

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1. Gambaran Sistem Pemasaran Online

Sistem Pemasaran online berbasis web dapat diartikan sebagai suatu system yang dirancang atas kebutuhan belanja manusia saat ini. Keinginan manusia akan berbelanja dengan nyaman, cepat, leluasa dalam memilih barang serta tidak terpancang oleh waktu. Manusia ingin melakukan pembelian tanpa harus lelah bepergian. Oleh karena itu dengan dirancang dan dibuatnya sistem pemasaran online ini mampu menunjang kebutuhan manusia akan berbelanja.

4.2. Analisa masalah dan kebutuhan Data

4.2.1. Bussines Rule (Aktifitas bisnis yang berlangsung)

Pada tahap ini identifikasi masalah merupakan hal yang diperlukan sehingga dapat diketahui kebutuhan apa yang perlu disediakan untuk pengembangan sistem dan perangkat lunak. Pada studi kasus di skripsi ini, permasalahan yang terjadi antara lain :

- a. Pendataan barang masih lembaran dan terpecah beberapa bagian. Sehingga saat akan dilakukan pengecekan stok barang membutuhkan waktu lama.
- b. Pengarsipan dilakukan secara manual dan disimpan secara manual pula dalam komputerisasi.
- c. Butuh waktu lama untuk mencari data pelanggan, data barang, data histori penjualan dan pembelian yang dilakukan konsumen serta data-data yang lainnya jika sewaktu – waktu dibutuhkan.
- d. Pembaharuan data barang yang sedang di stok atau tren masih belum update, sehingga saat konsumen menanyakan stok barang informasi tidak dapat diberikan dengan cepat.

4.2.2. Analisis Kebutuhan Data dan Informasi

1. Data yang dibutuhkan antara lain :

- a. Data toko yang terdaftar(member)
 - b. Data barang member
 - c. Data rating barang
 - d. Data respon konsumen
 - e. Data pemesanan
 - f. Data transaksi
2. Data Informasi yang dihasilkan antara lain :
 - a. Informasi histori pelanggan
 - b. Informasi penjualan dan pembelian barang
 - c. Informasi pemesanan dan pembayaran barang
 - d. Informasi peminat suatu barang
 - e. Informasi pendataan barang

4.2.3. Tools yang digunakan

4.2.3.1. Perangkat keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk implementasi sistem adalah satu unit komputer meliputi monitor, keyboard, mouse, motherboard, harddisk dan perangkat computer yang lainnya. Untuk lebih jelasnya berikut adalah spesifikasi perangkat keras yang direkomendasikan :

1. Prosesor minimal Intel Core 2 Duo
2. RAM minimal 1 GB
3. *Hard disk* minimal 80 GB
4. Modem GSM / *Wifi*
5. *Mouse*
6. *Keyboard*

4.2.3.2. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam implementasi sistem ini adalah :

1. Microsoft Windows 7
2. Mozilla Firefox

3. Xampp version 1.7.0
4. Macromedia Dreamweaver 8

4.2.4. Sistem Yang Dibangun

- a. Pelanggan baru mendaftar sebagai toko tetap ke admin sistem.
- b. Admin mengelola Data barang, Data toko yang terdaftar(member), Data respon konsumen, Data pemesanan, Data transaksi pembayaran.
- c. Admin mengelola data penjualan barang dan selanjutnya membuat data pembayaran dan struk pemesanan.
- d. Admin mencetak laporan-laporan yang dibutuhkan.
- e. Admin dapat mengolah data setiap saat jika diperlukan.
- f. Admin memberitahukan informasi-informasi tentang barang yang tersedia melalui share dalam layanan sosialisasi.

4.3. PERANCANGAN

4.3.1. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah melakukan pemodelan sistem dengan menggunakan DFD, merancang *database* yang akan digunakan sebagai media penyimpanan data untuk sistem pemasaran online berbasis web dan merancang *interface* sebagai sarana interaksi antara sistem dengan pengguna sistem.

4.3.2. Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan model dari system untuk menggambarkan pembagian system ke modul yang lebih kecil. Keuntungan menggunakan DFD adalah pemakai atau pengguna yang kurang menguasai bidang computer dapat mengerti system yang akan dikerjakan [3]. Berikut adalah komponen dalam DFD :

4.3.2.1. Entitas External

Entitas External yang digunakan dalam perancangan sistem Pemasaran Online ini dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4.1 : tabel entitas external

Entitas external	Keterangan
Administrasi	Mengatur, memantau jalannya aktifitas sistem Mengelola member dan barang member Mengelola tingkat reputasi barang.
Pengunjung	Melakukan order Memberikan respon ketertarikan pada barang Melakukan pembayaran
Member / Toko	Mengelola pembayaran Mengelola barang member Memberikan respon dari pengunjung Mendata order dan konfirmasi order

4.3.2.2. Proses

Proses yang digunakan dalam perancangan sistem Pemasaran Online ini dapat dilihat pada tabel 4.2 :

Tabel 4.2 : Tabel proses

Proses	Keterangan
Aplikasi sistem pemasaran online	Proses utama dalam program yang mengatur seluruh proses selanjutnya.
Pendataan 1. Pendataan barang 2. Pendataan member 3. Pendataan order	Dalam proses pendataan yang berkaitan yaitu Administrasi, Pengunjung dan member Toko karena terjadi proses pendataan barang, pendataan member dan pendataan order didalamnya.
Responsibility 1. Respon Comment 2. Rating viewer	Dalam proses Responsibility yang berkaitan yaitu Administrasi, Pengunjung dan member toko karena terjadi proses respon comment antara pengunjung dan member. Sedangkan administrasi berperan dalam rating viewer dari proses responsibility.

