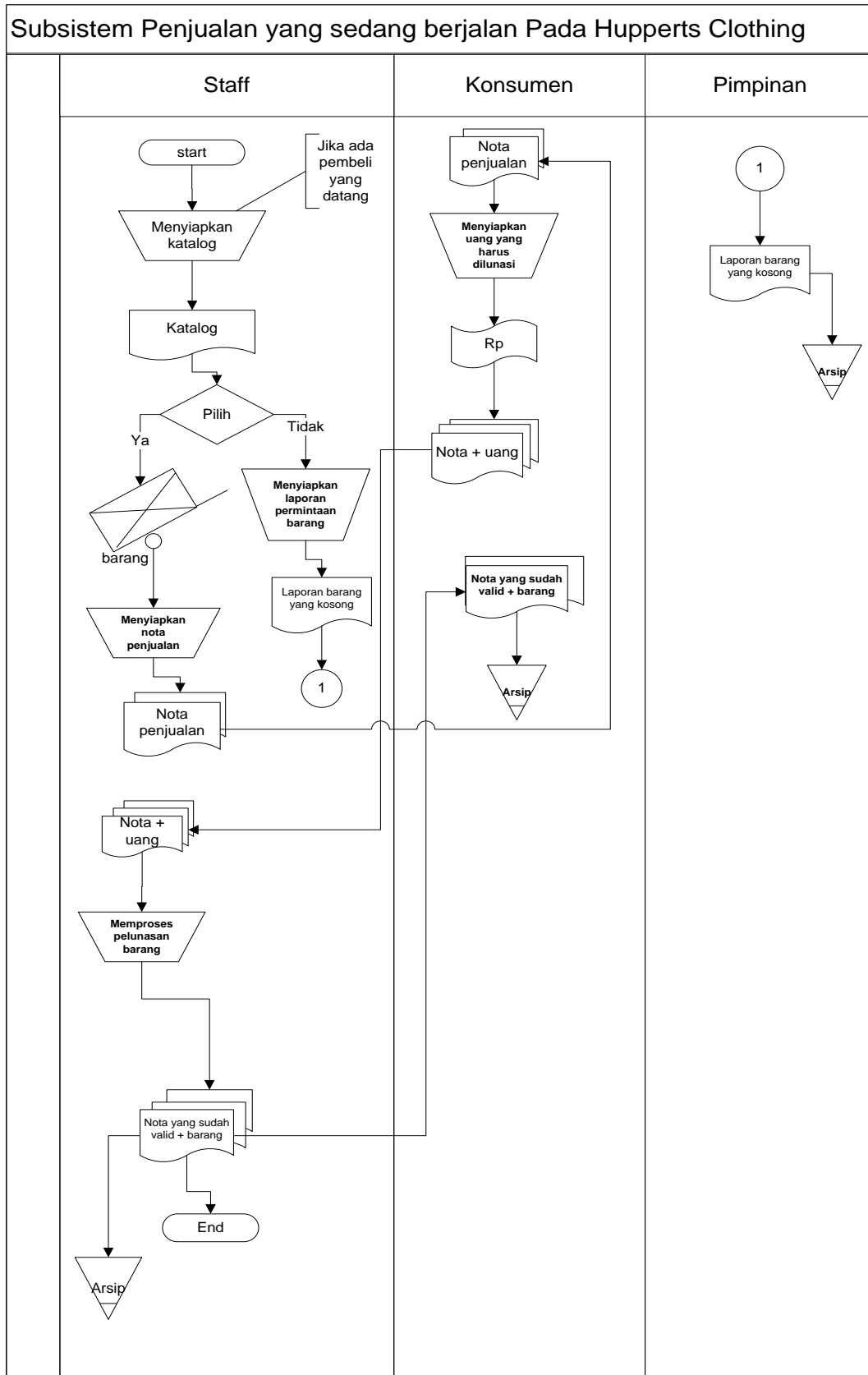
3.3 Analisis Sistem

Analisis sistem ini menggunakan alat yaitu bagan alir dokumen dengan tujuan menganalisis kelemahan-kelemahan pada sistem yang sedang berjalan. Pada tahap ini akan digambarkan secara rinci alur kerja sistem informasi proses penyampaian informasi yang dilakukan pada Hupperts clothing adalah dengan menyebarkan brosur ke sebagian tempat yang strategis, selain itu juga dengan menghubungi langsung sang penjual. Adapun prosedur pemesanan dan penyampaian informasi yang sedang berjalan yaitu:

3.3.1 Penjelasan sistem berjalan

Adapun alur dari sub sistem yang sedang berjalan dalam pemesanan barang dan penyampaian informasi yaitu :

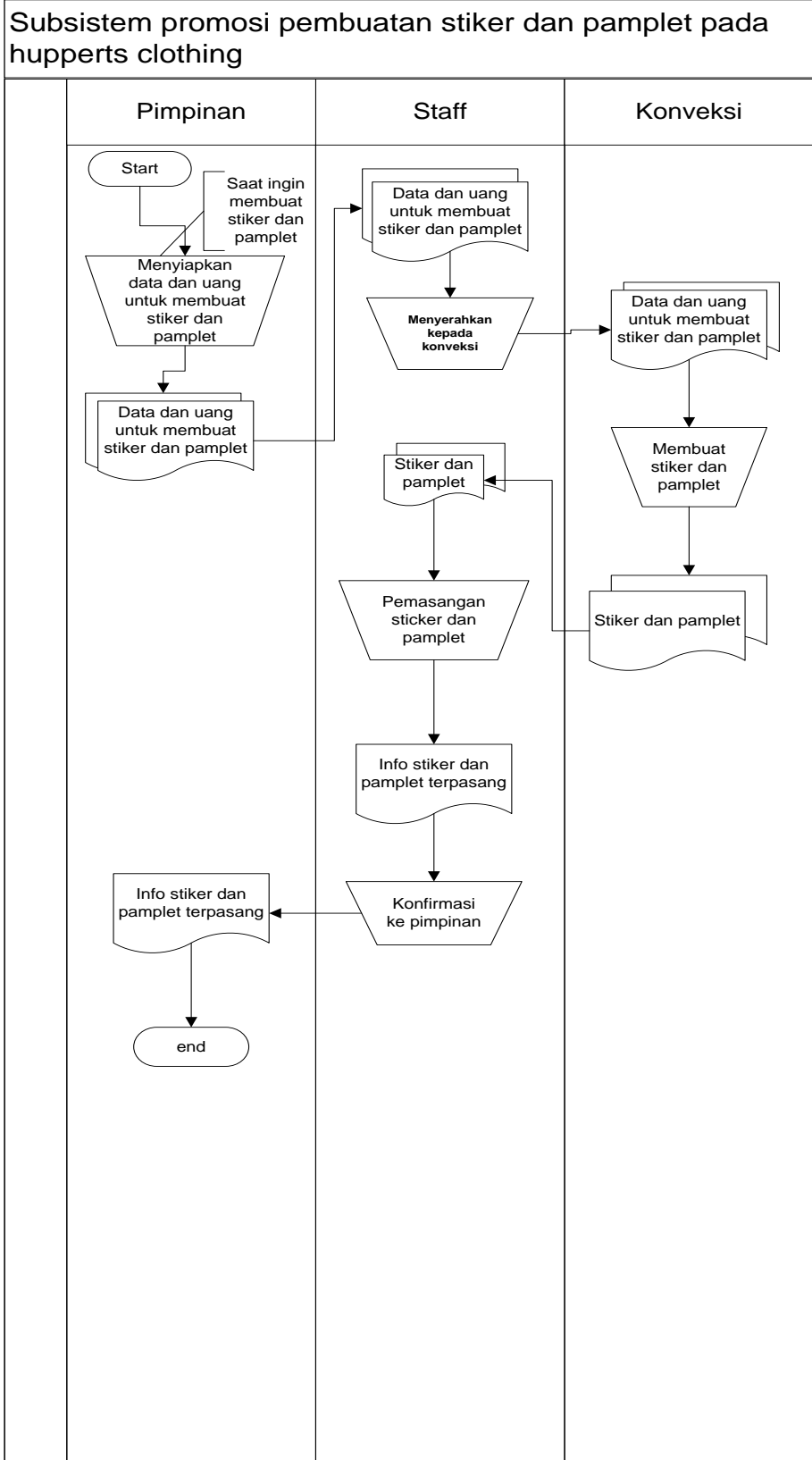
- Jika ada pembeli yang datang , maka penjual akan menyediakan katalog barang
- Lalu pembeli memilih barang yang ada pada katalog , jika barang yang dipilih pembeli stock nya tersedia ,kemudian staff akan memproses barang yang akan di beli dan menyiapkan nota penjualan
- Setelah menerima nota penjualan yang sudah di proses oleh staff kemudian diberikan kepada pembeli,lalu pembeli/konsumen akan menyiapkan biaya untuk pelunasan barang yang terpilih atau yang dibeli
- jika barang yang dipilih stock nya tidak tersedia maka staff menyiapkan laporan bahwa stock barang yang kosong kepada pimpinan
- pimpinan akan mengarsipkan laporan barang yang kosong dari staff



Gambar 3.1 Bagan alir dokumen sistem penjualan yang berjalan pada Hupperts Clothing

Adapun alur dari sub sistem yang sedang berjalan dalam Promosi pemasangan spanduk dan plang yaitu :

- Jika pemilik ingin membuat sticker dan pamplet untuk promosi
- Pemilik menyiapkan data dan uang untuk membuat sticker dan pamplet , setelah itu data dan uang di berikan ke staff untuk membuat sticker dan pamplet
- Lalu staff memberikan uang + design pamplet dan sticker kepada pihak konveksi
- Kemudian pihak konveksi memproses pembuatan sticker dan pamplet yang dipesan
- Setelah sticker dan pamplet selesai selesai dibuat , maka pihak konveksi akan memberikan kepada staff , dan bagian staff pemasangan akan memasang sticker + pamplet
- Sesudah sticker dan pamphlet sudah terpasang , maka staff akan mengkonfirmasi ke pimpinan.



Gambar 3.2 Diagram Dokumen bagan alir sistem promosi yang berjalan pada Hupperts Clothing.

3.3.2 Kelemahan Sistem yang Berjalan

Adapun kelemahan sistem informasi pada penjualan dan penyampaian informasi pada Hupperts Clothing dalam sistem yang berjalan yaitu:

1. Pembeli yang lokasi nya jauh dari toko akan kesulitan untuk mendapatkan informasi , karena harus datang ke toko agar dapat melihat barang yang tersedia
2. Belum memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah cukup jauh sehingga menyulitkan proses penyebaran informasi.
3. Proses penjualan yang hanya dilakukan dengan datang langsung dan bertemu ditoko, sehingga kurang tepat dan cepat bagi pembeli yang kadang memiliki kesibukan yang beraneka ragam.
4. Sedikitnya para pembeli yang berasal dari luar lingkungan sekitar, sehingga menyulitkan usaha tersebut untuk cepat berkembang.

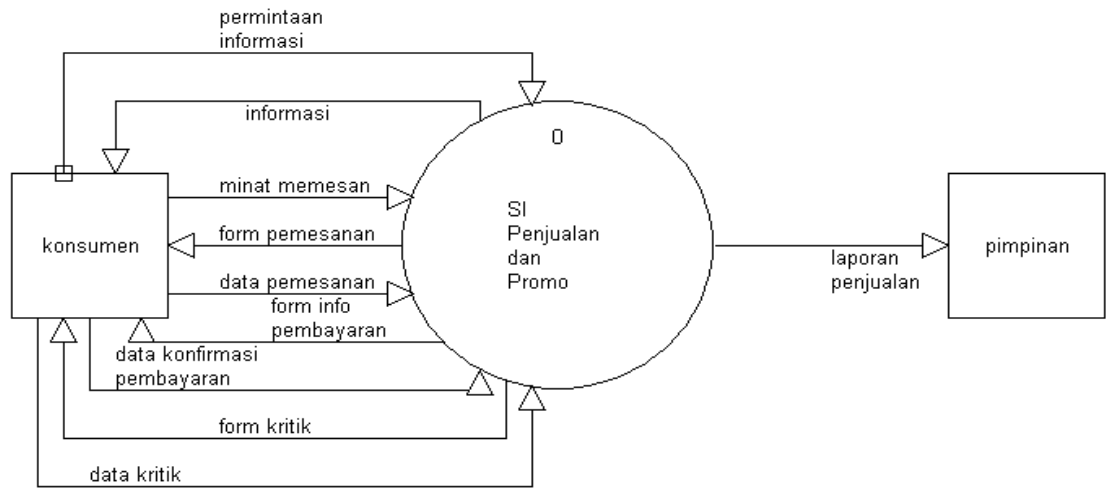
3.4 Desain Sistem yang Diusulkan

Analisis sistem yang baru dilakukan sebagai perbandingan dengan sistem yang sedang berjalan, sehingga dapat diketahui sejauh mana tingkat ketepatan sistem yang baru dengan yang sedang berjalan, karena sangat diharapkan sistem yang baru memiliki kelebihan sehingga dapat membantu sistem yang berjalan. Alternatif sistem yang baru yaitu dengan merancang sistem informasi website Hupperts clothing yang diharapkan dapat membantu dalam cara pemesanan Barang dan penyampaian informasi yang dibutuhkan, melalui internet yang dapat diakses di manapun. Yang dirancang untuk memberikan informasi tentang Hupperts clothing kepada masyarakat luas.

