# BAB III

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

## 3.1 Analisis Sistem

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

Sebagai analisis pada sistem yang sedang berjalan, akan dibahas bagaimana prosedur dan aliran dokumen yang sedang berjalan yang digambarkan dalam bentuk *flow map* dan analisis sistem non fungsional yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta analisis *user* yang terlibat.

### 3.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

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

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak Distro Mars, prosedur yang terlibat pada sistem yang sedang berjalan di Distro Mars adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Penjualan Barang.
2. Prosedur laporan Penjualan Harian.

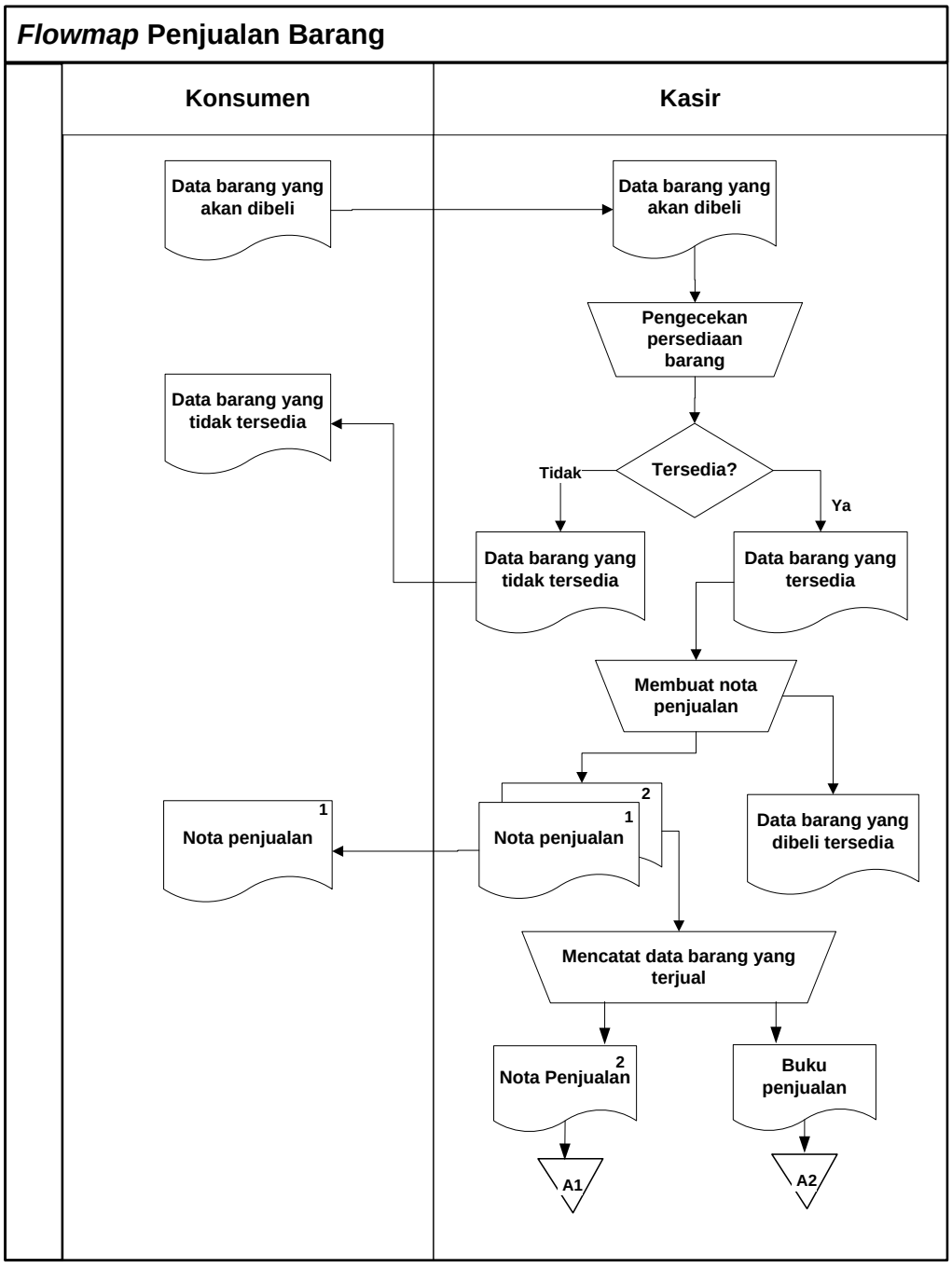
Di bawah ini adalah penjelasan prosedur-prosedur yang terlibat dalam sistem penjualan produk di Distro Mars yaitu :

### 3.1.1.1 Prosedur Penjualan Barang

Adapun proses-proses dalam prosedur penjualan Barang yang sedang berjalan di Distro Mars adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memilih barang yang akan dibelinya. Setelah konsumen mendapatkan barang yang akan dibelinya, konsumen memberikan barang tersebut ke kasir.
2. Kasir menerima barang yang akan dibeli oleh konsumen, kemudian di cek apakah barang yang dibeli tersedia atau tidak.Jika tidak tersedia maka maka kasir akan memberitahukan kepada konsumen bahwa barang yang di nginkan tidak ada dan Jika barang yang dibeli tersedia maka barang tersebut akan diberikan ke konsumen.
3. Kasir membuat nota penjualan. Nota penjualan tersebut berjumlah rangkap dua dimana satu buah untuk konsumen dan satu buah lagi untuk di jadikan arsip nota penjualan.
4. Kasir memberikan nota penjualan tersebut kepada konsumen.
5. Konsumen membayar sesuai dengan total harga yang tertera dalam nota penjualan. Kemudian kasir akan memberikan barang yang dibeli kepada konsumen.
6. Kasir mencatat data barang yang terjual kedalam buku besar.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*Flowmap*) prosedur penjualan :




**Gambar 3. 1 *Flowmap* Prosedur Penjualan Barang**

**Keterangan :**

A1 : Arsip Nota Penjualan

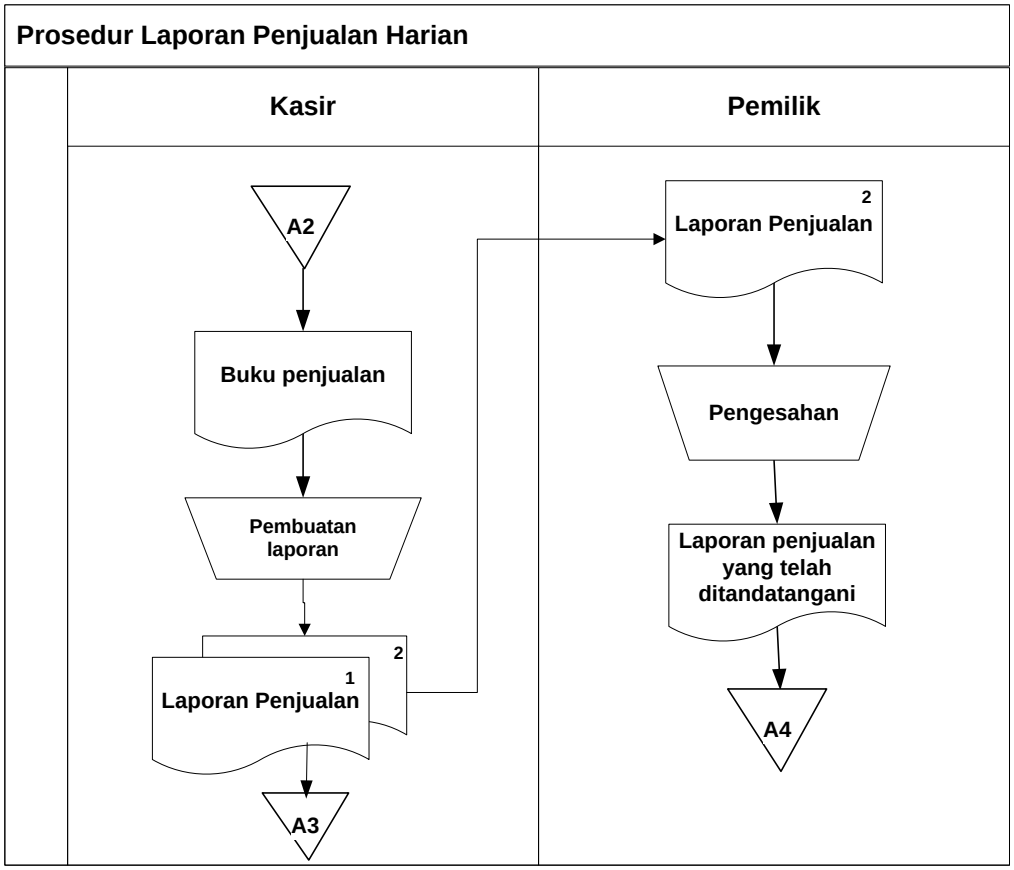
A2 : Buku Penjualan

### 3.1.1.2 Prosedur Laporan Penjualan Harian

Prosedur laporan penjualan harian yang sedang berjalan di Mars distro adalah sebagai berikut :

1. Kasir membuat laporan penjualan dari buku penjualan.
2. Laporann penjualan dibuat dua rangkap. Rangkap kedua diberikan kepada pimpinan perusahaan dan rangkap pertama dijadikan arsip.
3. Pemilik distro menerima laporan penjualan perhari dari kasir.
4. Laporan tersebut dicek dan disahkan oleh pimpinan perusahaan kemudian ditandatangani.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*Flowmap*) prosedur laporan penjualan harian sebagai berikut :




**Gambar 3. 2 Flowmap Prosedur Laporan Penjualan harian**

**Keterangan :**

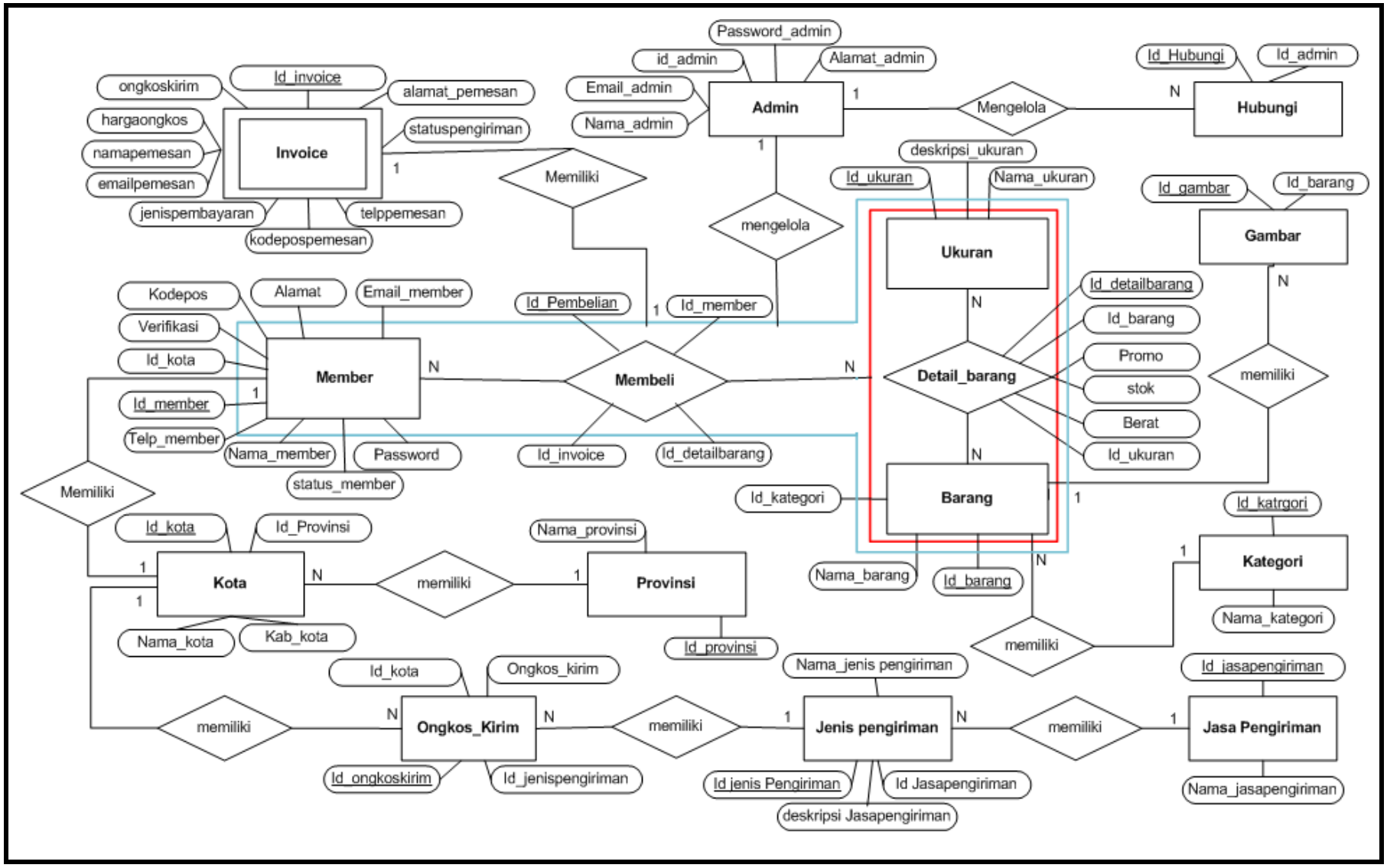
A3 : Arsip Laporan penjualan untuk pemilik distro

A4 : Arsip Laporan penjualan harian yang telah ditandatangani untuk kasir.

### 3.1.2 Analisis Perancangan Basis Data

#### 3.1.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD digunakan untuk menggambarkan secara sistematis berbagai entitas dan komponen data yang dimiliki sistem dan hubungan antar masing-masing entitas tersebut. Untuk melihat keterhubungan antar entitas yang ada maka akan digambarkan sebagai berikut :




**Gambar 3. 3** Diagram E-R Website E-commerce di Distro Mars

### 3.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisa kebutuhan non fungsional menggambarkan keadaan sistem yang ada di Distro Mars, diantaranya perangkat keras, perangkat lunak, serta *user* sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

#### 3.1.3.1 Analisis User (Pengguna) Sistem

Sistem yang akan dibangun ini digunakan oleh dua jenis pengguna utama yaitu admin dan member. Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap aplikasi ini seperti tambah data, hapus data, edit data dan dapat melakukan rekapitulasi penjualan, sedangkan member hanya dapat melakukan pemesanan barang dan melihat transaksi yang telah dilakukan oleh member.

**Tabel 3. 1 Analisis Pengguna Admin**

| Pengguna | Admin |
|---|---|
| Tanggung Jawab | Mengelola data yang terdapat dalam aplikasi |
| Hak akses | Melakukan pengolahan data barang, data member, data transaksi penjualan dan dapat membuat rekapitulasi penjualan |
| Tingkat Pendidikan | Minimal SMA dan Sederajat |
| Tingkat Ketrampilan | Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet* |
| Pengalaman | - |
| Jenis Pelatihan | Cara Mengoperasikan Aplikasi |

**Tabel 3. 2 Analisis Pengguna Pengunjung**

| Pengguna | Pengunjung |
|---|---|
| Tanggung Jawab | Melihat produk dan melakukan pendaftaran |
| Hak akses | Hanya dapat melihat katalog barang yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang |
| Tingkat Pendidikan | Minimal SMA |
| Tingkat Ketrampilan | Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing* |
| Pengalaman | - |
| Jenis Pelatihan | - |

**Tabel 3. 3 Analisis Pengguna Member**

| Pengguna | Member |
|---|---|
| Tanggung Jawab | Melakukan Pemesanan |
| Hak akses | Melakukan pemesanan, mengubah data pribadi, melihat transaksi yang sudah pernah dilakukan |
| Tingkat Pendidikan | Minimal SMA |
| Tingkat Ketrampilan | Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing* |
| Pengalaman | Pernah melakukan transaksi pembelian |
| Jenis Pelatihan | - |

### 3.1.3.2 Analisis Perangkat Keras (Hardware)

Analisis perangkat keras (hardware) merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat keras yang selama ini telah dimiliki Mars Distro.

Adapun spesifikasi perangkat keras komputer yang ada di Distro Mars adalah sebagai berikut :

1. Processor Pentium IV 2.8 GHz
2. Kapasitas RAM 512 Mb
3. VGA card 256 MB
4. Kapasitas Hardisk 80 Gb
5. Monitor
6. Keyboard
7. Mouse.

Kebutuhan minimal perangkat keras yang akan dibagun memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 1,8 GHz
2. RAM sebesar 256 MB
3. VGA card 256 MB
4. Kapasitas *free* Hardisk 80 GB
5. Monitor dengan revolusi 1024 x 768
6. Keyboard
7. Mouse.

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras dimiliki oleh Mars distro sudah layak dan dapat mendukung sistem e-commerce yang akan dibangun, hanya saja perlu adanya akses internet agar transaksi dapat berjalan maksimal karena dilakukan secara *on-line* serta memudahkan dalam pengolahan *database* yang disimpan di *server* dan printer standar untuk mencetak laporan barang dan laporan penjualan.

### 3.1.3.3 Analisis Perangkat Lunak

Sistem Operasi yang digunakan di Distro Mars adalah Windows XP SP2 sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun.

Adapaun perangakat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah tercantum pada tabel 3.4 sebagai berikut :

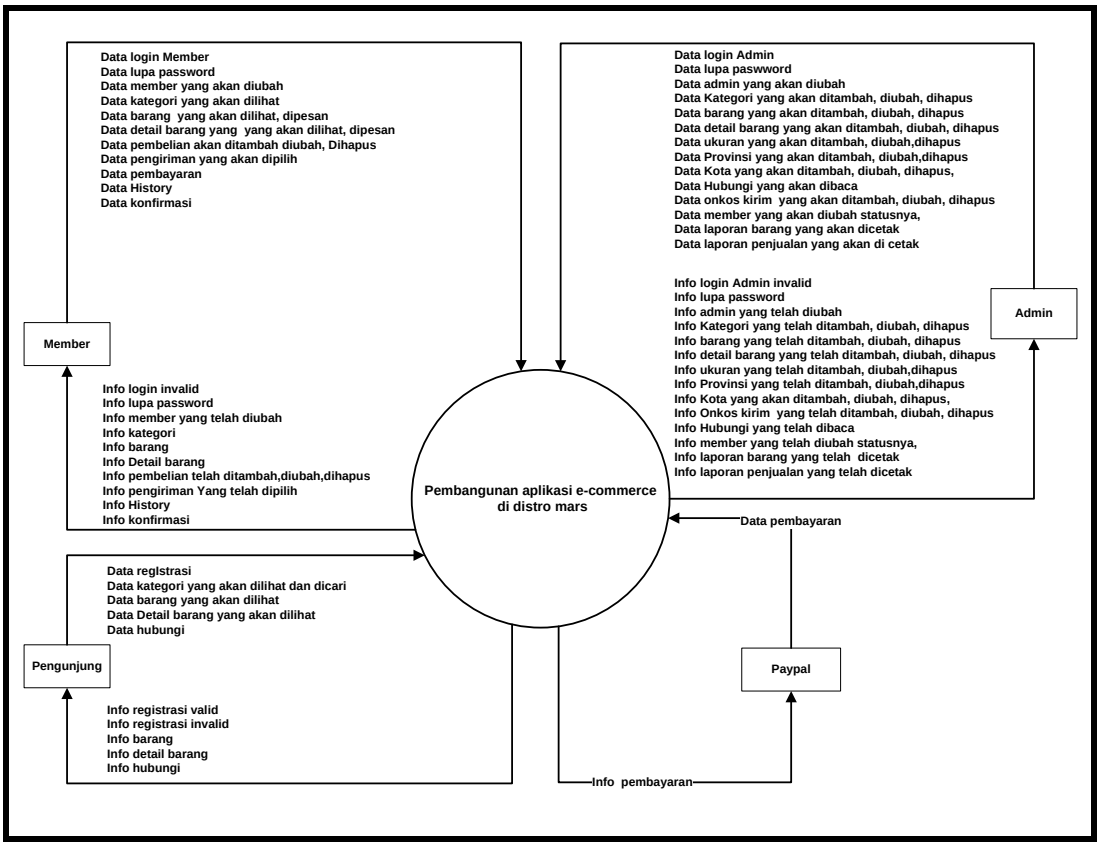
**Tabel 3. 4Perangkat Keras yang digunakan**

| No | Perangkat Lunak | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Sistem Operasi | Windows XP SP 2 |
| 2 | Bahasa Pemrograman | PHP |
| 3 | *DBMS* | MySQL 5.0.27 |
| 4 | *Web browser* | Mozilla firefox 3.5.5 |
| 5 | *Code editor* | Macromedia Dreamweaver 8 |
| 6 | DFD modeler | Microsoft Visio 2007 |
| 7 | Wamp *Server 2.0* | web server |

### 3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

#### 3.1.4.1 Perancangan Diagram Konteks

*Diagram konteks* merupakan salah satu alat bantu dalam melakukan analisis terstruktur. Diagram konteks ini menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Dalam *diagram konteks* juga digambarkan entitas eksternal yang merupakan perangkat pikir yang menghasilkan data yang diolah oleh sistem maupun tujuan dari informasi yang dihasilkan oleh sistem. Adapun *diagram konteks* yang diusulkan adalah sebagai berikut :



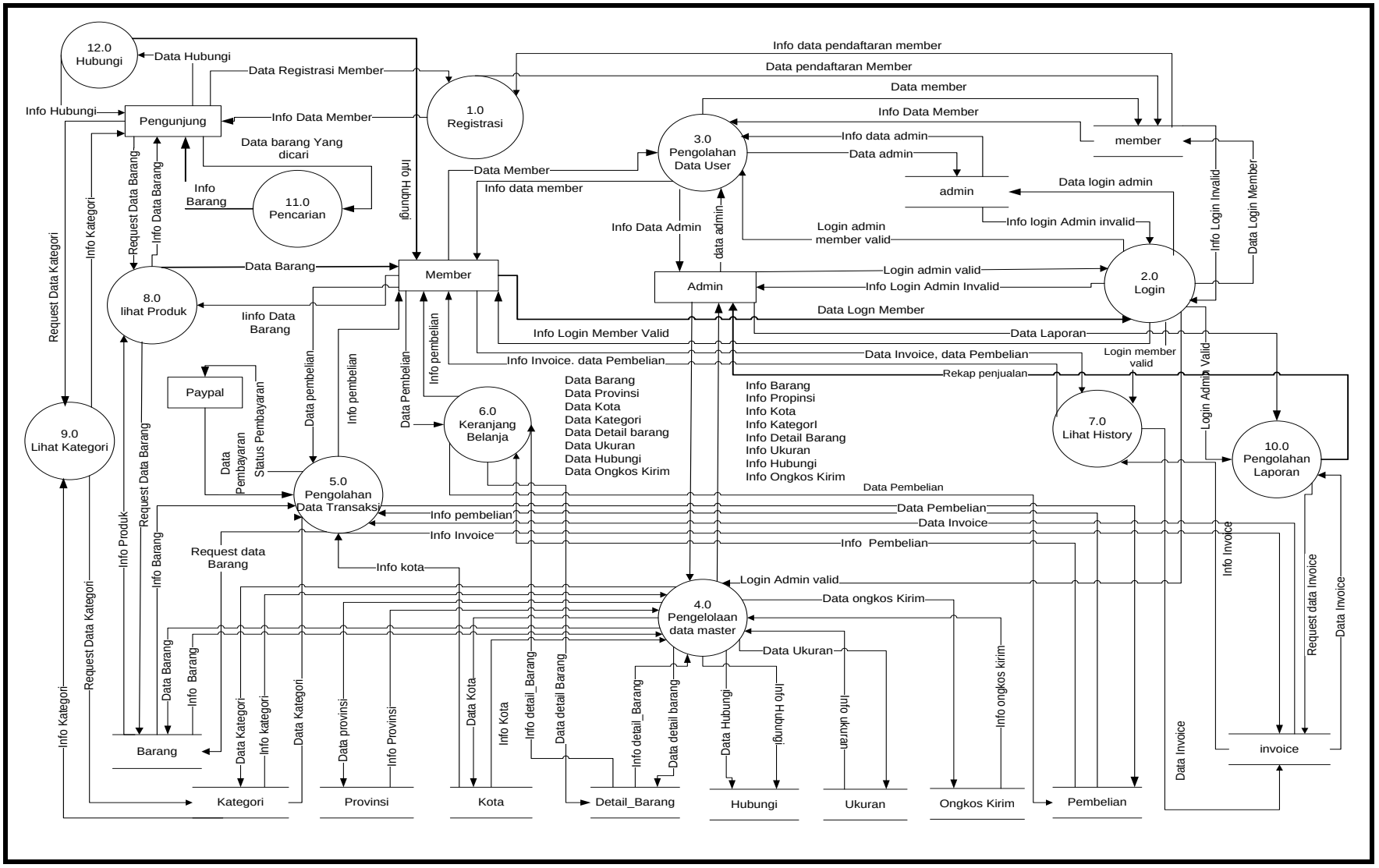

**Gambar 3. 4 Diagram Konteks *website E-commerce* di Distro Mars**

### 3.1.4.2 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. Dalam *Data Flow Diagram (DFD)* terdiri dari entitas luar, aliran data, proses, dan penyimpanan data. Salah satu keuntungan menggunakan *DFD* adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. Adapun Data Flow Diagram dari Pembangunan Aplikasi E-commerce di Distro Mars adalah sebagai berikut :

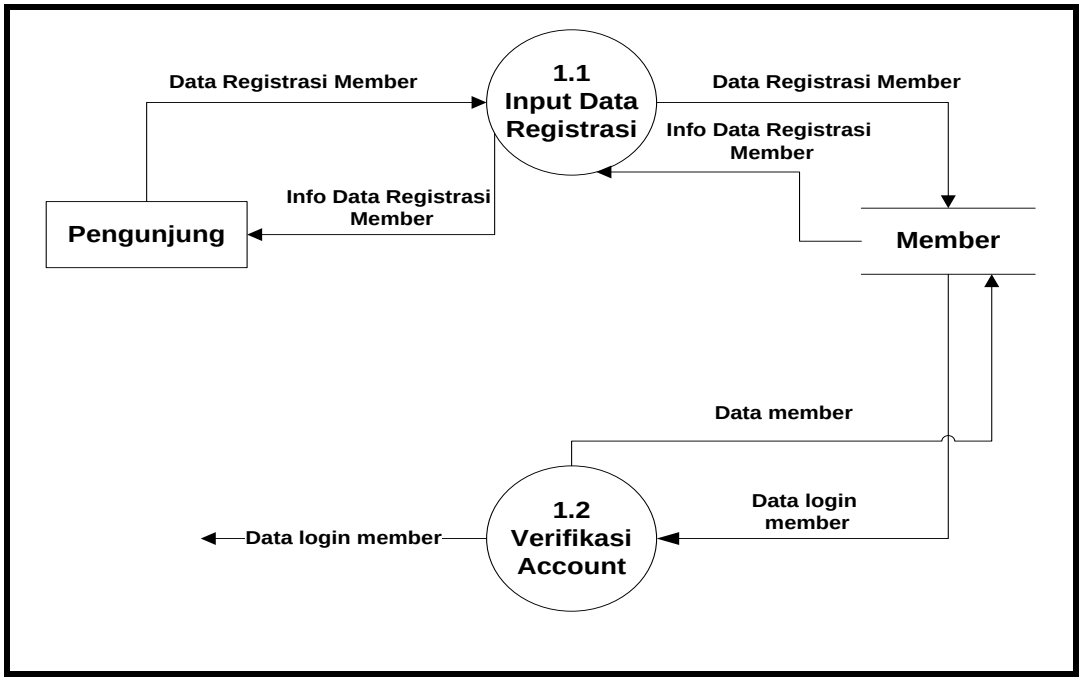
**1. DFD Level 1**

Berikut ini adalah DFD level 1 dari sistem yang akan dibangun.



