BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.1.1 Analisis masalah

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi didalam sistem yang sedang berjalan saat ini. Permasalahan-permasalahan tersebut diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 analisis masalah

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1.	Sistem yang berjalan saat ini masih konvensional dengan sistem transaksi barang secara langsung menghabiskan waktu dan biaya yang cukup banyak.	pelanggan
2.	Tidak adanya media promosi toko *Shiverwear Clothing Fashion.*	perusahaan
3.	Sistem saat ini membutuhkan penjaga toko yang cukup banyak sehingga membuat pengeluaran untuk gaji karyawan juga cukup besar.	perusahaan
4.	Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada pelanggan dirasakan kurang efektive sehingga pelanggan belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap.	pelanggan
5.	Sistem pembayaran yang digunakan hanya dengan *money cash*, sehingga dirasakan tidak *fleksible*. Dan bagi pelanggan yang ingin melakukan transaksi dalam jumlah besar, harus membawa uang cash yang cukup besar.	perusahaan
6.	Selama ini pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga mudah hilang dan using.	

3.1.2 Analisis sistem yang berjalan saat ini

Sistem penjualan yang ada saat ini di bagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Penjualan yang bersifat partai (grosir)

   Biasanya sistem penjualan ini disebut sistem pembelian putus dimana nominal pembelian produk diatas 1 juta rupiah, dan mendapatkan discount sebesar yang telah ditentukan.

2. Penjualan *retail*

   penjualan ini bersifat perseorangan dan pembeliannya pun sekitar 1 – 5 item per orang dan tidak ada kualifikasi *discount*.

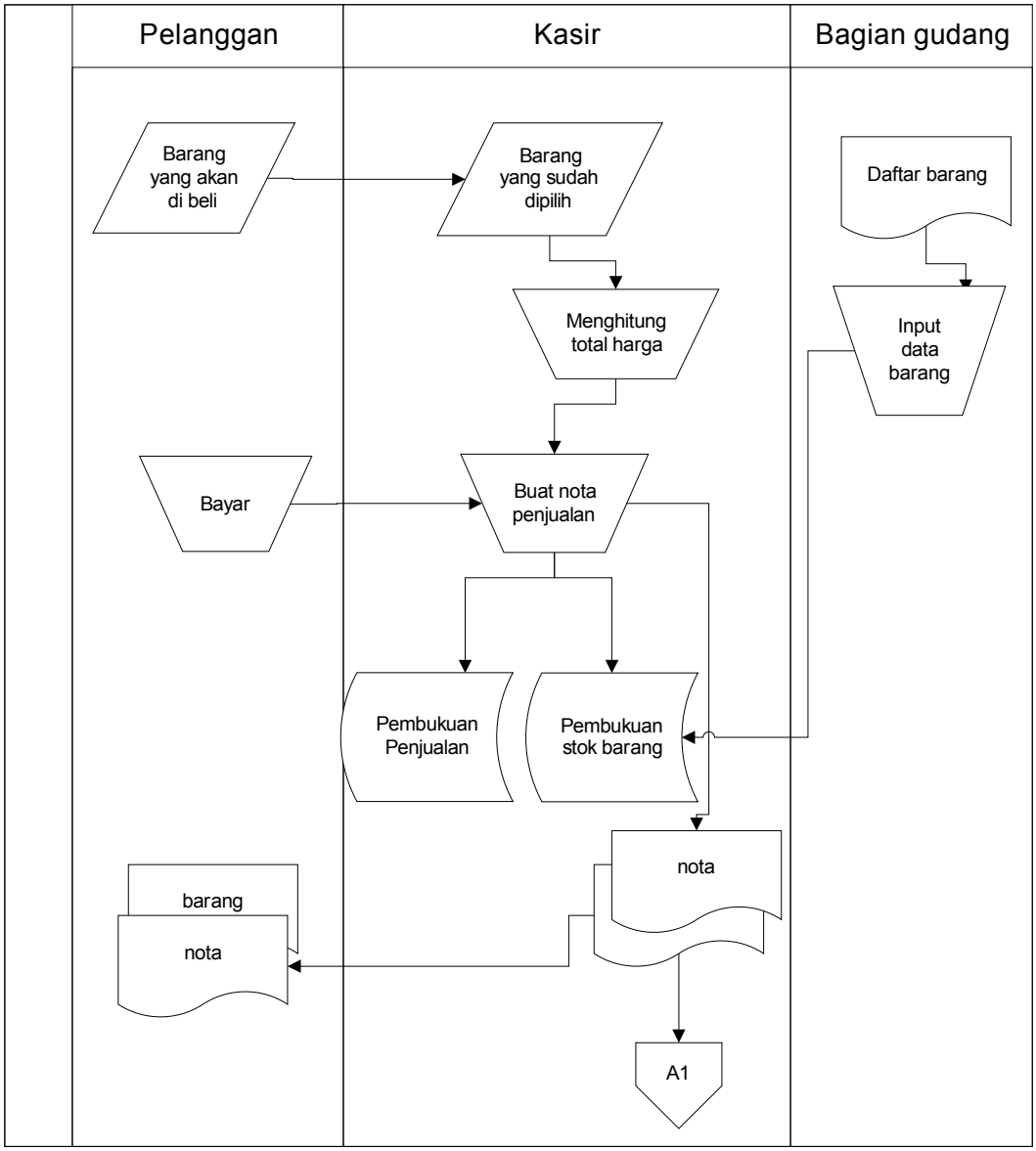
Disamping sistem penjualan yang tertera diatas, *Shiverwear Clothing* membuat program *sale* yang diadakan setahun 2 kali, biasanya di pertengahan tahun dan di akhir tahun.

Sistem pembelian yang dilakukan oleh pelanggan Shiverwear Clothing saat ini adalah sistem pembelian konvensional yaitu :

1. Pelanggan harus datang ke toko tersebut
2. Pelanggan memilih barang secara langsung,
3. Pelanggan melakukan penawaran dengan penjaga toko.

kemudian apabila harga telah disepakati Pelanggan akan melakukan pembayaran secara *cash.*

hal ini sudah pasti menghabiskan banyak waktu dan biaya. Lebih jelasnya akan terlihat pada flow map berikut ini :



Gambar 3.1 Flow map penjualan sekarang

3.1.3 Solusi yang ditawarkan

Dari permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan diatas, solusi yang penulis tawarkan adalah pembuatan *e-commerce* Shiverwear Clothing. penulis berencana untuk membuat sistem promosi dan penjualan secara on-line.

Dalam sistem ini, pelanggan dapat melihat informasi barang dan dapat melakukan pemesanan secara *online*. Dengan sistem ini juga dapat menyelesaikan permasalahan promosi dan meminimalkan jumlah karyawan sebagai penjaga toko.

3.1.4 *Software Requirement Specification(SRS)*

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Dengan memodelkan proses menggunakan *ERD*, Diagram konteks dan *DFD,* penjelasannya sebagai berikut :

1) *ERD* digunakan dalam membangun basis data untuk menggambarkan relasi atau hubungan dari dua *file* atau dua tabel. *ERD* terdiri dari 2 komponen utama yaitu entitas dan relasi. Kedua komponen tersebut dideskripsikan lebih jauh melalui atribut–atribut atau properti.
2) Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar. Adapun diagram konteks untuk sistem yang akan dibangun
3) *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

2. Analisis Kebutuhan non Fungsional

Analis kebutuhan non fungsional disini membahas kendala pada pelayanan atau fungsi sistem, yaitu :

1. *Availability*: ketersediaan aplikasi, misalnya harus terus menerus beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per hari tanpa gagal Pada sistem yang di bangun karena berupa web *e-commerce*, maka sistem ini dapat di akses 7 hari seminggu dan 24 jam sehari, selama koneksi internetnya berjalan lancar.
2. *Reliability:* keandalan, misalnya tidak pernah boleh gagal/atau kegagalan yang ditolerir diabtasai hingga berapa persen, sehingga harus dipikirkan fault tolerant architecture. Biasanya hanya perlu untuk Critical Application yang jika gagal akan berakibat fatal.

   Pada sistem ini, dilihat dari aspek *reliability* nya karena berupa web *online,* kegagalan yang mungkin di tolerir adalah pada proses transaksi, ketika pelanggan akan melakukan pembayaran online melalui proses transfer, jika system rusak atau mengalamin kegagalan, akan di konfirmasikan dengan pihak Bank, tempat dana itu di transfer.
3. *Ergonomy*: kenyamanan pakai bagi pengguna.

   Sistem ini akan di bangun sedemikian rupa agar *easy use* dan *easy learning,* sehingga user akan sangat nyaman untuk berbelanja.

4. *Portability:* kemudahan untuk dibawa dan dioperasikan ke mesin/sistem operasi/platform yang lain.

   Karena berbasis *online* maka system ini dapat di akses dimana saja, selama ada koneksi internet.

5. *Safety*: yang menyangkut keselamatan manusia, misalnya untuk SW yang dipakai pada sistem kontrol di pabrik,maka aspek ini tidak diperlukan pada sistem.

6. *Security*: aspek keamanan yang harus dipenuhi, yaitu pada proses transaksi pembayaran secara transfer antar rekening, selama pelanggan mengikuti prosedur dengan benar, dan mentransfer ke rekening yang benar yang telah di tentukan, maka di jamin keamanan proses tersebut akan di jamin oleh system,

3. Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras yang yang telah tersedia sekarang ini adalah sebagai berikut

1. Server

a. *Processor* Amd AthlonXp 2500+
b. *Harddisk* 80 GB
c. *RAM* 512 MB
d. *VGA Card* 128 MB
e. *Monitor* resolusi 1024x768
f. *Lan Card 10/100Mbps*

g. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

h. *Mouse*

i. *Keyboard*

2. Client

a. *Processor* Pentium 4, 1,8 Ghz

b. Kapasitas *Harddisk* 80 GB

c. *RAM 512* MB

d. *VGA Card* 128 MB

e. *Monitor* dengan resolusi 1024x768

f. *Lan Card 10/100Mbps*

g. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

h. *Mouse*

i. *keyboard*

Sementara perangkat keras yang direkomendasikan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Server

a. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz

b. Kapasitas *Harddisk* minimal 80 GB

c. *RAM* minimal 512 MB

d. *VGA Card* minimal 128 MB

e. *Monitor* dengan resolusi 1024x768

f. *Lan Card 10/100Mbps*

g. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

h. *Mouse*

i. *Keyboard*

2. ***Client***

a. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz

b. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB

c. *RAM* minimal 256 MB

d. *VGA Card* minimal 64 MB

e. *Monitor* dengan resolusi 1024x768

f. *Lan Card 10/100Mbps*

g. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

h. *Mouse*

i. *keyboard*

Dilihat dari perbandingan spesifikasi perangkat keras yang ada saat ini sudah melebihi batas minimal yang dibutuhkan sistem dengan spesifikasi perangkat keras tidak perlu di *upgrade.*

3. Analisis Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak merupakan faktor-faktor yang harus dipenuhi untuk merancang sebuah perangkat lunak sehingga perangkat lunak tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan perangkat lunak tersebut di

buat. Beberapa perangkat lunak pendukung yang harus di *install* adalah sebagai berikut :

1. *Windows* sebagai sistem operasi
2. *PHP*
3. *Macromedia Dreamweaver MX*
4. *Macromedia Flash 8*
5. *MySQL* sebagai *DBMS*
6. *Web Server Apache*
7. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007*
8. Mozila sebagai *browser*

4. Analisis pemakai

User dari aplikasi ini dibagi menjadi empat yaitu:

1. Main admin : kualifikasi yang harus dimiliki super administrator yaitu kemampuan dasar dibidang komputer dan mengoperasikan Sistem Operasi windows 9x/2000/XP, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.

Yang bisa dilakukan main admin adalah sebagai berikut :

1) Login

Menu ini digunakan untuk masuk kedalam sistem agar dapat melakukan transaksi.

2) Menambah admin

Menu ini digunakan untuk menambah data administrator.

3) Melihat data admin

Menu ini digunakan untuk melihat, mengubah, dan menghapus data admin

2. Admin : kualifikasi yang harus dimiliki super administrator yaitu kemampuan dasar dibidang komputer dan mengoperasikan Sistem Operasi windows 9x/2000/XP, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*. Dan yang bisa dilakukan oleh admin adalah :

1) Login

Menu ini digunakan untuk masuk kedalam sistem agar dapat melakukan transaksi.

2) Menambah kota

Menu ini digunakan untuk menambah data kota.

3) Melihat data kota

Menu ini digunakan untuk melihat, mengubah, dan menghapus data kota

4) Menambah data kategori

Menu ini digunakan untuk menambah data kategori.

5) Melihat data kategori

   Menu ini digunakan untuk melihat, mengubah, dan menghapus data kategori

6) Menambah data barang

   Menu ini digunakan untuk menambah data barang.

7) Melihat data barang

   Menu ini digunakan untuk melihat, mengubah, dan menghapus data barang

8) Melihat data pesanan

   Menu ini digunakan untuk melihat, mengubah status pesanan, dan penyesuaian data detail pesanan.

9) Mengubah password

   Menu ini digunakan untuk mengubah password costumer

10) Logout

    Menu ini digunakan untuk keluar dari sistem

3. Pengunjung : kualifikasi yang harus dimiliki yaitu kemampuan dibidang komputer dan dapat melakukan *browsing* di *internet*. Dan yang bisa dilakukan oleh pengunjung adalah :

   1) Melihat lihat data barang

      Informasi barang yang ditawarkan di Shiverwear Clothing.

2) Melakukan registrasi

   Tahap yang harus dilakukan untuk dapat melakukan transaksi pemesanan barang.

3) Melihat menu kontak

   Menu ini digunakan untuk menghubungi pihak Shiverwear Clothing.

4) Melihat menu profil

   Menu ini digunakan untuk melihat profil perusahaan

5) Pelanggan : kualifikasi yang harus dimiliki yaitu kemampuan dibidang komputer dan dapat melakukan *browsing* di *internet*. Dan fitur yang bisa di buka oleh pelanggan adalah sebagai berikut :

6) Login

   Menu ini digunakan untuk masuk kedalam sistem agar dapat melakukan transaksi.

7) Melihat data barang

   Informasi barang yang ditawarkan di toko Shiverwear Clothing.

8) Melihat menu profil

   Menu ini digunakan untuk melihat profil perusahaan.

9) Melihat menu kontak

Menu ini digunakan untuk menghubungi pihak Shiverwear Clothing.

10) Melihat menu cara pemesanan

Menu ini digunakan untuk melihat cara memesan barang

11) Melihat menu shopping cart

Menu ini digunakan untuk melihat data detail barang yang sudah dipesan

12) Melihat history

Menu ini digunakan untuk melihat transaksi yang pernah dilakukan.

13) Mengubah profil

Menu ini digunakan untuk mengubah profil costumer.

14) Mengubah password

Menu ini digunakan untuk mengubah password costumer

15) Logout

Menu ini digunakan untuk keluar dari system

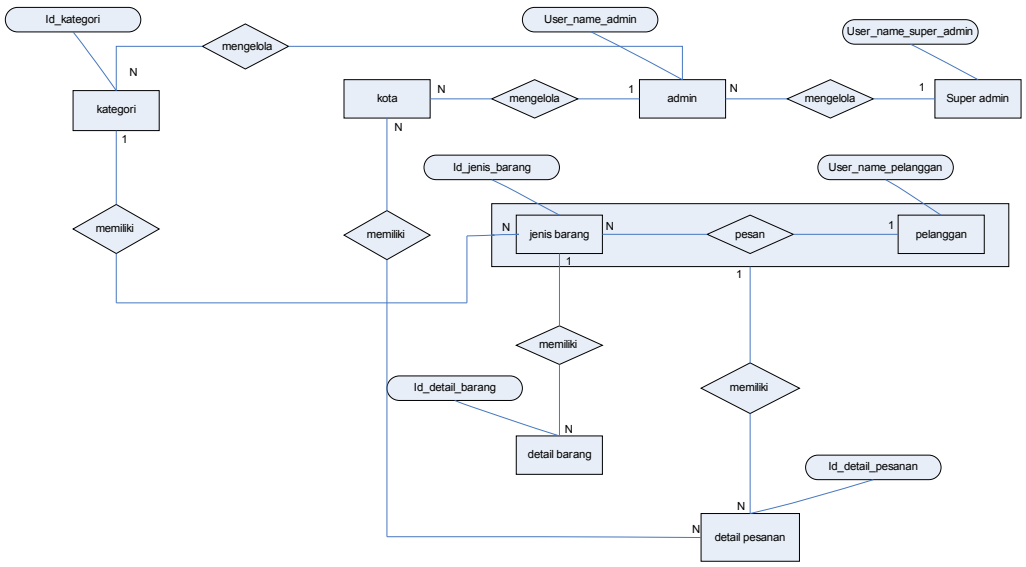
3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 *Entity relationship diagram*

ERD digunakan dalam membangun basis data untuk menggambarkan relasi atau hubungan dari dua *file* atau dua tabel. *ERD* terdiri dari 2 komponen

utama yaitu entitas dan relasi. Kedua komponen tersebut dideskripsikan lebih jauh melalui atribut–atribut atau properti.

Hubungan antar entitas yang terjadi dalam sistem *E-Commerce* yang akan dirancang dapat dilihat pada *Entity Relationship Diagram* berikut ini :



gambar 3.2 *Entity relationship diagram*

Keterangan:

main admin={user name mainadmin, nama, *password*,)

admin={user name admin, nama, *password*,)

Kota={id kota, nama kota ongkos_kirim}

Kategori={id_kategori, nama kategori, keterangan}

Pelanggan={*user_name*, *password*, nama, alamat, kota, telepon, *email*}

Jenis Barang={id_jenisbarang, kategori, harga, diskon, keterangan}

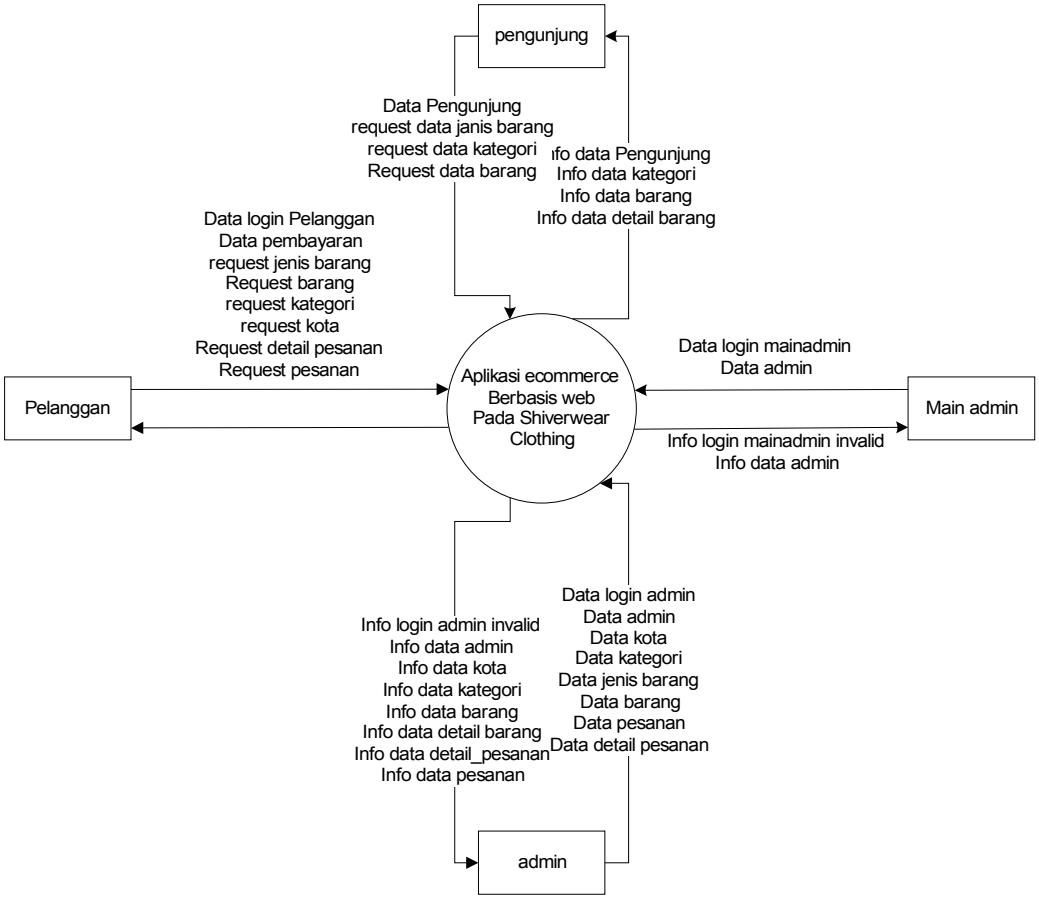
Detail Barang={id_detail barang, warna, ukuran, berat}

Pesanan={id_pesanan, tgl_pesan, tgl_akhir_bayar, nama_kirim, alamat_kirim, kota_kirim,total_bayar, status_pesanan, metode_bayar, jumlah_bayar, tgl_bayar, tgl_kirim}

Detail_pesanan={id_pesanan, id_barang, warna, ukuran, jumlah, harga_beli, diskon_beli}

3.2.2 Diagram konteks

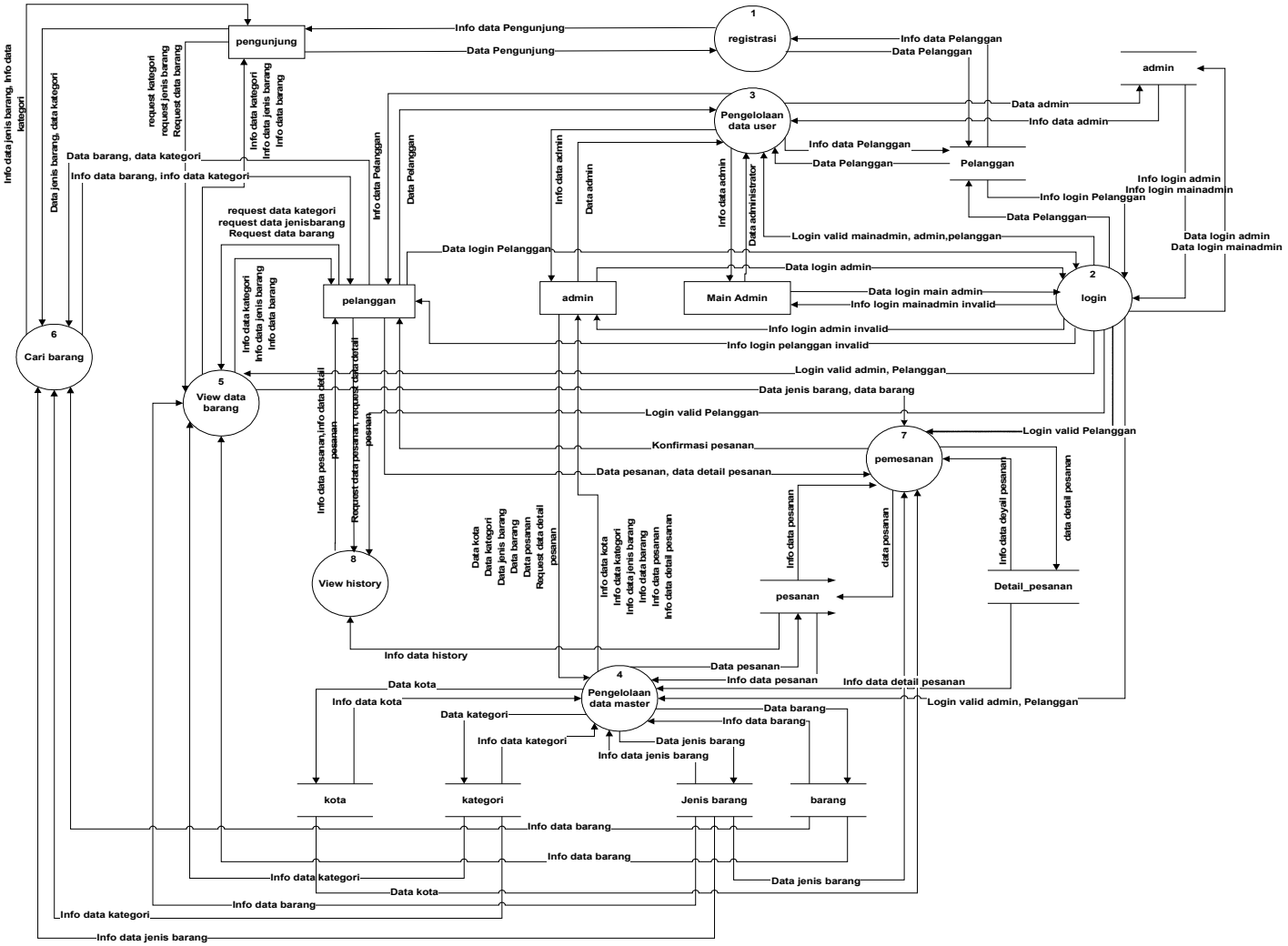
Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar. Adapun diagram konteks untuk sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar III.3 dibawah ini.



gambar 3.3 Diagram Konteks

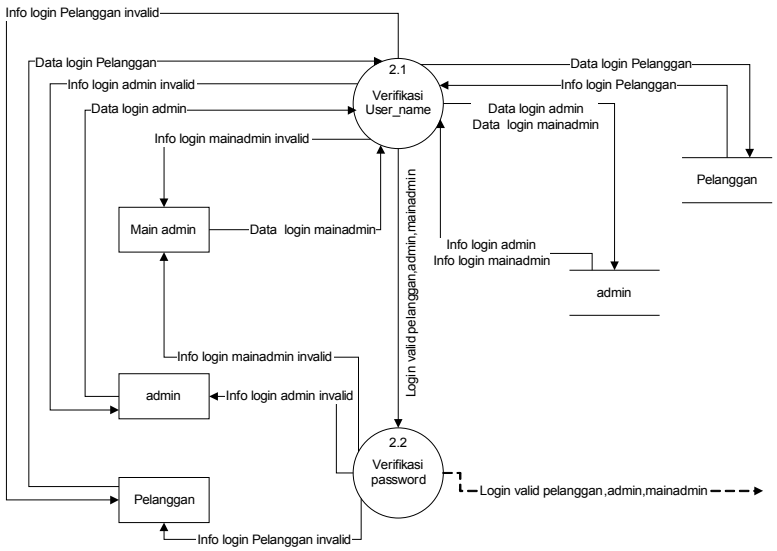
3.2.3 *Data flow diagram*

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, berikut *data flow diagram* selengkapnya :



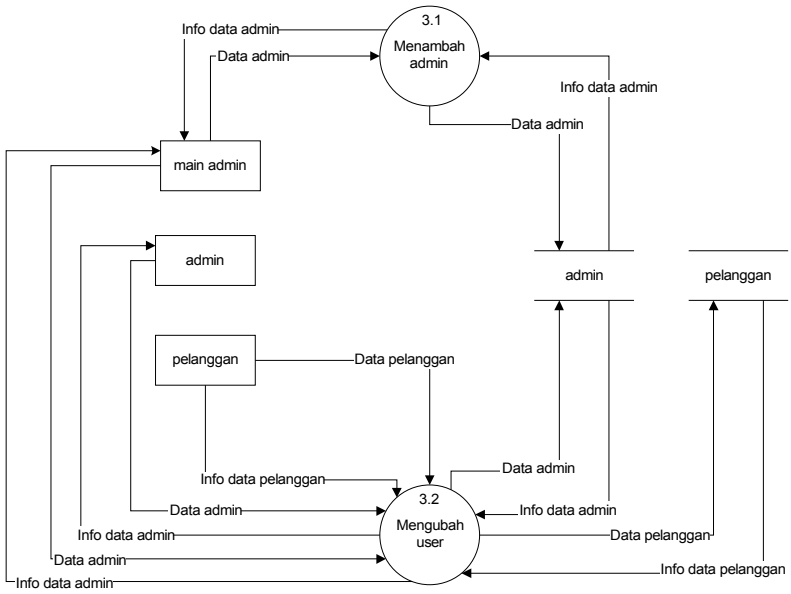
Gambar 3.4. *Data flow diagram* level 1

Berikut adalah data flow diagram level 2 proses 2 :



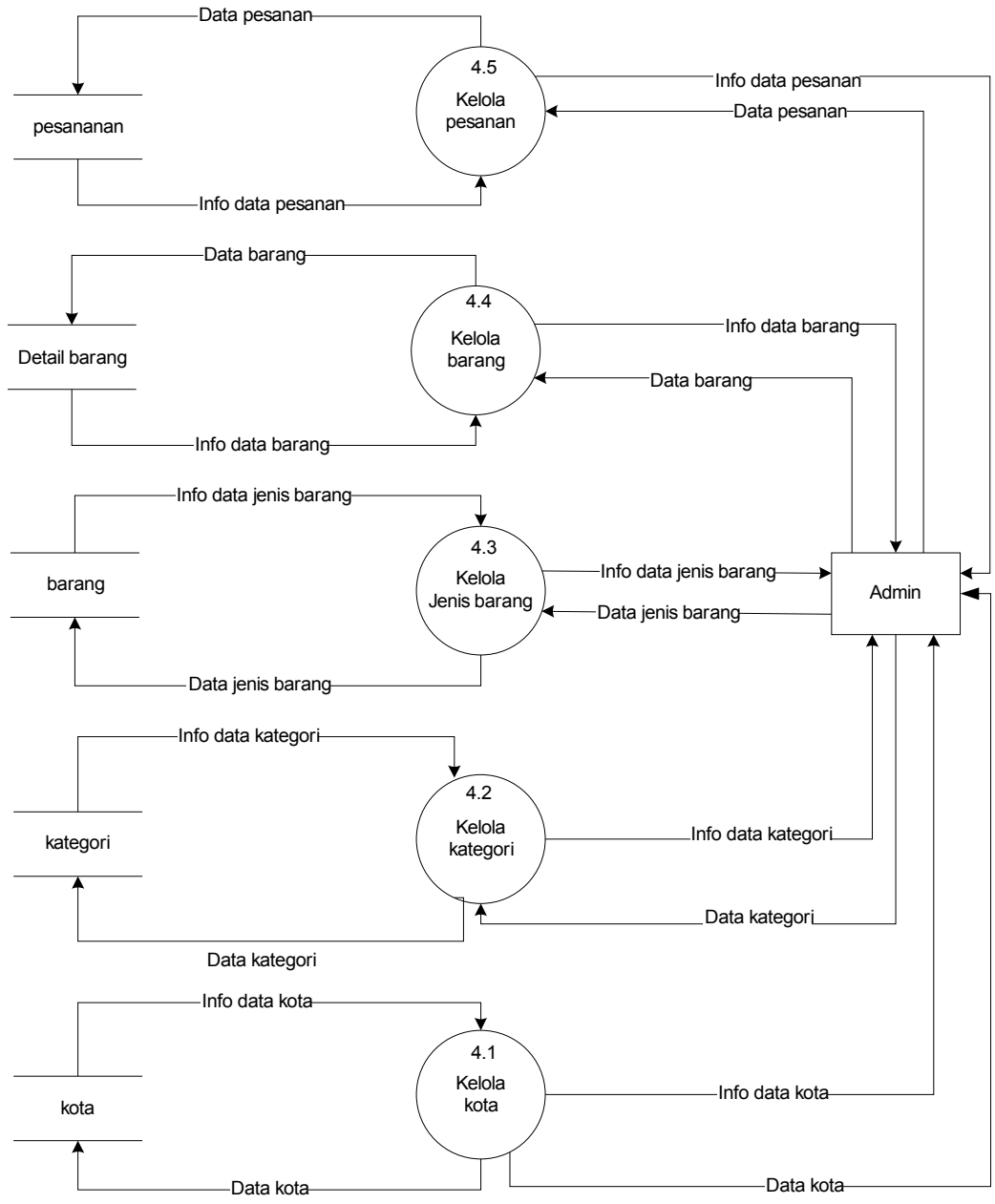
Gambar 3.5. *Data flow diagram* level 2 proses 2

