

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terdapat pada sistem serta menentukan kebutuhan-kebutuhan dari sistem yang dibangun. Analisis tersebut meliputi analisis masalah, analisis aplikasi sejenis, analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan non fungsional dan analisis pengguna.

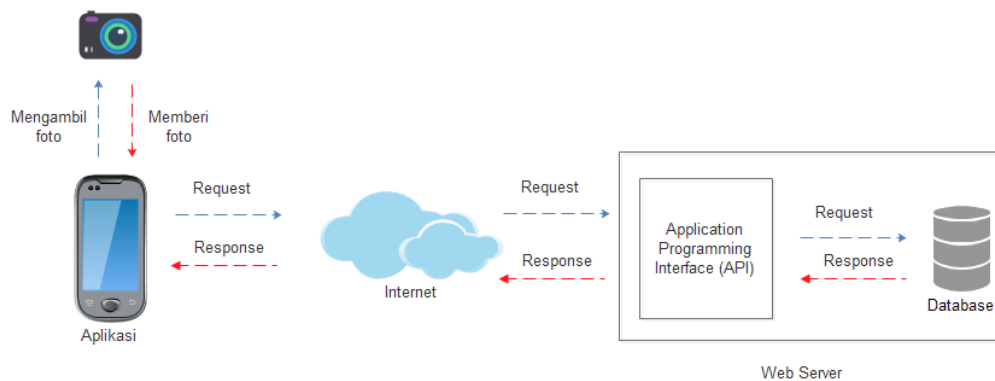
3.2 Analisis Masalah

Masalah yang pertama adalah masyarakat tidak memiliki waktu untuk datang ke tempat penjahit untuk melakukan order jahitan dan masyarakat tidak mau antri untuk menunggu diukur secara manual.

3.3 Analisis Arsitektur Sistem

Analisis arsitektur sistem bertujuan untuk mengidentifikasi arsitektur yang akan dibangun. Berikut adalah arsitektur sistem aplikasi yang akan dibangun :

Berikut adalah arsitektur sistem mobile aplikasi yang akan dibangun :



Gambar 3.1 Arsitektur Sistem Platform Mobile

Berikut adalah deskripsi dari arsitektur sistem platform mobile aplikasi Zippin:

- a. Perangkat mobile pengguna mengambil foto dari kamera.
- b. Perangkat mobile pengguna melakukan request data ke server melalui API.
- c. Server menerima request data dari API.

- d. Server menerima permintaan data dari API kemudian server akan mengambil data yang ada di database.
- e. Setelah server menerima data yang diminta dari database, data tersebut akan dikembalikan dan diubah dalam bentuk JSON oleh API.
- f. Data diambil oleh sistem mobile dalam bentuk JSON untuk diproses perangkat mobile pengguna.

3.3.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak terdiri dari Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak-Fungsional (SKPL-F) dan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak-Non Fungsional (SKPL-NF). Berikut adalah tabel dari SKPL-F dan SKPL-NF.

Tabel 3.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional

SKPL-F	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
001	Sistem menyediakan fasilitas untuk login
002	Sistem menyediakan fasilitas untuk pendaftaran akun bagi pengguna
003	Sistem menyediakan fasilitas untuk melihat jenis pakaian
004	Sistem menyediakan fasilitas untuk melakukan pengukuran badan pengguna
005	Sistem menyediakan fasilitas untuk melakukan order jahitan
006	Sistem menyediakan fasilitas untuk ubah order jahitan
007	Sistem menyediakan fasilitas untuk ubah profil pengguna
008	Sistem menyediakan fasilitas untuk melihat data riwayat order
009	Sistem menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk lupa password
010	Sistem menyediakan fasilitas untuk mengubah data ukuran badan pengguna
011	Sistem menyediakan fasilitas bagi admin sistem untuk melihat data order
012	Sistem menyediakan fasilitas bagi admin sistem untuk melakukan konfirmasi order

SKPL-F	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
013	Sistem menyediakan fasilitas bagi admin sistem untuk menambah data jenis pakaian
014	Sistem menyediakan fasilitas bagi admin sistem untuk mengubah data jenis pakaian
015	Sistem menyediakan fasilitas bagi admin sistem untuk menghapus data jenis pakaian

Tabel 3.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Non Fungsional

Kode SKPL	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
SKPL-NF-01	Sistem yang dibangun dalam bentuk mobile android
SKPL-NF-02	Sistem yang dibangun minimal sistem operasi android versi 4.4 Kit Kat ke atas
SKPL-NF-03	Sistem dibangun dengan spesifikasi perangkat keras yang memenuhi standar minimum kebutuhan
SKPL-NF-04	Sistem dibangun dengan spesifikasi perangkat lunak yang memenuhi standar minimum kebutuhan

3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, dan analisis pengguna yang akan menggunakan aplikasi yang akan dibangun.

3.3.2.1 Analisis Perangkat Keras

Sistem dibangun dengan spesifikasi perangkat keras yang memenuhi standar minimum kebutuhan antara lain sebagai berikut :

Berikut ini adalah kebutuhan perangkat keras untuk sistem mobile :

Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Sistem *Mobile*

No	Perangkat Keras	Kebutuhan Minimal
1	<i>Processor</i>	800 MHz
2	Memory	512 MB
3	Layar	3,5 inch
4	Perangkat Lain	Koneksi Internet

3.3.2.2 Analisis Perangkat Lunak

Sistem dibangun dengan spesifikasi perangkat lunak yang memenuhi standar minimum kebutuhan antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.4 Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	IDE (<i>integrated Development Environment</i>)	Android Studio
2	Android SDK (<i>software Development Kit</i>)	Versi 4.4 (API 19)
3	JDK (<i>java Development kit</i>)	Versi 7
4	Sistem Operasi	Windows 10
5	Web Browser	Google Chrome, mozilla firefox

3.3.2.3 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dilakukan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat dalam suatu sistem. Dalam aplikasi ini melibatkan dua jenis pengguna yaitu pengguna masyarakat dan admin. Berikut adalah karakteristik pengguna yang dibutuhkan :

Tabel 3.5 Analisis Pengguna

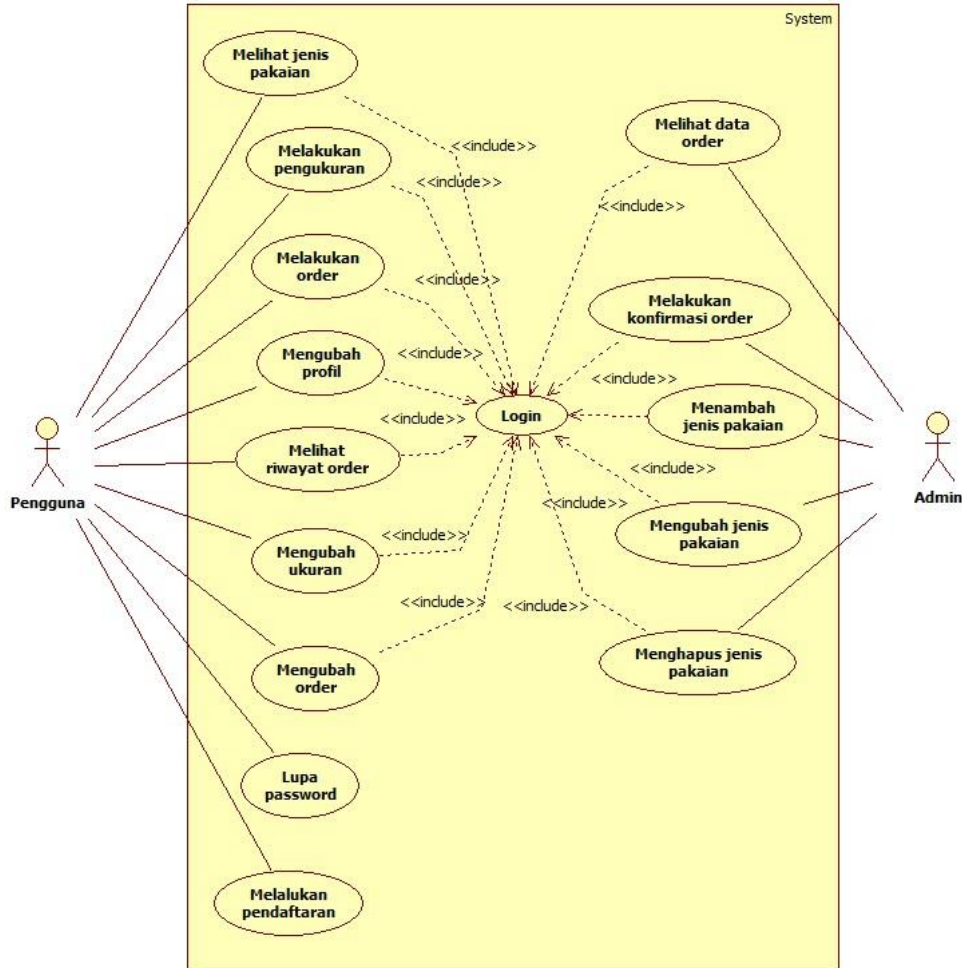
No	Pengguna	Karakteristik
1	Pengguna	1. Mengerti dalam menggunakan perangkat mobile android. 2. Memiliki kemampuan dalam menggunakan internet.
2	Admin	1. Mengerti dalam menggunakan perangkat mobile android. 2. Memiliki kemampuan dalam menggunakan internet.

3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk mengetahui proses-proses apa saja yang nantinya dapat dilakukan oleh sistem.

3.3.3.1.1 Diagram Use Case

Diagram *use case* menyediakan cara mendeskripsikan pandangan eksternal terhadap sistem dan interaksi-interaksinya dengan dunia luar. Berikut adalah diagram *use case* untuk aplikasi yang akan dibangun.



Gambar 3.2 Diagram Use Case

3.3.3.1.1 Deskripsi Aktor

Pada deskripsi aktor ini dijelaskan aktor apa saja yang ada pada diagram *use case*. Berikut ini adalah aktor yang ada pada diagram *use case* :

Tabel 3.6 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pengguna	Aktor ini memiliki wewenang untuk melakukan pendaftaran, lupa password, melihat jenis pakaian, melakukan

		pengukuran badan, melakukan order, mengubah ukuran, mengubah order
2	Admin	Aktor ini memiliki wewenang untuk melakukan konfirmasi order, melihat order, menambah jenis pakaian, mengubah jenis pakaian, menghapus jenis pakaian

3.3.3.1.1.2 Deskripsi Use Case

Pada deskripsi *use case* dijelaskan *use case* apa saja yang ada pada diagram *use case* dan deskripsi singkat setiap *use case*. Berikut ini adalah deskripsi *use case* yang ada pada diagram *use case* :

Tabel 3.7 Deskripsi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1	Melakukan login	Sistem menampilkan form login
2	Melakukan pendaftaran	Sistem menampilkan form untuk melakukan registrasi akun pengguna
3	Melakukan lupa password	Sistem menampilkan form untuk pengguna jika lupa password
4	Melihat jenis pakaian	Sistem menampilkan data jenis pakaian
5	Melakukan pengukuran	Sistem menampilkan menu untuk melakukan pengukuran
6	Melakukan order	Sistem menampilkan form untuk order
7	Merubah data profil	Sistem menampilkan form untuk merubah data profil pengguna
8	Melihat riwayat order	Sistem menampilkan data riwayat order
9	Merubah ukuran	Sistem menampilkan menu untuk merubah ukuran badan
10	Merubah Order	Sistem menampilkan menu untuk mengelola order
11	Melihat data order	Sistem menampilkan data order bagi admin
12	Melakukan konfirmasi order	Sistem menampilkan menu untuk konfirmasi order

13	Menambah jenis pakaian	Sistem menampilkan form untuk menambah jenis pakaian
14	Merubah jenis pakaian	Sistem menampilkan form untuk merubah jenis pakaian
15	Menghapus jenis pakaian	Sistem menampilkan form untuk menghapus data jenis pakaian

3.3.3.1.1.3 Skenario Use Case

Skenario *Use Case* menjelaskan skenario dari setiap proses yang digambarkan pada diagram *use case*. Berikut ini adalah Skenario *Use Case* untuk aplikasi yang akan dibangun :

