

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Identifikasi Masalah**

Untuk dapat mengidentifikasi suatu masalah, harus melakukan analisis terhadap beberapa bagian yaitu kinerja, informasi, ekonomi, dan pelayanan pelanggan. Dalam tahapan ini identifikasi suatu masalah menjadi hal yang sangat penting dan diperlukan untuk dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk mengembangkan sistem dan perangkat lunak. Pada permasalahan ini yang diketahui dari hasil wawancara dan observasi secara langsung antara lain :

1. Dalam melakukan pencatatan data transaksi Toko Roti Akbar Zahira masih menggunakan nota tulis kemudian disalin kedalam buku laporan untuk pendataan hasil penjualan.
2. Untuk mengetahui informasi ketersediaan suatu barang pembeli harus menghubungi pihak pemilik Toko Roti Akbar Zahira.
3. Pembeli diluar kota harus datang ke toko langsung untuk mendapatkan suatu produk yang ingin dibelinya.

#### **3.2 Analisis Kelemahan**

Kinerja sistem merupakan pendukung kelancaran sistem dalam suatu organisasi. Selain kinerja yang baik, suatu sistem juga harus dapat memberikan informasi yang tepat, cepat, serta akurat. Sistem informasi yang baik jika di terapkan dalam suatu organisasi atau suatu instansi harus mempunyai nilai manfaat yang besar dari pada nilai ekonomi yang dikeluarkan.

Dalam mengidentifikasi suatu masalah, perlu diadakan suatu analisis dari sistem yang ada dengan menggunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services*).

### 3.3 Analisis PIECES

Analisis kerja yaitu menjelaskan kinerja suatu sistem dari analisis sistem lama ke sistem baru. Dari sistem lama dapat disimpulkan bahwa suatu perusahaan atau toko yang besar masih menggunakan sistem modern yang sudah terkomputerisasi atau sistem yang masih dilakukan secara tertulis di buku. Untuk dapat mengetahui sistem tersebut maka perlu diadakan analisis PIECES untuk dapat mengetahui masalah atau kendala yang ada dalam perusahaan tersebut. Berikut analisis sistem lama pada Toko Roti Akbar Zahira dengan menggunakan metode analisis PIECES :

#### 3.3.1 Performance (kinerja)

Kinerja merupakan kemampuan untuk menjelaskan seberapa bagus suatu perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah proses dan prosedur yang ada masih mungkin untuk ditingkatkan kinerjanya, seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan, dan efisiensi dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Tabel 3.1 Kinerja

Parameter	Sistem Lama	Sistem Baru
<i>Throughput</i>	Dalam melayani pembeli, penjual hanya dapat melayani satu orang saja dan hanya bisa melayani satu order secara langsung maupun melalui telepon	Dengan dibuatnya perancangan aplikasi penjualan berbasis <i>website</i> . Sehingga nantinya hanya membutuhkan satu admin untuk dapat melayani banyak pelanggan dan order sekaligus.
<i>Response Time</i>	Dalam melayani pelanggan biasanya bisa bertatap muka saja, tidak bisa dilakukan dimana saja.	Dengan dibuatnya aplikasi penjualan penjual tidak harus menemani pelanggan saat memilih produk. Jadi karyawan hanya menerima order yang di pesan oleh pelanggan.

### 3.3.2 *Information ( Informasi)*

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas suatu informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik dan informasi yang akan disajikan harus benar-benar mempunyai nilai yang berguna bagi kedua belah pihak.

Tabel 3.2 Informasi

<b>Parameter</b>	<b>Sistem Lama</b>	<b>Sistem Baru</b>
<b>Cepat</b>	Informasi harga suatu produk sewaktu-waktu dapat berubah dan pelanggan tidak tau perubahan harga ter <i>update</i> .	Sistem informasi yang dibuat untuk memudahkan admin dalam mengubah data harga produk yang lama dengan harga produk yang baru dengan cepat.
<b>Tepat Waktu</b>	Informasi stok barang yang habis tidak diketahui oleh pelanggan kapan barang akan datang serta jam buka toko yang terbatas.	Pelanggan dapat melihat apakah produk yang dijual sudah ada dan pelanggan tidak harus datang ke toko untuk membeli produk yang dijual.
<b>Relavan</b>	Pelanggan tidak dapat mengetahui informasi produk yang dijual apakah masih ada stoknya dan apakah produk yang dijual harganya sudah berubah.	Dengan adanya aplikasi penjuala berbasis <i>website</i> pelanggan dapat mengetahui informasi produk yang dijual dan apakah stok masih ada, apakah harga telah berubah tanpa harus datang ke toko.

### 3.3.3 *Economy (Ekonomi)*

Ekonomi mungkin merupakan salah satu hal yang harus di pertimbangan dari alasan mengapa diperlukannya pengembangan dari sebuah sistem. Harapan dari sebuah perusahaan atau organisasi terhadap sistem yang baru adalah adanya dukungan terhadap proses manajerial perusahaan yang lebih efisien dan akurat. Karena adanya pemborosan waktu dan alat-alat yang dapat mengakibatkan pembengkakan biaya pada sistem sebelumnya (sistem lama) dapat di kurangi semaksimal mungkin dengan adanya sistem baru, khususnya seperti biaya pengadaan katalog, dan biaya promosi baik produk lama maupun produk-produk baru yang akan turun dipasaran.

Tabel 3.3 Ekonomi

Parameter	Sistem Lama	Sistem Baru
<b>Ekonomi</b>	Dibutuhkan biaya tambahan dalam pencatatan data barang yang masih tersedia dan barang yang telah terjual dengan premrosesan transaksi secara tertulis, seperti alat tulis, penggunaan pulsa dan biaya yang muncul jika terjadi kesalahan dalam perhitungan harga atau kesalahan, adanya kesalahan komunikasi antar karyawan atau pemilik mengenai pembelian maupun pesanan pelanggan.	Dengan adanya aplikasi penjualan berbasis <i>website</i> , maka memudahkan pemilik untuk menjual menggunakan sistem lama yaitu datang langsung ke toko maupun secara terkomputerisasi karena sistem sudah dapat meminimalisir keseluruhan persediaan data barang secara akurat dan di simpan di database .

