BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [4]. Sedangkan analisis sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dari kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya [4]. Untuk memahami alur dari informasi di dalam sistem, diperlukan pendokumentasian dalam merancang suatu aplikasi *e-commerce* pada Toko Kerudung Evi Collection sehingga akan mempermudah tahap pengembangan sistem.

Hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis masalah, prosedur yang sedang berjalan, dokumen yang terlibat, analisis pengkodean, analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional meliputi analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, serta analisis pengguna.

3.1.1 Analisis Masalah

Sistem penjualan yang dipakai di Toko Kerudung Evi Collection sekarang ini masih memakai sistem konvensional yaitu *customer* yang harus datang langsung ke Toko Kerudung Evi Collection untuk membeli produk yang diinginkan, kemudian setelah *customer* telah mendapatkan produk yang

diinginkannya maka *customer* melakukan transaksi pembayaran.

Berdasarkan *observasi* dan *interview* dengan pihak Toko Kerudung Evi Collection, didapatkan kesimpulan permasalahan dalam sistem pengolahan data penjualan barang, yang nantinya akan dijadikan landasan usulan perancangan sistem yang baru.

Adapun permasalahan tersebut yaitu :

1. Proses transaksi penjualan di Toko Kerudung Evi Collection masih belum diterapkan sistem terkomputerisasi. Sehingga menyebabkan lambatnya proses transaksi.
2. Pada proses penjualan barangnya belum optimal dikarenakan dalam penyimpanan datanya masih belum terstruktur dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, didalam sistem pengolahan data transaksi barang perlu adanya sistem yang menyediakan fungsi dan *tools* yang mampu melakukan penyimpanan data secara terkomputerisasi dan sistem ini diharapkan mampu menyajikan informasi yang bermanfaat bagi pihak perusahaan.

3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Ketika akan membangun sebuah program aplikasi, tahap pertama yang harus dilakukan yaitu dengan mempelajari dan menganalisa sistem yang sedang berjalan. Analisis penjualan pada Toko Kerudung Evi Collection yang sedang berjalan saat ini akan digambarkan dalam *flowmap.*

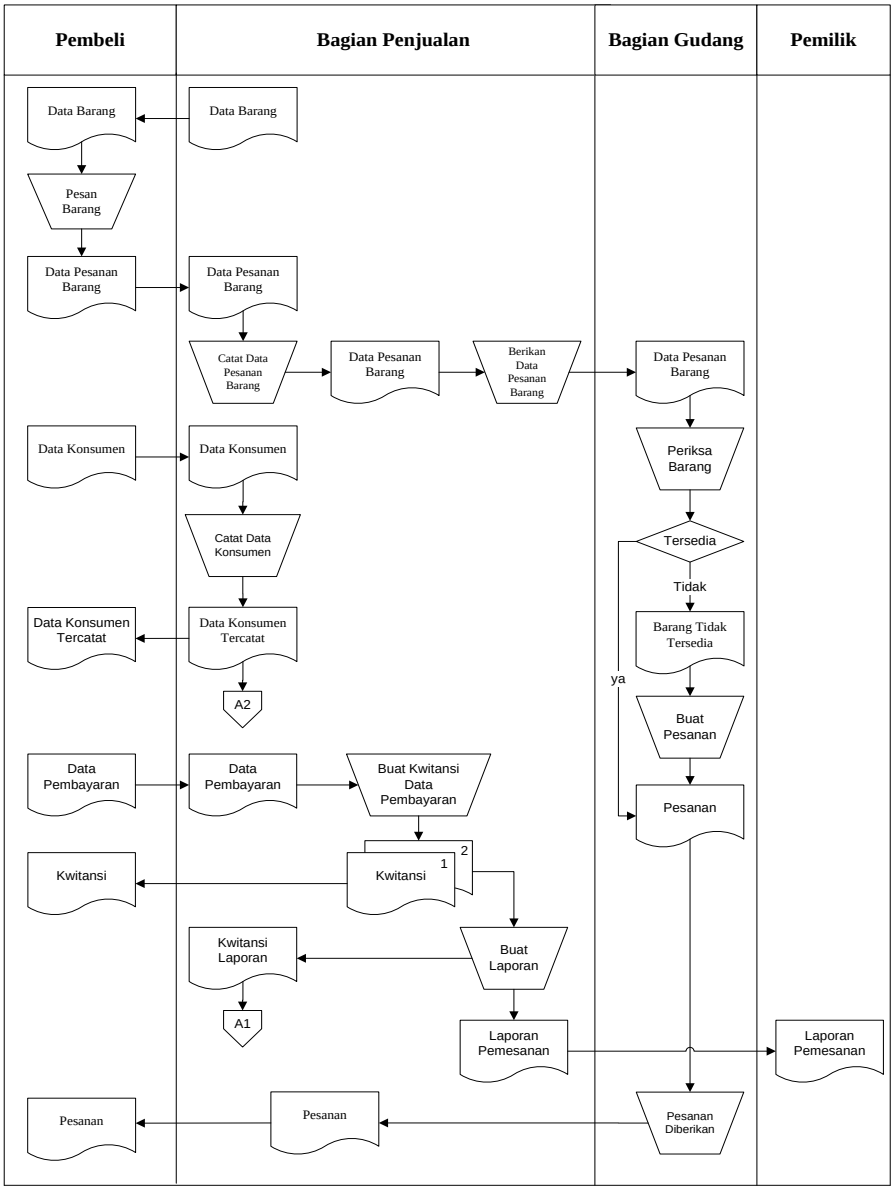
Berikut prosedur penjualan barang di Toko Kerudung Evi Collection :

1. Bagian pemasaran memberikan informasi data barang untuk dapat dilihat oleh konsumen.

2. Konsumen memilih barang yang diinginkan kemudian memberikan data pesanan barang yang tersebut ke bagian pemasaran.
3. Bagian pemasaran mencatat data pesanan barangnya. Kemudian data pesanan yang sudah dicatat akan diberikan kepada bagian produksi untuk diperiksa.
4. Bagian produksi memeriksa barang. Apabila barang dalam keadaan kosong, bagian produksi akan langsung membuatkan pesanan barang tersebut.
5. Pada saat bagian produksi memeriksa barang, bagian pemasaran meminta data konsumen yang memesan barang, kemudian mencatat data konsumen tersebut dan memperlihatkan kembali data konsumen kepada konsumen yang memesan barang untuk memastikan apakah data yang diberikan sudah benar atau belum.
6. Konsumen melakukan pembayaran untuk barang yang dipesannya. Dan bagian pemasaran membuat kwitansi rangkap dua sebagai bukti telah terjadinya transaksi penjualan dengan ketentuan yaitu lembar pertama diberikan kepada konsumen dan lembar kedua akan dijadikan arsip perusahaan oleh bagian pemasaran.
7. Bagian produksi memberikan barang pesanan kepada bagian pemarasan untuk diberikan lagi kepada konsumen jika konsumen tersebut telah selesai melakukan pembayaran.
8. Bagian pemasaran memberikan kwitansi pembayaran yang telah selesai dibuat beserta barang yang dipesannya kepada konsumen.
9. Konsumen menerima barang pesanannya.

10. Bagian pemasaran membuat laporan pemesanan yang nantinya akan diberikan kepada pemilik perusahaan sebagian laporan.

Untuk mengetahui aliran dokumen penjualan barang di Toko Kerudung Evi Collection maka akan digambarkan *flowmap* seperti pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 *Flowmap* Penjualan Barang

Keterangan :

A1 : Arsip Kwitansi
A2 : Arsip Data Konsumen

3.1.3 Analisis Pengkodean

Dalam sistem yang sedang berjalan pengkodean produk belum digunakan di Toko Kerudung Evi Collection ini, dan membedakan antara produk-produk yaitu dengan menggunakan nama produk itu masing-masing.

Analisis pengkodean ini digunakan untuk member identitas setiap produk yang ditawarkan dengan tujuan membedakan antara produk yang satu dengan produk yang lainnya.

Berikut merupakan analisis pengkodean yang dibuat agar sistem berjalan lebih baik :

a. Kode Kwitansi

Di Toko Kerudung Evi Collection pada setiap kwitansi atau tanda bukti pembayaran diberikan kode berdasarkan nomor urut kwitansi. Kode kwitansi terdri atas kode angka (6 angka):

Format kode :

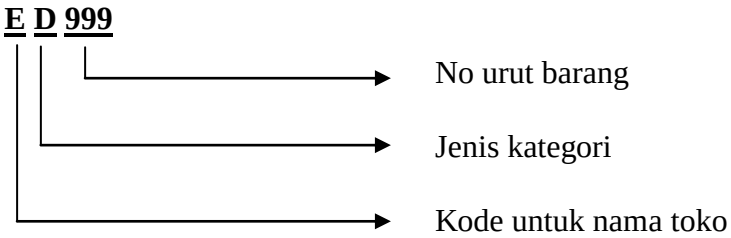
999999

└──────► No Urut Penjualan Barang

Contoh: 000001 ini merupakan kode transaksi penjualan barang dengan no urut 000001

b. Kode Barang

Di Toko Kerudung Evi Collection pada setiap barang diberikan nomor barang. Semua pendataan yang menyangkut barang tidak menggunakan nama tetapi kode barang. Berikut adalah kode barang antara lain :



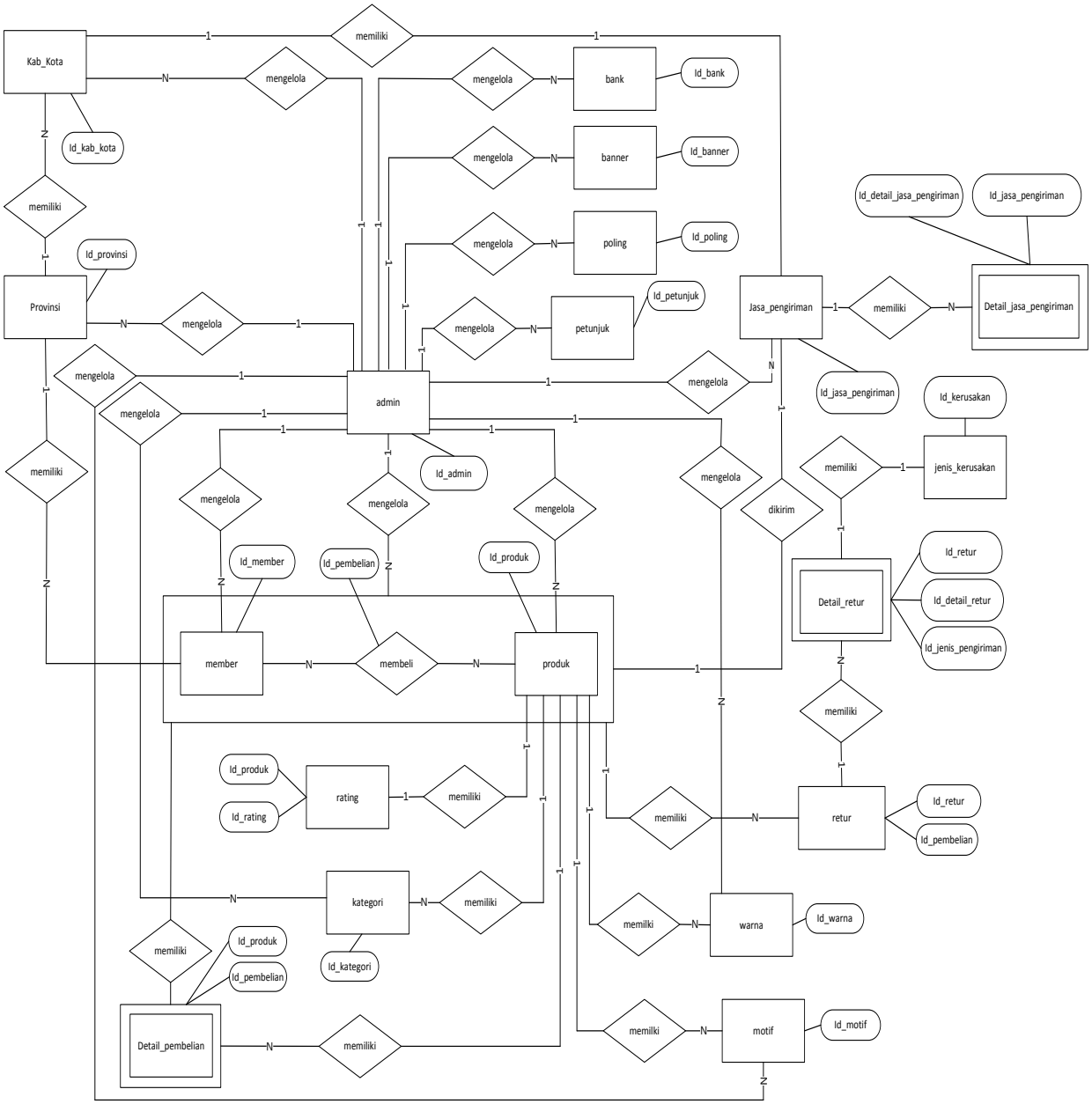
Contoh : ED1 ini merupakan kode barang untuk kategori kerudung dewasa

no urut 1

3.1.4 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu alat pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar entitas yang terjadi, berisi komponen-komponen entitas dan relationship yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari sebagian dunianyata. *Entity Relationship* dalam membangun aplikasi *e-commerce* adalah suatu model jaringan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak, atau sebuah teknik untuk menggambarkan informasi yang dibutuhkan dalam sistem dan hubungan antar data-data tersebut berisi komponen-komponen entitas dan relationship yang masing-masing dilengkapi atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari sebagian dunia nyata.

Analisis basis data aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection pada Gambar 3.2 terdiri dari beberapa entitas, atribut, dan beberapa relasi, dapat dilihat pada halaman berikutnya :



Gambar 3.2 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

3.1.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Tahap ini meliputi elemen-elemen apa saja yang dibutuhkan untuk sebuah system yang akan dibangun, spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan sampai sistem tersebut

diimplementasi. Kebutuhan non-fungsional terbagi menjadi tiga bagian yaitu analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis pengguna. Adapun setiap penjelasannya akan diuraikan pada halaman berikutnya.

3.1.5.1 Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras atau hardware merupakan peralatan fisik dari komputer yang dapat kita lihat dan rasakan. Hardware atau perangkat keras ini adalah salah satu perangkat yang sangat penting, karena tanpa hardware yang memenuhi syarat, sebuah aplikasi yang dibangun tidak akan berjalan tanpa adanya perangkat keras.

Analisis perangkat keras terbagi menjadi dua analisis yaitu perangkat keras pada sistem yang sedang berjalan dan analisis perangkat keras yang dibutuhkan pada sistem baru. Berikut adalah uraian analisisnya :

1. Perangkat keras pada sistem yang sedang berjalan
    a. *Processor* intel Pentium 4.0 GHz
    b. *Harddisk* 40 GB
    c. *RAM* 256 MB
    d. *VGA* 64 MB
    e. Monitor 14”,
    f. *keyboard*
    g. mouse
2. Perangkat keras yang dibutuhkan pada sistem baru

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan pada sistem baru dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Perangkat Keras Yang Dibutuhkan Pada Sistem Baru

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

3.1.5.2 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang dibaca dan ditulis oleh komputer.

Analisis perangkat lunak terbagi menjadi dua analisis yaitu perangkat lunak pada sistem yang sedang berjalan dan analisis perangkat lunak yang dibutuhkan pada sistem baru. Berikut adalah uraian analisisnya :

1. Perangkat lunak pada sistem yang sedang berjalan

Di Toko Evi Collection dalam sehari-harinya menggunakan sistem operasi *Windows XP,* untuk aplikasi bantuan pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* dan untuk aplikasi pengolahan kata menggunakan *Microsoft Word*.

2. Perangkat lunak yang dibutuhkan pada sistem baru

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan pada sistem baru dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan Pada Sistem Baru

No	Administrator	Konsumen
1	Sistem operasi yang digunakan *Windows XP Propesional* dan setelahnya	Berbagai jenis sistem operasi
3	*Macromedia Dreamweaver 8*	
4	*MySQL* sebagai *Database*	
5	*Web Server php Myadmin*	
6	Apache Server XAMPP	
7	Browser	Browser

3.1.5.3 Analisis Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan aplikasi yang akan dibangun ini terdiri dari tiga bagian yaitu administrator, pengunjung dan member. Adapun karakteristik analisis pengguna dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Analisis Pengguna

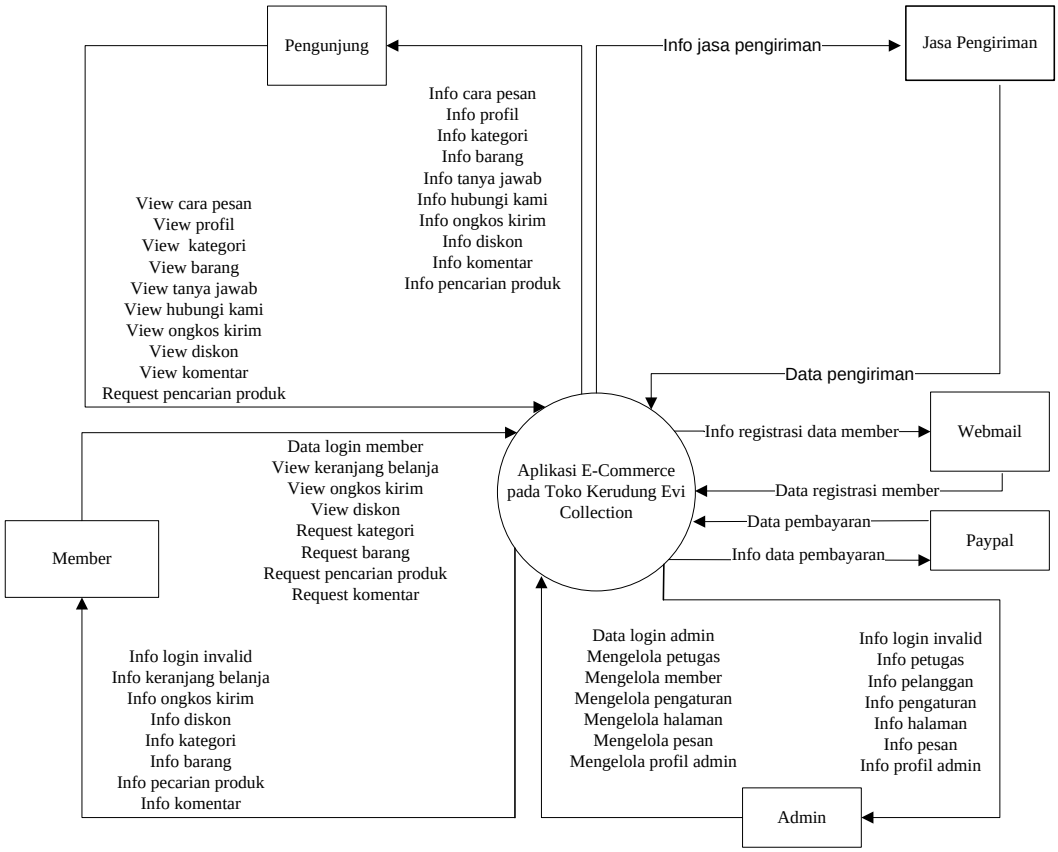
Pengguna	Hak akses	Tingkat keterampilan
Administrator	Mengontrol operator dan melakukan pengolahan data master	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.
Pengunjung	Hanya dapat melihat produk tetapi tidak dapat melakukan transaksi pembelian	Mampu mengoperasikan komputer dan dapat melakukan *browsing* di *internet*.
Member	Melakukan transaksi pembelian	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.

3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional bertujuan untuk mengetahui proses informasi yang mengalir melalui perangkat lunak. Untuk menggambarkan proses informasi secara umum digunakan alat bantu, yaitu Contex Diagram (Diagram Konteks), Data Flow Diagram (DFD), kamus data dan spesifikasi proses.

3.1.6.1 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram Konteks merupakan suatu alat untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan yang berisi entitas dan informasi yang mengalir diantara keduanya. Diagram konteks pada aplikasi *e-commerce* di Toko Kerudung Evi Collection dapat dilihat pada gambar 3.3.

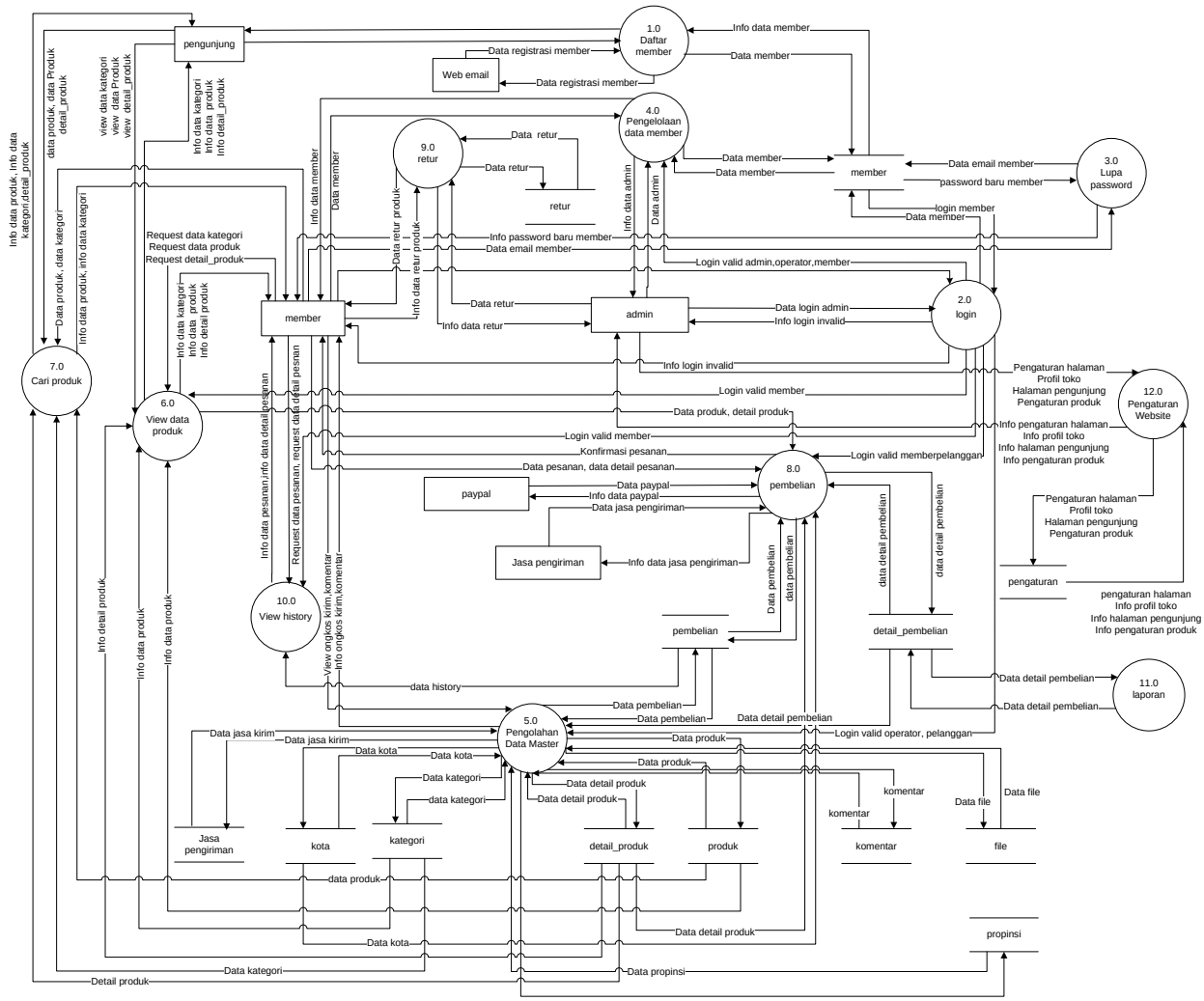


Gambar 3.3 Diagram Konteks pada Toko Kerudung Evi Collection

3.1.6.2 Diagram Aliran Data (*Data Flow Diagram*)

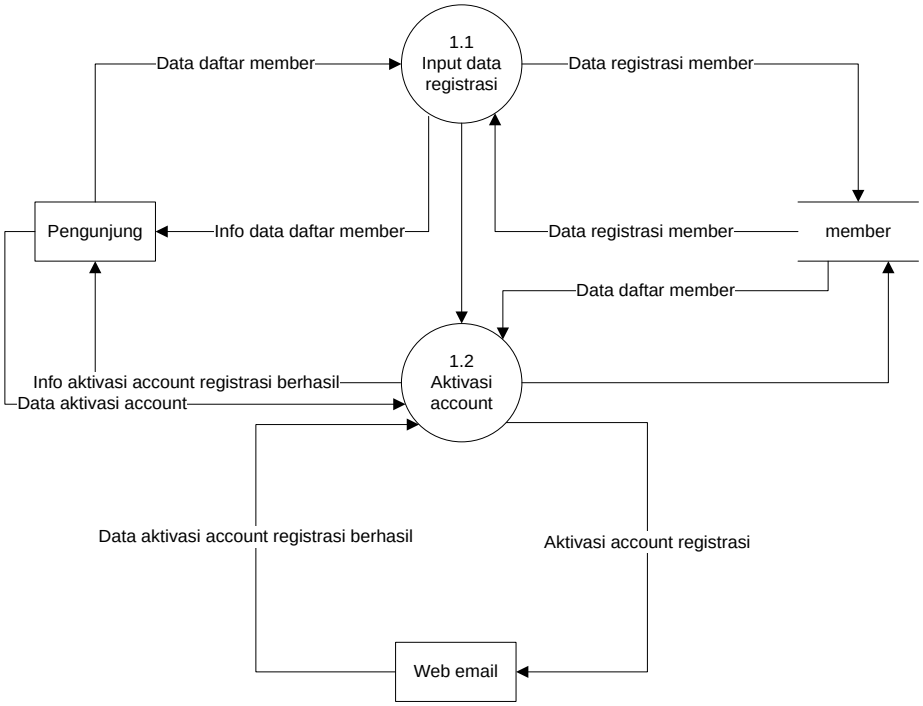
1. Data Flow Diagram Level 0

DFD Level 0 dibuat jika pada diagram konteks masih terdapat proses yang harus dijelaskan lebih rinci, pada DFD Level 0 terdapat pada Gambar 3.4.



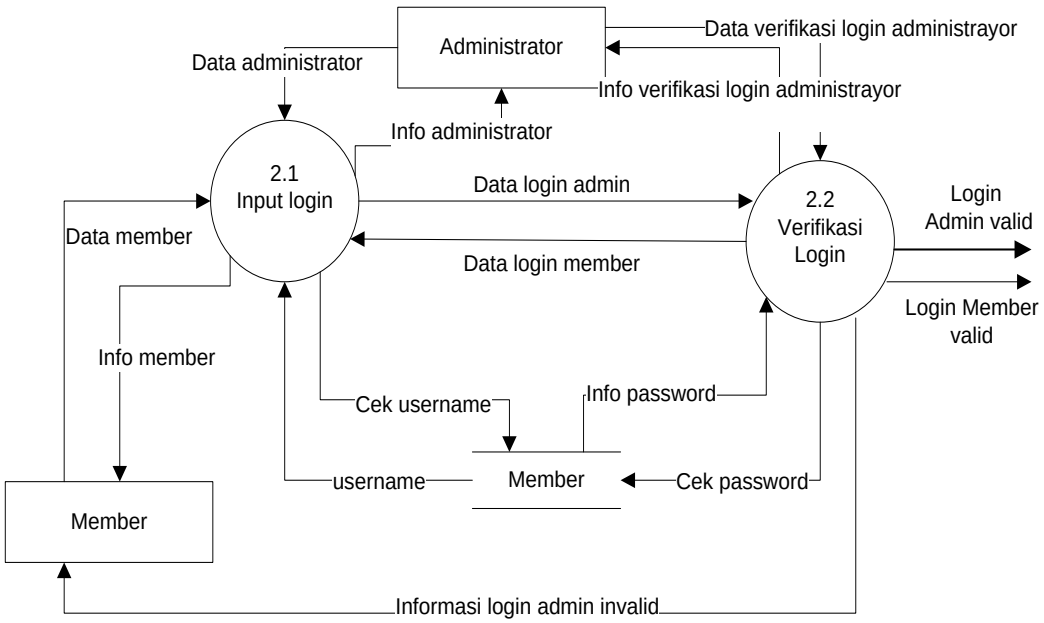
Gambar 3.4 *Data Flow Diagram Level 0*

2. DFD level 1 Proses 1.0 Registrasi Member



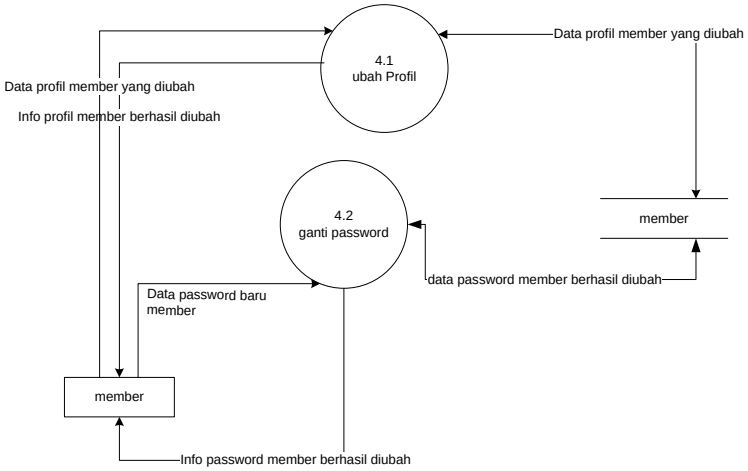
Gambar 3.5 DFD level 1 proses 1 Registrasi Member

3. DFD level 1 proses 2.0 login



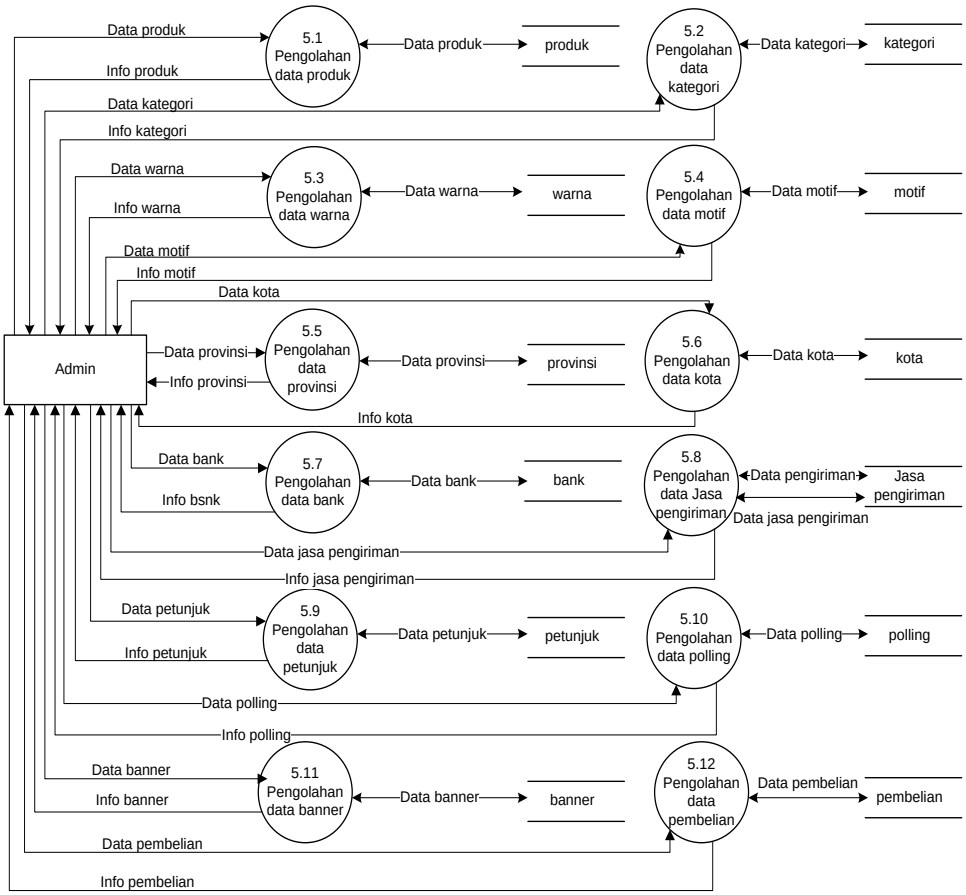
Gambar 3.6 DFD level 1 proses 2 login

4. DFD Level 1 Proses 4.0 Pengolahan Data Member



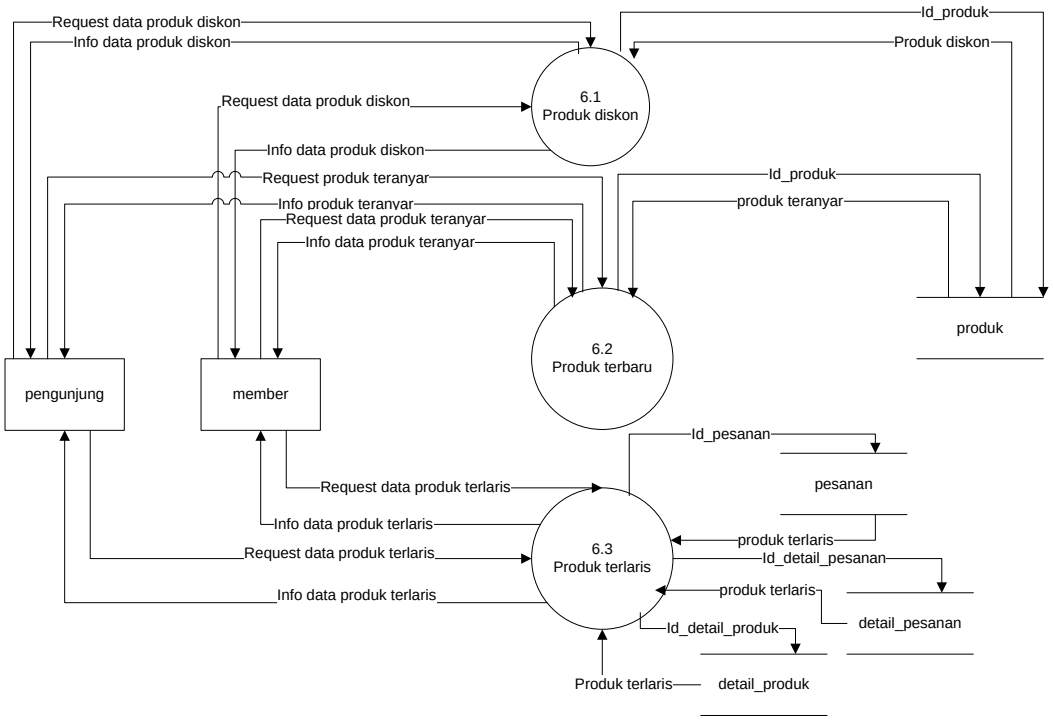
Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses 4.0 Pengolahan Data Member

5. DFD Level 1 Proses 5.0 Pengolahan Data Master



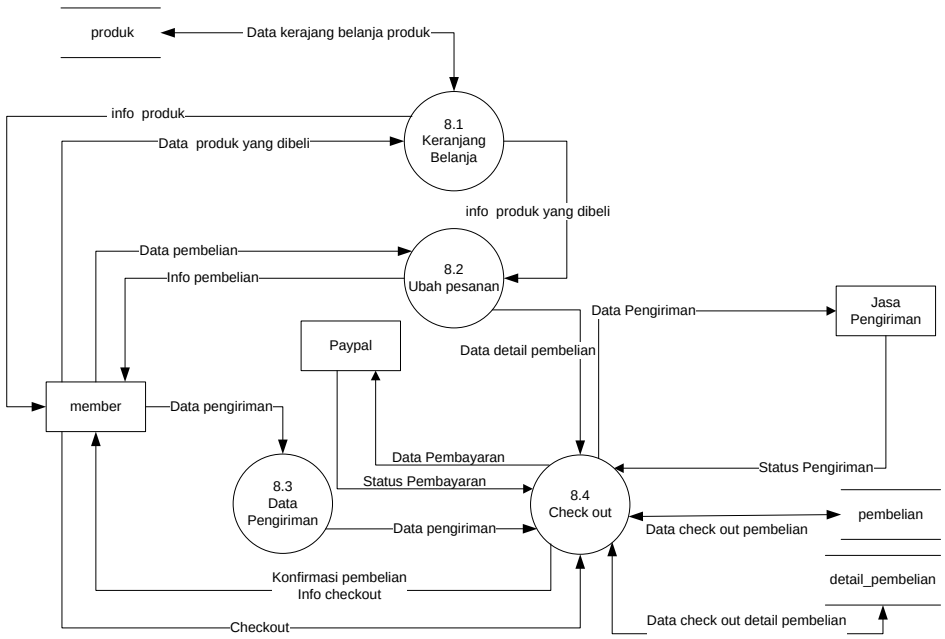
Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses 5.0 Pengolahan Data Master

6. DFD Level 1 Proses 6.0 View Data Produk



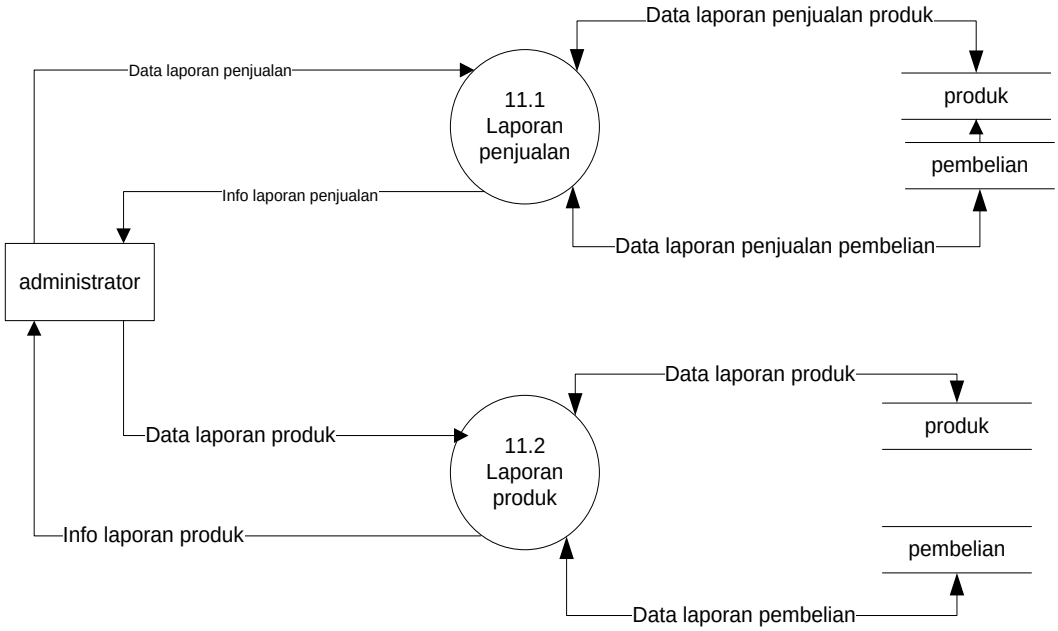
Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses 6.0 View Data Produk

