

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan

Alat dan bahan dibutuhkan untuk mendukung dalam merancang dan membangun website ini. Alat dan bahan pendukung yang digunakan dalam penelitian ini berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

3.1.1 Perangkat Keras (Hardware)

Untuk membangun website ini perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut:

- *Model : Acer Aspire 4750G-2412G64Mn*
- *Processor : Core i5, 2.30GHz*
- *Ram: 4 GB*

3.1.2 Perangkat Lunak (Software)

Untuk membangun website ini perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

- *Windows 10 64 Bit*
- *Netbeans IDE 8.1*
- *Database MySQL*
- *Microsoft Visio 2013*

3.2 Alur Penelitian

Dalam penelitian ini penulis untuk membangun *web* pada toko gemilang menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* sering disebut model sekuensial linier (*sequential linier*). Inti dari model *waterfall* adalah menyediakan pendekatan dan pengerjaan secara sekuensial atau urut yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu : analisis, desain, implemetasi dan pengujian.

3.2.1 Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisa kebutuhan sistem. Hal ini diperlukan untuk acuan dalam penyusunan sistem yang akan dibangun, kebutuhan sistem yang diperlukan seperti data-data toko gemilang, fitur apa saja yang diperlukan dan bagaimana proses sistem berjalan.

3.2.2 Desain

Pada tahap ini penulis merancang desain untuk menggambarkan bagaimana suatu sistem dibangun seperti perancangan *use case diagram*, *activity diagram* serta perancangan *interface*. Adapun rancangan *user interface* menggunakan *software Balsamiq Mockups 3* dan rancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

3.2.3 Implementasi

Pada tahap ini penulis melakukan *coding* yang merupakan proses penerjemahan *design* yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman yang digunakan. Setelah tahap *coding* selesai dikerjakan maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah di buat. Untuk menerjemahkan *design* yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman menjadi sebuah *website* peneliti menggunakan *software netbeans* dengan bahasa pemrograman *php* dan *framework codeigniter*.

3.2.4 Pengujian

Pada tahap ini melakukan pengujian terhadap tahap implementasi yang telah dilakukan, pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dikembangkan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian juga dilakukan untuk melihat hasil eksekusi dan fungsionalitas berdasarkan *analisis* kebutuhan.

3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional sistem adalah fungsi yang harus ada dalam sistem yang dikembangkan, kebutuhan fungsional sendiri dibedakan berdasarkan level penggunaannya, yaitu sebagai berikut:

3.3.1 Admin

Kebutuhan fungsional sistem berdasarkan *level* penggunaan admin adalah sebagai berikut :

1. Admin mampu melakukan *login* dan *logout*.
2. Admin dapat mengubah informasi data produk.
3. Admin dapat mengubah informasi data kategori.
4. Admin dapat mengubah informasi data member.

3.3.2 Member

Kebutuhan fungsional berdasarkan *level* pengguna member yaitu sebagai berikut :

1. Pengguna mampu melakukan *login* dan *logout*.
2. Pengguna dapat mengubah informasi member.
3. Pengguna dapat melakukan pembelian produk atau transaksi.
4. Pengguna dapat melakukan konfirmasi pembayaran & konfirmasi produk diterima.

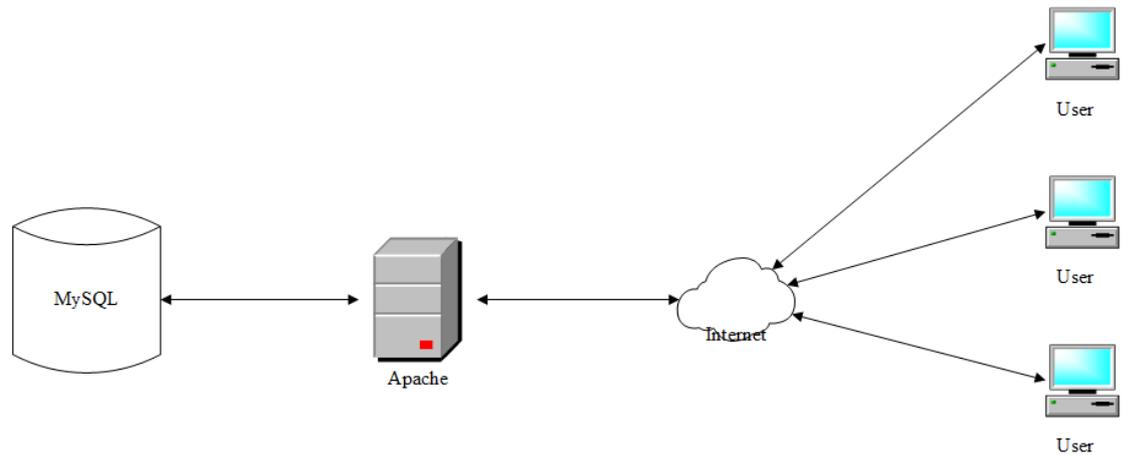
3.3.3 Pengunjung

Kebutuhan fungsional berdasarkan *level* pengguna sebagai pengunjung yaitu hanya sebatas melihat informasi pada halaman utama *website*.

3.4 Arsitektur Sistem

Database yang digunakan untuk membuat sistem ini adalah *MySQL* dan menggunakan *website server Apache*. Antara pengguna dan *website server* untuk berkomunikasi menggunakan internet dan *browser*, ketika *user* mengakses *website*

akan memuat *Interface* untuk melakukan pengambilan data yang diperlukan dari *database server* untuk di tampilkan di *browser*. Gambaran rancangan arsitektur sistem dapat dilihat pada Gambar 3.1.



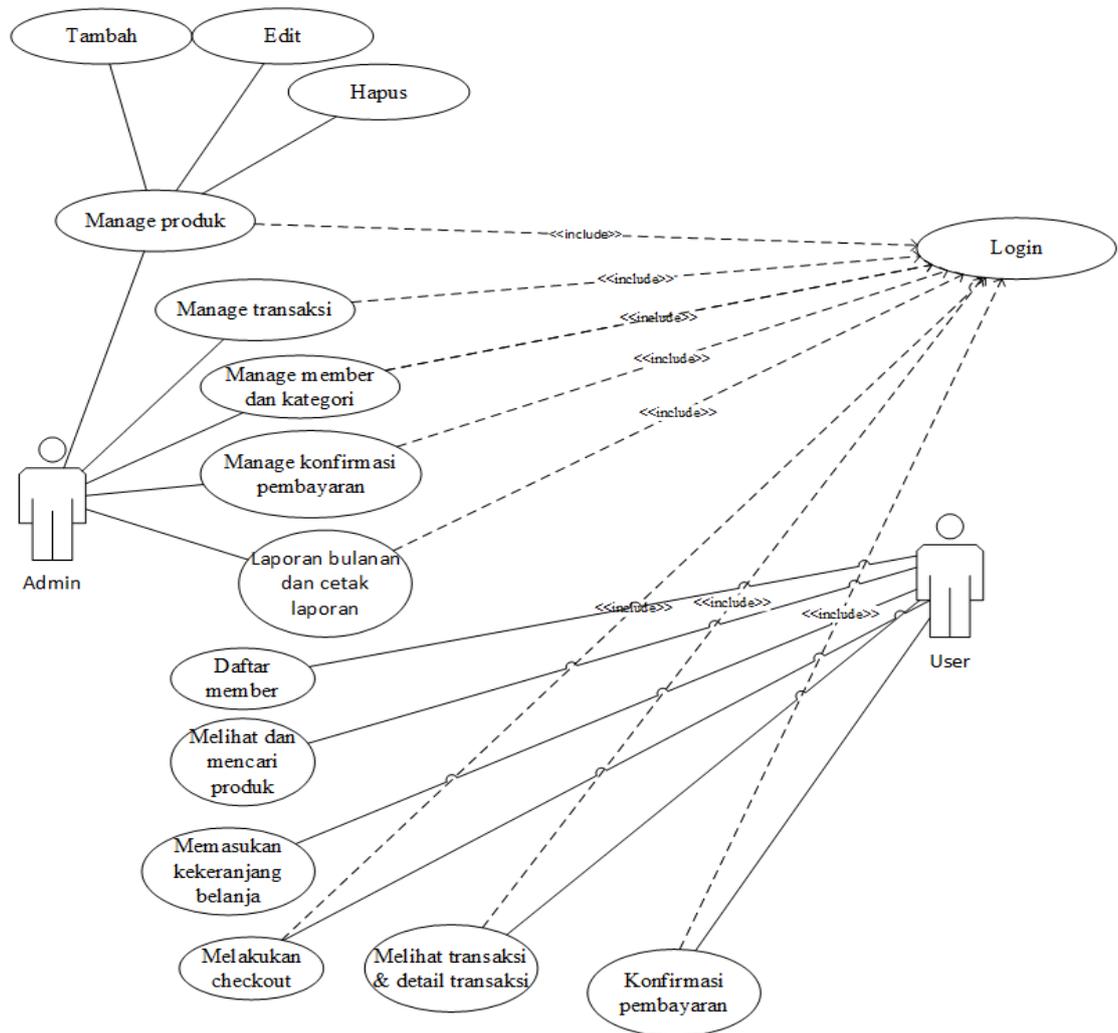
Gambar 3. 1 Arsitektur Sistem

3.5 Perancangan Sistem

Metode perancangan yang digunakan pada sistem ini adalah *Unified Markup Language (UML)*, model *UML* yang digunakan untuk pengembangan sistem yaitu *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram* dan untuk metode perancangan database menggunakan *Er Diagram*.

