

BAB IV

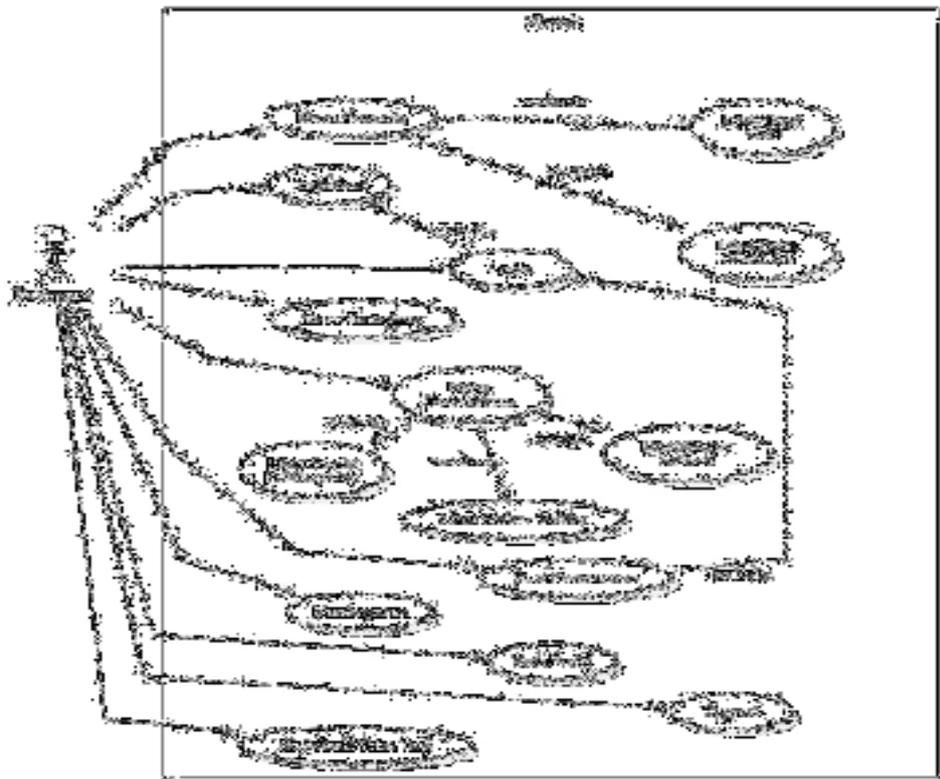
PERANCANGAN DAN DESAIN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan salah satu tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem. Sistem yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan *tools* pengembang *Android Studio* dengan menggunakan *database MySQL*. Aplikasi ini dibangun untuk memudahkan petani dan toko obat pertanian dalam transaksi jual beli obat pertanian.

4.2. Perancangan UML

4.2.1. Use Case Diagram



Gambar 4.1 Use Case Diagram Pelanggan

Use case diagram menggambarkan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem dan menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem. Pada gambar 4.1 adalah gambar *use case diagram* yang menggambarkan interaksi-interaksi pada aplikasi *frontend*.

1. Identifikasi Aktor

Tabel 4.1 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pelanggan	Pelanggan dapat melihat beranda, keranjang, status pemesanan, memesan obat tani, lihat dan ubah profil, lihat dan ubah alamat pemesanan.

2. Identifikasi Kebutuhan *Use Case Diagram*

Tabel 4.2 Identifikasi kebutuhan *Use Case Diagram*

No	Nama <i>Use case</i>	Deskripsi	Aktor
1.	Registrasi	<i>Use case</i> registrasi menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk mendaftar akun baru dengan mengisi data berupa nomor telepon untuk dapat <i>login/masuk</i> dan menggunakan aplikasi	Pelanggan

No	Nama <i>Use case</i>	Deskripsi	Aktor
2.	<i>Login</i>	<i>Use case</i> login menggambarkan interaksi aktor dengan sistem agar dapat mengakses aplikasi dengan memasukkan data nomor telepon dan <i>password</i> atau hanya nomor telepon.	Pelanggan
3.	<i>Logout</i>	<i>Use case</i> <i>logout</i> menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk keluar aplikasi.	Pelanggan
4.	Menu Beranda	<i>Use case</i> menu beranda menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melihat halaman menu beranda yang berisikan <i>tab</i> obat tani dan <i>tab</i> toko obat pertanian	Pelanggan
5.	Lihat Obat Tani	<i>Use case</i> lihat obat tani menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melihat data obat tani.	Pelanggan
6.	Lihat Toko Obat Tani	<i>Use case</i> lihat toko obat tani menggambarkan interaksi aktor	Pelanggan

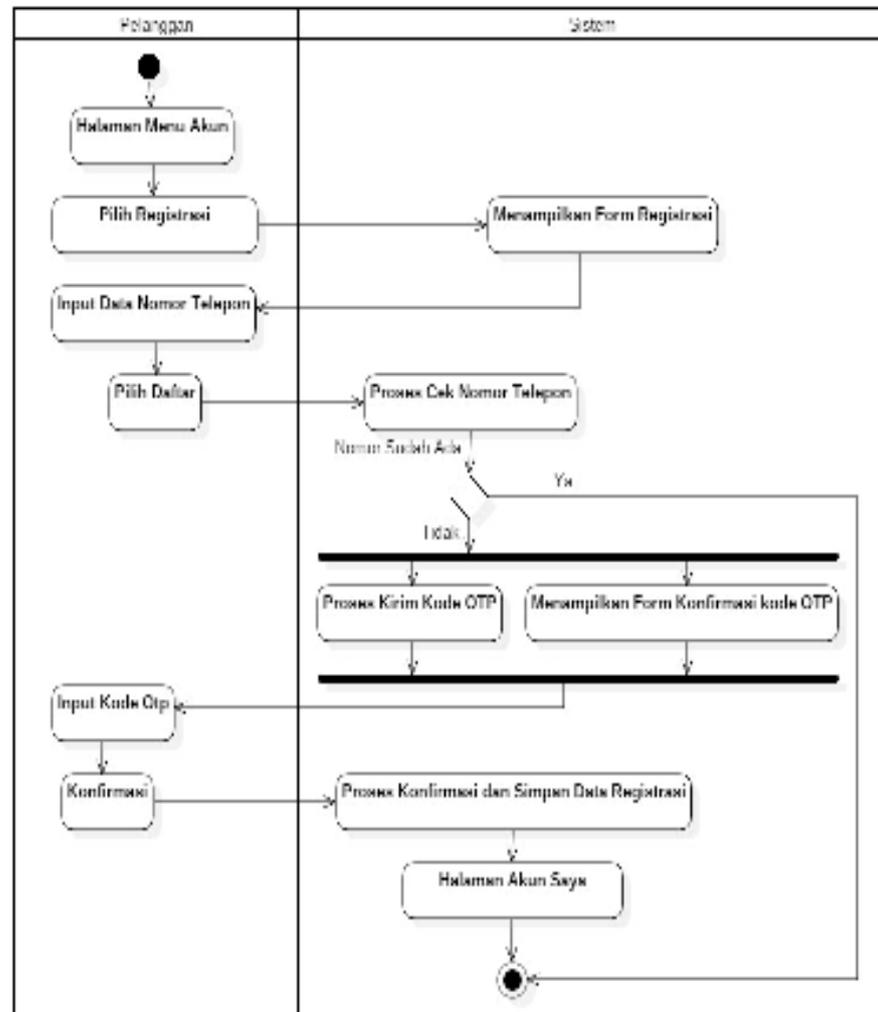
No	Nama <i>Use case</i>	Deskripsi	Aktor
		dengan sistem untuk melihat toko obat pertanian yang terdaftar di aplikasi.	
7.	Menu Keranjang	<i>Use case</i> menu keranjang menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melihat halaman keranjang yang berisi item obat tani telah dimasukkan ke keranjang.	Pelanggan
8.	Buat Pemesanan	<i>Use case</i> buat pemesanan menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk memesan obat tani yang telah dimasukkan ke keranjang.	Pelanggan
9.	Menu Pemesanan	<i>Use case</i> menu pemesanan menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melihat halaman menu pemesanan yang berisikan tiga <i>tab</i> status pemesanan, antara lain <i>tab</i> pembayaran, <i>tab</i> dikirim dan <i>tab</i> selesai	Pelanggan

No	Nama <i>Use case</i>	Deskripsi	Aktor
10.	Lihat Status Pembayaran	<i>Use case</i> lihat status pembayaran menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melihat pemesanan obat tani dengan status.pembayaran.	Pelanggan
11.	Lihat Status Dikirim	<i>Use case</i> lihat status dikirim menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melihat pemesanan obat tani dengan status.dikirim.	Pelanggan
12.	Lihat Status Selesai	<i>Use case</i> lihat status selesai menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melihat pemesanan obat tani dengan status.selesai.	Pelanggan
13.	Pembayaran	<i>Use case</i> pembayaran menggambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk melakukan pembayaran obat tani yang telah dipesan.	Pelanggan
14.	Data Profil	<i>Use case</i> data profil menggambarkan interaksi aktor	Pelanggan

No	Nama <i>Use case</i>	Deskripsi	Aktor
		dengan sistem untuk melihat dan mengedit data profil.	
15.	Registrasi Toko Tani	<i>Use case</i> registrasi toko tani meng-gambarkan interaksi aktor dengan sistem untuk mendaftar akun sebagai toko tani dengan mengisikan data berupa nomor telepon untuk dapat <i>login</i> /masuk sebagai admin toko tani dan menjual obat pertaniannya di aplikasi.	Pelanggan

4.2.2. Activity Diagram

1. Activity Diagram Registrasi



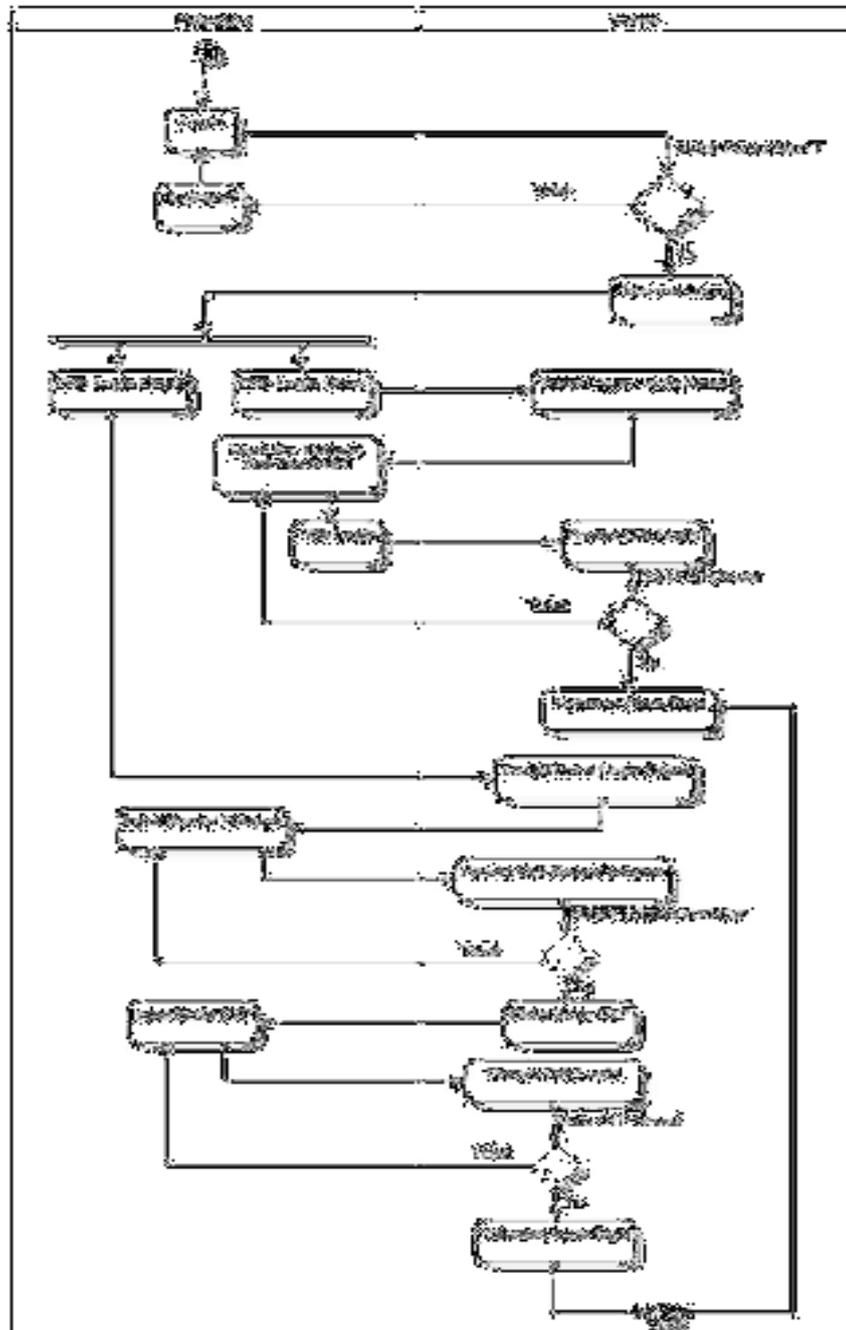
Gambar 4.2. Activity Diagram Registrasi

Gambar 4.2. Menjelaskan pelanggan melakukan registrasi akun dengan mengisi data berupa nomor telepon pada *form* registrasi. Sistem akan mengecek nomor telepon tersebut. Jika sudah ada (terdaftar) maka sistem akan menampilkan kembali *form* registrasi.

