

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1. Analisis Sistem**

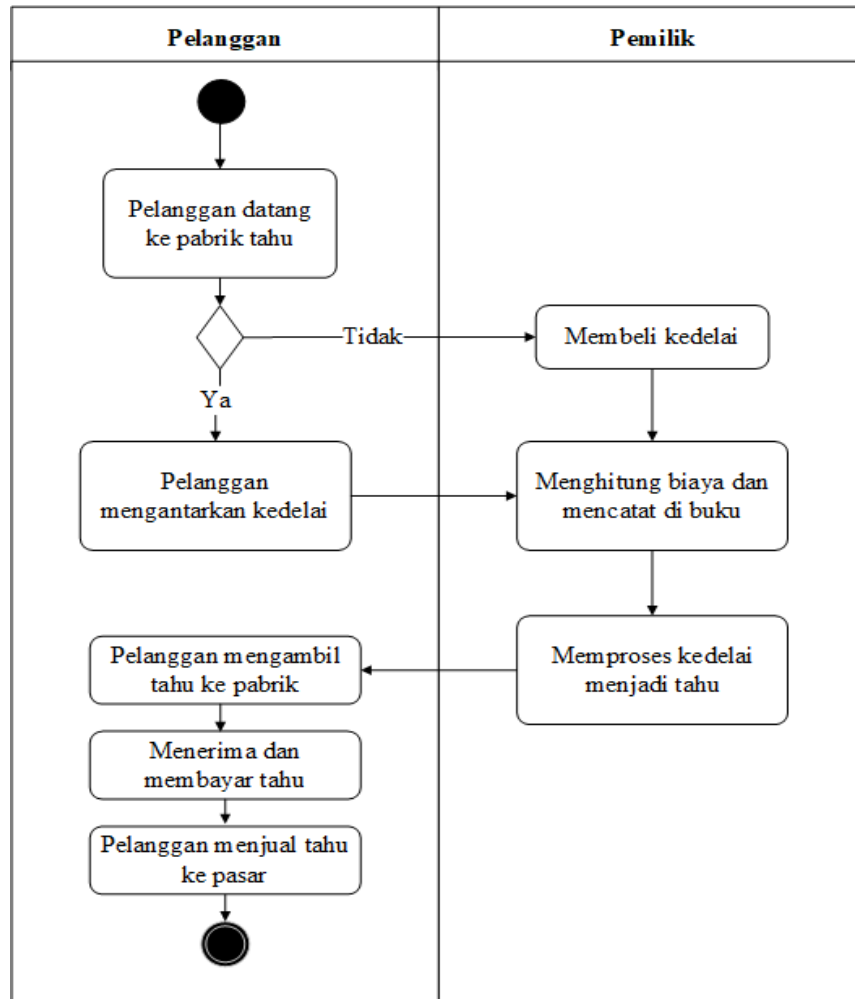
Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai uraian informasi yang ada di bagian-bagian komponen dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan, dan kebutuhan yang terjadi di Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari sehingga memudahkan dalam melakukan perancangan sistem yang baru. Tahap analisis sistem ini dibagi menjadi dua, yaitu analisis sistem yang berjalan saat ini dan analisis sistem yang diusulkan.

##### **3.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan Saat Ini**

Pada sistem yang berjalan saat ini, terdapat dua aktor dalam sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari, yaitu pelanggan dan pemilik pabrik. Pelanggan memiliki dua opsi untuk melakukan pembelian tahu, yaitu dengan datang langsung ke lokasi pabrik atau melalui komunikasi telepon. Pelanggan kemudian mengambil tahu ke pabrik tahu setelah sudah selesai dibuat yang nantinya akan dijual kembali ke pasar.

Adapun dalam mencatat data produksi, pemilik masih melakukan secara manual dengan alat tulis dimana setiap aktivitas pencatatan di simpan dalam buku. Hal inilah yang membuat pemilik Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari sering mengalami kendala saat memeriksa data yang dicatat sebelumnya, seperti kesalahan mencatat stok bahan baku, kesalahan dalam mencatat stok tahu, dan penjualan. Sistem pencatatan manual juga menyebabkan proses pencarian data dan rekap laporan menjadi lambat, dan bahkan buku catatan bisa hilang.

Pemilik pabrik juga mengandalkan alat bantu kalkulator untuk melakukan perhitungan, yang dapat meningkatkan risiko kesalahan perhitungan. Kesulitan dalam pencarian data dan keterbatasan dalam mencatat dan menyimpan informasi secara efektif mengakibatkan kendala dalam melacak transaksi dan menghasilkan laporan yang akurat dan tepat waktu. Alur sistem informasi pabrik tahu yang sedang berjalan saat ini bisa dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1. Alur Sistem Informasi Pabrik Tahu Saat Ini

### 3.1.2 Analisis Sistem yang Baru

Analisis sistem baru yang diusulkan bertujuan untuk mempermudah dan membantu mengurangi terjadinya kesalahan dalam pencatatan data Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari. Sehingga untuk memahami sifat dan fungsi perangkat lunak yang akan dibangun, analisis dari sistem itu sendiri sangat diperlukan, terutama dalam memahami informasi yang mengacu pada tahap analisis kebutuhan.

Berikut analisis kebutuhan dalam pembuatan sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari berbasis web :

#### 1. Kebutuhan Admin (Pemilik)

Admin merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk mengelola, memelihara, dan mengoperasikan sistem yang memiliki wewenang untuk:

- a. Admin dapat melakukan login untuk dapat mengakses atau masuk dalam halaman *Dashboard*.

- b. Admin dapat mengelola data stok tahu, bahan baku, pesanan dan laporan.
- c. Admin dapat melihat data pesanan masuk dan memprosesnya.
- d. Admin dapat melihat rekap data transaksi yang telah dilakukan.

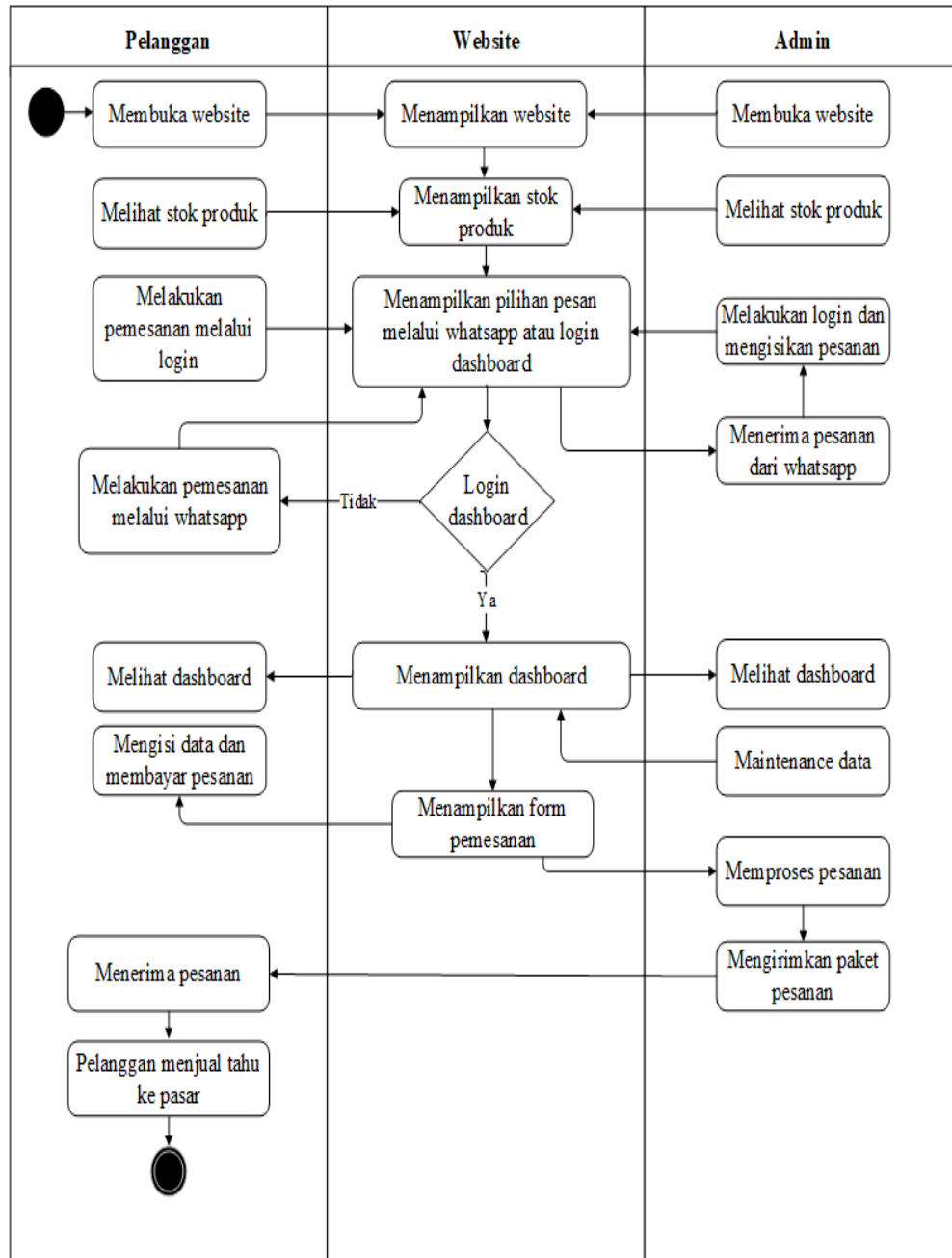
## 2. Kebutuhan Pelanggan

Pelanggan merupakan orang yang menggunakan jasa pembuatan dan jual beli tahu Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari yang memiliki wewenang untuk:

- a. Pelanggan dapat mengakses *Website* untuk melihat informasi seputar layanan apa saja yang tersedia di Pabrik Tahu Pak Gi.
- b. Pelanggan dapat memesan dan menikmati jasa pembuatan dan jual beli tahu dengan mudah.

