

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisa sistem adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komponen – komponen, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan - permasalahan, hambatan – hambatan yang terjadi serta kebutuhan – kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Analisa sistem merupakan tahapan penting dalam membuat suatu sistem. Hasil penelitian dapat dilihat kualitasnya dari cara bagaimana mengolah dan menganalisa data. Sistem yang berjalan pada penjualan sapi di Ud Pelangi Surabaya ini masih dilakukan secara langsung atau manual, dimana pembeli harus melakukan pemesanan serta pembayaran sapi secara langsung untuk mendapatkan sapi yang diinginkan. Hal ini yang kadang mempersulit pembeli dikarenakan jarak, waktu serta stok sapi yang diinginkan belum tentu ada pada saat pembelian sapi. Ud Pelangi Surabaya sendiri belum memiliki *website* khusus untuk melakukan penjualan sapi secara *online*.

3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki oleh sistem agar dapat memenuhi kebutuhan sistem. Kebutuhan system yang dibutuhkan dalam Ud Pelangi Surabaya adalah mempunyai tempat atau wadah untuk melakukan penjualan sapi secara online, mempermudah

dalam mempromosikan sapi-sapi yang dijual berupa jenis sapi, bobot sapi, harga sapi pada Ud Pelang Surabaya dan mudah diketahui oleh pembeli tanpa jarak serta waktu. Kemudahan bagi pembeli adalah untuk mengetahui informasi berupa sapi-sapi yang dijual pada Ud Pelangi Surabaya, mempermudah pembeli dalam melakukan transaksi pembelian sapi tanpa ada hambatan jarak dan waktu. Fungsi kebutuhan sistem ini adalah untuk membantu pembeli dalam mendapatkan informasi berupa data sapi berupa jenis sapi, bobot sapi, harga sapi, data karantina berupa tanggal, hari, bobot awal sapi sebelum karantina dan bobot keluar sapi setelah dikarantina, data pengiriman berupa data awal pengiriman sapi hingga sampai tempat tujuan, Dan fungsi dari kebutuhan sistem ini membantu pembeli untuk mendapatkan sapi yang diinginkan, mengetahui data karantina dan data pengiriman yang dilakukan dalam *web*, Sistem ini juga bisa membantu pembeli dalam melakukan pertanyaan atau bisa melakukan *complain* yang disediakan dalam bentuk pesan. Sehingga UD Pelangi Surabaya membutuhkan sebuah sistem penjualan online (*website*) yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari penjual dan pembeli.

3.1.2 Analisis Peran Sistem

Peran dari sistem yang dibangun adalah sebagai media promosi dalam memberikan informasi data-data sapi berupa jenis sapi, bobot sapi, serta harga sapi yang di unggah sekali saja serta langsung diakses oleh semua pembeli atau pelanggan, sistem ini dibuat untuk mendapatkan banyak pelanggan atau pembeli dikarenakan banyaknya pengguna internet sehingga Ud Pelangi Surabaya memiliki banyak peluang untuk mendapatkan calon pembeli dalam jumlah yang besar,

system ini selalu terhubung dengan pembeli untuk menginfokan tentang data-data sapi terbaru, menjangkau dunia pasar secara luas tanpa akan jarak dan waktu, Peran sistem yang dilakukan adalah system ini mampu memasarkan penjualan sapi pada Ud Pelangi Surabaya secara online dan lebih luas, mampu memberikan informasi kepada pembeli atau pelanggan untuk mencari sapi yang diinginkan,,memiliki kelebihan yaitu pelanggan bisa melihat data karantina dan data pengiriman yang di akses, mampu memasarkan penjualan sapi pada Ud Pelangi Surabaya secara online dan lebih luas dijangkau.

3.1.3 Analisis Peran Pengguna

Sistem ini memiliki dua pengguna yaitu admin dan pembeli

1. Admin berperan penting sebagai mengontrol isi dari system menjalankan system, selain itu admin juga yang dapat menginput, menambah, mengedit, menghapus data sapi, data transaksi sapi, data karantina sapi, data pengiriman sapi, mengecek pesan dari pelanggan, mengecek laporan harian, mingguan, bulanan, tahunan dari penjualan sapi.
2. Pembeli melihat informasi data sapi, data karantina, data pengiriman dalam *web* tersebut yang telah diinput oleh admin, pelanggan bisa melakukan transaksi sapi, dan pelanggan bisa melakukan complain atau bertanya dalam bentuk (pesan).

3.2 Sistem Perangkat Pendukung

Perangkat pendukung digunakan untuk menghasilkan keluaran (*output*) yang baik. Perangkat pendukung terdiri atas sistem perangkat

keras (*hardware*) dan sistem perangkat lunak (*software*).

3.2.1 Sistem Perangkat Keras

Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik dari sebuah sistem komputer. Umumnya perangkat keras terdiri atas tiga jenis, yaitu perangkat masukan (*input*), perangkat keluaran (*output*) dan perangkat pengolah (*process*). Adapun komponen perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam perancangan sistem antara lain :

- a. Laptop Processor Intel Core i3
- b. RAM 4 GB
- c. *Keyboard* dan *Mouse*
- d. Printer

3.2.2 Sistem Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang merupakan suatu susunan instruksi yang harus diberikan kepada unit pengolah agar komputer dapat menjalankan pekerjaan sesuai dikehendaki. Adapun perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam rekayasa sistem ini antara lain :

