BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Tempat Penelitian

3.1.1 Sejarah Perusahaan

SHUFFLE merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *fashion* yang bisa disebut juga sebagai *distro*. SHUFFLE berdiri pada tahun 2005, dan produk yang dihasilkan berupa *T-shirt*, tas, kemeja, jaket dan sandal. Hingga pada akhir tahun 2007 tepatnya 11 desember 2007 SHUFFLE telah membuka tempat (*local shop*) sendiri.

Muncul suatu perencanaan untuk membuat suatu management dan mendirikan usaha *Distribution Outlet* (Distro) di Cimahi. Distro-distro Cimahi belum mampu menyamai tingkat konsumen yang semakin tinggi terhadap *clothing-clothing* yang ada. Akhirnya SHUFFLE berdiri di Jl. Ganda Wijaya Cimahi. Pada tanggal 18 Juni 2007 SHUFFLE telah membuka cabang yang terletak di Cimahi Mall. Sedangkan *head office* SHUFFLE berada di Jl. Cisangkan Hilir No.2 Cimahi.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dari SHUFFLE adalah untuk mengembangkan usaha atau bisnis dalam bidang *fashion* yang dapat berimbas kepada pertumbuhan ekonomi dan dapat menigkatkan pad bandung.

Adapun misi dari SHUFFLE adalah sebagai berikut :

1. Mengelola perusaahaan sesuai dengan bisnis yang sehat dengan didukung oleh teknologi tepat guna dan sumber daya manusia yang profesional.
2. Mengembangkan usaha yang memiliki daya saing kuat.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi perusahaan menunjukan pola hubungan jalur komunikasi diantara fungsi-fungsi, bagian-bagian atau orang-orang yang ada dalam suatu organisasi dapat diketahui bagaimana wewenang dan tanggung jawab mengalir diantara bagian tersebut.

Dibawah ini adalah Susunan organisasi pada SHUFFLE CLOTHING COMPANY yang terdiri dari :

1. pemilik perusahaan.
2. Bagian keuangan dan administrasi
3. Bagian transaksi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Adapun uraian dan tugas dari tiap bagian dalam struktur organisasi diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagian keuangan

   Bagian keuangan adalah orang yang bertanggung jawab dalam bidang keputusan - keputusan strategis tentang keuangan

2. Bagian Transaksi

   Bagian transaksi adalah orang yang bertanggung jawab dalam proses transaksi, meliputi pemesanan dan penjualan.

3.2 Analisis Sistem

Untuk memperoleh suatu kesimpulan dari hasil pengumpulan data maka dilakukan analisis terhadap semua data yang terkumpul.

3.2.1 Tujuan dari analisis

Analisis ini dilakukan dengan tujuan yaitu:

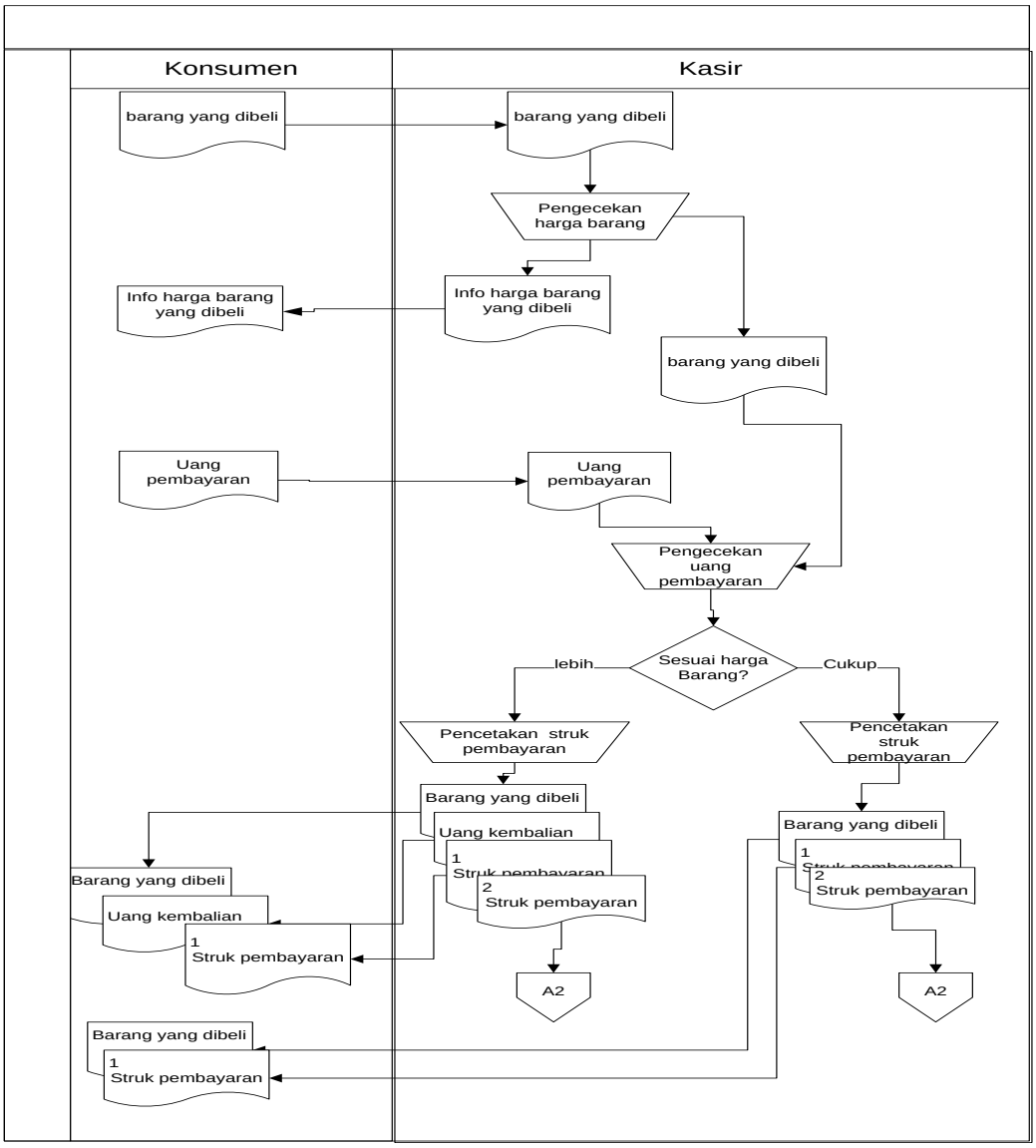
1. Mendapatkan pemahaman dari suatu sistem yang akan diimplementasikan dengan cara mendokumentasikan hasil proses pemahaman tersebut.
2. Dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari sistem ini.

3.2.2 Analisis Sistem yang digunakan (*Flowmap*)

Setelah melakukan pengamatan dan wawancara di perusahaan SHUFFLE CLOTHING COMPANY tentang sistem informasi maka dapat dilakukan analisis bagaimana sistem yang ada saat ini. Sistem yang ada saat ini masih bersifat pencatatan data transaksi dalam bentuk pembukuan dimana setiap melakukan transaksi pembelian dan penjualan masih menggunakan dokumen-dokumen.

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak SHUFFLE CLOTHING COMPANY, prosedur penjualan barang yang sedang berjalan di SHUFFLE CLOTHING COMPANY adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memilih barang yang akan dibelinya. Setelah konsumen mendapatkan barang yang akan dibelinya, konsumen memberikan barang tersebut ke kasir.
2. Kasir menerima barang yang akan dibeli oleh konsumen.
3. Kasir menghitung pembayaran barang yang akan dibeli oleh konsumen
4. Kasir menyerahkan barang yang akan dibeli, dan memberi tahu kepada konsumen berapa total harga dari barang yang dibelinya.
5. Konsumen memberikan sejumlah uang ke kasir sesuai dengan total harga dari barang yang dibelinya.
6. Kasir akan mencetak struk sebanyak 2rangkap untuk diberikan ke konsumen dan yang satunya lagi diarsipkan oleh kasir.



Gambar 3.2 Flowmap Sistem penjualan barang yang sedang berjalan

3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional dan Fungsional

3.3.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis non fungsional adalah sebuah tahap dimana seorang pembangun perangkat lunak menganalisis sumber daya yang akan menggunakan perangkat lunak yang dibangun, sehingga dapat ditentukan *kompatibilitas* aplikasi yang dibangun terhadap sumber daya yang ada.

3.3.1.1 Analisis perangkat keras (*Hardware)*

Perangkat keras yang digunakan pada aplikasi e-commerce ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* Pentium IV 2.4 GHZ
2. *Hard Disk* berkapasitas 20 GB
3. *Memori* berkapasitas 128 MB
4. DVD *Rom*
5. *Keyboard* dan *Mouse*
6. Monitor SVGA dengan resolusi maksimal 1024 x 768

3.3.1.2 Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Analisis yang telah dilakukan dalam kebutuhan *software* untuk pengembangan dan menjalankan yang disarankan agar aplikasi ini dapat berjalan dengan baik, adalah:

1. Sistem Operasi Windows XP / Windows Vista
2. PHP sebagai bahasa pemrograman
3. Macromedia Dreamweaver 8
4. XAMPP
5. MySQL sebagai database

3.3.1.3 Analisis Pengguna (User)

Pengguna yang akan menggunakan aplikasi yang akan dibangun ini terdiridari dua bagian yaitu *administrator* dan *user*, dengan asumsi pengguna yangsudah terbiasa menggunakan sistem barbasis *windows*, sebagai berikut :

a. *Administrator*

Administrator adalah bagian pengguna sistem yang memiliki hak akses lebih dibandingkan dengan user lain, dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Mempunyai kemampuan dasar di bidang komputer.
2. Dapat mengoperasikan sistem operasi *Microsoft Windows* XP/ *Windows vista.*
3. Memiliki pengalaman lebih lama dalam menggunakan komputer.
4. Memiliki latar belakang pendidikan minimal SMA.

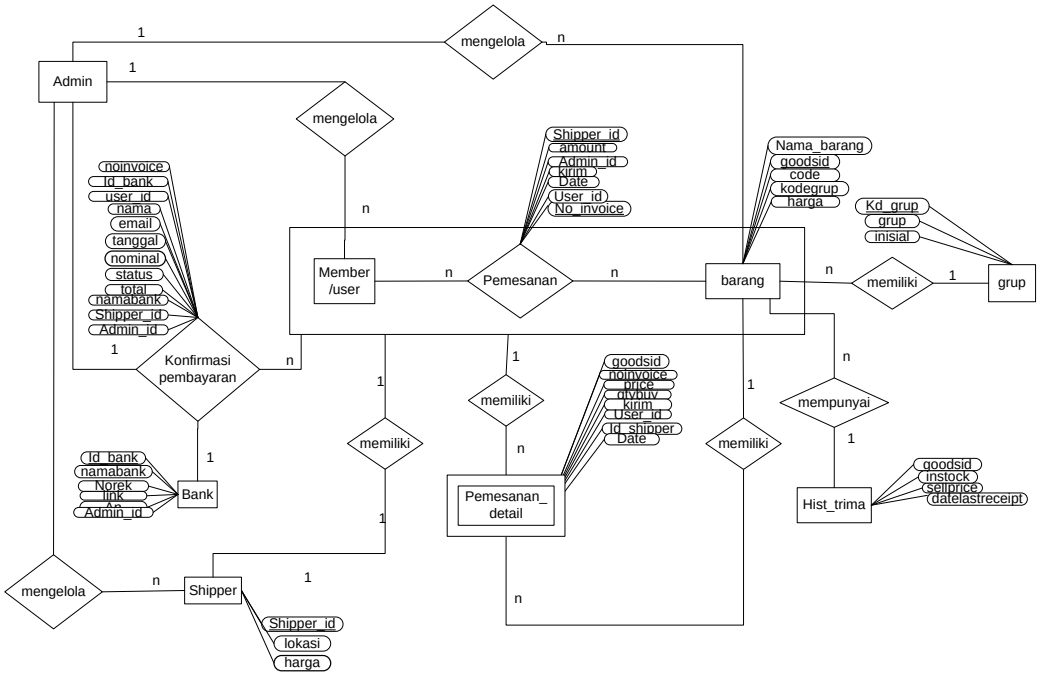
b.*User*

User adalah bagian pengguna sistem yang memiliki batasan hak akses, dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Mempunyai kemampuan dasar dibidang komputer.
2. Pernah membuka halaman website
3. Dapat mengoperasikan sistem operasi *Microsoft Windows* XP.
4. Memiliki latar belakang pendidikan minimal SMA.

3.3.2 Analisis Basis Data

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang akan di bangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu system baru yang akan dirancang memiliki usulan ERD yaitu:



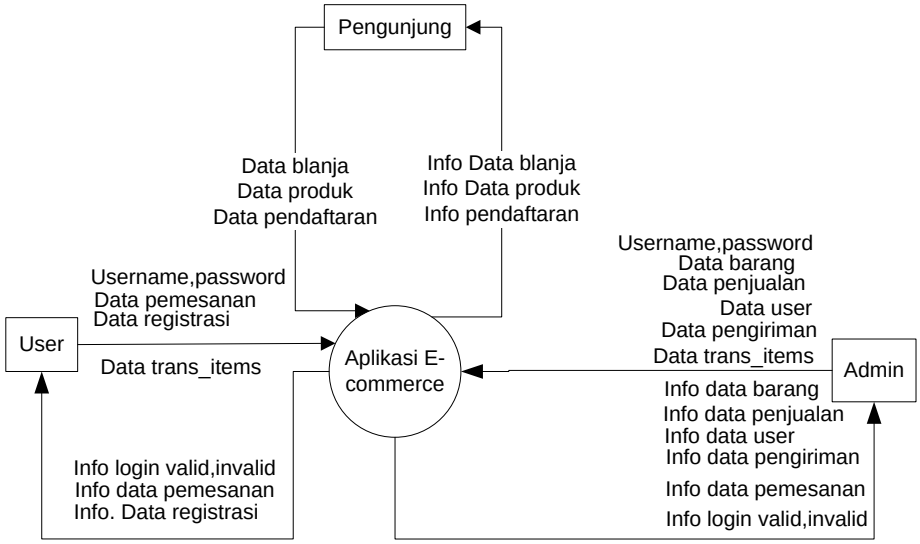
Gambar 3.3 ER Diagram

3.3.3 Analisis kebutuhan Fungsional

Analisis Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan perangkat lunak terhadap aspek-aspek yang berhubungan dengan perancangan sistem yang akan dibangun.

3.3.3.1 Diagram Konteks

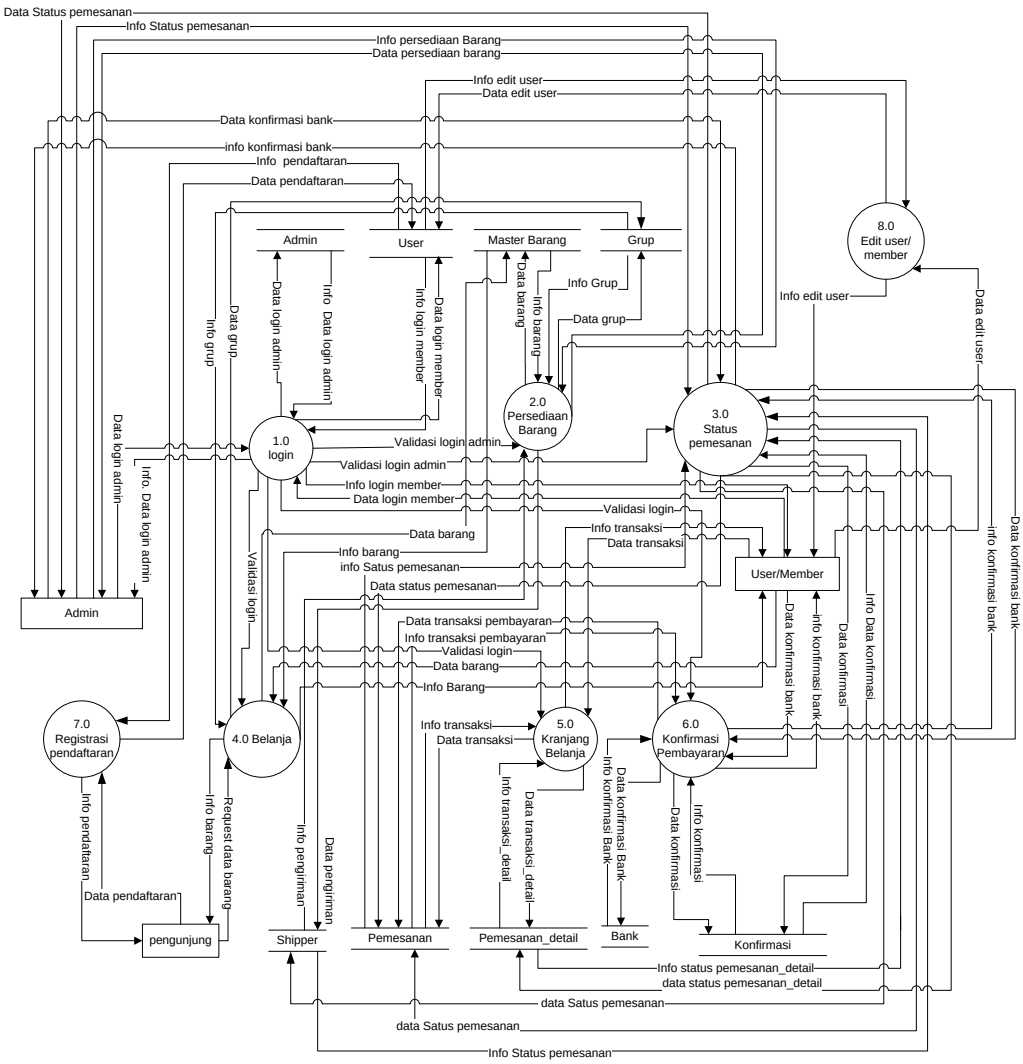
Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan secara umum yang menjadi masukan, proses dan keluaran yang terjadi pada sebuah sistem. Diagram konteks untuk perangkat lunak yang akan dibangun sebagai berikut :