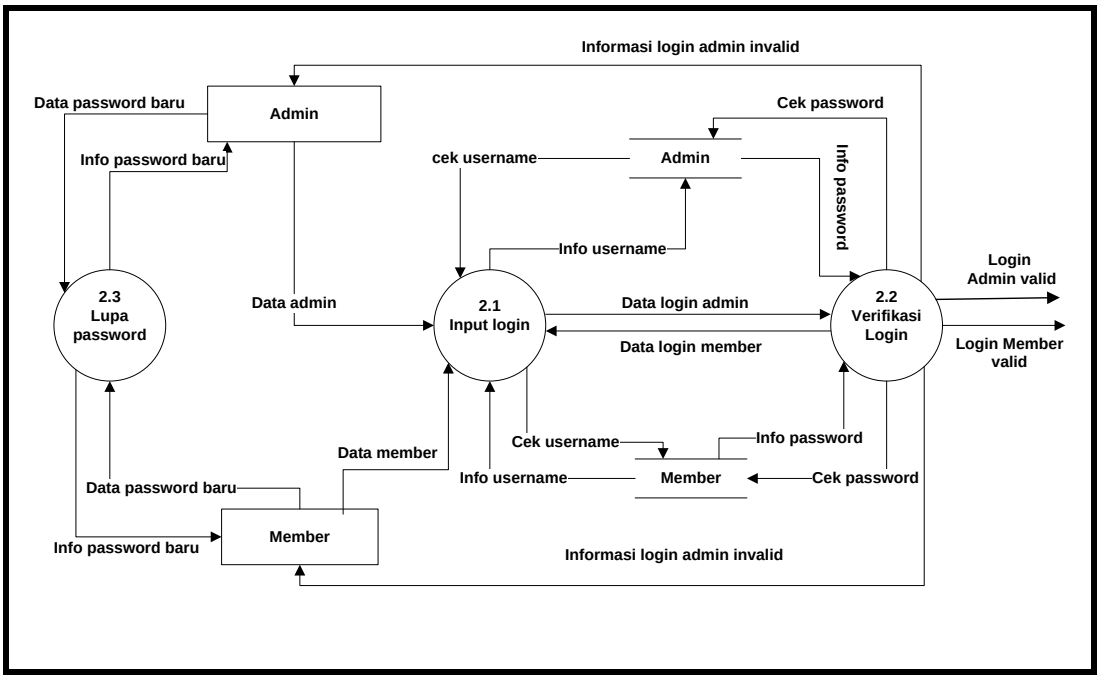

**Gambar 3. 5 DFD Level 1**

## 2. DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi



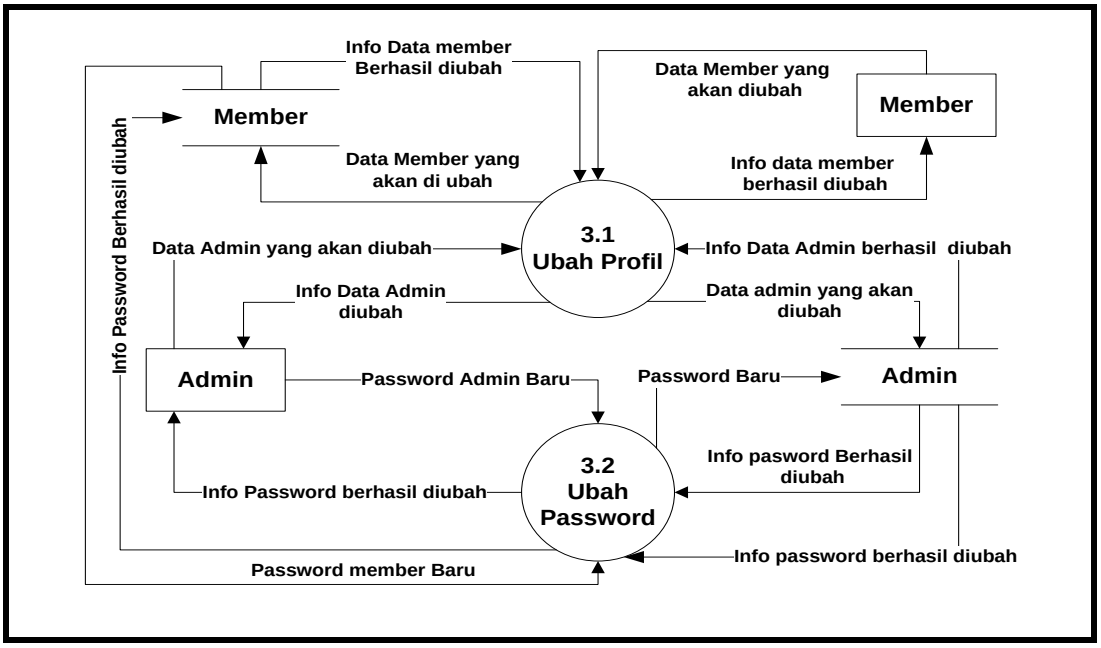

**Gambar 3. 6 DFD Level 2 Proses 1.0 Registasi**

## 3. DFD Level 2 Proses 2.0 Login



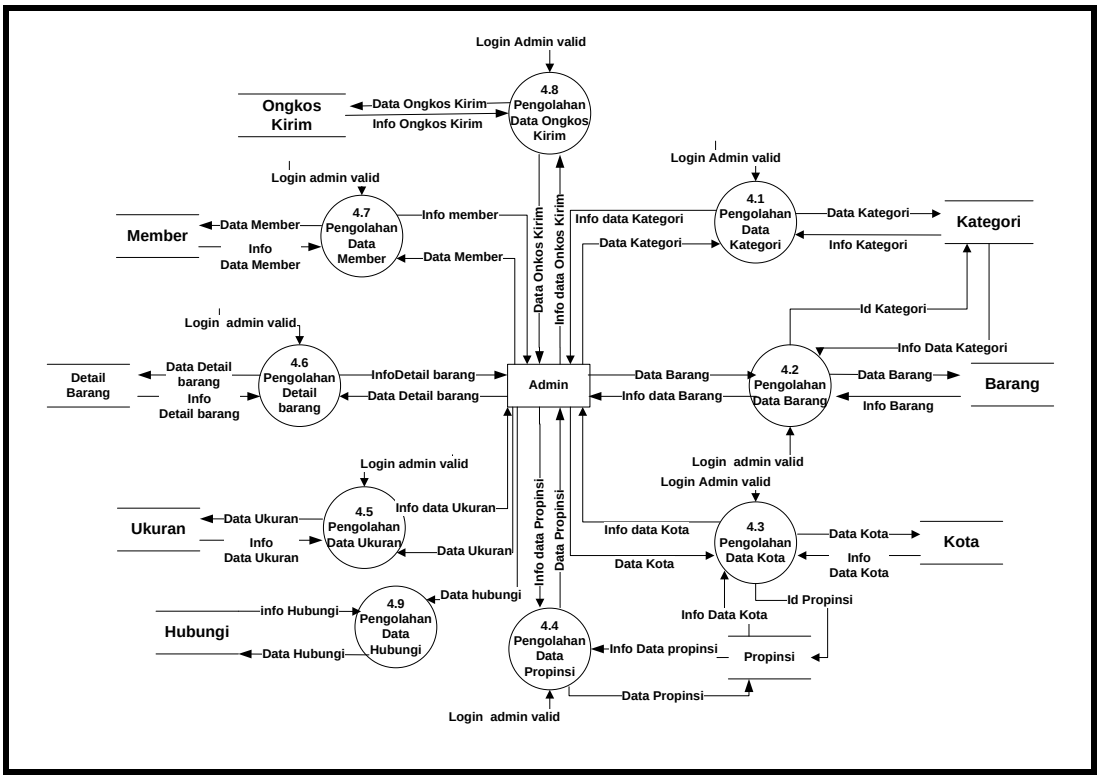

**Gambar 3. 7 DFD Level 2 Proses 2.0 Login**

## 4. DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data User



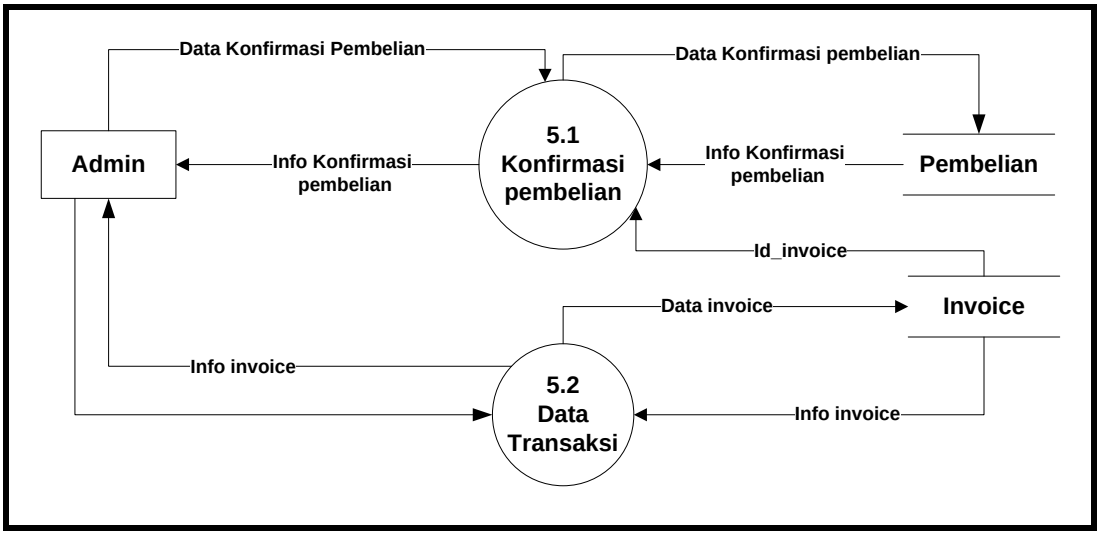

**Gambar 3. 8 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data User**

## 5. DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Master



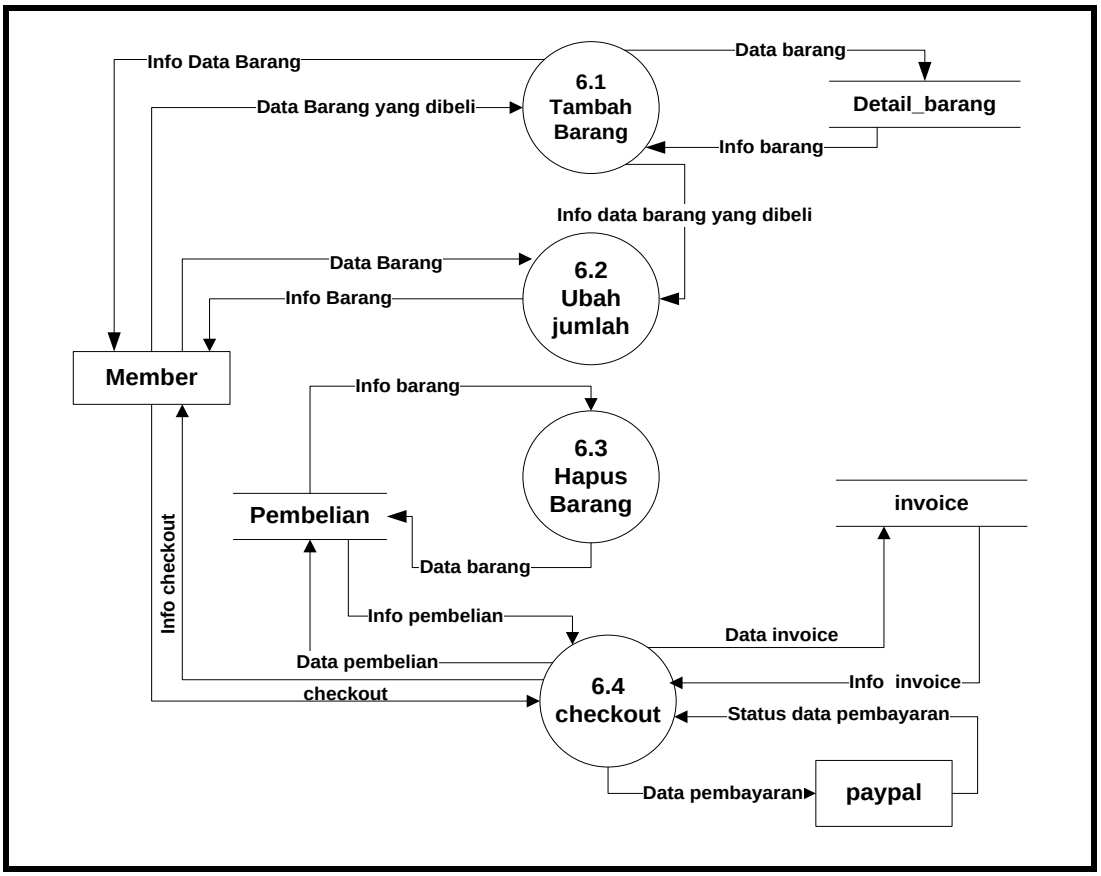

**Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data Master**

## 6. DFD level 2 Proses 5.0 Pengolahan Data Transaksi



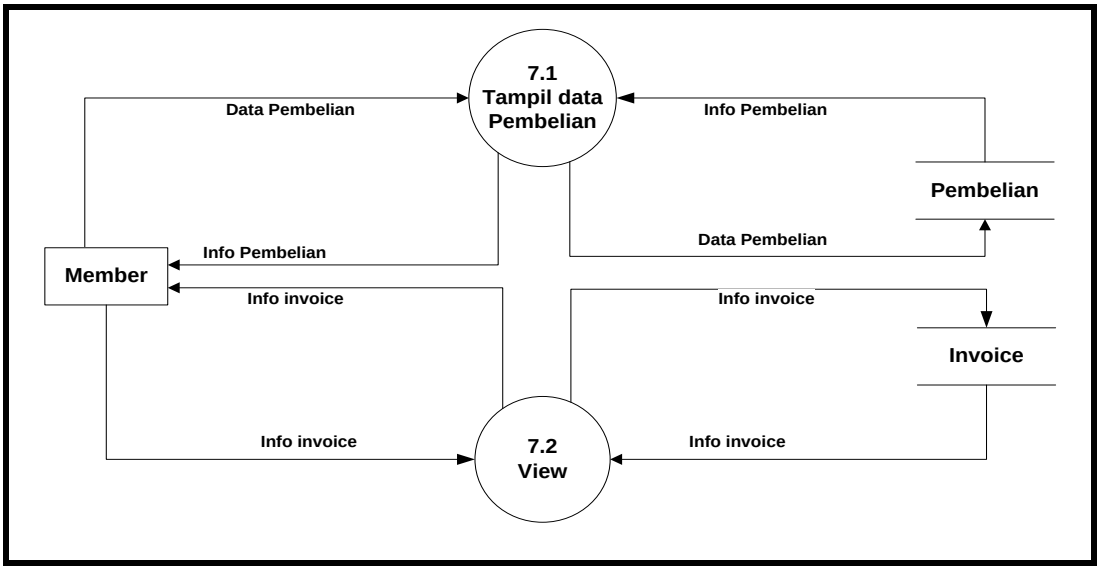

**Gambar 3. 10 DFD level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Transaksi**

## 7. DFD level 2 Proses 6.0 Keranjang Belanja



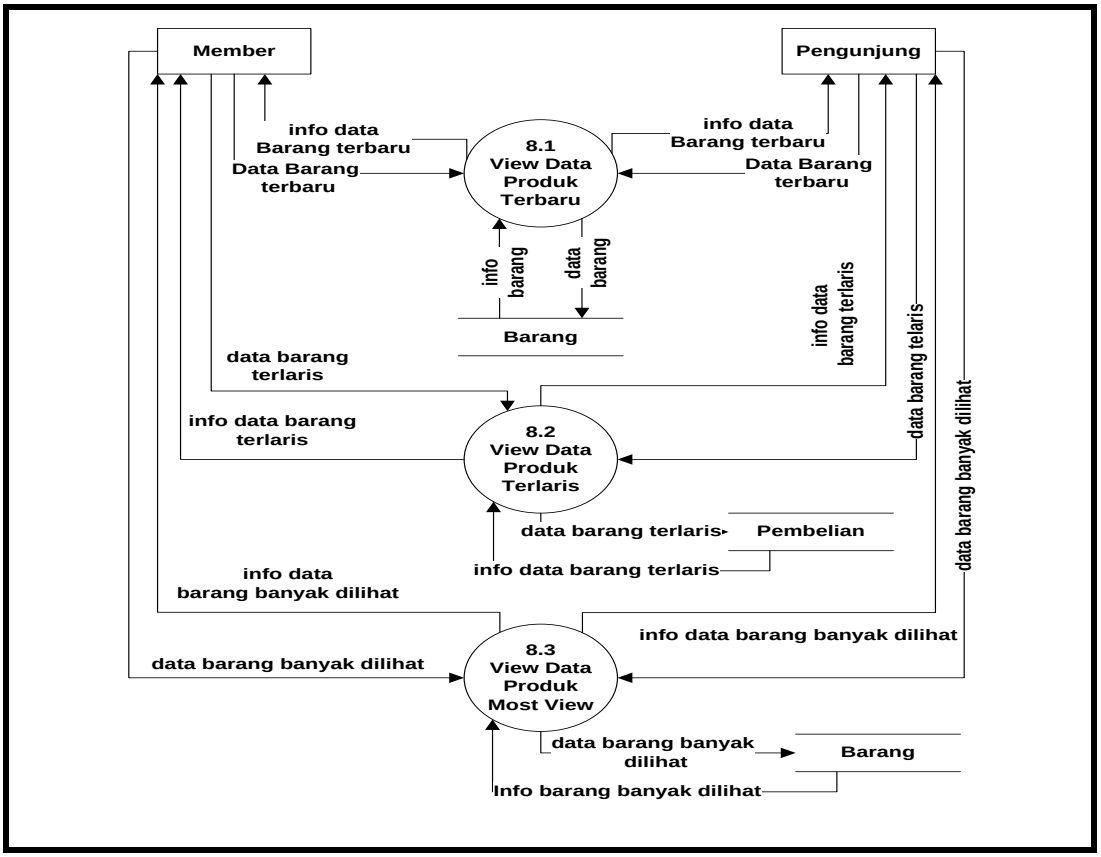

**Gambar 3. 11 DFD level 2 Proses 6.0 Keranjang Belanja**

## 8. DFD Level 2 Proses 7.0 Lihat History



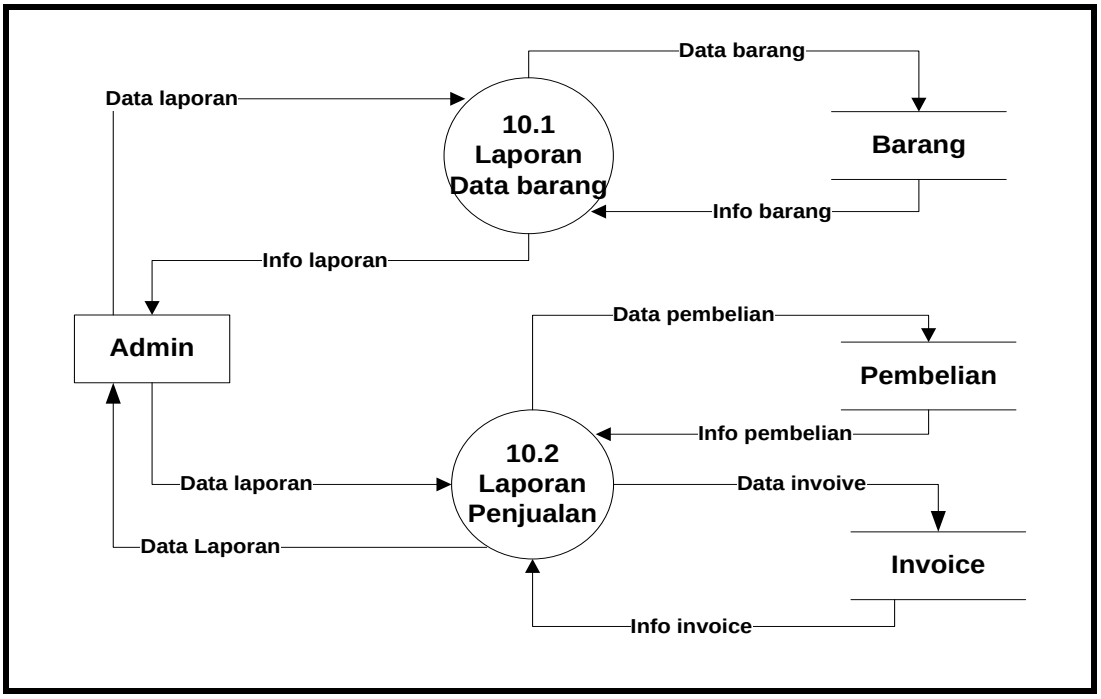

**Gambar 3. 12 DFD Level 2 Proses 7.0 Lihat History**

## 9. DFD Level 2 Proses 8.0 Lihat Produk



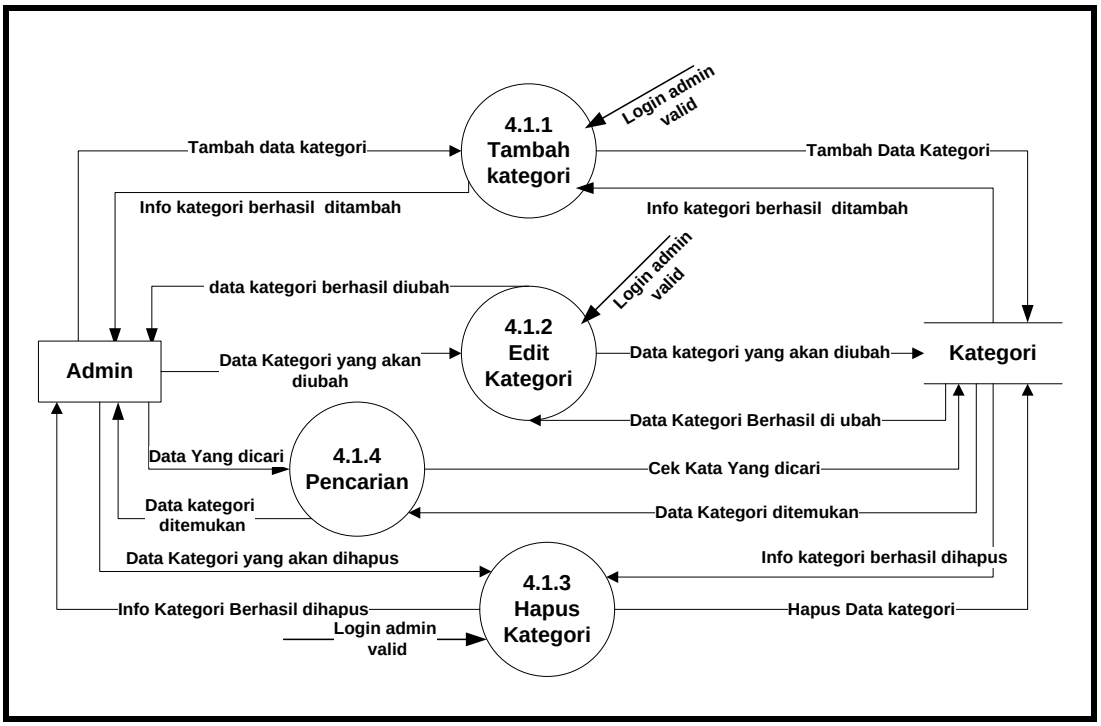

**Gambar 3. 13 DFD Level 2 Proses 8.0 Lihat Produk**

**10. DFD Level 2 Proses 10.0 Laporan**



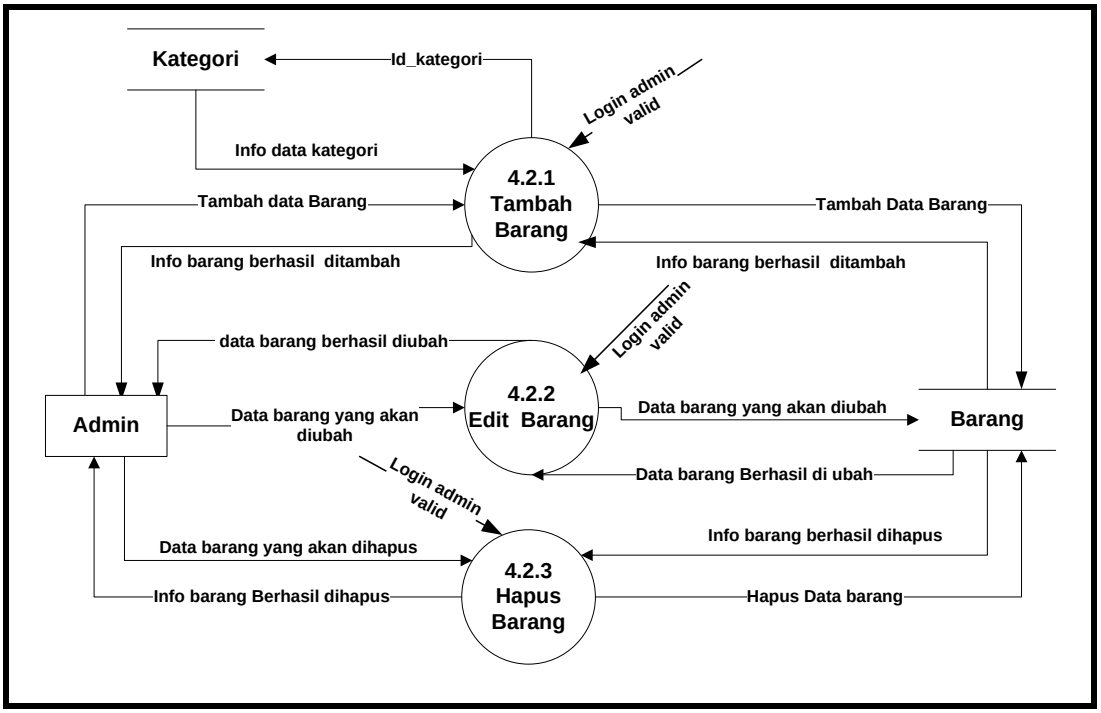

**Gambar 3. 14 DFD Level 2 Proses 10.0 Laporan**

**11. DFD Level 3 Proses 4.1 Proses Pengolahan Data Kategori**



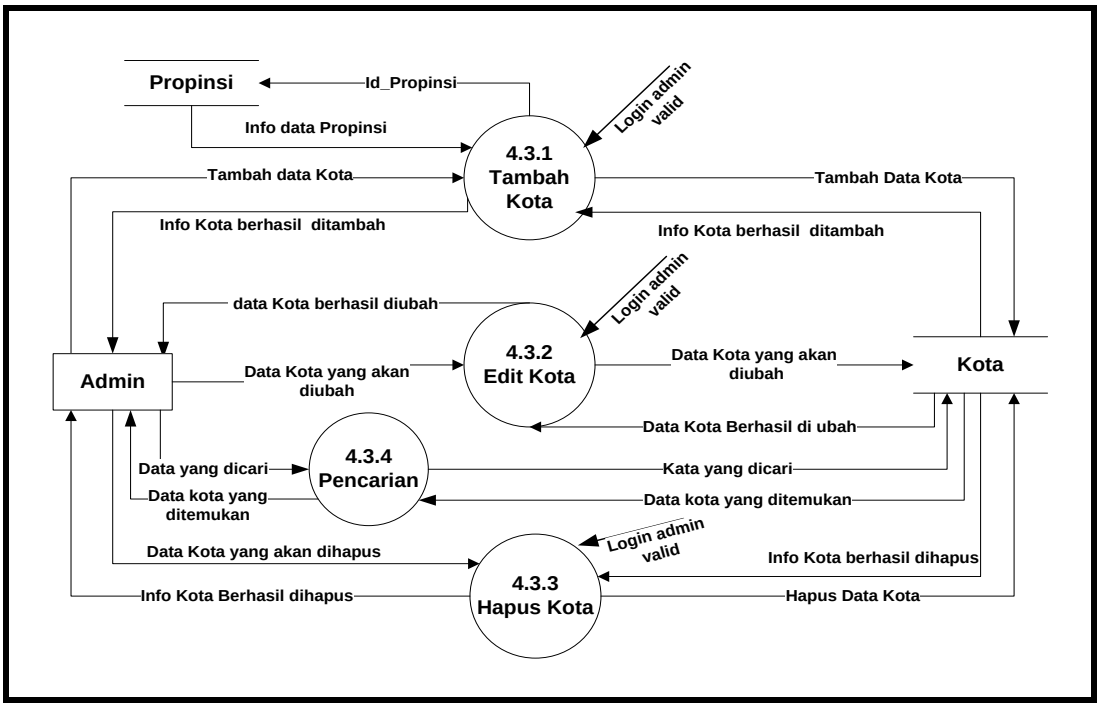

**Gambar 3. 15 DFD Level 3 Proses 4.1 Proses Pengolahan Data Kategori**

## 12. DFD Level 3 Proses 4.2 Proses Pengolahan Data Barang



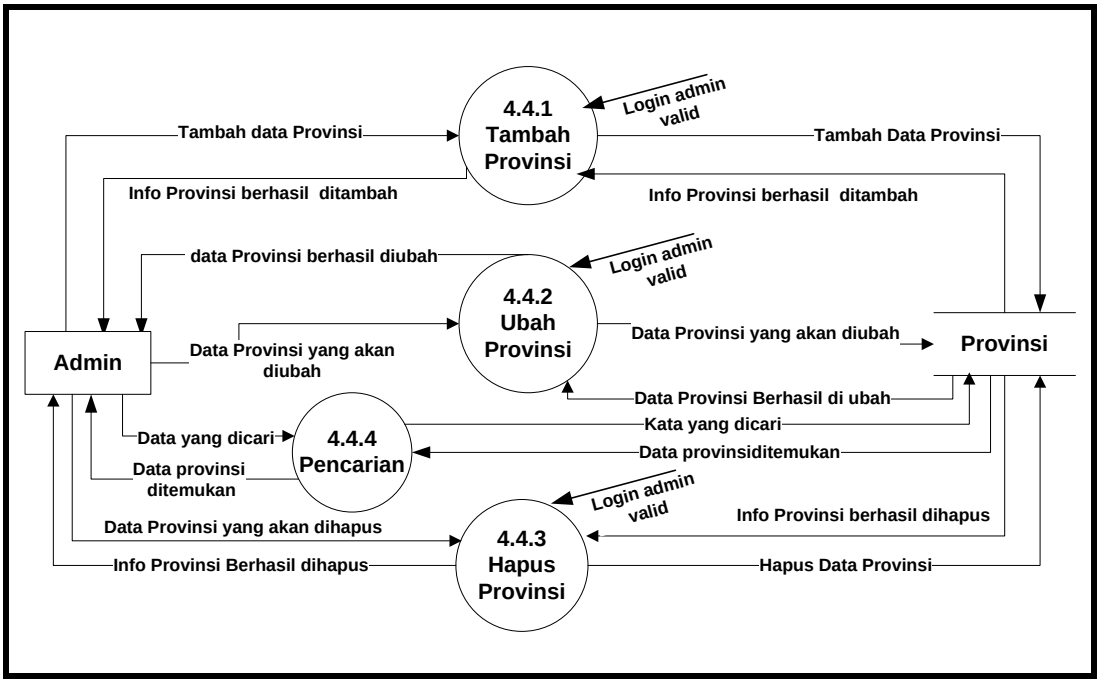

**Gambar 3. 16 DFD Level 3 Proses 4.2 Proses Pengolahan Data Barang**

## 13. DFD Level 3 Proses 4.3 Proses Pengolahan Data Kota



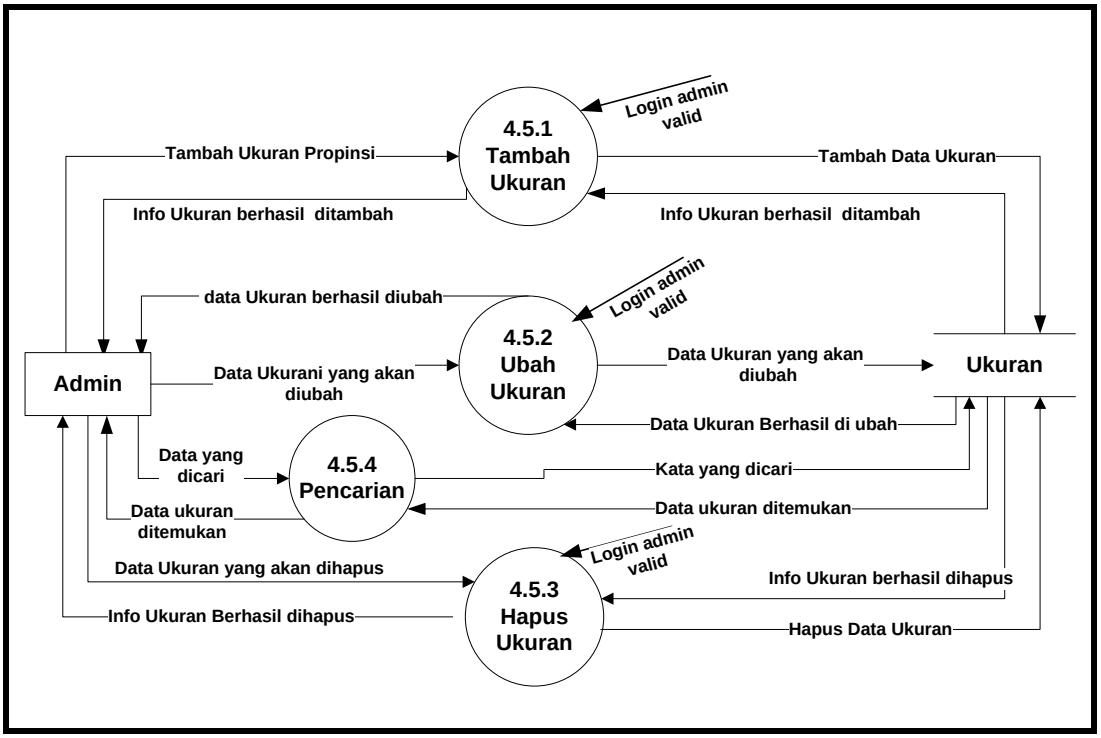

**Gambar 3. 17 DFD Level 3 Proses 4.3 Proses Pengolahan Data Kota**

## 14. DFD Level 3 Proses 4.4 Proses Pengolahan Data Propinsi



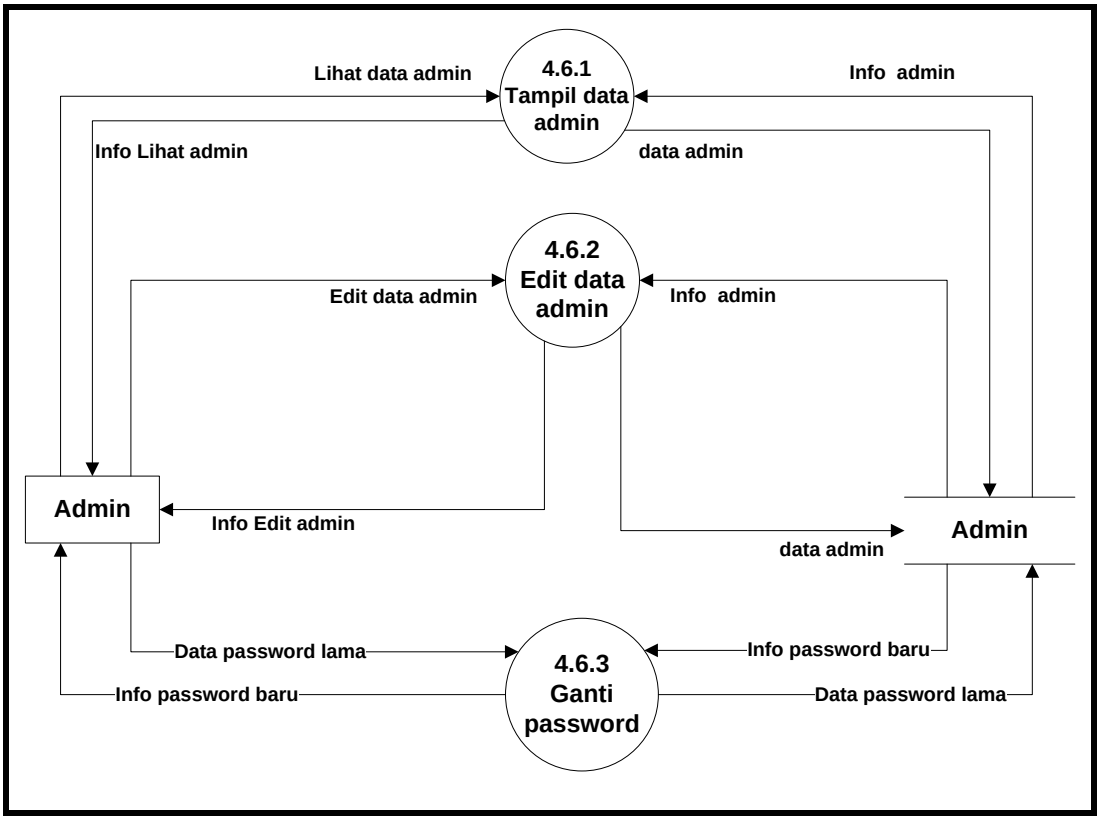

**Gambar 3. 18 DFD Level 3 Proses 4.4 Proses Pengolahan Data Propinsi**

## 15. DFD Level 3 Proses 4.5 Proses Pengolahan Data Ukuran



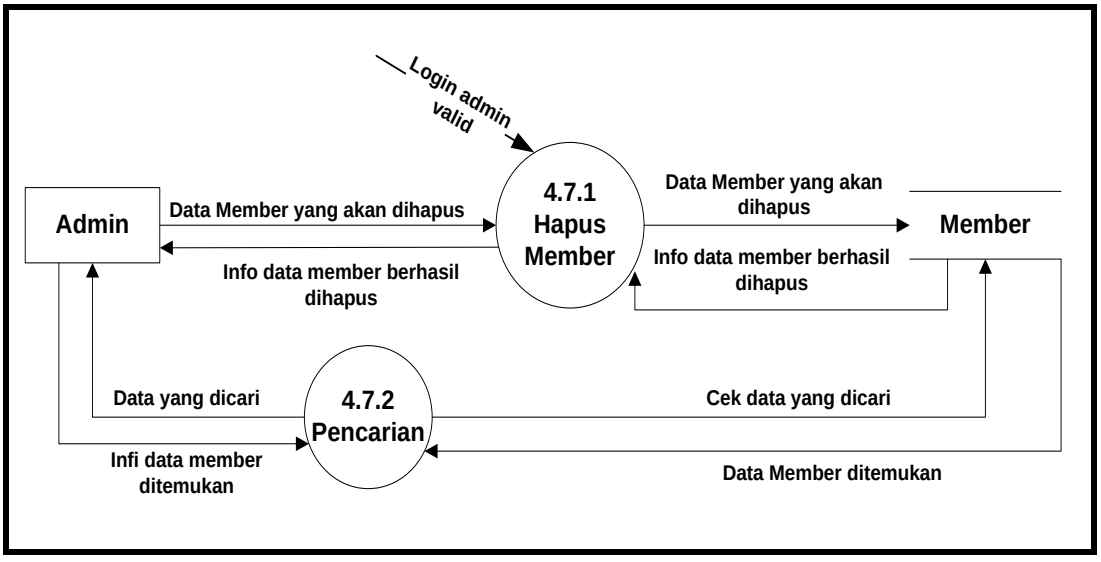

**Gambar 3. 19 DFD Level 3 Proses 4.5 Proses Pengolahan Data Ukuran**

**16. DFD Level 3 Proses 4.6 Proses Pengolahan Data Admin**



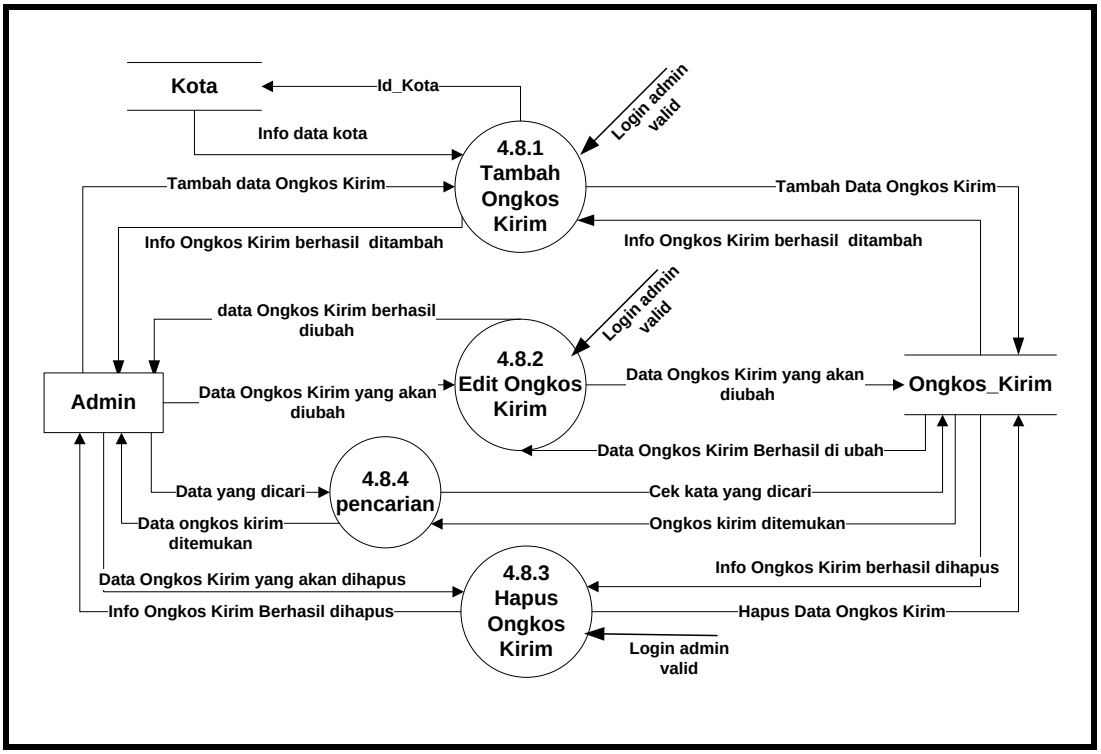

**Gambar 3. 20 DFD Level 3 Proses 4.6 Proses Pengolahan Data Admin**

**17. DFD Level 3 Proses 4.7 Proses Pengolahan Dsata Member**



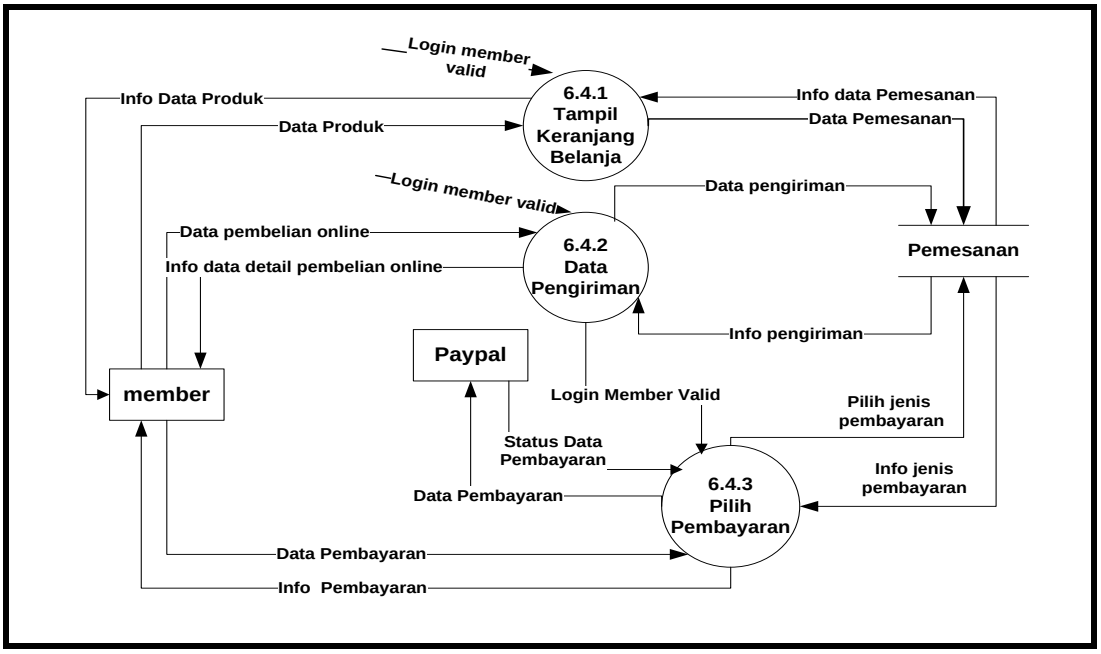

**Gambar 3. 21 DFD Level 3 Proses 4.7 Proses Pengolahan Data Member**

## 18. DFD Level 3 Proses 4.8 Proses Pengolahan Data Ongkos Kirim



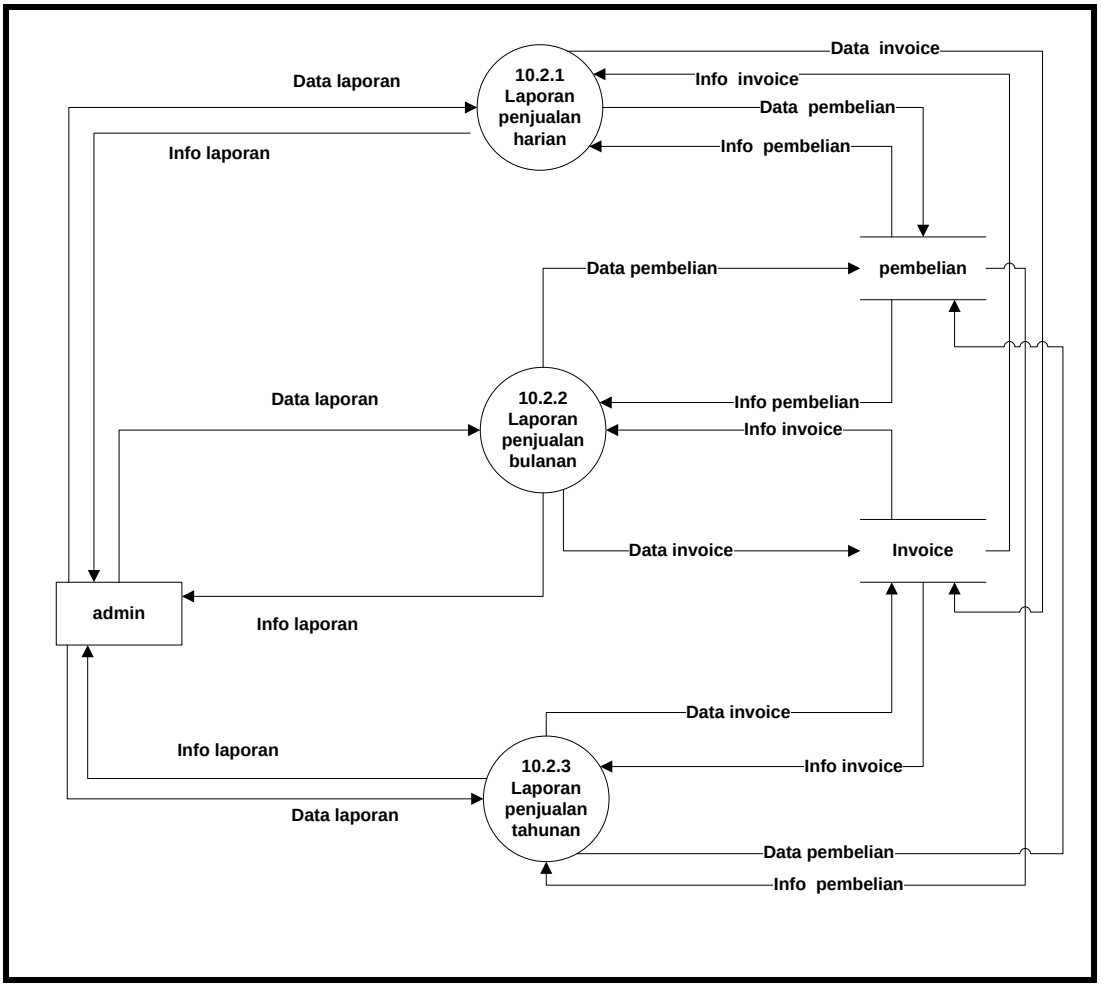

**Gambar 3. 22 DFD Level 3 Proses 4.8 Proses Pengolahan Onkos Kirim**

## 19. DFD level 3 Proses 6.4 Checkout




**Gambar 3. 23 DFD level 3 Proses 6.4 Checkout**

## 20. DFD Level 3 Proses 10.2 Laporan Penjualan




**Gambar 3. 24 DFD level 3 Proses 10.2 laporan penjualan**

### 3.1.4.3 Spesifikasi proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada table 3.1 dibawah ini :

**Tabel 3. 5 Spesifikasi Proses**

| No | Proses | Keterangan |
|---|---|---|
| 1. | No.Proses | 1.0 |
| | Nama | Registrasi |
| | Source | Pengunjung |
| | Input | Data registrasi member |
| | Output | Info Gagal Registrasi |
| | Destination | Pengunjung |
| | Logika proses | Begin<br>If data registrasi valid<br>Then proses registrasi berhasil<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 2. | No Proses | 2.0 |
| | Nama | Login |
| | Source | Admin, Member |
| | Input | Data login Admin, Data login Member |
| | Output | Info login admin, Info login Member |
| | Destination | Admin, Member |
| | Logika Proses | Begin<br>If username and password valid<br>Then masuk sistem<br>Else info login invalid (ulangi kembali)<br>End |
| 3. | No.Proses | 4.0 |
| | Nama | Mengolah Data Master |

| | | |
|---|---|---|
| | Source | Admin |
| | Input | Data Admin, Data Member, Data barang, Data detail barang Data Kategori, Data Ongkos Kirim, Data hubungi, Data, Data kota, Data provinsi, Data Ukuran |
| | Output | Info Admin, Info Member, Info barang, info detail barang Info, Kategori, Info Ongkos Kirim, Info hubungi, Info, Info kota, Info provinsi, Info Ukuran |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>{ Admin masuk web admin}<br>If data admin Then menuju ke pengolahan data admin<br>Else If data member Then menuju ke pengolahan data member<br>Else If data barang Then menuju ke pengolahan data barang<br>Else If data kategori<br>Then menuju ke pengolahan data kategori<br>Else If data ongkos kirim Then menuju ke pengolahan data ongkos kirim<br>Else If data pemesanan Then menuju ke pengolahan data pemesanan<br>Else If data detail pemesanan Then menuju ke pengolahan data detail pemesanan<br>Else If data forwarder Then menuju ke pengolahan data forwarder<br>Else If data kota Then menuju ke pengolahan data kota<br>Else If data provinsi Then menuju ke pengolahan data provinsi<br>Else If data ukuran Then menuju ke pengolahan data Ukuran |

| | | |
|---|---|---|
| | | Else If data hubungi Then menuju ke pengolahan data hubungi<br>End |
| 4. | Nama | 5.0 |
| | Nama | Pengolahan Data Transaksi |
| | Source | Admin |
| | Input | data pembelian |
| | Output | Info konfirmasi pembelian |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If data login valid<br>Then melakukan pemesanan Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 5. | No.Proses | 6.0 |
| | Nama | Keranjang Belanja |
| | Source | Member |
| | Deskripsi | Digunakan untuk mengolah data Pemesanan, dari melihat produk,memesan,mengubah sampai dengan pembayaran. |
| 6. | Input | Member |
| 7. | No.Proses | 7.0 |
| | Nama | Lihat History |
| | Source | Member |
| | Input | Data Pemesanan |
| | Output | Info Pemesanan |
| | Destination | Member |

| | | |
|---|---|---|
| | Logika proses | Begin<br>If data login valid Then melihat produk<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 8. | No.proses | 8.0 |
| | Nama | Lihat Produk |
| | Source | Member, Pengunjung |
| | Input | Data Produk |
| | Output | Info Produk |
| | Destination | Member, Pengunjung |
| | Logika proses | Begin<br>If data login valid Then melihat katalog produk<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 9. | No.Proses | 9.0 |
| | Nama | Lihat Kategori |
| | Source | Member, Pengunjung |
| | Input | Data Kategori |
| | Output | Info Kategori |
| | Logika Proses | Begin<br>If data login valid Then melihat katalog produk<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 10. | No.Proses | 10.0 |
| | Nama | Laporan |
| | Source | Admin |

| | | |
|---|---|---|
| | Input | Data Laporan |
| | Output | Info Laporan |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If data login valid<br>Then pengolahan data laporan<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 11. | No.Proses | 1.1 |
| | Nama | Input Data Registrasi |
| | Source | Pengunjung |
| | Input | Data registrasi member |
| | Output | Registrasi sukses |
| | Destination | Pengunjung |
| | Logika proses | Begin<br>{Pengunjung memasukan data registrasi }<br>if ada data yang belum terisi<br>then tampil info kesalahan<br>else<br>Insert data registrasi ke *database*<br>End |
| 12. | No.Proses | 1.2 |
| | Nama | Acak *Captcha* |
| | Source | Sistem |
| | Input | - |
| | Output | - |
| | Destination | Pengunjung |
| | Logika proses | Begin |

| | | |
|---|---|---|
| | | {<br>Sistem akan mengacak huruf untuk menampilkan informasi *Captcha.*<br>}<br>End |
| 13. | No.Proses | 1.3 |
| | Nama | Verifikasi Account |
| | Source | Web Email |
| | Input | - |
| | Output | - |
| | Destination | Email Pengunjung |
| | Logika proses | Begin<br>{Pengunjung melakukan verifikasi email setelah registrasi}<br>if (email *valid*)<br>Then kirim verifikasi registrasi<br>else email *invalid*<br>End |
| 14. | No.proses | 2.1 |
| | Nama | Input Login |
| | Source | *Member*, admin |
| | Input | Data login *member*, Data login admin,data login |
| | Output | Info login admin invalid, Info login *member* invalid,info invalid. |
| | Destination | *Member*, admin, |
| | Logika proses | Begin<br>{Admin,*member* memasukan data login }<br>End |
| 15. | No.proses | 2.2 |

| | | |
|---|---|---|
| | Nama | Verifikasi *login* |
| | Source | *Member*, admin |
| | Input | Data login *member*, Data login admin,data login |
| | Output | Info login admin invalid, Info login *member* invalid, info invalid. |
| | Destination | *Member*, admin |
| | Logika proses | Begin<br>if (email cocok *and* password cocok)<br>then masuk ke menu admin, *member*<br>else Tampil info kesalahan<br>End |
| 16. | No.proses | 2.3 |
| | Nama | Lupa Password |
| | Source | *Member*, admin |
| | Input | Data password baru |
| | Output | Admin,member dapat masuk ke account masing-masing |
| | Destination | *Member*, admin |
| | Logika proses | Begin<br>{ admin,*member* memasukan email }<br>if (email ada)<br>then Sistem akan mengirimkan password baru ke email member,admin<br>else Tampil info kesalahan<br>End |
| 17. | No.proses | 3.1 |
| | Nama | Edit Profile |
| | Source | Admin,member |
| | Input | Data admin,data member |

| | | |
|---|---|---|
| | Output | Info data admin,info data member,info |
| | Destination | Admin,member |
| | Logika proses | Begin<br>{*Member*,admin memasukan data yang akan diedit}<br>*Update* data member,admin didatabase<br>End |
| 18. | No.proses | 3.2 |
| | Nama | Ganti Password |
| | Source | Admin,member |
| | Input | Data admin,data member |
| | Output | Info password berhasil diganti |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>{Login *Member*, admin valid. Masukan password lama}<br>if (password lama cocok)<br>*then* Simpan password yang telah diubah kedalam *database*<br>*else* pesan info kesalahan<br>*end* |
| 19. | No.proses | 4.1 |
| | Nama | Pengolahan data kategori |
| | Source | Admin |
| | Input | Data kategori |
| | Output | Input kategori |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid Then olah data kategori<br>Else batal (ulangi kembali) |

| | | |
|---|---|---|
| | | End |
| 20. | No.proses | 4.2 |
| | Nama | Penolahan data barang |
| | Source | Admin |
| | Input | Data barang |
| | Output | info barang |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid Then olah data barang<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 21. | No.proses | 4.3 |
| | Nama | Kpengolahan data kota |
| | Source | Admin |
| | Input | Data kota |
| | Output | Info kota |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid<br>Then olah data kota<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 22. | No.proses | 4.4 |
| | Nama | Penolahan data Propinsi |
| | Source | Admin |
| | Input | Data propinsi |
| | Output | Info propinsi |
| | Destination | Admin |

| | | |
|---|---|---|
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid Then olah data Propinsi<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 23. | No.proses | 4.5 |
| | Nama | Pengolahan Data Ukuran |
| | Source | Admin |
| | Input | Jumlah barang |
| | Output | Jumlah barang berhasil di ubah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid Then olah data ukuran<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 24. | No.proses | 4.6 |
| | Nama | Pengolahan data admin |
| | Source | Admin |
| | Input | Data admin |
| | Output | Info admin |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid Then olah data Admin<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 25. | No.proses | 4.7 |
| | Nama | Pengolahan Data Member |
| | Source | Admin |
| | Input | Data kategori |

| | | |
|---|---|---|
| | Output | Informasi kategori |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid Then olah data Member<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 26. | No.proses | 4.8 |
| | Nama | Pengolahan Data Ongkos Kirim |
| | Source | Admin |
| | Input | Data kategori |
| | Output | Data Onkos Kirim |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | Begin<br>If admin login valid Then olah data Ongkos Kirim<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 27. | No.proses | 5.1 |
| | Nama | Komfirmasi pembayaran |
| | Source | Member |
| | Input | Data Konfirmasi pembayaran |
| | Output | Info Konfirmasi pembayaran |
| | Destination | Member |
| | Logika proses | *Begin*<br>{Login *member* valid. Tampilkan form konfirmasi pembayaran. Masukan data konfirmasi, data akan disimpan ke *database*}<br>*End* |
| 28. | No.proses | 6.1 |
| | Nama | Tambah Barang |

| | | |
|---|---|---|
| | source | *Member* |
| | Input | Data tambah Barang yang akan ditambah |
| | Output | Info Barang yang sudah di tambah |
| | Destination | *Member* |
| | Logika proses | Begin<br>If data valid Then tambah data Barang<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 29. | No.proses | 6.2 |
| | Nama | Update |
| | Source | *Member* |
| | Input | Data Barang |
| | Output | Info Barang |
| | Destination | *Member* |
| | Logika proses | Begin<br>If data valid Then update Barang<br>Else batal (ulangi kembali)<br>End |
| 30. | No.proses | 6.3 |
| | Nama | Hapus Produk |
| | Source | *Member* |
| | Input | Data Pemesanan |
| | Output | Info Pemesanan |
| | Destination | *Member* |
| | Logika proses | Begin<br>If pilih data yang akan di hapus Then data pemesanan telah dihapus<br>Else gagal di hapus (ulangi)<br>End |

