BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

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.

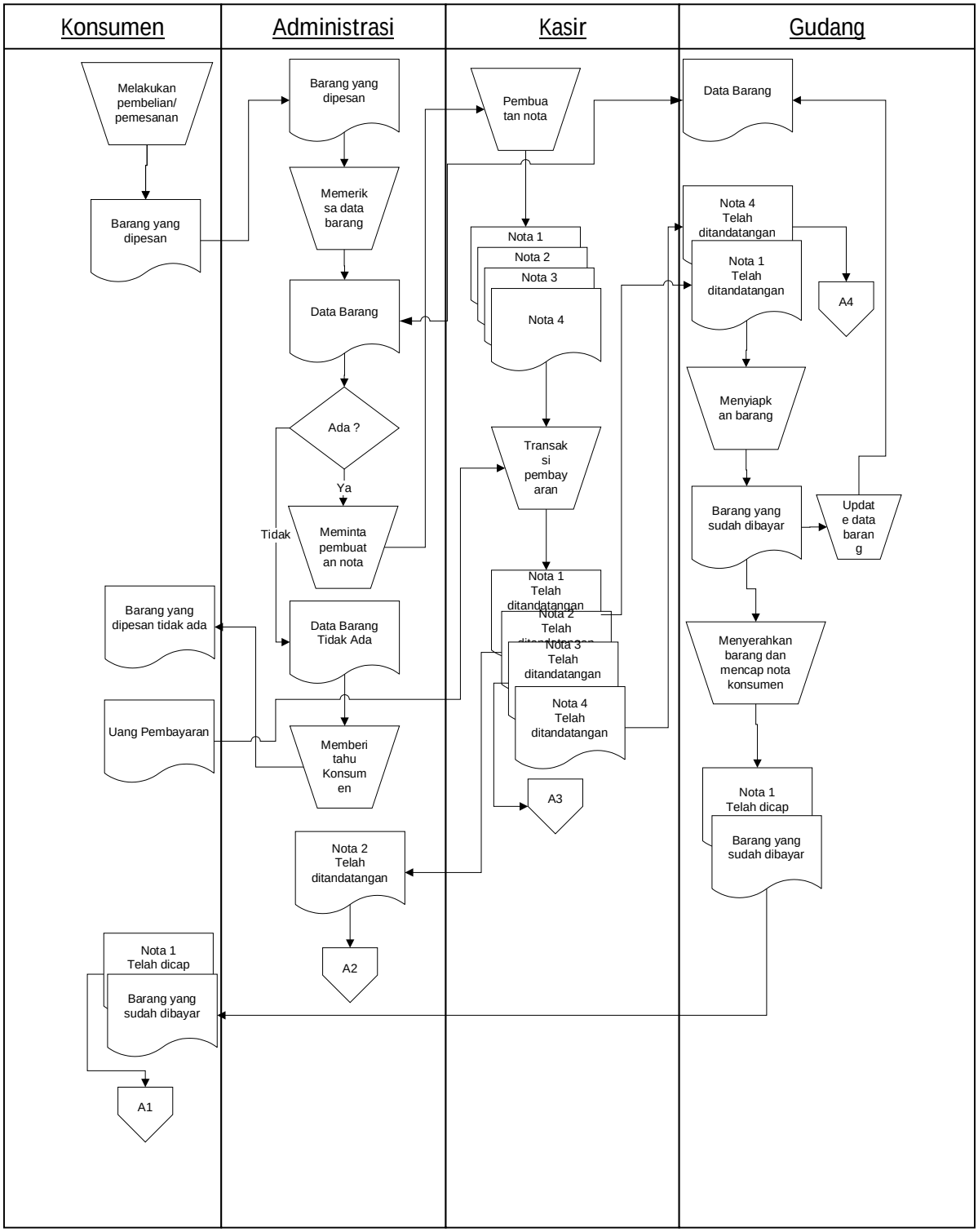
3.1.1 Analisis Sistem Berjalan

Bagian ini menggambarkan sistem yang sedang berjalan di Toko Kemenangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Toko Kemenangan, prosedur penjualan yang sedang berjalan di Toko Kemenangan adalah sebagai berikut:

1. Konsumen datang langsung ke Toko Kemenangan untuk melakukan pembelian, serta melakukan pemesanan terhadap barang yang akan dibeli.
2. Konsumen tersebut akan dilayani dibagian administrasi. Setelah konsumen memesan, kemudian akan diproses oleh bagian administrasi untuk diperiksa dalam arsip data barang yang terdapat di gudang.
3. Jika barang tersedia, maka pihak administrasi akan meneruskan data pesanan kebagian kasir utuk dibuatkan nota. Jika tidak ada, pihak administrasi akan *member*itahu konsumen.

4. Bagian kasir akan membuatkan nota rangkap 4 (empat), yang kesatu akan diserahkan kepada konsumen sebagai bukti pembayaran, yang kedua sebagai arsip administrasi dan yang ketiga arsip bagian kasir, sedangkan yang keempat akan diserahkan ke bagian gudang.
5. Konsumen akan membayar total biaya pembelian barang tersebut ke bagian kasir, kemudian kasir akan menyerahkan nota pembelian barang untuk konsumen ke bagian gudang dan kasir juga akan menyerahkan nota pembelian untuk bagian gudang.
6. Setelah menerima nota dari bagian kasir, maka bagian gudang akan menyediakan barang sesuai pesanan dan *update* data barang. Bagian gudang *member*ikan barang ke konsumen dan *member*ikan cap “Barang Sudah Diambil” di nota pembayaran milik konsumen.

Proses penjualan di Toko Kemenangan dapat digambarkan kedalam satu *flowmap* diagram yang terdapat pada Gambar 3.1, yaitu :



Gambar 3.1 *Flowmap*

Keterangan :

A1 : Arsip Konsumen

A2 : Arsip Administrasi

A3 : Arsip Kasir

A4 : Arsip Gudang

3.1.2 Analisis Dokumen

Dokumen yang terlibat dalam prosedur penjualan yang sedang berjalan di Toko Kemenangan dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini :

Tabel 3.1 Analisis Dokumen

No	Dokumen	Sumber	Keterangan
1	Arsip Konsumen	Konsumen	Bukti pembelian barang konsumen
2	Arsip Administrasi	Administrasi	Arsip penjualan barang yang disimpan di bagian administrasi
3	Arsip Kasir	Kasir	Arsip penjualan barang yang disimpan di bagian Kasir
4	Arsip Gudang	Gudang	Arsip penjualan barang yang disimpan di bagian Gudang

3.1.3 Kesimpulan Analisis Sistem Berjalan

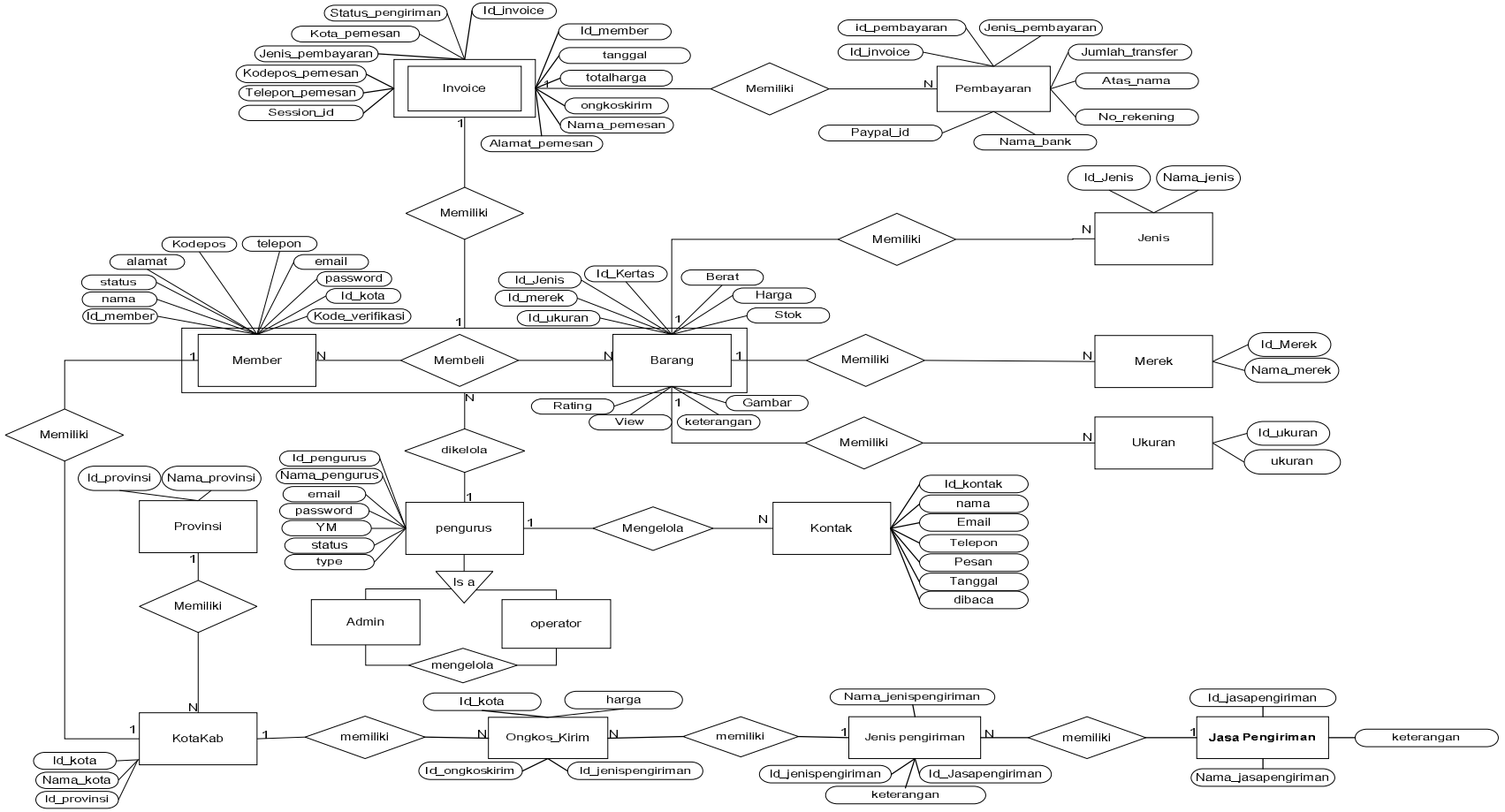
Berdasarkan hasil analisis, maka didapat beberapa kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan, yang dapat dilihat pada tabel 3.2 :

Tabel 3.2 Kesimpulan Analisis Sistem Berjalan

No	Kesimpulan	Bagian/pihak
1	Proses transaksi yang dilakukan mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk mendapatkan produk yang diinginkan.	Konsumen
2	Proses pembayaran yang dilakukan mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk melakukan pembayaran.	Konsumen
3	Tidak adanya media promosi bagi Toko Kemenangan	Perusahaan
4	Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada konsumen dirasakan kurang efektif sehingga konsumen belum mendapatkan informasi secara lengkap.	Konsumen
5	Selama ini pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga seringkali terjadi kehilangan.	Perusahaan
6	Adanya fasilitas komputer yang memadai tetapi kurang dioptimalkan penggunaannya.	Perusahaan

3.2 Analisis Basis Data

Dalam memodelkan data dan hubungan-hubungan data yang ada di dalam sistem *e-commerce* yaitu menggunakan Diagram E-R. Untuk lebih jelasnya bentuk *Entity Relational Diagram* (ERD) pada *website* dapat dilihat pada gambar 3.2 :



Gambar 3.2 *Entity Relational Diagram* (ERD)

3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Pada tahap analisis kebutuhan non fungsional akan menjelaskan mengenai analisis pengguna, analisis perangkat keras, dan analisis perangkat lunak.

3.3.1 Analisis Pengguna

Pengguna dari sistem *e-commerce* yang akan dibuat terdiri dari tiga pengguna, dapat dilihat pada tabel 3.3, yaitu:

Tabel 3.3 Spesifikasi Pengguna

Pengguna	**Pengurus**		***Member***	**Pengunjung**
	Administrator	**Operator**		
Hak Akses	Menambah Opererator	Melakukan pengolahan data barang, data *member*, data transaksi penjualan dan dapat membuat rekapitulasi penjualan	Pemesanan produk	Hanya dapat melihat barang
Tingkat Keterampilan	Mengerti kinerja komputer dan Internet	Mengerti kinerja komputer dan Internet	Mengenal internet dan mengerti pembelian Online	Mengenal Internet

3.3.2 Analisis Perangkat Keras

Analisis perangkat keras (*hardware*) merupakan proses analisis yang menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat keras yang selama ini telah dimiliki toko Kemenangan. Spesifikasi *hardware* di toko Kemenangan dapat dilihat pada tabel 3.4:

Tabel 3.4 Spesifikasi Perangkat Keras

Nama	Unit	Keterangan
Processor	1	Pentium dual core 2,4 GHz
RAM	1	128 Mb on board
Hardisk	1	160 Gb
Monitor	1	14 inci
Keyboard	1	-
Mouse	1	-
Printer	1	-

Perangkat keras yang ada saat ini sudah layak untuk digunakan sebagai *client*.

3.3.3 Analisis Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak (*software*) merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat lunak yang diperlukan oleh Toko Kemenangan sebagai *client*.

Perangkat lunak pada bagian sistem operasi tidak memiliki spesifikasi khusus seperti sistem operasi Microsoft, linux, Mac, atau dan lain sebagainya, karena basis data dan server akan di simpan di web server luar, sehingga akses ke web server hanya di perlukan *web browser*. Spesifikasi *web browser* yang optimal di gunakan adalah :

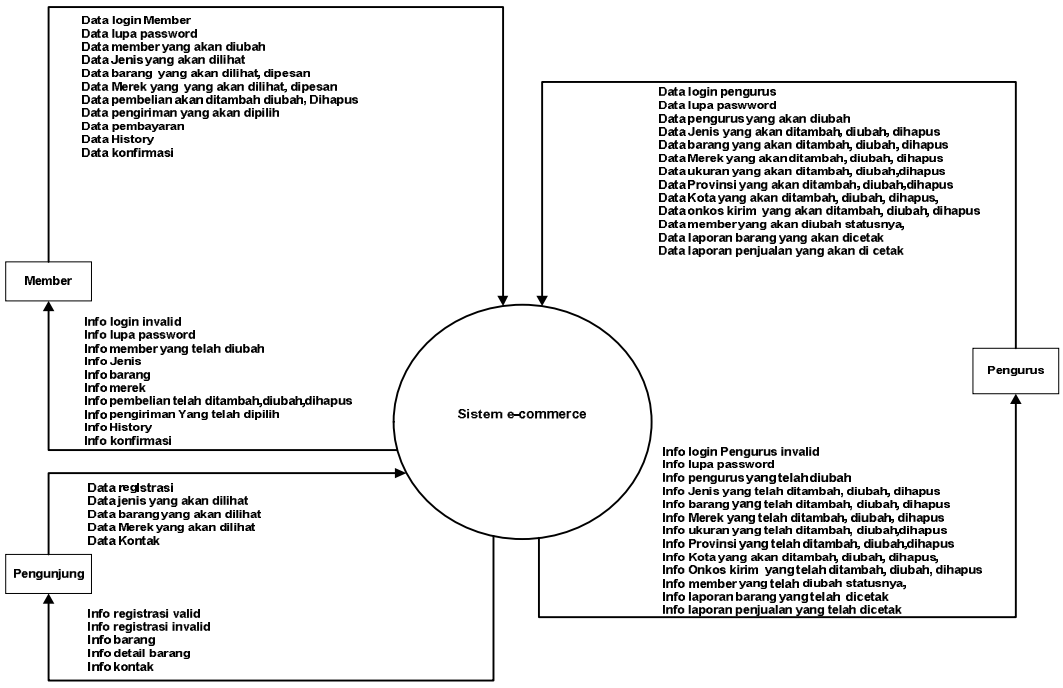
1. Internet Explorer 8
2. Mozila Firefox 3.6
3. Safari 4
4. Chrome 4.

3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analis terhadap kebutuhan secara fungsional baik dalam aliran data ataupun informasi. Analasis kebutuhan fungsional digambarkan pada subbab berikutnya.

3.4.1 Diagram Konteks

Diagram konteks berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukkan dan keluaran sistem, yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Diagram konteks dari sistem *e-commerce* dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut :



Gambar 3.3 Diagram Konteks

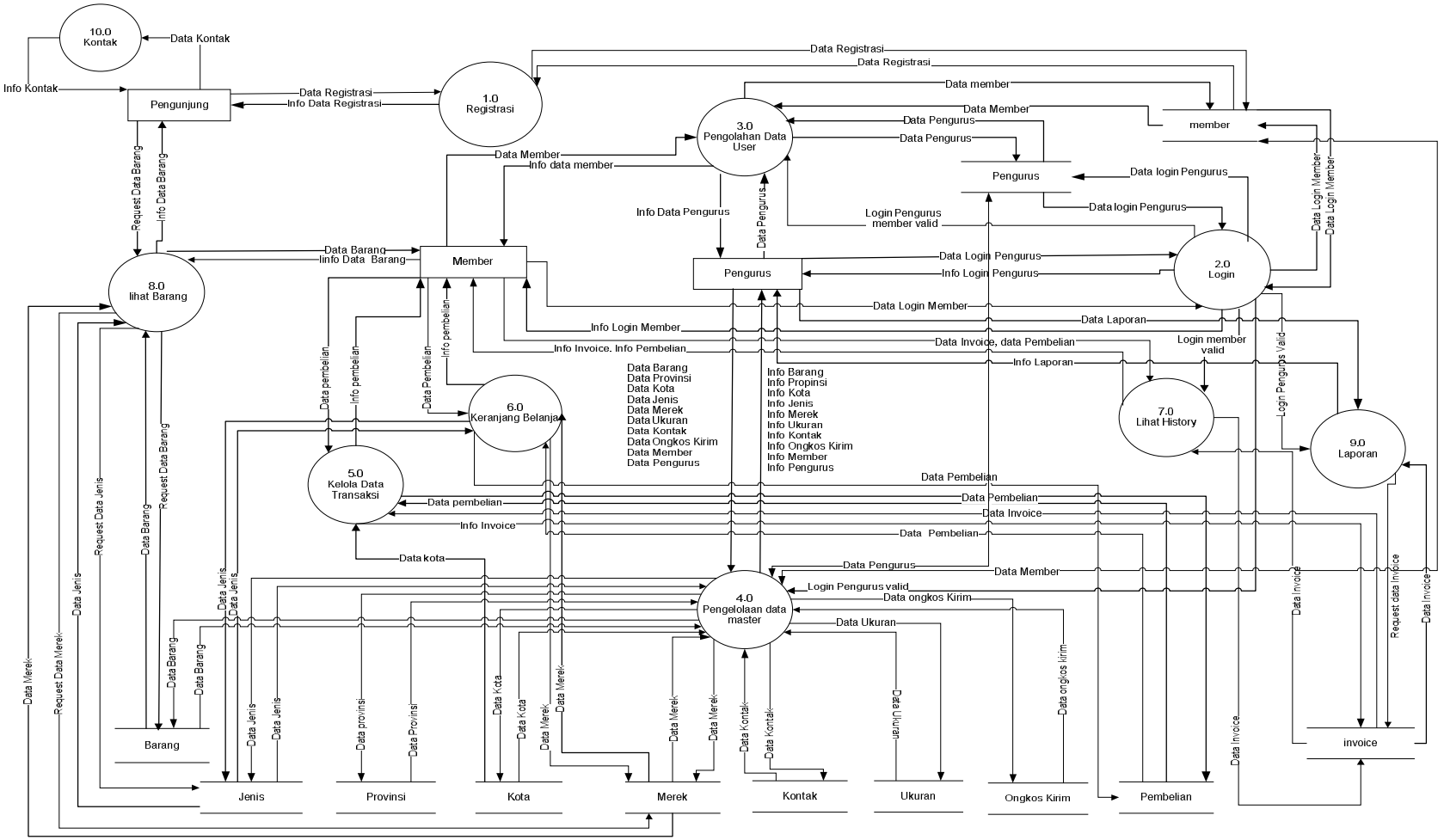
3.4.2 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. Dalam

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 DFD dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Toko Kemenangan adalah sebagai berikut :

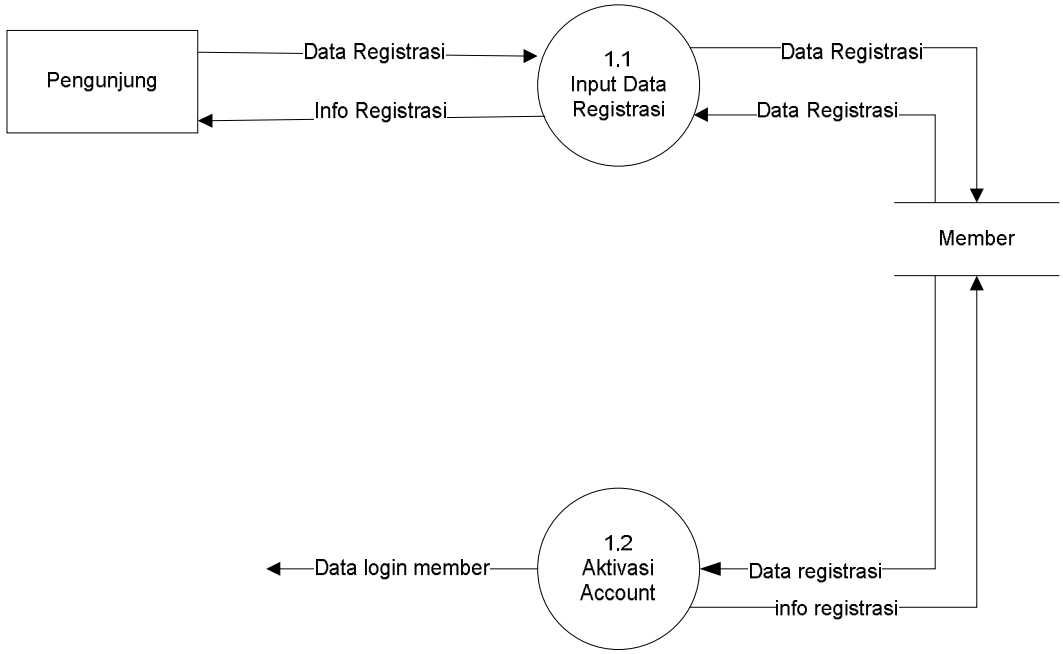
1. DFD level 1

Gambar 3.4 Berikut ini adalah DFD level 1 dari sistem yang akan dibangun.



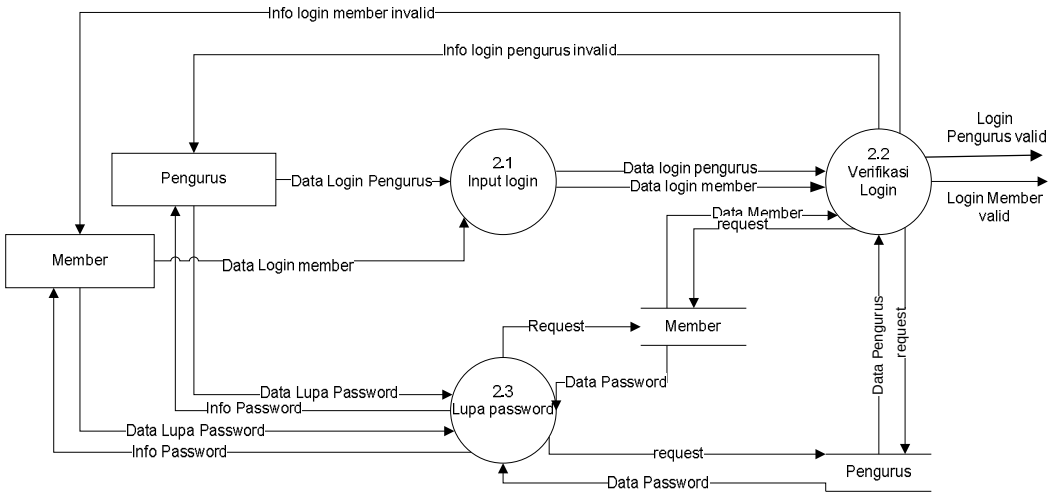
Gambar 3.4 DFD Level 1

2. DFD level 2 Proses 1.0 Registrasi



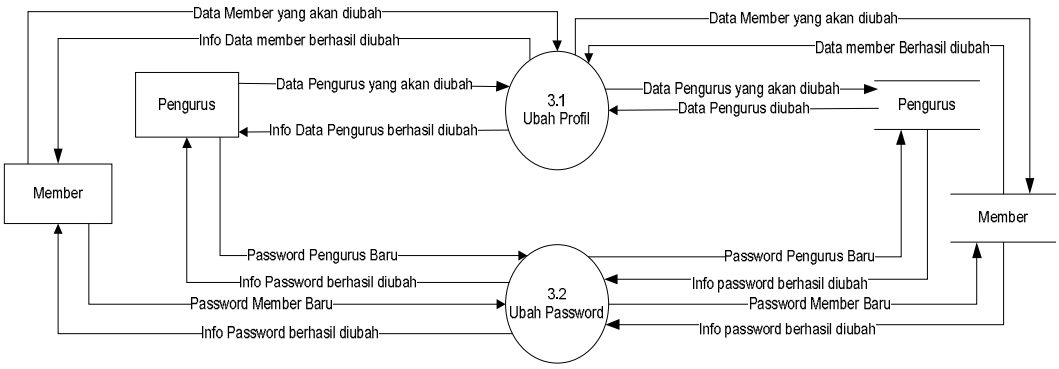
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi

3. DFD level 2 Proses 2.0 *Login*



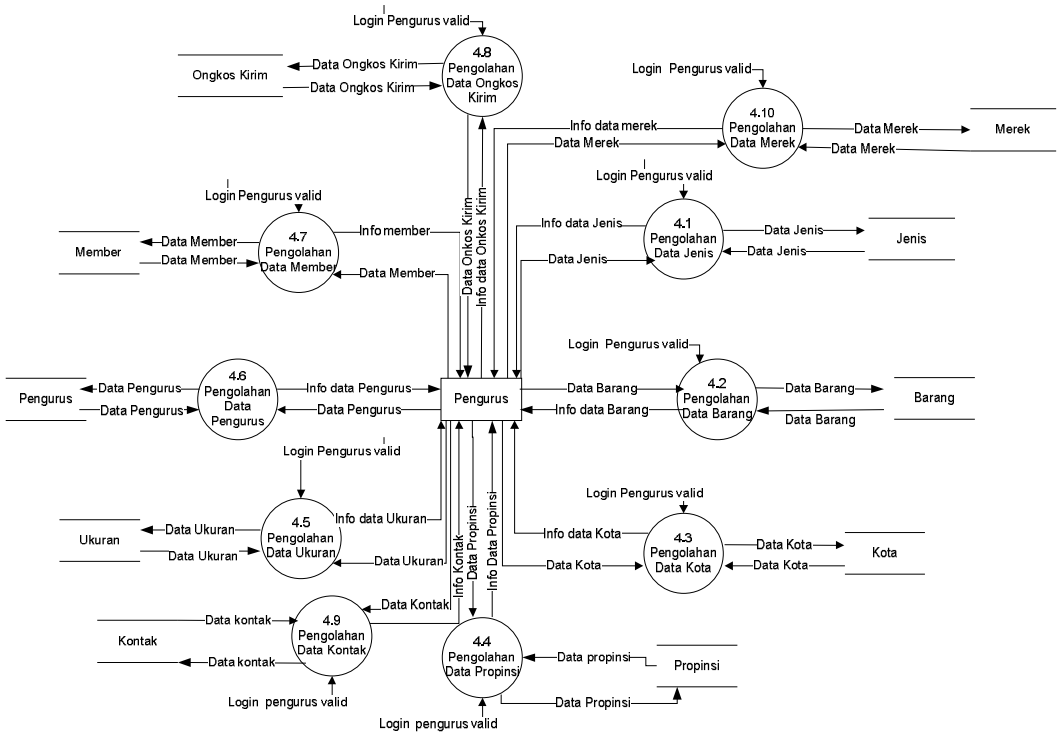
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 2.0 *Login*

4. DFD level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data *User*



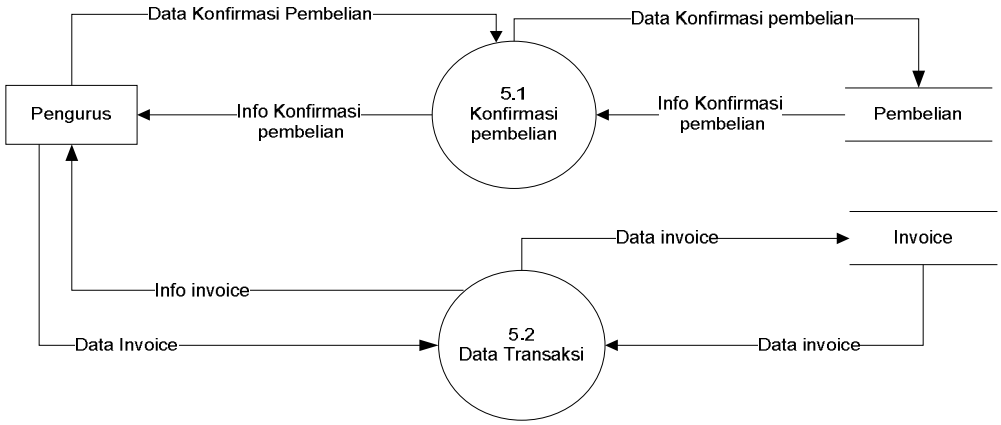
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data *User*

5. DFD level 2 Proses 4.0 Pengelolaan Data Master



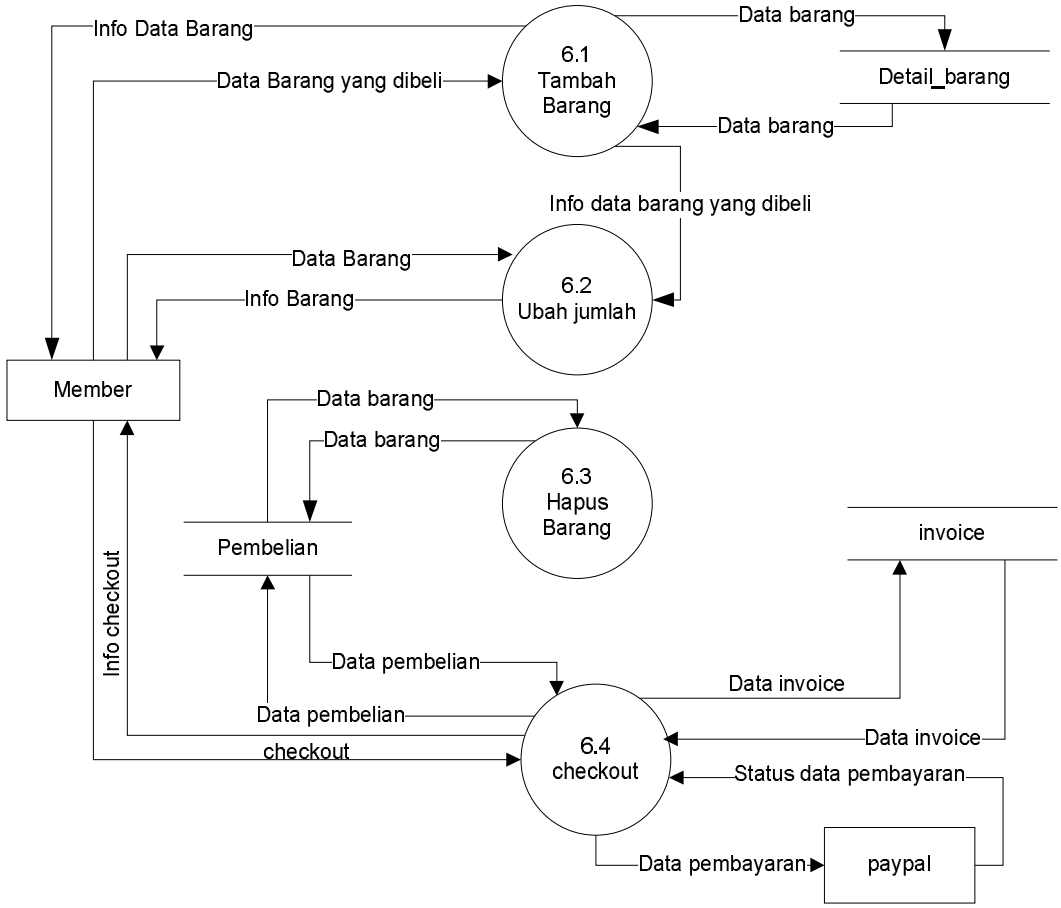
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 4.0 Pengelolaan Data Master

6. DFD level 2 Proses 5.0 Kelola Data Transaksi



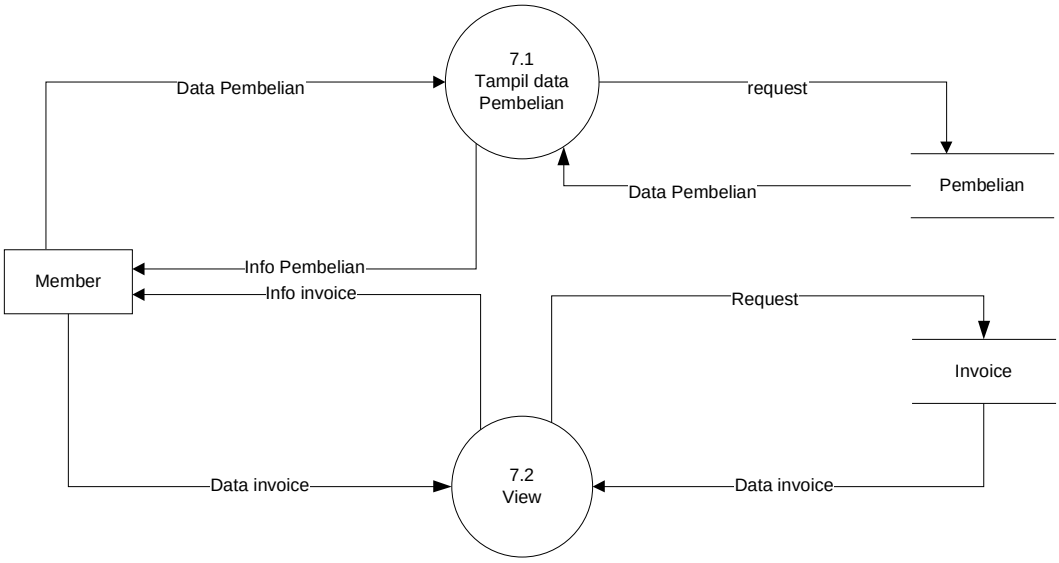
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 5.0 Kelola Data Transaksi

7. DFD level 2 Proses 6.0 Keranjang Belanja



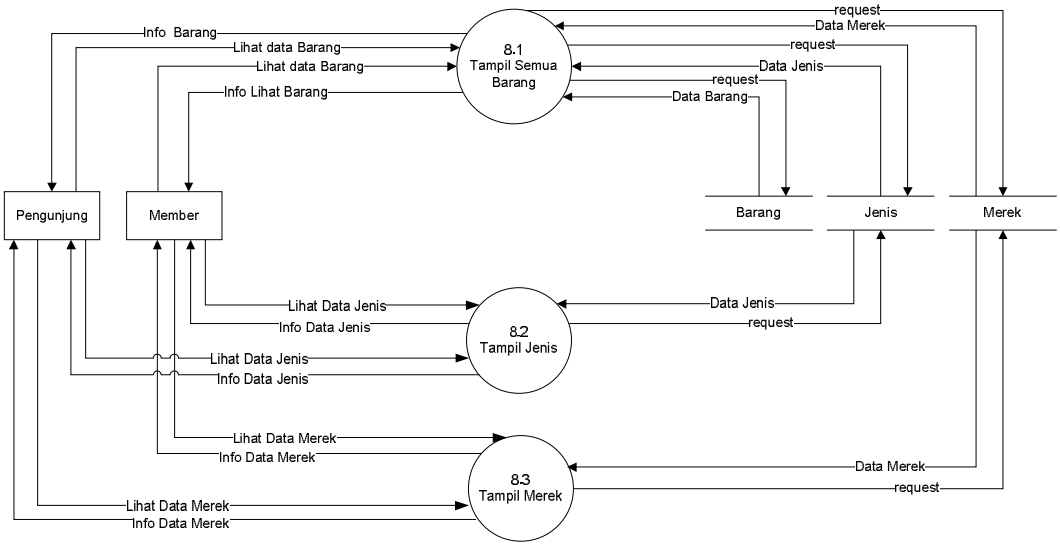
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 6.0 Keranjang Belanja

8. DFD level 2 Proses 7.0 Lihat *History*



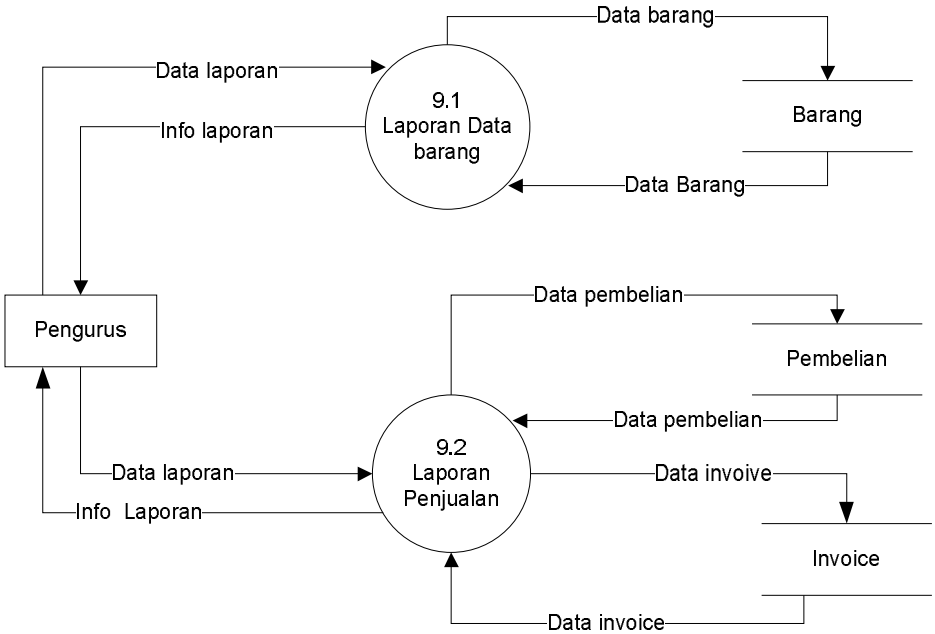
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 7.0 Lihat *History*