Gambar 3.4 Diagram Konteks

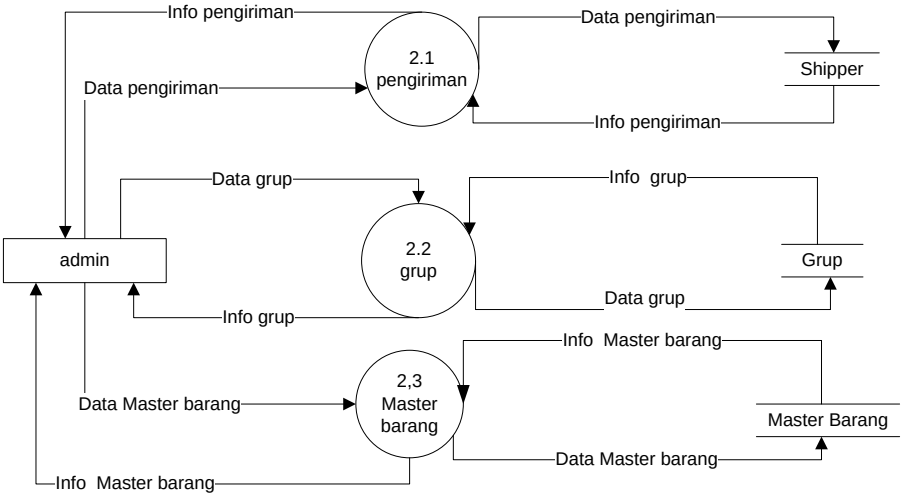
3.3.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

1.DFD Level 1



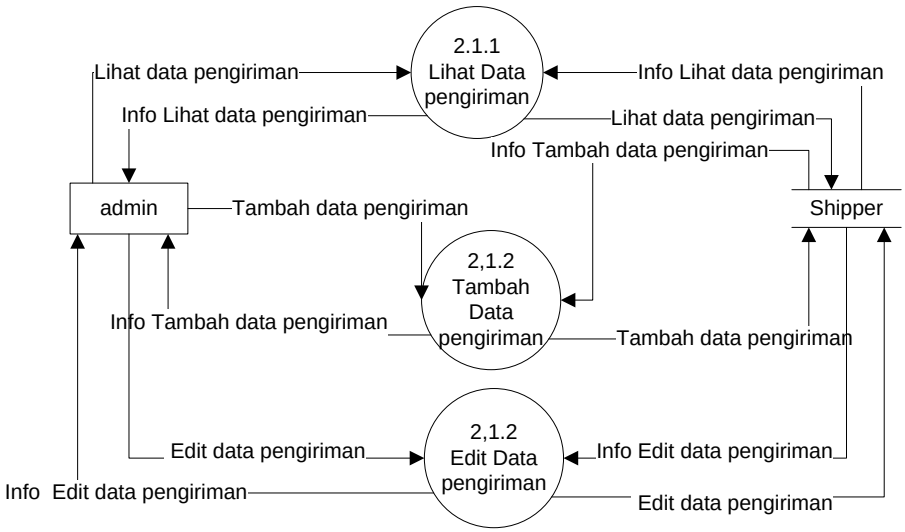
Gambar 3.5 DFD Level 1

2. DFD Level 2 Proses 2.0 Persediaan Barang



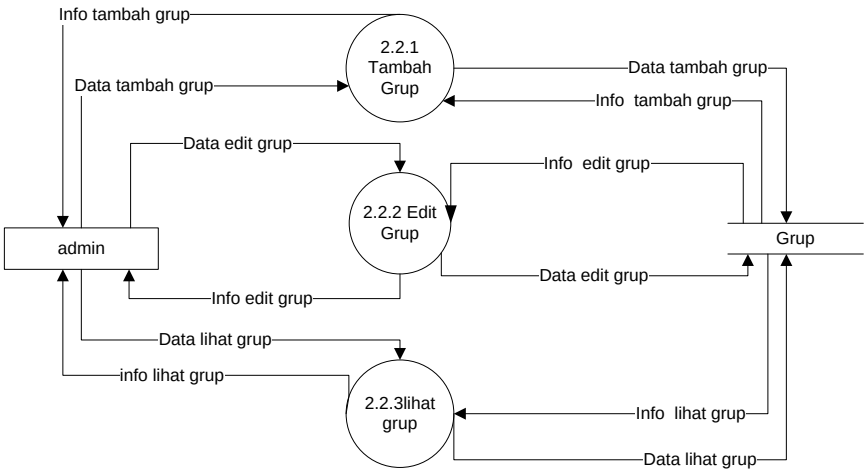
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 2.0 Persediaan Barang

3. DFD Level 2 Proses 2.1 Pengiriman



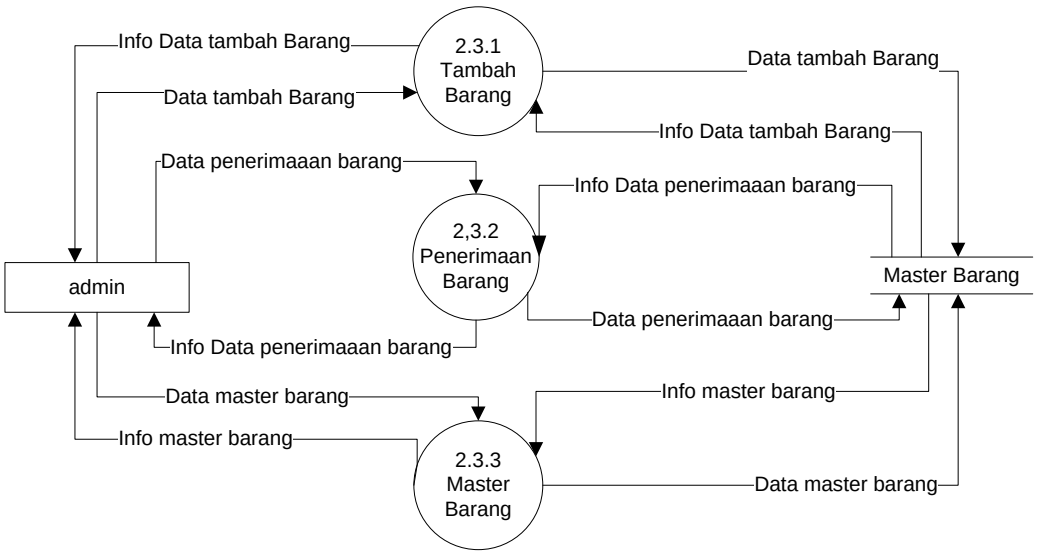
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 2.1 Pengiriman

4. DFD Level 2 Proses 2.2 Grup



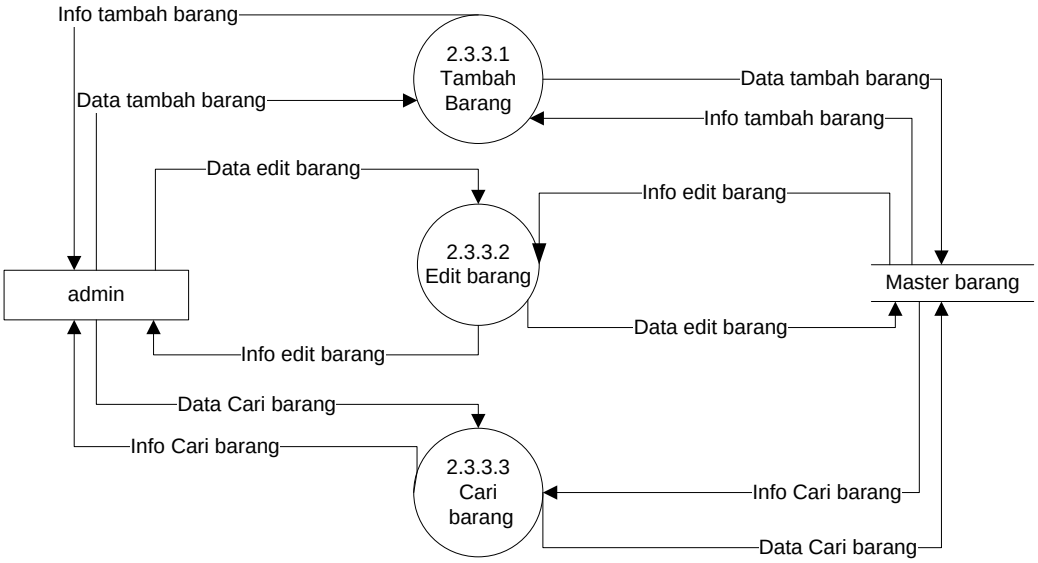
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 2.2 Grup

5. DFD Level 2 Proses 2. 3 Master Barang



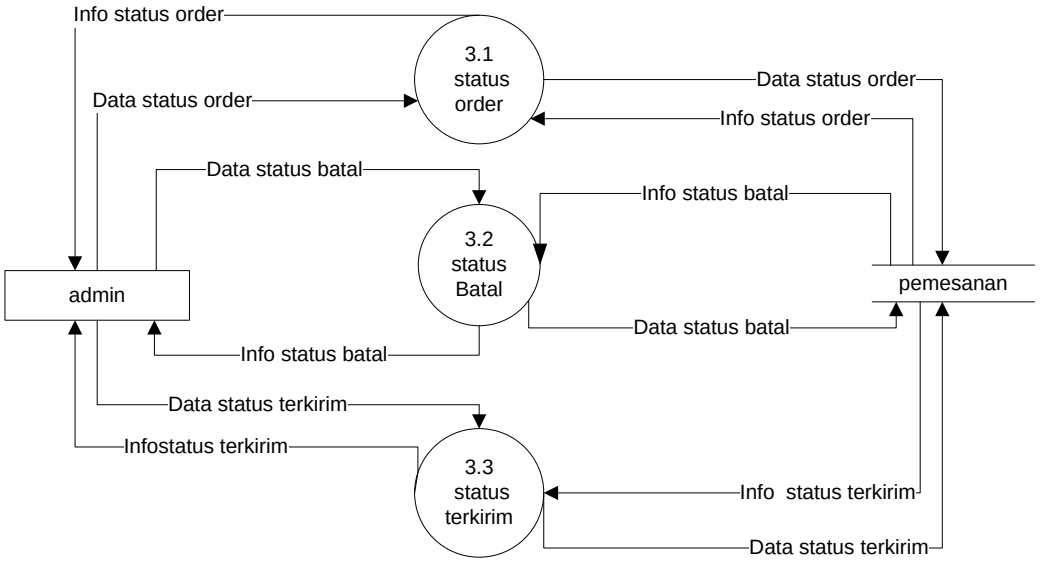
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 2. 3 Master Barang

6. DFD Level 2 Proses 2.3.3 Master Barang



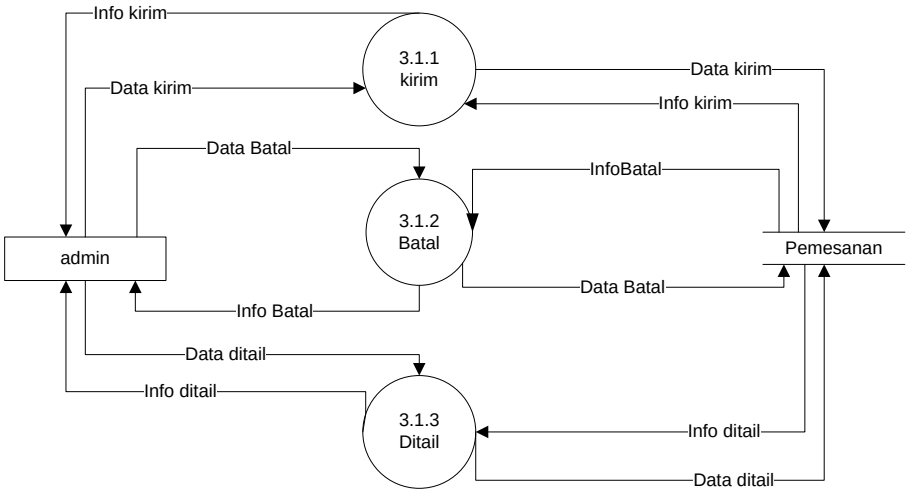
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 2.3.3 Master Barang

7. DFD Level 3 Proses 3.0 status pemesanan



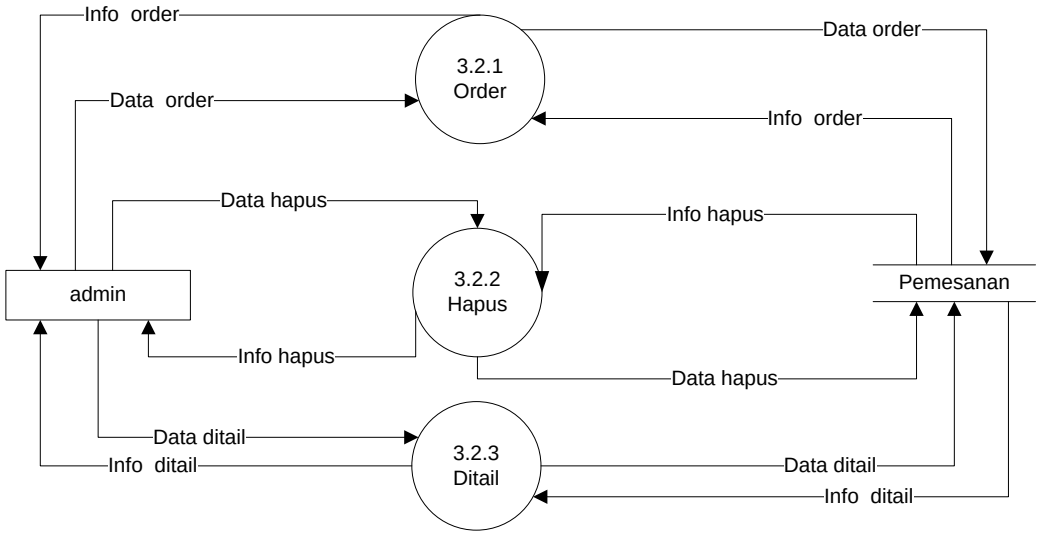
Gambar 3.11 DFD Level 3 Proses 3.2 status pemesanan

8. DFD Level 3 Proses 3.1 Status Order



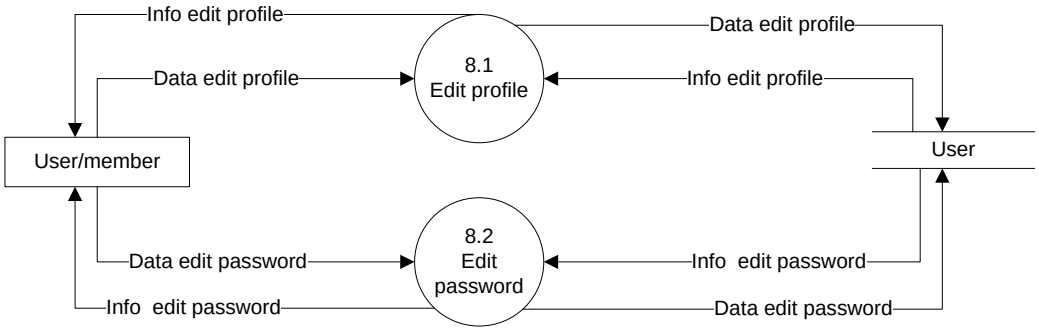
Gambar 3.12 DFD Level 3 Proses 3.1 Status Order

9. DFD Level 3 Proses 3.2 Status Batal



Gambar 3.13 DFD Level 3 Proses 3.2 Status Batal

10. DFD Level 3 Proses 8.0 Edit user/member



Gambar 3.14 DFD Level 3 Proses 8.0 Edit user

3.3.4 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada tabel dibawah ini

Table 3.1 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1.0
	Nama Proses	Login
	Source (Sumber)	- Admin - User/member
	Input	Data login
	Output	Info login
	Destinational (Tujuan)	- Admin - User/member
	Logika Proses	Begin {Admin,user memasukkan Username, Password ke *database*}

		if Username,Sesuai dan Password benar
		Then Username,, Password valid menuju
		proses 2.0.
		else
		Tampil info Invalid
		endif
		end

2	No. Proses	2.0
	Nama Proses	Persediaan Barang
	Source (Sumber)	admin
	Input	- Data master barang - Data Grup - Data Shipper
	Output	- Info Master Barang - Info Grup - Info pengiriman
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin { admin memasukan data master barang, Data grup, data pengiriman ke *database*} End
3	No. Proses	2.1
	Nama Proses	pengiriman
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data pengiriman
	Output	Info pengiriman
	Destinational (Tujuan)	admin