| | | |
|---|---|---|
| 31. | No.proses | 6.4 |
| | Nama | Checkout |
| | Source | *Member* |
| | Input | Data Pemesanan |
| | Output | Info Pemesanan |
| | Destination | *Member* |
| | Logika proses | Begin<br>If pilih data yang akan di hapus Then data pemesanan telah dihapus<br>Else gagal di hapus (ulangi)<br>End |
| 32. | No.proses | 7.1 |
| | Nama | Tampil data pemesanan |
| | Source | *Member* |
| | Input | Data pemesanan |
| | Output | Informasi pemesanan |
| | Destination | *Member* |
| | Logika proses | Begin<br>if klik history then tampil data pemesanan<br>else tidak muncul<br>end |
| 33. | No.proses | 8.1 |
| | Nama | Lihat produk terbaru |
| | Source | Pengunjung dam *member* |
| | Input | Data Produk terbaru |
| | Output | Informasi produk terbaru |
| | Destination | Pengunjung dam *member* |
| | Logika proses | *Begin*<br>{ Tampilkan produk terbaru,berdasarkan kategori |

| | | |
|---|---|---|
| | | yang dipilih }<br>*End* |
| 34. | No.Proses | 8.2 |
| | Nama | Lihat produk terlaris |
| | Source | Pengunjung *dan Member* |
| | Input | Data Produk terlaris |
| | Output | Informasi produk terlaris |
| | Destination | Pengunjung dan *Member* |
| | Logika proses | *Begin*<br>{ Tampilkan produk terlaris berdasarkan kategori yang dipilih }<br>*End* |
| 35. | No.Proses | 8.3 |
| | Nama | Lihat produk most view |
| | Source | Pengunjung *dan Member* |
| | Input | Data Produk yang banyak dilihat |
| | Output | Informasi produk yang banyak dilihat |
| | Destination | Pengunjung *dan Member* |
| | Logika proses | *Begin*<br>{ Tampilkan produk most view berdasarkan kategori yang dipilih }<br>*End* |
| 36. | No.Proses | 9.1 |
| | Nama | View Kategori |
| | Source | Pengunjung dan *Member* |
| | Input | Data kategori |
| | Output | Info kategori |
| | Destination | Pengunjung dan *Member* |
| | Logika proses | *Begin*<br>{ Tampil kategori } |

| | | |
|---|---|---|
| | | *End* |
| 37. | No.proses | 9.2 |
| | Nama | View Produk Per Kategori |
| | Source | Pengunjung dan Member |
| | Input | Data kategori |
| | Output | Informasi produk per kategori |
| | Destination | Pengunjung dan *Member* |
| | Logika proses | *Begin*<br>{ Tampilkan produk berdasarkan kategori yang dipilih }<br>*End* |
| 38. | No.proses | 10.2.1 |
| | Nama | Laporan Penjualan Harian |
| | Source | Admin |
| | Input | Data tanggal |
| | Output | Data laporan penjualan harian |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{Admin memasukan tanggal. Sistem akan mengecek ke *database*}<br>*if* (tanggal yang diinputkan=tanggal yang terdapat di *database)*<br>*then* Tampilkan data laporan penjualan berdasarkan tanggal yang diinputkan.<br>*else* Data penjualan tidak ada<br>*end* |
| 39. | No.proses | 10.2.2 |
| | Nama | Laporan Penjualan Bulanan |
| | Source | Admin |
| | Input | Data bulan |

| | | |
|---|---|---|
| | Output | Data laporan penjualan bulanan |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{Admin memilih nama bulan. Sistem akan mengecek ke *database*}<br>*if* (nama bulan yang dipilih = nama bulan yang terdapat di *database)*<br>*then* Tampilkan data laporan penjualan berdasarkan bulan yang dipilih.<br>*else* Data penjualan tidak ada<br>*end* |
| 40. | No.proses | 10.2.3 |
| | Nama | Laporan Penjualan Tahunan |
| | Source | Admin |
| | Input | Data tanggal |
| | Output | Data laporan penjualan tahunan |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{Admin memilih tahun. Sistem akan mengecek ke *database*}<br>*if* (tahun yang dipilih = tahun yang terdapat di *database)*<br>*then* Tampilkan data laporan penjualan berdasarkan tahun yang dipilih.<br>*else* Data penjualan tidak ada<br>*end* |
| 41. | No.proses | 4.1.1 |
| | Nama | Tambah Kategori |
| | Source | Admin |
| | Input | Tambah data kategori |
| | Output | Info kategori telah ditambah |
| | Destination | Admin |

| | | |
|---|---|---|
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin melakukan penambahan data kategori kedalam database}<br>*if* data kategori telah ada<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 42. | No.proses | 4.1.2 |
| | Nama | Ubah kategori |
| | Source | Admin |
| | Input | Ubah data kategori |
| | Output | Info data kategori telah diubah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data kategori kedalam database}<br>*if* data kategori yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 43. | No.proses | 4.1.3 |
| | Nama | Hapus kategori |
| | Source | Admin |
| | Input | Data kategori |
| | Output | Info data kategori dihapus |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin menghapus data kategori}<br>*if* data yang dihapus ada |

| | | |
|---|---|---|
| | | *then* hapus data<br>*end* |
| 44. | No.proses | 4.2.1 |
| | Nama | Tambah Barang |
| | Source | Admin |
| | Input | Tambah data Barang |
| | Output | Info Barang telah ditambah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin melakukan penambahan data Barang kedalam database}<br>*if* data Barang telah ada<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 45. | No.proses | 4.2.2 |
| | Nama | Ubah Barang |
| | Source | Admin |
| | Input | Ubah data Barang |
| | Output | Info data Barang telah diubah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data Barang kedalam database}<br>*if* data Barang yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 46. | No.proses | 4.2.3 |
| | Nama | Hapus Barang |

| | | |
|---|---|---|
| | Source | Admin |
| | Input | Data Barang |
| | Output | Info data Produk dihapus |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin menghapus data Barang }<br>*if* data yang dihapus ada<br>*then* hapus data<br>*end* |
| 47. | No.proses | 4.3.1 |
| | Nama | Tambah Kota |
| | Source | Admin |
| | Input | Tambah data Kota |
| | Output | Info Kota telah ditambah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin melakukan penambahan data Kota kedalam database}<br>*if* data Kota telah ada<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 48. | No.proses | 4.3.2 |
| | Nama | Ubah Kota |
| | Source | Admin |
| | Input | Ubah data Kota |
| | Output | Info data Kota telah diubah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin* |

| | | |
|---|---|---|
| | | {admin mengubah data Kota kedalam database}<br>*if* data Kota yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 49. | No.proses | 4.3.3 |
| | Nama | Hapus Kota |
| | Source | Admin |
| | Input | Data provinsi |
| | Output | Info data Kota dihapus |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin menghapus data Kota }<br>*if* data yang dihapus ada<br>*then* hapus data<br>*end* |
| 50. | No.proses | 4.4.1 |
| | Nama | Tambah Provinsi |
| | Source | Admin |
| | Input | Tambah data Provinsi |
| | Output | Info Provinsi telah ditambah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin melakukan penambahan data Provinsi kedalam database}<br>*if* data kota telah ada<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |

| | | |
|---|---|---|
| 51. | No.proses | 4.4.2 |
| | Nama | Ubah Provinsi |
| | Source | Admin |
| | Input | Ubah data Provinsi |
| | Output | Info data kota telah diubah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data Provinsi kedalam database}<br>*if* data Provinsi yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 52. | No.proses | 4.4.3 |
| | Nama | Hapus Provinsi |
| | Source | Admin |
| | Input | Data Provinsi |
| | Output | Info data provinsi dihapus |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin menghapus data Provinsi }<br>*if* data yang dihapus ada<br>*then* hapus data<br>*end* |
| 53. | No.proses | 4.5.1 |
| | Nama | Tambah Ukuran |
| | Source | Admin |
| | Input | Tambah data ukuran |
| | Output | Info barang telah ditambah |

| | | |
|---|---|---|
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin melakukan penambahan data ukuran kedalam database}<br>*if* data ukuran telah ada<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 54. | No.proses | 4.5.2 |
| | Nama | Ubah Ukuran |
| | Source | Admin |
| | Input | Ubah data ukuran |
| | Output | Info data ukuran telah diubah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data ukuran kedalam database}<br>*if* data ukuran yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 55. | No.proses | 4.5.3 |
| | Nama | Hapus Ukuran |
| | Source | Admin |
| | Input | Data ukuran |
| | Output | Info data ukuran dihapus |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin menghapus data ukuran}<br>*if* data yang dihapus ada |

| | | |
|---|---|---|
| | | *then* hapus data<br>*end* |
| 56. | No.proses | 4.6.1 |
| | Nama | Tambah Detail Barang |
| | Source | Admin |
| | Input | Tambah data detail barang |
| | Output | Info barang detail telah ditambah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin melakukan penambahan data detail barang kedalam database}<br>*if* data barang detail telah ada<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 57. | No.proses | 4.6.2 |
| | Nama | Ubah Detail Barang |
| | Source | Admin |
| | Input | Ubah data detail barang |
| | Output | Info data detail barang telah diubah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data barang detail ke dalam database}<br>*if* data barang yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 58. | No.proses | 4.6.3 |
| | Nama | Hapus Detail Barang |

| | | |
|---|---|---|
| | Source | Admin |
| | Input | Data detail barang |
| | Output | Info data detail barang dihapus |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data barang kedalam database}<br>*if* data detail barang yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 59. | No.proses | 4.8.1 |
| | Nama | Tambah ongkos kirim |
| | Source | Admin |
| | Input | Tambah data ongkos kirim |
| | Output | Info ongkos kirim telah ditambah |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin melakukan penambahan data ongkos kirim kedalam database}<br>*if* data ongkos kirim telah ada<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 60. | No.proses | 4.8.2 |
| | Nama | Ubah ongkos kirim |
| | Source | Admin |
| | Input | Ubah data ongkos kirim |
| | Output | Info data ongkos kirim telah diubah |
| | Destination | Admin |

| | | |
|---|---|---|
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data ongkos kirim ke dalam database}<br>*if* data barang yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 61. | No.proses | 4.8.3 |
| | Nama | Hapus ongkos kirim |
| | Source | Admin |
| | Input | Data ongkos kirim |
| | Output | Info data ongkos kirim dihapus |
| | Destination | Admin |
| | Logika proses | *Begin*<br>{admin mengubah data barang kedalam database}<br>*if* data ongkos kirim yang diubah salah<br>*then* tampilkan pesan kesalahan<br>*else* simpan data ke database<br>*end* |
| 62. | No.proses | 6.4.1 |
| | Nama | Tampil Keranjang Belanja |
| | Source | Member |
| | Input | - |
| | Output | Menampilkan data di dalam keranjang belanja |
| | Destination | Member |
| | Logika proses | *Begin*<br>{tampilkan data di keranjang belanja}<br>*End* |
| 63. | No.proses | 6.4.2 |

| | | |
|---|---|---|
| | Nama | Data Pengiriman |
| | Source | Member |
| | Input | - |
| | Output | Menampilkan data pengiriman |
| | Destination | Member |
| | Logika proses | *Begin*<br>{tampilkan data pengiriman}<br>*End* |
| 64. | No.proses | 6.4.3 |
| | Nama | Pilih Pembayaran |
| | Source | Member |
| | Input | Data Pembayaran |
| | Output | Menampilkan data pengiriman |
| | Destination | Member |
| | Logika proses | *Begin*<br>{Memilih data pembayaran}<br>*End* |

### 3.1.4.4 Kamus Data

Kamus data (data dictionary) merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database. Kamus data yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi website E-commerce di Distro Mars, yaitu :

**Tabel 3. 6 Kamus Data**

| Nama Aliran Data | Data Member |
|---|---|
| Where used / how used | *Member*<br>Proses 1.0, 2.1, proses 2.2, proses 2.3, proses 3.1, proses 3.2 |
| Deskripsi | Berisi data *member* yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*. |
| Struktur data | Id_member+*email* + *password* nama + alamat + Propinsi+kodepos+telepon+kode_verifikasi+verifikasi+ id_kota |
| Id_member | [0-9] |
| *email* | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| *Password* | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| *Password confirmation* | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| nama | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| alamat | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| id_kota | [0-9] |
| telepon | [0-9] |
| kode_verifikasi | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| verifikasi | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Nama Aliran data | Data Admin |
| Where used / how used | Admin<br>Proses 2.1, proses 2.2, proses 2.3, proses 3.1, proses 3.2 |
| Deskripsi | Berisi data admin |
| Struktur data | Id_admin+nama_admin+alamat_admin+email_admin+telp_admin+password_admin+verifikasi |
| Id_admin | [0-9] |
| Nama_admin | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| *email* | [A-Z\|a-z\|0-9] |

| | |
|---|---|
| *Password* | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Telp_admin | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Alamat_admin | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Nama Aliran data | Provinsi |
| Where used / how used | Admin<br>Proses 4.4, proses 4.4.1, proses 4.4.2, proses 4.4.3, proses 4.4.4 |
| Deskripsi | Berisi data admin |
| Struktur data | id_provinsi+nama_provinsi |
| id_provinsi | [0-9] |
| nama_provinsi | [A-Z\|a-z] |
| Nama Aliran data | Data Kota |
| Where used / how used | Admin<br>Proses 4.3, proses 4.3.1, proses 4.3.2, proses 4.3.3, proses 4.3.4 |
| Deskripsi | Berisi data *kota* |
| Struktur data | Id_Kota+nama_kota + Id_provinsi+kab kota |
| Id_Kota | [0-9] |
| nama_kota | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Id_provinsi | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Kab kota | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Nama Aliran data | Data Kategori |
| Where used / how used | Pengunjung,Member,Admin<br>Proses 9.0, Proses 4.1,proses 4.1.1, proses 4.1.2, proses 4.1.3, proses 4.1.4 |
| Deskripsi | Berisi data kategori |
| Struktur data | Id_Kategori+nama_kategori |
| Id_Kategori | [0-9] |
| Nama_kategori | [A-Z\|a-z\|0-9] |

| | |
|---|---|
| Deskripsi kategori | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| Nama Aliran data | Data Barang |
| Where used / how used | Pengunjung,Member,Admin<br>Proses 8.0, proses 4.2,proses 4.2.1,proses 4.2.2, proses 4.2.3, proses 4.2.3 |
| Deskripsi | Berisi data Barang |
| Struktur data | Id_barang+nama_barang+deskripsi+id_kategori+stok +diskon+harga_barangl+harga_barang+berat+warna _barang+rating_barang+voterating_barang+viewcou nter_barang |
| Id_Produk<br>Id_Kategori<br>nama_ Barang<br>deskripsi<br>id_kategori<br>stok<br>harga_barang<br>Rating_barang<br>berat_barang<br>Warna_barang | [0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9]<br>[0-9]<br>[0-9]<br>[0-9]<br>[0-9]<br>[0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9] |
| Nama Aliran Data | Data DetailBarang |
| Where used / how used | Admin<br>Proses 4.9, proses 4.9.1,proses 4.9.2, proses 4.9.3 |
| Deskripsi | Berisi data detailbarang |
| Struktur data | Id detail barang + id_ barang +id_ukuran+ Tanggal_detailbarang+stok_detailbarang+Berat_deta ilbarang+promo_detailbarang |
| id_detail_barang<br>id_ barang<br>id_ ukuran | [A-Z\|a-z\|0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9] |

| | |
|---|---|
| Tanggal_detailbarang<br>Stok_detailbarang<br>Berat_detailbarang<br>Promo _detailbarang | [0-9]<br>[0-9]<br>[0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9] |
| Nama Aliran data | Data ukuran |
| Where used / how used | Admin<br>Proses 4.5, proses 4.5.1,proses 4.5.2, proses 4.5.3, proses 4.5.3 |
| Deskripsi | Berisi data ukuran |
| Struktur data | Id_ukuran+nama_ukuran |
| Id_ukuran<br>Nama_ukuran<br>Keterangan | [0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9] |
| Nama Aliran data | Data Pembelian |
| Where used / how used | *Member,* admin<br>Proses 6.0 |
| Deskripsi | Berisi data Pembelian |
| Struktur data | Id_pembelian +Id_invoice+id_member+Id_detailbarang+harga_temp+stok_tem+berat_temp |
| Id_pembelian<br>Id invoice<br>Id_detailbarang<br>Harga_temp<br>Stok_temp<br>Berat_temp | [A-Z\|a-z\|0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9]<br>[A-Z\|a-z\|0-9]<br>[0-9]<br>[0-9]<br>[0-9] |
| Nama Aliran data | Data Ongkos Kirim |
| Where used / how used | Admin |

| | |
|---|---|
| | Proses 4.8, proses 4.8.1,proses 4.8.2, proses 4.8.3 |
| Deskripsi | Berisi data ongkos kirim |
| Struktur data | Id_ongkoskirim+Id_kota+id_jasapengiriman+harga_ ongoskirim |
| Id_ongkos_kirim<br>Id_jasapengiriman<br>Harga_ongkoskirim<br>Id_kota | [0-9]<br>[A-Z\|a-z\|]<br>[0-9]<br>[A-Z\|a-z\|] |
| Nama Aliran data | Data jasa pengiriman |
| Where used / how used | Admin |
| Deskripsi | Berisi data jasa pengiriman |
| Struktur data | Id_jasapengiriman+ namapengiriman+deskripsi_pengiriman |
| Id_jasapengiriman | [A-Z\|a-z\|] |
| Nama_pengiriman | [A-Z\|a-z\|] |
| Nama Aliran data | Data Invoice |
| Where used / how used | Member |
| Deskripsi | Berisi data barang yang telah dipesan |
| Struktur data | id_invoice+ tanggal_invoice + status_pengiriman+ keterangan_invoice +nama_pemesan+ alamat_pemesan +email_pemesan+ no_telp_pemesan kodepos_pemesan +nama_bank_pemesan no_rekening_pemesan +no_resi_pemesan+ id_ongkoskirim +status_pemesanan+session_id |
| Id_ invoice<br>tanggal_invoice<br>status_pengiriman<br>keterangan_invoice<br>nama_pemesan<br>alamat_pemesan<br>email_pemesan | [A-Z\|a-z\|]<br>[A-Z\|a-z\|]<br>[A-Z\|a-z\|]<br>[A-Z\|a-z\|]<br>[A-Z\|a-z\|]<br>[A-Z\|a-z\|0-9] |

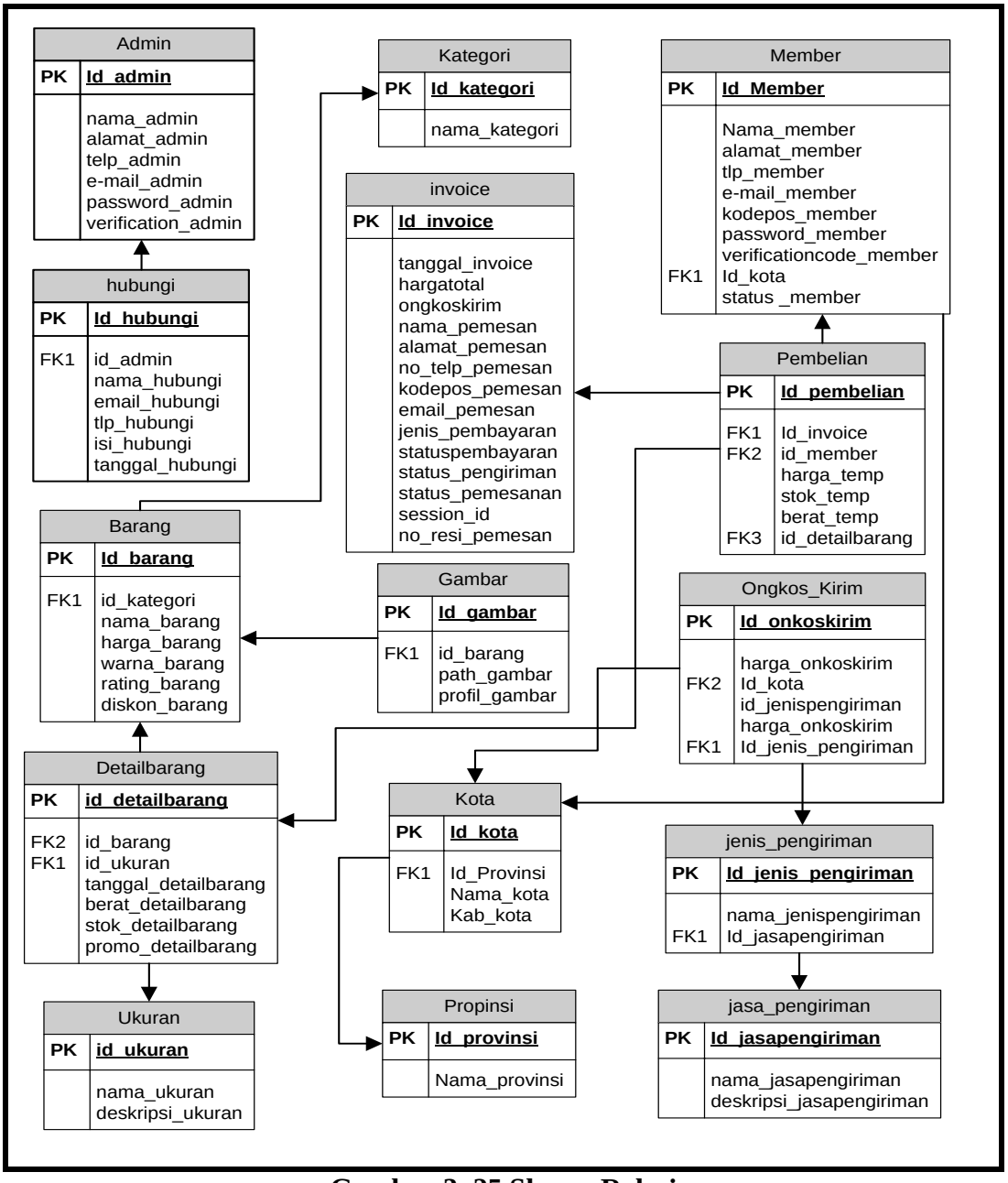
| | |
|---|---|
| no_telp_pemesan | [0-9] |
| kodepos_pemesan | [0-9] |
| nama_bank_pemesan | [A-Z\|a-z\|] |
| no_rekening_pemesan | [0-9] |
| no_resi_pemesan | [0-9] |
| status_pemesanan | [A-Z\|a-z\|] |
| Nama Aliran data | Data Hubungi |
| Where used / how used | Admin.Member<br>Proses 12.0 |
| Deskripsi | Berisi data konfirmasi pembayaran |
| Struktur data | Id_Hubungi+id_admin+nama_hubungi+email_hubungi+ telp_hubungi+ isi_hubungi+tanggal_hubungi |
| Id_Hubungi | [0-9] |
| id_admin | [0-9] |
| nama_hubungi | [A-Z\|a-z\|] |
| email_hubungi | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| telp_hubungi | [0-9] |
| isi_hubungi | [A-Z\|a-z\|0-9] |
| tanggal_hubungi | [0-9] |

### 3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan data atau lebih dikenal dengan perancangan basis data yaitu menciptakan atau merancang data yang terhubung dan disimpan secara bersama-sama. Untuk menggambarkannya digunakanlah skema relasi dan perancangan struktur tabel. Dari dua hasil tersebut, implementasi basis data akan bisa dikerjakan.

### 3.2.1 Skema Relasi

Model data relasional merupakan model data di mana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Secara formal, ke semuanya itu digambarkan ke dalam skema relasi dan diagram skema. Adapun skema relasi yang terdapat dalam aplikasi e-commerce adalah sebagai berikut:




**Gambar 3. 25 Skema Relasi**

### 3.2.2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars adalah sebagai berikut :

**Tabel 3. 7 Tabel Admin**

| Nama Tabel : admin | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_admin | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_admin | Integer | 50 | PK |
| Password | Varchar | 32 | password admin |
| Nama_admin | Varchar | 50 | Nama Lengkap admin |
| Email | Varchar | 50 | Alamat email admin |
| Telp_admin | Varchar | 20 | Nomor Telepon |
| Alamat | Text | - | Alamat Admin |

**Tabel 3. 8 Tabel Member**

| Nama Tabel : Member | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : Id_Member | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_Member | Integer | 11 | PK |
| Id_kota | Integer | 11 | Foreign Key, reference table kota (id_Kota) |
| password | Varchar | 32 | Password untuk login |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nama_member | Varchar | 50 | Nama_member |
| Ttl_Member | date | - | Jenis kelamin |
| Alamat_member | Text | - | Alamat member |
| NoTelp | Varchar | 32 | nomer telepon member |
| Email | Varchar | 100 | Alamat email member |
| Kodepos | Varchar | 6 | Kode pos member |
| verificationcode_member | Varchar | 32 | Verifikasi member |
| Status_member | enum('0', '1') | - | |

**Tabel 3. 9 Tabel Barang**

| Nama Tabel : Barang | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : Id_Barang | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_Barang | Integer | 11 | PK |
| id_kategori | Integer | 11 | Foreign Key, reference table kategori (id_ kategori) |
| Nama_barang | Varchar | 50 | Nama Barang |
| Harga_barang | Integer | 11 | Harga barang |
| Warna_barang | Varchar | 100 | Warna barang |
| deskripsi | Text | - | Keterangan barang |
| Diskon_barang | Integer | 11 | Status produk |
| Rating_barang | Float | - | Rating barang |

**Tabel 3. 10 Tabel Gambar**

| Nama Tabel : Gamabar | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_Gambar | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_Gambar | Integer | 11 | PK |
| Id_barang | Integer | 11 | Foreign Key, reference table barang (id_ barang) |
| Path_gambar | Varchar | 100 | Keterangan kategori |

**Tabel 3. 11 Tabel Detail Barang**

| Nama Tabel : Detailbarang | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_detailbarang | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_detailbarang | Integer | 11 | PK |
| Id_barang | Integer | 11 | Foreign Key, reference table barang (id_ barang) |
| Id_Ukuran | Integer | 11 | Foreign Key, reference table barang (id_ Ukuran) |
| Tanggal | Datetime | 50 | Tanggal pemasukan barang |
| Stok | Integer | 11 | Stok barang |
| Berat | Float | - | Berat barang |
| Promo | enum('0', '1') | - | Promo barang |

**Tabel 3. 12 Tabel Pembelian**

| Nama Tabel : Pembelian | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : Id_ Pembelian | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_ Pembelian | Integer | 11 | PK |
| Id_Invoice | Integer | 11 | Foreign Key, reference table Invoice (id_ Invoice ) |
| Id_member | Integer | 11 | Foreign Key, reference table member (id_ member) |
| Id_detailbarang | Nteger | 11 | Foreign Key, reference table detailbarang (id_ detailbarang) |
| Harga_temp | Float | - | Harga barang |
| Stok_Temp | Enum | - | Stok barang |
| berat_temp | Varchar | 32 | Berat barang |

**Tabel 3. 13 Tabel invoice**

| Nama Tabel : invoice | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_invoice | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_invoice | Integer | 11 | PK |
| tanggal_invoice | datetime | - | Tanggal pemesanan |
| jenis_pembayaran | enum | - | Jenis pembayaran yang dipilih |

| | | | |
|---|---|---|---|
| status_pengiriman | enum | - | Status pengiriman |
| keterangan_invoice | Text | - | Keterangan detail pembeliian |
| nama_pemesan | varchar | 50 | Nama pemesan |
| alamat_pemesan | Text | - | Alamat pemesan |
| email_pemesan | varchar | 20 | Email pemesan |
| no_telp_pemesan | varchar | 20 | No telp pemesan |
| kodepos_pemesan | varchar | 6 | Kodepos pemesan |
| nama_bank_pemesan | varchar | 50 | Nama bank pemesan |
| no_rekening_pemesan | varchar | 20 | No rekening pemesan |
| no_resi_pemesan | varchar | 32 | No resi pemesan |
| status_pemesanan | enum | - | Status pemesanan |
| session_id | varchar | 32 | |

**Tabel 3. 14 Tabel Ukuran**

| Nama Tabel : Ukuran | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_ukuran | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_ukuran | Integer | 11 | Foreign Key, reference table ukuran (id_ ukuran ) |
| Nama_Ukuran | Varchar | 10 | Nama ukuran |
| Deskripsi_ukuran | Text | - | Keterangan ukuran |

**Tabel 3. 15 Tabel Kategori**

| Nama Tabel : kategori | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_kategori | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_kategori | Integer | 11 | PK |
| Nama_kategori | Varchar | 50 | Nama kategori |
| deskripsi_kategori | Text | - | Keterangan kategori |

**Tabel 3. 16 Tabel Ongkos Kirim**

| Nama Tabel : OngkosKirim | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_ongkoskirim | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_Onkoskirim | Integer | 11 | PK |
| Id_kota | Integer | 11 | Foreign Key, reference table kota (id_ kota) |
| Id_Jasapengiriman | Integer | 11 | Foreign Key, reference table Jasapengiriman (id_ Jasapengiriman) |
| Harga_onkoskirim | Integer | 11 | Harga Ongkos kirim |

**Tabel 3. 17 Tabel Kota**

| Nama Tabel : Kota | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_Kota | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_Kota | Integer | 10 | PK |
| Id_propinsi | Integer | 10 | Foreign Key, reference table propinsi (id_ propinsi) |
| Nama_kota | Varchar | 50 | Nama kota |
| Kab_kota | Varchar | 20 | Kabupaten kota |

**Tabel 3. 18 Tabel Provinsi**

| Nama Tabel : Provinsi | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_Provinsi | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| id_Provinsi | Integer | 10 | PK |
| Nama_provinsi | Varchar | 30 | Nama propinsi |

**Tabel 3. 19 Tabel Jasa Pengiriman**

| Nama Tabel : Jasapengirirman | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_jasapengirirman | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_jasapengirirman | Integer | 11 | PK |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nama_jasa | Integer | 11 | Nama jasa pengiriman |
| Deskripsi | Integer | 11 | Keterangan pengiriman |

**Tabel 3. 20 Tabel Jenis Pengiriman**

| Nama Tabel : Jenispengirirman | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_Jenispengirirman | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_Jenispengirirman | Integer | 11 | PK |
| Id_jasapengiriman | Integer | 11 | Foreign Key, reference table jasapengiriman (id_ jasapengiriman) |
| Nama_jenis | Varchar | 50 | Nama jenis pengiriman |
| Deskripsi | Integer | 11 | Keterangan pengiriman |

**Tabel 3. 21 Tabel Halaman**

| Nama Tabel : halaman | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_ halaman | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_ halaman | Integer | 5 | PK |
| Get_halaman | Varchar | 30 | Halaman |
| Judul_halaman | Varchar | 100 | Judul halaman |
| Isi_halaman | Text | - | Isi halaman |
| Publish | Integer | 1 | |

**Tabel 3. 22 Tabel Hubungi**

| Nama Tabel : Hubungi | | | |
|---|---|---|---|
| Primary Key : id_Hubungi | | | |
| **Nama field** | **Tipe data** | **Ukuran** | **Keterangan** |
| Id_Hubungi | Integer | 11 | PK |
| Id_Admin | Integer | 11 | Foreign Key, reference table Admin (id_ Admin) |
| Nama | Varchar | 100 | Nama user |
| Email | Varchar | 50 | Email user |
| Telp | Varchar | 20 | Telepon user |
| Isi_hubungi | Text | - | Isi hubungi |
| Tanggal_hubungi | Datetime | - | Tanggal hubungi |

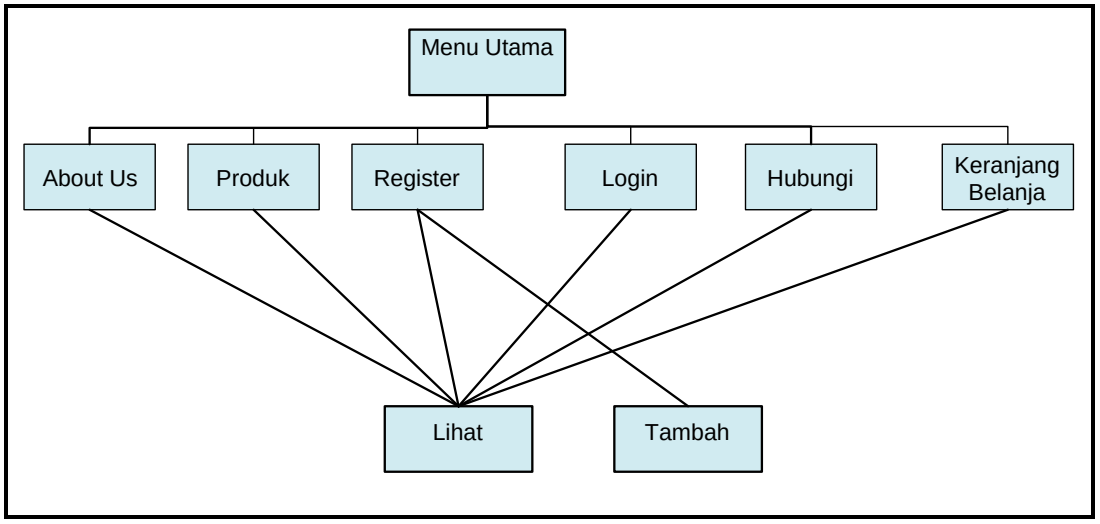
## 3.3 Perancangan Arsitektur

Setelah melakukan perancangan data pada sistem yang dibangun, maka dilakukanlah perancangan arsitektur. Perancangan arsitektur yang telah dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, spesifikasi antarmuka, perancangan keluaran dan jaringan semantik.

### 3.3.1 Perancanagan Struktur Menu

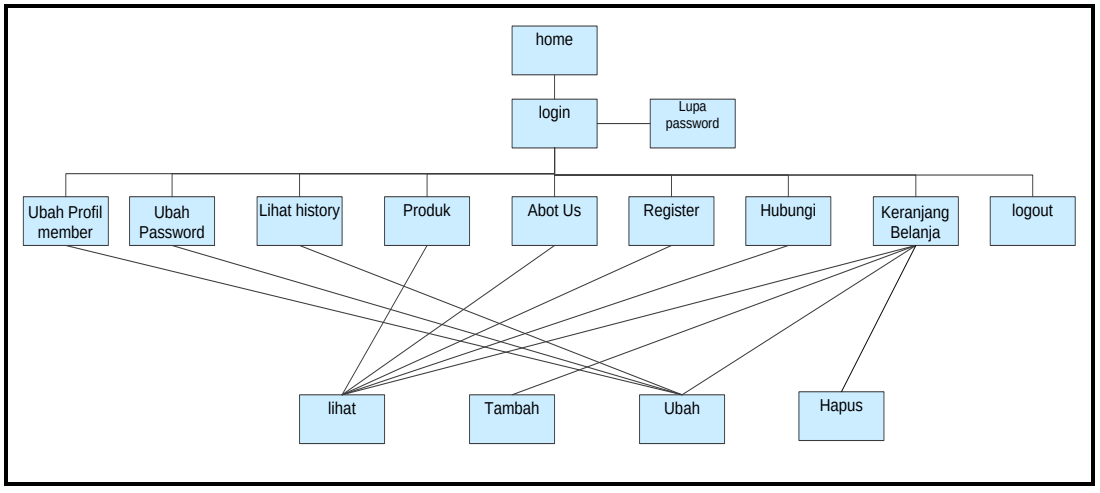
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat tiga pengguna aplikasi ini yaitu admin, member dan pengunjung. Adapun Struktur menunya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Struktur Menu Pengunjung



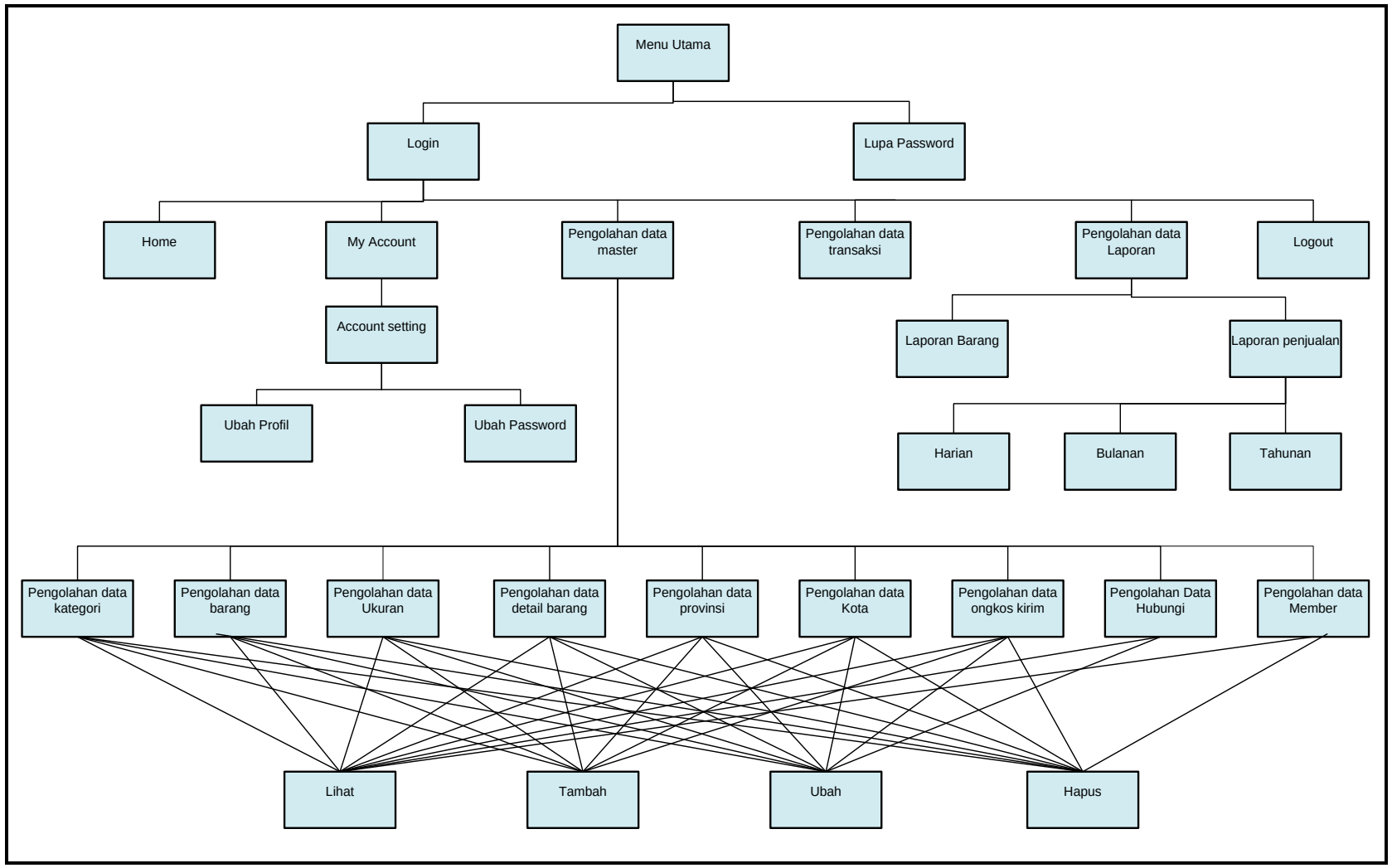

**Gambar 3. 26 Struktur Menu Pengunjung**

2. Perancangan struktur Menu Member




**Gambar 3. 27 Struktur Menu Member**

3. Perancangan Struktur Menu Admin




**Gambar 3. 28 Struktur Menu Admin**

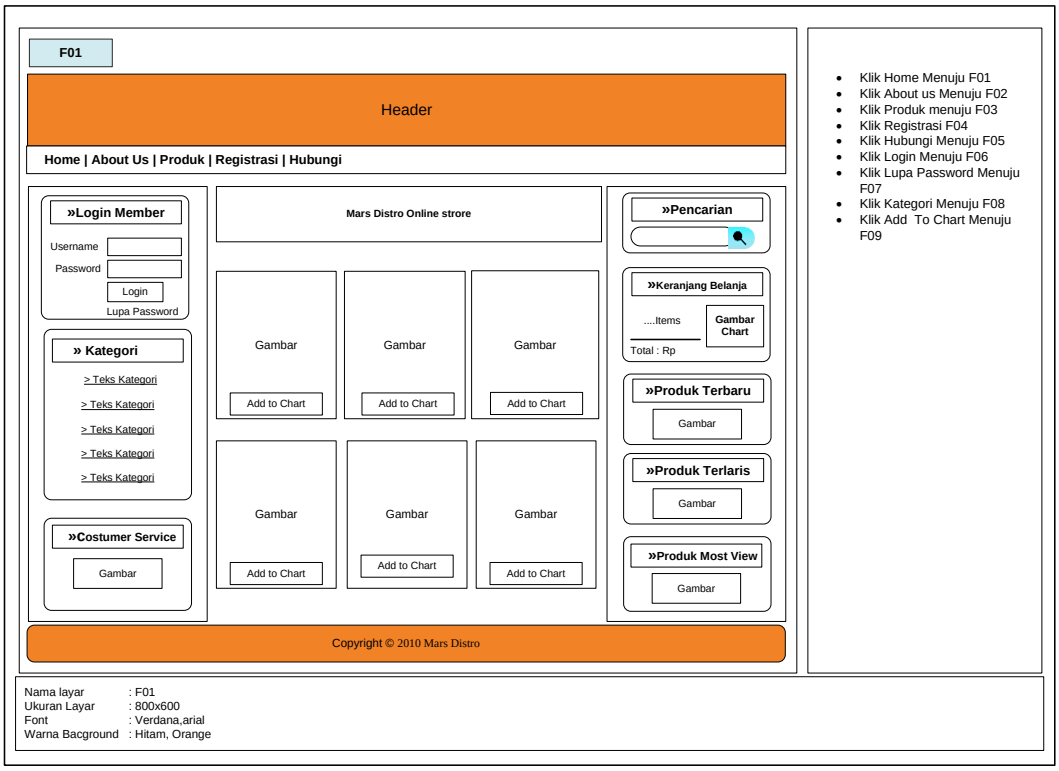
### 3.3.2 Perancangan Antarmuka

Spesifikasi antarmuka merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user*. Spesifikasi antarmuka terdiri dari Perancangan tampilan menu, tampilan form, tampilan pesan, keluaran dan jaringan semantik.

