

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Pada tahap analisis sistem menjelaskan bagaimana menganalisis suatu sistem yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem yang sedang berjalan, masalah apa yang terjadi, serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan untuk menjadi usulan dalam perancangan aplikasi sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool yang akan dibangun.

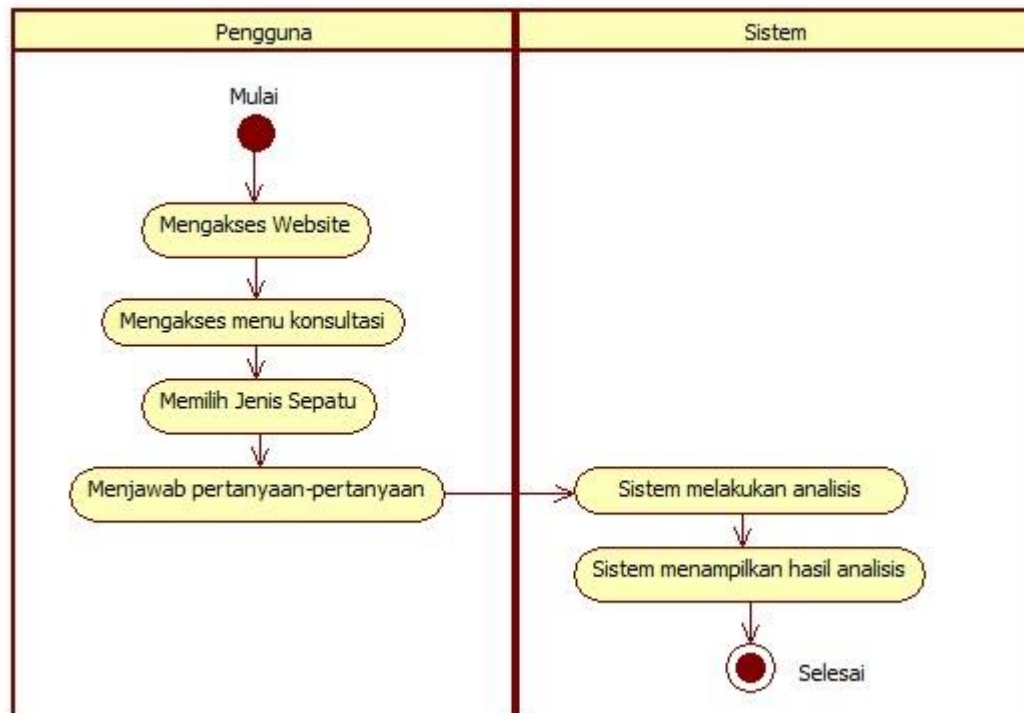
3.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan Saat ini

Sistem yang berjalan saat ini untuk mencari informasi mengenai deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool masih menggunakan sistem manual dimana masyarakat yang ingin mendapatkan informasi bisa mencari di Google tetapi informasi kurang informative dan juga dapat berkomunikasi atau bertemu dengan komunitas sepatu yaitu Indonesia Sneaker Team dan Vanshead Indonesia yang tersebar di beberapa kota di Indonesia, baik dengan melalui bertemu langsung pada acara *gathering* atau bisa gabung melalui grup di media sosial yaitu Facebook.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Baru

Sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool yang berbasis *website* merupakan pembaharuan ke bentuk *website* yang mudah diakses dari bentuk lama yang masih manual sehingga masyarakat yang akan mencari informasi mengenai deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool tidak perlu bertemu langsung saat *gathering* atau gabung ke grup komunitas di Facebook tetapi langsung mengakses *website* tersebut untuk mendeteksi originalitas sepatu Vans Oldskool. Untuk alur sistem yang baru ini pengguna hanya cukup mengakses *website* sistem pakar tanpa melakukan registrasi karena itu akan sangat memakan waktu dan kurang efisien. Selanjutnya pengguna akan masuk ke halaman *website* dan kemudian pengguna memilih menu konsultasi setelah itu tinggal memilih jenis sepatu Vans Oldskool dan

kemudian pengguna mendapatkan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna. Hasilnya nanti pengguna akan mengetahui apakah sepatu Vans Oldskool yang telah dipilih apakah asli atau palsu. Sistem yang baru seperti pada Gambar 3.1.

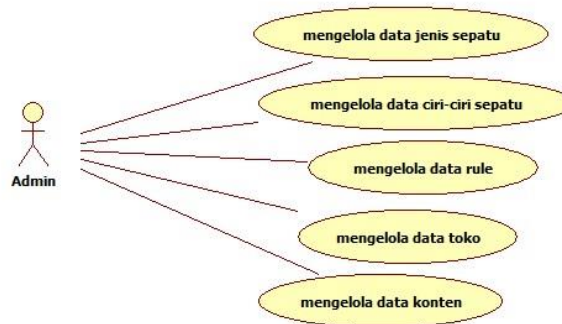


Gambar 3.1 Analisis Sistem Baru.

3.2 Perancangan Sistem

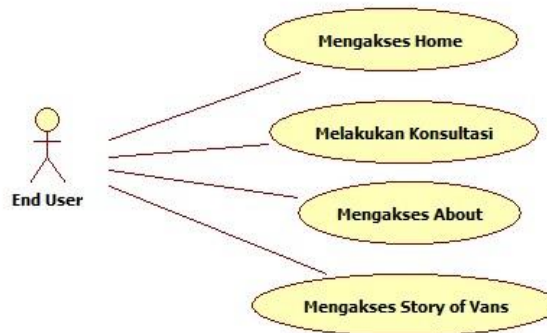
3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram aplikasi sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool menggambarkan fungsi dari sebuah sistem. *Use case* diagram dalam sistem ini memiliki dua aktor yaitu admin dan *user*. Admin memiliki aksi mengelola data jenis sepatu, mengelola data ciri-ciri sepatu, mengelola data *rule*, mengelola data toko, dan mengelola data konten. *Use Case* diagram admin dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 *Use Case Diagram Admin.*

End User memiliki aksi untuk mengakses menu *home* (halaman utama), melakukan konsultasi sepatu Vans Oldskool pada menu konsultasi, mengakses menu *About*, mengakses menu *Story of Vans*. *Use case diagram user* dapat dilihat pada Gambar 3.3.

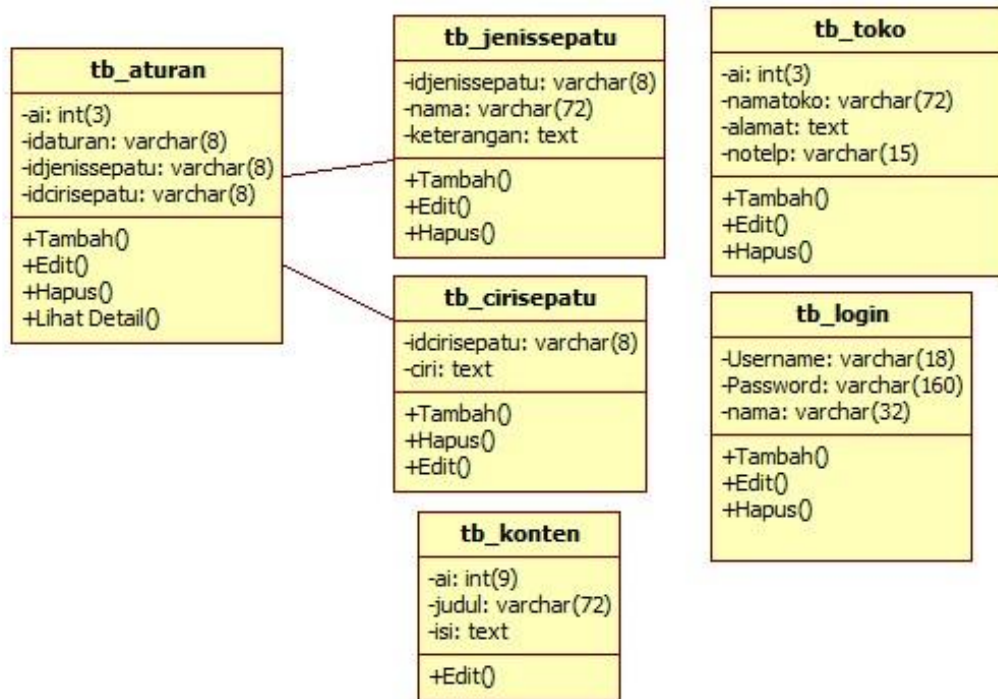


Gambar 3.3 *Use Case Diagram End User.*

3.2.2 Class Diagram

Class diagram adalah suatu diagram yang menjelaskan hubungan antar kelas dan menjelaskan detail tiap kelas di dalam suatu model sistem, *class diagram* juga menampilkan atau memperlihatkan struktur dari sebuah sistem. Sistem tersebut akan menampilkan sistem kelas, atribut, dan hubungan antar kelas. *Class* atau kelas adalah deskripsi kelompok objek-objek dengan *property*, perilaku (operasi), dan relasi yang sama sehingga dapat memberikan padangan global atau sebuah sistem. Untuk

memudahkan pandangan tentang *website* ini, kelompok objek-objek dalam *website* dikelompokkan dalam kelas yang saling berelasi. *Class* diagram sistem dapat dilihat pada Gambar 3.4.



