

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1. Analisa Perancangan Sistem

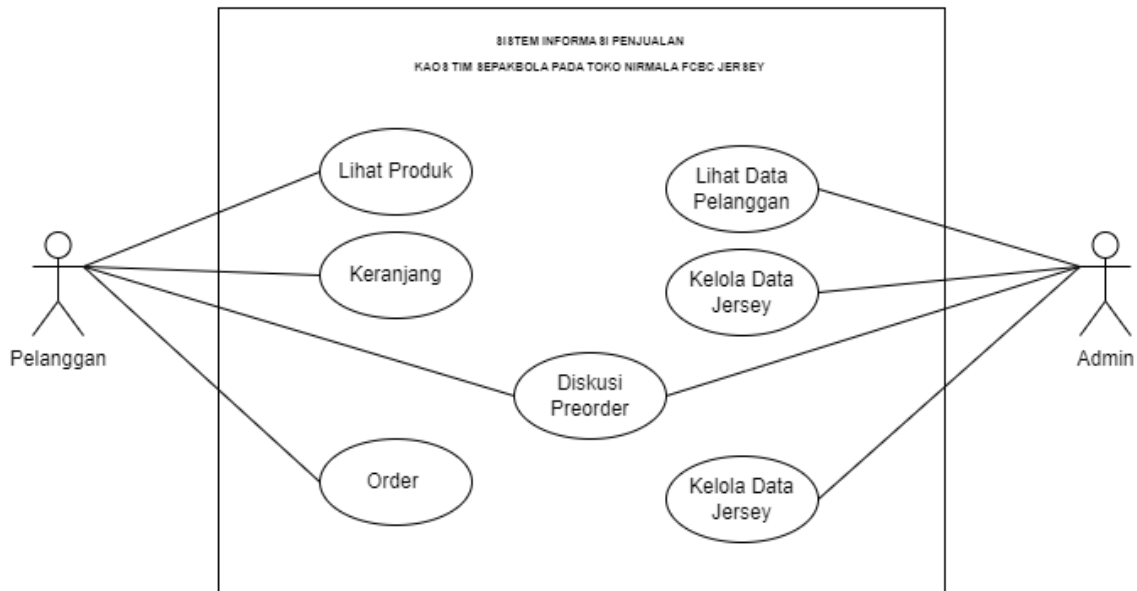
Berdasarkan analisis sistem berjalan, terdapat temuan kendala pada sistem yang berjalan sehingga penulis melakukan perancangan sistem yaitu dengan sistem usulan. Sistem yang akan dibuat bertujuan untuk aplikasi penjualan berbasis *website* pada toko nirmala FCBC yang dapat dikelola langsung oleh pemilik toko, selain itu sistem ini juga memiliki tujuan untuk memperkenalkan toko nirmala FCBC *jersey* melalui website agar dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas dan membangun *branding* yang lebih besar. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pemilik toko dalam penjualan jersey dengan cara website untuk menjangkau pasar yang lebih luas serta dapat menghubungkan website dengan media sosial yang sudah dibuat oleh pemilik toko seperti instagram dan facebook.

4.2. Perancangan Diagram Sistem Usulan

Gambarkan diagram sistem yang diusulkan menggunakan metodologi Unified Modeling Language (UML) untuk membuat diagram use case, definisi use case, diagram aktivitas, diagram sequence, dan diagram kelas.

4.2.1. Use case diagram

Use case diagram adalah diagram keadaan yang mewakili sekumpulan use case dan aktor (kelas khusus). Berikut adalah use case yang penulis buat berdasarkan tahap akhir dari eliminasi yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4 1 Use Case Diagram

Berikut merupakan penjelasan dari kegiatan yang dilakukan oleh setiap aktor terhadap *usecase*.

A. Melihat Produk

Pada Usecase lihat produk yang berhubungan dengan aktor pelanggan yang mengharuskan login terlebih dahulu untuk dapat melihat produk yang di jual pada toko nirmala.

B. Keranjang

Pada usecase keranjang ini yang berhubungan dengan aktor pelanggan yang mengharuskan login terlebih dahulu untuk dapat mengakses halaman tersebut, pada usecase keranjang ini pelanggan dapat melihat pesanan yang sudah di tambah pada halaman produk dan di case ini pelanggan akan memilih jasa antar untuk pesanannya.

C. order

Pada usecase order ini berhubungan dengan aktor pelanggan yang mengharuskan login terlebih dahulu untuk dapat mengakses halaman order. Pada usecase order ini pelanggan bisa melihat pesanan yang sudah dibuat dan di case ini pelanggan bisa melakukan pembayaran, pelanggan juga bisa melihat proses pesanan yang sudah di proses oleh penjual.

D. Diskusi Preorder

Pada usecase melakukan preorder yang berhubungan dengan aktor pelanggandan admin yang mengharuskan login untuk dapat melakukan diskusi dengan pembeli melalui kolom preorder pada toko nirmala.

E. Lihat Data Pelanggan

Pada usecase data pelanggan ini berhubungan dengan aktor admin yang harus melakukan login untuk dapat mengakses halaman admin. Pada halaman ini admin dapat melihat pelanggan yang sudah melakukan registrasi pada website.

F. Mengelola Data Jersey

Pada usecase mengelola data produk yang berhubungan pada aktor admin yang mengharuskan login terlebih dahulu, pada usecase ini admin dapat melihat data pesanan, menambah data terkait jersey yang sudah ready untuk dijual pada toko nirmala.

G. Melihat Data Preorder

Pada usecase ini melihat data preorder yang berhubungan dengan aktor admin yang mengharuskan login terlebih dahulu, pada usecase ini pelanggan melakukan percakapan terlebih dahulu dengan admin lalu admin akan pengecekan terkait stok yang ini dibeli.

H. Kelola Order

Pada usecase kelola data pemesanan yang berhubungan dengan aktor admin yang mengharuskan login terlebih dahulu, pada usecase ini admin dapat melakukan pengecekan pesanan dan melakukan cancel order jika pelanggan melakukan cancel untuk pemesanan.

4.2.2. Spesifikasi Use Case diagram

Setelah membuat usecase selajutnya melakukan perancangan spesifikasi usecase, untuk menjelaskan proses dari setiap hubungan yang ada, berikut ini adalah spesifikasi usecase yang sudah di rancang;

Tabel 4 1 Use Case Description Lihat Produk

| Use Case Name | Lihat produk | |
|-------------------|---|---------------------------------------|
| Actor | pengunjung | |
| Trigger | klik menu produk | |
| Pre-Conditions | Pelanggan sudah memasuki halaman web | |
| Post Conditions | Pelanggan sudah masuk ke halaman produk | |
| Success Scenario | Aksi Pelanggan | Aksi System |
| | 1. Memasuki halaman <i>home</i> | 2. Menampilkan halaman <i>home</i> |
| | 3. Klik menu produk yang adapada menu web | 4. Menampilkan halaman produk |
| | 5.klik <i>button "add to cart"</i> | 6. produk tersimpan ke menu keranjang |
| Alternative Flows | - | |

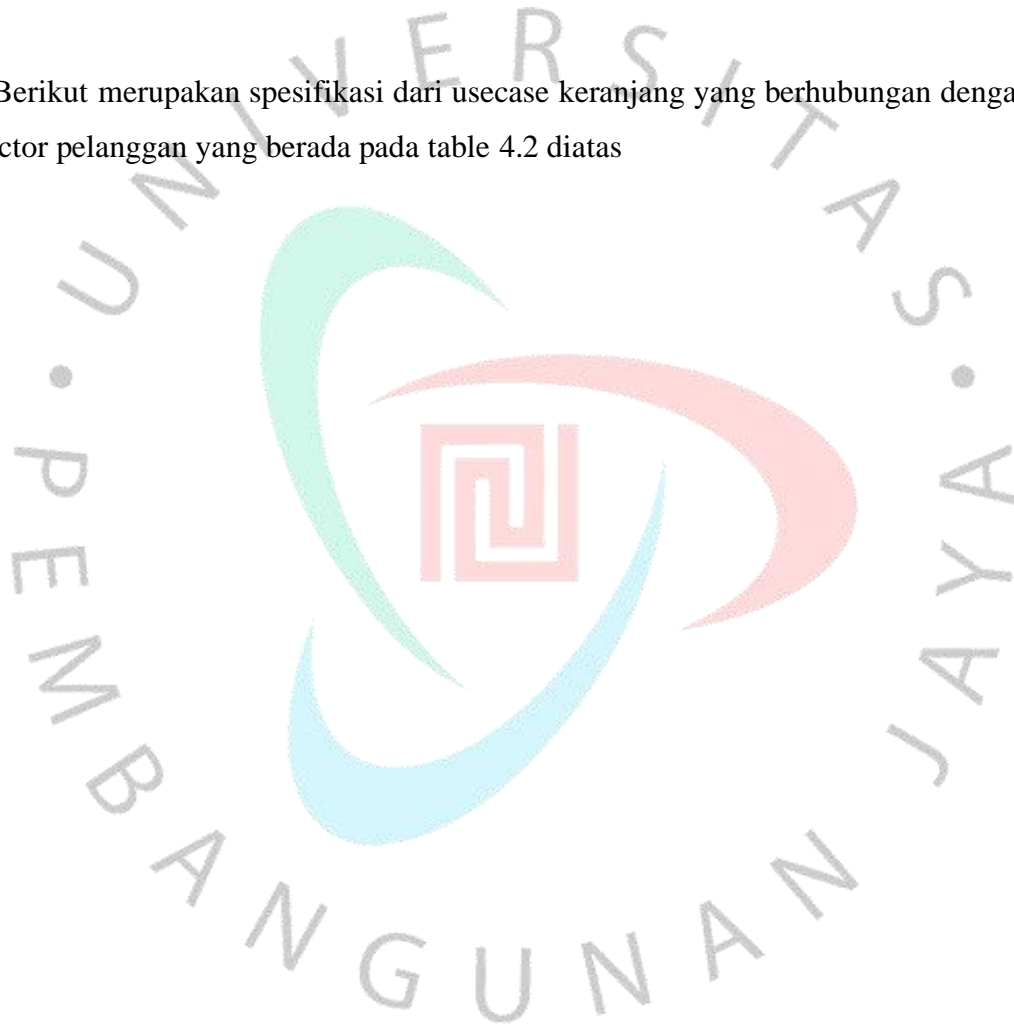
Berikut merupakan spesifikasi dari usecase lihat produk yang berhubungan dengan actor pelanggan yang berada pada table 4.1 diatas.

Tabel 4 2 Use Case Description Keranjang

| Use Case Name | Keranjang | |
|------------------|---|--|
| Actor | pengunjung | |
| Trigger | klik menu keranjang | |
| Pre-Conditions | Pelanggan sudah melakukan login | |
| Post Conditions | Pelanggan sudah masuk ke halaman keranjang | |
| Success Scenario | Aksi Pelanggan | Aksi System |
| | 1.Klik icon keranjang | 2. Menampilkan halaman keranjang |
| | 3. <i>user</i> bisa melakukan pemilihan jasa pengiriman | 4. Menampilkan data jasa pengiriman yang telah dipilih |

| |
|---|
| 5.melakukan“ <i>check out</i> ” pesanan |
| 6.menampilkan form pembayaran |
| 7.mengupload bukti pembayaran |
| Alternative Flows - |

Berikut merupakan spesifikasi dari usecase keranjang yang berhubungan dengan actor pelanggan yang berada pada table 4.2 diatas



Tabel 4 3 Use Case Description Diskusi Preorder

| | | |
|--------------------------|---|--|
| Use Case Name | Diskusi Preorder | |
| Actor | Pengunjung dan Admin | |
| Trigger | klik menu preorder | |
| Pre-Conditions | Pelanggan dan admin sudah login ke website | |
| Post Conditions | Pelanggan dan admin dapat mengirim pesan di kolom chat satu sama lain | |
| Success Scenario | Aksi Pelanggan | Aksi System |
| | 1. Klik icon preorder | 2. Menampilkan halaman preorder berupa kolom chat. |
| | 3. pelanggan dan admin mengirim pesan di kolom chat | 4. Menampilkan pesan yang dikirim sebelumnya di kolom chat |
| Alternative Flows | - | |

Berikut merupakan spesifikasi dari usecase diskusi preorder yang berhubungan dengan actor pelanggan dan admin pada table 4.3 diatas

Tabel 4 4 Use Case Description Order

| | | |
|-------------------------|---|--------------------------------------|
| Use Case Name | Order | |
| Actor | Pelanggan | |
| Trigger | klik menu order | |
| Pre-Conditions | Pelanggan sudah login ke website | |
| Post Conditions | Pelanggan dapat melihat progres pesanan dan bisa melakukan pembayaran | |
| Success Scenario | Aksi Pelanggan | Aksi System |
| | 1. Klik icon riwayat order | 2. Menampilkan halaman riwayat order |
| | 3. pelanggan melihat data pesanan yang sudah di check out | 4. menampilkan form pembayaran |

| | |
|---|-------------------------------|
| 5. pelanggan melakukan pembayaran dan mengupload bukti pembayaran | 6. menyimpan bukti pembayaran |
| 7. menampilkan status pesanan | |
| Alternative Flows | - |

Berikut merupakan spesifikasi dari usecase order yang berhubungan dengan actor pelanggan pada table 4.4 diatas.

Tabel 4 5 Use Case Description Lihat Data Pelanggan

| | | |
|--------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|
| Use Case Name | Lihat Data pelanggan | |
| Actor | Admin | |
| Trigger | Klik menu lihat data pelanggan | |
| Pre-Conditions | Admin sudah login website | |
| Post Conditions | Admin dapat melihat data pelanggan | |
| Success Scenario | Admin | System |
| | 1. Klik icon pelanggan | 2. Menampilkan halaman data pelanggan |
| Alternative Flows | - | |

Berikut merupakan spesifikasi dari usecase lihat data pelanggan yang berhubungan dengan actor admin pada table 4.5 diatas.

Tabel 4 6 Use Case Description Kelola Data Jersey

| | | |
|------------------------|-----------------------------|---------------|
| Use Case Name | Kelola data jersey | |
| Actor | Admin | |
| Trigger | Klik kelola data jersey | |
| Pre-Conditions | Admin sudah login website | |
| Post Conditions | Admin mengelola data jersey | |
| | Admin | System |

| | | | |
|-------------------------|--|---|--|
| Success Scenario | 1. Klik menu kelola jersey | 2. Menampilkan halaman kelola produk | |
| | 3. jika admin ingin menambah produk maka klik buton "add data" | 4. Menampilkan form tambah produk | |
| | 5. Mengisi form produk | | |
| | 6. Menekan tombol "submit" | 7. Validasi data berhasil | |
| | | 8. Menyimpan data produk | |
| | | 9. Menampilkan data produk terbaru | |
| | 10. Jika admin ingin mengedit data produk maka klik button "edit" pada salah satu produk yang ingin di ubah. | 11. menampilkan form edit produk | |
| | 12. Mengedit data produk | | |
| | 13. Menekan tombol "submit" | 14. validasi data berhasil. | |
| | | 15. Menyimpan perubahan data | |
| | | 16. jika validasi sudah akan muncul data berhasil pada halaman edit | |
| | Alternative Flows | - | |

Berikut merupakan spesifikasi dari usecase kelola data jersey yang berhubungan dengan actor admin pada table 4.6 diatas.

