

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahapan analisis dan perancangan sistem *e-commerce* Toko Vikmasnack, yang meliputi analisis sistem yang sedang berjalan saat ini sampai analisis sistem yang baru. Pembahasan ditujukan untuk menguraikan kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan sistem.

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem akan menjelaskan tahapan penelitian terhadap sistem yang sedang berjalan dengan tujuan untuk mengetahui segala permasalahan yang ada serta dapat memudahkan dalam melakukan perancangan sistem.

Toko Vikmasnack adalah sebuah usaha yang memproduksi aneka snack berupa aneka cemilan keripik yang sudah lama berjalan 20 tahun sejak tahun 2002. Toko Vikmasnack yang beralamat di Jl. Jenderal Sudirman, Kecamatan Murung, Kabupaten Murung Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Sampai saat ini toko belum memiliki fasilitas untuk melakukan sebuah promosi produk, dan proses penjualan masih berjalan secara manual. Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan dengan ibu Krisyanti selaku pemilik toko, dapat dilakukan sebuah analisis untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan sebuah analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Metode yang digunakan dapat dikenal juga dengan metode *SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunity, Threats)*. Faktor internal yang terdiri dari kekuatan dan kelemahan, sedangkan faktor eksternal terdiri dari peluang dan ancaman. Analisis *SWOT* pada toko vikmasnack saat ini ditunjukkan pada **Tabel 3.1**.

Tabel 3.1 Analisis *SWOT* pada Toko Vikmasnack

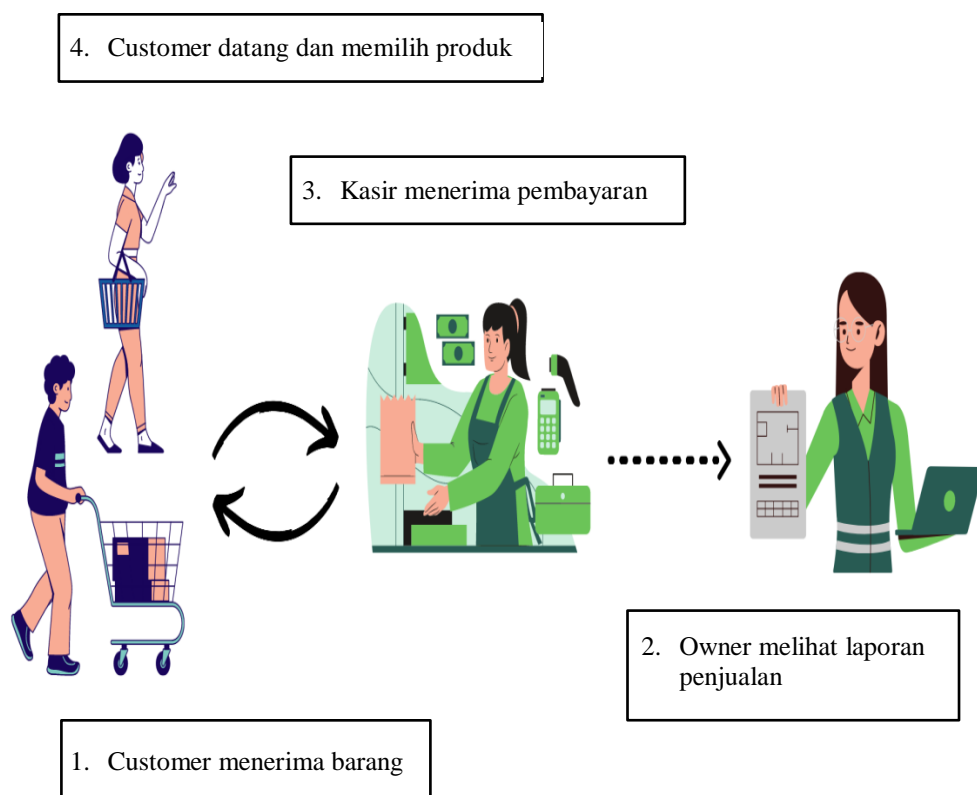
Kekuatan (<i>Strengths</i>)	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk merupakan hasil dari produksi sendiri. 2. Memiliki harga relatif murah atau terjangkau dan mampu bersaing. 3. Bahan baku atau bahan dasar mudah didapatkan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan <i>website</i> sebagai media promosi produk belum ada. 2. Pencatatan transaksi belum sepenuhnya terkomputerisasi yang kemungkinan dapat terjadi kehilangan data. 3. Proses produksi dalam jumlah besar membutuhkan banyak SDM.
Peluang (<i>Opportunity</i>)	Ancaman (<i>Threats</i>)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempunyai persaingan lebih luas. 2. Perkembangan teknologi yang pesat dapat menunjang berbagai aspek pada perusahaan dalam melakukan promosi produk. 3. Jumlah peminat dan target pasar cukup luas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya usaha serupa di wilayah dalam kota dan sekitarnya. 2. Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat membuat persaingan lebih kuat.

Dengan menganalisa permasalahan yang terjadi pada perusahaan, maka solusi pemecahan masalah yang dapat dilakukan yaitu :

1. Pembuatan *website* Toko Vikmasnack sebagai sarana untuk memperluas pemasaran atau penjualan produk dengan tujuan meningkatkan omset penjualan.
2. Pembuatan *website* disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan dan pengunjung dapat mengakses setiap saat.
3. Memudahkan suatu proses transaksi pada perusahaan, maka perlu dibuat sistem *e-commerce* yang dapat menghemat waktu bagi pembeli dan pembelian produk dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

3.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan Saat Ini

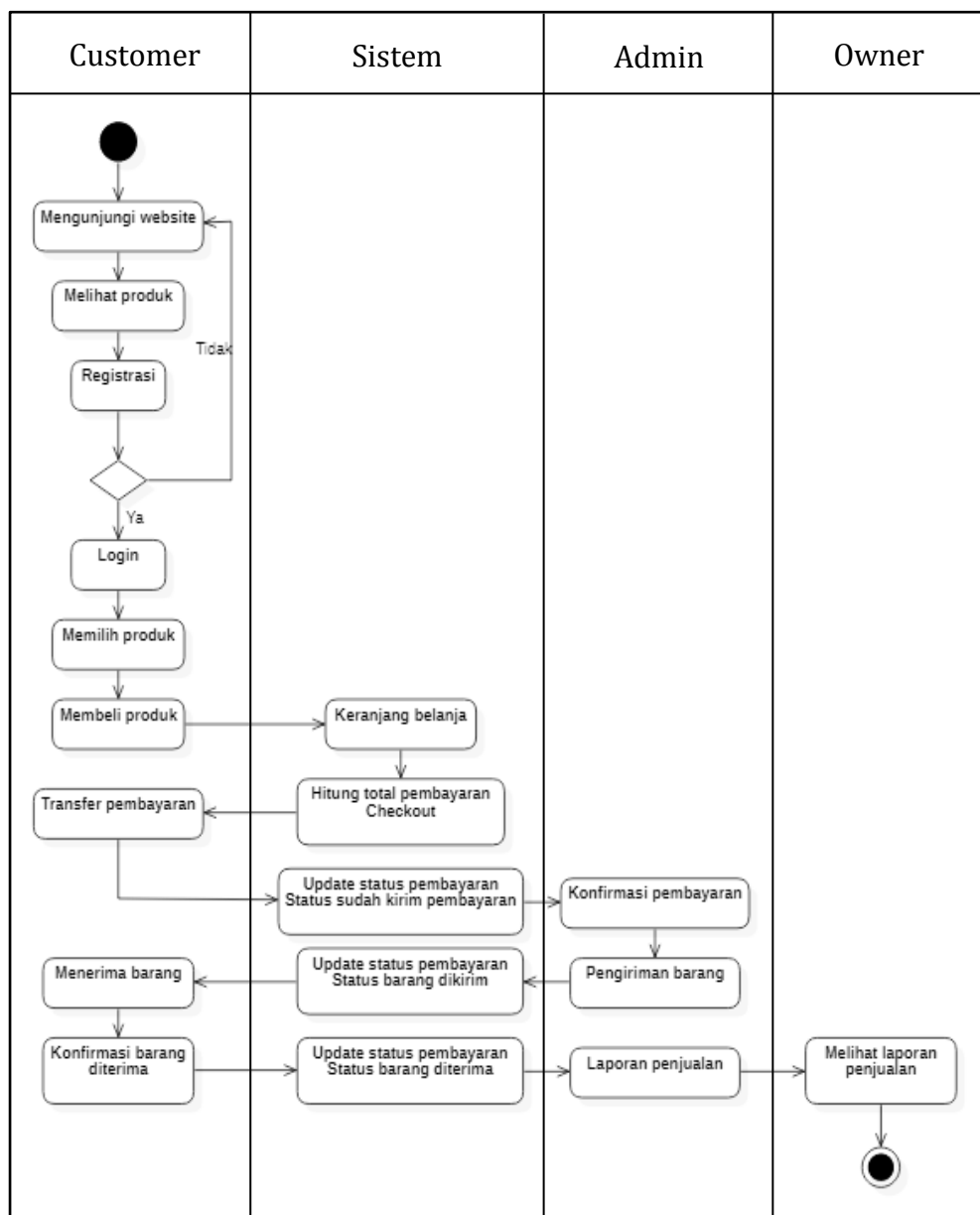
Sistem ini merupakan sistem yang sedang berjalan pada Toko Vikmasnack, dan untuk saat ini proses pembelian yang dilakukan masih berjalan secara manual, yaitu dengan cara *customer* harus datang langsung mengunjungi toko untuk memilih produk apa saja yang akan dibeli dan melakukan proses pembelian. Kemudian *customer* menemui kasir untuk melakukan proses pembayaran. Hasil dari penjualan akan dilakukan pencatatan dibuku jurnal penjualan oleh kasir untuk dilaporkan kepada pemilik atau *owner* dari Toko Vikmasnack. Menjadi suatu kelemahan bagi pembeli pada saat datang langsung ke toko untuk mencari produk tetapi produk yang diinginkan tidak ada atau habis, dan menjadikan terbuangnya waktu secara sia-sia. Analisis sitem yang sedang berjalan saat ini pada Toko Vikmasnack ditunjukkan pada ilustrasi **Gambar 3.1**.