Berikut adalah data flow diagram level 2 proses 3 :



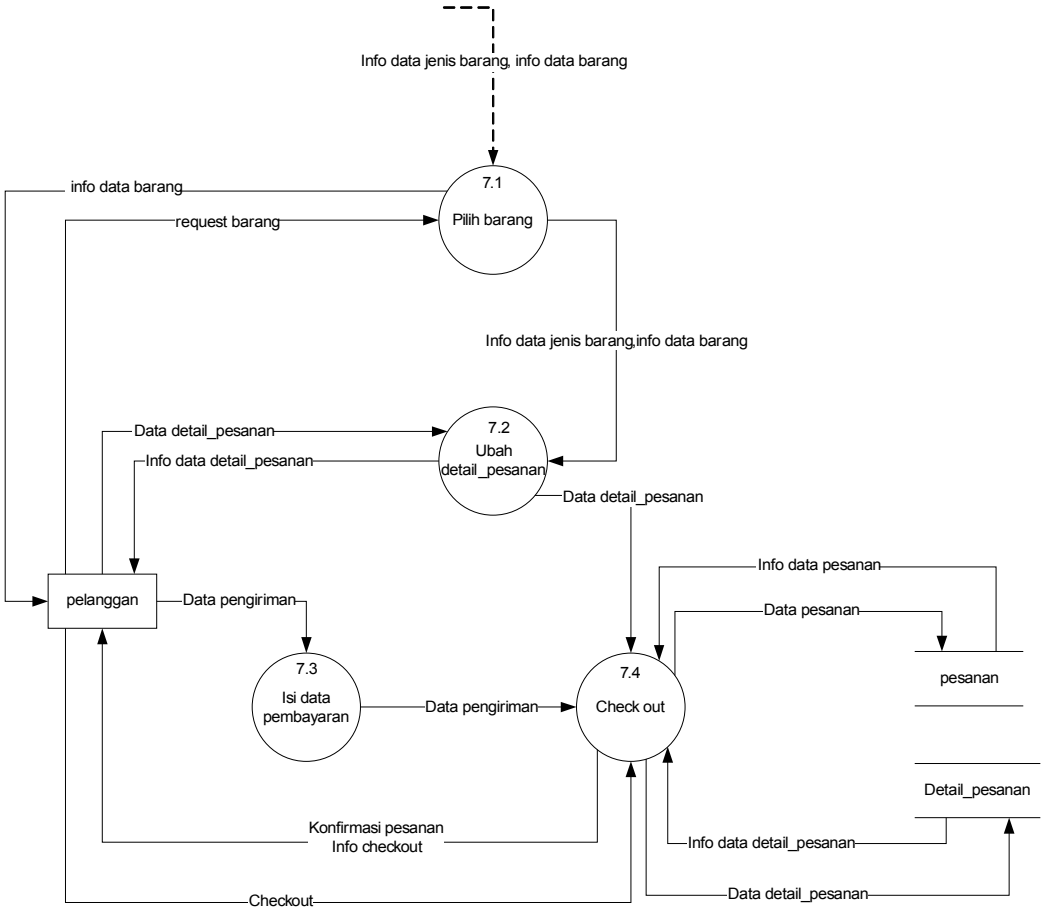
Gambar 3.6. *Data flow diagram* level 2 proses 3

Berikut adalah data flow diagram level 2 proses 4 :



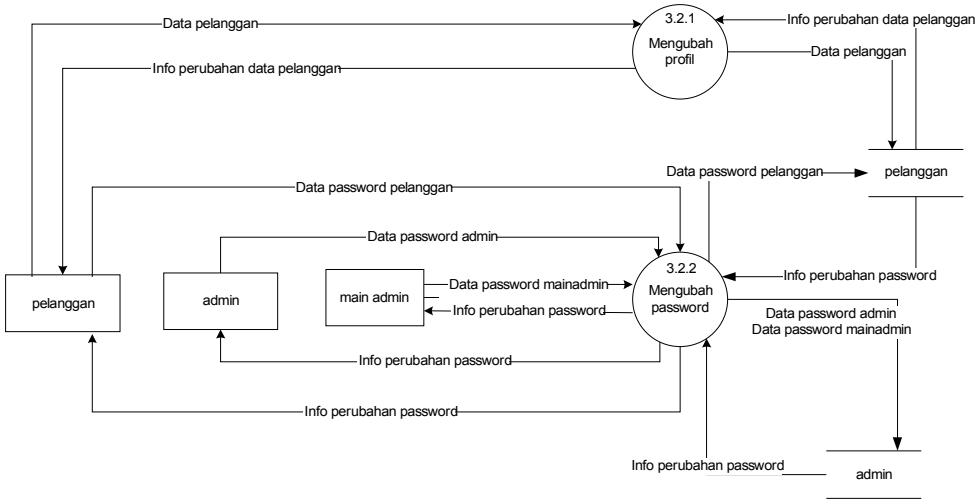
Gambar 3.7. *Data flow diagram* level 2 proses 4

Berikut adalah data flow diagram level 2 proses 7 :



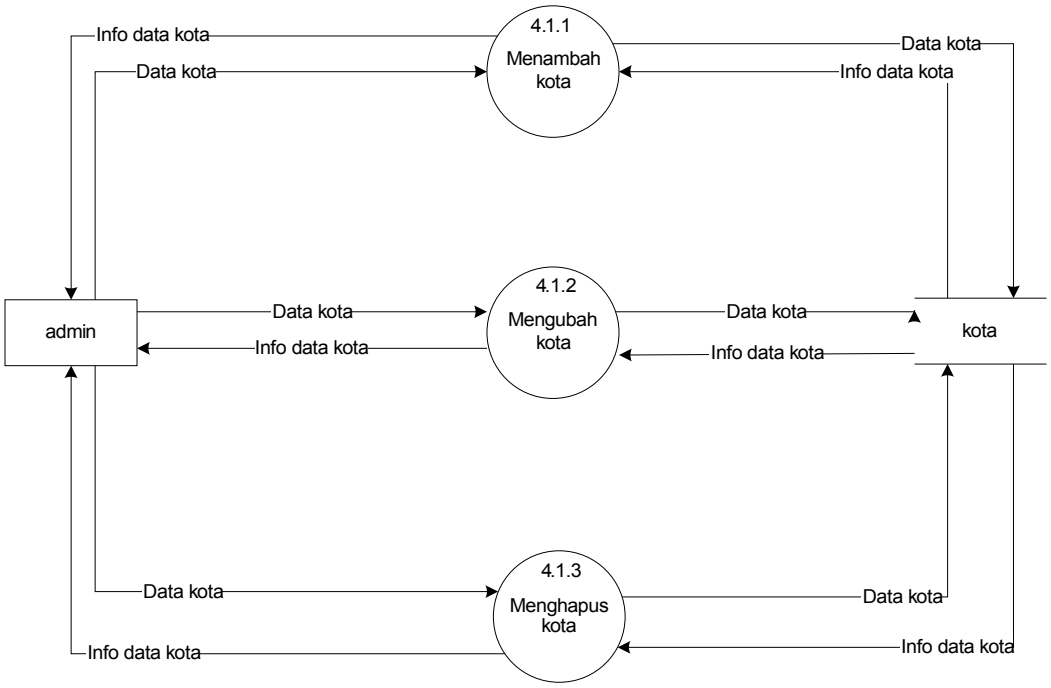
Gambar 3.8. *Data flow diagram* level 2 proses 7

Berikut adalah data flow diagram level 3 proses 3.2 :



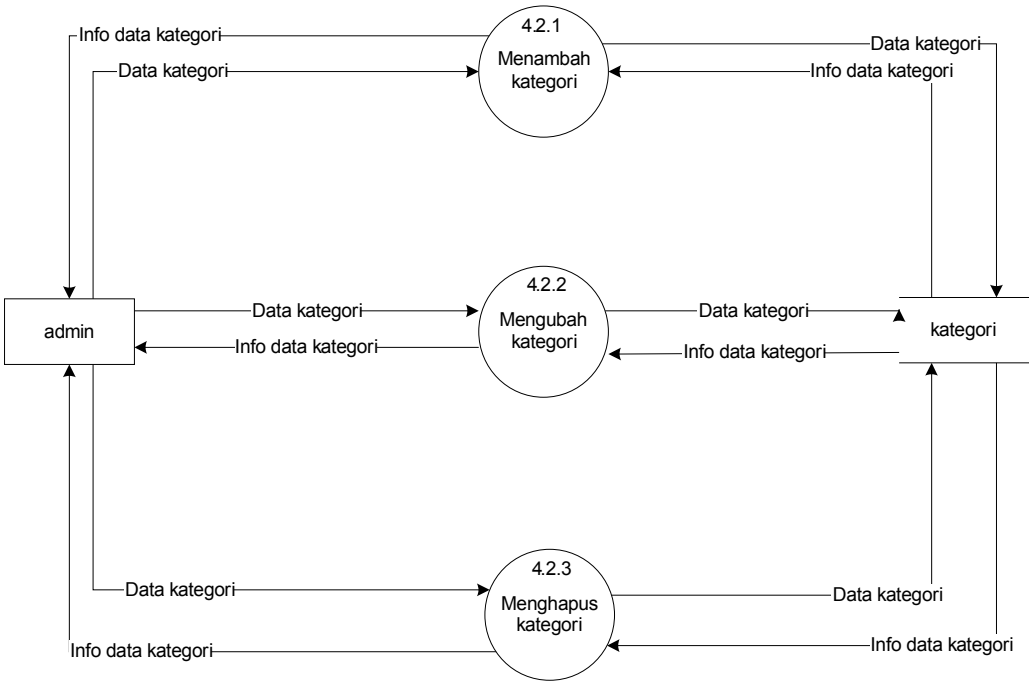
Gambar 3.9. *Data flow diagram* level 3 proses 3.2

Berikut adalah data flow diagram level 3 proses 4.1 :



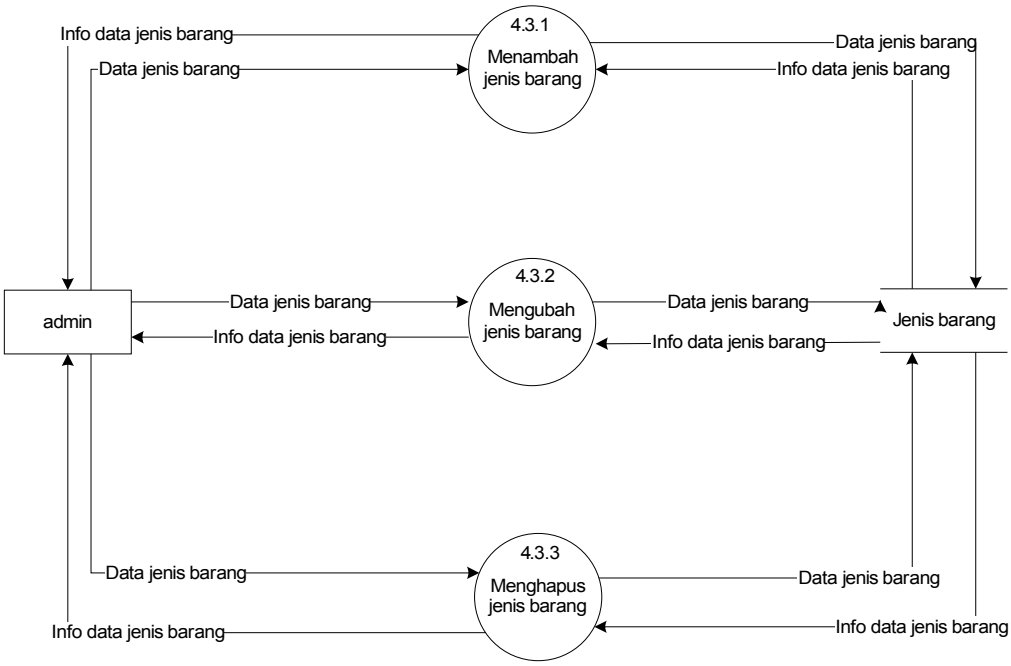
Gambar 3.10. *Data flow diagram* level 3 proses 4.1

Berikut adalah data flow diagram level 3 proses 4.2 :



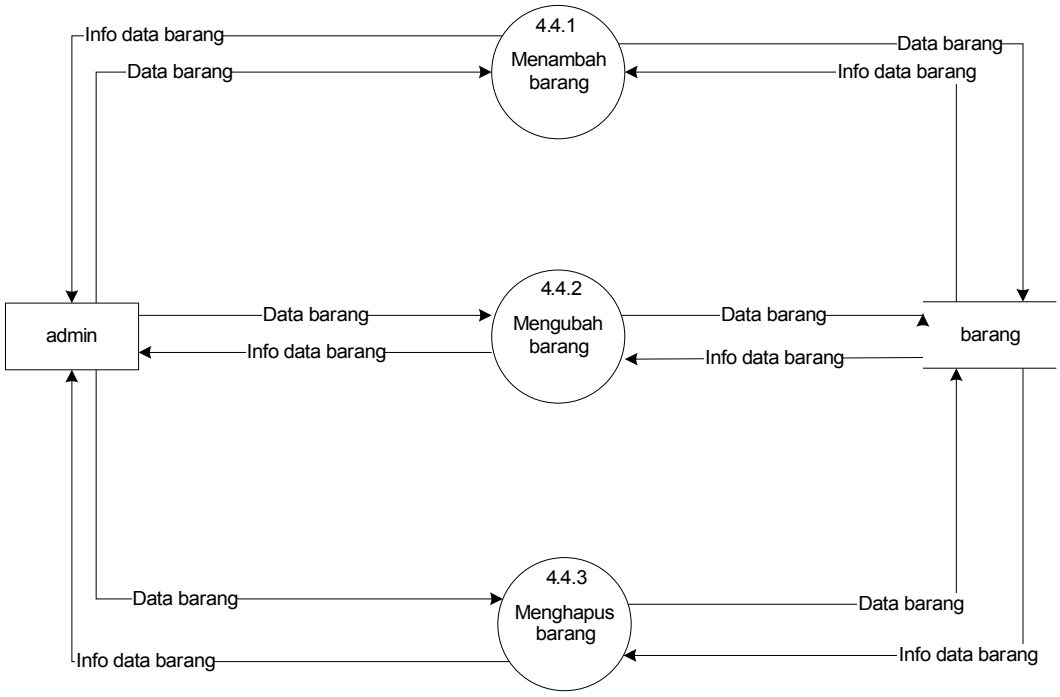
Gambar 3.11. *Data flow diagram* level 3 proses 4.2

Berikut adalah data flow diagram level 3 proses 4.3 :



Gambar 3.12. *Data flow diagram* level 3 proses 4.3

Berikut adalah data flow diagram level 3 proses 4.4 :



Gambar 3.13. *Data flow diagram* level 3 proses 4.4

3.2.4 Spesifikasi proses

Tabel 3.2. Spesifikasi proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data pelanggan
	Output	Info data Pelanggan
	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 pelanggan. 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	2.1
	Nama	Verifikasi *user name*
	Source	Pelanggan, admin, mainadmin
	Input	Data login pelanggan, Data login admin, Data login mainadmin
	Output	Info login mainadmin invalid, Info login admin invalid, Info login pelanggan invalid
	Destination	Pelanggan, admin, mainadmin
	Logika proses	1. mainadmin, admin, pelanggan, memasukkan data login 2. Apabila *username* yang diinputkan benar maka user name valid. 3. Apabila *username* yang diinputkan tidak benar maka akan ada informasi login invalid.

3	No.proses	2.2
	Nama	Verifikasi *password*
	Source	pelanggan, admin, mainadmin
	Input	Data login pelanggan, Data login admin, Data login mainadmin
	Output	Info login mainadmin invalid, Info login admin invalid, Info login pelanggan invalid
	Destination	pelanggan, admin, mainadmin
	Logika proses	1. mainadmin,admin, pelanggan, memasukkan data login 2. Apabila *password* yang diinputkan benar maka *password* valid. 3. Apabila *password* yang diinputkan tidak benar maka akan ada informasi login invalid.
4	No.proses	3.1
	Nama	Menambah admin
	Source	Mainadmin
	Input	Data admin
	Output	Info data admin
	Destination	mainadmin
	Logika proses	1. Mainadmin memilih menu tambah admin untuk memunculkan form tambah admin. 2. Mainadmin mengisi form tambah admin kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data admin baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan mainadmin harus mengisi data yang kosong tersebut.

5	No.proses	3.2.1
	Nama	Mengubah profil
	Source	Pelanggan
	Input	Data Pelanggan
	Output	Info perubahan data Pelanggan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan memilih menu ubah profil. 2. Pelanggan 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.
6	No.proses	3.2.2
	Nama	Mengubah *password*
	Source	Pelanggan, admin, mainadmin
	Input	Data *password* Pelanggan, data *password* admin, data *password* mainadmin
	Output	Info perubahan *password*
	Destination	Pelanggan, admin, mainadmin
	Logika proses	1. Pelanggan memilih menu ubah password. 2. Pelanggan mengisi data *password* yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Sistem akan menyimpan perubahan data *password*.

7	No.proses	4.1.1
	Nama	Menambah kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah kota untuk memunculkan form tambah kota. 2. Admin 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 admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
8	No.proses	4.1.2
	Nama	Mengubah kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin 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	4.1.3
	Nama	Menghapus kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya yam aka data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus
10	No.proses	4.2.1
	Nama	Menambah kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. admin memilih menu tambah kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 2. admin 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 admin harus mengisi data yang kosong tersebut.

11	No.proses	4.2.2
	Nama	Mengubah kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin 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.
12	No.proses	4.2.3
	Nama	Menghapus kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya yam aka data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus

13	No.proses	4.3.1
	Nama	Menambah jenis barang
	Source	Admin
	Input	Data jenis barang
	Output	Info data jenisbarang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Administrator memilih menu tambah jenis barang untuk memunculkan form jenis tambah barang. 2. Administrator mengisi form tambah jenis barang kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data jenis barang baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
14	No.proses	4.3.2
	Nama	Mengubah jenis barang
	Source	Admin
	Input	Data jenis barang
	Output	Info data jenis barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data jenis barang yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah 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	4.3.3
	Nama	Menghapus jenis barang
	Source	Admin
	Input	Data jenis barang
	Output	Info data jenis barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya yam aka data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus
16	No.proses	4.4.1
	Nama	Menambah data barang
	Source	Admin
	Input	Data data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih detail pada tabel jenis barang untuk memunculkan form tambah barang. 2. Admin mengisi form tambah barang kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail barang baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.

17	No.proses	4.4.2
	Nama	Mengubah data barang
	Source	Admin
	Input	Data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data barang yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah 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.
18	No.proses	4.4.3
	Nama	Menghapus data barang
	Source	Admin
	Input	Data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya yam akan data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus
19	No.proses	5.0
	Nama	*view* barang
	Source	Pengunjung, Pelanggan
	Input	*Request* data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Pengunjung, Pelanggan
		1. Pengunjung, Pelanggan memilih menu katalog. 2. Pengunjung, Pelanggan dapat memilih kategori yang diinginkan. 3. Sistem akan memberikan data barang yang dipilih.

20	No.proses	6.0
	Nama	cari barang
	Source	Pengunjung, Pelanggan
	Input	Data jenis barang, data kategori
	Output	Info data jenis barang, info data kategori
	Destination	Pengunjung, Pelanggan
		1. Pengunjung memasukkan data barang dan atau data kategori pada form cari barang 2. Kemudian klik tombol cari. 3. Sistem akan memberikan data barang yang dicari
21	No.proses	7.1
	Nama	Pilih barang
	Source	Pelanggan
	Input	Data jenis barang,data barang, *request* data barang
	Output	Info data jenis barang, info data barang
	Destination	-
	Logika proses	1. Pelanggan memilih barang yang ingin dipesan dengan mengklik image cart. 2. Maka data akan disimpan dalam *shopping cart*.
22	No.proses	7.2
	Nama	Ubah detail pesanan
	Source	Pelanggan
	Input	Data detail_pesanan
	Output	Data detail_pesanan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan memilih menu *shopping cart*. 2. Setelah muncul data barang yang telah dipesan Pelanggan dapat mengubah detail pesanan dengan mengisi data jumlah, ataupun menghapus salah satu pesanan dengan mengklik tombol hapus. 3. Apabila mengubah data jumlah maka klik tombol ubah, maka perubahan data akan disimpan.

23	No.proses	7.3
	Nama	Isi data pegiriman
	Source	Pelanggan
	Input	Data pengiriman
	Output	Data pengiriman
	Destination	-
	Logika proses	1. Klik tombol bayar pada *form shopping cart* untuk mengisi data pembayaran. 2. Isi data pembayaran. 3. Kemudian untuk melihat konfirmasi pembayaran klik tombol lanjutkan.
24	No.proses	7.4
	Nama	*Check out*
	Source	Pelanggan
	Input	*Request checkout*
	Output	Info data detail_pesanan, Info pesanan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pada *form* ini akan diberikan konfirmasi data barang dan jumlah yang harus dibayarkan. 2. Apabila setuju klik tombol *check out*. 3. Apabila tidak setuju klik tombol batal.
25	No.proses	8.0
	Nama	*View History*
	Source	Pelanggan
	Input	*Request history*
	Output	Info data detail_pesanan, Info data pesanan
	Destination	Pelanggan
	Logika proses	1. Pelanggan memilih menu *history*. 2. Sistem akan memberikan semua data transaksi yang pernah dilakukan oleh Pelanggan

3.2.5 Kamus data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang tersusun dari elemen data yang berhubungan dengan sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di *diagram flow data.*

Berikut ini adalah kamus data yang di ambil dari *data flow diagram* Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan yang diusulkan :

Table 3.3. Kamus data

Nama Aliran data	Data pelanggan
Where used/ how used	Pengunjung-proses1 Proses 1- *file* pelanggan
Deskripsi	Berisi data pelanggan yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	*User_name* + *password* + konfirmasi *password*+nama + alamat + kota + provinsi + Negara + telepon +email
Username *Password* Konfirmasi *Password* Nama Alamat Kota Provinsi Negara Telepon *Email*	[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] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login pelanggan
Where used/ how used	pelanggan -proses2 pelanggan -proses2.1 Proses 2-*file* pelanggan Proses 2.1-*file* pelanggan
Deskripsi	Berisi data login pelanggan
Struktur data	*Username*+*password*
Username *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Pengiriman
Where used/ how used	pelanggan -proses 7.3

	Proses 7.3-proses 7.4
Deskripsi	Berisi data pengiriman
Struktur data	Nama_kirim + alamat_kirim + kota_kirim
Nama_kirim Alamat_kirim Kota_kirim	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login superadmin
Where used/ how used	mainadmin-proses2 mainadmin-proses2.1 Proses 2-*file* admin Proses 2.1-*file* admin
Deskripsi	Berisi data login mainadmin
Struktur data	*User_name_admin* + *password*
User_name_admin *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data admin
Where used/ how used	Admin-proses3.1 Admin-proses3.2 Proses 3.1-*file* admin Proses 3.2-*file* admin
Deskripsi	Berisi data admin
Struktur data	*User_name_admin* + *password* +konfirmasi *password*+ nama + status_admin + *type*
User_name_admin *Password* Konfirmasi *password* Nama Status admin	[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]

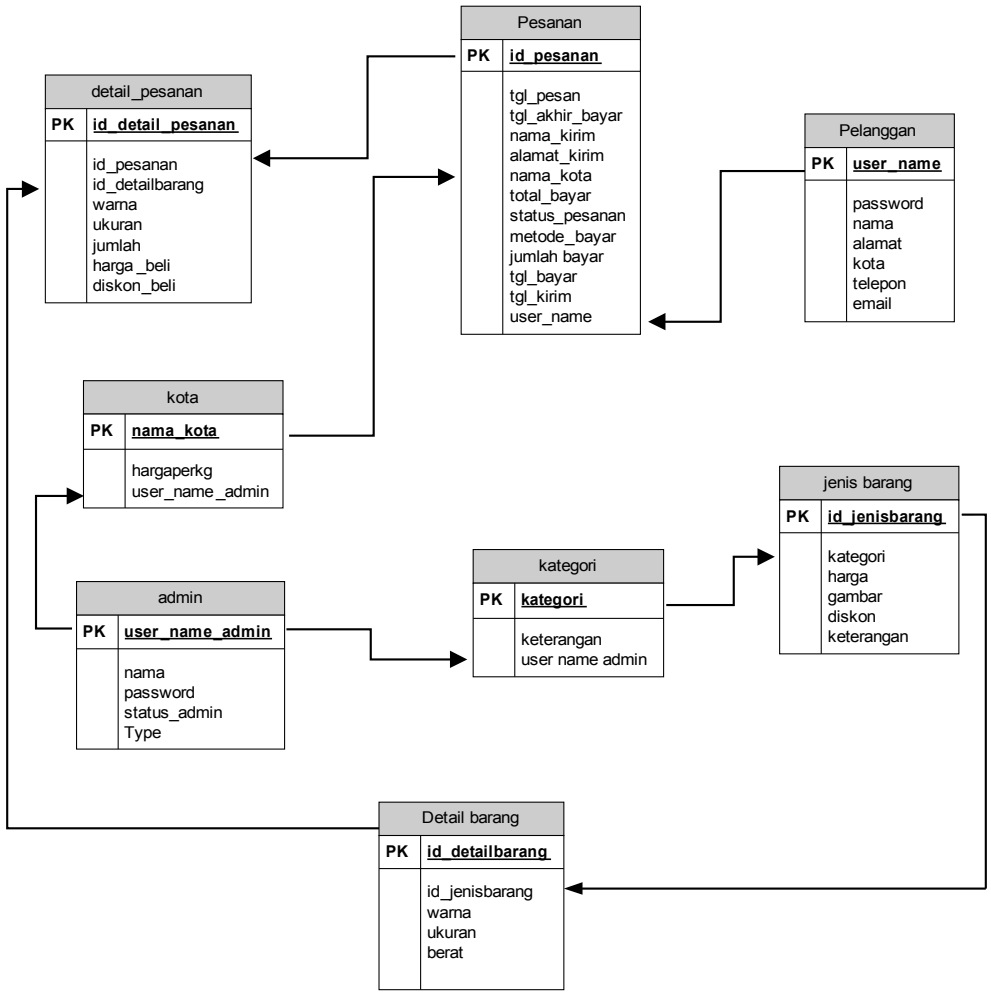
Type	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login admin
Where used/ how used	Admin-proses2 Admin-proses 2.1 Proses 2-*file* admin Proses 2.1-*file* admin
Deskripsi	Berisi data login admin
Struktur data	*User_name_admin* + *password*
User_name_admin *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data kota
Where used/ how used	Admin-proses 4 Admin-proses 4.1 Proses 4-*file* kota Proses 4.1-*file* kota
Deskripsi	Berisi data kota
Struktur data	Nama_kota + ongkos_kirim +*user_name_admin*
Nama kota Ongkos_kirim *user_name_admin*	[A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data kategori
Where used/ how used	Admin-proses4 Admin-proses 4.2 Proses 4.2-*file* kategori Proses 4.2-*file* kategori
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	Nama_kategori+keterangan+ *user_name_admin*
Kategori	[A-Z|a-z|0-9]

Keterangan *user_name_admin*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data jenis barang
Where used/ how used	Admin-proses 4 Admin-proses 4.3 Proses 4-*file* jenis barang Proses 4.3-*file* jenis barang
Deskripsi	Berisi data jenis barang
Struktur data	Id_jenisbarang+kategori+harga+ gambar +diskon+ keterangan
Id_jenisbarang Kategori Harga Gambar Diskon Keterangan	[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 barang
Where used/ how used	Admin-proses 4 Admin-proses 4.4 Proses 4-*file* barang Proses 4.4-*file* barang
Deskripsi	Berisi data barang
Struktur data	Id_barang+id_jenisbarang+warna+ukuran+berat +stok
Id_barang Id_jenisbarang Warna Ukuran	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

berat	[0-9]
Nama Aliran data	Data pesanan
Where used/ how used	Admin-proses 4 Admin-proses 4.5 pelanggan -proses7 Proses 4-*file* pesanan Proses 7-*file* pesanan Proses 7.4-*file* pesanan
Deskripsi	Berisi data pesanan
Struktur data	Id_pesanan+tgl_pesan+tgl_akhir_bayar+nama_kirim+ alamat_kirim+ kota_kirim+ total_bayar+ status_pesanan+ metodebayar+ jumlah bayar+ tgl_bayar+ tgl_kirim+*user_name*
Id_pesanan Tgl_pesan Tgl_akhir_bayar Nama_kirim Alamat_kirim Kota_kirim Total_bayar Status_pesanan Metode_bayar Jumlah_bayar Tgl_bayar Tgl_kirim *User_name*	[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] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data detail pesanan
Where used/ how used	pelanggan -proses7

	pelanggan proses 7.2 Proses7-*file* detail pesanan Proses 7.2-proses 7.4 Proses 7.4-*file* detail pesanan
Deskripsi	Berisi data detail pesanan
Struktur data	Id_detailpesanan+Id_pesanan+warna+ukuran+ jumlah+harga_beli+diskon_beli
Id_detailbarang Id_pesanan warna ukuran jumlah harga_beli diskon_beli	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9]