Jika belum ada maka sistem akan mengirimkan kode *OTP* verifikasi ke nomor telepon tersebut dan menampilkan *form* konfirmasi

kode *OTP*. Kemudian pelanggan menginputkan kode *OTP* tersebut. Jika benar maka sistem memproses dan menyimpan data registrasi serta menampilkan halaman akun saya.

2. Activity Diagram Login

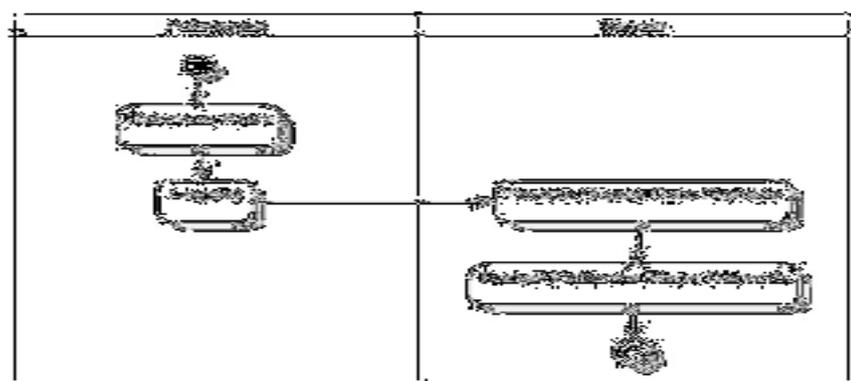


Gambar 4.3. Activity Diagram Login

Gambar 4.3. Menjelaskan Pelanggan dapat melakukan *login* dengan dua cara yaitu *login* biasa dengan memasukkan data berupa nomor telepon dan *password* dan *login* cepat dengan hanya memasukkan nomor telepon. Jika pelanggan memilih *login* biasa maka sistem akan menampilkan *form login* dengan input nomor telepon dan *password*. Kemudian sistem akan memproses data *login* pelanggan. Jika salah maka sistem akan mengembalikan ke *form login* biasa. Jika benar maka sistem akan menampilkan halaman akun saya.

Jika pelanggan memilih *login* cepat maka sistem akan menampilkan *form login* dengan input data *login* nomor telepon. Kemudian sistem akan memproses data *login* tersebut dan jika benar maka sistem akan mengirimkan kode verifikasi nomor telepon yang selanjutnya pelanggan akan memasukkan kode tersebut pada *form* konfirmasi nomor telepon yang ditampilkan. Jika salah maka akan kembali ke *form* konfirmasi nomor telepon. Jika benar maka sistem akan menampilkan halaman akun saya.

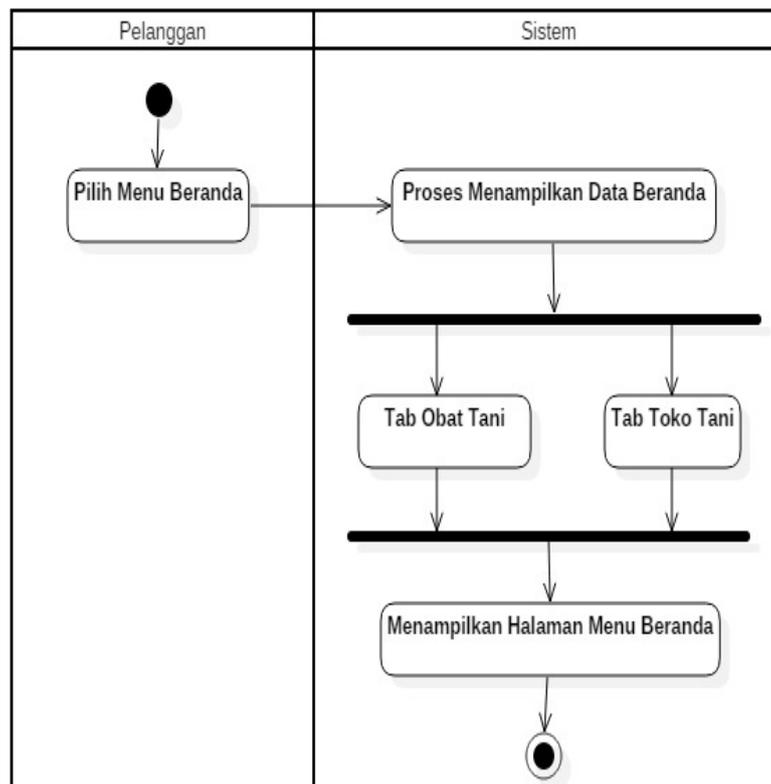
3. Activity Diagram Logout



Gambar 4.4. Activity Diagram Logout

Gambar 4.4. Menjelaskan pelanggan melakukan *logout* untuk keluar dari sistem utama dan sistem akan memproses data akun tersebut sehingga tidak lagi terikat dalam sistem.

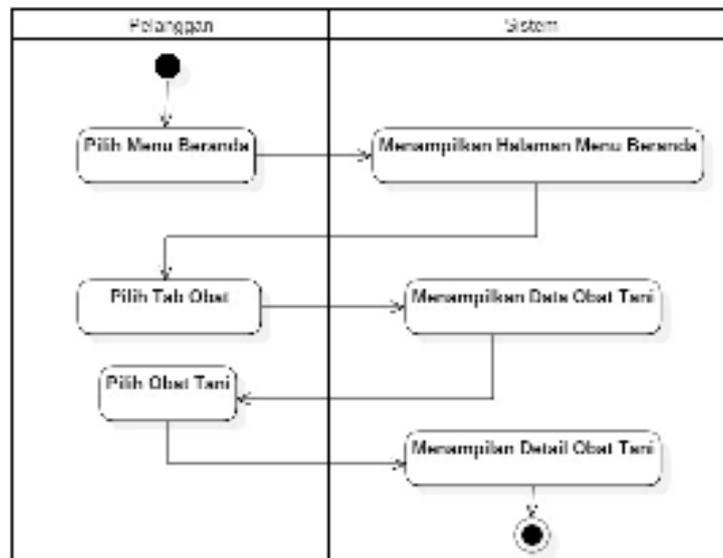
4. *Activity Diagram* Menu Beranda



Gambar 4.5 Activity Diagram Menu Beranda

Gambar 4.5. Menjelaskan pelanggan membuka halaman menu beranda untuk melihat halaman menu beranda yang berisi *tab* obat tani dan *tab* toko tani.

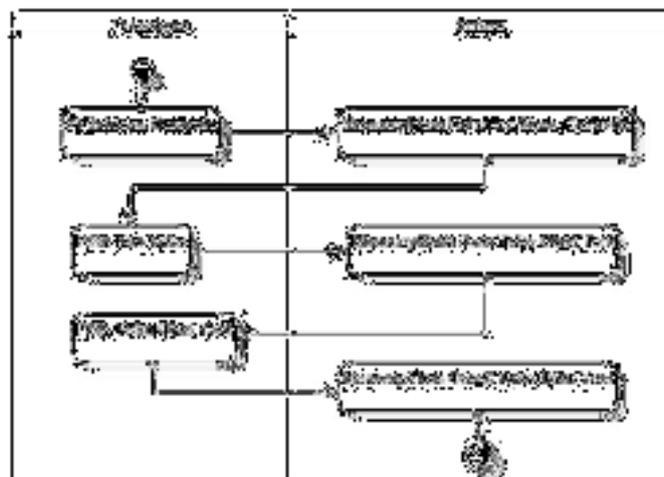
5. Activity Diagram Lihat Obat Tani



Gambar 4.6. Activity Diagram Lihat Obat Tani

Gambar 4.6. Menjelaskan pelanggan dapat melihat obat tani yang di cari di halaman menu beranda pada bagian *tab* obat. Sistem akan menampilkan detail obat tani sesuai dengan obat tani yang dipilih pelanggan.

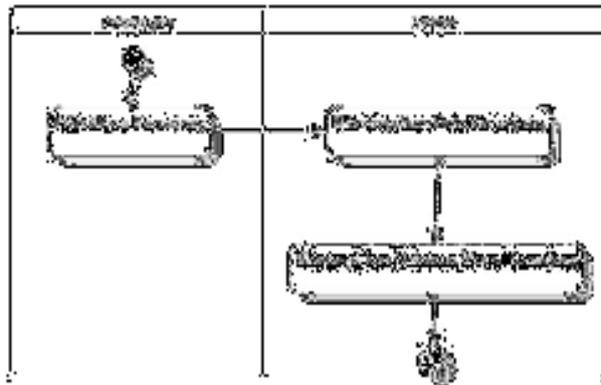
6. Activity Diagram Lihat Toko Obat Tani



Gambar 4.7. Activity Diagram Lihat Toko Obat Tani

Gambar 4.7. Menjelaskan Pelanggan dapat melihat data toko obat tani di menu beranda pada *tab* toko. Sistem akan menampilkan data toko obat tani sesuai toko tani yang dipilih pelanggan.

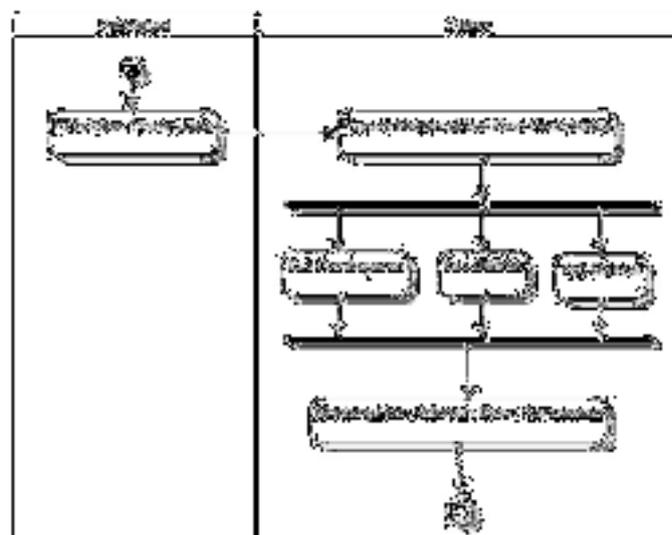
7. *Activity Diagram* Menu Keranjang



Gambar 4.8. Activity Diagram Lihat Keranjang

Gambar 4.8. Menjelaskan pelanggan dapat melihat halaman keranjang yang nantinya akan berisi item-item obat tani yang dipesan dengan cara pilih menu keranjang.

