BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan–perbaikan.

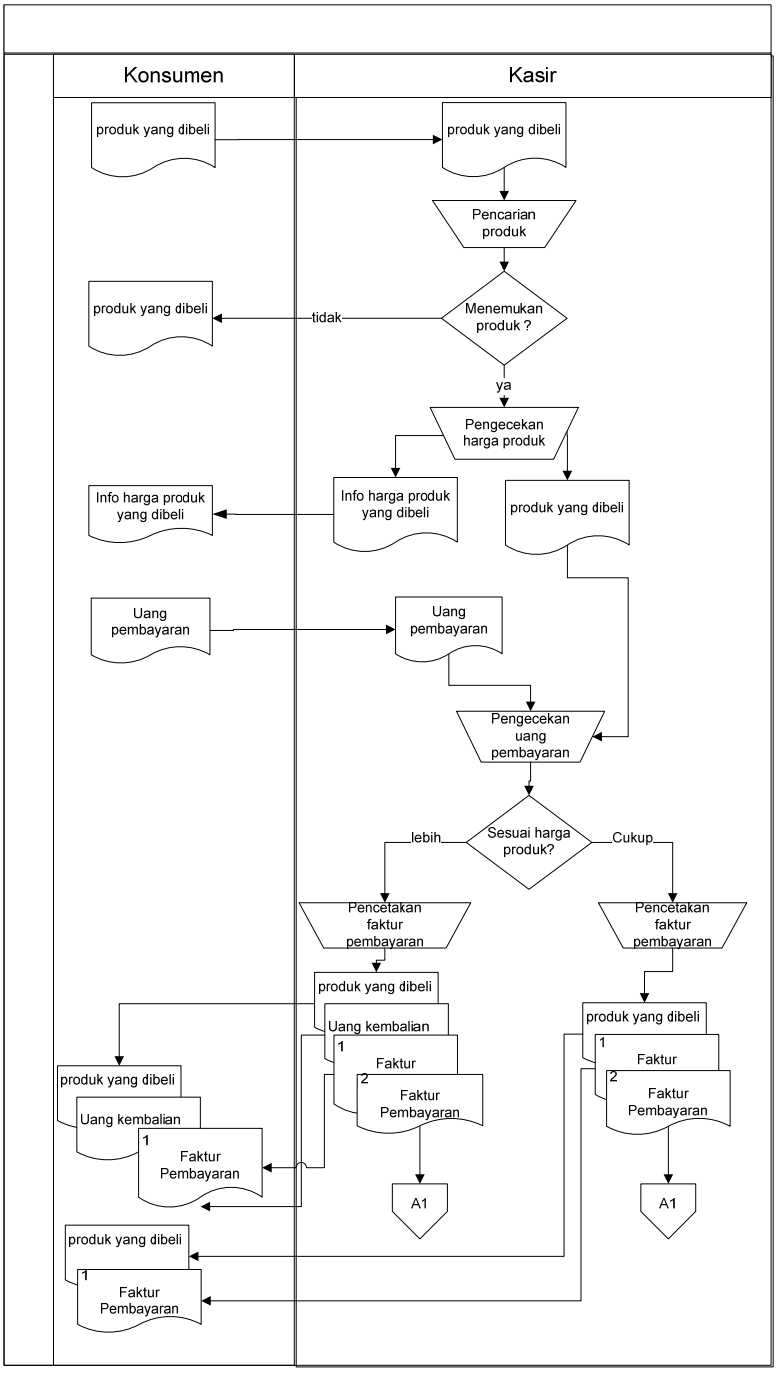
3.1.1 Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut, bagaimana proses tersebut dapat dikerjakan dan dokumen apa saja yang terlibat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak MAKEHATE *Sundanese Clothing Company*, prosedur penjualan produk yang sedang berjalan di perusahaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memilih produk yang akan dibeli.
2. Ketika konsumen tidak menemukan produk yang dicarinya atau menanyakan tentang kesedian stok produk, konsumen akan menanyakannya kepada kasir.
3. Setelah konsumen mendapatkan produk yang akan dibelinya, konsumen memberikan produk tersebut ke kasir.

4. Kasir menerima produk yang akan dibeli oleh konsumen.
5. Kasir akan membuatkan faktur rangkap 2, satu diberikan kepada konsumen sebagai bukti transaksi dan satu lagi disimpan untuk keperluan penghitungan transaksi yang terjadi.
6. Konsumen memberikan sejumlah uang ke kasir sesuai dengan total harga dari produk yang dibelinya.
7. Kasir akan memberikan produk yang dibeli dan uang kembalian bila uang yang diberikan konsumen berlebih.



Gambar 3.1 Flowmap Sistem Penjualan Produk Yang Sedang Berjalan

Keterangan

A1 : Arsip struk penjualan produk

3.1.2 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasakan pada analisis dan hasil wawancara terhadap apa yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce* ini maka dapat dievaluasi hal-hal seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1	Proses pengarsipan transaksi yang dilakukan di tempat penjualan masih menggunakan kertas sehingga menyulitkan perusahaan ketika melakukan perhitungan transaksi dalam jumlah yang semakin banyak.	Perusahaan
2	Proses pencarian dan penentuan jumlah produksi barang tergantung pada transaksi yang terjadi. Karena media penyimpanannya masih menggunakan media kertas, ketika jumlah transaksi dan barang meningkat hal tersebut akan menulitkan.	Perusahaan
3	Media promosi masih menggunakan poster, pamphlet dan group-group band local. Menyulitkan perusahaan ketika terjadi perubahan terhadap data yang ada.	Perusahaan
4	Dengan sistem yang berjalan sekarang, perusahaan tidak dapat memperlihatkan semua koleksi produk, karena untuk efisiennya ruangan yang dimiliki sebagian produk disimpan di gudang.	Perusahaan

3.1.3 Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan hasil eveluasi sistem yang berjalan, solusi yang tawarkan adalah pembuatan aplikasi *e-commerce* di MAKEHATE *Sundanese Clothing*

Company. Dalam sistem ini, konsumen dapat melihat informasi produk dan dapat melakukan pemesanan secara *online*. Dengan sistem ini juga dapat menyelesaikan permasalahan promosi dan meminimalkan jumlah karyawan sebagai *shopkeeper*.

3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

3.1.4.1 Analisis Pengguna

Sistem yang akan dibangun digunakan oleh empat jenis pengguna, yaitu administrator, operator, member, dan pengunjung. Administrator memberikan hak akses kepada operator, Operator dapat melakukan semua operasi di dalam perangkat lunak ini seperti tambah data, edit data, dan hapus data, Member hanya dapat melakukan pemesanan produk saja, Sedangkan pengunjung hanya bisa mendapatkan informasi tanpa bertransaksi.

Tabel 3.2 Karakteristik Pengguna

Pengguna	Hak akses	Tingkat keterampilan
Administrator	Mengontrol operator dan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk

	melakukan pengolahan data master	mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.
Member	Pemesanan produk	Mampu mengoprasikan komputer dan dapat melakukan *browsing* di *internet*.
Pengunjung	Melihat informasi yang tersaji	Mampu mengoprasikan komputer dan dapat melakukan *browsing* di *internet*.

3.1.4.2 Analisis Perangkat Keras

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang sedang digunakan di MAKEHATE *Sundanese Clothing Company*. Perangkat keras yang sedang digunakan di perusahaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Possessor* dengan kecepatan 1.8 GHz + *Motherboard*
2. VGA *card* 128 MB
3. RAM 1 GB
4. *Hard disk space* 80 GB terpasang
5. *Monitor*
6. *Mouse*
7. *Keyboard*
8. *Printer*

Berdasarkan analisis perangkat keras diatas spesifikasi komputer yang ada sangat mencukupi, hanya saja perlu akses internet agar transaksi dapat berjalan maksimal serta memudahkan dalam pengolahan *database*.

Sedangkan rekomendasi spesifikasi komputer untuk *client* agar dapat menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz + *Motherboard*
2. Kapasitas *Harddisk* minimal 20 GB
3. RAM minimal 128 MB
4. VGA *Card* minimal 64 MB
5. *Monitor*
6. *Lan Card 10/100Mbps*
7. Koneksi *internet* minimal 64 kbps
8. *Mouse*
9. *keyboard*

3.1.4.3 Analisis Perangkat Lunak

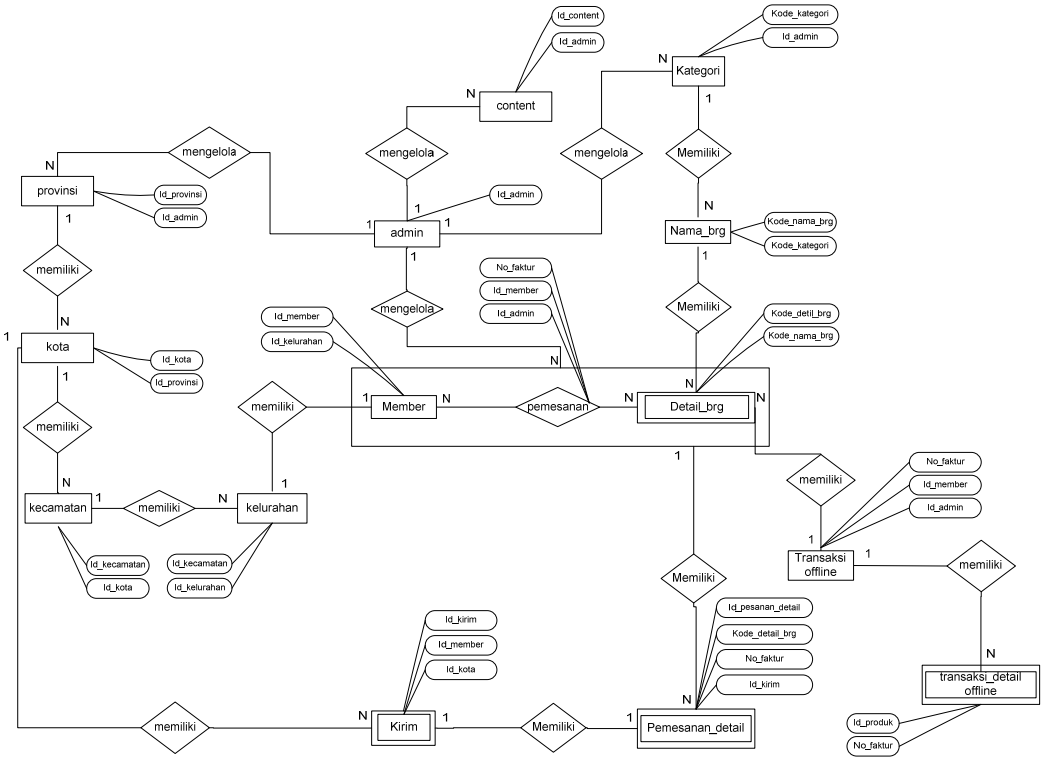
Sistem Operasi yang digunakan di MAKEHATE *Sundanese Clothing Company* adalah Windows XP sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibagun. Perangakat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. XAMPP sebagai *Web Server*
2. PHP
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP.
4. MySQL sebagai DBMS
5. *Tool* antarmuka *design CSS*
6. Mozila Firefox sebagai *browser*

3.2 Perancangan Sistem

3.1 *Entity relationship diagram*

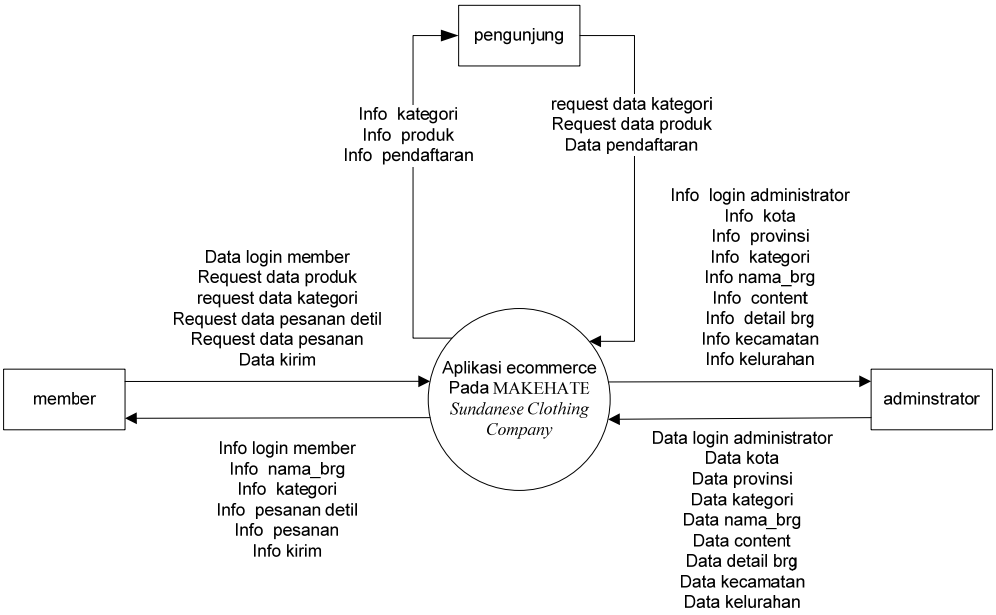
Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang akan di bangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu sistem baru yang akan dirancang memiliki usulan ERD yaitu:



Gambar 3.2 ER Diagram Aplikasi

3.2 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 :