Pada sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari berbasis web yang diusulkan ini mempunyai 2 aktor yaitu admin dan pelanggan. Admin (Pemilik) memiliki hak akses *login* ke *Website* untuk menerima dan memproses pesanan tahu dari pelanggan. Sedangkan pelanggan mempunyai hak mengakses *Website* untuk melihat informasi stok tahu dan memesan tahu melalui *WhatsApp* dan *login Dashboard* pemesanan yang disediakan. Pada alur pemrosesan pesanan yang baru untuk admin dan pelanggan, admin bisa langsung mengakses *Website* dan harus melakukan *login* terlebih dahulu melalui *Website* yang akan diarahkan ke *Dashboard* admin dan kemudian memilih halaman pesanan untuk melihat data pesanan dari pelanggan. Apabila data pesanan sudah masuk, maka admin akan menyuruh pegawai untuk membuatkan tahu, kemudian setelah selesai pegawai akan mengantarkan tahu sesuai dengan alamat yang telah dimasukkan pada data pesanan. Sedangkan Pelanggan harus bisa langsung mengakses *Website* untuk melihat stok tahu, apabila masih ada stok yang tersedia maka bisa langsung memesan melalui *WhatsApp* atau *login* ke *Dashboard*, jika memilih memesan melalui *login* ke *Dashboard* nanti akan diarahkan ke *Dashboard* pelanggan dan kemudian memilih halaman pesan yang terdapat form pesanan kemudian mengisi data pesanan untuk memesan tahu dan membayar pesannya. Kalau pelanggan memilih memesan langsung melalui *WhatsApp* maka langsung menuliskan pesanan tahu kemudian admin akan memasukan data pesanan melalui *Dashboard*.

Apabila data pesanan sudah masuk, maka admin akan menyuruh pegawai untuk membuat tahu, kemudian setelah selesai pegawai akan mengantarkan tahu sesuai dengan alamat yang telah dimasukkan pada data pesanan dan pelanggan akan menerima pesanan dan menjual tahu ke pasar. Alur sistem informasi pabrik tahu yang baru bisa dilihat pada Gambar 3.2.

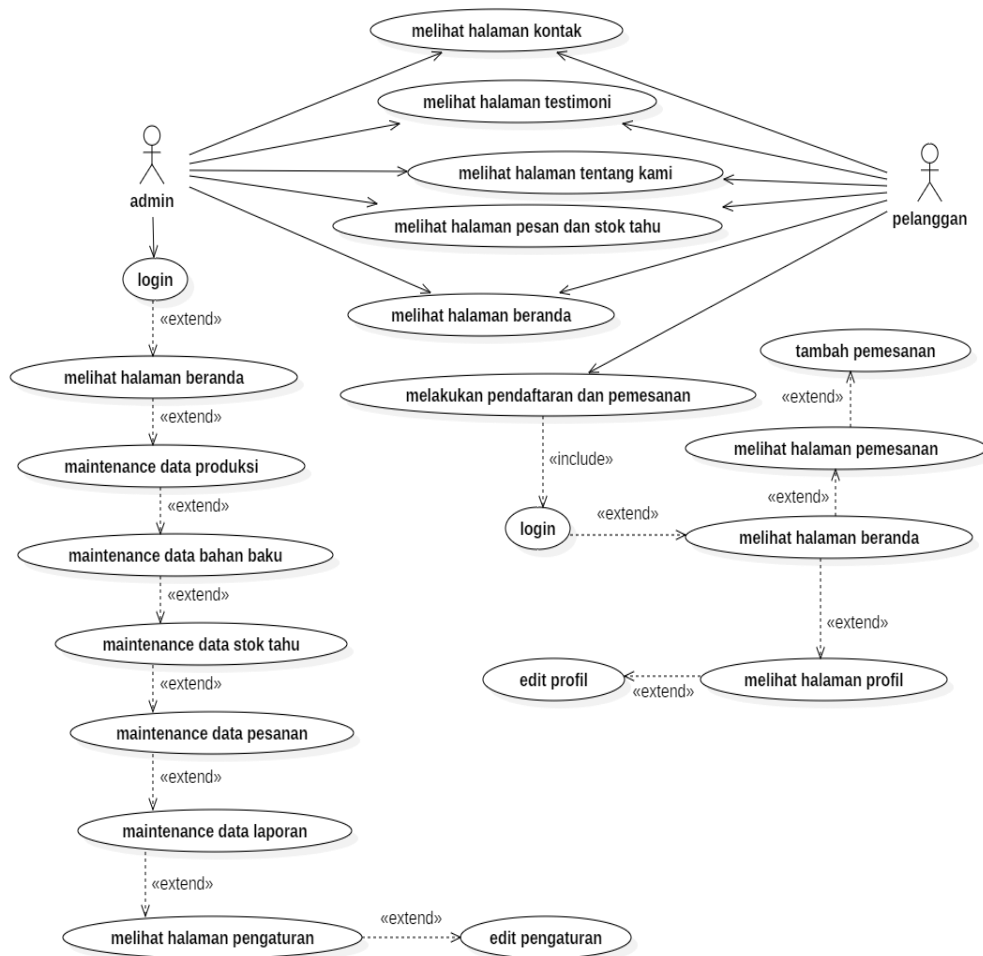


Gambar 3. 2. Alur Sistem Informasi Pabrik Tahu Yang Baru

## 3.2. Perancangan Sistem

### 3.2.1 Usecase Diagram

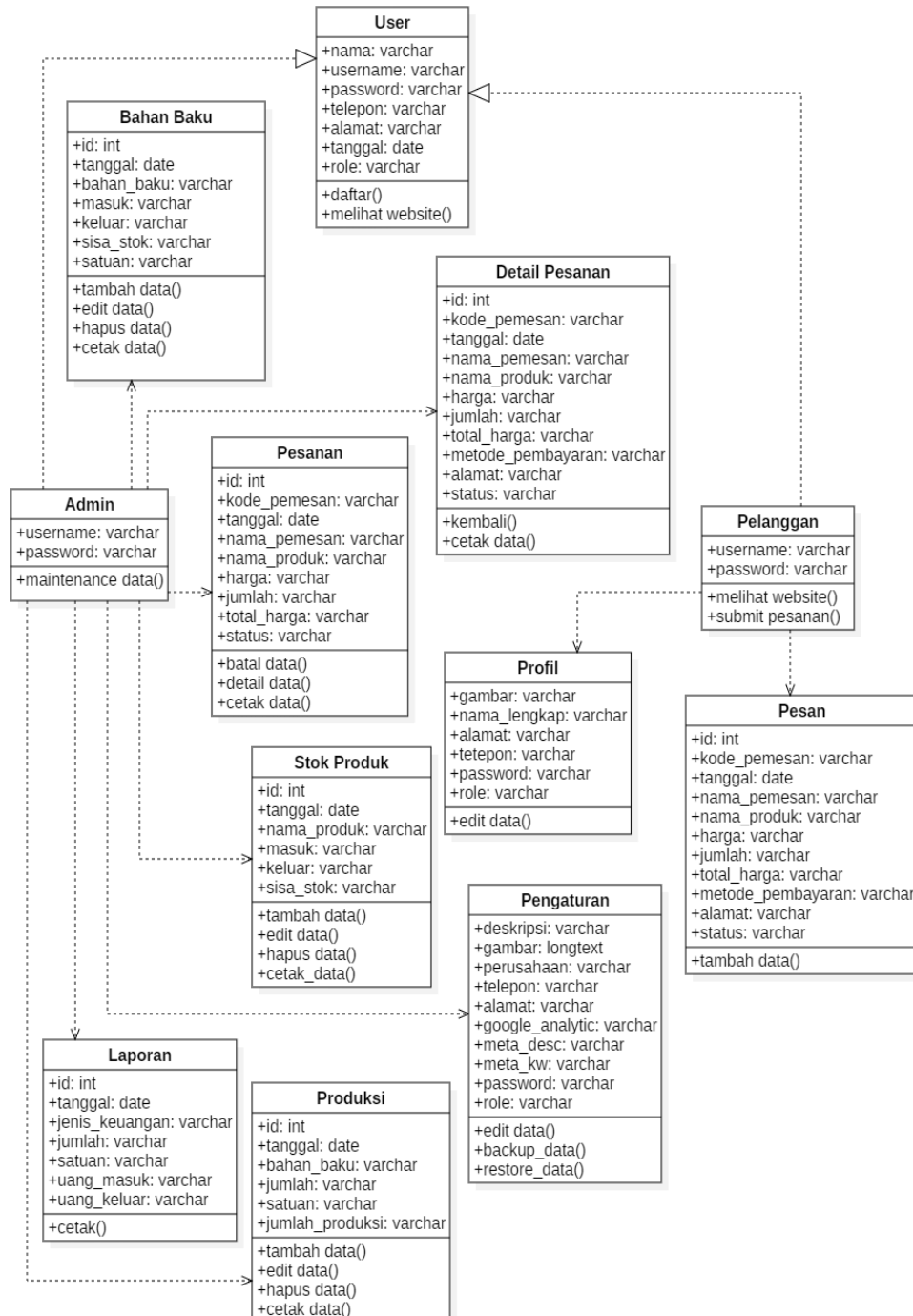
*Usecase diagram* dibangun untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor yang ada pada sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari. Pada sistem ini terdapat 2 aktor, yaitu pelanggan dan admin (pemilik). Kedua aktor tersebut mempunyai peran masing-masing dalam menjalankan sistem informasi pabrik tahu. Pelanggan dapat melihat informasi pabrik tahu, stok tahu dan memesan tahu. Sedangkan admin dapat melakukan login untuk mengelola data produksi, stok tahu dan bahan baku, mengelola data pemesanan, melihat data pesanan yang masuk, mencetak laporan. *Usecase diagram* sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3. Gambar *Use case Diagram* Sistem Informasi Pabrik Tahu

### 3.2.2 Class Diagram

*Class diagram* digunakan untuk membantu dalam penggambaran struktur *class-class* dalam sebuah sistem dan hubungan antar *class*. *Class diagram* sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3. 4. *Class Diagram* Sistem Informasi Pabrik Tahu