3.2.6 Skema relasi



Gambar 3.14. Skema relasi

3.2.7 Struktur database

1. ***File* Pelanggan**

   a. Nama *File* : Tabel Pelanggan

   b. *Primary Key*: *user_name*

   c. Jumlah *Field* : 7

   d. Keterangan : Tabel berisi data Pelanggan

Tabel 3.4. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : Tabel Pelanggan **Keterangan : Tabel untuk data Pelanggan**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
User_name	Varchar	20	*Primary key*
Password	Varchar	20	*Password*
Nama	Varchar	30	Nama Pelanggan
Alamat	Teks	-	Alamat Pelanggan
Kota	Varchar	20	Kota Pelanggan
Telepon	Int	-	Telepon Pelanggan
Email	Varchar	50	*Email* Pelanggan

2. ***File* Jenis barang**

   a. Nama *File* : Tabel Jenis barang
   b. *Primary Key* : Id_jenisbarang
   c. Jumlah *Field* : 6
   d. Keterangan : Tabel berisi data jenis barang

Tabel 3.5. Tabel jenis barang

Nama Tabel : Tabel Jenis Barang **Keterangan : Tabel untuk data jenis barang**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id_jenisbarang	Int	-	*Primary Key*
Kategori	Varchar	15	*Foreign key reference* ke table kategori *field* kategori
Harga	Double	-	Harga jenis barang
Gambar	Teks	-	Gambar jenis barang
Diskon	Double	-	Diskon jenis barang
Keterangan	Teks	-	Keterangan jenis barang

3. ***File* detailBarang**

   a. Nama *File* : Tabel detailbarang

   b. *Primary Key* : Id_detailbarang

   c. Jumlah *Field* : 6

   d. Keterangan : Tabel berisi data barang

Tabel 3.6. Tabel detailbarang

Nama Tabel : Tabel DetailBarang **Keterangan : Tabel untuk data Detailbarang**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id_detailbarang	Int	-	*Primary Key*
Id_jenisbarang	Int	-	*Foreign key reference* ke table barang *field* id_barang
Warna	Varchar	15	Warna barang
Ukuran	Varchar	15	Ukuran barang
Berat	Double	-	Berat barang

4. ***File* admin**

   a. Nama *File* : Tabel admin

   b. *Primary Key* : *User_name_admin*

   c. Jumlah *Field* : 5

   d. Keterangan : Tabel berisi data admin

Tabel 3.7. Tabel admin

Nama Tabel : Tabel admin **Keterangan : Tabel untuk data admin**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
User_name_admin	Varchar	20	*Primary Key*
Nama	Varchar	20	Nama admin

Password	Varchar	20	*Password* admin
Status	Varchar	20	Status admin
Type	Char	2	*Type* admin

5. ***File* Pesanan**

   a. Nama *File* : Tabel Pesanan
   b. *Primary Key* : Id_pesanan
   c. Jumlah *Field* : 13
   d. Keterangan : Tabel berisi data pesanan

Tabel 3.8. Tabel pesanan

Nama Tabel : Tabel pesanan **Keterangan : Tabel untuk data pesanan**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id_pesanan	Int	-	*Primary Key*
Tgl_pesan	Date	-	Tanggal pemesanan barang
Tgl_akhir_bayar	Date	-	Tanggal terakhir pembayaran barang
Nama_kirim	Varchar	30	Nama tujuan pengiriman barang
Alamat_kirim	Text	-	Alamat pengiriman barang
Kota_kirim	Varchar	30	*Foreign key reference* ke tabel kota *field* nama_kota
Total_ bayar	Double	-	Jumlah yang harus dibayarkan
Status_pesanan	varchar	15	Status pemesanan
Metode_bayar	Varchar	20	Metode pembayaran
Jumlah_bayar	Double	-	Total yang dibayarkan
Tgl_bayar	Date	-	Tanggal pembayaran
Tgl_kirim	Date	-	Tanggal kirim
User_name	Varchar	20	*Foreign key reference* ke tabel *costumer field user_name*

6. ***File* detail_pesanan**

   a. Nama *File* : Tabel detail_pesanan
   b. *Primary Key* : Id_detail_pesanan
   c. Jumlah *Field* : 7
   d. Keterangan : Tabel berisi data detail_pesanan

Tabel 3.9. Tabel Detail_pesanan

Nama Tabel : Tabel detail_pesanan **Keterangan : Tabel untuk data detail_pesanan**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id_pesanan	Int	-	*Primary Key, Foreign key reference* ke tabel pesanan *field* id_pesanan
Id_barang	Int	-	*Primary Key, Foreign key reference* ke tebel barang *field* id_barang
Warna	Varchar	15	Warna barang
Ukuran	Varchar	15	Ukuran barang
Jumlah	Int	-	Jumlah barang yang dipesan
Harga_beli	Double	-	Harga barang pada saat dibeli
Diskon_beli	Double	-	Diskon pada saat beli

7. ***File* kota**

   a. Nama *File* : Tabel kota
   b. *Primary Key* : Id_kota
   c. Jumlah *Field* : 3
   d. Keterangan : Tabel berisi data kota

Tabel 3.10. Tabel Kota

Nama Tabel : Tabel kota **Keterangan : Tabel untuk data kota**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Nama_kota	Varchar	30	*Primary key*
Ongkos_kirim	Double	-	Ongkos kirim per kota
User_name_admin	Varchar	20	*Foreign key reference* ke tabel administrator *field user_name_admin*

8. ***File* kategori**

   a. Nama *File* : Tabel kategori
   b. *Primary Key* : Id_kategori
   c. Jumlah *Field* : 3
   d. Keterangan : Tabel berisi data kategori barang

Tabel 3.11 Tabel Kategori

Nama Tabel : Tabel kategori **Keterangan : Tabel untuk data kategori barang**			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Nama_kategori	Varchar	15	*Primary Key*
Keterangan	Text		keterangan kategori
User_name_admin	Varchar	20	*Foreign key reference* ke tabel administrator *field user_name_admin*

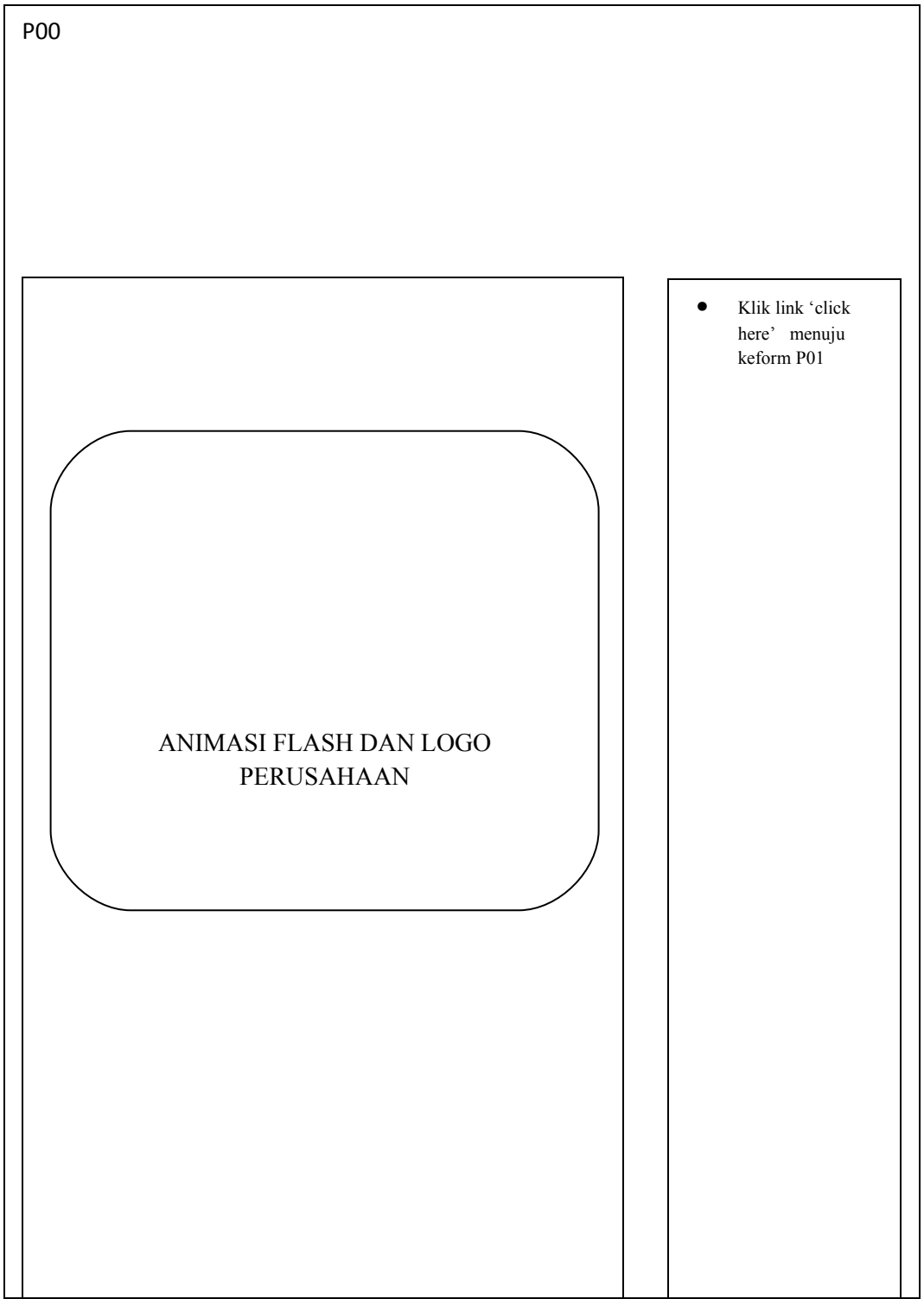
3.3 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah proses pembangunan aplikasi *E-Commerce* berbasis *web* di ShiverWear Clothing.

3.3.1 Perancangan antar muka

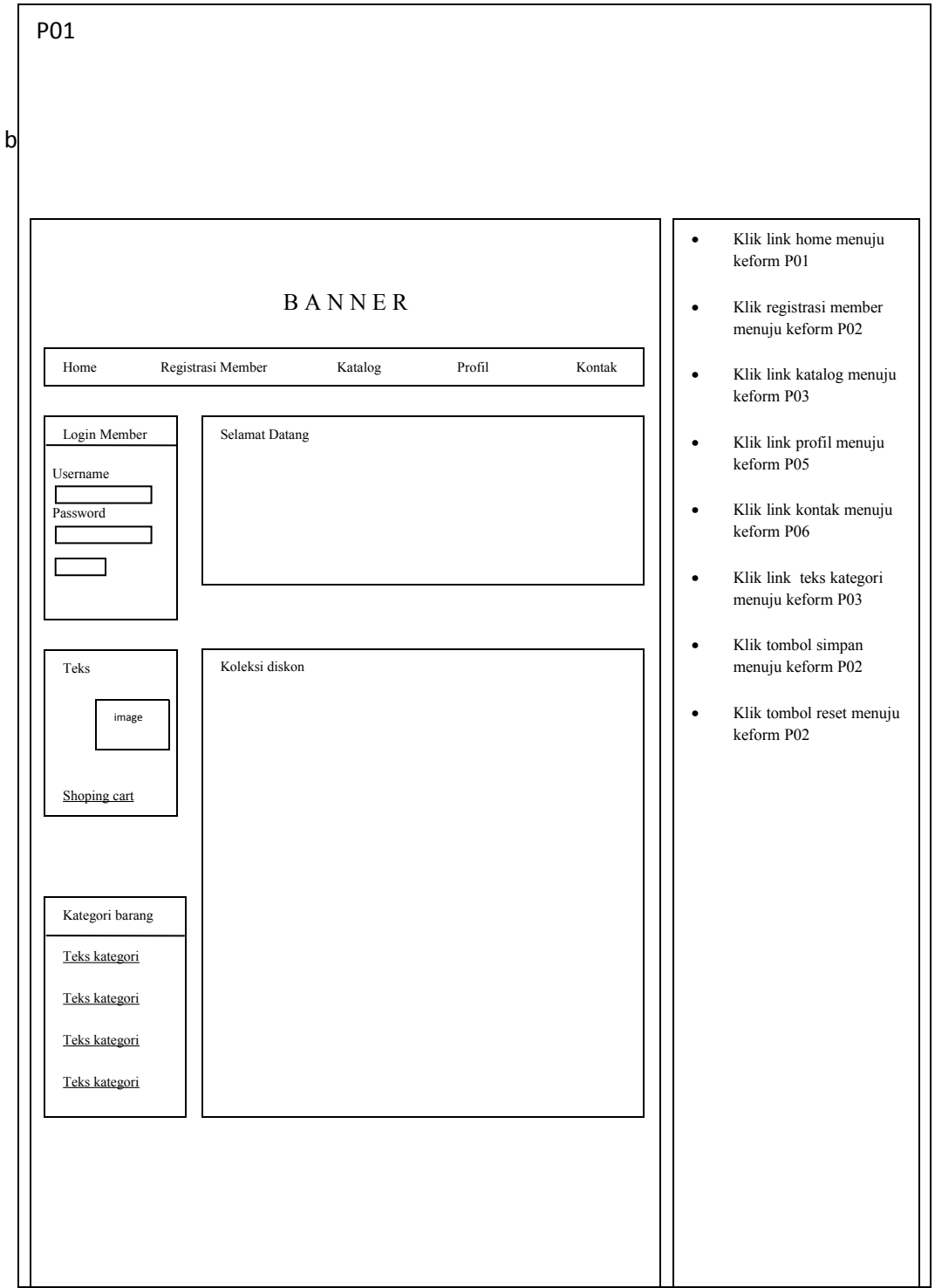
Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suau program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*

Perancangan *interface* untuk aplikasi *E-Commerce* pada ShiverWear Clothing adalah sebagai berikut :



Keterangan:
Ukuran layar : Dinamis(Default 1280x800)
Type/ukuran font : Helvetica 10px
Warna latar : #000000, #F8C055,# 7EB610

Gambar 3.15. Tampilan awal (animasi)

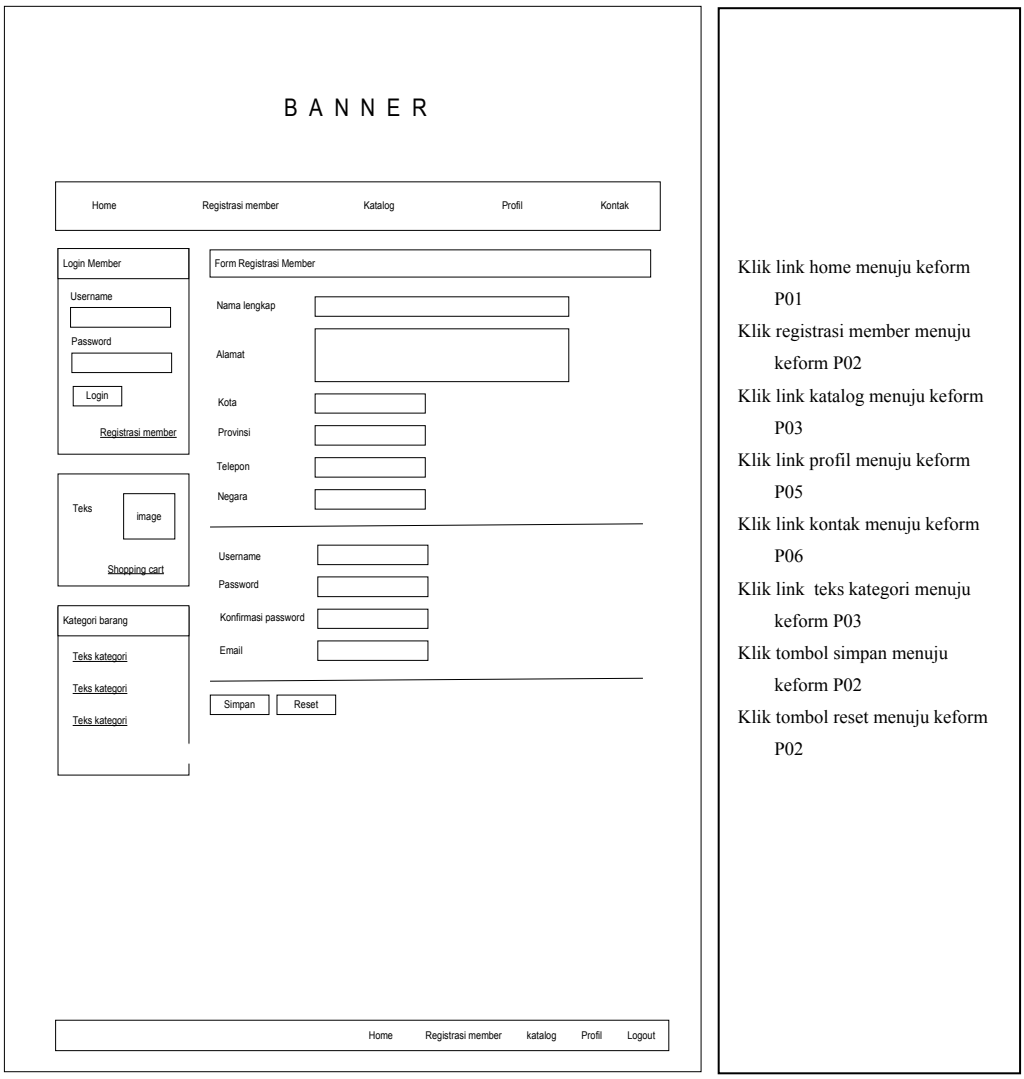




Keterangan:
Ukuran layar : Dinamis(Default 1280x800)
Type/ukuran font : Helvetica 10px
Warna latar : #000000, #F8C055,# 7EB610

c. *Form* registrasi *member*

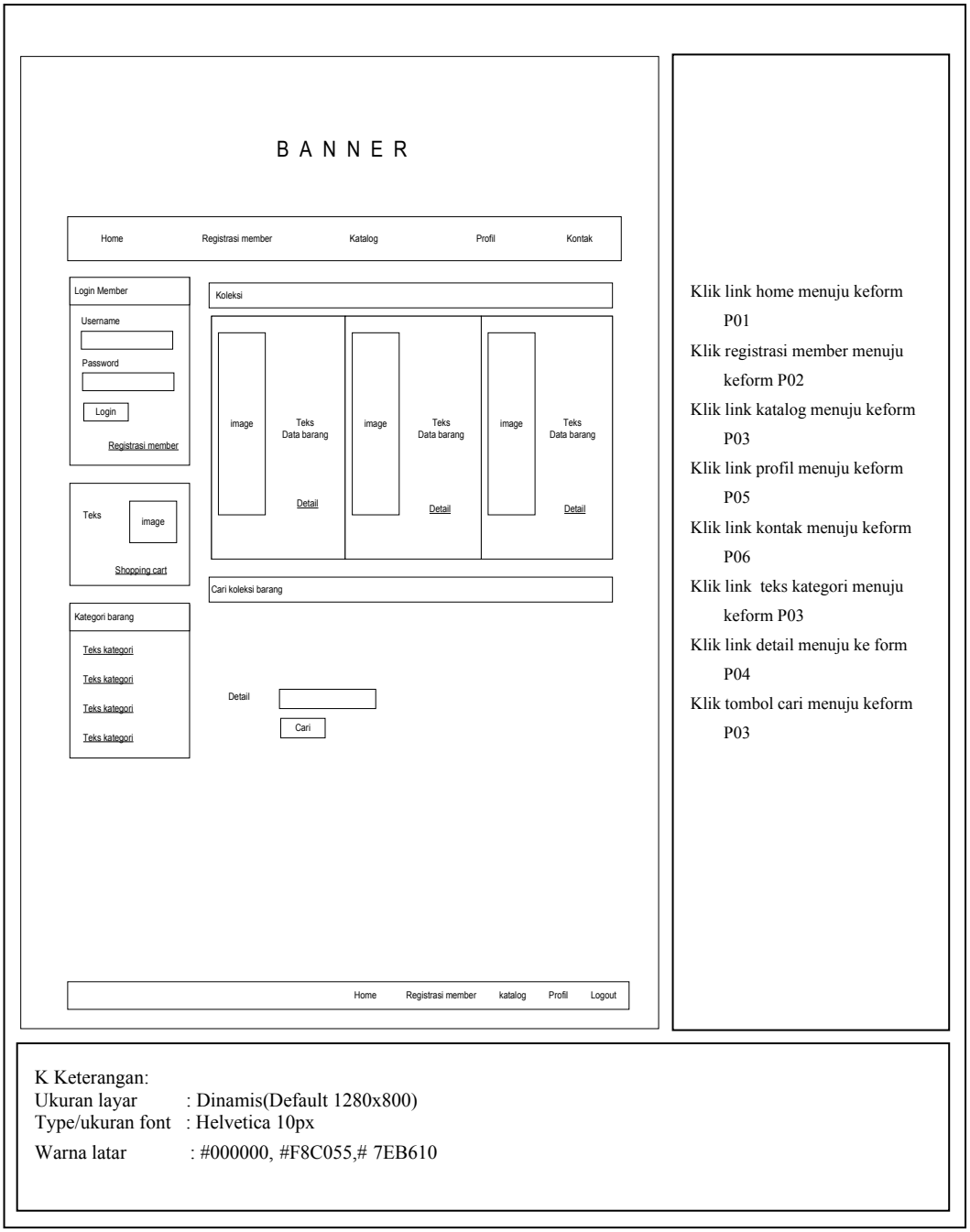
Gambar 3.17. *Form* registrasi *member*



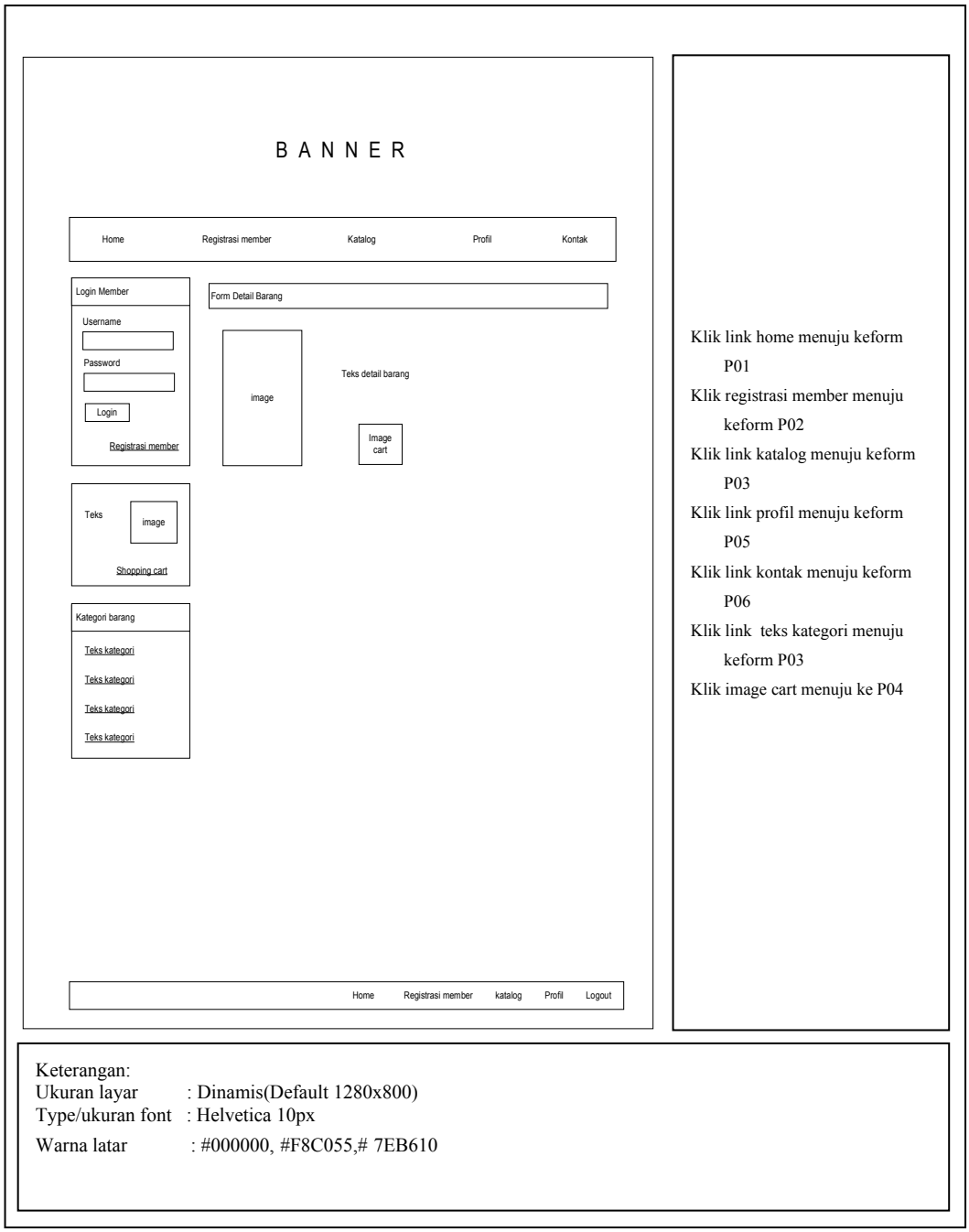
Keterangan:
Ukuran layar : Dinamis(Default 1280x800)
Type/ukuran font : Helvetica 10px
Warna latar : #000000, #F8C055,# 7EB610

