

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Sistem Informasi Penjualan *Furniture* (SISPAF)

untuk:

PT. ITEA Indonesia

Dipersiapkan oleh:

Maxalmina Satria Kahfi (1301164318)


Abduh Salam (1301164011)

Evans Alexander (1301164419)

Program Studi S1 Teknik Informatika – Fakultas Informatika

Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia

 UNIVERSITAS Telkom	Program Studi S1 Teknik Informatika - Fakultas Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<i>DPPL-SISPAF</i>		83
		Revisi	A	<i>Tgl: 29/04/2018</i>

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	Melengkapi bab 2 dan bab 3
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL	19 April 2018	29 April 2018						
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
12 – 22	Menambahkan dekomposisi fungsionalitas modul		
25 – 30	Menambahkan kamus data		
32 – 71	Melengkapi deskripsi rinci modul		
72 – 78	Menambahkan bab 3: perancangan antar muka manusia		

Daftar Isi

Daftar Isi	4
Daftar Gambar	6
Daftar Tabel	7
Pendahuluan.....	9
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen	9
1.2 Lingkup Masalah	9
1.3 Definisi dan Istilah	10
1.4 Referensi.....	10
1.5 Deskripsi Umum Dokumen.....	10
2. Deskripsi Perancangan	11
2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi.....	11
2.2 Dekomposisi Fungsional Modul.....	12
2.2.1 Use Case Scenario	15
2.3 Perancangan Data	23
2.3.1 Deskripsi Data	23
2.3.2 Kamus Data	25
2.4 Dekomposisi Fisik Modul.....	31
2.5 Deskripsi Rinci Modul.....	32
2.5.1 Deskripsi Layar.....	37
2.5.2 Deskripsi Proses	59
2.5.3 Deskripsi Laporan	66
3. Perancangan Antarmuka Manusia	72
3.1 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna.....	72

3.2	Tampilan layar.....	72
3.2.1	Beranda.....	72
3.2.2	Furniture.....	75
3.2.3	Keranjang.....	77
3.2.4	Pembayaran.....	78
3.2.5	Transaksi.....	79
3.2.6	Tracking Barang.....	80
3.2.7	Pembuatan Laporan.....	80
3.2.8	Periklanan.....	81

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Usecase Diagram	12
Gambar 2.2 Layar Beranda	38
Gambar 2.3 Layar Furniture	41
Gambar 2.4 Layar Keranjang	44
Gambar 2.5 Layar Pembayaran	47
Gambar 2.6 Layar Transaksi	50
Gambar 2.7 Layar Tracking Barang	52
Gambar 2.8 Layar Pembuatan Laporan	54
Gambar 2.9 Layar Periklanan	56
Gambar 2.10 Laporan login	67
Gambar 2.11 Layout Laporan Pembayaran	68
Gambar 2.12 Layout Laporan Transaksi	70
Gambar 3.1 Halaman beranda	73
Gambar 3.2 Halaman beranda-lanjutan	74
Gambar 3.3 Halaman Furniture	76
Gambar 3.4 Halaman keranjang (cart)	77
Gambar 3.5 Halaman pembayaran	78

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Daftar definisi aktor	13
Tabel 2.2 Penomoran Use Case Scenario	15
Tabel 2.3 Use case mengelola iklan.....	16
Tabel 2.4 Use case scenario pembuatan laporan transaksi	16
Tabel 2.5 Use Case Pembuatan Laporan Restok	17
Tabel 2.6 Use Case Pemesanan.....	18
Tabel 2.7 Use Case Pembayaran	19
Tabel 2.8 Use Case Transaksi	21
Tabel 2.9 Use Case Tracking Barang	22
Tabel 2.10 Kamus data tabel admin	25
Tabel 2.11 Kamus data tabel customer	26
Tabel 2.12 kamus data tabel furniture	26
Tabel 2.13 kamus data tabel pemesanan.....	27
Tabel 2.14 kamus data tabel pembayaran	28
Tabel 2.15 kamus data tabel transaksi.....	28
Tabel 2.16 kamus data tabel laporan	29
Tabel 2.17 kamus data tabel periklanan.....	30
Tabel 2.18 Daftar Dekomposisi Fisik Modul	31
Tabel 2.19 Daftar Deskripsi Rinci Modul	32
Tabel 2.20 Daftar Layar	37
Tabel 2.21 Deskripsi Objek Beranda	39
Tabel 2.22 Deskripsi Objek Furniture	42
Tabel 2.23 Deskripsi Objek Keranjang	45

Tabel 2.24 Deskripsi Objek Pembayaran	48
Tabel 2.25 Deskripsi objek transaksi.....	51
Tabel 2.26 Deskripsi objek tracking barang.....	53
Tabel 2.27 Deskripsi objek laporan	55
Tabel 2.28 Deskripsi objek laporan	57
Tabel 2.29 Daftar Deskripsi Proses.....	59
Tabel 2.30 Daftar deskripsi laporan.....	66

Pendahuluan

Dokumen ini adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) atau *Software Design Description* (SDD) untuk Sistem Informasi Penjualan *Furniture*. Istilah yang akan digunakan untuk merujuk dokumen ini adalah DPPL. Dokumen ini dibuat untuk membantu membuat pengembangan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan arancangan berorientasi proses. Pada prinsipnya, hasil analisis sistem perangkat lunak dengan arancangan ini diuraikan sebagai sekumpulan proses yang terorganisasi secara hirarkis. Proses-proses tersebut saling berkomunikasi melalui suatu jalur aliran data.

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen DPPL merupakan dokumen deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan dan bertujuan untuk memberikan landasan yang diperlukan dalam proses pengembangan perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan *Furniture*. Dokumen ini digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan teknis pengembangan perangkat lunak pada tahap selanjutnya.

1.2 Lingkup Masalah

SISPAF (Sistem Informasi Penjualan *Furniture*) merupakan Sistem Informasi Penjualan *Furniture* berbasis web untuk monitoring atau memantau penjualan *Furniture* agar distribusi barang baik dari produsen ke penjual, maupun penjual ke konsumen dapat teratasi dengan baik dan meminimalisasi kesalahan dalam pendistribusiannya. SISPAF memiliki beberapa fungsionalitas pada penggunaannya, diantaranya adalah pembayaran, transaksi, pemesanan, *tracking* barang, pengelolaan produk, pengelolaan iklan, pembuatan laporan.

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-xxx	Halaman 9 dari 82
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

1.3 Definisi dan Istilah

Berikut definisi dan singkatan yang digunakan dalam dokumen ini dan penjelasannya.

- DPPL adalah Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak merupakan dokumentasi dari perancangan produk yang dibuat.
- SKPL adalah Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak, atau dalam bahasa Inggris-nya sering juga disebut sebagai *Software Requirements Specification* (SRS), dan merupakan spesifikasi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- HTML adalah HyperText Markup Language, sintaks bahasa yang digunakan dalam World Wide Web [DAV99].
- SISPAF adalah nama produk yang akan dideskripsikan pada dokumen ini.

1.4 Referensi

Dokumen ini merujuk pada observasi tentang informasi yang berkaitan dengan berbagai kebutuhan yang mencakup data secara umum. Penulisan dokumen berdasarkan pada :

- Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) Sistem Informasi Penjualan *Furniture*.
- SPP, Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak. Program Keahlian Teknik Komputer Diploma IPB.

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ini terdiri dari tiga bagian sebagai berikut:

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-xxx	Halaman 10 dari 82
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

a. Bagian 1: Pendahuluan

Pada pendahuluan diberikan gambaran umum tentang dokumen yang berisikan Tujuan Penulisan Dokumen, Lingkup Masalah, Aturan Penomoran, Referensi, Deskripsi Umum Dokumen.

b. Bagian 2: Deskripsi Perancangan

Pada bagian ini dijelaskan deskripsi perancangan perangkat lunak yang diperlukan di dalam pengembangan sistem informasi penjualan *furniture*.

c. Bagian 3: Perancangan Antarmuka Manusia

Pada bagian ini menggambarkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna yang mendukung agar sistem penjualan *furniture* dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

2. Deskripsi Perancangan

2.1 Rancangan Lingkungan Implementasi

Perangkat lunak pada sisi server yang dibutuhkan oleh SISPAF adalah:

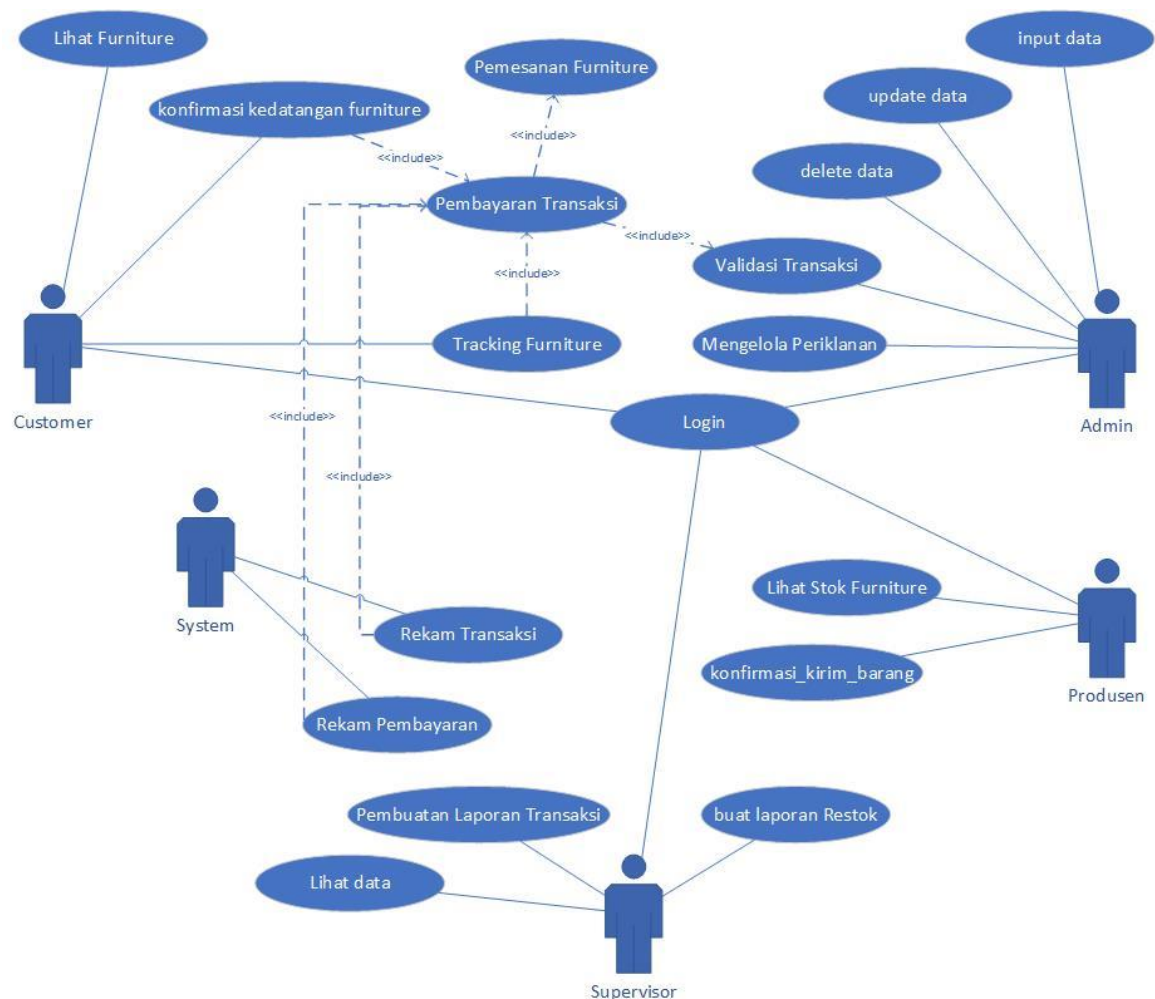
- Sistem operasi : Microsoft Windows 10
- *Scripting language* : PHP *Hypertext Preprocessor* (PHP), HTML
- WEB server : XAMPP
- DBMS : MySQL

Perangkat lunak pada sisi *client* yang dibutuhkan oleh SISPAF adalah:

- Sistem operasi: Microsoft Windows 7/8/10
- Penjelajah situs (*web browser*) berbasis grafis atau teks: Microsoft Internet Explorer, Mozilla, dan Google Chrome.

2.2 Dekomposisi Fungsional Modul

Pada gambar 2.1 adalah use case diagram yang digunakan untuk membangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan *Furniture*.