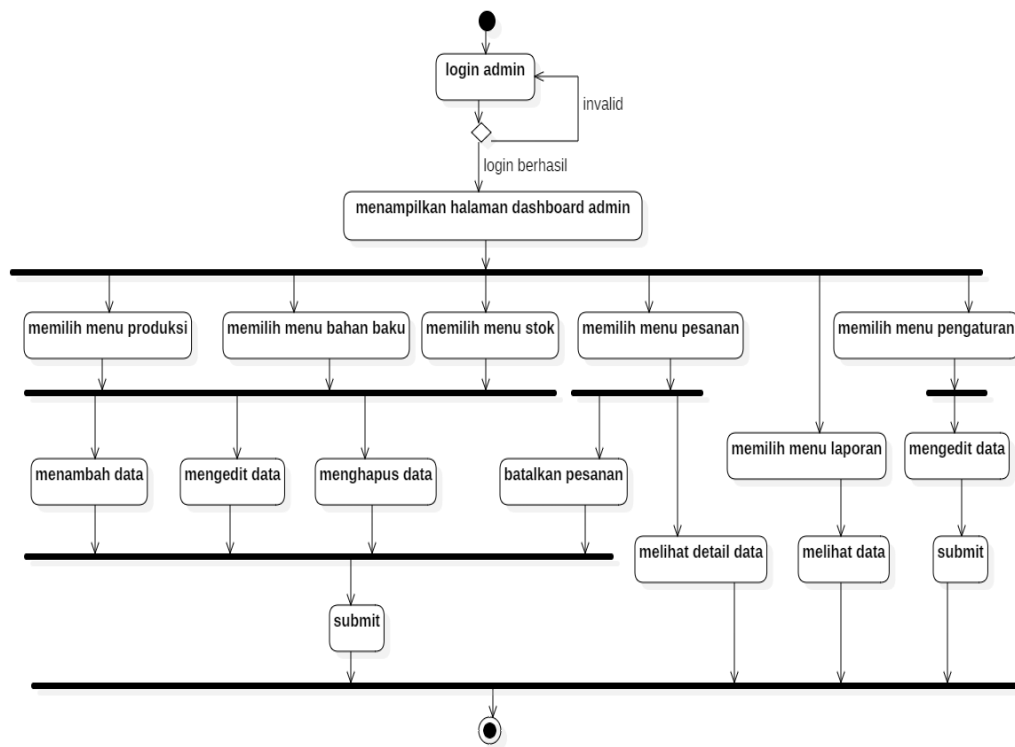
Pada *class diagram* sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari ini, terdapat *class user* yang digunakan untuk daftar dan masuk *Dashboard*. Pelanggan bisa memesan tahu melalui *Dashboard* pelanggan dengan mengisi data pemesanan dan bisa mengubah profil pelanggan. Admin (Pemilik) bisa mengelola semua *class* yang ada seperti produksi, bahan baku, stok produk, pesanan, hingga laporan.

### 3.2.3 Activity Diagram

*Activity diagram* ini digunakan untuk membantu dalam menggambarkan aktivitas-aktivitas dari setiap aktor pada sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari. *Activity diagram* pada sistem ini dibagi menjadi dua, yaitu *activity diagram* admin dan *activity diagram* pelanggan.

#### 1) Activity Diagram Admin

*Activity diagram* admin digunakan untuk membantu dalam menggambarkan aktivitas-aktivitas dari admin pada sistem, mulai dari admin mengelola data bahan baku, data stok produk, data pesanan, mencetak laporan hingga melihat rekap data laporan. *Activity diagram* admin dapat dilihat pada Gambar 3.5.

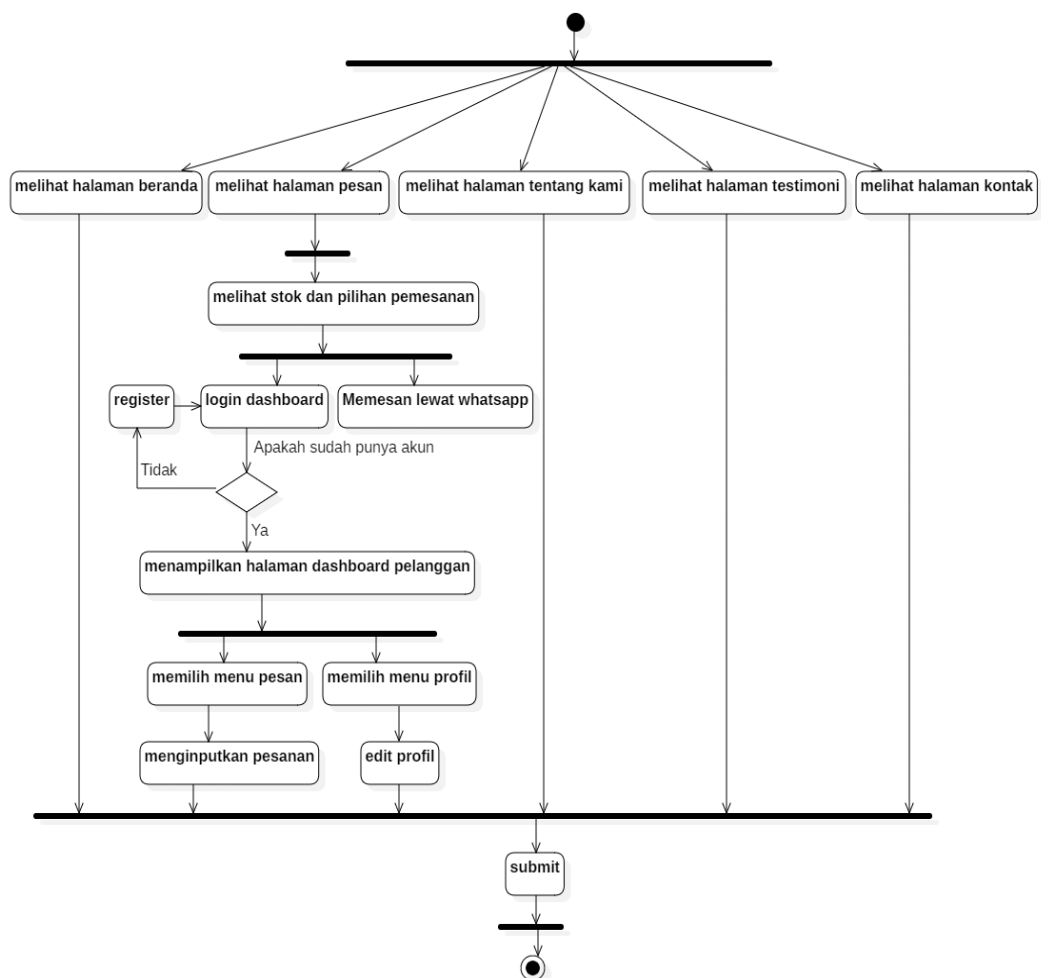


Gambar 3. 5. Activity Diagram Admin Sistem Informasi Pabrik Tahu

Pada *activity diagram* admin, admin terlebih dahulu melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*. Jika gagal maka kembali ke form *login*, jika berhasil masuk ke halaman *Dashboard* admin. Admin harus memilih menu bahan baku dan stok untuk bisa menambah, mengedit dan menghapus data. Sedangkan untuk menu pesanan bisa membatalkan dan lihat detail pesanan, menu laporan bisa lihat laporan, dan menu pengaturan bisa edit profil.

## 2) *Activity Diagram* Pelanggan

*Activity diagram* admin digunakan untuk membantu dalam menggambarkan aktivitas-aktivitas dari pelanggan pada sistem, mulai dari pelanggan mengakses *Website* yang terdapat informasi secara lengkap tentang Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari. *Activity diagram* pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3. 6. *Activity Diagram* Pelanggan Sistem Informasi Pabrik Tahu



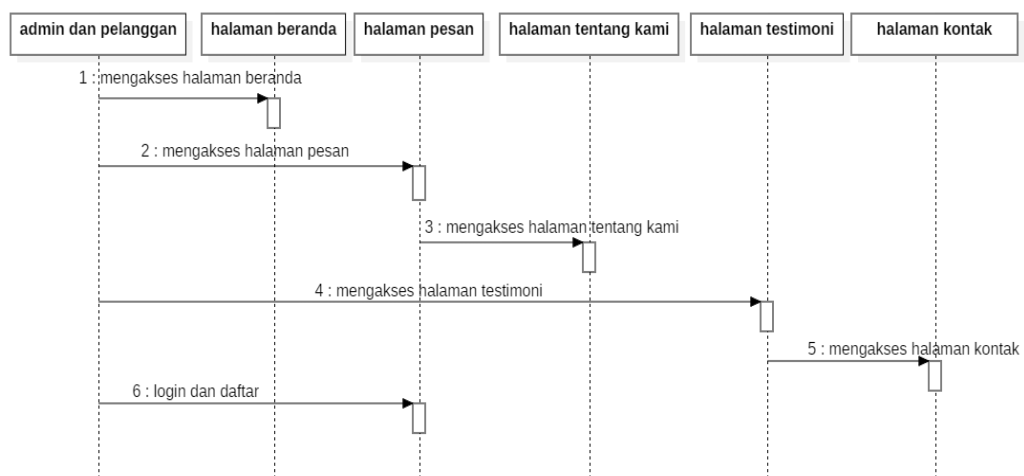
Pada *activity diagram* pelanggan, dalam memesan tahu terdapat dua pilihan yaitu pesan melalui tautan *WhatsApp* atau *login* ke *Dashboard* pelanggan yang nanti bisa menginputkan data pesanan, jika melalui *WhatsApp* langsung menuliskan pesanan tahu ke *WhatsApp* admin, sedangkan melalui *login Dashboard* pelanggan terlebih dahulu melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*. Jika gagal atau belum punya akun maka akan ke *form register*, jika berhasil masuk ke halaman *Dashboard* pelanggan. Pelanggan harus memilih menu pesan, untuk bisa menginputkan pesanan. Sedangkan menu profil bisa edit profil.

### 3.2.4 Sequence Diagram

*Sequence diagram* ini digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan dan interaksi antar objek pada sistem pemrosesan data transaksi di Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari. *Sequence diagram* pada sistem ini dibagi menjadi empat, yaitu *sequence diagram* halaman *Website*, *sequence diagram login* admin dan pelanggan, *sequence diagram Dashboard* pelanggan, dan *sequence diagram Dashboard* admin.

#### 1) Sequence Diagram Halaman Website

*Sequence diagram* ini digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan dan interaksi antar objek dari halaman *Website*, bisa melihat informasi lengkap mengenai Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari. Mulai dari halaman beranda, pesan, tentang kami, testimoni, dan kontak. *Sequence diagram* halaman *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.7.

