BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah tahap yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan sistem yang sudah ada dan menentukan kebutuhan sistem yang lebih baik di Sonya Print. Dengan melakukan analisis sistem dan prosedur yang sedang berjalan, maka hasil analisis bisa digunakan sebagai dasar perancangan untuk perbaikan pada sistem yang akan dibangun.

3.1.1 Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Prosedur adalah kumpulan dari proses dalam suatu sistem yang saling terkait antara satu dengan lainnya untuk mencapai suatu tujuan dari sistem yang telah diterapkan.

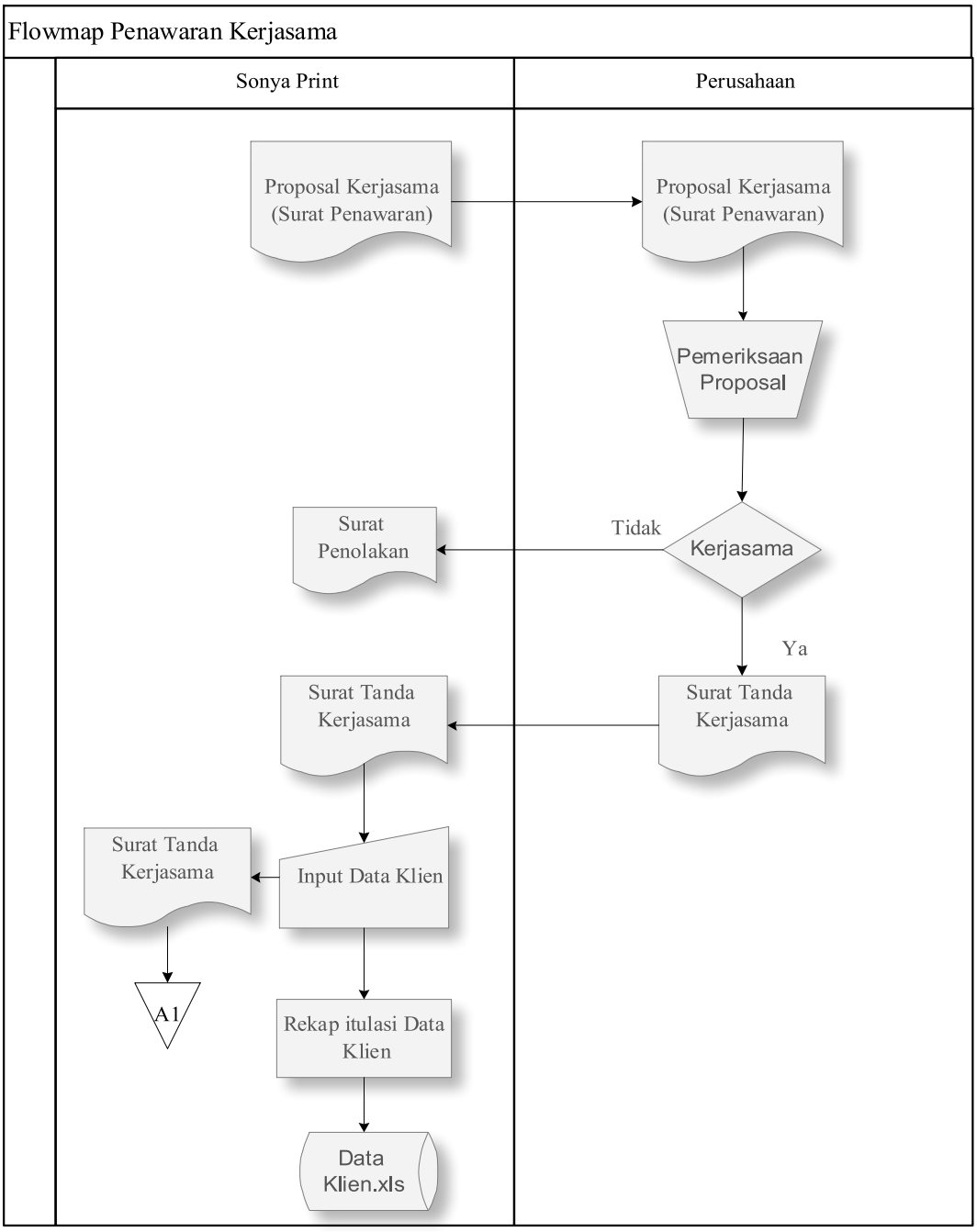
Sistem yang sedang berjalan saat ini, yaitu prosedur penawaran kerjasama, prosedur pemesanan klien, prosedur pengiriman untuk klien, prosedur pemesanan non klien, prosedur pengambilan pesanan untuk non klien, prosedur pelaporan.

1. Prosedur Penawaran Kerjasama

Prosedur penawaran kerjasama adalah tahap Sonya Print menawarkan jasa percetakan dimulai dengan memberikan proposal kerjasama kepada pihak perusahaan (calon klien) untuk negosiasi sampai keputusan kerjasama atau tidak dari pihak perusahaan.

Adapun alur prosedur penawaran jasa percetakan (Gambar 3.1) adalah sebagai berikut.

1. Sonya Print memberikan proposal kerjasama (surat penawaran) kepada pihak perusahaan.
2. Perusahan melakukan pengecekan proposal dan memberikan kesepakatan untuk kerjasama atau tidak dengan Sonya Print.
3. Jika perusahaan menolak kerjasama dengan Sonya Print, maka Sonya Print menerima surat penolakan kerjasama.
4. Jika perusahaan menerima kerjasama dengan Sonya Print, maka Sonya Print menerima surat kerjasama.
5. Sonya Print memasukan data perusahaan yang telah menjadi klien Sonya Print dan tersimpan dalam komputer.



Keterangan :
A1 : Arsip bukti kerjasama dengan perusahaan

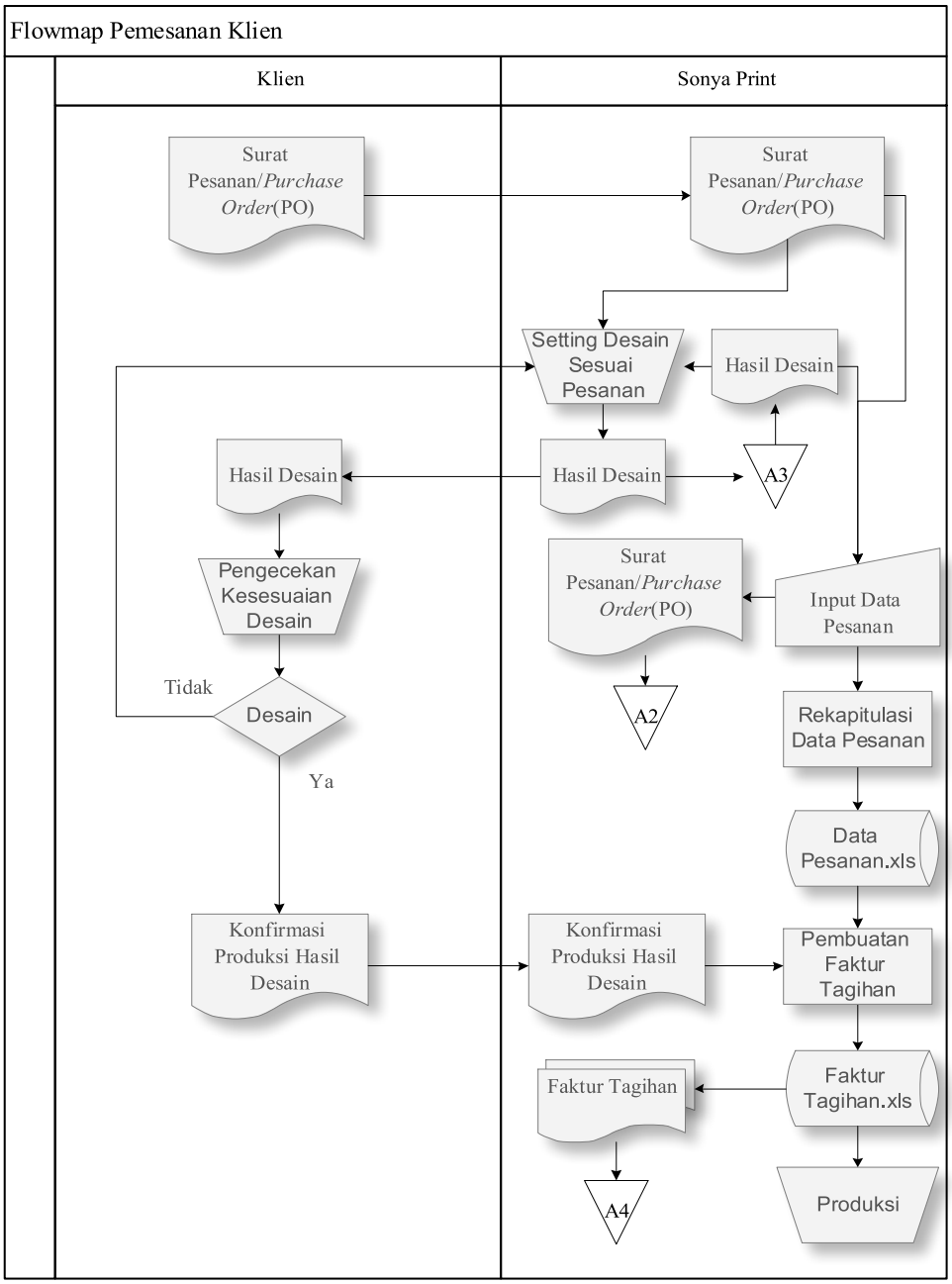
Gambar 3.1 Flowmap Penawaran Kerjasama

2. Prosedur Pemesanan Klien

Prosedur pemesanan yang harus dilalui oleh klien dalam melakukan pemesanan ke Sonya Print yaitu, di mulai dari tahap pemesan memberikan surat pesanan atau *purchase order* (PO), Sonya Print menerima surat pesanan, Sonya Print melakukan setting desain, menyerahkan hasil setting desain kepada klien, klien melakukan konfirmasi untuk produksi, pembuatan faktur tagihan, dan produksi.

Adapun alur prosedur pemesanan (Gambar 3.2) adalah sebagai berikut.

1. Klien menyerahkan surat pesanan ke Sonya Print.
2. Sonya Print menerima surat pesanan dari pihak klien.
3. Sonya Print akan memasukan data pesanan dan menyimpan data pesanan ke komputer.
4. Sonya Print melakukan setting desain berdasarkan surat pesanan klien.
5. Sonya Print menyerahkan hasil setting desain kepada klien dan meminta konfirmasi untuk turun cetak (Produksi).
6. Klien melakukan konfirmasi untuk produksi.
7. Sonya Print membuat faktur tagihan dan faktur tagihan tersimpan dalam komputer.
8. Sonya Print mencetak faktur tagihan sebanyak rangkap dua. Rangkap pertama untuk diserahkan ke klien dan rangkap kedua untuk di arsipkan.
9. Sonya Print melakukan produksi.



Keterangan :
A2 : Arsip surat pesanan/*purchase Order*(PO)
A3 : Arsip hasil desain
A4 : Arsip faktur tagihan

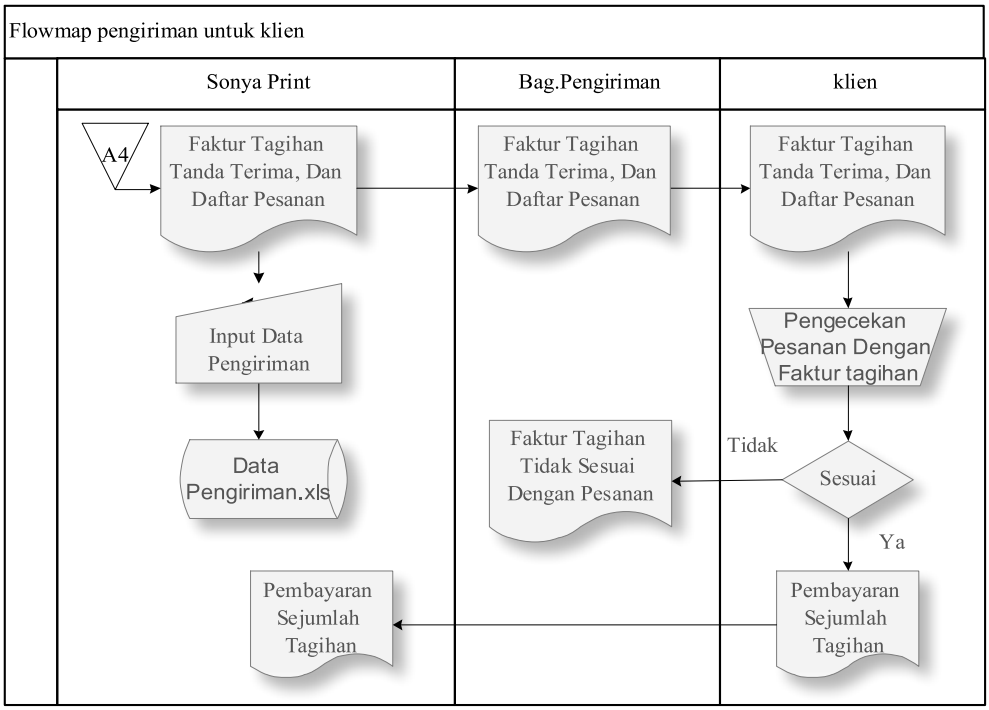
Gambar 3.2 Flowmap Pemesanan Klien

3. Prosedur Pengiriman Untuk Klien

Dari pihak Sonya Print memberikan ke bagian pengiriman, barang yang dikirim sesuai dengan data pesanan, pengiriman barang dan faktur tagihan, klien membayar sesuai dengan faktur tagihan.

Adapun alur prosedur pengiriman (Gambar 3.3) adalah sebagai berikut.

1. Sonya Print menyerahkan barang pesanan ke bagian pengiriman beserta faktur tagihan/tanda terima.
2. Sonya Print memasukan data pengiriman dan data pengiriman tersimpan di komputer.
3. Bagian pengiriman mengirimkan barang sesuai dengan data pesanan dan menyerahkan faktur tagihan/tanda terima.
4. Klien m*end*apatkan faktur tagihan/tanda terima barang dan menerima barang pesanan. Kemudian klien melakukan pembayaran sesuai dengan faktur tagihan.



Keterangan :
A4 : Arsip Faktur Tagihan

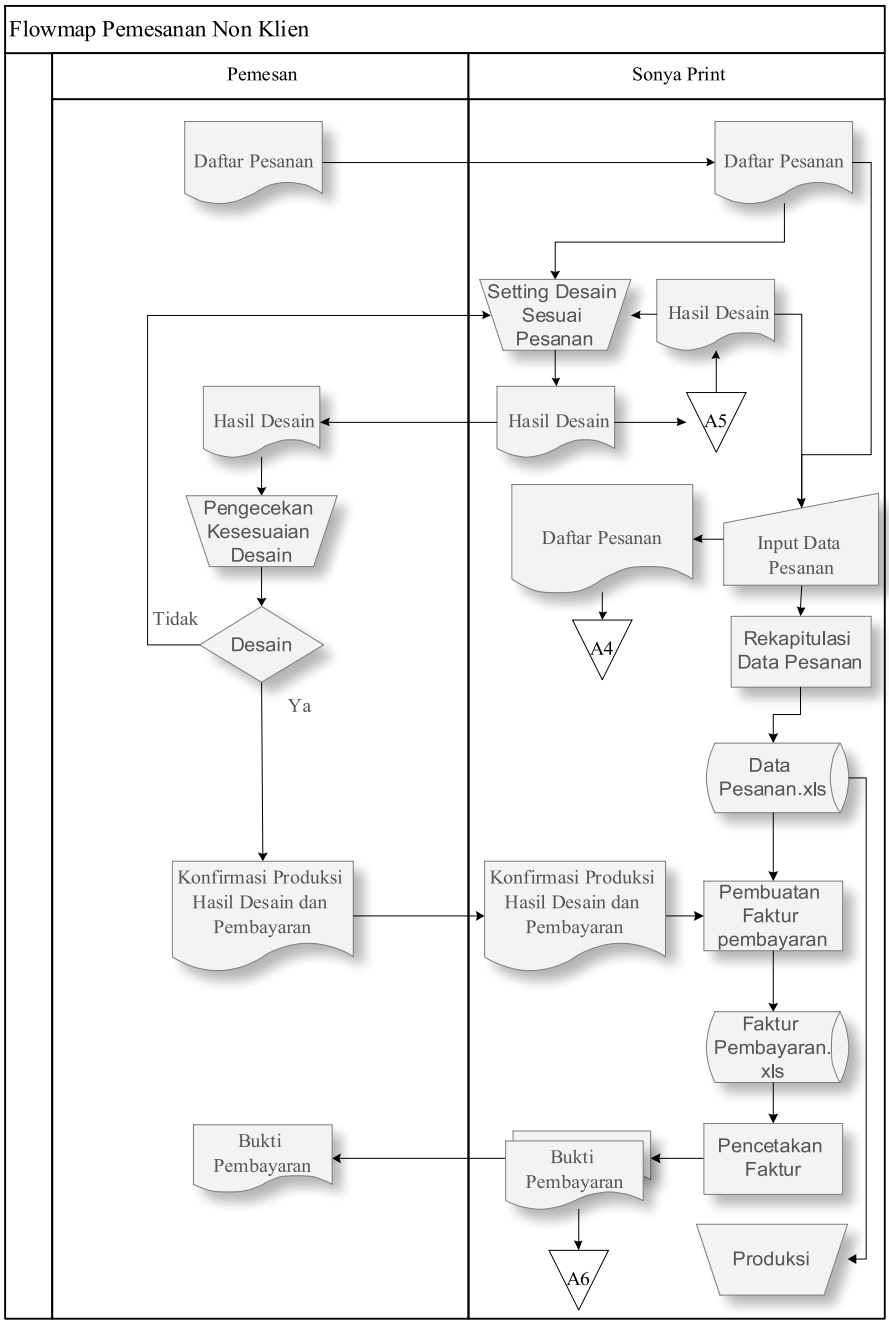
Gambar 3.3 Flowmap Pengiriman Untuk Klien

4. Prosedur Pemesanan Non Klien

Prosedur pemesanan non klien adalah tahap yang harus dilalui oleh pemesan dalam pemesanan langsung ke Sonya Print yaitu, di mulai dari tahap pemesan memberikan daftar pesanan, Sonya Print menerima pesanan, setting desain, meminta konfirmasi hasil setting desain untuk turun cetak (Produksi), pemesan melakukan pembayaran tunai dan menerima bukti pembayaran, dan produksi.

Adapun alur prosedur pemesanan (Gambar 3.4) adalah sebagai berikut.

1. Pemesan menyerahkan daftar pesanan ke Sonya Print.
2. Sonya Print menerima daftar pesanan dari pihak pemesan.
3. Sonya Print akan memasukan data pesanan dan menyimpan data pesanan ke komputer.
4. Sonya Print melakukan setting desain berdasarkan pesanan.
5. Sonya Print menyerahkan hasil setting desain kepada pemesan dan meminta konfirmasi untuk turun cetak (Produksi).
6. Pemesan melakukan konfirmasi untuk produksi dan melakukan pembayaran.
7. Sonya Print membuat faktur pembayaran dan faktur pembayaran tersimpan dalam komputer.
8. Sonya Print mencetak faktur pembayaran sebanyak rangkap dua. Rangkap pertama untuk diserahkan ke pemesan dan rangkap kedua untuk di arsipkan.
9. Sonya Print melakukan produksi.



Keterangan :
A4 : Arsip daftar pemesanan
A5 : Arsip hasil desain
A6 : Arsip bukti pembayaran

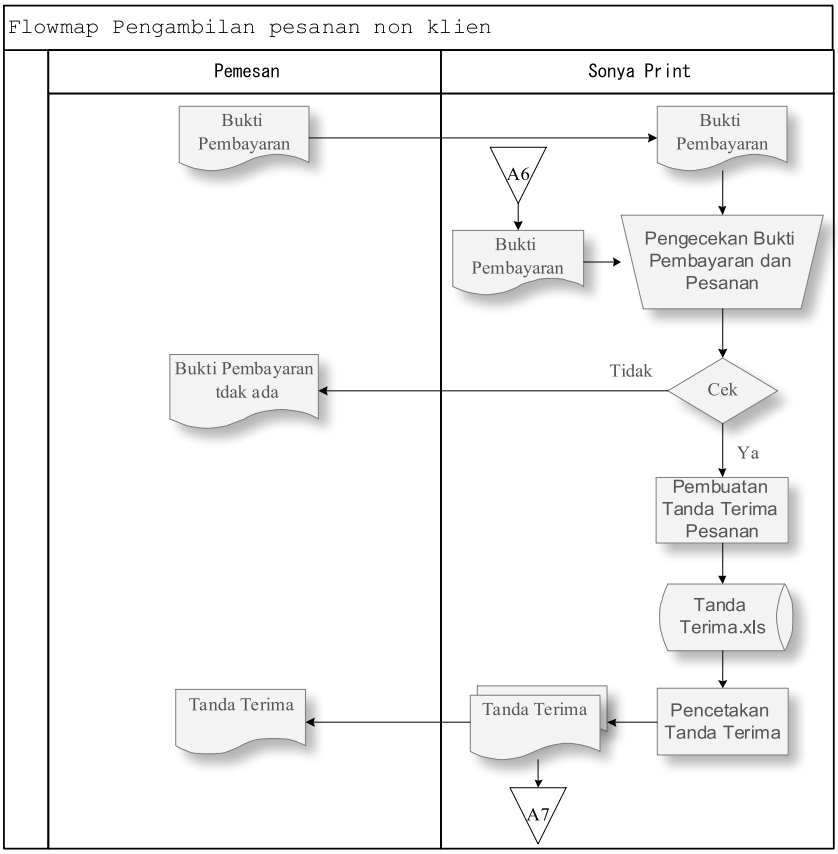
Gambar 3.4 Flowmap Pemesanan Non Klien

5. Prosedur Pengambilan Pesanan Untuk Non Klien

Prosedur pengambilan pesanan non klien adalah tahap yang harus dilalui oleh pemesan dalam pengambilan pesanan ke Sonya Print yaitu, di mulai dari tahap menyerahkan bukti pembayaran hingga pengambilan pesanan.

Adapun alur prosedur pelaporan adalah sebagai berikut.

1. Pemesan menyerahkan bukti pembayaran.
2. Sonya Print melakukan pengecekan bukti pembayaran dan pesanan.
3. Jika tidak sesuai Sonya Print tidak akan memproses.
4. Jika sesuai Sonya Print membuat tanda terima pengambilan pesanan dan disimpan di komputer.
5. Sonya Print mencetak tanda terima sebanyak dua rangkap. Rangkap pertama untuk diserahkan ke pemesan dan rangkap kedua untuk diarsipkan.



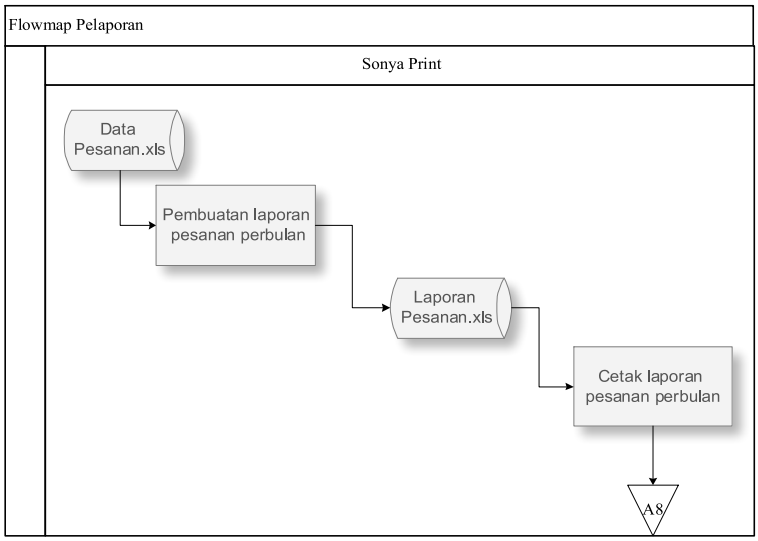
Keterangan :
A6 : Arsip bukti pembayaran
A7 : Arsip bukti pengambilan pesanan

Gambar 3.5 Flowmap Pengambilan Pesanan Non Klien

6. Prosedur Pelaporan

Prosedur pelaporan ini meliputi barang/jasa apa saja yang telah dipesan setiap bulannya di Sonya Print. Sehingga dari data pemesanan dapat dijadikan evaluasi untuk mengetahui jenis barang apa saja yang disukai oleh pemesan. Adapun alur prosedur pelaporan adalah sebagai berikut.

1. Sonya Print membuat laporan pesanan dari data pesanan.xls.
2. Sonya Print menyimpan laporan pesanan ke komputer.
3. Sonya Print mencetak laporan pesanan.xls.



Keterangan :
A8 : Arsip laporan bulanan

Gambar 3.6 Flowmap Pelaporan

3.1.2 Analisis Konsep *Business To Customer* (B2C)

Sistem penawaran jasa percetakan di Sonya Print saat ini belum menggunakan konsep *Business to customer* (B2C) dimana konsep *Business to customer* (B2C) sebenarnya dapat membantu pengusaha kecil dan menengah seperti menyingkirkan perantara, penghematan biaya dan memberi kemudahan. Secara teoritis, keuntungan akan lebih mudah diraih melalui model *Business to customer* (B2C) ini, karena biaya tidak tumbuh secara proporsional dengan pertumbuhan bisnis, dalam arti pertumbuhan bisnis niscaya akan lebih pesat daripada biaya yang harus dikeluarkan.

Adapun Konsep *Business To Customer* (B2C) yang akan diterapkan meliputi beberapa kegiatan seperti berikut ini.

1. **Promosi**

   Promosi sample produk/jasa merupakan salah satu komponen penting dalam suatu sistem penawaran jasa. Dalam sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web* di Sonya Print memiliki beberapa promosi, diantaranya promosi produk/jasa terlaris dan promosi produk/jasa terbaru. Promosi produk/jasa terlaris yang ditampilkan pada sistem penawaran jasa berbasis *web* akan diterapkan berdasarkan jumlah produk/jasa yang paling banyak dipesan dalam periode tertentu. Sedangkan promosi produk/jasa terbaru ditampilkan berdasarkan produk/jasa terbaru dalam sistem penawaran jasa percetakan *online* dengan konsep *Bussines to Customer* (B2C) di Sonya Print.

2. **Pemesanan**

   Konsep *Business To Customer* (B2C) yang akan diterapkan pada sistem di Sonya Print yaitu pengunjung dapat melakukan pemesanan dengan pelayanan yang bersifat umum dimulai dengan memilih kategori atau produk yang ingin dipesan, ukuran, banyaknya warna pada desain yang akan dicetak untuk menentukan harga dari produk yang dipesan dan pengunjung juga dapat mengirimkan desain yang akan dicetak, kemudian pesanan dimasukan kedalam keranjang belanja. Sehingga proses pemesanan akan lebih mudah dilakukan oleh pengunjung dan pengunjung dapat melakukan pemesanan secara langsung dengan mengikuti alur pemesanan yang ada. Untuk mengendalikan proses produksi pesanan maka perlu dilakukan analisis estimasi pesanan yang

merupakan proses yang diterapkan dalam sistem untuk menentukan penjadwalan dalam proses produksi pesanan di sonyaprint.

Untuk menentukan tanggal mulai dari suatu pesanan, proses ini membandingkan dengan data-data pesanan yang ada sebelumnya di dalam sistem. Sedangkan untuk menentukan tanggal selesai pesanan, ditentukan dari jumlah pesanan yang dilakukan terhitung dari tanggal mulai pesanan.

Sebagai contoh, untuk produksi plastik pada sonyaprint, hasil produksi per hari sekitar 10.000 lembar. Hasil produksi ini dijadikan sebagai variabel untuk menentukan jumlah maksimum pesanan per hari. Untuk pesanan sejumlah 8000 lembar pesanan tersebut baru bisa diselesaikan dalam waktu 4 hari.

Proses 4 hari tersebut dihitung sejak desain akhir disetujui. Sehingga untuk per harinya didapatkan variabel untuk 1 pesanan dapat terselesaikan sebanyak 2000 lembar, yaitu didapat dari jumlah pesanan yang berjumlah 8000 lembar dibagi dengan jumlah hari untuk menyelesaikan pesanan tersebut yaitu 4 hari, sehingga didapat angka 2000 lembar yang merupakan jumlah produksi untuk 1 pesanan. Untuk lebih jelasnya, akan digambarkan pada tabel di bawah ini.

Contoh simulasi pesanan 1.

Tabel 3.1 Simulasi Pesanan 1

No. Pesanan	Jumlah	Tanggal Pesan
1	8000	Tgl – 1
2	6000	Tgl – 1
3	4000	Tgl – 1
4	6000	Tgl – 1
5	2000	Tgl – 1
6	6000	Tgl – 1
7	4000	Tgl – 1
8	8000	Tgl – 1

Tabel 3.2 Penjadwalan Pesanan 1

No. Pesanan	Tgl - 1	Tgl - 2	Tgl – 3	Tgl – 4	Tgl - 5	Tgl - 6	Tgl – 7
1	2000	2000	2000	2000			
2	2000	2000	2000				
3	2000	2000					
4	2000	2000	2000				
5	2000						
6		2000	2000	2000			
7			2000	2000			
8				2000	2000	2000	2000

Pada tabel simulasi pesanan 1 di atas, dapat dilihat bahwa untuk pesanan nomor 6 dimulai dari tanggal ke 2 karena produksi maksimum tanggal ke 1 telah terpenuhi yaitu perhari adalah 10.000 lembar, sehingga walaupun sama-sama dipesan pada tanggal yang sama tanggal ke 1 untuk pesanan nomor 6 dimulai dari tanggal ke 2 untuk pesanan nomor 5 telah selesai pada tanggal ke 1, untuk pesanan nomor 7 dimulai dari tanggal ke 3 karena produksi maksimal tanggal ke 2 telah terpenuhi dan pesanan nomor 3 telah selesai pada tanggal ke 2, begitu juga untuk nomor pesanan no 8 dimulai tanggal ke 4 karena produksi maksimum tanggal ke 3 telah terpenuhi dan pesanan nomor 1 selesai tanggal 4.

Contoh simulasi pesanan 2.

Tabel 3.3 Simulasi Pesanan 2

No. Pesanan	Jumlah	Tanggal Pesan
1	4000	Tgl – 1
2	8000	Tgl – 1
3	4000	Tgl – 1
4	4000	Tgl – 1
5	2000	Tgl – 1
6	6000	Tgl – 1
7	4000	Tgl – 1
8	9000	Tgl – 1

Tabel 3.4 Penjadwalan Pesanan 2

No. Pesanan	Tgl - 1	Tgl - 2	Tgl – 3	Tgl – 4	Tgl - 5	Tgl – 6	Tgl – 7
1	2000	2000					
2	2000	2000	2000	2000			
3	2000	2000					
4	2000	2000					
5	2000						
6		2000	2000	2000			
7			2000	2000			
8			2000	2000	2000	2000	1000

Pada tabel simulasi pesanan 2 di atas, dapat dilihat bahwa untuk pesanan nomor 6 dimulai dari tanggal ke 2 karena produksi maksimum tanggal ke 1 telah terpenuhi yaitu perhari adalah 10.000 lembar, untuk pesanan nomor 5 telah selesai pada tanggal ke 1, untuk pesanan nomor 7 dimulai dari tanggal ke 3 karena produksi maksimal tanggal ke 2 telah terpenuhi dan pesanan nomor 3 telah selesai pada tanggal ke 2, begitu juga untuk nomor pesanan no 8 dimulai tanggal ke 3.

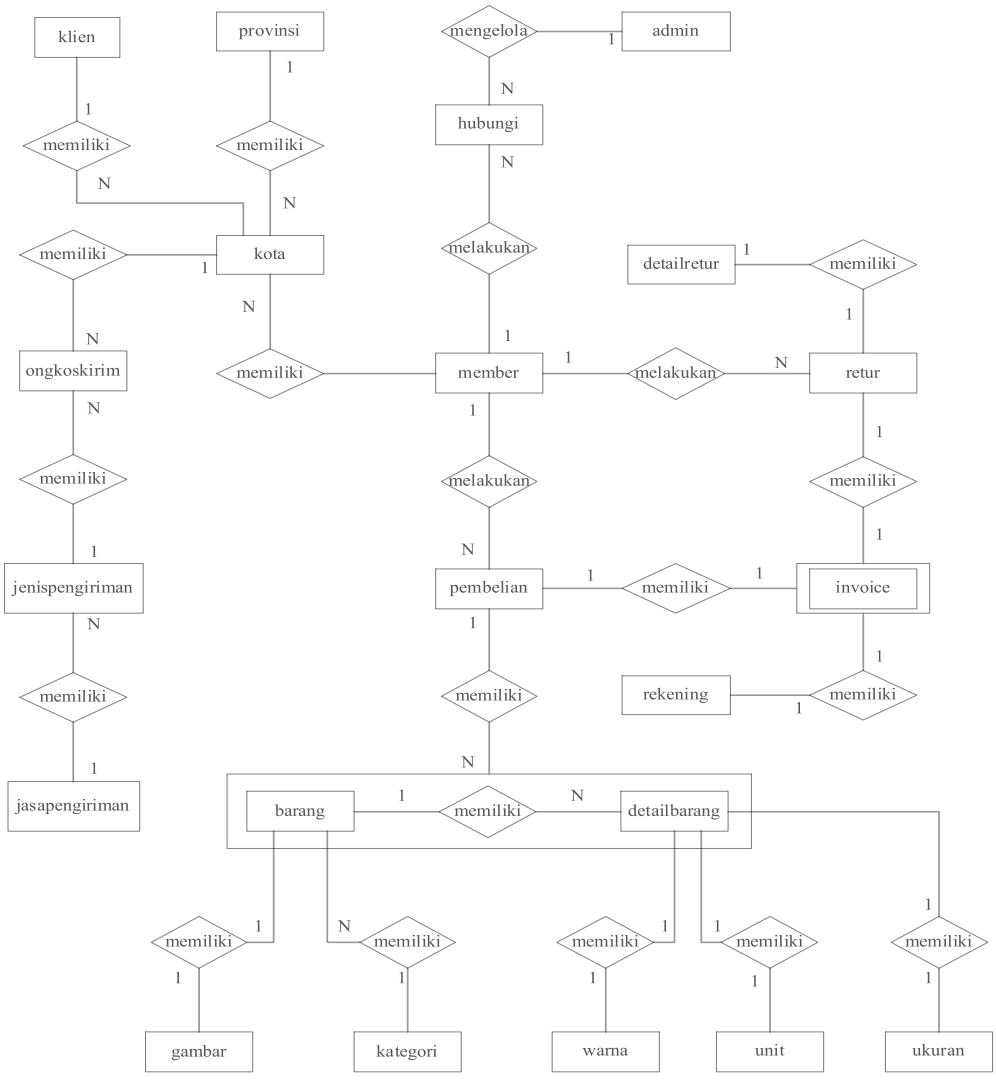
3. Pengiriman

Pengiriman merupakan tahap akhir dari transaksi. Dalam sistem penawaran jasa percetakan *online* di Sonya Print ini, pengiriman dilakukan setelah pesanan selesai diproduksi, untuk menuju tahap produksi pelanggan atau pemesan harus sudah melakukan pembayaran dan menyetujui hasil desain akhir. Setelah selesai diproduksi admin akan melakukan proses pengiriman produk pesanan.