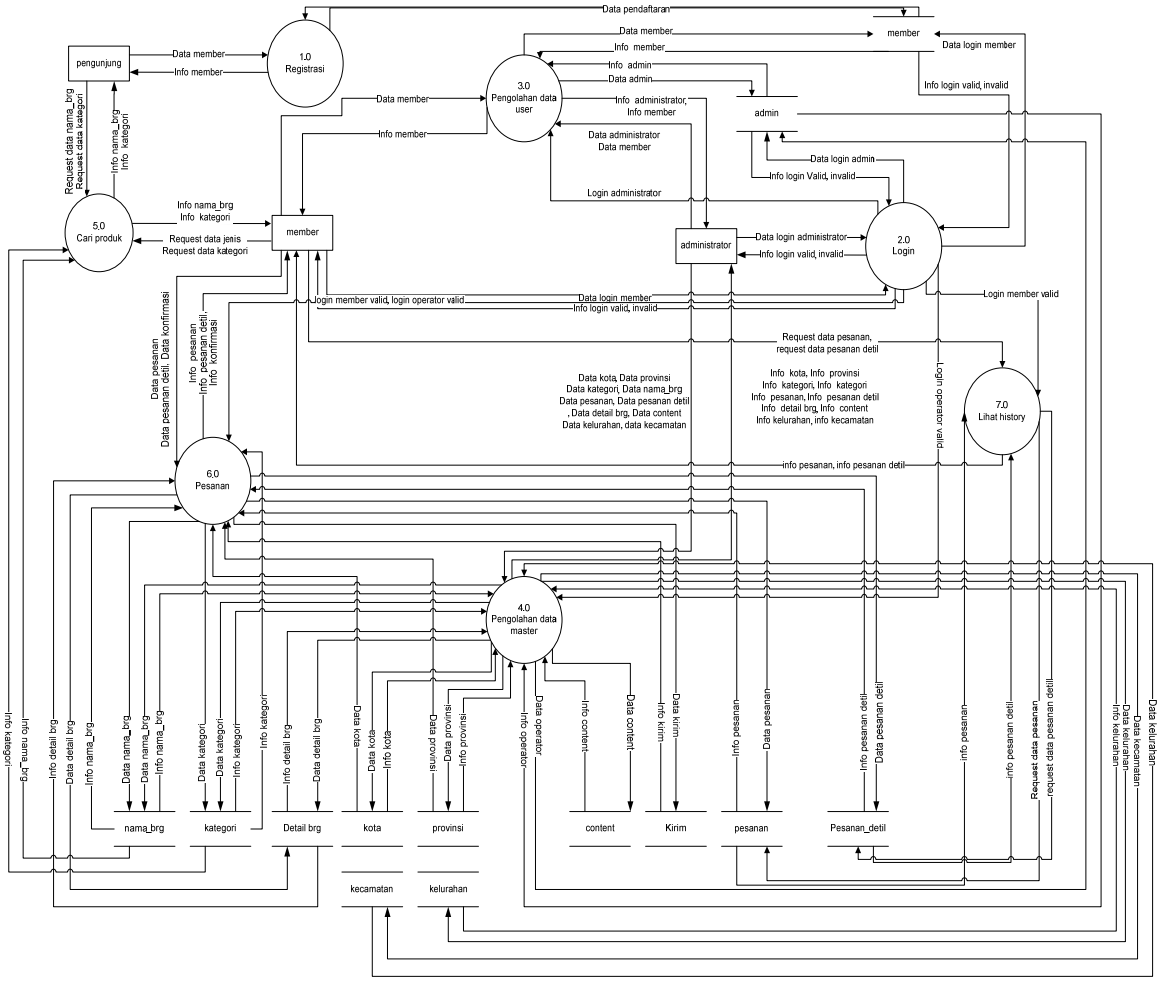


Gambar 3.3 Diagram Konteks

3.3 *Data Flow Diagram*

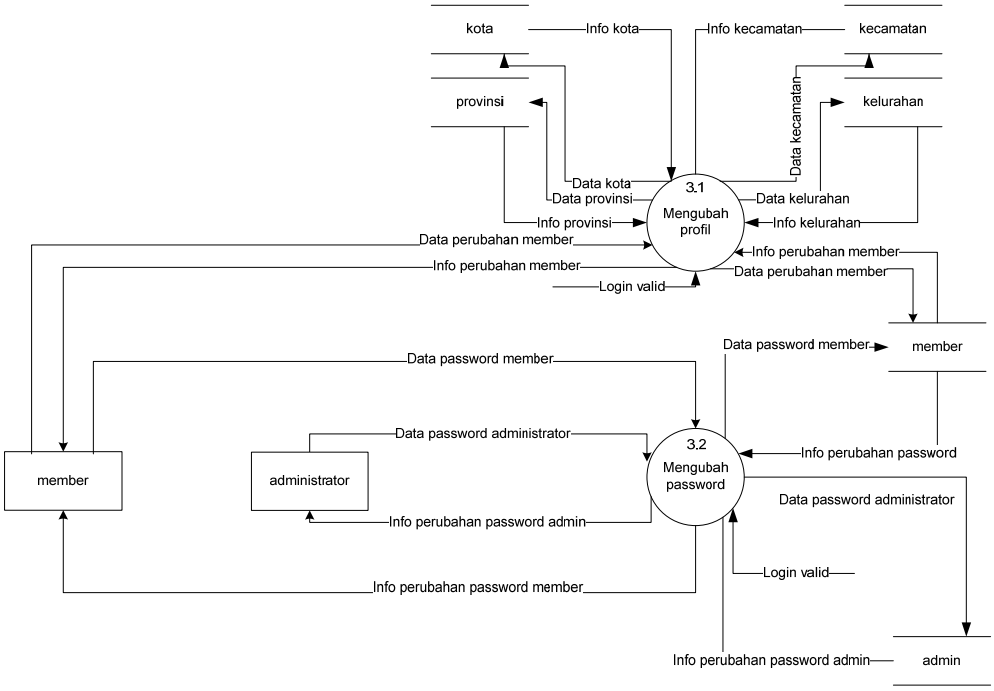
Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. *DFD* Sistem informasi pemesanan dan penjualan yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, **Data Flow Diagram (DFD)**

1. DFD Level 1



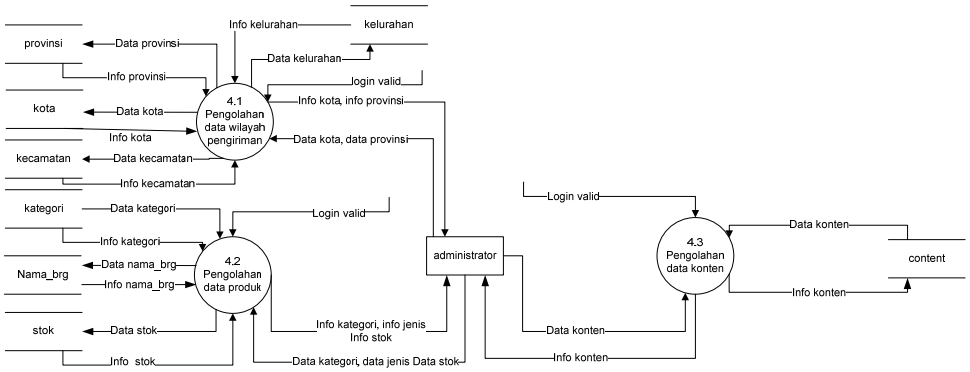
Gambar 3.4 DFD Level 1

2. DFD Level 2 Proses 3 Olah Data User



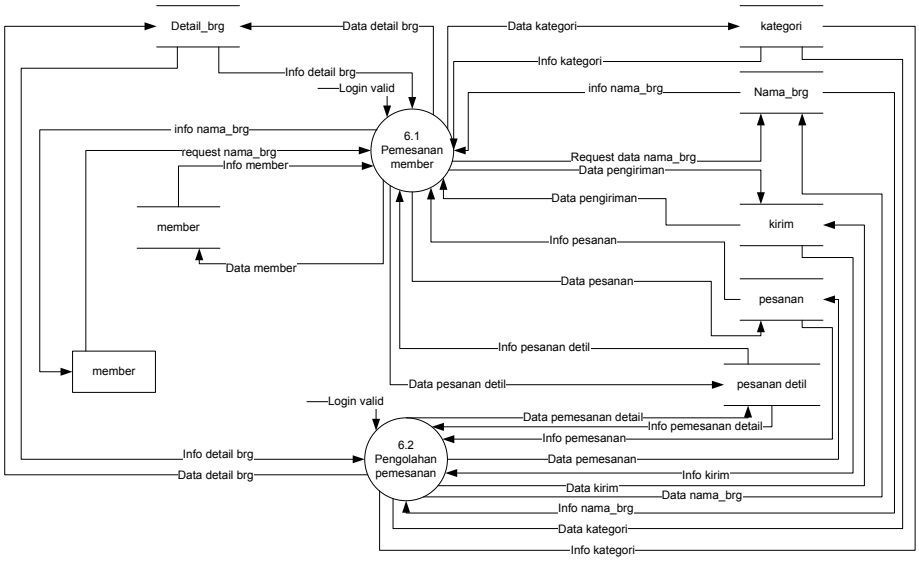
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 3 Olah Data User

3. DFD Level 2 Proses 4 Olah Data Master



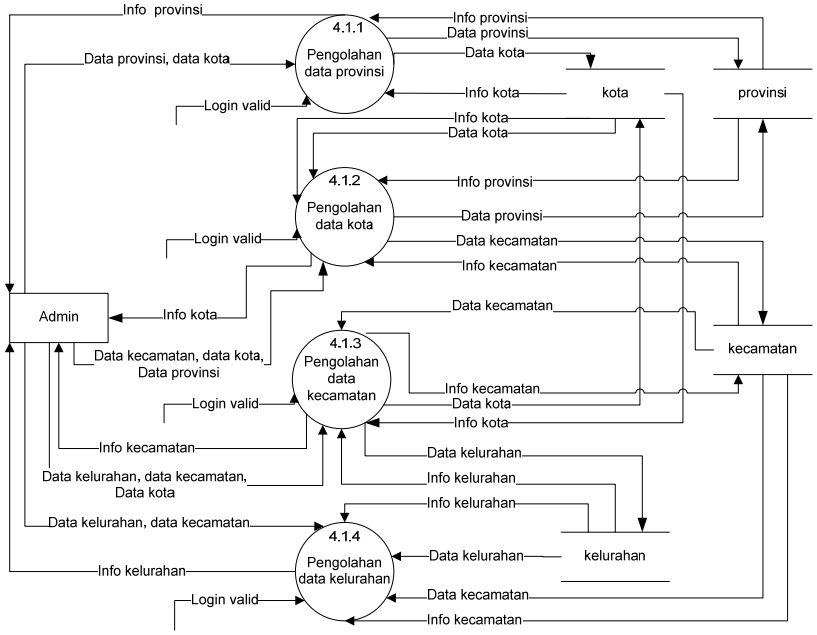
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Proses 4 Olah Data Master

4. DFD Level 2 Proses 6 Pesanan



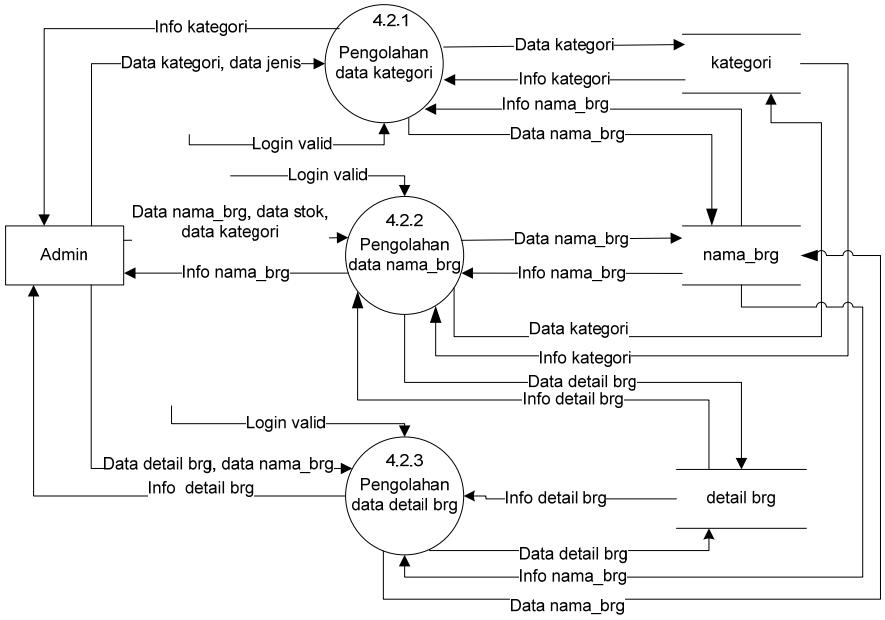
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 6 Pesanan

5. DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Wilayah Pengiriman



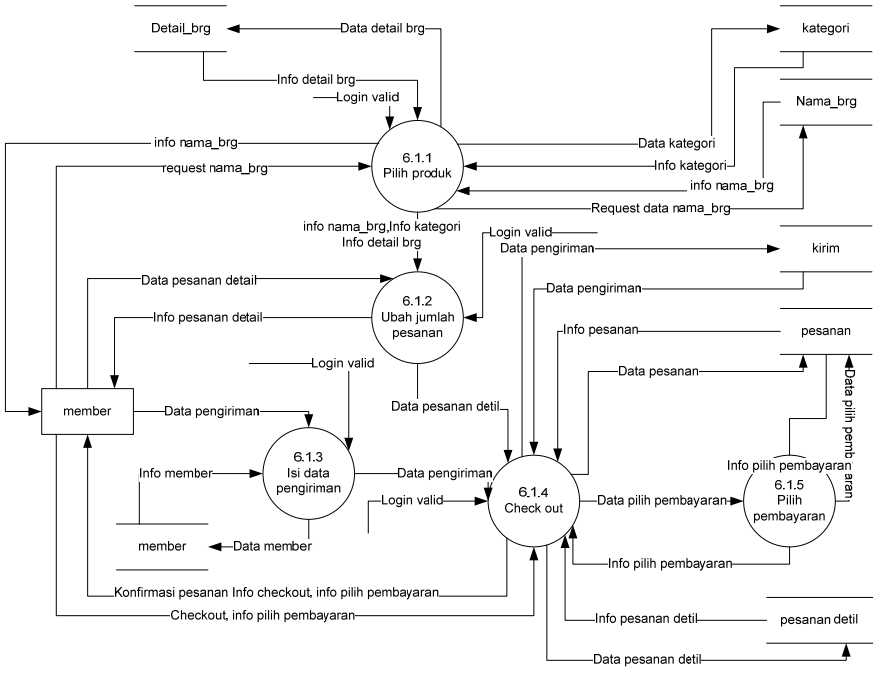
Gambar 3.8 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Wilayah Pengiriman

6. DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Produk



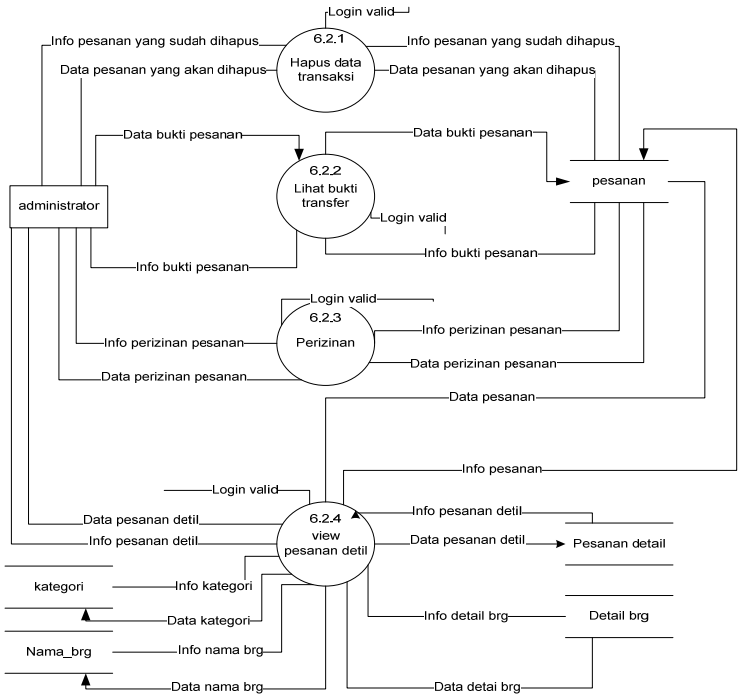
Gambar 3.9 DFD Level 4 Proses 4.2 Pengolahan Data Produk

