

BAB III

ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Alat dan Bahan

Dalam perancangan aplikasi berbasis website pada pembuatan *E-Marketing* UMKM terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses perancangan aplikasi.

1. Perangkat Lunak yang digunakan penulis dalam pembuatan aplikasi adalah :
 - a. Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate
 - b. Bahasa Pemrograman : *Framework Codeigniter* 2.1.4
 - c. Pembuatan Aplikasi : *Netbeans IDE* 7.2.1
 - d. Database : MySQL
 - e. Web Server : Apache Web Server
 - f. Database Manager : *PhpMyAdmin*
2. Perangkat keras yang digunakan penulis dalam pembuatan aplikasi adalah:
 - a. Processor Intel Core 2 Duo
 - b. Hardisk 320 GB
 - c. Memory 4GB
3. Rincian Aplikasi :
 - a. Nama Aplikasi : *E-Marketing* UMKM Kab.Boyolali
 - b. Compatible : Semua *browser*

3.2 Jalannya Penelitian

Tabel 3.1 Tabel Jalannya Penelitian

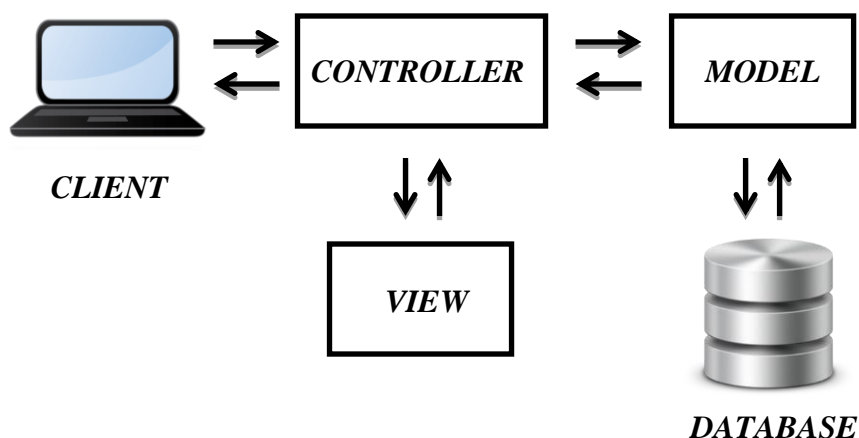
Kegiatan	Alat/metode yang digunakan	Hasil yang diharapkan
Analisis kebutuhan sistem <i>e-marketing</i> / pemasaran produk UMKM berbasis IT	1. Software Rasional Rose dan Enterprise Architect 2. Metode analisis berorientasi objek <i>commit to user</i>	1. Diagram usecase sistem 2. Sequence diagram sistem 3. Diagram state sistem 4. Diagram <i>class</i> sistem

Desain sistem <i>e-marketing</i> menggunakan <i>framework codeigniter</i>	1. Desain Berorientasi Objek 2. Software Rasional Rose. 3. Notepad ++	1. Desain <i>database</i> relasional 2. Desain arsitektur aplikasi 3. Desain <i>user interface</i> aplikasi <i>web</i> untuk client dengan browser 4. Dokumentasi Desain Proyek
Implementasi System <i>e-marketing</i> (<i>database system</i> , dan <i>user ineterface</i> berbasis <i>web</i>)	1. <i>Database</i> server MySQL 2. <i>Web</i> server Apache 3. Bahasa pemrograman <i>PHP</i> 4. <i>Framework Codeigniter</i>	1. Tersedianya data provider : <i>Database e-marketing</i> 2. Tersedianya client berbasis <i>web</i>

3.3 Perancangan Aplikasi

3.3.1 Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem yang digunakan untuk membangun *e-marketing* UMKM kabupaten Boyolali adalah arsitektur M-V-C (*Model-View-Controller*). Berikut merupakan rincian dari arsitektur tersebut :



Gambar 3.1 Arsitektur Sistem

Pada arsitektur diatas menerangkan bahwa *client* mengakses *controller* *commit to user* dimana *controller* berfungsi untuk mengatur penggunaan *model* dan *view*. *View*

sendiri tampilan tatap muka yang dapat diakses langsung oleh *client* melalui *controller* terlebih dahulu. Sedangkan *model* berfungsi untuk mengatur penggunaan *database*.

3.3.2 Deskripsi Aktor

Terdapat tiga aktor yang terlibat dalam sistem ini, yaitu Super Admin, Admin UMKM, dan *Customer*(Pemesan). Ketiga aktor tersebut di deskripsikan pada tabel berikut ini

Tabel 3.2 Deskripsi Aktor

Aktor	Deskripsi
Super Admin	Merupakan orang yang bertanggung jawab dalam pembuatan Admin UMKM baru dan menyediakan informasi yang di butuhkan oleh Admin UMKM
Admin UMKM	Merupakan orang yang bertanggung jawab untuk meng- <i>update</i> segala jenis tentang UMKM
Customer	Merupakan orang yang melakukan pemesanan terhadap barang dari UMKM

3.3.3 Tugas Aktor

Beberapa rincian untuk tugas aktor adalah seperti dibawah ini

Tabel 3.3 Tugas Aktor

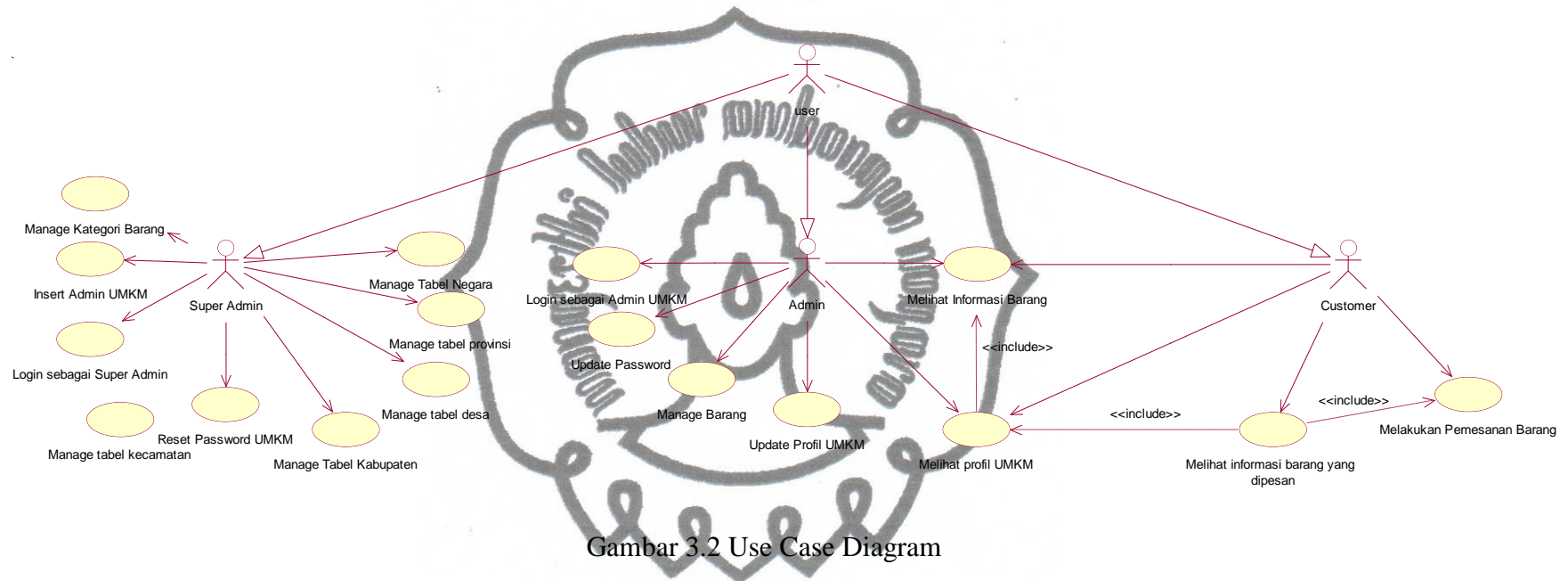
AKTOR	DESKRIPSI KEBUTUHAN FUNGSIONAL
Super Admin	Login sebagai Super Admin Manage Admin UMKM (Insert, Reset Password) Manage Tabel Kecamatan (add, update, delete) Manage Tabel Kategori (add,update,delete) Update Password
Admin	Login sebagai Admin UMKM Update Profile Update Password Manage Tabel Barang (add, update,delete) <i>commit to user</i>

	Manage Profil UMKM Melihat informasi barang Melihat informasi customer
Customer	Melihat informasi barang Melihat informasi barang yang dipesan Melakukan pemesanan barang Melihat Profil UMKM



3.3.4 Perancangan Sistem

a. Use Case Diagram



Gambar 3.2 Use Case Diagram

Use case digunakan untuk membentuk tingkah-laku benda/ things dalam sebuah model. Aktor dari aplikasi ini adalah Super Admin, Admin UMKM, dan Customer. Dimana ketiga aktor tersebut di dapat dari generalisasi dari User. Adapun lingkup dari masing masing aktor di jelaskan pada gambar 3.1 tersebut diatas.

```
classDiagram
    class umkm_customer {
        -id_customer
        -alamat_customer
        -nama_customer
        -telepon_customer
        -email_customer
        -KTP
        -cara_bayar
        +viewBarang()
        +buyBarang()
        +viewProfilUMKM()
    }
    class umkm_detail {
        -id_umkm
        -nama_provinsi
        -nama_kabupaten
        -id_kecamatan
        -nama_desa
        -nama_umkm
        -pimpinan_umkm
        -alamat_umkm
        -telepon_umkm
        -handphone_umkm
        -email_umkm
        -aset_umkm
        -omset_umkm
        -pasar_umkm
        -rekening_umkm
        -posisi_latitude
        -posisi_longitude
        +getKategori()
        +updateData()
    }
    class umkm_pesanan {
        -id_pesanan
        -id_customer
        -tanggal
        +getDataCustomer()
        +addDataPesanan()
    }
    class umkm_barang {
        -id_barang
        -id_umkm
        -id_kategori
        -nama_barang
        -fotonya
        -harga
        -deskripsi
        -lamanya
        +getKategori()
        +getIDumkm()
        +UpdateBarang()
        +DeleteBarang()
        +AddBarang()
    }
    class umkm_superadmin {
        -user
        -pass
        +loginSuperadmin()
        +create()
        +update()
        +delete()
    }
    class umkm_kecamatan {
        -id_kecamatan
        -nama_kecamatan
        +getKabupaten()
        +setKecamatan()
    }
    class umkm_pengguna {
        -id_umkm
        -username
        -password
        +loginAdmin()
    }
    class umkm_kategori {
        -id_kategori
        -nama_kategori
        +setKategori()
    }

    umkm_customer "1" -- "*" umkm_pesanan
    umkm_pesanan "*" -- "1" umkm_barang
    umkm_detail "1" -- "*" umkm_pesanan
    umkm_detail "1" -- "*" umkm_kategori
    umkm_pengguna "1" -- "1" umkm_kategori
```

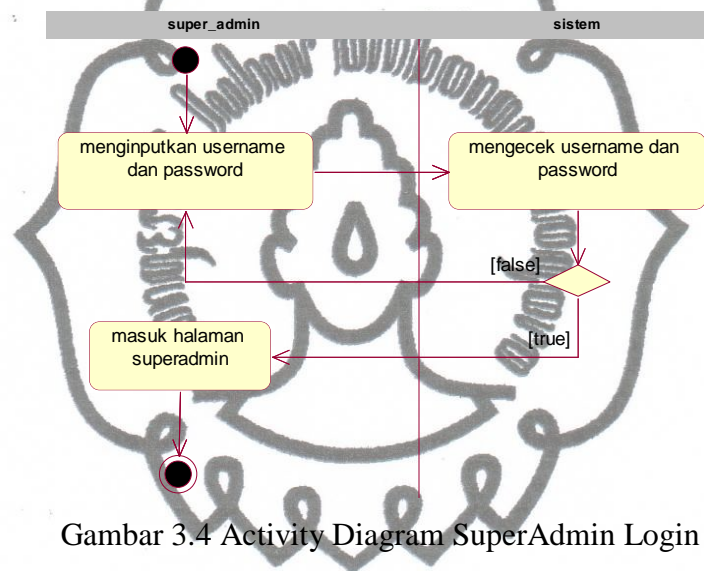
Gambar 3.3 Class Diagram

3.3.5 Activity Diagram

Dalam perancangan menggunakan UML, diperlukan adanya Activity Diagram adalah untuk menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.

a. Super Admin Login

Activity pada Super Admin Login terdiri dari insert username dan password superadmin serta validasi. Activity Diagram untuk Super Admin Login dapat dilihat pada Gambar 3.4.