7. DFD Level 1 Proses 8.0 Proses Pembelian



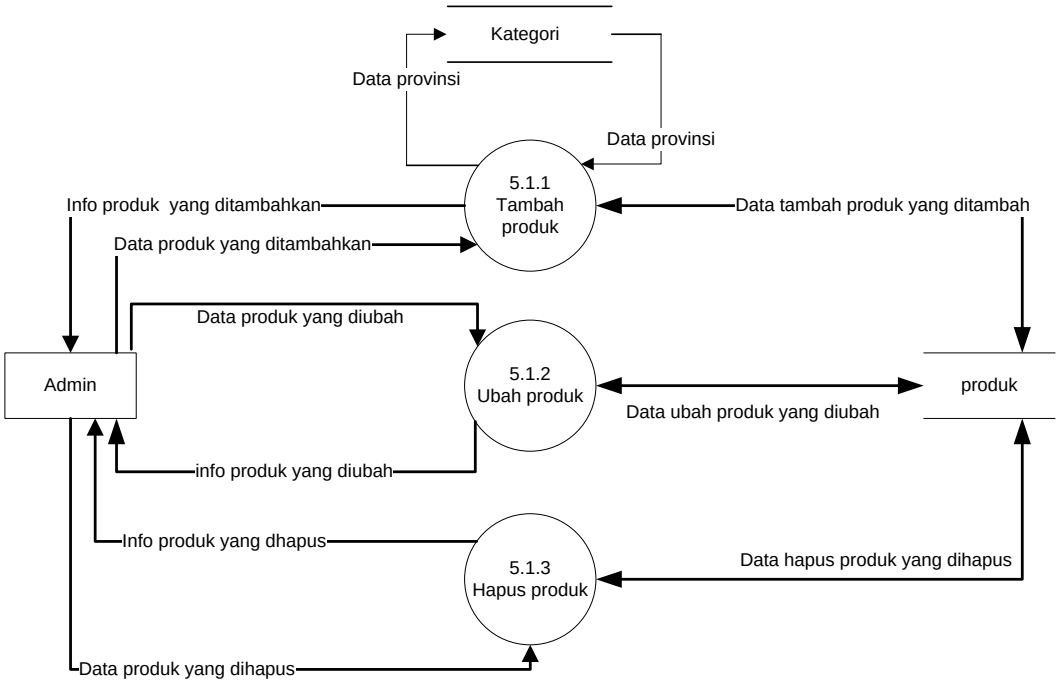
Gambar 3.10 DFD Level 1 Proses 8.0 Proses Pembelian

8. DFD Level 1 Proses 11.0 Pengolahan Data Laporan



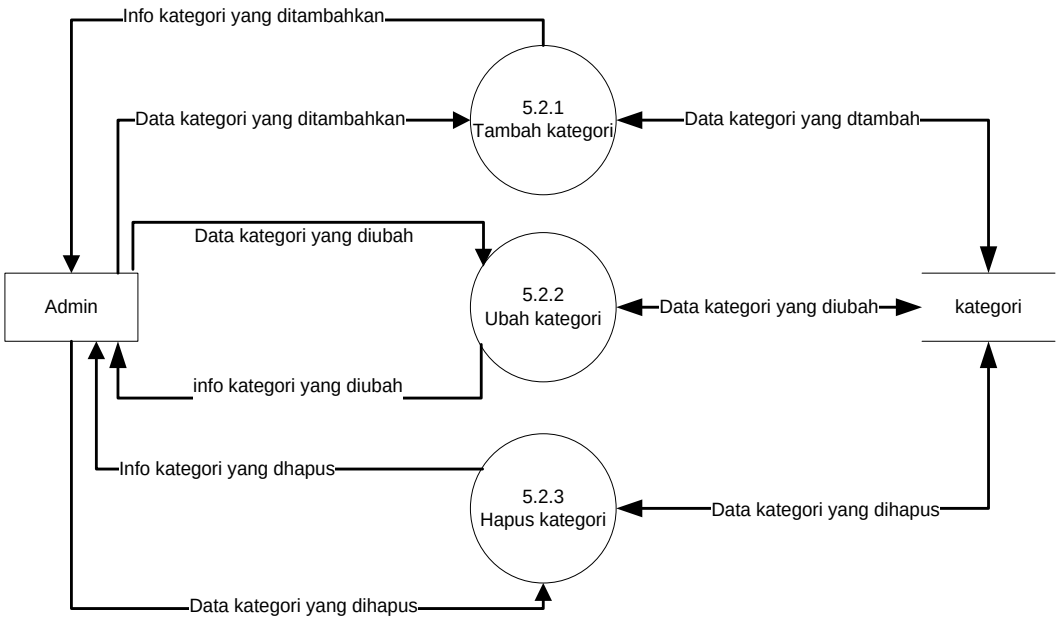
Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses 11.0 Pengolahan Data Laporan

9. DFD Level 2 Proses 5.1 Pengolahan Data Poduk



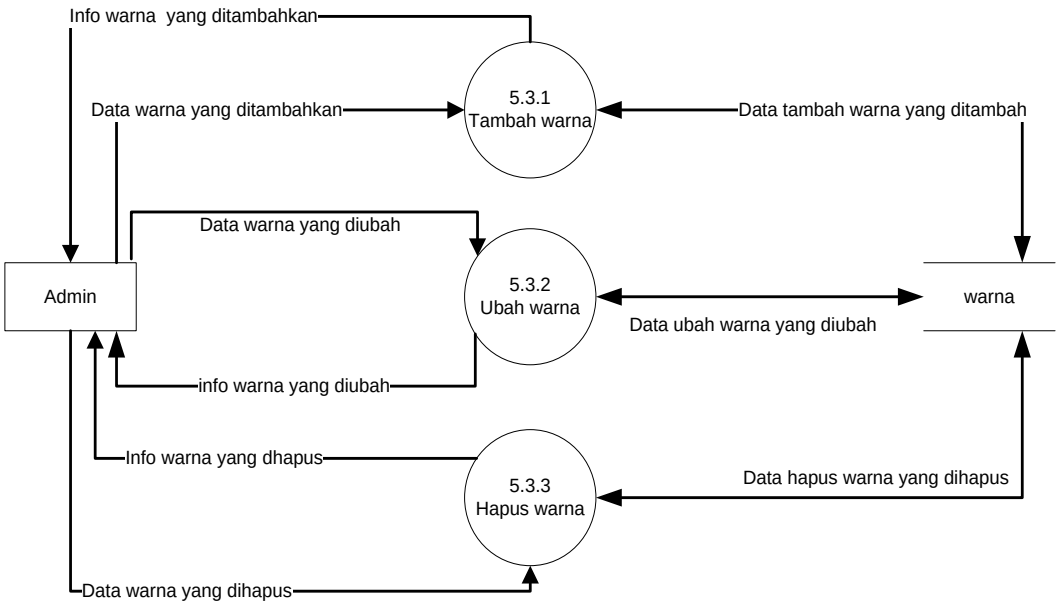
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 5.1 Pengolahan Data Produk

10. DFD Level 2 Proses 5.2 Pengolahan Data Kategori



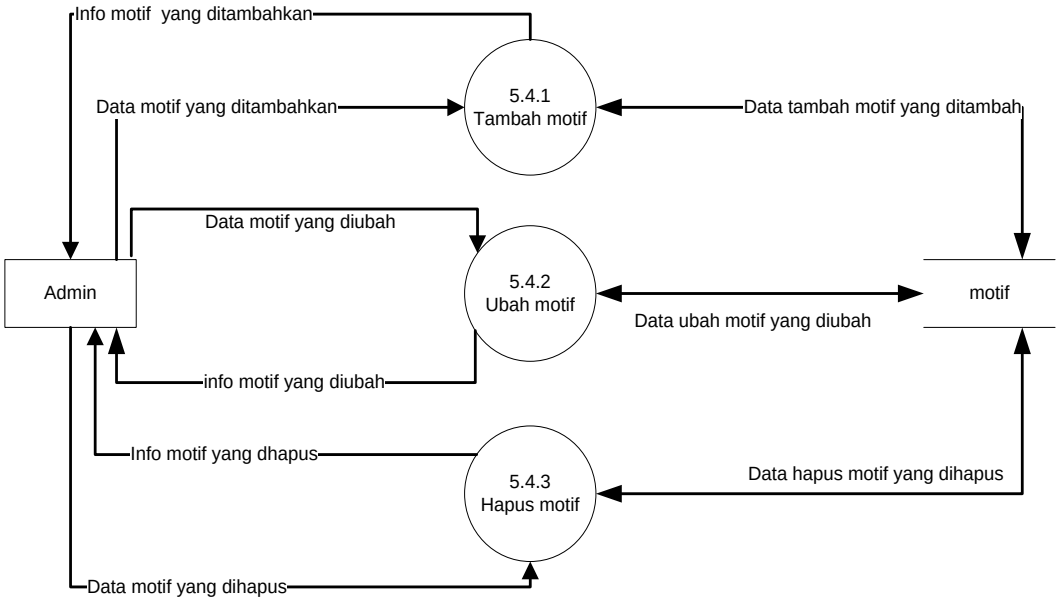
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 5.2 Pengolahan Data Kategori

11. DFD Level 2 Proses 5.3 Pengolahan Data Warna



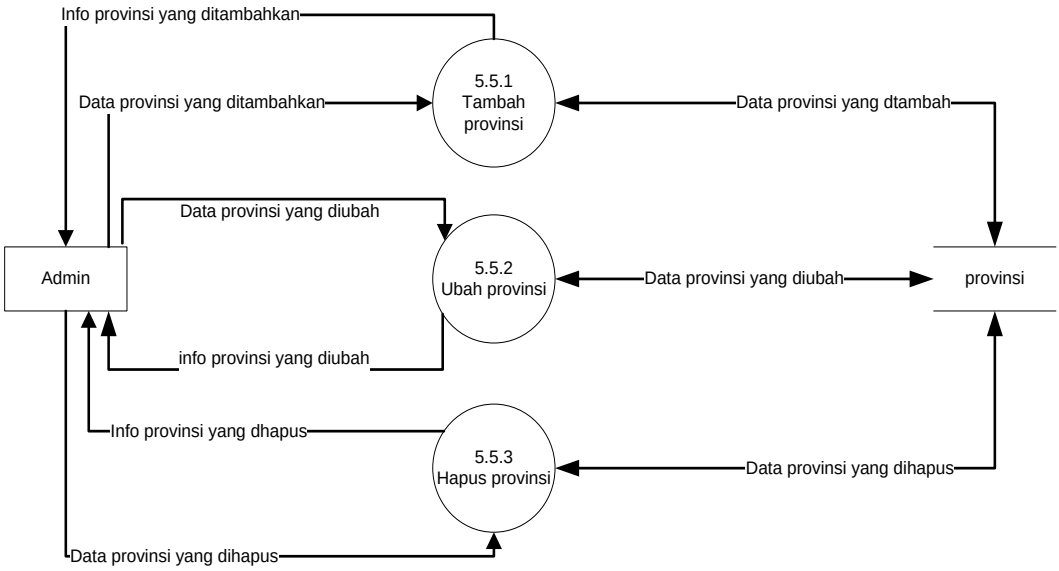
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 5.3 Pengolahan Data Warna

12. DFD Level 2 Proses 5.4 Pengolahan Data Motif



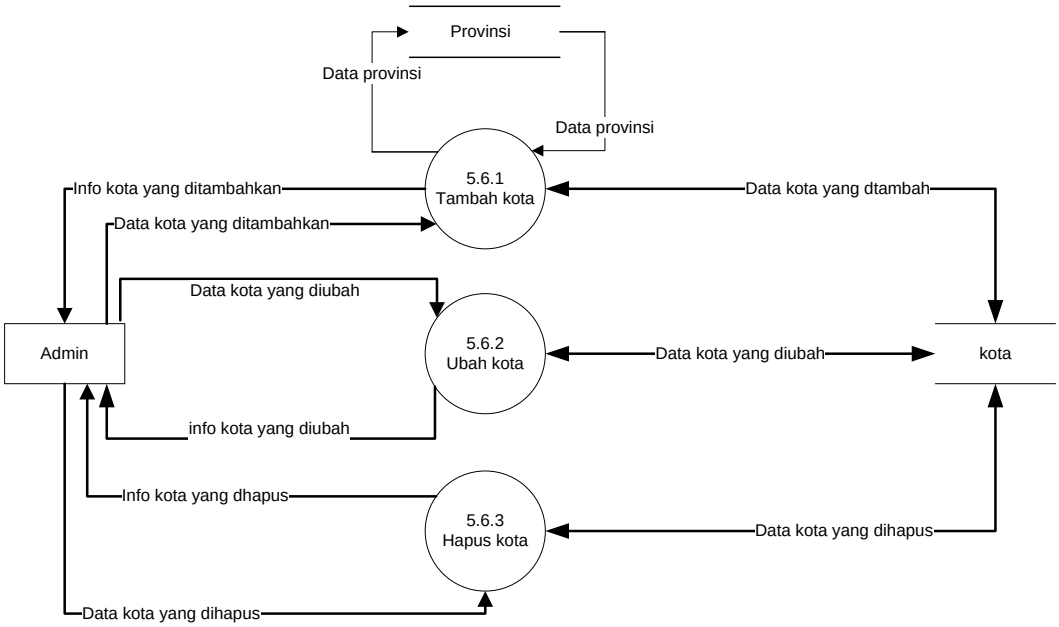
Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses 5.4 Pengolahan Data Motif

13. DFD Level 2 Proses 5.5 Pengolahan Data Provinsi



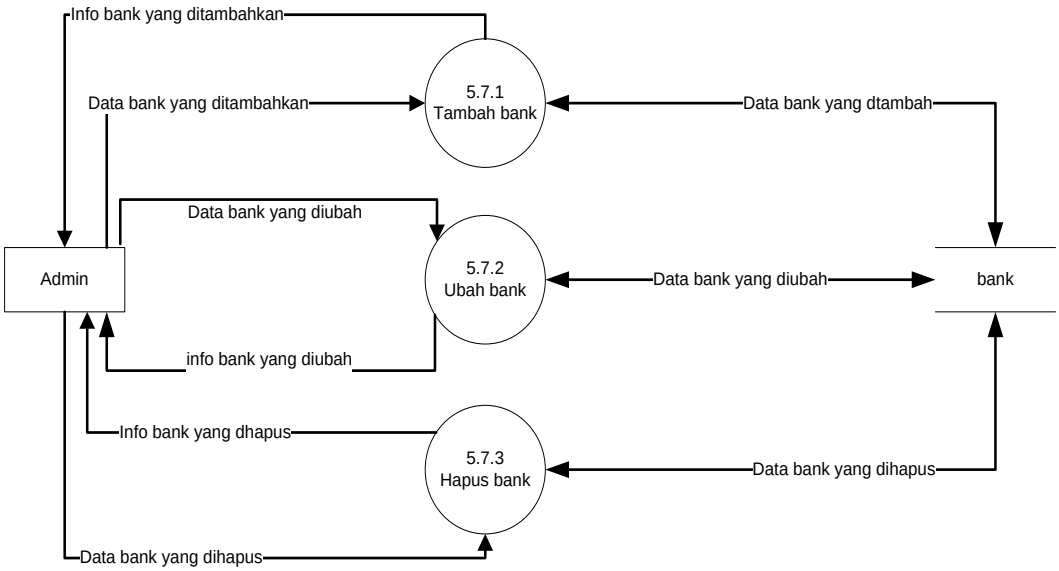
Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses 5.5 Pengolahan Data Provinsi

14. DFD Level 2 Proses 5.6 Pengolahan Data Kota



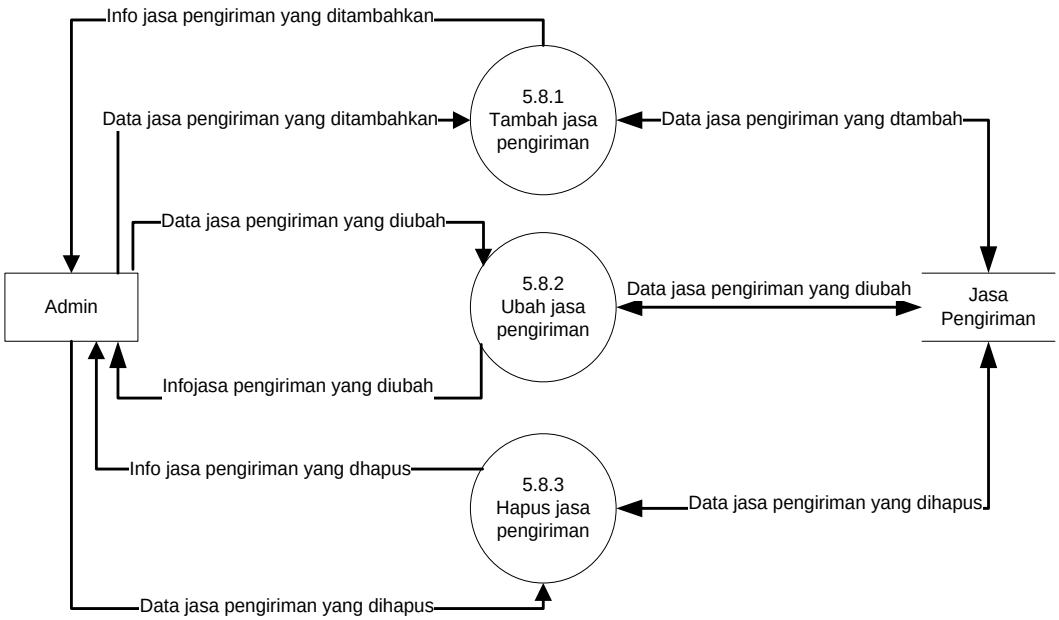
Gambar 3.17 DFD Level 2 Proses 5.6 Pengolahan Data Kota

15. DFD Level 2 Proses 5.7 Pengolahan Data Bank



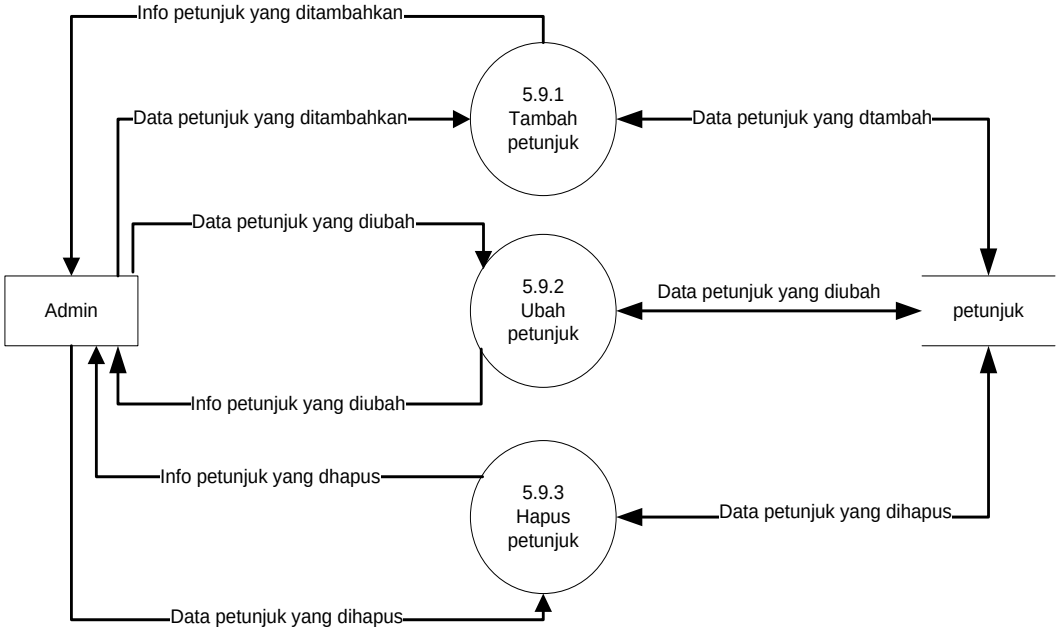
Gambar 3.18 DFD Level 2 Proses 5.7 Pengolahan Data Bank

16. DFD Level 2 Proses 5.8 Pengolahan Data Jasa Kirim



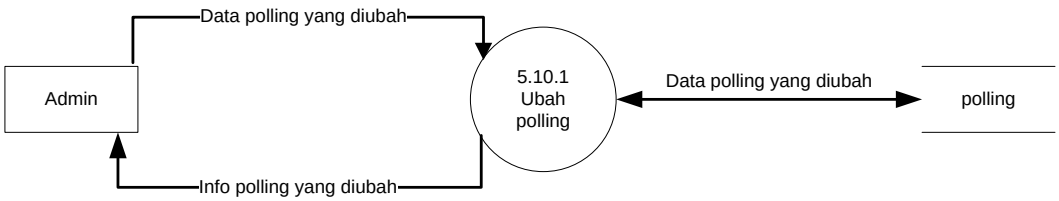
Gambar 3.19 DFD Level 2 Proses 5.8 Pengolahan Data Jasa Kirim

17. DFD Level 2 Proses 5.9 Pengolahan Data Petunjuk



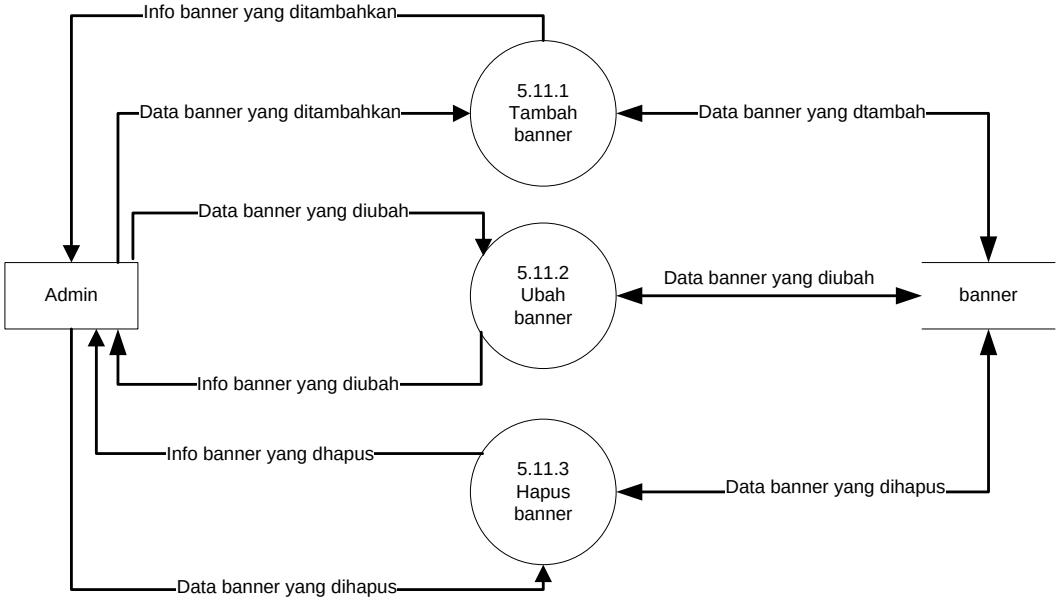
Gambar 3.20 DFD Level 2 Proses 5.9 Pengolahan Data Petunjuk

18. DFD Level 2 Proses 5.10 Pengolahan Data Polling



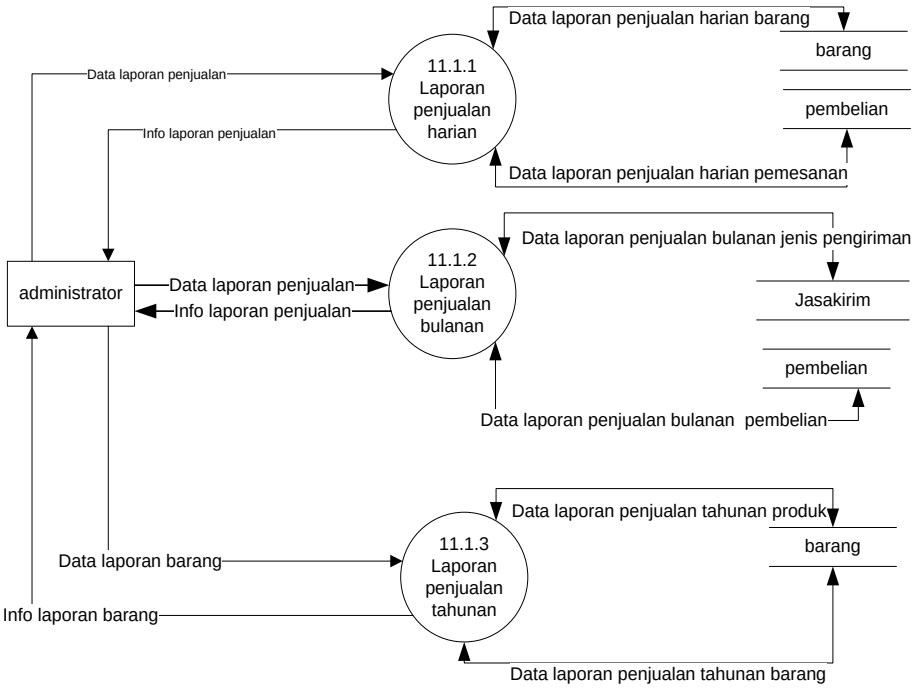
Gambar 3.21 DFD Level 2 Proses 5.10 Pengolahan Data Polling

19. DFD Level 2 Proses 5.11 Pengolahan Data Banner



Gambar 3.22 DFD Level 2 Proses 5.11 Pengolahan Data Banner

20. DFD Level 2 Proses 11.0 Pengolahan Laporan Penjualan



Gambar 3.23 DFD Level 2 Proses 11.1 Pengolahan Laporan Penjualan

3.1.6.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses bertujuan untuk mendeskripsikan dari setiap fungsi yang disajikan pada diagram alir data flow diagram (DFD). Spesifikasi proses pada diagram alir data sistem e-commerce Toko Kerudung Evi Collection adalah :

Tabel 3.4 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1.	No. Proses	1.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi
	Output	Info registrasi
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	*Begin*

		{ Pengunjung memasukkan Data registrasi ke *database*} *if* Data registrasi *valid then* Info registrasi tersimpan *else* tampil Info registrasi *invalid* *End*
2.	No.proses	2.0
	Nama	*Login*
	Source	Administrator,*member*
	Input	Data *login* admin, Data *login member*
	Output	Info *login* admin *invalid*, *Login* admin *valid*, Info *login member invalid*, *Login member valid*
	Destination	Administrator, *member*
	Logika proses	*Begin* { Administrator, *member* memasukkan Data *login*} *if* Data *login valid then* Info *login* admin, *member valid else* tampil Info *login* admin, *member invalid* *End*
3.	No.proses	3.0
	Nama	Lupa Password
	Source	*member*
	Input	Data email *member*
	Output	Info password baru *member*
	Destination	*member*
	Logika proses	*Begin* { *member* memasukkan Data password baru} *if* email *valid then* Info password baru, *member* *else* tampil Info *email invalid* *End*
4.	No.proses	4.0
	Nama	Pengolahan Data Member
	Source	Administrator, *member*
	Input	Data admin, Data *member*
	Output	Info admin, Info *member*
	Destination	Administrator, *member*
	Logika proses	*Begin* { Administrator, *member* memasukkan Data admin, *member*}

		if Data admin, *member valid then* Info admin, *member valid else* tampil Info *login* admin, *member invalid* *End*
5.	No.proses	4.1
	Nama	Ubah Profil
	Source	*Member*
	Input	Data profil *member*
	Output	Info profil *member*
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* {*member* memasukkan Data profil *member* yang diubah} *if* Data *member* tidak kosong *then* perubahan disimpan *else* tampil informasi data tidak boleh kosong *End*
6.	No.proses	4.2
	Nama	Ganti Password
	Source	*Member,*
	Input	Data password baru *member*
	Output	Info password *member* berhasil diubah
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* {*member* memasukkan Data password baru *member,* } *if* Data password *member* diisi *then* perubahan password disimpan *else* perubahan tidak berhasil *End*
7.	No.proses	5.1.1
	Nama	Tambah produk
	Source	Administrator
	Input	Data produk yang ditambah
	Output	Info produk berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data produk yang ditambah *valid Then* tambah data produk Else batal (ulangi kembali)

		End
8.	No.proses	5. 1.2
	Nama	Ubah produk
	Source	Administrator
	Input	Data produk yang diubah
	Output	Info produk berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data produk ditemukan *Then* ubah data produk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
9.	No.proses	5.1.3
	Nama	Hapus produk
	Source	Administrator
	Input	Data produk yang dihapus
	Output	Info produk berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data produk ditemukan *Then* hapus data produk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
10.	No.proses	5.2.1
	Nama	Tambah kategori
	Source	Administrator
	Input	Data kategori yang ditambah
	Output	Info kategori berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kategori yang ditambah *valid Then* tambah data kategori Else batal (ulangi kembali) *End*
11.	No.proses	5. 2.2
	Nama	Ubah kategori
	Source	Administrator
	Input	Data kategori yang diubah
	Output	Info kategori berhasil diubah
	Destination	Administrator

	Logika proses	*Begin* *If* data kategori ditemukan *Then* ubah data kategori *Else* batal (ulangi kembali) *End*
12.	No.proses	5.2.3
	Nama	Hapus kategori
	Source	Administrator
	Input	Data kategori yang dihapus
	Output	Info kategori berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kategori ditemukan *Then* hapus data kategori *Else* batal (ulangi kembali) *End*
13.	No.proses	5.3.1
	Nama	Tambah data warna
	Source	Administrator
	Input	Data warna yang ditambah
	Output	Info warna berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data warna *valid Then* tambah data warna *Else* batal (ulangi kembali) *End*
14.	No.proses	5.3.2
	Nama	Ubah data warna
	Source	Administrator
	Input	Data warna yang diubah
	Output	Info warna berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data warna ditemukan *Then* ubah data warna *Else* batal (ulangi kembali) *End*
15.	No.proses	5.3.3
	Nama	Hapus data warna
	Source	Administrator
	Input	Data warna yang dihapus

	Output	Info warna berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data warna ditemukan *Then* hapus data warna *Else* batal (ulangi kembali) *End*
16.	No. Proses	5.4.1
	Nama proses	Tambah motif
	Source	Administrator
	Input	Data motif
	Output	Info data motif
	Destination	Administrator
	Logika Proses	*Begin* *If* data motif yang ditambah *valid Then* tambah data motif Else batal (ulangi kembali) *End*
17.	No. Proses	5.4.2
	Nama	Ubah motif
	Source	Administrator
	Input	Data motif yang diubah
	Output	Info motif berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data motif ditemukan *Then* ubah data motif *Else* batal (ulangi kembali) *End*
18.	No.proses	5.4.3
	Nama	Hapus motif
	Source	Administrator
	Input	Data motif yang dihapus
	Output	Info motif berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data motif ditemukan *Then* hapus data motif *Else* batal (ulangi kembali) *End*
19.	No.proses	5.5.1

	Nama	Tambah provinsi
	Source	Administrator
	Input	Data provinsi yang ditambah
	Output	Info provinsi berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data provinsi yang dimasukkan valid *Then* tambah data provinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
20.	No.proses	5.5.2
	Nama	Ubah provinsi
	Source	Administrator
	Input	Data provinsi yang diubah
	Output	Info provinsi berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data provinsi ditemukan *Then* ubah data provinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
21.	No.proses	5.5.3
	Nama	Hapus provinsi
	Source	Administrator
	Input	Data provinsi yang dihapus
	Output	Info provinsi berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data provinsi ditemukan *Then* hapus data provinsi *Else* batal (ulangi kembali) *End*
22.	No.proses	5.6.1
	Nama	Tambah kota
	Source	Administrator
	Input	Data kota yang ditambah
	Output	Info kota berhasil ditambah

	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kota yang dimasukkan valid *Then* tambah data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
23.	No.proses	5.6.2
	Nama	Ubah kota
	Source	Administrator
	Input	Data kota yang diubah
	Output	Info kota berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kota ditemukan *Then* ubah data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
24.	No.proses	5.6.3
	Nama	Hapus kota
	Source	Administrator
	Input	Data kota yang dihapus
	Output	Info kota berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data kota ditemukan *Then* hapus data kota *Else* batal (ulangi kembali) *End*
25.	No.proses	5.7.1
	Nama	Tambah bank
	Source	Administrator
	Input	Data bank yang ditambah
	Output	Info bank berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data bank yang dimasukkan valid *Then* tambah data bank *Else* batal (ulangi kembali) *End*
26.	No.proses	5.7.2
	Nama	Ubah bank
	Source	Administrator

	Input	Data bank yang diubah
	Output	Info bank berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data bank ditemukan *Then* ubah data bank *Else* batal (ulangi kembali) *End*
27.	No.proses	5.7.3
	Nama	Hapus bank
	Source	Administrator
	Input	Data bank yang dihapus
	Output	Info bank berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data bank ditemukan *Then* hapus data bank *Else* batal (ulangi kembali) *End*
28.	No.proses	5.8.1
	Nama	Tambah Jasa Pengiriman
	Source	Administrator
	Input	Data Jasa Pengiriman yang ditambah
	Output	Info Jasa Pengiriman berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Jasa Pengiriman yang dimasukkan valid *Then* tambah data Jasa Pengiriman *Else* batal (ulangi kembali) *End*
29.	No.proses	5.8.2
	Nama	Ubah Jasa Pengiriman
	Source	Administrator
	Input	Data Jasa Pengiriman yang diubah
	Output	Info Jasa Pengiriman berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Jasa Pengiriman ditemukan *Then* ubah data Jasa Pengiriman *Else* batal (ulangi kembali) *End*
30.	No.proses	5.8.3
	Nama	Hapus Jasa Pengiriman
	Source	Administrator
	Input	Data Jasa Pengiriman yang dihapus
	Output	Info Jasa Pengiriman berhasil dihapus
	Destination	Administrator

	Logika proses	*Begin* *If* data Jasa Pengiriman ditemukan *Then* hapus data Jasa Pengiriman *Else* batal (ulangi kembali) *End*
31.	No.proses	5.9.1
	Nama	Tambah Petunjuk
	Source	Administrator
	Input	Data Petunjuk yang ditambah
	Output	Info Petunjuk berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Petunjuk yang dimasukkan valid *Then* tambah data Petunjuk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
32.	No.proses	5.9.2
	Nama	Ubah Petunjuk
	Source	Administrator
	Input	Data Petunjuk yang diubah
	Output	Info Petunjuk berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Petunjuk ditemukan *Then* ubah data Petunjuk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
33.	No.proses	5.9.3
	Nama	Hapus Petunjuk
	Source	Administrator
	Input	Data Petunjuk yang dihapus
	Output	Info Petunjuk berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Data Petunjuk ditemukan *Then* hapus data Petunjuk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
34.	No.proses	5.10.1
	Nama	Ubah Polling
	Source	Administrator
	Input	Data Polling yang diubah
	Output	Info Polling berhasil diubah
	Destination	Administrator

	Logika proses	*Begin* *If* data Polling ditemukan *Then* ubah data Polling *Else* batal (ulangi kembali) *End*
35.	No.proses	5.11.1
	Nama	Tambah Banner
	Source	Administrator
	Input	Data Banner yang ditambah
	Output	Info Banner berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Banner yang dimasukkan valid *Then* tambah data Banner *Else* batal (ulangi kembali) *End*
36.	No.proses	5.11.2
	Nama	Ubah Banner
	Source	Administrator
	Input	Data Banner yang diubah
	Output	Info Banner berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Banner ditemukan *Then* ubah data Banner *Else* batal (ulangi kembali) *End*
37.	No.proses	5.11.3
	Nama	Hapus Banner
	Source	Administrator
	Input	Data Banner yang dihapus
	Output	Info Banner berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data Data Banner ditemukan *Then* hapus data Banner *Else* batal (ulangi kembali) *End*
38.	No. Proses	6.1
	Nama proses	produk diskon
	Source	Pengunjung, *member*
	Input	data kategori, data produk, detail produk
	Output	Info data kategori, info data produk, info detail produk
	Destination	Pengunjung, *member*

	Logika Proses	*Begin* *If* pengunjung, *member* memilih menu produk diskon *Then* tampilkan produk diskon *End*
39.	No. Proses	6.2
	Nama proses	produk teranyar
	Source	Pengunjung, *member*
	Input	data kategori, data produk, detail produk
	Output	Info data kategori, info data produk, info detail produk
	Destination	Pengunjung, *member*
	Logika Proses	*Begin* *If* pengunjung, *member* memilih menu produk teranyar *Then* tampilkan produk teranyar *End*
40.	No. Proses	6.3
	Nama proses	produk terlaris
	Source	Pengunjung, *member*
	Input	data kategori, data produk, detail produk
	Output	Info data kategori, info data produk, info detail produk
	Destination	Pengunjung, *member*
	Logika Proses	*Begin* *If* pengunjung, *member* memilih menu produk terlaris *Then* tampilkan produk terlaris *End*
41.	No.proses	8.1
	Nama	Keranjang Belanja
	Source	*Member*
	Input	Data produk yang dipesan
	Output	Info produk
	Destination	-
	Logika proses	*Begin* *If member* memilih produk *Then* produk dimasukkan ke keranjang belanja *Else* batal (ulangi kembali) *End*
42.	No.proses	8.2
	Nama	Ubah Pembelian

	Source	*Member*
	Input	Data Pembelian yang diubah
	Output	Info Pembelian yang telah diubah
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* *If member* merubah Pembeliannya *Then* ubah data Pembelian *Else* batal (ulangi kembali) *End*
43.	No.proses	8.3
	Nama	Data Pengiriman
	Source	*Member*
	Input	Data pengiriman
	Output	Data pengiriman
	Destination	-
	Logika proses	*Begin* *If member* selesai mengisi data pngiriman*Then* menuju proses *checkout* *Else* batal (ulangi kembali) *End*
44.	No.proses	8.4
	Nama	*Checkout*
	Source	*Member*
	Input	Data Pembelian
	Output	Info Pembelian
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* *If member* setuju *Then member* melakukan pembayaran *Else* batal (ulangi kembali) *End*
45.	No.proses	11.1.1
	Nama	Laporan Penjualan Harian
	Source	*Admin*
	Input	Tanggal awal sampai tangal akhir (< 30 hari)
	Output	Info Laporan Penjualan Harian
	Destination	*Admin*
	Logika proses	*Begin* *If admin* memasukan tanggal awal dan tanggal akhir (< 30 hari)