Tabel 4 7 Use Case Description Kelola Order

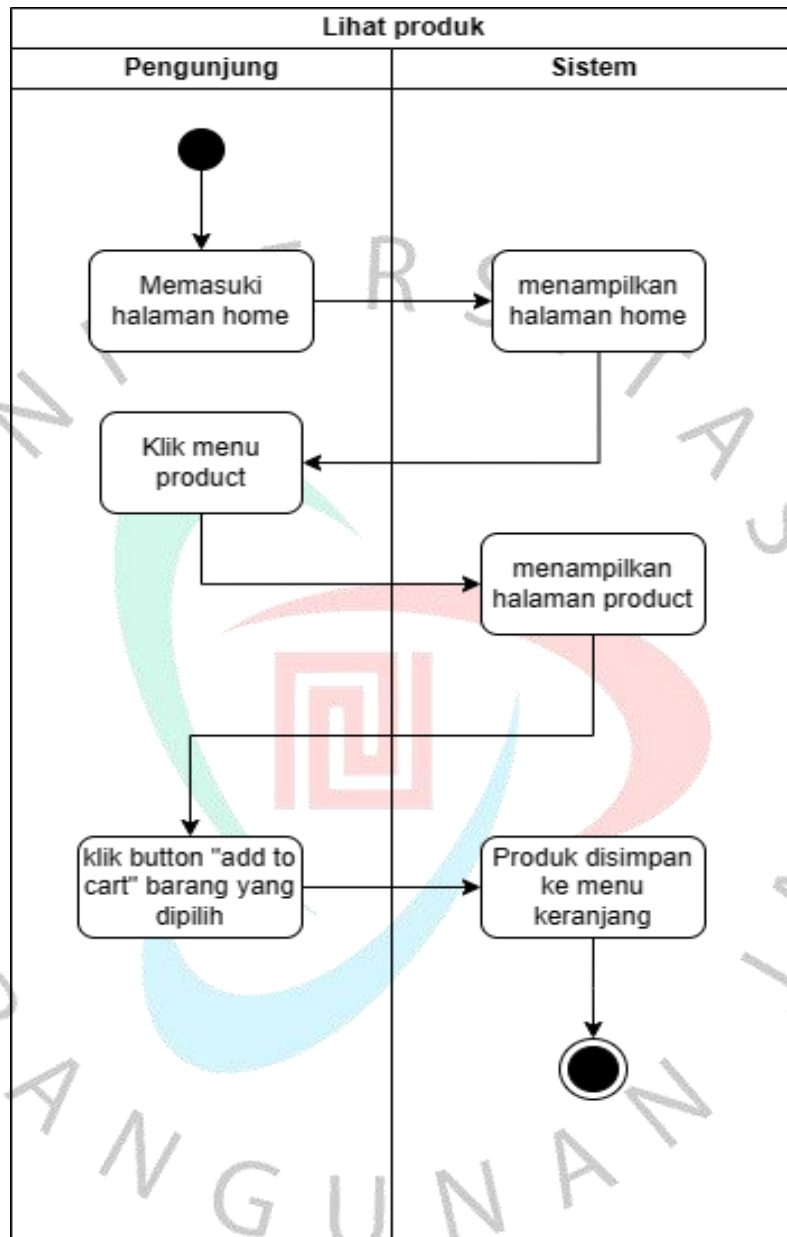
| | |
|----------------------|--------------------------|
| Use Case Name | Kelola order |
| Actor | Admin |
| Trigger | Klik kelola order |

| | | |
|--------------------------|--|--|
| Pre-Conditions | Admin sudah login website | |
| Post Conditions | Admin mengelola pesanan pelanggan | |
| Success Scenario | Admin | System |
| | 1.Klik menu kelola order | 2. Menampilkan halaman kelola order |
| | 3. admin melihat data pesanan pelanggan | 4. Menampilkan form pesanan |
| | 5. admin melakukan pengecekan bukti pembayaran | 6.menampilkan bukti pembayaran yang sudah di upload oleh pelanggan |
| | 7.admin akan mengubah status pesanan | 8.update status pesanan pelanggan |
| Alternative Flows | - | |

Berikut merupakan spesifikasi dari usecase kelola order yang berhubungan dengan actor admin pada table 4.7 diatas.

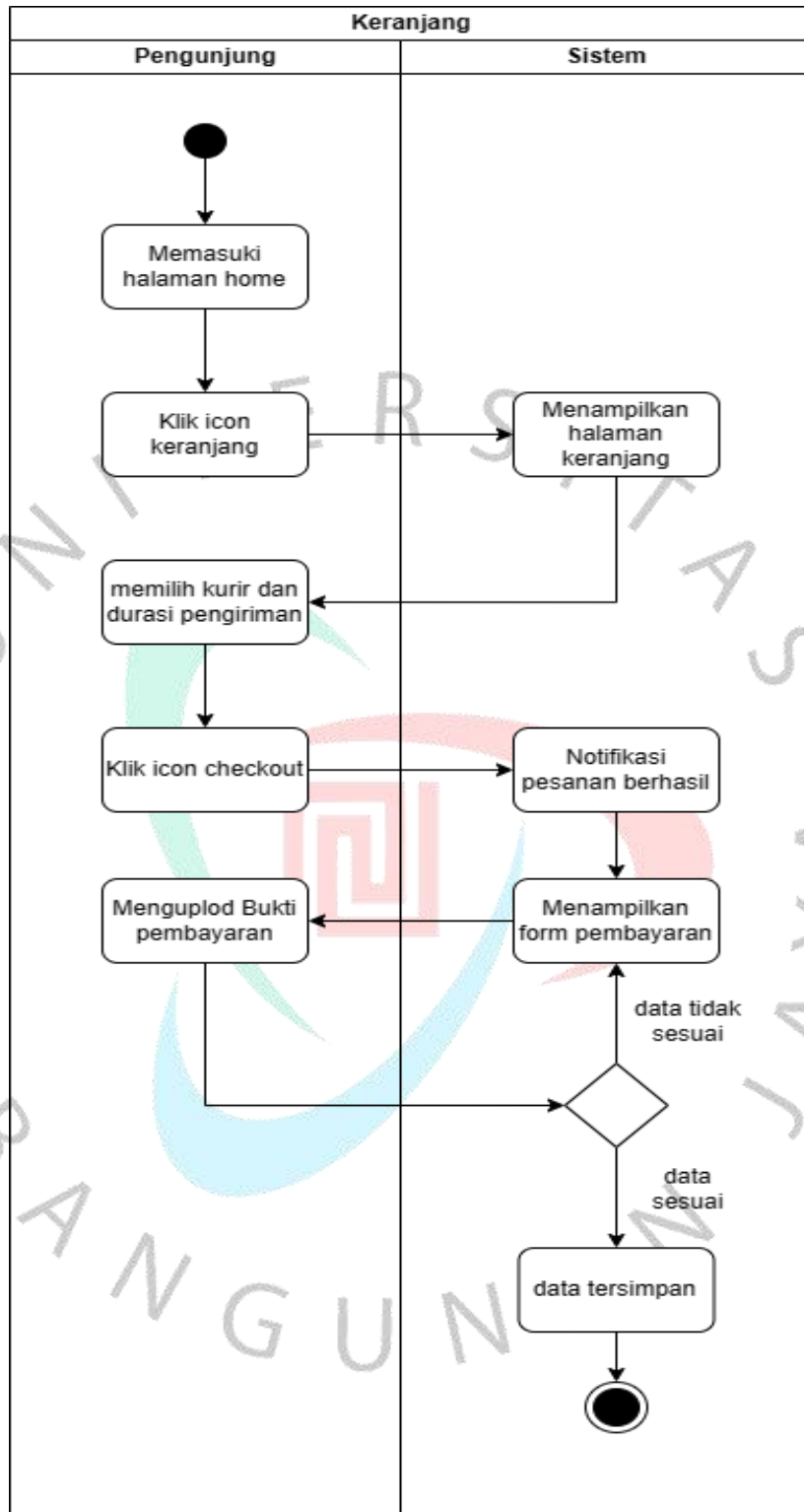
4.2.3. Activity Diagram

Diagram aktivitas adalah jenis diagram yang dapat digunakan untuk mewakili proses atau tingkat aktivitas kerja yang terjadi dalam sistem, program, atau bahkan kerangka persepsi, bersama dengan aktor yang melakukan kegiatan yang dimodelkan dengan cara yang obyektif. Aktivitas pertama dimulai dari bagaimana sistem diatur, diikuti oleh kemungkinan setiap hasil potensial dan bagaimana sistem akan berakhir atau berakhir. Penulis membuat diagram aktivitas berdasarkan kasus penggunaan yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah diagram aktivitas yang dibuat :



Gambar 4.2 Activity Diagram Lihat Produk

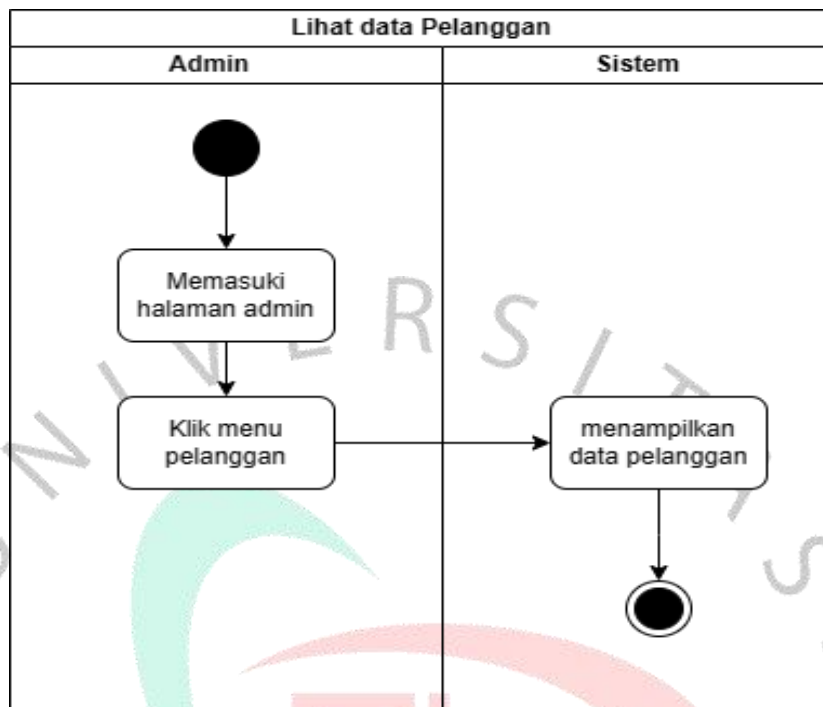
Berikut merupakan activity diagram dari lihat produk untuk mengetahui alur kerja antara pengunjung dengan system, dapat dilihat pada gambar 4.2 diatas.



Gambar 4 3 Activity Diagram Keranjang

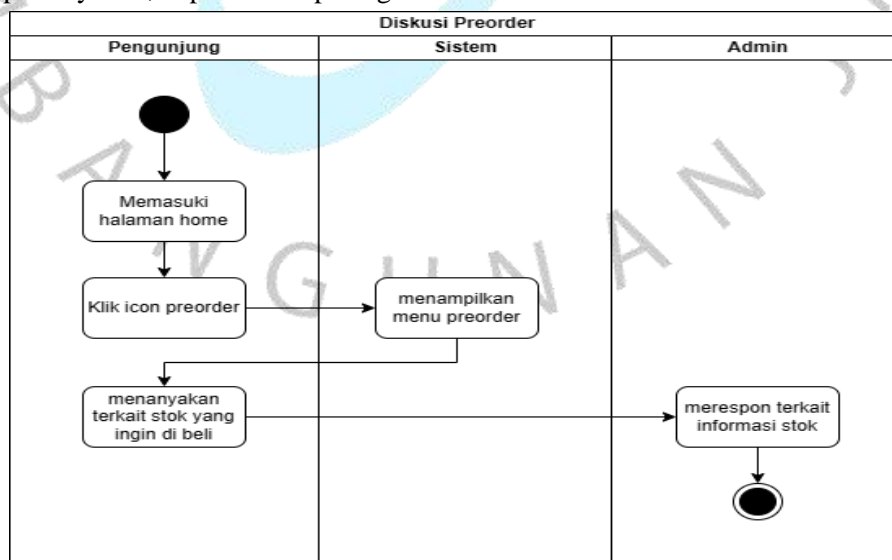
Berikut merupakan activity diagram dari keranjang untuk mengetahui alur kerja antara pengunjung dengan system, pelanggan dapat melakukan check out barang

dan pemilihan kurir pesanan dan setelah check out akan menampilkan form pembayaran untuk melakukan transaksi, dapat dilihat pada gambar 4.3 diatas.



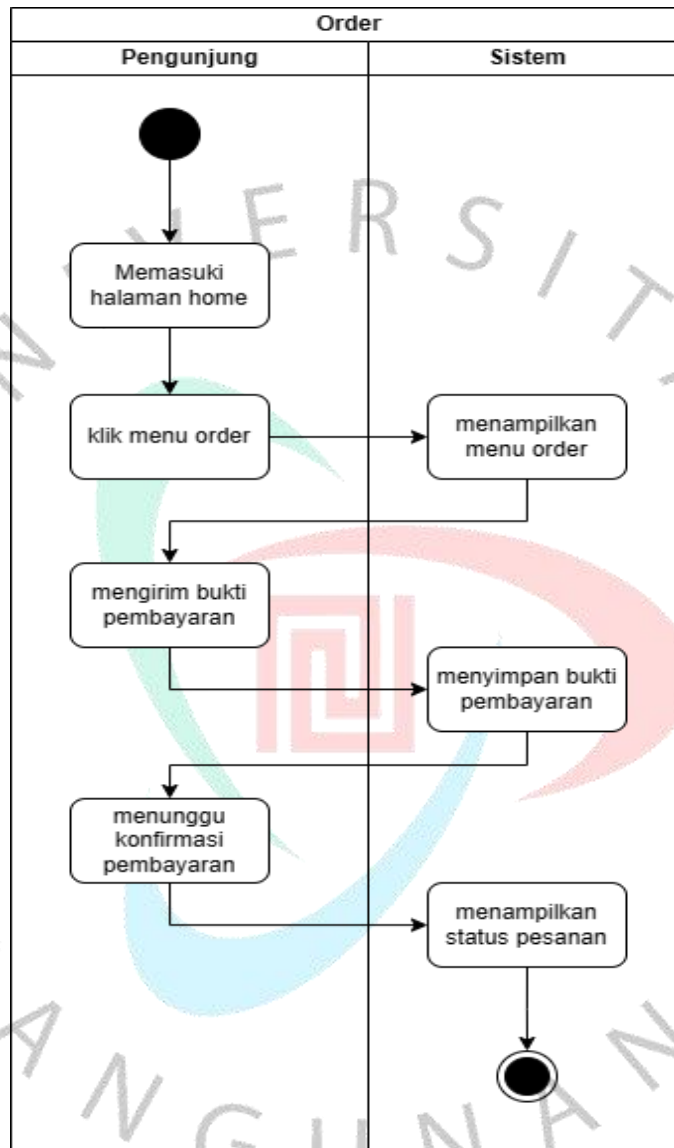
Gambar 4 4 Activity Diagram Lihat Data Pelanggan

Berikut merupakan activity diagram dari lihat data pelanggan untuk mengetahui alur kerja admin dalam melakukan melihat data pelanggan yang sudah registrasi pada system, dapat dilihat pada gambar 4.4 diatas.



