Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

PERANCANGAN APLIKASI

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran literatur

Penulis melakukan studi literatur melalui buku, artikel, serta pembelajaran baik *online* maupun *offline* yang berkaitan dengan algoritma knuth morris pratt dan sistem *e-commerce*.

b. Analisis sistem

Penulis melakukan penelitian terhadap mesin pencarian *e-commerce* lainnya, dari segi cara kerja mesin pencarian, alur program, dan hasil yang dikembalikan oleh mesin pencari.

c. Desain sistem

Penulis melakukan perancangan sistem pencarian berbasis web yang digambarkan pada *flowchart*, *data flow diagram*, dan *entity relationship diagram*.

d. Pemrograman

Pada tahap ini dilakukan pembangunan atau *coding* sistem berdasarkan rancangan yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP.

e. Pengujian

Setelah pemrograman selesai, maka akan dilakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Penulis melakukan pengamatan apakah fungsi-

fungsi yang terdapat dalam aplikasi telah berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau belum dan melakukan pencarian *bug*. Hasil uji coba tersebut dievaluasi dan penulis melakukan perbaikan dan penambahan jika diperlukan.

3.2 Gambaran Umum Perusahaan

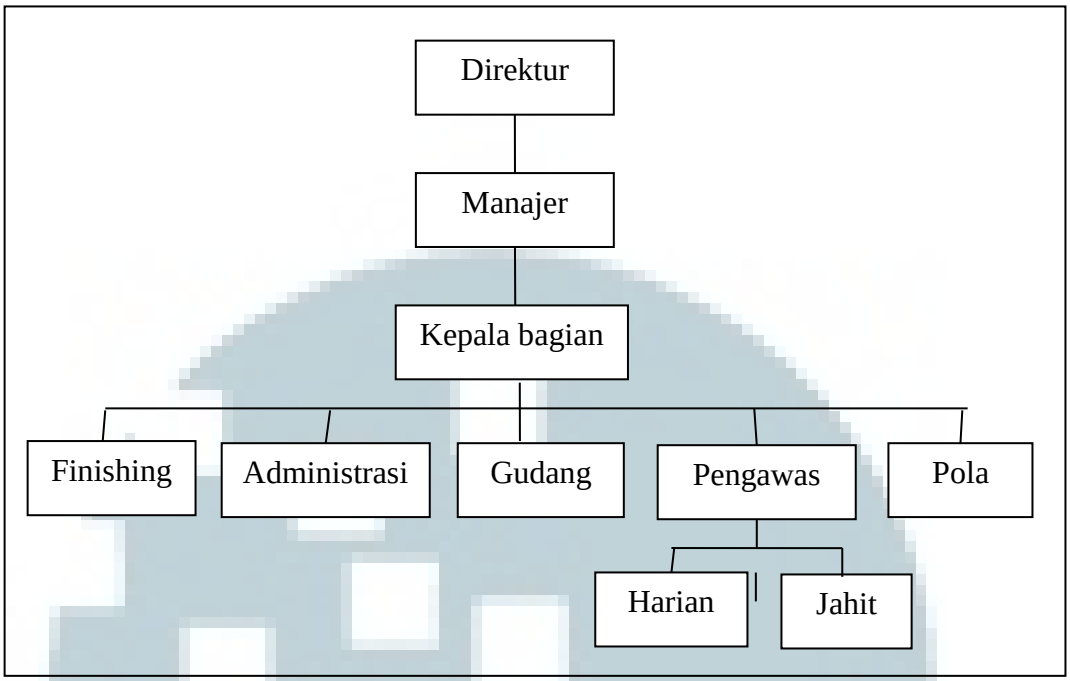
Gambaran umum perusahaan menjelaskan sejarah dan perkembangan perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan objek penelitian.

3.2.1 Sejarah dan Perkembangan Perusahaan

PT Bumi Indo Garmindo merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *garment*. Didirikan pada 30 Maret 2003 oleh bapak Hadi Wijaya bersama rekannya. Pada saat awal berdiri, perusahaan ini terdiri dari 17 orang karyawan. Namun seiring perkembangannya dari awal beroperasi hingga saat ini, produk yang diproduksi oleh perusahaan ini semakin bertambah dan karyawan yang ada menjadi lebih dari 200 orang yang terbagi dalam beberapa divisi.

3.2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi PT Bumi Indo Garmindo ditunjukkan pada gambar 3.1. Jabatan tertinggi dipegang oleh Direktur, yang dibantu oleh manajer, kemudian manajer membawahi kepala bagian. Kepala bagian mengawasi tiap divisi perusahaan lainnya.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT Bumi Indo Garmindo

3.2.3 Data Penelitian

Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah data produk barang PT Bumi Indo Garmindo sejak Januari 2007 hingga Desember 2013.

3.3 Perancangan Aplikasi

Sistem yang dibuat dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa menggunakan *flowchart* dan struktur tabel sehingga dapat diimplementasikan dengan baik.

3.3.1 Algoritma Knuth Morris Pratt

Dalam sistem pencarian *e-commerce* ini, algoritma knuth morris pratt dipilih sebagai algoritma pencocokan *string* atau *string matching algorithm* yang berfungsi untuk mencari *string* yang sama antara *input user* dengan data yang ada

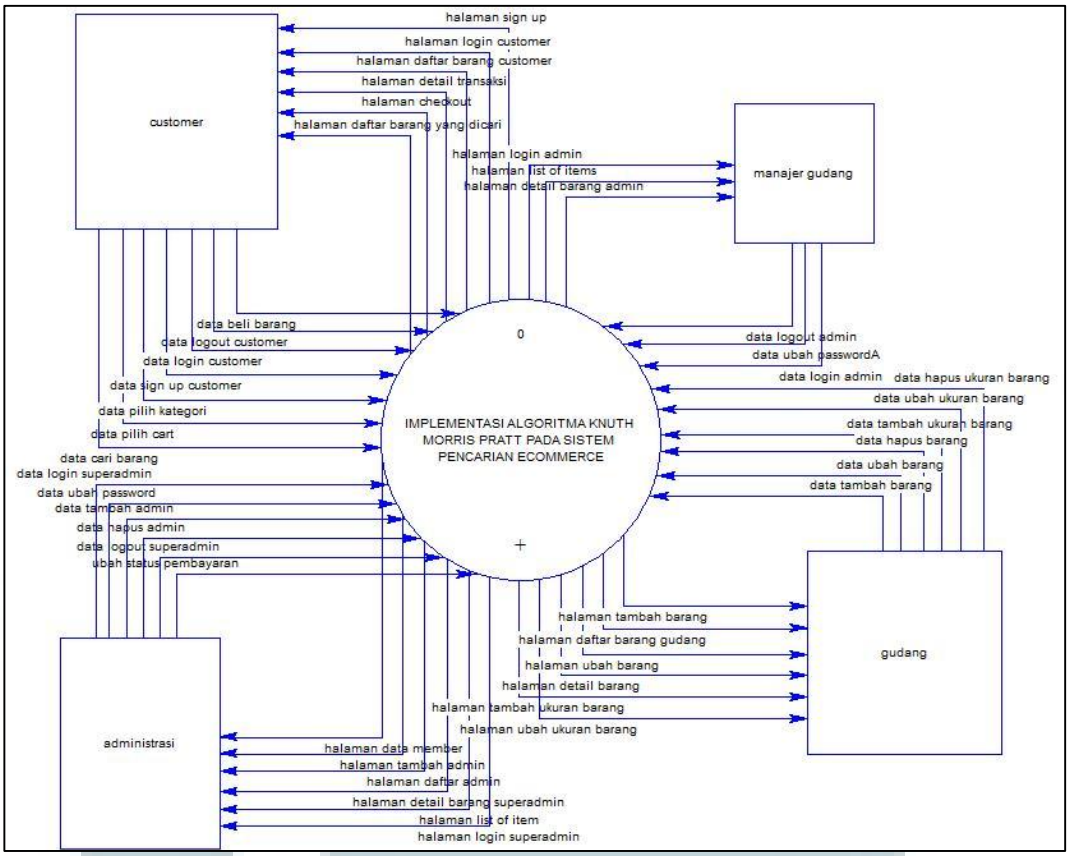
dalam *database*. Data yang dimaksud untuk melakukan pencarian dalam penelitian ini adalah data produk yang ada dalam *database*.

Dalam mengimplementasikannya, algoritma knuth morris pratt disimpan dalam suatu *file* php yang bernama **search.php**. Isi **search.php** ini berupa dua fungsi yang bernama KMP dan preKMP dimana fungsi KMP adalah fungsi utama yang akan mencari kecocokan kata antara dua parameter *string* yang diterimanya yaitu pola yang ada dan teks yang dicari. Sedangkan fungsi preKMP adalah fungsi pinggiran yang menentukan jumlah lompatan yang dijadikan acuan pergerakan pencocokan *string*.

Flowchart cara kerja algoritma ini dijelaskan lebih detail pada gambar 3.8 dan gambar 3.9 yang merupakan cara kerja algoritma KMP dalam menemukan kata yang cocok antara pola dan teks.

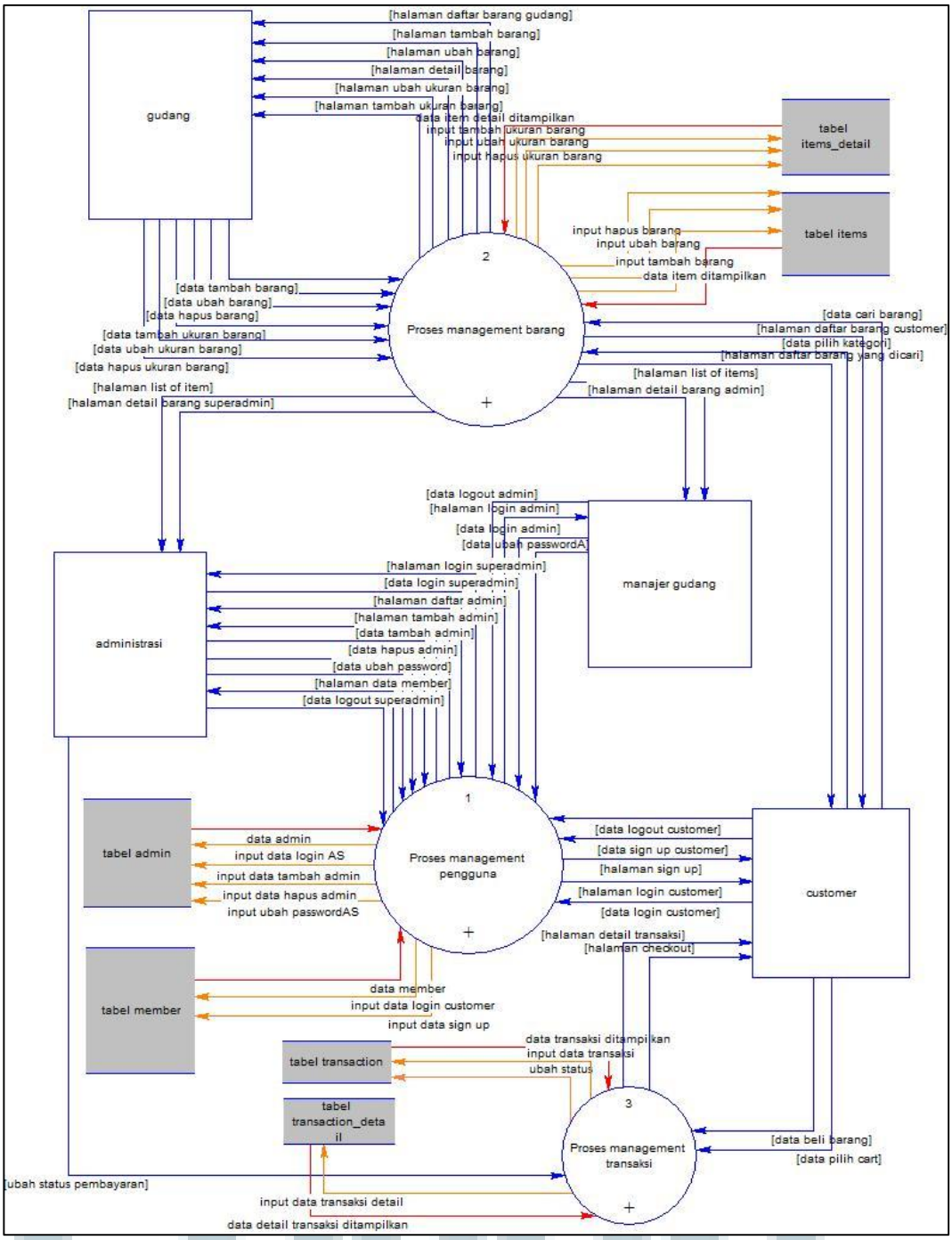
3.3.2 Data Flow Diagram

Pada sistem *e-commerce* ini memiliki *context diagram* seperti pada gambar 3.2 dimana terdapat suatu proses utama dan empat entitas yang menggambarkan pengguna sistem. Empat entitas yang berhubungan langsung dengan sistem adalah *customer*, gudang, manajer gudang(admin) dan administrasi(superadmin).