		Then tampilkan Laporan Penjualan Harian *Else* batal (ulangi kembali) *End*
46.	No.proses	11.1.2
	Nama	Laporan Penjualan Bulanan
	Source	*Admin*
	Input	Tanggal awal sampai tangal akhir (≥30 hari & <360 hari)
	Output	Info Laporan Penjualan Bulanan
	Destination	*Admin*
	Logika proses	*Begin* *If admin* memasukan tanggal awal dan tanggal akhir (≥30 hari & <360 hari) *Then* tampilkan Laporan Penjualan Bulanan *Else* batal (ulangi kembali) *End*
47.	No.proses	11.1.3
	Nama	Laporan Penjualan Tahunan
	Source	*Admin*
	Input	Tanggal awal sampai tangal akhir (≥360 hari)
	Output	Info Laporan Penjualan Tahunan
	Destination	*Admin*
	Logika proses	*Begin* *If admin* memasukan tanggal awal dan tanggal akhir *Then* tampilkan Laporan Penjualan Tahunan *Else* batal (ulangi kembali) *End*

3.1.6.4 Kamus Data

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

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam data flow diagram (DFD). Arus data yang ada dalam data flow diagram (DFD) sifatnya

adalah global, hanya ditunjukkan arus datanya saja. Kamus data untuk DFD aplikasi e-commerce Toko Kerudung Evi Collection adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kamus Data Aplikasi E-Commerce Toko Kerudung Evi Collection

No	Kamus	Keterangan
1.	Nama aliran data	Data registrasi
	Where used/ how used	Pengunjung - proses 1.0 Proses 1.0 - Data registrasi
	Deskripsi	Data ini merupakan data registrasi untuk menjadi *member* baru.
	Struktur data	id_*member* + email + *password* + no_telp + id_kota + tgl_lahir+ jenis_kelamin +nama_member +kodepos + alamat +status+kodea_aktivasi
	id_*member* email password no_telp id_kota tgl_lahir jenis_kelamin nama_member kode_pos alamat no_hp status kode_aktivasi	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|0-9]
2.	Nama aliran data	Data *login member*
	Where used/ how used	*Member* – proses 2.0 Proses 2.0 – Data *login member*
	Deskripsi	Data ini merupakan data login *member* agar dapat mengakses *website*.
	Struktur data	*username* + *password*
	username *password*	[A-Z|a-z|0-9|] [A-Z|a-z|0-9|]
3.	Nama aliran data	Data login admin
	Where used/ how used	Administrator – proses 2.0 Proses 2.0 – Data login admin
	Deskripsi	Data ini merupakan data login admin agar dapat mengakses *website*.
	Struktur data	*username* + *password*
	username	[A-Z|a-z|0-9|]

	password	[A-Z|a-z|0-9|]
4.	Nama aliran data	Data produk
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.1 Proses 5.0 – Data master Proses 5.1 – Data produk
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data produk dan *member* dapat melihat tampilan katalog produk.
	Struktur data	Id_produk + nama_produk+ stok + id_kategori + harga_produk + gambar + keterangan
	id_produk nama_produk stok id_kategori id_merk harga_produk gambar keterangan	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
5.	Nama aliran data	Data kategori
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.2 Proses 5.0 – Data master Proses 5.2 – Data kategori
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data kategori dan *member* dapat melihat tampilan katalog kategori.
	Struktur data	Id_kategori + nama_kategori
	id_kategori nama_kategori	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
6.	Nama aliran data	Data warna
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.3 Proses 5.0 – Data master Proses 5.3 – Data warna
	Deskripsi	Berisi data warna
	Struktur data	Id_warna + nama_warna
	id_warna nama_warna	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
7.	Nama aliran data	Data motif
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.4 Proses 5.0 – Data master Proses 5.4 – Data motif

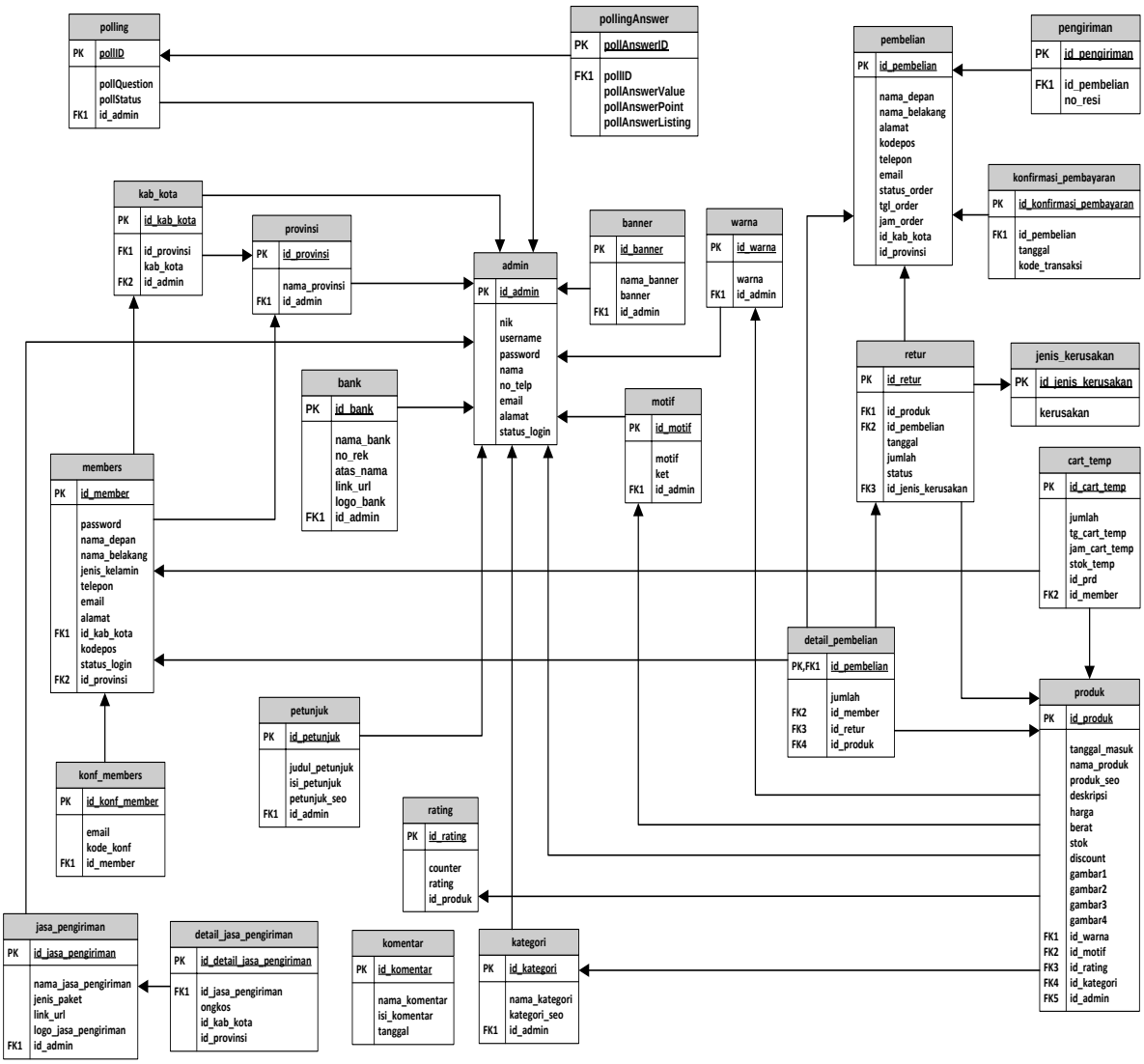
	Deskripsi	Berisi data motif
	Struktur data	Id_ motif + nama_ motif
	id_ motif nama_ motif	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
8.	Nama aliran data	Data Provinsi
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.5 Proses 5.0 – Data master Proses 5.5 – Data provinsi
	Deskripsi	Berisi data provinsi
	Struktur data	id_provinsi + provinsi
	id_provinsi nama_provinsi	[0-9] [A-Z|a-z]
9.	Nama aliran data	Data Kota
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.6 Proses 5.0 – Data master Proses 5.6 – Data kota
	Deskripsi	Berisi data kota
	Struktur data	Id_kota + id_provinsi + nama_kota
	id_kota id_provinsi nama_kota	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z]
10.	Nama aliran data	Data bank
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.7 Proses 5.0 – Data master Proses 5.7 – Data bank
	Deskripsi	Berisi data bank
	Struktur data	Id_ bank + nama_ bank
	id_ bank nama_ bank	[0-9] [A-Z|a-z]
11.	Nama aliran data	Data jasa pengiriman
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.8 Proses 5.0 – Data master Proses 5.8 – Data jasa pengiriman
	Deskripsi	Berisi data jasa pengiriman
	Struktur data	Id_ jasa_pengiriman + nama_jasa_pengiriman+jenis_paket
	id_ jasa_pengiriman nama_ jasa_pengiriman jenis_paket	[0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z]
12.	Nama aliran data	Data petunjuk
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0

		Administrator – proses 5.9 Proses 5.0 – Data master Proses 5.9 – Data petunjuk
	Deskripsi	Berisi data petunjuk
	Struktur data	Id_ petunjuk + judul_ petunjuk +isi_ petunjuk
	id_ petunjuk judul_ petunjuk isi_ petunjuk	[0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z]
13.	Nama aliran data	Data polling
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.10 Proses 5.0 – Data master Proses 5.10 – Data polling
	Deskripsi	Berisi data polling
	Struktur data	pollid + pollquestion +pollstatus
	pollid pollquestion pollstatus	[0-9] [A-Z|a-z]
14.	Nama aliran data	Data banner
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.11 Proses 5.0 – Data master Proses 5.11 – Data banner
	Deskripsi	Berisi data banner
	Struktur data	Id_ banner+nama_ banner
	Id_banner Nama_ banner	[0-9] [A-Z|a-z]
15.	Nama aliran data	Data pembelian
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 6.0 Proses 5.0 – Data pembelian Proses 6.0 – Data pembelian
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data pembelian.
	Struktur data	id_pesanan + id*member* + idongkir + tgl_pesan+ jam_order + status_order + nama_penerima + alamat_tujuan + telp
	id_pesanan id_*member* id_ongkir tgl_pesan jam_order status_order nama_penerima alamat_tujuan	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z]

	telp	[A-Z|a-z|0-9] [0-9]
16.	Nama aliran data	Data detail pembelian
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 6.0 Proses 5.0 – Data detail pembelian Proses 6.0 – Data detail pembelian
	Deskripsi	Data ini merupakan informasi ketika admin mengelola data detail pembelian.
	Struktur data	iddetailpembelian + idpembelian + idbarang + jumlah + harga_pesanan
	id_detail_pesanan id_pesanan id_produk jumlah	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
	harga_pesan	[0-9]
17.	Nama aliran data	Data pembayaran
	Where used/ how used	Administrator – proses 6.0 Proses 6.0 – Data pembelian
	Deskripsi	Data ini merupakan data pembayaran yang akan dilakukan oleh *member* atas semua data pembeliannya.
	Struktur data	Data pembayaran
	Data pembayaran	[A-Z|a-z|0-9]

3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 Diagram Relasi



Gambar 3.24 Diagram Relasi Toko Kerudung Evi Collection

3.2.2 Perancangan Struktur Table

1. Tabel Admin

   Fungsi = Menyimpan Data Admin

   Primary Key = id_admin

   Struktur Tabel :

Tabel 3.6 Tabel Admin

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_admin	int(5)			No	None	auto_increment
nik	int(11)			No	None	
username	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	
password	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None	
nama	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	
no_telp	varchar(11)	latin1_swedish_ci		No	None	
ho_hp	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None	
email	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None	
alamat	text	latin1_swedish_ci		No	None	
id_kab_kota	smallint(3)			No	None	
id_provinsi	smallint(3)			No	None	
tgl_login	date			Yes	NULL	

2. Tabel Member

   Fungsi = Menyimpan Data Member

   Primary Key = id_member

   Struktur Tabel :

Tabel 3.7 Tabel Member

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_member	int(11)			No	None	auto_increment
password	varchar(64)	latin1_swedish_ci		No	None	
nama_depan	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	None	
nama_belakang	varchar(40)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
email	varchar(35)	latin1_swedish_ci		No	None	
telepon	varchar(15)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
jenis_kelamin	varchar(2)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
alamat	text	latin1_swedish_ci		No	None	
id_kab_kota	smallint(3)			No	None	
id_provinsi	smallint(3)			No	None	
kodepos	int(11)			Yes	NULL	
tgl_login	date			Yes	NULL	

3. Tabel Konfirmasi Member

   Fungsi = Menyimpan Data Konfirmasi Member

   Primary Key = id_konf_member

   Struktur Tabel :

Tabel 3.8 Tabel Konfirmasi Member

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_konf_member	int(11)			No	*None*	auto_increment
email	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
kode_konf	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
status	int(2)			Yes	0	

4. Tabel Produk

   Fungsi = Menyimpan Data Produk

   Primary Key = id_produk

   Struktur Tabel :

Tabel 3.9 Tabel Produk

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_produk	varchar(11)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
tanggal_masuk	date			Yes	*NULL*	
nama_produk	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
produk_seo	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
deskripsi	text	latin1_swedish_ci		No	*None*	
harga	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
berat	varchar(5)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
stok	int(5)			No	*None*	
discount	varchar(5)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
gambar1	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
gambar2	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
gambar3	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
gambar4	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
id_kategori	int(11)			Yes	*NULL*	
id_warna	int(11)			Yes	*NULL*	
id_motif	int(11)			Yes	*NULL*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

5. Tabel Kategori

   Fungsi = Menyimpan Data Kategori

   Primary Key = id_kategori

   Struktur Tabel :

Tabel 3.10 Tabel Kategori

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_kategori	int(11)			No	*None*	auto_increment
nama_kategori	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
kategori_seo	varchar(150)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

6. Tabel Motif

   Fungsi = Menyimpan Data Motif

   Primary Key = id_motif

   Struktur Tabel :

Tabel 3.11 Tabel Motif

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_motif	int(11)			No	*None*	auto_increment
motif	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
ket	varchar(255)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

7. Tabel Warna

   Fungsi = Menyimpan Data Warna

   Primary Key = id_warna

   Struktur Tabel :

Tabel 3.12 Tabel Warna

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_warna	int(11)			No	*None*	auto_increment
warna	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

8. Tabel Pembelian

   Fungsi = Menyimpan Data Pembelian

   Primary Key = id_pembelian

   Struktur Tabel :

Tabel 3.13 Tabel Pembelian

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_pembelian	int(5)			No	*None*	auto_increment
nama_depan	varchar(100)	latin1_general_ci		No	*None*	
nama_belakang	varchar(30)	latin1_general_ci		Yes	*NULL*	
alamat	text	latin1_general_ci		No	*None*	
kodepos	int(7)			No	*None*	
telepon	varchar(20)	latin1_general_ci		No	*None*	
tgl_terima	varchar(20)	latin1_general_ci		Yes	*NULL*	
tgl_order	date			No	*None*	
jam_order	time			No	*None*	
id_kab_kota	int(11)			No	*None*	
id_provinsi	int(11)			No	*None*	
id_jasa_pengiriman	int(11)			No	*None*	
totalongkir	int(11)			Yes	*NULL*	
grandtotal	int(11)			Yes	*NULL*	
cara_pembayaran	varchar(10)	latin1_general_ci		Yes	*NULL*	
tgl_jt_tempo	date			Yes	*NULL*	

9. Tabel Detail Pembelian

   Fungsi = Menyimpan Data Detail Pembelian

   Primary Key = id_ pembelian

   Struktur Tabel :

Tabel 3.14 Tabel Detail Pembelian

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_pembelian	int(5)			No	*None*	
id_member	int(11)			No	*None*	
id_prd	int(11)			No	*None*	
jumlah	int(5)			No	*None*	
status	varchar(30)	latin1_general_ci		Yes	*NULL*	
status_retur	int(2)			No	0	

10. Tabel Pengiriman

    Fungsi = Menyimpan Data Pengiriman

    Primary Key = id_ pengiriman

    Struktur Tabel :

Tabel 3.15 Tabel Pengiriman

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_pengiriman	int(11)			No	*None*	auto_increment
id_pembelian	int(11)			No	*None*	
no_resi	int(11)			No	*None*	

11. Tabel Jasa Pengiriman

Fungsi = Menyimpan Data Jasa Pengiriman

Primary Key = id_jasa_pengiriman

Struktur Tabel :

Tabel 3.16 Tabel Jasa Pengiriman

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_jasa_pengiriman	int(11)			No	*None*	auto_increment
nama_jasa_pengiriman	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
jenis_paket	varchar(35)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
link_url	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
logo_jasa_pengiriman	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

12. Tabel Detail Jasa Pengiriman

Fungsi = Menyimpan Data Detail Jasa Pengiriman

Primary Key = id_detail_jasa_pengiriman

Struktur Tabel :

Tabel 3.17 Tabel Detai Jasa Pengiriman

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default
id_detail_jasa_pengiriman	int(11)			No	*None*
id_jasa_pengiriman	int(11)			No	*None*
ongkos	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	*None*
id_kab_kota	smallint(3)			No	*None*
id_provinsi	smallint(3)			No	*None*

13. Tabel Bank

Fungsi = Menyimpan Data Bank

Primary Key = id_bank

Struktur Tabel :

Tabel 3.18 Tabel Bank

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_bank	int(11)			No	*None*	auto_increment
nama_bank	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
no_rek	int(20)			No	*None*	
atas_nama	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
link_url	varchar(60)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
logo_bank	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

14. Tabel kota

Fungsi = Menyimpan Data Kota

Primary Key = id_kab_kota

Struktur Tabel :

Tabel 3.19 Tabel Kota

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_kab_kota	smallint(3)			No	*None*	auto_increment
id_provinsi	smallint(3)			No	*None*	
kab_kota	varchar(100)	utf8_general_ci		No	*None*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

15. Tabel Provinsi

Fungsi = Menyimpan Data Provinsi

Primary Key = id_provinsi

Struktur Tabel :

Tabel 3.20 Tabel Provinsi

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_provinsi	smallint(3)			No	*None*	auto_increment
provinsi	varchar(100)	utf8_general_ci		No	*None*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

16. Tabel *Cart*

Fungsi = Menyimpan Data *Cart*

Primary Key = id_cart_temp

Struktur Tabel :

Tabel 3.21 Tabel *Cart*

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_cart_temp	int(5)			No	None	auto_increment
id_prd	int(11)			No	None	
id_session	varchar(100)	latin1_general_ci		No	None	
id_member	int(11)			Yes	NULL	
jumlah	int(5)			No	None	
tgl_cart_temp	date			No	None	
jam_cart_temp	time			No	None	
stok_temp	int(5)			No	None	

17. Tabel Konfirmasi Pembayaran

Fungsi = Menyimpan Data Konfirmasi Pembayaran

Primary Key = id_konf_bayar

Struktur Tabel :

Tabel 3.22 Tabel Konfirmasi Pembayaran

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_konf_bayar	int(11)			No	None	auto_increment
id_bank	int(11)			No	None	
id_pembelian	int(11)			No	None	
bank_pembayar	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	
kode_transaksi	int(30)			No	None	
tgl_transfer	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	
no_rek_pembeli	int(20)			Yes	NULL	

18. Tabel Retur

Fungsi = Menyimpan Data Retur

Primary Key = id_retur

Struktur Tabel :

Tabel 3.23 Tabel Retur

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_retur	int(11)			No	None	auto_increment
id_pembelian	int(11)			No	None	
id_jenis_kerusakan	int(11)			No	None	
alasan_retur	text	latin1_swedish_ci		No	None	
tgl_retur	text	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
no_resi	int(20)			Yes	NULL	
tgl_validasi_retur	varchar(12)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL	
jumlah	int(3)			Yes	NULL	
id_prd	int(11)			Yes	NULL	

19. Tabel Jenis Kerusakan

Fungsi = Menyimpan Data Jenis Kerusakan

Primary Key = id_jenis_kerusakan

Struktur Tabel :

Tabel 3.24 Tabel Jenis Kerusakan

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_jenis_kerusakan	int(11)			No	*None*	auto_increment
kerusakan	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	*None*	

20. Tabel *Banner*

Fungsi = Menyimpan Data *Banner*

Primary Key = id_banner

Struktur Tabel :

Tabel 3.25 Tabel *Banner*

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_banner	int(11)			No	*None*	auto_increment
nama_banner	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
banner	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

21. Tabel Petunjuk

Fungsi = Menyimpan Data Petunjuk

Primary Key = id_petunjuk

Struktur Tabel :

Tabel 3.26 Tabel Petunjuk

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_petunjuk	int(11)			No	*None*	auto_increment
id_admin	int(11)			No	*None*	
judul_petunjuk	varchar(50)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
petunjuk_seo	varchar(55)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
isi_petunjuk	text	latin1_swedish_ci		No	*None*	

22. Tabel *Rating*

Fungsi = Menyimpan Data *Rating*

Primary Key = id_rating

Struktur Tabel :

Tabel 3.27 Tabel *Rating*

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_rating	int(11)			No	*None*	auto_increment
id_prd	int(11)			Yes	*NULL*	
counter	int(11)			Yes	0	
value	int(11)			No	0	

23. Tabel *Polling*

Fungsi = Menyimpan Data *Polling*

Primary Key = pollID

Struktur Tabel :

Tabel 3.28 Tabel *Polling*

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
pollID	int(11)			No	*None*	auto_increment
pollQuestion	varchar(250)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
pollStatus	tinyint(4)			Yes	*NULL*	
id_admin	int(11)			Yes	*NULL*	

24. Tabel *Polling answer*

Fungsi = Menyimpan Data *Polling answer*

Primary Key = pollAnswerID

Struktur Tabel :

Tabel 3.29 Tabel *Polling Answer*

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
pollAnswerID	int(11)			No	*None*	auto_increment
pollID	int(11)			Yes	*NULL*	
pollAnswerValue	varchar(250)	latin1_swedish_ci		Yes	*NULL*	
pollAnswerPoints	int(11)			Yes	*NULL*	
pollAnswerListing	int(11)			Yes	*NULL*	

25. Tabel Komentar

Fungsi = Menyimpan Data Komentar

Primary Key = id_komentar

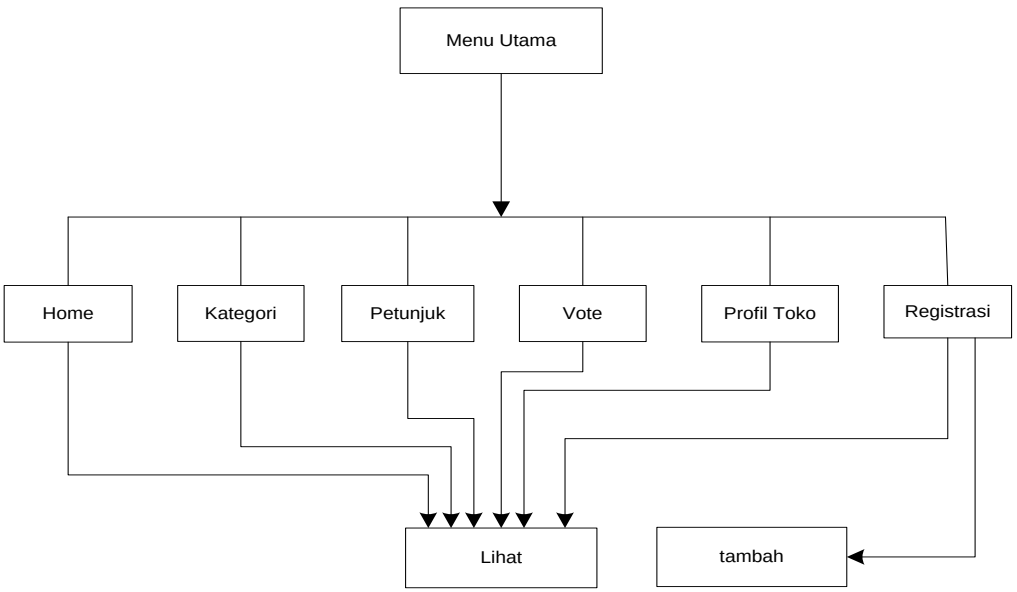
Struktur Tabel :

Tabel 3.30 Tabel Komentar

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
id_komentar	int(11)			No	*None*	auto_increment
nama_kontak	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
email_kontak	varchar(40)	latin1_swedish_ci		No	*None*	
pesan_kontak	text	latin1_swedish_ci		No	*None*	

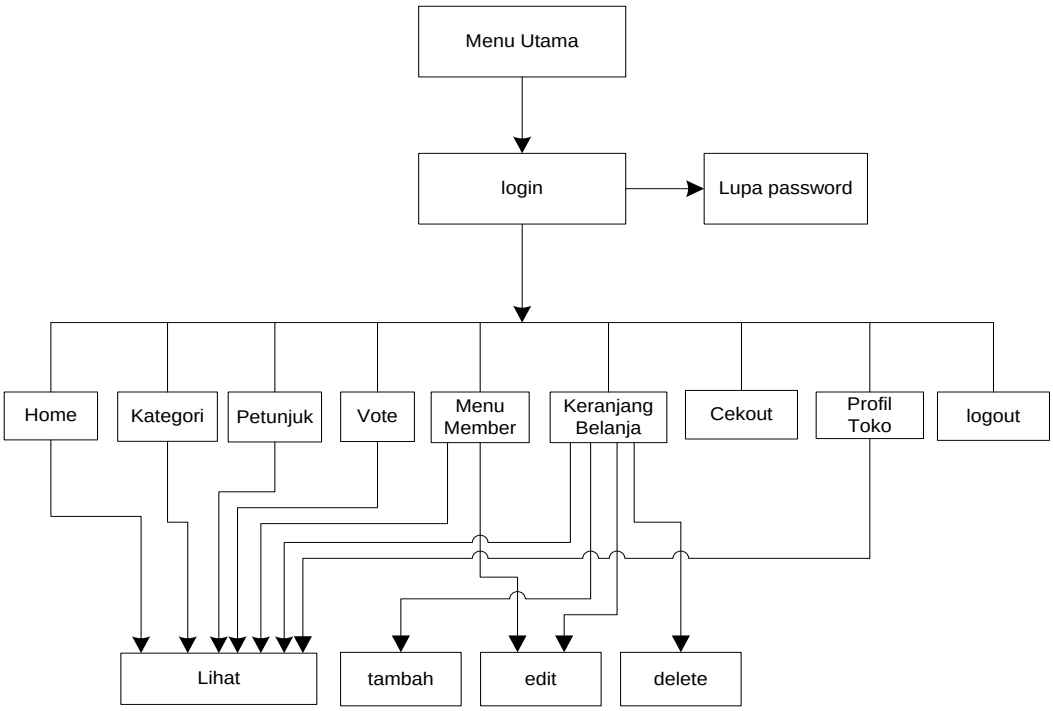
3.2.3 Struktur Menu

1. Struktur menu pengunjung



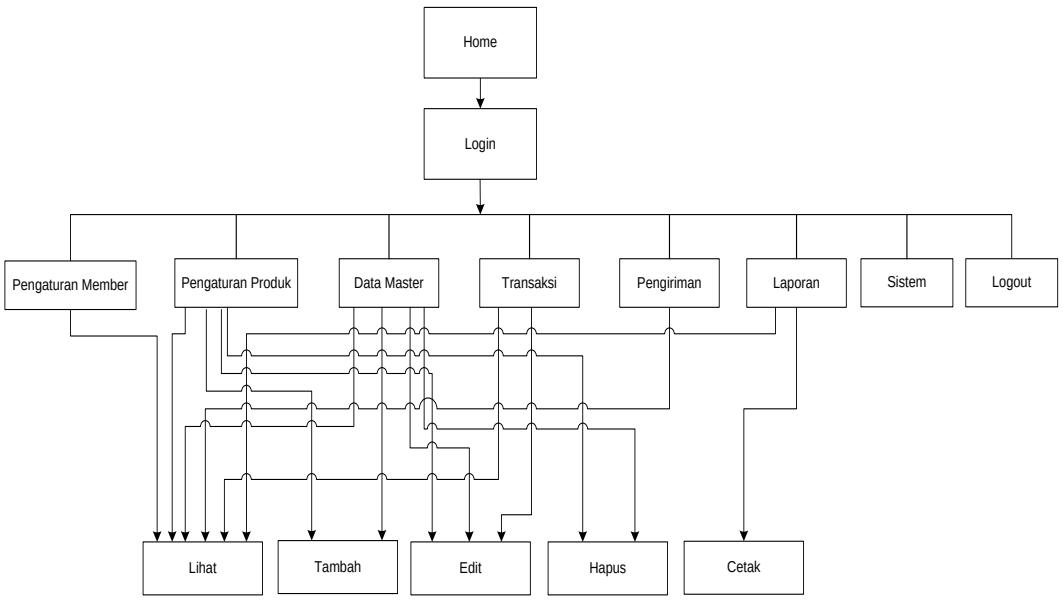
Gambar 3.25 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur menu member



Gambar 3.26 Struktur Menu Member

3. Struktur menu administrator



Gambar 3.27 Struktur Menu Administrator

3.3 Perancangan antar muka

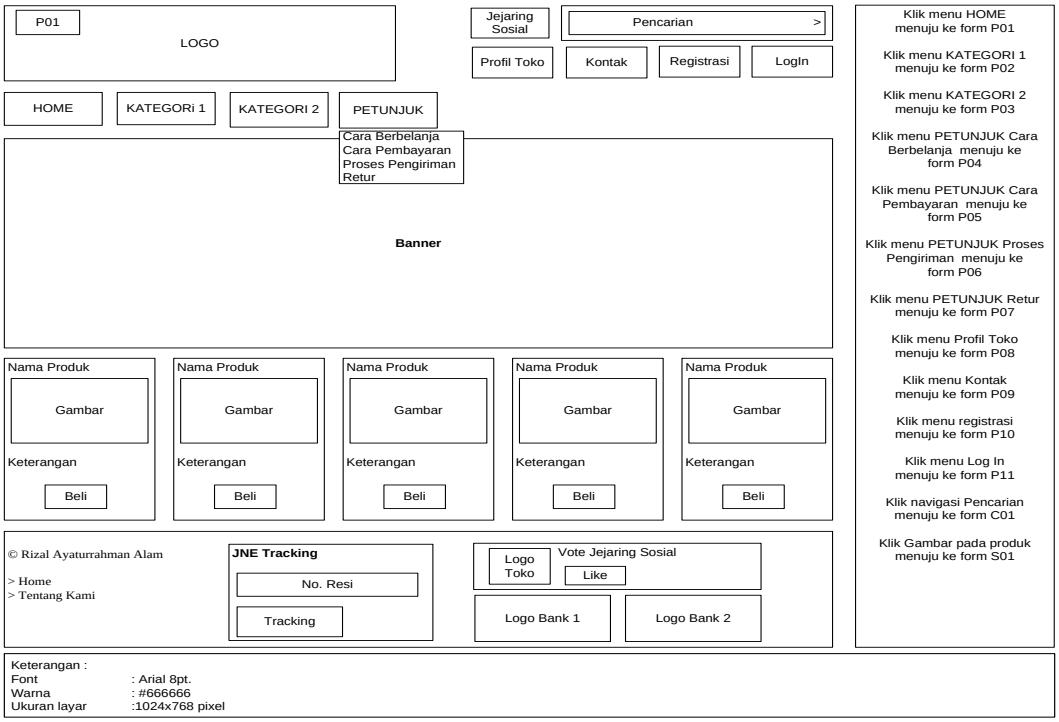
Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suau program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*

Perancangan *interface* untuk aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection adalah sebagai berikut:

3.3.1 Perancangan Antar Muka Pengunjung

1. Perancangan Antamuka Menu Utama (P01)

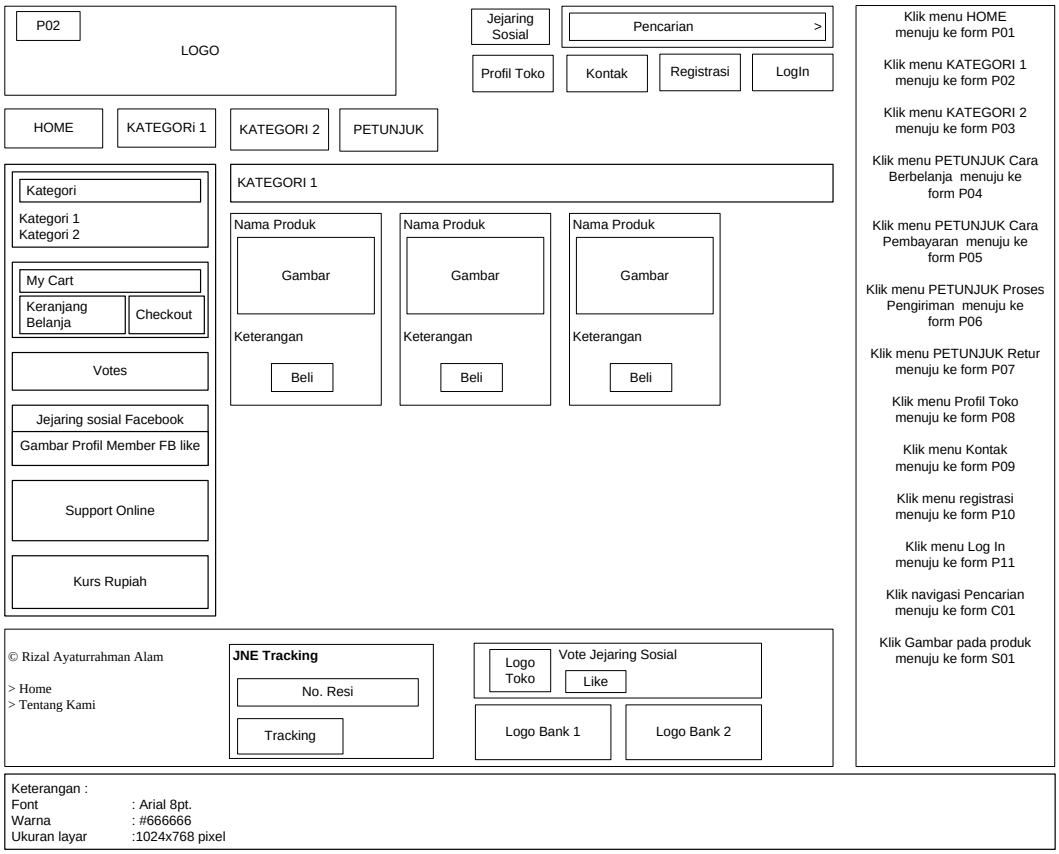
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu utama dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.28 dibawah ini:



Gagmbar 3.28 Perancangan Antarmuka Menu Utama (P01)

2. Perancangan Antarmuka Menu Kategori 1 (P02)

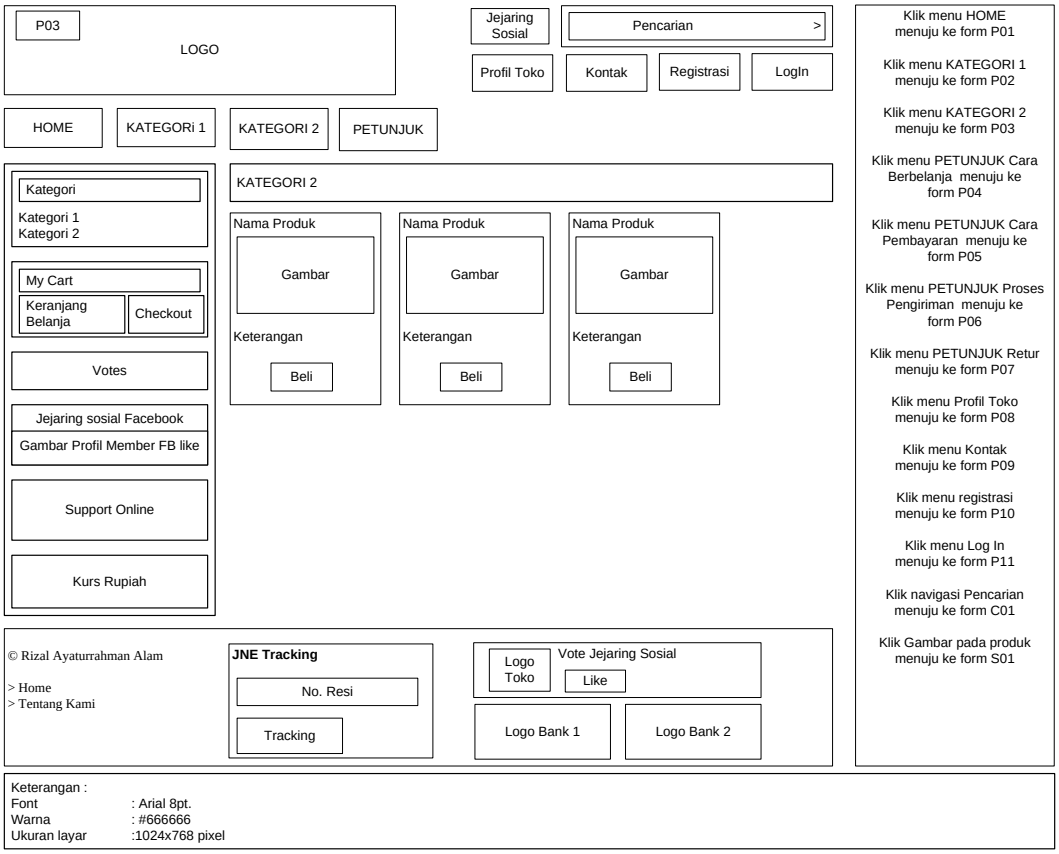
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Kategori 1 dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.29 dibawah ini:



Gambar 3.29 Perancangan Antarmuka Menu Kategori 1 (P02)

3. Perancangan Antarmuka Menu Kategori 2 (P03)

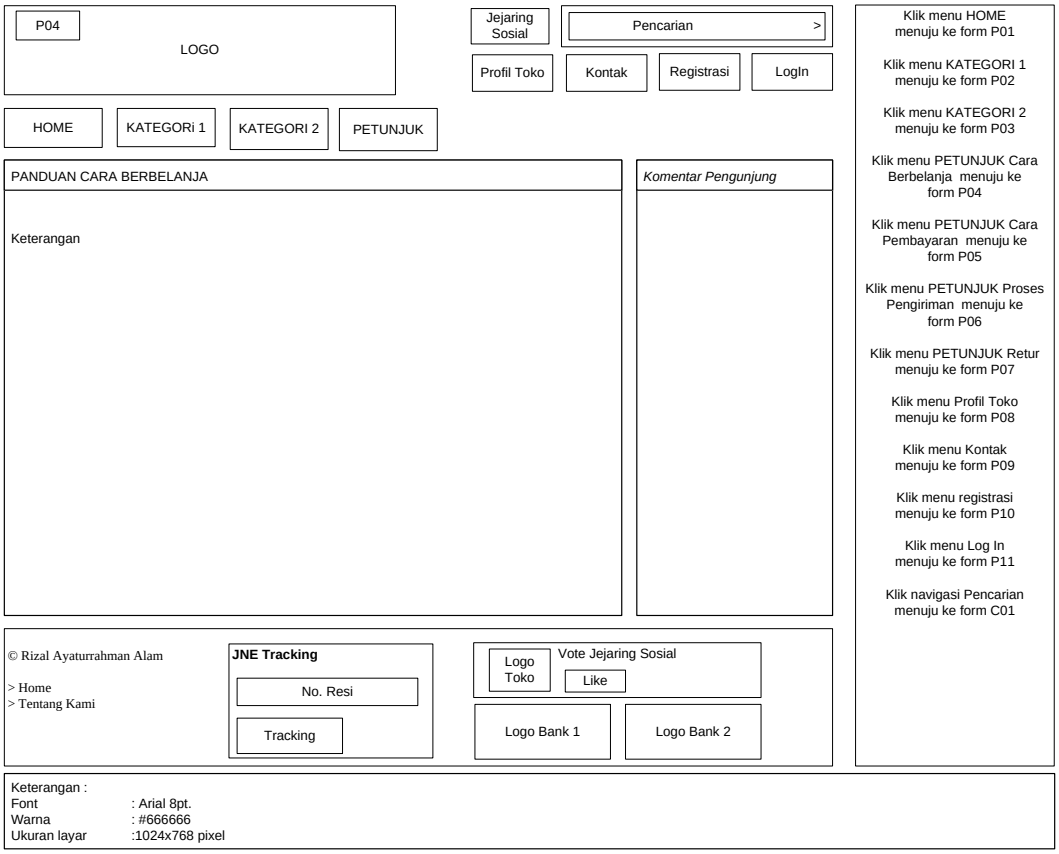
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kategori 2 dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.30 dibawah ini:



Gambar 3.30 Perancangan Antarmuka Menu Kategori 2 (P03)

4. Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk (Panduan cara berbelanja) (P04)

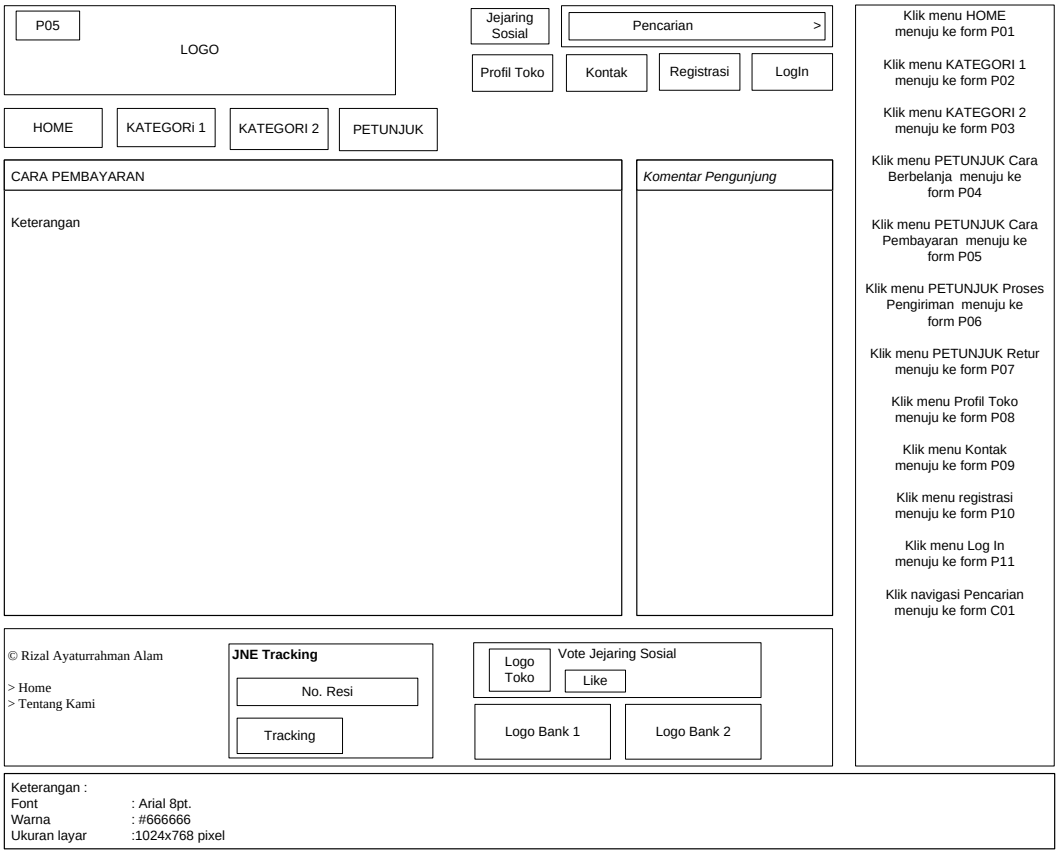
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Petunjuk (Panduan cara berbelanja) dari pembangunan *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.31 dibawah ini:



Gambar 3.31 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk (Panduan cara berbelanja) (P04)

5. Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk (Cara pembayaran) (P05)

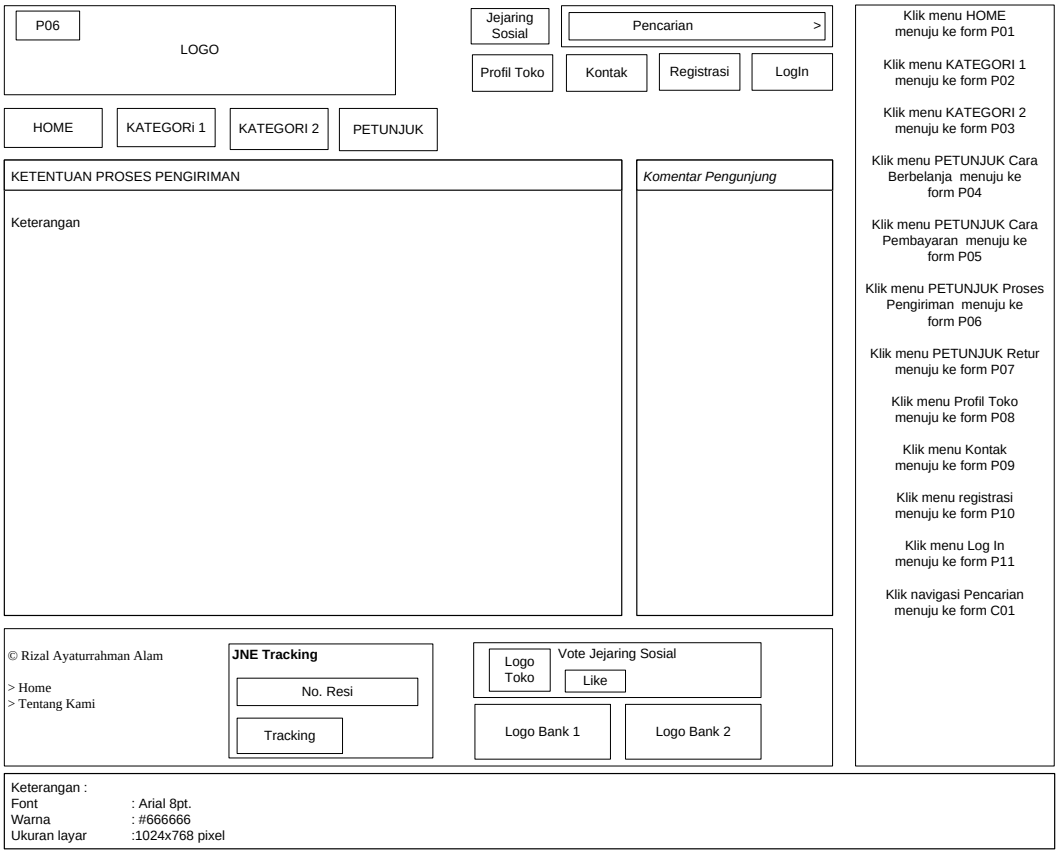
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Petunjuk (Cara pembayaran) dari pembangunan *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.32 dibawah ini:



Gambar 3.32 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk (Cara Pembayaran) (P05)

6. Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk (Ketentuan proses pengiriman) (P06)

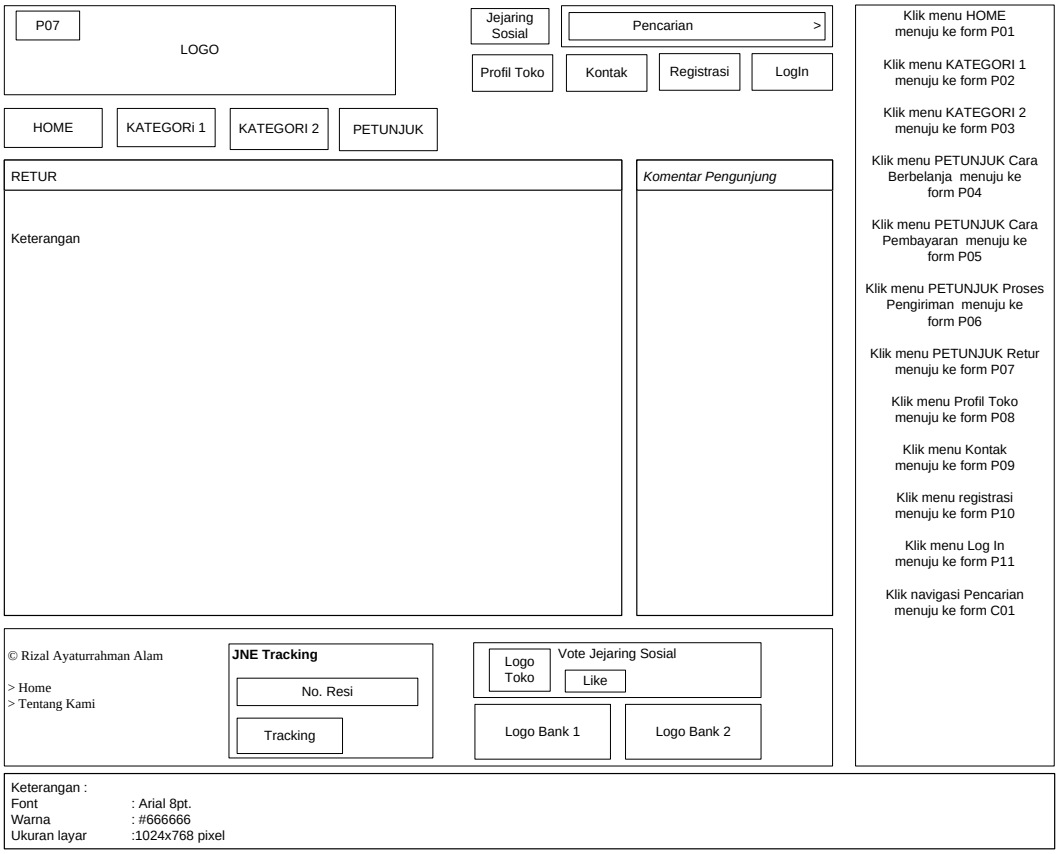
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Petunjuk (Ketentuan prosespengiriman) dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.233 dibawah ini:



Gambar 3.33 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk (Ketentuan proses pengiriman) (P06)

7. Perancangan Antarmuka Petunjuk(Retur) (P07)

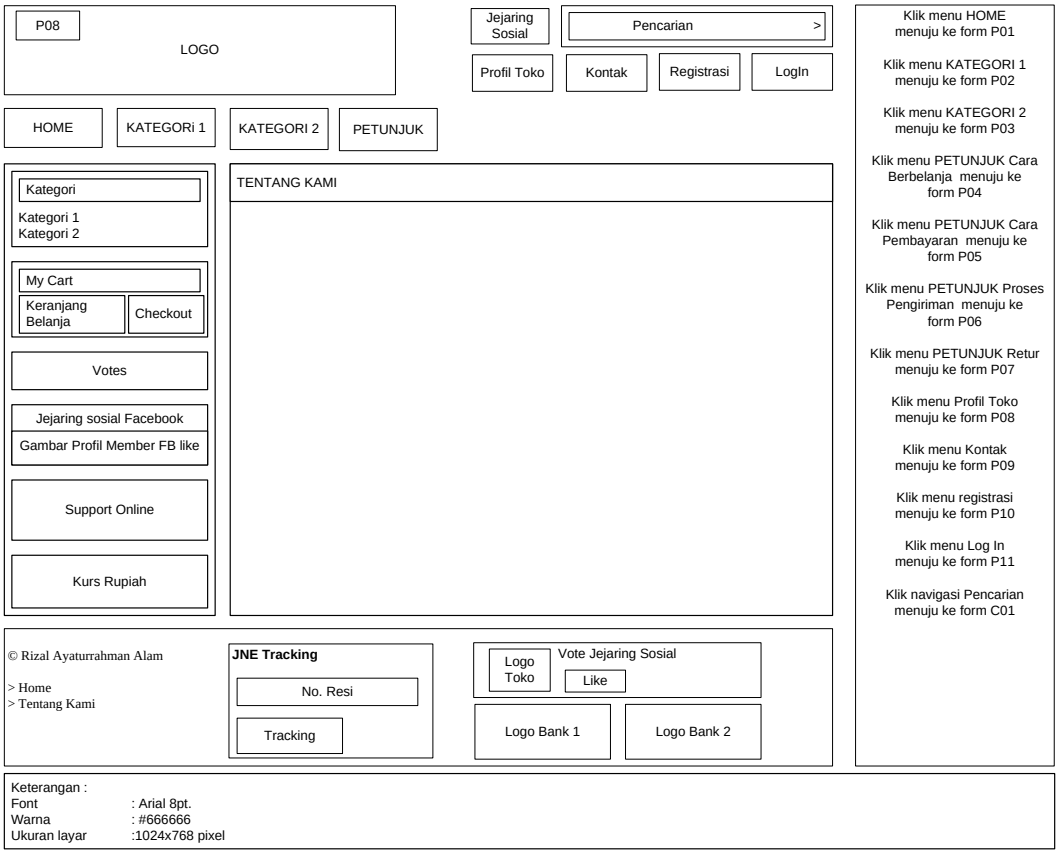
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Petunjuk (Retur) dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.34 dibawah ini:



Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk (Retur) (P07)

8. Perancangan Antarmuka Profil Toko (P08)

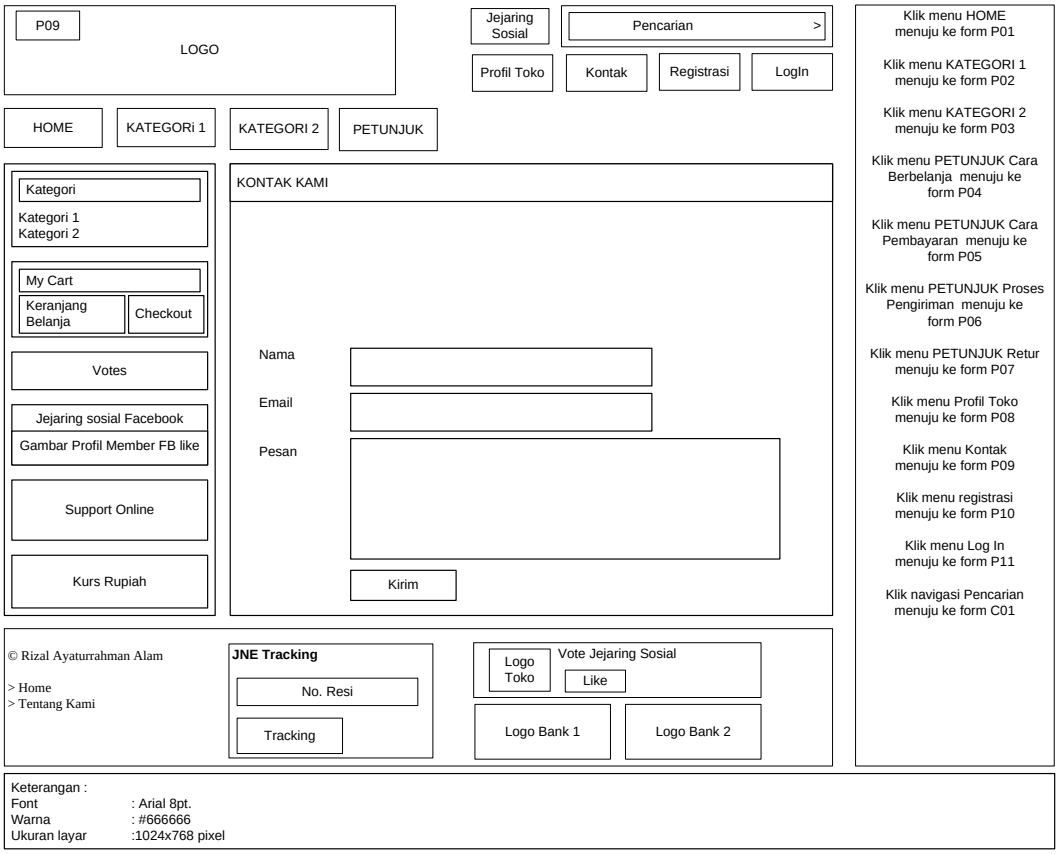
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Profil Toko dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.35 dibawah ini:



Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka Profil Toko (P08)

9. Perancangan Antarmuka Kontak (P09)

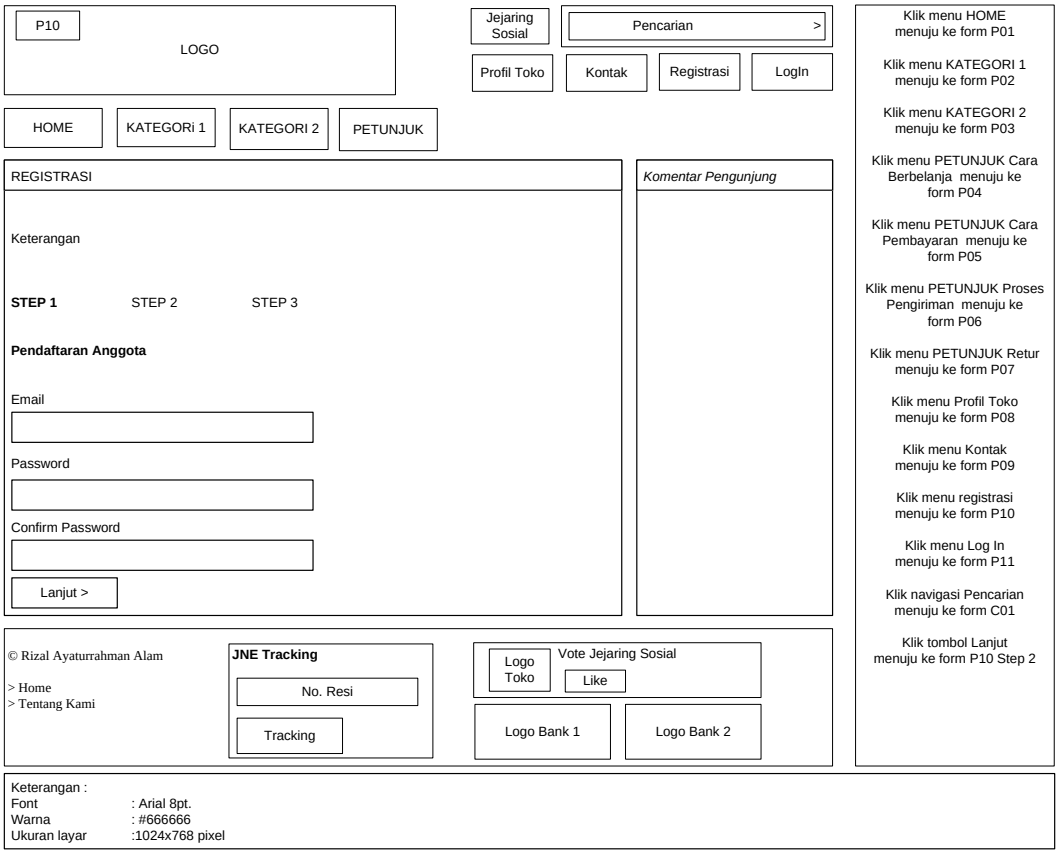
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Kontak dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.36 dibawah ini:



Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka Kontak (P09)

10. Perancangan Antarmuka Registrasi (P10)

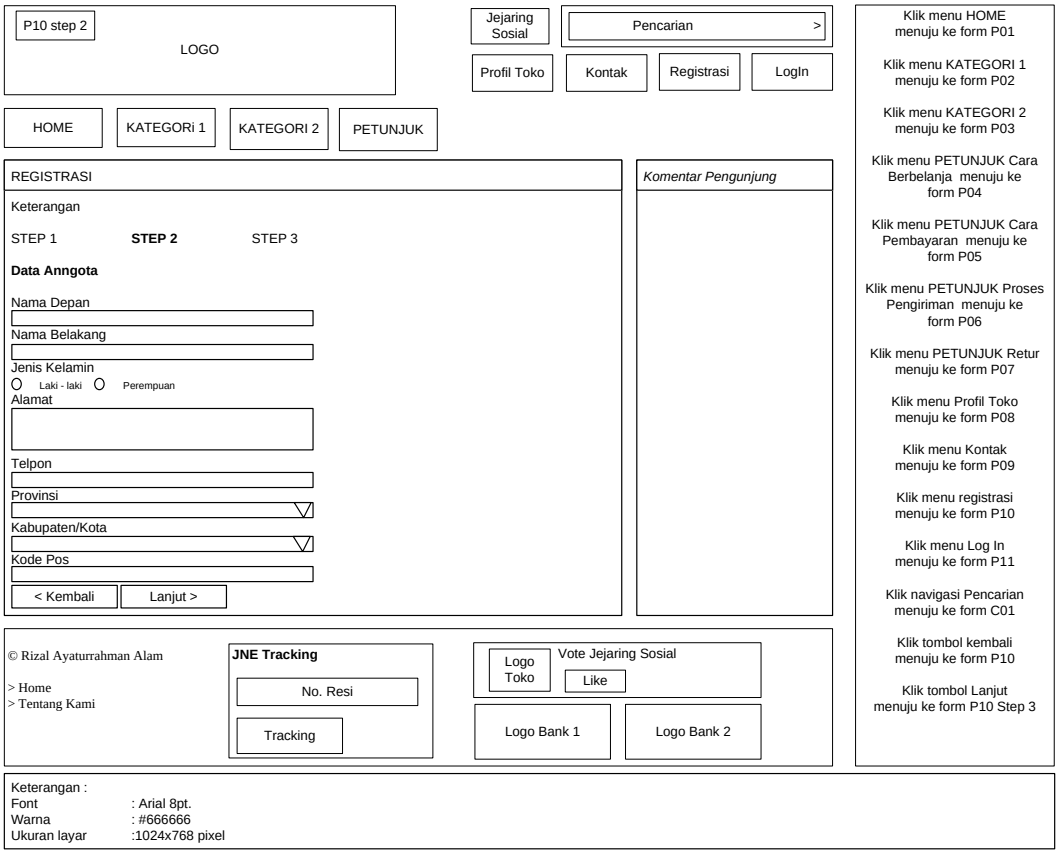
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Registrasi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.37 dibawah ini:



Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka Registrasi (P10)

11. Perancangan Antarmuka Registrasi Step 2 (P10 Step 2)

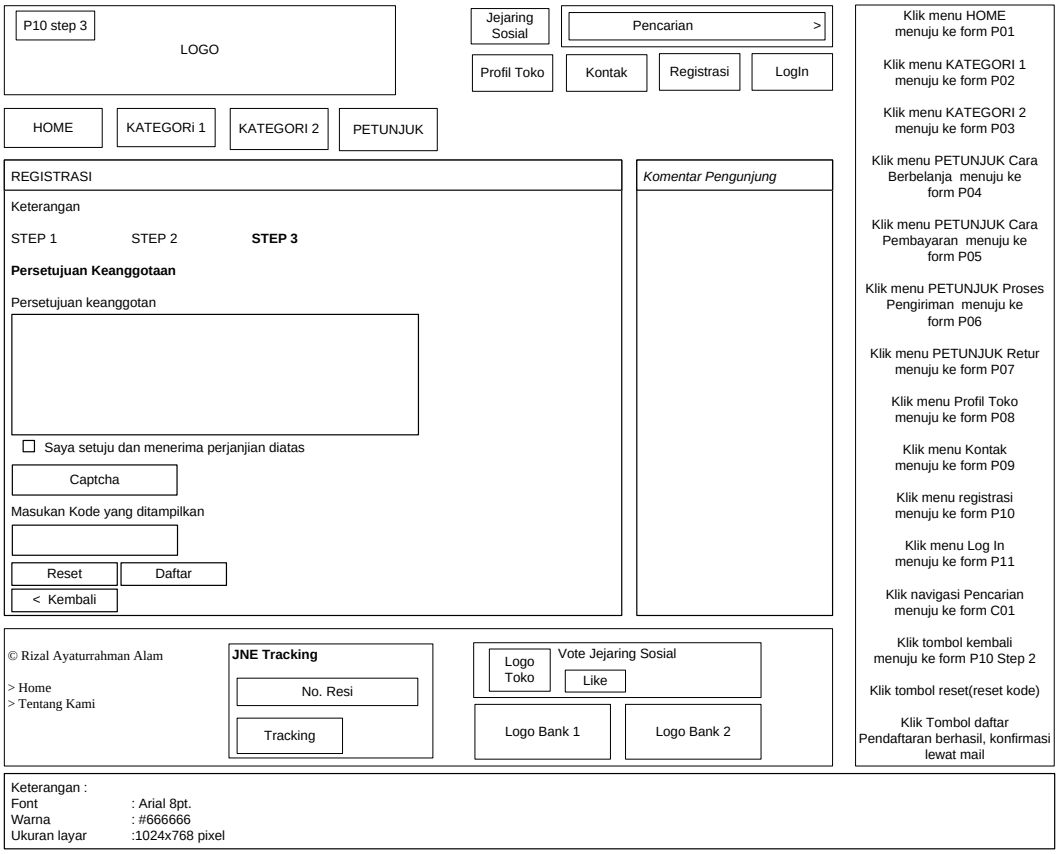
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Registrasi Step 2 dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.38 dibawah ini:



Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka Menu Registrasi Step 2 (P10 Step 2)

12. Perancangan Antarmuka Registrasi Step 3 (P10 Step 3)

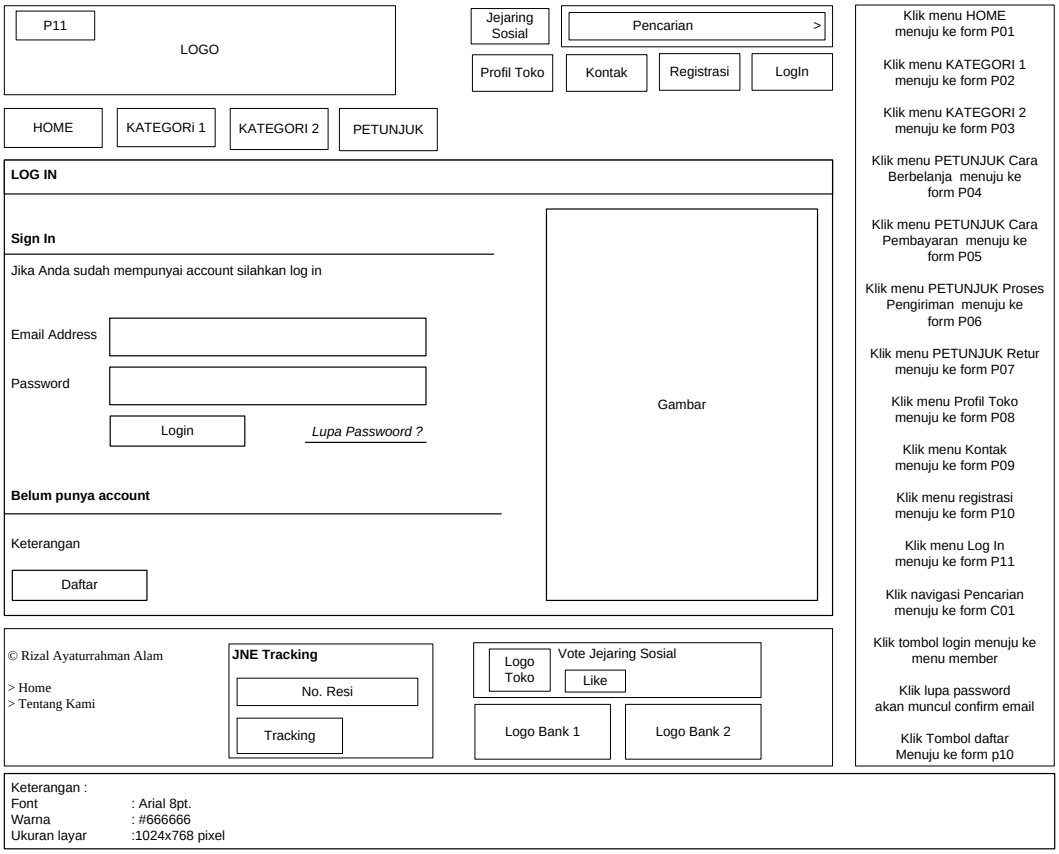
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Registrasi Step 3 dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.39 dibawah ini:



Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka Menu Registrasi Step 3 (P10 Step 3)

13. Perancangan Antarmuka Login (P11)

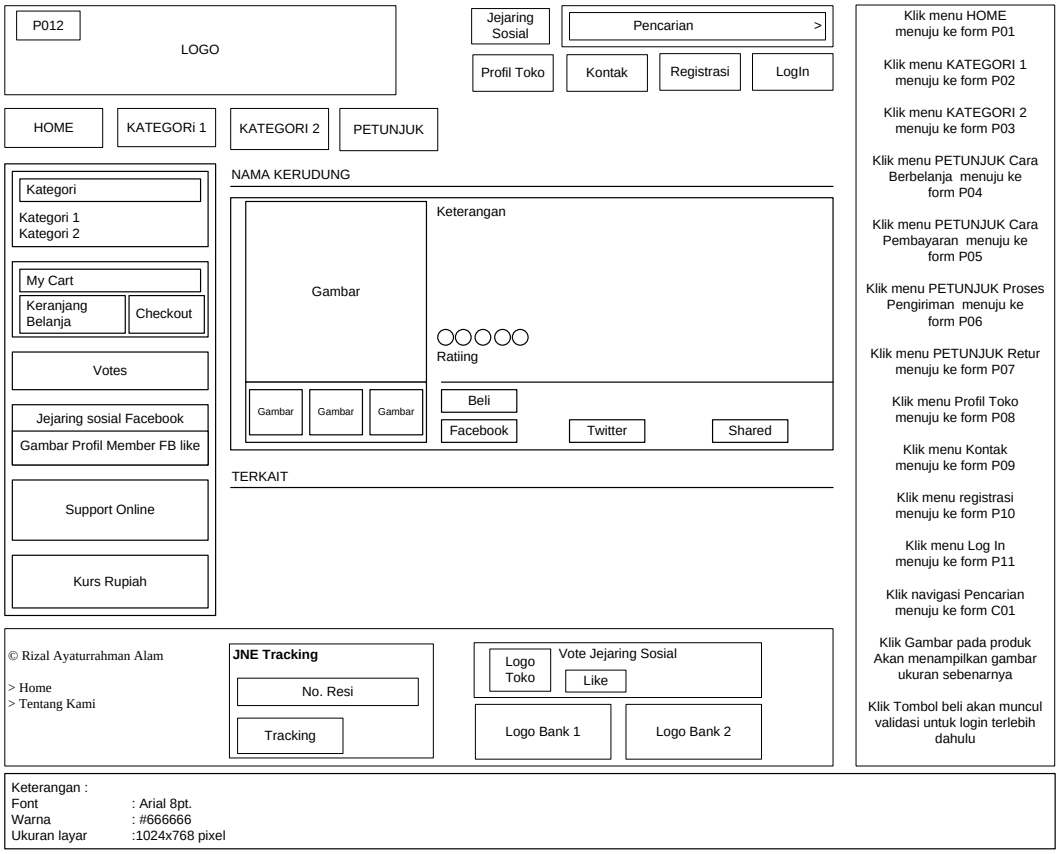
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Login dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.40 dibawah ini:



Gambar 3.40 Perancangan Antarmuka Menu Login (P11)

14. Perancangan Antarmuka Spesifikasi Produk (P12)

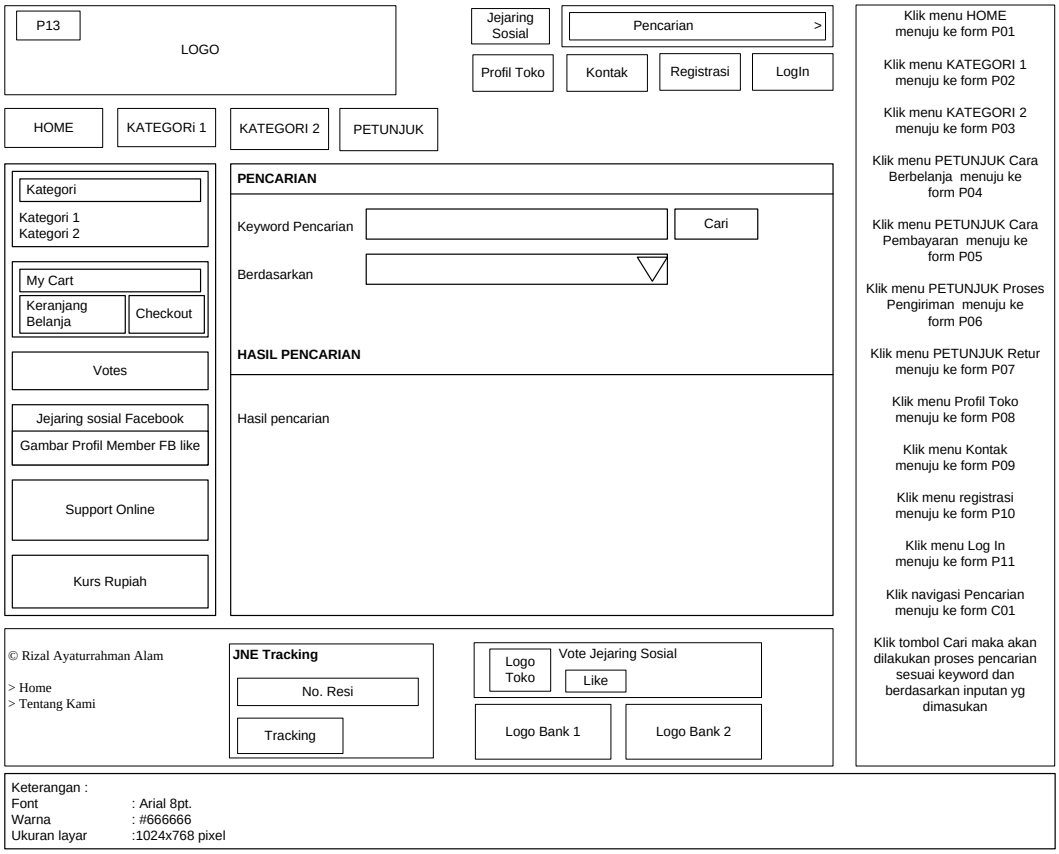
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Spesifikasi Produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.41 dibawah ini:



Gambar 3.41 Perancangan Antarmuka Menu Spesifikasi Produk (P12)

15. Perancangan Antarmuka Pencarian (P13)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Pencarian dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.42 dibawah ini:

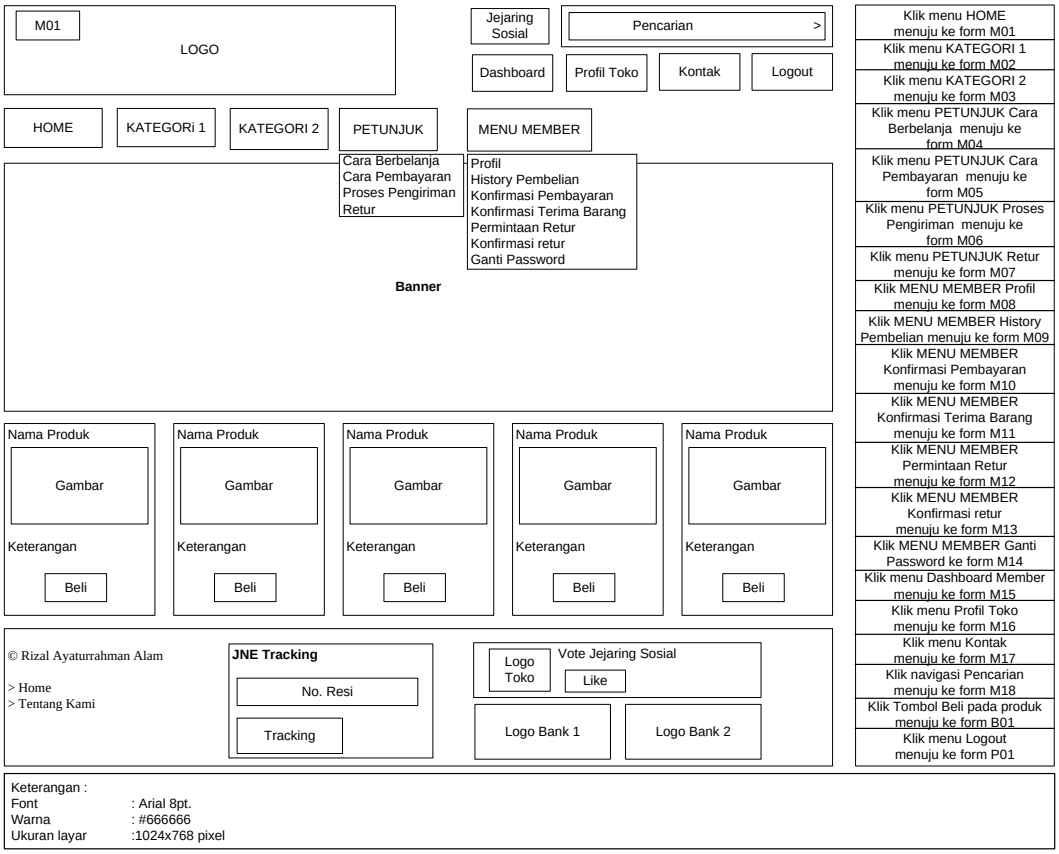


Gambar 3.42 Perancangan Antarmuka Menu Pencarian (P13)