Definisi aktor pada use case diagram dijelaskan pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Daftar definisi aktor

Kategori Pengguna	Tugas	Hak Akses Aplikasi	Kemampuan yang harus dimiliki
Customer	Memesan produk <i>furniture</i> yang ada pada web	Memesan dan melihat produk, memberi feedback untuk layanan aplikasi, polling rating pada produk, Dan memberi review produk tersebut	Pengetahuan mengenai dasar-dasar penggunaan keyboard maupun mouse pada perangkat computer untuk berinteraksi selama proses transaksi
Admin	Bertanggungjawab terhadap semua proses bisnis yang berjalan pada SISPAF	Bertanggung jawab terhadap seluruh management data maupun informasi untuk segala transaksi yang terjadi pada aplikasi	Kecakapan dalam menjalankan aplikasi
Produsen	Bertanggung jawab atas produk <i>furniture</i> yang	Bertanggung jawab terhadap seluruh management untuk	Kecakapan dalam menjalankan aplikasi

	akan diperjualbelikan	produk yang ada pada aplikasi	
Supervisor	Bertanggung jawab atas pembuatan laporan	Melihat data transaksi dan data jumlah barang secara <i>real-time</i>	Kecakapan dalam menjalankan aplikasi perkantoran dan aplikasi SISPAF
System	Bertanggungjawab terhadap semua proses yang berjalan pada SISPAF	-	Memenuhi kebutuhan fungsional dan non fungsional aplikasi

Definisi dan penomoran use case scenario dijelaskan pada tabel 2.2 berikut ini.

Tabel 2.2 Penomoran Use Case Scenario

ID	Use Case
UCR-001-01	Mengelola Iklan
UCR-002-01	Pembuatan Laporan Transaksi
UCR-002-02	Pembuatan Laporan Stok Barang
UCR-003-01	Pemesanan <i>Furniture</i>
UCR-004-01	Pembayaran
UCR-005-01	Transaksi
UCR-006-01	Tracking Furniture

2.2.1 Use Case Scenario

2.2.1.1 Use Case Mengelola Iklan (UC-001)

Use Case Scenario ID : UCR-001-01

Nama : Mengelola Iklan

Aktor : Supervisor

Pre- condition : Supervisor ingin mengelola iklan.

Post- condition : Supervisor telah membuat mengelola iklan.

Deskripsi : Supervisor dapat membuat mengelola iklan.

Tabel 2.3 Use case mengelola iklan

Supervisor	System
1. Supervisor mengklik tombol mengelola iklan	
2. Supervisor mengelola iklan dan klik submit	
	3. System mengirimkan data ke pusat.
	4. System mengembalikan ke menu supervisor

2.2.1.2 Use Case Pembuatan Laporan Transaksi (UC-002)

Use Case Scenario ID : UCR-002-01

Nama : Pembuatan Laporan Transaksi

Aktor : Supervisor

Pre- condition : Supervisor ingin membuat laporan transaksi

Post- condition : Supervisor telah membuat laporan transaksi

Deskripsi : Supervisor membuat data laporan transaksi.

Tabel 2.4 Use case scenario pembuatan laporan transaksi

Supervisor	System
1. Supervisor mengklik tombol laporan penjualan	

	2. System menampilkan laporan data penjualan
3. Supervisor mengklik tombol close	
	4. System menampilkan menu Supervisor

2.2.1.3 Use Case Pembuatan Laporan Restok (UC-002)

Use Case Scenario ID : UCR-002-02

Nama : Buat laporan restock

Aktor : Supervisor

Pre- condition : Supervisor ingin membuat laporan restock.

Post- condition : Supervisor telah membuat laporan restock.

Deskripsi : Supervisor dapat membuat laporan restock.

Tabel 2.5 Use Case Pembuatan Laporan Restok

Supervisor	System
1. Supervisor mengklik tombol buat laporan	
2. Supervisor menginput data laporan restock barang dan klik submit	
	3. System mengirimkan data ke pusat.

	4. System mengembalikan ke menu supervisor
--	--

2.2.1.4 Use Case Pemesanan (UC-003)

Use Case Scenario ID : UCR-003-01

Nama : Pemesanan Furniture

Aktor : Customer

Pre- condition : Customer akan memesan furniture yang diinginkan

Post- condition : Customer telah memesan furniture yang diinginkan

Deskripsi : Customer dapat memesan furniture yang diinginkan

Tabel 2.6 Use Case Pemesanan

Customer	System
1. Konsumen menginputkan data furniture yang telah untuk dipesan	
2. Konsumen mengklik tombol submit	

	3. System menambahkan data pemesanan pada keranjang belanja
	4. System menampilkan daftar produk
5. Konsumen mengklik menu pembayaran	

2.2.1.5 Use Case Pembayaran (UC-004)

Use Case Scenario ID : UCR-004-01

Nama : Pembayaran Transaksi

Aktor : Customer

Pre- condition : Customer akan melakukan pembayaran transaksi

Post- condition : Customer telah melakukan pembayaran transaksi.

Deskripsi : Customer dapat melakukan pembayaran transaksi

Tabel 2.7 Use Case Pembayaran

Customer	System
1. Konsumen masuk ke menu pembayaran transaksi	

2. Konsumen melakukan pembayaran transaksi dan mengklik tombol submit	
	3. System menampilkan teks “Sudah yakin?”
	4. Jika ok, system mengirim data ke pusat.
	5. System menampilkan teks “Transaksi Sukses”
	6. System menampilkan menu customer
	7. Jika no, system menghapus notif, kembali ke menu

2.2.1.6 Use Case Transaksi (UC-005)

Use Case Scenario ID : UCR-005-01

Nama : Transaksi

Aktor : Customer

Pre- condition : Customer akan melakukan transaksi setelah pembayaran.

Post- condition : Customer telah melakukan transaksi setelah pembayaran.

Deskripsi : Customer dapat melakukan transaksi.

Tabel 2.8 Use Case Transaksi

Customer	System
1. Konsumen masuk ke menu transaksi	
2. Konsumen menklik tombol konfirmasi yang barang pesanannya sudah diterima	
	3. System menampilkan teks "Tunggu Sebentar"
	4. Jika ok, sistem mengirim informasi data.
5. Customer mengklik tombol done.	
	6. System menampilkan menu customer

2.2.1.7 Use Case Tracking Furniture (UC-006)

Use Case Scenario ID : UCR-006-01

Nama : Tracking Barang

Aktor : Customer

Pre- condition : Customer akan melakukan tracking barang.

Post- condition : Customer telah melakukan tracking barang.

Deskripsi : Customer dapat melakukan tracking barang.

Tabel 2.9 Use Case Tracking Barang

Customer	System
7. Konsumen masuk ke menu tracking furniture	
8. Konsumen melakukan tracking furniture dan mengklik tombol submit	
	9. System menampilkan teks "Tunggu Sebentar"
	10. Jika ok, system mengirim data ke pusat.
	11. System menampilkan menu tracking furniture dan data tracking furniture"
12. Customer mengklik tombol done.	
	13. System menampilkan menu customer

2.3 Perancangan Data

2.3.1 Deskripsi Data

Berikut adalah daftar tabel basis data yang akan dipakai oleh SISPAF.

- a. Nama tabel : admin
Primary key : IdAdmin
Constraint Integrity : -

Admin adalah tabel basis data yang berisikan informasi mengenai data admin yang dapat melakukan melakukan input, update dan hapus data ke sistem informasi *furniture*.

- b. Nama tabel : customer
Primary key : IdMember
Constraint Integrity : -

Customer adalah tabel basis data yang berisikan informasi mengenai data customer yang melakukan pendaftaran data diri ke system informasi *furniture*.

- c. Nama tabel : *furniture*
Primary key : IdFurniture
Constraint Integrity : -

Furniture adalah tabel basis data yang berisikan informasi mengenai data *furniture* yang dijual di website.

- d. Nama tabel : pemesanan
Primary key : IdPemesanan
Constraint Integrity : -

Pemesanan adalah tabel basis data yang berisikan informasi mengenai data pemesanan *furniture* yang dilakukan oleh customer.

- e. Nama tabel : pembayaran
- Primary key : IdPembayaran
- Constraint Integrity : -

Pembayaran adalah tabel basis data yang berisikan informasi tentang data pembayaran *furniture* yang sudah dipesan oleh customer.

- f. Nama tabel : transaksi
- Primary key : IdTransaksi
- Constraint Integrity : -

Transaksi adalah tabel basis data yang berisikan informasi mengenai data transaksi yang terjadi di sistem informasi *furniture*.

- g. Nama tabel : laporan
- Primary key : IdLaporan
- Constraint Integrity : -

Laporan adalah tabel basis data yang berisikan informasi mengenai data jumlah transaksi, jumlah uang yang diterima, dan jumlah stok barang yang selama sebulan.

- h. Nama tabel : periklanan
- Primary key : IdIklan
- Constraint Integrity : -

Periklanan adalah tabel basis data yang berisikan informasi iklan yang akan ditautkan pada aplikasi SISPAF dalam durasi waktu tertentu.

2.3.2 Kamus Data

Pada subbab ini akan diberikan daftar atribut dari tabel basis data yang ada pada SISPAF.

2.3.2.1 Tabel Admin

Pada tabel 2.10 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel admin.

Tabel 2.10 Kamus data tabel admin

Atribut	PK/FK	Tipe data
IdAdmin	PK	VARCHAR(10)
NamaAdmin	-	VARCHAR(30)
UsernameAdmin	-	VARCHAR(10)
PassAdmin	-	VARCHAR(10)

2.3.2.2 Tabel Customer

Pada tabel 2.11 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel *customer*.

Tabel 2.11 Kamus data tabel *customer*

Atribut	PK/FK	Tipe data
NamaCustomer	-	VARCHAR(30)
UsernameCustomer	PK	VARCHAR(10)
PassCustomer	-	VARCHAR(10)
Email	-	VARCHAR(30)
noTelp	-	VARCHAR(15)

2.3.2.3 Tabel Furniture

Pada tabel 2.12 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel *furniture*.

Tabel 2.12 kamus data tabel *furniture*

Atribut	PK/FK	Tipe data
IdFurniture	PK	VARCHAR(10)
NamaFurniture	-	VARCHAR(30)
HargaFurniture	-	INT
JenisFurniture	-	VARCHAR(10)

ProdusenFurniture

-

VARCHAR(10)

2.3.2.4 Tabel Pemesanan

Pada tabel 2.13 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel pemesanan.

Tabel 2.13 kamus data tabel pemesanan

Atribut	PK/FK	Tipe data
IdPemesanan	PK	VARCHAR(10)
NamaCustomer	FK	VARCHAR(10)
IdFurniture	FK	VARCHAR(10)
tglPemesanan	-	Date
totalHarga	-	INT
statusPemesanan	-	VACHAR(20)

2.3.2.5 Tabel Pembayaran

Pada tabel 2.14 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel pembayaran.

Tabel 2.14 kamus data tabel pembayaran

Atribut	PK/FK	Tipe data
IdPembayaran	PK	VARCHAR(10)
IdPemesanan	FK	VARCHAR(10)
tglPembayaran	-	Date
totalPembayaran	-	INT

2.3.2.6 Tabel Transaksi

Pada tabel 2.15 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel transaksi.

Tabel 2.15 kamus data tabel transaksi

Atribut	PK/FK	Tipe data
IdTransaksi	PK	VARCHAR(10)
IdPembayaran	FK	VARCHAR(10)
noResi	-	VARCHAR(20)
tglPengiriman	-	Date
tglPenerimaan	-	Date

namaPenerima	-	VARCHAR(30)
StatusTransaksi	-	VARCHAR(20)

2.3.2.7 Tabel Laporan

Pada tabel 2.16 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel laporan.

Tabel 2.16 kamus data tabel laporan

Atribut	PK/FK	Tipe data
IdLaporan	PK	VARCHAR(10)
IdAdmin	FK	VARCHAR(10)
namaLaporan	-	VARCHAR(30)
tglPembuatan	-	Date
StatusLaporan	-	VARCHAR(20)

2.3.2.8 Tabel Periklanan

Pada tabel 2.17 terdapat atribut, kategori atribut (apakah termasuk *primary key* atau *foreign key*), dan tipe data dari atribut tersebut yang terdapat pada tabel laporan.

Tabel 2.17 kamus data tabel periklanan

Atribut	PK/FK	Tipe data
IdIklan	PK	VARCHAR(10)
IdAdmin	FK	VARCHAR(10)
namaIklan	-	VARCHAR(10)
namaPemohon	-	VARCHAR(30)
BiayaIklan	-	INT
tglAwalIklan	-	Date
tglAkhirIklan	-	Date
StatusIklan	-	VARCHAR(15)

2.4 Dekomposisi Fisik Modul

Dekomposisi fisik modul yang ada pada SISPAF terdapat pada tabel 2.18 yang berisikan nama modul dan filenya serta input dan output dari masing-masing modul.