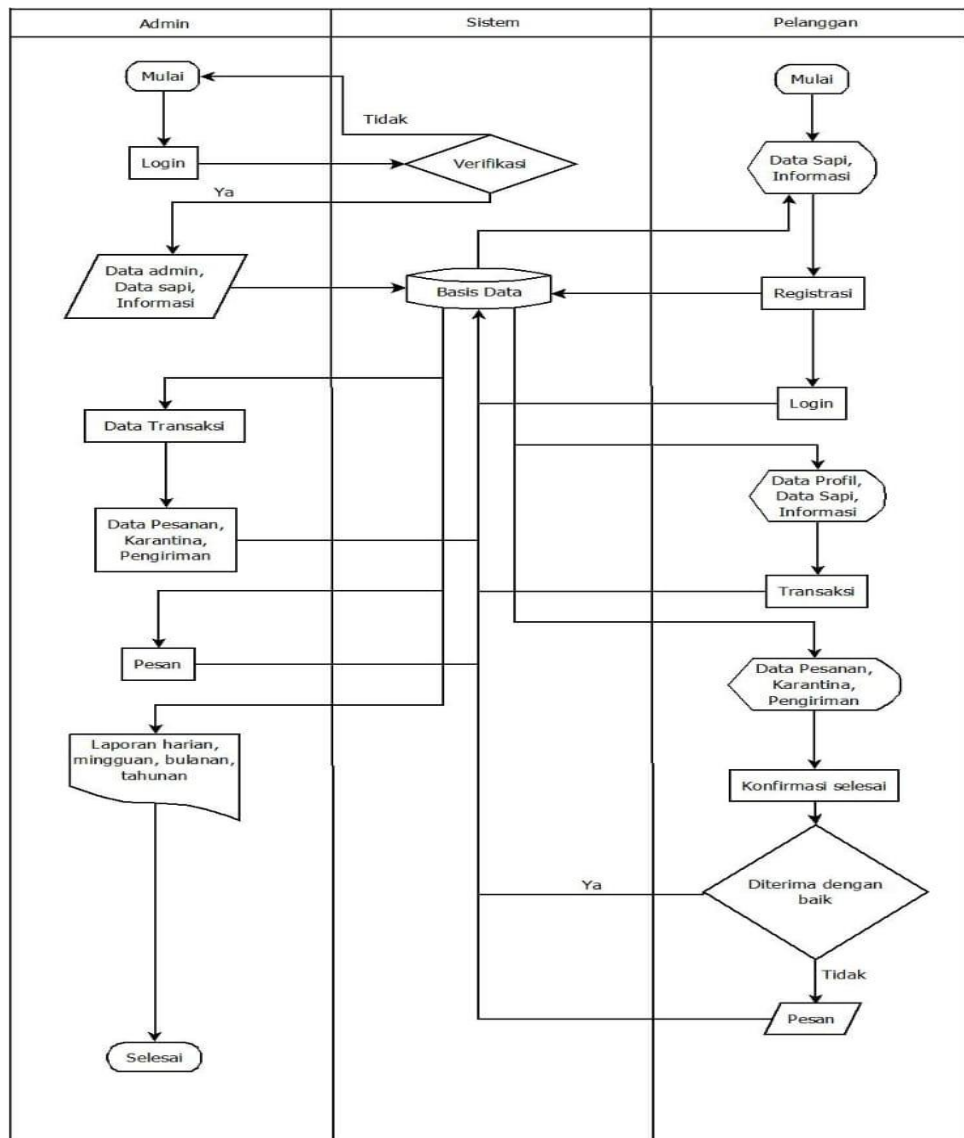
- 3.2.2.1 Sistem Operasi Windows 7
- 3.2.2.2 Wamp Server
- 3.2.2.3 Sublime Text
- 3.2.2.4 Microsoft Office 2007
- 3.2.2.5 Microsoft Visio 2007

3.2.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai tahap penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

3.3.1 Diagram Alir (*Flowchart*)

Flowchart sistem digunakan untuk menggambarkan proses penyelesaian masalah dan sebagai bagan alir jalannya sistem setelah mengadakan analisis, maka dapat digambarkan *flowchart* sistem seperti terlihat pada gambar 3.1



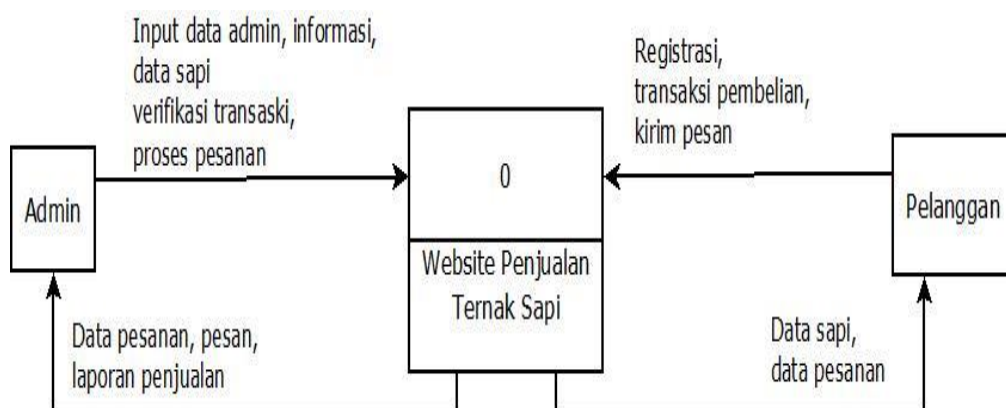
Gambar 3.1 Diagram Alir (*Flowchart*)

Berdasarkan gambar *flowchart* dijelaskan bahwa terdapat dua peran pengguna yaitu admin dan pelanggan. Sebelum dapat menggunakan sistem berbasis *website* ini, *admin login* jika konfirmasi berhasil maka admin akan menginput data sapi dan informasi. Setelah itu pelanggan *login* dan melakukan transaksi. Admin proses transaksinya. Setelah itu admin baru melakukan proses data pesanan, karantina, dan pengiriman. dan Selanjutnya pelanggan melakukan registrasi terlebih dahulu dan

login jika konfirmasi berhasil, pelanggan melihat data yang diinput oleh admin dan melakukan transaksi. Jika pelanggan ingin complain terhadap pesanan, maka pelanggan dapat mengirim pesan untuk admin. selanjutnya admin yang melakukan proses transaksi sampai pengiriman dan admin mencetak laporan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.

3.3.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan diagram level tertinggi dari DFD yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya. Diagram konteks digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari *input*, proses dan *output*, dimana di bagian *input* menunjukkan *item-item* data yang akan digunakan oleh bagian proses. Bagian proses berisi langkah-langkah yang menggambarkan kerja dari fungsi atau modul, sedangkan bagian *output* berisi hasil dari pemrosesan data. Diagram konteks dari sistem penjualan sapi pada Ud Pelangi Surabaya dapat dilihat pada gambar Gambar 3.2.

