BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap yang bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem, dan menentukan kebutuhan sistem di distro Blo-on. Dengan menganalisis masalah dan menganalisis prosedur sistem yang sedang berjalan, maka dapat dijadikan sebagai dasar perancangan dan perbaikan pada sistem yang baru agar dapat menjadi sebuah sistem yang lebih efektif dan efisien.

3.1.1 Analisis Masalah

distro Blo-on masih memerlukan pengembangan dari segi bisnis untuk mempertahankan prestasinya, dengan kurangnya sarana penghubung kepada pelanggan masih memberikan dampak yang sulit dalam proses penyebaran informasi promosi dan penjualan produk dengan keterbatasan kemampuan menjangkau tempat tujuan. Dalam sarana penjualan, media transaksi belum *tersetting* secara otomatis yang ditunjang sarana *online*.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

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

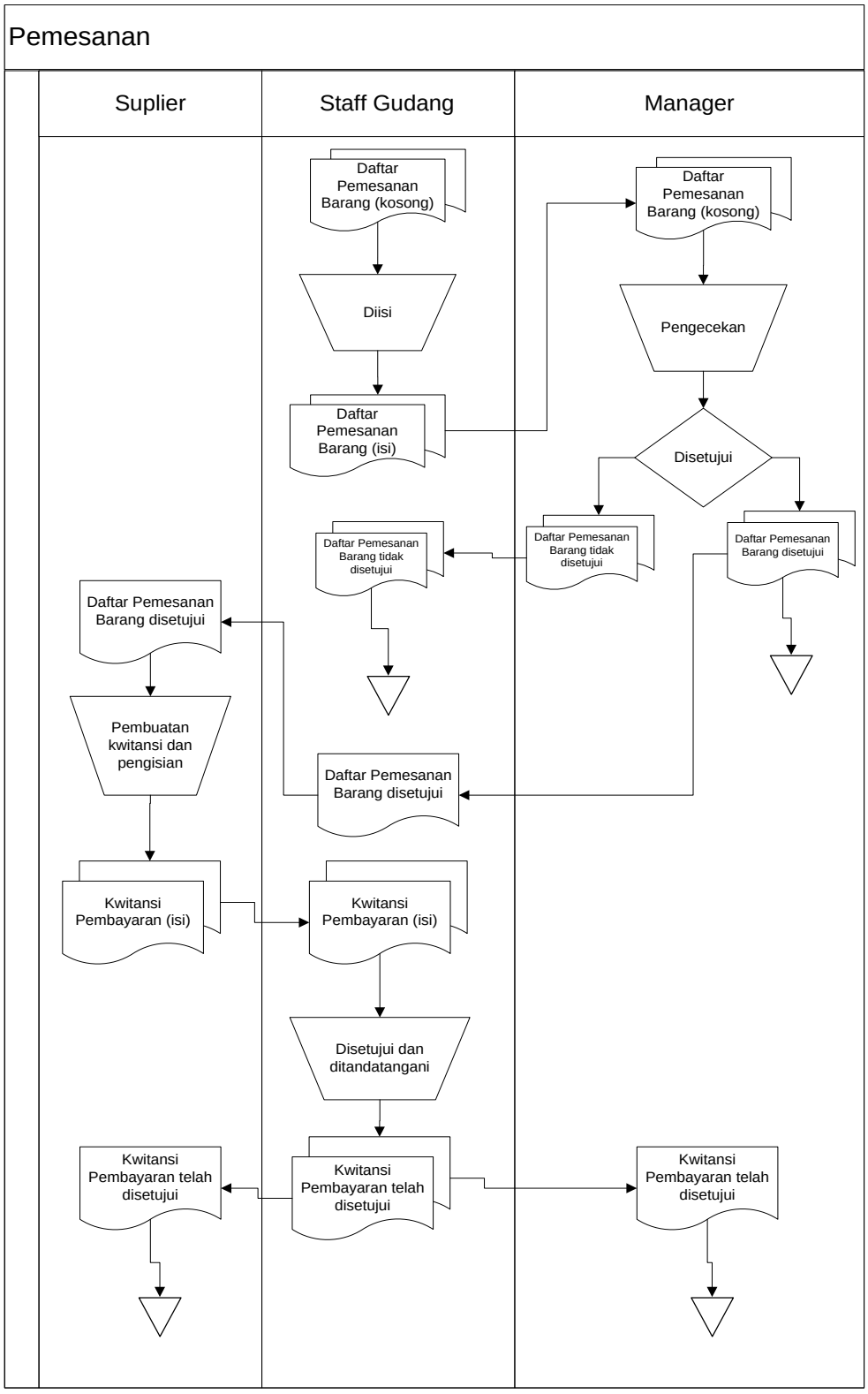
Sistem yang sedang berjalan saat ini memiliki tiga prosedur, yaitu prosedur penjualan, prosedur pemesanan barang dan prosedur pembayaran.

3.1.2.1 Prosedur Pemesanan

Sistem pemesanan barang yang dilakukan saat ini adalah staff gudang memberikan daftar pesanan barang yang dibutuhkan dan sudah disetujui oleh manajer dan memberikan daftar pensanan ke pihak supplier, adapun deskripsi dari sistem pemesanan barang pada distro Blo-on yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Staff gudang mengisi daftar pemesanan barang yang dibutuhkan dan diberikan ke manager.
2. Manajer mengecek dan menyetujui apakah barang yang dibutuhkan perlu dipesan apa tidak, jika tidak maka daftar pemesanan barang akan dikembalikan ke staff gudang, jika iya maka daftar pemesanan barang akan diberikan ke staff gudang untuk diberikan ke supplier.
3. Suplier menerima daftar pemesanan barang dari staff gudang kemudian membuat dan mengisi formulir pembayaran sebanyak 2 rangkap dan diberikan ke staff gudang untuk disetujui dan ditandatangani.
4. Setelah formulir pembayaran ditandatangani, 1 rangkap diserahkan ke suplier, 1 rangkap lagi diserahkan ke manager sebagai bukti pemesanan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*flowmap*) prosedur pemesanan sebagai berikut:



Gambar 3.1 *Flowmap* Pemesanan

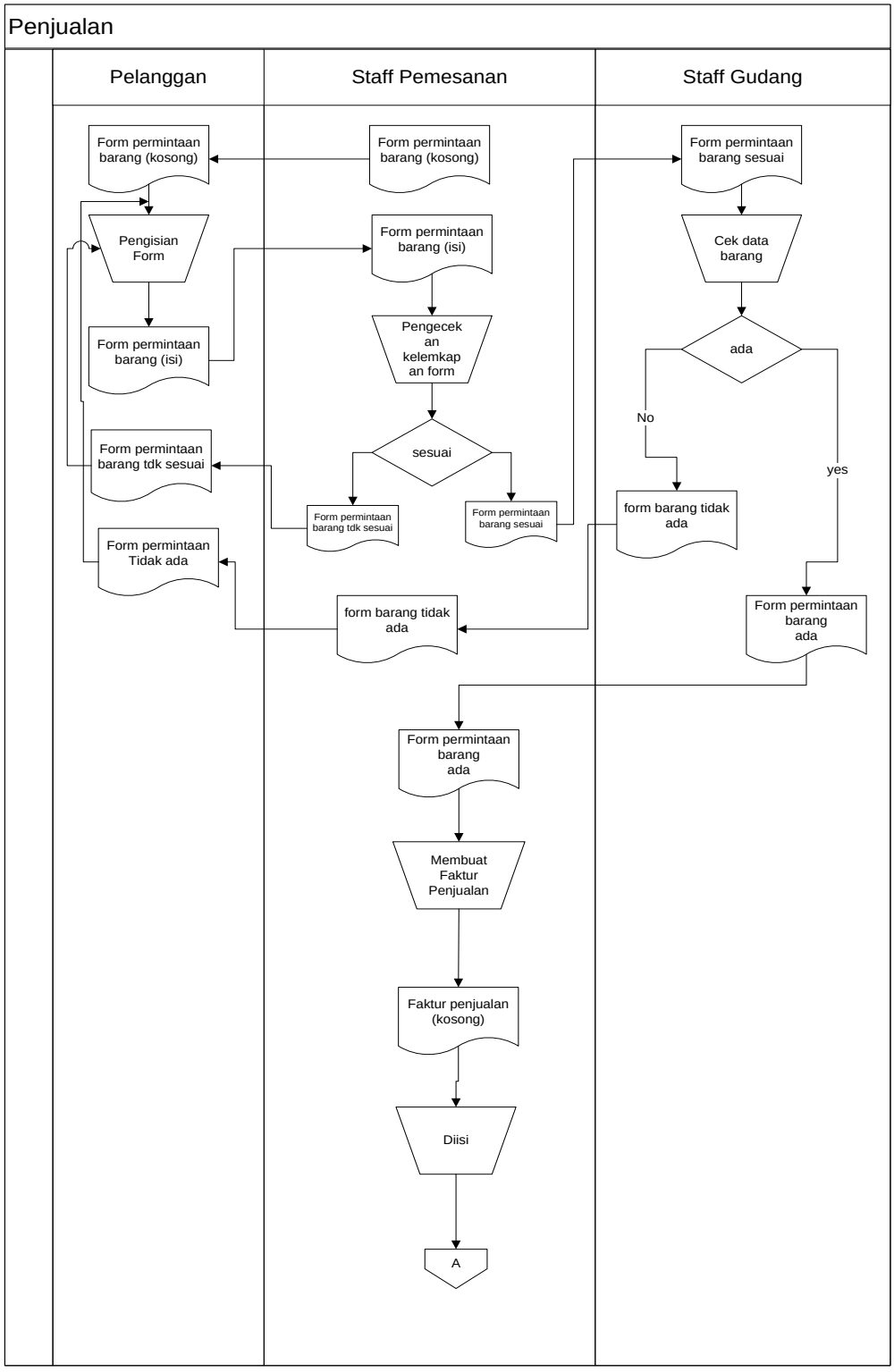
3.1.2.2 Prosedur Penjualan

Sistem penjualan yang dilakukan saat ini adalah konsumen mendatangi toko untuk melihat produk yang ada ketika akan membeli, apabila pelanggan ingin memesan produk maka pelanggan tersebut akan mengisi formulir permintaan barang yang telah disediakan oleh toko, adapun deskripsi dari sistem penjualan pada distro Blo-on yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

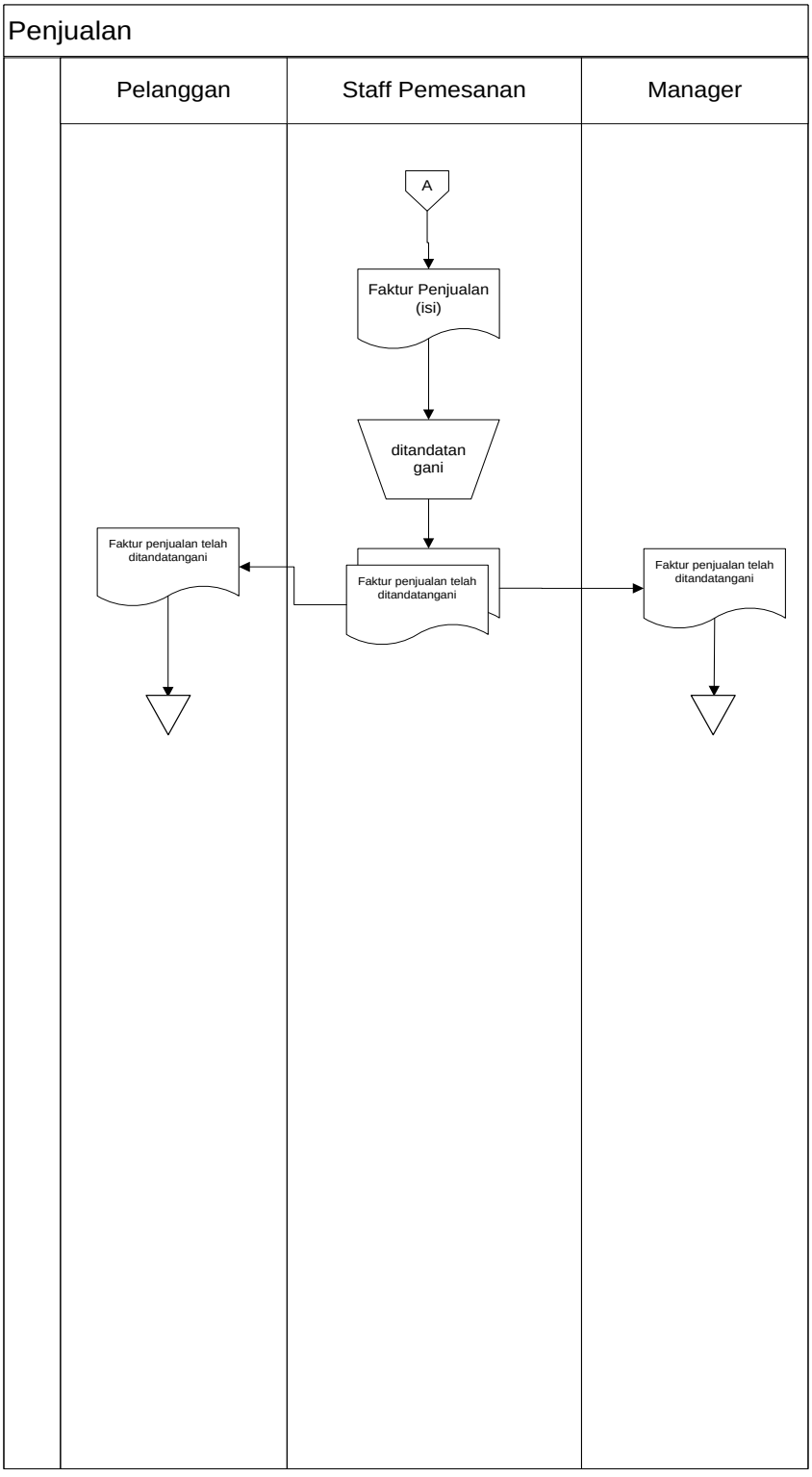
1. Staff pemesanan memberikan formulir permintaan barang kepada pelanggan.
2. Pelanggan mengisi dan menyerahkan formulir permintaan barang yang telah diisi kepada Staff pemesanan.
3. Staff pemesanan mengecek kelengkapan form apakah sudah sesuai pengsian formnya, jika belum maka formulir permintaan barang akan dikembalikan ke pelanggan untuk melengkapi isi formulir, jika formulir sudah sesuai maka formulir akan diserahkan ke staff gudang.
4. Formulir permintaan barang yang sudah sesuai akan di cek ketersediaan barangnya oleh staff gudang, jika barang yang dipesan tersedia maka form permintaan barang diberikan kepada staff pemesanan, jika barang yang dipesan tidak tersedia maka form akan diberikan ke staff pemesanan untuk dikembalikan ke pelanggan.
5. Staff Pemesanan menerima form permintaan barang dari bagian gudang untuk membuat untuk membuat faktur penjualan sebanyak 2 rangkap kemudian mengisi faktur penjualan dan menandatangani faktur pembelian.

6. Setelah faktur penjualan ditandatangani, 1 rangkap diserah ke pelanggan, 1 rangkap lagi diserahkan ke manager sebagai bukti penjualan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*flowmap*) prosedur penjualan sebagai berikut:



Gambar 3.2 *Flowmap* Penjualan (1)



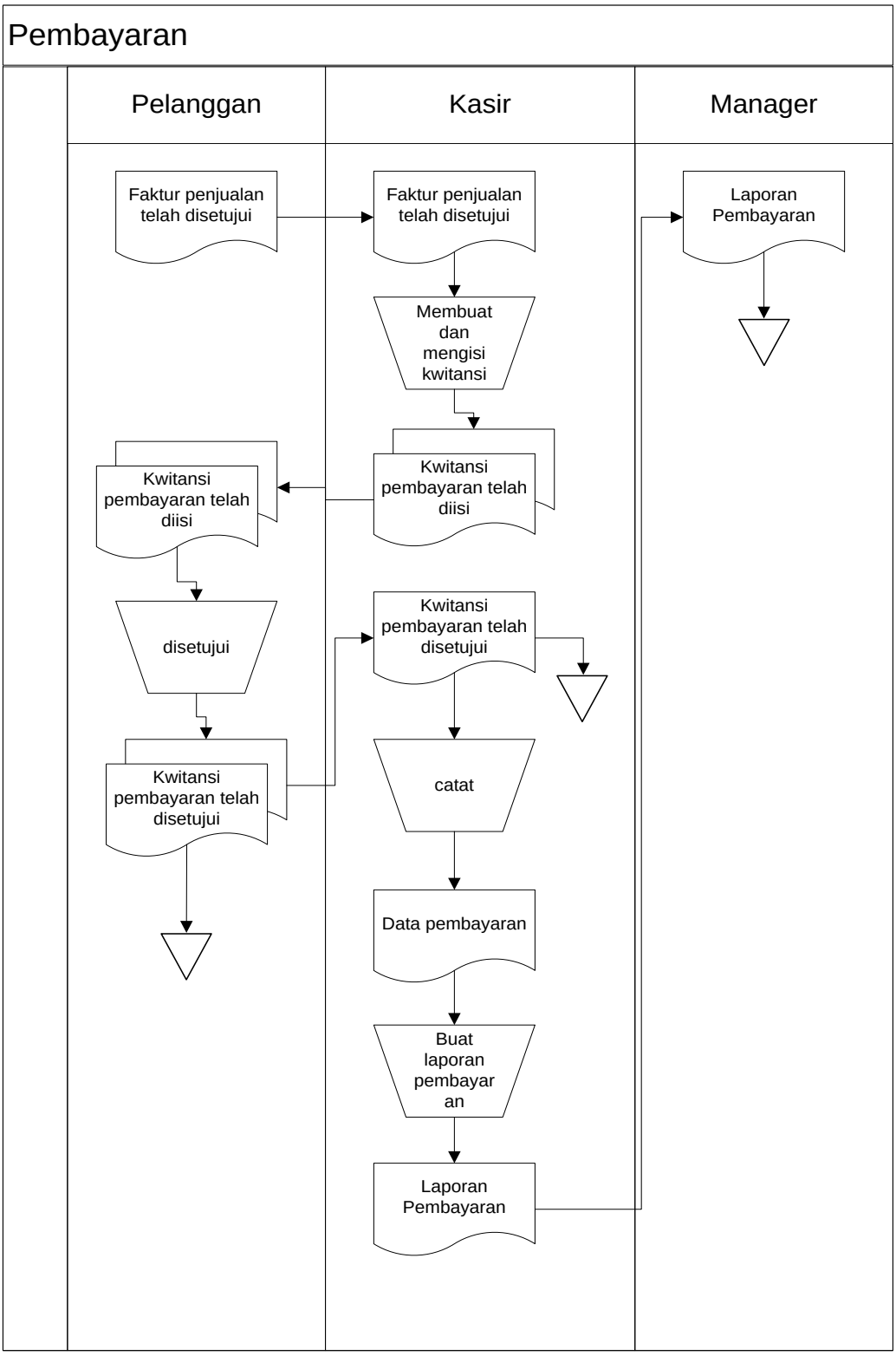
Gambar 3.3 *Flowmap* Penjualan (2)

3.1.2.3 Prosedur Pembayaran

Sistem pembayaran yang dilakukan saat ini adalah pelanggan menyerahkan faktur penjualan kepada kasir yang sudah disetujui staff pemesanan, adapun deskripsi sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan menyerahkan faktur penjualan barang yang telah disetujui ke kasir.
2. Kasir membuat dan mengisi kwitansi pembayaran sebanyak 2 rangkap.
3. Kwitansi pembayaran diberikan kepada pelanggan untuk disetujui, 1 rangkap diberikan ke kasir dan 1 rangkap disimpan oleh pelanggan.
4. Staff pemesanan membuat laporan pembayaran.
5. Laporan pembayaran diberikan ke *manager*.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 di bawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*Flowmap*) prosedur pembayaran sebagai berikut :



Gambar 3.4 *Flowmap* Pembayaran

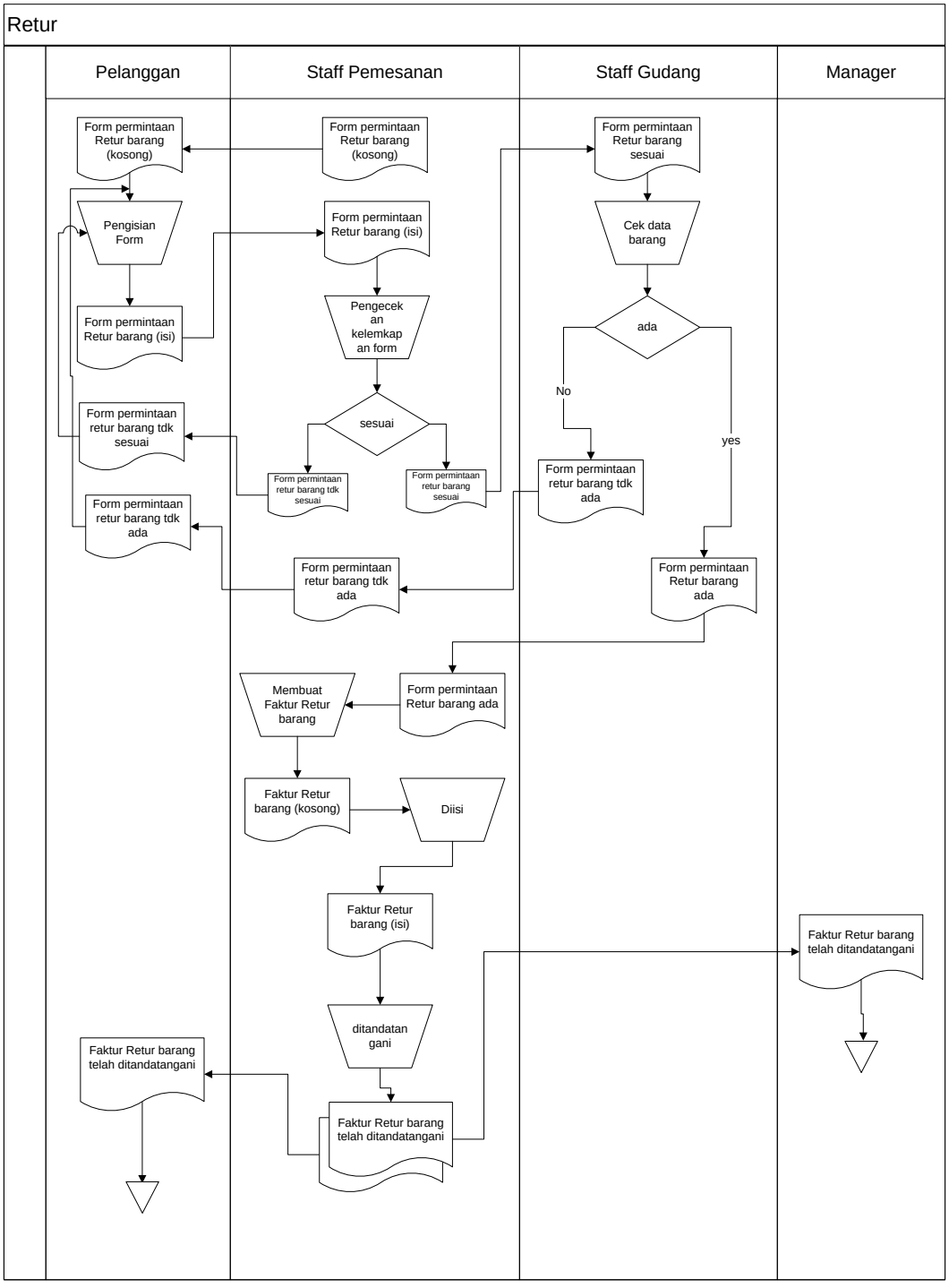
3.1.2.4 Prosedur Retur

Sistem retur barang yang dilakukan saat ini adalah konsumen mendatangi toko dan membawa barang yang akan di retur, setelah itu pelanggan tersebut akan mengisi formulir permintaan retur barang yang telah disediakan oleh toko, adapun deskripsi dari sistem retur pada distro Blo-on yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Staff pemesanan memberikan formulir permintaan retur barang kepada pelanggan.
2. Pelanggan mengisi dan menyerahkan formulir permintaan retur barang yang telah diisi kepada Staff pemesanan.
3. Staff pemesanan mengecek kelengkapan form apakah sudah sesuai pengsian formnya, jika belum maka form akan dikembalikan ke pelanggan untuk melengkapi isi form, jika form sudah sesuai maka form akan diserahkan ke staff gudang.
4. Formulir permintaan retur barang yang sudah sesuai akan di cek ketersediaan barangnya oleh staff gudang, jika barang yang tersedia maka form permintaan barang diberikan kepada staff pemesanan, jika barang yang dipesan tidak tersedia maka form akan diberikan ke staff pemesanan untuk dikembalikan ke pelanggan.
5. Staff Pemesanan menerima form permintaan barang dari bagian gudang untuk membuat untuk membuat faktur retur barang sebanyak 2 rangkap kemudian mengisi faktur penjualan dan menandatangani.

6. Setelah faktur retur barang ditandatangani, 1 rangkap diserah ke pelanggan, 1 rangkap lagi diserahkan ke manager sebagai bukti retur barang.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.4 di bawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*flowmap*) prosedur redur barang sebagai berikut:

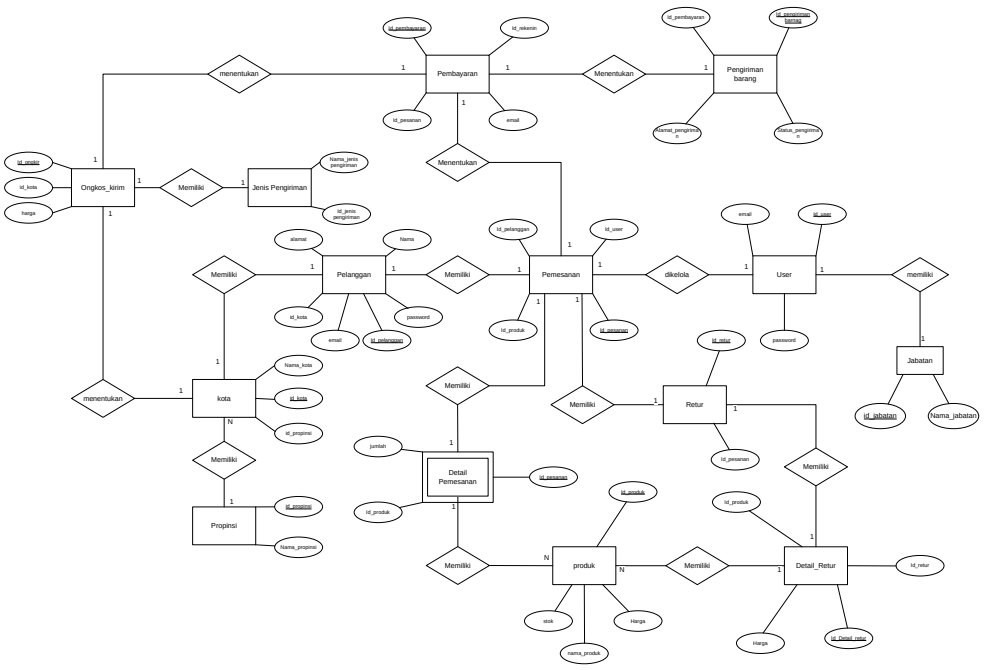


Gambar 3.5 Flowmap retur

3.1.3 Analisis Perancangan Basis Data

3.1.3.1 *Entity Relationalship Diagram* (ERD)

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



Gambar 3.6 *Entity Relationalship Diagram*

3.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

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

3.1.4.1 Analisis *User* (Pengguna) Sistem

Sistem yang akan dibangun ini digunakan oleh empat jenis pengguna utama yaitu administrator, pelanggan, staf pemesanan, dan *manager*. Administrator dapat melakukan pengelolaan data master, pelanggan hanya dapat melakukan pemesanan barang dan melihat transaksi yang telah dilakukan oleh pelanggan, staff pemesanan dapat melakukan pengelolaan data pelanggan, dan *manager* hanya bisa melihat laporan pembayaran.

Tabel 3.1 Analisis Pengguna Administrator

Pengguna	Administrator
Tanggung Jawab	Mengelola data master yang terdapat dalam aplikasi
Hak akses	Melakukan pengolahan data produk, detail produk, history harga, *user*, jabatan, estimasi produk, ongkos kirim, kecamatan, kota, dan propinsi
Tingkat Pendidikan	Minimal S1
Tingkat Ketrampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.
Pengalaman	Minimal 2 tahun berpengalaman di bidang serupa
Jenis Pelatihan	Cara mengoperasikan dan mengolah aplikasi

Tabel 3.2 Analisis Pengguna Pelanggan

Pengguna	Pelanggan
Tanggung Jawab	Melakukan pemesanan
Hak akses	Dapat mendownload katalog barang yang terdapat di situs tersebut, dapat melakukan pemesanan barang, melihat history pemesanan, dan mengubah data pribadi
Tingkat Pendidikan	Apa saja
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing*
Pengalaman	Pernah melakukan transaksi pembelian *online*
Jenis Pelatihan	-

Tabel 3.3 Analisis Pengguna Staff Pemesanan

Pengguna	Staff Pemesanan
Tanggung Jawab	Mengelola data pemesanan barang yang terdapat dalam aplikasi
Hak akses	Pengecekan pesanan, mengubah data pribadi, melihat transaksi yang sudah pernah dilakukan
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA dan Sederajat
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing*
Pengalaman	-
Jenis Pelatihan	Cara mengoperasikan dan mengelola aplikasi

Tabel 3.4 Analisis Pengguna Staff Gudang

Pengguna	Staff Gudang
Tanggung Jawab	Mengelola data produk yang terdapat dalam aplikasi
Hak akses	Melakukan pengecekan stok produk, mengubah data produk, mengahapus data produk, menambah data produk
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA dan Sederajat
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing*
Pengalaman	-
Jenis Pelatihan	Cara mengoperasikan dan mengelola aplikasi

Tabel 3.5 Analisis Pengguna *Manager*

Pengguna	*Manager*
Tanggung Jawab	-
Hak akses	Melihat informasi mengenai data pemesanan, data pelanggan.
Tingkat Pendidikan	Minimal S1
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing*
Pengalaman	-
Jenis Pelatihan	Cara mengoperasikan aplikasi

3.1.4.2 Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Analisis perangkat keras (*hardware*) merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat keras yang selama ini telah dimiliki oleh distro Blo-on. Adapun spesifikasi perangkat keras komputer yang ada di distro Blo-on adalah sebagai berikut :

1. Intel Core 2 Duo 2.40 Ghz
2. Kapasitas RAM 2 Gb
3. VGA card 256 MB
4. Kapasitas hardisk 160 Gb
5. Monitor
6. Keyboard
7. Mouse

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

1. *Processor* dengan kecepatan 1,8 GHz
2. RAM sebesar 512 MB
3. VGA card 128MB
4. Kapasitas *free* hardisk 500MB
5. Monitor dengan revolusi 1024 x 768
6. Keyboard
7. Mouse.