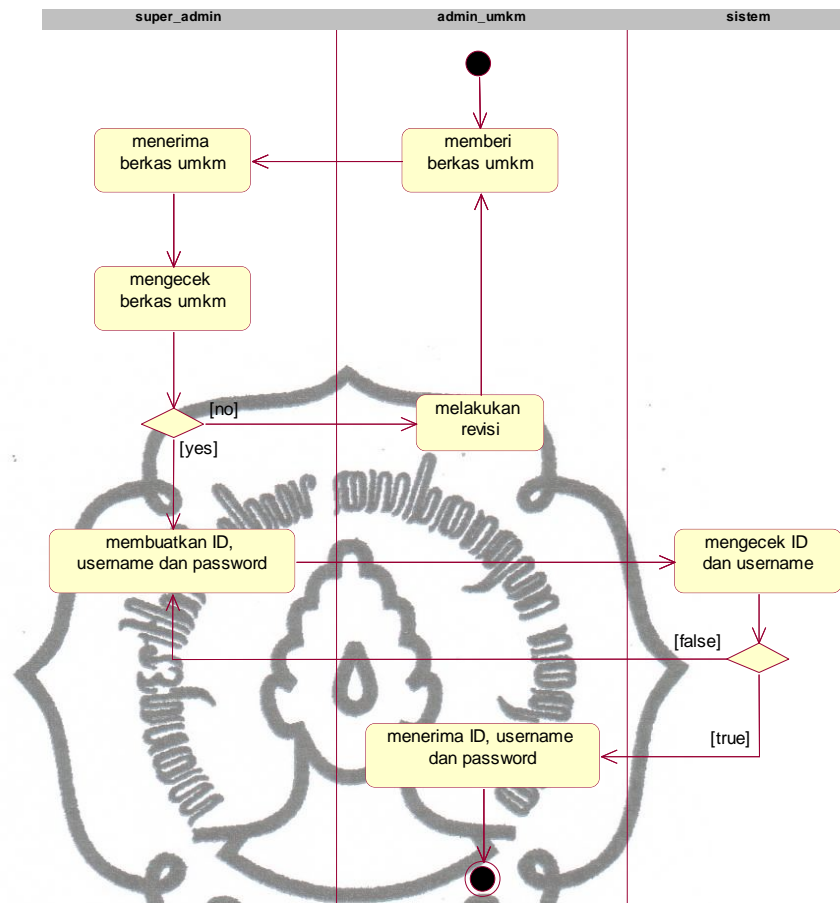


Gambar 3.4 Activity Diagram SuperAdmin Login

Superadmin UMKM menginputkan username dan password, lalu akan muncul validasi username dan password. Jika username dan password cocok maka akan masuk pada halaman superadmin. Jika gagal maka mengulangi inputan username dan password.

b. Manage UMKM

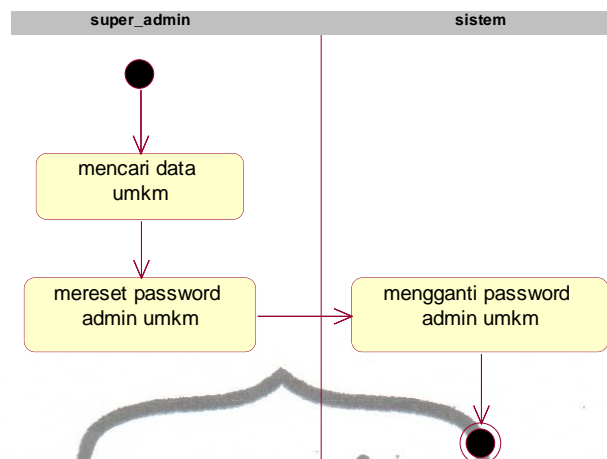
Activity pada manage UMKM terdiri dari insert User UMKM dan Reset Password UMKM. Karena Super Admin tidak memiliki wewenang untuk menghapus ataupun merubah data UMKM yang telah mendaftar. Activity Diagram untuk insert User UMKM dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Activity Diagram SuperAdmin Insert User UMKM

Pemilik UMKM memasukkan berkas untuk mendapatkan hak login. Setelah superadmin menerima, berkas tersebut akan dicek. Apabila berkas ada yang salah pemilik UMKM melakukan revisi dan memberikannya ke superadmin. Jika sudah benar, pemilik UMKM mendapat username dan password untuk login.

Untuk reset password, Super Admin juga tidak berhak melihat password dari masing masing UMKM. Password akan di reset sesuai dengan default password. Activity Reset Password UMKM, bisa dilihat pada Gambar 3.6 seperti dibawah ini

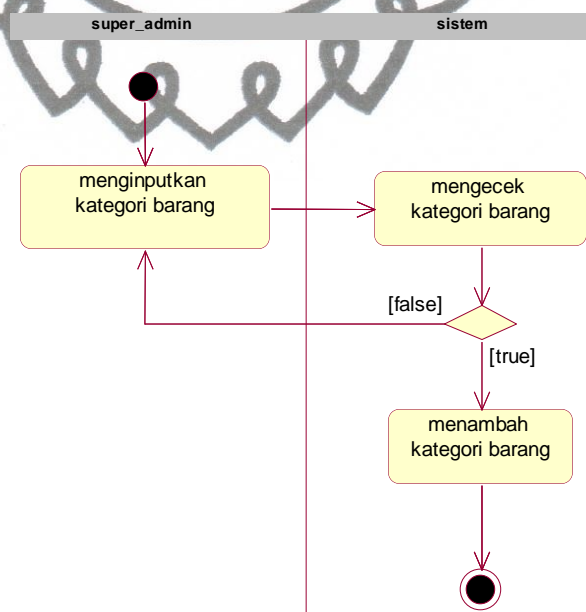


Gambar 3.6 Activity Diagram SuperAdmin Reset Password UMKM

Superadmin mencari UMKM yang akan direset passwordnya. Jika tidak ada maka selesai, jika ada maka mereset password admin UMKM tersebut.

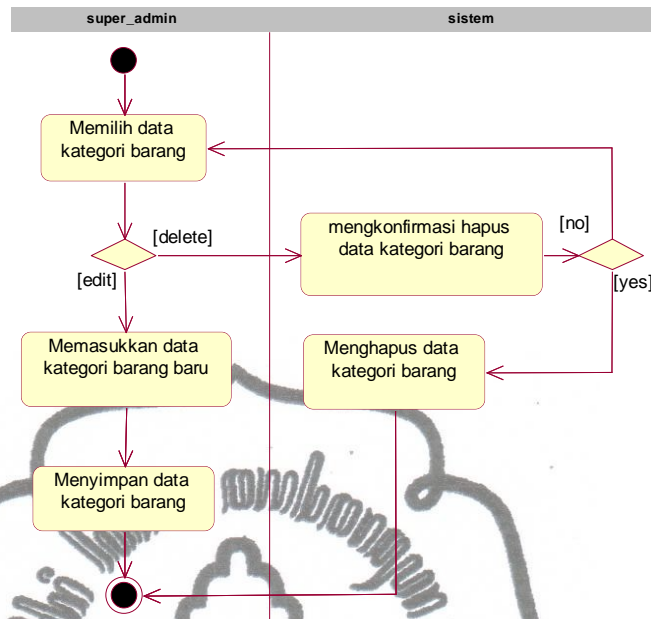
c. Manage Kategori

Untuk manage kategori, Superadmin dapat menambah kategori barang, mengupdate data, ataupun menghapus data kategori barang tersebut. Activity Diagram untuk manage kategori dapat dilihat pada Gambar 3.7 dan 3.8



Gambar 3.7 Activity Diagram Superadmin Insert Kategori Barang

Superadmin menginputkan kategori barang yang akan digunakan oleh admin UMKM dalam memberi kategori. Jika kategori sudah ada maka tidak bisa, jika ada maka akan dimasukkan kategori barang tersebut.

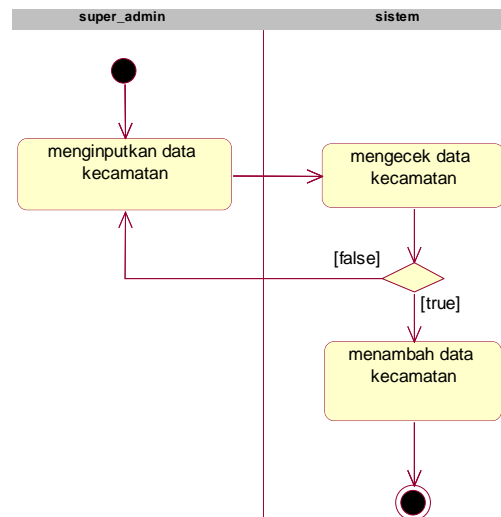


Gambar 3.8 Activity Diagram SuperAdmin Edit dan Delete Kategori Barang

Superadmin memilih kategori barang terlebih dahulu. Jika ada kategori yang akan dihapus maka langsung dihapus, namun jika hanya diganti superadmin tinggal mengganti data kategori barang yang baru.

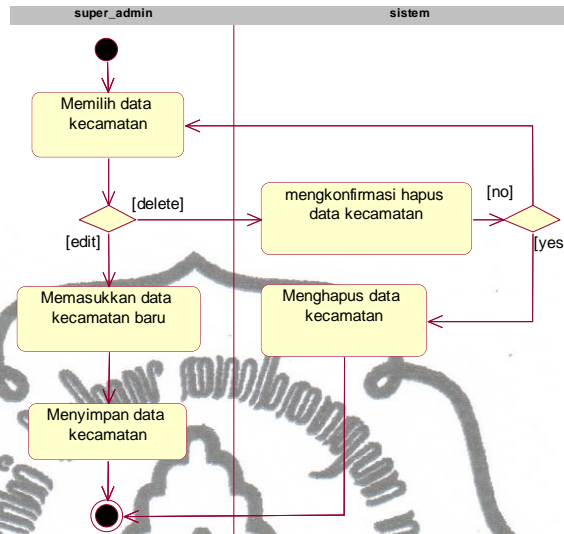
g. Manage Kecamatan

Untuk manage kabupaten, Superadmin dapat menambah data kabupaten, mengupdate data, ataupun menghapus data kabupaten tersebut. Activity Diagram untuk manage kabupaten dapat dilihat pada Gambar 3.15 dan 3.16



Gambar 3.9 Activity Diagram SuperAdmin insert Kecamatan

Superadmin menginputkan kecamatan yang akan digunakan. Jika kecamatan sudah ada maka tidak bisa, jika ada maka akan dimasukkan kecamatan tersebut.