Gambar 3.1 Ilustrasi Sistem yang Berjalan Saat Ini

3.1.2 Analisis Sistem yang Baru

Sistem yang baru memberikan kemudahan untuk *customer* dalam melakukan pembelian produk pada Toko Vikmasnack. *Admin*, mempunyai hak akses untuk mengelola data *customer*, mengelola data produk, mengelola data transaksi, dan melihat laporan transaksi. *Customer*, mempunyai akses untuk melakukan pembelian, dan melihat data transaksi. *Activity* sistem yang baru ditunjukkan pada **Gambar 3.2**.



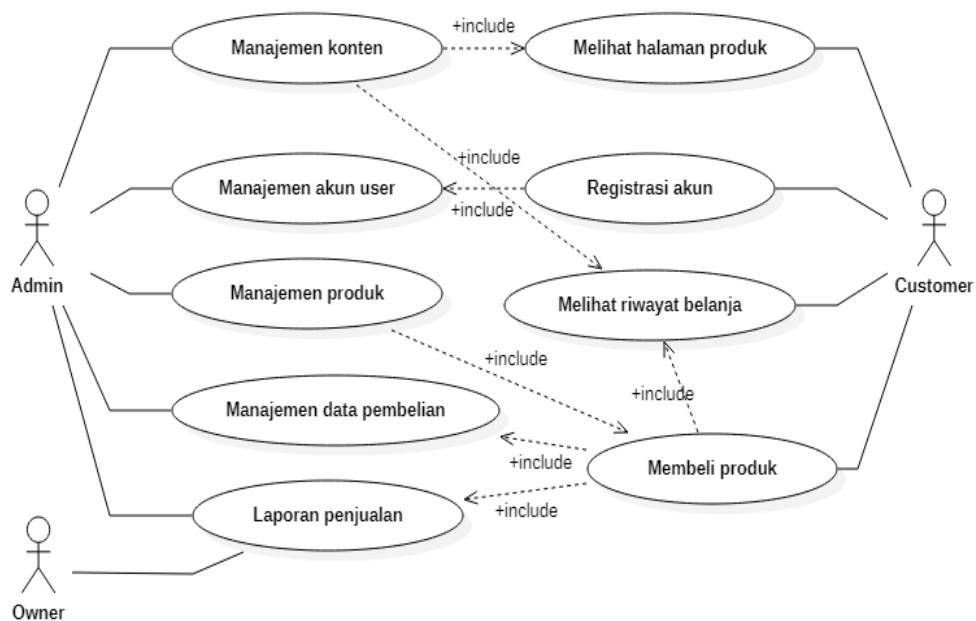
Gambar 3.2 Analisis Sistem yang Baru

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem penjualan di Toko Vikmasnack menggunakan metode perancangan *Unified Modelling Language* (UML) yang meliputi *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *component diagram* dan *deployment diagram*.

3.2.1 Use Case Diagram

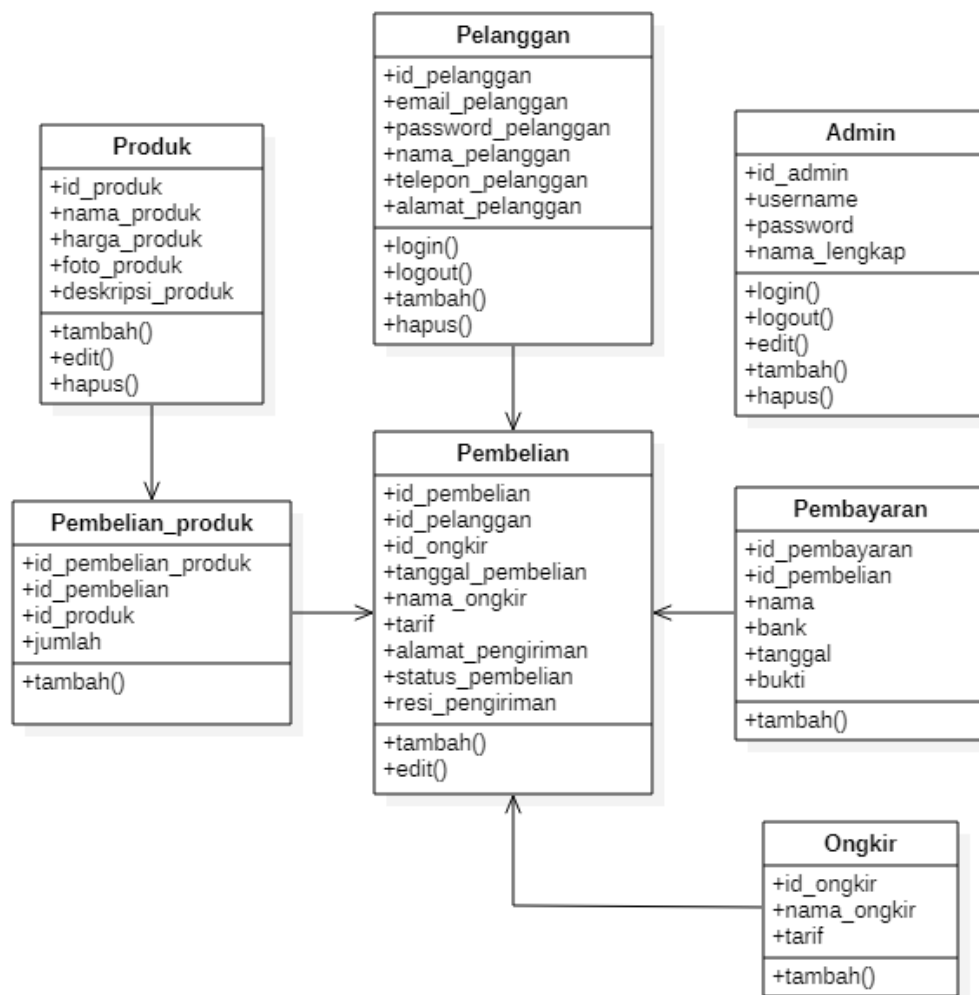
Use Case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. Adapun pengguna dalam *website* Toko Vikmasnack terbagi menjadi tiga aktor, yaitu *admin*, *customer* dan *owner*. Aktor *admin* mempunyai hak akses sistem untuk mengelola seluruh data seperti manajemen konten, manajemen akun *user*/pengguna, manajemen produk, serta manajemen data pembelian. Aktor *customer* adalah pengguna yang sudah mendaftar dan memiliki akun untuk *login* dan dapat melakukan proses pembelian, ataupun pengguna yang hanya ingin mengunjungi *website* saja tanpa harus memiliki akun. Sedangkan aktor *owner* adalah pemilik dari toko dan hanya dapat melihat laporan dari hasil penjualan yang telah dilaporkan oleh *admin*. *Use case diagram* ditunjukkan pada **Gambar 3.3**.



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.2.2 Class Diagram

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class* diagram pada Toko Vikmasnack terdiri dari kelas pelanggan, kelas produk, kelas pembelian, kelas pembelian produk, kelas pembayaran, serta kelas ongkir. Seluruh kelas saling berhubungan satu dengan yang lainnya. *Class* pelanggan berhubungan dengan *class* pembelian. *Class* produk berhubungan dengan *class* pembelian produk, dan *class* pembelian produk berhubungan dengan *class* pembelian. *Class* pembayaran berhubungan dengan *class* pembelian, serta *class* ongkir berhubungan dengan *class* pembelian. *Class* diagram ditunjukkan pada **Gambar 3.4**.



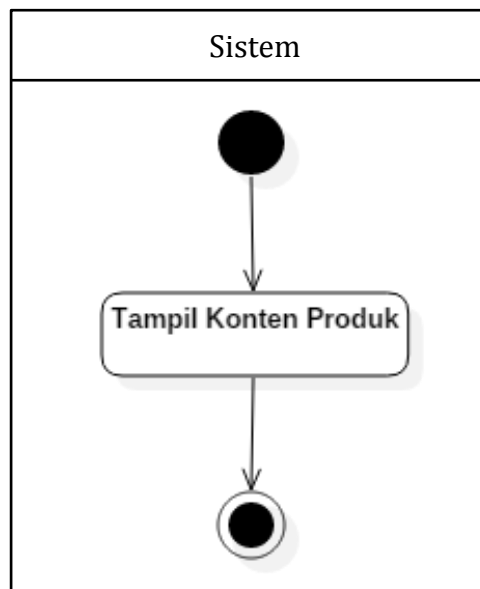
Gambar 3.4 Class Diagram

3.2.3 Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem, bagaimana masing-masing aliran berawal serta bagaimana aliran berakhir. Berikut merupakan *activity* diagram yang dilakukan oleh sistem.