3.5.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Gambaran *use case diagram* yang digunakan pada *website* dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 Use Case Diagram

Keterangan Gambar 3.2. :

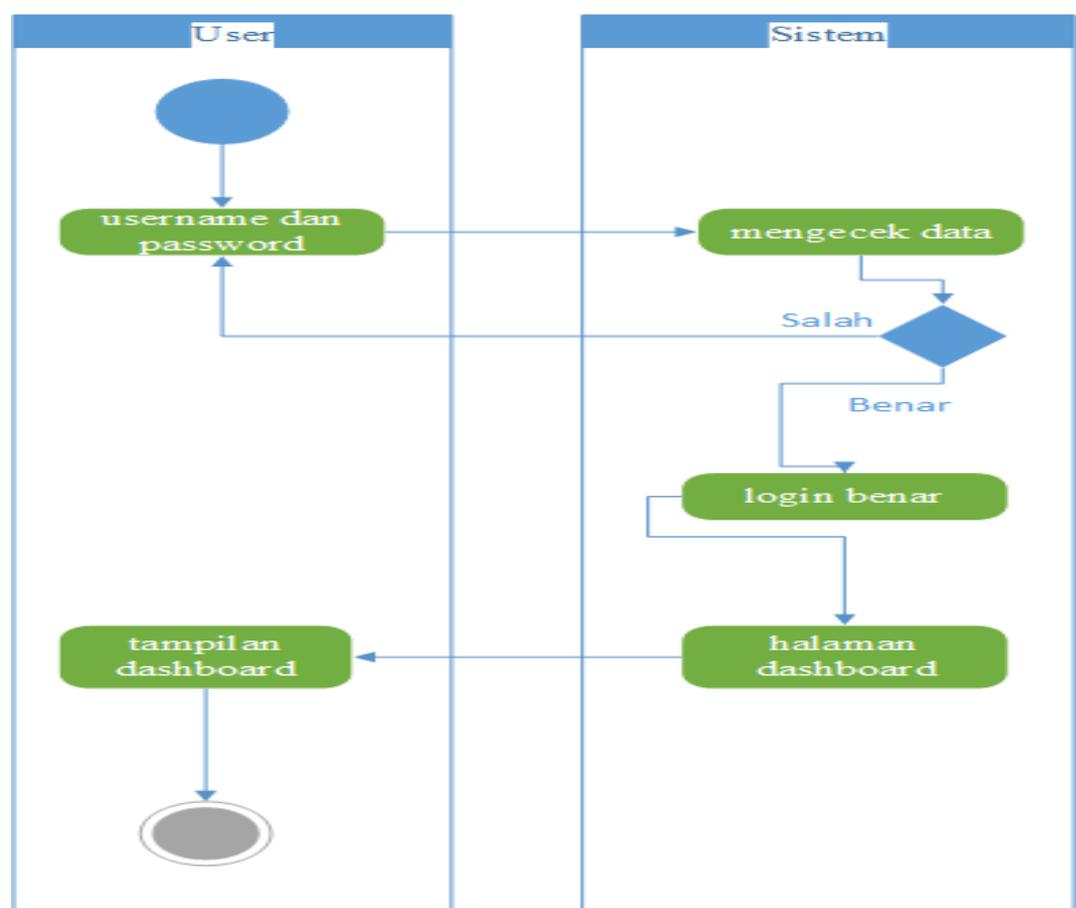
1. Terdapat 2 aktor pada *use case diagram* website pada toko gemilang yaitu *admin* dan *customer*.
2. *Admin* untuk mengelola semua isi *website* yang ada di halaman *admin* harus *login* terlebih dahulu.
3. *Customer* untuk melakukan *checkout*, melihat detail transaksi dan melakukan konfirmasi pembayaran harus *login* terlebih dahulu.

3.5.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan suatu aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem yang sedang di rancang. Berikut ini merupakan activity diagram yang terdapat pada website toko gemilang.

1. Activity Diagram Login

Gambaran *activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Activity Diagram Login

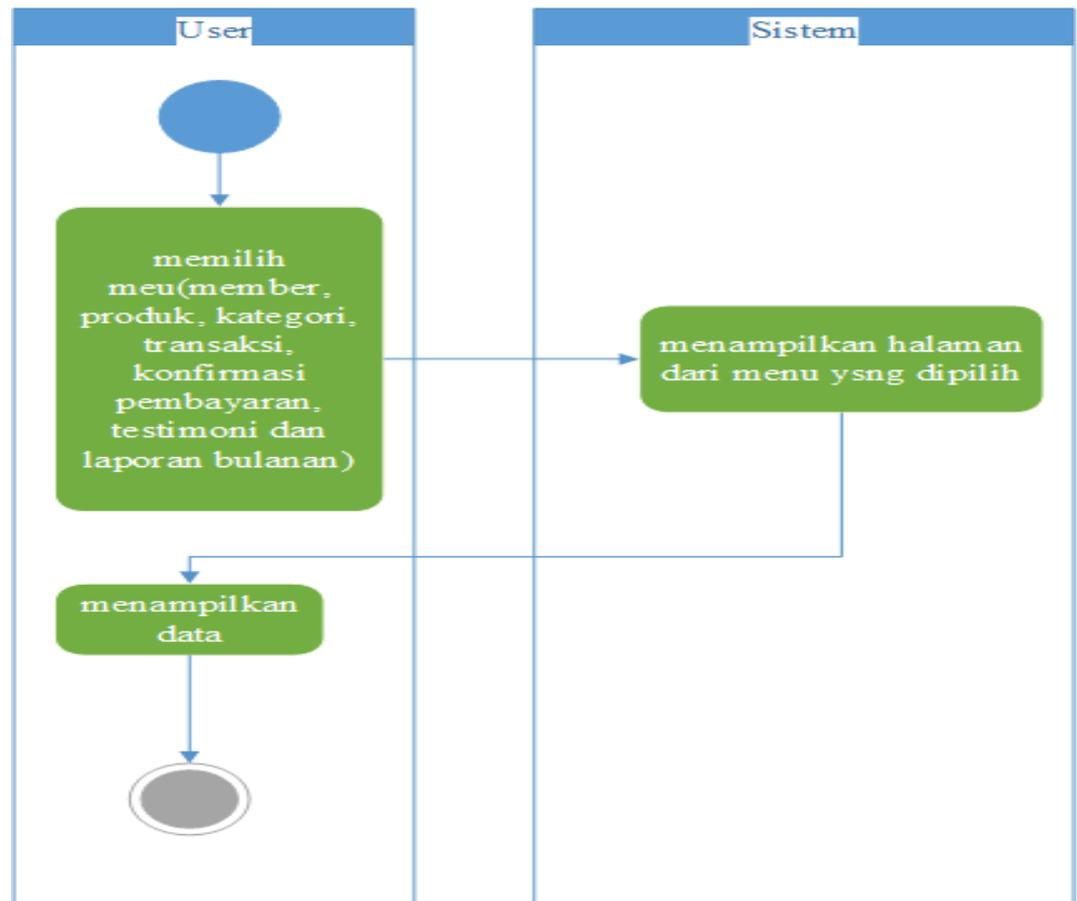
Keterangan Gambar 3.3. :

Untuk melakukan *login user* di haruskan memasukan *username* dan *password* setelah *user* memasukan *username* dan *password* sistem akan mengecek *username* dan *password* sudah benar atau salah, jika salah *user* akan di minta

kembali memasukan *username* dan *password* dan jika benar sistem akan menampilkan halaman *dashboard*.

2. . Activity Diagram Menampilkan Data

Gambaran *activity diagram* menampilkan data dapat dilihat pada Gambar 3.4.



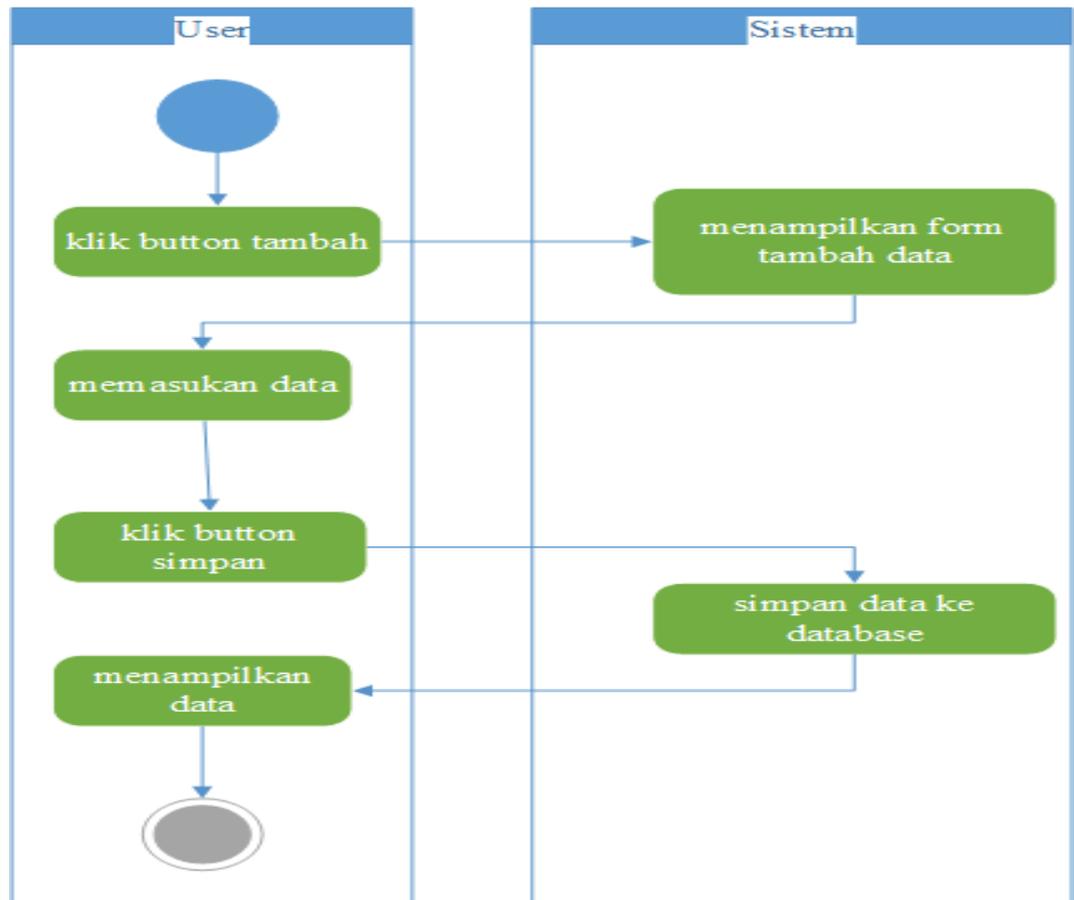
Gambar 3. 4 Activity Diagram Menampilkan Data

Keterangan Gambar 3.4. :

Untuk menampilkan *data member*, produk, kategori, transaksi, konfirmasi pembayaran, testimoni dan laporan bulanan user memilih salah satu dari menu tersebut. Setelah itu sistem akan menampilkan data dari menu yang sudah dipilih.

3. Activity Diagram Tambah Data

Gambaran *activity diagram* tambah data dapat dilihat pada Gambar 3.5.