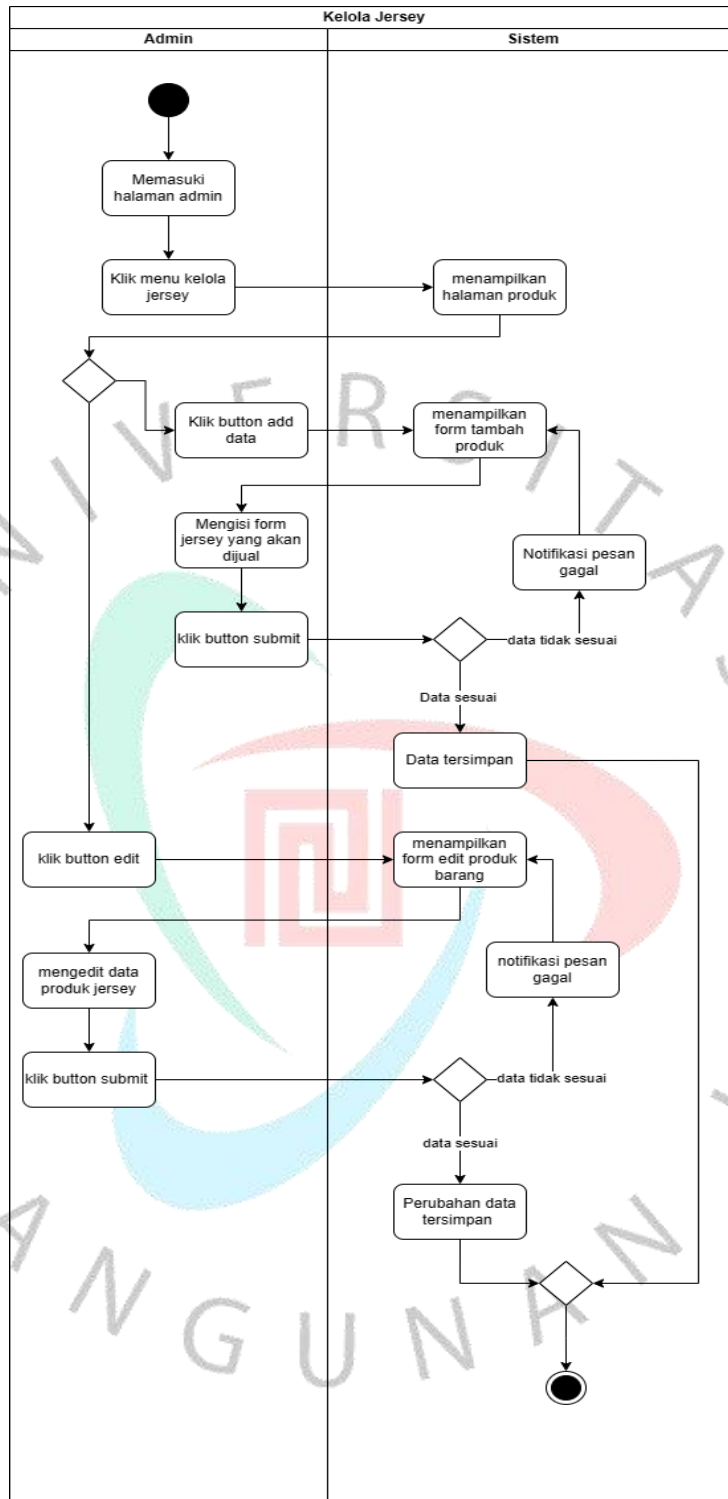
Gambar 4 5 Activity Diagram Diskusi PreOrder

Berikut merupakan activity diagram dari diskusi preorder untuk alur kerja system ini bisa di lakukan oleh dua actor ada admin dan pelanggan dengan cara melakukan isi kolom chat oleh pelanggan dan akan di respon oleh admin, dapat dilihat pada gambar 4.5 diatas.



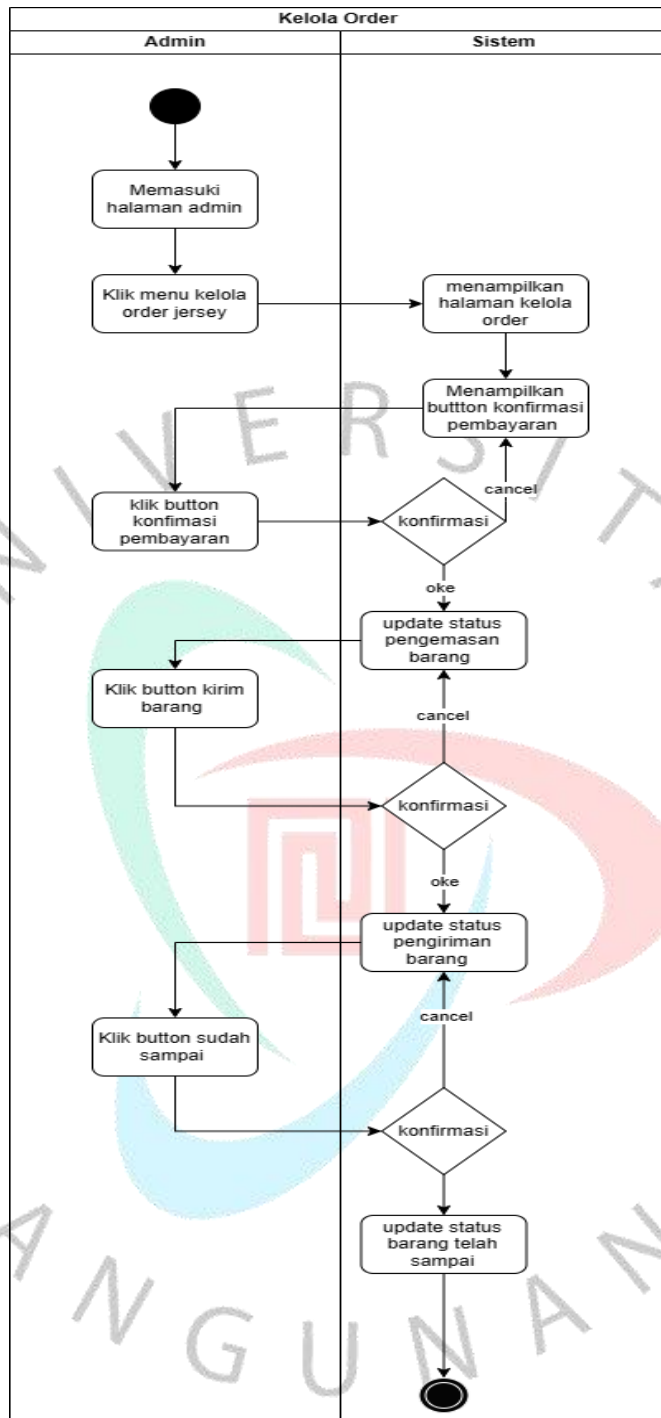
Gambar 4 6 Activity Diagram Order

Berikut activity diagram dari order untuk alur kerja antara pengunjung dan sistem, alur sistem pada order ini pelanggan melakukan order, dapat melakukan upload bukti pembayaran dan juga pelanggan dapat melihat status pesanan, yang dilihat pada gambar 4.6 diatas.



Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Jersey

Berikut activity diagram dari kelola data jersey untuk mengetahui alur kerja antara admin dan sistem, terdapat dua aksi pada activity diagram yaitu *add data* dan edit produk yang dilihat pada gambar 4.7 diatas.

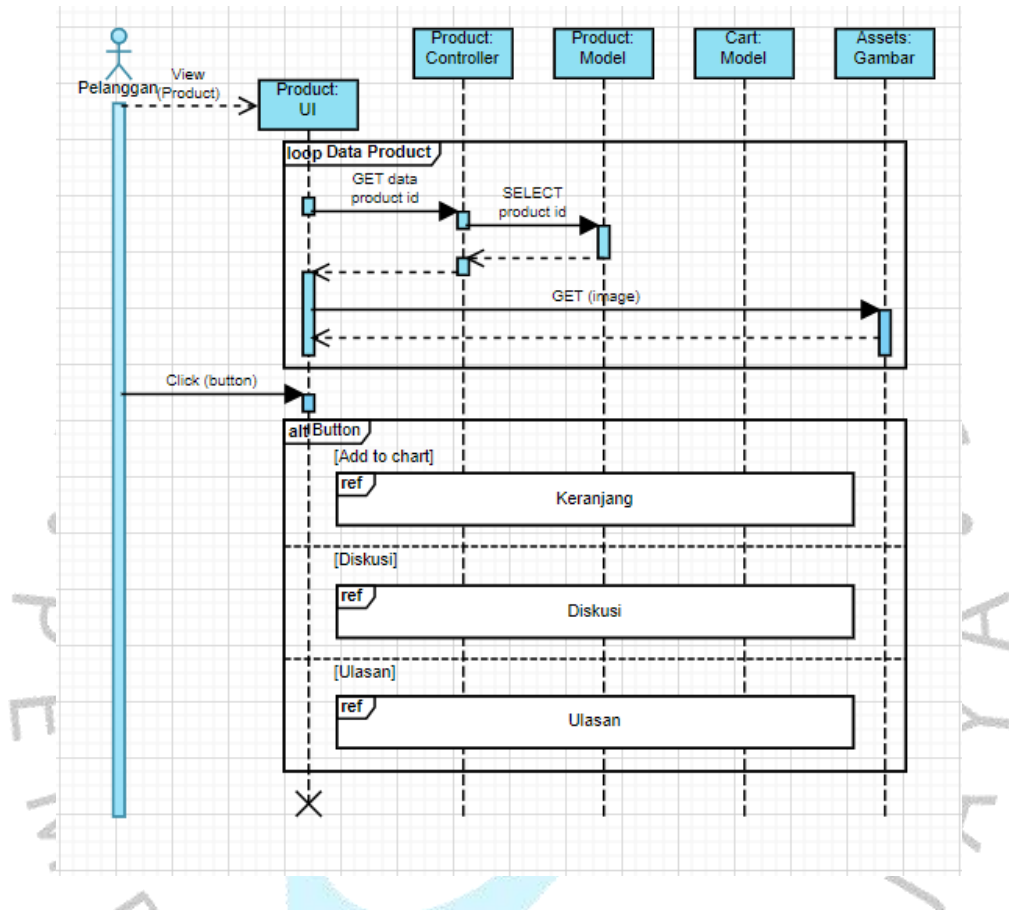


Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Order

Berikut merupakan activity diagram dari kelola order untuk mengetahui alur kerja antara admin dan sistem, alur activity ini bisa melakukan update status pesanan dan melakukan check data pesanan pelanggan, yang dapat di lihat pada gambar 4.8 diatas.

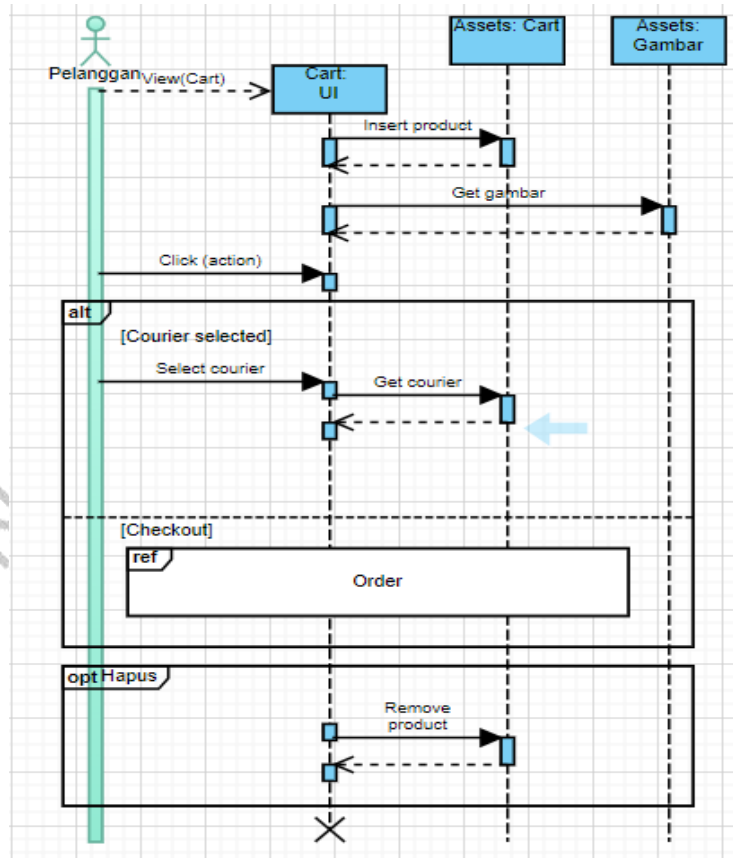
4.2.4. Sequence Diagram

Sekuensi diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan secara jelas dan akurat interaksi antara objek dalam sistem tertentu. Ini adalah diagram urutan akhir analisis, yang dibuat.:



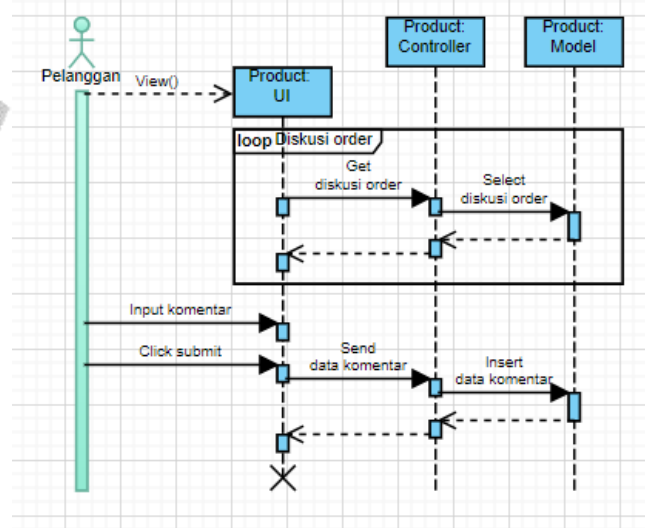
Gambar 4.9 Sequence Diagram Lihat Produk

Berikut merupakan *sequence diagram* dari lihat produk dilihat pada gambar 4.9 diatas.



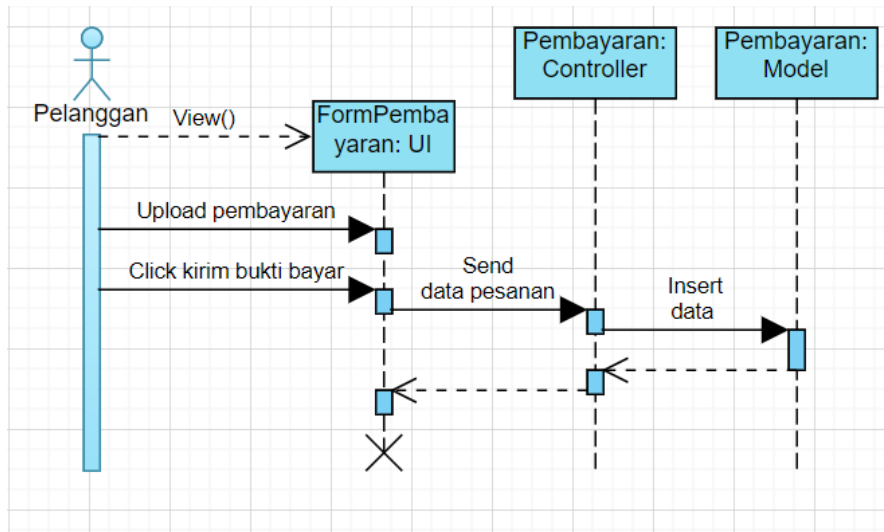
Gambar 4 10 Sequence Diagram Keranjang

Berikut merupakan *sequence diagram* dari keranjang dilihat pada gambar 4.10 diatas.