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang dimiliki oleh distro Blo-on sudah layak dan dapat mendukung sistem *e-commerce* yang akan

dibangun, hanya saja perlu adanya akses internet agar transaksi dapat berjalan maksimal karena dilakukan secara *on-line* serta memudahkan dalam pengolahan *database* yang disimpan di *server* dan printer standar untuk mencetak laporan barang dan laporan penjualan.

3.1.4.3 Analisis Perangkat Lunak (*Software)*

Sistem operasi yang digunakan di distro Blo-on adalah Windows XP SP2 sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun. Adapun perangakat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah tercantum pada tabel 3.6 sebagai berikut :

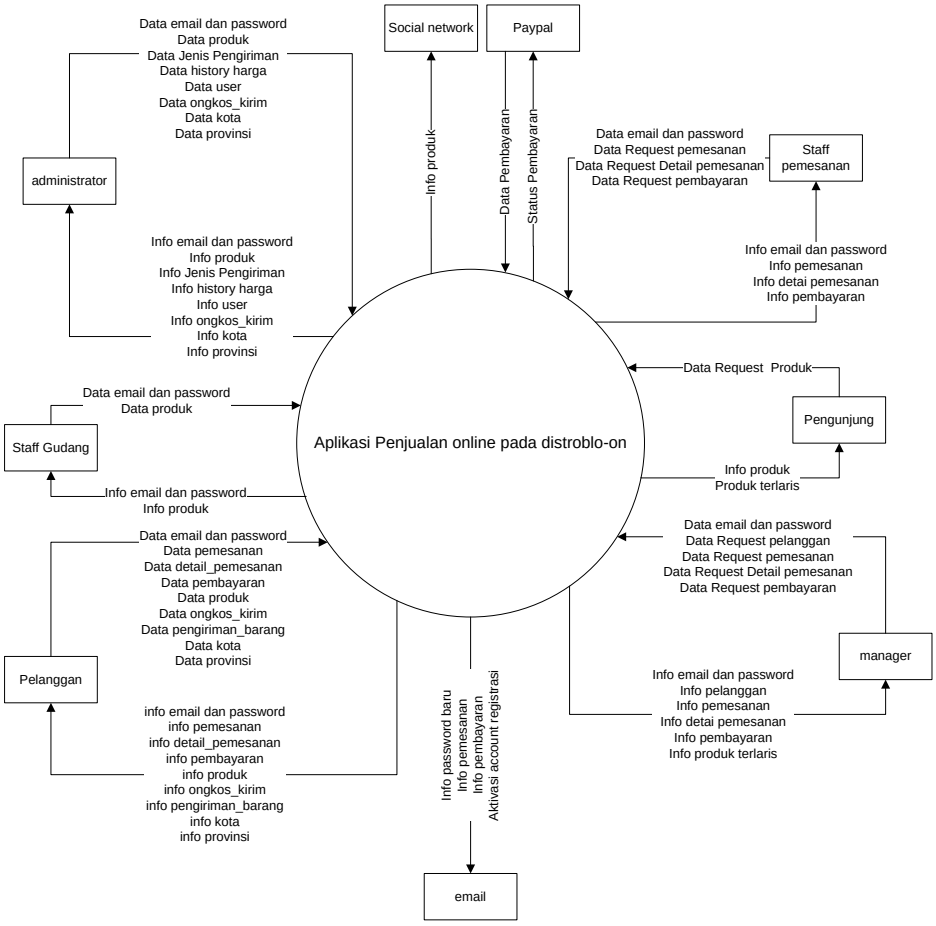
Tabel 3.6 Perangkat Keras yang digunakan

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows XP SP 2
2	Bahasa Pemrograman	PHP
3	*DBMS*	MySQL 5.0.27
4	*Web browser*	Mozilla firefox 3.6.1
5	*Code editor*	Macromedia Dreamweaver 8
6	DFD modeler	Microsoft Visio 2007
7	*Image Editor*	Adobe Photoshop CS3
8	Wamp *Server 2.0*	web server

3.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.1.5.1 Perancangan Diagram Konteks

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

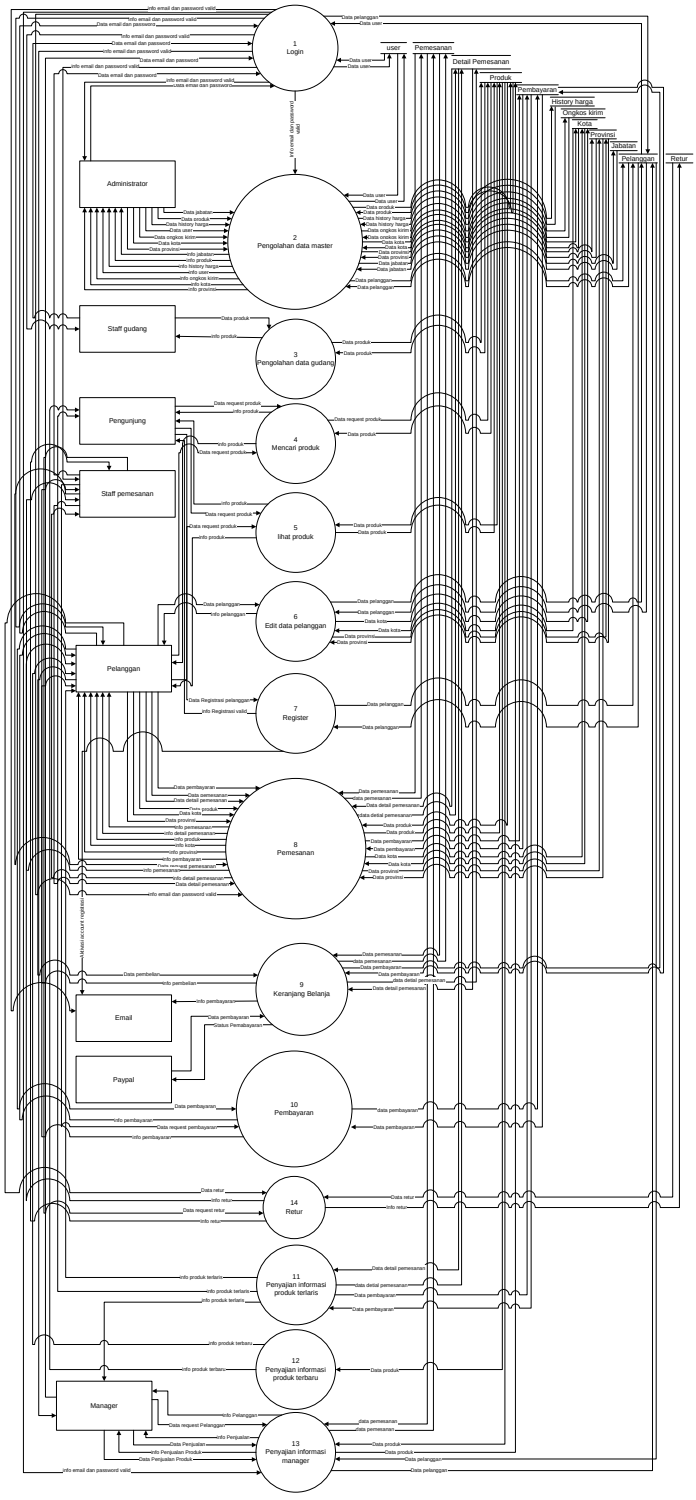


Gambar 3.7 Diagram Konteks

3.1.5.2 Perancangan *Data Flow Diagram* (DFD)

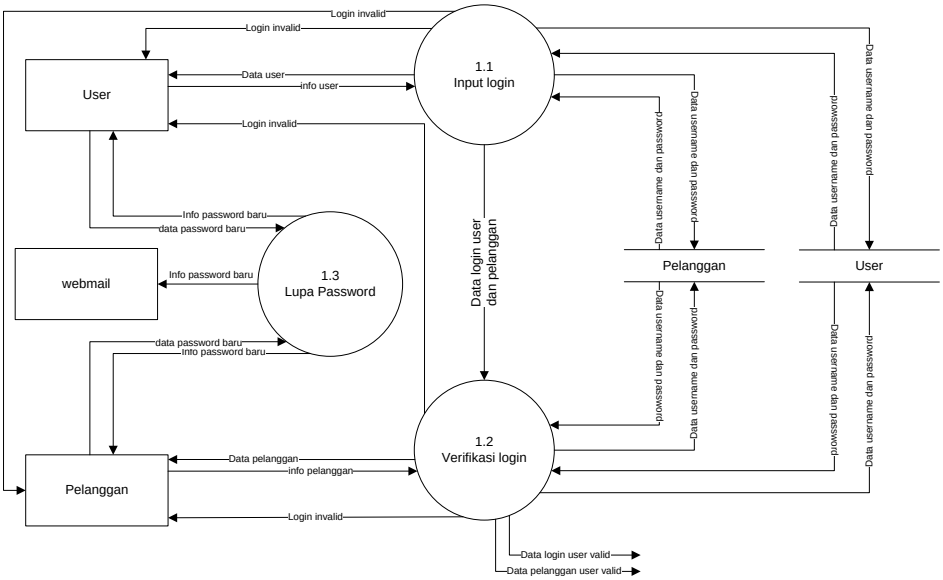
Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. Dalam *Data Flow Diagram (DFD)* terdiri dari entitas luar, aliran data, proses, dan penyimpanan data. Salah satu keuntungan menggunakan *data flow diagram* adalah memudahkan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

1. *Data Flow Diagram* Level 1



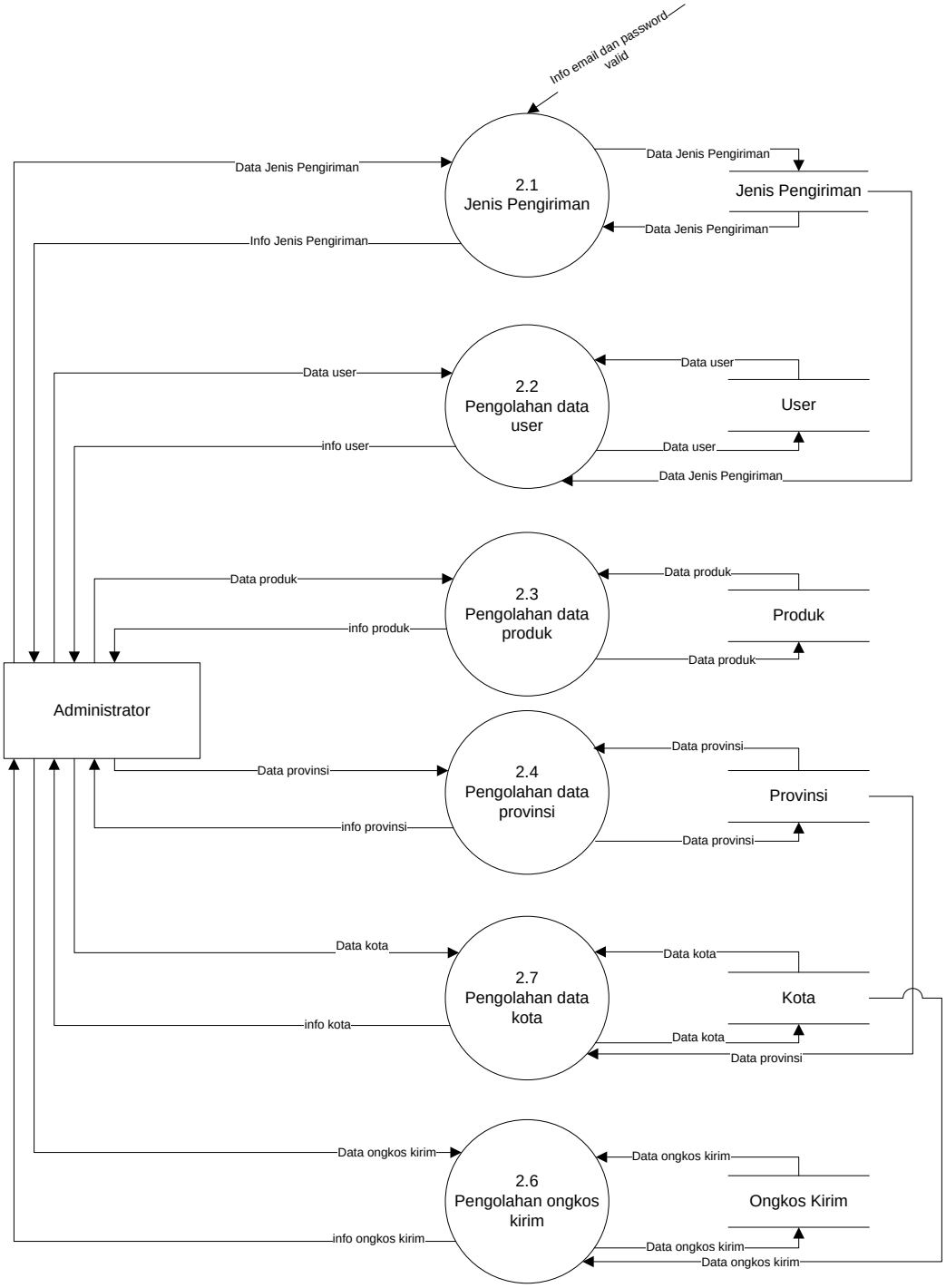
Gambar 3.8 *Data Flow Diagram* Level 1

2. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 1 Login



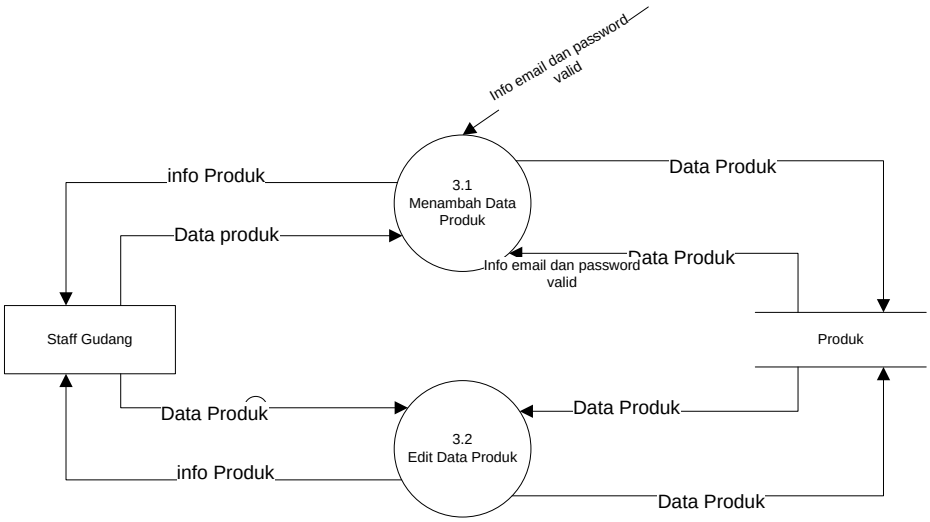
Gambar 3.9 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 1 Login

3. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 2 Pengolahan Data Master



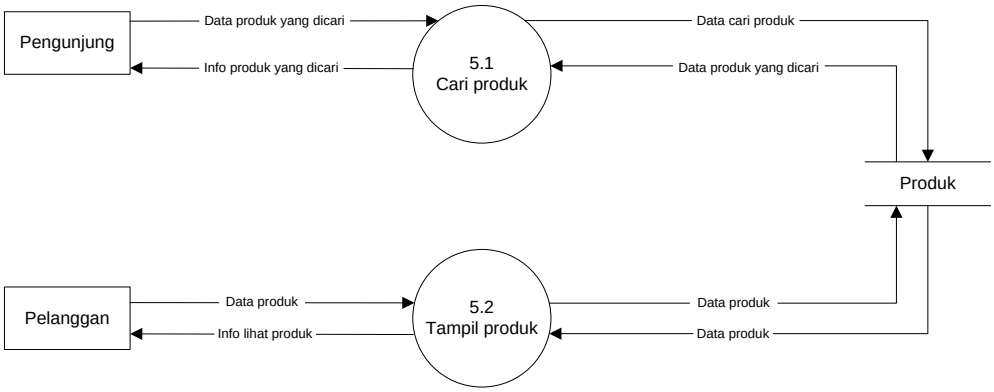
Gambar 3.10 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 2 Pengolahan Data Master

4. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Gudang



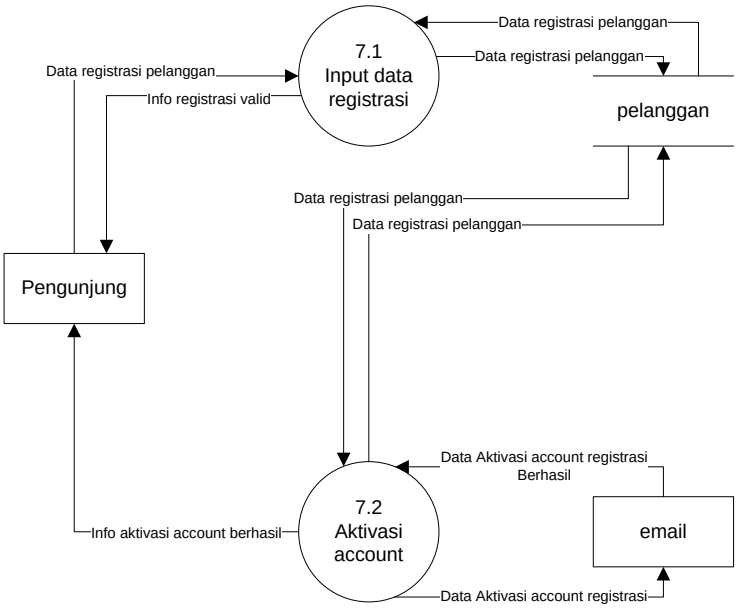
Gambar 3.11 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Gudang

5. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 6 Lihat Produk



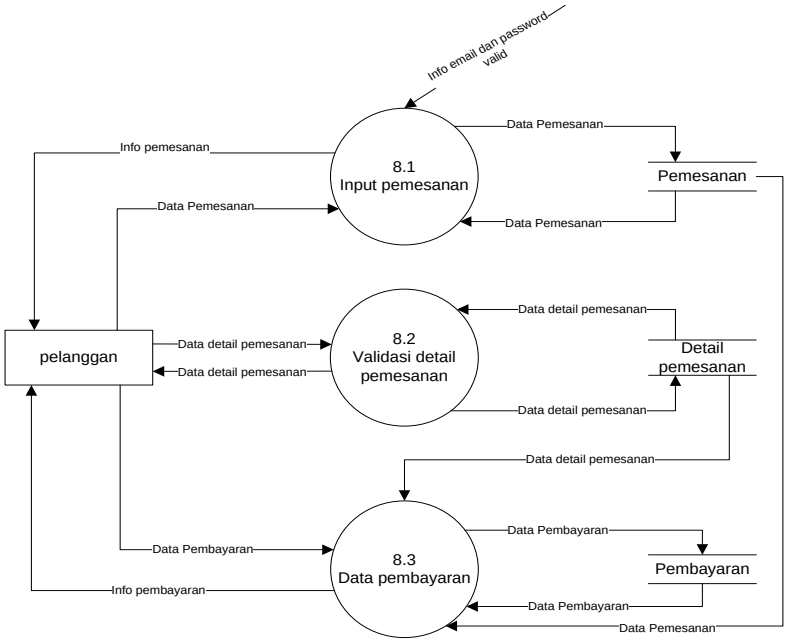
Gambar 3.12 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 5 Lihat Produk

6. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 7 Registrasi



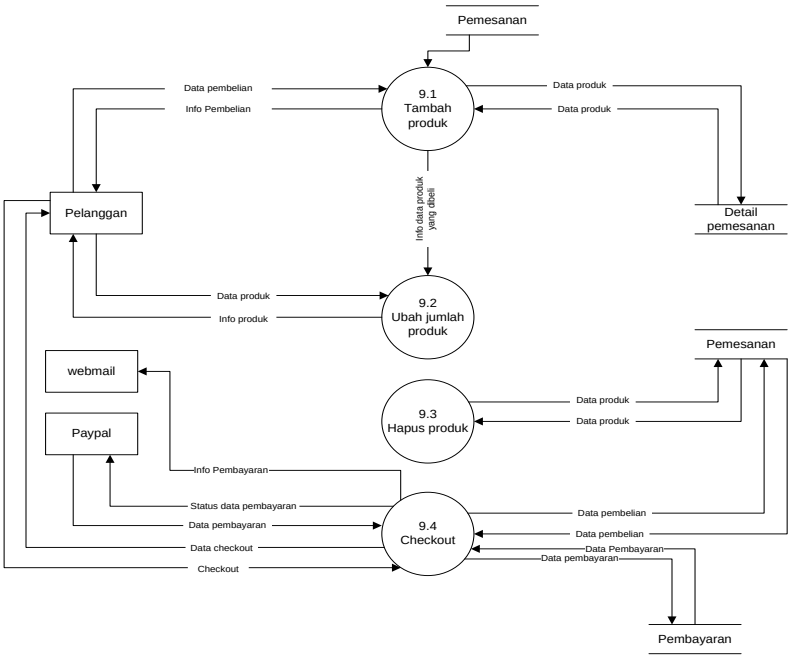
Gambar 3.13 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 7 Registrasi

7. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 8 Pemesanan



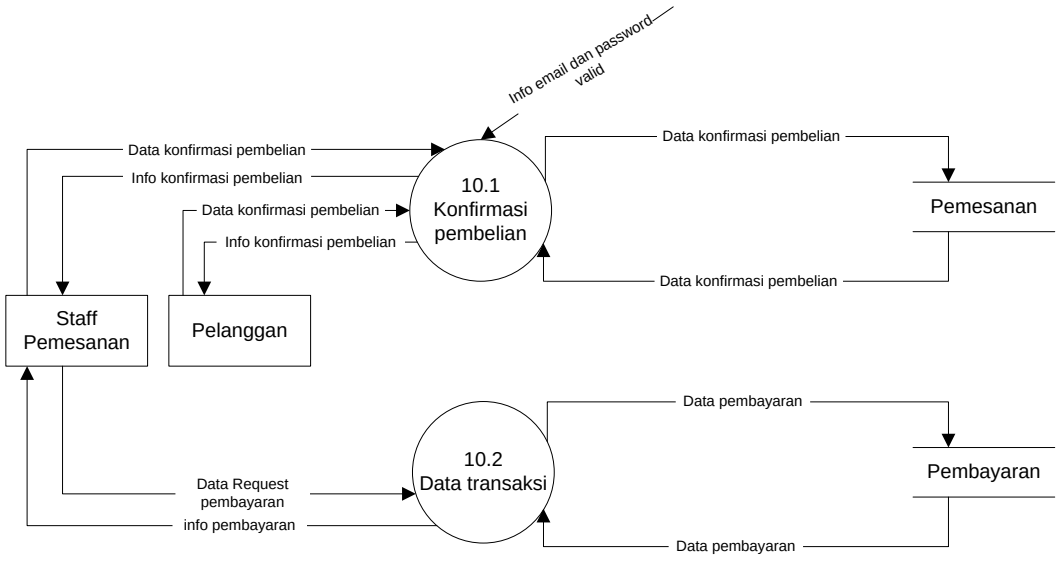
Gambar 3.14 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 8 Pemesanan

8. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 9 Keranjang Belanja



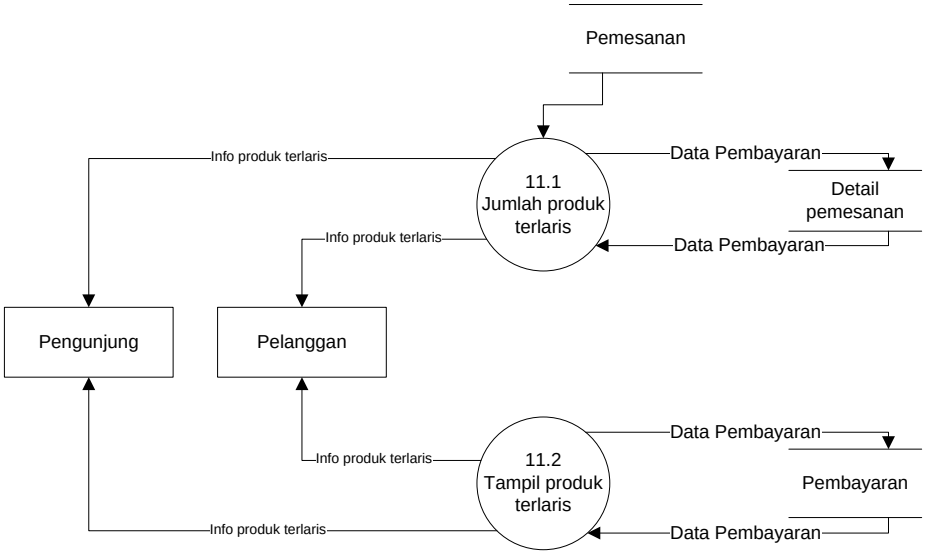
Gambar 3.15 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 9 Keranjang Belanja

9. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 10 Pembayaran



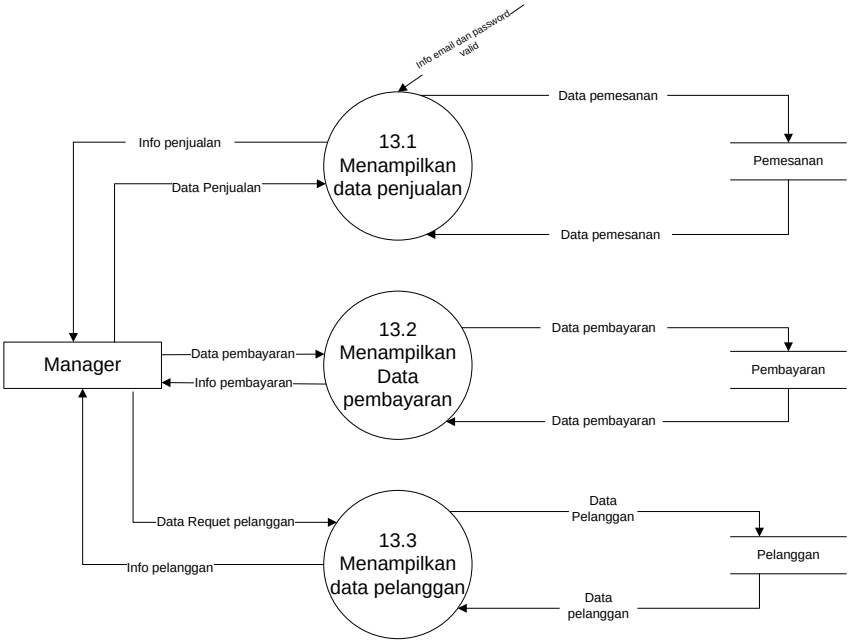
Gambar 3.16 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 10 Pembayaran

10. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 11 Penyajian Produk Terlaris



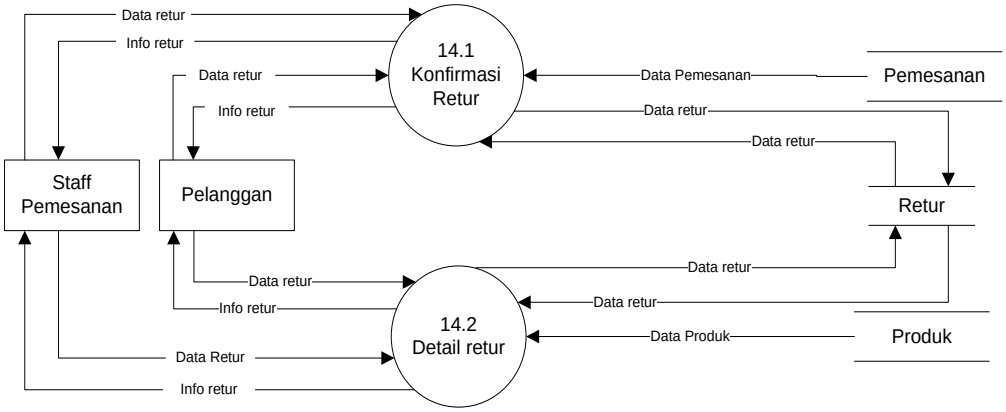
Gambar 3.17 *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 11 Penyajian Produk Terlaris

11. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 13 Penyajian Informasi *Manager*



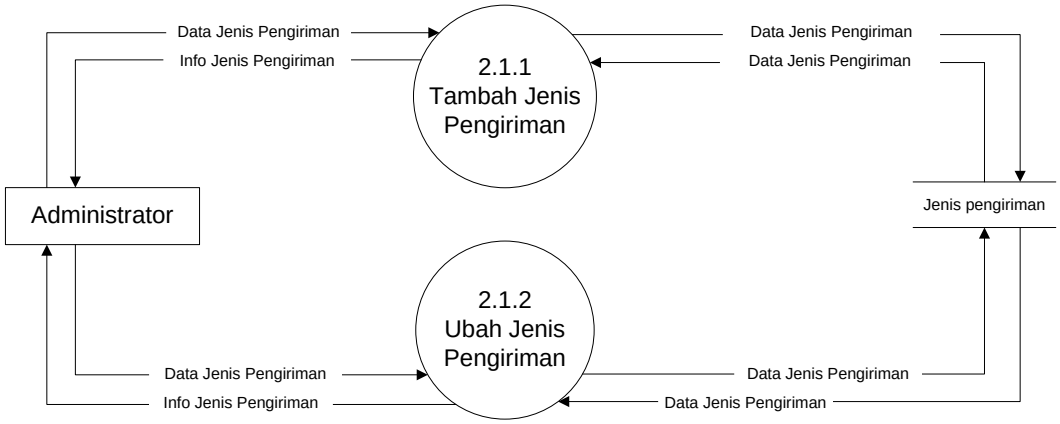
Gambar 3.18 *DFD* Level 2 Proses 13 Penyajian Informasi *Manager*

1. *Data Flow Diagram* Level 2 Proses 14 Retur



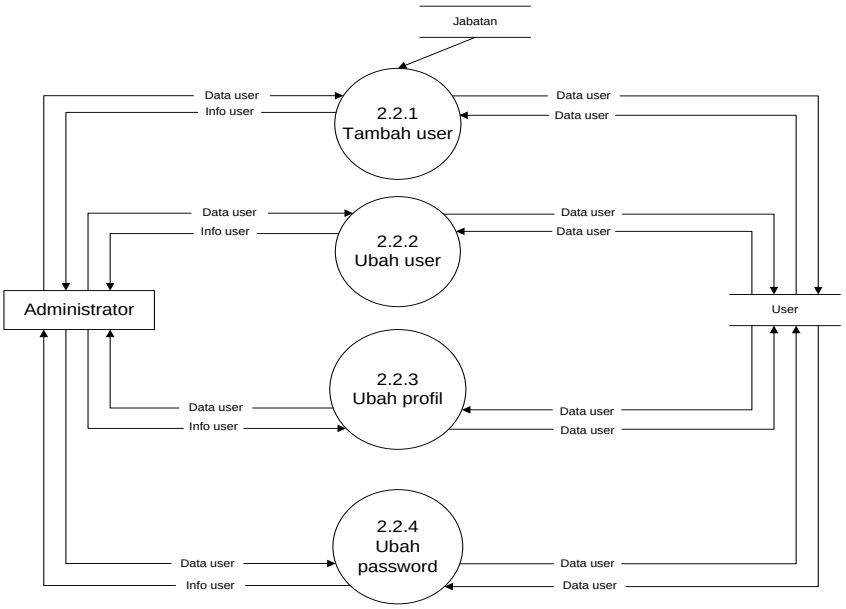
Gambar 3.19 *DFD* Level 2 Proses 14 Retur