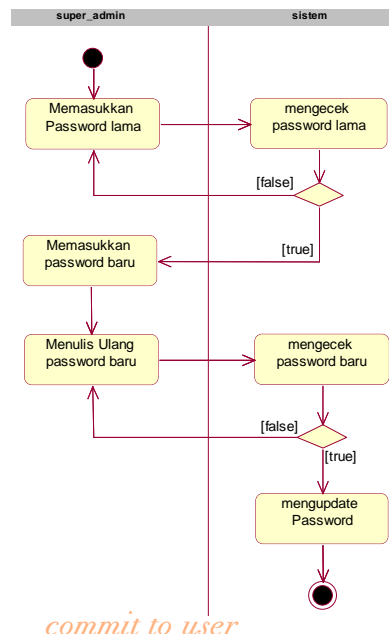


Gambar 3.10 Activity Diagram SuperAdmin Update data Kecamatan

Superadmin memilih kecamatan terlebih dahulu. Jika ada kecamatan yang akan dihapus maka langsung dihapus, namun jika hanya diganti superadmin tinggal mengganti data kecamatan yang baru.

h. Ganti Password

Super Admin juga berhak mengganti password untuk login. Activity Diagram untuk Ganti Password Super Admin dapat di lihat pada Gambar 3.19

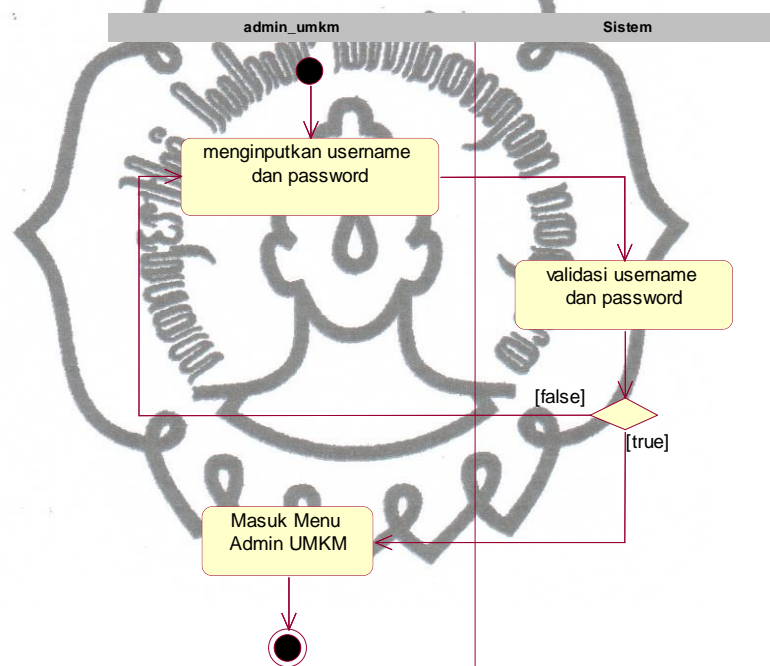


Gambar 3.19 Activity Diagram SuperAdmin Change Password

Superadmin memasukkan password lama, jika salah maka tidak dapat ganti. Jika password lama benar maka lanjut memasukkan password baru dan menyamakannya dengan ulangi password. Jika salah mengulangi lagi hingga benar.

i. Admin UMKM Login

Setelah UMKM mendaftarkan diri, maka UMKM akan mendapat username dan password untuk mengupdate informasi UMKM itu sendiri. Activity Diagram untuk Login Admin UMKM dapat di lihat pada Gambar 3.20

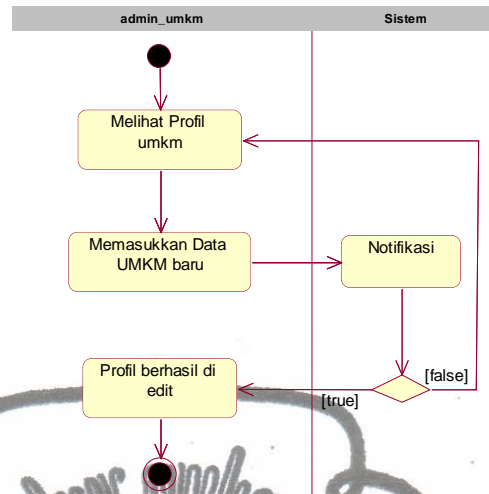


Gambar 3.12 Activity Diagram Admin UMKM Login

Admin UMKM menginputkan username dan password, lalu akan muncul validasi username dan password. Jika username dan password cocok maka akan masuk pada halaman adminumkm. Jika gagal maka mengulangi inputan username dan password.

j. Admin UMKM Edit Profil

Setelah melakukan login, salah satu hak untuk Admin UMKM adalah melakukan update profil. Untuk Activity edit profil dapat dilihat pada Gambar 3.21

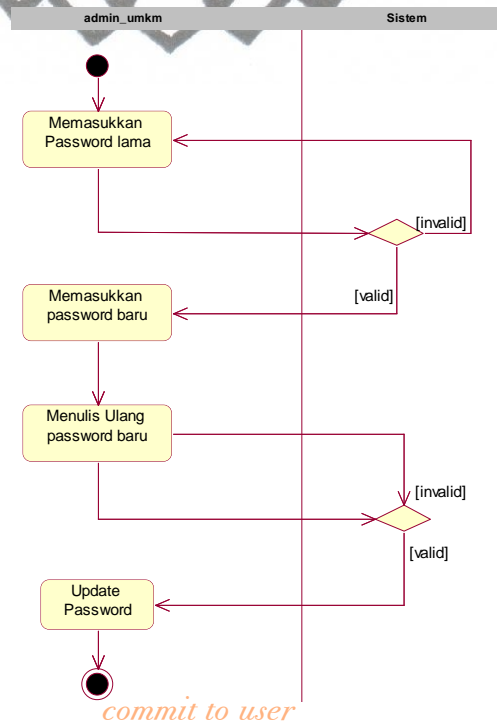


Gambar 3.13 Activity Diagram Admin UMKM Edit Profil

Admin UMKM memasukkan data dari UMKM, kemudian jika ada kesalahan atau ada perubahan maka dapat melakukan update pada data UMKM masing – masing.

k. Admin UMKM Ganti Password

Admin UMKM juga memiliki hak untuk mengganti password untuk login sebagai Admin UMKM. Activity Diagram untuk ganti password dapat dilihat pada Gambar 3.22

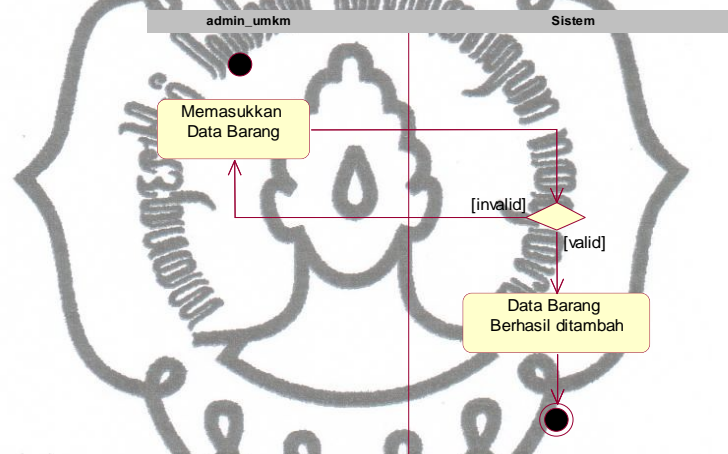


Gambar 3.14 Activity Diagram Admin UMKM Ganti Password

Admin UMKM memasukkan password lama, jika salah maka tidak dapat ganti. Jika password lama benar maka lanjut memasukkan password baru dan menyamakannya dengan ulangi password. Jika salah mengulangi lagi hingga benar.

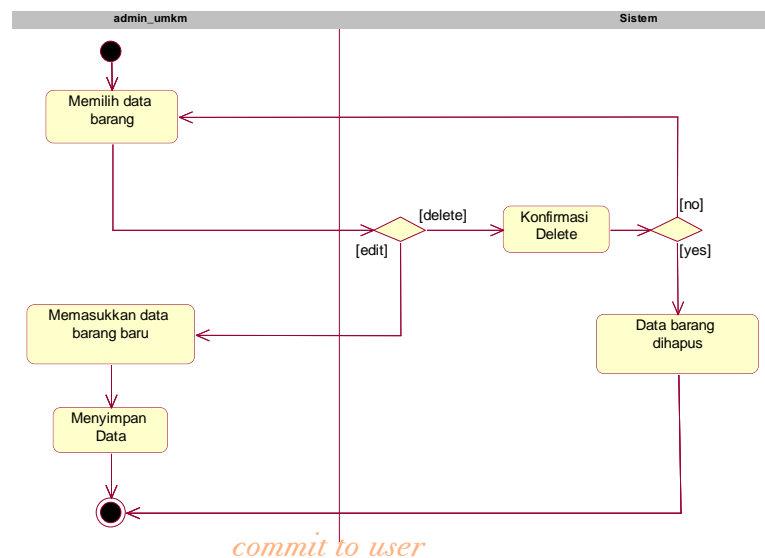
1. Admin UMKM Manage Produk

Manage product berkaitan dengan insert, update dan delete dari produk UMKM yang akan di pasarkan. Admin UMKM dapat me-manage informasi product tersebut. Untuk Activity Diagram, bisa di lihat pada Gambar 3.23 dan Gambar 3.24



Gambar 3.15 Activity Diagram Admin UMKM Insert Produk

Admin UMKM memasukkan data barang yang ada di UMKM. Jika berhasil maka barang akan bertambah, jika salah maka barang tidak bertambah.