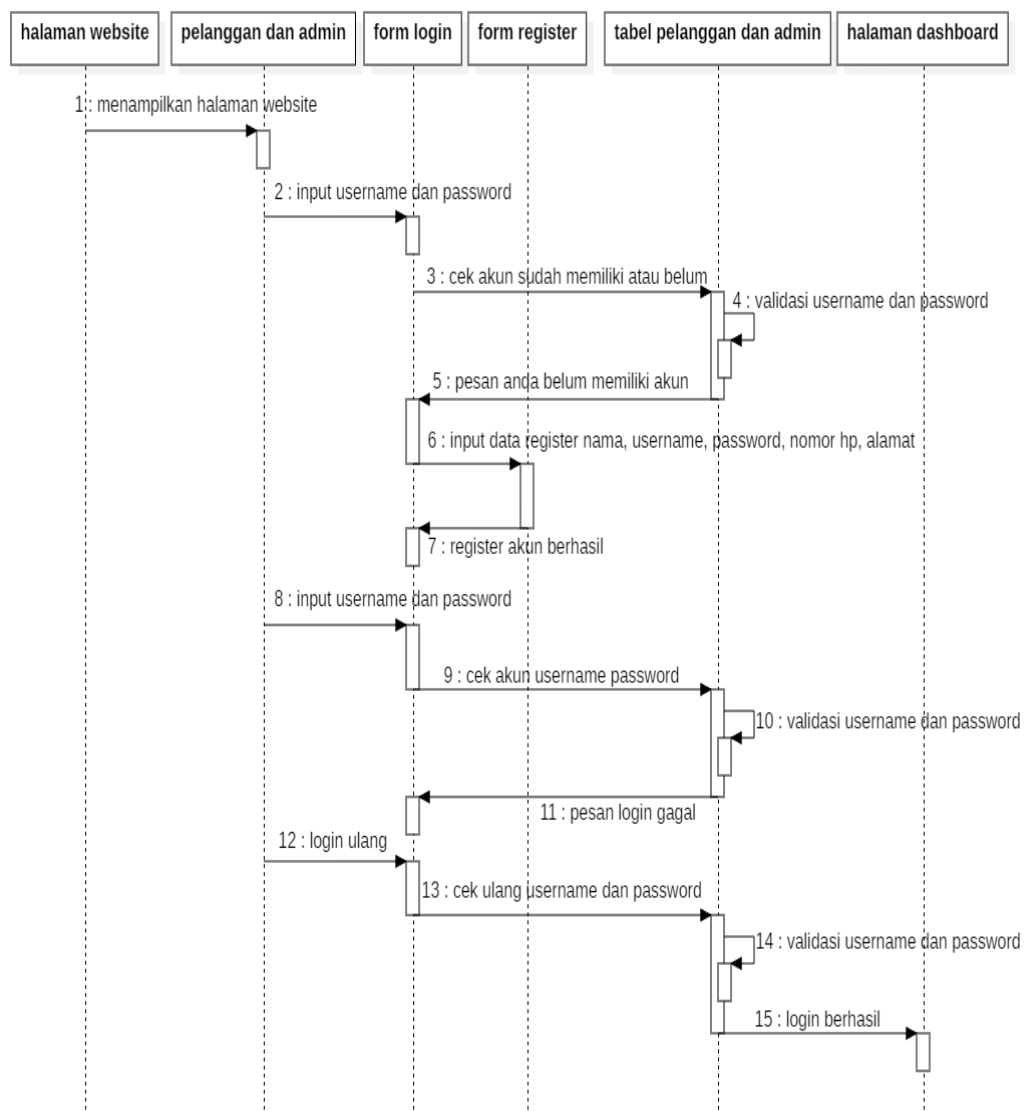


Gambar 3. 7. Sequence Diagram Halaman Website

Pada *sequence diagram* halaman *Website*, pelanggan harus mengunjungi *Website* Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari terlebih dahulu untuk memesan tahu. Kemudian admin dan pelanggan harus daftar dan *login* untuk bisa masuk ke *Dashboard*.

## 2) *Sequence Diagram Login Pelanggan dan admin*

*Sequence diagram* ini digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan dan interaksi antar objek dari pelanggan dan admin, mulai dari admin dan pelanggan melakukan *login*, apabila berhasil maka akan diarahkan ke halaman *Dashboard*. *Sequence diagram* halaman *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.8.

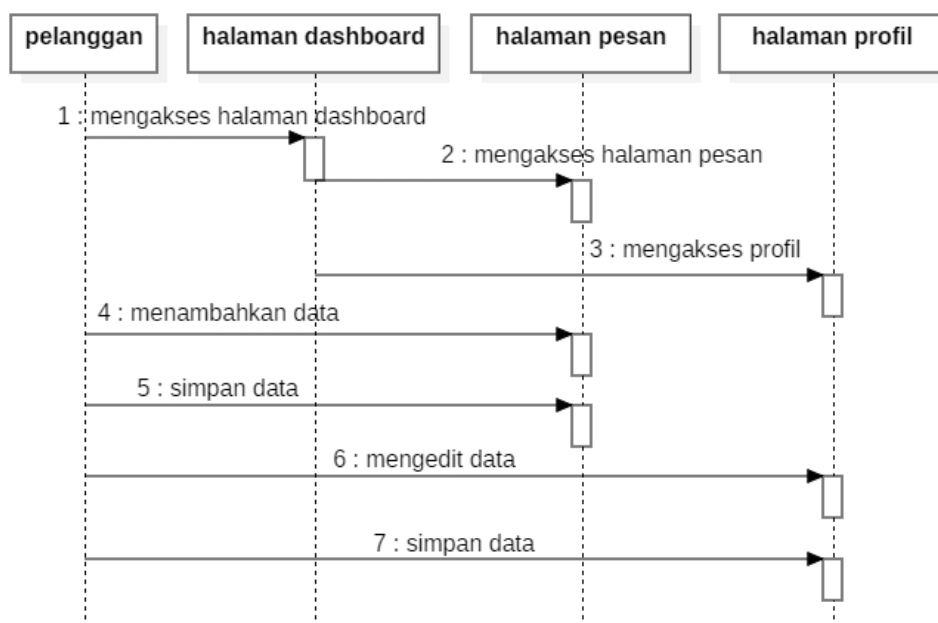


Gambar 3. 8. *Sequence Diagram Login Pelanggan dan Admin*

Pada *sequence diagram* dimana pelanggan dan admin bisa langsung masuk ke halaman beranda, kemudian *login* dengan memasukkan *username* dan *password*, selanjutnya sistem akan mengecek akun sudah ada atau belum untuk bisa divalidasi *username* dan *password*. Jika pelanggan dan admin belum mempunyai akun, nanti akan diarahkan ke pendaftaran untuk input data nama, *username*, *password*, alamat, dan nomor hp. Kemudian nanti akan diarahkan ke *form login* untuk input *username* dan *password*, selanjutnya sistem akan mengecek akun sudah ada atau belum untuk bisa divalidasi *username* dan *password*. Jika *username* atau *password* yang diinputkan salah maka akan gagal *login* yang langsung diarahkan ke *form login* kembali untuk *login* ulang. Selanjutnya sistem akan mengecek akun sudah ada atau belum untuk bisa divalidasi *username* dan *password*. Jika benar pelanggan dan admin akan diarahkan ke halaman *Dashboard* pelanggan dan admin.

### 3) *Sequence Diagram Dashboard Pelanggan*

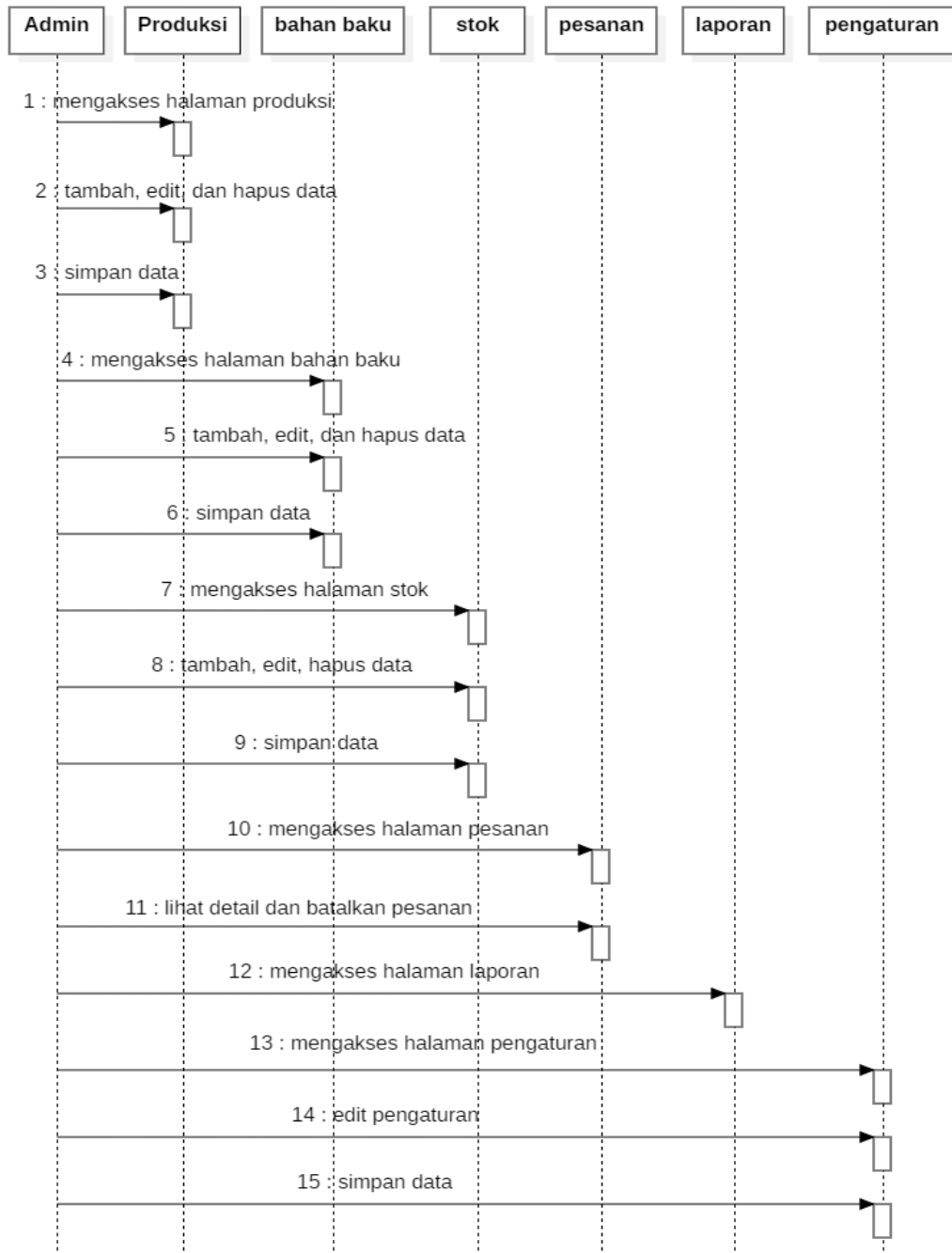
*Sequence diagram* ini digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan dan interaksi antar objek dari *Dashboard* pelanggan, mulai dari pelanggan masuk ke halaman *Dashboard*, kemudian bisa mengakses halaman pesan untuk menginputkan pemesanan dan profil untuk edit profil. *Sequence diagram Dashboard* pelanggan dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 9. *Sequence Diagram Dashboard Pelanggan*