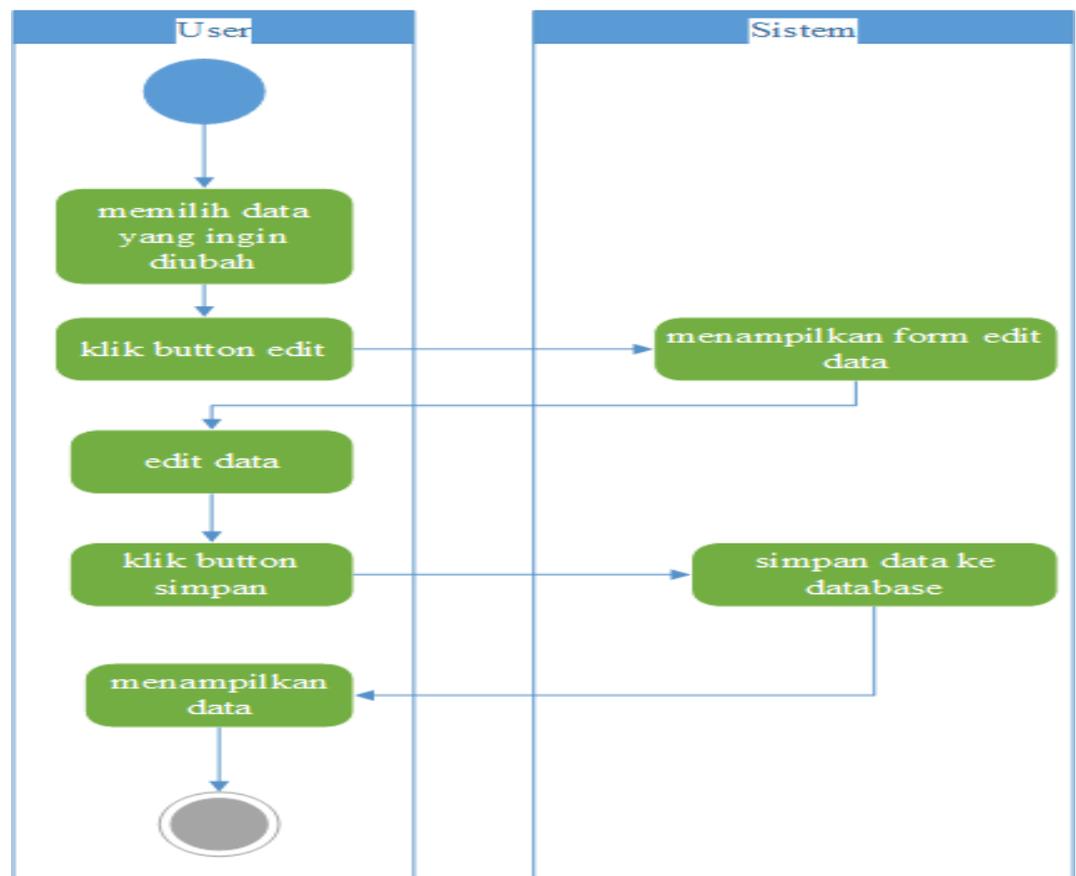
Gambar 3.5 Activity Diagram Tambah Data

Keterangan Gambar 3.5. :

- User yang memiliki hak akses untuk menambahkan data adalah *admin*.
- User memilih menu produk atau kategori, setelah itu user menekan *button* tambah data dan sistem akan menampilkan halaman tambah data.
- User akan memasukkan data dan setelah selesai memasukkan data selanjutnya user menekan *button* simpan.
- Sistem akan menambahkan data tersebut ke dalam *database*.

4. Activity Diagram Edit Data

Gambaran *activity diagram* edit data dapat dilihat pada Gambar 3.6.



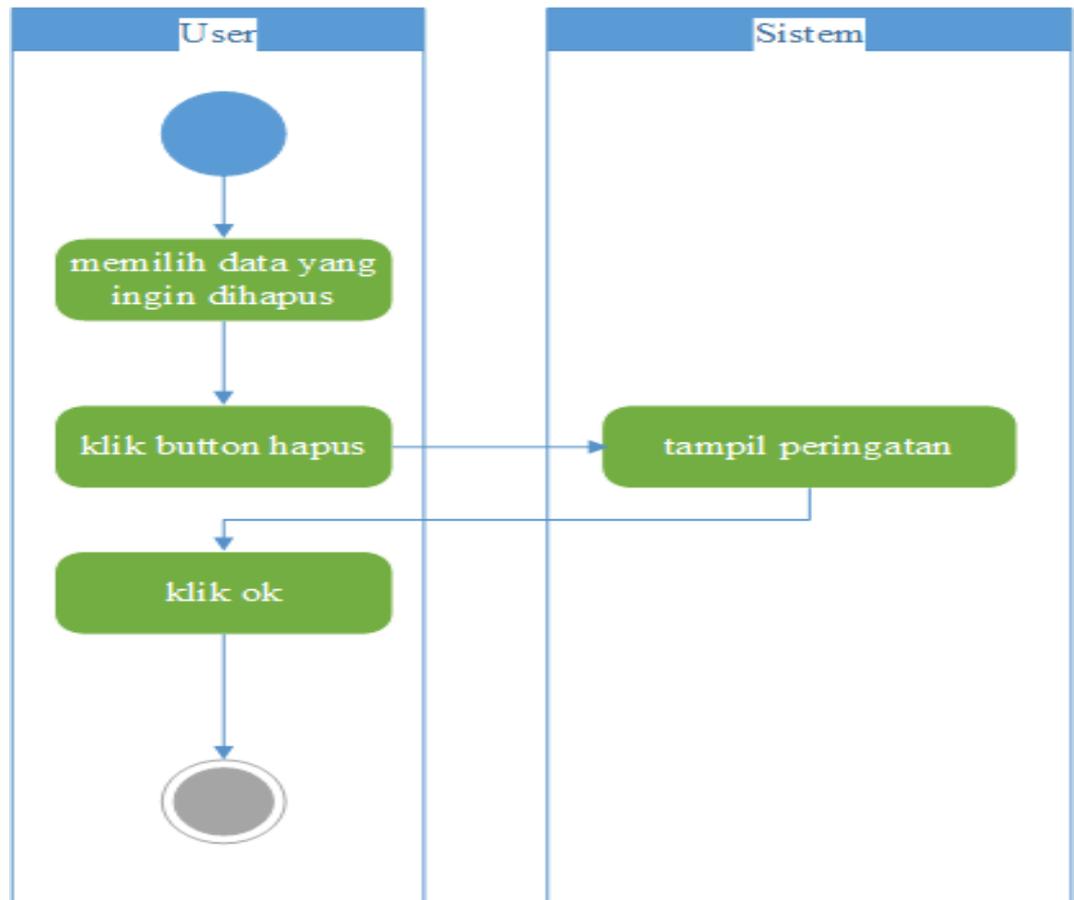
Gambar 3. 6 Activity Diagram Edit Data

Keterangan Gambar 3.6. :

- User yang memiliki hak akses untuk *edit* data adalah *admin*.
- User memilih produk yang ingin diubah datanya. Setelah itu user menekan tombol *edit* data dan sistem akan menampilkan halaman *edit* produk.
- User akan melakukan *edit* data produk dan setelah selesai melakukan edit selanjutnya user menekan *button* simpan
- Sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam database.

5. Activity Diagram Hapus Data

Gambaran *activity diagram* hapus data dapat dilihat pada Gambar 3.7.



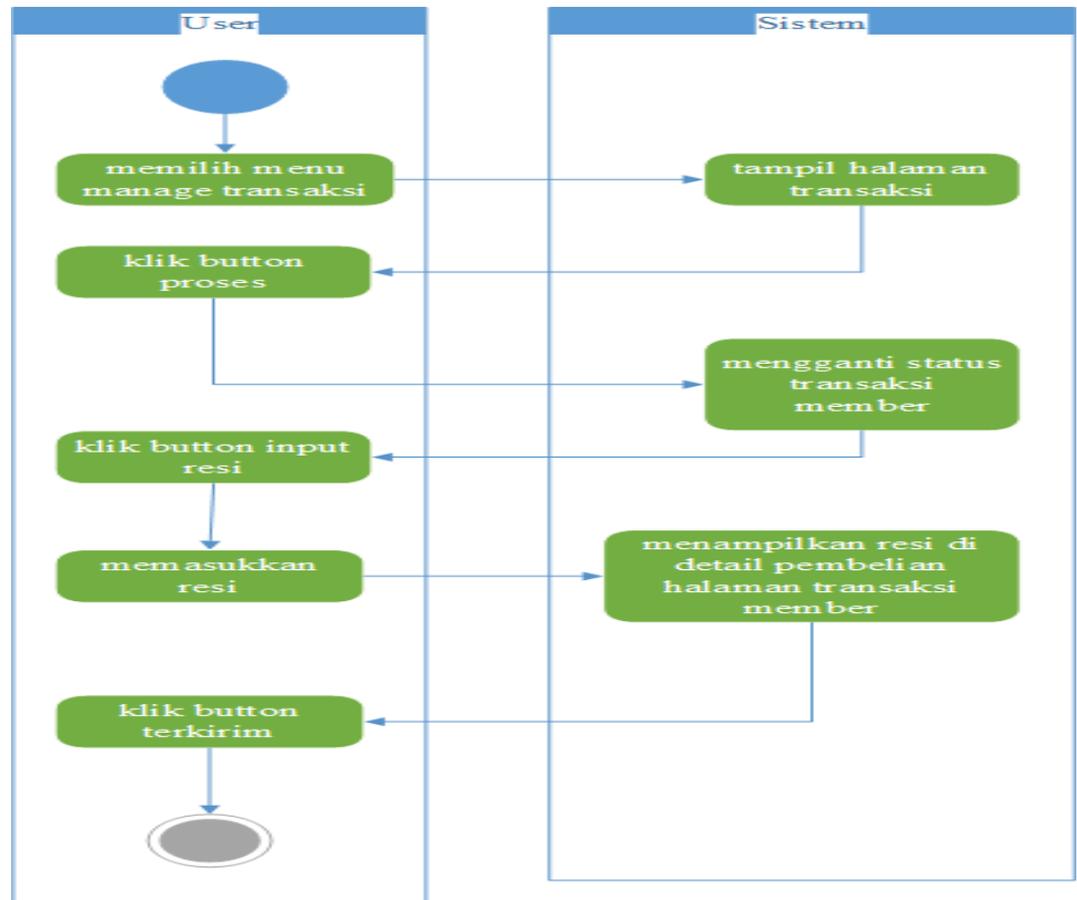
Gambar 3. 7 Activity Diagram Hapus Data

Keterangan Gambar 3.7. :

- User yang memiliki hak akses untuk hapus data adalah *admin*.
- User memilih menu produk atau kategori, yang akan di hapus datanya. Setelah itu user menekan *button* hapus dan sistem akan menampilkan peringatan yakin ingin hapus data, jika iya *klik* ok.

6. Activity Diagram Manage Transaksi

Gambaran *activity diagram* manage transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3. 8 Activity Diagram Manage Transaksi

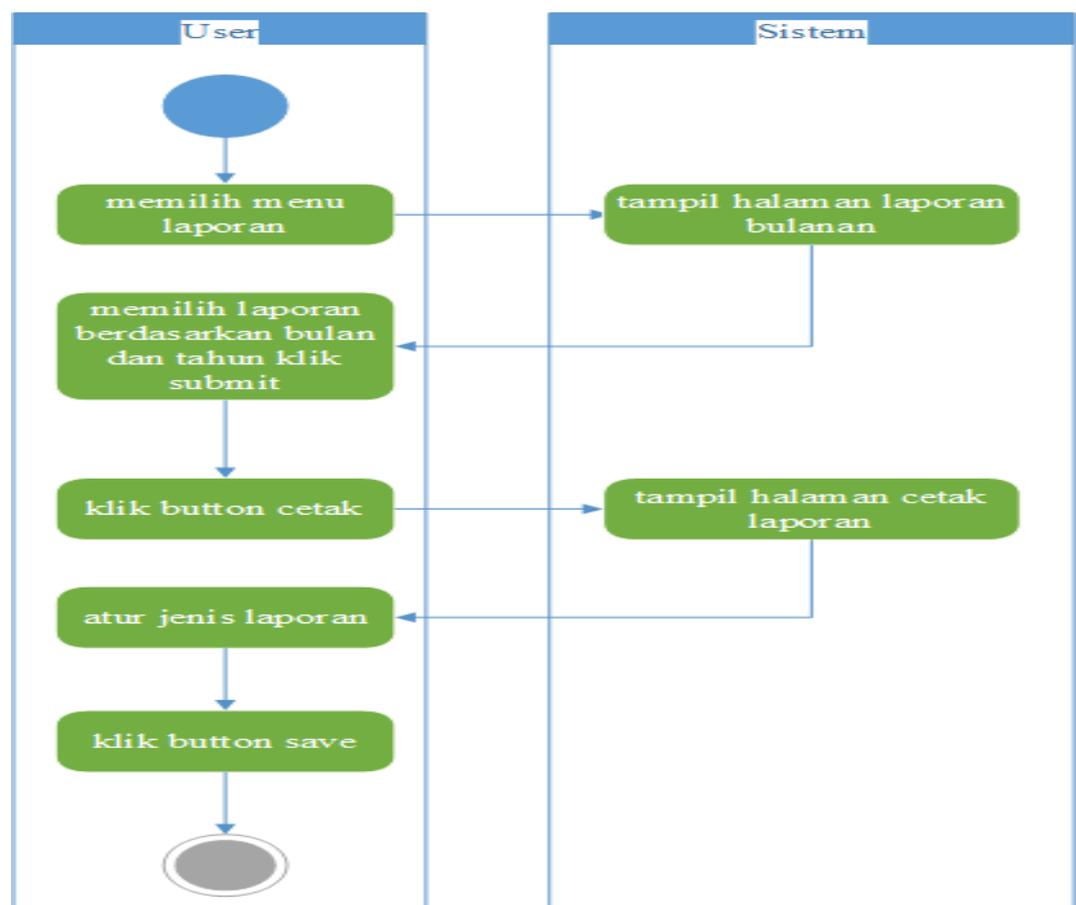
Keterangan Gambar 3.8. :