3.1.3 Analisis Basis Data

3.1.3.1 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antardata dalam basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa *real world* terdiri dari obyek-obyek dasar yang mempunyai hubungan/relasi antara oyek-obyek tersebut. Untuk melihat keterhubungan antar entitas yang ada maka akan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.7 Diagram E-R Sistem Penawaran Jasa Percetakan di Sonya Print

3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan *non* fungsional adalah sebuah langkah dimana seorang pembangun perangkat lunak menganalisis sumber daya yang akan menggunakan perangkat lunak yang dibangun.

Analisis *non* fungsional tidak hanya menganalisis siapa saja yang akan menggunakan aplikasi tetapi juga menganalisis perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga dapat menentukan kompabilitas aplikasi yang dibangun terhadap sumber daya yang ada. Setelah melakukan analisis non fungsional, maka dilanjutkan kelangkah berikutnya, yaitu menentukan kebutuhan non fungsional sistem yang akan dibangun untuk disesuaikan dengan fakta yang ada.

Apabila terjadi ketidak cocokan antara fakta dan kebutuhan, maka perlu adanya penyesuaian fakta terhadap kebutuhan yang ada. Apabila kebutuhan tidak dipenuhi maka sistem yang akan dibangun tidak akan berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Analisis non-fungsional dan kebutuhan fungsional yang dilakukan dibagi dalam tiga tahap, yaitu.

1. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*).
2. Analisis Perangkat Lunak (*Software*).
3. Analisis Pengguna (*User*).

3.1.4.1 Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Keras adalah seluruh komponen atau unsur peralatan yang digunakan untuk menunjang pembangunan suatu sistem. Sonya Print memiliki seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. *Processor* dengan kecepatan 2,8 GHz.
2. RAM sebesar 1024 MB.
3. Kapasitas Hardisk 160 GB.
4. Monitor VGA dengan resolusi 1024 x 768.
5. DVD-Rom.
6. Printer.

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

1. *Processor* dengan kecepatan 1,8 GHz.
2. RAM sebesar 256 MB.
3. Kapasitas *free* Hardisk 40 GB.
4. Monitor VGA dengan resolusi 1024 x 768.
5. CD-Rom 52x.
6. Printer.

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang ada di Sonya Print, ternyata sudah memenuhi spesifikasi kebutuhan untuk menggunakan perangkat lunak yang akan dibangun.

3.1.4.2 Analisis Perangkat Lunak(*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan di Sonya Print adalah sebagai berikut.

1. Sistem Operasi Window XP *Professional Service Pack II*
2. Microsoft Office 2003 dan 2007
3. *Web browser* Internet Explorer dan Mozila Firefox

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem penawaran jasa percetakan *online* dengan konsep *business to customer* (B2C) adalah sebagai berikut.

1. Sistem Operasi Window XP *Professional Service Pack II.*
2. *Web browser.*
3. *Web* Server Xampp 1.6.5.

Dari hasil perbandingan antara hasil analisis dan kebutuhan non fungsional maka pihak Sonya Print hanya tinggal membutuhkan *web* server Xampp 1.6.5 yang aplikasinya dapat diperoleh secara gratis.

3.1.4.3 Analisis Pengguna (*User*)

Pengguna yang bertugas untuk menjalankan sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web* ini adalah pemilik Sonya Print. Adapun karakteristik pengguna (Tabel 3.1) dari sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web* ini.

Tabel 3.5 Analisis Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak Akses	Tingkat P*end*idikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman
Admin	Menangani pengolahan data pemesanan, pengolahan data utama, dan pembuatan laporan.	Menjalankan aplikasi sesuai dengan tugasnya.	D3	Mengerti, serta dapat menggunakan komputer dan teknis perawatan	Pernah mengoperasi-kan program aplikasi
Pelanggan	-	Melihat katalog produk, dan melakukan transaksi pemesanan di sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web*.	-	Mampu mengoperasi-kan komputer dan dapat menggunakan internet	-
Pengunjung	-	Melihat halaman utama *web*, yaitu hanya dapat mengakses menu info yang ada pada halaman utama dan melakukan p*end*aftaran.	-	Mampu mengoperasi-kan komputer dan dapat menggunakan internet	-

Analisis pengguna (*user*) dari sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web* yang dibangun ini terdiri dari tiga pengguna yaitu sebagai berikut.

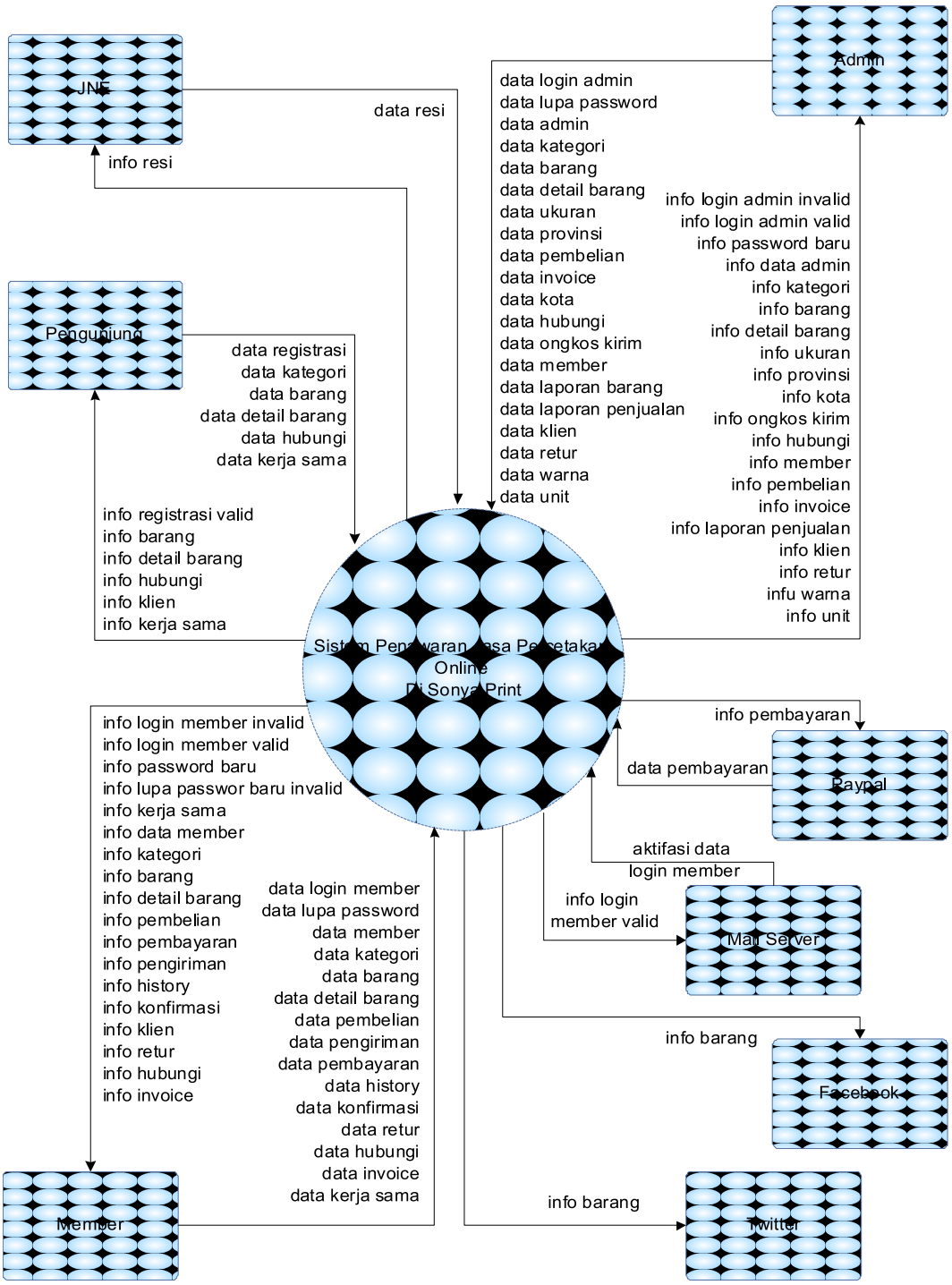
1. Pemilik Sonya Print yang bertanggung jawab sebagai admin dengan tugas dan akses khusus, yaitu *read*, *write*, *update*, dan *delete* dalam mengolah sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web*.
2. Pelanggan, dapat mengakses, melihat katalog produk, dan melakukan transaksi pemesanan di sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web*.
3. Pengunjung, hanya dapat melihat halaman utama *web*, yaitu hanya dapat mengakses bagian menu info yang ada pada halaman utama .

3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.1.5.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram tingkat atas, yaitu yang paling tidak terinci dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran ke dalam dan keluar entitas-entitas eksternal yang terletak diluar sistem. Dengan kata lain, diagram konteks adalah alat pemodelan untuk menggambarkan sistem yang berbasis komputer dan dirancang secara global.

Diagram Konteks terdiri dari sebuah simbol proses tunggal yang digambarkan oleh seluruh sistem dan menunjukkan data *flow* utama untuk dan dari *terminator*. Adapun diagram konteks Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Di Sonya Print sebagai berikut.



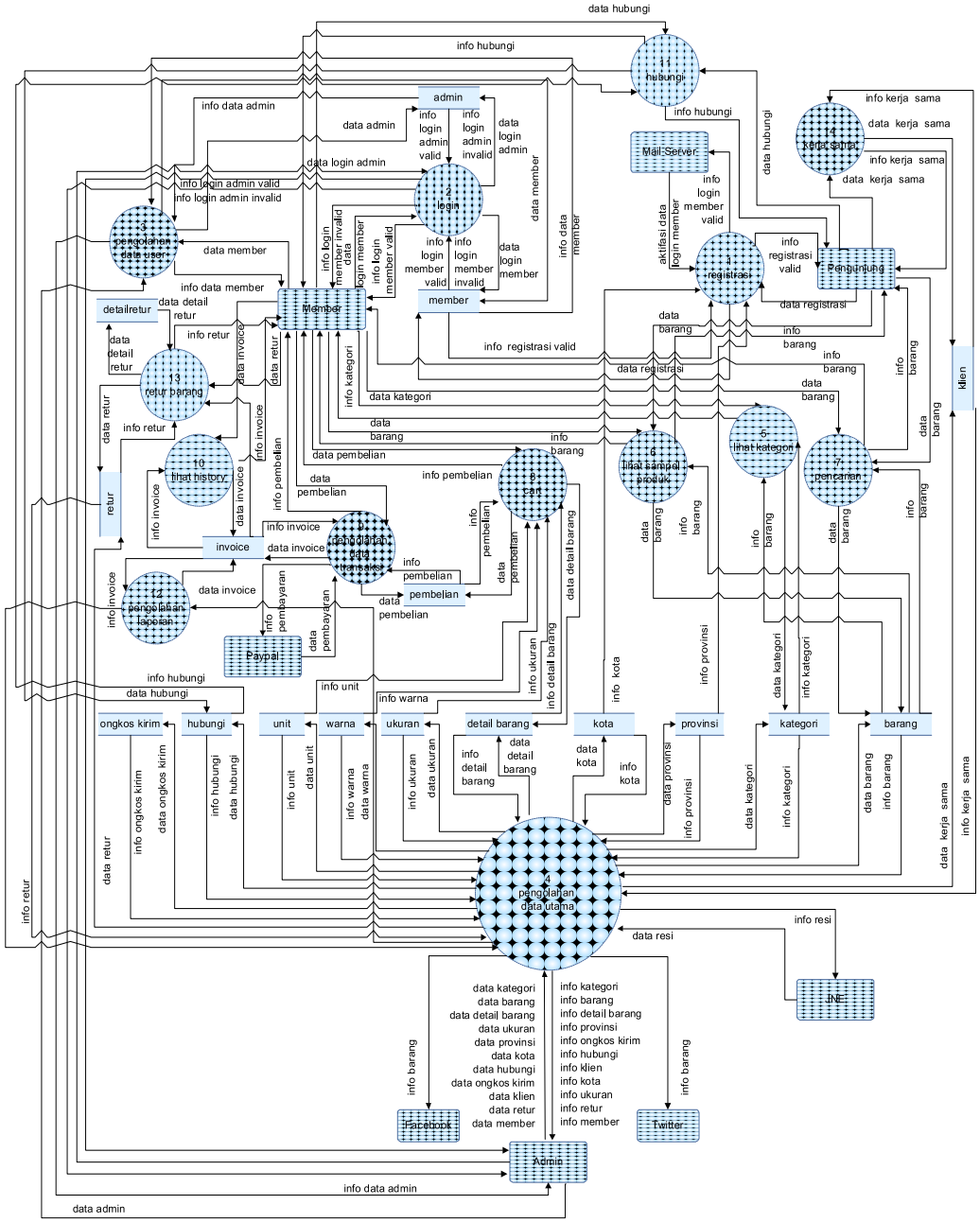
Gambar 3.8 Diagram Konteks Sistem Penawaran Jasa Percetakan di Sonya Print

3.1.5.2 Data flow Diagram (DFD)

Diagram Aliran data adalah representasi dari suatu sistem yang menggambarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterlibatan bagian-bagian yang ada. Sistem yang dimaksud dapat berupa sistem otomatis, manual atau gabungan dan keduanya. Diagram aliran data ini digunakan untuk menggambarkan beberapa hal meliputi komponen-komponen dalam sebuah sistem, aliran-aliran data diantara komponen-komponen tersebut, asal dan tujuan data, serta penyimpanan data.

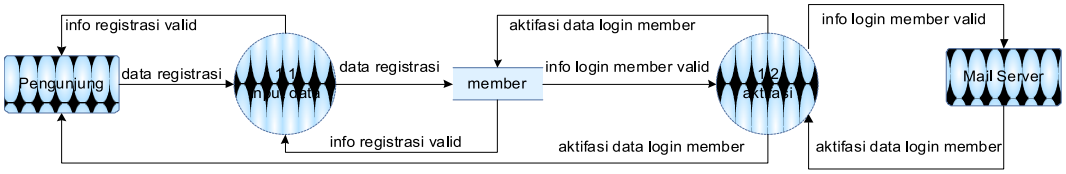
Adapun Data Flow Diagram (DFD) Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Di Sonya Print sebagai berikut.

1. Data Flow Diagram (DFD) Level 1



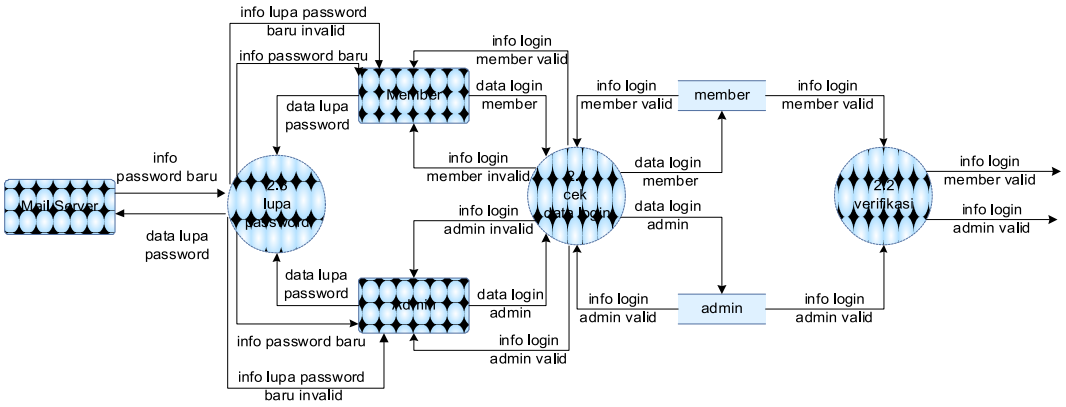
Gambar 3.9 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

2. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 1



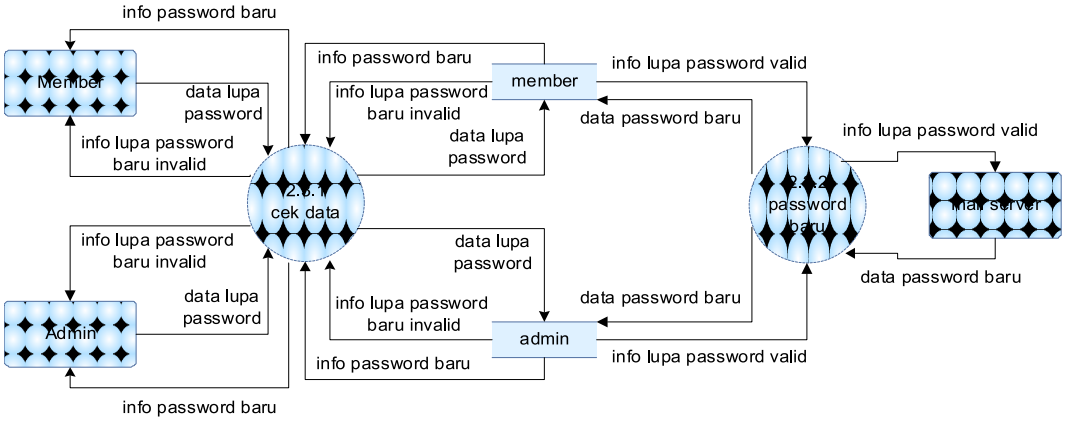
Gambar 3.10 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 1

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 2



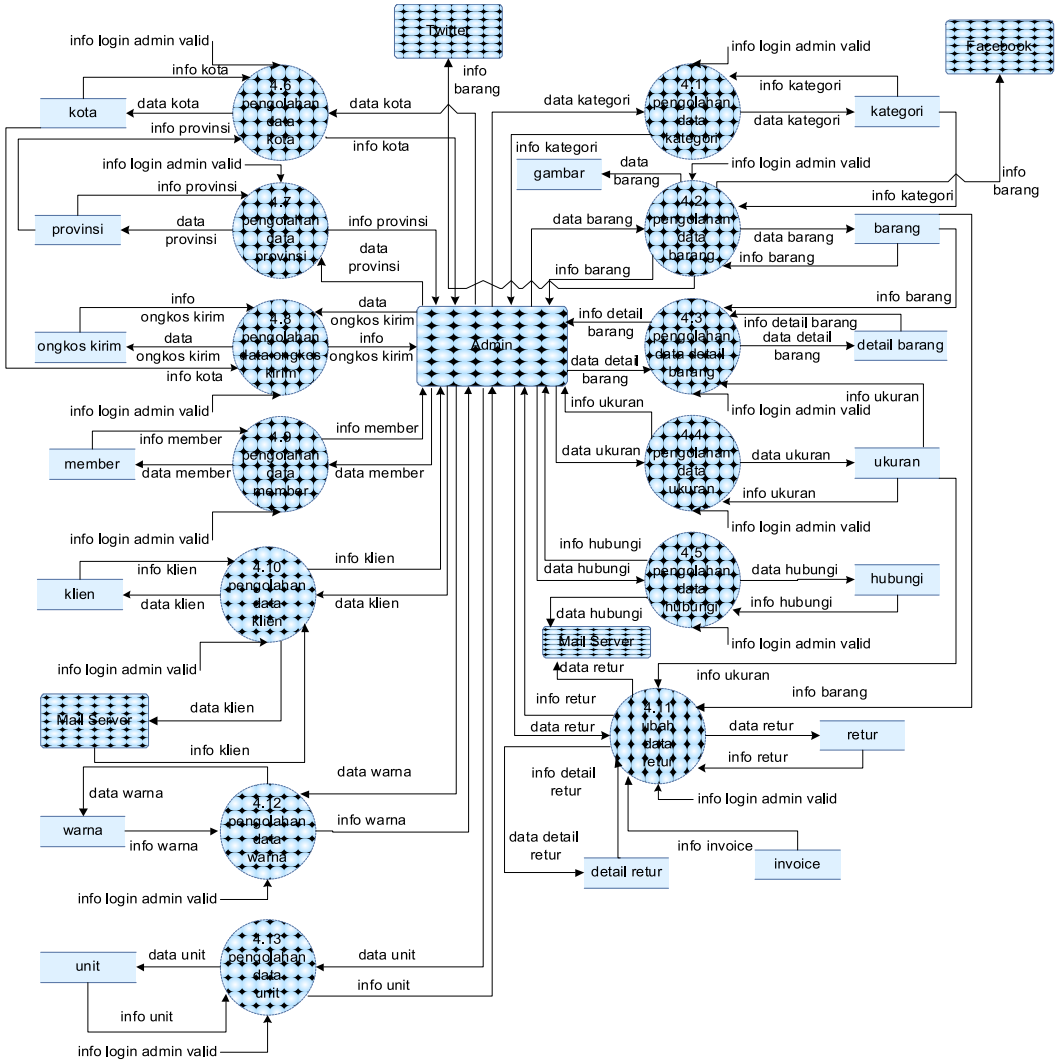
Gambar 3.11 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2

4. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 3



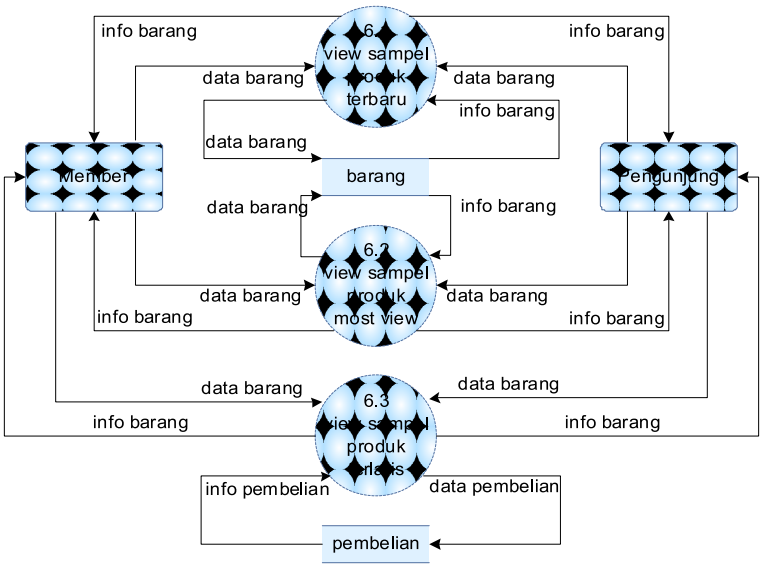
Gambar 3.12 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 3

5. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 4



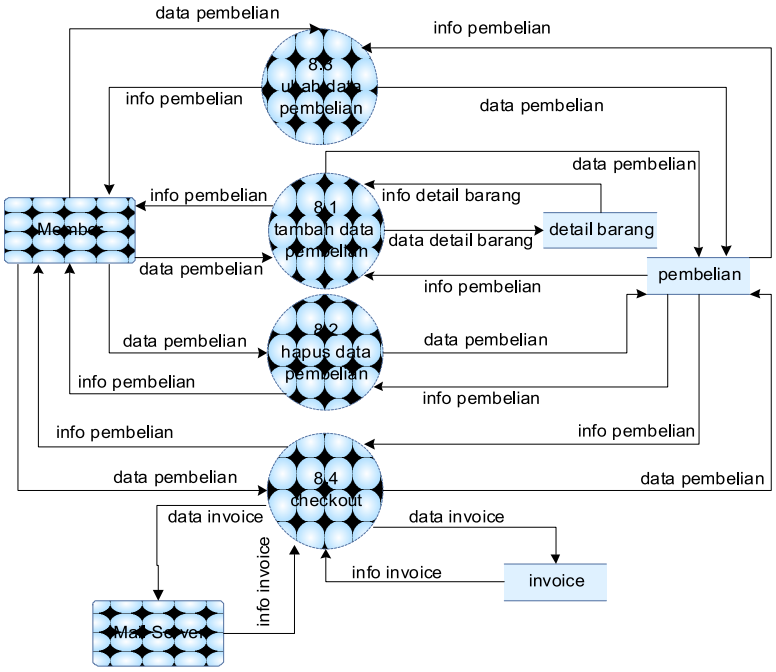
Gambar 3.13 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 4

6. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 6



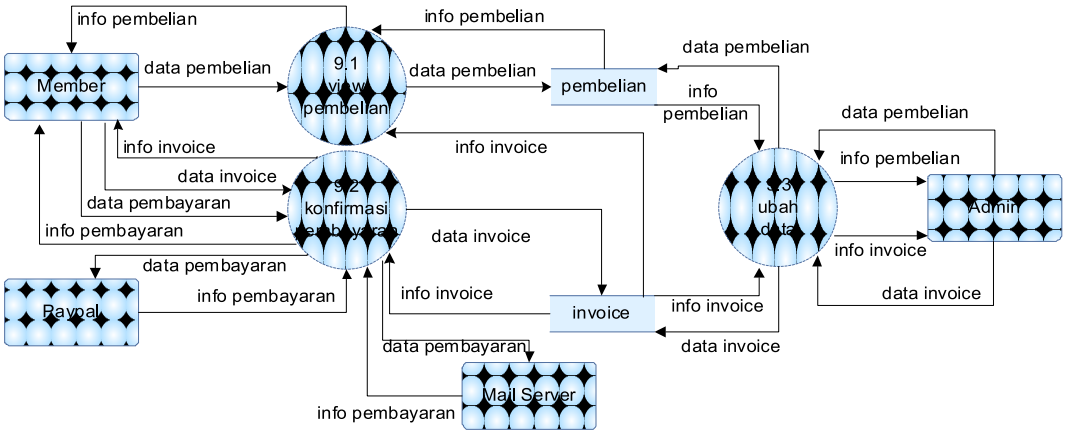
Gambar 3.14 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 6

7. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 8



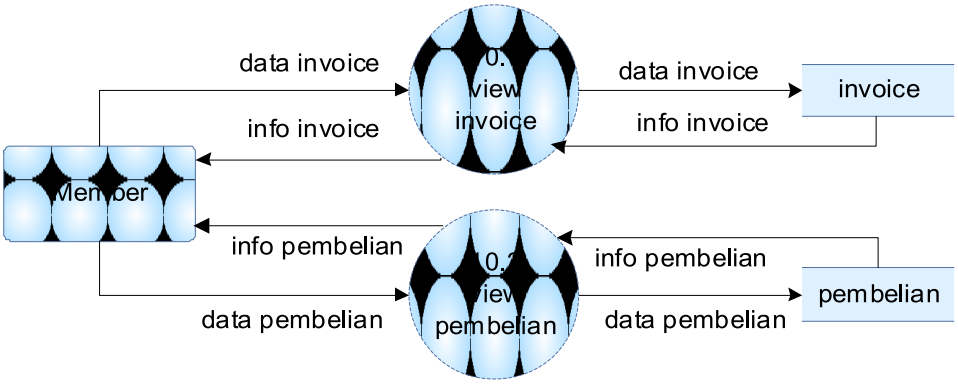
Gambar 3.15 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 8

8. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 9



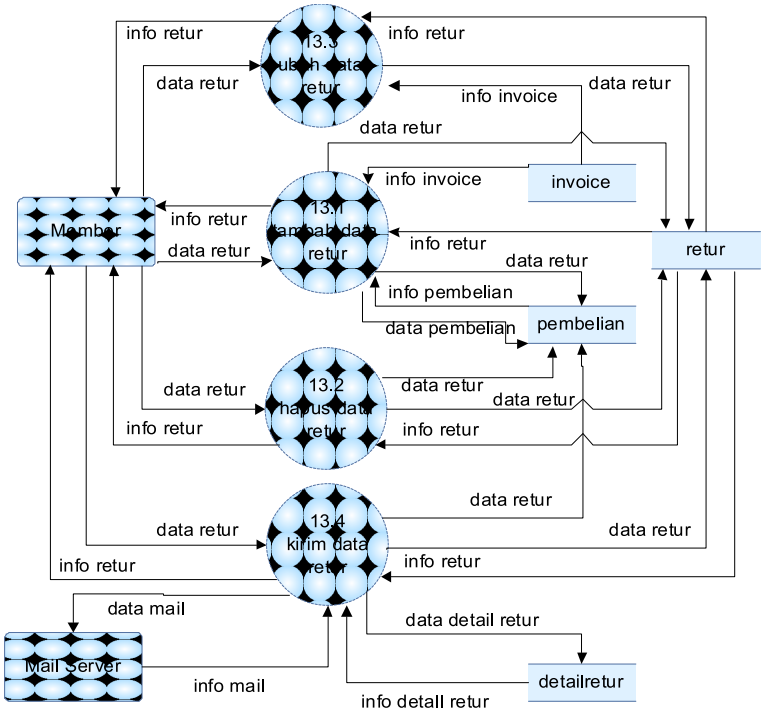
Gambar 3.16 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 9

9. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 10



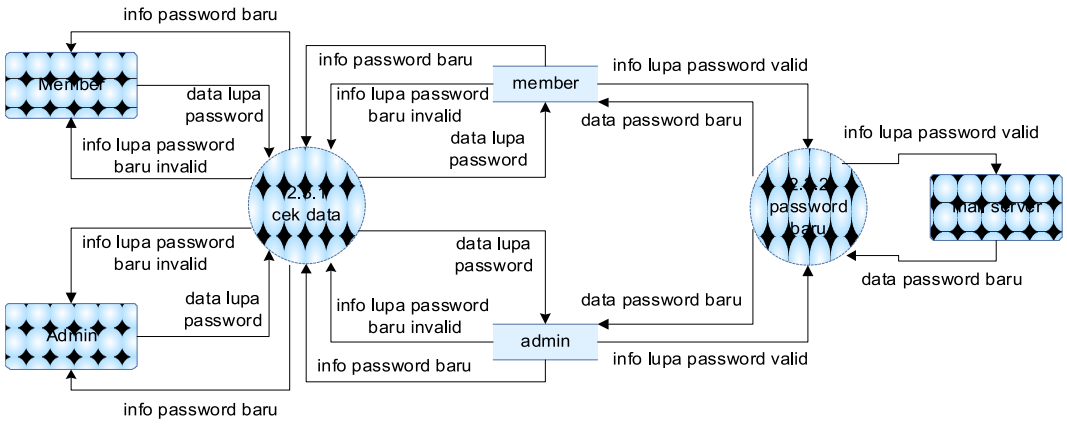
Gambar 3.17 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 10

10. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 proses 13



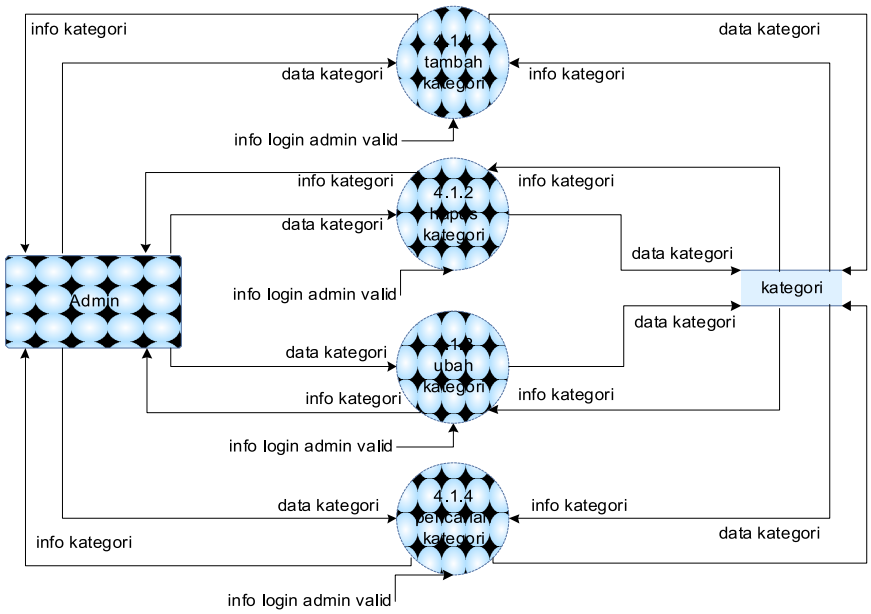
Gambar 3.18 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 13

11. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 2.3



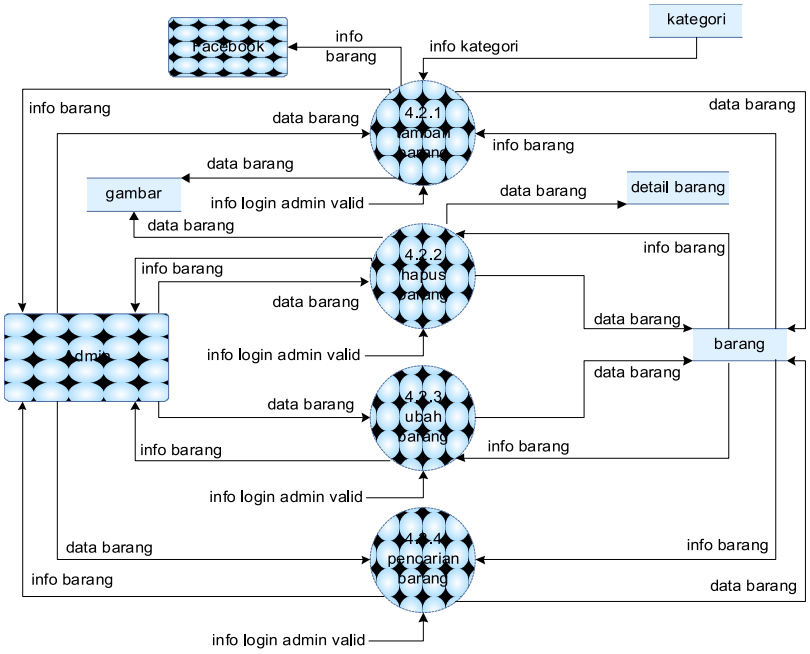
Gambar 3.19 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 2.3

12. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.1



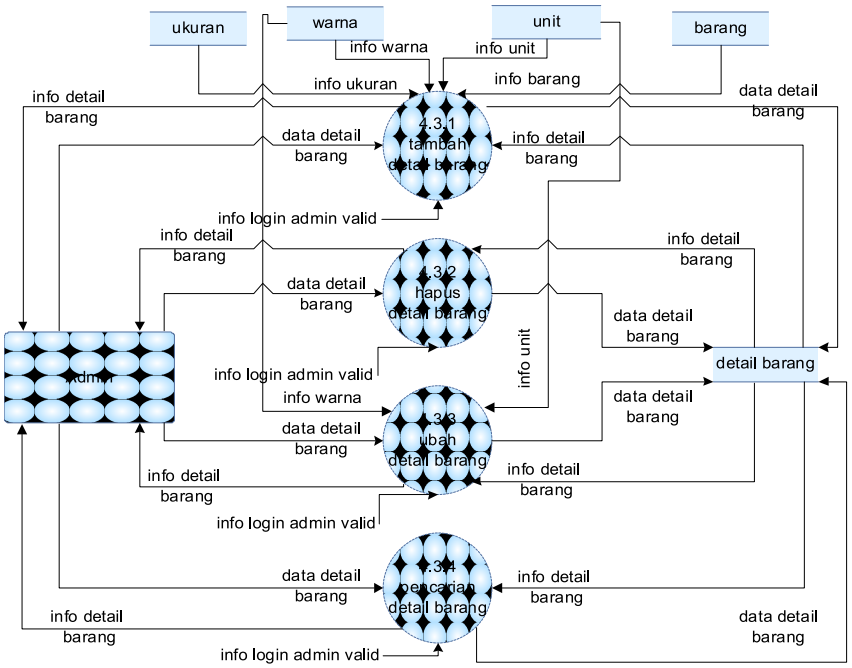
Gambar 3.20 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.1

13. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.2



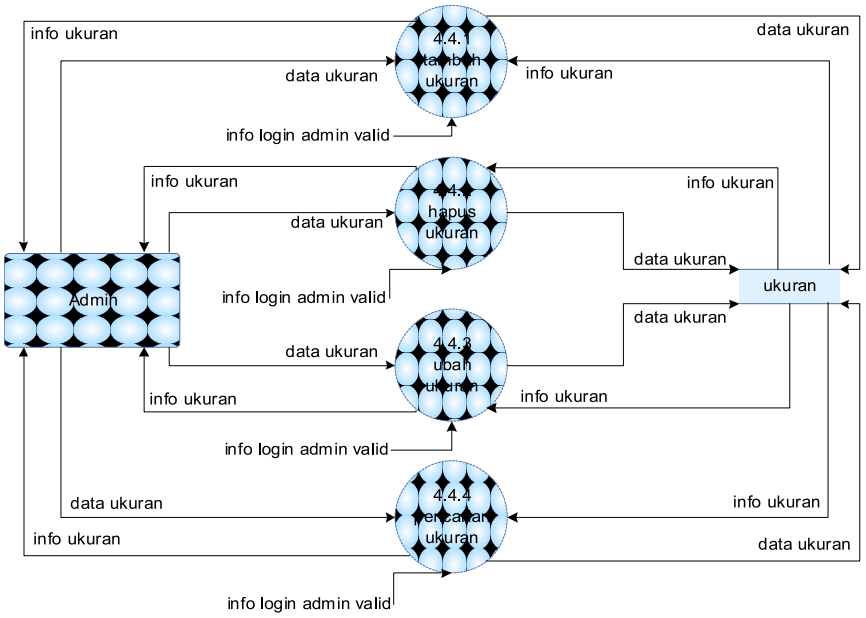
Gambar 3.21 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.2

14. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.3



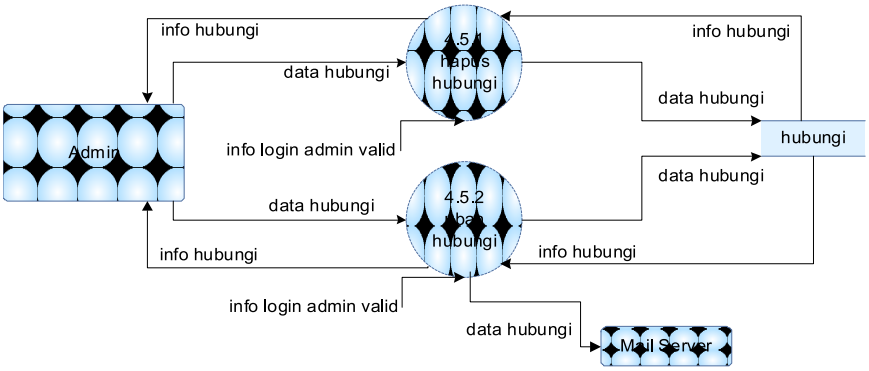
Gambar 3.22 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.3

15. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.4



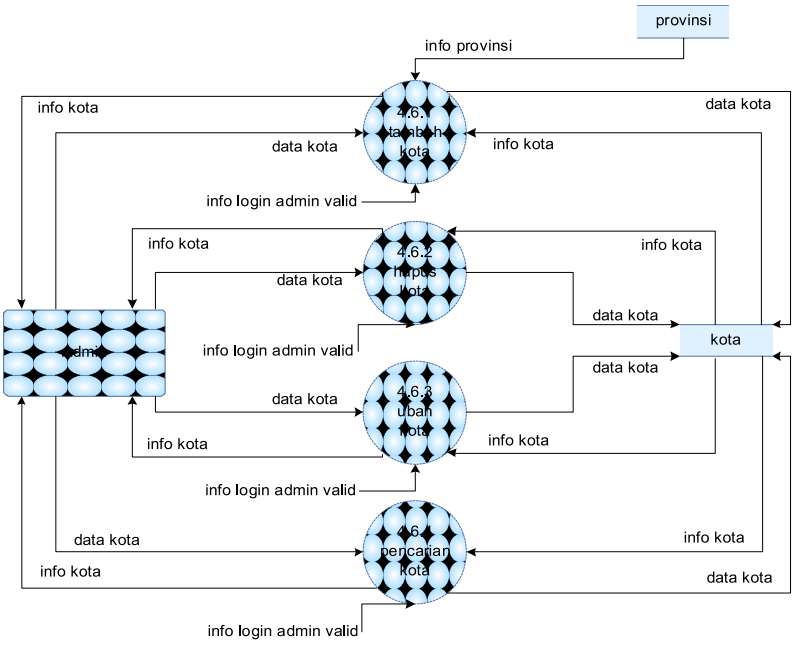
Gambar 3.23 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.4

16. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.5



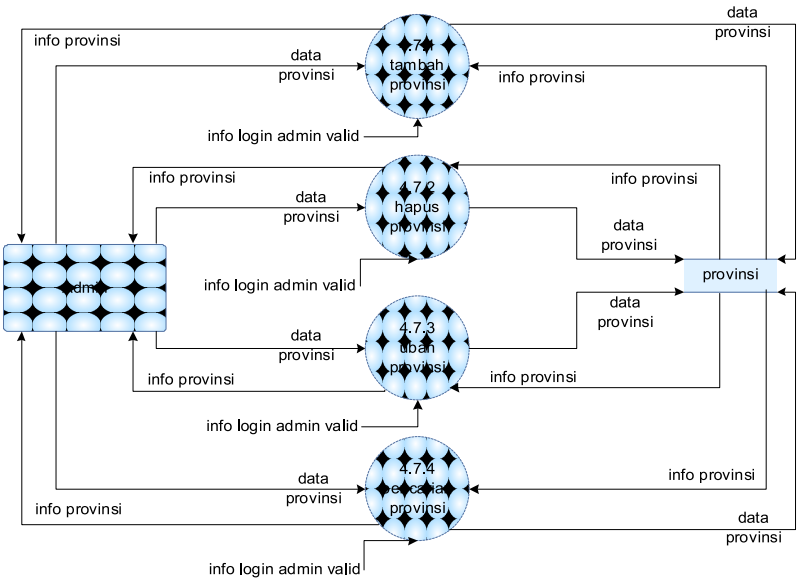
Gambar 3.24 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.5

17. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.6



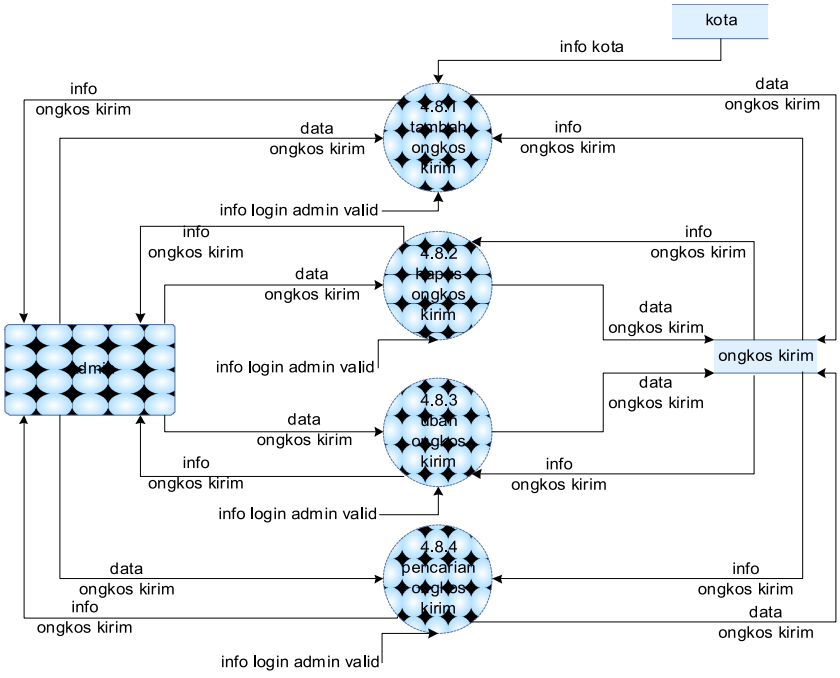
Gambar 3.25 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.6

18. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.7



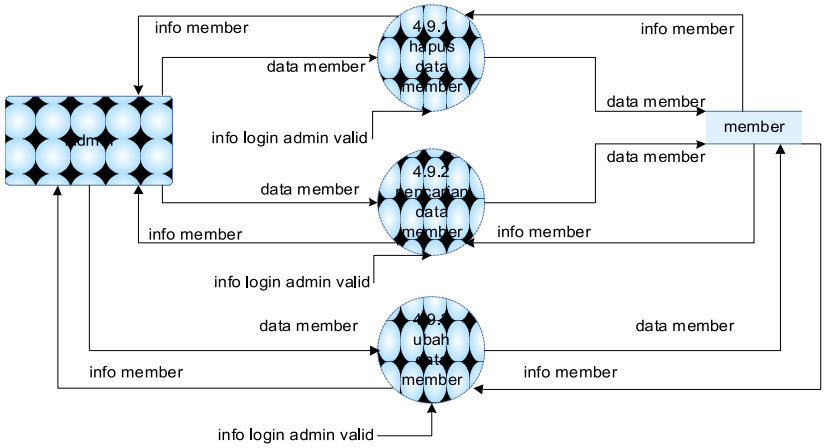
Gambar 3.26 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.7

19. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.8



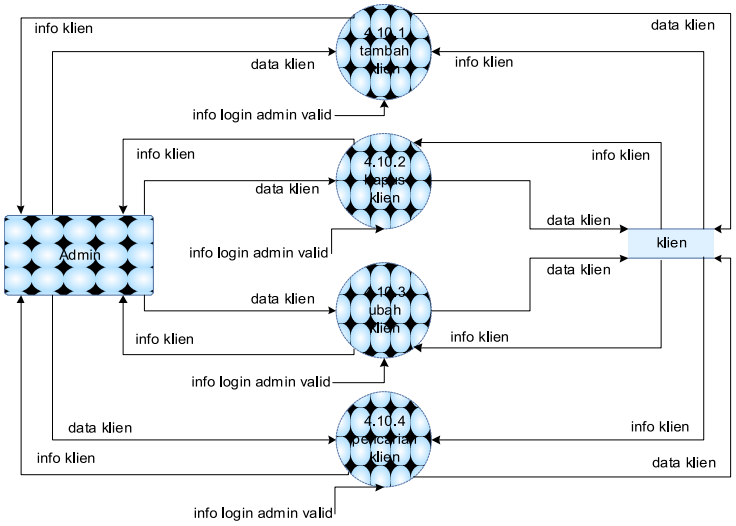
Gambar 3.27 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.8

20. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.9



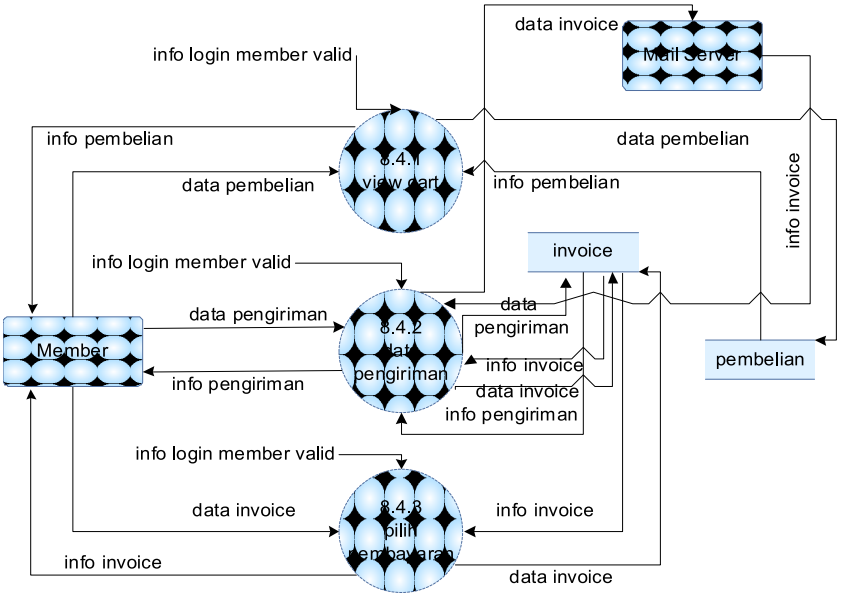
Gambar 3.28 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.9

21. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 4.10



Gambar 3.29 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 4.10

22. Data Flow Diagram (DFD) Level 3 proses 8.4



Gambar 3.30 Data Flow Diagram (DFD) Level 3 Proses 8.4

3.1.5.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada data flow diagram (DFD). Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada tabel 3.2 sebagai berikut.

Tabel 3.6 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1.	No. Proses	1
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi menjadi member
	Output	Info registrasi menjadi member
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar registrasi Pengunjung mengisi data registrasi *If* data registrasi valid *Then* proses registrasi berhasil *Else* batal (ulangi kembali) *End*
2.	No. Proses	2
	Nama	*Login*
	Source	Admin, Member
	Input	Data *login* Admin, Data *login* Member
	Output	Info *login* admin, Info *login* Member
	Destination	Admin, Member
	Logika Proses	*Begin* Sistem menampilkan layar login Admin, member mengisi data login *If username* and *password* valid *Then* masuk sistem

		Else info *login* invalid (ulangi kembali) *End*
3.	No. Proses	3
	Nama	Pengolahan Data *User*
	Source	Admin, Member
	Input	Data Admin, Data member, Data *login* Admin, Data *login* Member
	Output	Info Data Admin, Info Data Member, Info Data *login* Admin, Info Data *Login* Member
	Destination	Admin, Member
	Logika Proses	*Begin* Sistem menampilkan layar admin Admin memilih menu *If* data admin *Then* menuju ke pengolahan data admin *Else If* data *login* admin *Then* menuju ke pengolahan data *login* admin *End* *Begin* Sistem menampilkan layar member Member memilih menu *If* data member *Then* menuju ke pengolahan data member *Else If* data *login* member *Then* menuju ke pengolahan data *login* member *End*
4.	No. Proses	4
	Nama	Pengolahan Data Utama
	Source	Admin
	Input	Data Member, Data barang, Data detail barang, Data Kategori, Data Ongkos Kirim, Data hubungi, Data kota, Data provinsi, Data Ukuran, Data klien, Data Retur
	Output	Info Member, Info barang, info detail barang, Info Kategori, Info Ongkos Kirim, Info Hubungi, Info Kota, Info Provinsi, Info Ukuran, Info Klien,

		Info Retur
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar admin Admin memilih menu *If* data member *Then* menuju ke pengolahan data member *Else If* data barang *Then* menuju ke pengolahan data barang *Else If* data kategori *Then* menuju ke pengolahan data kategori *Else If* data ongkos kirim *Then* menuju ke pengolahan data ongkos kirim *Else If* data detail barang *Then* menuju ke pengolahan data detail barang *Else If* data kota *Then* menuju ke pengolahan data kota *Else If* data provinsi *Then* menuju ke pengolahan data provinsi *Else If* data ukuran *Then* menuju ke pengolahan data Ukuran *Else If* data hubungi *Then* menuju ke pengolahan data hubungi *Else If* data klien *Then* menuju ke pengolahan data klien *Else If* data retur *Then* menuju ke pengolahan data retur *End*
5.	No. Proses	5
	Nama	Lihat Kategori
	Source	Member, Pengunjung
	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori

	Logika Proses	*Begin* Sistem menampilkan layar kategori Member, pengunjung memilih menu *If* data kategori *Then* Sistem menampilkan layar katalog produk berdasarkan kategori *Else* data tidak ada *End*
6.	No. Proses	6
	Nama	Lihat Sampel Produk
	Source	Member, Pengunjung
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	Member, Pengunjung
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar produk *If* produk *Then* melihat katalog produk *Else* data tidak ada *End*
7.	No. Proses	8
	Nama	Cart
	Source	Member
	Deskripsi	Digunakan untuk mengolah data Pemesanan, dari melihat produk, memesan, sampai dengan pembayaran.
8.	No. Proses	9
	Nama	Pengolahan Data Transaksi
	Source	Admin
	Input	data pembelian
	Output	Info pembelian
	Destination	Admin

	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data transaksi *If* data *login* valid *Then* mengolah data transaksi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
9.	No. Proses	10
	Nama	Lihat History
	Source	Member
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	Member
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar *history* *If* data *login* valid *Then* melihat data *history* *Else* batal (ulangi kembali) *End*
10.	No. Proses	12
	Nama	Laporan
	Source	Admin
	Input	Data Laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar laporan *If* data *login* valid *Then* pengolahan data laporan *Else* batal (ulangi kembali) *End*
11.	No. Proses	1.1
	Nama	*Input* Data
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi member
	Output	Registrasi sukses

	Destination	Pengunjung
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar registrasi *If* ada data yang belum terisi *Then* tampil info kesalahan *Else* simpan data registrasi ke *database* *End*
12.	No. Proses	1.2
	Nama	Verifikasi
	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*
13.	No. Proses	2.1
	Nama	Cek Data *Login*
	Source	*Member*, admin
	Input	Data *login member*, Data *login* admin
	Output	Info *login* admin invalid, Info *login member* invalid, ,info *login* admin valid, Info *login member* valid.
	Destination	*Member*, Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar login Admin, *member* memasukan data *login* *If* (email cocok *and password* cocok) *Then* masuk ke pengolahan admin, *member* *Else* tampil info kesalahan *End*
14.	No. Proses	2.2
	Nama	Verifikasi
	Source	*Member*, admin
	Input	Data *login member*, Data *login* admin.
	Output	Info *login* admin valid, Info *login member* valid.
	Destination	*Member*, admin

	Logika proses	*Begin* *If* email cocok *And password* cocok *Then* masuk ke menu admin, *member* *Else* tampil info kesalahan *End*
15.	No. Proses	2.3
	Nama	Lupa *Password*
	Source	*Member*, Admin
	Input	Data *login*
	Output	Info password baru
	Destination	*Member*, Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar lupa password Admin, *member* memasukan email *If* email ketemu *Then* sistem akan mengirimkan *password* baru ke email member, admin *Else* tampil info kesalahan *End*
16.	No. Proses	3.1
	Nama	Ubah Data *User*
	Source	Admin, Member
	Input	Data Admin, Data Member
	Output	Info data admin, info data member.
	Destination	Admin, Member
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data user *Member*, admin memasukan data yang akan diedit *Update* data member, admin didatabase *End*
17.	No. Proses	3.2
	Nama	Ubah *Password User*
	Source	Admin, Member
	Input	Data admin, data member
	Output	Info *password* berhasil diganti
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar *data password* Masukan *Login password* valid. *If password* lama cocok *Then* simpan *password* baru

		Else pesan info kesalahan *End*
18.	No. Proses	4.1
	Nama	Pengolahan data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	*Input* kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data kategori *If* admin *login* valid *Then* olah data kategori *Else* batal (ulangi kembali) *End*
19.	No. Proses	4.2
	Nama	Pengolahan data barang
	Source	Admin
	Input	Data barang
	Output	info barang
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data barang *If* admin *login* valid *Then* olah data barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
20.	No. Proses	4.3
	Nama	Pengolahan data detail barang
	Source	Admin
	Input	Data detail barang
	Output	info detail barang
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data detail barang *If* admin *login* valid *Then* olah data detail barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
21.	No. Proses	4.4
	Nama	Pengolahan data ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran

	Output	Info ukuran
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ukuran *If* admin *login* valid *Then* olah data ukuran *Else* batal (ulangi kembali) *End*
22.	No. Proses	4.5
	Nama	Pengolahan data hubungi
	Source	Admin
	Input	Data hubungi
	Output	info hubungi
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data hubungi *If* admin *login* valid *Then* olah data hubungi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
23.	No. Proses	4.6
	Nama	Pengolahan data kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data kota *If* admin *login* valid *Then* olah data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
24.	No. Proses	4.7
	Nama	Pengolahan data Provinsi
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data provinsi *If* admin *login* valid *Then* olah data Provinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*

25.	No. Proses	4.8
	Nama	Pengolahan Data Ongkos Kirim
	Source	Admin
	Input	Data Kota
	Output	Data Ongkos Kirim
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ongkos kirim *If* admin *login* valid *Then* olah data Ongkos Kirim *Else* batal (ulangi kembali) *End*
26.	No. Proses	4.9
	Nama	Pengolahan Data Member
	Source	Admin
	Input	Data member
	Output	Info member
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data member *If* admin *login* valid *Then* olah data Member *Else* batal (ulangi kembali) *End*
27.	No. Proses	6.1
	Nama	*View* sampel produk terbaru
	Source	Pengunjung dam *member*
	Input	Data Produk terbaru
	Output	Informasi produk terbaru
	Destination	Pengunjung dam *member*
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar produk terbaru, berdasarkan kategori yang dipilih *End*
28.	No. Proses	6.2
	Nama	*View* produk most *view*
	Source	Pengunjung *dan Member*
	Input	Data Produk yang banyak dilihat
	Output	Informasi produk yang banya dilihat
	Destination	Pengunjung dan *Member*

	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar produk yang banyak dilihat berdasarkan kategori yang dipilih *End*
29.	No. Proses	6.3
	Nama	*View* sampel produk terlaris
	Source	Pengunjung *dan Member*
	Input	Data Produk terlaris
	Output	Informasi produk terlaris
	Destination	Pengunjung *dan Member*
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar produk terlaris berdasarkan kategori yang dipilih *End*
30.	No. Proses	8.1
	Nama	Tambah Data Barang
	source	*Member*
	Input	Data Barang
	Output	Info Pembelian
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar produk *If* data *login* valid *Then* tambah data barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
31.	No. Proses	8.2
	Nama	Hapus Data Barang
	Source	*Member*
	Input	Data Barang
	Output	Info Pembelian
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar cart *If* pilih data yang akan di hapus *Then* data pemesanan telah dihapus *Else* gagal di hapus (ulangi) *End*
32.	No. Proses	8.3
	Nama	Ubah Data Barang
	Source	*Member*

	Input	Data Barang
	Output	Info Pembelian
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar cart *If* data valid *Then* ubah data barang *Else* batal (ulangi kembali) *End*
33.	No. Proses	8.4
	Nama	Checkout
	Source	*Member*
	Input	Data Pembelian
	Output	Info Pembelian
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar cart *If* pemesanan selesai *Then* lakukan pembayaran *Else* gagal (ulangi) *End*
34.	No. Proses	9.1
	Nama	Konfirmasi pembayaran
	Source	Member
	Input	Data Konfirmasi pembayaran
	Output	Info Konfirmasi pembayaran
	Destination	Member
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar konfirmasi *If Login member* valid *Then* sistem menampilkan layar form konfirmasi pembayaran. *End*
35.	No. Proses	10.1
	Nama	*View* Data Pembelian
	Source	*Member*
	Input	Data pembelian
	Output	Informasi pembelian
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar *history* *If login valid Then* tampil data pembelian

		Else data tidak ada *End*
36.	No. Proses	12.0
	Nama	Laporan Penjualan
	Source	Admin
	Input	Data tanggal, data bulan, data tahun
	Output	Data laporan penjualan harian, bulanan, tahunan
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar laporan Admin memasukan tanggal, bulan, tahun. Sistem akan mengecek ke *database* *If* (tanggal yang di*input*kan=tanggal, bulan yang di*input*kan=bulan, tahun yang di*input*kan=tahun yang terdapat di *database)* *Then* tampilkan data laporan penjualan berdasarkan tanggal, bulan, tahun yang di*input*kan. *Else* data penjualan tidak ada *End*
37.	No. Proses	4.1.1
	Nama	Tambah Kategori
	Source	Admin
	Input	Tambah data kategori
	Output	Info kategori telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar tambah kategori admin mengisi form data kategori *If* data kategori telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
38.	No. Proses	4.1.2
	Nama	Hapus kategori
	Source	Admin
	Input	Hapus data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data kategori

		Admin menghapus data kategori *If* data kategori yang dihapus ada *Then* hapus data *End*
39.	No. Proses	4.1.3
	Nama	Ubah kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data kategori admin mengubah data kategori *if* data yang diubah ada *Then* tampil pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
40.	No. Proses	4.2.1
	Nama	Tambah Barang
	Source	Admin
	Input	Tambah data Barang
	Output	Info Barang telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data barang admin mengisi form data barang *If* data Barang telah ada *Then* tampil pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
41.	No. Proses	4.2.2
	Nama	Hapus Barang
	Source	Admin
	Input	hapus data Barang
	Output	Info data Barang
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data barang Admin menghapus data barang *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data *End*

42.	No. Proses	4.2.3
	Nama	Ubah Barang
	Source	Admin
	Input	Data Barang
	Output	Info data Produk
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data barang admin mengubah data barang *If* data barang yang diubah salah *Then* tampil pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
43.	No. Proses	4.3.1
	Nama	Tambah Detail Barang
	Source	Admin
	Input	Tambah data detail barang
	Output	Info barang detail telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data detail barang Admin mengisi form detail barang *If* data detail barang telah ada *Then* tampil pesan kesalahan *else* simpan data ke database *end*
44.	No. Proses	4.3.2
	Nama	Hapus Detail Barang
	Source	Admin
	Input	Data detail barang
	Output	Info data detail barang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar detail barang admin menghapus data detail barang *If* data detail barang dihapus *Then* hapus detail barang *End*
45.	No. Proses	4.3.3
	Nama	Ubah Detail Barang

	Source	Admin
	Input	Ubah data detail barang
	Output	Info data detail barang telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data detail barang Admin mengubah data detail barang *If* data barang yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
46.	No. Proses	4.4.1
	Nama	Tambah Ukuran
	Source	Admin
	Input	Tambah data ukuran
	Output	Info barang telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ukuran Admin mengisi form data ukuran *If* data ukuran telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
47.	No. Proses	4.4.2
	Nama	Hapus Ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
	Output	Info data ukuran dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ukuran Admin menghapus data ukuran *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data ukuran *End*
48.	No. Proses	4.4.3
	Nama	Ubah Ukuran
	Source	Admin
	Input	Ubah data ukuran
	Output	Info data ukuran telah diubah

	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ukuran Admin mengubah data ukuran kedalam database *If* data ukuran yang diubah salah *Then* tampil pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
49.	No. Proses	4.6.1
	Nama	Tambah Kota
	Source	Admin
	Input	Tambah data Kota
	Output	Info Kota telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data kota Admin mengisi form data kota *If* data Kota telah ada *Then* tampil pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
50.	No. Proses	4.6.2
	Nama	Hapus Kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data Kota dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data kota admin menghapus data Kota *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data *End*
51.	No. Proses	4.6.3
	Nama	Ubah Kota
	Source	Admin
	Input	Ubah data kota
	Output	Info data Kota telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar

		Admin mengubah data Kota kedalam database *If* data kota yang diubah salah *Then* tampil pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
52.	No. Proses	4.7.1
	Nama	Tambah Provinsi
	Source	Admin
	Input	Tambah data Provinsi
	Output	Info Provinsi telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data provinsi Admin mengisi form provinsi *If* data kota telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
53.	No. Proses	4.7.2
	Nama	Hapus Provinsi
	Source	Admin
	Input	Data Provinsi
	Output	Info data provinsi dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data provinsi Admin menghapus data Provinsi *If* data yang dihapus ada *Then* hapus data *End*
54.	No. Proses	4.7.3
	Nama	Ubah Provinsi
	Source	Admin
	Input	Ubah data Provinsi
	Output	Info data kota telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data provinsi Admin mengubah data Provinsi kedalam database *If* data Provinsi yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan

		Else simpan data ke database *End*
55.	No. Proses	4.8.1
	Nama	Tambah ongkos kirim
	Source	Admin
	Input	Tambah data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ongkos kirim Admin mengisi form ongkos kirim *If* data ongkos kirim telah ada *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
56.	No. Proses	4.8.2
	Nama	Hapus ongkos kirim
	Source	Admin
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info data ongkos kirim dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ongkos kirim Admin mengubah data barang kedalam database *If* data ongkos kirim yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan *Else* simpan data ke database *End*
57.	No. Proses	4.8.3
	Nama	Ubah ongkos kirim
	Source	Admin
	Input	Ubah data ongkos kirim
	Output	Info data ongkos kirim telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data ongkos kirim Admin mengubah data ongkos kirim ke dalam database *If* data barang yang diubah salah *Then* tampilkan pesan kesalahan

		Else simpan data ke database *End*
58.	No. Proses	8.4.1
	Nama	*View* Cart
	Source	Member
	Input	-
	Output	Menampilkan data di dalam keranjang belanja
	Destination	Member
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar *cart* *End*
59.	No. Proses	8.4.2
	Nama	Data Pengiriman
	Source	Member
	Input	-
	Output	Menampilkan data pengiriman
	Destination	Member
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data pengiriman *End*
60.	No. Proses	8.4.3
	Nama	Pilih Pembayaran
	Source	Member
	Input	Data Pembayaran
	Output	Menampilkan data pengiriman
	Destination	Member
	Logika proses	*Begin* Sistem menampilkan layar data pembayaran *End*

3.1.5.4 Kamus Data

Kamus data merupakan kumpulan data mengenai karakteristik dari penyimpanan data-data. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi mengenai definisi, struktur, pemakai dari masing-masing elemen.

Tabel 3.7 Kamus Data

Nama Aliran Data	Data Member
Where used / how used	*Member* Proses 1, Proses 1.2, proses 2.1, proses 2.2, proses 2.3, proses 3.1, proses 3.2
Deskripsi	Berisi data *member* yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	id_member+id_kota+nama_member+alamat_member+ttl_member+telp_member+kodepos_member+email_member+*password*_member+verificationcode_member+status_member
id_member	[0-9]
id_kota	[0-9]
nama_member	[A-Z|a-z|0-9]
alamat_member	[A-Z|a-z|0-9]
ttl_member	[A-Z|a-z|0-9]
telp_member	[A-Z|a-z|0-9]
kode_pos	[0-9]
email_member	[A-Z|a-z|0-9]
password_member	[A-Z|a-z|0-9]
verificationcode	[A-Z|a-z|0-9]
status_member	[0-9]
Nama Aliran data	Data Admin
Where used / how used	Admin Proses 2.1, proses 2.2, proses 2.3, proses 3.1, proses 3.2
Deskripsi	Berisi data admin
Struktur data	id_admin+nama_admin+alamat_admin+email_admin+telp_admin+*password*_admin+verification_admin
id_admin	[0-9]
nama_admin	[A-Z|a-z|0-9]
alamat_admin	[A-Z|a-z|0-9]
*email*_admin	[A-Z|a-z|0-9]
*password*_admin	[A-Z|a-z|0-9]
telp_admin	[A-Z|a-z|0-9]
*verification*_admin	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Provinsi
Where used / how used	Admin

	Proses 4.7, proses 4.7.1, proses 4.7.2, proses 4.7.3, proses 4.7.4
Deskripsi	Berisi data admin
Struktur data	id_provinsi+nama_provinsi
id_provinsi nama_provinsi	[0-9] [A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data Kota
Where used / how used	Admin Proses 4.6, proses 4.6.1, proses 4.6.2, proses 4.6.3, proses 4.6.4
Deskripsi	Berisi data *kota*
Struktur data	id_kota+id_provinsi+nama_kota+kabkota
id_kota nama_kota id_provinsi kabkota	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Kategori
Where used / how used	Pengunjung, Member, Admin Proses 5, Proses 4.1, proses 4.1.1, proses 4.1.2, proses 4.1.3, proses 4.1.4
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	id_kategori+nama_kategori
id_kategori nama_kategori	[0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Barang
Where used / how used	Pengunjung, Member, Admin Proses 6, proses 4.2,proses 4.2.1,proses 4.2.2, proses 4.2.3, proses 4.2.4
Deskripsi	Berisi data Barang
Struktur data	id_barang+id_kategori+nama_barang+ harga_barang+warna_barang+deskripsi_barang+ diskon_barang+rating_barang+ voterrating_barang+*view*counter_barang
id_barang nama_ barang deskripsi_barang id_kategori diskon_barang	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9]

Rating_barang voterating_barang viewcounter_barang	[0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran Data	Data Detail Barang
Where used / how used	Admin Proses 4.3, proses 4.3.1,proses 4.3.2, proses 4.3.3
Deskripsi	Berisi data detailbarang
Struktur data	id_detailbarang+id_barang+id_ukuran+id_warna+tanggal_detailbarang+harga_barang+berat_detailbarang+promo_detailbarang+status_deskripsi+costum
id_detailbarang id_ barang id_ ukuran id_warna tanggal_detailbarang harga_barang berat_detailbarang status _deskripsi costum promo_detailbarang	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data ukuran
Where used / how used	Admin Proses 4.4, proses 4.4.1,proses 4.4.2, proses 4.4.3, proses 4.4.4
Deskripsi	Berisi data ukuran
Struktur data	id_ukuran+nama_ukuran+deskripsi_ukuran
id_ukuran nama_ukuran deskripsi_ukuran	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Pembelian
Where used / how used	*Member*, admin Proses 8
Deskripsi	Berisi data Pembelian
Struktur data	id_pembelian+id_invoice+id_member+id_detailbarang+harga_temp+stok_temp+berat_temp+status_retur+session_id+desain+deskripsi+setting_desain+status_desain+alasan_tidaksetuju

id_pembelian id_ invoice id_detailbarang id_member harga_temp stok_temp berat_temp status_retur desain deskripsi session_id setting_desain *status_desain* *alasan_tidaksetuju*	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Ongkos Kirim
Where used / how used	Admin Proses 4.8, proses 4.8.1, proses 4.8.2, proses 4.8.3, proses 4.8.4
Deskripsi	Berisi data ongkos kirim
Struktur data	id_ongkoskirim+id_kota+id_jenispengiriman+harga_ongkoskirim
id_ongkos_kirim id_jenispengiriman harga_ongkoskirim id_kota	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data Jasa Pengiriman
Where used / how used	Admin
Deskripsi	Berisi data jasa pengiriman
Struktur data	id_jasapengiriman+nama_jasapengiriman+deskripsi_jasapengiriman
id_jasapengiriman nama_jasapengiriman deskripsi	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Invoice
Where used / how used	Member
Deskripsi	Berisi data barang yang telah dipesan
Struktur data	id_invoice+tanggal_invoice+jenis_pembayaran+status_pengiriman+keterangan_invoice+nama_pemesan+alamat_pemesan+email_pemesan+no_telp_pemesa+