Adapun manfaat dari sistem baru dengan teknologi website ini adalah:

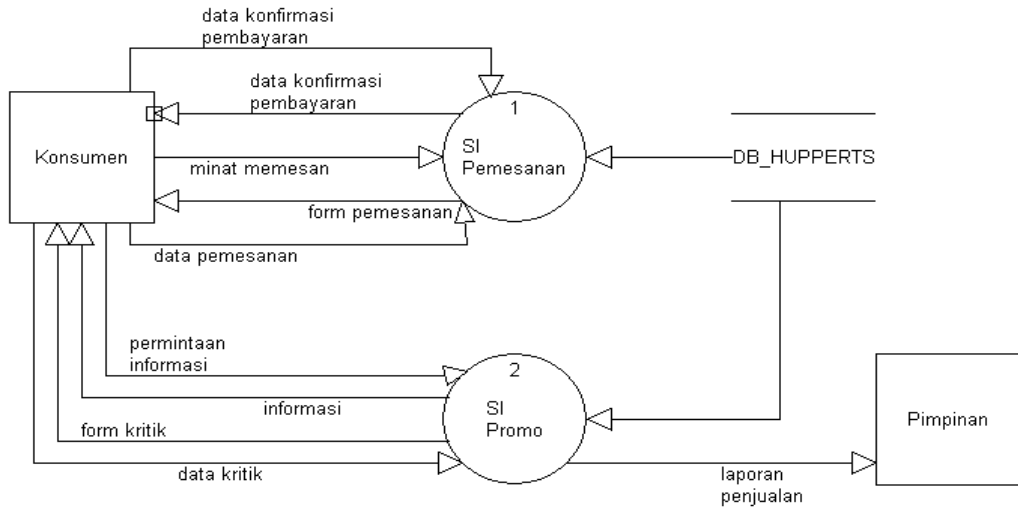
1. Sebagai media penyampain informasi yang tepat dalam mengikuti perkembangan teknologi saat ini.
2. Adanya berbagai layanan khususnya layanan Pembelian barang secara online yang berfungsi untuk memberikan peluang/kesempatan yang ada bagi pengunjung yang ingin memesan barang Hupperts Clothing

a. Konteks Diagram



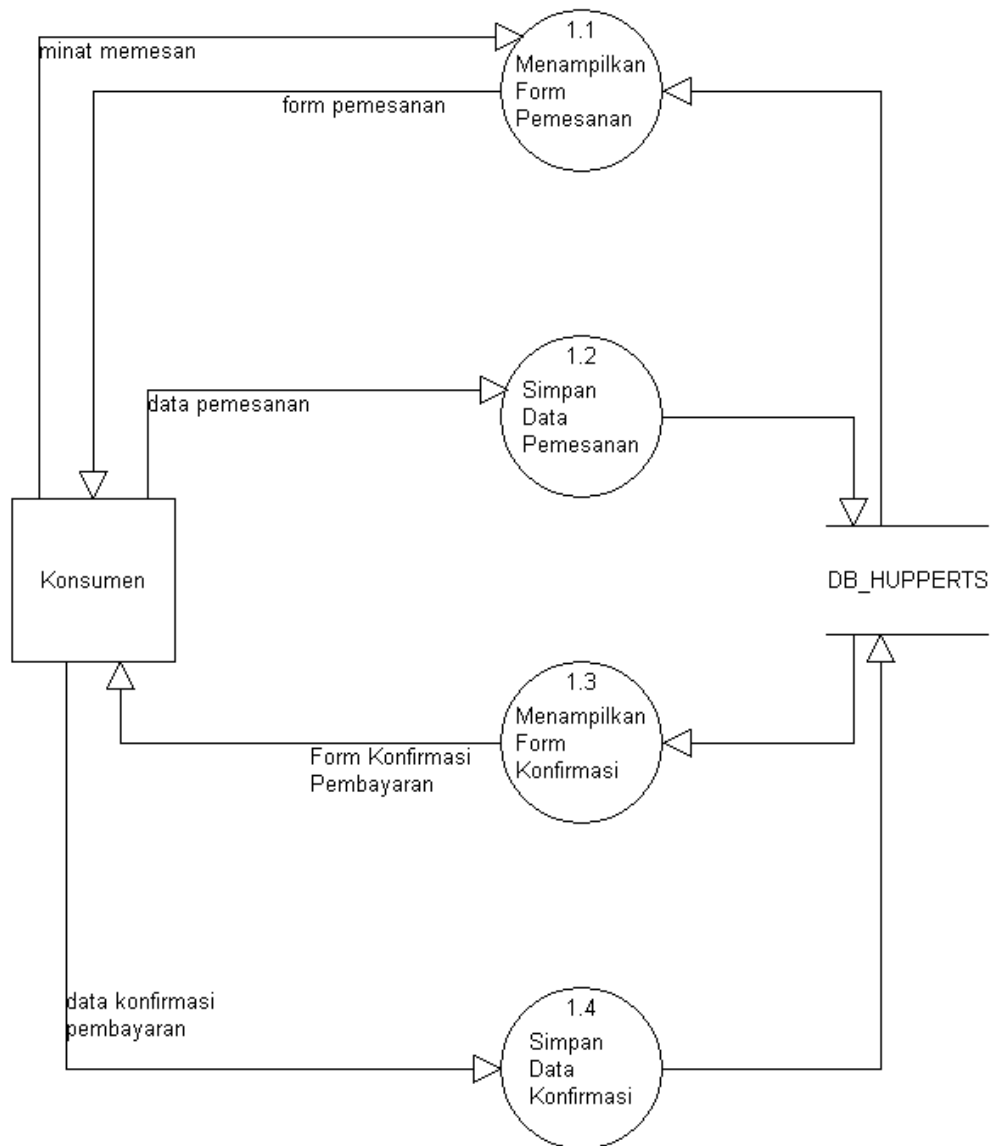
Gambar 3.3 Konteks Diagram Sistem Informasi layanan penjualan dan promo Hupperts clothing

b. DFD level 0



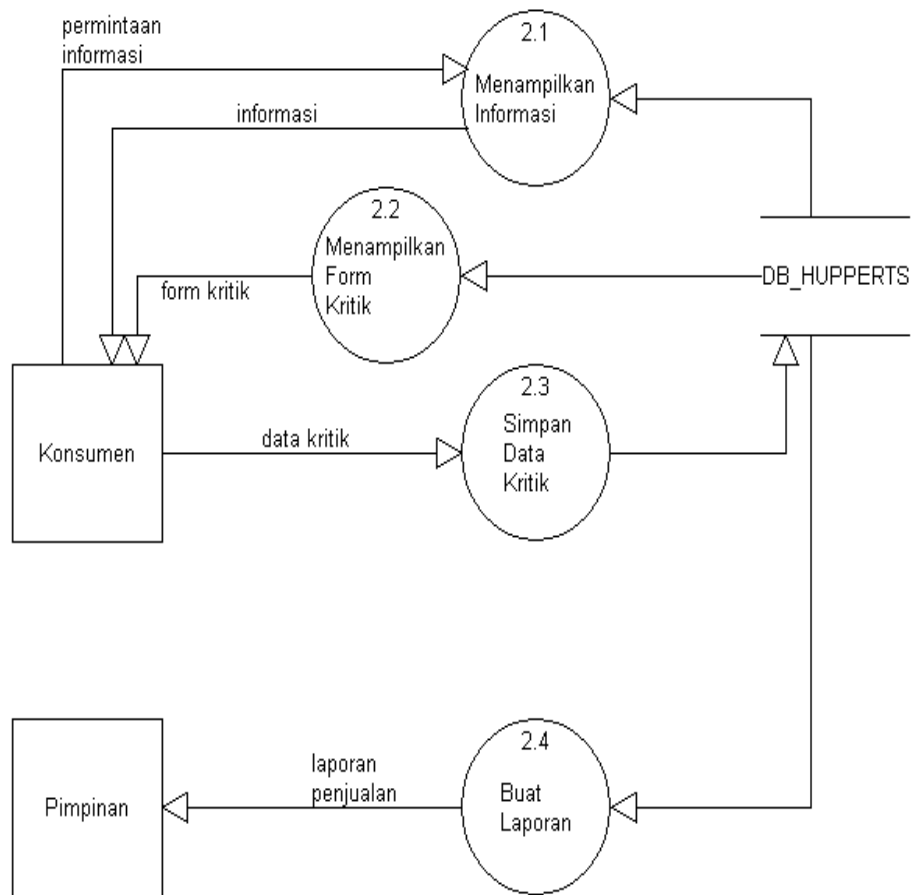
Gambar 3.4 DFD Level 0 Sistem Informasi layanan penjualan Hupperts clothing

c. Level 1 proses 1



Gambar 3.5 DFD Level 1 proses 1 Sistem Informasi penjualan Hupperts clothing

d. Level 1 proses 2



Gambar 3.6 DFD Level 1 proses 2 Sistem Informasi penjualan Hupperts Clothing

3.4.1 Rancangan Keluaran(*output*)

Berikut ini merupakan rancangan keluaran (*output*) yang diusulkan untuk keperluan sistem informasi program Hupperts clothing. Rancangan keluaran (*output*) tersebut antara lain

3.4.1.1 Rancangan Output Login

Rancangan output login akan ditampilkan dalam menu index sesuai dengan input login yang diproses oleh user. Kolom-kolom yang ditampilkan sesuai dengan kolom-kolom yang diisi pada proses sebelumnya, seperti terlihat pada gambar di bawah ini :

<h1><i>Hupperts</i></h1> <p><i>Clothing</i></p>		
Login		
Id_user	Nama User	Password

gambar 3.7 Rancangan Output Login

3.4.1.2 Rancangan Output Registrasi

Rancangan output daftar login akan ditampilkan sesuai dengan kolom yang ada yang telah diisi oleh user. seperti terlihat pada gambar di bawah ini :

<h1><i>Hupperts</i></h1> <p><i>Clothing</i></p>												
Registrasi												
Nama	User name	Email	Password	Alamat	Kota	Provinsi	Kode pos	Negara	Jenis kelamin	Pekerjaan	Telepon	Tanggal lahir

Gambar 3.8 Rancangan Output Registrasi

3.4.1.3 Rancangan Output Produk

Rancangan output Produk juga akan ditampilkan sesuai dengan produk tertentu pada inputan produk yang diproses administrator. Kolom-kolom yang diisi pada proses sebelumnya seperti pada gambar di bawah ini :

<i>Hupperts</i>					
<i>Clothing</i>					
Produk					
Id produk	Nama produk	Deskripsi	Harga	Size	Jumlah

Gambar 3.9 Rancangan Output Produk

3.4.1.4 Rancangan output laporan harian

Rancangan output laporan harian dapat diakses oleh admin setelah login yang berada di form index, data yang ditampilkan sesuai dengan inputan penjualan perhari. Kolom-kolom yang diisi pada proses sebelumnya seperti pada gambar dibawah ini :

<h1><i>Hupperts</i></h1> <p><i>Clothing</i></p> <p>Laporan penjualan</p>				
Nomor	Nama member	Tgl order	Status	Subtotal
Bandar lampung : / /				