7. DFD Level 3 Proses 6.1 Pemesanan Member



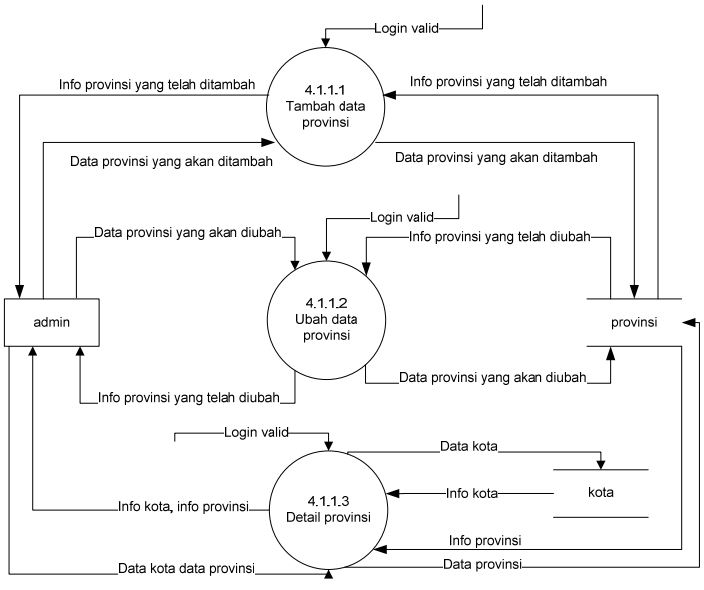
Gambar 3.10 DFD Level 3 Proses 6.1 Pemesanan Member

8. DFD Level 3 Proses 6.2 Pengolahan Pesanan



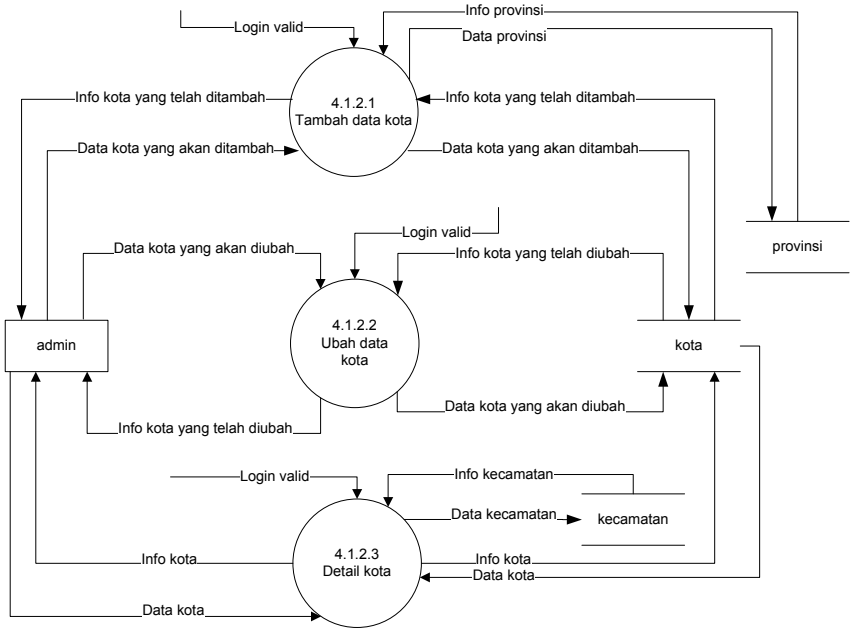
Gambar 3.11 DFD Level 3 Proses 6.2 Pengolahan Pesanan

13. DFD Level 4 Proses 4.1.1 Pengolahan Data Provinsi



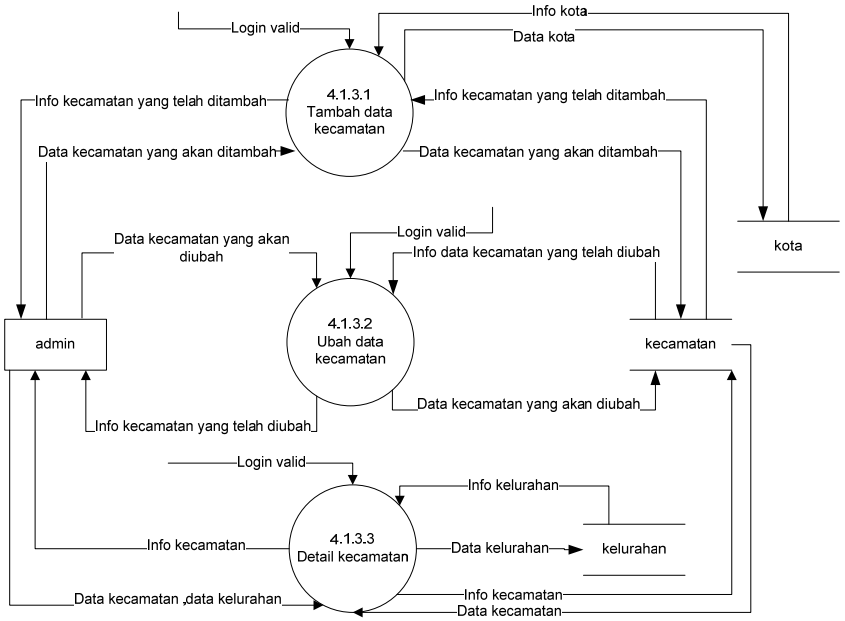
Gambar 3.12 DFD Level 4 Proses 4.1.1 Pengolahan Data Provinsi

14. DFD Level 4 Proses 4.1.2 Pengolahan Data Kota



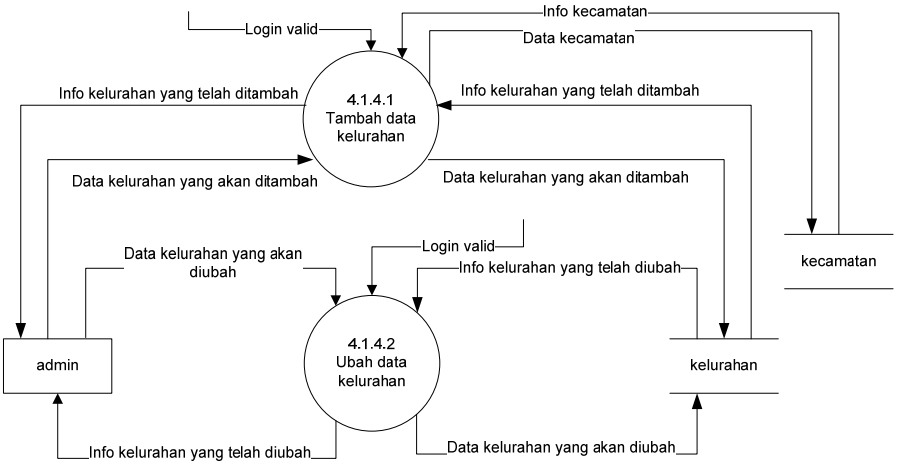
Gambar 3.13 DFD Level 4 Proses 4.1.2 Pengolahan Data Kota

15. DFD Level 4 Proses 4.1.3 Pengolahan Data Kecamatan



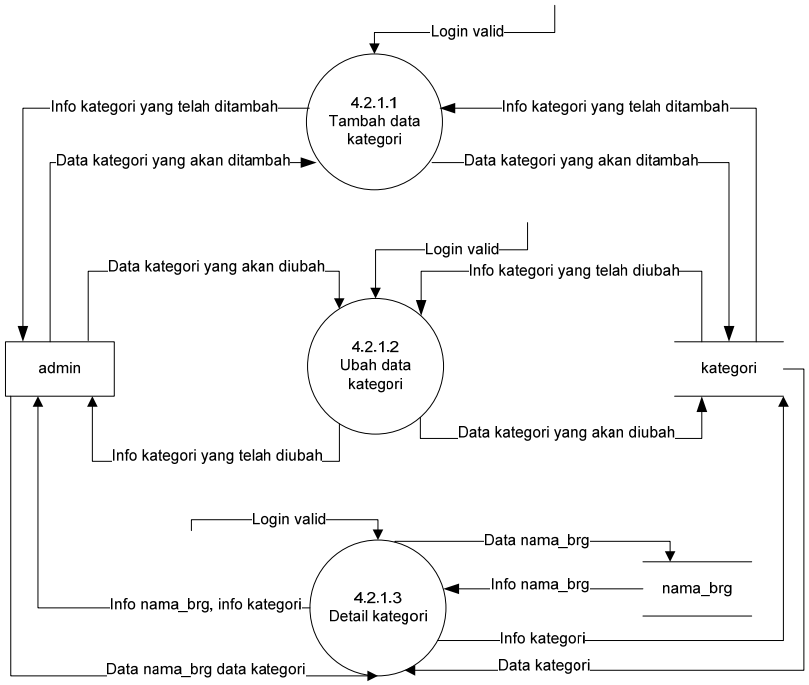
Gambar 3.14 DFD Level 4 Proses 4.1.3 Pengolahan Data Kecamatan

16. DFD Level 4 Proses 4.1.4 Pengolahan Data Kelurahan



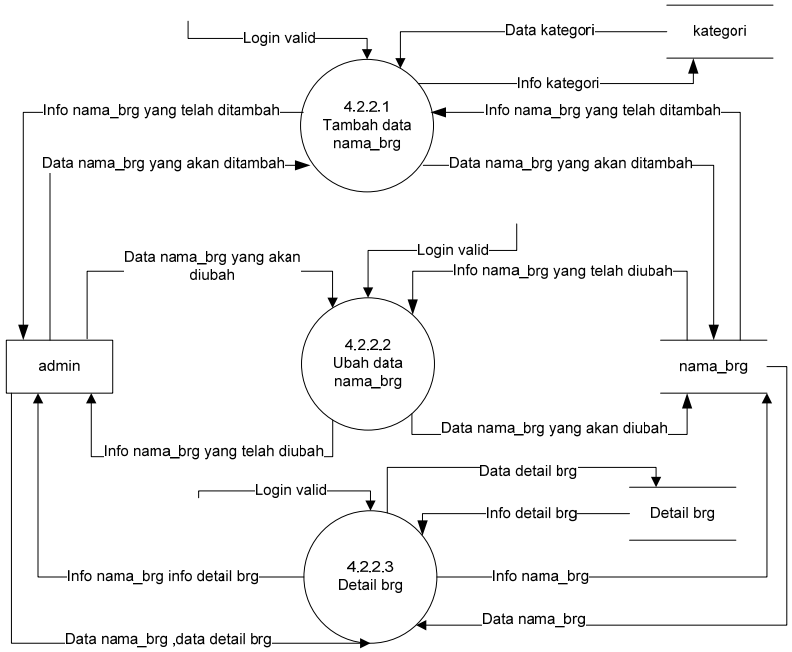
Gambar 3.15 DFD Level 4 Proses 4.1.4 Pengolahan Data Kelurahan

17. DFD Level 4 Proses 4.2.1 Pengolahan Data Kategori



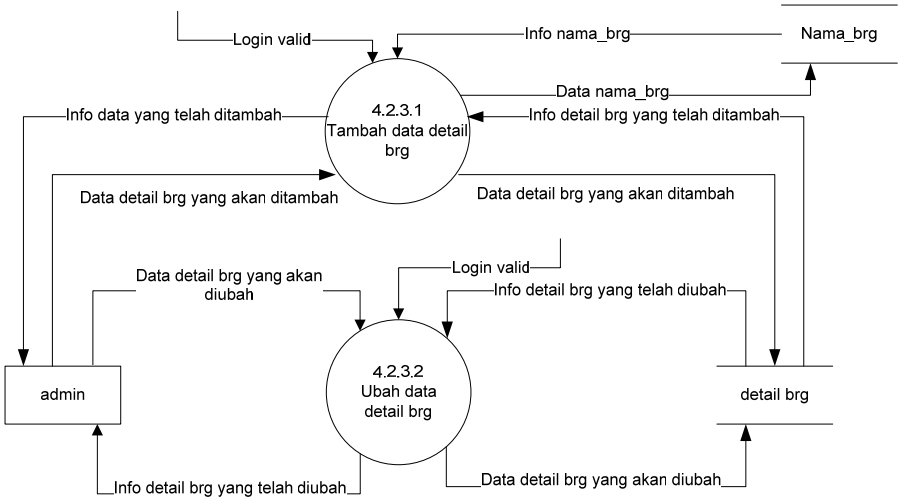
Gambar 3.16 DFD Level 4 Proses 4.2.1 Pengolahan Data Kategori

18. DFD Level 4 Proses 4.2.2 Pengolahan Data Nama Barang



Gambar 3.17 DFD Level 4 Proses 4.2.2 Pengolahan Data Nama Barang

19. DFD Level 4 Proses 4.2.3 Pengolahan Data Detail Barang



Gambar 3.18 DFD Level 4 Proses 4.2.3 Pengolahan Data Detail Barang

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

Tabel 3.3 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data *member*
	Output	Info data *member*
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung mengklik link registrasi member atau memilih menu registrasi menu. 2. Sistem akan menampilkan form registrasi. 3. Pengunjung mengisi data *member*. 4. Apabila ada data yang tidak valid pengunjung harus mengisi kembali data yang tidak valid. 5. Apabila data valid maka sistem akan menyimpan data tersebut.
2	No.proses	3.1
	Nama	Mengubah profil
	Source	*Member*
	Input	Data *member*
	Output	Info perubahan data *member*
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. *Member* memilih menu edit profil. 2. *Member* mengisi data profil yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
3	No.proses	3.2
	Nama	Mengubah *password*
	Source	*Member*, *administrator*

	Input	Data *password member*, data *password administrator*
	Output	Info perubahan *password*
	Destination	*Member*, *administrator*
	Logika proses	1. *Member* atau *operator* memilih menu edit password. 2. *Member* atau *operator* mengisi data *password* yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Sistem akan menyimpan perubahan data *password*.
4	No.proses	4.1.1.1
	Nama	Tambah data provinsi
	Source	*Administrator*
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu tambah provinsi untuk memunculkan form tambah provinsi. 2. *Administrator* mengisi form tambah provinsi kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kota baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
5	No.proses	4.1.1.2
	Nama	Ubah data provinsi
	Source	*Administrator*
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. *Administrator* mengisi data provinsi yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
6	No.proses	4.1.1.3

	Nama	Detail data provinsi
	Source	*Administrator*
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu detail provinsi 2. system akan menampilakn detail dari data provinsi yang dipilih
7	No.proses	4.1.2.1
	Nama	Tambah data kota
	Source	*Administrator*
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu tambah kota untuk memunculkan form tambah kota. 2. *Administrator* mengisi form tambah kota kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kota baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
8	No.proses	4.1.2.2
	Nama	Ubah data kota
	Source	*Administrator*
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. *Administrator* mengisi data kota yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
9	No.proses	4.1.2.3
	Nama	Detail data kota
	Source	*Administrator*
	Input	Data kota