Gambar 3.2 *Context Diagram*

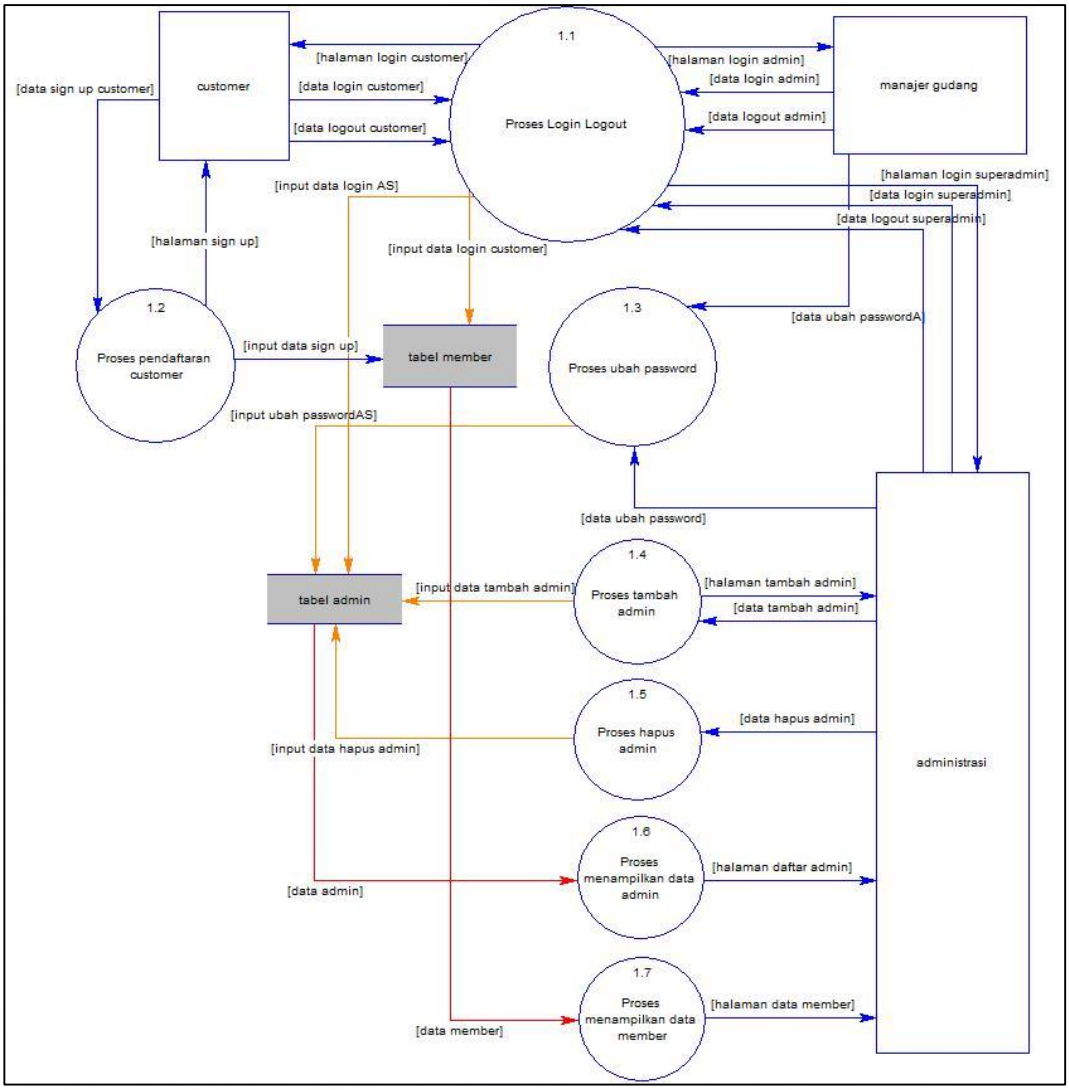
Context Diagram ini kemudian dipecah menjadi proses yang lebih rinci pada DFD level satu. Gambar 3.3 dalam DFD level satu terdapat tiga proses yaitu proses *management* pengguna, proses *management* barang dan proses *management* transaksi. *Database* yang digunakan dalam DFD level satu ada enam *database* yaitu admin, *member*, *items*, *items*_detail, *transaction* dan *transaction*_detail.



Gambar 3.3 DFD Level 1

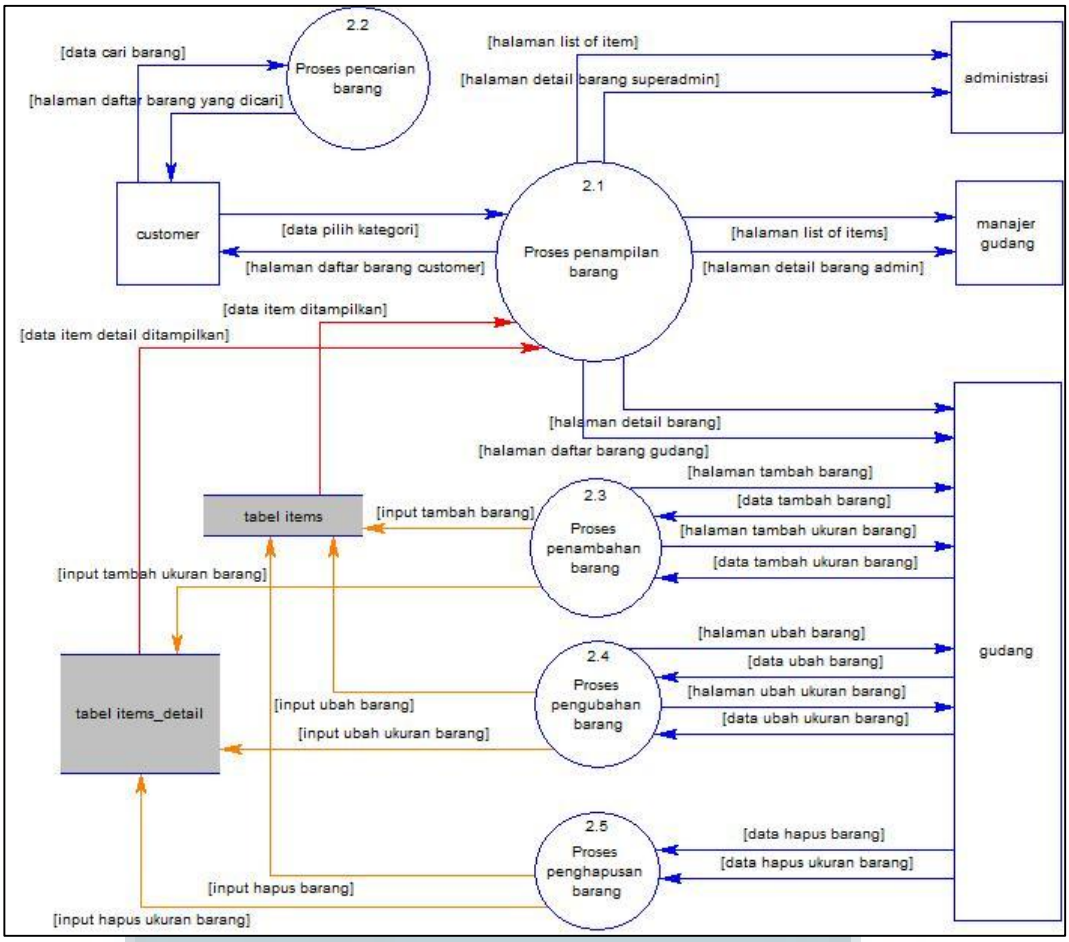
Pada DFD level dua proses *management* pengguna yang digambarkan pada gambar 3.4 memiliki tujuh subproses dan dua *database*. Tujuh subproses yang ada yaitu proses *login logout*, pendaftaran *customer*, ubah *password*, tambah

admin, hapus admin, menampilkan data admin dan menampilkan data *member*. Dua *database* yang digunakan yaitu admin dan *member*.



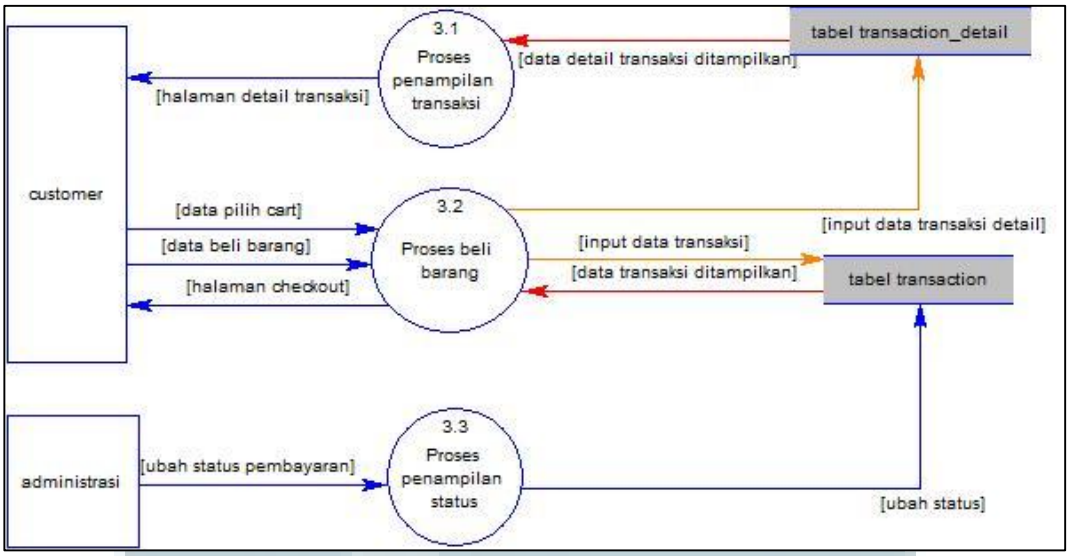
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses *Management* Pengguna

Pada DFD level dua proses *management* barang yang digambarkan pada gambar 3.5 memiliki lima subproses dan dua *database*. Lima subproses yang ada yaitu proses penampilan barang, pencarian barang, penambahan barang, pengubahan barang, dan penghapusan barang. Dua *database* yang digunakan yaitu *items* dan *items*_detail.



Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses *Management* Barang

Pada DFD level dua proses *management* transaksi yang digambarkan pada gambar 3.6 memiliki tiga subproses dan dua *database*. Tiga subproses yang ada yaitu proses penampilan barang, beli barang dan penampilan status. Dua *database* yang digunakan yaitu *transaction* dan *transaction*_detail.



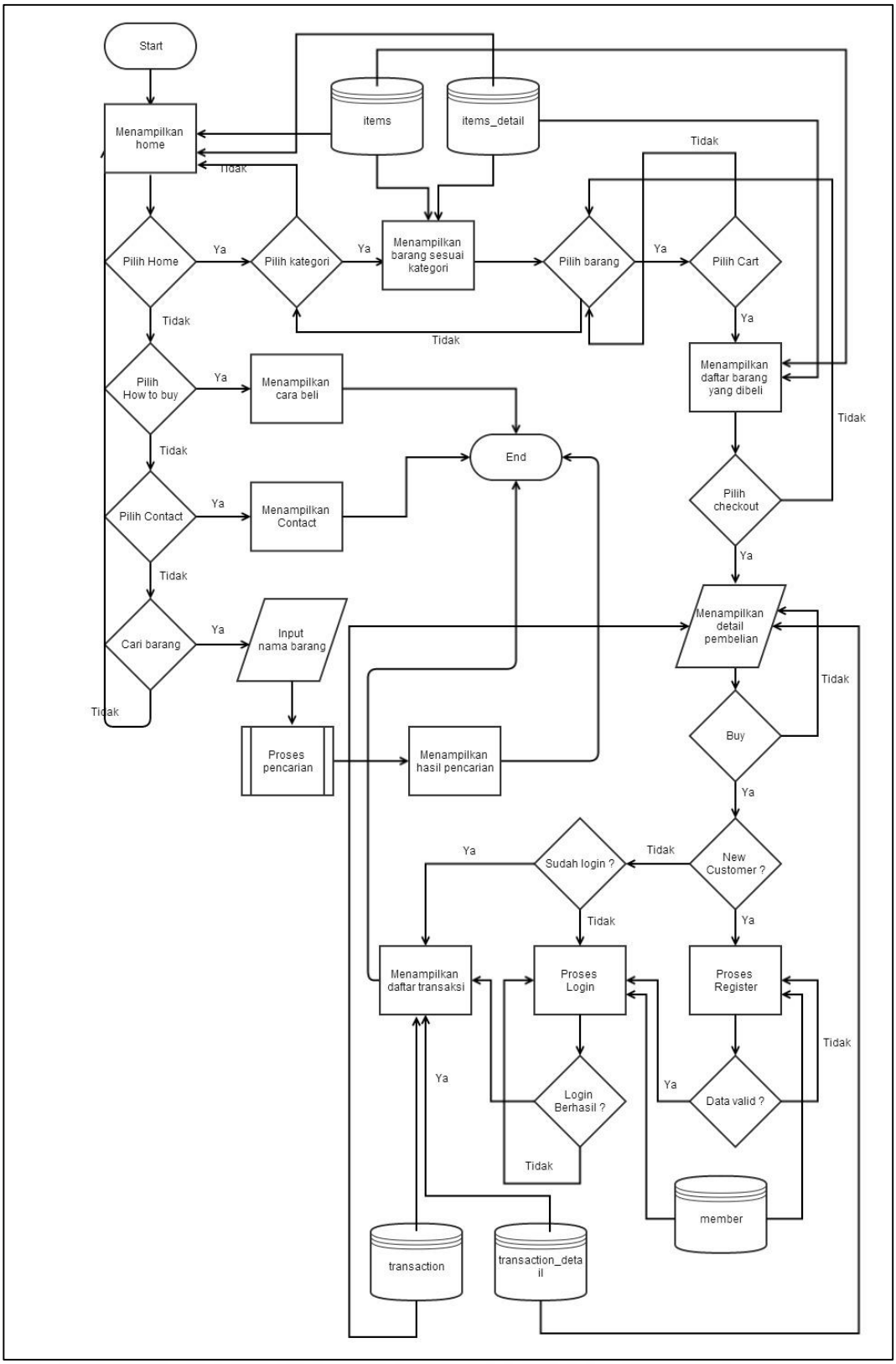
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses *Management* Transaksi

