BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi ke dalam bagian-bagian komponennya yang di tujukan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

3.1.1 Analisis Masalah

Ada beberapa permasalahan yang yang timbul dalam sistem yang sedang berjalan saat ini. Permasalahan-permasalahan tersebut diuraikan pada tabel analisis masalah berikut:

Table 3.1. Tabel Analisis Masalah

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1.	Sistem yang berjalan masih offline.	*konsumen*
2.	Media promosi CV. Garucci Collection masih sederhana.	Toko
3.	Sistem saat ini membutuhkan penjaga toko yang cukup banyak sehingga membuat pengeluaran untuk gaji karyawan juga cukup besar.	perusahaan
4.	Melalui sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada customer dirasakan kurang efektif sehingga konsumen belum tentu	perusahaan

	mendapatkan informasi secara lengkap.	
5.	Sistem pembayaran yang digunakan hanya uang tunai.	*konsumen*
6.	Selama ini pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga mudah hilang dan using.	perusahaan

3.1.2 Analisis sistem yang berjalan saat ini

Sistem penjualannya di bagi menjadi 3 bagian yaitu :

1. Penjualan yang bersifat grosir

   Biasanya sistem penjualan ini disebut system pembelian putus dimana nominal pembelian produk diatas 5 juta rupiah, dan mendapatkan discount sebesar yang telah di negosiasikan oleh kedua pihak.

2. Penjualan yang bersifat eceran

   penjualan ini bersifat perseorangan dan pembeliannya pun sekitar 1 – 5 item dan tidak di kenakan diskon.

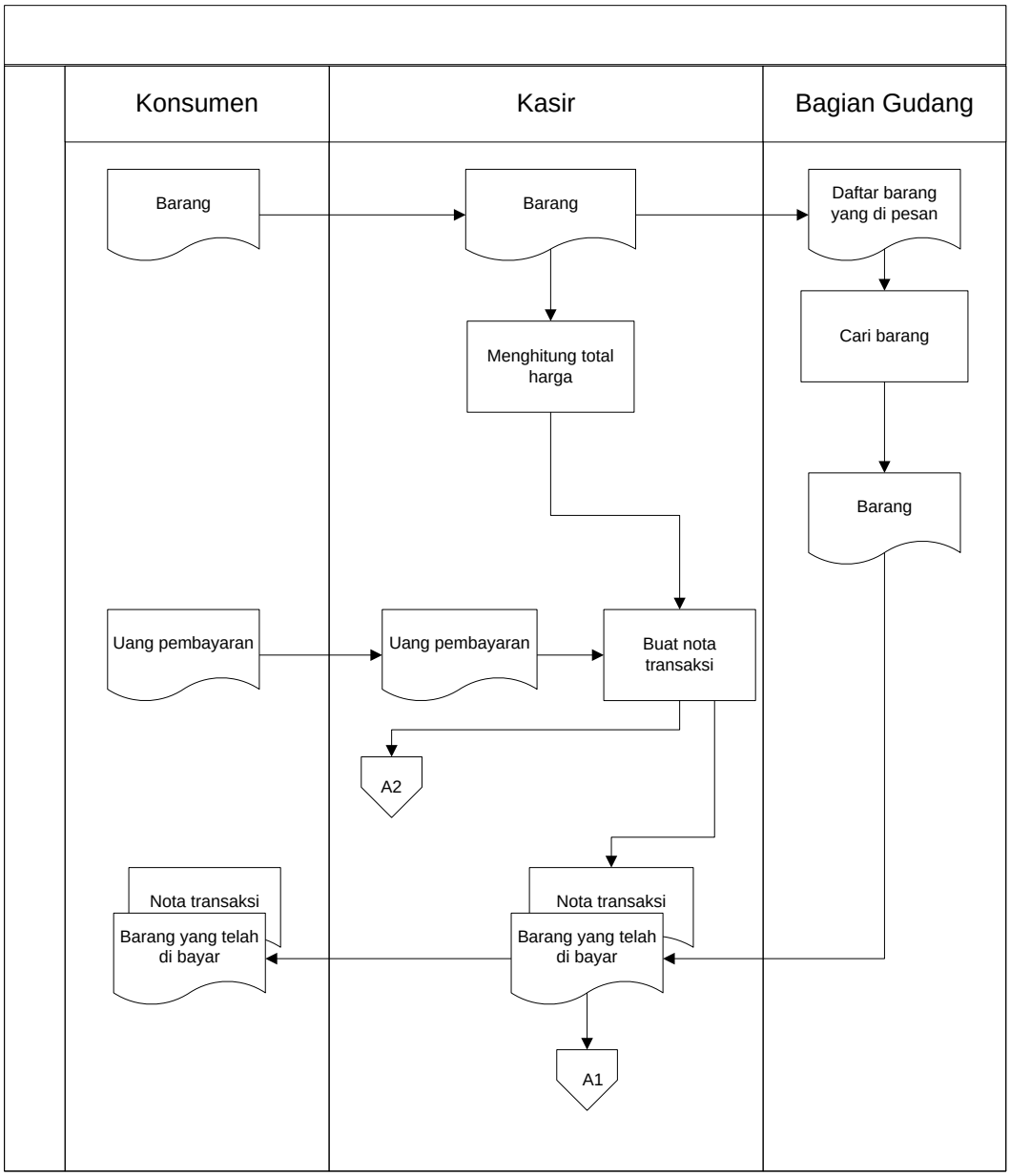
3. Penjualan akhir tahun

   Penjualan ini biasanya di sertai dengan diskon untuk menarik konsumen dalam jumlah besar.

Sistem pembelian yang dilakukan oleh konsumen CV. Garucci Collection merupakan sistem pembelian yang mengharuskan konsumen untuk datang ke toko tersebut dan memilih barang, konsumen dapat mengambil barang dan melakukan pembayaran secara langsung di toko, flowmap sistem yang berjalan pada CV. Garucci Collection adalah sebagai berikut:

3.1.2.1 Analisis Prosedur sistem penjualan eceran

1. Konsumen memilih sepatu yang akan dibelinya. Setelah konsumen mendapatkan sepatu yang akan dibelinya, konsumen memberikan barang tersebut ke kasir.
2. Kasir menerima barang yang akan dibelih oleh konsumen.
3. Kasir akan memasukan data transaksi ke database, menghitung total harga sepatu.
4. Kasir Membuat nota transaksi dan memberi tahu kepada konsumen berapa total harga dari sepatu yang dibelinya.
5. Konsumen memberikan sejumlah uang ke kasir sesuai dengan total harga dari sepatu yang dibelinya.
6. Kasir memberikan daftar sepatu yang dibeli oleh konsumen kepada bagian gudang.
7. Bagian gudang mencari separu yang dibeli konsumen.
8. Setelah ketemu bagian gudang menyerahkan sepatu kepada kasir.
9. Kasir akan mencetak struk dan diberikan konsumen beserta sepatu yang dibelinya.



Gambar III.1. *Flow map* penjualan eceran

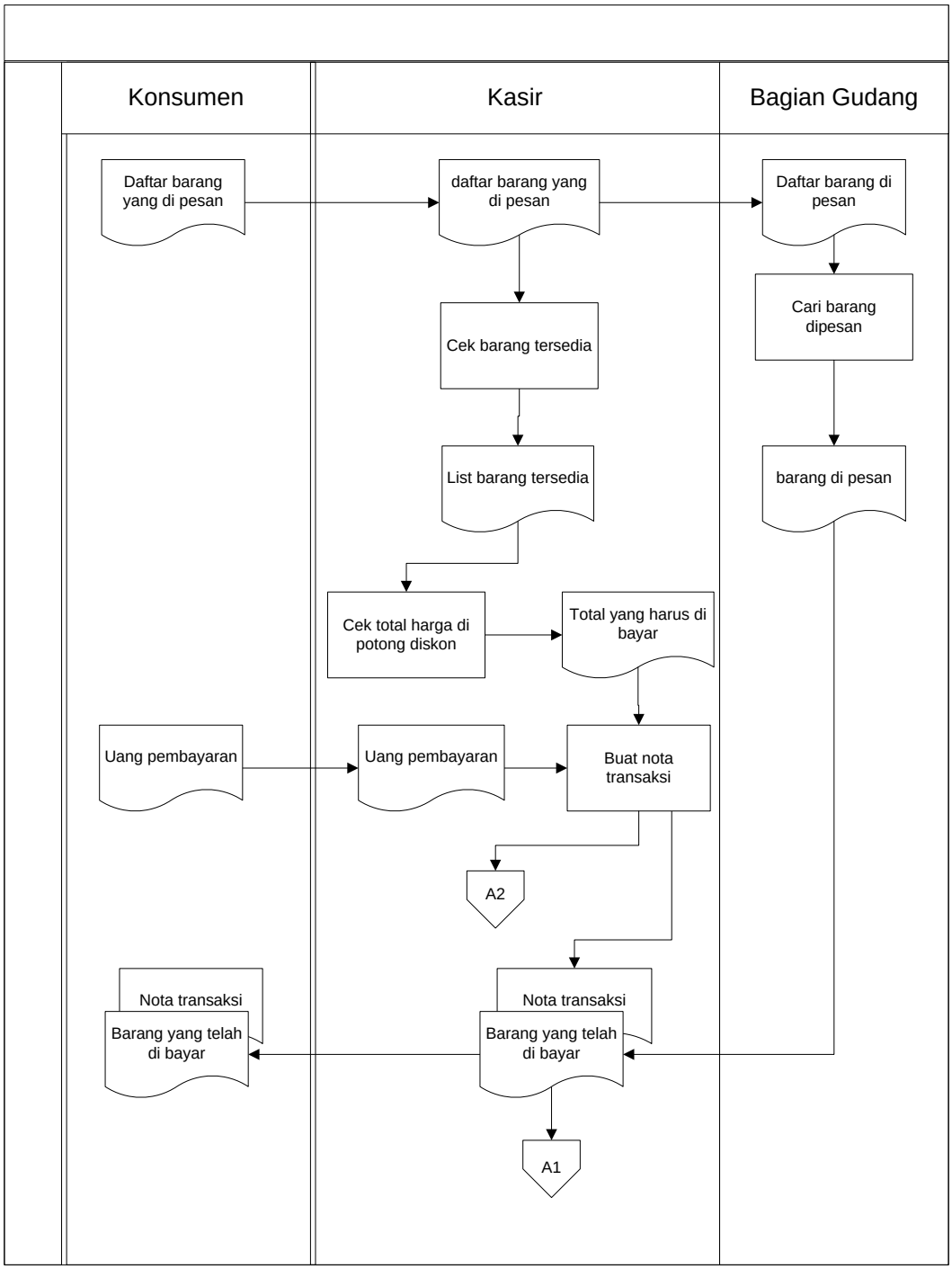
Keterangan

A1 : Arsip penjualan produk

A2 : Arsip transaksi penjualan

3.1.2.2 Analisis Prosedur sistem penjualan grosir

1. Konsumen melakukan pemesanan barang lalu menyerahkan ke bagian kasir dengan daftar pemesanan yang tertulis.
2. Memberikan daftar barang yang dipesan ke bagian gudang
3. Kemudian bagian kasir melakukan pengecekan barang yang tersedia
4. Kasir membuat list barang yang tersedia dan menghasilkan file list barang tersedia.
5. Kasir melakukan cek diskon yang di berikan pada konsumen
6. Kasir Membuat nota transaksi dan memberi tahu kepada konsumen berapa total harga dari barang yang dibelinya.
7. Konsumen memberikan sejumlah uang ke kasir sesuai dengan total harga dari barang yang dibelinya.
8. Kasir memberikan daftar sepatu yang dibeli oleh konsumen kepada bagian gudang.
9. Bagian gudang mencari barang yang dibeli konsumen.
10. Setelah ketemu bagian gudang menyerahkan barang kepada kasir.
11. Kasir akan mencetak struk dan diberikan konsumen beserta barang yang dibelinya.



Gambar III.2. *Flow map* penjualan grosir

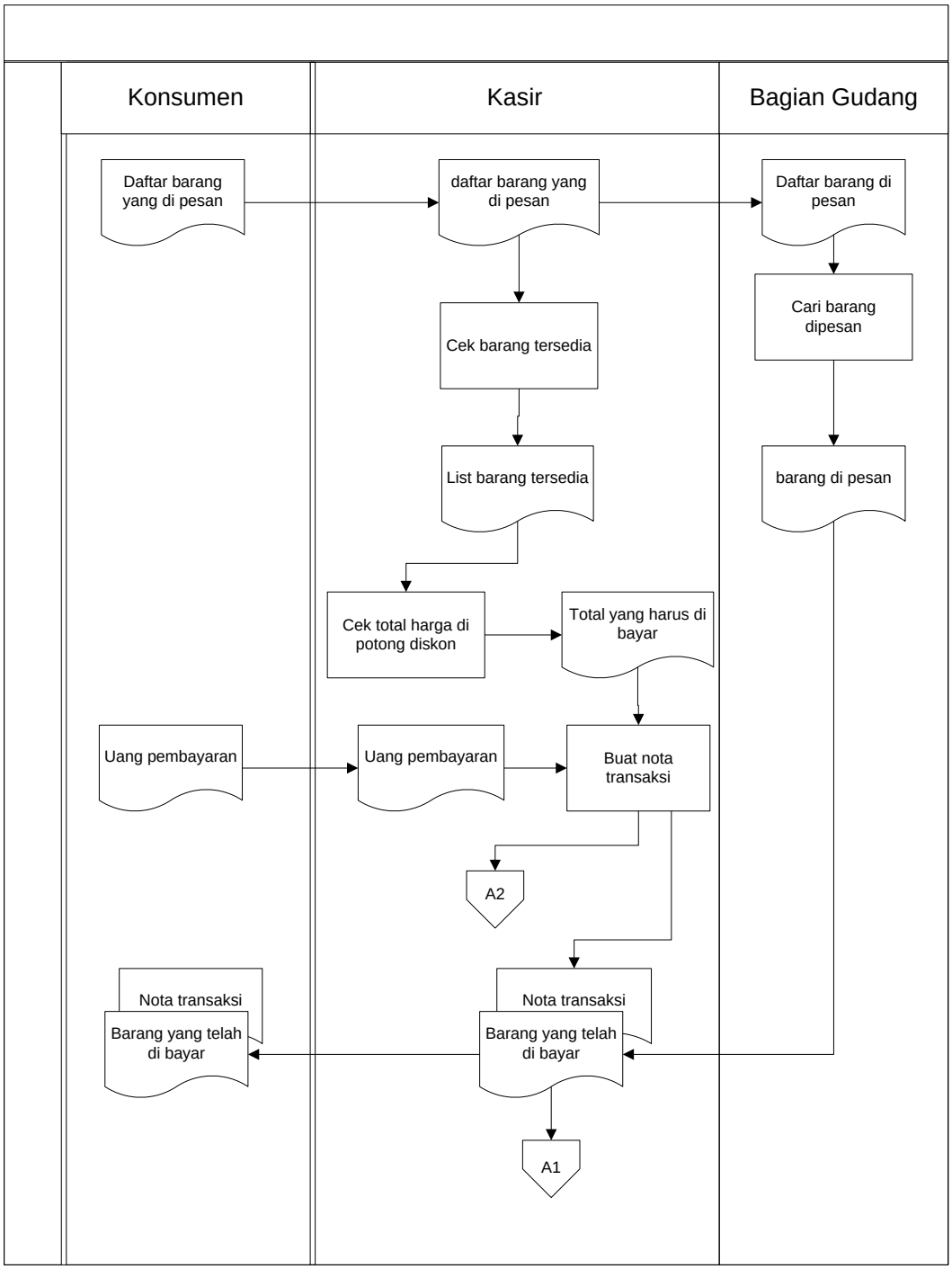
Keterangan

A1 : Arsip penjualan produk

A2 : Arsip transaksi penjualan

3.1.2.1 Analisis Prosedur sistem penjualan akhir tahun

1. Konsumen memilih sepatu yang akan dibelinya. Setelah konsumen mendapatkan sepatu yang akan dibelinya, konsumen memberikan barang tersebut ke kasir.
2. Kasir menerima barang yang akan dibelih oleh konsumen.
3. Kasir memberikan daftar barang yang di pesan kepada bagian gudang
4. Kasir akan melakukan pengecekan terhadap diskon yang telah di tentukan.
5. Kasir Membuat nota transaksi dan memberi tahu kepada konsumen berapa total harga dari sepatu yang dibelinya.
6. Konsumen memberikan sejumlah uang ke kasir sesuai dengan total harga yang telah di potong diskon dari sepatu yang dibelinya.
7. Kasir memberikan daftar sepatu yang dibeli oleh konsumen kepada bagian gudang.
8. Bagian gudang mencari separu yang dibeli konsumen.
9. Setelah ketemu bagian gudang menyerahkan sepatu kepada kasir.
10. Kasir akan mencetak struk dan diberikan konsumen beserta sepatu yang dibelinya.



Gambar III.3. *Flow map* penjualan akhir tahun

Keterangan

A1 : Arsip penjualan produk

A2 : Arsip transaksi penjualan

3.1.3 Solusi yang ditawarkan

Dari permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan diatas, solusi yang penulis tawarkan adalah pembuatan e-commerce, penulis berniat untuk membuat sistem promosi dan penjualan secara *online*. Dalam sistem ini, konsumen dapat melihat informasi barang secara *online* dan dapat melakukan pemesanan langsung dari website sehingga dapat menyelesaikan permasalahan promosi dan meminimalkan jumlah karyawan.

3.1.4 Pengkodean

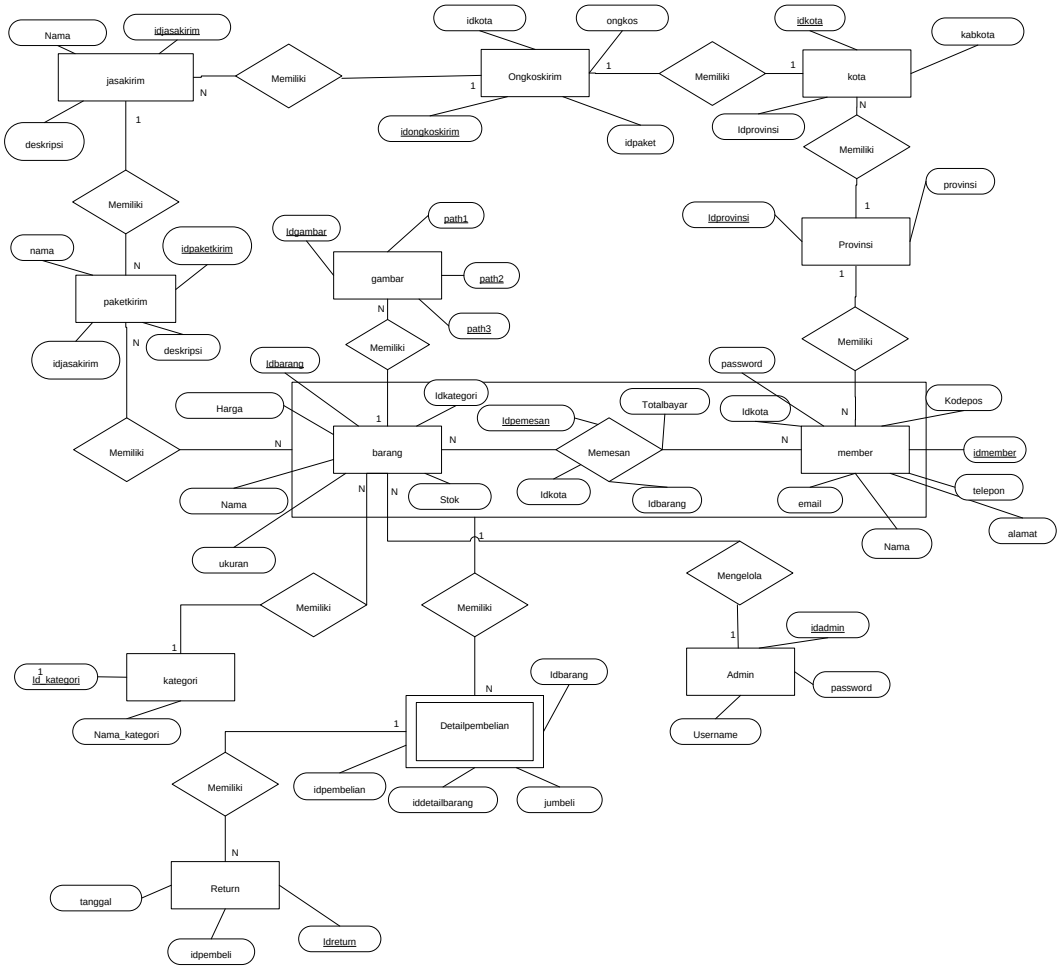
CV. Garucci Collection memiliki sistem pengkodean barang dengan kode angka, kode tersebut di tulis sesuai dengan kedatangan barang dengan format XXX YYY, dimana XXX adalah kode kategori berbentuk alfabet, sedangkan YYY merupakan identitas dari kategori.

Contoh kode barang adalah GLE 315.

3.1.5 Analisis Basis Data

ERD digunakan dalam membangun basis data untuk menggambarkan relasi atau hubungan dari dua *file* atau dua tabel. *ERD* terdiri dari 2 komponen utama yaitu entitas dan relasi. Kedua komponen tersebut dideskripsikan lebih jauh melalui atribut–atribut atau properti.

Entitas yang terjadi dalam sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada *Entity Relationship Diagram* berikut ini :



Gambar III.4. E*ntity relationship diagram*

3.1.6 Analisis kebutuhan non fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk system

yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang

dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

3.1.6.1 Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras yang direkomendasikan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Table 3.2 Analisis Perangkat Keras

No	Administrator	Konsumen
1	*Processor* dengan kecepatan minimal 500 Mhz	*Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz
2	Kapasitas *Harddisk* minimal 10 GB	Kapasitas *Harddisk* minimal 20 GB
3	*RAM* minimal 256 MB	*RAM* minimal 256 MB
4	*VGA Card* minimal 32 MB	*VGA card* minimal 32 MB
5	Monitor dengan resolusi 1024x768	*Monitor* dengan resolusi 1024x768
6	*LAN Card* 10/100Mbps	*LAN Card* 10/100Mbps
7	Koneksi *internet* minimal 64 Kbps	Koneksi *internet* minimal 64 Kbps
8	*Mouse*	*Mouse*
9	*Keyboard*	*Keyboard*

3.1.6.2 Analisis Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak merupakan faktor-faktor yang harus dipenuhi untuk merancang sebuah perangkat lunak sehingga perangkat lunak tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan perangkat lunak tersebut di buat. Beberapa perangkat lunak pendukung sebagai berikut :

Table 3.3 Analisis Perangkat Lunak

No	Software
1	*Windows* xp sebagai sistem operasi
2	*Macromedia Fireworks*
3	*Macromedia Dreamweaver* 8
4	*MySQL* sebagai *Database*
5	*Web Server php Myadmin*
6	Mozila sebagai *browser*

3.1.6.3 Analisis Pemakai

Pengguna dari aplikasi ini dibagi menjadi tiga yaitu:

Tabel 3.4 Karakteristik Pemakai

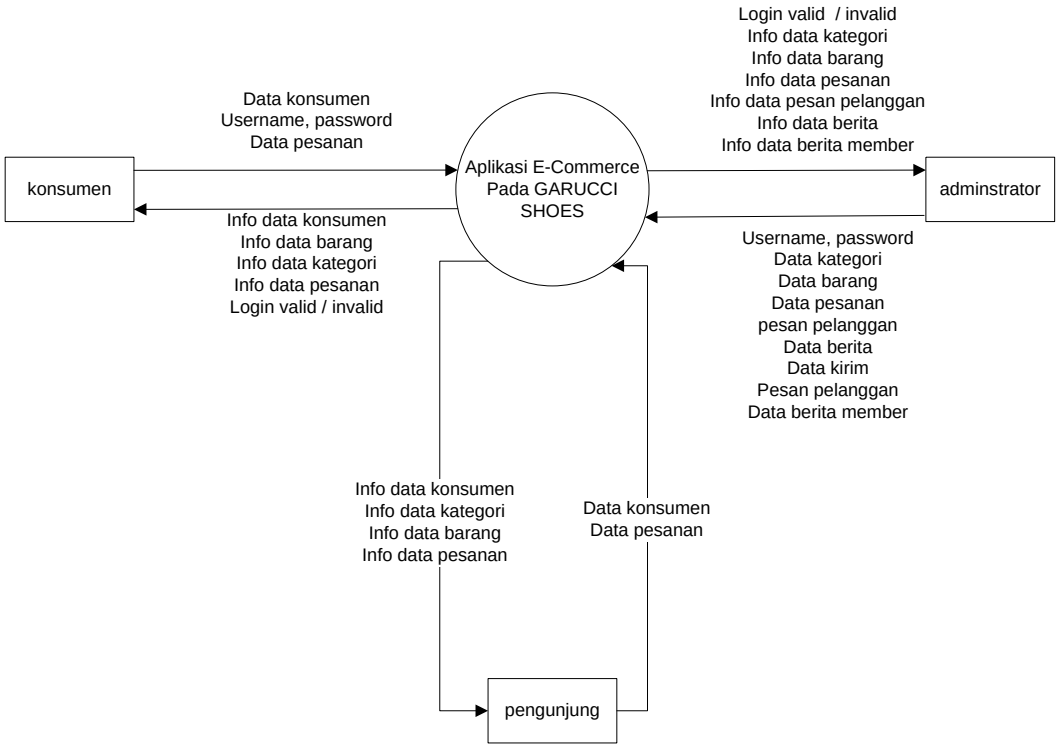
Pengguna	Hak akses	Tingkat keterampilan
Administrator	Mengontrol operator dan melakukan pengolahan data master	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.
Pengunjung	Mencari produk, kategori dan info melihat harga	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.
Konsumen	Pemesanan produk	Mampu mengoperasikan komputer dan dapat melakukan *browsing* di *internet*.