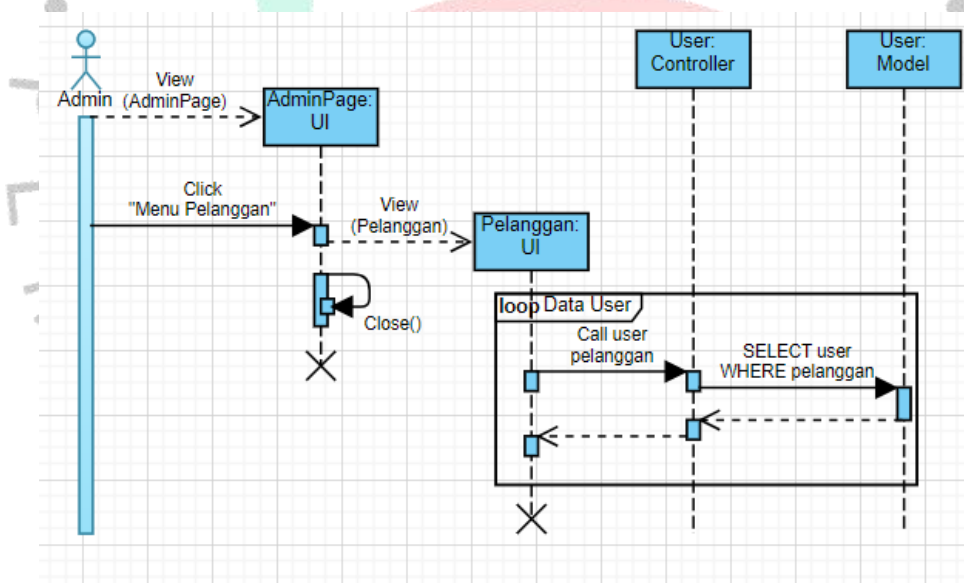
Gambar 4 11 Sequence Diagram Diskusi Product

Berikut merupakan *sequence diagram* dari diskusi dilihat pada gambar 4.11 diatas.



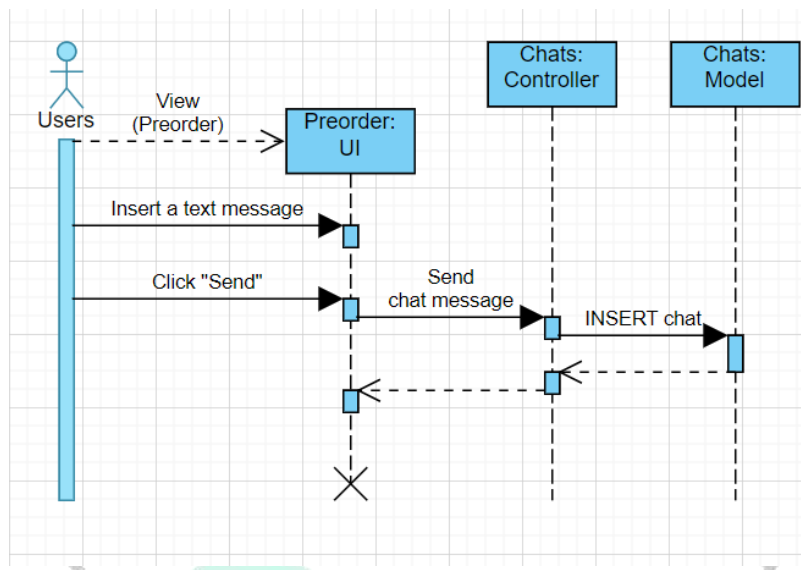
Gambar 4.12 Sequence Diagram Form Pemesanan

Berikut merupakan *sequence diagram* dari *form* pemesanan dilihat pada gambar 4.12 diatas.



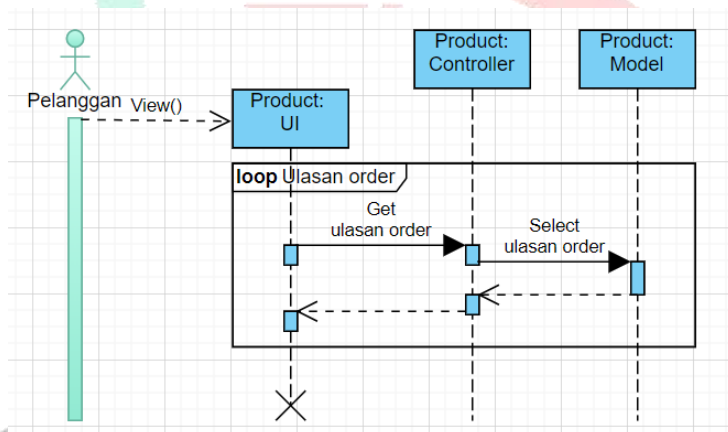
Gambar 4.13 Sequence Diagram Lihat Data Pelanggan

Berikut merupakan *sequence diagram* dari lihat data pelanggan yang dapat dilihat pada gambar 4.13 diatas



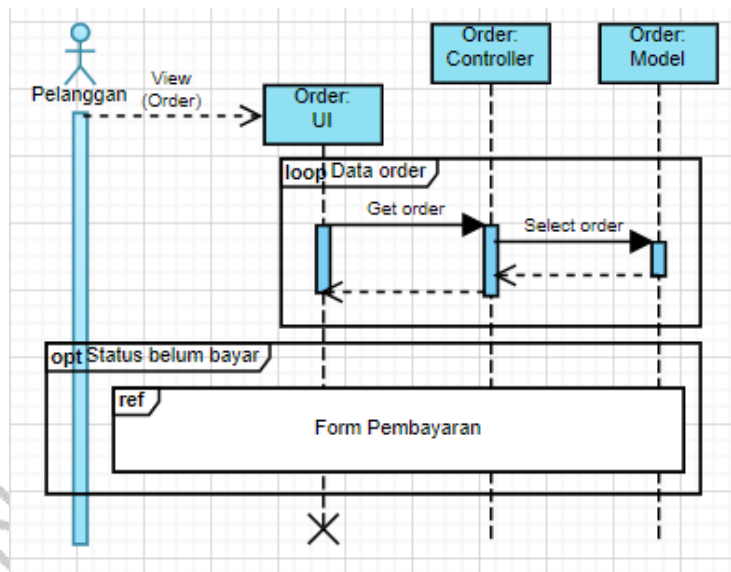
Gambar 4.14 Sequence Diagram Diskusi Preorder

Berikut merupakan *sequence diagram* dari diskusi preorder yang dapat dilihat pada gambar 4.14 diatas.



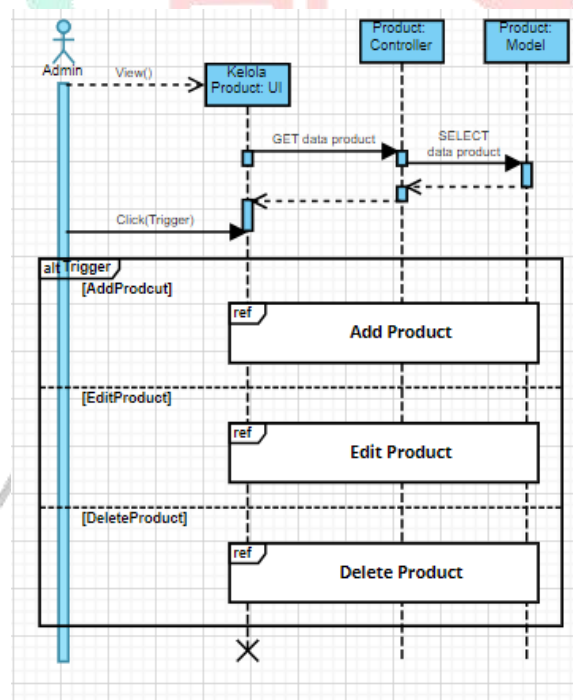
Gambar 4.15 Sequence Diagram Ulasan

Berikut merupakan *sequence diagram* dari ulasan yang dapat dilihat pada gambar 4.15 diatas.



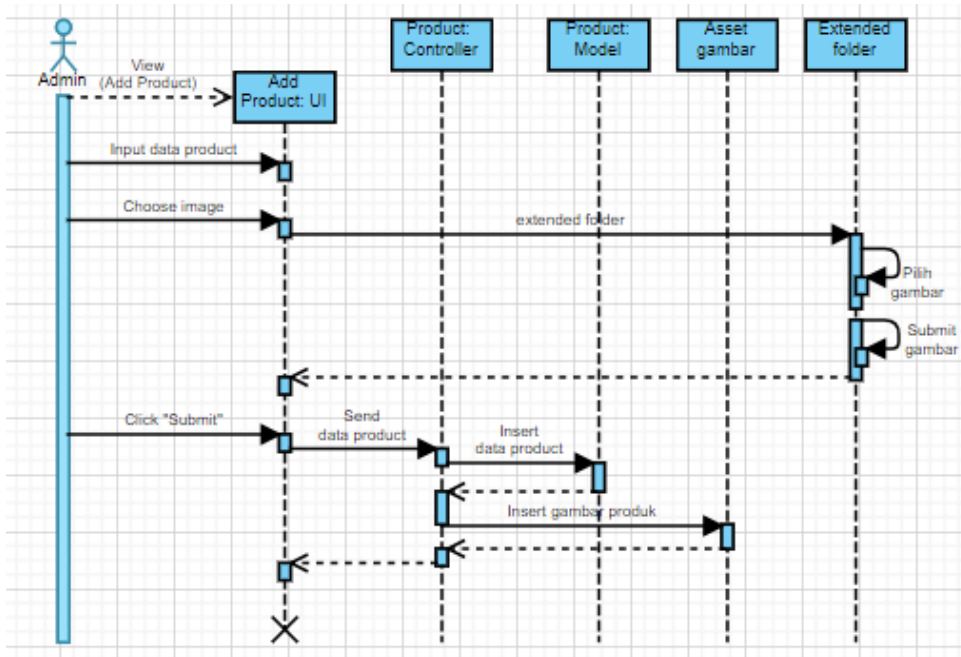
Gambar 4.16 Sequence Diagram Order

Berikut merupakan *sequence diagram* dari order yang dapat dilihat pada gambar 4.16 diatas.



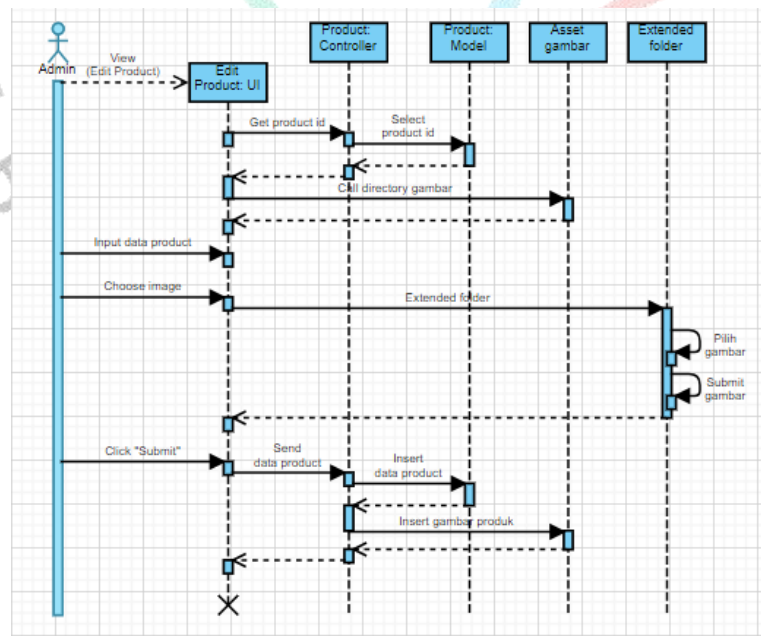
Gambar 4.17 Sequence Diagram Kelola Data Jersey

Berikut merupakan *sequence diagram* dari kelola data jersey yang dapat dilihat pada gambar 4.17 diatas



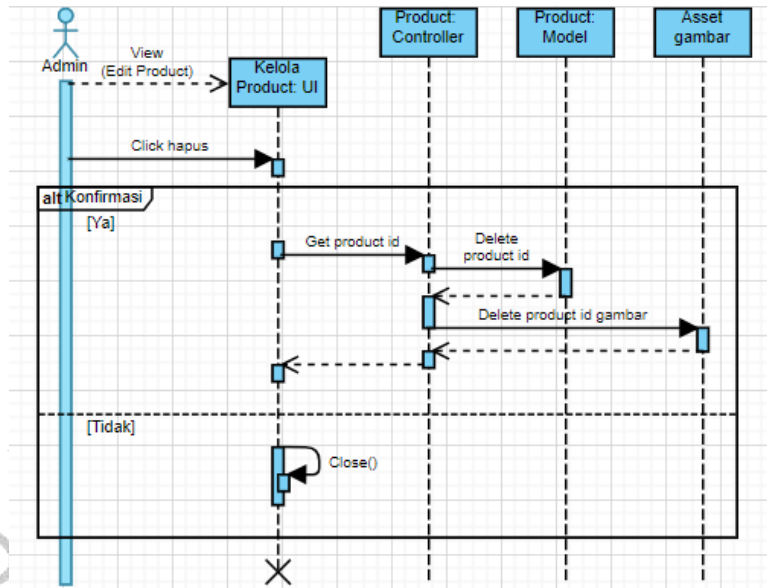
Gambar 4.18 Sequence Diagram Kelola Data Jersey (Add Jersey)

Berikut merupakan *sequence diagram* dari kelola data jersey (add jersey) yang dapat dilihat pada gambar 4.18 diatas



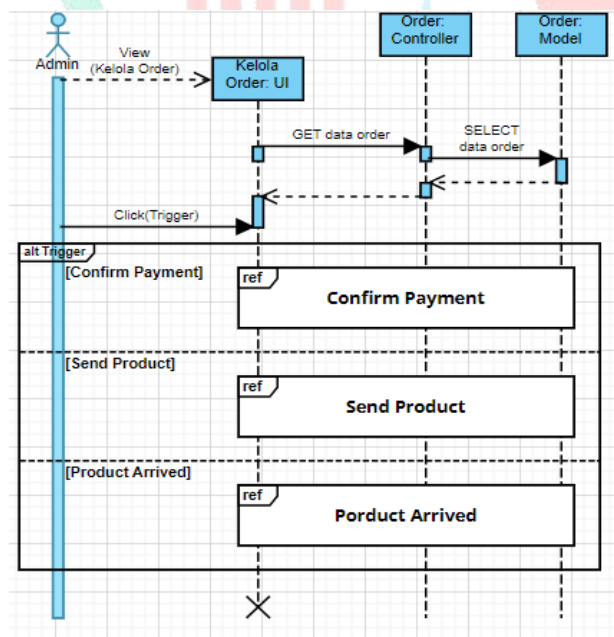
Gambar 4.19 Sequence Diagram Kelola Data Jersey (Edit Jersey)

Berikut merupakan *sequence diagram* dari kelola data jersey (edit jersey) yang dapat dilihat pada gambar 4.19 diatas



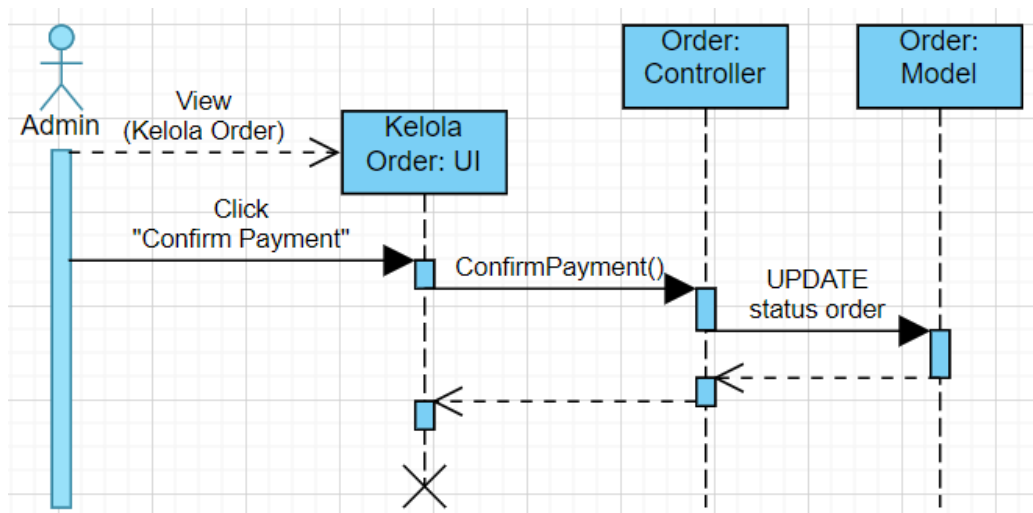
Gambar 4 20 Sequence Diagram Kelola Data Jersey (Delete Jersey)

Berikut merupakan *sequence diagram* dari kelola data jersey (*delete product*) yang dapat dilihat pada gambar 4.20 diatas



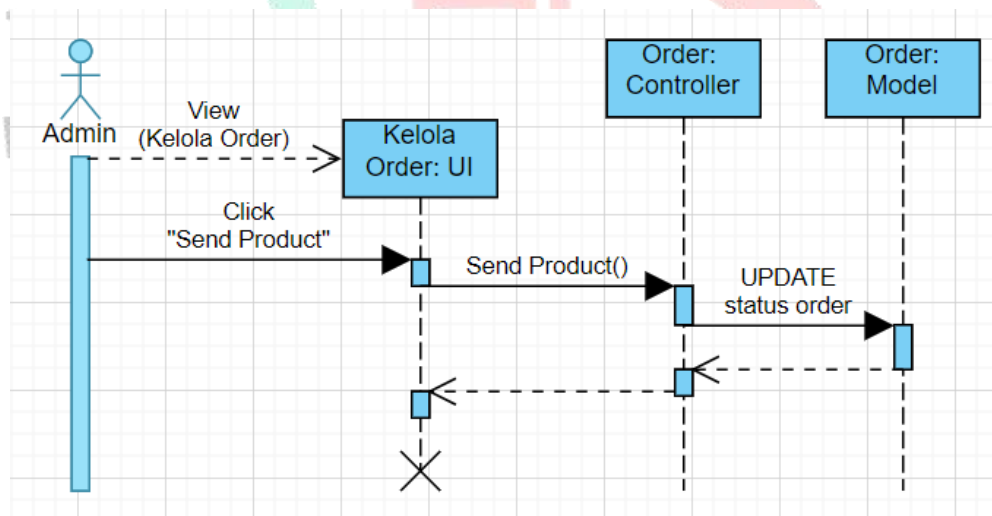
Gambar 4 21 Sequence Diagram Kelola Order

Berikut merupakan *sequence diagram* dari kelola order yang dapat dilihat pada gambar 4.21 diatas.