### 3.3.4 Control (Pengendalian)

Dalam tahapan ini yaitu untuk menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih dapat untuk ditingkatkan lagi sehingga kualitas pengendalian sistem menjadi semakin baik dan kemampuan mendeteksi kesalahan dalam pencatatan maupun rekapan data menjadi semakin baik pula dan tidak ada kecurangan dalam pencacatan data.

Tabel 3.4 Pengendalian

Parameter	Sistem Lama	Sistem Baru
<b>Pengendalian</b>	Karena masih menggunakan sistem lama tidak adanya keamanan terhadap pencatatan data penjualan dan rekapan data-data persediaan barang, maka akan beresiko terhadap kerusakan maupun hilangnya data tersebut. Pencatatan transaksi sistem	Dengan perancangan sistem yang baru, maka data-data penjualan dan persediaan akan tersimpan di database sehingga hanya dapat di akses oleh admin saja yang tau tentang data pembelian dan data penjualan barang dan sistem ini sangat berguna dapat meminimalisir terjadinya kerusakan data dan terjadinya kesalahan jika terjadi kesalahanpun akan mudah diperbaiki.

	secara tertulis dibuku sering terjadi kesalahan dan akan sulit untuk membenahnya apabila sudah tertimpa dengan transaksi yang banyak dan ada resiko data yang dapat di manipulasi.	
--	--	--

### 3.3.5 Efficiency (Efisiensi)

Tahapan ini menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih dapat diperbaiki, sehingga dapat tercapai peningkatan efisiensi operasi, dan harus lebih unggul dari pada menggunakan sistem lama.

Tabel 3.5 Efisiensi

Parameter	Sistem Lama	Sistem Baru
<b>Sumber Daya</b>	Jika terjadi kesalahan dalam saat pencatatan data maka harus diulang dan itulah yang membuat sumber daya berkurang karena saat pencatatan menggunakan alat tulis kantor.	Karena adanya sistem baru dapat dengan mudah mengubah informasi mana yang perlu dirubah sehingga tidak menyebabkan pemborosan sumber daya.
<b>Waktu</b>	Adanya pemborosan waktu karenanya banyaknya pelanggan yang mengantri untuk mendapatkan pelayanan sehingga tidak efisien.	Dengan dibuatnya perancangan sistem ini diharapkan dapat mengurangi waktu pelayanan transaksi setiap pelanggan karna transaksi bisa dilayani bersamaan.
<b>Tempat</b>	Dalam menyimpan arsip membutuhkan tempat untuk menyimpan semua dokumen yang ada.	Dengan adanya perancangan sistem baru diharapkan semua data dapat disimpan secara <i>virtual</i> dengan menggunakan database, sehingga dapat memudahkan sewaktu-waktu jika ingin mencari data yang diinginkan.

### 3.3.6 Service (Pelayanan)

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk meningkatkan kualitas pelayanan. Dengan membuat kualitas pelayanan yang *user friendly* untuk *end – user* (pengguna) sehingga pengguna mudah memahami dan pelanggan mendapatkan kualitas layanan yang baik dengan adanya fitur yang disediakan.

Tabel 3.6 Pelayanan

Parameter	Sistem Lama	Sistem Baru
<b>Pelayanan</b>	Karena waktu toko buka yang terbatas dan tempat yang tidak terlalu luas menjadi halangan pelanggan yang ingin datang ke toko sehingga menjadi tidak nyaman apabila harus berdesak - desakan dan antri untuk mendapatkan barang yang dicari.	Dengan adanya perancangan sistem baru ini diharapkan akan meningkatkan pelayanan 24 jam dan pesananan pelanggan bisa dikirim lewat jasa kurir online dan tidak perlu datang ke toko.

## 3.4 Analisis Kebutuhan Sistem

### 3.4.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berkaitan dengan proses yang digunakan untuk membantu pekerjaan yang mampu diberikan oleh sistem tersebut untuk mencakup semua kebutuhan didalam komputer. Kebutuhan yang akan ada pada website penjualan ini adalah :

#### 1. Admin

- a. Admin dapat mengubah data profil admin.
- b. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data merek.
- c. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data kategori.
- d. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data produk sesuai kategori dan merek.

- e. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data slider tampilan *website*
- f. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data user.
- g. Admin dapat menambahkan ketersediaan barang atau stock produk.
- h. Admin dapat melihat dan mengkonfirmasi data pemesanan yang masuk.
- i. Admin dapat menginputkan data pengiriman barang kepada konsumen.
- j. Admin dapat melihat dan mengelola semua data pesanan baik dari pesanan yang masuk dan yang sudah di konfirmasi.
- k. Admin dapat melihat dan mencetak laporan produk yang tersedia.
- l. Admin dapat melihat dan mencetak laporan user yang telah menjadi member.
- m. Admin dapat melihat dan mencetak laporan transaksi yang telah terjual.

## **2. User**

- a. User dapat melakukan registrasi untuk dapat menjadi member.
- b. User dapat melakukan login untuk dapat melakukan transaksi.
- c. User dapat melihat barang yang di cari sesuai merek dan kategori.
- d. User dapat melakukan pencarian barang sesuai kategori menggunakan bantuan *search engine*.
- e. User dapat melihat detail informasi produk
- f. User dapat melakukan pemesanan produk.
- g. User dapat menyimpan barang dengan fitur *wishlist*.
- h. User dapat melihat dan mengubah profil member di *dashboard* member.
- i. User dapat melihat transaksi dan detail transaksi yang sedang berlangsung.
- j. User dapat melihat riwayat transaksi yang statusnya telah dikirim oleh admin,
- k. Admin dapat melakukan konfirmasi untuk bukti transfer transaksi.
- l. User dapat melihat detail barang yang dibeli dan dapat melihat no resi serta ekspedisi yang digunakan di detail transaksi.

### **3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional**

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang menitik beratkan dalam pembuatan sistem informasi penjualan Toko Roti Akbar Zahira:

## 1. Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak atau *software* adalah salah satu pendukung yang diperlukan untuk dapat menjalankan perangkat keras yang berisikan program-program. *Software* merupakan penerjemah suatu bahasa mesin atau bahasa tingkat rendah ke tingkatan bahasa yang lebih tinggi, yang artinya menghasilkan suatu informasi yang bermanfaat bagi pemakai.