	Logika Proses	Begin {admin memasukan data pengiriman yang akan di tambah, di ubah, dilihat ke *database*} End.
4	No. Proses	2.1.1
	Nama Proses	Lihat Data Pengiriman
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data pengiriman yang akan dilihat
	Output	Info pengiriman yang telah dilihat
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin melihat data pengiriman} End
5	No. Proses	2.1.2
	Nama Proses	Tambah data pengiriman
	Source (Sumber)	Admin
	Input	- data pengiriman yang akan ditambah
	Output	- info pengiriman yang telah di tambah
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukkan data pengiriman yang akan ditambah ke dalam database} End.
6	No. Proses	2.1.3
	Nama Proses	Edit data pengiriman
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data pengiriman yang akan di Edit
	Output	Info pengiriman yang telah di Edit
	Destinational (Tujuan)	Admin

	Logika Proses	Begin {admin mengedit data pengiriman yang ada dalam database} End
7	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Grup
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data grup
	Output	Info grup
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data grup yang akan di tambah, diedit, dilihat di dalam *database*} End.
8	No. Proses	2.2.1
	Nama Proses	Tambah Data Grup
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data grup yang akan di tambahkan
	Output	info grup yang telah ditambahkan
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukkan data grup yang akan di tambahkan ke dalam *database*} End
9	No. Proses	2.2.2
	Nama Proses	Edit grup
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data grup yang akan di edit
	Output	info grup yang telah di edit

	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin { admin mengedit data grup yang ada dalam *database* } End
10	No. Proses	2.2.3
	Nama Proses	Lihat grup
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data grup yang akan dilihat
	Output	info Data grup yang telah di lihat
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin melihat data grup yang ada dalam *database*} End
11	No. Proses	2.3
	Nama Proses	Master Barang
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data master barang yang akan di tambah, diterima, dan master barang
	Output	info master barang yang akan di tambah, diterima, dan master barang
	Destinational (Tujuan)	- admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data barang yang akan ditambah, diterima dan master barang yang ada dalam *database*} End
12	No. Proses	2.3.1
	Nama Proses	Tambah Barang

	Source (Sumber)	admin
	Input	Data barang yang akan ditambah
	Output	Info barang yang telah ditambah
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data barang yang akan ditambah ke dalam *database*} End
13	No. Proses	2.3.2
	Nama Proses	Penerimaan barang
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data penerimaan barang
	Output	Info penerimaan barang
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data penerimaan barang ke dalam *database*} End
14	No. Proses	2.3.3
	Nama Proses	Master barang
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data master barang
	Output	Info master barang
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data master barang yang akan ditambah, edit dan cari ke dalam *database*} End
15	No. Proses	2.3.3.1

	Nama Proses	Tambah Barang
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data barang yang akan ditambah
	Output	Info barang yang telah ditambah
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data barang yang akan ditambah ke dalam *database*} End
16	No. Proses	2.3.3.2
	Nama Proses	Edit barang
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data barang yang akan diedit
	Output	Info barang yang telah diedit
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data barang yang telah di edit ke dalam *database*} End
17	No. Proses	2.3.3.3
	Nama Proses	cari barang
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data barang yang akan dicari
	Output	Info barang yang telah diicari
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin melakukan pencarian barang yang ada dalam *database*} End
18	No. Proses	3.0

	Nama Proses	Status pemesanan
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data penjualan status order, status batal dan status terkirim
	Output	Info penjualan status order, status batal dan Status terkirim
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data penjualan status order, status batal dan Status terkirim dalam *database*} End.
19	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Status order
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data status barang order
	Output	info status barang order
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukkan data status order yang akan di kirim, dibatal dan detail yang ada dalam *database*} End
20	No. Proses	3.1.1
	Nama Proses	kirim
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data status order kirim
	Output	info status order kirim
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin

		{ admin mengirim data status order yang ada dalam *database* } End
21	No. Proses	3.1.2
	Nama Proses	Batal
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data status order yang akan dibatalkan
	Output	info status order yang dibatalkan
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin membatalkan data status order yang ada dalam *database*} End
22	No. Proses	3.1.3
	Nama Proses	Detail
	Source (Sumber)	Admin
	Input	Data status order yang di detail
	Output	info status order detail
	Destinational (Tujuan)	- admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data detail status order yang ada dalam *database*} End
23	No. Proses	3.2
	Nama Proses	Status batal
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data status barang yang akan dibatalkan
	Output	Info status barang yang di batalkan
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin

		{admin memasukan data status batal yang akan di order, dan detail ke dalam *database*} End
24	No. Proses	3.2.1
	Nama Proses	Order
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data status batal yang akan di order
	Output	Info status batal yang di order
	Destinational (Tujuan)	Admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data status batal yang akan di order yang ada dalam *database*} End
25	No. Proses	3.2.2
	Nama Proses	hapus
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data status batal yang akan di hapus
	Output	Info status batal yang di hapus
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data status batal yang akan di hapus di dalam *database*} End
26	No. Proses	8.1
	Nama Proses	edit profile
	Source (Sumber)	user/member
	Input	Data status batal yang akan di detail
	Output	Info status batal yang di detail
	Destinational (Tujuan)	admin

	Logika Proses	Begin {admin memasukan data status batal yang akan di detail di dalam *database*} End
25	No. Proses	3.2.3
	Nama Proses	Detail
	Source (Sumber)	admin
	Input	Data status batal yang akan di detail
	Output	Info status batal yang di detail
	Destinational (Tujuan)	admin
	Logika Proses	Begin {admin memasukan data status batal yang akan di detail di dalam *database*} End

3.3.5 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang tercakup dalam DFD. Kamus data untuk diagram alir data pada aplikasi E-commerce ini akan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kamus Data

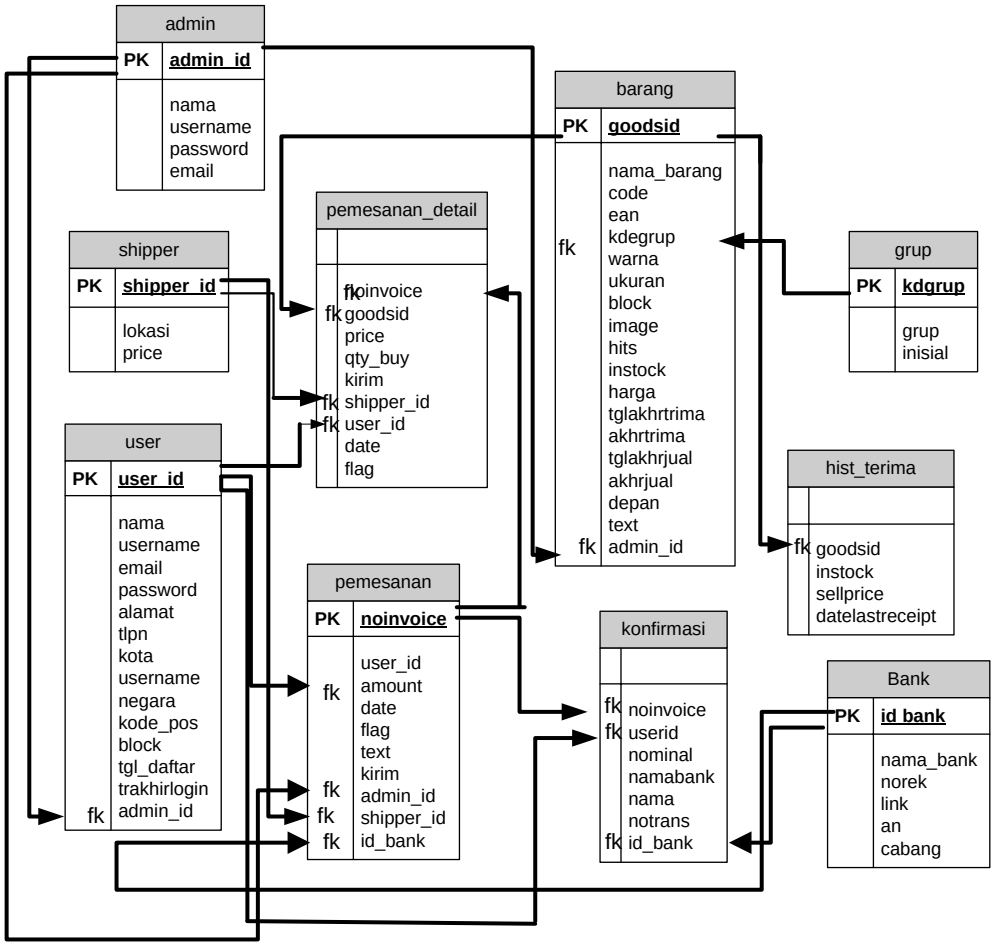
Nama	**Data Login admin**
Where used / how used	Proses 1.0 Login (*input*)
Deskripsi	Berisi data admin yang akan digunakan pada proses login
Struktur Data	*username* + *password*
username *Password*	[a..z | A..Z | 0..9] {10} [a..z | A..Z | 0..9] {10}

Nama	**Data *User***
Where used / how used	Proses 1.0 Login (*input*)
Deskripsi	Berisi identitas *user* yang akan digunakan pada proses login
Struktur Data	*User_id+nama+username* + *password* + email + alamat Tlpn+kota+negara+kode_pos+ tgl_daftar+terakhirdaftar
User_id * Nama Username Password Email Alamat Tlpn Kota Negara Kodepos Tgldftar Trkhrdaftar	[A-Z | a-z | 0-9]{2} [A-Z | a-z | 0-9]{20} [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9]
Nama	**Data pengiriman**
Where used / how used	Pengiriman Proses 2.1.1 *(input)* Pengiriman Proses 2.1.2 *(input)* Pengiriman Proses 2.1.3 *(input)* Data Pengiriman Proses 2.1.1 *(output)* Data Pengiriman Proses 2.1.2 *(output)* Data Pengiriman Proses 2.1.3 *(output)*
Deskripsi	Berisi data pengiriman digunakan pada pengolahan da pengiriman
Struktur Data	Shipper_id+lokasi+price

Shipper_id	[a..z | A..Z | 0..9] {4)
lokasi	[a..z | A..Z | 0..9] {10}
price	[0-9]
Nama	**Data grup**
Where used / how used	Data grup Proses 2.2.1 (*Input*) Data grup Proses 2.2.2 (*Input*) Data grup Proses 2.2.3 (*Input*) Data grup Proses 2.2.1 (*output)* Data grup Proses 2.2.2 (*output)* Data grup Proses 2.2.3 (*output)*
Deskripsi	Berisi data grup digunakan pada pengolahan data grup.
Struktur Data	1d +grup+ inisial
id grup inisial	[a..z | A..Z | 0..9] {4) [a..z | A..Z | 0..9] {20} [a..z | A..Z | 0..9] {20)
Nama	**Data master barang**
Where used / how used	Master barang proses 2.3.3.1 (*input)* Master barang proses 2.3.3.2 (*input)* Master barang proses 2.3.3.3 (*input)* Data master barang proses 2.3.3.1 (output) Data master barang proses 2.3.3.2 (output) Data master barang proses 2.3.3.3 (output)
Deskripsi	Berisi data master barang yang akan digunakan pad pengolahan data master barang.
Struktur Data	id_jawab +*username* + Kd_gejala
goodsid Nama_barang code	[0..9] [a..z | A..Z | 0..9] {10) [a..z | A..Z | 0..9] {4)

image	[jpg-jpeg | A-Z | a-z]
Harga	[0..9]
Stok	[0..9]
Block	[a..z | A..Z | 0..9] {4)
Depan	[a..z | A..Z | 0..9] {4)
Text	[a..z | A..Z | 0..9] {10)
berat	[0..9]
Nama	**Data status order**
Where used / how used	Status order proses 3.1.1 (*input)* Master barang proses 3.1.2 (*input)* Master barang proses 3.1.3 (*input)* Data master barang proses 3.1.1 (output) Data master barang proses 3.1.2 (output) Data master barang proses 3.1.3 (output
Deskripsi	Berisi data status order yang akan digunakan pad pengolahan data peenjualan.
Struktur Data	id_diagnosa + nm_user + tgl_lahir + pekerjaan kd_penyakit + tanggal + id_jawab
noinvoice	[a..z | A..Z | 0..9]
user_id	[a..z | A..Z | 0..9] {20}
amount	[dd-mm-yy]
date	[dd-mm-yy]
text	[a..z | A..Z | 0..9] {20}
kirim	[a..z | A..Z]{6}

3.3.6 Skema relasi



Gambar 3.15 Sekema Relasi

3.3.7 Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Tabel Admin

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel admin yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel admin adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3 Tabel Admin

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Admin_Id	Int	12	*
2	Nama	Varchar	30	
3	Username	Varchar	20	
	email	Varchar	20	
4	Password	Varchar	40	

2. Tabel user

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel user yang akan digunakan pada pengembangan sistem. Struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Tabel User

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	User_Id	Int	5	*
2	Nama	Varchar	30	
3	Username	Varchar	50	
4	Email	Varchar	20	
5	Password	Int	8	
6	Alamat	Varchar	15	
7	Telepon	Int	15	
8	Kota	Varchar	30	
9	negara	Varchar	30	
10	Kode_pos	Varchar	40	
11	Block	tyniint	4	
12	Tgldftr	datetime		
13	Trkhrlogin	datetime		
14	admin_id	int	12	

3. Tabel Master Barang

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data master barang. Struktur tabel barang adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Tabel Master Barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	goodsid	Int	14	*
2	goodsid_h	varchar	14	
3	Nama_barang	Varchar	50	
4	code	Varchar	20	

5	kodegrup	Varchar	35	
6	Warna	Varchar	20	
7	ukuran	Varchar	12	
8	Block	char	1	
9	Image	Varchar	200	
10	hits	char	1	
11	instock	Int	20	
12	Harga	Int	20	
13	Tglakhirtrima	date		
14	Akhrtrima	Int	20	
15	Tglakhrjual	date		
16	Akhrjual	Int	20	
17	periodetodate	int	20	
18	Text	Text	200	
19	admin_id	int	12	

4. Tabel pemesanan

Tabel ini digunakan untuk merekam semua data transaksi. Struktur tabel Trans adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6 Tabel pemesanan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	No_invoice	Int	20	*
2	User_id	Int	21	
3	amount	Int	11	
4	date	Date		
5	Text	Varchar	225	
6	Kirim	Int	11	
6	id_bank	Int	10	
7	admin_id	int	12	

5. Tabel pemesanan_detail

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data barang yang dipesan secara lengkap. Struktur tabel trans_items adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Tabel pemesanan_detail

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Noinvoice	Int	5	**
2	goodsid	Varchar	10	

3	price	int	12	
4	Qty_buy	Int	12	
5	kirim	Int	11	
6	Id_shipper	int	20	
7	User_id	Int	20	
8	date	date		

6. Tabel Shipper

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data barang yang dikirim secara lengkap. Struktur tabel shipper adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8 Tabel shipper

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Shipper_id	Int	12	*
2	lokasi	Varchar	40	
3	price	Int		

7. Tabel Group

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data group barang. Struktur tabel group barang adalah sebagai berikut :

Tabel 3.9 Tabel group

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Kd_grup	Int	10	*
2	Group	Varchar	50	
3	inisial	Varchar	5	

8. Tabel hist_terima

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data hist_terima. Struktur tabel hist_terima adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Tabel hist_terima

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	goodsid	Varchar	14	**
2	instock	int	20	

3	Sellprice	int	20	
4	Datelastreceipt	Int	12	

9. Tabel bank

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data bank. Struktur tabel bank adalah sebagai berikut

Tabel 3.11 Tabel bank

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Idbank	Varchar	10	*
2	Namabank	Varchar	20	
3	Norek	Varchar	20	
4	Link	Varchar	12	
5	An	Varchar	50	
6	cabang	Varchar	100	

10. Tabel konfirmasi

Tabel ini berfungsi untuk mengelompokan setiap barang ke dalam kategori. Struktur tabel kategori adalah sebagai berikut :

Tabel 3.12 Tabel konfirmasi

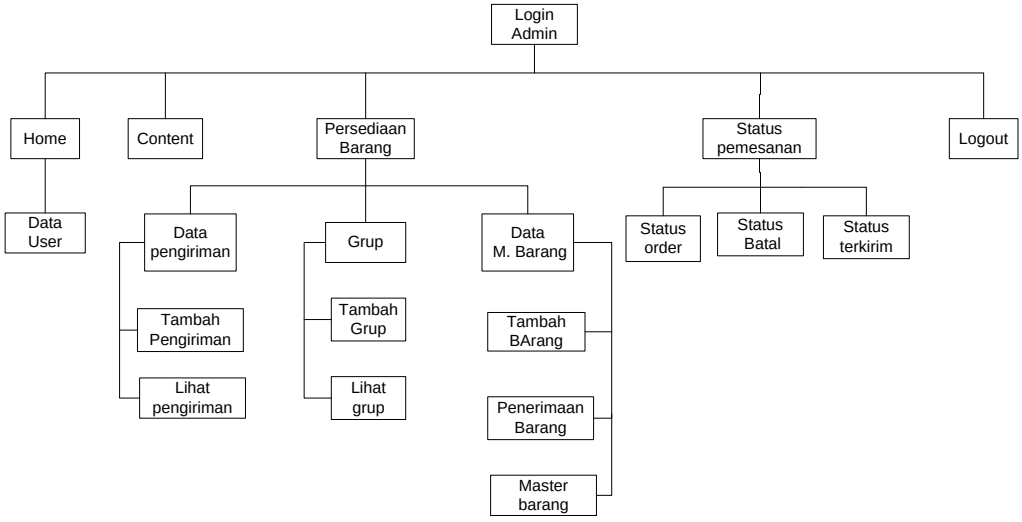
No	Field	Type	Size	Keterangan
1	No_invoice	Int	5	**
2	Nama	Varchar	20	
3	Nominal	Int	20	
4	email	varhar	50	
5	tanggal	Int	20	
6	ongkoskirim	Int	5	
7	status	varchar	10	
8	Total	Int	20	

3.3.8 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka meliputi beberapa perancangan diantaranya meliputi struktur menu, perancangan pesan spesipikasi proses dan jaringan semantik.