2. *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.1 Pengolahan Jenis Pengiriman



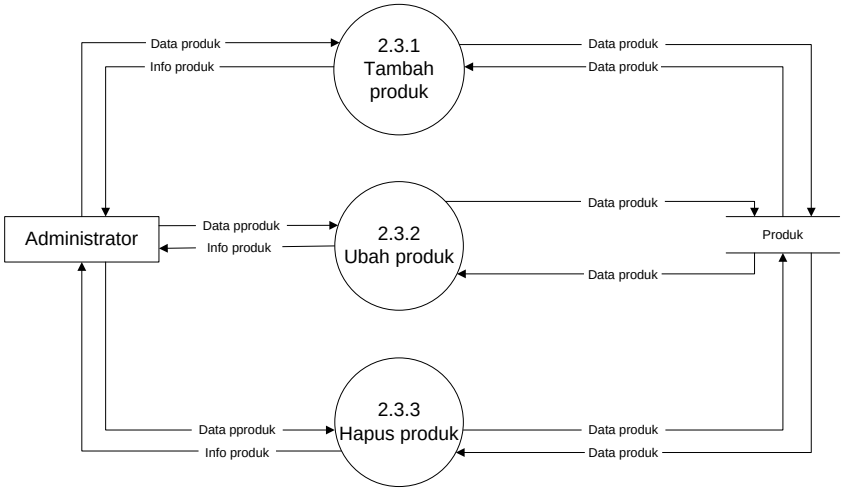
Gambar 3.20 *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.1 Pengolahan jenis pengiriman

3. *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.2 Pengolahan Data *User*



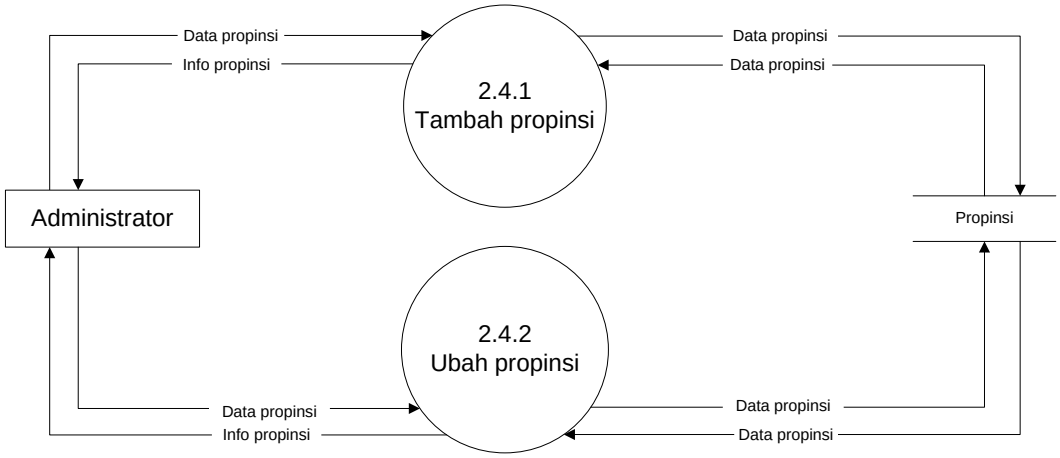
Gambar 3.21 *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.2 Pengolahan Data *User*

4. *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.3 Pengolahan Data Produk



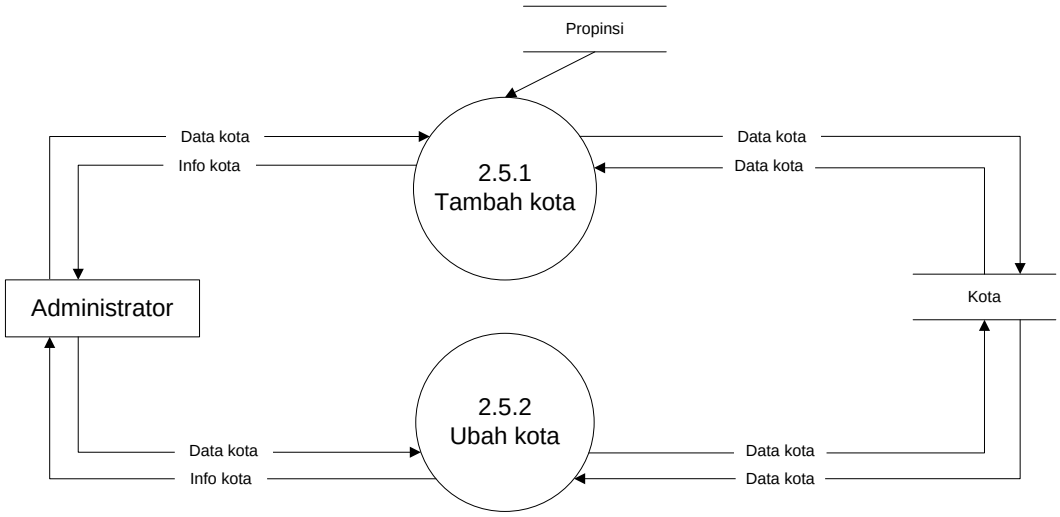
Gambar 3.22 *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.3 Pengolahan Data Produk

5. *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.4 Pengolahan Data Propinsi



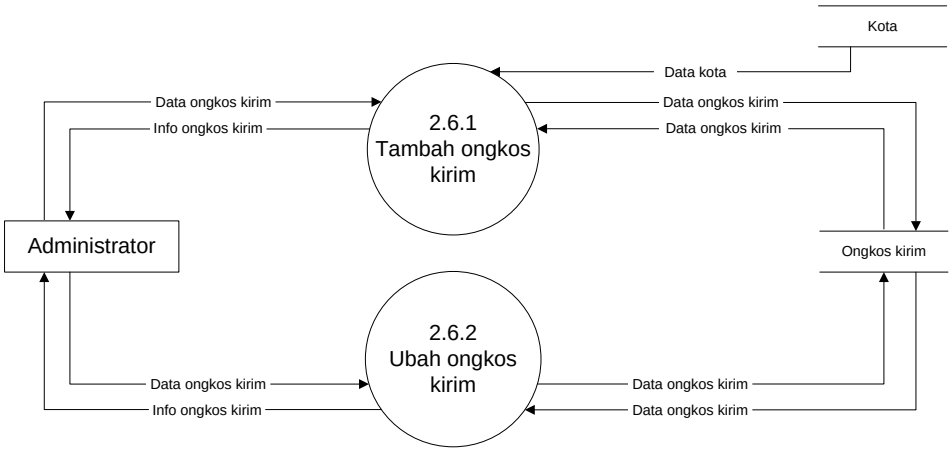
Gambar 3.23 *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.4 Pengolahan Data Propinsi

6. *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.5 Pengolahan Data Kota



Gambar 3.24 *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.5 Pengolahan Data Kota

7. *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.6 Pengolahan Data Ongkos Kirim



Gambar 3.25 *Data Flow Diagram* Level 3 Proses 2.6 Pengolahan Data Ongkos Kirim

3.1.5.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada tabel 3.7 di bawah ini :

Tabel 3.7 Spesifikasi Proses

1	No proses	1.1
	Nama proses	Input login
	Sumber	Administrator, staff Pemesanan, Pelanggan, *manager*, staff gudang
	Input	Data *user* dan pelanggan
	Output	Info *username* dan *password*
	Tujuan	Proses 1.2
	Logika proses	Begin { Administrator,staff pemesanan,pelanggan,manager,staff gudang memasukkan email} if username dan password ada then tampil username dan password valid End
2	No proses	1.2

	Nama proses	Verifikasi login
	Sumber	Administrator,staff pemesanan,pelanggan,*manager*,staff gudang
	Input	Data *username* dan *password*
	Output	Info validasi *username* dan *password*
	Tujuan	Proses 2, 3,4,5,6,8,9,10,11
	Logika proses	Begin { Administrator,staff pemesanan,pelanggan,manager,staff gudang memasukkan password} if username dan password ada then tampil username dan password valid else tampil info username dan password invalid End
3	No proses	1.3
	Nama proses	Lupa *password*
	Sumber	Administrator, staff pemesanan, pelanggan, *manager*, staff gudang
	Input	Data *username* dan *password*
	Output	Info *username* dan *password*

	Logika proses	Begin
		{ Administrator, staff pemesanan, pelanggan, manager, staff gudang }
		if (email ada)
		then sistem akan mengirimkan password baru ke email administrator, staff pemesanan, staff gudang, pelanggan, dan manager
		
		else tampil info kesalahan
		
		end

4	No proses	2.1
	Nama proses	Pengolahan jenis pengiriman
	Sumber	Administrator
	Input	Data jenis pengiriman
	Output	Info jenis pengiriman
	Tujuan	2.1.1, 2.1.2
	Logika proses	Begin { Administrator} if login valid then tampil pengolahan jenis pengiriman End
5	No proses	2.2
	Nama proses	Pengolahan data *user*

	Sumber	Administrator
	Input	Data *user*
	Output	Info *user*
	Tujuan	2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4
	Logika proses	Begin {Administrator} if login valid then tampil pengolahan data user End
6	No proses	2.3
	Nama proses	Pengolahan data produk
	Sumber	Administrator
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	2.3.1, 2.3.2, 2.3.3
	Logika proses	Begin {Pemesanan} if login valid then tampil pengolahan data produk End
7	No proses	2.4
	Nama proses	Pengolahan data propinsi
	Sumber	Administrator
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Tujuan	Proses 2.5.1, 2.5.2
	Logika proses	Begin { Administrator } if login valid then tampil pengolahan data propinsi End
8	No proses	2.5
	Nama proses	Pengolahan data kota
	Sumber	Administrator
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Tujuan	Proses 2.6.1, 2.6.2
	Logika proses	Begin { Administrator } if login valid then tampil pengolahan data kota End
9	No proses	2.6
	Nama proses	Pengolahan data ongkos kirim
	Sumber	Administrator

	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim
	Tujuan	Proses 2.7.1, 2.7.2
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then tampil pengolahan data ongkos kirim End
10	No proses	3
	Nama proses	Menambah data produk
	Sumber	Staff gudang
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {staff gudang} if login valid then tambah data produk End
11	No proses	4
	Nama proses	Mencari produk
	Sumber	Pelanggan, pengunjung
	Input	Data produk
	Output	Info prooduk
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan, pengunjung} if login valid then cari produk else tidak ketemu (ulangi kembali) End
12	No proses	5
	Nama proses	Tampil produk
	Sumber	Pengunjung dan pelanggan
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan, pengunjung} if produk berhasil dicari then tampil data produk else batal (ulangi kembali) end
13	No proses	6
	Nama proses	Edit data Pelanggan

	Sumber	Pelanggan
	Input	Data Pelanggan
	Output	Info Pelanggan
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {Pelanggan} if login valid then edit data Pelanggan End
14	No proses	7
	Nama proses	Registrasi
	Sumber	pengunjung
	Input	Data registrasi pengunjung
	Output	Info registrasi valid
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pengunjung} If data registrasi valid then proses registrasi berhasil else batal (ulangi kembali) end
15	No proses	8.1
	Nama proses	Input pemesanan
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data produk yang dipesan
	Output	Info produk yang dipesan
	Tujuan	Proses 8.2, 8.3
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then tampil data produk yang dipesan end
16	No proses	8.2
	Nama proses	Validasi detail pemesanan
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data detail pemesanan
	Output	Info detail pemesanan
	Tujuan	Proses 8.3
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then tampil detail pemesanan end
17	No proses	8.3
	Nama proses	Data pembayaran

	Sumber	Pelanggan
	Input	Data pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then tampil data pembayaran end
18	No proses	9.1
	Nama proses	Tambah produk
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Proses 9.2, 9.3, 9.4
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then tampil data produk else batal (ulangi kembali) end
19	No proses	9.2
	Nama proses	Ubah jumlah produk
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Proses 9.3, 9.4
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then tampil data produk end
20	No proses	9.3
	Nama proses	Hapus produk
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Proses 9.4
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then tampil data produk end
21	No proses	9.4
	Nama proses	Checkout

	Sumber	Pelanggan
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then tampil data pembelian end
22	No proses	10.1
	Nama proses	Konfirmasi pembayaran
	Sumber	Staff pemesanan
	Input	Data pebayaran
	Output	Info pebayaran
	Tujuan	10.2
	Logika proses	Begin {staff pemesanan} if login valid then konfirmasi pembayaran end
23	No proses	10.2
	Nama proses	Data transaksi
	Sumber	Staff pemesanan
	Input	Data pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {staff pemesanan} if login valid then menampilkan data transaksi end
24	No proses	11.1
	Nama proses	Jumlah produk terlaris
	Sumber	Pengunjung, pelanggan, *manager*
	Input	Data pembayaran, data detail pemesanan
	Output	Info produk terlaris
	Tujuan	11.2
	Logika proses	Begin {pelanggan,manager} if login valid then menampilkan jumlah produk end
25	No proses	11.2
	Nama proses	Tampil produk terlaris
	Sumber	Pengunjung, pelanggan, *manager*

	Input	Data pembayaran, data detail pemesanan
	Output	Info produk terlaris
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan,manager} if login valid then menampilkan produk terlaris end
26	No proses	12
	Nama proses	Penyajian produk terbaru
	Sumber	Pengunjung,pelanggan
	Input	Data produk
	Output	Info produk terbaru
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan} if login valid then menampilkan produk terbaru end
27	No proses	13.1
	Nama proses	Menampilkan data penjualan
	Sumber	*Manager*
	Input	Data penjualan
	Output	Info penjualan
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {manager} if login valid then tampil data penjualan end
28	No proses	13.2
	Nama proses	Menampilkan data pembayaran
	Sumber	*Manager*
	Input	Data pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {manager} if login valid then tampil statik penjualan else batal (ulangi kembali) end
29	No proses	14.1
	Nama proses	Konfirmasi retur
	Sumber	Pelanggan, staff pemesanan

	Input	Data retur
	Output	Info retur
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan, staff pemesanan} if login valid then tampil konfirmasi retur else batal (ulangi kembali) end
30	No proses	14.2
	Nama proses	Konfirmasi retur
	Sumber	Pelanggan, staff pemesanan
	Input	Data retur
	Output	Info retur
	Tujuan	-
	Logika proses	Begin {pelanggan, staff pemesanan} if login valid then tampil detail retur else batal (ulangi kembali) end
31	No proses	2.1.1
	Nama proses	Tambah jabatan
	Sumber	Administrator
	Input	Data jabatan
	Output	Info jabatan
	Tujuan	Proses 2.1
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then tambah jabatan end
32	No proses	2.1.2
	Nama proses	Ubah jabatan
	Sumber	Administrator
	Input	Data jabatan
	Output	Info jabatan
	Tujuan	Proses 2.1
	Logika proses	Begin {pemesanan} if login valid then ubah jabatan else batal (ulangi kembali) end

33	No proses	2.2.1
	Nama proses	Tambah *user*
	Sumber	Administrator
	Input	Data *user*
	Output	Info *user*
	Tujuan	Proses 2.2
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then tambah user end
34	No proses	2.2.2
	Nama proses	Ubah *user*
	Sumber	Administrator
	Input	Data *user*
	Output	Info *user*
	Tujuan	Proses 2.2
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah user end
35	No proses	2.2.3
	Nama proses	Ubah profil
	Sumber	Administrator
	Input	Data *user*
	Output	Info *user*
	Tujuan	Proses 2.2
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah profil else batal (ulangi kembali) end
36	No proses	2.2.4
	Nama proses	Ubah *password*
	Sumber	Administrator
	Input	Data *user*
	Output	Info *user*
	Tujuan	Proses 2.2
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah password else batal (ulangi kembali)

		end
37	No proses	2.3.1
	Nama proses	Tambah produk
	Sumber	Administrator
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Proses 2.3
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then tambah produk else batal (ulangi kembali) end
38	No proses	2.3.2
	Nama proses	Ubah produk
	Sumber	Administrator
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Proses 2.3
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah produk else batal (ulangi kembali) end
39	No proses	2.3.3
	Nama proses	Hapus produk
	Sumber	Administrator
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Proses 2.3
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then hapus produk else batal (ulangi kembali) end
40	No proses	2.4.1
	Nama proses	Tambah propinsi
	Sumber	Administrator
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Tujuan	Proses 2.5
	Logika proses	Begin {administrator}

		if login valid then tambah propinsi else batal (ulangi kembali) end
41	No proses	2.4.2
	Nama proses	Ubah propinsi
	Sumber	Administrator
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Tujuan	Proses 2.4
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah propinsi else batal (ulangi kembali) end
42	No proses	2.5.1
	Nama proses	Tambah kota
	Sumber	Administrator
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Tujuan	Proses 2.5
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then tambah kota else batal (ulangi kembali) end
43	No proses	2.5.2
	Nama proses	Ubah kota
	Sumber	Administrator
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Tujuan	Proses 2.5
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah kota else batal (ulangi kembali) end
44	No proses	2.6.1
	Nama proses	Tambah ongkos kirim
	Sumber	Administrator
	Input	Data ongkos kirim

	Output	Info ongkos kirim
	Tujuan	Proses 2.6
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then data ongkos kirim else batal (ulangi kembali) end
45	No proses	2.6.2
	Nama proses	Ubah ongkos kirim
	Sumber	Administrator
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim
	Tujuan	Proses 2.6
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah ongkos kirim else batal (ulangi kembali) end
46	No proses	2.6.1
	Nama proses	Tambah ongkos kirim
	Sumber	Administrator
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim
	Tujuan	Proses 2.6
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then data ongkos kirim else batal (ulangi kembali) end
47	No proses	2.6.2
	Nama proses	Ubah ongkos kirim
	Sumber	Administrator
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim
	Tujuan	Proses 2.6
	Logika proses	Begin {administrator} if login valid then ubah ongkos kirim else batal (ulangi kembali) end

3.1.5.4 Kamus Data

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

Tabel 3.8 Kamus Data

Nama Aliran Data	Data Pelanggan
Where used / how used	Pelanggan Proses 7, proses 1, proses 1.1, proses 1.2, proses 6
Deskripsi	Berisi data pelanggan yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	Emai l+ *password*
email *password*	[A-Z|a-z|@|_|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data *User*
Where used / how used	Administrator Proses 2.2, proses 2.2.1, proses 2.2.2, proses 2.2.3, proses 2.2.4
Deskripsi	Berisi data *user*
Struktur data	*Username* + *password* + *email* + kd_jabatan
username	[A-Z|a-z|0-9]

password *email* kd_jabatan	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|@|_|0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data Jabatan
Where used / how used	Administrator Proses 2.1, proses 2.1.1, proses 2.1.2
Deskripsi	Berisi data jabatan
Struktur data	Kd_jabatan + nama_jabatan
kd_jabatan nama_jabatan	[0-9] [A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data Produk
Where used / how used	Administrator, staff gudang Proses 2.3, proses 2.3.1, proses 2.3.2, proses 2.3.3, proses 4.1
Deskripsi	Berisi data produk
Struktur data	Id_produk + nama_produk + gambar_produk + harga + stok + ukuran
id_produk nama_produk gambar_produk harga stok ukuran	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data *history* harga
Where used / how used	Administrator

	Proses 2.4, proses 2.4.1, proses 2.4.2, proses 2.4.3
Deskripsi	Berisi data *history* harga
Struktur data	harga + id_produk + tanggal awal + tanggal akhir
harga id_produk tanggal_awal tanggal_akhir	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data Propinsi
Where used / how used	Administrator Proses 2.5, proses 2.5.1, proses 2.5.2
Deskripsi	Berisi data propinsi
Struktur data	Id_propinsi + nama_propinsi
id_propinsi nama_ propinsi	[0-9] [A-Z|a-z]
Nama Aliran Data	Data kota
Where used / how used	Administrator Proses 2.6, proses 2.6.1, proses 2.6.2
Deskripsi	Berisi data kota
Struktur data	Id_kota + nama_kota + id_propinsi
id_ kota nama_ kota id_propinsi	[0-9] [A-Z|a-z] [0-9]
Nama Aliran data	Data ongkos kirim

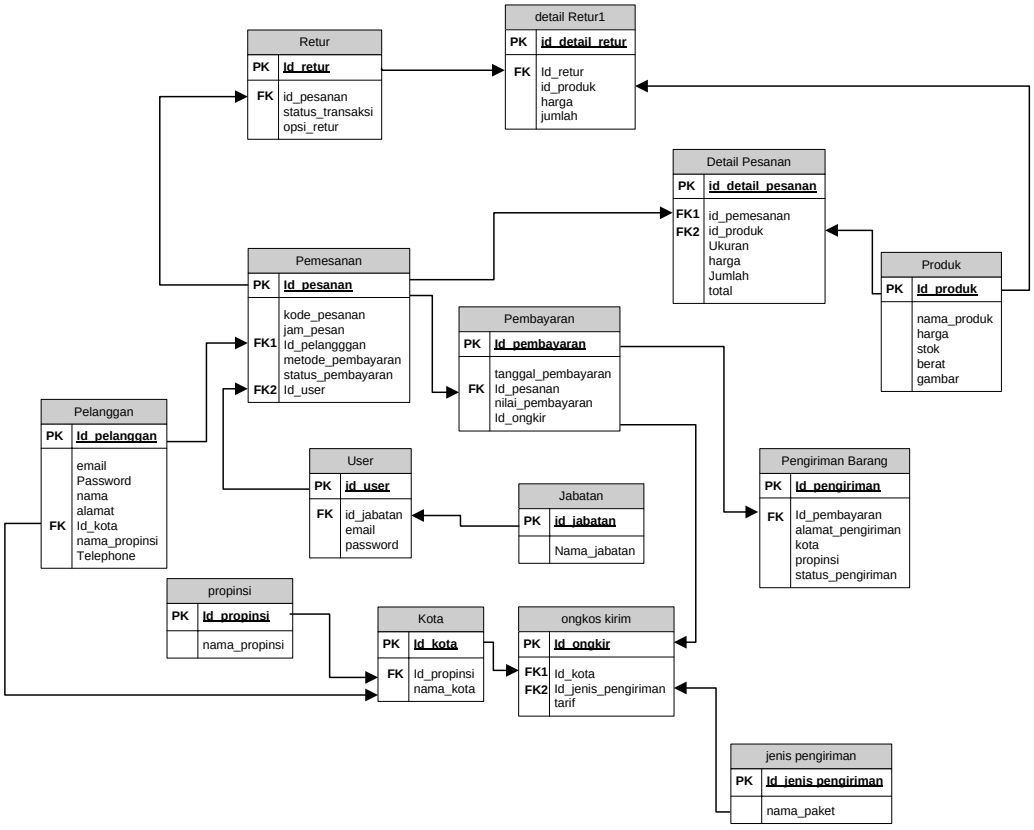
Where used / how used	Administrator Proses 2.7, proses 2.7.1,proses 2.7.2
Deskripsi	Berisi data ongkos kirim
Struktur data	id_ongkir + id_kota + harga
id_ongkir id_kota harga	[0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data pemesanan
Where used / how used	Pelanggan, staff pemesanan Proses 8, proses 8.1, proses 8.3, proses 8.4
Deskripsi	Berisi data pemesanan
Struktur data	nama_pelanggan + tanggal_order + jam_order + status_order + id_kota + id_produk + username + email
nama_pelanggan tanggal_order jam_order status_order id_kota id_produk username email	[A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|@|_|0-9]
Nama Aliran data	Data detail pemesanan
Where used / how used	Pelanggan, staff pemesanan, manager
Deskripsi	Berisi data detail pemesanan

Struktur data	Id_pemesanan + id_produk + jumlah
id_pemesanan id_produk jumlah	[0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data pembayaran
Where used / how used	pelanggan, staff pemesanan
Deskripsi	Berisi data pembayaran
Struktur data	id_pembayaran + id_pemesanan + email + tujuan + tanggal
id_pembayaran id_pemesanan email tujuan tanggal	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|@|_|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data jasa pengiriman
Where used / how used	Administrator
Deskripsi	Berisi data jasa pengiriman
Struktur data	id_jasa pengiriman + nama_jasa pengiriman
id_pembayaran id_pemesanan	[0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data retur
Where used / how used	Pelanggan, staff pemesanan Proses 14.1
Deskripsi	Berisi data retur

Struktur data	id_retur + id_pemesanan + status_transaksi
id_retur id_pemesanan status_transaksi	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data detail retur
Where used / how used	Pelanggan, staff pemesanan Proses 14.2
Deskripsi	Berisi data detail retur
Struktur data	id_detail_retur + id_produk + harga + jumlah
id_retur id_produk harga jumlah	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9]

3.1.6 Diagram 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* di distro Blo-on adalah sebagai berikut :



Gambar 3.26 Diagram Relasi

3.1.7 Perancangan Struktur Tabel

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

Tabel 3.9 Tabel Pelanggan

Nama Tabel **:** pelanggan				
Primary Key **:** id_pelanggan				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
Id_pelanggan	Integer	11	PK	PK
Email	Varchar	50		Not null

Password	text	-		Not null
Nama_pelanggan	Varchar	50		Not null
alamat	Text	-		Not null
id_kota	Integer	11	FK	Not null
id_propinsi	Integer	11		Not null
Telepon	Varchar	30		Not null

Tabel 3.10 Tabel Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan				
Primary Key : id_ Pesanan				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
Id_pesanan	Integer	11	PK	PK
kode_ pesanan	Varchar	50	PK	PK
Tanggal_pesan	Date	-		Not null
Jam_pesan	Time	-		Not null
Status_pesanan	Varchar	20		Not null
Metode_pembayaran	Varchar	20		Not null
Id_pelanggan	Integer	11	FK	Not null

Tabel 3.11 Tabel Detail Pemesanan

Nama Tabel : DetailPemesanan

Primary Key : Id_detail_pesanan				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
Id_ detail_pesanan	Integer	11	PK	PK
Id_produk	Integer	11		Not null
Id_pemesanan	Integer	11		Not null
Jumlah	Integer	11		Not null
Harga	Double	-		Not null

Tabel 3.12 Tabel Produk

Nama Tabel : Produk				
Primary Key : id_Produk				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_produk	Integer	11	PK	PK
Nama_produk	Varchar	50		
Harga_produk	Double	-		Not null
Ukuran_produk	Varchar	5		
Stok_produk	Integer	11		Not null
Berat_produk	Double	-		Not null
Gambar_produk	Varchar	100		Not null

Tabel 3.13 Tabel *User*

Nama Tabel : *user*				
Primary Key : Id_*user*				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
Id_*user*	Integer	11	PK	PK
password	Varchar	25		Not null
Email	Varchar	35		Not null
id_jabatan	Varchar	25	FK	Not null

Tabel 3.14 Tabel Ongkos Kirim

Nama Tabel : OngkosKirim				
Primary Key : id_ongkir				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_ongkir	Integer	11	PK	PK
Id_jenis pengiriman	Integer	11		Not null
Id_kota	Integer	11		Not null
Tarif	Double	-		Not null

Tabel 3.15 Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : id_pembayaran				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_pembayaran	Integer	11	PK	PK
Id_tanggal_pembayaran	Integer	11		Not null
Id_pemesanan	Integer	11		Not null
Nilai_pembayaran				
Id_ongkir	Double	-		Not null

Tabel 3.16 Tabel Propinsi

Nama Tabel : Propinsi				
Primary Key : id_Propinsi				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_propinsi	Integer	11		PK
nama_propinsi	Varchar	50		Not null

Tabel 3.17 Tabel Kota

Nama Tabel : Kota				
Primary Key : Id_Kota				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
Id_kota	Integer	11	PK	PK
Nama_kota	Varchar	35		Not null

id_propinsi	Integer	11	FK	Not null

Tabel 3.18 Tabel Pengiriman Barang

Nama Tabel : Pengiriman Barang				
Primary Key : id_pengiriman barang				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_pengiriman barang	Integer	11	PK	PK
id_pemesanan	Varchar	50	FK	Not null
Alamat_pengiriman	Text	-		Not null
Id_Kota	Varchar	35		Not null
Status_pengiriman	Tinyint	4		Not null

Tabel 3.19 Tabel Jenis Pengiriman

Nama Tabel : Jenis Pengiriman				
Primary Key : id_pengiriman barang				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_jenis_pengiriman	Integer	11	PK	PK
Nama_paket	Varvhar	10		

Tabel 3.20 Tabel Retur

Nama Tabel : Retur

Primary Key : id_retur				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_retur	Integer	11	PK	PK
Id_pemesanan	Integer	11	FK	Not Null
Opsi_retur	Varchar	20		Not Null
Status_Transaksi	Varchar	20		Not Null

Tabel 3.21 Tabel Detail Retur

Nama Tabel : Detail retur				
Primary Key : id_detail_retur				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Kunci**	**Keterangan**
id_detail_retur	Integer	11	PK	PK
Id_produk	Integer	11	FK	Not Null
Jumlah	Integer	11		Not Null
Harga	Double	20		Not Null