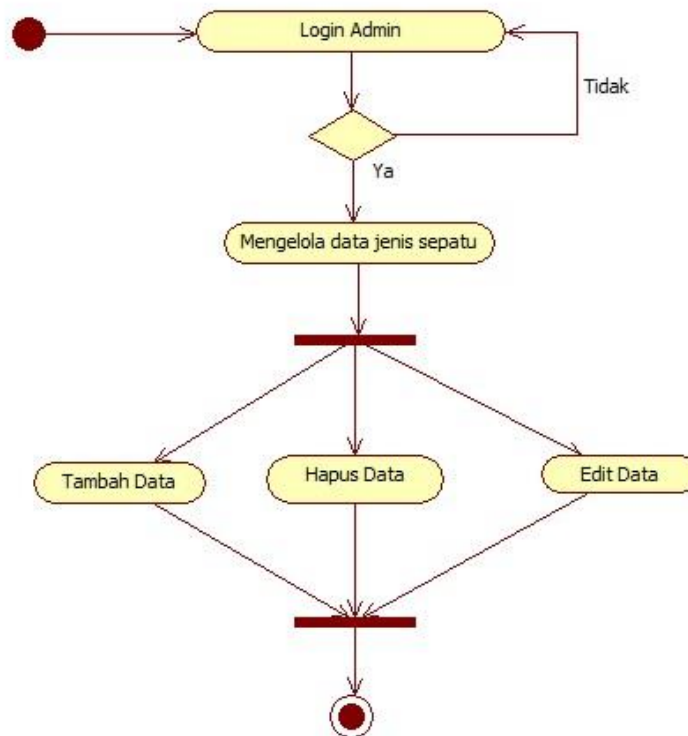
Gambar 3.4 *Class* Diagram.

3.2.3 *Activity* Diagram

Activity diagram merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem. *Activity* diagram juga digunakan untuk mendefinisikan urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem atau *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan serta rancang menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

3.2.3.1 Activity Diagram Mengelola Data Jenis Sepatu

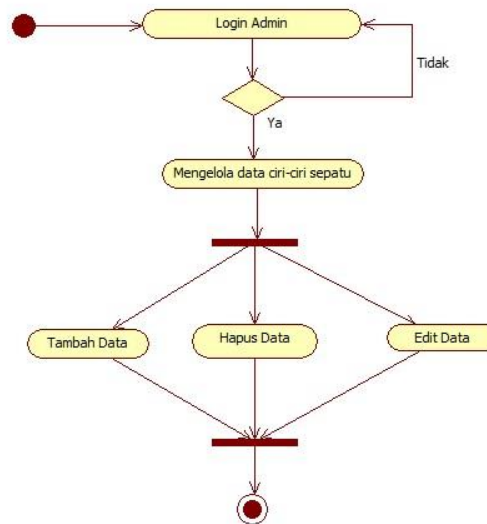
Activity diagram mengelola data jenis sepatu dimulai dengan melakukan login dengan mengisi *username* dan *password* kemudian masuk ke form jenis sepatu. Admin dapat melakukan *edit*, tambah, ataupun hapus data jenis sepatu. Activity diagram jenis sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Activity Diagram Jenis Sepatu.

3.2.3.2 Activity Diagram Mengelola Data Ciri-ciri Sepatu

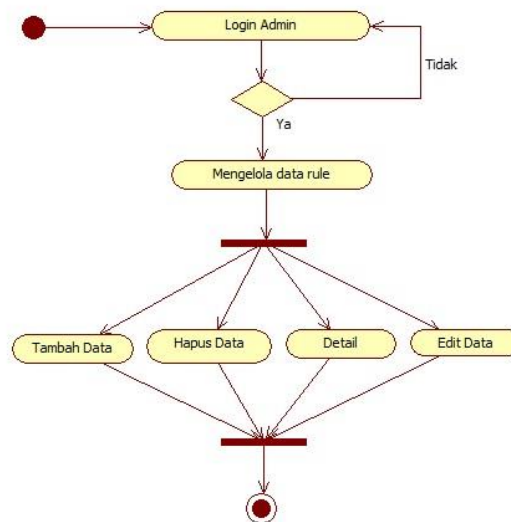
Activity diagram mengelola data ciri-ciri sepatu ini admin melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password* kemudian masuk ke form ciri-ciri sepatu. Admin dapat melakukan *edit*, tambah, ataupun hapus data. Activity diagram mengelola data ciri-ciri sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 *Activity Diagram Mengelola Data Ciri-ciri Sepatu.*

3.2.3.3 *Activity Diagram Mengelola Data Rule*

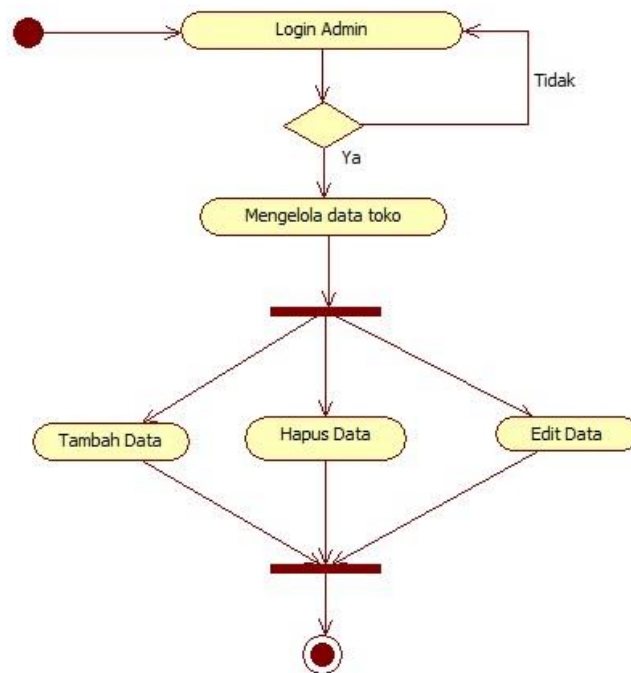
Activity diagram mengelola data rule dimulai dengan admin melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password* kemudian masuk ke form *rule*. Admin dapat melakukan *edit*, tambah, melihat detail data, ataupun hapus data. *Activity diagram rule* dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 *Activity Diagram Mengelola Data Rule.*

3.2.3.4 Activity Diagram Mengelola Data Toko

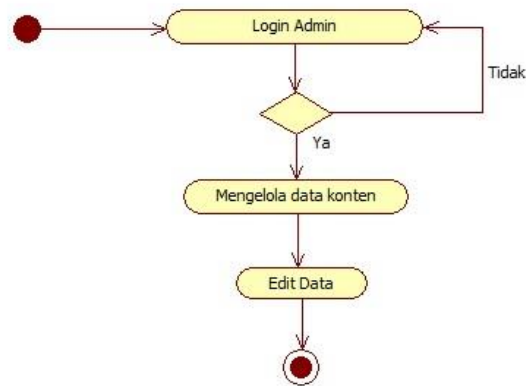
Activity diagram mengelola data toko dimulai dengan admin melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password* kemudian masuk ke form toko. Admin dapat melakukan *edit*, tambah, ataupun hapus data toko. *Activity* diagram mengelola data toko dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Activity Diagram Mengelola Data Toko.

3.2.3.5 Activity Diagram Mengelola Konten

Activity diagram mengelola konten dimulai dengan admin melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password* kemudian masuk ke form konten. Admin hanya dapat melakukan *edit* isi konten pada menu *about*, *copyright*, judul sistem, dan isi menu *Story of Vans*. *Activity* diagram mengelola konten dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Activity Diagram Mengelola Konten.

3.2.3.6 Activity Diagram Mengakses *Home*

Activity diagram *home* dimulai dengan *end user* mengakses *website* kemudian .pengguna atau *end user* dapat mengakses halaman *Home*. Activity diagram *home* dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Activity Diagram *Home*.

3.2.3.7 Activity Diagram Melakukan Konsultasi

Pada Activity diagram melakukan konsultasi *end user* melakukan aktifitas untuk melakukan konsultasi sepatu Vans Oldskool. *End user* terlebih dahulu memilih menu konsultasi pada halaman utama, kemudian sistem menampilkan tampilan

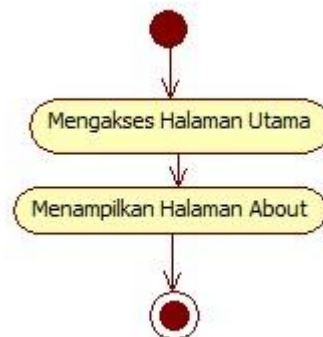
konsultasi. *End user* kemudian memilih jenis sepatu setelah itu *end user* melakukan konsultasi dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh sistem. Setelah selesai menjawab pertanyaan, maka sistem akan melakukan proses diagnosa untuk memberikan hasil. *Activity diagram* konsultasi dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 *Activity Diagram* Melakukan Konsultasi.