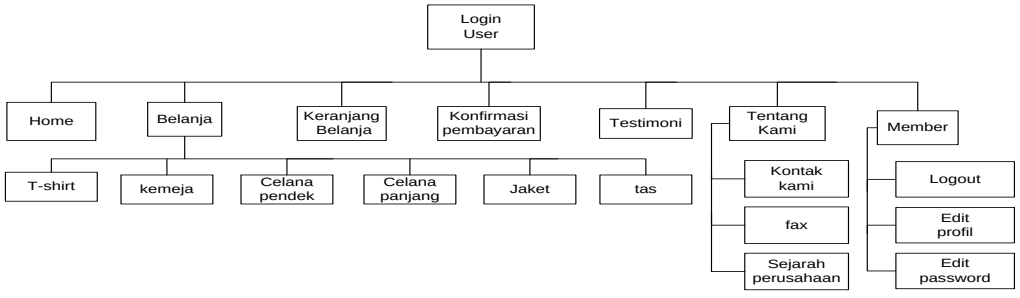
3.3.8.1 Prancangan Struktur Menu

1. Struktur Menu Administrator



Gambar 3.16 Struktur Menu Administrator

2. Struktur Menu User/Member



Gambar 3.17 Struktur Menu user/member

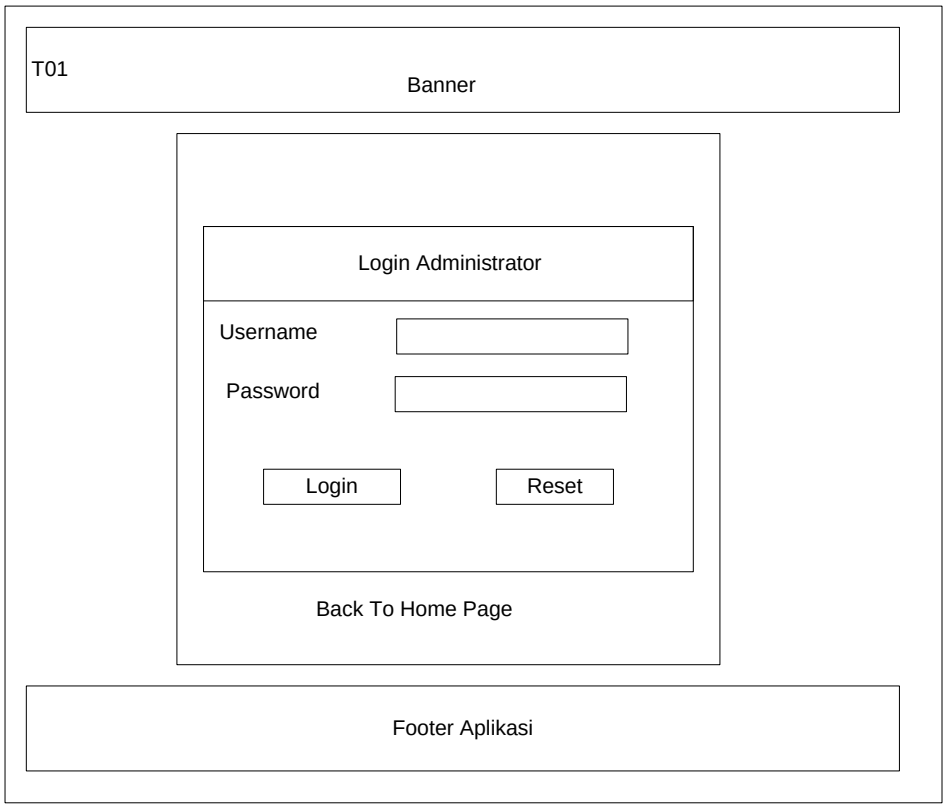
3.3.8.2 Spesifikasi Antar Muka

Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suau program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*

Perancangan *interface* untuk aplikasi *E-Commerce* di SHUFFLE CLOTHING COMPANY adalah sebagai berikut :

1. Perancangan Antar Muka Administrator

Antar muka ini adalah antar muka login (T01)

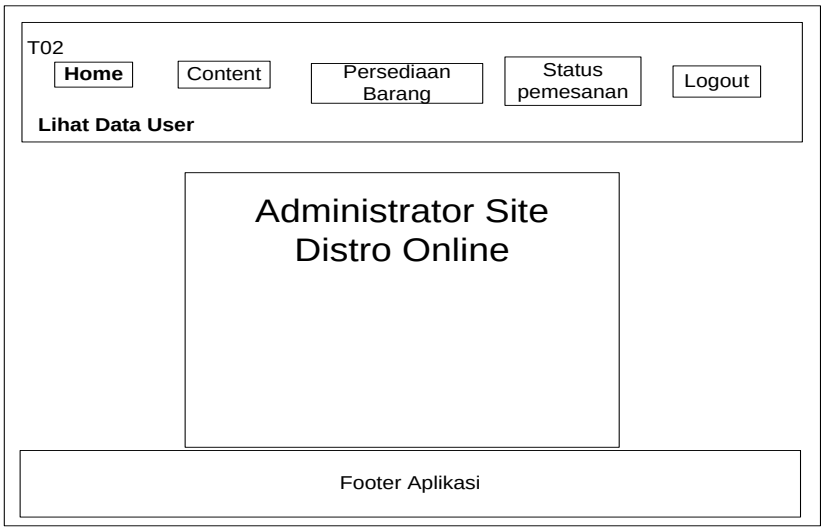


Gambar 3.18 Perancangan Tampilan Login Admin

Navigasi :

1. Klik tombol “Login” untuk proses login dan menuju ke T02, jika proses login gagal akan muncul pesan M01
2. Klik tombol “Reset” untuk mengulang

Antar muka ini adalah antar muka login (T01)

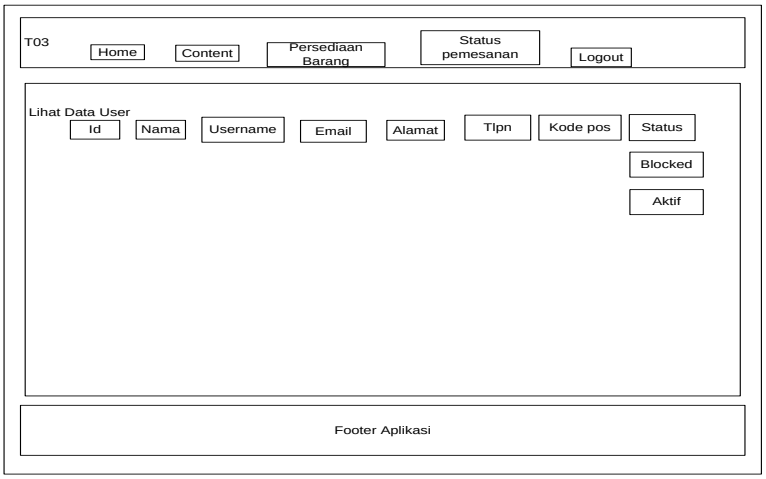


Gambar 3.19 Perancangan Tampilan Home

Navigasi :

1 Dekat kan kursor ke menu “home” kemudian klik tombol “lihat Data User” untuk masuk ke “T03”

Antar muka ini adalah antar muka Data user (T03)



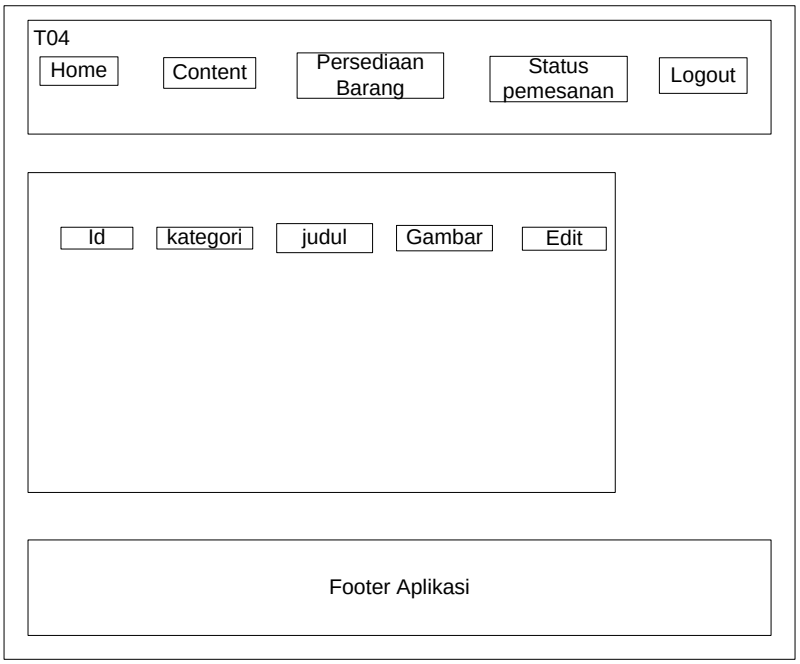
Gambar 3.20 Perancangan Tampilan Data user

Navigasi :

1 Klik tombol “Aktif” untuk memblock data user dan untuk mengaktifkan kembali klik tombol “Blocked”

2 Klik tombol “content” untuk masuk ke “T04”.

Antar muka ini adalah antar muka Content (T04)

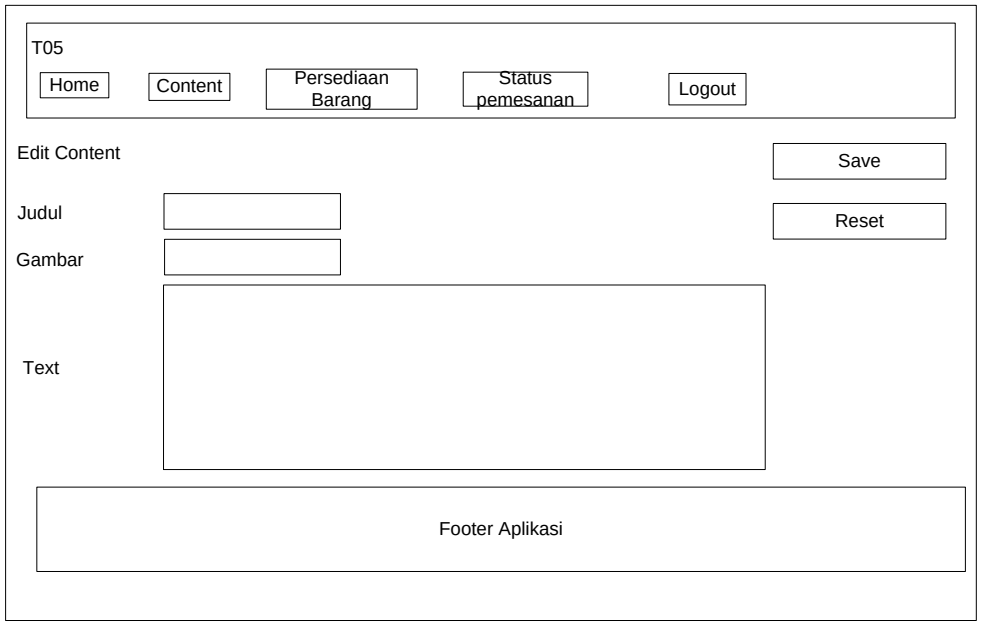


Gambar 3.21 Perancangan Tampilan Content

Navigasi :

1 Klik tombol “Edit” untuk mengedit content tampilan pada user, dan menuju ke “T05”

Antar muka ini adalah antar muka Edit Content (T05)

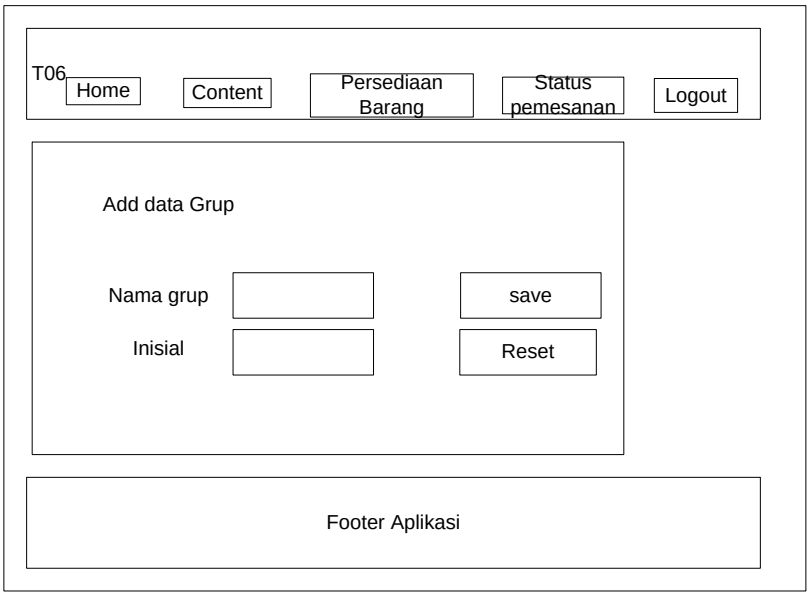


Gambar 3.22 Perancangan Tampilan Edit Content

Navigasi :

1. Klik tombol “save” untuk menyimpan tampilan user yang sudah di edit ke “T04”
2. Klik tombol “reset” untuk mengulang
3. Dekatkan kursor ke menu “Persediaan barang” kemudian pilih “grup” untuk menuju ke”T06”

Antar muka ini adalah antar muka tambah grup (T06)

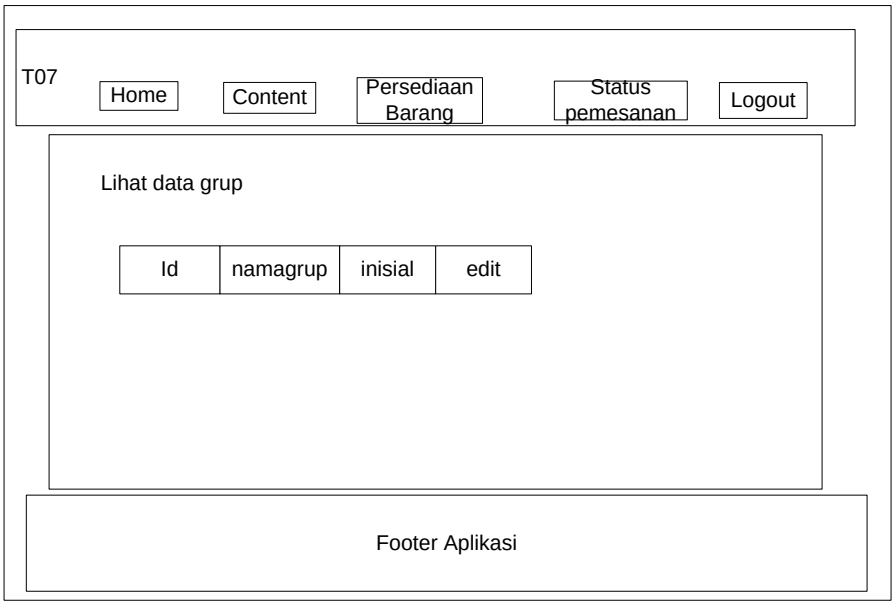


Gambar 3.23 Perancangan Tampilan tambah grup

Navigasi :

1. Klik tombol “save” untuk menyimpan data grup ke form lihat data grup“T07”
2. Klik tombol “reset” untuk mengulang
3. Dekatkan kursor ke menu “Persediaan barang” kemudian pilih “lihat data grup” untuk menuju ke”T07”

Antar muka ini adalah antar muka lihat data grup (T07)

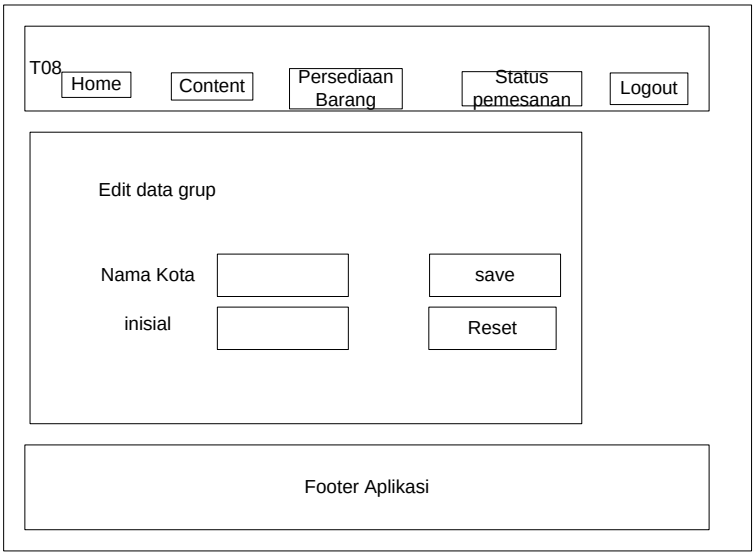


Gambar 3.24 Perancangan Tampilan lihat data grup

Navigasi :