- User yang memiliki hak akses untuk *manage* transaksi adalah *admin*.
- Pertama user memilih *menu manage* transaksi, sistem akan menampilkan halaman transaksi setelah halaman transaksi tampil user akan menekan *button proses*.
- Sistem akan mengganti status dihalaman transaksi member menjadi sedang diproses.

- User menekan *button input* resi dan memasukkan resi, resi yang di masukkan user akan ditampilkan oleh sistem di detail pembelian pada halaman member.
- User menekan *button* terkirim.

7. Activity Diagram Cetak Laporan

Gambaran *activity diagram* cetak laporan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Activity Diagram Cetak Laporan

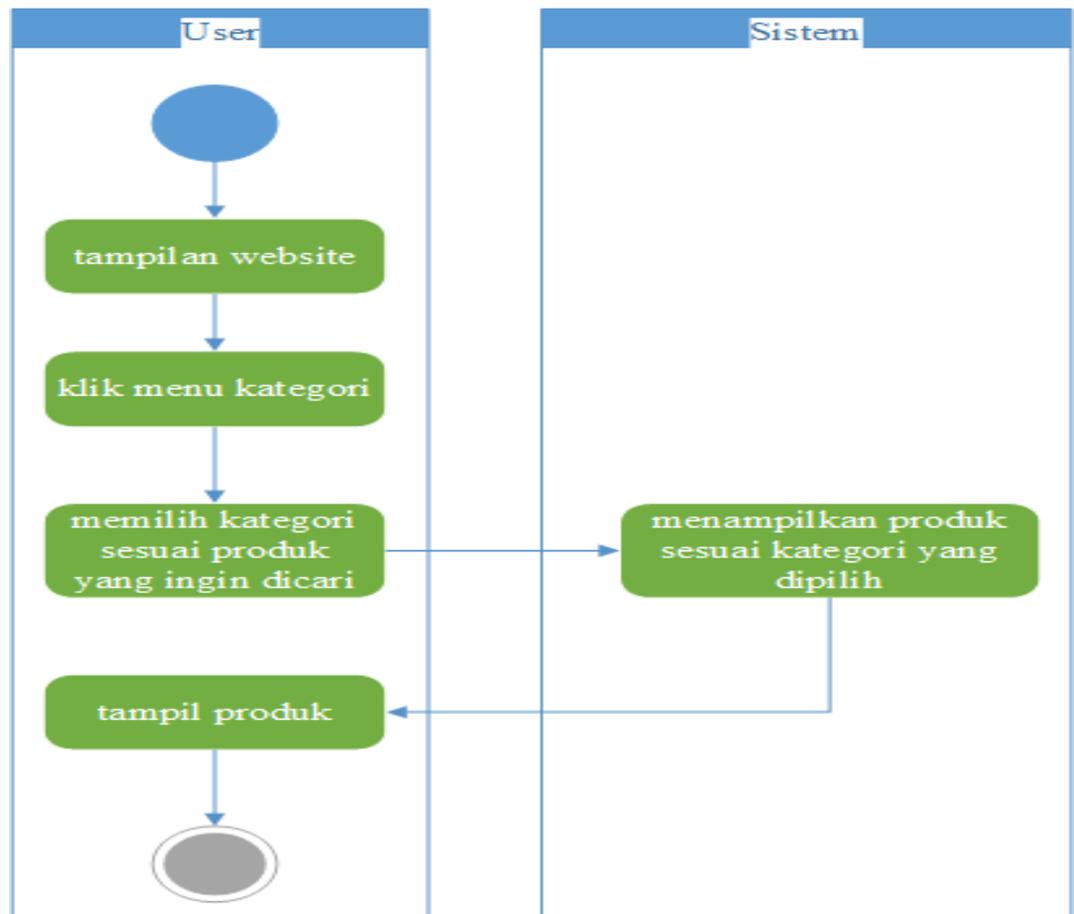
Keterangan Gambar 3.9. :

- Untuk mencetak laporan pertama user memilih *menu* laporan.

- Sistem akan menampilkan halaman laporan bulanan, setelah itu user akan memilih laporan berdasarkan bulan dan tahun jika sudah klik *button submit*.
- User akan menekan *button* cetak, setelah itu sistem akan menampilkan halaman cetak laporan, selanjutnya user akan mengatur jenis laporan dan menekan *button save*.

8. Activity Diagram Mencari Produk

Gambaran *activity diagram* mencari produk dapat dilihat pada Gambar 3.10.



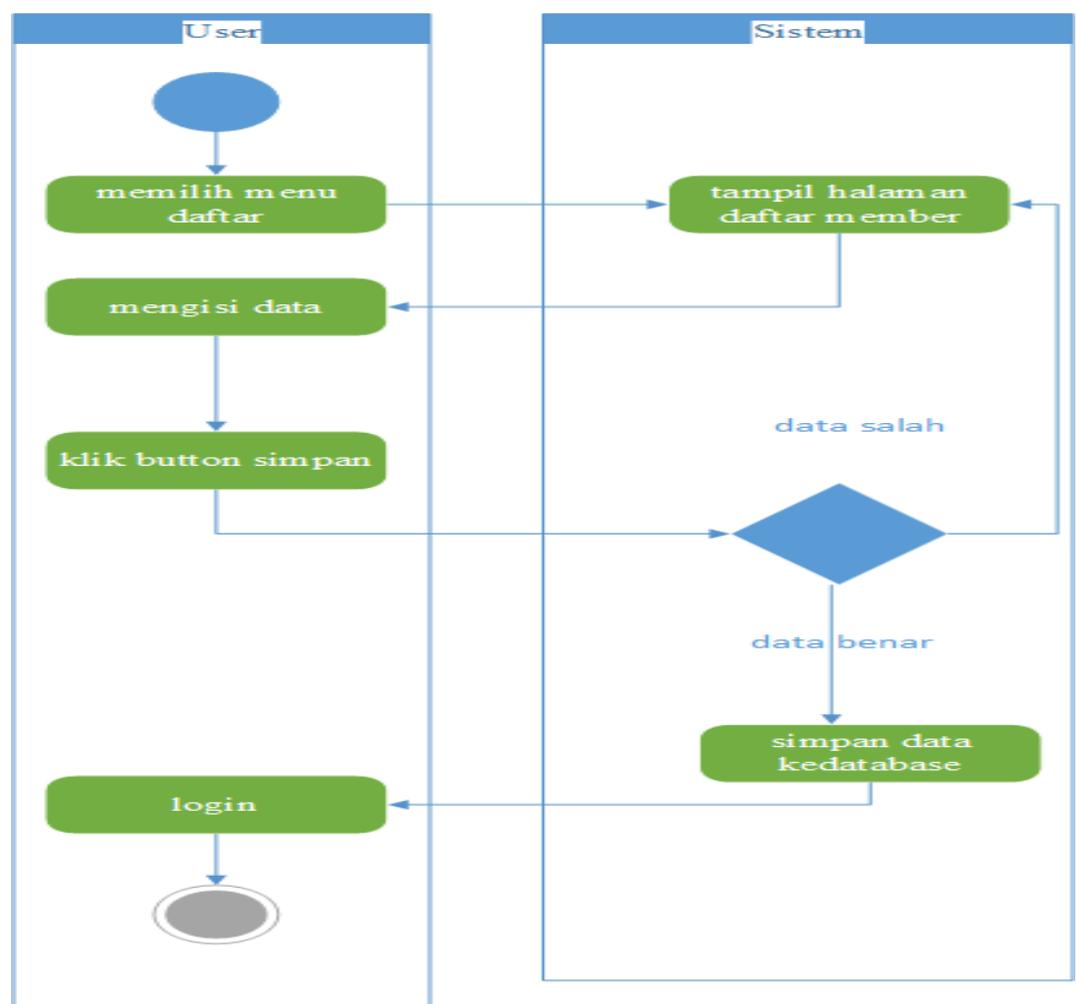
Gambar 3. 10 Activity Diagram Mencari Produk

Keterangan Gambar 3.10. :

Untuk mencari produk pertama user *klik menu* kategori, akan muncul kategori yang ada, setelah itu user memilih kategori sesuai produk yang ingin dicari sistem akan menampilkan produk sesuai kategori yang dipilih.

9. Activity Diagram Daftar Member

Gambaran *activity diagram* daftar member dapat dilihat pada Gambar 3.11.