	Output	Info data kota
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu detail kota 2. system akan menampilakn detail dari data kota yang dipilih
10	No.proses	4.1.3.1
	Nama	Tambah data kecamatan
	Source	*Administrator*
	Input	Data kecamatan
	Output	Info data kecamatan
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu tambah kecamatan untuk memunculkan form tambah kecamatan. 2. *Administrator* mengisi form tambah kecamatan kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kecamatan baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
11	No.proses	4.1.3.2
	Nama	Ubah data kecamatan
	Source	*Administrator*
	Input	Data kecamatan
	Output	Info data kecamatan
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. *Administrator* mengisi data kecamatan yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
12	No.proses	4.1.3.3
	Nama	Detail data kecamatan
	Source	*Administrator*
	Input	Data kecamatan
	Output	Info data kecamatan

	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu detail kecamatan 2. sistem akan menampilakn detail dari data kecamatan yang dipilih
13	No.proses	4.1.4.1
	Nama	Tambah data kelurahan
	Source	*Administrator*
	Input	Data kelurahan
	Output	Info data kelurahan
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu tambah kelurahan untuk memunculkan form tambah kelurahan. 2. *Administrator* mengisi form tambah kelurahan kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kelurahan baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
14	No.proses	4.1.4.2
	Nama	Ubah data kelurahan
	Source	*Administrator*
	Input	Data kelurahan
	Output	Info data kelurahan
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. *Administrator* mengisi data kelurahan yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
15	No.proses	4.2.1.1
	Nama	Tambah data kategori
	Source	*Administrator*
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori

	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu tambah kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 2. *Administrator* mengisi form tambah kategori kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kategori baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
16	No.proses	4.2.1.2
	Nama	Ubah data kategori
	Source	*Administrator*
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. *Administrator* mengisi data kategori yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
17	No.proses	4.2.1.3
	Nama	Detail data kategori
	Source	*Administrator*
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu detail kategori 2. system akan menampilakn detail dari data kategori yang dipilih
18	No.proses	4.2.2.1
	Nama	Tambah data nama_brg
	Source	*Administrator*
	Input	Data nama_brg
	Output	Info data nama_brg
	Destination	*Administrator*

	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu tambah nama_brg untuk memunculkan form tambah nama_brg. 2. *Administrator* mengisi form tambah nama_brg kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data nama_brg baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
19	No.proses	4.2.2.2
	Nama	Ubah data nama_brg
	Source	*Administrator*
	Input	Data nama_brg
	Output	Info data nama_brg
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. *Administrator* mengisi data nama_brg yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
20	No.proses	4.2.2.3
	Nama	Detail data nama_brg
	Source	*Administrator*
	Input	Data nama_brg
	Output	Info data nama_brg
	Destination	*Administrator*
		1. *Administrator* memilih menu detail nama_brg 2. system akan menampilakn detail dari data nama_brg yang dipilih
21	No.proses	4.2.3.1
	Nama	Tambah data detail_brg
	Source	*Administrator*
	Input	Data detail_brg
	Output	Info data detail_brg
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* memilih menu tambah detail_brg untuk memunculkan form

		tambah detail_brg. 2. *Administrator* mengisi form tambah detail_brg kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail_brg baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
22	No.proses	4.2.3.2
	Nama	Ubah data detail_brg
	Source	*Administrator*
	Input	Data detail_brg
	Output	Info data detail_brg
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. *Administrator* mengisi data detail_brg yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
23	No.proses	4.4.1
	Nama	Hapus data transaksi
	Source	*Administrator*
	Input	Data transaksi
	Output	Info data transaksi
	Destination	pesanan
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol hapus pada data yang ingin dihapus. 2. Mucul pesan “apakah data akan dihapus” 3. Jika ya maka data akan terhapus jika tidak data tidak terhapus
24	No.proses	4.4.2
	Nama	Lihat bukti transfer
	Source	*Administrator*
	Input	Data transaksi
	Output	Info data transaksi
	Destination	pesanan
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol bukti transfer 2. Sistem akam menampilkan bukti data

		transfer
25	No.proses	4.4.3
	Nama	Perizinan
	Source	*Administrator*
	Input	Data transaksi
	Output	Info data transaksi
	Destination	pesanan
	Logika proses	1. *Administrator* memberikan izin bagi transaksi yang sudah ada tanda bukti tranfernya
26	No.proses	4.4.4
	Nama	*View* pesanan detail
	Source	*Administrator*
	Input	Data transaksi
	Output	Info data transaksi
	Destination	Pesanan_detail
	Logika proses	1. *Administrator* mengklik tombol pesanan detail 2. Sistem akan menampilkan detail pesanan dari data yang dipilih
27	No.proses	5.0
	Nama	Cari produk
	Source	*Member*
	Input	Data produk
	Output	Info data produk
	Destination	Data produk
	Logika proses	1. *Member* memasukan kata kunci produk apa yang akan dicari di mesin pencari 2. Sistem akan menampikan produk sesuai dengan kata kunci yang dimasukan
28	No.proses	7.0
	Nama	Lihat *History*
	Source	*Member*
	Input	*Request history*
	Output	Info data transaksi detil, Info data transaksi
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. *Member* memilih menu *history*. 2. Sistem akan memberikan semua data transaksi yang pernah dilakukan oleh *member*.

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 3.4 Kamus Data

Nama Aliran data	Data *member*
Digunakan pada	Pengunjung-proses1 Proses 1- *file member*
Deskripsi	Berisi data *member* yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	nama + alamat + kelurahan + kecamatan + kota + kode_pos + no_telephon + no_hp + email + password
nama alamat keluarahan kecamatan kota kode_pos no_telephon no_hp email password	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [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 Aliran data	Data login *member*
Digunakan pada	*Member*-proses2 *Member*-proses2.1 Proses 2-*file member* Proses 2.1-*file member*
Deskripsi	Berisi data login *member*
Struktur data	*email+password*
email *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login administrator
Digunakan pada	administrator-proses2 administrator-proses2.1 Proses 2-*file* administrator Proses 2.1-*file* administrator
Deskripsi	Berisi data login administrator
Struktur data	*Username + password*
Username *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

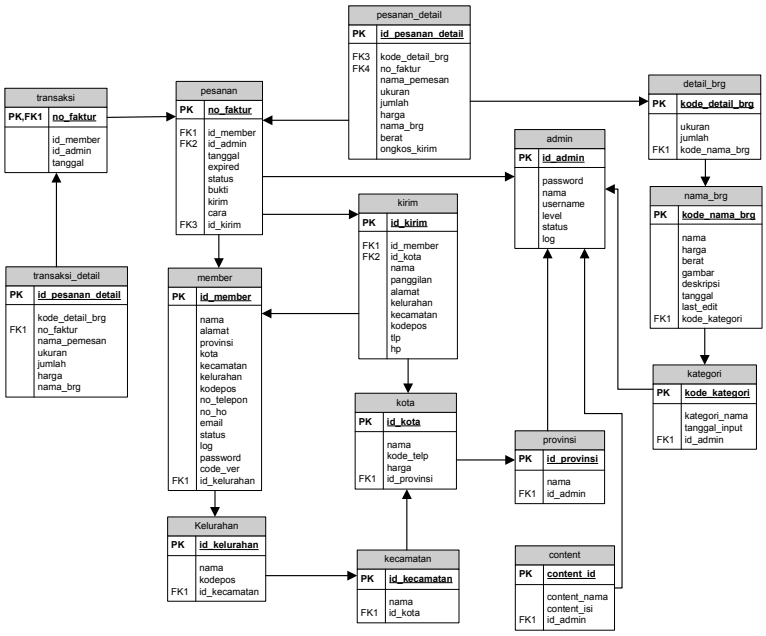
Nama Aliran data	Data kota
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.1 Proses 4-*file kota* Proses 4.1-*file kota*
Deskripsi	Berisi data *kota*
Struktur data	nama + harga
kota_nama Provinsi_nama	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data kategori
Digunakan pada	Administrator-proses4 Administrator-proses 4.2 Proses 4.2-*file* kategori Proses 4.2-*file* kategori
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	Nama_kategori + tanggal_input
Kategori_nama tanggal_input	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data jenis
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.3 Proses 4-*file jenis* Proses 4.3-*file jenis*
Deskripsi	Berisi data jenis
Struktur data	Nama + harga + berat + gambar + deskripsi + tanggal + last_edit
nama harga berat gambar deskripsi tanggal last_edit	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [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 Aliran data	Data pesanan
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.4 *Member*-proses6 Proses 4-*file* pesanan Proses 6-*file* pesanan Proses 6.4-*file* pesanan
Deskripsi	Berisi data pesanan
Struktur data	Id_member + tanggal + expired + status + bukti + kirim + cara
Id_member Tanggal	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

Expired Status Bukti Kirim cara	[A-Z|a-z|0-9] [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 Aliran data	Data detailpesanan
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.5 Proses 4-*file* detailpesanan Proses 4.5-*file* detailpesanan
Deskripsi	Berisi data detailpesanan
Struktur data	Ukuran + jumlah + no_faktur
Ukuran jumlah no_faktur	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data kirim
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.6 Proses 4-*file* kirim Proses 4.6-*file* kirim
Deskripsi	Berisi data kirim
Struktur data	Nama + panggilan + alamat + kelurahan + kecamatan + kota + kodepos + provinsi + tlp + hp + no_faktur
Nama panggilan alamat kelurahan kecamatan kota kodepos provinsi tlp hp no_faktur	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [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 Aliran data	Data provinsi
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.7 Proses 4-*file* provinsi Proses 4.7-*file* provinsi
Deskripsi	Berisi data provinsi
Struktur data	Nama
nama	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data stok
Digunakan pada	Administrator-proses 4

	Administrator-proses 4.8 Proses 4-*file* stok Proses 4.8-*file* stok
Deskripsi	Berisi data stok
Struktur data	Kode_stok + kode_jenis + Ukuran + jumlah
Kode_stok kode_jenis Ukuran jumlah	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data content
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.8 Proses 4-*file* content Proses 4.8-*file* content
Deskripsi	Berisi data content
Struktur data	Content_nama + content_isi
Content_nama content_isi	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

3.6 Skema relasi

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom.



Gambar 3.19 Sekema Relasi

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 user adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Tabel Admin

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_admin	Int	11	*
2	password	Varchar	50	
3	Nama	Varchar	50	
4	username	Varchar	50	
5	level	Varchar	50	
6	status	Tynint	4	

2. Tabel Member

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

Tabel 3.6 Tabel Member

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_member	Varchar	12	*
2	nama	Varchar	50	
4	Alamat	Varchar	50	
5	Kelurahan	Varchar	50	
6	Kecamatan	Varchar	50	
7	Id_Kota	Int	11	
8	Kode_pos	Varchar	5	
10	No_telephone	Varchar	50	
11	No_hp	Varchar	50	
12	email	Varchar	50	
13	status	Tynint	3	
14	log	Varchar	50	
15	Password	Varchar	50	
16	Code_ver	Varchar	50	

3. Tabel Kategori

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

Tabel 3.7 Tabel Kategori

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_kategori	int	11	*
2	Nama_kategori	Varchar	50	
3	Tanggal_input	date		

4. Tabel Nama Barang

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

Tabel 3.8 Tabel Nama Barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_jenis	Int	10	*
2	Nama	Varchar	50	
3	Harga	Float		
4	Berat	Int	10	
5	Gambar	Varchar	20	
6	Deskripsi	Text		
6	Tanggal	Date		
7	Last_edit	Datetime		
8	Kode_kategori	Int	11	

5. Tabel Detail Nama Barang

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan detail nama barang. Struktur tabel detail nama barang adalah sebagai berikut :

Tabel 3.9 Tabel Detail Nama Barang

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_stok	Int	11	*
2	Kode_jenis	Int	11	**
3	Ukuran	Varchar	25	
4	Jumlah	Int	11	

6. Tabel kota

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kota. Struktur tabel kota adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10 Tabel Kota

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_kota	Int	11	*
2	Id_provinsi	Int	11	**
3	nama	varchar	50	
4	Harga	Int	11	
5	Kode_telp	Char	4	

7. Tabel Kelurahan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kelurahan. Struktur tabel kelurahan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.11 Tabel Kelurahan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_kelurahan	Int	11	*
2	Id_kecamatan	Int	11	**
3	nama	varchar	50	
4	Kode_pos	Char	5	

8. Tabel Kecamatan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kecamatan. Struktur tabel kecamatan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.12 Tabel Kecamatan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_kecamatan	Int	11	*
2	Id_kota	Int	11	**
3	nama	varchar	50	

9. Tabel provinsi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data provinsi. Struktur tabel provinsi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.13 Tabel Provinsi

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_provinsi	Int	11	*
2	nama	Varchar	50	

10. Tabel Pesanan

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

Tabel 3.14 Tabel Pesanan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	No_faktur	Varchar	13	*
2	Id_member	Int	11	**
3	Id_admin	Int	11	**
4	Tanggal	Date		
5	Expired	Date		
6	Status	Mediumint	8	
7	Bukti	Varchar	50	
8	Kirim	Tynint	50	
9	Cara	Varchar	50	
10	Subtotal	Int	11	
11	Ongkos_kirim	Int	11	
12	Total	Int	11	
13	Kode_transfer	Varchar	50	
14	Waktu_bayar	Datetime		
15	Pembayar	Varchar	50	
16	Besarbayar	Int	11	

11. Tabel Detail Pesanan

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

Tabel 3.15 Tabel Detail Pesanan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_jenis	Int	10	**
2	Ukuran	Varchar	3	
3	Jumlah	Int	10	
4	No_faktur	Varchar	13	**

12. Tabel Kirim

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data alamat pengiriman barang secara lengkap. Struktur tabel kirim adalah sebagai berikut :

Tabel 3.16 Tabel Kirim

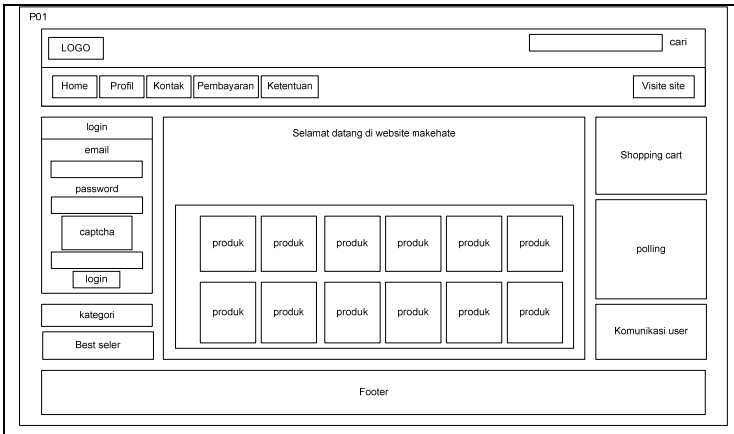
No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id	Int	50	*
2	Nama	Varchar	50	
3	Panggilan	Varchar	30	
4	Alamat	Text		
5	Kelurahan	Varchar	30	
6	Kecamatan	Varchar	50	
7	Id_kota	Int	11	**
8	Kode_pos	Varchar	5	
9	provinsi	Varchar	25	
10	Tlp	Varchar	13	
11	Hp	Varchar	13	
12	No_faktur	Varchar	13	**