#### 3.3.2.1 Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. Perancangan Antamuka Menu Utama (Home)

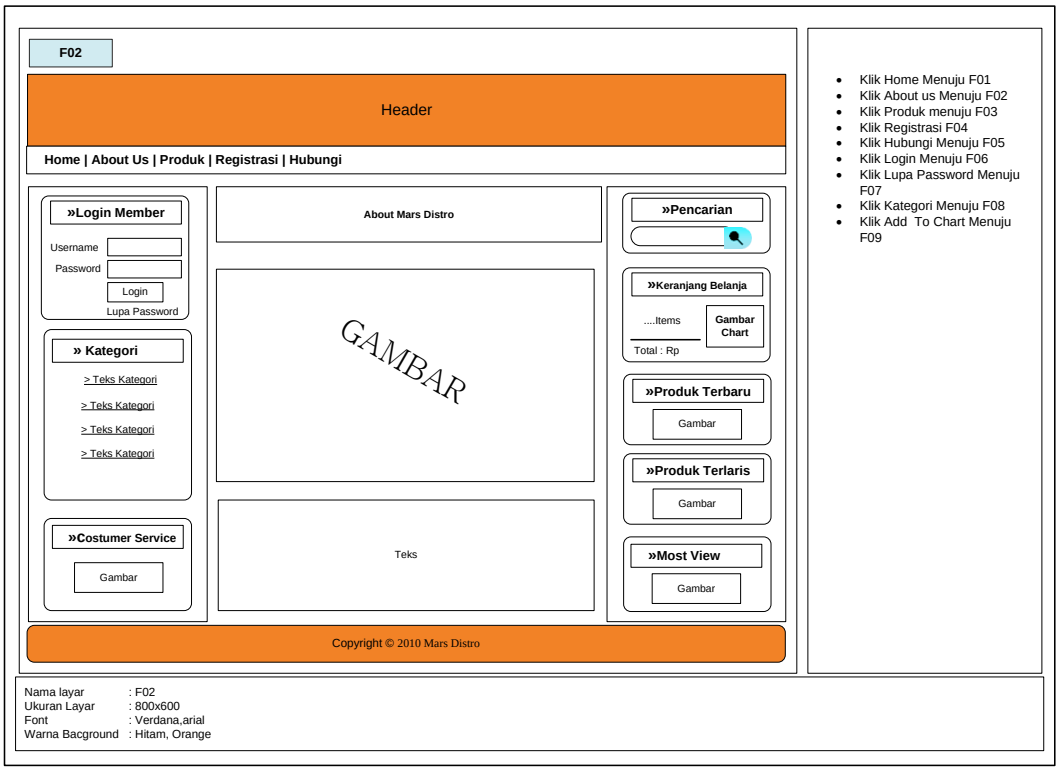
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu utama (Home) dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.29 dibawah ini:




**Gambar 3. 29 Perancangan antarmuka menu utama (Home)**

2. Perancangan Antarmuka Menu About Us

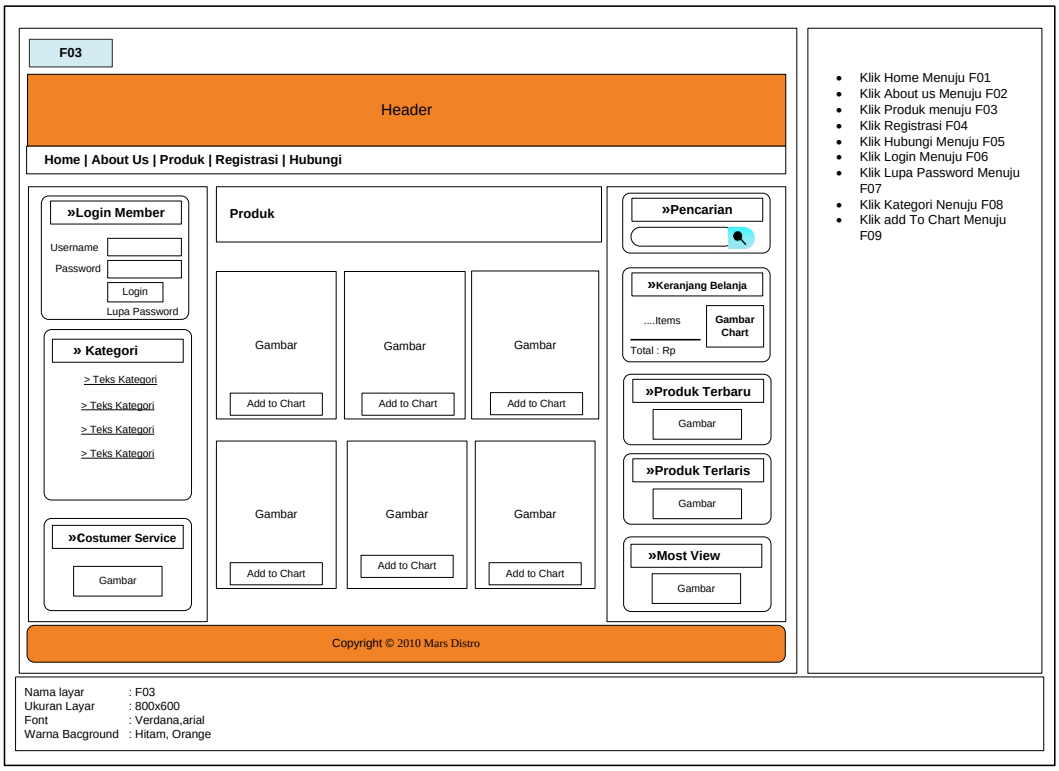
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu About us dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.30 dibawah ini:




**Gambar 3. 30 Perancangan antarmuka menu About us**

3. Perancangan Antarmuka Menu Produk

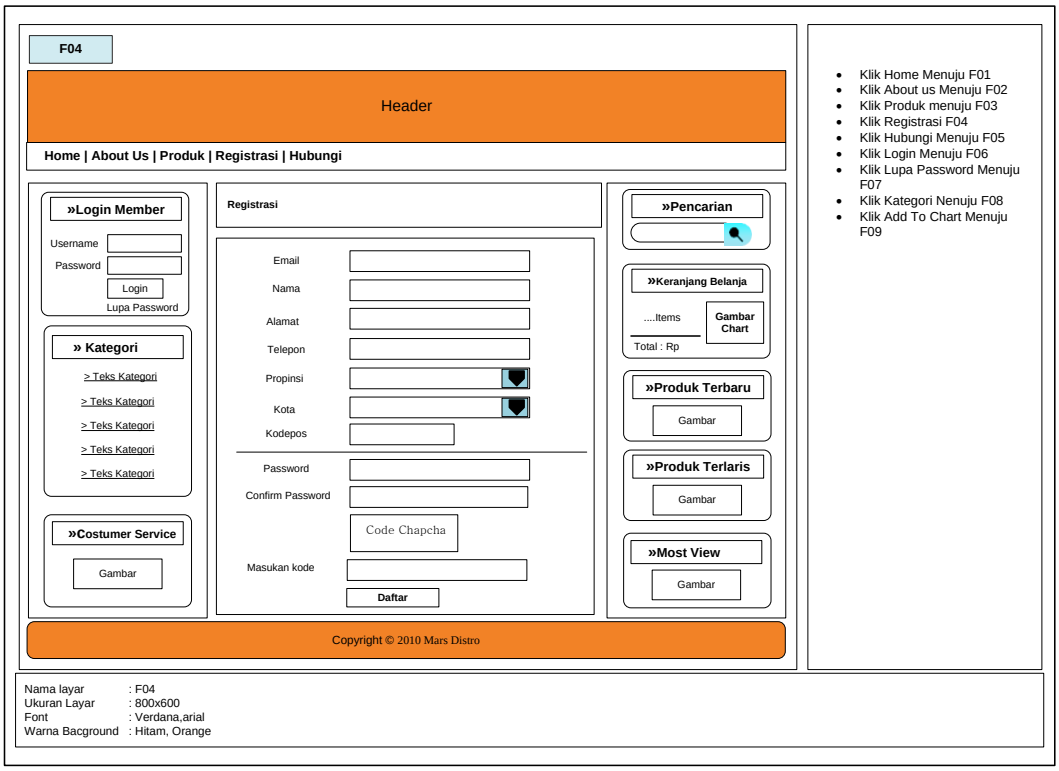
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.31 dibawah ini:




**Gambar 3. 31 Perancangan antar muka menu produk**

4. Perancangan Antarmuka Menu Registrasi

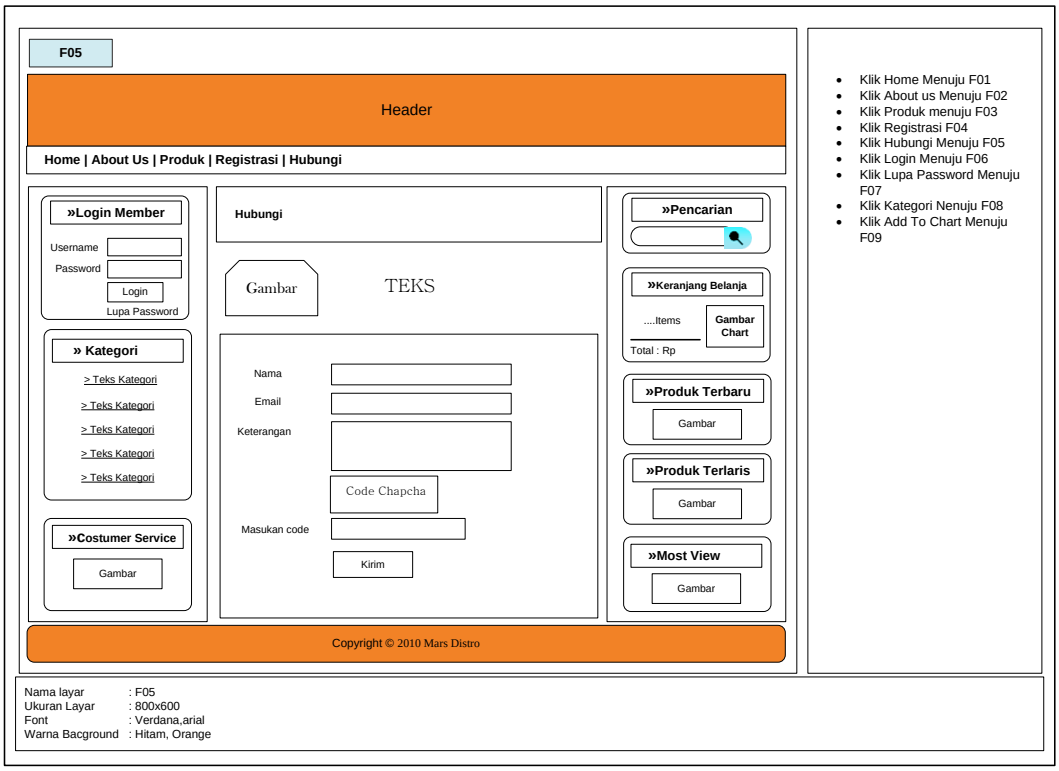
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu registrasi dari Pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.32 dibawah ini:




**Gambar 3. 32 perancangan antarmuka menu registrasi**

5. Perancangan Antarmuka Menu Hubungi

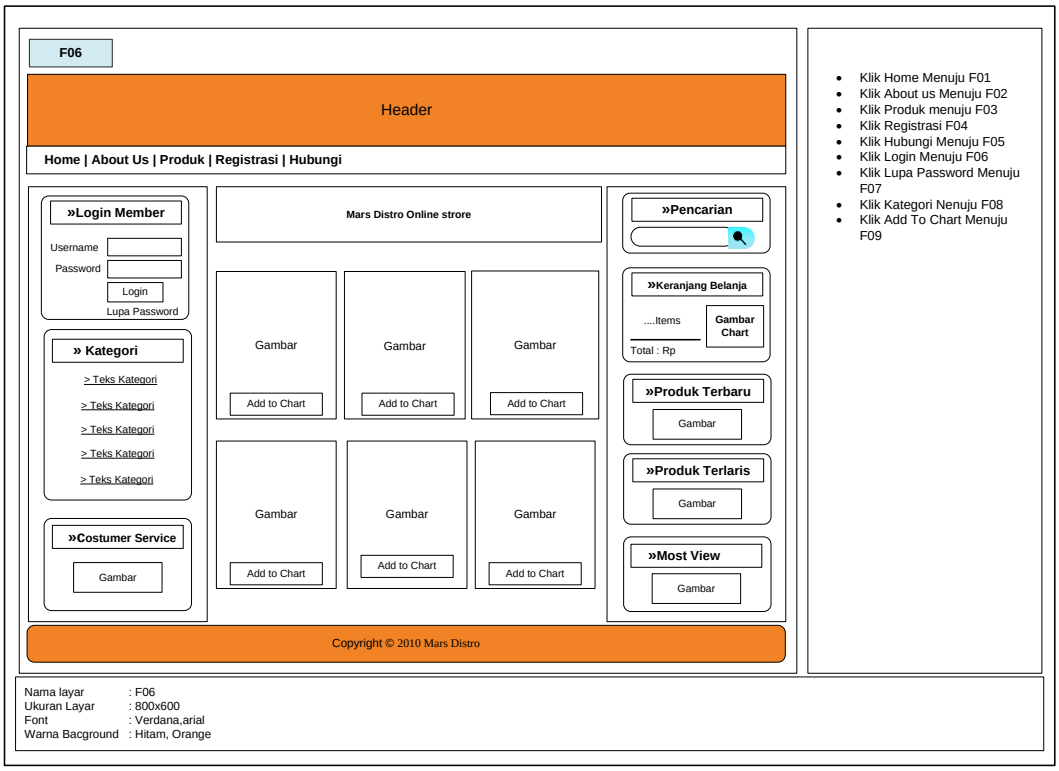
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Hubungi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.33 dibawah ini:




**Gambar 3. 33 Perancangan antarmuka menu hubungi**

6. Perancangan Antarmuka Menu Login

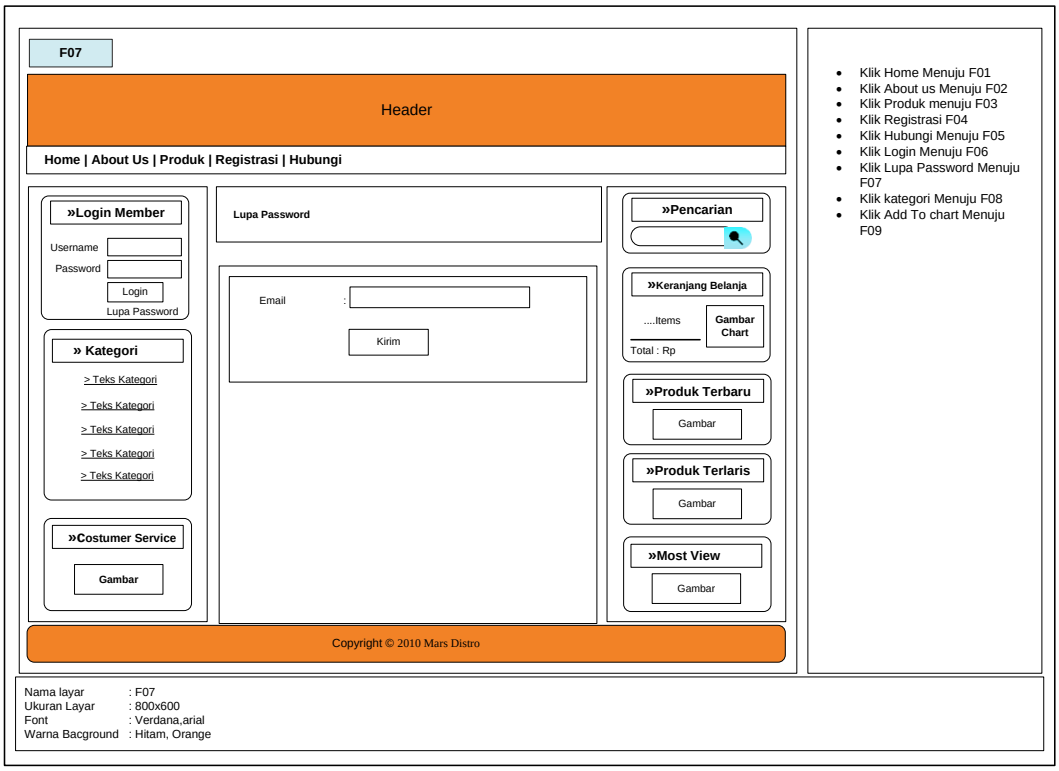
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu login dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.34 dibawah ini:




**Gambar 3. 34 Perancangan antar muka menu login**

7. Perancangan Antar muka Lupa Password

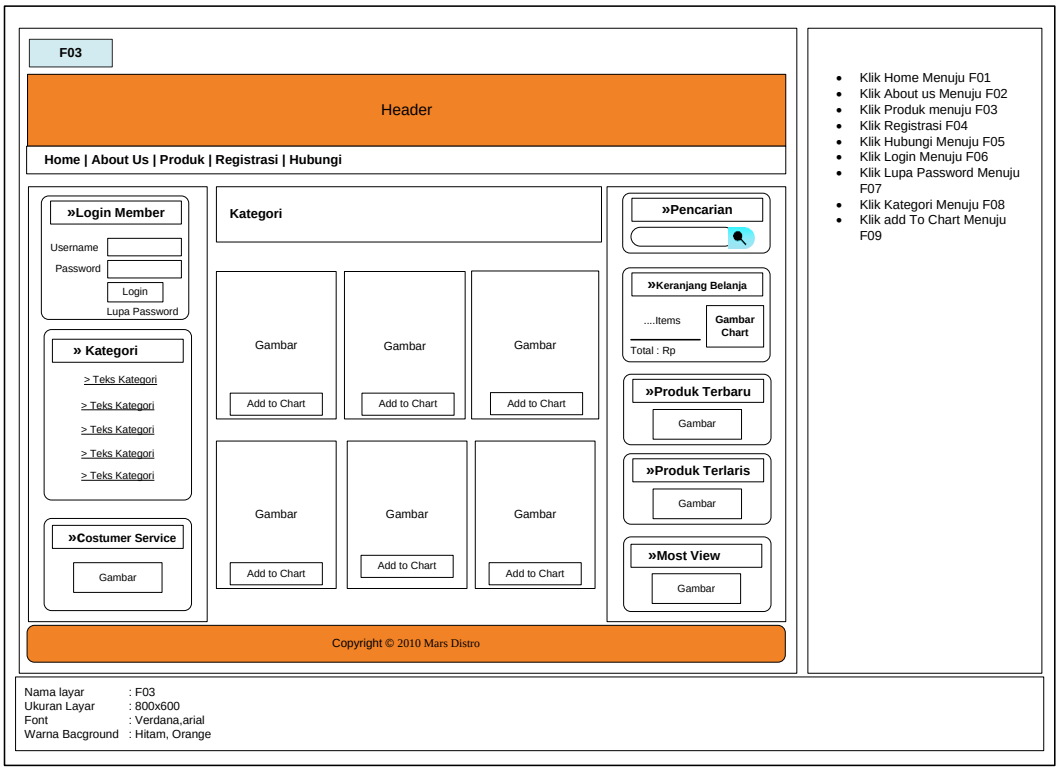
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu lupa password dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.35 dibawah ini:




**Gambar 3. 35 Perancangan antarmuka menu lupa password**

8. Perancangan Antarmuka Kategori

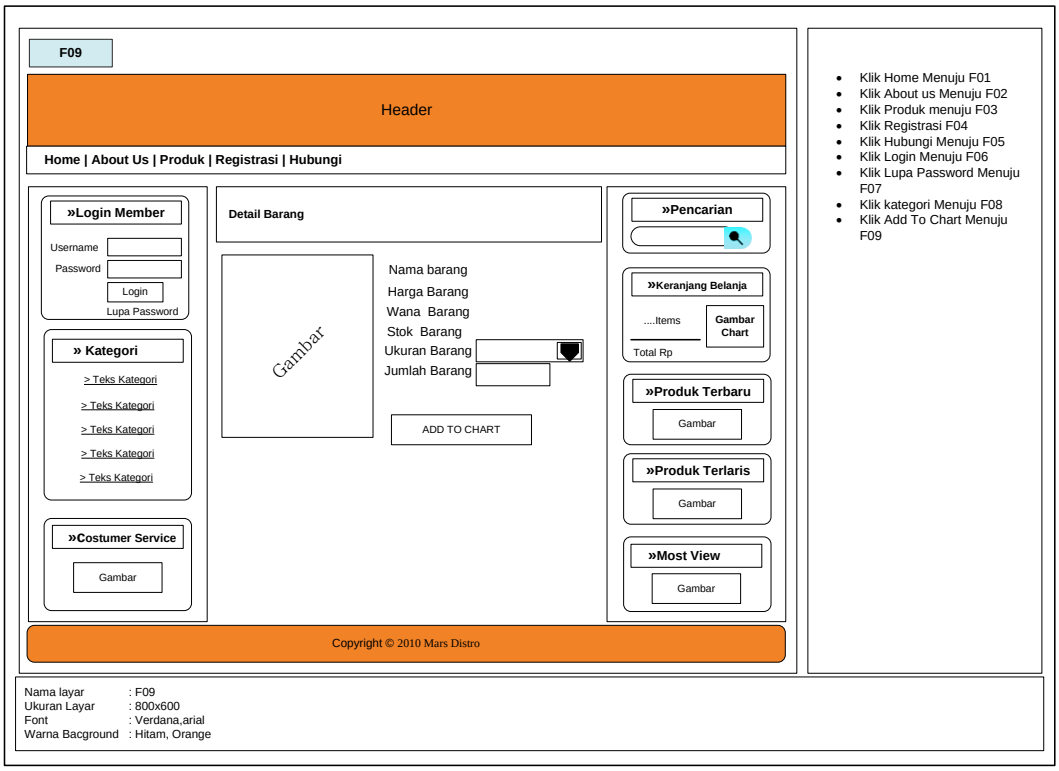
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.36 dibawah ini:




**Gambar 3. 36 Perancangan antarmuka kategori**

9. Perancangan Antar muka Detail Produk

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka detail produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.37 dibawah ini:

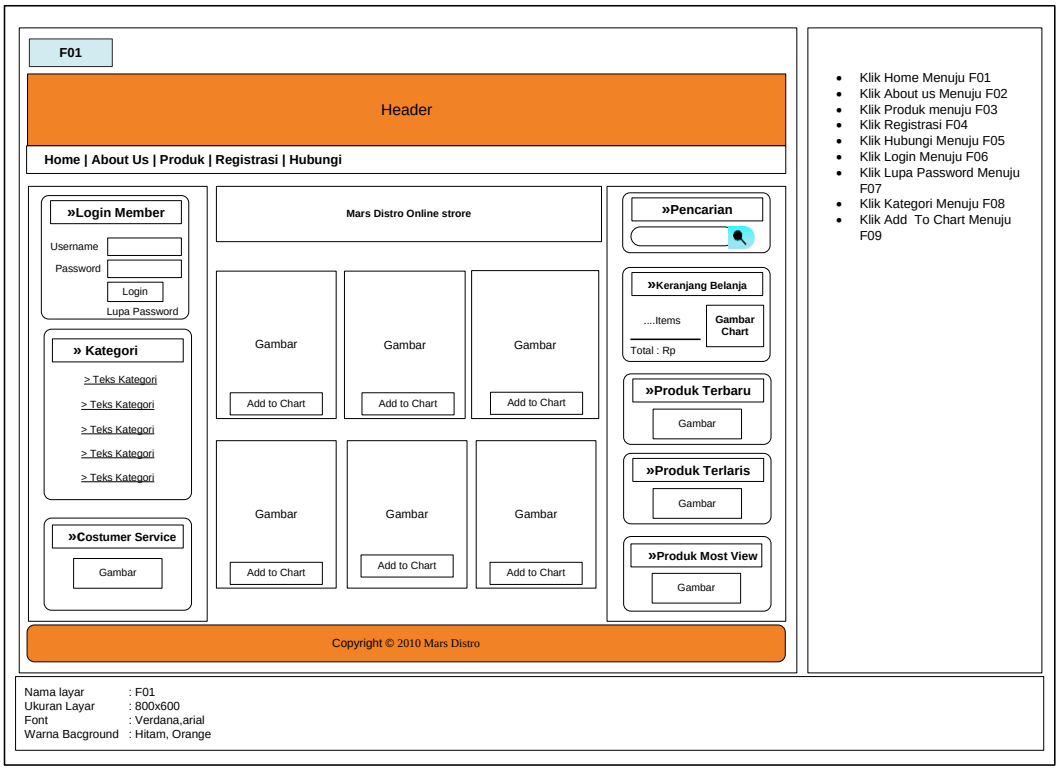



**Gambar 3. 37 perancangan antarmuka menu detail barang**

### 3.3.2.2 Perancangan Antarmuka Member

1. Perancangan Antarmuka Menu Utama (Home)

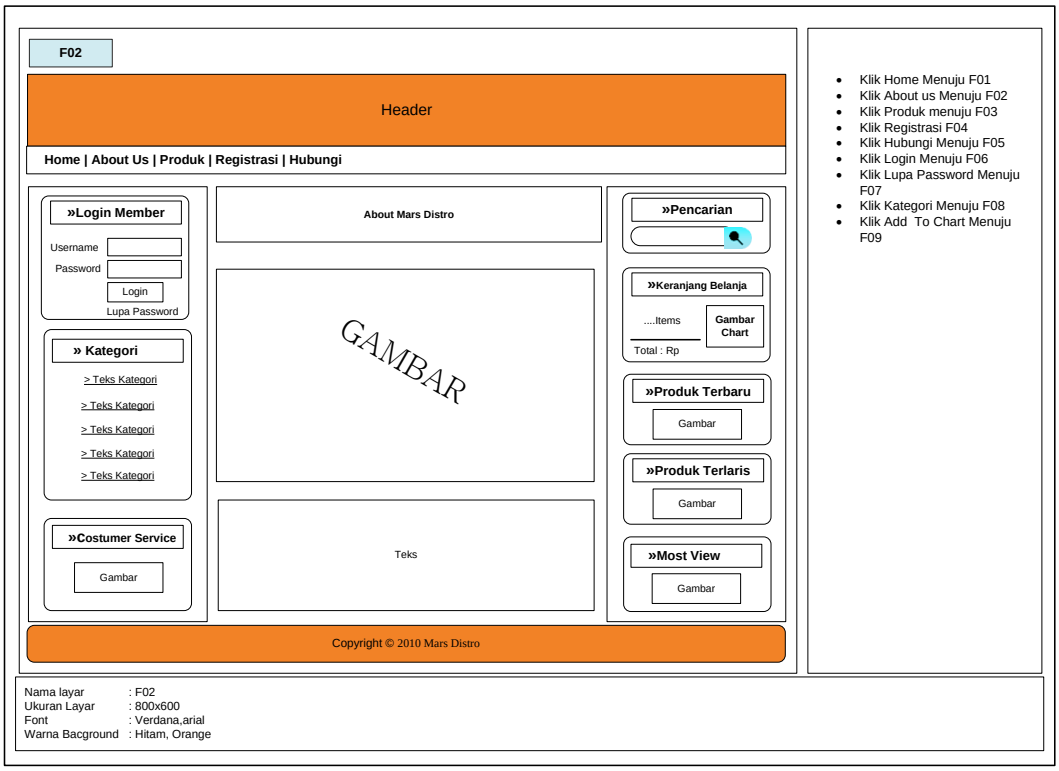
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu utama (Home) dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.38 dibawah ini:




**Gambar 3. 38 Perancangan antarmuka menu member**

2. Perancangan Antarmuka Menu About Us

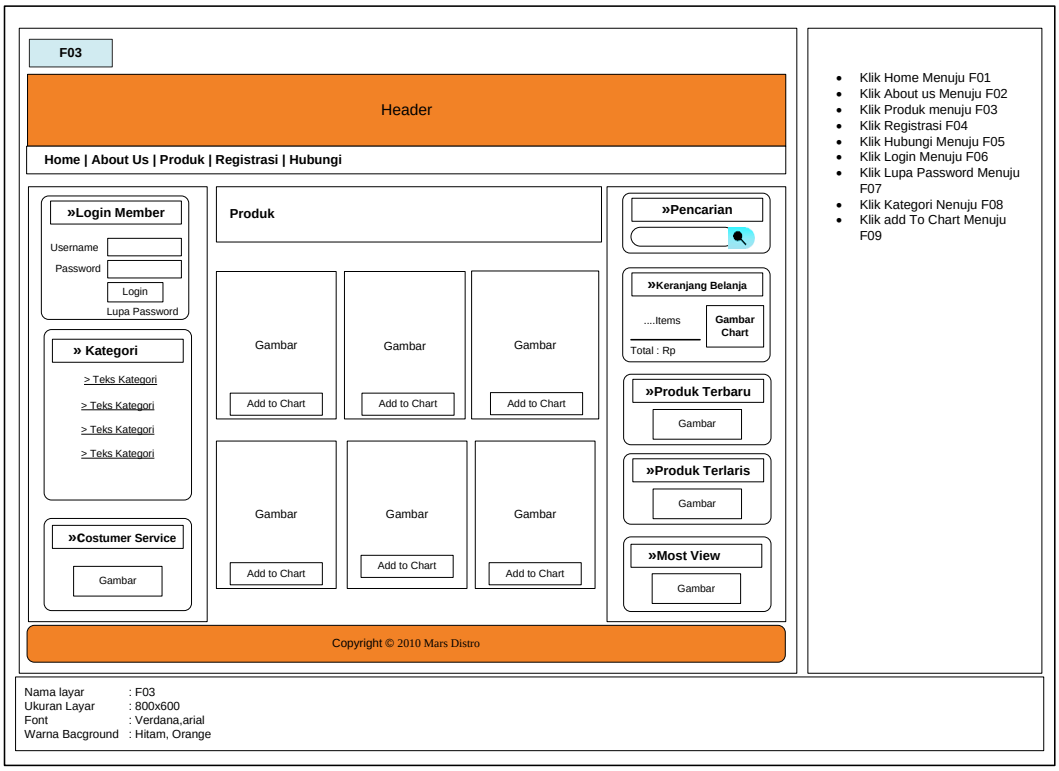
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu about us dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.39 dibawah ini:




**Gambar 3. 39 Perancangan antarmuka menu About us**

3. Perancangan Antarmuka Produk

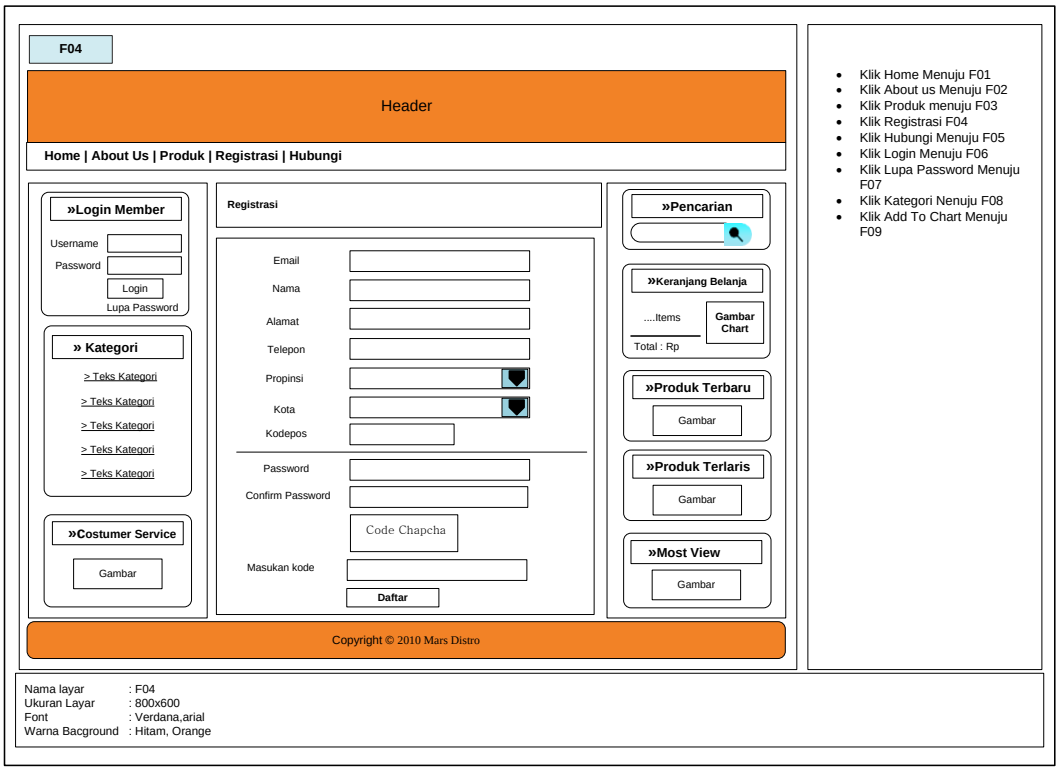
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.40 dibawah ini:




**Gambar 3. 40 Perancangan antarmuka menu produk**

4. Perancangan Antarmuka Registrasi

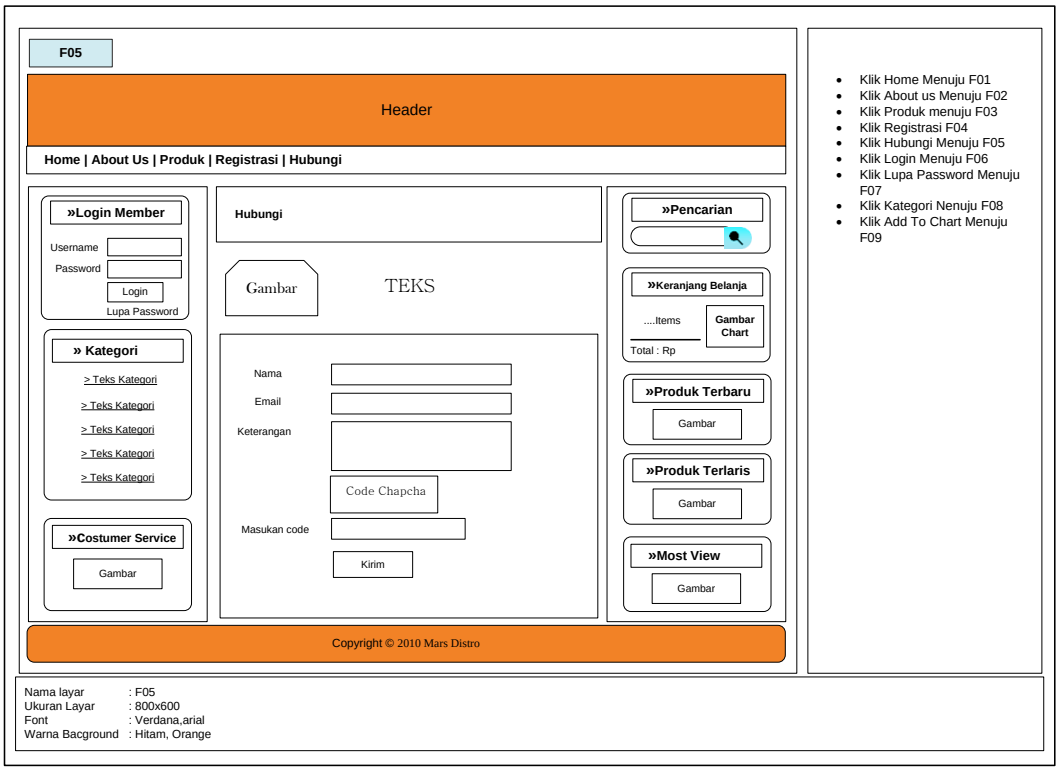
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu registrasi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.41 dibawah ini:




**Gambar 3. 41 Perancangan antarmuka registrasi**

5. Perancangan Antarmuka Menu Hubungi

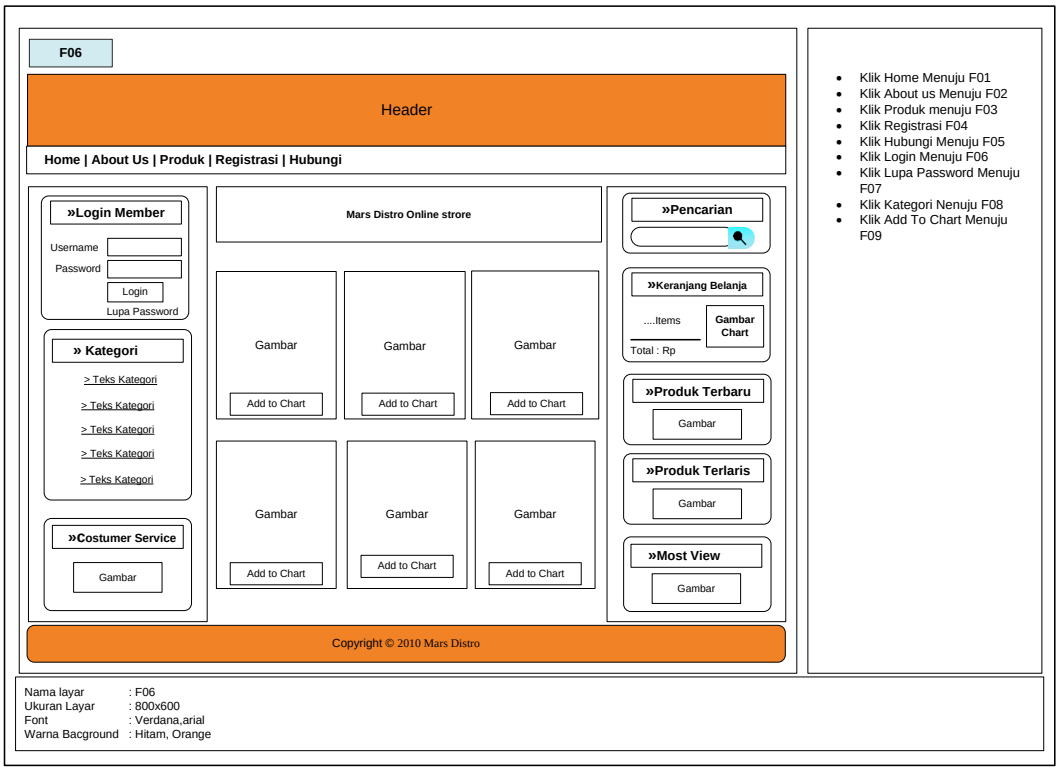
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu hubungi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.42 dibawah ini:




**Gambar 3. 42 Perancangan antarmuka menu hubungi**

6. Perancangan Antarmuka Login

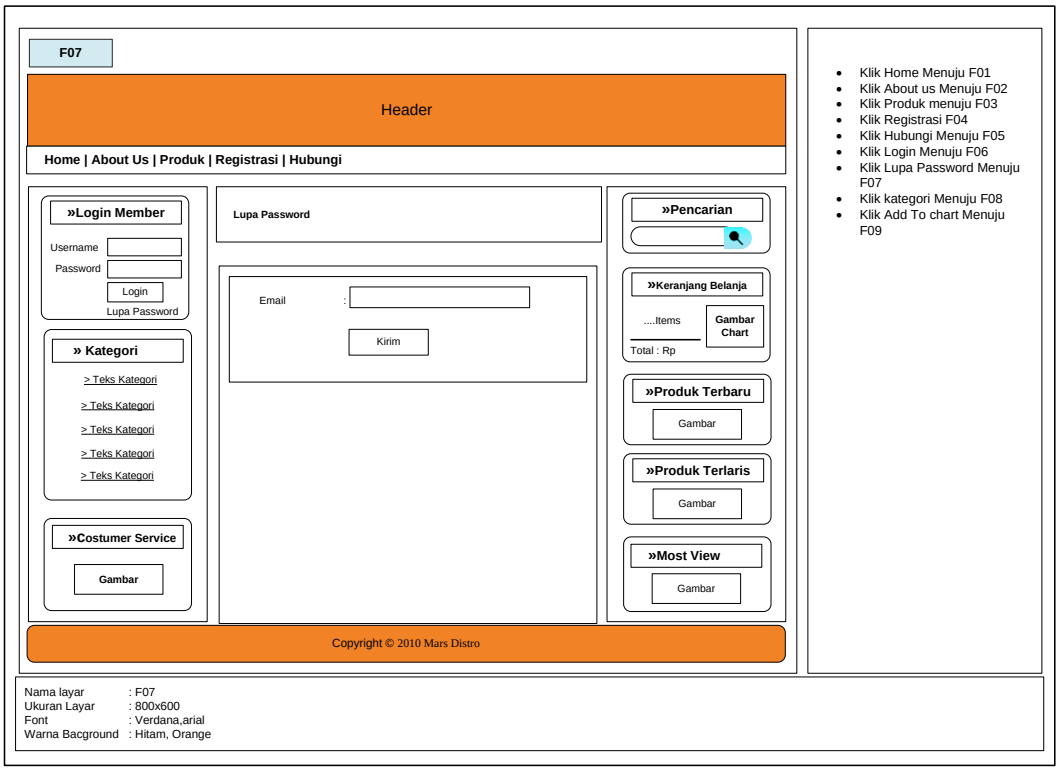
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Login dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.43 dibawah ini:




**Gambar 3. 43 Perancangan antarmuka login**

7. Perancangan Antarmuka Lupa Password

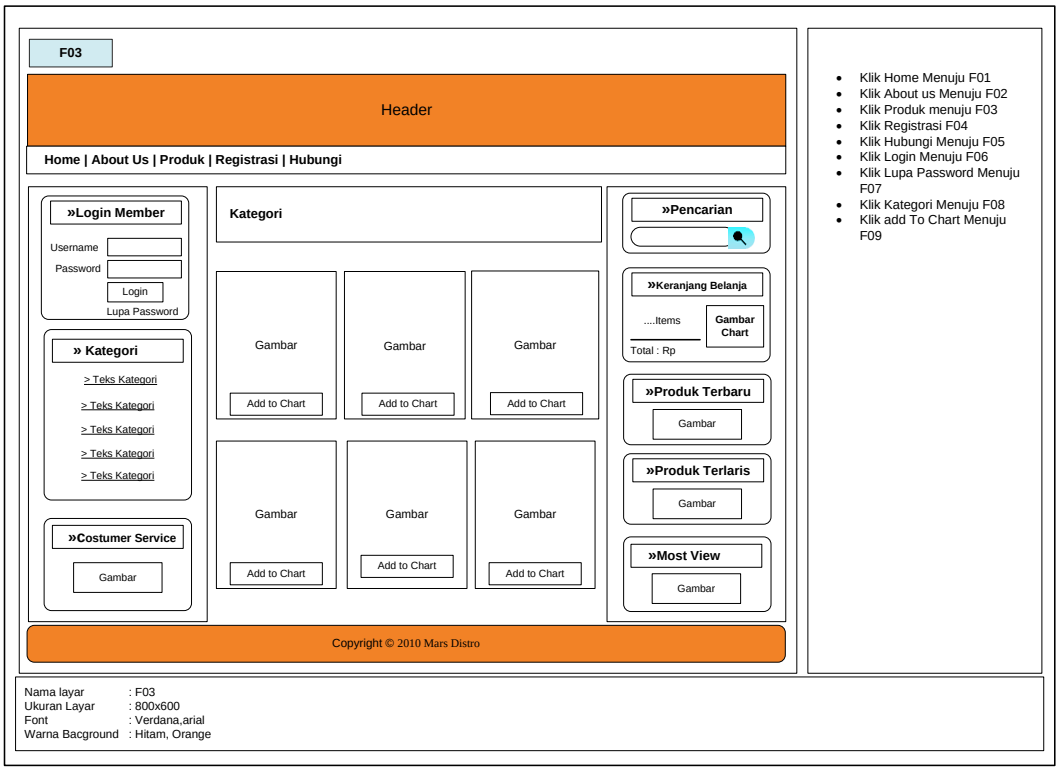
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa password dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.44 dibawah ini:




**Gambar 3. 44 Perancangan antarmuka menu lupa password**

8. Perancangan Antarmuka Kategori

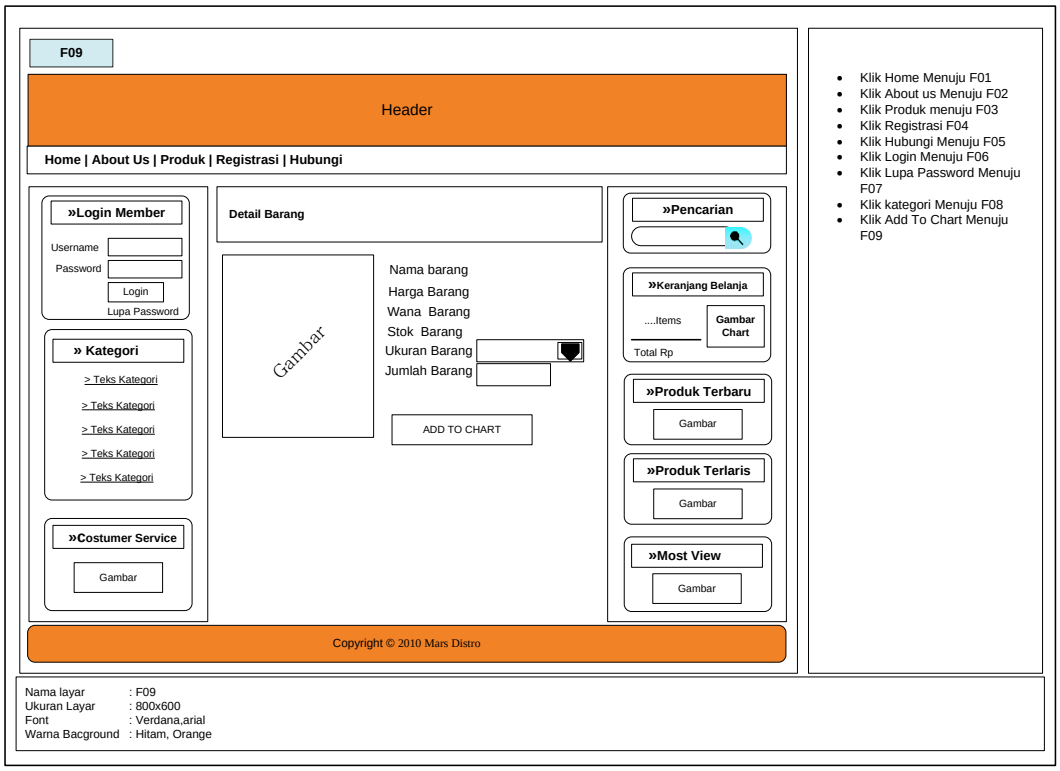
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.45 dibawah ini:




**Gambar 3. 45 Perancangan antarmuka menu kategori**

9. Perancangan Antarmuka Detail barang

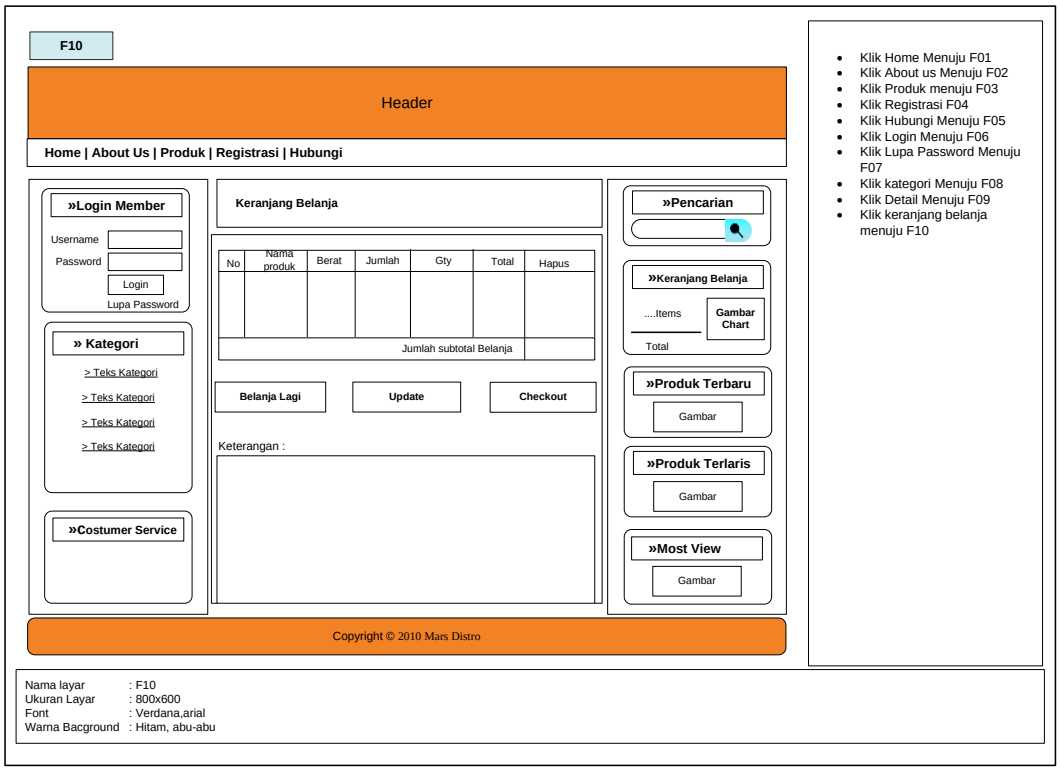
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka detail barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.46 dibawah ini:




**Gambar 3. 46 Perancangan antar muka detail barang**

10. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

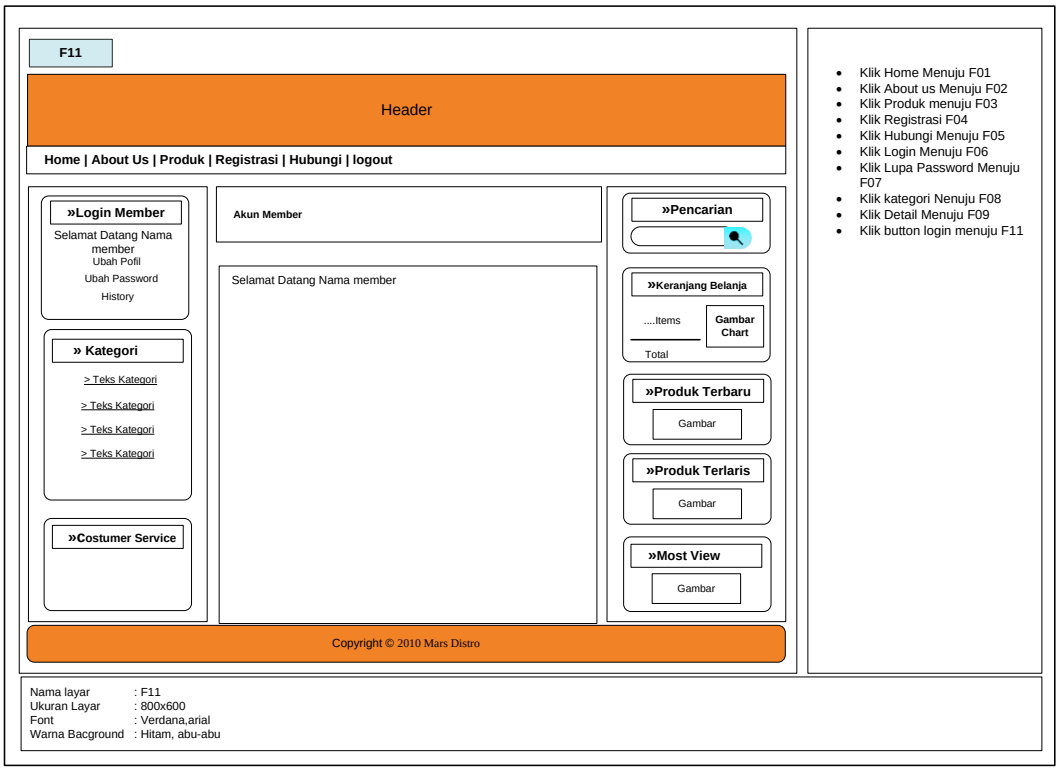
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka keranjang belanja dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.47 dibawah ini:




**Gambar 3. 47 Perancangan antarmuka keranjang belanja**

11. Perancanagan Antarmuka Akun Member

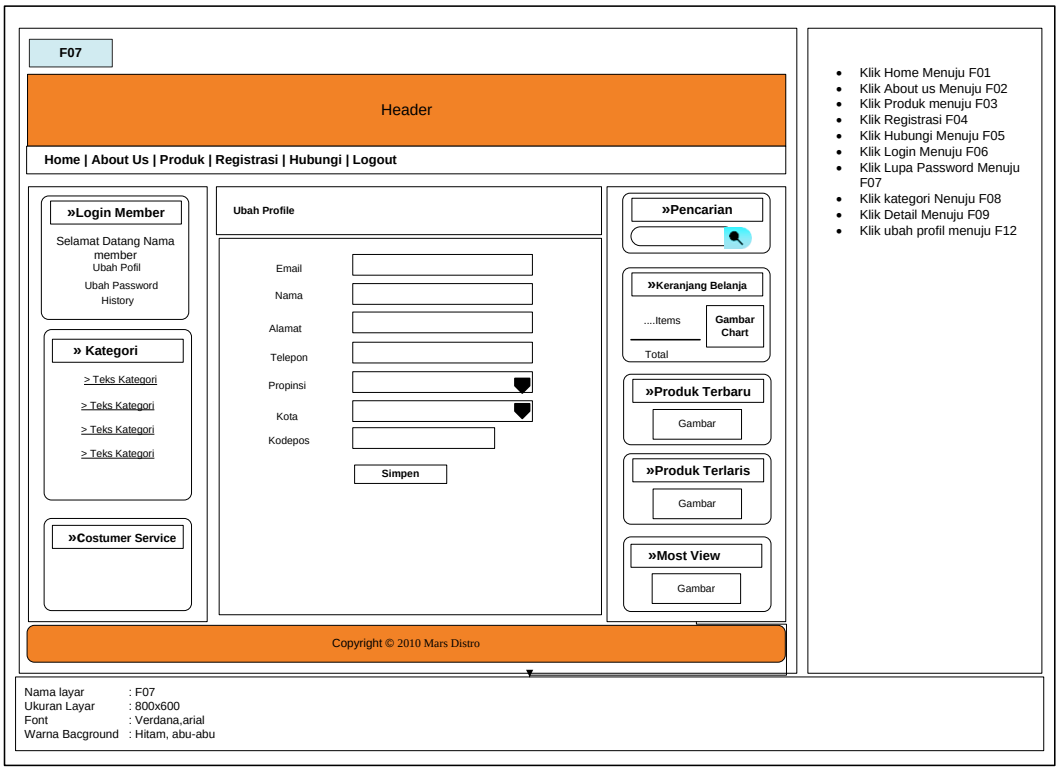
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka akun member dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.48 dibawah ini:




**Gambar 3. 48 Perancangan antarmuka menu akun member**

12. Perancangan Antarmuka Ubah Profil

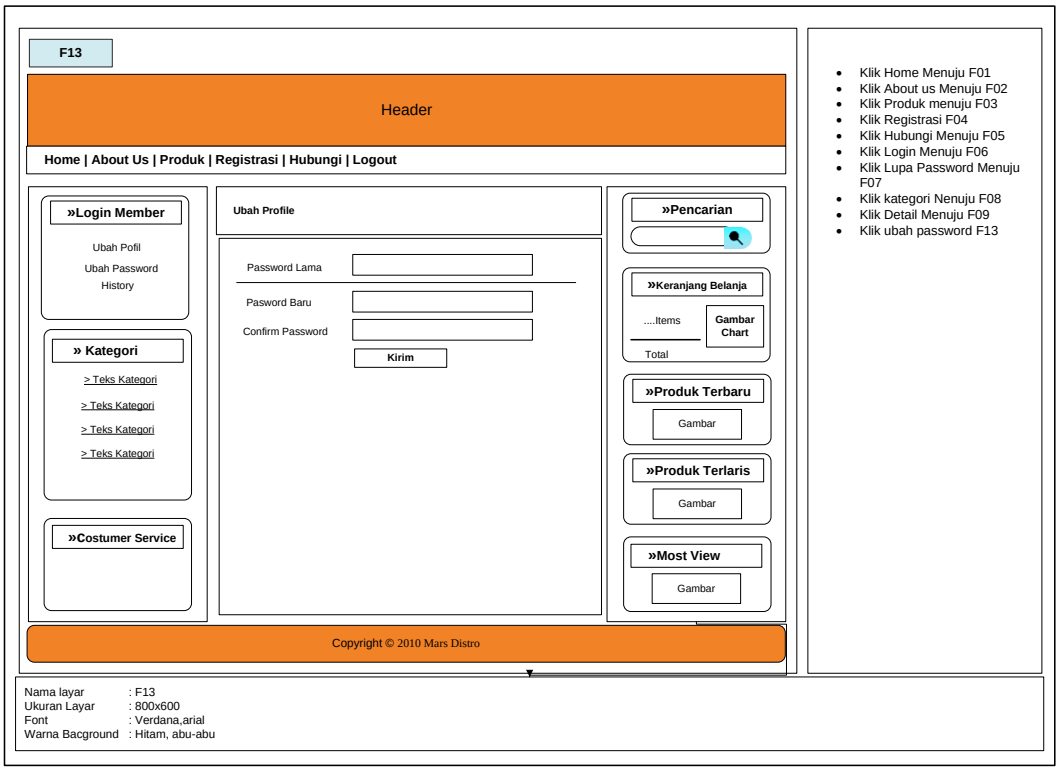
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Ubah Profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.49 dibawah ini:




**Gambar 3. 49 Perancangan antarmuka ubah profil**

13. Perancangan Antarmuka Ubah Password

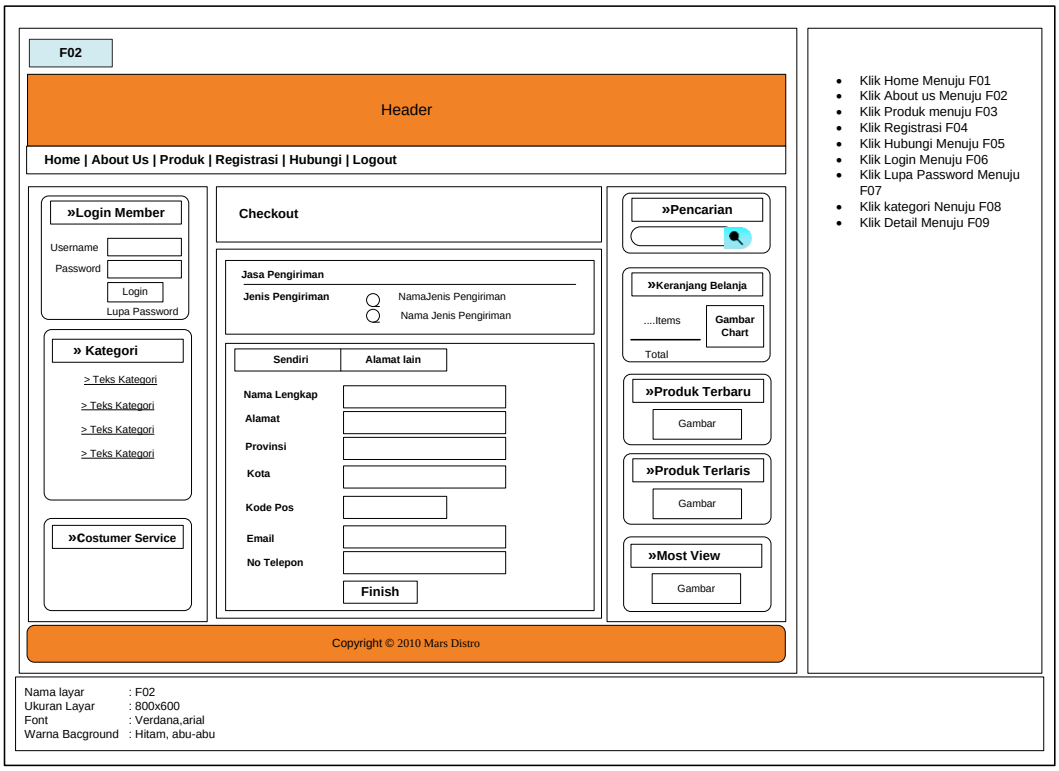
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah password dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.50 dibawah ini:




**Gambar 3. 50 Perancangan antarmuka menu ubah password**

14. Perancangan AntarMuka Checkout

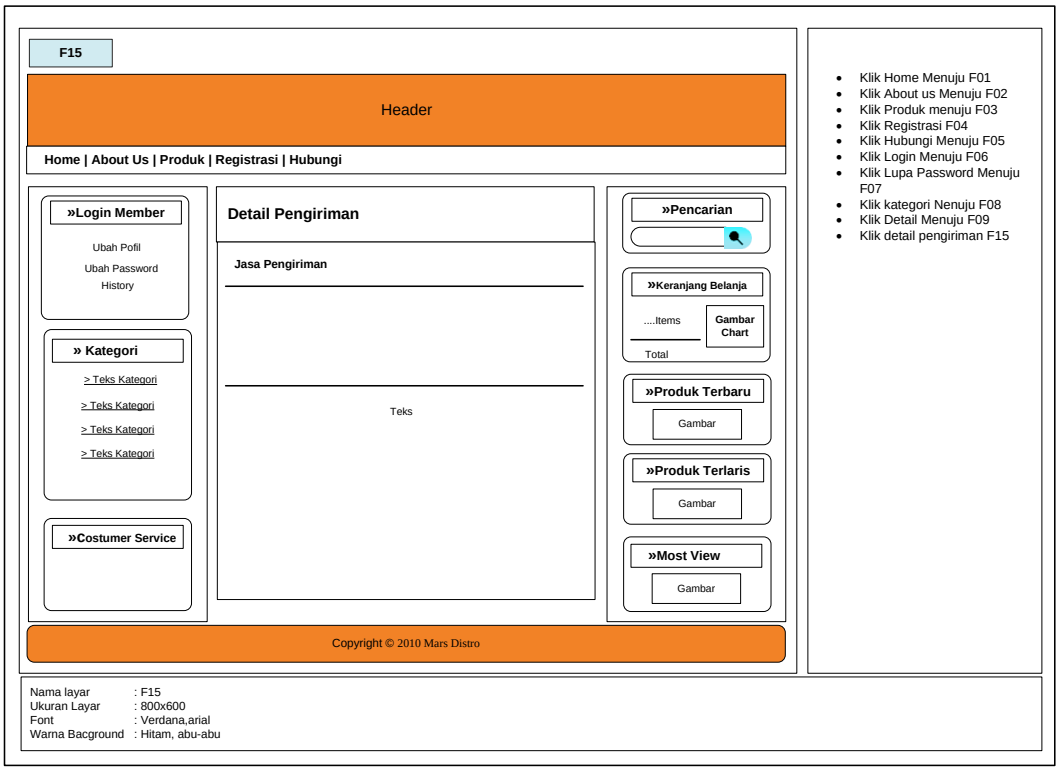
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka checkout dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.51 dibawah ini:




**Gambar 3. 51 Perancangan antarmuka checkout**

15. Perancangan Antarmuka Detail pengiriman

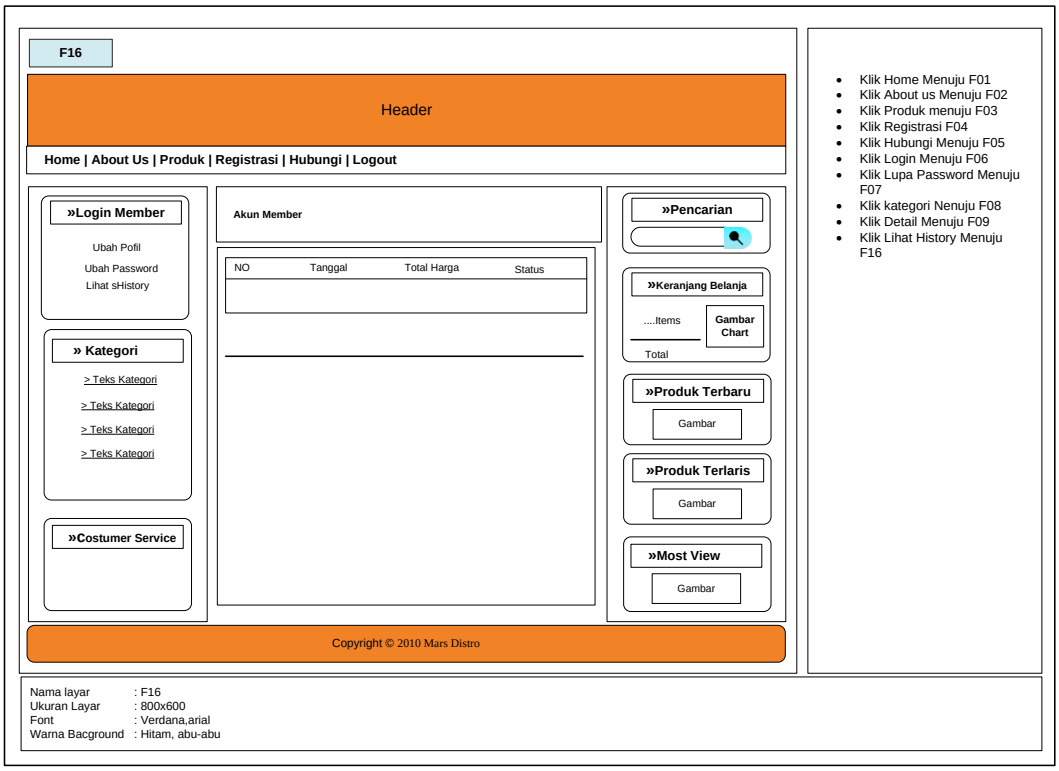
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka detail pengiriman dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.52 dibawah ini:




**Gambar 3. 52 Perancangan antarmuka detail pengiriman**

16. Perancangan AntarMuka Lihat History

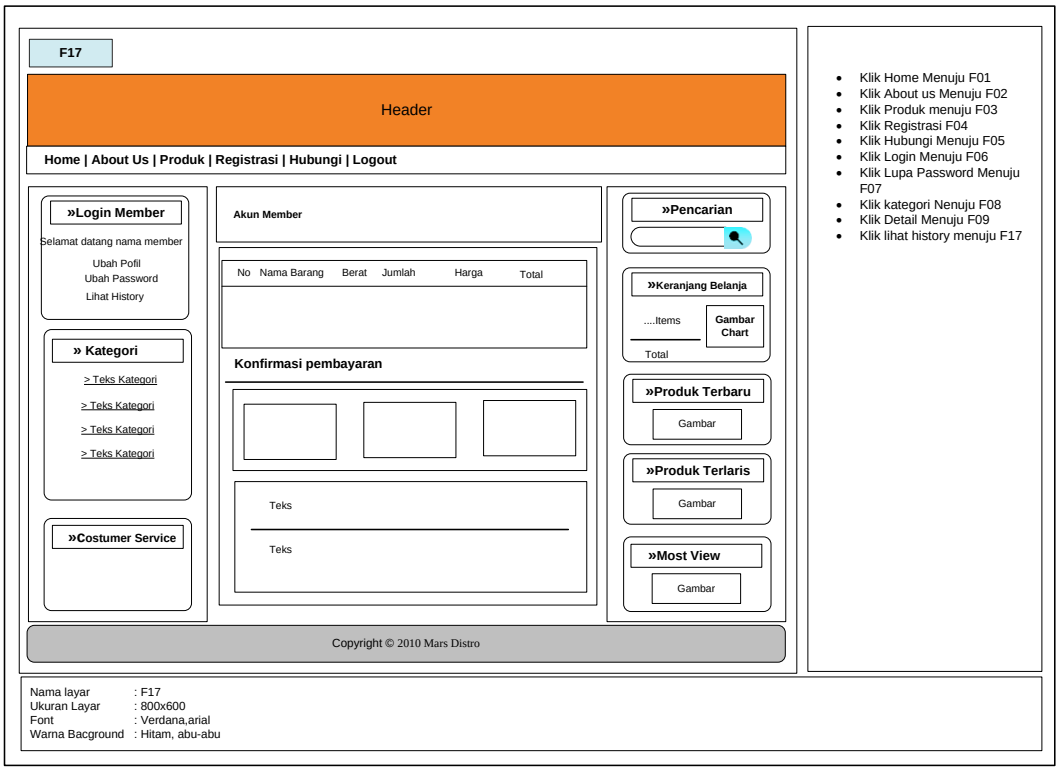
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lihat history dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.53 dibawah ini:




**Gambar 3. 53 Perancangan antarmuka lihat history**

17. Perancangan Antarmuka Konfirmasi

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka konfirmasi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.54 dibawah ini:

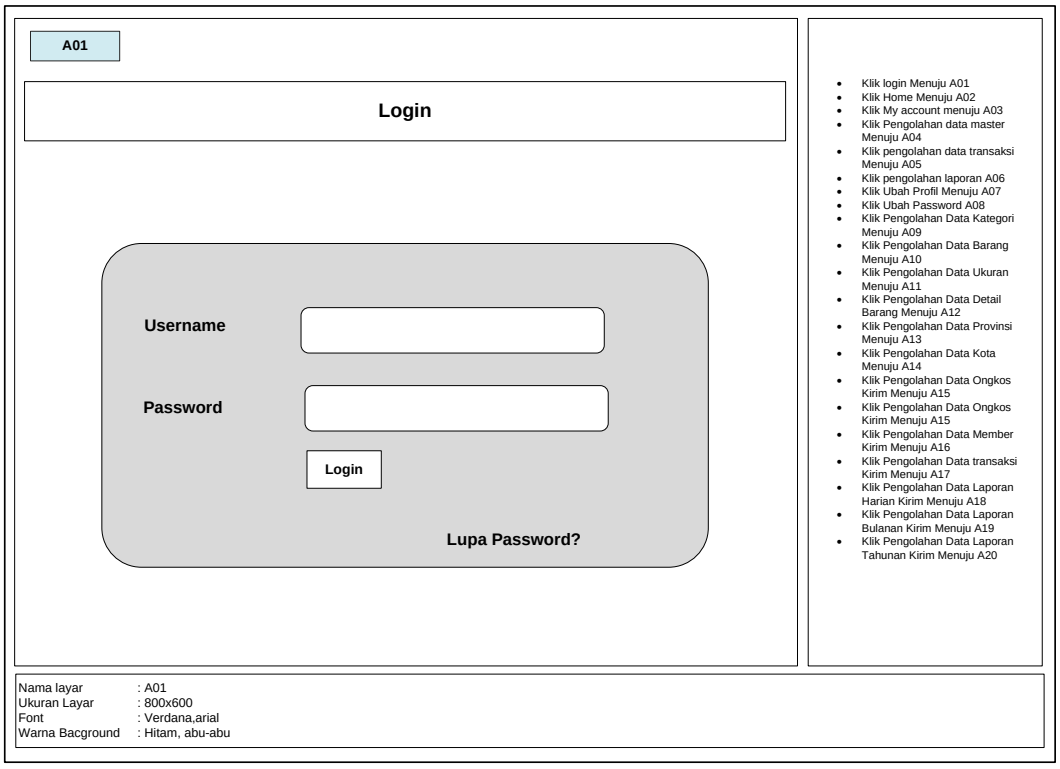



**Gambar 3. 54 Perancangan antarmuka menu konfirmasi**

### 3.3.2.3 Perancangan Antarmuka Admin

1. Perancangan Antar muka login

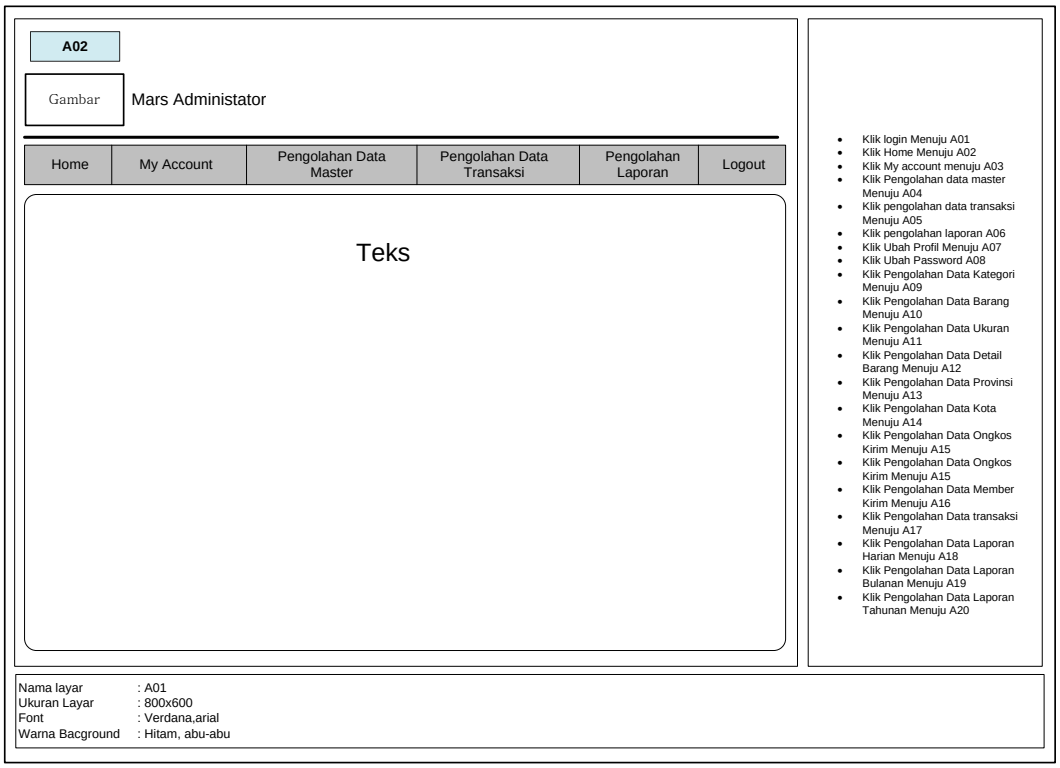
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka login admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.55 dibawah ini:




**Gambar 3. 55 Perancangan antarmuka login**

2. Perancangan Antarmuka Home

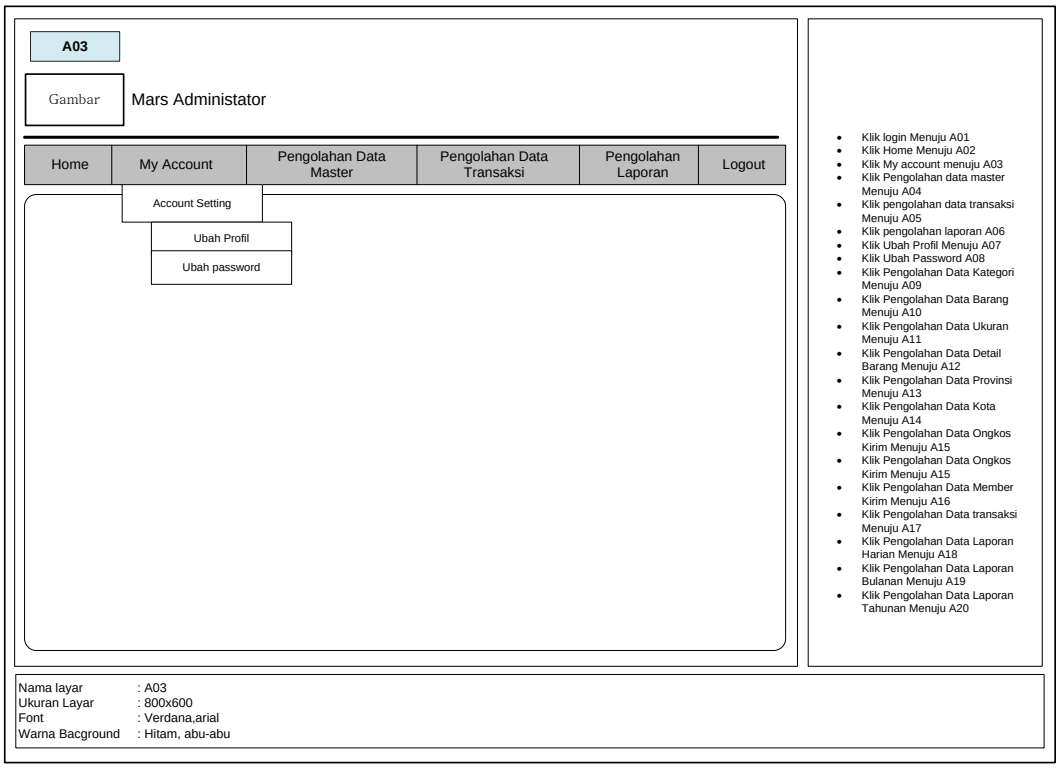
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka home dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.56 dibawah ini:




**Gambar 3. 56 Perancangan antar muka home**

3. Perancangan Antarmuka My Account

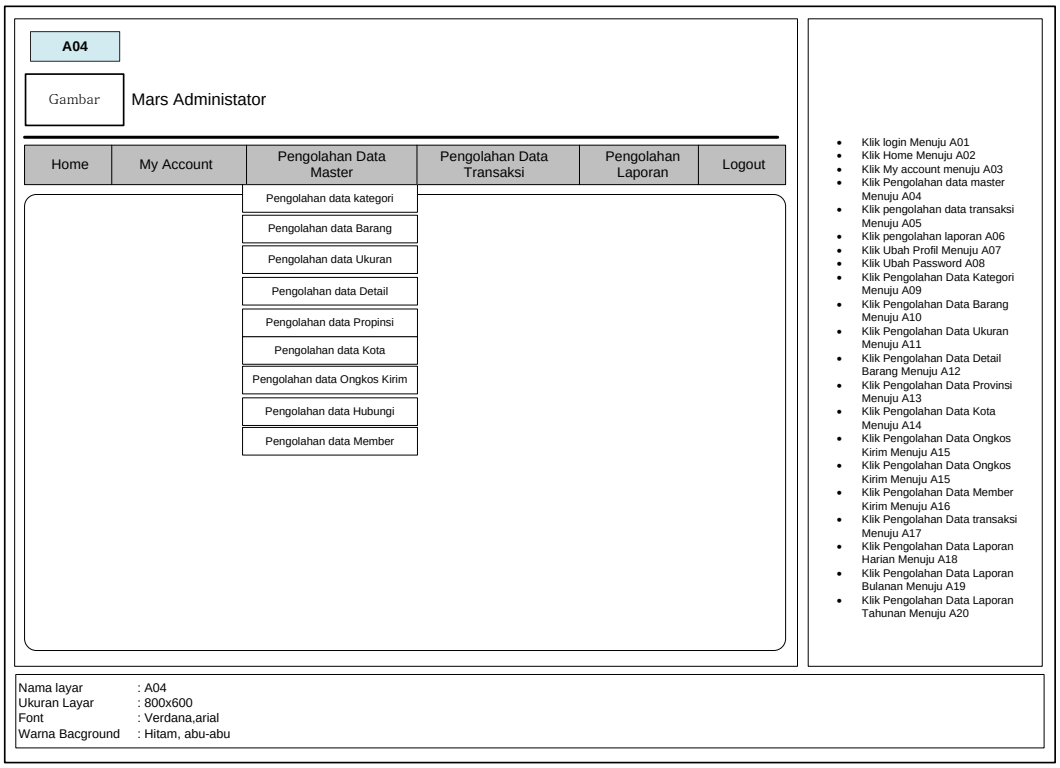
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka my account dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.57 dibawah ini:




**Gambar 3. 57 Perancangan antarmuka my account**

4. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Master

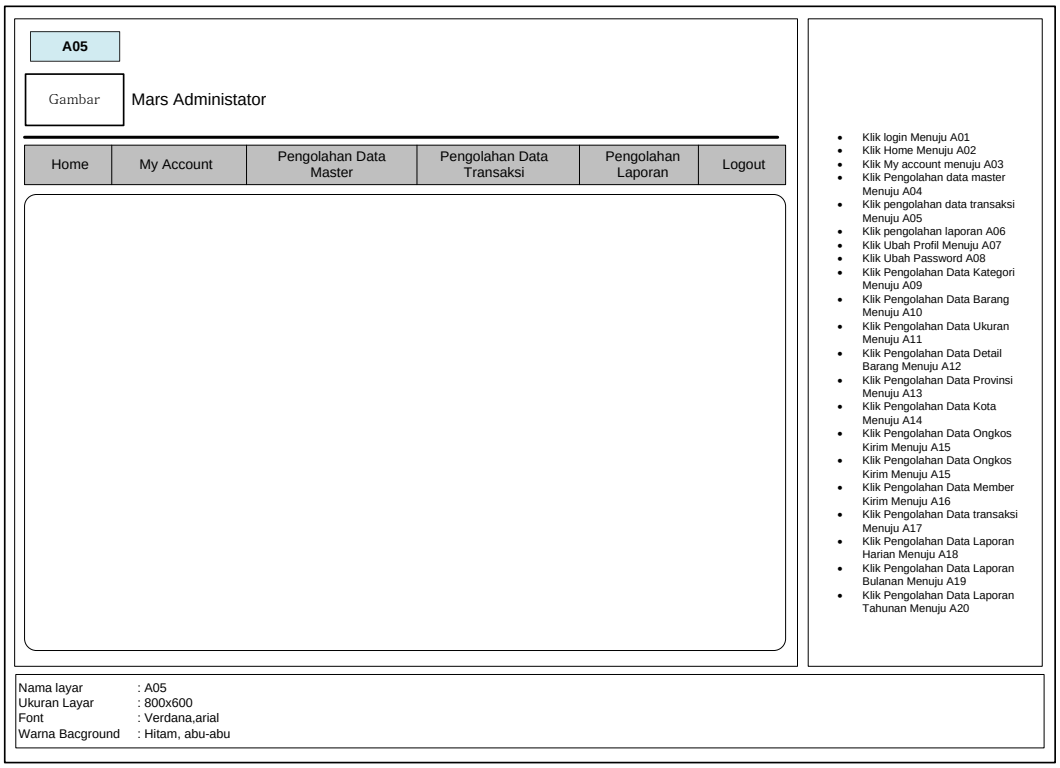
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data master dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars pada yang tercantum gambar 3.58 dibawah ini:




**Gambar 3. 58 Perancangan antarmuka pengolahan data master**

5. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Transaksi

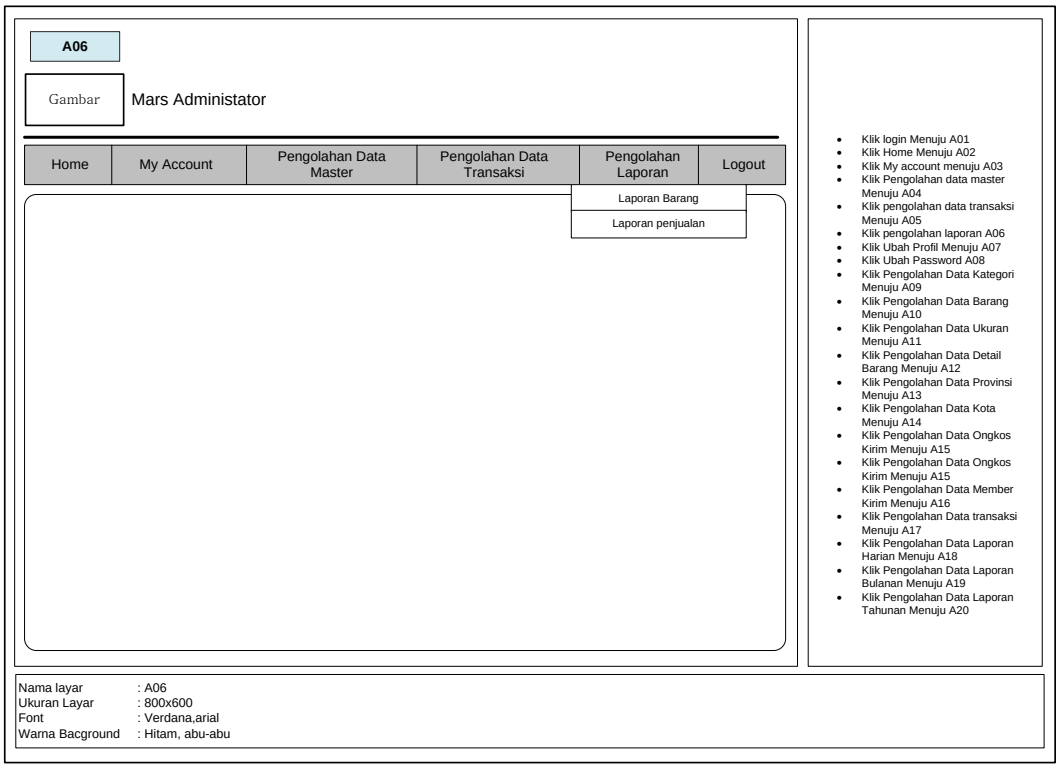
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data transaksi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.59 dibawah ini :




**Gambar 3. 59 Perancangan antarmuka pengolahan data master**

6. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan

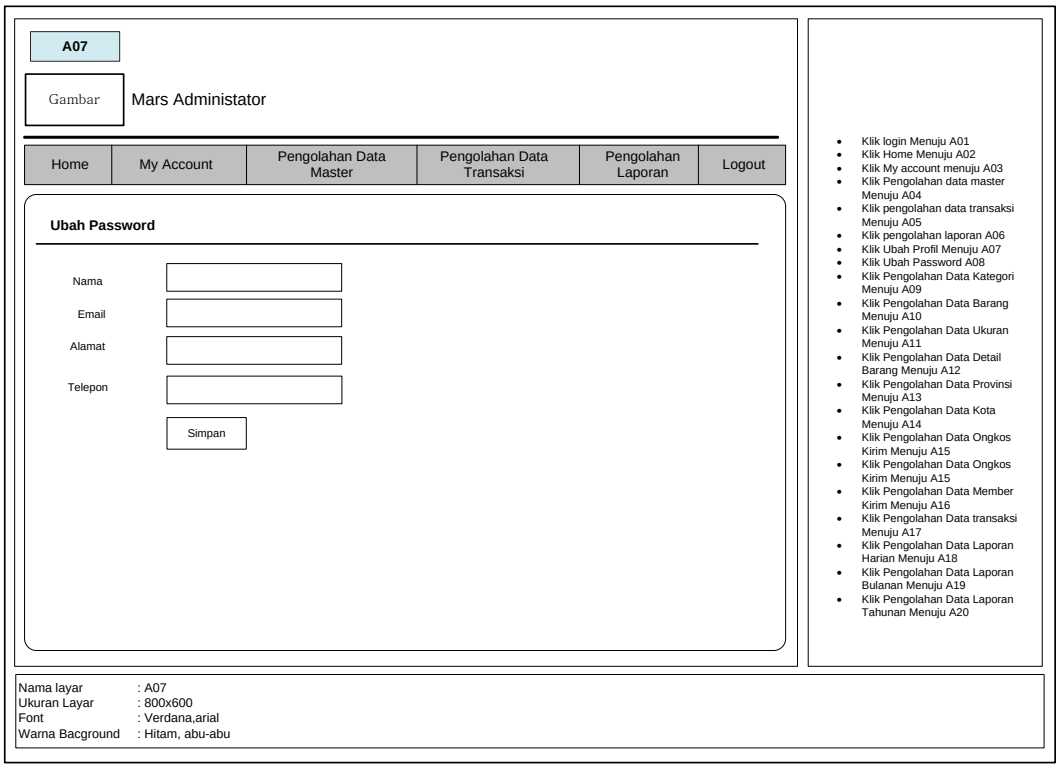
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data laporan dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.60 dibawah ini :