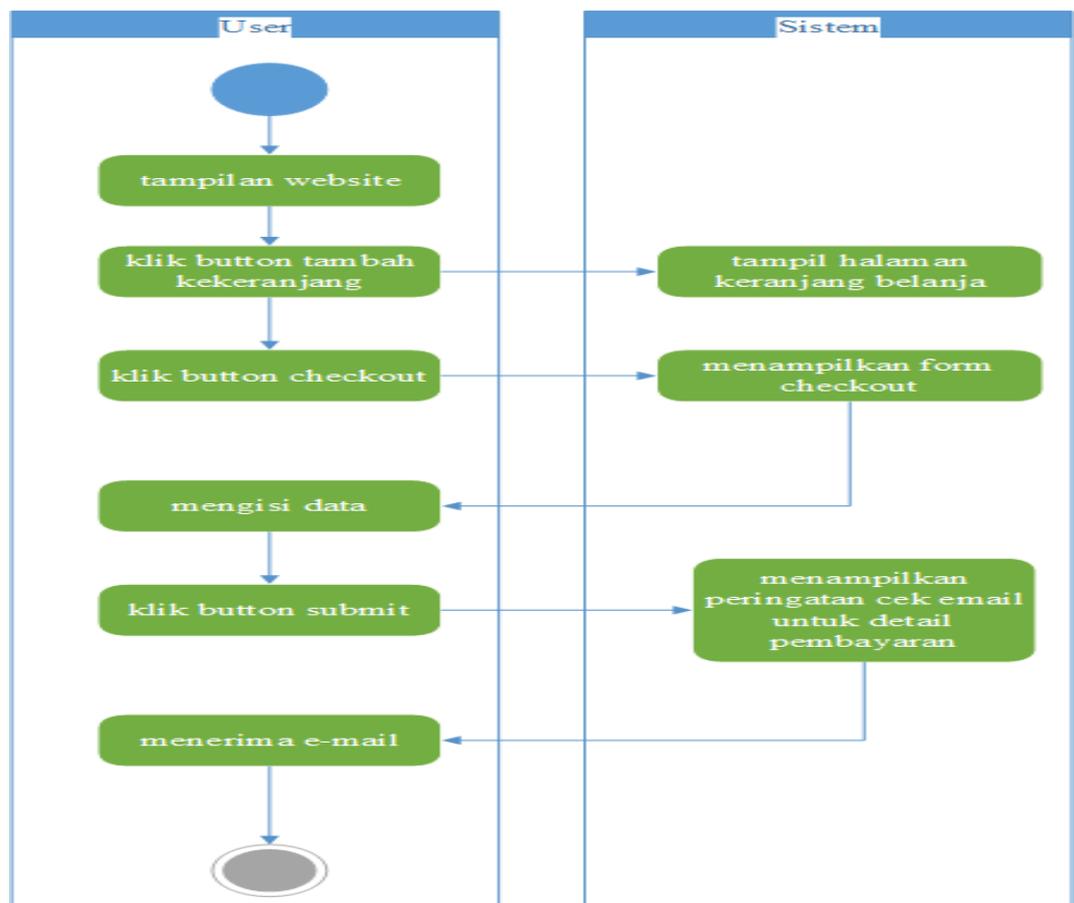
Gambar 3. 11 Activity Diagram Daftar Member

Keterangan Gambar 3.11. :

- User yang ingin menjadi member pertama pilih *menu* daftar sistem akan menampilkan halaman daftar member disini user diharuskan mengisi beberapa data jika sudah *klik button* simpan.
- Jika data yang dimasukan benar akan disimpan ke *database* dan user bisa melakukan login sebagai member.

10. Activity Diagram Masukan Kekeranjang Dan Checkout

Gambaran *activity diagram* masukan kekeranjang dan checkout dapat dilihat pada Gambar 3.12.



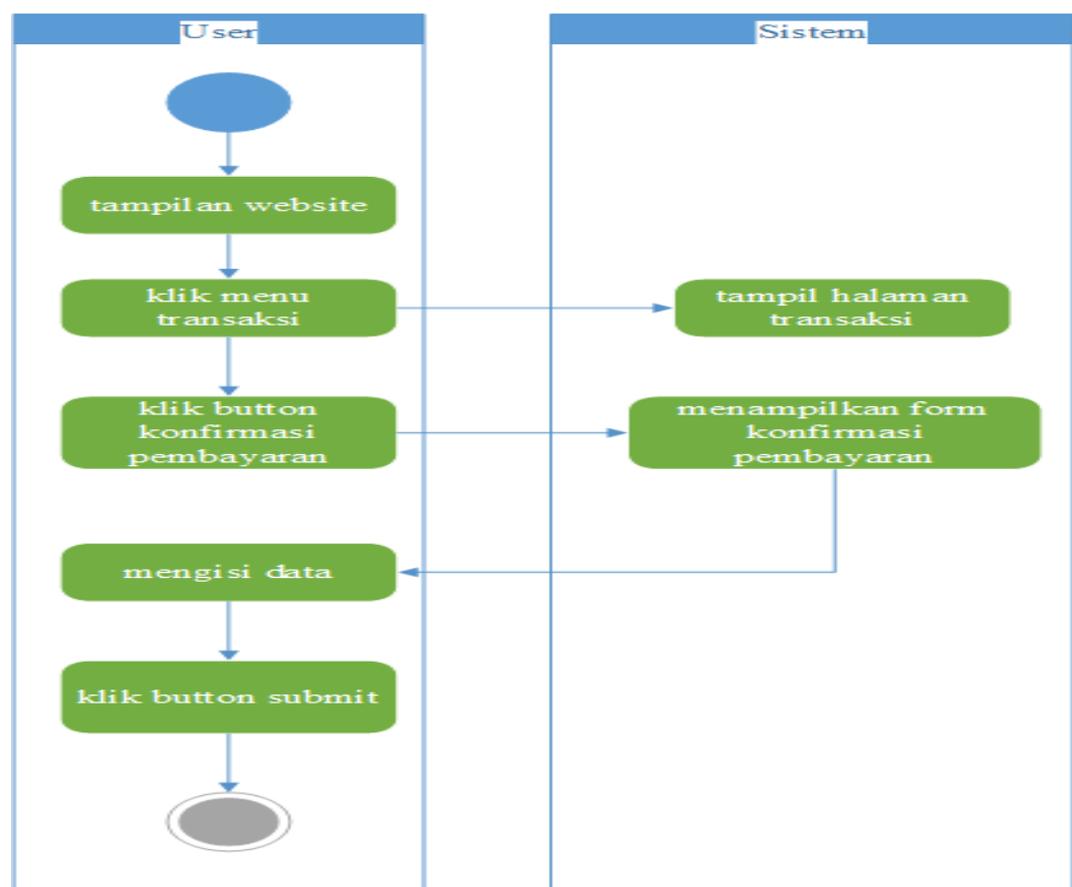
Gambar 3. 12 Activity Diagram Masukan Kekeranjang Dan Checkout

Keterangan Gambar 3.12. :

- Pertama *klik button* tambah kekeranjang, sistem akan menampilkan halaman keranjang belanja dan produk yang ditambahkan kekeranjang belanja.
- *Klik button checkout*, sistem akan menampilkan *form checkout* disini user diharuskan mengisi beberapa data jika sudah *klik button submit* dan sistem akan menampilkan peringatan kepada user untuk cek *e-mail*.

11. Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Gambaran *activity diagram* konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.13.



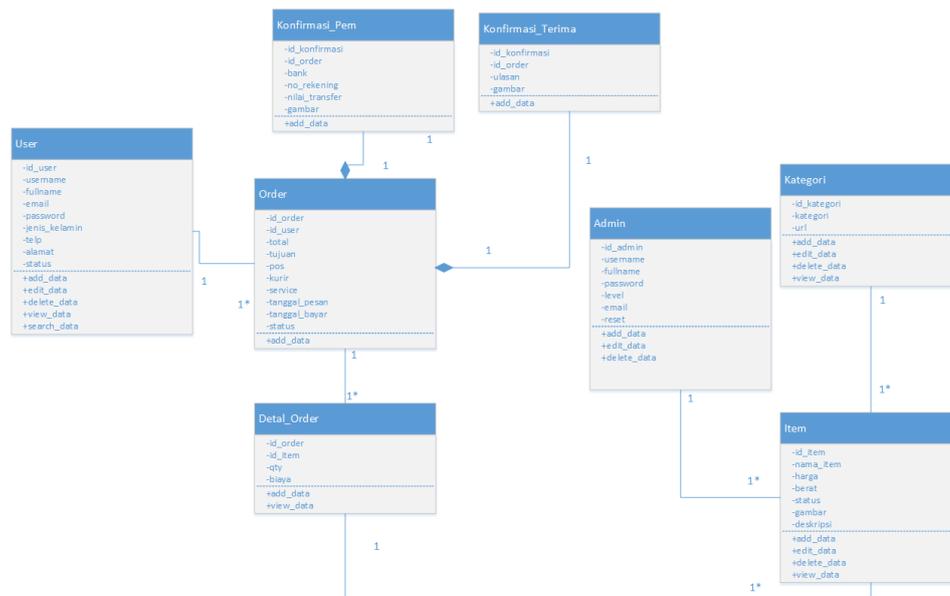
Gambar 3. 13 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Keterangan Gambar 3.13. :

Untuk melakukan konfirmasi pembayaran pertama user *klik* menu transaksi sistem akan menampilkan halaman transaksi setelah itu *klik button* konfirmasi pembayaran sistem akan menampilkan *form* konfirmasi pembayaran disini user diharuskan mengisi beberapa data setelah itu *klik button submit*.

3.5.3 Class Diagram

Class diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur sistem dengan cara mendefinisikan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Gambaran *class diagram* yang digunakan pada *website* dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3. 14 Class Diagram

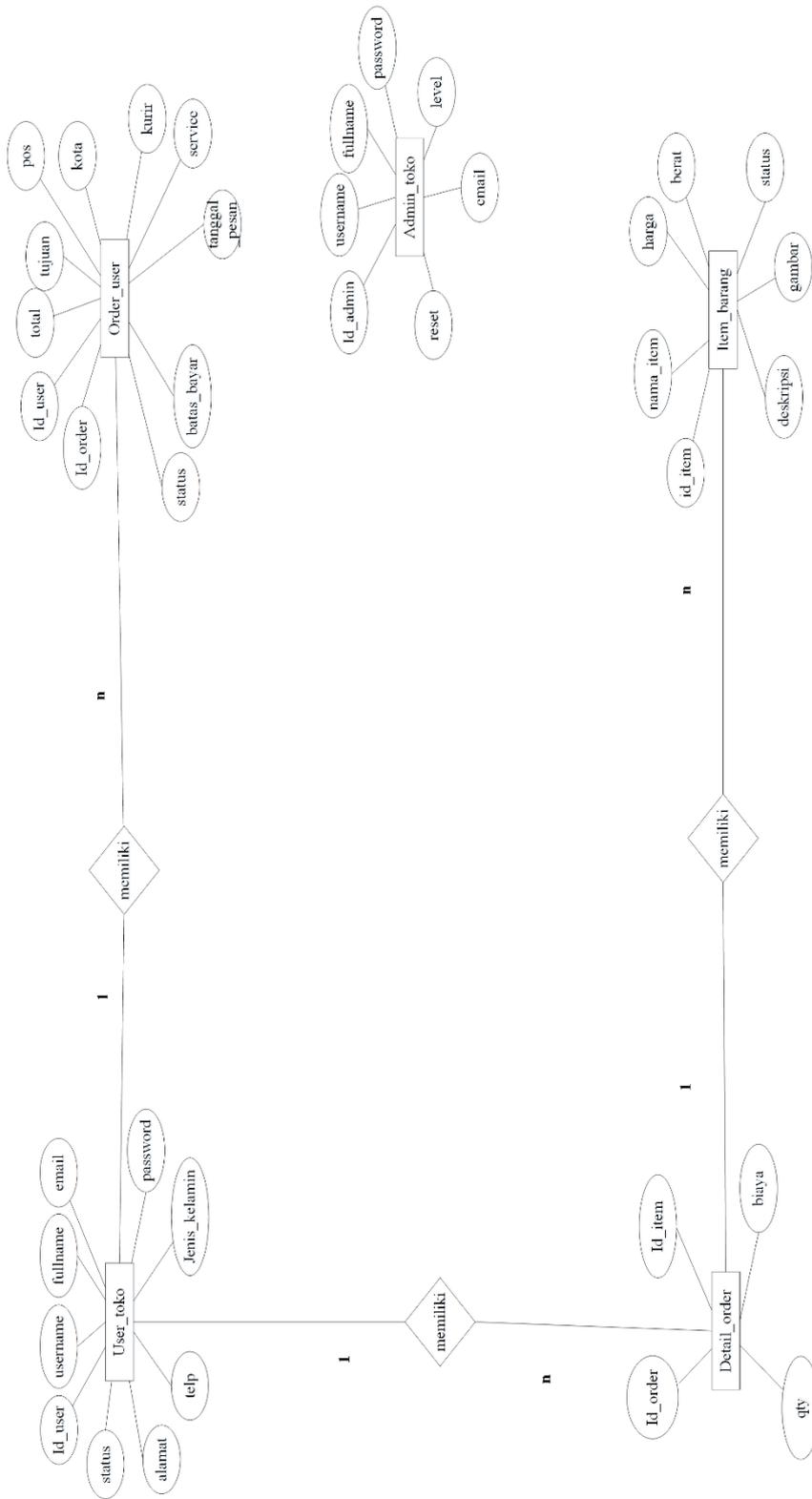
Keterangan Gambar 3.14. :

1. Seluruh *class* yang ada didalam diagram ini digunakan untuk inialisasi menjadi model dan *database website*.
2. *Class user* memiliki relasi asosiasi dengan *class order*, artinya satu *user* bisa memiliki banyak *order*.