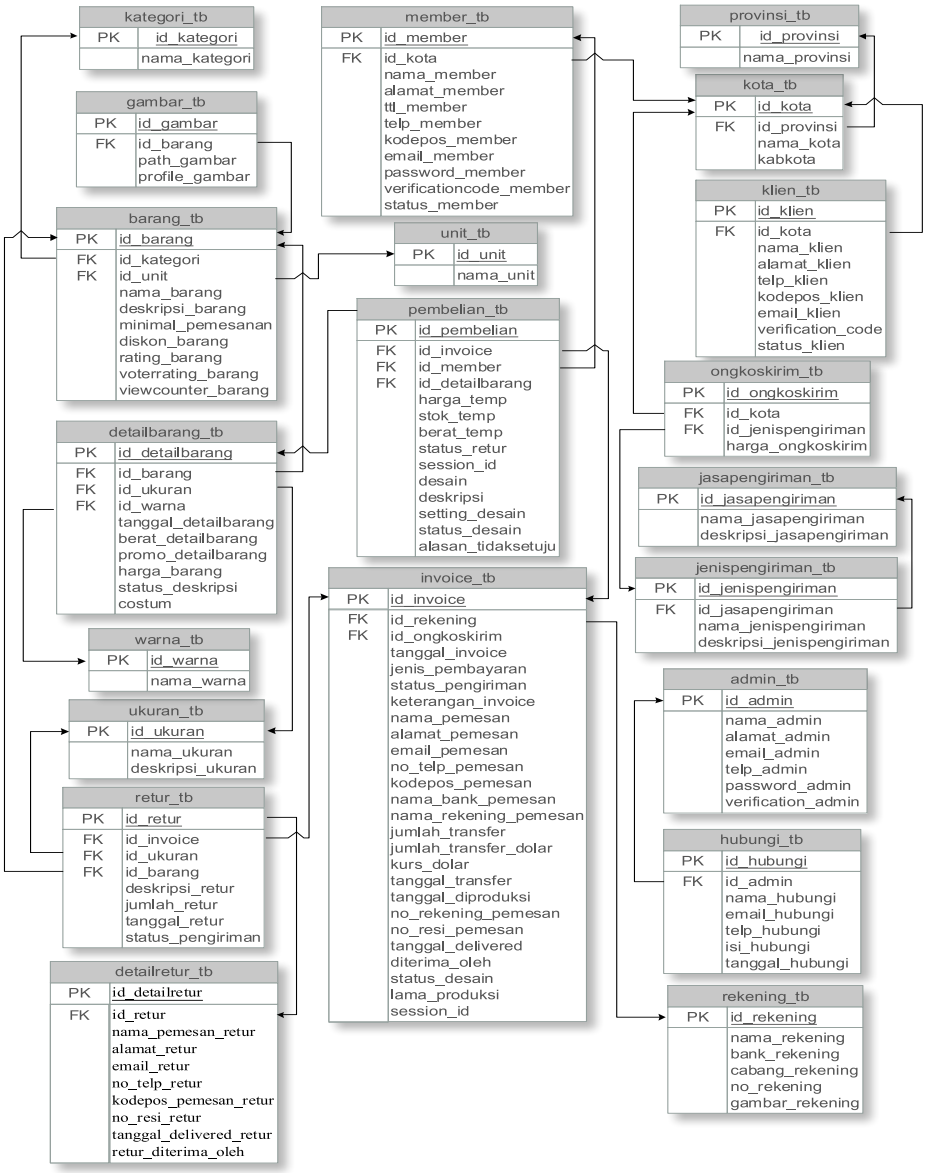
	kodepos_pemesan+nama_bank_pemesan+ nama_rekening_pemesan+jumlah_transfer+jumlah_transfer_dolar+kurs_dolar+tanggal_diproduksi+tanggal_delivered+diterima_oleh+lama_produksi+ tanggal_transfer+no_rekening_pemesan+ no_resi_pemesan+status_desain+id_ongkoskirim +session_id
id_ invoice	[0-9]
tanggal_invoice	[0-9]
jenis_pembayaran	[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|]
email_pemesan	[A-Z|a-z|0-9]
no_telp_pemesan	[0-9]
kodepos_pemesan	[0-9]
nama_bank_pemesan	[A-Z|a-z|]
nama_rek_pemesan	[A-Z|a-z|]
jumlah_transfer	[0-9]
jumlah_transfer_dolar	[0-9]
tanggal_transfer	[0-9]
kurs_dolar	[0-9]
tanggal_delivered	[A-Z|a-z|0-9]
diterima_oleh	[A-Z|a-z]
no_rekening_pemesan	[0-9]
no_resi_pemesan	[0-9]
status_desain	[A-Z|a-z|]
lama_produksi	[A-Z|a-z|0-9]
session_id	[A-Z|a-z|0-9]
id_ongkoskirim	[0-9]
id_rekening	[0-9]
Nama Aliran data	Data Hubungi
Where used / how used	Admin,Member Proses 11
Deskripsi	Berisi data konfirmasi pembayaran
Struktur data	Id_hubungi+id_admin+nama_hubungi+email_hubungi+ telp_hubungi+ isi_hubungi+tanggal_hubungi
id_hubungi	[0-9]
id_admin	[0-9]

nama_hubungi	[A-Z|a-z|]
email_hubungi	[A-Z|a-z|0-9]
telp_hubungi	[0-9]
isi_hubungi	[A-Z|a-z|0-9]
tanggal_hubungi	[0-9]
Nama Aliran data	Data Detail Retur
Where used / how used	Member, Admin Proses 13
Deskripsi	Berisi data retur barang
Struktur data	id_detailretur+id_retur+nama_pemesan_retur+alamat_retur+email_retur+no_telp_retur+kodepos_pemesan_retur+no_resi_retur+tanggal_delivered_retur+retur_diterima_oleh
id_detailretur	[0-9]
id_retur	[0-9]
nama_pemesan_retur	[A-Z|a-z|]
alamat_retur	[A-Z|a-z|]
email_retur	[A-Z|a-z|]
no_telp_retur	[0-9]
kodepos_pemesan_retur	[0-9]
no_resi_retur	[0-9]
tanggal_delivered_retur	[0-9]
retur_diterima_oleh	[A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data Retur
Where used / how used	Member, Admin Proses 13
Deskripsi	Berisi data retur barang
Struktur data	id_retur+id_invoice+id_barang+id_ukuran+deskripsi retur+jumlah_retur+tanggal_retur+status_pengiriman
id_retur	[0-9]
id_invoice	[0-9]
id_barang	[0-9]
id_ukuran	[0-9]
deskripsi_retur	[A-Z|a-z|0-9]
jumlah_retur	[0-9]
tanggal_retur	[0-9]
status_pengiriman	[A-Z|a-z|0-9]

3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan tahapan untuk memetakan model konseptual ke model basis data yang akan dipakai. Perancangan basis data terbagi menjadi dua yaitu skema relasi dan perancangan struktur tabel.

3.2.1 Skema Relasi



Gambar 3.31 Skema Relasi Sistem Penawaran Jasa Percetakan Di Sonya Print

3.2.2 Perancangan Struktur Tabel

Perancangan struktur tabel adalah perancangan tabel–tabel yang akan digunakan pada database. Adapun tabel- tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem penawaran jasa percetakan *online* yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.8 Tabel Admin

Nama tabel : admin_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_admin	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
nama_admin	Varchar	50	*Not null*
alamat_admin	Text		*Not null*
email_admin	Varchar	50	*Not null*
telp_admin	Integer	20	*Not null*
*password*_admin	Varchar	32	*Not null*
verification_admin	Varchar	32	*Not null*

Tabel 3.9 Tabel Member

Nama tabel : member_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_member	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_kota	Integer	11	FK dari kota_tb
nama_member	Varchar	50	*Not null*
alamat_member	Text		*Not null*
ttl_member	Date		*Not null*
telp_member	Varchar	20	*Not null*
kodepos_member	Varchar	6	*Not null*
email_member	Varchar	50	*Not null*
*password*_member	Varchar	32	*Not null*
verificationcode_member	Varchar	32	*Not null*
status_member	Enum	('0', '1')	*Not null*

Tabel 3.10 Tabel Invoice

Nama tabel : invoice_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_invoice	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
tanggal_invoice	datetime		*Not null*
jenis_pembayaran	enum	('paypal', 'rekening')	*Not null*
status_pengiriman	enum	('dipesan', 'dikonfirmasi',’dibatalkan’, 'dibayar',’diproduksi’, 'dikirim','diterima')	*Not null*
keterangan_invoice	Text		*Not null*
nama_pemesan	Varchar	50	*Not null*
alamat_pemesan	text		*Not null*
email_pemesan	Varchar	50	*Not null*
no_telp_pemesan	Varchar	20	*Not null*
kodepos_pemesan	Varchar	6	*Not null*
nama_bank_pemesan	Varchar	50	*Not null*
Nama_rekening_pemesan	Varchar	50	*Not null*
no_rekening_pemesan	Varchar	20	*Not null*
jumlah_transfer	Integer	11	*Not null*
Jumlah_transfer_dolar	float	11	*Not null*
tanggal_transfer	Varchar	30	*Not null*
kurs_dolar	integer	11	*Not null*
no_resi_pemesan	Varchar	32	*Not null*
id_rekening	Integer	11	*Not null*
id_ongkoskirim	Integer	11	*Not null*
tanggal_delivered	varchar	20	*Not null*
diterima_oleh	varchar	50	*Not null*
status_desain	enum	('belum disetujui', 'dikonfirmasi',’disetujui’)	*Not null*
lama_produksi	varchar	50	*Not null*
session_id	varchar	32	*Not null*

Tabel 3.11 Tabel Jasa Pengiriman

Nama tabel : jasapengiriman_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_jasapengiriman	Integer	11	*Primary Key, Auto*

			increment
nama_jasapengiriman	Varchar	500	*Not null*
deskripsi_jasapengiriman	Text		*Not null*

Tabel 3.12 Tabel Barang

Nama tabel : barang_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_barang	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_kategori	Integer	11	FK dari kategori_tb
id_unit	Integer	11	FK dari unit_tb
nama_barang	Varchar	50	*Not null*
harga_barang	Integer	11	*Not null*
warna_barang	Varchar	100	*Not null*
deskripsi_barang	Text		*Not null*
diskon_barang	Integer	11	*Not null*
rating_barang	Float		*Not null*
voterrating_barang	Integer	11	*Not null*
*view*counter_barang	Integer	11	*Not null*

Tabel 3.13 Tabel Detail Barang

Nama tabel : detailbarang_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_detailbarang	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_barang	Integer	11	FK dari barang_tb
id_ukuran	Integer	11	FK dari ukuran_tb
id_warna	Integer	11	FK dari warna_tb
tanggal_detailbarang	Datetime		*Not null*
stok_detailbarang	Integer	11	*Not null*
berat_detailbarang	Float		*Not null*
promo_detailbarang	Enum	(‘0’,’1’)	*Not null*
harga_barang	Integer	11	*Not null*
Costum	Enum	(‘0’,’1’)	*Not null*

Tabel 3.14 Tabel Gambar

Nama tabel : gambar_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_gambar	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_barang	Integer	11	FK dari barang_tb
path_gambar	Varchar	200	*Not null*
profile_gambar	Enum	(‘0’,’1’)	*Not null*

Tabel 3.15 Tabel Hubungi

Nama tabel : hubungi_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_hubungi	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_admin	Integer	11	FK dari admin_tb
nama_hubungi	Varchar	100	*Not null*
email_hubungi	Varchar	50	*Not null*
telp_hubungi	Varchar	20	*Not null*
isi_hubungi	Text		*Not null*
tanggal_hubungi	Datetime		*Not null*

Tabel 3.16 Tabel Jenis Pengiriman

Nama tabel : jenispengiriman_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_jenispengiriman	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_jasapengiriman	Integer	11	FK dari jasapengiriman_tb
nama_jenispengiriman	Varchar	50	*Not null*
deskripsi_jenispengiriman	Text		*Not null*

Tabel 3.17 Tabel Kategori

Nama tabel : kategori_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_kategori	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
nama_kategori	Varchar	500	*Not null*

Tabel3.18 Tabel Provinsi

Nama table : provinsi_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_provinsi	Integer	10	*Primary Key, Auto increment*
nama_provinsi	Varchar	30	*Null*

Tabel 3.19 Tabel Kota

Nama tabel : kota_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_kota	Integer	10	*Primary Key, Auto increment*
id_provinsi	Varchar	10	FK dari provinsi_tb
nama_kota	Varchar	50	*Null*
kabkota	Varchar	20	*Not null*

Tabel 3.20 Tabel Ongkos Kirim

Nama tabel : ongkoskirim_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_ongkoskirim	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_kota	Integer	11	FK dari kota_tb
id_jenispengiriman	Integer	11	FK dari jenispengiriman_tb
harga_ongkoskirim	Integer	11	*Not null*

Tabel 3.21 Tabel Pembelian

Nama tabel : pembelian_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_pembelian	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_invoice	Integer	11	FK dari invoice_tb
id_member	Integer	11	FK dari member_tb
id_detailbarang	Integer	11	FK dari detailbarang_tb

harga_temp	Integer		*Not null*
stok_temp	Integer		*Not null*
berat_temp	Float		*Not null*
status_retur	Enum	('0', '1')	*Not null*
session_id	Varchar	32	*Not null*
Desain	Varchar	200	*Null*
Deskripsi	Varchar	1000	*Not null*
Setting_desain	Varchar	200	*Null*
Status_desain	enum('belum disetujui', 'dikonfirmasi', 'disetujui')		*Not null*
Alasan_tidaksetuju	Varchar	500	*Not null*

Tabel 3.22 Tabel Ukuran

Nama tabel : ukuran_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_ukuran	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
nama_ukuran	Varchar	25	*Not null*
deskripsi_ukuran	Text		*Not null*

Tabel 3.23 Tabel Unit

Nama tabel : unit_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_unit	Integer	5	*Primary Key, Auto increment*
Nama_unit	Varchar	20	*Not null*

Tabel 3.24 Tabel Warna

Nama tabel : warna_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_warna	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
nama_warna	Varchar	25	*Not null*

Tabel 3.25 Tabel Retur

Nama tabel : retur_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_retur	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
Id_invoice	Integer	11	FK dari invoice_tb
Id_ukuran	Integer	11	FK dari ukuran_tb
Id_barang	Integer	11	FK dari barang_tb
Deskripsi_retur	Varchar	200	
Jumlah_retur	Integer	11	
Tanggal_retur	Date		
Status_pengiriman	Enum	('belum disetujui', 'ditolak', 'disetujui', 'dikirim', 'diterima')	

Tabel 3.26 Tabel Rekening

Nama tabel : rekening_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_rekening	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
Nama_rekening	Varchar	50	*Not null*
Bank_rekening	Varchar	50	
Cabang_rekening	Varchar	100	
No_rekening	Integer	32	
Gambar_rekening	Varchar	200	

Tabel 3.27 Tabel klien

Nama tabel : klien_tb

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_klien	Integer	11	*Primary Key, Auto increment*
id_kota	Integer	11	FK dari kota_tb
Nama_klien	Varchar	50	
Alamat_klien	Text		

Telp_klien	Varchar	20	
Kodepos_klien	Varchar	6	
Email_klien	Varchar	50	
Verification_code	Varchar	50	
Status_klien	enum	(‘0’,’1’)	

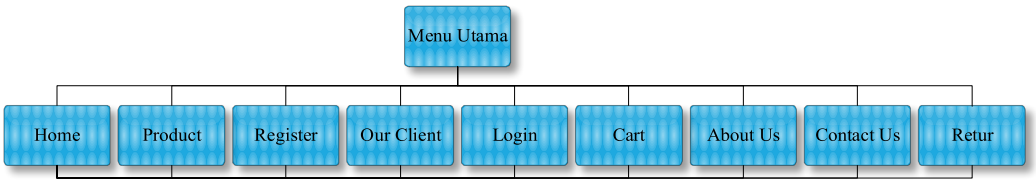
3.2.3 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Perancangan arsitektur meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, spesifikasi antarmuka, perancangan keluaran dan jaringan semantik.

3.2.3.1 Perancangan Struktur Menu

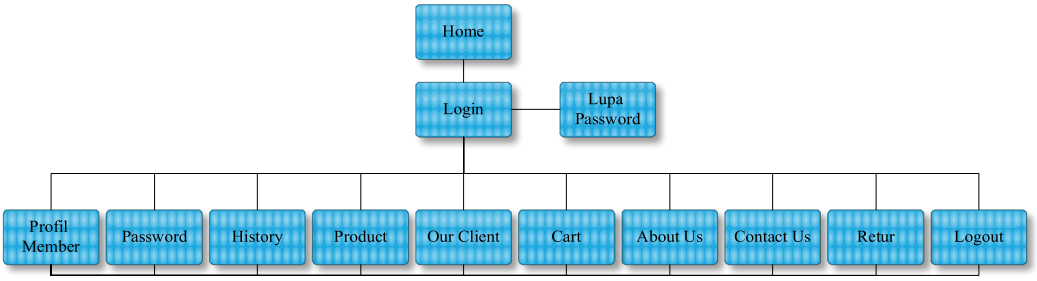
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat tiga pengguna aplikasi yaitu admin, member dan pengunjung. Adapun Struktur menunya adalah sebagai berikut.

1. Perancangan Struktur Menu Pengunjung



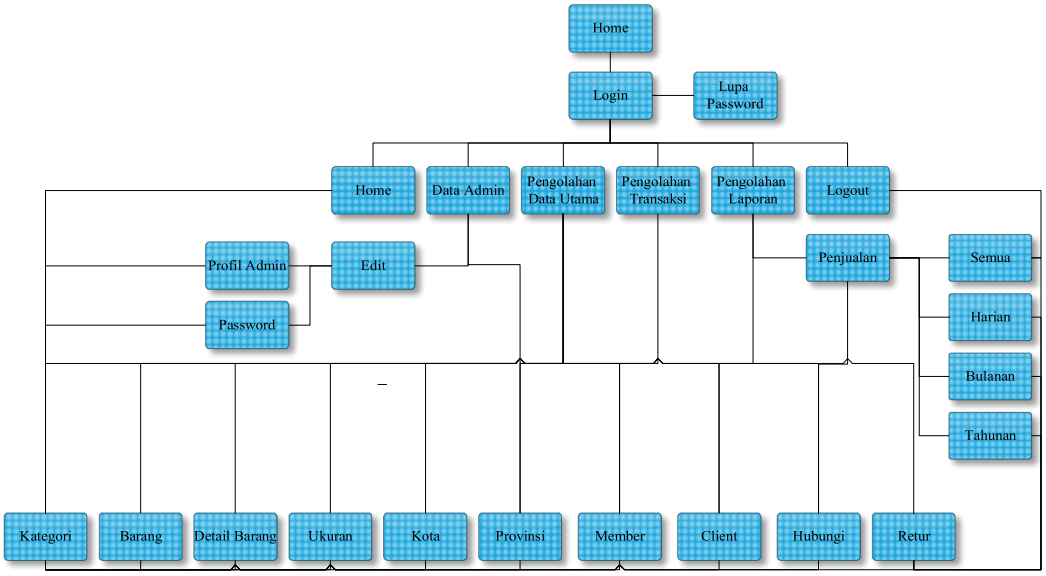
Gambar 3.32 Perancangan Struktur Menu Pengunjung

2. Perancangan Struktur Menu Member



Gambar 3.33 Perancangan Struktur Menu Member

3. Perancangan Struktur Menu Admin



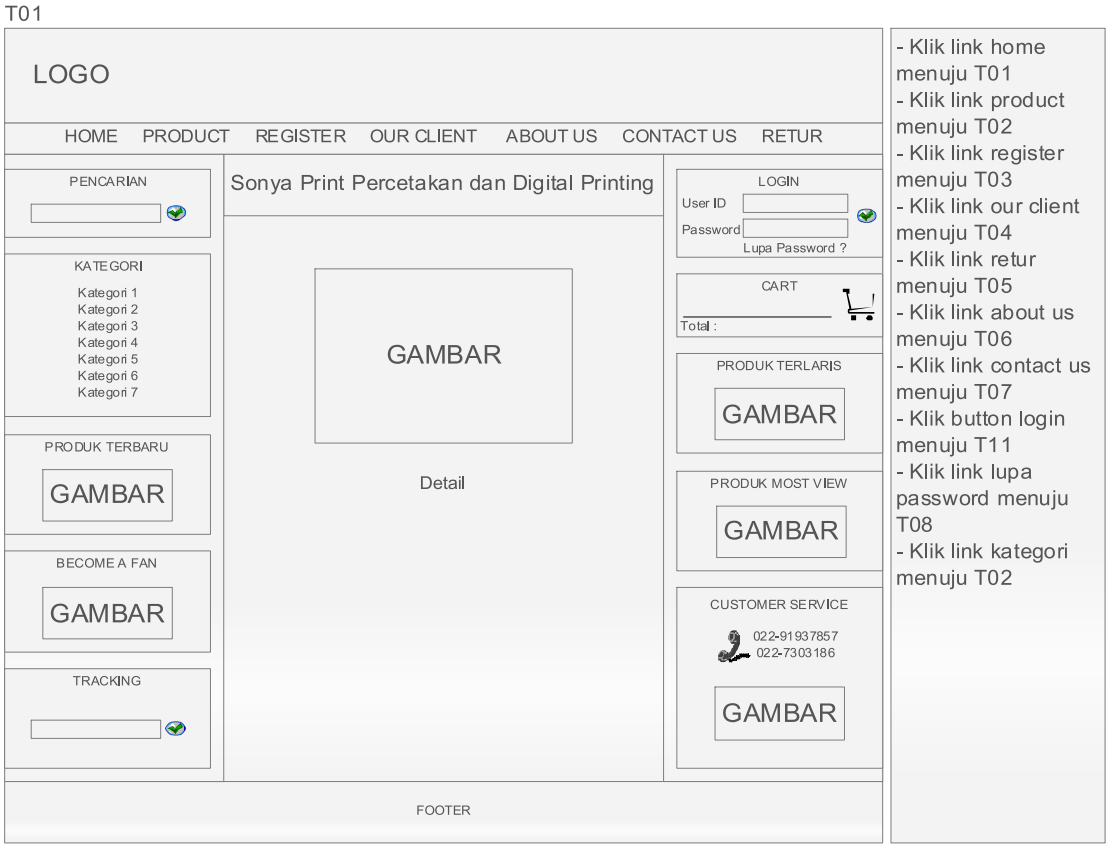
Gambar 3.34 Perancangan Struktur Menu Admin

3.2.3.2 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan perancangan yang dibuat untuk memberikan gambaran sebelum aplikasi dibangun. Perancangan antar muka *input/output*, struktur dan tampilan dirancang sedemikian rupa agar mudah dioperasikan oleh pengguna.

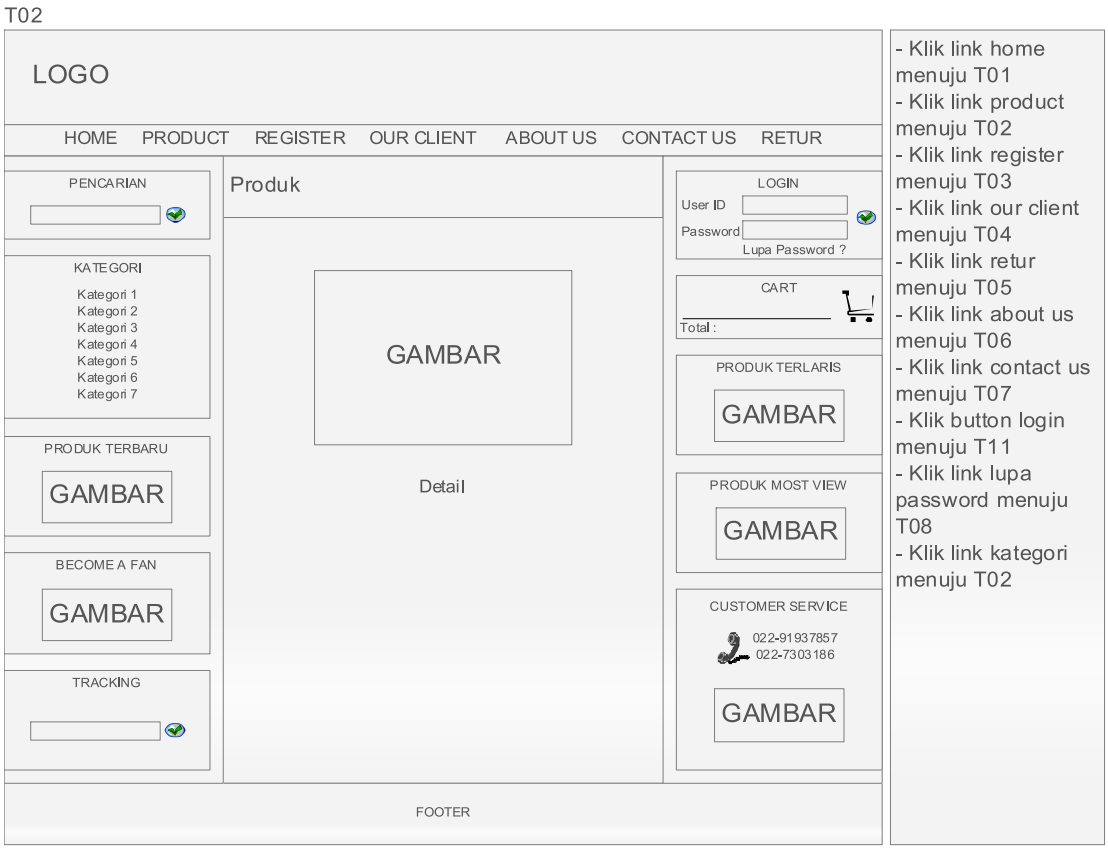
Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. Perancangan Antamuka Menu Utama Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.35) :



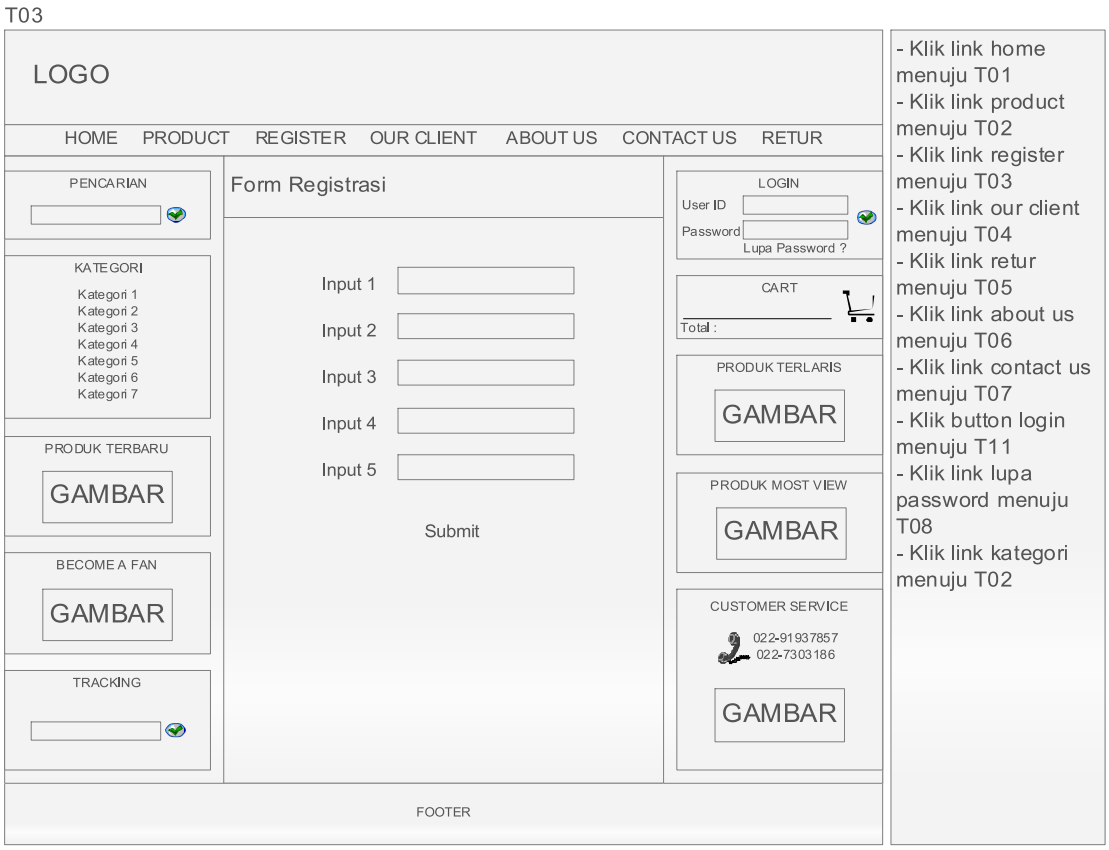
Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Menu Utama

2. Perancangan Antamuka Produk Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.36) :



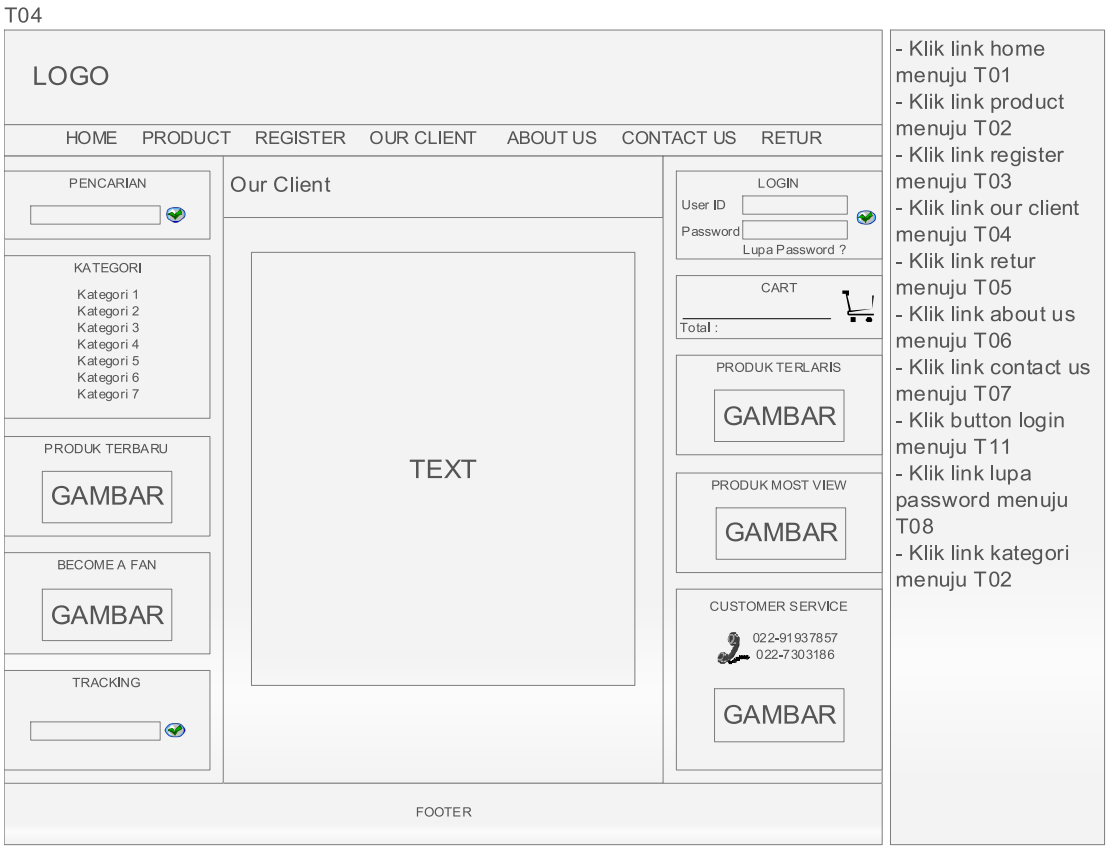
Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Produk

3. Perancangan Antamuka Registrasi Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.38) :



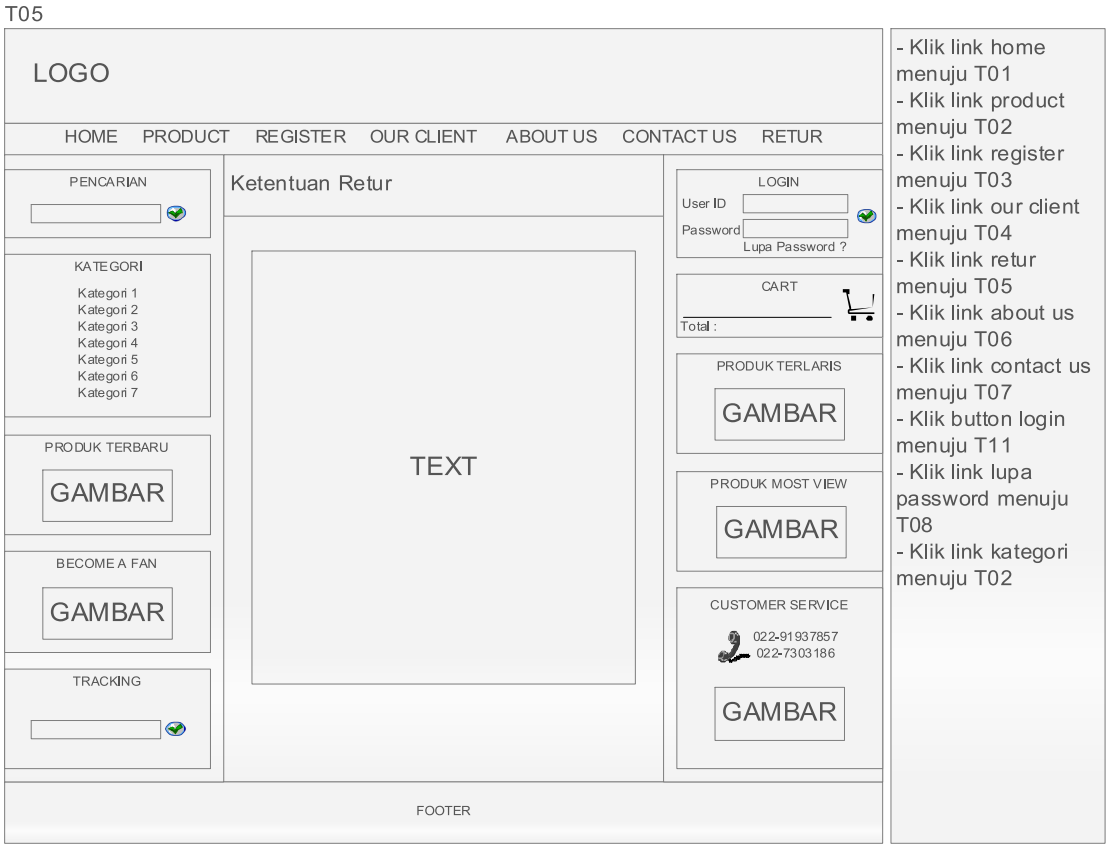
Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Registrasi