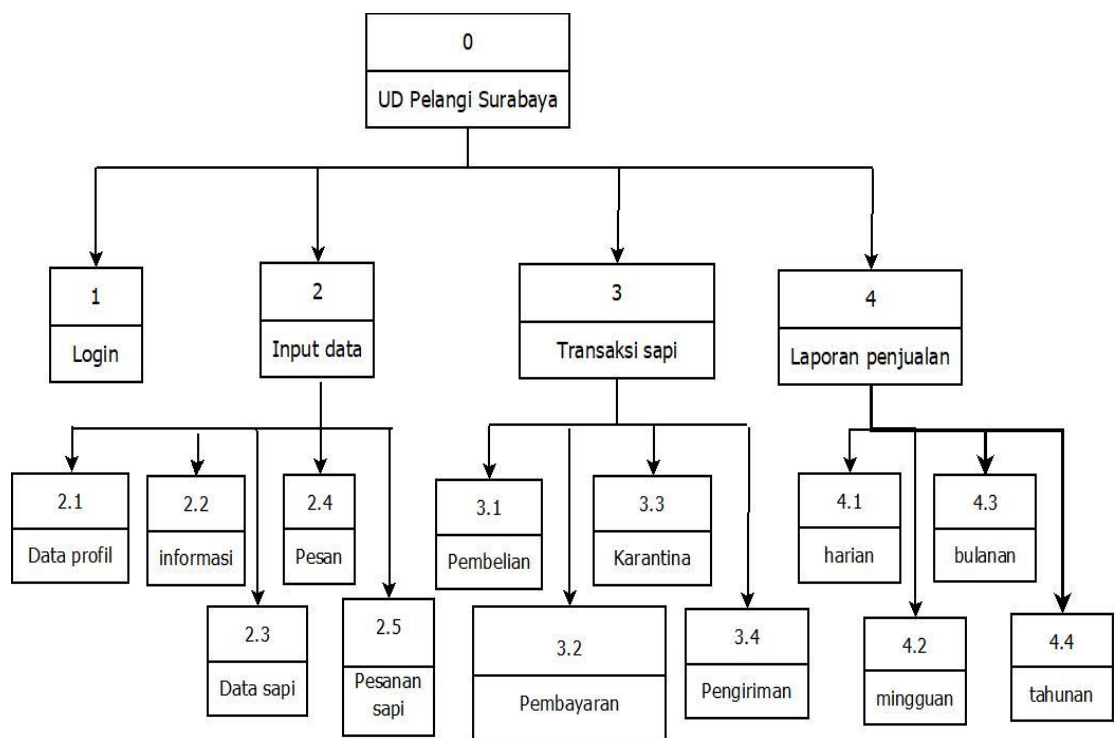


Gambar 3.2 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram konteks sistem terdapat 2 (dua) yaitu admin dan pelanggan. Dapat dijelaskan bahwa admin meng-*input* data admin, informasi, data sapi, verifikasi transaksi sapi, proses pesanan. Dijelaskan juga bahwa pelanggan melakukan registrasi, transaksi pembelian, kirim pesan serta pelanggan melihat data yang sudah di input admin.

3.3.3 Diagram Berjenjang (HIPO)

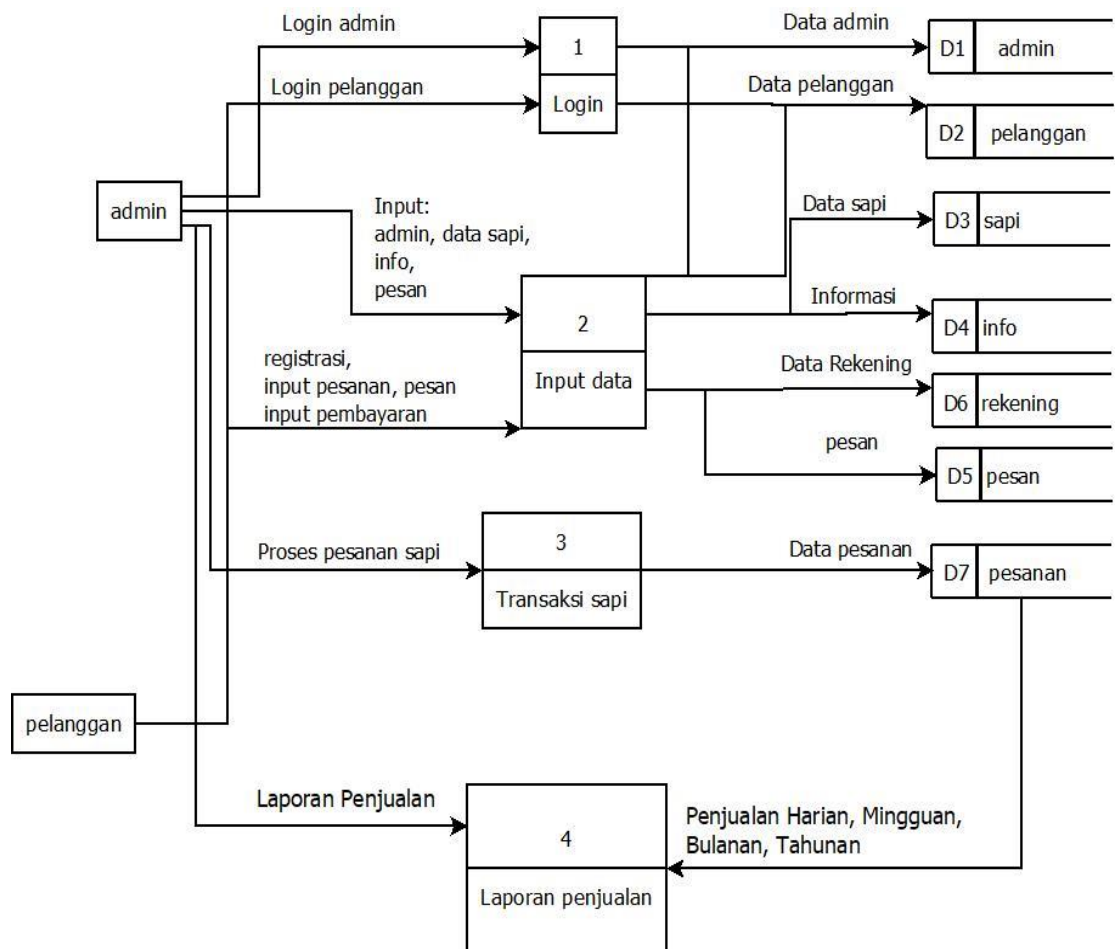
Diagram berjenjang merupakan gambaran proses system yang akan dibangun, ada 4 proses utama login, input data, transaksi sapi, dan laporan penjualan (harian, mingguan, bulanan, tahunan. Berikut ini merupakan gambar diagram berjenjang sistem Aplikasi pemesanan, penjualan, pengiriman sapi berbasis *web*. Sistem menampilkan seluruh proses data untuk diolah.