3.2 Kebutuhan Fungsional

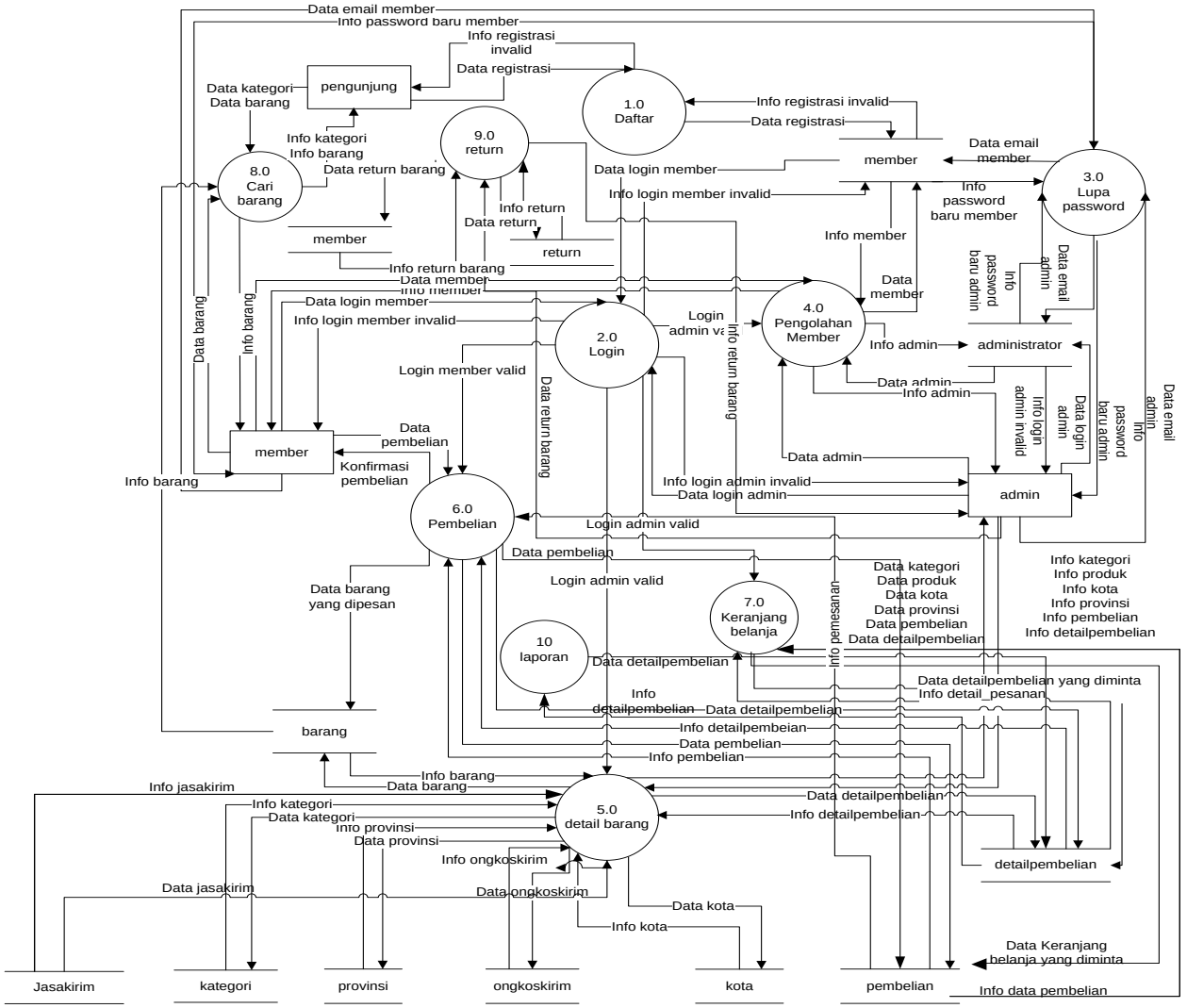
3.2.1 Diagram konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan

level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem, diagram konteks akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.. Gambar diagram konteks untuk sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar III.3 berikut.

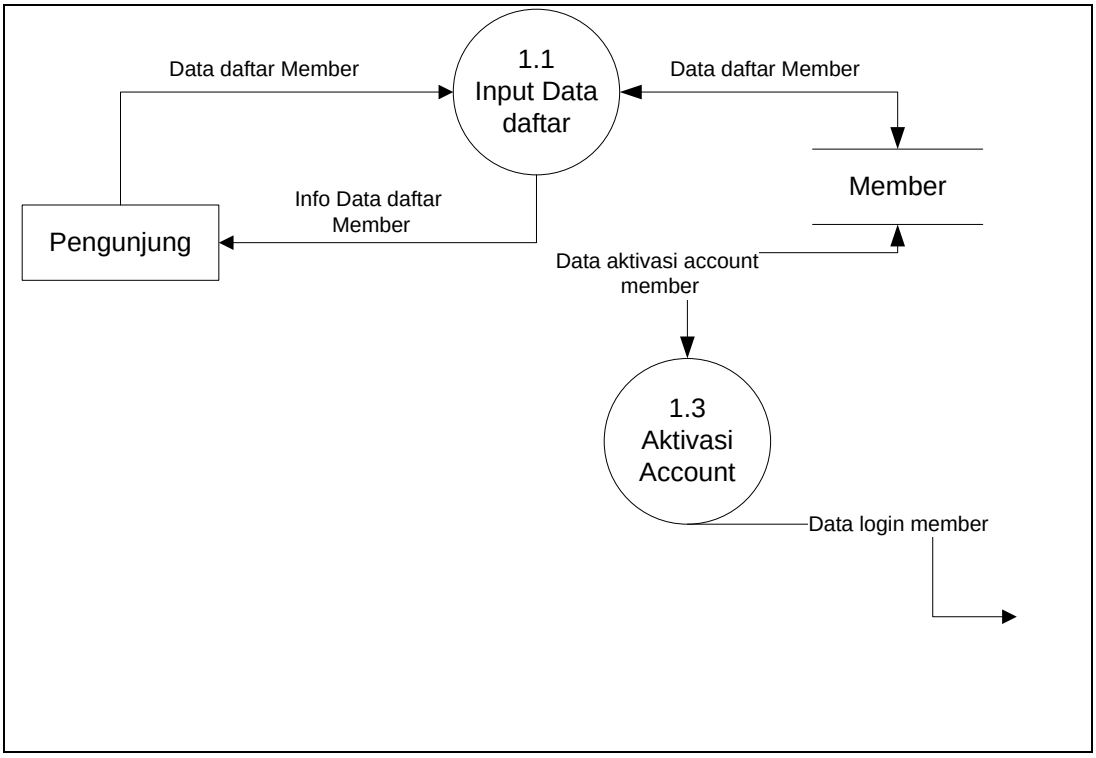


Gambar III.5. diagram konteks



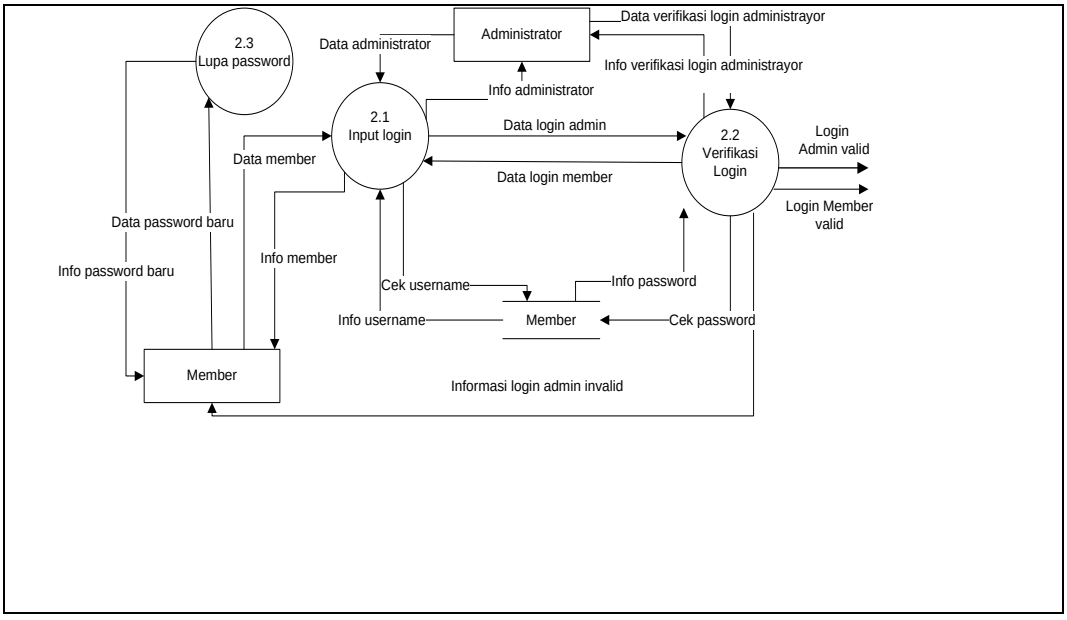
Gambar III.6. *Data flow diagram* level 1

1. DFD Level 2 Proses 1.0



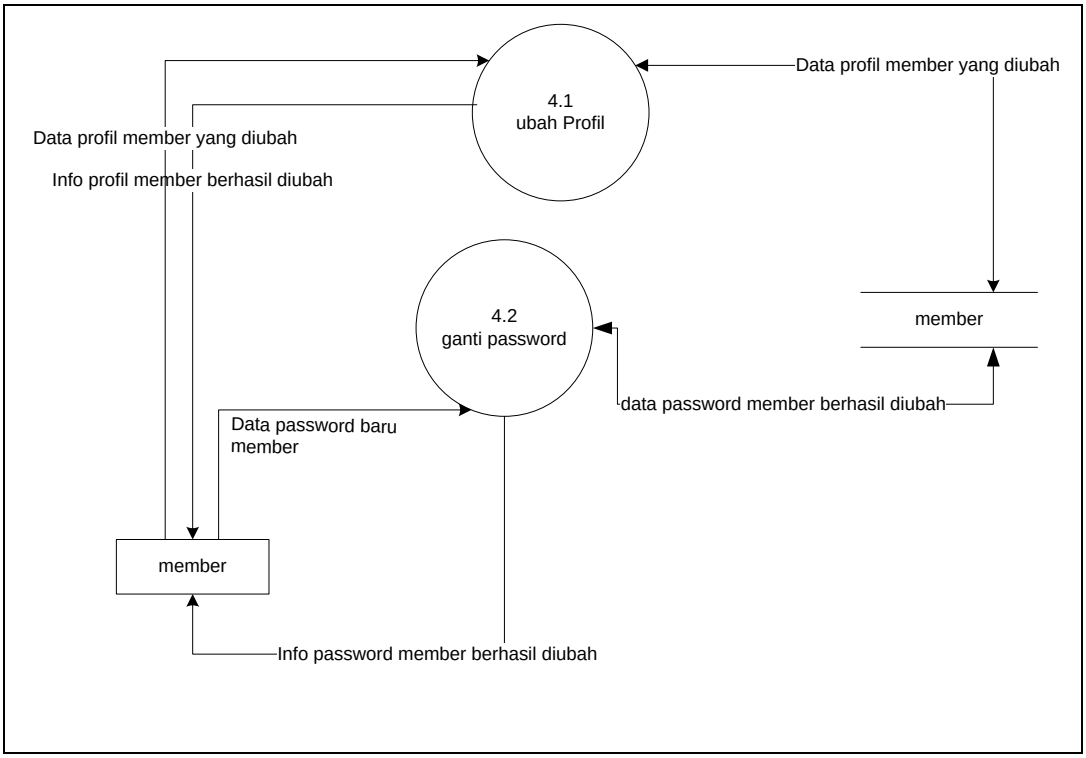
Gambar 3.7. *DFD* Level 2 Proses 4.0 (Daftar Member)

2. DFD Level 2 Proses 2.0



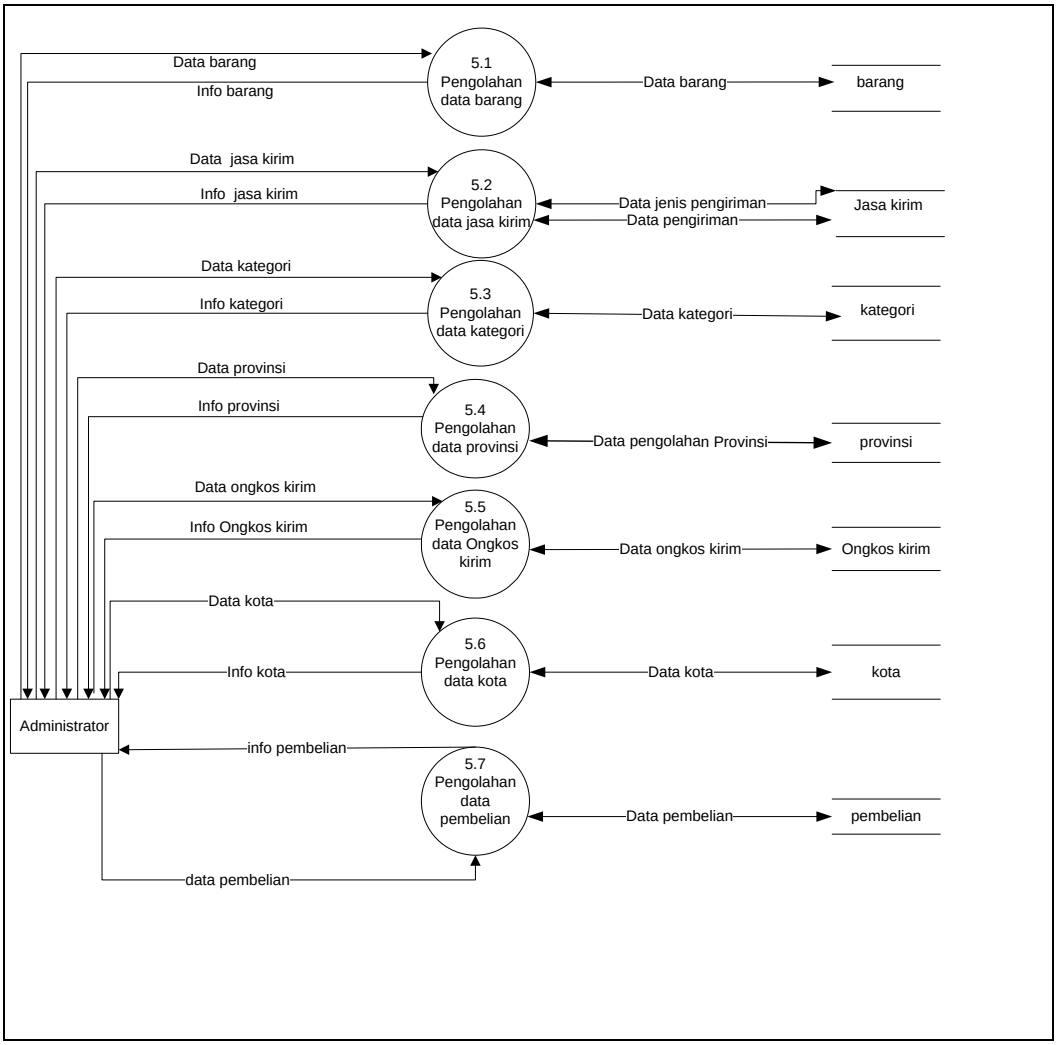
Gambar 3.9. *DFD* Level 2 Proses 4.0 (Pengolahan Data login)

3. DFD Level 2 Proses 4.0



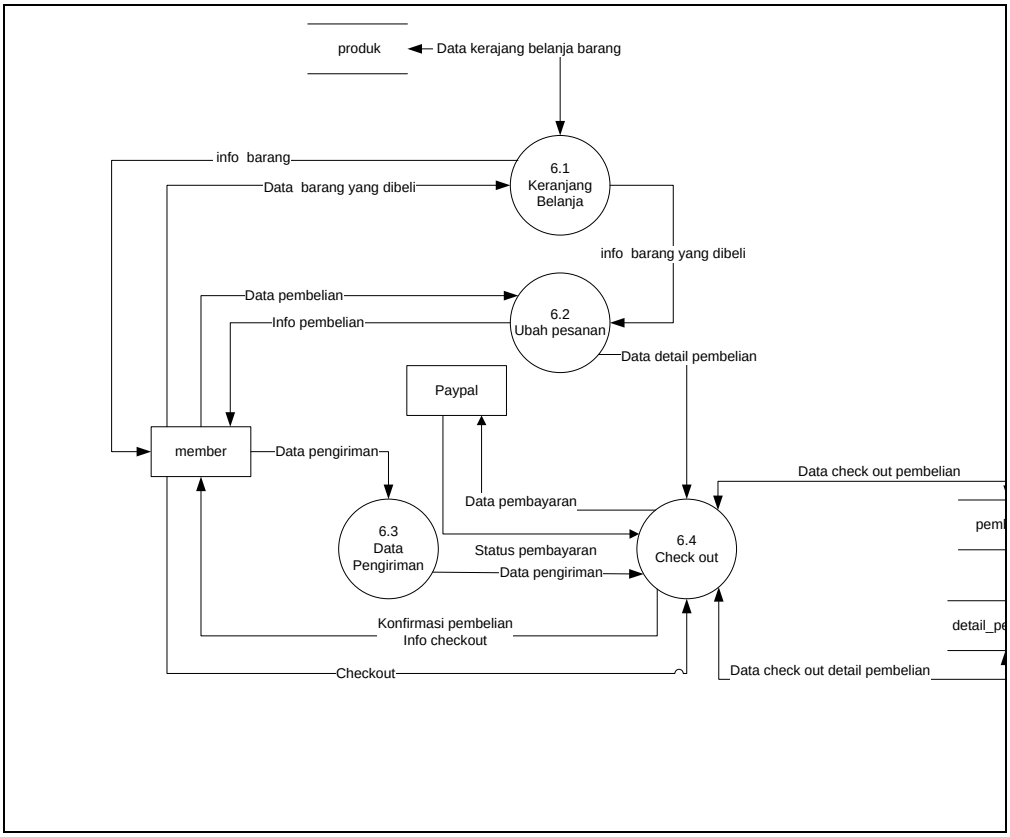
Gambar 3.10. *DFD* Level 2 Proses 4.0 (Pengolahan Data User)

4. DFD Level 2 Proses 5.0



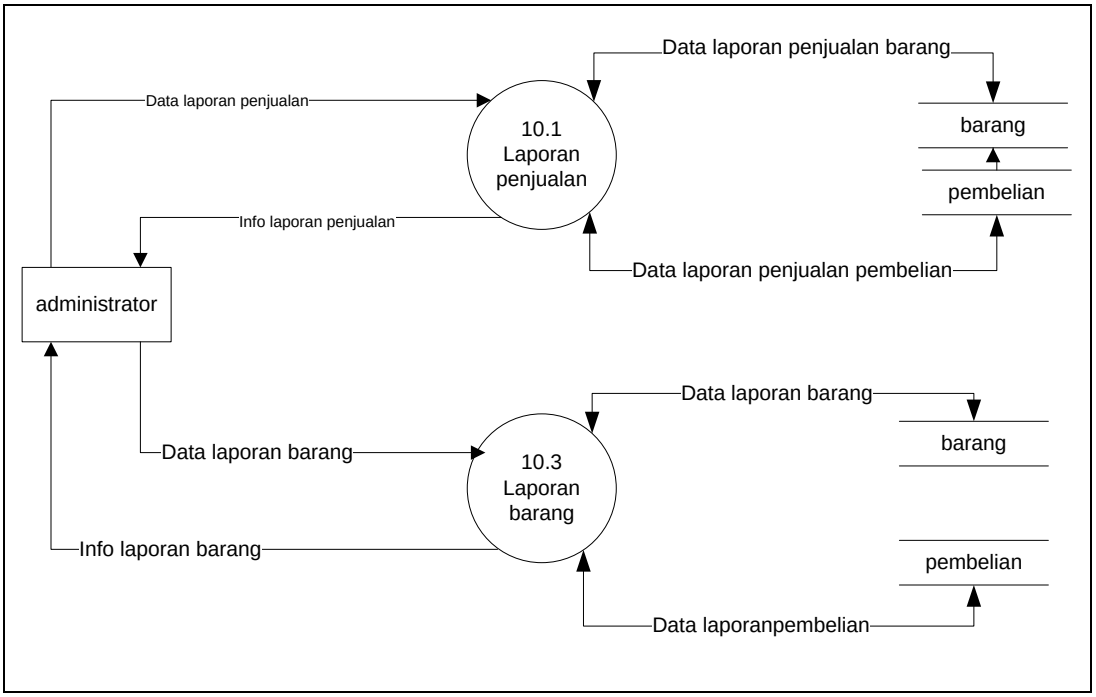
Gambar 3.11. DFD Level 2 Proses 5.0 (Pengolahan Detail barang)

5. DFD Level 2 Proses 6.0



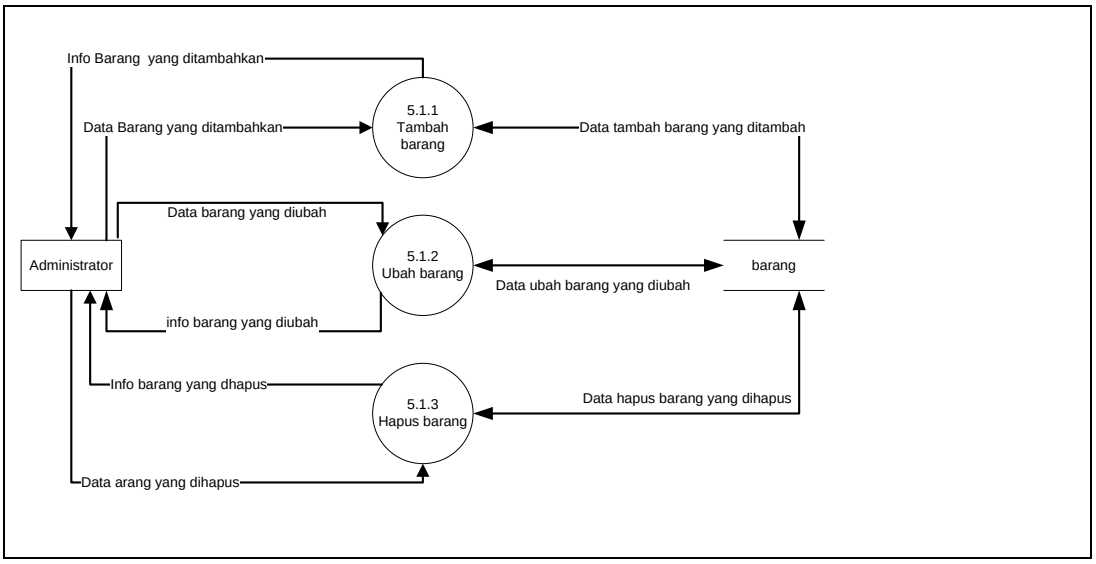
Gambar 3.12. DFD Level 2 Proses 6.0 (Proses Pembelian)

6. DFD Level 2 Proses 10.0



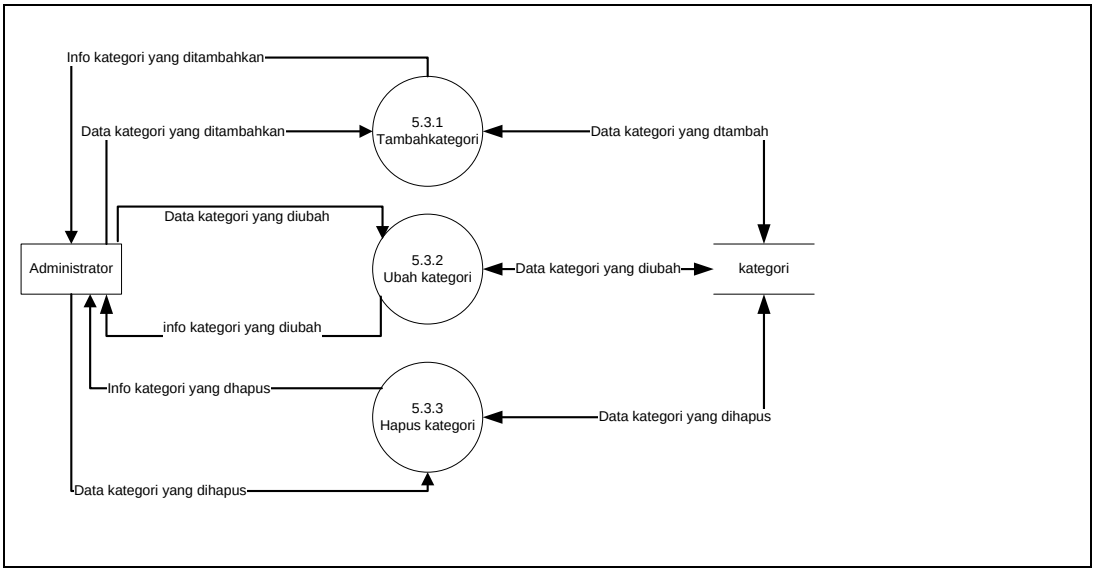
Gambar 3.13. *DFD* Level 2 Proses 10.0 (Pengolahan Data Laporan)