Adapun perangkat lunak yang digunakan penulis untuk mendukung program ini adalah:

Tabel 3.7 Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	
1	Sistem Operasi	Windows 7
2	Browser	Mozilla Firefox, Google Chrome

## 2. Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat keras dapat mendukung dalam proses perancangan aplikasi penjualan. Spesifikasi perangkat keras digunakan penulis dalam pembuatan ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8 Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	
1	Processor	Intel Dual Core
2	Harddisk	500 GB
3	Memory	2 GB DDR 3
4	VGA	Intel HD

### 3.5 Rancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.



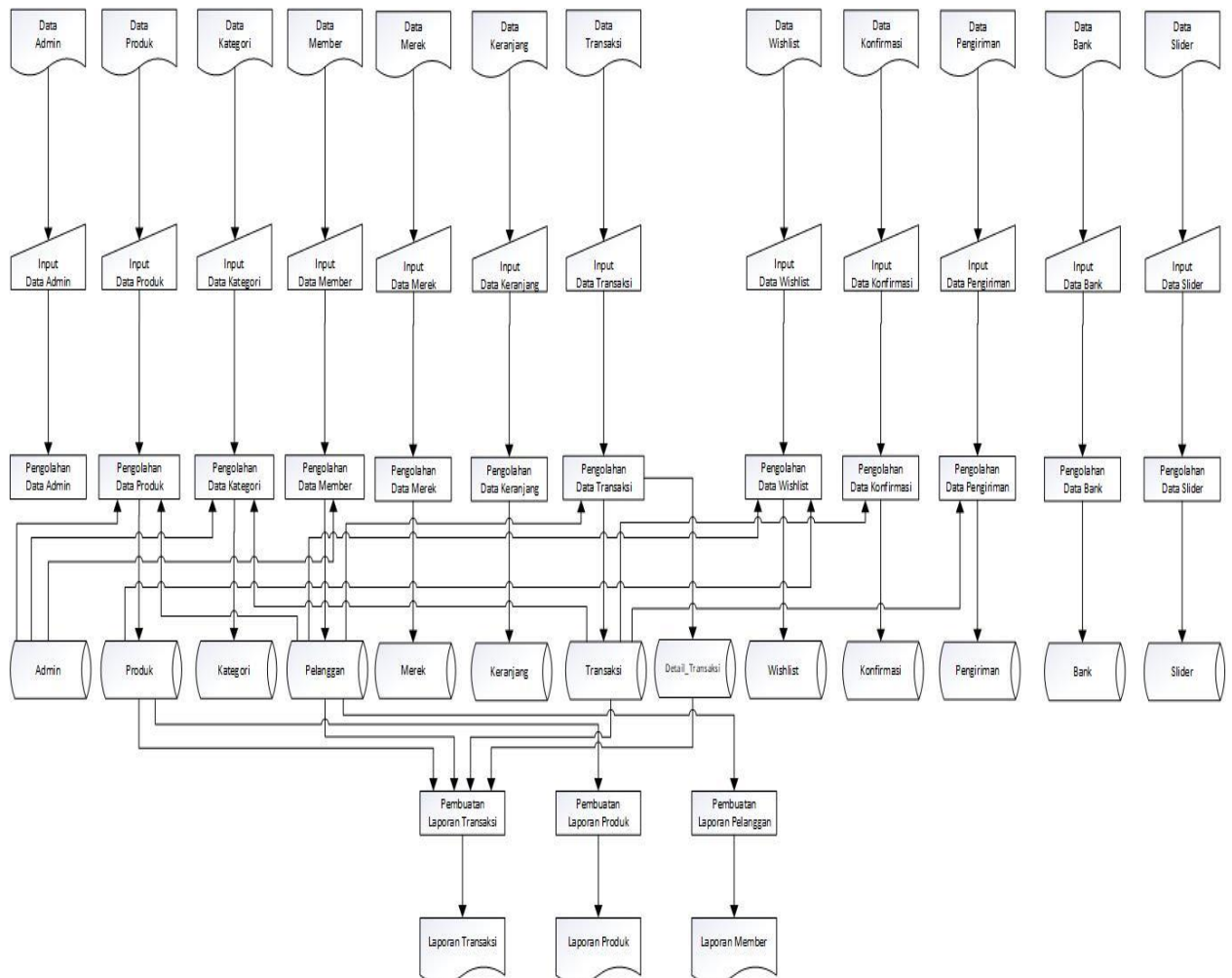
Secara umum rancangan model yang diusulkan mempunyai dua bentuk model, yaitu *physical model* dan *logical model*, *physical model* biasanya digambarkan dengan bagan alir sistem (sistem *flowchart*) yang menunjukkan sistem secara fisik. Sedangkan *logical model* digambarkan dengan arus data (*Data Flow Diagram/ DFD*) yang menjelaskan kepada pengguna bagaimana nantinya fungsi-fungsi di sistem secara logika akan bekerja.

### **3.6 Flowchart Sistem**

Bagan alur program (*program flowchart*) merupakan bagian yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alur program dibuat dari verifikasi bagan alur sistem dan bagan alur program dibuat dengan menggunakan simbol-simbol geometris dengan anak panah yang menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

Sistem *flowchart* menunjukkan aliran data yang lewat dari satu unit organisasi atau dari satu mesin pengolah ke unit/mesin yang lain dalam perusahaan. *Flowchart* Toko Roti Akbar Zahira memiliki 12 dokumen data yang terdiri dari data admin, data produk, data kategori, data member, data merek, data keranjang, data transaksi, data *wishlist*, data konfirmasi, data pengiriman, data bank dan data slider. Lalu memiliki 12 input data yang diinputkan oleh admin yaitu, input data admin, input data produk, input data kategori, input data member, input data merek, input data keranjang, input data transaksi, input data *wishlist*, input data konfirmasi, input data pengiriman, input data bank dan input data slider. *Flowchart* Toko Roti Akbar Zahira pula memiliki 12 pengolahan data proses yang terdiri dari pengolahan data admin, pengolahan data produk, pengolahan data kategori, pengolahan data member, pengolahan data merek, pengolahan data keranjang, pengolahan data transaksi, pengolahan data *wishlist*, pengolahan data konfirmasi, pengolahan data pengiriman, pengolahan data bank dan pengolahan data slider. Lalu memiliki 12 input data yang sudah dimasukkan oleh admin yaitu, admin, produk, kategori, member, merek, keranjang, transaksi, *wishlist*, konfirmasi, pengiriman, bank dan slider.