1. Skenario *Use Case* Login

Berikut ini adalah skenario *use case* login pengguna :

Use Case	Login Pengguna
Tingkat Tujuan	Fish level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan form login 2. Pengguna mengisi data login 3. Sistem melakukan validasi 4. Menampilkan halaman utama 	
Ekstensi	
3.a : email atau password tidak valid 1 : sistem menampilkan pesan email atau password salah	

2. Skenario *Use Case* Melakukan Registrasi

Berikut ini adalah skenario *use case* melakukan registrasi:

Use Case	Melakukan Registrasi
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan form registrasi 	

<ol style="list-style-type: none"> 2. Pengguna mengisi form registrasi 3. Sistem melakukan pemeriksaan isian field registrasi 4. Sistem menyimpan data akun pengguna 5. Sistem menampilkan halaman utama
Ekstensi
3.a : Jika field isian data kosong <ol style="list-style-type: none"> 1 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong

3. Skenario *Use Case* Melakukan Lupa Password

Berikut ini adalah skenario *use case* melakukan lupa password:

<i>Use Case</i>	Melakukan Lupa Password
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan form lupa password 2. Pengguna mengisi form lupa password 3. Sistem melakukan pemeriksaan isian field lupa password 4. Sistem menampilkan pesan 	
Ekstensi	
3.a : Jika field isian data kosong <ol style="list-style-type: none"> 1 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong 4.a : Jika gagal <ol style="list-style-type: none"> 1 : menampilkan pesan kesalahan 	

4. Skenario *Use Case* Melihat Jenis Pakaian

Berikut ini adalah skenario *use case* melihat jenis pakaian:

<i>Use Case</i>	Melihat Jenis Pakaian
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna melakukan login 2. Sistem meminta data jenis pakaian ke server 	

3. Sistem menampilkan data jenis pakaian
Ekstensi
3.a : Jika gagal 1 : menampilkan pesan gagal

5. Skenario *Use Case* Melakukan Pengukuran

Berikut ini adalah skenario *use case* melakukan pengukuran:

<i>Use Case</i>	Melakukan Pengukuran
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu pengukuran 2. Sistem menampilkan menu pengukuran 3. Pengguna mengambil foto badan 4. Sistem melakukan validasi 5. Sistem menghitung ukuran badan 	
Ekstensi	
4.a : Jika gagal; 1 : menampilkan pesan gagal	

6. Skenario *Use Case* Melakukan Order

Berikut ini adalah skenario *use case* Melakukan Order:

<i>Use Case</i>	Melakukan Order
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan form order 2. Pengguna mengisi form order 3. Sistem melakukan pemeriksaan isian field order 4. Sistem menyimpan data order 	
Ekstensi	
3.a : Jika field isian data kosong	

1 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong

7. Skenario *Use Case* Merubah Profil

Berikut ini adalah skenario *use case* merubah profil:

Use Case	Merubah Profil
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none">1. Pengguna memilih menu ubah data profil2. Sistem menampilkan form ubah data profil3. Pengguna mengisi form ubah data profil4. Sistem melakukan pemeriksaan isian field profil5. Sistem menampilkan hasil perubahan	
Ekstensi	
4.a : Jika field isian data kosong	
1 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong	

8. Skenario *Use Case* Melihat Riwayat Order

Berikut ini adalah skenario *use case* melihat riwayat order:

Use Case	Melihat Riwayat Order
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none">1. Pengguna memilih menu lihat riwayat order2. Sistem meminta data ke server3. Sistem menampilkan data	
Ekstensi	
2.a : Jika gagal	
1 : menampilkan pesan gagal	

9. Skenario *Use Case* Merubah Ukuran

Berikut ini adalah skenario *use case* merubah ukuran:

<i>Use Case</i>	Merubah Ukuran
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu ubah data ukuran 2. Sistem menampilkan form ubah data ukuran 3. Pengguna mengisi form ubah data ukuran 4. Sistem melakukan pemeriksaan isian field ukuran 5. Sistem menampilkan hasil perubahan 	
Ekstensi	
4.a : Jika field isian data kosong 2 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong	

10. Skenario *Use Case* Merubah Order

Berikut ini adalah skenario *use case* merubah order:

<i>Use Case</i>	Merubah Order
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih menu ubah data order 2. Sistem menampilkan form ubah data order 3. Pengguna mengisi form ubah data order 4. Sistem melakukan pemeriksaan isian field order 5. Sistem menampilkan hasil perubahan 	
Ekstensi	
4.a : Jika field isian data kosong 3 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong	

11. Skenario *Use Case* Melihat Order

Berikut ini adalah skenario *use case* melihat order:

<i>Use Case</i>	Melihat Data Order
-----------------	--------------------

Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu order 2. Sistem meminta data order ke server 3. Sistem menampilkan data order 	
Ekstensi	
3.a : Jika gagal	
<ol style="list-style-type: none"> 1 : menampilkan pesan gagal 	

12. Skenario *Use Case* Melakukan Konfirmasi Order

Berikut ini adalah skenario *use case* Melakukan Konfirmasi Order:

<i>Use Case</i>	Melakukan Konfirmasi Order
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan form konfirmasi order 2. Admin mengisi form konfirmasi order 3. Sistem melakukan pemeriksaan isian field konfirmasi order 4. Sistem menyimpan data konfirmasi order 	
Ekstensi	
3.a : Jika field isian data kosong	
<ol style="list-style-type: none"> 1 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong 	

13. Skenario *Use Case* Menambah Data Jenis Pakaian

Berikut ini adalah skenario *use case* menyimpan data pakaian:

<i>Use Case</i>	Menambah Data Pakaian
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan form tambah data pakaian 2. Pengguna mengisi form tambah pakaian 3. Sistem melakukan pemeriksaan isian field tambah data pakaian 	

4. Sistem menyimpan data pakaian
Ekstensi
3.a : Jika field isian data kosong 1 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong

14. Skenario *Use Case* Merubah Data Pakaian

Berikut ini adalah skenario *use case* merubah data pakaian:

<i>Use Case</i>	Merubah Data Pakaian
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih salah satu data pakaian 2. Sistem menampilkan detail data pakaian 3. Pengguna memilih menu ubah data pakaian 4. Sistem menampilkan form ubah data pakaian 5. Pengguna mengisi form ubah data pakaian 6. Sistem melakukan pemeriksaan isian field 7. Sistem menampilkan hasil perubahan 	
Ekstensi	
6.a : Jika field isian data kosong 4 : menampilkan pesan field tidak boleh kosong	

15. Skenario *Use Case* Hapus Data Pakaian

Berikut ini adalah skenario *use case* hapus data pakaian:

<i>Use Case</i>	Hapus Pakaian
Tingkat Tujuan	Sea level
Skenario Keberhasilan Utama	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengguna memilih salah satu data pakaian 2. Sistem menampilkan detail data pakaian 3. Pengguna memilih menu hapus pakaian 4. Sistem melakukan hapus data pakaian 	

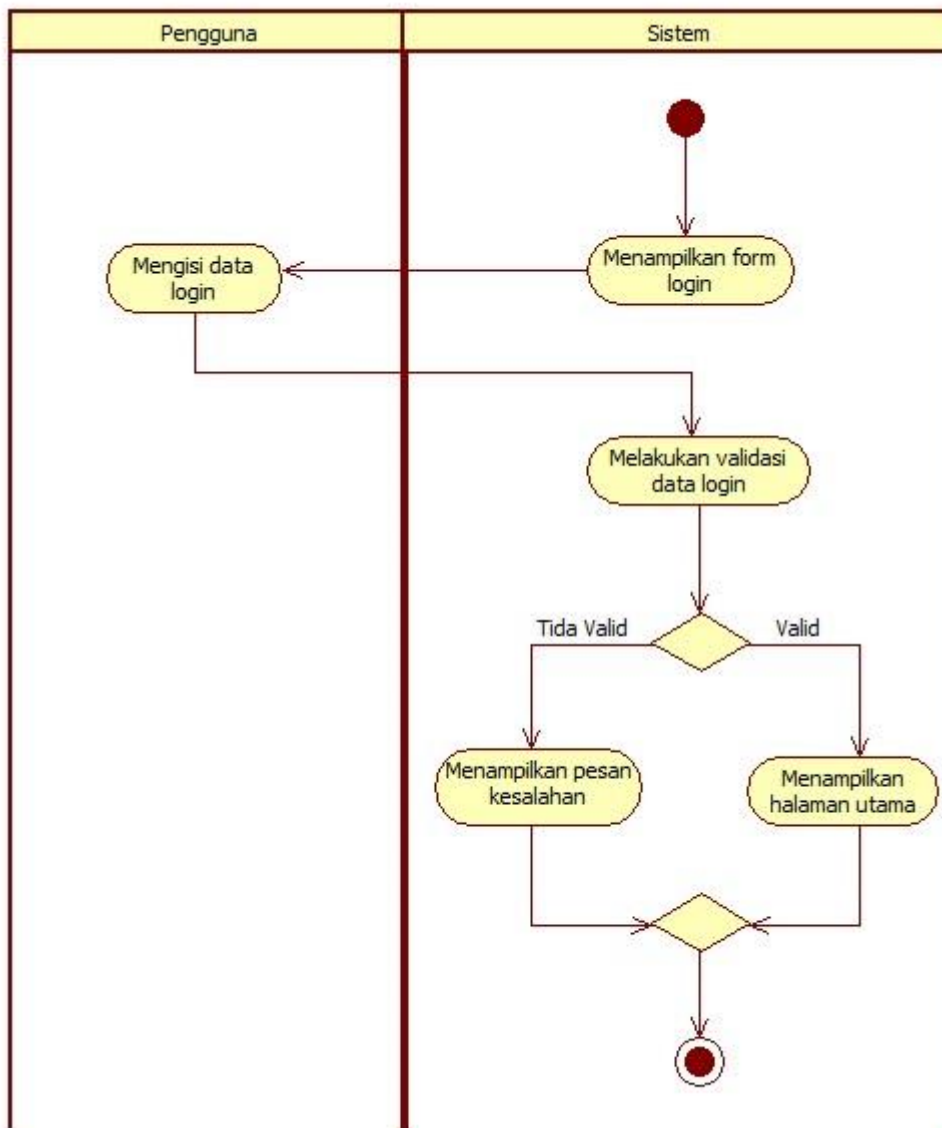
5. Sistem menampilkan pesan
Ekstensi
5.a : Jika gagal 1 : menampilkan pesan gagal

3.3.3.1.2 Diagram Activity

Diagram *activity* adalah diagram untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing diagram *activity* :

