

## **BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

### **4.1. Analisis Sistem**

Perangkat lunak *Addressme* dibangun dengan tujuan untuk memudahkan seseorang dalam menemukan lokasi UKM persewaan baju adat yang paling dekat dari lokasi orang tersebut. Sistem ini juga dapat membantu memperluas penyebaran informasi mengenai lokasi UKM persewaan baju adat yang tersebar di Kota Yogyakarta. *Addressme* dapat dipergunakan oleh umum untuk mencari dan mengetahui informasi lokasi UKM persewaan baju adat.

Sistem ini sendiri dibagi menjadi dua, aplikasi *mobile* dan web. Pada aplikasi *mobile* dibangun sebagai sarana utama bagi penyewa untuk melihat lokasi UKM, melihat katalog, melakukan penyewaan katalog, melihat daftar sewa katalog, serta menampilkan rute menuju UKM. Aplikasi *mobile* juga dapat berguna bagi pemilik UKM untuk melihat daftar sewa katalog. Sedangkan untuk *platform* web dibangun guna mengelola daftar UKM serta katalog baju adat yang disewakan.

### **4.2. Lingkup Masalah**

Perangkat lunak *Addressme* dikembangkan dengan tujuan:

- 1) Memudahkan seseorang untuk menemukan lokasi UKM persewaan baju adat di Kota Yogyakarta yang terdekat dari lokasinya saat ini.
- 2) Membantu pemilik UKM untuk dapat menyebarkan informasi mengenai lokasi UKM persewaan baju adat lebih luas.

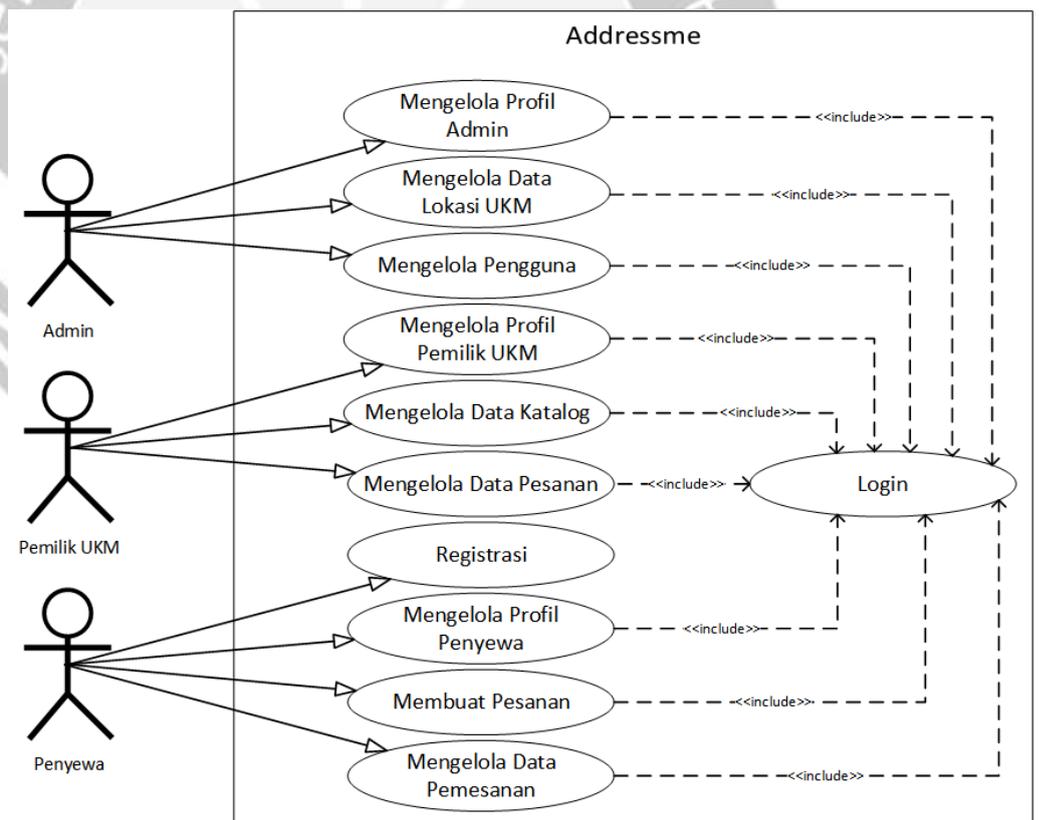
### **4.3. Perspektif Produk**

*Addressme* merupakan sebuah perangkat lunak yang dibangun dengan tujuan untuk memudahkan seseorang dalam menemukan lokasi UKM persewaan baju adat yang paling dekat dari lokasi orang tersebut. Sistem ini juga dapat membantu memperluas penyebaran informasi mengenai lokasi UKM persewaan baju adat yang tersebar di Kota Yogyakarta. *Addressme* akan dibangun pada dua *platform*, *mobile* dan situs web.

Sistem operasi yang digunakan untuk *platform mobile* yaitu Android dengan bahasa pemrograman Java. *Platform mobile* dibangun sebagai sarana utama bagi penyewa untuk melihat lokasi UKM, melihat katalog, melakukan penyewaan katalog, melihat daftar sewa katalog, serta menampilkan rute menuju lokasi UKM. Aplikasi *mobile* juga dapat berguna bagi pemilik UKM untuk melihat daftar sewa katalog. Sedangkan untuk *platform web* dibangun guna mengelola daftar lokasi UKM, data pemilik UKM, serta katalog baju adat yang disewakan. Web dibangun dengan menggunakan kerangka kerja Laravel dengan bahasa pemrograman PHP. Basis data yang digunakan adalah MySQL.

#### 4.4. Fungsi Produk

##### 4.4.1. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

## **4.4.2. Deskripsi Use Case**

### **4.4.2.1. Login**

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk memasuki sistem. Aktor dapat melakukan pengelolaan pada sistem sesuai perannya.

### **4.4.2.2. Mengelola Profil Admin**

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola profil miliknya. Aktor dapat melakukan tampil data profil, ubah data profil, dan ganti kata sandi.

### **4.4.2.3. Mengelola Data Lokasi UKM**

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data lokasi UKM Persewaan Baju Adat. Aktor dapat melakukan tambah data lokasi UKM, tampil data lokasi UKM, cari lokasi UKM, dan hapus lokasi UKM.

### **4.4.2.4. Mengelola Pengguna**

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data-data profil penyewa dan pemilik UKM. Aktor dapat menambahkan data, menampilkan daftar profil, mencari profil, dan menghapus profil.

### **4.4.2.5. Mengelola Profil Pemilik UKM**

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola profil miliknya. Aktor dapat melakukan tampil data profil, ubah data profil, dan ganti kata sandi.

### **4.4.2.6. Mengelola Data Katalog**

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data katalognya. Aktor dapat melakukan tambah data katalog, tampil katalog, ubah data katalog, cari katalog, dan hapus katalog.

#### 4.4.2.7. Mengelola Data Pesanan

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pesanan penyewa. Aktor dapat melakukan menampilkan pesanan, pengubahan status pesanan, pencarian pesanan, dan penghapusan pesanan.

#### 4.4.2.8. Registrasi

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk membuat akun agar aktor dapat mengakses ke dalam sistem *Addressme*.

#### 4.4.2.9. Mengelola Profil Penyewa

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola profil miliknya. Aktor dapat melakukan tampil data profil, ubah data profil, dan ganti kata sandi.

#### 4.4.2.10. Membuat Pesanan

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk membuat pesanan agar aktor dapat membuat bukti sewa pemesanan baju adat di UKM yang dipilih.

#### 4.4.2.11. Mengelola Data Pemesanan

*Use case* ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pemesanan miliknya. Aktor dapat melakukan tampil data pemesanan, cari pesanan, dan hapus pesanan.

### 4.5. Kebutuhan Antarmuka

#### 4.5.1. Antarmuka Pengguna

Tabel 2. Form Antarmuka Pengguna

No	Nama Form	:	Deskripsi Fungsi Form
1	<i>Login</i>	:	<i>Form</i> yang digunakan untuk autentikasi dan otorisasi pada sistem <i>Addressme</i> .
2	Buat Akun (Registrasi)	:	<i>Form</i> yang digunakan untuk membuat akun pada sistem <i>Addressme</i> .
3	Tambah Data UKM	:	<i>Form</i> yang untuk menambah data UKM.
4	Ubah Data UKM	:	<i>Form</i> yang digunakan untuk mengubah data UKM.

5	Tambah Data Katalog	:	<i>Form</i> yang digunakan untuk menambah data katalog.
6	Ubah Data Katalog	:	<i>Form</i> yang digunakan untuk mengubah data katalog.
7	Ubah Data Profil	:	<i>Form</i> yang digunakan untuk mengubah data diri pengguna yang sedang masuk ke sistem <i>Addressme</i> .
8	Ubah Kata Sandi	:	<i>Form</i> yang digunakan untuk mengubah kata sandi akun pengguna yang sedang masuk ke sistem <i>Addressme</i> .

#### 4.5.2. Antarmuka Perangkat Keras

Beberapa perangkat keras yang dapat digunakan pengguna untuk berkomunikasi dengan *Addressme*, yaitu :

- 1) *Smartphone* yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi *Addressme*.
- 2) *Keyboard* digunakan untuk memberikan masukkan berupa karakter huruf, angka dan simbol.
- 3) *Mouse* digunakan untuk memberikan masukkan berupa aksi klik untuk memilih.
- 4) Layar monitor digunakan untuk memberikan keluaran kepada pengguna berupa tampilan dari *Addressme*.