3.3.2 Perancangan Antarmuka Member

1. Perancangan Antarmuka Menu Utama Home (M01)

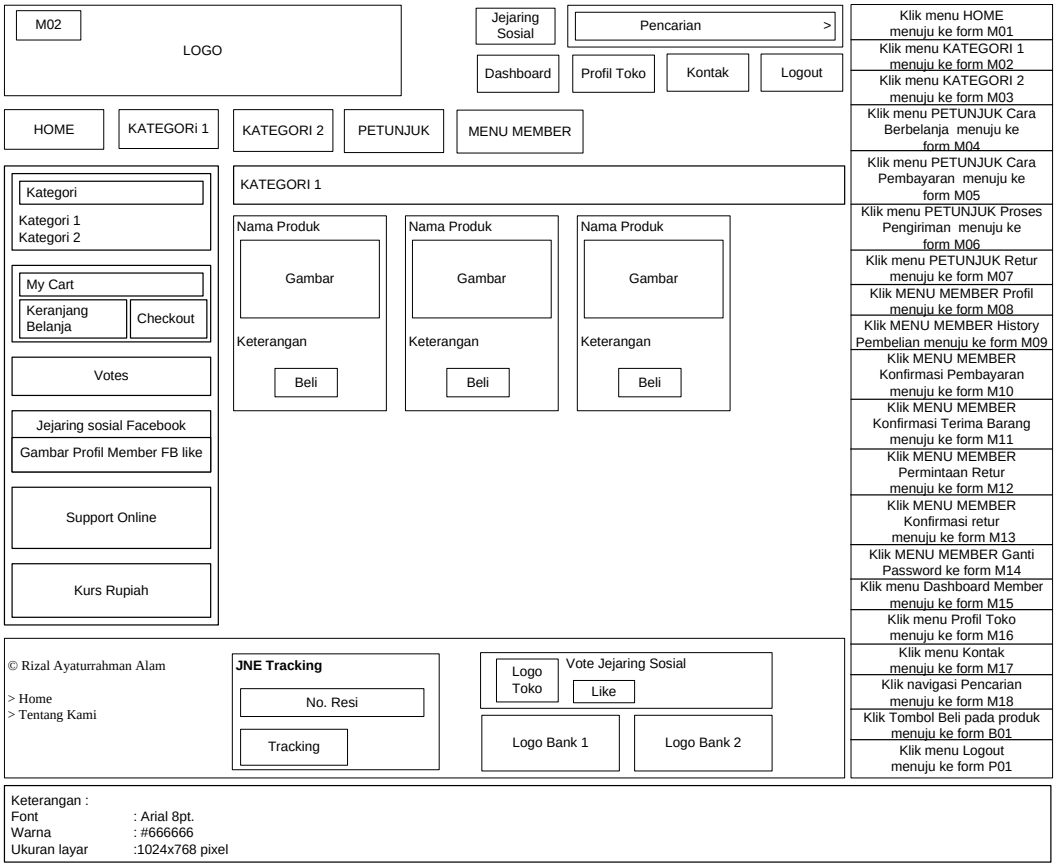
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu utama Home dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.43 dibawah ini:



Gambar 3.43 Perancangan Antarmuka Menu Home (M01)

2. Perancangan Antarmuka Menu Kategori 1 (M02)

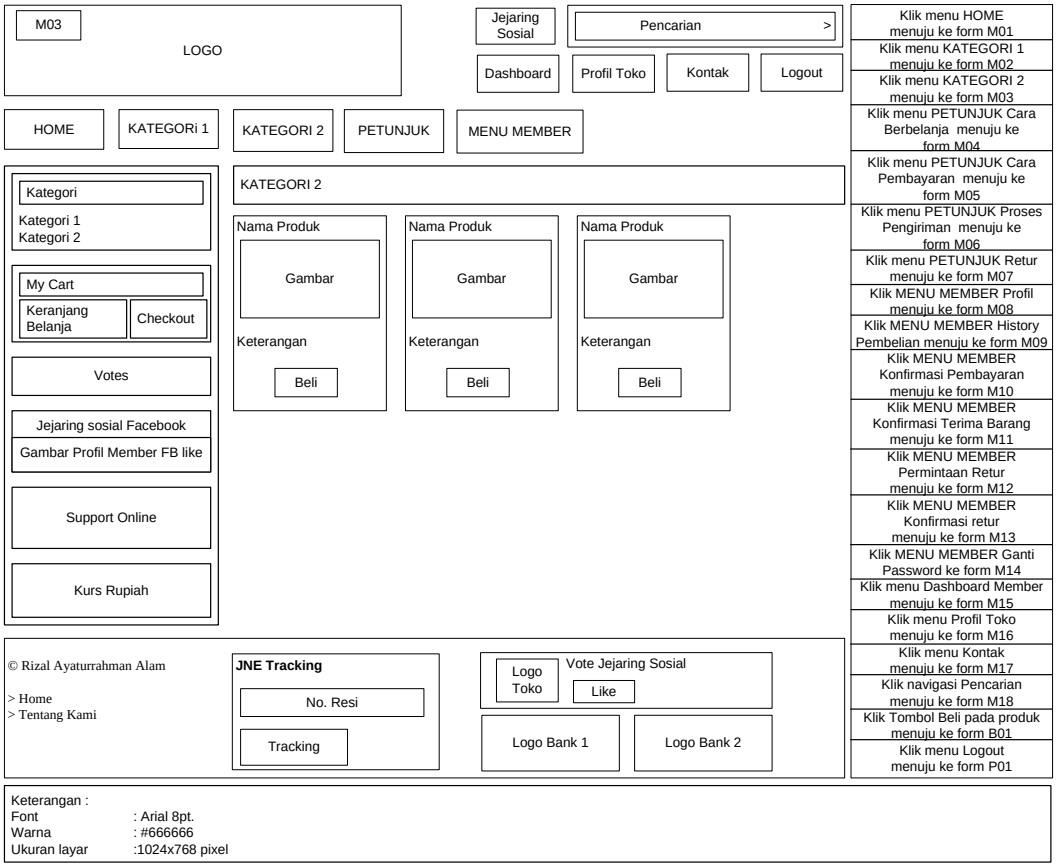
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Kategori dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.44 dibawah ini:



Gambar 3.44 Perancangan Antarmuka Menu Kategori 1 (M02)

3. Perancangan Antarmuka Kategori 2 (M03)

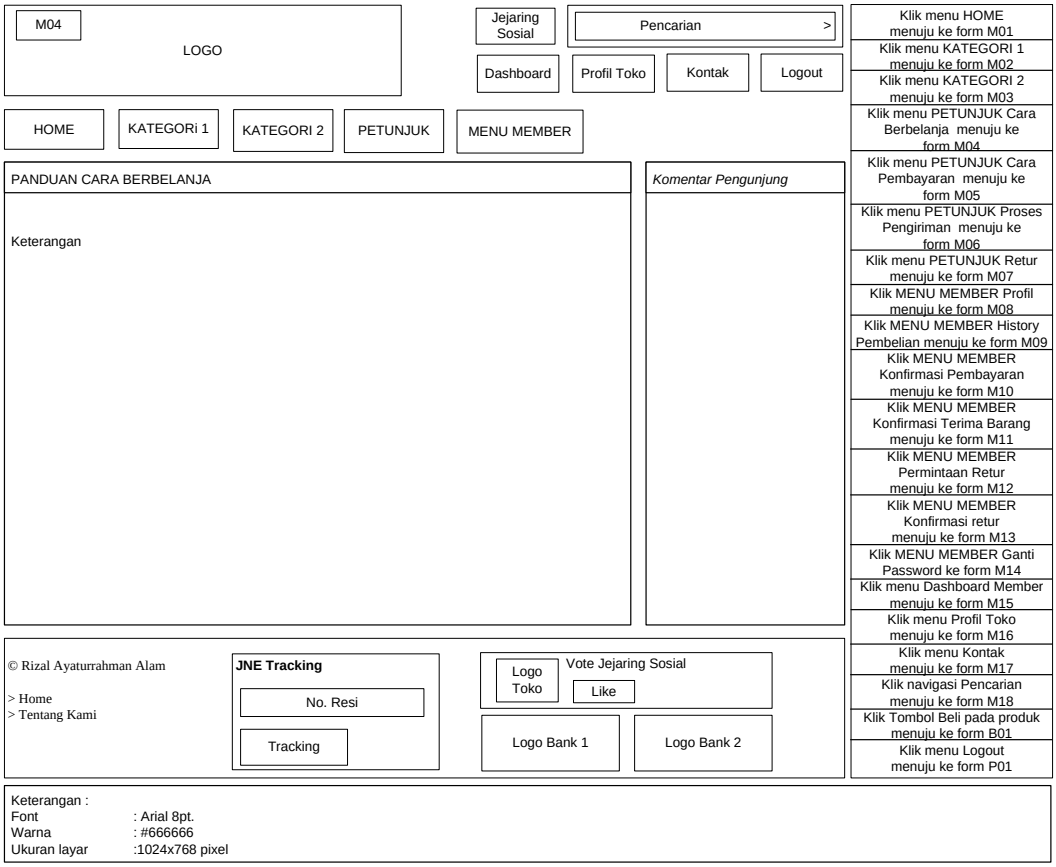
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Kategori 2 dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.45 dibawah ini:



Gambar 3.45 Perancangan Antarmuka Menu Kategori 2 (M03)

4. Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Cara Berbelanja (M04)

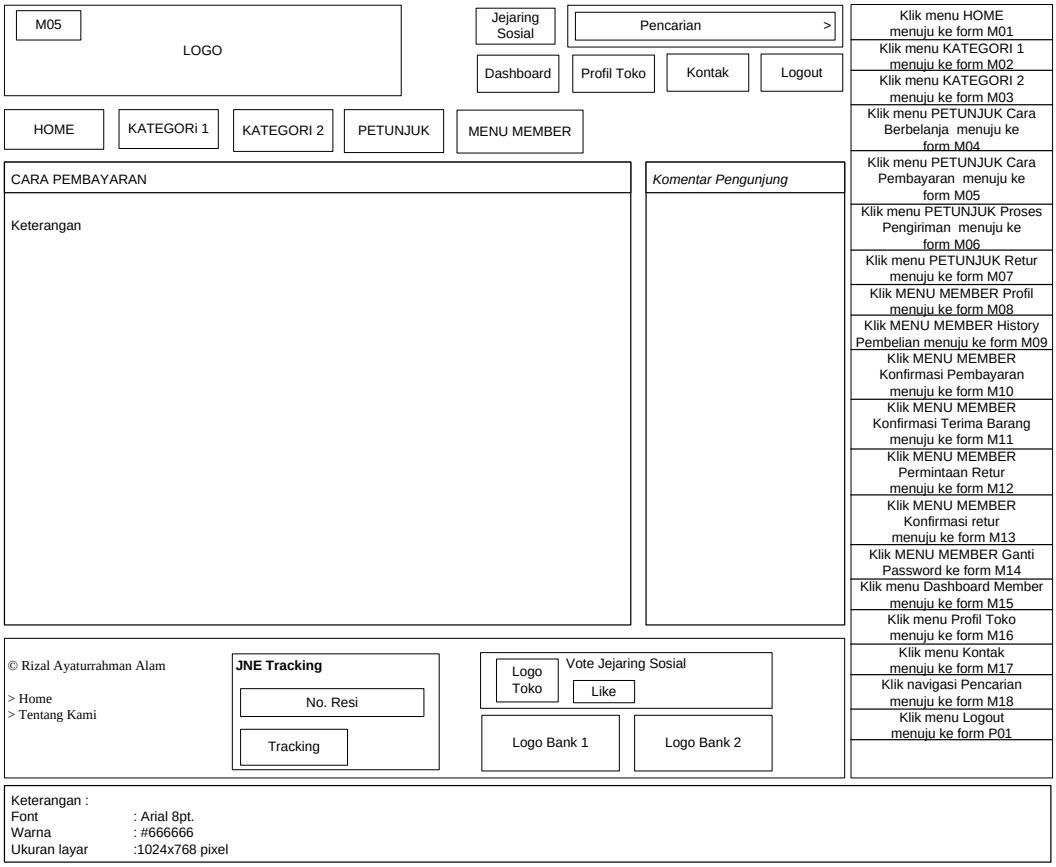
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Petunjuk Cara Berbelanja dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.46 dibawah ini:



Gambar 3.46 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Cara Belanja (M04)

5. Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Cara pembayaran (M05)

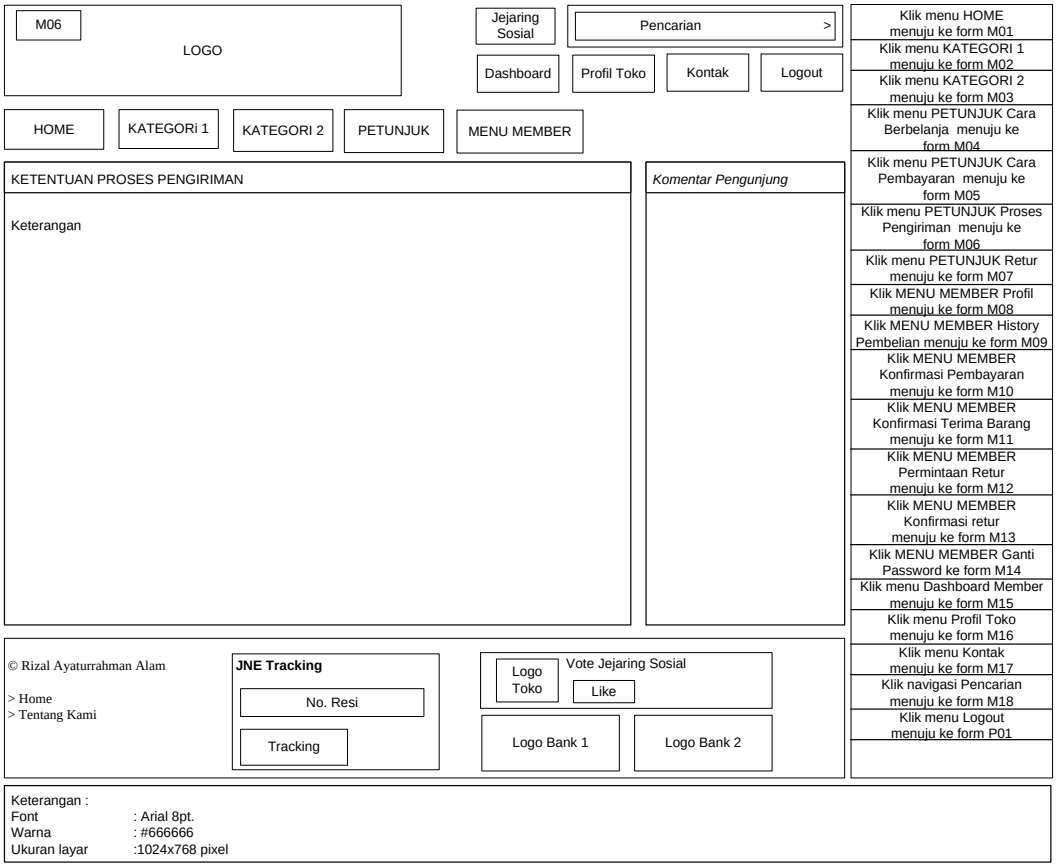
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Petunjuk Cara Pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.47 dibawah ini:



Gambar 3.47 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Cara Pembayaran (M05)

6. Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Proses Pengiriman (M06)

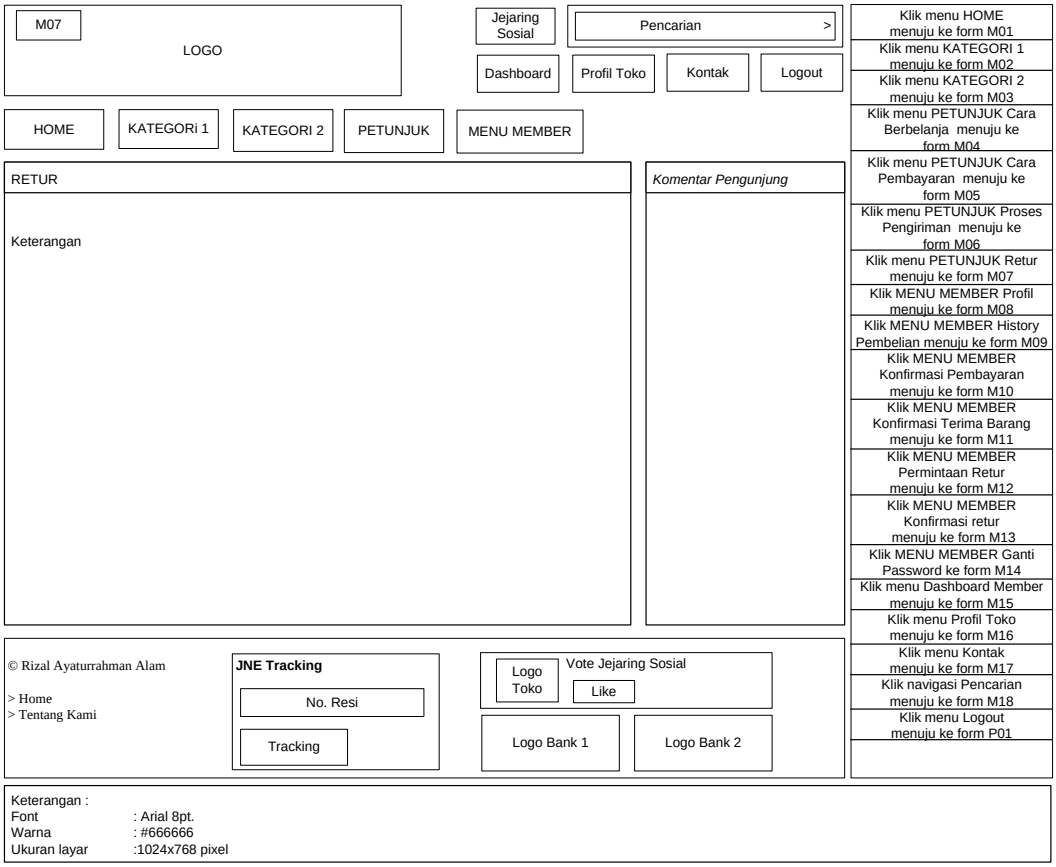
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Petunjuk Proses Pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.48 dibawah ini:



Gambar 3.48 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Proses Pengiriman (M06)

7. Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Retur (M07)

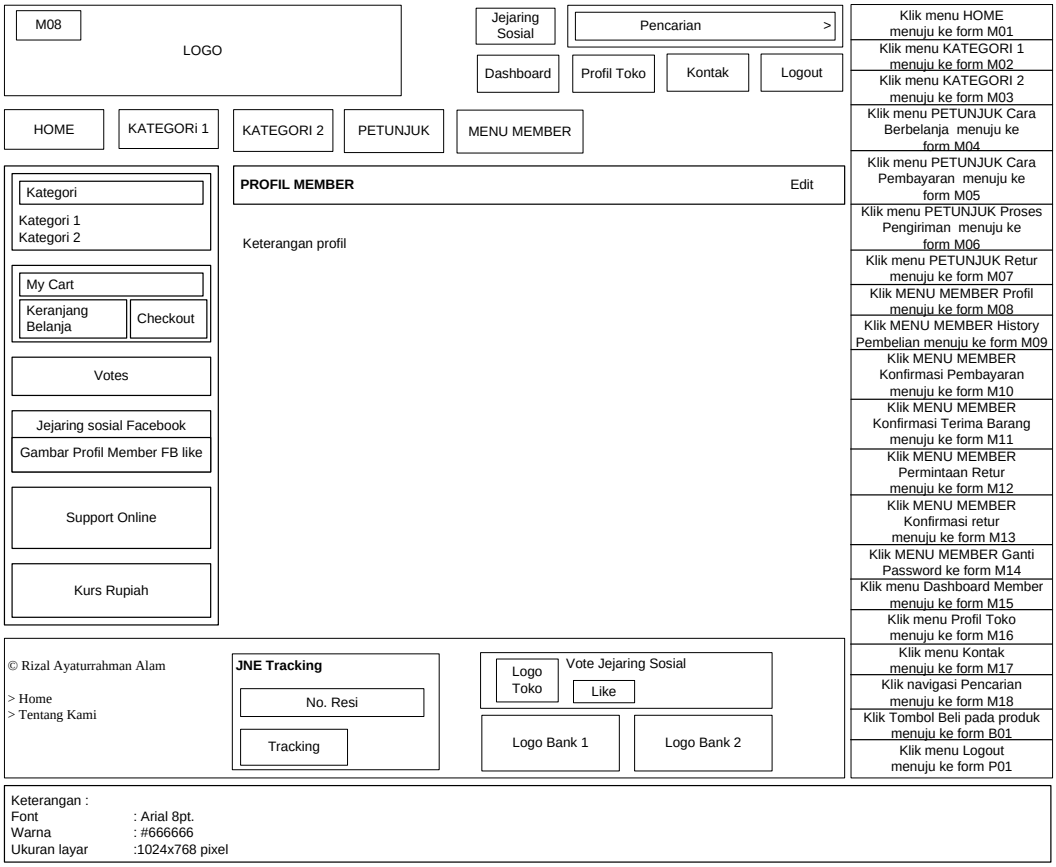
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Poling dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.49 dibawah ini:



Gambar 3.49 Perancangan Antarmuka Menu Petunjuk Retur (M07)

8. Perancangan Antarmuka Menu Member Profil (M08)

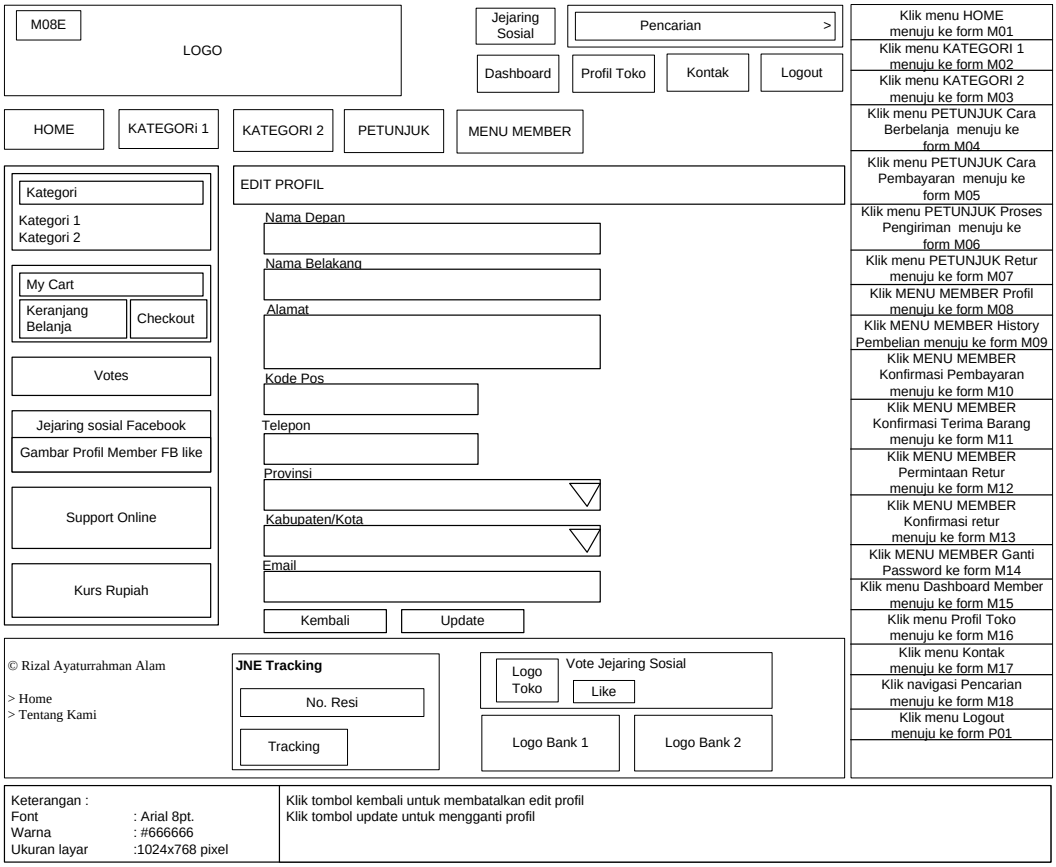
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Profil dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.50 dibawah ini:



Gambar 3.50 Perancangan Antarmuka Menu Member Profil (M08)

9. Perancangan Antarmuka Menu Member Profil Edit (M08a)

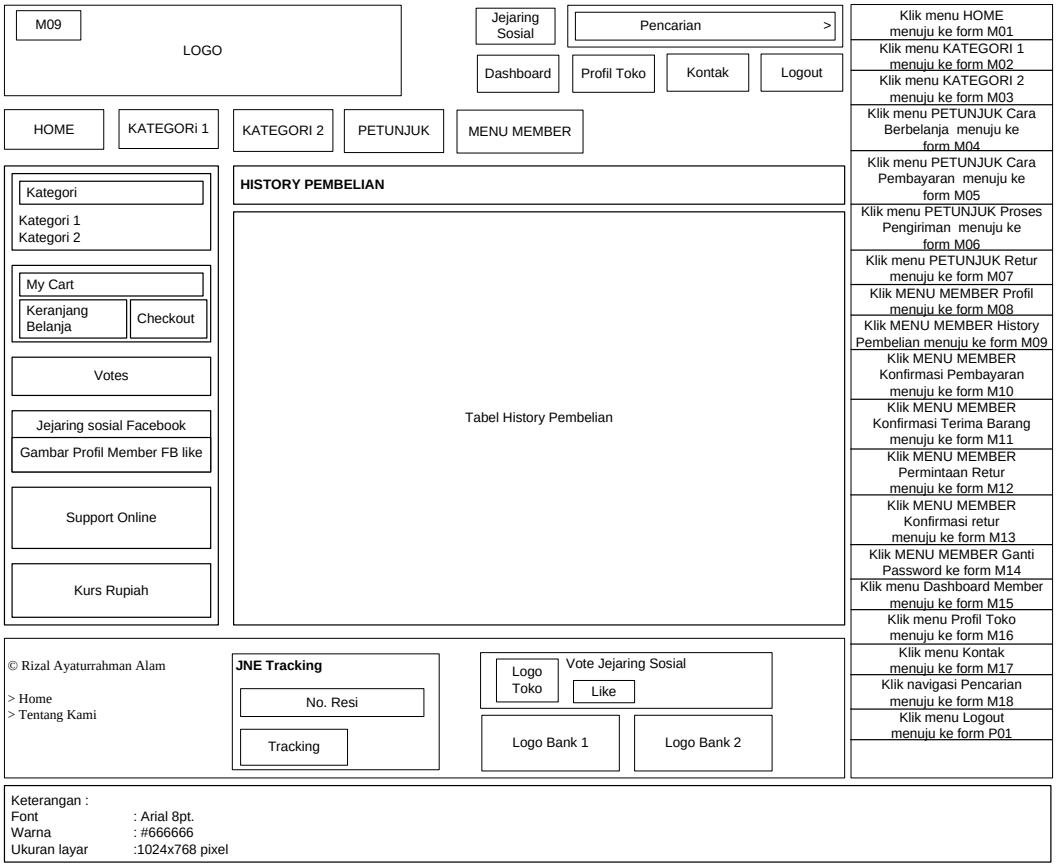
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Menu Member Profil Edit dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.51 dibawah ini:



Gambar 3.51 Perancangan Antarmuka Menu Member Profil Edit (M08a)

10. Perancangan Antarmuka Menu Member History (M09)

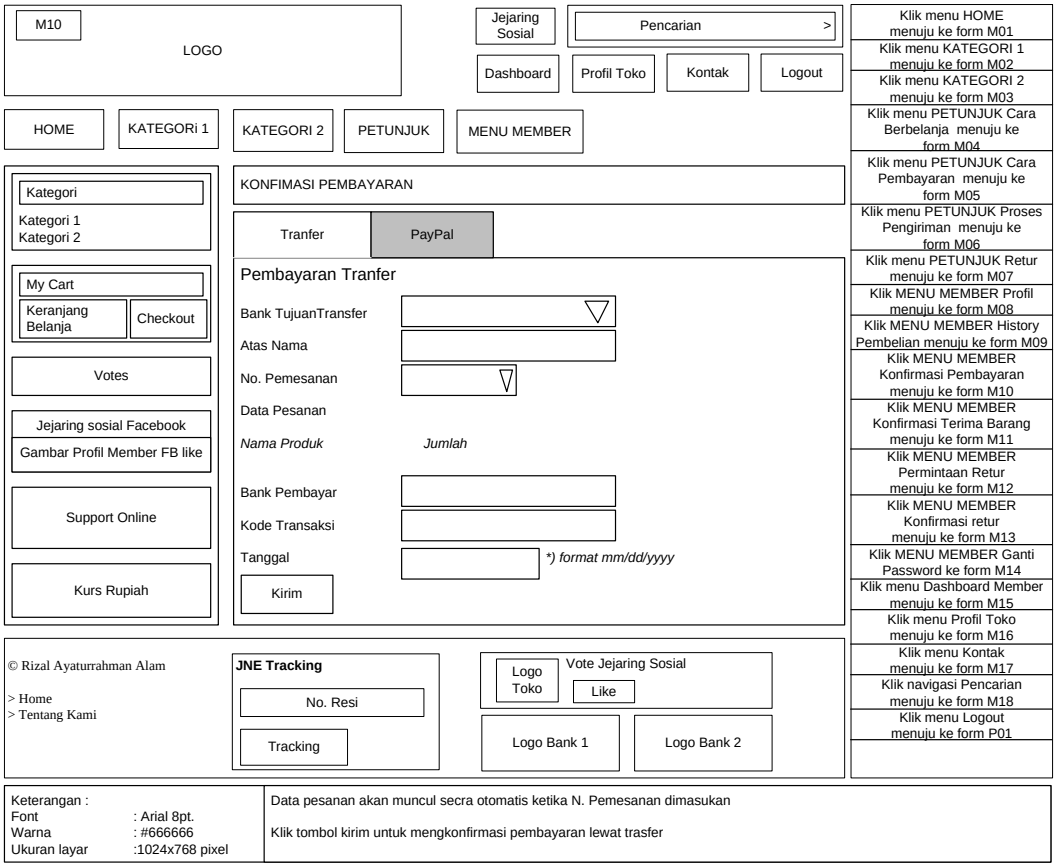
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Menu Member History Dilihat dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Toko Keudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.52 dibawah ini:



Gambar 3.52 Perancangan Antarmuka Menu Member History (M09)

11. Perancangan Antarmuka Menu Member Konfirmasi Pembayaran Transfer (M10)

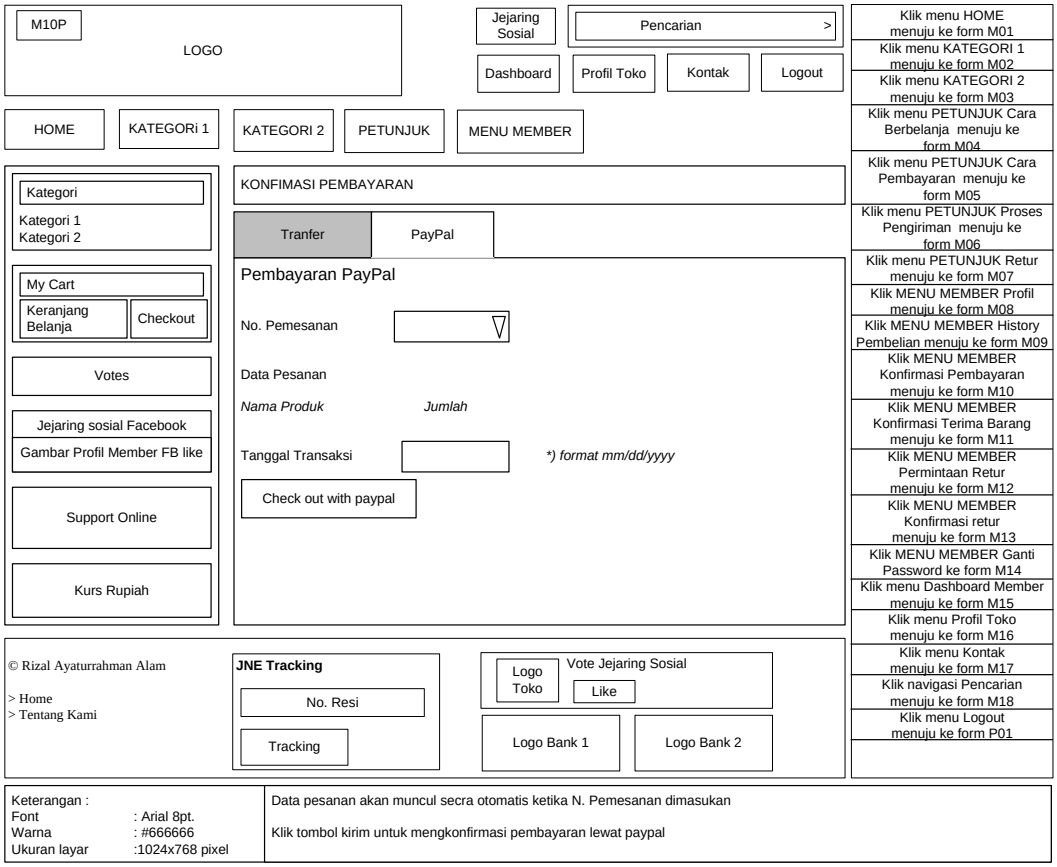
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Konfirmasi Pembayaran Transfer dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.53 dibawah ini:



Gambar 3.53 Perancangan Antarmuka Menu Member Konfirmasi Pembayaran transfer (M10)

12. Perancangan Antarmuka Menu Member Pembayaran PayPal (M10a)

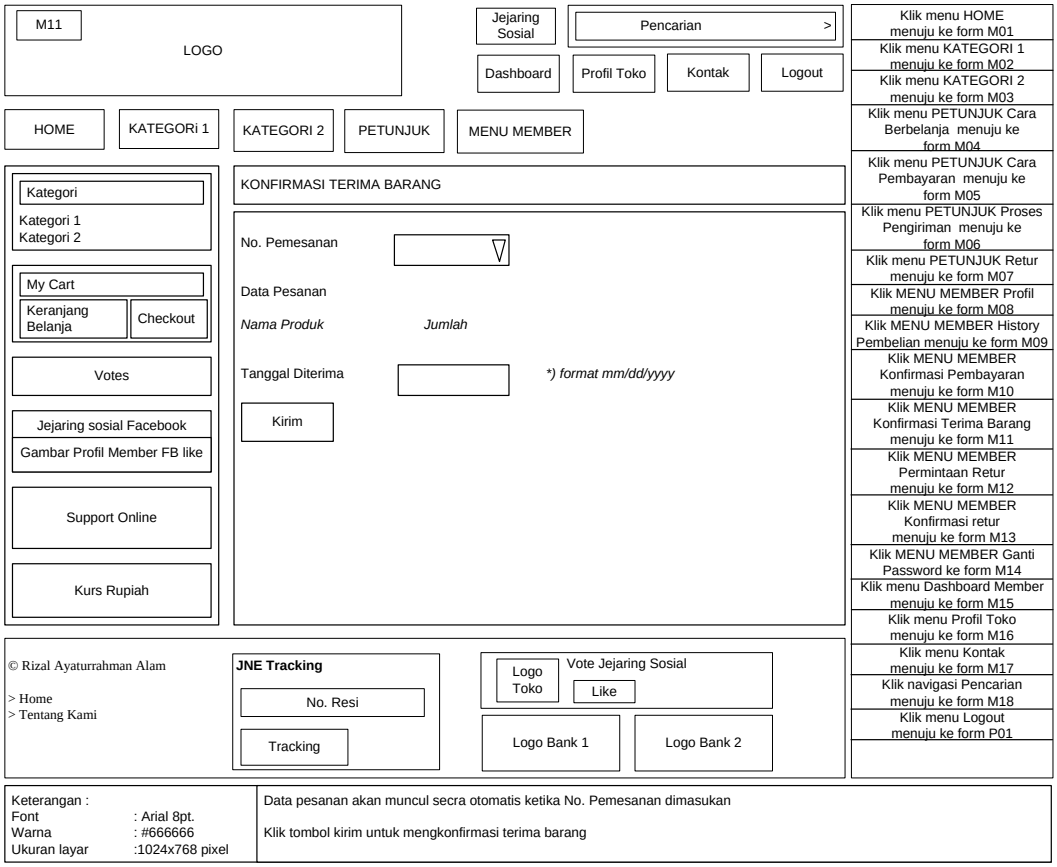
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Konfirmasi Pembayaran PayPal dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.54 dibawah ini:



Gambar 3.54 Perancangan Antarmuka Menu Member Pembayaran PayPal (M10a)

13. Perancangan Antarmuka Menu Member Konfirmasi Terima Barang (M11)

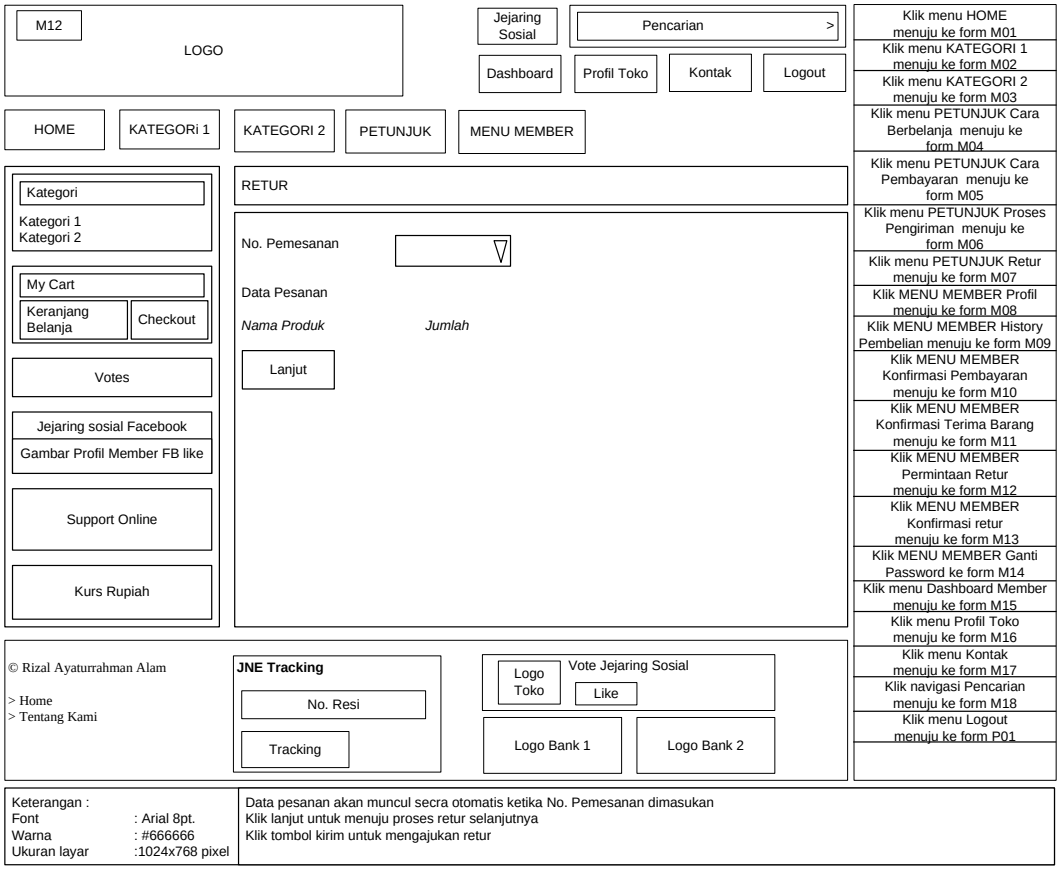
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Konfirmasi Terima Barang dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.55 dibawah ini:



Gambar 3.55 Perancangan Antarmuka Menu Member Konfirmasi Terima Barang (M11)