Transaksi 1. Pemesanan 2. Pembayaran	Dalam proses transaksi yang berkaitan yaitu Pengunjung dan Member Toko karena kegiatan yang dilakukan adalah pemesana melalui sistem, pembayaran yang tidak melibatkan sistem yang nantinya hanya mencantumkan bukti pembayaran dalam comment posting.
--	--

4.3.2.3.Data Storage

Dalam perancangan sistem pemasaran online ini Data Storage yang dapat tersimpan dapat dilihat pada tampilan tabel 4.3 :

Tabel 4.3 : Tabel Data Storage

Data Storage	Keterangan
Barang	Dari hasil proses pendataan barang
Member	Dari hasil proses pendataan member
Lap_barang	Dari hasil proses pendataan order
Riwayat_comment	Dari hasil proses respon comment
Rating	Dari hasil proses rating viewer
Nota_order	Dari hasil proses pemesanan
Nota_bayar	Dari hasil proses pembayaran

4.3.2.4.Data Flow

Dalam perancangan sistem pemasaran online ini data flow / arus data yang terjadi dapat dilihat pada tabel 4.4 :

Tabel 4.4 : tabel data flow

Entitas	Data Flow
Administrasi	Data member Data rating respon barang Data barang member Data order Data rating view

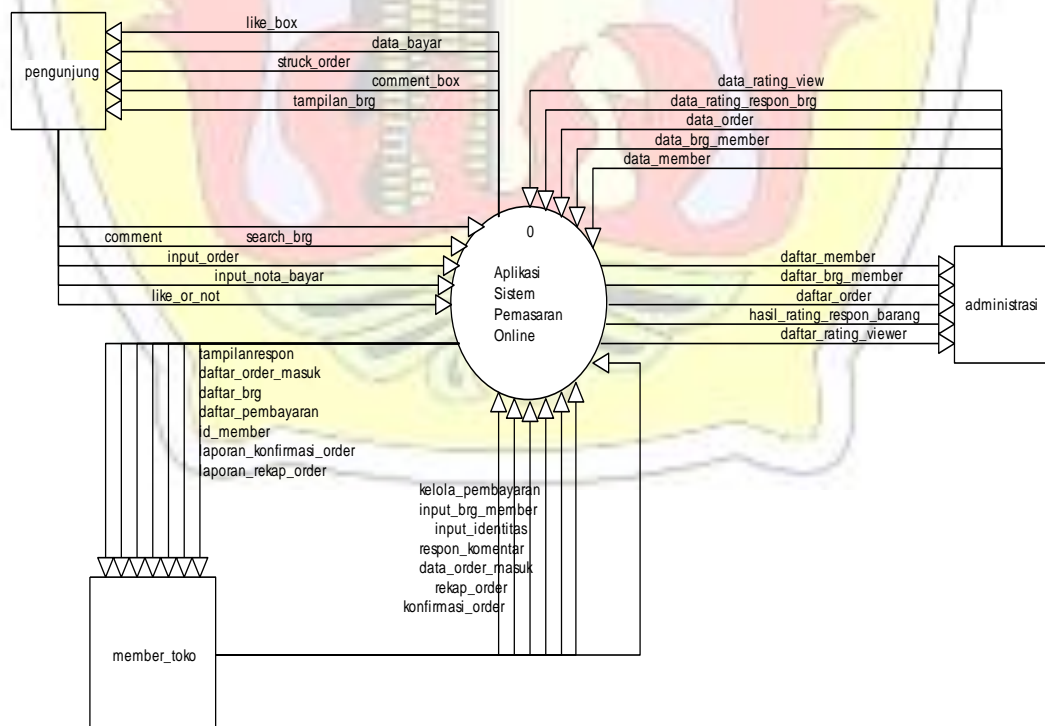
	<p>Daftar member</p> <p>Daftar barang member</p> <p>Daftar order</p> <p>Hasil rating respon barang</p> <p>Daftar rating viewer</p>
Pengunjung	<p>Comment</p> <p>Search barang</p> <p>Input order</p> <p>Input nota bayar</p> <p>Like or not</p> <p>Like box</p> <p>Data bayar</p> <p>Struck order</p> <p>Comment box</p> <p>Tampilan barang</p>
Member toko	<p>Kelola pembayaran</p> <p>Input barang member</p> <p>Input identitas</p> <p>Respon komentar</p> <p>Data order masuk</p> <p>Rekap order</p> <p>Konfirmasi order</p> <p>Tampilan respon</p> <p>Daftar order masuk</p> <p>Daftar barang</p> <p>Daftar pembayaran</p> <p>Id member</p> <p>Laporan konfirmasi order</p> <p>Laporan rekap order</p>

4.3.3. Context Diagram

Dalam tahap ini perancangan system menggunakan Data Flow Diagram (DFD) yang dimulai dengan merancang context diagram. Context diagram adalah diagram yang terdiri dari suatu proses menggambarkan ruang lingkup suatu system. Diagram Konteks tersebut menggambarkan suatu bagan aliran data yang dijabarkan secara global.

Di dalam Context Diagram ini, aliran data dijabarkan secara global yang menggambarkan aliran data yang bersumber dari administrator. Dimana admin melakukan proses pengolahan data. Pada system pemasaran online berbasis web ini pengolahan data dimulai dengan input data – data yang dilakukan admin dan member system dan akan dikelola oleh admin.

System dimulai dengan memasukkan admin dan user member, kemudian pengolahan data – data tahapan kegiatan yang berjalan, data – data yang diinputkan baik member dan system serta laporan – laporan yang akan dihasilkan. Semua data tersebut akan diproses untuk dijadikan sebuah informasi dan laporan yang dibutuhkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1 :