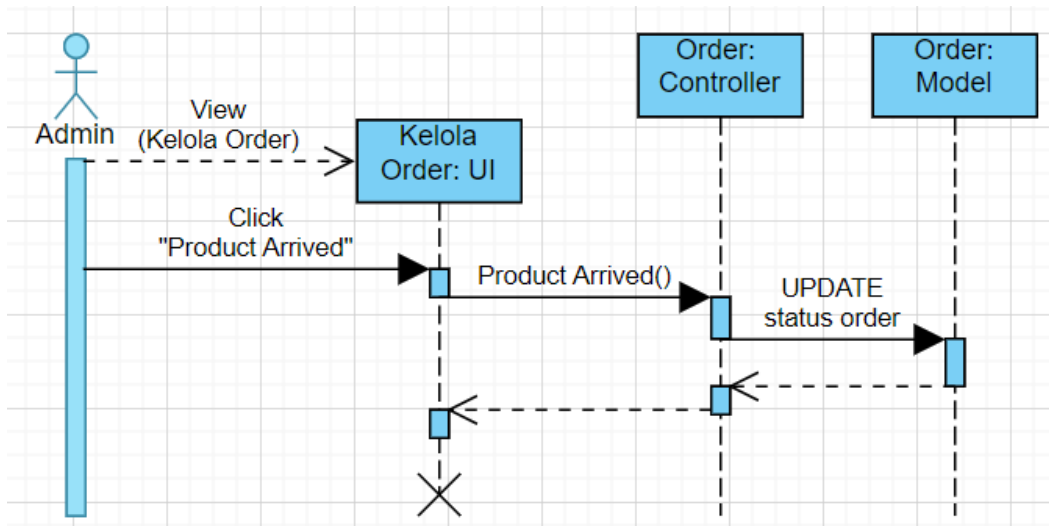
Gambar 4 22 Sequence Diagram Kelola Order (Confirm Payment)

Berikut merupakan *sequence diagram* dari confirm payment yang dapat dilihat pada gambar 4.22 diatas.



Gambar 4 23 Sequence Diagram Kelola Order (Send Product)

Berikut merupakan *sequence diagram* dari send product yang dapat dilihat pada gambar 4.23 diatas

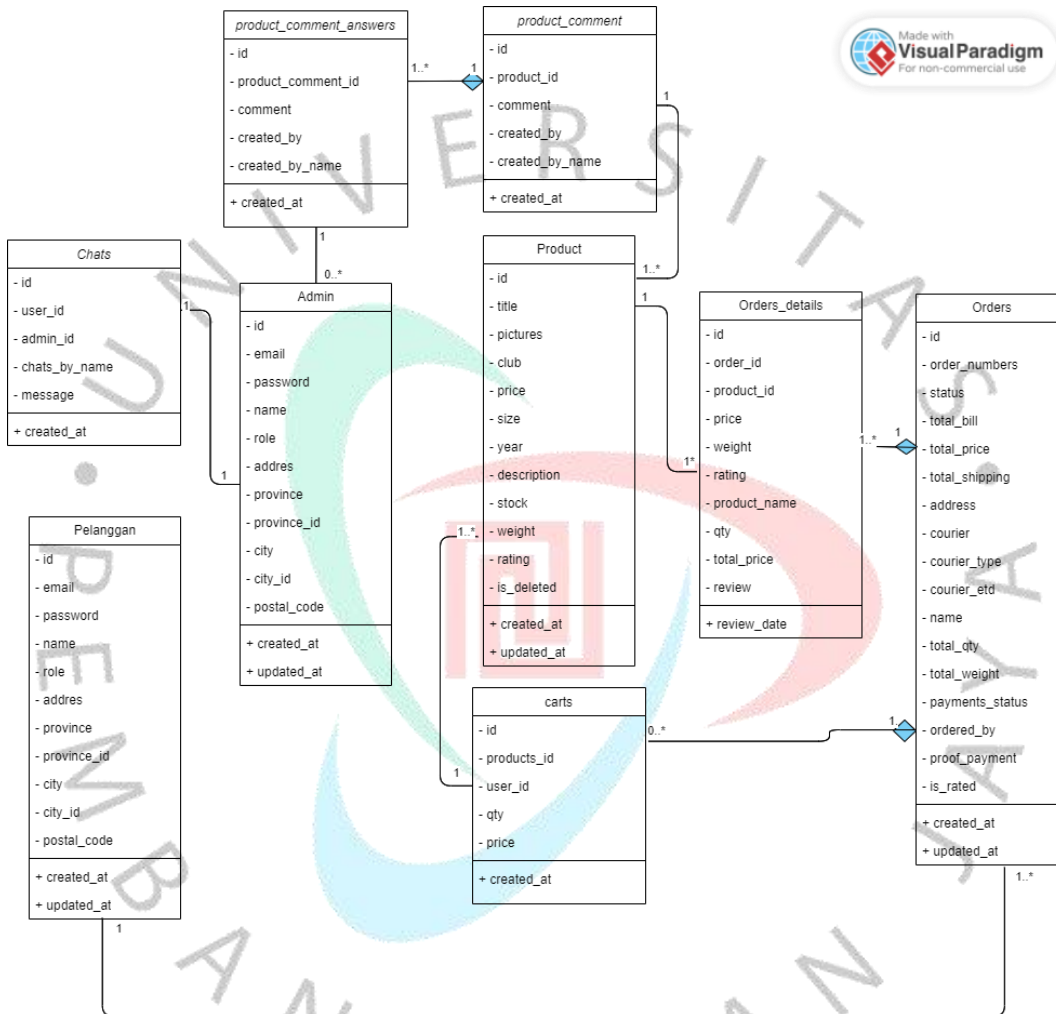


Gambar 4.24 Sequence Diagram Kelola Order (Product Arrived)

Berikut merupakan *sequence diagram* dari product arrived yang dapat dilihat pada gambar 4.24 diatas.

4.3.5. Class Diagram

Class diagram adalah contoh struktur sistem yang dibuat untuk membangun sistem. Berikut ringkasan diagram kelas yang baru dibuat; Dapat dilihat pada gambar 4.25 di bawah ini .



Gambar 4.25 Class Diagram

4.2.6. Spesifikasi Basis Data

Berikut ini merupakan spesifikasi basis data pada rancangan aplikasi penjualan pada toko nirmala fcbc jersey berdasarkan class diagram yang dibuat pada tabel di bawah

Tabel 4 8 Spesifikasi Basis Data Cart

| Carts | | | |
|------------------|-----------|------|-------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| Product_id | int(4) | No | Product id |
| User_id | int(4) | No | User id |
| Qty | int(4) | No | Qty |
| price | int(4) | No | Price |
| Created_at | Date time | No | Created at |

Tabel 4 9 Spesifikasi Basis Data Chats

| Chats | | | |
|------------------|--------------|------|---------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| User_id | int(4) | No | User id |
| Admin_id | int(4) | No | Admin id |
| Chats_by_name | Varchar(255) | No | Chats by name |
| Message | Text | No | Message |
| Created_at | Date time | No | Created at |

Tabel 4 10 Spesifikasi Basis Data Order_Details

| Orders_details | | | |
|------------------|--------|------|-------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| Order_id | int(4) | No | Order id |
| Product_id | int(4) | No | Product id |
| Price | Int(4) | No | Price |

| | | | |
|--------------|--------------|----|--------------|
| Weight | Int(4) | No | Weight |
| Rating | Double | No | Rating |
| Product_name | Varchar(255) | No | Product Name |
| qty | Int(4) | No | Qty |
| Total_price | Int(4) | No | Total price |
| Review | Text | No | Review |
| Review_date | Datetime | No | Review date |

Tabel 4 11 Spesifikasi Basis Data Orders

| Orders | | | |
|------------------|---------------|------|----------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| Order_number | Varchar(255) | No | Order number |
| Status | Varchar(255) | No | Status |
| Total_bill | Int(4) | No | Total bill |
| Total_price | Int(4) | No | Total price |
| Total_shipping | Int(4) | No | Total shipping |
| Address | Text | No | Address |
| Courier | Varchar(255) | No | Courier |
| Courier_type | Varchar(255) | No | Courier type |
| Courier_etd | Varchar(255) | No | Courier etd |
| Name | Varchar(255) | No | Name |
| Total_qty | Int (4) | No | Total qty |
| Total_weight | Int (4) | No | Total weight |
| Payment_status | Varchar (255) | No | Payment status |
| Ordered_by | Int (11) | No | Ordered by |
| Proof_payment | Varchar (255) | No | Proof payment |
| Is_rated | Tinyint(4) | No | Is rated |
| Created_at | Datetime | No | Created at |

| | | | |
|-----------|----------|----|-----------|
| Update_at | Datetime | No | Update at |
|-----------|----------|----|-----------|

Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Product

| Product | | | |
|------------------|--------------|------|-------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| Title | Varchar(255) | No | Title |
| Pictures | Longtext | No | Pictures |
| Club | Varchar(255) | No | Club |
| Price | Int(4) | No | Price |
| Size | Char(8) | No | Size |
| Year | Int(4) | No | Year |
| Description | Text | No | Description |
| Stock | Int(4) | No | Stock |
| Weight | Int(4) | No | Weight |
| Rating | Double | No | Rating |
| Is_deleted | Tinyint(1) | No | Is deleted |
| Created_at | Datetime | No | Created at |
| Updated_at | Datetime | No | Updated at |

Tabel 4 13 Spesifikasi Basis Data Product_comments

| Product_comments | | | |
|------------------|--------------|------|----------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| Product_id | int(4) | No | Product id |
| Comment | text | No | Comment |
| Create_by | int(4) | No | Create by |
| Create_by_name | Varchar(255) | No | Create by name |
| Created_at | Datetime | No | Created at |

Tabel 4 14 Spesifikasi Basis Data Product_Comments_Answer

| Product_comments_answer | | | |
|-------------------------|--------------|------|--------------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| Product_comment_id | int(4) | No | Product comment id |
| Comment | text | No | Comment |
| Create_by | int(4) | No | Create by |
| Create_by_name | Varchar(255) | No | Create by name |
| Created_at | Datetime | No | Created at |

Tabel 4 15 Spesifikasi Basis Data User

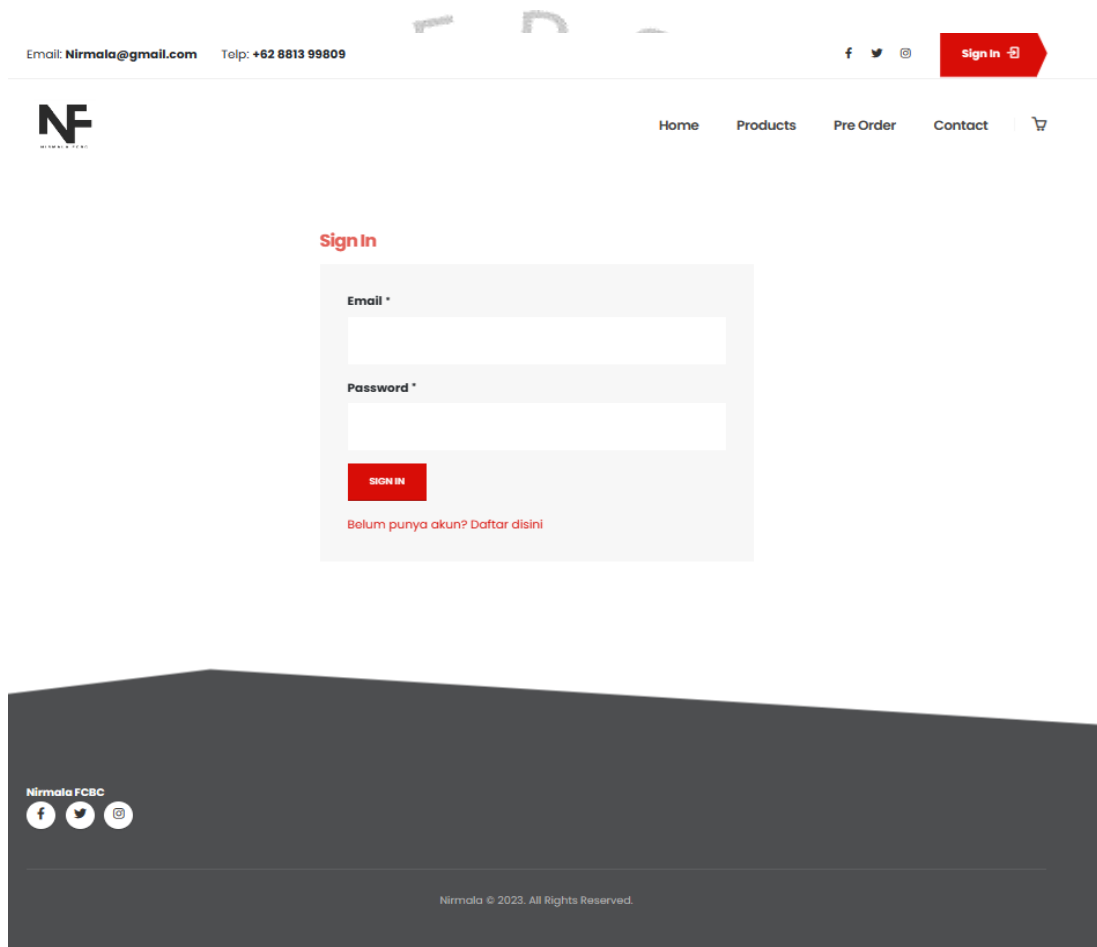
| User | | | |
|------------------|--------------|------|-------------|
| Column | Type | Null | Description |
| Id (Foreign Key) | int(4) | No | Id |
| Email | Varchar(255) | No | Email |
| Password | Varchar(255) | No | Password |
| Name | Varchar(255) | No | Name |
| Role | Varchar(255) | No | Role |
| Address | Text | No | Address |

| | | | |
|-------------|--------------|----|-------------|
| Province | Varchar(255) | No | Province |
| Province_id | Int(4) | No | Province id |
| City | Varchar(255) | No | City |
| City_id | Int(4) | No | City id |
| Postal_code | Int(4) | No | Postal code |
| Created_at | Datetime | No | Created at |
| Updated_at | Datetime | No | Updated at |