d. *Form view* barang

Gambar 3.18. *Form view* barang



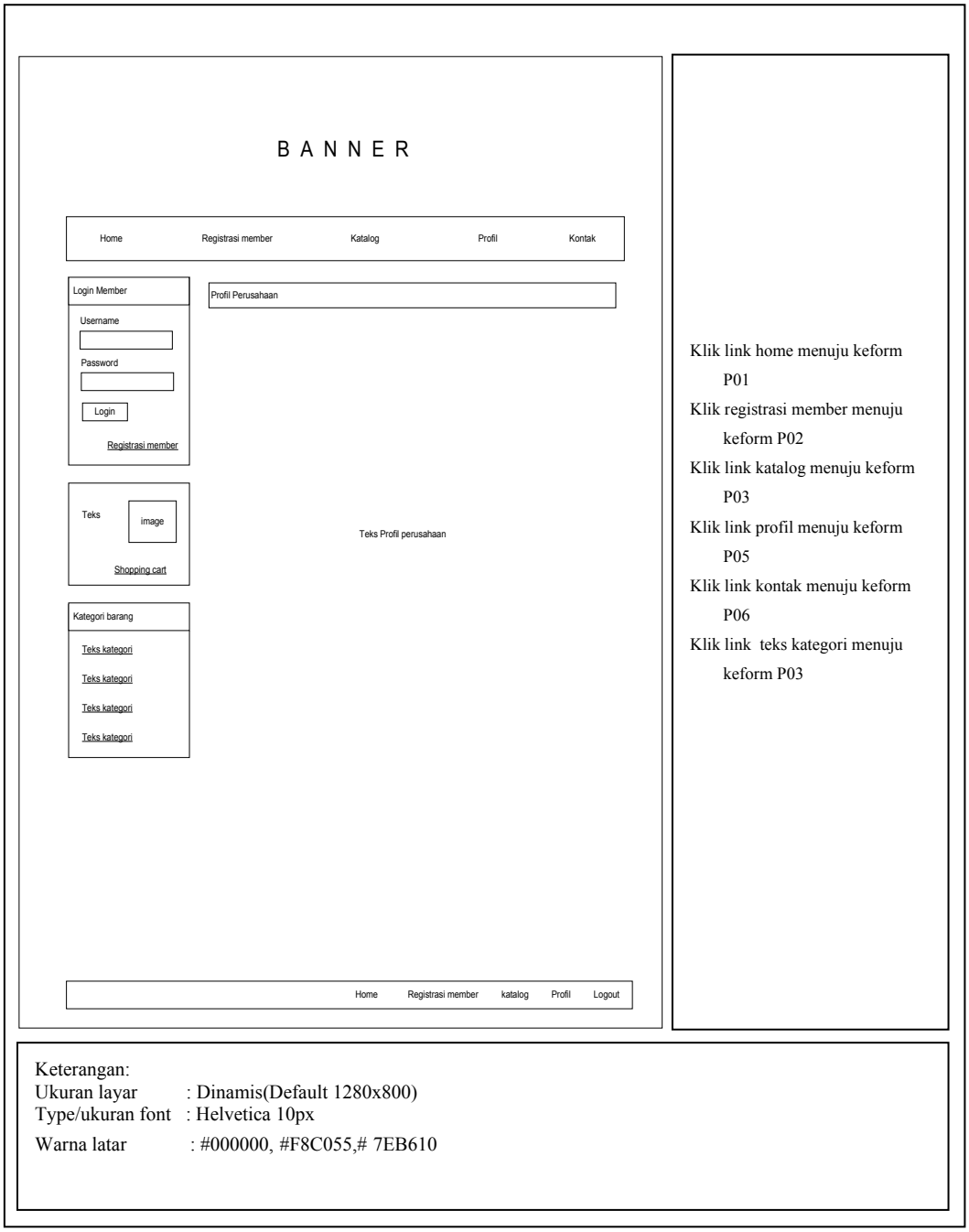
e. *Form* Barang



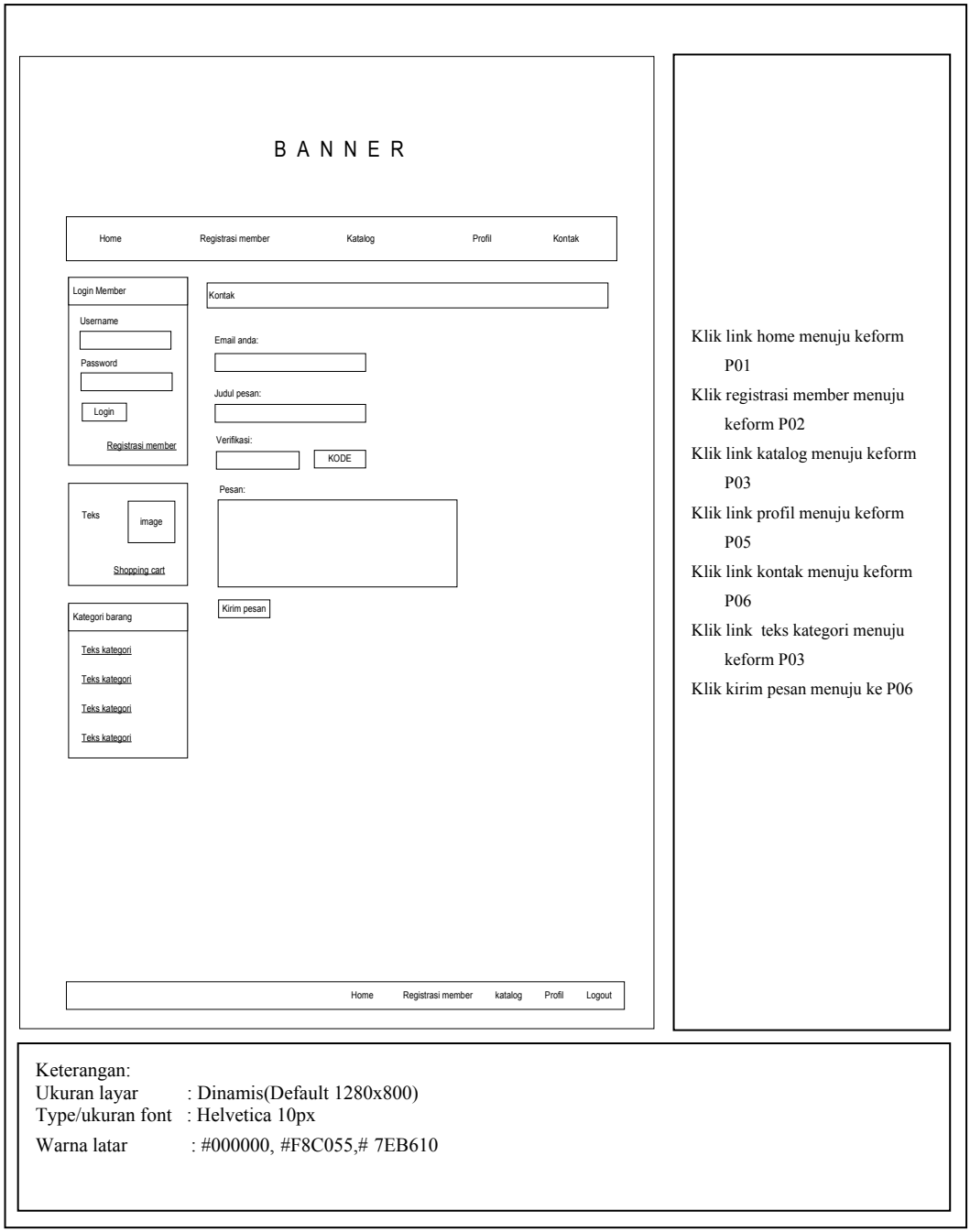
Gambar 3.19. *Form* barang

f. *Form* Profil

Gambar 3.20. *Form* profil



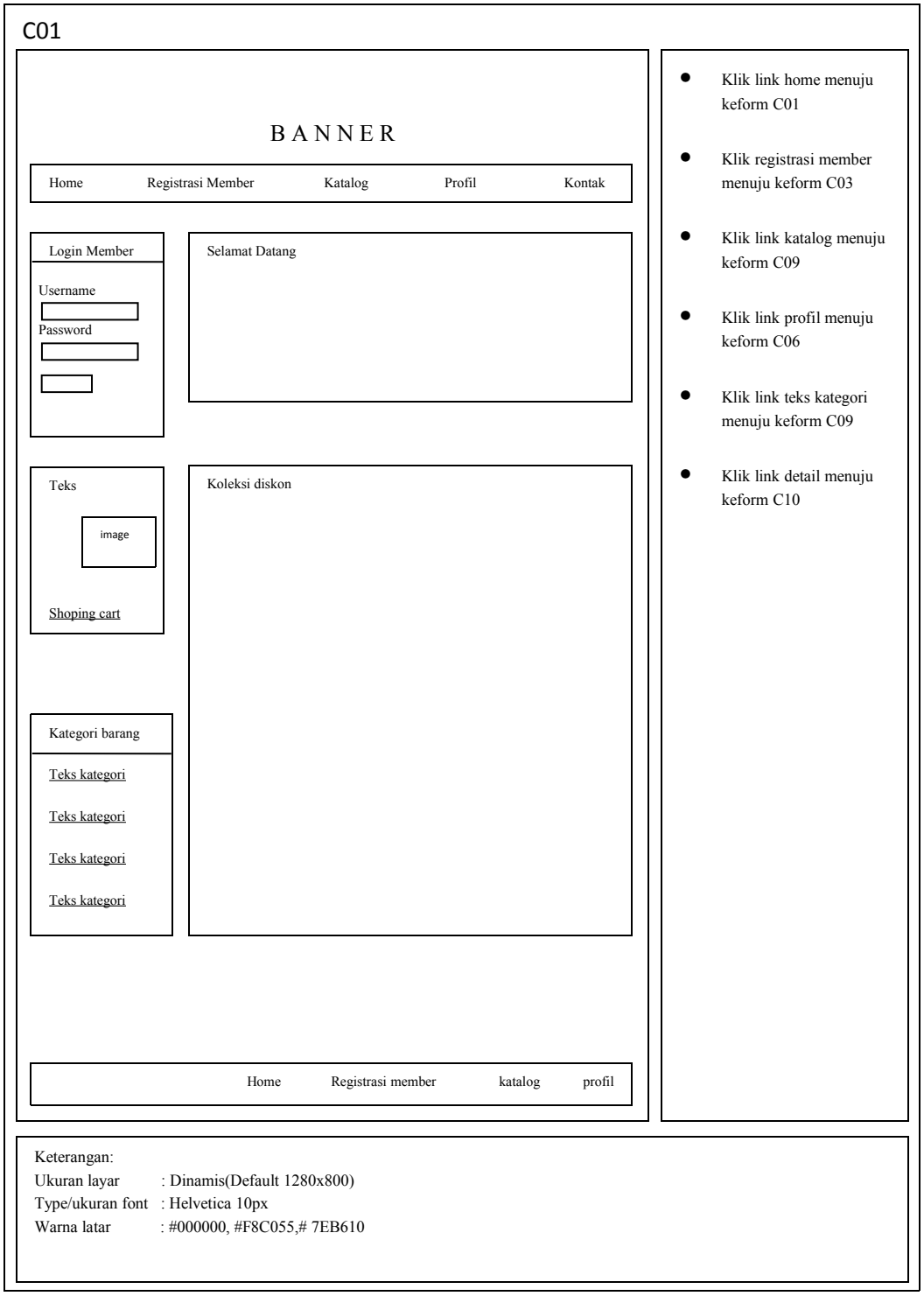
g. *Form* Kontak



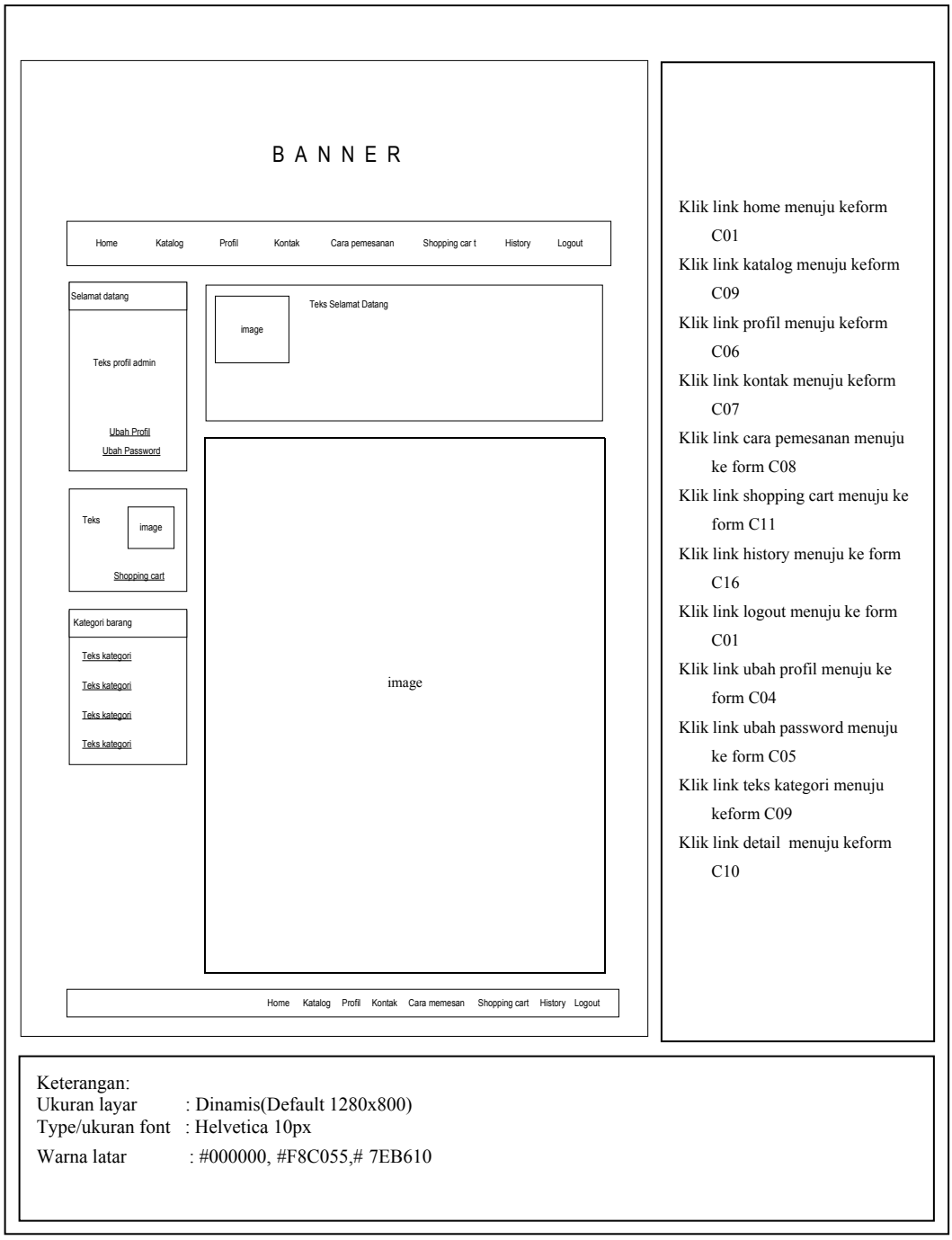
Gambar 3.21. *Form* kontak

2. Antar muka *costumer*

a. *Form home* sebelum *login*



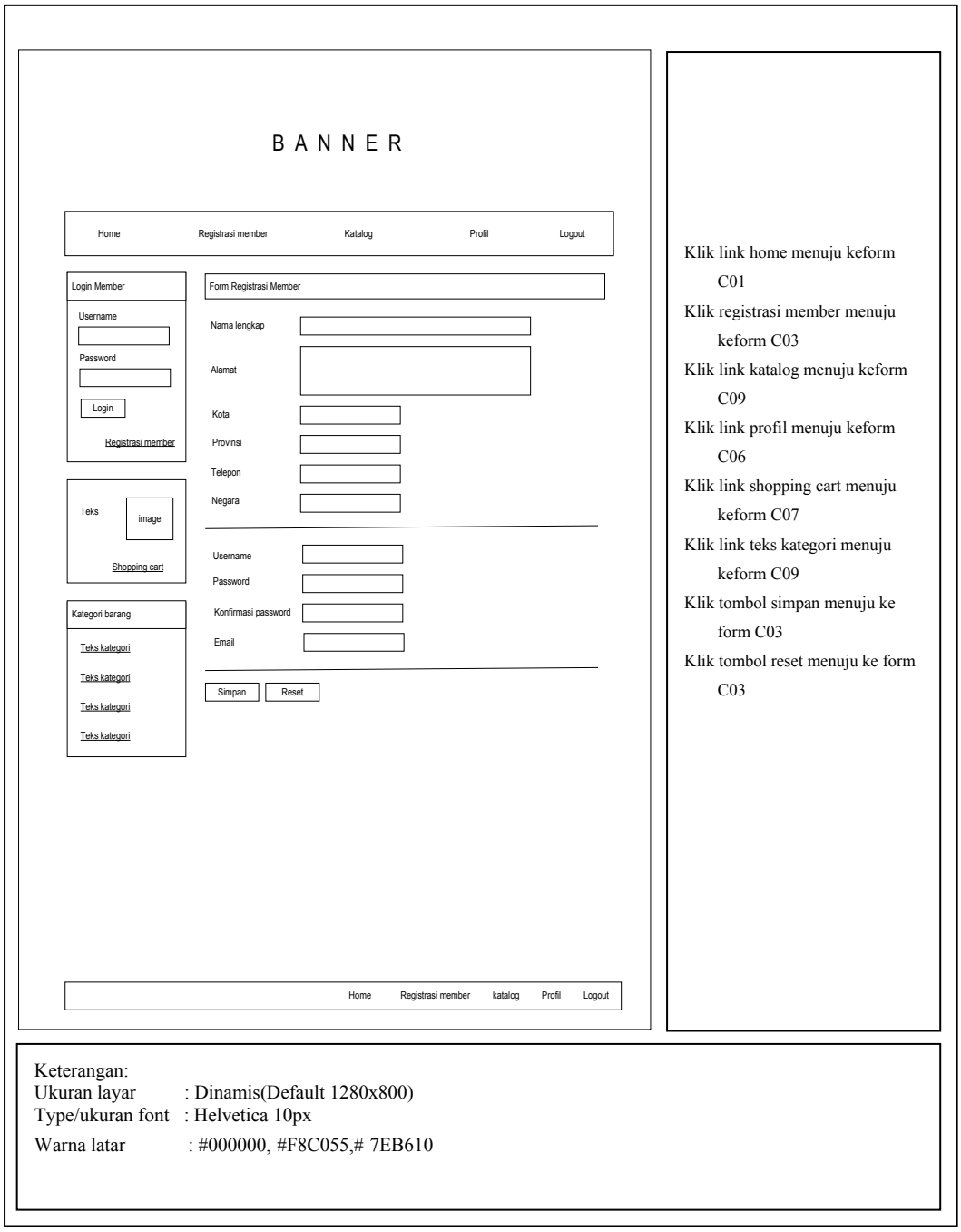
b. *Form home* sesudah *login*



Gambar 3.23. *Form home* sesudah *login*

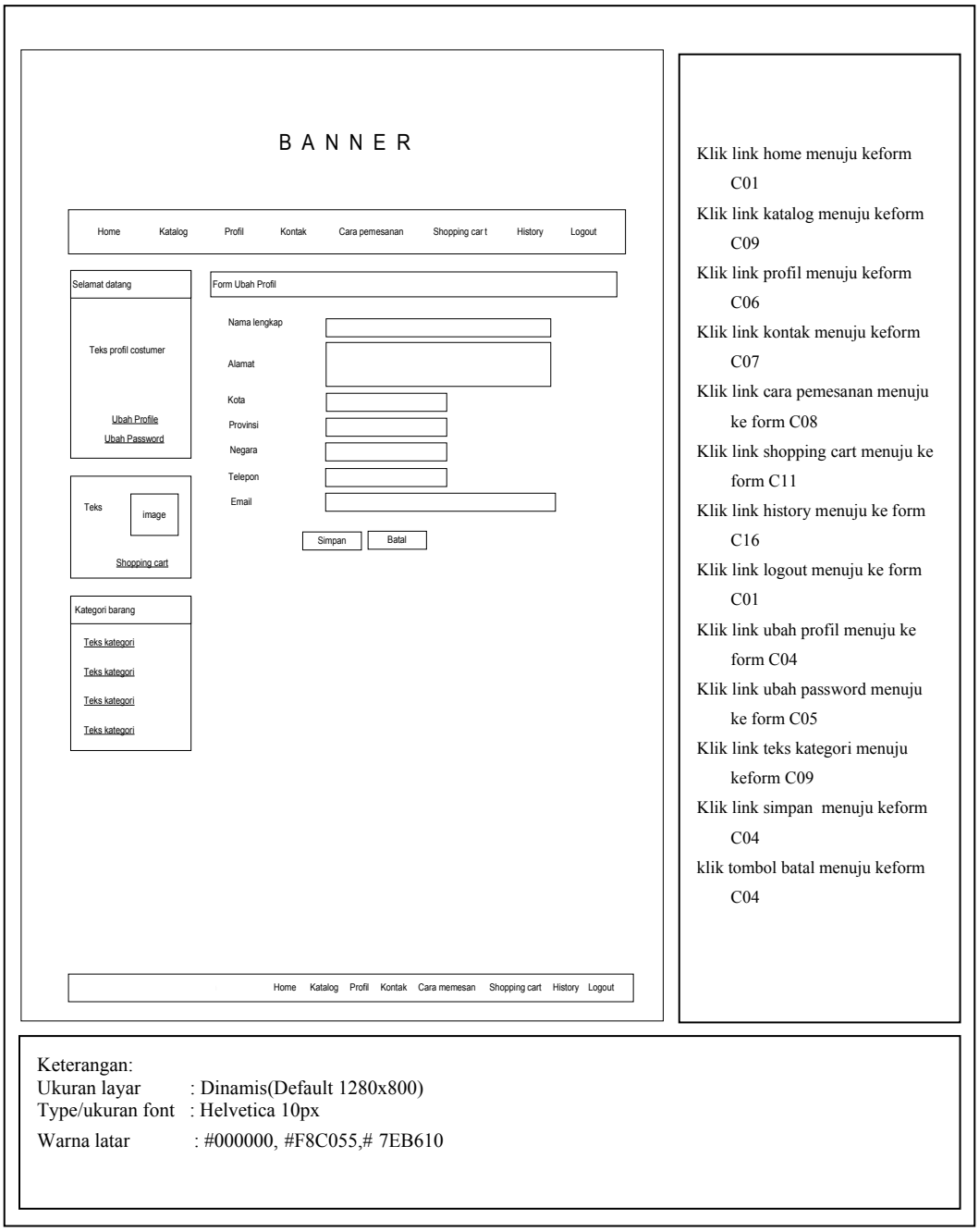
c. *Form* registrasi

Gambar 3.24. *Form* registrasi



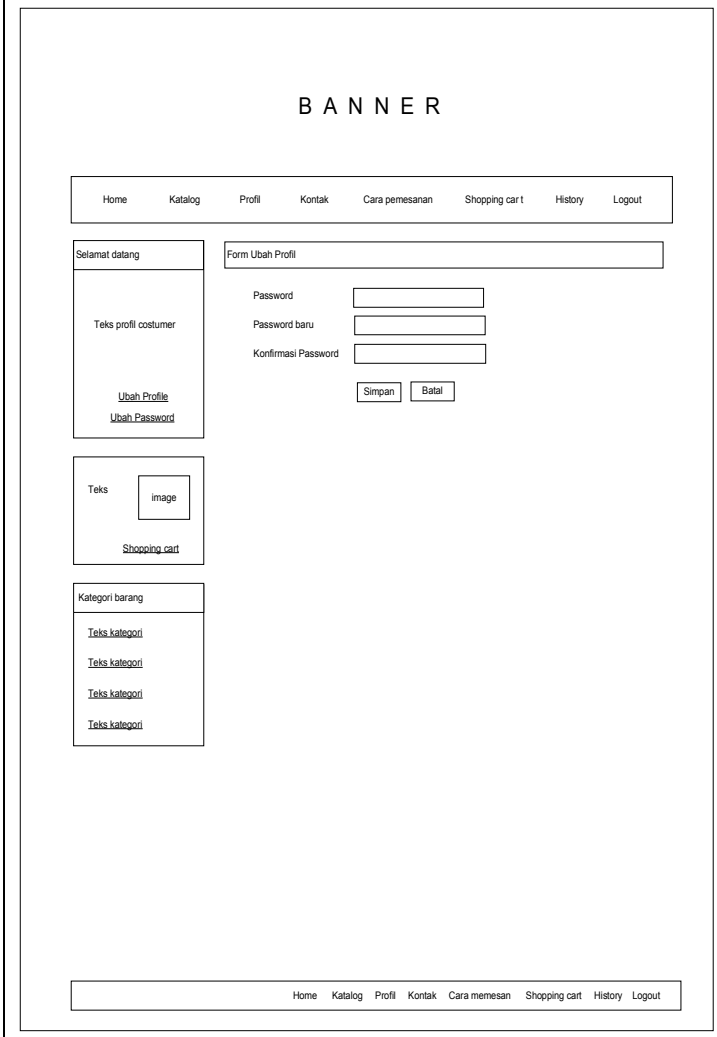
d. *Form* ubah profil

Gambar 3.25. *Form* ubah profil



e. *Form* ubah *password*

Gambar 3.26. *Form* ubah *password*

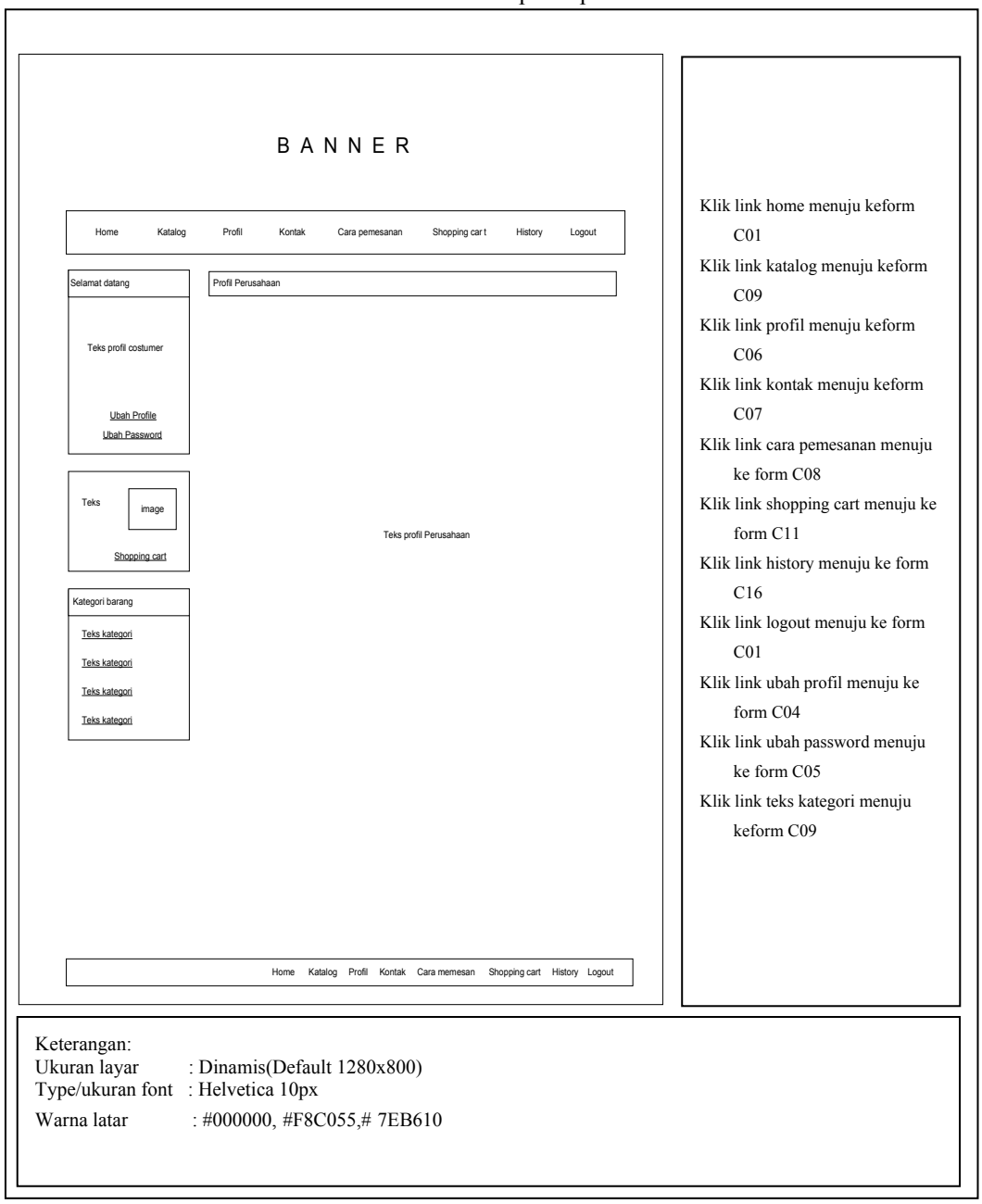


Klik link home menuju keform C01
Klik link katalog menuju keform C09
Klik link profil menuju keform C06
Klik link kontak menuju keform C07
Klik link cara pemesanan menuju ke form C08
Klik link shopping cart menuju ke form C11
Klik link history menuju ke form C16
Klik link logout menuju ke form C01
Klik link ubah profil menuju ke form C04
Klik link ubah password menuju ke form C05
Klik link teks kategori menuju keform C09
Klik link simpan menuju keform C05
Klik tommbol reset menuju keform C05

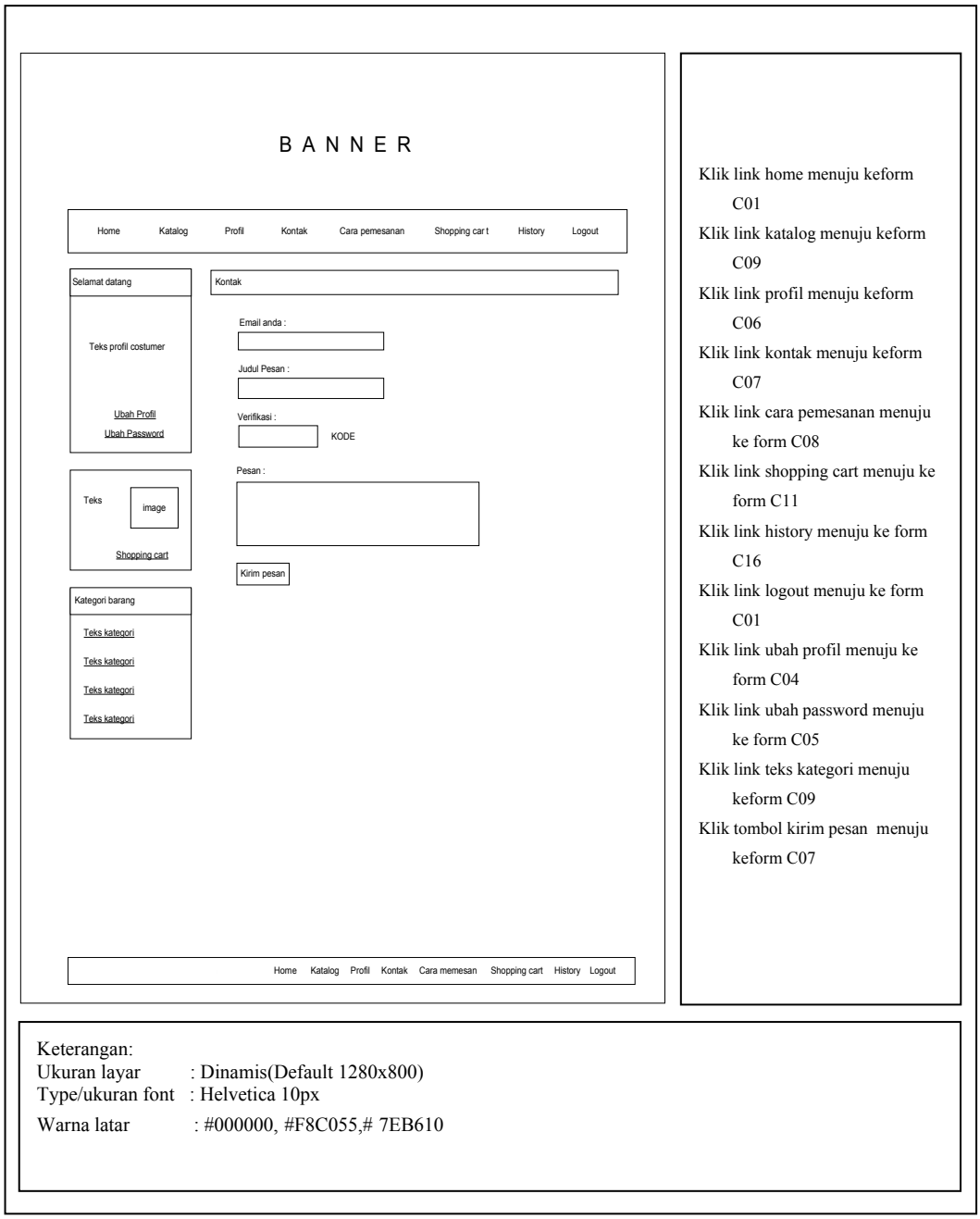
Keterangan:
Ukuran layar : Dinamis(Default 1280x800)
Type/ukuran font : Helvetica 10px
Warna latar : #000000, #F8C055,# 7EB610