1. Klik tombol “edit” untuk mengedit data grup ke form edit grup“T08”

Antar muka ini adalah antar muka lihat data grup (T08)

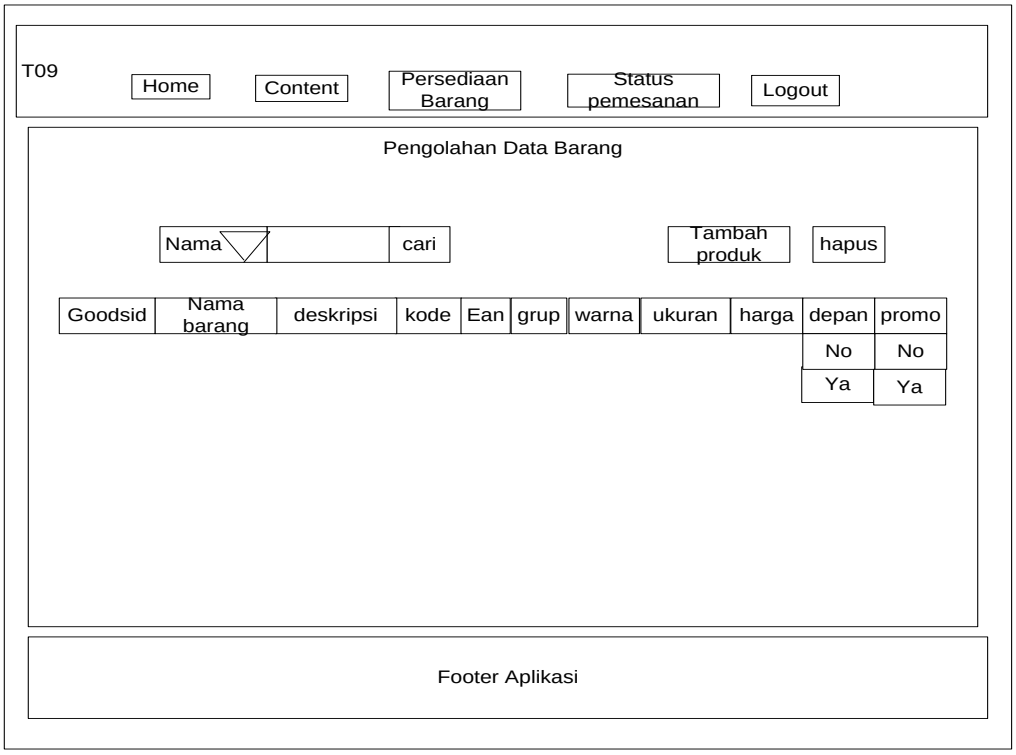


Gambar 3.25 Perancangan Tampilan Edit data grup

Navigasi :

1. Klik tombol “save” untuk menyimpan data grup yang sudah di edit ke form lihat data grup“T07”
2. Klik tombol “reset” untuk mengulang
3. Dekatkan kursor ke menu “Persediaan barang” kemudian pilih “master barang” untuk menuju ke”T09”

   Antar muka ini adalah antar muka tambah grup (T09)



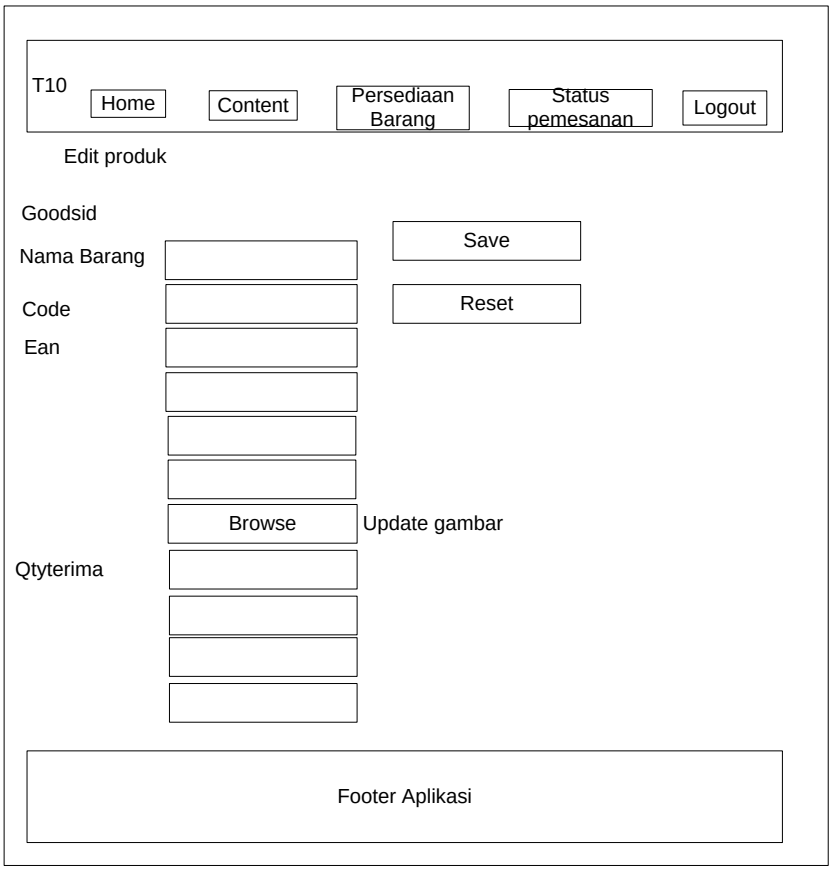
Gambar 3.26 Perancangan Tampilan Master Barang

Navigasi :

1. Klik tombol “Cari” untuk mencari barang
2. Klik tombol “Tambah Produk” untuk menambahkan barang dan menuju ke “T08”
3. Klik tombol “hapus” untuk menghapus barang

4. Pada kolom “goodsid” double klik untuk mengedit barang dan menuju ke”T10”
5. Pada kolom “depan” ada tombol “NO” itu menunjukkan bahwa barang tida tampil di halaman depan, dan untuk menampilkan kembali klik tombol “Ya”.
6. Pada kolom “depan” ada tombol “NO” itu menunjukkan bahwa barang tida tampil di halaman promo, dan untuk menampilkan kembali klik tombol “Ya”.

Antar muka ini adalah antar muka Edit Produk (T07)

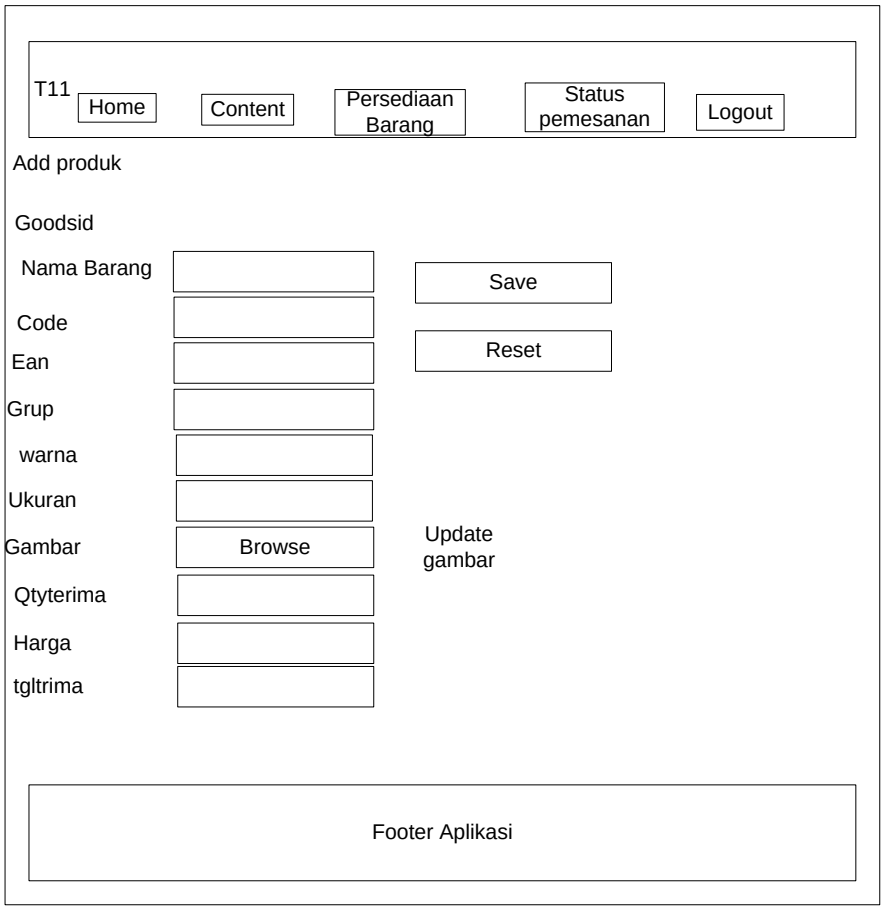


Gambar 3.27 Perancangan Tampilan Edit Produk

Navigasi :

1. Klik tombol “Save” untuk menyimpan Barang ke “T09”
2. Klik tombol “reset” untuk untuk mengulang kembali
3. Klik tombol “update gambar” untuk untuk mengganti gambar

Antar muka ini adalah antar muka Tambah Produk (T11)



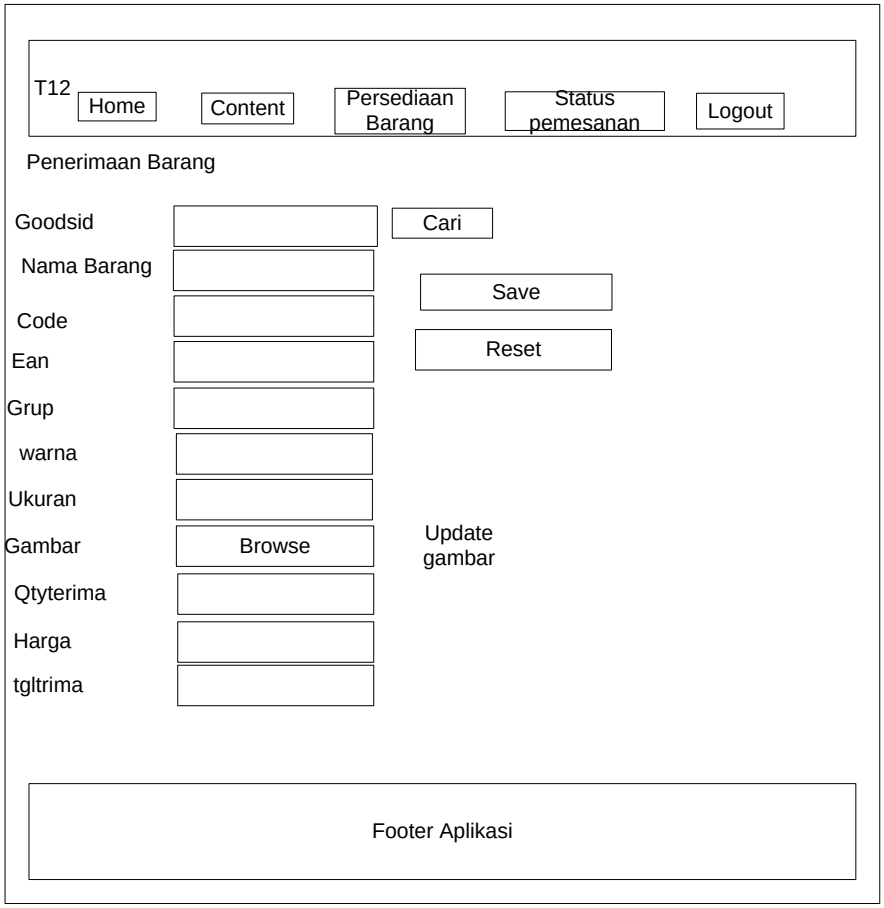
Gambar 3.28 Perancangan Tampilan Tambah Produk

Navigasi :

1. Klik tombol “Save” untuk menyimpan Barang ke “T09”
2. Klik tombol “reset” untuk untuk mengulang kembali

3. Klik tombol “update gambar” untuk untuk mengganti gambar
4. Dekatkan kursor ke menu ‘Persediaan Barang” kemudian pilih menu “penerimaan Barang” dan menuju ke “T09”

Antar muka ini adalah antar muka penerimaan Produk (T12)



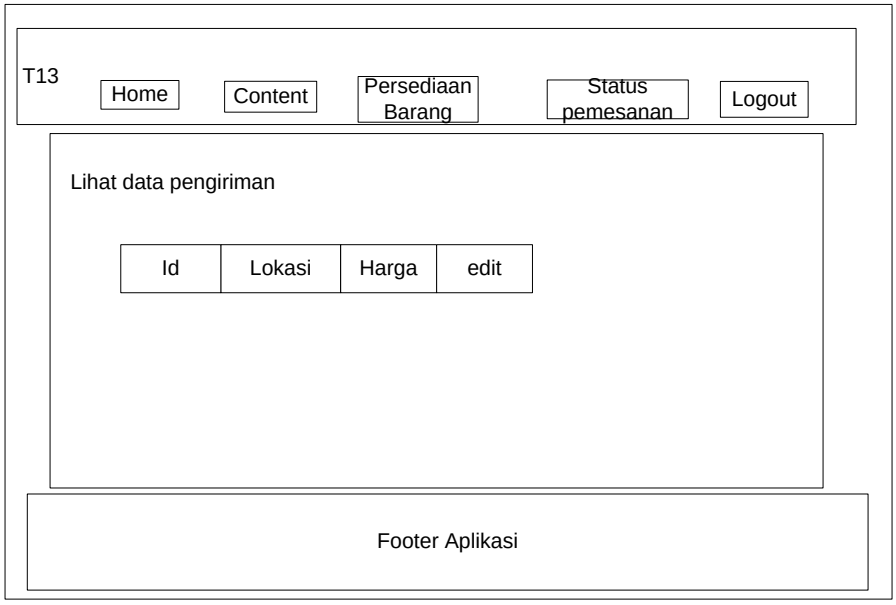
Gambar 3.29 Perancangan Tampilan Penerimaan Produk

Navigasi :

1. Pada “Goodsid” masukan no kemudian Klik tombol “cari” untuk mencari barang yang ada di master barang “T09”
2. Klik tombol “Save” untuk menyimpan Barang ke “T09”
3. Klik tombol “reset” untuk untuk mengulang kembali

4. Klik tombol “update gambar” untuk untuk mengganti gambar
5. Dekatkan kursor ke menu ‘Persediaan Barang” kemudian pilih menu “pengiriman Barang” dan menuju ke menu lihat data pengiriman “T13”

Antar muka ini adalah antar muka Data pengiriman (T13)

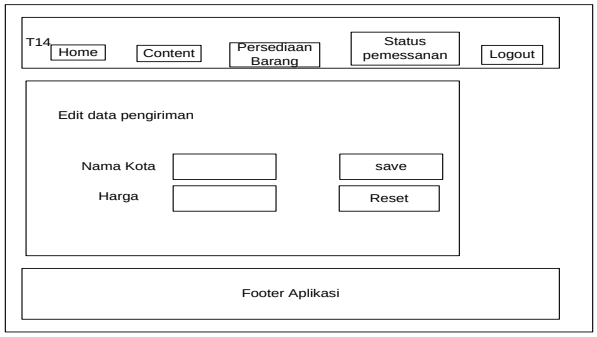


Gambar 3.30 Perancangan Tampilan Data Pengiriman

Navigasi :

Klik tombol “Edit” untuk mengedit data pengiriman, dan menuju ke “T14”

Antar muka ini adalah antar muka Edit pengiriman (T14)

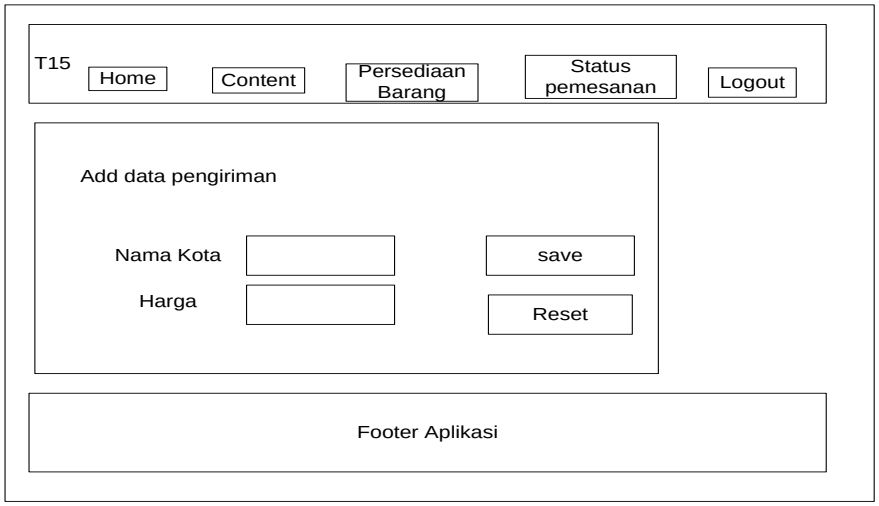


Gambar 3.31 Perancangan Tampilan Edit Pengiriman

Navigasi :