#### 4.5.3. Antarmuka Perangkat Lunak

- 1) Nama : Android OS  
Sumber : Google  
Deskripsi : Sebagai sistem operasi untuk menjalankan sistem *Addressme* di *platform mobile*
- 2) Nama : MySQL  
Sumber : Oracle  
Deskripsi : Sebagai DBMS yang digunakan untuk menyimpan data di sisi server
- 3) Nama : phpMyAdmin  
Sumber : Berbagai sumber  
Deskripsi : Sebagai aplikasi pendukung operasi MySQL

- 4) Nama : Android Studio  
Sumber : Google  
Deskripsi : Sebagai aplikasi untuk membangun perangkat lunak *Addressme*
- 5) Nama : Edge, Firefox, Chrome  
Sumber : Microsoft, Mozilla, Google  
Deskripsi : Sebagai *browser* bagi pengguna untuk menjalankan *Addressme* web
- 6) Nama : Apache  
Sumber : Apache  
Deskripsi : Sebagai *web server* untuk menjalankan *Addressme*

#### 4.5.4. Antarmuka Komunikasi

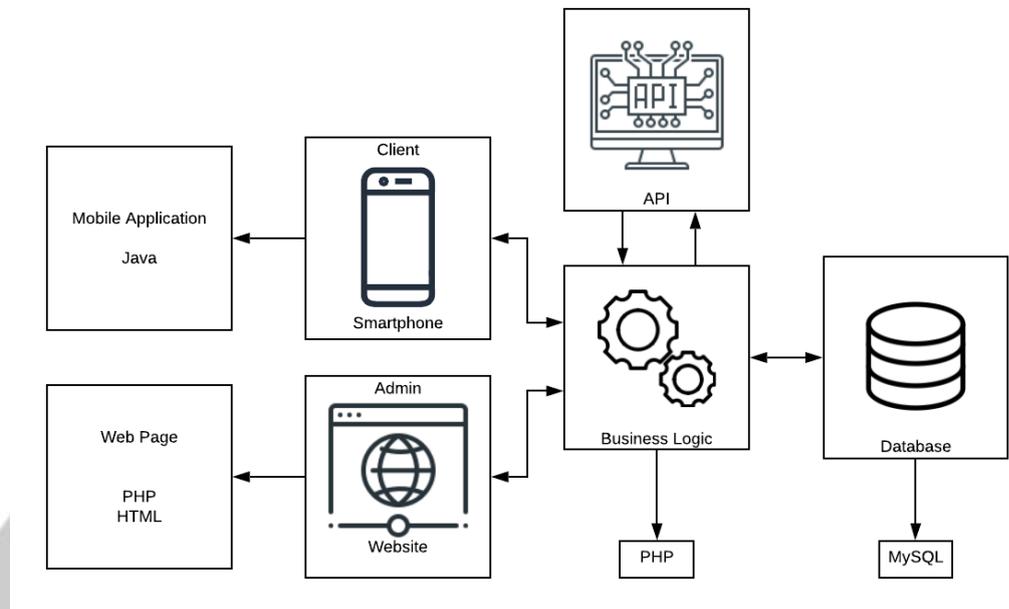
Antarmuka komunikasi perangkat lunak *Addressme* yaitu menggunakan jaringan GSM/CDMA/LTE pada *mobile* Android. Sedangkan untuk webnya, menggunakan TCP/IP yang terhubung secara *client-server* dalam lingkup jaringan Internet atau intranet berbasis protokol HTTP.

### 4.6. Perancangan

#### 4.6.1. Perancangan Arsitektur

##### 4.6.1.1. Overview Sistem

*Addressme* merupakan sebuah aplikasi yang berjalan di *platform mobile* yang mengimplementasikan layanan berbasis lokasi (*Location Based Services*). Perangkat lunak ini dibangun dengan tujuan untuk memudahkan seseorang dalam menemukan lokasi UKM Persewaan Baju Adat yang paling dekat dari lokasi orang tersebut. *Addressme* ini dibangun dengan *tools* Android Studio yang menggunakan bahasa pemrograman Java. API menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk basis datanya menggunakan MySQL.

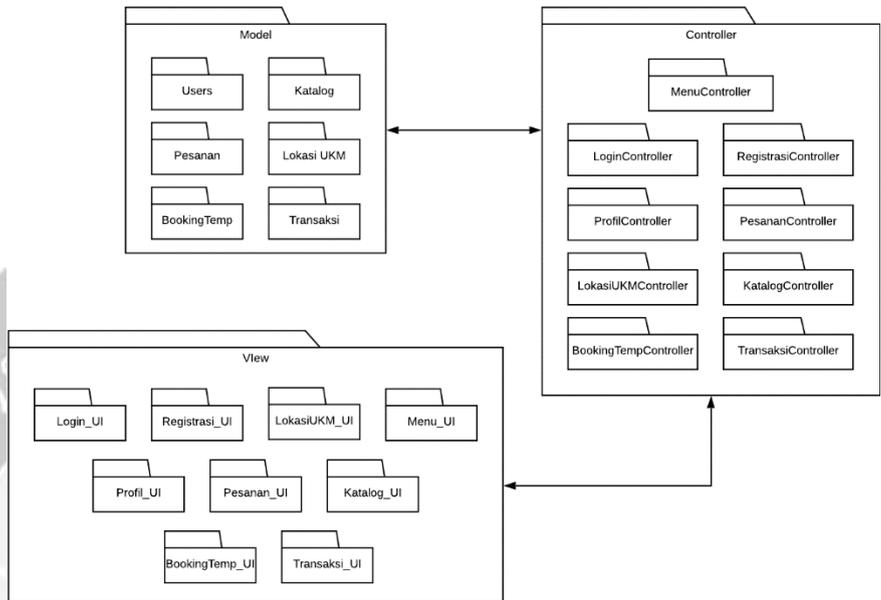


**Gambar 3. Arsitektur Sistem**

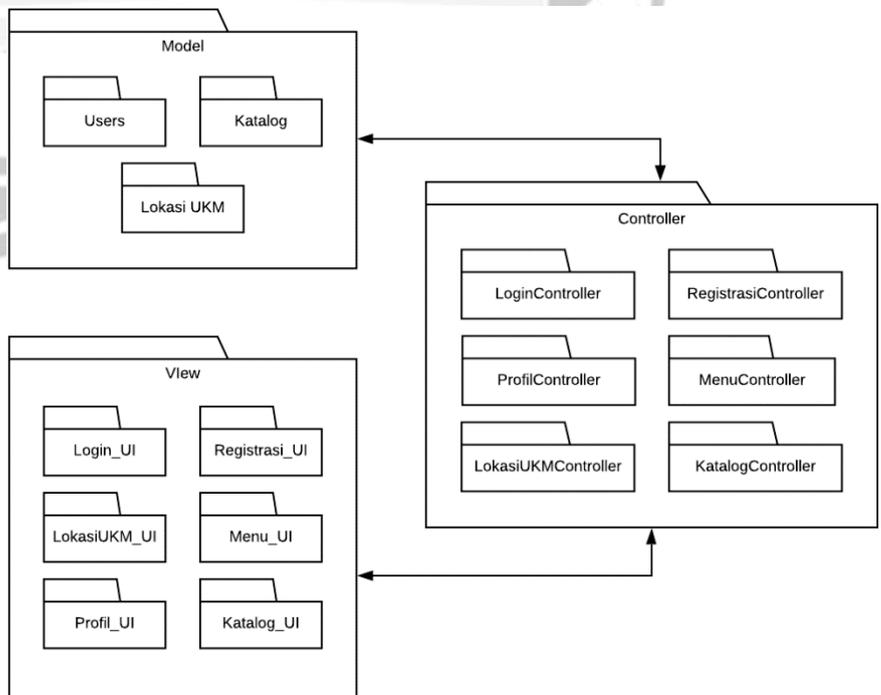
Gambar 3 merupakan arsitektur sistem *Addressme* yang dapat diakses oleh pengguna melalui *smartphone*. Ketika ada *request* dari *client*, maka *Addressme* melalui *business logic* akan mengakses basis data secara langsung untuk melakukan pengolahan data. Lalu sistem akan memberikan sebuah *feedback* berupa tampilan data sebagai *response* dari *request client*. Begitu pula pada permintaan data oleh Admin melalui situs web, melalui *business logic*, sistem dapat langsung mengakses basis data, dan memberikan respon berupa data yang diminta oleh Admin.

#### 4.6.1.2. Arsitektur Perangkat Lunak

Gambar 4 dan 5 menunjukkan *package diagram* pada perangkat lunak *Addressme* untuk *platform mobile* dan *web*.



**Gambar 4. Package Diagram Addressme Mobile**



**Gambar 5. Package Diagram Addressme Web**

## 4.6.2. Perancangan Antarmuka

### 4.6.2.1. Login

Pengguna dapat masuk dan mengakses sistem *Addressme* sesuai dengan peran yang dimilikinya melalui antarmuka yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Antarmuka Login Mobile

Data yang dibutuhkan yaitu *username* dan kata sandi (*password*). Halaman ini dapat diakses ketika pengguna baru pertama kali menggunakan aplikasi dan ketika pengguna keluar dari akun (*log out*).