3. *Class order* memiliki relasi asosiasi dengan *class detail_order*, artinya dalam satu *order* di dalamnya terdapat satu atau lebih *detai_order*.
4. *Class detai_order* memiliki relasi asosiasi dengan *class item*, artinya di dalam *detail_order* memiliki banyak *item*.
5. *Class kategori* memiliki relasi asosiasi dengan *class item*, artinya satu kategori bisa memiliki banyak *item*.
6. *Class order* memiliki *composition* dengan kelas konfirmasi pembayaran, artinya *class* konfirmasi pembayaran merupakan bagian dari *class order*. *Class* konfirmasi pembayaran tidak dapat berdiri sendiri apabila *class order* tidak ada.
7. *Class order* memiliki *composition* dengan kelas konfirmasi terima, artinya *class* konfirmasi pembayaran merupakan bagian dari *class order*. *Class* konfirmasi pembayaran tidak dapat berdiri sendiri apabila *class order* tidak ada.
8. *Class admin* memiliki relasi asosiasi dengan *class item*, artinya satu admin bisa menambahkan banyak *item*.

3.5.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambaran *entity relationship diagram* dari sistem penjualan berbasis *web php & mysql* menggunakan *framework codeigniter* pada toko gemilang bisa dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3. 15 Entity Relationship Diagram (ERD)

Adapun penjelasan tentang *entity relationship diagram* di atas adalah sebagai berikut:

1. Entitas *admin_toko* tidak memiliki relasi dengan entitas lainnya.
2. Entitas *user_toko* memiliki relasi *one to many* dengan entitas *order_user*.
3. Entitas *user_toko* memiliki relasi *one to many* dengan entitas *detail_order*.
4. Entitas *detail_order* memiliki relasi *one to many* dengan entitas *item_barang*.

3.6 Rancangan Tabel

Pembuatan sistem penjualan berbasis *web php & mysql* menggunakan *framework codeigniter* pada toko gemilang lampung ini menggunakan *mysql* sebagai bahasa standar yang digunakan untuk mengakses *database*. Adapun tabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Tabel *Admin*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data diri *admin* termasuk *username* dan *password admin* yang digunakan untuk masuk ke halaman *admin*. Struktur tabel *admin* bisa dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Tabel *Admin*

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_admin	<i>tinyint</i>	2	<i>Primarykey</i>
2	username	<i>varchar</i>	35	<i>Index</i>
3	fullname	<i>varchar</i>	45	
4	password	<i>varchar</i>	100	
5	level	<i>tinyint</i>	1	
6	email	<i>varchar</i>	100	<i>index</i>
7	reset	<i>varchar</i>	100	

2. Tabel *User*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data diri *user* yang sudah mendaftar menjadi *member* termasuk *username* dan *password user* yang digunakan untuk melakukan *login* saat proses *checkout*. Struktur tabel *user* bisa dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Tabel *User*

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_user	<i>int</i>	7	<i>primarykey</i>
2	username	<i>varchar</i>	50	<i>index</i>
3	fullname	<i>varchar</i>	70	
4	email	<i>varchar</i>	70	<i>index</i>
5	password	<i>varchar</i>	100	
6	jenis_kelamin	<i>enum</i>		
7	telp	<i>varchar</i>	15	
8	alamat	<i>text</i>		
9	status	<i>tinyint</i>	1	

3. Tabel *Item*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan *data item*. Struktur tabel *item* bisa dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Tabel *Item*

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_item	<i>int</i>	7	<i>primarykey</i>
2	nama_item	<i>varchar</i>	100	
3	harga	<i>int</i>	10	
4	berat	<i>int</i>	5	

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
5	stok	<i>int</i>	4	
6	status	<i>tinyint</i>	1	
7	gambar	<i>varchar</i>	255	
8	deskripsi	<i>text</i>		
9	update_at	<i>timestamp</i>		

4. Tabel *Order_User*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan *data order*. Struktur tabel *order_user* bisa dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Tabel *Order_User*

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_order	<i>varchar</i>	10	<i>primarykey</i>
2	id_user	<i>int</i>	7	
3	Total	<i>double</i>		
4	Tujuan	<i>varchar</i>	255	
5	Pos	<i>int</i>	5	
6	kota	<i>varchar</i>	25	
7	kurir	<i>varchar</i>	5	
8	service	<i>varchar</i>	50	
9	tanggal_pesanan	<i>date</i>		
10	batas_bayar	<i>date</i>		
11	status	<i>enum</i>		

5. Tabel *Detail_Order*

Tabel ini digunakan untuk menyimpan *data detail order*. Struktur tabel *detail_order* bisa dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Tabel *Detail_Order*

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_order	<i>varchar</i>	10	
2	id_item	<i>int</i>	7	
3	Qty	<i>smallint</i>	4	
4	Biaya	<i>int</i>	9	

6. Tabel Kategori

Tabel ini digunakan untuk menyimpan kategori. Struktur tabel kategori bisa dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Tabel Kategori

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_kategori	<i>int</i>	6	<i>primarykey</i>
2	kategori	<i>varchar</i>	30	
3	url	<i>varchar</i>	30	

7. Tabel R_Kategori

Tabel 3. 7 Tabel R_Kategori

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_item	<i>int</i>	7	
2	id_kategori	<i>int</i>	6	

8. Tabel Konfirmasi_Pem

Tabel ini digunakan untuk menyimpan konfirmasi pembayaran. Struktur tabel konfirmasi_pembayaran bisa dilihat pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Tabel Konfirmasi_Pembayaran

No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id	<i>int</i>	10	<i>primarykey</i>
2	id_order	<i>int</i>	20	
3	Bank	<i>varchar</i>	10	
4	no_rekening	<i>int</i>	15	
5	nilai_transfer	<i>int</i>	20	
6	gambar	<i>varchar</i>	255	

9. Tabel Konfirmasi_Terima

Tabel ini digunakan untuk menyimpan konfirmasi yang dilakukan customer saat produk sudah diterima. Struktur tabel konfirmasi_pembayaran bisa dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Tabel Konfirmasi_Terima

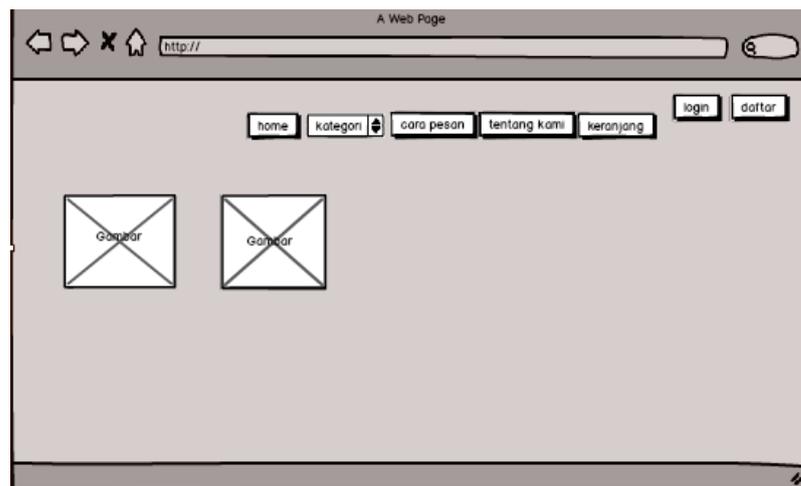
No	Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	<i>int</i>	10	<i>primarykey</i>
2	id_order	<i>int</i>	20	
3	ulasan	<i>varchar</i>	255	
4	gambar	<i>varchar</i>	255	

3.7 Perancangan Interface

Interface atau antar muka pengguna merupakan sarana interaksi antara pengguna dengan komputer. Tampilan atau antar muka sangat berpengaruh terhadap kemudahan *user* untuk menggunakan aplikasi. Selain itu perancangan antar muka merupakan tahapan yang tidak kalah penting dalam pembuatan dan pengembangan sistem.

3.7.1 Halaman Home

Halaman *home* merupakan tampilan utama dari *website* yang dibuat ketika *user* pertama kali menjalankan *website*, halaman utama ini dapat dilihat oleh semua *user*. Gambaran rancangan antarmuka halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 Rancangan Antarmuka Halaman *Home*

3.7.2 Halaman Login Member

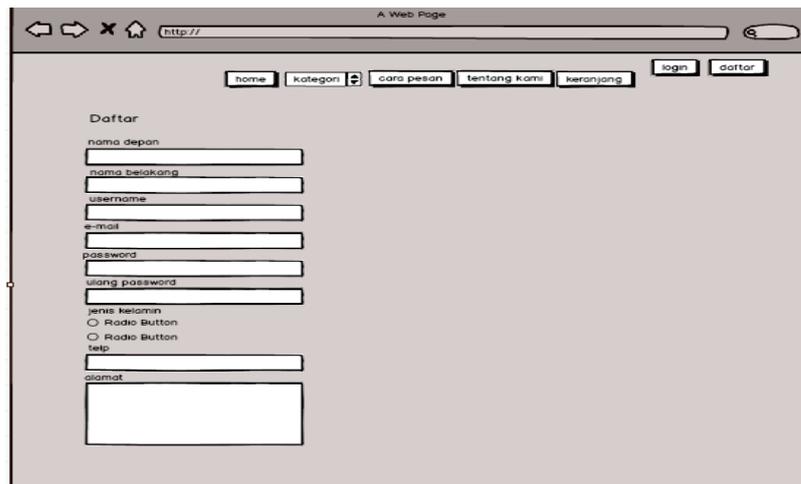
Halaman *login* digunakan oleh pengunjung toko yang sudah menjadi *member* untuk dapat melakukan proses *checkout*. Member harus memasukkan *username* dan *password* untuk dapat *login*. Gambaran rancangan antarmuka halaman *login member* dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3. 17 Rancangan Antarmuka Halaman Login Member

3.7.3 Halaman Daftar Member

Halaman ini digunakan oleh pengunjung toko untuk mendaftar sebagai *member* untuk bisa melakukan *checkout*. Gambaran rancangan antarmuka halaman daftar *member* dapat dilihat pada Gambar 3.18.