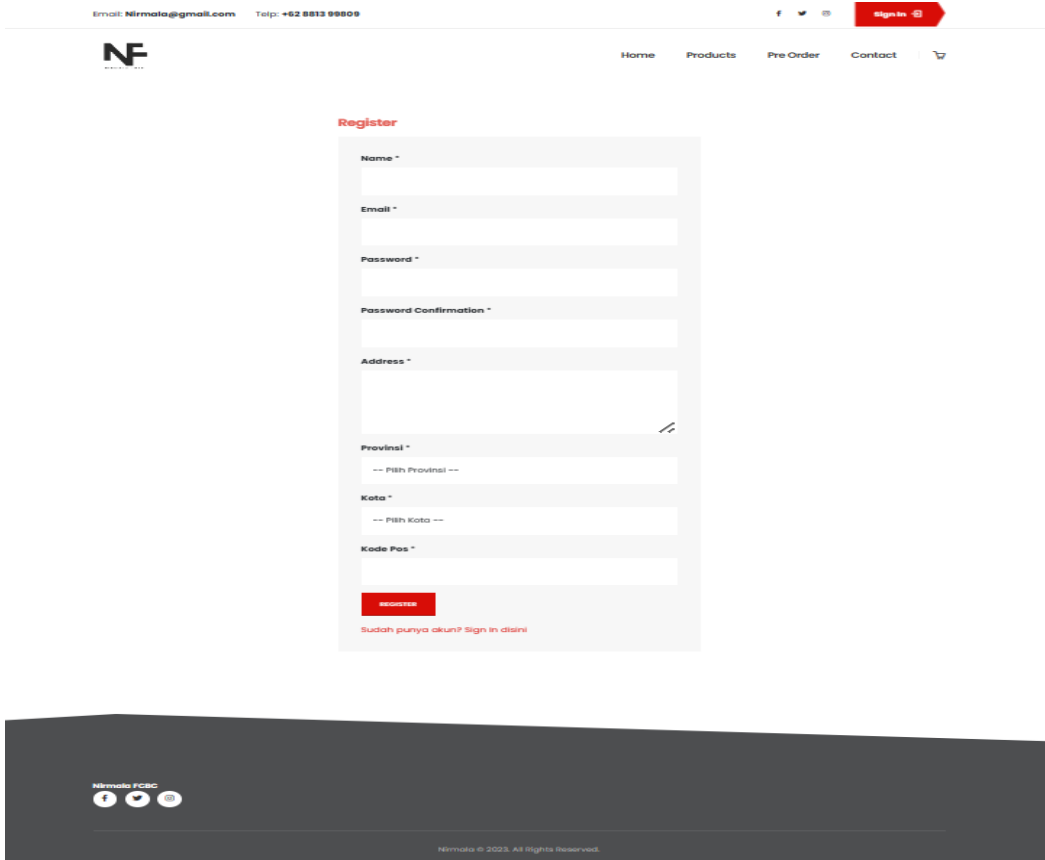


4.3 Perancangan Antar Muka Pengguna

Interaksi antara pengguna dan komponen yang menggunakan antarmuka yang terhubung secara visual dikenal sebagai user interface. (UI). Ini termasuk gambar dari pistol, peringatan percakapan, dan teks yang dilengkapi dengan beberapa putusan lembut, jika mungkin. Perancangan UI adalah proses yang menetapkan bagaimana suatu sistem akan berinteraksi dengan pengguna. Berikut adalah antarmuka pengguna atau layar login untuk sistem toko online Nirmala FCBC, yang dapat dilihat pada gambar 4.26..

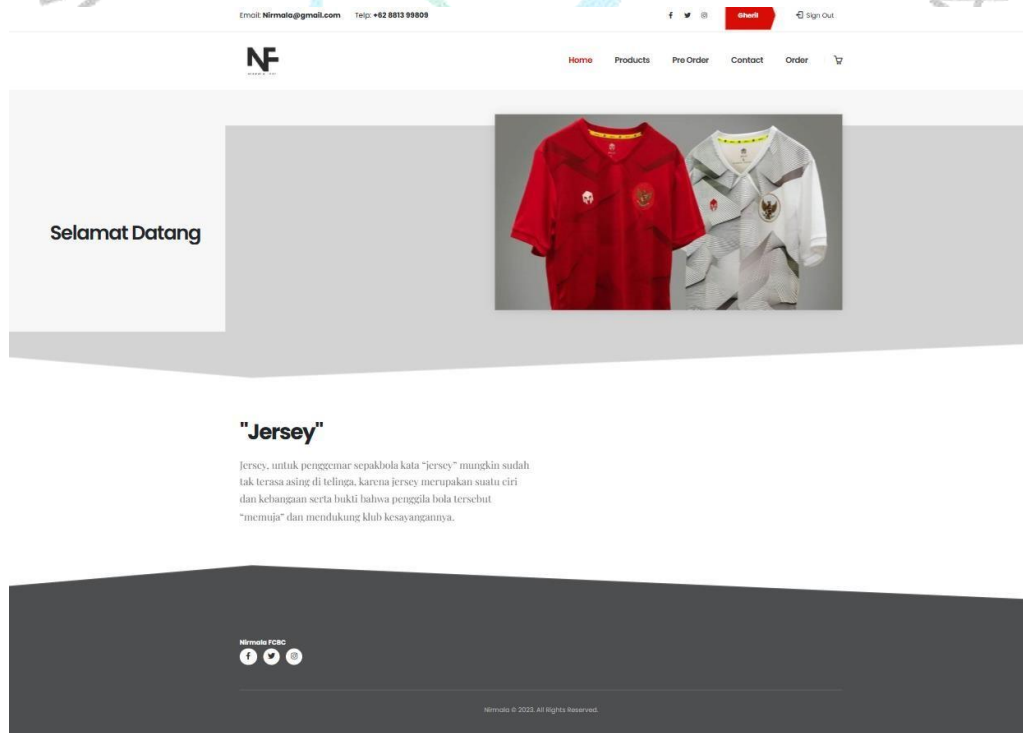


Gambar 4 26 Mouckup Login



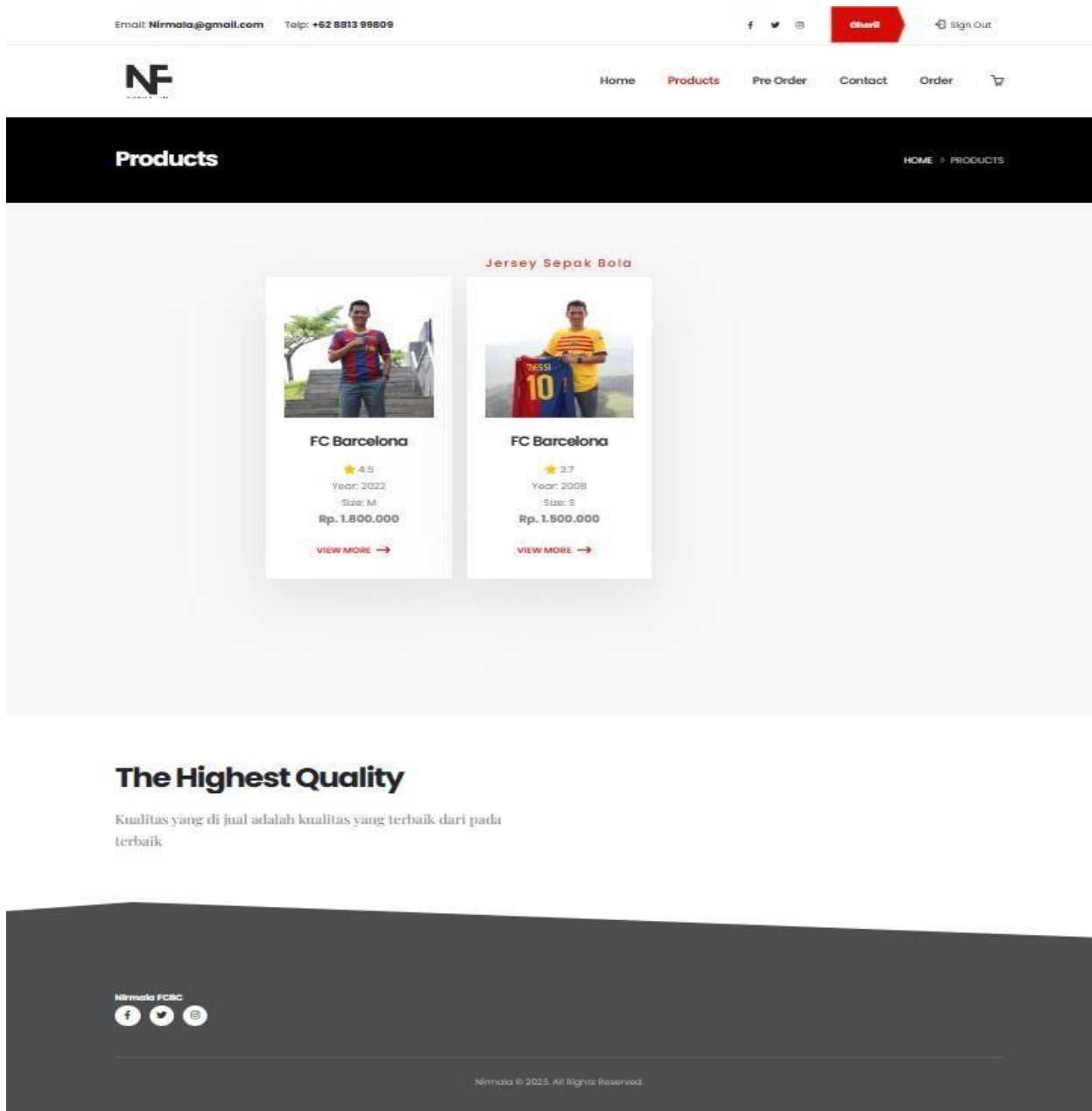
Gambar 4.27 Mockup Register

Gambar 4.27 diatas merupakan perancangan antar muka pada saat pelanggan melakukan regiister untuk membuat akun dan mengisi data diri.



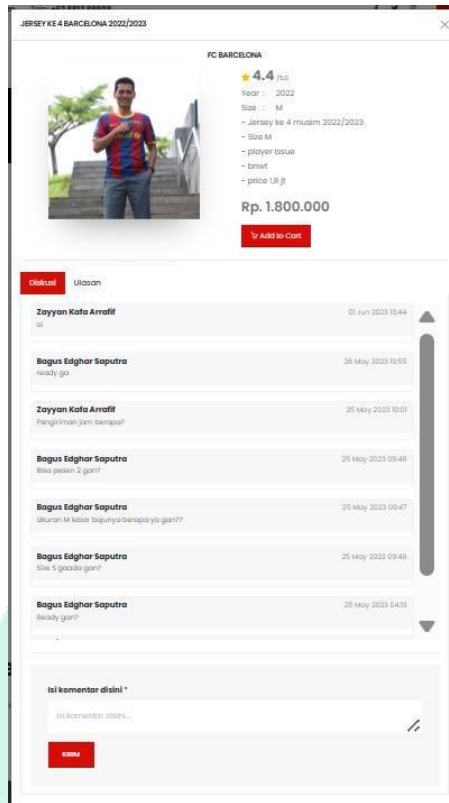
Gambar 4.28 Mockup Home

Gambar 4.28 diatas merupakan tampilan home jika pelanggan sudah melakukan login dan akan menampilkan home toko nirmala fcbc jersey.



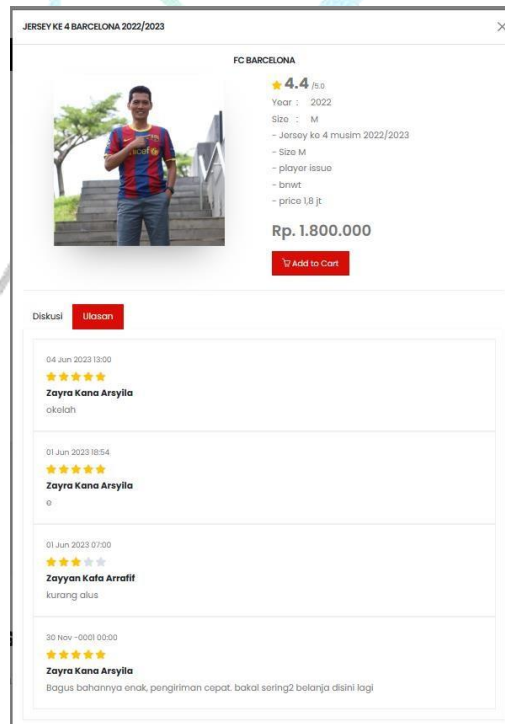
Gambar 4 29 Mockup Products

Gambar 4.29 diatas merupakan tampilan product jika pelanggan ingin melakukan pesanan jersey dan melihat produk yang dijual pada toko nirmala fcbc jersey.



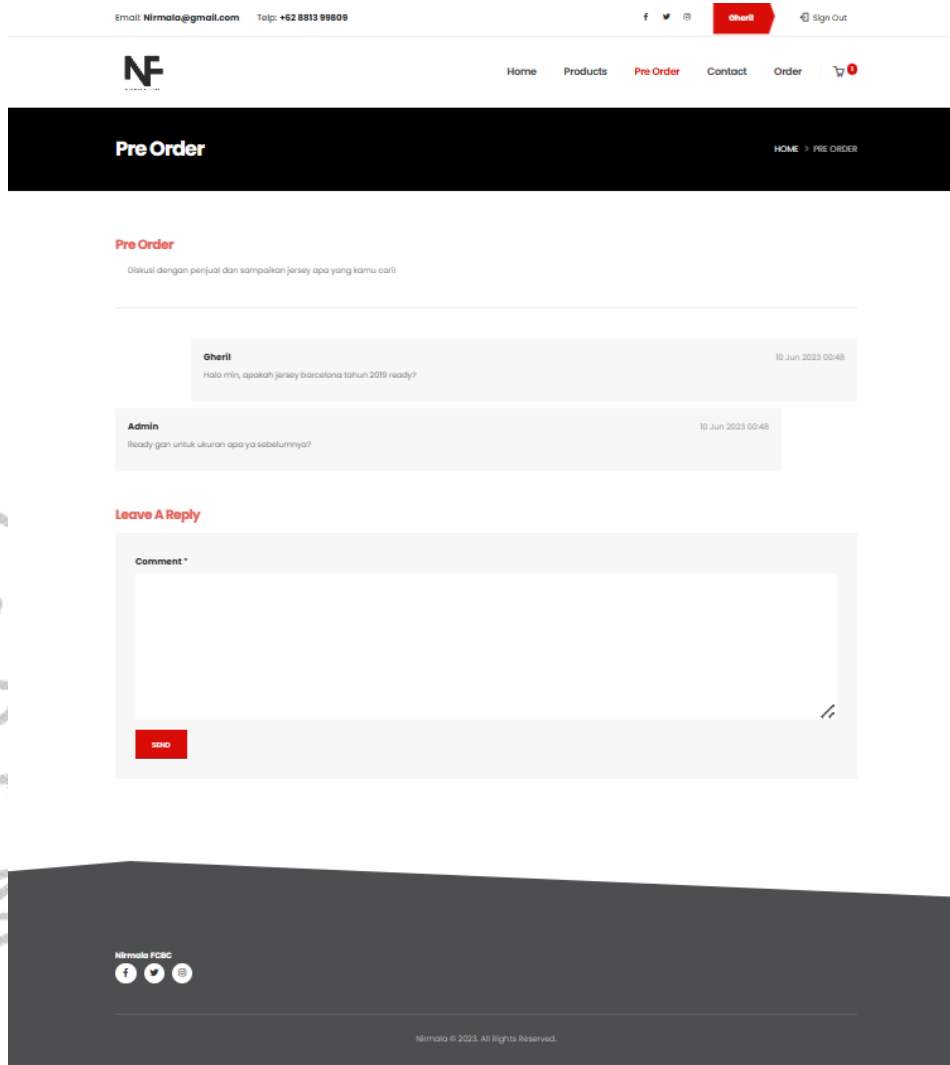
Gambar 4 30 Mockup Lihat Produk dan Diskusi terkait barang

Gambar 4.30 diatas merupakan tampilan diskusi terkait stok dan produk yang di tanyakan oleh pengunjung dan akan di respon oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



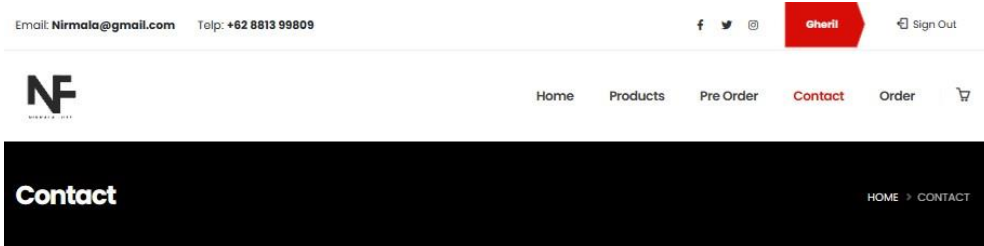
Gambar 4 31 Mockup Rating Pembelian

Gambar 4.31 diatas merupakan tampilan ulasan/rating yang diberikan oleh pelanggan setelah melakukan pembelian jersey pada toko nirmala fcbc jersey.