#### 4.6.2.2. Registrasi

Pengguna yang ingin mengakses ke dalam sistem *Addressme* dan berperan sebagai Penyewa dapat membuat akun pada halaman antarmuka yang ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Antarmuka Registrasi

Data yang dibutuhkan, antara lain nama lengkap, alamat, nomor telepon/ hp, email, *username*, dan kata sandi (*password*). Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh teks “Belum punya akun? Buat akun”.

#### 4.6.2.3. Menu Utama

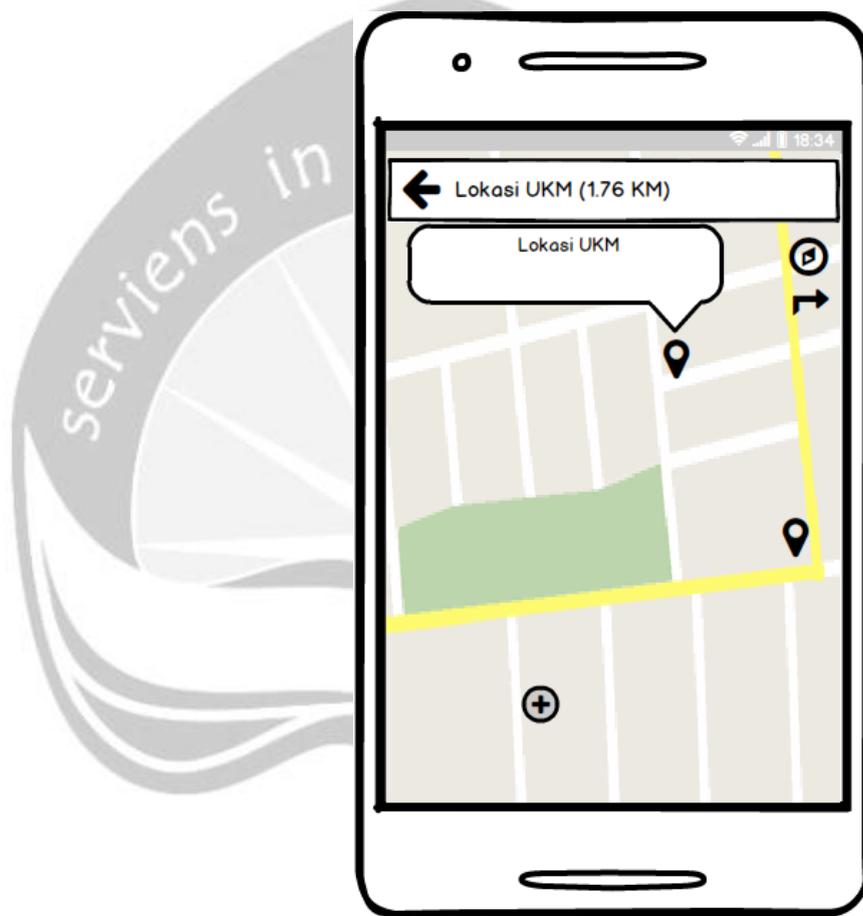
Pengguna yang memiliki peran sebagai Penyewa dan berhasil terautentikasi ke dalam sistem akan dialihkan ke antarmuka menu utama yang ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Antarmuka Menu Utama

#### 4.6.2.4. Letak Lokasi UKM

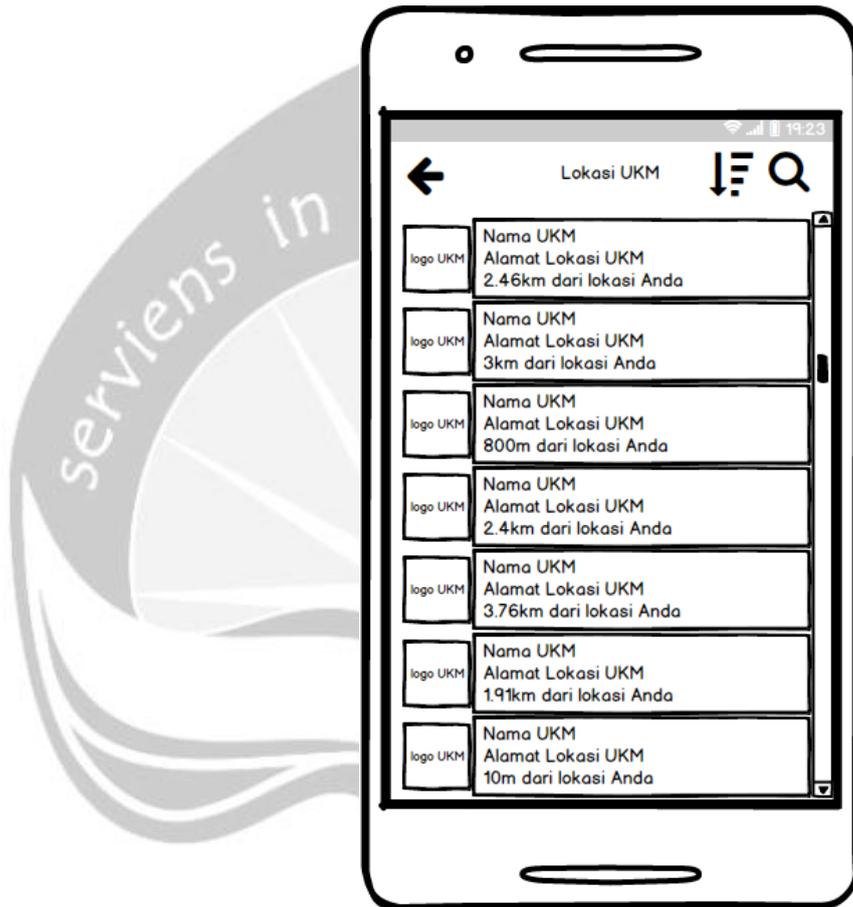
Antarmuka letak lokasi UKM merupakan antarmuka yang digunakan sistem untuk memetakan dimana letak lokasi-lokasi UKM ke dalam map. Antarmuka dapat diakses ketika pengguna menyentuh menu lokasi UKM di halaman menu utama. Halaman ini ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Antarmuka Letak Lokasi UKM

#### 4.6.2.5. Daftar Lokasi UKM

Halaman yang dapat diakses ketika pengguna menyentuh menu daftar UKM di menu utama. Antarmuka daftar lokasi UKM ini berfungsi untuk menampilkan daftar lokasi UKM dalam bentuk *list* yang ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Antarmuka Daftar Lokasi UKM

#### 4.6.2.6. Profil Akun

Halaman yang dapat diakses ketika pengguna menyentuh menu profil akun di halaman menu utama. Antarmuka ini berguna untuk menampilkan informasi profil akun yang ditunjukkan pada Gambar 11.

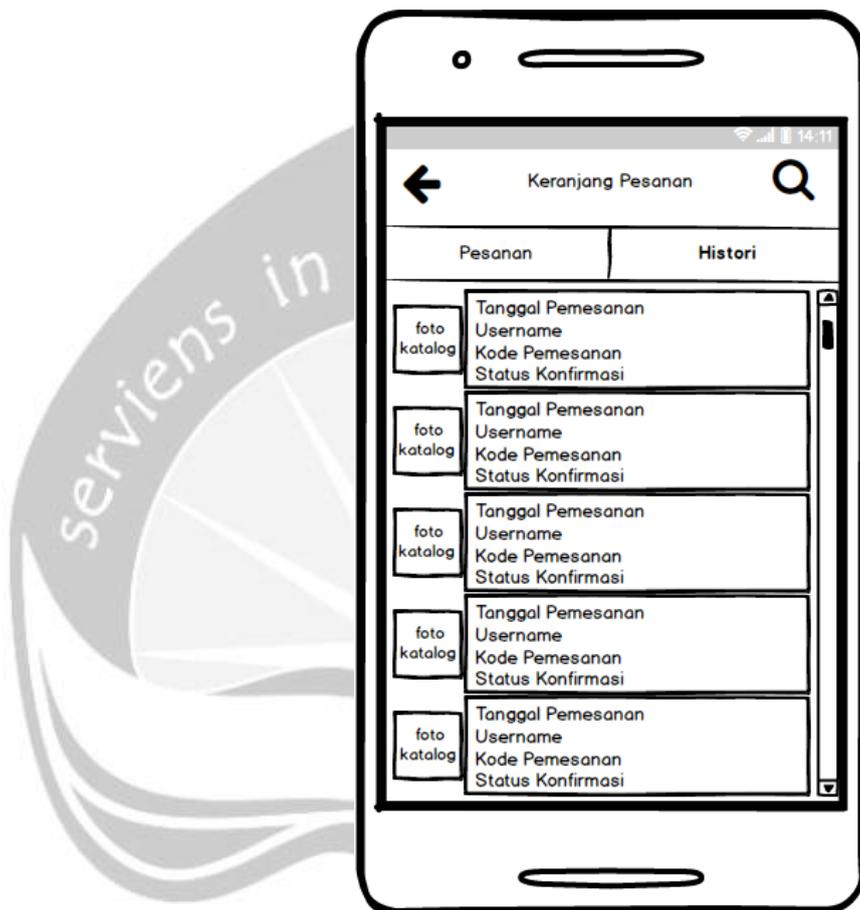


Gambar 11. Antarmuka Profil Akun

Data yang ditampilkan, yaitu nama pengguna, *username*, alamat, email, dan nomor telepon/ hp.