1. Klik tombol “save” untuk menyimpan data yang sudah di edit ke data pengiriman“T13”
2. Klik tombol “reset” untuk mengulang
3. Dekatkan kursor ke menu “Persediaan barang” kemudian pilih “pengiriman barang” kemudian klik “tambah data pengiriman” untuk menuju ke”T15”

Antar muka ini adalah antar muka Tambah Data pengiriman (T15)

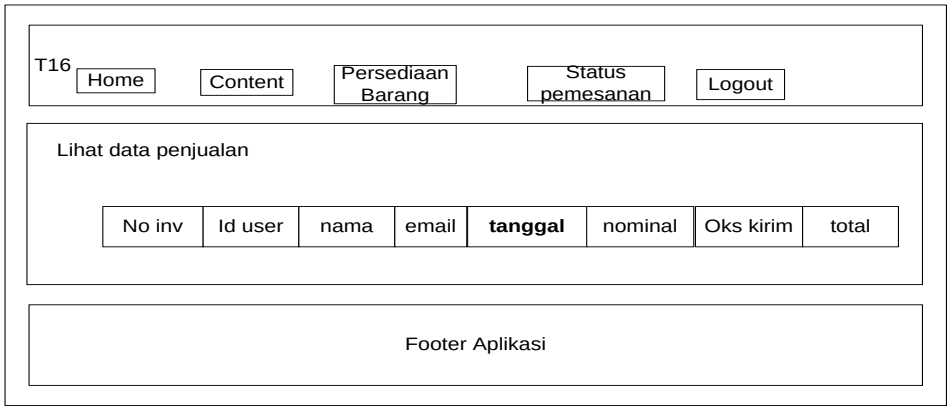


Gambar 3.32 Perancangan Tampilan Tambah Data Pengiriman

Navigasi :

1. Klik tombol “save” untuk menambahkan data pengiriman ke “T13”
2. Klik tombol “reset” untuk mengulang
3. Dekatkan kursor ke menu “Penjualan” kemudian klik menu “penjualan” untuk melihat data penjualan”T16”

Antar muka ini adalah antar muka Lihat Data penjualan (T16)

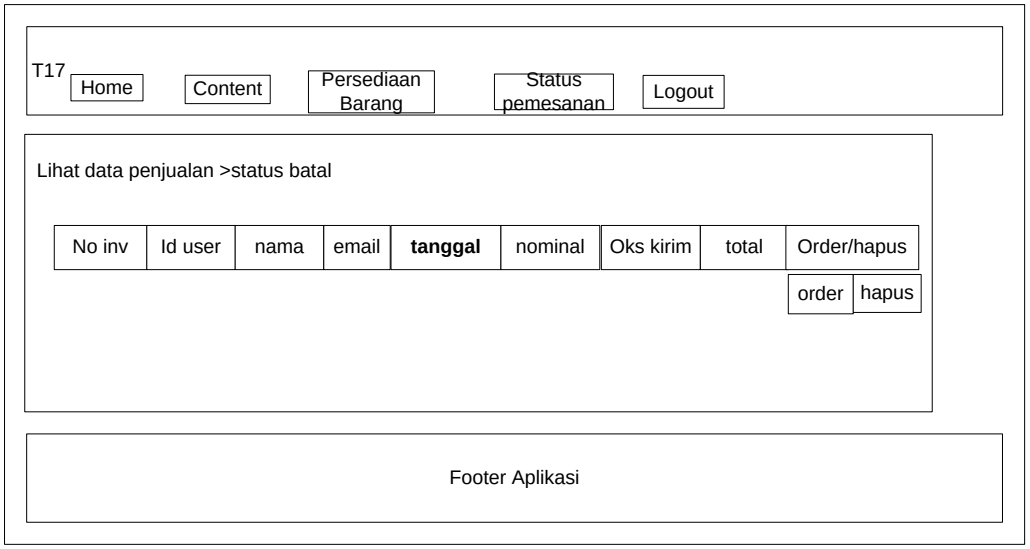


Gambar 3.33 Perancangan Tampilan Lihat Data Penjualan

Navigasi:

Dekatkan kursor ke menu “Penjualan” kemudian klik menu status Batal ”T17”

Antar muka ini adalah antar muka Status Batal (T17)

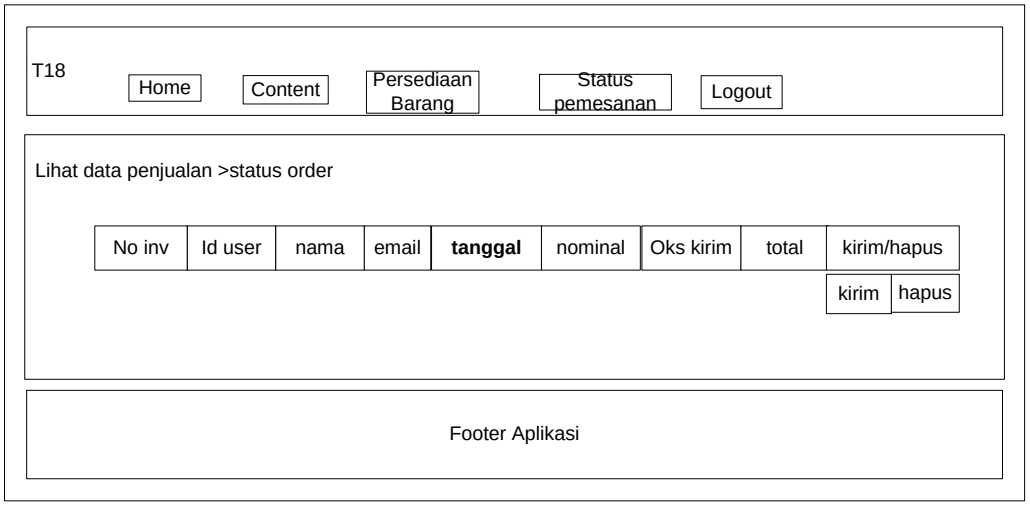


Gambar 3.34 Perancangan Tampilan Status Batal

Navigasi :

1. Pada kolom “Order/Hapus” ada tombol “Order dan Hapus” untuk melanjutkan proses transaksi maka klik tombol order dan menuju ke status Order “T18”
2. Klik tombol “Hapus” untuk menghapus user yang tidak jadi melakukan transaksi.

Antar muka ini adalah antar muka Status Order (T18)



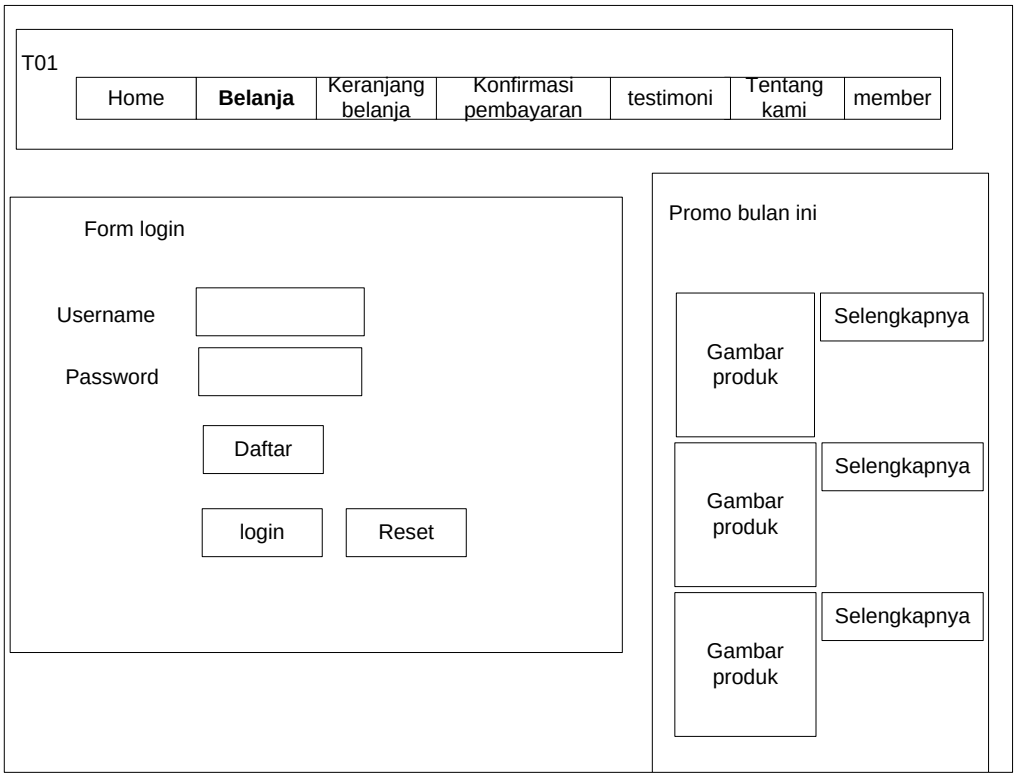
Gambar 3.35 Perancangan Tampilan Status Order

Navigasi :

1. Pada kolom “Kirim/Hapus” ada tombol “Kirim dan Hapus” apabila user udah melengkapi semua persyaratan transaksi maka klik tombol ”kirim”
2. Klik tombol “Hapus” untuk menghapus user yang tidak jadi melakukan transaksi.

2. Perancangan Antar Muka User/Member

Antar muka ini adalah antar muka login (T01)

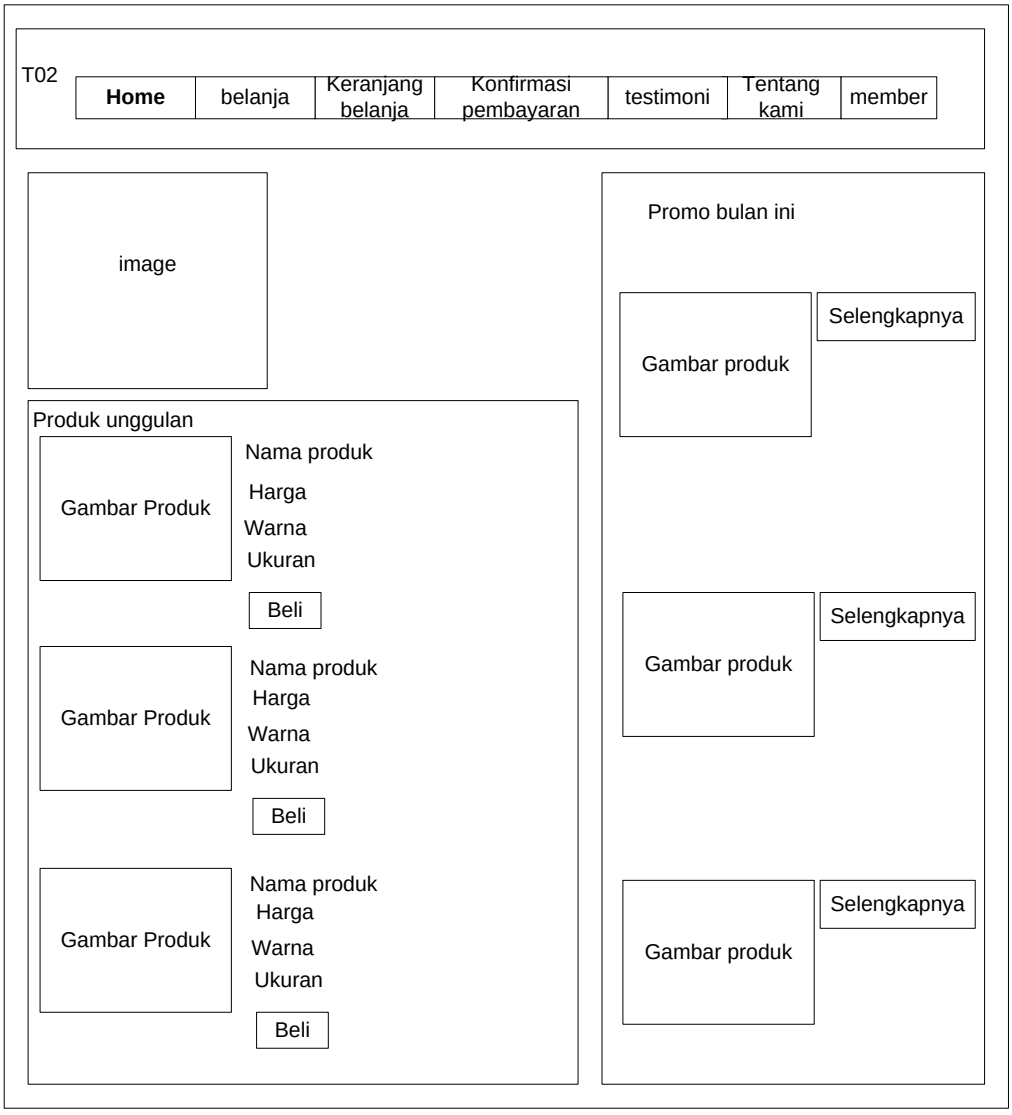


Gambar 3.36 Perancangan Tampilan login User

Navigasi :

1. Klik tombol “Login” untuk proses login dan menuju ke T02, jika proses login gagal akan muncul pesan M01
2. Klik tombol “Reset” untuk mengulangi
3. Klik tombol “Daftar” untuk melakukan proses pendaftaran atau registrasi(T09)
4. Klik tombol “selengkapnya” untuk masuk ke form detail produk “T04”

Antar muka ini adalah antar muka Home (T02)

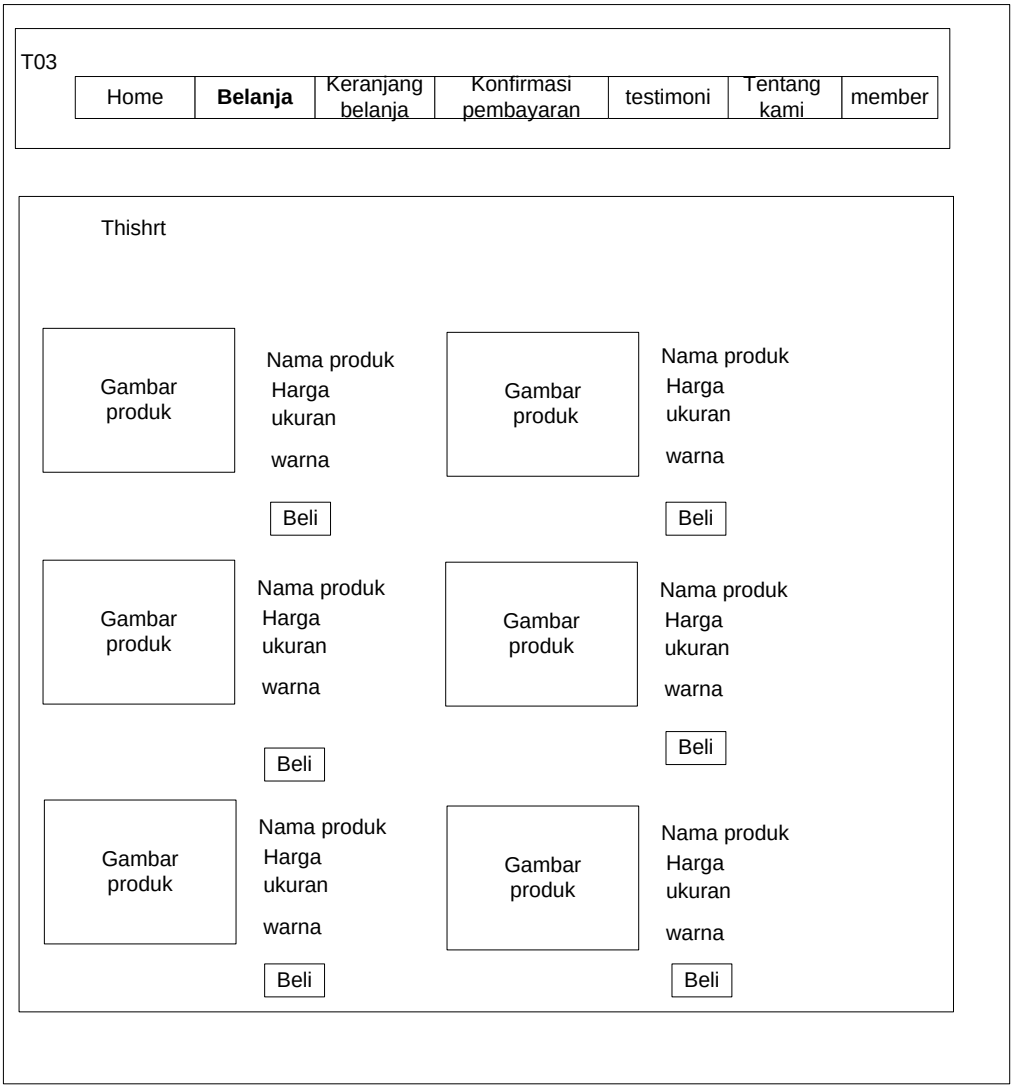


Gambar 3.37 Perancangan Tampilan Home

Navigasi :