3.3.3 Flowchart

Flowchart merepresentasikan alur kerja yang terjadi dalam tiap bagian sistem. Dalam penelitian sistem *e-commerce* ini terdapat enam *flowchart* yaitu:

A. Flowchart Sistem

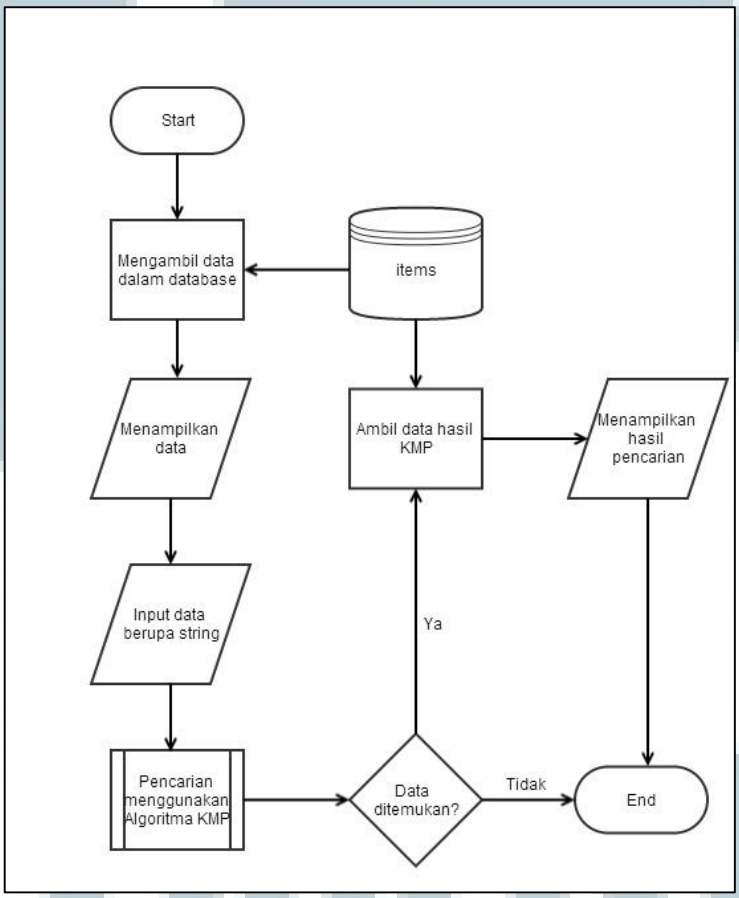
Gambar 3.7 menunjukkan tentang alur kerja sistem *e-commerce* secara keseluruhan yang dilengkapi dengan fitur pencarian untuk mempermudah *customer* untuk menemukan data dengan lebih mudah.



Gambar 3.7 *Flowchart* Sistem e-commerce

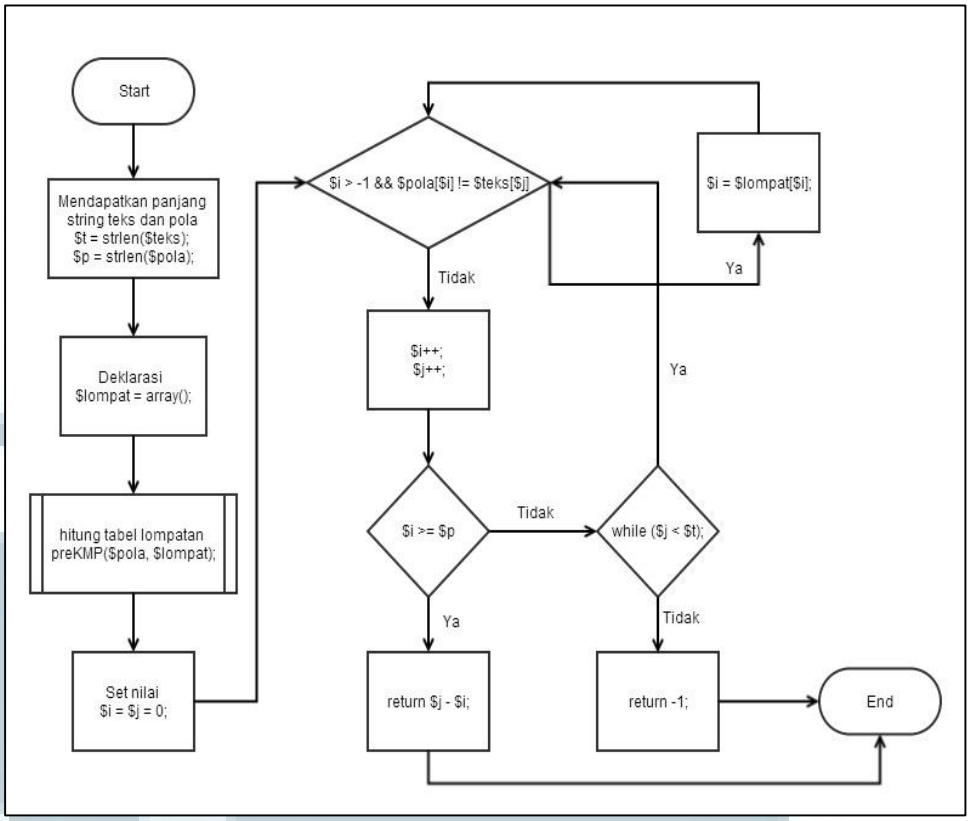
B. Flowchart Pencarian

Gambar 3.8 menunjukkan tentang alur kerja sistem dalam melakukan pencarian dengan menerapkan algoritma Knuth Morris Pratt. Untuk melakukan pencarian, sistem membutuhkan teks yang di-*input* oleh *customer*. Teks yang di-*input* oleh *customer* berupa *string* lalu dicocokkan dengan data dalam *database* menggunakan algoritma Knuth Morris Pratt. Setelah teks yang dicari telah ditemukan, maka sistem akan menampilkan hasil pencarian.



Gambar 3.8 *Flowchart* Pencarian

C. Flowchart Algoritma Knuth Morris Pratt

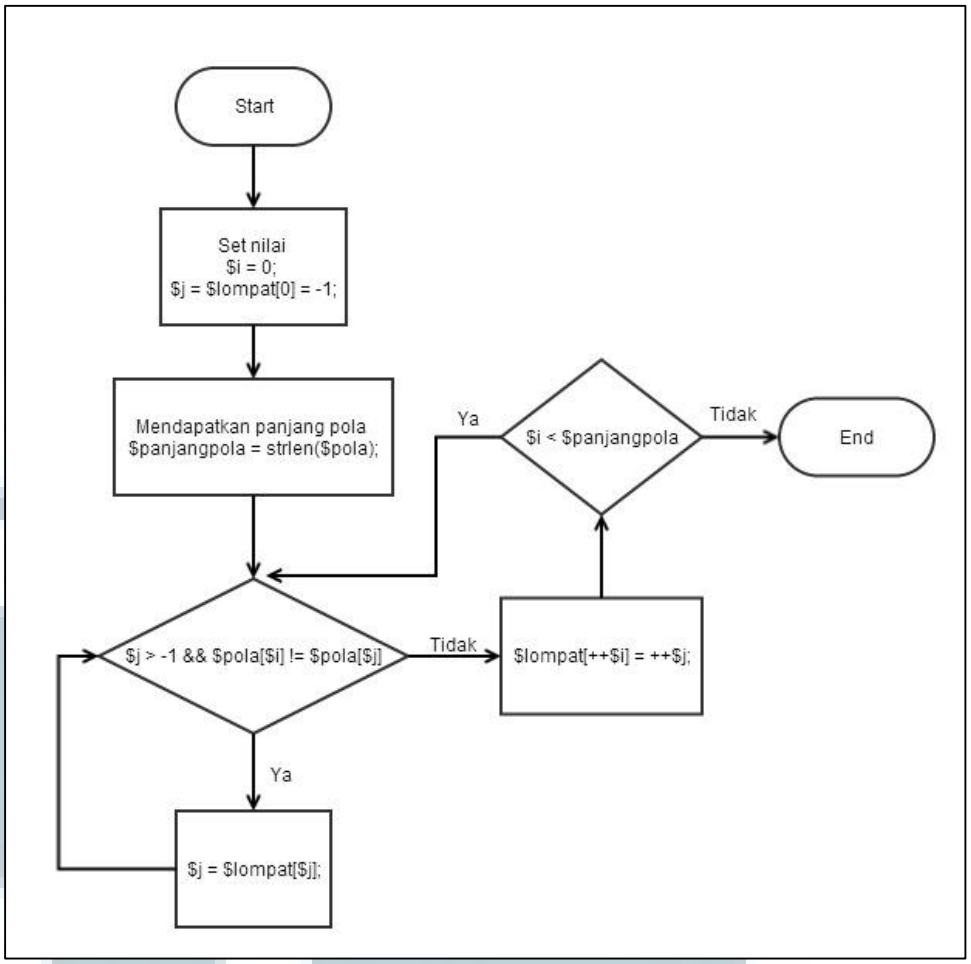


Gambar 3.9 *Flowchart* Knuth Morris Pratt

Algoritma pencarian Knuth Morris Pratt ini dapat dilakukan karena terdapat fungsi tabel lompatan yang membantu untuk mencocokkan data antara teks yang di-*input* oleh *user* dengan pola dalam *database*.

D. Flowchart Perhitungan Tabel Lompatan

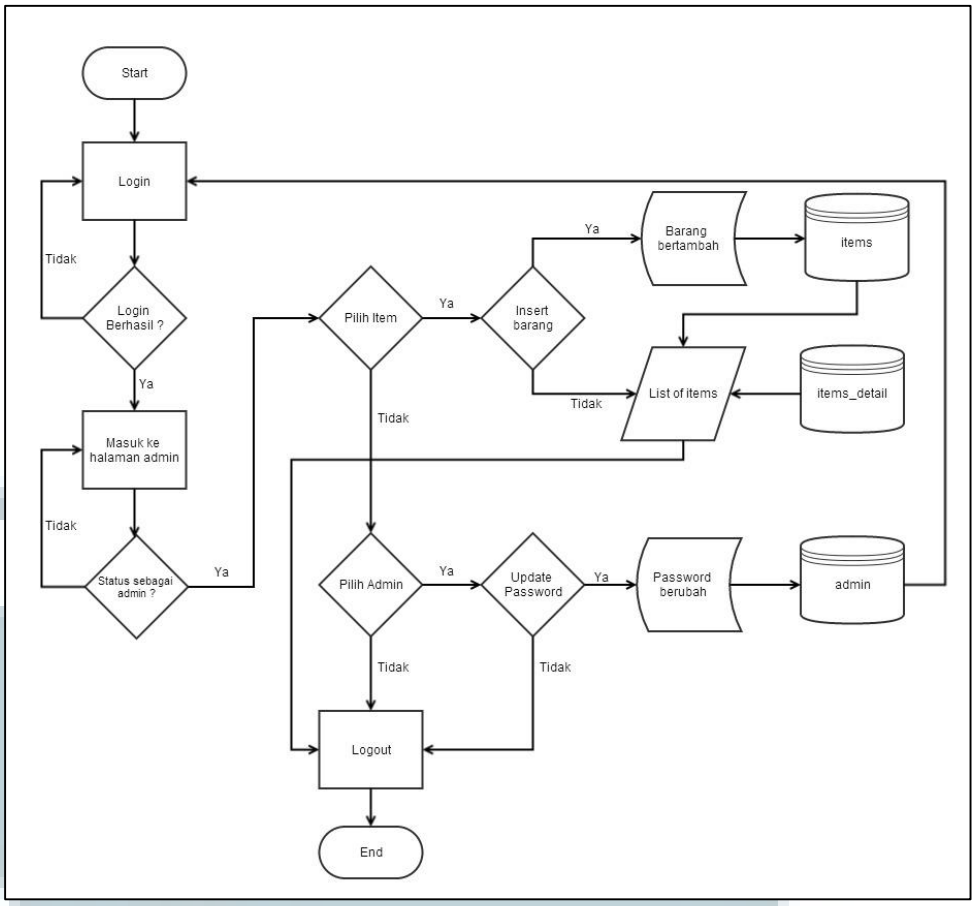
Tabel Lompatan yang dimaksud dalam algoritma ini berfungsi untuk menentukan seberapa besar jumlah lompatan *string* yang di-*input* oleh user sampai terjadi kecocokkan dengan data dalam *database*.