#### 4.6.2.7. Daftar Pemesanan

Antarmuka daftar pemesanan merupakan antarmuka yang berfungsi untuk menampilkan daftar pemesanan yang ditunjukkan pada Gambar 12.

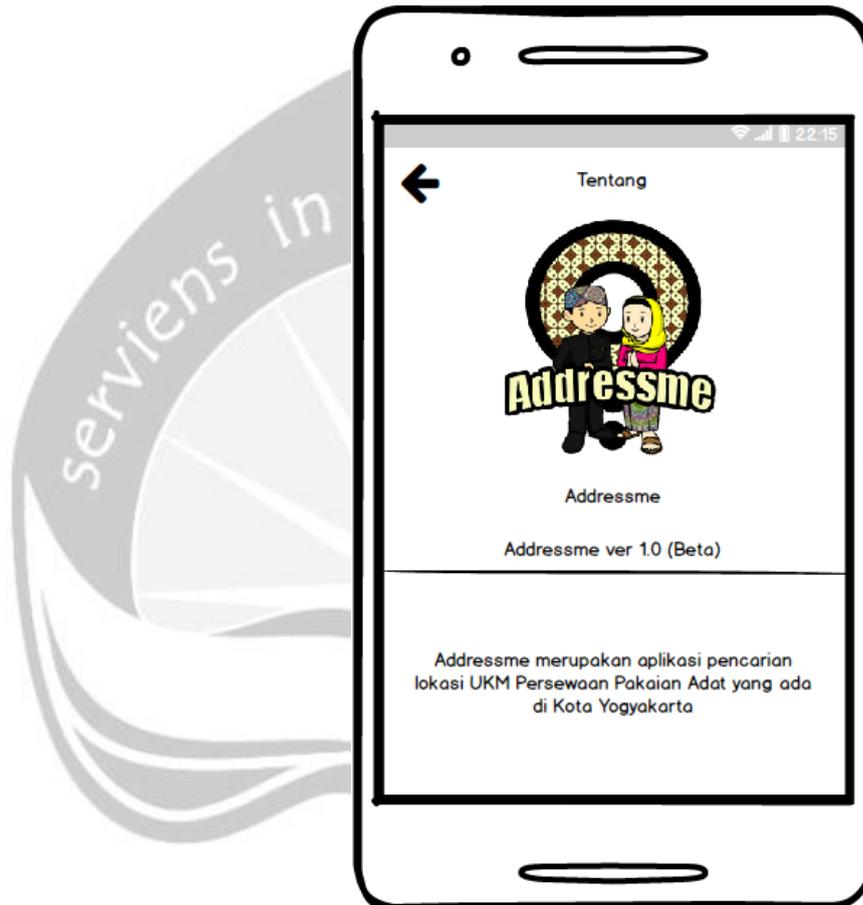


Gambar 12. Antarmuka Daftar Pemesanan

Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh menu keranjang di menu utama. Daftar pemesanan dikelompokkan menjadi 2 bagian, pesanan yang aktif dan pesanan yang dibatalkan/dihapus/selesai (histori).

#### 4.6.2.8. Tentang Aplikasi

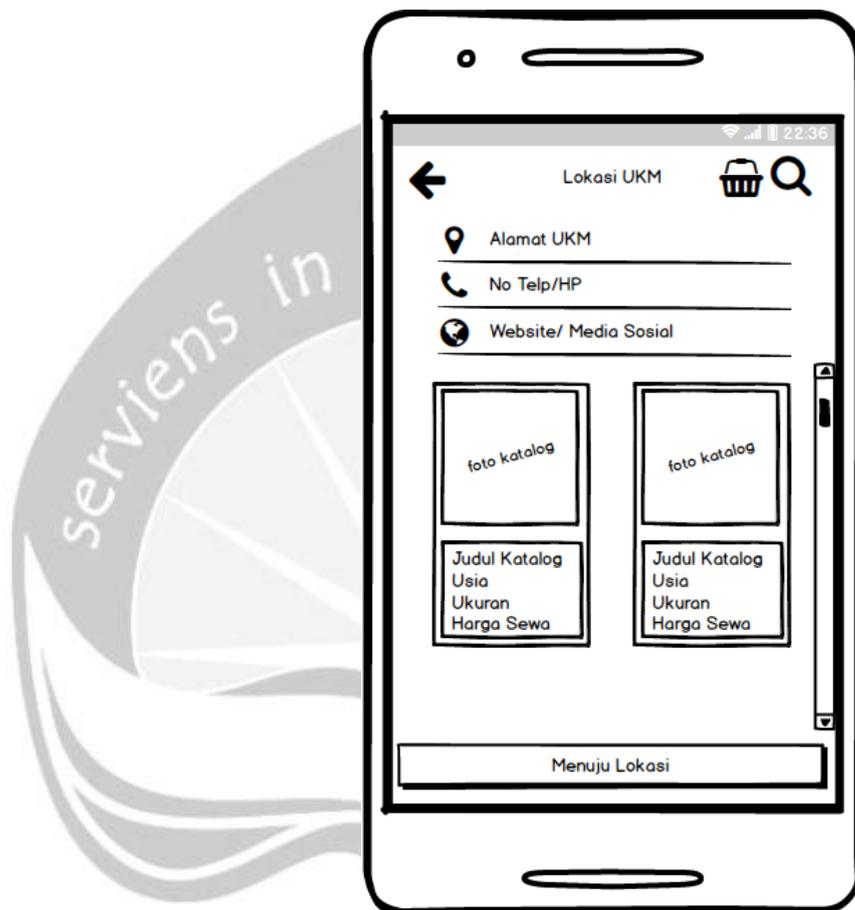
Merupakan antarmuka yang ditampilkan ketika pengguna menyentuh menu tentang di halaman menu utama. Informasi yang ditampilkan yaitu versi dari aplikasi dan tujuan aplikasi dibangun, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Antarmuka Tentang Aplikasi

#### 4.6.2.9. Detail Lokasi UKM

Antarmuka yang ditampilkan untuk melihat informasi detail lokasi UKM beserta katalog yang disewakan. Halaman ini ditunjukkan pada Gambar 14.

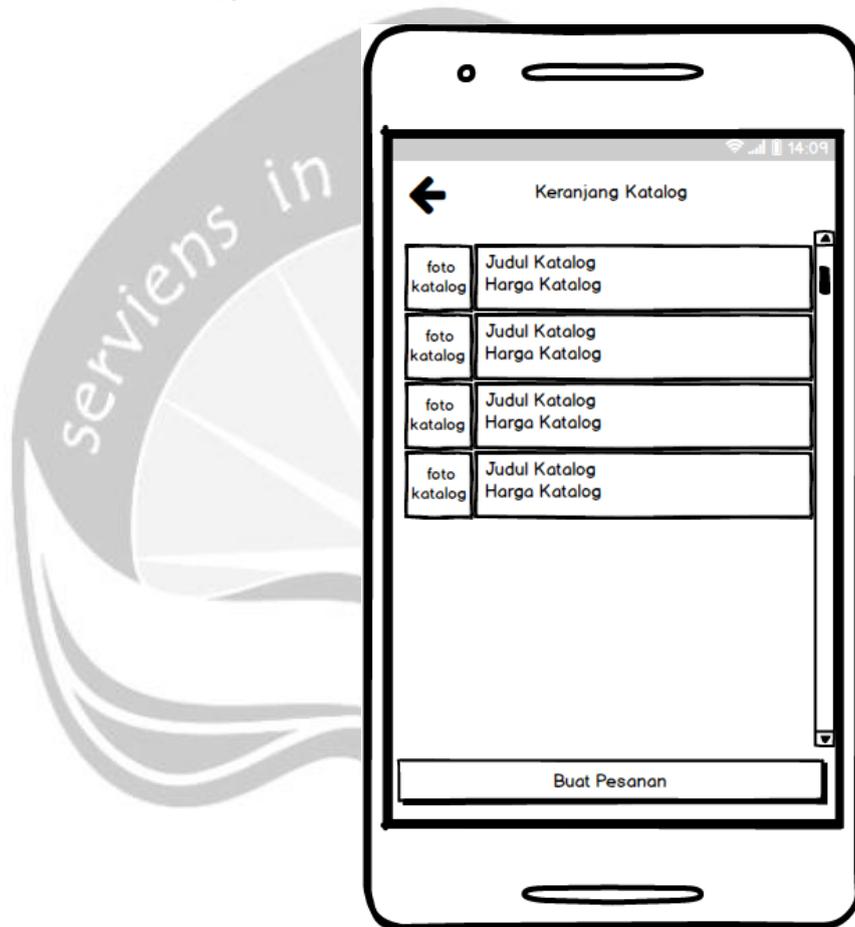


Gambar 14. Antarmuka Detail Lokasi UKM

Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh “recyclerViewUkm” atau “infoWindow”.