1. Dekatkan kursor pada menu “belanja” kemudian pilih produk yang akan kita pilih dan menuju ke grup produk “T03”
2. Klik “Nama Produk” untuk masuk ke detail produk (T04)
3. Klik tombol “ Beli ” untuk menuju ke keranjang Belanja (T05)

Antar muka ini adalah antar muka grup produk (T03)

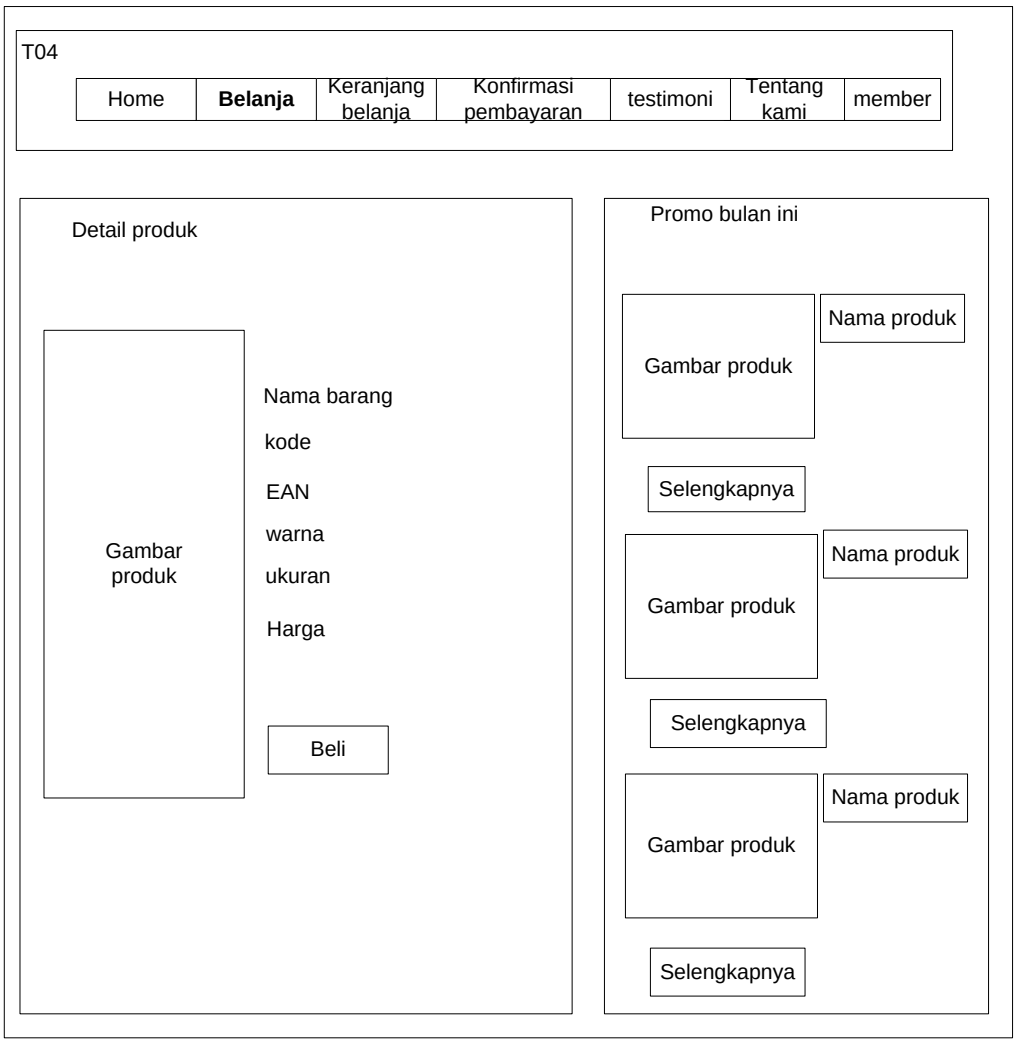


Gambar 3.38 Perancangan Tampilan grup produk

Navigasi :

1. Klik “Nama Produk” untuk masuk ke detail produk (T04)
2. Klik tombol “ Beli ” untuk menuju ke keranjang Belanja (T05)

Antar muka ini adalah antar muka Detail produk (T04)

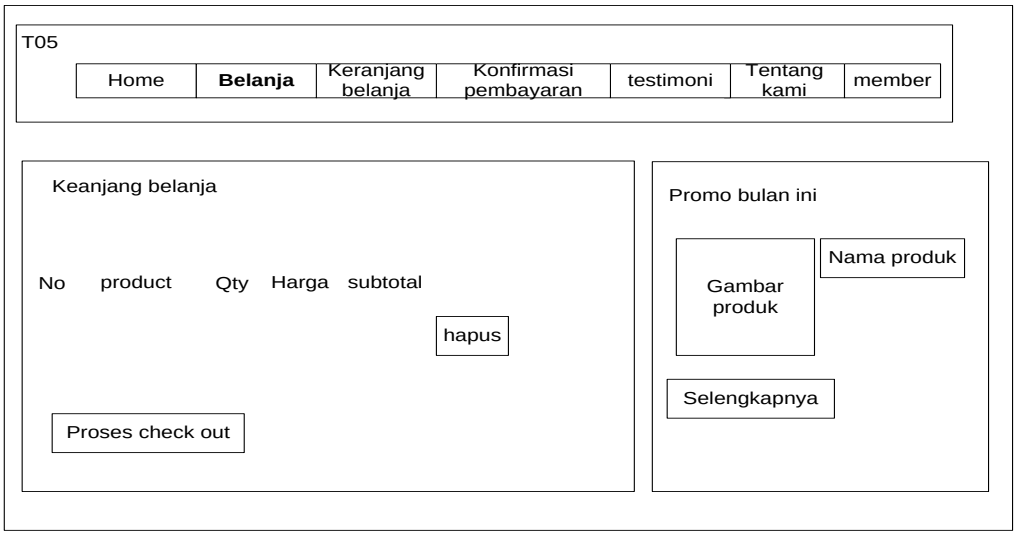


Gambar 3.39 Perancangan Tampilan Detail produk

Navigasi :

1. Klik “Nama Produk” dan tombol “Selengkapnya” untuk masuk ke detail produk (T04)
2. Klik tombol “ Beli ” untuk menuju ke keranjang Belanja (T05)

Antar muka ini adalah antar muka Keranjang Belanja (T05)

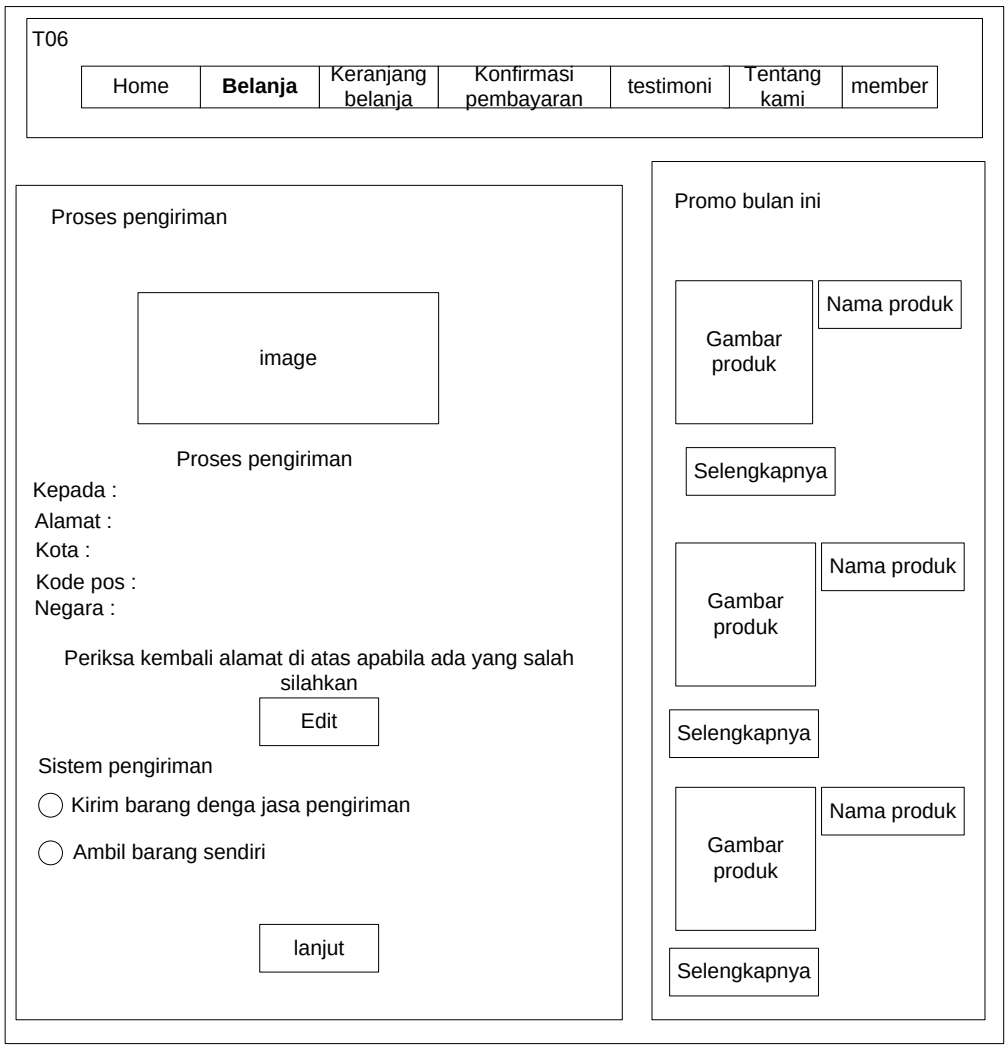


Gambar 3.40 Perancangan Tampilan kranjang Belanja

Navigasi :

1. Klik tombol “Hapus” untuk membatalkan pemesanan
2. Klik tombol “ Proses Check Out ” untuk menuju ke proses pengiriman(T06)

Antar muka ini adalah antar muka Proses Pengiriman (T06)

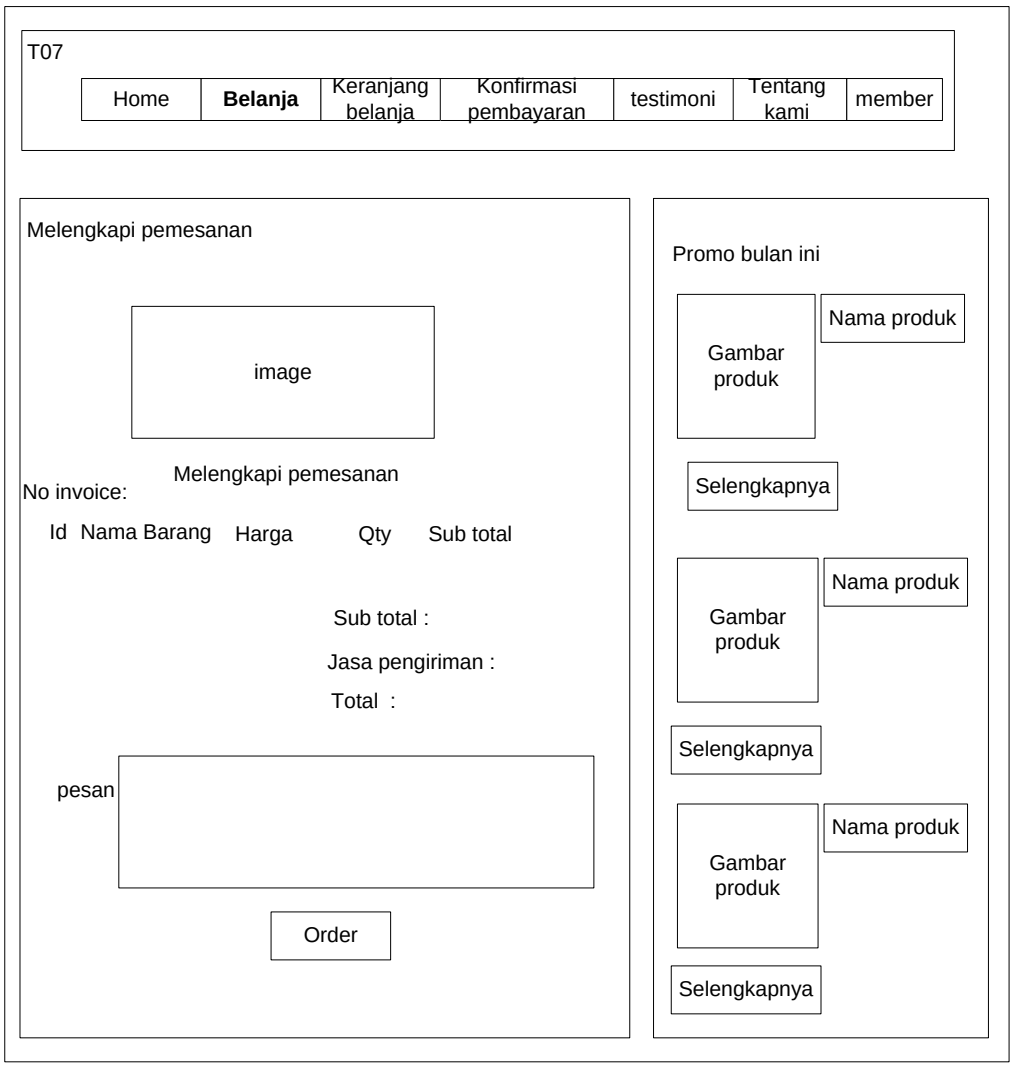


Gambar 3.41 Perancangan Tampilan Proses Pengiriman

Navigasi :

1. Klik tombol “Edit” untuk memeriksa kembali alamat user(T11)
2. Pilih salah satu sistem pengiriman yang akan digunakan dengan “ kirim Barang dengan jasa pengiriman” atau “ambil barang sendiri”
3. Klik tombol “ Lanjut” untuk menuju ke proses “melengkapi Pemesanan (T07)

Antar muka ini adalah antar muka melengkapi pemesanan (T07)

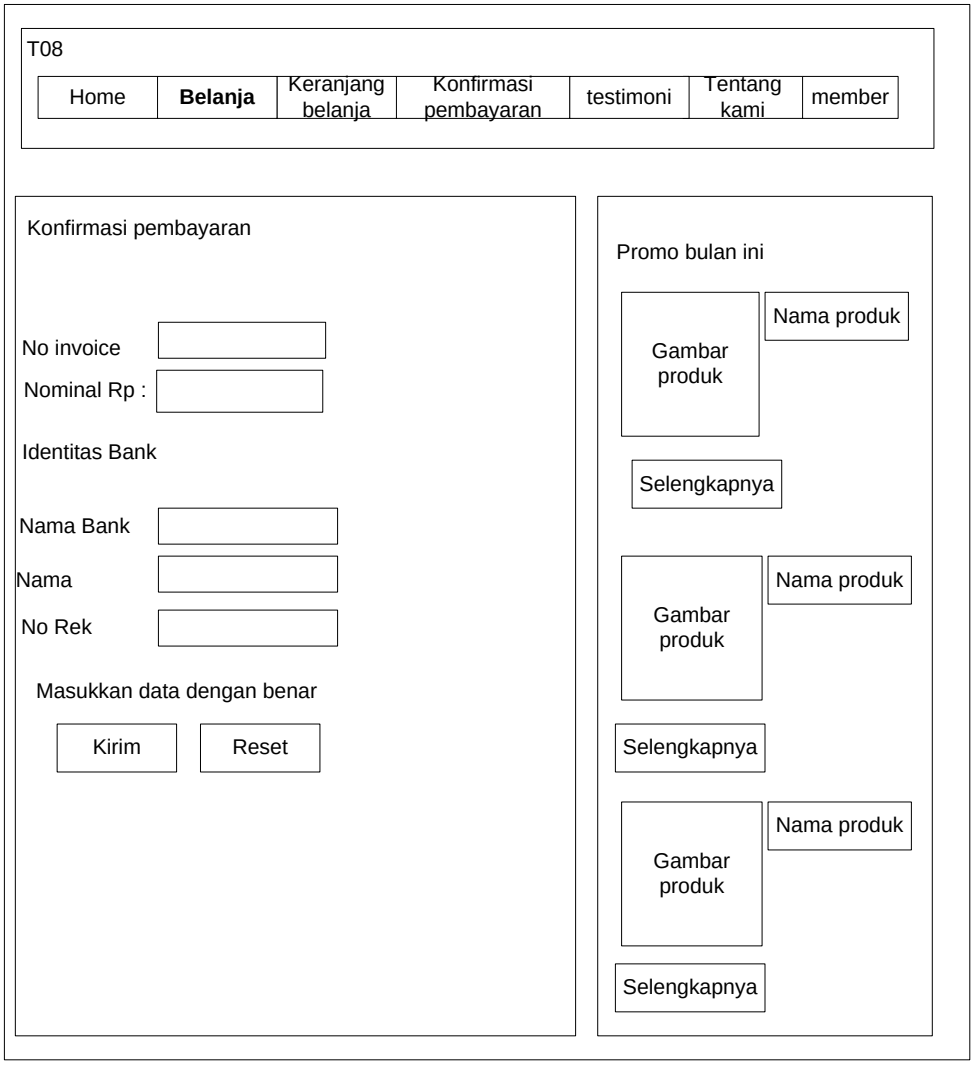


Gambar 3.42 Perancangan Tampilan Detail pemesanan

Navigasi :