Setelah itu beberapa data yang diproses, disortir menjadi 3 bagian proses yang terdiri dari pembuatan data laporan transaksi, pembuatan data laporan produk dan pembuatan data laporan pelanggan. Data laporan transaksi berisi data produk, data pelanggan, data transaksi dan data detail transaksi. Data laporan produk berisi data produk, dan data laporan pelanggan berisi data Pelanggan. Contoh alur program *flowchart* seperti pada gambar 3.1 *flowchart* sistem dibawah.

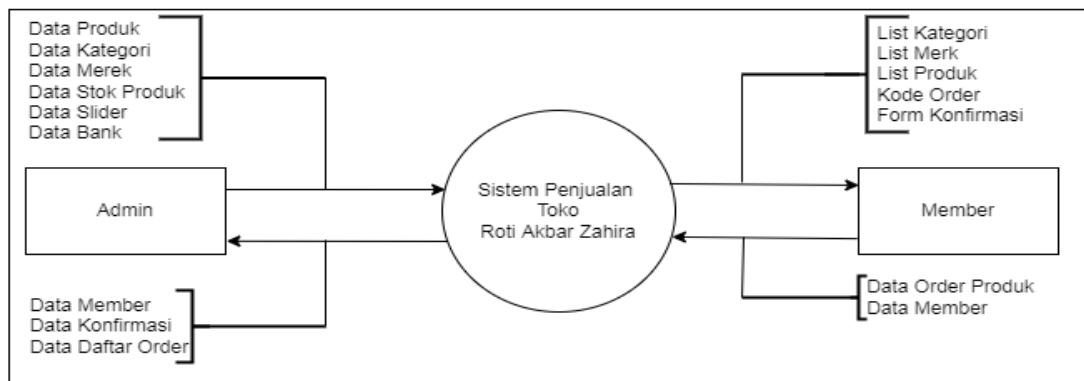


Gambar 3.1 Flowchart Sistem

### 3.7 Perancangan DFD (Data Flow Diagram)

#### 3.7.1 Diagram Konteks

Diagram konteks dalam sistem ini terdapat 2 user yang akan berinteraksi langsung dengan sistem, yaitu admin dan member. Masing-masing user memiliki kewenangan untuk mengakses data maupun manipulasi data.



Gambar 3.2 Diagram Konteks

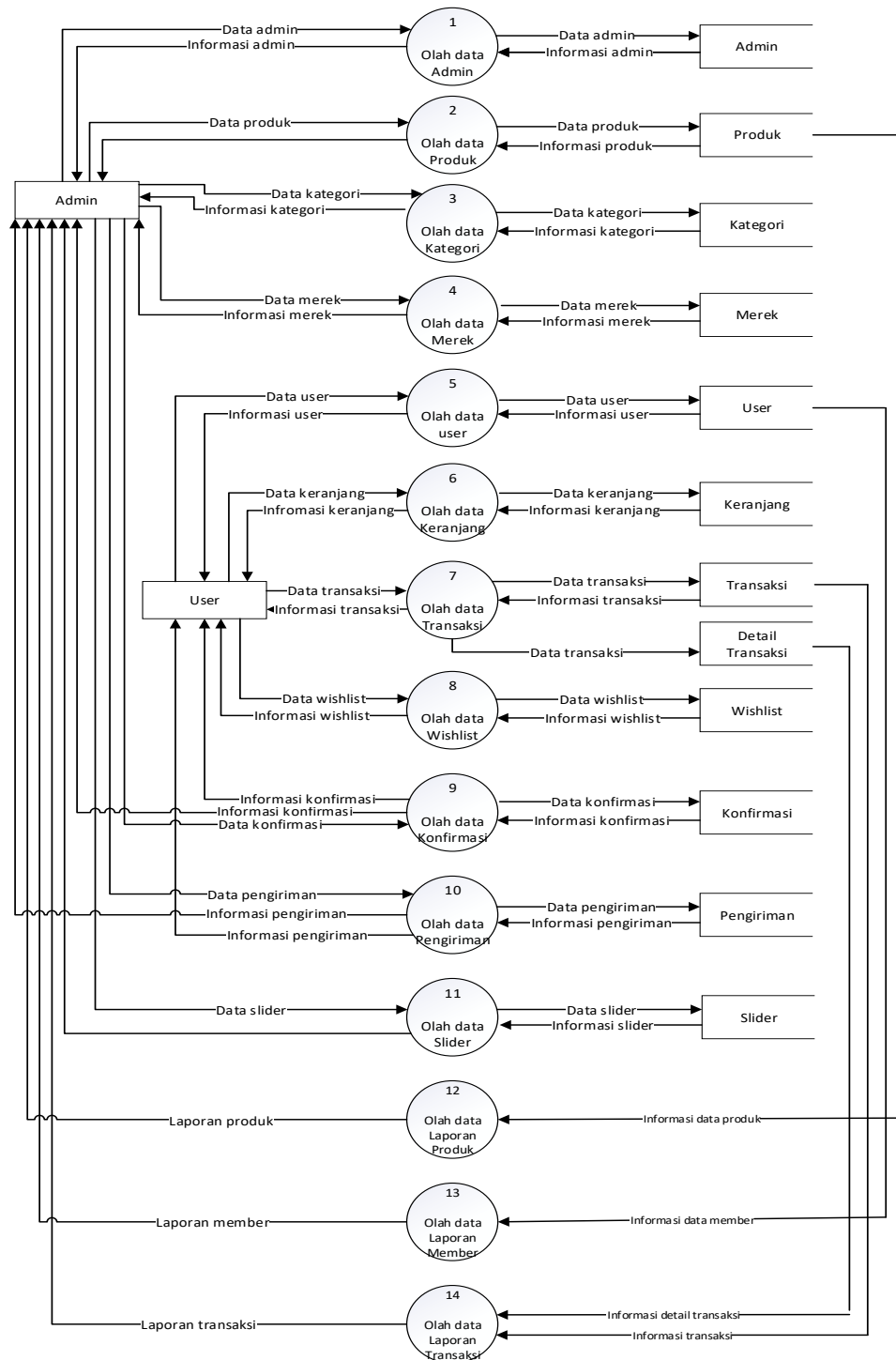
Berikut adalah penjelasan tentang kewenangan kedua user dalam sistem penjualan di Toko Roti Akbar Zahira yaitu :

Pada diagram konteks diatas dijelaskan bahwa didalam sistem penjualan Toko Roti Akbar Zahira Admin memiliki kewenangan dalam mengatur data produk, kategori, merek, stok produk, slider, dan data bank, lalu Admin juga berhak melihat data member, data konfirmasi dan data order yang masuk.