#### 4) *Sequence Diagram Dashboard Admin*

*Sequence diagram* ini digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan dan interaksi antar objek dari *Dashboard* admin, mulai dari admin masuk ke halaman *Dashboard*, kemudian bisa mengakses halaman produksi, bahan baku, stok, pesanan, laporan dan pengaturan. *Sequence diagram Dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3. 10. *Sequence Diagram Dashboard Admin*

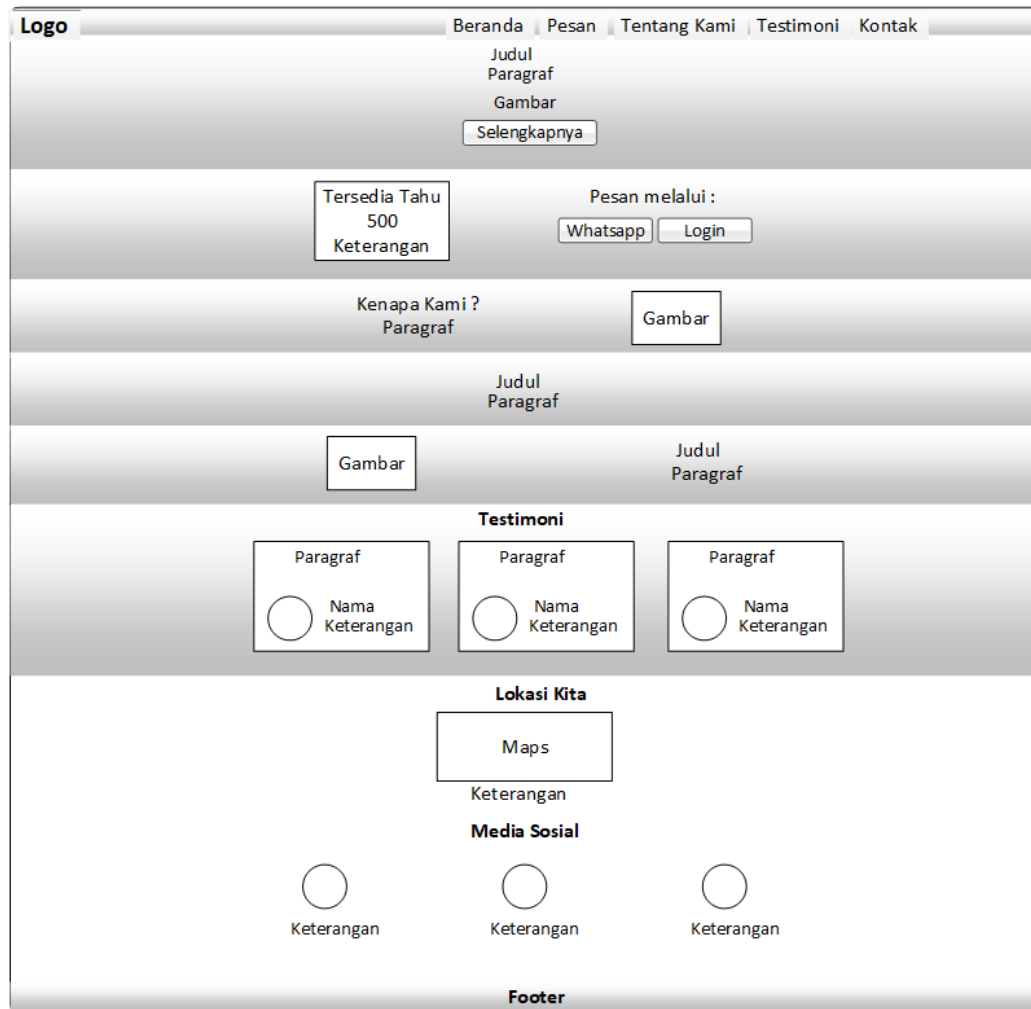
Pada *sequence diagram* admin, admin harus memilih menu produksi, bahan baku dan stok untuk bisa melihat, tambah, edit dan hapus data. Kemudian untuk menu pesanan terdapat detail data dan batalkan pesanan, menu laporan bisa melihat laporan, dan menu pengaturan bisa edit profil. Setelah selesai, admin bisa menyimpannya dan data yang baru akan tampil.

### **3.3. Perancangan Tampilan**

Perancangan tampilan halaman sistem informasi Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari ini berfungsi untuk memberikan gambaran kasar mengenai *Website* yang akan dibuat. Hal ini berguna untuk mempermudah dalam proses pengimplentasiannya. Pada perancangan tampilan ini, dibagi menjadi dua yaitu perancangan tampilan halaman *Website*, halaman *Dashboard* pelanggan dan *Dashboard* admin.

#### **3.3.1. Perancangan Tampilan Halaman *Website***

Halaman *Website* digunakan untuk memberikan gambaran informasi kepada pengunjung tentang Pabrik Tahu Pak Gi di Randusari. Halaman ini memuat konten berupa informasi resmi yang perlu diketahui oleh calon pelanggan. Seperti menu beranda yang terdapat gambar, judul, paragraf, dan tombol selengkapnya. Kemudian menu pesan terdapat informasi stok tahu yang tersedia dan memilih opsi untuk langsung memesan melalui melalui *WhatsApp* atau *login Dashboard*. Pada menu tentang perusahaan memberikan detail tentang sejarah, nilai-nilai, visi-misi perusahaan, membantu pengunjung memahami landasan operasional pabrik. Menu testimoni menampilkan ulasan dari pelanggan yang telah membeli produk dari Pabrik Tahu Pak Gi. Menu kontak menyediakan informasi kontak dan alamat lengkap Pabrik Tahu Pak Gi, penting bagi mereka yang ingin kunjungan langsung atau menghubungi untuk pertanyaan. Pada halaman *Website* terdapat halaman *login* dan daftar dengan pilih tombol *login*. Perancangan ini mementingkan desain responsif, elemen visual menarik, dan antarmuka yang mudah dipahami untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung. Perancangan tampilan halaman *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3. 11. Perancangan Tampilan Halaman *Website*

### 1) Perancangan Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* digunakan untuk mengakses halaman *Dashboard* dimana pelanggan dan admin bisa langsung masuk ke halaman *login Website* yang terdapat *form* yang terdiri nama pengguna dan kata sandi untuk syarat *login* dengan teks berwarna hitam, link daftar dengan teks berwarna biru untuk diarahkan ke halaman daftar apabila belum mempunyai akun, tombol *cancel* digunakan apabila tidak jadi masuk dan tombol masuk yang nanti diarahkan ke halaman *Dashboard* pelanggan dan admin, serta ikon *close* yang berwarna hitam untuk keluar dari *form login*. Perancangan tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.12.

Gambar 3. 12. Perancangan Tampilan Halaman *Login*

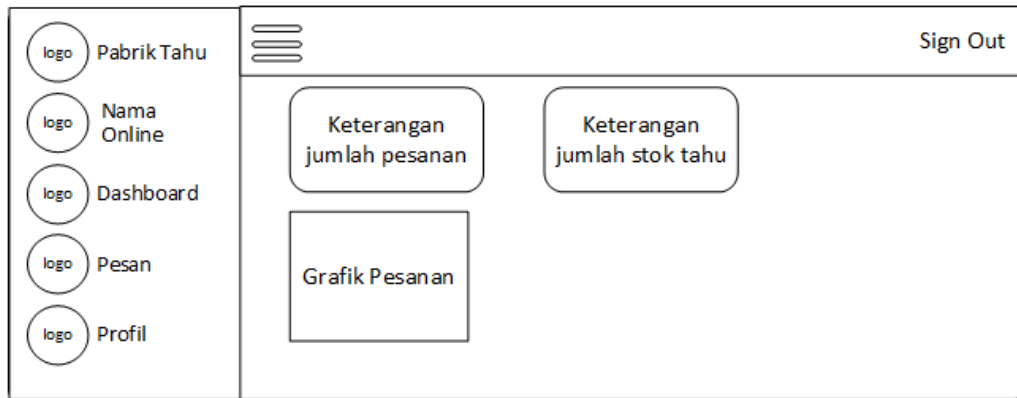
## 2) Perancangan Tampilan Halaman Daftar

Halaman daftar digunakan untuk mengakses halaman *login* dimana pelanggan bisa langsung masuk ke halaman daftar pelanggan yang terdapat *form* dengan teks berwarna hitam yang terdiri nama lengkap, nama pengguna, kata sandi, alamat, dan nomor telepon untuk syarat daftar, link masuk dengan teks berwarna biru untuk diarahkan ke halaman masuk apabila sudah mempunyai akun, tombol daftar yang nanti diarahkan ke halaman *login* pelanggan. Perancangan tampilan halaman daftar dapat dilihat pada Gambar 3.13.

Gambar 3. 13. Perancangan Tampilan Halaman Daftar

### 3.3.2. Perancangan Tampilan Halaman *Dashboard* Pelanggan

Halaman *Dashboard* pelanggan digunakan untuk memesan tahu. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, pesan, dan profil. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman *Dashboard* dapat dilihat pada Gambar 3.14.

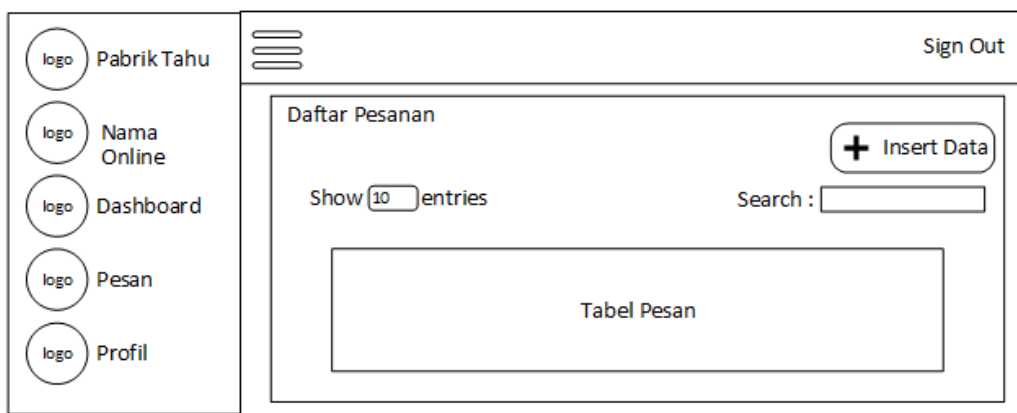


Gambar 3. 14. Perancangan Tampilan Halaman *Dashboard* Pelanggan

Pada halaman *Dashboard* pelanggan terdapat menu *Dashboard* ada informasi keterangan jumlah pesanan dan jumlah stok tahu serta grafik pesanan.