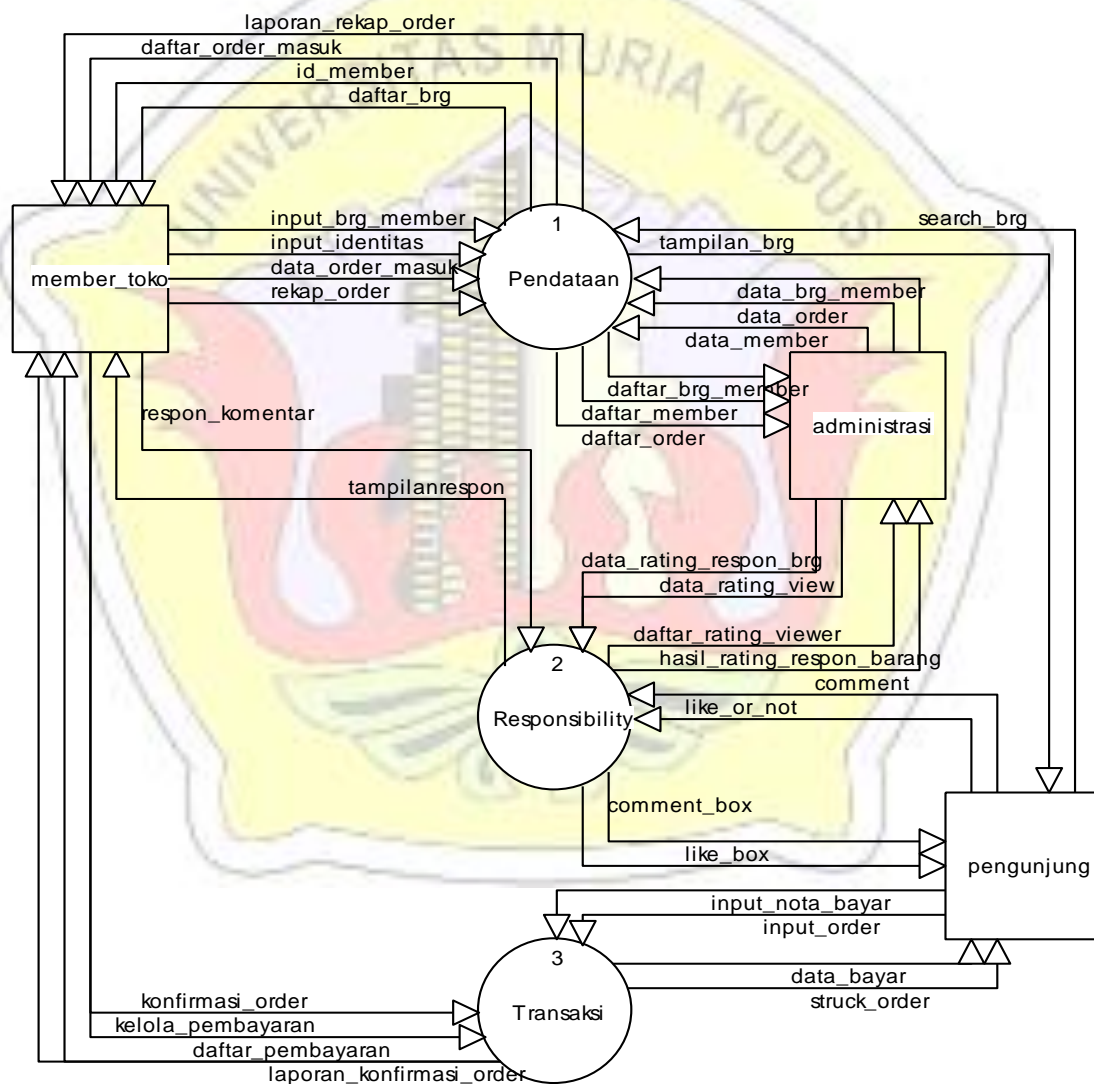


Gambar 4.1 : Context Diagram

Pada gambar 4.1 telah digambarkan rancangan sistem yang terdiri dari sistem utama, entitas yang berkaitan seperti admin, pengunjung dan member toko serta arus data yang terjadi pada proses.

4.3.4. DFD level 0

DFD Level 0 dapat diartikan sebagai anak turunan pertama dari Context Diagram. Dimana dari sistem utama dipecah menjadi beberapa proses didalamnya. Sehingga Aplikasi Sistem Pemasaran Online diturunkan pertama menjadi beberapa proses seperti Pendataan, Responsibility dan Transaksi. Tampilan DFD Level 0 dapat dilihat seperti pada gambar 4.2 :



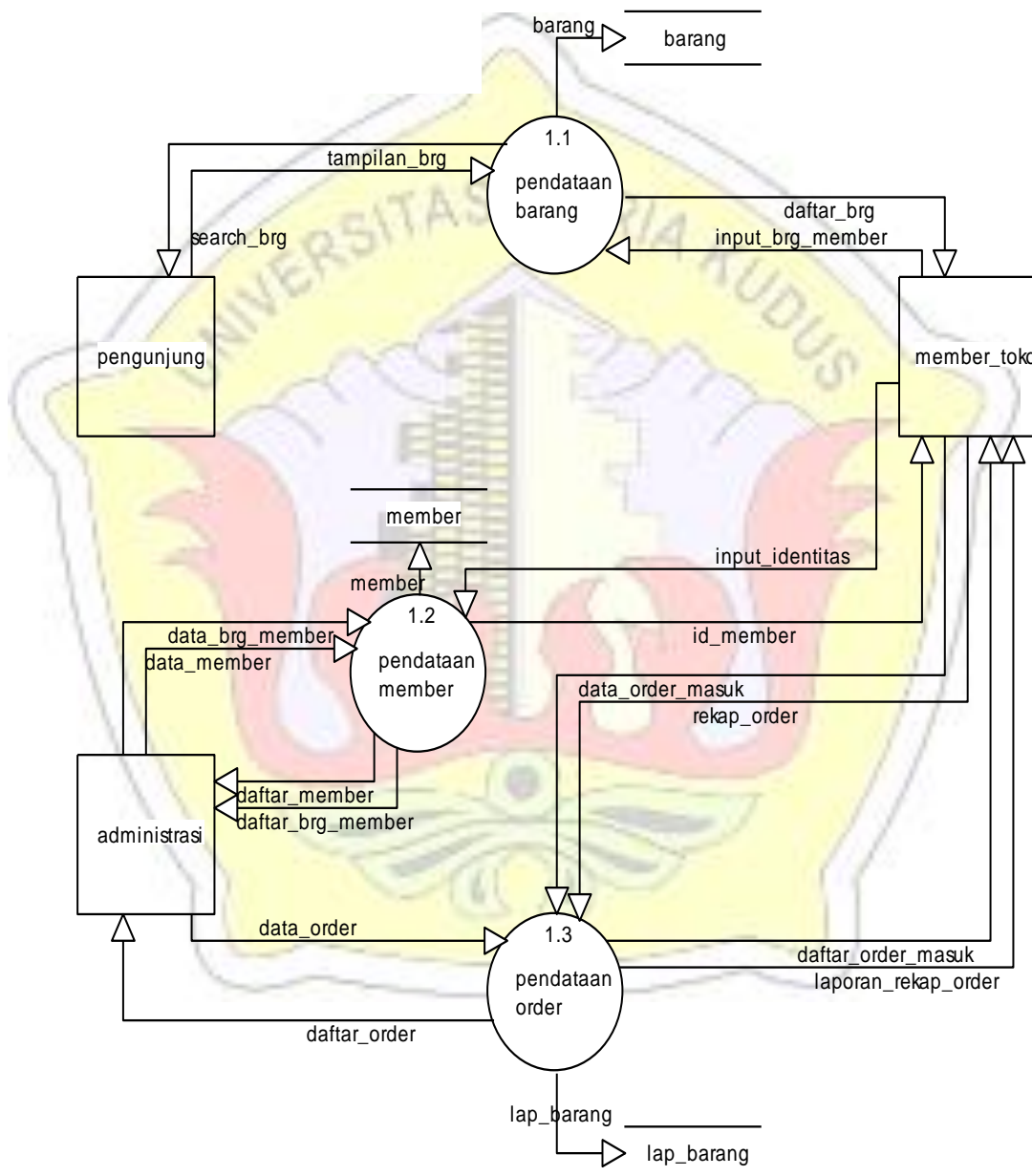
Gambar 4.2 : DFD Level 0

4.3.5. DFD Level 1

DFD Level 1 merupakan turunan dari tiga proses pada DFD Level 0.