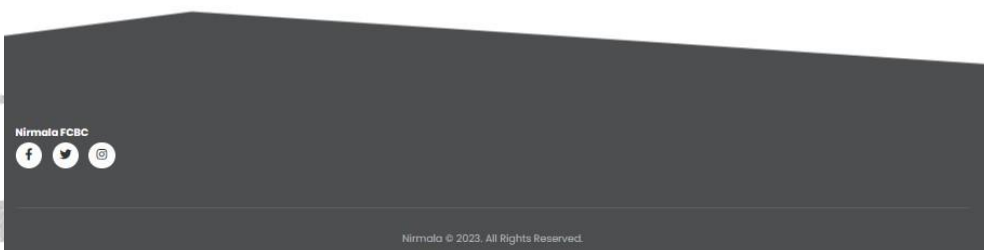
Gambar 4 32 Mockup Preorder

Gambar 4.32 diatas merupakan tampilan preorder tampilan ini di gunakan untuk pelanggan melakukan diskusi preorder jersey yang akan di beli lalu akan di respon oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



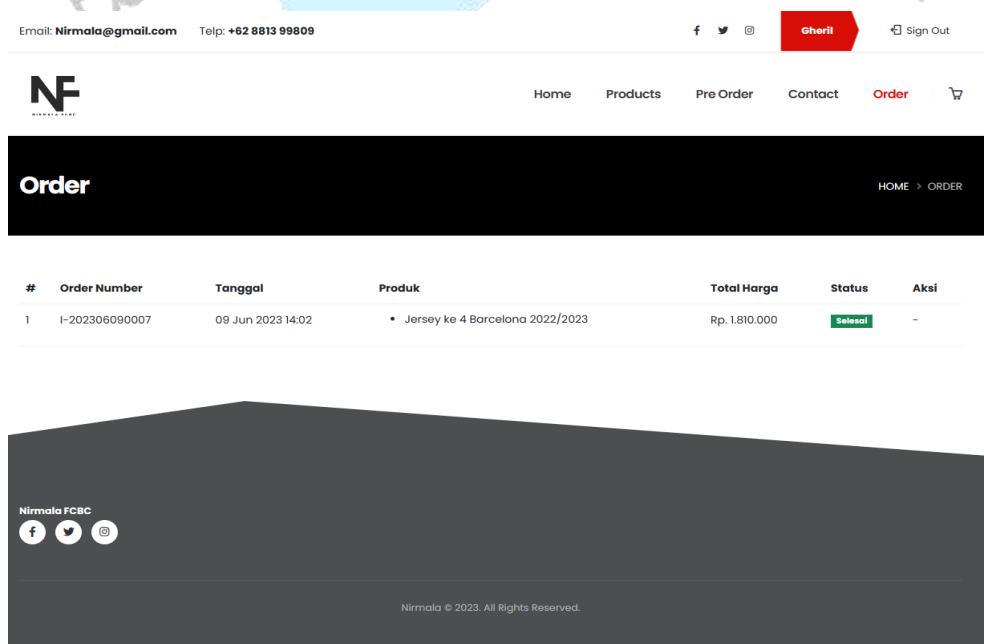
Contact Us

- 
Alamat Toko
 Jl.kh Hasyim Ashari RT.04/02
 (depan Rm.Putra Pinang/belakang salon mirabel)
 Pinang,Tangerang (15144)
- 
Email
 GhSport@gmail.com
- 
Nomor Telp
 +62 8813 99809



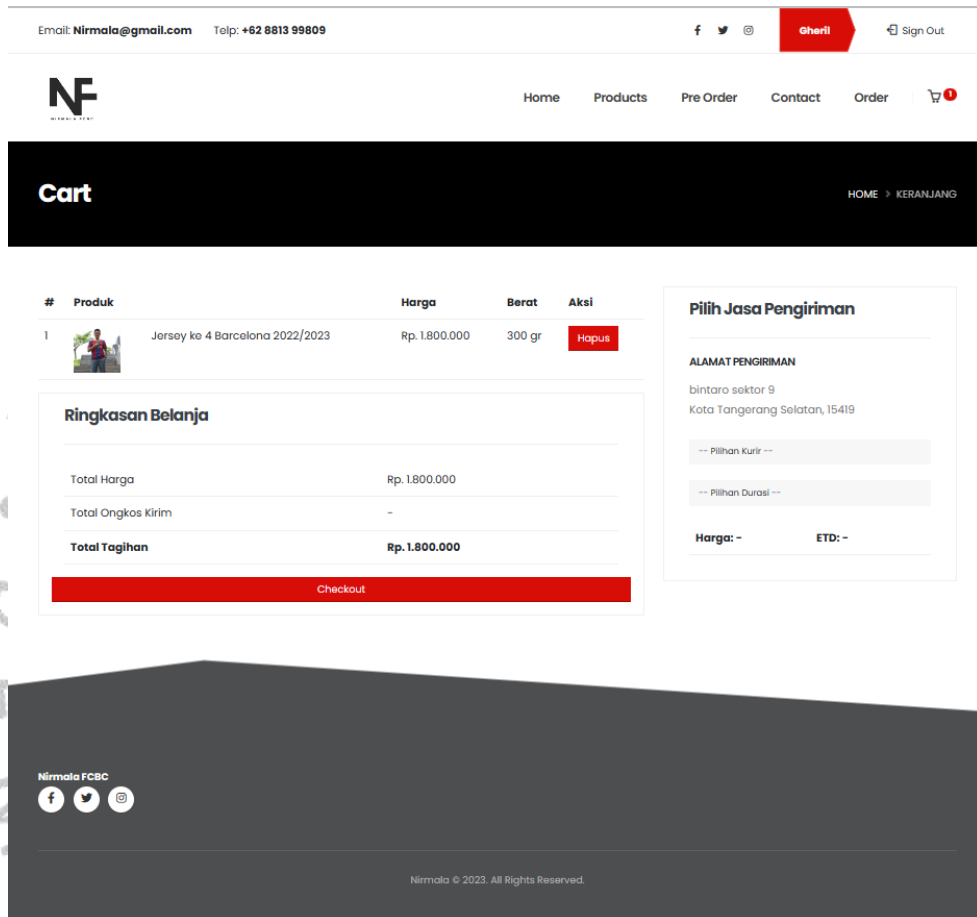
Gambar 4 33 Mockup Contact

Gambar 4.33 diatas merupakan tampilan contact untuk pengunjung mengetahui alamat toko, email dan nomor telepon toko nirmala fcba jersey.



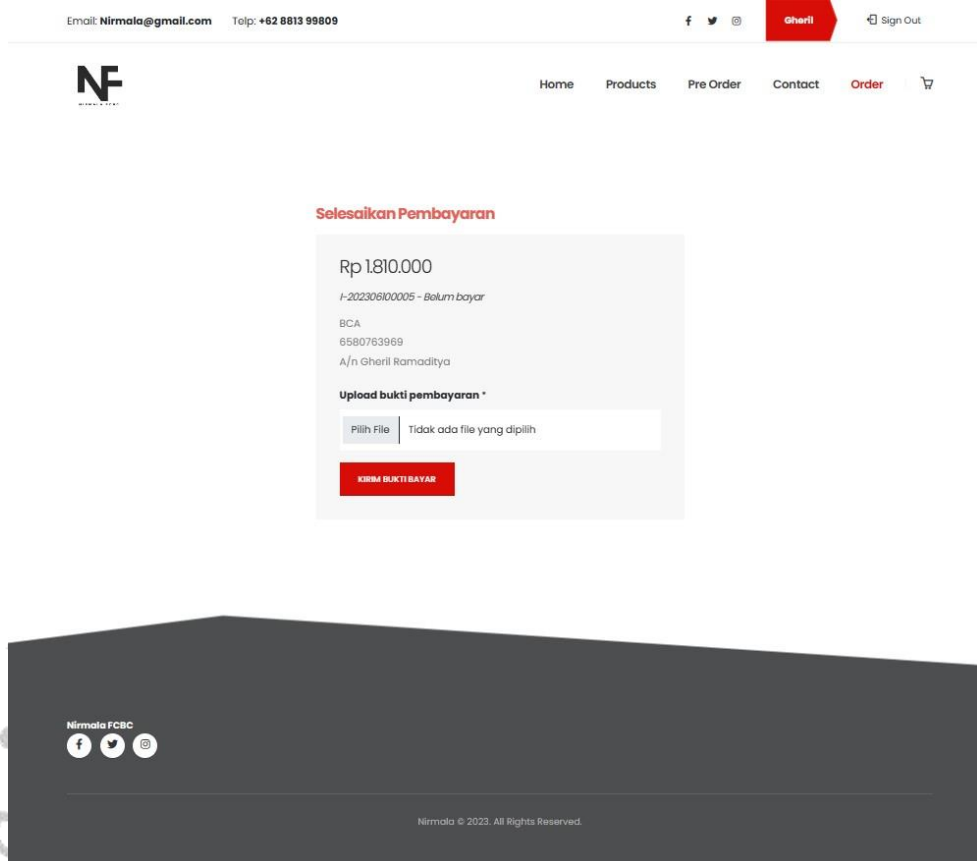
Gambar 4 34 Mockup Order

Gambar 4.34 diatas merupakan tampilan order, tampilan ini menampilkan informasi terkait pesanan yang telah di pesan oleh pelanggan. Tampilan ini juga bisa melakukan upload bukti pembayaran untuk pesanan yang sudah di bayar dan tampilan ini memberikan status pesanan yang sudah di proses oleh toko nirmala fcbc jersey.



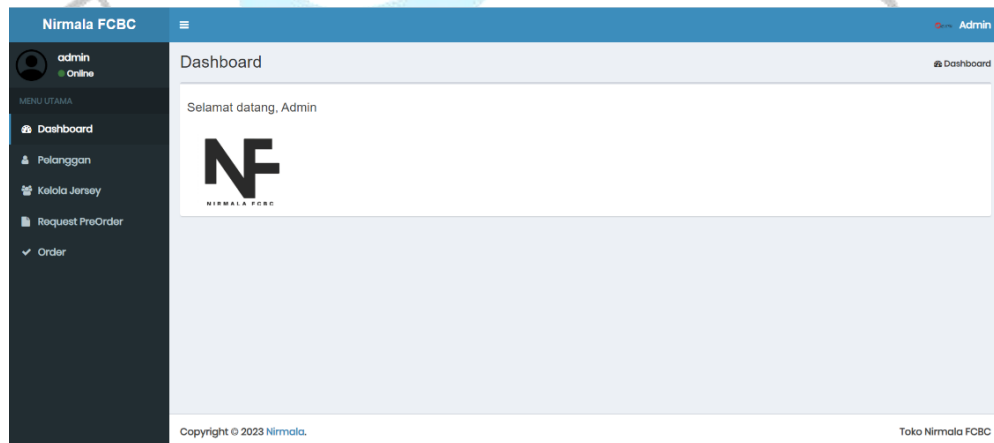
Gambar 4 35 Mockup Keranjang

Gambar 4.35 diatas merupakan tampilan keranjang, tampilan ini menampilkan pesanan yang akan dicek out oleh pelanggan, ditampilan ini juga pelanggan bisa memilih jasa pengiriman dan tampilan ini juga pelanggan bisa melakukan hapus pesanan.



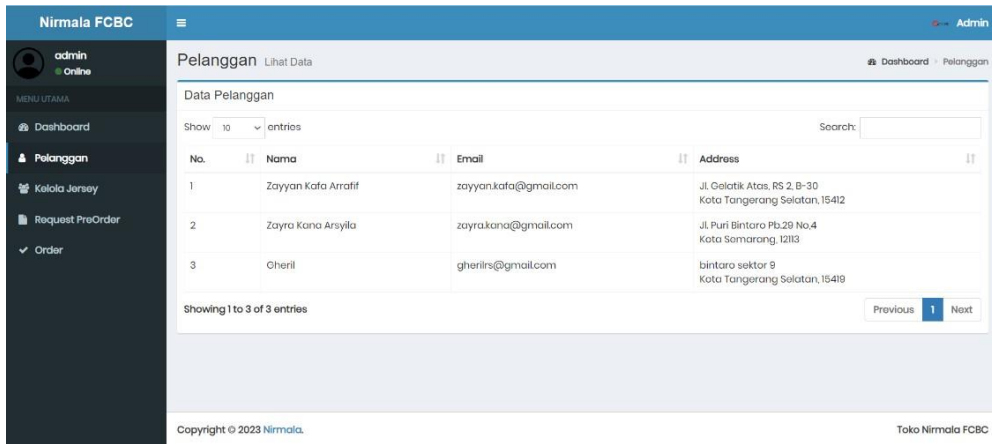
Gambar 4.36 Mockup Form Pembayaran

Gambar 4.36 diatas merupakan tampilan form pembayaran, tampilan ini digunakan untuk melakukan upload bukti pembayaran jika pelanggan sudah melakukan check out di keranjang sebelumnya.