Gambar 3.10 Rancangan Output laporan harian

3.4.1.5 Rancangan Output laporan bulanan

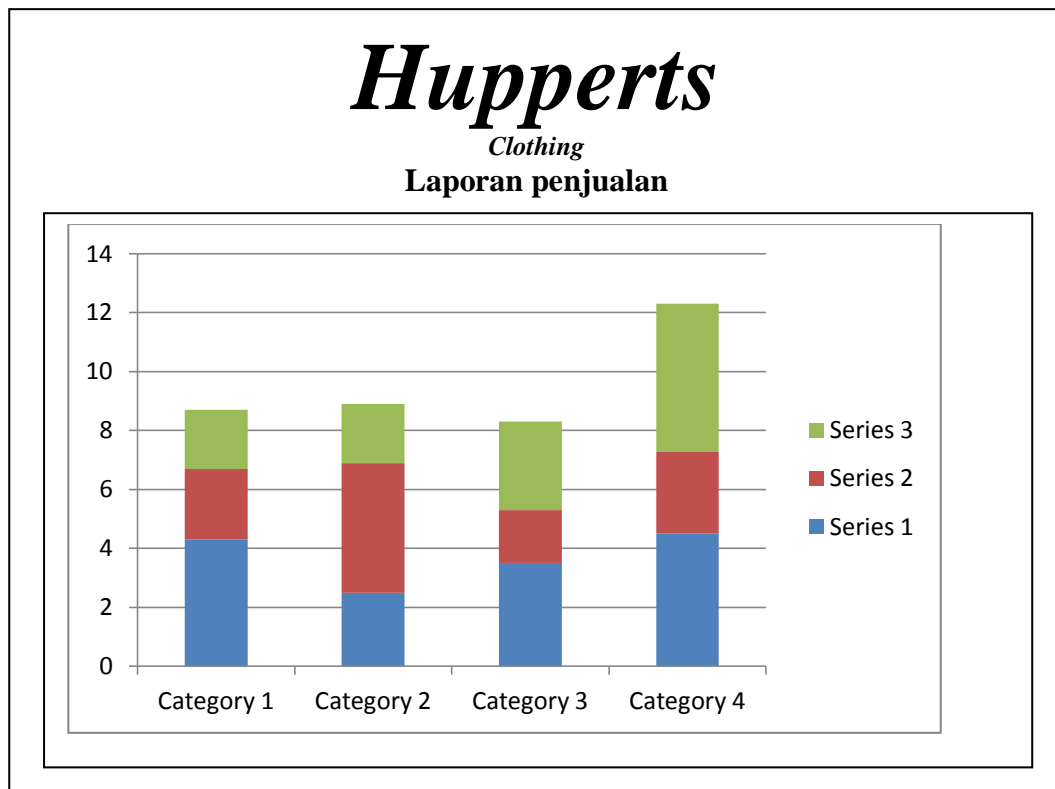
Rancangan output laporan bulanan dapat diakses oleh admin setelah login yang berada di form index, data yang ditampilkan sesuai dengan inputan penjualan perhari. Kolom-kolom yang diisi pada proses sebelumnya seperti pada gambar dibawah ini

<i>Hupperts</i>				
<i>clothing</i>				
Laporan penjualan				
Nomor	Nama member	Tgl order	Status	Subtotal
Bandar lampung : / / s/d / /				

Gambar 3.11 Rancangan Output laporan bulanan

3.4.1.6 Rancangan grafik laporan penjualan

Rancangan output grafik penjualan dapat diakses oleh admin setelah login yang berada di form index, data yang ditampilkan sesuai dengan inputan penjualan perhari maupun perbulan berdasarkan laporan yang diinginkan. Kolom-kolom yang diisi pada proses sebelumnya seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.12 Rancangan Output grafik laporan

3.4.1.7 Rancangan Output Pembelian

Rancangan output Pembelian online bisa diakses user setelah melakukan login yang berada di form index, juga akan ditampilkan sesuai dengan inputan pemesanan yang diproses pembeli atau user .yang diharapkan untuk melihat isi catatan yang berada didalam form pemesanan. Kolom-kolom yang diisi pada proses sebelumnya seperti pada gambar di bawah ini :

<i>Hupperts</i>									
Clothing									
Pembelian									
Id member	Nama	Email	Alamat	Kota	Telpon	Nama produk	Size	Jumlah	Total

Gambar 3.13 Rancangan Output Pembelian

3.4.1.8 Rancangan Masukan (*Input*) Menu Utama

Rancangan input merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan bagaimana mengatur masukan agar menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat. Rancangan input merupakan rancangan masukan dari aplikasi yang akan dibuat. Pada rancangan input menu utama yang diusulkanyang dihasilkan dan terdapat option login, dan setelah user login maka user dapat memesan barang. Tampilan rancangan menu Home adalah :

The wireframe shows a web page layout for 'Hupperts'. At the top center is the brand name 'Hupperts' in a stylized font. To the right of the brand name are the links 'Sign in' and 'Login'. Below this is a horizontal navigation bar containing the text 'Home| product| gallery | about us | how to shoping | coment' and a search box with the label 'cari'. The main content area is divided into three vertical sections on the left and a large central area. The first section is titled 'ANOTHER' and lists 'Facebook', 'Twitter', 'Instagram', and 'Google+'. The second section is titled 'PAYMENT' and lists 'BCA', 'MANDIRI', and 'Paypal'. The third section is titled 'SHIPPING' and lists 'JNE', 'Feedex', and 'TIKI'. The central area is a large empty box labeled 'Picture'.

Gambar 3.14 Rancangan Input Menu Utama

3.4.1.9 Rancangan Login

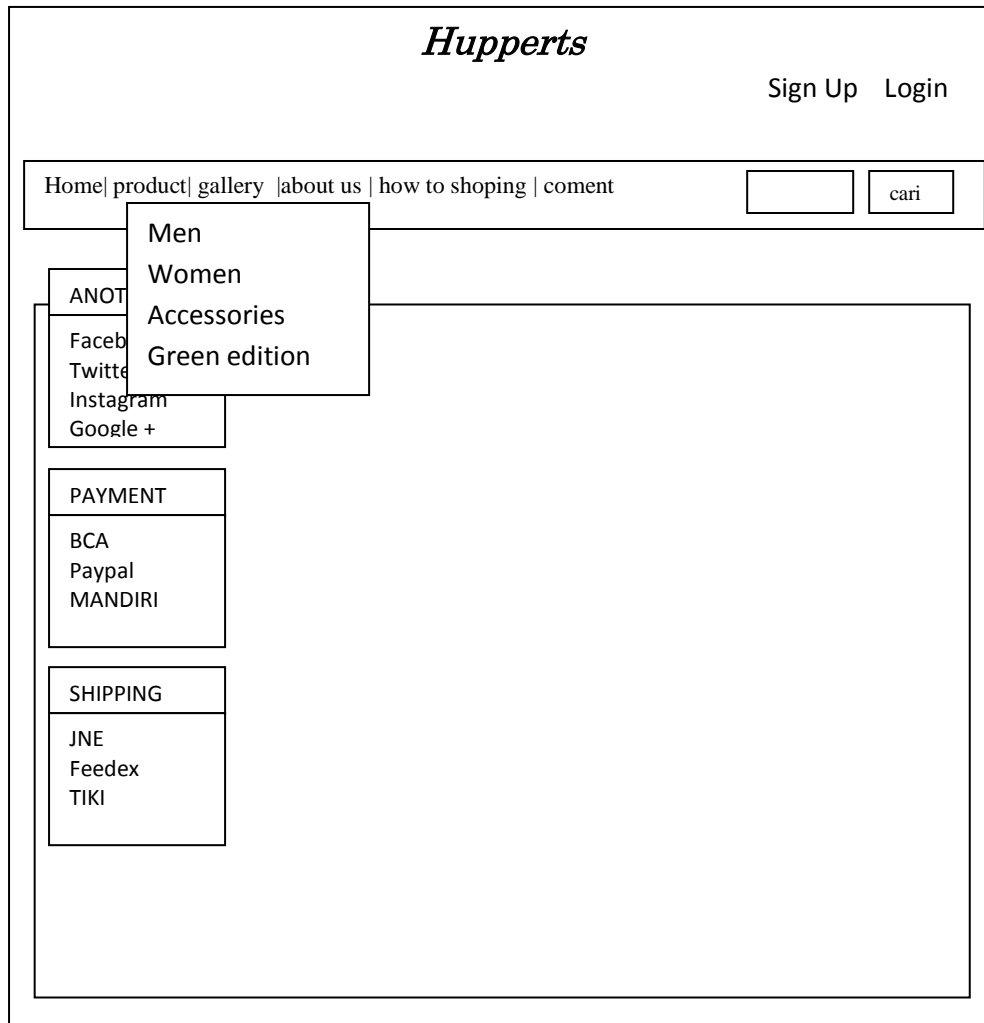
Rancangan Login disediakan kepada user yang hendak melakukan pemesanan barang. Tampilan rancangan login yaitu :

The wireframe shows a login page for 'Hupperts'. At the top, the brand name 'Hupperts' is centered, with 'Sign Up' and 'Login' links to the right. Below this is a navigation bar with links: 'Home | product | gallery | about us | how to shopping | coment'. To the right of the navigation bar is a search bar with a 'cari' button. The main content area is divided into three vertical sections on the left: 'ANOTHER' with social media links (Facebook, Twitter, Instagram, Google+), 'PAYMENT' with options (BCA, Paypal, MANDIRI), and 'SHIPPING' with options (JNE, Feedex, TIKI). In the center of the main content area is a 'Login Member' form with fields for 'User' and 'password', and a 'Login' button.

Gambar 3.15 Rancangan login

3.4.1.10 Rancangan product

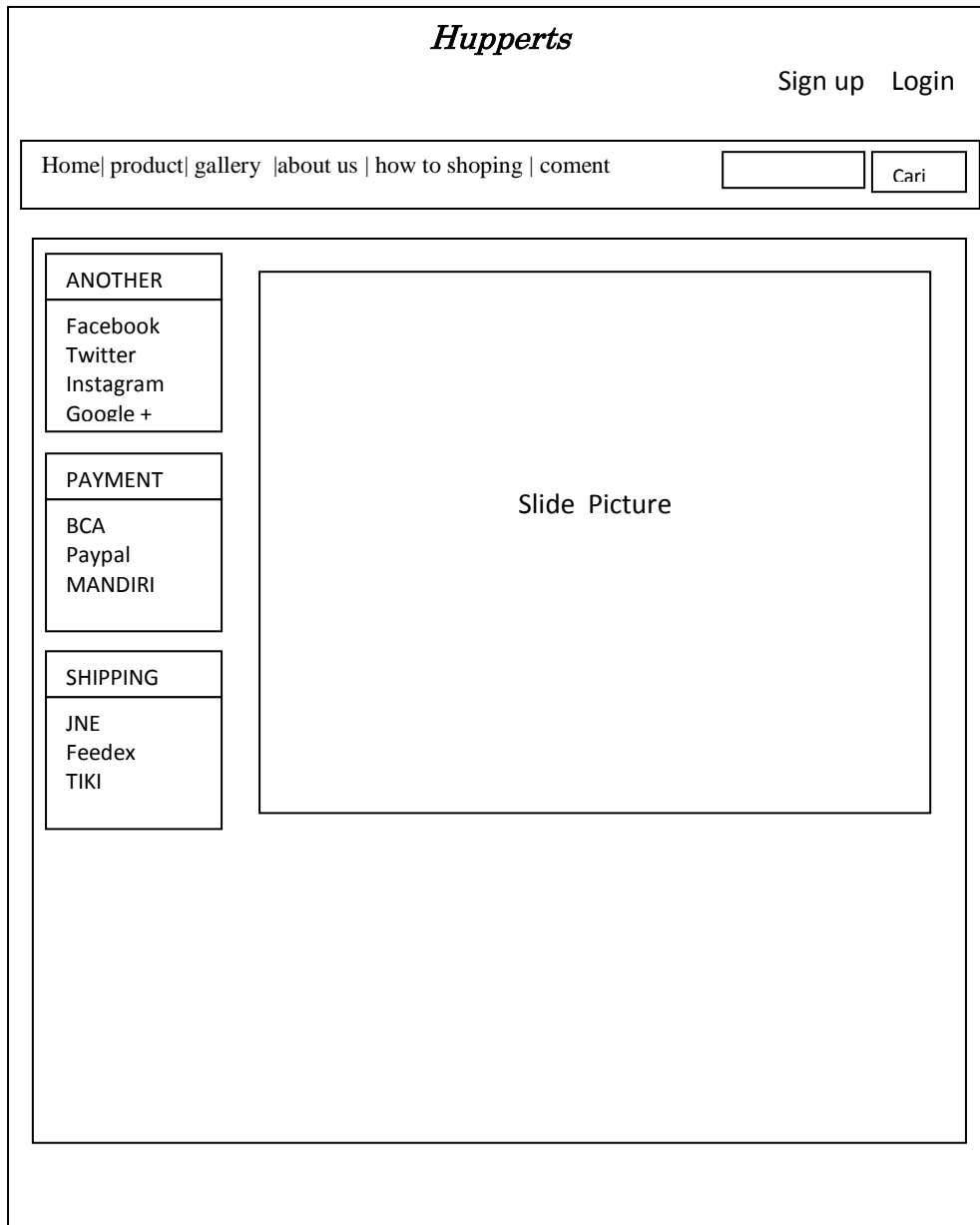
Rancangan product disediakan untuk menyampaikan informasi tentang daftar kategori product yang ada pada Hupperts Clothing. Tampilan rancangan produk yaitu :