Tabel 2.18 Daftar Dekomposisi Fisik Modul

Modul	Nama File	Input	Output
Pemesanan	Pemesanan.php	<i>Furniture</i> , IdCustomer	Halaman Keranjang
Transaksi	Transaksi.php	IdPembayaran, tgl, Total	Halaman Beranda
Pembayaran	Pembayaran.php	IdPemesanan, tgl_bayar	Halaman Pembayaran
<i>Tracking</i> Barang	<i>Tracking</i> .php	IdPemesanan, no_resi	Halaman <i>Tracking</i> Barang
Pembuatan Laporan	Laporan.php	Tabel Transaksi, IdPembayaran	Halaman Laporan
Periklanan	Iklan.php	IdIklan	Halaman Beranda

2.5 Deskripsi Rinci Modul

Daftar rinci modul disertai algoritma umum dari modul-modul tersebut terdapat pada tabel 2.19 berikut ini.

Tabel 2.19 Daftar Deskripsi Rinci Modul

Modul	Algoritma
Pemesanan	<ul style="list-style-type: none">• User Memilih Beberapa Barang <i>Furniture</i> Lakukan Sql : INSERT INTO pemesanan (IdPemesanan, IdFurniture, UsernameCustomer, tglPemesanan, totalHarga, status) Values ('PS-001', 'F-001', 'C-001', 3000000, 2, 0);• Jika furniture yg dimasukan berbeda maka akan melakukan sql Insert sejumlah <i>furniture</i> yang berbeda dengan IdPemesanan yg sama• Jka customer menghapus salah satu barang yang sudah masuk tabel pemesanan Lakukan Sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan='PS-001' and IdFurniture='F-001';• Jika customer ingin mengubah quantity <i>furniture</i>

	<p>Lakukan Sql : Update SET jumlah=1 where IdPemesanan='PS-001' and IdFurniture='F-001';</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika user membatalkan pemesanannya <p>Lakukan sql sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan='PS-001';</p>
Pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> • Ketika customer menekan tombol Lakukan Pembayaran di pemesanan • Hitung total harga <i>furniture</i> yang dipesan kemudian ditambah biaya ongkos kirim <p>Lakukan sql : INSERT INTO pembayaran (IdPembayaran, IdPemesanan, tglPembayaran, totalPembayaran) VALUES ('PB-001', 'PS-001', 23-02-2018, 10000000);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudian update tabel pemesanan <p>Lakukan sql : UPDATE pemesanan SET statusPemesanan = 'Terbayar' WHERE IdPembayaran = 'PB-001';</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika setelah satu hari customer tidak kunjung melakukan pembayaran maka

	<ul style="list-style-type: none"> Lakukan sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan = 'PS-001';
Transaksi	<ul style="list-style-type: none"> Ketika customer sudah melakukan pembayaran Lakukan sql : INSERT INTO transaksi (IdTransaksi, IdPembayaran, no_resi, tglPengiriman, tglPenerimaan, namaPenerima, StatusTransaksi) VALUES ('TR-001', 'PB-001', 'RS-001', 23-02-2018, 26-02-2018, 'Agus', 'Belum diterima'); Jika barang sudah sampai, maka customer mengkonfirmasi kedatangan barang. Lakukan : Sql Update transaksi SET StatusTransaksi = 'Diterima' where IdTransaksi = 'TR-001'
Tracking barang	<ul style="list-style-type: none"> Ketika customer akan menekan tombol <i>Tracking</i> Barang yang ada pada menu customer Jika customer belum melakukan transaksi maka <i>tracking</i> barang tidak dapat dilakukan Jika customer sudah melakukan transaksi maka customer dapat memantau barang atau <i>tracking barang</i> pada menu <i>tracking barang</i>.

Pembuatan Laporan	<ul style="list-style-type: none"> Ketika Admin menekan tombol Pembuatan Laporan yang ada di menu admin Jika Admin sudah submit laporan pembayaran maka Lakukan sql : INSERT INTO Pembuatan Laporan (IdLaporan, IdAdmin, namaLaporan, tglPembuatan, StatusLaporan) VALUES ('LP-0001', 'AM-0001', 'Salim', 30-08-2018, 'Belum Diverifikasi'); Jika setelah data telah diterima dan dikonfirmasi oleh supervisor maka Lakukan sql : UPDATE Periklanan SET StatusLaporan = 'Telah Diverifikasi' WHERE IdPembayaran = 'PL-001';
Periklanan	<ul style="list-style-type: none"> Ketika Admin menekan tombol Submit iklan yang ada di menu admin. Jika Admin sudah submit data periklanan nya maka Lakukan sql : INSERT INTO Periklanan (IdIklan, IdAdmin, namaiklan, namaPemohon, Biayaiklan, tglAwaliiklan, tglAkhiriiklan) VALUES ('AD-001', 'AM-001', 'Shampoo-ss', 'Hani', 500000, 15-03-2018, 20-03-2018);

	<ul style="list-style-type: none"> • Jika admin sudah menginputkan data periklanan maka Lakukan sql : UPDATE periklanan SET StatusIklan = 'Aktif' WHERE IdIklan = 'AD-001'; • Jika setelah masa iklan habis admin akan Lakukan sql : UPDATE periklanan SET StatusIklan = 'Tidak Aktif' WHERE IdIklan = 'AD-001'; • Jika setelah satu minggu sejak tglAkhiriIklan, admin akan Lakukan sql : DELETE from periklanan WHERE IdIklan = 'AD-001';
--	---

2.5.1 Deskripsi Layar

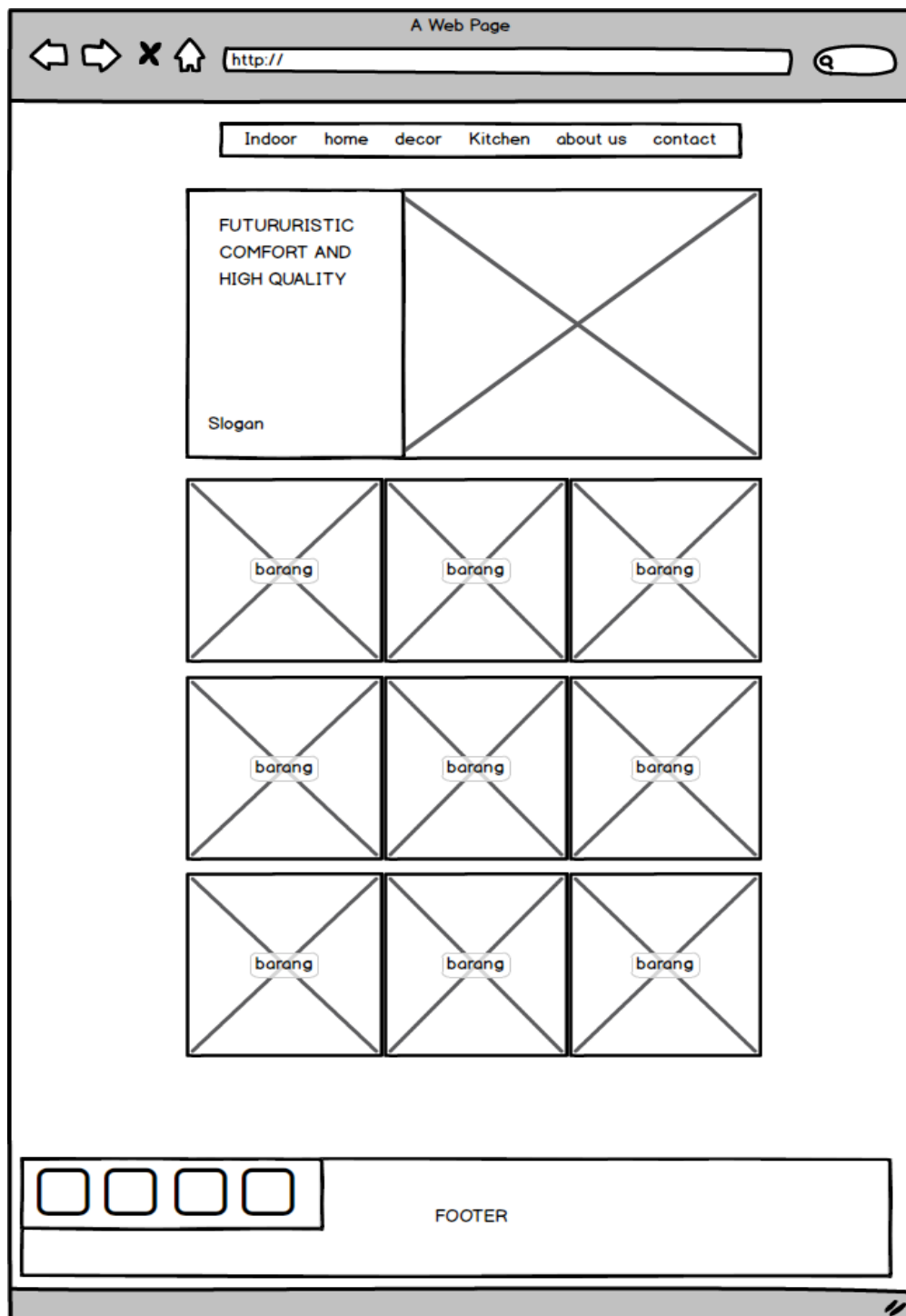
Daftar layar yang akan digunakan pada Sistem Informasi Penjualan *Furniture* terdapat pada tabel 2.20 berikut.

Tabel 2.20 Daftar Layar

No	Nama Layar
1	Beranda
2	<i>Furniture</i>
3	Keranjang
4	Pembayaran
5	Transaksi
6	<i>Tracking</i> Barang
7	Pembuatan Laporan
8	Periklanan

2.5.1.1 Beranda

Rancangan layar untuk beranda sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Layar Beranda

Layar tersebut dapat digunakan oleh *customer* untuk melihat barang *furniture* yang tersedia atau dijual oleh aplikasi kami.

2.5.1.1.1 Deskripsi Objek

Deskripsi mengenai objek beranda dijelaskan pada tabel 2.21 berikut.

Tabel 2.21 Deskripsi Objek Beranda

Objek	Jenis	Keterangan
<i>Furniture</i>	Div	Ketika Diklik maka akan masuk ke page Product/ <i>Furniture</i>
Header	Navbar	Kumpulan Kategori <i>Furniture</i> dan hal lain yang dapat dilakukan customer : lihat about us, contact us
Kategori	Div	Ketika Diklik masuk ke page Kategori yg dipilih
Nav	Navbar	Pilihan menu yang ada pada website terdapat home, about, contact, dan kategori kategori furniture
Facebook	Icon	Icon yang akan melakukan pindah page ke account facebook jika diklik
Instagram	Icon	Icon yang akan melakukan pindah page ke account instagram jika diklik

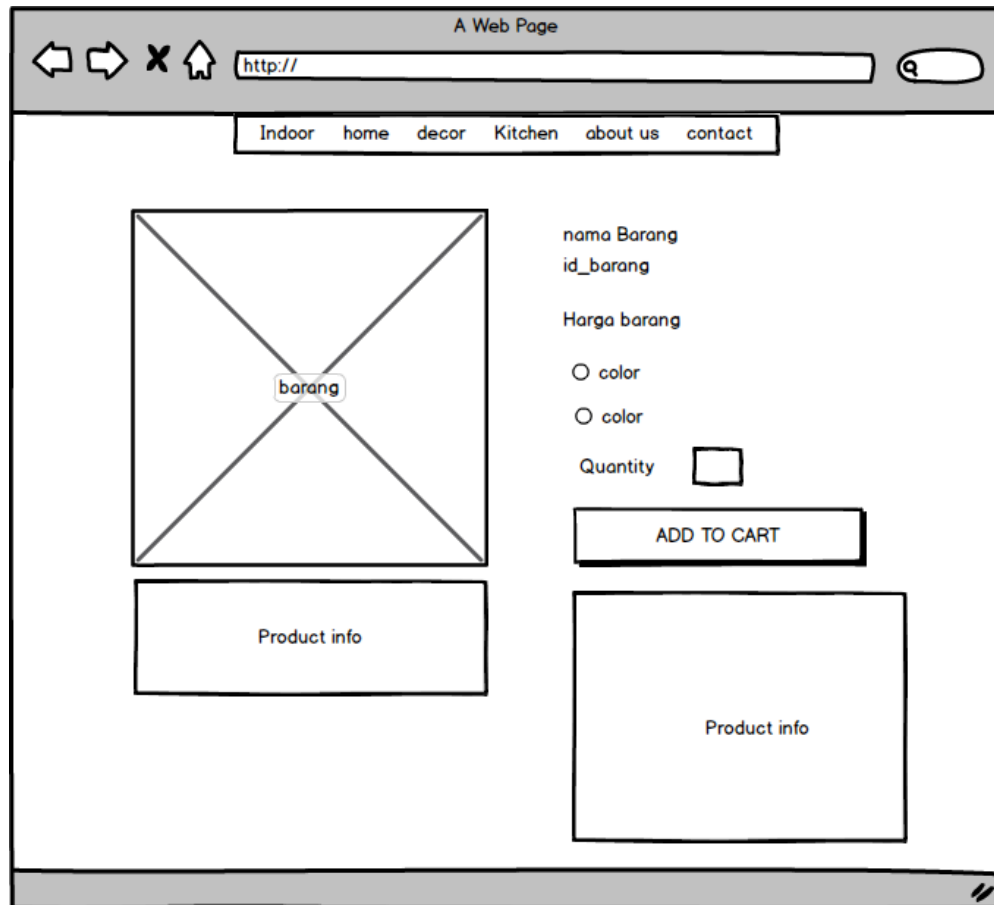
Twitter	Icon	Icon yang akan melakukan pindah page ke account twitter jika diklik
youtube	Icon	Icon yang akan melakukan pindah page ke account youtube jika diklik

2.5.1.1.2 Algoritma

- Tampilan barang yang ada di beranda yaitu jika barang tersebut memiliki status iklan dan barang terlaris yang ada.
- Jika customer mengklik salah satu foto barang, maka akan pindah ke page furniture yang sesuai dengan barang yang diklik
- Jika customer mengklik navbar selain home, maka akan pindah page sesuai nav yang diklik
- Jika customer yang sudah melakukan tidak melakukan apapun selama 1 jam, maka status login akan menjadi unlogin kecuali customer menyimpan kata sandi dan username pada browser tidak akan logout.
- Jika customer mengklik icon media sosial yang ada di footer, maka customer akan terhubung dengan media sosial kami.