Gambar 3.3 Diagram Berjenjang

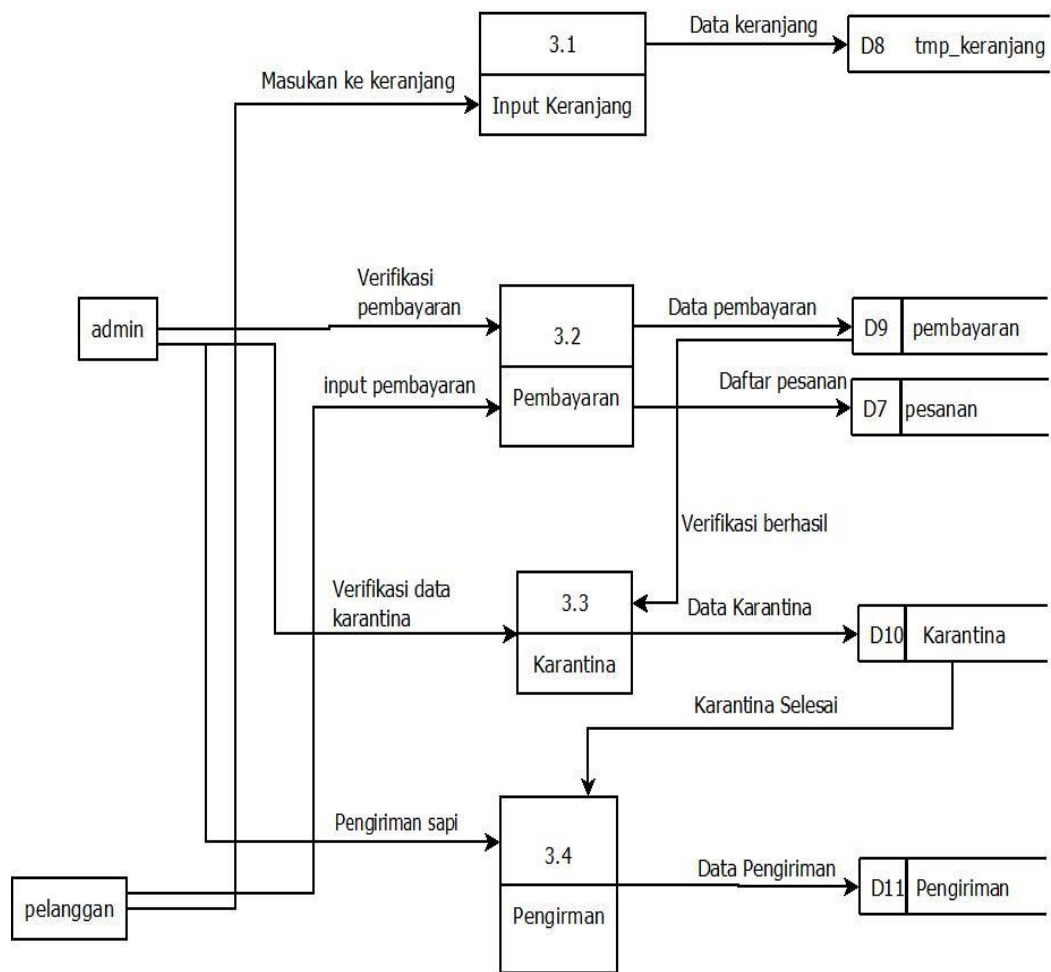
3.3.4 Data Flow Diagram

- Berikut ini adalah gambar *data flow diagram* (DFD) level 0. Level ini menjelaskan tentang proses pertama yang terjadi dalam sistem.



Gambar 3.4 DFD Level 0

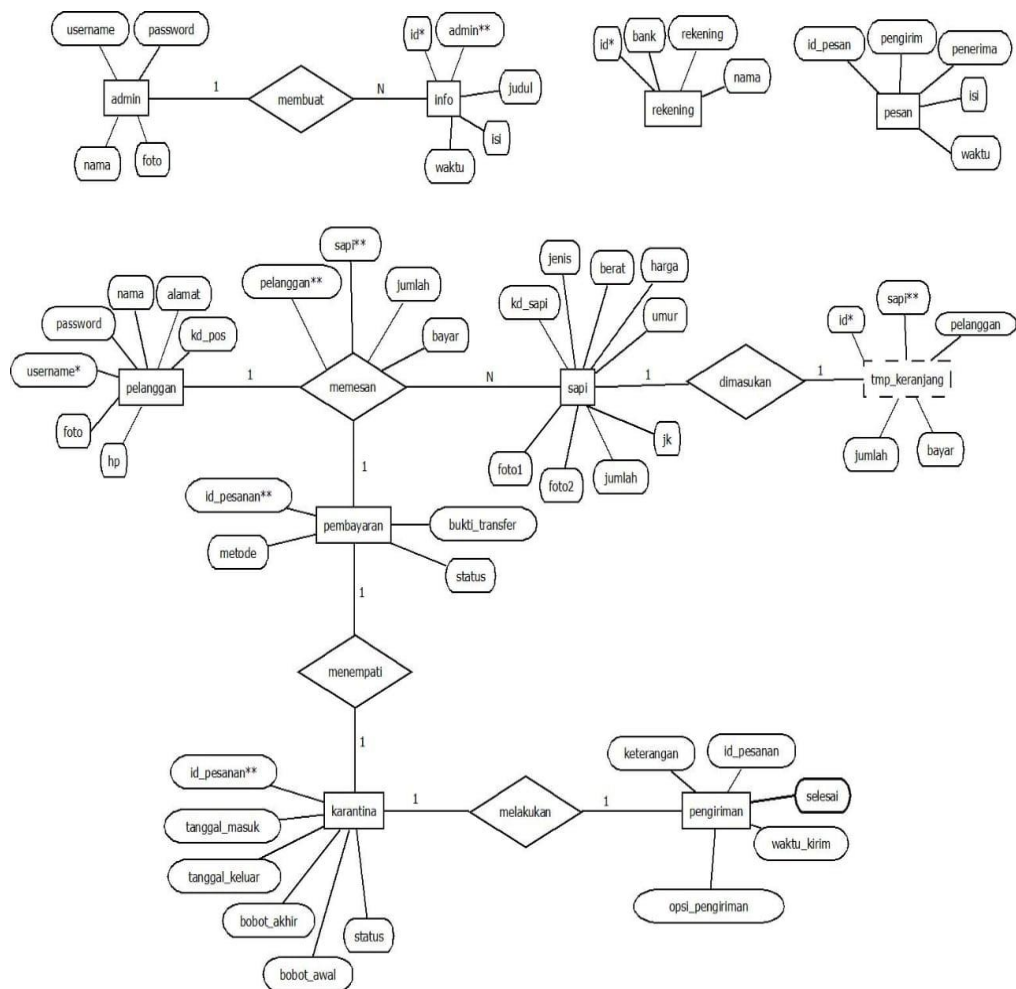
- Berikut ini adalah gambar data flow diagram (DFD) level 1 proses 3 yaitu proses pembelian.



Gambar 3.5 DFD Level 1

3.3.4 Entity Relationship Diagram

Berikut adalah gambar ERD dari Aplikasi penjualan sapi di Ud Pelangi Surabaya berbasis *web*.