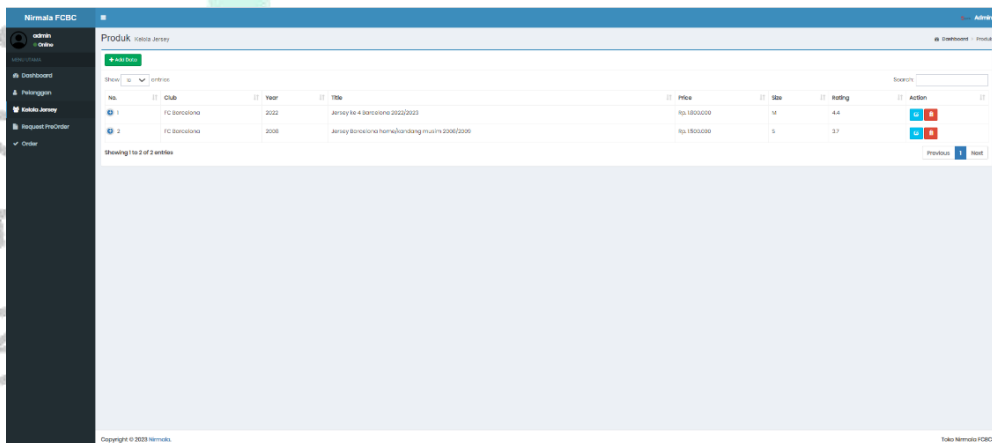
Gambar 4.37 Mockup Dashboard Admin

Gambar 4.37 diatas merupakan tampilan dashboard admin jika admin sudah berhasil melakukan login dan hanya bisa di akses oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey



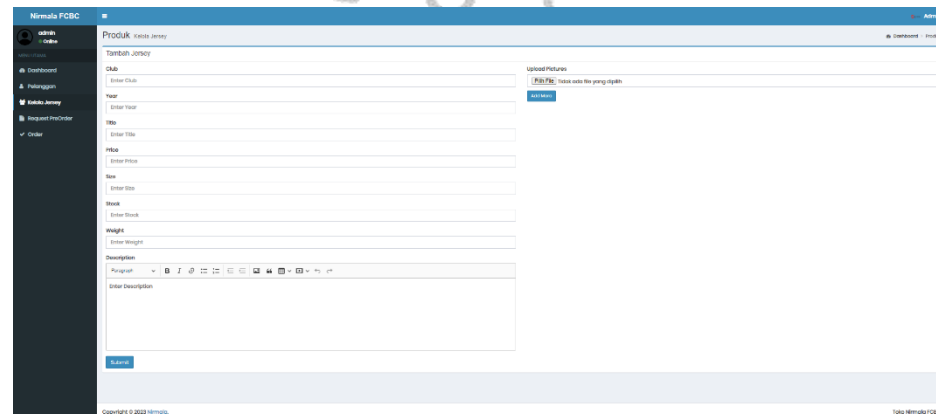
Gambar 4 38 Mockup Data Pelanggan

Gambar 4.38 diatas merupakan tampilan informasi pelanggan untuk admin ingin melakukan lihat data pelanggan yang sudah melakukan resgitrasi pada toko nirmala fcbc jersey.



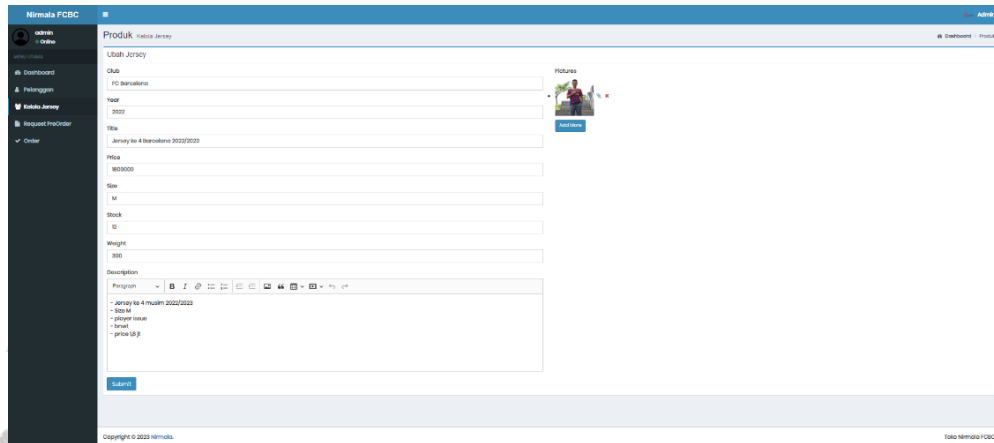
Gambar 4 39 Mockup Form Produk

Gambar 4.39 diatas merupakan tampilan form produk yang dijual pada aplikasi dan di halaman ini admin dapat melakukan add data, edit data produk dan hapus data produk. Halaman ini hanya dapat dilakukan oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



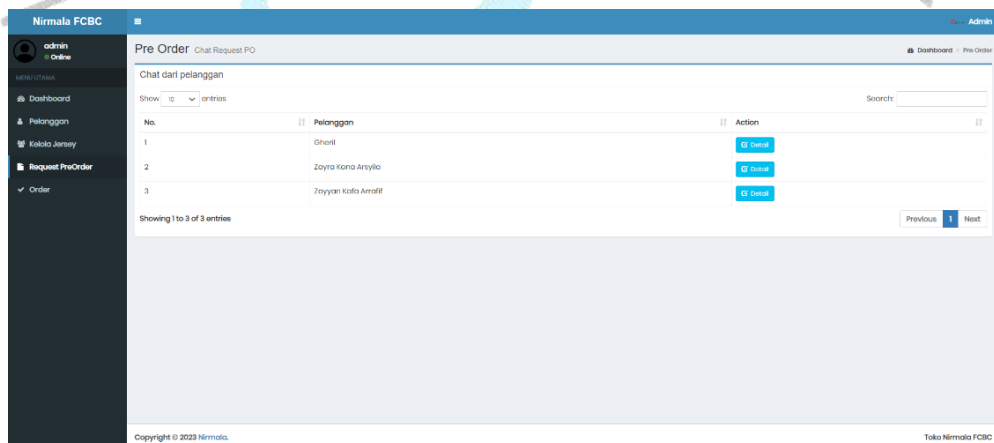
Gambar 4 40 Mockup Form Tambah Produk

Gambar 4.40 diatas merupakan tampilan form tambah produk di halaman kelola jersey yang berisi *club*, *year*, *title*, *price*, *size*, *stock*, *weight*, *description*, dan *upload picture* jersey yang akan dijual. Halaman ini hanya dapat di lakukan oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



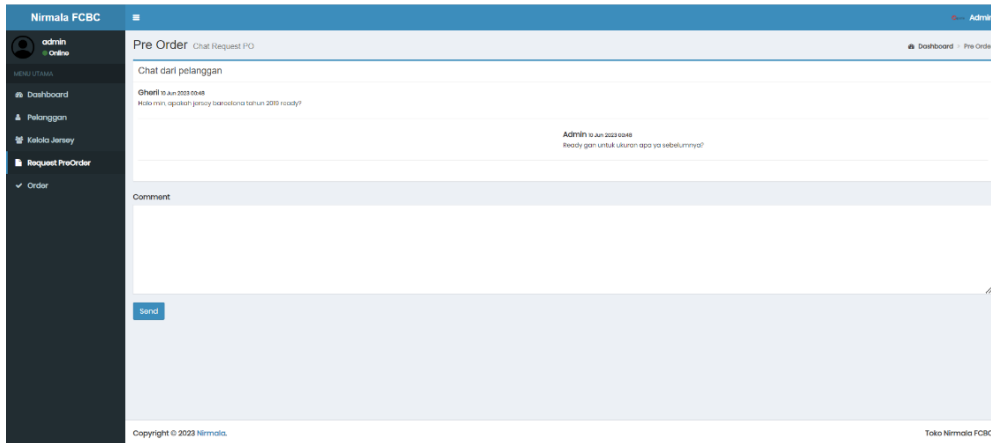
Gambar 4 41 Mockup Form Edit Produk

Gambar 4.41 diatas merupakan tampilan form edit produk di halaman kelola jersey yang berisi *club*, *year*, *title*, *price*, *size*, *stock*, *weight*, *description*, dan *picture* jersey yang dapat diubah oleh pemilik toko jika ada keliruan data. Halaman ini hanya dapat di lakukan oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



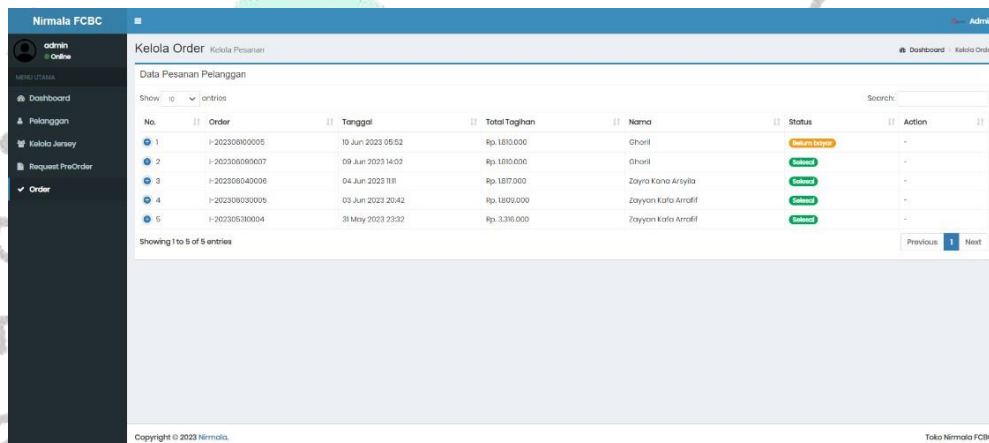
Gambar 4 42 Mockup Preorder

Gambar 4.42 diatas merupakan tampilan preorder, menampilkan form diskusi dengan pelanggan jika admin klik button detail pada aplikasi di, halaman ini hanya bisa di akses oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



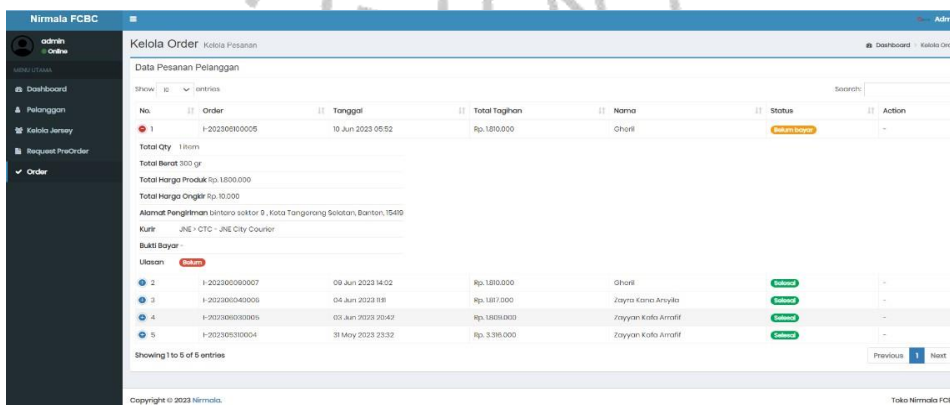
Gambar 4.43 Mockup Kolom Chat Preorder

Gambar 4.43 diatas merupakan tampilan kolom chat preorder, menampilkan kolom chat dari pelanggan mengenai penjual yang sistem nya preorder, halaman ini hanya dapat di akses oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



Gambar 4.44 Mockup Kelola Order

Gambar 4.44 diatas merupakan tampilan kelola order, menampilkan halaman data pesanan pelanggan, di halaman ini juga pemilik toko bisa melakukan perubahan pada status pesanan. Halaman ini hanya dapat di akses oleh pemilik toko nirmala fcbc jersey.



Gambar 4.45 Mockup Kelola Order Secara detail

Gambar 4.45 diatas merupakan tampilan kelola order, menampilkan halaman data pesanan pelanggan, di halaman ini menampilkan secara detail data pesanan ada total barang, total berat, total harga produk, total harga ongkir, alamat pembeli, kurir, dan bukti pembayaran.

4.4 Perancangan Implementasi

Selama tahap commissioning, dipastikan bahwa sistem bekerja dengan benar dan dapat digunakan. Implementasi yang digunakan adalah dengan melakukan pengujian menggunakan black box testing untuk mengetahui apakah masih terdapat masalah atau bug pada aplikasi. Pengujian dilakukan dengan memverifikasi bahwa input yang diberikan pada aplikasi menghasilkan output yang diinginkan, seperti terlihat pada Tabel 5.1 di bawah ini. .

Tabel 4 16 Testing pada aplikasi penjualan pada toko nirmala fcbc jersey

| No | Test Case Name | Step | Result |
|----|-----------------------|--|--------|
| 1 | Registrasi pengunjung | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses website 2. Klik tombol “belum punya akun,daftar disini” 3. Mengisi form registrasi 4. Klik tombol “register” | Sukses |
| 2 | Login Pelanggan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses website 2. Klik tombol “login” 3. Mengisi form login 4. Klik tombol “login” | Sukses |
| 3 | Login Admin | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses website 2. Klik tombol “login” 3. Mengisi form login 4. Klik tombol “login” | Sukses |
| 4 | Home | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login 2. Klik menu home | Sukses |

| | | | |
|---|----------|--|--------|
| 5 | Products | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login 2. Klik menu “Product” 3. Menampilkan halamanproduct 4. Klik gambar produk 5. Klik tombol “add to cart” 6. Menampilkan form diskusi untuk pelanggan 7. Mengisi form diskusi 8. Menampilkan rating pembelian jersey | Sukses |
| 6 | Preorder | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login 2. Klik menu pre order 3. Menampilkan form diskusi dengan admin 4. Mengisi kolom chat dengan admin | Sukses |
| 7 | Contact | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login 2. Klik menu “contact” 3. Menampilkan halaman contact | Sukses |
| 8 | Order | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login 2. Klik menu “order” 3. Menampilkan halaman order 4. Melakukan upload bukti pembayaran 5. Menampilkan status pengiriman | Sukses |

| | | | |
|----|----------------------|--|--------|
| | | 6. Melakukan rating pada pembelian | |
| 9 | Keranjang | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login 2. Klik menu keranjang 3. Menampilkan halaman keranjang dan pesanan 4. Klik tombol hapus barang 5. Dapat melakukan pilihan kurir dan durasi pesanan 6. Dapat melakukan “check out” 7. Menampilkan form pembayaran | Sukses |
| 10 | Dashboard admin | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login dengan role admin 2. Menampilkan halaman dashboard admin | Sukses |
| 11 | Lihat Data Pelanggan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login dengan role admin 2. Klik menu pelanggan 3. Menampilkan halaman menu pelanggan yang sudah registrasi | Sukses |
| 12 | Kelola Order | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login dengan role admin 2. Klik menu kelola order 3. Menampilkan halaman kelola order 4. Klik “add data” 5. Klik “edit” 6. Klik “delete” | Sukses |
| | | 1. Melakukan login | |

| | | | |
|----|----------------------------|--|--------|
| 13 | Kelola Order (Add Data) | <ul style="list-style-type: none"> denganrole admin 2. Klik menu kelola order 3. Klik sub menu “add data” 4. Masuk kehalaman form tambah jersey 5. Melakukan input data jersey 6. Klik submit | sukses |
| 14 | Kelola Order (Edit) | <ul style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login denganrole admin 2. Klik menu kelola order 3. Klik button “edit” 4. Menampilkan data yang akan diedit 5. Melakukan edit data jersey 6. Klik submit | Sukses |
| 15 | Kelola Order (hapus) | <ul style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login denganrole admin 2. Klik menu kelola order 3. Klik button “hapus” 4. Data terhapus | Sukses |
| 16 | Request Preorder | <ul style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login denganrole admin 2. Menampilkan halaman request preorder 3. Klik button “Detail” 4. Menampilkan kolom chat dari pelanggan 5. Admin dapat melakukan diskusi dengan pelanggan | Sukses |
| | | <ul style="list-style-type: none"> 1. Melakukan login | |

| | | | |
|----|--------------|--|--------|
| 17 | Kelola Order | denganrole admin 2. Klik menu order 3. Klik sub menu pada nomor untuk melihat data pesanan 4. Dapat melakukan pengubahan pada status pesanan 5. Melihat bukti pembayaran yang sudah di upload oleh pelanggan | Sukses |
|----|--------------|--|--------|