#### 1) Perancangan Tampilan Halaman Menu Pesan

Halaman menu pesan digunakan pelanggan untuk memesan tahu, halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, pesan, dan profil. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu pesan dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3. 15. Perancangan Tampilan Halaman Menu Pesan



Pada halaman menu pesan terdapat informasi daftar pesanan, tombol tambah data pesanan, menu pencarian dan pilihan 10 baris pesanan yang ditampilkan.

## 2) Perancangan Tampilan Halaman Menu Profil

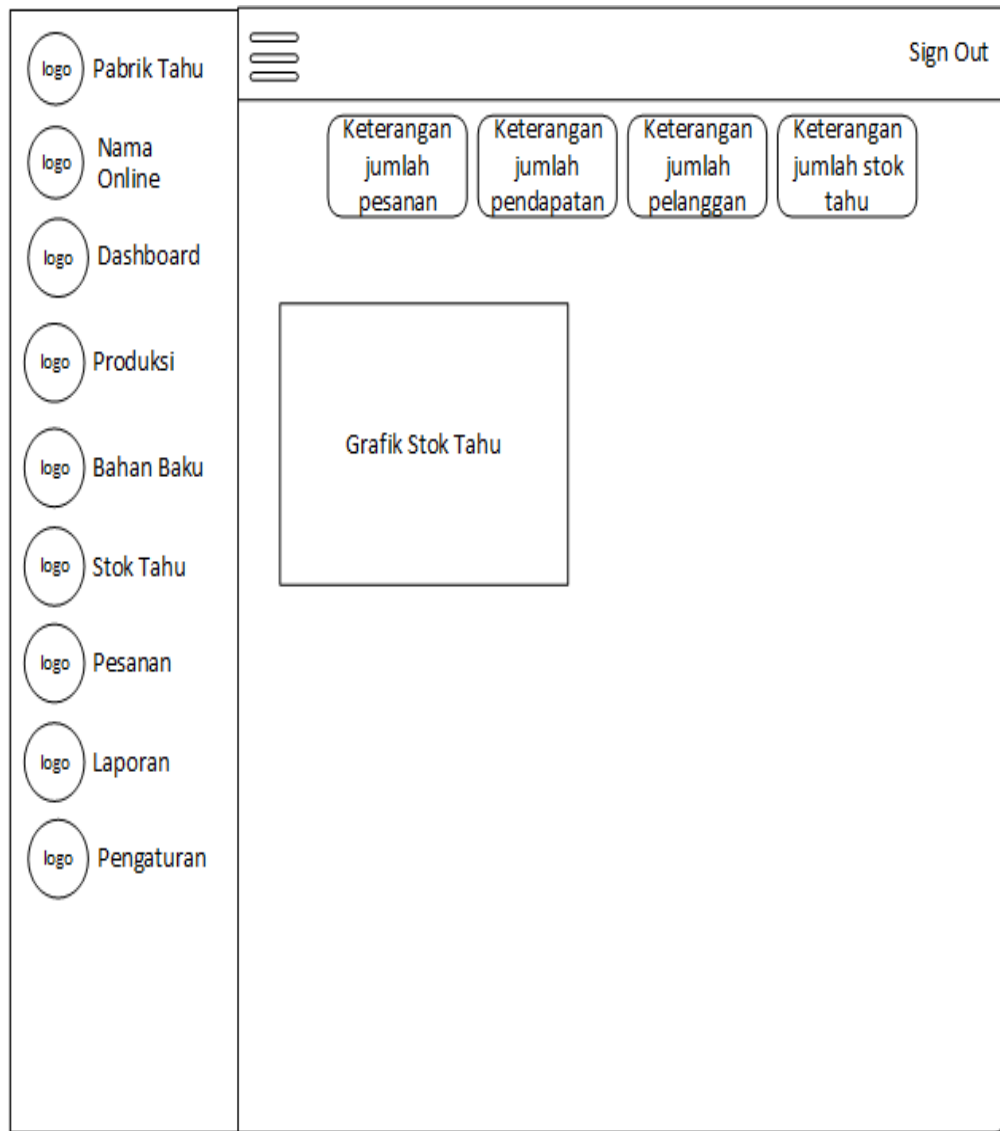
Halaman menu profil digunakan pelanggan untuk mengedit profil pelanggan, halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, pesan, dan profil. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu profil dapat dilihat pada Gambar 3.16.

Gambar 3. 16. Perancangan Tampilan Halaman Menu Profil

Pada halaman menu profil terdapat informasi tabel ganti foto dan tombol simpan, tabel kelola pengguna ada (nama, telepon, dan alamat) dan tombol simpan, tabel ganti *password* ada *username* dan *password* baru dan tombol simpan.

### 3.3.3. Perancangan Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

Halaman *Dashboard* admin digunakan untuk memesan tahu. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesanan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman *Dashboard* dapat dilihat pada Gambar 3.17.

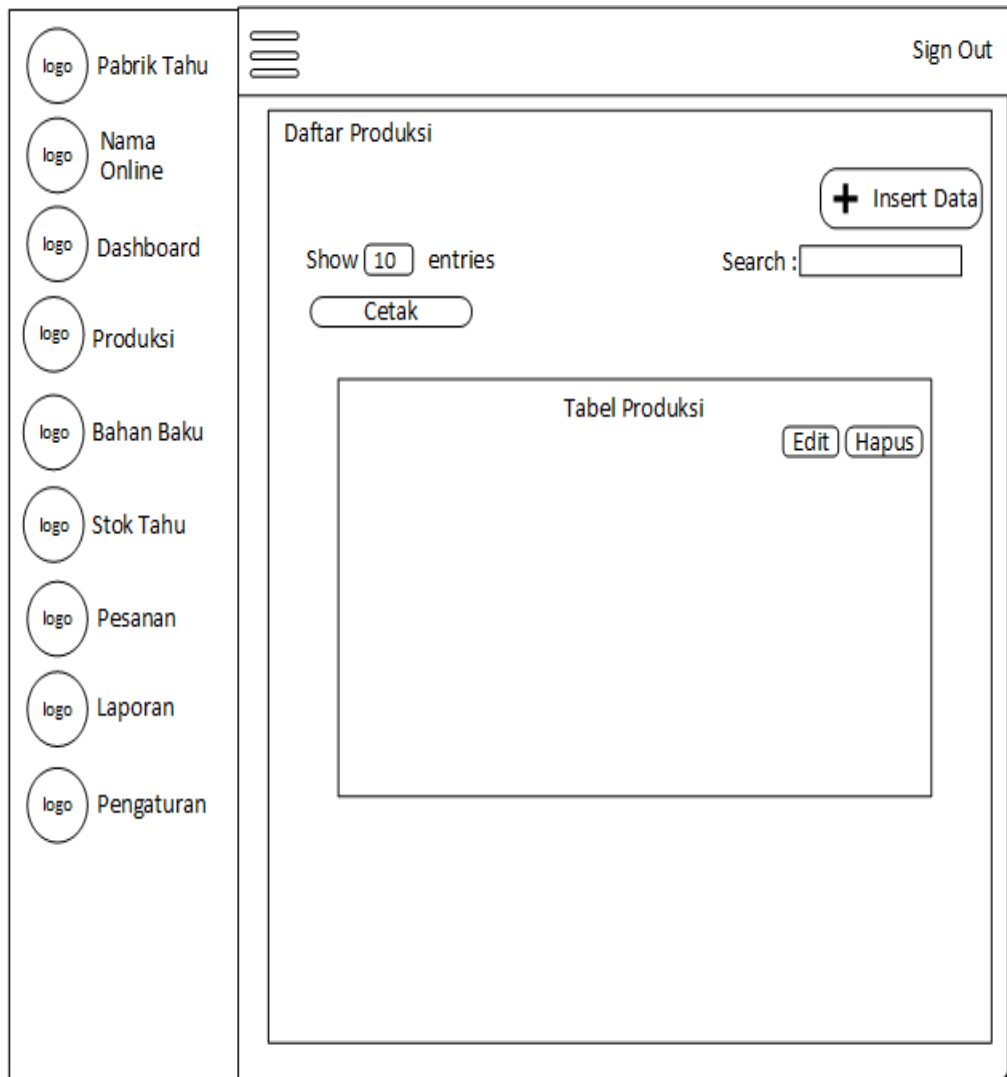


Gambar 3. 17. Perancangan Tampilan Halaman *Dashboard* Admin

Pada halaman *Dashboard* admin terdapat menu *Dashboard* ada informasi keterangan jumlah pesanan, jumlah pendapatan, jumlah pelanggan, dan jumlah stok tahu serta di bawahnya grafik stok tahu.

### 1) Perancangan Tampilan Halaman Menu Produksi

Halaman menu produksi digunakan admin untuk mengecek dan mengelola data produksi. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesanan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu bahan baku dapat dilihat pada Gambar 3.18.