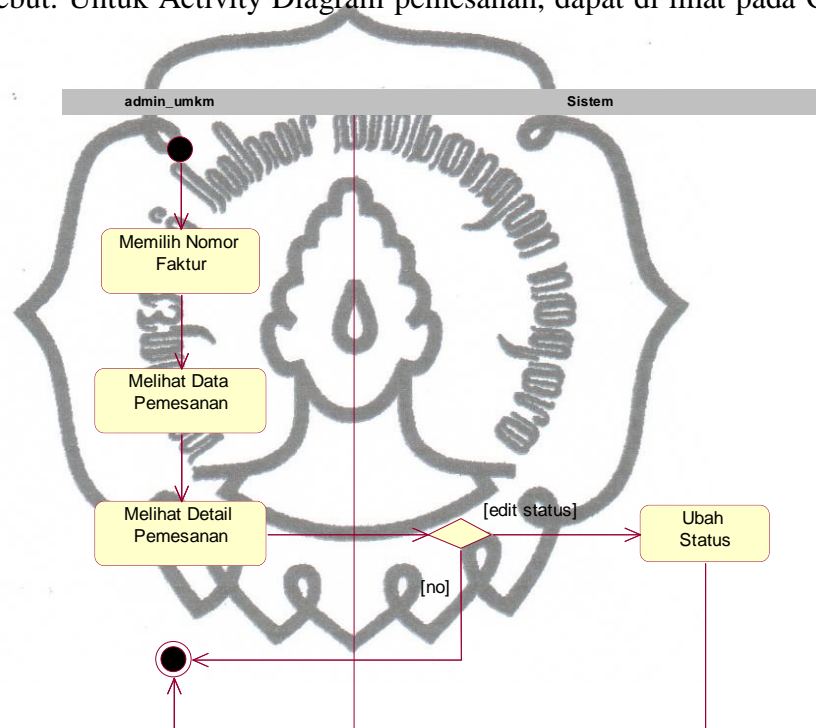


Gambar 3.16 Activity Diagram Admin UMKM Update Produk

Admin UMKM memilih barang yang akan diupdate. Jika dihapus maka data barang akan hilang, jika ada yang salah admin UMKM memasukkan data yang benar.

m. Admin UMKM Lihat Pemesanan

Admin UMKM juga memiliki hak untuk melihat pemesanan yang ada di UMKM nya. Juga mengganti status pemesanan sesuai dengan kondisi pembuatan barang tersebut. Untuk Activity Diagram pemesanan, dapat di lihat pada Gambar 3.25

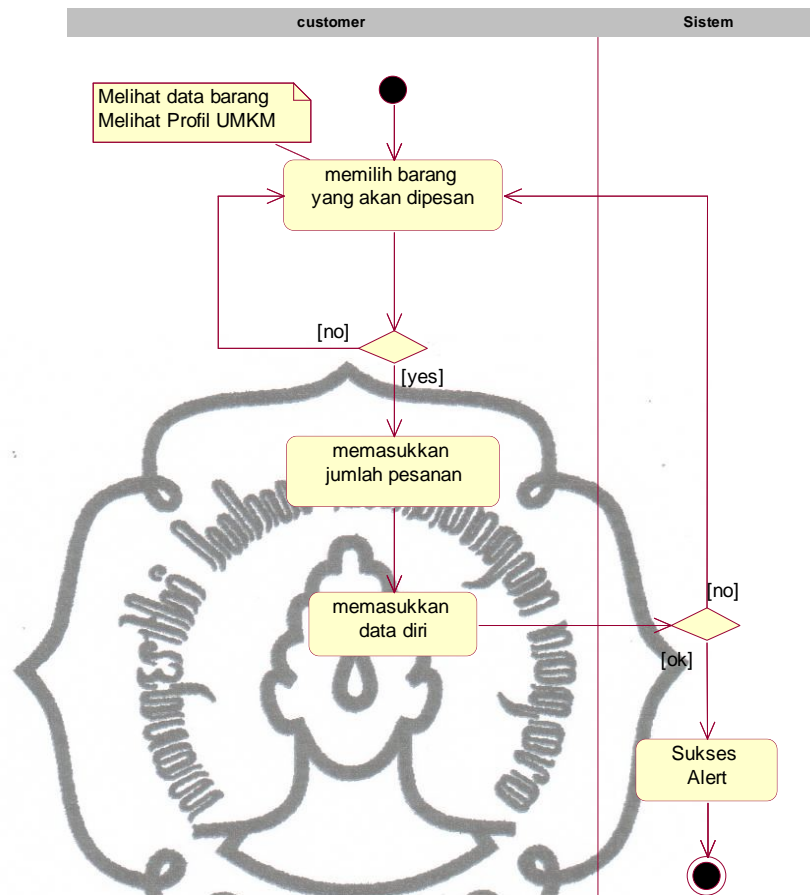


Gambar 3.17 Activity Diagram Admin UMKM Pemesanan

Admin UMKM melihat data pesanan dan data pemesan. Jika ada pesanan, admin UMKM dapat merubah proses pesanan sesuai dengan yang sedang dijalankan.

n. Customer Melakukan Pemesanan

Customer memiliki hak untuk melakukan pemesanan. Dalam Activity ini, customer secara otomatis dapat melihat profil UMKM dari barang yang di pesan dan melihat data barang secara rinci. Activity Diagram untuk pemesanan bisa di lihat pada Gambar 3.26



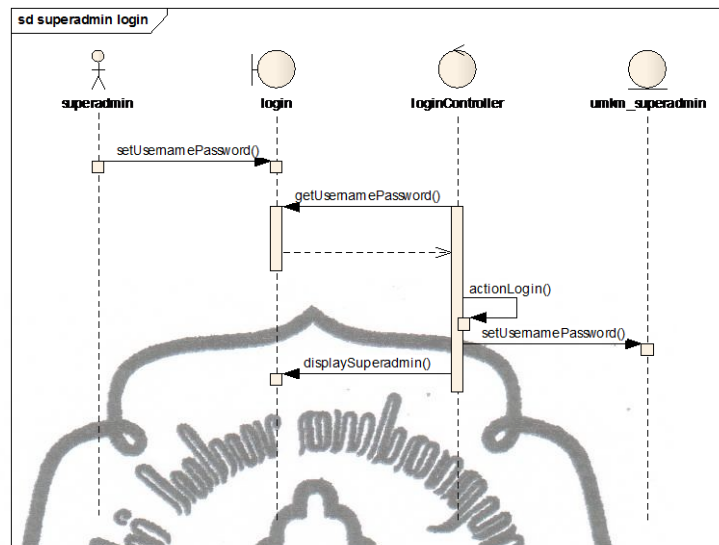
Gambar 3.18 Activity Diagram Customer Melakukan pemesanan

Customer memilih barang yang akan dipesan. Jika barang cocok maka memasukkan jumlah pesanan yang akan dipesan. Setelah itu melihat produk apa saja yang dipesan. Jika ada barang yang tidak disukai customer berhak menghapus, namun jika ingin memesan lagi customer dapat menambah produk yang diinginkan. Setelah selesai memilih barang, customer memasukkan data diri yang sesuai dengan data diri sebenarnya.

3.3.6 Sequence Diagram

Dalam perancangan menggunakan UML, diperlukan adanya Sequence Diagram adalah untuk memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.

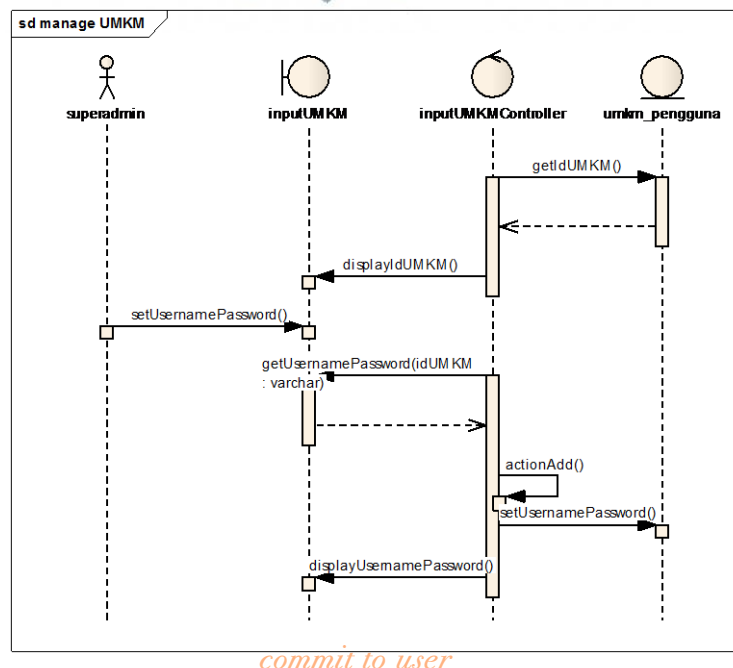
a. Super Admin Login



Gambar 3.19 Sequence Diagram Superadmin Login

Pertama, superadmin harus melakukan login terlebih dahulu pada sistem Superadmin Login. Sistem akan mengambil username dan password dan akan di cek di tabel `umkm_superadmin`. Lalu tabel akan memberikan informasi berupa kesesuaian antara inputan username dan password superadmin. Jika ternyata sesuai, maka Superadmin berhasil login ke sistem tersebut.

b. Super Admin Manage UMKM

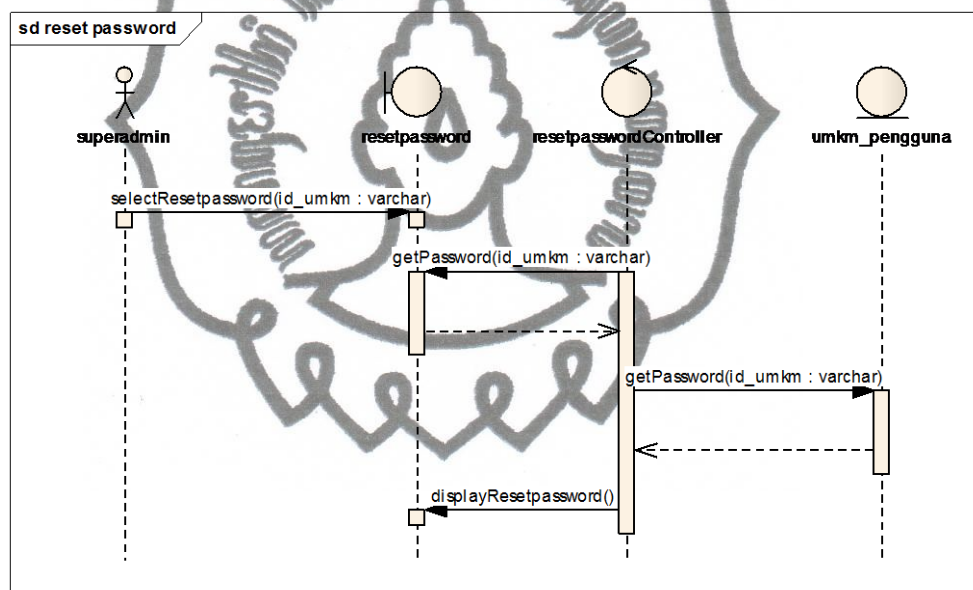


Gambar 3.20 Sequence Diagram Superadmin Manage UMKM

Salah satu menu untuk superadmin adalah Manage UMKM. Hak superadmin dalam manage UMKM ini hanyalah menambah user UMKM saja. Pertama Superadmin akan memasukkan data user berupa ID, username dan password. Lalu data tersebut akan masuk pada tabel umkm_pengguna. Tabel akan mengirim data lalu sistem akan melakukan pengecekan apakah ID UMKM sudah terdaftar atau belum. Jika ID UMKM belum terdaftar, maka penambahan data UMKM berhasil.

Untuk reset password, pertama Superadmin memilih data UMKM yang akan di reset. Lalu superadmin akan memilih reset password, dan password baru akan diupdate pada tabel umkm_pengguna.