4. Perancangan Antamuka Our Client Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.39) :



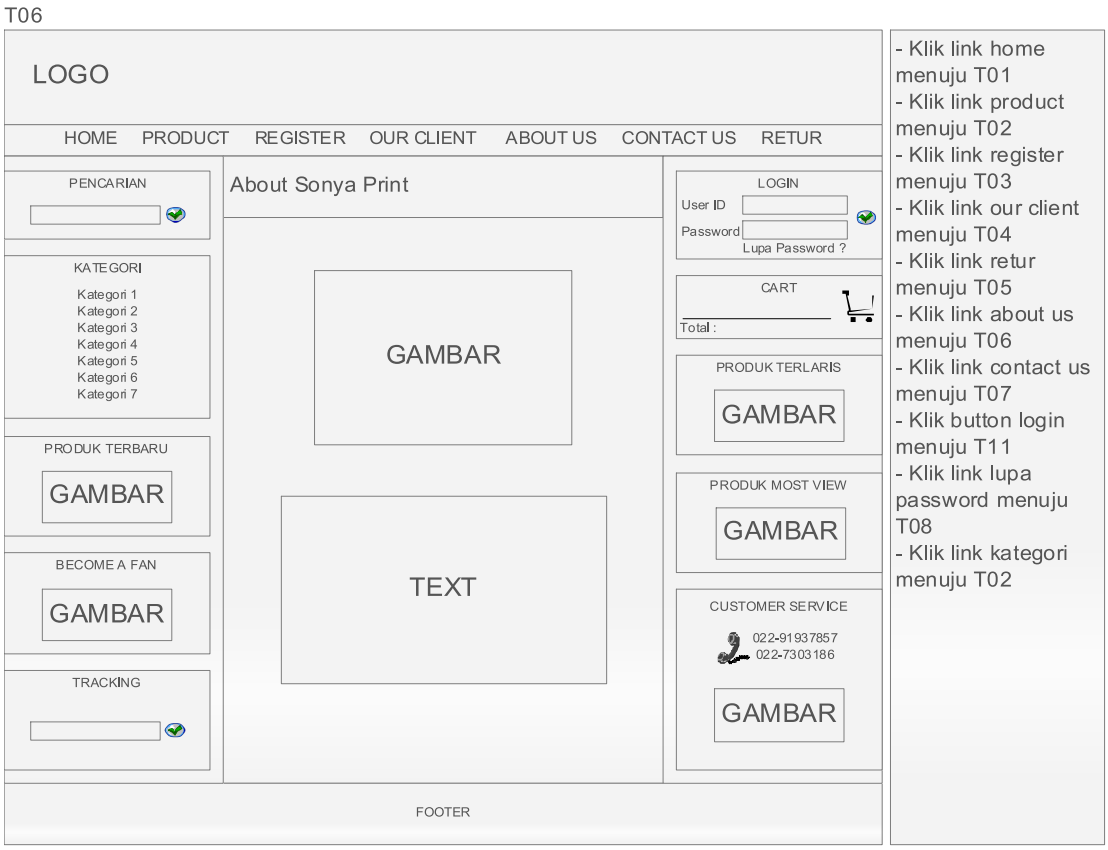
Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka Our Client

5. Perancangan Antamuka Ketentuan Retur Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.40) :



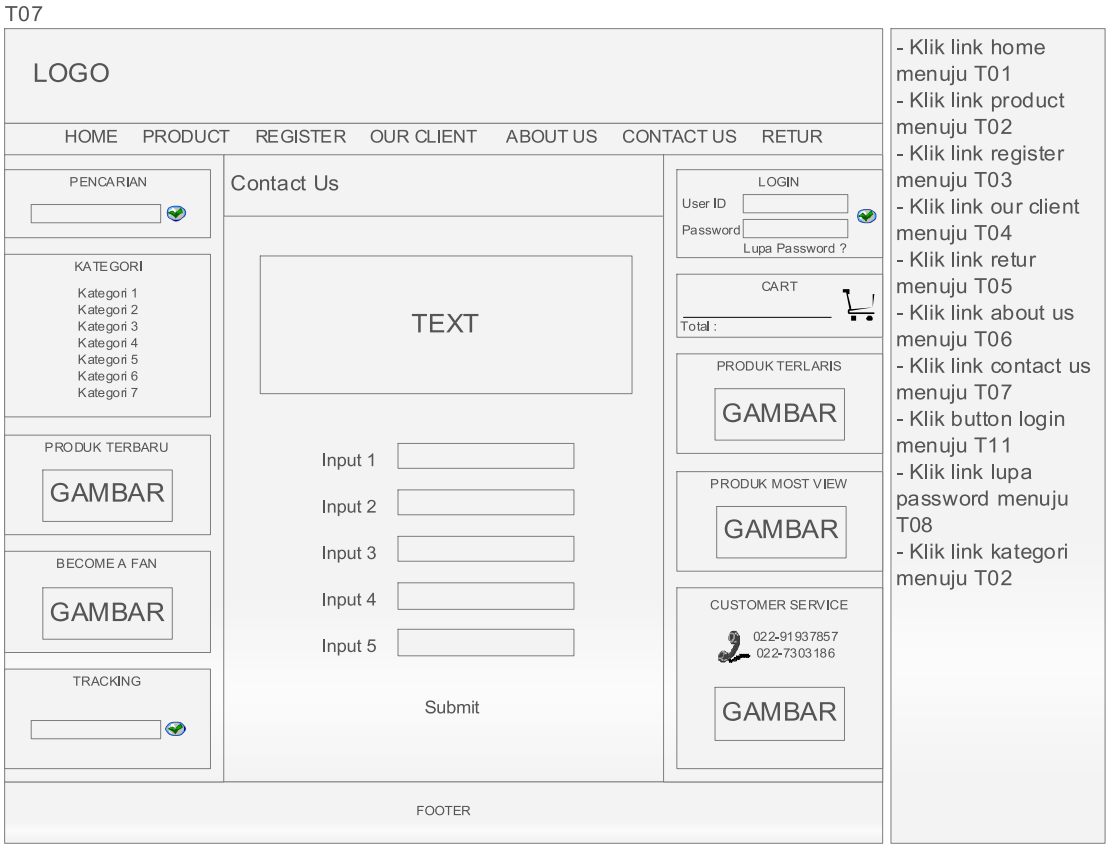
Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Ketentuan Retur

6. Perancangan Antamuka *About Us* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.41) :



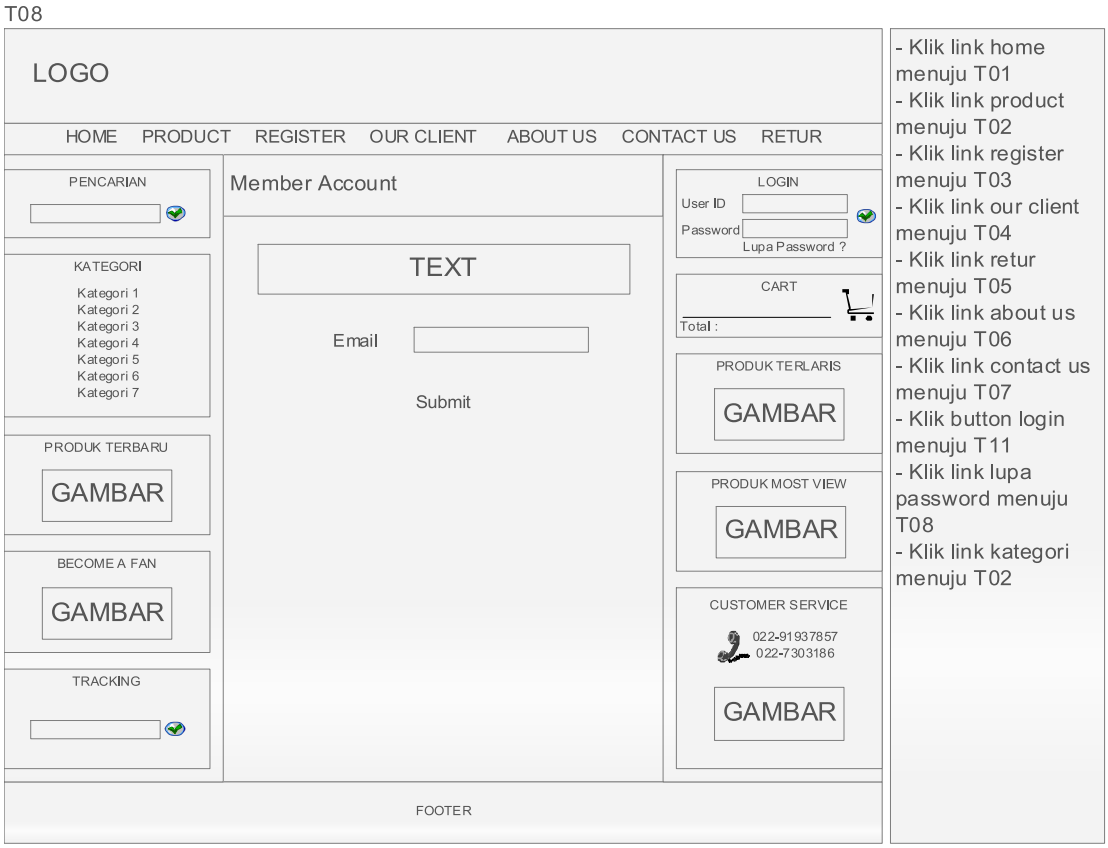
Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka *About Us*

7. Perancangan Antamuka *Contact Us* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.42) :



Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka *Contact Us*

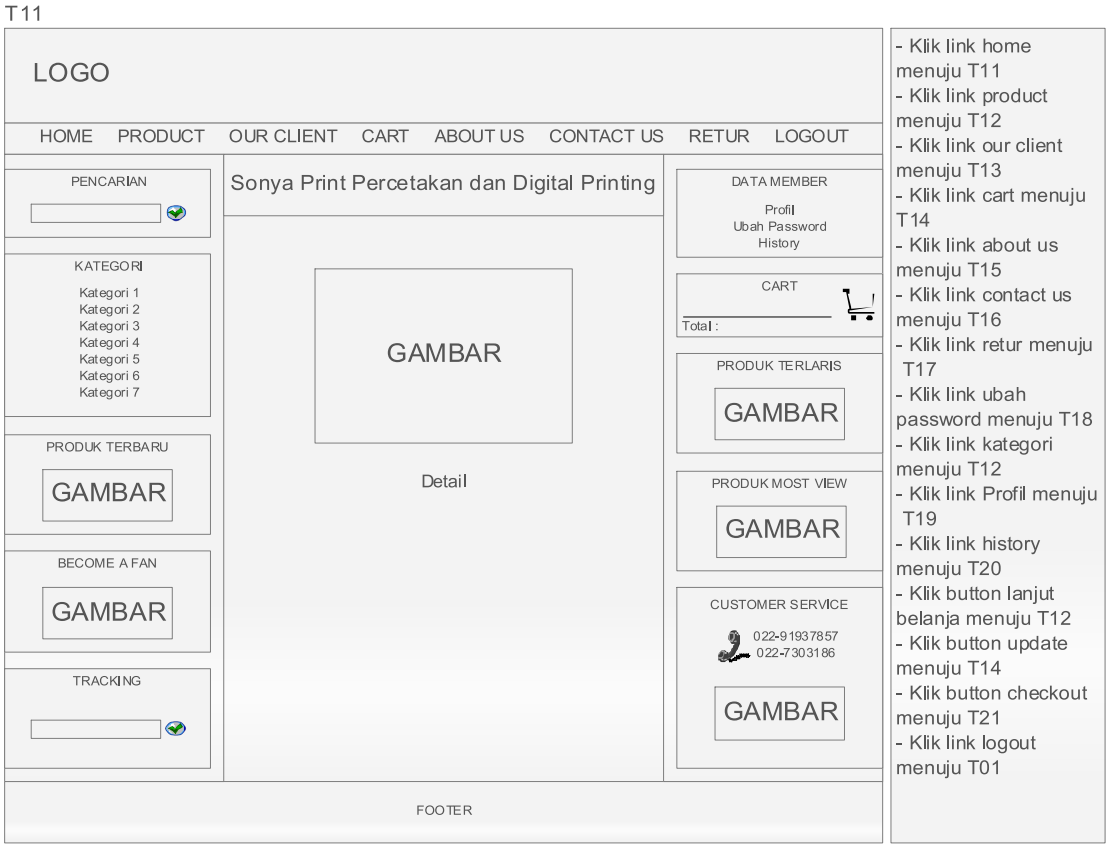
8. Perancangan Antamuka Lupa *Password* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.43) :



Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Lupa *Password*

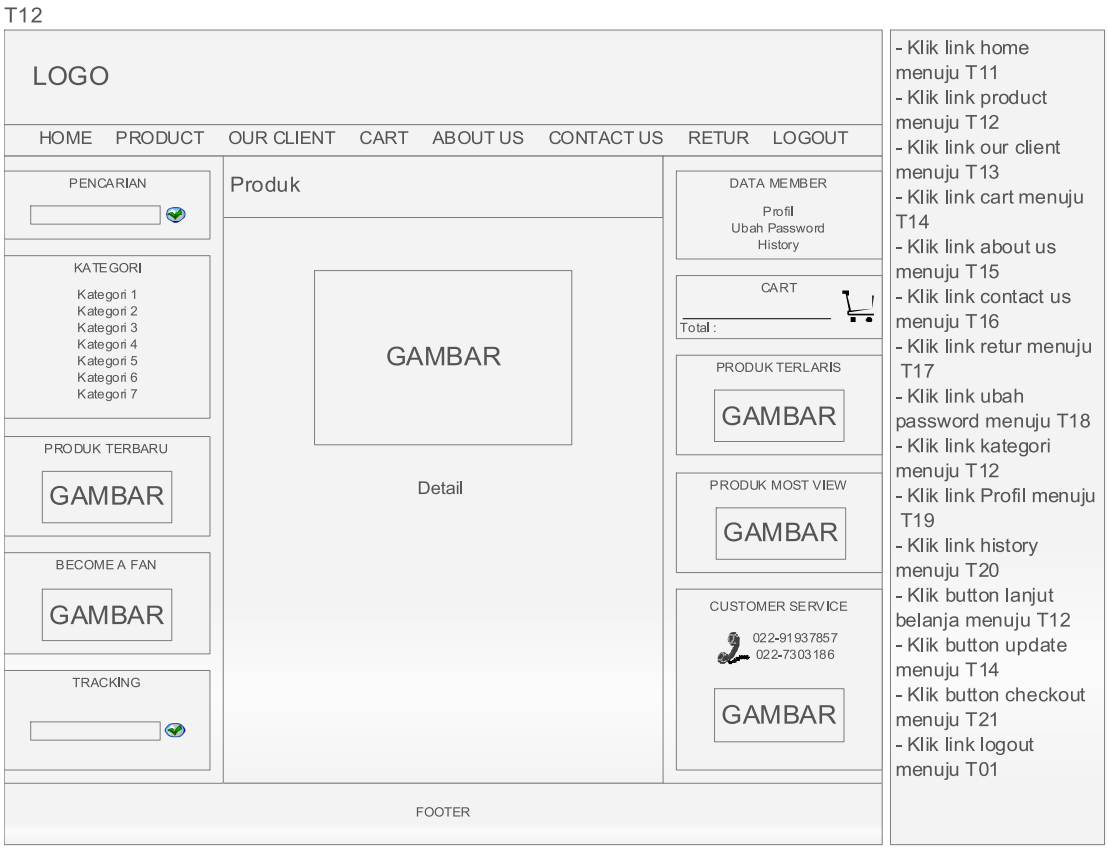
Perancangan Antarmuka Member

1. Perancangan Antamuka Menu Utama Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.44) :



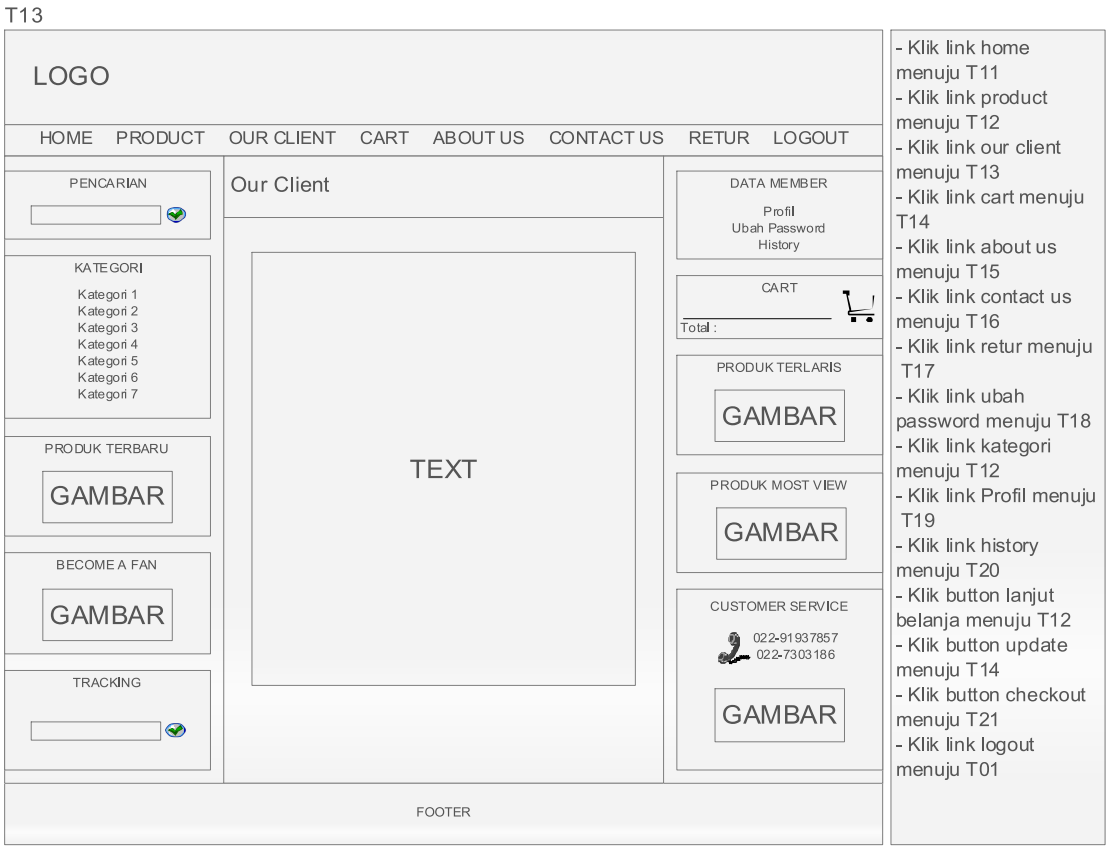
Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Menu Utama

2. Perancangan Antamuka Produk Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.45) :



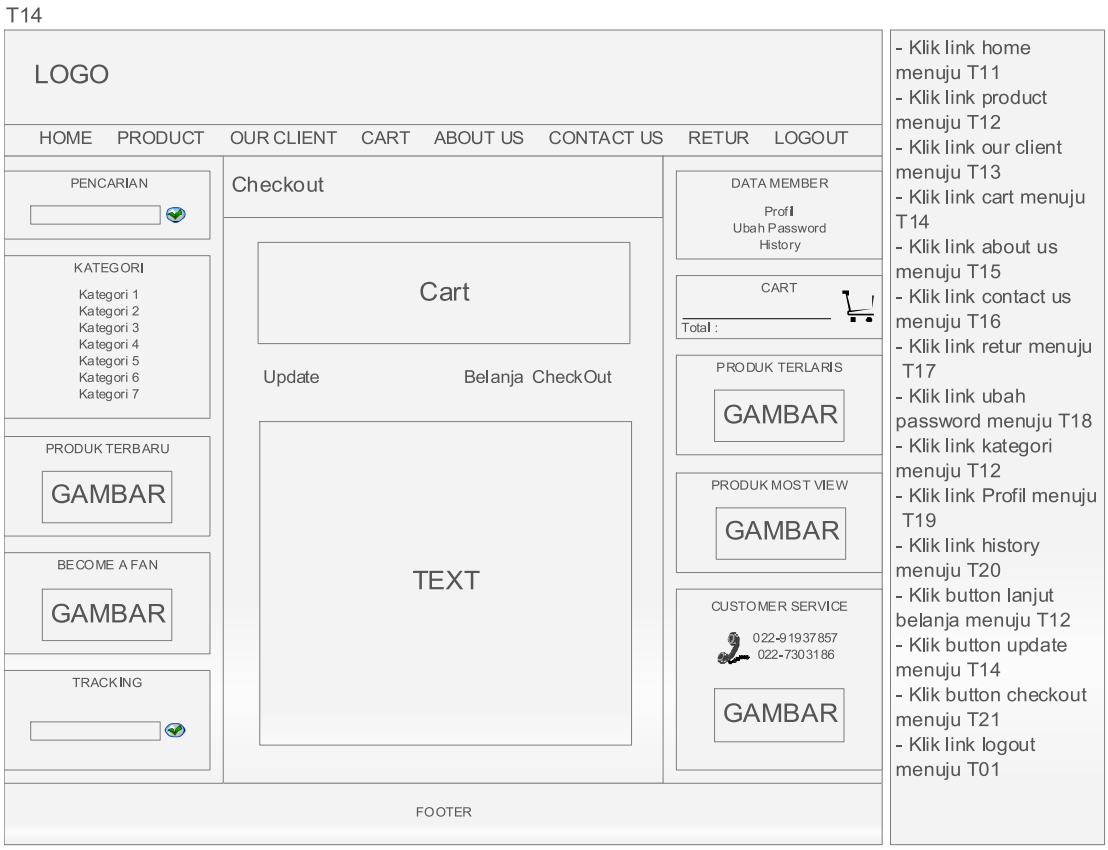
Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Produk

3. Perancangan Antamuka *Our Client* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.46) :



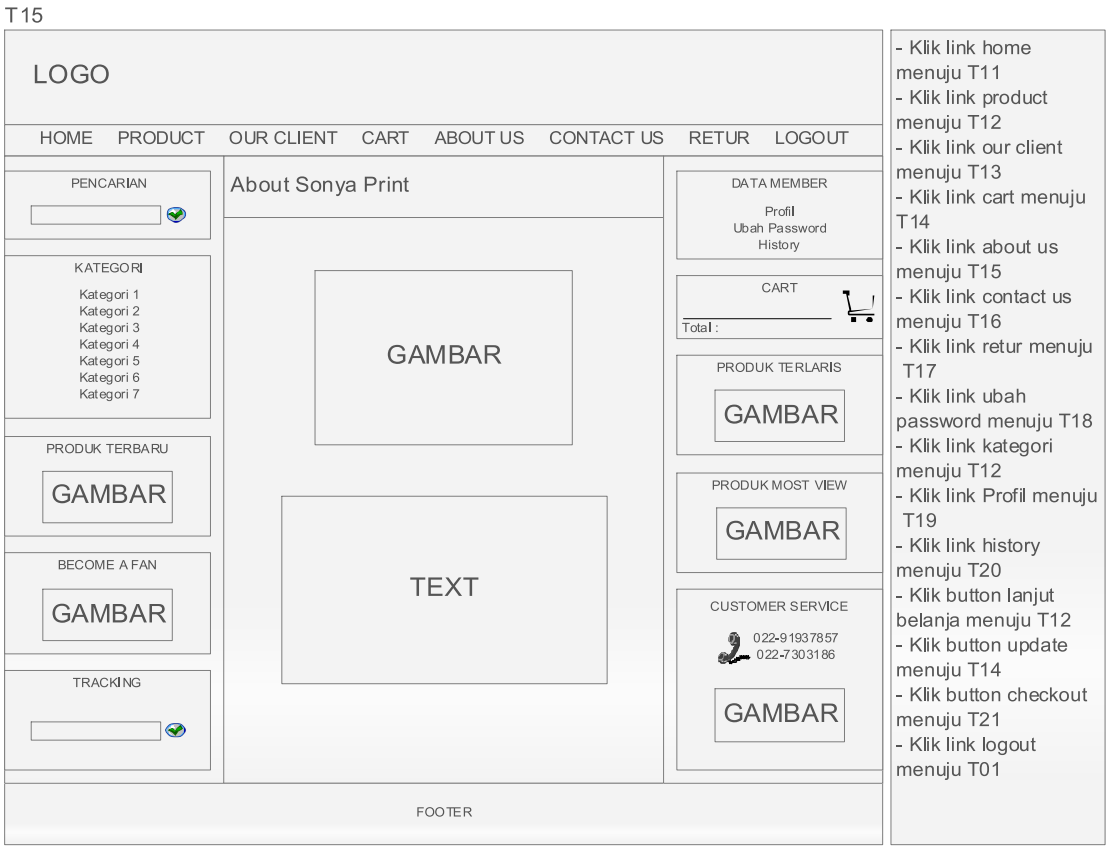
Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka *Our Client*

4. Perancangan Antamuka *Cart* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.47) :



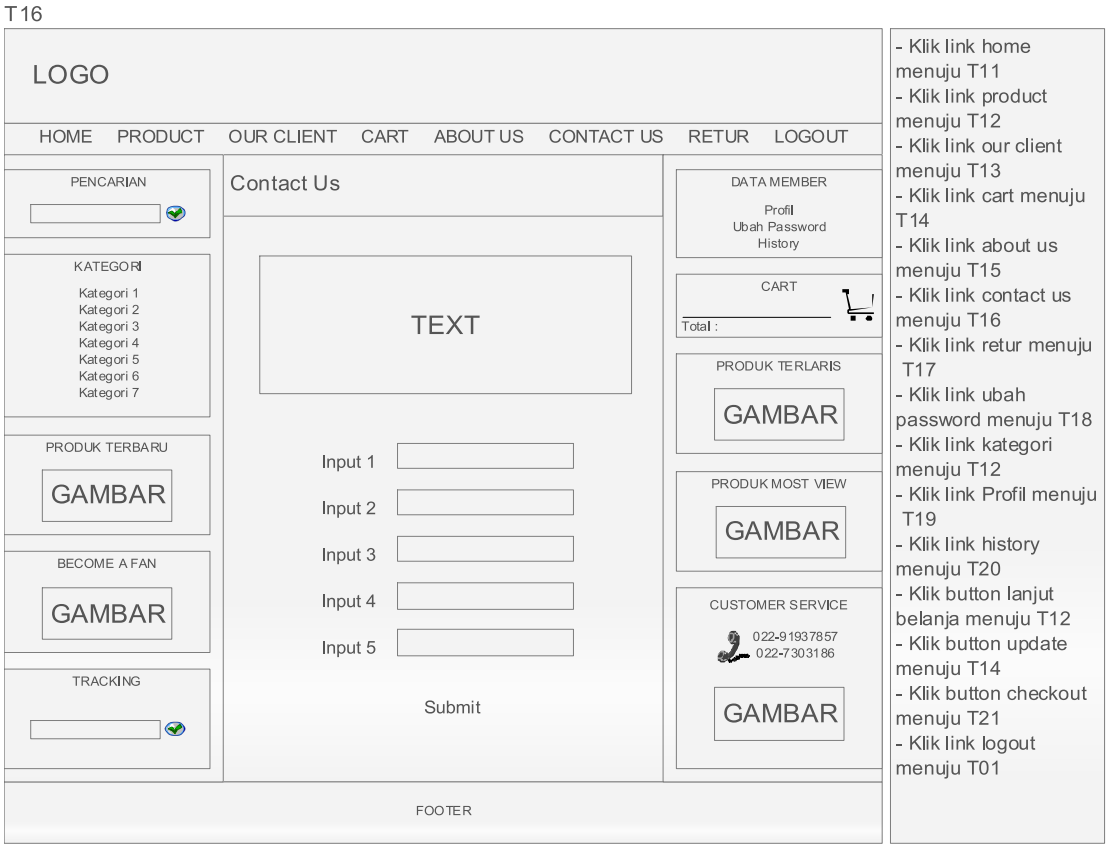
Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka *Cart*

5. Perancangan Antamuka *About Us* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.48) :



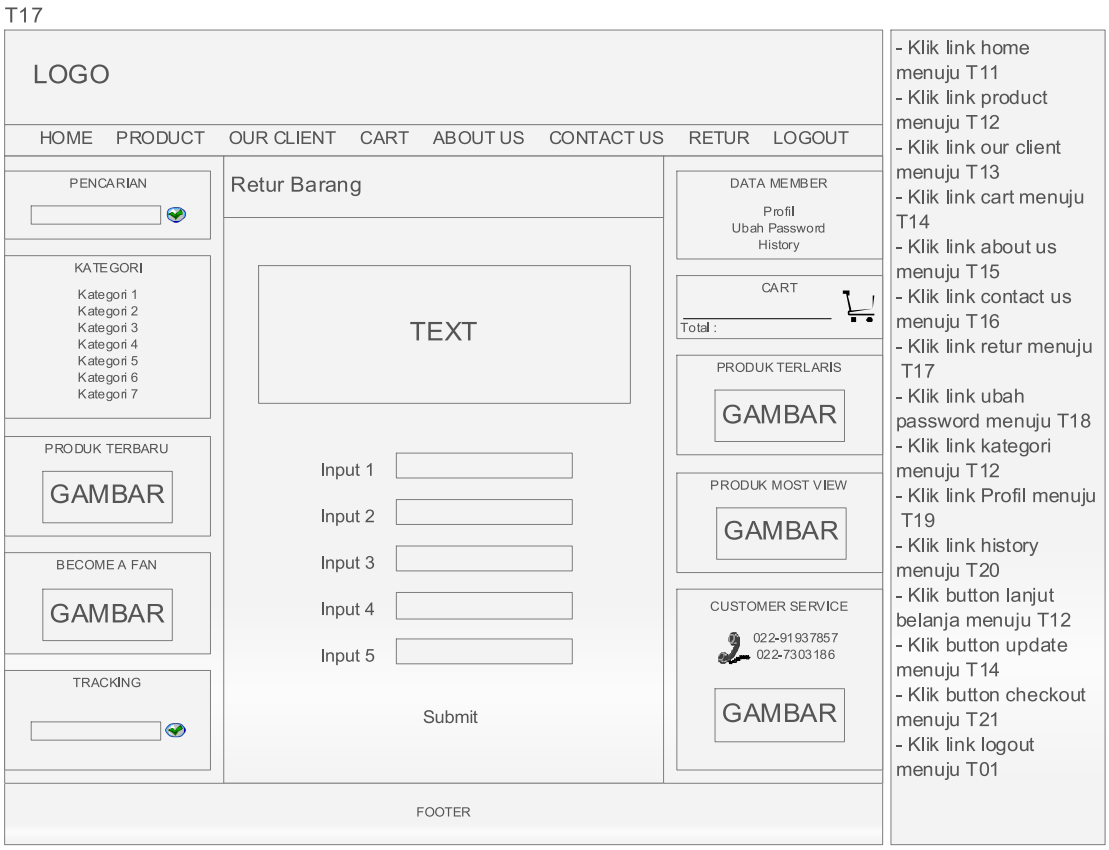
Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka *About Us*

6. Perancangan Antamuka *Contact Us* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.49) :



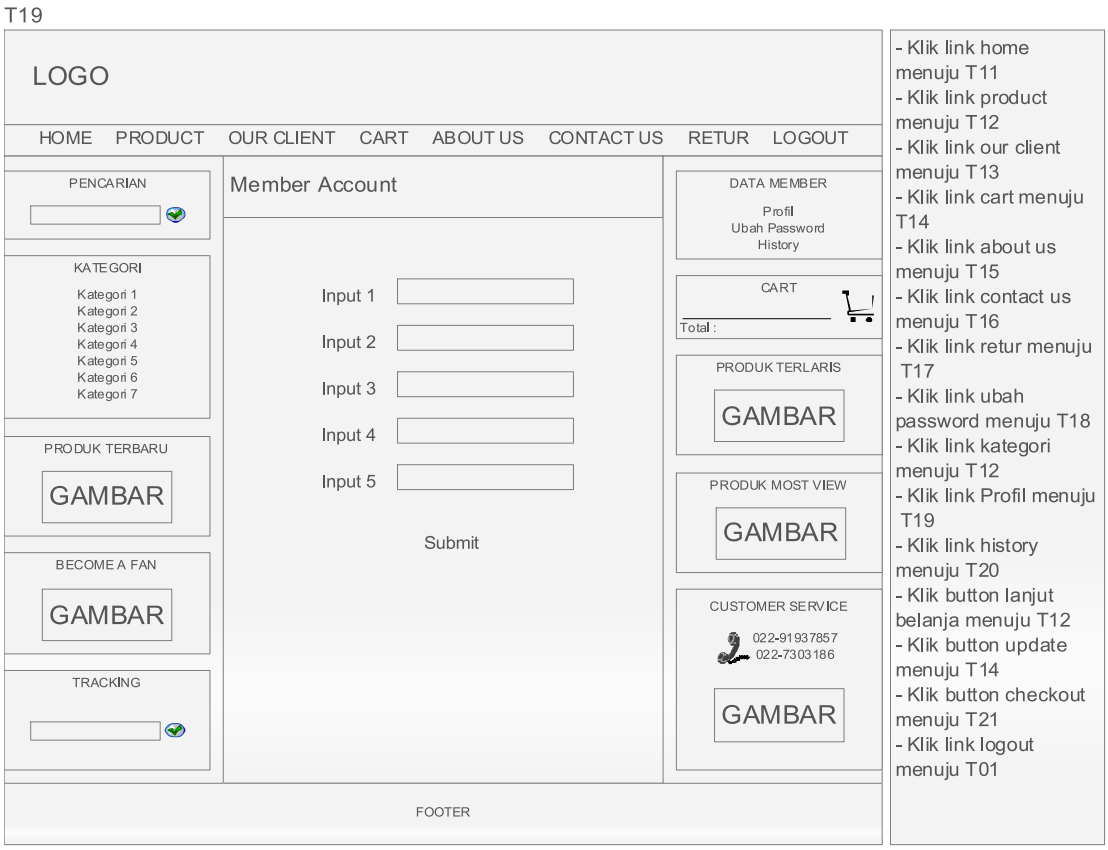
Gambar 3.49 Perancangan Antarmuka *Contact Us*