f. *Form* Profil perusahaan

Gambar 3.27. *Form* profil perusahaan



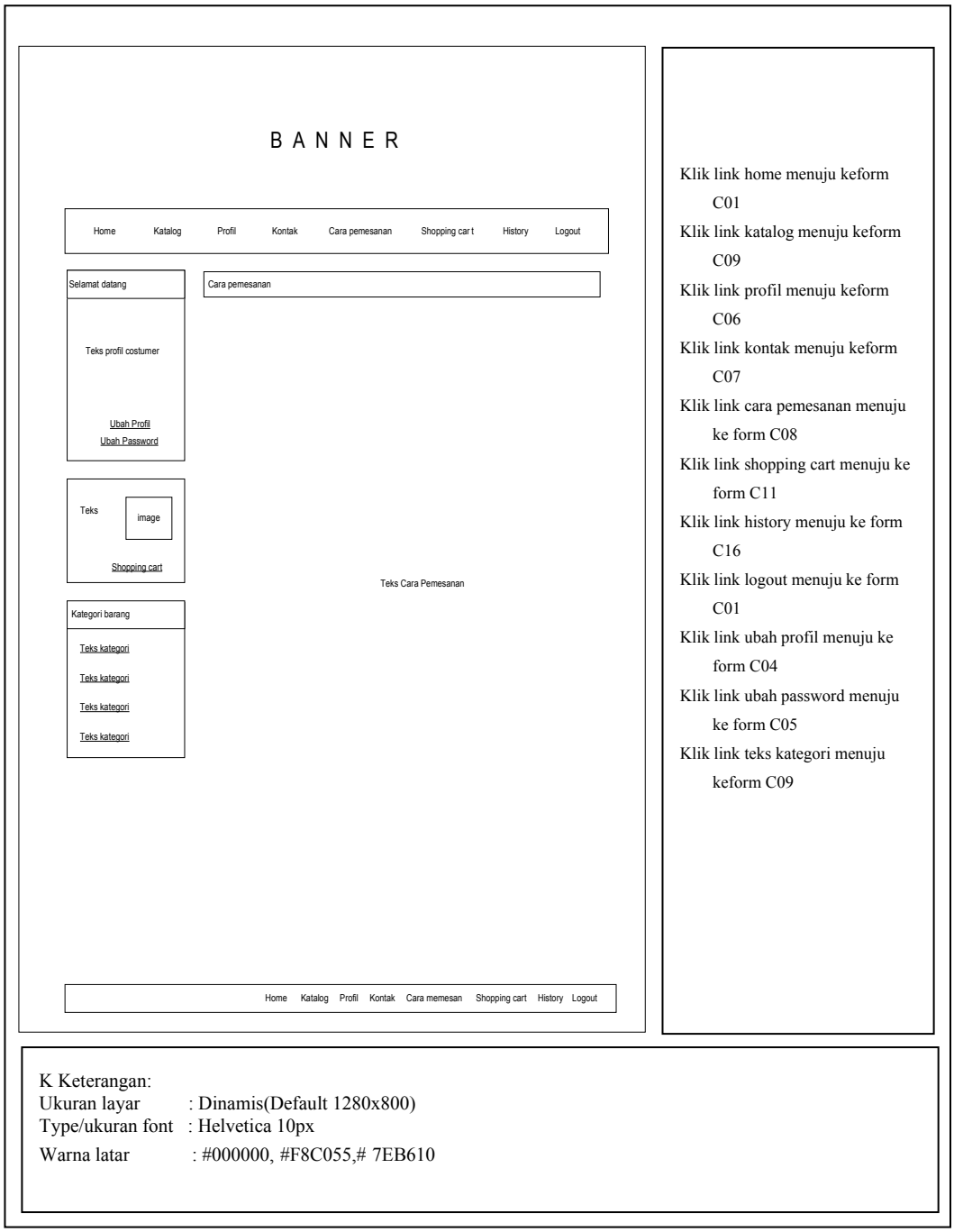
g. *Form* kontak



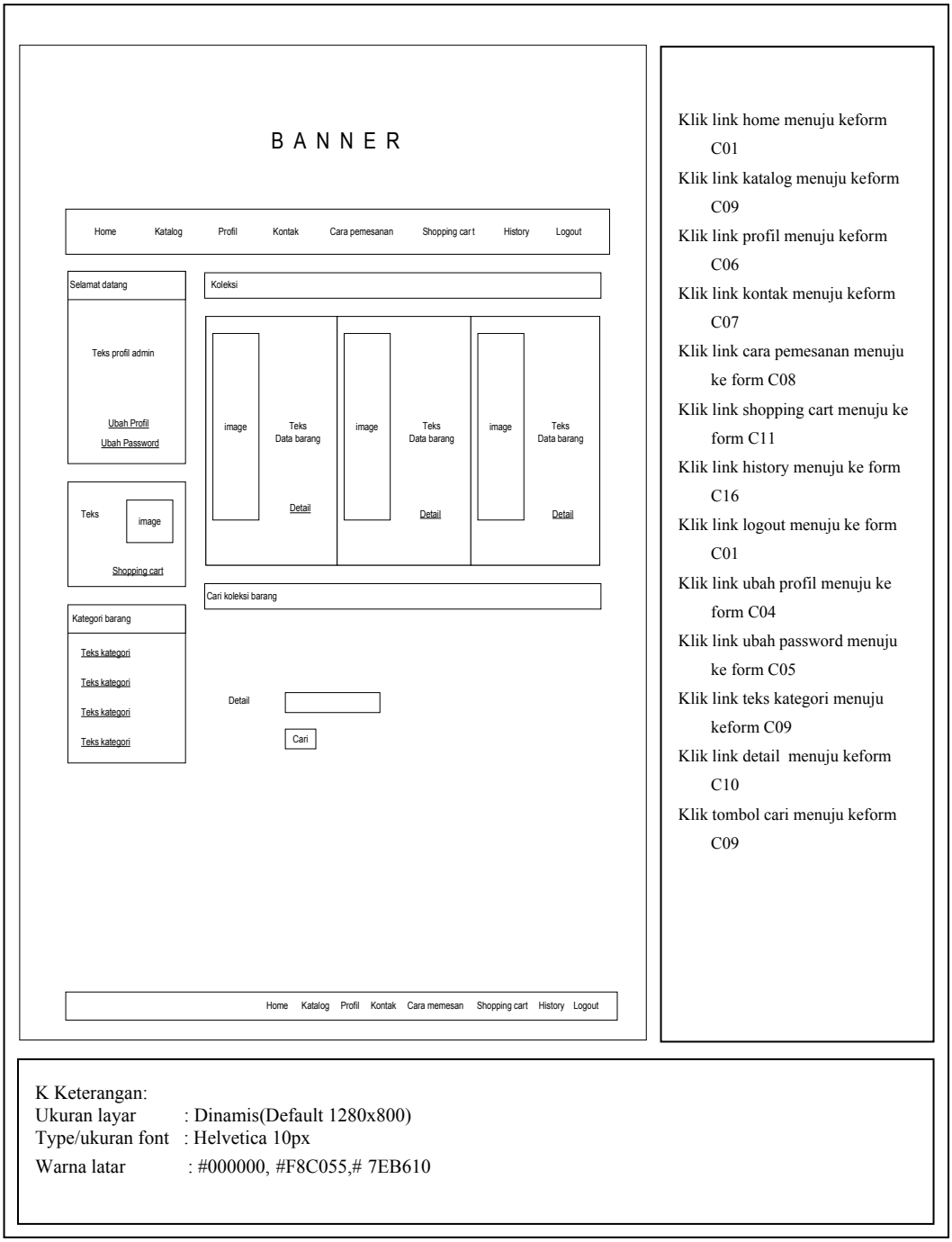
Gambar 3.28. *Form* kontak

h. *Form* Cara pemesanan

Gambar 3.29. *Form* cara pemesanan



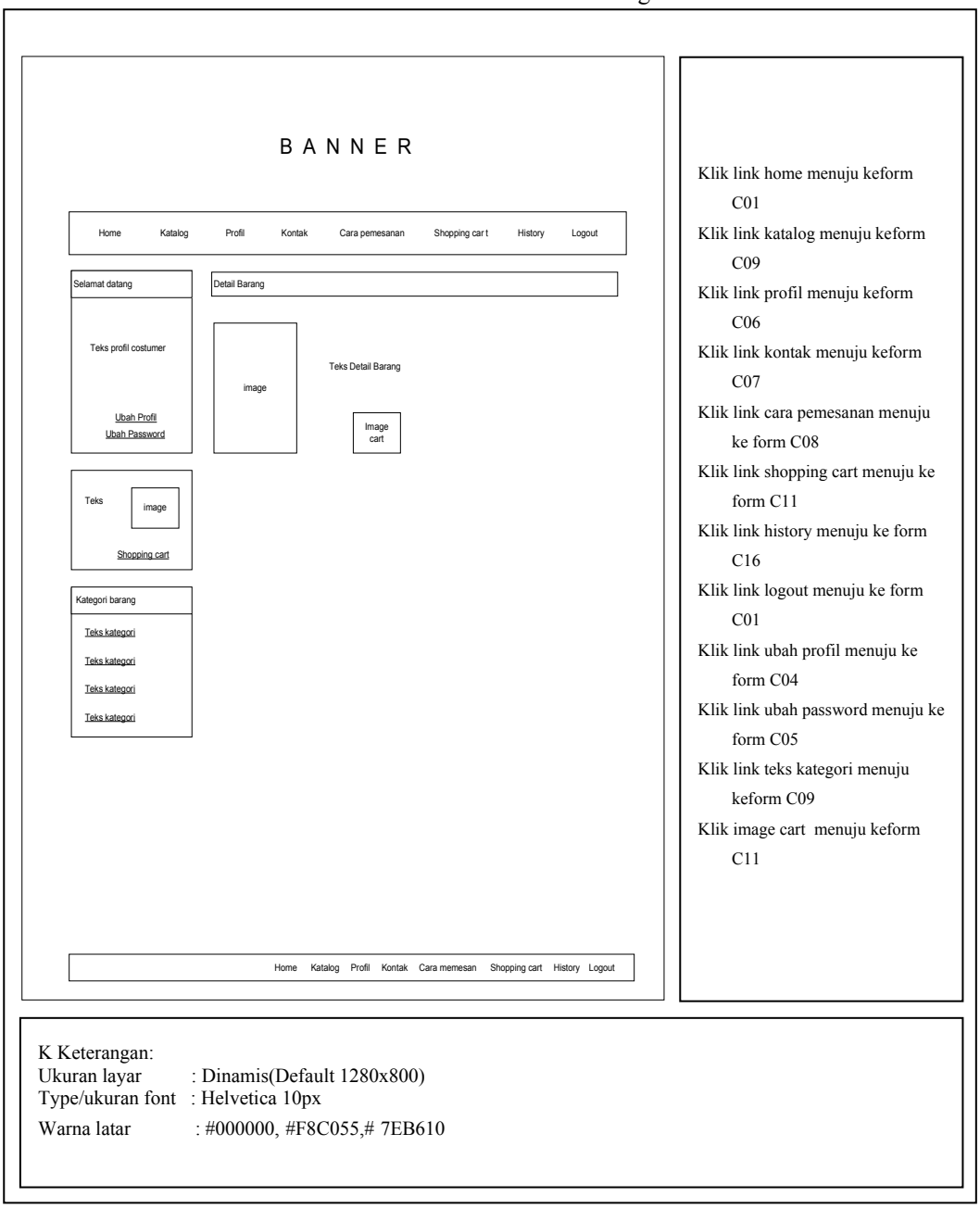
i. *Form* katalog



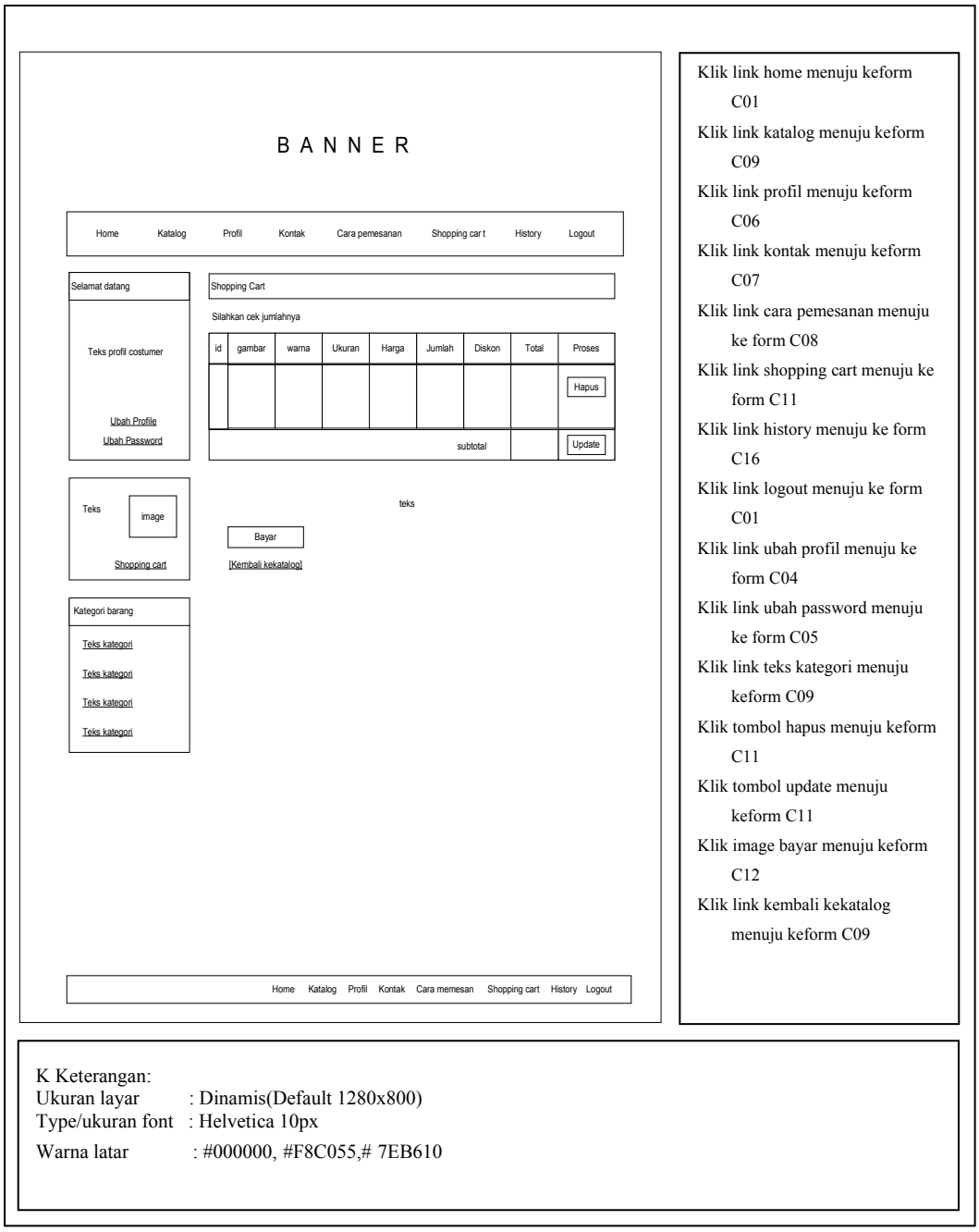
Gambar 3.30. *Form* katalog

j. *Form view* barang

Gambar 3.31. *Form view* barang



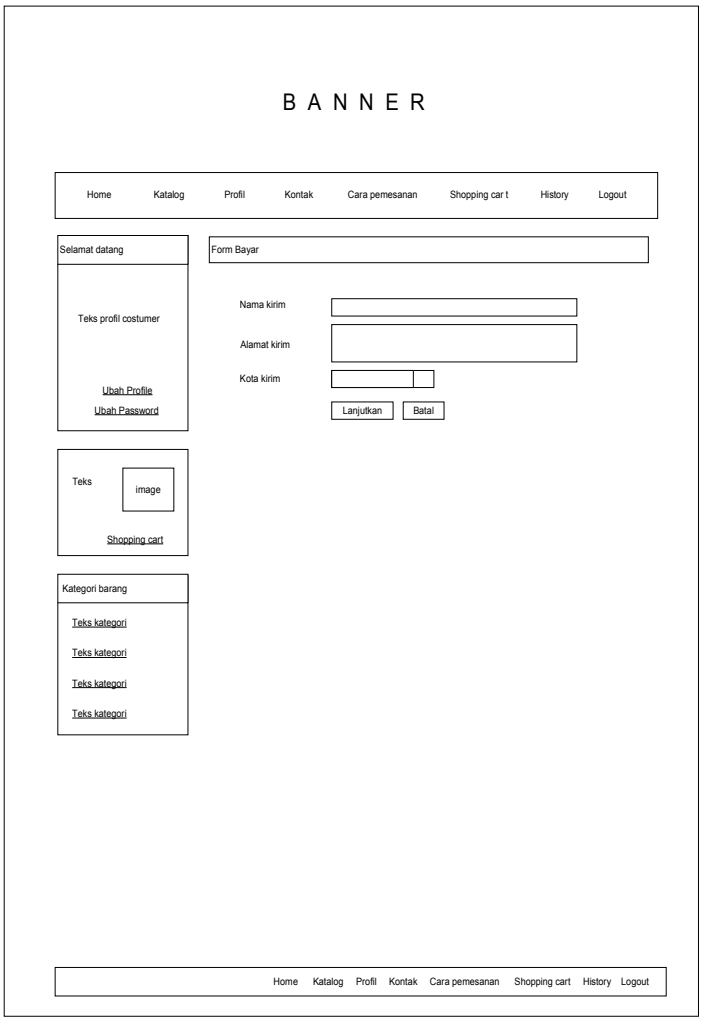
k. *Form shopping cart*



Gambar 3.32. *Form shoppingcart*

l. *Form* pengiriman

Gambar 3.33. *Form* pengiriman

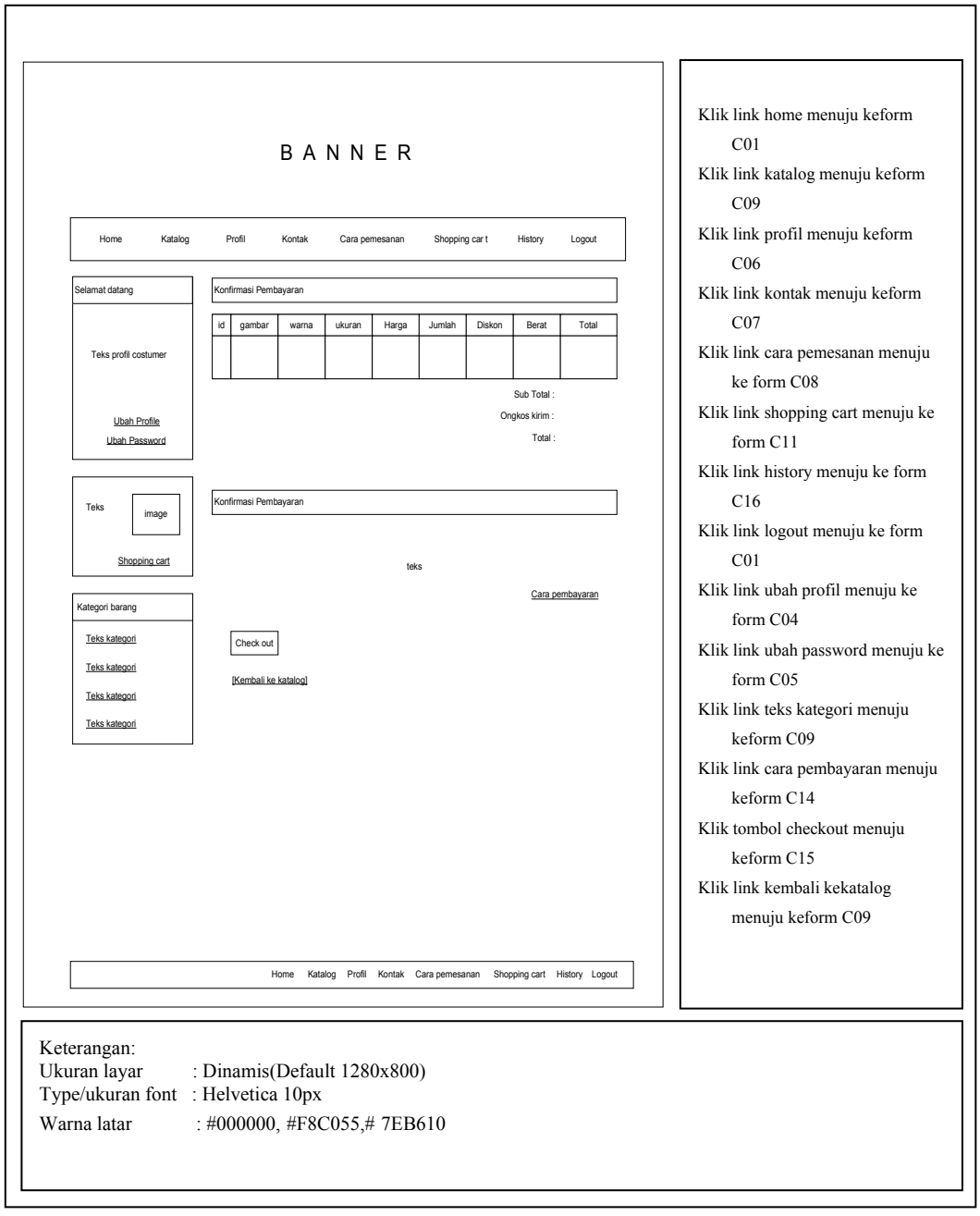


Klik link home menuju keform C01
Klik link katalog menuju keform C09
Klik link profil menuju keform C06
Klik link kontak menuju keform C07
Klik link cara pemesanan menuju ke form C08
Klik link shopping cart menuju ke form C11
Klik link history menuju ke form C16
Klik link logout menuju ke form C01
Klik link ubah profil menuju ke form C04
Klik link ubah password menuju ke form C05
Klik link teks kategori menuju keform C09
Klik tombol lanjutkan menuju keform C13
Klik tombol batal menuju keform C12

Keterangan:
Ukuran layar : Dinamis(Default 1280x800)
Type/ukuran font : Helvetica 10px
Warna latar : #000000, #F8C055,# 7EB610