3.3 Perancangan Antar Muka

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

1. Perancangan antar muka pengunjung

Antar muka ini adalah antar muka home (P01)

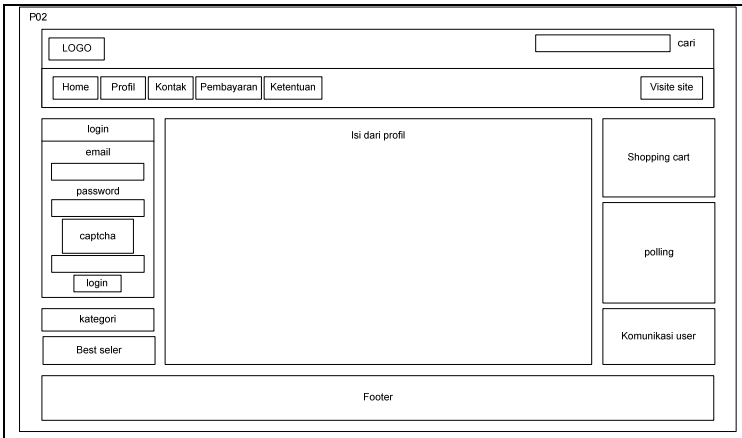


Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.22 Perancangan Tampilan Home

Antar muka ini adalah antar muka profil (P02)

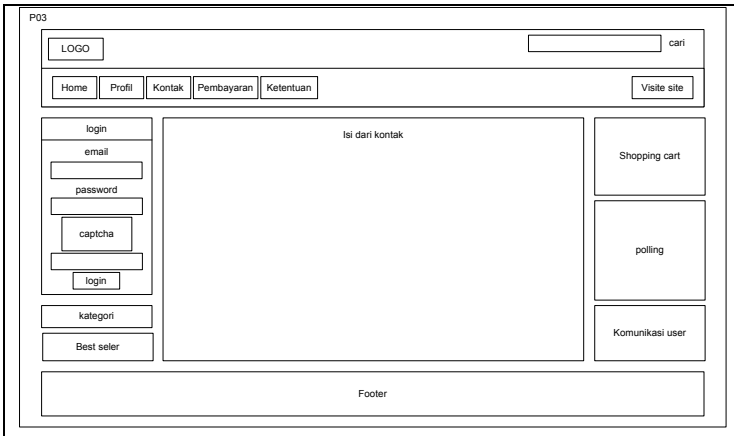


Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.23 Perancangan Tampilan Profil

Antar muka ini adalah antar muka kontak (P03)

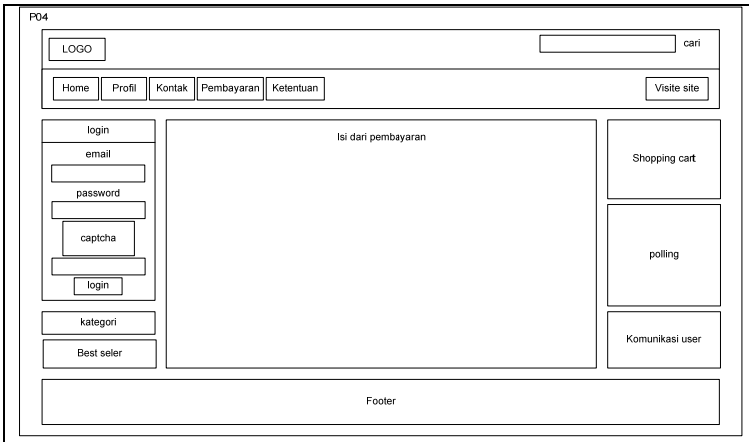


Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Kontak

Antar muka ini adalah antar muka pembayaran(P04)

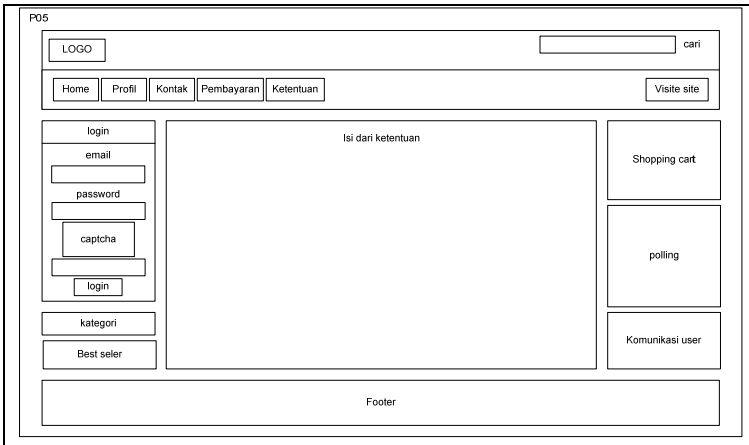


Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.25 Perancangan Tampilan Pembayaran

Antar muka ini adalah antar muka ketentuan(P05)

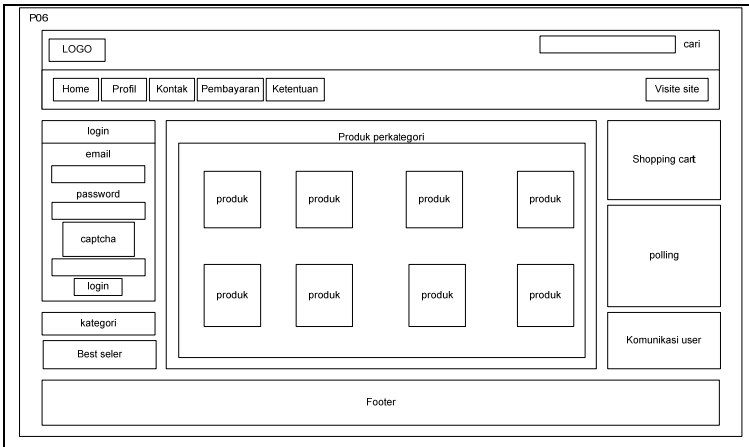


Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.26 Perancangan Tampilan Ketentuan

Antar muka ini adalah antar muka produk perkategori (P06)

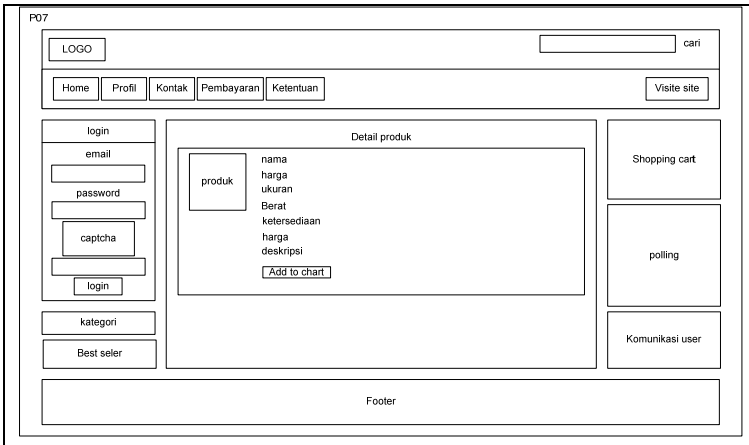


Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.27 Perancangan Tampilan Produk Perkategori

Antar muka ini adalah antar muka detail produk (P07)

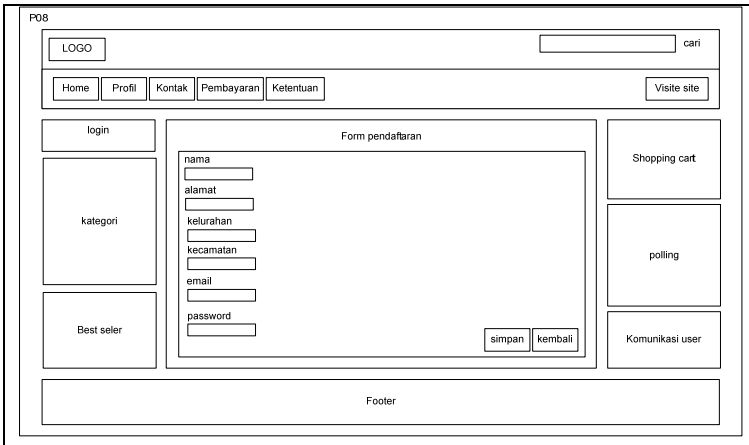


Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “Add to chart” untuk memulai belanja

Gambar 3.28 Perancangan Tampilan Detail Produk

Antar muka ini adalah antar muka pendaftaran(P08)



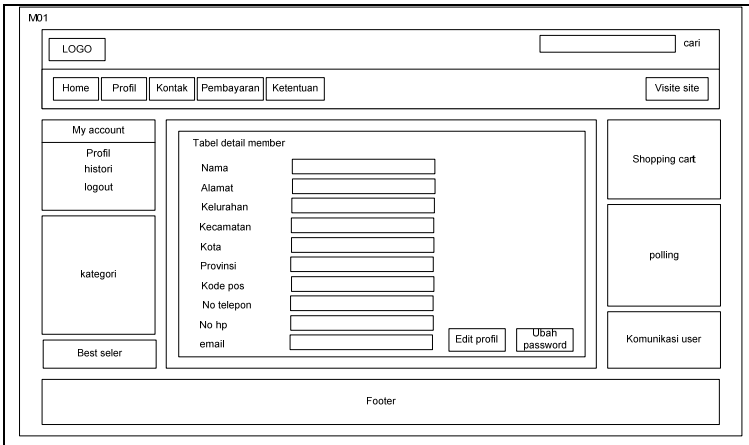
Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “kontak” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “pembayaran” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Ketentuan” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Login” untuk melakukan login
7. Klik simpan untuk mendaftar
8. Klik kembali untuk membatalkan

Gambar 3.29 Perancangan Tampilan Pendaftaran

2. Perancangan antar muka member

Antar muka ini adalah antar muka home(M01)

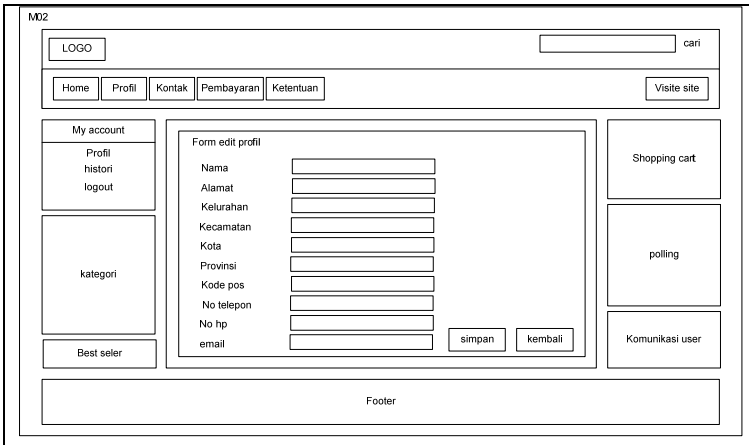


Navigasi :

1. Klik tombol "Edit Profil" untuk menuju ke M02
2. Klik tombol "Ubah password" untuk menuju ke M03
3. Klik tombol "history" untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.30 Perancangan Tampilan Home

Antar muka ini adalah antar muka edit profil(M02)

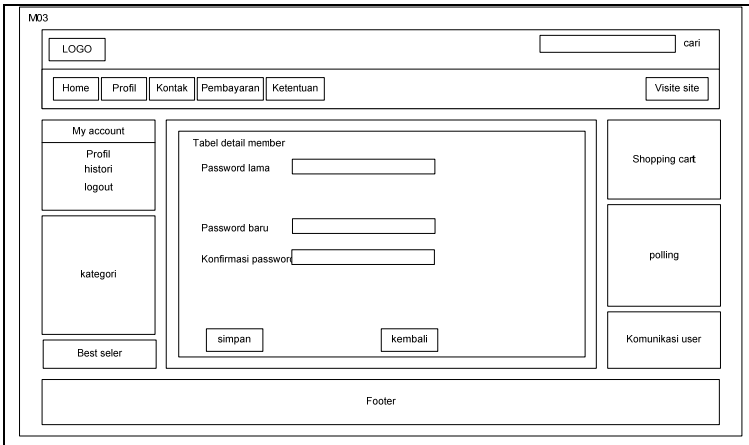


Navigasi :

1. Klik tombol "simpan" untuk melakukan perubahan data
2. Klik tombol "kembali" untuk menuju ke M01
3. Klik tombol "history" untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.31 Perancangan Tampilan Edit Profil

Antar muka ini adalah antar muka edit password(M03)

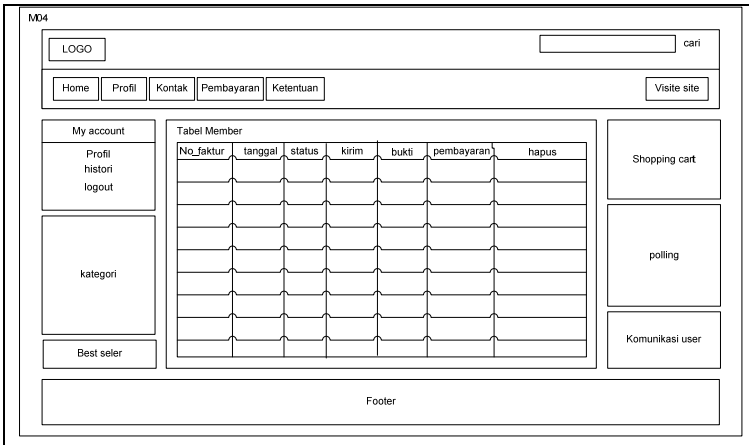


Navigasi :

1. Klik tombol “simpan” untuk melakukan perubahan data password
2. Klik tombol “kembali” untuk menuju ke M01
3. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.32 Perancangan Tampilan edit password

Antar muka ini adalah antar muka history(M04)

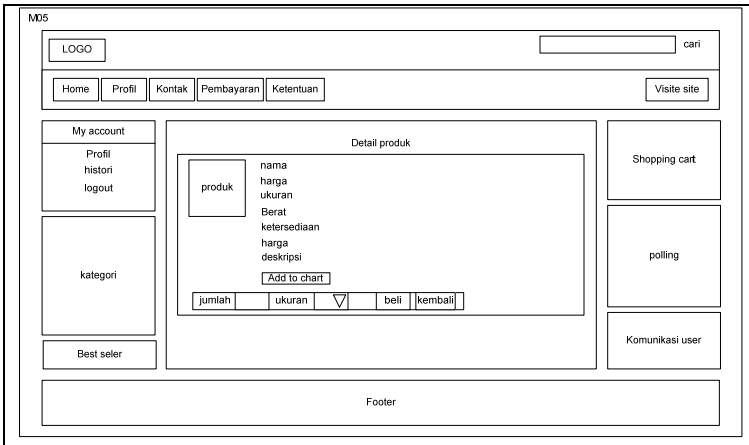


Navigasi :