2.5.1.2 Furniture

Rancangan layar untuk *furniture* sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Layar *Furniture*

Layar ini digunakan untuk melihat detail dari produk *furniture* yang berisi harga, foto, dan penjelasan produk. Layar ini juga digunakan untuk melakukan pemesanan produk.

2.5.1.2.1 Deskripsi Objek

Deskripsi mengenai objek *furniture* dijelaskan pada tabel 2.22 berikut.

Tabel 2.22 Deskripsi Objek *Furniture*

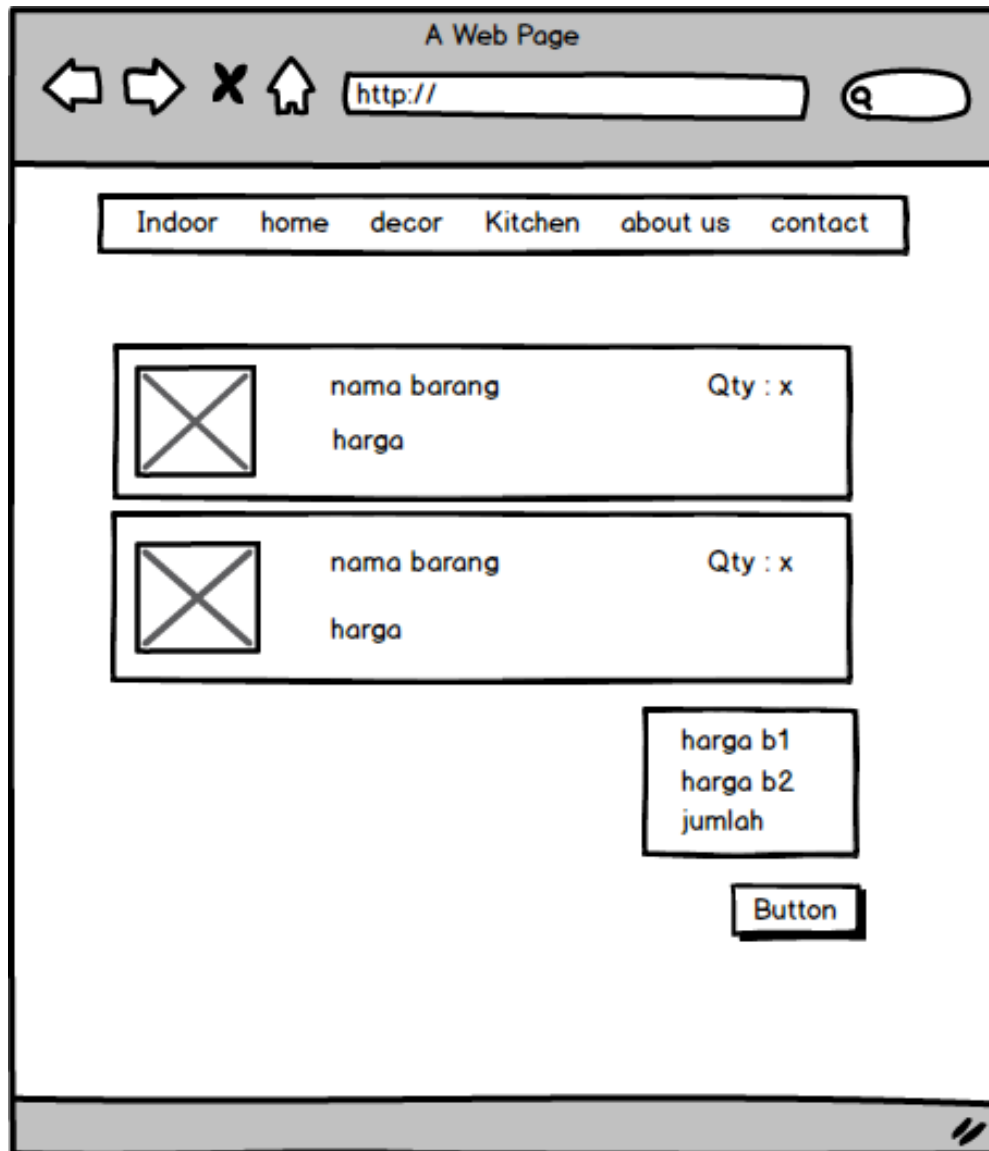
Objek	Jenis	Keterangan
ADD to CART	BUTTON	Untuk memasukan produk ke pemesanan
QUANTITY	Input type : Number	Jumlah <i>furniture</i> yang akan dibeli
Gambar Produk	image	Gambar produk <i>furniture</i> sesuai id
Product Info	Div	Penjelasan produk, spesifikasi secara detail
Return and Refund	Div	Penjelasan pengembalian produk atau uag kembali
Nav	Navbar	Pilihan menu yang ada pada website terdapat home, about, contact, dan kategori kategori furniture
Color	Group Radio button	Untuk memilih pilihan warna barang yang akan dibeli

2.5.1.2.2 Algoritma

- User Memilih Beberapa Barang *Furniture* yang diinginkan
- User melakukan pemilihan desain yang tersedia pada *furniture*
- Jika sudah lakukan Sql : INSERT INTO pemesanan (IdPemesanan, IdFurniture, UsernameCustomer, harga, jumlah, status) Values ('PS-001', 'F-001', 'C-001', 3000000,2,0);
- Jika furniture yang dimasukan berbeda maka akan melakukan sql Insert sejumlah *furniture* yang berbeda dengan IdPemesanan yg sama.

2.5.1.3 Keranjang

Rancangan layar untuk keranjang sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Layar Keranjang

Layar ini digunakan untuk melihat barang apa saja yang akan dibeli, melihat total harga, dan biaya pengiriman.

2.5.1.3.1 Deskripsi Objek

Deskripsi mengenai objek keranjang dijelaskan pada tabel 2.23 berikut.

Tabel 2.23 Deskripsi Objek Keranjang

Objek	Jenis	Keterangan
Gambar	Image	Gambar dari produk tertentu
Check Out	Button	Tombol untuk ketika ingin melakukan pembayaran
Total	Tag p	Berisi total biaya dan harga untuk melakukan transaksi
Subtotal	Tag p	Berisi total harga dari semua produk yang dipesan.
Remove	Link	Menghapus barang yang sudah masuk ke cart/keranjang
Nav	Navbar	Pilihan menu yang ada pada website terdapat home, about, contact, dan kategori kategori furniture

2.5.1.3.2 Algoritma


- User telah selesai memilih beberapa barang furniture
- Lakukan Sql : INSERT INTO pemesanan (IdPemesanan, IdFurniture, UsernameCustomer, tglPemesanan, totalHarga, status) Values ('PS-001', 'F-001', 'C-001', 3000000, 2, 0);
- Jika customer menghapus salah satu barang yang sudah masuk tabel pemesanan
Lakukan Sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan = 'PS-001' and IdFurniture = 'F-001';
- Jika customer ingin mengubah quantity furniture
Lakukan Sql : Update SET jumlah=1 where IdPemesanan = 'PS-001' and IdFurniture = 'F-001';
- Jika user membatalkan pemesanannya
Lakukan sql sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan = 'PS-001';

2.5.1.4 Pembayaran


Rancangan layar untuk pembayaran sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.5.

A Web Page


Indoor home decor Kitchen about us contact

☐ pembayaran 

deskripsi

☐ pembayaran 

deskripsi

☐ pembayaran 

deskripsi

submit

Gambar 2.5 Layar Pembayaran

Layar ini digunakan untuk memilih cara pembayaran yang akan dilakukan oleh customer.

2.5.1.4.1 Deskripsi Objek

Deskripsi mengenai objek pembayaran dijelaskan pada tabel 2.24 berikut.

Tabel 2.24 Deskripsi Objek Pembayaran

Objek	Jenis	Keterangan
Transfer	Radio	melakukan pembayaran dengan cara Transfer
Alfamart	Radio	Melakukan pembayaran dengan cara bayar ke Alfamart
Indomaret	Radio	melakukan pembayaran dengan cara bayar ke indomaret
Mandiri E-Cash	Radio	melakukan pembayaran dengan cara Mandiri E-Cash
Nav	Navbar	Pilihan menu yang ada pada website terdapat home, about, contact, dan kategori kategori furniture
Submit	BUTTON	Tombol untuk menyelesaikan pemilihan metode pembayaran

2.5.1.4.2 Algoritma

- Ketika customer menekan tombol Lakukan Pembayaran di pemesanan
- Hitung total harga *furniture* yang dipesan kemudian ditambah biaya ongkos kirim

Lakukan sql : INSERT INTO pembayaran (IdPembayaran, IdPemesanan, tglPembayaran, totalPembayaran) VALUES ('PB-001', 'PS-001', 23-02-2018, 10000000);

- Kemudian lakukan update pada tabel pemesanan

Lakukan sql : UPDATE pemesanan SET statusPemesanan = 'Terbayar' WHERE IdPembayaran = 'PB-001';

- Jika setelah satu hari customer tidak kunjung melakukan pembayaran maka

Lakukan sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan = 'PS-001';

2.5.1.5 Transaksi

Rancangan layar untuk pembayaran sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.6.

The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "https://". The navigation menu includes "Indoor", "home", "decor", "kitchen", "about us", and "contact". The main heading is "Daftar Pemesanan". Below the heading, there are five rows, each consisting of a text input field labeled "IdPemesanan" and a button labeled "Konfirmasi".

Gambar 2.6 Layar Transaksi

Layar ini digunakan untuk konfirmasi barang pemesanan yang telah diterima oleh *customer* setelah *customer* membayar pemesanan tersebut.

2.5.1.5.1 Deskripsi Objek

Deskripsi mengenai objek pembayaran dijelaskan pada tabel 2.25 berikut.