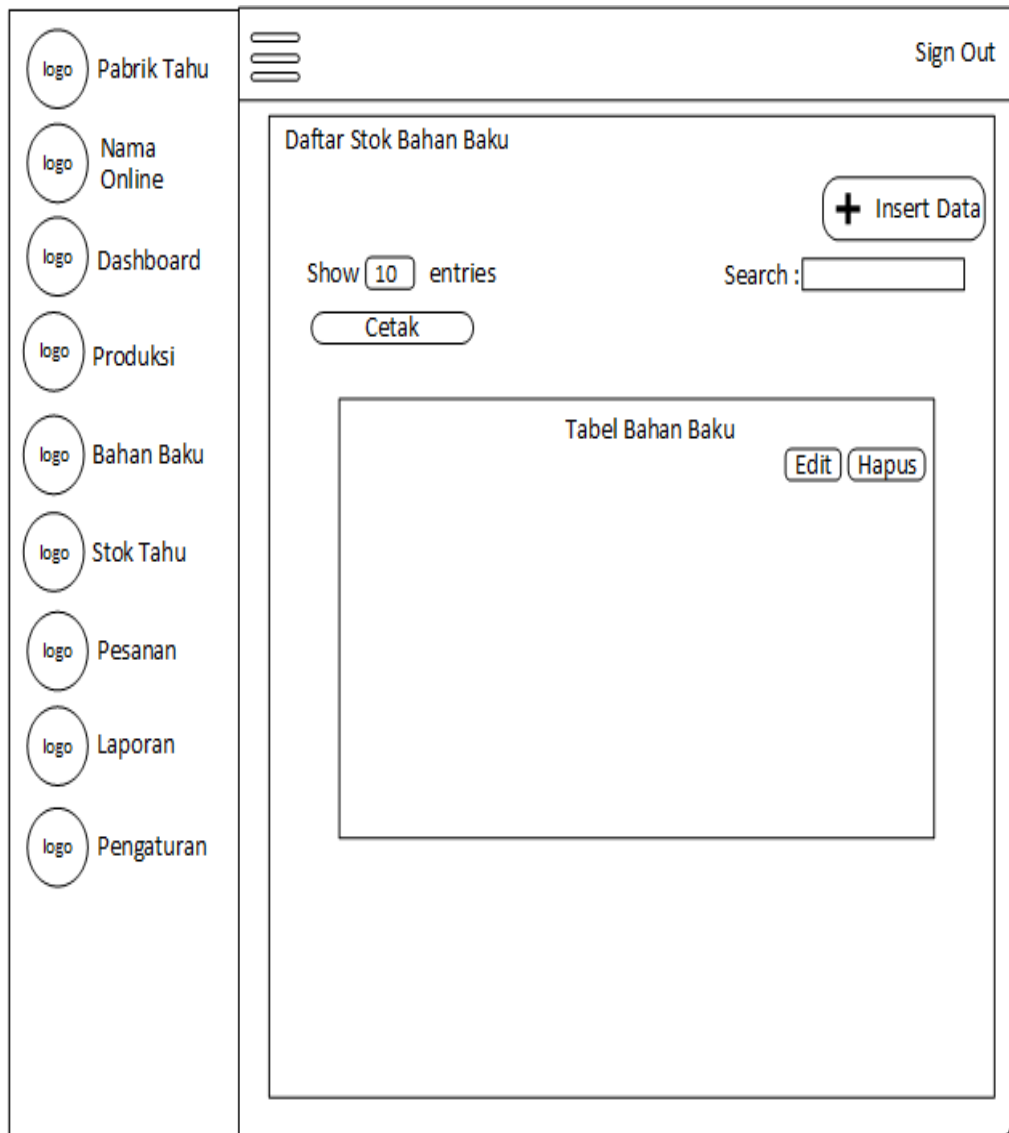


Gambar 3. 18. Perancangan Tampilan Halaman Menu Produksi

Pada halaman menu produksi terdapat informasi daftar bahan baku, tombol tambah, edit, dan hapus data bahan baku, menu pencarian dan pilihan 10 baris pengeluaran yang ditampilkan serta tombol cetak laporan data produksi.

## 2) Perancangan Tampilan Halaman Menu Bahan Baku

Halaman menu bahan baku digunakan admin untuk mengecek dan mengelola data bahan baku. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesanan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu bahan baku dapat dilihat pada Gambar 3.19.

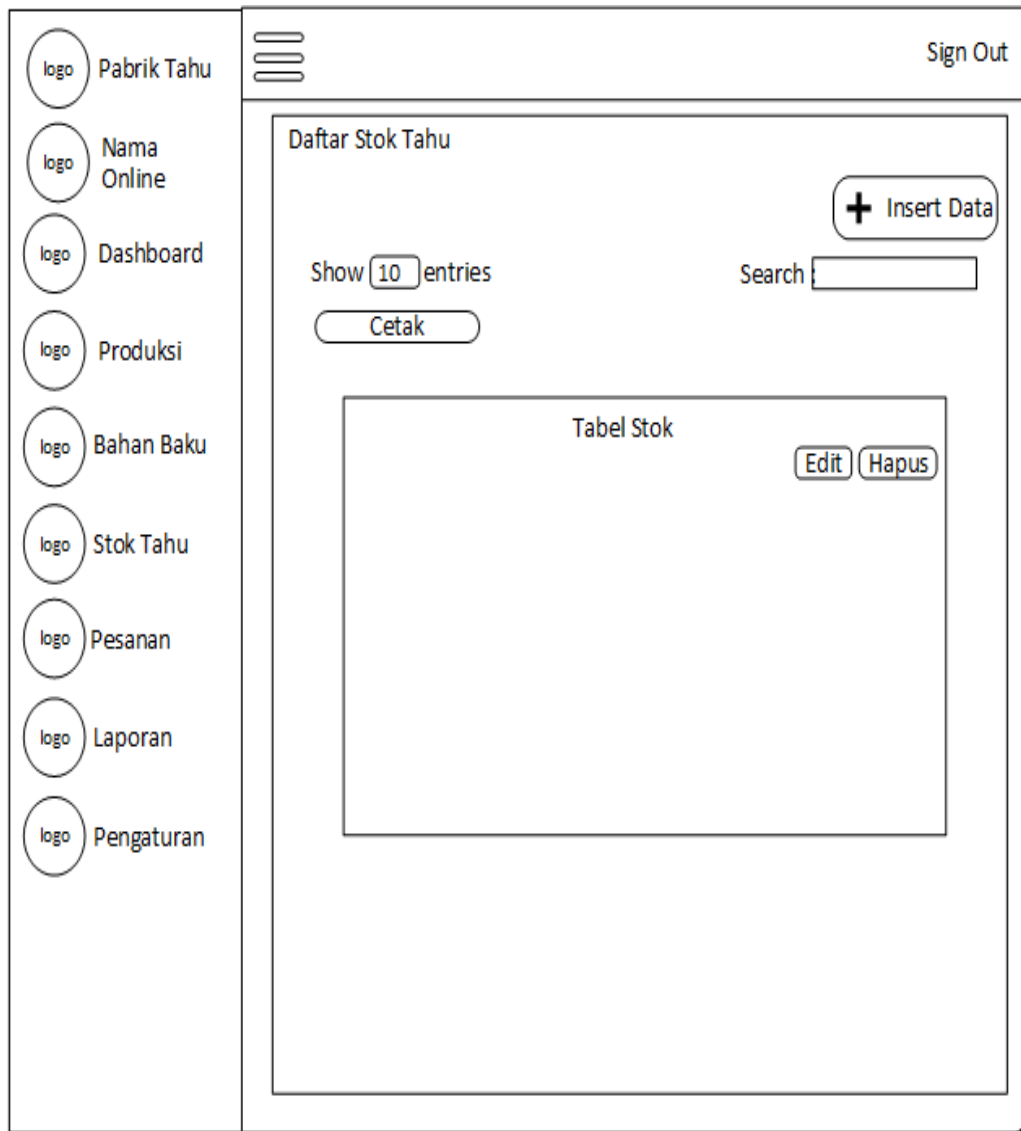


Gambar 3. 19. Perancangan Tampilan Halaman Menu Bahan Baku

Pada halaman menu bahan baku terdapat informasi daftar bahan baku, tombol tambah, edit, dan hapus data bahan baku, menu pencarian dan pilihan 10 baris pengeluaran yang ditampilkan serta tombol cetak laporan data bahan baku.

### 3) Perancangan Tampilan Halaman Menu Stok Tahu

Halaman menu stok digunakan admin untuk mengecek dan mengelola data stok tahu. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesanan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu stok dapat dilihat pada Gambar 3.20.

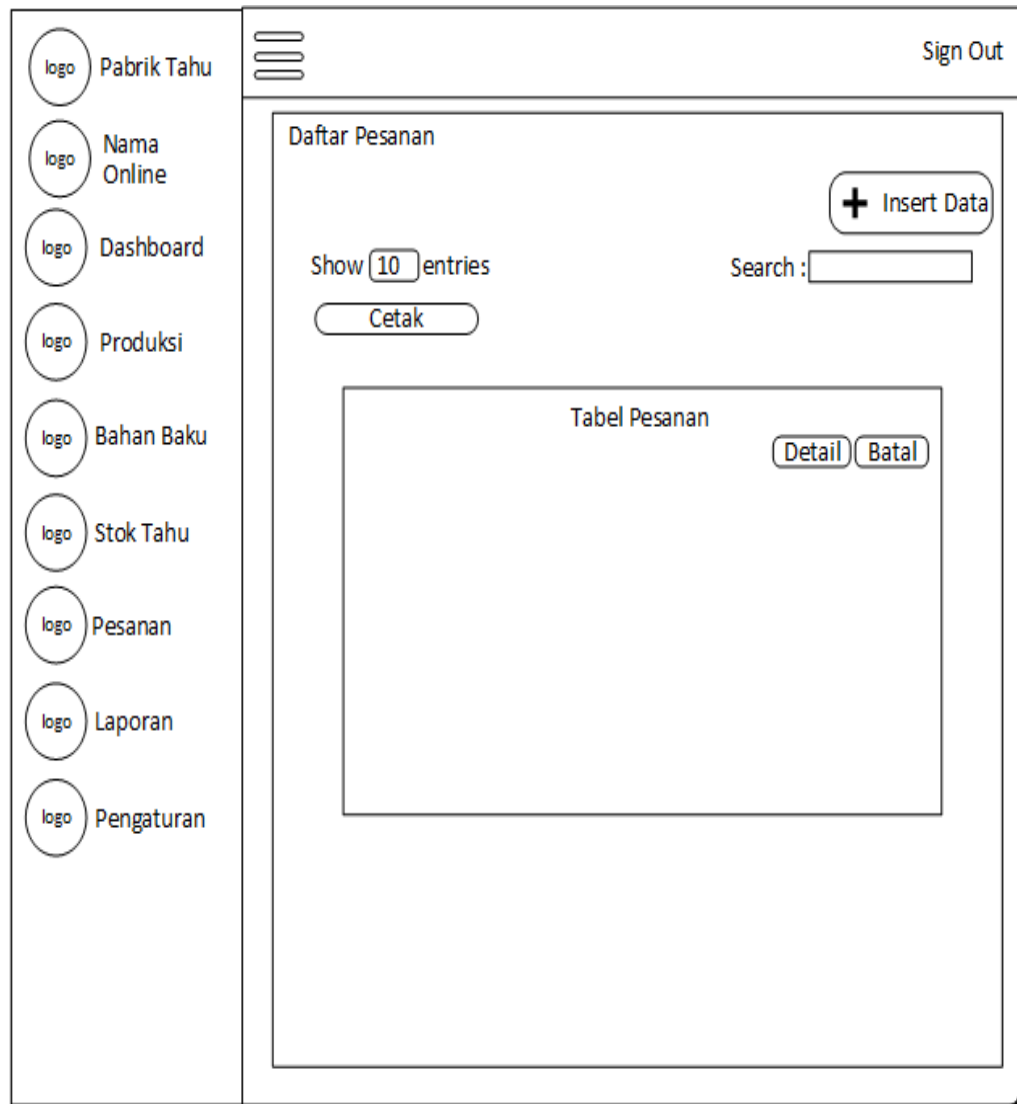


Gambar 3. 20. Perancangan Tampilan Halaman Menu Stok

Pada halaman menu stok terdapat informasi daftar stok, tombol tambah, edit, dan hapus data stok, menu pencarian dan pilihan 10 baris stok yang ditampilkan serta tombol cetak laporan data stok tahu.