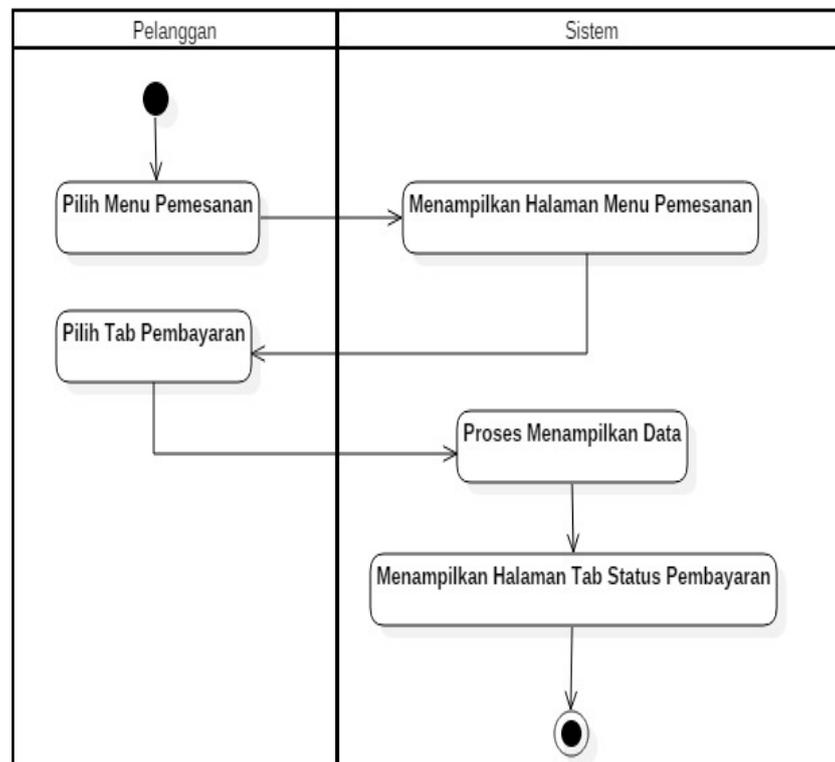
8. *Activity Diagram* Menu Pemesanan



Gambar 4.9 Activity Diagram Menu Pemesanan

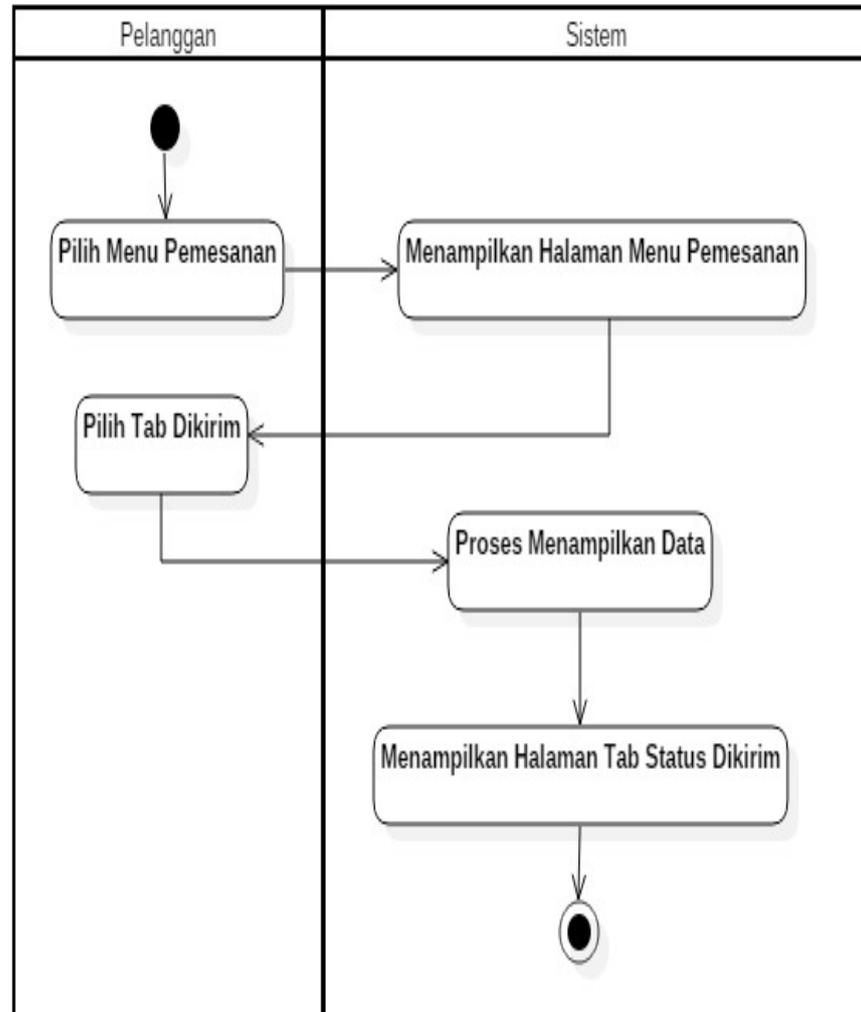
Gambar 4.9 Menjelaskan pelanggan dapat melihat halaman pemesanan yang berisikan *item-item* pemesanan obat tani dengan tiga *tab* status, yaitu *tab* status pembayaran, *tab* status dikirim dan *tab* status selesai.

9. Activity Diagram Lihat Status Pembayaran



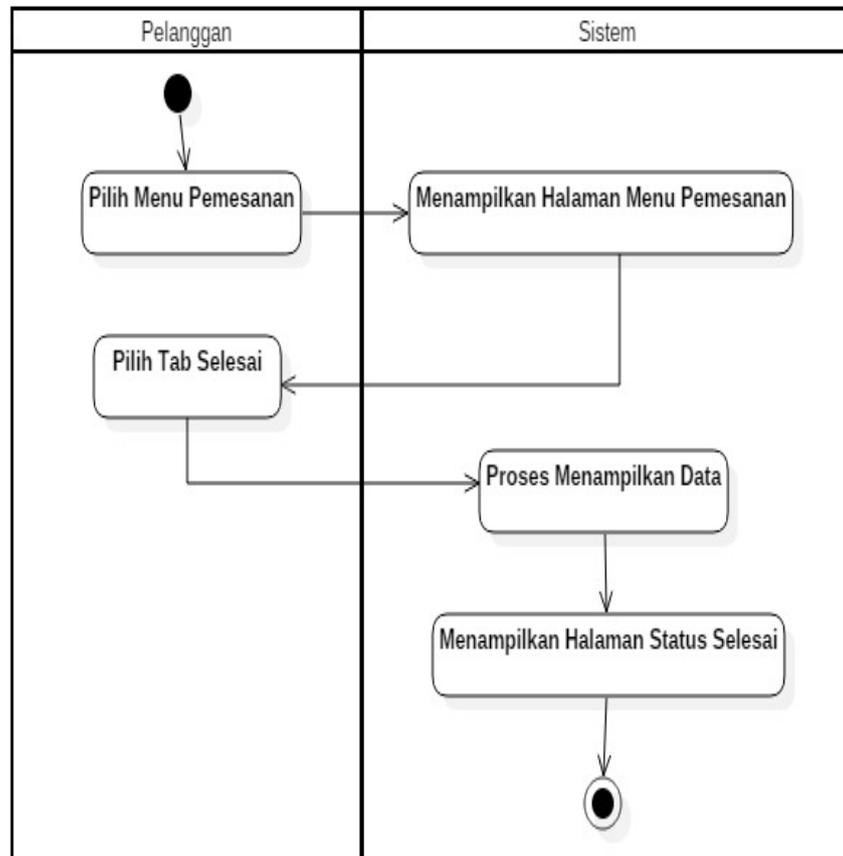
Gambar 4.10 Activity Diagram Lihat Status Pembayaran

Gambar 4.10 Menjelaskan pelanggan dapat melihat halaman status pembayaran terhadap pemesanan yang telah dibuat pada halaman menu pemesanan yang berisikan *item-item* pemesanan dengan status menunggu pembayaran dan sudah dibayar.

10. *Activity Diagram* Lihat Status Dikirim

Gambar 4.11 Activity Diagram Lihat Status Dikirim

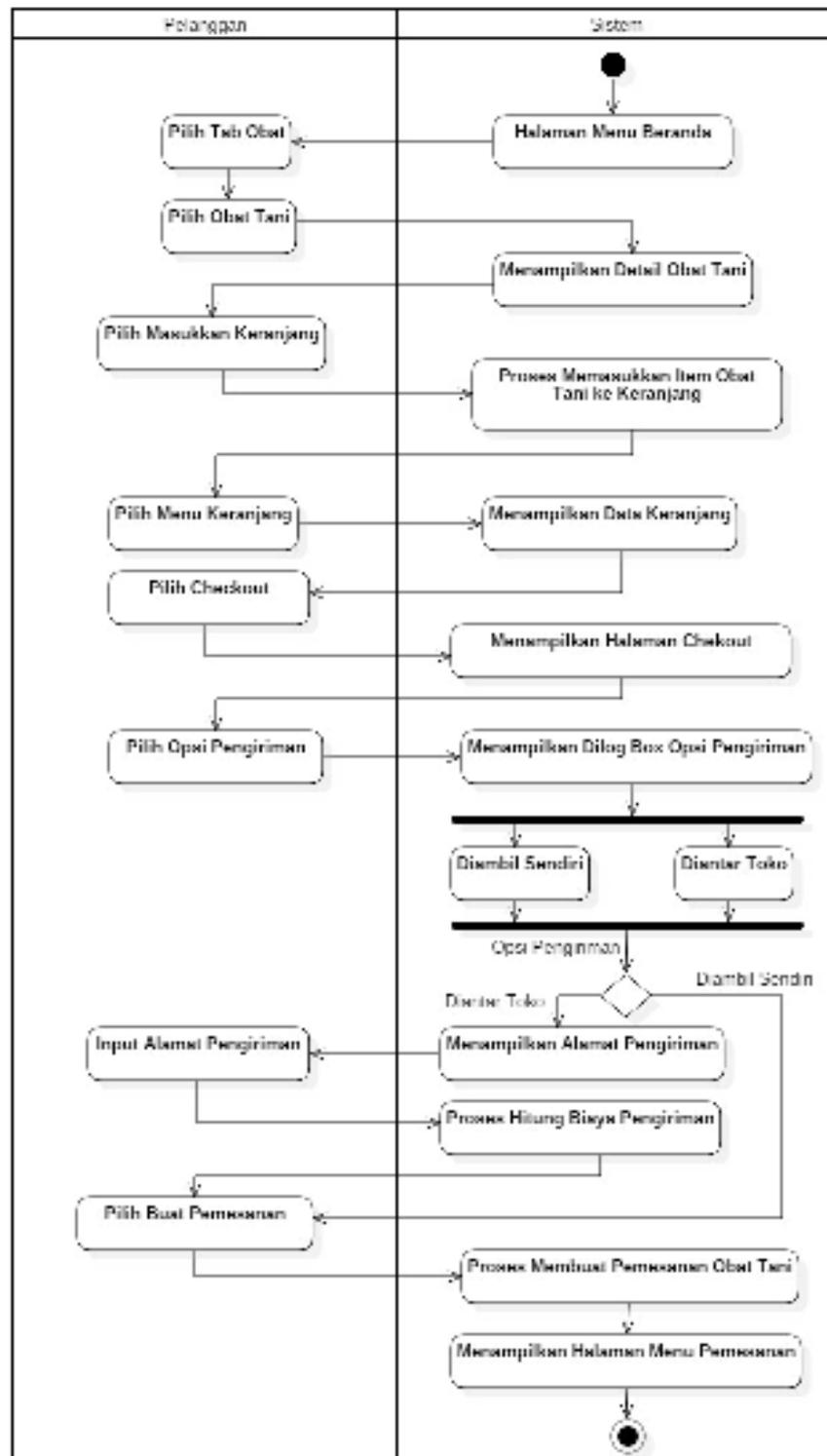
Gambar 4.12 Menjelaskan pelanggan dapat melihat halaman status dikirim terhadap pemesanan yang telah dibuat pada halaman menu pemesanan yang berisikan *item-item* pemesanan dengan status dikirim.

11. *Activity Diagram* Lihat Status Selesai

Gambar 4.12 Activity Diagram Lihat Status Selesai

Gambar 4.12 Menjelaskan pelanggan dapat melihat halaman status selesai terhadap pemesanan yang telah dibuat pada halaman menu pemesanan yang berisikan *item-item* pemesanan dengan status menunggu pembayaran dan sudah selesai.