#### 4.6.2.10. Keranjang Katalog

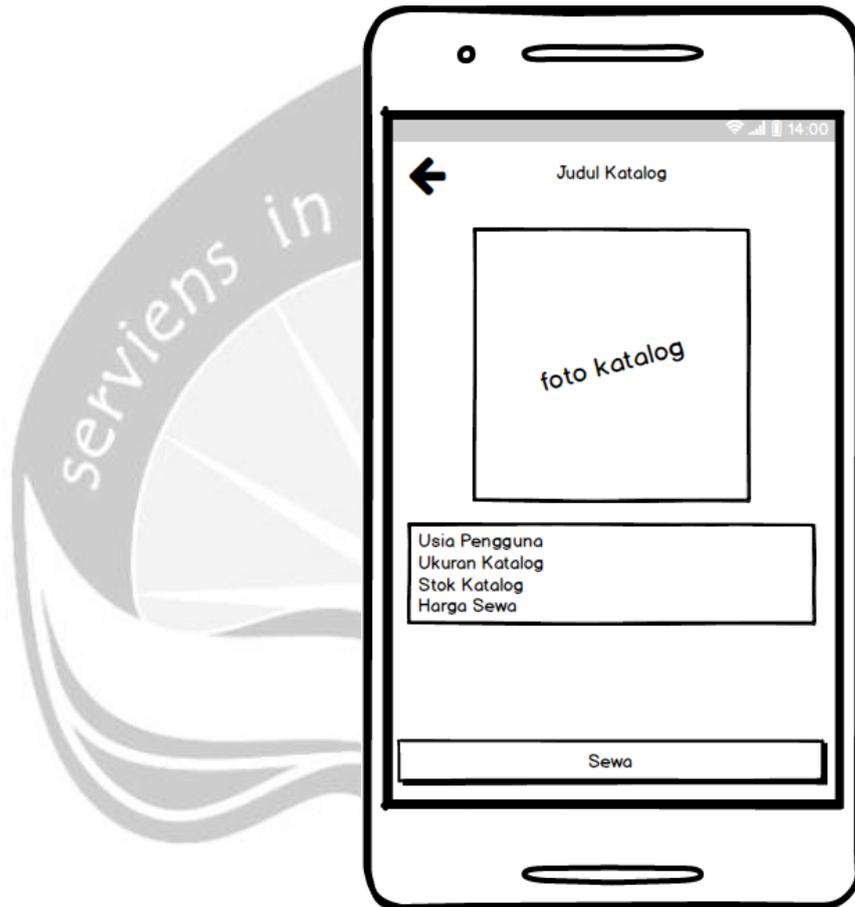
Merupakan antarmuka yang ditampilkan untuk melihat katalog-katalog yang dipilih oleh pengguna. Antarmuka keranjang katalog dapat diakses ketika pengguna menyentuh *icon* “keranjang\_icon”. Halaman ini ditunjukkan pada Gambar 15.



Gambar 15. Antarmuka Keranjang Katalog

#### 4.6.2.11. Detail Katalog

Detail katalog merupakan antarmuka yang ditampilkan untuk melihat katalog secara detail. Antarmuka ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh “recyclerView”. Halaman ini ditunjukkan pada Gambar 16.



Gambar 16. Antarmuka Detail Katalog

#### 4.6.2.12. Ubah Data Profil

Merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data diri/profil pengguna yang sedang masuk ke dalam sistem. Antarmuka ditunjukkan pada Gambar 17.

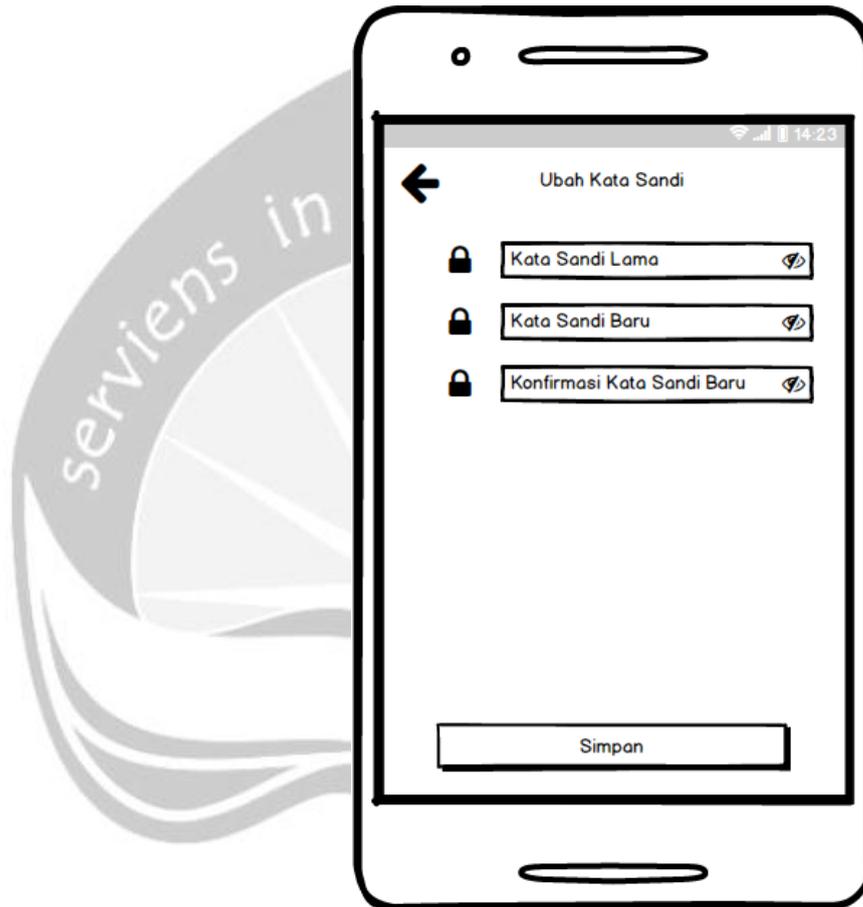


Gambar 17. Antarmuka Ubah Data Profil

Data yang dapat diubah, yaitu nama pengguna, *username*, alamat, email, dan nomor telepon/ hp. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh “Ubah Data Profil”.

#### 4.6.2.13. Ubah Kata Sandi

Merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah kata sandi data diri/profil pengguna yang sedang masuk ke dalam sistem. Antarmuka ubah kata sandi ditunjukkan pada Gambar 18.



Gambar 18. Antarmuka Ubah Kata Sandi

Data yang dibutuhkan, yaitu kata sandi lama dan kata sandi baru. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh "relLayout2".

#### 4.6.2.14. Detail Pemesanan

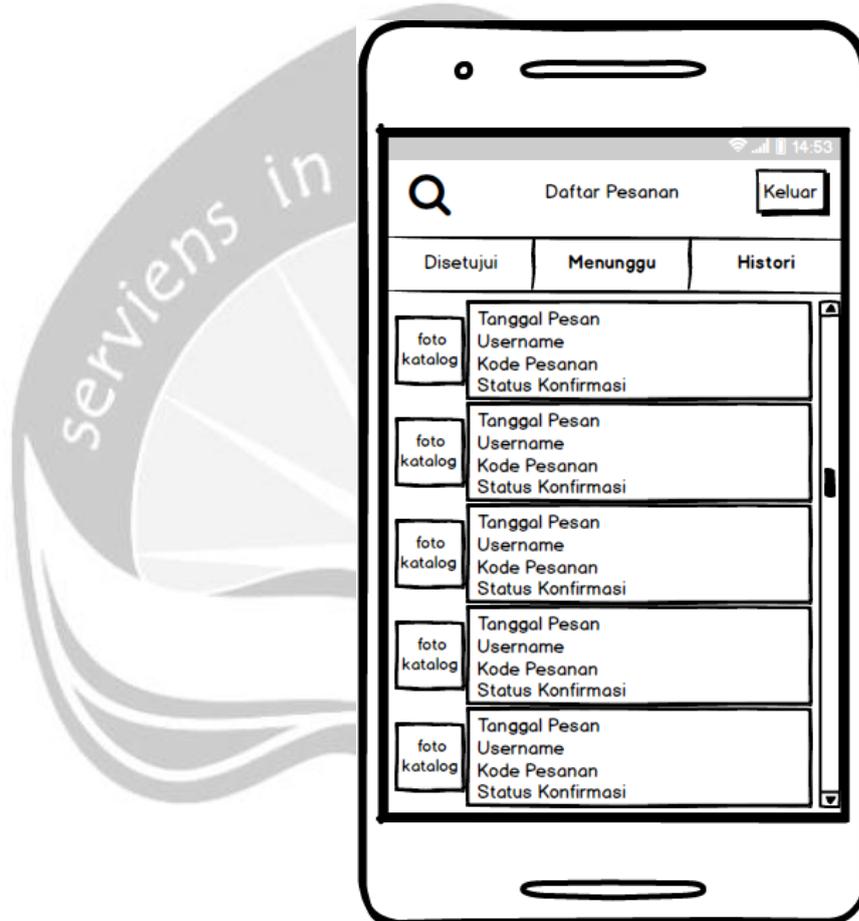
Halaman antarmuka ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh “recyclerViewBooking”. Antarmuka yang ditunjukkan pada Gambar 19 ini digunakan untuk menampilkan detail pemesanan yang dilakukan oleh Penyewa.



Gambar 19. Antarmuka Detail Pemesanan

#### 4.6.2.15. Daftar Pesanan

Merupakan antarmuka yang akan ditampilkan ketika pengguna yang terautentikasi ke dalam sistem memiliki peran sebagai Pemilik UKM. Halaman ini berisi daftar pesanan yang dilakukan oleh Penyewa dalam bentuk *list*, ditunjukkan pada Gambar 20.