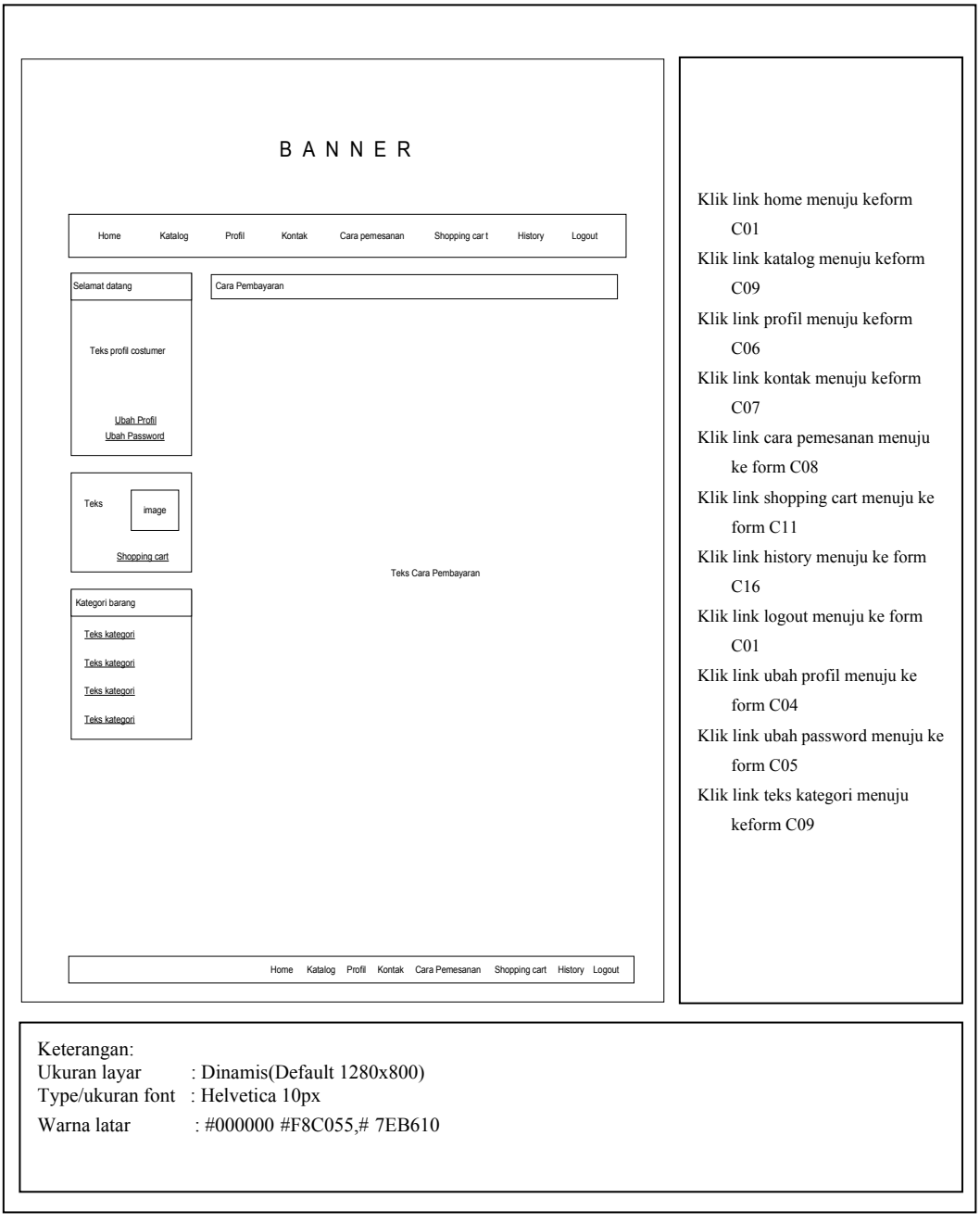
m. *Form* konfirmasi

Gambar 3.34. *Form* konfirmasi



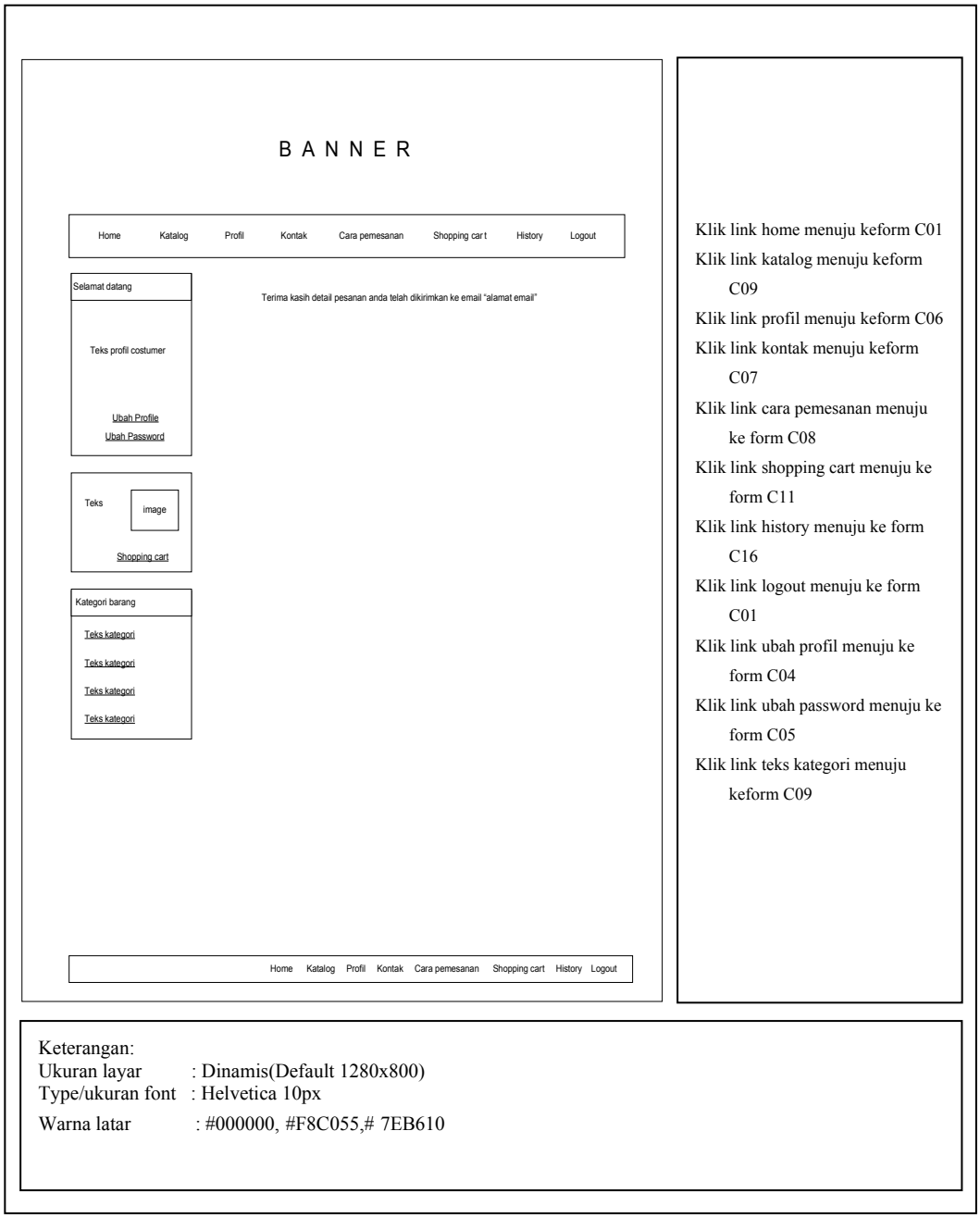
n. *Form* Cara Pembayaran

Gambar 3.35. *Form* cara pembayaran

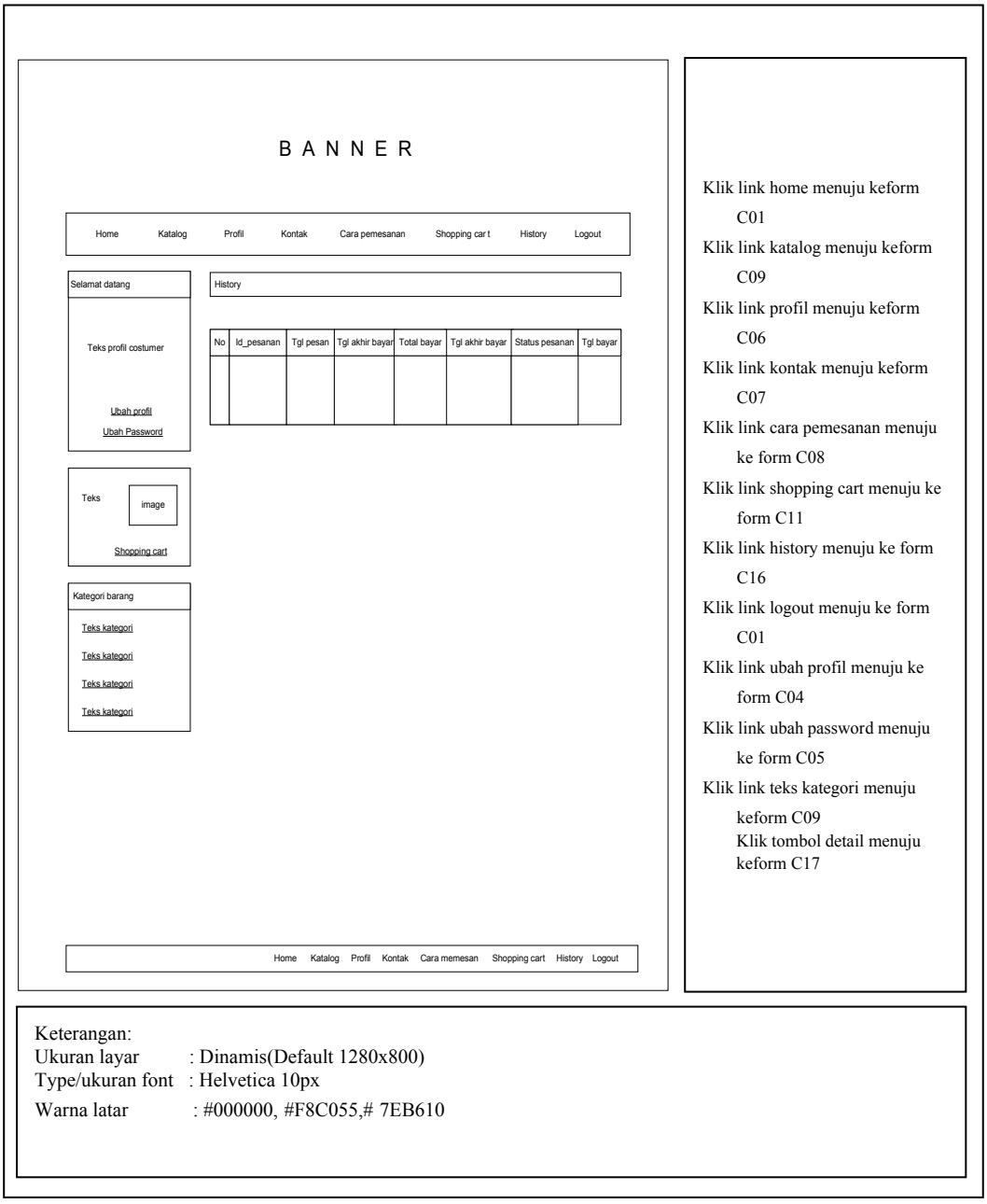


o. *Form* Terima kasih

Gambar 3.36. *Form* terima kasih



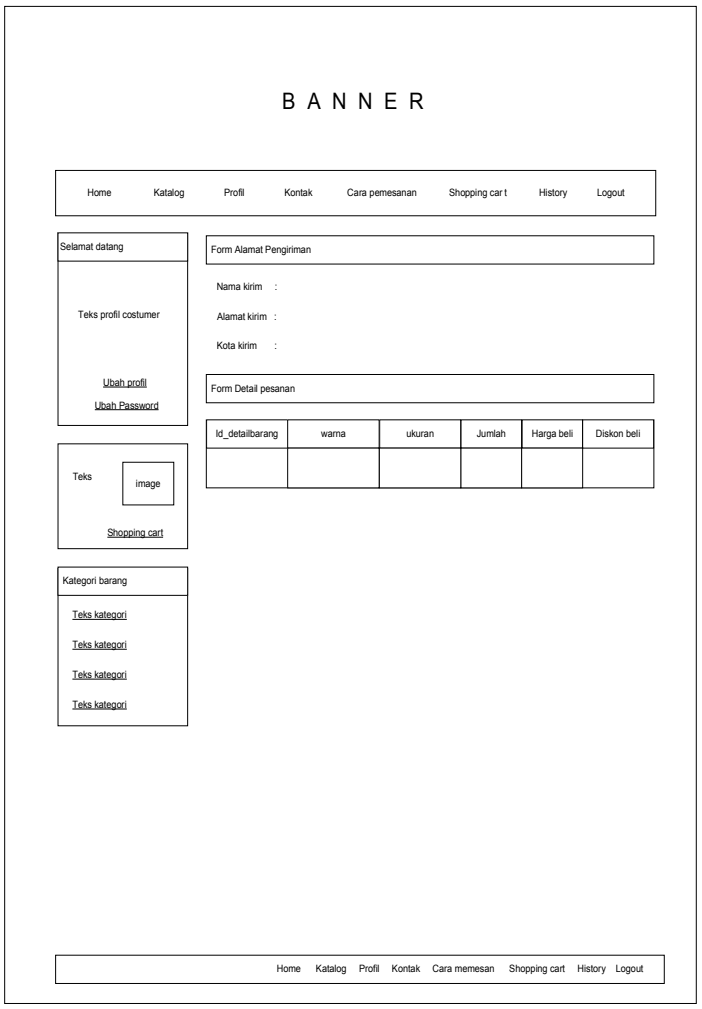
p. Form history



Gambar 3.37 *Form history*

q. *Form* detail *history*

Gambar 3.38. *Form* detail *history*

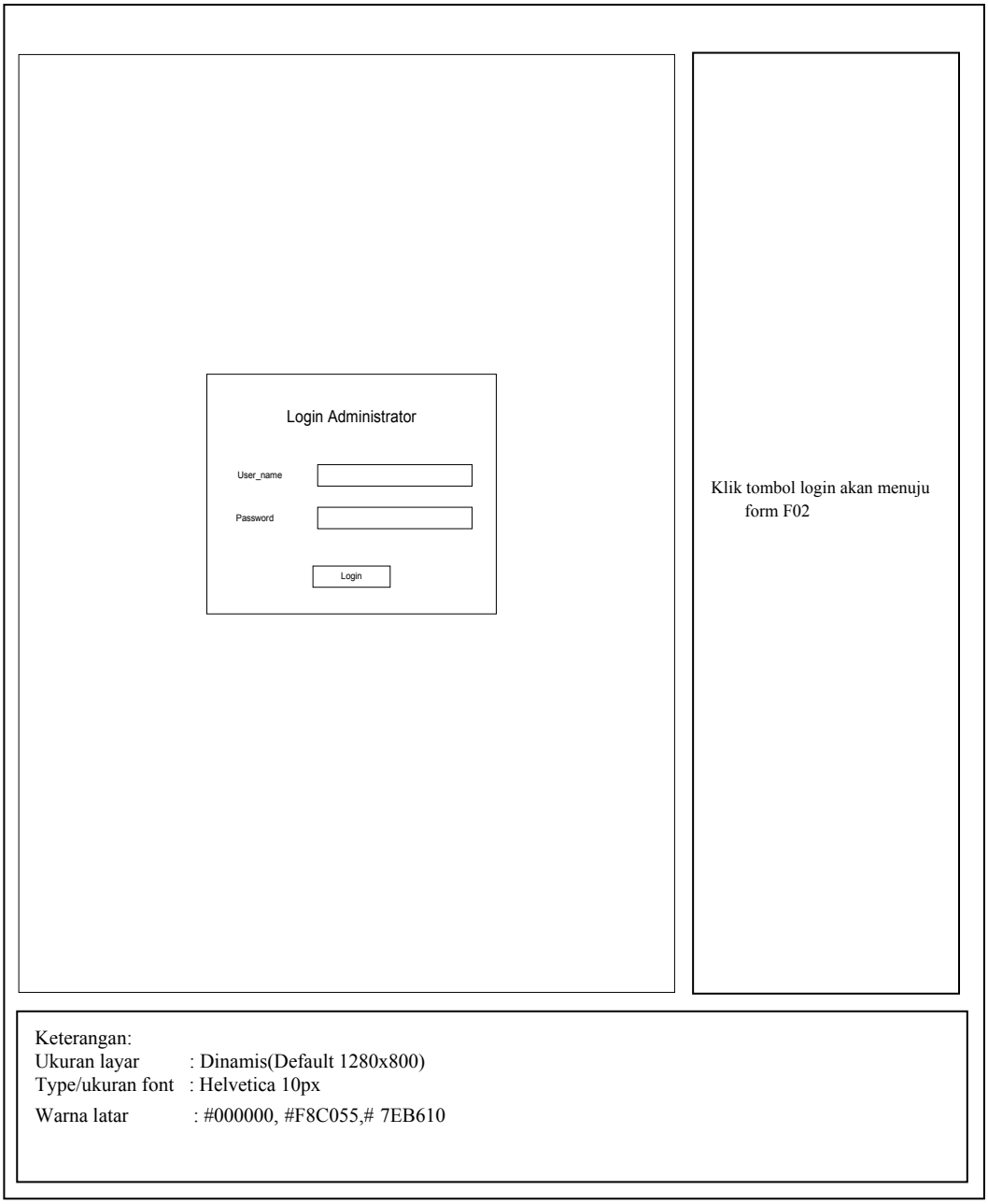


Klik link home menuju keform C01
Klik link katalog menuju keform C09
Klik link profil menuju keform C06
Klik link kontak menuju keform C07
Klik link cara pemesanan menuju ke form C08
Klik link shopping cart menuju ke form C11
Klik link history menuju ke form C16
Klik link logout menuju ke form C01
Klik link ubah profil menuju ke form C04
Klik link ubah password menuju ke form C05
Klik link teks kategori menuju keform C09

Keterangan:
Ukuran layar : Dinamis(Default 1280x800)
Type/ukuran font : Helvetica 10px
Warna latar : #000000, #F8C055,# 7EB610