7. Perancangan Antamuka Retur Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.50) :



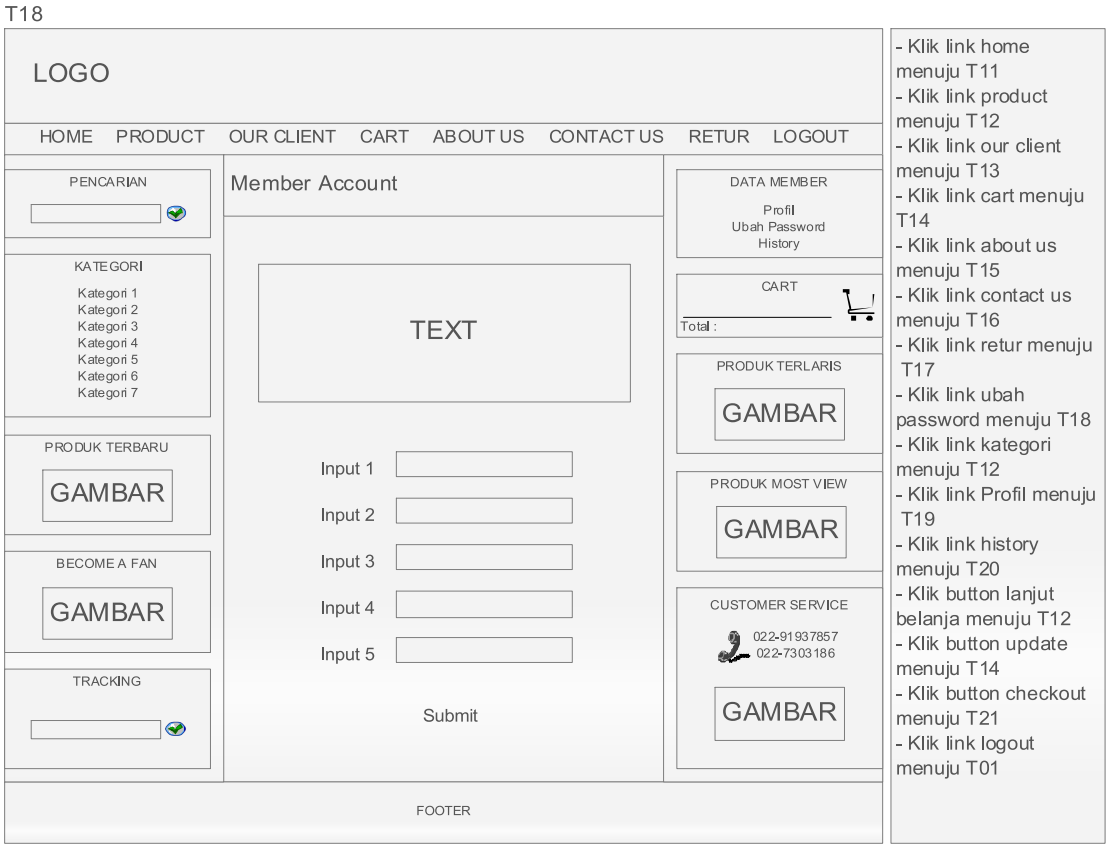
Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Retur

8. Perancangan Antamuka Profil Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.51) :



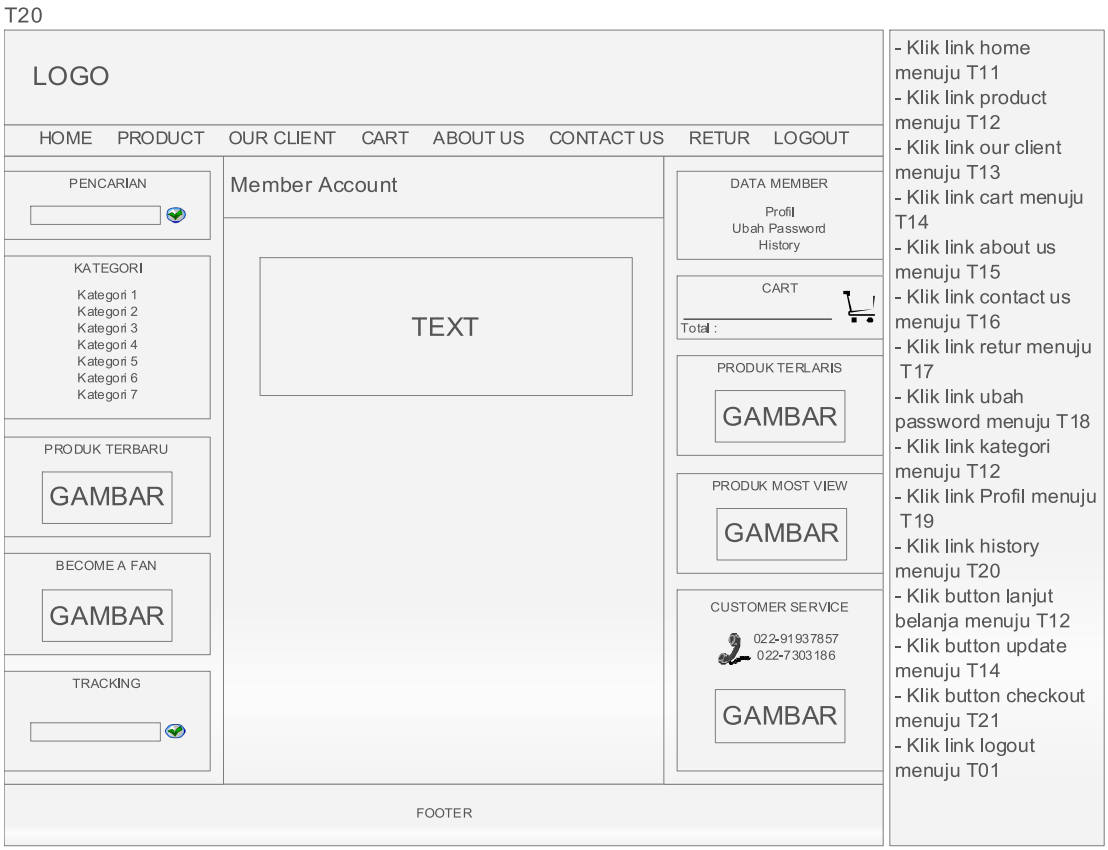
Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Profil

9. Perancangan Antamuka Ubah *Password* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.52) :



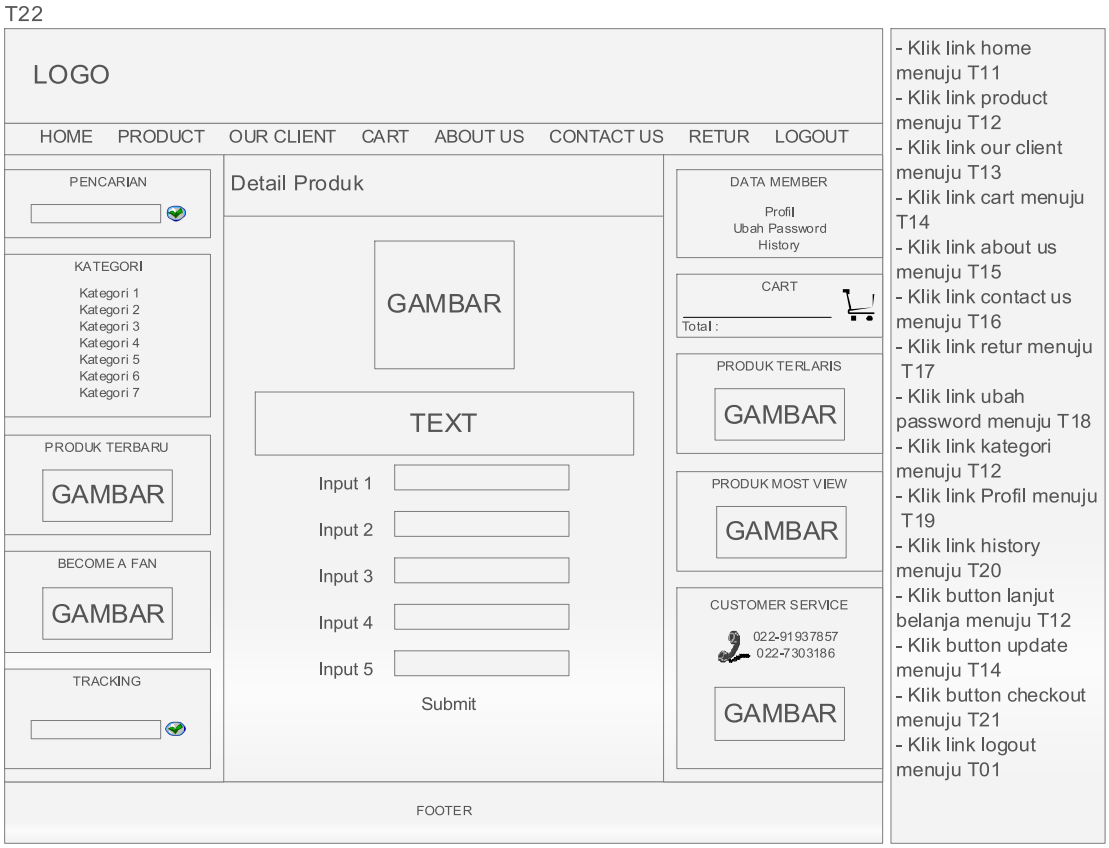
Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Ubah *Password*

10. Perancangan Antamuka History Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.53) :



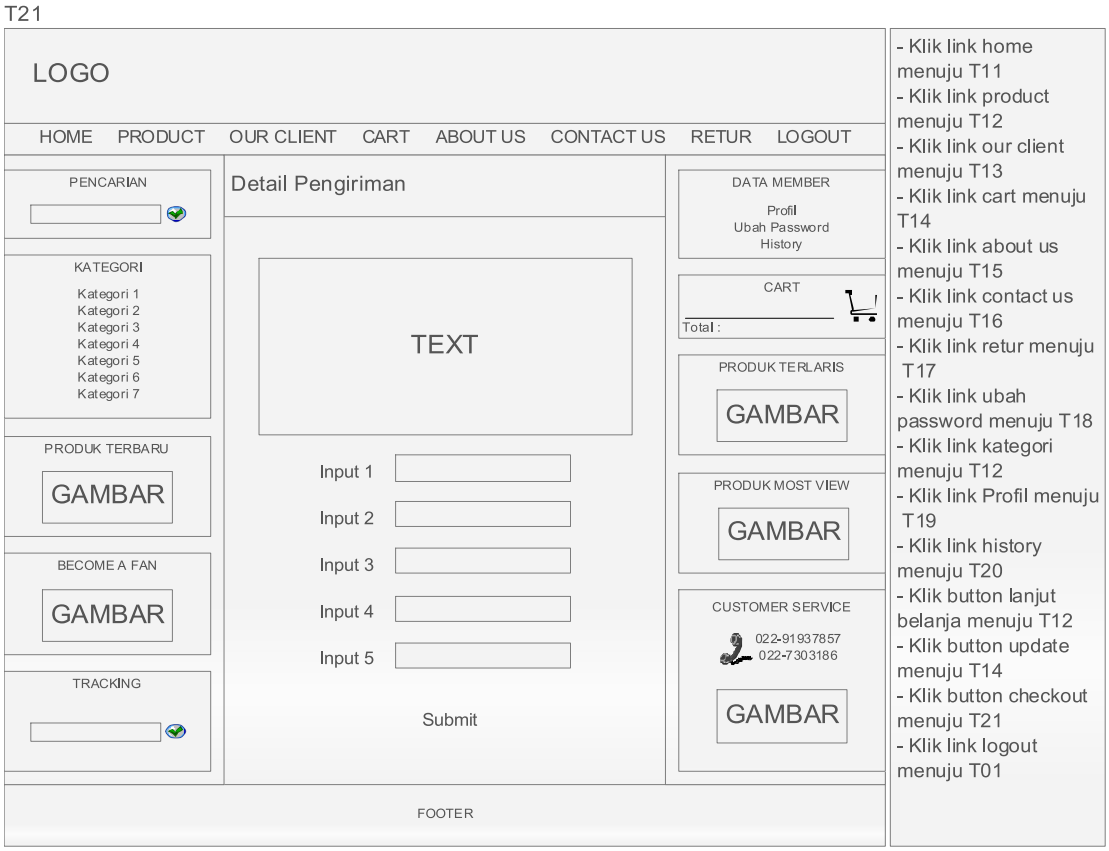
Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka History

11. Perancangan Antamuka Detail Barang Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.54) :



Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Detail Barang

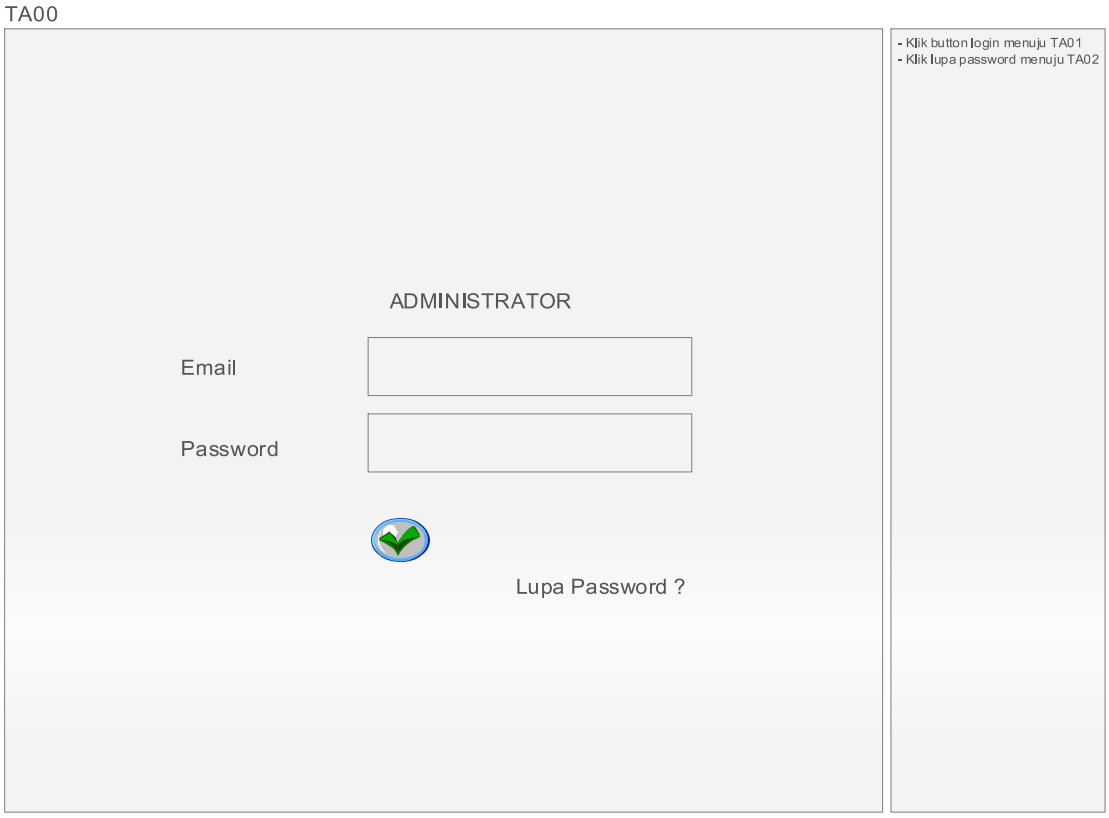
12. Perancangan Antamuka Detail Pengiriman Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.55) :



Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Detail Pengiriman

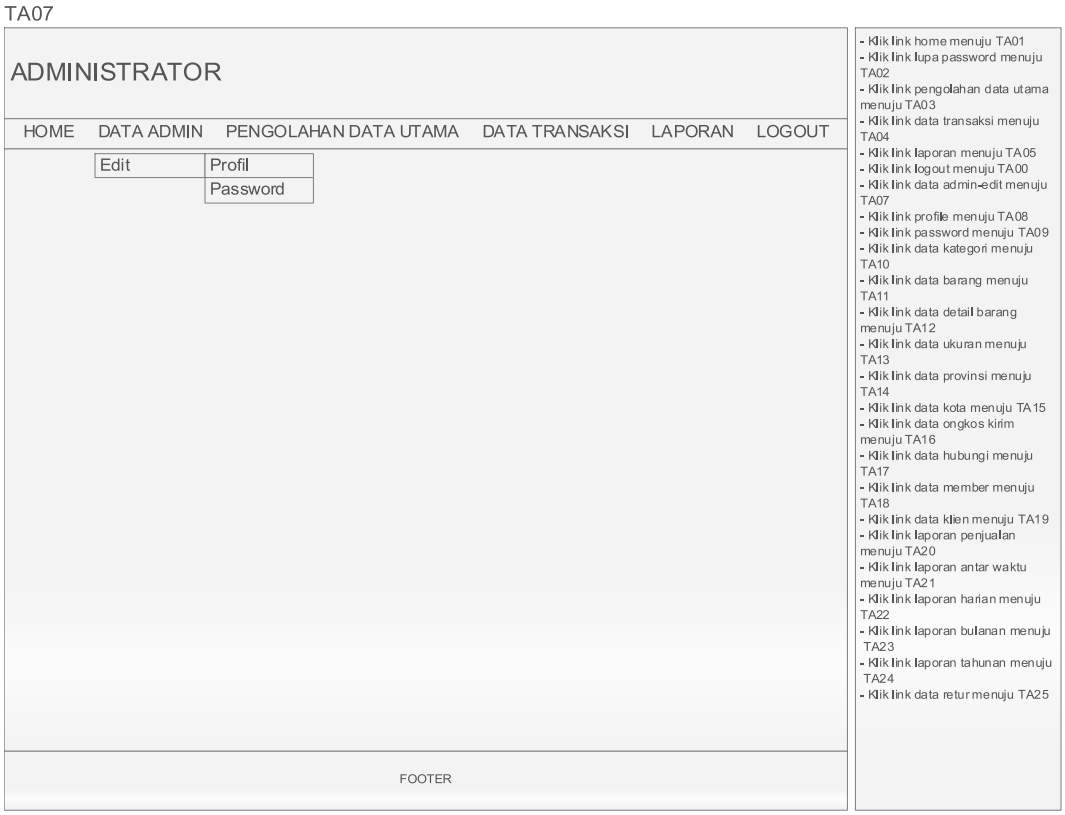
Perancangan Antarmuka Admin

1. Perancangan Antamuka *Login* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.56) :



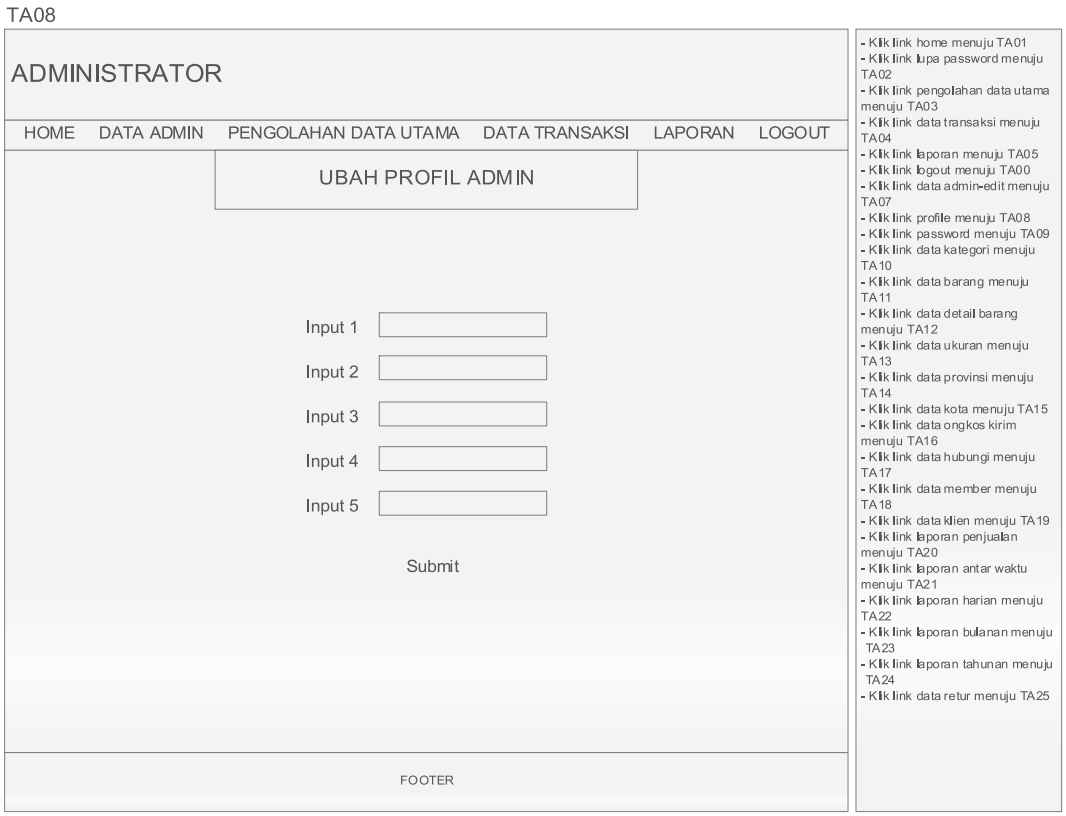
Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka *Login*

2. Perancangan Antamuka Data Admin Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.57) :



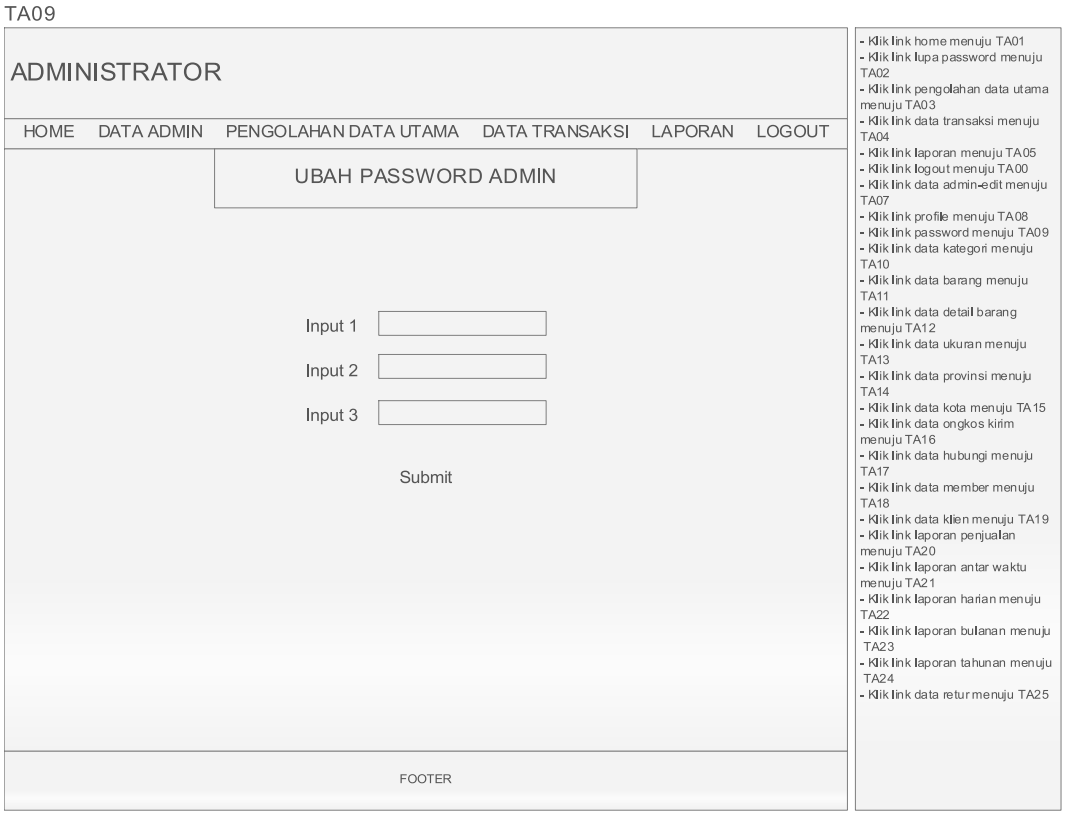
Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Data Admin

3. Perancangan Antamuka *Edit* Profil Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.58) :



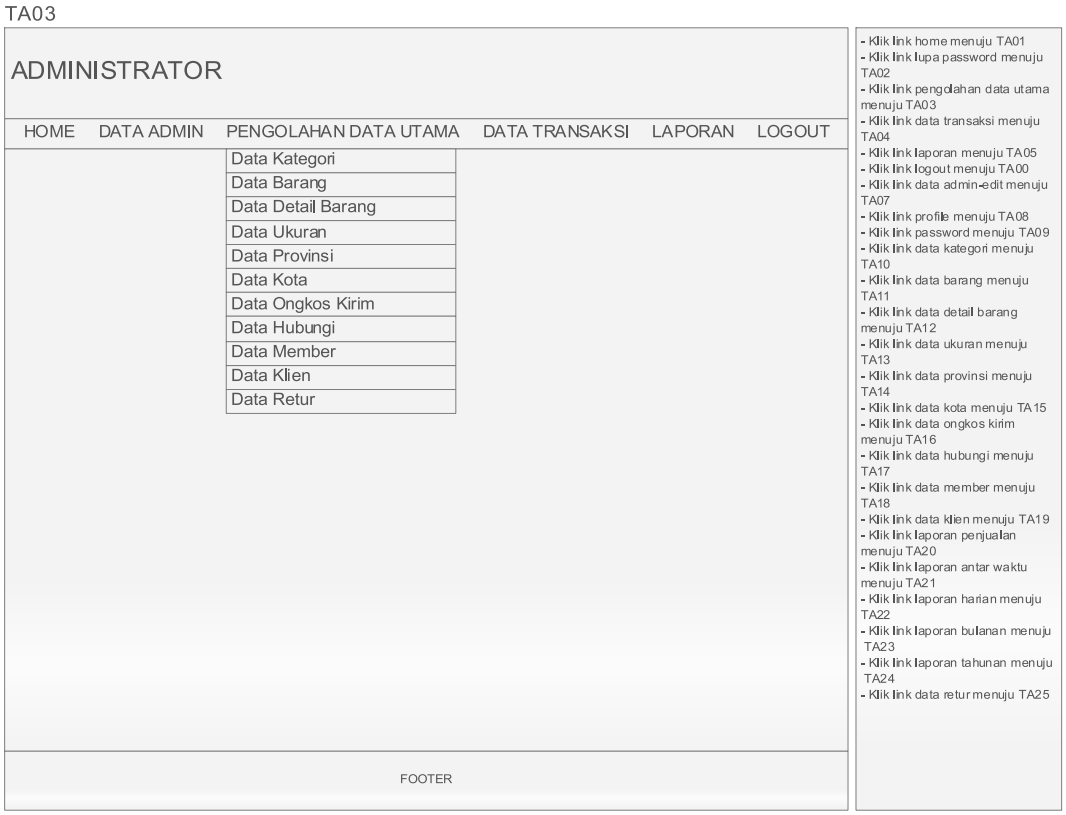
Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka *Edit* Profil

4. Perancangan Antamuka *Edit Password* Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.59) :



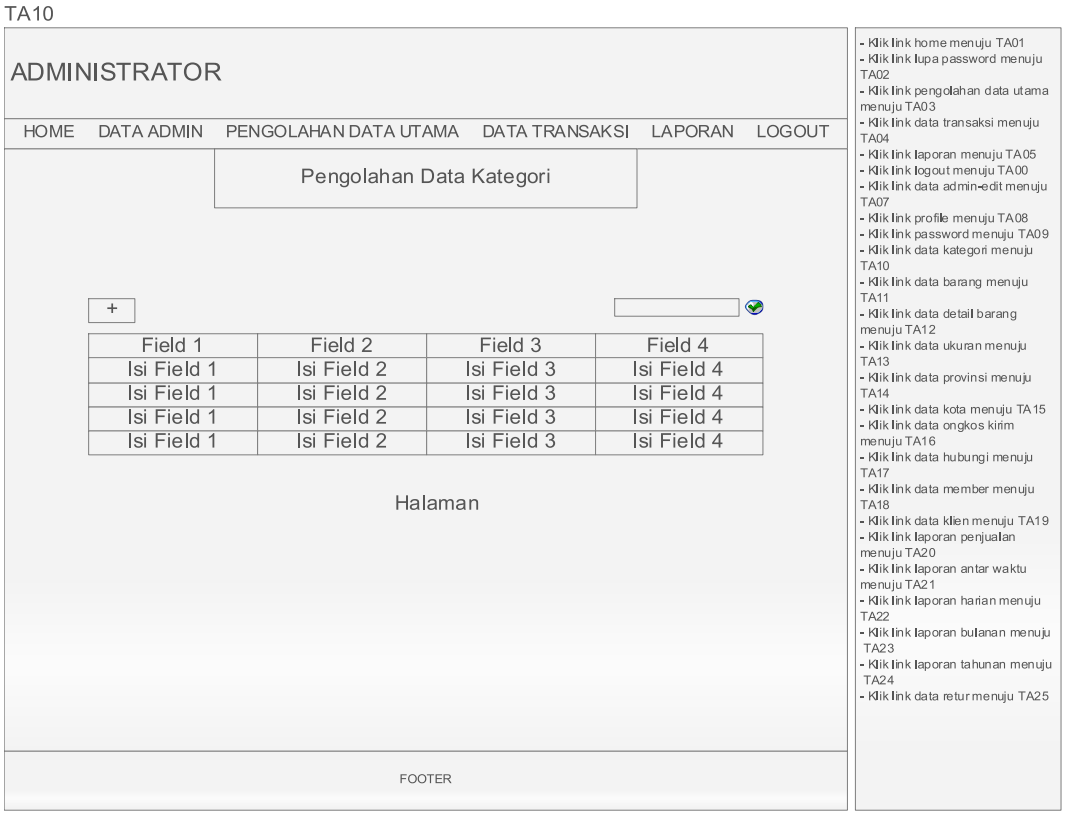
Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka *Edit Password*

5. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Utama Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.60) :



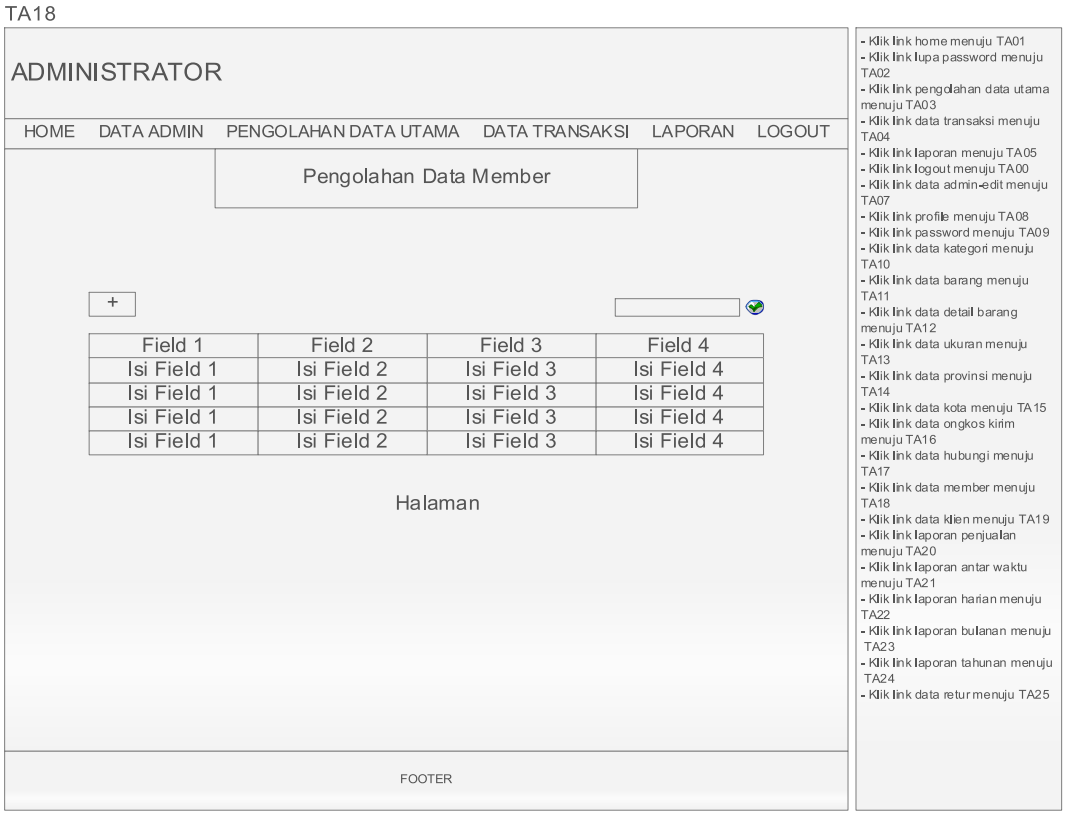
Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Utama

6. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Utama Kategori Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.61) :



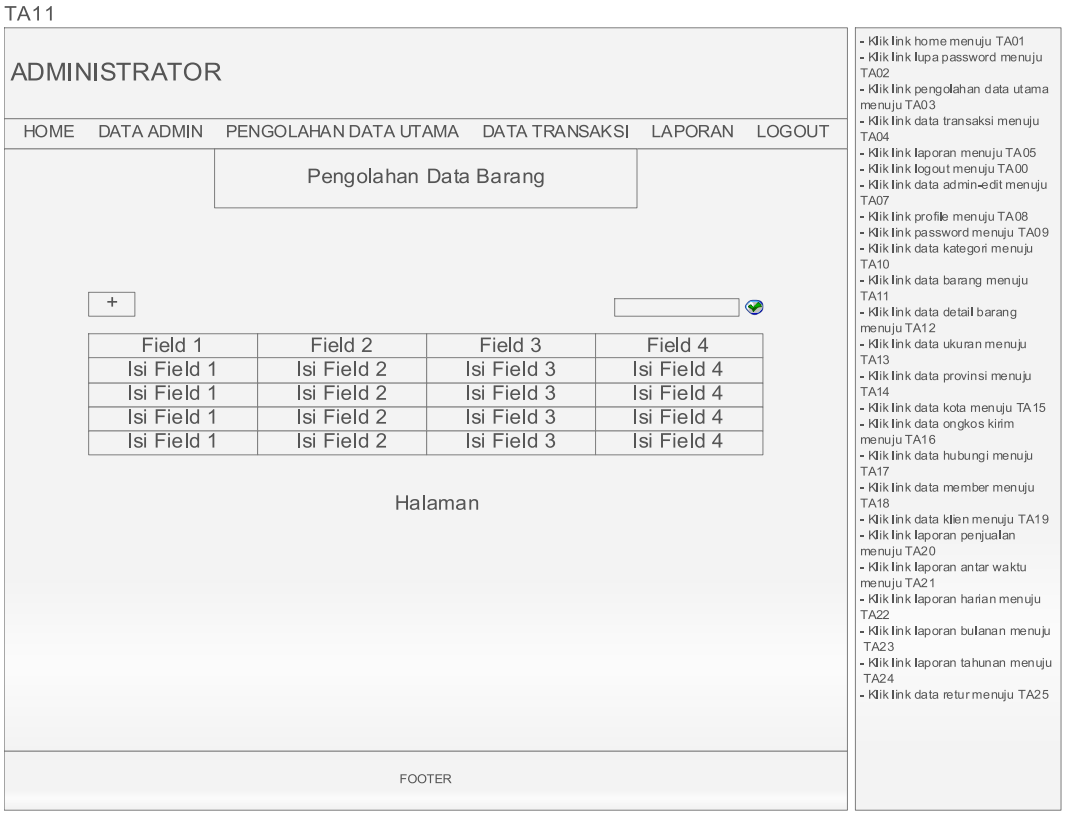
Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Utama Kategori