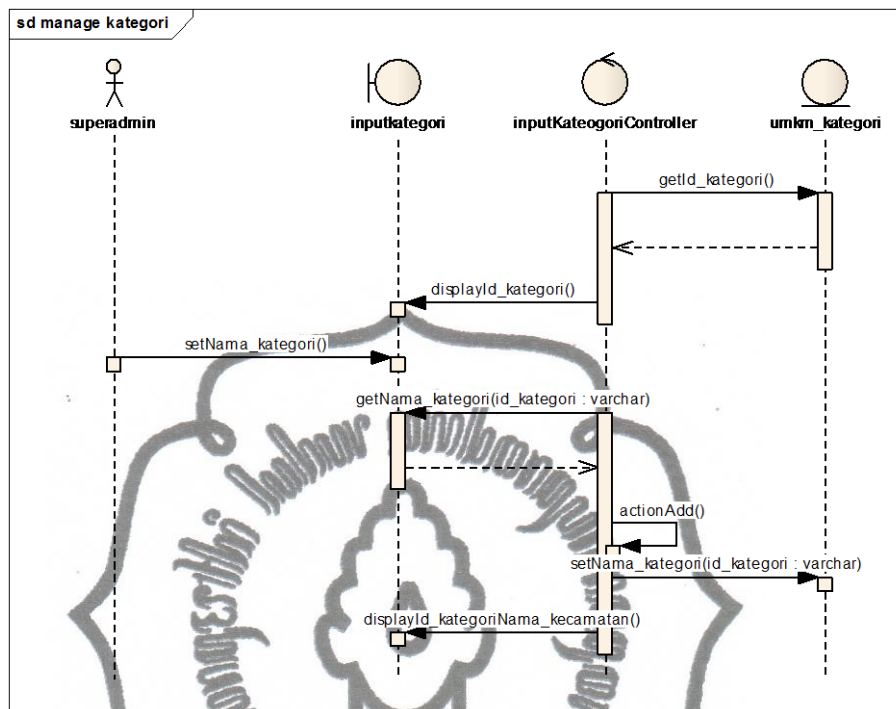
c. Super Admin Reset Password UMKM



Gambar 3.21 Sequence Diagram Superadmin Reset Password

Untuk reset password, pertama Superadmin memilih data UMKM yang akan di reset. Lalu superadmin akan memilih reset password, dan password baru akan diupdate pada tabel umkm_pengguna.

d. Super Admin Manage Kategori

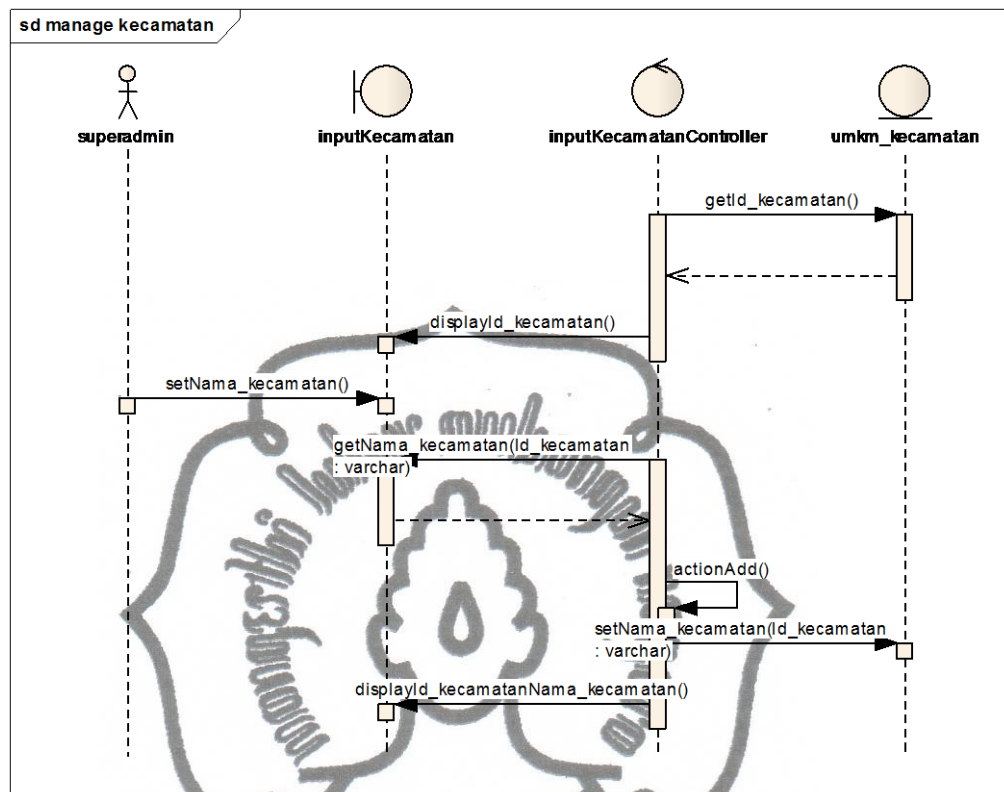


Gambar 3.22 Sequence Diagram Superadmin Manage Kategori

Untuk Manage Kategori, superadmin memiliki hak untuk menambah data, mengedit data dan menghapus data. Untuk menambah data kategori, superadmin harus memasukkan data kategori yang akan disimpan pada tabel umkm_kategori. Jika ID Kategori belum terdaftar di tabel umkm_kategori, maka penambahan data kategori berhasil.

Untuk update data, pertama superadmin harus memilih data kategori yang ingin di update. Update data bisa meliputi edit dan delete data. Setelah memilih data kategori, superadmin dapat memilih aksi untuk menghapus atau mengedit data yang selanjutnya tabel umkm_kategori akan terupdate.

e. Super Admin Manage Kecamatan

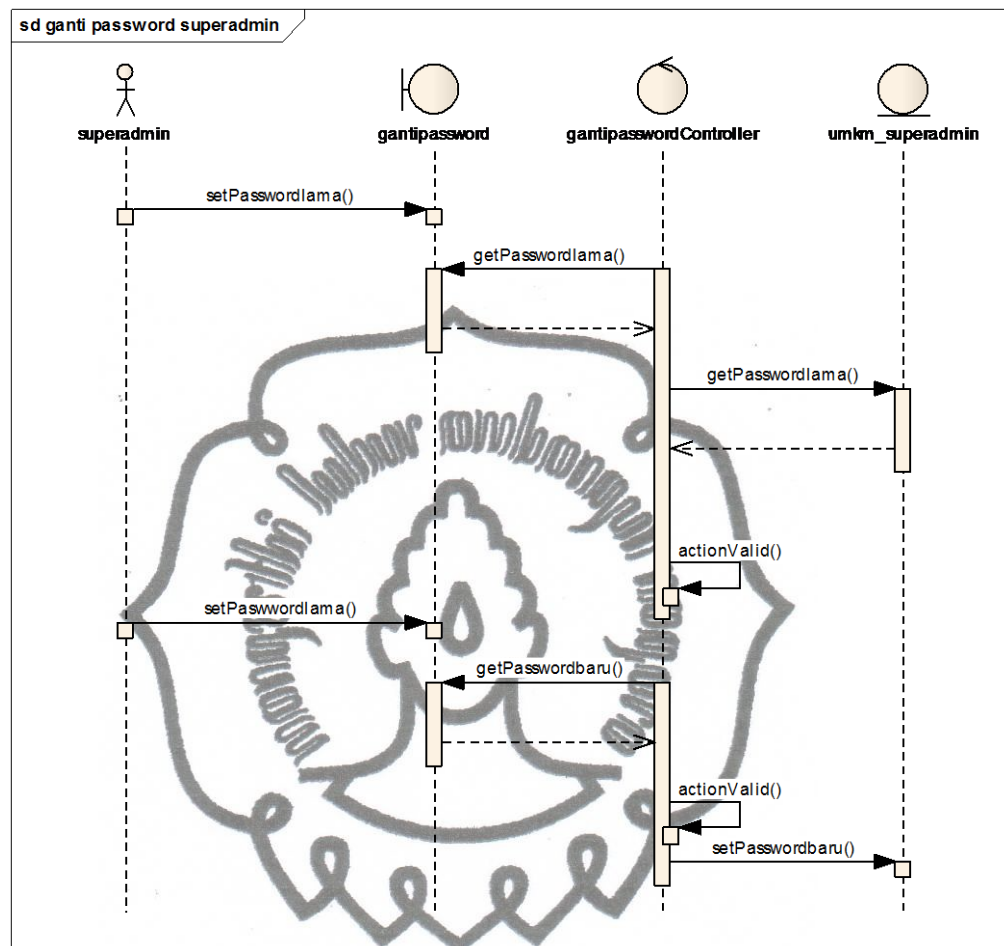


Gambar 3.23 Sequence Diagram Superadmin Manage Kecamatan

Untuk Manage kecamatan, superadmin memiliki hak untuk menambah data, mengedit data dan menghapus data. Untuk menambah data kecamatan, superadmin harus memasukkan data kecamatan yang akan disimpan pada tabel umkm_ kecamatan. Jika ID kecamatan belum terdaftar di tabel umkm_ kecamatan, maka penambahan data kecamatan berhasil.

Untuk update data, pertama superadmin harus memilih data kecamatan yang ingin di update. Update data bisa meliputi edit dan delete data. Setelah memilih data kecamatan, superadmin dapat memilih aksi untuk menghapus atau mengedit data yang selanjutnya tabel umkm_ kecamatan akan terupdate.

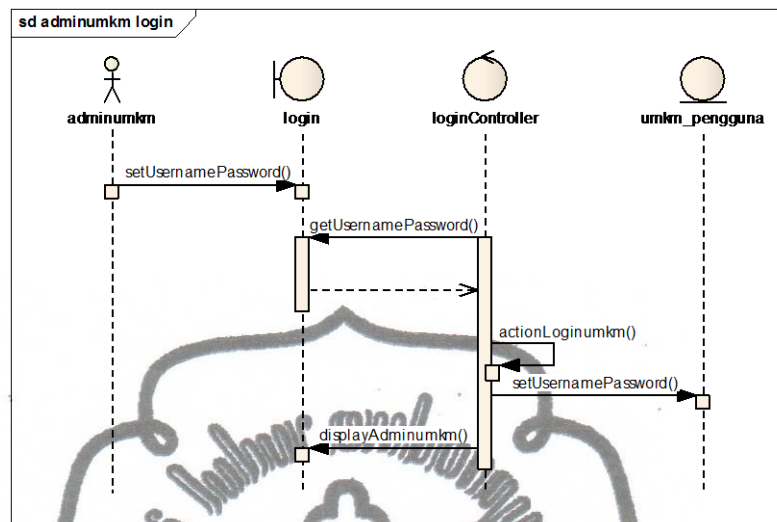
f. Super Admin Ganti Password



Gambar 3.24 Sequence Diagram Superadmin Ganti Password

Superadmin juga bisa mengganti password lama untuk login sebagai superadmin. Pertama superadmin harus memasukkan password lama terlebih dahulu, lalu password baru, dan confirm password baru. Jika password lama sesuai dengan password yang ada di database dan password baru cocok dengan password confirm, maka update password berhasil dan password yang ada pada tabel `umkm_superadmin` berhasil di update.