**Gambar 3. 60 Perancangan antarmuka pengolahan data master**

7. Perancangan Antarmuka Ubah Profil

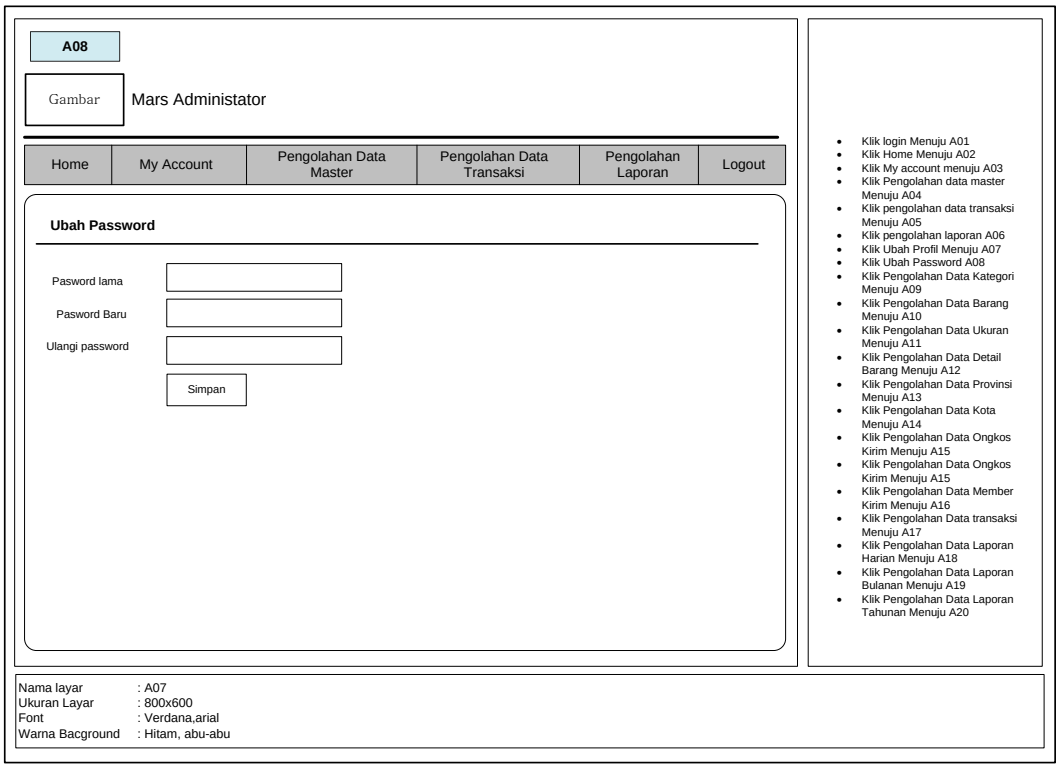
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.61 dibawah ini:




**Gambar 3. 61 Perancangan antarmuka ubah profil**

8. Perancanagan Antarmuka Ubah Password

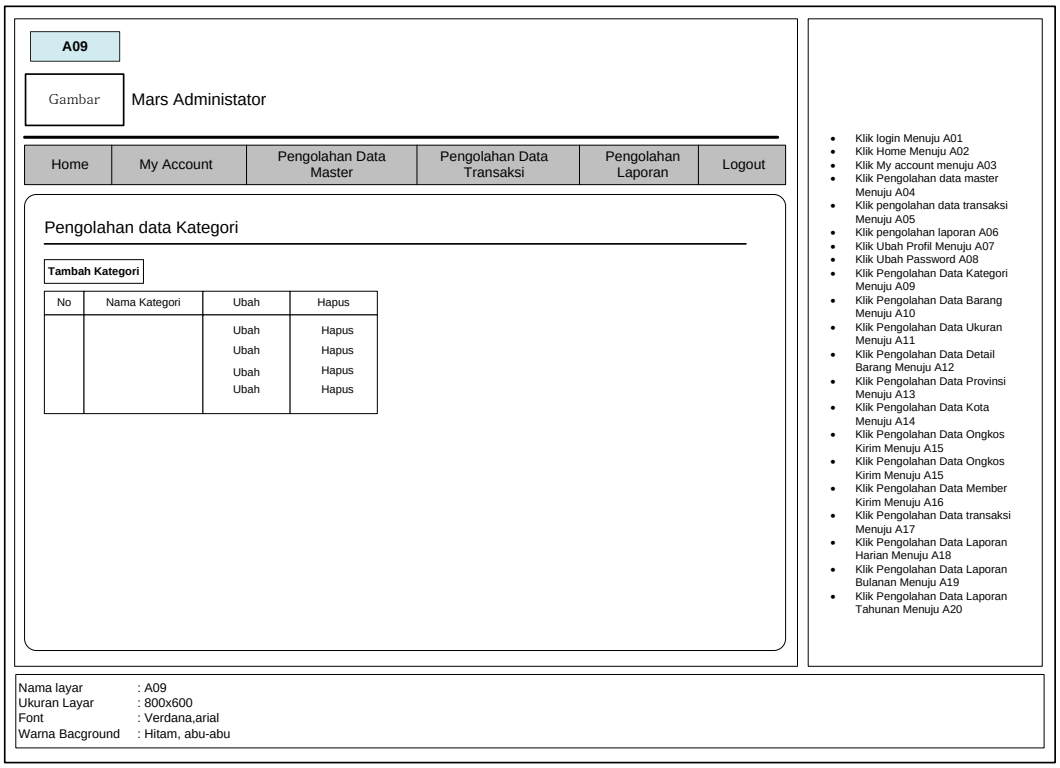
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.62 dibawah ini:




**Gambar 3. 62 Perancangan antarmuka ubah password**

9. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Kategori

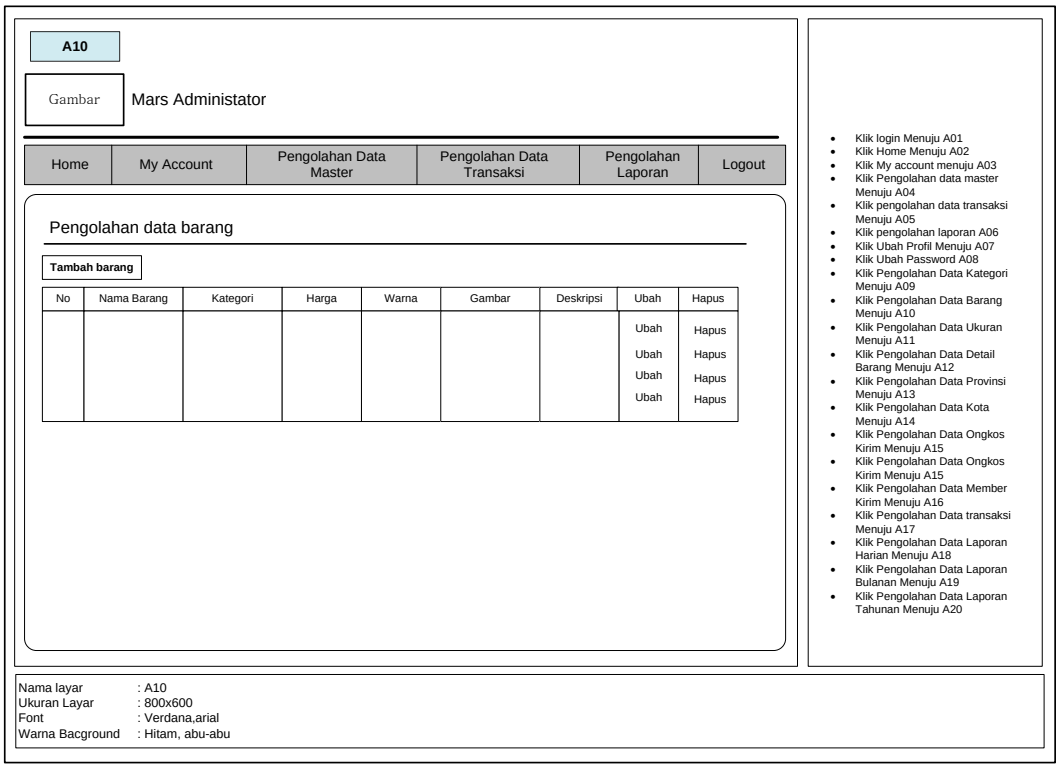
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.63 dibawah ini:




**Gambar 3. 63 Perancangan antarmuka pengolahan data kategori**

10. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Barang

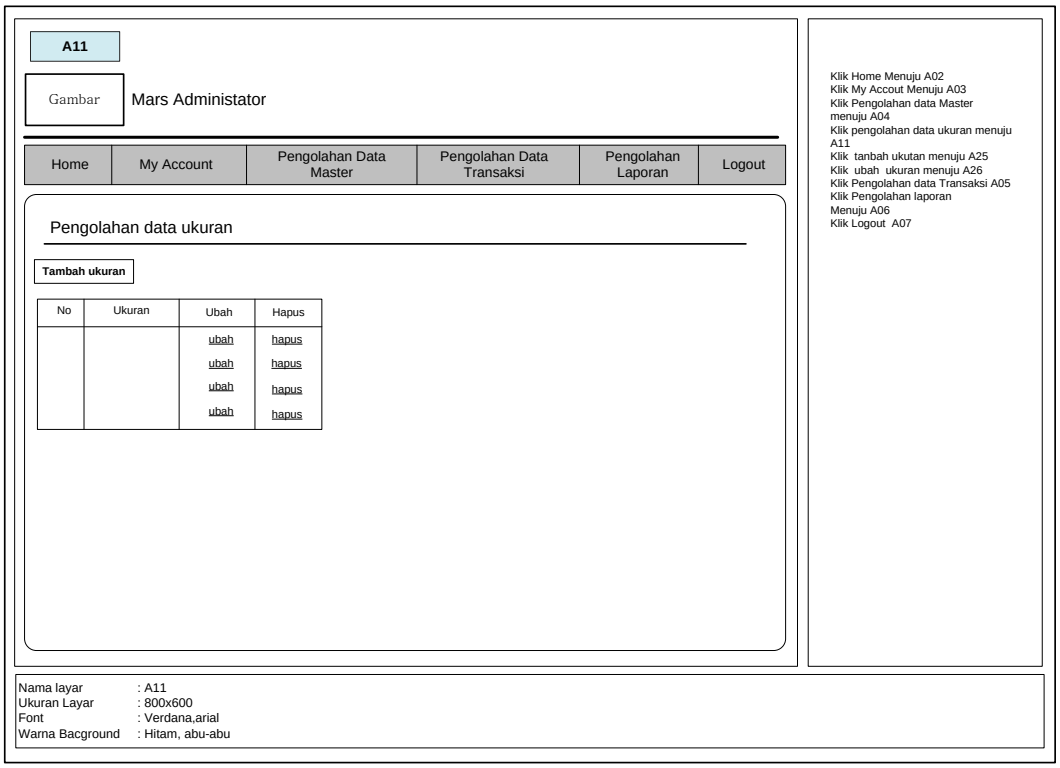
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.64 dibawah ini:




**Gambar 3. 64 Perancangan antarmuka pengolahan data barang**

11. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Ukuran

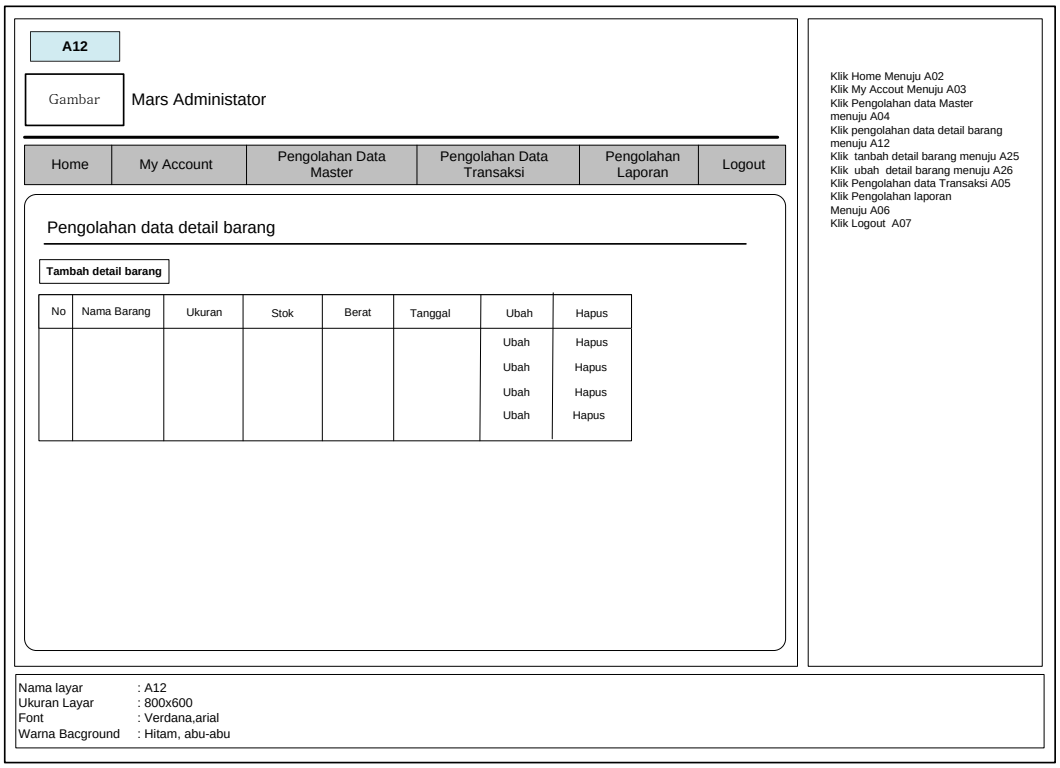
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.65 dibawah ini:




**Gambar 3. 65 Perancangan antarmuka pengolahan data ukuran**

12. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Detail Barang

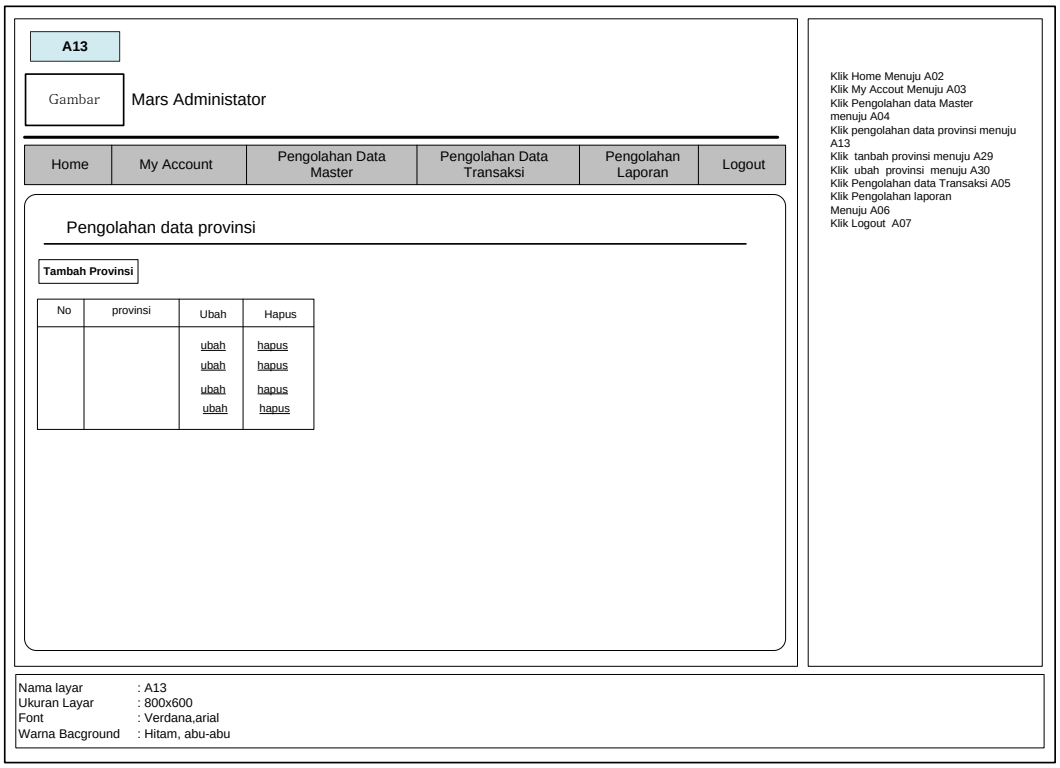
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data detail barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.66 dibawah ini:




**Gambar 3. 66 Perancangan antarmuka pengolahan data detail barang**

13. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Provinsi

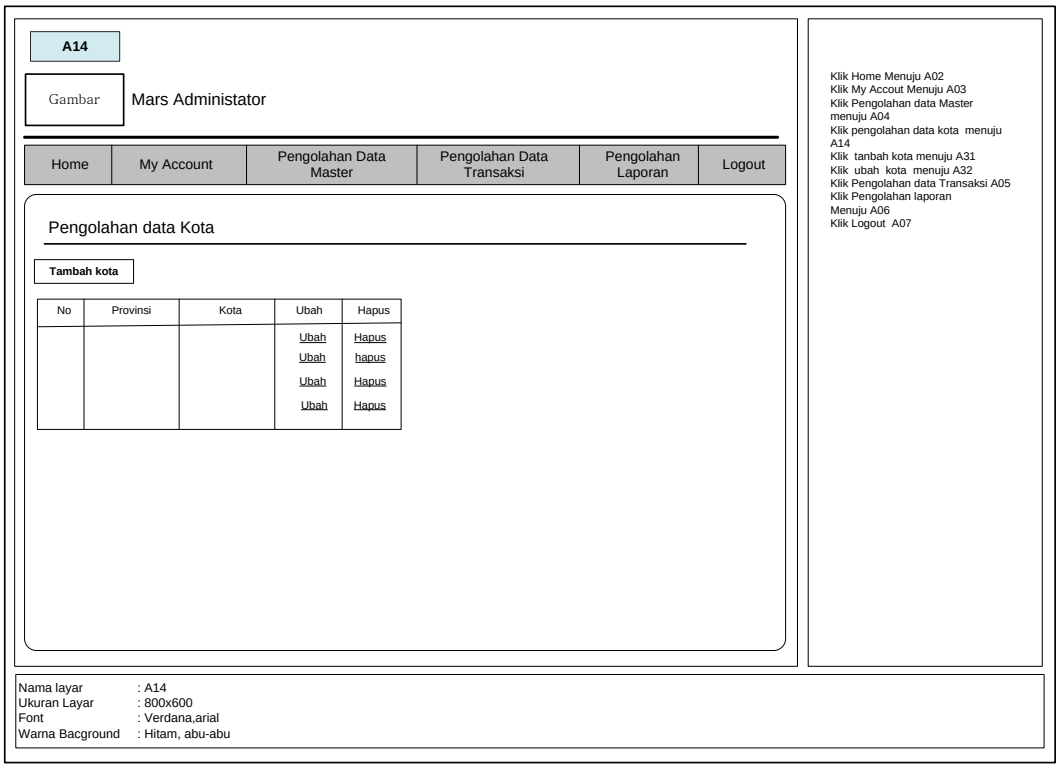
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.67 dibawah ini:




**Gambar 3. 67 Perancangan antarmuka pengolahan data provinsi**

14. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Kota

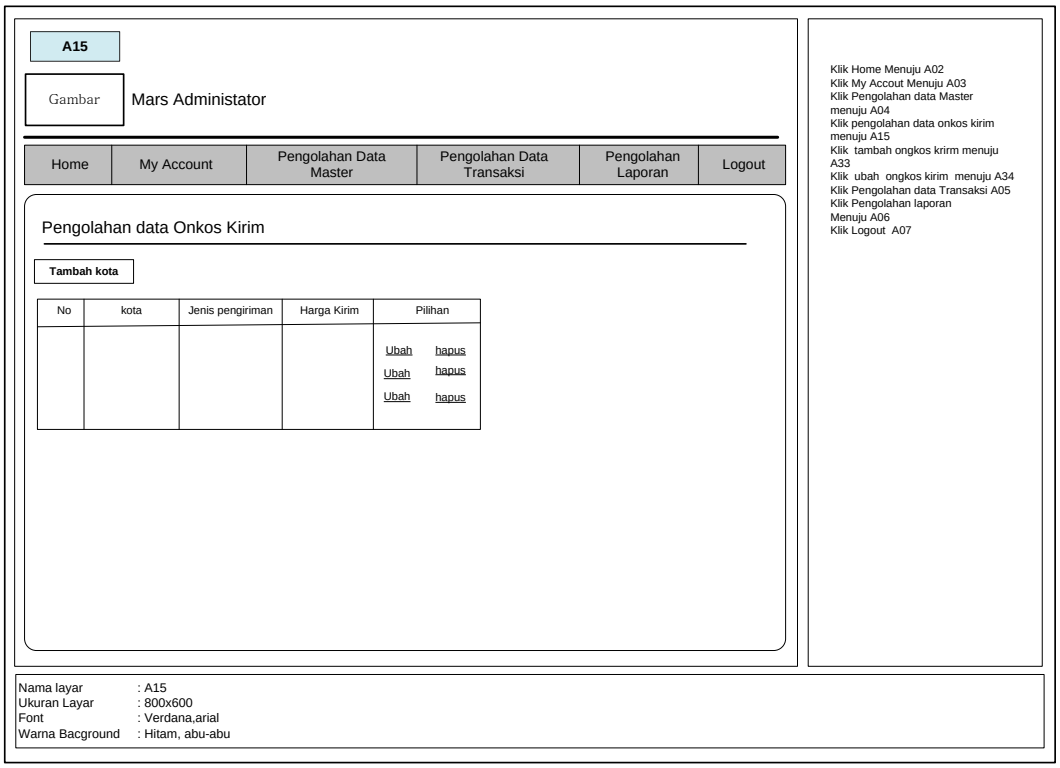
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.68 dibawah ini:




**Gambar 3. 68 Perancangan antarmuka pengolahan data kota**

15. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Ongkos Kirim

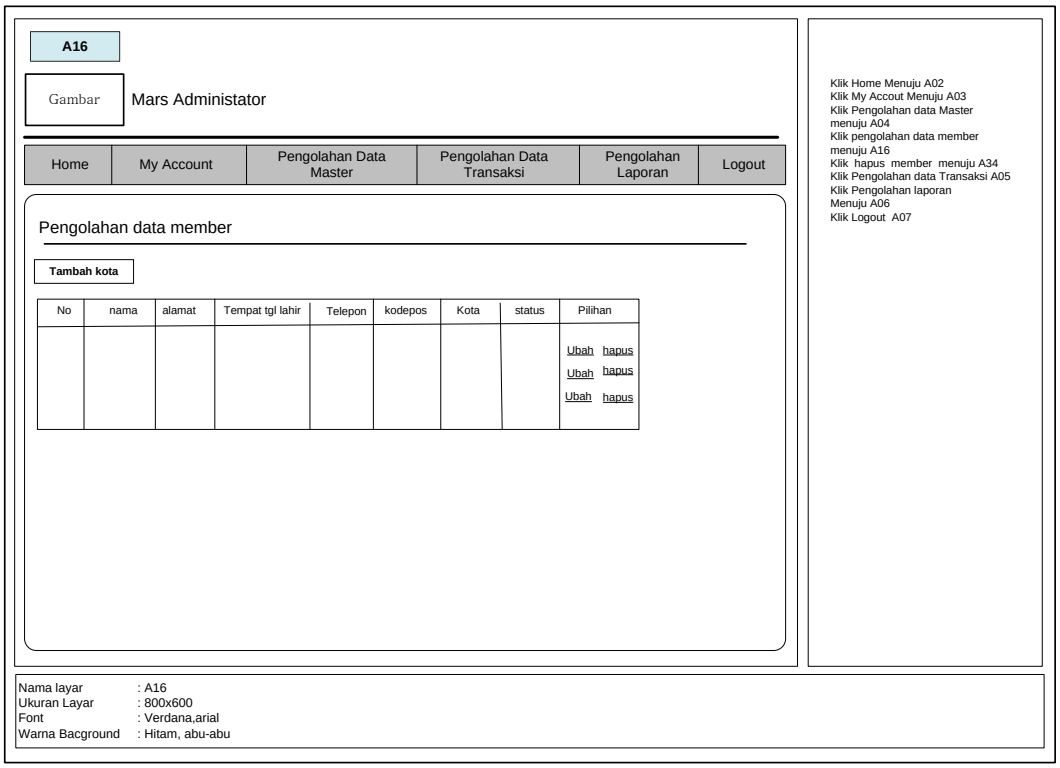
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.69 dibawah ini:




**Gambar 3. 69 Perancangan antarmuka pengolahan ongkos kirim**

16. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Member

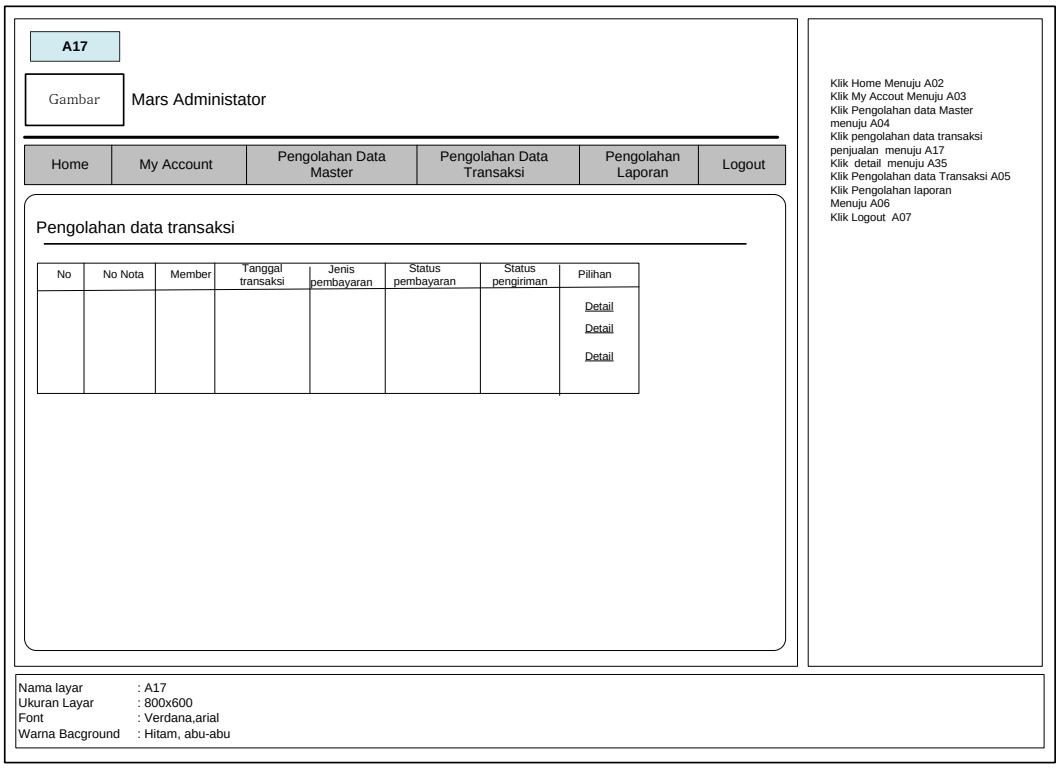
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data member dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.70 dibawah ini:




**Gambar 3. 70 Perancangan antarmuka pengolahan member**

17. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Transasksi

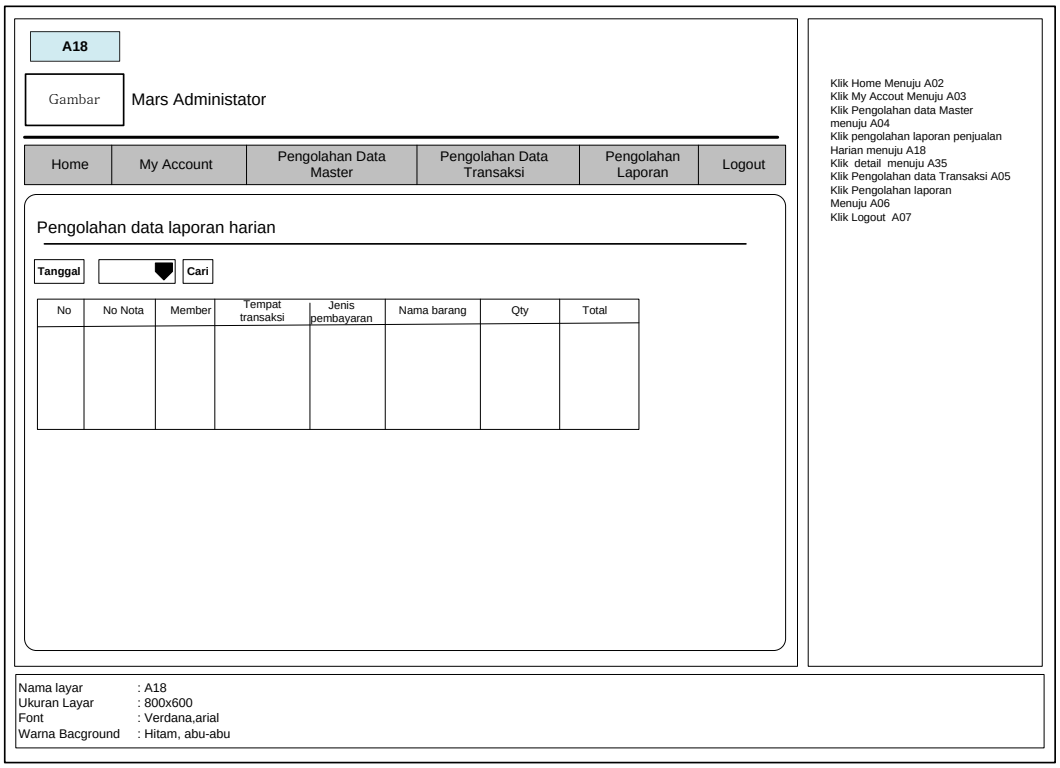
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data transaksi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.71 dibawah ini:




**Gambar 3. 71 Perancangan antarmuka pengolahan data transaksi**

18. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan Harian

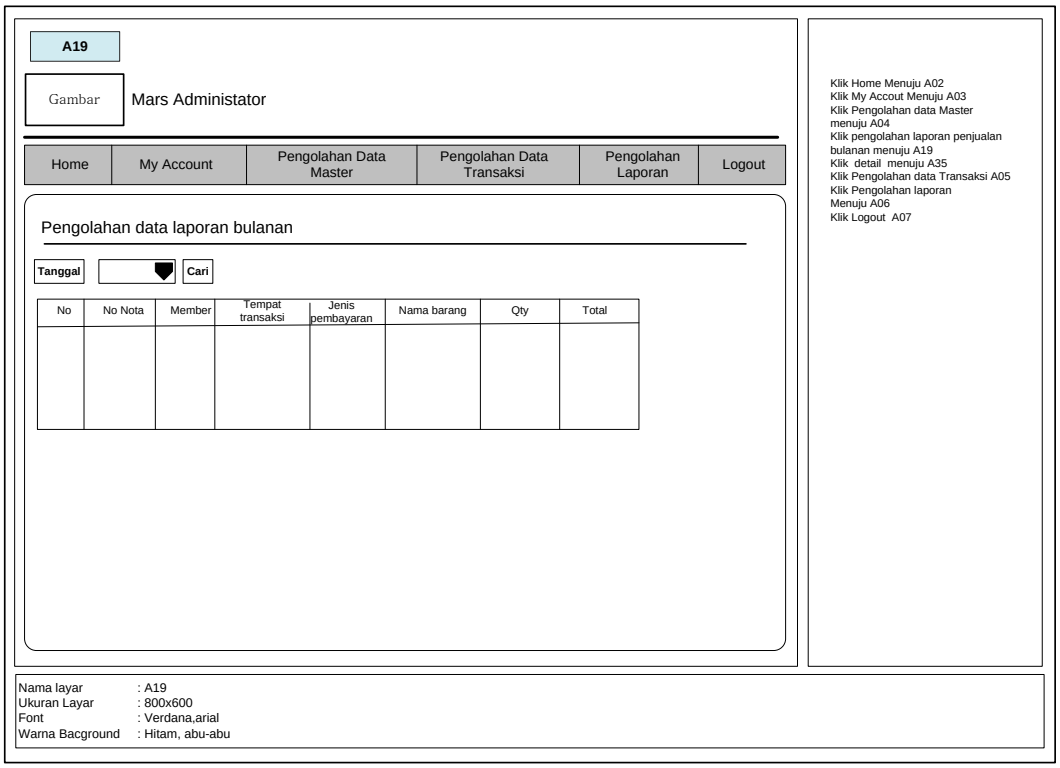
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data Laporan dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.72 dibawah ini:




**Gambar 3. 72 Perancangan antarmuka pengolahan Laporan harian**

19. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan Bulanan

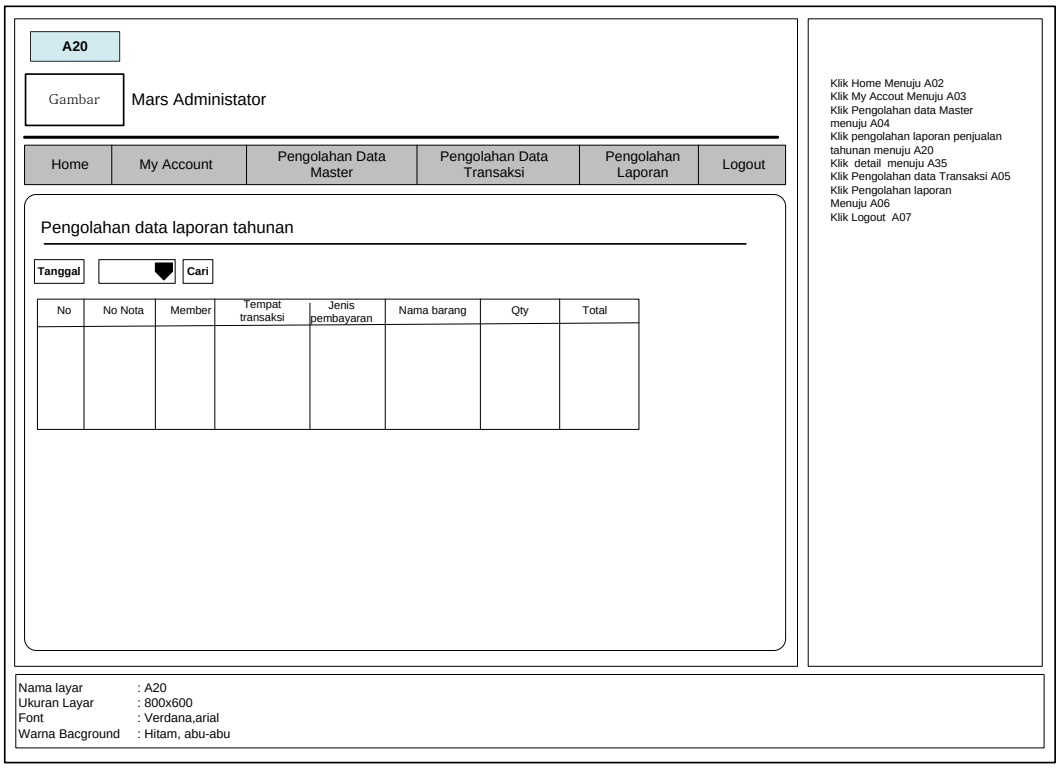
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data Laporan bulanan dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.73 dibawah ini:




**Gambar 3. 73 Perancangan antarmuka pengolahan Laporan bulanan**

20. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan Tahunan

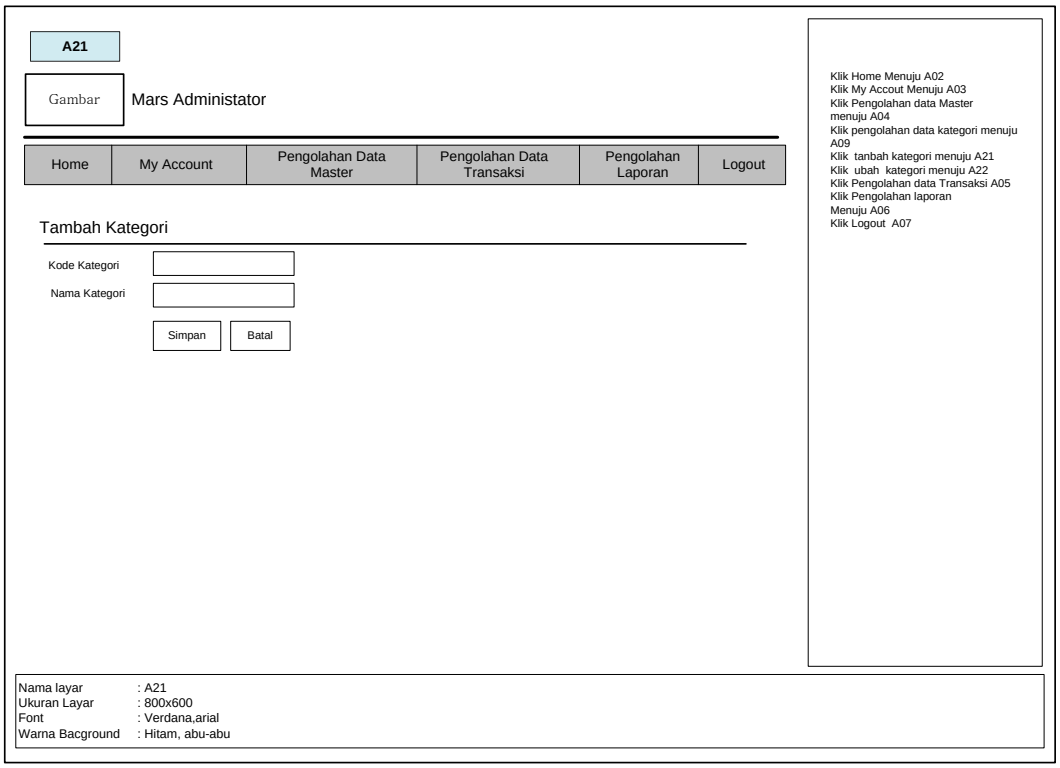
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data Laporan tahunan dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.74 dibawah ini:




**Gambar 3. 74 Perancangan antarmuka pengolahan Laporan tahunan**

21. Perancangan Antarmuka Tambah Kategori

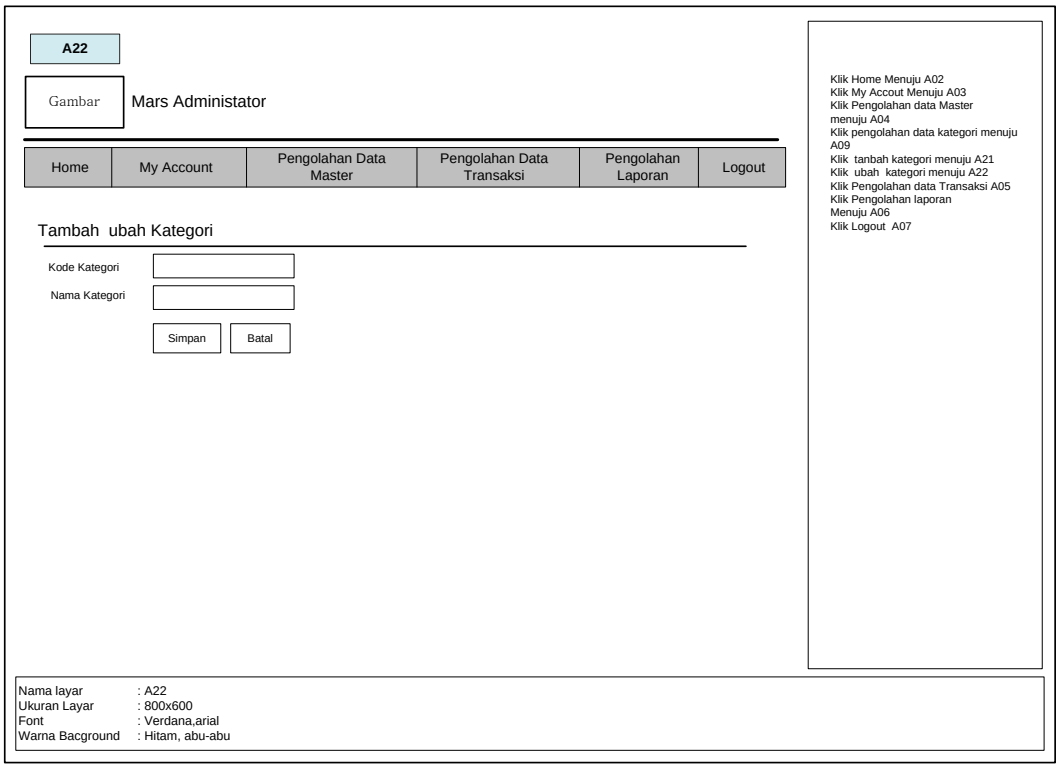
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.75 dibawah ini:




**Gambar 3. 75 Perancangan antarmuka tambah kategori**

22. Perancangan Antarmuka Ubah Kategori

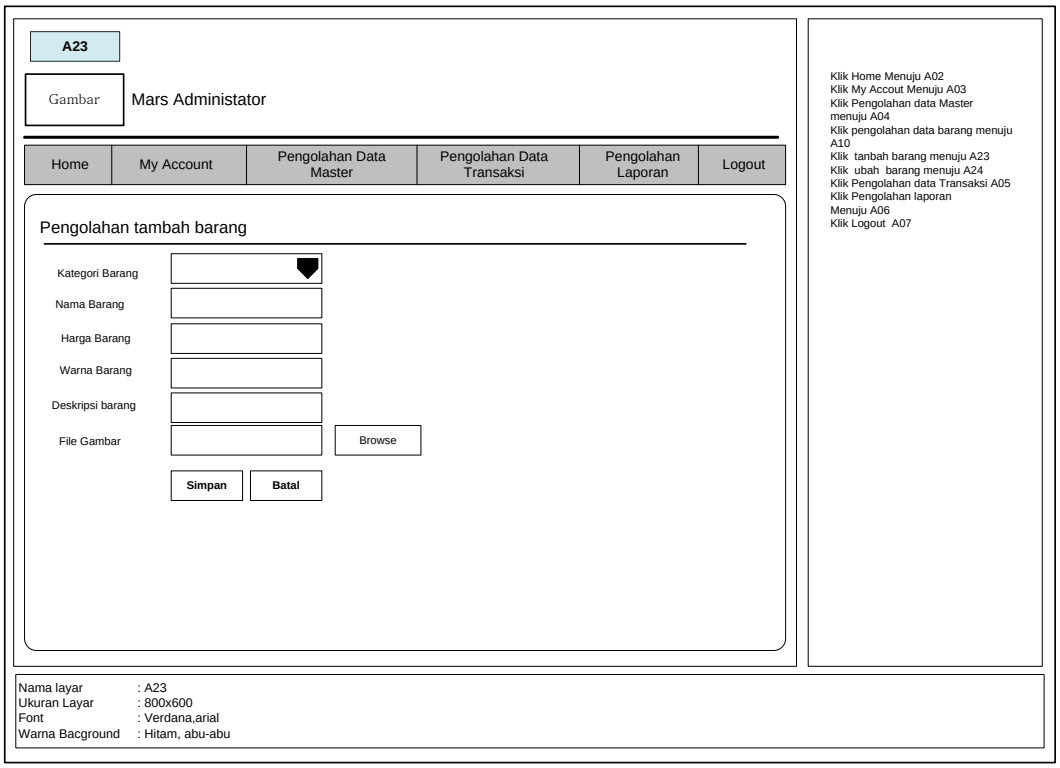
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.76 dibawah ini:




**Gambar 3. 76 Perancangan antarmuka tambah kategori**

23. Perancangan Antarmuka Tambah Barang

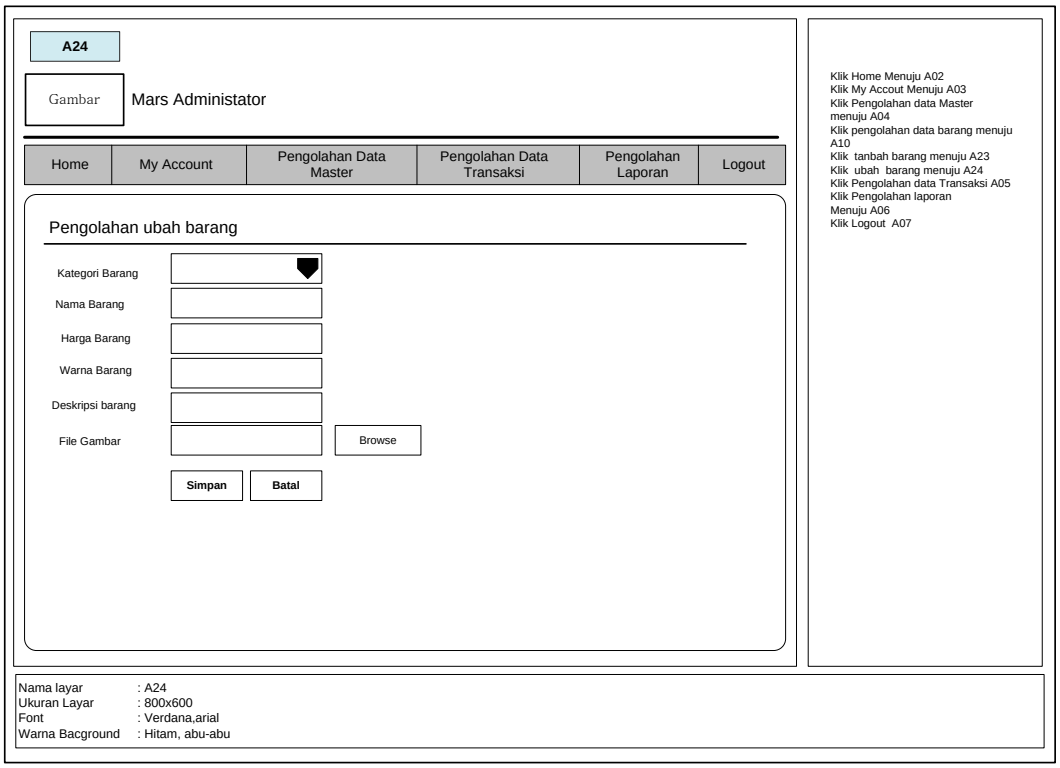
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.77 dibawah ini:




**Gambar 3. 77 Perancangan antarmuka tambah barang**

24. Perancangan Antarmuka ubah Barang

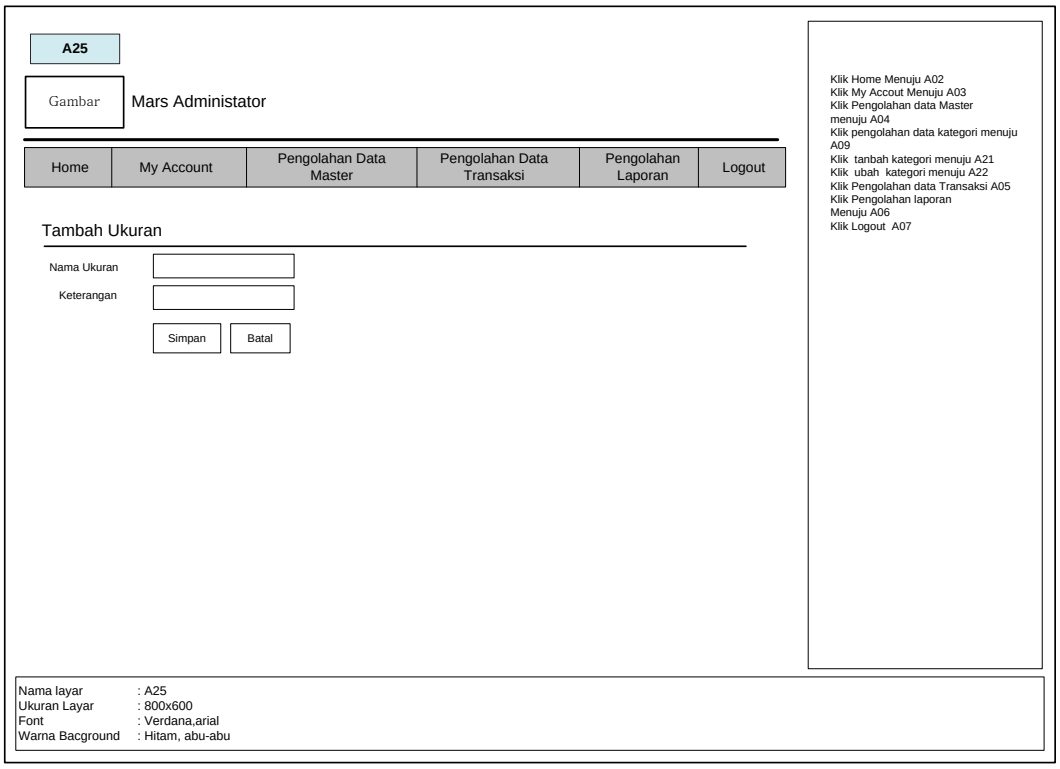
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.78 dibawah ini:




**Gambar 3. 78 Perancangan antarmuka ubah barang**

25. Perancangan Antarmuka Tambah Ukuran

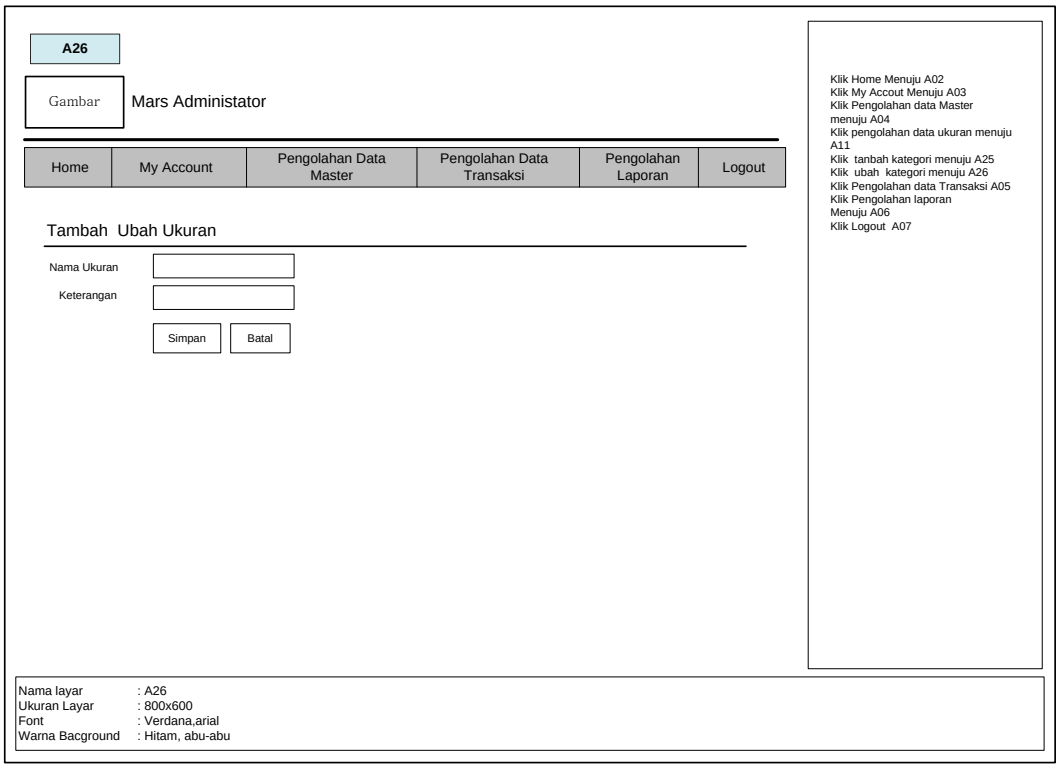
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.79 dibawah ini:




**Gambar 3. 79 Perancangan antarmuka tambah ukuran**

26. Perancangan Antarmuka Ubah Ukuran

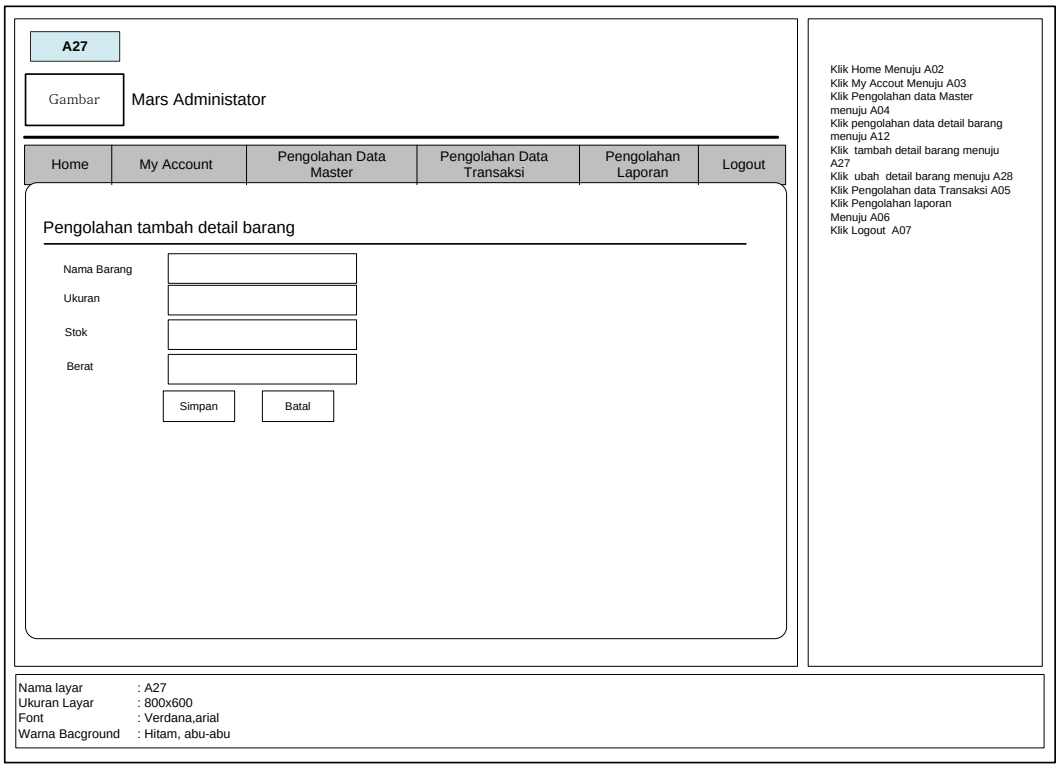
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.80 dibawah ini:




**Gambar 3. 80 Perancangan antarmuka ubah ukuran**

27. Perancangan Antarmuka Tambah Detail Barang

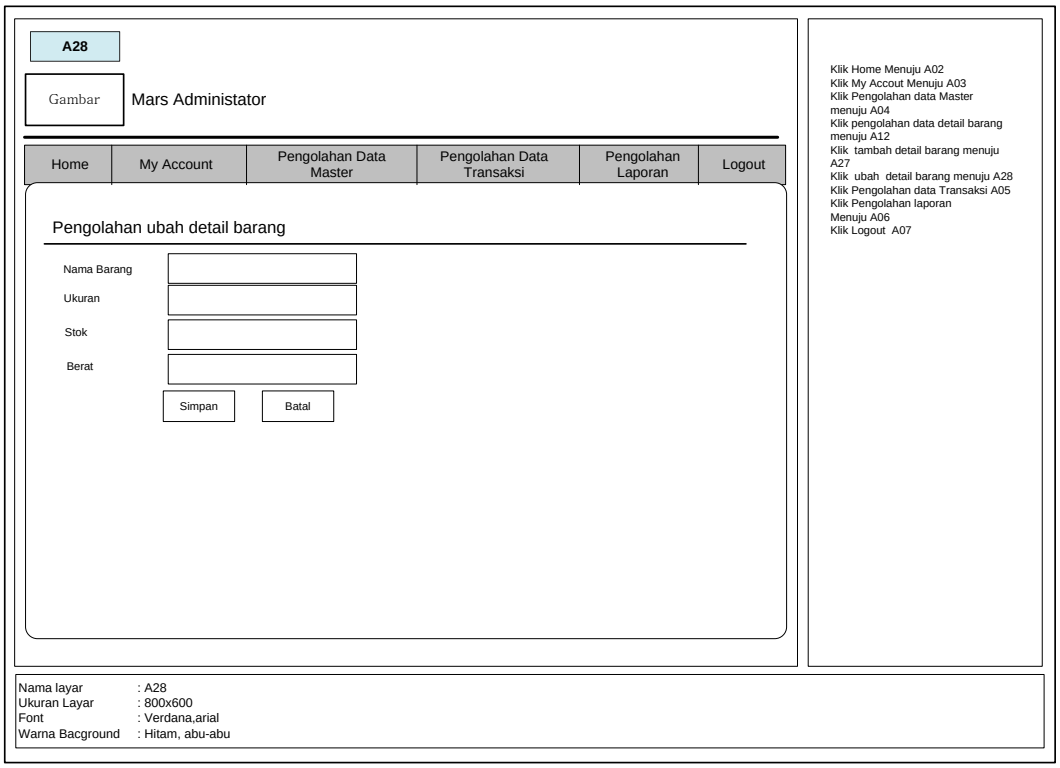
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah detail barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.81 dibawah ini:




**Gambar 3. 81 Perancangan antarmuka tambah detail barang**

28. Perancangan Antarmuka Ubah Detail Barang

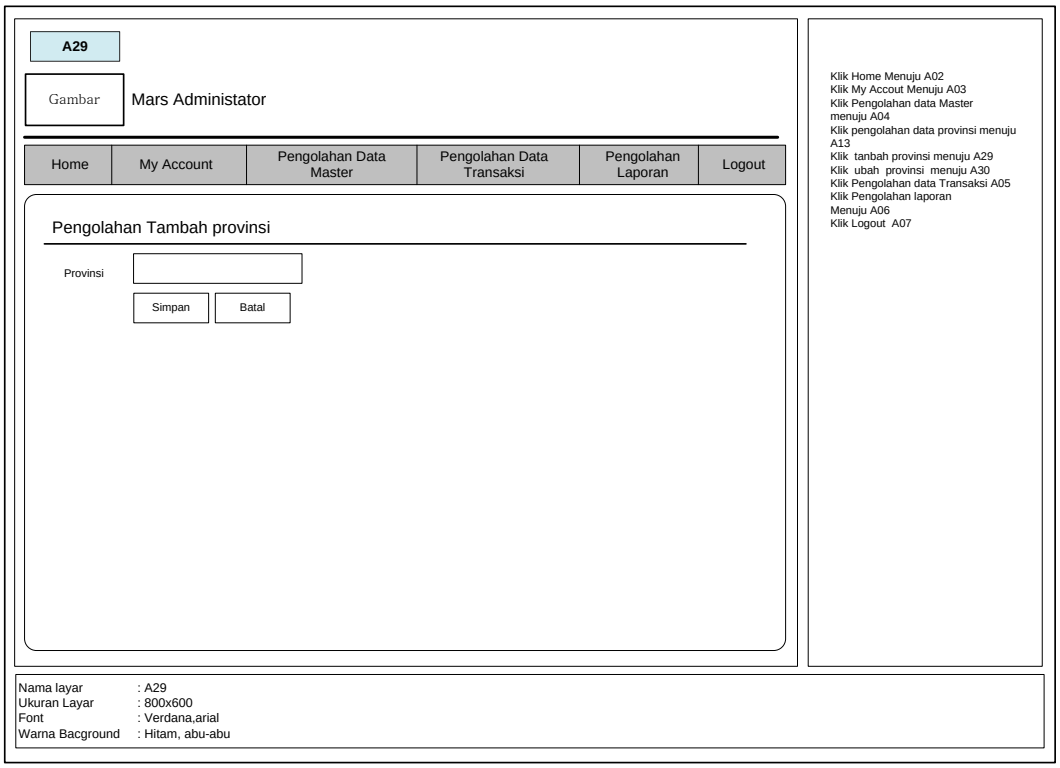
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah detail barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.82 dibawah ini:




**Gambar 3. 82 Perancangan antarmuka ubah detail barang**

29. Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi

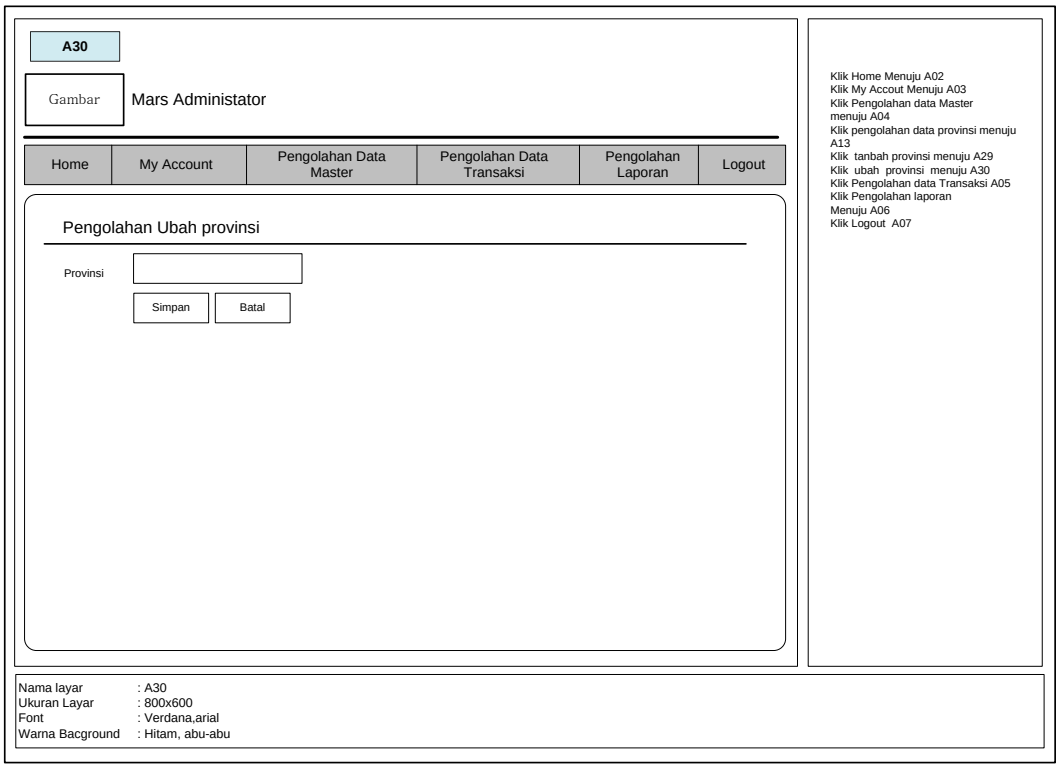
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.83 dibawah ini:




**Gambar 3. 83 Perancangan antarmuka tambah provinsi**

30. Perancangan Antarmuka Ubah Provinsi

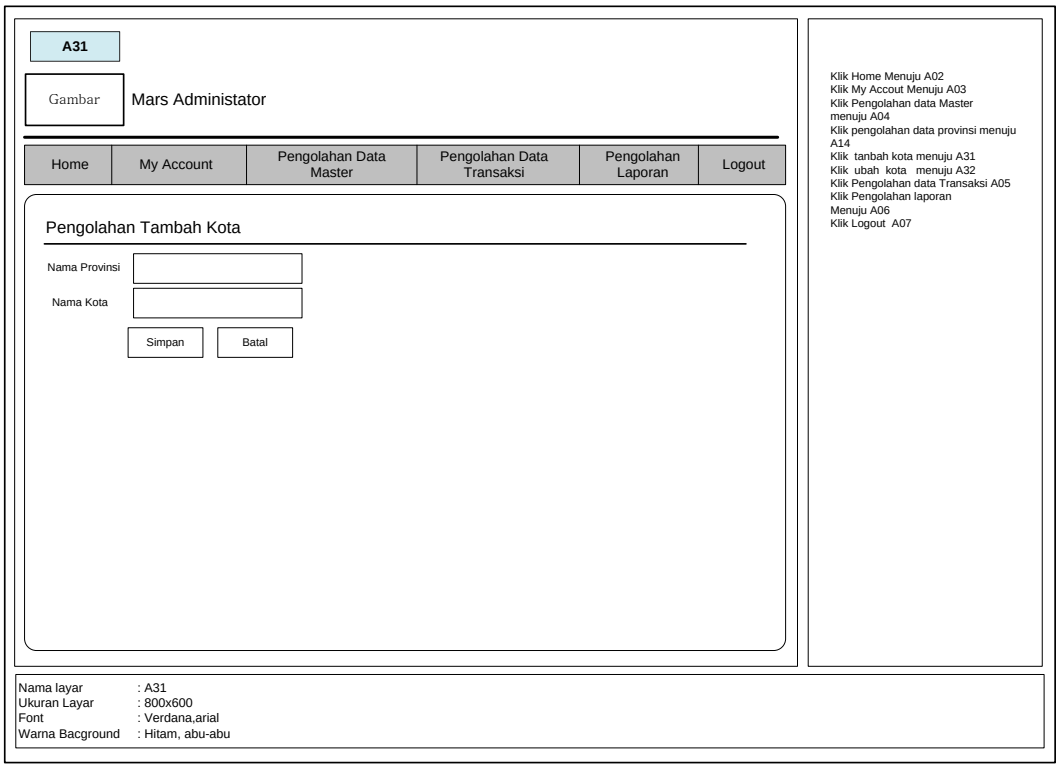
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.84 dibawah ini:




**Gambar 3. 84 Perancangan antarmuka ubah provinsi**

31. Perancangan Antarmuka Tambah Kota

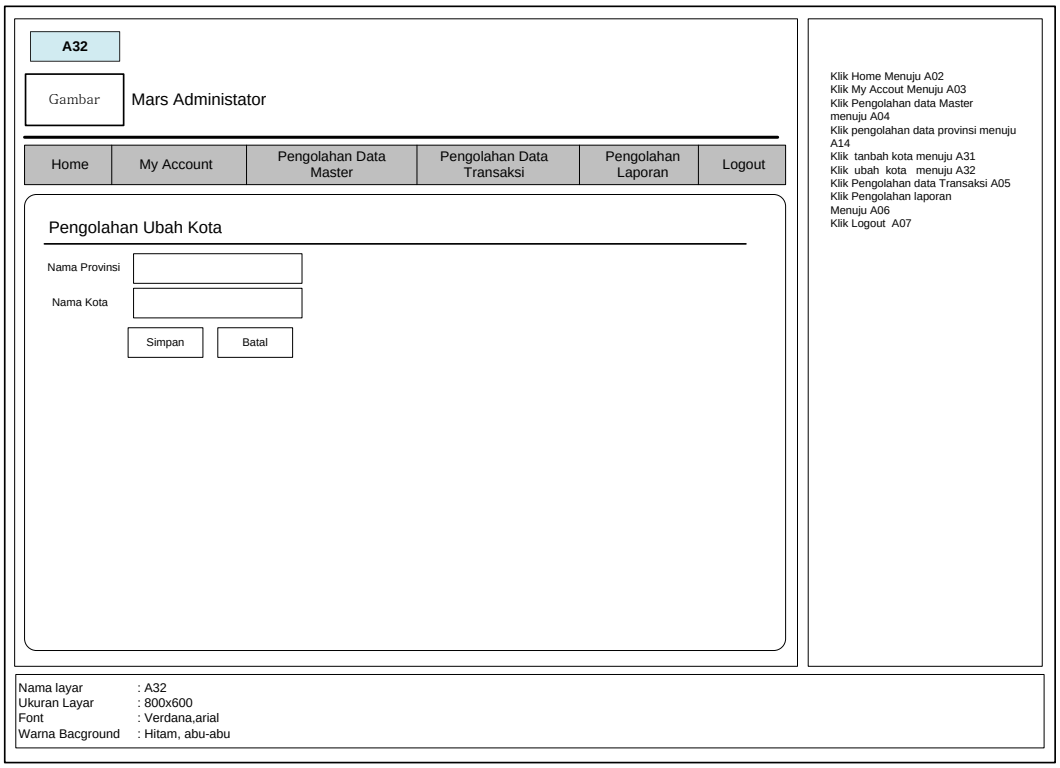
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah Kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.85 dibawah ini:




**Gambar 3. 85 Perancangan antarmuka tambah kota**

32. Perancangan Antarmuka Ubah Kota

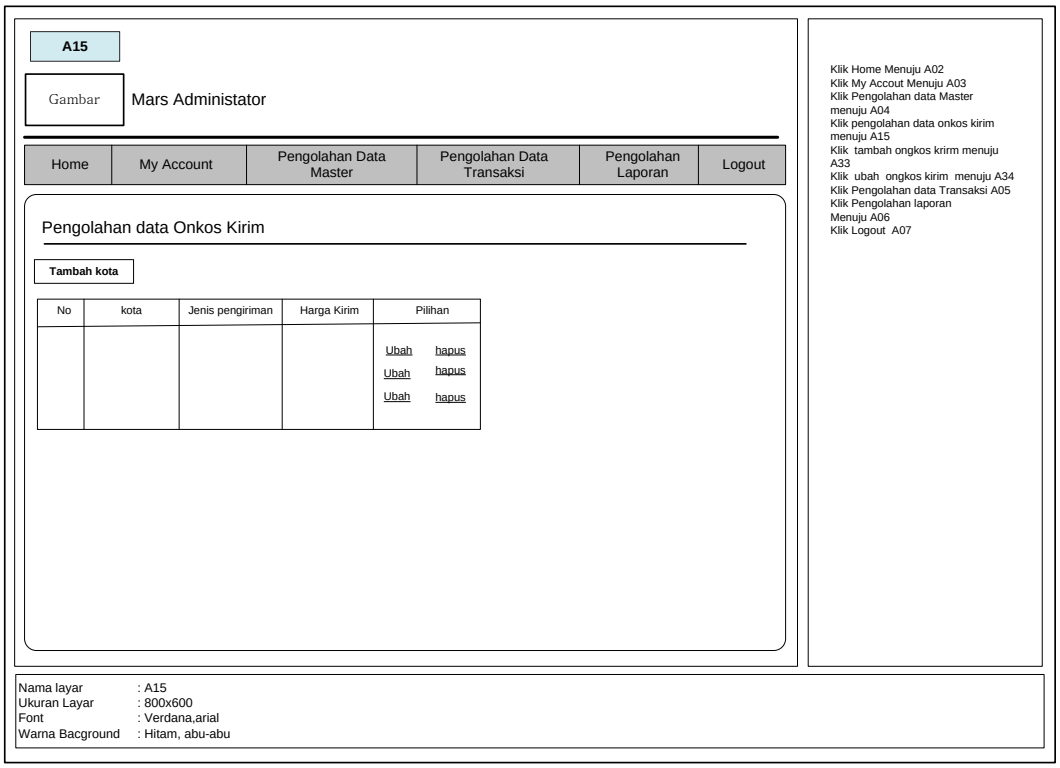
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah Kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.86 dibawah ini:




**Gambar 3. 86 Perancangan antarmuka ubah kota**

33. Perancangan Antarmuka Tambah Ongkos Kirim

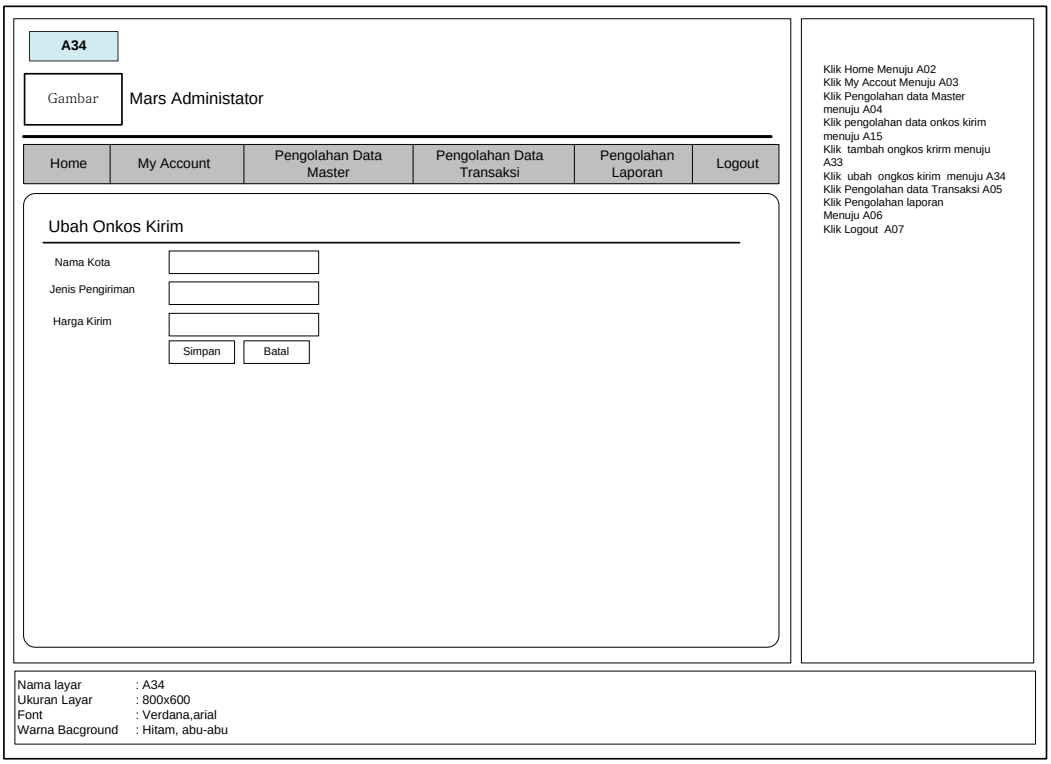
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.87 dibawah ini:




**Gambar 3. 87 Perancangan antarmuka tambah ongkos kirim**

34. Perancangan Antarmuka Ubah Ongkos Kirim

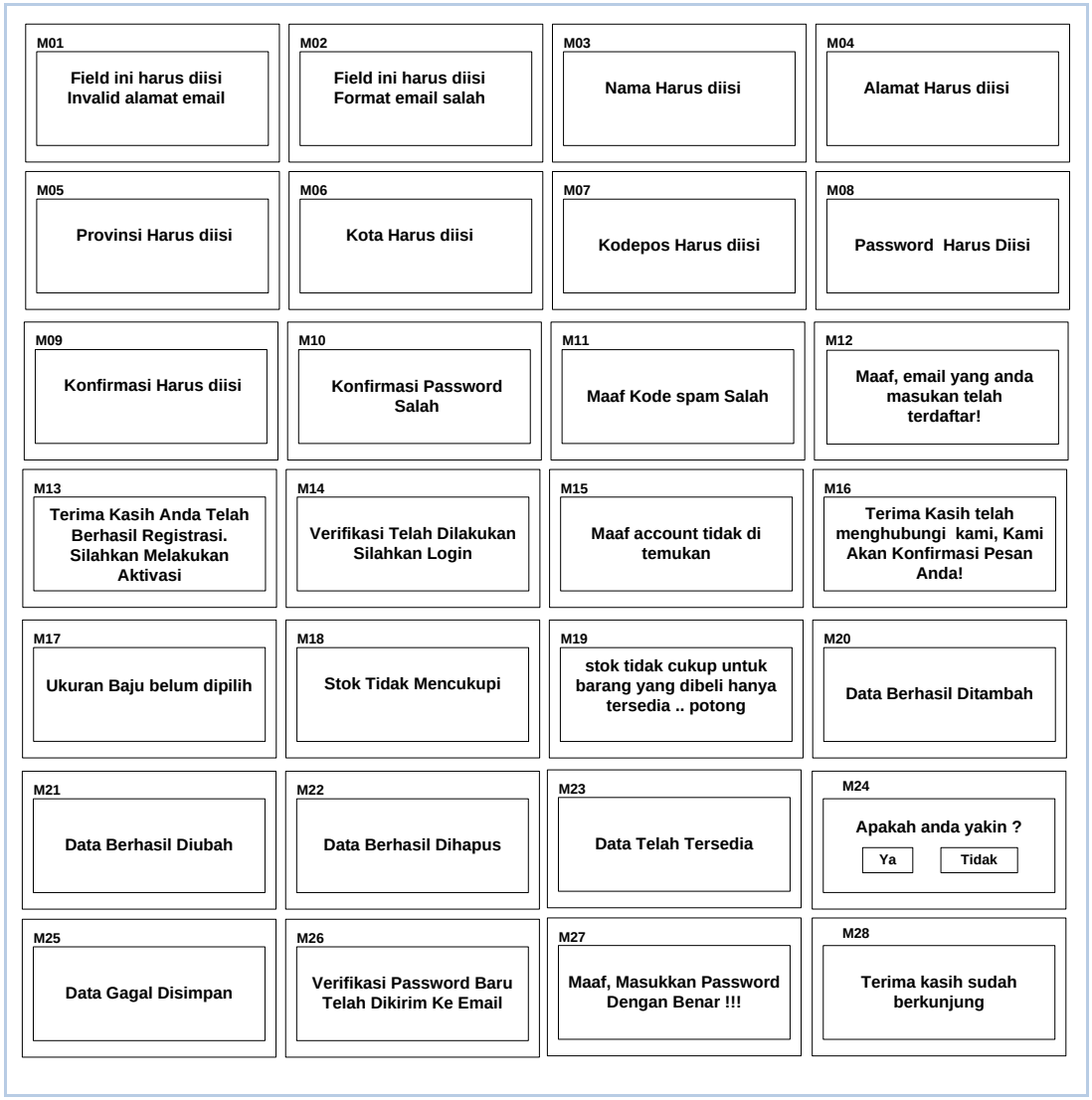
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di distro mars yang tercantum pada gambar 3.88 dibawah ini:




**Gambar 3. 88 Perancangan antarmuka tambah ongkos kirim**

### 3.3.2.4 Perancangan Pesan

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi e-commerce di distro mars. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :

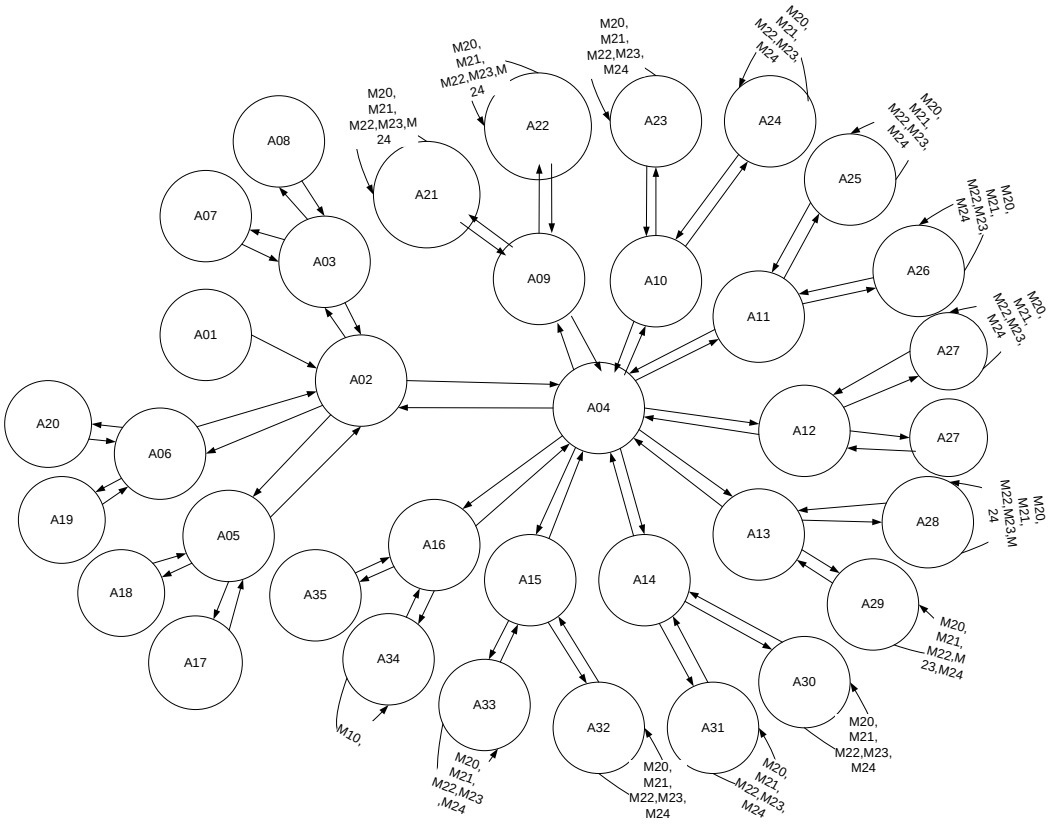



**Gambar 3. 89 Perancangan pesan**

### 3.3.2.5 Jaringan Simantik

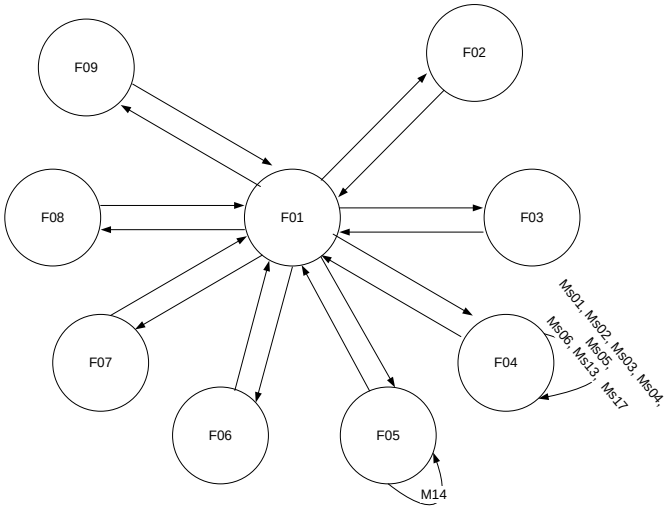
Setelah melakukan perancangan antarmuka dan perancangan pesan maka dilakukanlah perancangan terhadap aliran dari menu-menu yang ada di program akan digambarkan dalam sebuah jaringan simantik.

**1. Jaringan Simantik Admin**



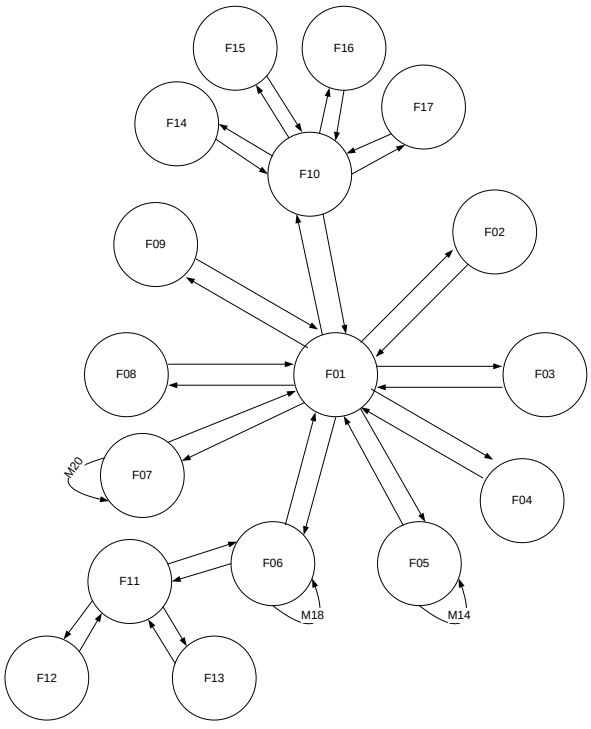

**Gambar 3. 90 Jaringan simantik admin**

## 2. Jaringan Simantik Pengunjung




**Gambar 3. 91 Jaringan simantik pengunjung**

## 3. Jaringan Simantik Member

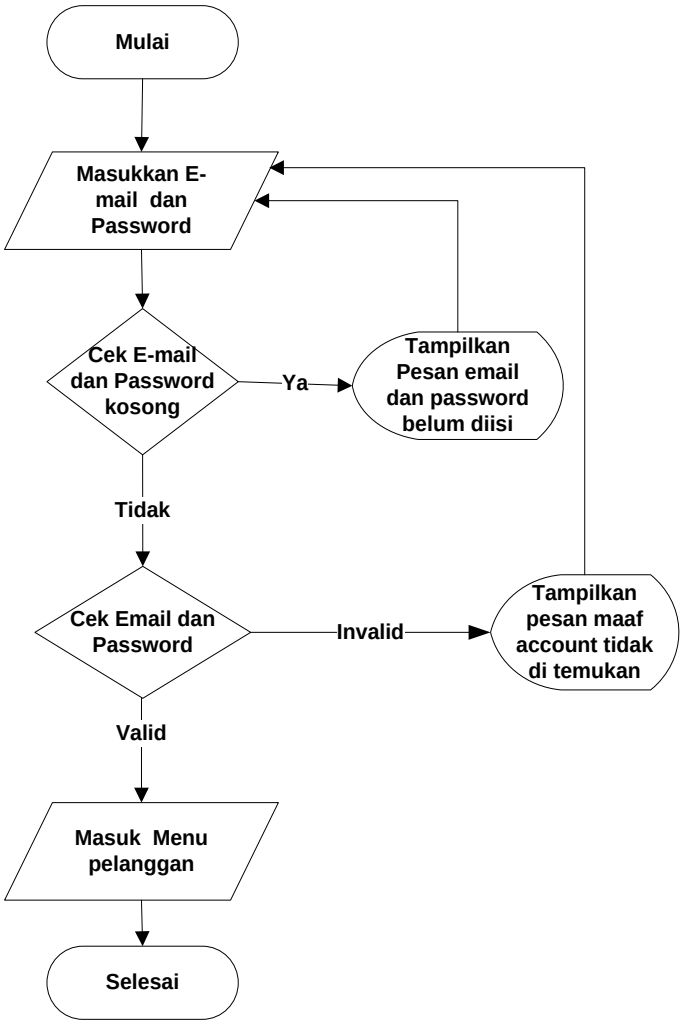



**Gambar 3. 92 Jaringan simantik member**

## 3.4 Perancangan Prosedural

Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu merancang prosedural yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan aplikasi e-commerce yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

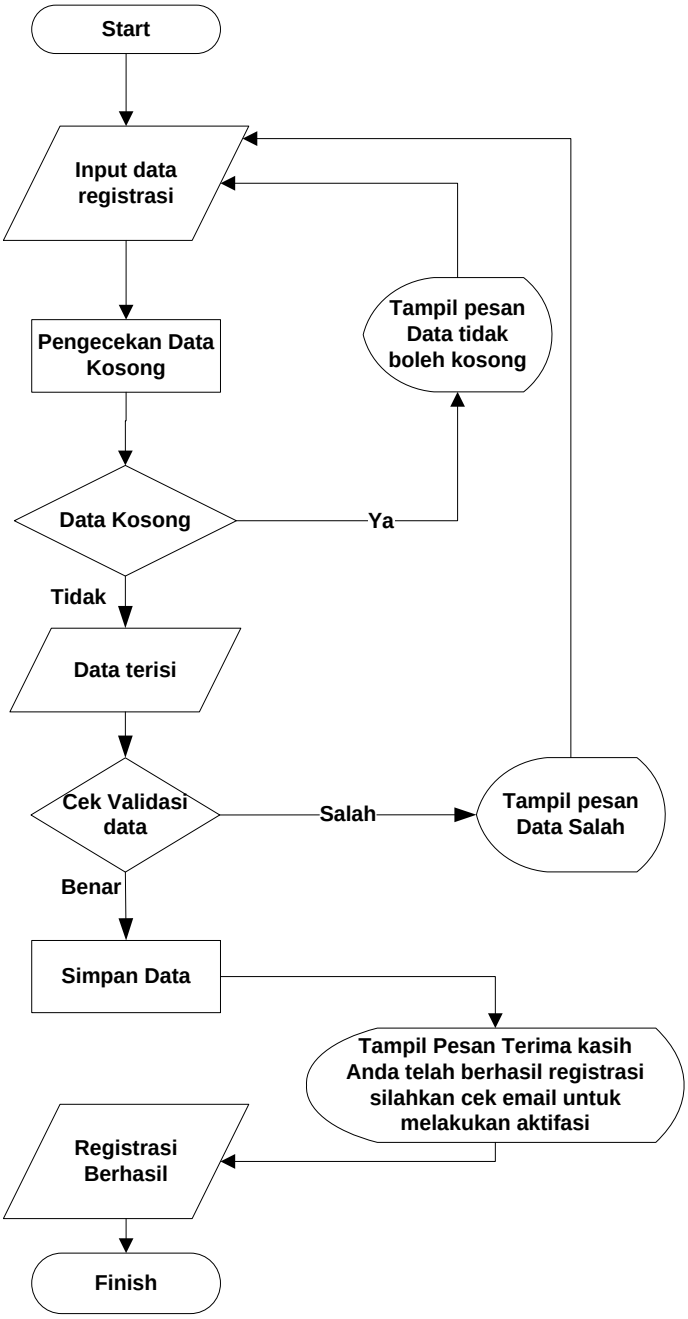
a. Prosedura Login




**Gambar 3. 93 Prosedur login**

b. Prosedur Registrasi

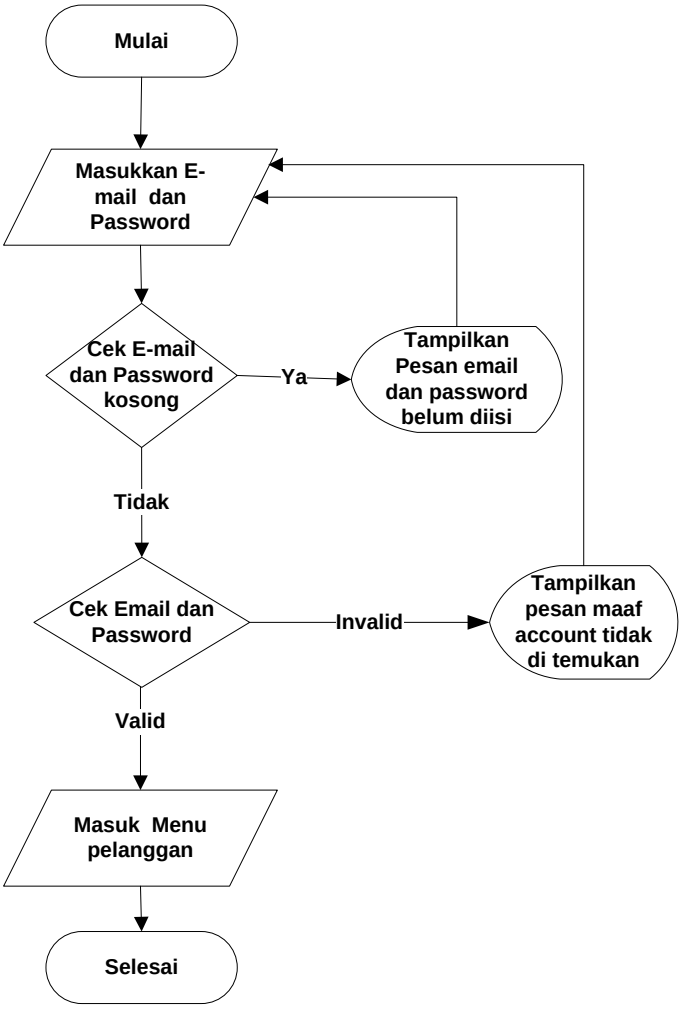
Prosedural Registrasi, prosedur ini dilakukan ketika pengguna akan melakukan registrasi. Prosedur registrasi dapat dilihat pada gambar 3.94.