14. Perancangan Antarmuka Menu Member Permintaan Retur (M12)

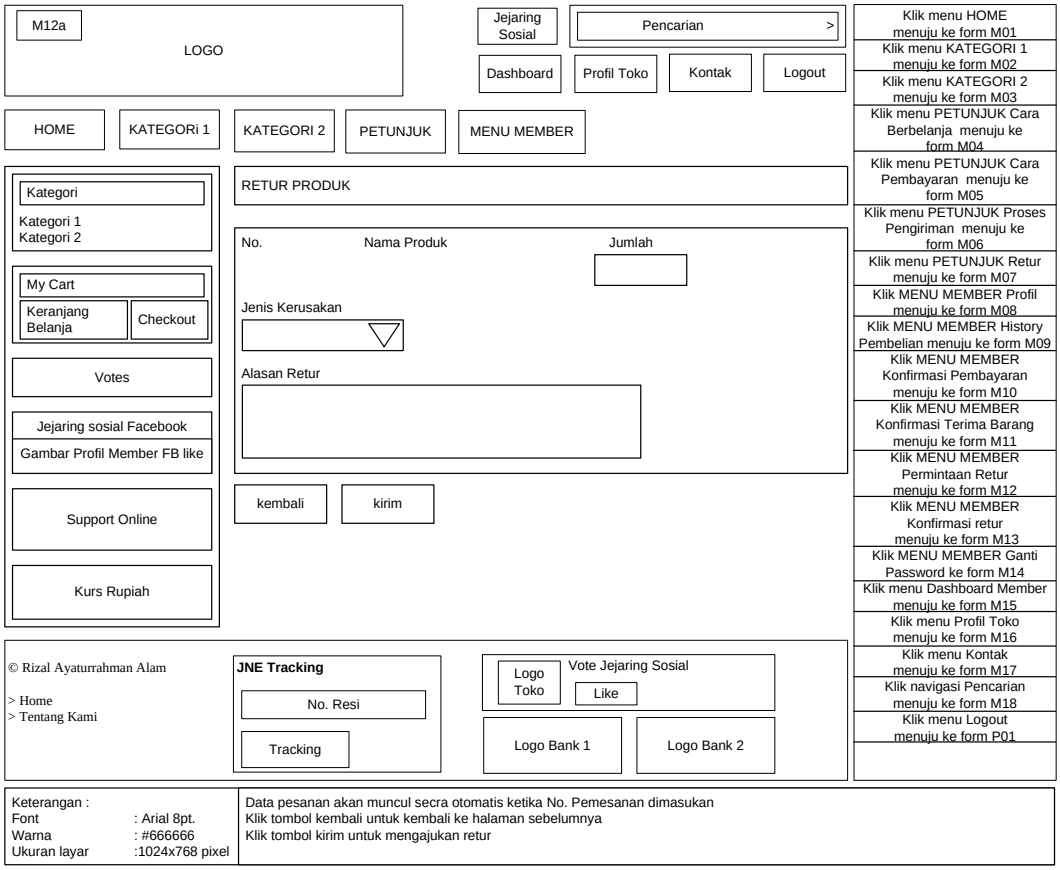
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Permintaan Retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.56 dibawah ini:



Gambar 3.56 Perancangan Antarmuka Menu Member Permintaan Retur (M12)

15. Perancangan Antarmuka Menu Member Permintaan Retur (M12a)

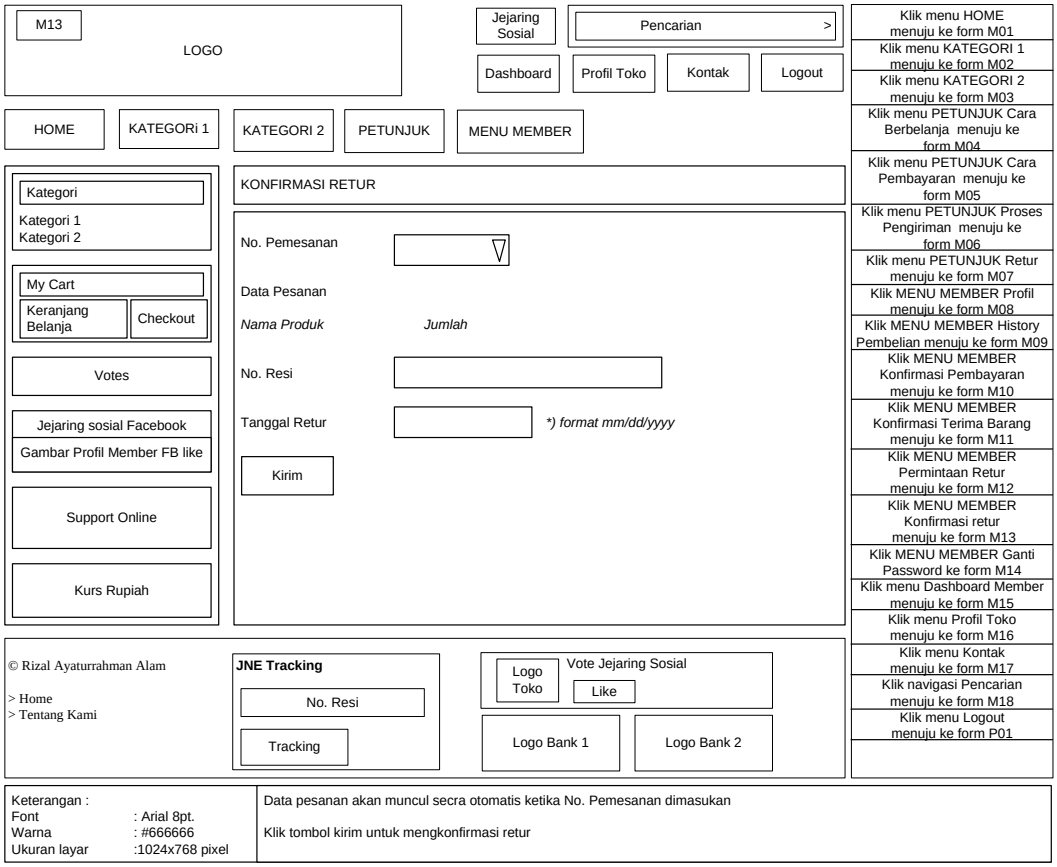
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Permintaan Retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.57 dibawah ini:



Gambar 3.57 Perancangan Antarmuka Menu Member Permintaan Retur (M12a)

16. Perancangan Antarmuka Menu Member Konfirmasi Retur (M13)

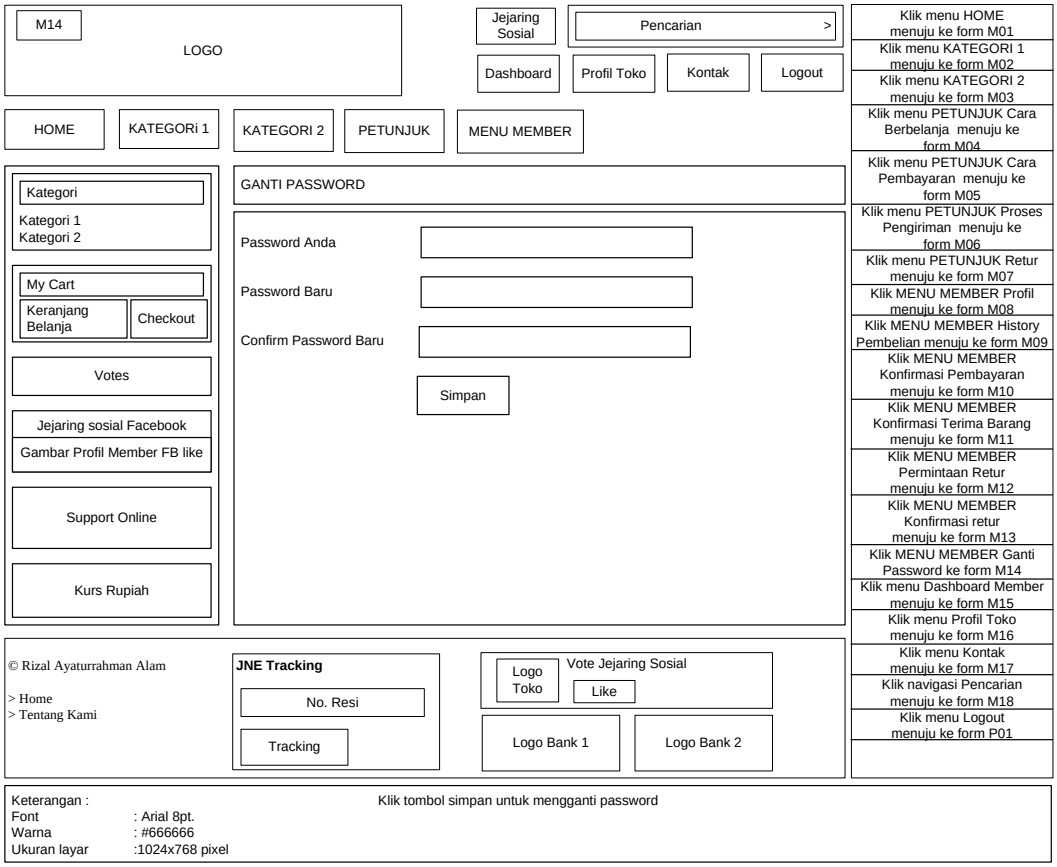
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Konfirmasi Retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.58 dibawah ini:



Gambar 3.58 Perancangan Antarmuka Menu Member Konfirmasi Retur (M13)

17. Perancangan Antarmuka Menu Member Ganti Password (M14)

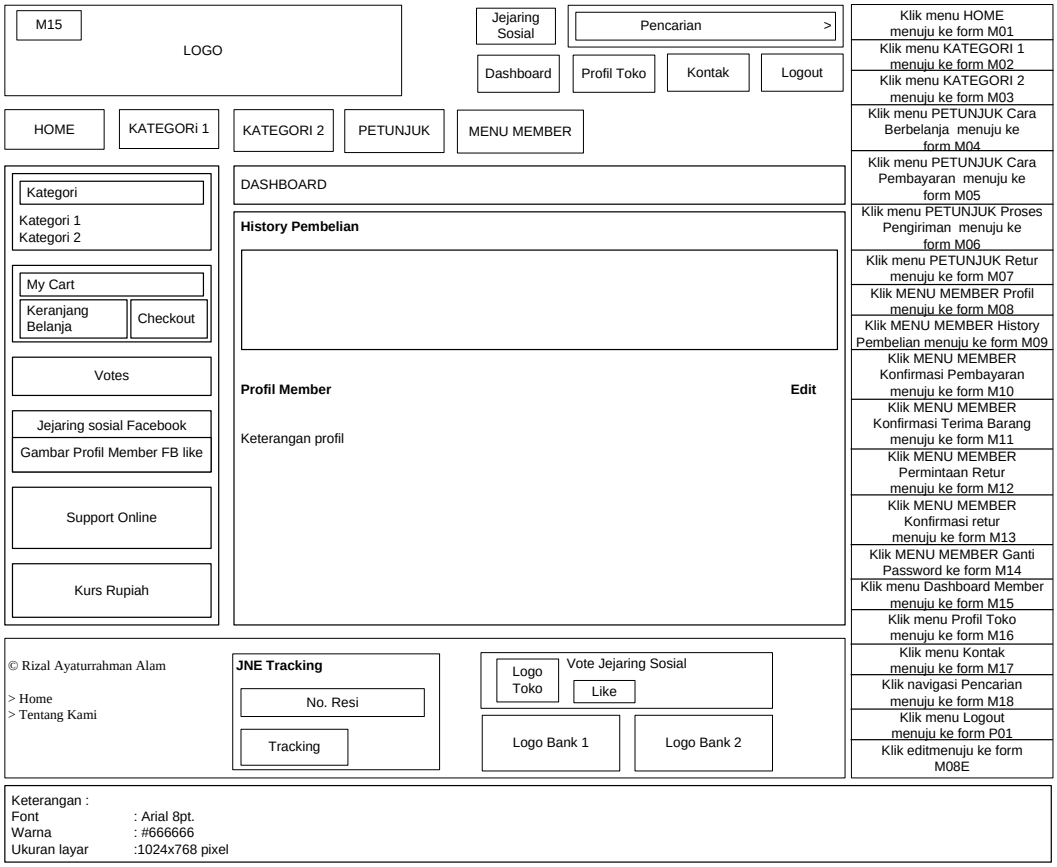
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Member Ganti Password dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.59 dibawah ini:



Gambar 3.59 Perancangan Antarmuka Menu Member Ganti Password (M14)

18. Perancangan Antarmuka Menu *Dashboard* (M15)

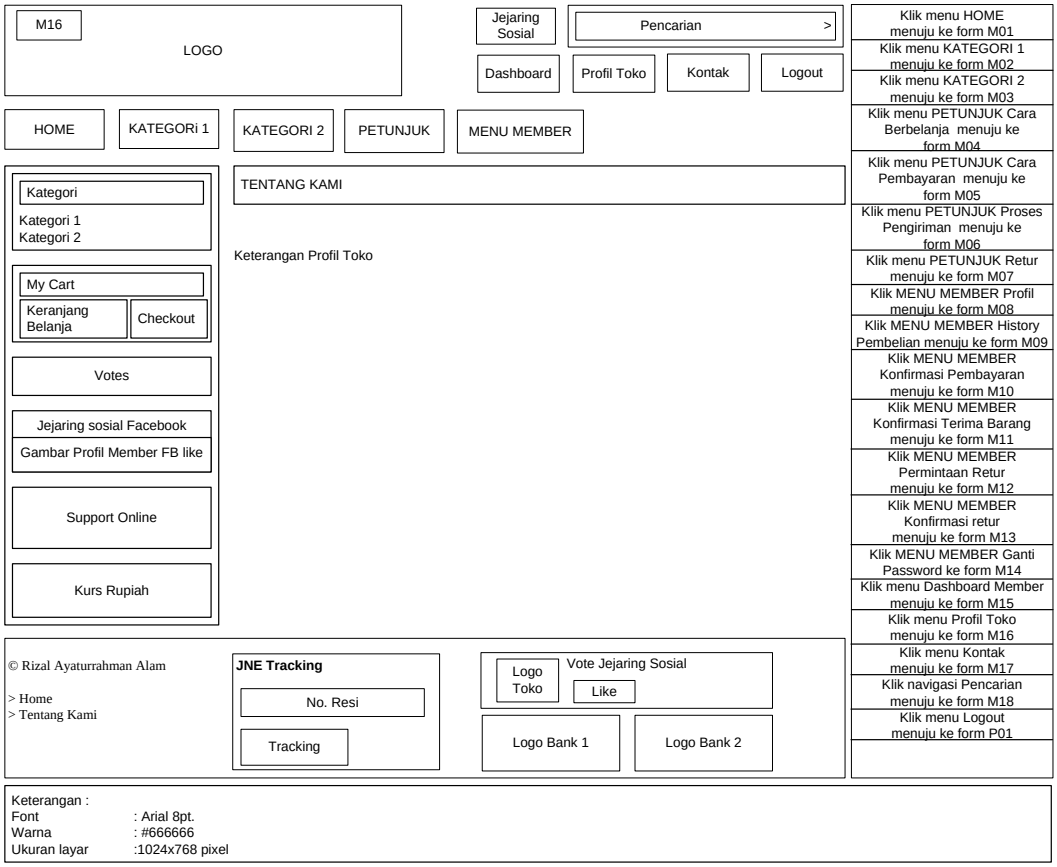
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Dashboard Member PayPal dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.60 dibawah ini:



Gambar 3.60 Perancangan Antarmuka Menu Dashboard Member (M15)

19. Perancangan Antarmuka Menu Profil Toko (M16)

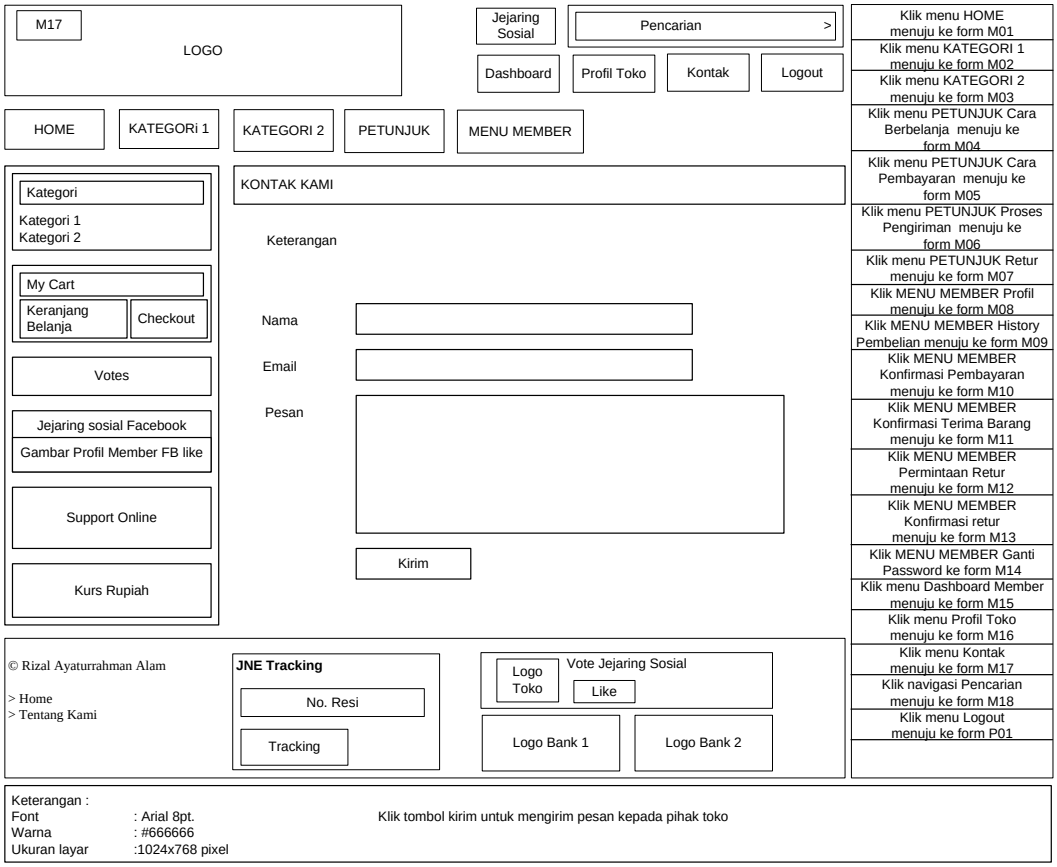
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Profil Toko dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.61 dibawah ini:



Gambar 3.61 Perancangan Antarmuka Menu Profil Toko (M16)

20. Perancangan Antarmuka Menu Kontak (M17)

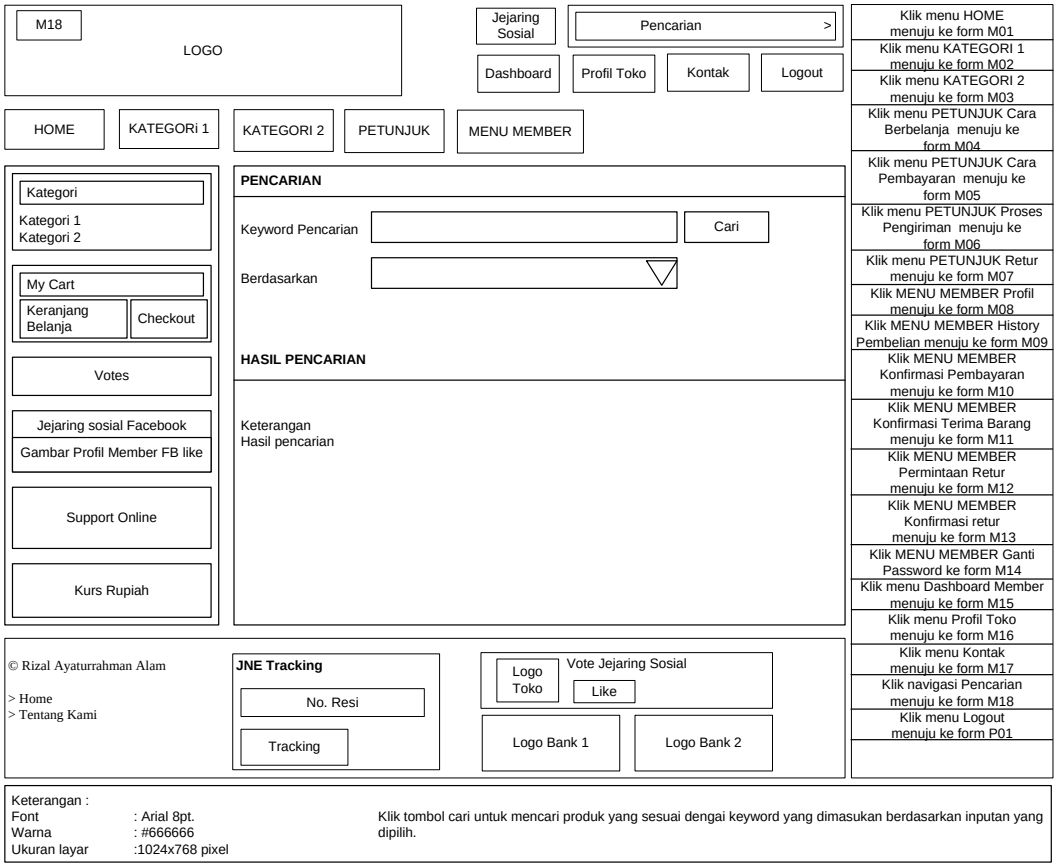
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Kontak dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.62 dibawah ini:



Gambar 3.62 Perancangan Antarmuka Menu Kontak (M17)

21. Perancangan Antarmuka Menu Pencarian (M18)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Pencarian dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.63 dibawah ini:

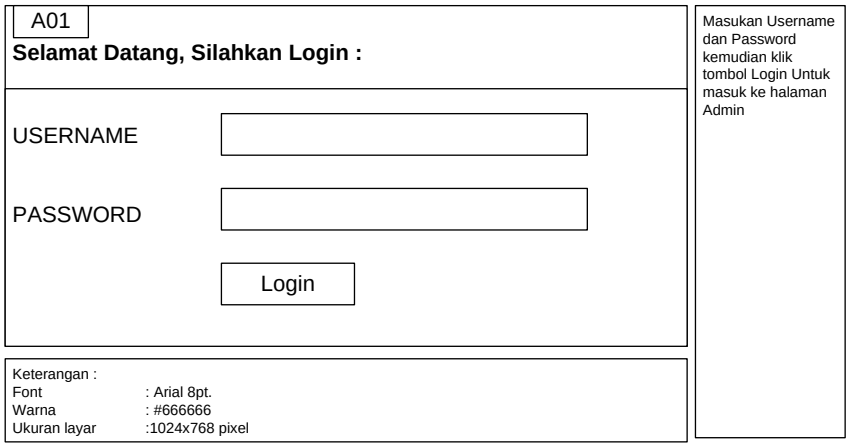


Gambar 3.63 Perancangan Antarmuka Menu Kontak (M18)

3.3.3 Perancangan Antar Muka Administrator

1. Perancangan Antar muka login (A01)

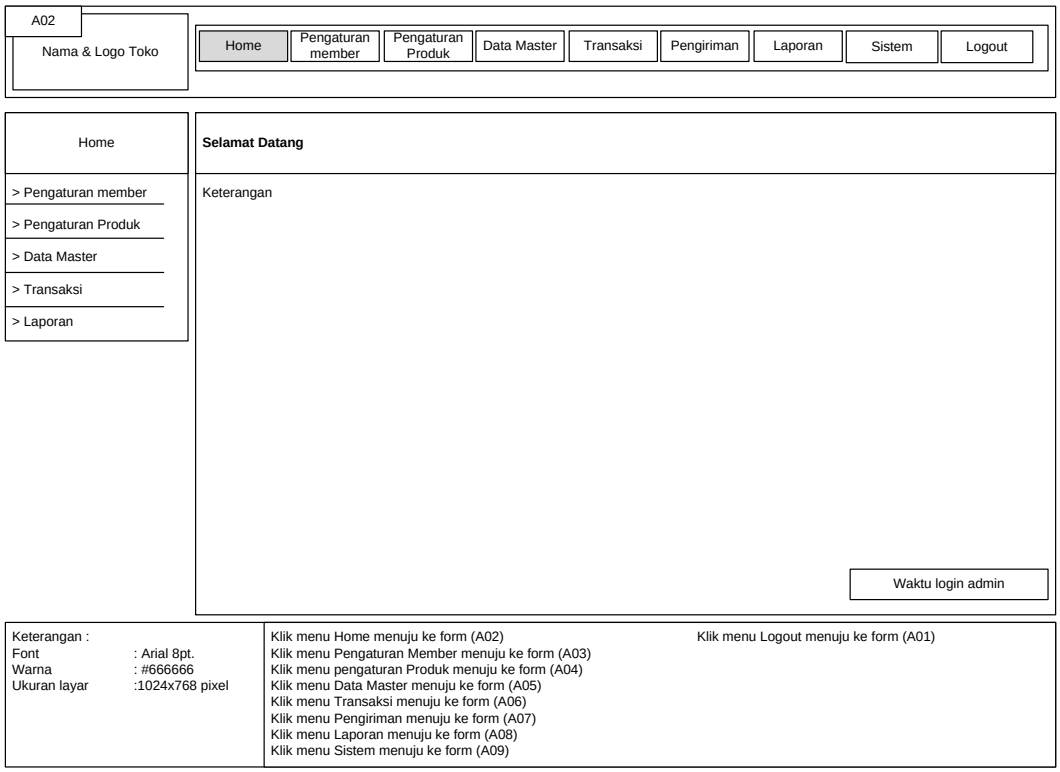
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka login admin dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.64 dibawah ini:



Gambar 3.64 Perancangan Antarmuka Login (A01)

2. Perancangan Antarmuka Home Admin (A02)

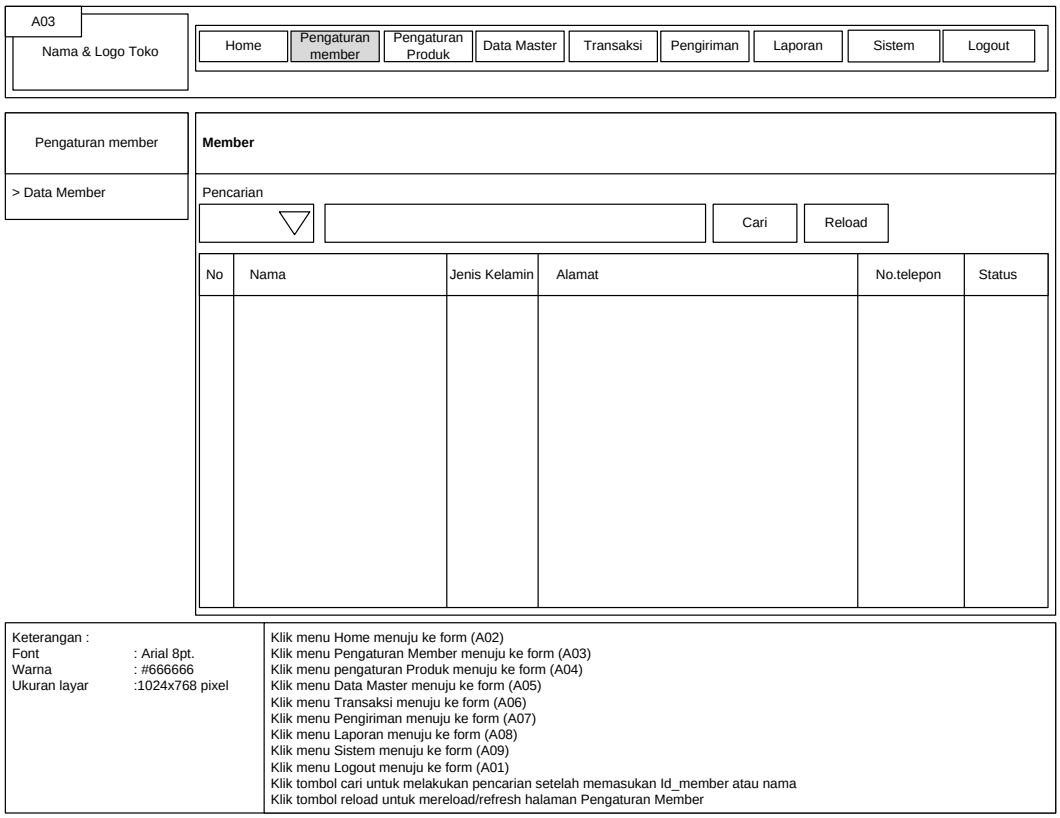
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Home Admin dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.65 dibawah ini:



Gambar 3.65 Perancangan Antarmuka Home Admin (A02)

3. Perancangan Antarmuka Pengaturan Member (A03)

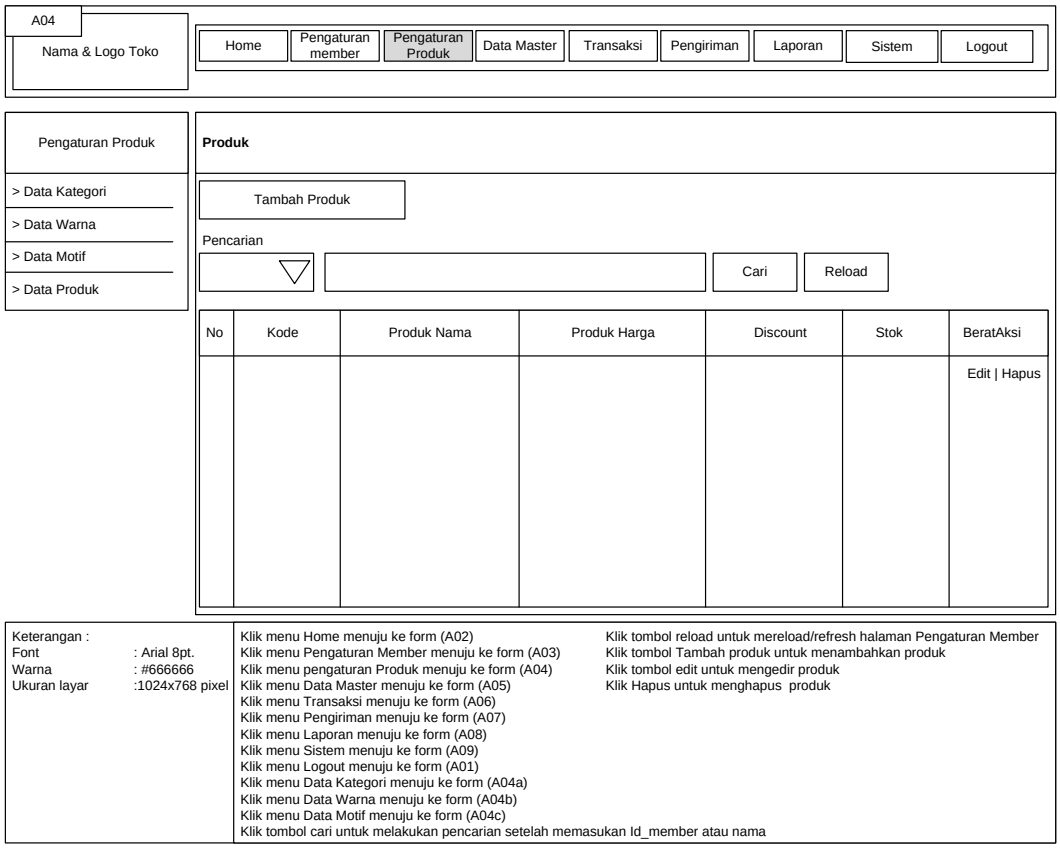
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengaturan Member dari pembangunan *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.66 dibawah ini:



Gambar 3.66 Perancangan Antarmuka Pengaturan Member (A03)

4. Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk (A04)

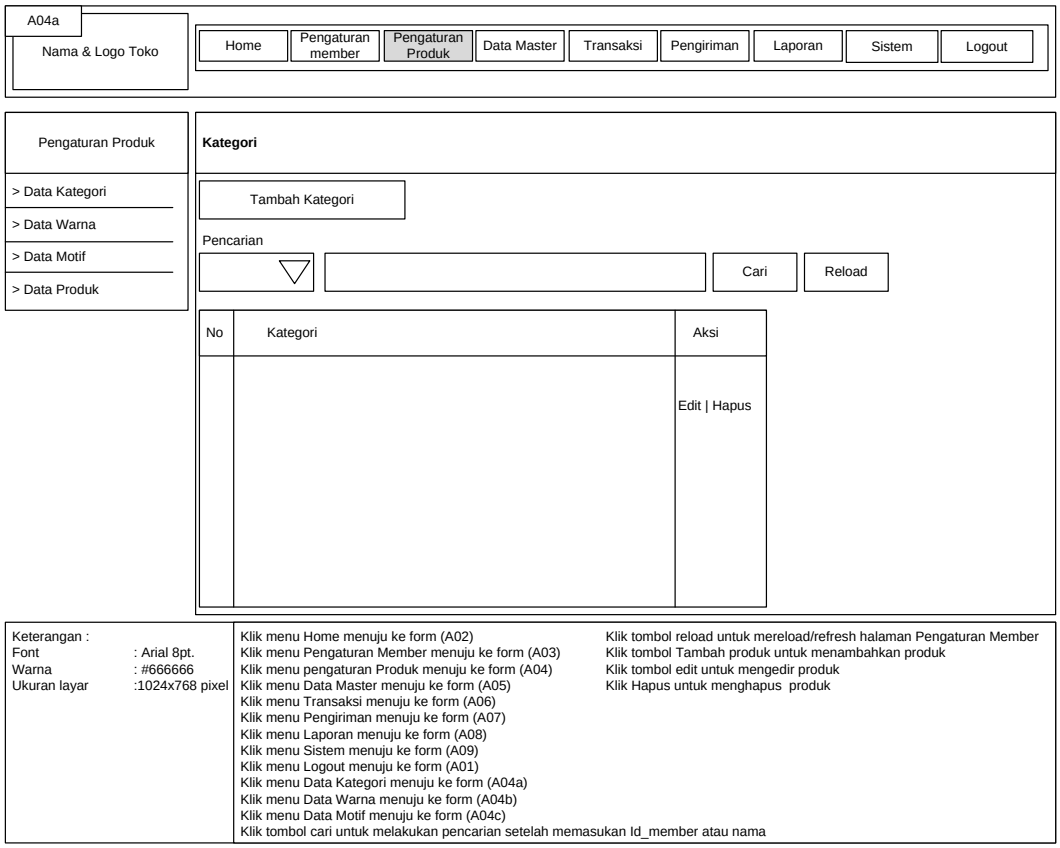
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengaturan Produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.67 dibawah ini:



Gambar 3.67 Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk (A04)

5. Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk Data Kategori (A04a)

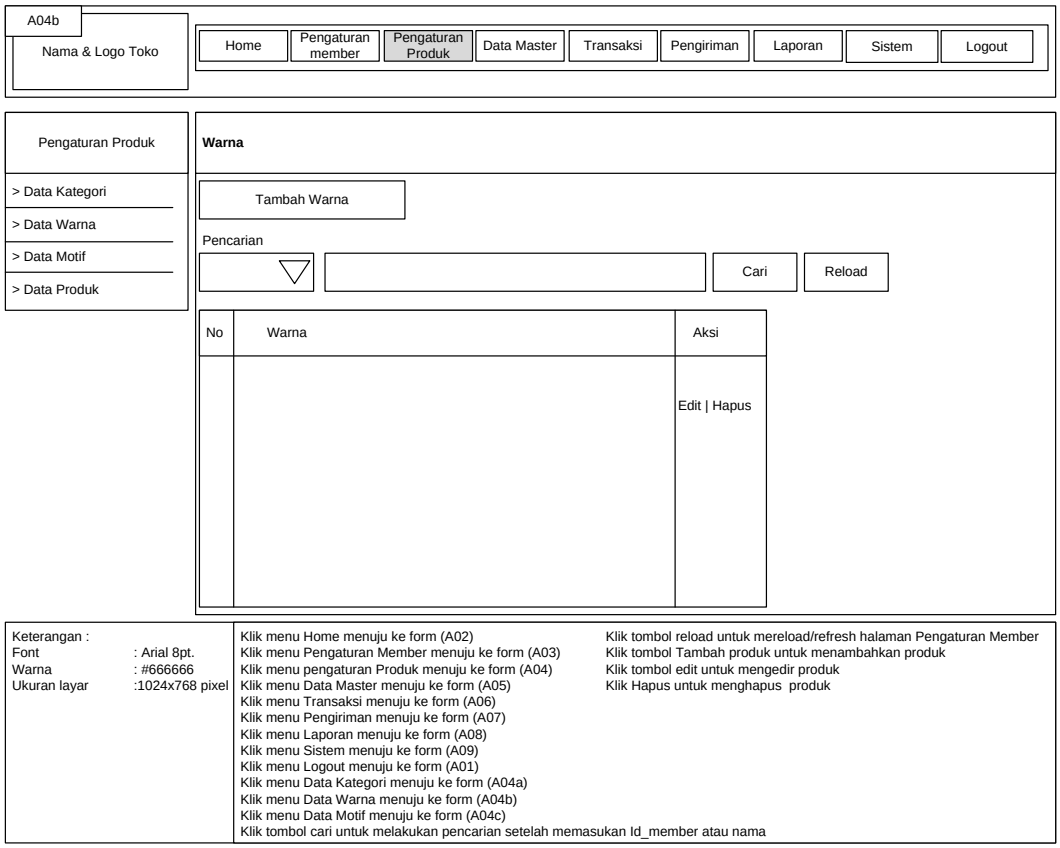
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengaturan Produk Data Kategori dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.68 dibawah ini:



Gambar 3.68 Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk Data Kategori (A04a)

6. Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk Data Warna (A04b)