12. Activity Diagram Buat Pemesanan



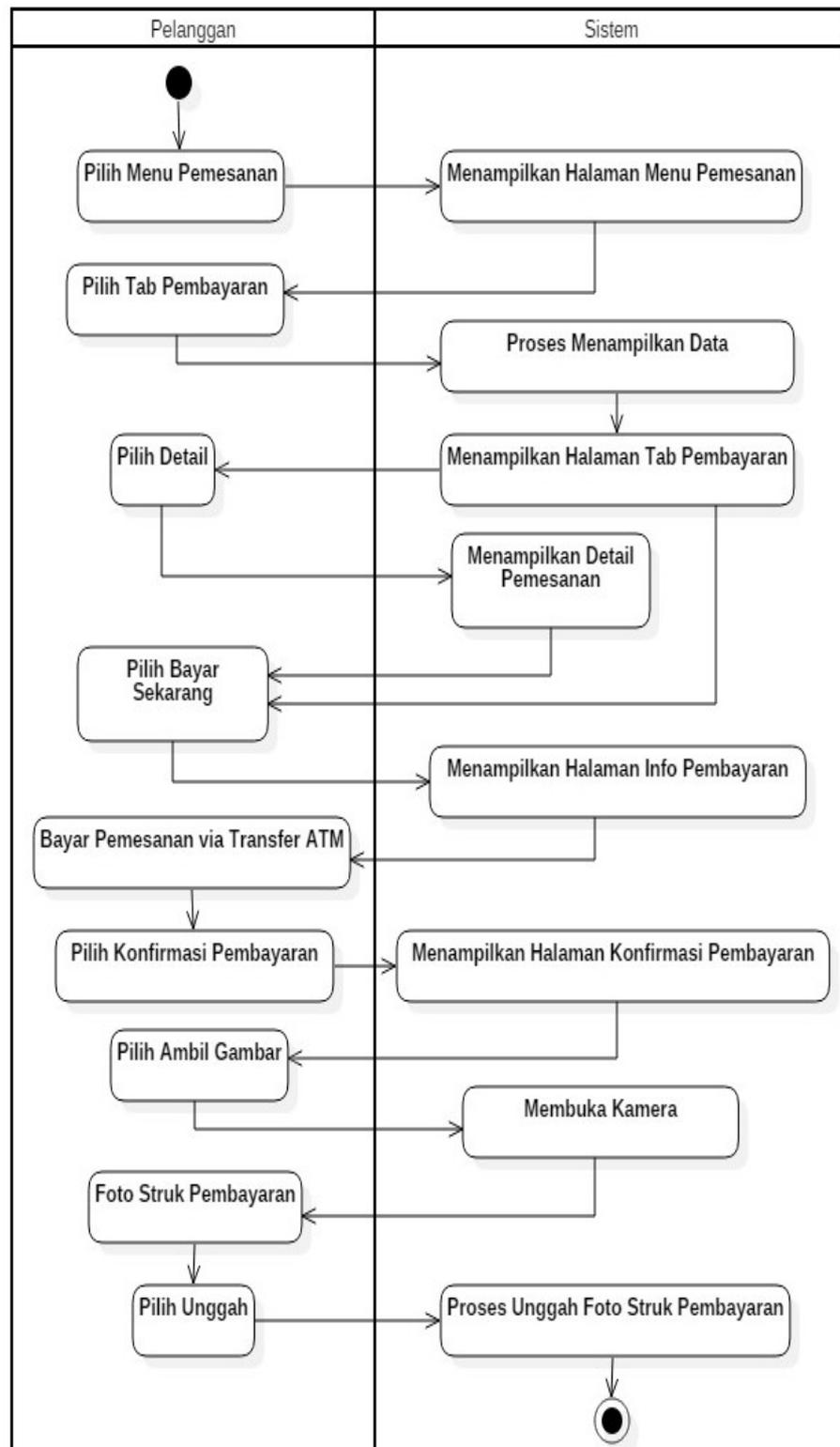
Gambar 4.13. Activity Diagram Buat Pemesanan

Gambar 4.13. Menjelaskan pelanggan melakukan buat pemesanan obat tani. Pelanggan memilih obat tani yang akan dipesan pada halaman tab obat. Setelah dipilih, sistem menampilkan detail obat tersebut. Setelah pelanggan memilih masukkan keranjang maka sistem akan memprosesnya dan memasukkan obat tani yang dipilih ke halaman menu keranjang.

Pada halaman menu keranjang pelanggan dapat melihat obat tani yang dipesan kemudian pilih *checkout* untuk melakukan pengecekan ulang terhadap obat tani yang dipesan pada halaman *checkout*. Lalu memilih opsi pengiriman. Jika opsi pengiriman diambil sendiri maka dapat langsung memilih tombol buat pemesanan. Jika opsi pengiriman diantar toko maka sistem akan menampilkan alamat pemesanan.

Pada bagian alamat pengirimannya, pelanggan harus mengisi data alamat pemesanan agar sistem dapat memproses biaya pengiriman tersebut. Kemudian pelanggan dapat menyelesaikan pemesanannya dengan memilih tombol buat pemesanan dan sistem akan memproses pemesanan dan menampilkan halaman menu pemesanan.

13. Activity Diagram Pembayaran

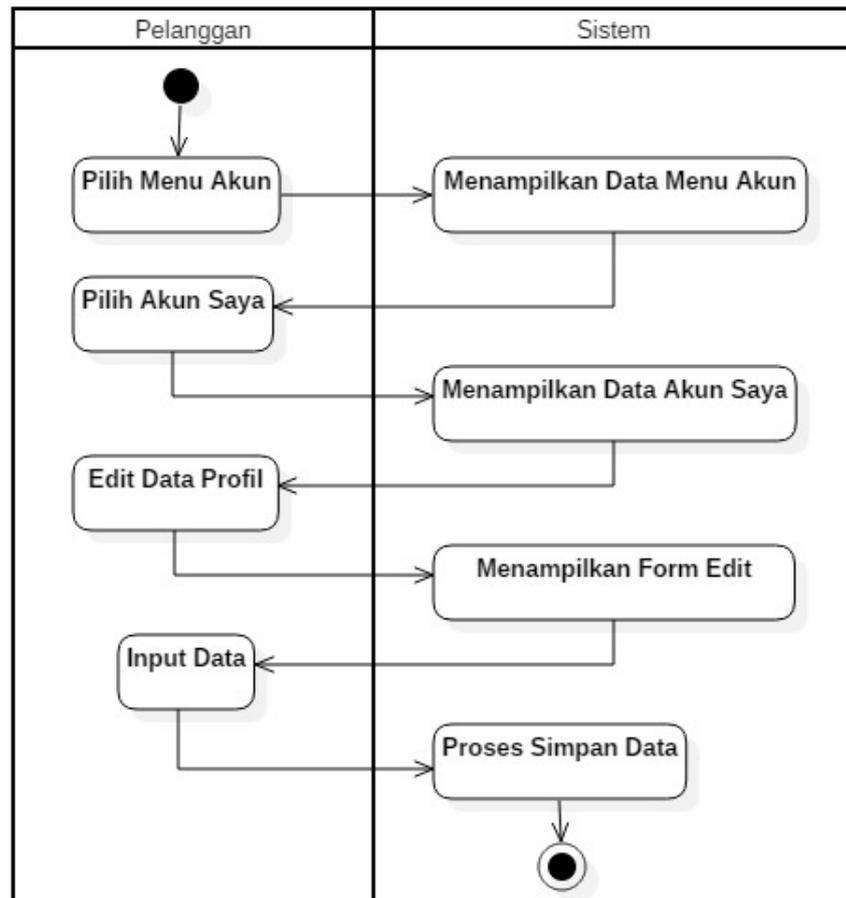


Gambar 4.14. Activity Diagram Pembayaran

Gambar 4.14. Menjelaskan pelanggan melakukan pembayaran terhadap obat tani yang telah di pesan dengan masuk halaman tab pembayaran pada halaman menu pemesanan. Pelanggan dapat memilih tombol detail untuk melihat detail pemesanan kemudian memilih tombol bayar sekarang pada halaman tersebut untuk melakukan pembayaran atau langsung memilih tombol bayar sekarang untuk melakukan pembayaran.

Setelah pelanggan memilih tombol bayar sekarang maka sistem akan menampilkan halaman info pembayaran. Selanjutnya pelanggan melakukan pembayaran via transfer *ATM* sesuai dengan petunjuk pada halaman info pembayaran. Selanjutnya pilih konfirmasi pembayaran untuk memfoto struk bukti transfer *ATM*.

Pilih ambil gambar. Sistem akan membuka kamera perangkat lalu ambil gambar atau foto struk bukti transfer. Kemudian pilih unggah agar sistem dapat memproses *upload* foto bukti transfer sebagai validasi pembayaran pemesanan pelanggan.

14. *Activity Diagram Data Profil*

Gambar 4.15. Activity Diagram Data Profil

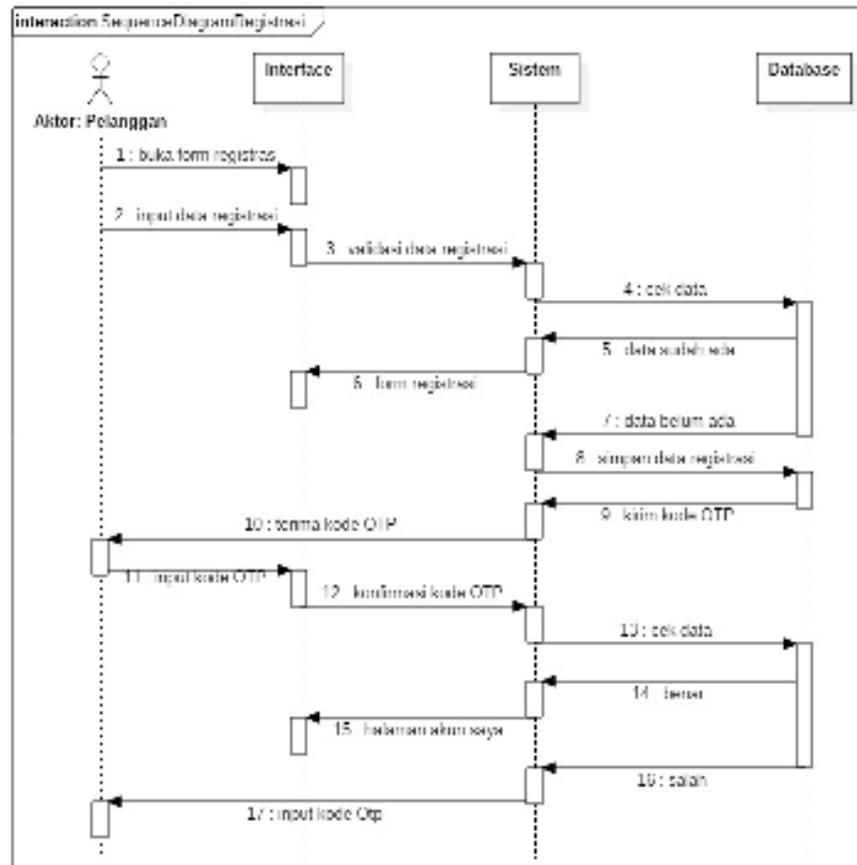
Gambar 4.15. Menjelaskan pelanggan melakukan ubah profil pada halaman akun saya dengan memasukkan data profil kemudian sistem akan memproses dan meyimpannya ke *database*.

Gambar 4.16 Menjelaskan pelanggan dapat melakukan registrasi toko tani agar dapat menjadi mitra penjual obat tani pada aplikasi. Pada halaman detail obat tani pilih tombol jadi penjual. Sistem akan menampilkan halaman registrasi toko tani. Isi data registrasi toko tani berupa *username*, *password* dan nomor telepon kemudian pilih daftar. Kemudian sistem akan mengirim kode verifikasi lewat sms ke nomor telepon yang digunakan untuk registrasi toko tani tadi dan sistem akan menampilkan halaman konfirmasi pendaftaran toko tani.

Kemudian pelanggan mengisi data dengan kode verifikasi yang sesuai lalu pilih konfirmasi. Sistem akan mengkonfirmasi registrasi toko tani dan menampilkan pilihan dialog box untuk mengunjungi halaman *website* otan sekarang atau nanti. Jika pilih nanti sistem akan mengirim sms berisi *url link website* otan ke nomor telepon registrasi toko tani. Jika pilih kunjungi sekarang sistem akan menampilkan *web browser* yang menuju ke *url link website* otan.

4.2.3. Sequence Diagram

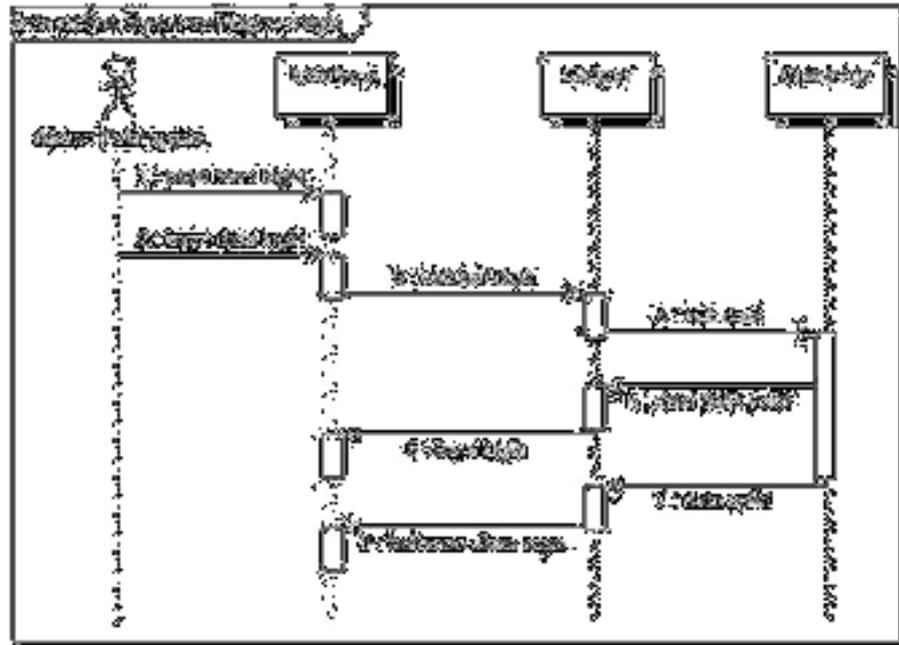
1. Sequence Diagram Registrasi



Gambar 4.17. Sequence Diagram Registrasi

Keterangan : pelanggan melakukan registrasi dengan membuka *form* registrasi dan mengisi data registrasi lalu sistem akan memvalidasi data tersebut apakah data sudah ada dalam *database*. Jika data sudah ada sistem akan menampilkan kembali *form* registrasi untuk Pelanggan registrasi kembali dengan data berbeda. Jika data belum ada maka sistem akan menyimpannya dan mengirimkan kode verifikasi untuk selanjutnya kode tersebut dimasukkan pada *form* konfirmasi. Jika berhasil maka akan ditampilkan halaman akun saya.