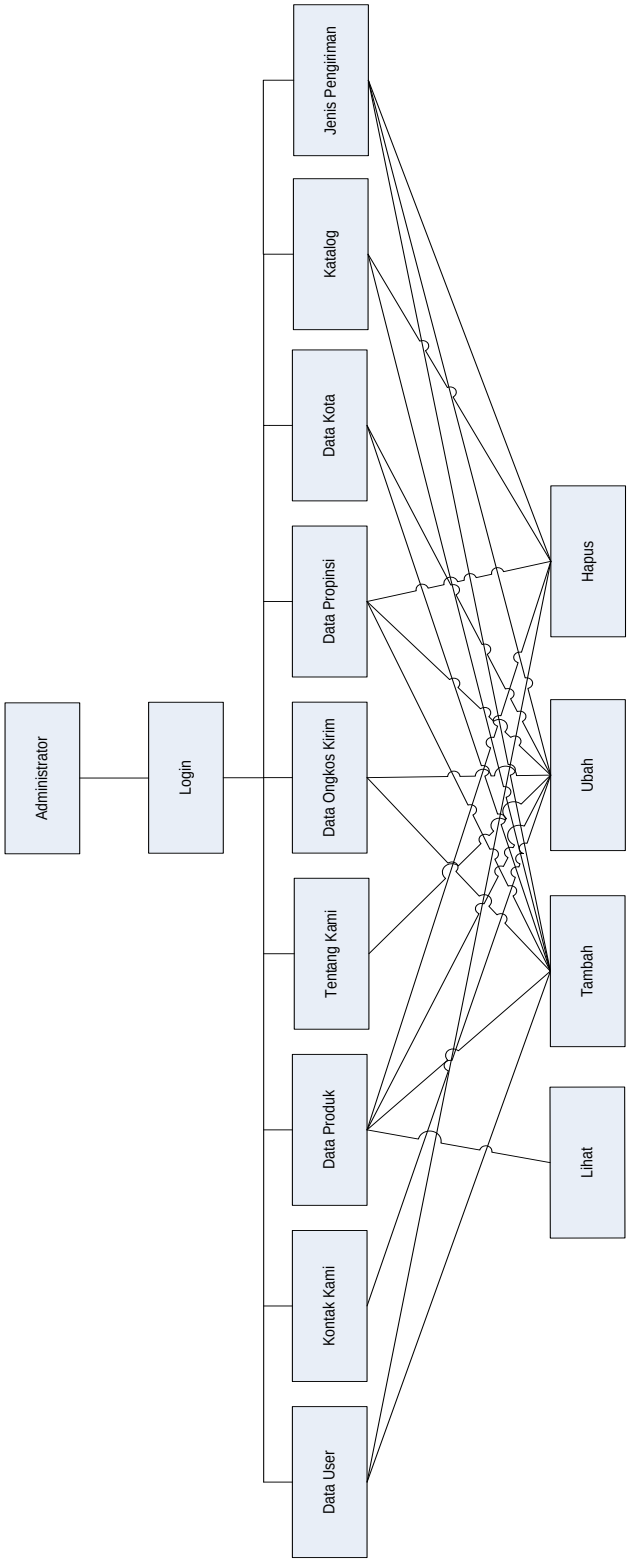
3.2. Perancangan Arsitektur

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

3.2.1 Perancangan Struktur Menu

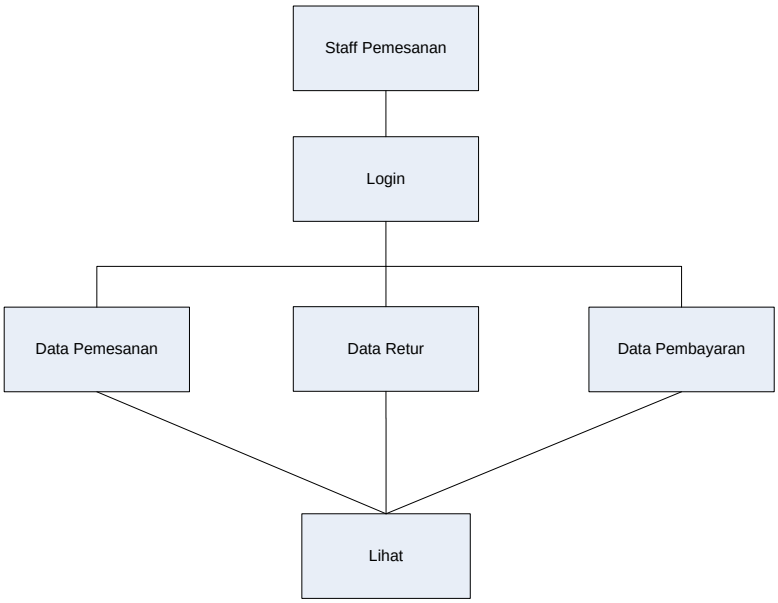
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat lima pengguna aplikasi ini yaitu administrator, staff pemesanan, pelanggan, staff gudang dan *manager*. Adapun Struktur menunya adalah sebagai berikut :

a. Struktur menu administrator



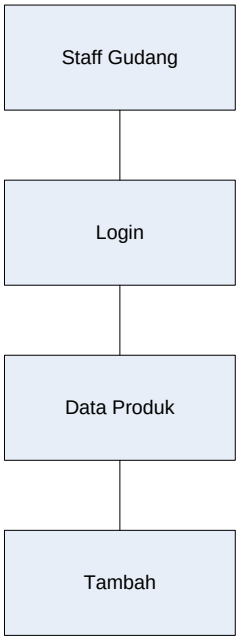
Gambar 3.27 Struktur Menu Administrator

b. Struktur menu staff pemesanan



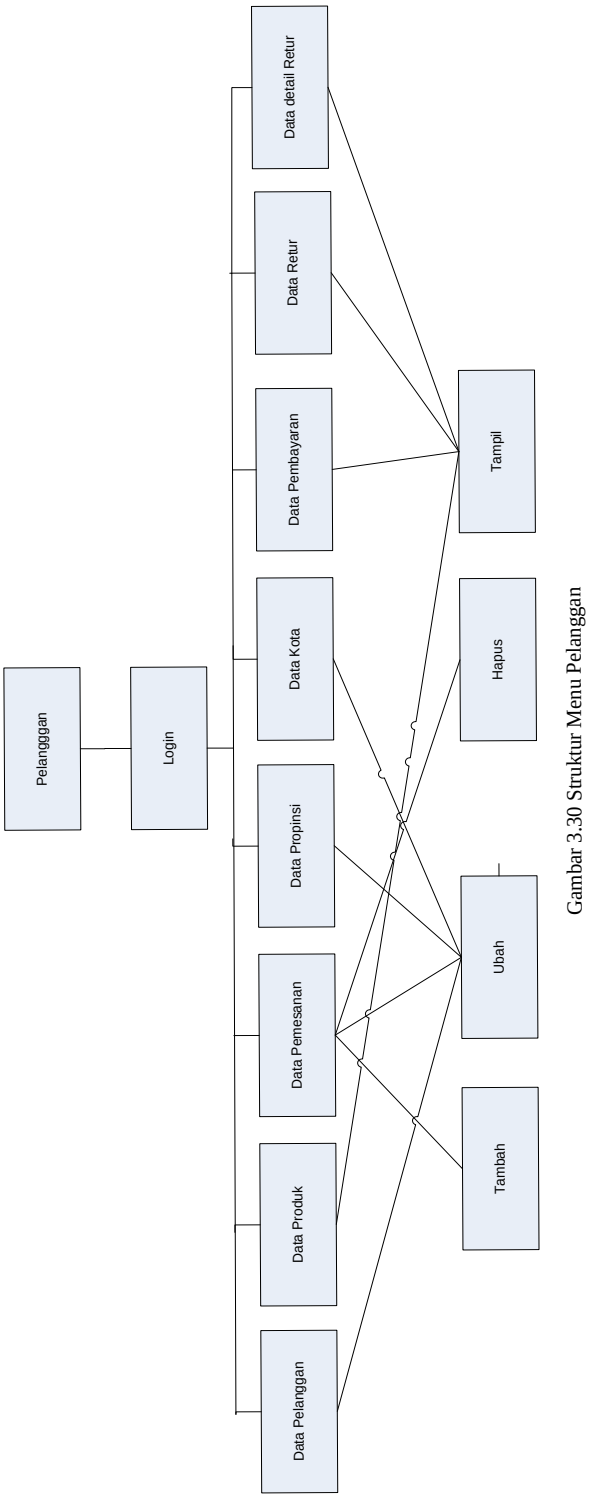
Gambar 3.28 Struktur Menu Staff Pemesanan

c. Struktur menu staff gudang



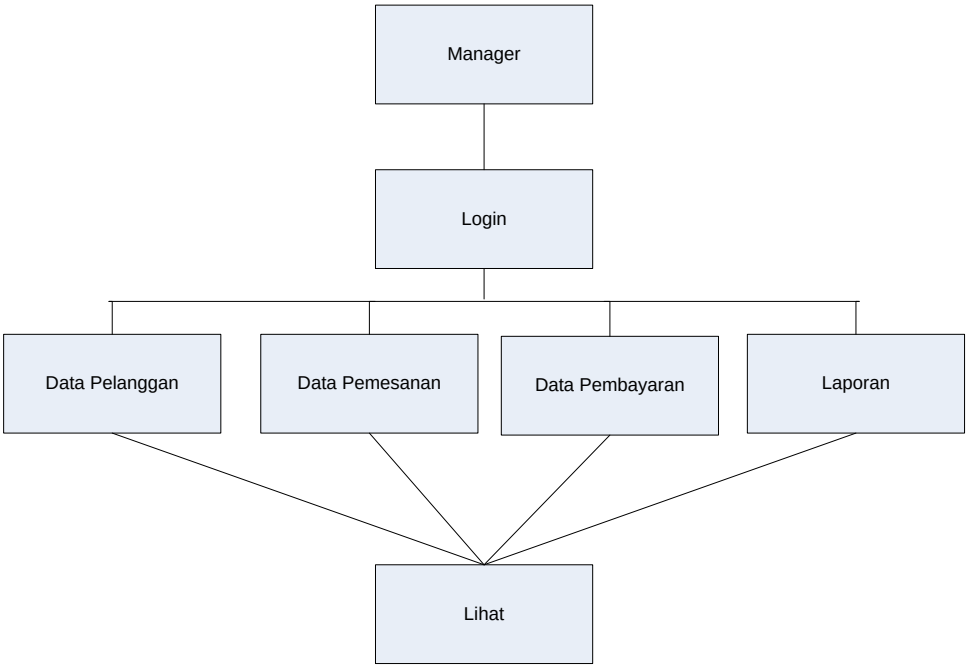
Gambar 3.29 Struktur Menu Staff Gudang

d. Struktur menu pelanggan



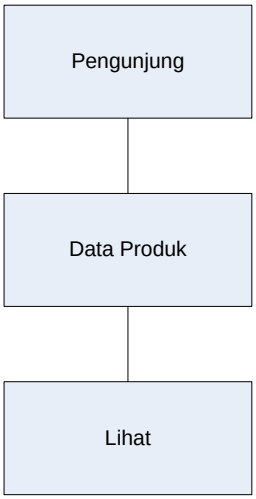
Gambar 3.30 Struktur Menu Pelanggan

e. Struktur menu *manager*



Gambar 3.31 Struktur Menu *Manager*

f. Struktur Menu Pengunjung



Gambar 3.32 Struktur Menu Pengunjung

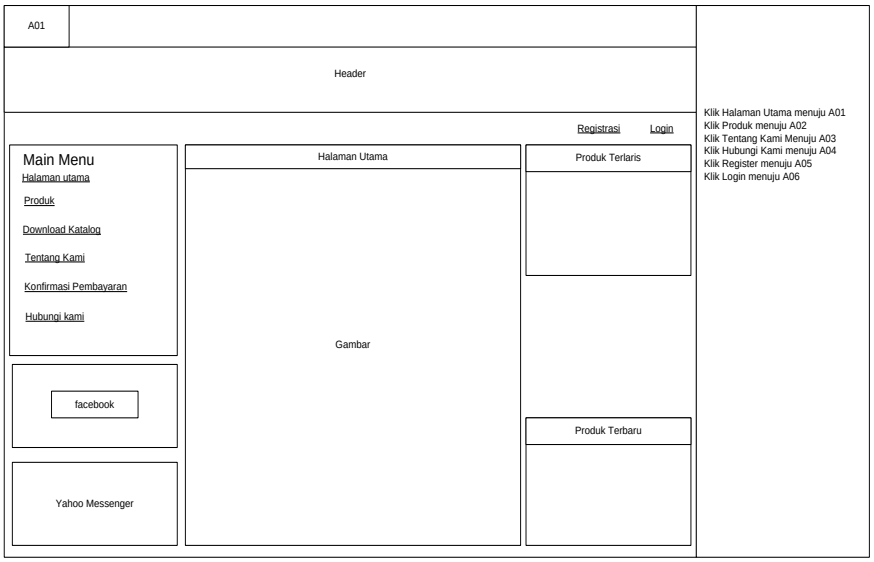
3.2.2 Perancangan Antarmuka

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

3.2.2.1 Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. Perancangan Antarmuka Halaman Utama

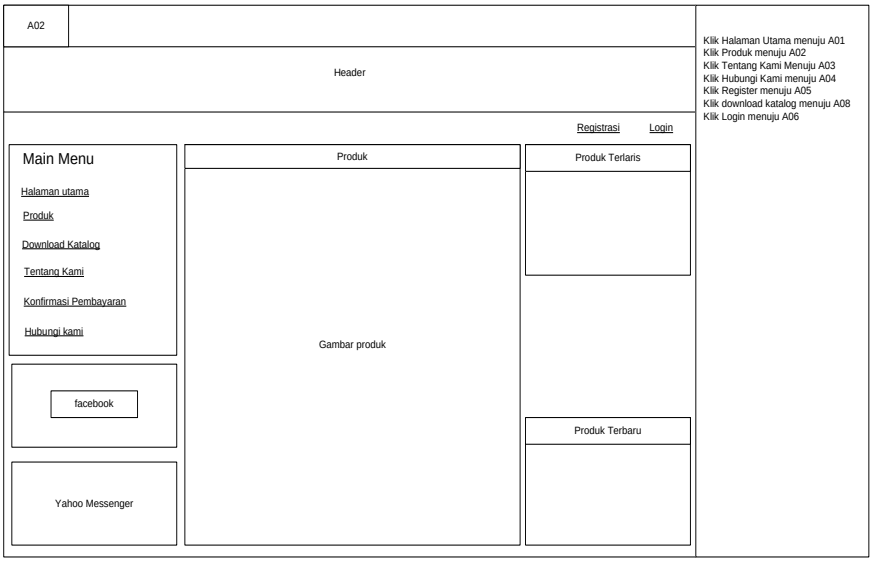
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka Halaman utama dari pembangunan aplikasi penjualan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.33 di bawah ini :



Gambar 3.33 Perancangan antarmuka halaman utama

2. Perancangan Antarmuka Menu Produk

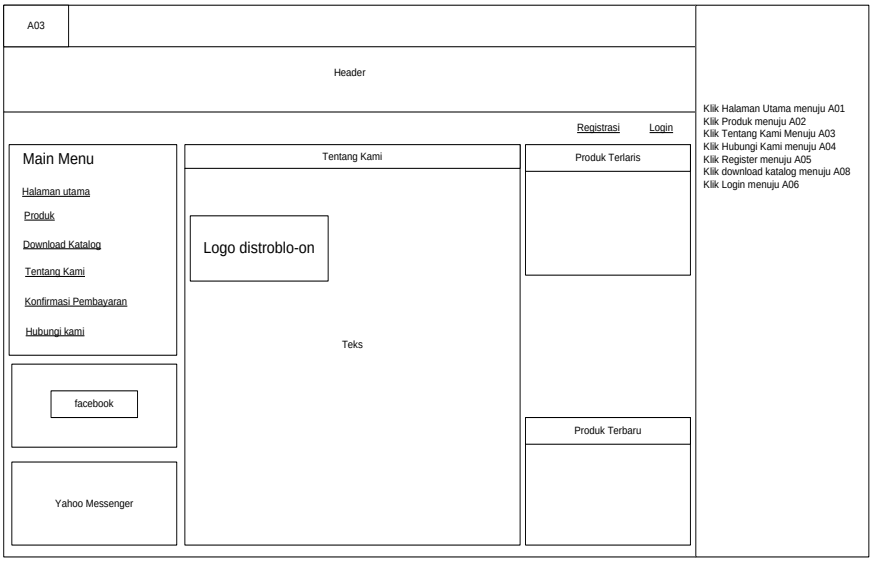
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.34 di bawah ini :



Gambar 3.34 Perancangan antarmuka menu produk

3. Perancangan Antarmuka Menu Tentang Kami

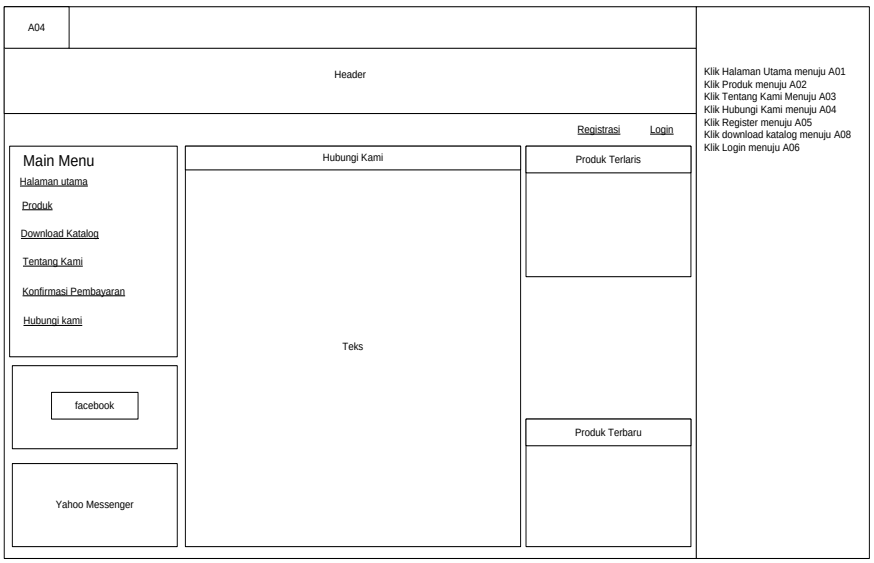
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu tentang kami dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.35 di bawah ini :



Gambar 3.35 Perancangan antarmuka menu tentang kami

4. Perancangan Antarmuka Menu Hubungi Kami

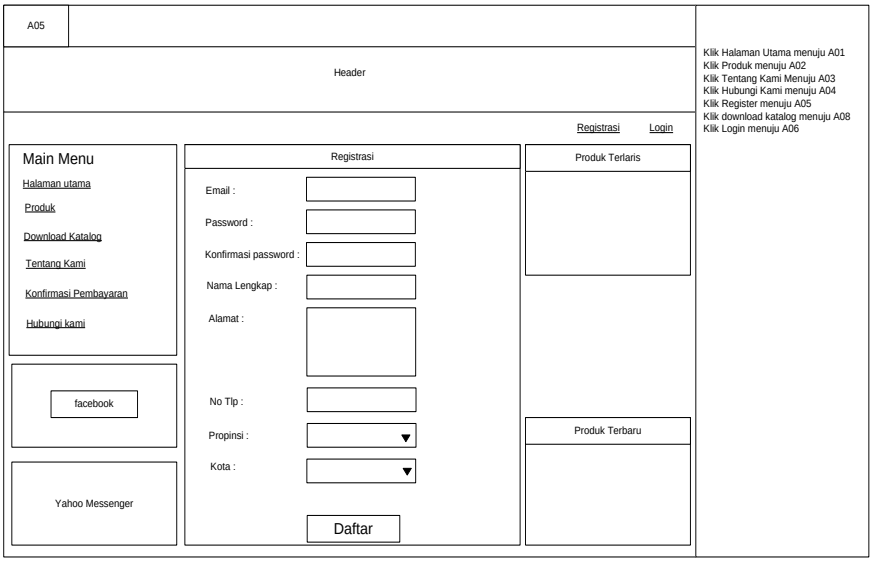
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu hubungi kami dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.36 di bawah ini :



Gambar 3.36 Perancangan antarmuka menu hubungi kami

5. Perancangan Antarmuka Menu Registrasi

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Registrasi dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.37 di bawah ini :

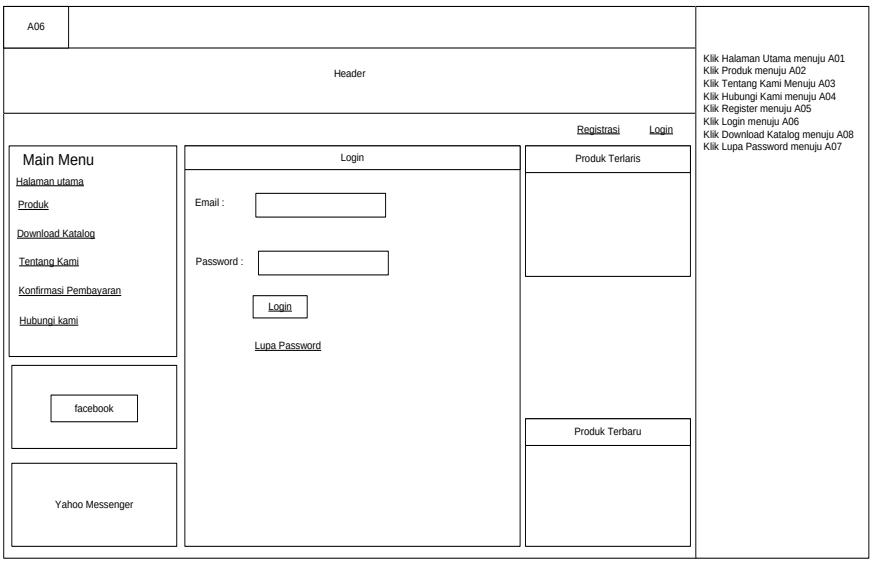


Gambar 3.37 Perancangan antarmuka menu Registrasi

3.2.2.2 Perancangan Antarmuka Pelanggan

1. Perancangan Antarmuka Menu *Login*

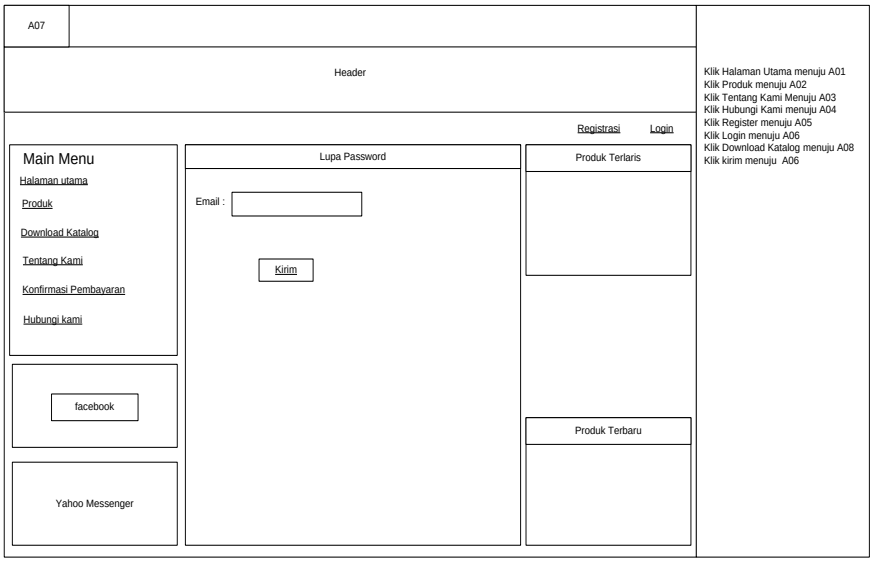
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *login* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.38 di bawah ini :



Gambar 3.38 Perancangan antarmuka menu *login*

2. Perancangan Antar Muka Menu Lupa *Password*

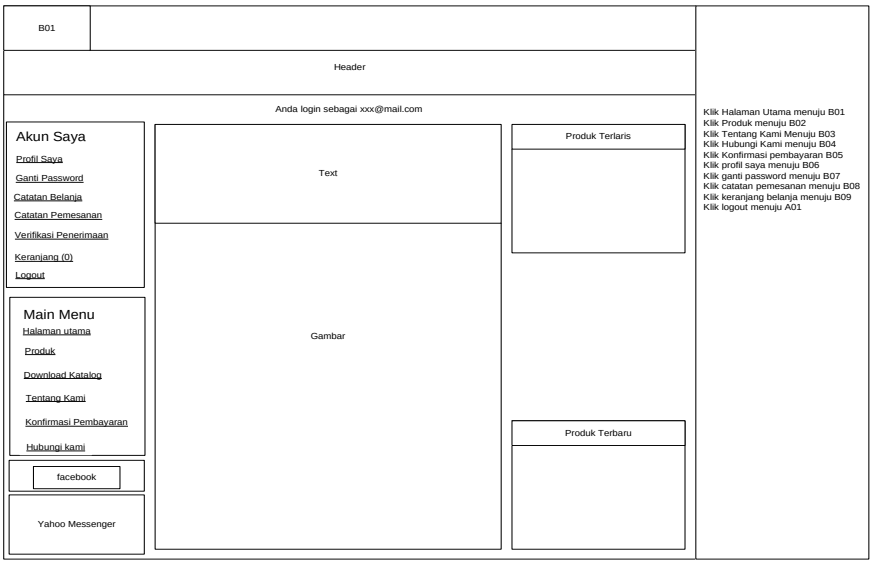
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *about us* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.39 di bawah ini:



Gambar 3.39 Perancangan antarmuka menu lupa *password*

3. Perancangan Antar Muka Menu Halaman Utama Pelanggan

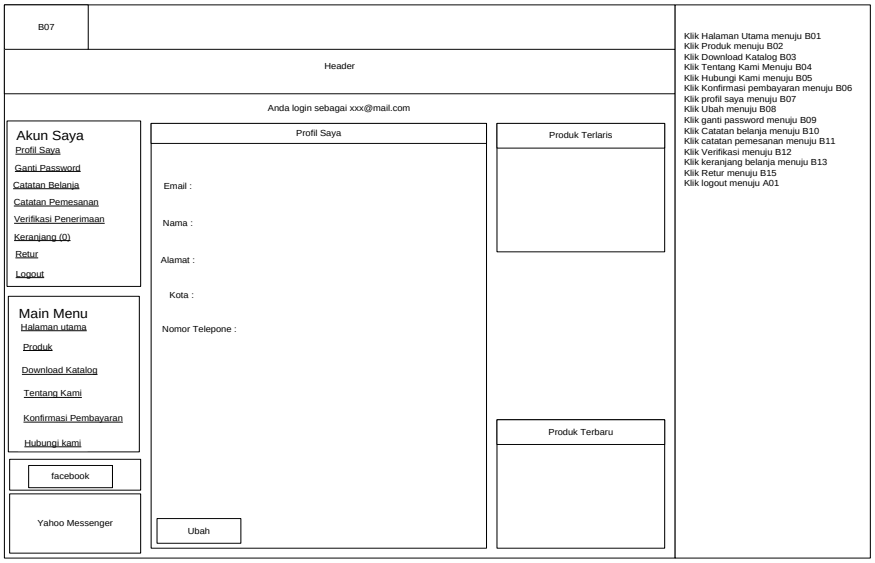
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu halaman utama dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.40 di bawah ini :



Gambar 3.40 Perancangan antarmuka menu halaman utama

4. Perancangan Antar Muka Menu Profil Saya

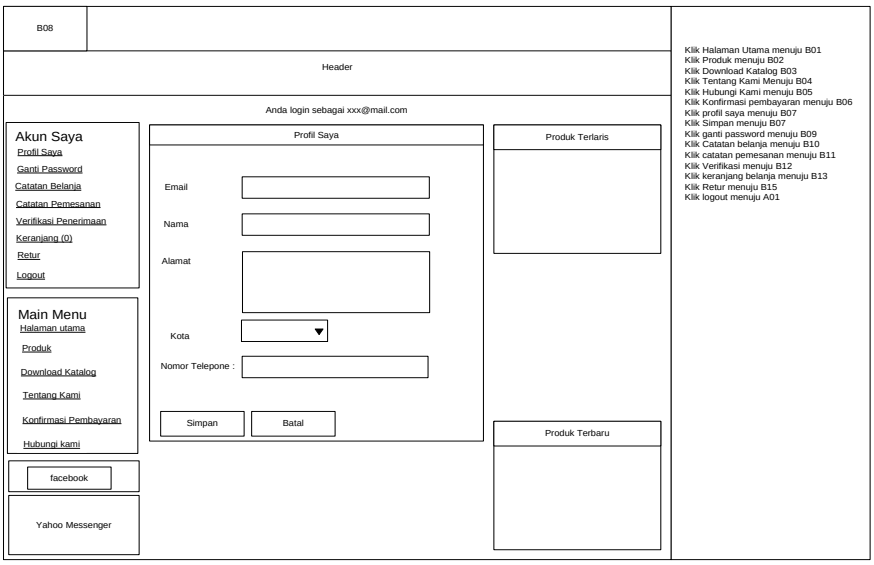
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu profil saya dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.41 di bawah ini :



Gambar 3.41 Perancangan antarmuka menu profil saya

5. Perancangan Antar Muka Ubah Profil Saya

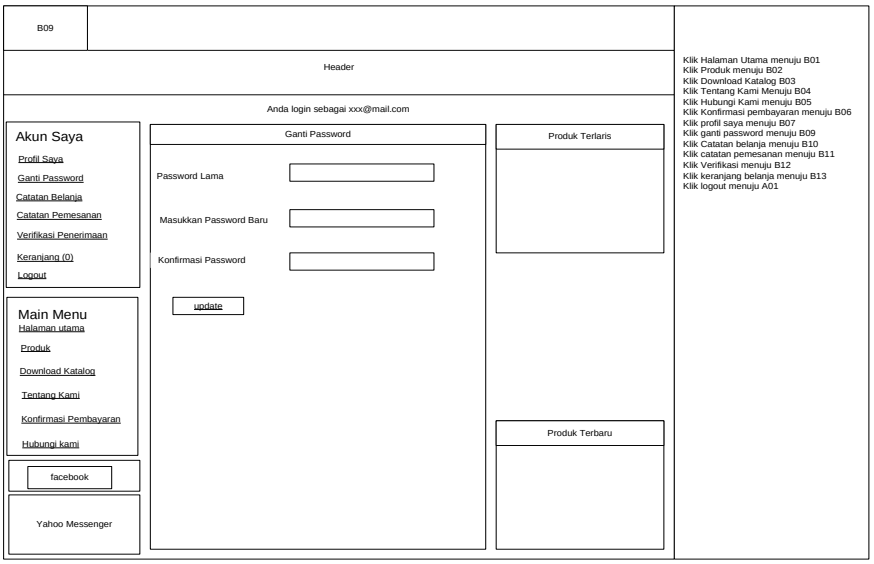
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu ubah profil saya dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.42 di bawah ini :



Gambar 3.42 Perancangan antarmuka ubah profil saya

6. Perancangan Antarmuka Menu Ganti *Password*

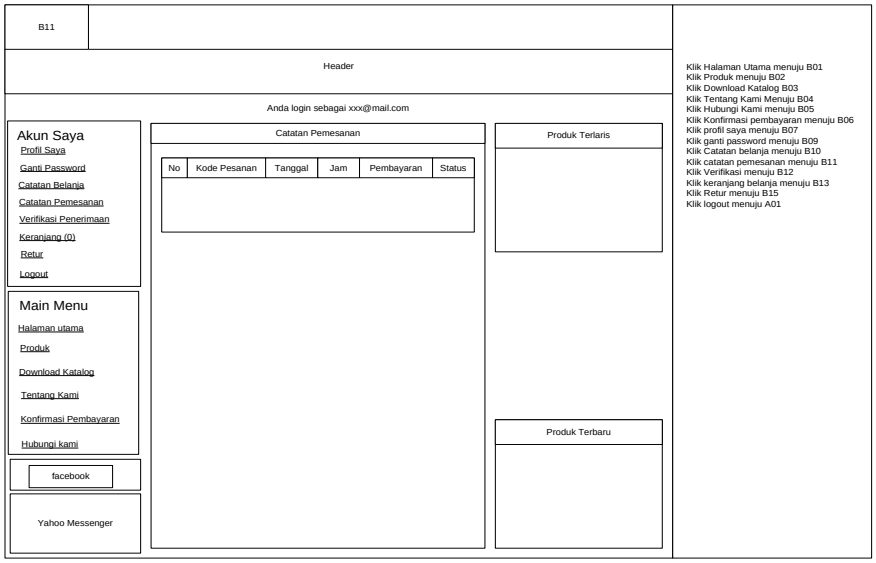
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu ganti *password* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.43 di bawah ini :