Gambar 3.16 Rancangan daftar product

3.4.1.11 Rancangan gallery

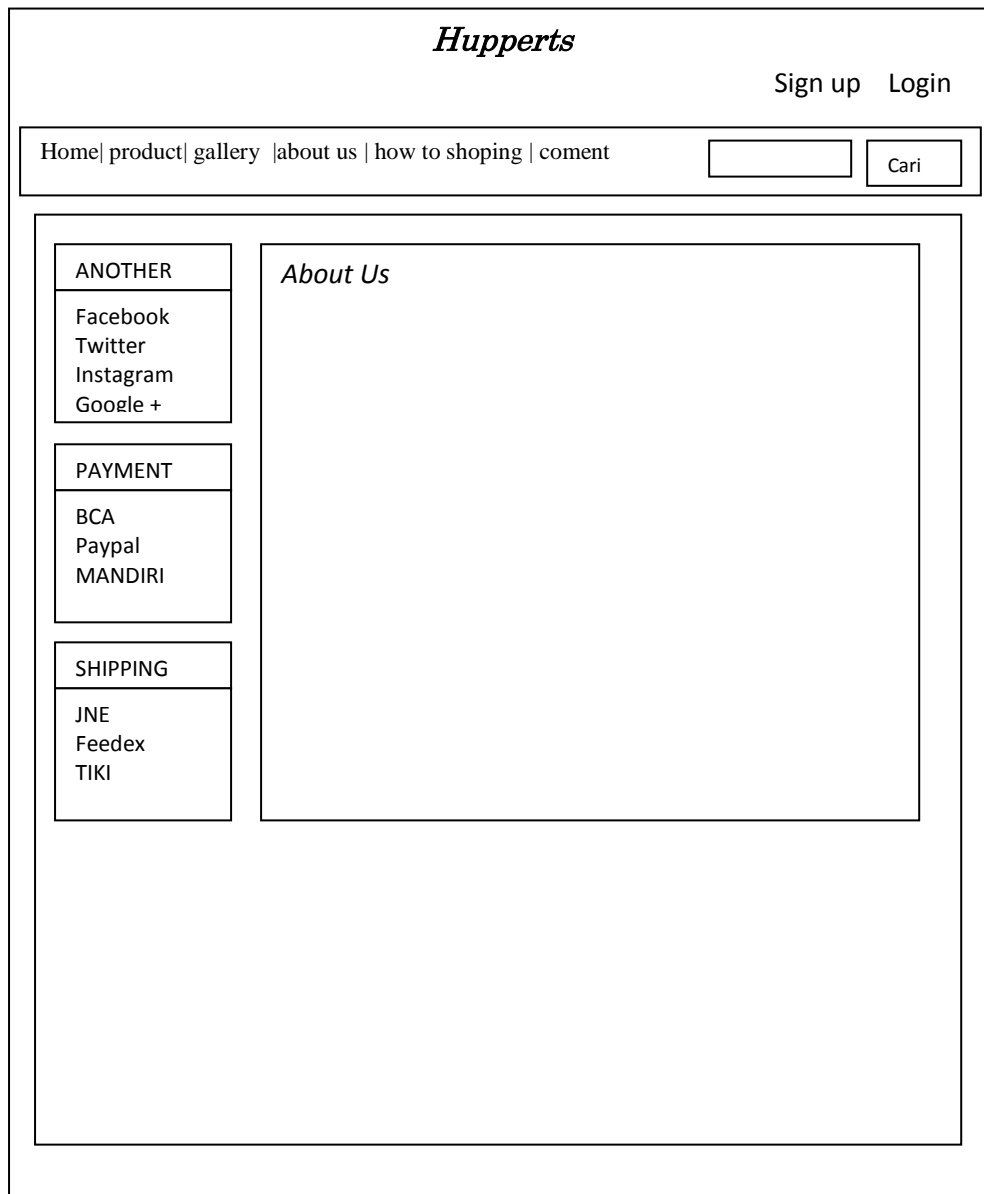
Rancangan gallery disediakan untuk menyampaikan informasi tentang foto-foto produk yang ada pada Hupperts clothing , Tampilan rancangan gallery yaitu :



Gambar 3.17 Rancangan Daftar gallery

3.4.1.12 Rancangan about us

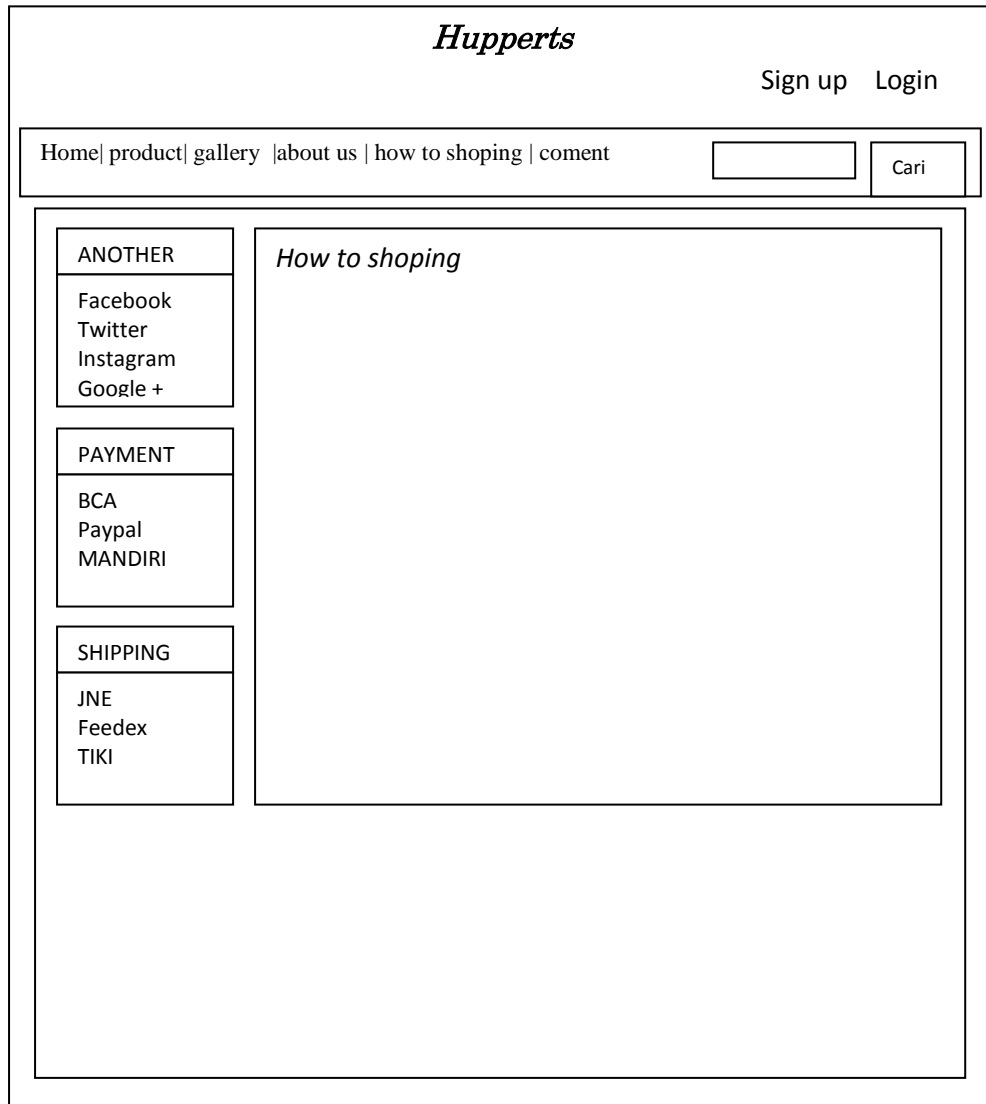
Rancangan about disediakan untuk menyampaikan informasi tentang sejarah lokasi pada Hupperts clothing , Tampilan rancangan gallery yaitu :



Gambar 3.18 Rancangan About us

3.4.1.13 Rancangan cara pemesanan (*how to shopping*)

Rancangan cara pemesanan disediakan untuk menyampaikan informasi tentang bagaimana aturan dan tata cara yang berlaku dalam pemesanan di website hupperts clothing ini. Tampilan rancangan cara pemesanan yaitu :



Gambar 3.19 Rancangan cara pemesanan

3.4.1.14 Rancangan saran dan kritik (*coment*)

Rancangan kritik dan saran disediakan untuk menulis komentar kritik dan saran untuk Hupperts clothing. Tampilan rancangan saran dan kritik yaitu :

The wireframe shows the layout of the Hupperts website. At the top, the brand name "Hupperts" is centered. To the right, there are links for "Sign up" and "Login". Below this is a navigation bar with links: "Home | product | gallery | about us | how to shopping | coment". A search bar with a "Cari" button is also present. The main content area is divided into three vertical sections on the left: "ANOTHER" with links for Facebook, Twitter, Instagram, and Google+; "PAYMENT" with links for BCA, Paypal, and MANDIRI; and "SHIPPING" with links for JNE, Feedex, and TIKI. The central part of the page is a large box labeled "coment" for user feedback.

Gambar 3.20 Rancangan cara pemesanan

3.4.1.15 Rancangan Registrasi

Rancangan Registrasi dirancang untuk user yang ingin bergabung menjadi member Hupperts clothing sehingga mempunyai password login Agar bisa memesan barang. Setelah kolom yang disediakan terisi maka untuk menyimpannya dengan menekan tombol Daftar dan jika ingin membatalkannya maka menekan tombol Keluar atau kembali ke menu utama. Rancangan inputnya yaitu :

Hupperts		Sign up	Login
Home product gallery about us how to shopping coment		<input type="text"/>	Cari
ANOTHER	Nama lengkap	<input type="text"/>	
Facebook Twitter Instagram Google +	User name	<input type="text"/>	
	Email	<input type="text"/>	
	Password	<input type="text"/>	
PAYMENT	Alamat	<input type="text"/>	
BCA Paypal MANDIRI	Kota	<input type="text"/>	
	Provinsi	<input type="text"/>	
	Kode pos	<input type="text"/>	
SHIPPING	Negara	<input type="text"/>	
JNE Feedex TIKI	Jenis kelamin	<input type="text" value="M"/>	
	Pekerjaan	<input type="text"/>	
	Telpon	<input type="text"/>	
	Tanggal lahir	<input type="text"/>	
		Kirim	

Gambar 3.21 Rancangan menu registrasi

3.4.1.16 Rancangan Pemesanan produk

Rancangan ini disediakan Kepada user yang hendak melakukan pemesanan barang pada Hupperts Clothing. Tampilan rancangan Pemesanan yaitu:

Hupperts Sign up Login

Home | product | gallery | about us | how to shopping | coment Cari

ANOTHER
Facebook
Twitter
Instagram
Google +

PAYMENT
BCA
Paypal
MANDIRI

SHIPPING
JNE
Feedex
TIKI

Gambar produk

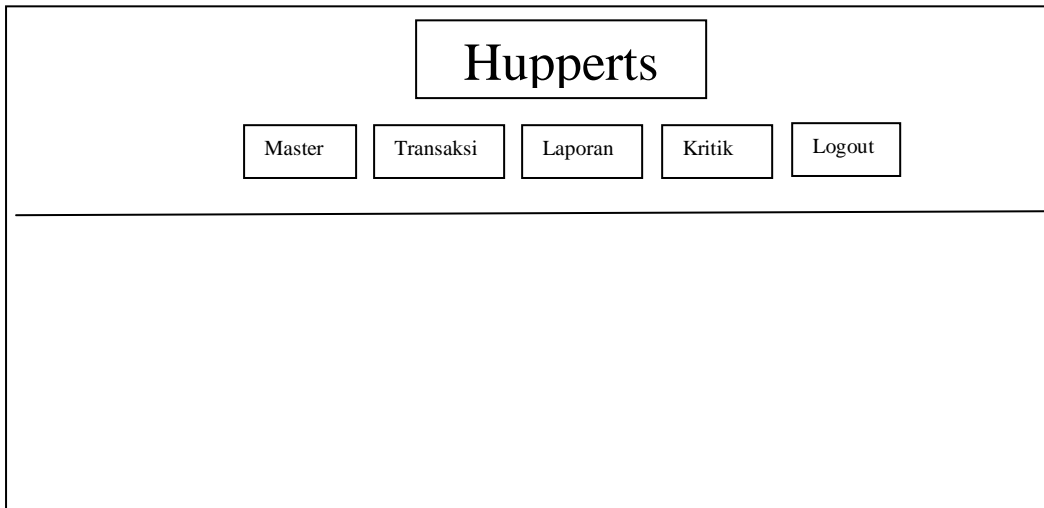
Nama produk
Harga per item
Spesifikasi
Pilih size
Kuantitas

Pesan
Lihat produk

Gambar 3.22 Rancangan Pemesanan produk

3.4.1.17 Rancangan Administrator

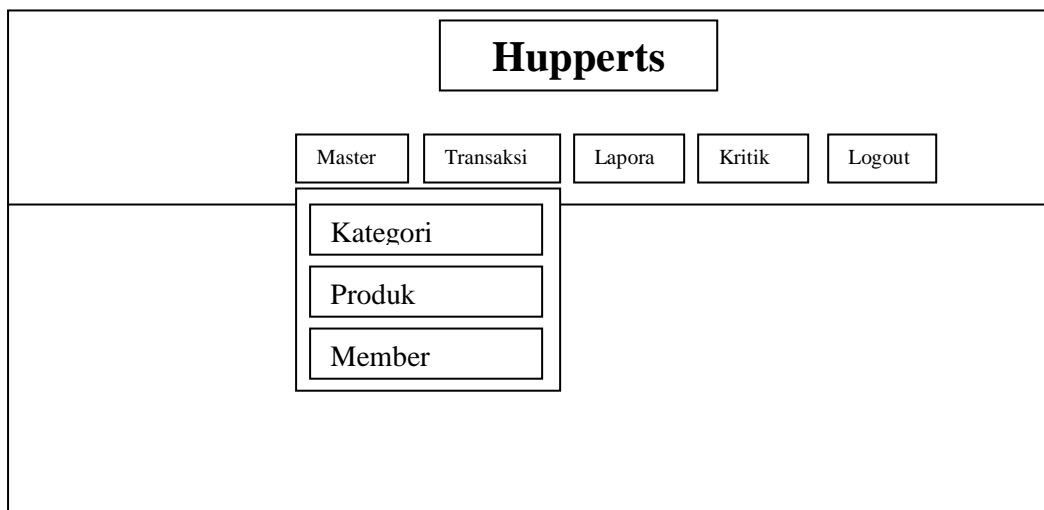
Rancangan ini disediakan Kepada Admin Untuk mengelola data pemesanan, data member dan data produk Hupperts Cloting . Tampilan rancangan Administrator yaitu:



Gambar 3.23 Rancangan Administrator

a. Rancangan data master.