3.2.3.1 Activity Diagram Halaman Produk

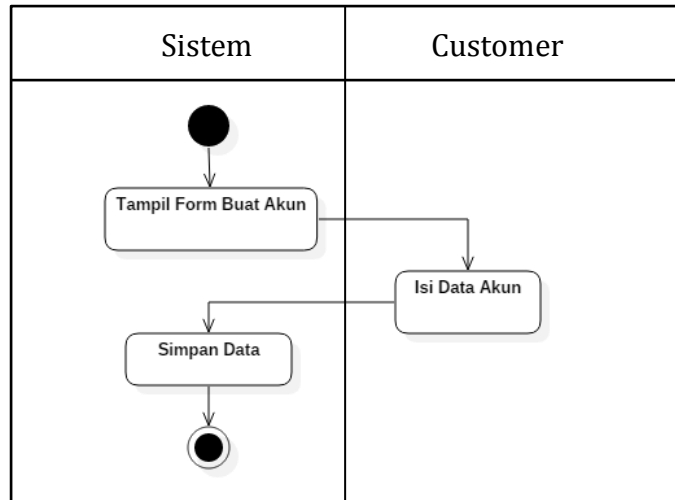
Sistem akan menampilkan halaman utama atau halaman produk yang ada pada Toko Vikmasnack. *Activity* diagram halaman produk ditunjukkan pada **Gambar 3.5**.



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Halaman Produk

3.2.3.2 Activity Diagram Halaman Buat Akun

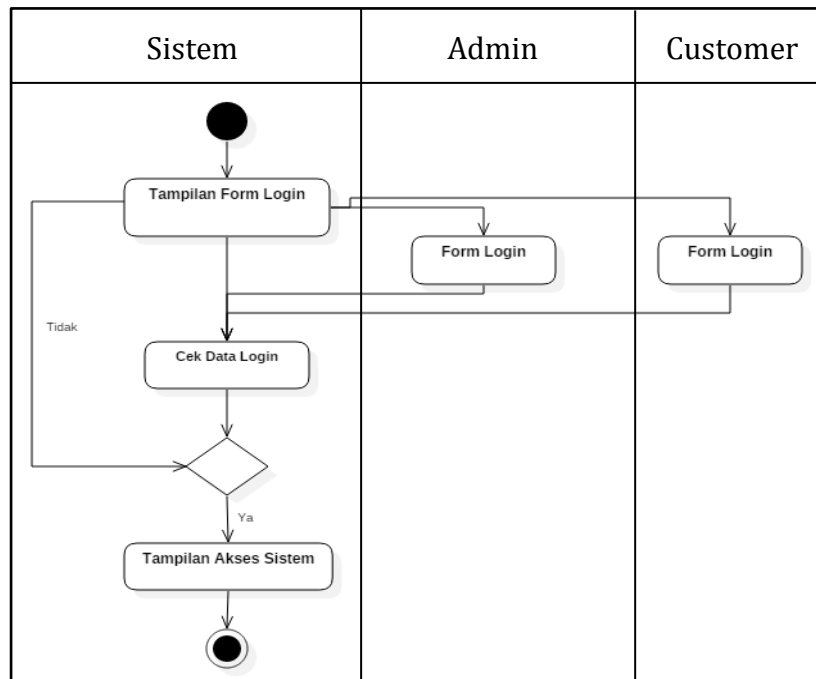
Activity diagram halaman buat akun, sistem menampilkan halaman untuk membuat akun baru dan pengguna dapat mengisi data untuk mendaftarkan akun agar dapat mengakses sistem. *Activity* diagram halaman buat akun ditunjukkan pada **Gambar 3.6**.



Gambar 3.6 Activity Diagram Buat Akun

3.2.3.3 Activity Diagram Halaman Login

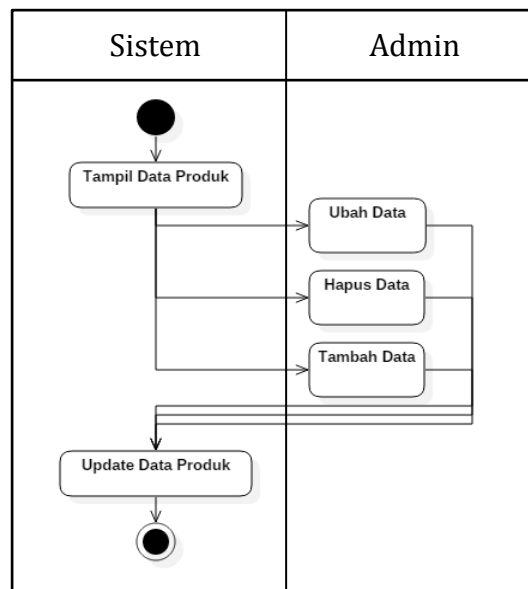
Sistem akan menampilkan halaman *form login*, sehingga pengguna dapat mengisi *form login* untuk dapat mengakses sistem sebagai pengguna dan *admin login* sebagai *admin*. Activity diagram halaman login ditunjukkan pada **Gambar 3.7**.



Gambar 3.7 Activity Diagram Halaman Login

3.2.3.4 Activity Diagram Mengelola Data Produk

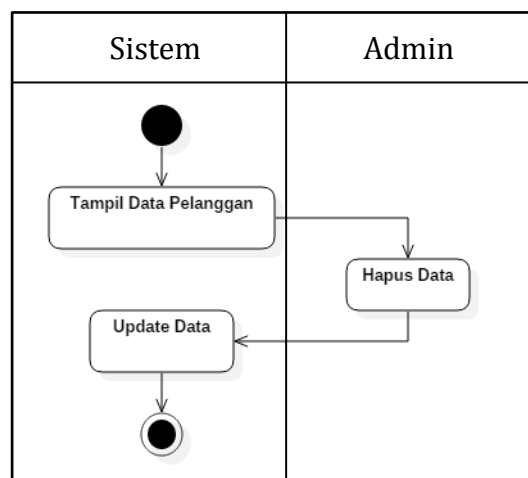
Sistem menampilkan data produk, yaitu *admin* dapat melakukan aktivitas menambah data produk, ubah data produk dan hapus data produk. Activity diagram mengelola data produk ditunjukkan pada **Gambar 3.8**.



Gambar 3.8 Activity Diagram Mengelola Data Produk

3.2.3.5 Activity Diagram Mengelola Data Customer

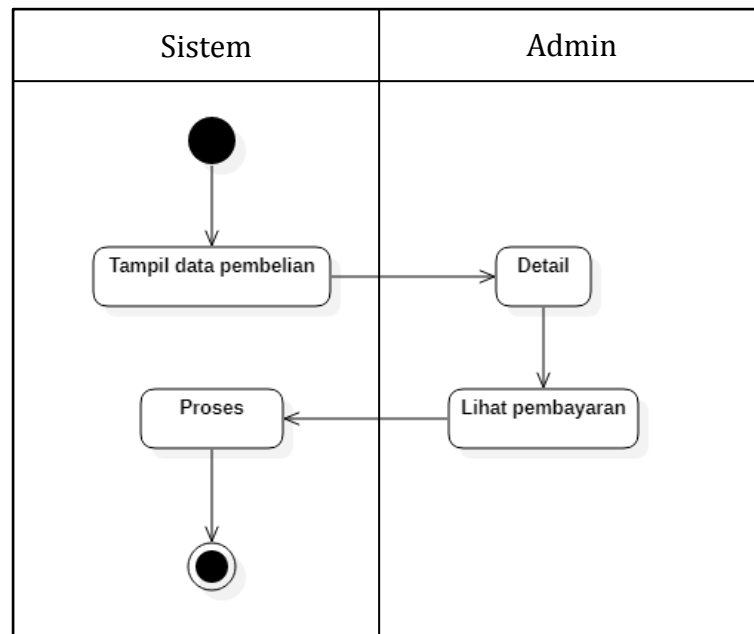
Sistem akan menampilkan data pelanggan/*customer*, dan *admin* dapat melakukan aksi hapus data pelanggan. Activity diagram mengelola data *customer* ditunjukkan pada **Gambar 3.9**.