3.2.3.8 *Activity Diagram* Mengakses *About*

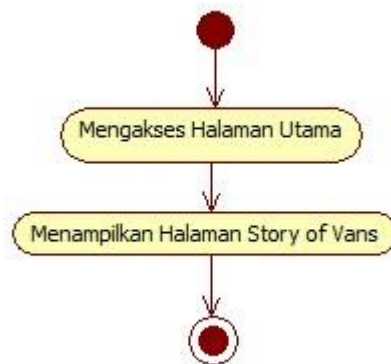
Pada *activity diagram* mengakses *about*, pengguna untuk melihat menu *about* diawali dari menu utama atau halaman utama. Kemudian pengguna memilih menu *about* untuk mengetahui informasi tentang sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool. *Activity diagram* *about* dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 *Activity Diagram Mengakses About.*

3.2.3.9 *Activity Diagram Mengakses Story of Vans*

Pada *Activity diagram Story of Vans*, pengguna untuk mengakses menu *story of Vans* diawali dari menu utama atau halaman utama. Kemudian pengguna memilih menu *story of Vans* untuk mengetahui informasi tentang sepatu Vans Oldskool. *Activity diagram story of Vans* dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 *Activity Diagram Mengakses Story of Vans.*

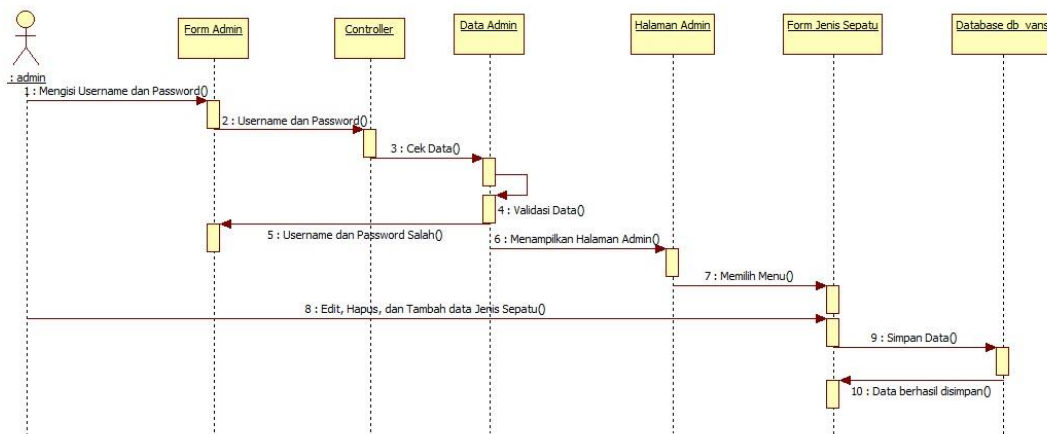
3.2.4 *Sequence Diagram*

Sequence diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek yang digunakan

untuk menjelaskan eksekusi sebuah skenario semantik dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

3.2.4.1 Sequence Diagram Mengelola Data Jenis Sepatu

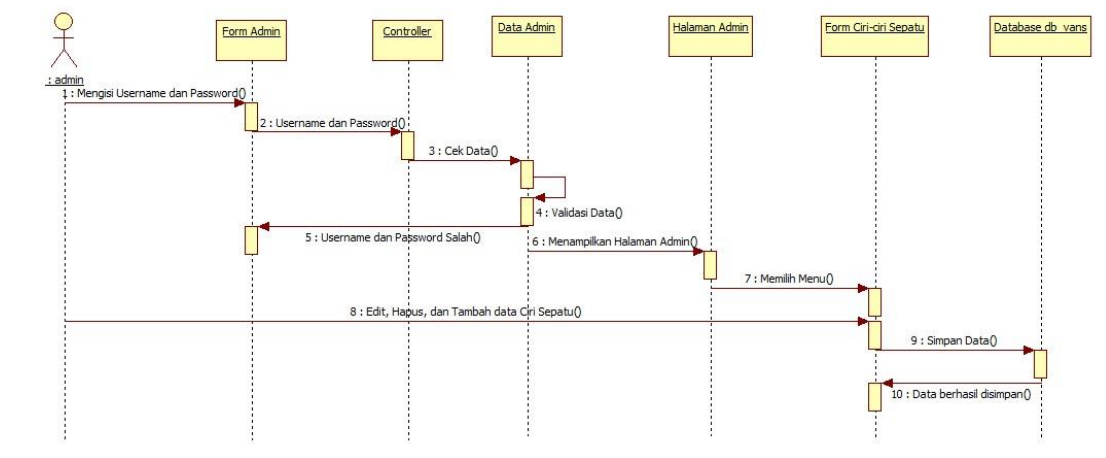
Sequence diagram dimulai dengan tampilan form admin kemudian admin mengisi *username* dan *password*. Setelah melakukan *login*, kemudian akan tampil halaman admin. Admin memilih menu jenis sepatu dan kemudian dapat melakukan pengolahan data jenis sepatu yaitu *edit*, hapus dan tambah data. Kemudian data disimpan dan berhasil disimpan ke *database*. *Sequence* diagram mengelola data jenis sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3.14 *Sequence* Diagram Jenis Sepatu.

3.2.4.2 Sequence Diagram Mengelola Data Ciri-ciri Sepatu

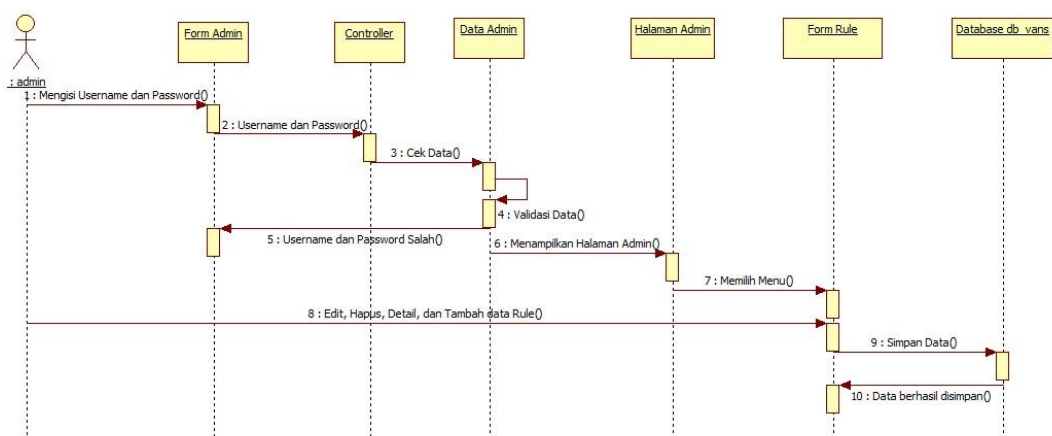
Sequence diagram dimulai dengan tampilan form admin kemudian admin mengisi *username* dan *password*. Setelah melakukan *login*, kemudian akan tampil halaman admin. Admin memilih menu ciri-ciri sepatu dan kemudian dapat melakukan pengolahan data ciri-ciri sepatu yaitu *edit*, hapus, dan tambah data. Kemudian data disimpan dan berhasil disimpan ke *database*. *Sequence* diagram mengelola data ciri-ciri sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Ciri-ciri Sepatu.

3.2.4.3 *Sequence Diagram* Mengelola Data Rule

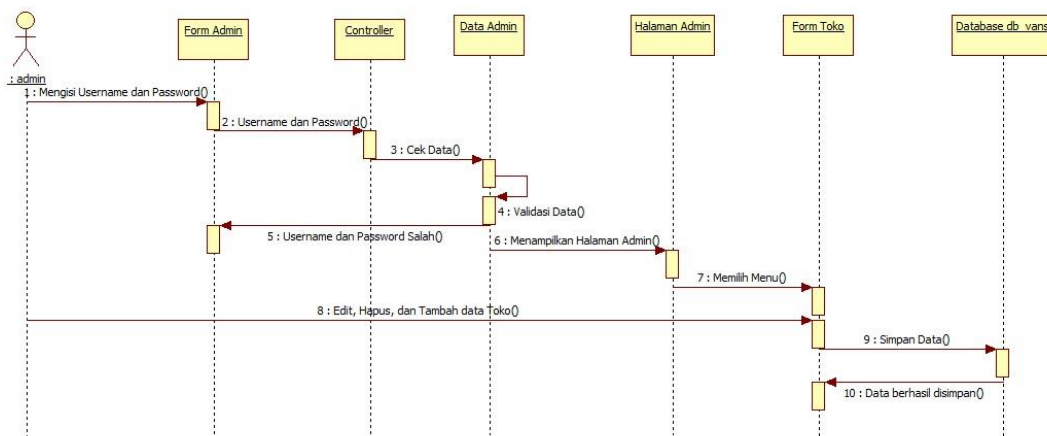
Sequence diagram dimulai dengan tampilan form admin kemudian admin mengisi *username* dan *password*. Setelah melakukan *login*, kemudian akan tampil halaman admin. Admin memilih menu *rule* dan kemudian dapat melakukan pengolahan data *rule* yaitu *edit*, *hapus*, *lihat detail*, dan *tambah data*. Kemudian data disimpan dan berhasil disimpan ke *database*. *Sequence diagram* mengelola data *rule* dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Rule.