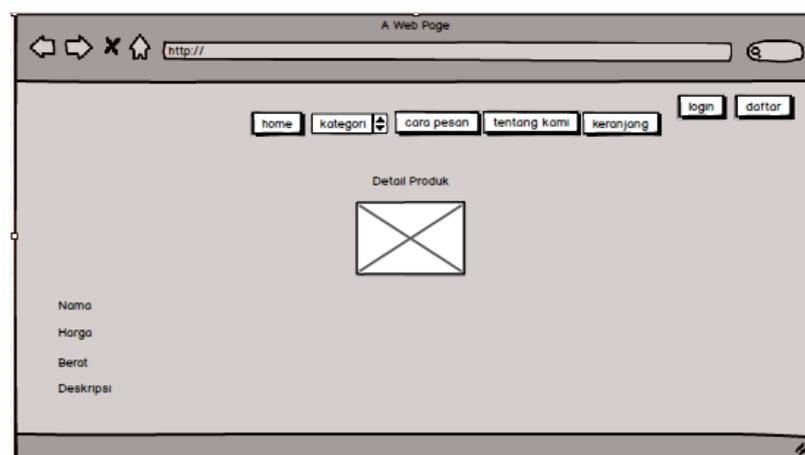


The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The page features a navigation menu with buttons for "home", "kategori", "cara pesan", "tentang kami", "keranjang", "login", and "daftar". Below the menu is a registration form titled "Daftar" with the following fields: "nama depan", "nama belakang", "username", "e-mail", "password", "ulang password", "jenis kelamin" (with radio buttons for "Radio Button"), "telp", and "alamat".

Gambar 3. 18 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar *Member*

3.7.4 Halaman Detail Barang

Halaman ini digunakan oleh pengunjung toko untuk melihat detail barang yang dijual. Gambaran rancangan antarmuka halaman detail barang dapat dilihat pada Gambar 3.19.

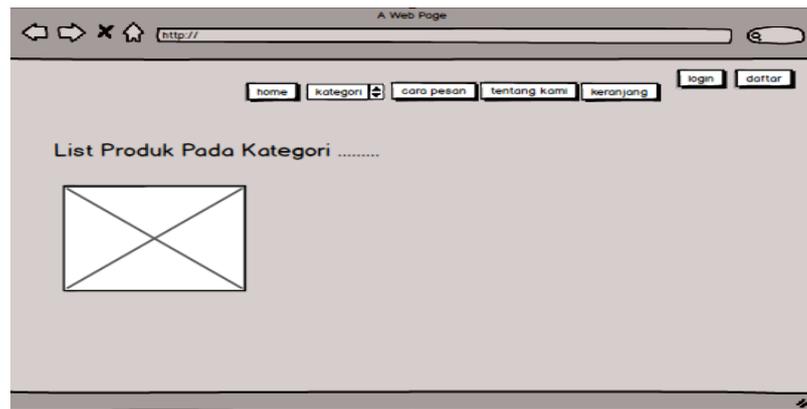


The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The page features a navigation menu with buttons for "home", "kategori", "cara pesan", "tentang kami", "keranjang", "login", and "daftar". Below the menu is a product detail page titled "Detail Produk" with a placeholder image (a box with an 'X') and the following labels: "Nama", "Harga", "Berat", and "Deskripsi".

Gambar 3. 19 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Barang

3.7.5 Halaman Kategori

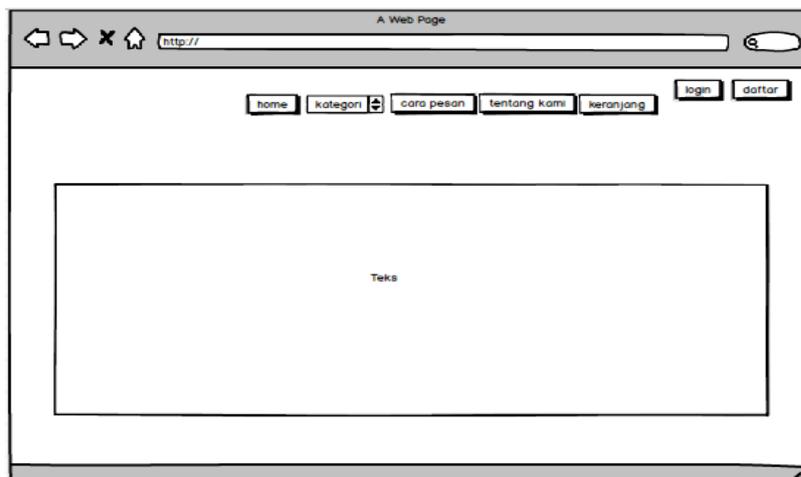
Halaman ini menampilkan barang sesuai kategori yang dipilih oleh pengunjung *website*. Gambaran rancangan antarmuka halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3. 20 Rancangan Antarmuka Halaman Kategori

3.7.6 Halaman Cara Pemesanan

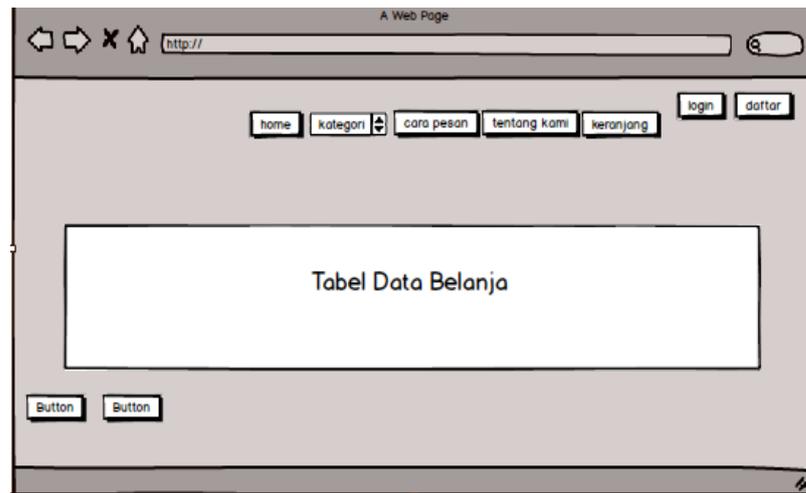
Halaman ini berisi tata cara pemesanan barang yang dapat dibaca oleh pengunjung *website*. Gambaran rancangan antarmuka halaman cara pemesanan dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3. 21 Rancangan Antarmuka Halaman Cara Pemesanan

3.7.7 Halaman Keranjang Belanja

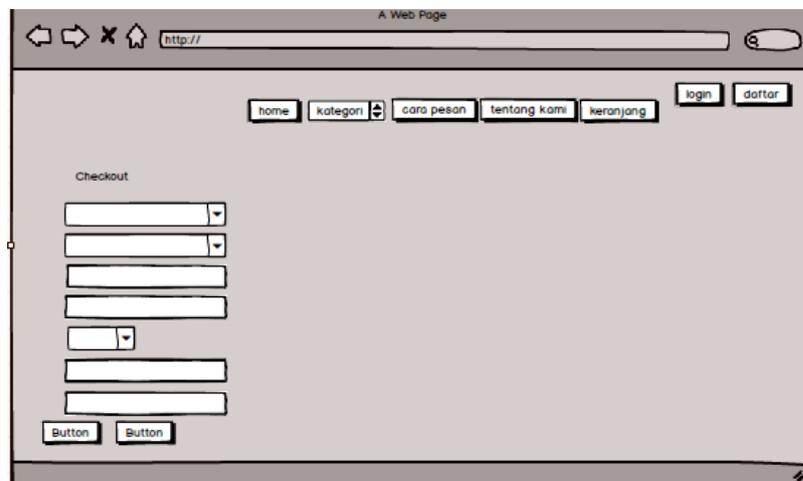
Halaman ini digunakan oleh pengunjung *website* untuk menyimpan sementara barang yang ingin di beli. Gambaran rancangan antarmuka halaman keranjang belanja dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3. 22 Rancangan Antarmuka Halaman Keranjang Belanja

3.7.8 Halaman Checkout

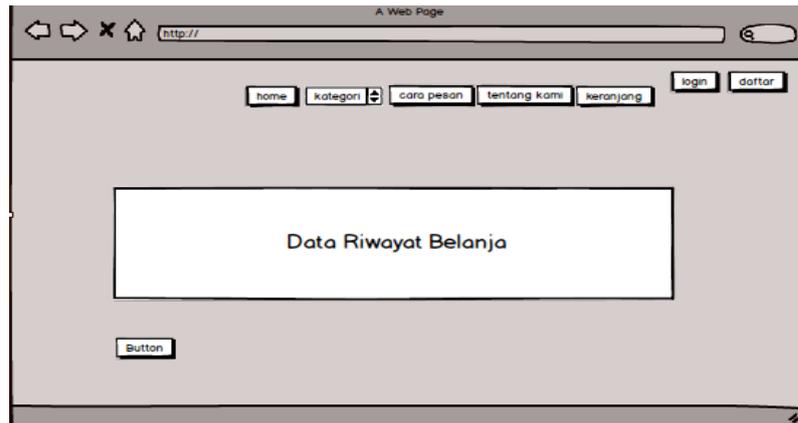
Halaman ini digunakan oleh pengunjung *website* untuk melakukan *checkout* tetapi untuk melakukan *checkout* pengunjung diharuskan melakukan *login* terlebih dahulu. Gambaran rancangan antarmuka halaman *checkout* dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3. 23 Rancangan Antarmuka Halaman Checkout

3.7.9 Halaman Transaksi

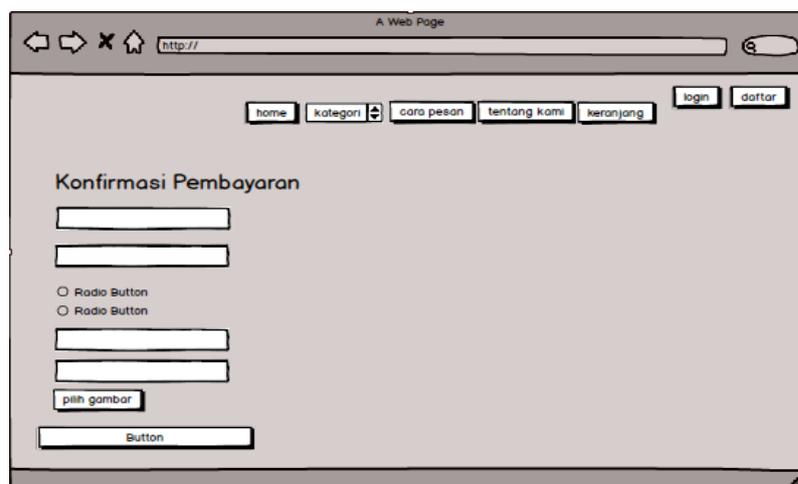
Halaman ini digunakan oleh pengunjung website yang sudah menjadi member untuk melihat transaksi yang sedang dilakukan dan sudah selesai dilakukan. Gambaran rancangan antarmuka halaman transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3. 24 Rancangan Antarmuka Halaman Riwayat Belanja