#### 4) Perancangan Tampilan Halaman Menu Pesanan

Halaman menu pesanan digunakan admin untuk mengecek dan mengelola data pesanan tahu. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesanan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu pesanan dapat dilihat pada Gambar 3.21.

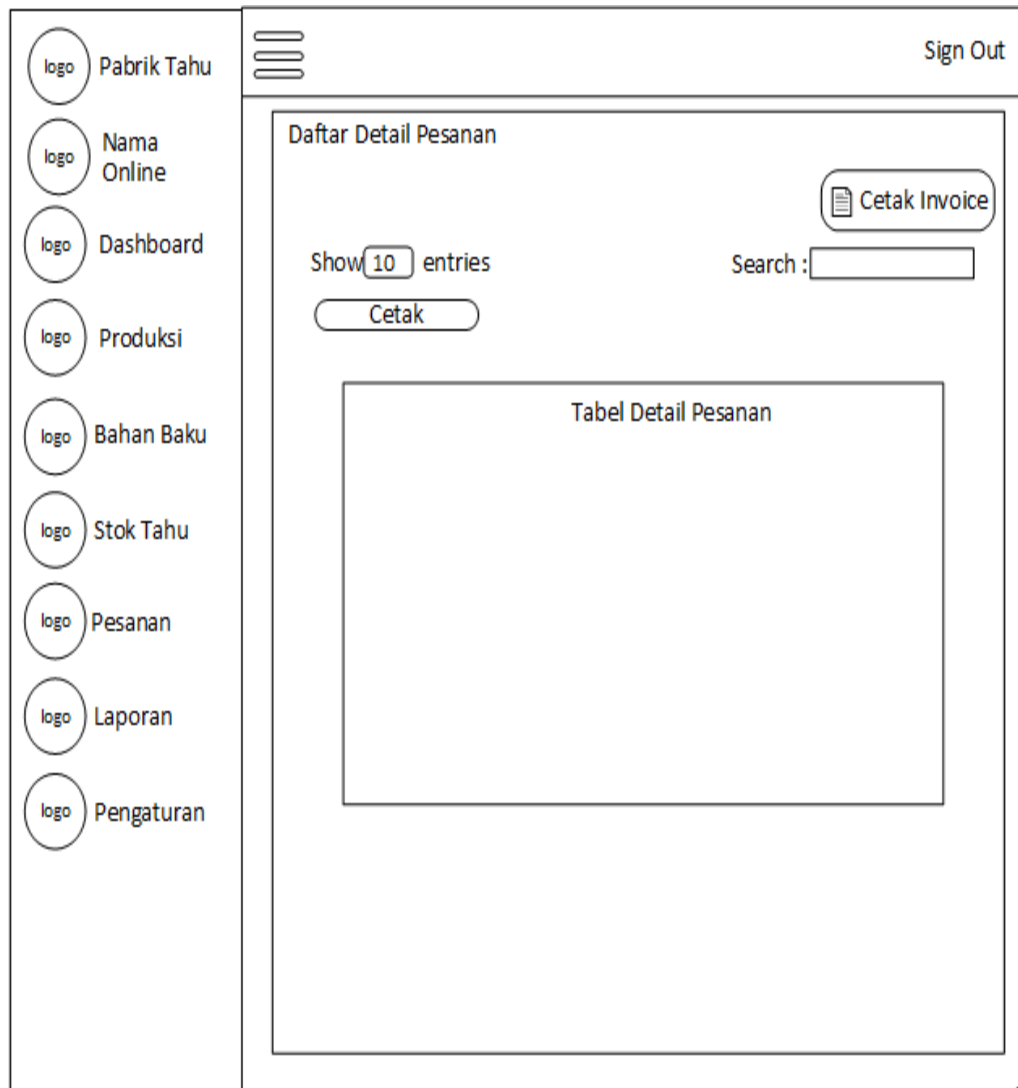


Gambar 3. 21. Perancangan Tampilan Halaman Menu Pesanan

Pada halaman menu pesanan terdapat informasi daftar pesanan, tombol detail pesanan dan membatalkan data pesanan, menu pencarian dan pilihan 10 baris pesanan yang ditampilkan serta tombol cetak laporan data pesanan.

##### 5) Perancangan Tampilan Halaman Menu Detail Pesanan

Halaman menu detail pesanan digunakan admin untuk melihat data detail pesanan tahu. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesanan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu pesanan dapat dilihat pada Gambar 3.22.

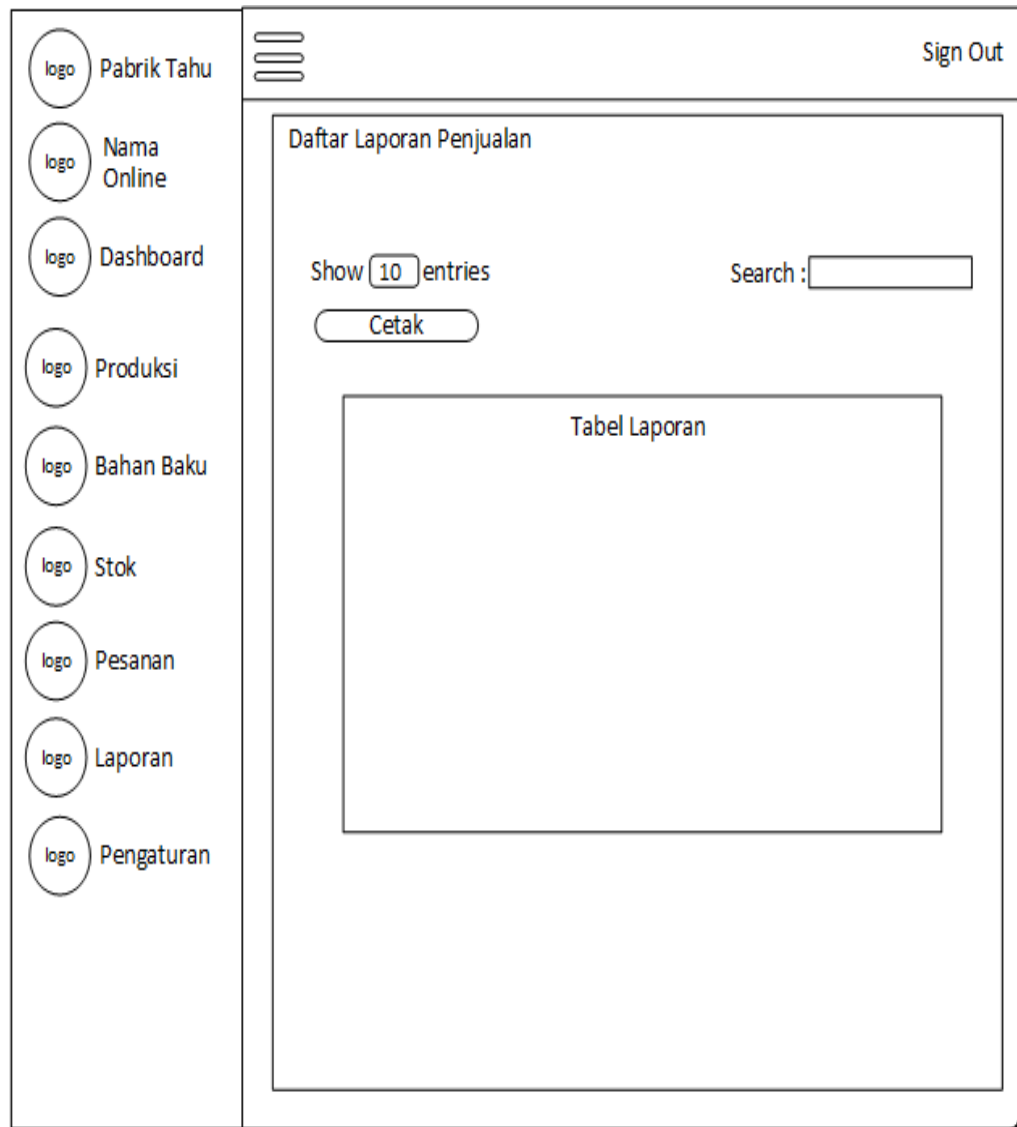


Gambar 3. 22. Perancangan Tampilan Halaman Menu Detail Pesanan

Pada halaman menu detail pesanan terdapat informasi detail pesanan, tombol cetak nota pesanan dan kembali ke halaman pesanan, menu pencarian dan pilihan 10 baris pesanan yang ditampilkan serta tombol cetak laporan detail data pesanan.

#### 6) Perancangan Tampilan Halaman Menu Laporan

Halaman menu laporan digunakan admin untuk mengecek laporan pembuatan tahu. Halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu laporan dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3. 23. Perancangan Tampilan Halaman Menu Laporan

Pada halaman menu laporan terdapat informasi daftar laporan penjualan, menu pencarian dan pilihan 10 baris laporan yang ditampilkan serta tombol cetak laporan.

#### 7) Perancangan Tampilan Halaman Menu Pengaturan

Halaman menu profil digunakan admin untuk mengedit profil admin, halaman ini memuat konten berupa *sidebar* yang ada logo dan nama pabrik tahu, foto dan nama pelanggan, logo dan nama menu *Dashboard*, produksi, bahan baku, stok tahu, pesanan, laporan dan pengaturan. Pada *navbar* terdapat ikon *sidebar* garis tiga dan *Sign Out*. Perancangan tampilan halaman menu profil dapat dilihat pada Gambar 3.24.



The image shows a web interface for a user profile settings page. On the left is a vertical sidebar menu with nine items, each preceded by a circular 'logo' icon: 'Pabrik Tahu', 'Nama Online', 'Dashboard', 'Produksi', 'Bahan Baku', 'Stok', 'Pesanan', 'Laporan', and 'Pengaturan'. The main content area is titled 'Pengaturan' and contains three distinct sections. The top right corner of the main area has a 'Sign Out' link. The first section, 'Ganti Foto', features a large square placeholder labeled 'Foto', a 'Pilih Foto' button below it, and a 'Simpan' button at the bottom. The second section, 'Kelola Pengguna', includes three input fields labeled 'Nama', 'Telepon', and 'Alamat', with a 'Simpan' button at the bottom. The third section, 'Ganti Password', contains two input fields labeled 'Username' and 'Password Baru', with a 'Simpan' button at the bottom.

Gambar 3. 24. Perancangan Tampilan Halaman Menu Pengaturan

Pada halaman menu profil terdapat informasi tabel ganti foto dan tombol simpan, tabel kelola pengguna ada (nama, telepon, dan alamat) dan tombol simpan, tabel ganti *password* ada *username* dan *password* baru dan tombol simpan.