3.2.4.4 Sequence Diagram Mengelola Data Toko

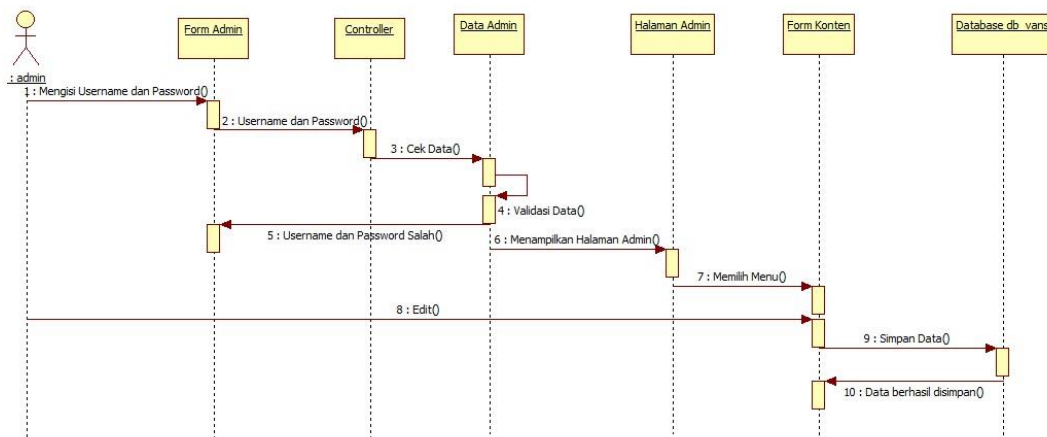
Sequence diagram dimulai dengan tampilan form admin kemudian admin mengisi *username* dan *password*. Setelah melakukan *login*, kemudian akan tampil halaman admin. Admin memilih menu toko dan kemudian dapat melakukan pengolahan data toko yaitu *edit*, *hapus*, dan *tambah data*. Kemudian data disimpan dan berhasil disimpan ke *database*. *Sequence* diagram mengelola data toko dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 *Sequence* Diagram Toko.

3.2.4.5 Sequence Diagram Mengelola Data Konten

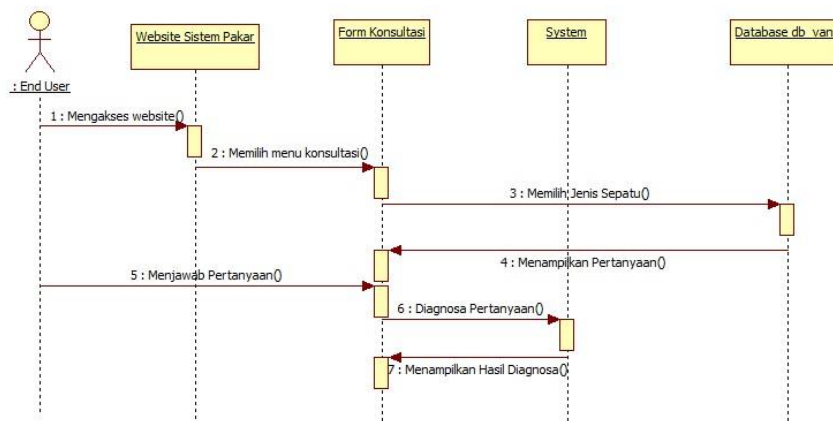
Sequence diagram dimulai dengan tampilan form admin kemudian admin mengisi *username* dan *password*. Setelah melakukan *login*, kemudian akan tampil halaman admin. Admin memilih menu konten dan kemudian dapat melakukan pengolahan data konten hanya *edit* karena admin hanya merubah konten berupa isi dari menu *About*, judul *copyright*, judul sistem, dan menu *Story of Vans*. Kemudian data disimpan dan berhasil disimpan ke *database*. *Sequence* diagram mengelola data *konten* dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 *Sequence Diagram Konten*.

3.2.4.6 *Sequence Diagram Konsultasi*

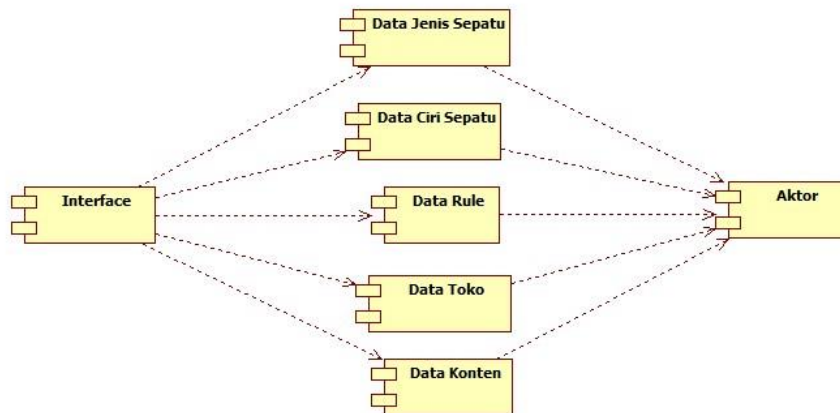
Sequence diagram dimulai dengan *end user* mengakses *website* sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool. Kemudian *end user* memilih menu konsultasi, lalu memilih jenis sepatu dan kemudian akan tampil berisi pertanyaan dari *database* yang harus dijawab oleh *end user*. Setelah itu sistem akan mendiagnosa pertanyaan dan akan menampilkan hasil berupa jenis sepatu yang dipilih asli atau palsu, apabila palsu nanti akan ada rekomendasi toko yang menjual sepatu Vans Oldskool asli. *Sequence diagram* konsultasi dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 *Sequence Diagram Konsultasi*.

3.2.5 Component Diagram

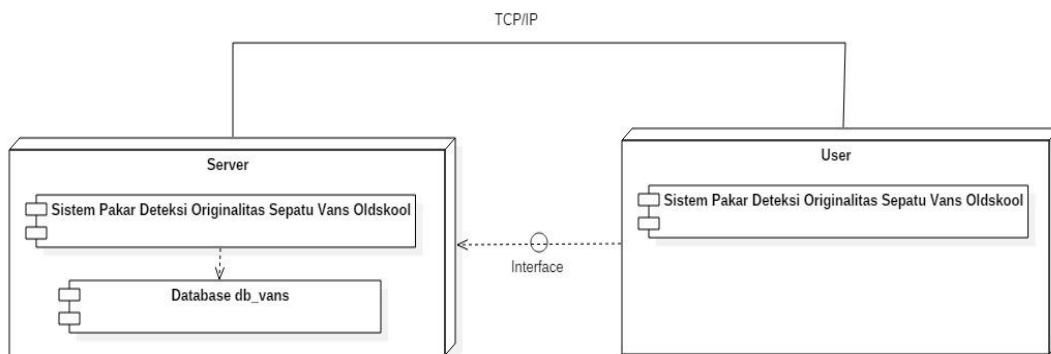
Component diagram menggambarkan struktur fisik dari sebuah sistem dan digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana kode program dibagi menjadi beberapa komponen, dan mendeksripsikan hubungan antar komponen. Adapaun tujuan dari *component* diagram adalah menunjukkan hubungan struktural antar komponen dalam sebuah sistem .Komponen dalam sistem informasi ini terbagi menjadi *interface*, *maintenance* data jenis sepatu, *maintenance* data ciri sepatu, *maintenance* data rule, *maintenance* data toko, dan *maintenance* data konten. *Component* diagram dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 *Component* Diagram.

3.2.6 Deployment Diagram

Deployment diagram merupakan suatu diagram digunakan untuk untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, dan mendokumentasikan proses yang terjadi pada suatu sistem perangkat lunak. *Deployment diagram* pada aplikasi sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool ini terbagi menjadi dua node yaitu *server* dan *client*, pada node *server* terdapat dua *component* yaitu sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool dan *database* db_vans, sedangkan *client* hanya memiliki satu *component* yaitu *interface* aplikasi sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool. *Deployment* diagram aplikasi sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 *Deployment Diagram*.

3.2.7 Aturan Produksi (*Production Rules*)

Production rules adalah aturan-aturan yang digunakan untuk melakukan penalaran atau penelusuran basis pengetahuan awal sehingga menghasilkan *knowledge* baru untuk mencapai tujuan. *Production rules* ini pada dasarnya berupa *antecedent* dan konsekuen. *Antecedent* yaitu bagian yang mempresentasikan situasi atau premis (pernyataan berawalan IF) dan konsekuen yaitu bagian yang menyatakan suatu tindakan tertentu atau konklusi yang diterapkan jika suatu situasi atau premis bernilai benar (pernyataan berawalan THEN).