9. DFD level 2 Proses 8.0 Lihat Barang



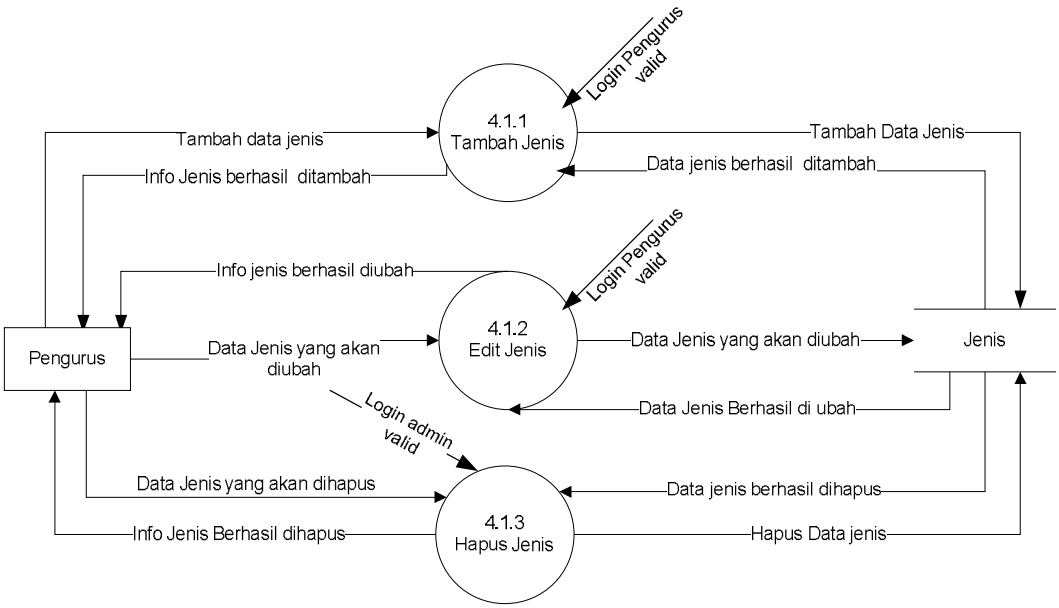
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 8.0 Lihat Barang

10. DFD level 2 Proses 9.0 Laporan



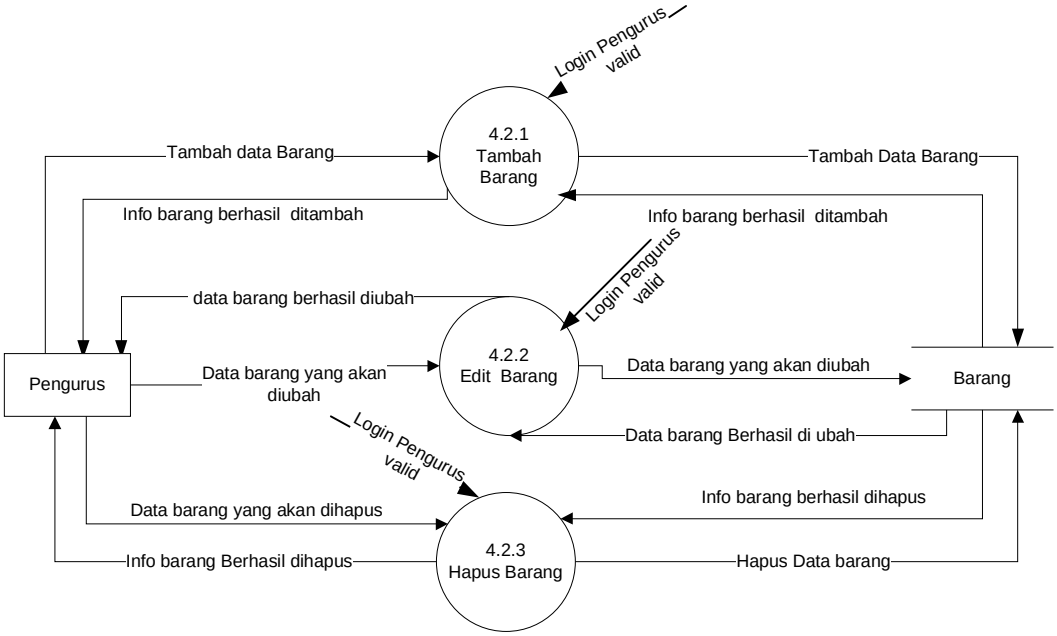
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 9.0 Laporan

11. DFD level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Jenis



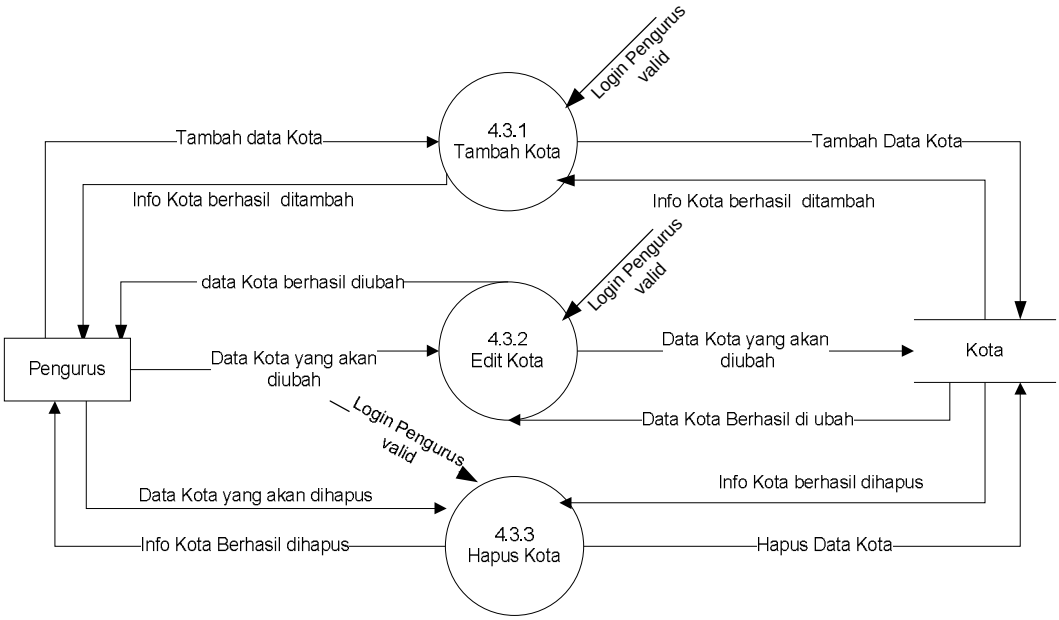
Gambar 3.14 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Jenis

12. DFD level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Barang



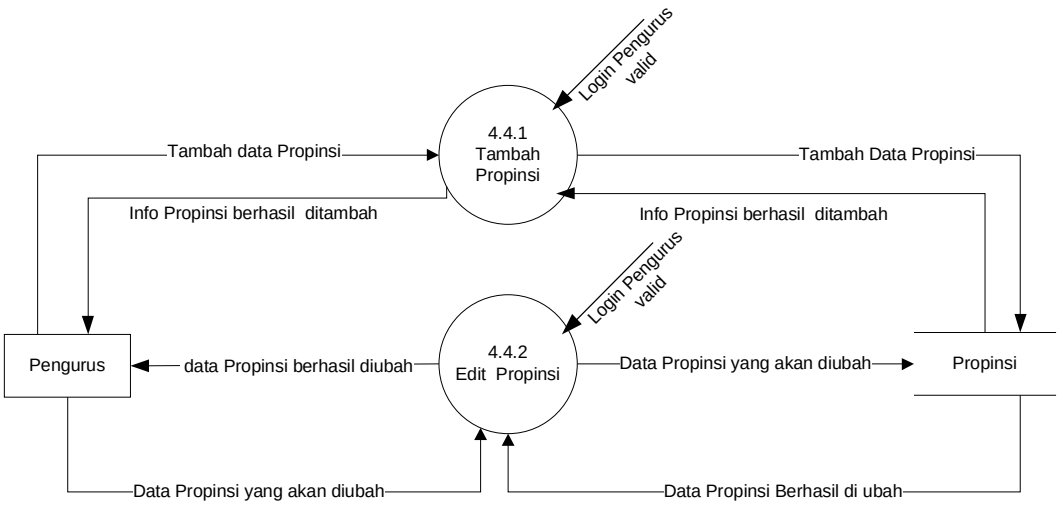
Gambar 3.15 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Barang

13. DFD level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Kota



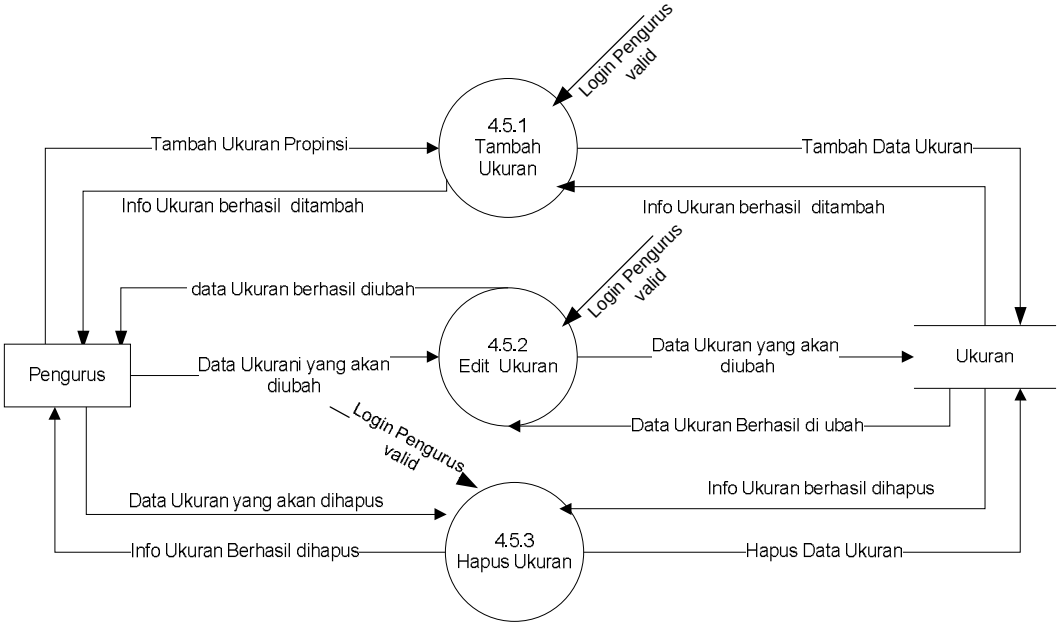
Gambar 3.16 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Kota

14. DFD level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Propinsi



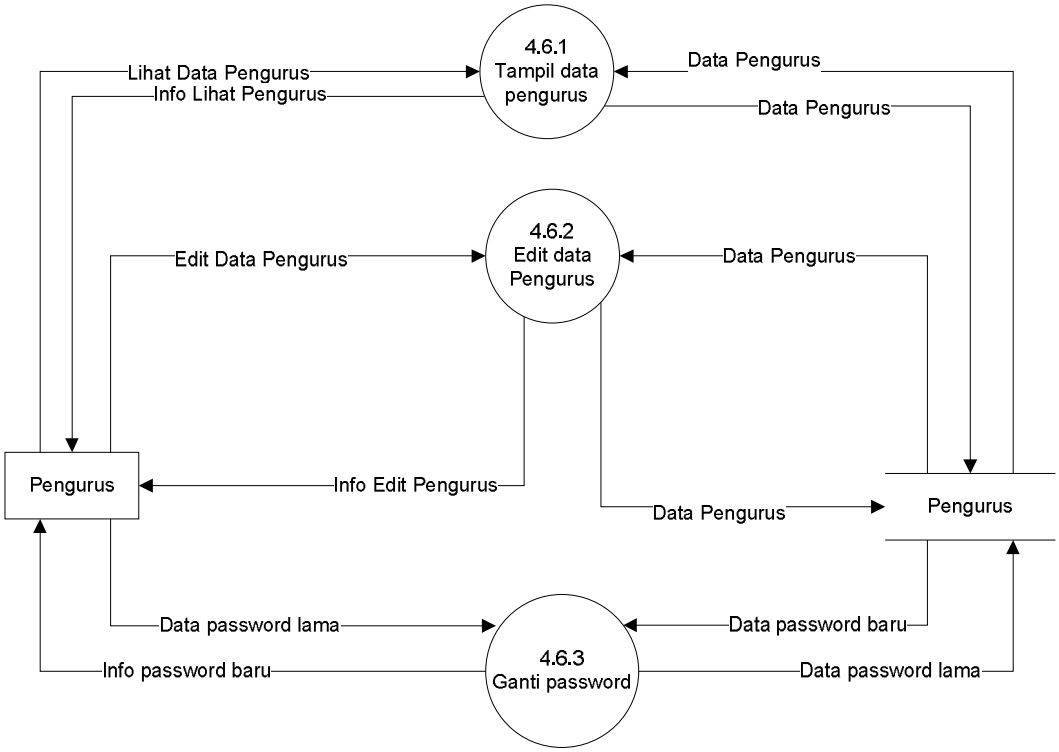
Gambar 3.17 DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Propinsi

15. DFD level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Ukuran



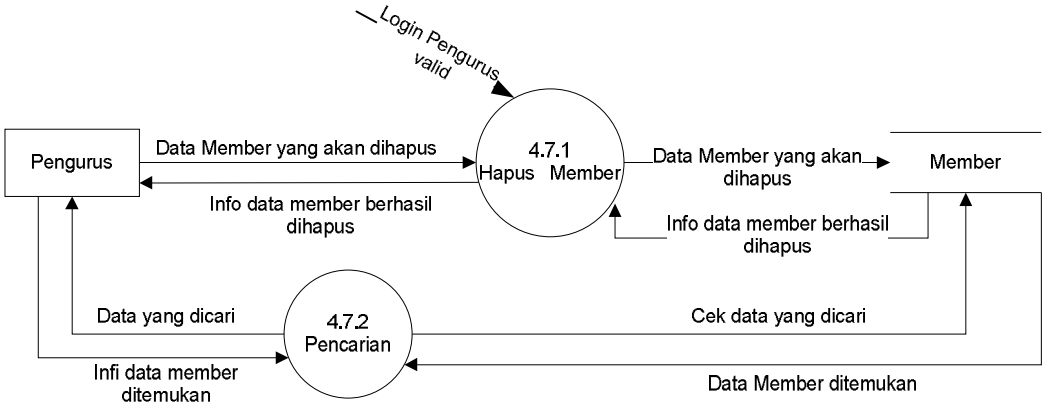
Gambar 3.18 DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Ukuran

16. DFD level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Pengurus



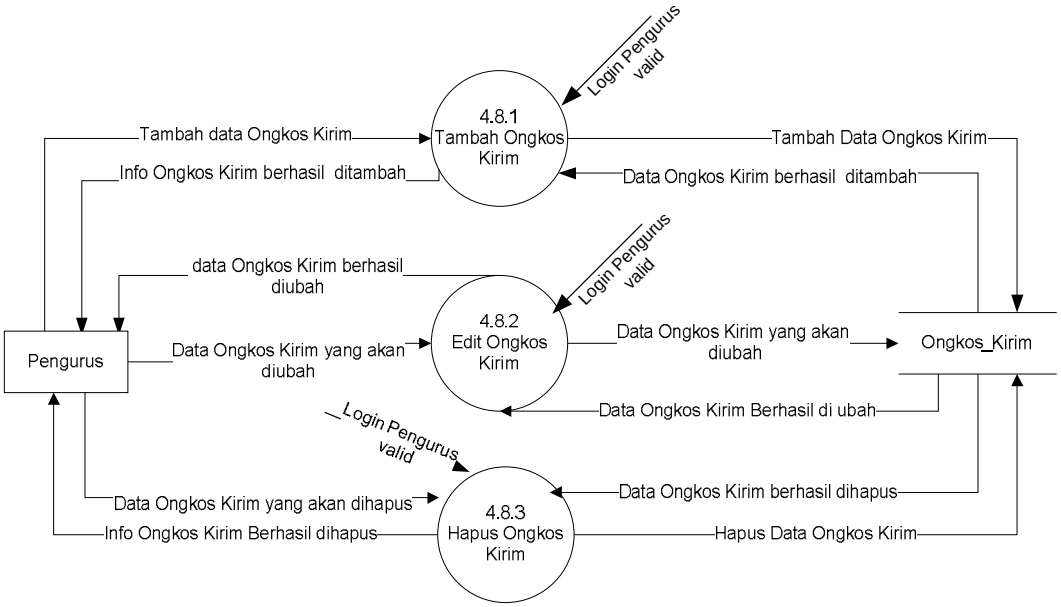
Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Pengurus

17. DFD level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data *Member*



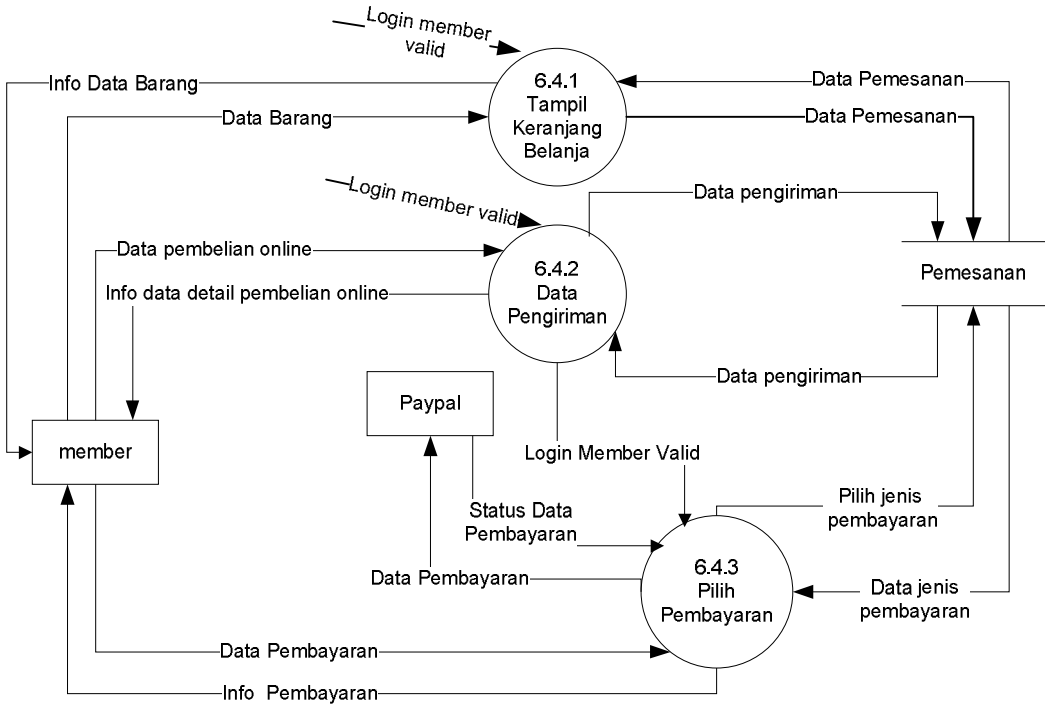
Gambar 3.20 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data *Member*

18. DFD level 3 Proses 4.8 Pengolahan Data Ongkos Kirim



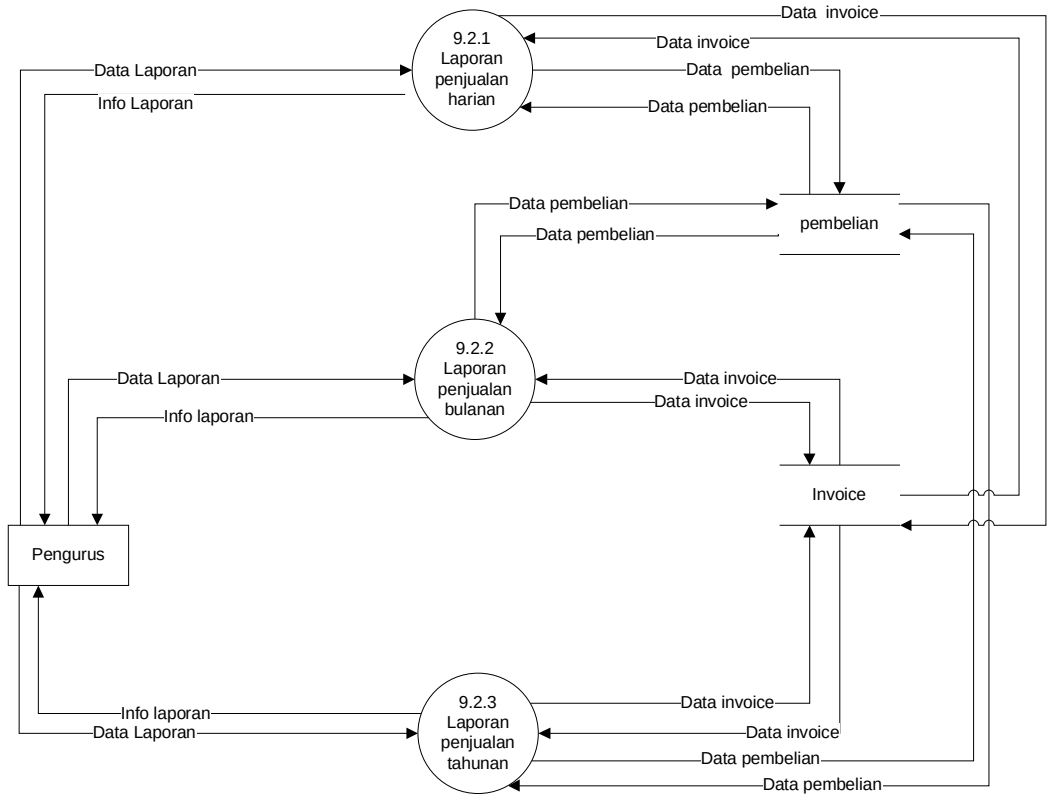
Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Data Ongkos Kirim

19. DFD level 3 Proses 6.4 *Checkout*



Gambar 3.22 DFD Level 3 Proses 6.4 *Checkout*

20. DFD level 3 Proses 9.2 Laporan Penjualan



Gambar 3.23 DFD Level 3 Proses 9.2 Laporan Penjualan

3.4.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses bertujuan untuk mendeskripsikan dari setiap fungsi yang disajikan pada diagram alir data. Spesifikasi proses pada alir data sistem *e-commerce* dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut :

Tabel 3.5 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1.	No.Proses	1.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi
	Output	Info Registrasi
	Destination	Tabel *Member*

	Logika proses	*Begin* *If* data registrasi valid *Then* proses registrasi berhasil *Else* batal (ulangi kembali) *End*
2.	No Proses	2.0
	Nama	*Login*
	Source	Pengurus, *Member*
	Input	Data *login* pengurus, Data *login Member*
	Output	Info *login* pengurus, Info *login Member*
	Destination	Pengurus, *Member*
	Logika Proses	*Begin* *If* username and *Password* valid *Then* masuk sistem *Else* info *login* invalid (ulangi kembali) *End*
3.	No Proses	3.0
	Nama	Pengolahan Data User
	Source	Pengurus, *Member*
	Input	Data Pengurus, Data *Member*
	Output	Info Data Pengurus, Info Data *Member*
	Destination	Tabel Pengurus, Tabel *Member*
	Logika Proses	*Begin* {Pengurus, *member login*} *If* data pengurus, data *member* valid *Then* menuju pengolahan data user *Else* batal *End*
4.	No.Proses	4.0
	Nama	Pengelolaan Data Master
	Source	Pengurus
	Input	Data Barang, Data Jenis, Data Merek, Data Ukuran, Data *Member*, Data kota, Data provinsi, Data Kontak, Data Ongkos Kirim
	Output	Info Barang, Info jenis, Info merek, Info Ukuran, Info *Member*, Info kota, Info provinsi, Info Kontak, Info Ongkos Kirim
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus masuk web pengurus} *If* data pengurus valid *Then* menuju ke pengolahan data *Else If* data barang *Then* menuju ke pengolahan data barang *Else If* data jenis *Then* menuju ke pengolahan data jenis *Else If* data merek *Then* menuju ke pengolahan data merek *Else If* data ukuran

		Then menuju ke pengolahan data ukuran *Else If* data *member* *Then* menuju ke pengolahan data *member* *Else If* data kota *Then* menuju ke pengolahan data kota *Else If* data provinsi *Then* menuju ke pengolahan data provinsi *Else If* data kontak *Then* menuju ke pengolahan data Kontak *Else If* data ongkos kirim *Then* menuju ke pengolahan data ongkos kirim *Else If* data Pengurus *Then* menuju ke pengolahan data pengurus *Else If* data *member* *Then* menuju ke pengolahan data *member* *End*
5.	Nama	5.0
	Nama	Pengolahan Data Transaksi
	Source	Pengurus
	Input	data pembelian
	Output	Info konfirmasi pembelian
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* data *login* valid *Then* melakukan pemesanan *Else* batal (ulangi kembali) *End*
6.	No.Proses	6.0
	Nama	Keranjang Belanja
	Source	*Member*
	Input	Data Pembelian
	Output	Info Pembelian
	Destination	*member*

	Logika Proses	*Begin*
		If login valid
		Then masukan barang ke keranjang belanja
		Else
		Form Registrasi
		End

7.	No.Proses	7.0
	Nama	Lihat History
	Source	*Member*
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* *If* data *login* valid *Then* melihat produk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
8.	No.proses	8.0

	Nama	Lihat Barang
	Source	*Member*, Pengunjung
	Input	Data Barang
	Output	Info Barang
	Destination	*Member*, Pengunjung
	Logika proses	*Begin* *If* data *login* valid *Then* melihat katalog produk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
9.	No.Proses	9.0
	Nama	Laporan
	Source	Pengurus
	Input	Data Laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* data *login* valid *Then* pengolahan data laporan *Else* batal (ulangi kembali) *End*
10.	No.Proses	1.1
	Nama	*Input* Data Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi
	Output	Registrasi sukses
	Destination	Pengunjung

	Logika proses	*Begin*
		{Pengunjung memasukan data registrasi }
		If ada data yang belum terisi
		Then tampil info kesalahan
		Else
		Insert data registrasi ke *database*
		End

11.	No.Proses	1.2
	Nama	Aktivasi Account
	Source	Web Email
	Input	-
	Output	-
	Destination	Email Pengunjung
	Logika proses	*Begin* {Pengunjung melakukan verifikasi email setelah registrasi} *If* (email *valid*) Then kirim verifikasi registrasi *Else* email *invalid* *End*
12.	No.proses	2.1
	Nama	*Input Login*
	Source	*Member*, pengurus

	Input	Data *login member*, Data *login* pengurus,data *login*
	Output	Info *login* pengurus invalid, Info *login member* invalid,info invalid.
	Destination	*Member*, pengurus,
	Logika proses	*Begin* {Pengurus,*member* memasukan data *login* } *End*
13.	No.proses	2.2
	Nama	Verifikasi *login*
	Source	*Member*, pengurus
	Input	Data *login member*, Data *login* pengurus,data *login*
	Output	Info *login* pengurus invalid, Info *login member* invalid, info invalid.
	Destination	*Member*, pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* (email cocok *and Password* cocok) *Then* masuk ke menu pengurus, *member* *Else* Tampil info kesalahan *End*
14.	No.proses	2.3
	Nama	Lupa *Password*
	Source	*Member*, pengurus
	Input	Data Lupa *Password*
	Output	Info Lupa *Password*
	Destination	*Member*, admin
	Logika proses	*Begin* { pengurus,*member* memasukan email } *If* (email ada) *Then* Sistem akan mengirimkan *Password* lama ke email *member*,pengurus *Else* Tampil info kesalahan *End*
15.	No.proses	3.1
	Nama	*Edit* Profile
	Source	pengurus,*member*
	Input	Data pengurus,data *member*
	Output	Info data pengurus,info data *member*,info
	Destination	pengurus,*member*
	Logika proses	*Begin* {*Member*,pengurus memasukan data yang akan di*edit*} *Update* data *member*,admin didatabase *End*
16.	No.proses	3.2
	Nama	Ganti *Password*
	Source	pengurus,*member*
	Input	Data pengurus,data *member*
	Output	Info *Password* berhasil diganti
	Destination	Admin

	Logika proses	*Begin* {*Login Member*, pengurus valid. Masukan *Password* lama} *If* (*Password* lama cocok) *Then* Simpan *Password* yang telah diubah kedalam *database* *Else* pesan info kesalahan *End*
17.	No.proses	4.1
	Nama	Pengolahan data jenis
	Source	pengurus
	Input	Data jenis
	Output	*Input* jenis
	Destination	pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* pengurus *login* valid *Then* olah data jenis *Else* batal (ulangi kembali) *End*
18.	No.proses	4.2
	Nama	Pengolahan data barang
	Source	Pengurus
	Input	Data barang
	Output	info barang
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* Pengurus *login* valid *Then* olah data barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
19.	No.proses	4.3
	Nama	pengolahan data kota
	Source	Pengurus
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* Pengurus *login* valid *Then* olah data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
20.	No.proses	4.4
	Nama	Penolahan data Propinsi
	Source	Pengurus
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* Pengurus *login* valid *Then* olah data Propinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*

21.	No.proses	4.5
	Nama	Pengolahan Data Ukuran
	Source	Pengurus
	Input	Jumlah barang
	Output	Jumlah barang berhasil di ubah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* Pengurus *login* valid *Then* olah data ukuran *Else* batal (ulangi kembali) *End*
22.	No.proses	4.6
	Nama	Pengolahan data Pengurus
	Source	Pengurus
	Input	Data Pengurus
	Output	Info Pengurus
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* Pengurus *login* valid *Then* olah data Pengurus *Else* batal (ulangi kembali) *End*
23.	No.proses	4.7
	Nama	Pengolahan Data *Member*
	Source	Pengurus
	Input	Data kategori
	Output	Informasi kategori
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* Pengurus *login* valid *Then* olah data *Member* *Else* batal (ulangi kembali) *End*
24.	No.proses	4.8
	Nama	Pengolahan Data Ongkos Kirim
	Source	Pengurus
	Input	Data kategori
	Output	Data Onkos Kirim
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* *If* Pengurus *login* valid *Then* olah data Ongkos Kirim *Else* batal (ulangi kembali) *End*
25.	No.proses	5.1
	Nama	Konfirmasi pembelian
	Source	Pengurus
	Input	Data Konfirmasi pembelian
	Output	Info Konfirmasi pembelian
	Destination	Tabel Pembelian
	Logika proses	*Begin* {Tampilkan form konfirmasi pembelian. Masukan data

		konfirmasi, data akan disimpan ke *database*} *End*
26.	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* *If* data valid *Then* tambah data Barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
27.	No.proses	6.2
	Nama	Ubah Jumlah
	Source	*Member*
	Input	Data Barang
	Output	Info Barang
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* *If* data valid *Then* ubah jumlah *Else* batal (ulangi kembali) *End*
28.	No.proses	6.3
	Nama	Hapus Barang
	Source	*Member*
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	pembelian
	Logika proses	*Begin* *If* pilih data yang akan di hapus *Then* data pemesanan telah dihapus *Else* gagal di hapus (ulangi) *End*
29.	No.proses	6.4
	Nama	Checkout
	Source	*Member*
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	Tabel *invoice*
	Logika proses	*Begin* *If* pilih data yang akan di hapus *Then* data pemesanan telah dihapus *Else* gagal di hapus (ulangi) *End*
30.	No.proses	7.1
	Nama	Tampil data pembelian
	Source	*Member*
	Input	Data pemesanan

	Output	Informasi pemesanan
	Destination	Tabel pembelian
	Logika proses	*Begin* *If* klik history *Then* tampil data pembelian *Else* tidak muncul *End*
31.	No.proses	8.1
32.	Nama	Tampil Semua Barang
	Source	*Member,*Pengunjung
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	*Member,* Pengunjung
	Logika proses	*Begin* *If* data semua barang ada *Then* tampil data barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
33.	No.Proses	8.2
	Nama	Tampil Jenis
	Source	*Member,*Pengunjung
	Input	Data Jenis
	Output	Info Jenis
	Destination	*Member,*Pengunjung
	Logika proses	*Begin* *If* jenis ada *Then* tampil data jenis *Else* jenis tidak ditemukan (ulangi kembali) *End*
34.	No.Proses	8.3
	Nama	Tampil Merek
	Source	*Member,*Pengunjung
	Input	Data Merek
	Output	Info merek
	Destination	*Member,*Pengunjung
	Logika proses	*Begin* *If* merek ada *Then* tampil data merek *Else*merek tidak ditemukan (ulangi kembali) *End*
35.	No.Proses	9.1
	Nama	Laporan Data Barang
	Source	Pengurus
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Destination	Tabel barang
	Logika proses	*Begin* *If* data barang ada *Then* tampil laporan barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
36.	No.Proses	9.2
	Nama	Laporan Penjualan

	Source	Pengurus
	Input	Data Laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Tabel pembelian,tabel *invoice*
	Logika proses	*Begin* *If* data penjualan ada *Then* tampil Laporan penjualan *Else* batal *End*
37.	No.proses	4.1.1
	Nama	Tambah Jenis
	Source	Pengurus
	Input	Tambah data kategori
	Output	Info kategori telah ditambah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus melakukan penambahan data jenis kedalam database} *If* data jenis telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
38.	No.proses	4.1.2
	Nama	*Edit* Jenis
	Source	Pengurus
	Input	Ubah data jenis
	Output	Info data jenis telah diubah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus mengubah data jenis kedalam database} *If* data jenis yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
39.	No.proses	4.1.3
	Nama	Hapus jenis
	Source	Pengurus
	Input	Data jenis
	Output	Info data kategori dihapus
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus menghapus data jenis} *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data *End*
40.	No.proses	4.2.1
	Nama	Tambah Barang
	Source	Pengurus
	Input	Tambah data Barang

	Output	Info Barang telah ditambah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus melakukan penambahan data Barang kedalam database} *If* data Barang telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
41.	No.proses	4.2.2
	Nama	*Edit* Barang
	Source	Pengurus
	Input	Ubah data Barang
	Output	Info data Barang telah diubah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* {Pengurus mengubah data Barang kedalam database} *If* data Barang yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
42.	No.proses	4.2.3
	Nama	Hapus Barang
	Source	Pengurus
	Input	Data Barang
	Output	Info data Produk dihapus
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus menghapus data Barang } *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data *End*
43.	No.proses	4.3.1
	Nama	Tambah Kota
	Source	Pengurus
	Input	Tambah data Kota
	Output	Info Kota telah ditambah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus melakukan penambahan data Kota kedalam database} *If* data Kota telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
44.	No.proses	4.3.2
	Nama	*Edit* Kota
	Source	Pengurus
	Input	Ubah data Kota

	Output	Info data Kota telah diubah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus mengubah data Kota kedalam database} *If* data Kota yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
45.	No.proses	4.3.3
	Nama	Hapus Kota
	Source	Pengurus
	Input	Data provinsi
	Output	Info data Kota dihapus
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus menghapus data Kota } *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data *End*
46.	No.proses	4.4.1
	Nama	Tambah Provinsi
	Source	Pengurus
	Input	Tambah data Provinsi
	Output	Info Provinsi telah ditambah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus melakukan penambahan data Provinsi kedalam database} *If* data kota telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
47.	No.proses	4.4.2
	Nama	*Edit* Provinsi
	Source	Pengurus
	Input	Ubah data Provinsi
	Output	Info data kota telah diubah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus mengubah data Provinsi kedalam database} *If* data Provinsi yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
48.	No.proses	4.5.1
	Nama	Tambah Ukuran
	Source	Pengurus
	Input	Tambah data ukuran
	Output	Info barang telah ditambah

	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus melakukan penambahan data ukuran kedalam database} *If* data ukuran telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
49.	No.proses	4.5.2
	Nama	*Edit* Ukuran
	Source	Pengurus
	Input	Ubah data ukuran
	Output	Info data ukuran telah diubah
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus mengubah data ukuran kedalam database} *If* data ukuran yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
50.	No.proses	4.5.3
	Nama	Hapus Ukuran
	Source	Pengurus
	Input	Data ukuran
	Output	Info data ukuran dihapus
	Destination	Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus menghapus data ukuran} *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data *End*
51.	No.proses	4.6.1
	Nama	Tampil Data Pengurus
	Source	Pengurus
	Input	Data Pengurus
	Output	Info data Pengurus
	Destination	Tabel Pengurus
	Logika proses	*Begin* { Pengurus melihat data Pengurus } *If* data yang dilihat ada *Then* hapus data *End*
52.	No.proses	4.7.1
	Nama	Hapus *Member*
	Source	Pengurus
	Input	Data warna dicari
	Output	Info warna ditemukan
	Destination	Tabel *member*
	Logika proses	*Begin*

		{pengurus menghapus *member*} *If* *member* ada *Then* hapus *member* *Else* data yang ingin dihapus tidak ada *End*
53.	No.proses	9.2.1
	Nama	Laporan Penjualan Harian
	Source	Pengurus
	Input	Data Laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Tabel Pembelian, Tabel *Invoice*
	Logika proses	*Begin* {Tampilkan laporan penjualan online harian} *End*
54.	No.proses	9.2.2
	Nama	Laporan Penjualan Bulanan
	Source	Pengurus
	Input	Data Laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Tabel Pembelian, Tabel *Invoice*
	Logika proses	*Begin* {Tampilkan laporan penjualan online bulanan} *End*
55.	No.proses	9.2.3
	Nama	Laporan Penjualan Tahunan
	Source	Pengurus
	Input	Data Laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Tabel Pembelian, Tabel *Invoice*
	Logika proses	*Begin* {Tampilkan laporan penjualan online tahunan} *End*

3.4.4 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 Toko Kemenangan dapat dilihat pada tabel 3.6, yaitu :

Tabel 3.6 Kamus Data

Nama Aliran Data	Data Registrasi
Where used / how used	Pengunjung – Proses 1.0 Pengunjung – Proses 1.1 Proses 1.1 – Tabel *member*
Keterangan	Pengunjung melakukan registrasi
Struktur data	Nama_lengkap+*email* + *Password*+*Password confirmation*+provinsi+kota+ alamat + telepon+kode_pos
Deskripsi	Nama_lengkap = [A-Z|a-z] *Email* = [A-Z|a-z|0-9] *Password* = [A-Z|a-z|0-9] *Password confirmation* = [A-Z|a-z|0-9] Provinsi = [A-Z|a-z] Kota = [A-Z|a-z] Alamat = [A-Z|a-z|0-9] Telepon = [0-9] Kodepos = [0-9]
Nama Aliran Data	Data *Login* Pengurus
Where used / how used	Pengurus – Proses 2.0 Pengurus – Proses 2.1 Proses 2.1 – Proses 2.2
Keterangan	Pengurus melalukan *login*
Struktur data	*Email*+ *Password*
Deskripsi	*Email* = [A-Z|a-z|0-9] *Password* = [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data *Login Member*
Where used / how used	*Member* – proses 2.0 *Member* – proses 2.1 Proses 2.1 – proses 2.2
Keterangan	*Member* melakukan *login*
Struktur data	*Email*+ *Password*
Deskripsi	*Email* = [A-Z|a-z|0-9] *Password* = [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data Pengurus
Where used / how used	Pengurus – proses 3.0 Pengurus – proses 3.1 Proses 3.1 – Tabel Pengurus Pengurus – proses 4.6 Proses 4.6 – tabel pengurus
Keterangan	Berisi data pengurus
Struktur data	Nama_lengkap+*email*+*YM*+*Password*+konfirmasi_*Password*
Deskripsi	Nama_lengkap = [A-Z|a-z] *Email* = [A-Z|a-z|0-9]