Selanjutnya pada Member memiliki kewenangan untuk melihat dan list kategori, list merek, list produk, kode order dan mengisi form konfirmasi. Lalu member juga dapat mengedit data order produk dan data member.

#### 3.7.2 DFD Level 0

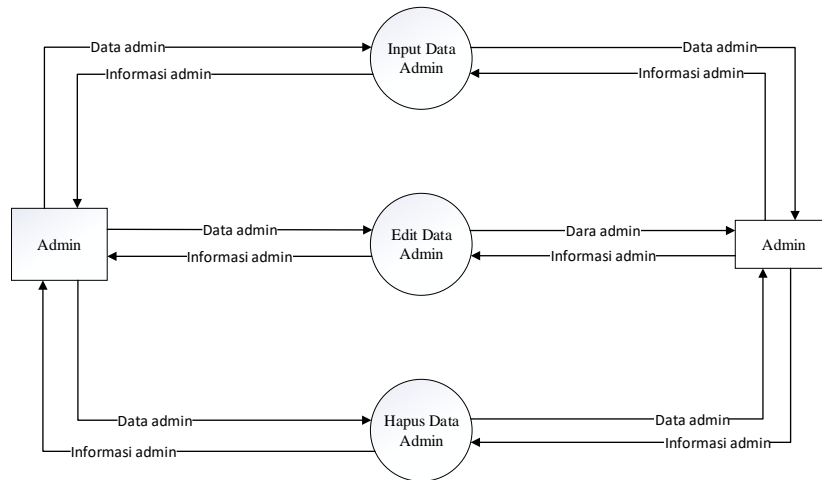
DFD level 0 dibuat dari setiap proses utama dari diagram konteks. *Breakdown* level yang dibuat. Proses ini menunjukkan proses-proses yang berjalan didalam sistem secara keseluruhan dan lebih detail.



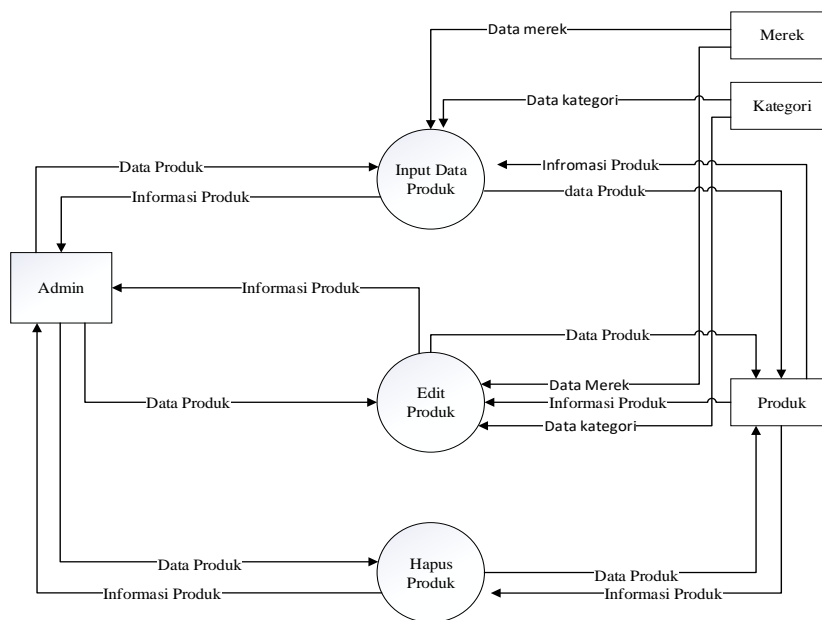
Gambar 3.3 DFD Level 0

### 3.7.3 DFD Level 1

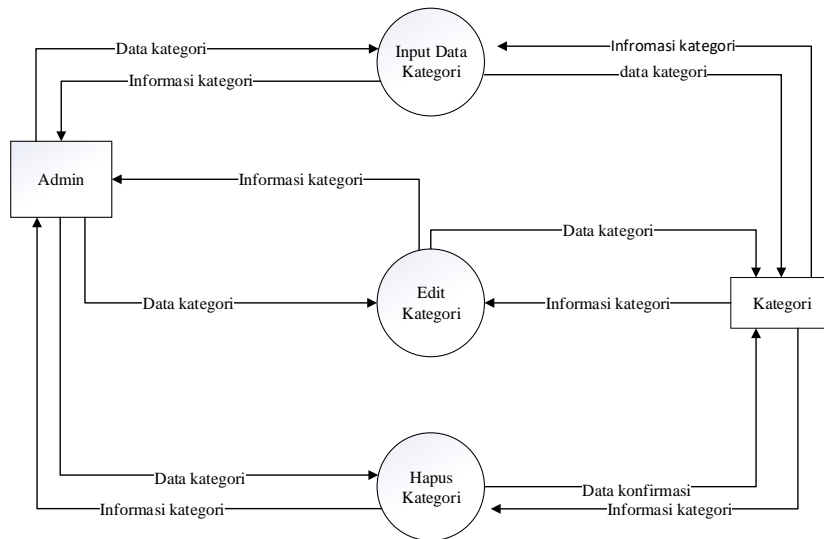
DFD level 1 merupakan diagram yang berisi proses CRUD (Create, Read, Update, Delete) maupun pembuatan laporan dalam setiap proses-proses yang ada pada DFD level 0. Berikut gambaran DFD level 1.