Gambar 3.6 ERD

3.5.Perancangan Database

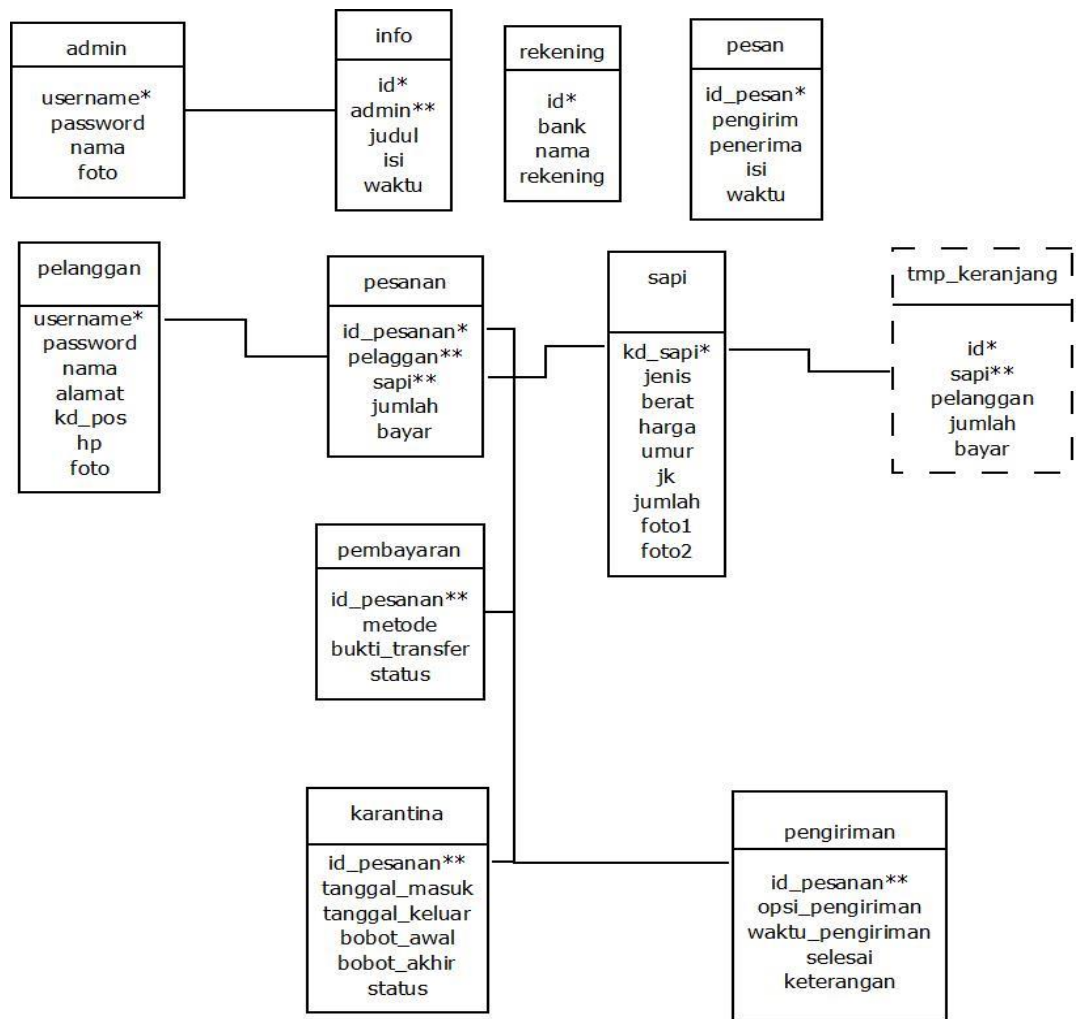
Database sistem adalah suatu informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi didalam suatu instansi. *Database* merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam suatu tabel informasi karena berfungsi sebagai dasar dalam menyediakan informasi bagi

pemakai (user). Perancangan *database* terdiri atas dua bagian yaitu perancangan tabel dan relasi antar tabel. Berikut penjelasan perancangan antar tabel :

3.5.1. Perancangan Relasi Antar Tabel

Tujuan *Logical Design* adalah untuk mempresentasikan data secara akurat dari *level* tinggi (*conceptual model*) ke *login model* yang menjadi dasar bagi penrapan sistem informasi yang sesungguhnya. Untuk memudahkan pengelolaan data, maka data akan ismpn dalam tabek-tabel basis data. Satu tabel akan menyimpan data dari sebuah entitas.

Maka dari itu dibuatkan sebuah diagram relasi antar tabel untuk menggambarkan hubungan tabel-tabel tersebut berdasarkan ERD. Perancangan relasi antar tabel dapat dilihat pada Gambar 3.7 :



Gambar 3.7 Relasi Antar Tabel

3.5.2 Perancangan tabel

Dalam merancang *database* pada suatu perancangan sistem informasi dibutuhkan perancangan tabel sebagai berikut

1. Nama Tabel : Admin

Primary Key : Username

Tabel 3.1 Tabel Admin

No.	Field	Type	Lenght	Key	Keterangan
1.	Username	Varchar	20	*	Primary Key
2.	Password	Varchar	100		
3.	Nama	Varchar	70		
4.	Foto	Varchar	100		

Pada table ini terdapat 4 filed yaitu *username*, *password*, *nama*, *foto* dengan *username* sebagai *primary key*

2. Nama Tabel : Info

Primary Key : *Id_info*

Tabel 3.2 Tabel Info

No.	Field	Type	Lenght	Key	Keterangan
1.	Id_info	Int	11	*	Primary Key
2.	Admin	Varchar	20		
3.	Judul	Varchar	80 n		
4.	Isi	Text			
5.	Waktu	Datetime			

Pada table ini terdapat 4 filed yaitu *id_info*, *admin*, *judul*, *isi*, *waktu* dengan *id_info* sebagai *primary key*.

3. Nama Tabel : Karantina

Primary Key : *Id_Pesanan*

No.	Field	Type	Lenght	Key	Keterangan
1.	Id_pesanan	Varchar	11	*	Primary Key

2.	Tanggal_masuk	<i>Date</i>			
3.	Tanggal_keluar	<i>Varchar</i>			
4.	Bobot_awal	<i>Float</i>			
5.	Bobot_akhir	<i>Text</i>			
6.	Status	<i>Varchar</i>	50		

Pada table ini terdapat 6 *field* yaitu id_pesanan, tanggal_masuk, tanggal_keluar, bobot_awal, bobot_akhir, status dengan id_pesanan sebagai *primary key*.