Rule sistem pakar deteksi originalitas sepatu Vans Oldskool memiliki kode jenis sepatu yaitu JS1 (Vans Oldskool *Classic Black White*), JS2 (Vans Oldskool Pro *Black White*), JS3 (Vans Oldskool *Anaheim Factory DX Black White*), JS4 (Vans Oldskool *Vault OG LX*), dan JS5 (Vans Oldskool *Japan Black White*) yang dapat dilihat pada Tabel 3.1. Sedangkan untuk ciri-ciri sepatu memiliki kode yaitu G001, G002, G003, G004, G005, G006, G007, G008, G009, G010, G011, G012, G013, G014, G015, G016, G017, G018, G019, G020, G021, G022, G023, G024, G025, G026, G027, G028. Contoh penulisan *rule* (aturan) R1 yaitu *if JS1 then G001 and G002 and G003 and G005 and G006 and G007 and G024 and G025 and G026 and G027*.

Tabel 3.1 Tabel *Rule*

Rule	IF	THEN
1	JS1	G001, G002, G003, G004, G005, G006, G007, G024, G025, G026, G027
2	JS2	G002, G004, G005, G006, G007, G008, G009, G010, G011, G025
3	JS3	G004, G005, G006, G007, G012, G013, G014, G028
4	JS4	G002, G004, G005, G006, G007, G015, G016, G025
5	JS5	G004, G017, G018, G019, G020, G021, G022, G023

Keterangan :

G001 = Logo Vans pada *insole* (bagian dalam sepatu) huruf V dicetak capital dengan simbol akar, untuk huruf A, N, S ada dibawah huruf V tersebut dan diakhiri ada logo®.

G002 = Sepatu bagian *outsole* (bagian bawah sepatu) juga mudah ditekuk antara 90 – 180 derajat.

G003 = Bagian *heelpad* (karet logo Vans pada belakang sepatu) rapi presisi ditengah.

G004 = Kualitas jahitan rapi berjajar 2.

G005 = Cek kode *waffle* (karet bagian bawah sepatu) apakah ada salah satu kode dari IFC, HF, DT, SHC, ZDC, ICC, GSI, PA, EVB.

G006 = *Jazzstrip* (garis motif gelombang) rapi presisi tidak melenceng serta ujungnya berakhir pas di lobang tali pertama.

G007 = *Tag Size* (ukuran sepatu) di lidah pada sepatu licin pada waktu diraba seperti bahan plastik.

G008 = Pada *insole* (bagian dalam sepatu) bertuliskan Vans *Ultra Cush HD Pro* yang berbahan empuk.

G009 = Ada label Vans di *upper* (bagian atas/badan sepatu) warna merah, yang kalau dibalik bertuliskan Pro.

G010 = Bagian *heelpad* (karet logo Vans pada belakang sepatu) tulisan Vans *off the wall* berbahan karet berwarna merah dan sablon karet timbul.

G011 = Lubang tali sepatu paling atas terbuat dari bahan metal *ring* bertuliskan Pro.

G012 = *Insole* (bagian dalam sepatu) AF DX bagian belakang dilapisi *faux leather* (kain yang mirip kulit) bertuliskan logo Vans *UltraCush*.

G013 = Bahan *outsole* (bagian bawah sepatu) sangat kuat terhadap tekanan benda keras.

G014 = Pada Anaheim *Factory DX*, *heelpad* (karet logo Vans pada belakang sepatu) Vans *off the wall* terbuat dari karet warna putih yang disablon merah.

G015 = *Insole* (bagian dalam sepatu) bagian belakang dilapisi *leather* (kulit) bertuliskan Vans *Originals*.

G016 = Desain *heelpad* (karet logo Vans pada belakang sepatu) karet putih disablon merah bergambar tulisan *Off The Wall* di atas *skate deck* (logo papan *skateboard*) dan *Originals*.

G017 = Bagian depan sepatu lebih mengangkat keatas 1-2cm daripada sepatu jenis lain.

G018 = Bahan untuk *upper* (bagian atas/badan sepatu) yaitu *canvas* (kain berbahan kasar) dan *suede* (bludru) tebal.

G019 = Bagian *heelpad* (karet logo Vans pada belakang sepatu) pada Vans Japan lebih tebal dan besar 0.5cm-1cm dari Vans Oldskool *Classic*.

G020 = Kode *waffle* (karet bagian bawah sepatu) bertuliskan R dibagian bawah sepatu.

G021 = *Jazzstrip* (garis motif gelombang) rapi tidak melenceng dan lebih besar 1cm dari Vans Oldskool *Classic* serta dimulai dari lobang tali yang ke 2.

G022 = Pada *insole* (bagian dalam sepatu) bertuliskan Vans *UltraCush* yang berbahan empuk.

G023 = *Tag Size* (ukuran sepatu) genap berwarna putih dan untuk *Tag Size* (ukuran sepatu) *half size* (ukuran dengan 0.5) berwarna gelap.

G024 = Logo Vans® dalam *insole* (bagian dalam sepatu) ini lebih tebal dan menutupi pori-pori dari *insole* (bagian dalam sepatu) tersebut.

G025 = Bahan *outsole* (bagian bawah sepatu) terasa kasar seperti bahan karet mentah.

G026 = Bahan karet kuat seperti karet ban tidak lembek.

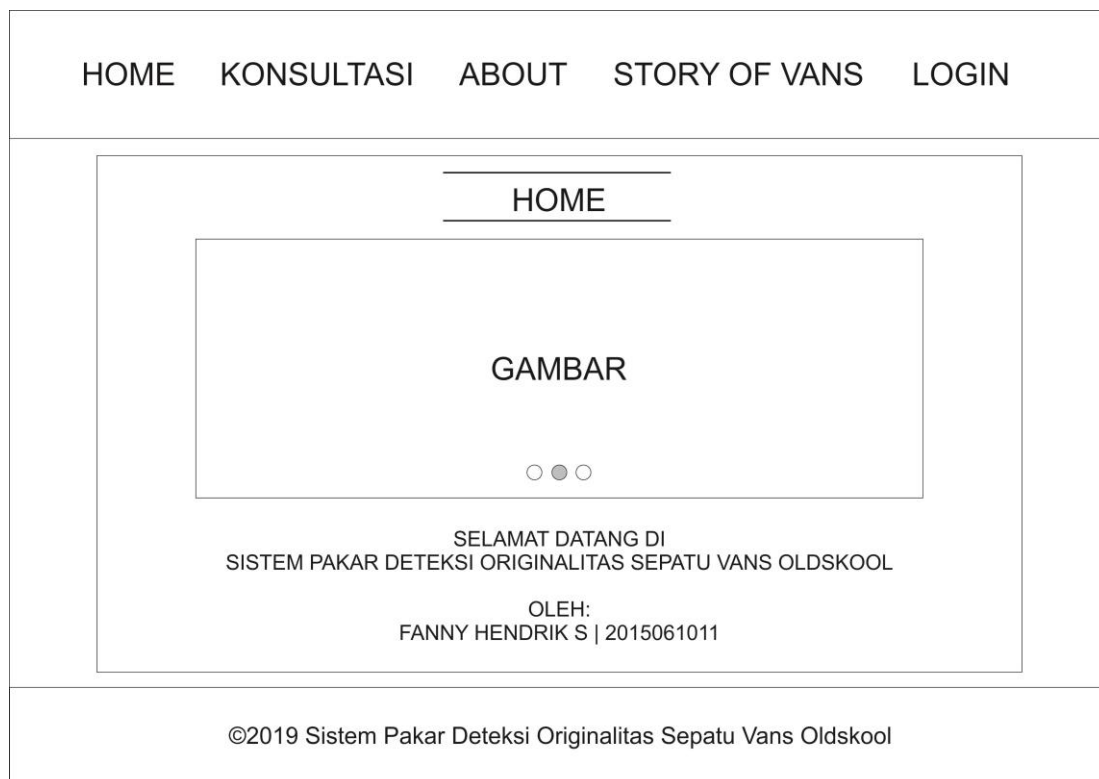
G027 = Bila ditekan dengan kuku tidak membekas kuku.

G028 = Bahan *outsole* (bagian bawah sepatu) terasa kasar seperti karet mentah serta *foxing* (perakatan antar bagian sepatu) kuat tidak mudah robek atau lepas.