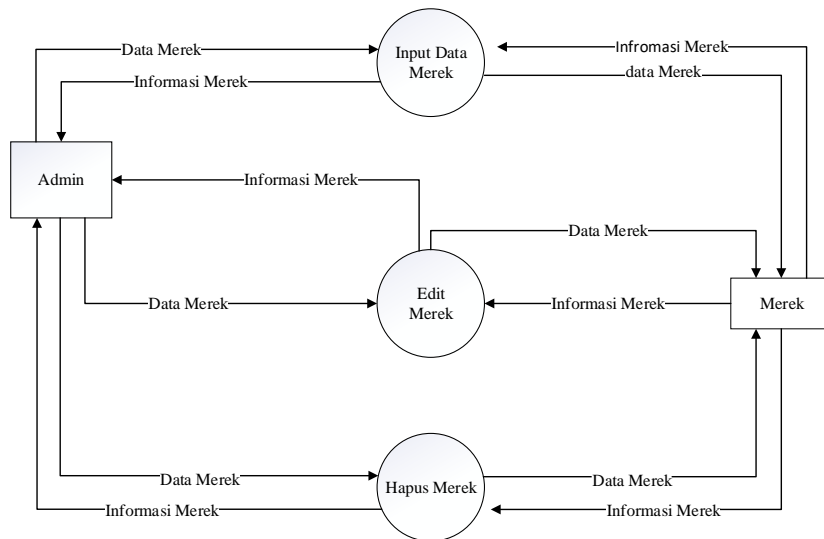
Gambar 3.4 DFD Level 1 Proses 1



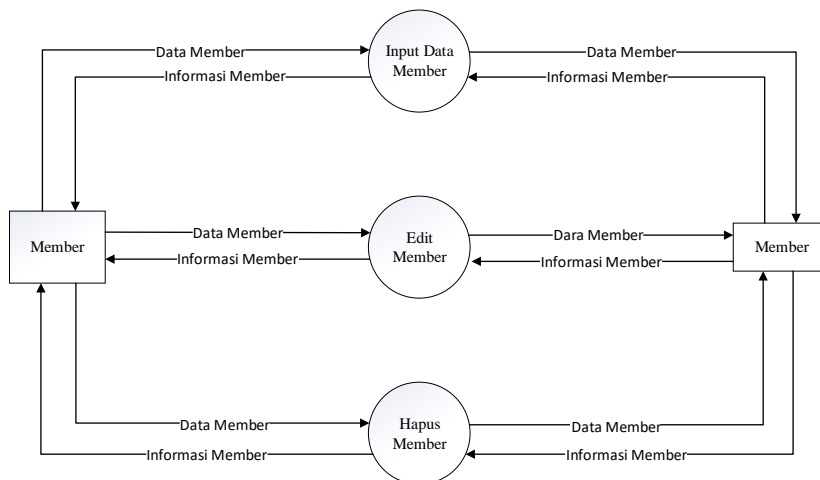
Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses 2



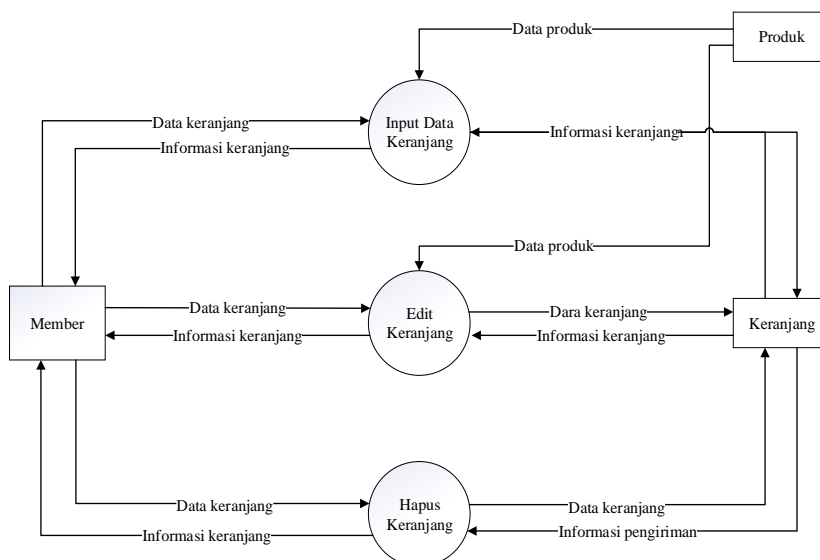
Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 3