Gambar 3.43 Perancangan antarmuka menu ganti *password*

7. Perancangan Antarmuka Menu Catatan Pemesanan

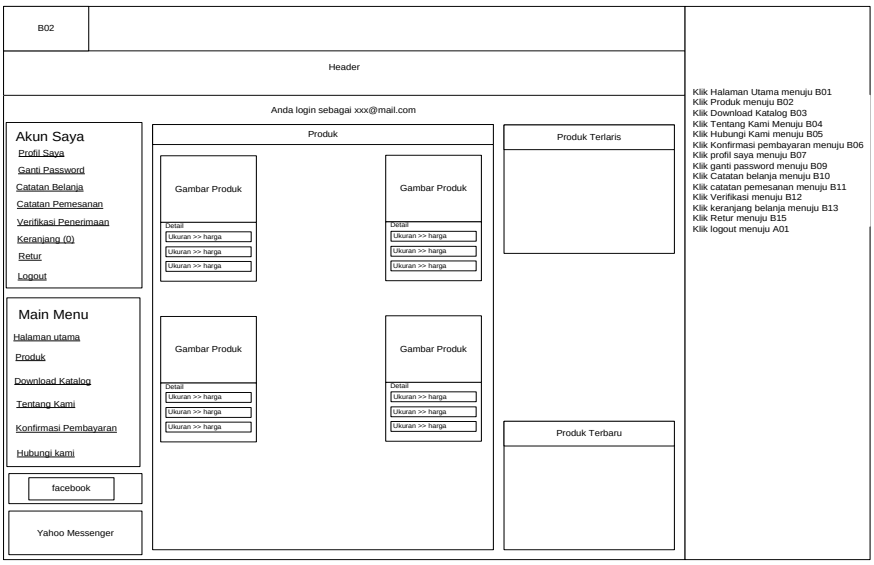
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu catatan pemesanan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.44 di bawah ini :



Gambar 3.44 Perancangan antarmuka menu catatan pemesanan

8. Perancangan Antarmuka Menu Produk

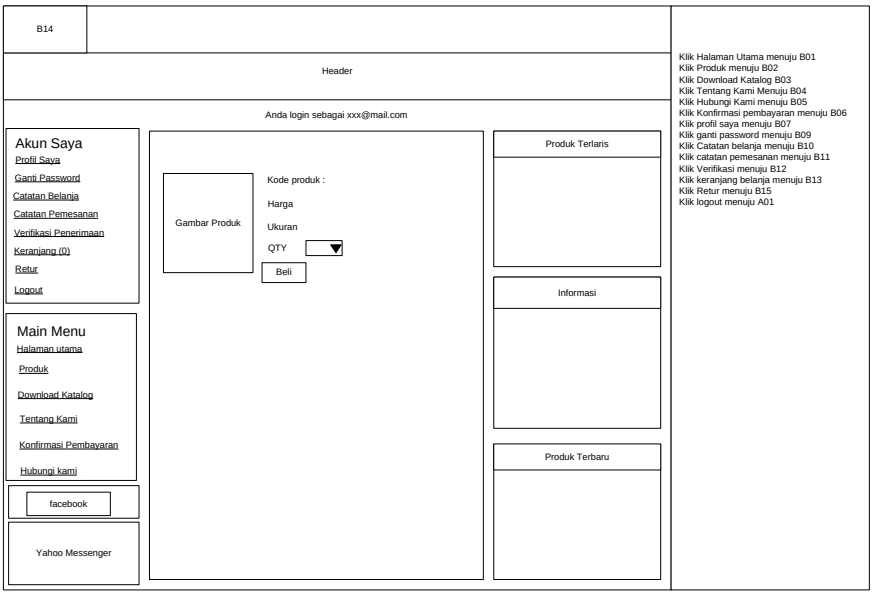
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.45 di bawah ini :



Gambar 3.45 Perancangan antarmuka menu Produk

9. Perancangan Antarmuka Menu Pemesanan

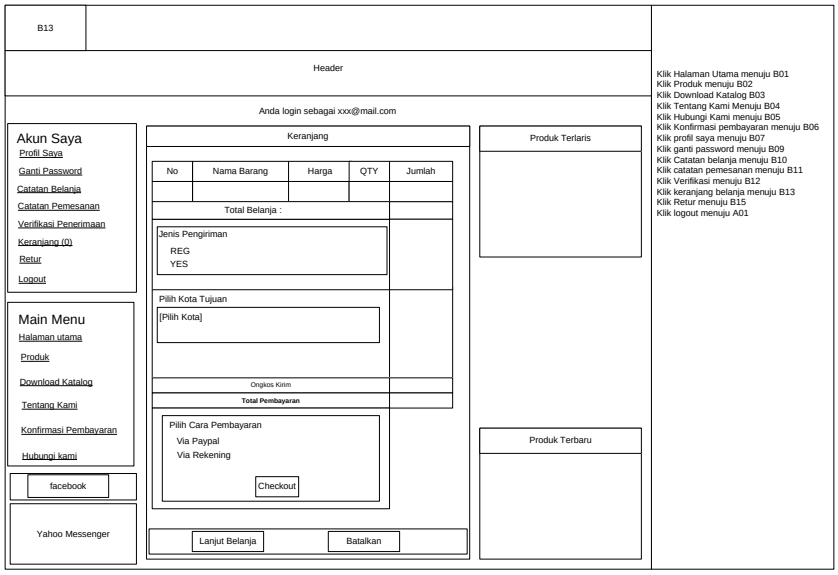
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data pengiriman dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.46 di bawah ini :



Gambar 3.46 Perancangan antarmuka menu Menu Pemesanan

10. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

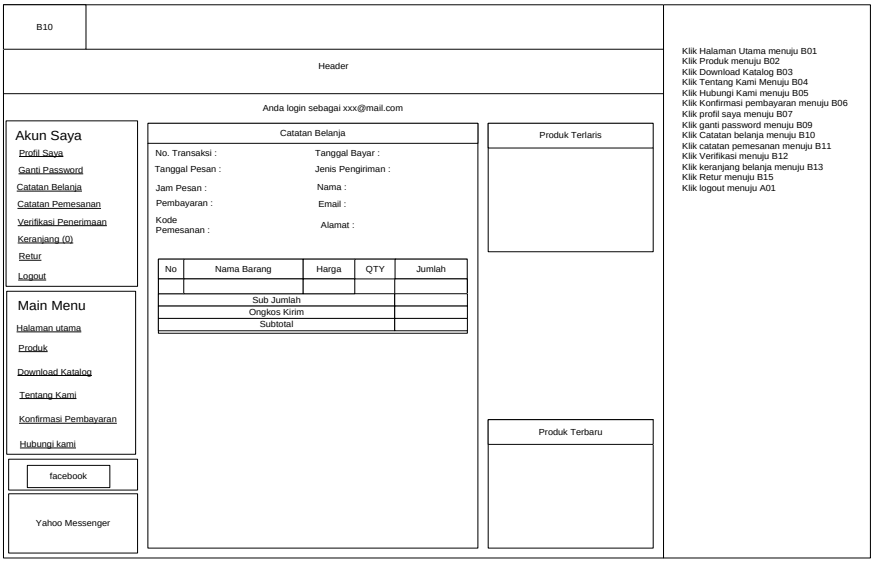
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Keranjang Belanja dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.47 di bawah ini :



Gambar 3.47 Perancangan antarmuka Keranjang Belanja

11. Perancangan Antarmuka Catatan Belanja

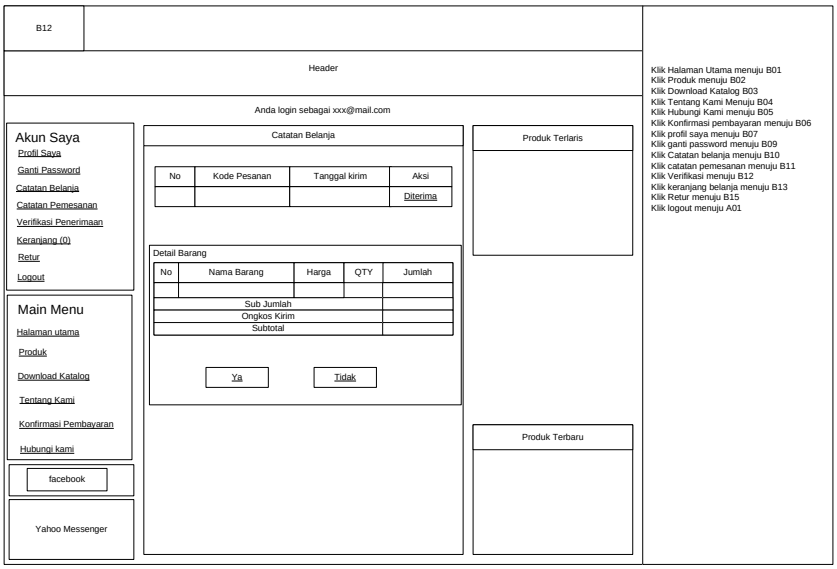
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka catatan belanja dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.48 di bawah ini :



Gambar 3.48 Perancangan antarmuka catatan belanja

12. Perancangan Antarmuka Verifikasi Penerimaan

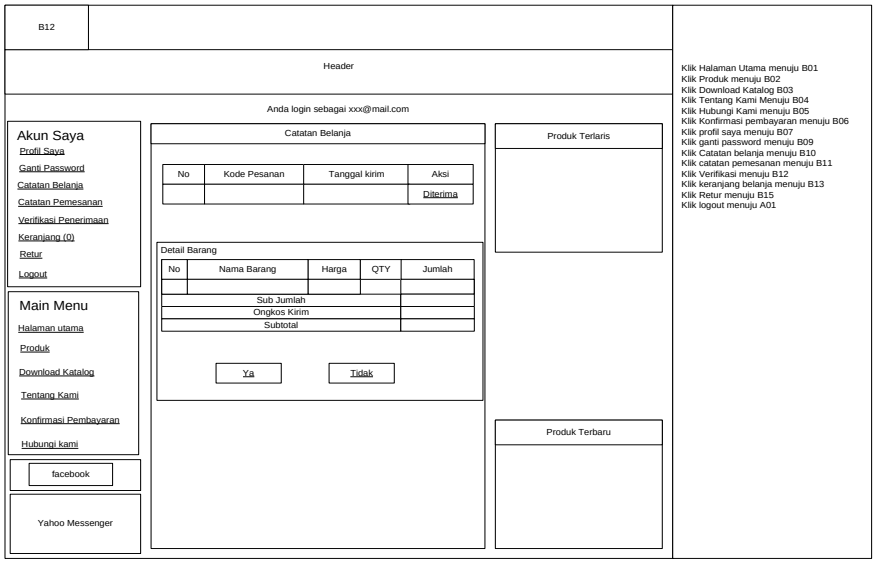
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka verifikasi penerimaan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.49 di bawah ini :



Gambar 3.49 Perancangan verifikasi penerimaan

13. Perancangan Antarmuka Konfirmasi Pembayaran

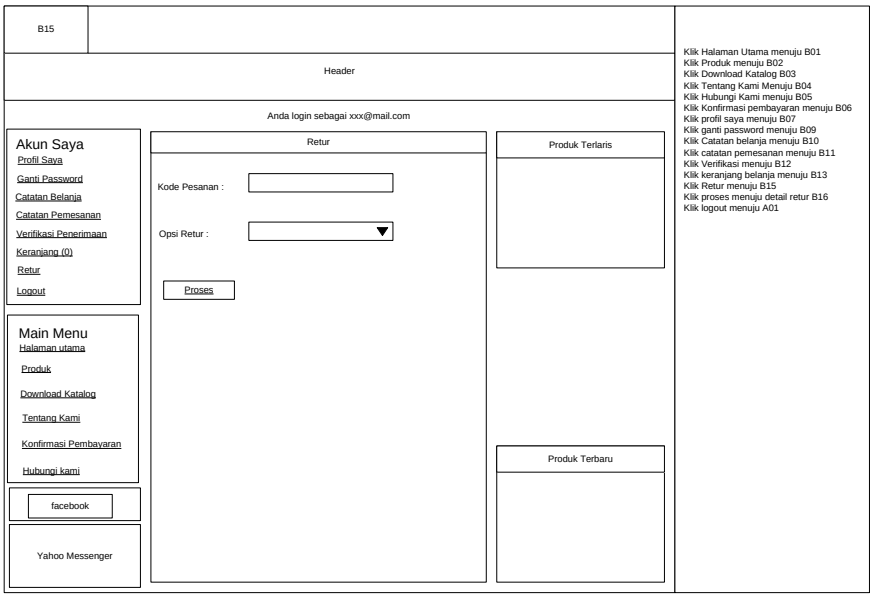
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka konfirmasi pembayaran dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.50 di bawah ini :



Gambar 3.50 Perancangan konfirmasi pembayaran

14. Perancangan Antarmuka Retur

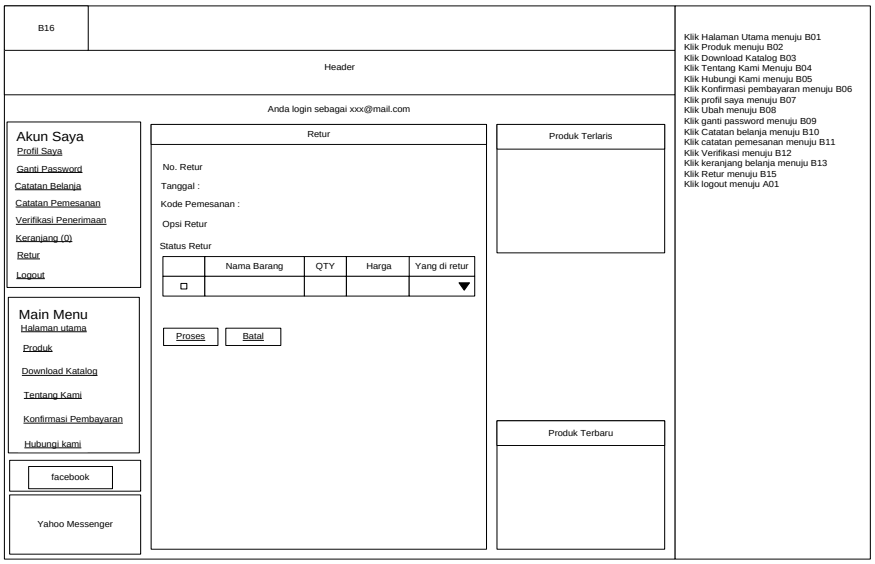
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka retur dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.51 di bawah ini :



Gambar 3.51 perancangan antarmuka retur

15. Perancangan Antarmuka Detail Retur

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka detail retur dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.52 di bawah ini :

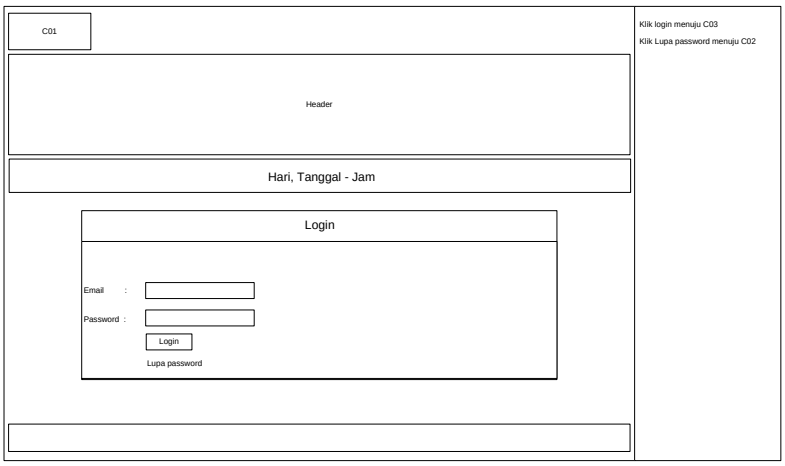


Gambar 3.52 perancangan antarmuka detail retur

3.2.2.3 Perancangan Antarmuka Administrator

1. Perancangan Antar muka *login*

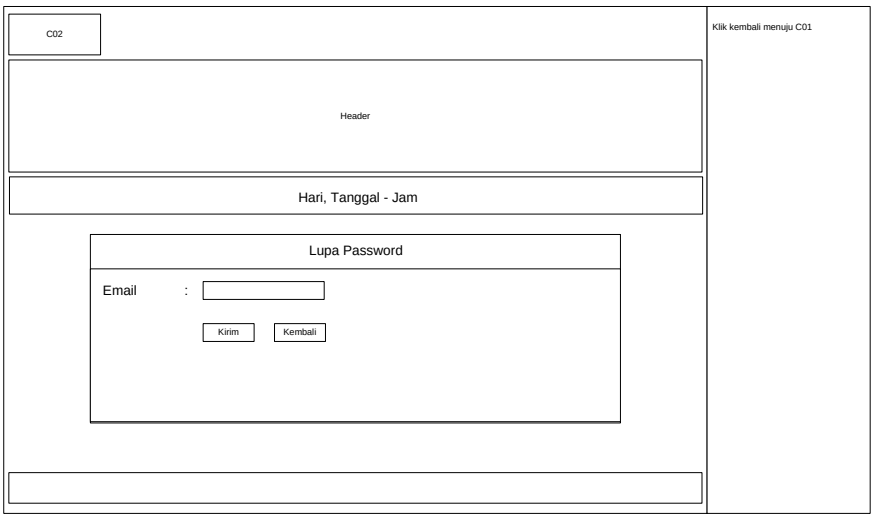
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login* administrator dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.53 di bawah ini :



Gambar 3.53 Perancangan antarmuka menu *login* administrator

2. Perancangan Antar Muka Lupa Password

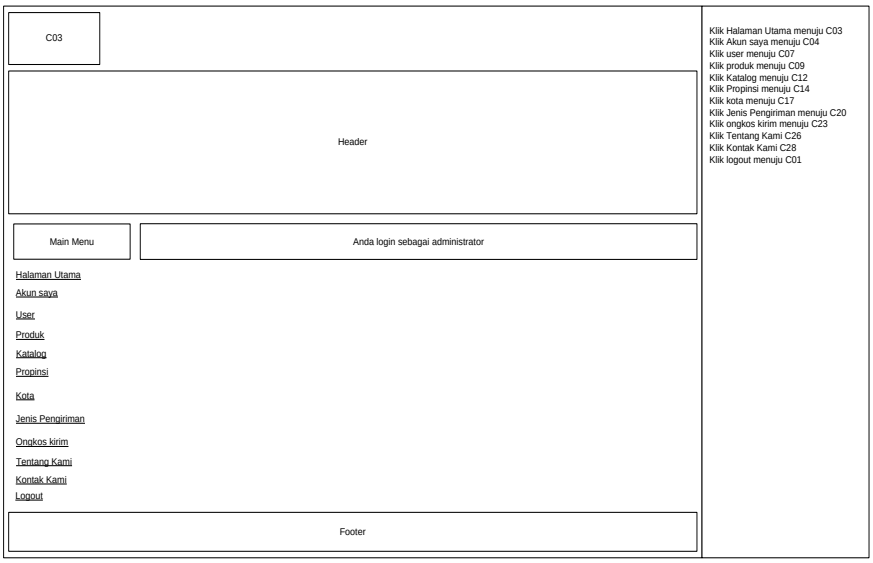
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa password dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.54 di bawah ini :



Gambar 3.54 Perancangan antarmuka lupa password

3. Perancangan Antarmuka Menu Halaman Utama

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *home* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.55 di bawah ini :



Gambar 3.55 Perancangan antarmuka menu halaman utama

4. Perancangan Antarmuka Akun Saya

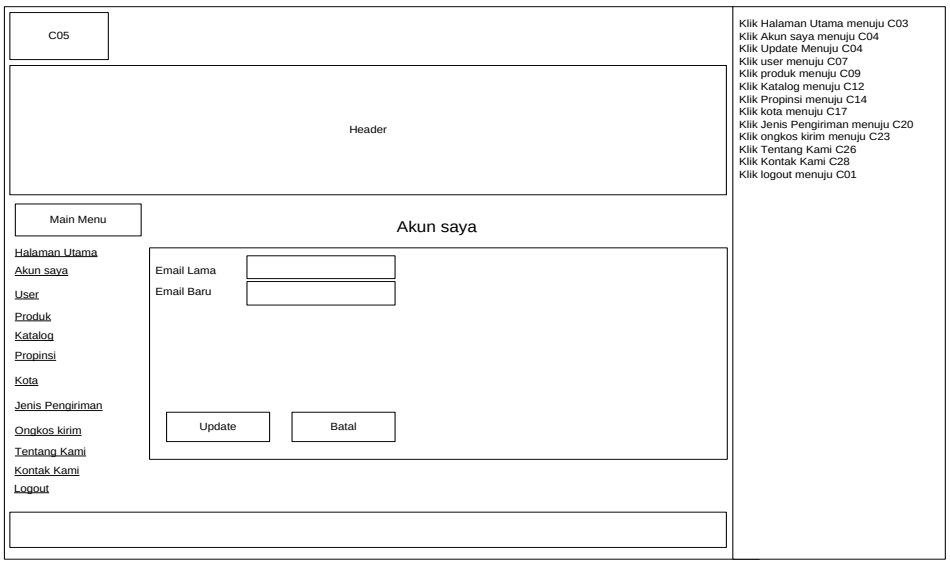
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka akun saya dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.56 di bawah ini :



Gambar 3.56 Perancangan antarmuka menu akun saya

5. Perancangan Antarmuka Ubah *Email*

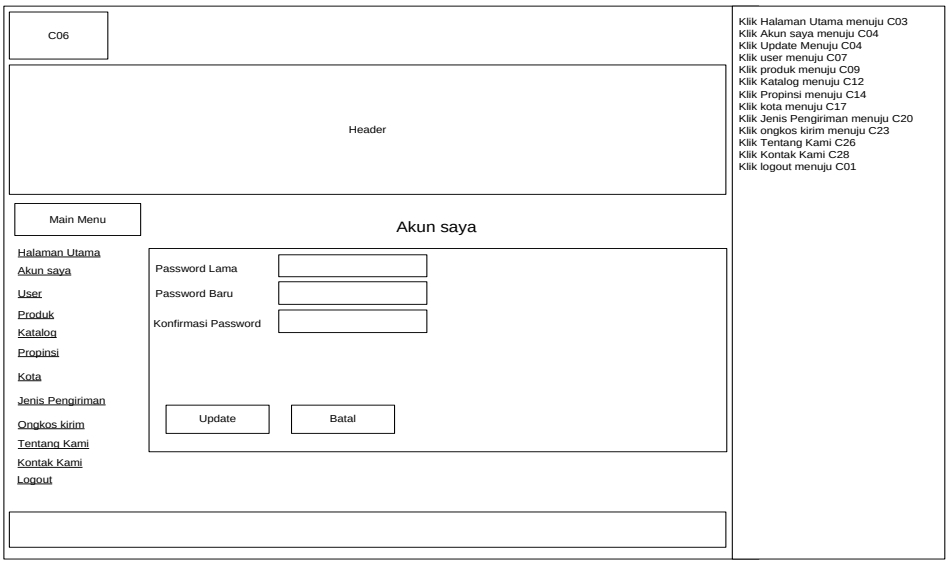
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah *email* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.57 di bawah ini :



Gambar 3.57 Perancangan antarmuka ubah *email*

6. Perancangan Antarmuka Ubah *Password*

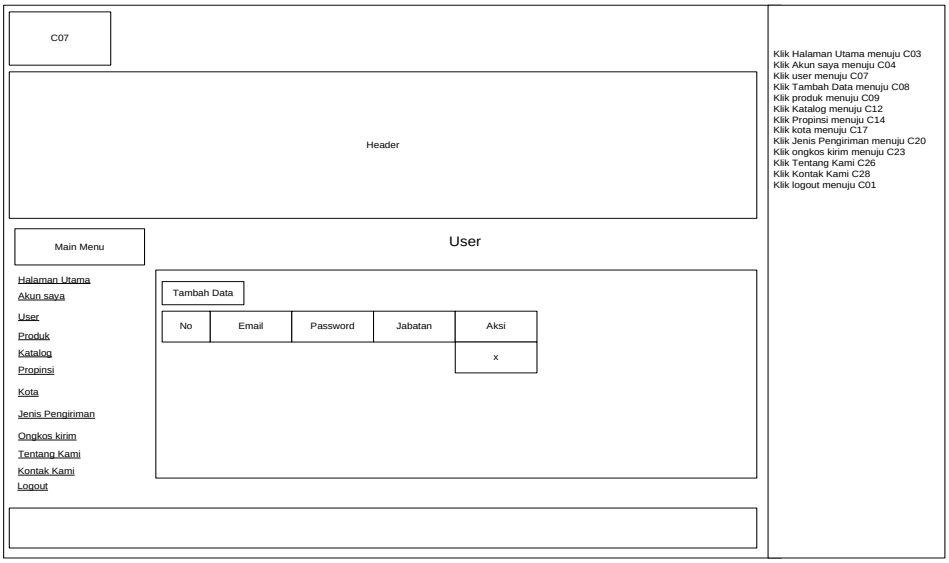
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Ubah *Password* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.58 di bawah ini :



Gambar 3.58 Perancangan antarmuka Ubah *Password*

7. Perancangan Antarmuka Menu *User*

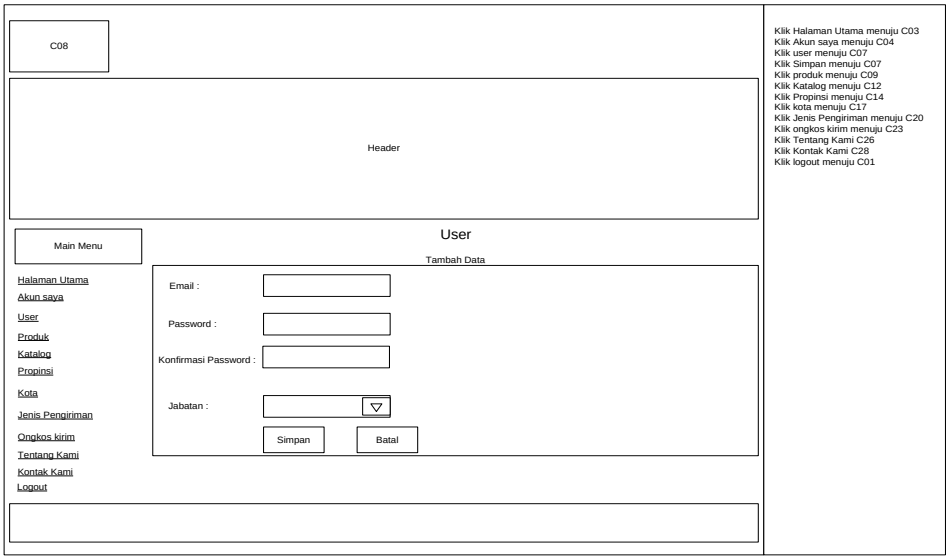
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *user* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.59 di bawah ini :



Gambar 3.59 Perancangan antarmuka menu *user*

8. Perancangan Antarmuka Tambah *User*

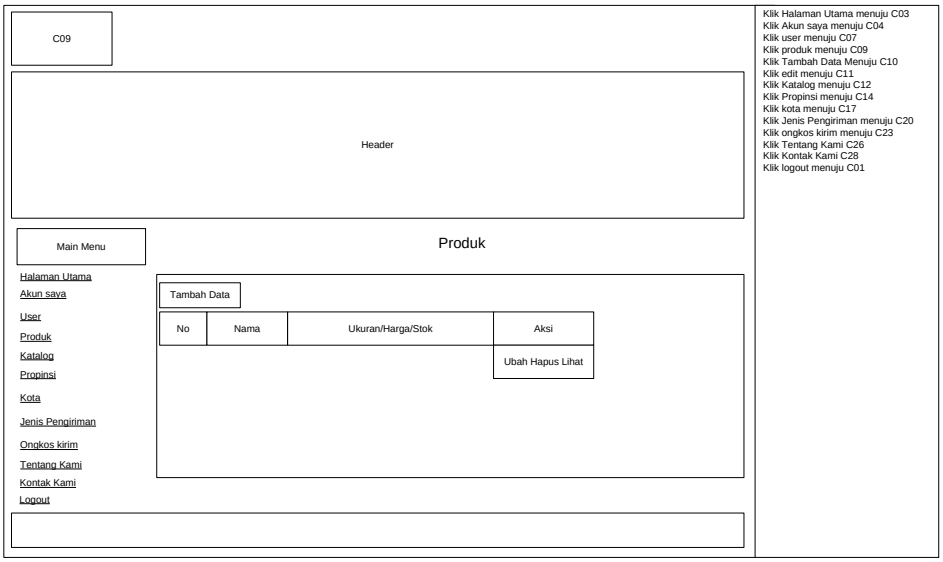
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah *user* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.60 di bawah ini :



Gambar 3.60 Perancangan antarmuka tambah *user*

9. Perancangan Antarmuka Menu Produk

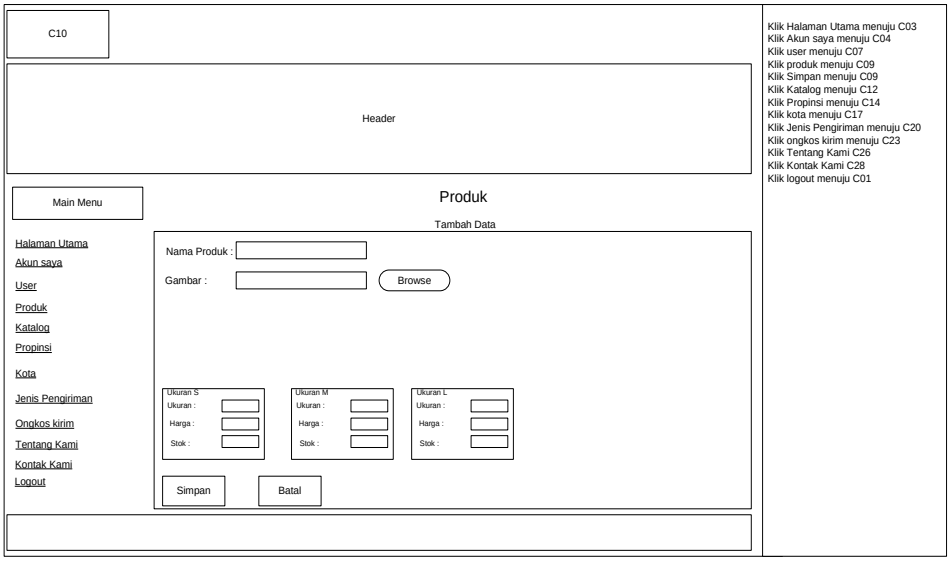
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.61 di bawah ini :