Gambar 3.10 *Flowchart* Perhitungan Tabel Lompatan

E. Flowchart Manajer Gudang

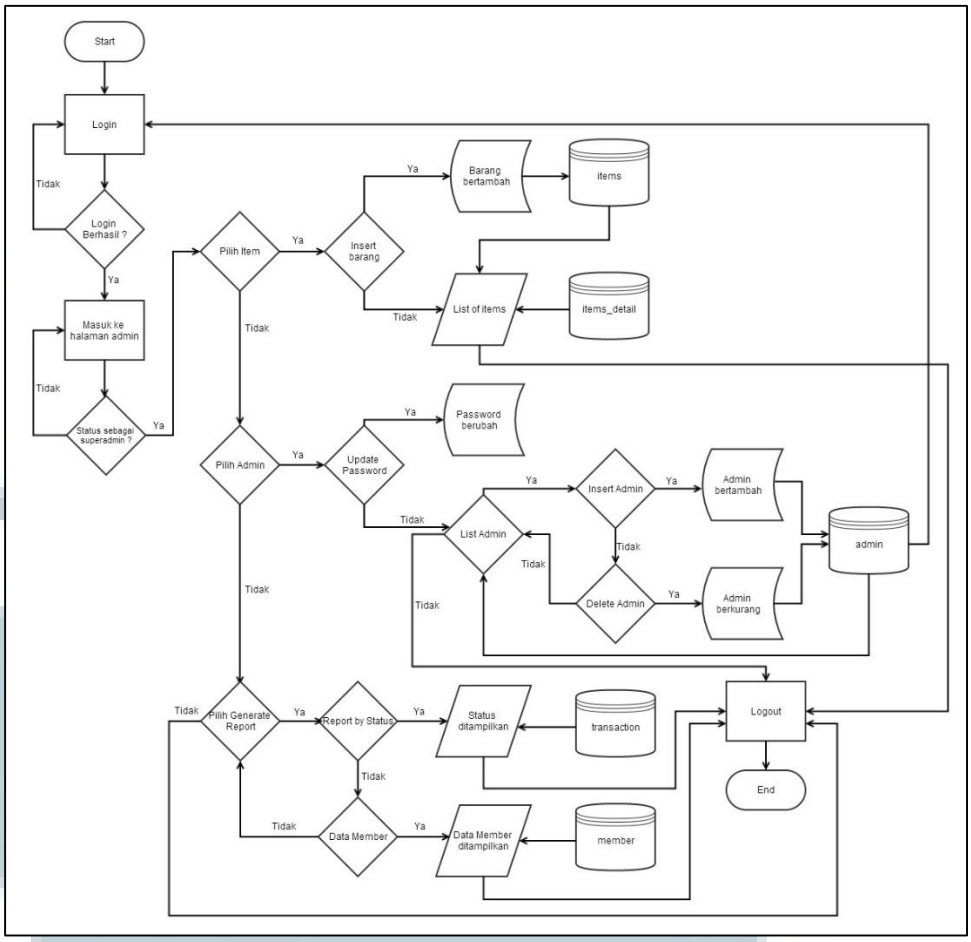
Dalam sistem *e-commerce* ini, terdapat dua jenis admin, yaitu manajer gudang dan adminitrasi. Sebelum melakukan tugas masing-masing, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu. Manajer gudang dapat menggunakan fitur-fitur sistem sebagai admin, yaitu melihat dan menambah daftar barang serta mengubah password miliknya sendiri. Gambar 3.11 menunjukkan tentang alur kerja sebagai manajer gudang.



Gambar 3.11 *Flowchart* Manajer Gudang

F. Flowchart Administrasi

Tugas administrasi tidak jauh berbeda dengan tugas manajer gudang, seperti mengubah *password*, melihat, menambah daftar barang, menambah dan menghapus manajer gudang, melihat status pembayaran *customer* atau *member* serta melihat daftar *member*. Gambar 3.12 menunjukkan tentang alur kerja sebagai administrasi.



Gambar 3.12 *Flowchart* Administrasi

3.3.4 Struktur Tabel

Berdasarkan rancangan struktur tabel, maka dibuat enam buah tabel, yaitu admin, *items*, *items*_detail, *member*, *transaction*, dan *transaction*_detail. *Database* tersebut dibuat dengan menggunakan *MySQL*.

a. Tabel Admin

Nama Tabel : admin

Fungsi : menyimpan data admin mengenai tipe admin yang akan mengatur sistem *e-commerce* ini

Primary Key : *username*

Foreign Key : (-)

Tabel 3.1 Tabel admin

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
username	varchar(30)	*Primary key* untuk tabel admin
password	varchar(32)	Password admin
type	varchar(5)	Tipe admin
status	varchar(2)	Status admin

b. Tabel Items

Nama Tabel : items

Fungsi : menyimpan data *items*

Primary Key : *item*_id

Foreign Key : (-)

Tabel 3.2 Tabel items

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
item_id	int(11)	*Primary key* untuk tabel items
name	varchar(25)	Nama barang
price	varchar(10)	Harga barang
disc	double	Diskon barang
description	varchar(500)	Deskripsi barang
image	varchar(100)	Gambar barang
category	varchar(15)	Kategori barang

Tabel 3.2 Tabel items (Lanjutan)

Nama Field	**Tipe Data**	**Keterangan**
status	varchar(2)	Status barang

c. Tabel Items_detail

Nama Tabel : items_detail

Fungsi : menyimpan data detail *items*

Primary Key : (-)

Foreign Key : *item*_id

Tabel 3.3 Tabel items_detail

Nama Field	**Tipe Data**	**Keterangan**
item_id	int(11)	*Foreign key* dari tabel items
size	varchar(5)	Ukuran barang
stock	int(11)	Stok barang

d. Tabel Member

Nama Tabel : member

Fungsi : menyimpan data *member*

Primary Key : *username*

Foreign Key : (-)

Tabel 3.4 Tabel member

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
username	varchar(30)	*Primary key* untuk tabel member
password	varchar(35)	Password member
email	varchar(50)	Email member
address	varchar(50)	Alamat member
city	varchar(15)	Kota member
postcode	varchar(6)	Kode pos member
phone	varchar(15)	Telepon member

e. Tabel Transaction

Nama Tabel : transaction

Fungsi : menyimpan data transaksi

Primary Key : *transaction*_id

Foreign Key : *username*

Tabel 3.5 Tabel transaction

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
transaction_id	int(11)	*Primary key* untuk tabel transaction
transaction_date	Date	Tanggal transaksi
total_price	varchar(10)	Total harga transaksi
username	varchar(30)	*Foreign key* dari tabel member
status	varchar(10)	Status transaksi

f. Tabel Transaction_detail

g. Nama Tabel : transaction_detail

h. Fungsi : menyimpan data detail transaksi

i. Primary Key : (-)

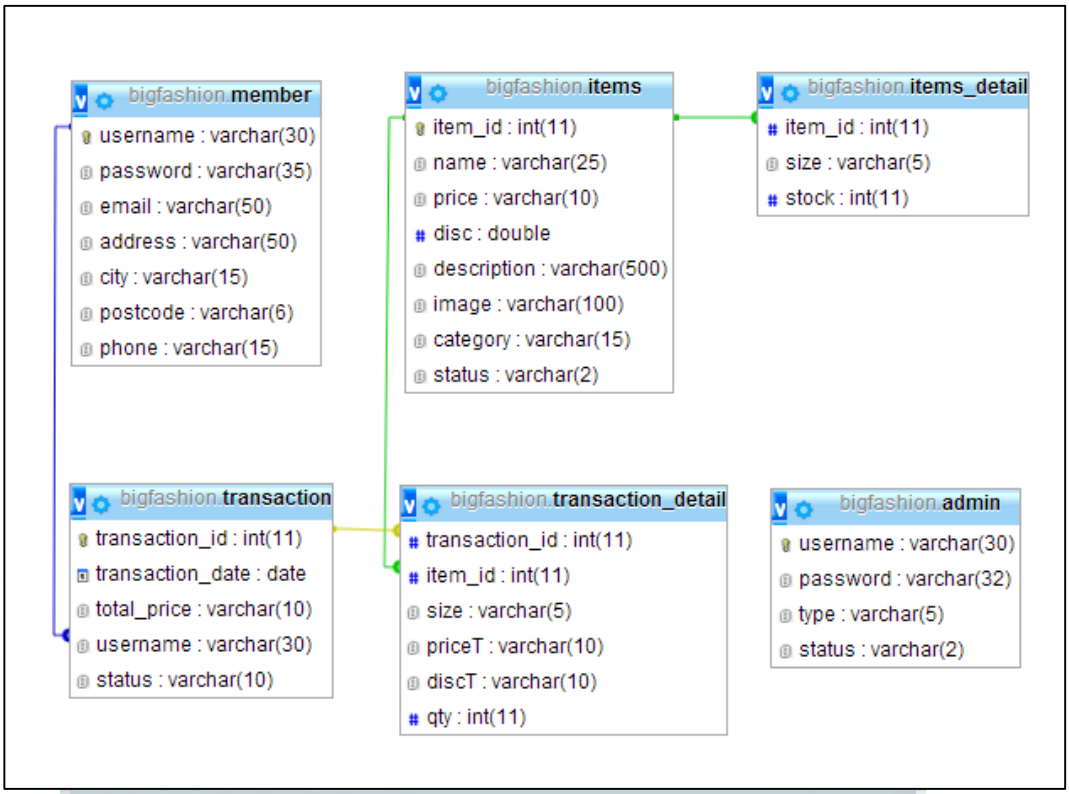
j. Foreign Key : *transaction*_id dan *item*_id

Tabel 3.6 Tabel transaction_detail

Nama Field	**Tipe Data**	**Keterangan**
transaction_id	int(11)	*Foreign key* dari tabel transaction
item_id	int(11)	*Foreign key* dari tabel items
size	varchar(5)	Ukuran barang
priceT	varchar(10)	Harga barang
discT	varchar(10)	Diskon barang
qty	int(11)	Jumlah barang

3.3.5 Entity Relationship Diagram

Dalam *database* sistem pencarian ini terdapat enam tabel yang berhubungan. *Relationship* pada tabel *member* dan *transaction* adalah *one to many* yang berarti satu pengguna dapat memiliki banyak transaksi. Pada tabel *items* dan *transaction* memiliki *relationship many to many* sehingga membutuhkan tabel *transaction_detail* sebagai penghubung. Pada tabel *items* terdapat *relationship one to many* yang berarti satu *item* memiliki banyak detail. Dalam *database* ini terdapat satu tabel lagi yang tidak memiliki hubungan ke tabel lainnya yaitu tabel admin, sehingga jika ditotalkan terdapat enam tabel yang digunakan dalam sistem ini.

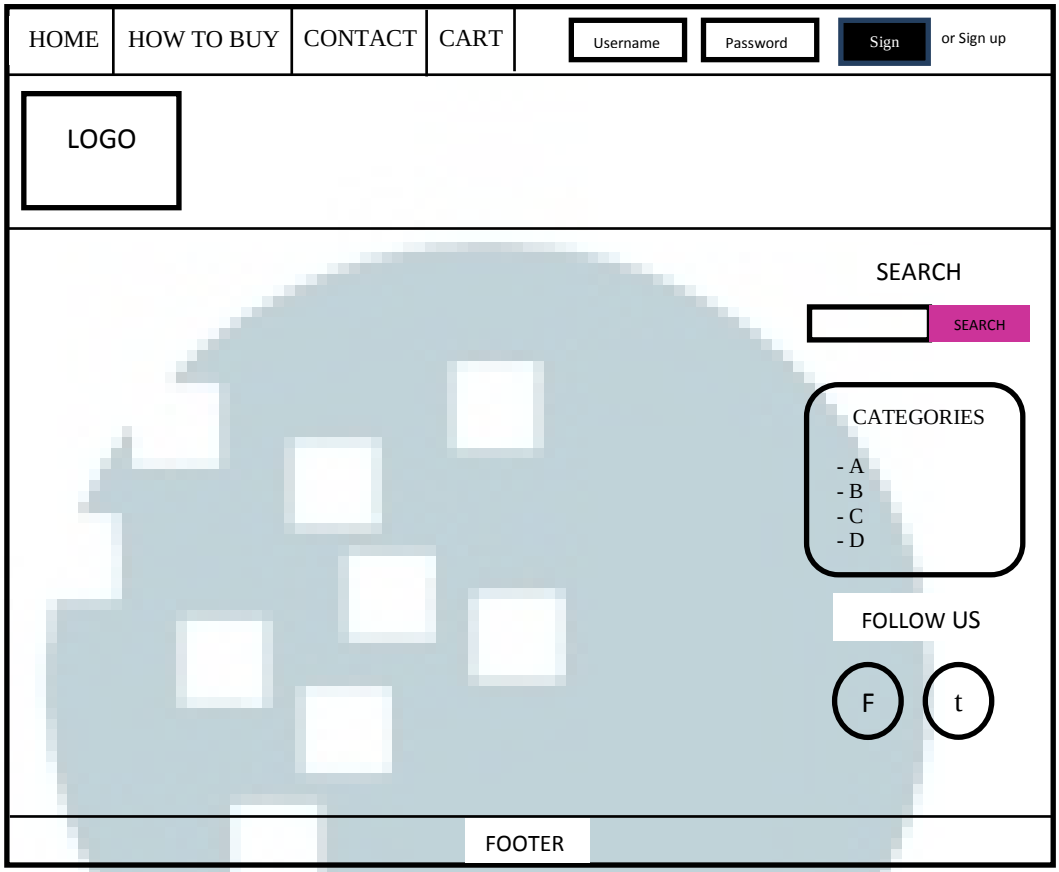


Gambar 3.13 *Entity Relationship Diagram*

3.3.6 Rancangan Antarmuka

A. Rancangan Antarmuka Tampilan Utama Customer

Pada rancangan antarmuka tampilan utama *customer* ini ditampilkan empat menu yang dapat dipilih oleh *customer*. Tiap menu mempunyai halaman dan fungsinya masing-masing. Tampilan utama dari *website* ini dapat dilihat pada gambar 3.14.