Gambar 3.9 Activity Diagram Mengelola Data Customer

3.2.3.6 Activity Diagram Mengelola Data Pembelian

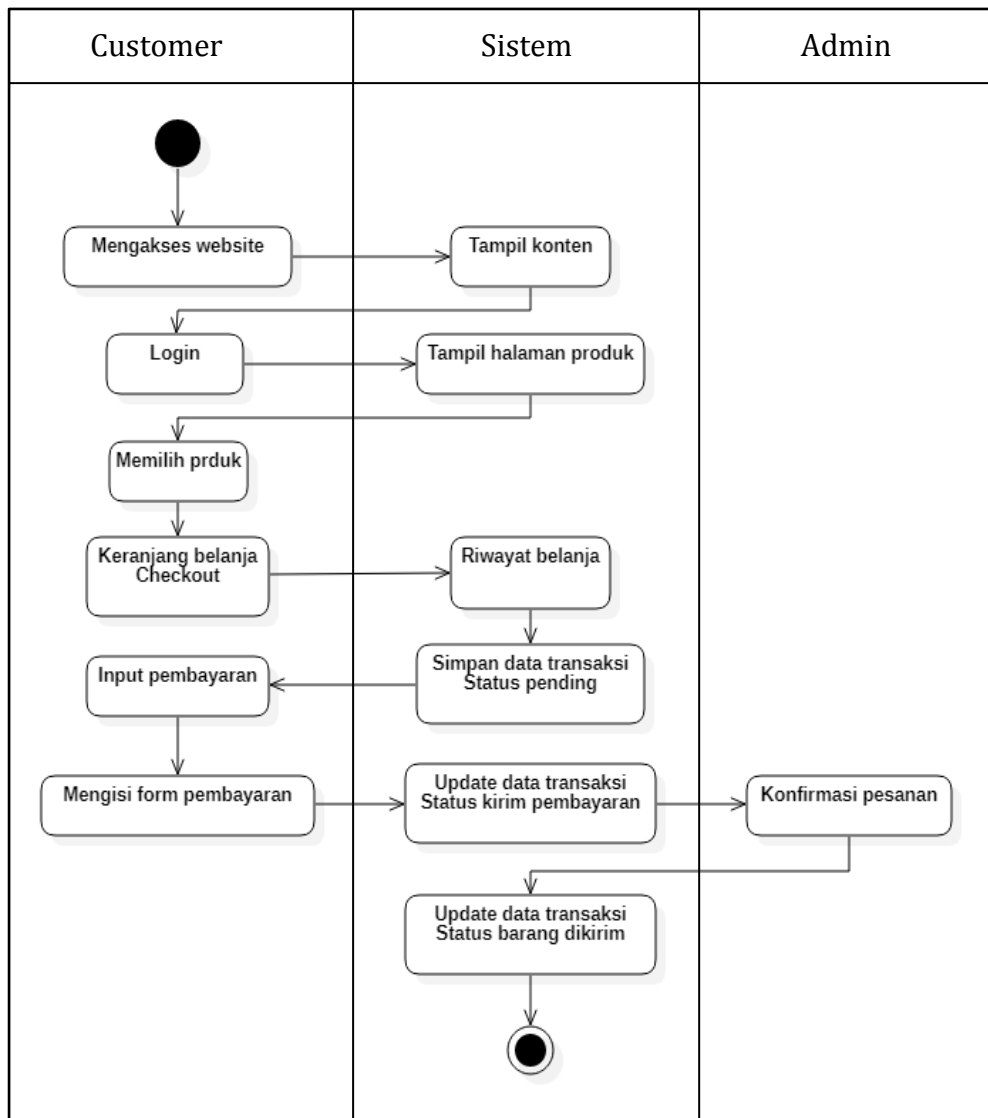
Sistem akan menampilkan data pembelian, dan *admin* dapat melihat detail pesanan dan dapat melihat pembayaran dari *customer*. Activity diagram mengelola data pembelian ditunjukkan pada **Gambar 3.10**.



Gambar 3.10 Activity Diagram Mengelola Data Pembelian

3.2.3.7 Activity Diagram Transaksi

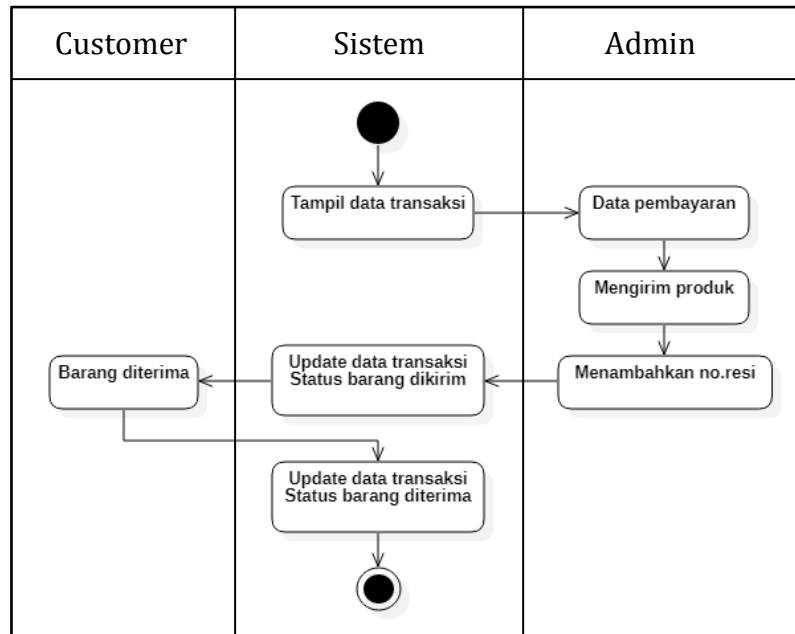
Sistem menampilkan data produk, pelanggan dapat melakukan pesan produk serta melakukan *checkout* dan dapat melakukan pembayaran, *admin* dapat melakukan konfirmasi pesanan masuk. Activity diagram transaksi ditunjukkan pada **Gambar 3.11**.



Gambar 3.11 *Activity Diagram* Transaksi

3.2.3.8 *Activity Diagram* Pengiriman

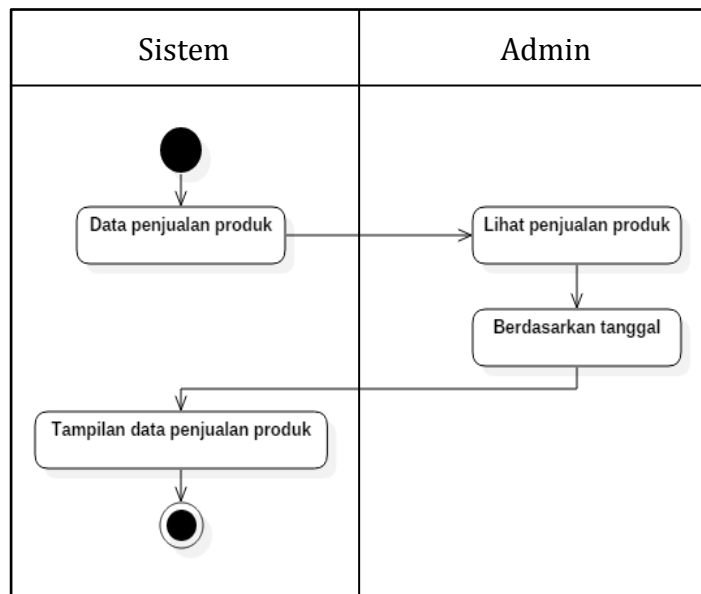
Activity diagram admin melakukan pengiriman barang, yaitu *admin* mengirim barang, kemudian memasukkan nomor resi pengiriman, dan sistem akan mengupdate data transaksi bahwa barang telah dikirim. *Activity diagram* pengiriman ditunjukkan pada **Gambar 3.12**.



Gambar 3.12 Activity Diagram Pengiriman

3.2.3.9 Activity Diagram Laporan Penjualan

Sistem menampilkan halaman lihat laporan data penjualan, *owner* mendapatkan informasi penjualan berdasarkan periode tanggal maupun berdasarkan bulan. Activity diagram laporan transaksi ditunjukkan pada **Gambar 3.13**.

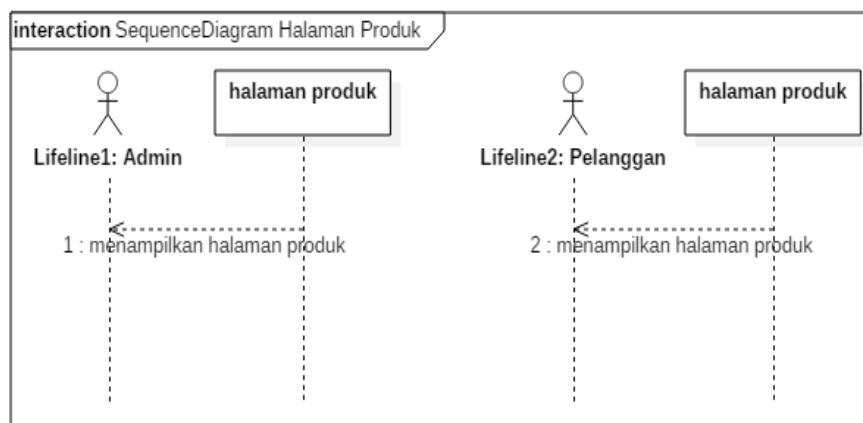


Gambar 3.13 Activity Diagram Laporan Penjualan

3.2.4 Sequence Diagram

3.2.4.1 Sequence Diagram Halaman Produk

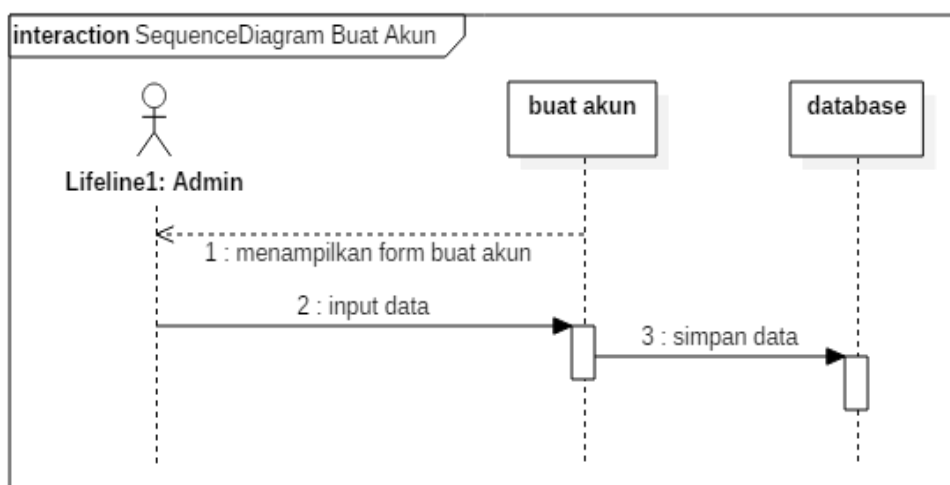
Sequence diagram halaman produk menjelaskan bagaimana sistem menampilkan halaman konten yang dapat dikunjungi oleh *admin* ataupun pengguna/*customer*. *Sequence* diagram halaman produk ditunjukkan pada **Gambar 3.14**.



Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Halaman Produk

3.2.4.2 Sequence Diagram Halaman Buat Akun

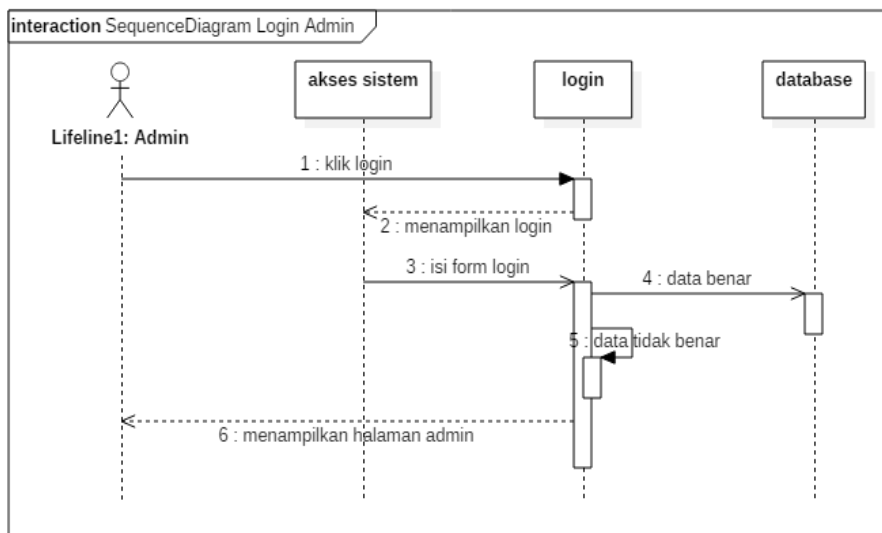
Sequence diagram buat akun menjelaskan bagaimana proses *admin* ataupun pengguna/*customer* melakukan pendaftaran agar memiliki akun dan dapat mengakses sistem. *Sequence* diagram buat akun ditunjukkan pada **Gambar 3.15**.



Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Buat Akun

3.2.4.3 Sequence Diagram Halaman Login

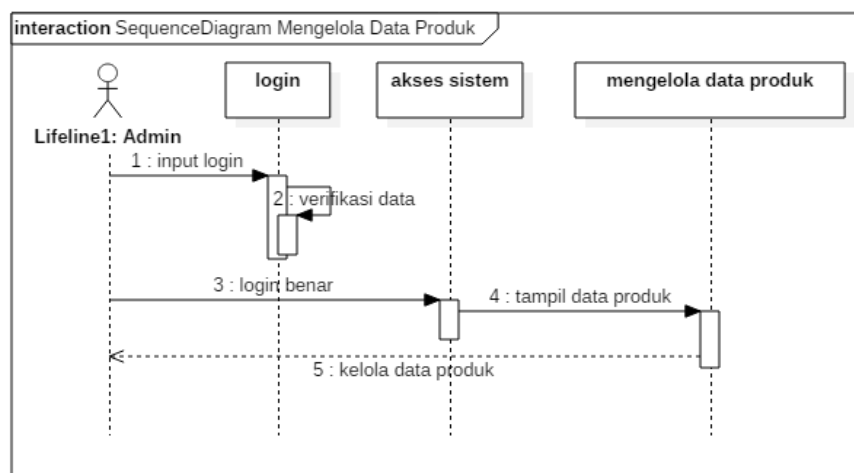
Sequence diagram login menjelaskan bagaimana proses *admin* maupun pengguna/*customer* untuk melakukan akses ke dalam sistem. *Sequence* diagram halaman login ditunjukkan pada **Gambar 3.16**.



Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Halaman Login

3.2.4.4 Sequence Diagram Mengelola Data Produk

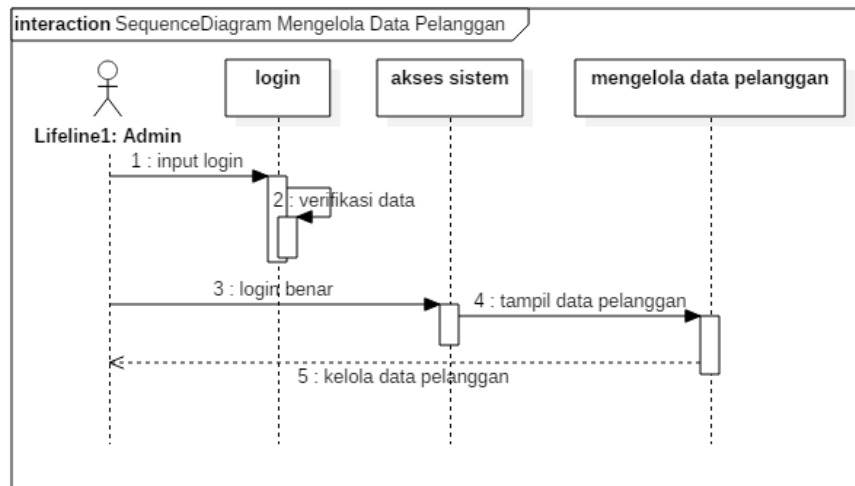
Sequence diagram mengelola data produk menjelaskan proses *admin* dalam mengelola data produk. *Sequence* diagram mengelola data produk ditunjukkan pada **Gambar 3.17**.



Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Mengelola Data Produk

3.2.4.5 Sequence Diagram Mengelola Data Customer

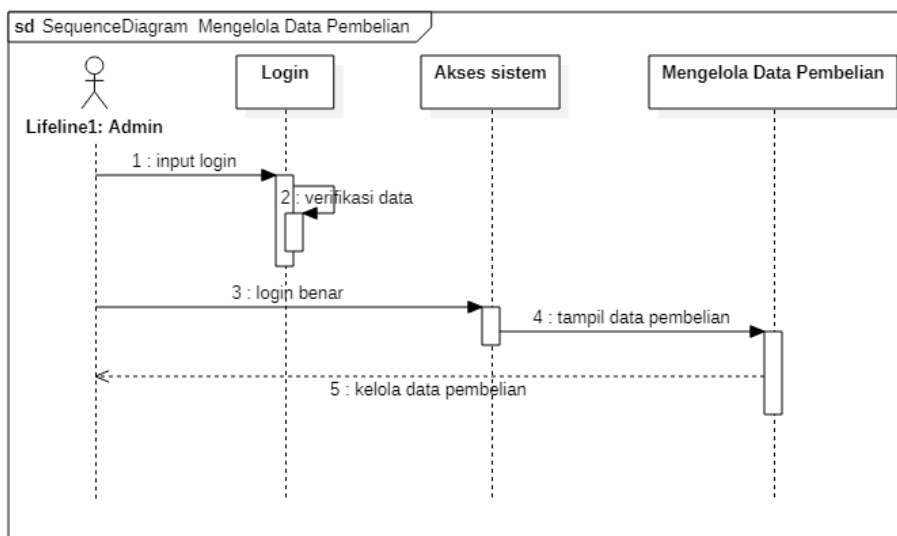
Sequence diagram mengelola data *customer* menjelaskan proses *admin* dalam mengelola data *customer*. *Sequence* diagram mengelola data *customer* ditunjukkan pada **Gambar 3.18**.



Gambar 3.18 *Sequence Diagram* Mengelola Data *Customer*

3.2.4.6 Sequence Diagram Mengelola Data Pembelian

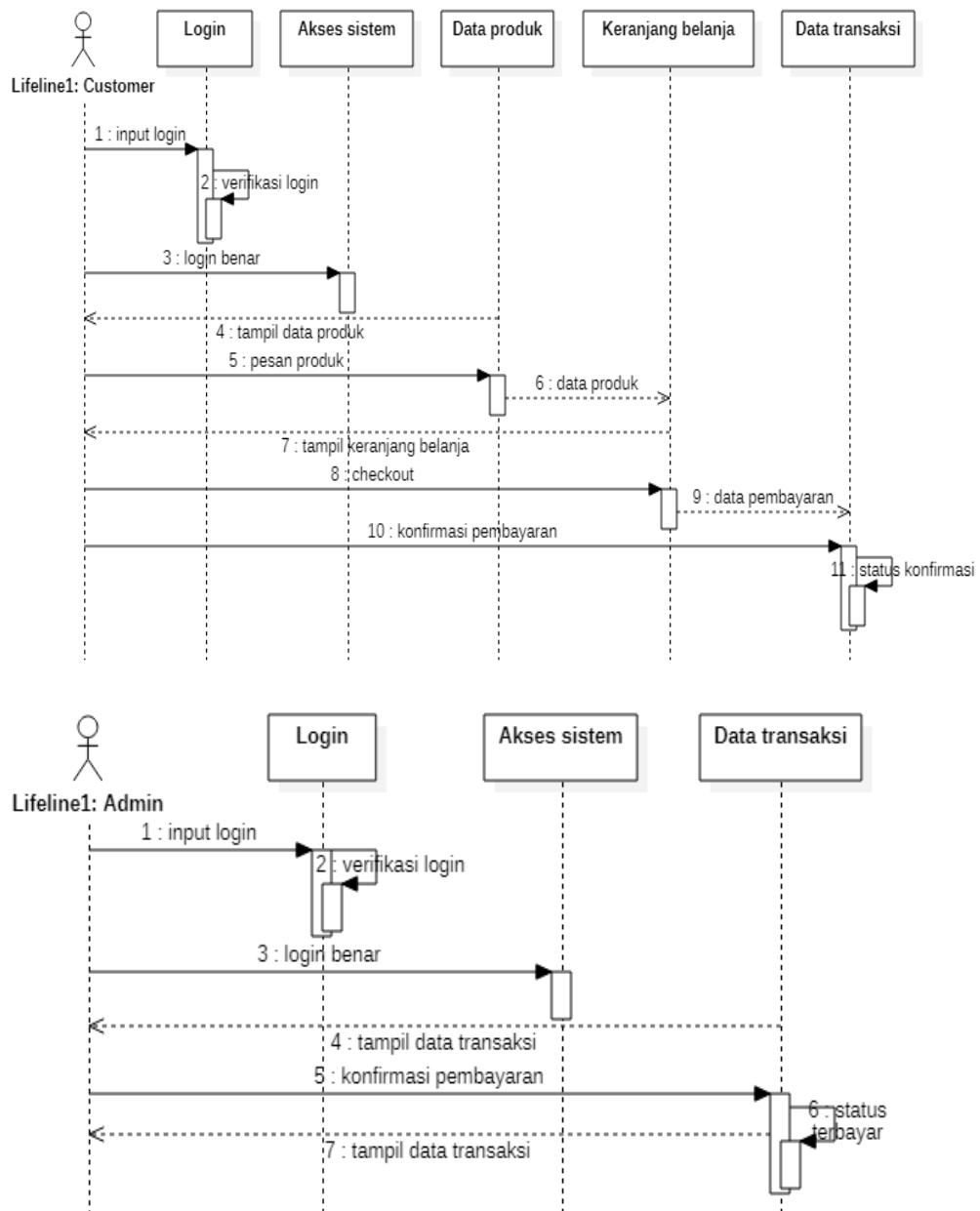
Sequence diagram mengelola data pembelian menjelaskan proses *admin* dalam mengelola data pembelian yang telah dilakukan oleh *customer*. *Sequence* diagram mengelola data pembelian ditunjukkan pada **Gambar 3.19**.



Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Mengelola Data Pembelian

3.2.4.7 Sequence Diagram Transaksi

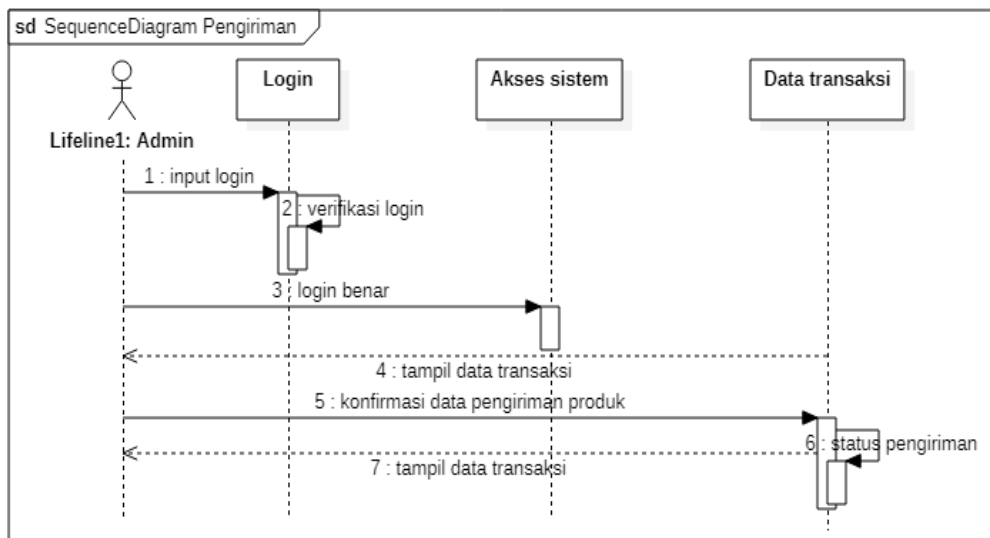
Sistem menampilkan data produk, *customer* telah melakukan pesan produk serta melakukan *checkout*, *admin* dapat konfirmasi pesanan masuk dan juga pembayaran oleh *customer*. *Sequence* diagram transaksi ditunjukkan pada **Gambar 3.20**.



Gambar 3.20 Sequence Diagram Transaksi

3.2.4.8 Sequence Diagram Pengiriman

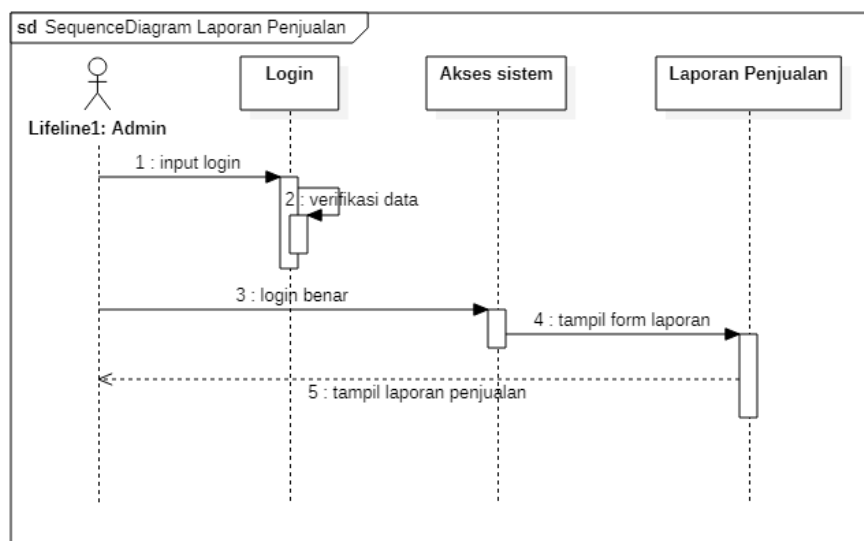
Sequence diagram pengiriman menjelaskan bagaimana proses *admin* dalam mengirimkan barang. *Sequence* diagram pengiriman ditunjukkan pada **Gambar 3.21**.



Gambar 3.21 *Sequence* Diagram Pengiriman

3.2.4.9 Sequence Diagram Laporan Penjualan

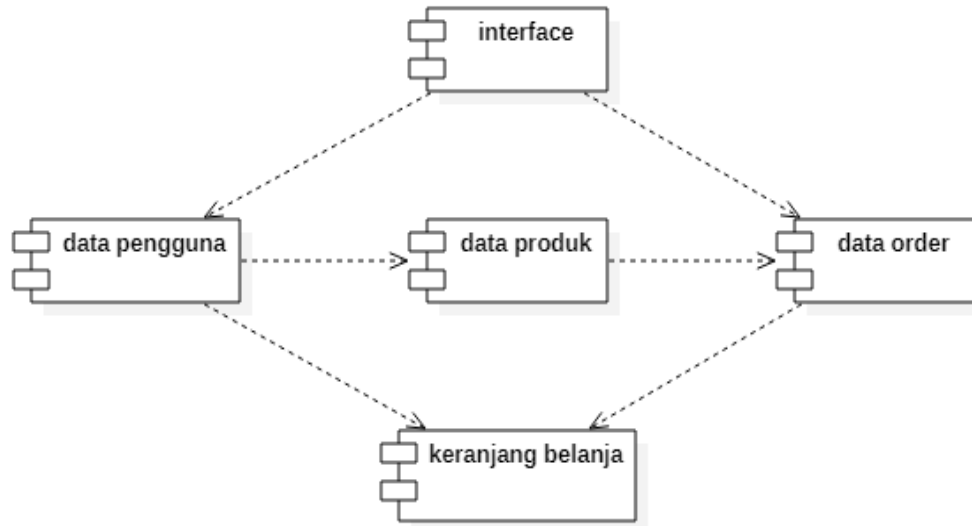
Sistem menampilkan *form* lihat laporan penjualan, *admin* dapat melihat laporan penjualan berdasarkan periode tanggal ataupun berdasarkan bulan. *Sequence* diagram laporan penjualan ditunjukkan pada **Gambar 3.22**.



Gambar 3.22 *Sequence* Diagram Laporan Penjualan

3.2.5 Component Diagram

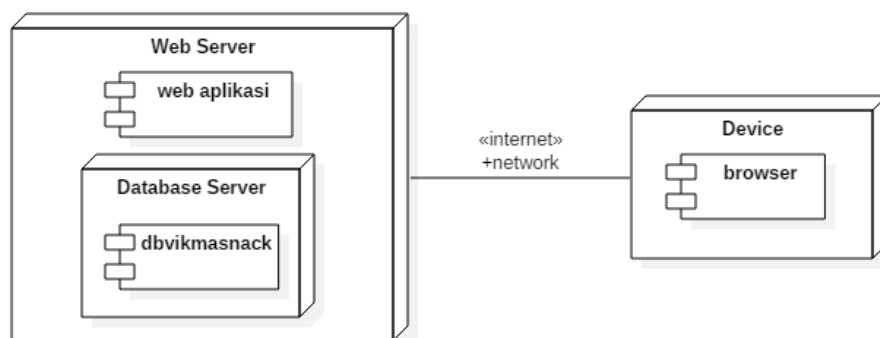
Component diagram sistem menjelaskan bagaimana hubungan setiap komponen yang ada di dalam sistem. Dapat berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen lain. *Component* diagram ditunjukkan pada **Gambar 3.23**.



Gambar 3.23 *Component Diagram*

3.2.6 Deployment Diagram

Deployment diagram digunakan untuk menggambarkan secara detail bagaimana komponen yang ada disusun dalam infrastruktur sistem. *Deployment* diagram pada sistem penjualan ditunjukkan pada **Gambar 3.24**.