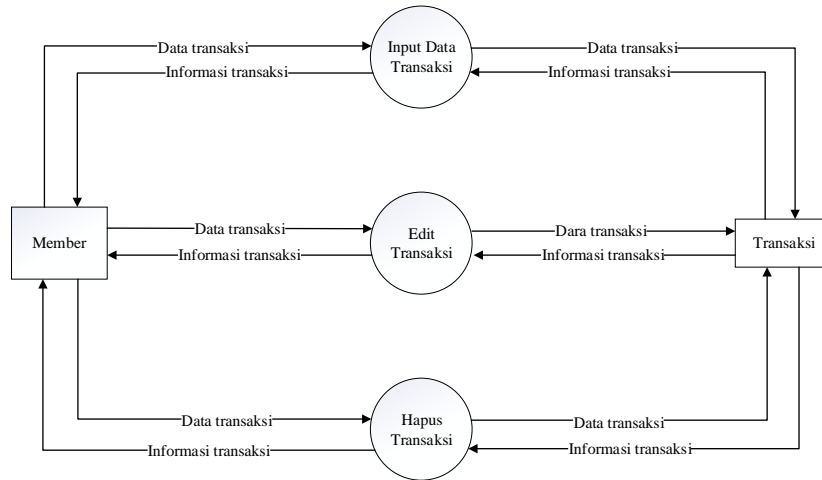
Gambar 3.7 Level 1 Proses 4



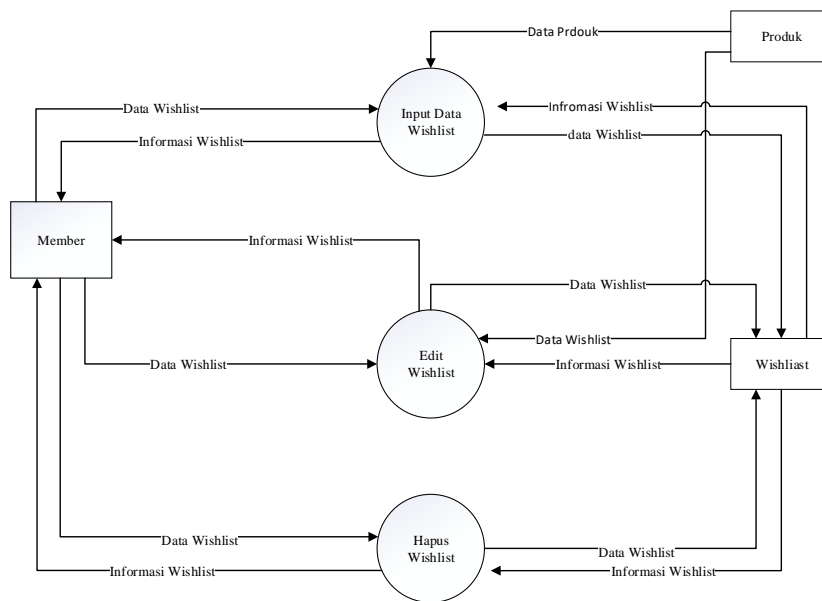
Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses 5



Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses 6

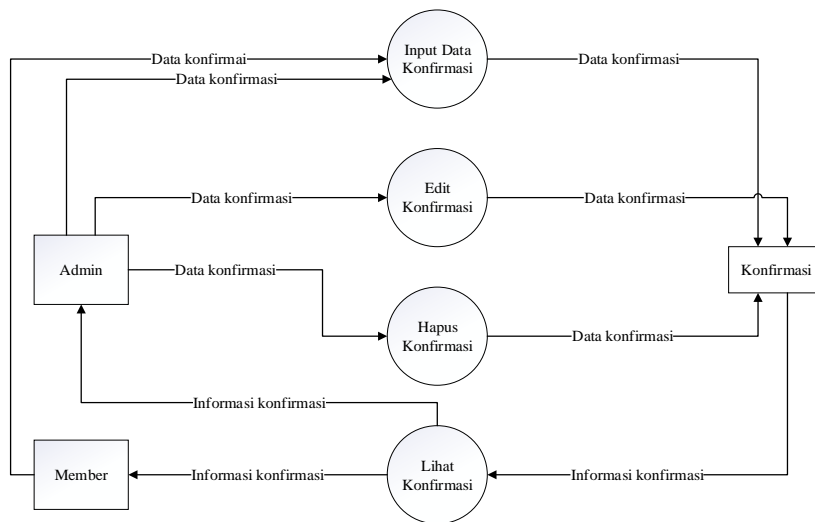


Gambar 3.10 DFD Level 1 Proses 7

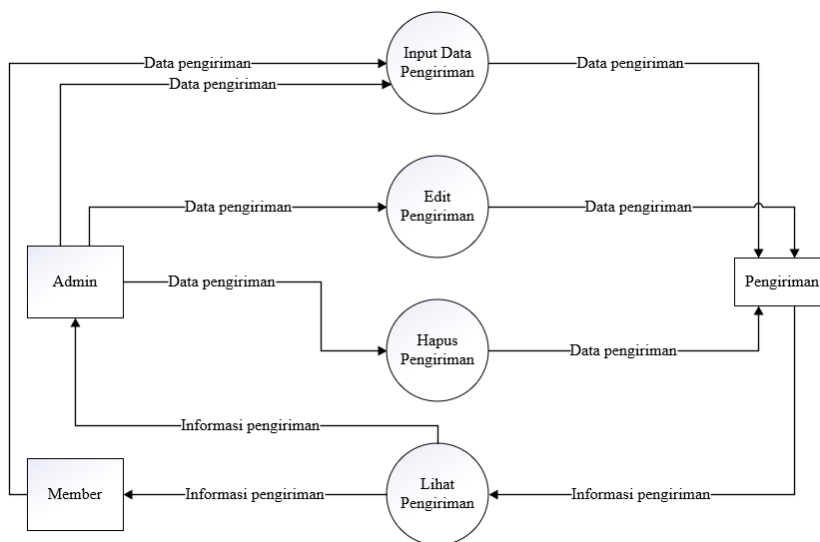


Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses 8

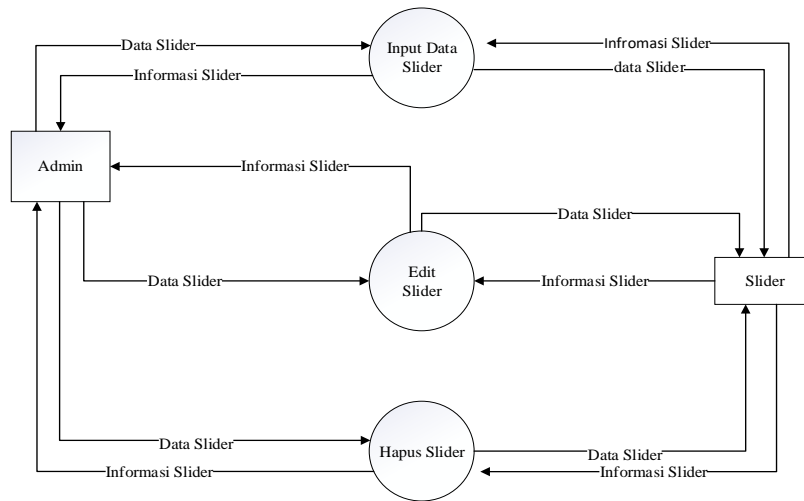




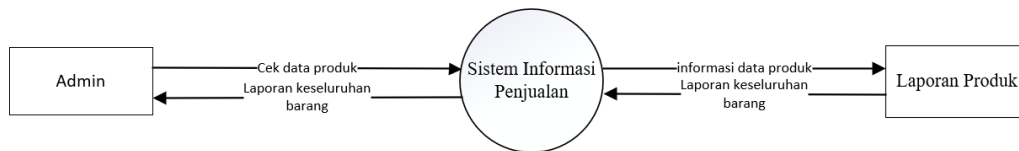
Gambar 3.12 DFD Level 1 Proses 9



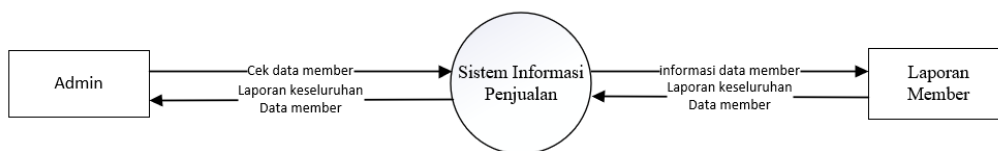
Gambar 3.13 DFD Level 1 Proses 10



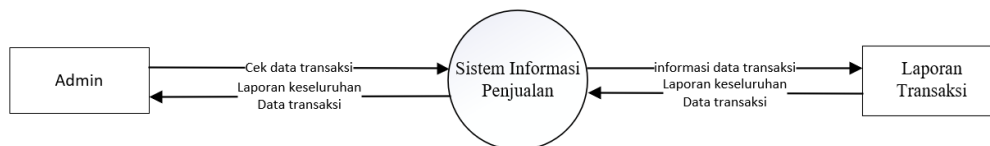
Gambar 3.14 DFD Level 1 Proses 11



Gambar 3.15 DFD Level 1 Proses 12



Gambar 3.16 DFD Level 1 Proses 13



Gambar 3.17 DFD Level 1 Proses 14

### **3.8 Perancangan Database**

Perancangan database dimaksudkan untuk mendefinisikan isi atau struktur dari tiap-tiap file yang didefinisikan pada desain secara umum. Teknik normalisasi akan digunakan dalam perancangan database secara rinci agar diperoleh basis data yang optimal dalam penggunaan penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam manipulasi data.

#### **3.8.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)**

Model data direpresentasikan dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Pemodelan data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)* ditunjukkan pada gambar berikut :



### 3.8.2 Relasi Tabel



Gambar 3.19 Relasi Antar Tabel

### 3.8.3 Struktur Rancangan Tabel

Setelah perancangan tahap-tahap normalisasi maka dilakukan perancangan database. Perancangan database yang dilakukan bertujuan untuk merancang struktur tabel sebagai informasi yang berfungsi untuk input dan output data, adapun perancangan database yang digunakan adalah sebagai berikut .

Tabel 3.9 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_admin	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Username	Varchar (15)	<i>Not Null</i>
Email	Varchar (30)	<i>Not Nul</i>
Password	Varchar (20)	<i>Not Nul</i>

Tabel 3.10 Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_user	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Nama	Varchar (100)	<i>Not Null</i>
Username	Varchar (100)	<i>Not Nul</i>
Email	Varchar (30)	<i>Not Nul</i>
Password	Varchar (20)	<i>Not Nul</i>
Alamat	<i>Text</i>	<i>Not Null</i>
Kabupaten	Varchar (30)	<i>Not Nul</i>
Kecamatan	Varchar (30)	<i>Not Nul</i>
Provinsi	Varchar (30)	<i>Not Nul</i>
Kode_POS	Int (10)	<i>Not Nul</i>
No_Telp	Int (15)	<i>Not Nul</i>

Tabel 3.11 Tabel Produk

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Produk	Int (15)	<i>Primary Key</i>
id_Kategori	Int (15)	<i>Foreign Key</i>
Id_Merek	Int (15)	<i>Foreign Key</i>
Nama_Produk	Varchar (50)	<i>Not Null</i>
Harga	Varchar (20)	<i>Not Null</i>
Deskripsi	<i>Text</i>	<i>Not Null</i>
Berat	Int (10)	<i>Not Null</i>
Gambar_1	Varchar (100)	<i>Not Null</i>
Gambar_2	Varchar (100)	<i>Not Null</i>
Gambar_3	Varchar (100)	<i>Not Null</i>
Gambar_4	Varchar (100)	<i>Not Null</i>
Stok	Int (100)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.12 Tabel Kategori

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_kategori	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Nama_Kategori	Varchar (30)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.13 Tabel Keranjang

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id Keranjang	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Id_Produk	Int (15)	<i>Foreign Key</i>
Id_User	Int (15)	<i>Foreign Key</i>

Harga	Int (20)	<i>Not Null</i>
Jumlah	Int (100)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.14 Tabel Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_transaksi	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Id_User	Int (15)	<i>Foreign Key</i>
Status	Varchar (30)	<i>Not Null</i>
Tgl_Transaksi	<i>Date</i>	<i>Not Null</i>
Total_Bayar	Int (20)	<i>Not Null</i>
Ongkir	Int (30)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.15 Tabel Detail Transaksi

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_DetailTransaksi	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Id_Transaksi	Int (15)	<i>Foreign Key</i>
Id_Produk	Int (30)	<i>Foreign Key</i>
Jumlah	Int (50)	<i>Not Null</i>
Subtotal	Int (50)	<i>Not Null</i>
Harga	Int (30)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.16 Tabel Wishlist

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id Wishlist	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Id Produk	Int (15)	<i>Foreign Key</i>



Id User	Int (15)	<i>Foreign Key</i>
Qty	Int (2)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.17 Tabel Konfirmasi

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id Konfirmasi	Int (100)	<i>Primary Key</i>
Id Transaksi	Int (100)	<i>Foreign Key</i>
Tgl_Konfirmasi	<i>Date</i>	<i>Not Null</i>
Bukti_Transfer	Varchar (100)	<i>Not Null</i>
Jumlah_Transfer	Varchar (100)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.18 Tabel Slider

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Slider	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Nama Slider	Varchar (30)	<i>Not Null</i>
Gambar	Varchar (100)	<i>Not Null</i>
Deskripsi	<i>Text</i>	<i>Not Null</i>

Tabel 3.19 Tabel Merek

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Merek	Int (10)	<i>Primary Key</i>
Nama_Merek	Varchar (50)	<i>Not Null</i>

Tabel 3.20 Tabel Pengiriman

Nama Field	Tipe Data	Keterangan
Id_Kirim	Int (15)	<i>Primary Key</i>
Id_Transaksi	Int (15)	<i>Foreign Key</i>
Tgk_Kirim	<i>Date</i>	<i>Not Null</i>
No_Resi	Varchar (50)	<i>Not Null</i>
Kurir	Varchar (50)	<i>Not Null</i>