4. Nama Tabel : Pelanggan

Primary Key : Id_Pelanggan

Tabel 3.4 Tabel Pelanggan

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Username	<i>Varcahr</i>	20	*	<i>Primary Key</i>
2.	Password	<i>Varchar</i>	100		
3.	Nama	<i>Varchar</i>	70		
4.	Alamat	<i>Text</i>			
5.	Kd_pos	<i>Int</i>	11		
6.	Hp	<i>Bigint</i>	12		
7.	Foto	<i>Varchar</i>	100		

Pada table ini terdapat 7 *field* yaitu username, password, nama, alamat, kode_pos, hp, foto dengan username sebagai *primary key*.

5. Nama Tabel : Pesan

Primary Key : Id_Pesan

Tabel 3.5 Tabel Pesan

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Id_pesanan	<i>Int</i>	11	*	<i>Primary Key</i>
2.	Pengirim	<i>Varchar</i>	20		
3.	Penerima	<i>Varchar</i>	20		
4.	Isi	<i>Text</i>			
5.	Waktu	<i>Datetime</i>			

Pada table ini terdapat 5 *field* yaitu id_pesanan, pengirim, penerima, isi, waktu dengan id_pesanan sebagai *primary key*.

6. Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : Id_Pesanan

Tabel 3.6 Tabel Pembayaran

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Id_pesanan	<i>Varchar</i>	11	*	<i>Primary Key</i>
2.	Metode	<i>Varchar</i>	70		
3.	Bukti_transfer	<i>Varchar</i>	150		
4.	Waktu	<i>Date</i>			
5.	Bayar	<i>Int</i>	11		
6.	Status	<i>Varchar</i>	50		

Pada table ini terdapat 6 *field* yaitu id_pesanan, metode, bukti_transfer, waktu,

bayar, status dengan id_pesanan sebagai *primary key*.

7. Nama Tabel : Pengiriman

Primary Key : Id_Pesanan

Tabel 3.7 Tabel Pengiriman

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Id_pesanan	<i>Varchar</i>	11	*	<i>Primary Key</i>
2.	Opsi_pengiriman	<i>Varchar</i>	70		
3.	Waktu_pengiriman	<i>Date</i>			
4.	Keterangan	<i>Varchar</i>	70		

Pada table ini terdapat 4 *field* yaitu id_pesanan, opsi_pengiriman,

waktu_pengiriman, keterangan dengan id_pesanan sebagai *primary key*.

8. Nama Tabel : Rekening

Primary Key : Id

Tabel 3.8 Tabel Rekening

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Id	<i>Int</i>	11	*	<i>Primary Key</i>
2.	Bank	<i>Varchar</i>	50		
3.	Nama	<i>Varchar</i>	80		
4.	Rekening	<i>Varchar</i>	80		

Pada table ini terdapat 4 *field* yaitu id, bank, nama, rekening, dengan id sebagai *primary key*.

9. Nama Tabel : Pesanan

Primary Key : id_pesanan

Tabel 3.9 Tabel Pesanan

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Id_pesanan	<i>Varchar</i>	11	*	<i>Primary Key</i>
2.	Pelanggan	<i>Varchar</i>	20		
3.	Sapi	<i>Int</i>	11		
4.	Jumlah	<i>Int</i>	11		

Pada table ini terdapat 4 *field* yaitu id_pesanan, pelanggan, sapi, jumlah, dengan id_pesanan sebagai *primary key*.

10. Nama Tabel : Sapi

Primary Key : Kd_sapi

Tabel 3.10 Tabel sapi

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Kd_sapi	<i>Int</i>	11	*	<i>Primary Key</i>
2.	Jenis	<i>Varchar</i>	50		
3.	Berat	<i>Float</i>			
4.	Harga	<i>Int</i>	11		
5.	Umur	<i>Float</i>			
6.	Jk	<i>Varchar</i>	20		
7.	Jumlah	<i>Int</i>	11		
8.	Foto1	<i>Varchar</i>	100		
9.	Foto2	<i>Varchar</i>	100		

Pada table ini terdapat 9 *field* yaitu kd_sapi, jenis, berat, harga, umur, jk, jumlah, foto1, foto2 dengan kd_sapi sebagai *primary key*.

11. Nama Tabel : Tempat keranjang

Primary Key : Id

Tabel 3.1 Tabel keranjang

No.	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	<i>Key</i>	Keterangan
1.	Id	<i>Int</i>	11	*	<i>Primary Key</i>
2.	Pelanggan	<i>Varchar</i>	20		
3.	Sapi	<i>Varchar</i>	11		
4.	Jumlah	<i>Varchar</i>	11		
5.	Bayar	<i>Varchar</i>	11		

Pada table ini terdapat 5 *field* yaitu id, pelanggan, sapi, jumlah, bayar, dengan id sebagai *primary key*.

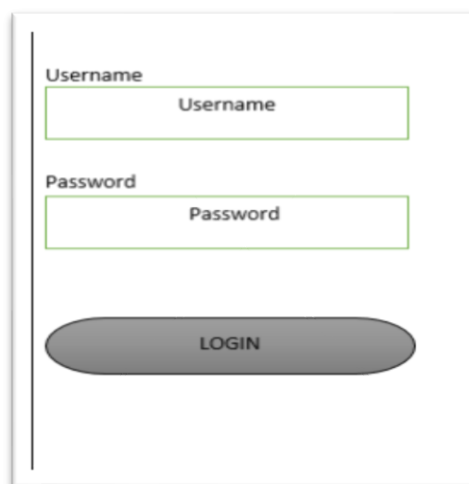
3.5. Perancangan Antar Muka (*interface*)

Agar pengguna dan komputer dapat saling berinteraksi, sehingga pengguna merasakan adanya kemudahan dan keramahan sistem komputer, diperlukan suatu media yang memungkinkan agar interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik. Media yang dimaksud adalah antar muka berbasis grafis yang dikenal dengan istilah GUI (*Graphical User Interface*) sesuai dengan hasil analisis yang ada dan berdasarkan pada perancangan tabel serta relasi yang terbentuk maka sebelum mengimplementasikan aplikasi diperlukan perancangan antar muka (*interface design*). Adapun perancangan layout tampilan antar muka (*interface*) terdiri dari :

3.5.1. Perancangan Antarmuka Admin

1. Perancangan halaman login Admin

Halaman *login* adalah halaman yang pertama kali muncul ketika *web* diakses oleh *admin*. *Admin* harus mempunyai *username* dan *password* untuk bisa mengakses *web* sistem. *Admin* harus mengisi *form username* dan *password* pada halaman *login* dengan benar untuk bisa masuk ke halaman utama *web*. Jika *username* dan *password* yang diisi *admin* salah, maka akan muncul pemberitahuan berupa (*password* atau *username* salah) maka *admin* akan diminta kembali mengisi *form username* dan *password* dengan benar untuk bisa masuk ke halaman utama *web service* dan mulai mengolah data-data sistem. Berikut adalah perancangan *layout login admin*:

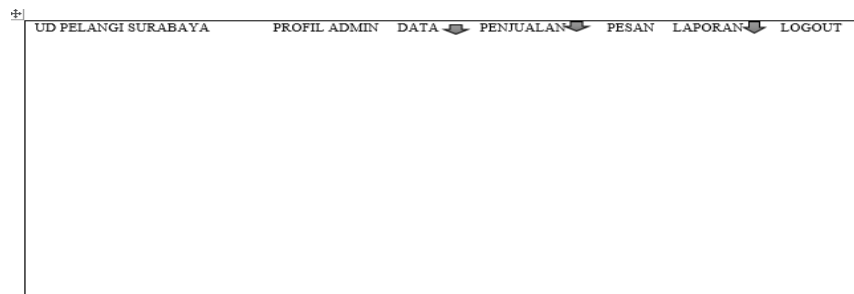


The diagram illustrates the layout of the Admin Login page. It features a vertical container with a thin vertical line on the left side. Inside the container, there are three main elements: a 'Username' label above a text input field, a 'Password' label above another text input field, and a large, rounded, grey 'LOGIN' button at the bottom. Both input fields have a light green border and contain placeholder text matching their respective labels.

Gambar 3.8 Desain *Layout* Halaman Login Admin

2. Perancangan Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang pertama kali ditampilkan ketika *admin* berhasil *login*. Halaman ini terdapat menu-menu untuk mengolah data beberapa menu yaitu menu data master diantaranya data berupa sapi, data pelanggan, informasi), Penjualan berupa (belum verifikasi, karantina, siap dikirim, sedang dikirim, selesai) , Pesan, Laporan, serta logout Berikut adalah perancangan *layout* halaman utama *web* :



Gambar 3.9 Desain *Layout* Halaman Utama *Admin*

3. Perancangan Halaman Sub Menu Pemilik Data Admin

Halaman sub menu pemilik Data yang diakses oleh admin digunakan admin untuk sunting profil admin, bisa menambahkan admin baru dan lihat semua admin yang ada. Berikut ini adalah halaman *layout* data sapi:

Profil Admin

Foto Profil

Username :

Nama :

☐ Sunting Profil
 ☐ Tambah Admin Baru
 ☐ Lihat Semua Admin

Gambar 3.10 Desain *Layout* Halaman *Admin*

4. Perancangan Halaman Sub Menu Pemilik Data Sapi

Halaman sub menu pemilik data admin yang diakses oleh admin digunakan admin untuk meng-input, edit, hapus data berupa data sapi, data pelanggan dan informasi yang telah di *input admin*. Perancangan *layout* Data sapi ini tugasnya untuk menambahkan jenis sapi, harga sapi, serta bobot sapi terbaru yang mau di *update*. Berikut ini adalah halaman *layout* data sapi:

Data Sapi Ud Pelangi Surabaya

Tambah Data Sapi

Gambar Sapi

Jenis Sapi

Bobot sapi

Harga Sapi

Lihat Detail

Gambar 3.11 Desain *Layout* Data Sapi

5. Perancangan Halaman Sub Menu Pemilik Data Pelanggan

Halaman sub menu pemilik Data Pelanggan yang diakses oleh admin digunakan untuk mengetahui berapa banyak pelanggan yang sudah terdaftar serta mendapatkan informasi berupa nama, alamat, serta nomor hp dari pelanggan yang sudah terdaftar. Berikut ini adalah halaman *layout* data pelanggan:

Data Pelanggan Ud Surabaya		
Foto	Data	Aksi
	Username : Nama : Alamat : No. hp :	Hapus

Gambar 3.12 Desain *Layout* Data Pelanggan

6. Perancangan Halaman Sub Menu Pemilik Informasi

Halaman sub menu pemilik Informasi yang diakses oleh admin digunakan untuk memberikan Informasi penting terbaru berupa ternak sapi yang bisa dilihat oleh pelanggan. Admin akan meng *update* informasi terbaru tentang ternak sapi. Berikut adalah halaman berupa *layout* Informasi:

Informasi Baru

Judul

Isi

Simpan

Gambar 3.13 Desain *Layout* Informasi

7. Perancangan Halaman Sub Menu Pemilik Data Rekening

Halaman sub menu pemilik data rekening yang diakses oleh admin yang digunakan untuk memberikan Informasi berupa no rekening yang di sediakan pada Ud Pelangi Surabaya. No rekening yang disediakan digunakan untuk pelanggan ketika melakukan pembayaran ke no rekening yang telah disediakan. Berikut adalah halaman berupa *layout* Informasi:

Data Rekening

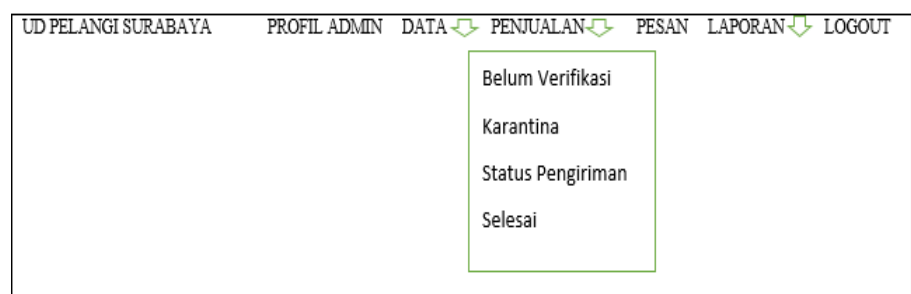
Tambah Data Rekening

Bank	Nama	No.Rekening	
			Edit Hapus

Gambar 3.14 Desain *Layout* Data Rekening

8. Perancangan Halaman Penjualan

Halaman penjualan diakses oleh admin untuk menambah data-data berupa belum verifikasi, karantina, status pengiriman, kirim. yang tersedia pada penjualan sapi pada Ud Pelangi Surabaya. *Admin* harus mengisi *form-form* yang disediakan dengan benar dan sesuai. data-data tersebut disimpan di *database* sistem dan nantinya akan diakses oleh *user*. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman penjualan:



Gambar 3.15 Desain *Layout* Halaman Penjualan

9. Perancangan Halaman Detail Verifikasi

Halaman verifikasi diakses oleh admin untuk mengecek sapi-sapi yang sudah melakukan pembayaran dan mengirim bukti transfer terlebih dahulu. Selanjutnya admin klik detail dan pilih verifikasi. maka langsung muncul pemberitahuan berupa status sapi sedang karantina. Dan menunggu kapan sapi siap di kirim. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman verifikasi:

Form layout for the verification page:

- Input field: Nama Pelanggan
- Input field: Pesanan
- Input field: Harga
- Input field: Jumlah Dipesan
- Input field: Total Bayar
- Input field: Bukti Transfer
- Button: Verifikasi

Gambar 3.16 Desain *Layout* Halaman Detail Verifikasi

10. Perancangan Halaman Detail Karantina

Halaman karantina diakses oleh admin untuk mengecek sapi-sapi yang sedang dalam proses karantina. Sapi-sapi tersebut akan dikarantina selama kurang lebih 4 hari. Dalam proses karantina dapat mengetahui detail sapi yaitu nama pelanggan, pesanan sapi, jumlah, tanggal masuk, tanggal keluar, bobot awal sapi, dan bobot akhir sapi dan dapat mengetahui sapi- sapi yang sudah selesai di karantina untuk selanjutnya siap di kirim baik di dalam kota maupun di luar kota kupang. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman karantina :

The image shows a UI design for a 'Detail Quarantine' page. It consists of a container with a light green border. Inside, on the left side, there is a vertical stack of seven white input fields with green borders. The labels for these fields are: 'Nama Pelanggan', 'Pesanan', 'Jumlah Dipesan', 'Tanggal Masuk', 'Tanggal Keluar', 'Bobot Awal', and 'Bobot Akhir'. To the right of these fields is a single grey button with rounded corners and the text 'Edit Data Karantina'.

Gambar 3.17 Desain *Layout* Halaman Detail Karantina

11. Perancangan Halaman Detail Status Pengiriman

Halaman status pengiriman diakses oleh admin untuk mengetahui sapi-sapi yang telah selesai dikarantina. selanjutnya admin dapat mengecek dengan melihat detail. Dalam detail tersedia nama pelanggan, alamat, kode pos, telepon, pesanan sapi, jumlah dipesan, opsi pengiriman, tanggal kirim, dan keterangan. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman status pengiriman:

Pelanggan	Edit Data Karantina
Nama	
Alamat	
Kode Pos	
Telepon	
Pesanan	
Jumlah Dipesan	
Opsi Pengiriman	
Tanggal Kirim	
Keterangan	

Gambar 3.18 Desain *Layout* Halaman Detail Pengiriman

12. Perancangan Halaman Detail Selesai

Halaman detail selesai oleh admin untuk mengetahui sapi-sapi yang dipesan pelanggan sudah sampai di tempat tujuan. admin dapat mengecek dengan melihat detail. Dalam detail tersedia nama pelanggan, alamat, kode pos, telepon, pesanan sapi, jumlah dipesan, opsi pengiriman, tanggal kirim, dan keterangan sapi yang dipesan selesai dikirim dan sampai tempat tujuan pelanggan.

Gambar 3.19 Desain *Layout* Halaman Detail Pengiriman

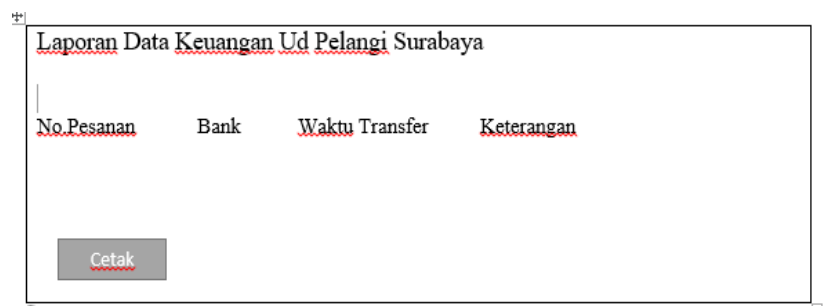
13. Perancangan Halaman Pesan

Halaman status pesan diakses oleh admin untuk mengetahui pesan-pesan dari pelanggan. pesan-pesan tersebut bisa berupa pertanyaan atau melakukan complain. Sehingga admin dapat mengetahui kendala atau pertanyaan yang dikirim pelanggan. sehingga halaman pesan ini dapat mempermudah pelanggan dan admin dalam berkomunikasi. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman pesan:

Gambar 3.20 Desain *Layout* Halaman Pesan

14. Perancangan Halaman Laporan Penjualan

Halaman laporan data penjualan diakses oleh admin untuk mengecek hasil laporan data keuangan untuk mengetahui hasil masukan keuangan dari penjualan baik perhari, perminggu, perbulan, pertahun. agar admin bisa mengetahui pendapatan keuangan hasil penjualan. Laporan penjualan terdiri no pesanan, bank, waktu transfer, keuangan. Setelah semua dicek maka admin bisa cetak hasil laporan keuangan tersebut. Berikut adalah desain perancangan *interface* halaman laporan penjualan:



Gambar 3.21 Desain *Layout* Halaman Laporan Penjualan

3.6.2 Perancangan Antarmuka User

1. Perancangan *Layout* halaman *Home User*

Halaman *home user* akan menampilkan menu-menu yang ditawarkan untuk pengguna. Menu-menu berupa menu beranda, profil, informasi, pesan dan logout. Berikut adalah rancangan *layout* tampilan antarmuka halaman *home user* :



Gambar 3.22 Desain *Layout* Halaman Antarmuka User

2. Perancangan *Layout* halaman *Registrasi User*

Halaman *registrasi user* adalah halaman yang diwajibkan *user* untuk mendaftar nama lengkap, alamat, kode pos, nomor telepon, dan foto profil. *username* dan *password* dibutuhkan agar bisa berhasil *login* dan melakukan pemesanan sapi. Berikut adalah perancangan *layout login registrasi user*

A registration form with a white background and a black border. It contains seven input fields stacked vertically: 'Username', 'Password', 'Nama', 'Alamat', 'Kode Pos', and 'Telepon/hp'. Each field has a green border. Below the 'Telepon/hp' field is a 'Foto' label. To the right of the 'Foto' label is a dark gray button labeled 'Browser'. The form is enclosed in a larger container with a black border and a small icon in the top-left corner.

Gambar 3.23 Desain *Layout* Halaman Registrasi User

3. Perancangan *Layout* halaman *Login User*

Halaman *login user* adalah halaman yang diwajibkan *user* untuk *login* untuk melakukan transaksi pemesanan sapi. Berikut adalah perancangan *layout login user* :



The image shows a user login layout design. It consists of a rectangular box containing the following elements:

- A label "Username" above a rectangular input field.
- A label "Password" above a rectangular input field.
- A dark gray, rounded rectangular button labeled "Login".
- A dark gray, rounded rectangular button labeled "Registrasi".

Gambar 3.24 Desain *Layout* Halaman Login User