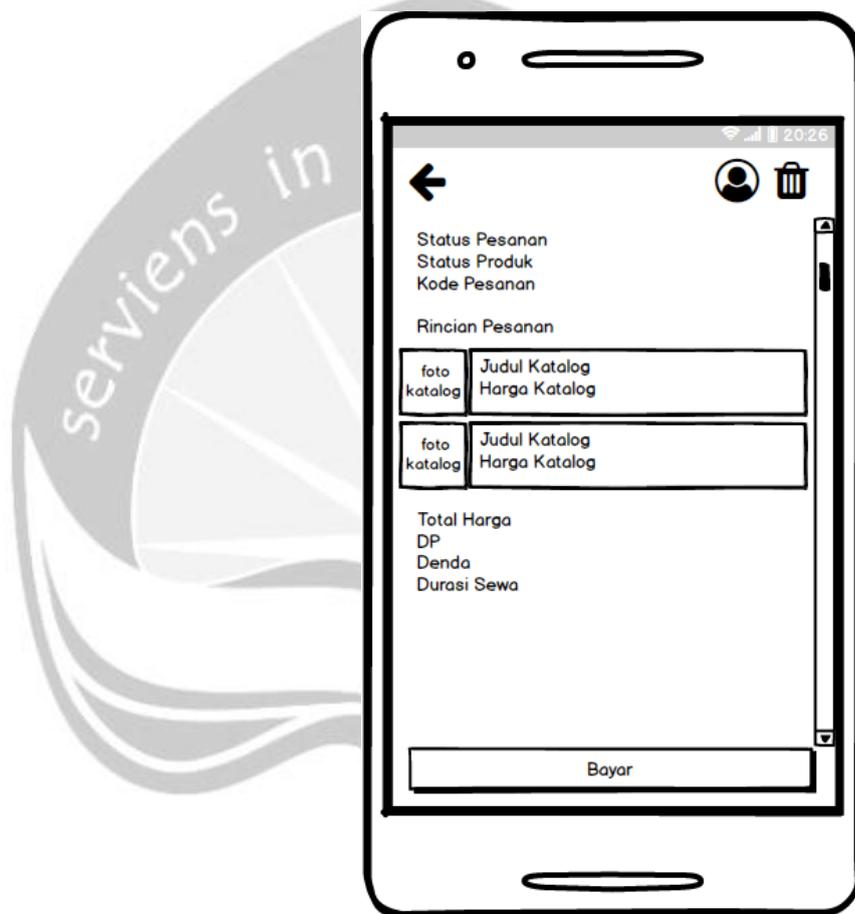


Gambar 20. Antarmuka Daftar Pesanan

Daftar pesanan dikelompokkan menjadi 3 bagian, pesanan yang disetujui, pesanan yang belum disetujui (menunggu), dan pesanan yang dibatalkan/dihapus/selesai (histori).

#### 4.6.2.16. Detail Pesanan

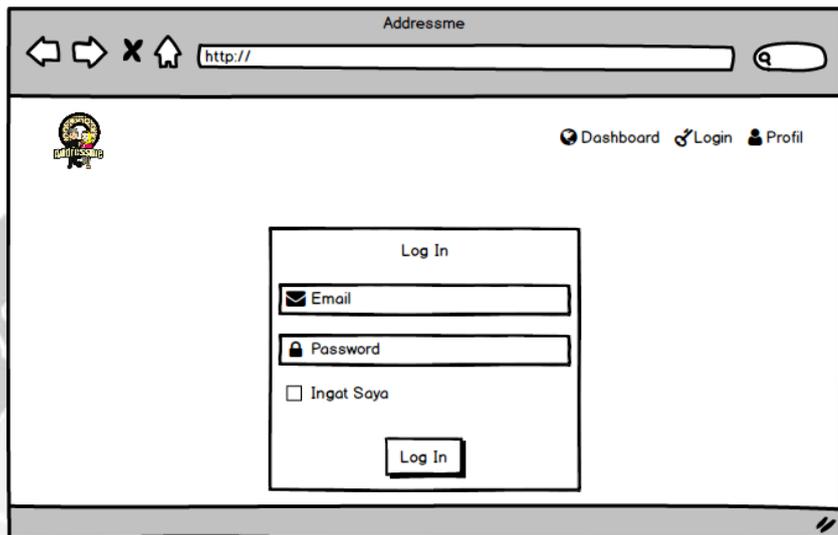
Detail pesanan merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan detail pesanan yang dilakukan oleh penyewa. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menyentuh “recyclerViewBooking”. Antarmuka dapat ditunjukkan pada Gambar 21.



Gambar 21. Antarmuka Detail Pesanan

#### 4.6.2.17. Login (Web)

Merupakan antarmuka yang digunakan pengguna untuk dapat masuk dan mengakses sistem *Addressme* sesuai dengan perannya. Halaman ini ditunjukkan pada Gambar 22.

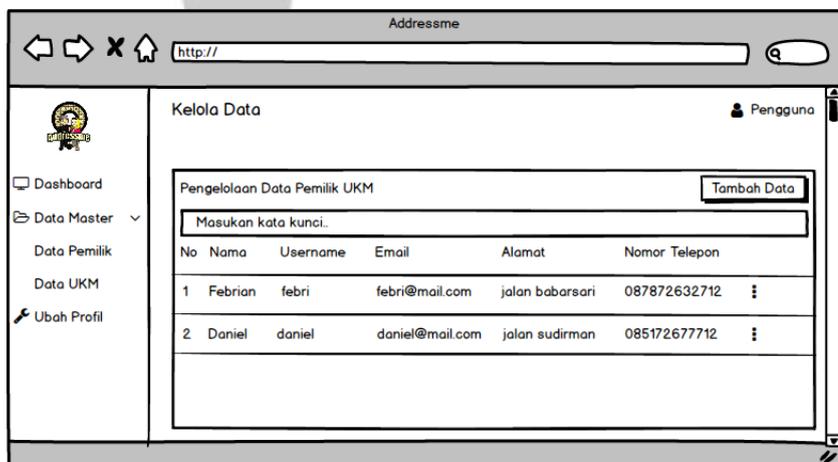


Gambar 22. Antarmuka Login (Web)

Data yang diperlukan, yaitu email dan kata sandi (*password*). Halaman ini dapat diakses ketika pengguna pertama kali mengakses *link* menuju web ini.

#### 4.6.2.18. Tampil Pemilik UKM

Gambar 23 menunjukkan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data pemilik UKM.



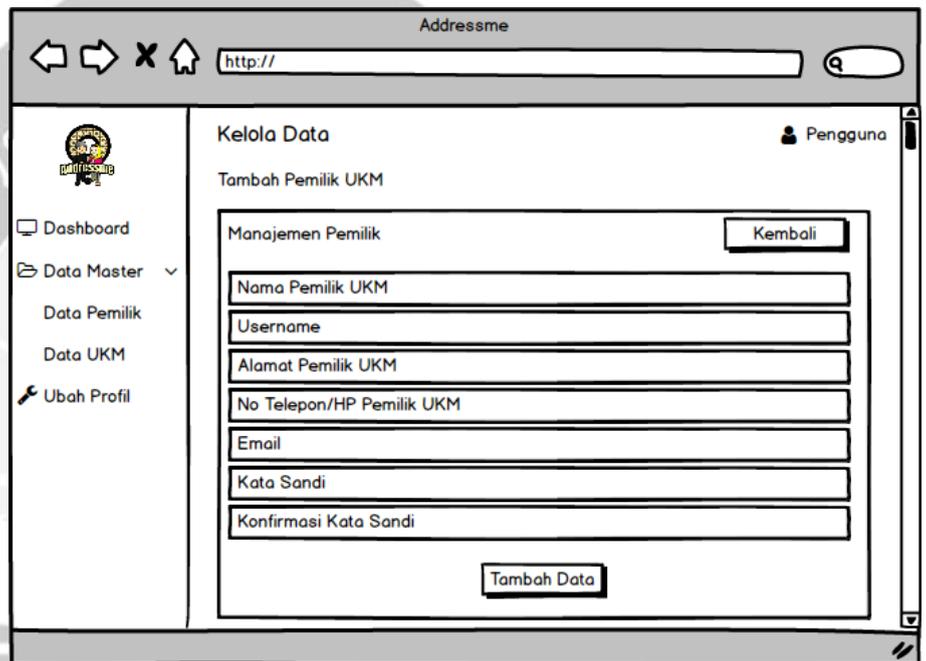
No	Nama	Username	Email	Alamat	Nomor Telepon
1	Febrian	febri	febri@mail.com	jalan babarsari	087872632712
2	Daniel	daniel	daniel@mail.com	jalan sudirman	085172677712

Gambar 23. Antarmuka Tampil Pemilik UKM

Data yang ditampilkan, antara lain nama, *username*, email, alamat, dan nomor telepon/ hp. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna memilih “Data Pemilik” pada bilah navigasi samping.

#### 4.6.2.19. Tambah Pemilik UKM

Gambar 24 menunjukkan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan data pemilik UKM.