1. Klik link “bukti” untuk upload bukti
2. Klik tombol “hapus” untuk menghapus data history
3. Klik link “detail faktur” Untuk melihat detail faktur
4. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
5. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.33 Perancangan Tampilan History

Antar muka ini adalah antar muka pembelian(M05)

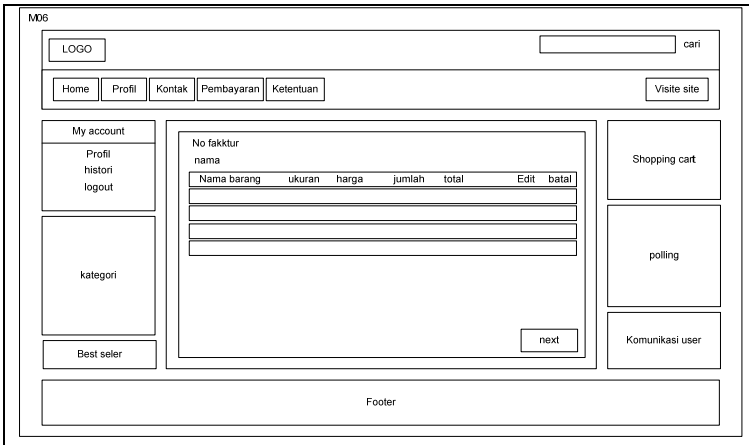


Navigasi :

1. Klik tombol “beli” untuk melakukan transaksi menuju ke
2. Klik tombol “kembali” untuk membatalkan transaksi
3. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.34 Perancangan Tampilan Pembelian

Antar muka ini adalah antar muka edit jumlah transaksi(M06)

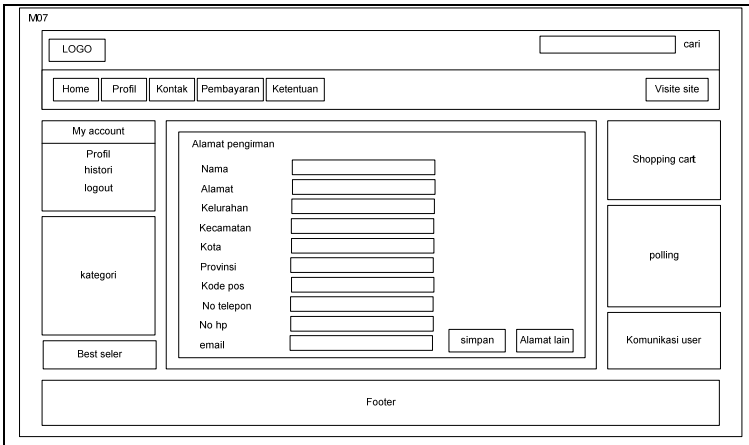


Navigasi :

1. Klik tombol “Next” untuk melanjutkan transakasi dan menuju ke M07
2. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
3. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.35 Perancangan Tampilan Edit Jumlah Transaksi

Antar muka ini adalah antar muka alamat pengiriman(M07)

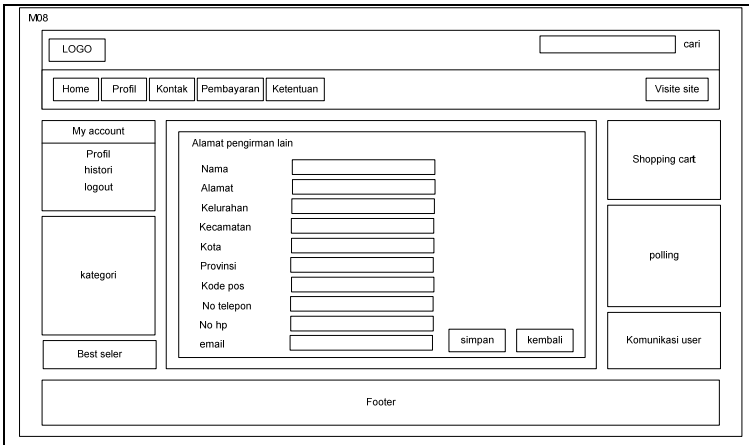


Navigasi :

1. Klik tombol “simpan” untuk menyimpan alamat pengiriman dan menuju ke M09
2. Klik tombol “Alamat lain” menuju ke M08
3. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.36 Perancangan Tampilan Alamat Pengiriman

Antar muka ini adalah antar muka alamat pengiriman lain(M08)

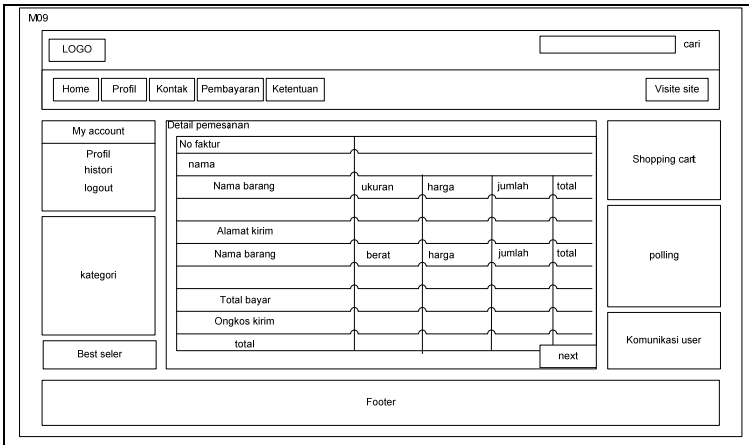


Navigasi :

1. Klik tombol “simpan” untuk menyimpan alamat pengiriman dan menuju ke M09
2. Klik tombol “kembali” menuju ke M07
3. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.37 Perancangan Tampilan Alamat Pengiriman Lain

Antar muka ini adalah antar muka alamat pengiriman lain(M09)



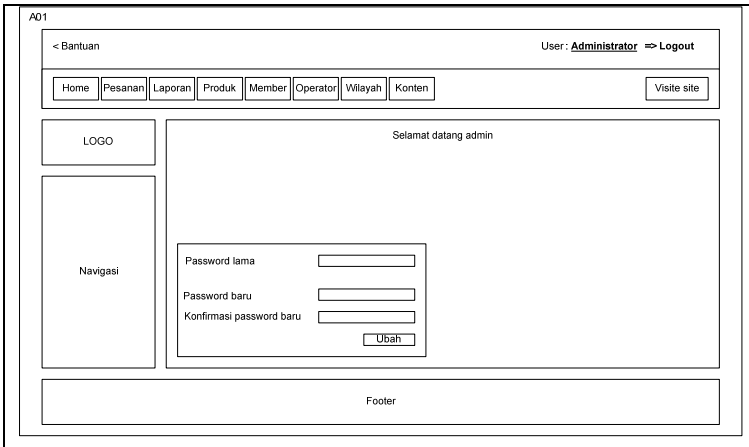
Navigasi :

1. Klik tombol “Bayar” untuk melakukan transaksi
3. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.38 Perancangan Tampilan Alamat Pengiriman Lain

3. Perancangan antar muka admin

Antar muka ini adalah antar muka home(A01)

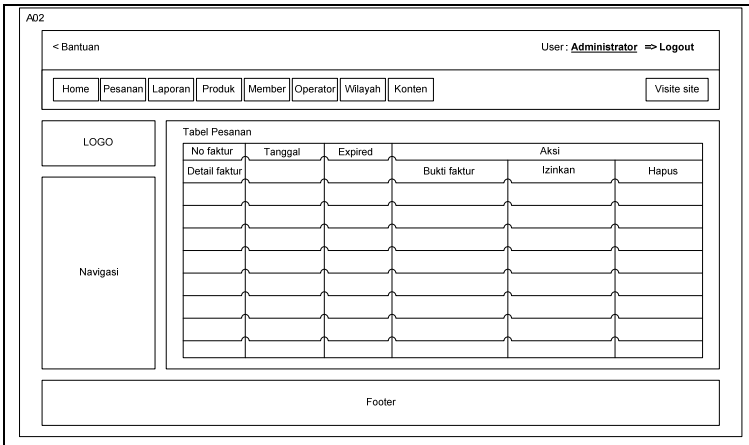


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.39 Perancangan Tampilan Home

Antar muka ini adalah antar muka pesanan(A02)

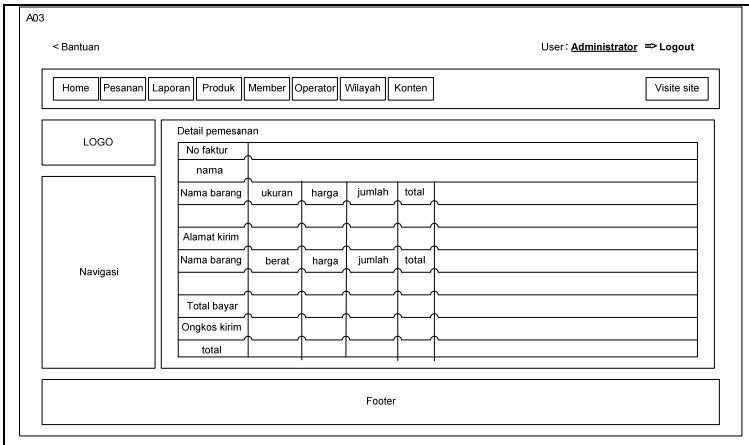


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik link detail faktur menuju ke A03
10. Klik link “bukti” menuju ke A04
11. Klik link izinkan untuk mengizinkan pemesanan
12. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.40 Perancangan Tampilan Pesanan

Antar muka ini adalah antar muka detail pemesanan(A03)

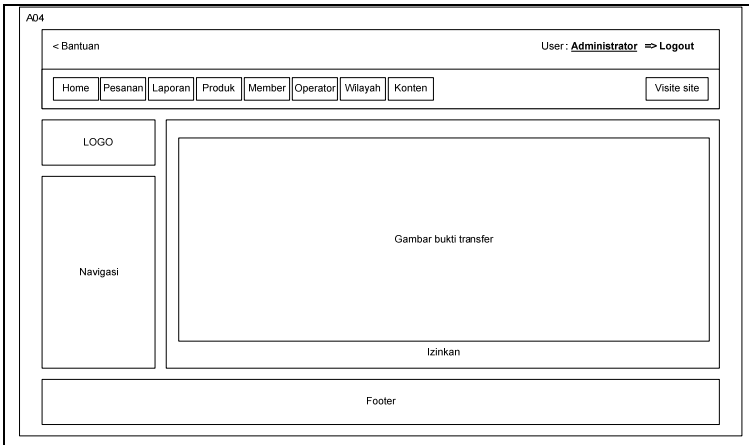


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.41 Perancangan Tampilan Detail Pemesanan

Antar muka ini adalah antar muka bukti transfer(A04)

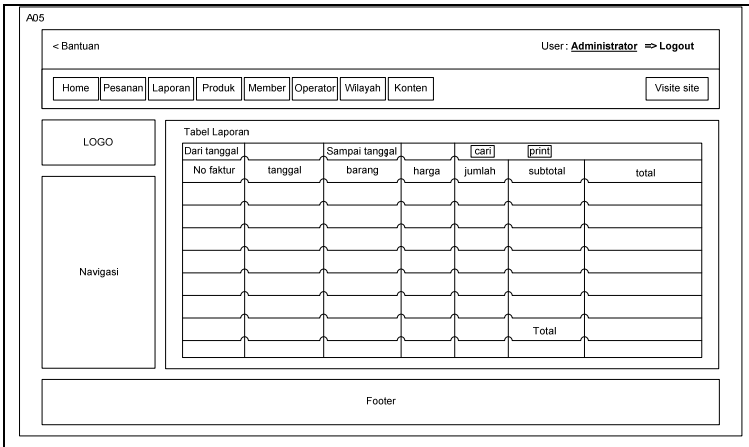


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol kembali untuk menuju ke A02
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.42 Perancangan Tampilan Bukti Transfer

Antar muka ini adalah antar muka laporan(A05)

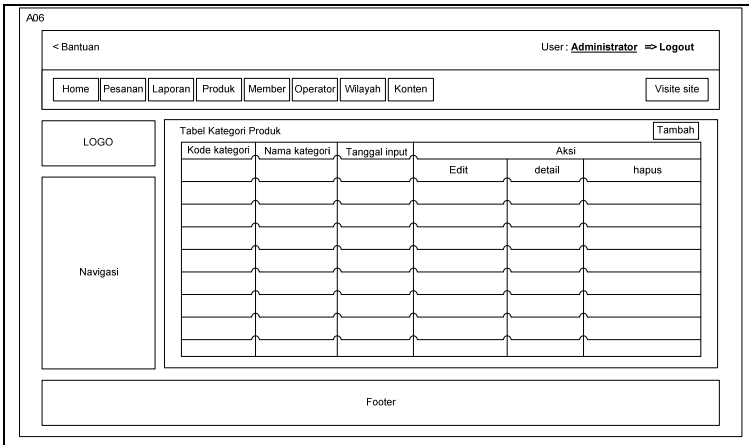


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol kembali untuk menuju ke A02
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.43 Perancangan Tampilan Laporan

Antar muka ini adalah antar muka kategori produk(A06)

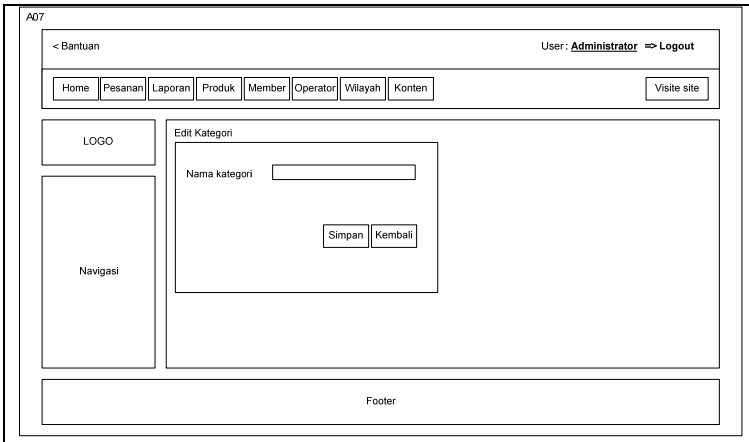


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “edit” menuju ke A07
10. Klik tombol “detail” menuju ke A09
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.44 Perancangan Tampilan Kategori Produk

Antar muka ini adalah antar muka edit kategori produk(A07)

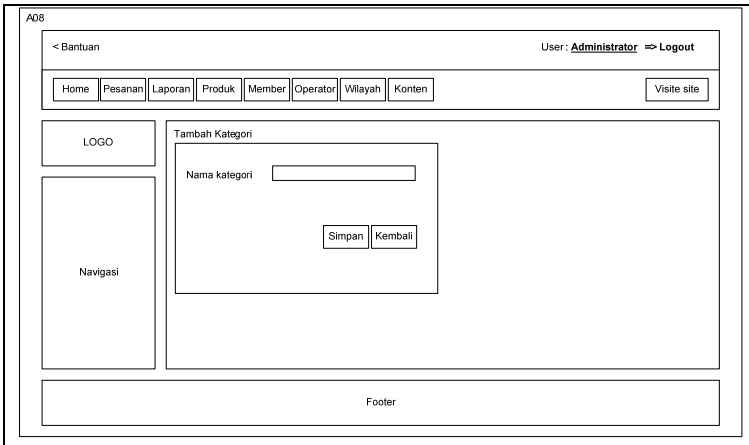


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “simpan” untuk menyimpan data
10. Klik tombol “kembali” menuju ke A05
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.45 Perancangan Tampilan Edit Kategori Produk