3.3 Desain Layout

3.3.1 Desain Halaman *Home*

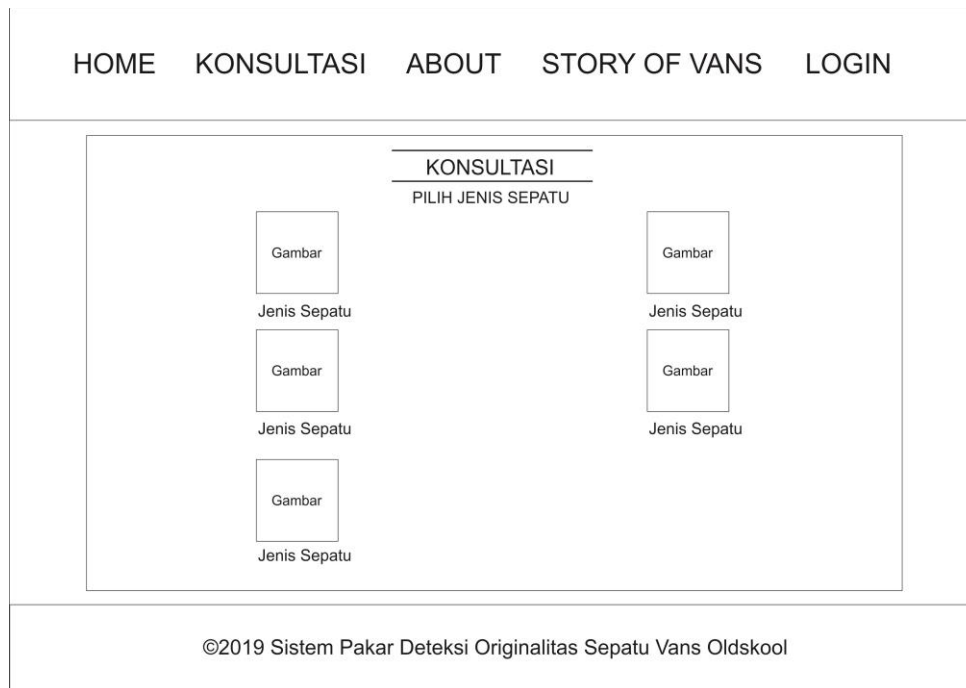
Desain halaman *Home* yang menampilkan menu konsultasi, *about*, *story of Vans*, dan *login* untuk admin. Pada halaman *home* ini menampilkan gambar sepatu Vans yang berbentuk *slide* dan ucapan selamat datang ke *website*. Desain halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22. Desain Halaman *Home*.

3.3.2 Desain Halaman Konsultasi

Desain halaman konsultasi yang menampilkan beberapa jenis sepatu dan *user* dapat melakukan konsultasi dengan memilih salah satu jenis sepatu. Dalam halaman konsultasi ini menampilkan beberapa jenis sepatu Vans Oldskool yaitu Vans Oldskool Classic *Black White*, Vans Oldskool Pro *Black White*, Vans Oldskool Anaheim Factory DX *Black White*, Vans Oldskool Vault OG LX, dan Vans Oldskool Japan *Black White*. halaman konsultasi dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23. Desain Halaman Konsultasi.

3.3.3 Desain Halaman Proses Konsultasi

Desain halaman proses konsultasi yang menampilkan beberapa pertanyaan yang harus dijawab berdasarkan jenis sepatu yang telah *user* pilih. Desain halaman proses konsultasi dapat dilihat pada Gambar 3.24.

HOME KONSULTASI ABOUT STORY OF VANS LOGIN

KONSULTASI

JENIS SEPATU VANS OLDSKOOL

1. Pertanyaan yang berdasarkan ciri ciri sepatu yang dipilih

Gambar

YA TIDAK

2. Pertanyaan yang berdasarkan ciri ciri sepatu yang dipilih

Gambar

YA TIDAK

PROSES

©2019 Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool

Gambar 3.24. Desain Halaman Proses Konsultasi.

3.3.4 Desain Halaman Hasil Konsultasi Palsu

Desain halaman hasil konsultasi palsu yang menampilkan hasil dari konsultasi yang dilakukan *user* dan hasilnya jenis sepatu yang dipilih *user* palsu disertai rekomendasi toko yang menjual sepatu asli. Desain halaman hasil konsultasi palsu dapat dilihat pada Gambar 3.25.

HOME	KONSULTASI	ABOUT	STORY OF VANS	LOGIN
------	------------	-------	---------------	-------

<u>KONSULTASI</u>		
HASIL :		
SEPATU VANS OLDSKOOL VANS OLDSKOOL CLASSIC BLACK WHITE ANDA PALSU		
REKOMENDASI TOKO VANS ASLI		
TOKO	ALAMAT	NO.TELP
NAMA TOKO	Alamat Toko	1234567890
NAMA TOKO	Alamat Toko	1234567890

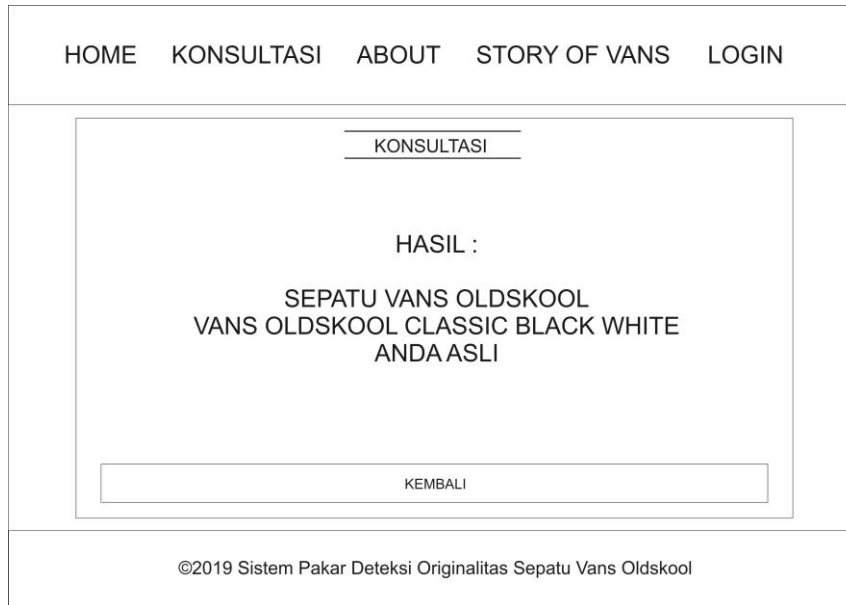
KEMBALI

©2019 Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool
--

Gambar 3.25. Desain Halaman Hasil Konsultasi Palsu.

3.3.5 Desain Halaman Hasil Konsultasi Asli

Desain halaman hasil konsultasi asli yang menampilkan hasil dari konsultasi yang dilakukan *end user* dan hasilnya jenis sepatu yang dipilih *end user* asli. Pada halaman ini menampilkan hasil konsultasi dengan jenis sepatu Vans Olskool yang telah dipilih dan telah mengisi pertanyaan sebelumnya. Desain halaman hasil konsultasi asli dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26. Desain Halaman Hasil Konsultasi Asli.

3.3.6 Desain Halaman *About*

Desain halaman *about* yang menampilkan penjelasan mengenai *website* sistem pakar deteksi sepatu Vans Oldskool dan ucapakan kepada pihak yang telah membantu secara umum. Desain halaman *about* dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27. Desain Halaman *About*.

3.3.7 Desain Halaman *Story of Vans*

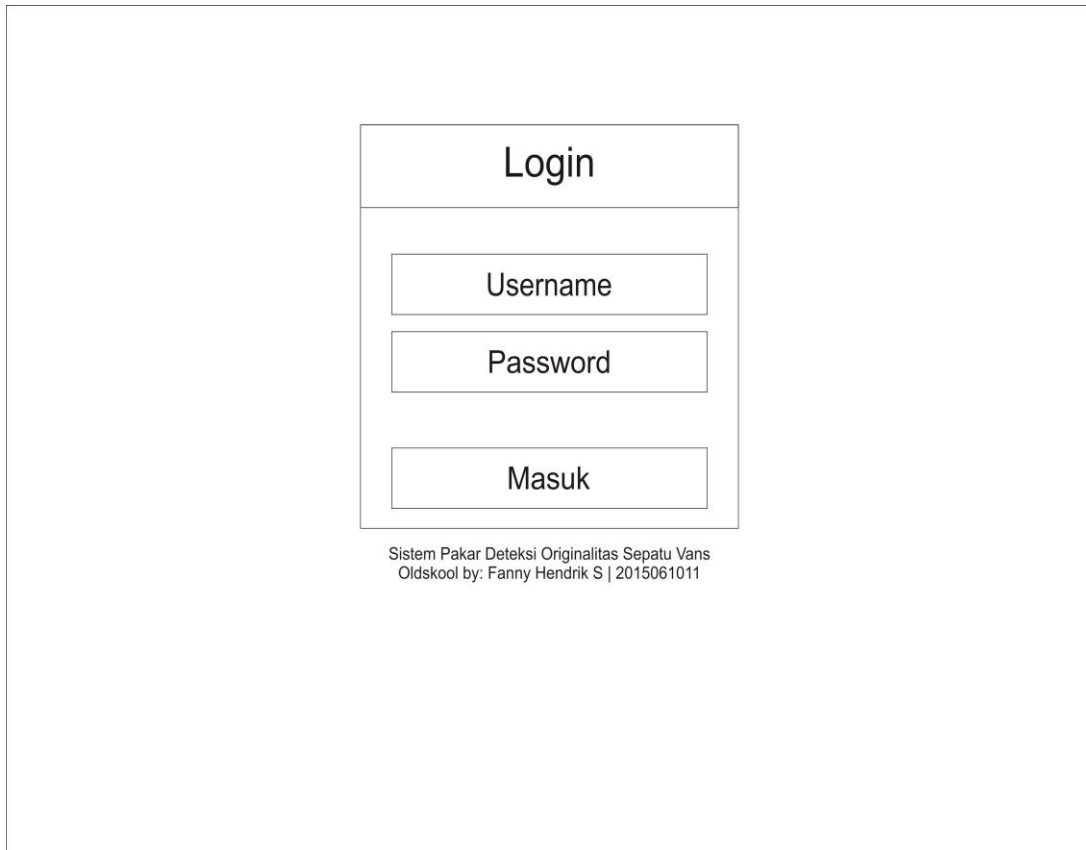
Desain halaman *story of Vans* yang menampilkan gambar *header* sepatu Vans Oldskool dan menampilkan penjelasan mengenai sejarah berdirinya *brand* Vans dan perkembangan sejarah terciptanya beberapa siluet sepatu Vans yang digunakan selama ini dan terutama sepatu Vans Oldskool dan perkembangan sepatu Vans Oldskool. Desain halaman *story of Vans* dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3.28. Desain Halaman *Story of Vans*.