7. DFD Level 3 Proses 5.1



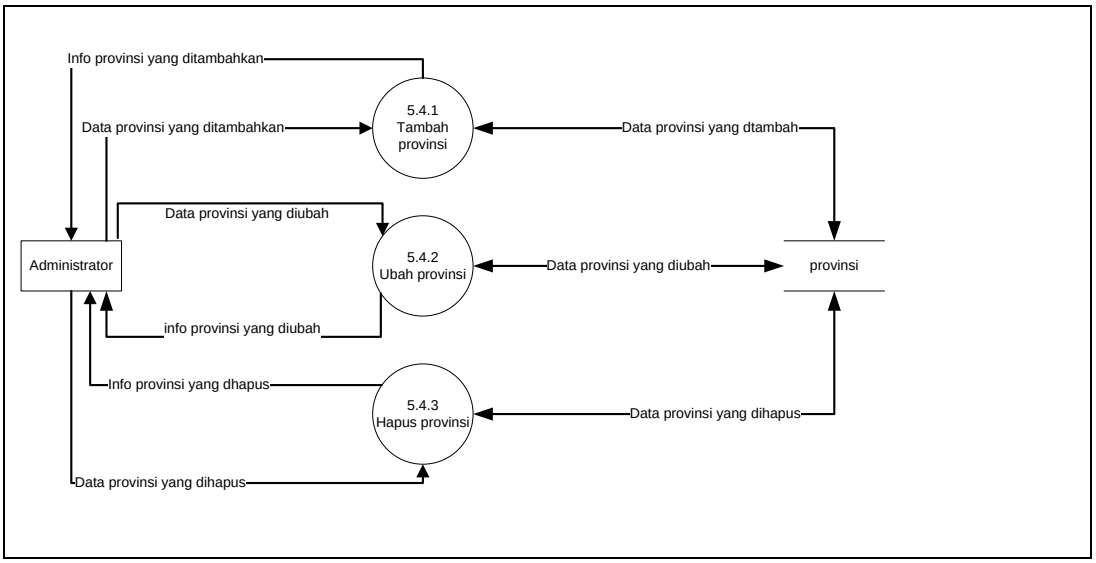
Gambar 3.14. DFD Level 3 Proses 5.1 (Pengolahan Produk)

8. DFD Level 3 poses 5.3



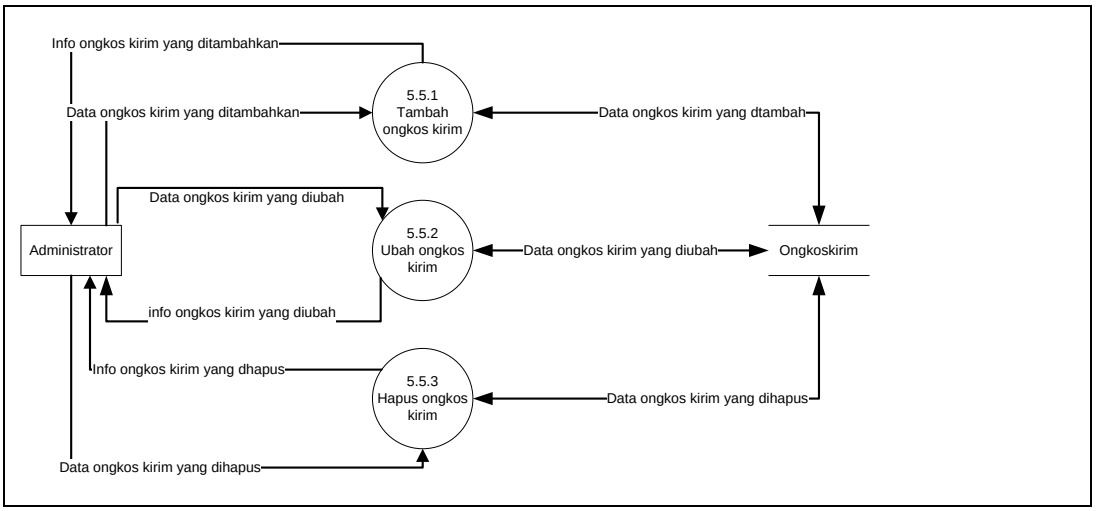
Gambar 3.15. DFD Level 3 Proses 5.3 (Pengolahan Kategori)

9. DFD Level 3 Proses 5.4



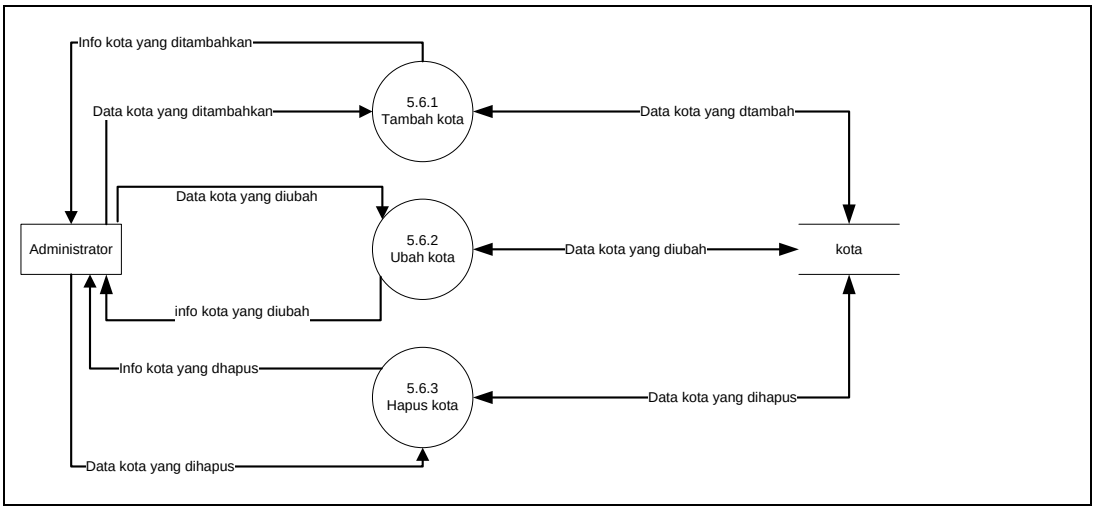
Gambar 3.16. DFD Level 3 Proses 5.4 (Pengolahan Provinsi)

10. DFD Level 3 Proses 5.5



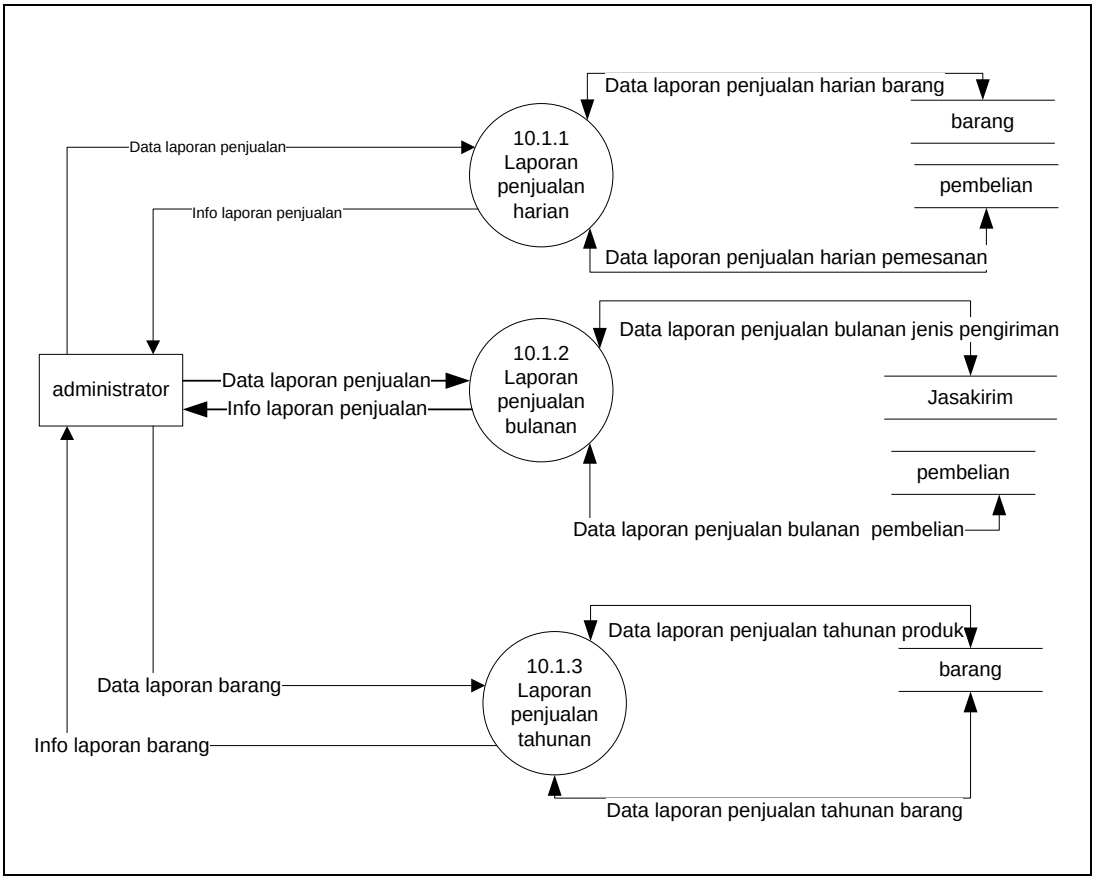
Gambar 3.16. *DFD* Level 3 Proses 5.5 (Pengolahan Ongkos Kirim)

11. DFD Level 3 Proses 5.6



Gambar 3.17. *DFD* Level 3 Proses 5.6 (Pengolahan Kota)

12. DFD Level 3 Proses 10.1



Gambar 3.18. *DFD* Level 3 Proses 10.1 (Pengolahan Laporan Penjualan)

3.1.4.2 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses merupakan deskripsi dari setiap elemen proses yang terdapat dalam program, yang meliputi nama proses, *input*, *output* dan keterangan dari proses. Berikut ini spesifikasi proses dari website *e-commerce* CV.Garucci Collection:

Tabel 3.4 Spesifikasi Proses

No.	Proses	Keterangan
1.	No. Proses	1.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi
	Output	Info registrasi
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	*Begin* { Pengunjung memasukkan Data registrasi ke *database*} *if* Data registrasi *valid then* Info registrasi tersimpan *else* tampil Info registrasi *invalid* *End*
2.	No.proses	2.0
	Nama	*Login*
	Source	Administrator,*member*
	Input	Data *login* admin, Data *login member*
	Output	Info *login* admin *invalid, Login* admin *valid*, Info *login member invalid, Login member valid*
	Destination	Administrator, *member*
	Logika proses	*Begin* { Administrator, *member* memasukkan Data *login*} *if* Data *login valid then* Info *login* admin, *member valid else* tampil Info *login* admin, *member invalid*

		End
3.	No.proses	3.0
	Nama	Lupa Password
	Source	Administrator, *member*
	Input	Data email admin, Data email *member*
	Output	Info password baru admin, Info password baru *member*
	Destination	Administrator, *member*
	Logika proses	*Begin* { Administrator, *member* memasukkan Data password baru} *if* email *valid then* Info password baru admin, *member else* tampil Info *email invalid* *End*
4.	No.proses	4.0
	Nama	Pengolahan Data User
	Source	Administrator, *member*
	Input	Data admin, Data *member*
	Output	Info admin, Info *member*
	Destination	Administrator, *member*
	Logika proses	*Begin* { Administrator, *member* memasukkan Data admin, *member*} *if* Data admin, *member valid then* Info admin, *member valid else* tampil Info *login* admin, *member invalid* *End*
5.	No.proses	4.1
	Nama	Ubah Profil
	Source	*Member,* Administrator
	Input	Data profil *member,* administrator yang diubah
	Output	Info profil *member,* administrator berhasil diubah

	Destination	*Member,* Administrator
	Logika proses	*Begin* {*member* , administrator memasukkan Data profil *member* yang diubah} *if* Data *member* , administrator tidak kosong *then* perubahan disimpan *else* tampil informasi data tidak boleh kosong *End*
6.	No.proses	4.2
	Nama	Edit Password
	Source	*Member,* Administrator
	Input	Data password baru *member* , administrator
	Output	Info password *member*, administrator berhasil diubah
	Destination	*Member,* Administrator
	Logika proses	*Begin* {*member* , administrator memasukkan Data password baru *member*, administrator} *if* Data password *member* , administrator diisi *then* perubahan password disimpan *else* perubahan tidak berhasil *End*
7.	No.proses	5.1
	Nama	Tambah Barang
	Source	Administrator
	Input	Data barang yang ditambah
	Output	Info barang berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data yang ditambah *valid Then* tambah data barang Else batal (ulangi kembali) *End*
8.	No.proses	5. 1.1
	Nama	Ubah barang

	Source	Administrator
	Input	Data barang yang diubah
	Output	Info barang berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data barang ditemukan *Then* ubah data barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
9.	No.proses	5.1.2
	Nama	Hapus barang
	Source	Administrator
	Input	Data barang yang dihapus
	Output	Info barang berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data barang ditemukan *Then* hapus data barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
10.	No.proses	5.2
	Nama	Tambah data jenis Pengiriman
	Source	Administrator
	Input	Data jenis Pengiriman yang ditambah
	Output	Info jenis Pengiriman berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data jenis Pengiriman *valid Then* tambah data jenis Pengiriman *Else* batal (ulangi kembali) *End*
11.	No.proses	5.2.1
	Nama	Ubah data jasa pengiriman
	Source	Administrator

	Input	Data jasa pengiriman yang diubah
	Output	Info jasa Pengiriman berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data jenis Pengiriman ditemukan *Then* ubah data jasa Pengiriman *Else* batal (ulangi kembali) *End*
12.	No.proses	5.2.3
	Nama	Hapus data jasa Pengiriman
	Source	Administrator
	Input	Data jasa Pengiriman yang dihapus
	Output	Info jenis Pengiriman berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data jasaPengiriman ditemukan *Then* hapus data jasa Pengiriman *Else* batal (ulangi kembali) *End*
13.	No.proses	5.3
	Nama	Pencarian Data kategori
	Source	Administrator
	Input	Data Data kategori dicari
	Output	Info Data kategori ditemukan
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Data kategori yang dicari ditemukan *Then* tampil data Data kategori yang dicari *End*
14.	No.proses	5.4
	Nama	Tambah provinsi
	Source	Administrator

	Input	Data provinsi yang ditambah
	Output	Info provinsi berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data provinsi yang dimasukkan valid *Then* tambah data provinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
15.	No.proses	5.4.1
	Nama	Ubah provinsi
	Source	Administrator
	Input	Data provinsi yang diubah
	Output	Info provinsi berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data provinsi ditemukan *Then* ubah data provinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
16.	No.proses	5.4.2
	Nama	Hapus provinsi
	Source	Administrator
	Input	Data provinsi yang dihapus
	Output	Info provinsi berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data provinsi ditemukan *Then* hapus data provinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
17.	No.proses	5.4.3
	Nama	Pencarian
	Source	Administrator
	Input	Data provinsi yang dicari

	Output	Info provinsi ditemukan
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data provinsi yang dicari ditemukan *Then* tampil data provinsi yang dicari *End*
18.	No.proses	5.5
	Nama	Tambah ongkos kirim
	Source	Administrator
	Input	Data ongkos kirim yang ditambah
	Output	Info ongkos kirim berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data ongkos kirim yang dimasukkan *valid Then* tambah data ongkos kirim *Else* batal (ulangi kembali) *End*
19.	No.proses	5.5.1
	Nama	Ubah ongkos kirim
	Source	Administrator
	Input	Data ongkos kirim yang diubah
	Output	Info ongkos kirim berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data ongkos kirim ditemukan *Then* ubah data ongkos kirim *Else* batal (ulangi kembali) *End*
20.	No.proses	5.5.2
	Nama	Hapus ongkos kirim
	Source	Administrator
	Input	Data ongkos kirim yang dihapus

	Output	Info ongkos kirim berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data ongkos kirim ditemukan *Then* hapus data ongkos kirim *Else* batal (ulangi kembali) *End*
23.	No.proses	5.6
	Nama	Tambah kota
	Source	Administrator
	Input	Data kota yang ditambah
	Output	Info kota berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kota yang dimasukkan *valid Then* tambah data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
24.	No.proses	5.6.1
	Nama	Ubah kota
	Source	Administrator
	Input	Data kota yang diubah
	Output	Info kota berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kota ditemukan *Then* ubah data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
25.	No.proses	5.6.2
	Nama	Hapus kota
	Source	Administrator
	Input	Data kota yang dihapus

	Output	Info kota yang dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kota ditemukan *Then* hapus data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
26.	No.proses	5.7
	Nama	Tambah polling
	Source	Administrator
	Input	Data polling yang ditambah
	Output	Info polling berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data polling yang dimasukkan *valid Then* tambah data polling *Else* batal (ulangi kembali) *End*
27.	No.proses	5.7.1
	Nama	Ubah polling
	Source	Administrator
	Input	Data polling yang diubah
	Output	Info polling berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data polling ditemukan *Then* ubah data polling *Else* batal (ulangi kembali) *End*
28.	No.proses	5.7.2
	Nama	Hapus polling
	Source	Administrator
	Input	Data polling yang dihapus
	Output	Info polling berhasil dihapus
	Destination	Administrator

	Logika proses	*Begin* *If* data polling ditemukan *Then* hapus data polling *Else* batal (ulangi kembali) *End*
29.	No.proses	5.7.3
	Nama	Pencarian
	Source	Administrator
	Input	Data polling yang dicari
	Output	Info polling ditemukan
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data polling yang dicari ditemukan *Then* tampil data polling yang dicari *End*
30.	No.proses	6.1
	Nama	Keranjang Belanja
	Source	*Member*
	Input	Data barang yang dipesan
	Output	Info barang
	Destination	-
	Logika proses	*Begin* *If member* memilih barang *Then* barang dimasukkan ke keranjang belanja *Else* batal (ulangi kembali) *End*
31.	No.proses	6.2
	Nama	Ubah Pembelian
	Source	*Member*
	Input	Data Pembelian yang diubah
	Output	Info Pembelian yang telah diubah
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* *If member* merubah Pembeliannya

		Then ubah data Pembelian *Else* batal (ulangi kembali) *End*
32.	No.proses	6.3
	Nama	Data Pengiriman
	Source	*Member*
	Input	Data pengiriman
	Output	Data pengiriman
	Destination	-
	Logika proses	*Begin* *If member* selesai mengisi data pngiriman*Then* menuju proses *checkout* *Else* batal (ulangi kembali) *End*
33.	No.proses	6.4
	Nama	*Checkout*
	Source	*Member,Paypal*
	Input	Data Pembelian
	Output	Info Pembelian
	Destination	*Member, Paypal*
	Logika proses	*Begin* *If member* setuju *Then member* melakukan pembayaran *Else* batal (ulangi kembali) *End*

3.2.2 Kamus data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang tersusun dari elemen data yang berhubungan dengan sistem.

3.1.4.3 Kamus Data

Kamus data atau data *dictionary* adalah katalog data tentang fakta dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasikan data yang mengalir dalam sistem yang lengkap.

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam data flow diagram (DFD). Arus data yang ada dalam data flow diagram (DFD) sifatnya adalah global, hanya ditunjukkan arus datanya saja. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Kamus Data Website Ecommerce CV.Garucci Collection

No	Kamus	Keterangan
1.	Nama aliran data	Data registrasi
	Where used/ how used	Pengunjung - proses 1.0 Proses 1.0 - Data registrasi
	Deskripsi	Data ini merupakan data registrasi untuk menjadi *member* baru.
	Struktur data	id_*member* + email + *password* + no_telp + id_kota + tgl_lahir+ jenis_kelamin +nama_member +kodepos + alamat+ no_hp+status+kodea_aktivasi
	id_*member* email password no_telp	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]

	id_kota tgl_lahir jenis_kelamin nama_member kode_pos alamat no_hp status kode_aktivasi	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|0-9]
2.	Nama aliran data	Data *login member*
	Where used/ how used	*Member* – proses 2.0 Proses 2.0 – Data *login member*
	Deskripsi	Data ini merupakan data login *member* agar dapat mengakses *website*.
	Struktur data	*username* + *password*
	username *password*	[A-Z|a-z|0-9|] [A-Z|a-z|0-9|]
3.	Nama aliran data	Data login admin
	Where used/ how used	Administrator – proses 2.0 Proses 2.0 – Data login admin
	Deskripsi	Data ini merupakan data login admin agar dapat mengakses *website*.
	Struktur data	*username* + *password*
	username *password*	[A-Z|a-z|0-9|] [A-Z|a-z|0-9|]
4.	Nama aliran data	Data produk
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0

		Administrator – proses 5.2 Proses 5.0 – Data barang Proses 5.2 – Data barang
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data produk dan *member* dapat melihat tampilan katalog produk.
	Struktur data	idbarang + namabarang+ stok + idkategori + hargaproduk + gambar + keterangan
	id_produk nama_produk stok id_kategori id_merk harga_produk gambar keterangan	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
5.	Nama aliran data	Data kategori
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.1 Proses 5.0 – Data kategori Proses 5.1 – Data kategori
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data kategori.
	Struktur data	idkategori + jeniskategori + namakategori
	id_kategori jenis_kategori nama_kategori	[0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9|]
6.	Nama aliran data	Data Provinsi
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.3

		Proses 5.0 – Data provinsi Proses 5.3 – Data provinsi
	Deskripsi	Berisi data provinsi
	Struktur data	idprovinsi + provinsi
	id_provinsi nama_provinsi	[0-9] [A-Z|a-z]
7.	Nama aliran data	Data Kota
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.4 Proses 5.0 – Data kota Proses 5.4 – Data kota
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data kota.
	Struktur data	idkota + idprovinsi + namakota
	id_kota id_provinsi nama_kota	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z]
8.	Nama aliran data	Data hubungi
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.5 Proses 5.0 – Data hubungi Proses 5.5 – Data hubungi
	Deskripsi	Data ini merupakan informasi ketika admin mengelola data hubungi.
	Struktur data	id_hubungi + nama + email + subjek + pesan + tanggal
	id_hubungi nama email	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9|]

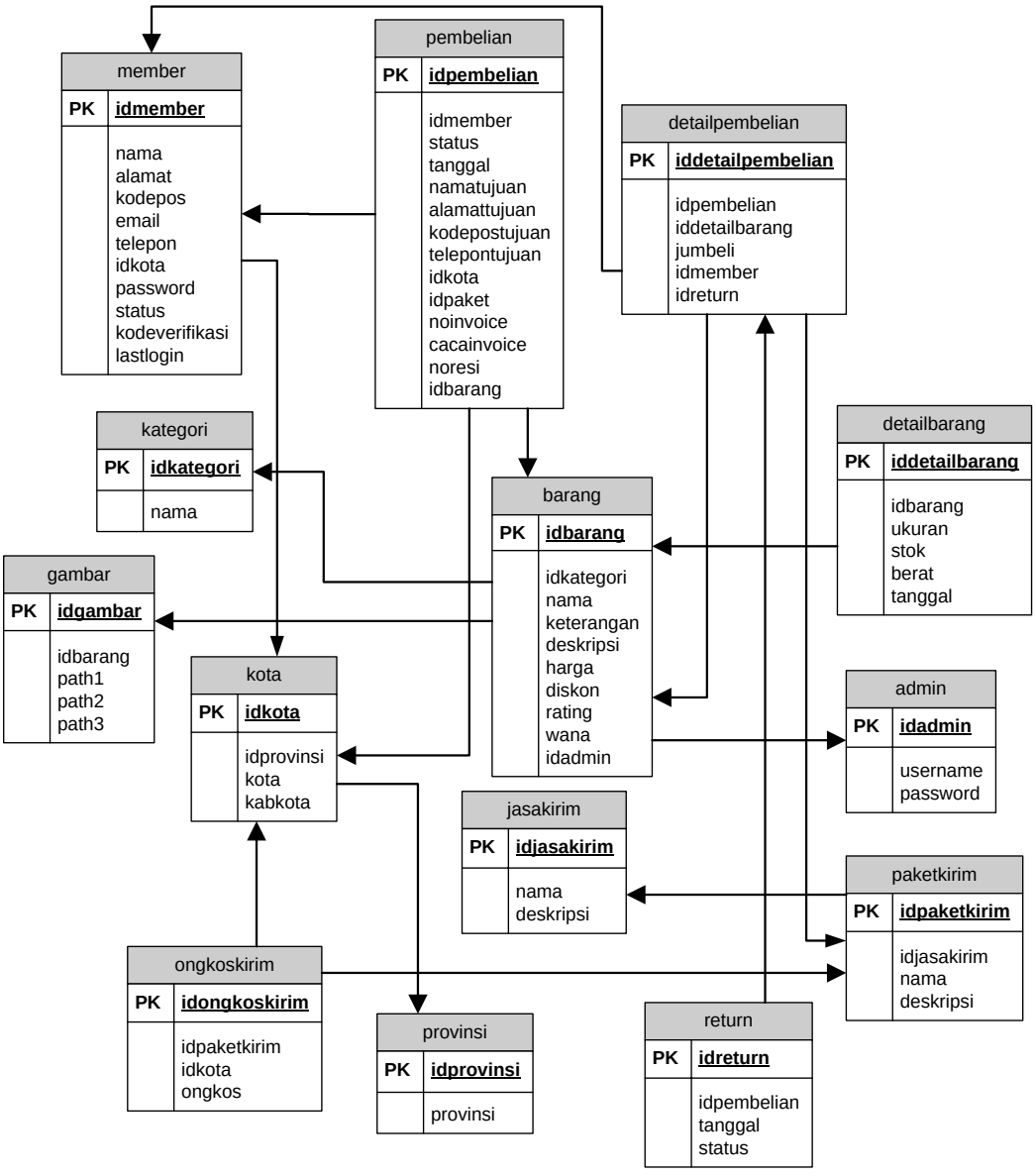
	subjek pesan tanggal	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9|] [0-9]
9.	Nama aliran data	Data pesanan
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 6.0 Proses 5.0 – Data pesanan Proses 6.0 – Data pesanan
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data pesanan.
	Struktur data	id_pesanan + id*member* + idongkir + tgl_pesan+ jam_order + status_order + nama_penerima + alamat_tujuan + telp
	id_pesanan id_*member* id_ongkir tgl_pesan jam_order status_order nama_penerima alamat_tujuan telp	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
10.	Nama aliran data	Data detail pesanan
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 6.0 Proses 5.0 – Data detail pesanan Proses 6.0 – Data detail pesanan
	Deskripsi	Data ini merupakan informasi ketika admin mengelola data detail pembelian.
	Struktur data	iddetailpembelian + idpembelian + idbarang + jumlah + harga_pesanan
	id_detail_pesanan id_pesanan	[0-9] [0-9]

	id_produk jumlah harga_pesan	[0-9] [0-9] [0-9]
11.	Nama aliran data	Data pembayaran
	Where used/ how used	Administrator – proses 6.0 Proses 6.0 – Data pembelian
	Deskripsi	Data ini merupakan data pembayaran yang akan dilakukan oleh *member* atas semua data pembeliannya.
	Struktur data	Data pembayaran
	Data pembayaran	[A-Z|a-z|0-9]