Tabel 2.25 Deskripsi objek transaksi

Objek	Jenis	Keterangan
IdPemesanan	<i>textfield</i>	Daftar pemesanan oleh customer dan telah dibayarkan oleh customer
Nav	Navbar	Pilihan menu yang ada pada website terdapat home, about, contact, dan kategori kategori furniture
Submit	BUTTON	Tombol untuk menyelesaikan konfirmasi barang telah diterima

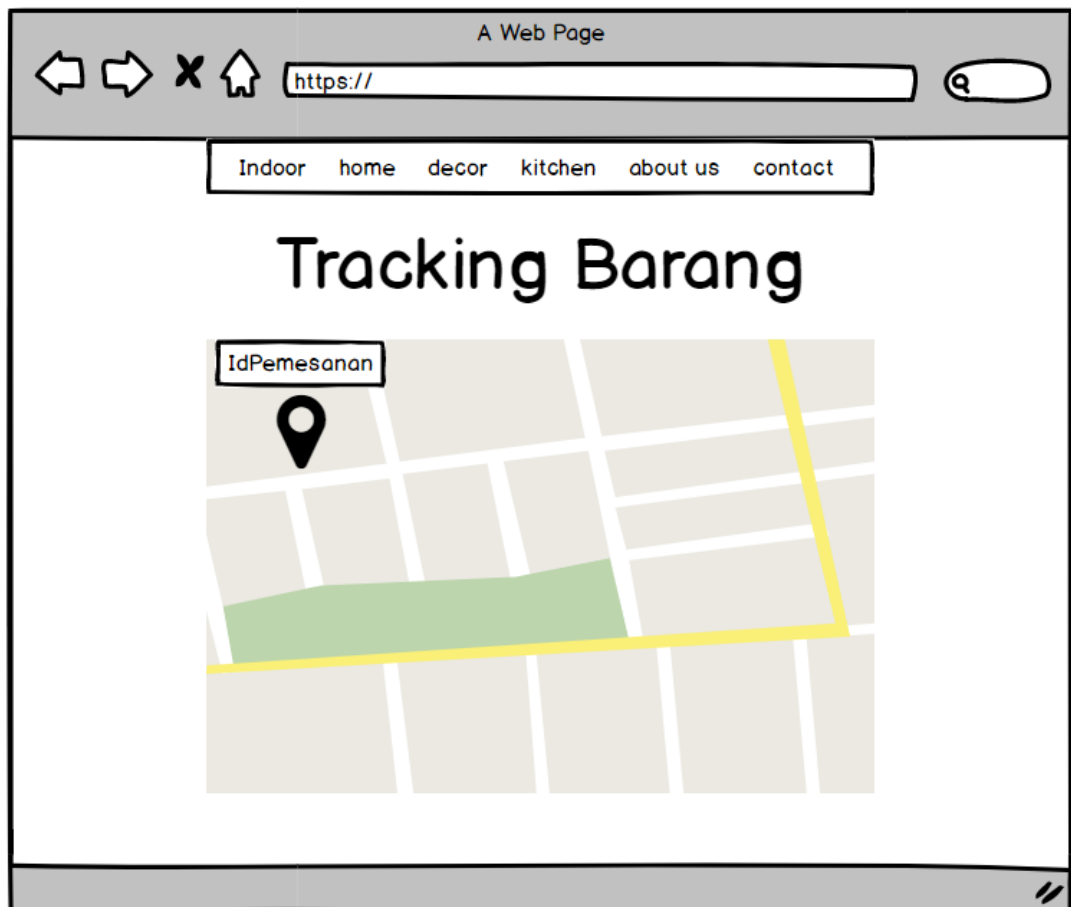
2.5.1.5.2 Algoritma

- Ketika customer sudah melakukan pembayaran
- Lakukan sql : INSERT INTO transaksi (IdTransaksi, IdPembayaran, no_resi, tglPengiriman, tglPenerimaan, namaPenerima, StatusTransaksi) VALUES ('TR-001', 'PB-001', 'RS-001', 23-02-2018, 26-02-2018, 'Agus', 'Belum diterima');
- Jika barang sudah sampai, maka customer mengkonfirmasi kedatangan barang.

- Lakukan : Sql Update transaksi SET StatusTransaksi = 'Diterima' where IdTransaksi = 'TR-001'

2.5.1.6 Tracking Barang

Rancangan layar untuk *tracking* barang sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 Layar Tracking Barang

Layar ini digunakan untuk *tracking* barang atau keberadaan barang pemesanan setelah *customer* membayar pemesanan tersebut

2.5.1.6.1 Deskripsi Objek

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-xxx	Halaman 52 dari 82
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

Deskripsi mengenai objek *tracking* barang dijelaskan pada tabel 2.26 berikut.

Tabel 2.26 Deskripsi objek *tracking* barang

Objek	Jenis	Keterangan
Pin lokasi barang	<i>Icon</i>	Tanda barang yang sudah dibayarkan oleh customer pada peta
Peta lokasi	<i>Map</i>	Peta dari lokasi pengiriman barang yang sudah dibayarkan hingga lokasi alamat dituju
Submit	BUTTON	Tombol untuk menyelesaikan konfirmasi barang telah diterima

2.5.1.6.2 Algoritma

- Ketika customer akan menekan tombol *Tracking* Barang yang ada pada menu customer.
- Jika customer belum melakukan transaksi maka *tracking* barang tidak dapat dilakukan.
- Jika customer sudah melakukan transaksi maka customer dapat memantau barang atau *tracking barang* pada menu *tracking barang*.

2.5.1.7 Pembuatan Laporan

Rancangan layar untuk pembuatan laporan sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.8 berikut.

The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "https://". The page has a navigation menu with links: "Indoor", "home", "decor", "kitchen", "about us", and "contact". The main content area has the title "LAPORAN" in large, bold letters. Below the title, there is a form with the following elements:

- A text input field labeled "Nama Admin".
- A file upload field labeled "Upload files ..." with an upload icon.
- A section labeled "Jenis Laporan:" with two radio button options: "Stok Barang" and "Penjualan".
- A "Submit" button.

Gambar 2.8 Layar Pembuatan Laporan

Layar ini digunakan untuk pembuatan laporan oleh admin. Laporan akan dikirim ke supervisor untuk diverifikasi.

2.5.1.7.1 Deskripsi Objek

Deskripsi mengenai objek laporan dijelaskan pada tabel 2.27 berikut.

Tabel 2.27 Deskripsi objek laporan

Objek	Jenis	Keterangan
InputNama	<i>Text Field</i>	Nama admin yang menginputkan laporan
<i>Upload File</i>	<i>Upload field</i>	Tempat untuk <i>upload file</i> laporan oleh admin
Stok barang	<i>checkbox</i>	Untuk jenis laporan stok barang
penjualan	<i>checkbox</i>	Untukk jenis laporan penjulana
Submit	BUTTON	Tombol untuk mengirimkan <i>file</i> laporan ke supervisor untuk diverifikasi

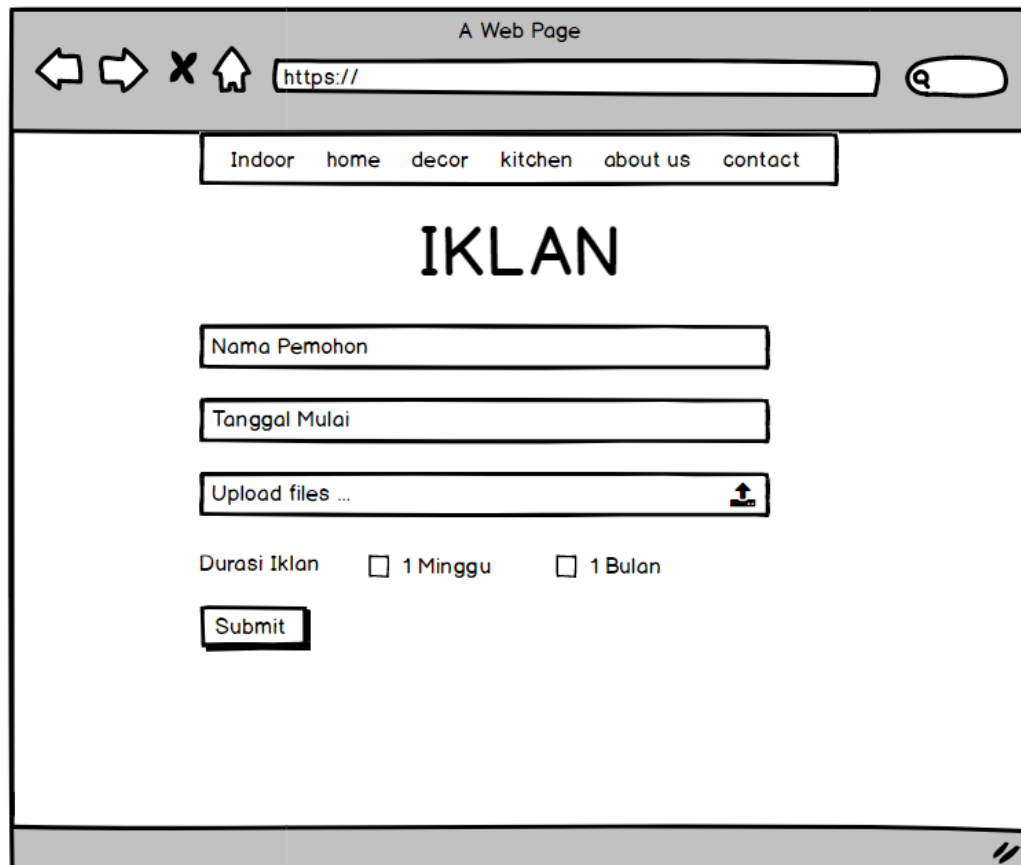
2.5.1.7.2 Algoritma

- Ketika Admin menekan tombol Pembuatan Laporan yang ada di menu admin
- Jika Admin sudah submit laporan pembayaran maka
Lakukan sql : INSERT INTO Pembuatan Laporan (IdLaporan, IdAdmin, namaLaporan, tglPembuatan, StatusLaporan) VALUES ('LP-0001', 'AM-0001', 'Salim', 30-08-2018, 'Belum Diverifikasi');
- Jika setelah data telah diterima dan dikonfirmasi oleh supervisor maka

Lakukan sql : UPDATE Periklanan SET StatusLaporan = 'Telah Diverifikasi' WHERE IdPembayaran = 'PL-001';

2.5.1.8 Periklanan

Rancangan layar untuk periklanan sistem informasi penjualan *furniture* terdapat pada gambar 2.9 berikut.



A Web Page

Indoor home decor kitchen about us contact

IKLAN

Nama Pemohon

Tanggal Mulai

Upload files ...

Durasi Iklan ☐ 1 Minggu ☐ 1 Bulan

Submit

Gambar 2.9 Layar Periklanan

Layar ini digunakan untuk menginputkan file untuk diiklankan oleh pemohon iklan pada aplikasi.

2.5.1.8.1 Deskripsi Objek

Deskripsi mengenai objek periklanan dijelaskan pada tabel 2.28 berikut.

Tabel 2.28 Deskripsi objek laporan

Objek	Jenis	Keterangan
InputNama	<i>Text Field</i>	Nama pemohon iklan yang ingin mentautkan iklannya pada aplikasi
Input tanggal	<i>Text Field</i>	Tanggal iklan mulai ada ada aplikasi
<i>Upload File</i>	<i>Upload field</i>	Tempat untuk <i>upload file</i> iklan yang akan ditautkan.
Minggu	<i>checkbox</i>	Untuk durasi iklan selama 1 minggu
Bulan	<i>checkbox</i>	Untuk durasi iklan selama 1 bulan
Submit	BUTTON	Tombol untuk mengirimkan <i>file</i> laporan ke supervisor untuk diverifikasi

2.5.1.8.2 Algoritma

- Ketika Admin menekan tombol Submit iklan yang ada di menu admin.
- Jika Admin sudah submit data periklanan nya maka

- Lakukan sql : INSERT INTO Periklanan (IdIklan, IdAdmin, namaIklan, namaPemohon, BiayaIklan, tglAwalIklan, tglAkhiriIklan) VALUES ('AD-001', 'AM-001', 'Shampoo-ss', 'Hani', 500000, 15-03-2018, 20-03-2018);

- Jika admin sudah menginputkan data periklanan maka

Lakukan sql : UPDATE periklanan SET StatusIklan = 'Aktif' WHERE IdIklan = 'AD-001';

- Jika setelah masa iklan habis admin akan

Lakukan sql : UPDATE periklanan SET StatusIklan = 'Tidak Aktif' WHERE IdIklan = 'AD-001';

- Jika setelah satu minggu sejak tglAkhiriIklan, admin akan

Lakukan sql : DELETE from periklanan WHERE IdIklan = 'AD-001';

2.5.2 Deskripsi Proses

Pada tabel 2.29 terdapat daftar proses pada sistem informasi penjualan *furniture* yang akan dideskripsikan pada dokumen ini.

Tabel 2.29 Daftar Deskripsi Proses

NO	Proses
1	Login
2	Daftar akun
3	Pemesanan
4	Pembayaran
5	Transaksi

2.5.2.1 Login

Memverifikasi username dan password serta memberikan validasi untuk customer untuk masuk ke beranda web.

2.5.2.1.1 Deskripsi Masukan

- Username : String

Merupakan variable yang menampung nilai username dari akun customer

- Password : String

Merupakan variable yang menampung nilai password dari akun customer

2.5.2.1.2 Deskripsi Keluaran

Tidak ada, halaman akan pindah ke beranda

2.5.2.1.3 Algoritma

- Customer memasukkan username dan password
- Customer mengklik tombol login
- Lakukan sql : `SELECT * from customer where username='".$_$_POST['username']."' And password='".$_$_POST['password']"'`;
- Jika hasil query =0 maka akan muncul *text* username atau password salah
- Jika hasil query = 1 maka page akan pindah ka page beranda
- Sistem akan menyimpan tanggal dan jam login

2.5.2.2 Daftar Akun

Merekam row baru pada table *customer* dengan meminta data *username*, *password*, email dan nomor telepon.

2.5.2.2.1 Deskripsi Masukan

- Nama : String

Merupakan variable yang menampung nilai nama *customer* yang diinputkan.

- Username : String

Merupakan variable yang menampung nilai username yang diinputkan.