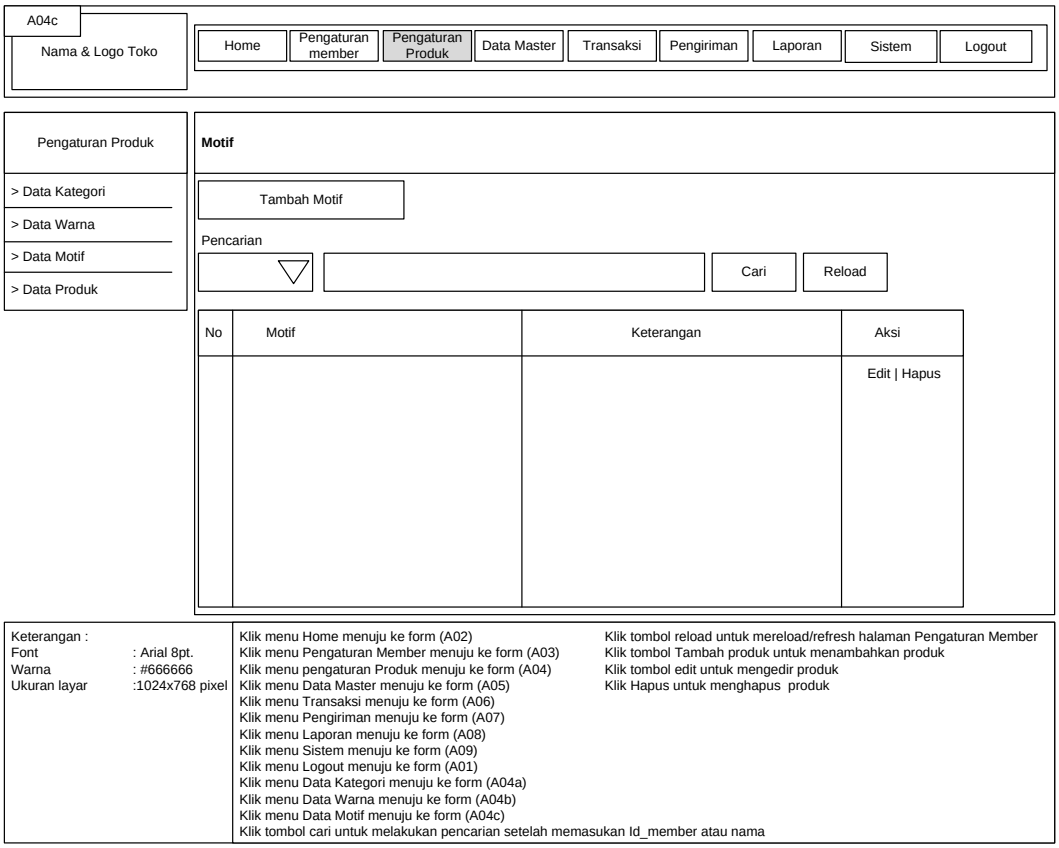
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengaturan Produk Data Warna dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.69 dibawah ini:



Gambar 3.69 Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk Data Warna (A04b)

7. Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk Data Motif (A04c)

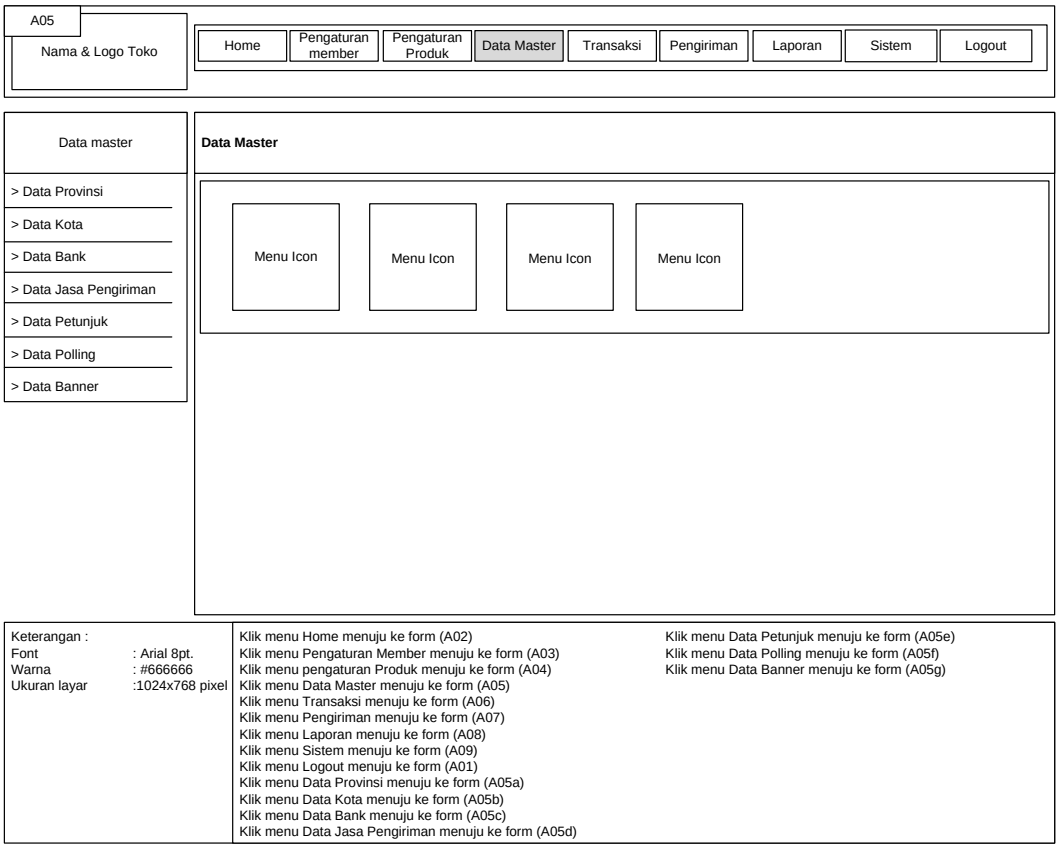
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengaturan Produk Data Motif dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.70 dibawah ini:



Gambar 3.70 Perancangan Antarmuka Pengaturan Produk Data Motif (A04c)

8. Perancangan Antarmuka Data Master Data (A05)

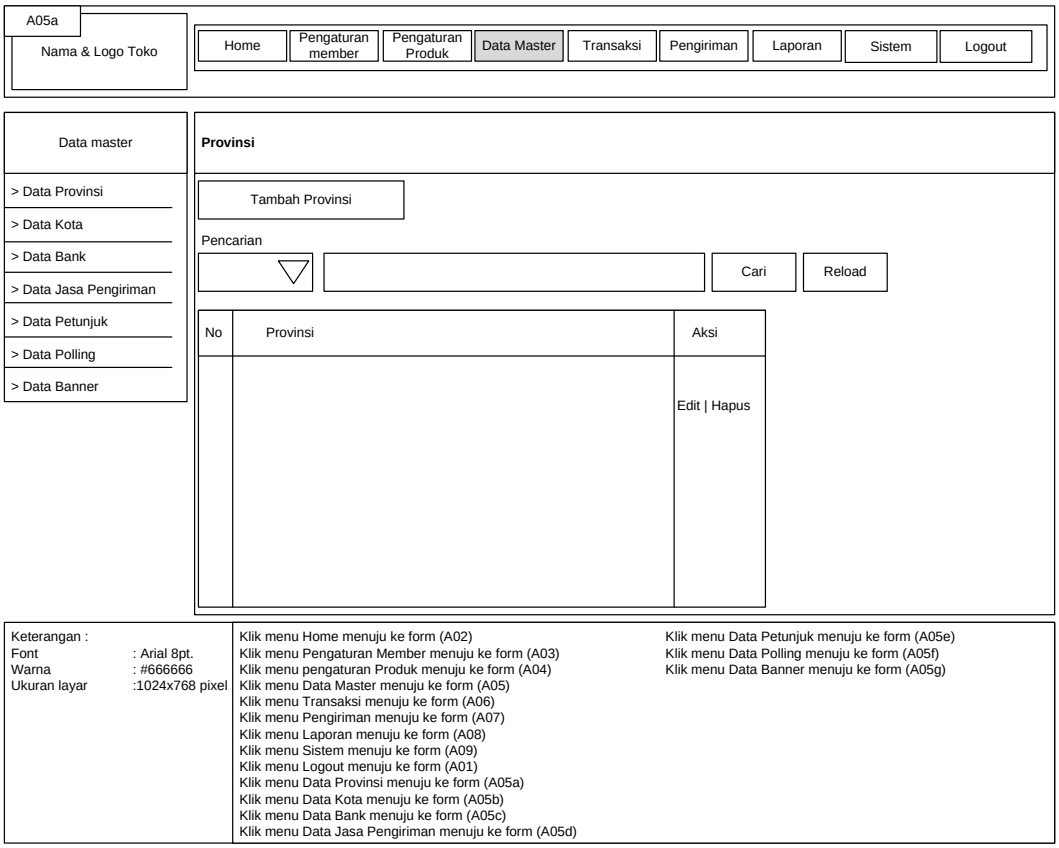
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.71 dibawah ini:



Gambar 3.71 Perancangan Antarmuka Data Master (A05)

9. Perancangan Antarmuka Data Master Data Provinsi (A05a)

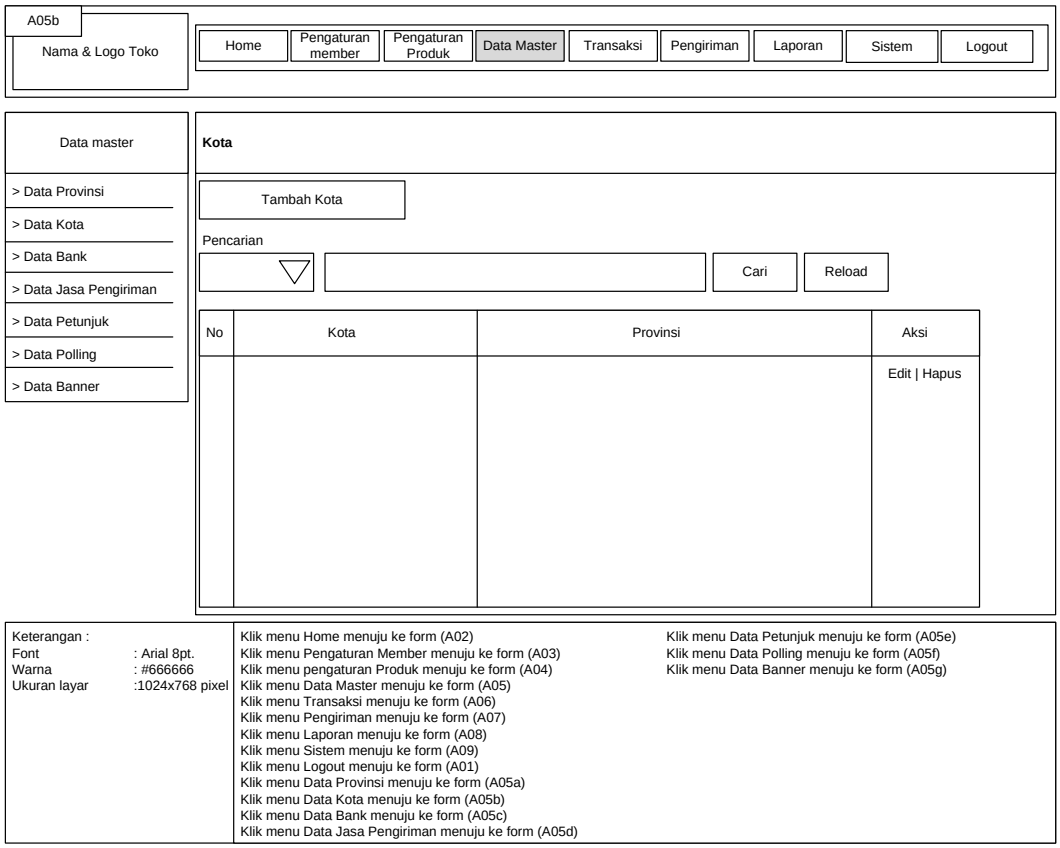
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master Data Provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.72 dibawah ini:



Gambar 3.72 Perancangan Antarmuka Data Master Data Provinsi (A05a)

10. Perancangan Antarmuka Data Master Data Kota (A05b)

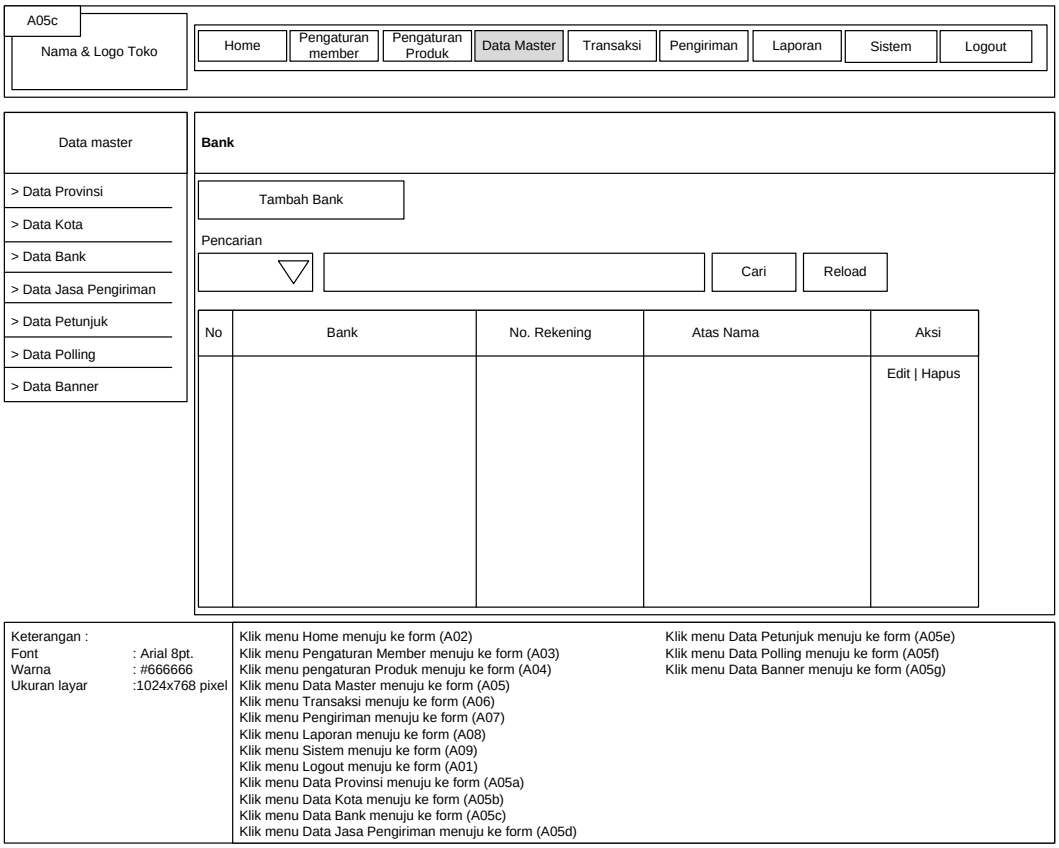
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master Data Kota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.73 dibawah ini:



Gambar 3.73 Perancangan Antarmuka Data Master Data Kota (A05b)

11. Perancangan Antarmuka Data Master Data Bank (A05c)

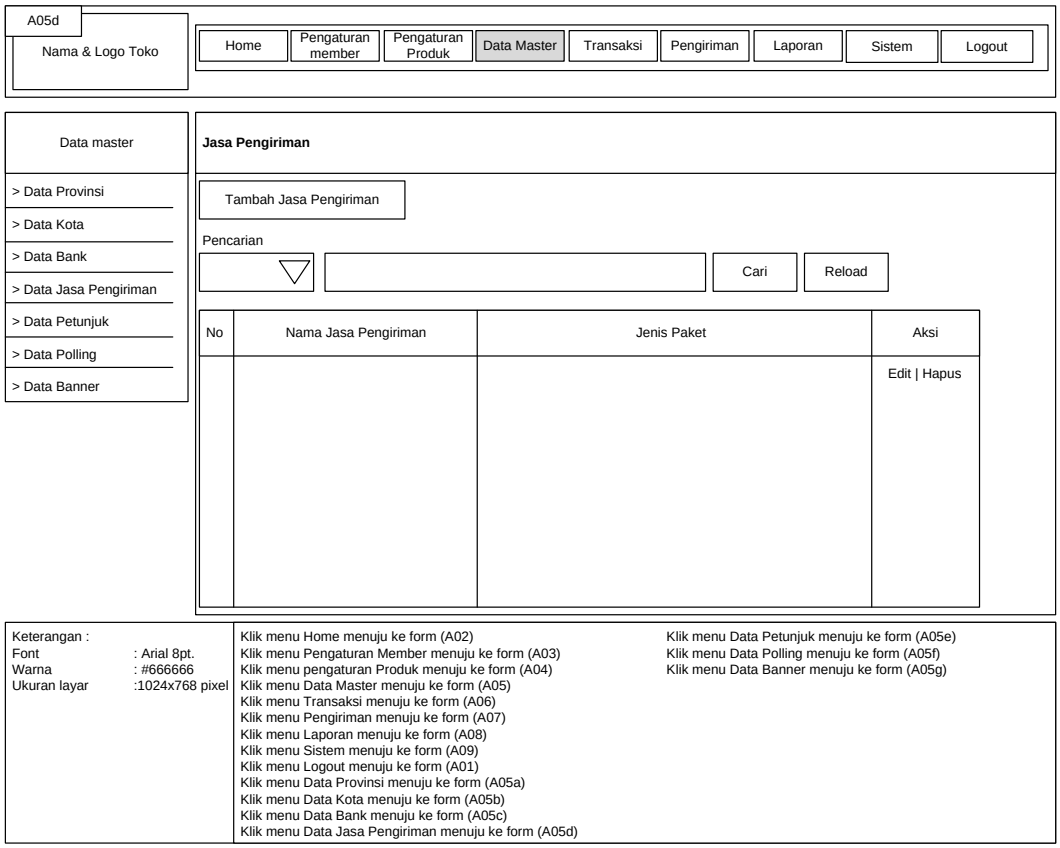
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master Data Bank dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.74 dibawah ini:



Gambar 3.74 Perancangan Antarmuka Data Master Data Bank (A05c)

12. Perancangan Antarmuka Data Master Data Jasa Pengiriman (A05d)

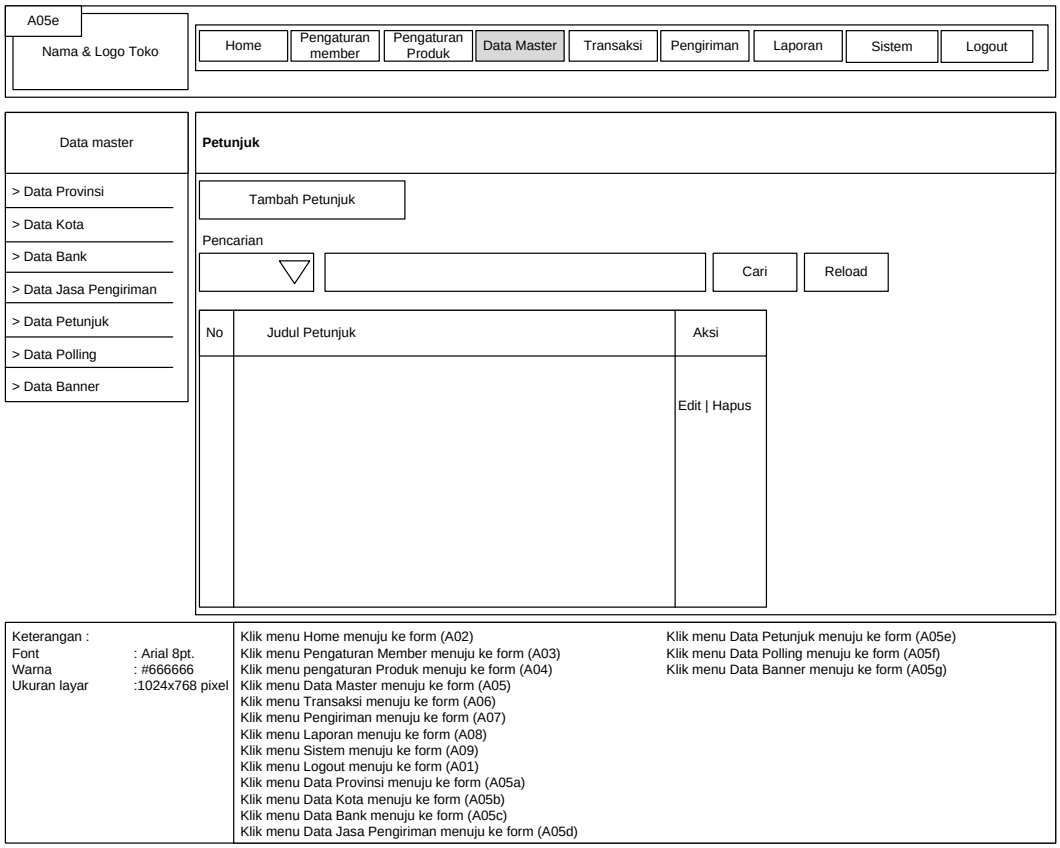
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master Data Jasa Pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.75 dibawah ini:



Gambar 3.75 Perancangan Antarmuka Data Master Data Jasa Pengiriman (A05d)

13. Perancangan Antarmuka Data Master Data Petunjuk (A05e)

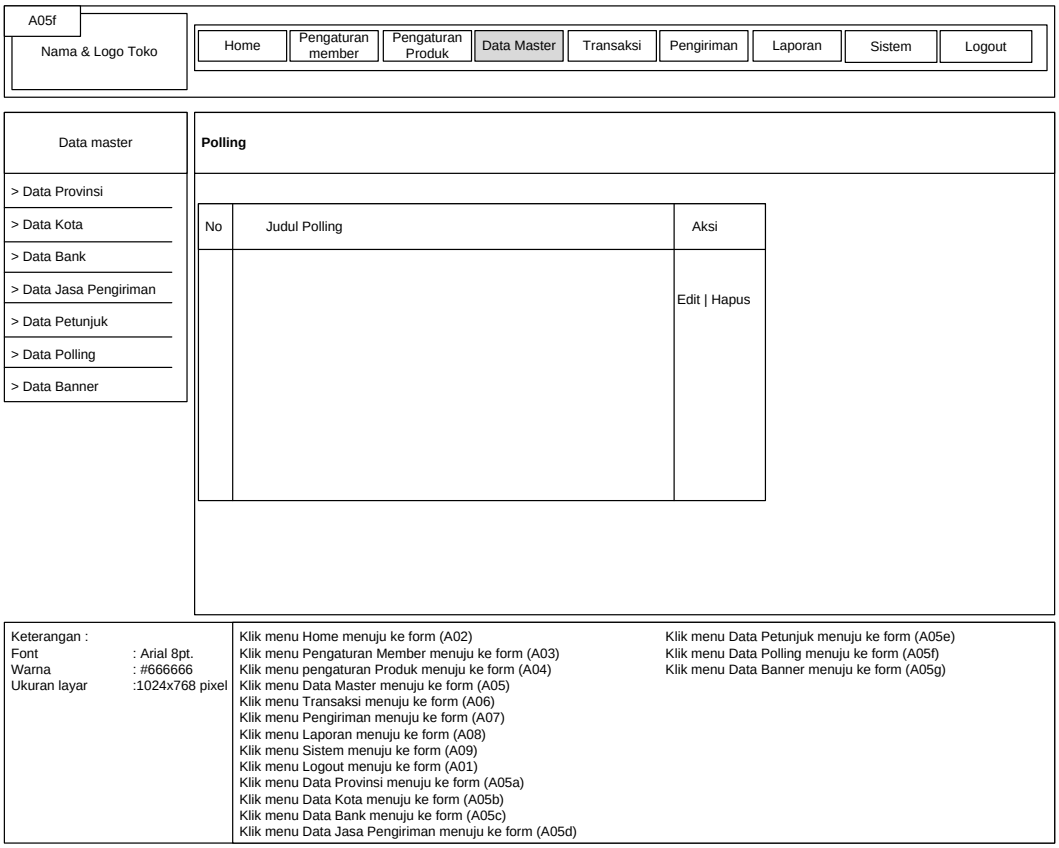
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master Data Petunjuk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.76 dibawah ini:



Gambar 3.76 Perancangan Antarmuka Data Master Data Petunjuk (A05e)

14. Perancangan Antarmuka Data Master Data Provinsi (A05f)

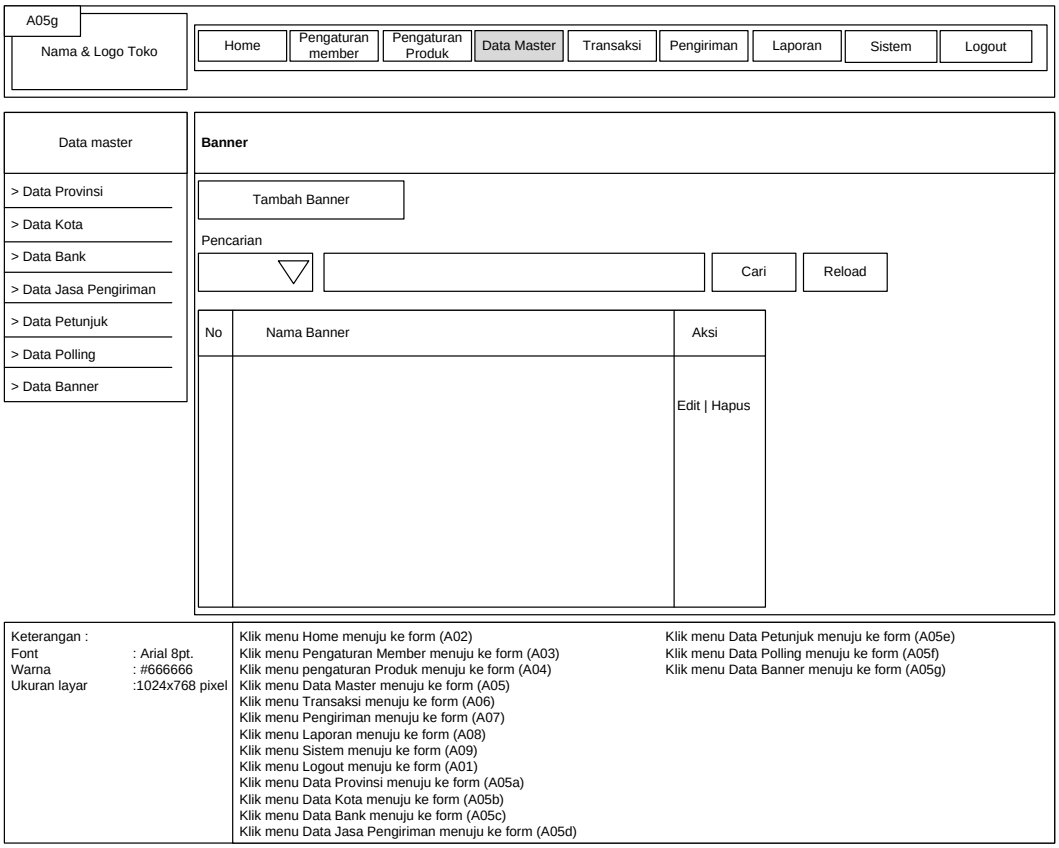
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master Data Polling dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.77 dibawah ini:



Gambar 3.77 Perancangan Antarmuka Data Master Data Polling (A05f)

15. Perancangan Antarmuka Data Master Data Banner (A05g)

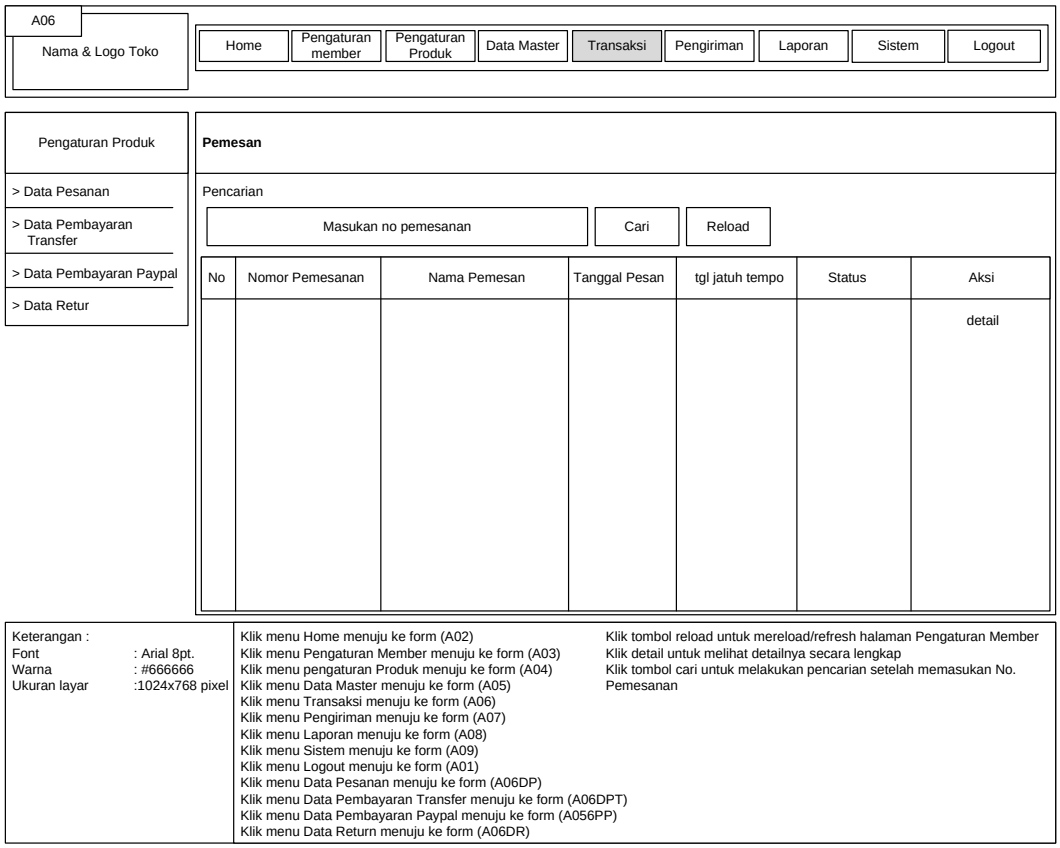
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Data Master Data Banner dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.78 dibawah ini:



Gambar 3.78 Perancangan Antarmuka Data Master Data Banner (A05g)

16. Perancangan Antarmuka Transaksi (A06)

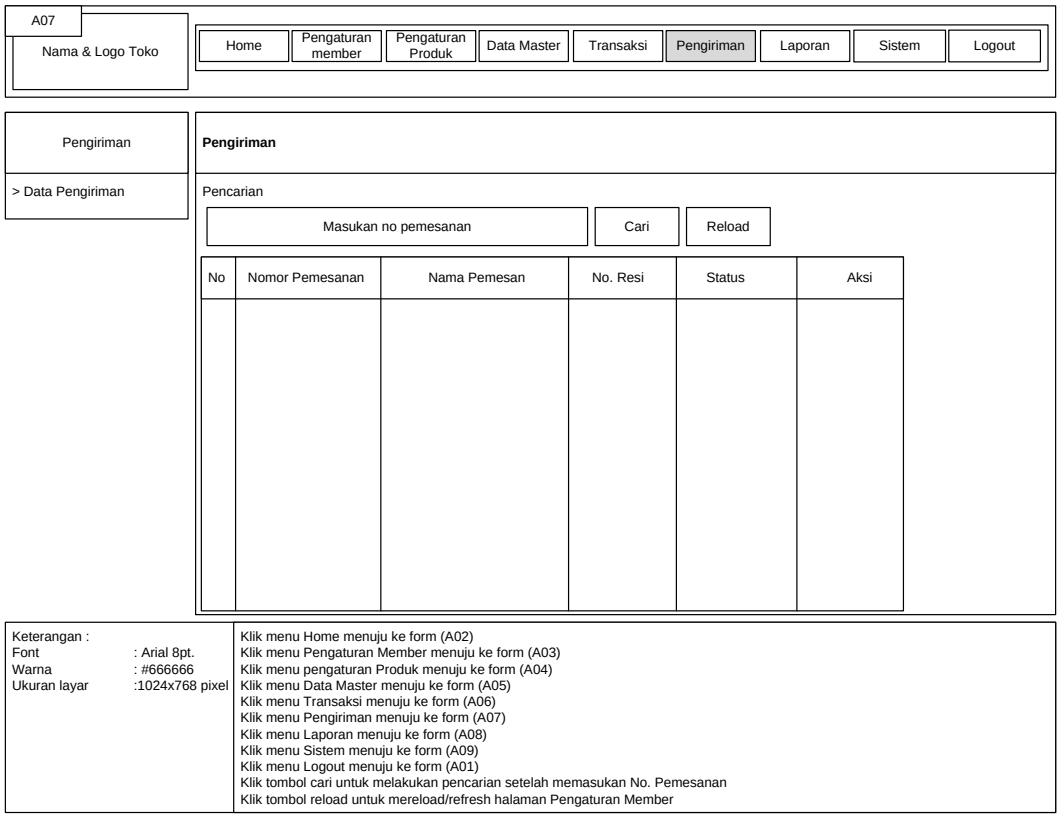
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Transaksi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.79 dibawah ini:



Gambar 3.79 Perancangan Antarmuka Transaksi (A06)

17. Perancangan Antarmuka Pengiriman (A07)

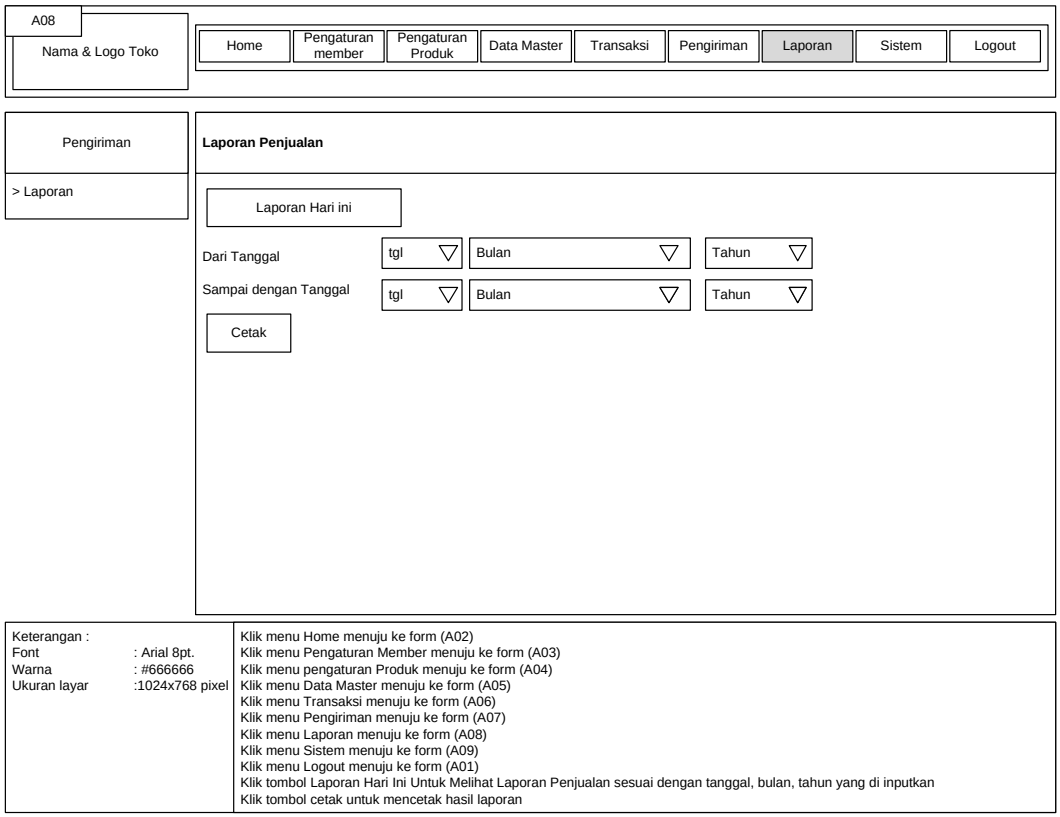
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.80 dibawah ini:



Gambar 3.80 Perancangan Antarmuka Pengiriman (A07)

18. Perancangan Antarmuka Laporan (A08)

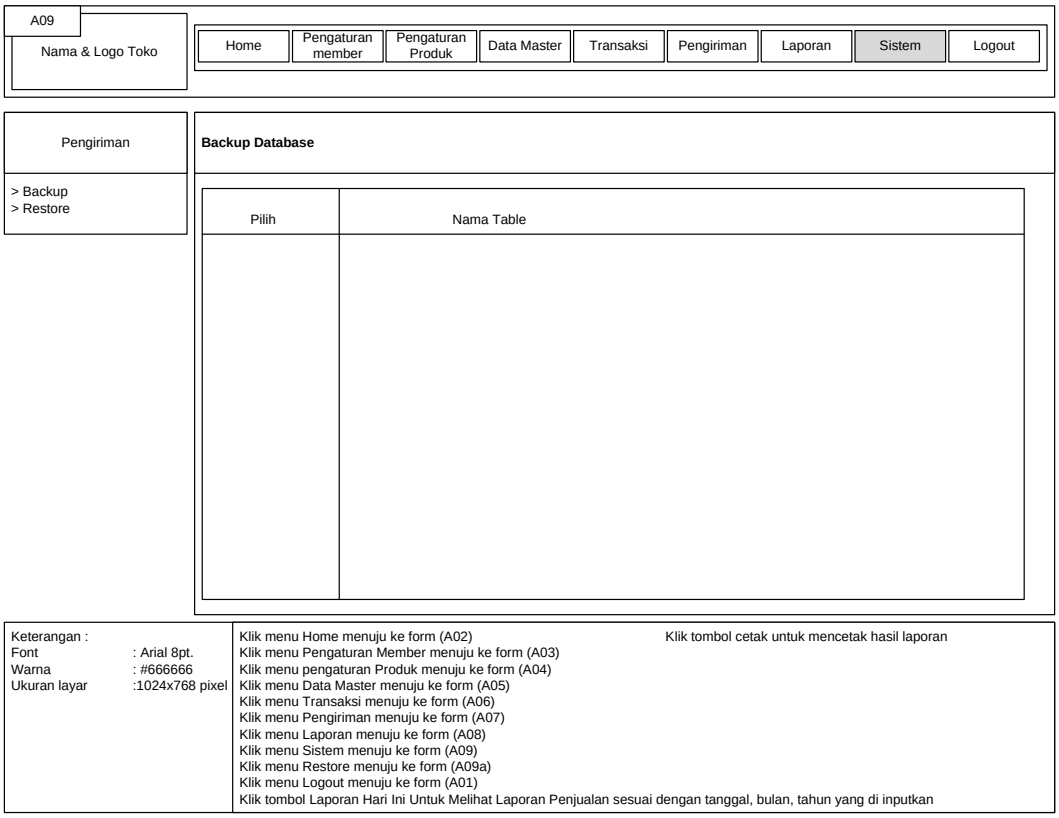
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Laporan dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.81 dibawah ini:



Gambar 3.81 Perancangan Antarmuka Laporan (A08)