Gambar 3.61 Perancangan antarmuka menu produk

10. Perancangan Antarmuka Tambah Produk

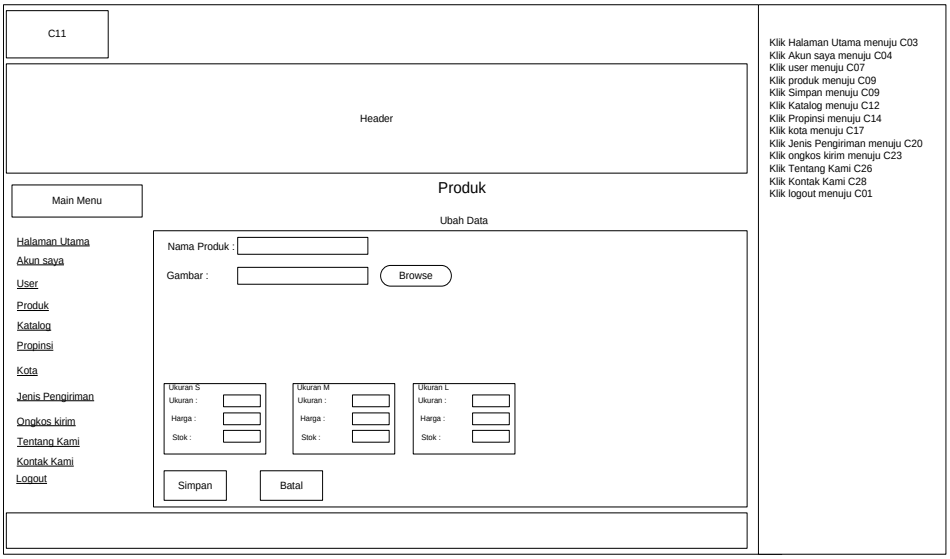
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.62 di bawah ini :



Gambar 3.62 Perancangan antarmuka tambah produk

11. Perancangan Antarmuka Ubah Produk

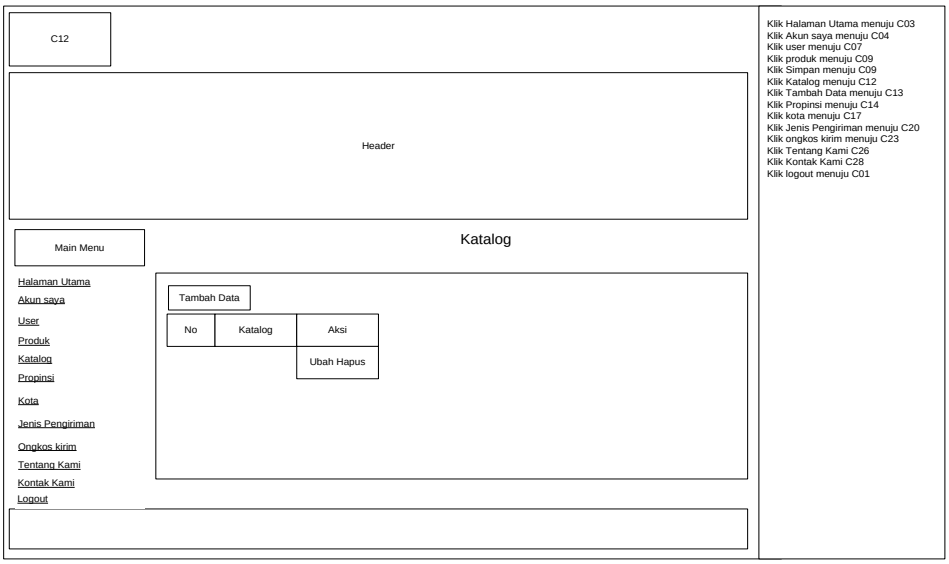
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.63 di bawah ini :



Gambar 3.63 Perancangan antarmuka ubah produk

12. Perancangan Antarmuka Menu Katalog

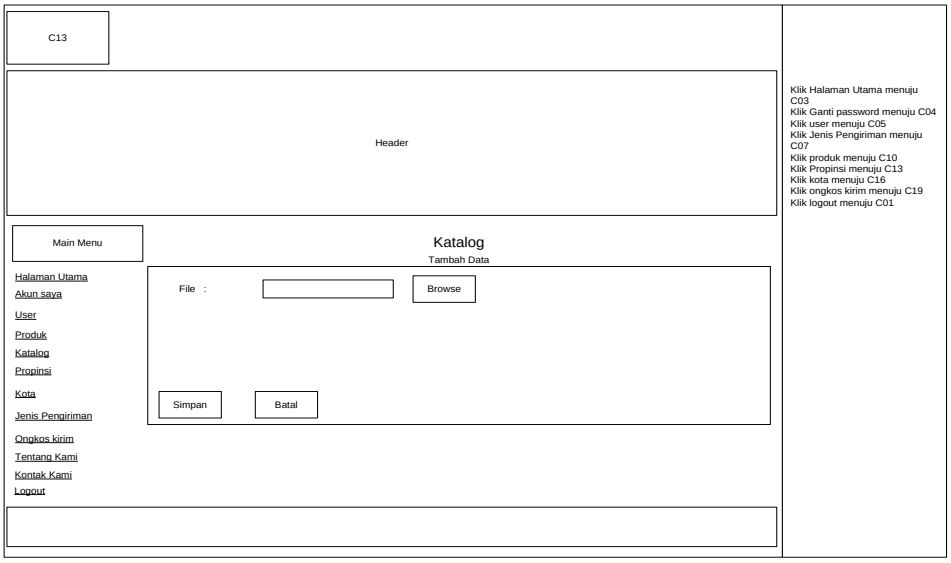
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu katalog dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.64 di bawah ini :



Gambar 3.64 Perancangan antarmuka menu Katalog

13. Perancangan Antarmuka Tambah Katalog

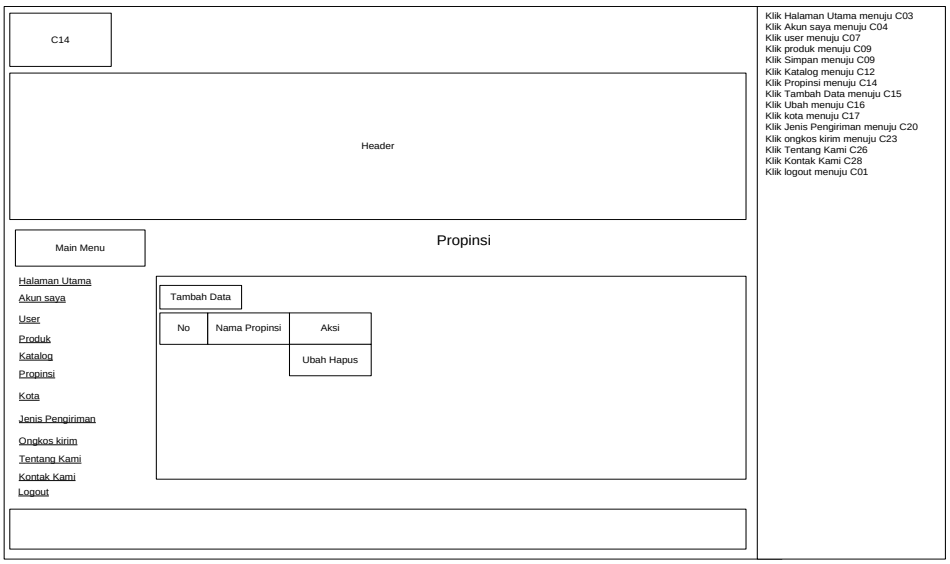
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Katalog dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.65 di bawah ini :



Gambar 3.65 Perancangan antarmuka Tambah Katalog

14. Perancangan Antarmuka Menu Propinsi

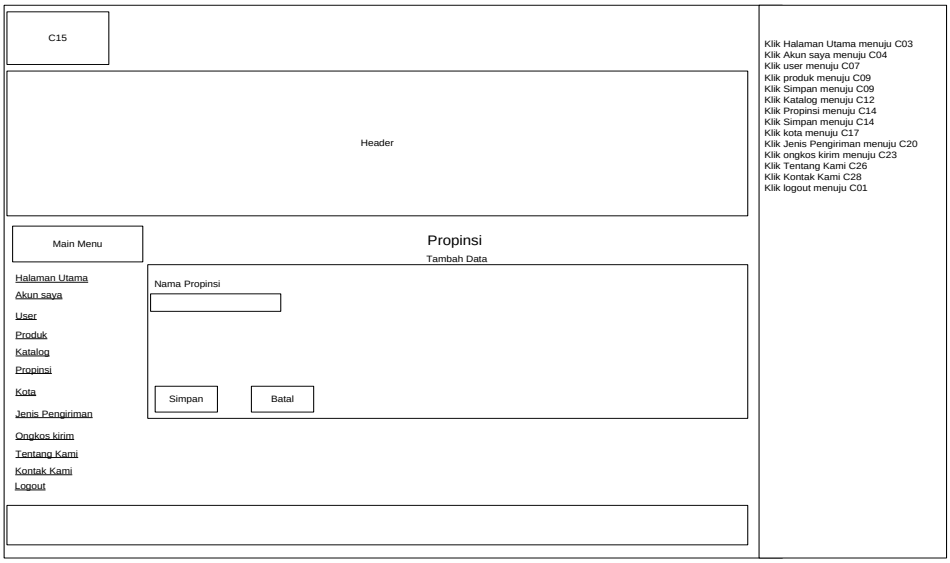
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu propinsi dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.66 di bawah ini :



Gambar 3.66 Perancangan antarmuka menu propinsi

15. Perancangan Antarmuka Tambah Propinsi

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah propinsi dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.67 di bawah ini :



Gambar 3.67 Perancangan antarmuka tambah propinsi

16. Perancangan Antarmuka Ubah Propinsi

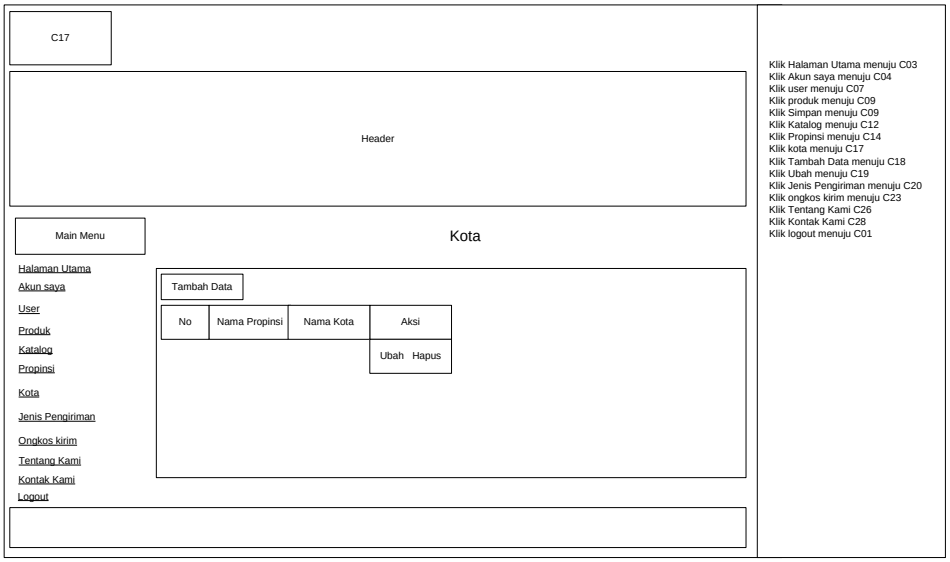
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Ubah Propinsi dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.68 di bawah ini :



Gambar 3.68 Perancangan antarmuka ubah propinsi

17. Perancangan Antarmuka Menu Kota

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kota dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.69 di bawah ini :



Gambar 3.69 Perancangan antarmuka menu kota

18. Perancangan Antarmuka Tambah Kota

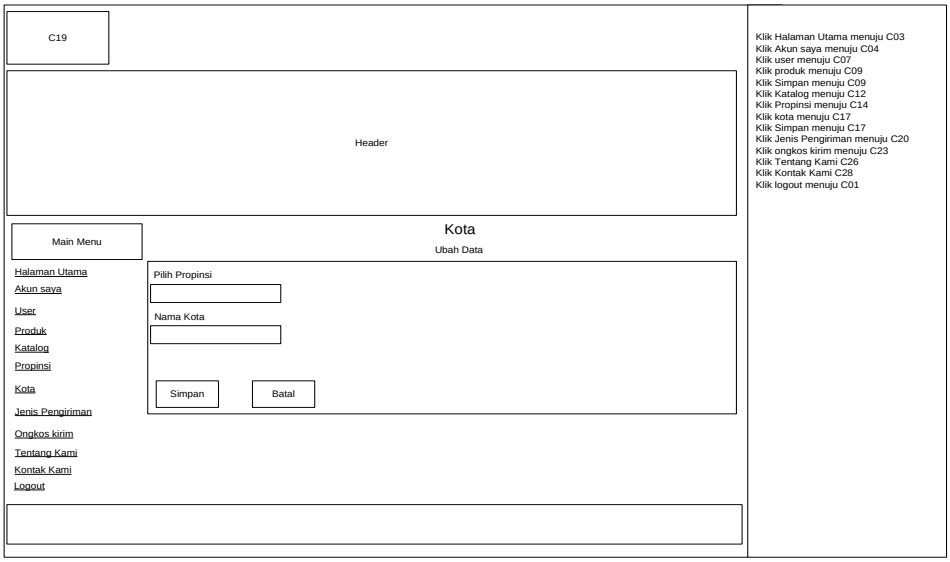
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kota dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.70 di bawah ini :



Gambar 3.70 Perancangan antarmuka tambah kota

19. Perancangan Antarmuka Ubah Kota

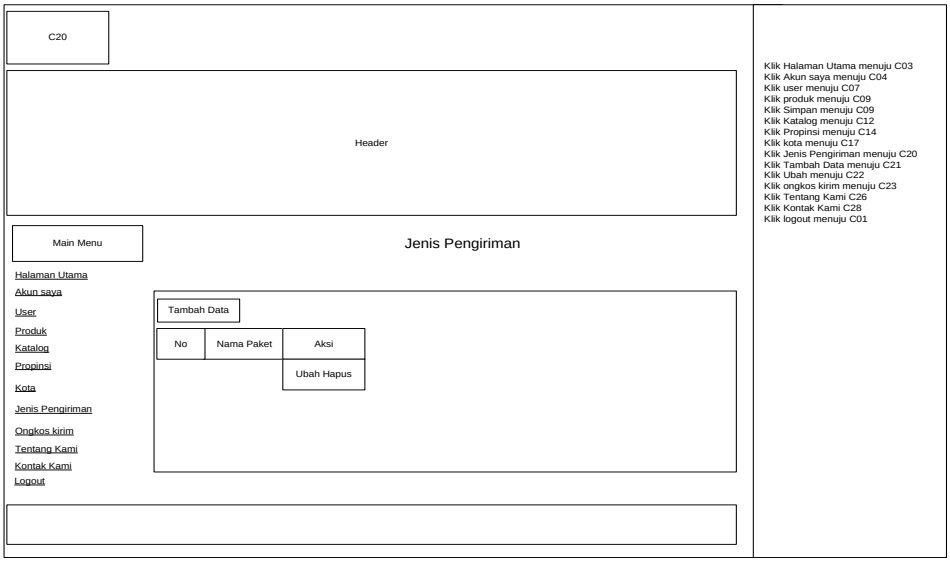
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah kota dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.71 di bawah ini :



Gambar 3.71 Perancangan antarmuka ubah kota

20. Perancangan Antarmuka Menu Jenis Pengiriman

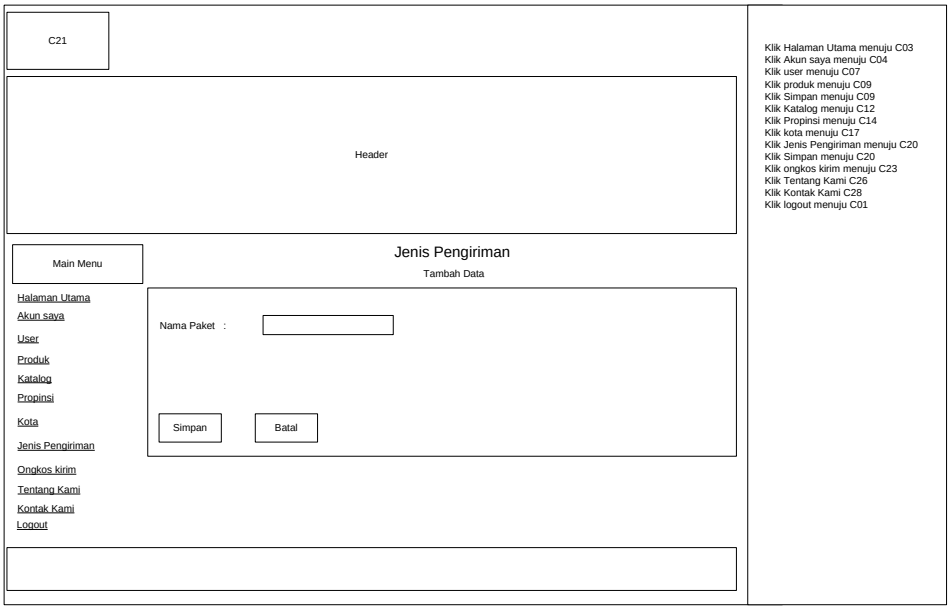
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu jenis pengiriman dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.72 di bawah ini :



Gambar 3.72 Perancangan antarmuka menu jenis pengiriman

21. Perancangan Antarmuka Tambah Jenis Pengiriman

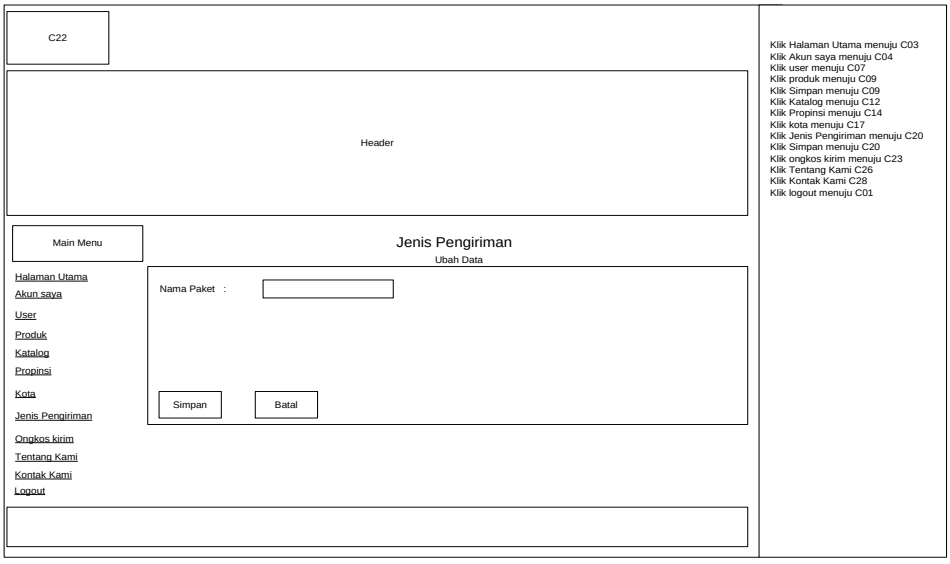
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah jenis pengiriman dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.73 di bawah ini :



Gambar 3.73 Perancangan antarmuka tambah jenis pengiriman

22. Perancangan Antarmuka Ubah Jenis Pengiriman

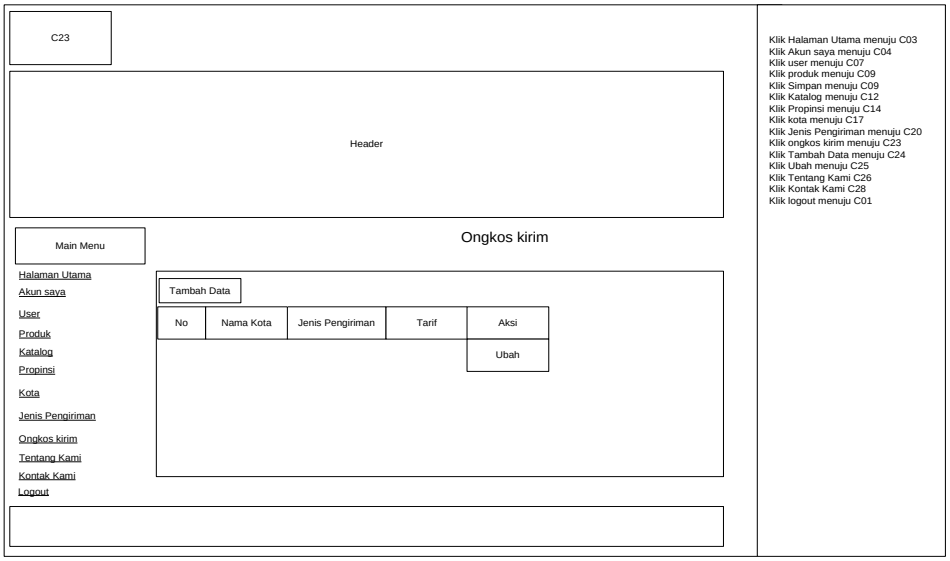
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah jenis pengiriman dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.74 di bawah ini :



Gambar 3.74 Perancangan antarmuka ubah jenis pengiriman

23. Perancangan Antarmuka Menu Ongkos Kirim

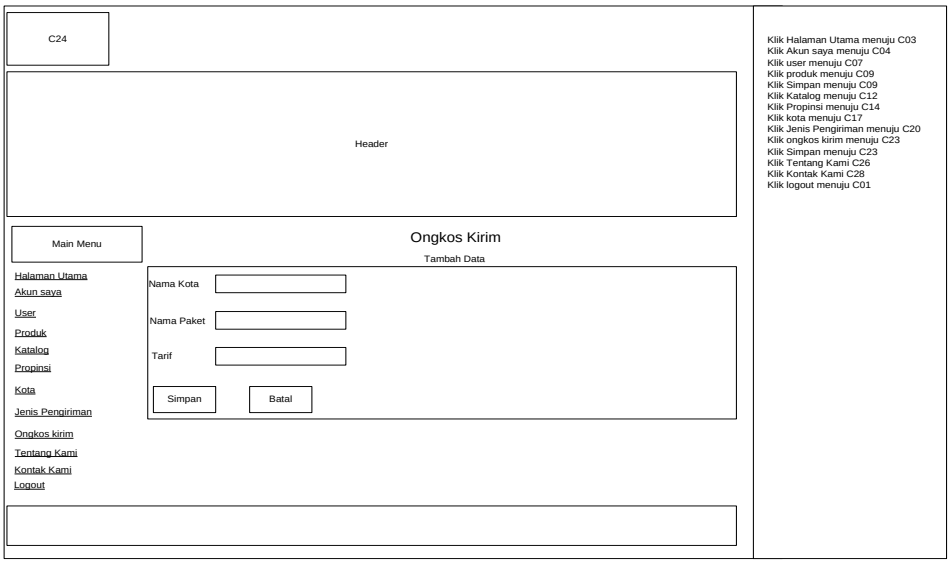
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu ongkos kirim dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.75 di bawah ini :



Gambar 3.75 Perancangan antarmuka menu ongkos kirim

24. Perancangan Antarmuka Tambah Ongkos Kirim

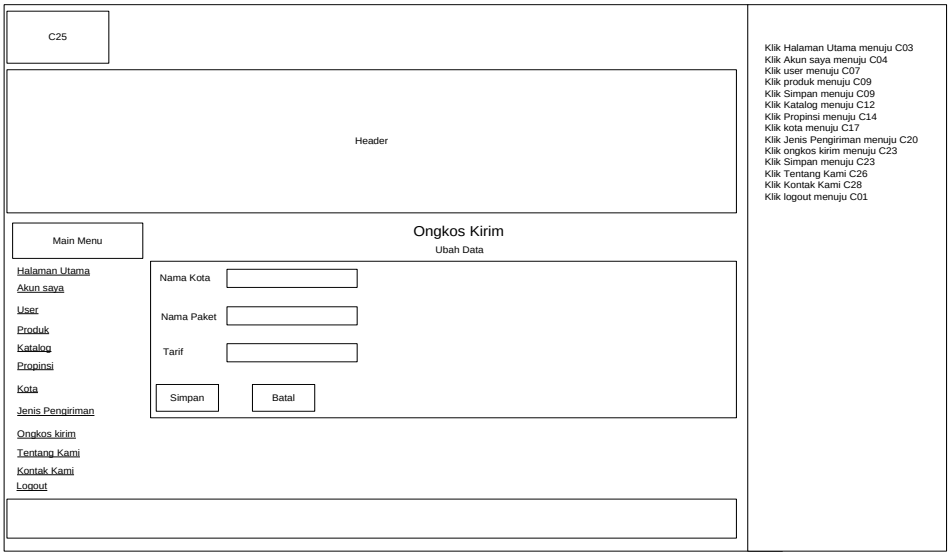
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.76 di bawah ini :



Gambar 3.76 Perancangan antarmuka tambah ongkos kirim

25. Perancangan Antarmuka Ubah Ongkos Kirim

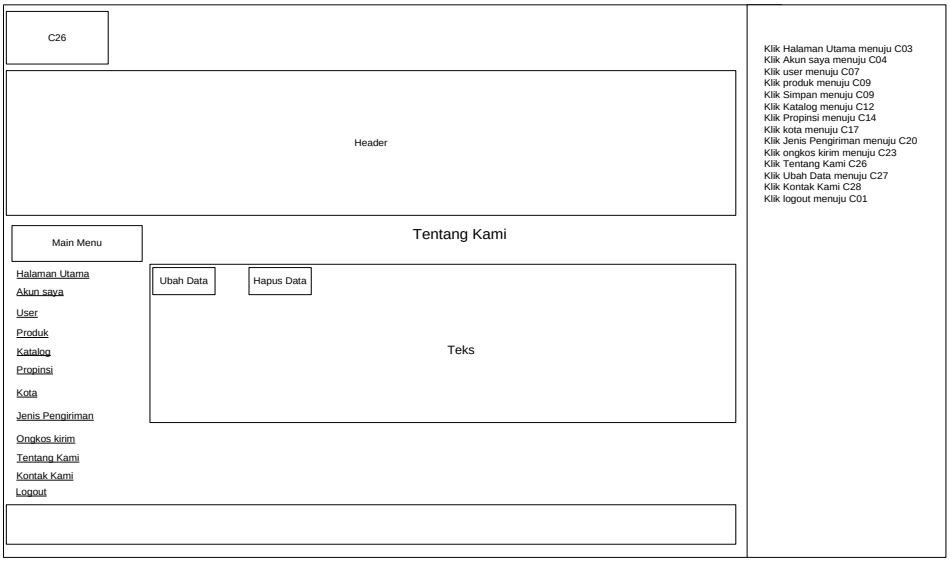
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.77 di bawah ini :



Gambar 3.77 Perancangan antarmuka ubah ongkos kirim

26. Perancangan Antarmuka Menu Tentang Kami

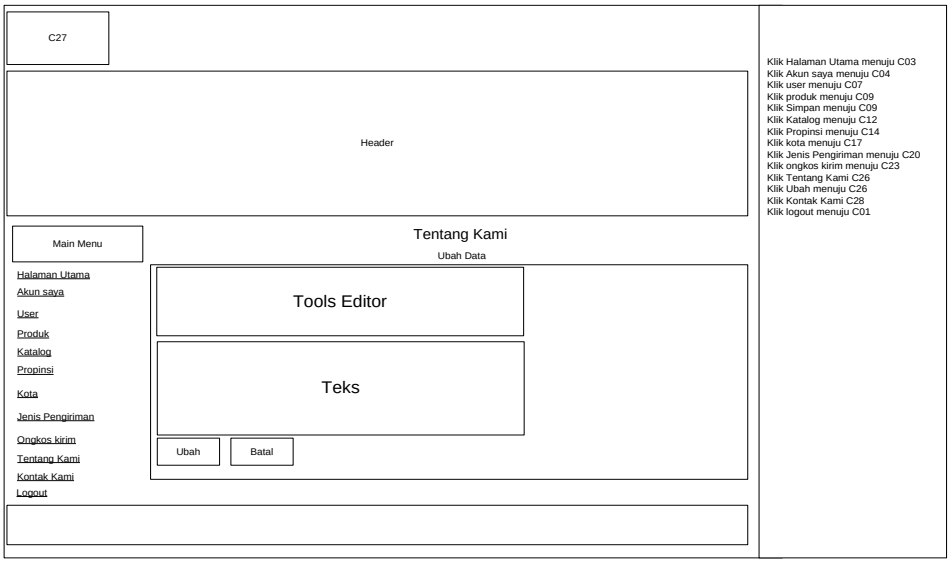
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu tentang kami dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.78 di bawah ini :



Gambar 3.78 Perancangan antarmuka menu tentang kami

27. Perancangan Antarmuka Ubah Tentang Kami

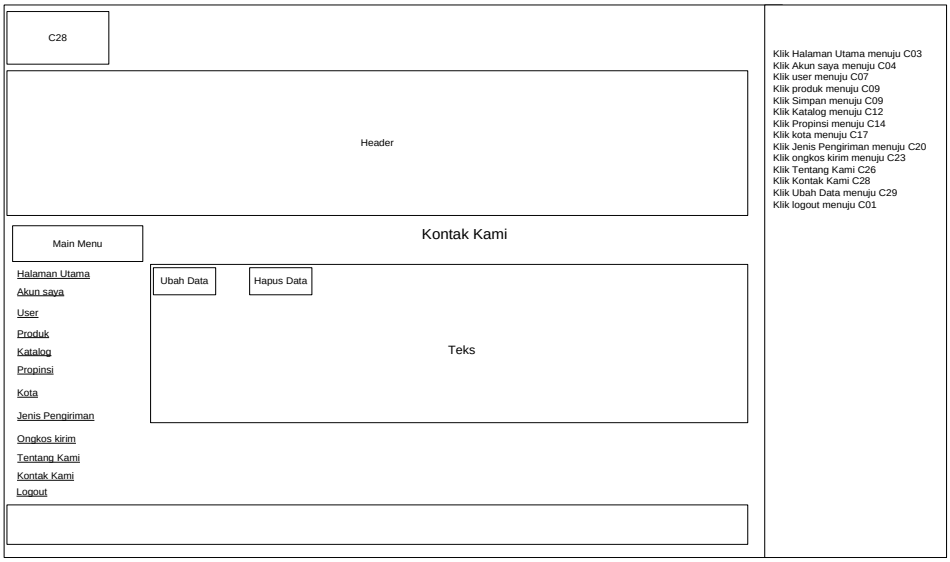
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah tentang kami dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.79 di bawah ini :