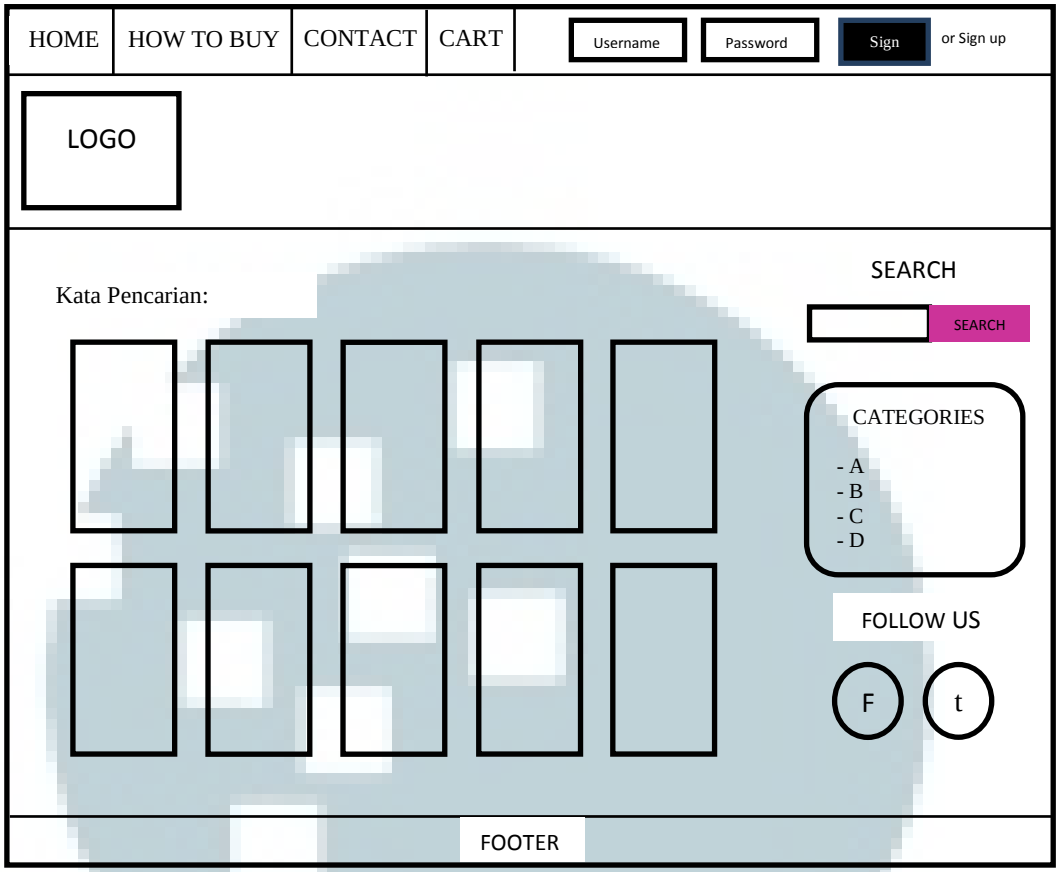


Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Tampilan Utama *Customer*

Pada gambar di atas menunjukkan hal-hal yang dapat dilakukan oleh *customer* yaitu memilih salah satu dari empat menu yang disediakan, melakukan pencarian barang yang diinginkan serta *login* ataupun *signup* terlebih dahulu sebelum membeli barang.

B. Rancangan Antarmuka Tampilan Hasil Pencarian

Pada rancangan antarmuka tampilan hasil pencarian ini ditampilkan gambar barang beserta deskripsi tentang barang yang dicari.

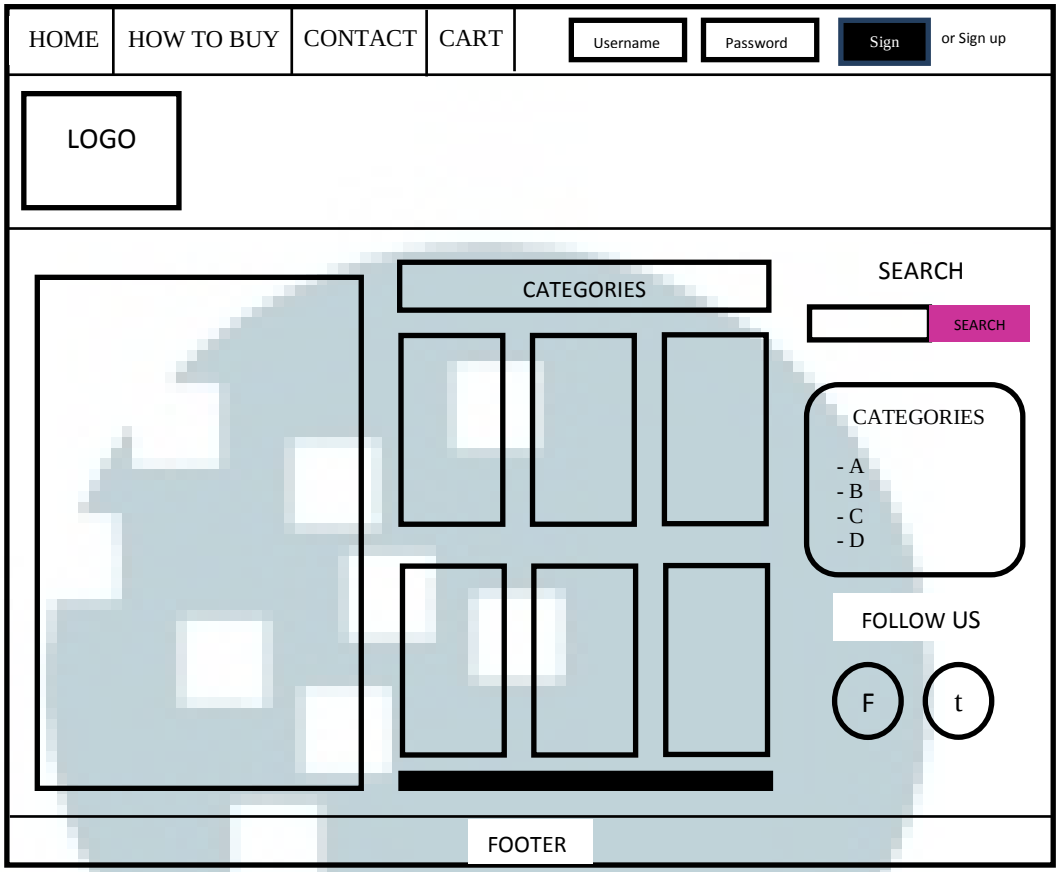


Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Tampilan Hasil Pencarian

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa sistem akan secara otomatis menampilkan daftar barang yang sesuai dengan *input customer*. Jika *input* barang yang dicari tidak terdapat dalam sistem maka sistem akan menampilkan *feedback* kepada *customer* bahwa barang yang dicari tidak ada.

C. Rancangan Antarmuka Tampilan Home

Pada rancangan antarmuka tampilan *home* ini *customer* dapat melihat berbagai barang yang telah disediakan dengan memilih beberapa kategori yang ada.

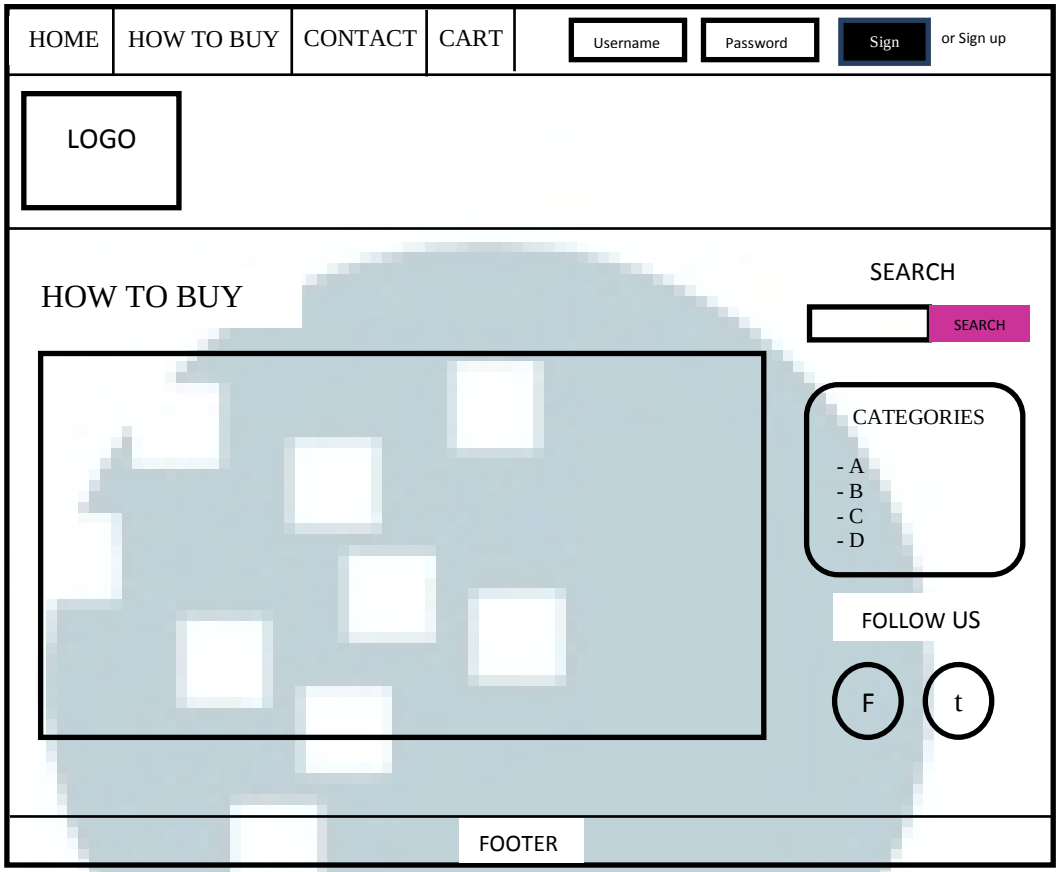


Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Tampilan *Home*

Pada gambar di atas menunjukkan masing-masing kategori barang memiliki banyak jenis barang. *Customer* dapat melihat gambar barang yang diinginkan secara lebih jelas dengan mengklik gambar tertentu dan jika ingin melihat detail barang yang lebih lengkap, *customer* dapat mengarahkan kursor ke atas gambar yang diinginkan.

D. Rancangan Antarmuka Tampilan How to buy

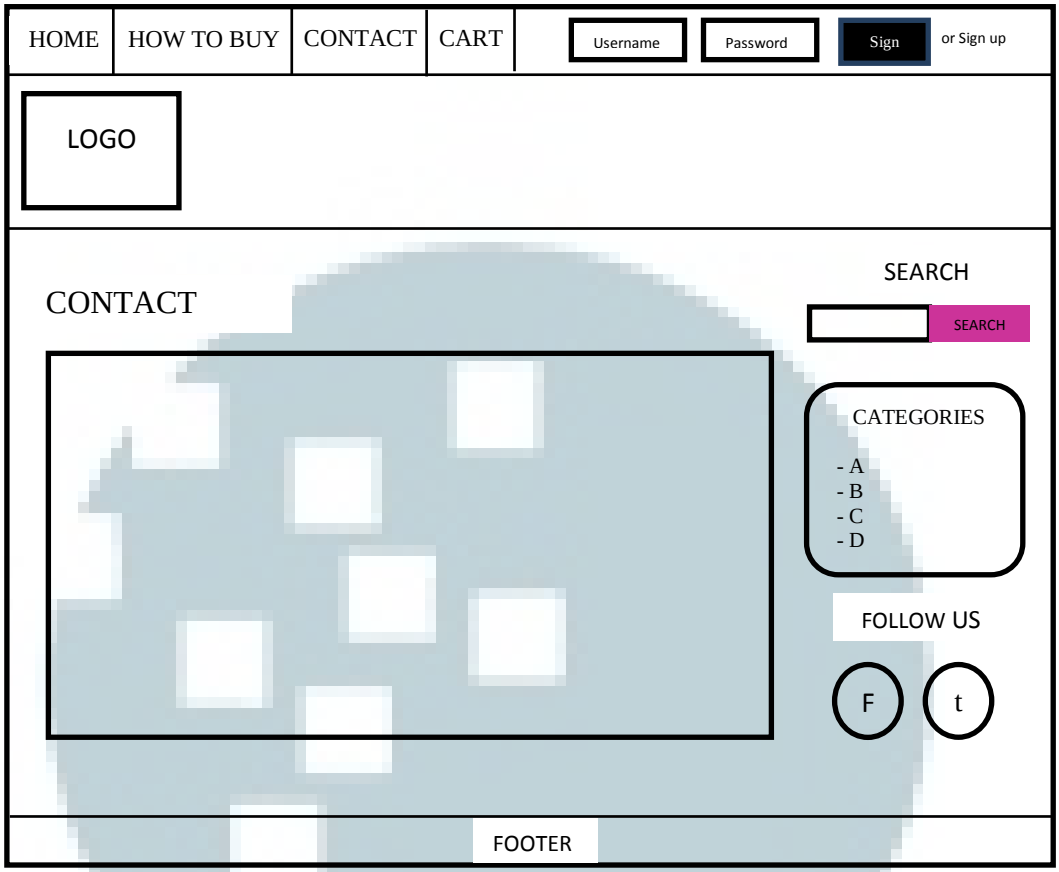
Pada rancangan antarmuka tampilan *how to buy* ini *customer* dapat melihat prosedur kerja pembelian barang dalam sistem *e-commerce* ini mulai dari memesan barang sampai cara pembayaran.