4.3.5.3.DFD level 1 Pendataan

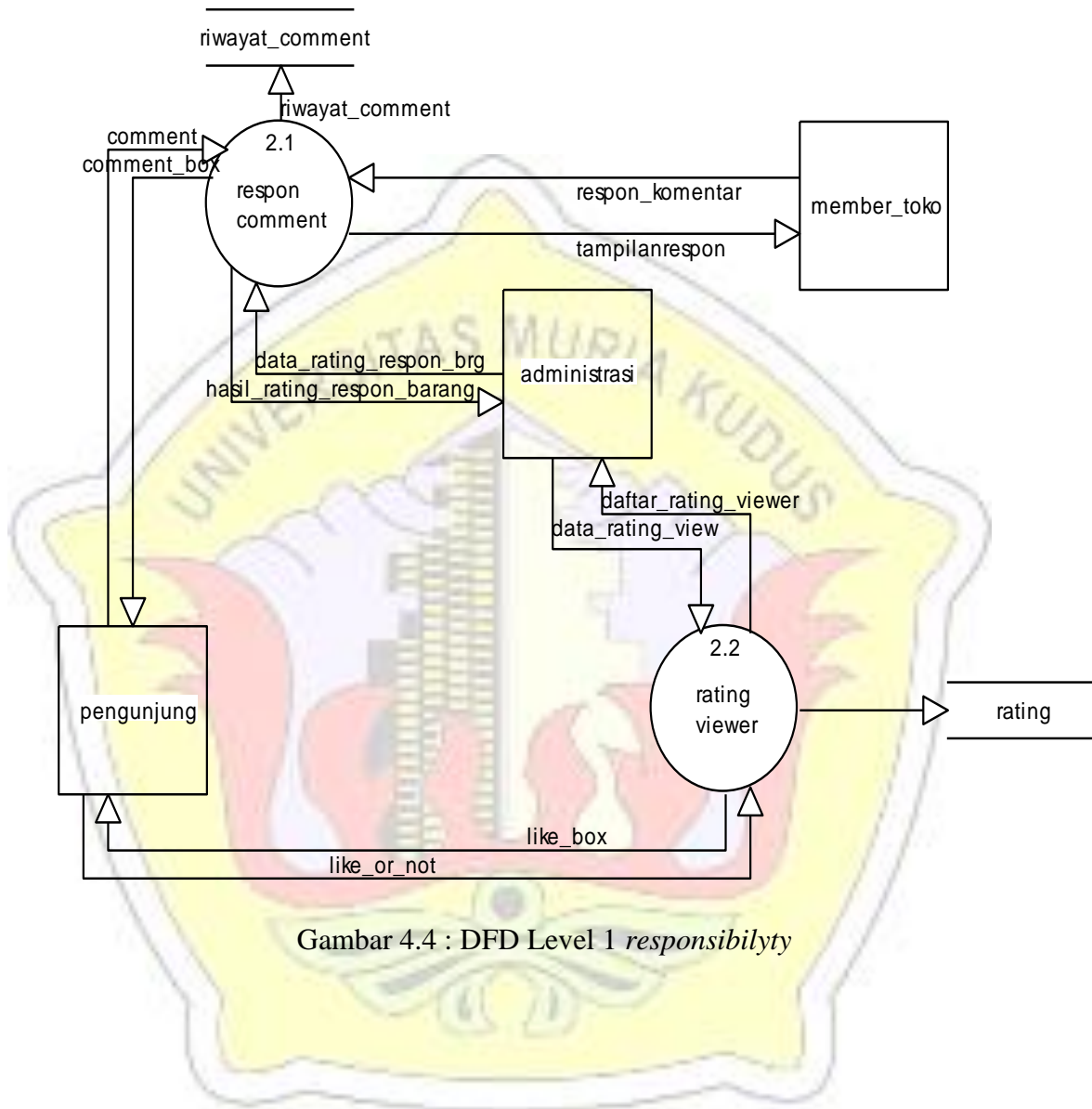
DFD Level 1 Pendataan diturunkan kembali menjadi tiga proses yaitu pendataan barang, pendataan member dan pendataan order seperti yang dijelaskan pada gambar 4.3 :



Gambar 4.3 : DFD Level 1 Pendataan

4.3.5.4.DFD Level 1 Responsibility

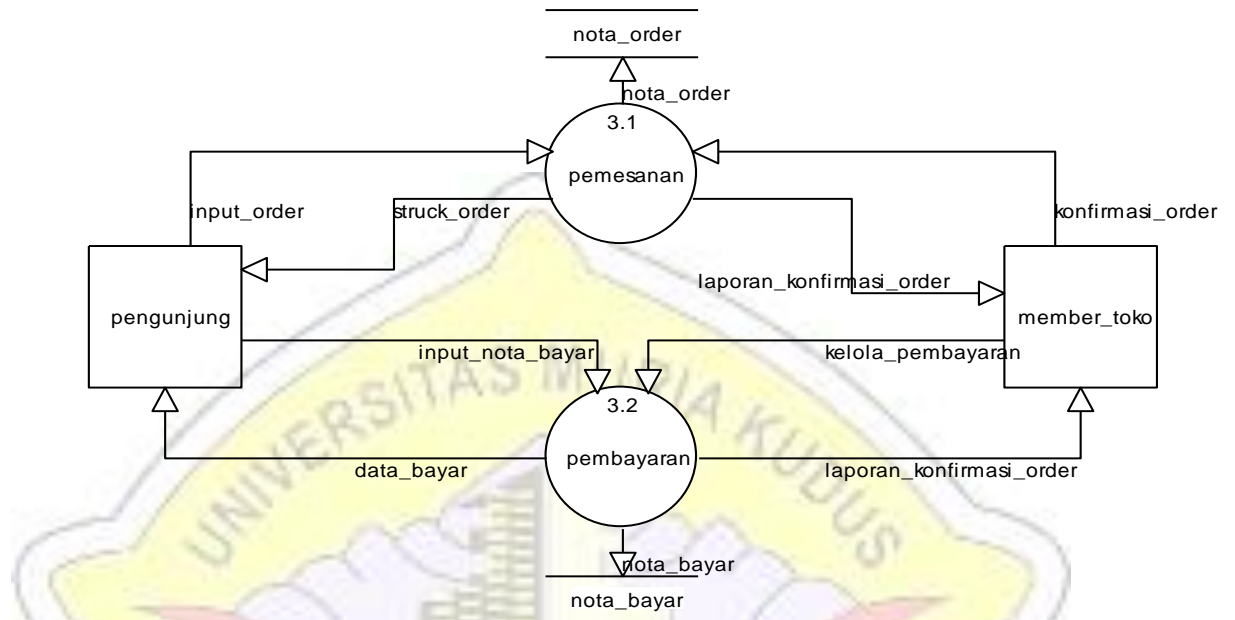
DFD Level 1 Responsibility diturunkan kembali menjadi dua proses yaitu respon comment dan rating viewer seperti yang dijelaskan pada gambar 4.4 :



Gambar 4.4 : DFD Level 1 responsibility

4.3.5.5.DFD Level 1 Transaksi

DFD Level 1 Transaksi diturunkan kembali menjadi dua proses yaitu pemesanan dan pembayaran seperti yang dijelaskan pada gambar 4.4 dibawah ini



Gambar 4.5 : DFD Level 1 Transaksi

4.4. PERANCANGAN ERD

4.4.2. Pengertian ERD

Menurut Fathansyah *entity relationship diagram* adalah komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau.