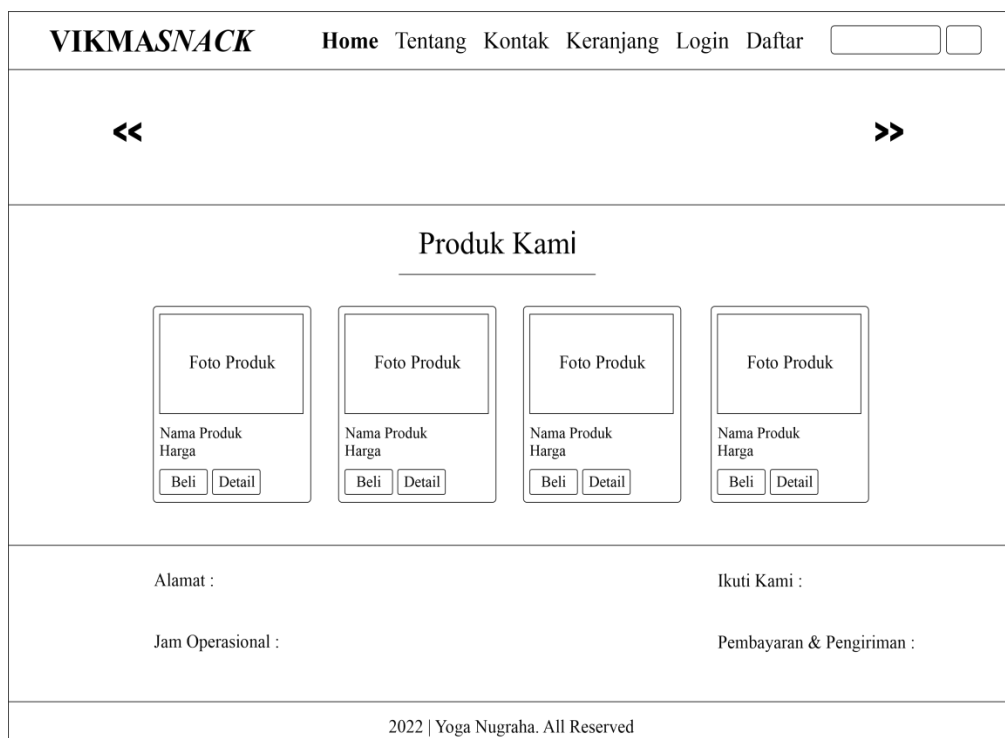
Gambar 3.24 *Deployment Diagram*

3.3 Perancangan Tampilan

Pada tahapan ini akan menjelaskan tentang rancangan tampilan yang akan dibuat dengan mekanisme komunikasi antara sistem dengan pengguna dan halaman *admin*. Perancangan *interface* ini dibuat sederhana dengan tujuan agar dapat mempermudah pengguna dalam mengoperasikan atau menggunakan sistem yang dibuat.

3.3.1 Tampilan Home

Tampilan halaman awal atau tampilan utama dari sistem yaitu menampilkan halaman dari produk yang dijual. Perancangan tampilan halaman home ditunjukkan pada **Gambar 3.25**.



Gambar 3.25 Tampilan Home

3.3.2 Tampilan Buat Akun Customer

Tampilan sistem agar pengguna yang belum mempunyai akun dapat membuat akun baru untuk dapat melakukan proses pembelian. Perancangan tampilan daftar pelanggan ditunjukkan pada **Gambar 3.26**.

The screenshot shows the 'Daftar Pelanggan' form on the VIKMASNACK website. The navigation bar at the top includes the logo 'VIKMASNACK' and links for 'Home', 'Tentang', 'Kontak', 'Keranjang', 'Login', and 'Daftar'. The form itself is titled 'Daftar Pelanggan' and contains the following fields and elements:

- Nama:** Input field
- Email:** Input field
- Password:** Input field
- Alamat:** Input field
- Telp/Hp:** Input field
- Daftar:** Submit button

Gambar 3.26 Tampilan Buat Akun Customer

3.3.3 Tampilan Login Customer

Tampilan login sistem bertujuan agar pengguna yang sudah memiliki akun akan dapat masuk ke dalam sistem utama. Perancangan tampilan login ditunjukkan pada **Gambar 3.27**.

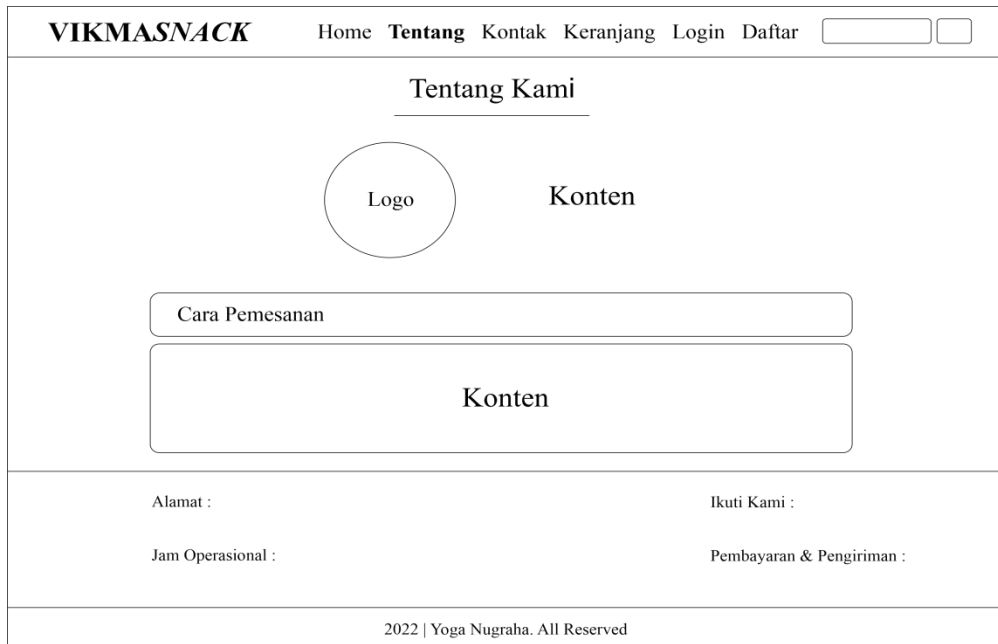
The screenshot shows the 'Login Pelanggan' form on the VIKMASNACK website. The navigation bar at the top includes the logo 'VIKMASNACK' and links for 'Home', 'Tentang', 'Kontak', 'Keranjang', 'Login', and 'Daftar'. The form itself is titled 'Login Pelanggan' and contains the following fields and elements:

- Nama:** Input field
- Password:** Input field
- Login:** Submit button
- Forget Password ?** Link
- Belum Punya Akun? Klik Disini** Link

Gambar 3.27 Tampilan Login Customer

3.3.4 Tampilan Halaman Tentang

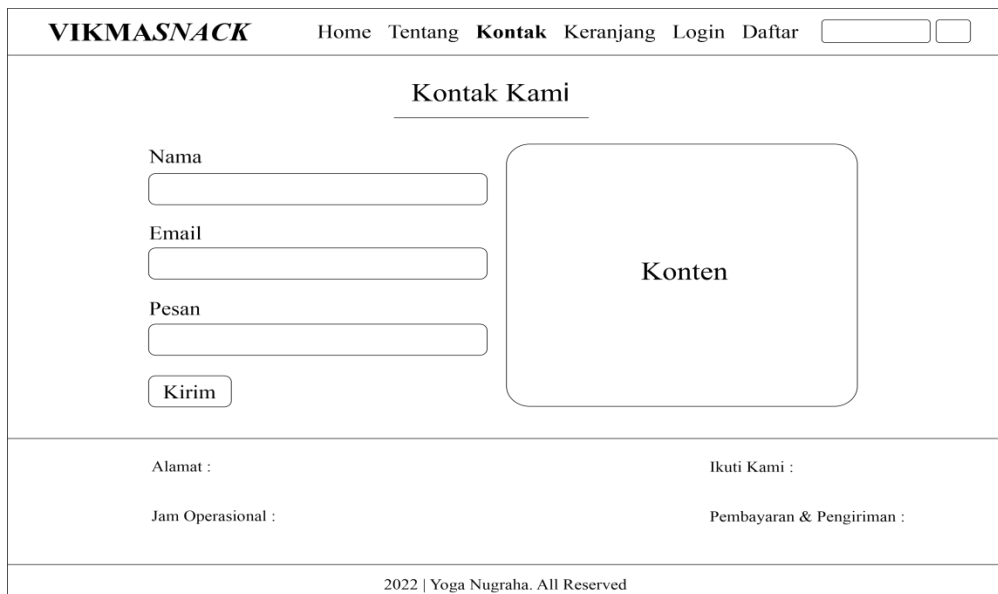
Tampilan pada halaman tentang akan menampilkan konten mengenai toko seperti logo dan sejarah. Perancangan tampilan halaman tentang ditunjukkan pada **Gambar 3.28**.