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat dan mengedit data master yang terdiri dari data kategori, produk, dan member yang ada pada website Hupperts clothing . tampilan rancangan master yaitu :



Gambar 3.24 Rancangan data master

b. Rancangan data kategori.

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat dan mengupdate data dari daftar produk berdasarkan kategori pada Hupperts clothing. tampilan rancangan menu produk yaitu :

Hupperts				
Master	Transaksi	Laporan	Kritik	Logout
DATA KATEGORI				
TAMBAH KATEGORI				
No	Jenis kategori	Nama	Aksi	
1			Edit	hapus
2			Edit	hapus
3			Edit	hapus
4			Edit	hapus
5			Edit	hapus

Gambar 3.25 Rancangan data kategori

c. Rancangan data produk

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat data produk yang tersedia pada Hupperts clothing. tampilan rancangan produk yaitu :

Hupperts

HomeMastertransaksiLaporanKritikLogout

DATA KATEGORI PRODUK

No	Jenis	Nama	Jumlah	Lihat
1				<input type="radio"/>
2				<input type="radio"/>
3				<input type="radio"/>
4				<input type="radio"/>

Gambar 3.26 Rancangan data produk

d. Rancangan data member

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat data dari pemesan yang sudah dilakukan oleh member pada Hupperts Clothing. tampilan rancangan pemesann yaitu :

Hupperts					
Home	Master	Transaksi	Laporan	Kritik	Logout
DATA MEMBER					
No	Nama	Email	Telpon	Alamat	Aksi
1					Hapus
2					Hapus
3					Hapus
4					Hapus

Gambar 3.27 Rancangan data member

e. Rancangan data order

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat data dari pemesan yang sudah dilakukan oleh member pada Hupperts Clothing. tampilan rancangan order yaitu :

Hupperts																	
Home			Laporan			Transaksi			Laporan			Kritik			Logout		
DATA ORDER																	
No	Id order	Nama member	Tgl order	Satus	Struk	Aksi											
1						Konfirmasi	Cetak	Hapus									
2						Konfirmasi	Cetak	Hapus									
3						Konfirmasi	Cetak	Hapus									
4						Konfirmasi	Cetak	Hapus									

Gambar 3.28 Rancangan data order

f. Rancangan data stok produk

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat data stok produk yang ada pada Hupperts Clothing. tampilan rancangan data stok produk yaitu :

Hupperts

Home

Master

Transaksi

Laporan

Kritik

Logout

Cari berdasarkan kategori

Kosongkan jika ingin cetak semua

Cetak

No	Nama produk	Deskripsi	Harga	Gambar	Aksi		Stok dan size	
					Edit	Hapus	Edit	Hapus
					Edit	Hapus	Edit	Hapus
					Edit	Hapus	Edit	Hapus
					Edit	Hapus	Edit	Hapus

Gambar 3.29 Rancangan data produk

g. Rancangan data laporan penjualan

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat data laporan penjualan yang ada pada Hupperts Clothing. Tampilan rancangan laporan penjualan yaitu :

Hupperts

Home Master Transaksi Laporan Kritik Laporan

Sampai

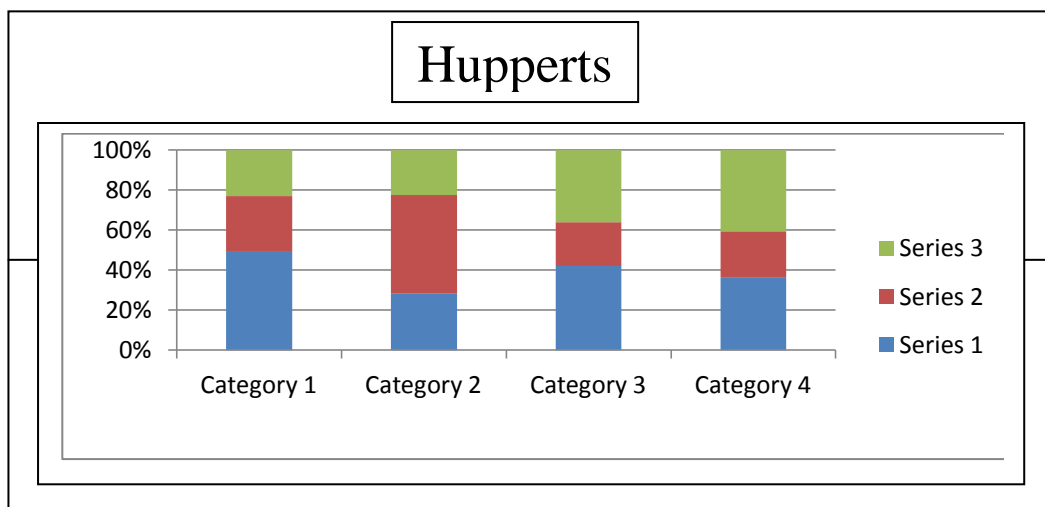
Cetak

No	ID Order	Nama member	Tgl order	Status	Sub total

Gambar 3.30 Rancangan data laporan penjualan

h. Rancangan data laporan grafik penjualan

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat data laporan penjualan yang ada pada Hupperts Clothing. Tampilan rancangan laporan penjualan yaitu :



Gambar 3.31 Rancangan data laporan grafik penjualan

I. Rancangan data kritik

Rancangan ini disediakan kepada admin untuk melihat kritik dan saran yang diberikan konsumen kepada Hupperts clothing. Tampilan rancangan data kritik yaitu :

Hupperts

Home

Master

Transaksi

Laporan

Kritik

Logout

DATA KRITIK

No	Nama member	Kritik dan saran
1		
2		
3		
4		

Gambar 3.32 Rancangan data kritik dan saran

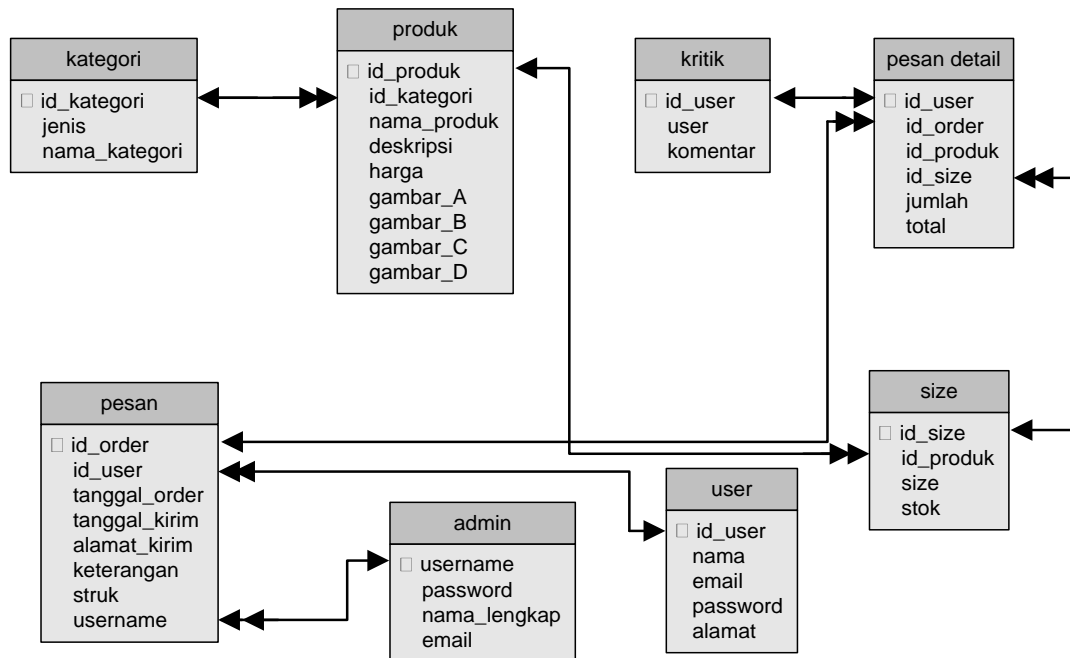
3.5 Basis Data

Basis data pada dasarnya adalah sistem terkendaraan yang tujuan utamanya adalah memelihara informasi dan membuat informasi tersebut tersedia saat dibutuhkan.

Berikut disajikan basis data dalam bentuk relasi antar tabel dan kamus data.

3.6 Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel yang diusulkan dalam sistem informasi program Hupperts Clothing dapat ditampilkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.33 Relasi antar tabel

Keterangan :

PK : *Primary Key* (Kunci Utama)

FK : *Foreign Key* (Kunci Tamu)

↔ : one to one

↔ : one to many

↔ : many to many

3.7 Rancangan Kamus Data

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

1. Kamus Data table admin

Nama Database : DB_Hupperts
NamaTabel : admin
Primary Key : username
Media Penyimpanan : Harddisk

Field	Type	Size	Description
Username	Varchar	15	Username
Password	Varchar	15	Password
Nama_lengkap	Varchar	20	Nama_lengkap
Email	Varchar	25	Email
Telp_hp	Varchar	12	Telp_hp
Photo	Varchar	10	Photo

Tabel 3.1 Kamus Data Tabel admin

2. Kamus Data Tabel kategori

Nama Database : DB_Hupperts
NamaTabel : kategori
Primary Key : id_kategori
Media Penyimpanan : Harddisk

Field	Type	Size	Description
Id_kategori	Int	4	Id_kategori
Jenis	Varchar	4	Jenis
Nama_kategori	varchar	12	Nama_kategori

Tabel 3.2 Kamus Data Tabel kategori

3. Kamus Data Tabel kritik

Nama Database : DB_Hupperts
NamaTabel : kritik
Primary Key : id
Media Penyimpanan : Harddisk

Field	Type	Size	Description
Id	Int	3	Id
User	Int	15	User
Komentar	Varchar	100	Komentar

Tabel 3.3 Kamus Data Tabel kritik

4. Kamus Data Tabel Pesan

Nama Database : DB_Hupperts
NamaTabel : Pesan
Primary Key : id_order
Media Penyimpanan : Harddisk

Field Nama	Type	Size	Description
Id_order	Int	3	Id_order
User	Varchar	15	User
Tgl_order	Date	-	Tgl_order
Tgl_kirim	Date	-	Tgl_kirim
Ket	Varchar	15	Ket
Struk	Varchar	15	Struk
Konfirm_bayar	Varchar	10	Konfirm_bayar

Tabel 3.4 Kamus Data Tabel pesan

5. Kamus Data TabelPesan detail

Nama Database : DB_Hupperts
NamaTabel : Pesandetil
Primary Key : Id
Foreign Key : id_order
Media Penyimpanan : Harddisk

Field Nama	Type	Size	Description
Id_member	Int	3	Id
Id_order	Int	3	Id_order
Id_produk	Int	6	Id_produk
Id_size	Int	11	Id_size
Jumlah	Int	10	Jumlah
Total	Int	10	Total

Tabel 3.5 Kamus Data Tabel Pesan detail

6. Kamus Data Tabel produk

Nama Database : DB_Hupperts
 NamaTabel : produk
 Primary Key : id_admin
 Foreign key : id_kategori
 Media Penyimpanan : Harddisk

Field Nama	Type	Size	Description
Id_produk	Int	6	Id_produk
Id_kategori	Int	6	Id_kategori
Nama_produk	Varchar	15	Nama produk
Deskripsi	Text	30	Deskripsi
Harga	Int	10	Harga
Gambar_A	Varchar	10	Gambar_A
Gambar_B	Varchar	10	Gambar_B
Gambar_C	Varchar	10	Gambar_C
Gambar_D	Varchar	10	Gambar_D