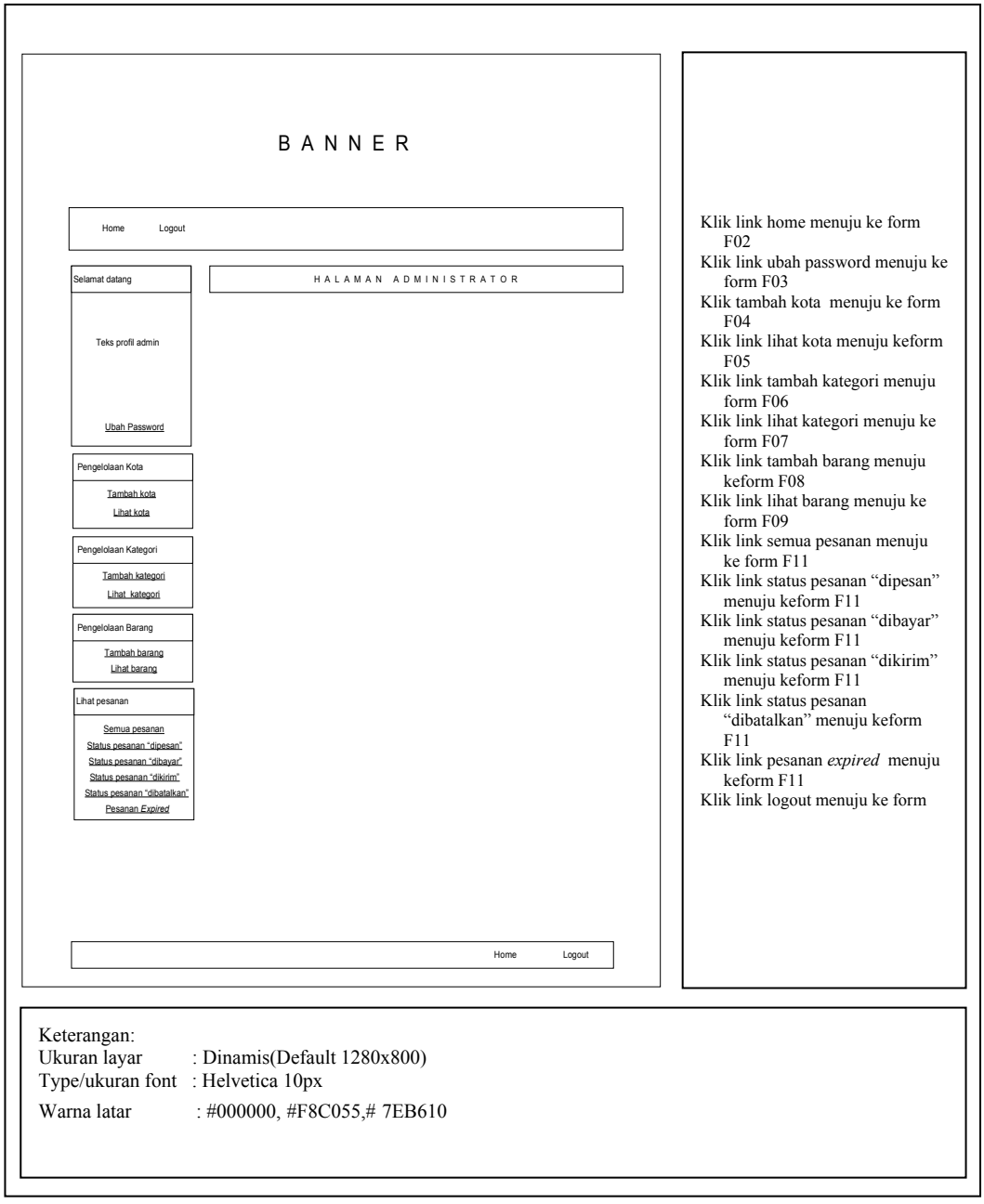
3. Antar muka admin

a. *Form login* admin



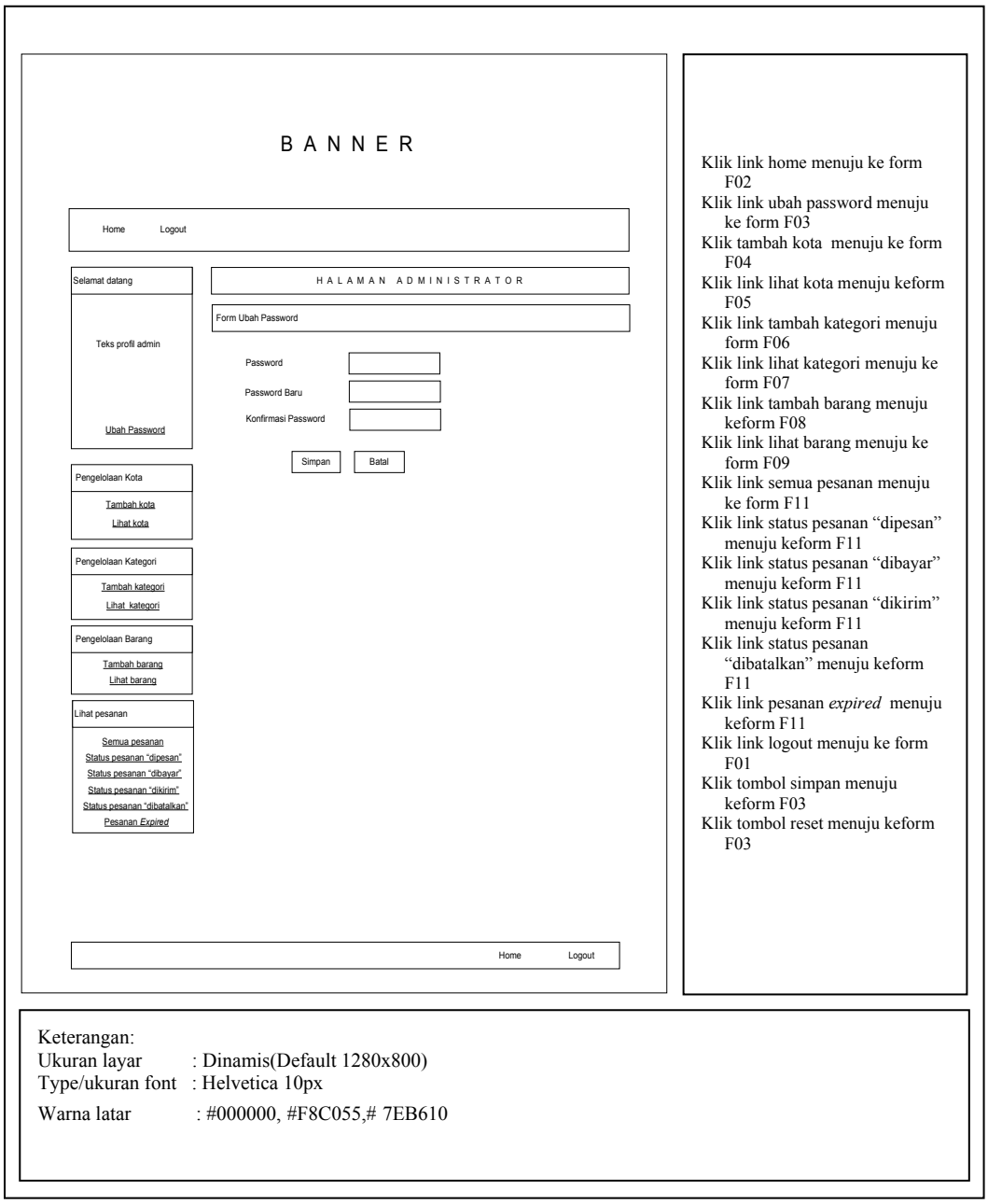
Gambar 3.39. *Form login* admin

b. *Form home*



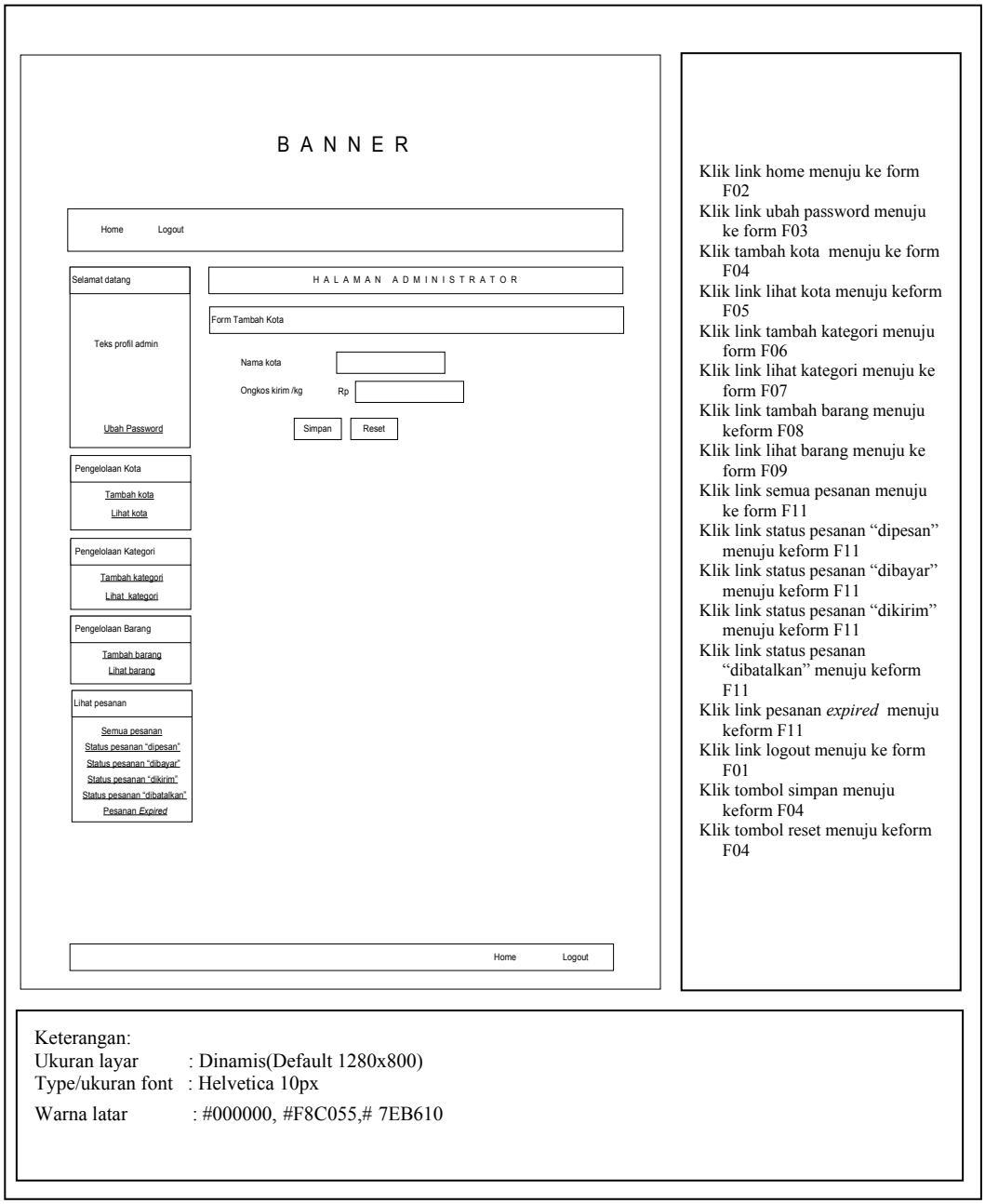
Gambar 3.40. *Form home*

c. *Form* ubah *password*



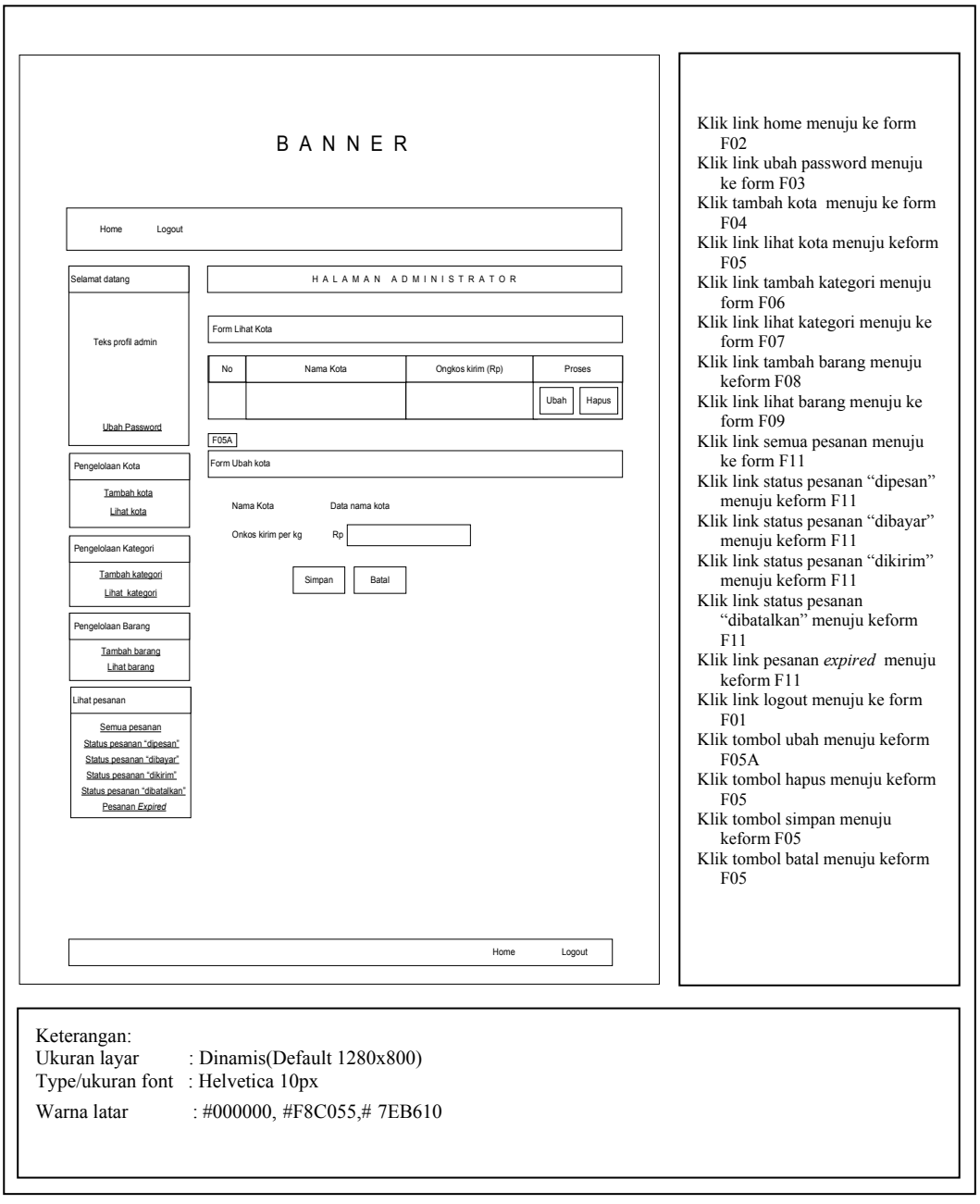
Gambar 3.41. *Form* ubah *password*

d. *Form* tambah kota



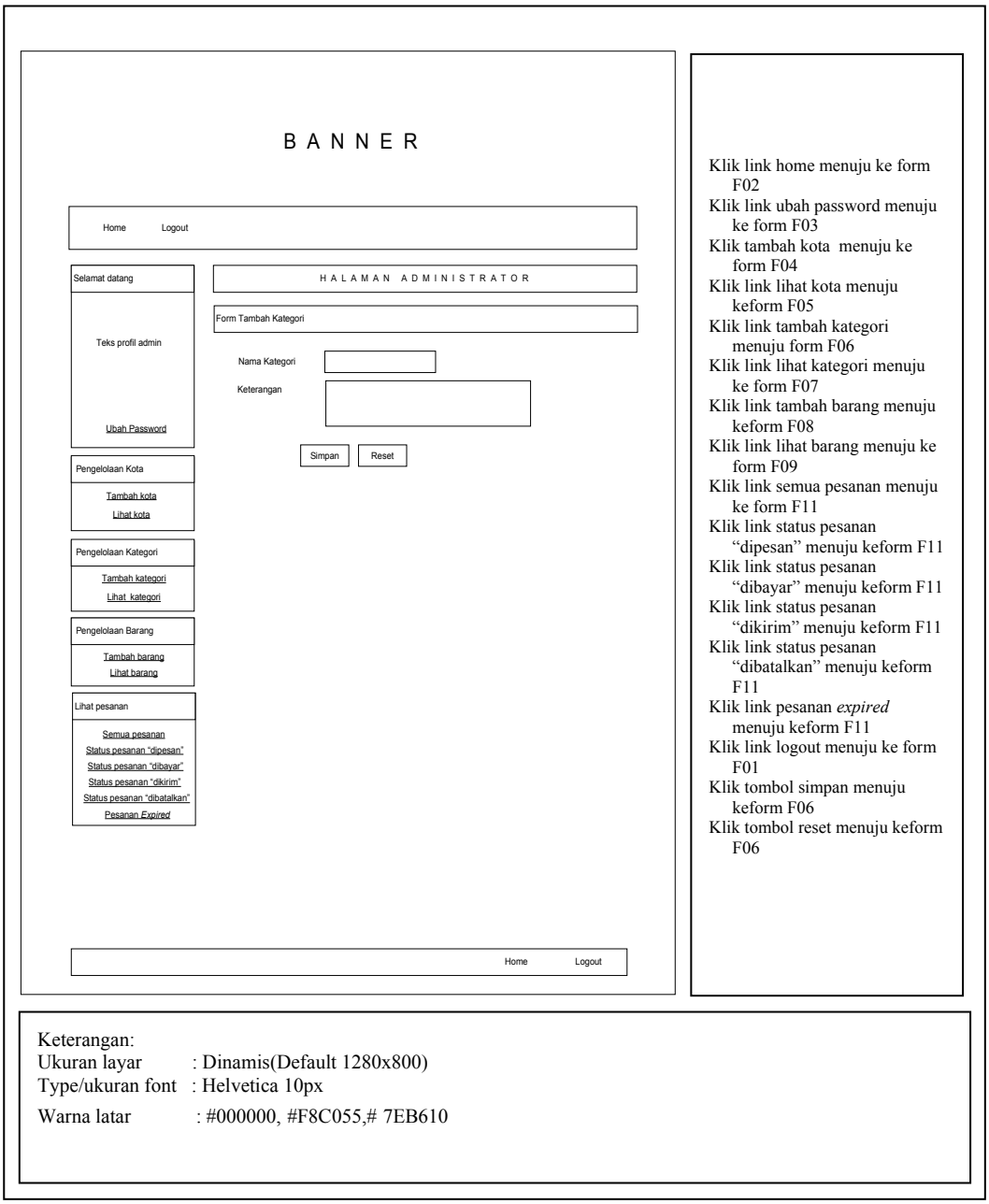
Gambar 3.42. *Form* tambah kota

e. *Form* lihat kota



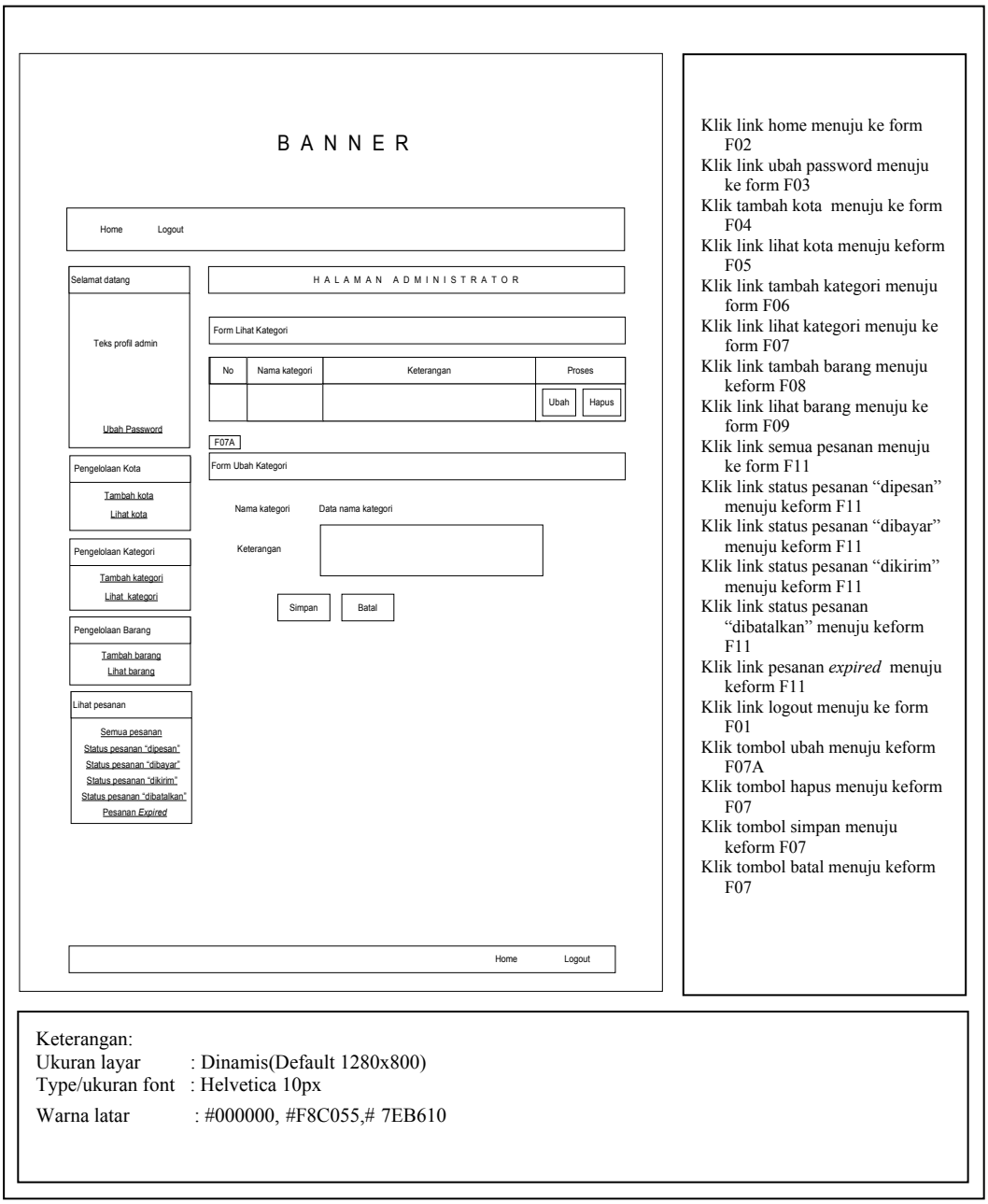
Gambar 3.43. *Form* lihat kota

f. *Form* tambah kategori



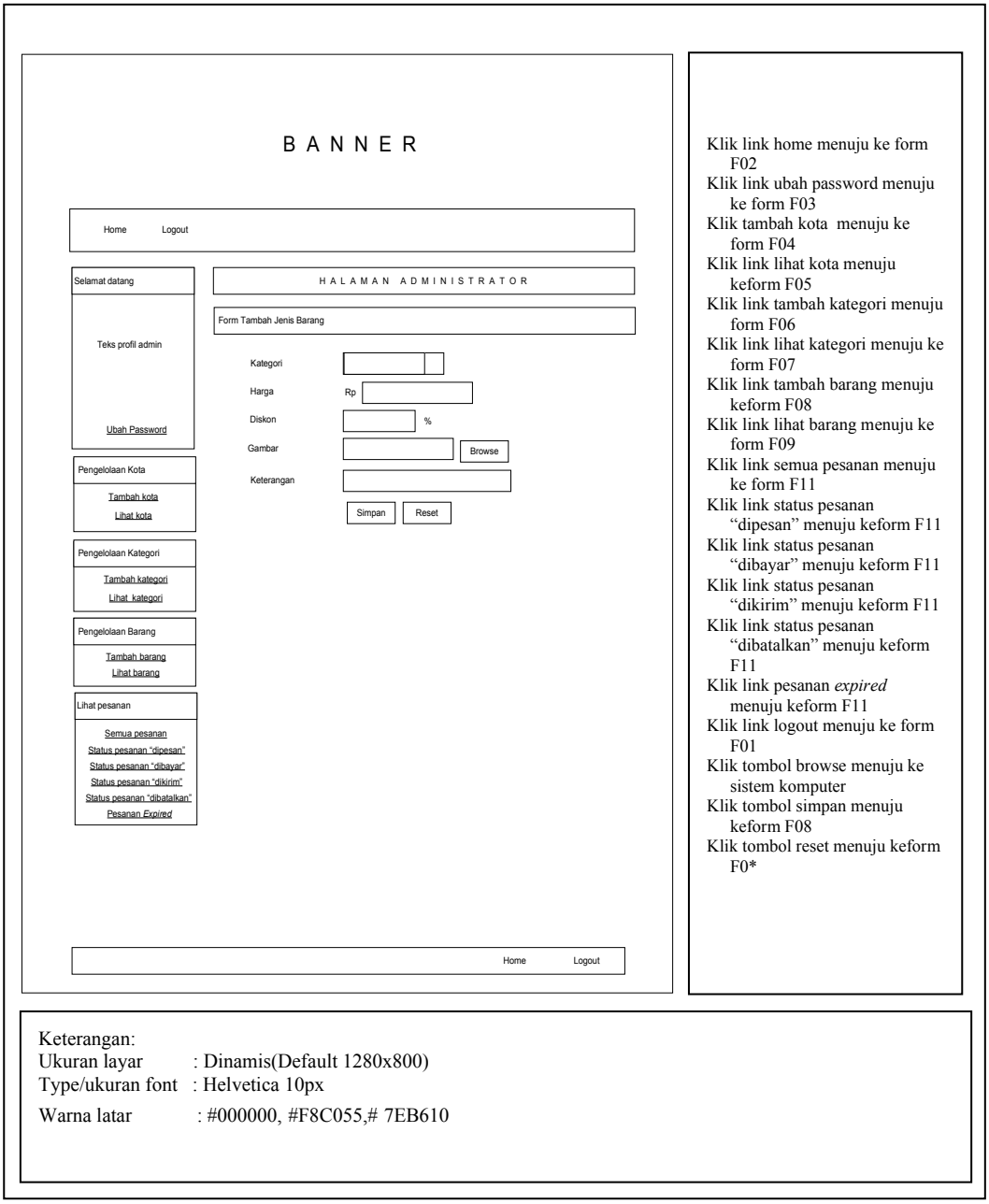
Gambar 3.44. *Form* tambah kategori

g. *Form* lihat kategori



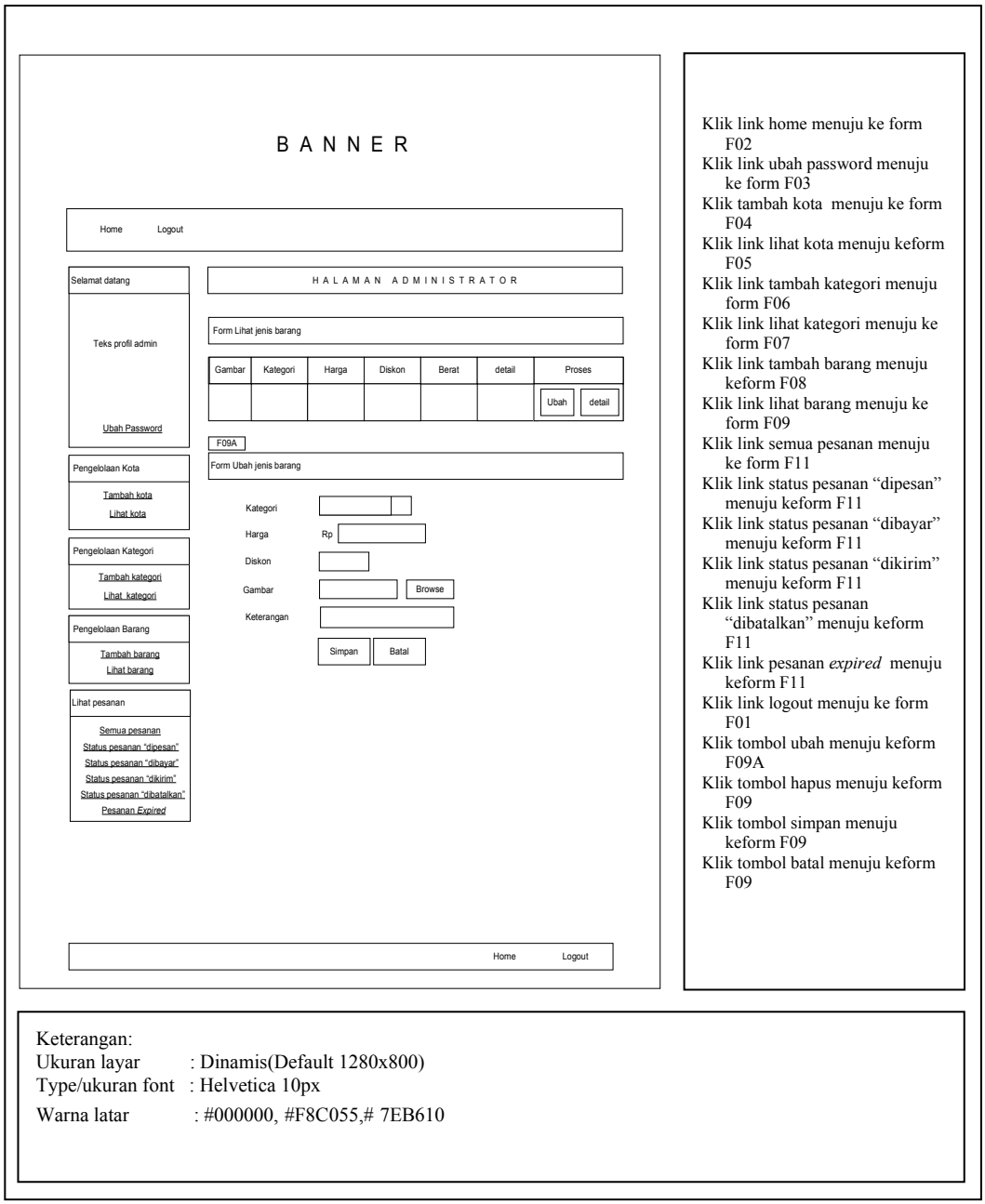
Gambar 3.45. *Form* lihat kategori

h. *Form* tambah jenis barang



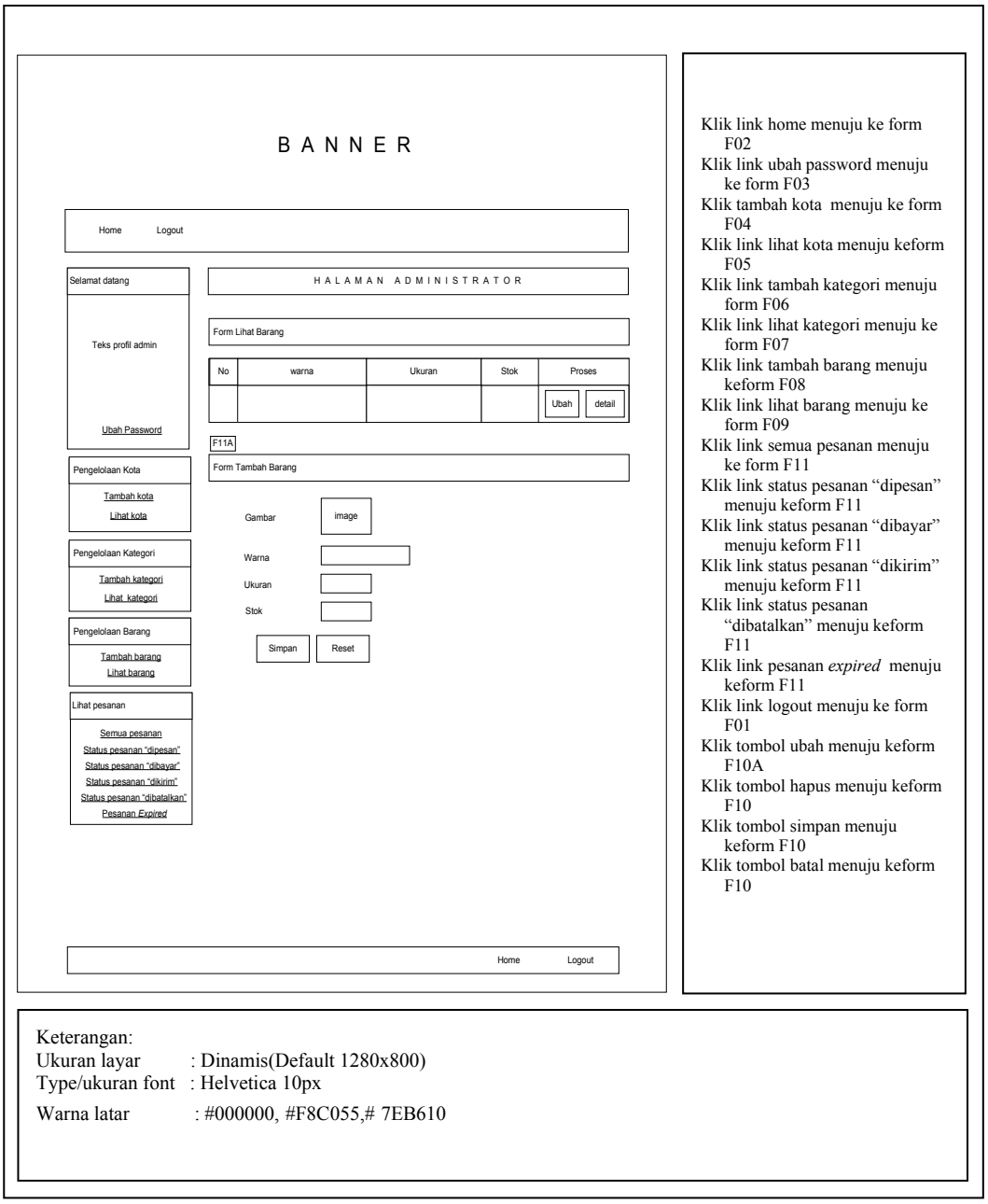
Gambar 3.46. *Form* tambah jenis barang

i. *Form* lihat jenis barang



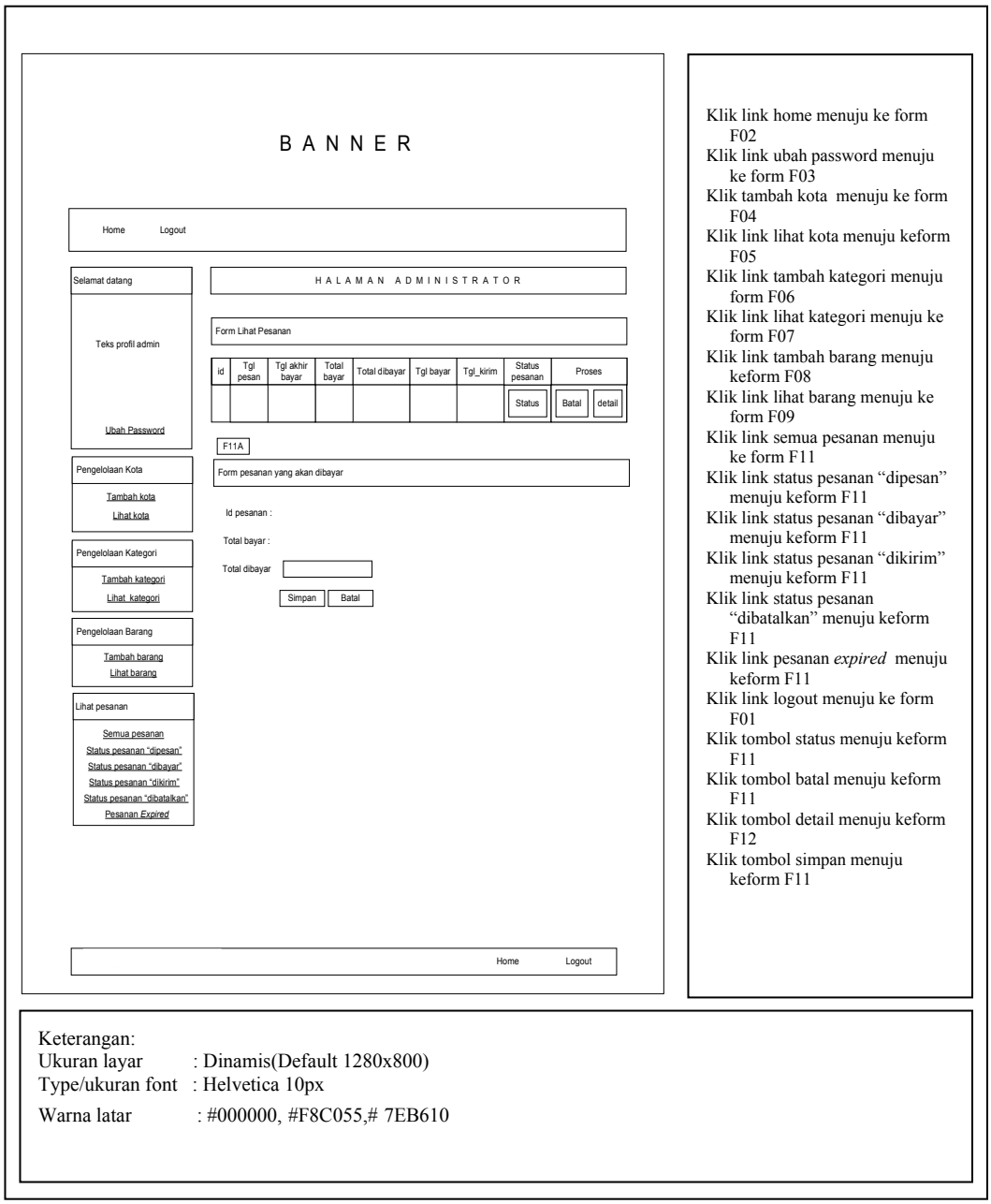
Gambar 3.47. *Form* lihat jenis barang

j. *Form* barang



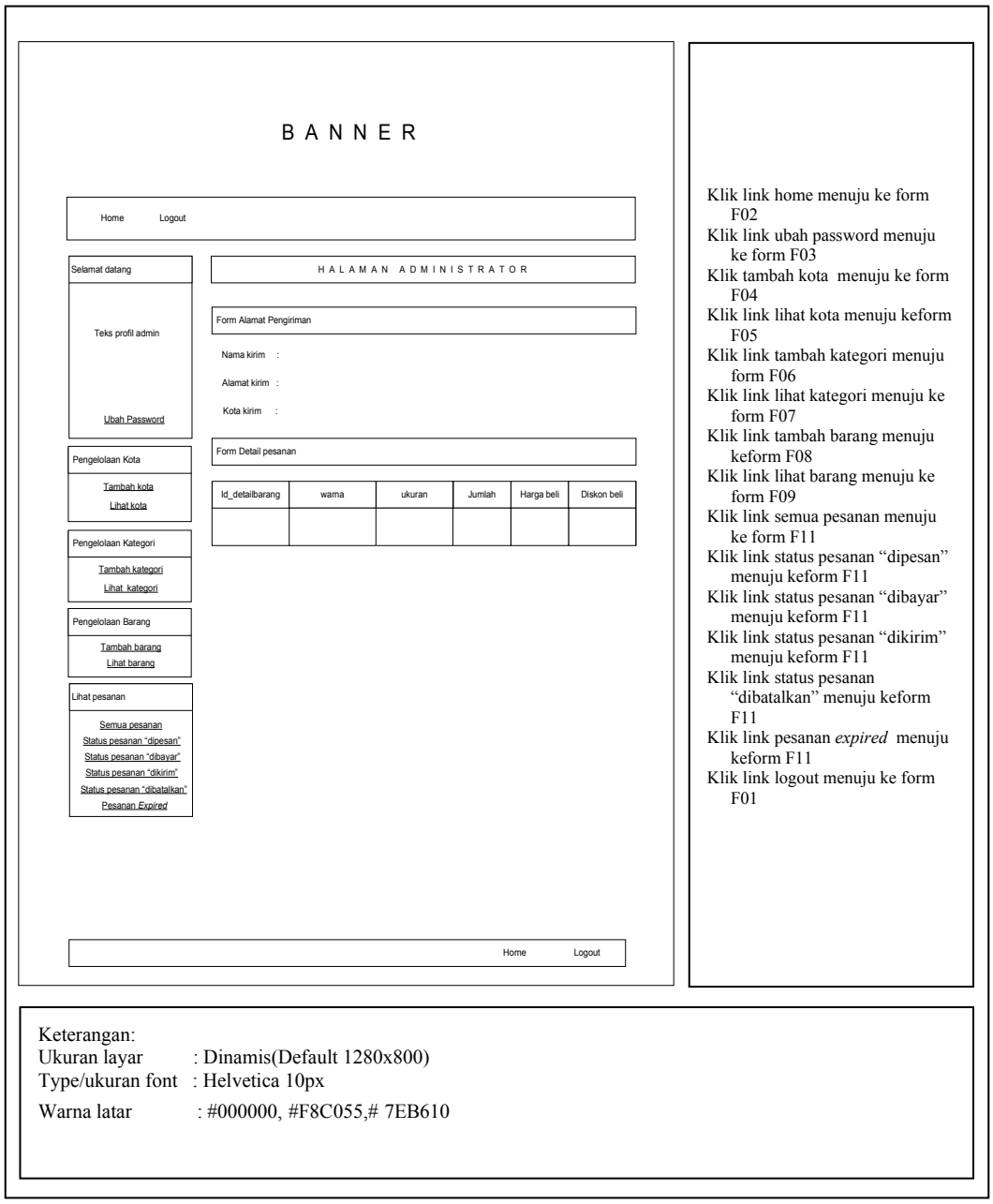
Gambar 3.48. *Form* barang

k. *Form* lihat pesanan



Gambar 3.49. *Form* lihat pesanan

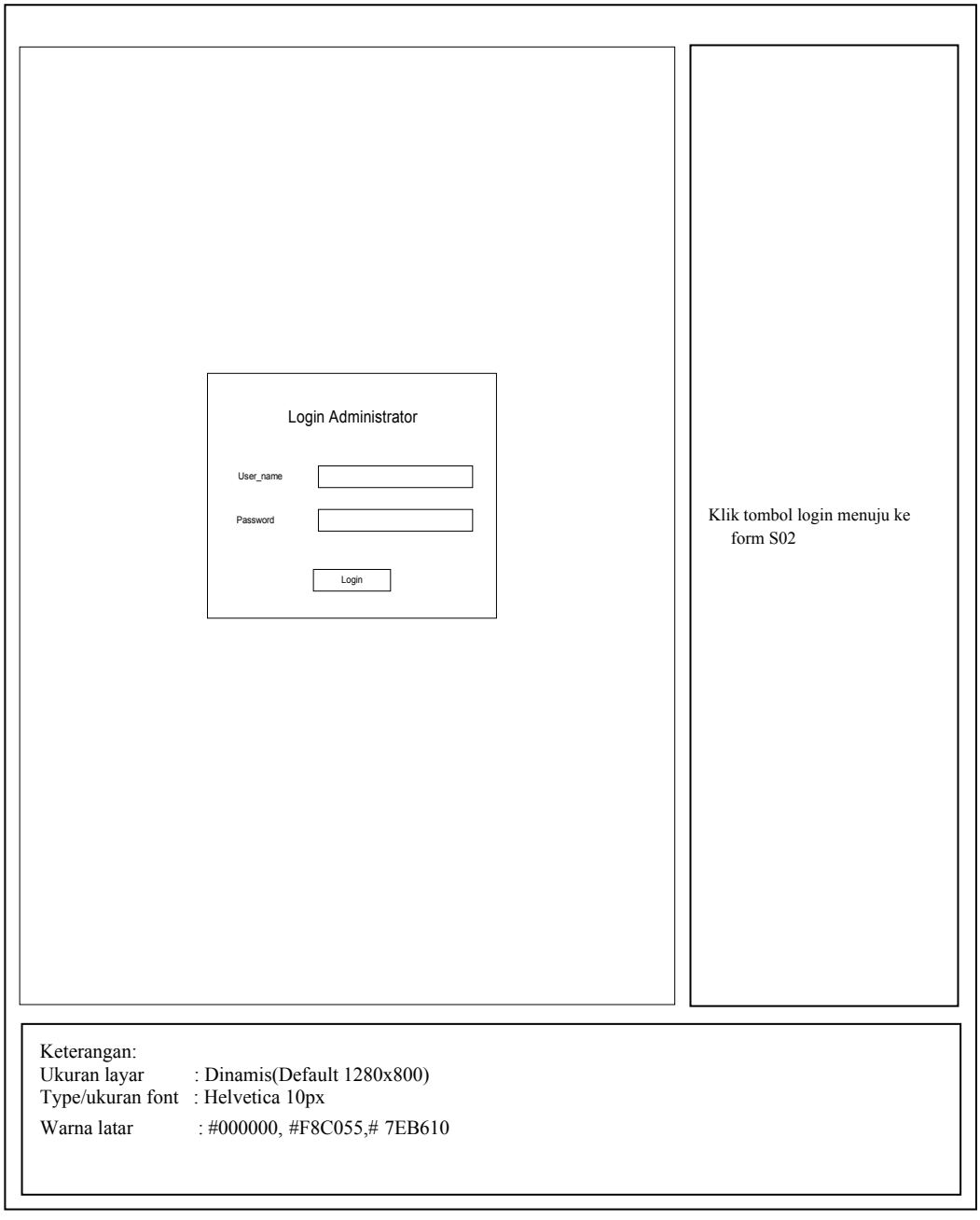
l. *Form* detail pesanan



Gambar 3.50. *Form* detail pesanan

4. Antar muka mainadmin

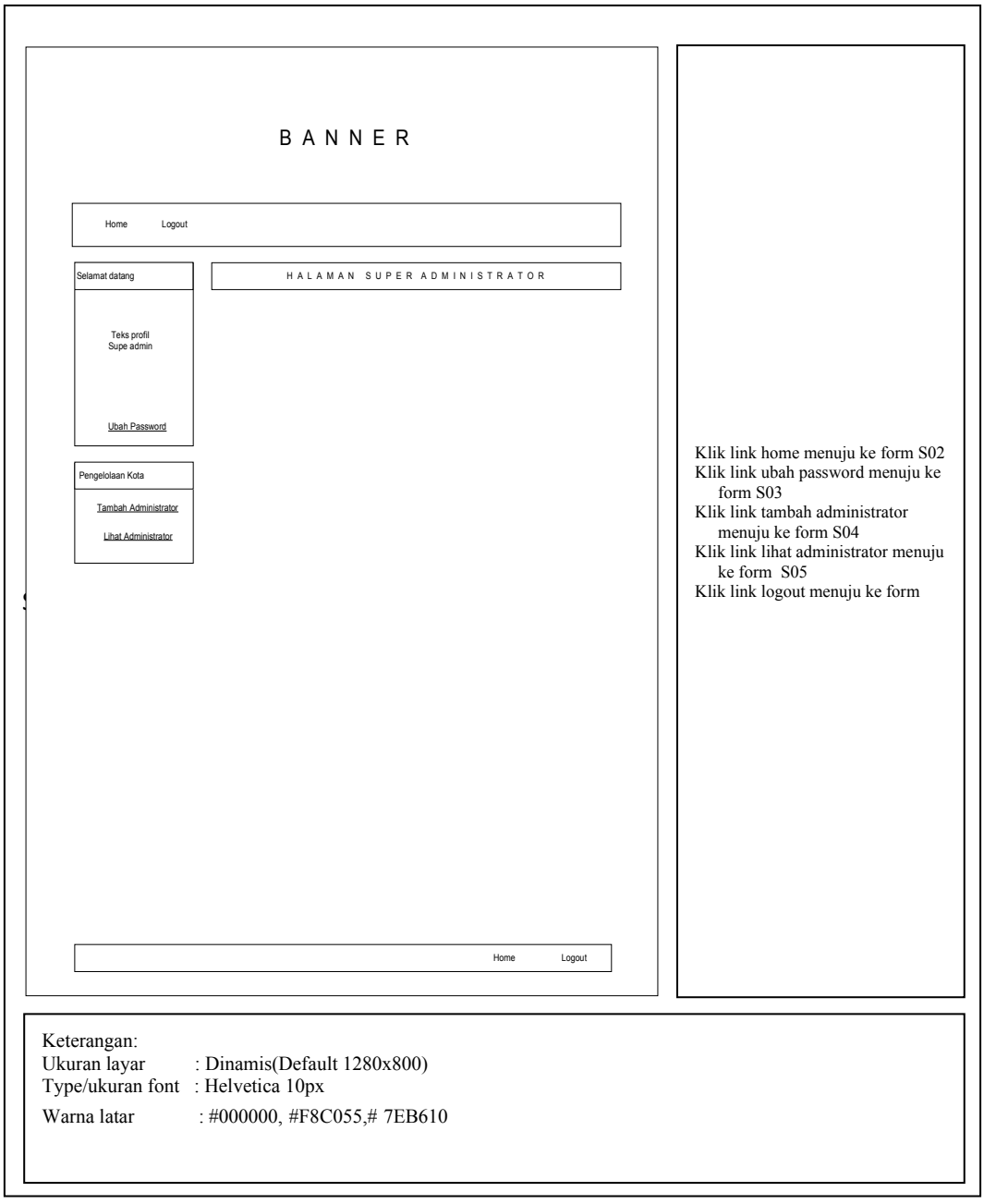
a. *Form login* mainadmin



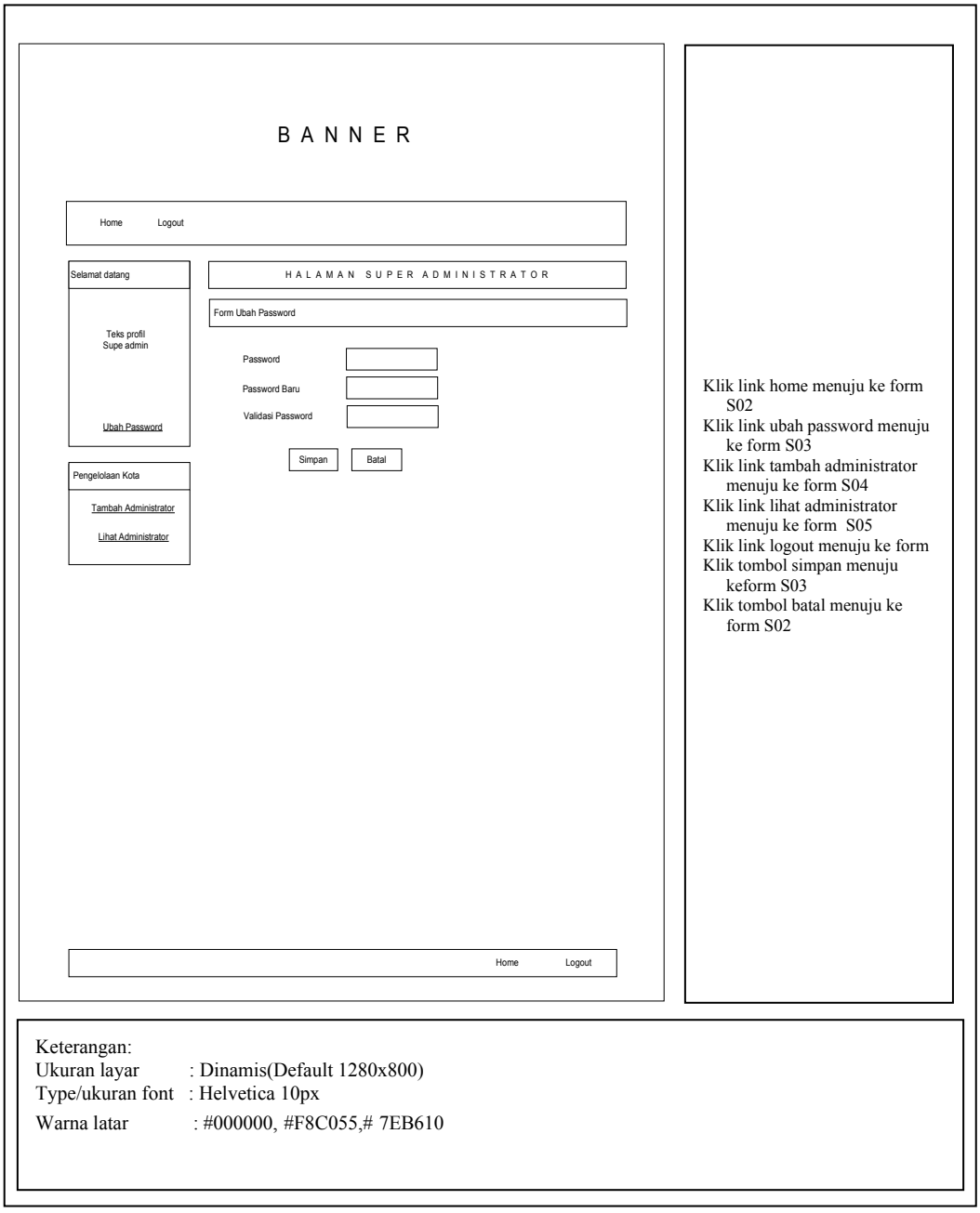
Gambar 3.51. *Form login* mainadmin

b. *Form home* mainadmin

Gambar 3.52. *Form home* super administrator

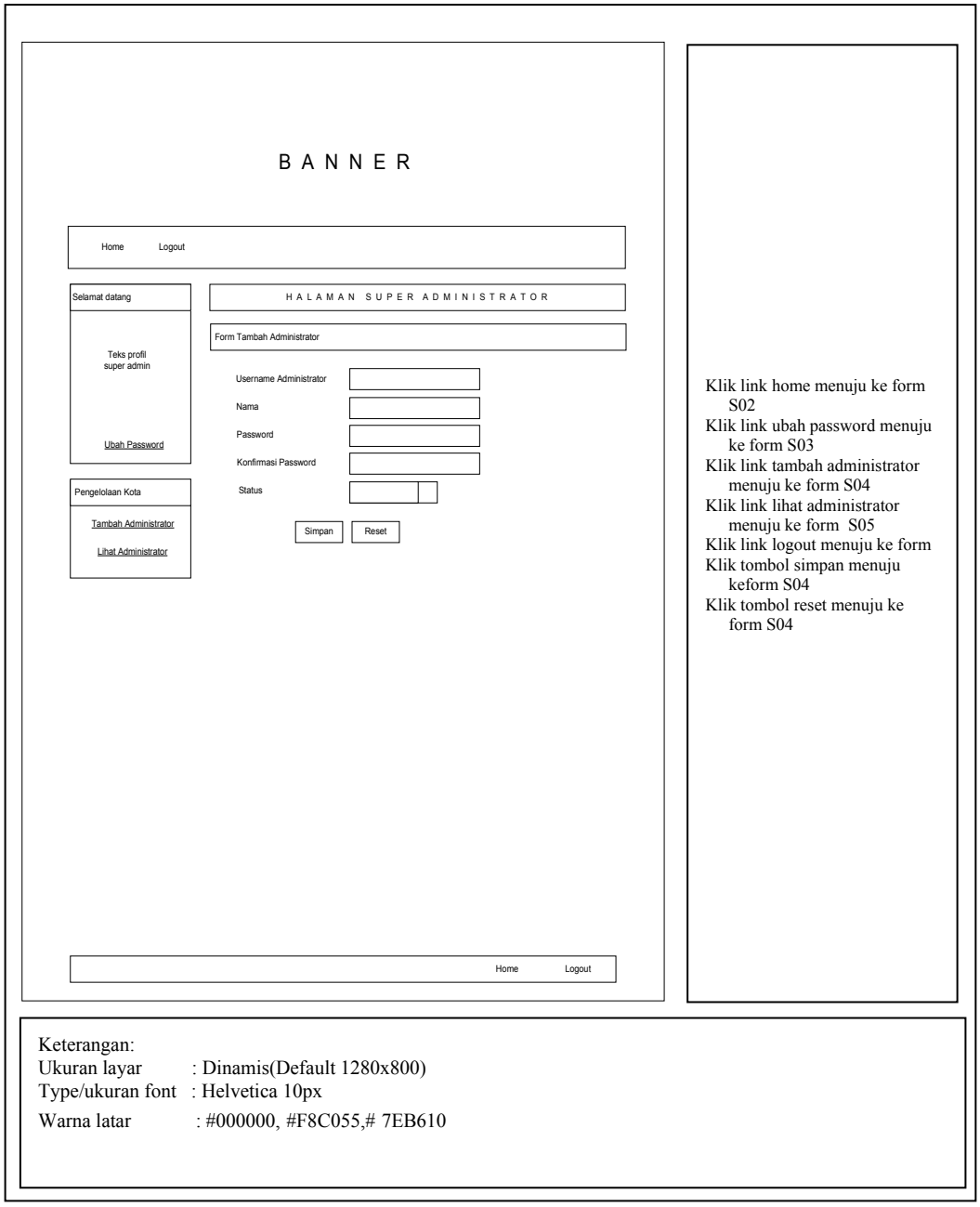


c. *Form* ubah *password*



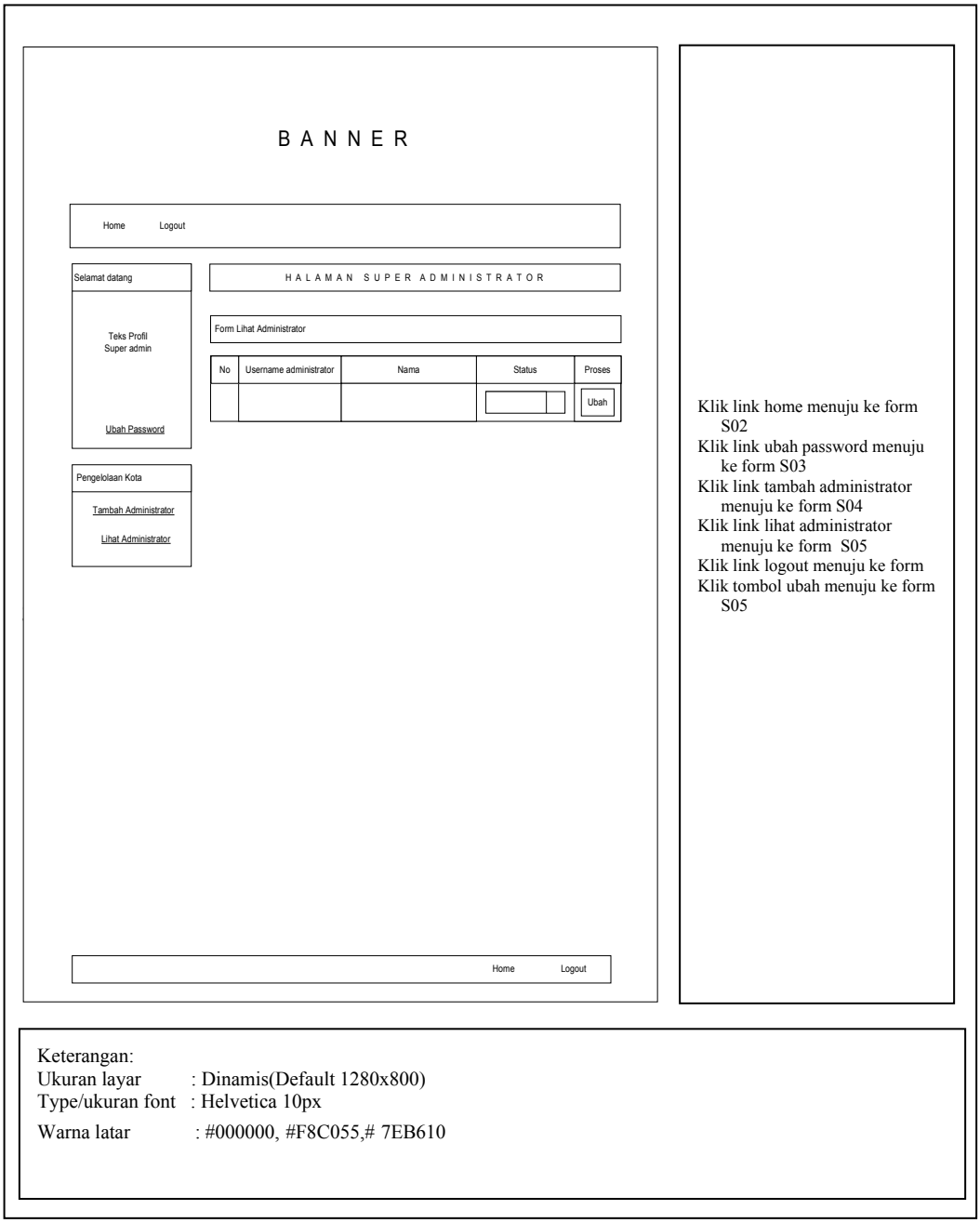
Gambar 3.53. *Form* ubah *password*

d. *Form* tambah admin



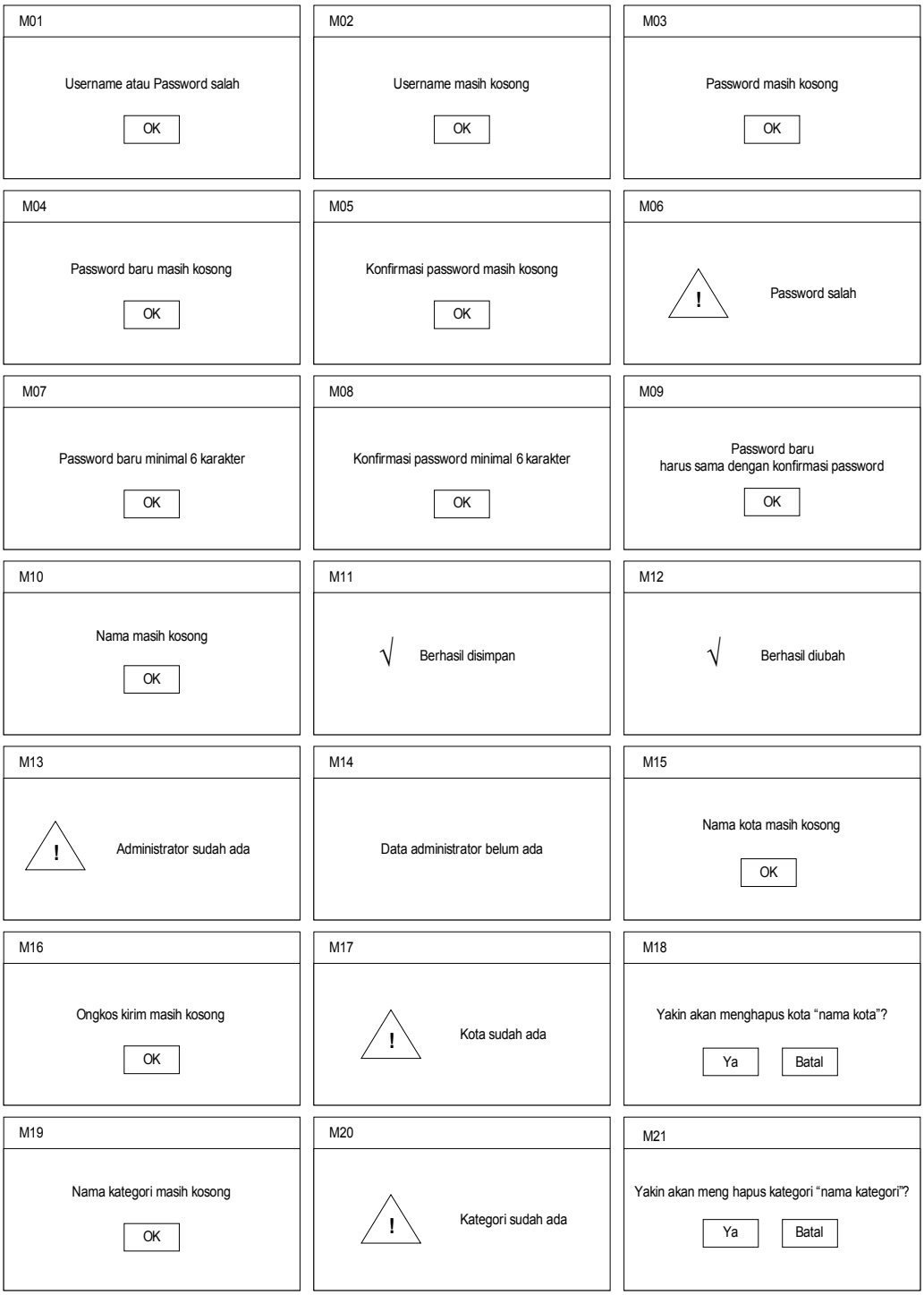
Gambar 3.54. *Form* tambah admin

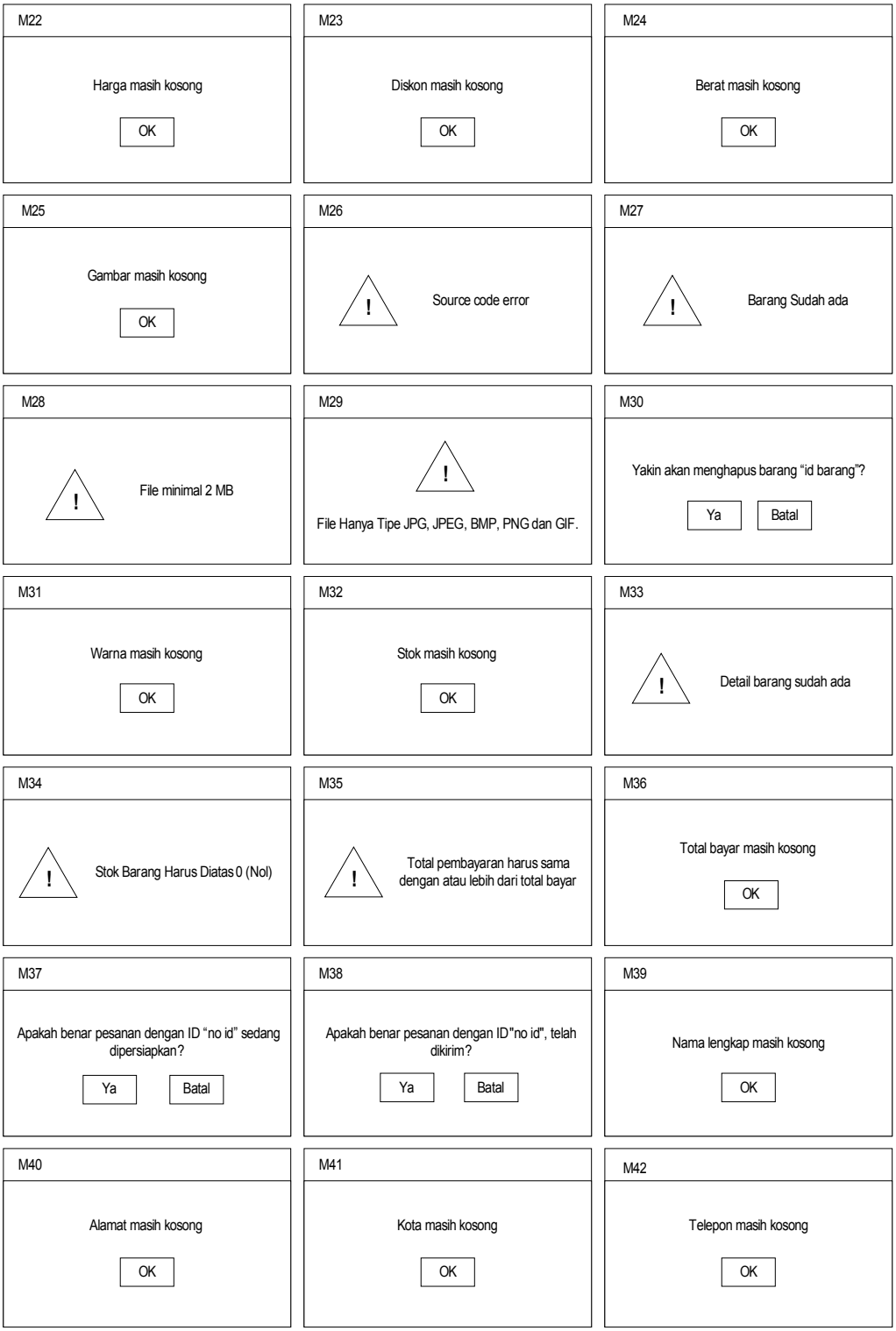
e. *Form* lihat admin

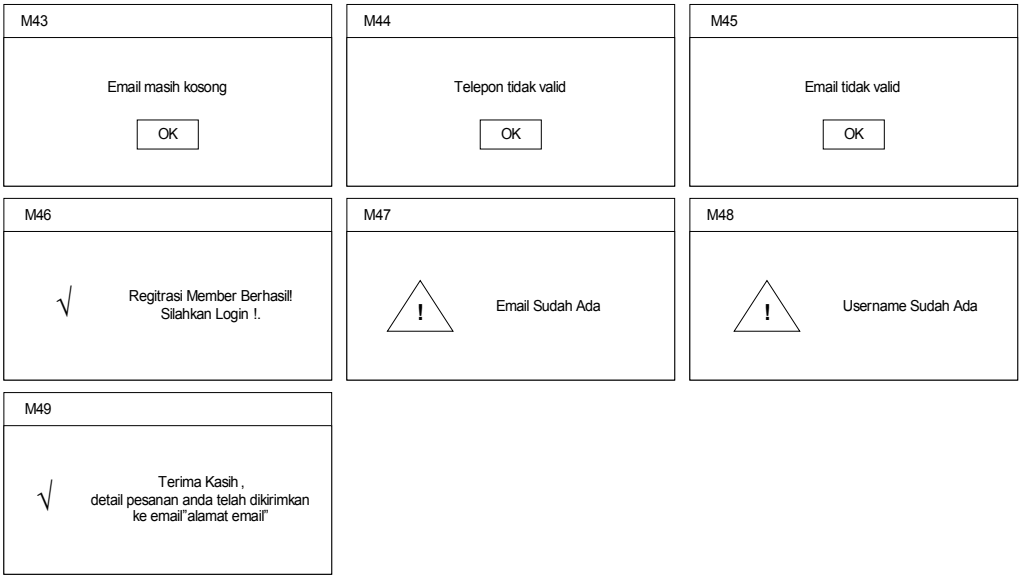