Gambar 3.79 Perancangan antarmuka ubah tentang kami

28. Perancangan Antarmuka Menu Kontak Kami

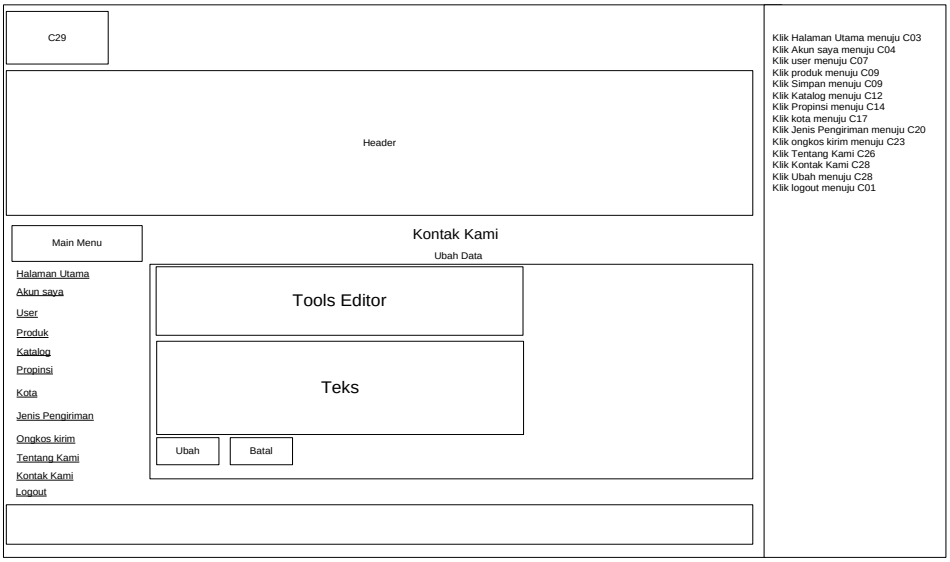
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kontak kami dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.80 di bawah ini :



Gambar 3.80 Perancangan antarmuka menu kontak kami

29. Perancangan Antarmuka ubah Kontak Kami

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah kontak kami dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.81 di bawah ini :

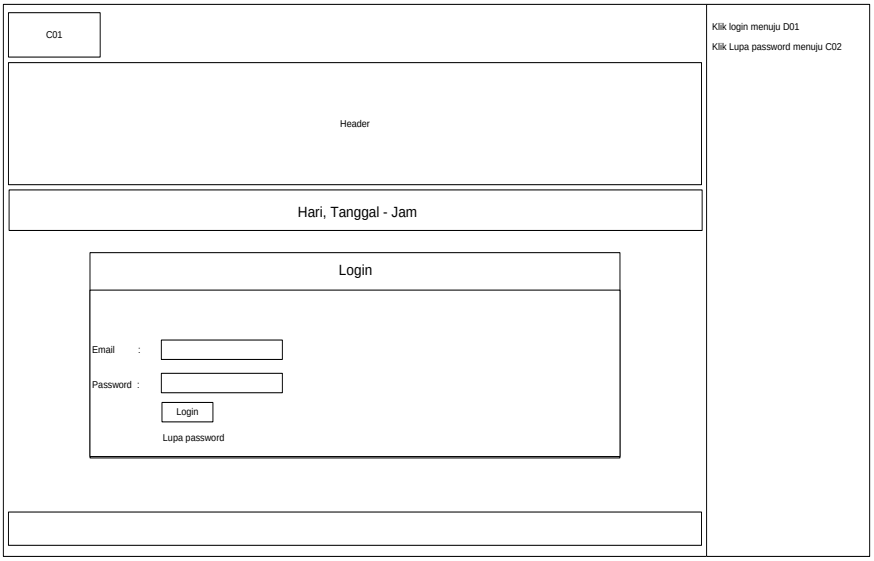


Gambar 3.81 Perancangan antarmuka ubah kontak kami

3.2.2.4 Perancangan Antarmuka Staff Pemesanan

1. Perancangan Antar muka *login*

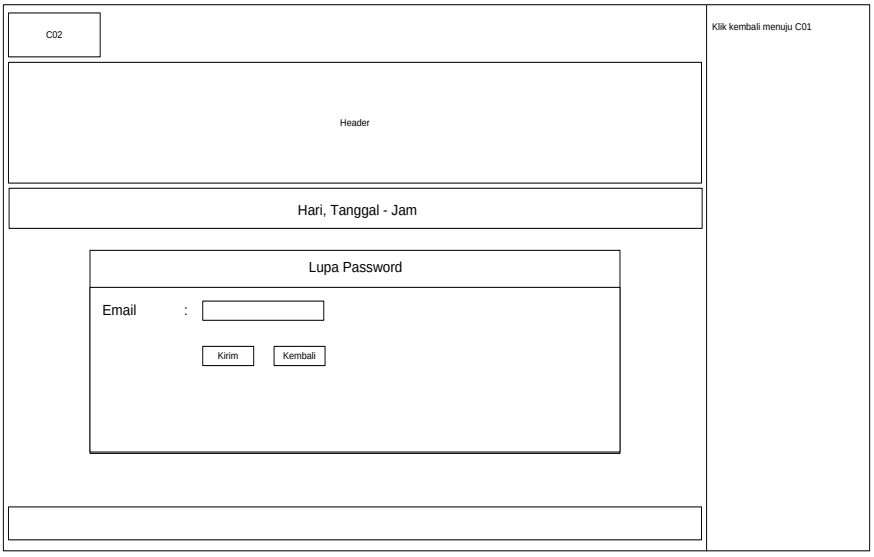
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login* staff pemesanan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.82 di bawah ini :



Gambar 3.82 Perancangan antarmuka menu *login*

2. Perancangan Antar Muka Lupa Password

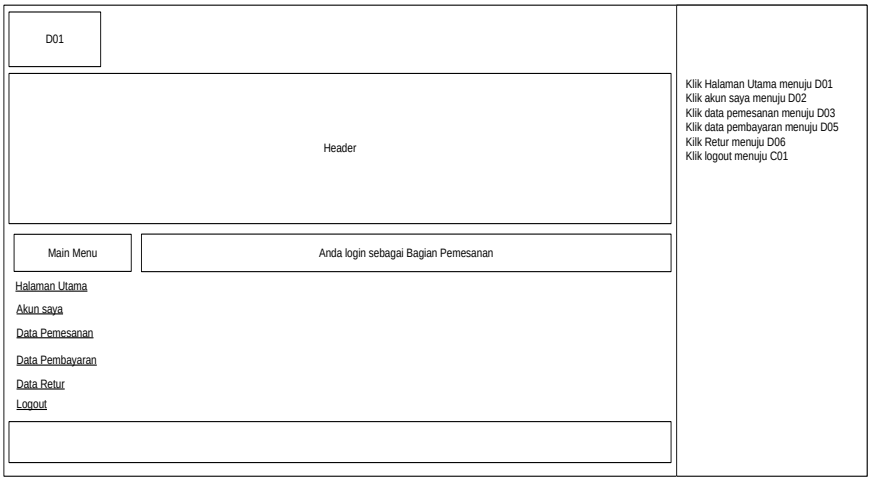
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa password dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.83 di bawah ini :



Gambar 3.83 Perancangan antarmuka lupa password

3. Perancangan Antarmuka Menu *Home*

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.84 di bawah ini :



Gambar 3.84 Perancangan antarmuka menu *home*

4. Perancangan Antarmuka Menu Akun Saya

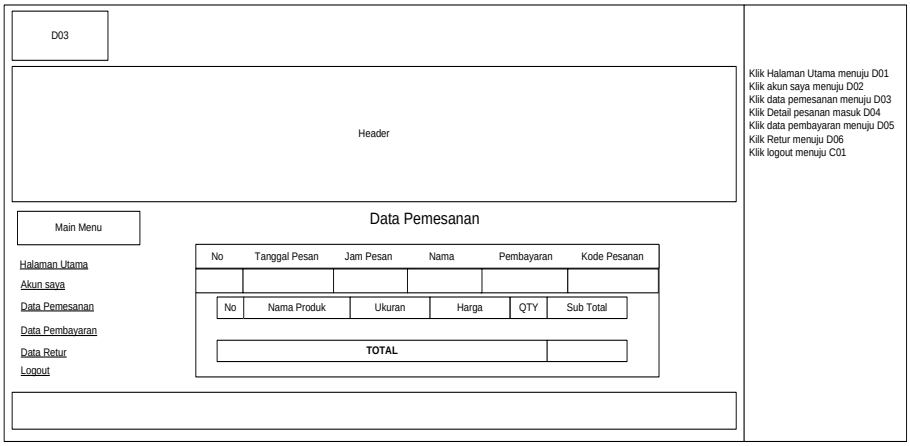
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu akun saya dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.85 di bawah ini :



Gambar 3.85 Perancangan antarmuka menu akun saya

5. Perancangan Antarmuka Menu Data Pemesanan

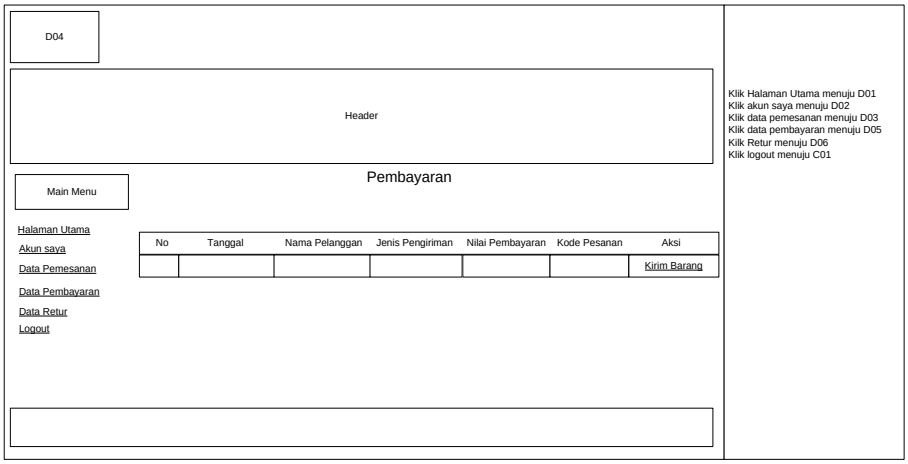
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data pemesanan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.86 di bawah ini :



Gambar 3.86 Perancangan antarmuka menu data pemesanan

6. Perancangan Antarmuka Menu Data Pembayaran

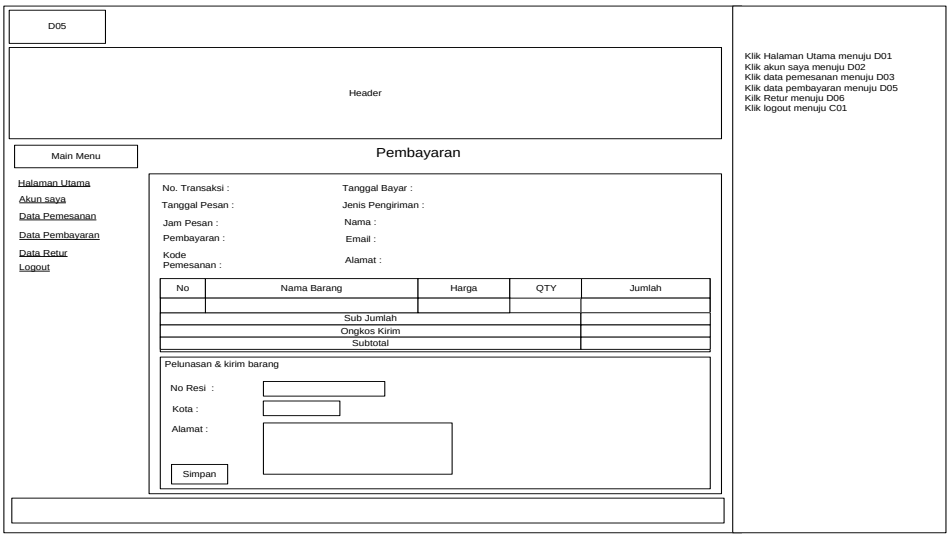
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data pembayaran dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.87 di bawah ini :



Gambar 3.87 Perancangan antarmuka menu data pembayaran

7. Perancangan Antarmuka Pengiriman Resi

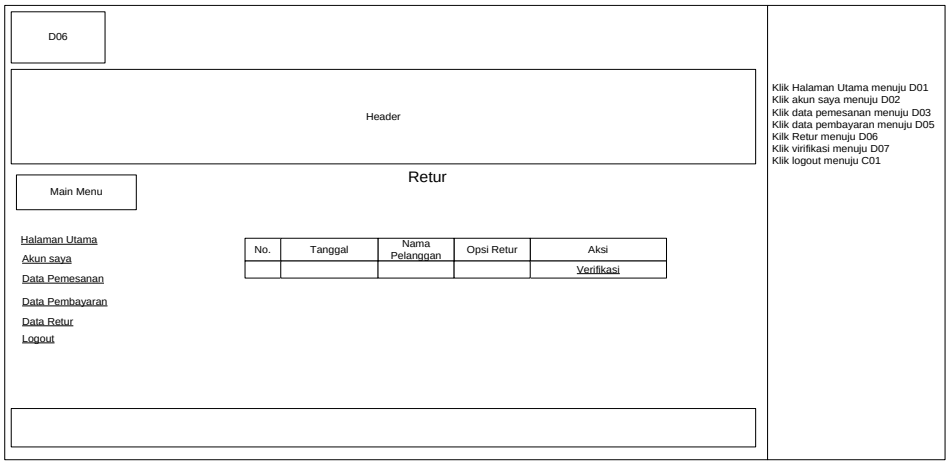
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengiriman resi dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.88 di bawah ini :



Gambar 3.88 Perancangan antarmuka pengiriman resi

8. Perancangan Antarmuka Data Retur

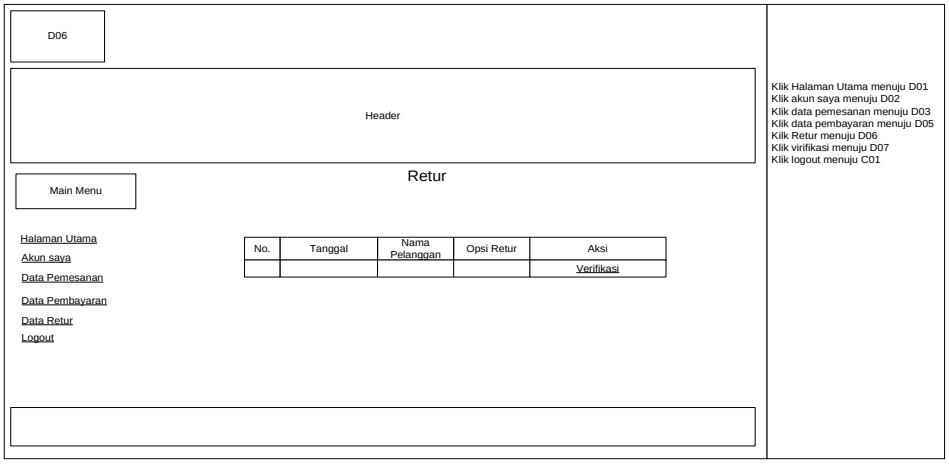
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data retur dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.89 di bawah ini :



Gambar 3.89 Perancangan antarmuka data retur

9. Perancangan Antarmuka Data Detial Retur

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data detail retur dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.90 di bawah ini :

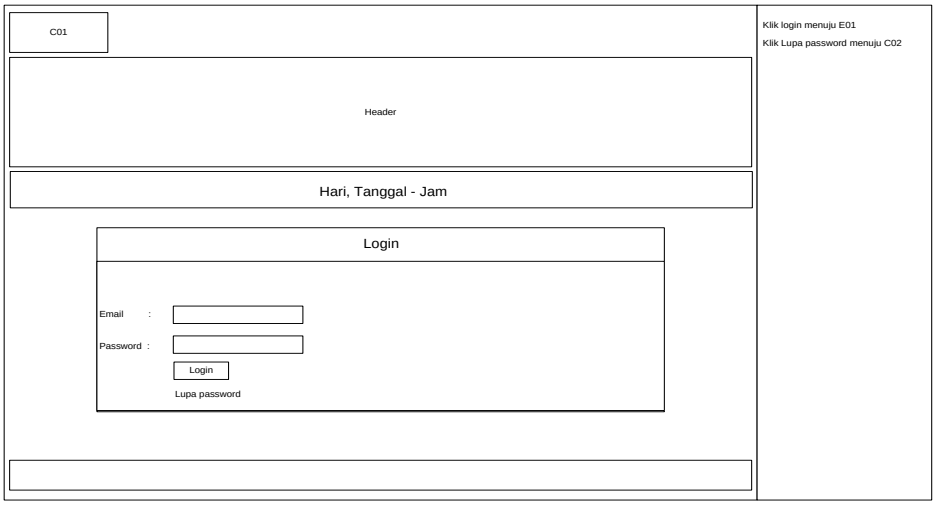


Gambar 3.90 Perancangan antarmuka data detail retur

3.2.2.5 Perancangan Antarmuka Staff Gudang

1. Perancangan Antar muka *login*

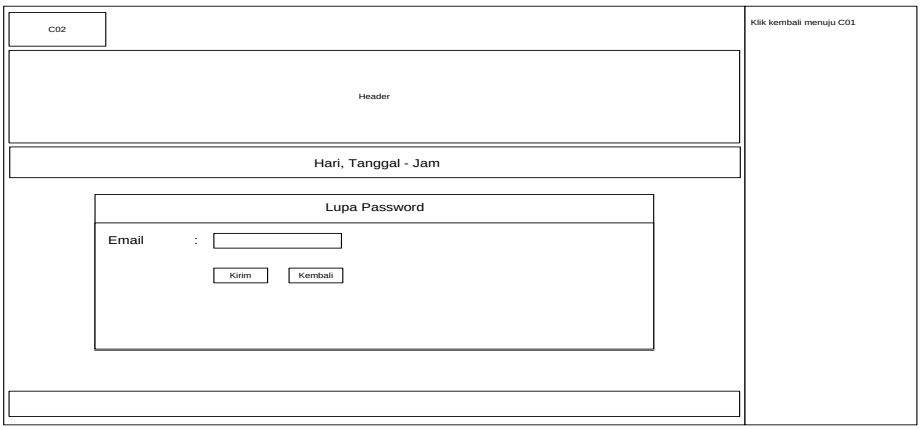
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login* staff gudang dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.91 di bawah ini :



Gambar 3.91 Perancangan antarmuka menu *login* staff gudang

2. Perancangan Antar Muka Lupa Password

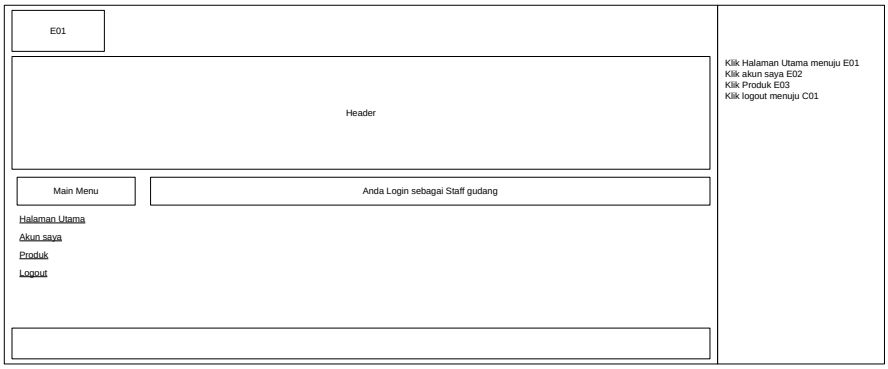
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa password dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.92 di bawah ini :



Gambar 3.92 Perancangan antarmuka lupa *passwor*d

3. Perancangan Antarmuka Menu Utama

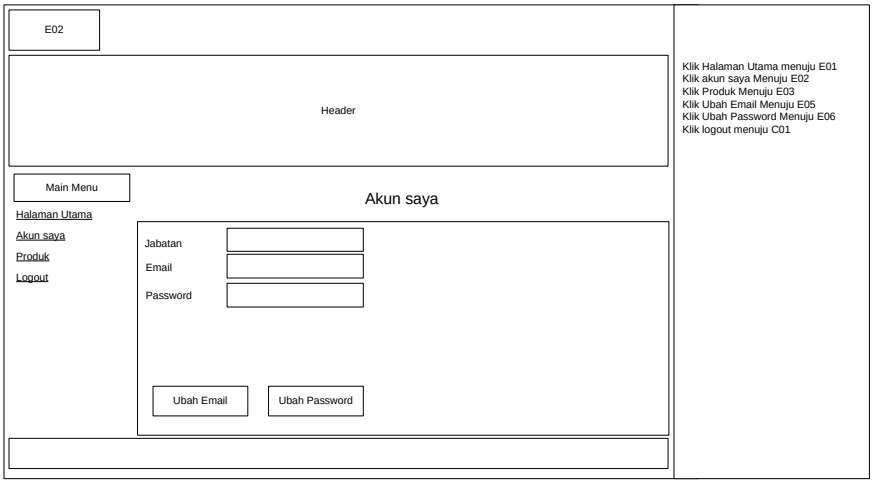
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Halaman Utama dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.93 di bawah ini :



Gambar 3.93 Perancangan antarmuka menu Halaman Utama

4. Perancangan Antarmuka Menu Akun Saya

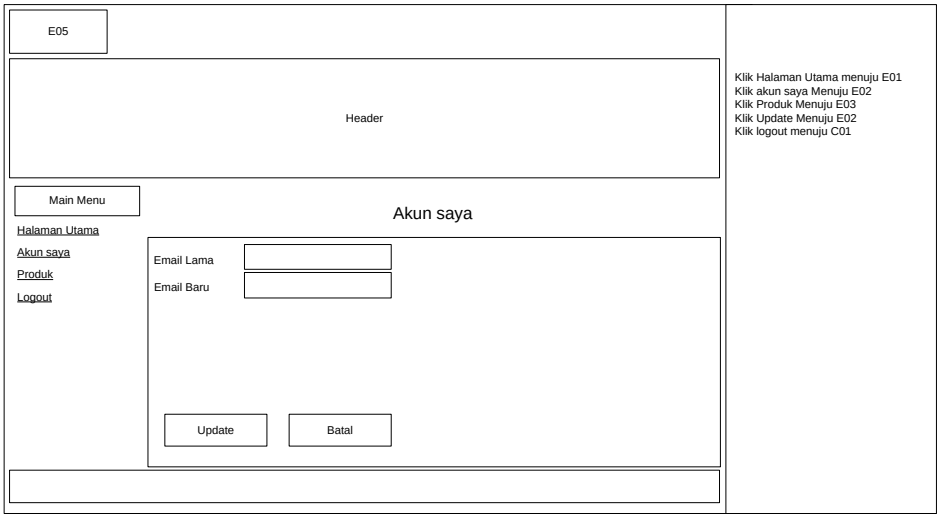
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu akun saya k produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.94 di bawah ini :



Gambar 3.94 Perancangan antarmuka menu akun saya

5. Perancangan Antarmuka Ubah *Email*

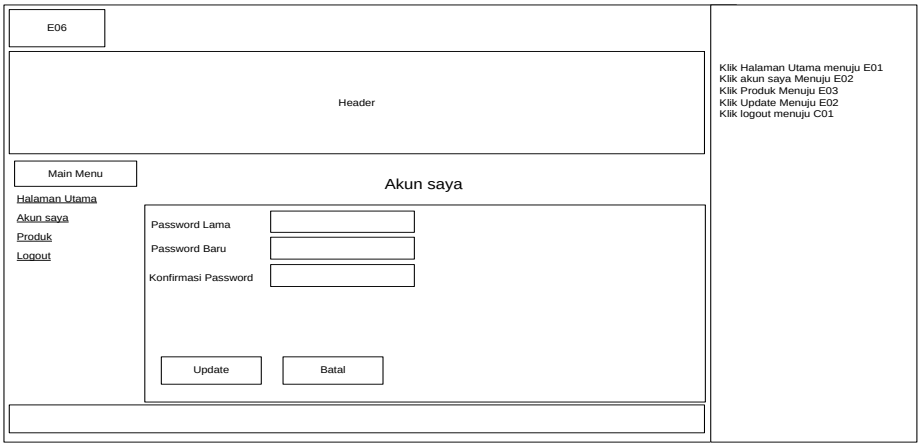
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu ubah email dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.95 di bawah ini :



Gambar 3.95 Perancangan antarmuka menu ubah *email*

6. Perancangan Antarmuka Ubah *Password*

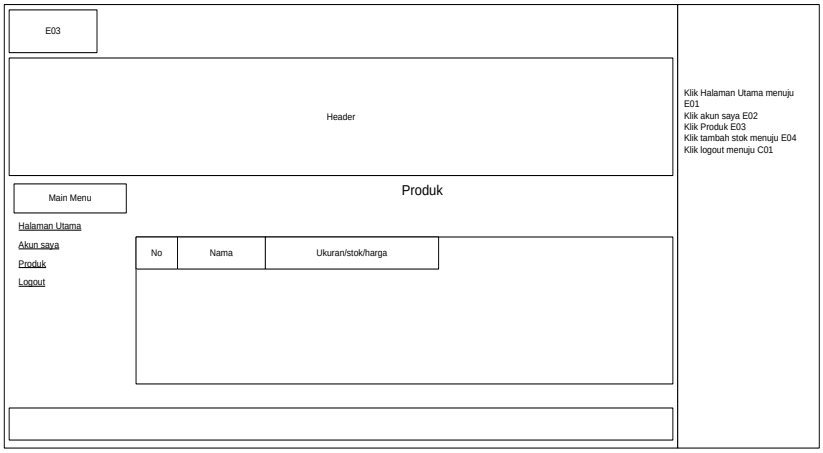
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu ubah *password* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.96 di bawah ini :



Gambar 3.96 Perancangan antarmuka menu ubah *password*

7. Perancangan Antarmuka Menu Produk

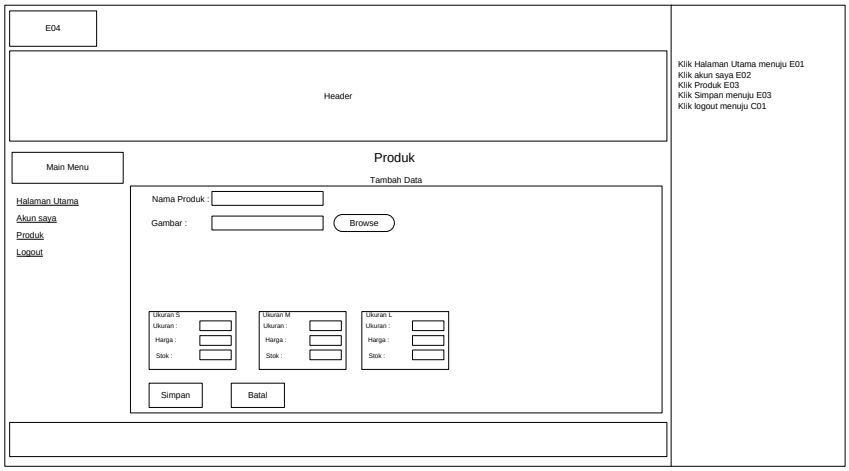
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu tambah stok produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.97 di bawah ini :



Gambar 3.97 Perancangan antarmuka menu produk

8. Perancangan Antarmuka Tambah Stok

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu tambah stok produk dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.98 di bawah ini :

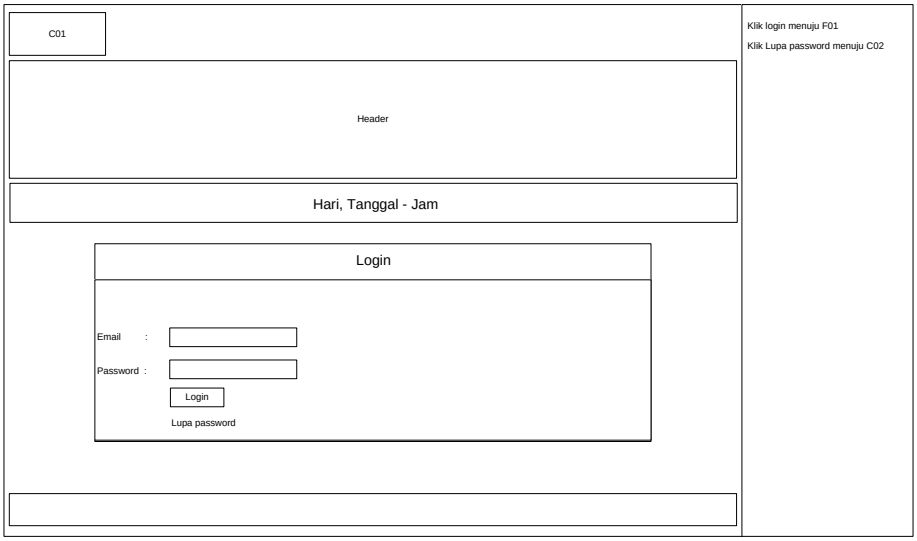


Gambar 3.98 Perancangan antarmuka menu tambah Stok

3.2.2.6 Perancangan Antarmuka *Manager*

1. Perancangan Antar muka *login*

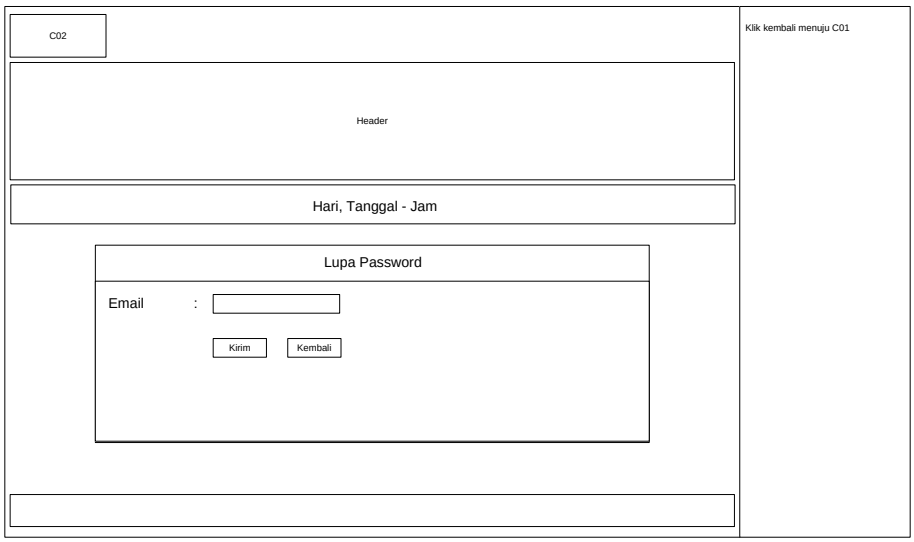
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka *login manager* dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.99 di bawah ini :