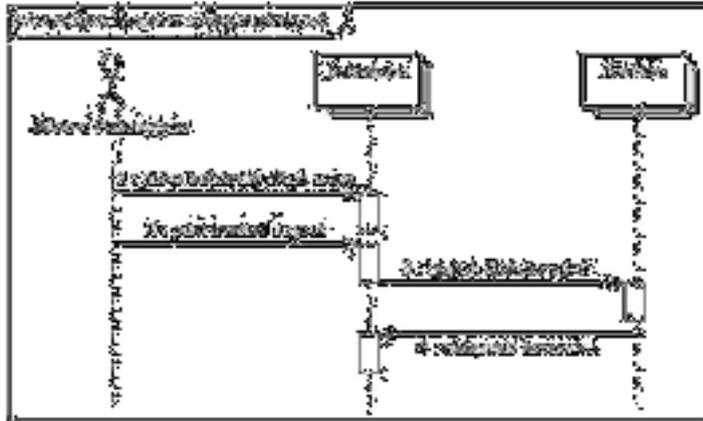
2. Sequence Diagram Login



Gambar 4.18. Sequence Diagram Login

Keterangan : Pelanggan melakukan *login* dengan membuka *form login* dan mengisi data login. Setelah itu data *login* akan divalidasi dengan cek data ke *database*. Jika data tidak valid maka pelanggan diarahkan ke halaman *form login* untuk memasukkan data yang terdaftar. Jika data valid maka sistem akan menampilkan halaman akun saya.

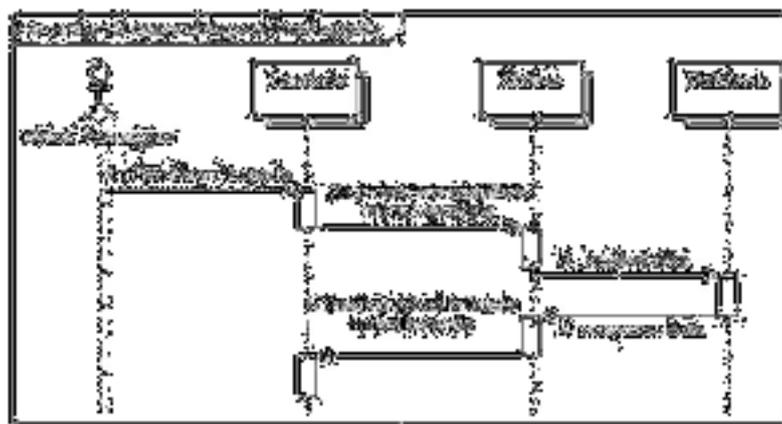
3. *Sequence Diagram Logout*



Gambar 4.19. Sequence Diagram Logout

Keterangan : pelanggan melakukan logout dengan masuk ke halaman akun saya lalu pilih tombol logout. Kemudian sistem akan memprosesnya dengan menghapus data session pelanggan agar tidak terikat ke sistem dan menampilkan halaman menu beranda.

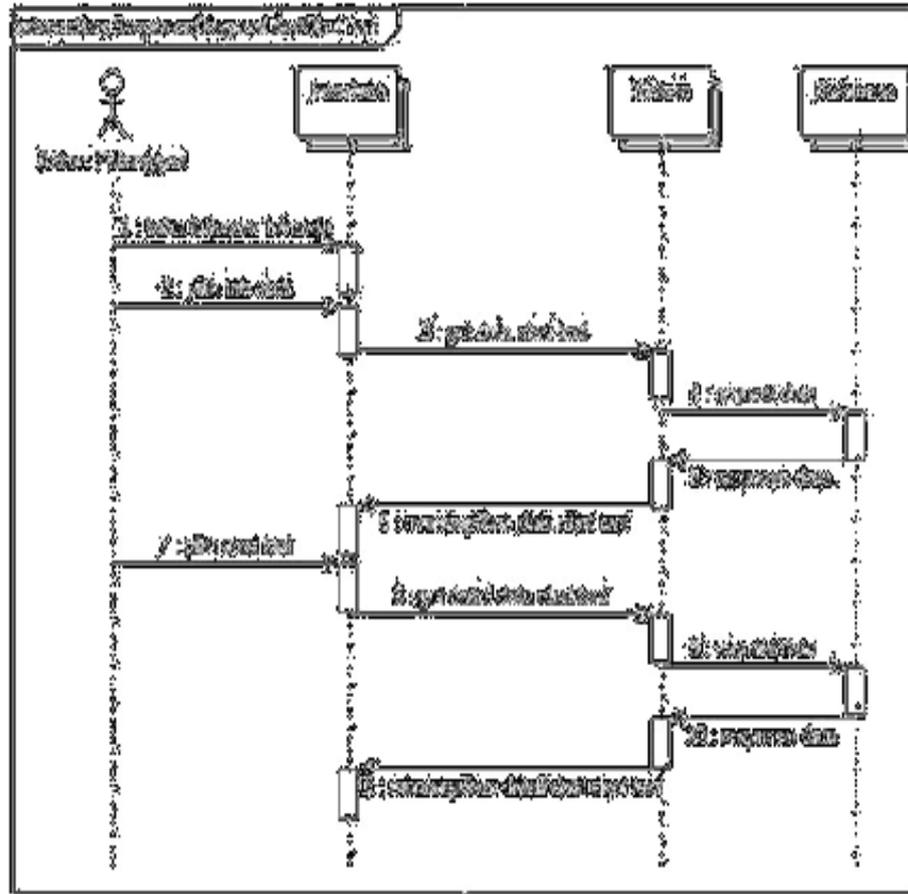
4. *Sequence Diagram Menu Beranda*



Gambar 4.20 Sequence Diagram Menu Beranda

Keterangan : pelanggan membuka halaman menu beranda memilih menu beranda. Sistem akan menampilkan halaman menu beranda sesuai data yang ada di *database*.

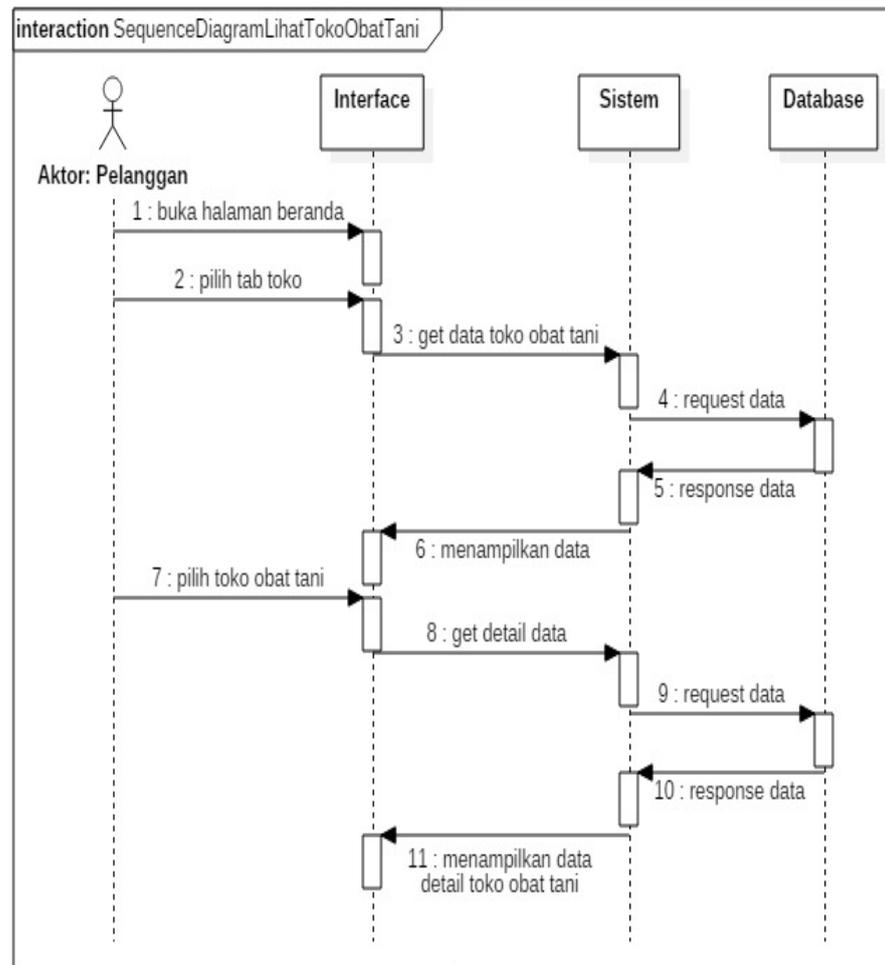
5. Sequence Diagram Lihat Obat Tani



Gambar 4.21 Sequence Diagram Lihat Obat Tani

Keterangan : pelanggan melihat obat tani dengan membuka halaman beranda, lalu memilih bagian tab obat. Sistem akan menampilkan data obat tani yang ada dalam *database*. Lalu pelanggan memilih obat tani yang dicari kemudian sistem akan menampilkan detail obat tani.

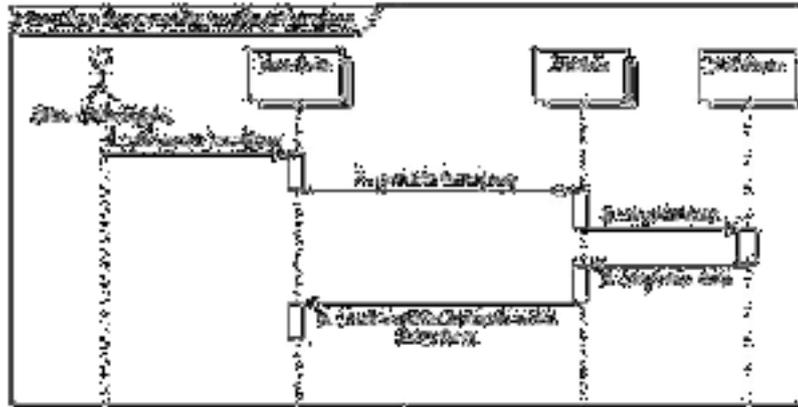
6. Sequence Diagram Lihat Toko Obat Tani



Gambar 4.22 Sequence Diagram Lihat Toko Obat Tani

Keterangan : Pelanggan melihat toko obat tani dengan membuka halaman beranda, lalu pilih tab bagian toko. Sistem akan menampilkan data toko tani sesuai yang ada dalam *database*. Lalu pelanggan pilih toko obat tani sehingga sistem akan menampilkan detail toko obat tani tersebut.

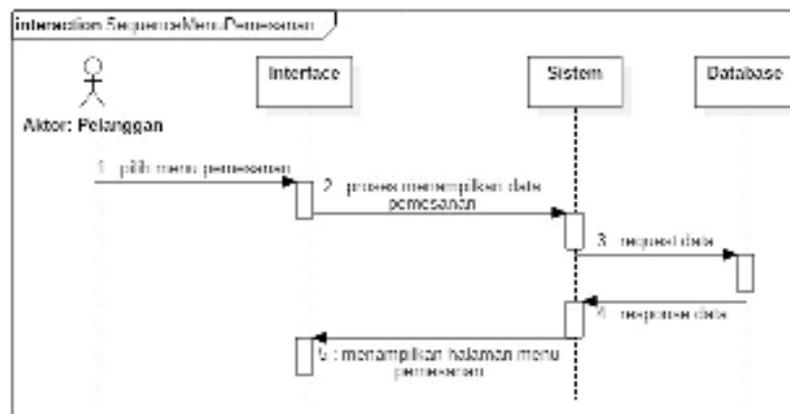
7. Sequence Diagram Menu Keranjang



Gambar 4.23 Sequence Diagram Menu Keranjang

Keterangan : pelanggan melihat keranjang dengan memilih menu keranjang. Sistem akan menampilkan data sesuai data keranjang yang ada dalam *database*.