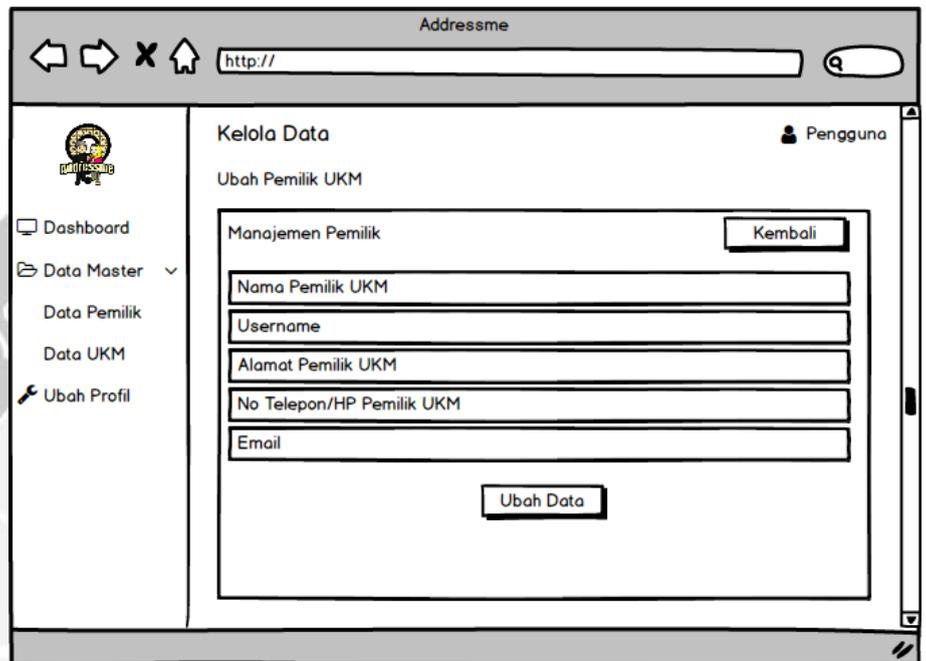
The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'http://'. The page title is 'Kelola Data' and the user is logged in as 'Pengguna'. The main heading is 'Tambah Pemilik UKM'. Below this is a form titled 'Manajemen Pemilik' with a 'Kembali' button. The form contains the following fields: 'Nama Pemilik UKM', 'Username', 'Alamat Pemilik UKM', 'No Telepon/HP Pemilik UKM', 'Email', 'Kata Sandi', and 'Konfirmasi Kata Sandi'. A 'Tambah Data' button is located at the bottom of the form.

Gambar 24. Antarmuka Tambah Pemilik UKM

Data-data yang diperlukan, yaitu nama pemilik, *username*, alamat, nomor telepon/ hp, email, dan kata sandi (*password*). Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menekan tombol “Tambah Data”.

#### 4.6.2.20. Ubah Pemilik UKM

Antarmuka yang ditunjukkan pada Gambar 25 merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data pemilik UKM.

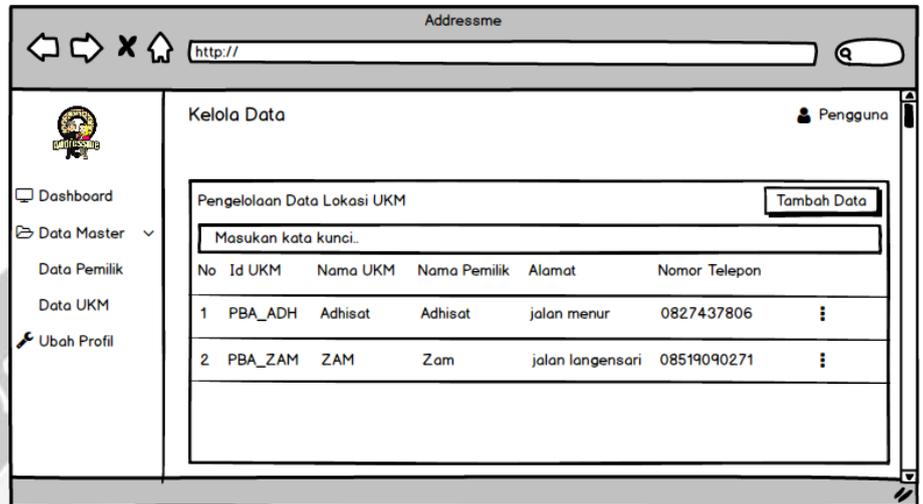


Gambar 25. Antarmuka Ubah Pemilik UKM

Data yang dapat diubah, yaitu nama pemilik, *username*, alamat, nomor telepon/ hp, dan email. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menekan *icon* “dropdown” dan memilih Ubah.

#### 4.6.2.21. Tampil Lokasi UKM

Antarmuka yang ditunjukkan pada Gambar 26 digunakan untuk menampilkan data lokasi UKM.



Gambar 26. Antarmuka Tampil Lokasi UKM

Data yang ditampilkan, antara lain id, nama UKM, nama pemilik, alamat, dan nomor telepon/ hp. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna memilih “Data UKM” pada bilah navigasi samping.

#### 4.6.2.22. Tambah Lokasi UKM

Antarmuka yang ditunjukkan Gambar 27 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan data lokasi UKM.

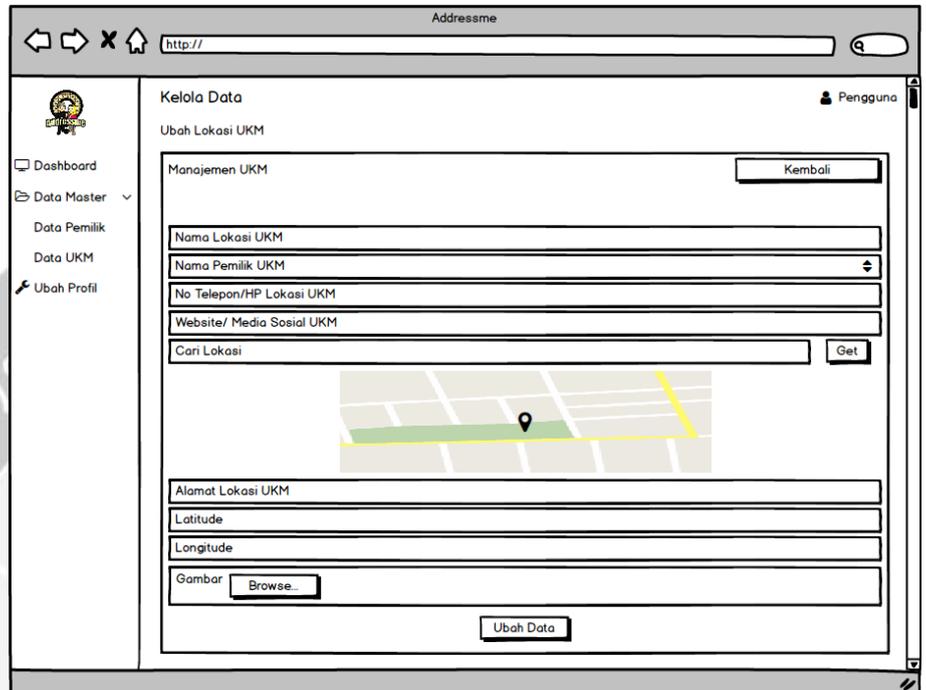
The screenshot shows a web browser window with the URL 'http://'. The page title is 'Kelola Data' and the user is logged in as 'Pengguna'. The left sidebar contains a menu with the following items: Dashboard, Data Master (with a dropdown arrow), Data Pemilik, Data UKM, and Ubah Profil. The main content area is titled 'Tambah Lokasi UKM' and contains a 'Manajemen UKM' section with a 'Kembali' button. Below this are several input fields: 'Id Lokasi UKM', 'Nama Lokasi UKM', 'Nama Pemilik UKM' (with a dropdown arrow), 'No Telepon/HP Lokasi UKM', and 'Website/ Media Sosial UKM'. A 'Cari Lokasi' field is followed by a 'Get' button and a map showing a location pin. Further down are fields for 'Alamat Lokasi UKM', 'Latitude', and 'Longitude'. A 'Gambar' field includes a 'Browse...' button. At the bottom right is a 'Tambah Data' button.

Gambar 27. Antarmuka Tambah Lokasi UKM

Data yang dibutuhkan, yaitu id UKM, nama UKM, nama pemilik, nomor telepon/ hp UKM, media sosial UKM, alamat UKM, *latitude*, *longitude*, dan foto/logo UKM. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menekan tombol “Tambah Data”.

#### 4.6.2.23. Ubah Lokasi UKM

Antarmuka yang ditunjukkan Gambar 28 merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data lokasi UKM.