3.7.10 Halaman Konfirmasi Pembayaran

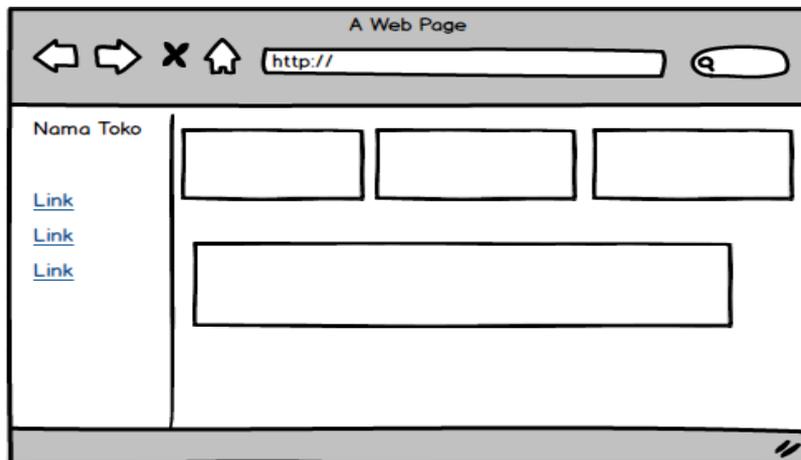
Halaman ini digunakan oleh pengunjung website yang sudah menjadi member untuk melakukan konfirmasi pembayaran dari transaksi yang dilakukan. Gambaran rancangan antarmuka halaman konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3. 25 Rancangan Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembayaran

3.7.11 Halaman Dashboard

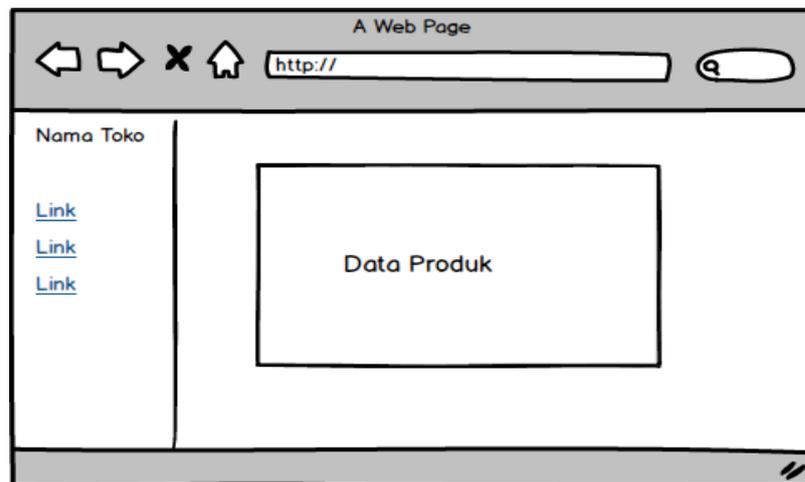
Halaman *dashboard* merupakan tampilan utama dari halaman *admin*. Gambaran rancangan antarmuka halaman *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3. 26 Rancangan Antarmuka Halaman *Dashboard*

3.7.12 Halaman Produk

Halaman ini menampilkan data data produk yang di tambahkan oleh *admin*. Gambaran rancangan antarmuka halaman produk dapat dilihat pada Gambar 3.27.

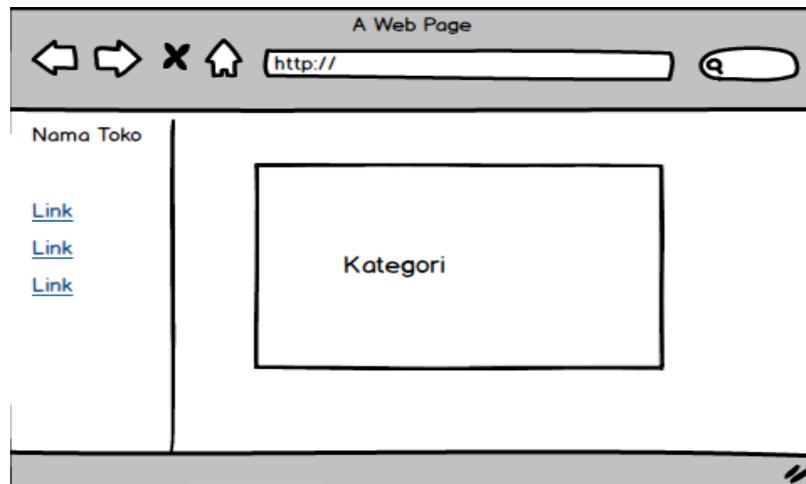


Gambar 3. 27 Rancangan Antarmuka Halaman Produk

3.7.13 Halaman Kategori Produk

Halaman ini menampilkan kategori produk yang ada setelah di tambahkan oleh *admin*. Gambaran rancangan antarmuka halaman produk dapat dilihat pada

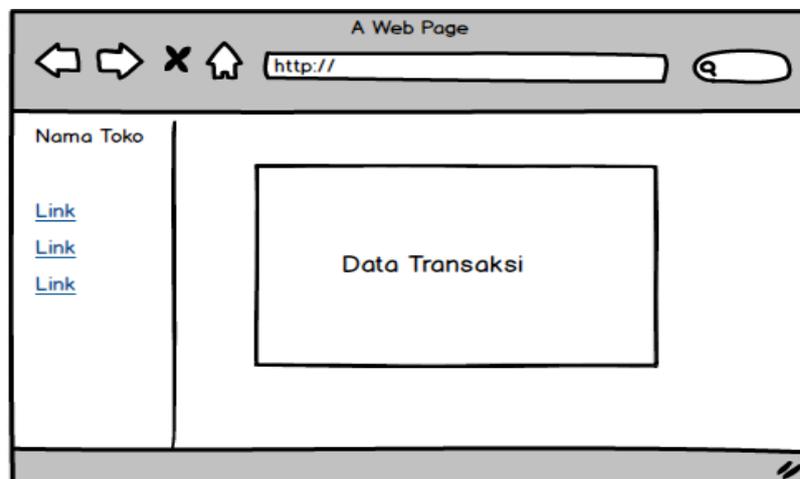
Gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Rancangan Antarmuka Halaman Kategori Produk

3.7.14 Halaman Transaksi

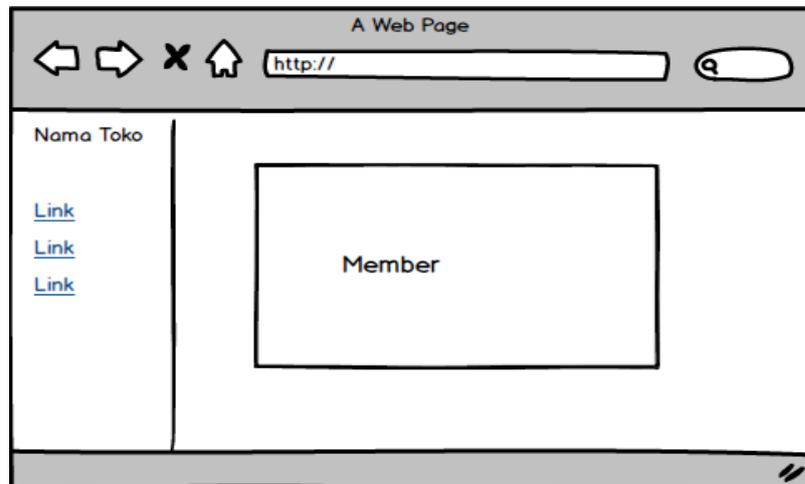
Halaman ini menampilkan semua transaksi yang dilakukan member *website*. Gambaran rancangan antarmuka halaman transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.29.



Gambar 3. 29 Rancangan Antarmuka Halaman Transaksi

3.7.15 Halaman Member

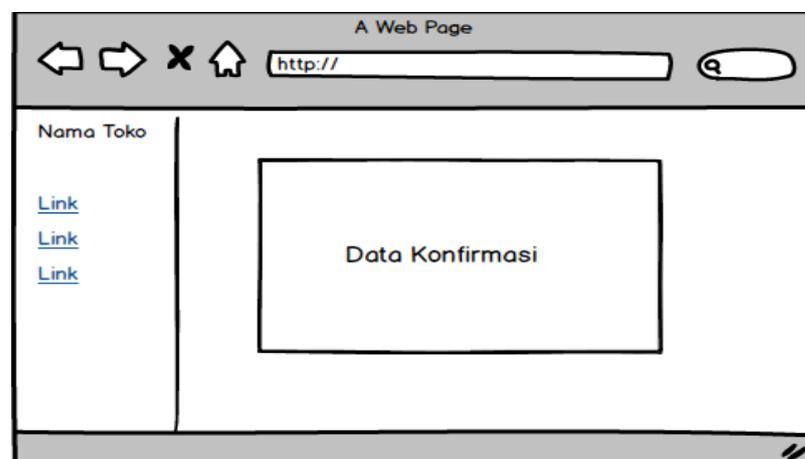
Halaman ini menampilkan semua user yang sudah terdaftar menjadi member *website*. Gambaran rancangan antarmuka halaman member dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3. 30 Rancangan Antarmuka Halaman Member

3.7.16 Halaman Konfirmasi Pembayaran

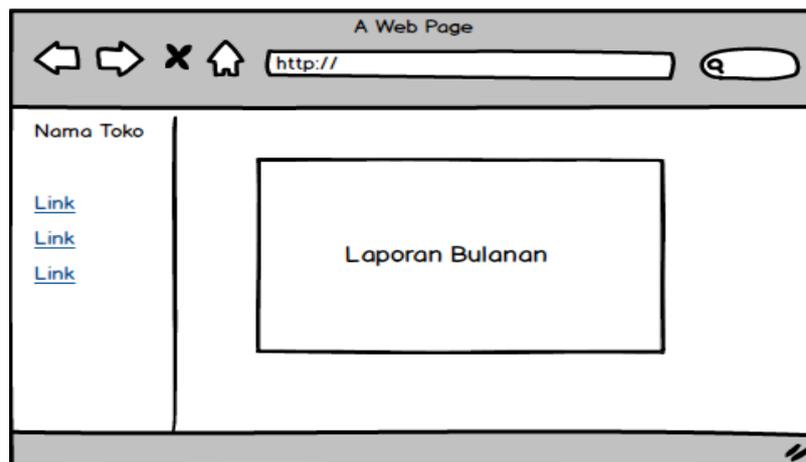
Halaman ini menampilkan semua konfirmasi pembayaran dari transaksi *user* yang sudah menjadi *member website*. Gambaran rancangan antarmuka halaman konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3. 31 Rancangan Antarmuka Halaman Konfirmasi Pembayaran

3.7.17 Halaman Laporan Bulanan

Halaman ini menampilkan laporan pendapatan perbulan pada *website* toko gemilang. Gambaran rancangan antarmuka halaman laporan bulanan dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3. 32 Rancangan Antarmuka Halaman Laporan Bulanan