3.3.8 Desain Halaman *Login Admin*

Desain halaman *login* admin ini merupakan suatu halaman awal yang akan ditampilkan kepada admin oleh sistem ketika akan mengakses *dashboard* admin atau mengelola data. Admin harus mengisi *username* dan *password* untuk dapat mengakses ke dalam *dashboard* admin dan mengolah data. Desain halaman *login* admin dapat dilihat pada Gambar 3.29.



The diagram shows a login form layout. It consists of a central container with a title 'Login' at the top. Below the title are three input fields: 'Username', 'Password', and 'Masuk'. The 'Masuk' field is a button. Below the form, there is a footer text: 'Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool by: Fanny Hendrik S | 2015061011'.

Gambar 3.29. Desain *Layout* Halaman *Login*.

3.3.9 Desain Halaman *Dashboard Admin*

Desain halaman *dashboard* admin ini berisi desain *layout* yang terdapat menu master yaitu jenis sepatu, ciri-ciri sepatu, *rule* (aturan), toko, dan konten. Untuk mengakses *dashboard* admin ini harus mengisi *username* dan *password* pada halaman *login*. Admin dapat mengelola form-form yang ada pada *dashboard* admin. Dan pada halaman awal *dashboard* admin ini menampilkan judul sistem serta nama dari penulis dan pada menu master memiliki form yang dapat diakses oleh admin untuk melakukan *edit* data, tambah data, hapus data maupun lihat detail data. Desain halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 3.30.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout
Home	Home	Sistem Pakar Vans	
Master ▾ Jenis Sepatu Ciri-ciri Sepatu Rule (aturan) Toko Konten	Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool oleh: Fanny Hendrik S 2015061011		
	Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool		

Gambar 3.30. Desain Halaman *Dashboard* Admin.

3.3.10 Desain Halaman Jenis Sepatu

Desain halaman jenis sepatu yang menampilkan data jenis sepatu dan admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus data. Untuk mengakses menu form jenis sepatu ini admin harus mengisi *username* dan *password* pada halaman *login* terlebih dahulu. Pada halaman jenis sepatu ini memiliki tampilan tabel yang menampilkan jenis sepatu yang sudah ditambahkan admin dan admin dapat melakukan tambah data jenis sepatu baru dengan mengakses menu tambah data. Untuk melakukan edit data jenis sepatu yang sudah ada, admin dapat memilih jenis sepatu mana yang akan *edit* kemudian admin dapat melakukan *edit* data mana yang akan diubah sesuai dengan ketentuan admin. Serta admin dapat melakukan hapus data jenis sepatu mana yang akan dihapus dari sistem dengan admin mengakses menu hapus pada halaman jenis sepatu ini. Desain halaman Jenis Sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.31.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout																														
Home	Jenis Sepatu		Sistem Pakar Vans																														
Master	<	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Tambah Data Jenis Sepatu</p> <p>10 records per page Search :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>ID</th> <th>Nama</th> <th>Keterangan</th> <th>Gambar</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>var(8)</td> <td>varchar(72)</td> <td>text</td> <td>Gambar 600px x 600px</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p>Showing 1 to 5 of 5 entries ← previous 1 next →</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p> </div>		ID	Nama	Keterangan	Gambar	Aksi	var(8)	varchar(72)	text	Gambar 600px x 600px	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																				
ID	Nama	Keterangan	Gambar	Aksi																													
var(8)	varchar(72)	text	Gambar 600px x 600px	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																													

Gambar 3.31. Desain Halaman Jenis Sepatu.

3.3.11 Desain Halaman Tambah Data Jenis Sepatu

Desain halaman tambah data jenis sepatu merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan tambah data jenis sepatu. Desain halaman tambah jenis sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.32.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout
Home	Jenis Sepatu		Sistem Pakar Vans
Master	<	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Tambah Data Jenis Sepatu</p> <p>ID Jenis <input type="text" value="varchar (8)"/></p> <p>Nama <input type="text" value="varchar (72)"/></p> <p>Keterangan <input type="text" value="text"/></p> <p>Gambar <input type="button" value="Telusuri"/> (800x800)</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p> </div>	

Gambar 3.32. Desain Halaman Tambah Data Jenis Sepatu.

3.3.12 Desain Halaman *Edit Data Jenis Sepatu*


Desain halaman *edit* data jenis sepatu merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan *edit* data jenis sepatu. Pada halaman *edit* data jenis sepatu ini admin dapat melakukan *edit* pada form ID jenis, nama, keterangan, ataupun gambar yang disesuaikan dengan ketentuan admin. Kemudian setelah melakukan ubah data yang diinginkan maka admin tinggal klik menu simpan. Desain halaman *edit* jenis sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.33.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout
Home	Jenis Sepatu	Sistem Pakar Vans	
Master <	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Edit Data Jenis Sepatu</p> <p>ID Jenis <input type="text" value="varchar (8)"/></p> <p>Nama <input type="text" value="varchar (72)"/></p> <p>Keterangan <input type="text" value="text"/></p> <p>Gambar <input type="text" value="Telusuri"/> (800x800)</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> </div>		
Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool			

Gambar 3.33. Desain Halaman *Edit Data Jenis Sepatu*.

3.3.13 Desain Halaman Ciri-ciri Sepatu


Desain halaman ciri-ciri sepatu yang menampilkan data ciri-ciri sepatu dan admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus data. Pada halaman ini menampilkan tabel yang berisi data ciri-ciri sepatu, menu tambah data, menu *edit* data, hapus data, dan terdapat gambar dari ciri-ciri sepatu tersebut. Desain halaman ciri-ciri sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.34.

LOGO		Ubah Akun	Logout																								
Home	Ciri-ciri Sepatu	Sistem Pakar Vans																									
Master	<	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Tambah Data Ciri-ciri Sepatu</p> <p>10 records per page Search :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">ID</th> <th style="width: 45%;">Ciri-ciri Sepatu</th> <th style="width: 30%;">Gambar</th> <th style="width: 20%;">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>var(8)</td> <td>text</td> <td>Gambar 600px x 600px</td> <td style="text-align: center;"> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p style="font-size: small;">Showing 1 to 5 of 5 entries ← previous 1 next →</p> <p style="text-align: center; font-size: x-small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p> </div>		ID	Ciri-ciri Sepatu	Gambar	Aksi	var(8)	text	Gambar 600px x 600px	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																
ID	Ciri-ciri Sepatu	Gambar	Aksi																								
var(8)	text	Gambar 600px x 600px	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																								

Gambar 3.34. Desain Halaman Ciri-ciri Sepatu.

3.3.14 Desain Halaman Tambah Data Ciri-ciri Sepatu

Desain halaman tambah data ciri-ciri sepatu merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan tambah data ciri-ciri sepatu. Desain halaman tambah ciri-ciri sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.35.

LOGO		Ubah Akun	Logout
Home	Ciri-ciri Sepatu	Sistem Pakar Vans	
Master	<	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Tambah Data Ciri-ciri Sepatu</p> <p>ID Ciri-ciri Sepatu <input type="text" value="varchar (8)"/></p> <p>Ciri-ciri Sepatu <input type="text" value="text"/></p> <p>Gambar <input type="button" value="Telusuri"/> (800x800)</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> <p style="text-align: center; font-size: x-small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p> </div>	

Gambar 3.35. Desain Halaman Tambah Ciri-ciri Sepatu.

3.3.15 Desain Halaman *Edit Data Ciri-ciri Sepatu*

Desain halaman *edit* data ciri-ciri sepatu merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan *edit* data ciri-ciri sepatu. Pada halaman *edit* data ciri-ciri sepatu ini admin dapat melakukan *edit* pada form ID ciri-ciri sepatu, ciri-ciri sepatu, ataupun gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan admin. Kemudian setelah melakukan ubah data yang diinginkan dengan kebutuhan maka admin tinggal klik menu simpan. Desain halaman *edit* data ciri-ciri sepatu dapat dilihat pada Gambar 3.36.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout
Home	Ciri-ciri Sepatu	Sistem Pakar Vans	
Master <	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Edit Data Ciri-ciri Sepatu</p> <p>ID Ciri-ciri Sepatu <input type="text" value="varchar (8)"/></p> <p>Ciri-ciri Sepatu <input type="text" value="text"/></p> <p>Gambar <input type="text" value="Telusuri"/> (800x800)</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> </div>		
Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool			

Gambar 3.36. Desain Halaman *Edit Ciri-ciri Sepatu*.