**Gambar 3. 94 Prosedur registrasi**

c. Prosedur Input Data Login

Prosedur *login*, merupakan prosedur yang terjadi ketika member akan mengakses aplikasi. Prosedu *login* dapat dilihat pada gambar 3.95.

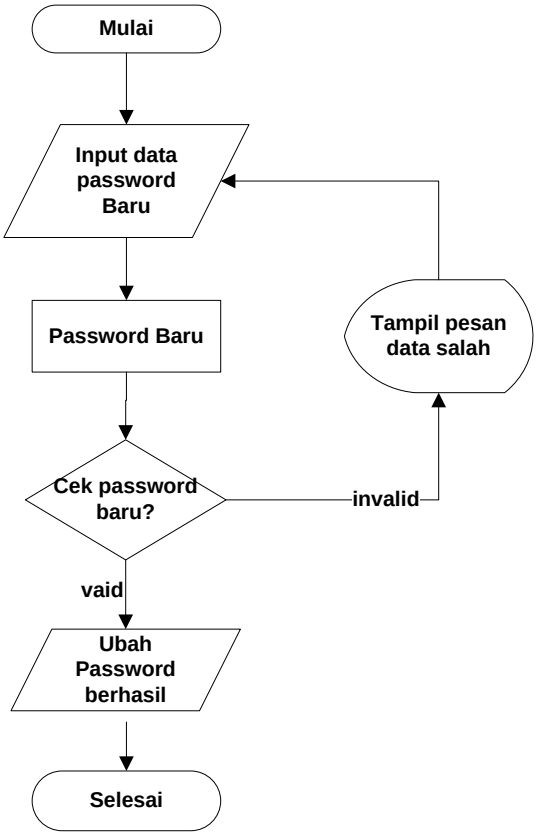



**Gambar 3. 95 Prosedur input data login**

\

d. Prosedur Ganti Password

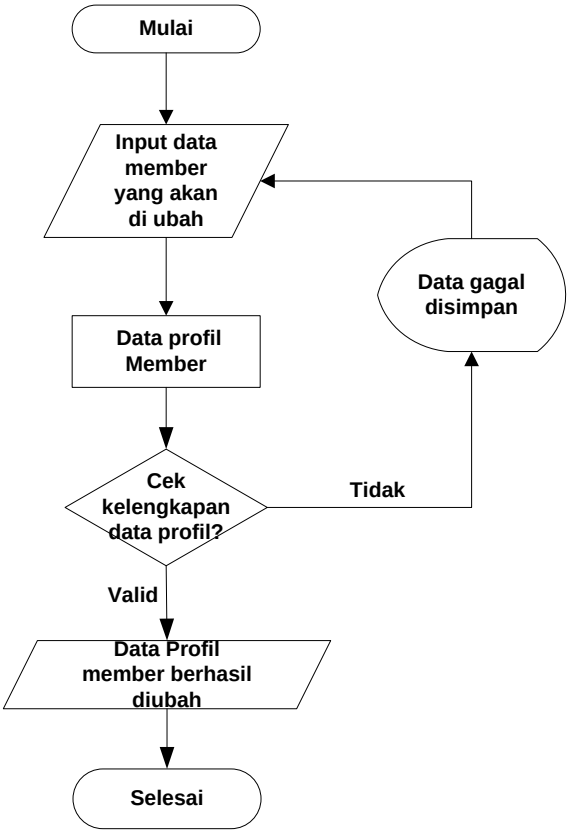
Prosedur ganti password, merupakan prosedur yang terjadi ketika member ingin mengganti password. Prosedur ganti *password* dapat dilihat pada gambar 3.96.




**Gambar 3. 96 Prosedur ganti password**

e. Prosedur Edit Data Member

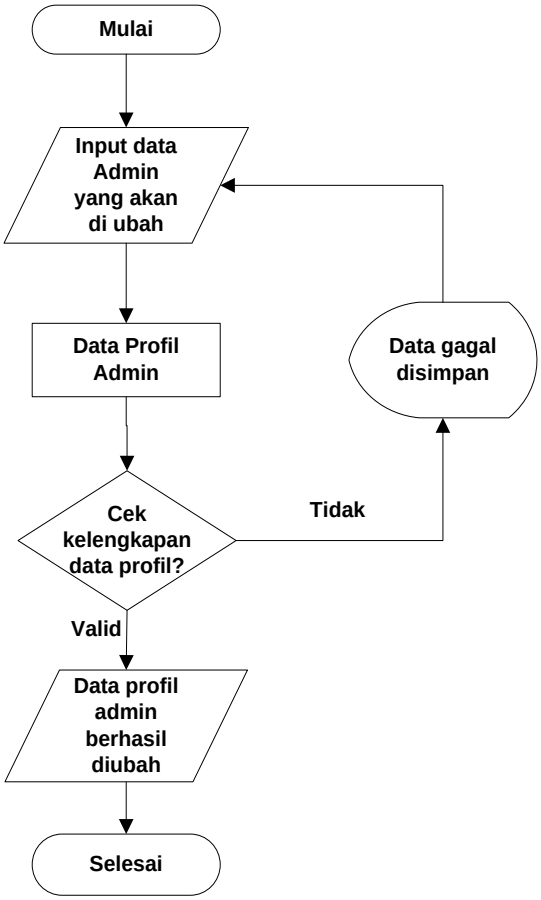
Prosedur edit data member, merupakan prosedur yang terjadi ketika member ingin mengedit profil. Prosedural edit data member dapat dilihat pada gambar 3.97.




**Gambar 3. 97 Prosedur Edit Data Member**

f. Prosedur Edit Data Admin

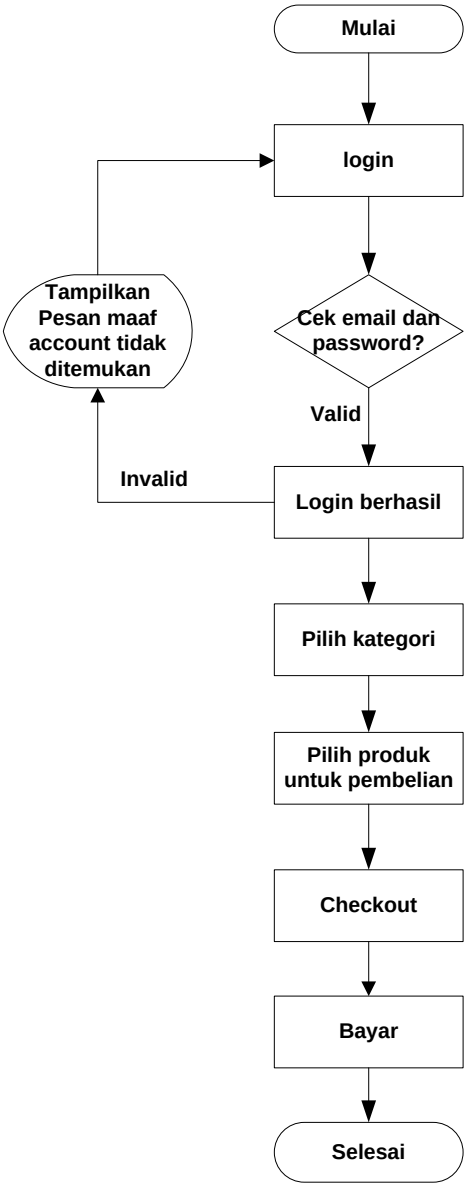
Prosedur edit data admin, merupakan prosedur yang terjadi ketika admin ingin mengedit profil. Prosedur edit data admin dapat dilihat pada gambar 3.98.




**Gambar 3. 98 Prosedur Edit Data Admin**

g. Prosedur Pembelian

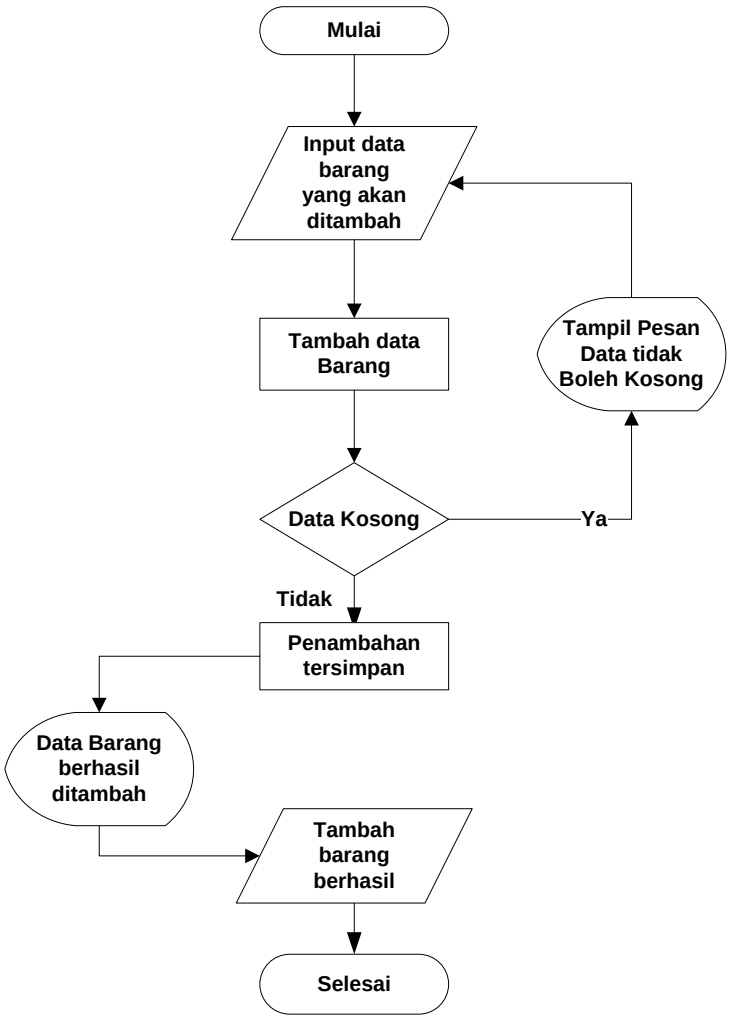
Prosedur pembelian, prosedur ini dilakukan ketika member akan melakukan pembelian. Prosedur pembelian dapat dilihat pada gambar 3.99.




**Gambar 3. 99 Prosedur pembelian**

h. Prosedur Tambah Data Barang

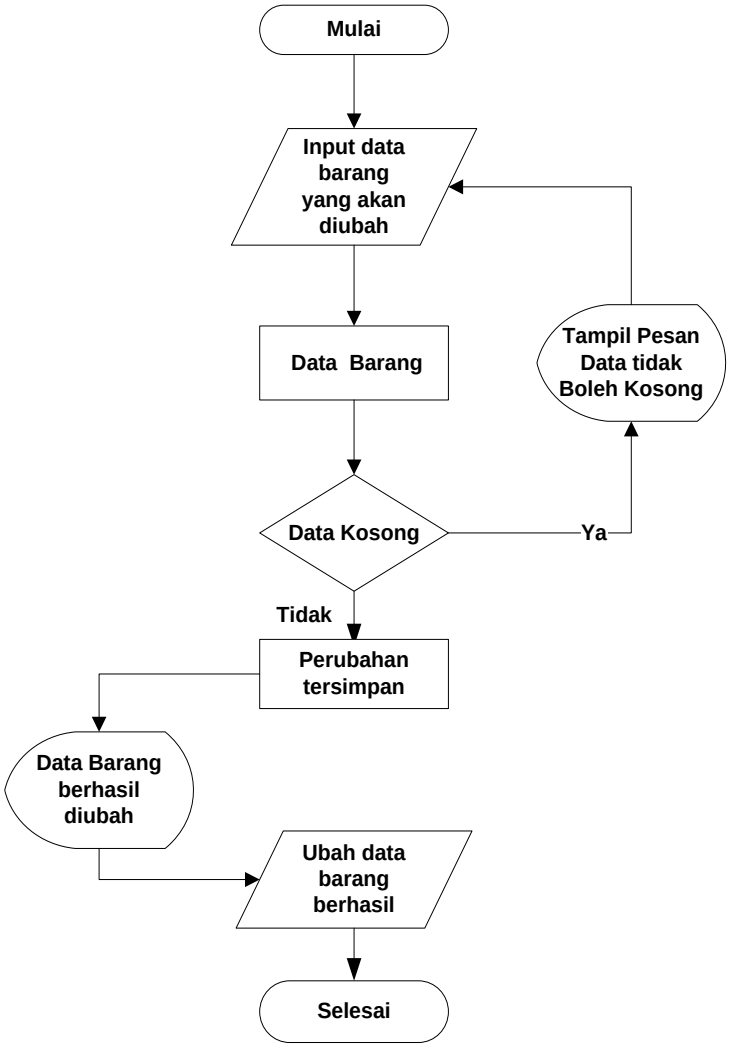
Prosedur tambah data barang, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data barang. Prosedur tambah barang dapat dilihat pada gambar 3.100.




**Gambar 3. 100 Prosedur Tambah Data Barang**

i. Prosedur Ubah Data Barang

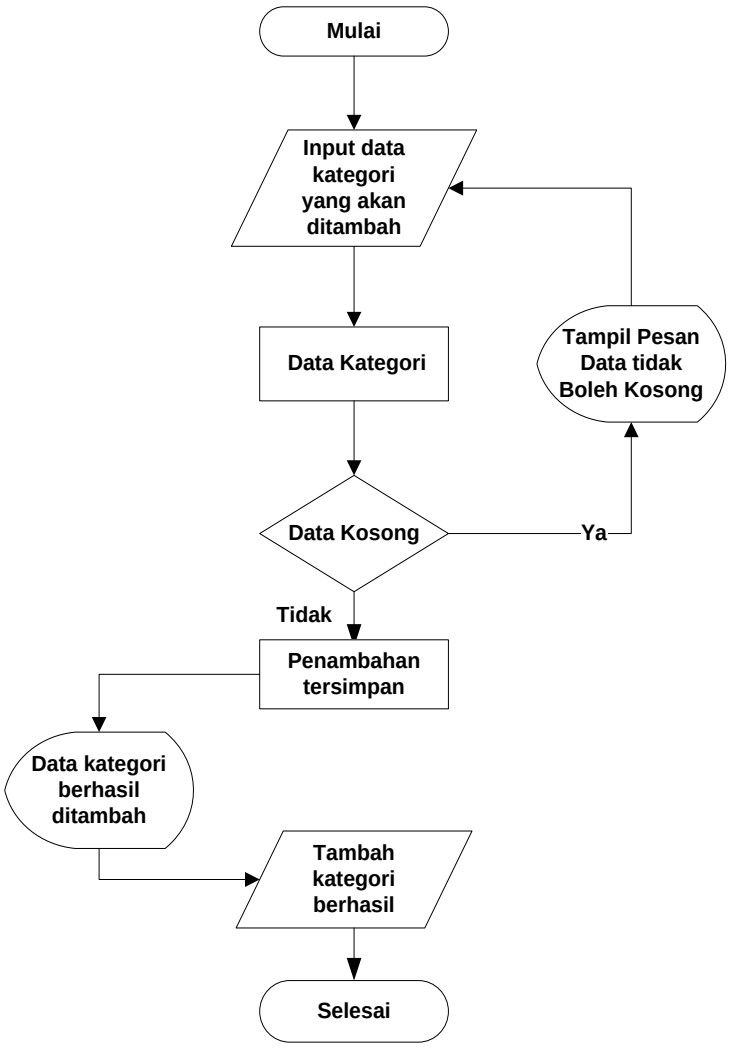
Prosedur ubah barang, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan perubahan data barang. Prosedur ubah barang dapat dilihat pada gambar 3.101.




**Gambar 3. 101 Prosedur Ubah Data Barang**

j. Prosedur Tambah Data Kategori

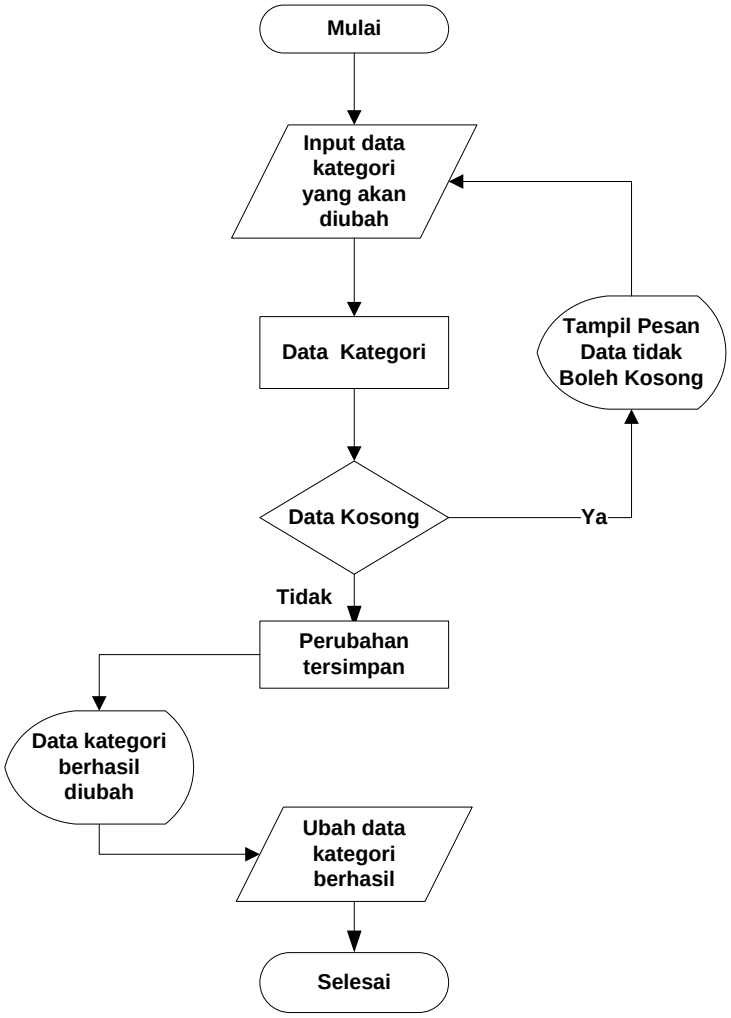
Prosedur tambah data kategori, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data kategori. Prosedur tambah kategori dapat dilihat pada gambar 3.102.




**Gambar 3. 102 Prosedur Tambah Data Kategori**

k. Prosedur Ubah Data Kategori

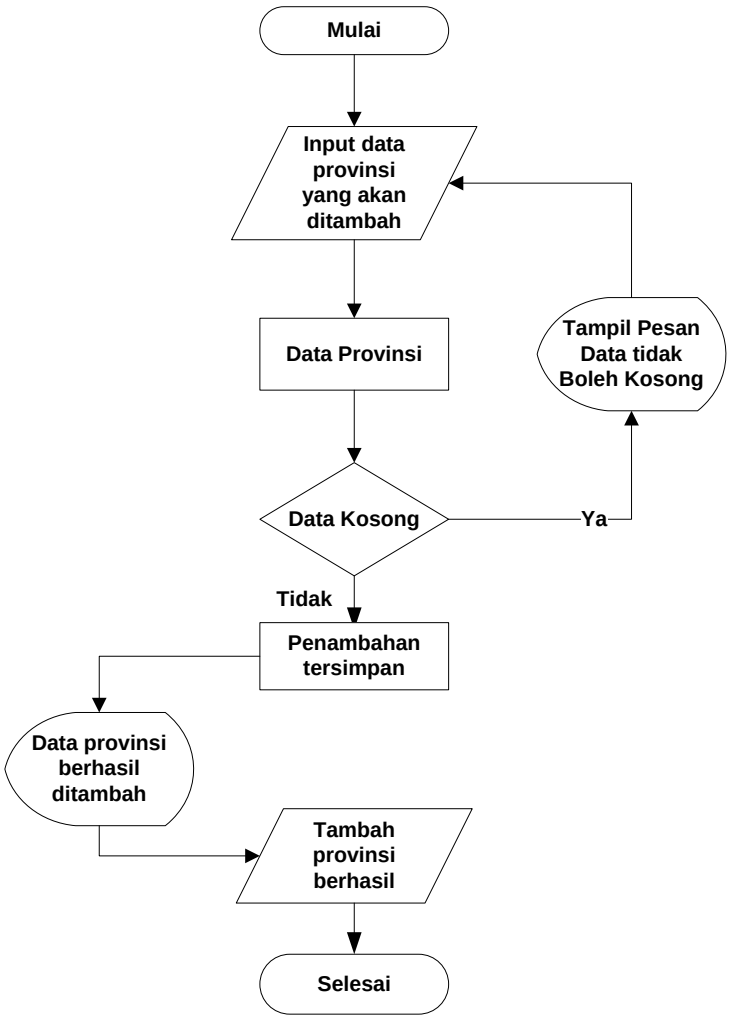
Prosedur ubah kategori, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan perubahan data kategori. Prosedur ubah kategori dapat dilihat pada gambar 3.103.




**Gambar 3. 103 Prosedur Ubah Data Kategori**

l. Prosedur Tambah Data Provinsi

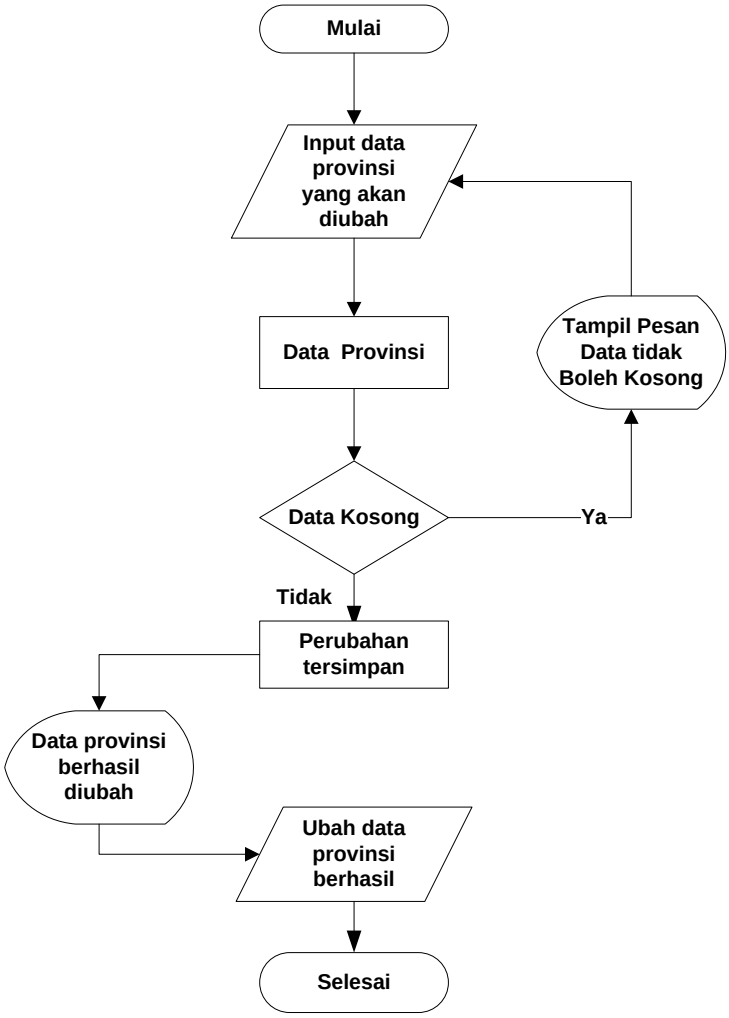
Prosedur tambah data provinsi, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data provinsi. Prosedur tambah provinsi dapat dilihat pada gambar 3.104.




**Gambar 3. 104 Prosedur Tambah Data Provinsi**

m. Prosedur Ubah Data Provinsi

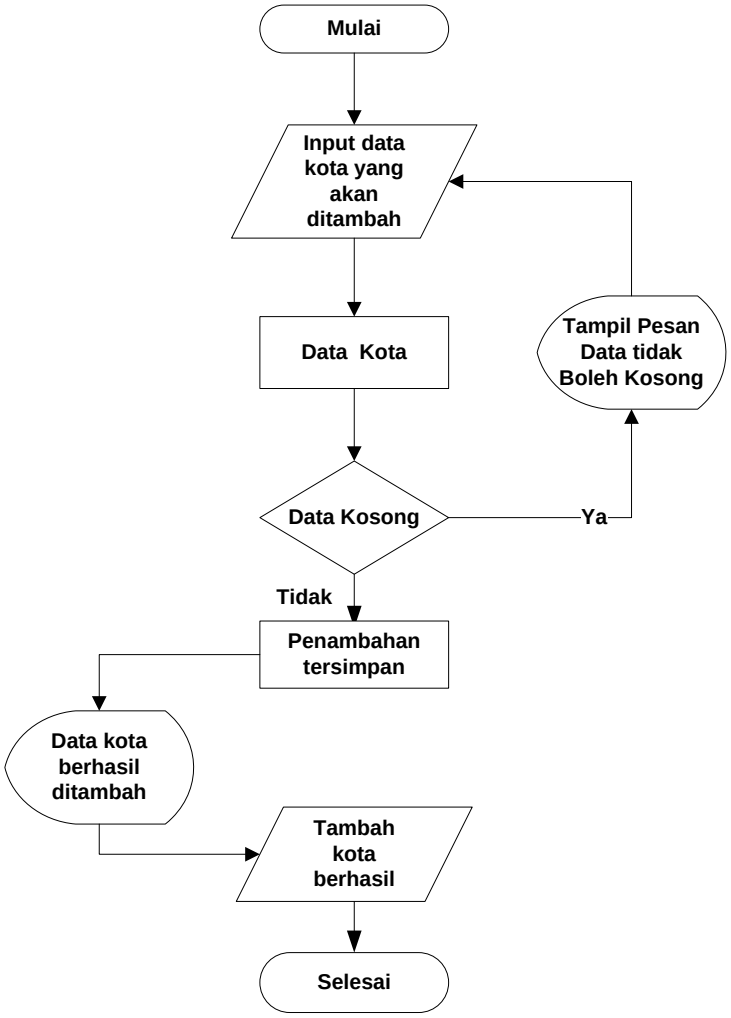
Prosedur ubah provinsi, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan perubahan data provinsi. Prosedur ubah provinsi dapat dilihat pada gambar 3.105.




**Gambar 3. 105 Prosedur Ubah Data Provinsi**

n. Prosedur Tambah Data Kota

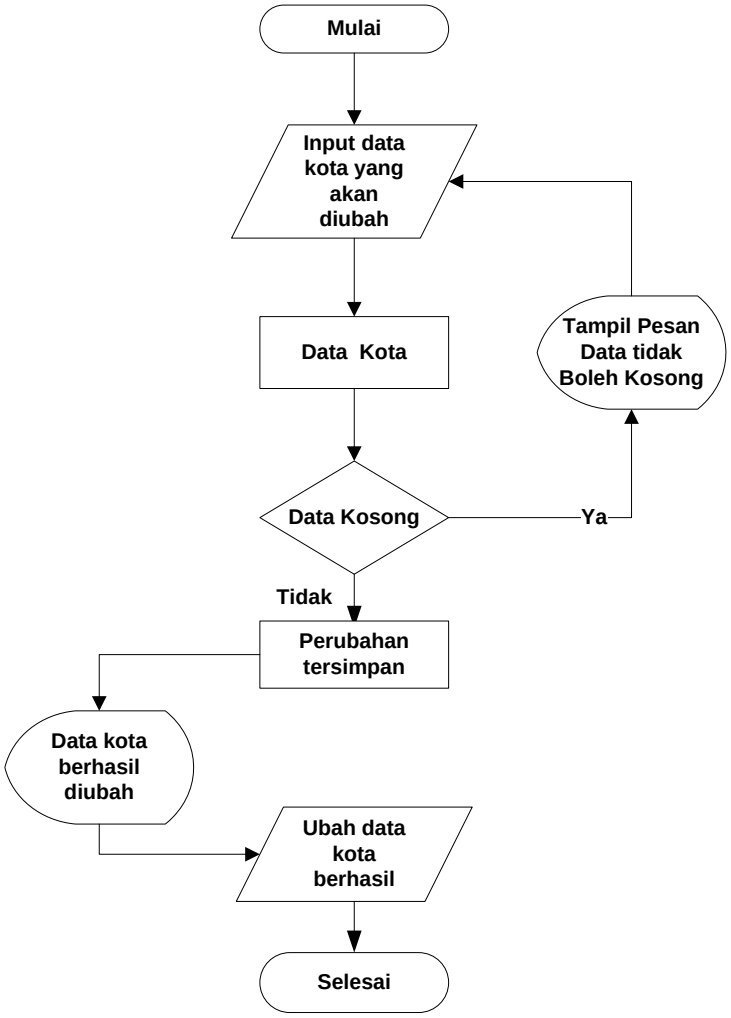
Prosedur tambah data kota, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data kota. Prosedur tambah kota dapat dilihat pada gambar 3.106.




**Gambar 3. 106 Prosedur Tambah Data Kota**

o. Prosedur Ubah Data Kota

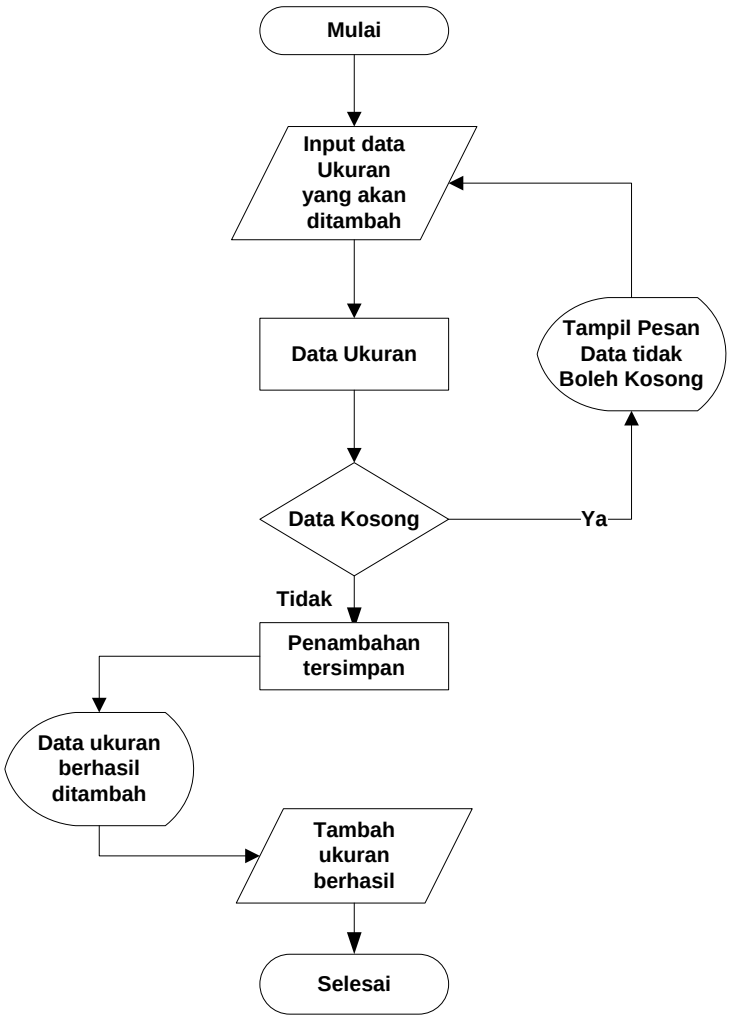
Prosedur ubah kota, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan perubahan data kota. Prosedur ubah kota dapat dilihat pada gambar 3.107.




**Gambar 3. 107 Prosedur Ubah Data Kota**

p. Prosedur Tambah Ukuran

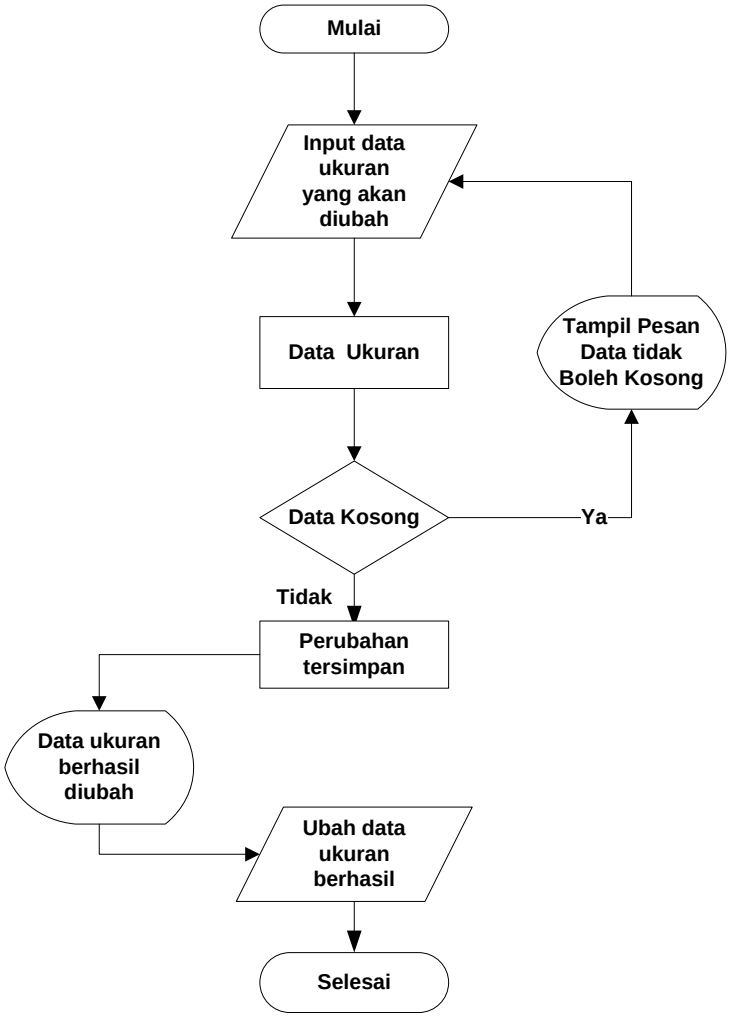
Prosedur tambah data ukuran, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data ukuran. Prosedur tambah ukuran dapat dilihat pada gambar 3.108.




**Gambar 3. 108 Prosedur Tambah Data Ukuran**

q. Prosedur Ubah Data Ukuran

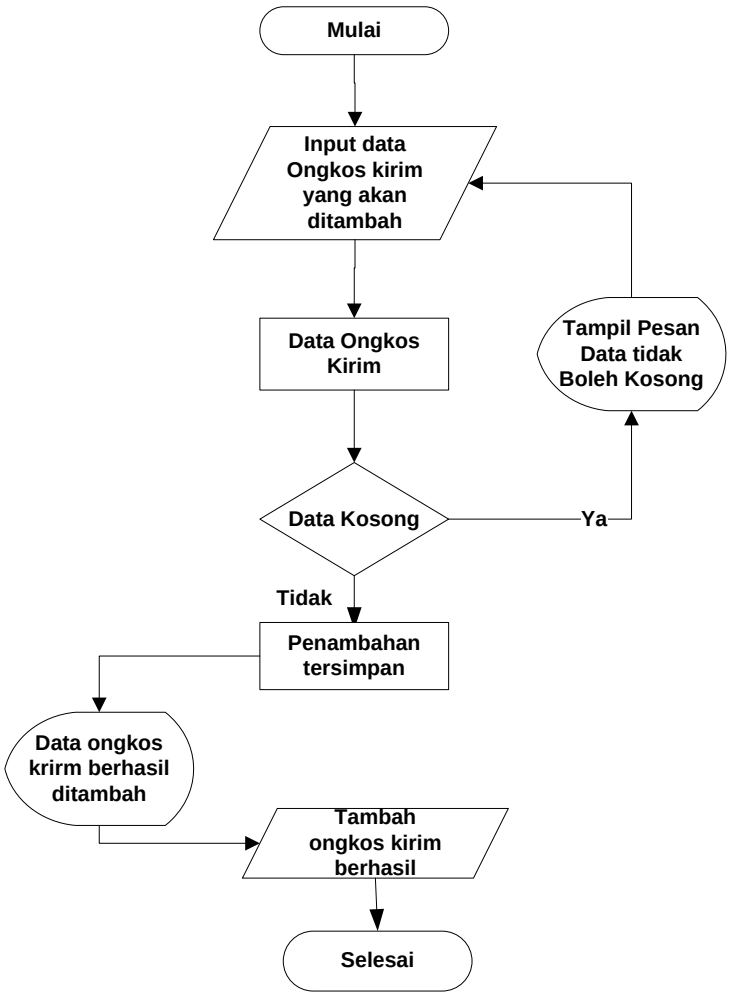
Prosedur ubah ukuran, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan perubahan data ukuran. Prosedur ubah ukuran dapat dilihat pada gambar 3.109.




**Gambar 3. 109 Prosedur Ubah Data Ukuran**

r. Prosedur Tambah Data Ongkos Kirim

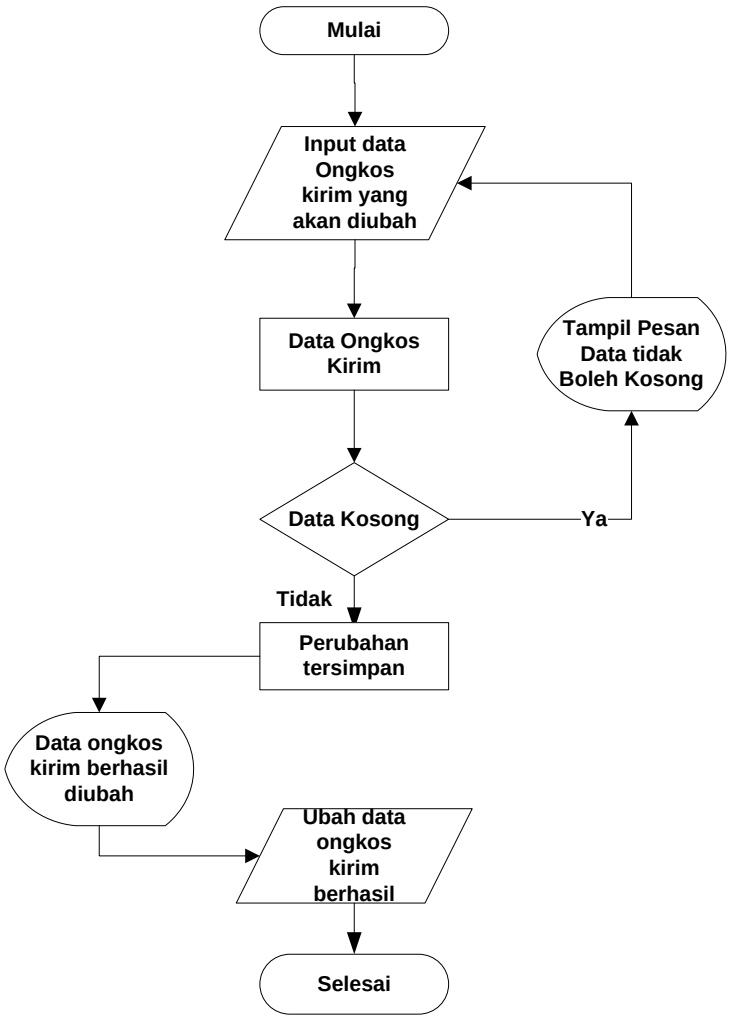
Prosedur tambah data ongkos kirim, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data ongkos kirim. Prosedur tambah ongkos kirim dapat dilihat pada gambar 3.110.




**Gambar 3. 110 Prosedur Tambah Data ongkos kirim**

s. Prosedur Ubah Ongkos Kirim

Prosedur ubah ongkos kirim, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan perubahan data ongkos kirim. Prosedur ubah ongkos kirim dapat dilihat pada gambar 3.111.




**Gambar 3. 111 Prosedur Ubah Data Ongkos Kirim**