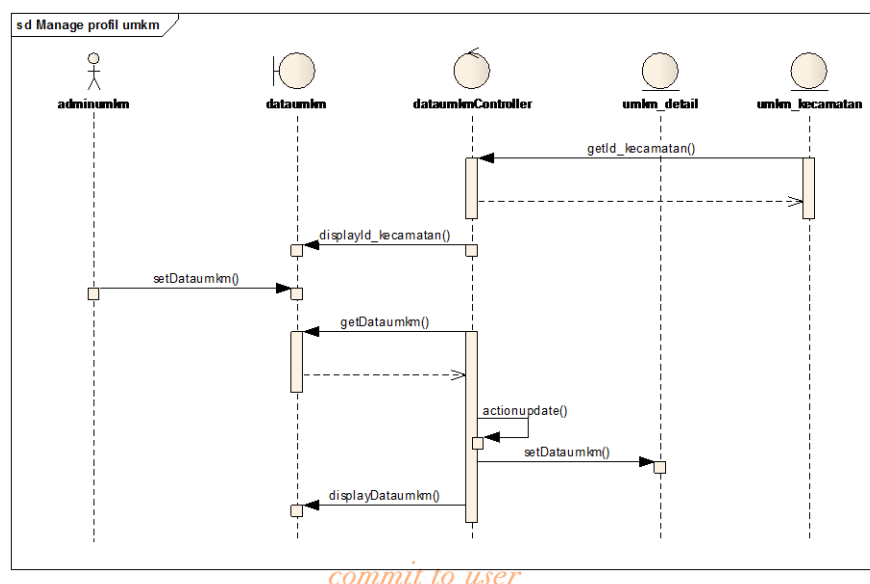
g. Admin UMKM Login



Gambar 3.25 Sequence Diagram Adminumkm Login

Pertama, Admin UMKM harus melakukan login terlebih dahulu pada sistem Admin UMKM Login. Sistem akan mengambil username dan password dan akan di cek di tabel `umkm_superadmin`. Lalu tabel akan memberikan informasi berupa kesesuaian antara inputan username dan password Admin UMKM. Jika ternyata sesuai, maka Admin UMKM berhasil login ke sistem tersebut dan sistem akan mengeset ID UMKM sesuai dengan username dan password yang telah dimasukkan.

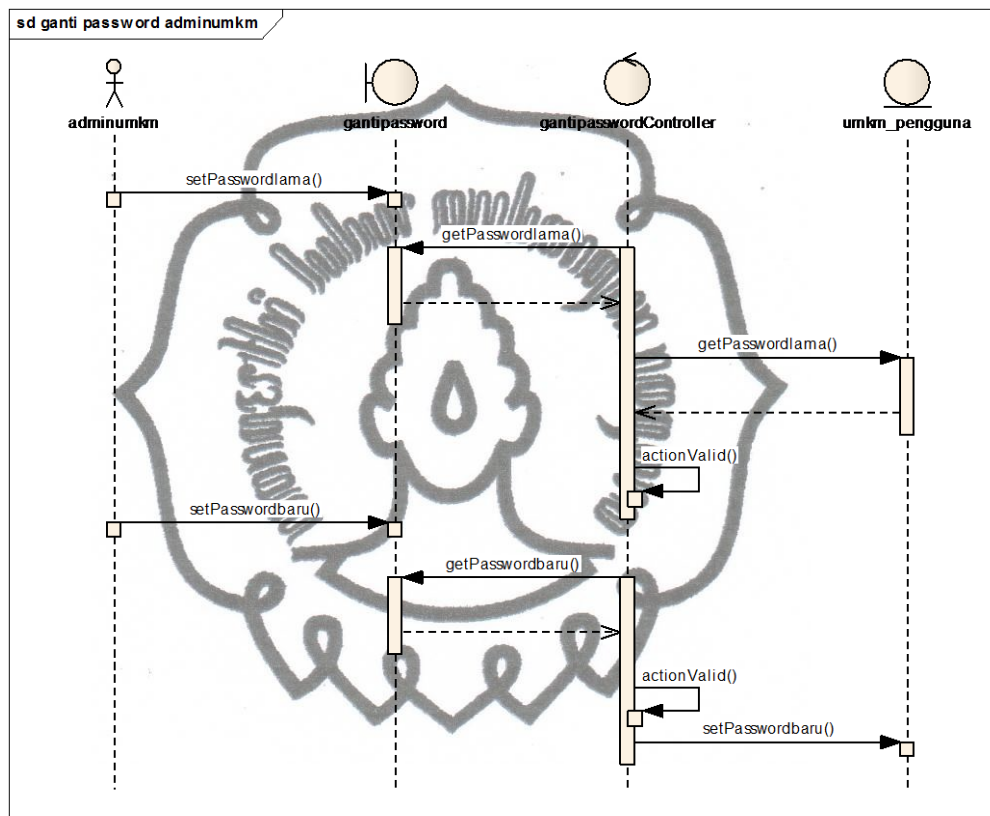
h. Admin UMKM Manage Profil



Gambar 3.26 Sequence Diagram Adminumkm Manage Profil

Pertama Admin UMKM akan mendapat detail profil dari UMKM yang dikelola. Jika belum UMKM tersebut baru saja terdaftar dan belum dilakukan update data, maka profil UMKM masih kosong. Lalu Admin UMKM akan mengedit profil UMKM tersebut.

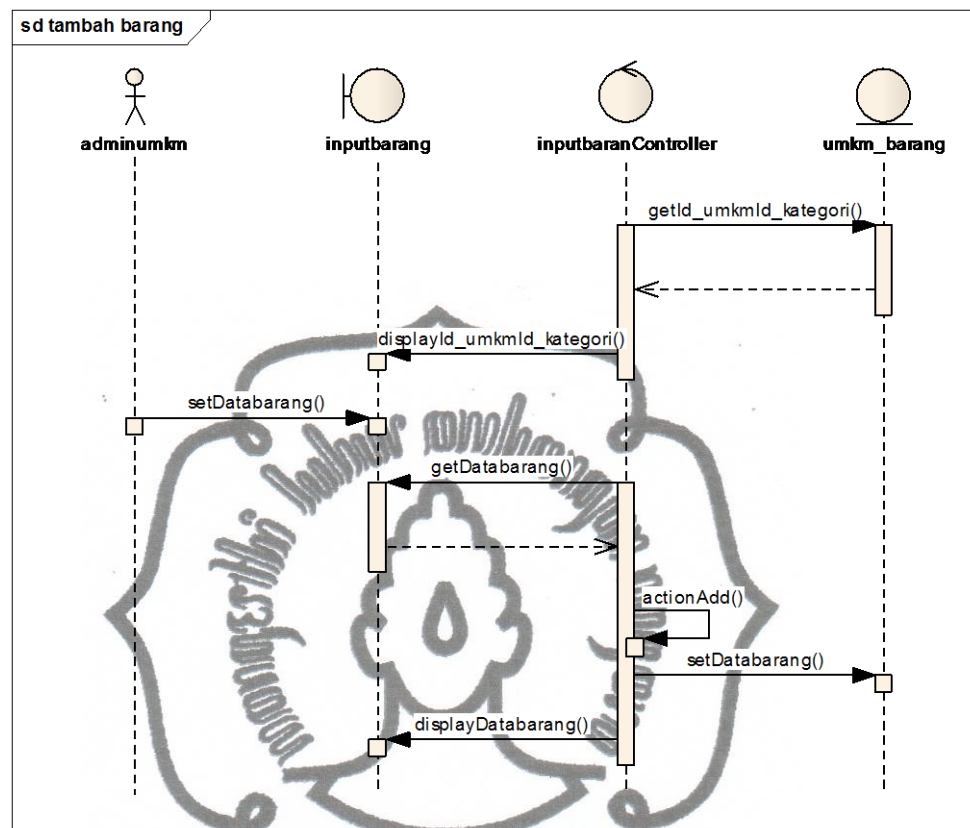
i. Admin UMKM Ganti Password



Gambar 3.27 Sequence Diagram Adminumkm Ganti Password

Admin UMKM juga berhak mengganti password lama. Pertama, Admin UMKM harus memasukkan password lama, lalu password baru dan confirm password baru. Jika password lama cocok dengan database sebelum di update dan password baru cocok dengan password confirm, maka update password berhasil.

j. Admin UMKM Manage Produk

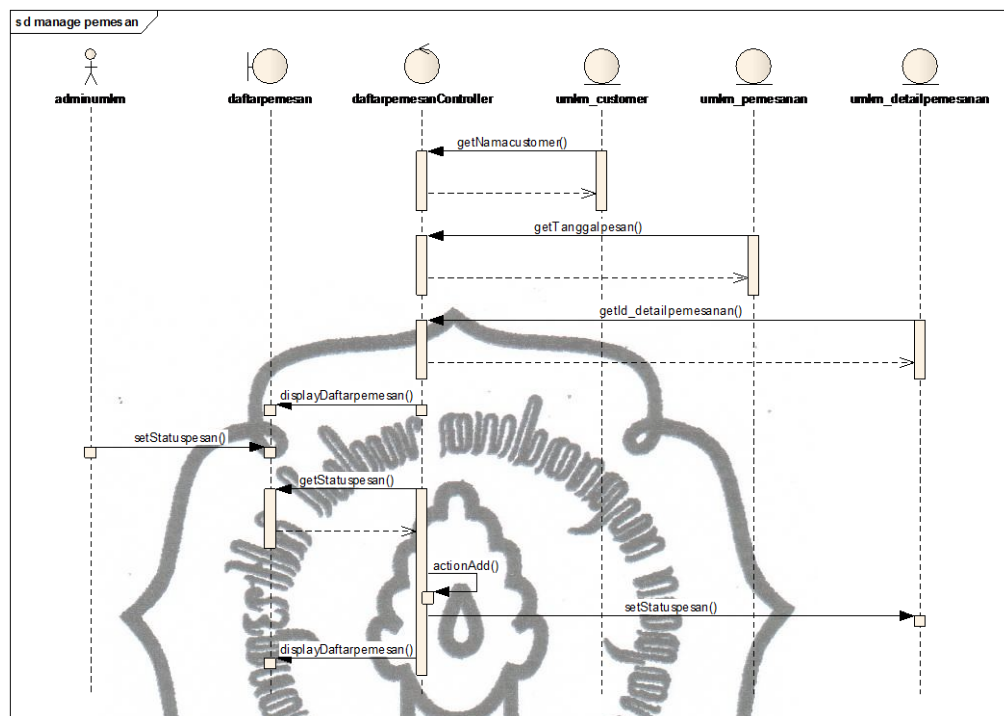


Gambar 3.28 Sequence Diagram Adminumkm Manage Produk

Untuk Manage product, Admin UMKM memiliki hak untuk menambah data, mengedit data dan menghapus data. Untuk menambah data product, Admin UMKM harus memasukkan data product yang akan disimpan pada tabel umkm_barang. Jika ID barang belum terdaftar di tabel umkm_barang, maka penambahan data barang berhasil.

Untuk update data, pertama Admin UMKM harus memilih data product yang ingin di update. Update data bisa meliputi edit dan delete data. Setelah memilih data product, Admin UMKM dapat memilih aksi untuk menghapus atau mengedit data yang selanjutnya tabel umkm_barang akan terupdate.