4.4.3. Komponen ERD

Dalam *Entity Relationship Diagram* terdapat komponen utama yaitu :

1. Entity

Entity merupakan objek yang dapat dibedakan dengan yang lain dalam dunia nyata. Entity dalam ERD digambarkan dalam bentuk persegi panjang.

2. Attribute

Atribut adalah karakteristik dari entity atau relationship yang menyediakan penjelasan detail tentang entity atau relasi tersebut. Atribut dalam ERD digambarkan dalam bentuk oval.

3. Relasi

Relasi adalah hubungan yang terjadi antara satu variabel atau lebih. Relasi digambarkan dengan bentuk belah ketupat.

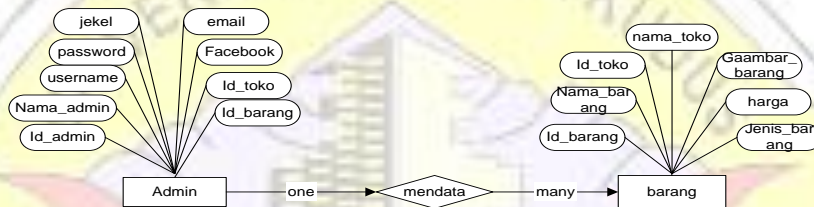
4. Kardinalitas

Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas lain.

4.4.4. Skema relasi atau relasi antar tabel

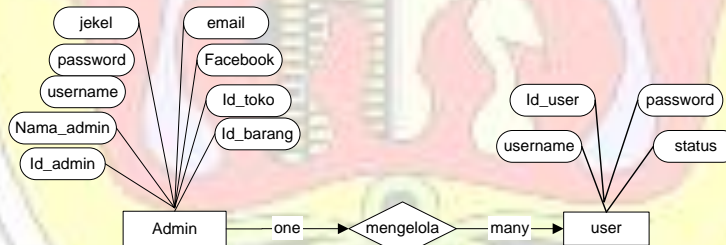
Relasi adalah suatu hubungan antara 2 tabel atau lebih yang berada didalam sebuah *database* yang dirancang setelah adanya *ER Diagram*. Beberapa aktifitas antar tabel yang terjadi adalah sebagai berikut:

- a. Seorang admin dapat mendata banyak barang.



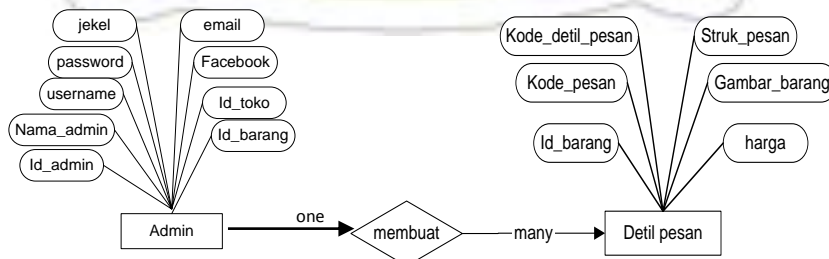
Gambar 4.6 : relasi admin mendata banyak barang

- b. Seorang admin dapat mengelola banyak user.



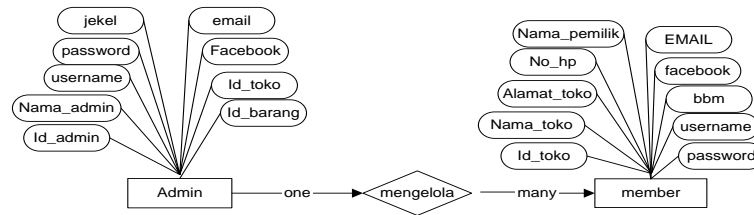
Gambar 4.7 : relasi admin mengelola banyak user.

- c. Seorang admin dapat membuat banyak detailpesan.



Gambar 4.8: relasi admin membuat banyak detailpesan

d. Seorang admin dapat mengelola banyak member.



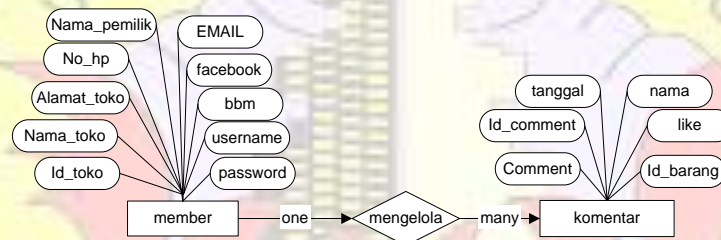
Gambar 4.9 : admin mengelola banyak member

e. Banyak member dapat memposting banyak barang.



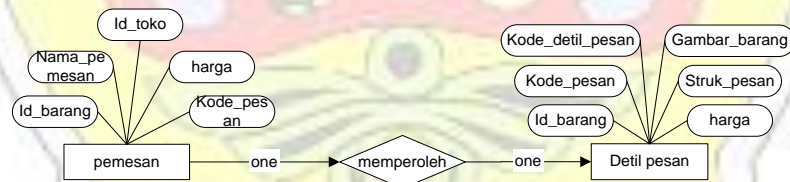
Gambar 4.10 : member memposting banyak barang

f. Seorang member dapat mengelola banyak komentar.



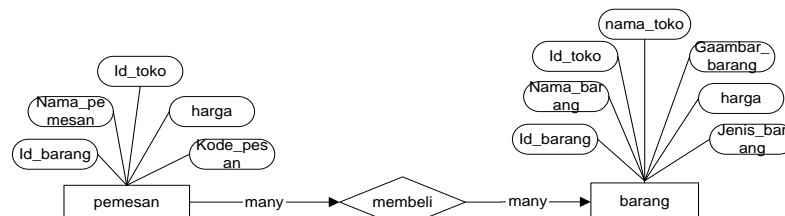
Gambar 4.11 : member mengelola banyak komentar

g. Seorang pemesan dapat memperoleh satu detilpesan.