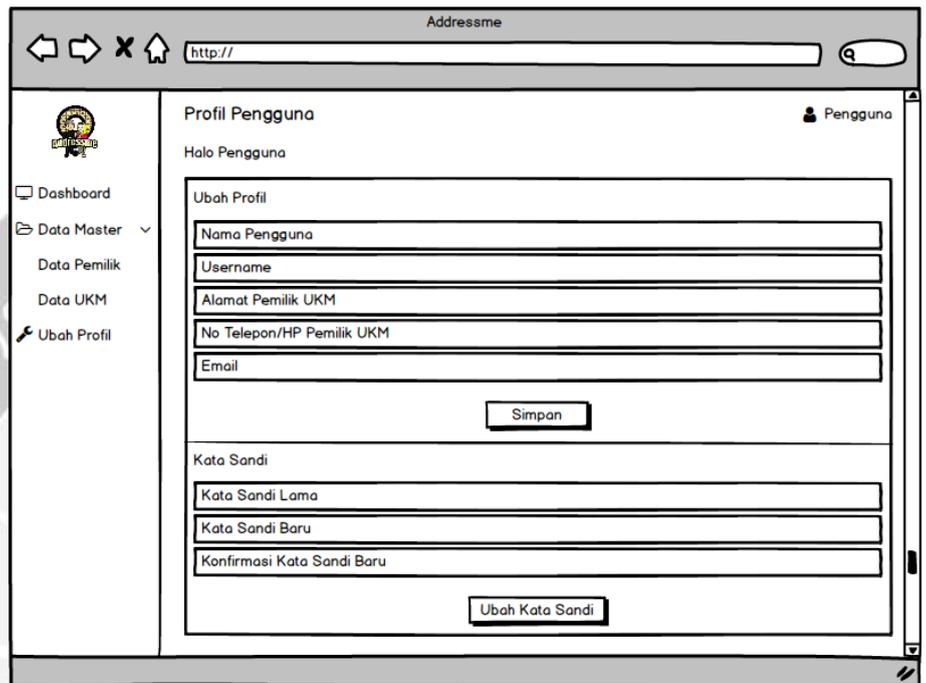
The screenshot shows a web browser window with the address bar containing "http://". The page title is "Kelola Data" and the user is logged in as "Pengguna". The main heading is "Ubah Lokasi UKM". On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Data Master (expanded), Data Pemilik, Data UKM, and Ubah Profil. The main content area is titled "Manajemen UKM" and includes a "Kembali" button. The form contains several input fields: "Nama Lokasi UKM", "Nama Pemilik UKM" (with a dropdown arrow), "No Telepon/HP Lokasi UKM", "Website/ Media Sosial UKM", and "Cari Lokasi" (with a "Get" button). Below these is a map showing a location pin. Further down are fields for "Alamat Lokasi UKM", "Latitude", and "Longitude". At the bottom, there is a "Gambar" field with a "Browse..." button and a "Ubah Data" button.

Gambar 28. Antarmuka Ubah Lokasi UKM

Data yang dapat diubah, yaitu nama UKM, nama pemilik, nomor telepon/ hp UKM, media sosial UKM, alamat UKM, *latitude*, *longitude*, dan foto/logo UKM. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menekan icon “dropdown” dan memilih Ubah.

#### 4.6.2.24. Ubah Profil Pengguna

Antarmuka yang ditunjukkan pada Gambar 29 merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data profil pengguna.



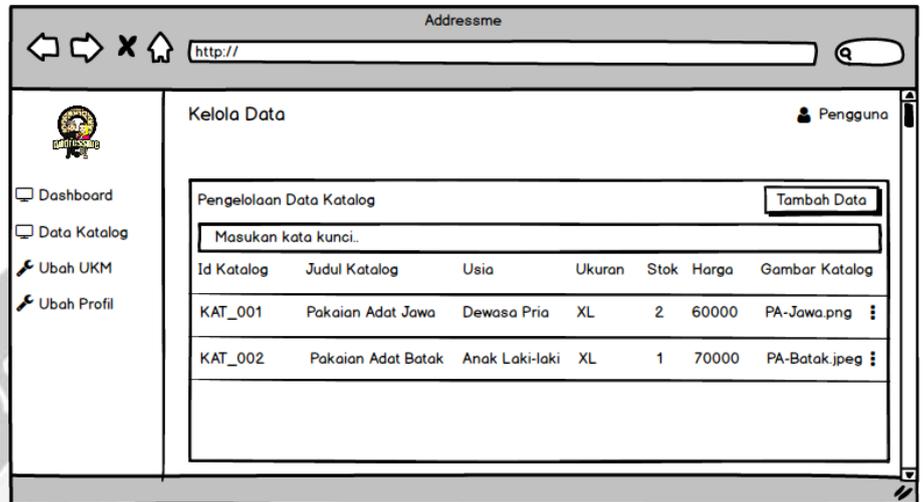
The screenshot shows a web browser window with the address bar containing "http://". The page title is "Profil Pengguna" and the user is logged in as "Pengguna". The main content area is titled "Ubah Profil" and contains several input fields: "Nama Pengguna", "Username", "Alamat Pemilik UKM", "No Telepon/HP Pemilik UKM", and "Email". Below these fields is a "Simpan" button. The "Kata Sandi" section includes fields for "Kata Sandi Lama", "Kata Sandi Baru", and "Konfirmasi Kata Sandi Baru", with an "Ubah Kata Sandi" button below them. A left sidebar menu contains "Dashboard", "Data Master", "Data Pemilik", "Data UKM", and "Ubah Profil".

Gambar 29. Antarmuka Ubah Profil Pengguna

Data yang dapat diubah, yaitu nama pengguna, *username*, alamat, nomor telepon/ hp, email, dan kata sandi (*password*). Halaman ini dapat diakses ketika pengguna memilih “Ubah Profil” pada bilah navigasi samping dan memilih “Pengguna” pada bilah navigasi pengguna.

#### 4.6.2.25. Tampil Katalog

Antarmuka yang ditunjukkan Gambar 30 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data katalog.

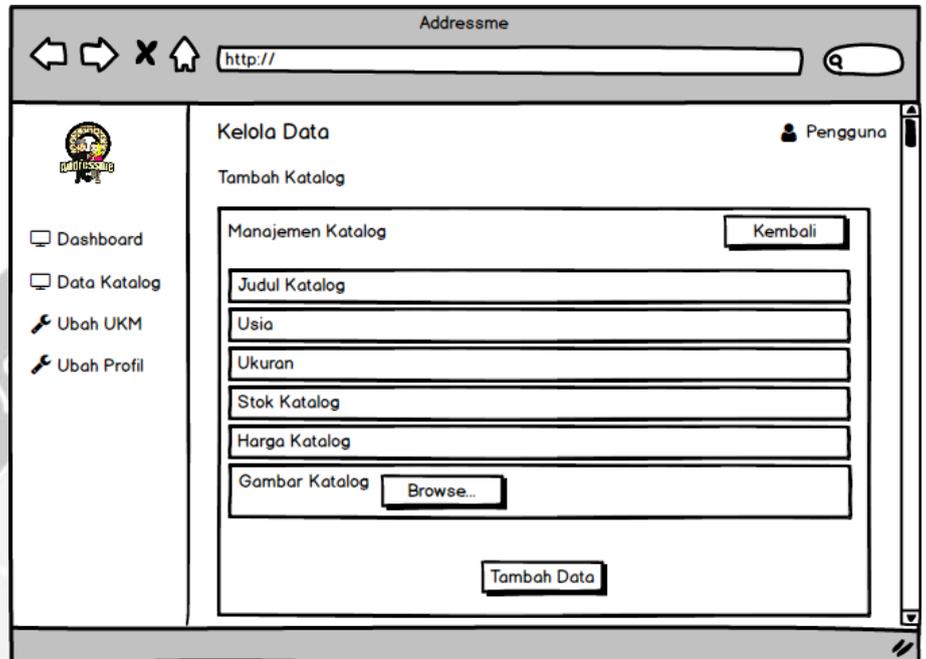


Gambar 30. Antarmuka Tampil Katalog

Data yang ditampilkan, yaitu id katalog, judul, usia, ukuran, stok katalog, harga, dan gambar katalog. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna memilih “Data Katalog” pada bilah navigasi samping.

#### 4.6.2.26. Tambah Katalog

Antarmuka yang ditunjukkan Gambar 31 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menambahkan data katalog.



The screenshot shows a web browser window with the address bar containing "http://". The page title is "Kelola Data" and the user is logged in as "Pengguna". The main content area is titled "Tambah Katalog" and contains a form for "Manajemen Katalog". The form has the following fields: "Judul Katalog", "Usia", "Ukuran", "Stok Katalog", "Harga Katalog", and "Gambar Katalog" with a "Browse..." button. A "Kembali" button is located at the top right of the form, and a "Tambah Data" button is at the bottom center. A sidebar on the left contains navigation links: "Dashboard", "Data Katalog", "Ubah UKM", and "Ubah Profil".

Gambar 31. Antarmuka Tambah Katalog

Data yang dibutuhkan, yaitu judul katalog, usia, ukuran, stok katalog, harga, dan gambar katalog. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menekan tombol "Tambah Data".

#### 4.6.2.27. Ubah Katalog

Antarmuka yang ditunjukkan Gambar 32 merupakan antarmuka yang digunakan untuk mengubah data katalog.

The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'http://'. The page title is 'Kelola Data' and the user is logged in as 'Pengguna'. The main heading is 'Ubah Katalog'. On the left is a sidebar menu with 'Dashboard', 'Data Katalog', 'Ubah UKM', and 'Ubah Profil'. The main content area has a 'Manajemen Katalog' section with a 'Kembali' button. Below it are input fields for 'Judul Katalog', 'Usia', 'Ukuran', 'Stok Katalog', and 'Harga Katalog'. The 'Gambar Katalog' field has a 'Browse...' button. At the bottom is an 'Ubah Data' button.

Gambar 32. Antarmuka Ubah Katalog

Data yang dapat diubah, yaitu judul katalog, usia, ukuran, stok katalog, harga, dan gambar katalog. Halaman ini dapat diakses ketika pengguna menekan icon “dropdown” dan memilih Ubah.