Antar muka ini adalah antar muka tambah kategori produk(A08)

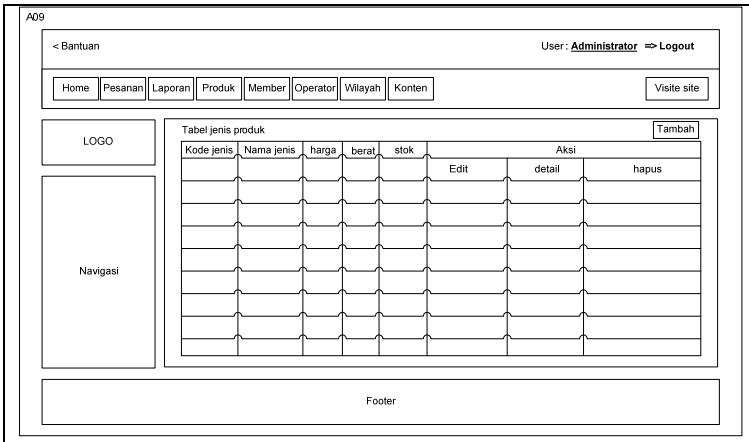


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “simpan” untuk menyimpan data
10. Klik tombol “kembali” menuju ke A05
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.46 Perancangan Tampilan Tambah Kategori Produk

Antar muka ini adalah antar muka tabel nama barang (A09)

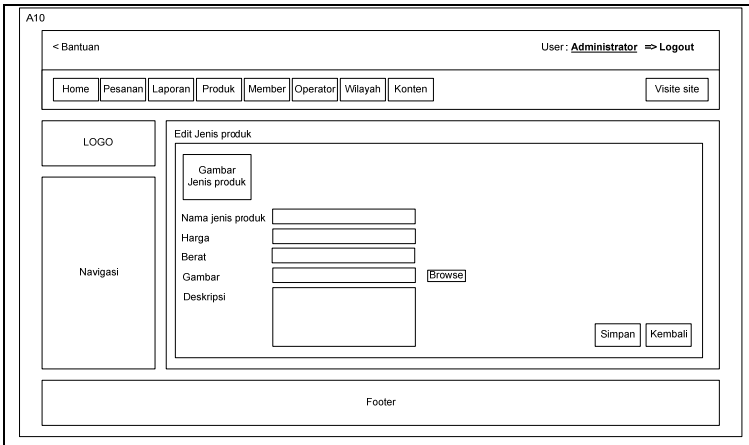


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “edit”untuk menuju ke A10
10. Klik tombol “Detail” menuju ke A12
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.47 Perancangan Tampilan Tabel Nama Barang

Antar muka ini adalah antar muka edit nama brang(A10)

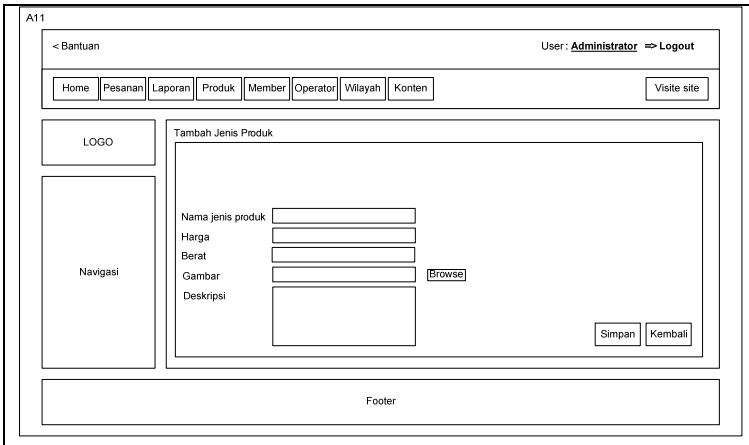


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “simpan”untuk menyimpan data
10. Klik tombol “kembali” menuju ke A09
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.48 Perancangan Tampilan Edit Nama Barang

Antar muka ini adalah antar muka tambah jenis produk(A11)

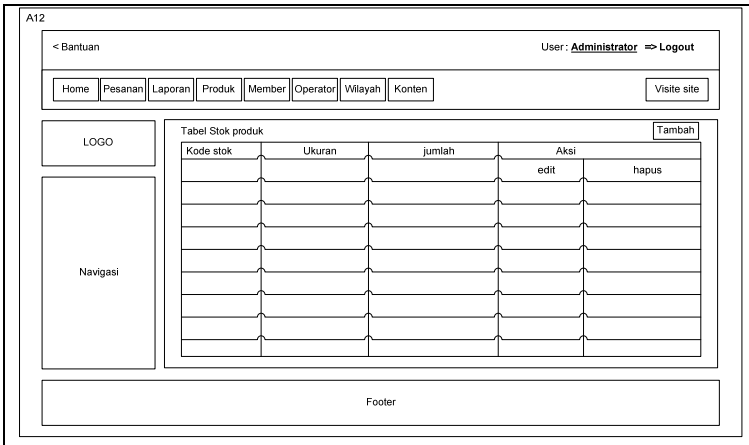


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
5. Klik tombol “operator” menuju ke A17
6. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
7. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
8. Klik tombol “simpan”untuk menyimpan data
9. Klik tombol “kembali” menuju ke A09
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.49 Perancangan Tampilan Edit Nama Barang

Antar muka ini adalah antar muka tabel detail nama barang(A12)

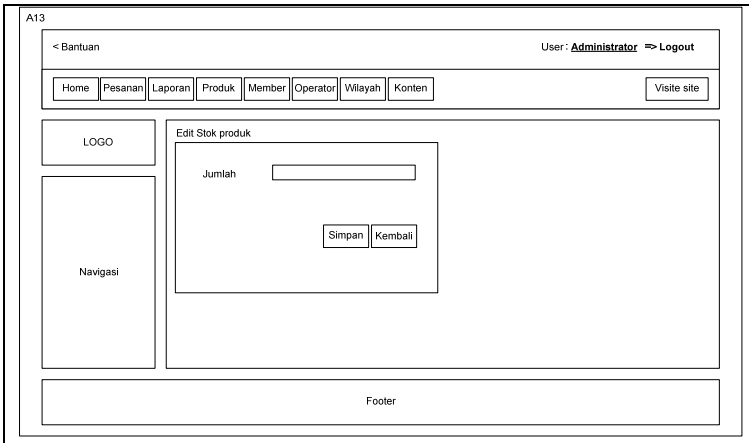


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “edit”untuk menuju ke A13
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.50 Perancangan Tampilan Detail Nama Barang

Antar muka ini adalah antar muka edit detail nama barang(A13)

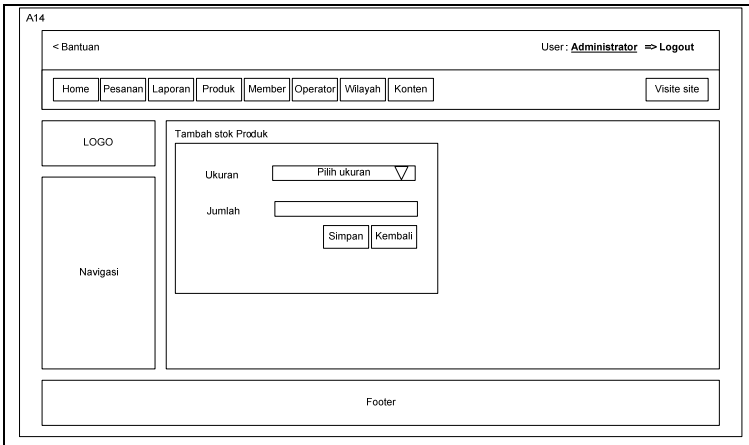


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “simpan” untuk menyimpan data
10. Klik tombol “kembali” untuk ke A12
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.51 Perancangan Tampilan Edit Detail Nama Barang

Antar muka ini adalah antar muka tambah detail nama barang(A14)

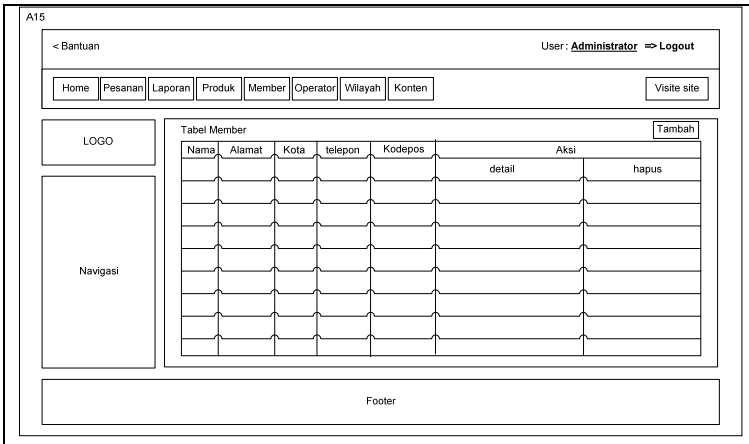


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “simpan” untuk menyimpan data
10. Klik tombol “kembali” untuk ke A12
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.52 Perancangan Tampilan Tambah Detail Nama Barang

Antar muka ini adalah antar muka tabel member(A15)

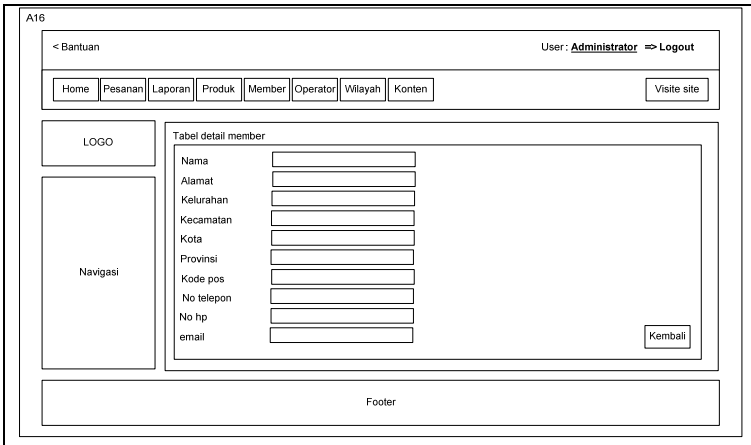


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “detail” menuju ke A16
10. Klik tombol “hapus” untuk menghapus data
11. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.53 Perancangan Tampilan Tabel Member

Antar muka ini adalah antar muka detail member(A16)

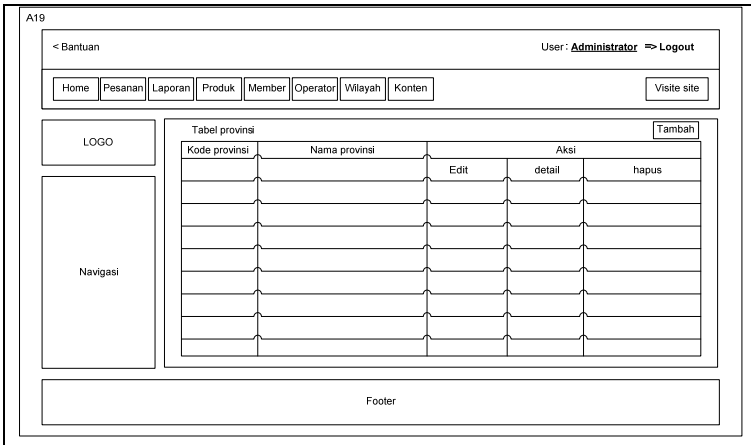


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik tombol “Konten” untuk menuju ke A23
9. Klik tombol “kembali” menuju ke A15
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.54 Perancangan Tampilan Detail Member

Antar muka ini adalah antar muka tabel provinsi(A19)

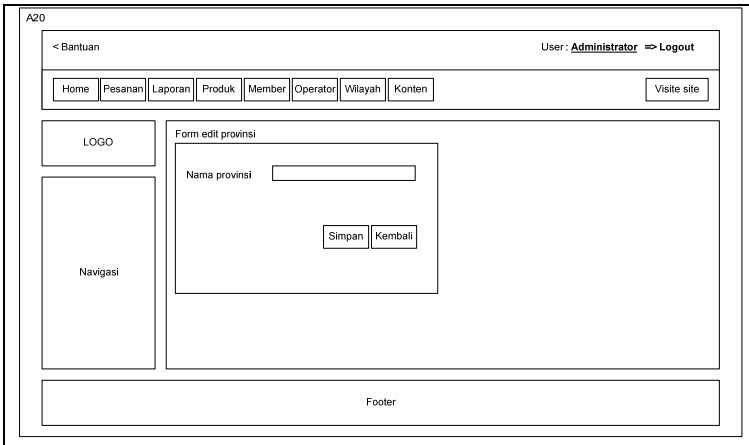


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik “tambah” menuju ke A21
9. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.57 Perancangan Tampilan Tabel Provinsi

Antar muka ini adalah antar muka edit provinsi(A20)

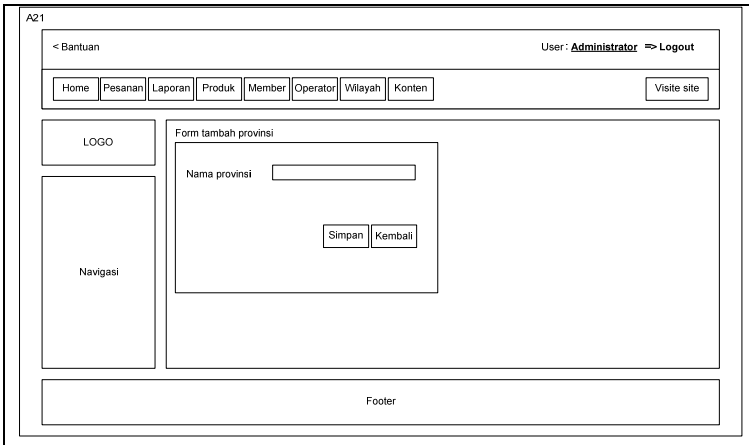


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik “simpan” untuk menyimpan data
9. Klik “kembali” untuk menuju ke A19
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.58 Perancangan Tampilan Edit Provinsi

Antar muka ini adalah antar muka tambah provinsi(A21)