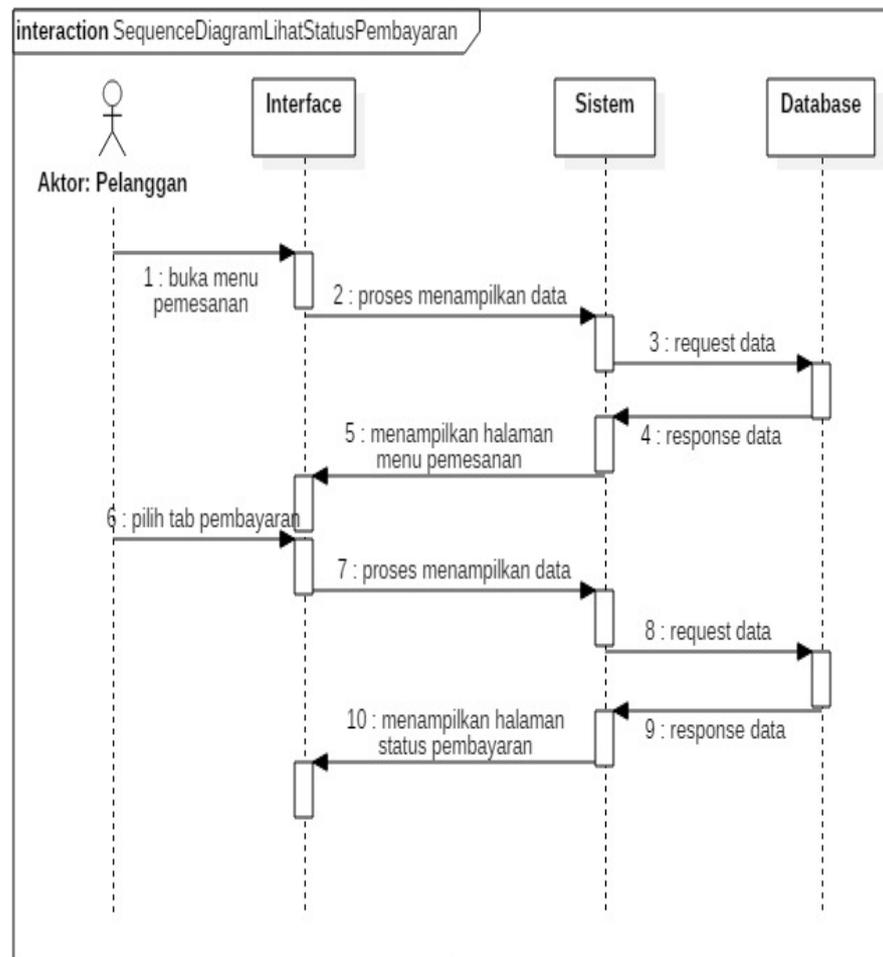
8. Sequence Diagram Menu Pemesanan



Gambar 4.24 Sequence Diagram Menu Pemesanan

Keterangan : pelanggan melihat halaman menu pemesanan dengan memilih menu pemesanan. Sistem akan menampilkan data sesuai data pemesanan yang ada dalam *database*.

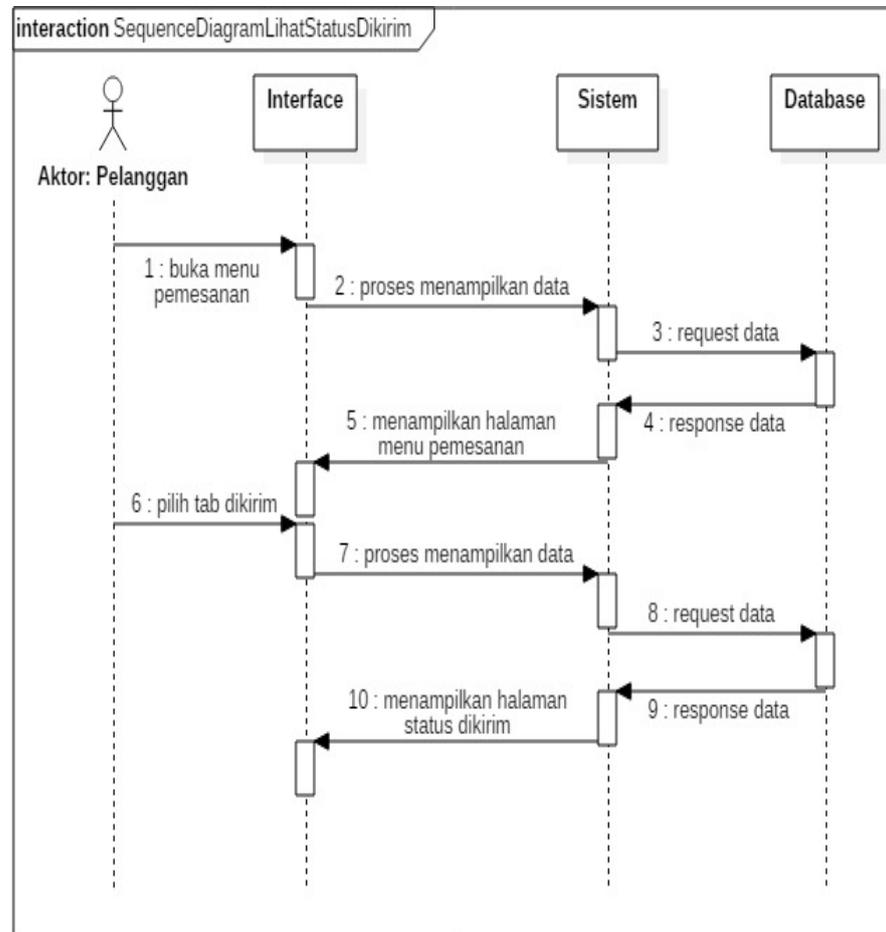
9. Sequence Diagram Lihat Status Pembayaran



Gambar 4.25 Sequence Diagram Lihat Status Pembayaran

Keterangan : pelanggan melihat status pembayaran dari pemesanan yang telah dibuat sebelumnya pada halaman menu pemesanan lalu pilih *tab* pembayaran.. Sistem akan menampilkan data sesuai data pemesanan dengan status pembayaran yang ada dalam *database*.

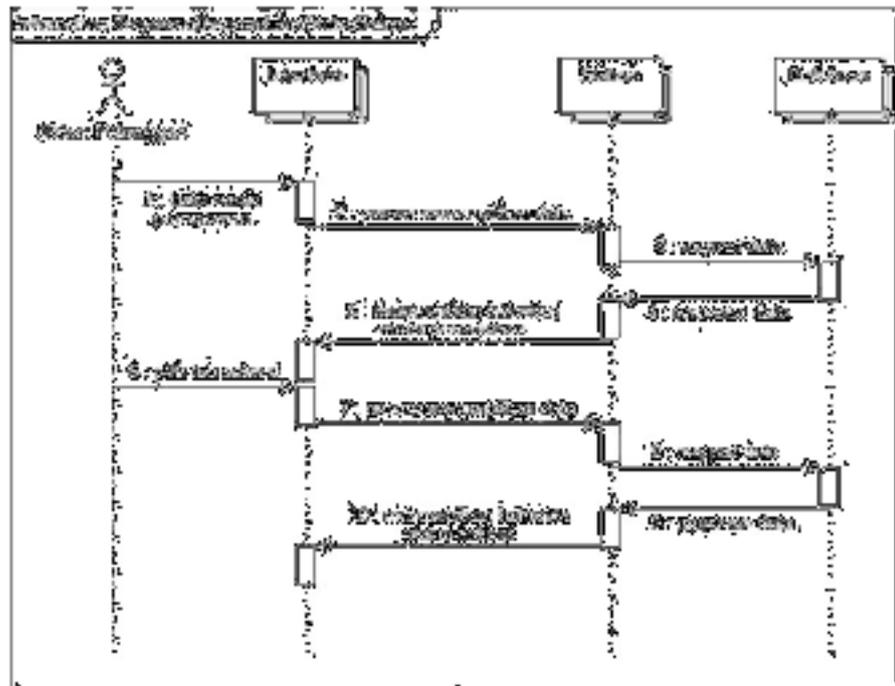
10. Sequence Diagram Lihat Status Dikirim



Gambar 4.26 Sequence Diagram Lihat Status Dikirim

Keterangan : pelanggan melihat status dikirim dari pemesanan yang telah dibuat sebelumnya pada halaman menu pemesanan lalu pilih *tab* dikirim.. Sistem akan menampilkan data sesuai data pemesanan dengan status dikirim yang ada dalam *database*.

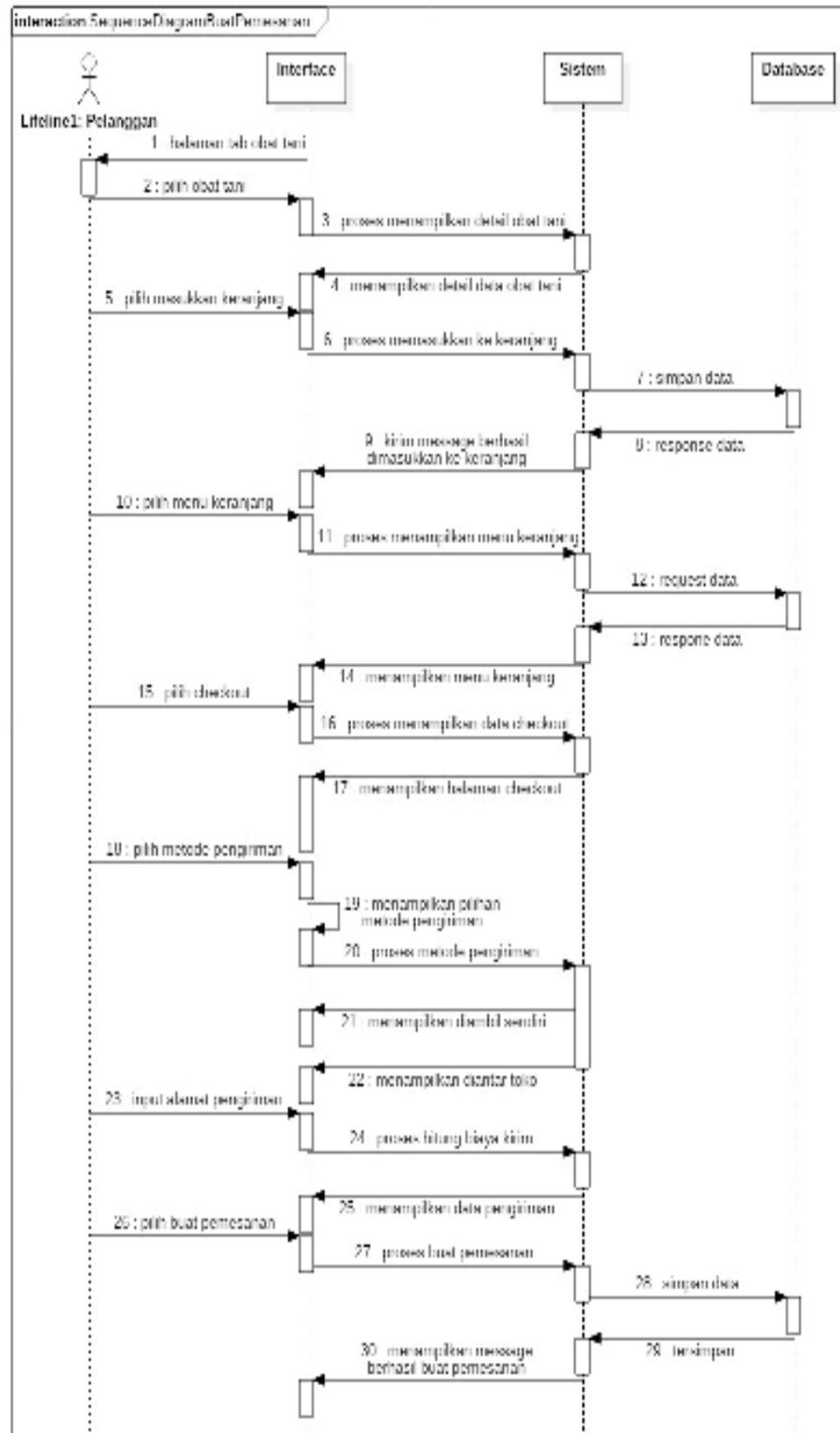
11. Sequence Diagram Lihat Status Selesai



Gambar 2.27 Sequence Diagram Lihat Status Selesai

Keterangan : pelanggan melihat status selesai dari pemesanan yang telah dibuat sebelumnya pada halaman menu pemesanan lalu pilih *tab* selesai.. Sistem akan menampilkan data sesuai data pemesanan dengan status selesai yang ada dalam *database*.