Tabel 3.6 Kamus Data Tabel produk

7. Kamus Data Tabel Size

Nama Database : DB_hupperts
 NamaTabel : Size
 Primary Key : id_admin
 Media Penyimpanan : Harddisk

Field Nama	Type	Size	Description
Id_size	Int	5	Id_size
Id_produk	Int	6	Id_produk
Size	Varchar	2	Size
Stok	Int	11	Stok
Dibeli	Int	11	Dibeli

Tabel 3.7 Kamus Data Tabel size

8. Kamus Data Tabel User

Nama Database : DB_hupperts

NamaTabel : User

Primary Key : id

Media Penyimpanan : Harddisk

Field Nama	Type	Size	Description
Id_member	Int	3	Id
User	Varchar	15	User
Pass	Varchar	15	Pass
Fullname	Varchar	20	Fullname
Emailuser	Varchar	25	Emailuser
Alamat	Varchar	30	Alamat
Kota	Varchar	15	Kota
Provinsi	Varchar	15	Provinsi
Kodepos	Varchar	5	Kodepos
Negara	Varchar	15	Negara
Jeniskelamin	Varchar	2	Jeniskelamin
Telepon	Varchar	12	Telepon
Tanggal_lahir	Varchar	10	Tanggal_lahir

Tabel 3.8 Kamus Data Tabel user

3.8 Struktur Tipe Kode

1. Tipe Kode Pemesanan

Tipe Kode pemesanan memakai tipe kode *urut*, terdapat 5 karakter, dengan Tipe Kode sebagai berikut:

Karakter pertama sampai kelima menunjukkan nomor urut

Contoh : 00001

00001 = menunjukkan nomor urut

2. Tipe Kode Kritik dan Saran

Tipe Kode Kritik dan Saran memakai tipe kode *urut*, terdapat 5 karakter, dengan Tipe Kode sebagai berikut:

Karakter pertama sampai karakter kelima menunjukkan nomor urut.

Contoh : 00001

00001 = menunjukkan nomor urut

3. Tipe Kode Produk

Tipe kode Produk memakai tipe kode *group*, terdapat 4 karakter, dengan tipe kode sebagai berikut:

Karakter pertama menunjukkan produk

Karakter ketiga sampai kelima menunjukkan nomor urut.

Contoh : 1001

1 = menunjukkan produk

01 = menunjukkan nomor urut

4. Tipe kode Administrator

Tipe kode Administrator memakai tipe kode *group*, terdapat 2 karakter, dengan tipe kode sebagai berikut:

Karakter pertama dan kedua menunjukkan tahun

Karakter ketiga urutan pertama.

Contoh : 141

14 = menunjukkan tahun bertugas

5. Tipe Kode Register

Tipe Kode Register memakai tipe kode *urut*, terdapat 5 karakter, dengan Tipe Kode sebagai berikut:

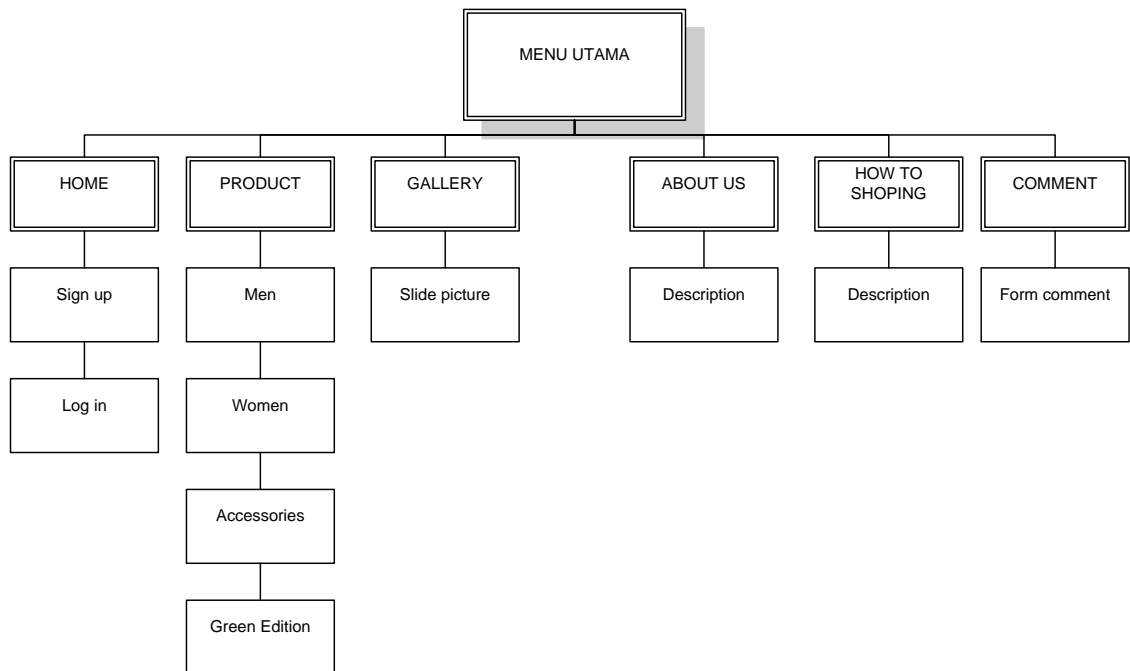
Karakter pertama sampai karakter kelima menunjukkan nomor urut.

Contoh : 00001

00001 = menunjukkan nomor urut

3.9 Model Hierarki Website

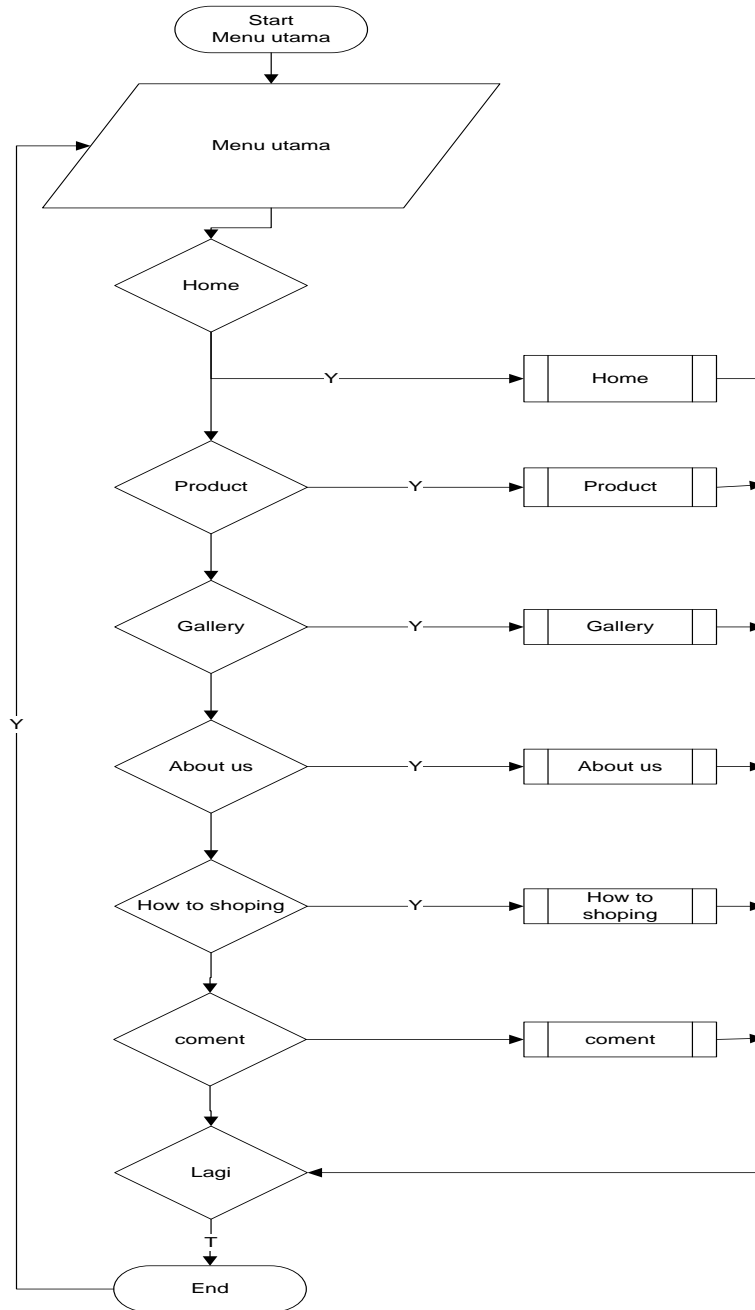
Pembuatan model hierarki merupakan tahap perancangan yang penting dalam membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur sistem, gaya dan kebutuhan-kebutuhan informasi. Adapun rancangan hierarkinya yaitu:



Gambar 3.34 Rancangan Model Hierarki Website

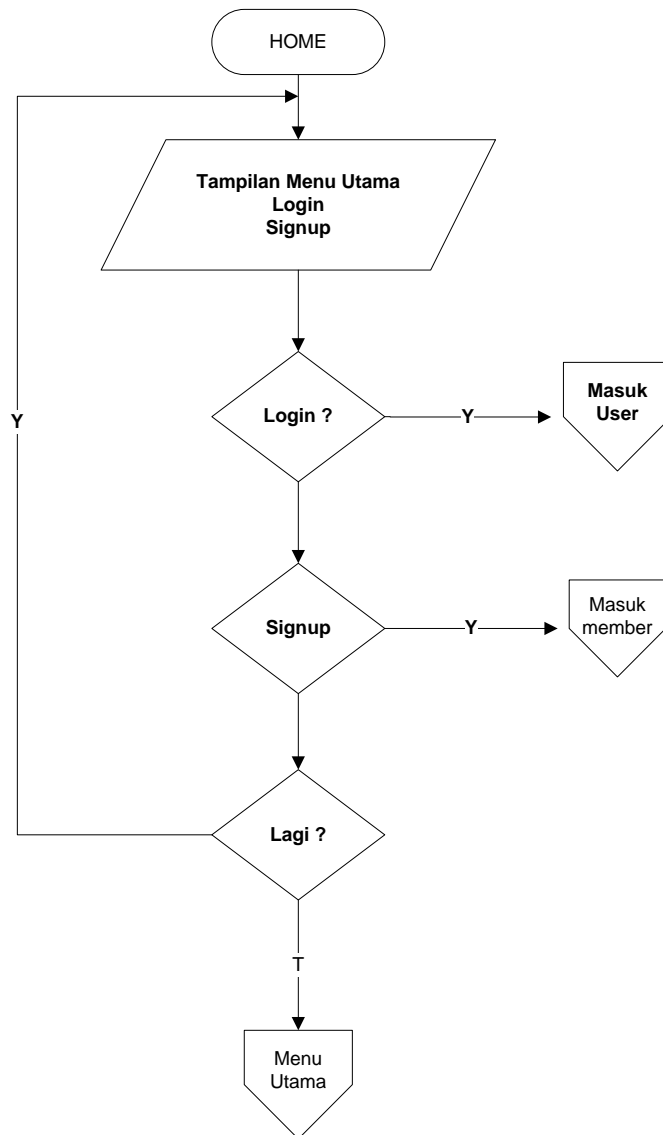
3.10 Rancangan Flowchart Program

3.10.1 Flowchart Program menu utama



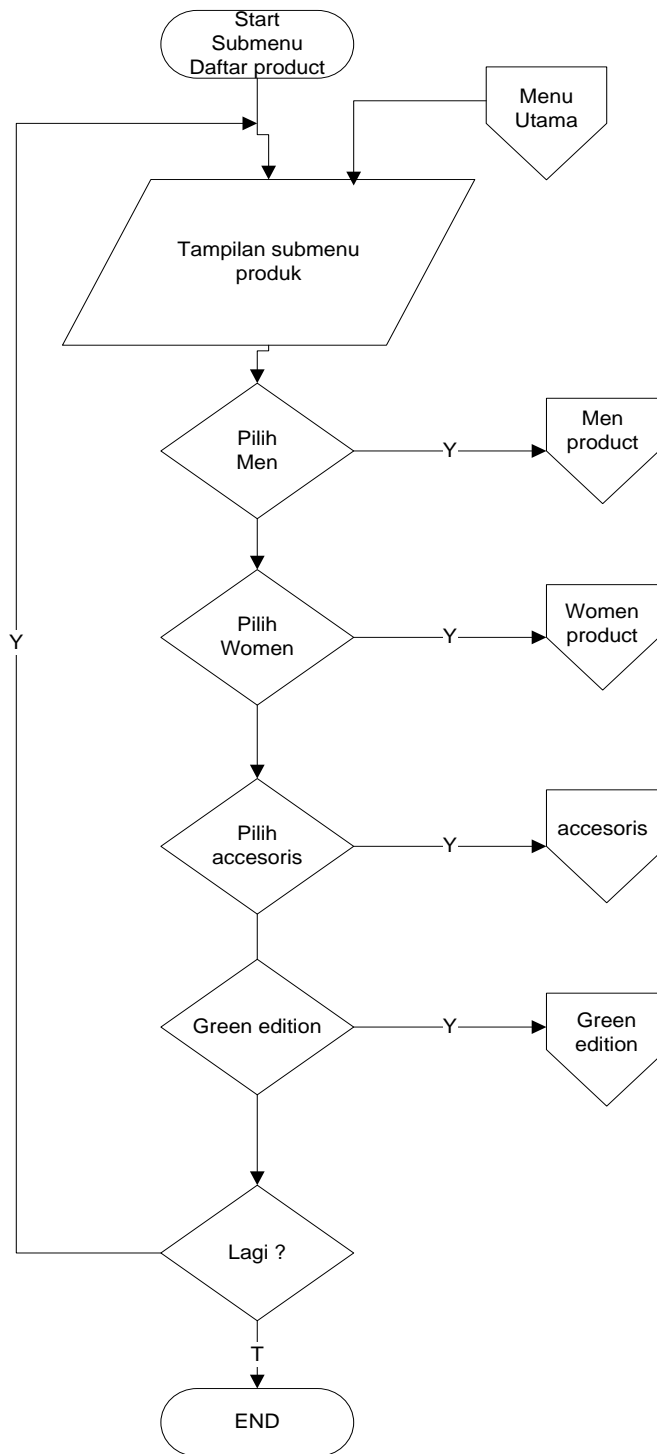
Gambar 3.35 Flowchart program Menu Utama