3.3.16 Desain Halaman *Rule (Aturan)*


Desain halaman *rule* (aturan) yang menampilkan data *rule* (aturan) dan admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, lihat detail, dan hapus data. Untuk mengakses menu form *rule* (aturan) ini harus mengisi *username* dan *password* pada halaman *login* terlebih dahulu. Desain halaman *rule* (aturan) dapat dilihat pada Gambar 3.37.

LOGO		Ubah Akun	Logout																				
Home	Rule (Aturan)	Sistem Pakar Vans																					
Master	<	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Tambah Data Rule (Aturan)</p> <p>10 records per page Search :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ID Aturan</th> <th>Jenis Sepatu</th> <th>Ciri-ciri</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>var(8)</td> <td>varchar(8)</td> <td>varchar(8)</td> <td> Detail Edit Hapus </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Showing 1 to 5 of 5 entries</p> <p style="text-align: right;">← previous 1 next →</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p> </div>		ID Aturan	Jenis Sepatu	Ciri-ciri	Aksi	var(8)	varchar(8)	varchar(8)	Detail Edit Hapus												
ID Aturan	Jenis Sepatu	Ciri-ciri	Aksi																				
var(8)	varchar(8)	varchar(8)	Detail Edit Hapus																				

Gambar 3.37. Desain Halaman *Rule (Aturan)*.

3.3.17 Desain Halaman Tambah Data *Rule (Aturan)*

Desain halaman tambah data *rule* (aturan) merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan tambah data *rule* (aturan). Desain halaman tambah data *rule* (aturan) dapat dilihat pada Gambar 3.38.

LOGO		Ubah Akun	Logout
Home	Rule (Aturan)	Sistem Pakar Vans	
Master	<	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Tambah Data Rule (Aturan)</p> <p>ID Aturan <input type="text" value="varchar (8)"/></p> <p>Jenis Sepatu <input type="text" value="varchar (72)"/></p> <p>Ciri-ciri <input checked="" type="checkbox"/> G1 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G2 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G3 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G4 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G5 ciri dari sepatu</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p> </div>	

Gambar 3.38. Desain Halaman Tambah Data *Rule (Aturan)*.

3.3.18 Desain Halaman *Edit Data Rule (Aturan)*


Desain halaman *edit data rule* (aturan) merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan *edit data rule* (aturan). Pada halaman *edit data rule* (aturan) ini admin dapat melakukan *edit* pada form ID aturan, jenis sepatu, memilih ciri-ciri yang akan dibikin aturan yang disesuaikan dengan kebutuhan admin. Kemudian setelah melakukan ubah data yang diinginkan dengan kebutuhan maka admin tinggal klik menu simpan. Desain halaman *edit data rule* (aturan) dapat dilihat pada Gambar 3.39.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout
Home	Rule (Aturan)	Sistem Pakar Vans	
Master	<	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Edit Data Rule (Aturan)</p> <p>ID Aturan <input type="text" value="varchar (8)"/></p> <p>Jenis Sepatu <input type="text" value="varchar (72)"/></p> <p>Ciri-ciri</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> G1 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G2 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G3 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G4 ciri dari sepatu <input type="checkbox"/> G5 ciri dari sepatu</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> </div>	
Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool			

Gambar 3.39. Desain Halaman *Edit Data Rule (Aturan)*.

3.3.19 Desain Halaman *Detail Data Rule (Aturan)*

Desain halaman detail data *rule* (aturan) merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melihat detail data *rule* (aturan). Pada halaman ini admin hanya dapat melihat detail data yang ada pada data *rule* (aturan). Desain halaman detail data *rule* (aturan) dapat dilihat pada Gambar 3.40.

LOGO		Ubah Akun	Logout
Home	Rule (Aturan)	Sistem Pakar Vans	
Master <	<p>Detail Data Rule (Aturan)</p> <p>ID Aturan : R1</p> <p>Jenis Sepatu : (JS1) Vans Oldskool Black White</p> <p>Ciri-ciri Sepatu :</p> <p>(G1) ciri dari sepatu</p> <p>(G2) ciri dari sepatu</p> <p>(G3) ciri dari sepatu</p> <p>(G4) ciri dari sepatu</p> <p>(G5) ciri dari sepatu</p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Kembali"/></p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p>		

Gambar 3.40. Desain Halaman Detail Data *Rule* (Aturan).

3.3.20 Desain Halaman Toko

Desain halaman toko yang menampilkan data toko dan admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus data. Desain halaman toko dapat dilihat pada Gambar 3.41.

LOGO		Ubah Akun	Logout																								
Home	Toko	Sistem Pakar Vans																									
Master <	<p>Tambah Data Toko</p> <p>10 records per page Search :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nama*</th> <th>Alamat</th> <th>No.Telp</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>var(72)</td> <td>text</td> <td>varchar (15)</td> <td><input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Showing 1 to 5 of 5 entries ← previous 1 next →</p> <p style="text-align: center; font-size: small;">Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool</p>			Nama*	Alamat	No.Telp	Aksi	var(72)	text	varchar (15)	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																
Nama*	Alamat	No.Telp	Aksi																								
var(72)	text	varchar (15)	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>																								

Gambar 3.41. Desain Halaman Toko.

3.3.21 Desain Halaman Tambah Data Toko

Desain halaman tambah data toko merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan tambah data toko. Pada halaman tambah data toko ini admin dapat melakukan tambah data pada form nama toko, alamat, serta no.telp yang disesuaikan dengan kebutuhan admin. Kemudian setelah melakukan tambah data yang diinginkan dengan kebutuhan maka admin tinggal klik menu simpan. Desain halaman tambah data toko dapat dilihat pada Gambar 3.42.

LOGO	☰	Ubah Akun Logout
Home	Toko	Sistem Pakar Vans
Master <	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="margin: 0;">Tambah Data Toko</p> <p style="margin: 0;">Nama Toko <input type="text" value="varchar (72)"/></p> <p style="margin: 0;">Alamat <input type="text" value="text"/></p> <p style="margin: 0;">No.Telp <input type="text" value="varchar (15)"/></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </div> </div>	
Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool		

Gambar 3.42. Desain Halaman Tambah Data Toko.

3.3.22 Desain Halaman *Edit* Data Toko

Desain halaman *edit* data toko merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan *edit* data toko. Pada halaman ini admin dapat melakukan ubah data yang diperlukan dan disesuaikan dengan kebutuhan admin ataupun kebutuhan sistem. Desain halaman *edit* data toko dapat dilihat pada Gambar 3.43.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout
Home	Toko	Sistem Pakar Vans	
Master <	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Edit Data Toko</p> <p>Nama Toko varchar (72)</p> <p>Alamat text</p> <p>No.Telp varchar (15)</p> <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> </p> </div>		
Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool			

Gambar 3.43. Desain Halaman *Edit Data Toko*.

3.3.23 Desain Halaman Konten


Desain halaman konten yang menampilkan data konten dan admin dapat melakukan *edit* data. Desain halaman konten dapat dilihat pada Gambar 3.44.

LOGO	☰	Ubah Akun	Logout																		
Home	Konten	Sistem Pakar Vans																			
Master <	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>10 records per page Search :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Judul</th> <th style="width: 60%;">Isi</th> <th style="width: 25%;">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>var(72)</td> <td>text</td> <td style="text-align: center;"><input type="button" value="Edit"/></td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Showing 1 to 5 of 5 entries</p> <p style="text-align: right;">← previous 1 next →</p> </div>			Judul	Isi	Aksi	var(72)	text	<input type="button" value="Edit"/>												
Judul	Isi	Aksi																			
var(72)	text	<input type="button" value="Edit"/>																			
Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool																					

Gambar 3.44. Desain Halaman Konten.

3.3.24 Desain Halaman *Edit* Konten

Desain halaman *edit* data konten merupakan halaman yang dapat diakses admin untuk melakukan *edit* data konten. Pada halaman *edit* data konten ini admin dapat melakukan *edit* pada form judul dan isi yang disesuaikan dengan kebutuhan admin ataupun kebutuhan sistem. Kemudian setelah melakukan ubah data yang diinginkan dengan kebutuhan maka admin tinggal klik menu simpan. Desain halaman *edit* data konten dapat dilihat pada Gambar 3.45.

LOGO		Ubah Akun	Logout
Home	Konten	Sistem Pakar Vans	
Master <	<div><p>Edit Data Konten</p><p>Judul <input type="text" value="varchar (72)"/></p><p>Isi <input type="text" value="text"/></p><p><input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/></p></div>		
Sistem Pakar Deteksi Originalitas Sepatu Vans Oldskool			

Gambar 3.45. Desain Halaman *Edit* Konten.