3.3 Perancangan Sistem

1.3.1 Perancangan Basis Data

3.3.1.1 Skema relasi



Gambar III.19. Skema relasi

3.3.1 Perancangan Struktur Tabel

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

Tabel 3.6 Tabel Admin

Nama Tabel : admin			
Primary Key : idadmin			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Idadmin	Integer	10	PK
Password	Varchar	10	password admin
admin	Varchar	100	Nama Lengkap admin

Tabel 3.7 Tabel Member

Nama Tabel : Member			
Primary Key : IdMember			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
IdMember	Integer	10	PK
Idkota	Integer	11	Foreign Key, reference table kota (id_Kota)
password	Varchar	32	Password untuk login
Nama	Varchar	50	Nama_member
Ttl_Member	date	-	Jenis kelamin
Alamat	Text	-	Alamat member
NoTelp	Varchar	32	nomer telepon member
email	Varchar	100	Alamat email member
Kodepos	Varchar	6	Kode pos member

kodeverifikasi	Varchar	32	Verifikasi member
Lastlogin	enum('0', '1')	-	

Tabel 3.8 Tabel Barang

Nama Tabel	**:** Barang		
Primary Key	**:** Idbarang		
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Idbarang	varchar	50	PK
idkategori	varchar	20	Foreign Key, reference table kategori (id_ kategori)
Nama	Varchar	10	Nama produk
Harga	decimal	15.0	Harga produk
gambar	blob	binari	Gambar produk
keterangan	Text	-	Keterangan produk
Berat	decimal	5.2	berat produk
Warna	int	10	Lihat barang
sold			

Tabel 3.8 Tabel Gambar

Nama Tabel	**:** gambar		
Primary Key	**:** Idgambar		
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**

Idgambar	varchar	50	PK
Idbarang	Integer	11	Foreign Key, reference table barang (idbarang)
gambar	blob	binari	Gambar produk
Path1	blob	binari	Gambar produk
Path2	blob	binari	Gambar produk
Path3	blob	binari	Gambar produk
sold			

Tabel 3.9 Tabe Detail Barang

Nama Tabel	**:** Detailbarang		
Primary Key	**:** id_detailbarang		
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
iddetailbarang	Integer	11	PK
Idbarang	Integer	11	Foreign Key, reference table barang (id_ barang)
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 3.10 Tabel Pembelian

Nama Tabel	**:** Pembelian		
Primary Key	**:** IdPembelian		
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**

Id Pembelian	Integer	11	PK
IdInvoice	Integer	11	Foreign Key, reference table Invoice (id_ Invoice)
Idmember	Integer	11	Foreign Key, reference table member (id_ member)
Iddetailbarang	nteger	11	Foreign Key, reference table detailbarang (id_ detailbarang)
Harga	Float	-	Harga barang
Stok	Enum	-	Stok barang
berat	Varchar	32	Berat barang

Tabel 3.11 Tabel Detail Pembelian

Nama Tabel **:** detailpembelian			
Primary Key **:** iddetailpembelian			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
iddetailpembeian	Integer	11	PK
idpembelian	datetime	-	Tanggal pemesanan
jumbeli	enum	-	Jenis pembayaran yang dipilih
statuspengiriman	enum	-	Status pengiriman
keterangan_invoice	text	-	Keterangan detail pembeliian
nama	varchar	50	Nama pemesan
alamat	text	-	Alamat pemesan
email	varchar	20	Email pemesan

telepon	varchar	20	No telp pemesan
kodepos	varchar	6	Kodepos pemesan
bank	varchar	50	Nama bank pemesan
norekening	varchar	20	No rekening pemesan
noresi	varchar	32	No resi pemesan
status	enum	-	Status pemesanan
session_id	varchar	32	

Tabel 3.12 Tabel Kategori

Nama Tabel : kategori			
Primary Key : idkategori			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
idkategori	Integer	11	PK
Nama	Varchar	50	Nama kategori

Tabel 3.13 Tabel Ongkos Kirim

Nama Tabel : OngkosKirim			
Primary Key : idongkoskirim			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
idOnkoskirim	Integer	11	PK
Idkota	Integer	11	Foreign Key, reference table kota (id_ kota)
IdJasapengiriman	Integer	11	Foreign Key, reference table Jasapengiriman (id_ Jasapengiriman)
onkoskirim	Integer	11	Harga Ongkos kirim

Tabel 3.14 Tabel Kota

Nama Tabel : Kota			
Primary Key : idKota			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
idKota	Integer	10	PK
Idpropinsi	Integer	10	Foreign Key, reference table propinsi (id_ propinsi)
Nama	Varchar	50	Nama kota
Kabkota	Varchar	20	Kabupaten kota

Tabel 3.15 Tabel Provinsi

Nama Tabel : Provinsi			
Primary Key : idProvinsi			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
idProvinsi	Integer	10	PK
provinsi	Varchar	30	Nama propinsi

Tabel 3.16 Tabel Jasa Pengiriman

Nama Tabel : Jasapengirirman			
Primary Key : idjasapengirirman			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Idjasapengirirman	Integer	11	PK
Nama	Integer	11	Nama jasa pengiriman
Deskripsi	Integer	11	Keterangan pengiriman

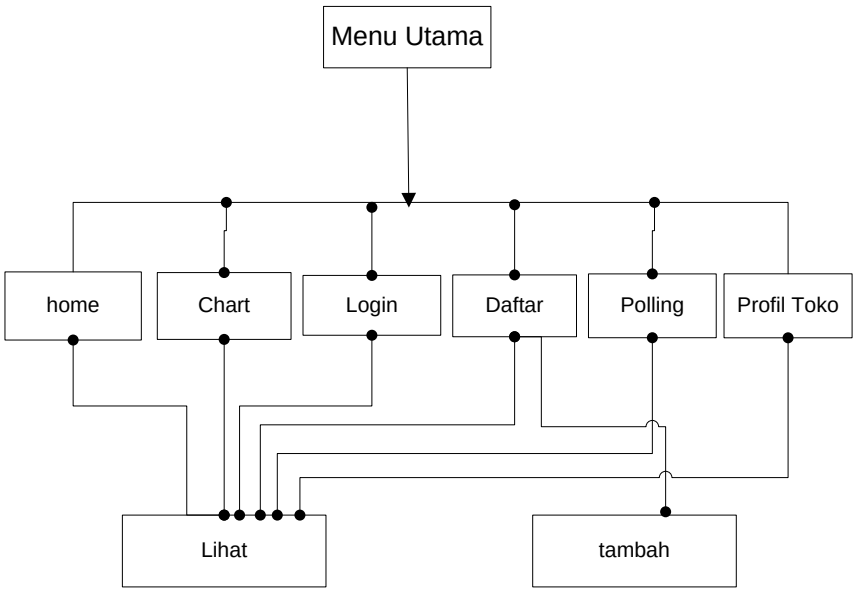
Tabel 3.17 Tabel Paket Kirim

Nama Tabel : Paketkirim
Primary Key : idpaketkirim

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Idpaketkirim	Integer	11	PK
Idjasapengiriman	Integer	11	Foreign Key, reference table jasapengiriman (id_ jasapengiriman)
Nama	Varchar	50	Nama jenis pengiriman
Deskripsi	Integer	11	Keterangan pengiriman

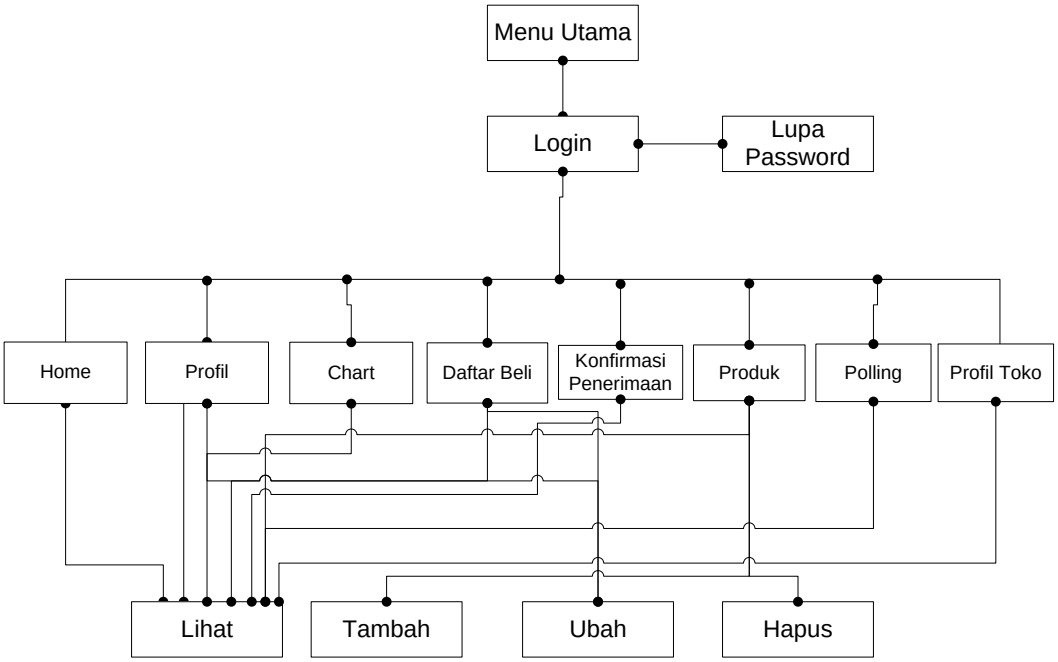
3.3.3 Struktur menu

a. Struktur menu pengunjung



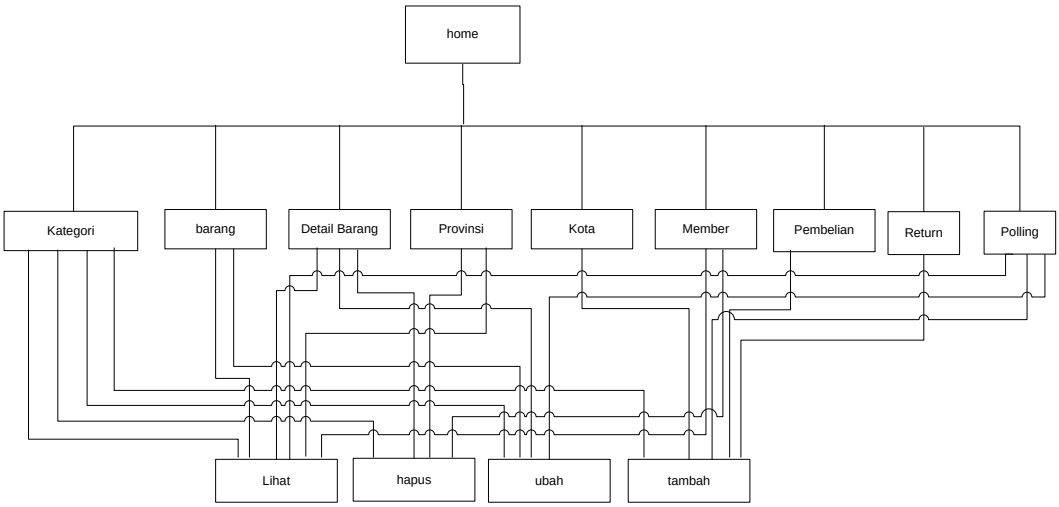
Gambar III.20. Struktur menu pengunjung

b. Struktur menu member



Gambar III.21. Struktur menu konsumen

c. Struktur menu administrator



Gambar III.22. Struktur menu administrator

3.4 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah proses pembangunan aplikasi *E-Commerce* penjualan sepatu CV.Garucci Collection.

3.4.1 Perancangan antar muka

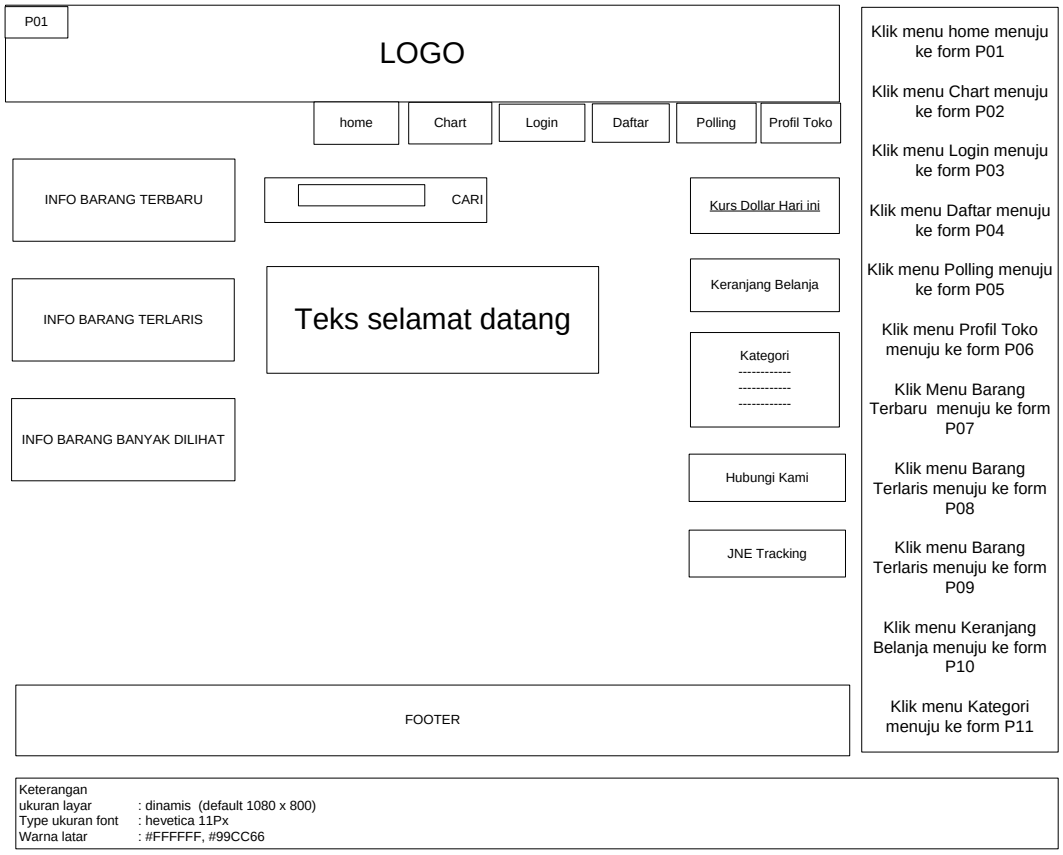
Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suau program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*

Perancangan *interface* untuk aplikasi *E-Commerce* penjualan sepatu CV.Garucci Collection adalah sebagai berikut :

3.4.1.1 Perancangan Antar Muka Pengunjung

1. Perancangan Antamuka Menu Utama (Home)

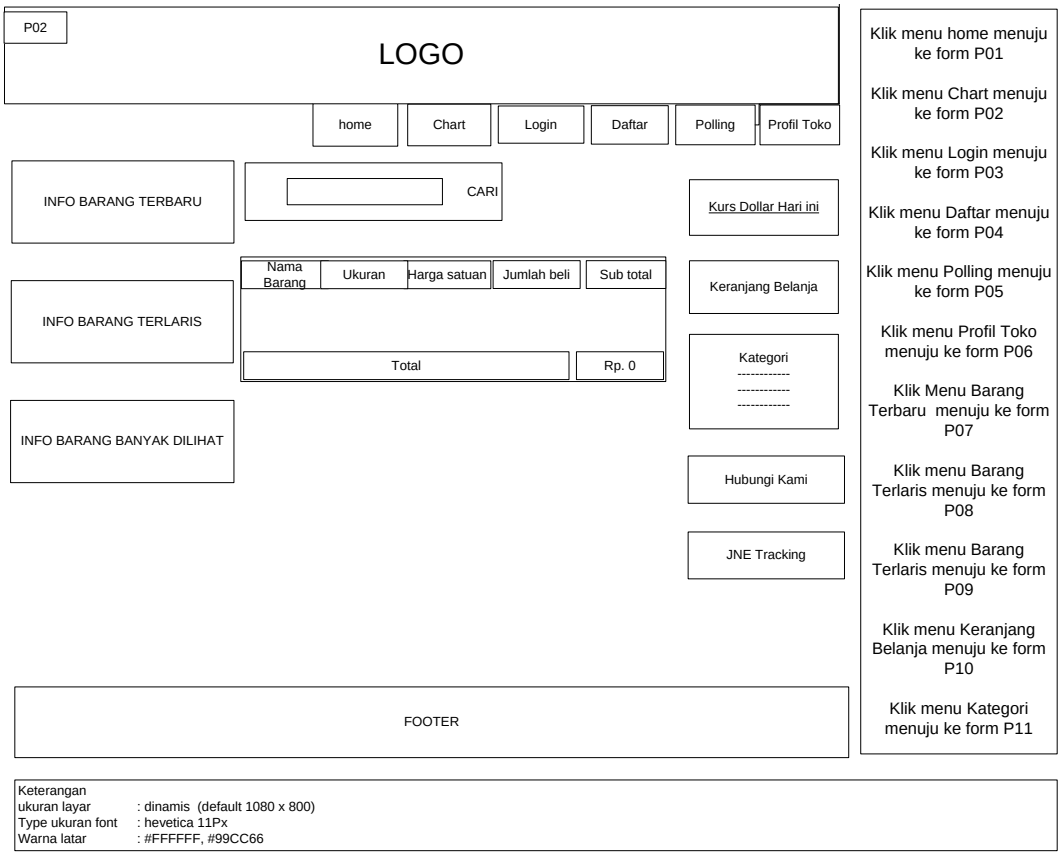
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu utama (Home) dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.29 dibawah ini:



Gagmbar 3.23 Perancangan Antarmuka Menu Utama (*Home*)

2. Perancangan Antarmuka Menu Chart

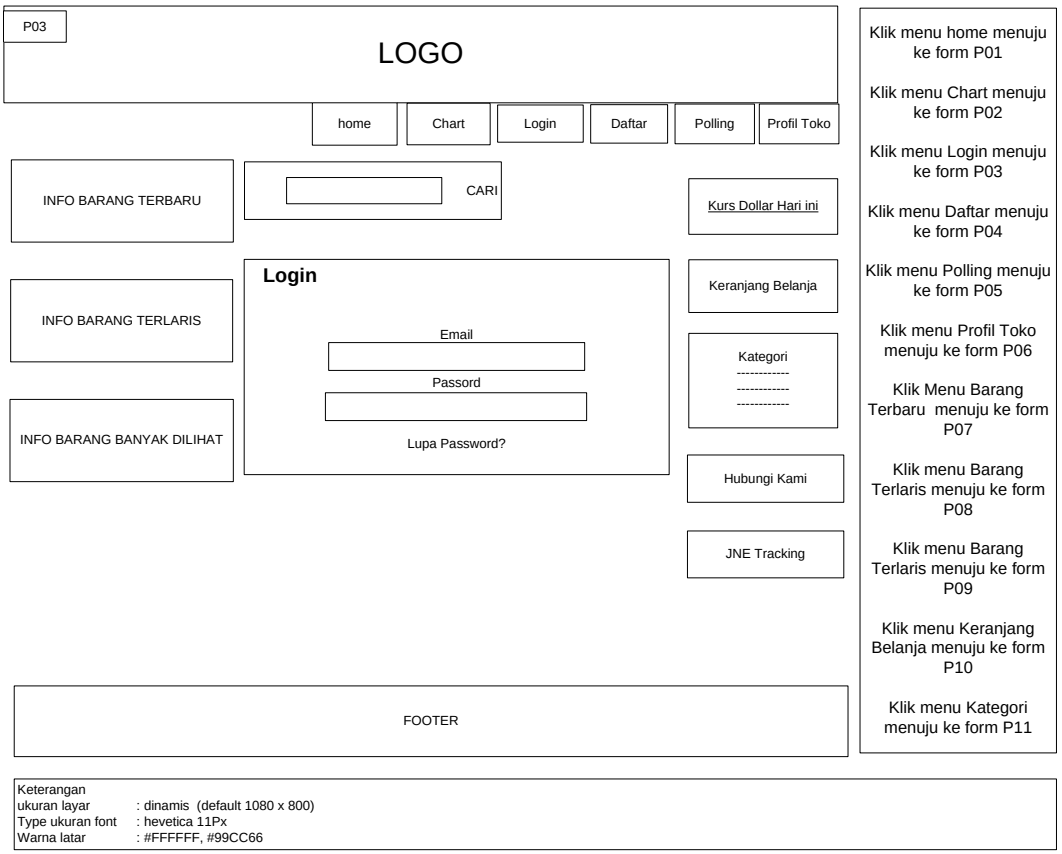
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Chart dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.30 dibawah ini:



Gambar 3.24 Perancangan Antarmuka Menu Chart

3. Perancangan Antarmuka Menu Login

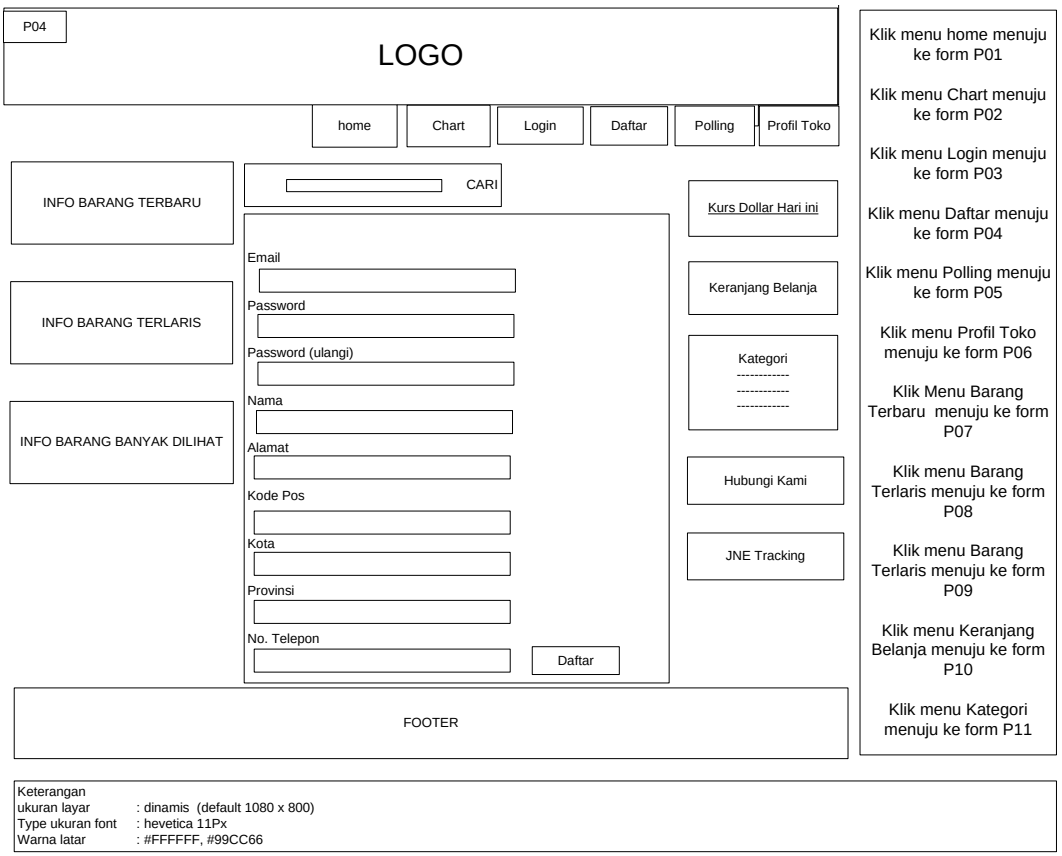
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Audio dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.31 dibawah ini:



Gambar 3.25 Perancangan Antarmuka Menu Login

4. Perancangan Antarmuka Menu Daftar

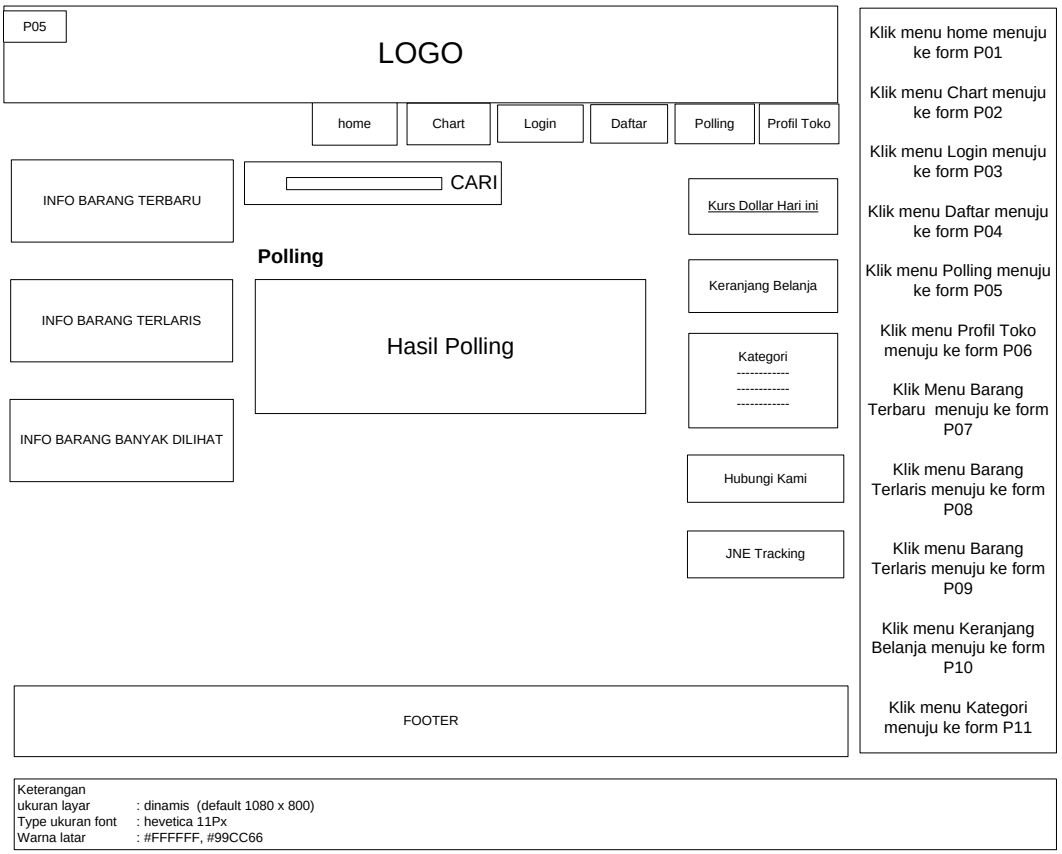
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu About Us dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.32 dibawah ini:



Gambar 3.26 Perancangan Antarmuka Menu Daftar

5. Perancangan Antarmuka Menu Polling

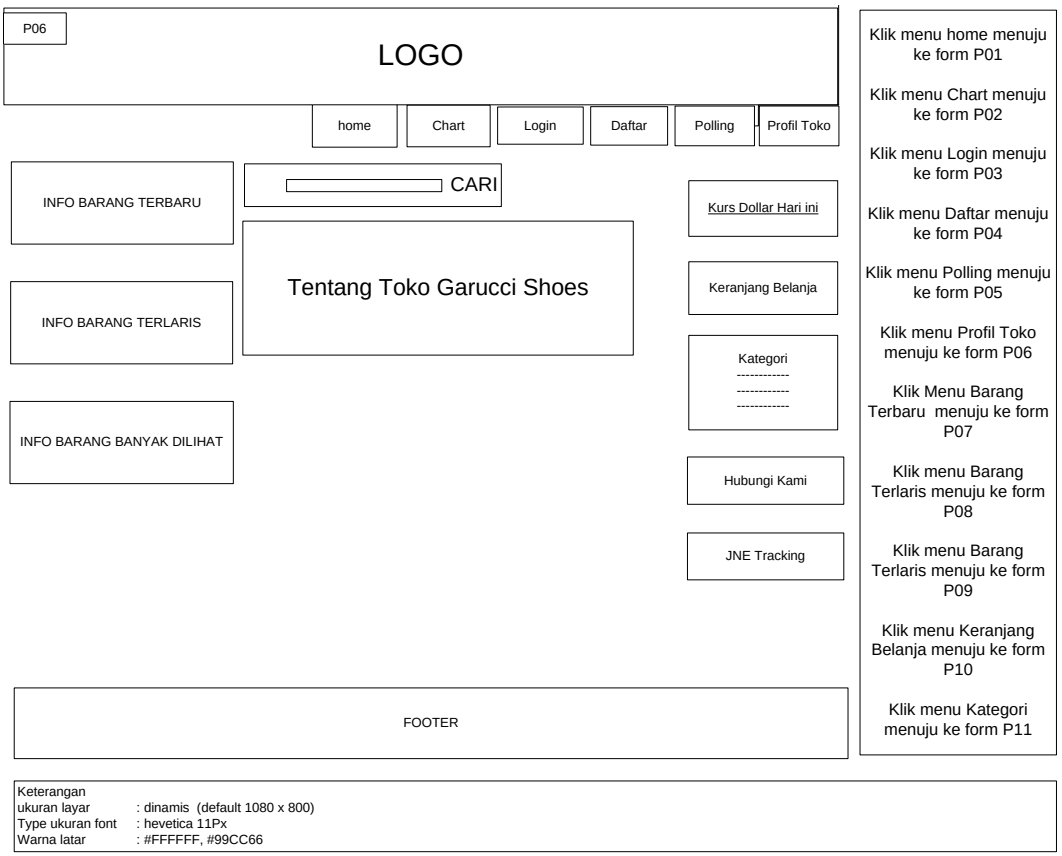
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Contact Us dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.33 dibawah ini:



Gambar 3.27 Perancangan Antarmuka Menu Polling

6. Perancangan Antarmuka Menu Profil Toko

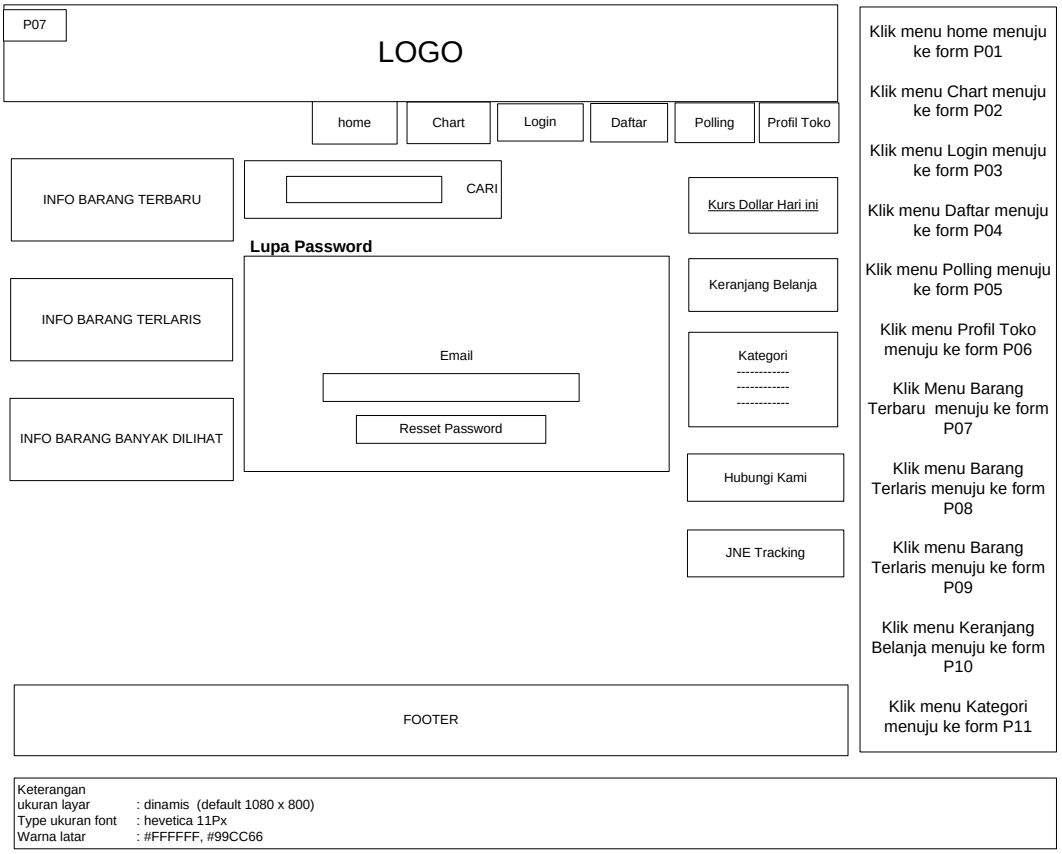
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Login dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.34 dibawah ini:



Gambar 3.28 Perancangan Antarmuka Menu Profil Toko

7. Perancangan Antarmuka Lupa Password

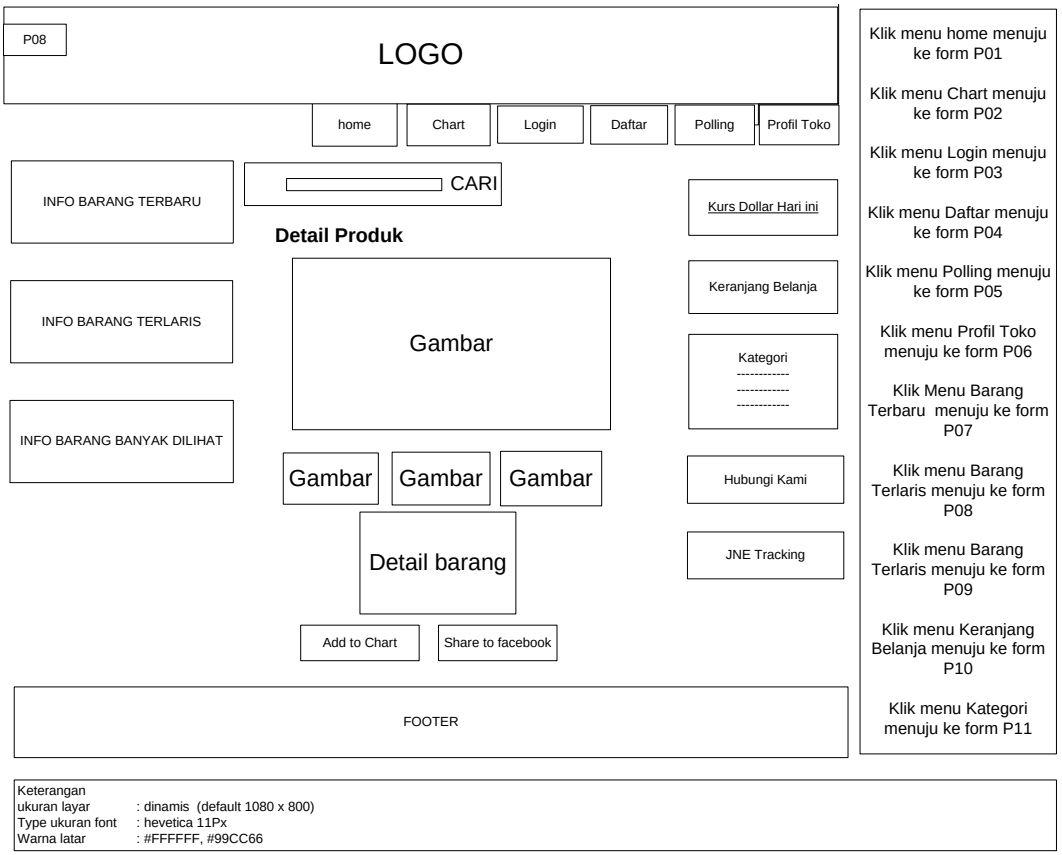
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Lupa password dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.35 dibawah ini:



Gambar 3.29 Perancangan Antarmuka Menu Lupa Password

8. Perancangan Antarmuka Barang Terbaru

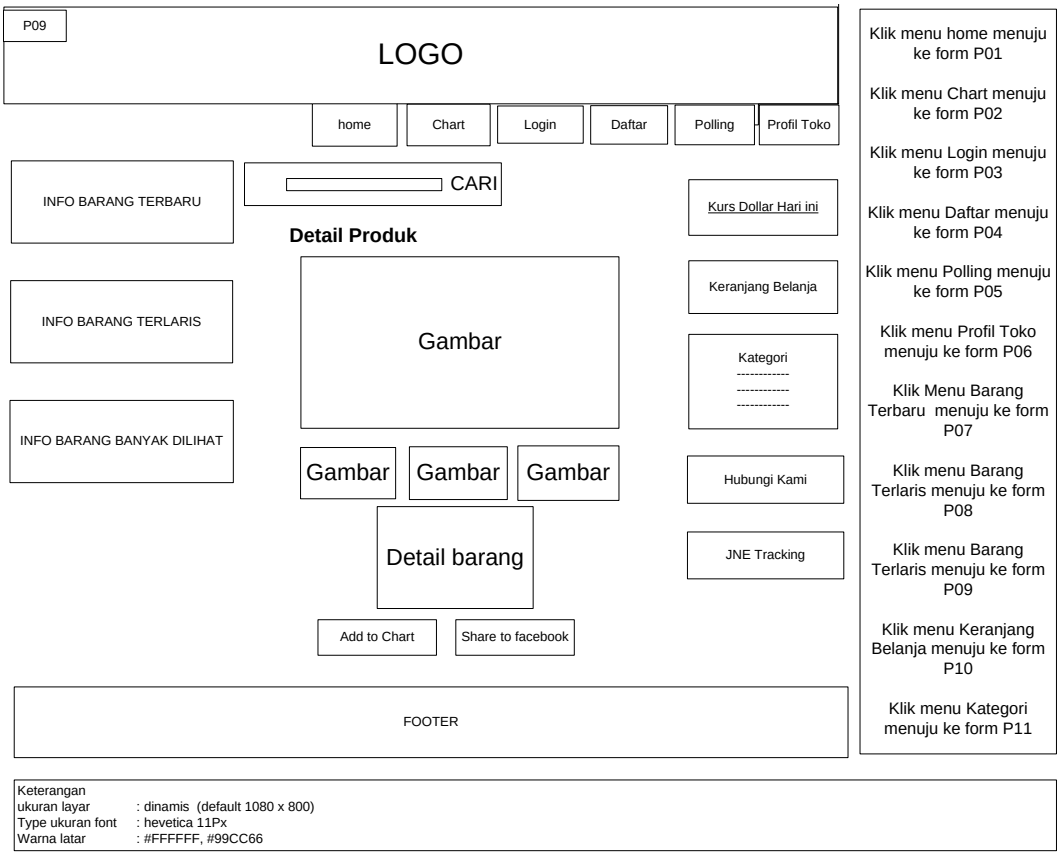
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Daftar dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.36 dibawah ini:



Gambar 3.30 Perancangan Antarmuka Barang Terbaru

9. Perancangan Antarmuka Barang Terlaris

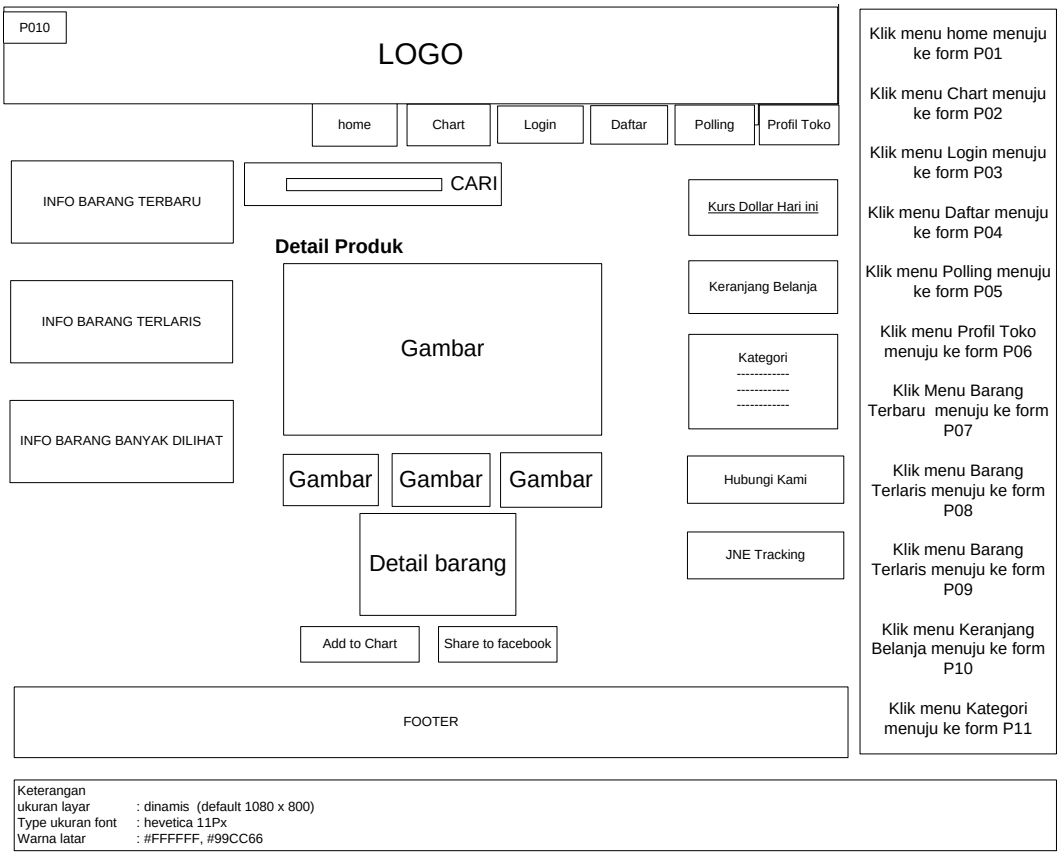
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Detaill Barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.37dibawah ini:



Gambar 3.31 Perancangan Antarmuka Barang Terlaris

10. Perancangan Antarmuka Barang Banyak Dilihat

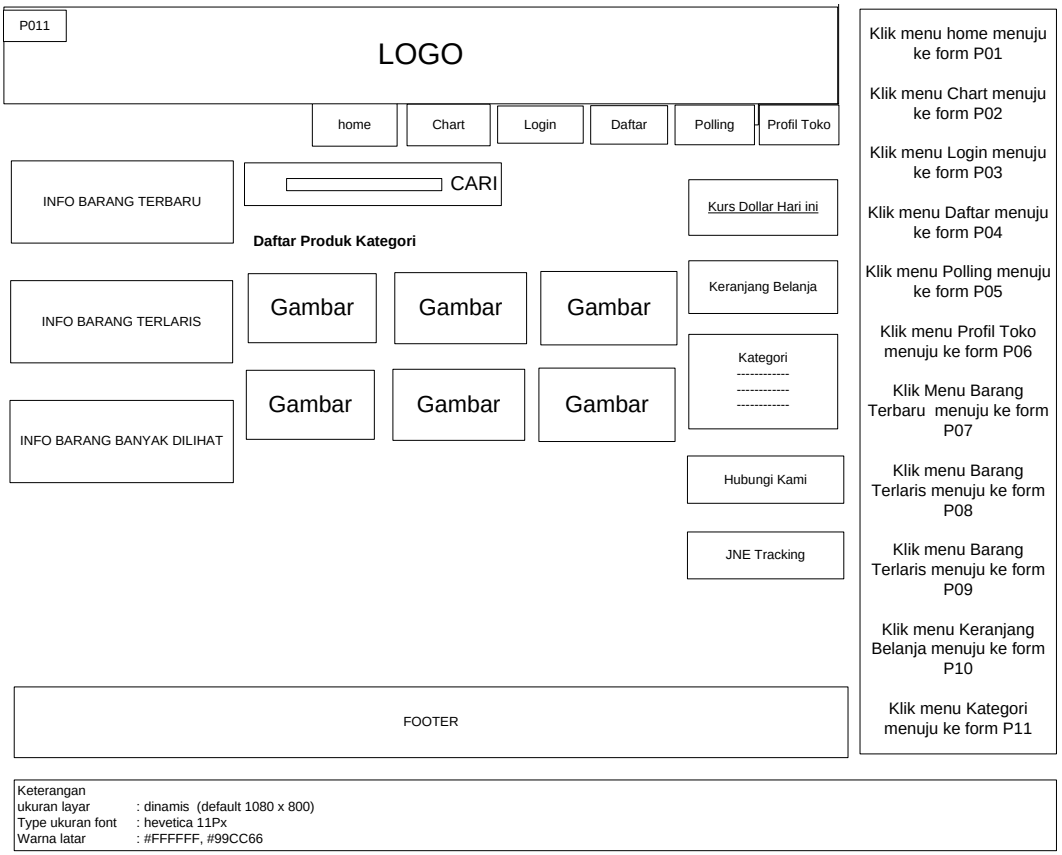
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Keranjang Belanja dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.38dibawah ini:



Gambar 3.32 Perancangan Antarmuka Barang Banyak Dilihat

11. Perancangan Antarmuka Kategori

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.39 dibawah ini:

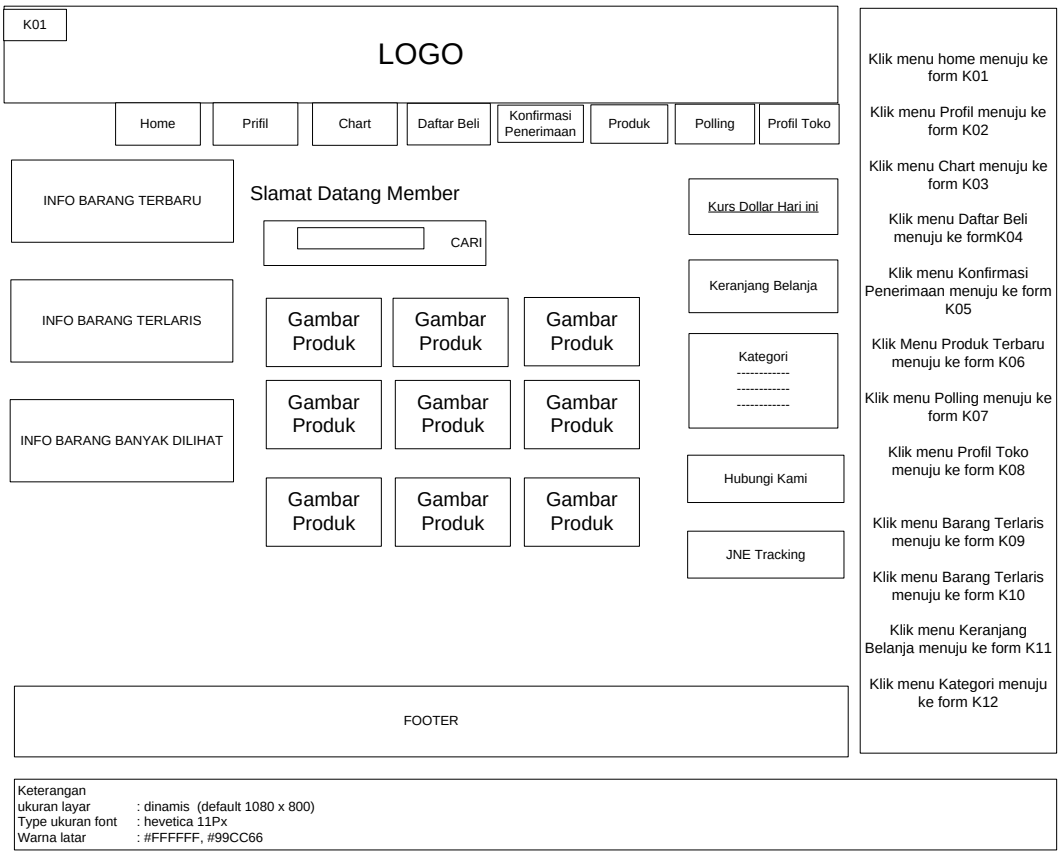


Gambar 3.33 Perancangan Antarmuka Menu Kategori

3.4.1.2 Perancangan Antarmuka Member

1. Perancangan Antarmuka Menu Utama (Home)

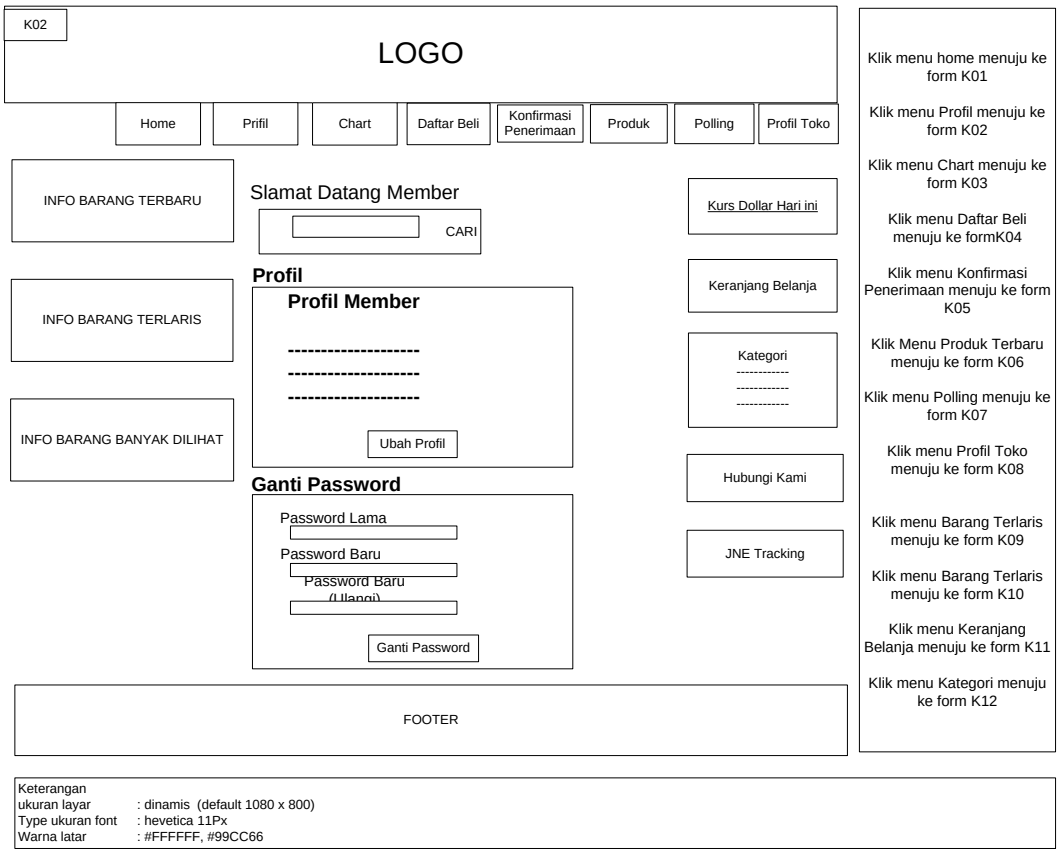
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu utama (Home) dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.41 dibawah ini:



Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka Menu Home Member

2. Perancangan Antarmuka Menu Profil Member

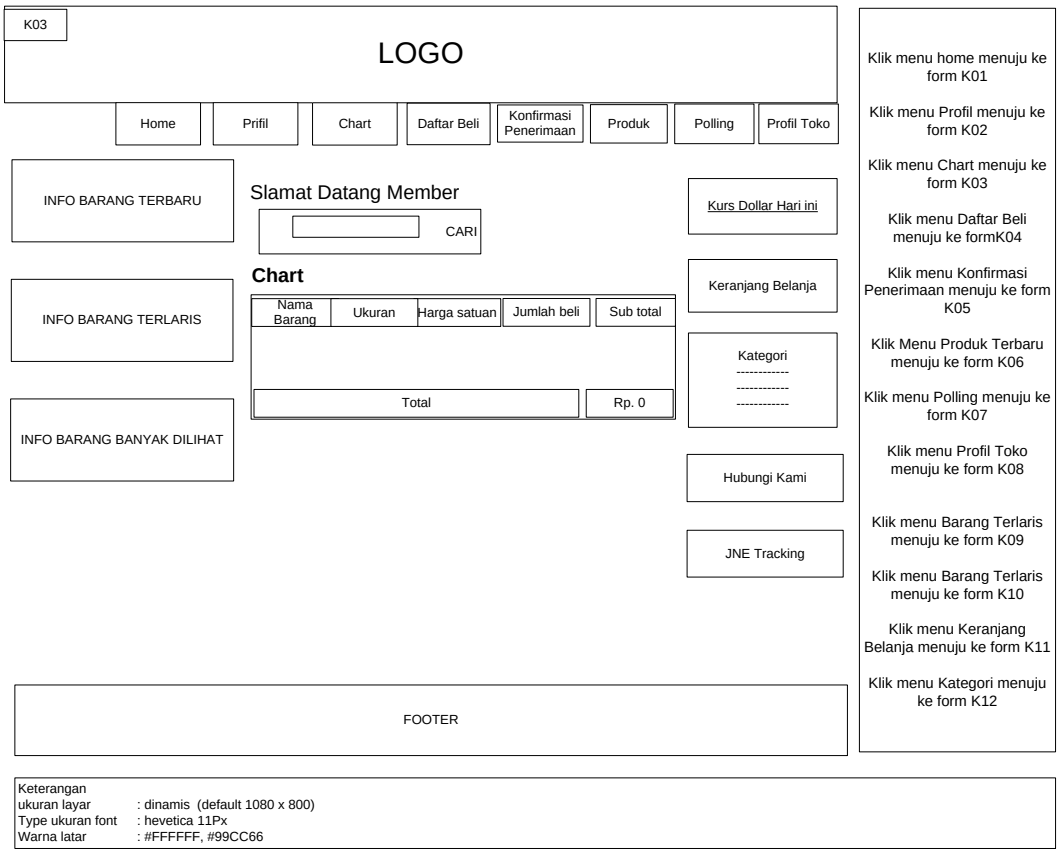
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.42 dibawah ini:



Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka Menu Profil Member

3. Perancangan Antarmuka Menu Chart

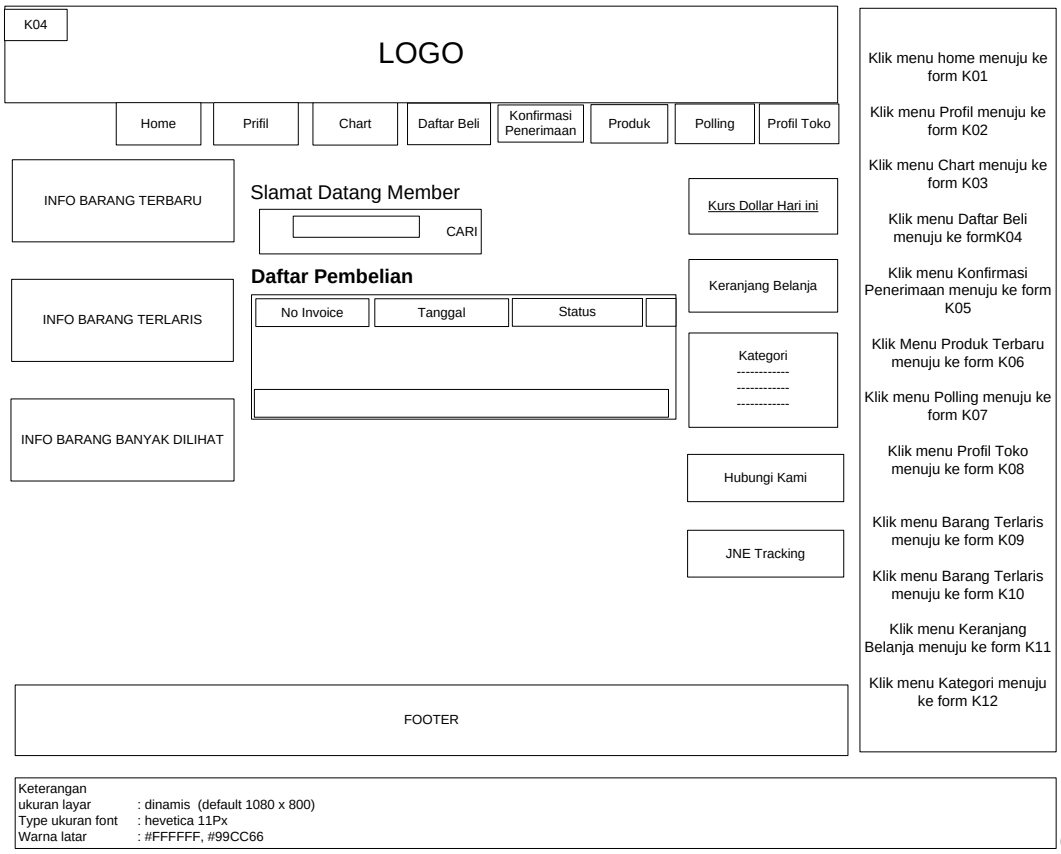
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Chart dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.43 dibawah ini:



Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Menu Chart

4. Perancangan Antarmuka Menu Daftar Pembelian

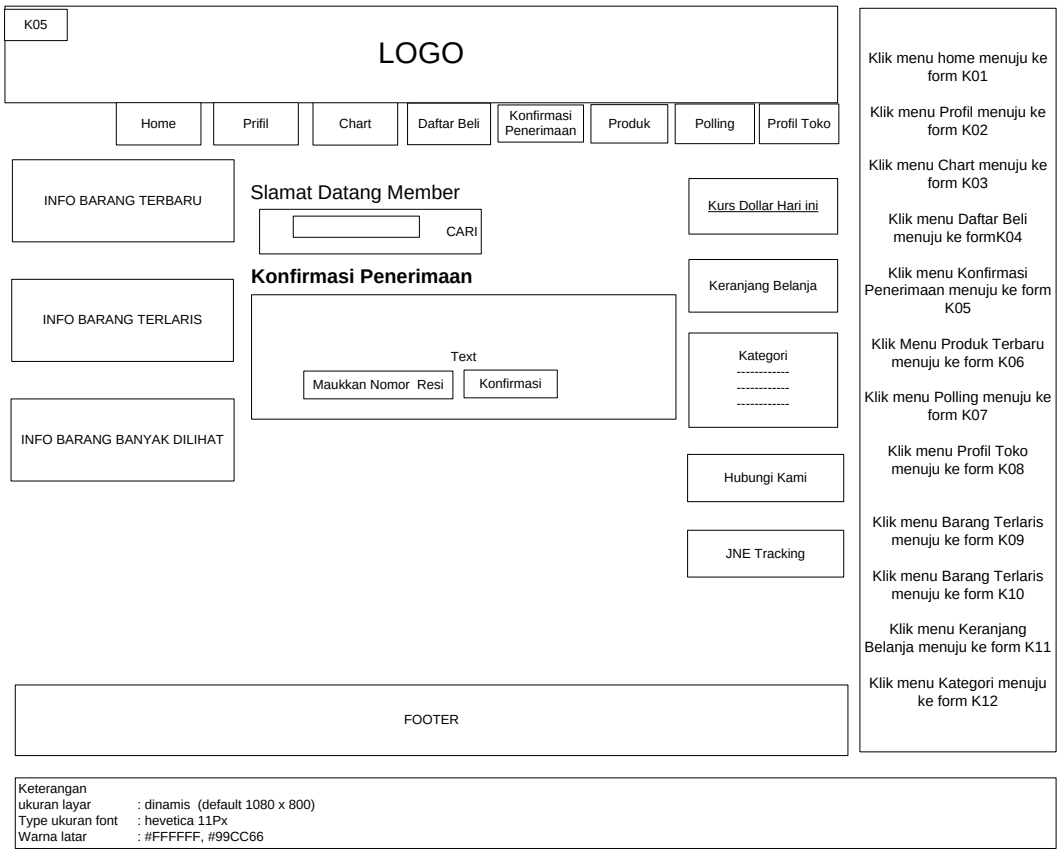
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Daftar Pembelian dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.44 dibawah ini:



Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Menu Daftar Pembelian

5. Perancangan Antarmuka Menu Konfirmasi Penerimaan

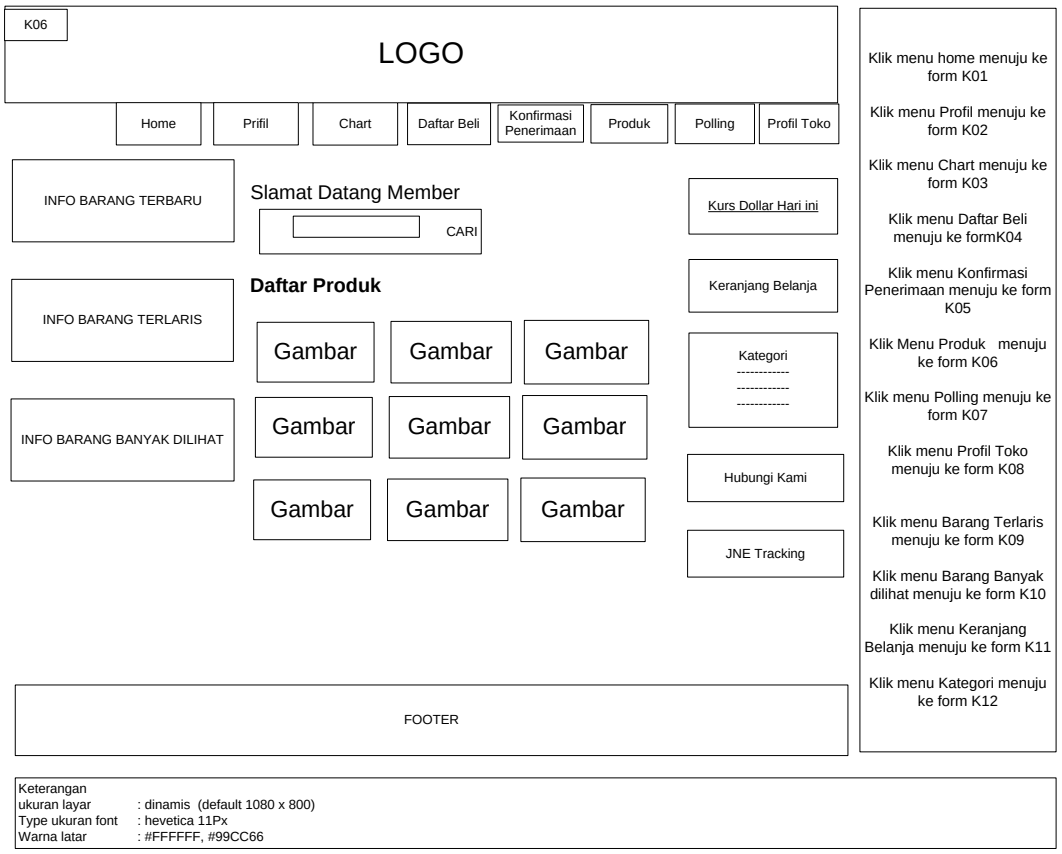
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Konfirmasi Penerimaan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.45 dibawah ini:



Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Menu Konfirmasi penerimaan

6. Perancangan Antarmuka Menu Produk

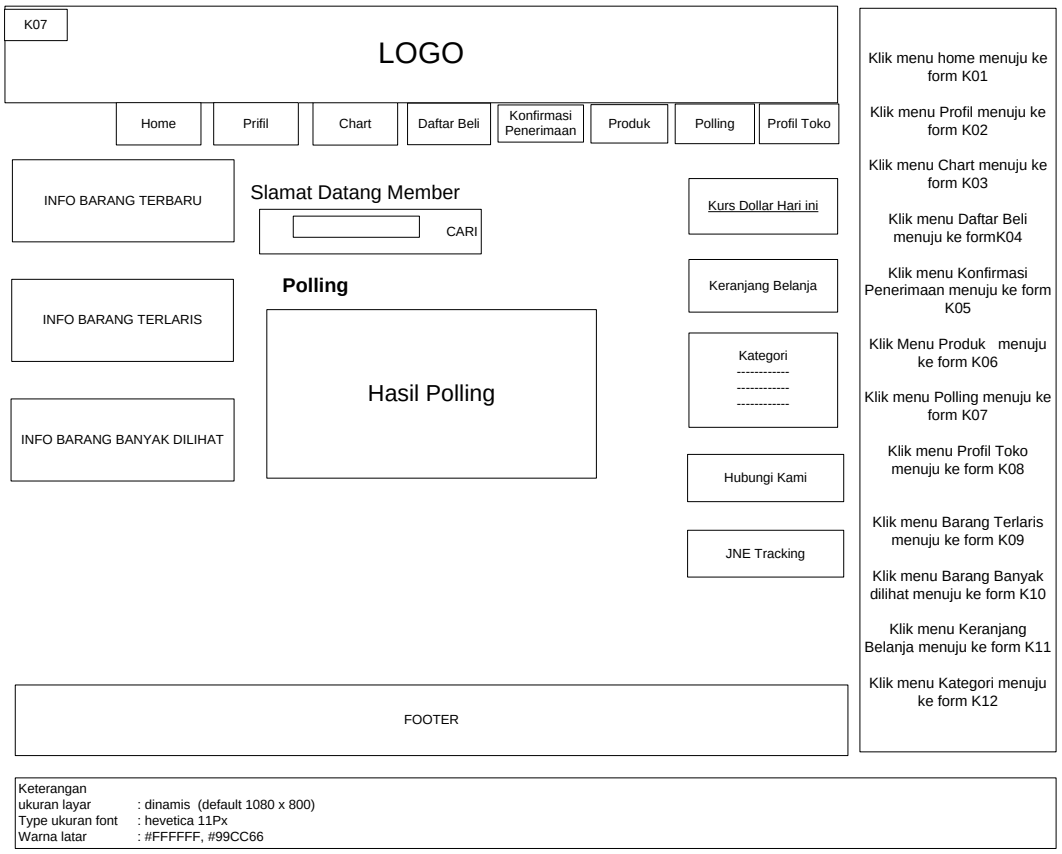
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.46 dibawah ini:



Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka Menu Produk

7. Perancangan Antarmuka Menu Poling

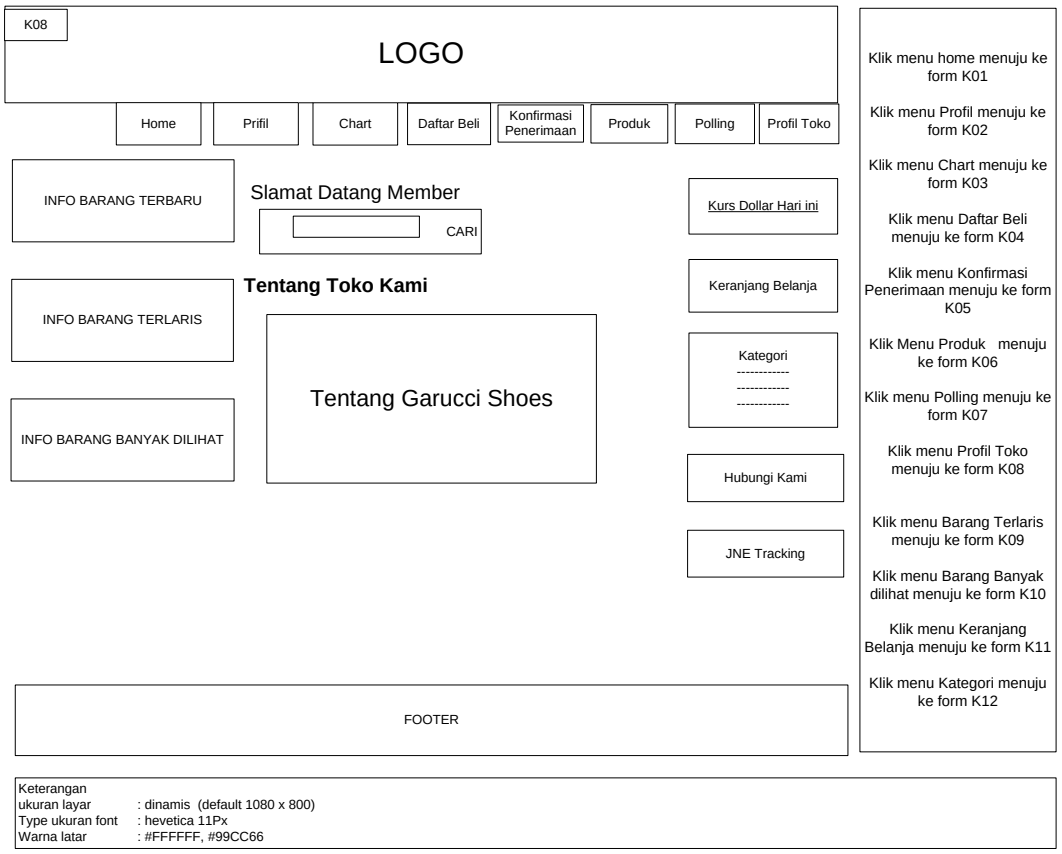
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Poling dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.47 dibawah ini:



Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Menu Polling

8. Perancangan Antarmuka Menu Profil Toko

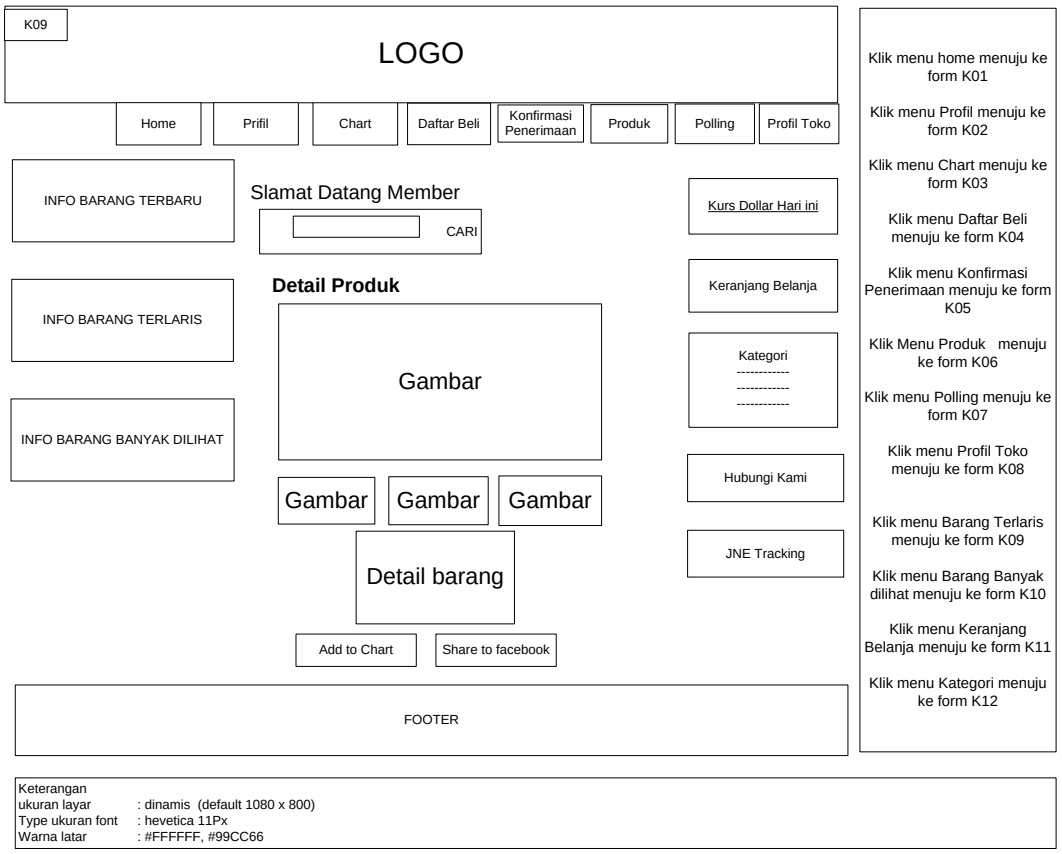
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Profil Toko dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.48 dibawah ini:



Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Menu Profil Toko

9. Perancangan Antarmuka Barang Terlaris

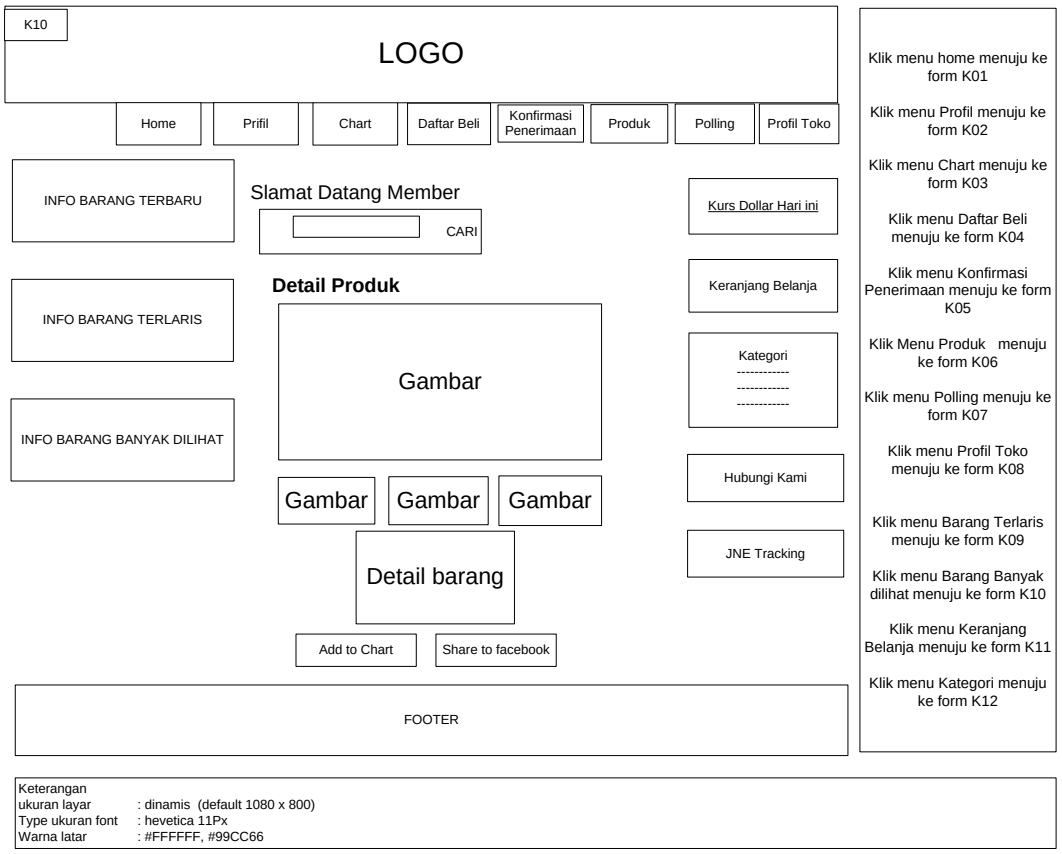
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka barang terlaris dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.49 dibawah ini:



Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka Barang Terlaris

10. Perancangan Antarmuka Barang Banyak Dilihat

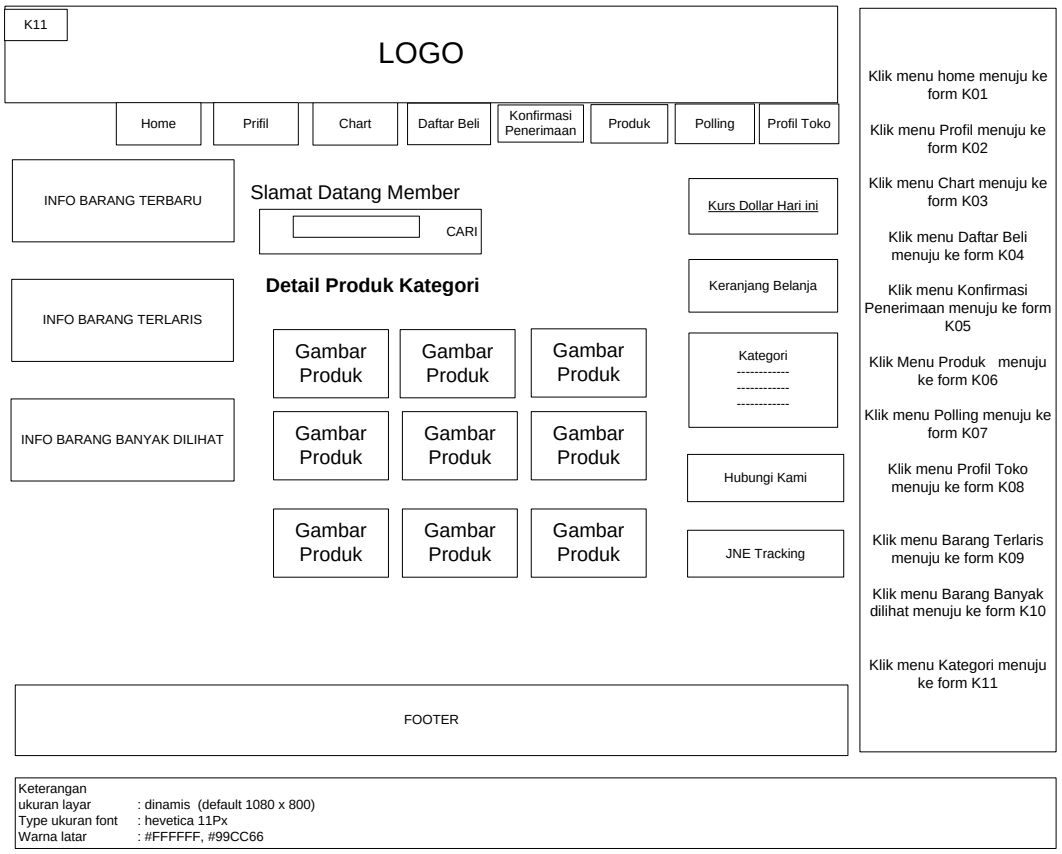
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Barang Banyak Dilihat dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.50 dibawah ini:



Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Barang Banyak Dilihat

11. Perancangan Antarmuka Menu Kategori

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.51dibawah ini:

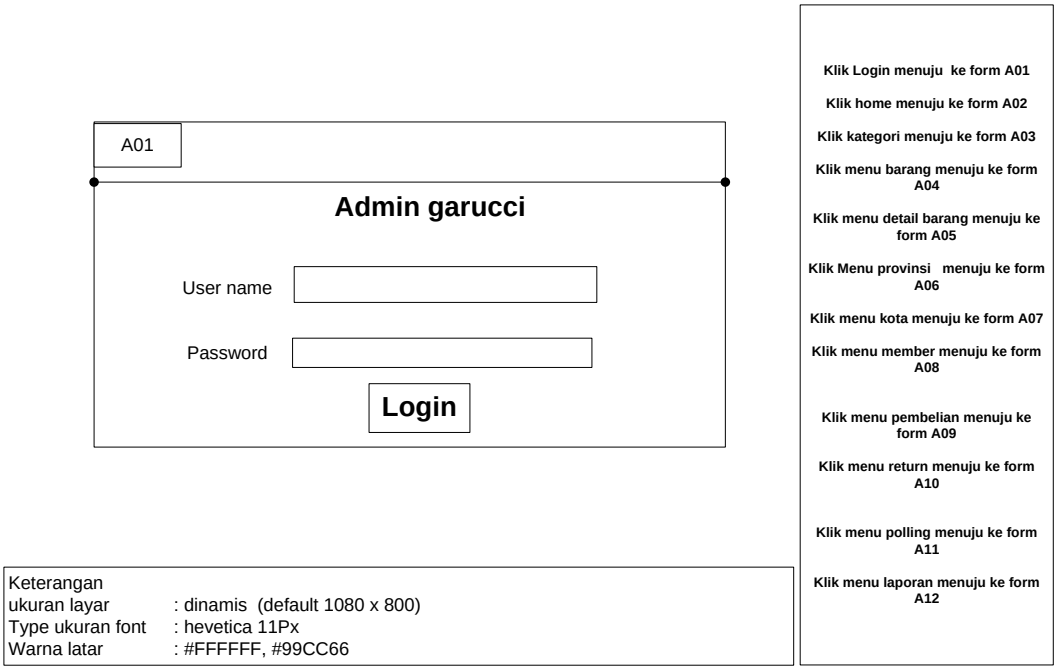


Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Menu Kategori

3.4.1.3 Perancangan Antar muka administrator

1. Perancangan Antar muka login

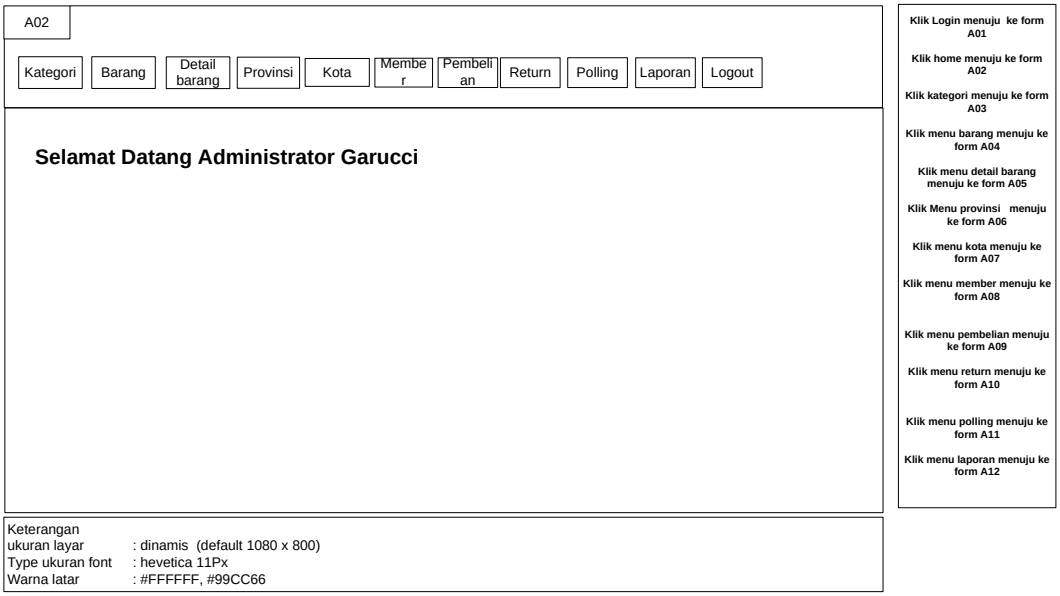
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka login admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.59 dibawah ini:



Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Login

2. Perancangan Antar muka Home

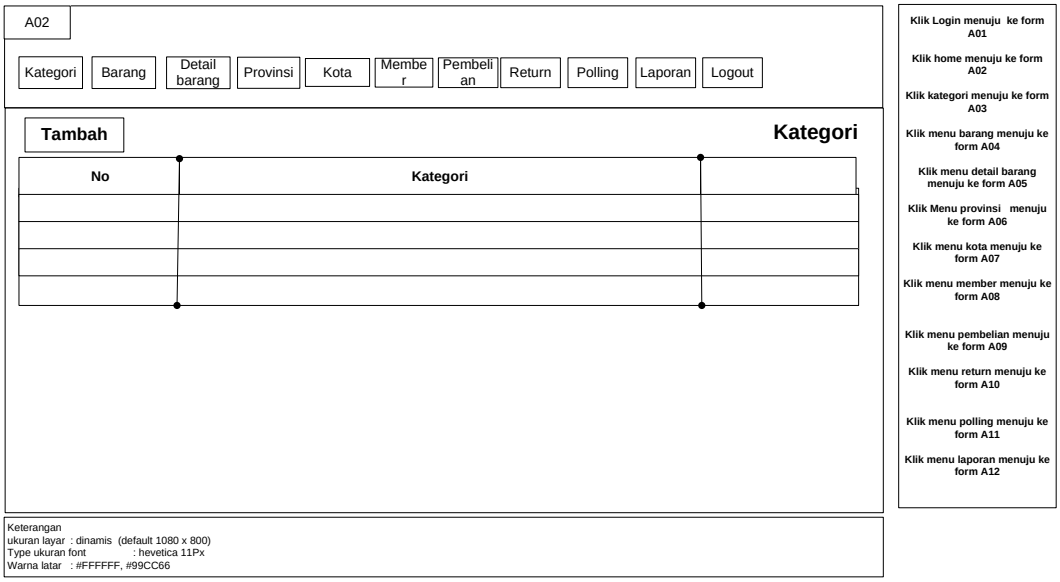
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Home admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.60 dibawah ini:



Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka Home

3. Perancangan Antar muka Kategori

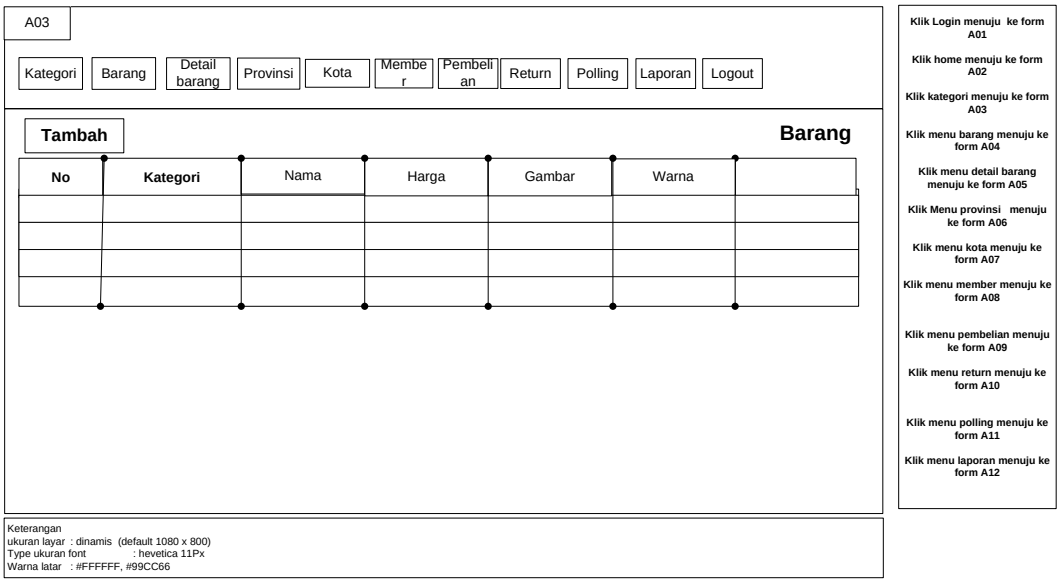
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Kategori admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.61 dibawah ini:



Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka Kategori

4. Perancangan Antar muka Barang

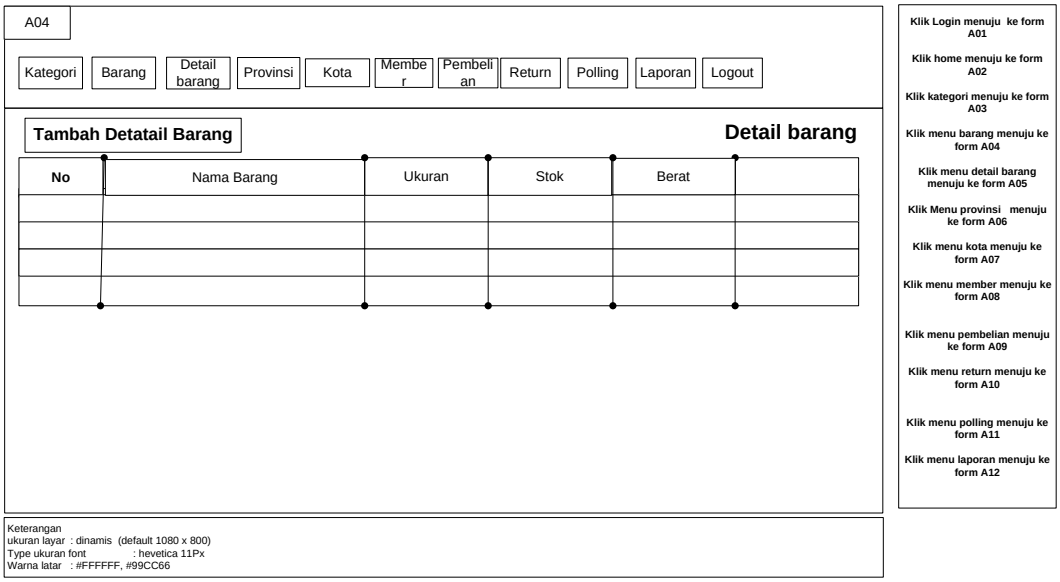
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Barang admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.62 dibawah ini:



Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Barang

5. Perancangan Antar muka Detail Barang

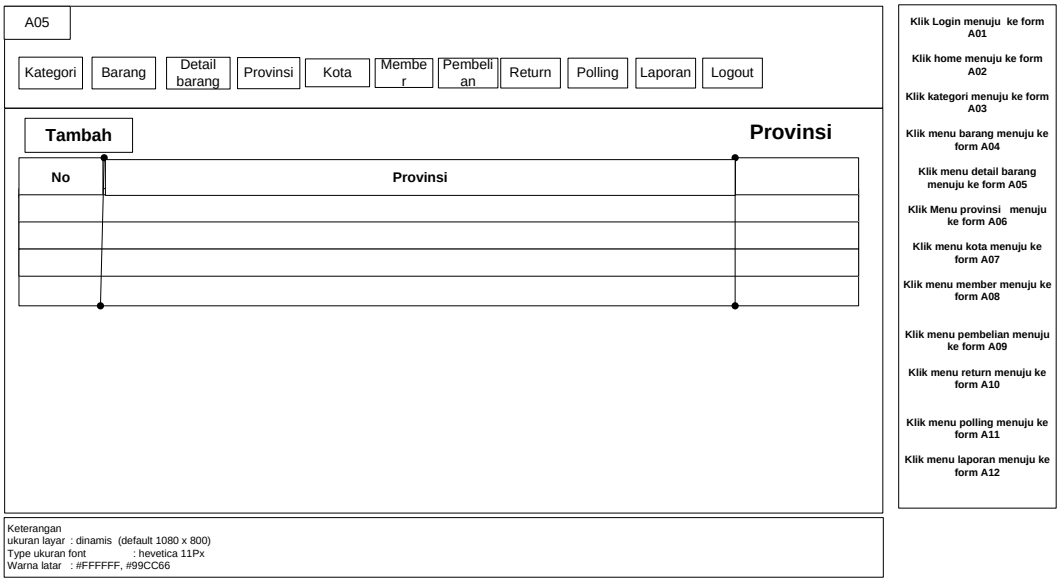
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Detail Barang admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.63 dibawah ini:



Gambar 3.49 Perancangan Antarmuka Detail Barang

6. Perancangan Antar muka Provinsi

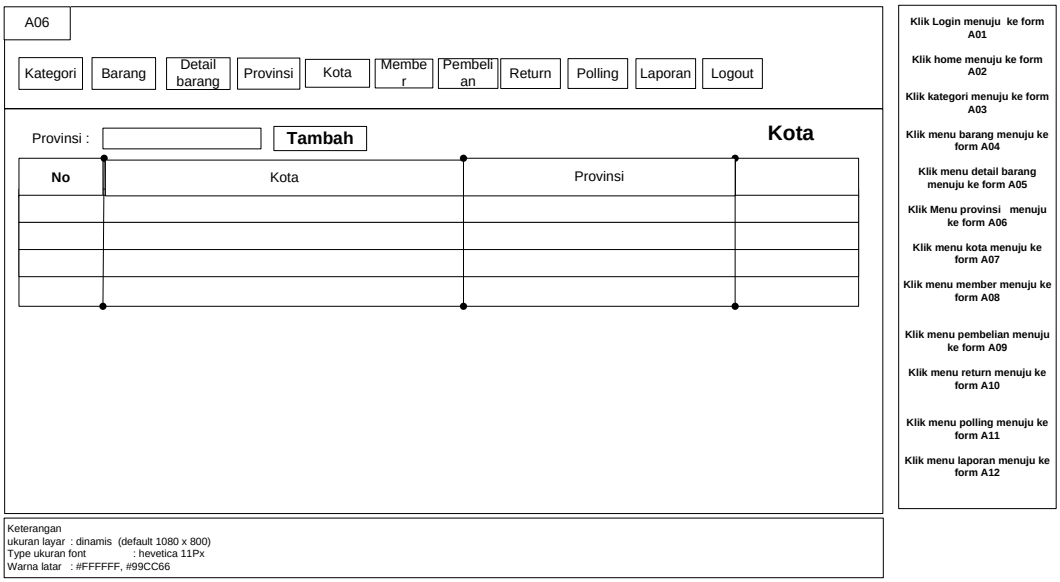
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Provinsi admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.64 dibawah ini:



Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Provinsi

7. Perancangan Antar muka Kota

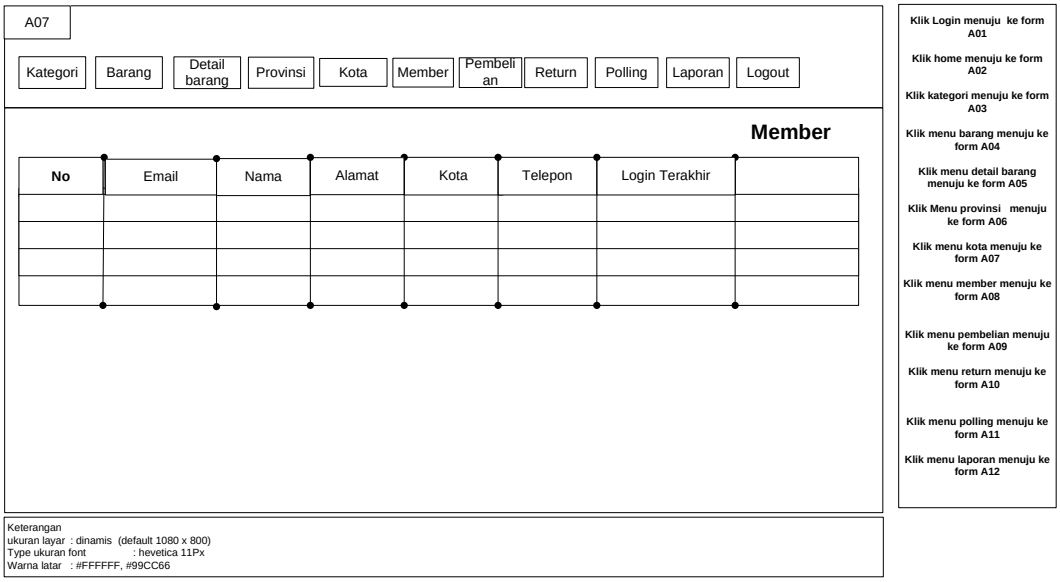
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Kota admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.65 dibawah ini:



Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Kota

8. Perancangan Antar muka Member

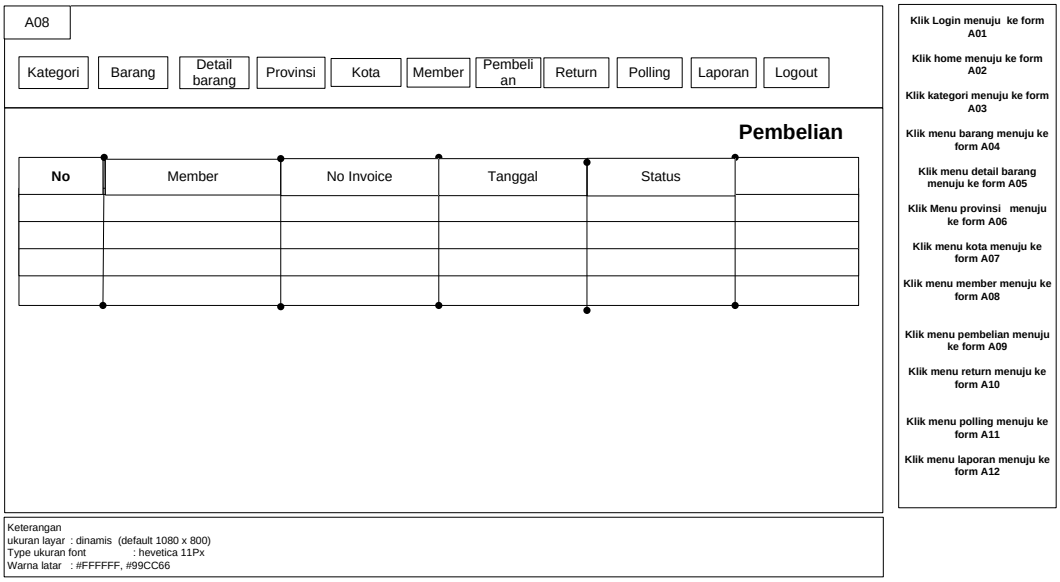
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Member admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.66 dibawah ini:



Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Member

9. Perancangan Antar muka Pembelian

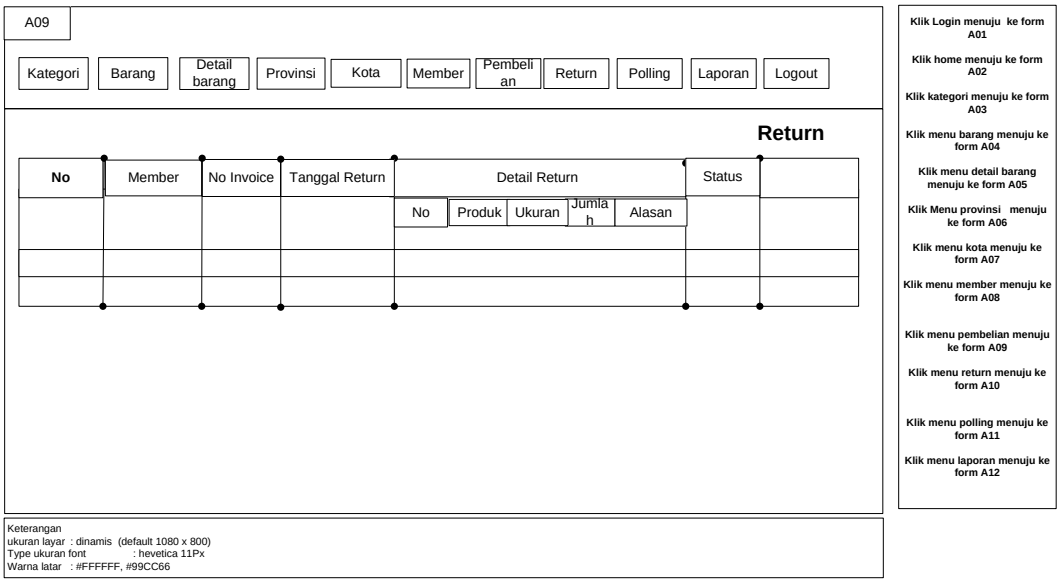
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pembelian admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.67 dibawah ini:



Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka Pembelian

10. Perancangan Antar muka Return

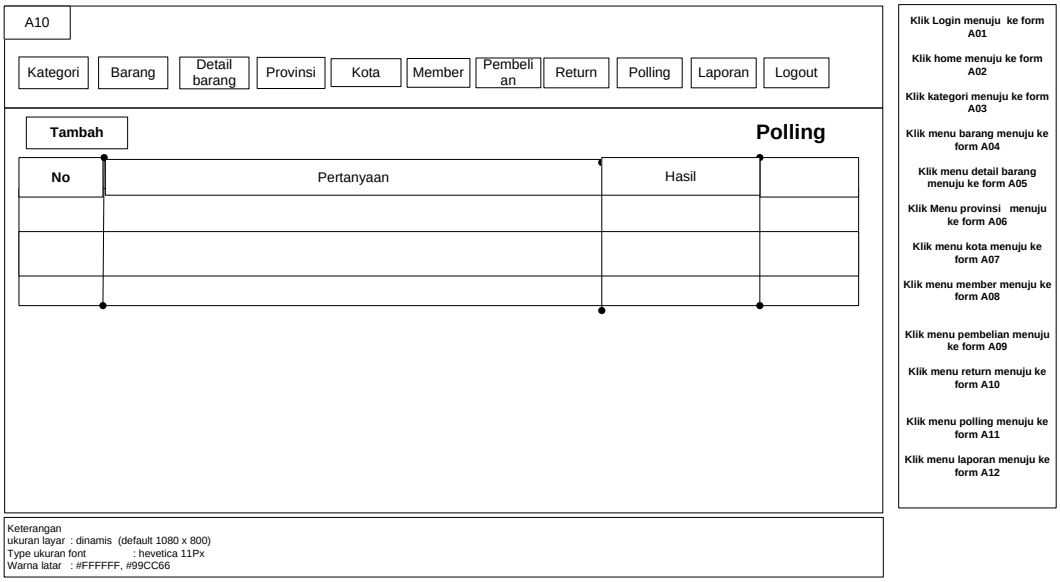
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Return admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.68 dibawah ini:



Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Return

11. Perancangan Antar muka Polling

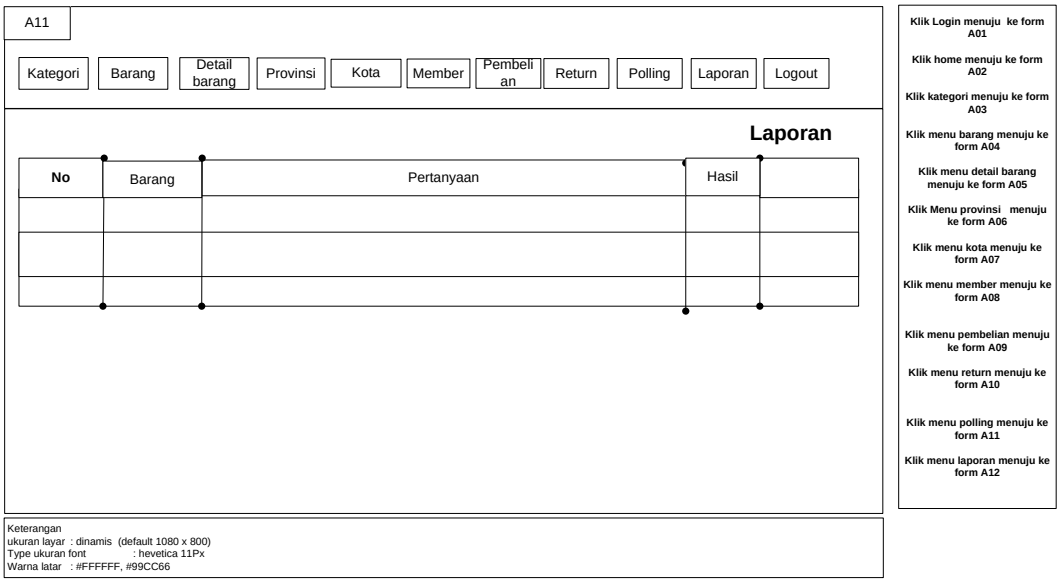
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pollingi admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.69 dibawah ini:



Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Polling

12. Perancangan Antar muka Laporan

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Laporan admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection yang tercantum pada gambar 3.70 dibawah ini:



Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Laporan

3.4.2 Perancangan Pesan

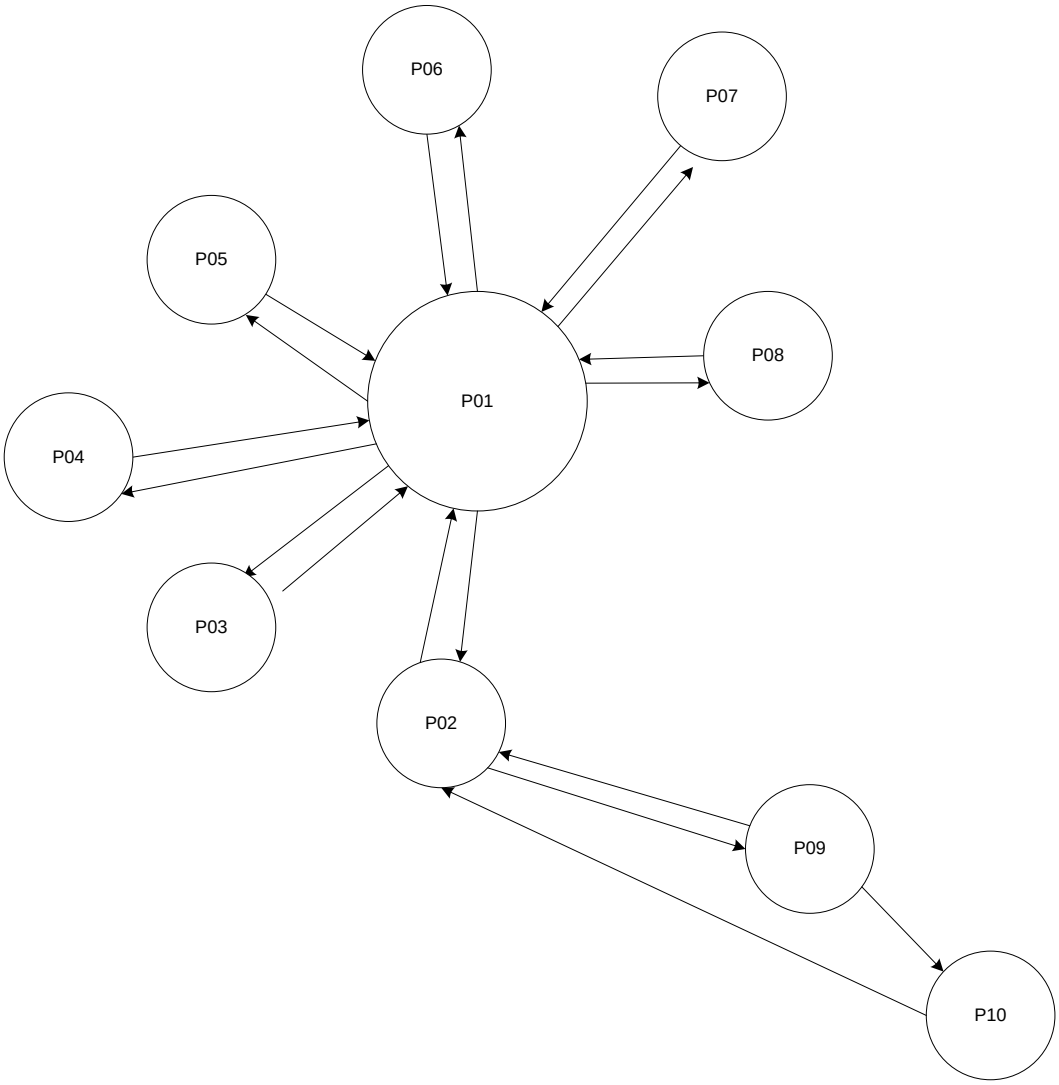
Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi e-commerce di CV.Garucci Collection . Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :



Gambar 3.57 Perancangan Pesan

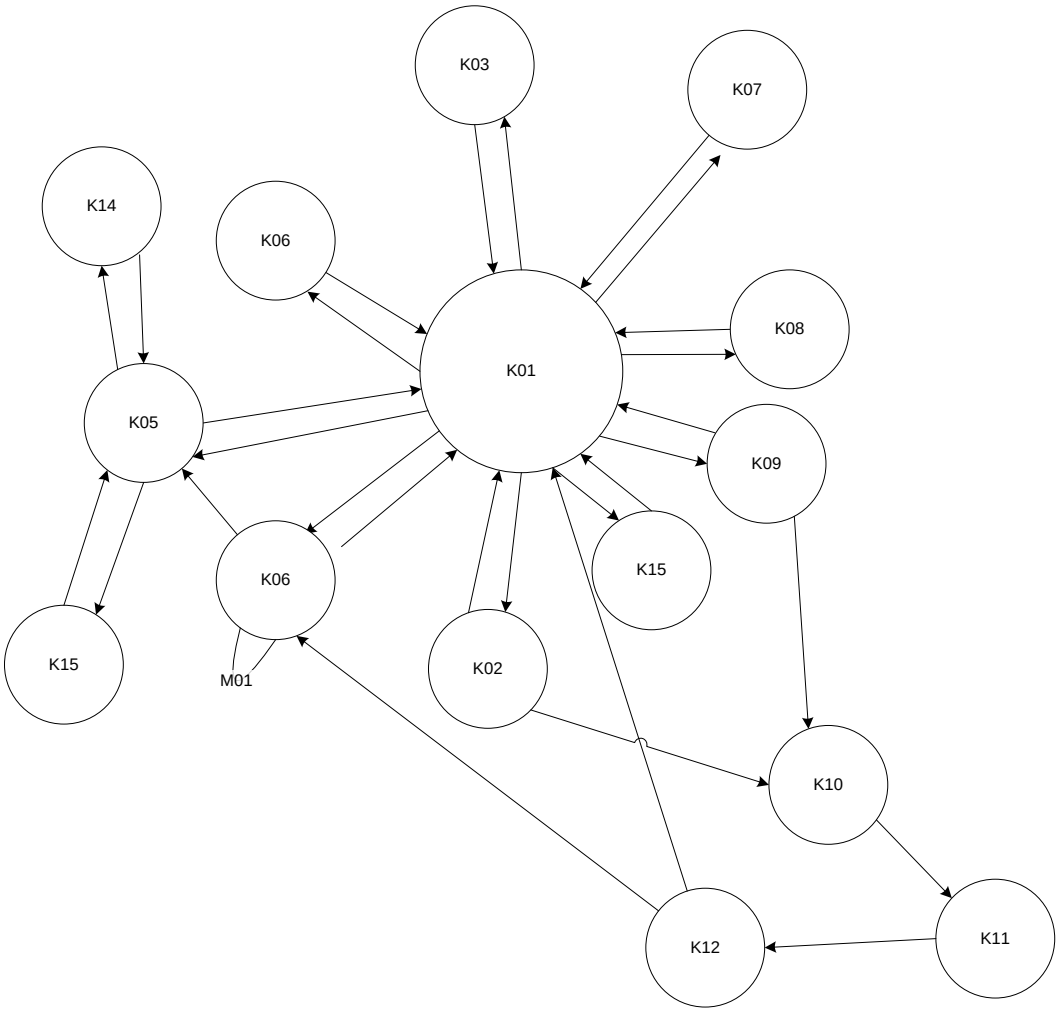
3.4.3 Jaringan semantik

a. Jaringan semantik *interface* pengunjung



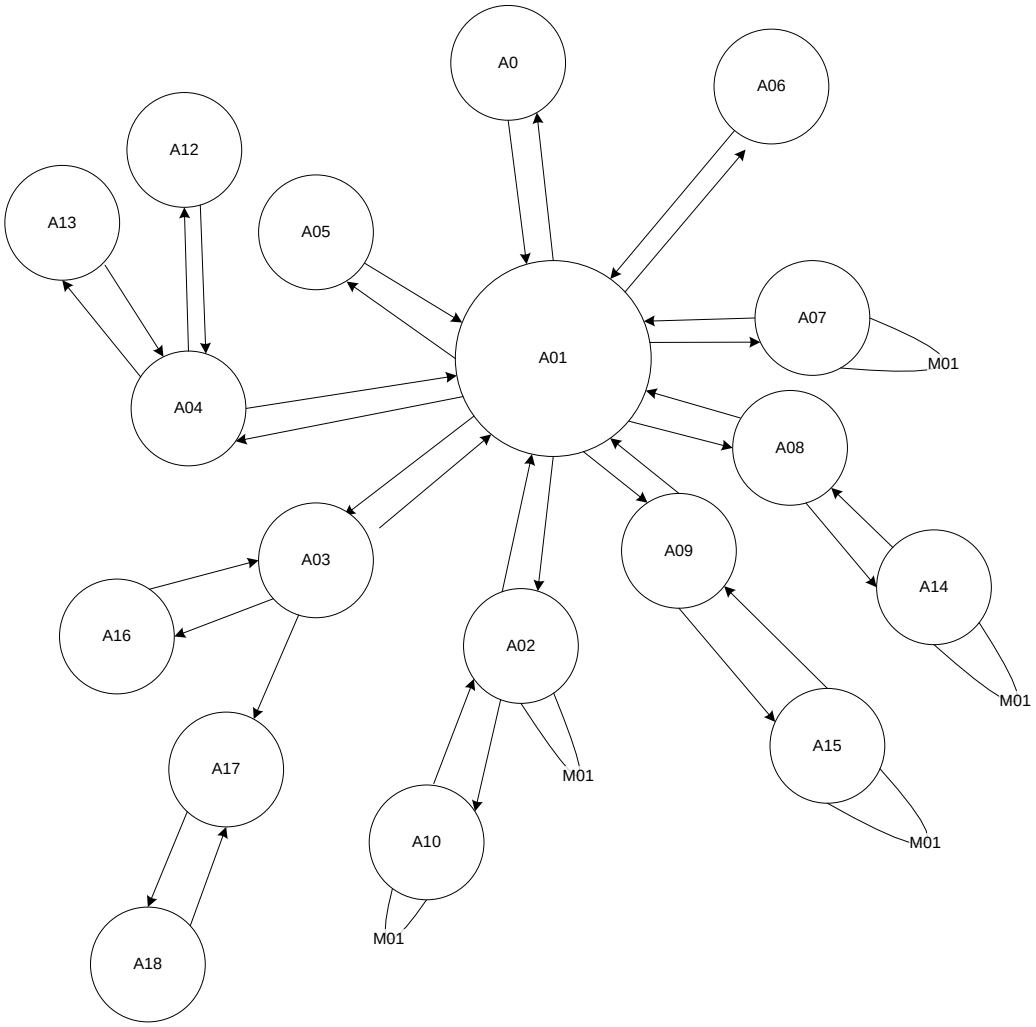
Gambar III.58 Jaringan semantik *pengunjung*

b. Jaringan semantik *interface* konsumen



Gambar III.59. Jaringan semantik konsumen

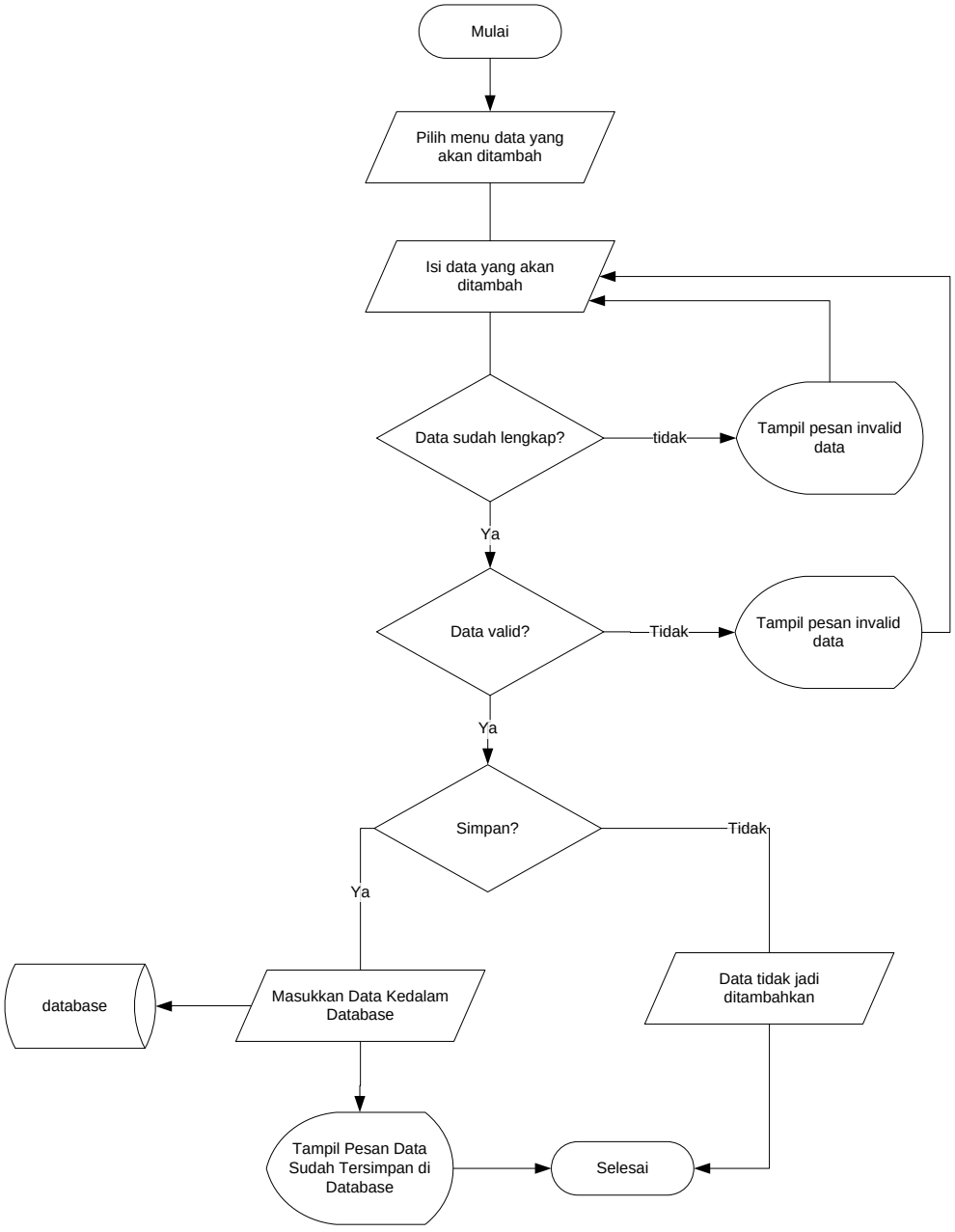
c. Jaringan semantik *interface* administrator



Gambar III.60 Jaringan semantik administrator

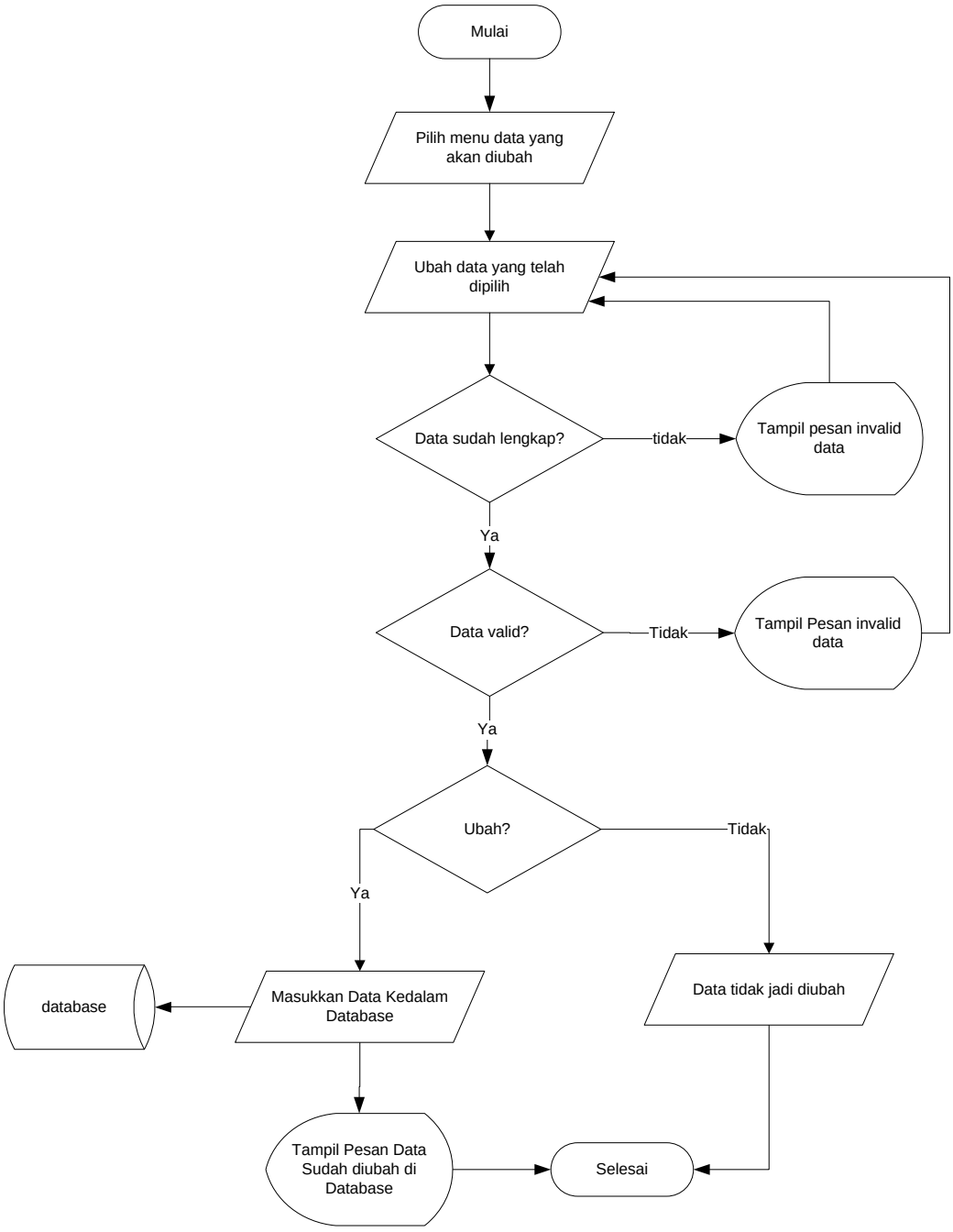
3.4.4 Prosedural

1. *Flowchart Tambah Data*, merupakan prosedur yang terjadi ketika *Administrator*, pengunjung atau konsumen menginputkan data baru.



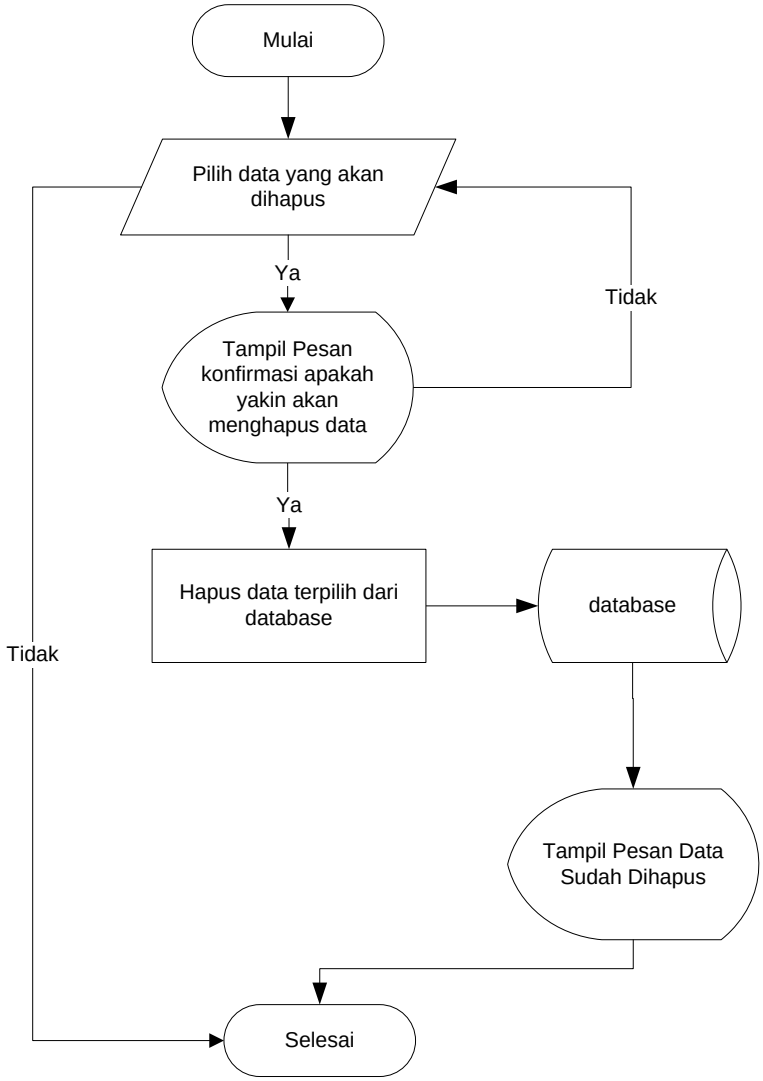
Gambar III.61 flow map sistem yang dibangun

2. *Flowchart Ubah Data*, merupakan prosedur yang terjadi ketika Petugas atau *Administrator atau konsumen* mengubah data yang dianggap perlu dilakukan perubahan.



Gambar 3.62 *Flowchart* ubah data

3. *Flowchart Hapus Data*, merupakan prosedur yang terjadi ketika Petugas atau *Administrator* menghapus data.



Gambar 3.63 *Flowchart* hapus data