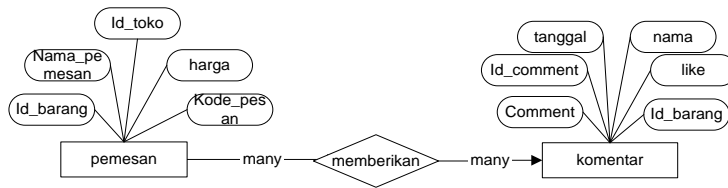
Gambar 4.12 : pemesan memperoleh satu detil pesan

h. Banyak pemesan dapat membeli banyak barang.



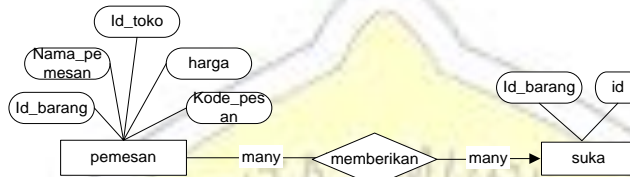
Gambar 4.13 : pemesan membeli banyak barang

- i. Banyak pesan dapat memberikan banyak komentar.



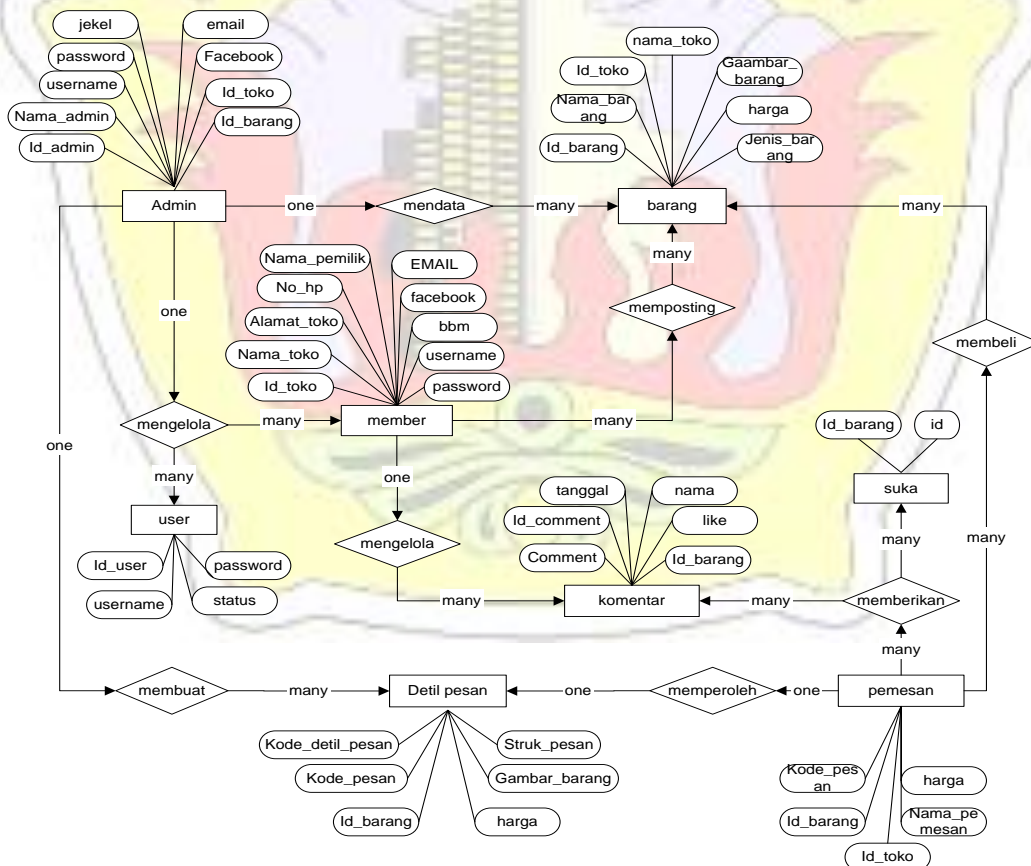
Gambar 4.14 : pesan memberikan banyak komentar

- j. Banyak pesan dapat memberikan banyak tanda suka/ like.



Gambar 4.15 : pesan memberi banyak tanda suka

Dari aktifitas relasi antar tabel yang telah diuraikan diatas maka dapat dikelompokkan menjadi diagram ER seperti tampilan gambar 4.16 :



Gambar 4.16 : Entity Relational Diagram

4.5. Perancangan Database

Dari analisa diagram di atas dapat dibuat beberapa tabel yang digunakan dalam sistem. Tabel – tabel yang digunakan antara lain :

4.5.1. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin
 Fungsi : menyimpan data admin
 Primary Key : Id_admin
 Foreign key : id_user

Rincian tabel admin seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.5:

Tabel 4.5: Tabel admin

Field	Type	Panjang
Id_admin *	Int	20
Nama_admin	Varchar	20
Jekel	Varchar	10
Email	Varchar	50
Facebook	Varchar	50
Id_user	Int	10

4.5.2. Tabel member Toko

Nama Tabel : member_toko
 Fungsi : menyimpan data member toko
 Primary Key : Id_toko
 Foreign key : id_user

Rincian tabel member toko seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.6:

Tabel 4.6 : Tabel member toko

Field	Type	Panjang
Id_toko*	Int	20
Nama_toko	Varchar	30
Alamat_toko	Varchar	50
No_hp	Int	20

Nama_pemilik	Varchar	50
Email	Varchar	50
Facebook	Varchar	50
Bbm	Varchar	20
Id_user	Int	10

4.5.3. Tabel barang

Nama Tabel : barang

Fungsi : menyimpan data barang

Primary Key : Id_barang

Foreign key : id_toko

Rincian tabel barang seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.7:

Tabel 4.7 : Tabel barang

Field	Type	Panjang
Id_barang*	Int	20
Nama_barang	Varchar	50
Id_toko	Int	20
Nama_toko	Varchar	30
Gambar_barang	Varchar	50
Harga	Varchar	30
Jenis_barang	Varchar	30
Stok	Int	3

4.5.4. Tabel detilpesan

Nama Tabel : detil_pesanan

Fungsi : menyimpan dan menampilkan detil pemesanan

Primary Key : Kode_detil_pesanan

Foreign key : Kode_pesanan

Rincian tabel detil pesan seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.8:

Tabel 4.8 :Tabel detilpesan

Field	Type	Panjang
Kode_detil_pesanan*	Int	20
Kode_pesanan	Int	20
Id_barang	Int	20
Harga	Varchar	30
Gambar_barang	Varchar	50
Struk_pesanan	Varchar	100