Gambar 3.99 Perancangan antarmuka *login manager*

1. Perancangan Antar Muka Lupa Password

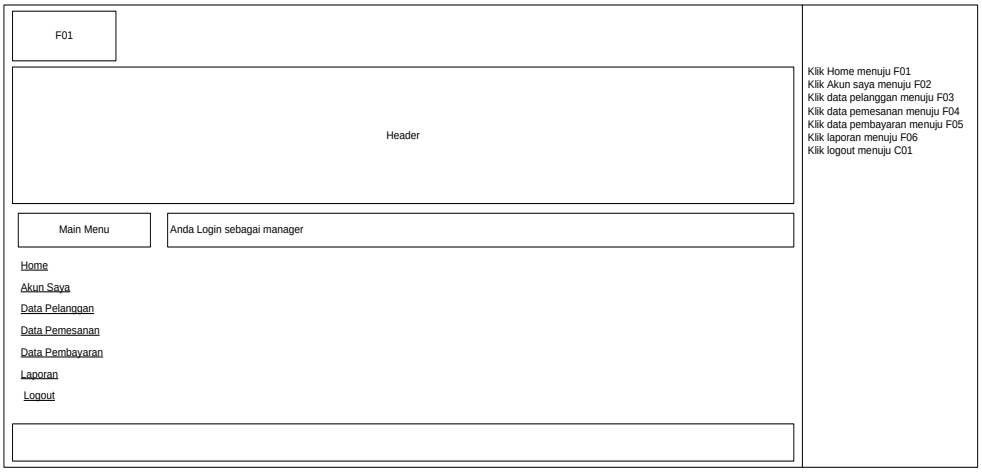
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa password dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on yang tercantum pada gambar 3.100 di bawah ini :



Gambar 3.100 Perancangan antarmuka lupa password

2. Perancangan Antarmuka Menu Halaman Utama

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu halaman utama dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.101 di bawah ini :



Gambar 3.101 Perancangan antarmuka halaman utama

3. Perancangan Antarmuka Menu Akun Saya

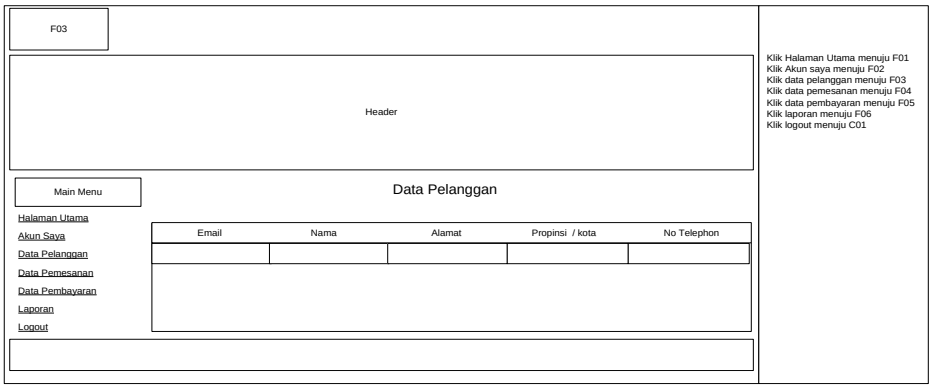
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data pelanggan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.102 di bawah ini :



Gambar 3.102 Perancangan antarmuka akun saya

4. Perancangan Antarmuka Menu Data Pelanggan

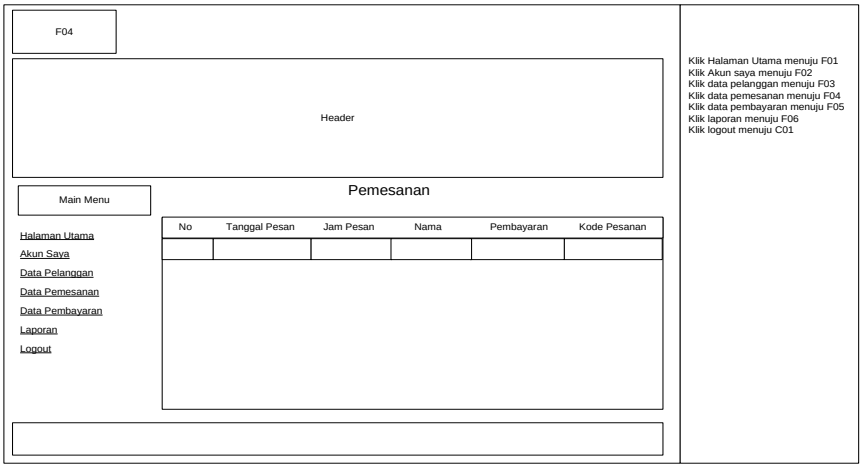
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data pelanggan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.103 di bawah ini :



Gambar 3.103 Perancangan antarmuka data pelanggan

5. Perancangan Antarmuka Menu Data Pemesanan

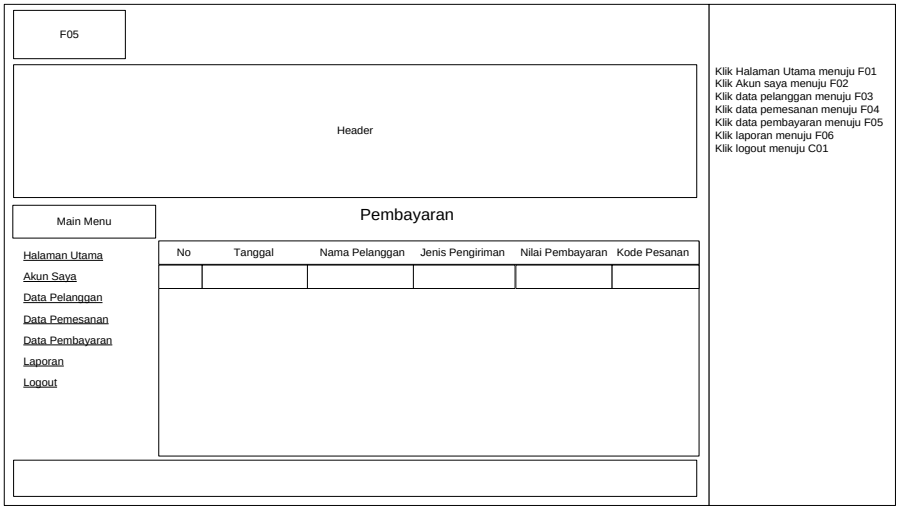
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data pemesanan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.104 di bawah ini :



Gambar 3.104 Perancangan antarmuka data pemesanan

6. Perancangan Antarmuka Menu Data Pemabayaran

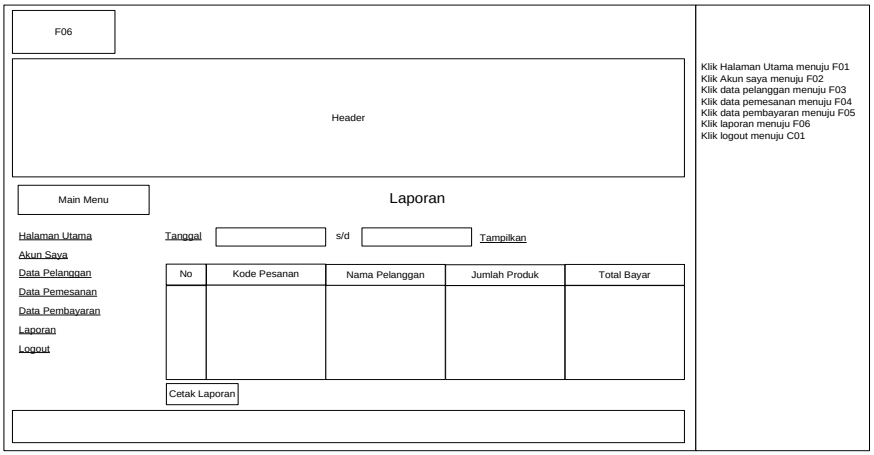
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Data Pembayaran dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.105 di bawah ini :



Gambar 3.105 Perancangan antarmuka data pembayaran

7. Perancangan Antarmuka Menu Laporan Penjualan

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu laporan penjualan dari pembangunan aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on pada yang tercantum gambar 3.106 di bawah ini :



Gambar 3.106 Perancangan antarmuka laporan penjualan

3.2.2.7 Perancangan Pesan

Pada gambar di bawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi pemesanan *online* di distro Blo-on. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :



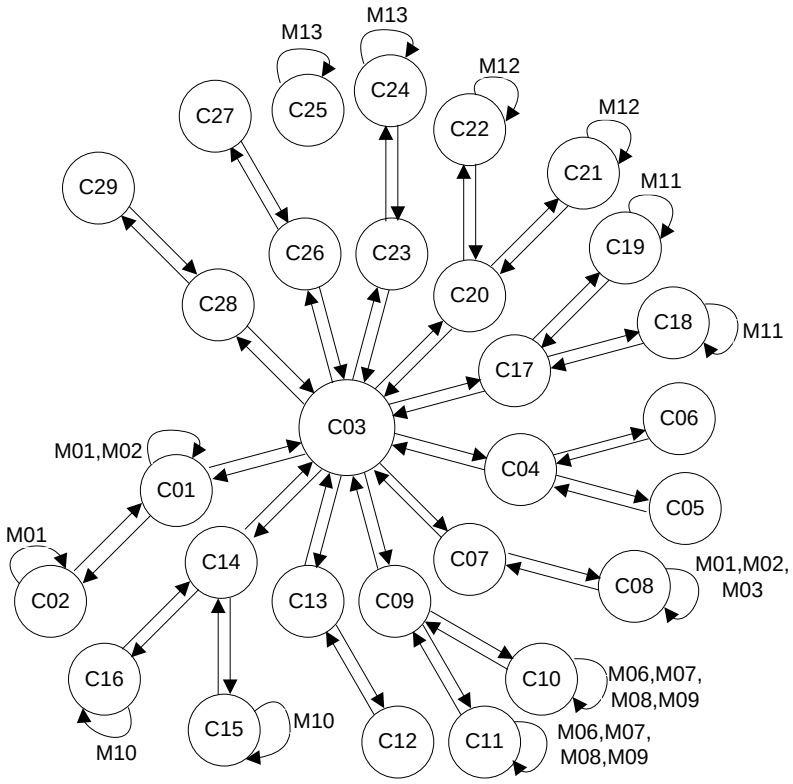
Gambar 3.107 Perancangan pesan

3.2.2.8 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 semantik administrator

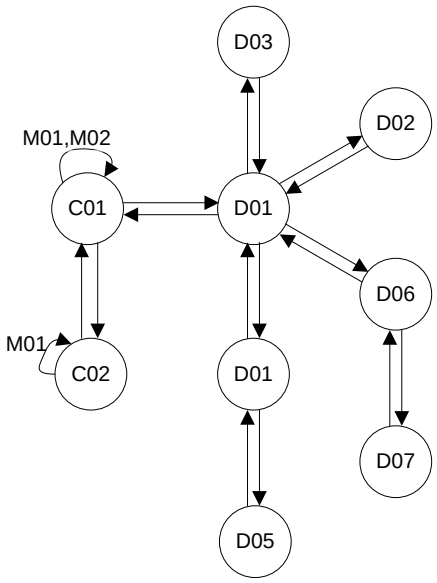
Jaringan semantik administrator dapat dilihat pada gambar 3.108.



Gambar 3.108 Jaringan semantik administrator

2. Jaringan semantik staf pemesanan

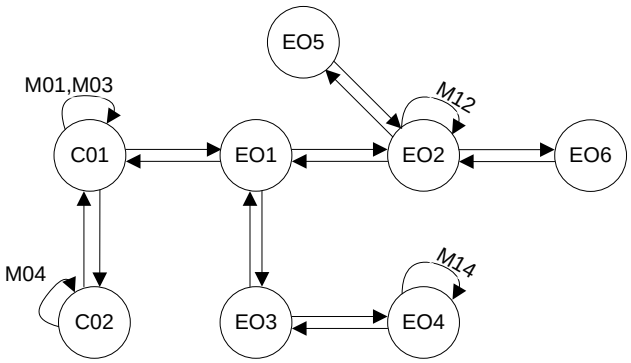
   Jaringan semantik dari staf pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.109



Gambar 3.109 Jaringan semantik staff pemesanan

3. Jaringan semantik staf gudang

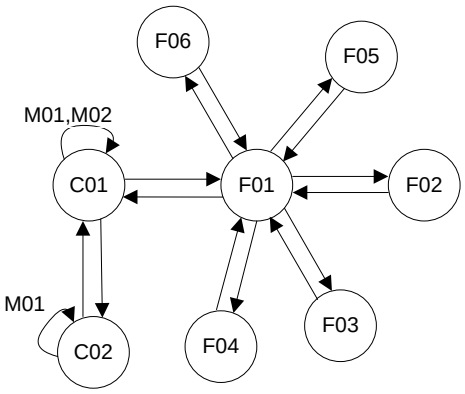
   Jaringan semantik staf gudang dapat dilihat pada gambar 3.110.



Gambar 3.110 Jaringan semantik staff gudang

4. Jaringan semantik *manager*

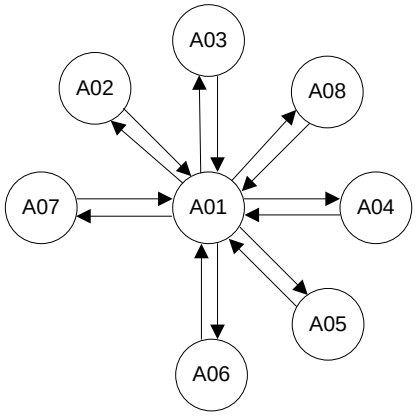
   Jaringan semantik *manager* dapat dilihat pada gambar 3.111.



Gambar 3.111 Jaringan semantik *manager*

5. Jaringan semantik pengunjung

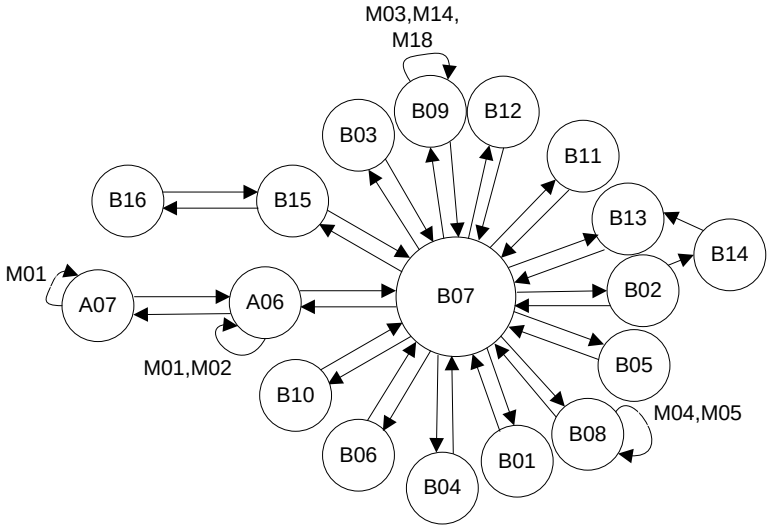
   Jaringan semantik pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.112.



Gambar 3.112 Jaringan semantik pengunjung

6. Jaringan semantik pelanggan

   Jaringan semantik pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.107

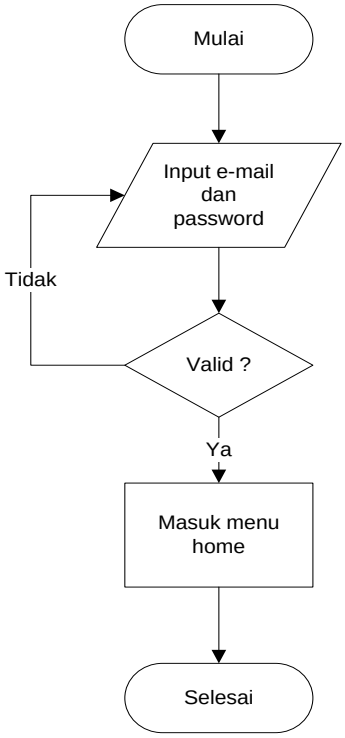


Gambar 3.113 Jaringan semantik pelanggan

3.3 Perancangan Prosedural

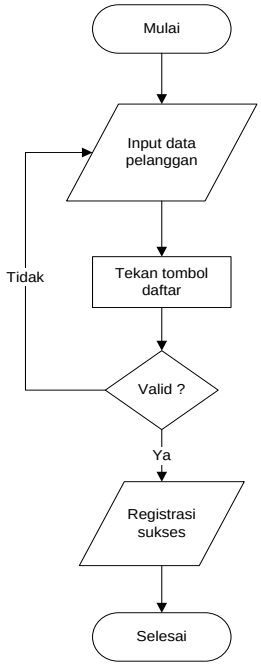
Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu merancang prosedural yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun adalah sebagai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

1. Proses *Login*



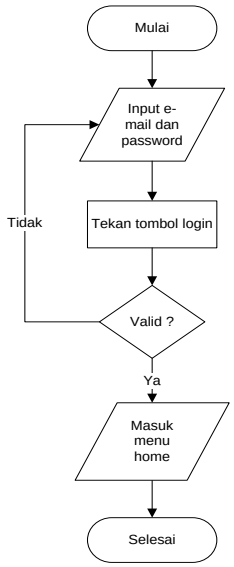
Gambar 3.114 Prosedur login

2. Prosedur Registrasi



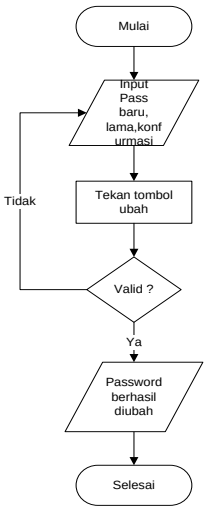
Gambar 3.115 Prosedur registrasi

3. Prosedur Input Data *Login*



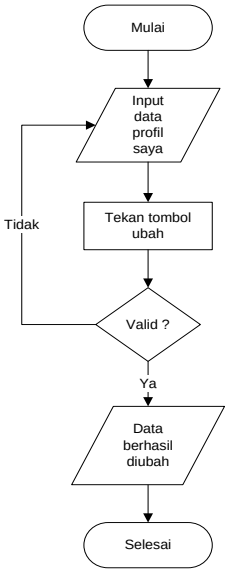
Gambar 3.116 Prosedur input data *login*

4. Prosedur Ubah *Password*



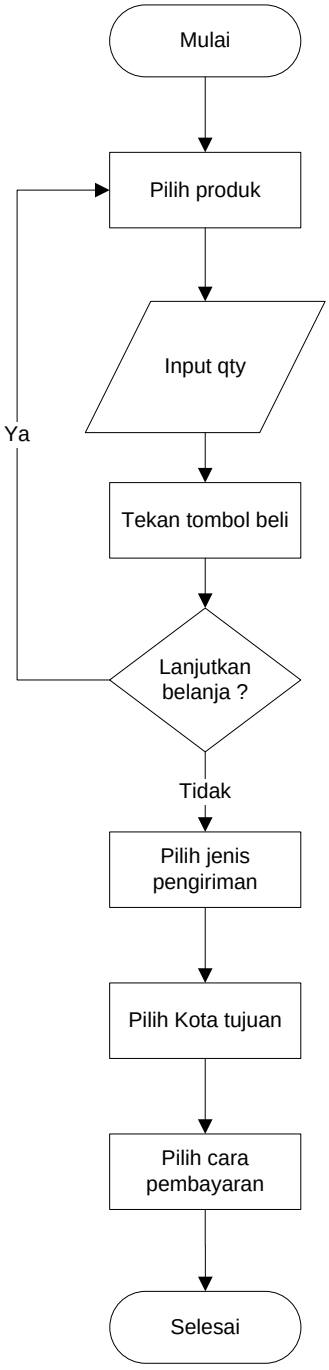
Gambar 3.117 Prosedur ubah *password*

5. Prosedur Ubah Profil



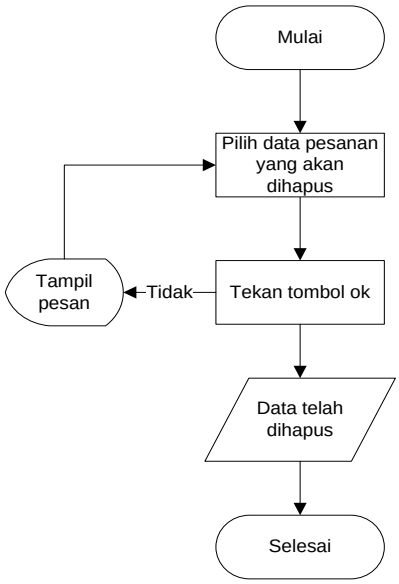
Gambar 3.118 Prosedur ubah profil

6. Prosedur Pemesanan



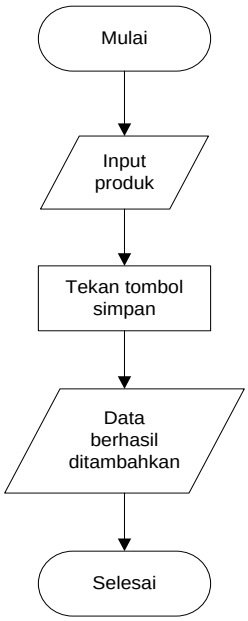
Gambar 3.119 Prosedur pemesanan

7. Prosedur Hapus Data Pemesanan



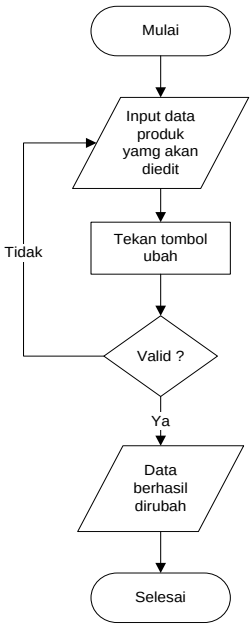
Gambar 3.120 Prosedur hapus data pemesanan

8. Prosedur Tambah Data Produk



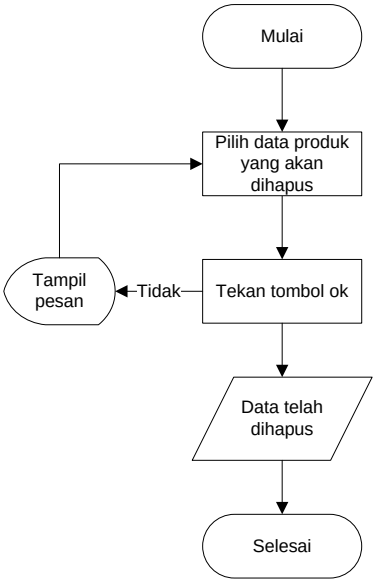
Gambar 3.121 Prosedur tambah data produk

9. Prosedur Ubah Data Produk



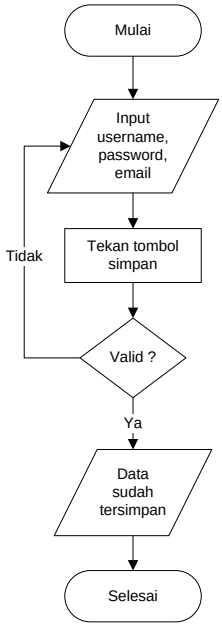
Gambar 3.122 Prosedur ubah data produk

10. Prosedur Hapus Data Produk



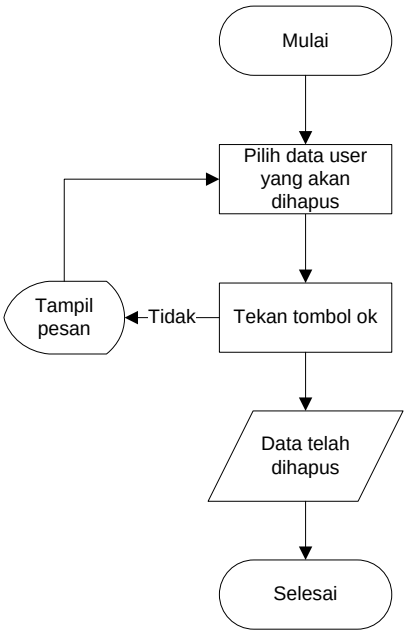
Gambar 3.123 Prosedur hapus data produk

11. Prosedur Tambah User



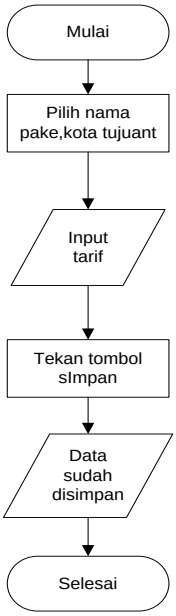
Gambar 3.124 Prosedur tambah *user*

12. Prosedur Hapus User



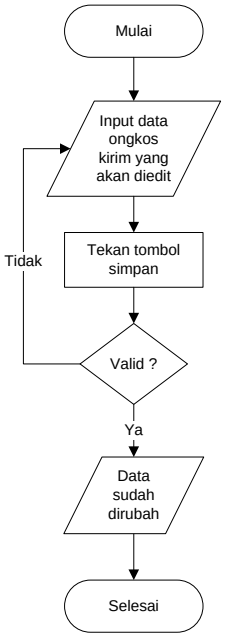
Gambar 3.125 Prosedur hapus *user*

13. Prosedur Tambah Ongkos Kirim



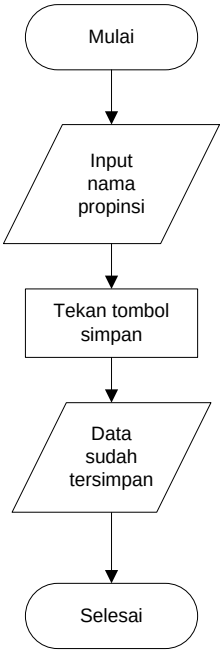
Gambar 3.126 Prosedur tambah ongkos kirim

14. Prosedur Ubah Ongkos Kirim



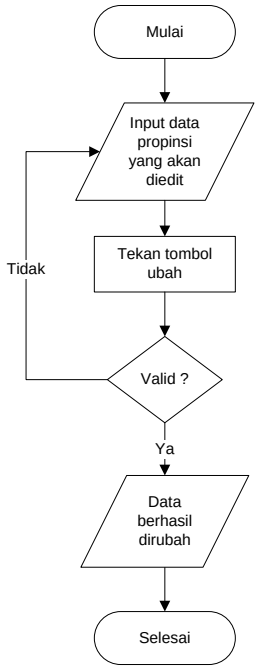
Gambar 3.127 Prosedur ubah ongkos kirim

15. Prosedur Tambah Propinsi



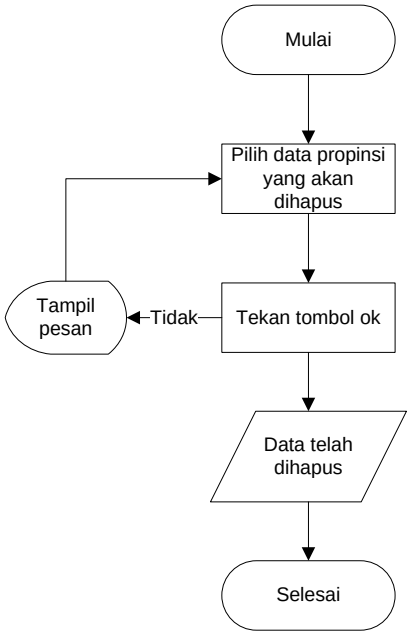
Gambar 3.128 Prosedur tambah propinsi

16. Prosedur Ubah Propinsi



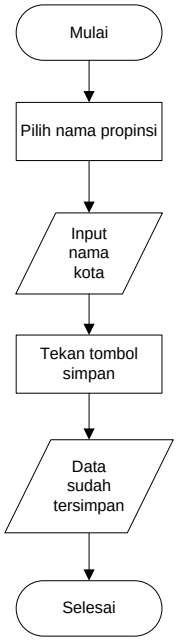
Gambar 3.129 Prosedur ubah propinsi

17. Prosedur Hapus Propinsi



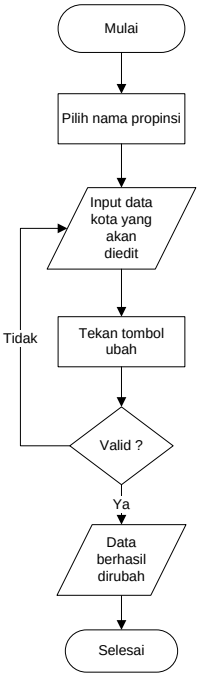
Gambar 3.130 Prosedur hapus propinsi

18. Prosedur Tambah Kota



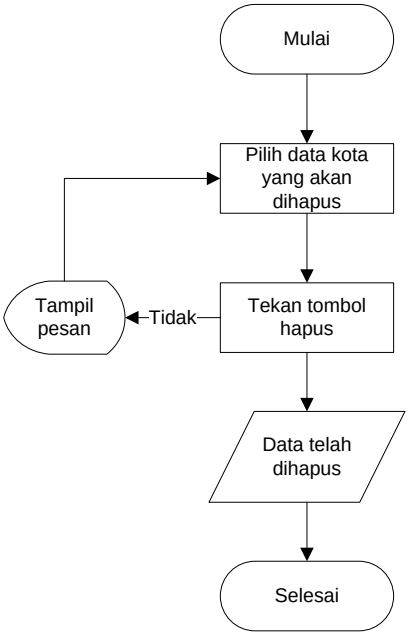
Gambar 3.131 Prosedur tambah kota

19. Prosedur Ubah Kota



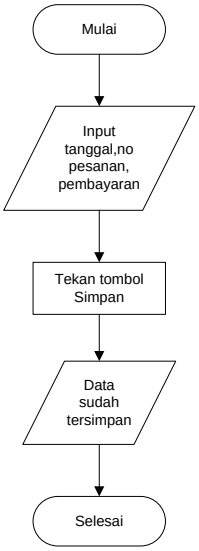
Gambar 3.132 Prosedur ubah kota

20. Prosedur Hapus Kota



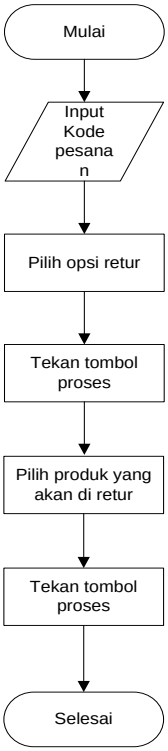
Gambar 3.133 Prosedur hapus kota

21. Prosedur Konfirmasi Pembayaran



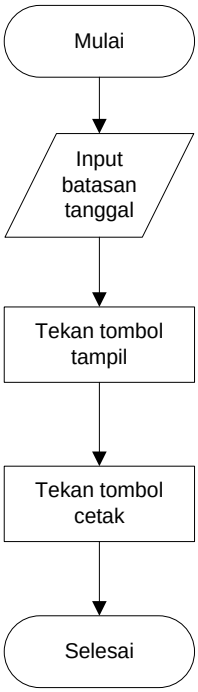
Gambar 3.134 Prosedur konfirmasi pembayaran

22. Prosedur Retur



Gambar 3.135 Prosedur Retur

1. Prosedur Cetak Laporan



Gambar 3.136 Cetak laporan