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Tampilan *How to buy*

E. Rancangan Antarmuka Tampilan Contact

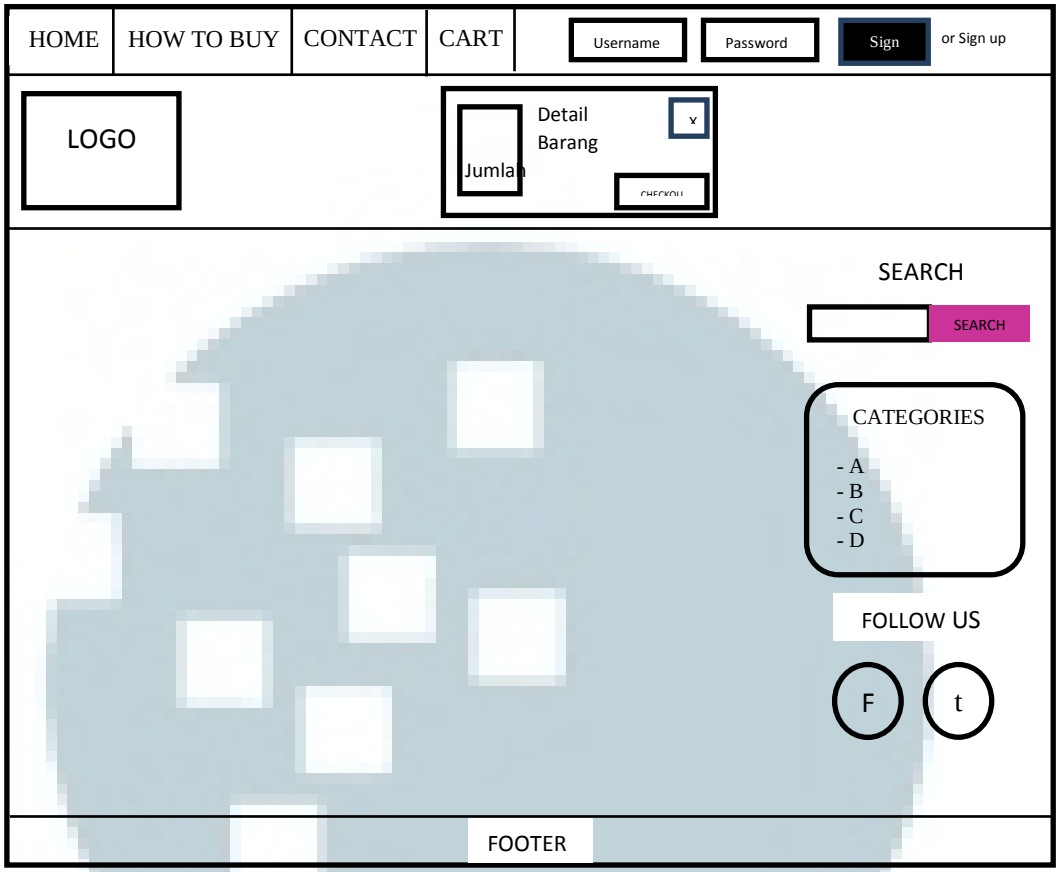
Pada rancangan antarmuka tampilan *contact* ini *customer* dapat melihat beberapa kontak yang dapat dihubungi jika *customer* mengalami masalah, memberi saran yang produktif dalam melakukan proses pemesanan maupun pembayaran barang serta melakukan konfirmasi pembayaran terhadap kontak yang telah disediakan.



Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Tampilan *Contact*

F. Rancangan Antarmuka Tampilan Cart

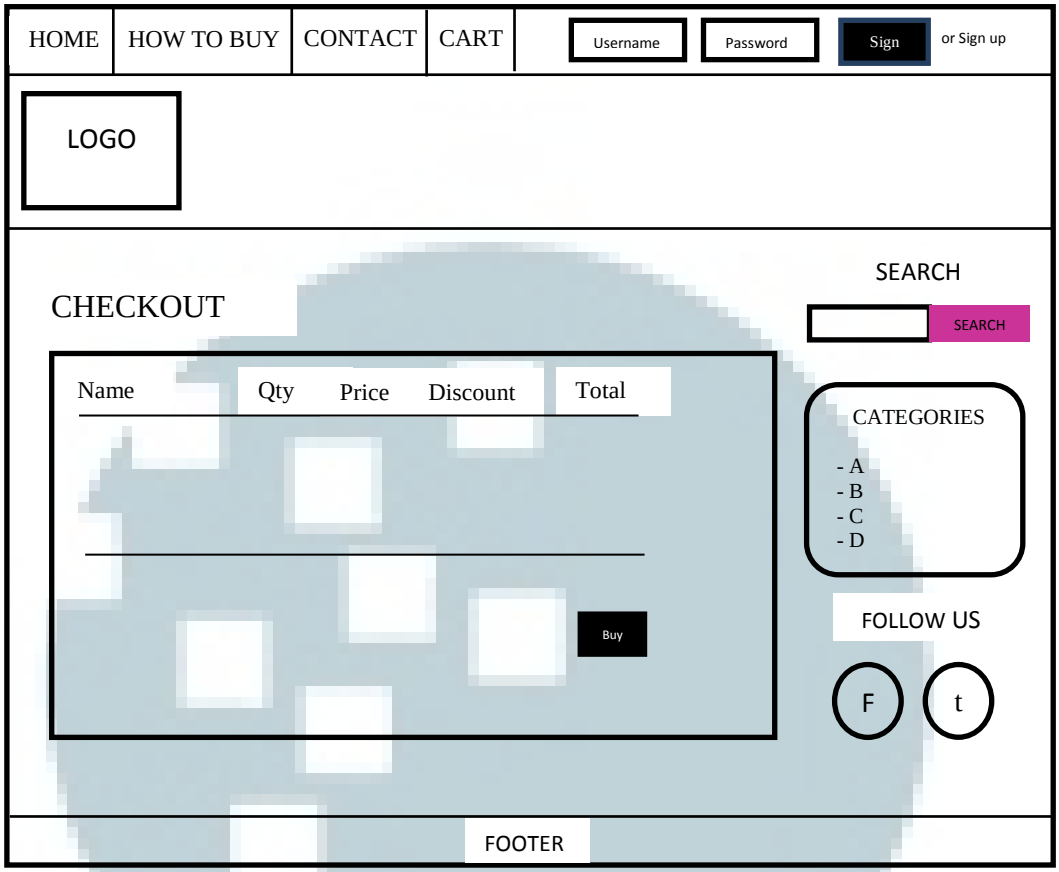
Pada rancangan antarmuka tampilan *cart* ini sistem menunjukkan kepada *customer* detail barang yang dibeli berupa *list* kecil seperti nama, harga, gambar dan jumlah barang yang dibeli serta *customer* juga dapat menghapus barang yang telah dipilih jika tidak sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Tampilan *Cart*

G. Rancangan Antarmuka Tampilan Checkout

Pada rancangan antarmuka tampilan *checkout* ini *customer* dapat melihat daftar detail barang yang telah dipilih sebelumnya sesuai atau tidak dengan yang diinginkan. Jika sesuai *customer* dapat mengklik tombol *buy* untuk memastikan bahwa barang-barang tersebut dipesan.

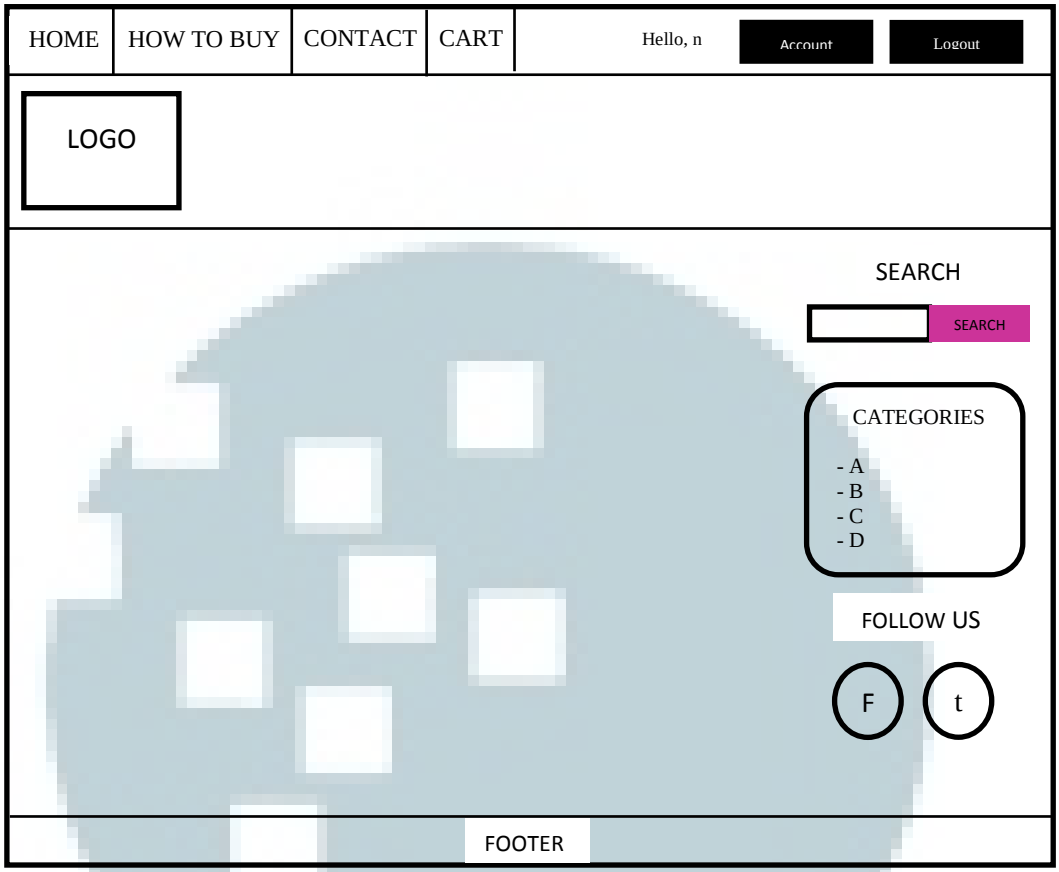


Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Tampilan *Checkout*

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa ketika *customer* menekan tombol *buy* maka proses pemesanan telah terjadi. Namun *customer* yang pemesanannya akan diproses adalah *customer* yang telah menjadi *member*. Oleh karena itu, jika *customer* belum *login*, sistem akan menampilkan *feedback* bahwa customer wajib *login* terlebih dahulu.

H. Rancangan Antarmuka Tampilan Member

Pada rancangan antarmuka tampilan *member* ini tidak jauh berbeda dengan yang tidak menjadi *member*. Perbedaanya adalah sistem dapat mengenali *customer* yang telah berhasil *login* dan *customer* memiliki dua menu seperti menu *account* dan menu *logout*.

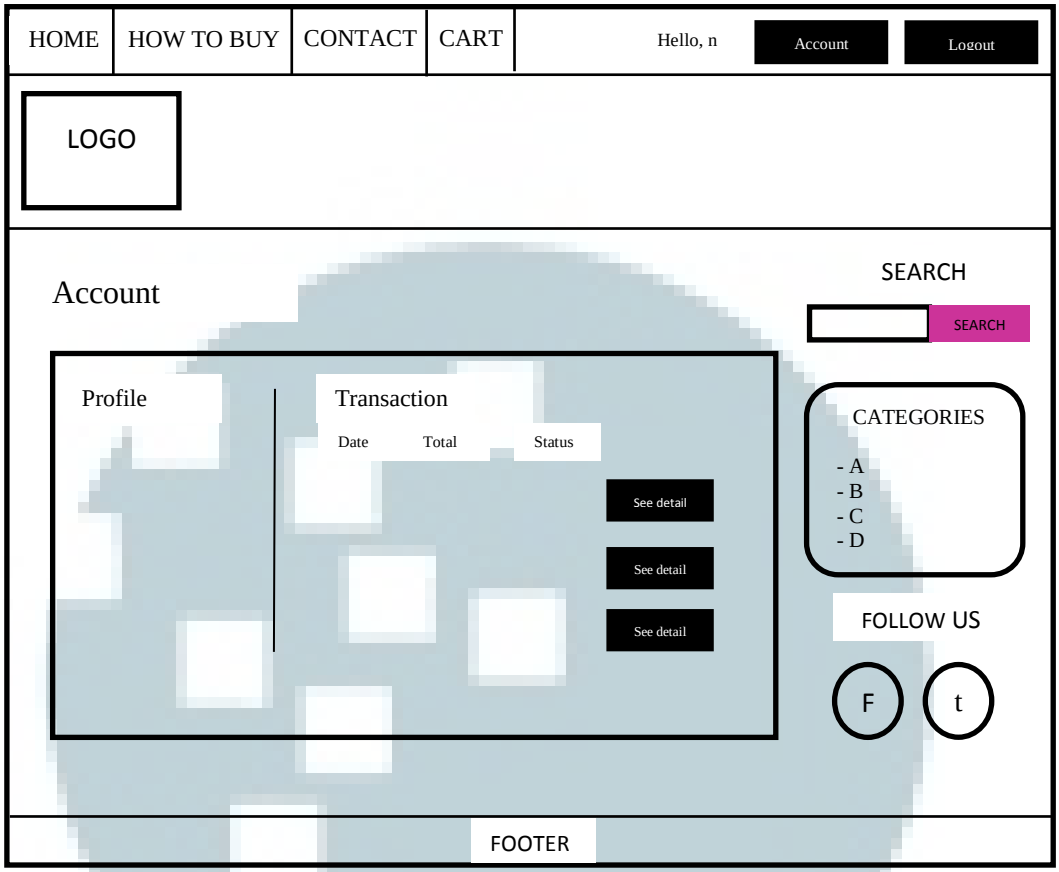


Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Tampilan *Member*

Pada gambar di atas menunjukkan tampilan ketika *customer* telah *login* sebagai *member*. Halaman yang ditampilkan adalah halaman terakhir yang diakses oleh *customer* sebelum *login*. Sebagai contoh, ketika *customer login* setelah menekan tombol *buy* maka tampilan yang ada adalah halaman *checkout* itu lagi.