3.10.2 Flowchart Program menu utama



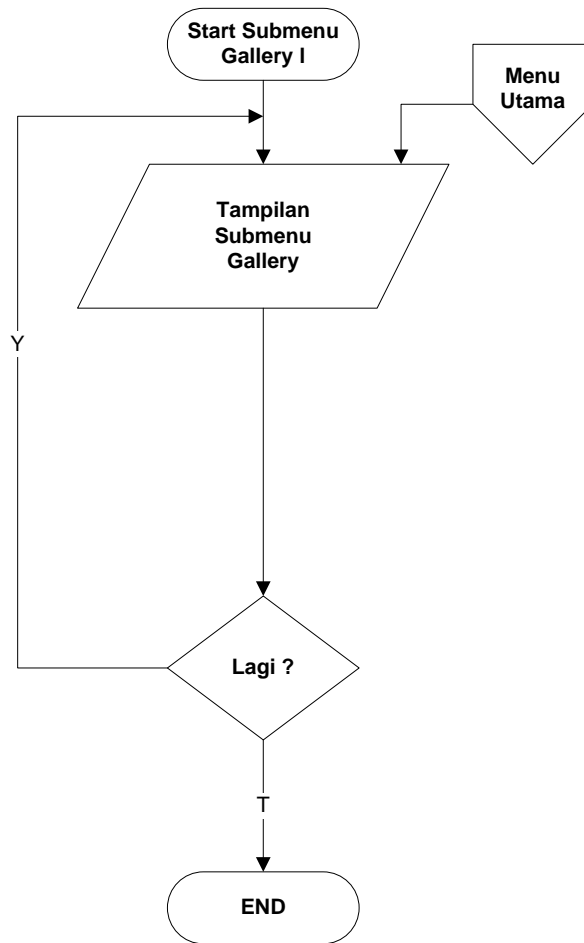
Gambar 3.36 Flowchart Program Home

3.10.3 Flowchart Program product



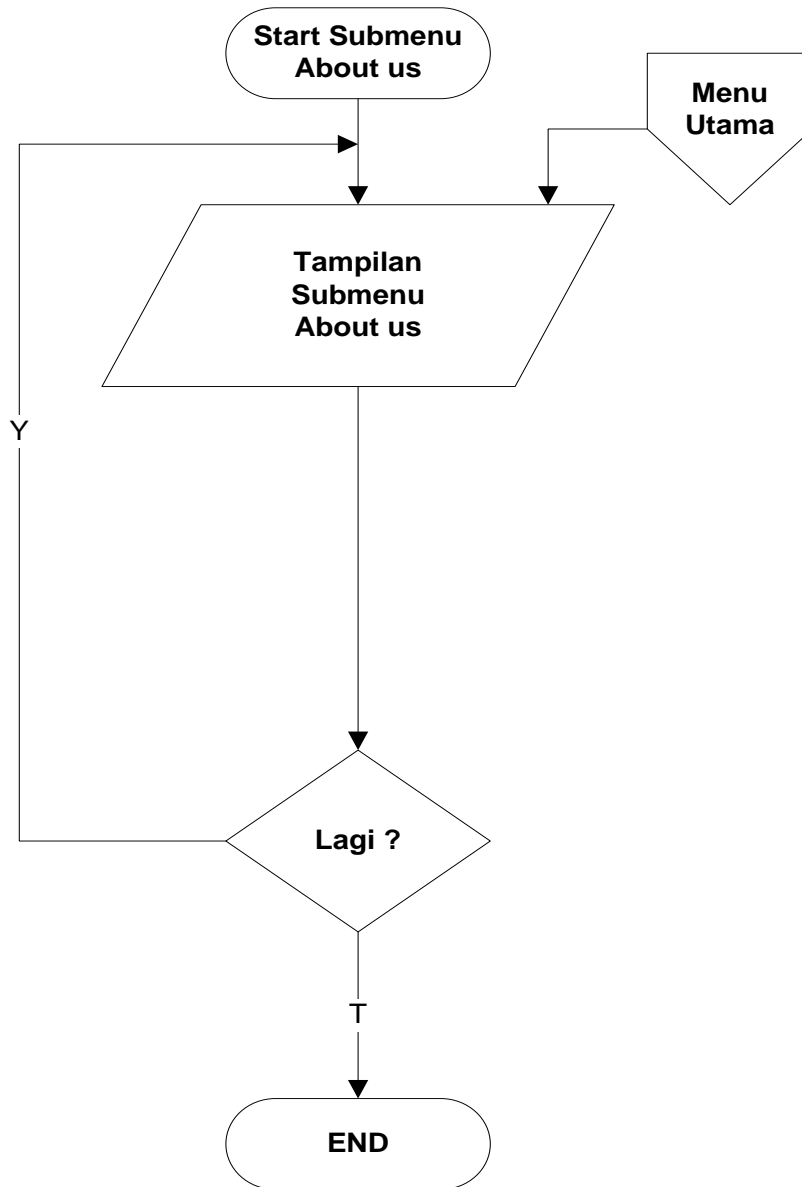
Gambar 3.37 Flowchart program product

3.10.4 Flowchart Sub Menu gallery



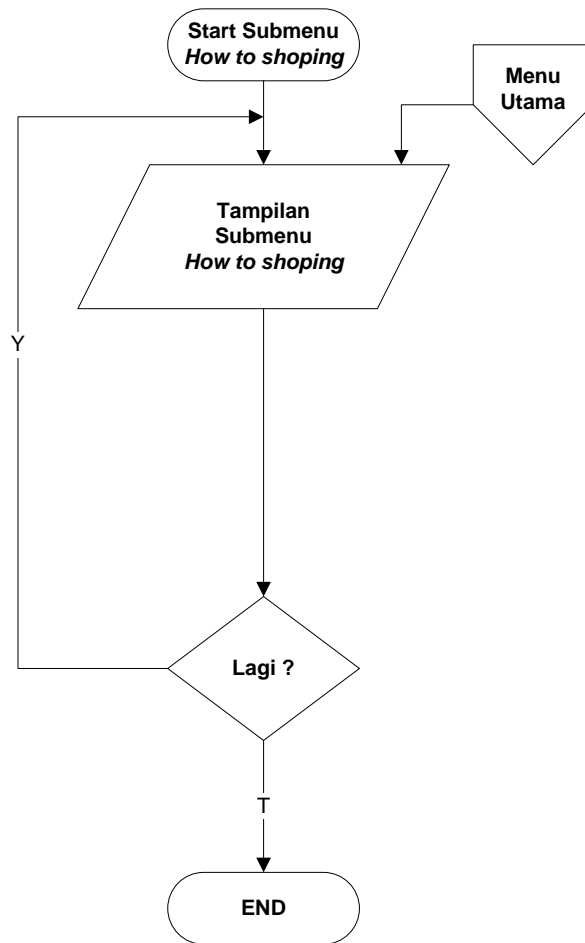
Gambar 3.38 Flowchat program submenu gallery

3.10.5 Flowchart sub menu about us



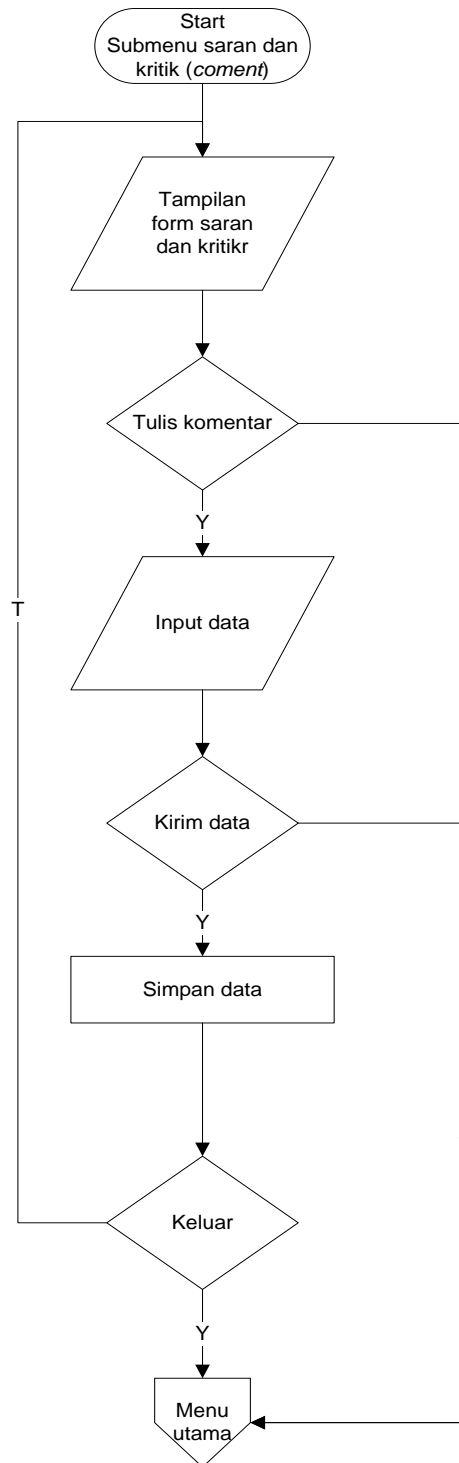
Gambar 3.39 Flowchat program submenu about us

3.10.6 Flowchart sub menu cara pemesanan (*how to shopping*)



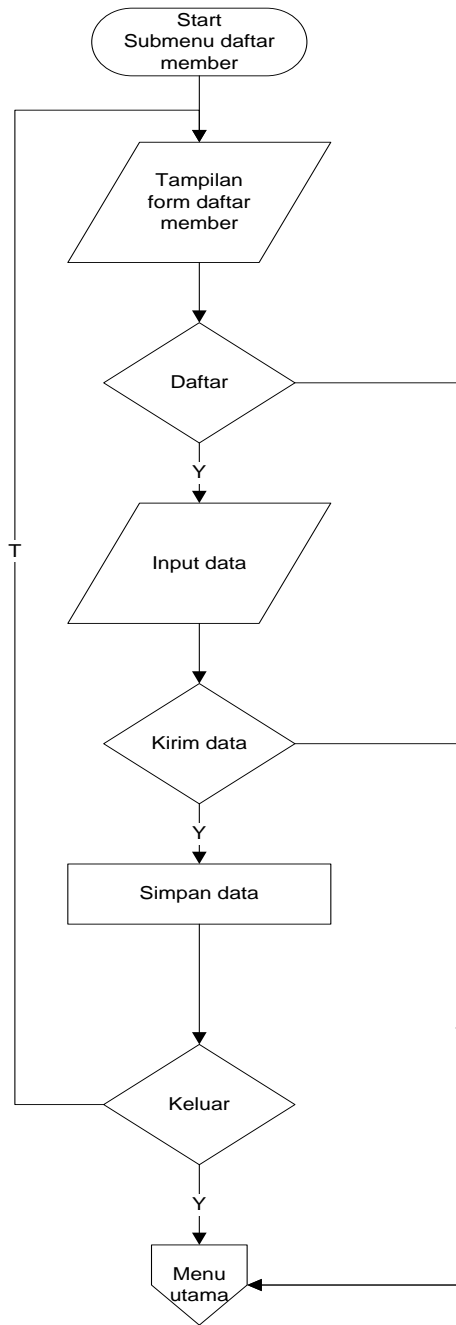
Gambar 3.40 Flowchat program submenu cara pemesanan (*how to shopping*)