1. Diagram *Activity* Melakukan Login

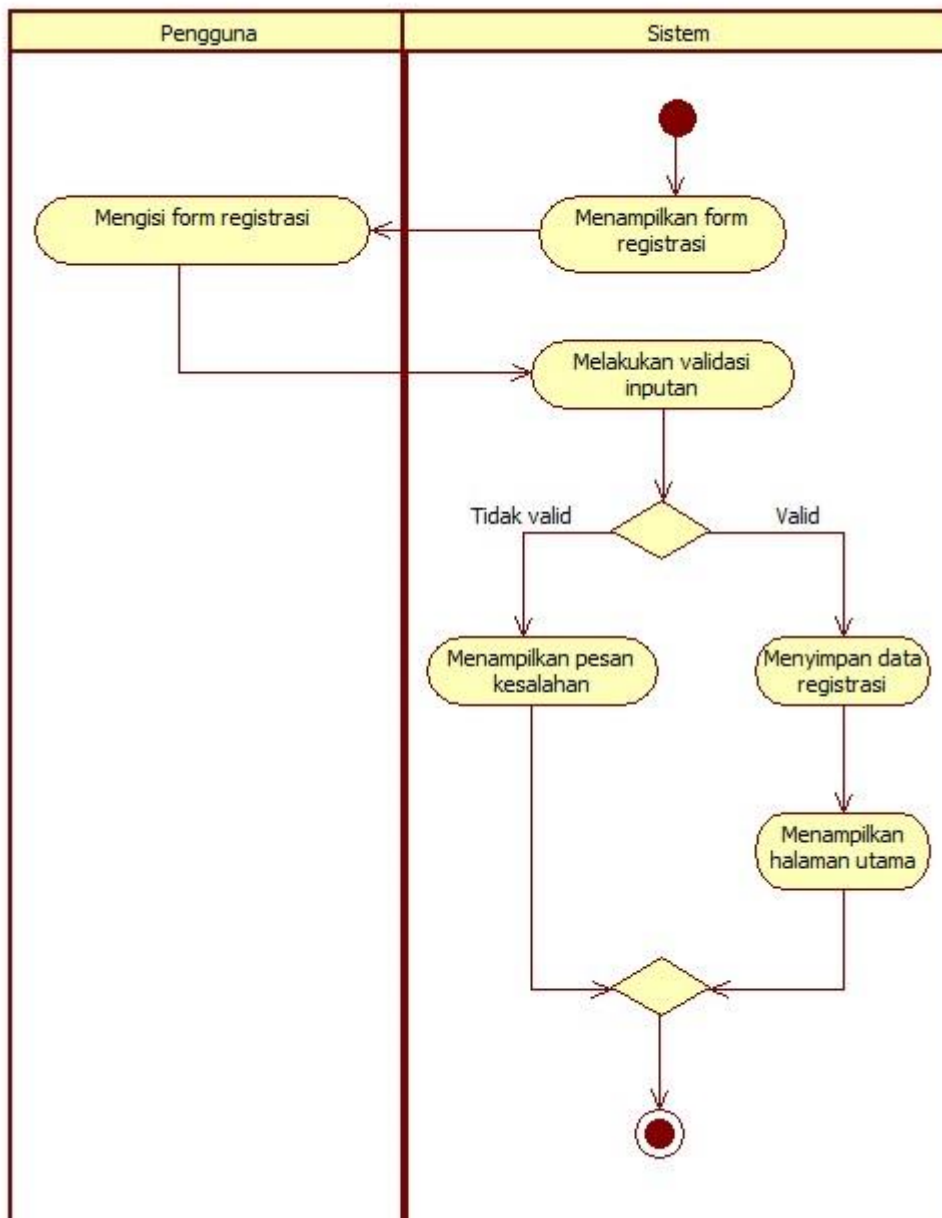
Berikut ini adalah diagram *activity* melakukan login :



Gambar 3.3 Diagram *Activity* Melakukan Login

2. Diagram *Activity* Melakukan Registrasi

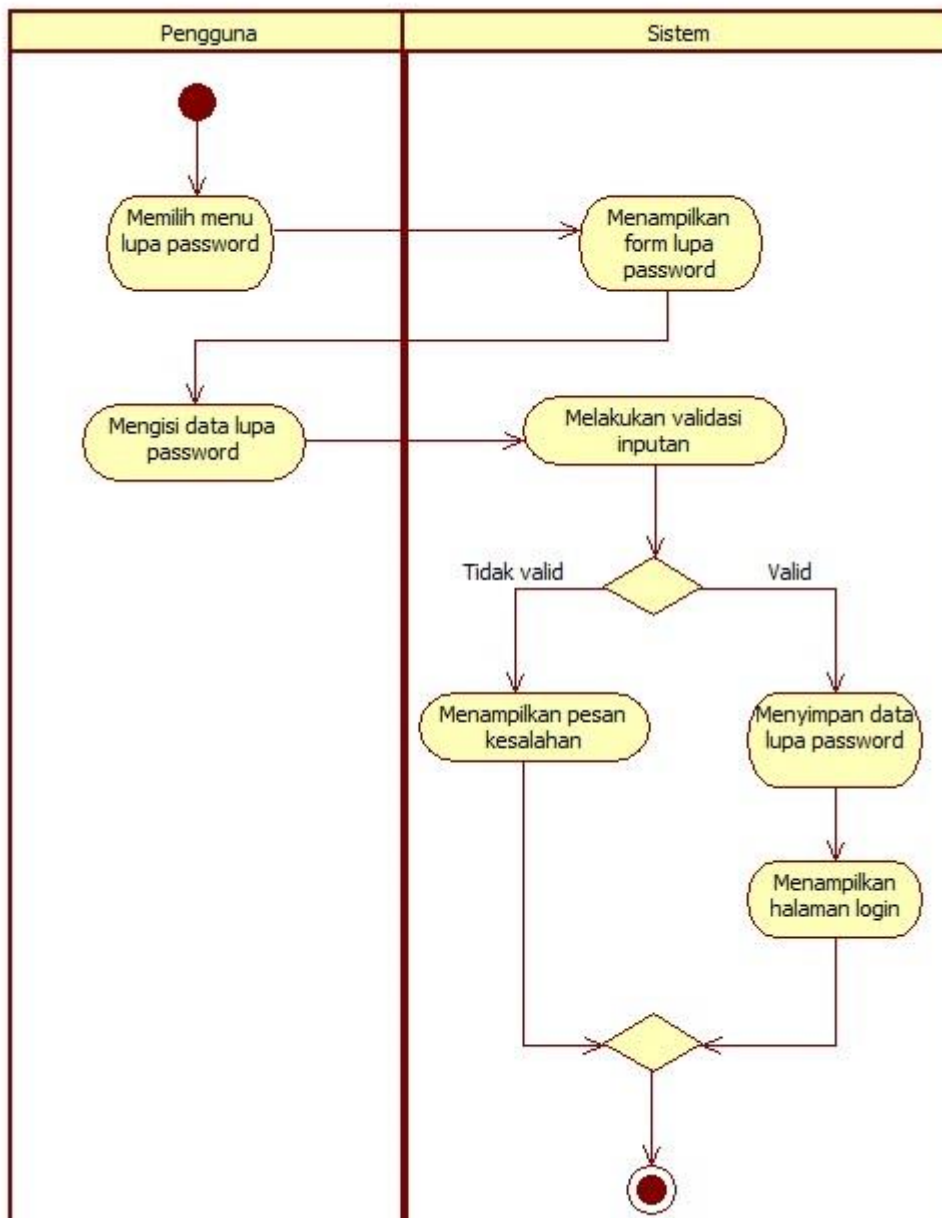
Berikut ini adalah diagram *activity* melakukan registrasi:



Gambar 3.4 Diagram *Activity* Melakukan Registrasi

3. Diagram *Activity* Melakukan Lupa Password

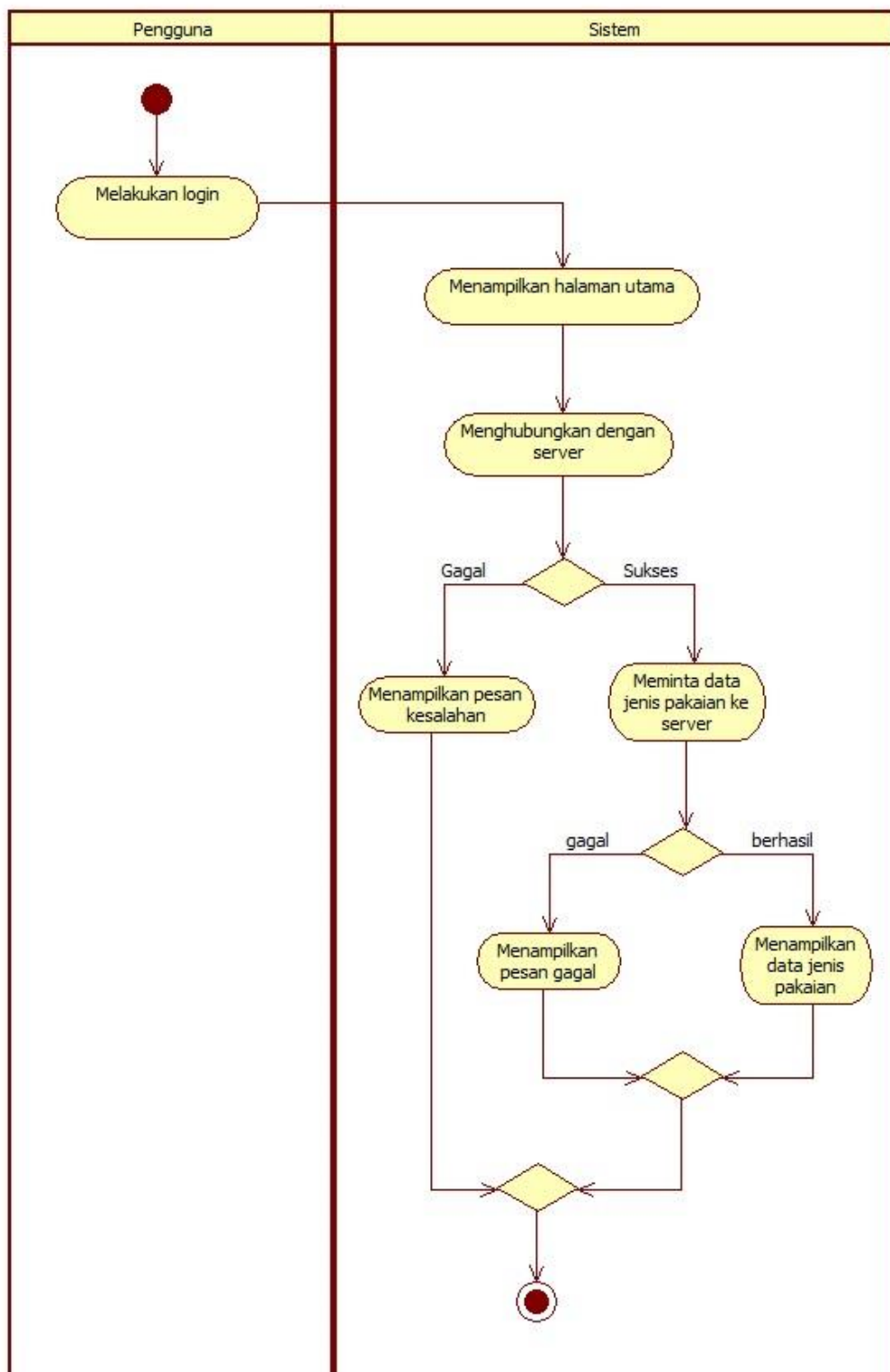
Berikut ini adalah diagram *activity* melakukan lupa password:



Gambar 3.5 Diagram *Activity* Melakukan Lupa Password

4. Diagram *Activity* Melihat Jenis Pakaian

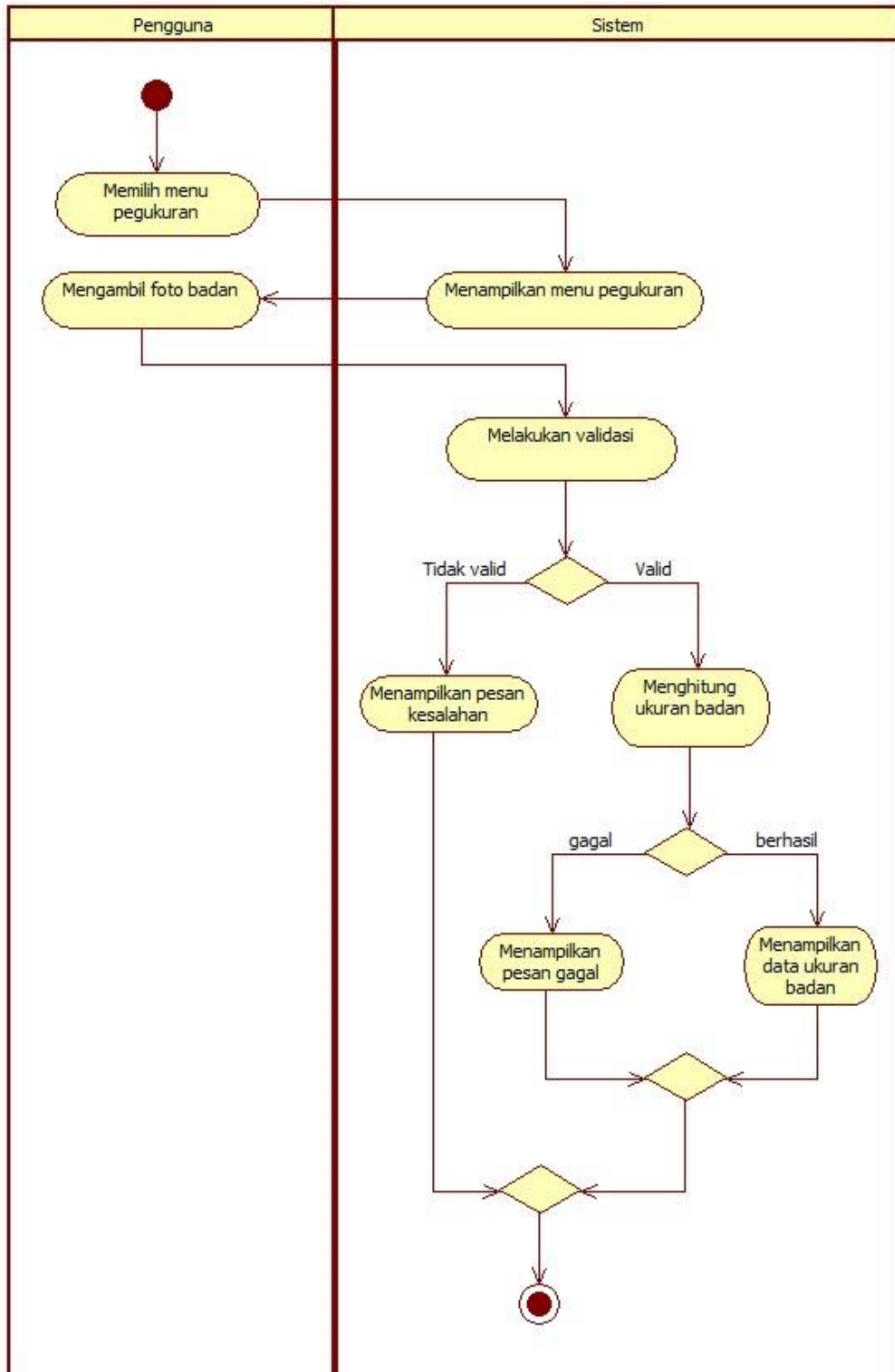
Berikut ini adalah diagram *activity* melihat jenis pakaian:



Gambar 3.6 Diagram Activity Melihat Jenis Pakaian

5. Diagram Activity Melakukkann Pengukuran

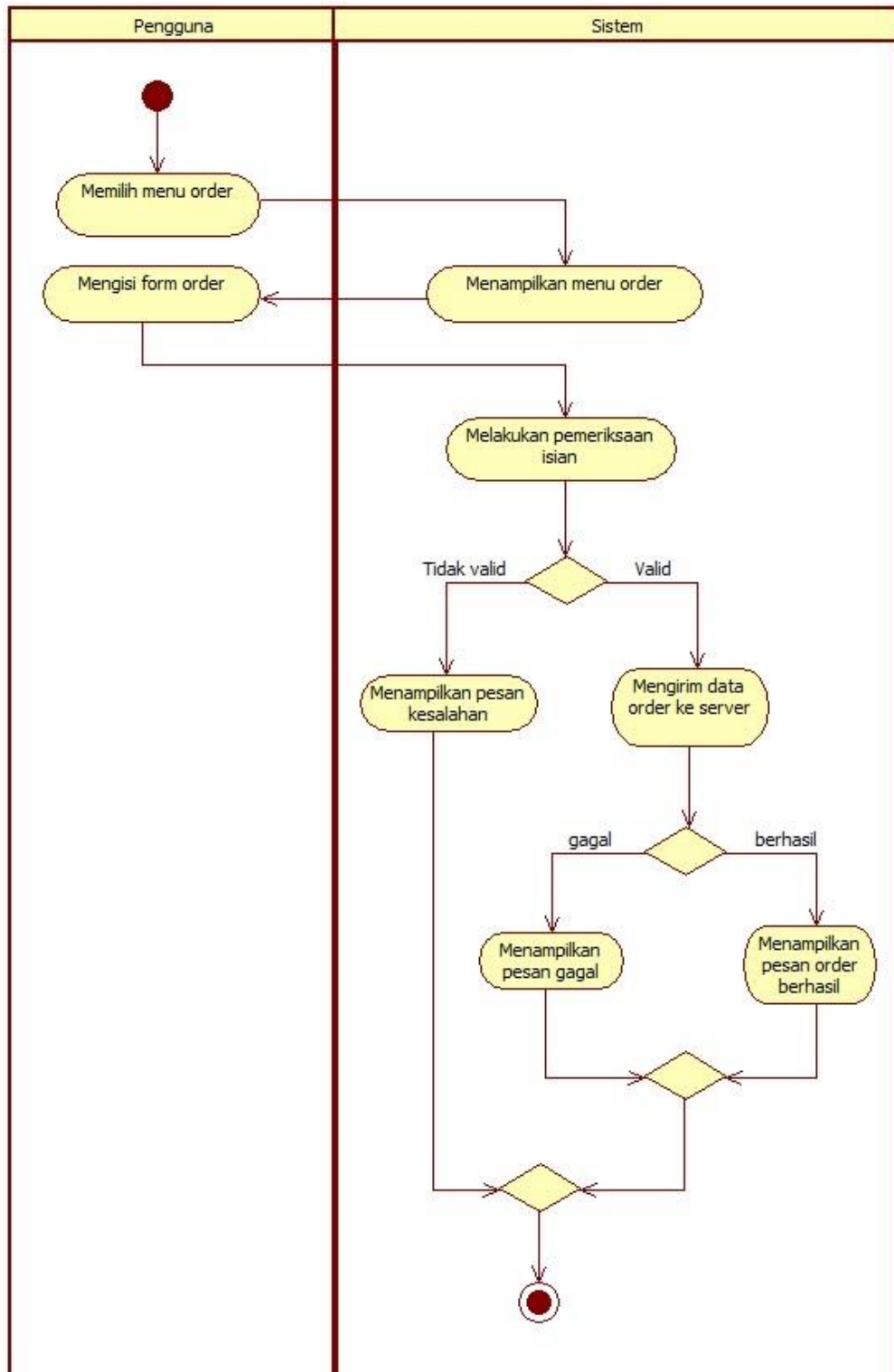
Berikut ini adalah diagram *activity* melakukan pengukuran:



Gambar 3.7 Diagram Activity Melakukan Pengukuran

6. Diagram *Activity* Melakukan Order

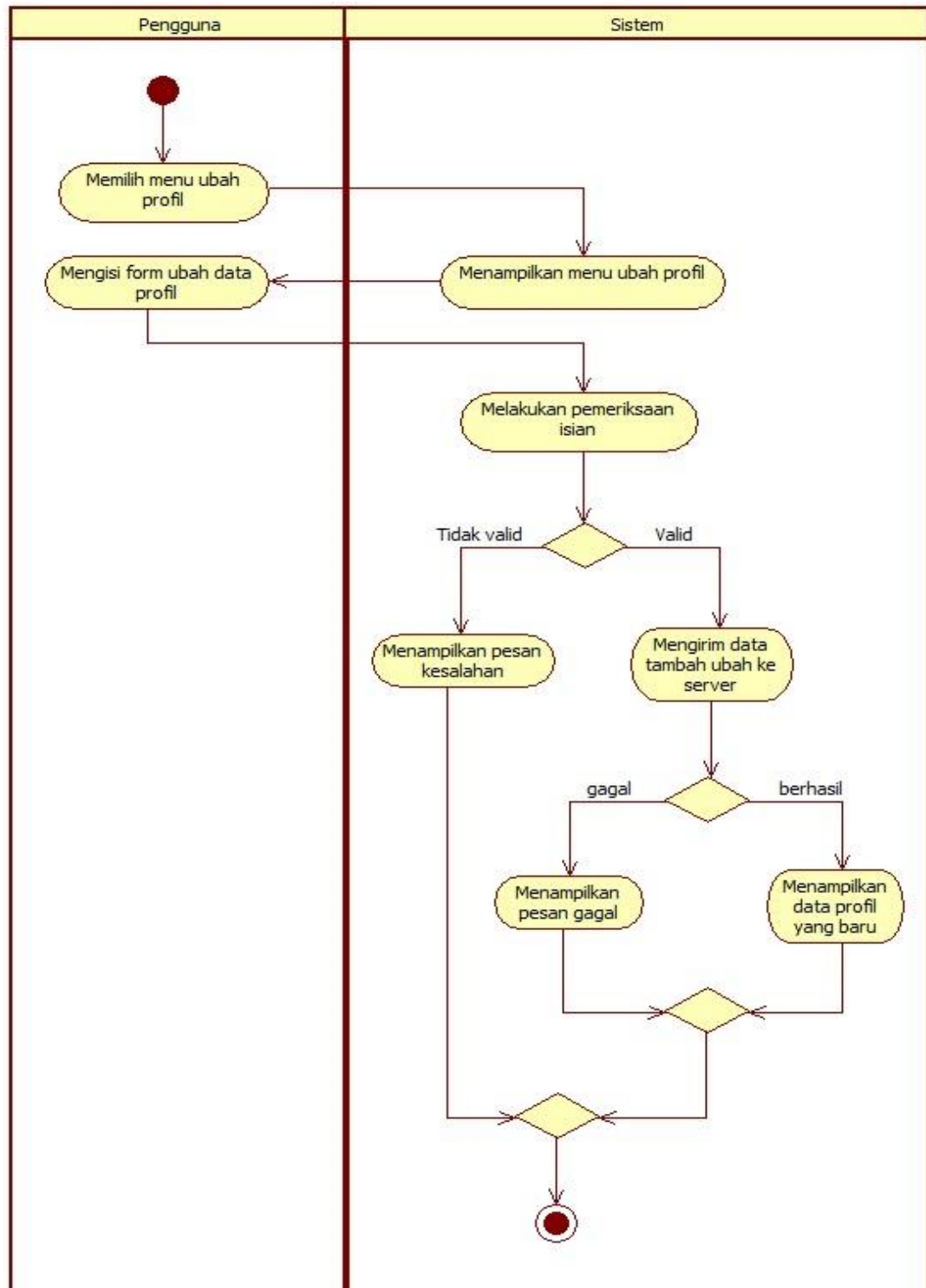
Berikut ini adalah diagram *activity* melakukan order:



Gambar 3.8 Diagram *Activity* Melakukan Order

7. Diagram *Activity* Merubah Profil

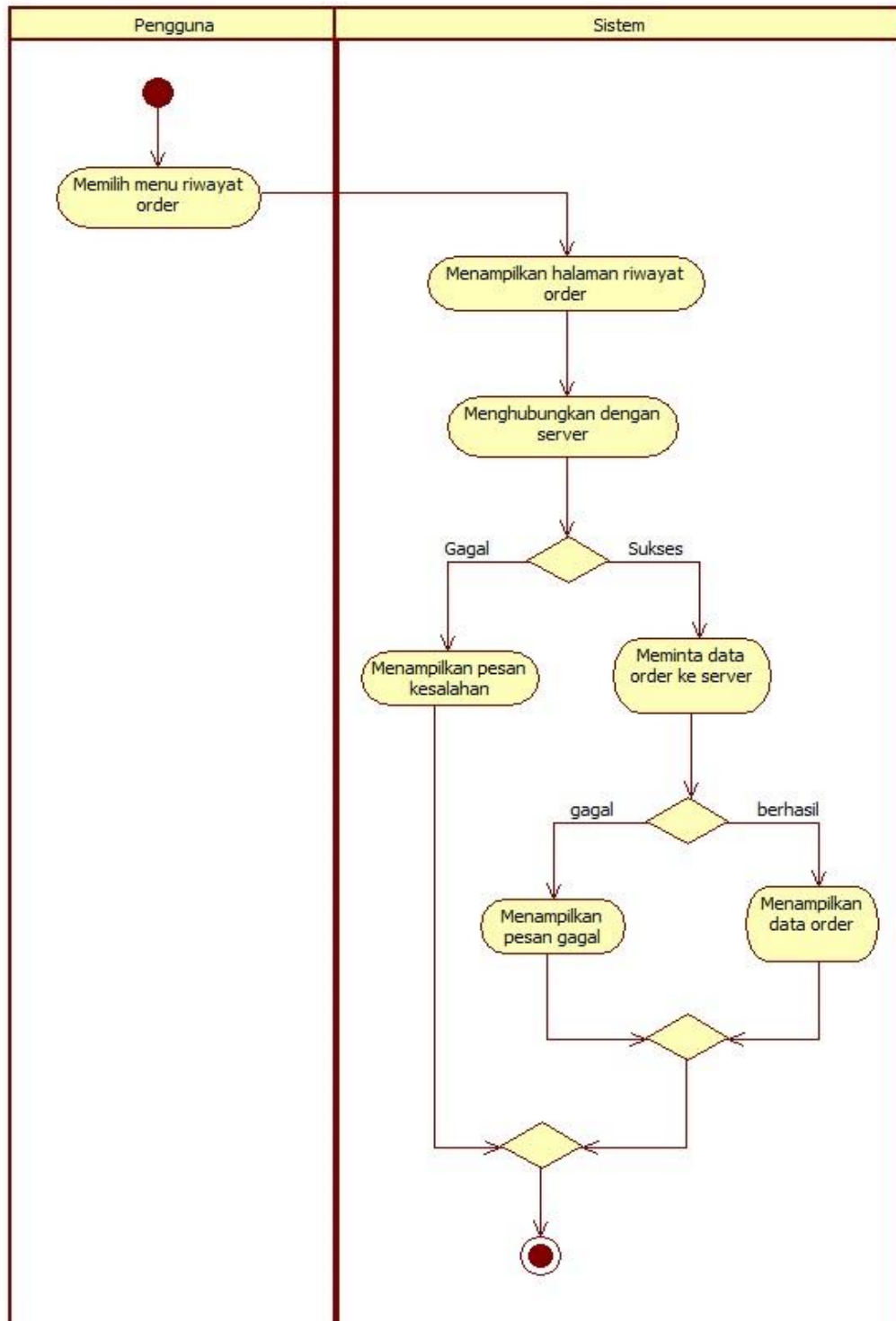
Berikut ini adalah diagram *activity* merubah data transaksi:



Gambar 3.9 Diagram *Activity* Merubah Profil

8. Diagram *Activity* Melihat Riwayat Order

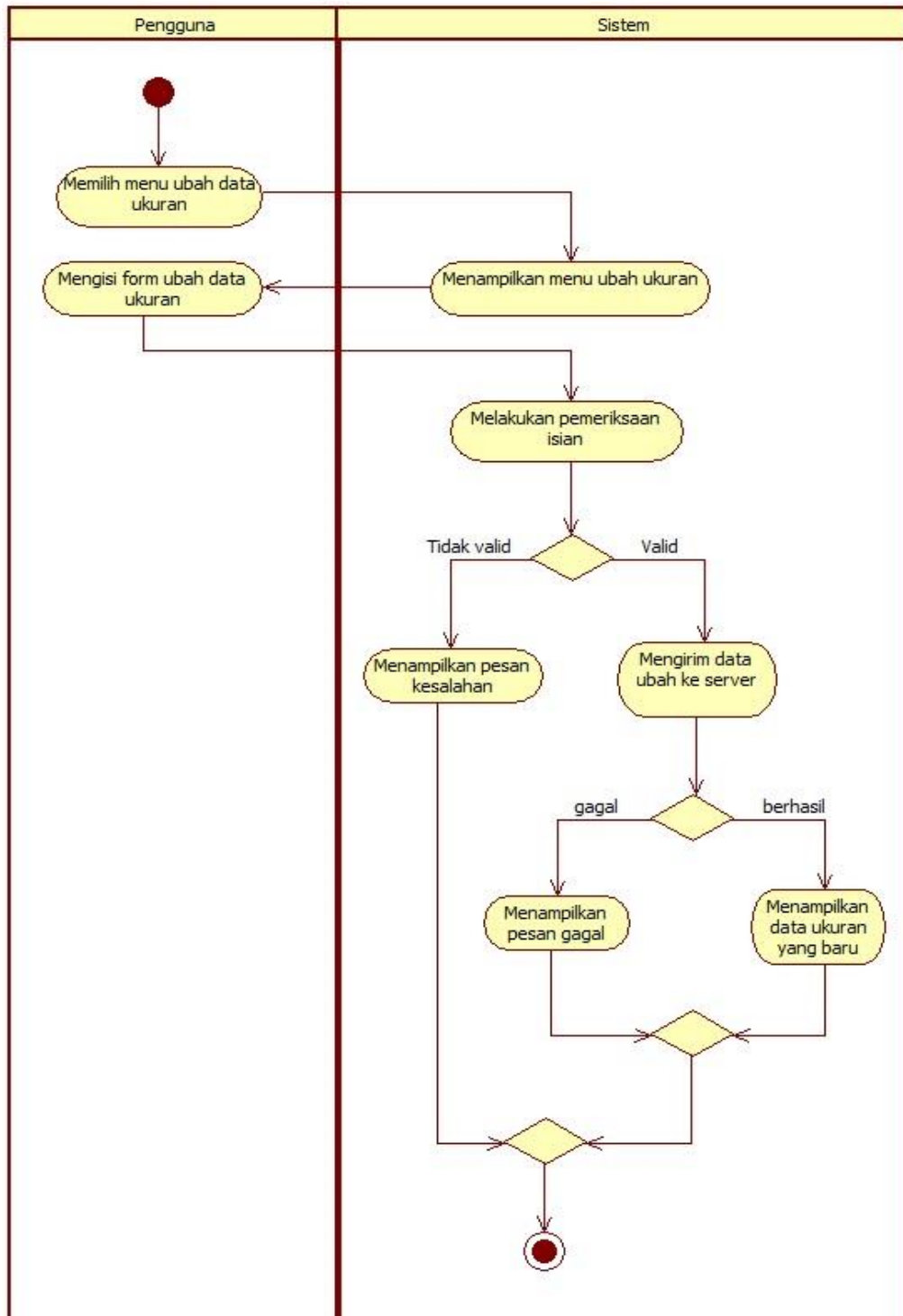
Berikut ini adalah diagram *activity* melihat riwayat order:



Gambar 3.10 Diagram *Activity* Melihat Riwayat Order

9. Diagram *Activity* Mengubah Ukuran

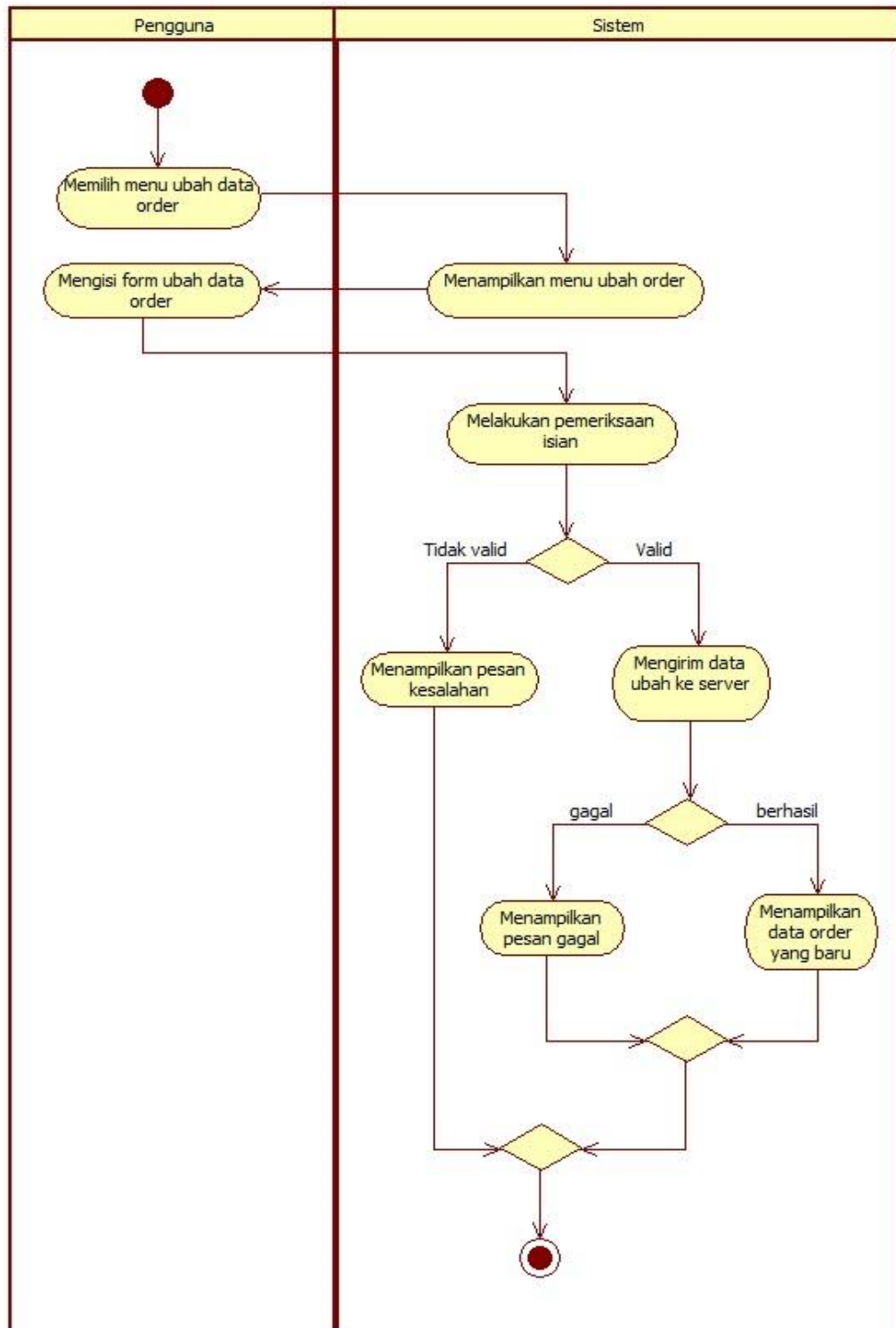
Berikut ini adalah diagram *activity* mengubah ukuran:



Gambar 3.11 Diagram *Activity* Mengubah Ukuran

10. Diagram *Activity* Mengubah Order

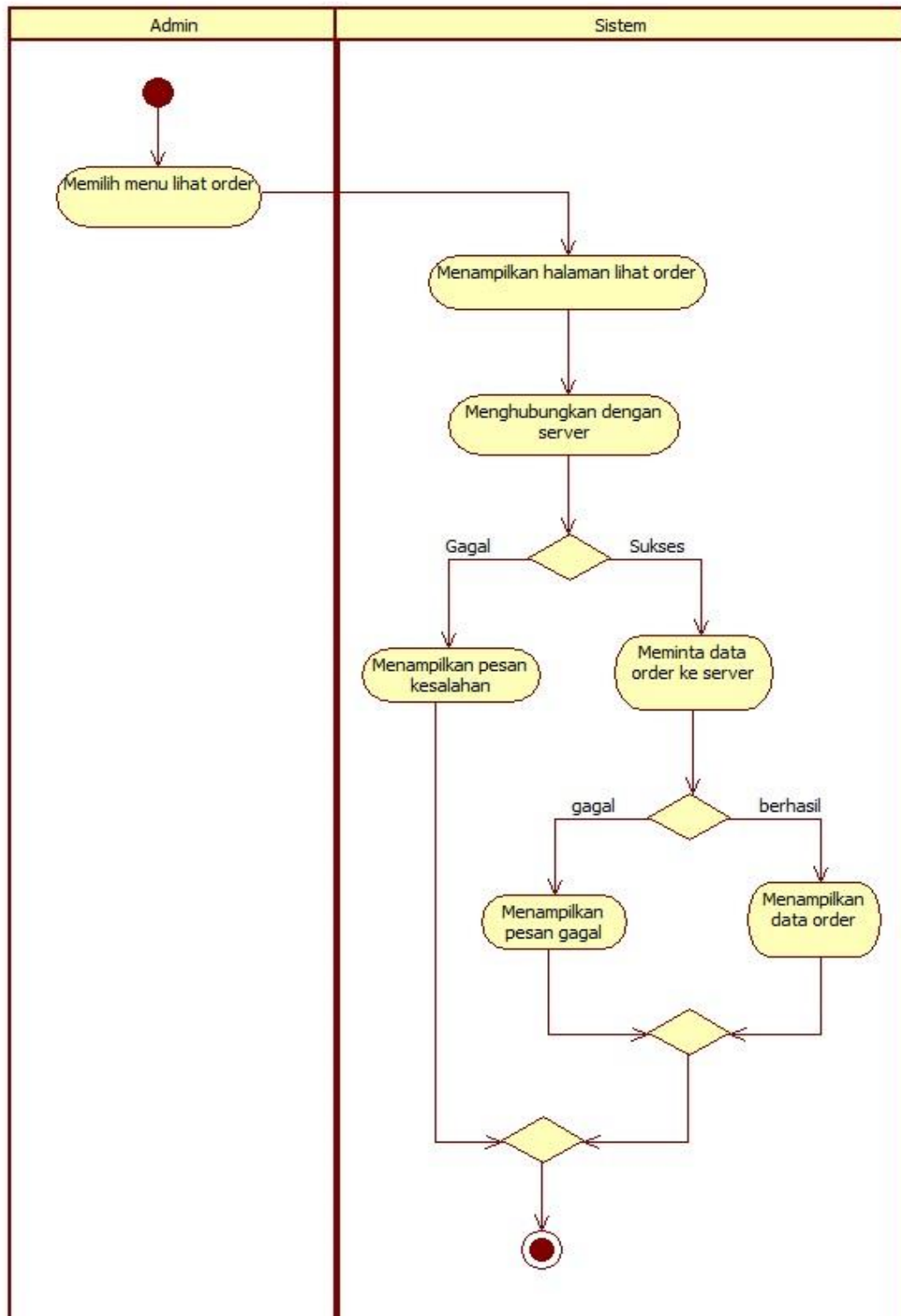
Berikut ini adalah diagram *activity* mengubah order:



Gambar 3.12 Diagram *Activity* Mengubah Order

11. Diagram *Activity* Melihat Data Order

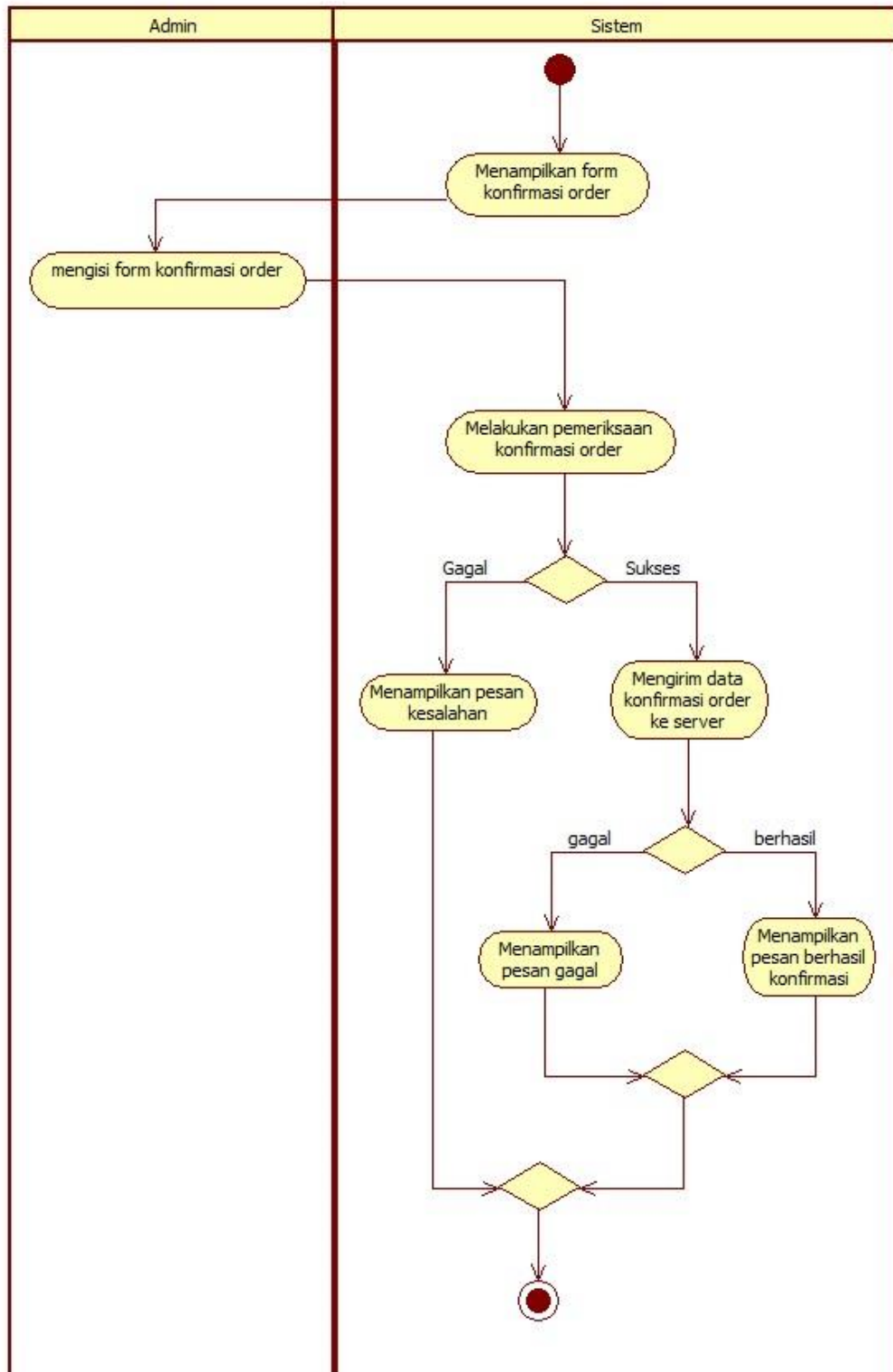
Berikut ini adalah diagram *activity* melihat data order:



Gambar 3.13 Diagram *Activity* Melihat Data Order

12. Diagram *Activity* Melakukan Konfirmasi Order

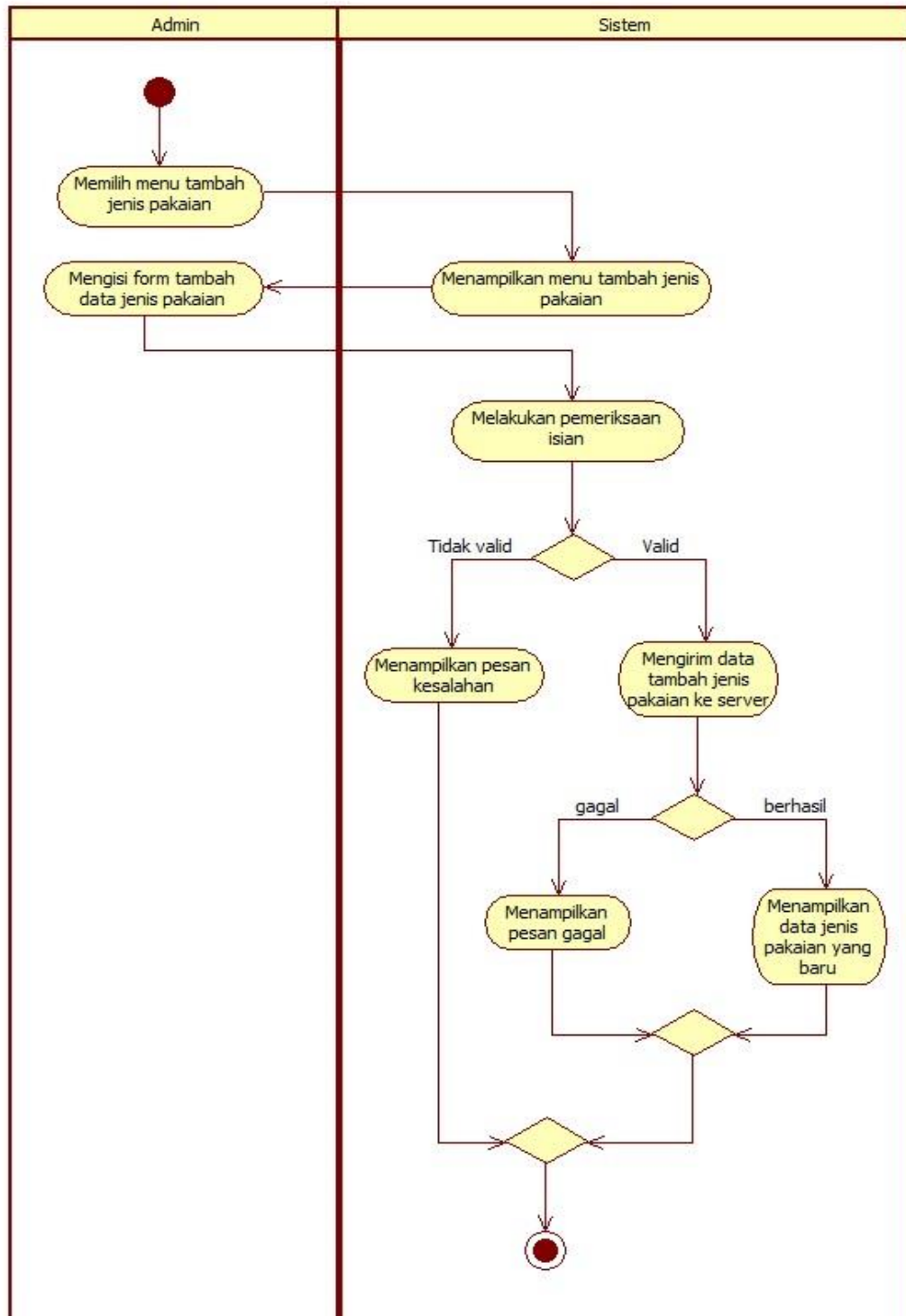
Berikut ini adalah diagram *activity* melakukan konfirmasi order:



Gambar 3.14 Diagram *Activity* Melakukan Konfirmasi Order

13. Diagram *Activity* Menambah Jenis Pakaian

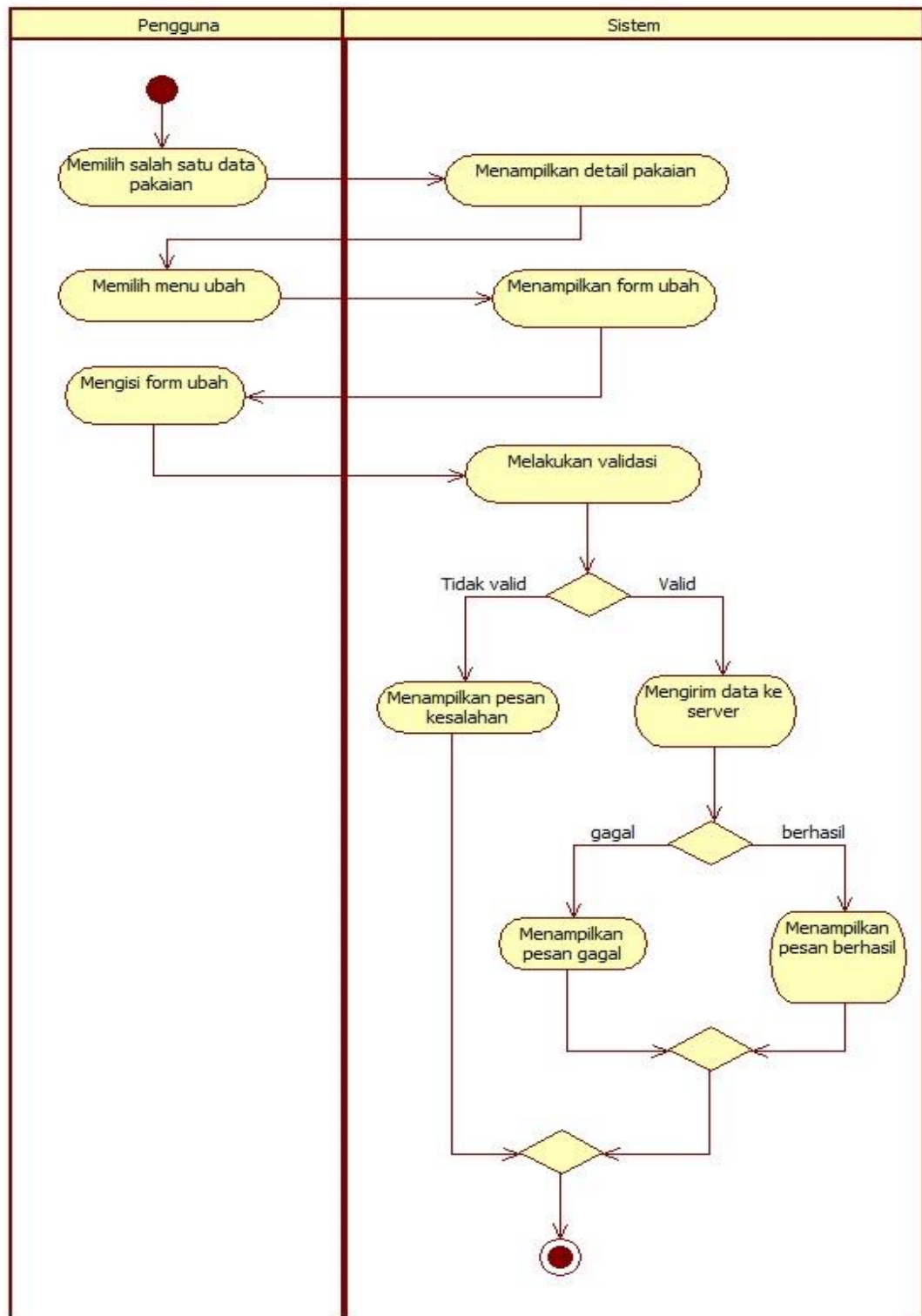
Berikut ini adalah diagram *activity* menambah jenis pakaian:



Gambar 3.15 Diagram *Activity* Menambah Jenis Pakaian

14. Diagram *Activity* Mengubah Jenis Pakaian

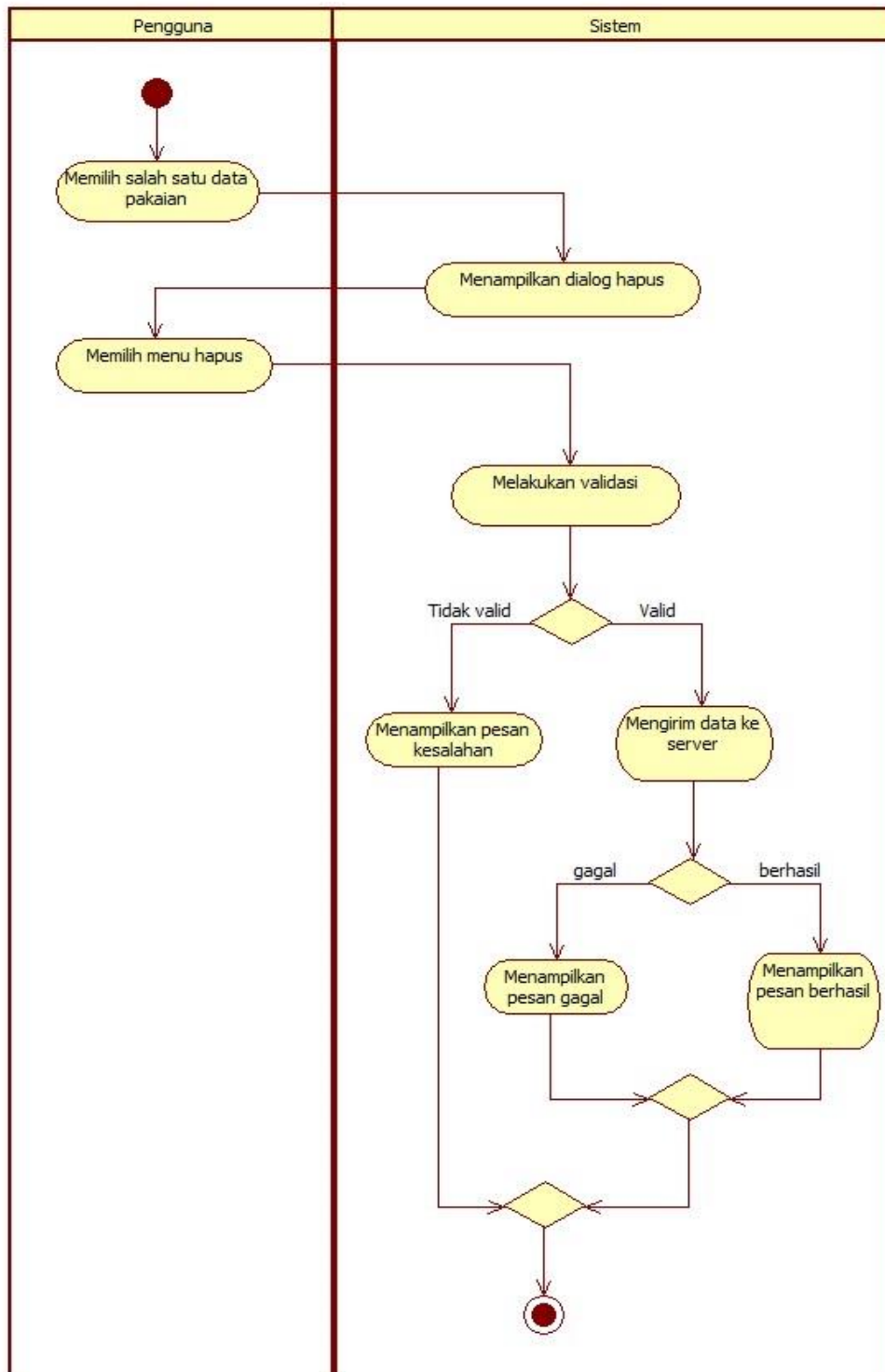
Berikut ini adalah diagram *activity* mengubah jenis pakaian:



Gambar 3.16 Diagram *Activity* Mengubah Jenis Pakaian

15. Diagram *Activity* Menghapus Jenis Pakaian

Berikut ini adalah diagram *activity* menghapus jenis pakaian:

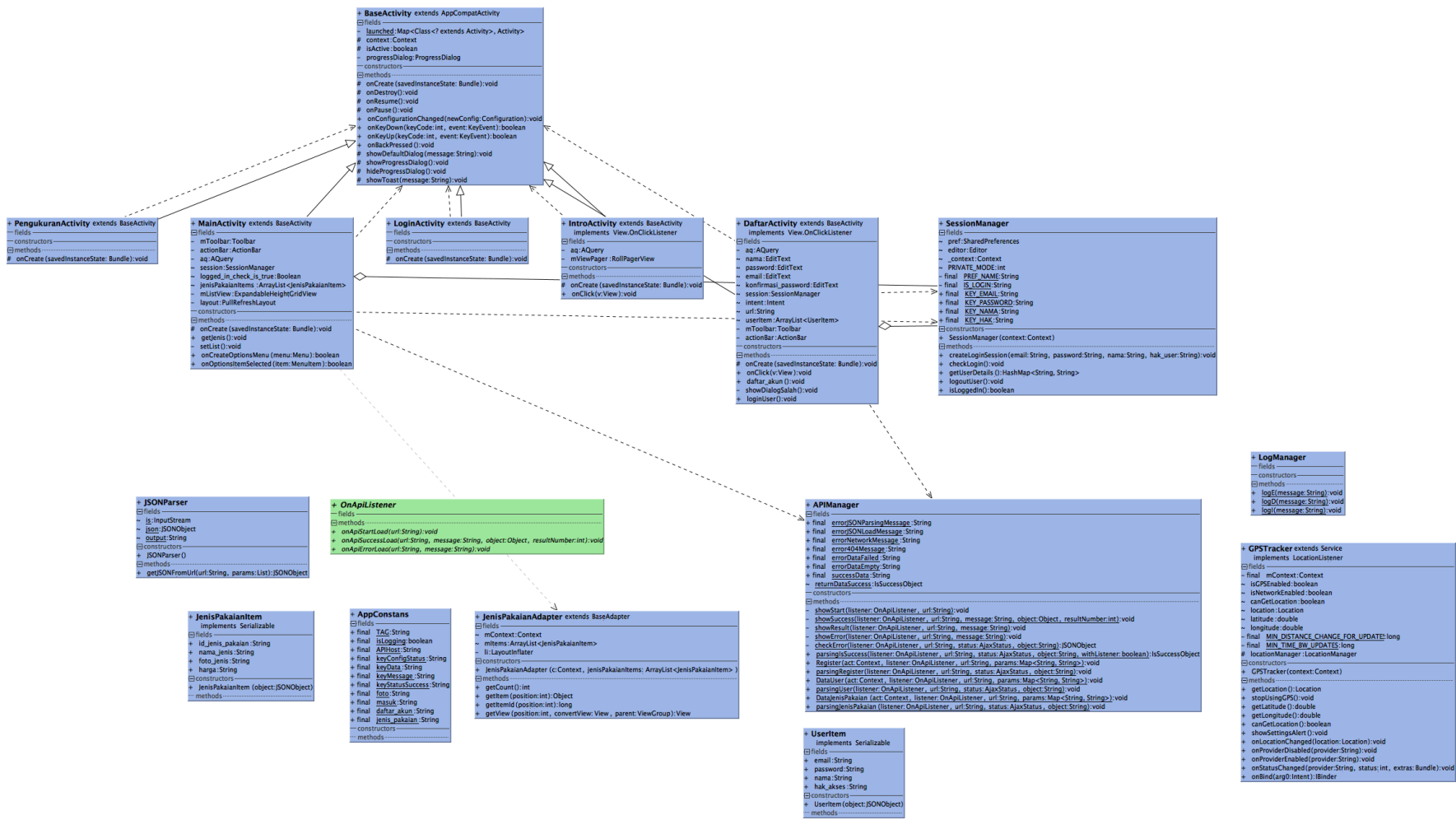


Gambar 3.17 Diagram *Activity* Menghapus Jenis Pakaian

3.3.3.1.3 Diagram *Class*

Diagram *class* adalah diagram untuk mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. Selain itu untuk menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

Berikut ini adalah diagram *class* untuk aplikasi yang akan dibuat :

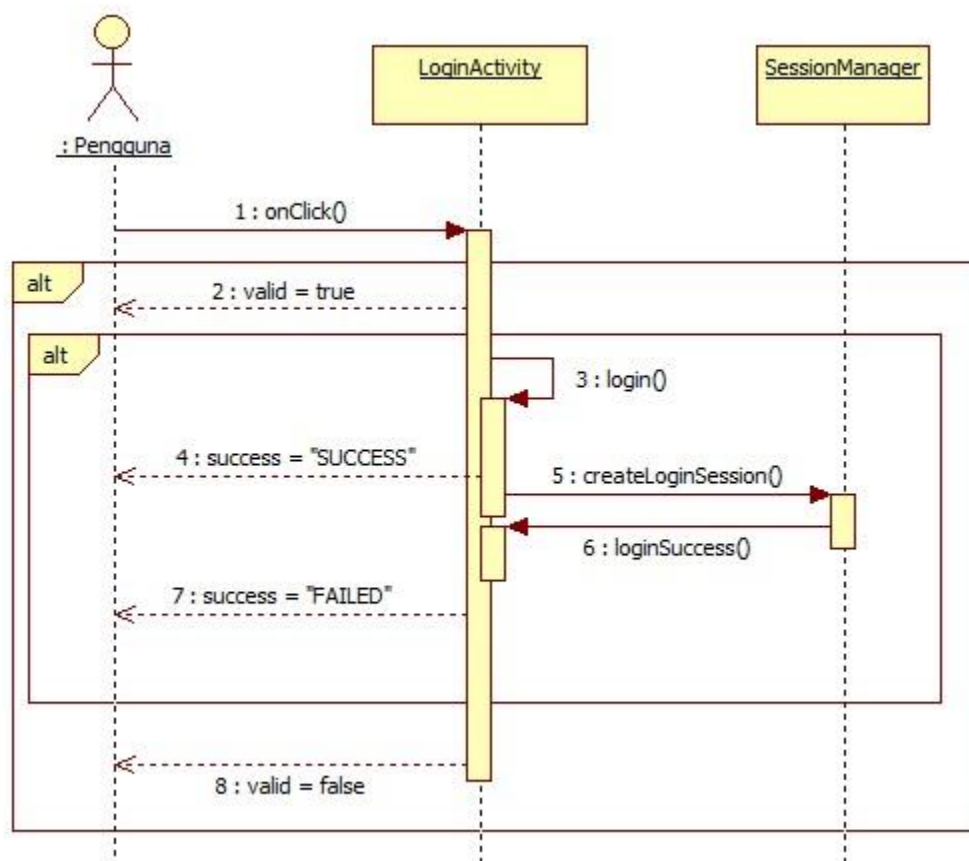


3.3.3.1.4 Diagram Sequence

Diagram *sequence* adalah diagram yang secara khusus menjabarkan behavior sebuah skenario tunggal. Diagram tersebut menunjukkan sejumlah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek ini dalam use case. Berikut ini adalah diagram *sequence* untuk aplikasi yang akan dibangun :