I. Rancangan Antamuka Tampilan Account

Pada rancangan antarmuka tampilan *account* ini *customer* dapat melihat data *profile* dan status pembayaran *customer* yang telah terjadi.



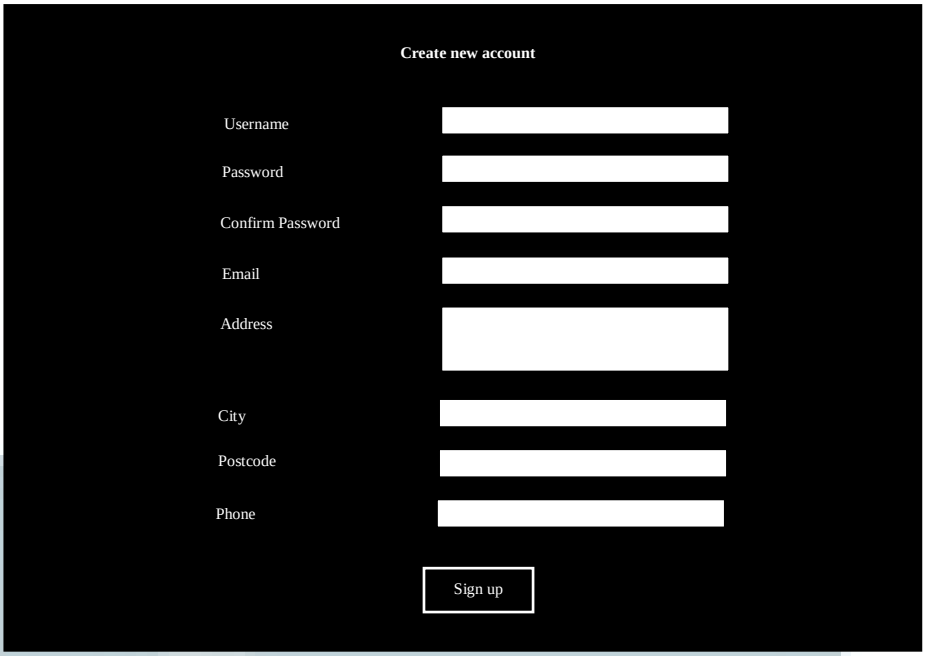
Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Tampilan *Account*

Selain menunjukkan data *profile* dan status pembayaran, gambar di atas juga menampilkan daftar transaksi secara detail ketika *customer* menekan tombol *see detail*.

J. Rancangan Antarmuka Tampilan Sign Up

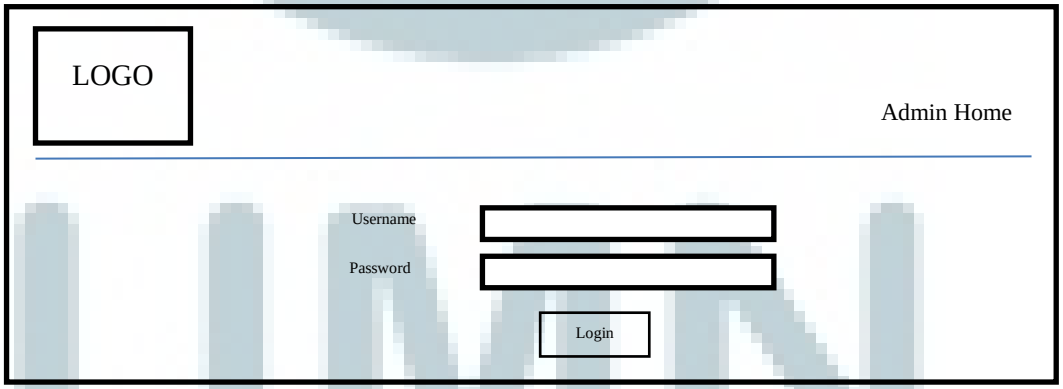
Pada rancangan antarmuka tampilan *sign up* ini *customer* wajib mengisi semua *form* yang telah disediakan untuk menjadi *member* sistem ini. Jika salah satu *form* ada yang tidak diisi maupun isi yang diwajibkan tidak sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh sistem maka proses *sign up* ini tidak akan berhasil. *Customer* yang ingin membeli barang diwajibkan untuk menjadi *member*

terlebih dahulu dalam sistem ini, oleh karena itu *customer* harus melakukan proses *sign up* ini.



Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Tampilan *Sign Up*

K. Rancangan Antarmuka Tampilan Utama Admin

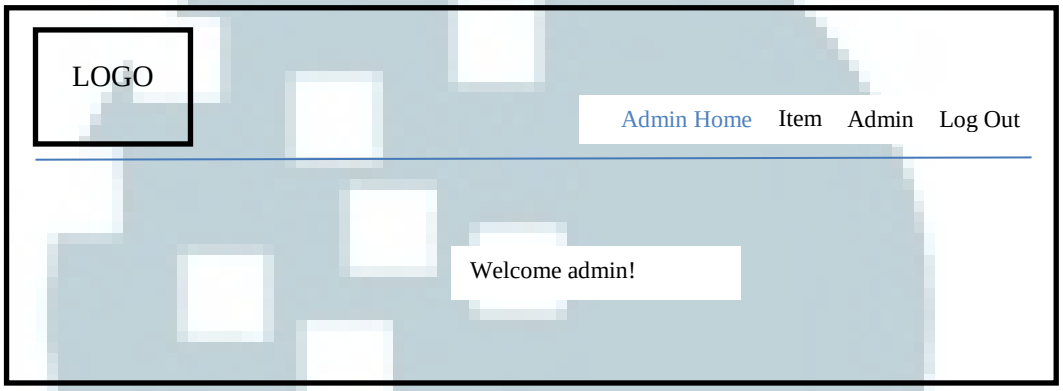


Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Tampilan Utama Admin

Pada rancangan antarmuka tampilan utama admin ini baik admin maupun superadmin diwajibkan harus *login* terlebih dahulu sebelum melakukan tugasnya masing-masing. Setelah mengklik tombol *login* maka sistem secara

otomatis akan menentukan status admin tersebut sebagai admin dan superadmin yang akan dilanjutkan ke halaman berikutnya tergantung status yang terdaftar dalam *database*.

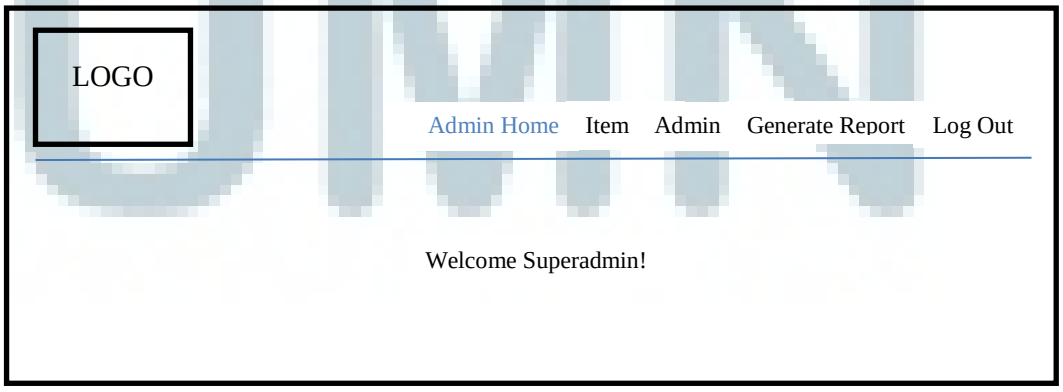
L. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Admin



Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Admin

Pada rancangan antarmuka tampilan menu admin ini admin memiliki empat menu yang memiliki fungsinya masing-masing seperti menu admin *home*, menu *item*, menu admin, serta menu *logout* untuk keluar dari sistem ini. Halaman yang ditampilkan sistem ketika admin telah *login* adalah halaman admin *home* dimana sistem dapat mengenali nama admin yang *login*.

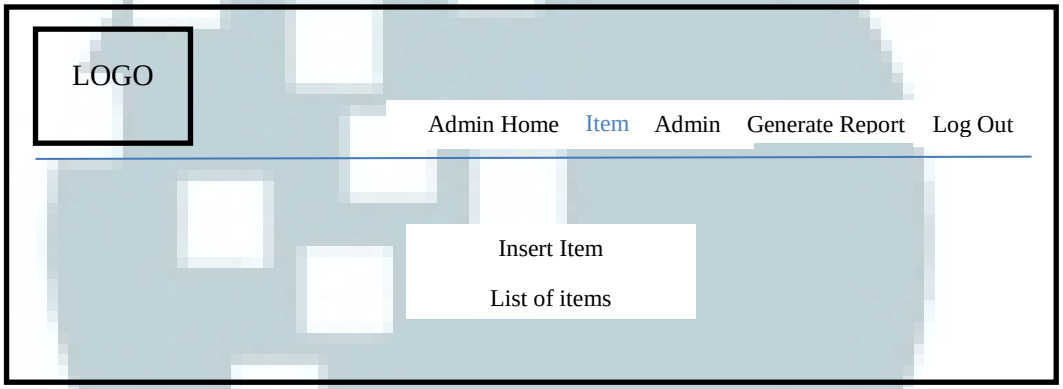
M. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Superadmin



Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Superadmin

Menu yang tersedia pada rancangan antarmuka tampilan menu superadmin ini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan menu yang tedapat dalam menu admin. Hal tersebut disebabkan karena tugas antara admin biasa dan superadmin sebenarnya tidak jauh berbeda.

N. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Item

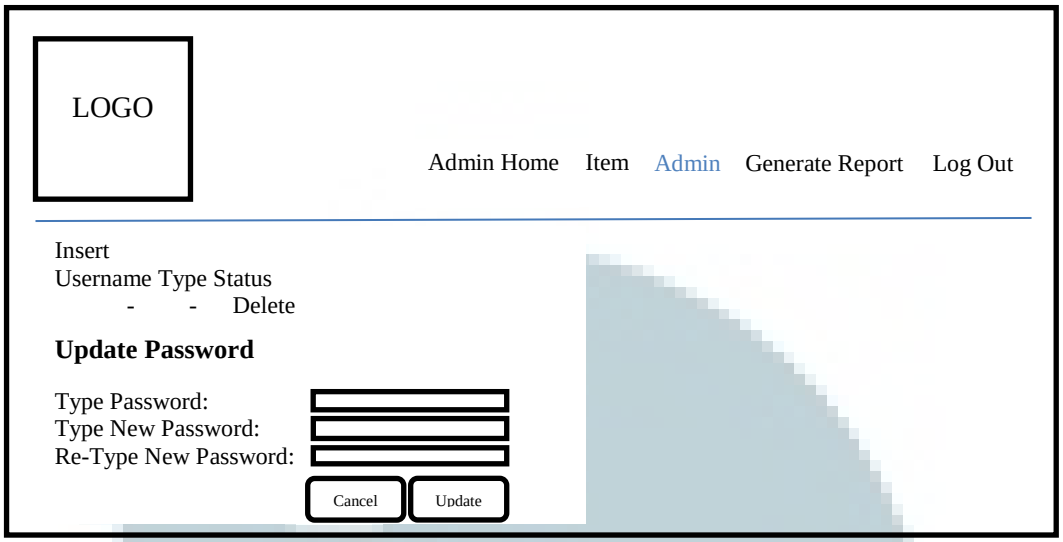


Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu *Item*

Pada rancangan antarmuka tampilan menu *item* ini sistem akan menampilkan dua menu yaitu *insert item* dan *list of item* yang memiliki fungsi masing-masing. Perbedaan tampilan menu *item* antara admin dan superadmin adalah daftar menu yang ada dalam *header* seperti jika yang *login* adalah admin maka menu *generate report* tidak ditampilkan. Untuk tampilan di atas menunjukkan saat superadmin yang mengakses halaman menu item.

O. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Admin

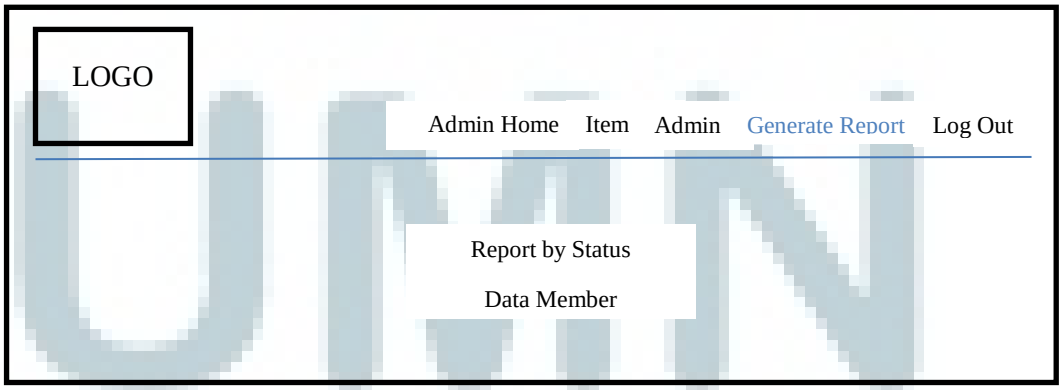
Pada rancangan antarmuka tampilan menu admin ini jika yang *login* adalah superadmin maka terdapat tombol *insert* dan *delete* untuk menambah data admin dalam *database* serta dapat mengubah *update password*. Jika yang *login* adalah admin maka yang akan ditampilkan hanya *update password*.



Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Admin

Gambar di atas menunjukkan bahwa yang *login* dalam menu admin adalah superadmin. Persamaan menu admin antara admin dan superadmin adalah dapat mengubah *password*. Jika ingin mengubah password, maka admin atau superadmin dapat mengisi *password* lama dan baru dalam tempat yang telah disediakan lalu menekan tombol *update* maka sistem akan secara otomatis mengubah *password*.

P. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Generate Report

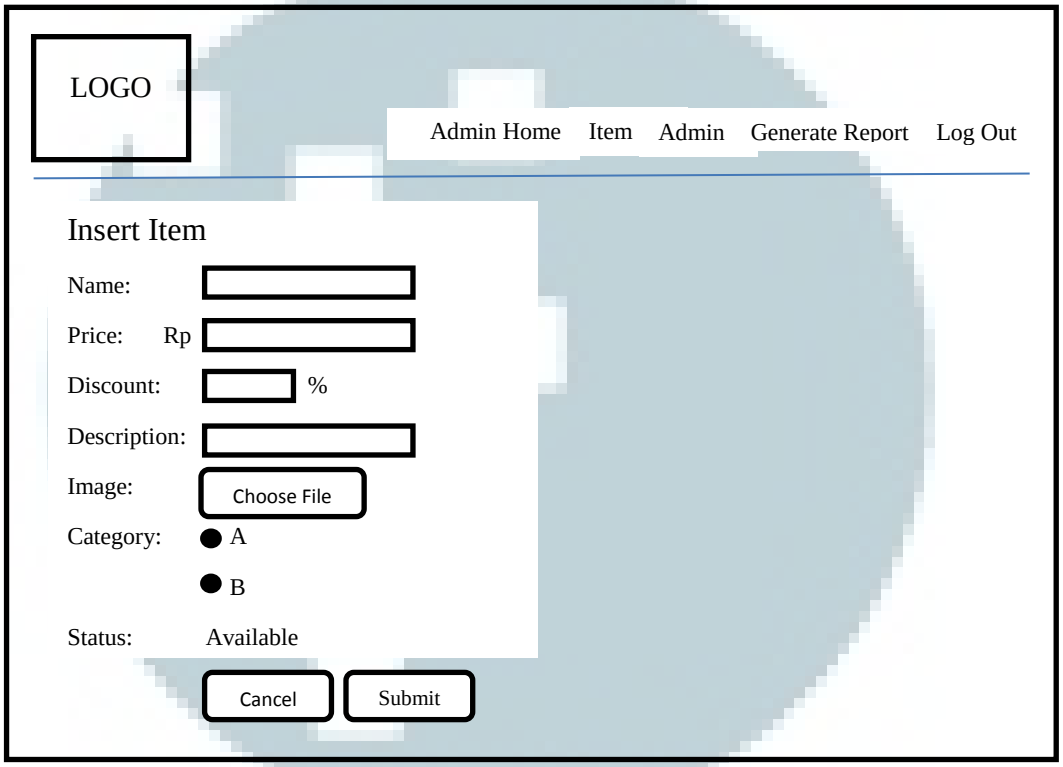


Gambar 3.29 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu *Generate Report*

Pada rancangan antarmuka tampilan menu *generate report* ini terdapat dua menu yaitu menu *report by status* dan data *member*. Menu ini hanya bisa

diakses oleh superadmin karena superadmin yang bertugas untuk mengatur status pembayaran *customer*.

Q. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Insert Item

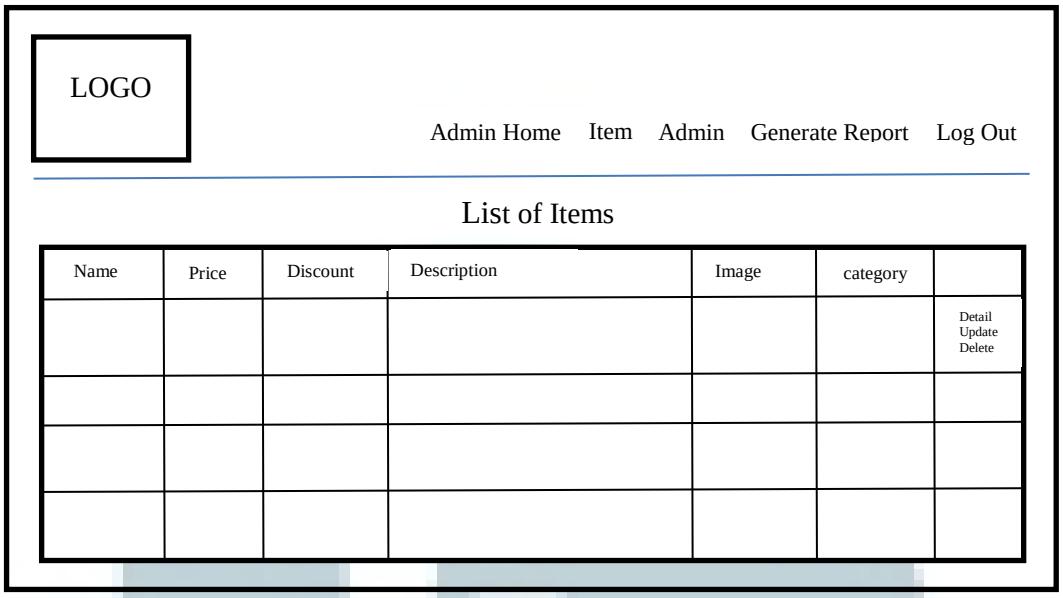


Gambar 3.30 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu *Insert Item*

Pada rancangan antarmuka tampilan menu *insert item* ini admin atau superadmin dapat mengisi segala informasi yang diperlukan untuk menambah jenis barang yang terdapat dalam *database*. Barang yang ditambahkan akan secara otomatis ditampilkan ke halaman *customer*.

R. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu List of Items

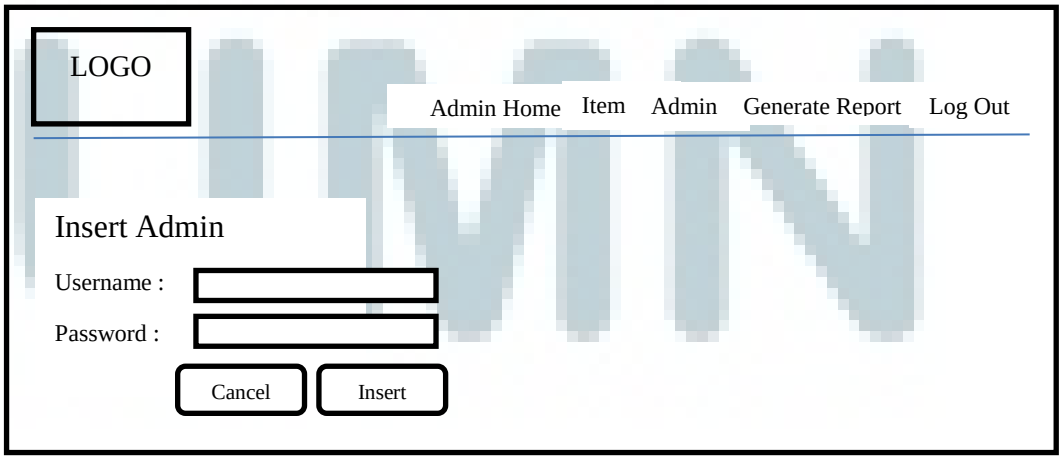
Gambar 3.31 menunjukkan halaman daftar barang yang dapat dilihat oleh admin atau superadmin.



Gambar 3.31 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu *List of Items*

Pada rancangan antarmuka tampilan menu *list of items* ini, selain menampilkan daftar barang yang telah ada, admin maupun superadmin dapat melihat detail, melakukan *update* dan menghapus data barang yang ada. Segala perubahan yang dilakukan oleh admin atau superadmin berdampak langsung terhadap halaman barang yang ditampilkan kepada *customer*.

S. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Insert Admin

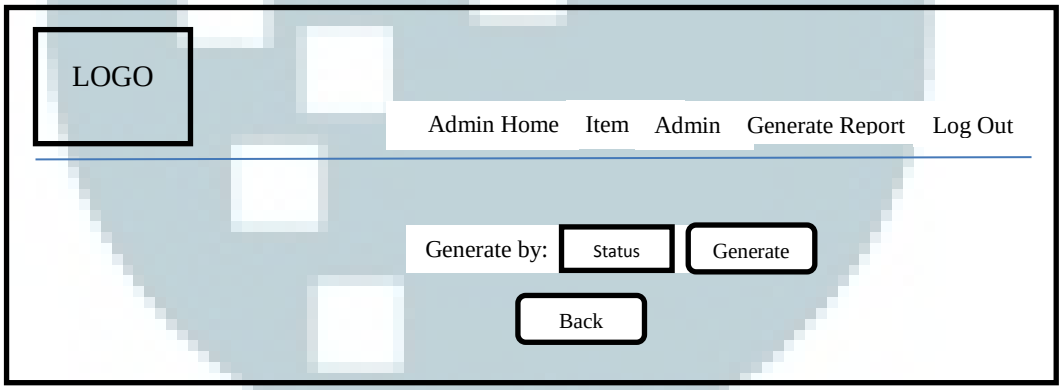


Gambar 3.32 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu *Insert* Admin

Pada rancangan antarmuka tampilan menu *insert* admin ini menunjukkan bahwa superadmin dapat menambah daftar admin yang akan membantu tugasnya dalam menangani data barang.

T. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Report by Status

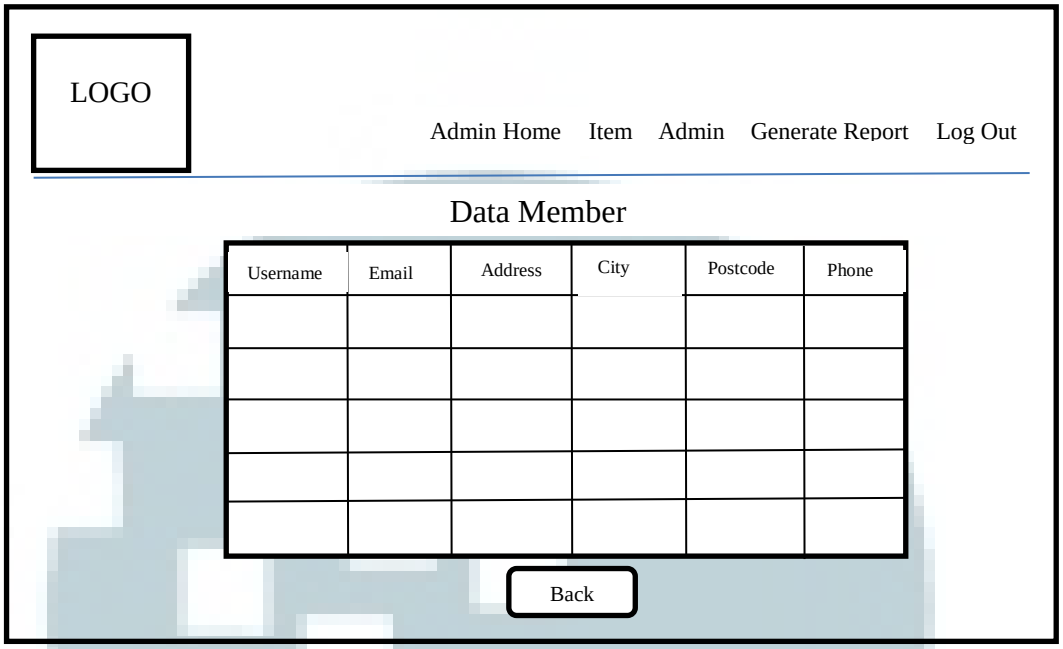
Gambar 3.33 menunjukkan bahwa superadmin dapat melihat status pembayaran *customer* dengan cara memilih status yang ingin dilihat lalu menekan tombol *Generate*. Selain melihat status, superadmin juga dapat mencetak laporan status pembayaran *customer* tersebut.



Gambar 3.33 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu *Report by Status*

Pada rancangan antarmuka tampilan menu *report by status* ini, superadmin dapat mengganti status pembayaran *customer*. Sebagai contoh, *customer* yang melakukan pemesanan tapi belum membayar maka statusnya adalah *not pay*. Setelah *customer* memberitahu bahwa telah melakukan pembayaran maka status pembayaran *customer* berubah menjadi *pay*.

U. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Data Member



Gambar 3.34 Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Data *Member*

Pada rancangan antarmuka tampilan menu data *member* ini menunjukkan segala informasi yang dibutuhkan dari *customer* untuk mengirim barang yang telah dipesan seperti nama penerima, *email* yang digunakan, alamat tempat pengiriman serta nomor telepon yang dapat dihubungi jika mengalami kendala dalam proses pengiriman.