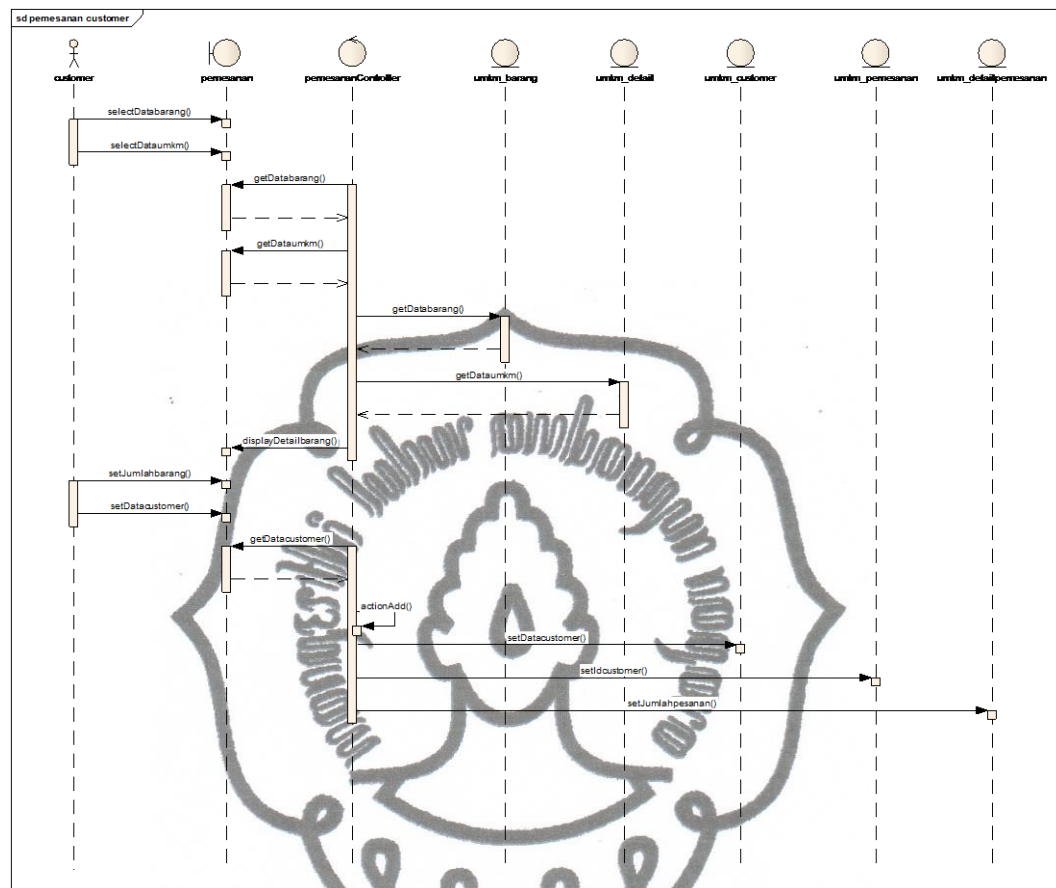
k. Admin UMKM Manage Pemesanan



Gambar 3.29 Sequence Diagram Adminumkm Manage Pemesanan

Admin UMKM berhak melakukan edit pada data pemesanan. Yaitu untuk mengedit status pesanan. Pertama Admin UMKM akan memilih data dari umkm_customer, umkm_pemesanan, dan umkm_detailpemesanan. Setelah itu, Admin UMKM boleh mengubah status pesanan sesuai dengan kondisi yang ada.

I. Customer Melakukan Pemesanan

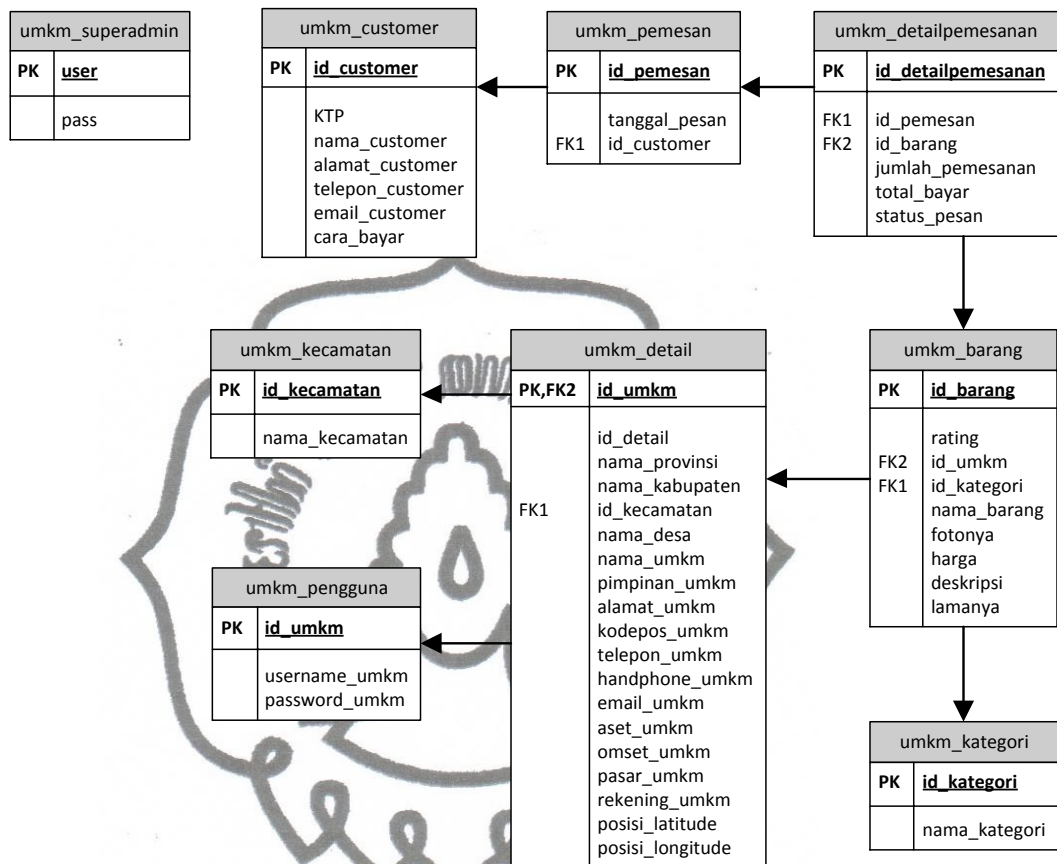


Gambar 3.30 Sequence Diagram Customer melakukan pemesanan

Untuk melakukan pemesanan, pertama customer dapat memilih barang secara keseluruhan. Setelah itu customer akan memilih barang yang ingin di pesan. Setelah selesai memilih barang, customer berhak mengedit jumlah barang yang ingin dibeli. Lalu akan muncul total bayar. Setelah deal, customer harus mengisi data customer yang akan dimasukkan pada tabel umkm_customer. Sedangkan data pesanan akan di tampung pada tabel umkm_pemesanan dan umkm_detailpemesanan

3.3.7 Perancangan Database

a. Schema Diagram



Gambar 3.31 Schema Diagram

3.3.8 Struktur Data

Terdapat 13 tabel dalam aplikasi E-Marketing UMKM ini, tabel-tabel tersebut yaitu :

a. Tabel umkm_barang

Digunakan untuk manampung produk yang dimiliki masing – masing UMKM

Tabel 3.4 Tabel umkm barang

UMKM BARANG			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	rating	int (11)	
2	<u>id_barang</u>	int (5)	Auto Increment
3	id_umkm	varchar (5)	
4	id_kategori	varchar (5)	
5	nama_barang	varchar (20)	
6	fotonya	varchar (100)	

7	harga	int (11)	
8	deskripsi	text	
9	lamanya	varchar (5)	

b. Tabel umkm_customer

Digunakan untuk menampung data yang telah melakukan pemesanan produk UMKM

Tabel 3.5 Tabel umkm customer

UMKM CUSTOMER			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	id_customer	int (5)	Auto Increment
2	KTP	varchar (16)	
3	nama_customer	varchar (20)	
4	alamat_customer	varchar (30)	
5	telepon_customer	varchar (15)	
6	email_customer	varchar (25)	
7	cara_bayar	enum	

c. Tabel umkm_detail

Digunakan untuk menampung data UMKM yang mendetail

Tabel 3.7 Tabel umkm_detail

UMKM DETAIL			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	id_umkm	varchar (5)	
2	id_detail	int (11)	Auto Increment
3	nama_provinsi	varchar (5)	
4	nama_kabupaten	varchar (5)	
5	id_kecamatan	varchar (5)	
6	nama_desa	varchar (5)	
7	nama_umkm	varchar (20)	
8	pimpinan_umkm	varchar (20)	
9	alamat_umkm	varchar (30)	
10	kodepos_umkm	varchar (6)	
11	telepon_umkm	varchar (15)	
12	handphone_umkm	varchar (15)	
13	email_umkm	varchar (25)	
14	aset_umkm	varchar (15)	

15	omset_umkm	varchar (15)	
16	pasar_umkm	varchar (30)	
17	rekening_umkm	varchar (15)	
18	posisi_latitude	varchar (6)	
19	posisi_longitude	varchar (6)	

d. Tabel umkm_detailpemesanan

Digunakan untuk menampung daftar pemesanan yang lebih mendetail dimana mencakup jumlah pemesanan dan total pembayaran

Tabel 3.8 Tabel umkm detailpemesanan

UMKM DETAILPEMESANAN			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	<u>id_detailpemesanan</u>	varchar (5)	
2	id_pemesanan	int (11)	
3	id_barang	varchar (5)	
4	jumlah_pemesanan	varchar (5)	
5	total_bayar	int (11)	
6	status_pesan	enum	

e. Tabel umkm_kategori

Digunakan untuk menampung daftar kategori barang untuk masing – masing produk UMKM

Tabel 3.10 Tabel umkm kategori

UMKM KATEGORI			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	<u>id_kategori</u>	varchar (5)	
2	nama_kategori	varchar (20)	

f. Tabel umkm_kecamatan

Digunakan untuk menampung daftar kecamatan yang ada di kabupaten Boyolali

Tabel 3.11 Tabel umkm kecamatan

UMKM KECAMATAN			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	<u>id_kecamatan</u>	varchar (5)	
2	nama_kecamatan	varchar (20)	

g. Tabel umkm_pemesanan

Digunakan untuk menampung data pemesanan

Tabel 3.13 Tabel umkm pemesanan

UMKM PEMESANAN			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	<u>id_pemesanan</u>	int (11)	Auto Increment
2	id_customer	varchar (5)	
3	tanggal_pesan	date	

h. Tabel umkm_pengguna

Digunakan untuk menampung *username* dan *password* untuk *login* dari pihak pemilik UMKM di kabupaten Boyolali