1. Klik tombol “Order” apabila sudah melengkapi semua proses pemesanan dan menuju ke “konfirmasi pembayaran” (T08)

Antar muka ini adalah antar muka Proses konfirmasi pembayaran (T08)

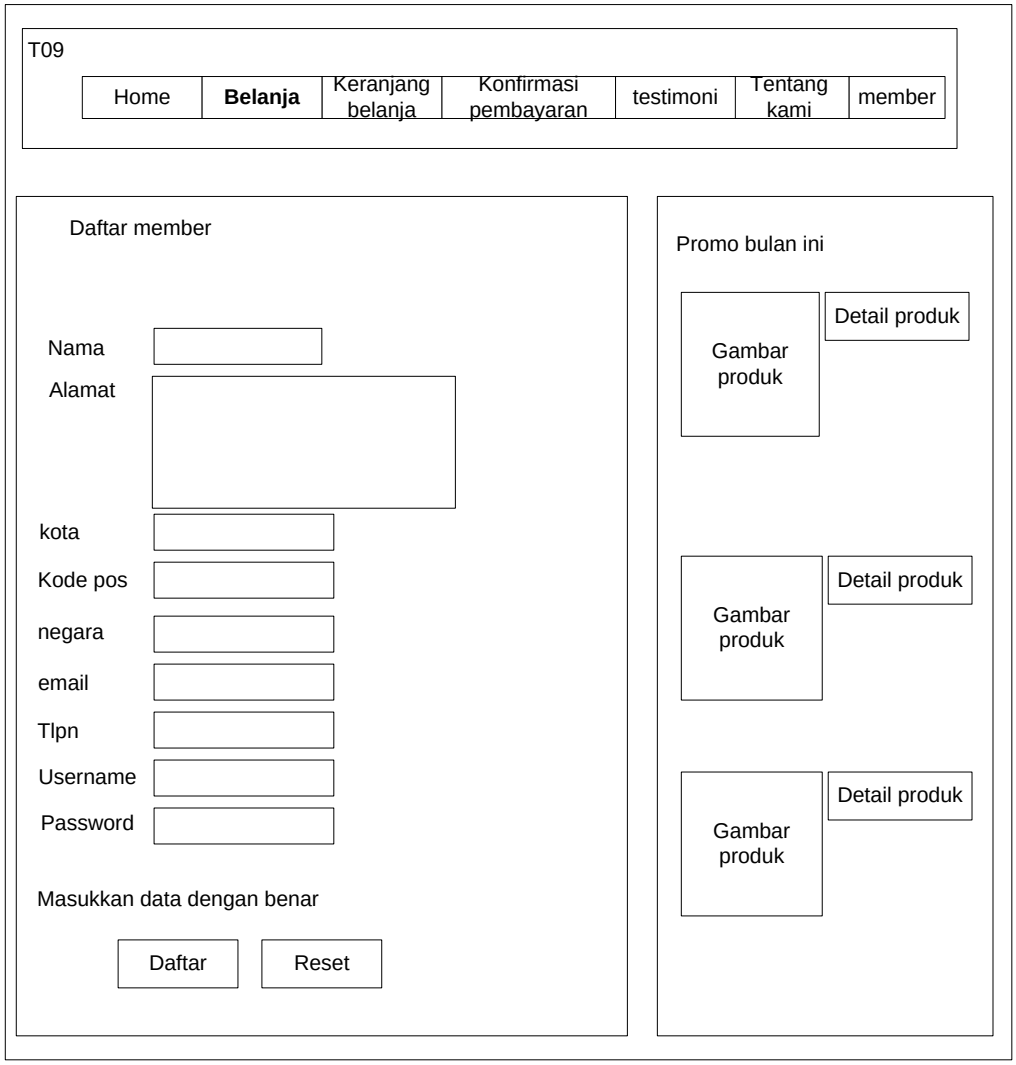


Gambar 3.43 Perancangan Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Navigasi :

1. Klik tombol “kirim” dan secara otomatis mengirim email ke admin dan user sudah selesai melakukan proses pemesanan barang

Antar muka ini adalah antar muka Proses Daftar Member (T09)

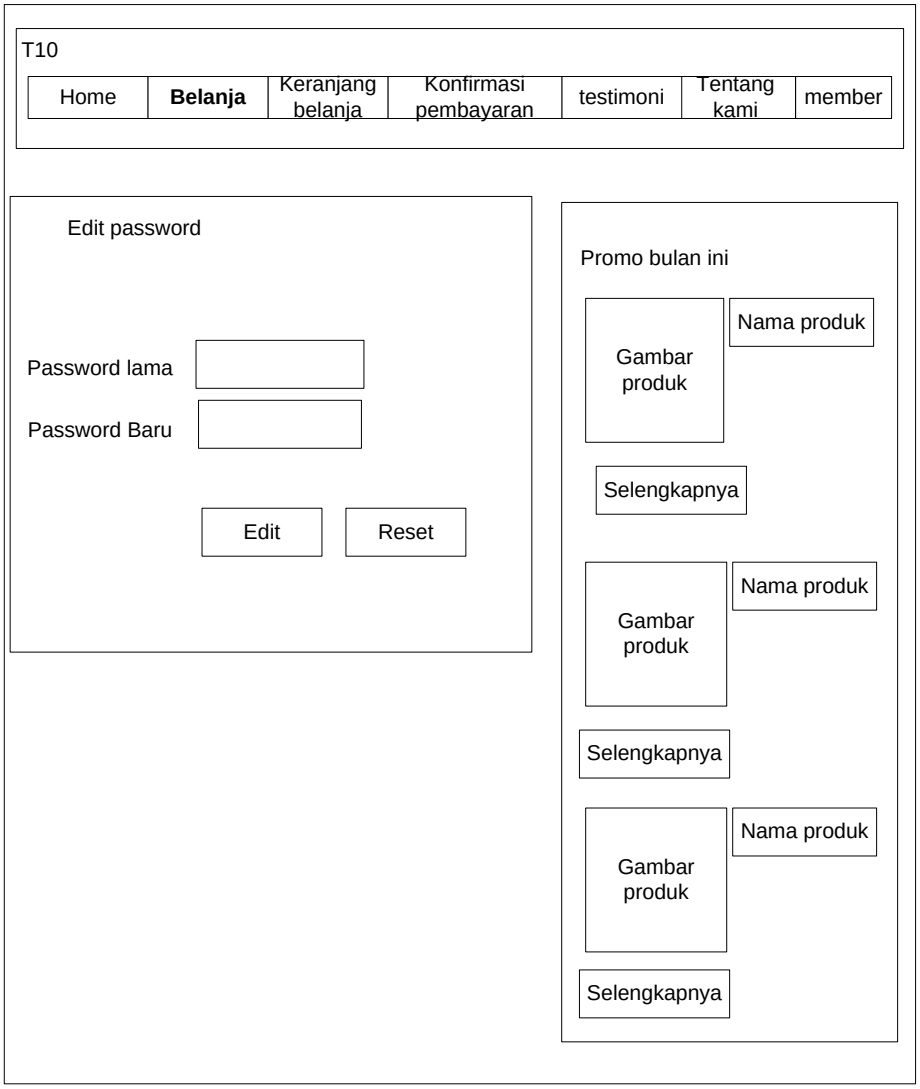


Gambar 3.44 Perancangan Tampilan Daftar Member

Navigasi :

1. Klik tombol “Daftar” untuk melakukan pendaftaran atau registrasi user
2. Klik tombol “User” untuk mengulang kembali

Antar muka ini adalah antar muka Proses Edit Password (T10)

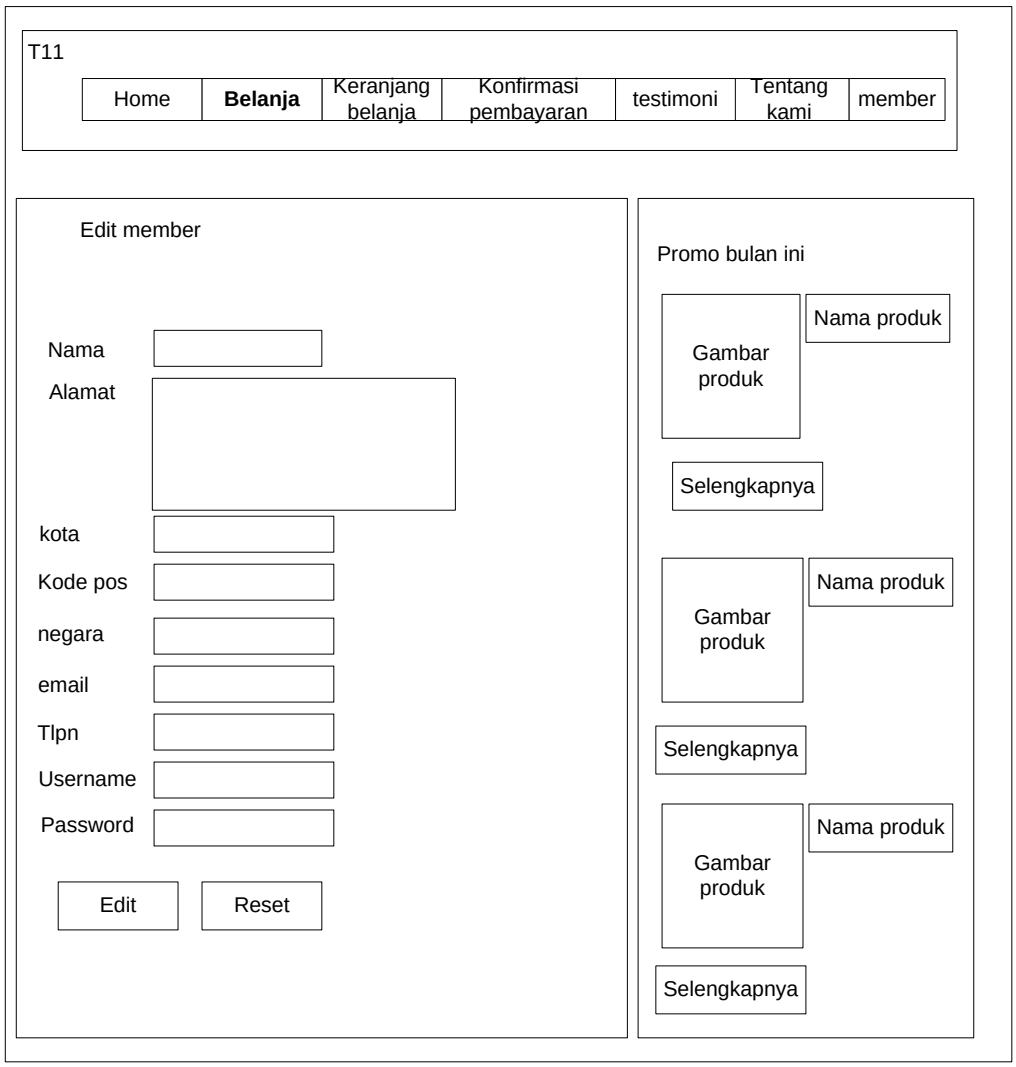


Gambar 3.45 Perancangan Tampilan Edit Password

Navigasi :

3. Klik tombol “Edit” untuk melakukan password
4. Klik tombol “Reset” untuk mengulang kembali

Antar muka ini adalah antar muka Proses Edit Member (T11)

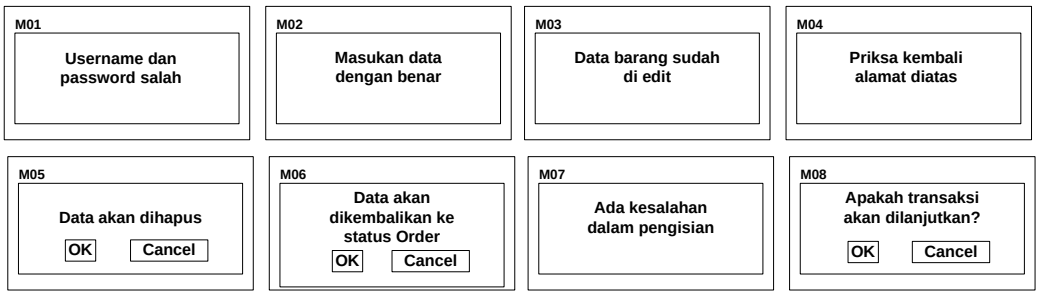


Gambar 3.46 Perancangan Tampilan Edit Member

Navigasi :

5. Klik tombol “Edit” untuk melakukan edit member atau user
6. Klik tombol “Reset” untuk mengulang kembali

3.3.8.3 Perancangan Pesan

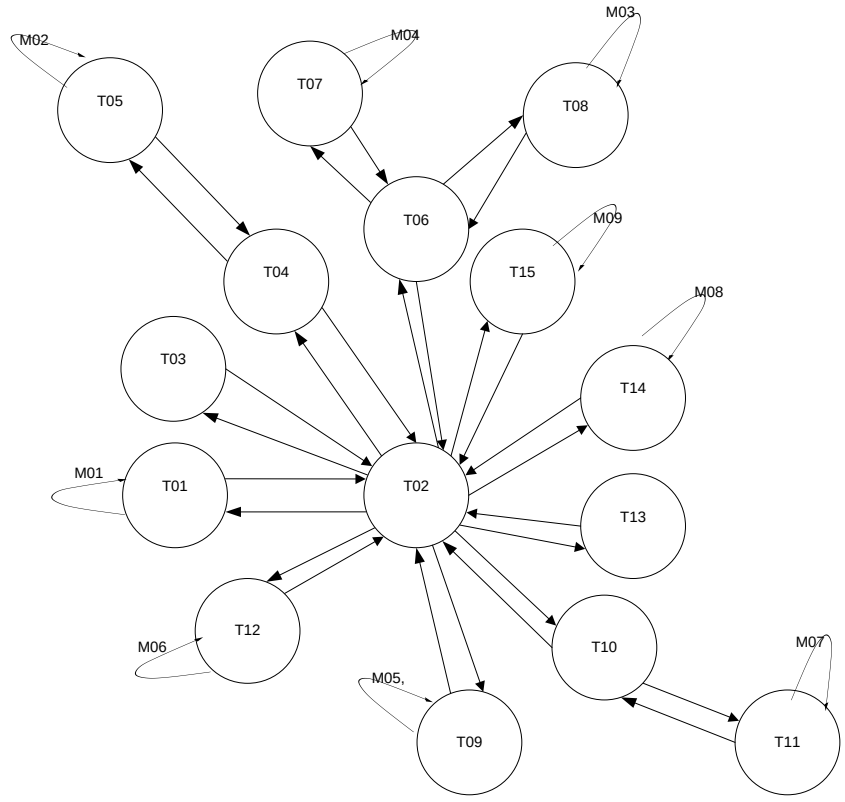


Gambar 3.47 Perancangan pesan

3.3.8.4 Jaringan Semantik

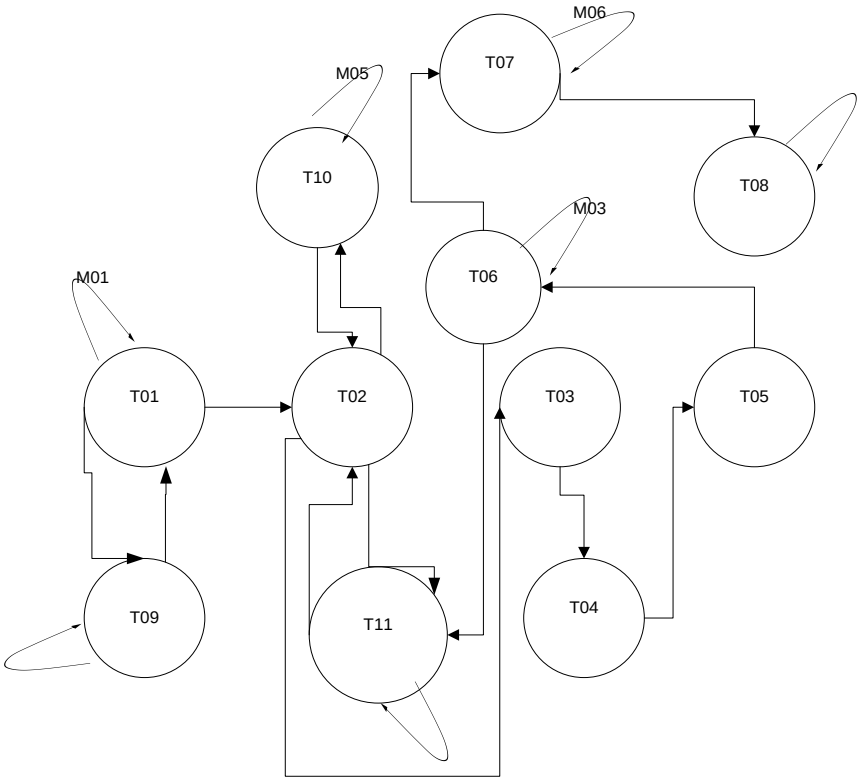
Aliran dari menu-menu yang ada di program akan dijelaskan pada gambar berikut :

1. Jaringan Semantik Administrator



Gambar 3.48 Jaringan Semantik Administrator

2. Jaringan semantik user atau member



Gambar 3.49 Jaringan Semantik user atau member