- Password : String

Merupakan variable yang menampung nilai password yang diinputkan.

- Email : String

Merupakan variable yang menampung nilai email yang diinputkan untuk melakukan verifikasi akun.

- Nomor telepon : String

Merupakan variable yang menampung nilai Nomor telepon yang diinputkan.

2.5.2.2.2 Deskripsi Keluaran

Notifikasi sukses atau gagal mendaftar.

2.5.2.2.3 Algoritma

- Customer menginputkan nama, username, password, email dan nomor telepon
- Customer mengklik tombol Sign Up
- Jika username yang dimasukan sudah ada pada table customer maka dan sebelah kanan input username akan muncul text 'username sudah terpakai'
- Jika email yang dimasukan tidak benar atau tidak ada maka akan muncul *text* 'email belum sesuai format'.

- Lakukan sql : INSERT into customer (NamaCustomer, UsernameCustomer, PassCustomer, Email, noTelp) VALUES ("\$_POST['nama'].", "\$_POST['username'].", "\$_POST['password'].", "\$_POST['email'].", "\$_POST['no_telepon'].");
- Jika pendaftaran berhasil maka akan muncul notifikasi 'pendaftaran berhasil, silahkan verifikasi email dan isi profil akun'
- Jika gagal maka akan muncul notifikasi 'pendaftaran gagal'

2.5.2.3 Pemesanan

Jika kostumer ingin membeli barang maka harus melakukan pemesanan. Customer mencari barang yang akan dibeli kemudian akan melakukan pemesanan. Memasukan suatu produk atau furniture ke keranjang.

2.5.2.3.1 Deskripsi Masukan

- IdFurniture : String
Kode produk dari suatu furniture agar lebih mudah ditemukan
- Q : int
Jumlah prduk furniture yang ingin dibeli

2.5.2.3.2 Deskripsi Keluaran

Tidak ada

2.5.2.3.3 Algoritma

- User telah selesai memilih beberapa barang furniture

- Lakukan Sql : INSERT INTO pemesanan (IdPemesanan, IdFurniture, UsernameCustomer, tglPemesanan, totalHarga, status) Values ('PS-001', 'F-001', 'C-001', 3000000, 2, 0);
- Jika customer menghapus salah satu barang yang sudah masuk tabel pemesanan
Lakukan Sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan = 'PS-001' and IdFurniture = 'F-001';
- Jika customer ingin mengubah quantity furniture
Lakukan Sql : Update SET jumlah=1 where IdPemesanan = 'PS-001' and IdFurniture = 'F-001';
- Jika user membatalkan pemesanannya
Lakukan sql sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan = 'PS-001';

2.5.2.4 Pembayaran

Jika *costumer* sudah memesan barang, maka harus melakukan pembayaran. Customer dapat memilih metode pembayaran yang sesuai.

2.5.2.4.1 Deskripsi Masukan

- Metode pembayaran : String
Diambil dari *checkbox* pada aplikasi.
- Totalharga : int
Total harga yang akan dibayarkan sesuai pemesanan.

2.5.2.4.2 Deskripsi Keluaran

Notifikasi sukses atau gagal dalam melakukan pembayaran

2.5.2.4.3 Algoritma

- Ketika customer menekan tombol Lakukan Pembayaran di pemesanan
- Hitung total harga *furniture* yang dipesan kemudian ditambah biaya ongkos kirim

Lakukan sql : INSERT INTO pembayaran (IdPembayaran, IdPemesanan, tglPembayaran, totalPembayaran) VALUES ('PB-001', 'PS-001', 23-02-2018, 10000000);

- Kemudian lakukan update pada tabel pemesanan

Lakukan sql : UPDATE pemesanan SET statusPemesanan = 'Terbayar' WHERE IdPembayaran = 'PB-001';

- Jika setelah satu hari customer tidak kunjung melakukan pembayaran maka

Lakukan sql : DELETE FROM pemesanan where IdPemesanan = 'PS-001';

2.5.2.5 Transaksi

2.5.2.5.1 Deskripsi Masukan

- IdPemesanan pada halaman daftar transaksi

Diambil dari daftar pemesanan yang sudah dibayarkan oleh *customer*.

2.5.2.5.2 Deskripsi Keluaran

Tidak ada

2.5.2.5.3 Algoritma

- Ketika customer sudah melakukan pembayaran

Lakukan sql : INSERT INTO transaksi (IdTransaksi, IdPembayaran,

no_resi, tglPengiriman, tglPenerimaan, namaPenerima,

StatusTransaksi) VALUES ('TR-001', 'PB-001', 'RS-001', 23-02-2018, 26-02-2018, 'Agus', 'Belum diterima');

- Jika barang sudah sampai, maka customer mengkonfirmasi kedatangan barang.

Lakukan : Sql UPDATE transaksi SET StatusTransaksi = 'Diterima',

namaPenerima = 'Aji' WHERE IdTransaksi = 'TR-001'

2.5.3 Deskripsi Laporan

Pada tabel 2.30 terdapat daftar laporan pada sistem informasi penjualan *furniture* yang akan dideskripsikan pada dokumen ini.

Tabel 2.30 Daftar deskripsi laporan

NO	Laporan
1	Laporan Login
2	Pembayaran
3	Transaksi

2.5.3.1 Laporan Login

Merekam aktivitas login yang dilakukan akun customer, laporan ini dapat dilihat oleh masing akun customer sendiri

2.5.3.1.1 Lay out

Pada gambar 2.10 terdapat layout untuk laporan *login customer*.



No	Tanggal Login	IP Address	Browser	Status
1	2018-04-29 21:15:30	180.253.10.34	Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/66.0.3359.139 Safari/537.36	SUCCESS
2	2018-04-29 16:56:43	180.253.10.34	Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/66.0.3359.139 Safari/537.36	SUCCESS
3	2018-04-29 16:28:19	180.245.146.220	Mozilla/5.0 (Windows NT 6.1; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/66.0.3359.139 Safari/537.36	SUCCESS
4	2018-04-29 16:17:43	180.245.146.220	Mozilla/5.0 (Windows NT 6.1; WOW64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/66.0.3359.139 Safari/537.36	SUCCESS
5	2018-04-29 14:55:56	180.253.10.34	Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/66.0.3359.117 Safari/537.36	SUCCESS
6	2018-04-29 13:11:27	180.253.10.34	Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/66.0.3359.117 Safari/537.36	SUCCESS
7	2018-04-28 19:16:04	180.253.10.34	Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64) AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/66.0.3359.117 Safari/537.36	SUCCESS

Gambar 2.10 Laporan login

2.5.3.1.2 Deskripsi Masukan

- UsernameCustomer : String

Merupakan variable yang menampung nilai username yang diinputkan saat login

- Ip_addres : String

Ip yang digunakan saat customer melakukan login

- Browser : String

Browser yang digunakan saat customer melakukan login

- Status : boolean

Status customer saat melakukan login tersebut gagal atau sukses

2.5.3.1.3 Algoritma

- jika customer melakukan login sistem akan merekam apakah sukses atau gagal, tanggal dan jam, browser yang digunakan, dan IP yang digunakan saat login
- jika customer mengklik riwayat login
- customer dapat melihat laporan login akun costumernya sendiri
- jika admin mengklik laporan login maka akan muncul semua akun customer yang ada.

2.5.3.2 Pembayaran

2.5.3.2.1 Lay out

Pada gambar 2.11 terdapat layout untuk laporan *pembayaran*.

IdPemesanan ▲	tglPemesanan ◆	StatusPembayaran	totalHArga ▼
PD-001	23-02-2018	Terbayar	2400000
PD-002	13-02-2018	Belum dibayar	2000000
PD-003	03-02-2018	Terbayar	3400000
PD-004	19-01-2018	Belum dibayar	4000000
PD-005	13-01-2018	Belum dibayar	900000
PD-006	09-01-2018	Terbayar	2340000
PD-007	02-01-2018	Terbayar	3500000

Gambar 2.11 Layout Laporan Pembayaran

2.5.3.2.2 Deskripsi Masukan

- IdPemesanan : String
IdPemesanan dari pemesanan yang dilakukan oleh *customer*.
- tglPemesanan : date

tanggal pemesanan dilakukan

- StatusPembayaran : string

Status barang pesanan *customer* apakah sudah dibayar atau belum.

- totalHarga : int

total harga barang yang dipesan oleh *customer*.

2.5.3.2.3 Algoritma

- jika customer melakukan pembayaran sistem, akan merekam apakah sukses atau gagal, tanggal dan jam, IdPemesanan, statusPembayaran secara default akan berisi 'belum dibayar', dan total harga yang harus dibayar.
- jika admin mengklik daftar pemesanan
- admin dapat melihat laporan pembayaran seluruh akun costumer.
- jika admin mengklik laporan pembayaran maka akan muncul semua akun customer yang sudah melakukan pemesanan.

2.5.3.3 Transaksi

2.5.3.3.1 Lay out

Pada gambar 2.12 terdapat layout untuk laporan *transaksi*.

IdPembayaran ▲	tglPengiriman ◆	StatusTransaksi	totalHarga ▼
PB-001	23-02-2018	Diterima	2400000
PB-002	13-02-2018	Belum Diterima	2000000
PB-003	03-02-2018	Diterima	3400000
PB-004	19-01-2018	Belum Diterima	4000000
PB-005	13-01-2018	Belum Diterima	900000
PB-006	09-01-2018	Diterima	2340000
PB-007	02-01-2018	Diterima	3500000

Gambar 2.12 Layout Laporan Transaksi

2.5.3.3.2 Deskripsi Masukan

- IdPembayaran : string
- idPembayaran didapatkan setelah *customer* melakukan pembayaran pada pemesanan yang dilakukan
- tglPengiriman : date
- tanggal didapatkan setelah *customer* melakukan pembayaran pada pemesanan yang dilakukan
- StatusTransaksi : String
- Status barang pesanan *customer* yang sudah dibayar, apakah sudah diterima atau belum.
- TotalHarga: int

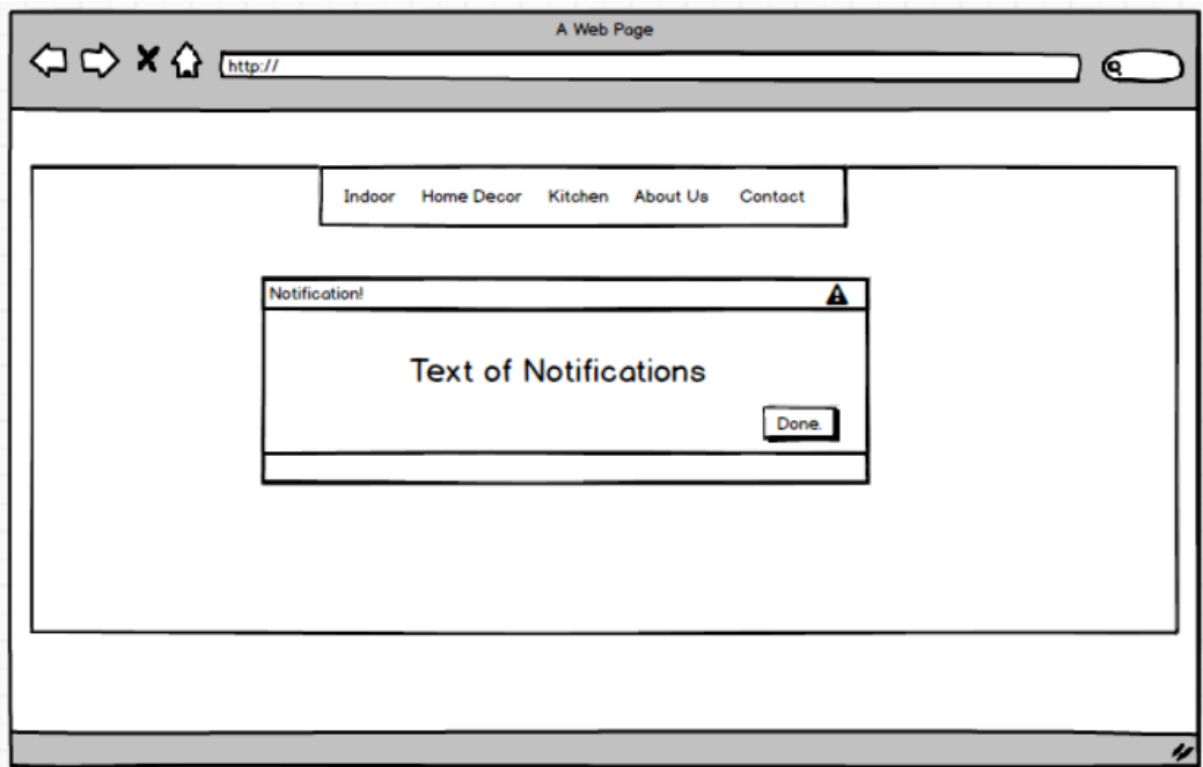
- Jumlah harga yang dibayarkan oleh *customer* sesuai dengan pesanan *customer*.