7. Perancangan Antamuka Data Member Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.62) :



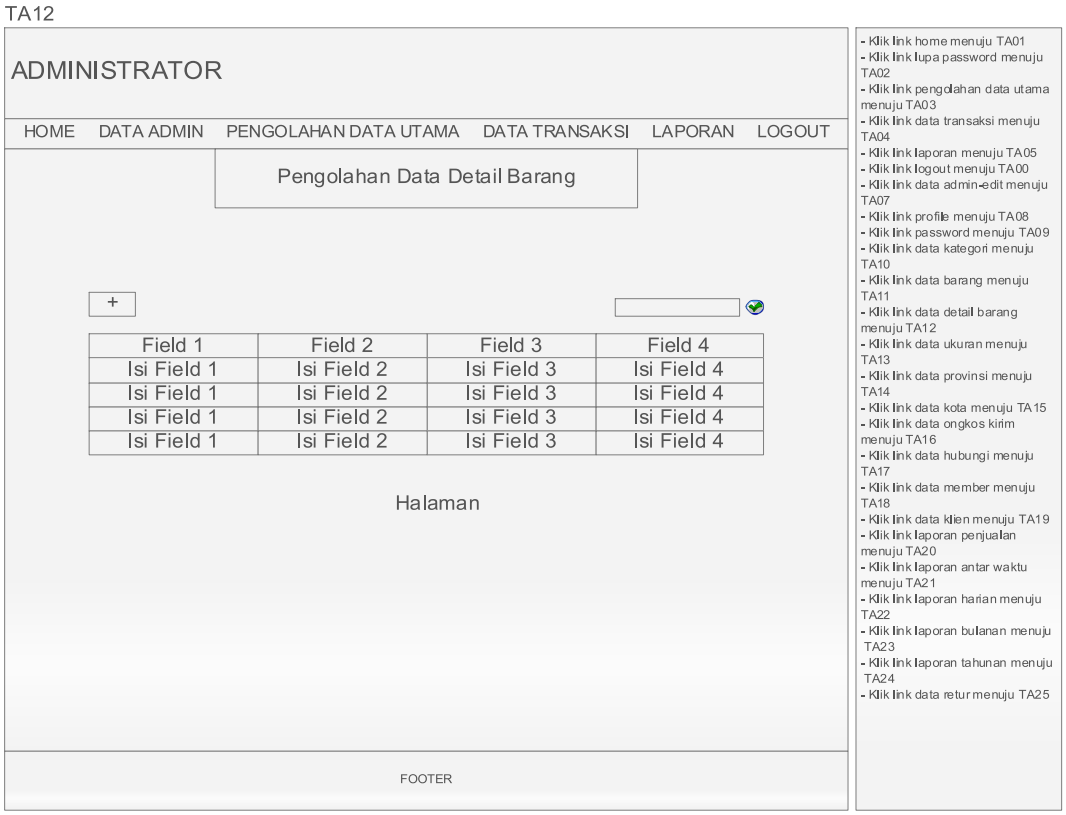
Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Member

8. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Barang Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.63) :



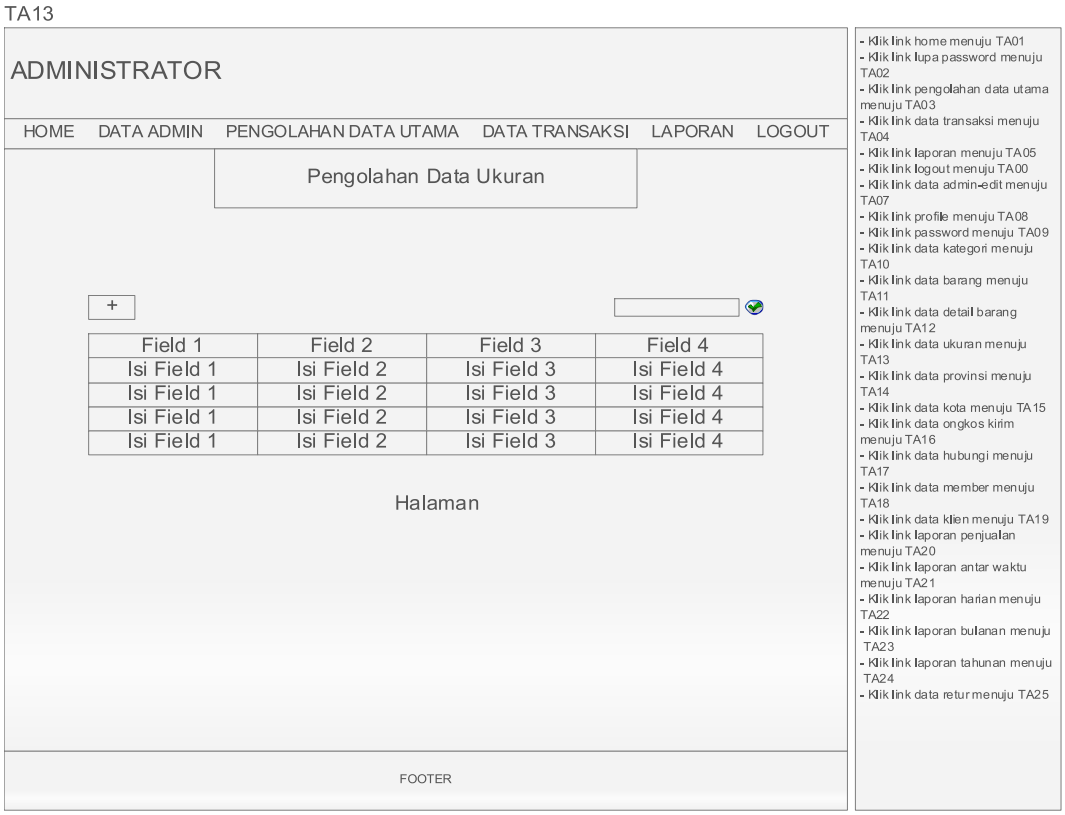
Gambar 3.63 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Barang

9. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Detail Barang Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.64) :



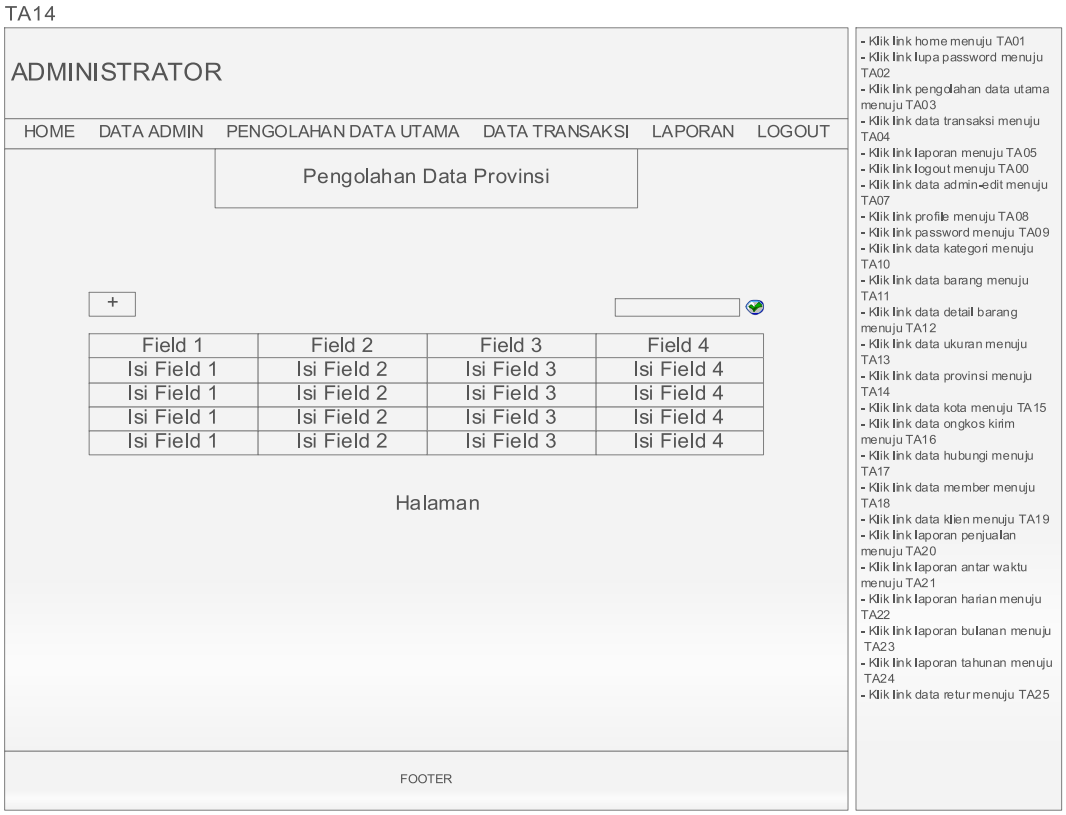
Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Detail Barang

10. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Ukuran Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.65) :



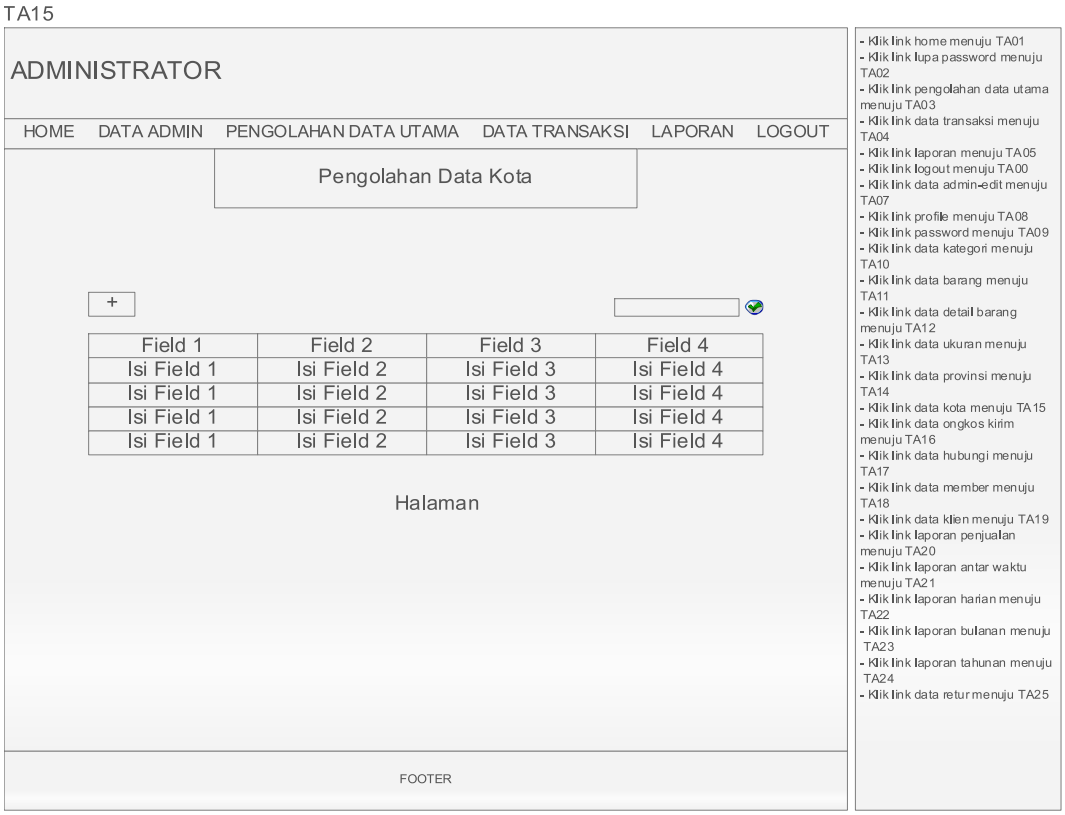
Gambar 3.65 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Ukuran

11. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Provinsi Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.66) :



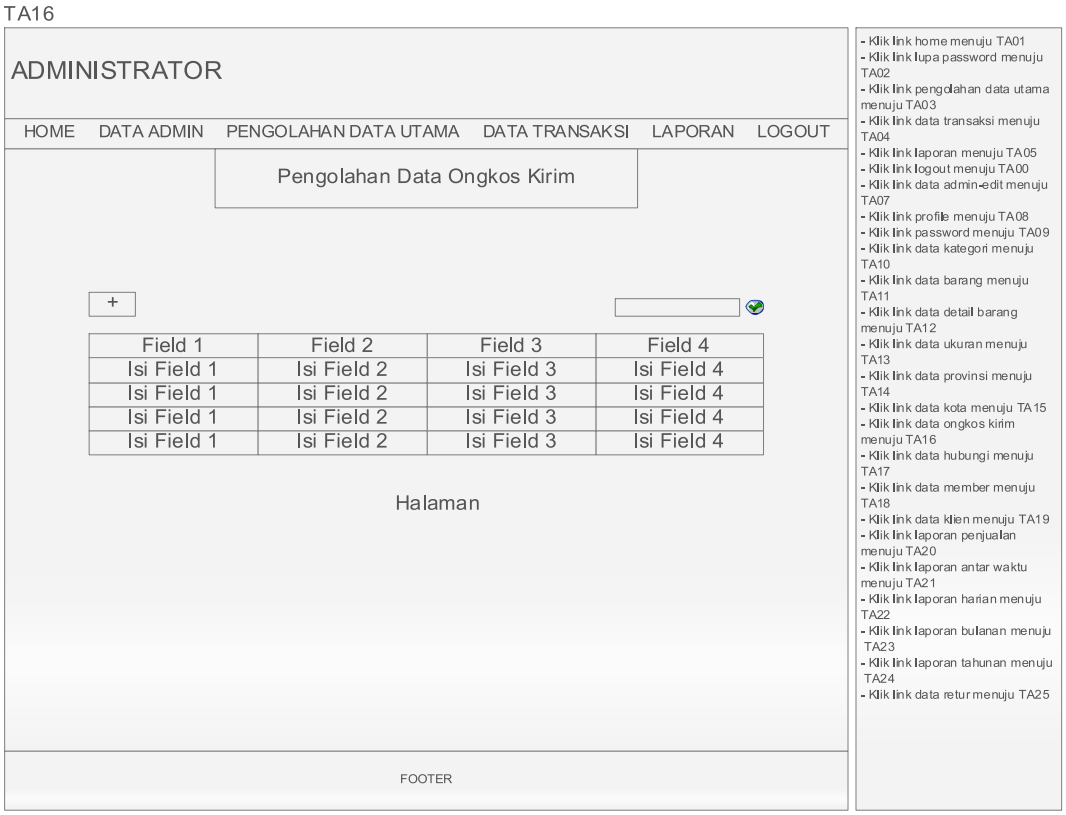
Gambar 3.66 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Provinsi

12. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Kota Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.67) :



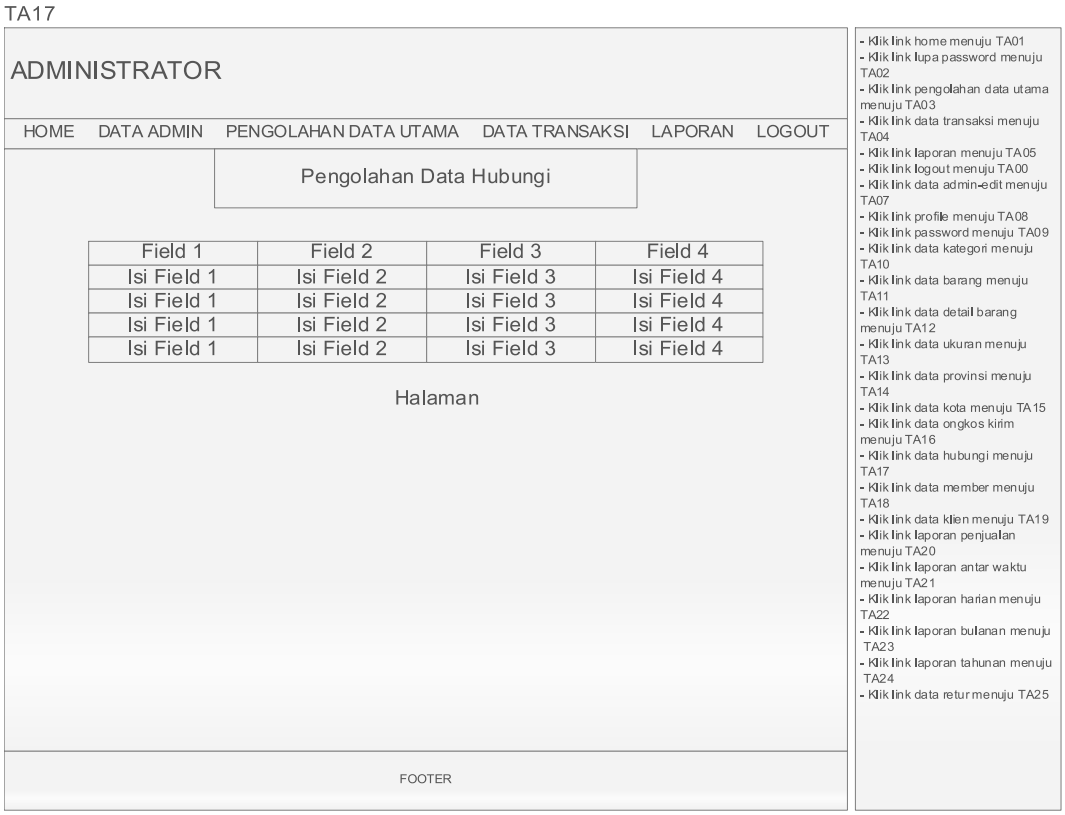
Gambar 3.67 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Kota

13. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Ongkos Kirim Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.68) :



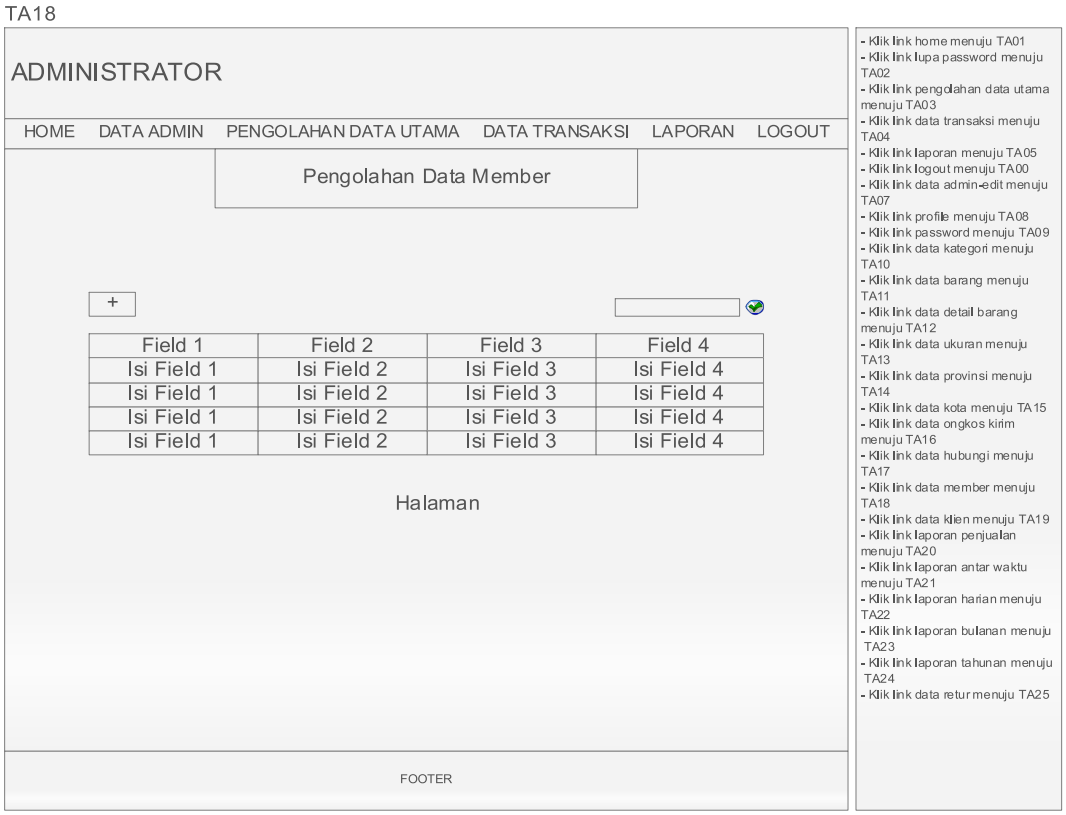
Gambar 3.68 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Ongkos Kirim

14. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Hubungi Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.69) :



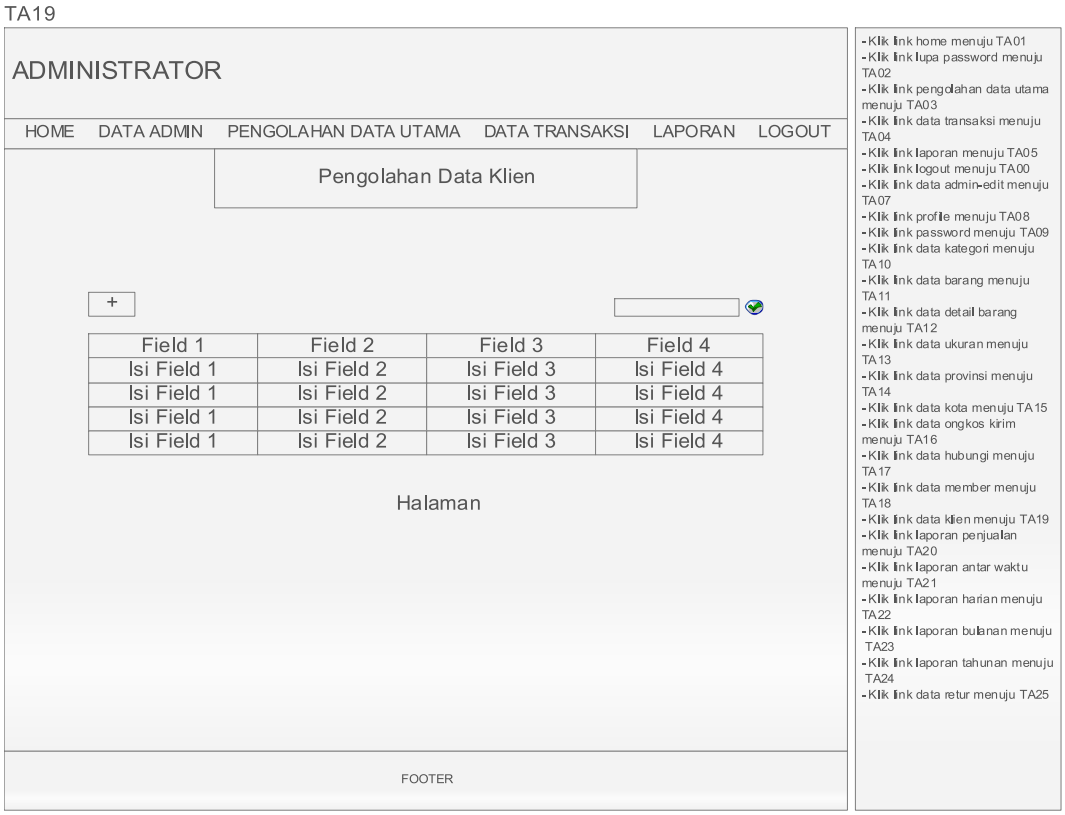
Gambar 3.69 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Hubungi

15. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Member Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.70) :



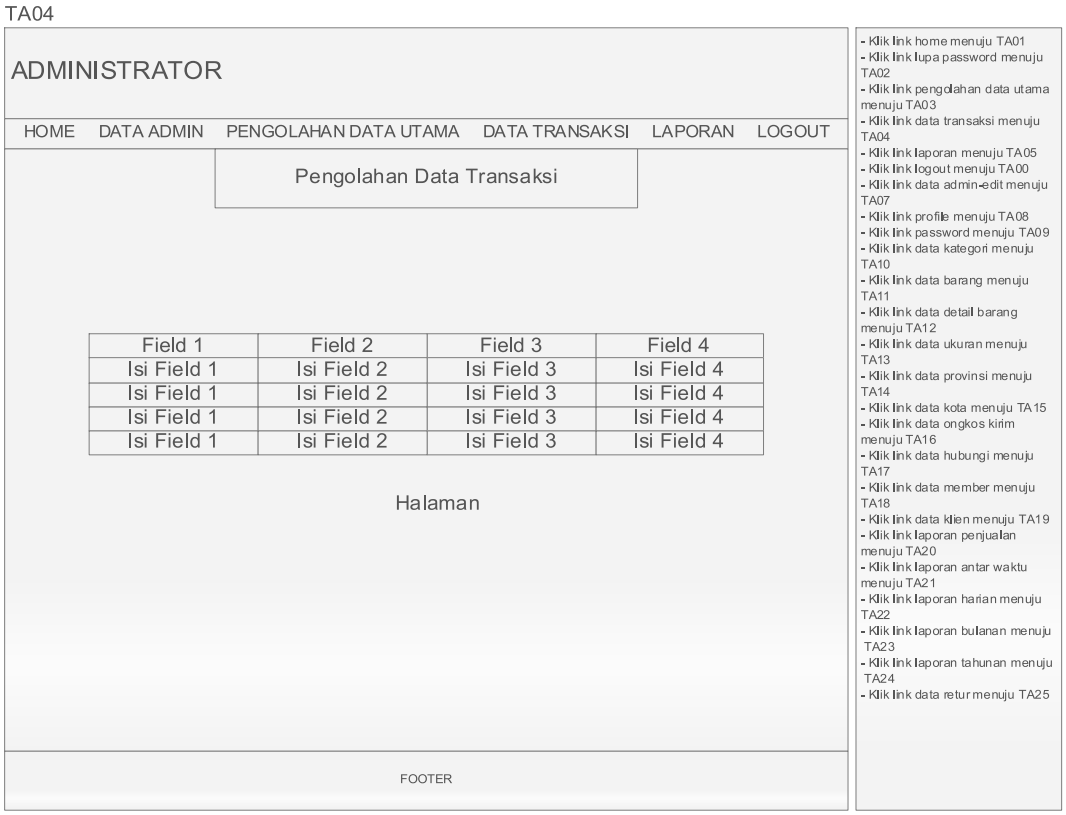
Gambar 3.70 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Member

16. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Klien Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.71) :



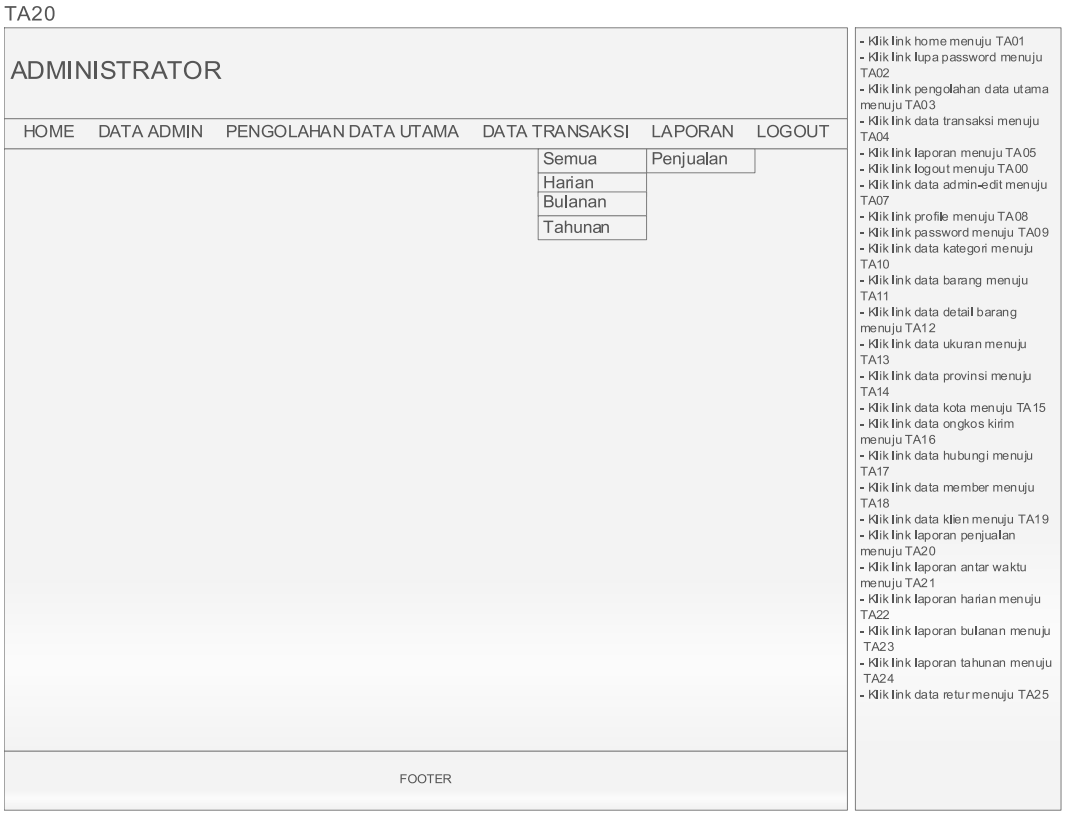
Gambar 3.71 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Klien

17. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Transaksi Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.72) :



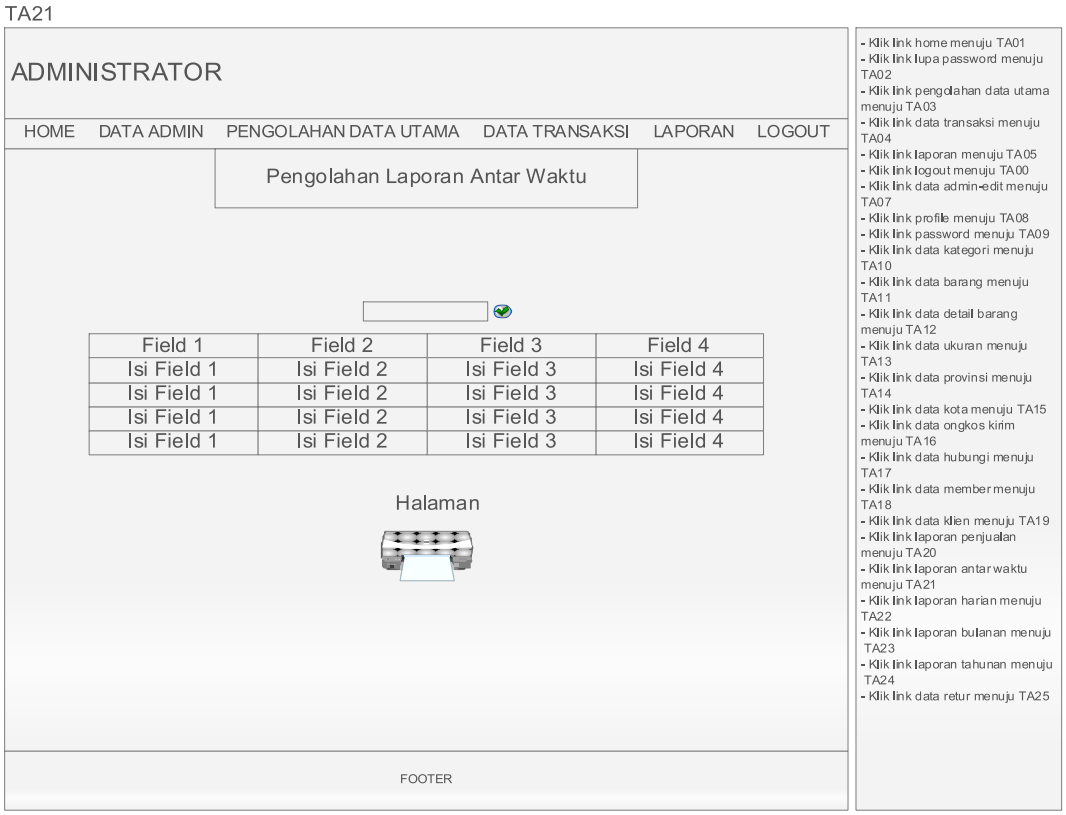
Gambar 3.72 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Transaksi

18. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Laporan Penjualan Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.73) :



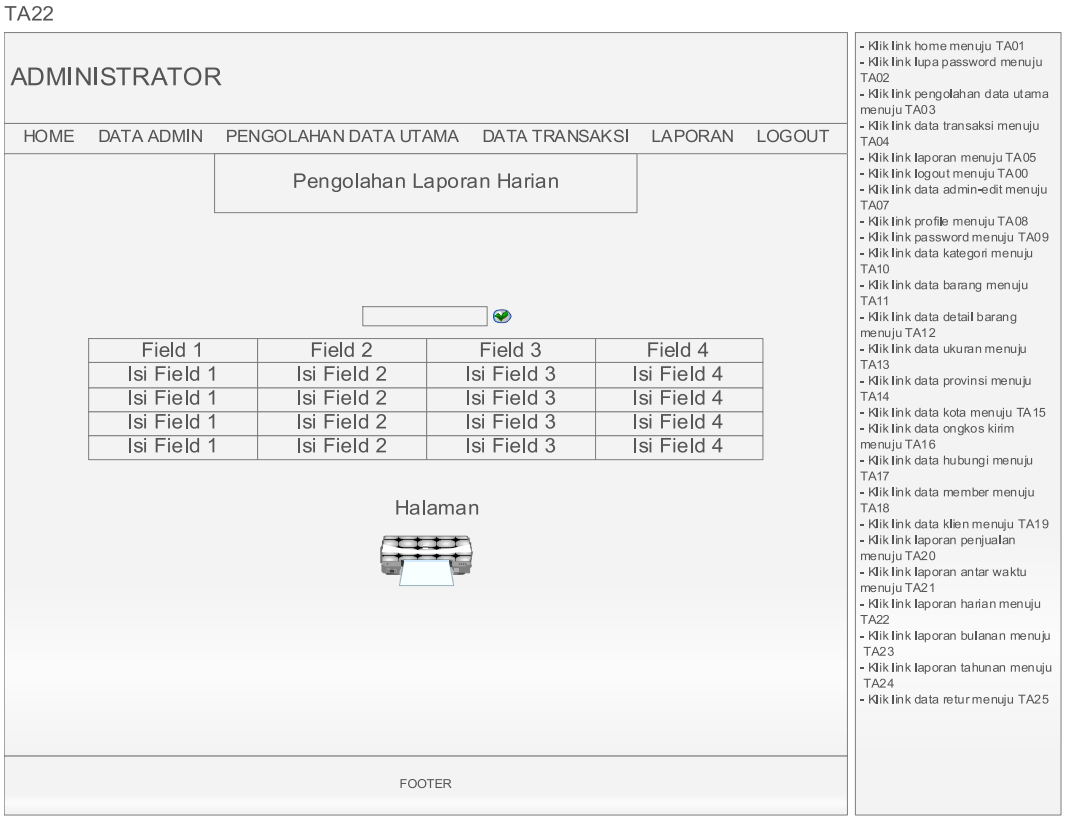
Gambar 3.73 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Penjualan

19. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Laporan Penjualan Antar Waktu Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.74) :