12. Sequence Diagram Buat Pemesanan



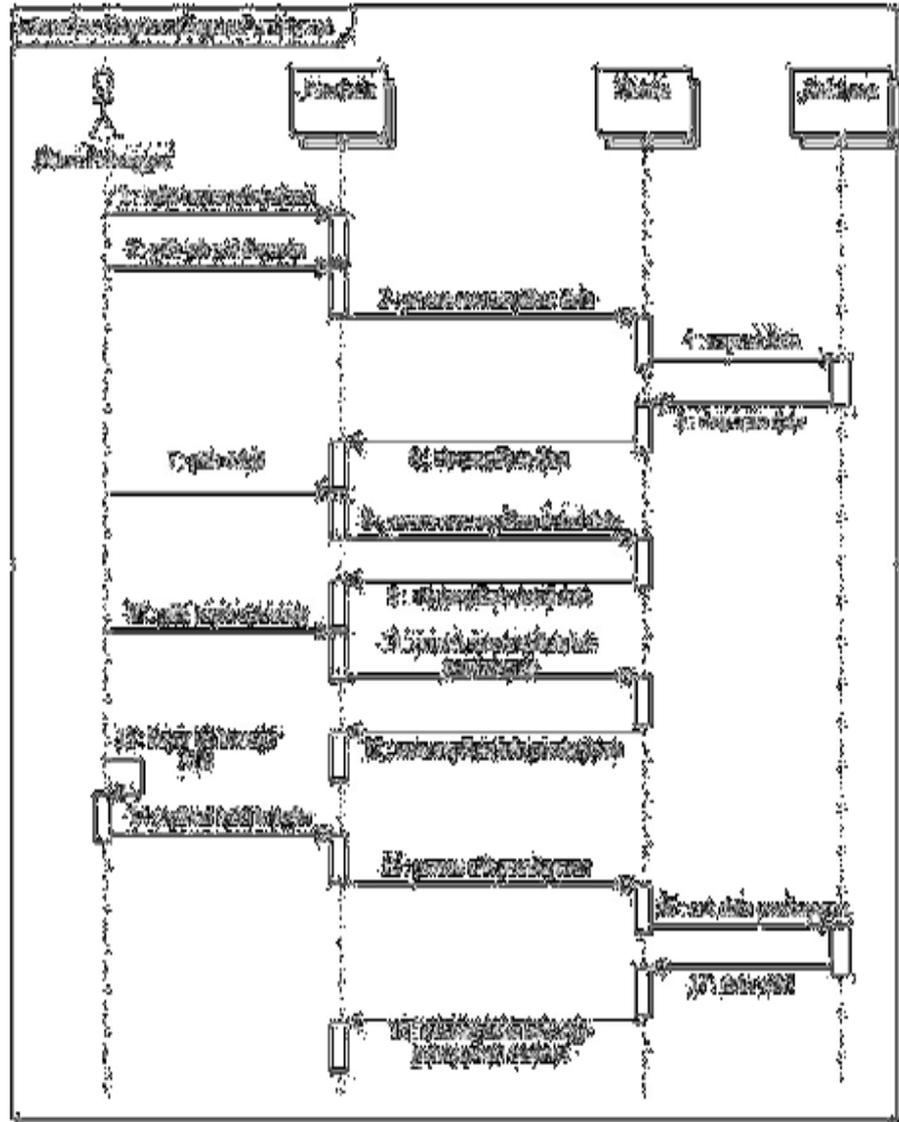
Gambar 4.28 Sequence Diagram Buat Pemesanan

Keterangan : pelanggan melakukan pemesanan obat tani dengan memilih obat tani yang akan di pesan pada halaman menu beranda bagian *tab* obat. Sistem akan menampilkan detail obat tani yang telah dipilih pelanggan. Kemudian pelanggan pilih masukkan keranjang sehingga sistem akan memprosesnya dan memasukkan obat tani yang dipilih ke *database*. Sistem akan menampilkan notifikasi bahwa pemesanan berhasil dimasukkan ke keranjang. Lalu pelanggan masuk ke halaman menu keranjang untuk melihat obat tani yang dipesan. Disini pelanggan dapat memilih berapa banyak kuantitas yang akan dibeli.

Kemudian pelanggan pilih *checkout* untuk melihat kembali pemesanan yang dibuat. Selanjutnya pelanggan pilih metode pengiriman. Jika pilih metode pengiriman diambil sendiri maka pelanggan dapat langsung memilih buat pemesanan untuk mengkonfirmasi pemesanan yang dibuat. Jika pelanggan memilih diantar toko, sistem akan menampilkan bagian alamat pengiriman.

Selanjutnya pelanggan melengkapi alamat pengiriman. Sistem akan menghitung biaya pengiriman berdasarkan alamat pemesanan tersebut Lalu pelanggan pilih buat pesanan agar pemesanan yang dibuat dapat diproses sistem. Sistem akan menampilkan notifikasi berhasil membuat pemesanan.

13. Sequence Diagram Pembayaran

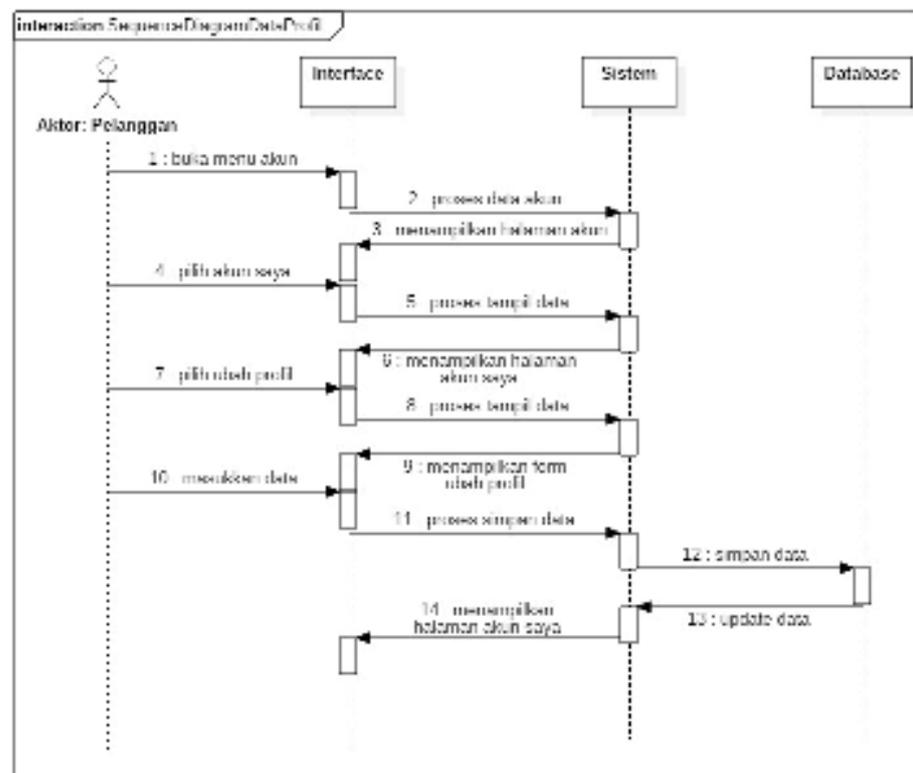


Gambar 4.29 Sequence Diagram Pembayaran

Keterangan : pelanggan melakukan pembayaran untuk pemesanan obat tani yang telah dipesan dengan membuka halaman menu pemesanan pada bagian *tab* pembayaran. Sistem akan menampilkan data pemesanan dengan status pembayaran. Lalu pilih tombol detail pada *item* pemesanan dengan status menunggu pembayaran. Sistem akan

menampilkan detail data pemesanan yang telah dibuat pelanggan. Kemudian pelanggan melakukan pembayaran lewat transfer via *ATM*. Lalu pelanggan melakukan *upload* foto bukti transfer *ATM* dengan pilih tombol *upload* foto struk pada halaman info pembayaran. Pilih buka kamera untuk memfoto struk transfer setelah itu pilih unggah. Sistem akan memprosesnya sehingga *item* pemesanan tersebut berubah status menjadi sudah dibayar.

14. Sequence Diagram Data Profil

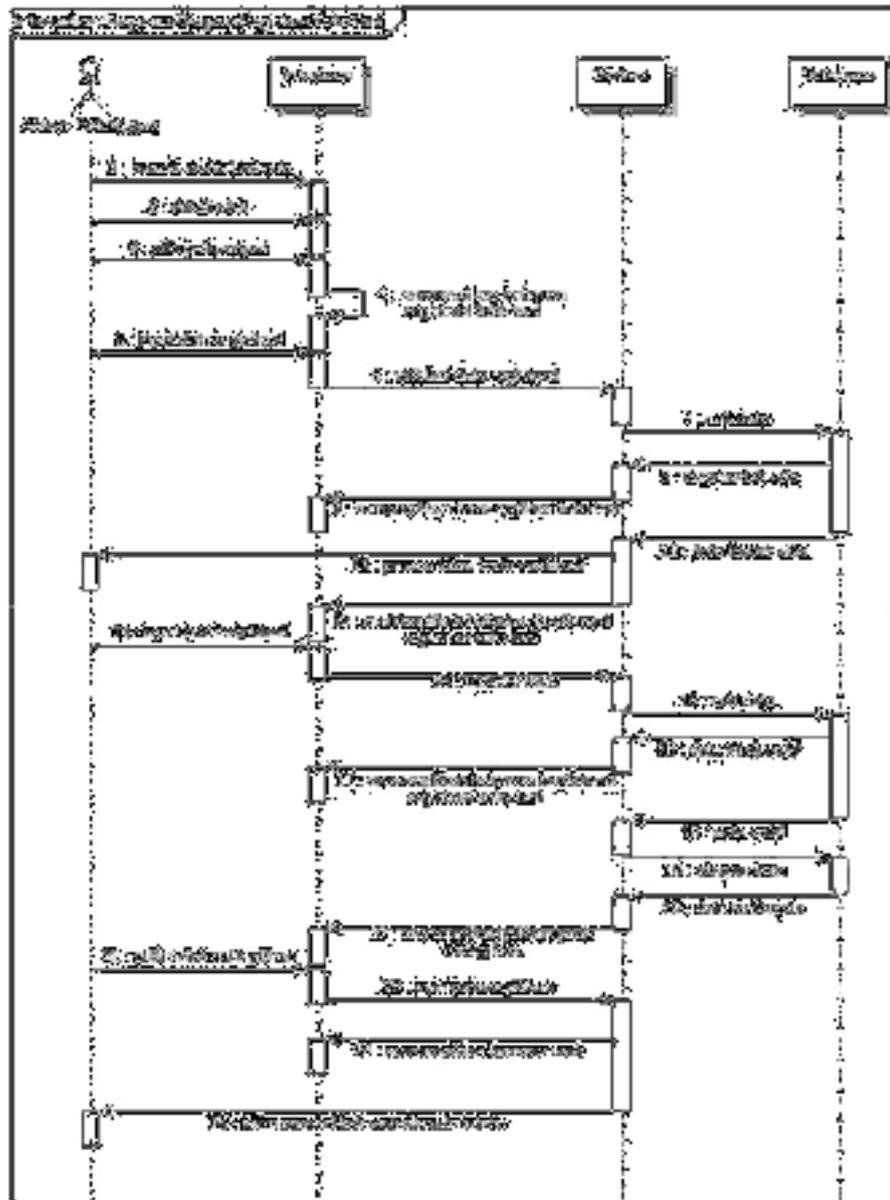


Gambar 4.30 Sequence Diagram Data Profil

Keterangan : pelanggan melakukan ubah data profil dengan membuka halaman menu akun dan pilih akun saya. Sistem akan menampilkan data profil pelanggan. Kemudian pelanggan pilih data yang akan diedit.

Sistem akan menampilkan *form* yang akan diedit. Lalu pelanggan memasukkan data dan pilih simpan sehingga sistem akan menyimpan data tersebut ke *database*.

15. Sequence Diagram Registrasi Toko Tani



Gambar 2.31 Sequence Diagram Registrasi Toko Tani

Keterangan : Pelanggan melakukan registrasi toko tani sebagai mitra penjual obat tani dengan cara membuka halaman detail obat pada halaman menu beranda bagian *tab* obat lalu pilih jadi penjual. Sistem akan menampilkan halaman registrasi toko tani. Kemudian penjual mengisi data registrasi toko tani seperti *username*, *password* dan nomor telepon lalu pilih daftar. Sistem akan memproses pendaftaran. Jika data tidak valid akan muncul notifikasi dan mengarahkan kembali ke halaman registrasi tersebut.