4.5.5. Tabel pemesanan

Nama Tabel : Pemesan

Fungsi : menyimpan data pemesanan

Primary Key : Kode_pesanan

Foreign key : Id_barang

Rincian tabel pemesanan seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.9:

Tabel 4.9 : tabel pemesanan

Field	Type	Panjang
Kode_pesanan*	Int	20
Id_barang	Int	20
Id_toko	Int	20
Nama_pemesan	Varchar	30
Harga	Varchar	30

4.5.6. Tabel user

Nama Tabel : user

Fungsi : menyimpan data user

Primary Key : Id_user

Foreign key : -

Rincian tabel user seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.10:

Tabel 4.10 : User

Field	Type	Panjang
Id_user*	Int	20
Username	Varchar	30
Password	Varchar	30
Status	Varchar	40

4.5.7. Tabel komentar

Nama Tabel : Komentar

Fungsi : menyimpan data komentar

Primary Key : id_comment

Foreign key : id_barang

Rincian tabel komentar seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.11:

Tabel 4.11 : Komentar

Field	Type	Panjang
Id_comment*	Int	10
Comment	Varchar	100
Tanggal	Date	-
Nama	Varchar	40
Like	Varchar	20
Id_barang	Int	20

4.5.8. Tabel Suka

Nama Tabel : Suka

Fungsi : menyimpan data suka /like barang

Primary Key : Id

Foreign key : id_barang

Rincian tabel user seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.12:

Tabel 4.12 : Suka

Field	Type	Panjang
Id*	Int	20
Id_barang	Int	30

4.6. Perancangan *Desain Interface, Input dan Output*

Pada perancangan *desain interface, input dan output*, yang pertama adalah kerangka dari *desaininterface* atau *desain* aplikasi. Perancangan desain interface akan menggambarkan kerangka desain pada website Aplikasi Pemasaran Online berbasis web dengan menggunakan pendekatan Social Commerce.

4.6.1. Desain Interface Halaman Utama

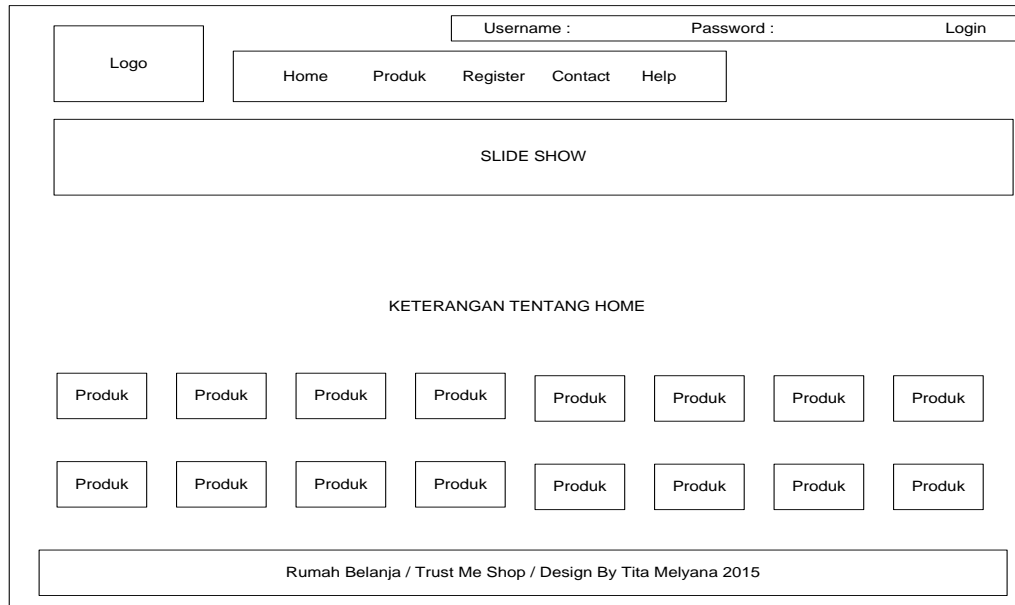
Tampilan desain interface halaman utama menggambarkan rancangan tampilan user interface pada bagian halaman utama website yang berisi menu pada sistem seperti gambar 4.17 :

The wireframe shows a structured layout for a website's main page. At the top, there is a header section containing a logo on the left, a navigation menu with links for Home, Produk, Register, Contact, and Help in the center, and login fields for Username, Password, and a Login button on the right. Below the header is a large rectangular area designated for a SLIDE SHOW. Underneath the slide show, there are two rows of product placeholders, each row containing eight individual boxes labeled 'Produk'. At the bottom of the page, there is a footer area containing the text 'Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015'.

Gambar 4.17 : Desain Halaman Utama

4.6.2. Desain interface Menu Home

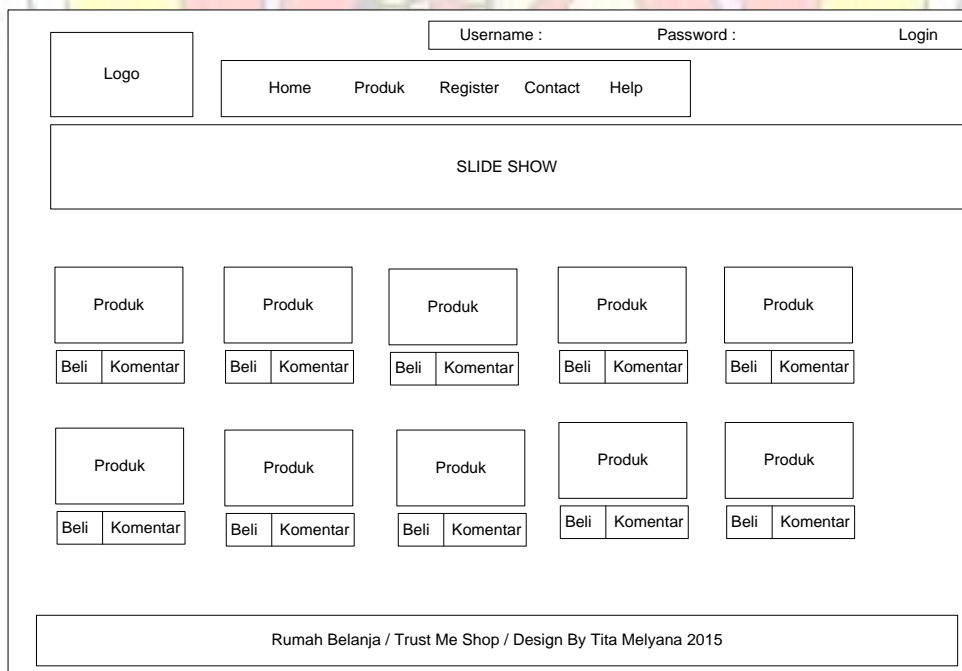
Tampilan desain interface menu home menggambarkan tampilan menu pada halaman utama website. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.18:



Gambar 4.18 : Desain Menu Home

4.6.3. Desain Interface Menu Produk

Tampilan desain interface menu produk menggambarkan tampilan menu our product & buy pada halaman utama website yang diperuntukkan seluruh pengguna sistem. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.19 :



Gambar 4.19 : Desain Menu Produk

4.6.4. Desain Interface Menu Register

Tampilan desain interface menu register menggambarkan tampilan menu pada halaman utama website. Menu register berisi inputan data yang harus diisi oleh pengguna yang ingin menjadi member toko. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.20 :

The image shows a web registration form with the following elements:

- Header:** Logo on the left; Username and Password input fields with a Login button on the right.
- Navigation:** A menu bar with Home, Produk, Register, Contact, and Help.
- Content Area:** A SLIDE SHOW section followed by a registration form with the following fields:
 - ID Toko
 - Nama Toko
 - Alamat Toko
 - No. Telp / HP
 - Nama Pemilik
 - Email
 - Facebook
 - Pin BB
 - Username
 - Password
- Buttons:** Simpan and Reset buttons located at the bottom right of the form.
- Footer:** A row of 16 'Produk' buttons and a footer text: 'Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015'.

Gambar 4.20 : Desain Menu Register

4.6.5. Desain Interface Menu Contact

Tampilan desain interface menu contact menggambarkan tampilan menu pada halaman utama website. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.21 :

The wireframe shows a website layout for a contact page. At the top, there is a navigation bar with a 'Logo' on the left and a menu containing 'Home', 'Produk', 'Register', 'Contact', and 'Help'. To the right of the menu are input fields for 'Username :', 'Password :', and a 'Login' button. Below the navigation bar is a 'SLIDE SHOW' section. The main content area is titled 'KETERANGAN TENTANG CONTACT PERSON' and contains two rows of eight 'Produk' buttons each. At the bottom, there is a footer with the text 'Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015'.

Gambar 4.21 : Desain Menu Contact

4.6.6. Desain Interface Menu Help

Tampilan desain interface menu helpdesk menggambarkan tampilan menu pada halaman utama website. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.22:

The wireframe shows a website layout for a helpdesk page. It has the same navigation bar as Gambar 4.21, but the menu includes 'Home', 'Produk', 'Register', 'Contact', and 'Help'. The main content area is titled 'KETERANGAN TENTANG HELPDESK' and contains two rows of eight 'Produk' buttons each. The footer is identical to Gambar 4.21, reading 'Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015'.

Gambar 4.22 : Desain menu Help

4.6.7. Desain Interface Menu registrasi Pemesan

Tampilan desain interface menu registrasi pemesanan menggambarkan tampilan menu pada halaman utama website. Form ini terdapat pada menu product & buy. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.23 :

Logo		Username :		Password :		Login	
Home		Produk		Register		Contact Help	
SLIDE SHOW							
Kode Pemesan	:	<input type="text"/>					
Nama Pemesan	:	<input type="text"/>					
Alamat	:	<input type="text"/>					
No. Telp / HP	:	<input type="text"/>					
Email	:	<input type="text"/>					
Pin BBM	:	<input type="text"/>					
No Identitas	:	<input type="text"/>					
						Simpan	
						Reset	
Produk		Produk		Produk		Produk	
Produk		Produk		Produk		Produk	
Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015							

Gambar 4.23 : Desain Menu Registrasi Pemesan

4.6.8. Desain Interface Menu Pemesanan Barang

Tampilan desain interface menu pemesanan barang menggambarkan tampilan menu pemesanan pada halaman utama website. Form ini terdapat bpada menu our product &buy. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.24 :

Gambar 4.24 : Desain Menu Pemesanan Barang

4.6.9. Desain Interface Menu Nota Pesan

Tampilan desain interface menu nota pesan menggambarkan tampilan menu nota untuk pemesan pada halaman utama website. Form ini terdapat pada menu our product & buy apabila kita selesai melakukan pemesanan. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.25 :

Gambar 4.25 : Desain Menu Nota Pesan

4.6.10. Desain Interface Menu Member : Input Barang

Tampilan desain interface menu input barang menggambarkan tampilan menu input barang pada halaman utama website. Form ini terdapat pada menu member. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.26 :

The image shows a web interface for adding a new product. At the top, there is a header with a logo on the left, a navigation menu with links for Home, Produk, Register, Contact, and Help, and login fields for Username, Password, and a Login button. Below the header is a section labeled 'SLIDE SHOW'. The main content area contains a form with the following fields: ID Barang (text input), Nama Barang (text input), Id Toko (text input), Nama Toko (text input), Harga (text input with 'Rp.' and ',00' placeholders), Jenis Barang (dropdown menu with 'Pilih' selected), and Gambar (Browse button, No File Selected). At the bottom right of the form are 'Simpan' and 'Reset' buttons. Below the form is a grid of 16 buttons, each labeled 'Produk'. At the very bottom, there is a footer with the text 'Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015'.

Gambar 4.26 : Desain Input Barang

4.6.11. Desain Interface Menu Member : Lihat Barang

Tampilan desain interface menu lihat barang menggambarkan tampilan menu data barang pada halaman utama website. Form ini terdapat pada menu member. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.27 :

Logo		Username :		Password :		Login	
Home		Produk		Register		Contact Help	
SLIDE SHOW							
Pencarian :		Pilih :		Cari		Cetak	
No	Id Barang	Nama	Harga	Jenis	Gambar	Aksi	
						Ubah / Hapus/ Komentar	
Produk		Produk		Produk		Produk	
Produk		Produk		Produk		Produk	
Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015							

Gambar 4.27 : Desain Lihat Barang

4.6.12. Desain Interface Menu Member : Penjualan

Tampilan desain interface menu penjualan barang menggambarkan tampilan menu penjualan barang member pada halaman utama website. Form ini terdapat pada menu member. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 4.28 :

Logo		Username :		Password :		Login	
Home		Produk		Register		Contact Help	
SLIDE SHOW							
Pencarian :		Pilih :		Cari			
No	Id Pesan	Barang	Jumlah	Total	Tanggal	Pemesan	
Produk		Produk		Produk		Produk	
Produk		Produk		Produk		Produk	
Rumah Belanja / Trust Me Shop / Design By Tita Melyana 2015							

Gambar 4.28 : Desain Penjualan