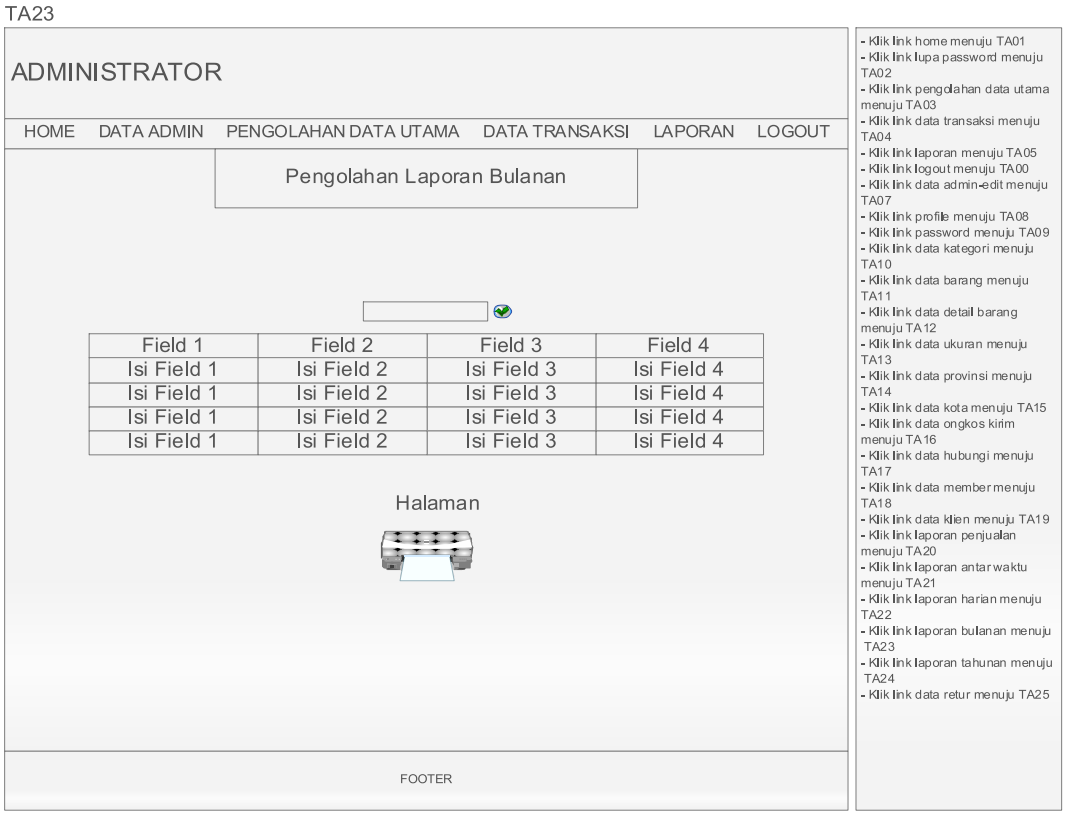
Gambar 3.74 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Penjualan Antar Waktu

20. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Laporan Penjualan Harian Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.75) :



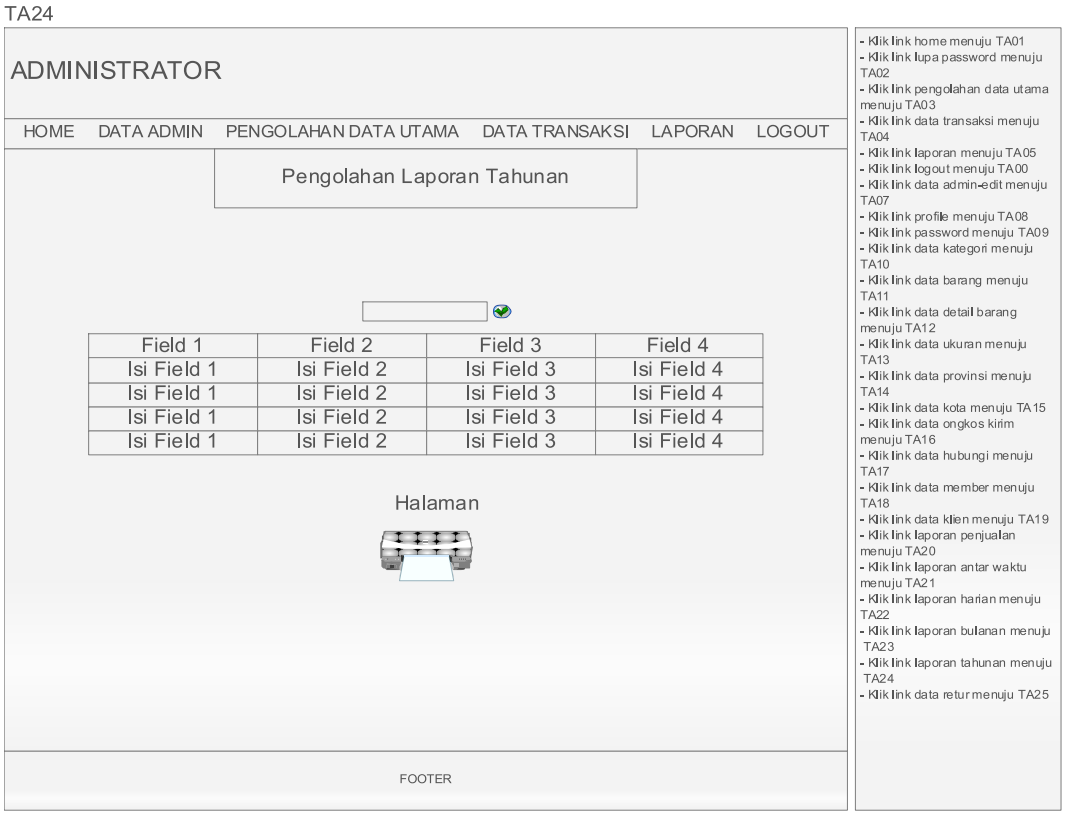
Gambar 3.75 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Penjualan Harian

21. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Laporan Penjualan Bulanan Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.76) :



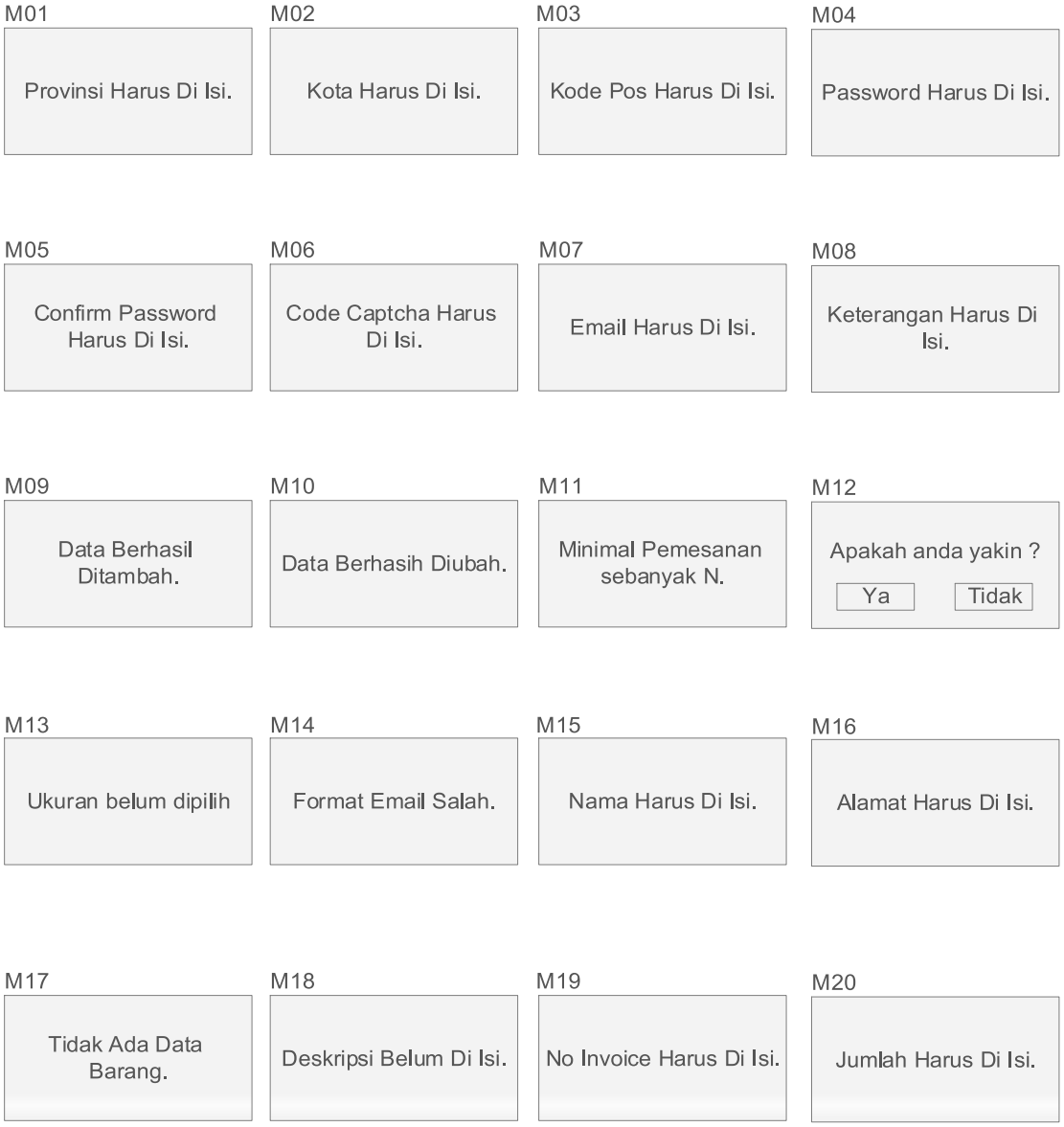
Gambar 3.76 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Penjualan Bulanan

22. Perancangan Antamuka Pengolahan Data Laporan Penjualan Tahunan Sistem Penawaran Jasa Percetakan *Online* Dengan Konsep *Business To Customer* (B2C) Di Sonya Print (Gambar 3.77) :



Gambar 3.77 Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Penjualan Tahunan

3.2.3.3 Perancangan Pesan

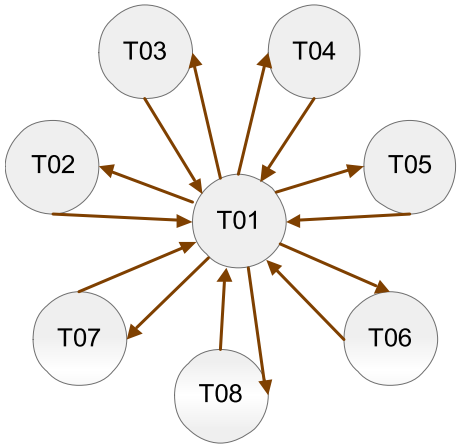


Gambar 3.78 Perancangan Pesan

3.2.3.4 Jaringan Semantik

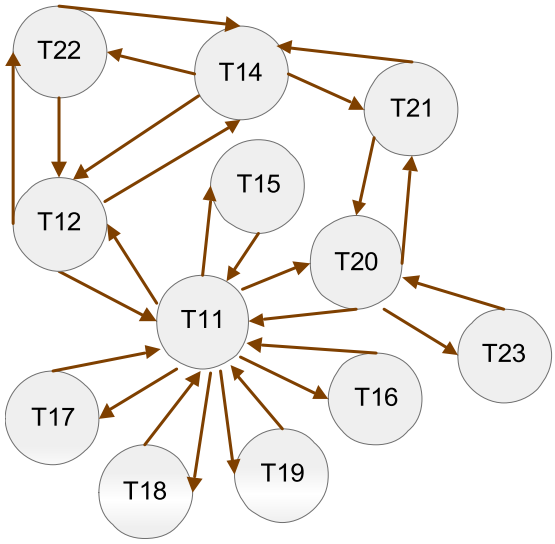
Jaringan semantik menggambarkan keterhubungan navigasi menu dari satu halaman ke halaman lainnya.

1. Jaringan Semantik Pengujung



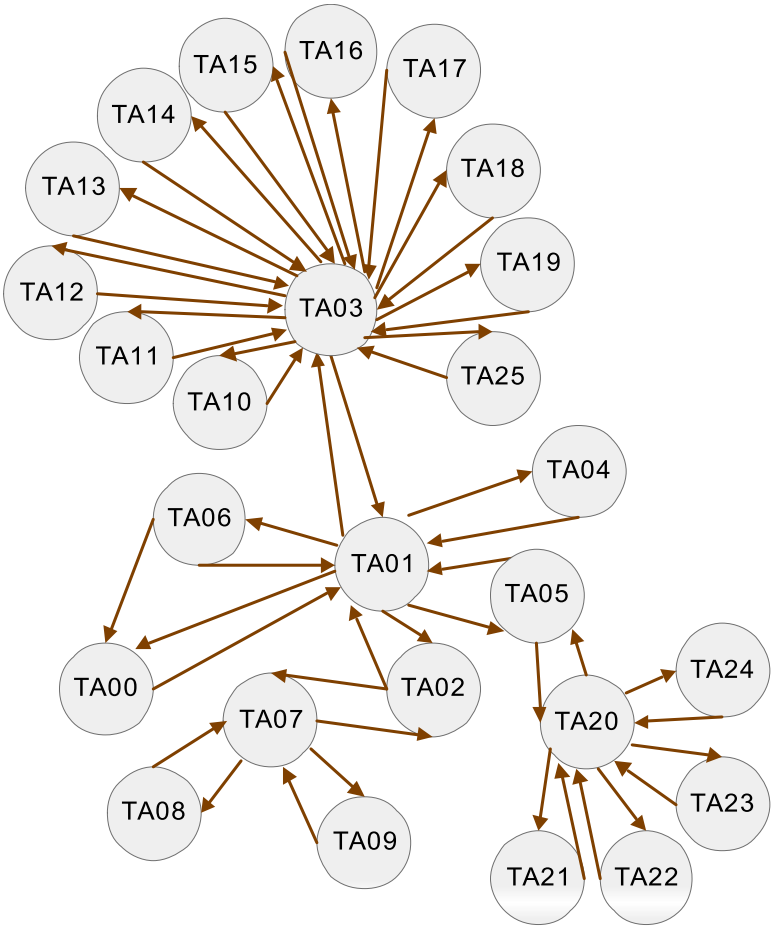
Gambar 3.79 Jaringan Semantik Pengunjung

2. Jaringan Semantik Member



Gambar 3.80 Jaringan Semantik Member

3. Jaringan Semantik Admin

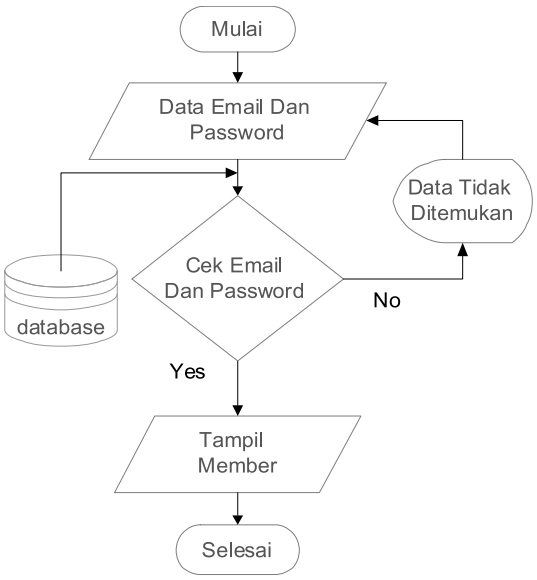


Gambar 3.81 Jaringan Semantik Admin

3.2.3.5 Perancangan Prosedural

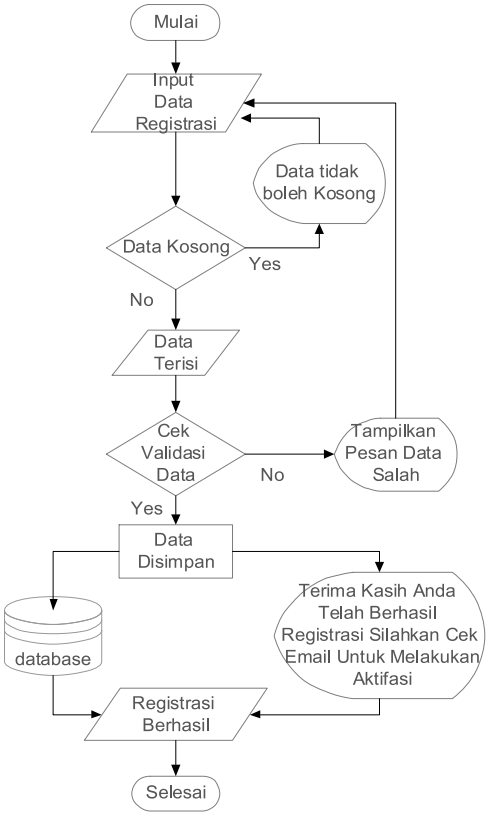
Perancangan prosedural merupakan perancangan yang dilakukan untuk menetapkan detail algoritma yang akan dinyatakan kedalam suatu sistem. Adapun perancangan prosedural untuk sistem penawaran jasa percetakan berbasis *web* yang akan dibangun adalah sebagai berikut.

1. Prosedur Login



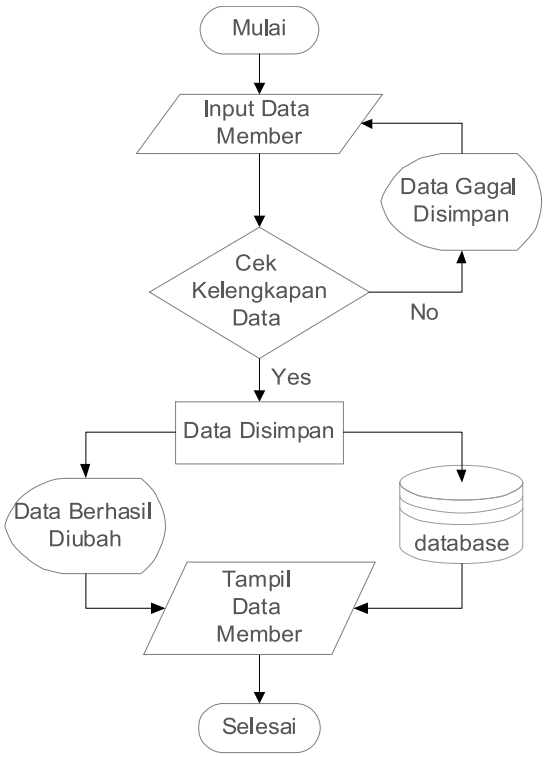
Gambar 3.82 Prosedur Login

2. Prosedur Registrasi



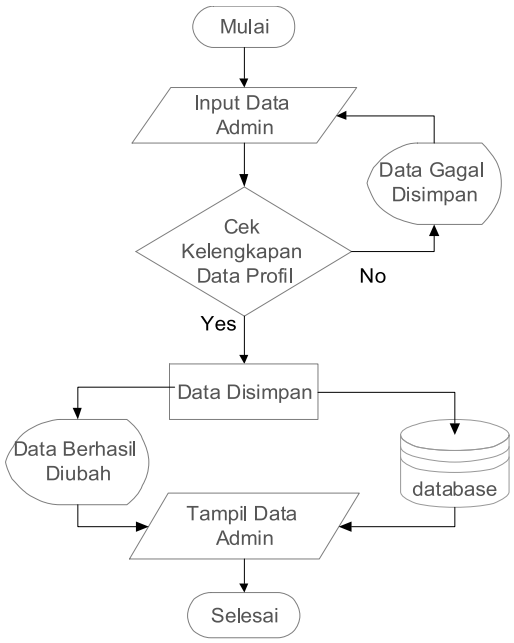
Gambar 3.83 Prosedur Registrasi

3. Prosedur Edit Profil Member



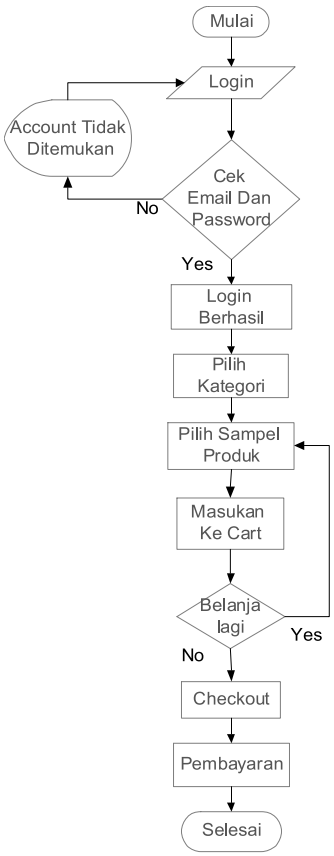
Gambar 3.84 Prosedur Edit Profil Member

4. Prosedur Edit Profil Admin



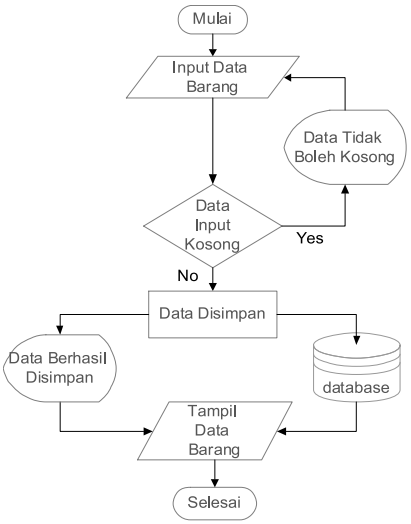
Gambar 3.85 Prosedur Edit Profil Admin

5. Prosedur Pemesanan



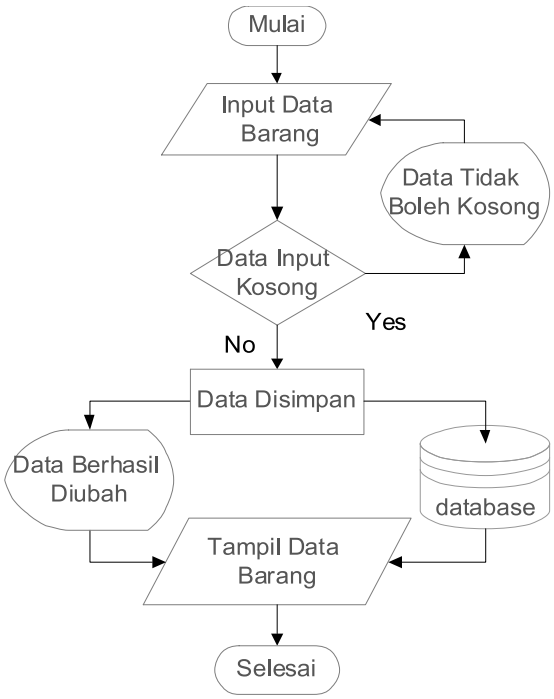
Gambar 3.86 Prosedur Pemesanan

6. Prosedur Tambah Barang



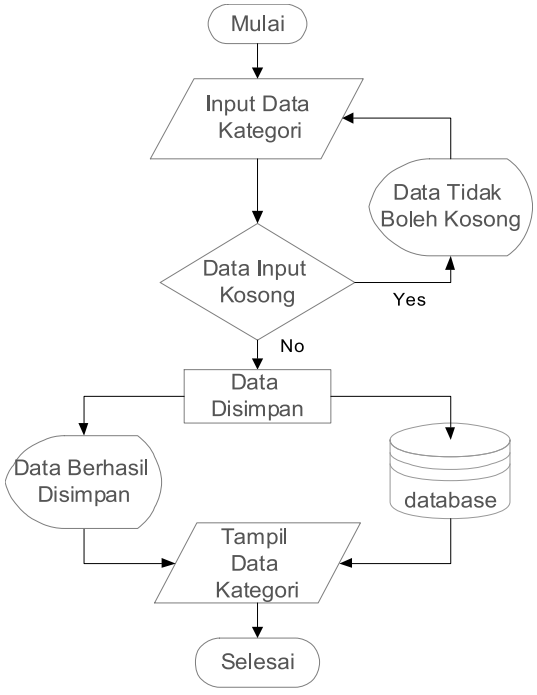
Gambar 3.87 Prosedur Tambah Barang

7. Prosedur Ubah Barang



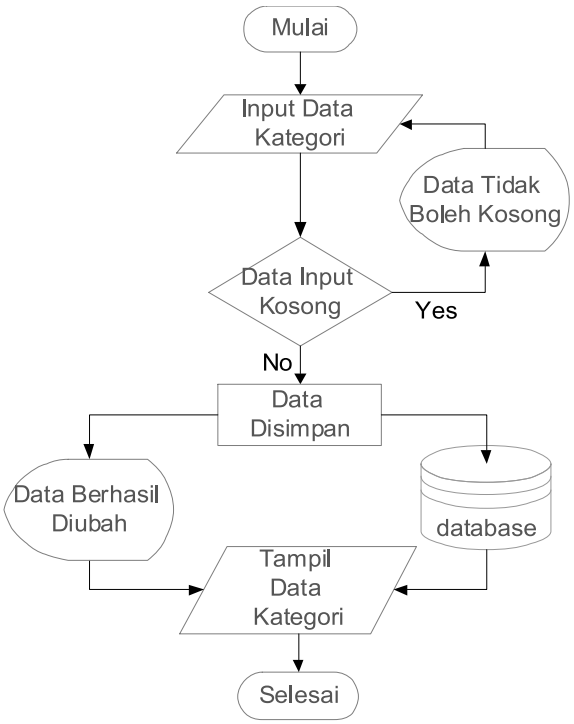
Gambar 3.88 Prosedur Ubah Barang

8. Prosedur Tambah Kategori



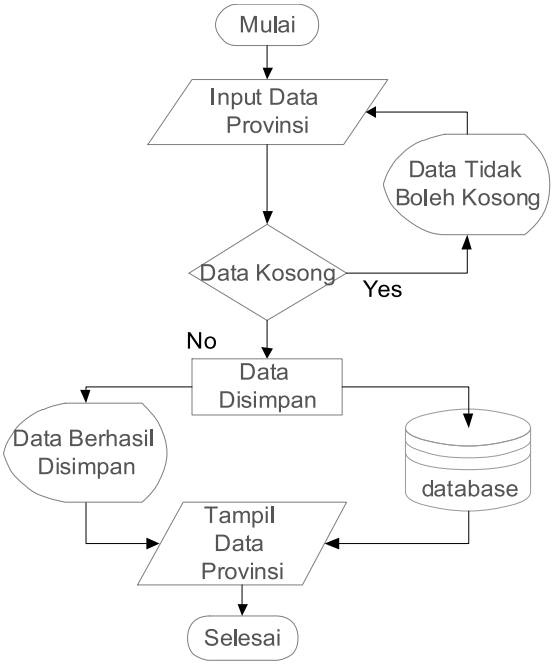
Gambar 3.89 Prosedur Tambah Kategori

9. Prosedur Ubah Kategori



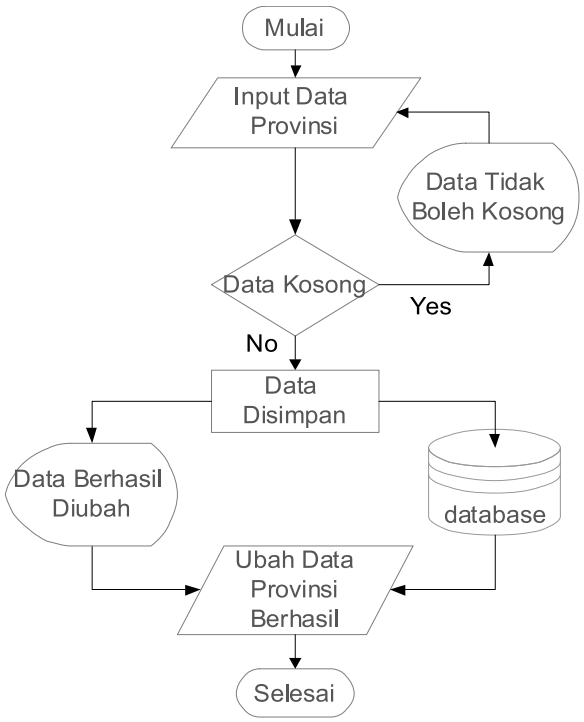
Gambar 3.90 Prosedur Ubah Kategori

10. Prosedur Tambah Provinsi



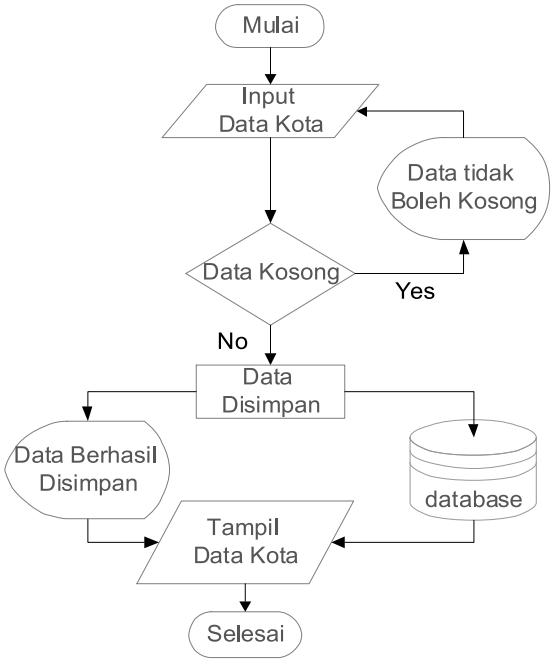
Gambar 3.91 Prosedur Tambah Provinsi

11. Prosedur Ubah Provinsi



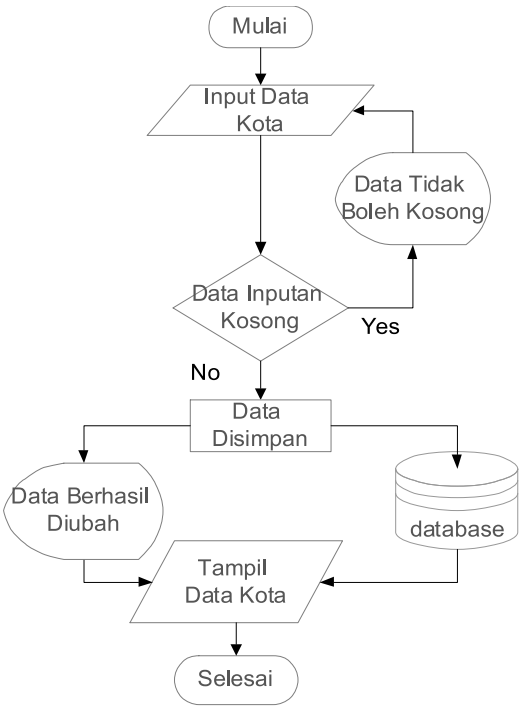
Gambar 3.92 Prosedur Ubah Provinsi

12. Prosedur Tambah Kota



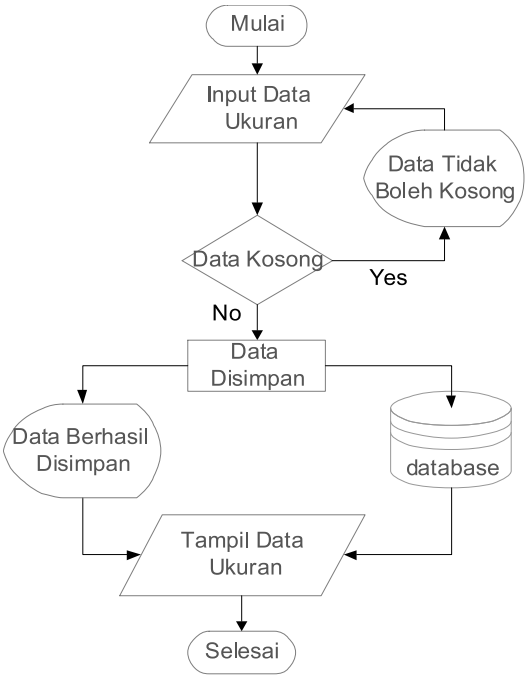
Gambar 3.93 Prosedur Tambah Kota

13. Prosedur Ubah Kota



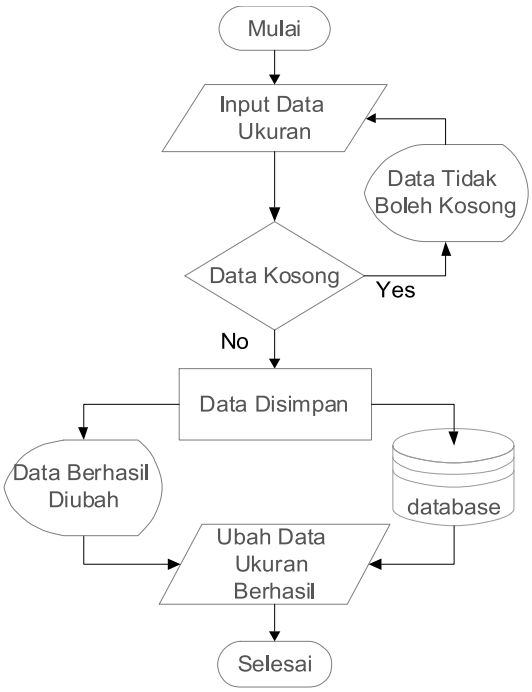
Gambar 3.94 Prosedur Ubah Kota

14. Prosedur Tambah Ukuran



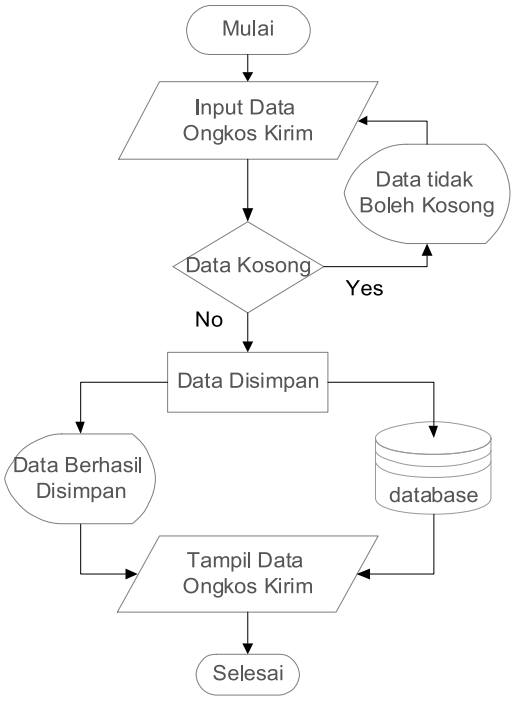
Gambar 3.95 Prosedur Tambah Ukuran

15. Prosedur Ubah Ukuran



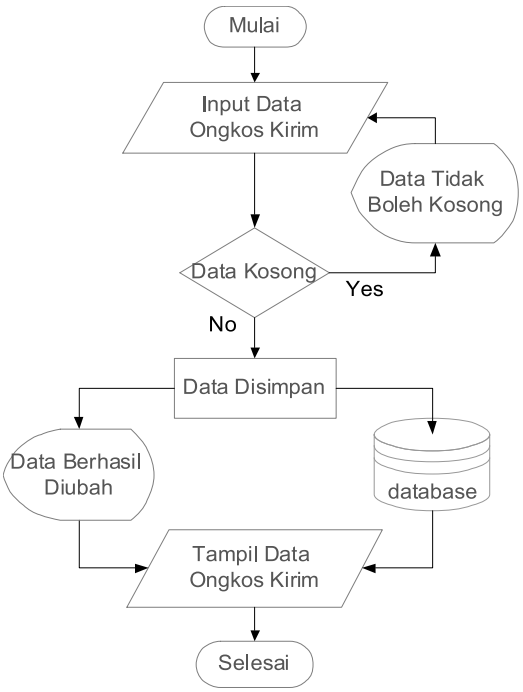
Gambar 3.96 Prosedur Ubah Ukuran

16. Prosedur Tambah Ongkos Kirim



Gambar 3.97 Prosedur Tambah Ongkos Kirim

17. Prosedur Ubah Ongkos Kirim



Gambar 3.98 Prosedur Ubah Ongkos Kirim