Jika data valid maka sistem akan mengirim kode verifikasi dan menampilkan halaman konfirmasi registrasi toko tani. Selanjutnya pelanggan mengisi kode konfirmasi pada halaman tersebut lalu pilih konfirmasi. Jika data tidak valid maka muncul notifikasi *error*. Jika data valid maka sistem akan menyimpan data registrasi toko tani tersebut ke *database* dan menampilkan *dialog box* kemudian pilih salah satu pilihan pada *dialog box* tersebut.

Jika kunjungi sekarang sistem akan mengarahkan ke aplikasi browser untuk login ke *website* admintoko. Jika pilih kunjungi nanti, sistem akan mengirim sms berisi *url link website* admintoko ke nomor telepon yang digunakan untuk registrasi toko tani.

4.3. Desain *Interface*

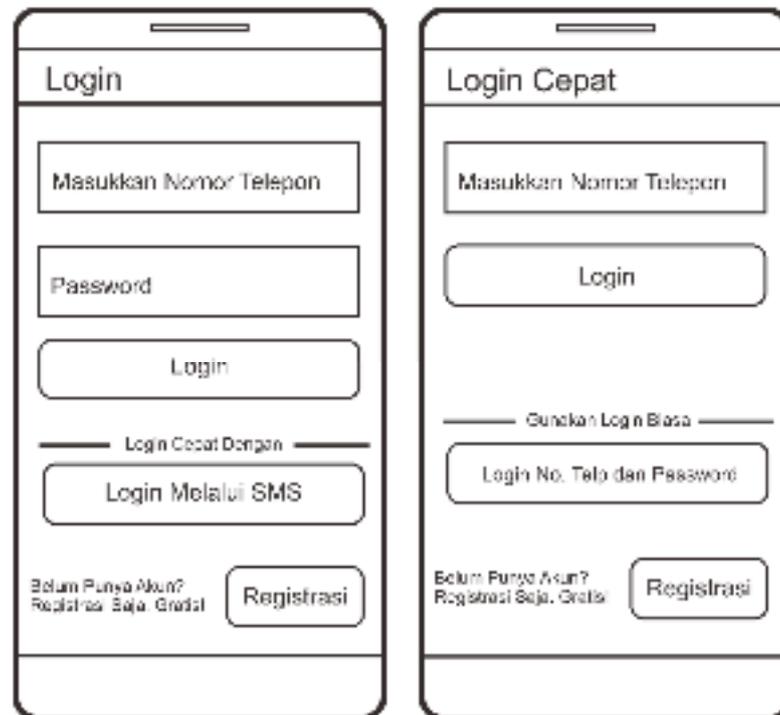
Berikut merupakan rancangan desain *interface* Aplikasi *frontend* Penjualan Obat Pertanian (OTAN).

1. Desain Halaman Registrasi

The image shows a wireframe of a mobile registration page. At the top, there is a header with the title "Registrasi". Below the header is a text input field with the placeholder text "Masukkan Nomor Telepon". Underneath the input field is a rounded rectangular button labeled "Registrasi". At the bottom of the page, there is a text label "Sudah Punya Akun?" followed by a rounded rectangular button labeled "Login Saja". The entire page is enclosed in a rounded rectangular border representing a mobile device screen.

Gambar 4.32 Desain Halaman Registrasi

2. Desain Halaman *Login* dan *Login Cepat*



Gambar 4.33 Desain Halaman Login dan Login Cepat

3. Desain Halaman Konfirmasi Nomor Telepon



Gambar 4.34 Desain Halaman Konfirmasi Nomor Telepon

4. Desain Halaman Menu Beranda

a. Desain Halaman Menu Beranda



Gambar 4.35 Desain Halaman Menu Beranda

b. Desain Halaman Beranda *Tab* Obat



Gambar 4.36 Desain Halaman Beranda *Tab* Obat

c. Desain Halaman Beranda *Tab* Toko



Gambar 4.37 Desain Halaman Beranda *Tab* Toko

5. Desain Halaman Detail Obat Tani



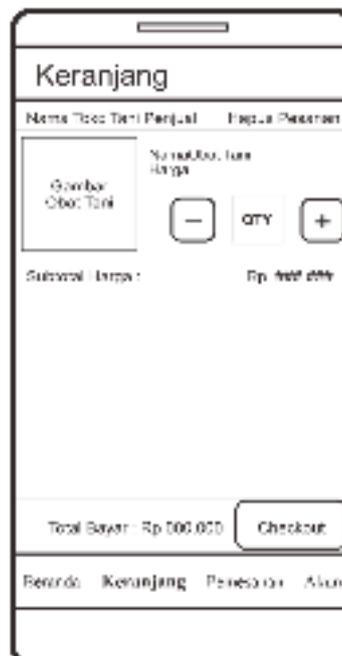
Gambar 4.38 Desain Halaman Detail Obat Tani

6. Desain Halaman Detail Toko Tani



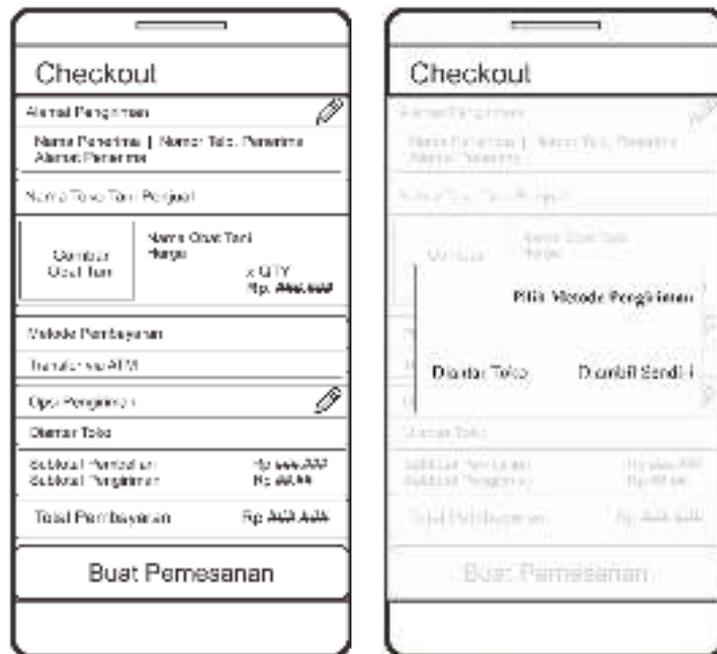
Gambar 4.39 Desain Halaman Detail Toko Tani

7. Desain Halaman Menu Keranjang



Gambar 4.40 Desain Halaman Menu Keranjang

8. Desain Halaman Checkout



Gambar 4.41 Desain Halaman Checkout

9. Desain Halaman Menu Pemesanan

a. Desain Halaman Menu Pemesanan



Gambar 4.42 Desain Halaman Menu Pemesanan

b. Desain Halaman Pemesanan *Tab* Pembayaran

The image shows a mobile app wireframe for the 'Pemesanan' (Order) screen. At the top, there are three tabs: 'Pembayaran' (selected), 'Dikirim', and 'Selasai'. Below the tabs, there are two sections for pending payments. Each section has a title 'Menunggu Pembayaran' and a 'Hapus' button. The first section shows a transaction ID '000000000000', a total payment of 'Rp 000.000', and a payment method of 'metode pengiriman'. It includes 'Detail' and 'Bayar Sekarang' buttons. The second section shows a transaction ID '000000000000', a total payment of 'Rp 000.000', and a payment method of 'metode pengiriman', with a 'Detail' button. At the bottom, there is a navigation bar with 'Beranda', 'Keranjang', 'Pemesanan', and 'Akun'.

Gambar 4.43 Desain Halaman Pemesanan *Tab* Pembayaran

c. Desain Halaman Pemesanan *Tab* Dikirim

The image shows a mobile app wireframe for the 'Pemesanan' (Order) screen. At the top, there are three tabs: 'Pembayaran', 'Dikirim' (selected), and 'Selasai'. Below the tabs, there is one section for sent payments with the title 'Dikirim'. It shows a transaction ID '000000000000', a total payment of 'Rp 000.000', and a payment method of 'metode pengiriman'. It includes a 'Detail' button. At the bottom, there is a navigation bar with 'Beranda', 'Keranjang', 'Pemesanan', and 'Akun'.

Gambar 4.44 Desain Halaman Pemesanan *Tab* Dikirim

d. Desain Halaman Pemesanan Tab Selesai



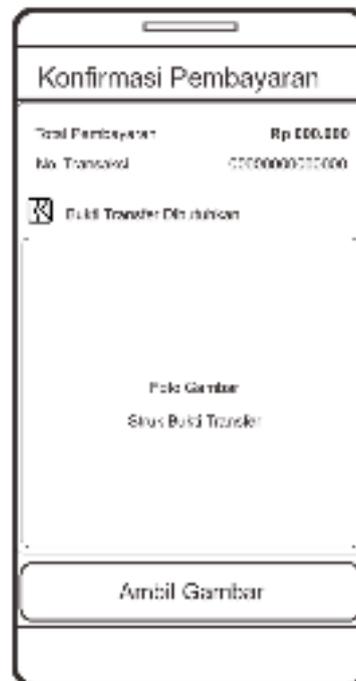
Gambar 4.45 Desain Halaman Pemesanan Tab Selesai

10. Desain Halaman Info Pembayaran



Gambar 4.46 Desain Halaman Info Pembayaran

11. Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.47 Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran

12. Desain Halaman Menu Akun



Gambar 4.48 Halaman Menu Akun

13. Desain Halaman Akun Saya



Gambar 4.49 Desain Halaman Akun Saya

14. Desain *Form Dialog Box* Ubah Akun Saya

a. Desain *Form Dialog Box* Ubah Nama Akun



Gambar 4.50 Desain *Form Dialog Box* Ubah Nama Akun

b. Desain *Form Dialog Box* Ubah Password

The image shows a mobile application interface for account management. At the top, the title 'Akun Saya' is displayed. Below the title is a profile icon placeholder. A dialog box titled 'Ubah Password' is centered on the screen. It contains three input fields: 'Password Baru', 'Ulangi Password Baru', and 'Nomor Telepon Anda'. Below these fields are two buttons: 'Batal' and 'Simpan'. The background of the app shows a 'Logout' button and some user information: 'No. Telepon: 08123456789', 'Alamat Lengkap: Perumahan', and 'Logout'.

Gambar 4.51 Desain Form Dialog Box Ubah Password

c. Desain *Form Dialog Box* Ubah Nomor Telepon

The image shows a mobile application interface for account management. At the top, the title 'Akun Saya' is displayed. Below the title is a profile icon placeholder. A dialog box titled 'Ubah Nomor Telepon' is centered on the screen. It contains one input field: 'Nomor Telepon Baru'. Below this field are two buttons: 'Kata Sandi Baru' and 'Kirim Ulang (30s)'. At the bottom of the dialog are two buttons: 'Batal' and 'Simpan'. The background of the app shows a 'Logout' button and some user information: 'Alamat Pemukiman', 'Nama Pemukiman', 'No. Telepon Pemukiman', 'Alamat Lengkap Pemukiman', and 'Logout'.

Gambar 4.52 Desain Form Dialog Box Ubah Nomor Telepon

d. Desain *Form Dialog Box* Ubah Alamat

The image shows a mobile app interface for changing an address. At the top, the title "Akun Saya" is displayed. Below it is a circular icon with a padlock. The main content area is titled "Ubah Alamat" and contains four input fields: "Nama Pengguna", "No. Telepon Pengguna", "Email Pengguna", and "Alamat Lengkap Pengguna". At the bottom of the form are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 4.53 Desain Form Dialog Box Ubah Alamat

15. Desain Halaman Bantuan

The image shows a mobile app interface for a help page. The title "Bantuan" is at the top. Below it is a section titled "Registrasi" with a dropdown arrow. Underneath is a list of steps: "1.", "2.", "3.", and "4.". Below the list are three buttons: "Login", "Pemesanan Produk", and "Pembayaran Produk", each with an upward arrow. At the bottom is a large button labeled "Kembali".

Gambar 4.54 Desain Halaman Bantuan

16. Desain Halaman Tentang Otan



Gambar 4.55 Desain Halaman Tentang Otan

17. Desain Halaman Registrasi Toko Tani



Gambar 4.56 Desain Halaman Registrasi Toko Tani