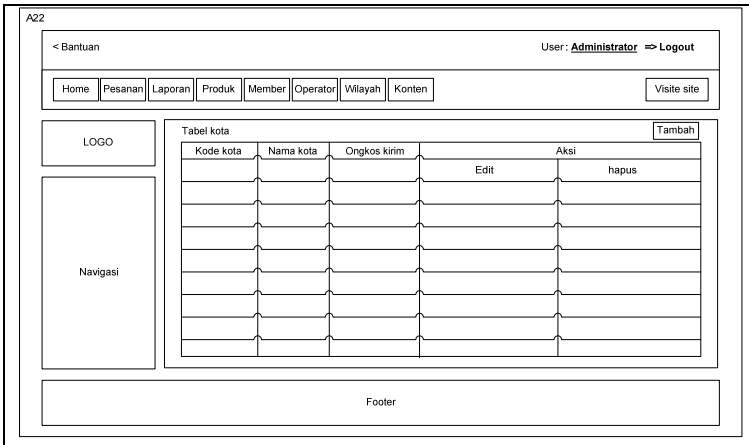


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik “simpan” untuk menyimpan data
9. Klik “kembali” untuk menuju ke A19
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.59 Perancangan Tampilan Tambah Provinsi

Antar muka ini adalah antar muka tabel kota(A22)

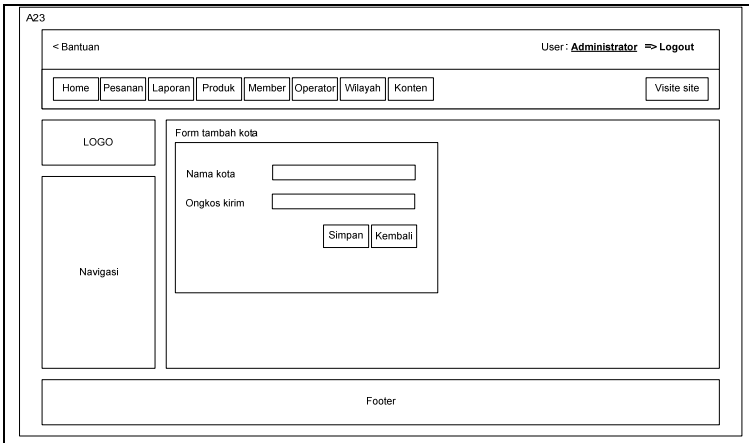


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik “tambah” menuju ke A23
9. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.60 Perancangan Tampilan Tabel Kota

Antar muka ini adalah antar muka tambah kota(A23)

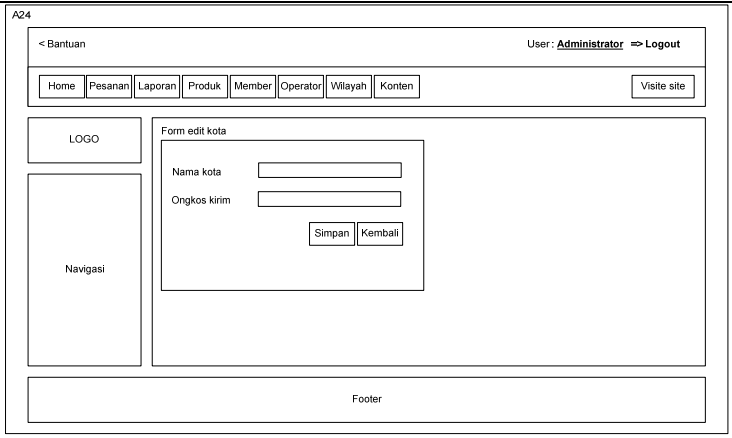


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik “simpan” untuk menyimpan data
9. Klik “kembali” untuk menuju ke A19
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.61 Perancangan Tampilan Tambah Kota

Antar muka ini adalah antar muka edit kota(A24)

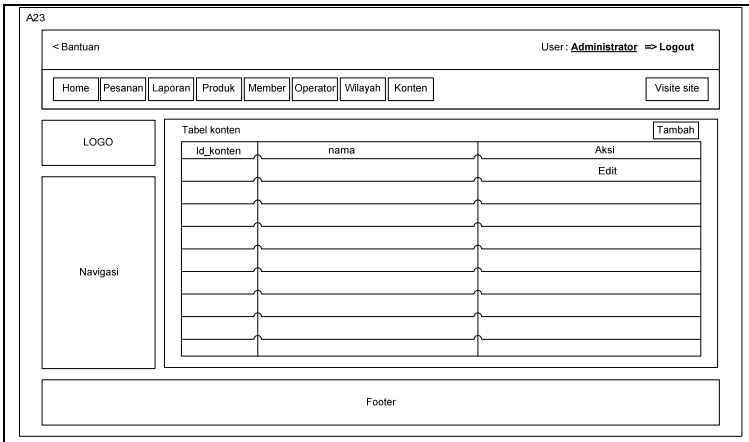


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik “simpan” untuk menyimpan data
9. Klik “kembali” untuk menuju ke A19
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.62 Perancangan Tampilan Edit Kota

Antar muka ini adalah antar muka tabel konten(A25)

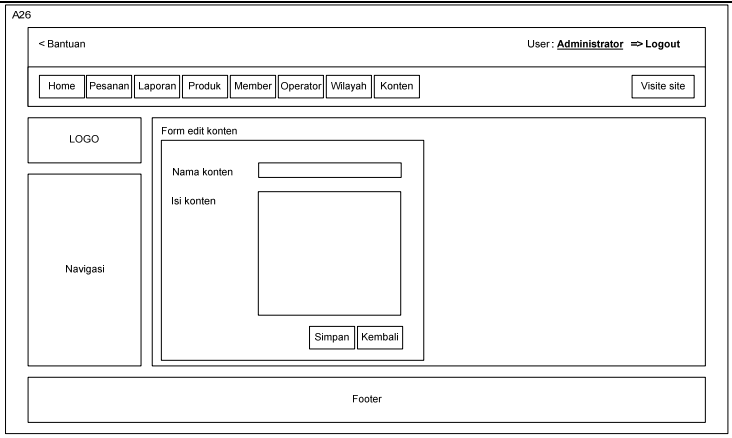


Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik edit menuju ke A26
9. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.63 Perancangan Tampilan Tabel konten

Antar muka ini adalah antar muka tabel konten(A26)



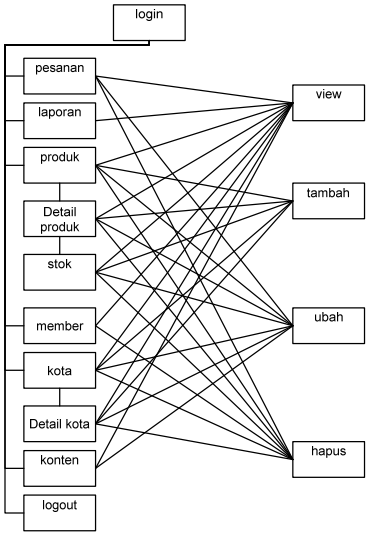
Navigasi :

1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Pesanan” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Laporan” untuk menuju ke A05
4. Klik tombol “Produk” menuju ke A06
5. Klik tombol “member” untuk menuju ke A15
6. Klik tombol “operator” menuju ke A17
7. Klik tombol “Wilayah” untuk menuju ke A19
8. Klik “simpan” untuk menyimpan data
9. Klik “kembali” untuk menuju ke A19
10. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.64 Perancangan Tampilan Tabel konten

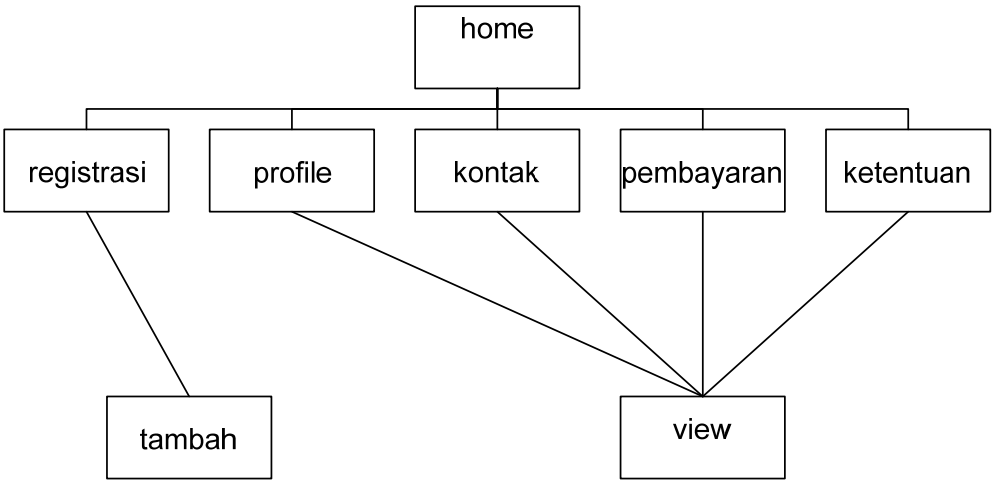
3.3.1 Prancangan Struktur Menu

1. Struktur Menu Administrator



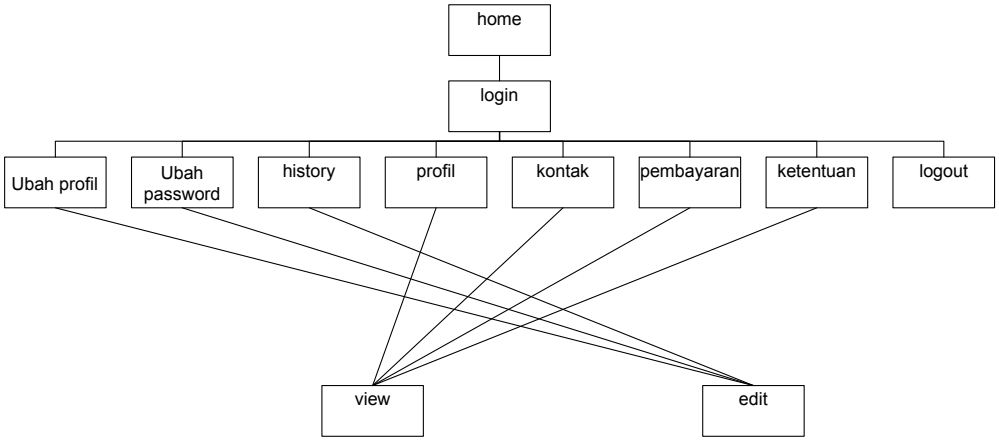
Gambar 3.65 Struktur Menu Administrator

2. Struktur menu pengunjung



Gambar 3.66 Struktur Menu Pengunjung

3. Struktur menu member



Gambar 3.67 Struktur Menu member

3.3.2 **Perancangan Pesan**

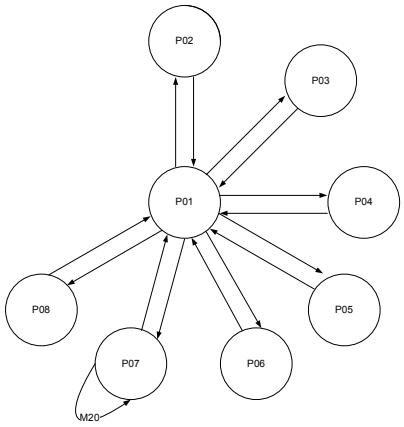


Gambar 3.68 Perancangan pesan

3.3.3 **Jaringan Semantik**

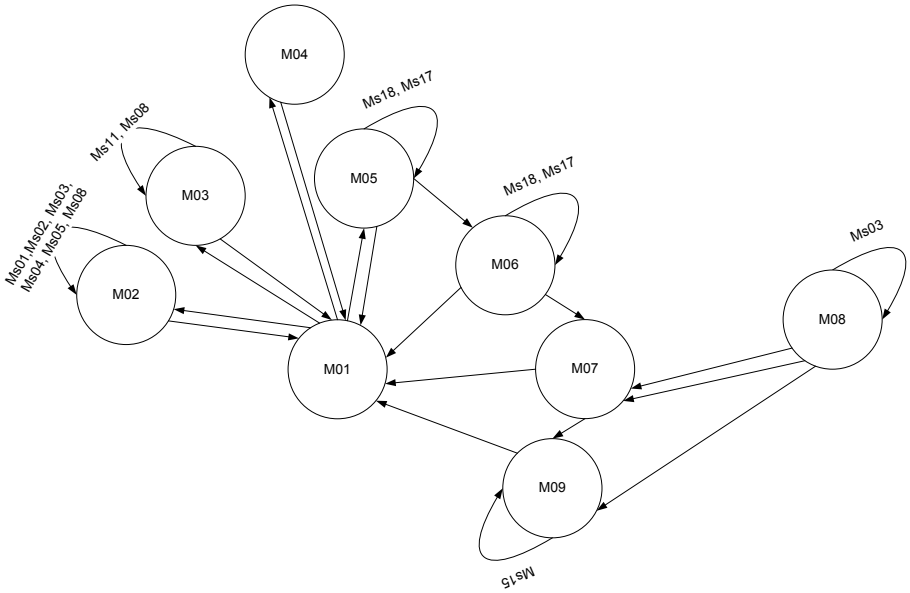
Aliran dari menu-menu yang ada di program akan dijelaskan pada gambar beriku :

1. Jariangan Semantik pengunjung



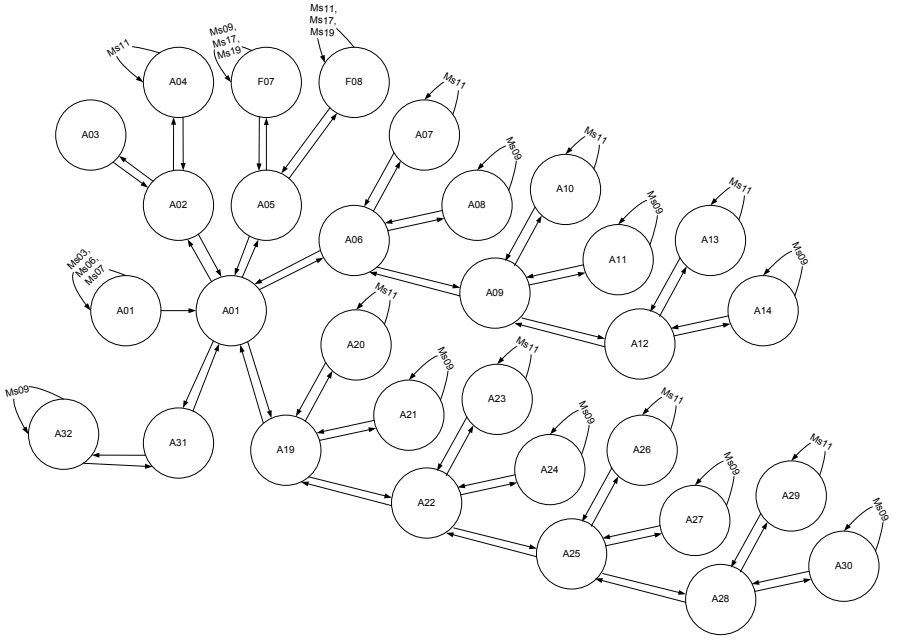
Gambar 3.69 Jaringan Semantik pengunjung

2. Jaringan Semantik Member



Gambar 3.70 Jaringan Semantik Member

3. Jaringan Semantik Administrator



Gambar 3.72 Jaringan Semantik Administrator