Tabel 3.14 Tabel umkm pengguna

UMKM PENGGUNA			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	<u>id_umkm</u>	varchar (5)	
2	username_umkm	varchar (20)	
3	password_umkm	varchar (32)	

i. Tabel umkm_superadmin

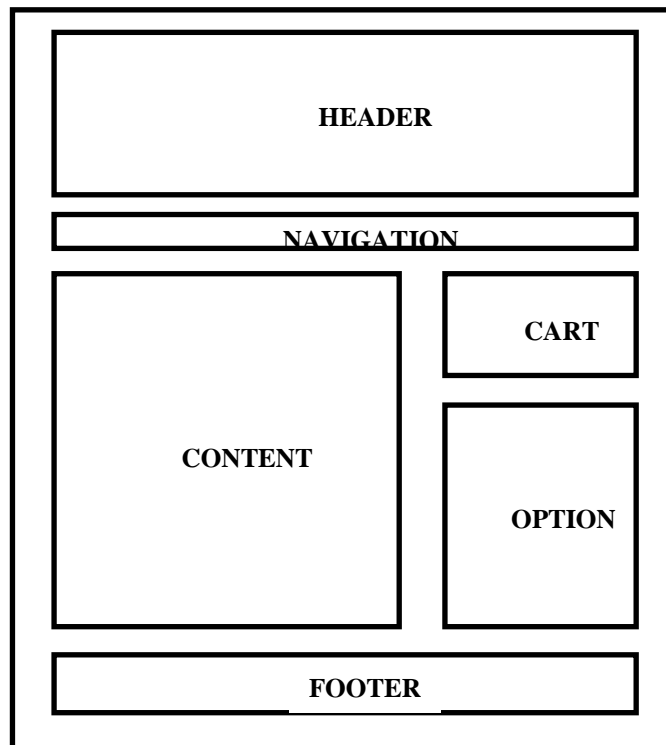
Digunakan untuk menampung *username* dan *password* untuk *login* dari pihak pengelola seluruh UMKM di kabupaten Boyolali

Tabel 3.16 Tabel umkm superadmin

UMKM SUPERADMIN			
NO	FIELD	JENIS	KETERANGAN
1	<u>user</u>	varchar (20)	
2	pass	varchar (32)	

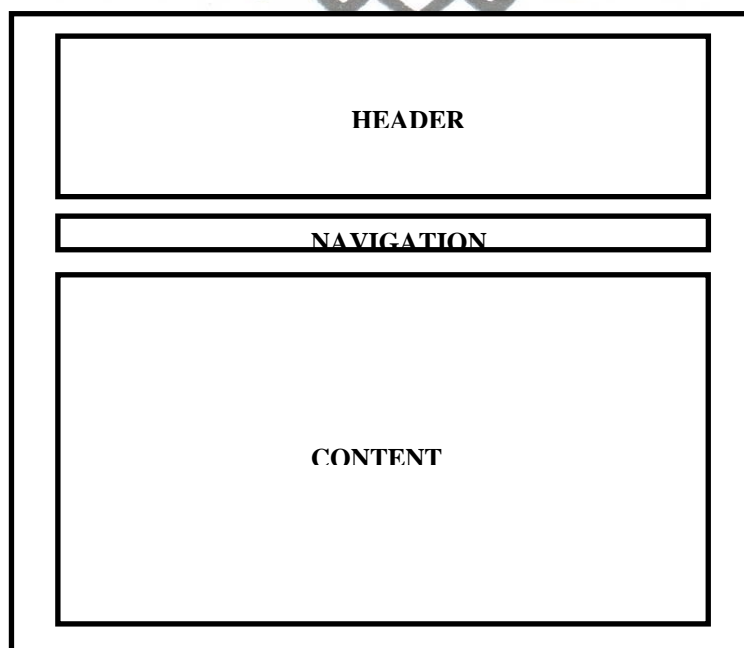
3.3.9 Perancangan *Interface*

a. *Interface* Customer



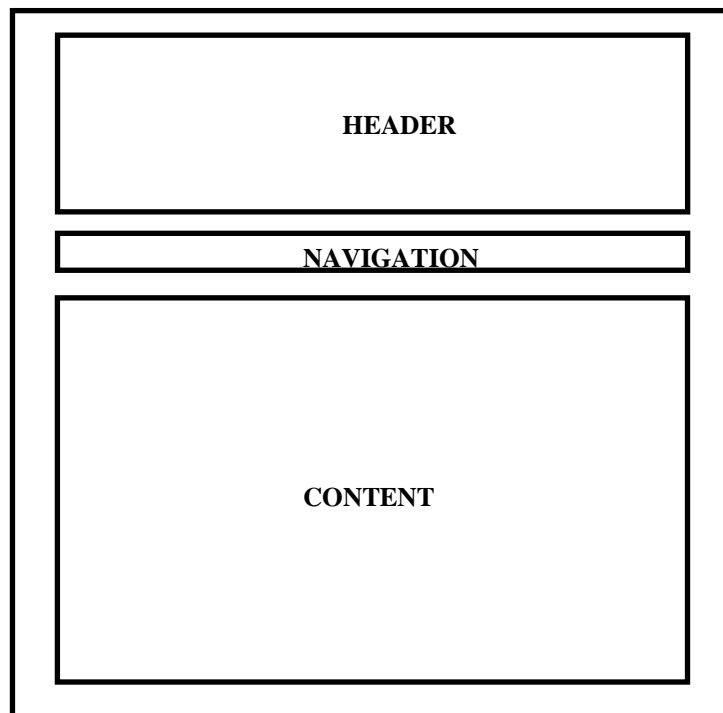
Gambar 3.32 Interface customer

b. *Interface* Admin UMKM



Gambar 3.33 Interface admin UMKM

c. *Interface Super Admin*



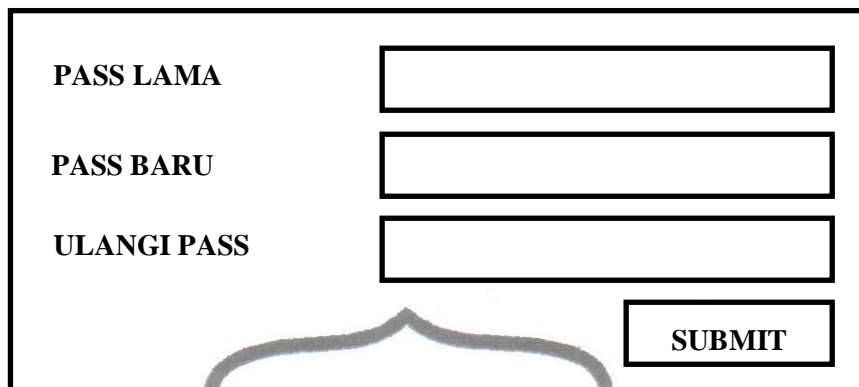
Gambar 3.34 Interface superadmin

d. *Interface Login*

The diagram shows the layout of the login interface. It features a large rectangular container. Inside, on the left side, are the labels 'USERNAME' and 'PASSWORD' stacked vertically. To the right of 'USERNAME' is a horizontal input field. To the right of 'PASSWORD' is another horizontal input field. In the bottom right corner of the container is a rectangular button labeled 'SUBMIT'.

Gambar 3.35 Interface login

e. *Interface Ganti Password*



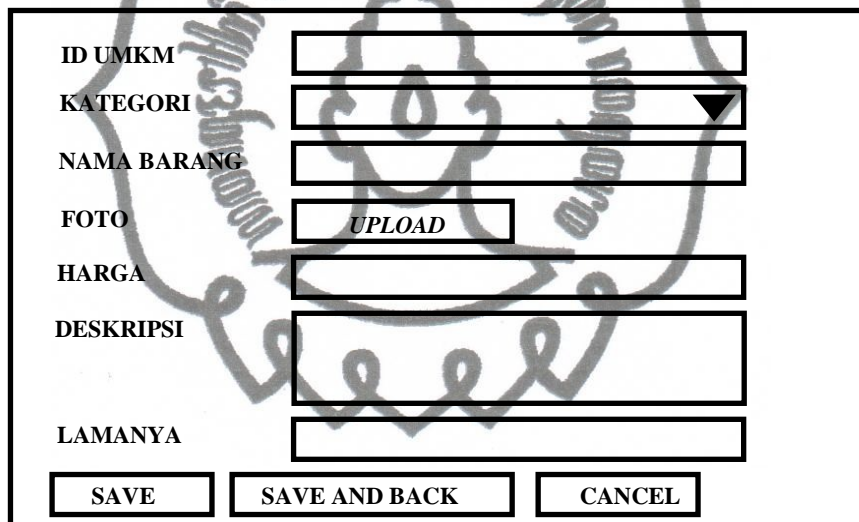
PASS LAMA

PASS BARU

ULANGI PASS

Gambar 3.36 Interface ganti password

f. *Interface Tambah barang umkm*



ID UMKM

KATEGORI

NAMA BARANG

FOTO

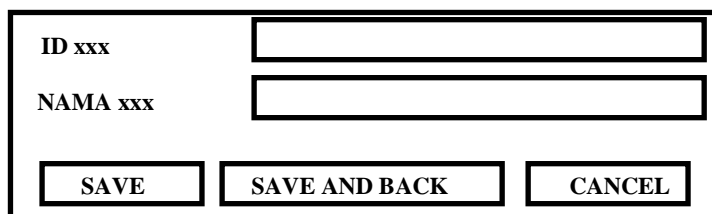
HARGA

DESKRIPSI

LAMANYA

Gambar 3.37 Interface tambah barang UMKM

g. *Interface Tambah Kecamatan dan Kategori*



ID xxx

NAMA xxx

Gambar 3.38 Interface tambah negara dan kategori

3.4 Cara Analisis

Adapun rancangan analisis sistem yang akan diuji dengan teknik pengujian *Black Box*, berikut rincian rencana pengujian dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.17 Tabel Rencana Pengujian Superadmin

NO	Komponen Sistem yang di Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Login Superadmin	Tombol Login	<i>Black Box</i>
2	Mereset <i>Password</i> UMKM	Tombol Reset	<i>Black Box</i>
		Tombol Cari	<i>Black Box</i>
3	Menambah Kategori Barang	Tombol Tambah	<i>Black Box</i>
		Tombol Hapus	<i>Black Box</i>
		Tombol Simpan	<i>Black Box</i>
4	Menambah Data Kecamatan	Tombol Tambah	<i>Black Box</i>
		Tombol Hapus	<i>Black Box</i>
		Tombol Simpan	<i>Black Box</i>
5	Menambah UMKM	Tombol Tambah	<i>Black Box</i>
		Tombol Simpan	<i>Black Box</i>
		Tombol Hapus	<i>Black Box</i>
6	Mengganti <i>Password</i>	Tombol Simpan	<i>Black Box</i>

Tabel 3.18 Tabel Rencana Pengujian Admin UMKM

NO	Komponen Sistem yang di Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Login Admin UMKM	Tombol Login	<i>Black Box</i>
2	Menambah Barang	Tombol Tambah	<i>Black Box</i>
		Tombol Hapus	<i>Black Box</i>
		Tombol Simpan	<i>Black Box</i>
		Tombol Edit	<i>Black Box</i>
3	Melihat Data Pesanan	Tombol Detail Pemesan	<i>Black Box</i>
4	Merubah status pesanan	Tombol Update	<i>Black Box</i>
5	Merubah data UMKM	Tombol Edit	<i>Black Box</i>
		Tombol Simpan	<i>Black Box</i>
6	Mengganti <i>Password</i>	Tombol Simpan	<i>Black Box</i>

Tabel 3.19 Tabel Rencana Pengujian *Customer*

NO	Komponen Sistem yang di Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Mencari data barang	Tombol cari	<i>Black Box</i>
2	Melihat detail barang	<i>comment</i> Tombol <i>Readmore</i>	<i>Black Box</i>

3	Memasukkan data pesanan	Tombol submit	<i>Black Box</i>
		Tombol melihat barang	<i>Black Box</i>
4	Melihat data pesanan	Tombol Submit	<i>Black Box</i>
		Tombol Hapus	<i>Black Box</i>
		Tombol Update	<i>Black Box</i>
5	Mengisikan data diri	Tombol Submit	<i>Black Box</i>