Gambar 3.28 Tampilan Halaman Tentang

3.3.5 Tampilan Halaman Kontak

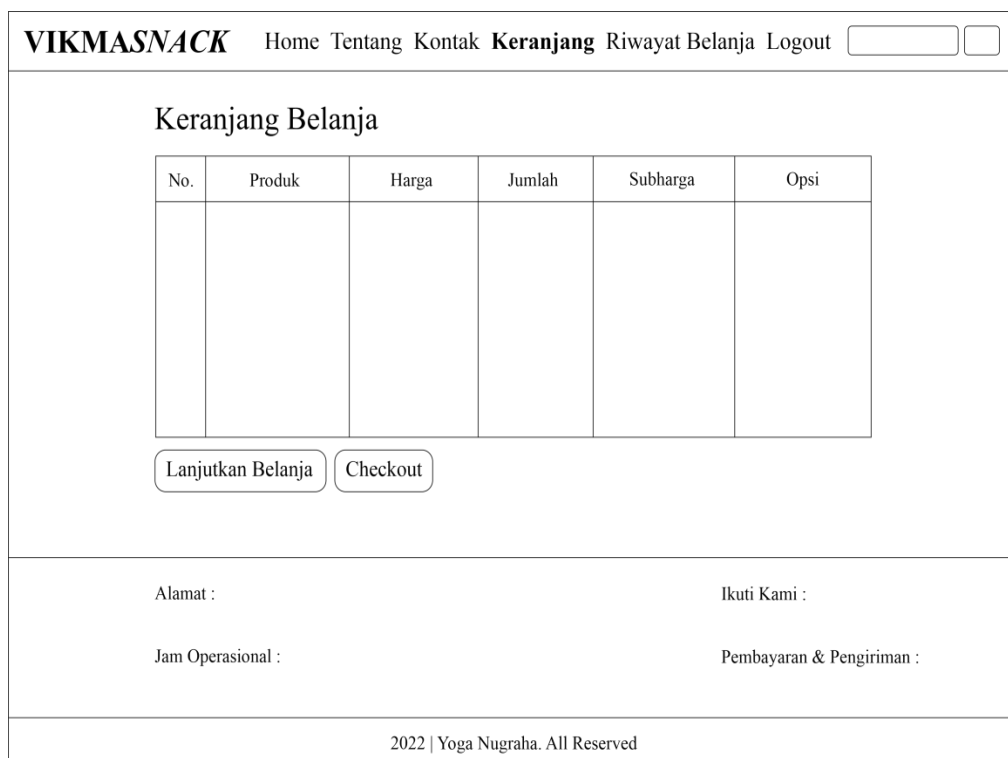
Tampilan sistem penjualan pada halaman kontak akan menampilkan konten kontak kami yang berisikan form yang dapat digunakan *customer* untuk memberi masukan dan saran. Perancangan tampilan halaman kontak ditunjukkan pada **Gambar 3.29**.



Gambar 3.29 Tampilan Halaman Kontak

3.3.6 Tampilan Halaman Keranjang

Tampilan halaman keranjang akan menampilkan informasi produk apa saja yang telah dipilih oleh *customer* yang telah *login* dan akan melakukan proses *checkout*. Perancangan tampilan halaman keranjang ditunjukkan pada **Gambar 3.30**.



VIKMASNACK Home Tentang Kontak **Keranjang** Riwayat Belanja Logout

Keranjang Belanja

No.	Produk	Harga	Jumlah	Subharga	Opsi

Lanjutkan Belanja Checkout

Alamat : Ikuti Kami :
Jam Operasional : Pembayaran & Pengiriman :

2022 | Yoga Nugraha. All Reserved

Gambar 3.30 Tampilan Halaman Keranjang

3.3.7 Tampilan Halaman Checkout

Tampilan *checkout* akan menampilkan rincian produk yang telah dipilih dan sistem akan secara otomatis menghitung jumlah total belanja. *Customer* kemudian dapat memilih ongkos kirim dan dapat memasukkan alamat tujuan. Perancangan tampilan *checkout* ditunjukkan pada **Gambar 3.31**.

VIKMASNACK Home Tentang Kontak **Keranjang** Riwayat Belanja Logout

Checkout

No.	Produk	Harga	Jumlah	Subharga
Total Belanja				

Alamat Lengkap Pengiriman

Alamat : Ikuti Kami :
 Jam Operasional : Pembayaran & Pengiriman :

2022 | Yoga Nugraha. All Reserved

Gambar 3.31 Tampilan Checkout

3.3.8 Tampilan Halaman Nota Pembelian

Tampilan nota yaitu hanya menampilkan rincian dari produk yang telah dipilih dan telah melakukan proses *checkout*. Rincian yang ditampilkan berupa rincian pembelian, yaitu nomor pembelian, tanggal, dan total harga. Rincian pelanggan, yaitu nama pelanggan, nomor telpon, dan email. Rincian pengiriman, yaitu berupa ekspedisi, ongkos kirim, dan alamat tujuan. Sistem juga menampilkan tabel rincian produk yang telah dipilih oleh pembeli. Perancangan tampilan nota ditunjukkan pada **Gambar 3.32**.

VIKMASNACK Home Tentang Kontak Keranjang **Riwayat Belanja** Logout

Nota Pembelian

Pembelian
 Pelanggan
 Pelanggan

No.	Nama Produk	Harga	Jumlah	Subtotal

Alamat : Ikuti Kami :
 Jam Operasional : Pembayaran & Pengiriman :

2022 | Yoga Nugraha. All Reserved

Gambar 3.32 Tampilan Nota Pembelian

3.3.9 Tampilan Riwayat Belanja

Tampilan halaman riwayat belanja akan menampilkan riwayat dari hasil belanja atau pembelian produk yang pernah dilakukan pada sistem. Didalam menu riwayat belanja terdapat beberapa tombol pilihan diantaranya nota untuk melihat nota pembelian, tombol lihat pembayaran jika sudah melakukan pembayaran, dan tombol input pembayaran jika ingin melakukan pembayaran. Perancangan tampilan halaman tentang kami ditunjukkan pada **Gambar 3.33**.

VIKMASNACK Home Tentang Kontak Keranjang **Riwayat Belanja** Logout

Riwayat Belanja *nama customer*

No.	Tanggal	Status	Total	Opsi

Alamat : Ikuti Kami :

Jam Operasional : Pembayaran & Pengiriman :

2022 | Yoga Nugraha. All Reserved

Gambar 3.33 Tampilan Riwayat Belanja

3.3.10 Tampilan Login Admin

Tampilan sistem login *admin* akan menampilkan halaman login untuk admin agar dapat mengakses sistem dan dapat mengelola data produk, mengelola data pelanggan, mengelola pembelian, serta membuat laporan penjualan hasil penjualan. Perancangan tampilan login admin ditunjukkan pada **Gambar 3.34**.

Vikmasnack : Admin

Login

Username

varchar(100)

Password

varchar(100)


[Lupa Password ?](#)

[Belum Punya Akun ? Klik Disini](#)

Gambar 3.34 Tampilan *Login Admin*

3.3.11 Tampilan Mengelola Data Produk

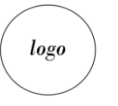
Tampilan sistem mengelola data produk yaitu *admin* dapat mengelola data produk seperti tambah, edit dan hapus produk. Perancangan tampilan mengelola data produk ditunjukkan pada **Gambar 3.35**.

Vikmasnack																
	<p>DATA PRODUK</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Harga</th> <th>Foto</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama	Harga	Foto	Aksi					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
	No	Nama	Harga	Foto	Aksi											
				<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>												
				<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>												
Home																
Produk																
Pembelian	<input type="button" value="Tambah Data"/>															
Laporan																
Pelanggan																
Logout																

Gambar 3.35 Tampilan Mengelola Data Produk

3.3.12 Tampilan Mengelola Data Pembelian


Tampilan sistem pada mengelola data pembelian yaitu *admin* dapat menampilkan data pembelian yang dilakukan oleh seluruh pelanggan yang telah melakukan checkout ataupun melakukan pembayaran. Perancangan tampilan mengelola data pembelian ditunjukkan pada **Gambar 3.36**.

Vikmasnack																			
	<p>DATA PEMBELIAN</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Pelanggan</th> <th>Tanggal</th> <th>Status Pembelian</th> <th>Total</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Lihat Pembayaran"/> </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Lihat Pembayaran"/> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Pelanggan	Tanggal	Status Pembelian	Total	Aksi						<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Lihat Pembayaran"/>						<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Lihat Pembayaran"/>
	No	Nama Pelanggan	Tanggal	Status Pembelian	Total	Aksi													
					<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Lihat Pembayaran"/>														
					<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Lihat Pembayaran"/>														
Home																			
Produk																			
Pembelian																			
Laporan																			
Pelanggan																			
Logout																			

Gambar 3.36 Tampilan Mengelola Data Pembelian

3.3.13 Tampilan Mengelola Data Customer


Tampilan sistem mengelola data *customer* / pelanggan yang akan menampilkan seluruh data pelanggan yang telah mendaftar menjadi customer dan data hanya disimpan pada sistem. Perancangan tampilan Data pelanggan ditunjukkan pada **Gambar 3.37**.

Vikmasnack					
	DATA PELANGGAN				
Home	No	Nama	Email	Telepon	Aksi
Produk					Hapus
Pembelian					Hapus
Laporan					
Pelanggan					
Logout					

Gambar 3.37 Tampilan Data Customer

3.3.14 Tampilan Laporan Penjualan

Tampilan laporan transaksi yaitu *admin* dapat melihat laporan hasil dari penjualan mulai per hari, per bulan ataupun per tahun. Rancangan tampilan laporan penjualan ditunjukkan pada **Gambar 3.38**.

Vikmasnack			
	Laporan Penjualan		
Home	Tanggal Mulai :	Tanggal Selesai :	
Produk	<input type="text" value="date"/>	<input type="text" value="date"/>	Lihat
Pembelian	<div style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center;">Konten</div>		
Laporan			
Pelanggan			
Logout			

Gambar 3.38 Tampilan Laporan Penjualan