Gambar 3.55. *Form* lihat admin

3.3.2 Perancangan pesan



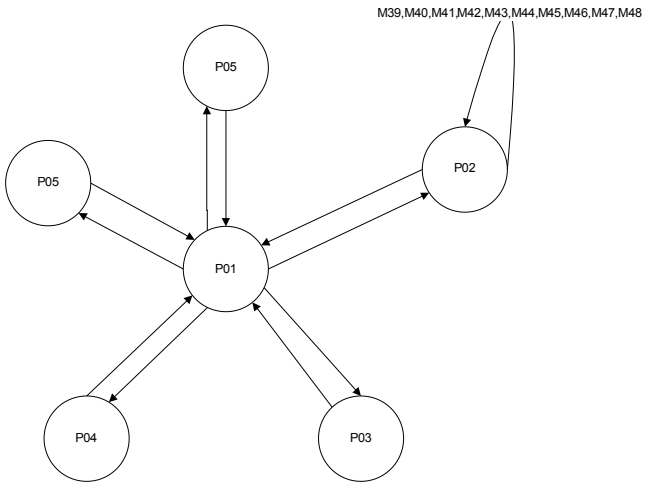

M22
Harga masih kosong
OK
M23
Diskon masih kosong
OK
M24
Berat masih kosong
OK
M25
Gambar masih kosong
OK
M26
Source code error
M27
Barang Sudah ada
M28
File minimal 2 MB
M29
File Hanya Tipe JPG, JPEG, BMP, PNG dan GIF.
M30
Yakin akan menghapus barang "id barang"?
Ya
Batal
M31
Warna masih kosong
OK
M32
Stok masih kosong
OK
M33
Detail barang sudah ada
M34
Stok Barang Harus Diatas 0 (Nol)
M35
Total pembayaran harus sama dengan atau lebih dari total bayar
M36
Total bayar masih kosong
OK
M37
Apakah benar pesanan dengan ID "no id" sedang dipersiapkan?
Ya
Batal
M38
Apakah benar pesanan dengan ID"no id", telah dikirim?
Ya
Batal
M39
Nama lengkap masih kosong
OK
M40
Alamat masih kosong
OK
M41
Kota masih kosong
OK
M42
Telepon masih kosong
OK



Gambar 3.56. Perancangan pesan

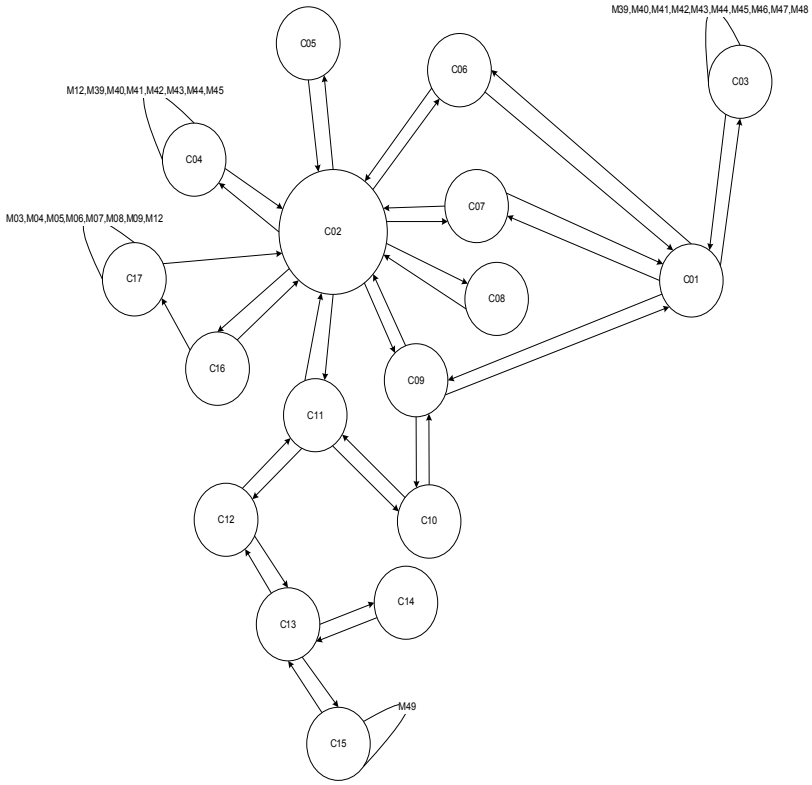
3.3.3 Jaringan semantik

a. Jaringan semantik *interface* pengunjung



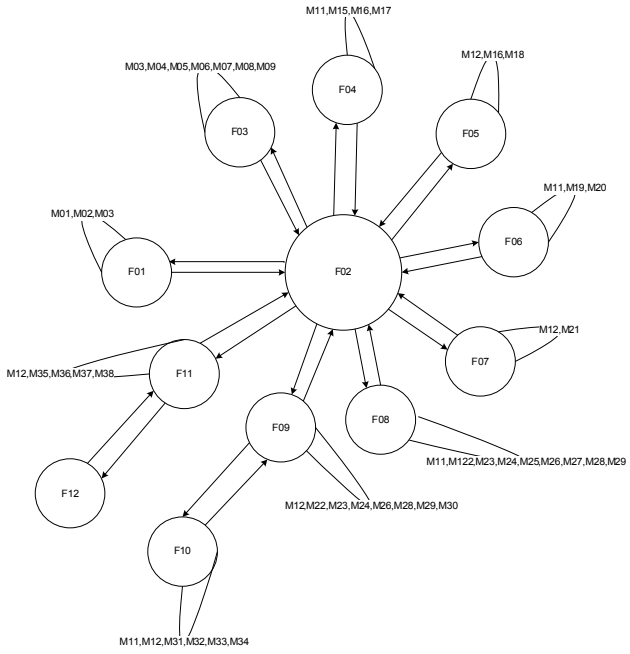
Gambar 3.57. Jaringan semantik Pengunjung

b. Jaringan semantik *interface customer*



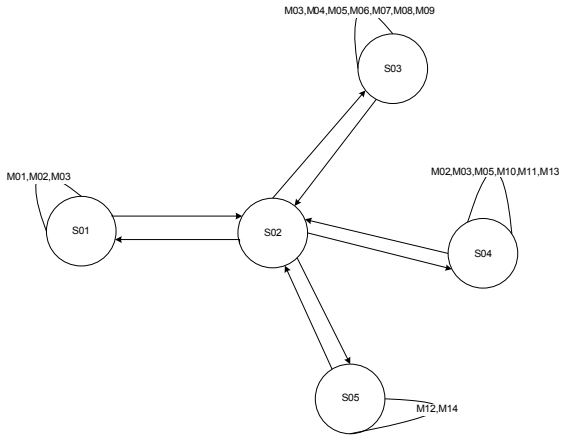
Gambar 3.58. Jaringan semantik Pelanggan

c. Jaringan semantik *interface* admin



Gambar 3.59. Jaringan semantik admin

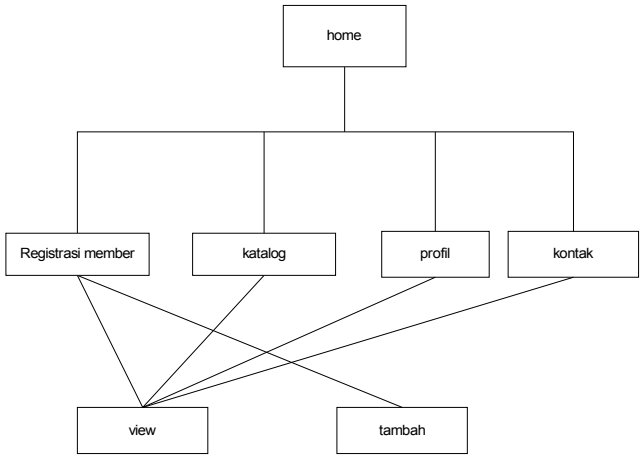
d. Jaringan semantik mainadmin



Gambar 3.60. Jaringan semantik mainadmin

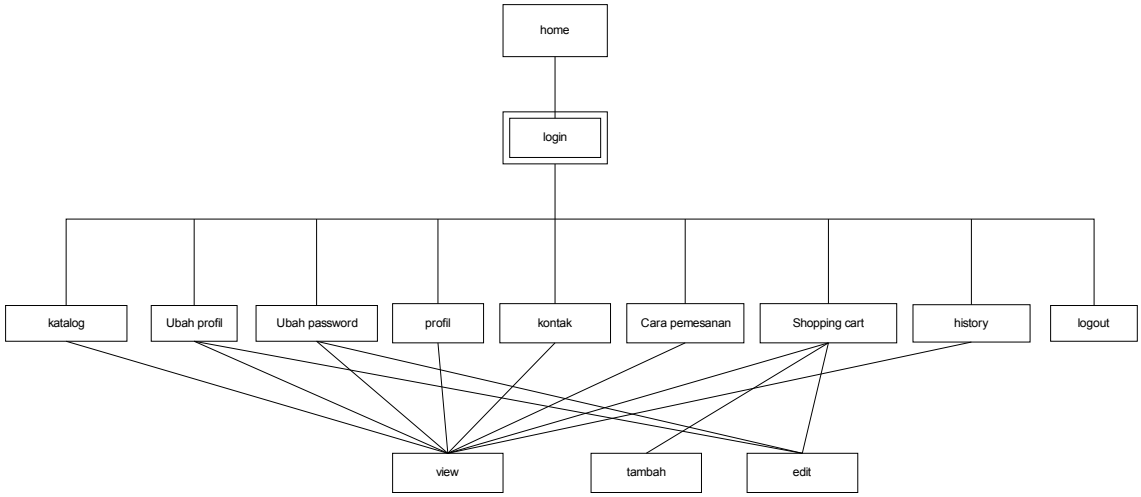
3.3.4 Struktur menu

a. Struktur menu pengunjung



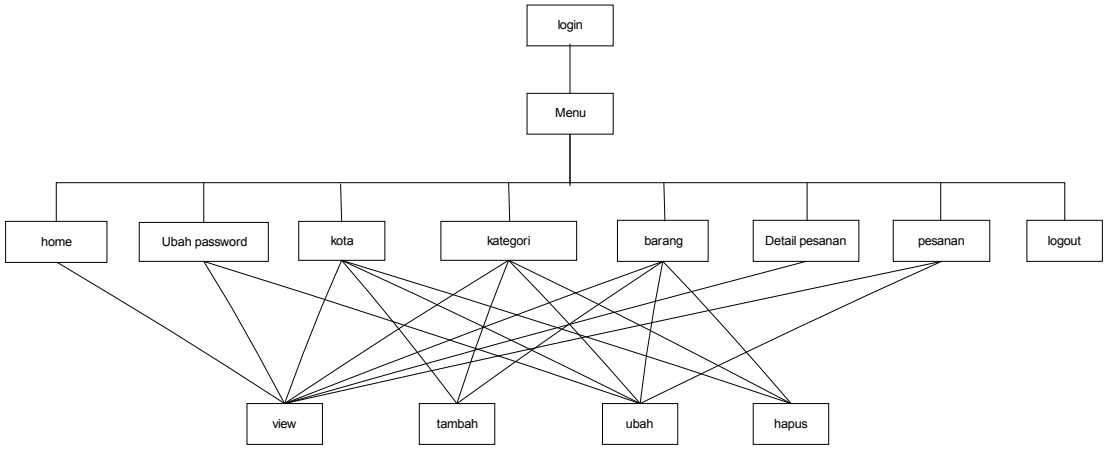
Gambar 3.61. Struktur menu pengunjung

b. Struktur menu Pelanggan



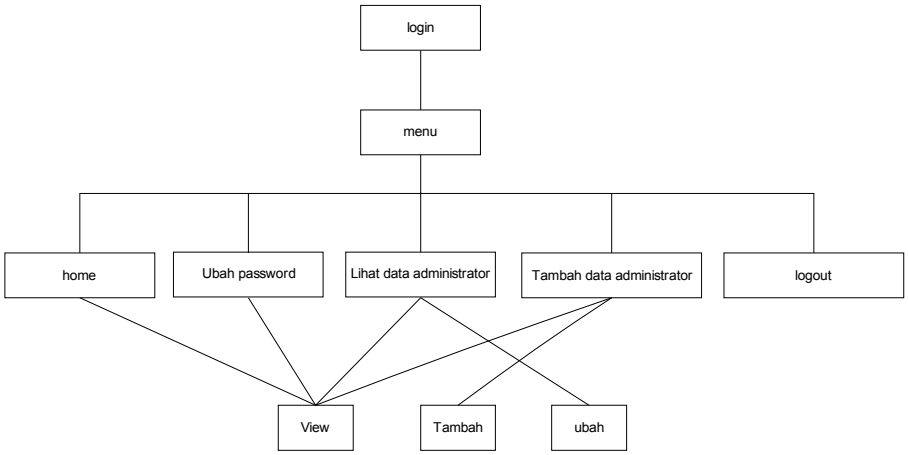
Gambar 3.62. Struktur menu pelanggan

c. Struktur menu Admin



Gambar 3.63. Struktur menu Admin

d. Struktur menu Mainadmin



Gambar 3.64. Struktur menu Mainadmin