2.5.3.3.3 Algoritma

- jika customer melakukan transaksi sistem, akan merekam apakah sukses atau gagal, tanggal pengiriman, IdPembayaran, statusTransaksi secara default akan berisi 'belum diterima, dan total harga yang sudah dibayar.
- jika admin mengklik daftar transaksi, admin dapat melihat laporan transaksi seluruh akun costumer.
- jika admin mengklik laporan transaksi maka akan muncul semua akun customer yang sudah melakukan pembayaran.

3. Perancangan Antarmuka Manusia

3.1 Gambaran Umum Antarmuka Pengguna



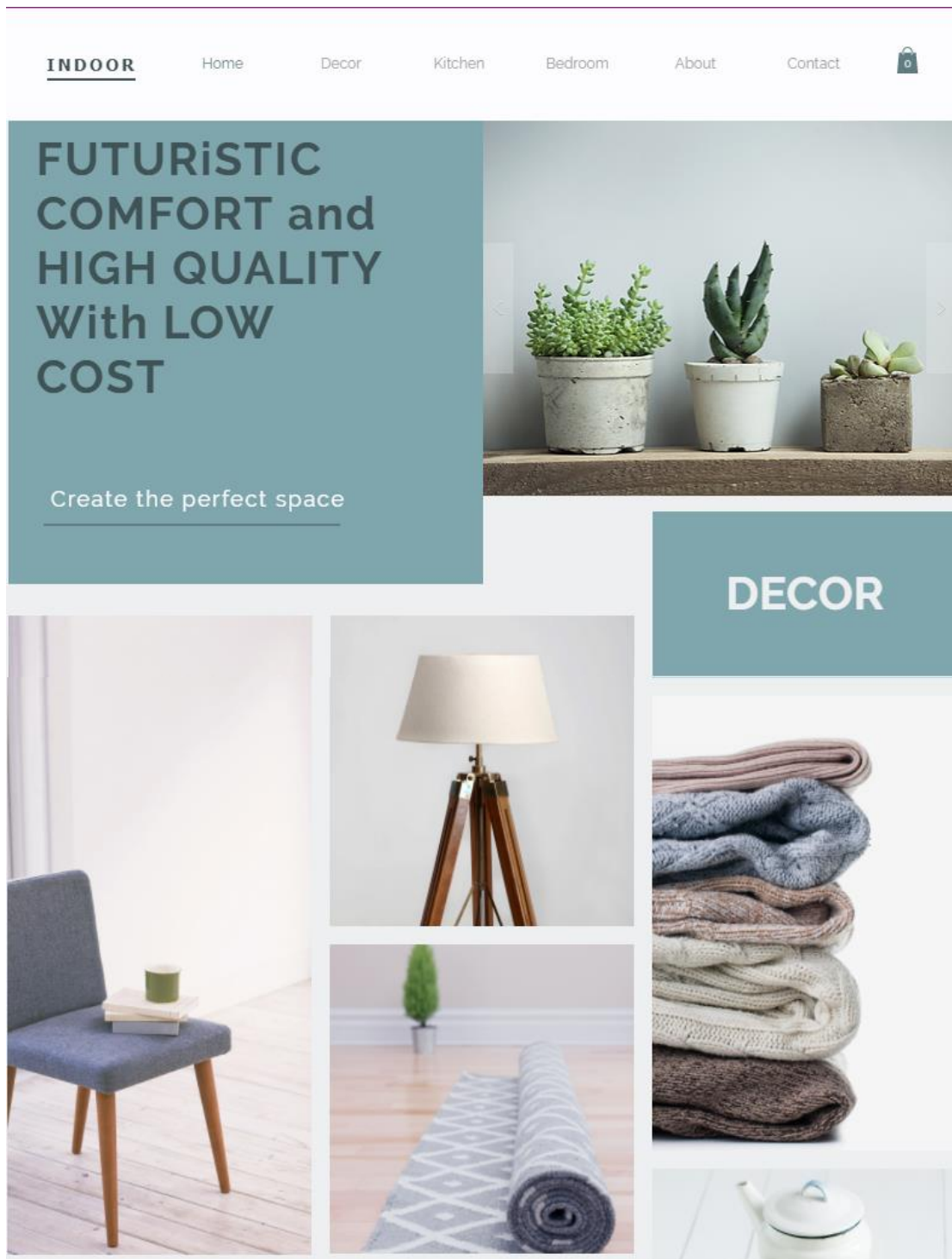
Gambarkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. Jelaskan bagaimana pengguna akan menggunakan sistem guna menyelesaikan semua fitur sesuai dengan yang diharapkan dan juga informasi umpan balik (notifikasi, pesan error, dll.) yang akan ditampilkan kepada pengguna.

3.2 Tampilan layar

Berikut adalah daftar tampilan layar aplikasi pada Sistem Informasi Penjualan *Furniture*

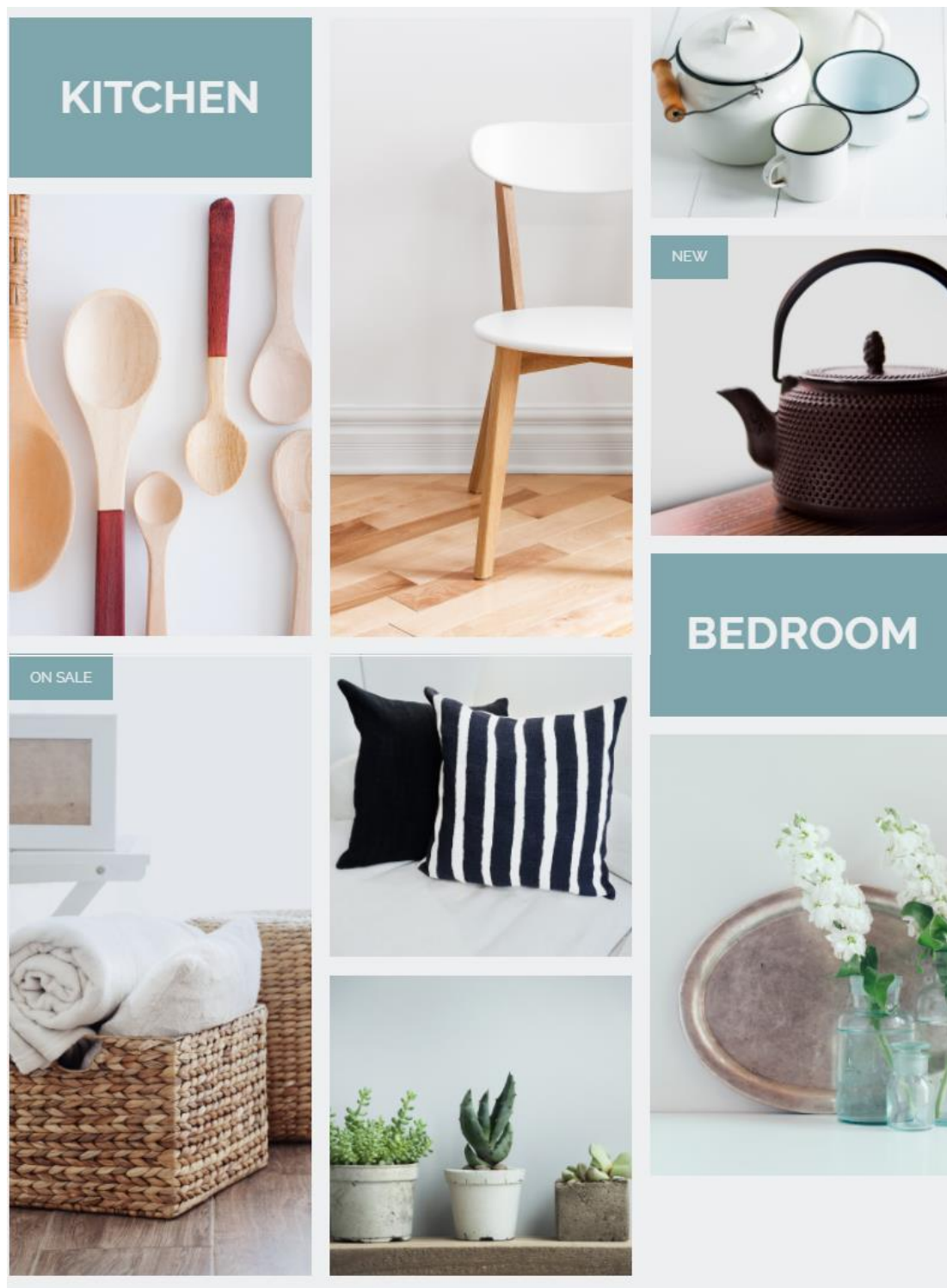
3.2.1 Beranda

Pada gambar 3.1 dan gambar 3.2 merupakan halaman atau tampilan layar beranda pada aplikasi.



Gambar 3.1 Halaman beranda

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-xxx	Halaman 73 dari 82
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		



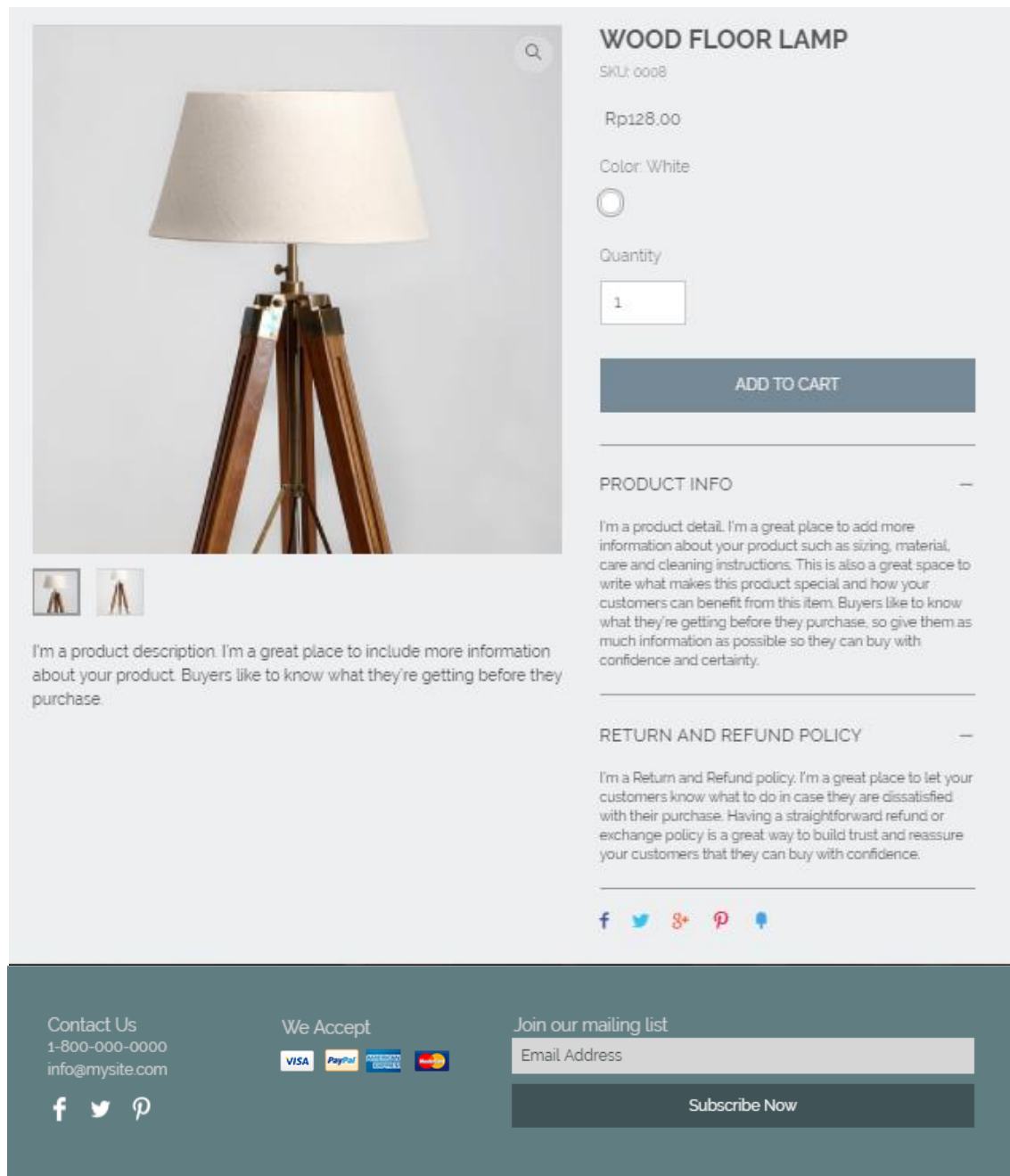
Gambar 3.2 Halaman beranda-lanjutan

Berdasarkan gambar 3.1 dan gambar 3.2 *customer* dapat melihat barang atau produk yang tersedia oleh aplikasi sistem informasi penjualan *furniture*. Jika customer menklik

gambar – gambar yang ada, maka *customer* dengan otomatis akan dipindahkan ke halaman detail barang sekaligus pemesanan sehingga *customer* dapat menambahkan produk tersebut ke keranjang.