1. Diagram *sequence* Melakukan Login

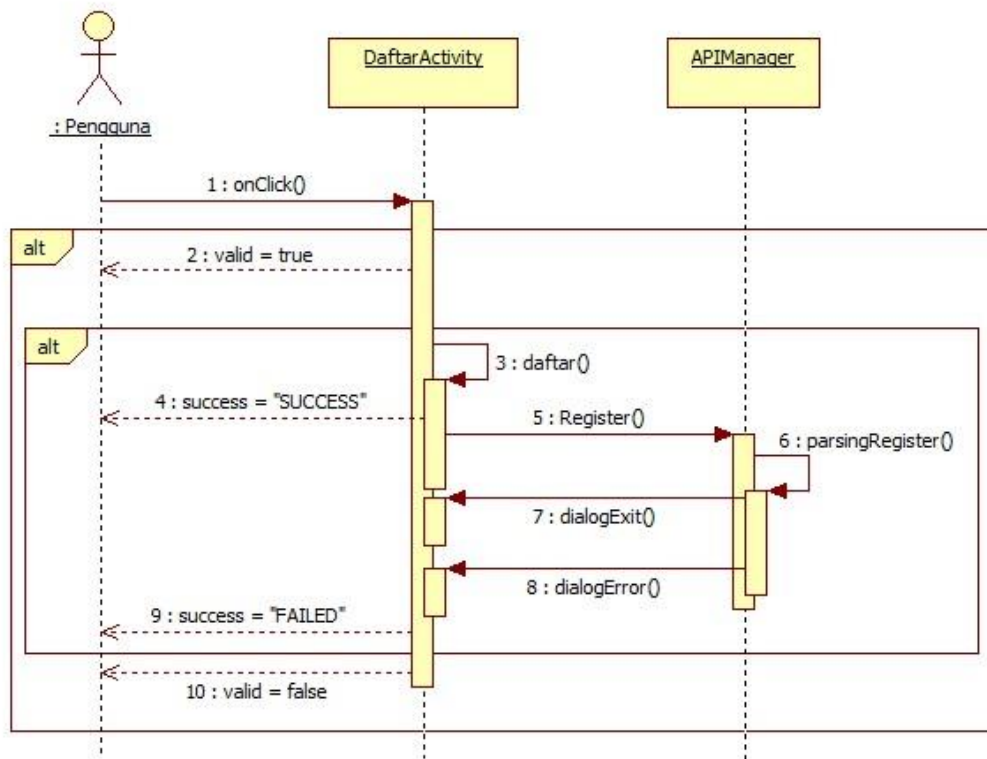
Berikut ini adalah diagram *sequence* login :



Gambar 3.19 Diagram Sequence Melakukan Login

2. Diagram *sequence* Melakukan Registrasi

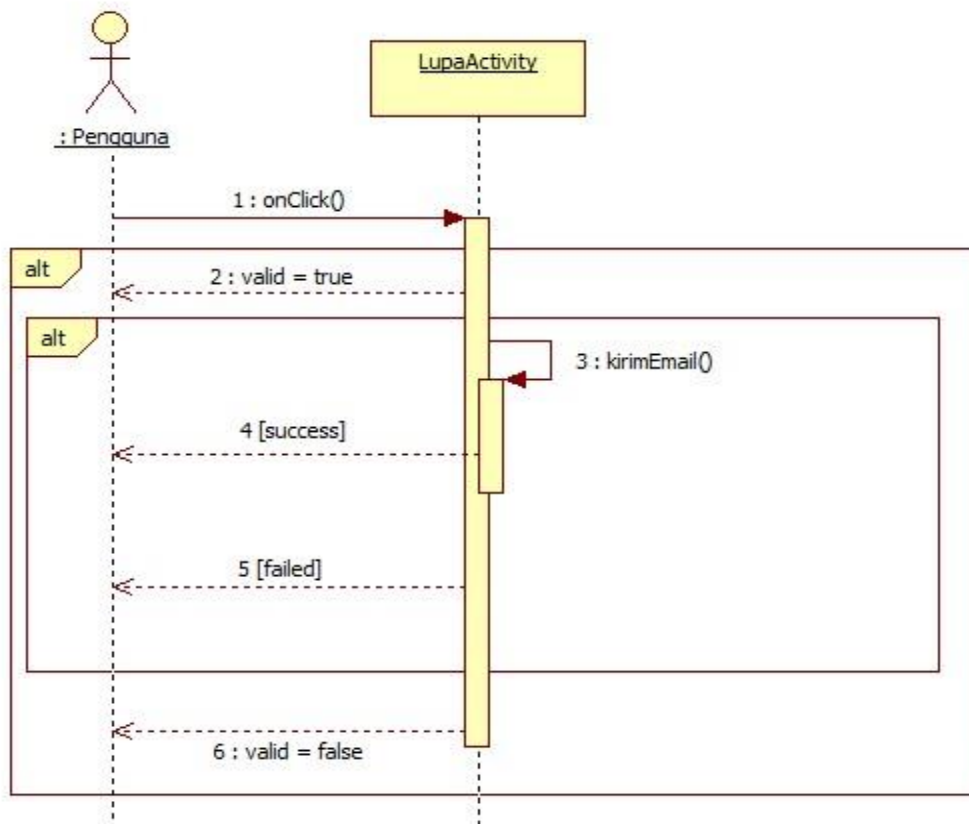
Berikut ini adalah diagram *sequence* melakukan registrasi:



Gambar 3.20 Diagram *Sequence* Melakukan Registrasi

3. Diagram *sequence* Melakukan Lupa Password

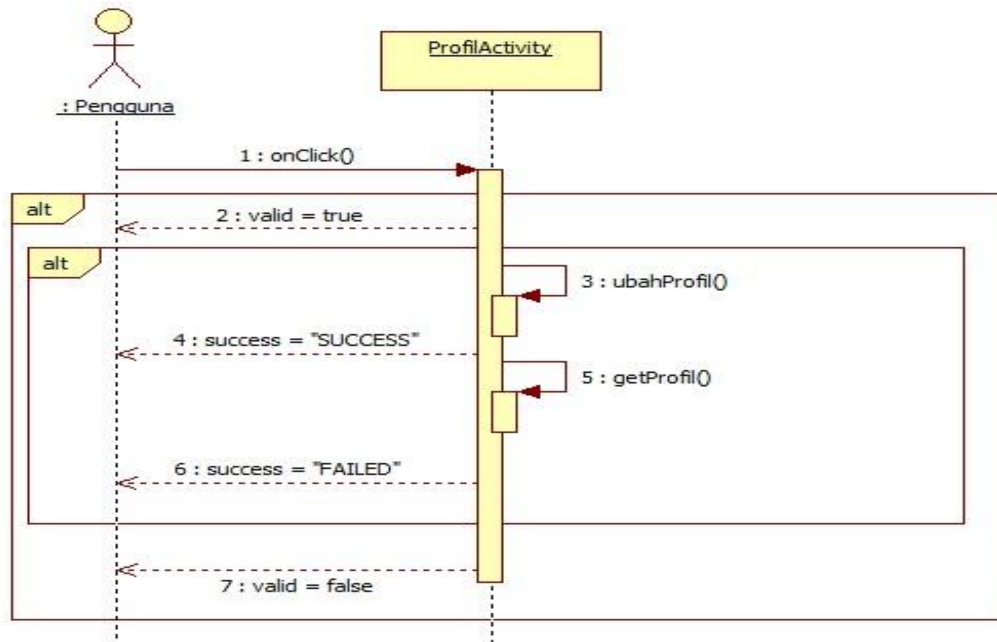
Berikut ini adalah diagram *sequence* melakukan lupa password:



Gambar 3.21 Diagram *Sequence* Melakukan Lupa Password

4. Diagram *sequence* Ubah Profil

Berikut ini adalah diagram *sequence* ubah profil:



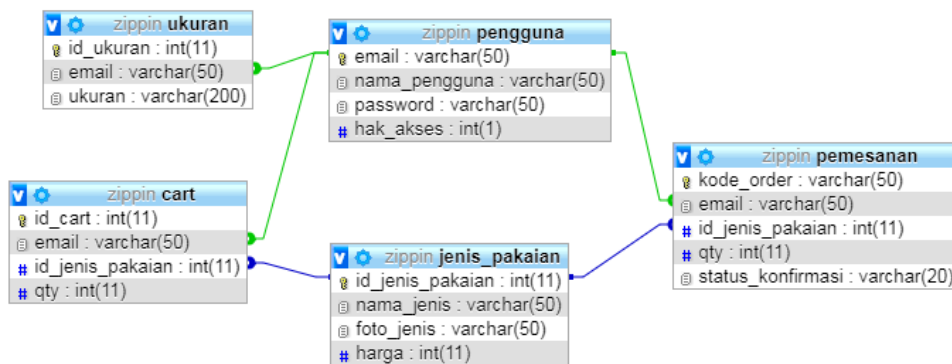
Gambar 3.22 Diagram *Sequence* Ubah Profil

3.3.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahap analisis dilakukan. Perancangan sistem merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen pada perangkat lunak yang di bangun.

3.3.4.1 Perancangan Data

1. Diagram Relasi



2. Struktur Tabel

a. Tabel Pengguna

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Email	varchar	50	primary key	not null
nama_pengguna	varchar	50		not null
Password	varchar	50		not null
hak_akses	varchar	10		not null

b. Tabel Ukuran

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_ukuran	int	11	primary key	not null, auto increment
Email	varchar	50	foreing key	not null
Ukuran	varchar	200		not null

c. Tabel Jenis_pakaian

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_jenis_pakaian	int	11	primary key	not null, auto increment
nama_jenis	varchar	50		not null
foto_jenis	varchar	200		not null
Harga	int	11		not null

d. Tabel Cart

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_cart	int	11	primary key	not null, auto increment
Email	varchar	50	foreing key	not null
id_jenis_pakaian	int	11	foreing key	not null
Qty	int	11		not null

e. Tabel Pemesanan

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_cart	int	11	primary key	not null, auto increment
Email	varchar	50	foreing key	not null
id_jenis_pakaian	int	11	foreing key	not null
Qty	int	11		not null
status_konfirmasi	varchar	20		

3.3.4.2 Perancangan Request dan Response

Berikut ini adalah perancangan request dan response untuk aplikasi yang akan dibangun :

1. Login

Tabel 3.61 Request Response Login

Request	Parameter
Http://zippin.com/api/login.php	email password
Response	
<pre>{ "response_code" : 500, "email" : "tes@gmail.com", "nama" : "User Tes", "password" : "d9ad440d09c544bc45586803b5653a22" }</pre>	

2. Registrasi

Request	Parameter
Http:// zippin.com/api/registrasi.php	email nama password
Response	
<pre>{ "result" : "Success" }</pre>	

3. Lupa Password

Request	Parameter
Http://zippin.com/api/lupa_password.php	Email

Response

```
{  
  "result": "Success"  
}
```