	YM = [A-Z|a-z|0-9] *Password* = [A-Z|a-z|0-9] Konfirmasi_*Password* = [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data *Member*
Where used / how used	*Member* – proses 3.0 *Member* – proses 3.1 Proses 3.1 – Tabel *member* *Member* – proses 4.7 Proses 4.7 – tabel *member*
Keterangan	Berisi data *member*
Struktur data	Nama_lengkap+*email* + *Password*+*Password confirmation*+provinsi+kota+ alamat + telepon+kode_pos
Deskripsi	Nama_lengkap = [A-Z|a-z] *Email* = [A-Z|a-z|0-9] *Password* = [A-Z|a-z|0-9] *Password confirmation* = [A-Z|a-z|0-9] Provinsi = [A-Z|a-z] Kota = [A-Z|a-z] Alamat = [A-Z|a-z|0-9] Telepon = [0-9] Kodepos = [0-9]
Nama Aliran Data	Data Barang
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Pengurus – proses 4.2 Proses 4.2 – tabel barang
Keterangan	Berisi data barang
Struktur data	Jenis_kertas+merek_kertas+ukuran_kertas+keterangan+harga+berat+stok+gambar
Deskripsi	Jenis kertas = [A-Z|a-z|0-9] Merek_kertas = [A-Z|a-z|0-9] Ukuran kertas = [A-Z|a-z|0-9|simbol] Keterangan = [A-Z|a-z|0-9|simbol] Harga = [0-9] Berat = [0-9] Stok = [0-9] Gambar = [A-Z|a-z|0-9|simbol]
Nama Aliran Data	Data Jenis
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Pengurus – proses 4.1 Proses 4.1 – tabel jenis
Keterangan	Berisi data jenis
Struktur data	Nama_jenis
Deskripsi	Nama_jenis = [A-Z|a-z|0-9|simbol]
Nama Aliran Data	Data Merek
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Pengurus – proses 4.10 Proses 4.10 – tabel merek
Keterangan	Berisi data merek
Struktur data	Nama_merek

Deskripsi	Nama_merek = [A-Z|a-z|0-9|simbol]
Nama Aliran Data	Data Ukuran
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Pengurus – proses 4.5 Proses 4.5 – tabel ukuran
Keterangan	Berisi data ukuran
Struktur data	Nama_ukuran_kertas
Deskripsi	Nama_ukuran_kertas = [A-Z|a-z|0-9|simbol]
Nama Aliran Data	Data Kota
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Pengurus – proses 4.3 Proses 4.3 – Tabel Pengurus
Keterangan	Berisi data kota
Struktur data	Nama_kota+provinsi
Deskripsi	Nama_kota = [A-Z|a-z|0-9] Provinsi = [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data Provinsi
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Penggurus – proses 4.4 Proses 4.4 – tabel provinsi
Keterangan	Berisi data provinsi
Struktur data	Nama_provinsi
Deskripsi	Nama_provinsi = [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data kontak
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Pengurus – Proses 4.9 Proses 4.9 – tabel kontak
Keterangan	Berisi data kontak
Struktur data	Nama_kontak+email+telepon+pesan+tanggal
Deskripsi	Nama_kontak = [A-Z|a-z|0-9] Email = [A-Z|a-z|0-9] Telepon = [0-9] Pesan = [A-Z|a-z|0-9|simbol] Tanggal = [0-9|simbol]
Nama Aliran Data	Data Ongkos Kirim
Where used / how used	Pengurus – proses 4.0 Pengurus – proses 4.8 Proses 4.8 – tabel ongkos kirim
Keterangan	Berisi data ongkos kirim
Struktur data	Ongkos_kirim+jasa_pengiriman+harga_ongkos_kirim
Deskripsi	ongkos_kirim = [0-9] jasapengiriman = [A-Z|a-z] Harga_ongkoskirim = [0-9]
Nama Aliran Data	Data Pembelian
Where used / how used	*Member* – proses 5.0 Proses 5.0 – tabel pembelian *Member* – proses 6.0 Proses 6.0 – tabel pembelian

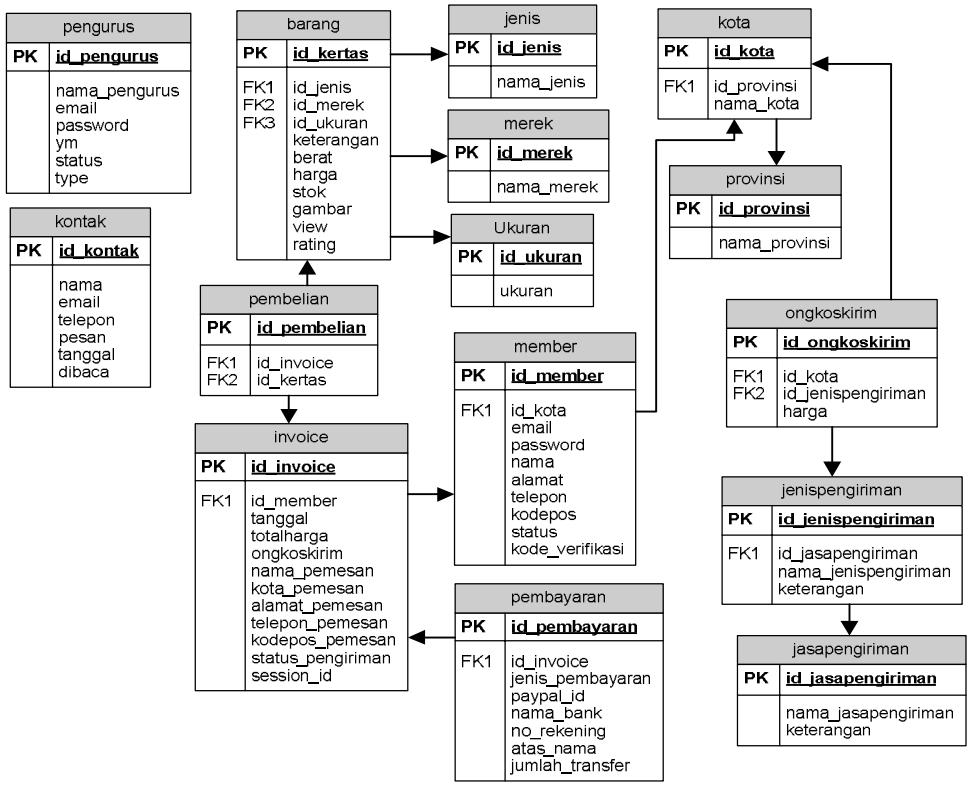
Keterangan	Berisi data pembelian
Struktur data	Id_pembelian+Id_*invoice*+id_*member*+Id_detailbarang+harga_temp+stok_tem+berat_temp
Deskripsi	Id_pembelian = [A-Z|a-z|0-9] Id *invoice* = [A-Z|a-z|0-9] Id_detailbarang = [A-Z|a-z|0-9] Harga_temp = [0-9] Stok_temp = [0-9] Berat_temp = [0-9]
Nama Aliran data	Data *Invoice*
Where used / how used	*Member* – proses 7.0 Proses 7.0 – tabel *invoice*
keterangan	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
Deskripsi	Id_ *invoice* = [A-Z|a-z|] tanggal_*invoice* = [A-Z|a-z|] status_pengiriman = [A-Z|a-z|] keterangan_*invoice* = [A-Z|a-z|] nama_pemesan = [A-Z|a-z|] alamat_pemesan = [A-Z|a-z|0-9] email_pemesan = [0-9] no_telp_pemesan = [0-9] kodepos_pemesan = [A-Z|a-z|] nama_bank_pemesan = [0-9] no_rekening_pemesan = [0-9] no_resi_pemesan = [A-Z|a-z|] status_pemesanan = [0-9]
Nama Aliran data	Data Konfirmasi Pembayaran
Where used / how used	Admin, *member* Proses 10.0, proses 6.1
keterangan	Berisi data konfirmasi pembayaran
Struktur data	Id_konfirmasi+nama_pengirim+bank_pengirim+ no_rek+ total_bayar+tanggal_transfer
	id_konfirmasi = [0-9] nama_pengirim = [A-Z|a-z|] bank_pengirim = [A-Z|a-z|] total_bayar = [0-9] tanggal_transfer = [0-9]*Date*

3.5 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.

3.5.1 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 seperti pada gambar 3.24 sebagai berikut:



Gambar 3.24 Skema Relasi

3.5.2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Tabel Pengurus

Nama Tabel : Pengurus			
Primary Key : id_pengurus			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
id_pengurus	*Integer*	11	PK
Nama_pengurus	*Varchar*	30	Nama Pengurus
email	*Varchar*	50	Alamat email pengurus
Password	*Varchar*	32	*Password* pengurus
YM	*Varchar*	20	Yaho Messanger pengurus
Status	*enum*('0', '1')	-	Staus pengurus
Type	*enum*('admin','operator')	-	Type pengurus

Tabel 3.8 Tabel *Member*

Nama Tabel : *Member*			
Primary Key : Id_*member*			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
id_*member*	*Integer*	10	PK
Id_kota	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* kota (id_Kota)
email	*Varchar*	50	Alamat email *member*
Password	*Varchar*	32	*Password* untuk *login*
Nama	*Varchar*	50	Nama *member*
Alamat	*Text*	-	Alamat *member*
telepon	*Varchar*	20	nomer telepon *member*
Kodepos	*Varchar*	6	Kode pos *member*
Status	*enum*('0', '1')	-	
Kode_verifikasi	*Varchar*	32	

Tabel 3.9 Tabel Barang

Nama Tabel : Barang			
Primary Key : Id_kertas			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_kertas	*Integer*	11	PK
id_jenis	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* jenis (id_ jenis)
Id_merek	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* merek (id_ merek)
Id_ukuran	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* ukuran (id_ ukuran)
keterangan	*Text*	-	Keterangan barang
berat	*float*	-	Berat barang
harga	*Integer*	11	Harga barang
stok	*Integer*	11	Stok barang
Gambar	*Varchar*	100	Gambar barang
View	*Integer*	11	Lihat barang
Rating	*Integer*	11	Rating barang

Tabel 3.10 Tabel Jenis

Nama Tabel : jenis			
Primary Key : Id_jenis			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_jenis	*Integer*	10	PK
Nama_jenis	*Varchar*	50	Nama jenis kertas

Tabel 3.11 Tabel Merek

Nama Tabel :merek			
Primary Key : Id_merek			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_merek	*Integer*	10	PK
Nama_merek	*Varchar*	50	Nama merek kertas

Tabel 3.12 Tabel Ukuran

Nama Tabel : ukuran			
Primary Key : Id_ukuran			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_ukuran	*Integer*	10	PK
ukuran	*Varchar*	20	Ukuran kertas

Tabel 3.13 Tabel *Invoice*

Nama Tabel : *invoice*			
Primary Key **:** Id_*invoice*			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_*invoice*	*Integer*	11	PK
Id_*member*	*Integer*	10	*Foreign Key*, reference *member* (id_ *member*)
tanggal	*date*	-	Tanggal pemesanan
Totalharga	*Integer*	11	Total pembelian
Ongkoskirim	*Integer*	11	Ongkos pengiriman barang
Nama_pemesan	*Varchar*	50	Nama pemesan
Kota_pemesan	*Varchar*	50	Kota pemesan
Alamat_pemesan	*Text*	-	Alamat pemesan
Telepon_pemesan	*Varchar*	15	Telepon pemesan
Kodepos_pemesan	*Integer*	5	Kodepos pemesan
Status_pengiriman	*Integer*	1	Status pengiriman
Session_id	*Varchar*	32	

Tabel 3.14 Tabel Kontak

Nama Tabel : kontak			
Primary Key **:** Id_kontak			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_kontak	*Smallint*	10	PK
Nama	*Varchar*	50	Nama *member*/pengunjung
Email	*Varchar*	50	Alamat email *member*/pengunjung
Telepon	*Varchar*	20	Telepon *member*/pengunjung
Pesan	*Text*	-	Pesan *member*/pengunjung
Tanggal	*Datetime*	-	Tanggal menghubungi
Dibaca	*enum*('0','1')	-	

Tabel 3.15 Tabel Pembayaran

Nama Tabel : pembayaran			
Primary Key **:** Id_ pembayaran			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_ pembayaran	*Integer*	10	PK
Id_*invoice*	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table invoice* (id_ *invoice*)
Jenis_pembayaran	*Enum*('transfer','paypal')		Jenis pembayaran
Paypal_id	*Varchar*	50	
Nama_bank	*Varchar*	50	

No_rekening	*Varchar*	50	
Atas_nama	*Varchar*	50	
Jumlah_transfer	*Integer*	10	

Tabel 3.16 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_kertas	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* kertas (id_ kertas)

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	*Smallint*	5	*Foreign Key*, *reference table* propinsi (id_ propinsi)
Nama_kota	*Varchar*	50	Nama 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*	50	Nama propinsi

Tabel 3.19 Tabel Ongkos Kirim

Nama Tabel **:** ongkoskirim			
Primary Key **:** id_ongkoskirim			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
id_ongkoskirim	*Integer*	11	PK
Id_kota	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* kota (id_ kota)
Id_jenispengiriman	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* jenispengiriman (id_ jenispengiriman)

Harga	*Integer*	11	Harga ongkos kirim

Tabel 3.20 Tabel Jenis Pengiriman

Nama Tabel : Jenispengiriman			
Primary Key : id_Jenispengiriman			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_Jenispengiriman	*Integer*	11	PK
Id_jasapengiriman	*Integer*	11	*Foreign Key*, *reference table* jasapengiriman (id_ jasapengiriman)
Nama_jenispengiriman	*Varchar*	50	Nama jenis pengiriman
keterangan	*Integer*	11	Keterangan jenis pengiriman

Tabel 3.21 Tabel Jasa Pengiriman

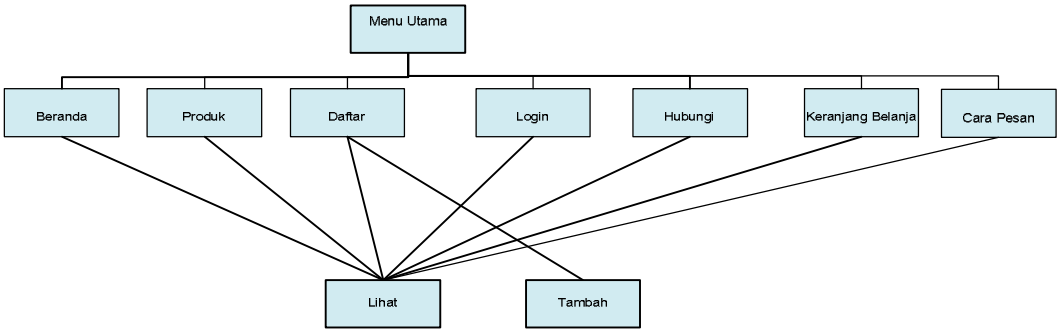
Nama Tabel : jasapengiriman			
Primary Key : id_ jasapengiriman			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Keterangan**
Id_ jasapengiriman	*Integer*	11	PK
Nama_jasapengiriman	*Integer*	11	Nama jasa pengiriman
Keterangan	*Integer*	11	Keterangan pengiriman

3.6 Perancangan Struktur Menu

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

1. Struktur Menu Pengunjung

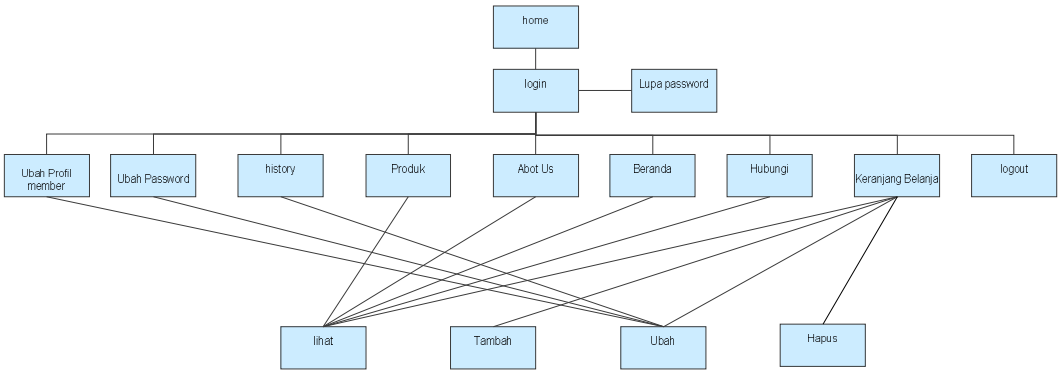
Gambar 3.25 berikut adalah struktur menu untuk pengunjung :



Gambar 3.25 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur Menu *Member*

Gambar 3.26 berikut adalah struktur menu *member* :

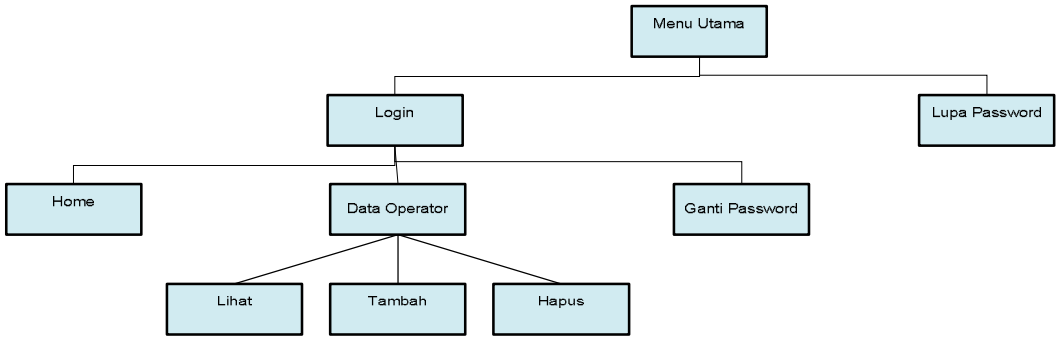


Gambar 3.26 Struktur Menu *Member*

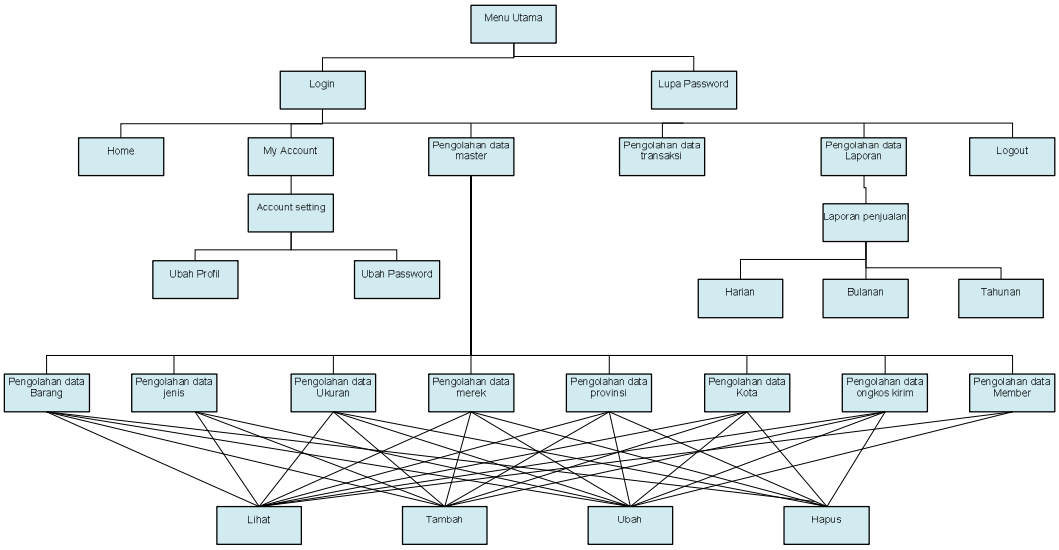
3. Struktur Menu Pengurus

Gambar 3.27 berikut adalah struktur menu pengurus :

A. Administrator



B. Operator



Gambar 3.27 Struktur Menu Pengurus

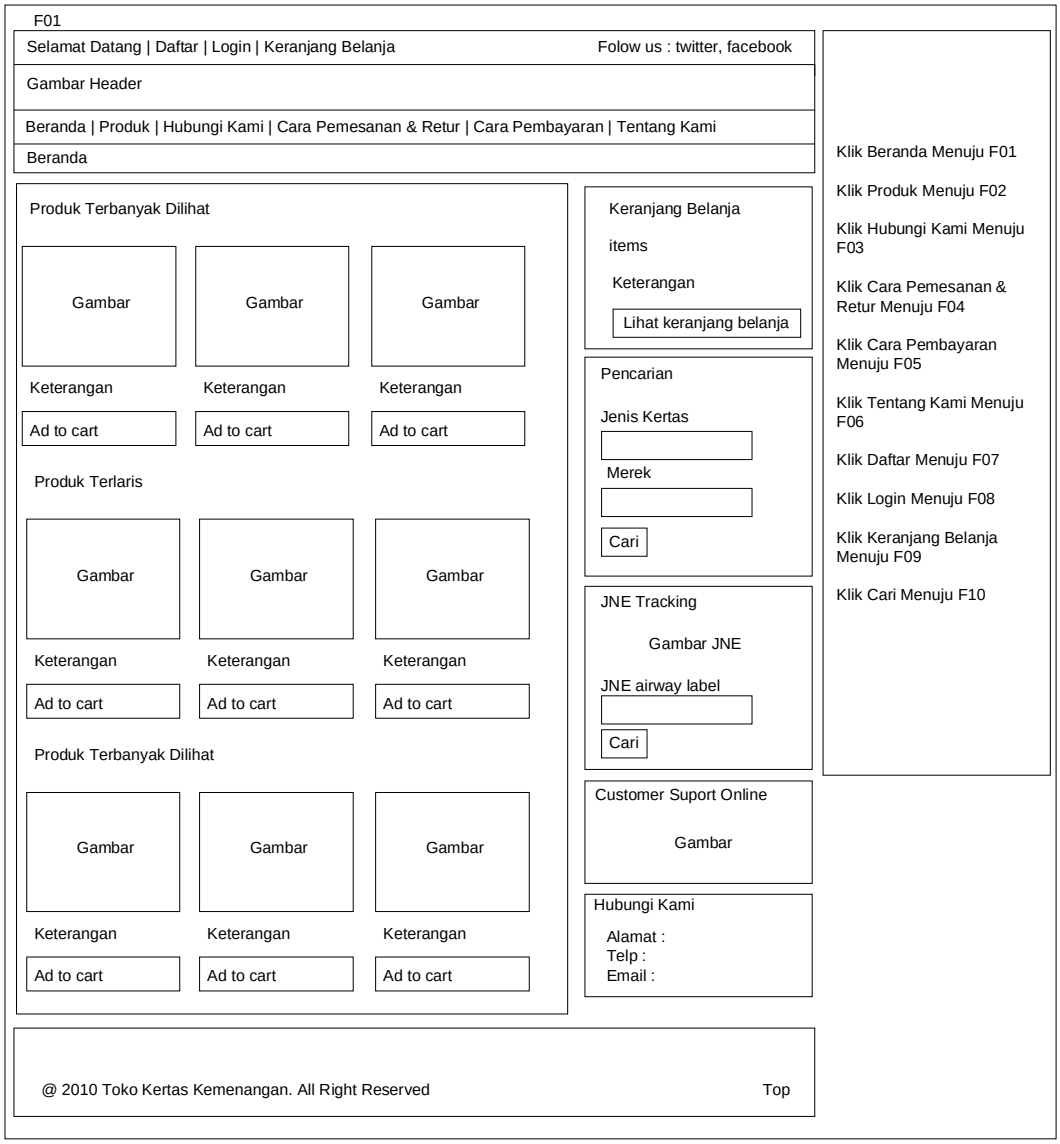
3.7 Perancangan Antarmuka

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.*

3.7.1 Perancangan Antar Muka Pengunjung

1. Perancangan Antamuka Beranda

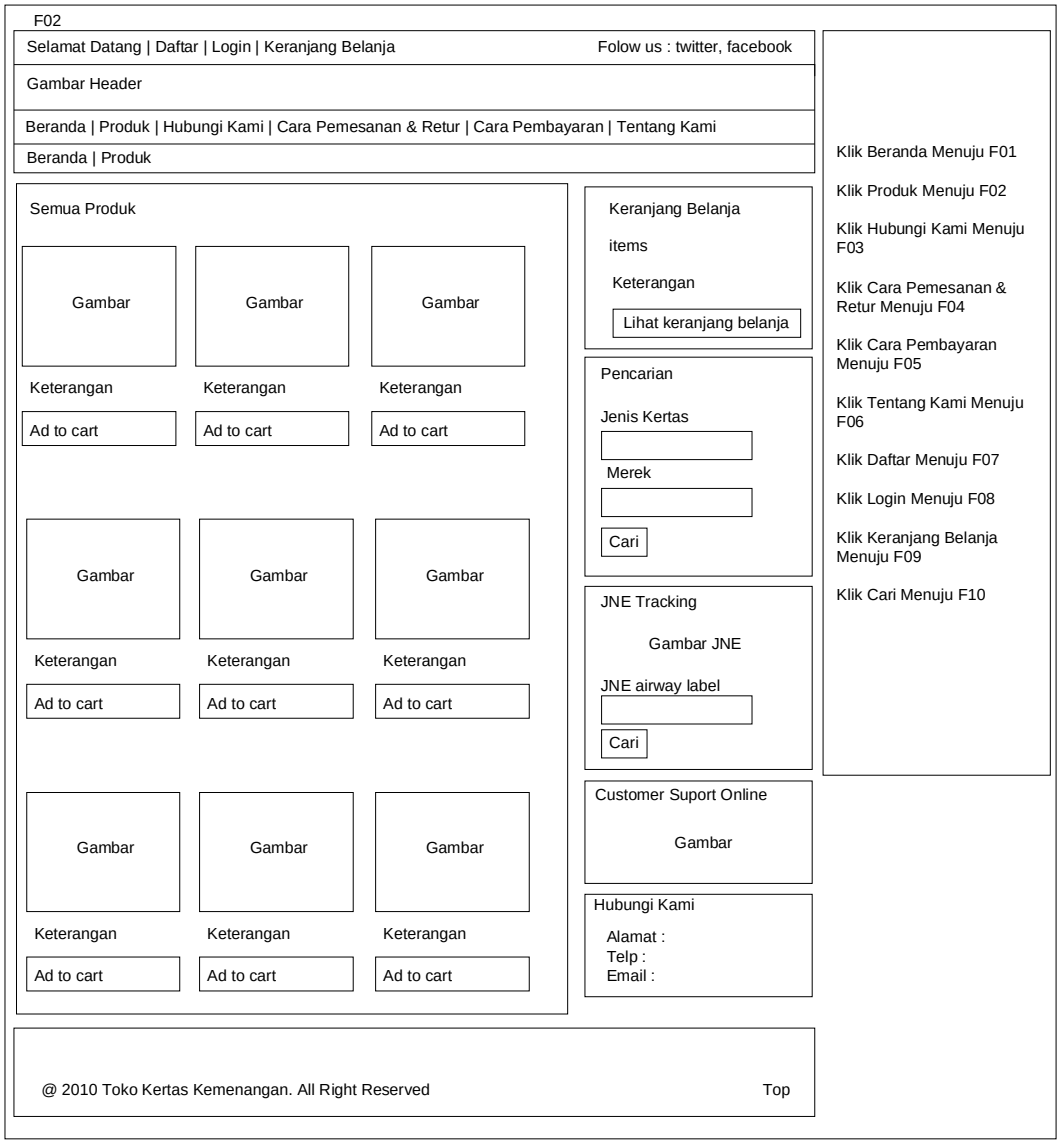
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka beranda dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.28 dibawah ini:



Gambar 3.28 Perancangan Antarmuka Beranda

2. Perancangan Antarmuka Produk

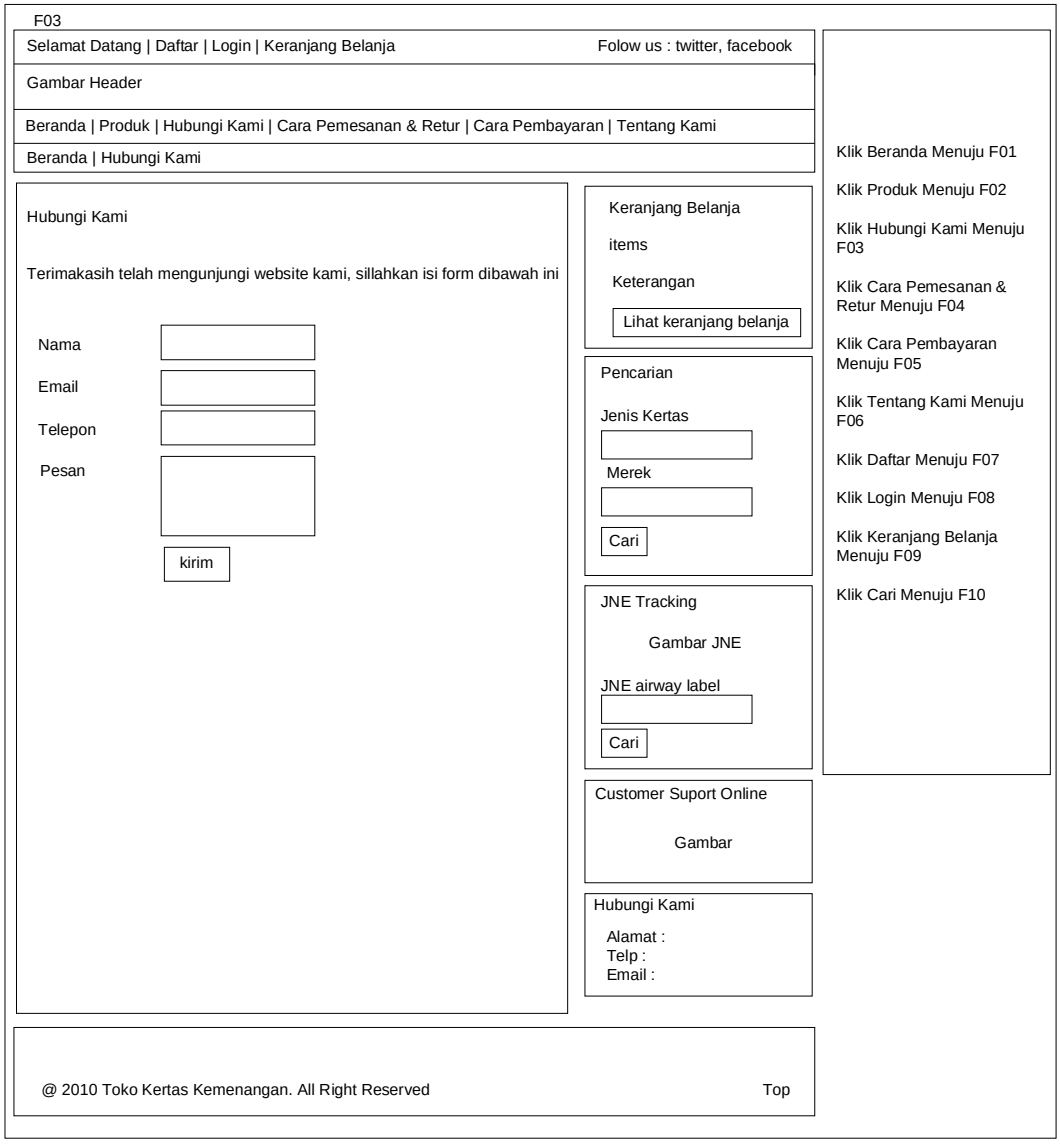
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.29 dibawah ini :



Gambar 3.29 Perancangan Antarmuka Produk

3. Perancangan Antarmuka Hubungi Kami

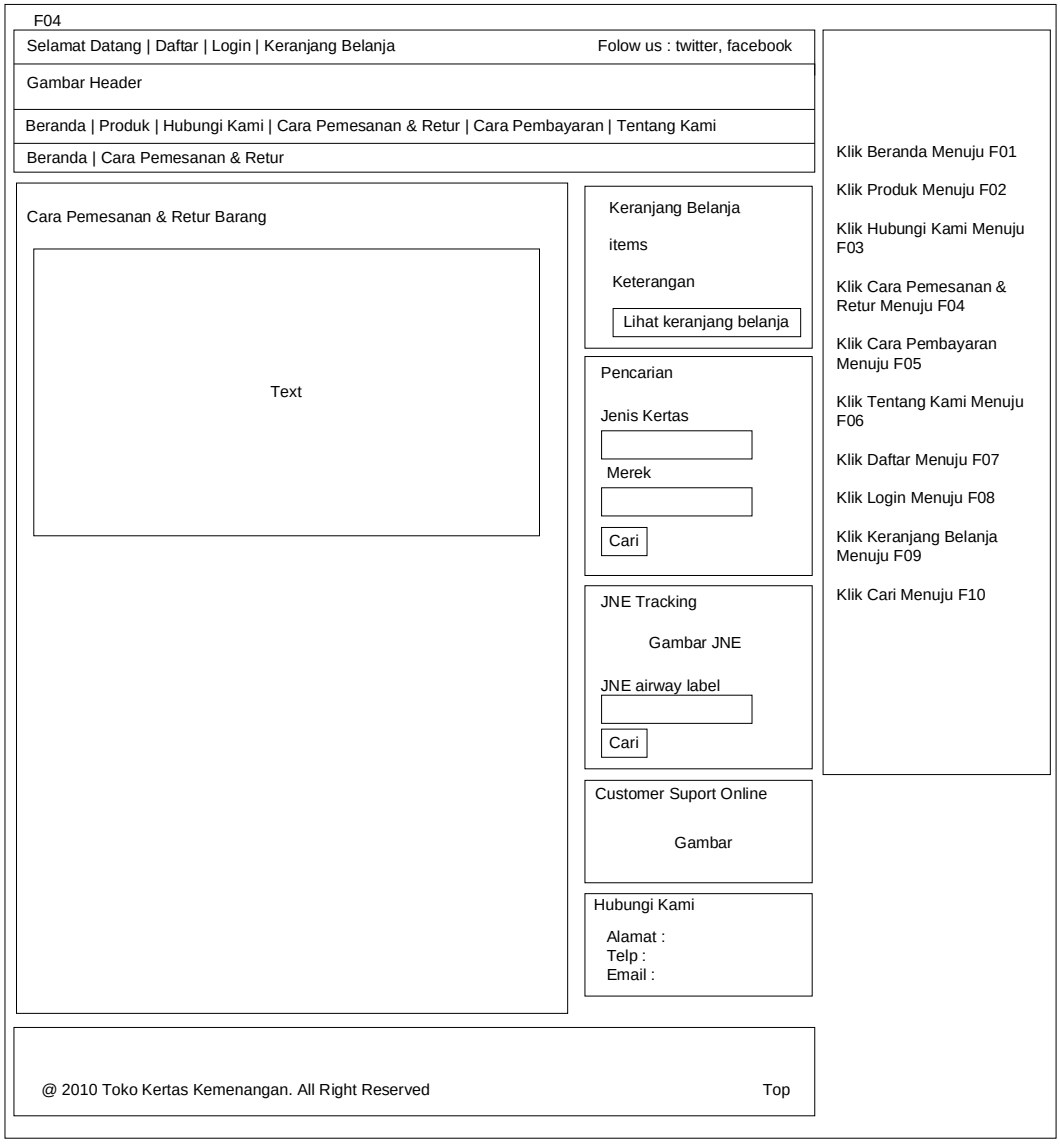
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka hubungi kami dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.30 dibawah ini:



Gambar 3.30 Perancangan Antarmuka Hubungi Kami

4. Perancangan Antarmuka Cara Pemesanan & *Retur*

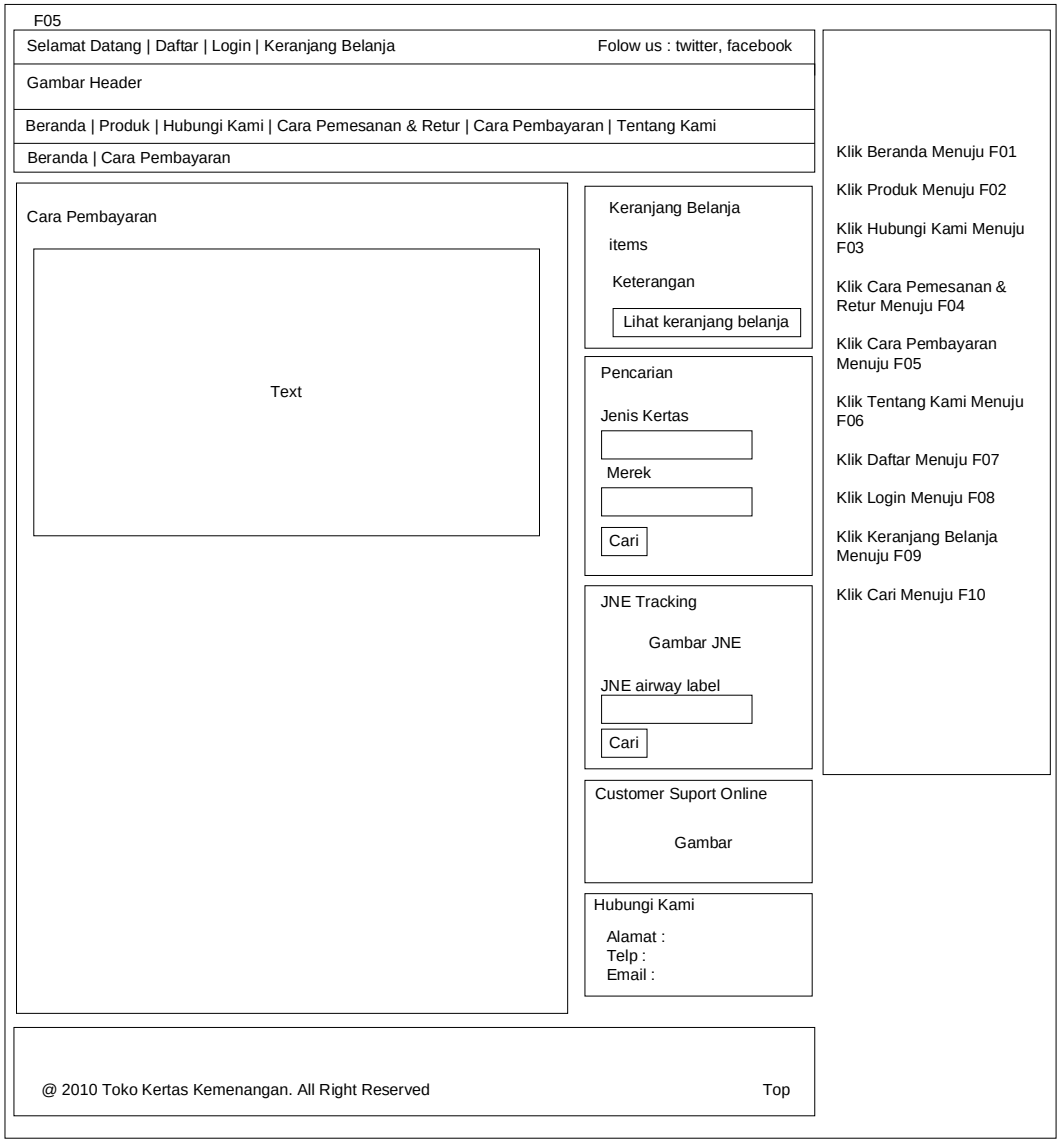
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cara pemesanan & *retur* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.31 dibawah ini:



Gambar 3.31 perancangan Antarmuka Cara Pemesanan & *Retur*

5. Perancangan Antarmuka Cara Pembayaran

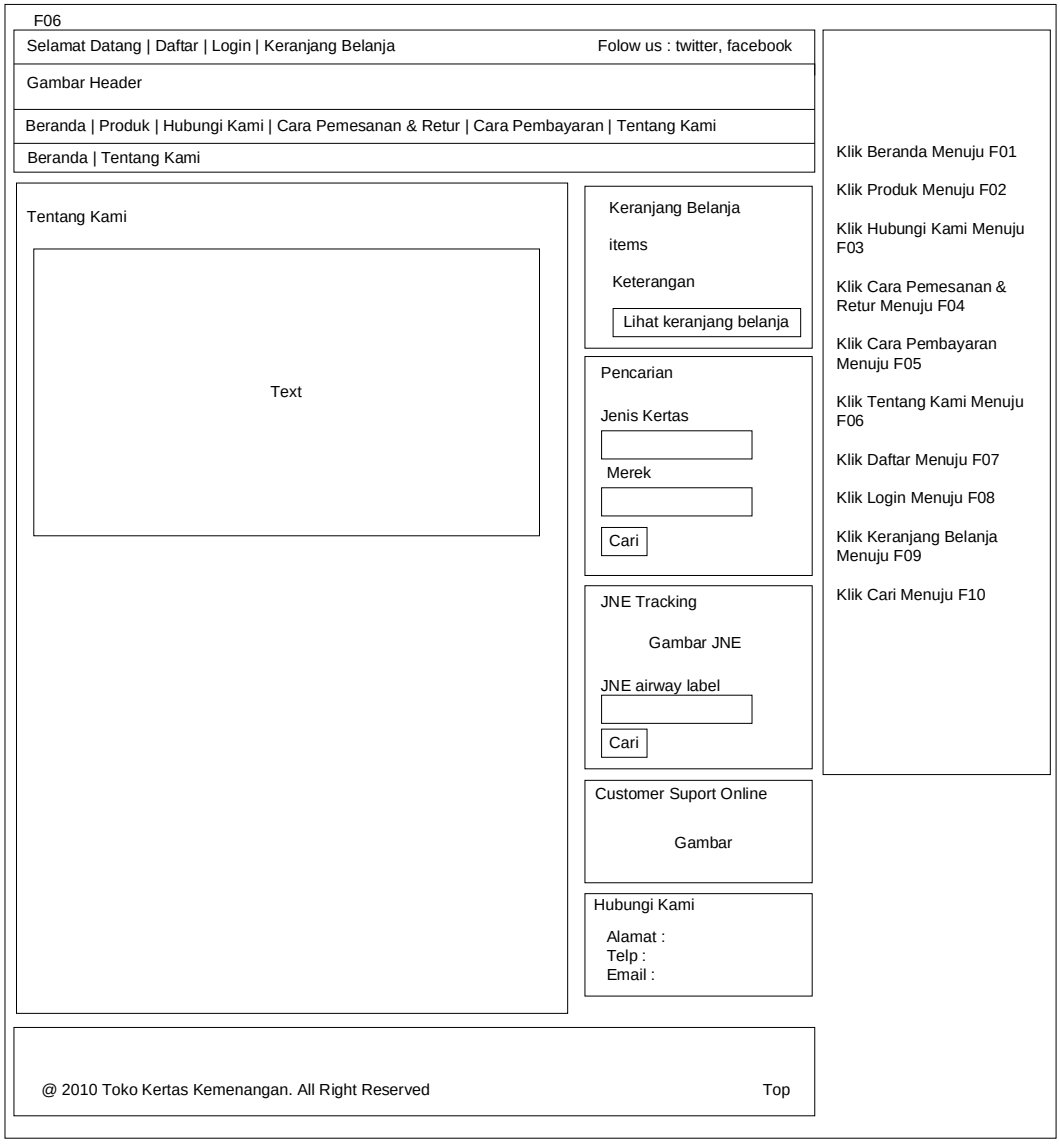
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cara pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.32 dibawah ini:



Gambar 3.32 Perancangan Antarmuka Cara Pembayaran

6. Perancangan Antarmuka Tentang Kami

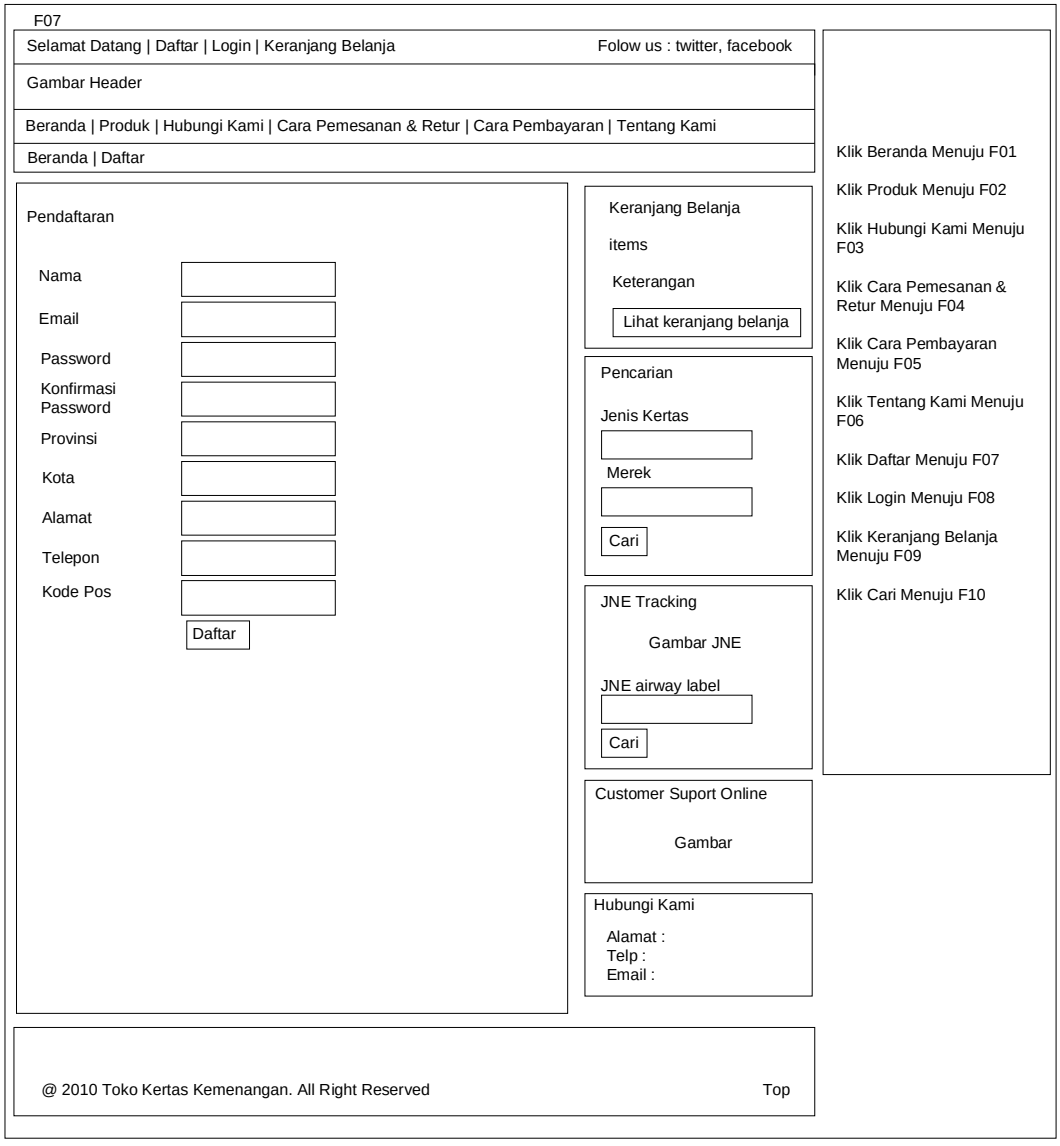
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tentang kami dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.33 dibawah ini:



Gambar 3.33 Perancangan Antarmuka Tentang Kami

7. Perancangan Antarmuka Daftar

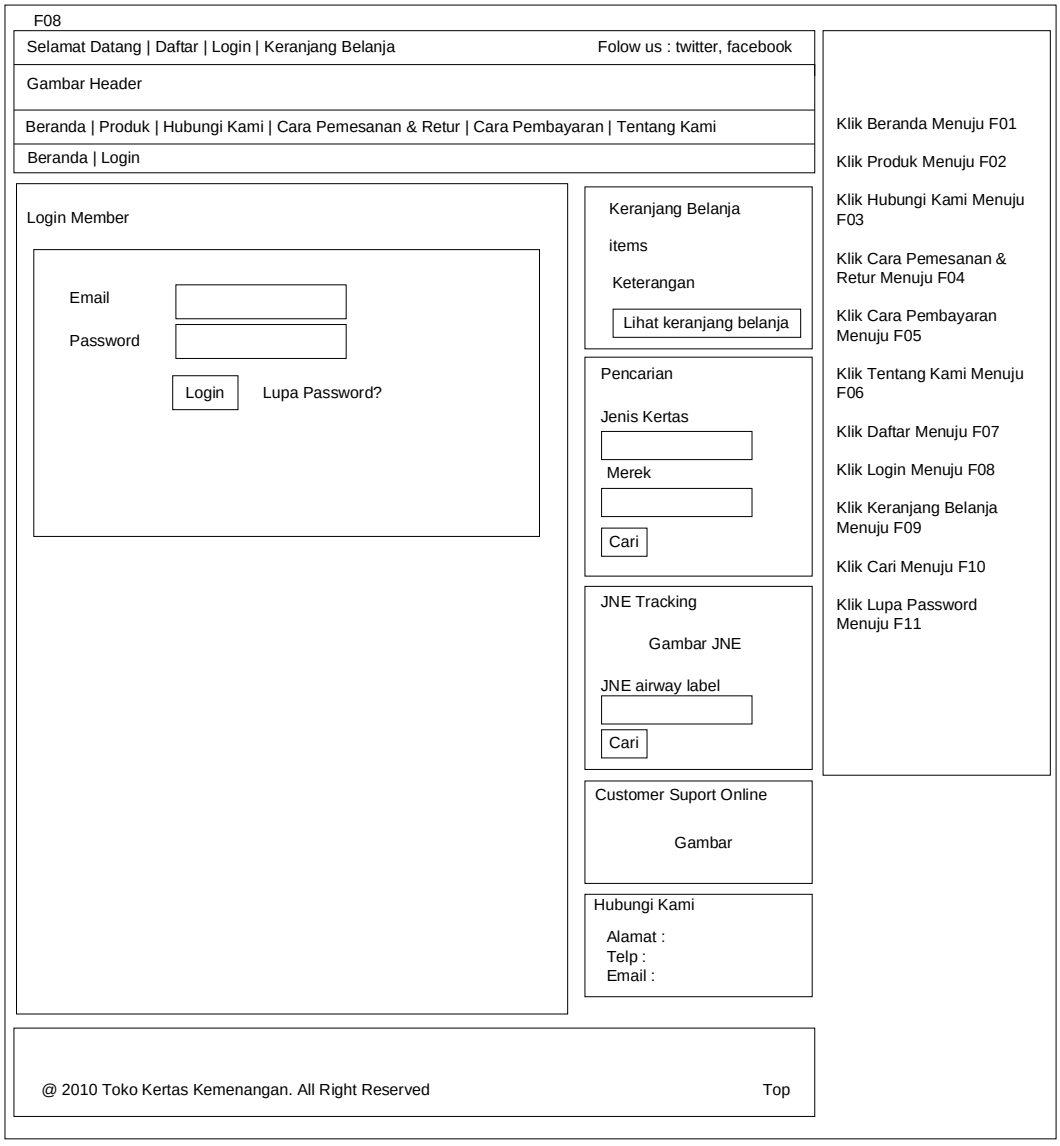
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka daftar dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.34 dibawah ini:



Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka Daftar

8. Perancangan Antarmuka *Login*

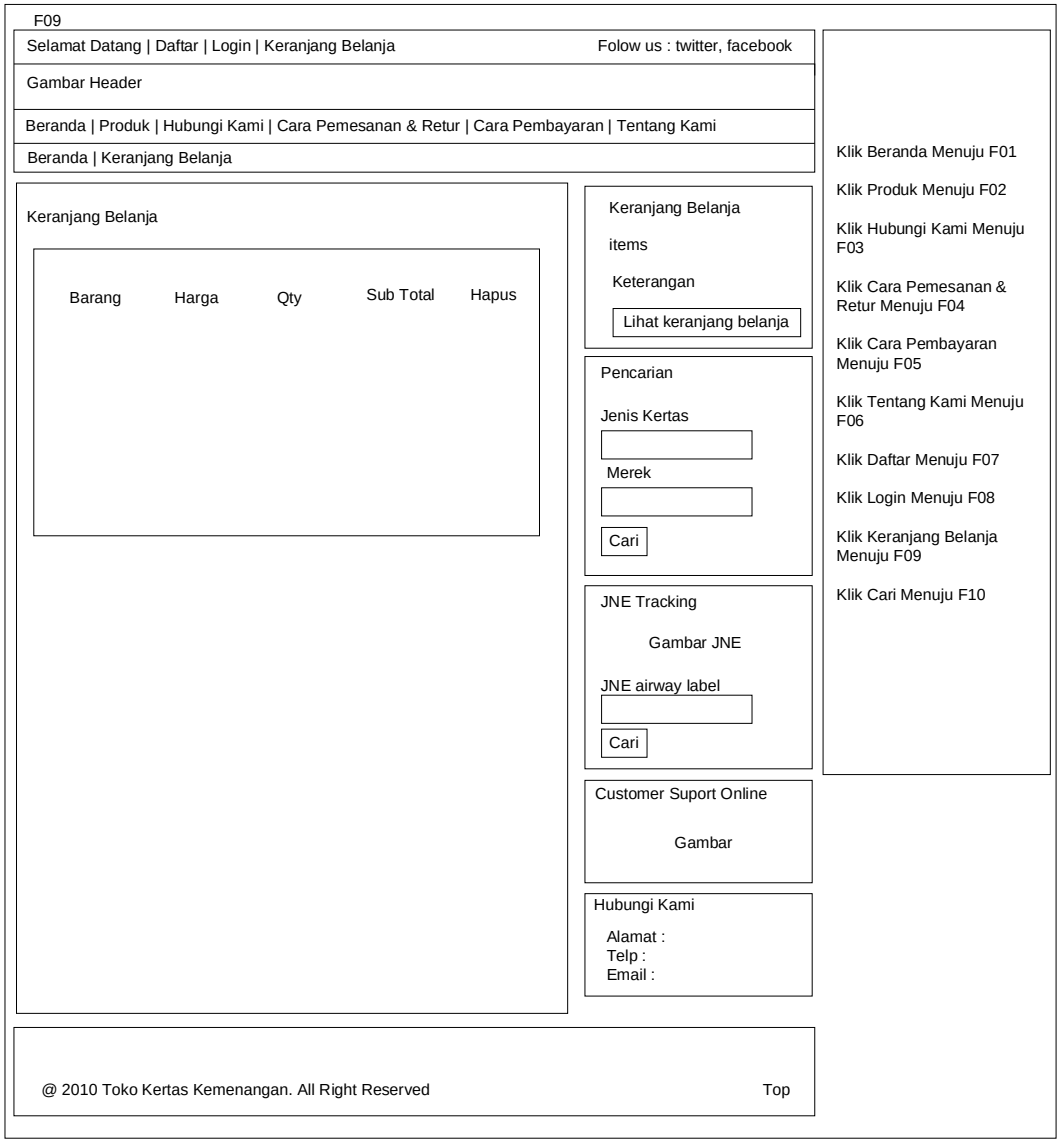
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.35 dibawah ini:



Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka *Login*

9. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

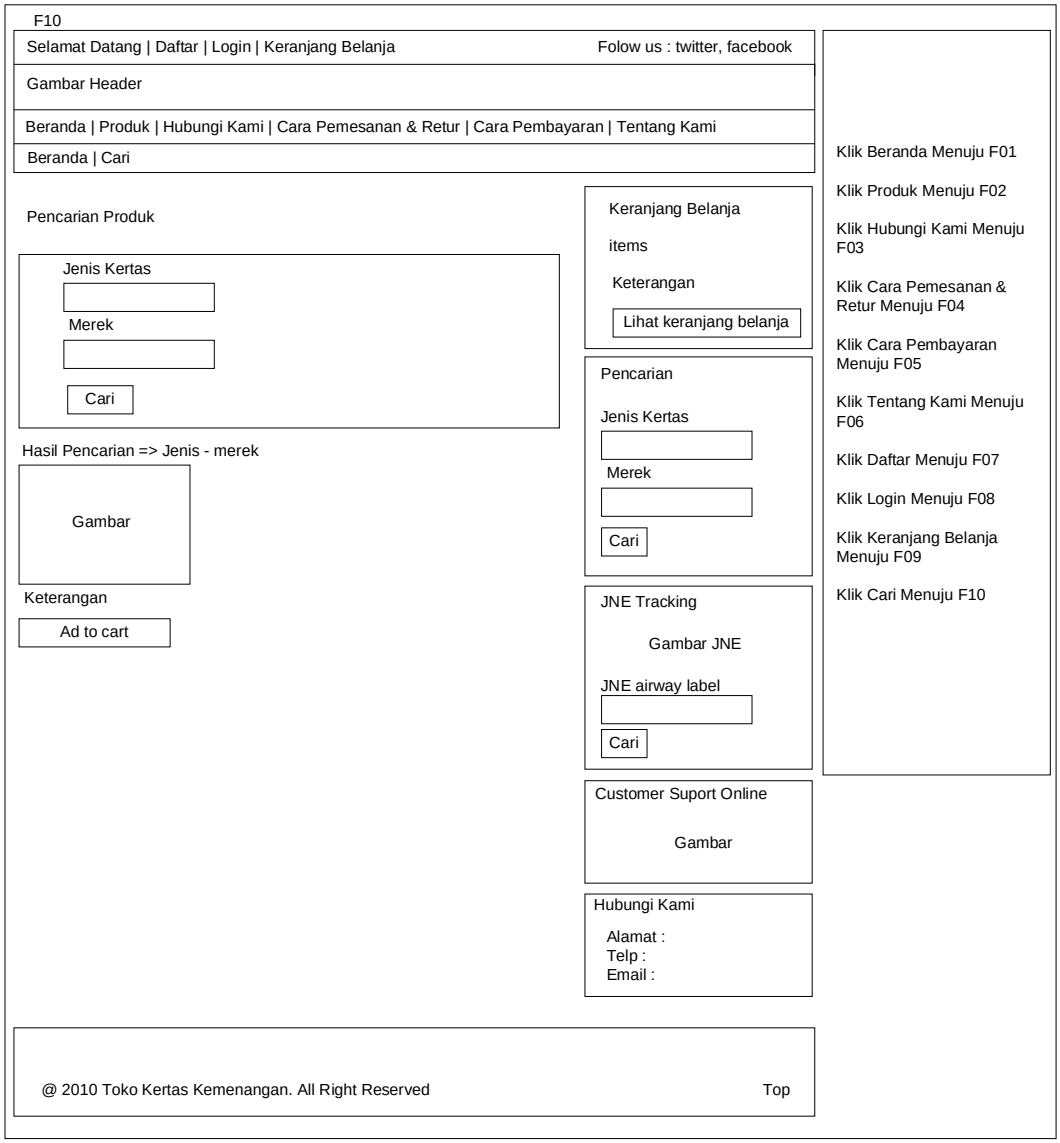
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka keranjang belanja dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.36 dibawah ini:



Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

10. Perancangan Antarmuka Cari

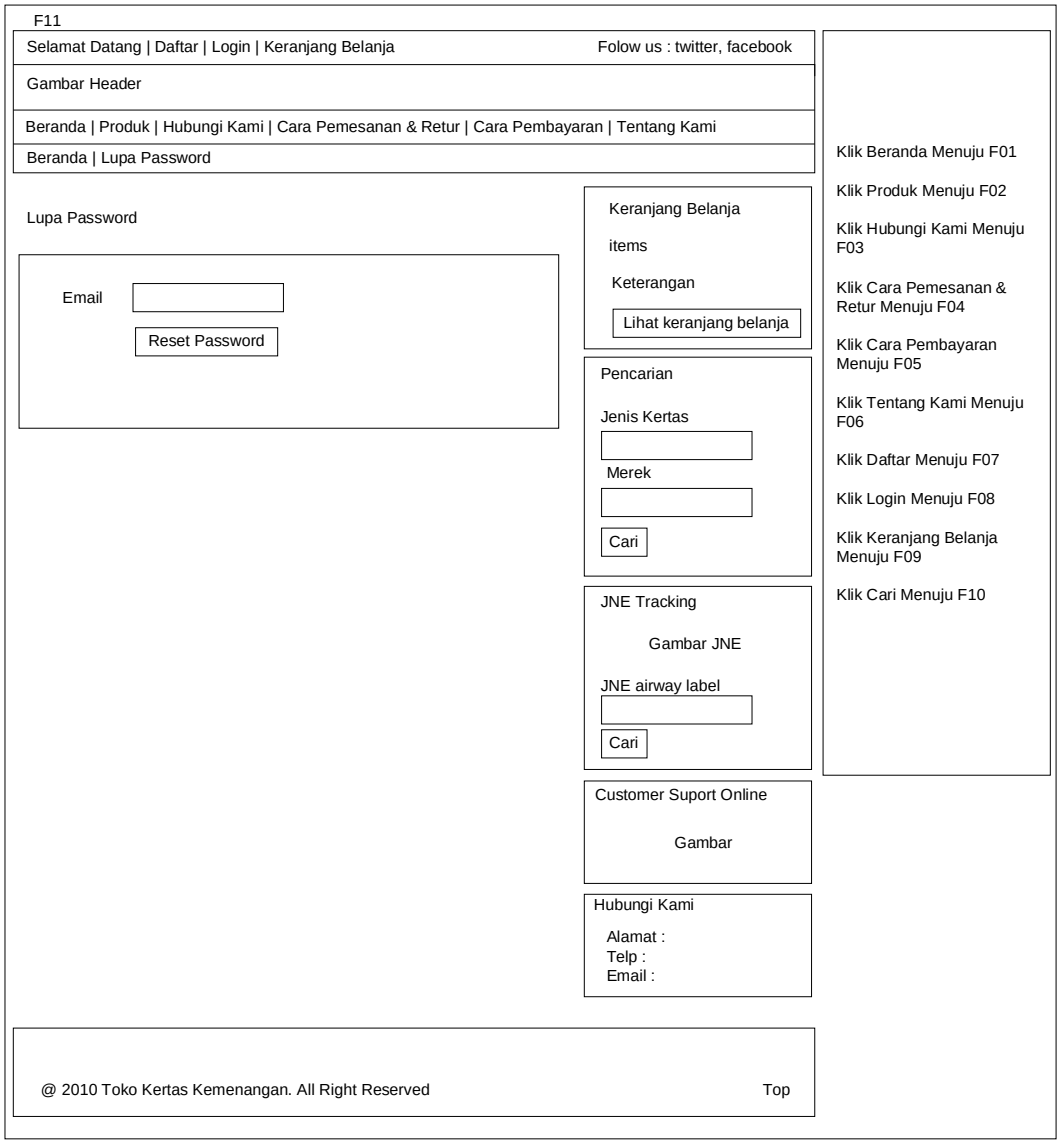
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cari dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.37 dibawah ini:



Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Cari

11. Perancangan Antarmuka Lupa *Password*

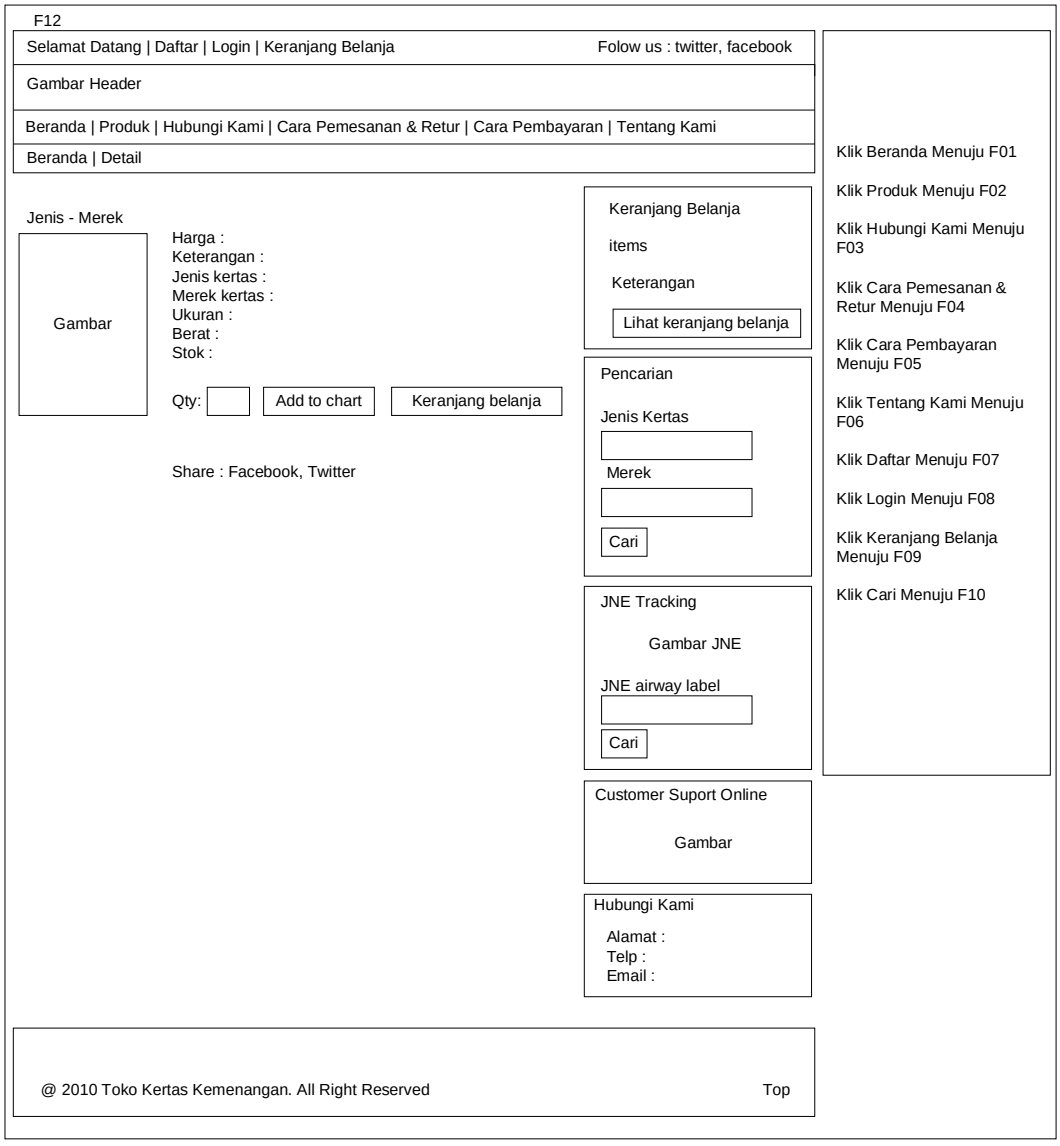
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa *Password* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.38 dibawah ini:



Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Lupa *Password*

12. Perancangan Antarmuka *Detail* Barang

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *detail* barang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.39 dibawah ini:

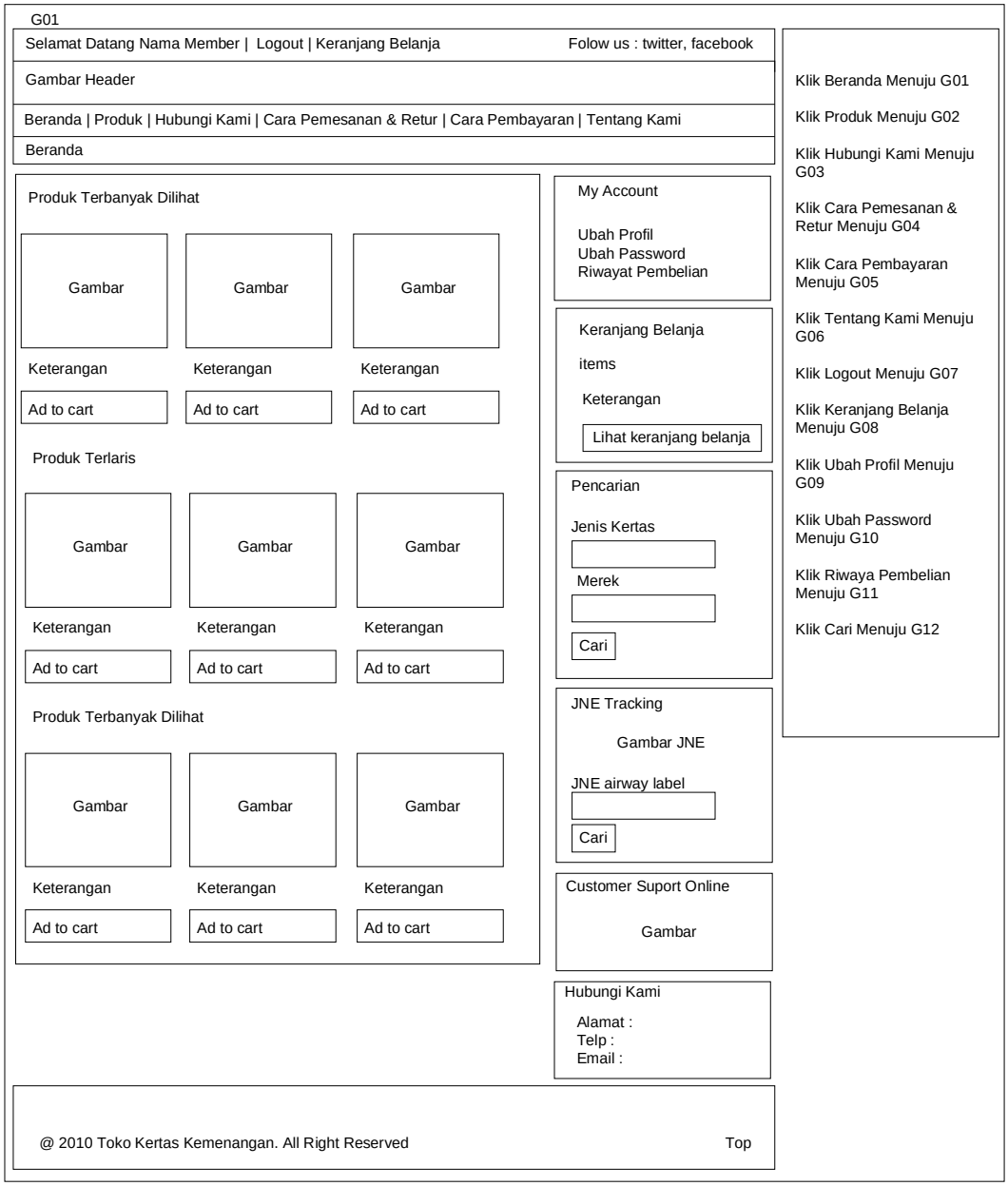


Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka *Detail* Barang

3.7.2 Perancangan Antarmuka *Member*

1. Perancangan Antarmuka Beranda

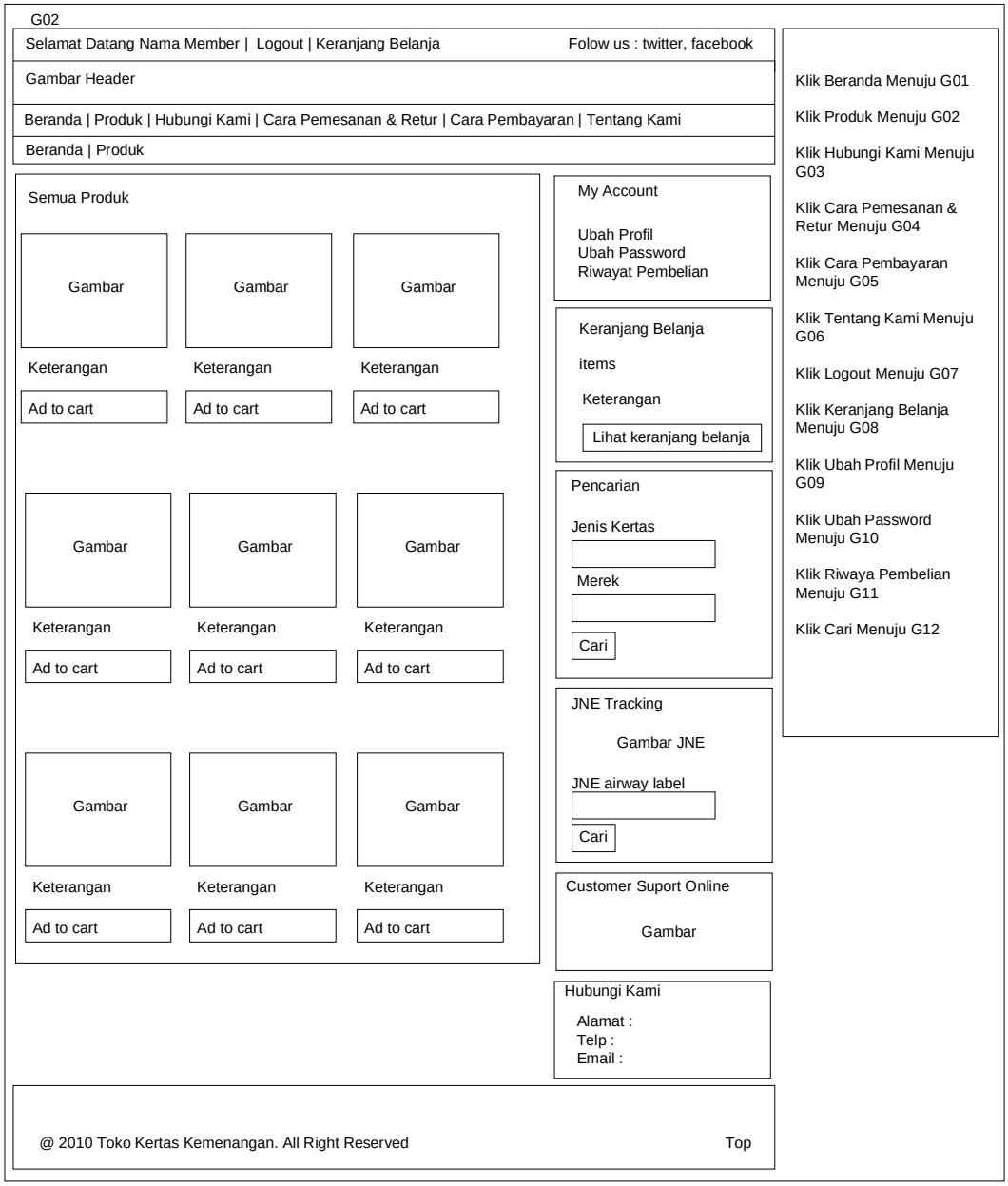
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka beranda dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.40 dibawah ini:



Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Beranda

2. Perancangan Antarmuka Produk

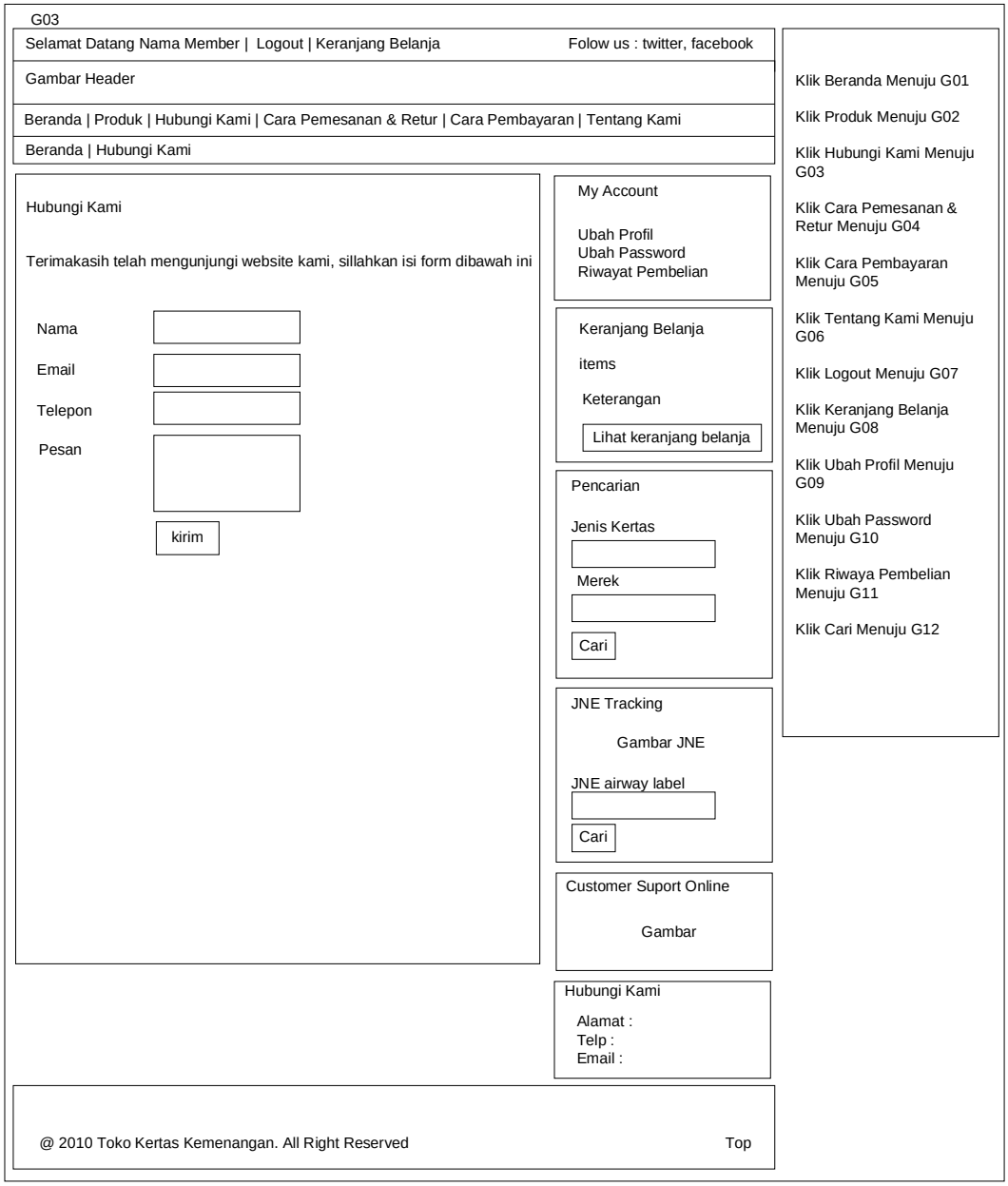
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.41 dibawah ini:



Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Produk

3. Perancangan Antarmuka Hubungi Kami

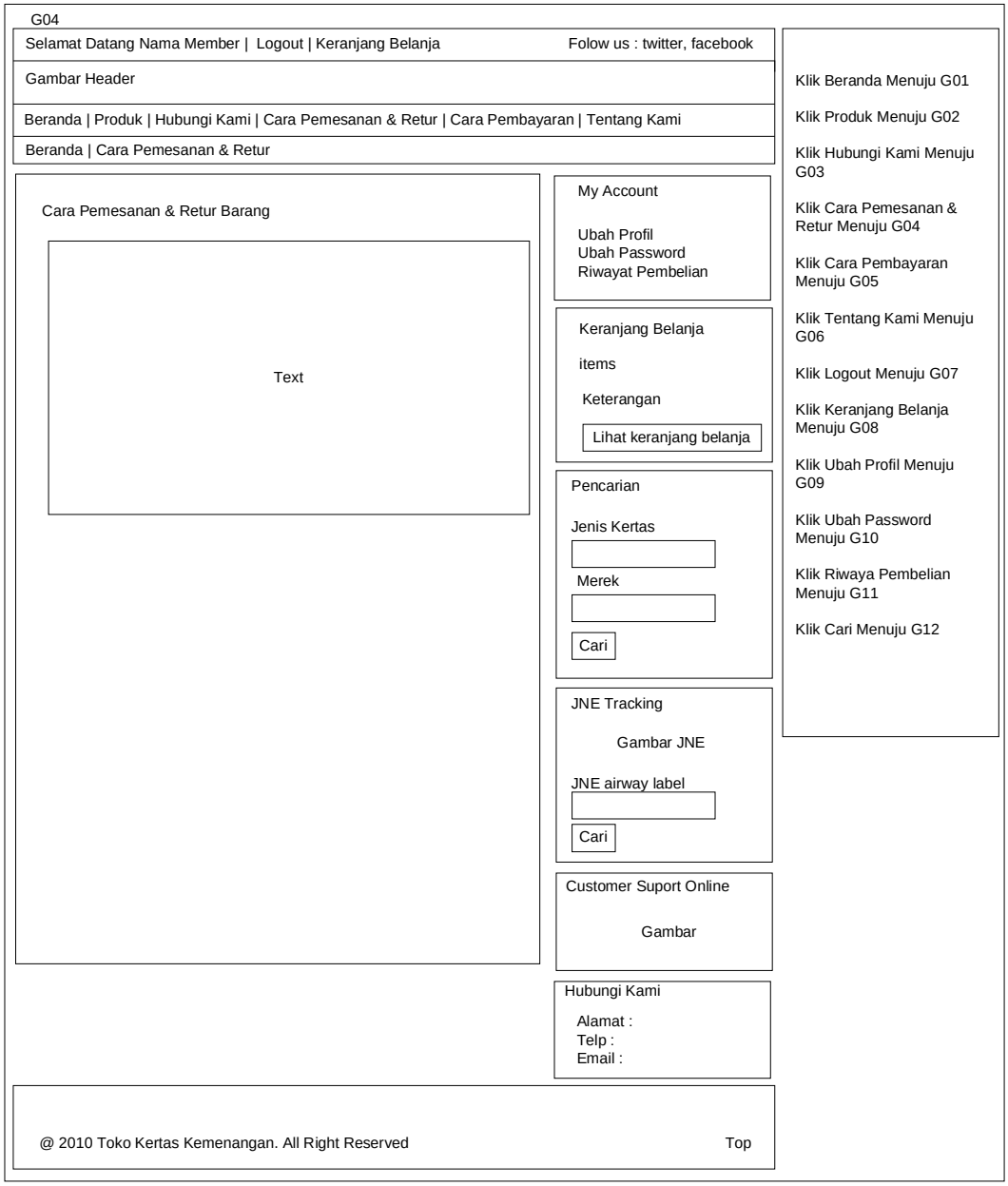
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka hubungi kami dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.42 dibawah ini:



Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka Hubungi Kami

4. Perancangan Antarmuka Cara Pemesanan & *Retur*

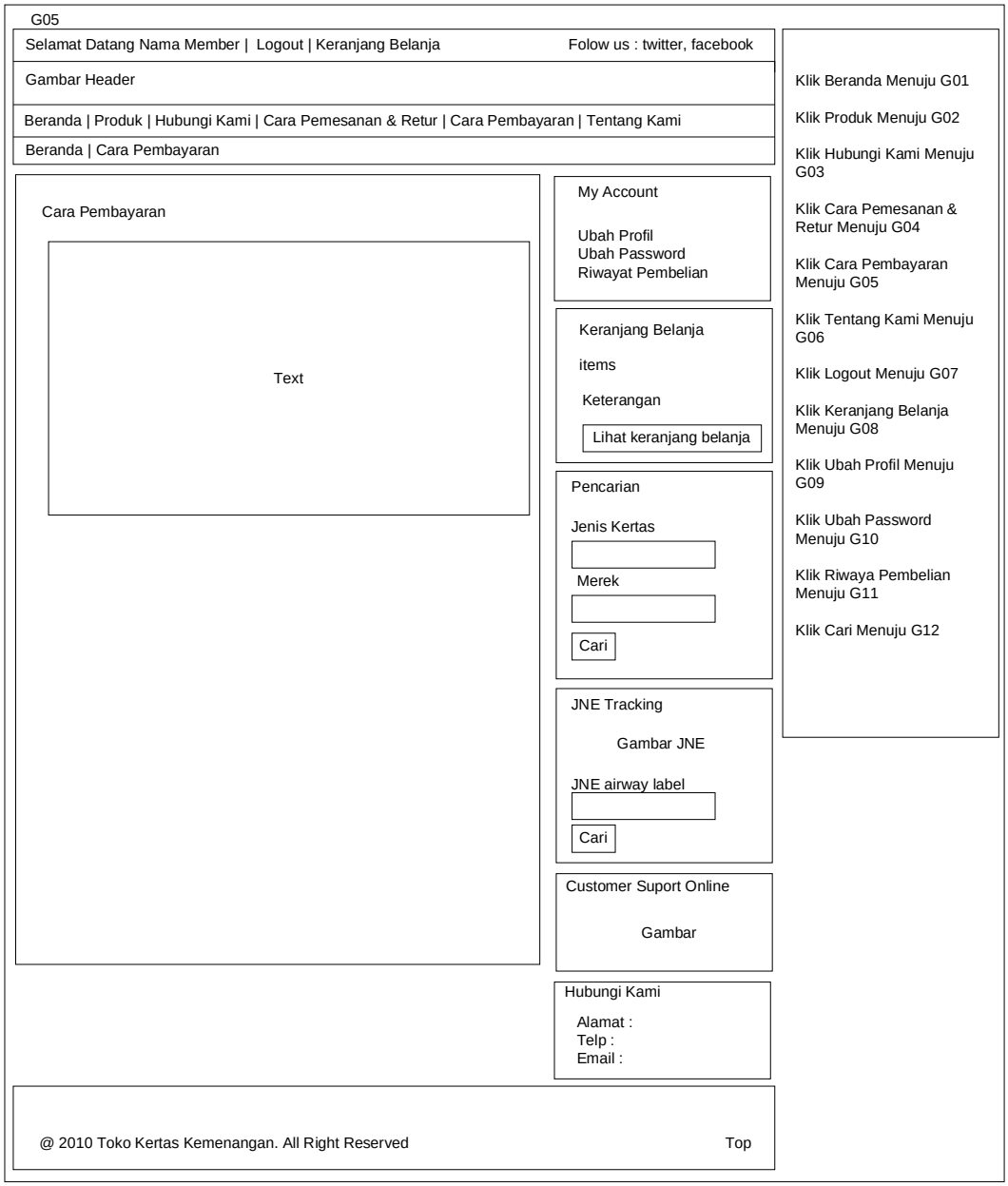
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cara pemesanan & *retur* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.43 dibawah ini:



Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Cara Pemesanan

5. Perancangan Antarmuka Cara Pembayaran

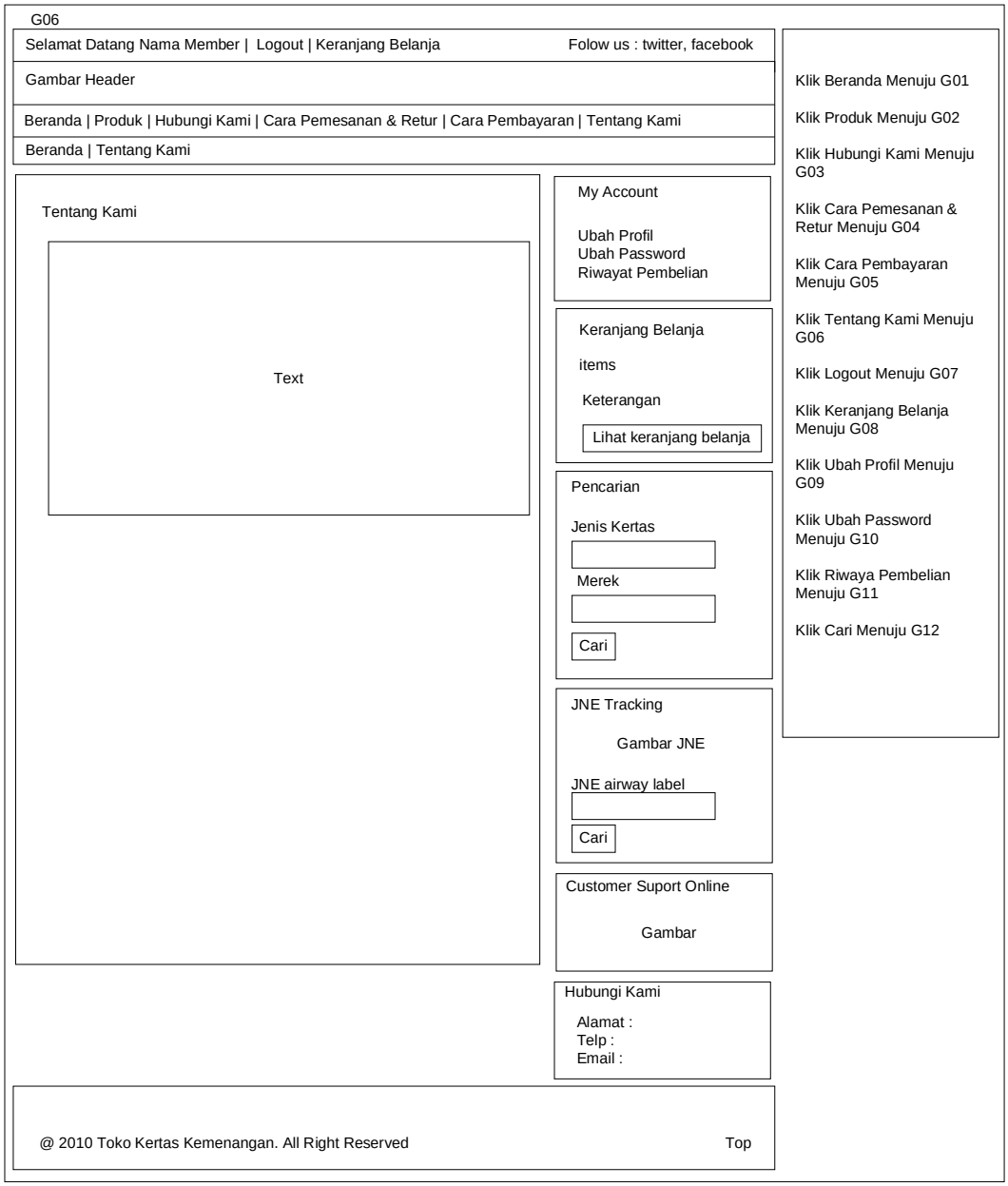
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cara pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.44 dibawah ini:



Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Cara Pembayaran

6. Perancangan Antarmuka Tentang Kami

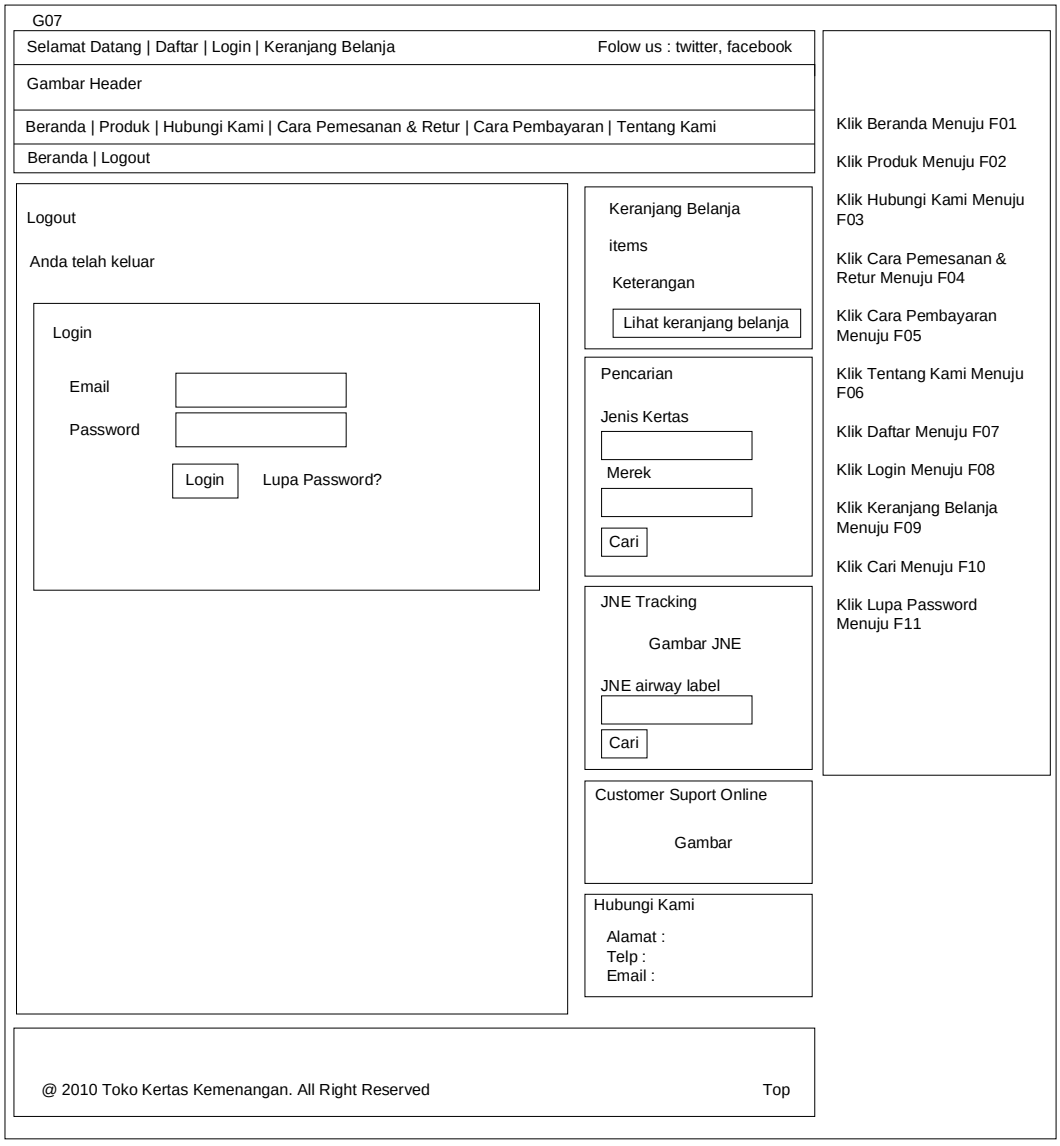
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tentang kami dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.45 dibawah ini:



Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Tentang Kami

7. Perancangan Antarmuka *Logout*

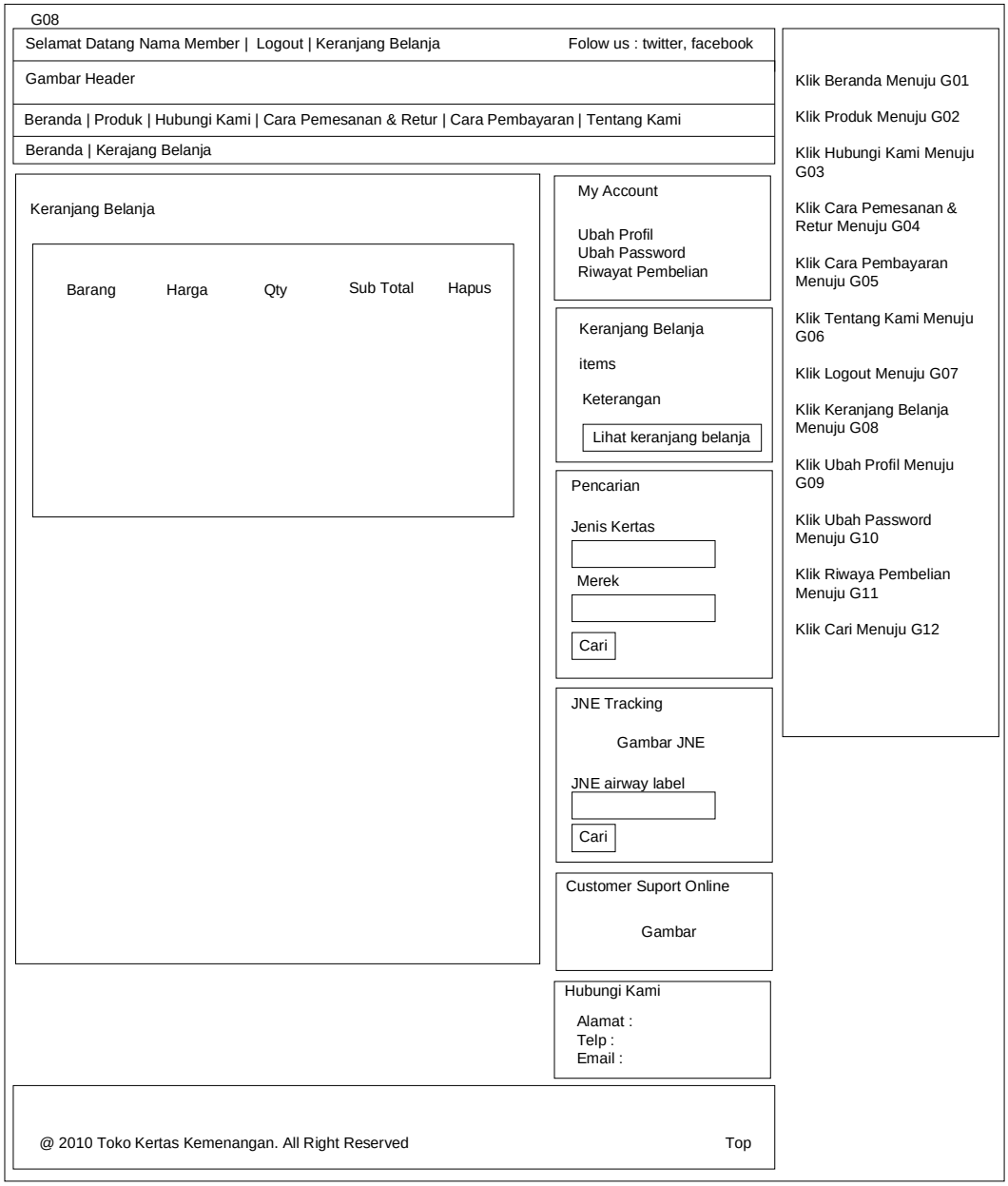
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *logout* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.46 dibawah ini:



Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka *Logout*

8. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

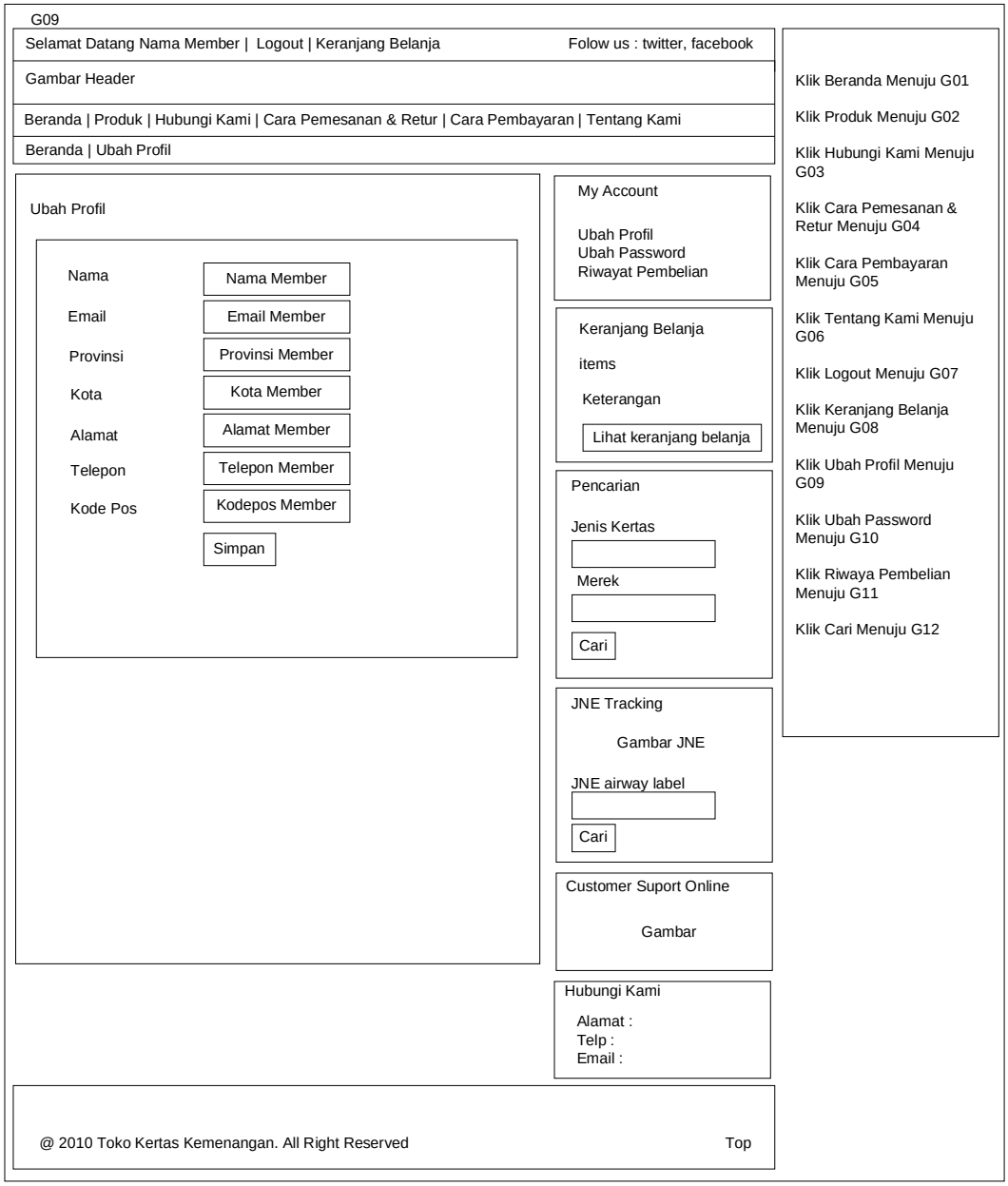
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka keranjang belanja dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.47 dibawah ini:



Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

9. Perancangan Antarmuka Ubah Profil

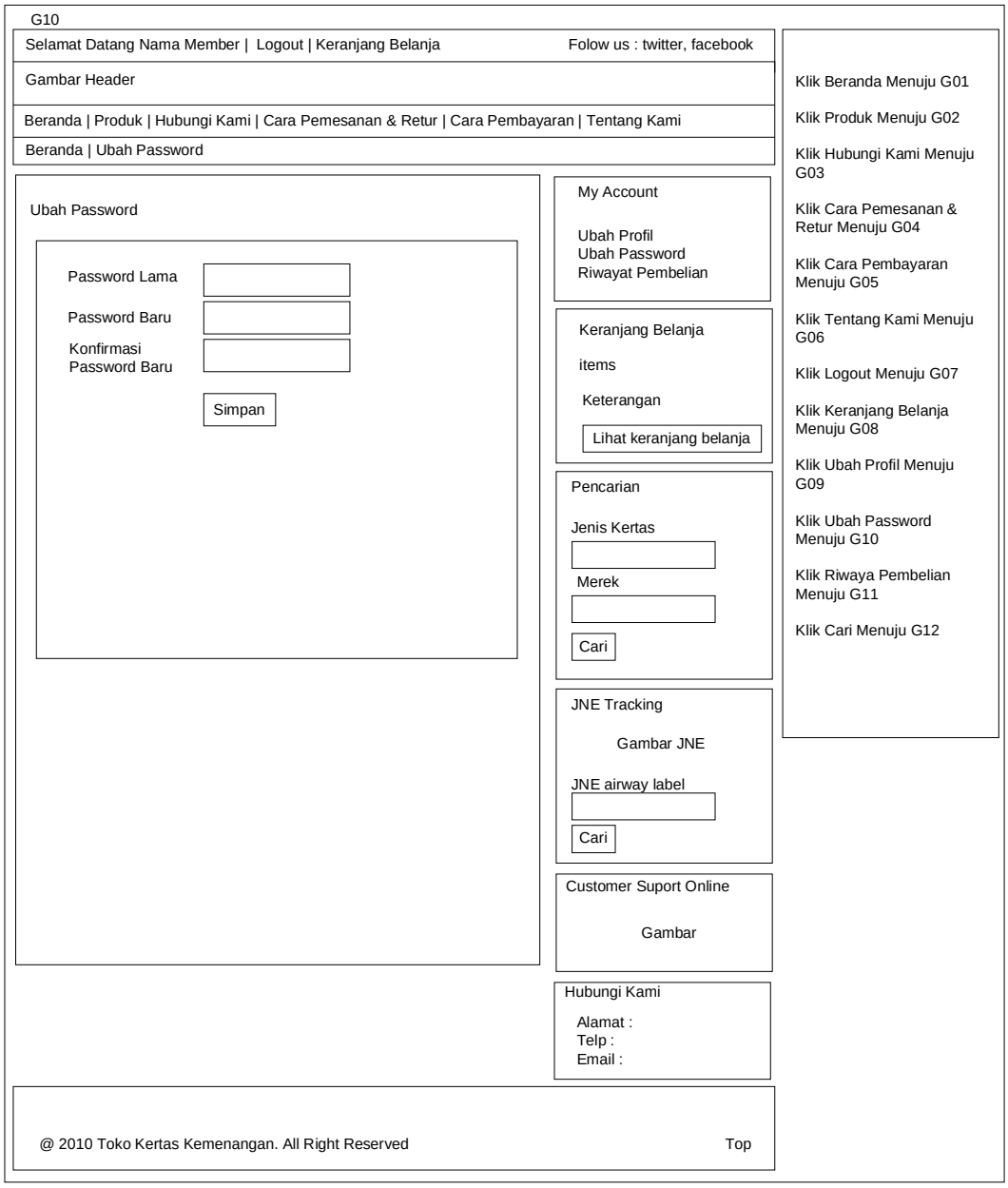
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah profil dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.48 dibawah ini:



Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Ubah Profil

10. Perancangan Antarmuka Ubah *Password*

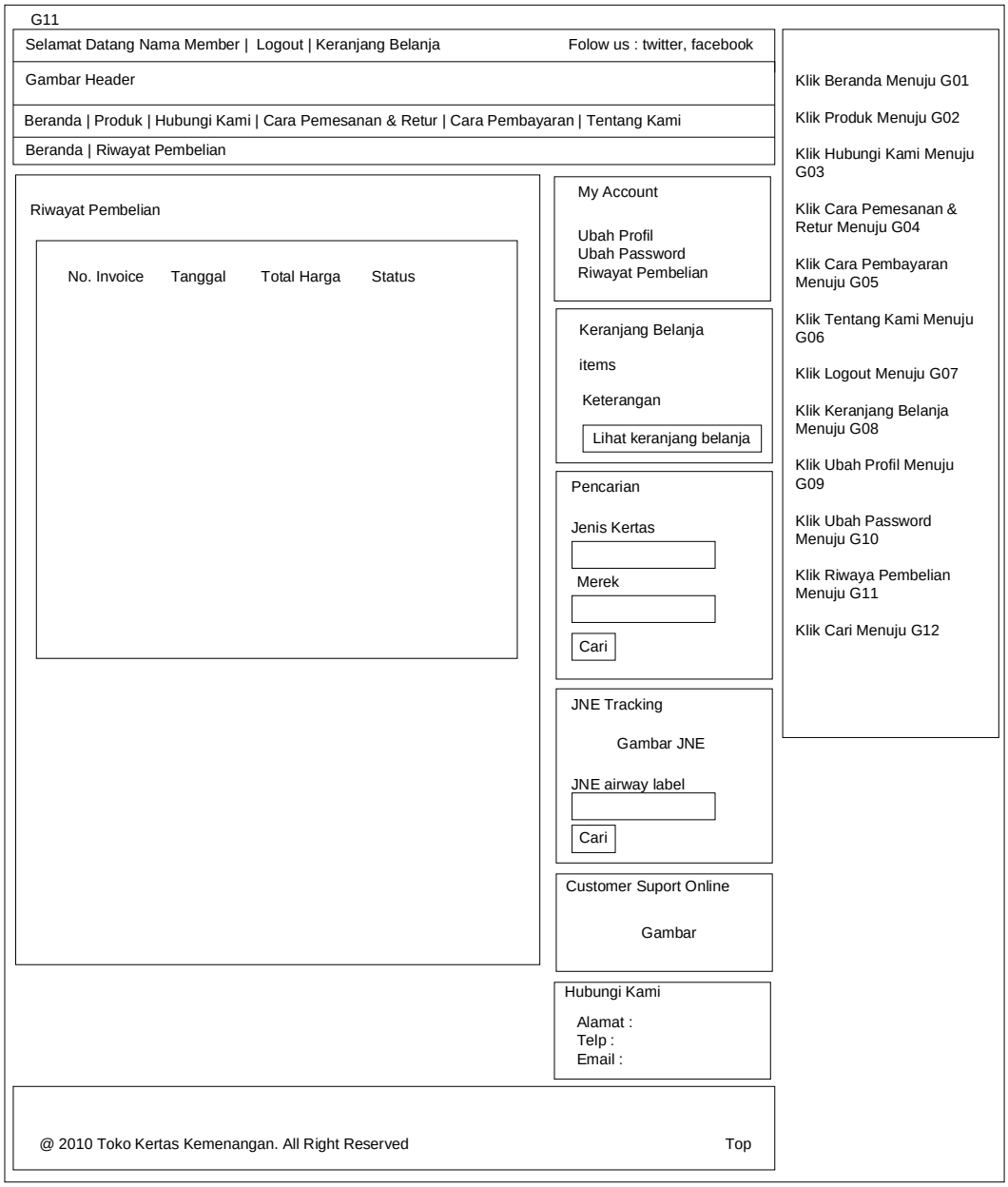
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah *Password* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.49 dibawah ini:



Gambar 3.49 Perancangan Antarmuka Ubah *Password*

11. Perancangan Antarmuka Riwayat Pembelian

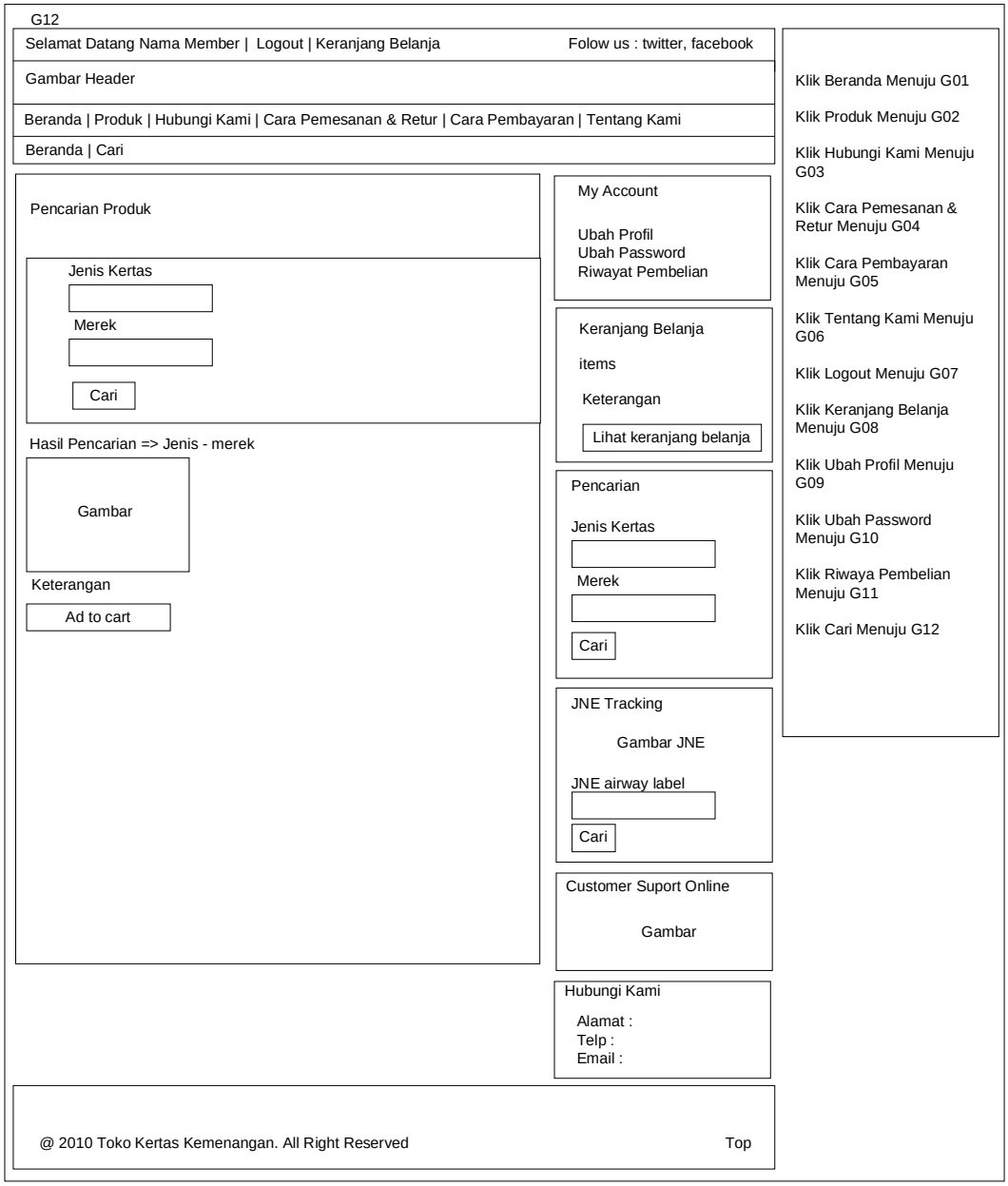
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka riwayat pembelian dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.50 dibawah ini:



Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Riwayat Pembelian

12. Perancangan Antarmuka Cari

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cari dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.51 dibawah ini:



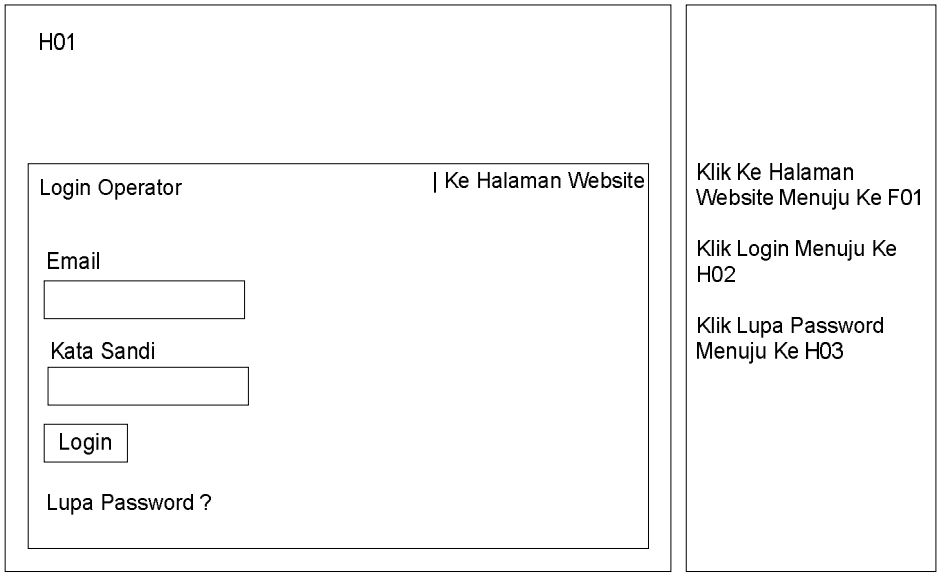
Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Cari

3.7.3 Perancangan Antarmuka Pengurus

A. Operator

1. Perancangan Antarmuka *Login* Operator

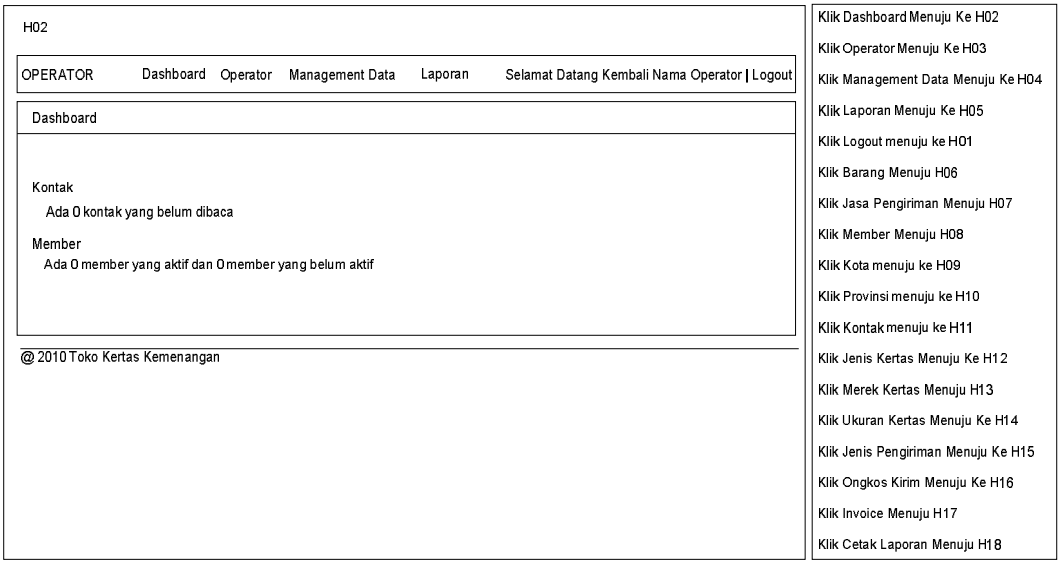
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login* operator dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.52 dibawah ini:



Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka *Login* Operator

2. Perancangan Antarmuka *Dashboard*

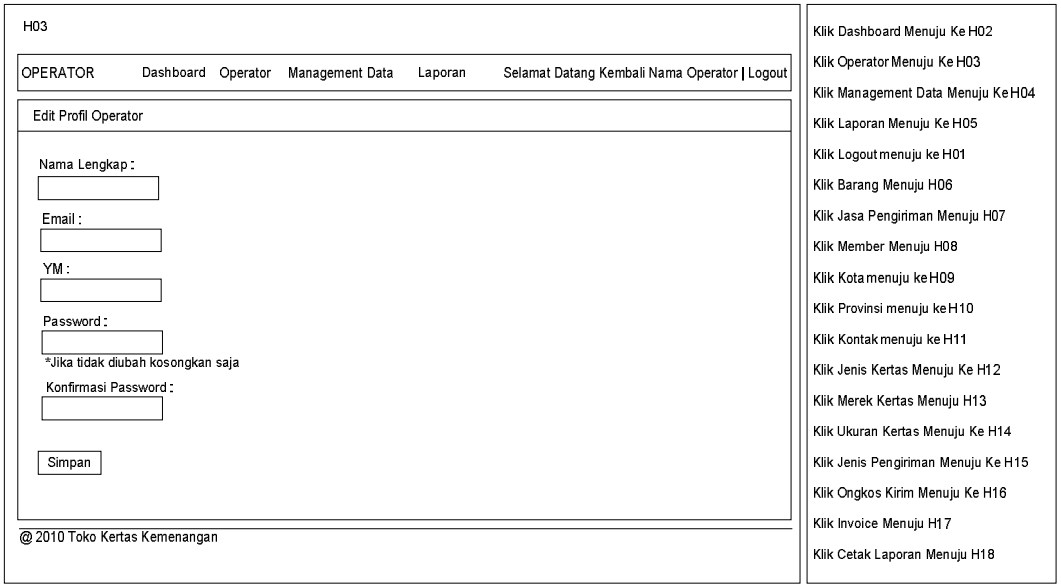
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *Dashboard* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.53 dibawah ini:



Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka *Dashboard*

3. Perancangan Antarmuka Operator

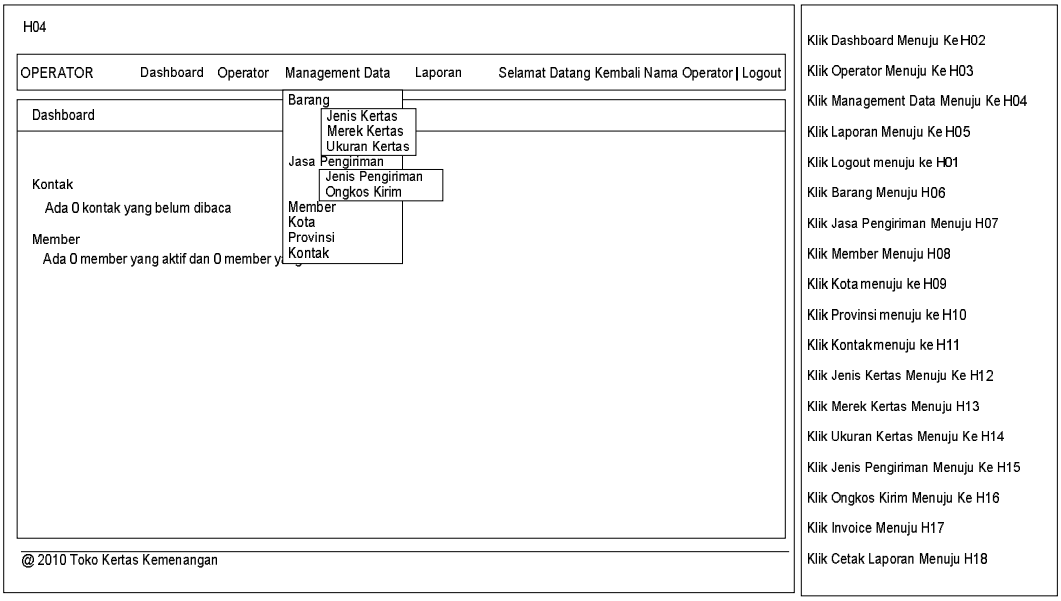
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka operator dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.54 dibawah ini:



Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Operator

4. Perancangan Antarmuka *Management* Data

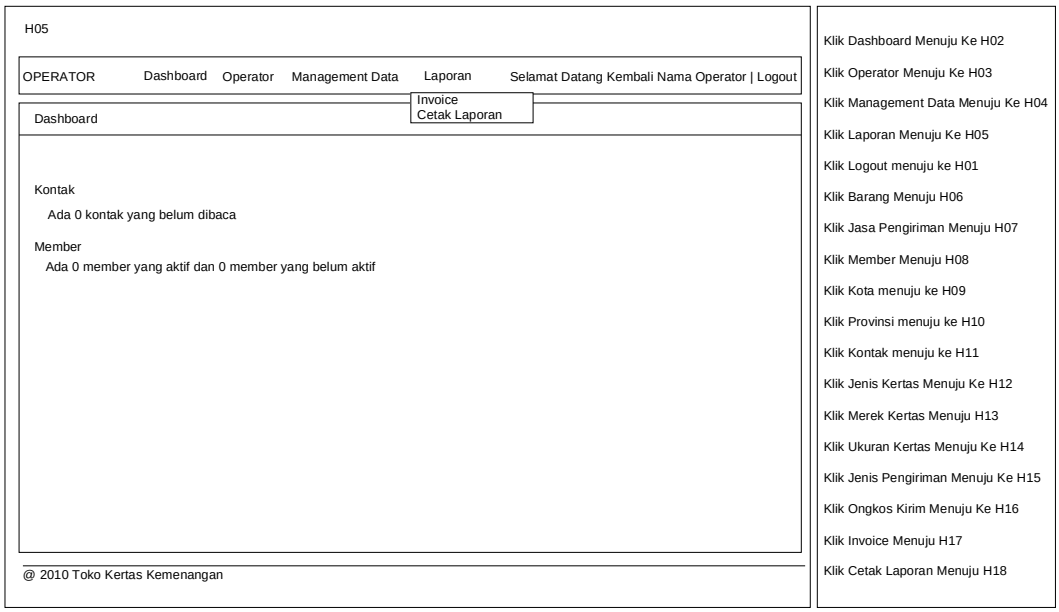
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *management* data dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.55 dibawah ini:



Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka *Management* Data

5. Perancangan Antarmuka Laporan

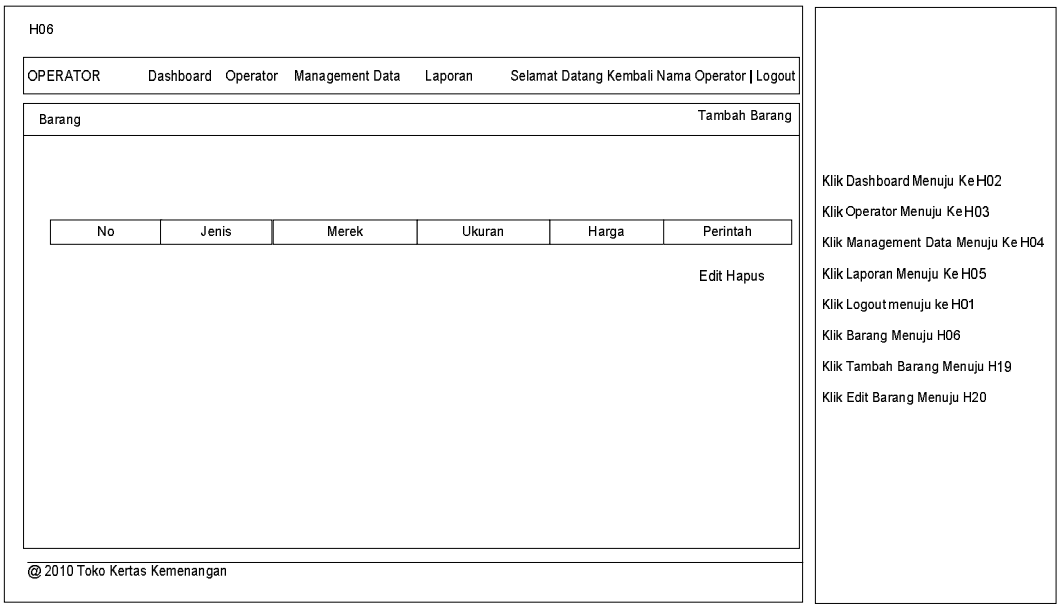
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Laporan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.56 dibawah ini:



Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Laporan

6. Perancangan Antarmuka Barang

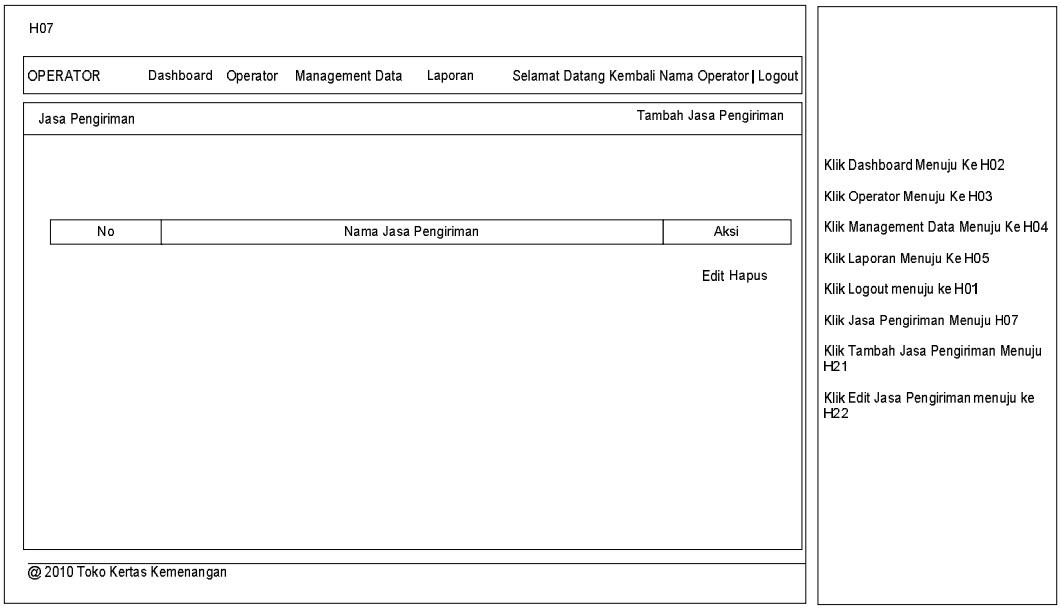
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka barang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.57 dibawah ini:



Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Barang

7. Perancangan Antarmuka Jasa Pengiriman

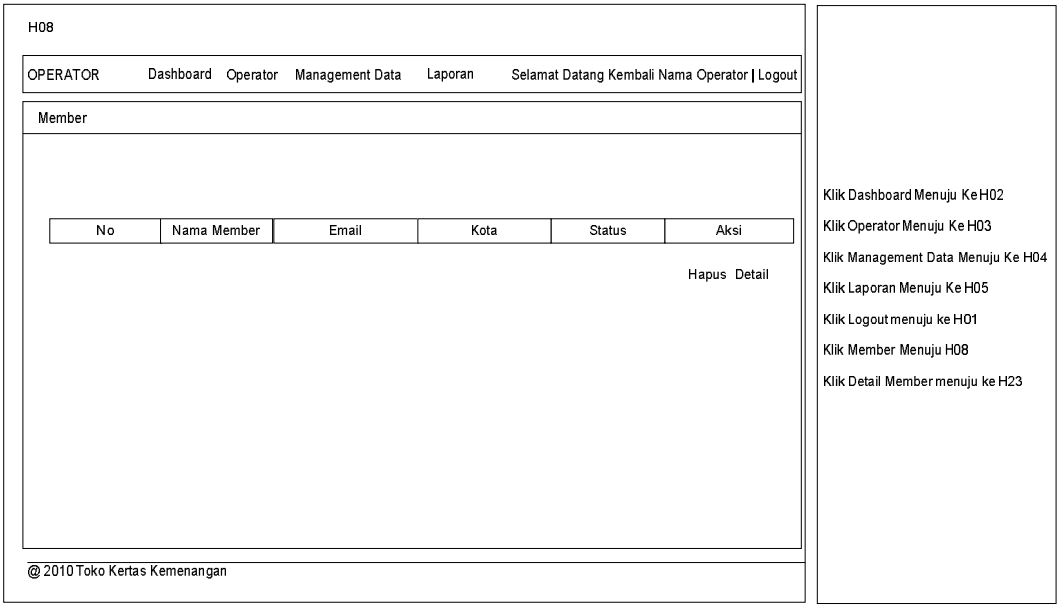
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *edit* profil dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.58 dibawah ini:



Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Jasa Pengiriman

8. Perancangan Antarmuka *Member*

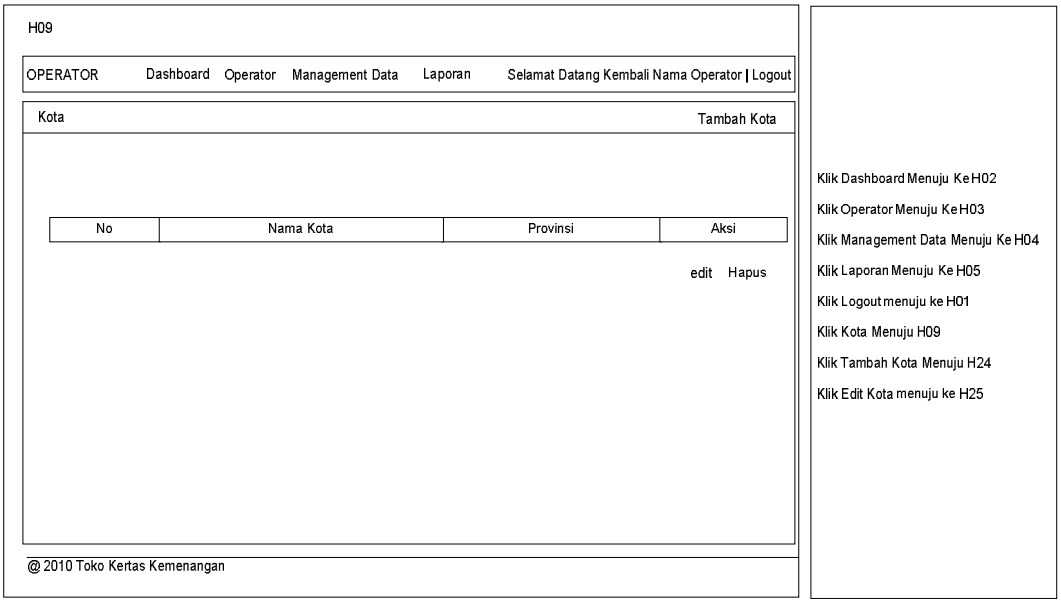
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *member* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.59 dibawah ini:



Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka *Member*

9. Perancangan Antarmuka Kota

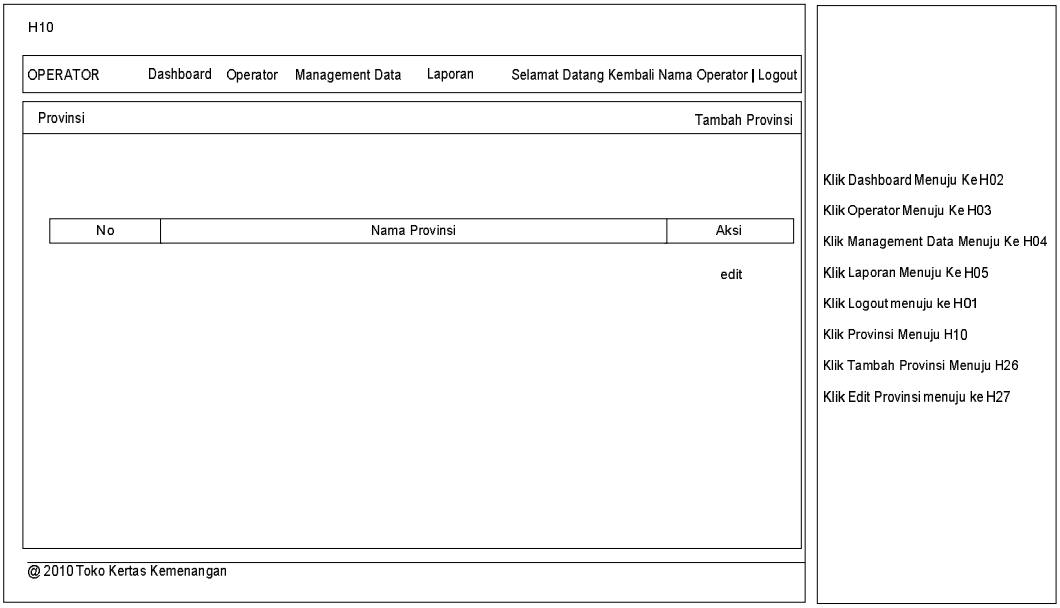
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka kota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.60 dibawah ini:



Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Kota

10. Perancangan Antarmuka Provinsi

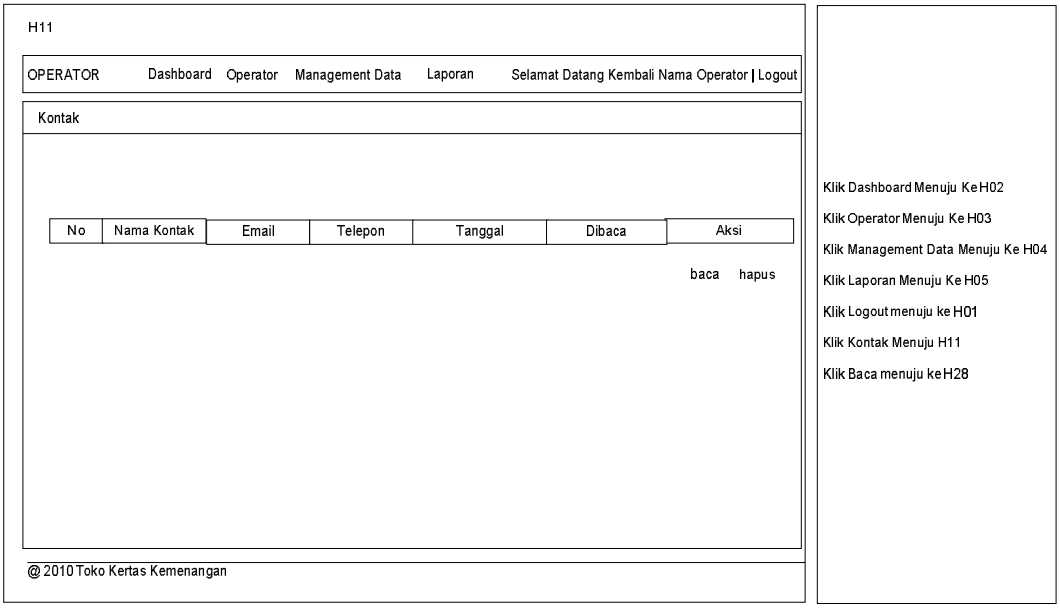
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.61 dibawah ini:



Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Provinsi

11. Perancangan Antarmuka Kontak

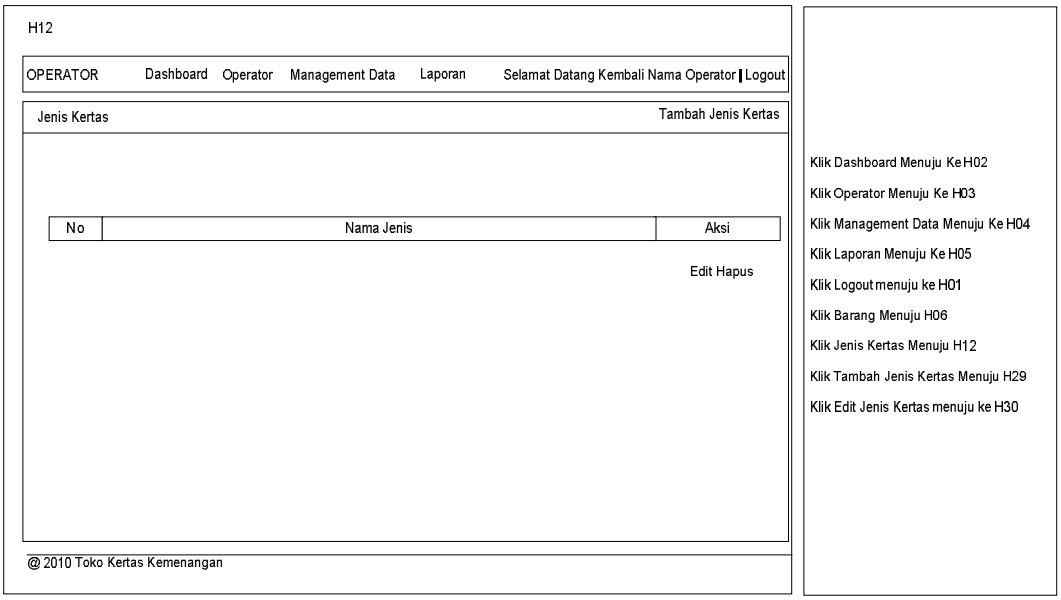
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka kontak dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.62 dibawah ini:



Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Kontak

12. Perancangan Antarmuka Jenis Kertas

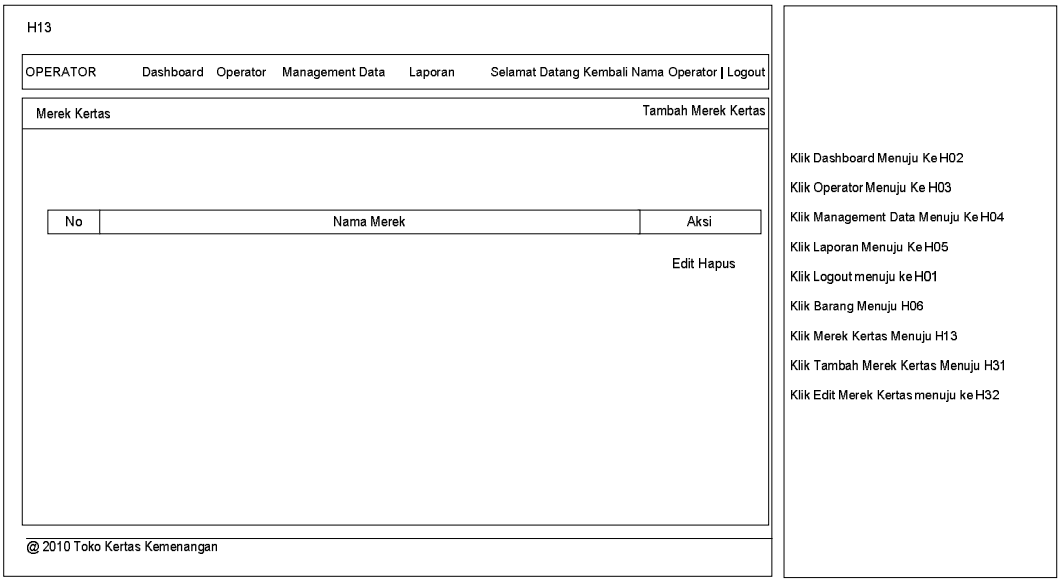
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka jenis kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.63 dibawah ini:



Gambar 3.63 Perancangan Antarmuka Jenis Kertas

13. Perancangan Antarmuka Merek Kertas

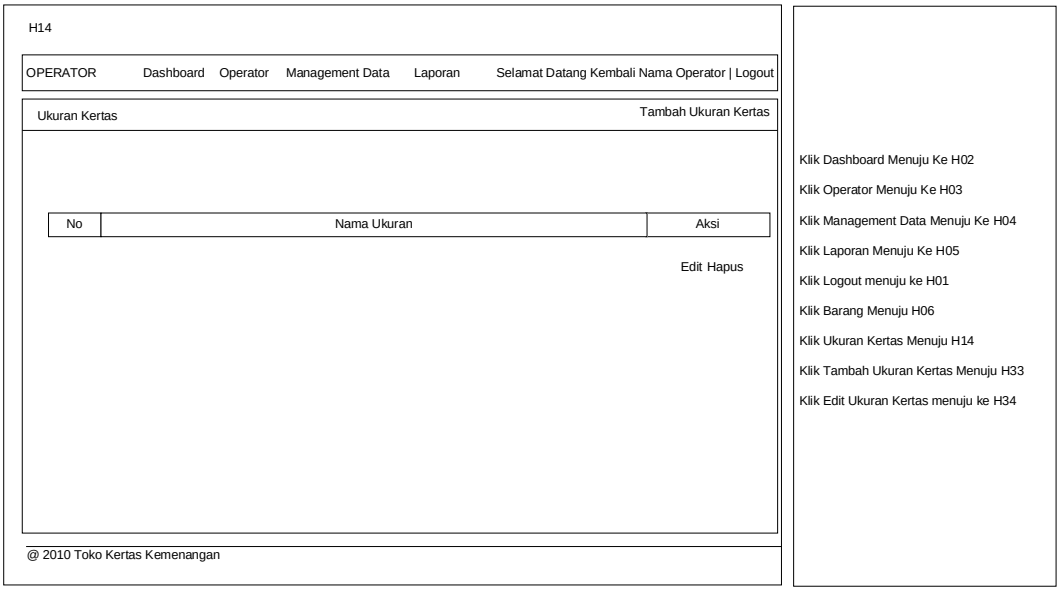
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka merek kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.64 dibawah ini:



Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Merek Kertas

14. Perancangan Antarmuka Ukuran Kertas

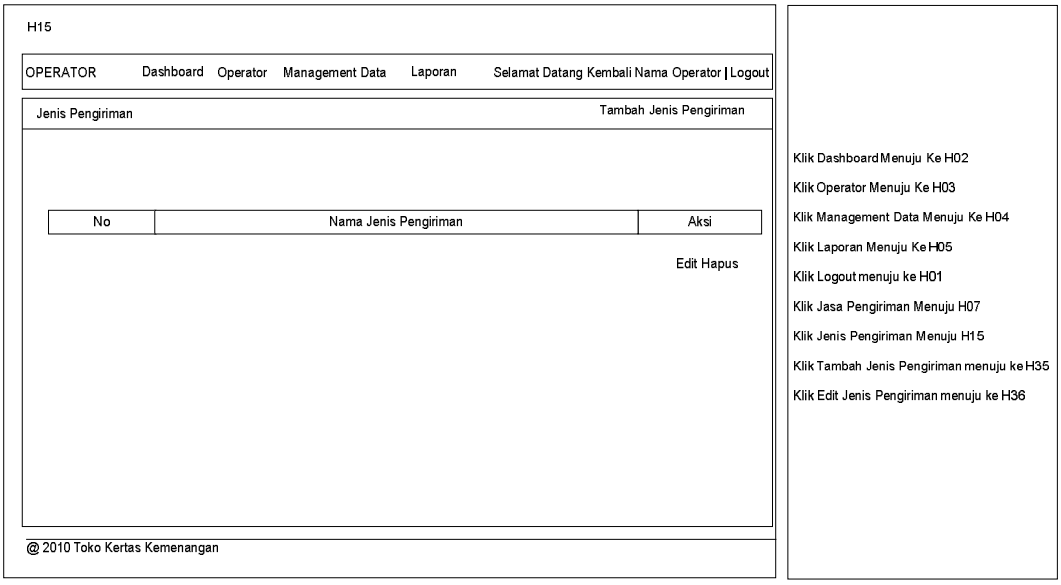
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ukuran kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.65 dibawah ini:



Gambar 3.65 Perancangan Antarmuka Ukuran Kertas

15. Perancangan Antarmuka Jenis Pengiriman

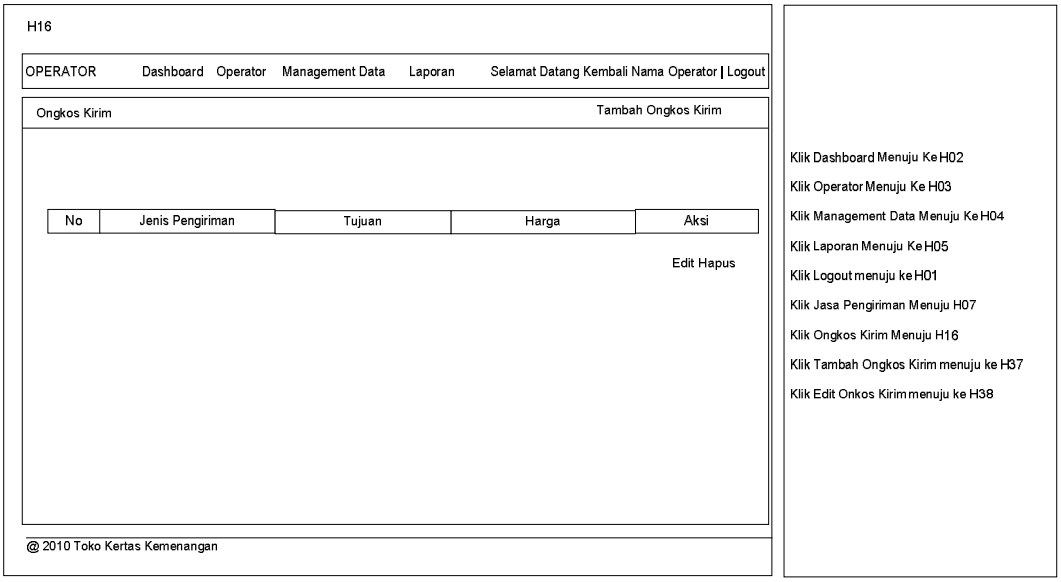
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka jenis pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.66 dibawah ini:



Gambar 3.66 Perancangan Antarmuka Jenis Pengiriman

16. Perancangan Antarmuka Ongkos Kirim

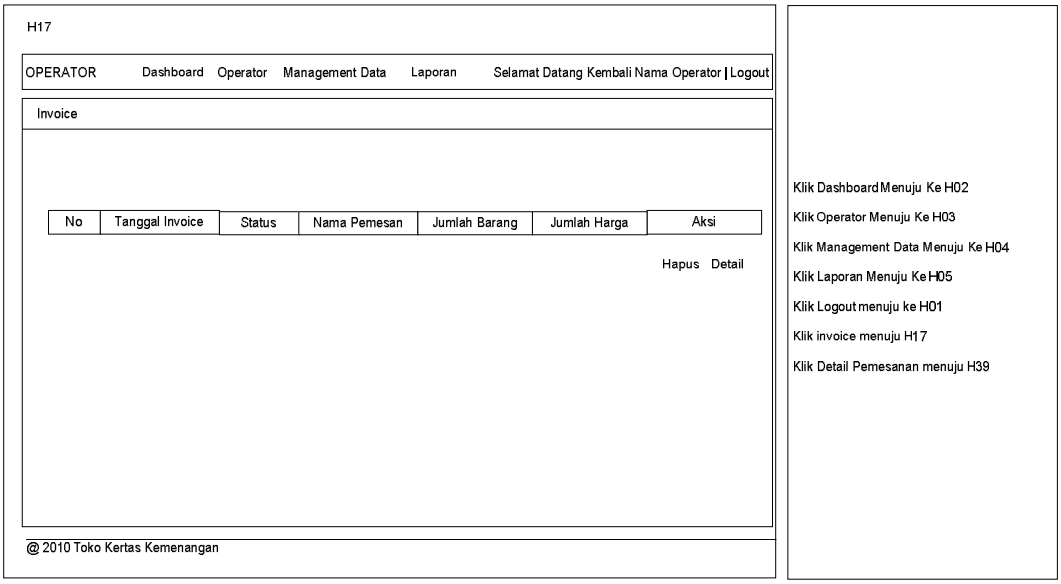
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ongkos kirim dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.67 dibawah ini:



Gambar 3.67 Perancangan Antarmuka Ongkos Kirim

17. Perancangan Antarmuka *Invoice*

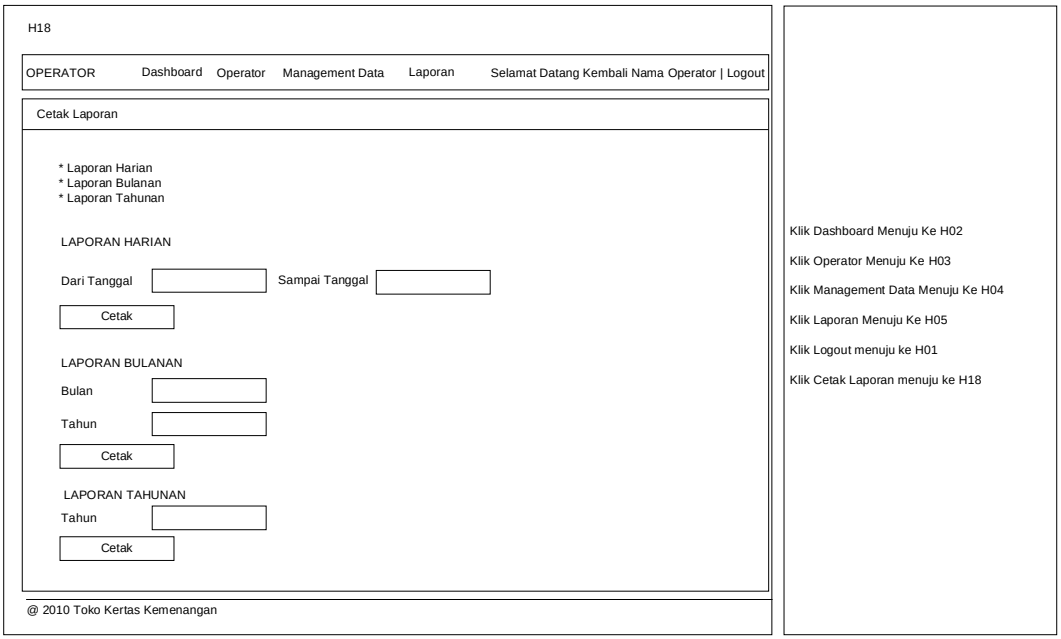
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *invoice* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.68 dibawah ini:



Gambar 3.68 Perancangan Antarmuka *Invoice*

18. Perancangan Antarmuka Cetak Laporan

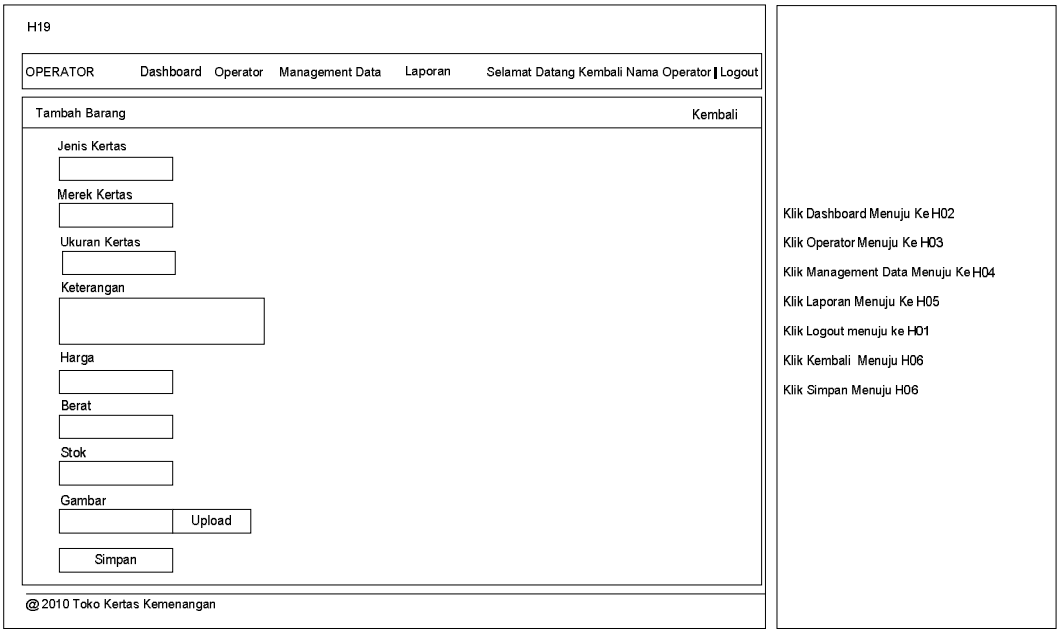
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka cetak laporan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.69 dibawah ini:



Gambar 3.69 Perancangan Antarmuka Cetak Laporan

19. Perancangan Antarmuka Tambah Barang

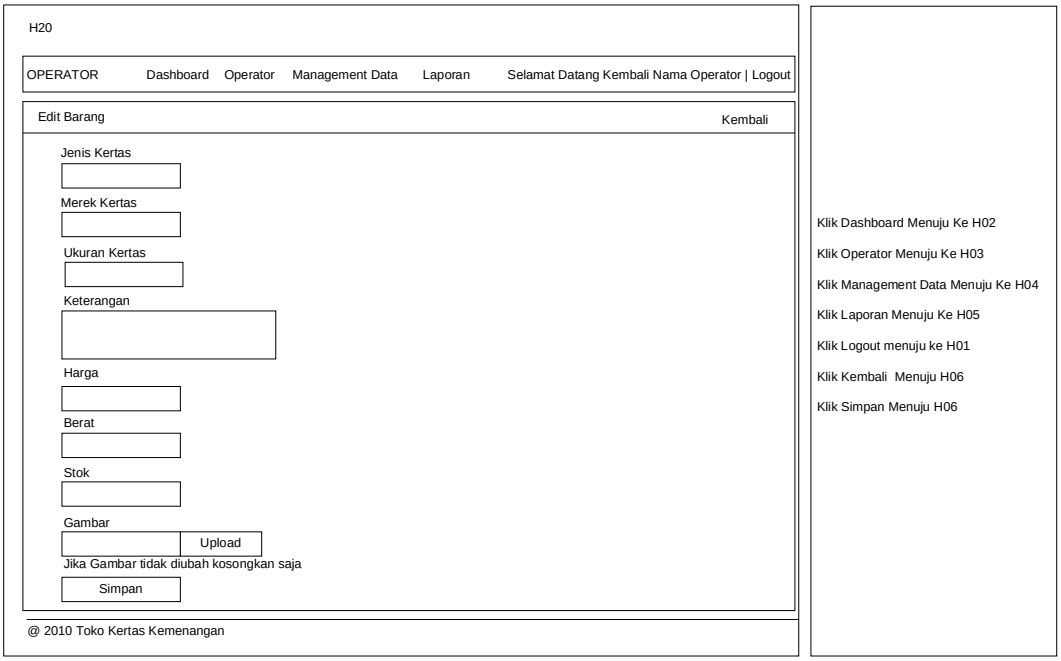
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah barang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.70 dibawah ini:



Gambar 3.70 Perancangan Antarmuka Tambah Barang

20. Perancangan Antarmuka Ubah Barang

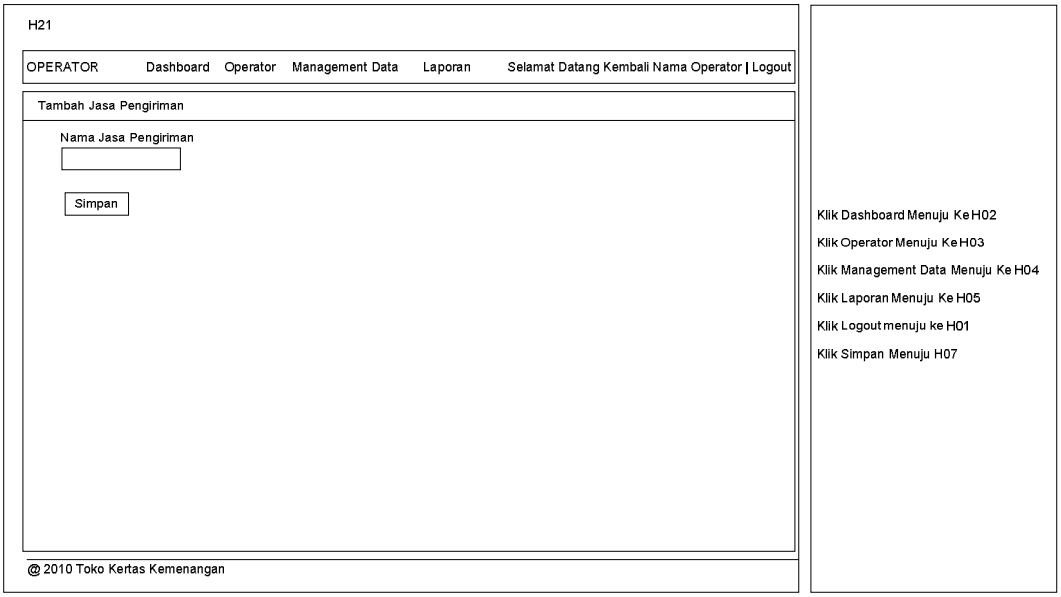
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah barang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.71 dibawah ini:



Gambar 3.71 Perancangan Antarmuka Ubah Barang

21. Perancangan Antarmuka Tambah Jasa Pengiriman

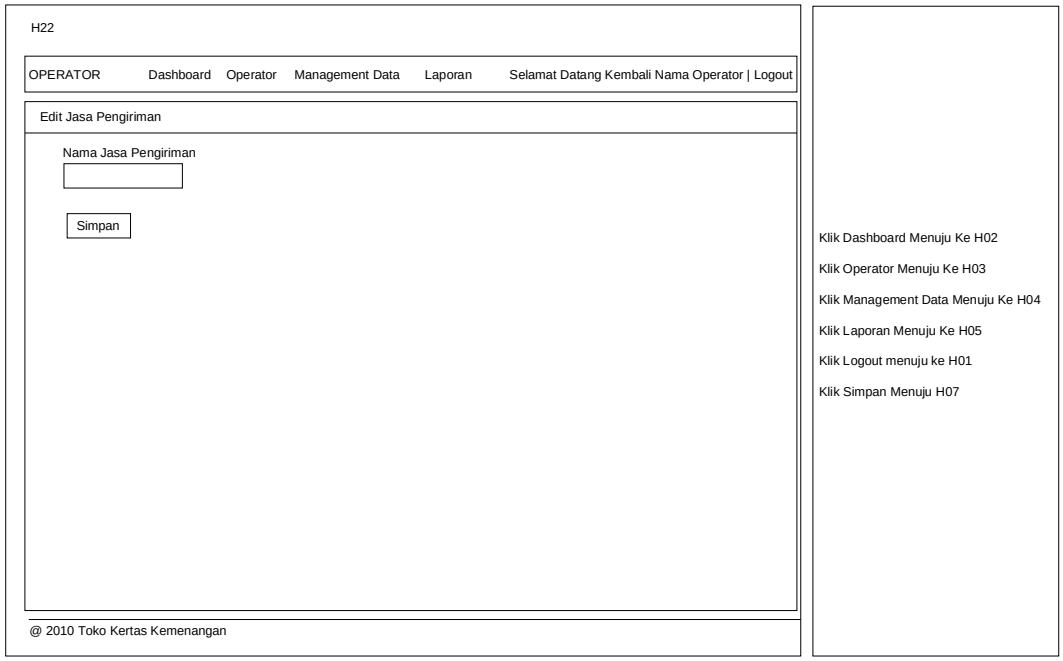
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah jasa pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.72 dibawah ini:



Gambar 3.72 Perancangan Antarmuka Tambah Jasa Pengiriman

22. Perancangan Antarmuka Ubah Jasa Pengiriman

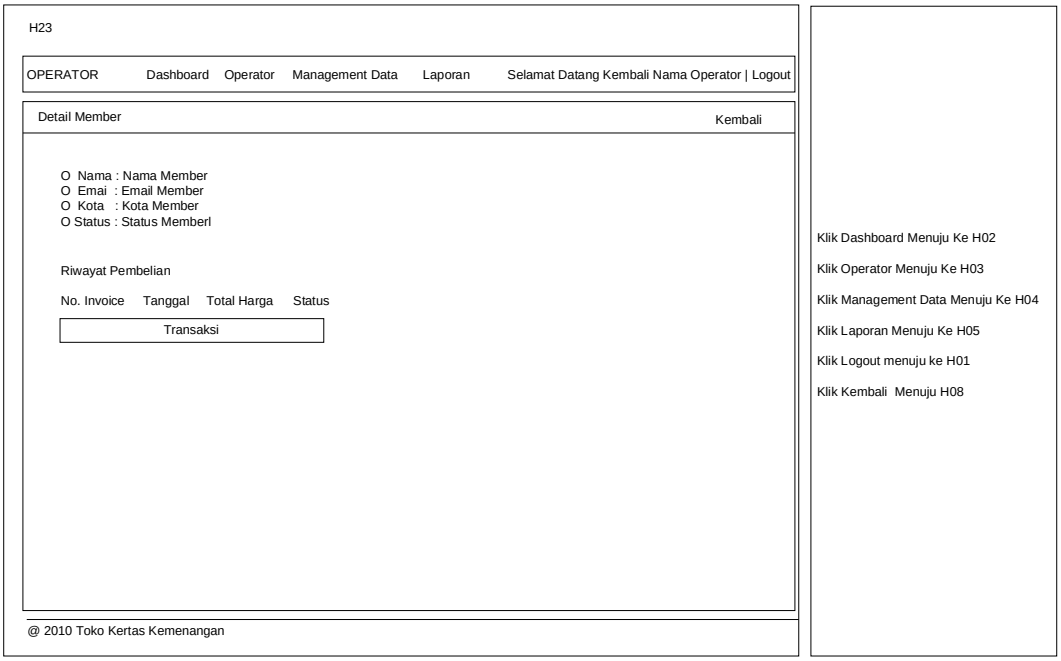
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah jasa pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.73 dibawah ini:



Gambar 3.73 Perancangan Antarmuka Ubah Jasa Pengiriman

23. Perancangan Antarmuka *Detail Member*

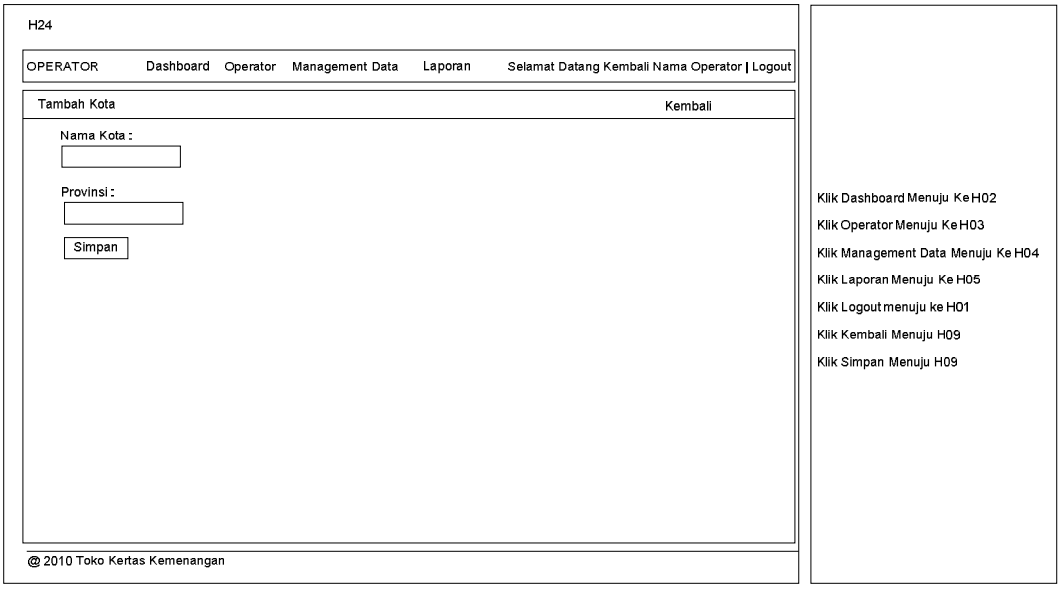
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *detail member* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.74 dibawah ini:



Gambar 3.74 Perancangan Antarmuka *Detail Member*

24. Perancangan Antarmuka Tambah Kota

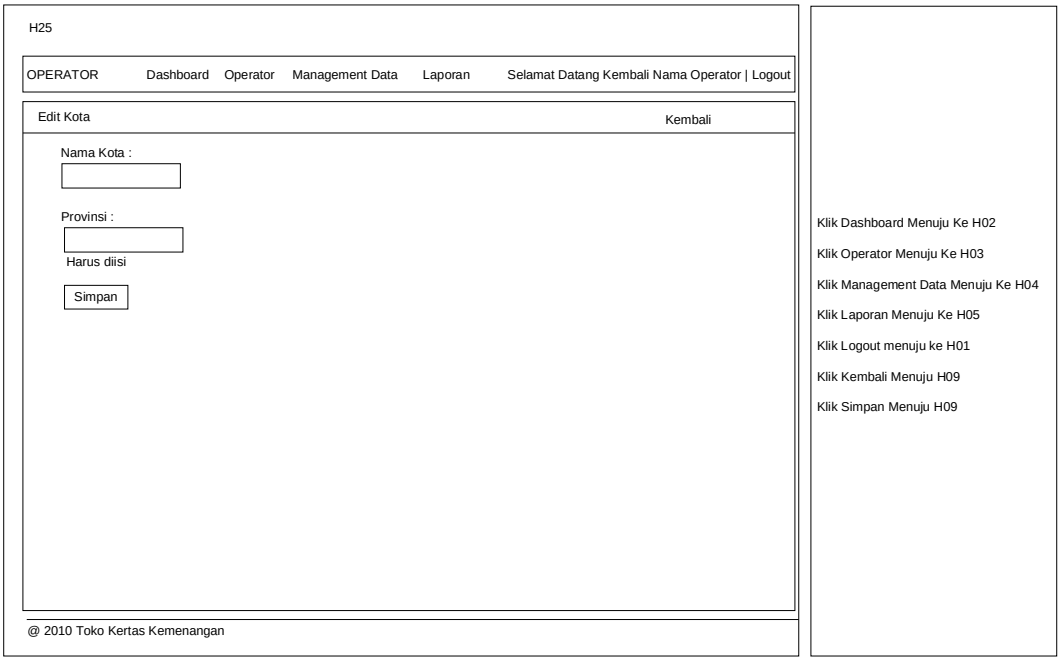
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.75 dibawah ini:



Gambar 3.75 Perancangan Antarmuka Tambah Kota

25. Perancangan Antarmuka Ubah Kota

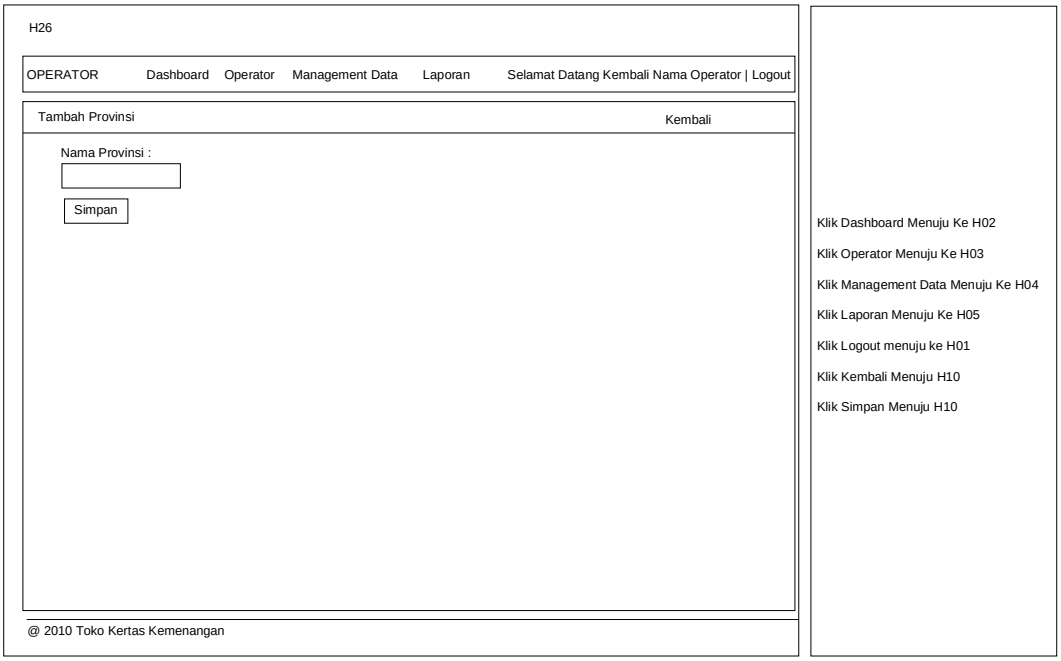
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah kota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.76 dibawah ini:



Gambar 3.76 Perancangan Antarmuka Ubah Kota

26. Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi

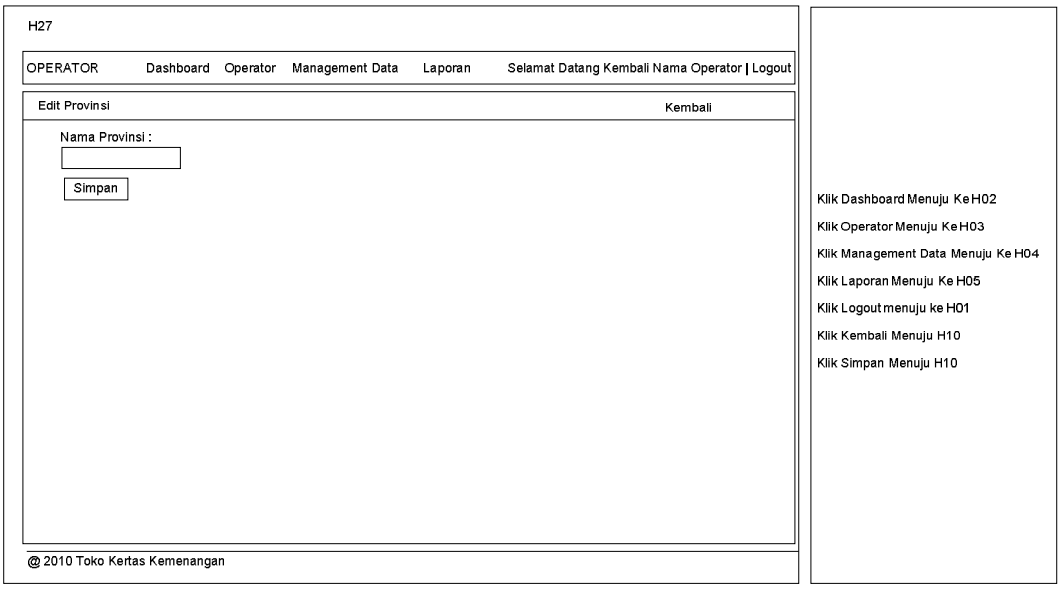
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.77 dibawah ini:



Gambar 3.77 Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi

27. Perancangan Antarmuka Ubah Provinsi

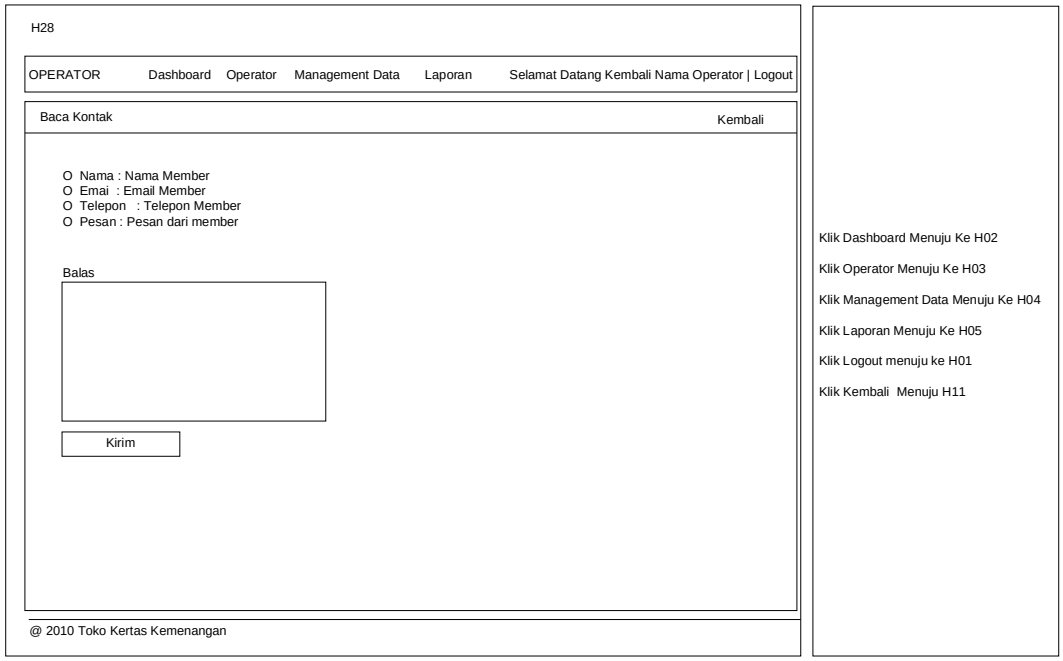
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Ubah Provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.78 dibawah ini:



Gambar 3.78 Perancangan Antarmuka Ubah Provinsi

28. Perancangan Antarmuka Baca Kontak

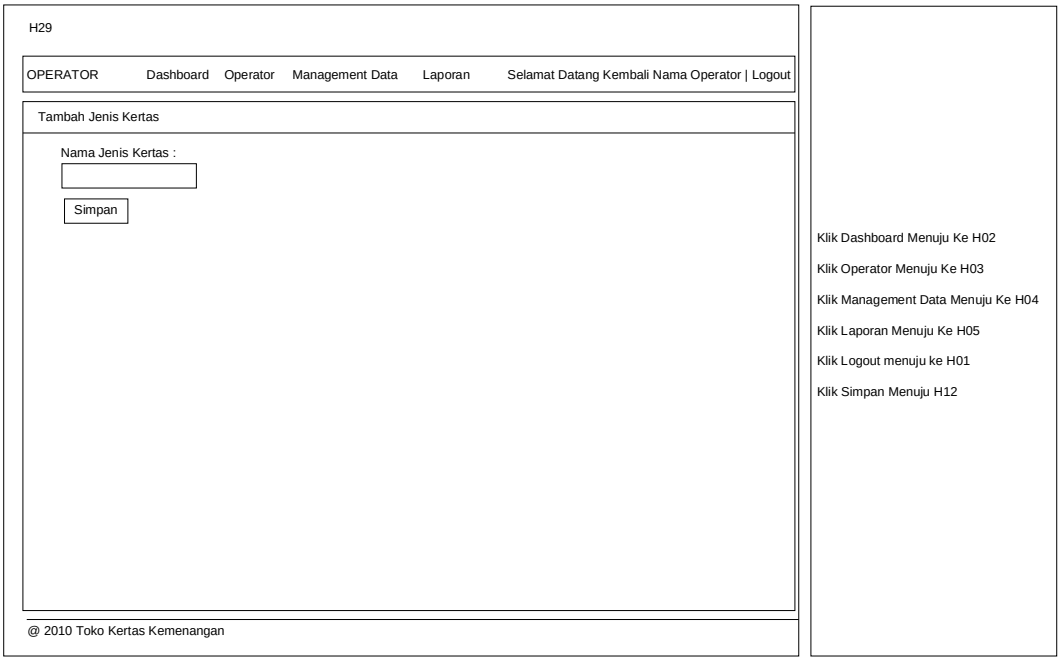
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka baca kontak dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.79 dibawah ini:



Gambar 3.79 Perancangan Antarmuka Baca Kontak

29. Perancangan Antarmuka Tambah Jenis Kertas

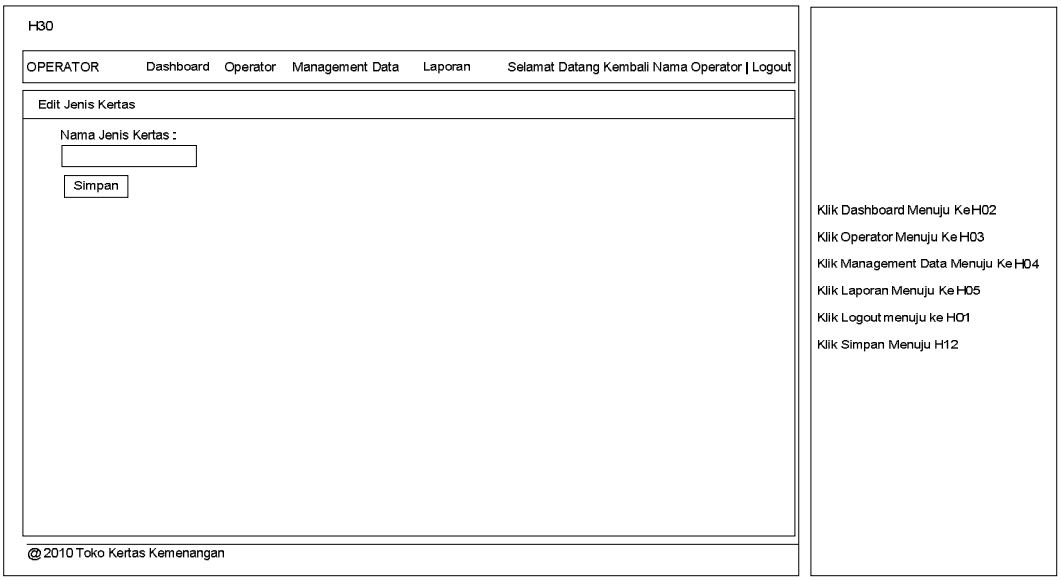
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah jenis kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.80 dibawah ini:



Gambar 3.80 Perancangan Antarmuka Tambah Jenis Kertas

30. Perancangan Antarmuka Ubah Jenis Kertas

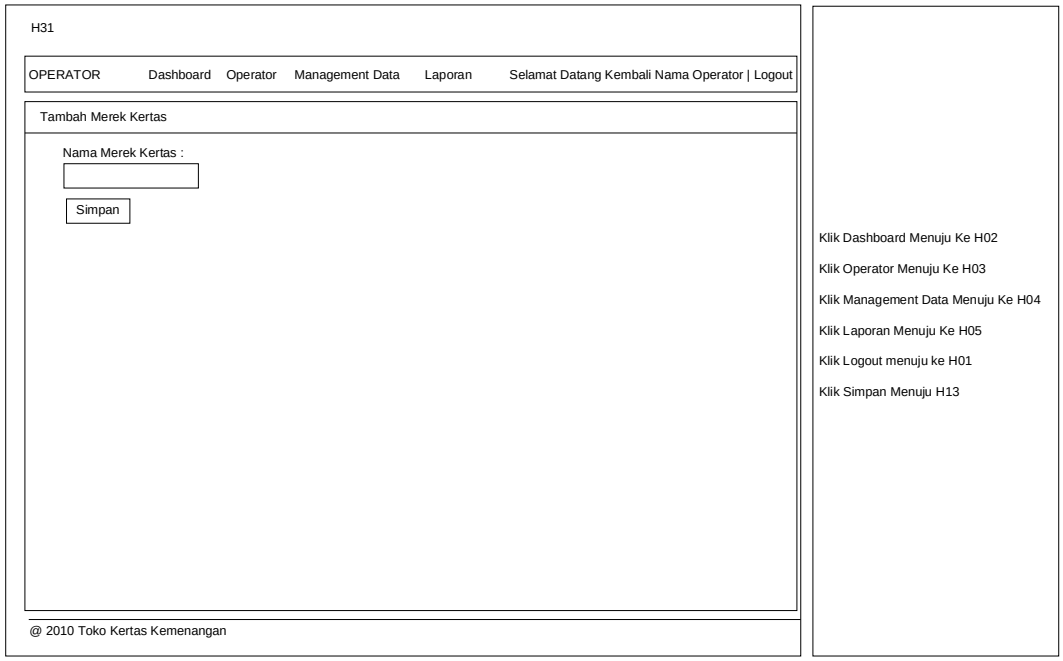
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah jenis kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.81 dibawah ini:



Gambar 3.81 Perancangan Antarmuka Ubah Jenis Kertas

31. Perancangan Antarmuka Tambah Merek Kertas

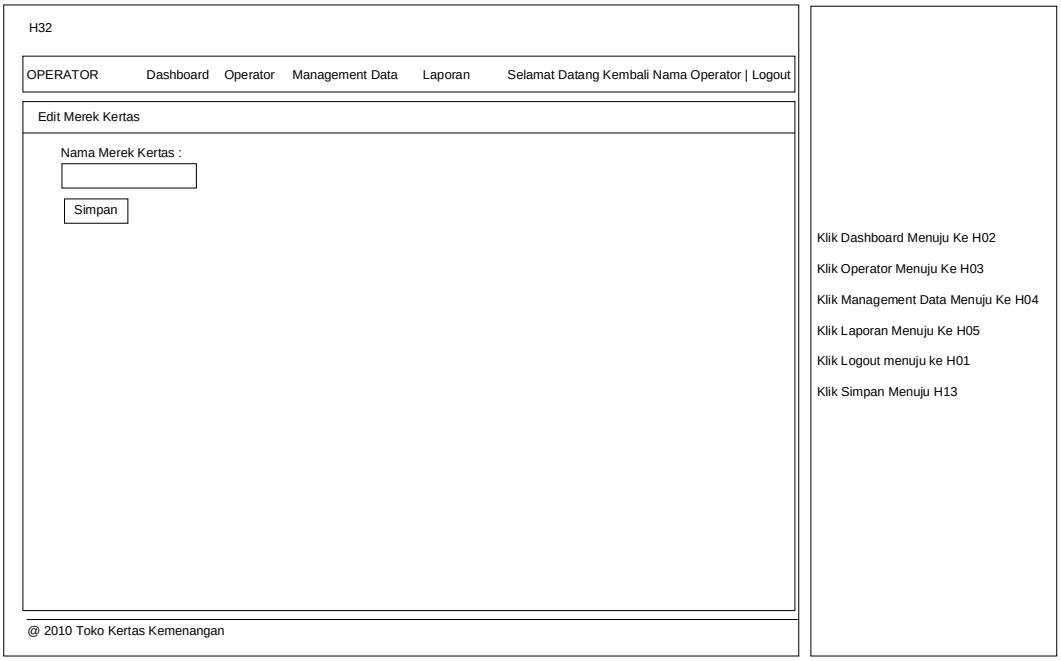
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah merek kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.82 dibawah ini:



Gambar 3.82 Perancangan Antarmuka Tambah Merek Kertas

32. Perancangan Antarmuka Ubah Merek Kertas

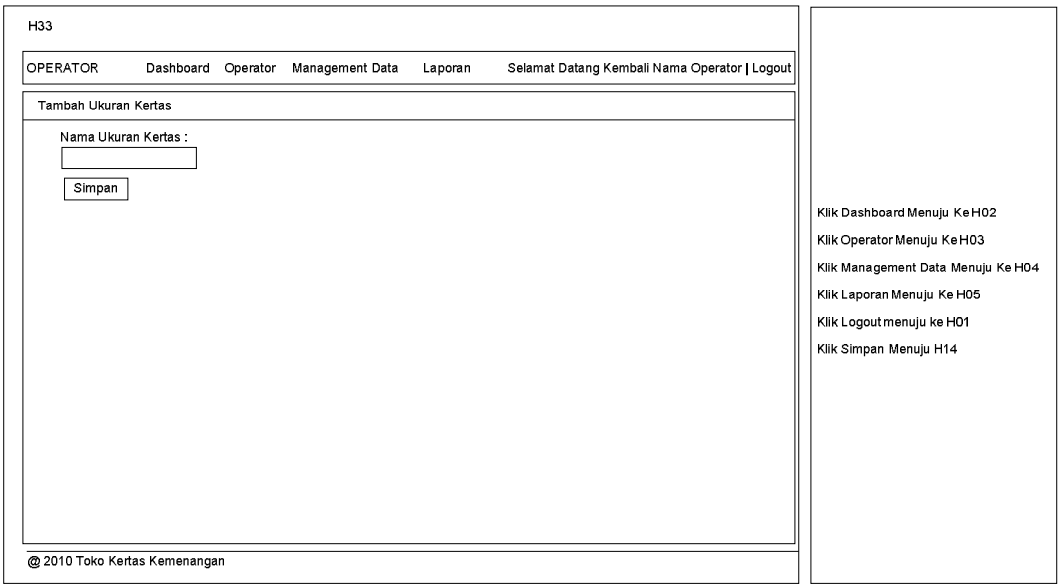
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah merek kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.83 dibawah ini:



Gambar 3.83 Perancangan Antarmuka Ubah Merek Kertas

33. Perancangan Antarmuka Tambah Ukuran Kertas

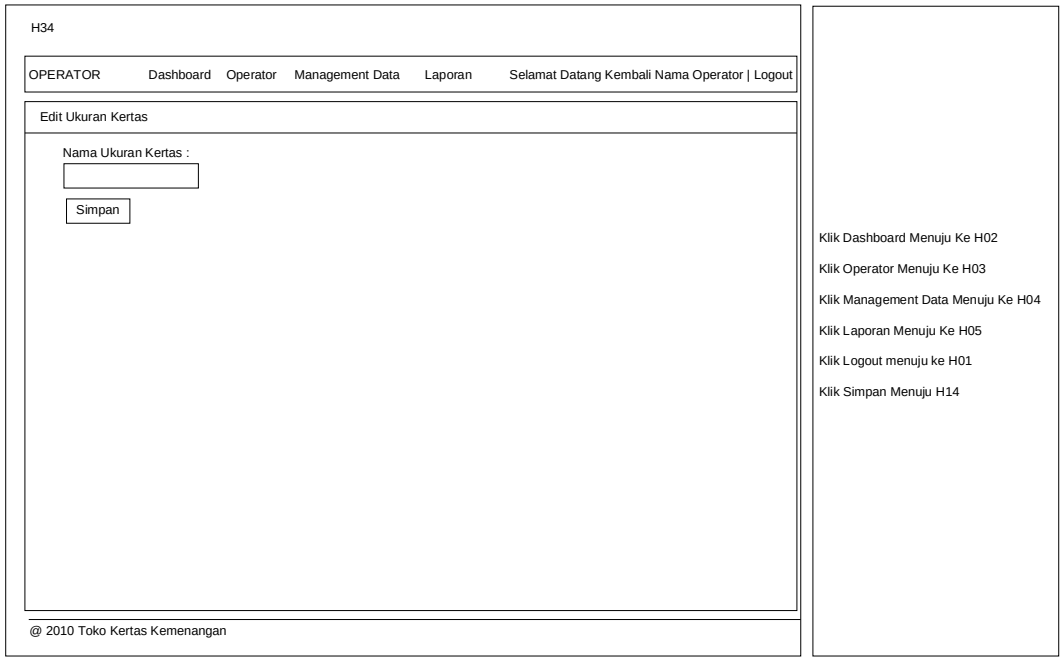
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ukuran kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.84 dibawah ini:



Gambar 3.84 Perancangan Antarmuka Tambah Ukuran Kertas

34. Perancangan Antarmuka Ubah Ukuran Kertas

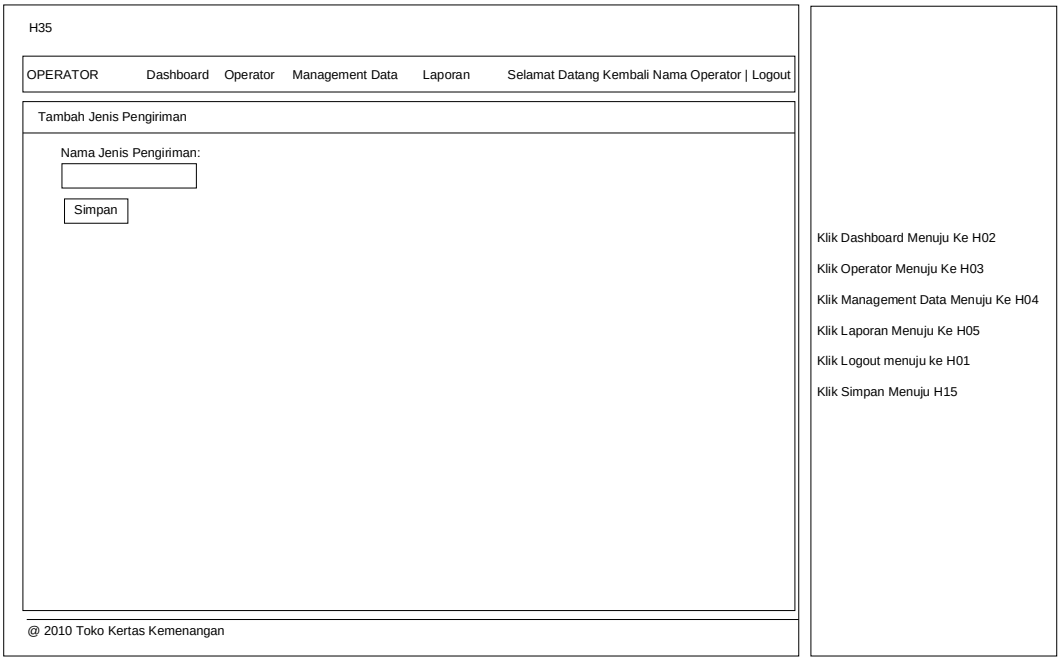
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ukuran kertas dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.85 dibawah ini:



Gambar 3.85 Perancangan Antarmuka Ubah Ukuran Kertas

35. Perancangan Antarmuka Tambah Jenis Pengiriman

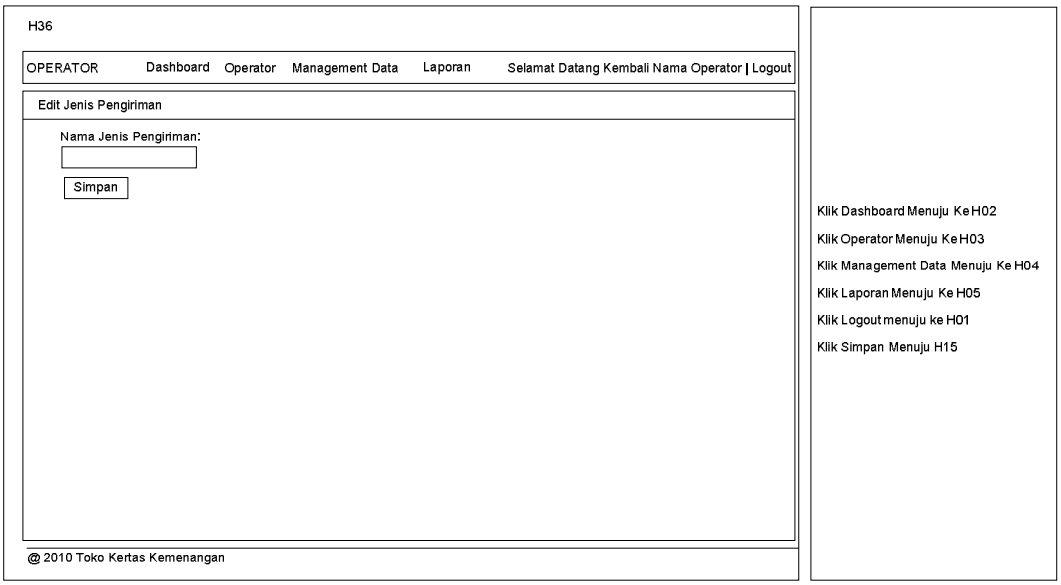
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah jenis pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.86 dibawah ini:



Gambar 3.86 Perancangan Antarmuka Tambah Jenis Pengiriman

36. Perancangan Antarmuka Ubah Jenis Pengiriman

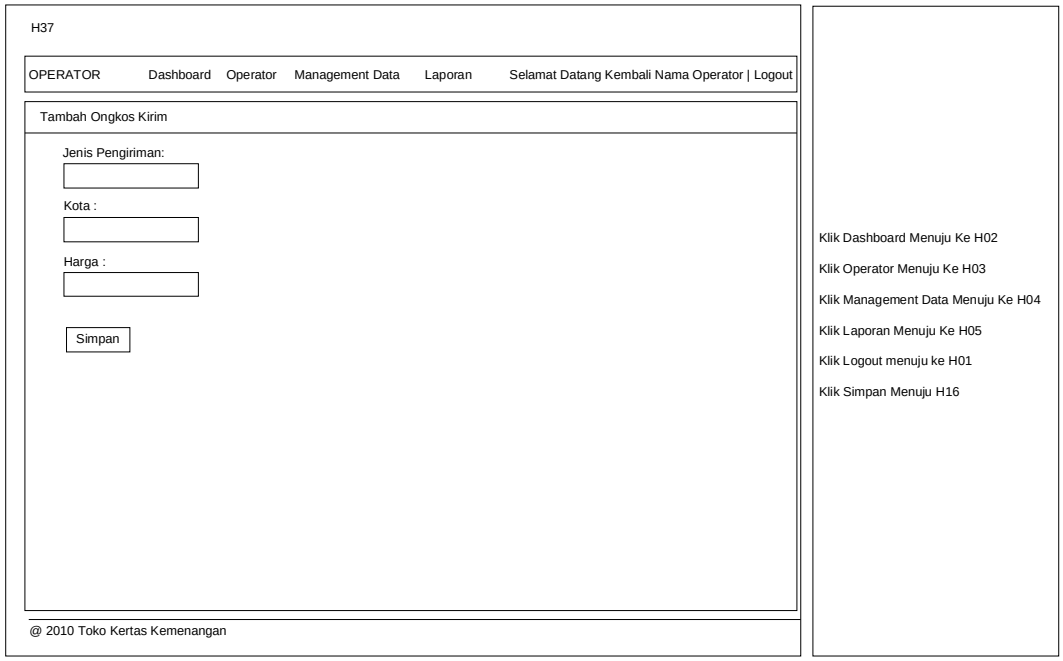
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah jenis pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.87 dibawah ini:



Gambar 3.87 Perancangan Antarmuka Ubah Jenis Pengiriman

37. Perancangan Antarmuka Tambah Ongkos Kirim

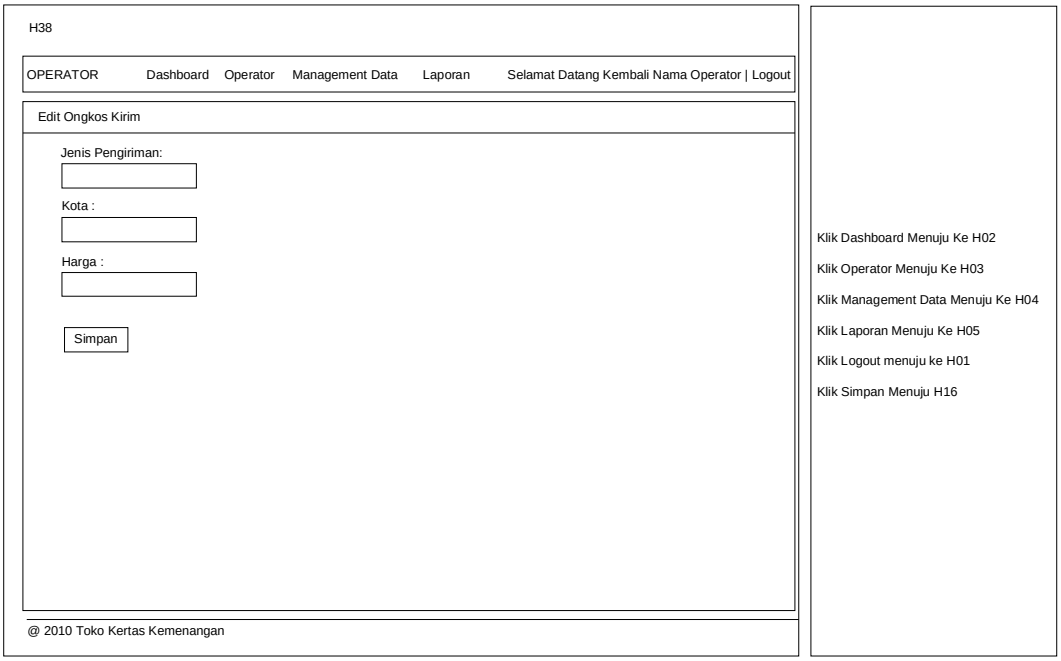
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.88 dibawah ini:



Gambar 3.88 Perancangan Antarmuka Tambah Ongkos Kirim

38. Perancangan Antarmuka Ubah Ongkos Kirim

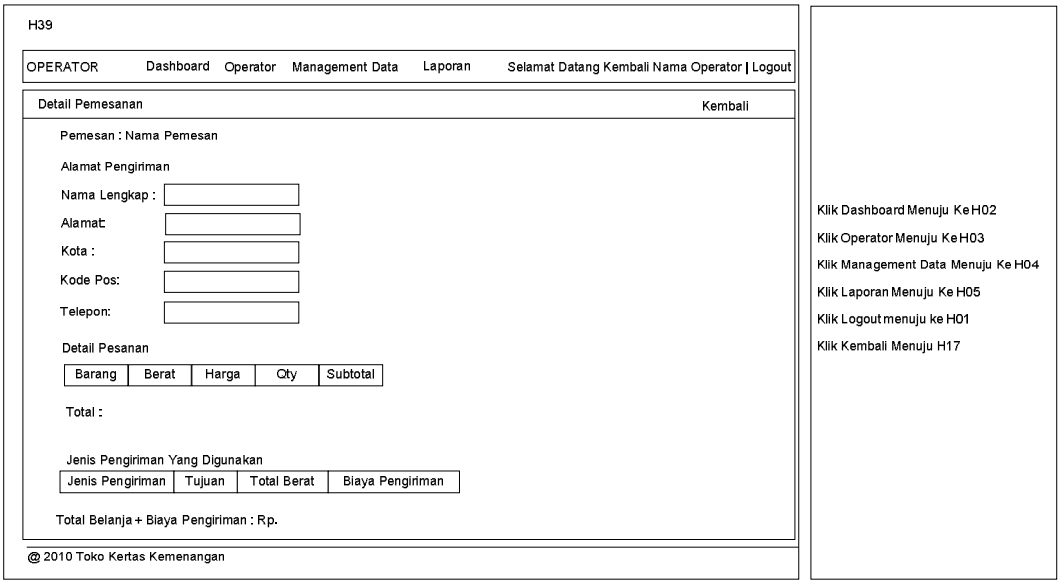
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.89 dibawah ini:



Gambar 3.89 Perancangan Antarmuka Ubah Ongkos Kirim

39. Perancangan Antarmuka *Detail* Pemesanan

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *detail* pemesanan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.90 dibawah ini:

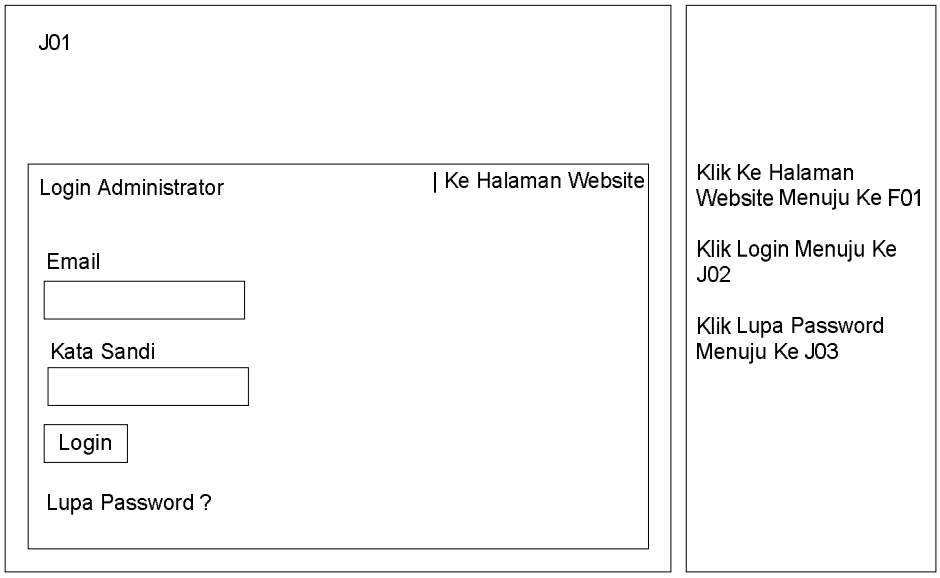


Gambar 3.90 Perancangan Antarmuka *Detail* Pemesanan

B. Administrator

1. Perancangan Antarmuka *Login* Administrator

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login* administrator dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.91 dibawah ini:



Gambar 3.91 Perancangan Antarmuka *Login* Administrator

2. Perancangan Antarmuka *Dashboard*

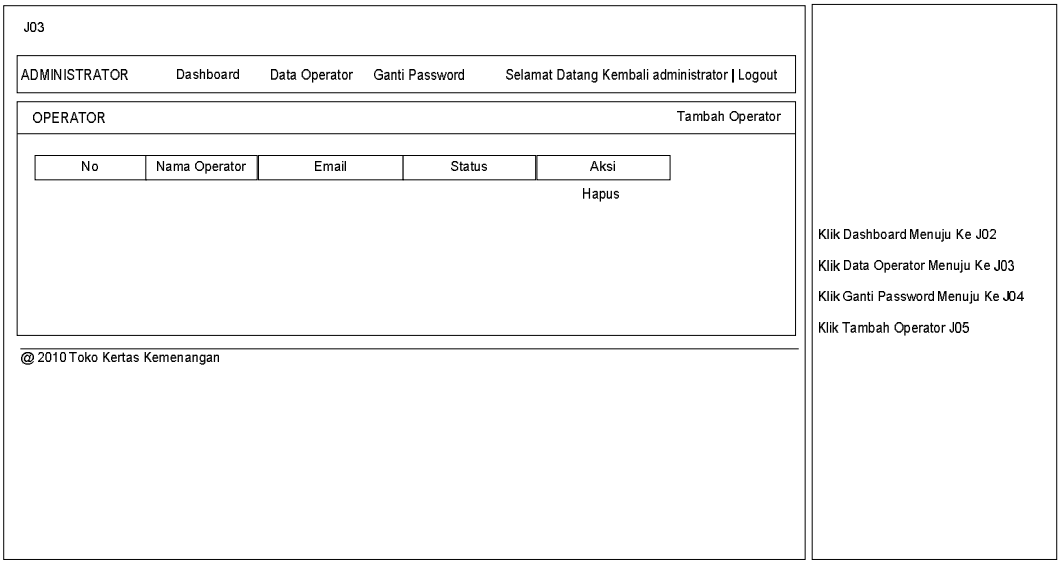
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *dashboard* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.92 dibawah ini:



Gambar 3.92 Perancangan Antarmuka *Dashboard*

3. Perancangan Antarmuka Data Operator

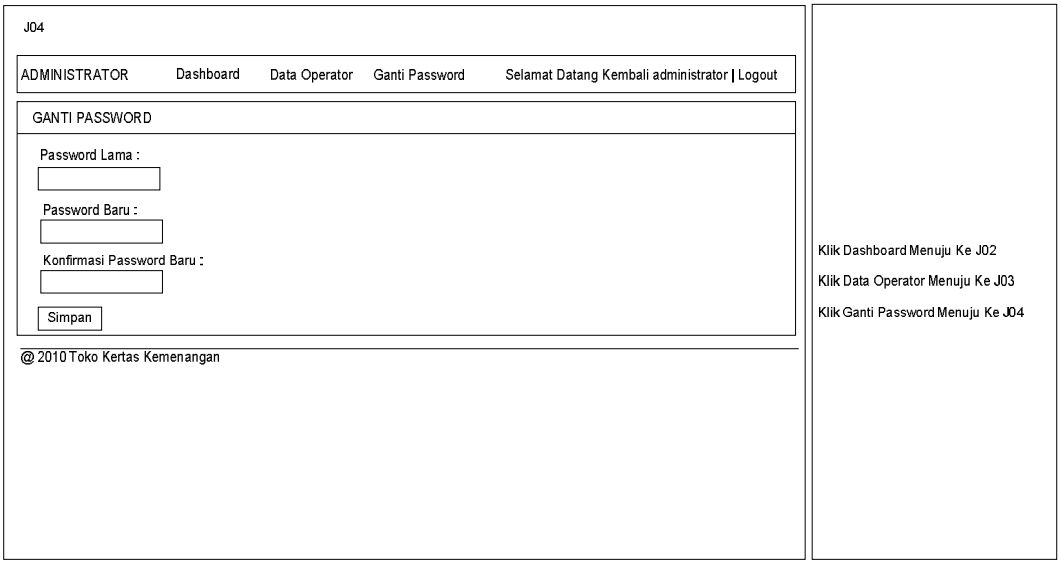
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data operator dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.93 dibawah ini:



Gambar 3.93 Perancangan Antarmuka Data Operator

4. Perancangan Antarmuka Ganti *Password*

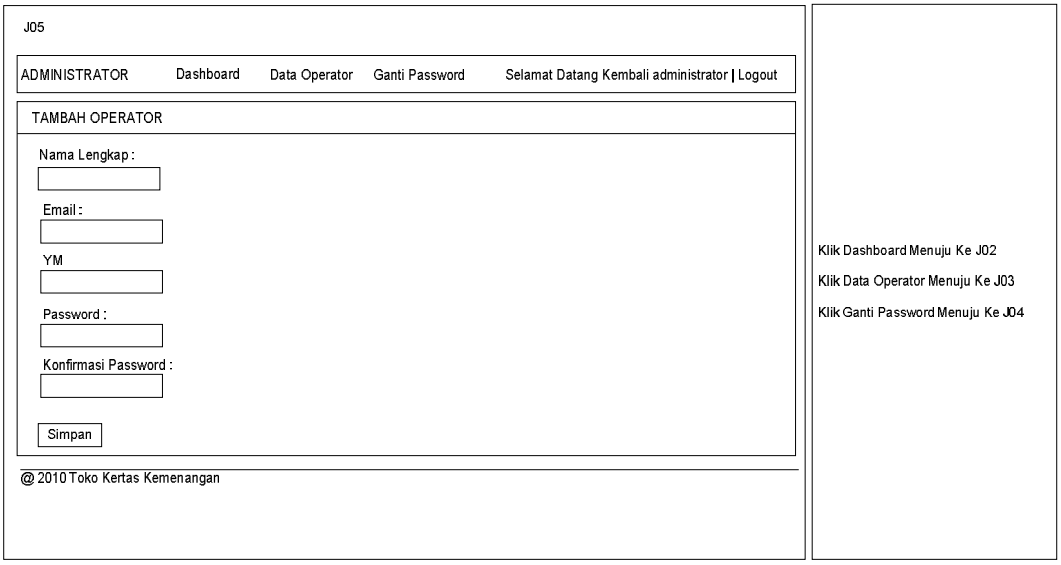
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ganti *Password* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.94 dibawah ini:



Gambar 3.94 Perancangan Antarmuka Ganti *Password*

5. Perancangan Tambah Operator

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah operator dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko kemenangan yang tercantum pada gambar 3.95 dibawah ini:



Gambar 3.95 Perancangan Antarmuka Tambah Operator

3.8 Perancangan Pesan

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi e-commerce di took kemenangan. Adapun tampilan pesan yang ada adalah seperti pada gambar 3.96 sebagai berikut :



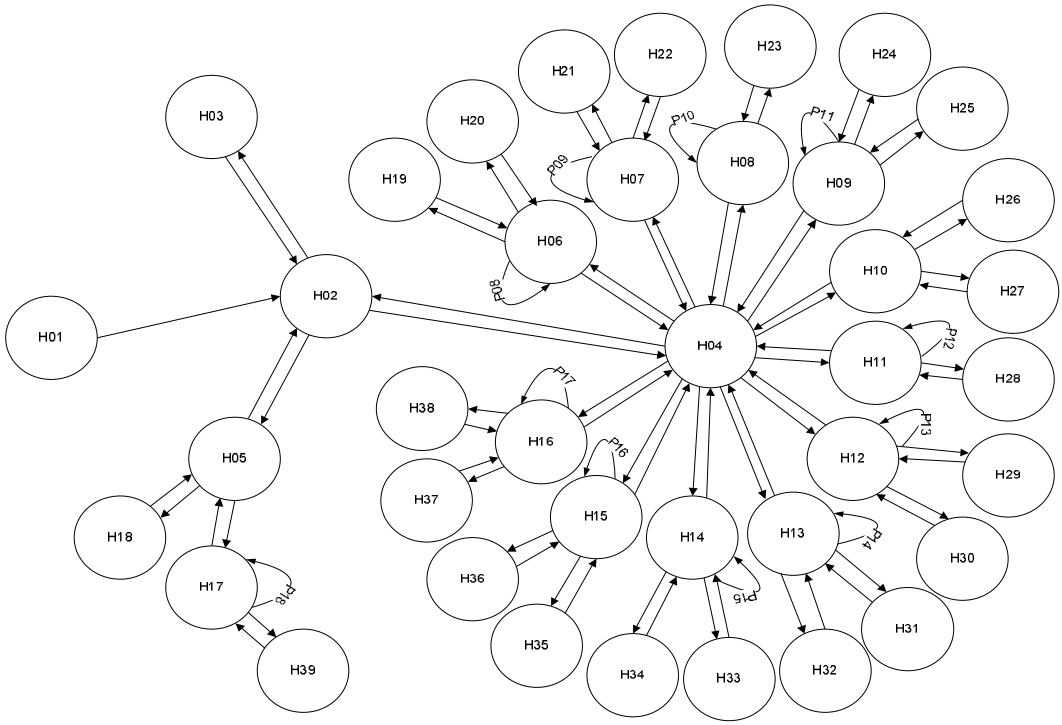
Gambar 3.96 Perancangan Pesan

3.9 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 Pengurus

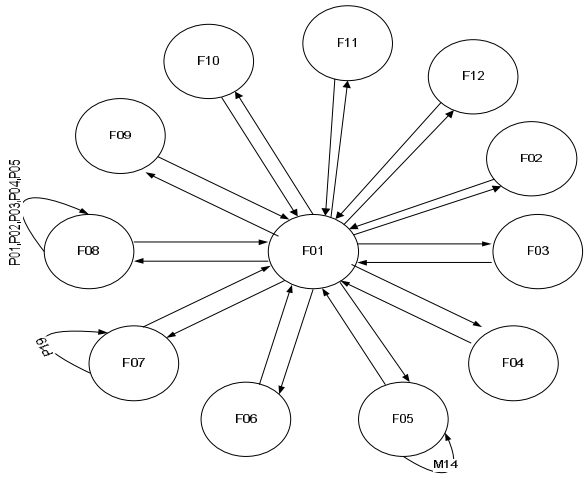
Gambar 3.97 dibawah ini menggambarkan jaringan simantik pengurus



Gambar 3.97 Jaringan Simantik Pengurus

2. Jaringan Simantik Pengunjung

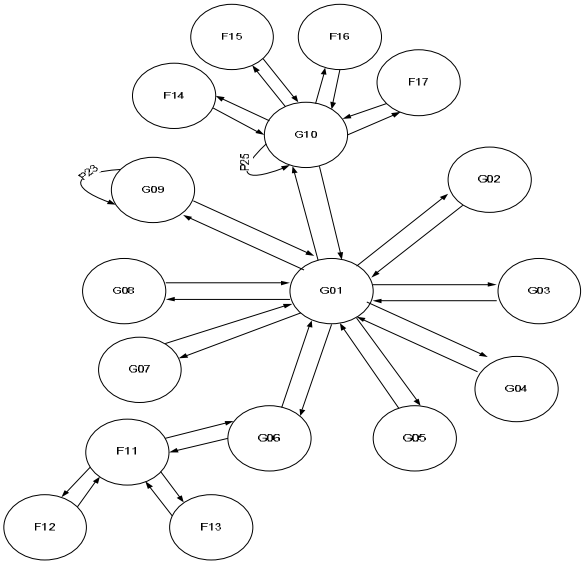
Gambar 3.98 dibawah ini menggambarkan jaringan simantik pengunjung



Gambar 3.98 Jaringan Simantik Pengunjung

3. Jaringan Simantik *Member*

Gambar 3.99 dibawah ini menggambarkan jaringan simantik *member*

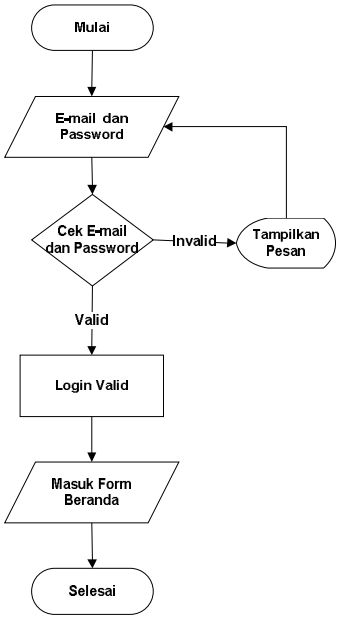


Gambar 3.99 Jaringan Simantik *Member*

3.10 Perancangan Prosedural

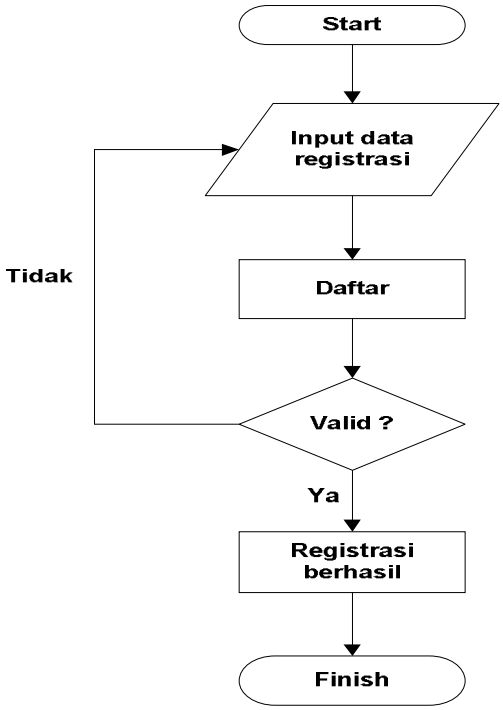
Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu merancang prosedural yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan aplikasi e-commerce yang akan dibangun adalah sebagai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

a. Prosedur *Login* (Gambar 3.100)



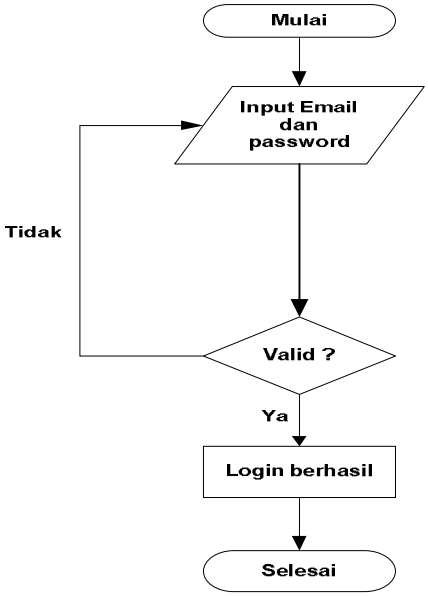
Gambar 3.100 Prosedur *login*

b. Prosedur Registrasi (Gambar 3.101)



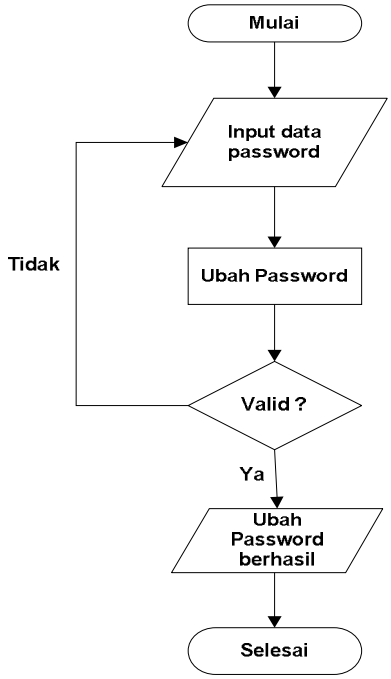
Gambar 3.101 Prosedur Registrasi

c. Prosedur *Input* Data *Login* (Gambar 3.102)



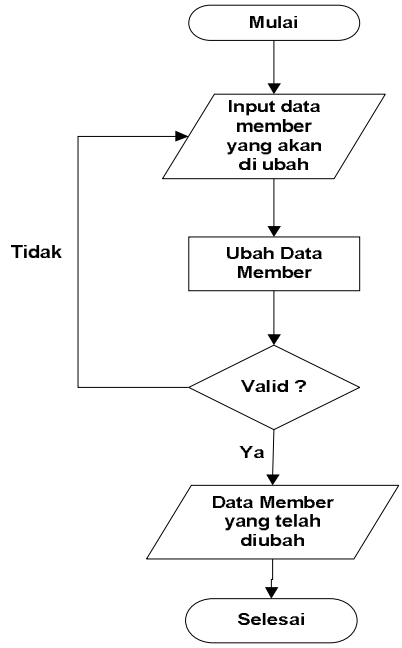
Gambar 3.102 Prosedur *Input* Data *Login*

d. Prosedur Ganti *Password* (Gambar 3.103)



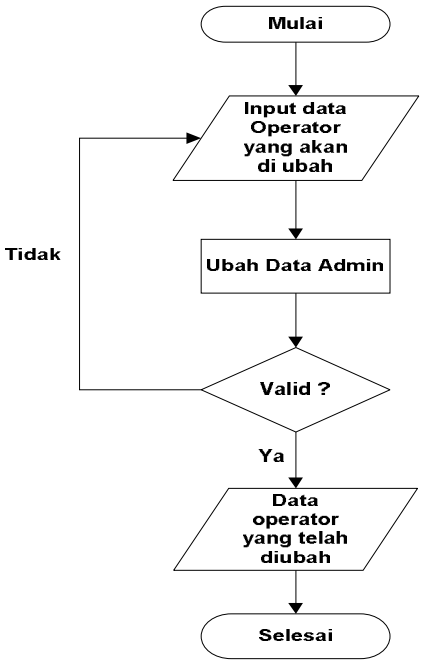
Gambar 3.103 Prosedur Ganti *Password*

e. Prosedur Ubah Data *Member* (Gambar 3.104)



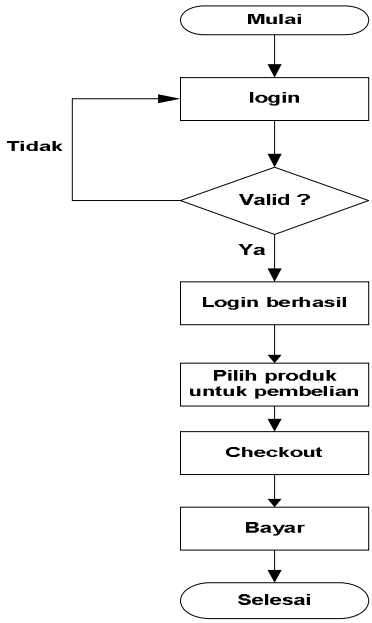
Gambar 3.104 Prosedur Ubah Data *Member*

f. Prosedur Ubah Data Operator (Gambar 3.105)



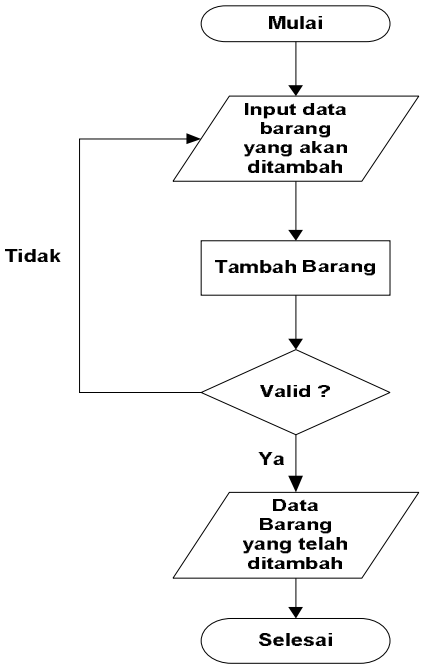
Gambar 3.105 Prosedur Ubah Data Operator

g. Prosedur Pembelian (Gambar 3.106)



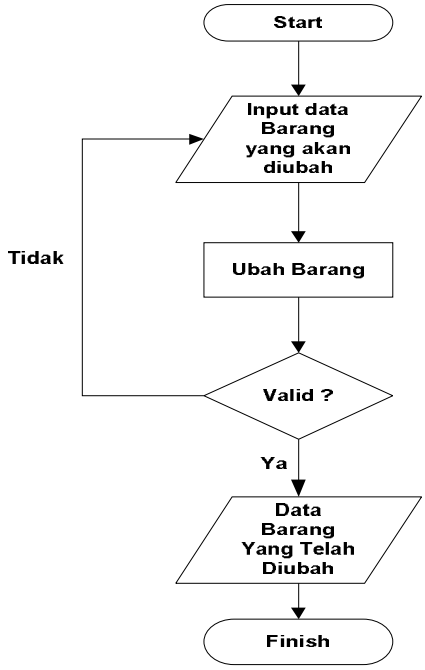
Gambar 3.106 Prosedur Pembelian

h. Prosedur Tambah Data Barang (Gambar 3.107)



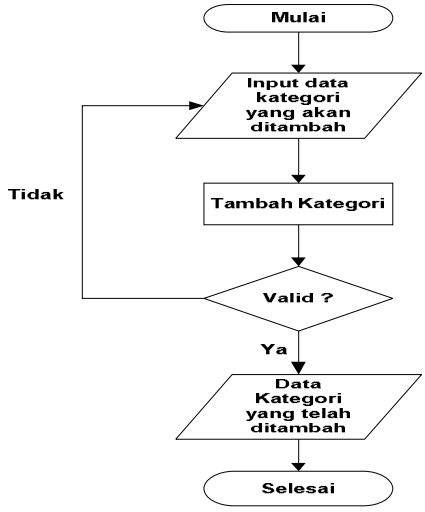
Gambar 3.107 Prosedur Tambah Data Barang

i. Prosedur Ubah Data Barang (Gambar 3.108)



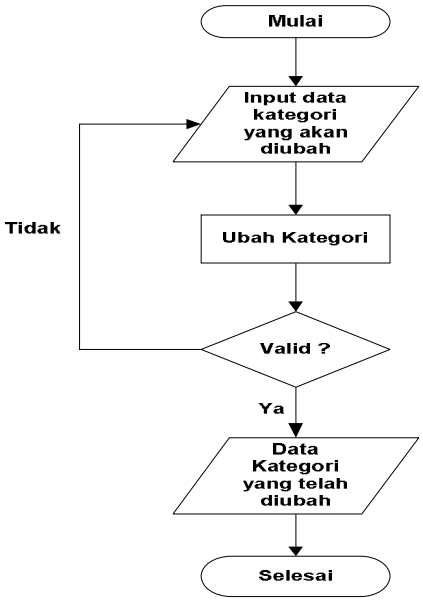
Gambar 3.108 Prosedur Ubah Data Barang

j. Prosedur Tambah Data Kategori (Gambar 3.109)



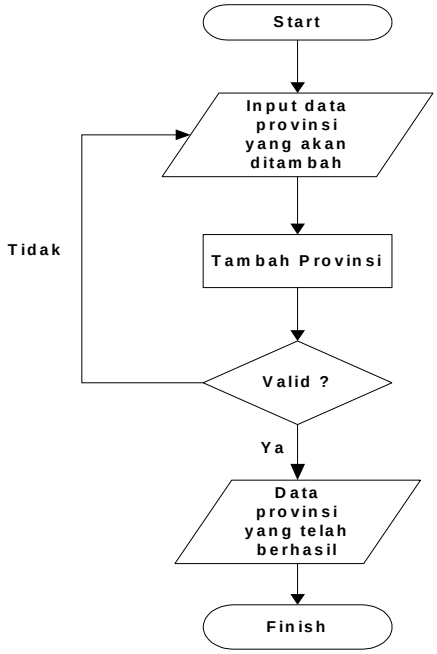
Gambar 3.109 Prosedur Tambah Data Kategori

k. Prosedur Ubah Data Kategori (Gambar 3.110)



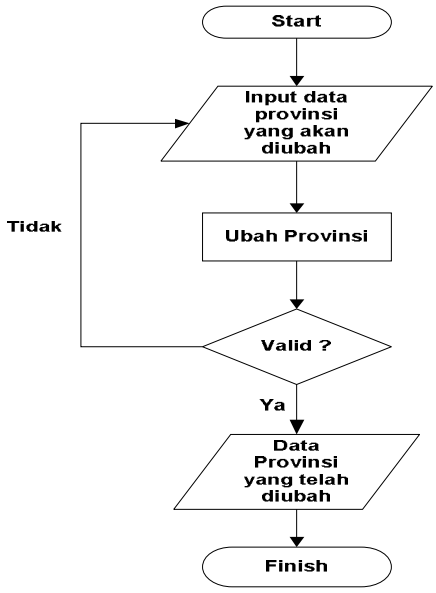
Gambar 3.110 Prosedur Ubah Data Kategori

l. Prosedur Tambah Data Provinsi (Gambar 3.111)



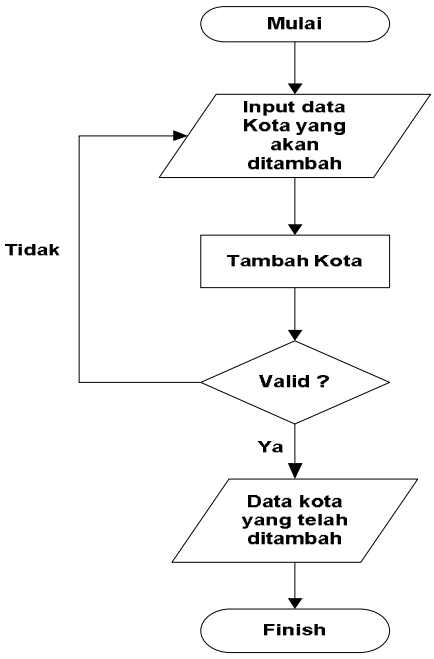
Gambar 3.111 Prosedur Tambah Data Provinsi

m. Prosedur Ubah Data Provinsi (Gambar 3.112)



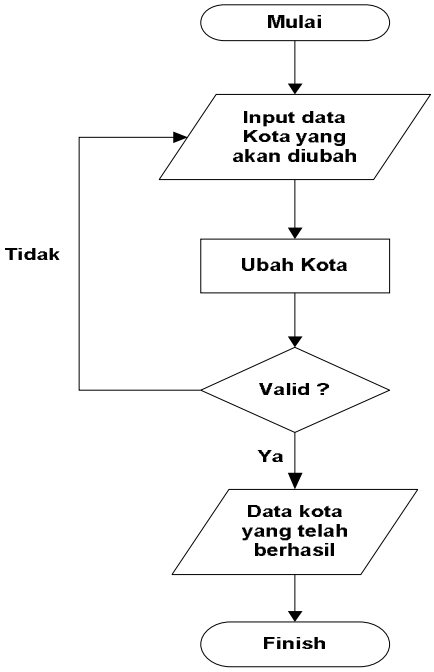
Gambar 3.112 Prosedur Ubah Data Provinsi

n. Prosedur Tambah Data Kota (Gambar 3.113)



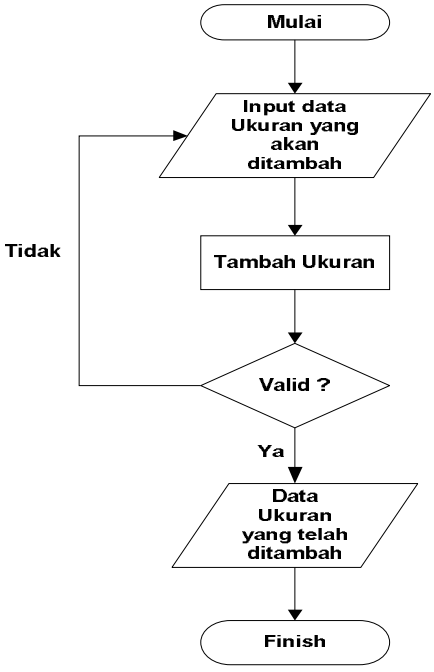
Gambar 3.113 Prosedur Tambah Data Kota

o. Prosedur Ubah Data Kota (Gambar 3.114)



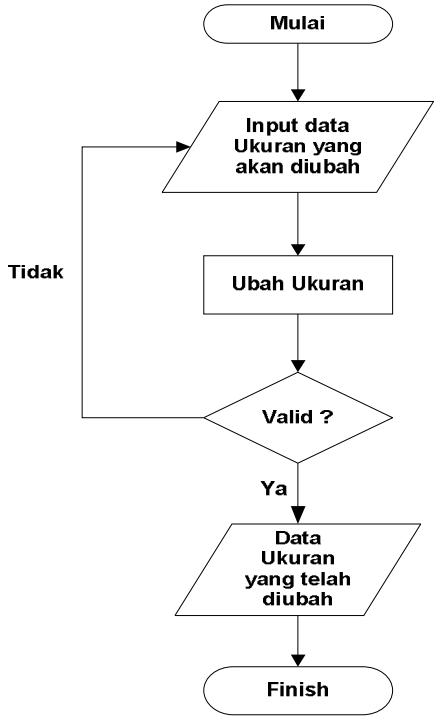
Gambar 3.114 Prosedur Ubah Data Kota

p. Prosedur Tambah Ukuran (Gambar 3.115)



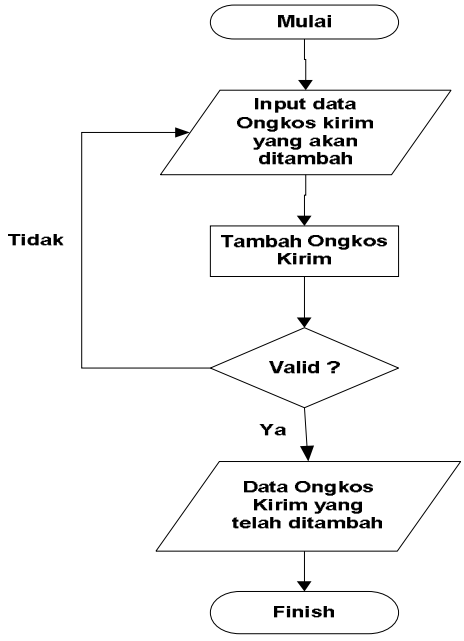
Gambar 3.115 Prosedur Tambah Data Ukuran

q. Prosedur Ubah Data Ukuran (Gambar 3.116)



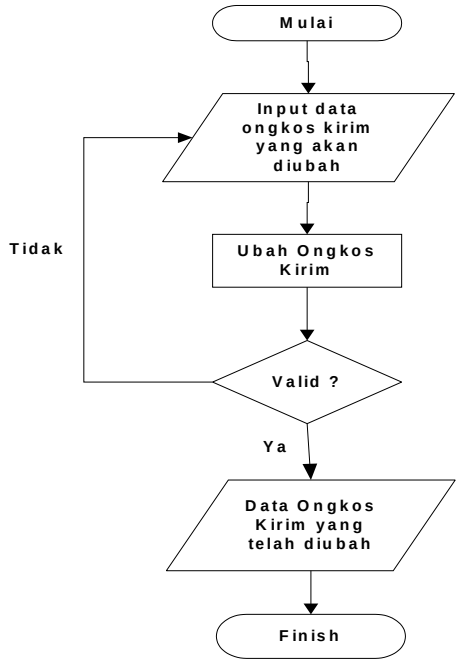
Gambar 3.116 Prosedur Ubah Data Ukuran

r. Prosedur Tambah Data Ongkos Kirim (Gambar 3.117)



Gambar 3.117 Prosedur Tambah Data ongkos kirim

s. Prosedur Ubah Ongkos Kirim (Gambar 3.118)



Gambar 3.118 Prosedur Ubah Data Ongkos Kirim