3.2.2 Furniture

Pada gambar 3.3 merupakan halaman atau tampilan layar *furniture* pada aplikasi.



Gambar 3.3 Halaman Furniture

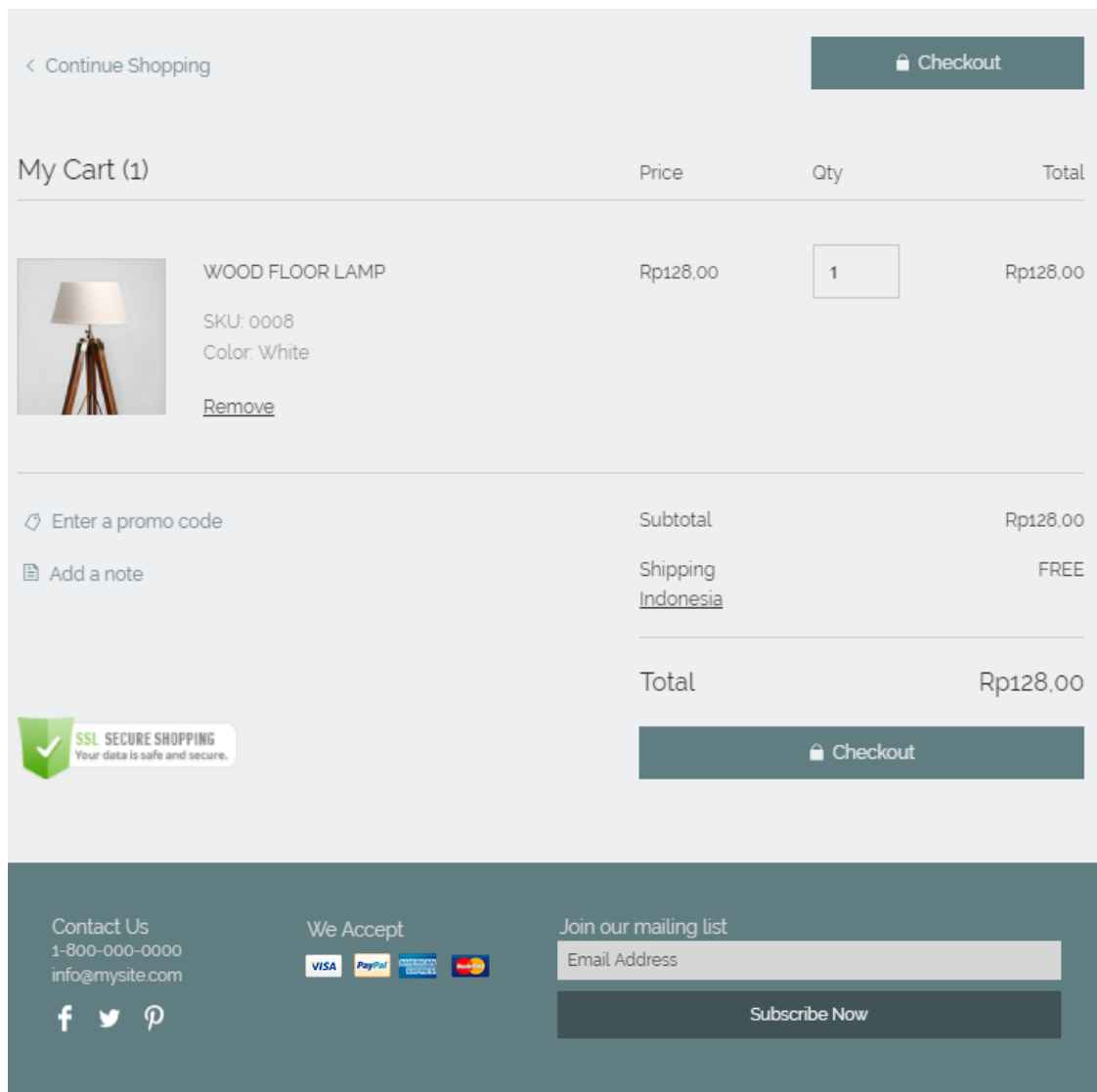
Gambar 3.3 adalah gambaran dari halaman *furniture*. Pada halaman ini terdapat detail produk, gambaran produk dari berbagai sudut pandang, harga, dan warna yang ada. *Customer* dapat membeli lebih dari 1 produk dengan menambahkannya pada inputan jumlah barang atau *quantity* sebelum *button Add to Cart*. *Button* tersebut jika diklik

Prodi S1 Teknik Informatika - Universitas Telkom	DPPL-xxx	Halaman 76 dari 82
Dokumen ini dan informasi yang ada di dalamnya adalah milik Prodi S1 Teknik Informatika-Universitas Telkom dan bersifat rahasia. Dilarang untuk mereproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi S1 Teknik Informatika, Universitas Telkom		

akan menambahkan keranjang konsumen sesuai dengan yang ada pada halaman *furniture*.

3.2.3 Keranjang

Pada gambar 3.4 merupakan halaman atau tampilan layar keranjang pada aplikasi.



Gambar 3.4 Halaman keranjang (*cart*)

Pada halaman keranjang yang digambarkan oleh gambar 3.4, *customer* dapat mengedit keranjangnya, jika *customer* batal memesan produk yang sudah ada pada

keranjang. Pada halaman tersebut terdapat produk yang telah masuk ke keranjang dan total harga masing – masing produk dan total harga keseluruhan dari produk yang telah masuk ke keranjang. Jika customer menklik *button Checkout*, maka *customer* akan dipindahkan ke halaman pembayaran.

3.2.4 Pembayaran

Pada gambar 3.5 merupakan halaman atau tampilan layar pembayaran pada aplikasi.

Transfer

Ketentuan pembayaran:

- Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer ke rekening Bank BCA, Bank Mandiri, Bank Syariah Mandiri, Bank BNI, atau Bank BRI.
- Total belanja kamu belum termasuk kode pembayaran untuk keperluan proses verifikasi otomatis
- Mohon transfer tepat sampai 3 digit terakhir

☐ **Transfer - Verifikasi Cepat**

☐ **Kartu Visa/Mastercard/JCB**

☐ **Cicilan Tanpa Kartu Kredit** **CICILAN**

☐ **DANA**

☐ **BCA KlikPay (KlikBCA Individu)**

☐ **Mandiri Clickpay**

☐ **Mandiri E-Cash**

☐ **CIMB Clicks atau Rekening Ponsel**

☐ **Indomaret**

☐ **Alfamart**

☐ **Pos Indonesia**

Gambar 3.5 Halaman pembayaran

Pada halaman ini *customer* dapat memilih metode pembayaran yang disediakan oleh aplikasi. Jika sudah memilih maka *customer* akan menkonfirmasi pembayaran pada *pop-up* yang muncul. Jika sudah melakukan pembayaran, otomatis tabel transaksi akan insert data yang diperlukan.

3.2.5 Transaksi

Pada gambar 3.6 merupakan halaman atau tampilan layar daftar transaksi pada aplikasi.

Daftar Transaksi				
Transaksi Status Proses		Transaksi Status Gagal		Transaksi Status Dikirim
Order ID	Tgl Transaksi	Konsumen	Total Transaksi	#
11	2014-06-09 19:12:53	yulia	Rp. 53.000	✗
10	2014-06-05 11:12:32	yulia	Rp. 106.000	✗
9	2014-06-05 10:42:22	yulia	Rp. 53.000	✗
8	2014-06-05 10:41:52	yulia	Rp. 53.000	✗
7	2014-05-31 18:40:55	yulia	Rp. 159.000	✗
6	2014-05-30 19:02:58	yulia	Rp. 136.000	✗
5	2014-05-17 17:22:50	Heni	Rp. 1.053.000	✗
4	2014-05-17 15:58:31	yulia	Rp. 1.071.000	✗
3	2014-05-17 15:58:03	yulia	Rp. 86.000	✗
2	2014-05-02 22:18:34	siti	Rp. 0	✗
1	2014-05-02 22:17:40	siti	Rp. 75.000	✗

Gambar 3.6 Transaksi

Pada halaman tersebut terdapat daftar pemesanan produk yang telah dibayarkan oleh *customer* termasuk data informasi tentang pemesanan yang telah dilakukan. Pada daftar tersebut terdapat status √ dan X, jika √ maka barang telah diterima dan dikonfirmasi oleh *customer*, jika X maka barang belum diterima oleh *customer*.

3.2.6 Tracking Barang

Pada gambar 3.7 merupakan halaman atau tampilan layar *tracking* barang pada aplikasi.




Gambar 3.7 Tracking Barang

Pada halaman ini menggambarkan lokasi dari produk yang telah dibayarkan.

3.2.7 Pembuatan Laporan

Pada gambar 3.8 merupakan halaman atau tampilan layar pembuatan laporan pada aplikasi.

 SUBMIT LAPORAN

NIPR

Nama

Alamat Email

Choose File

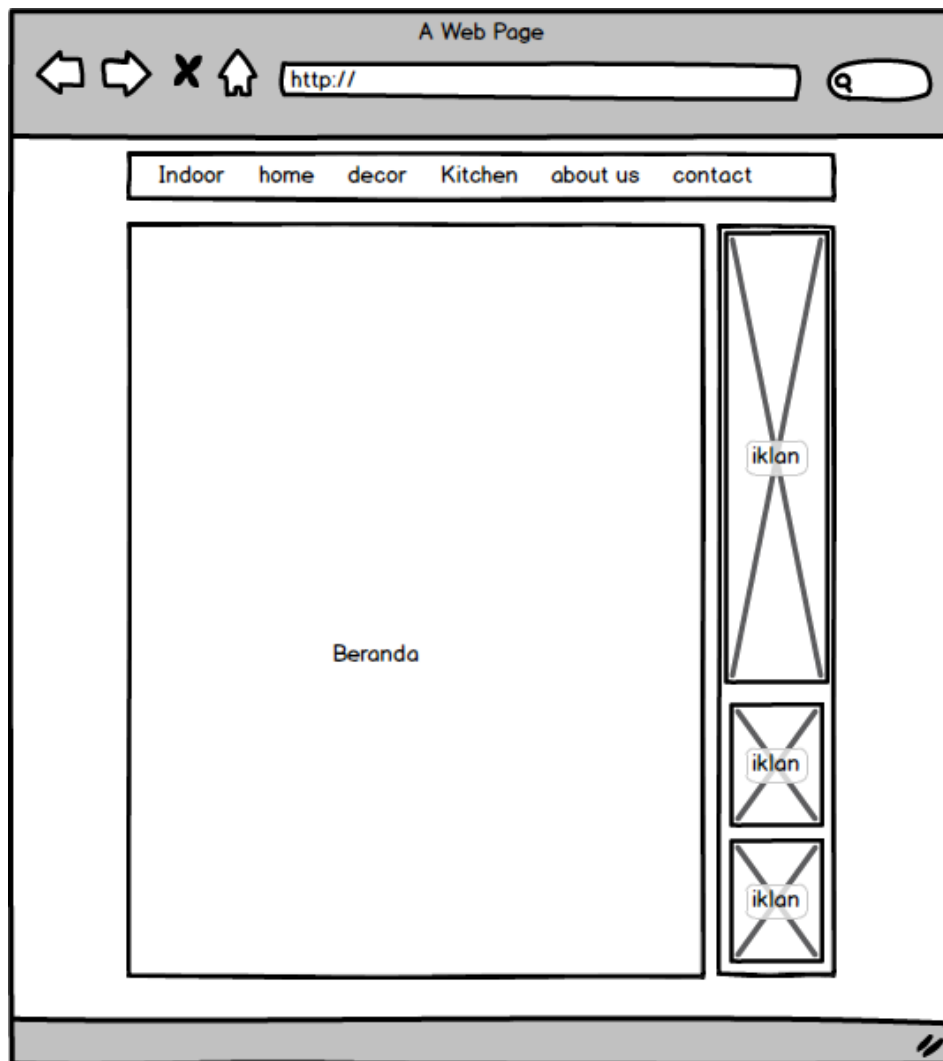
PDF Maks. 20 MB

Next

Gambar 3.8 Pembuatan Laporan

3.2.8 Periklanan

Pada gambar 3.9 merupakan halaman atau tampilan layar kelola iklan pada aplikasi.



Gambar 3.9 Kelola Iklan