3.10.7 Flowchart program submenu saran dan kritik (*coment*)



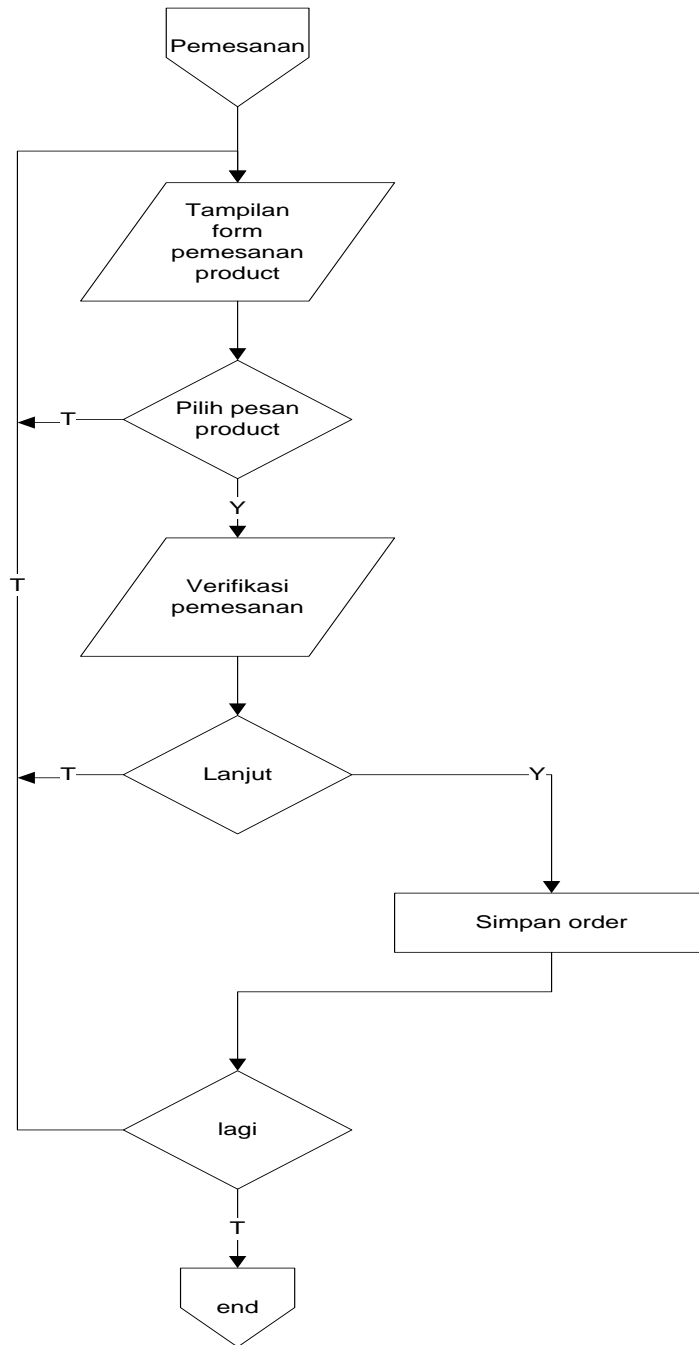
Gambar 3.41 Flowchat program submenu saran dan kritik (*coment*)

3.10.8 Flowchart Program Input member



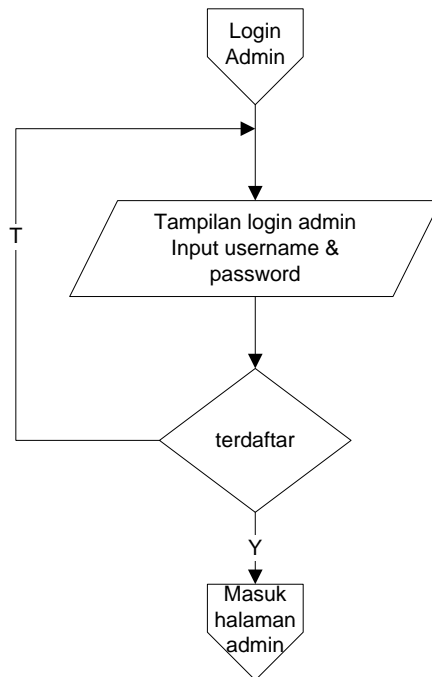
Gambar 3.42 Flowchart program input member

3.10.9 Flowchart Program Input Pemesanan product



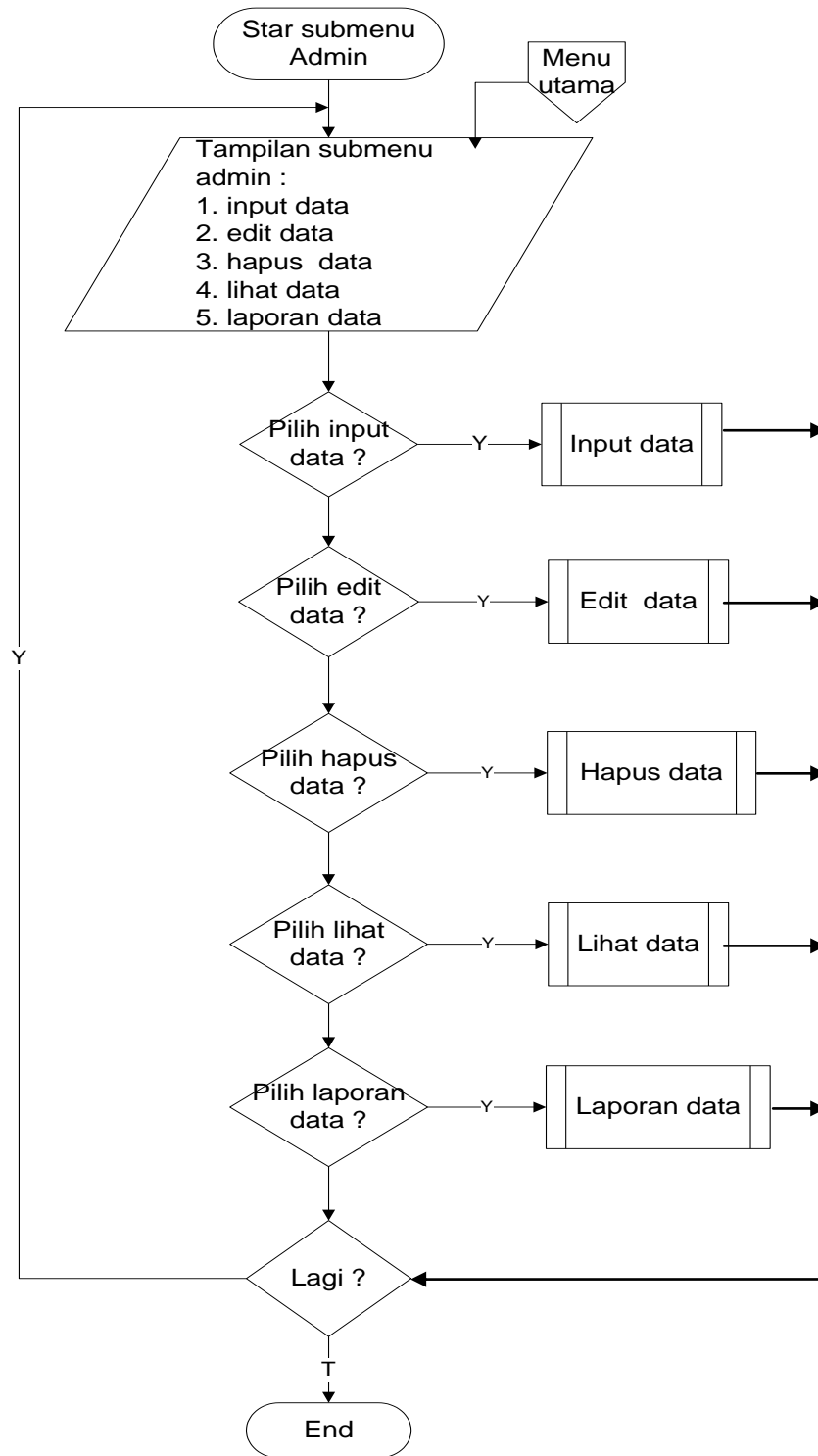
Gambar 3.43 Flowchart program input Pemesanan product

3.10.10 Flowchart Program login admin



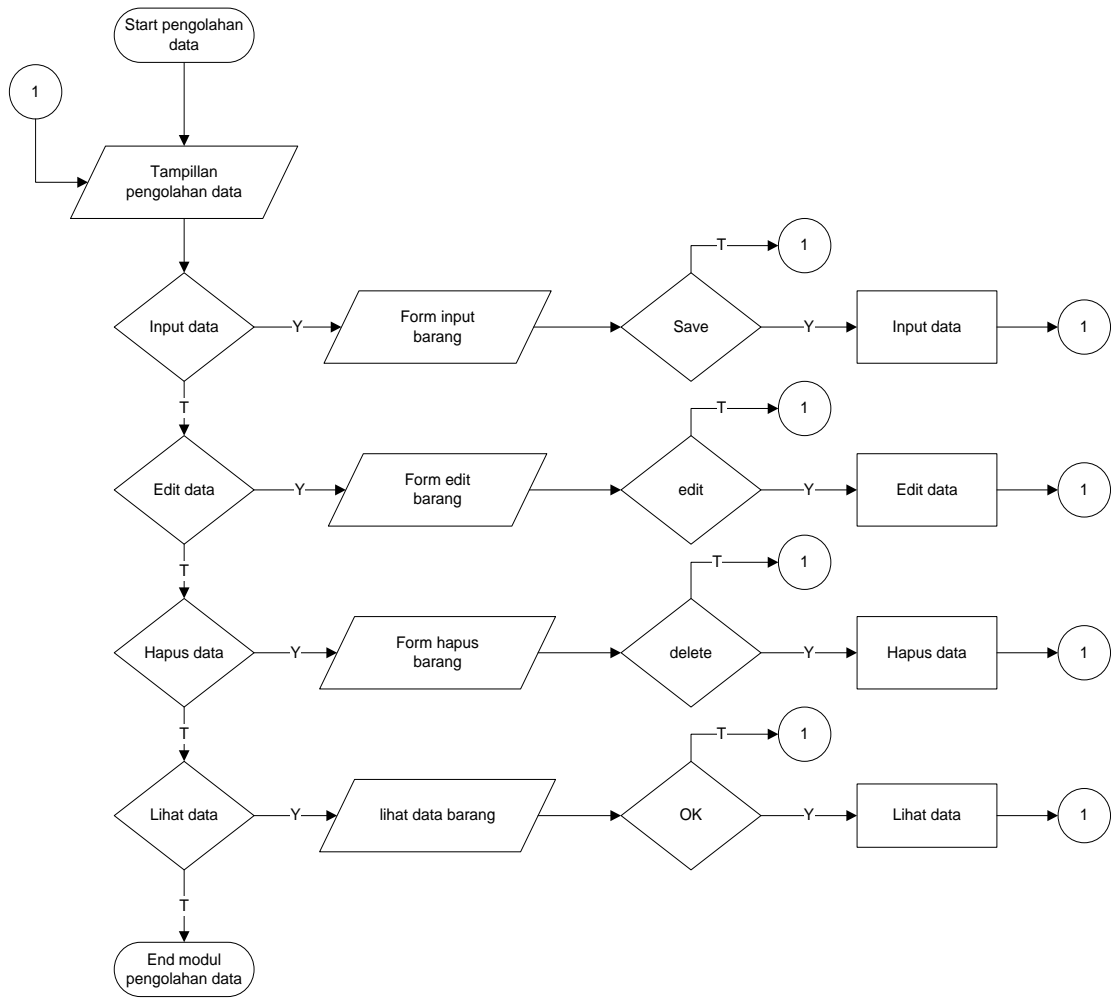
Gambar 3.44 Flowchart program login admin

3.10.11 Flowchart Program Submenu Administrator



Gambar 3.45 Flowchart programsubmenu Administrator

3.10.12 Flowchart Program Pengolahan Data



Gambar 3.46 Flowchart program Input Data

3.11 Seleksi sistem

Tahap seleksi sistem merupakan tahap untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak sistem informasi. Tugas seleksi sistem membutuhkan pengetahuan yang cukup bagi yang melaksanakannya agar dapat memenuhi kebutuhan rancang bangun yang telah dilakukan.

3.12 Implementasi Sistem

Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah membangun/membuat sistem yang baru dan mengoperasikan sistem tersebut. Penulisan kode program menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan sistem database MYSQL, serta menggunakan aplikasi Macromedia Dreamweaver sebagai media pembuatan desain web, selain itu juga masih menggunakan aplikasi Appserv sebagai media running *apache*.

3.12.1 Coding (penulisan program)

Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk bahasa mesin yang bisa dibaca. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode akan terselesaikan dengan baik.