19. Perancangan Antarmuka Sistem Backup Database (A09)

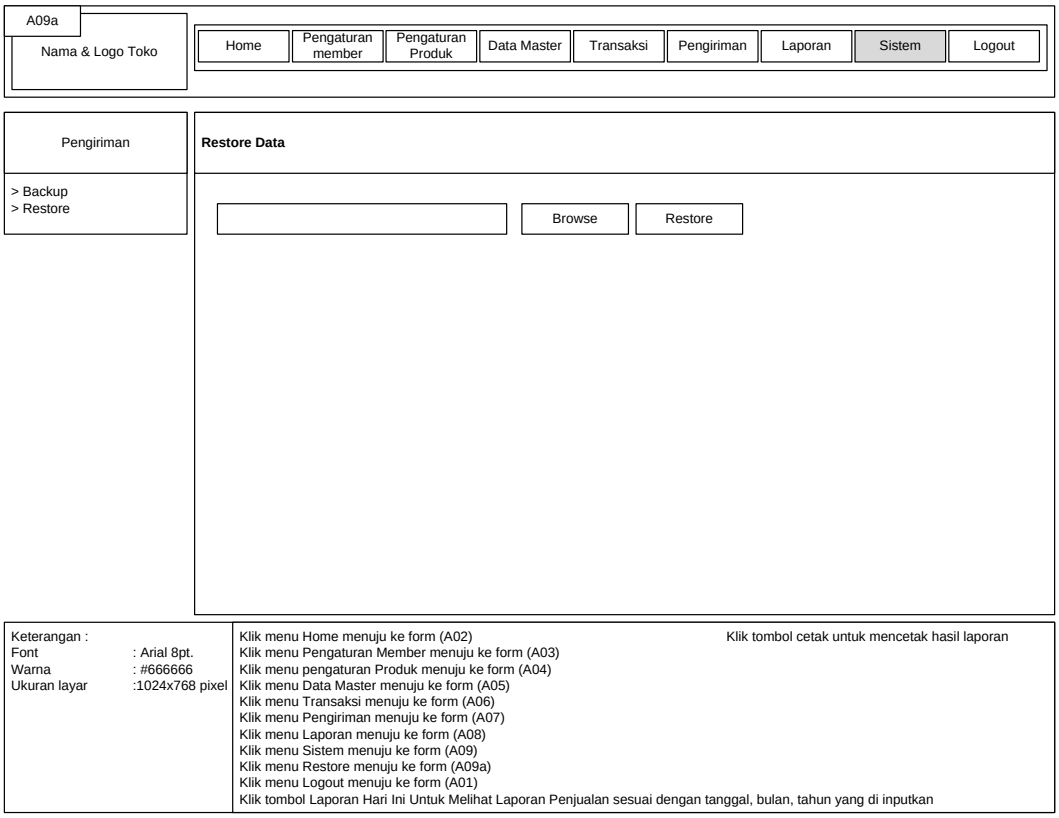
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Sistem Backup Database dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.82 dibawah ini:



Gambar 3.82 Perancangan Antarmuka Sistem Bacup Database (A09)

20. Perancangan Antarmuka Sistem Restore Data (A09a)

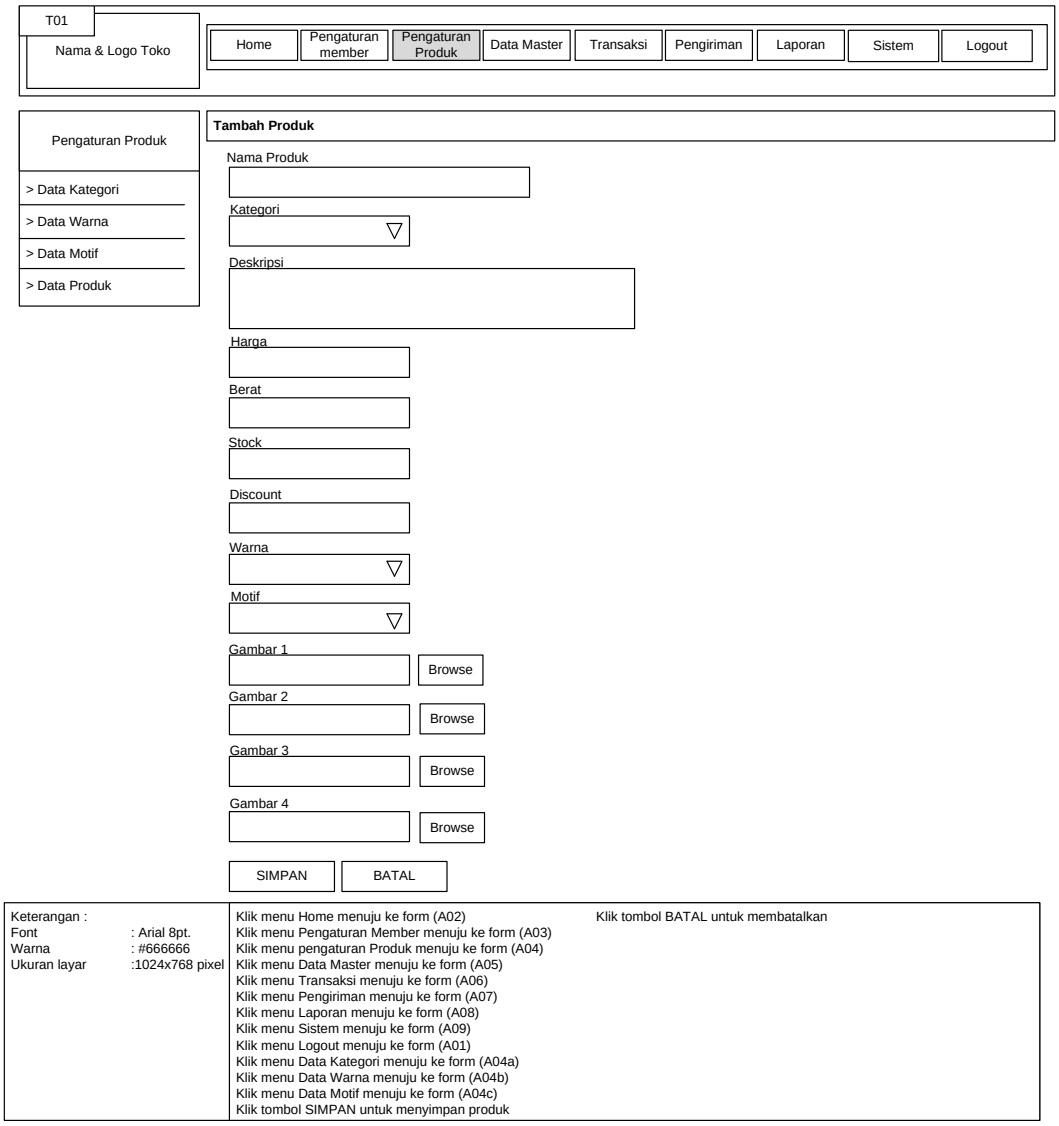
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Sistem Restore Data dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.83 dibawah ini:



Gambar 3.83 Perancangan Antarmuka Sistem Restore Data (A09a)

21. Perancangan Antarmuka Tambah Produk (T01)

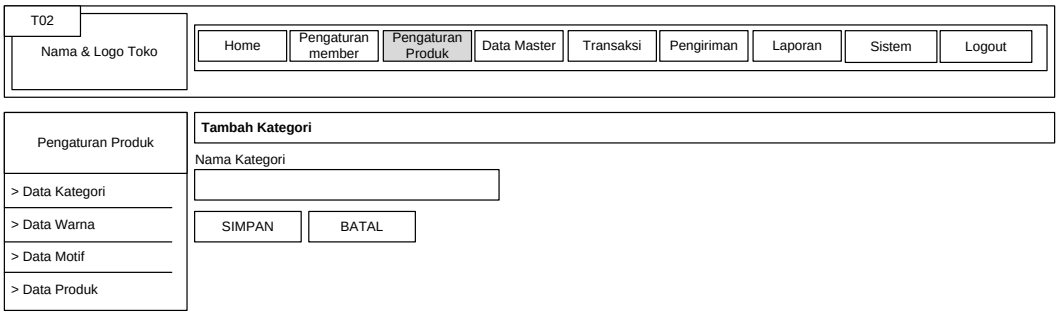
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.84 dibawah ini:



Gambar 3.84 Perancangan Antarmuka Tambah Produk (T01)

22. Perancangan Antarmuka Tambah Kategori (T02)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Kategori dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.85 dibawah ini:

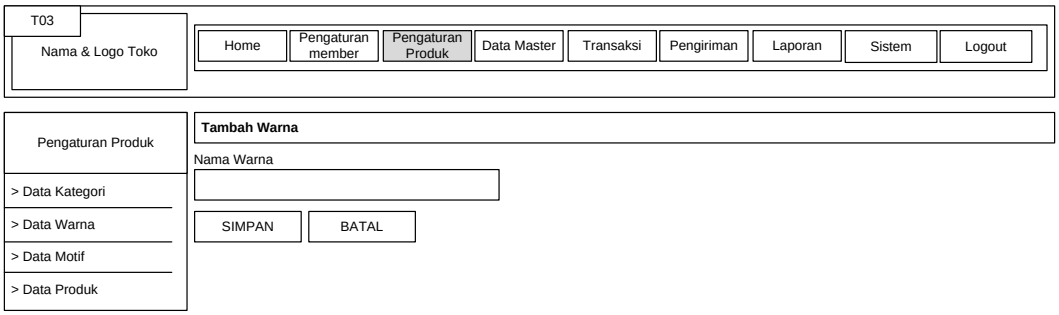


Keterangan :		Klik menu Home menuju ke form (A02)	Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Font	: Arial 8pt.	Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)	
Warna	: #666666	Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	Klik menu Data Master menuju ke form (A05)	
		Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)	
		Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)	
		Klik menu Laporan menuju ke form (A08)	
		Klik menu Sistem menuju ke form (A09)	
		Klik menu Logout menuju ke form (A01)	
		Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)	
		Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)	
		Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)	
		Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan kategori	

Gambar 3.85 Perancangan Antarmuka Tambah Kategori (T02)

23. Perancangan Antarmuka Tambah Warna (T03)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Warna dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.86 dibawah ini:

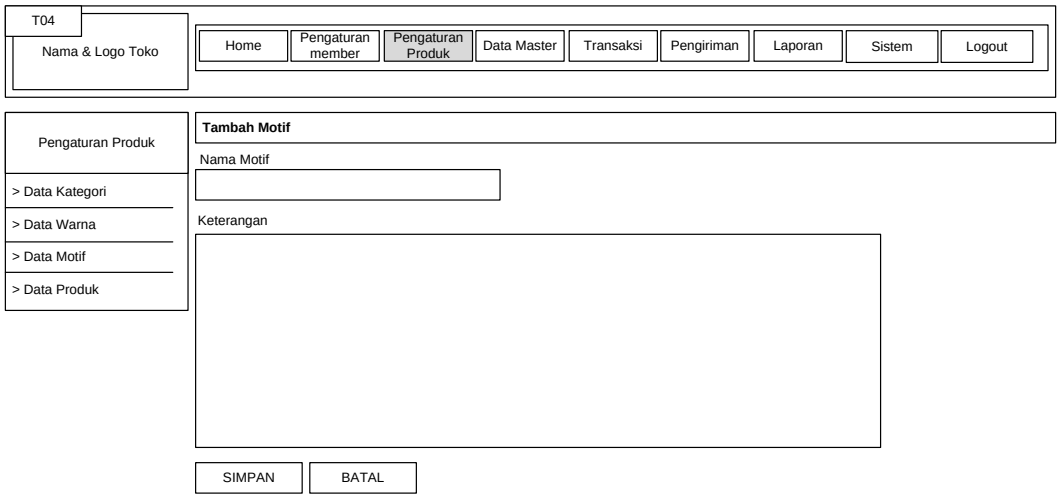


Keterangan :		Klik menu Home menuju ke form (A02)	Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Font	: Arial 8pt.	Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)	
Warna	: #666666	Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	Klik menu Data Master menuju ke form (A05)	
		Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)	
		Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)	
		Klik menu Laporan menuju ke form (A08)	
		Klik menu Sistem menuju ke form (A09)	
		Klik menu Logout menuju ke form (A01)	
		Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)	
		Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)	
		Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)	
		Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan warna	

Gambar 3.86 Perancangan Antarmuka Tambah Warna (T03)

24. Perancangan Antarmuka Tambah Motif (T04)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Motif dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.87 dibawah ini:

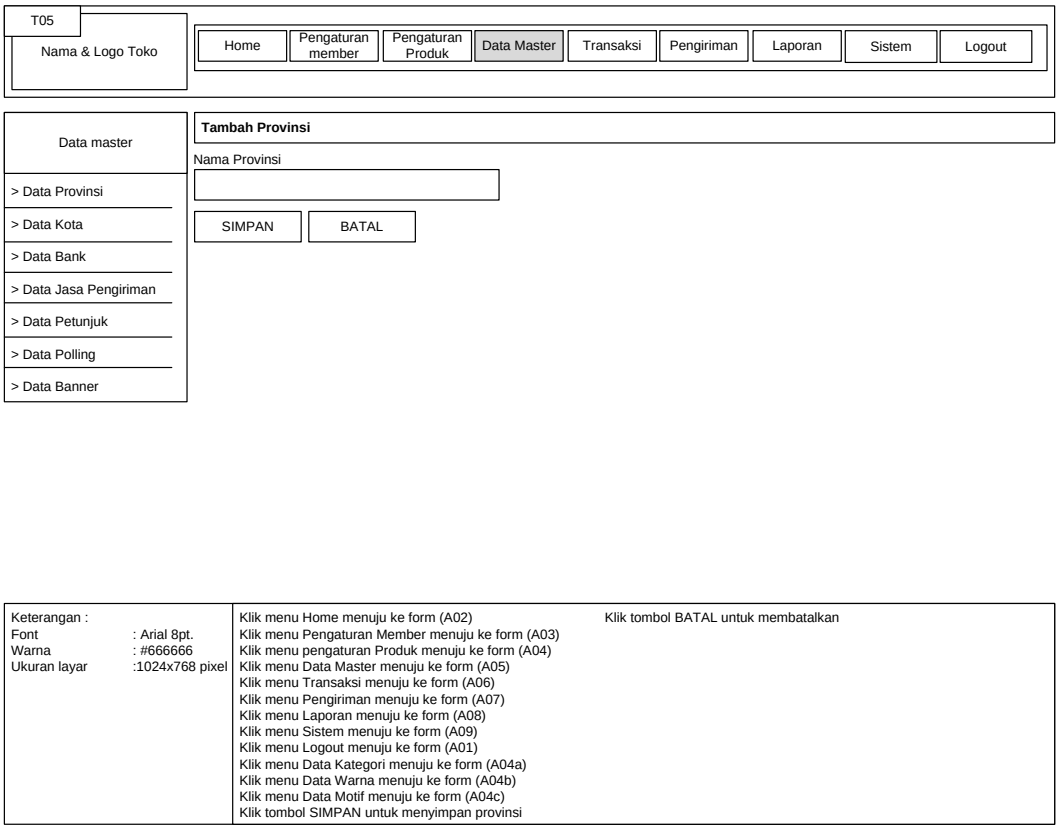


Keterangan :		Klik menu Home menuju ke form (A02)	Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Font	: Arial 8pt.	Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)	
Warna	: #666666	Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	Klik menu Data Master menuju ke form (A05)	
		Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)	
		Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)	
		Klik menu Laporan menuju ke form (A08)	
		Klik menu Sistem menuju ke form (A09)	
		Klik menu Logout menuju ke form (A01)	
		Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)	
		Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)	
		Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)	
		Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan Motif	

Gambar 3.87 Perancangan Antarmuka Tambah Motif (T04)

25. Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi (T05)

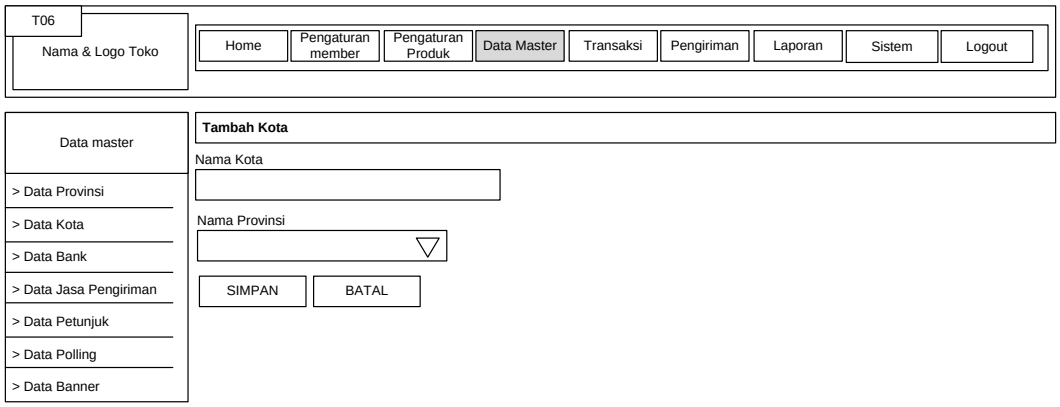
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Provinsi dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.88 dibawah ini:



Gambar 3.88 Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi (T05)

26. Perancangan Antarmuka Tambah Kota (T06)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Kota dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.89 dibawah ini:

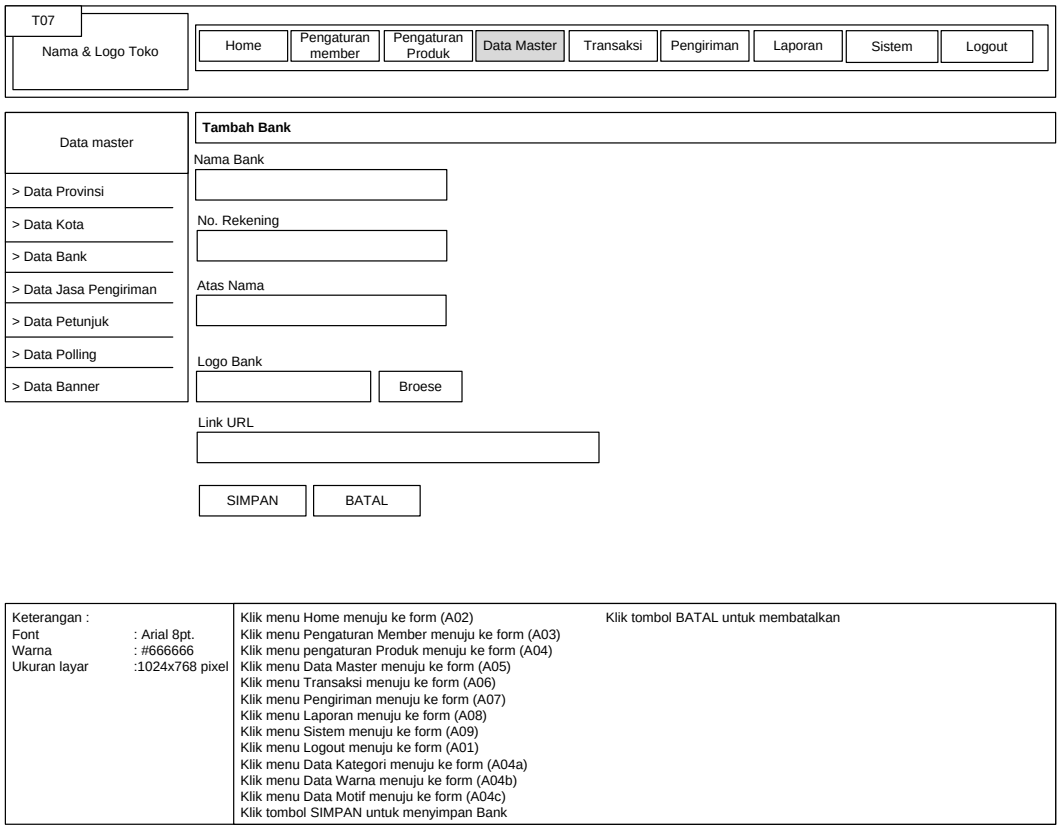


Keterangan :		Klik menu Home menuju ke form (A02)	Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Font	: Arial 8pt.	Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)	
Warna	: #666666	Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	Klik menu Data Master menuju ke form (A05)	
		Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)	
		Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)	
		Klik menu Laporan menuju ke form (A08)	
		Klik menu Sistem menuju ke form (A09)	
		Klik menu Logout menuju ke form (A01)	
		Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)	
		Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)	
		Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)	
		Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan kota	

Gambar 3.89 Perancangan Antarmuka Tambah Kota (T06)

27. Perancangan Antarmuka Tambah Bank (T07)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Bank dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.90 dibawah ini:

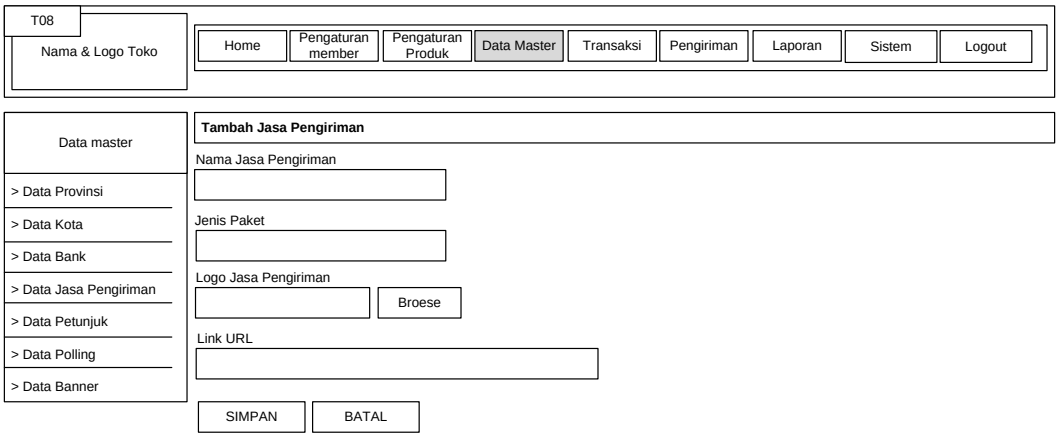


Keterangan :		
Font	: Arial 8pt.	
Warna	: #666666	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	
Klik menu Home menuju ke form (A02)		Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)		
Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)		
Klik menu Data Master menuju ke form (A05)		
Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)		
Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)		
Klik menu Laporan menuju ke form (A08)		
Klik menu Sistem menuju ke form (A09)		
Klik menu Logout menuju ke form (A01)		
Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)		
Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)		
Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)		
Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan Bank		

Gambar 3.90 Perancangan Antarmuka Tambah Bank (T07)

28. Perancangan Antarmuka Tambah Jasa Pengiriman (T08)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Jasa Pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.91 dibawah ini:

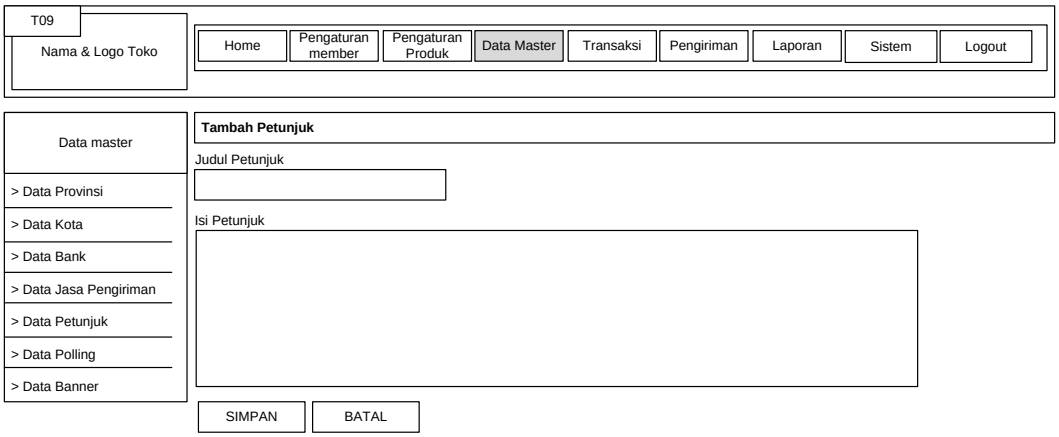


Keterangan :			
Font	: Arial 8pt.	Klik menu Home menuju ke form (A02)	Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Warna	: #666666	Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)	
		Klik menu Data Master menuju ke form (A05)	
		Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)	
		Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)	
		Klik menu Laporan menuju ke form (A08)	
		Klik menu Sistem menuju ke form (A09)	
		Klik menu Logout menuju ke form (A01)	
		Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)	
		Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)	
		Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)	
		Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan jasa pengiriman	

Gambar 3.91 Perancangan Antarmuka Tambah Jasa Pengiriman (T08)

29. Perancangan Antarmuka Tambah Petunjuk (T09)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Petunjuk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.92 dibawah ini:

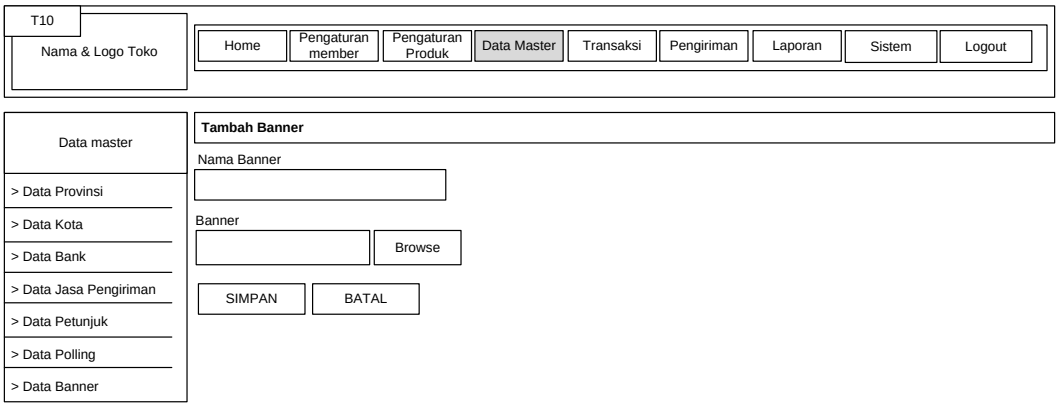


Keterangan :		Klik menu Home menuju ke form (A02)	Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Font	: Arial 8pt.	Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)	
Warna	: #666666	Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	Klik menu Data Master menuju ke form (A05)	
		Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)	
		Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)	
		Klik menu Laporan menuju ke form (A08)	
		Klik menu Sistem menuju ke form (A09)	
		Klik menu Logout menuju ke form (A01)	
		Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)	
		Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)	
		Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)	
		Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan petunjuk	

Gambar 3.92 Perancangan Antarmuka Tambah Petunjuk (T09)

30. Perancangan Antarmuka Tambah Banner (T10)

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Tambah Banner dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko Kerudung Evi Collection yang tercantum pada gambar 3.93 dibawah ini:

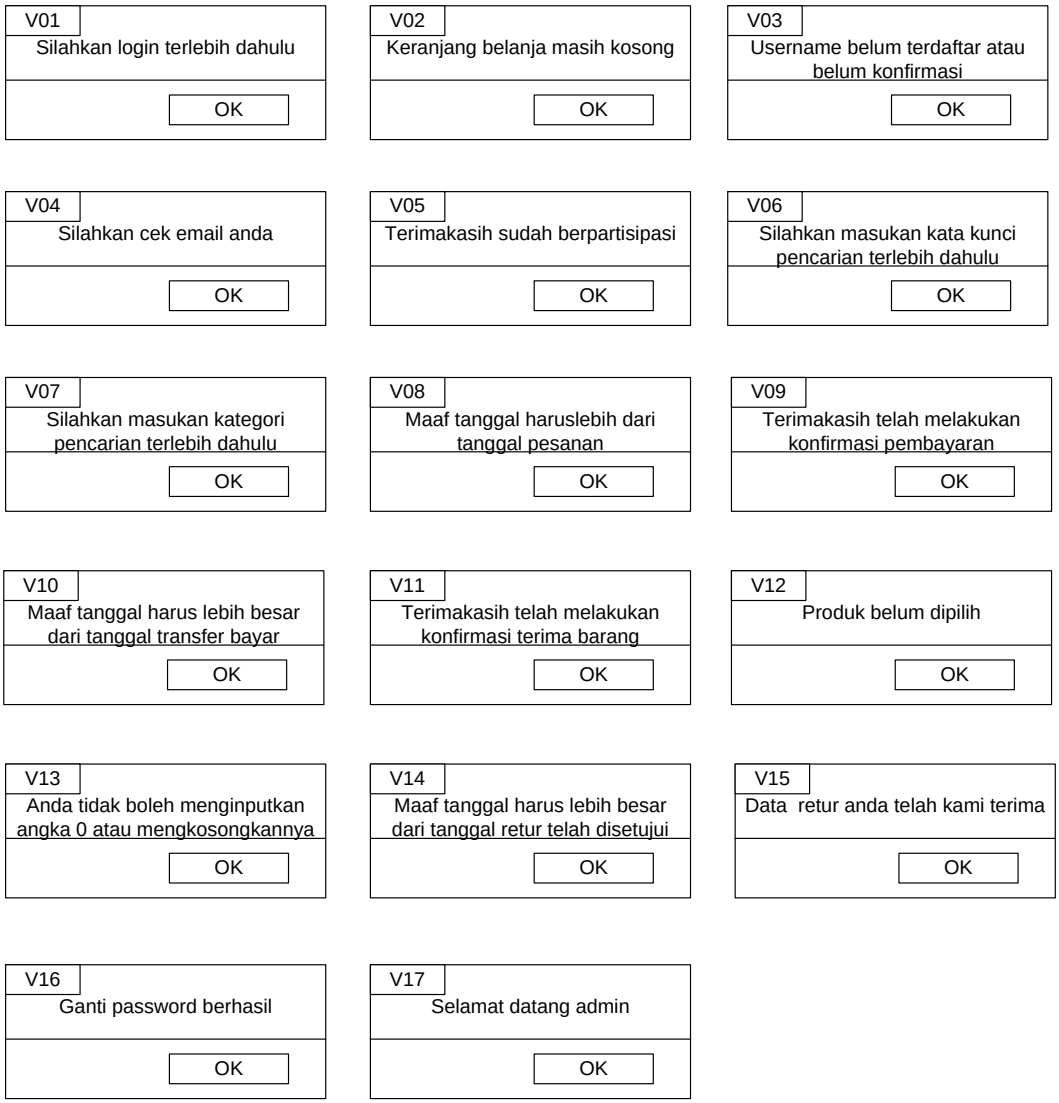


Keterangan :		Klik menu Home menuju ke form (A02)	Klik tombol BATAL untuk membatalkan
Font	: Arial 8pt.	Klik menu Pengaturan Member menuju ke form (A03)	
Warna	: #666666	Klik menu pengaturan Produk menuju ke form (A04)	
Ukuran layar	:1024x768 pixel	Klik menu Data Master menuju ke form (A05)	
		Klik menu Transaksi menuju ke form (A06)	
		Klik menu Pengiriman menuju ke form (A07)	
		Klik menu Laporan menuju ke form (A08)	
		Klik menu Sistem menuju ke form (A09)	
		Klik menu Logout menuju ke form (A01)	
		Klik menu Data Kategori menuju ke form (A04a)	
		Klik menu Data Warna menuju ke form (A04b)	
		Klik menu Data Motif menuju ke form (A04c)	
		Klik tombol SIMPAN untuk menyimpan banner	

Gambar 3.93 Perancangan Antarmuka Tambah Banner (T10)

3.3.4 Perancangan Pesan

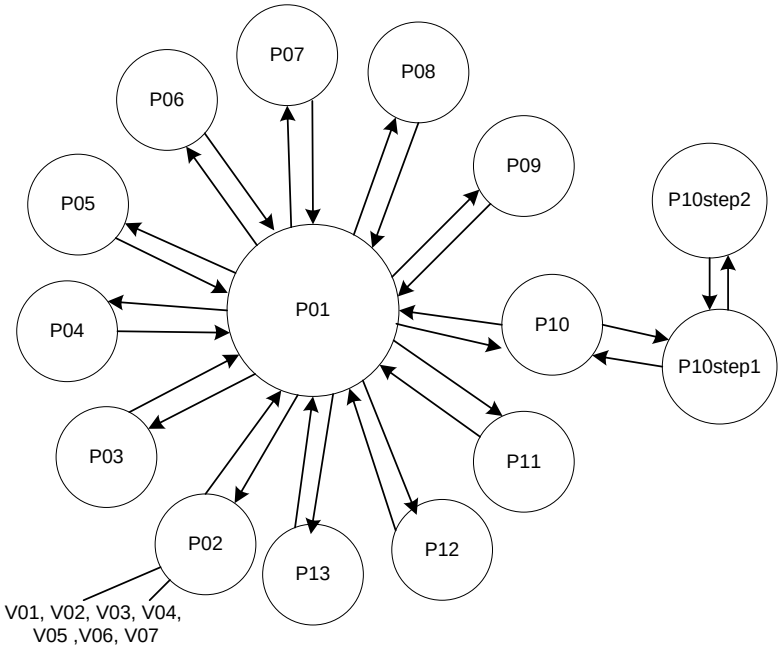
Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* di Toko Kerudung Evi Collection. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :



Gambar 3.94 Perancangan pesan

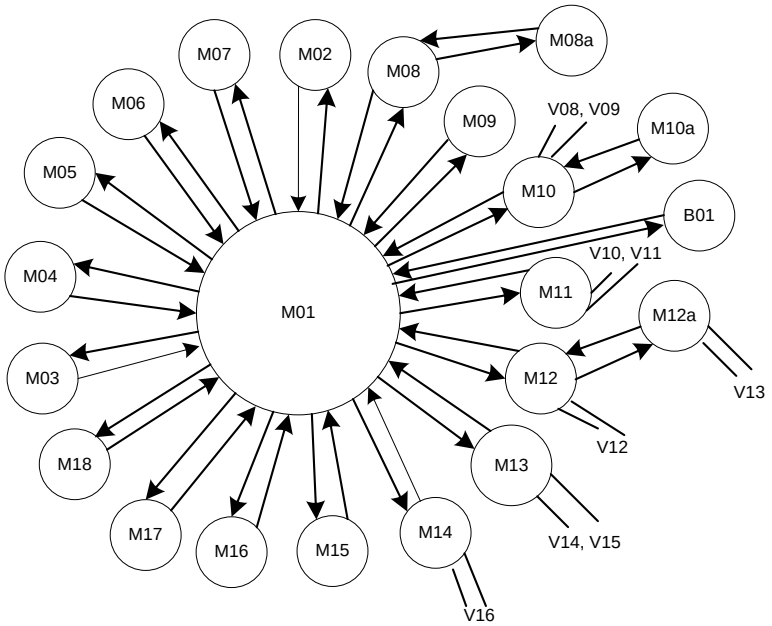
3.3.5 Jaringan Semantik

1. Jaringan semantik pengunjung



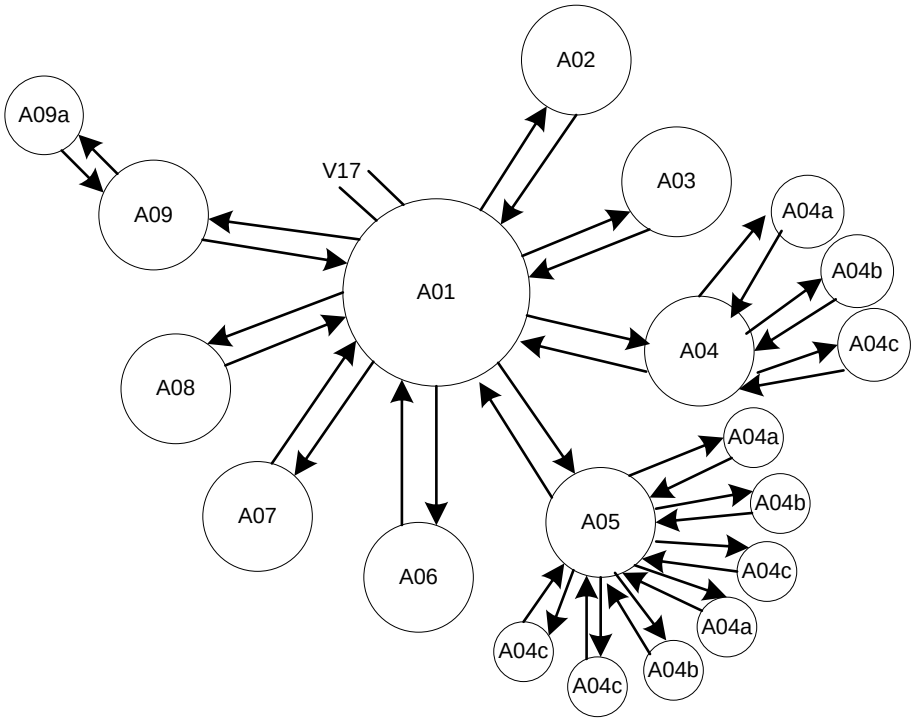
Gambar 3.95 Jaringan Semantik Pengunjung

2. Jaringan Semantik Member



Gambar 3.96. Jaringan Semantik Member

3. Jaringan Semantik Administrator

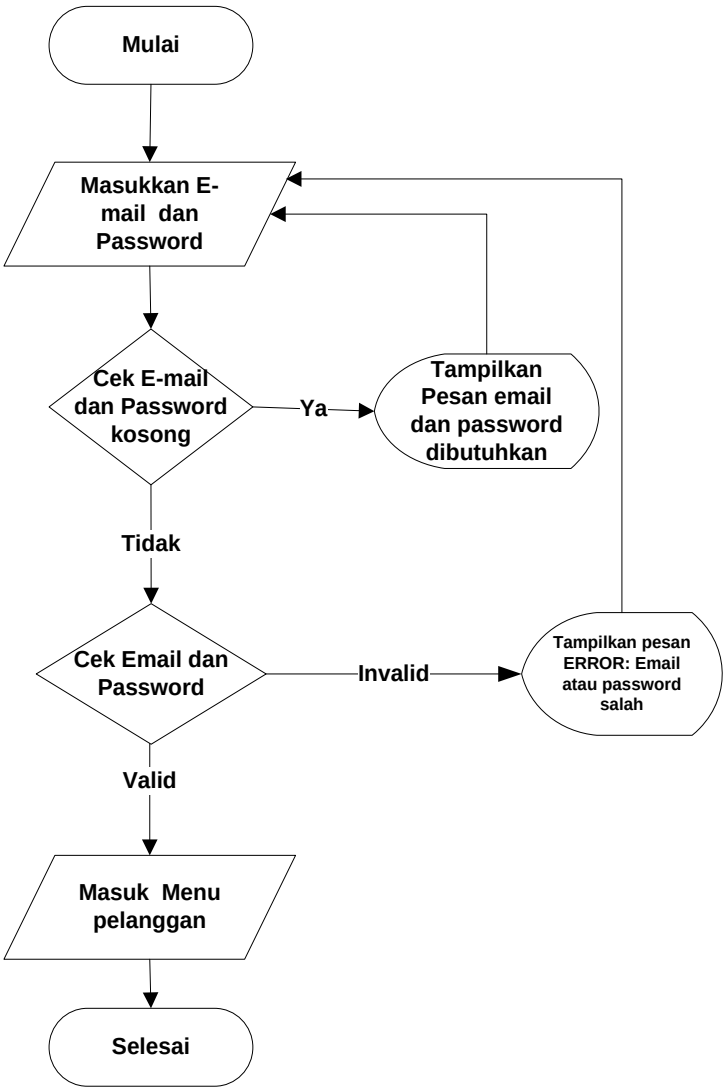


Gambar 3.97 Jaringan semantik administrator

3.3.6 Perancangan Prosedural

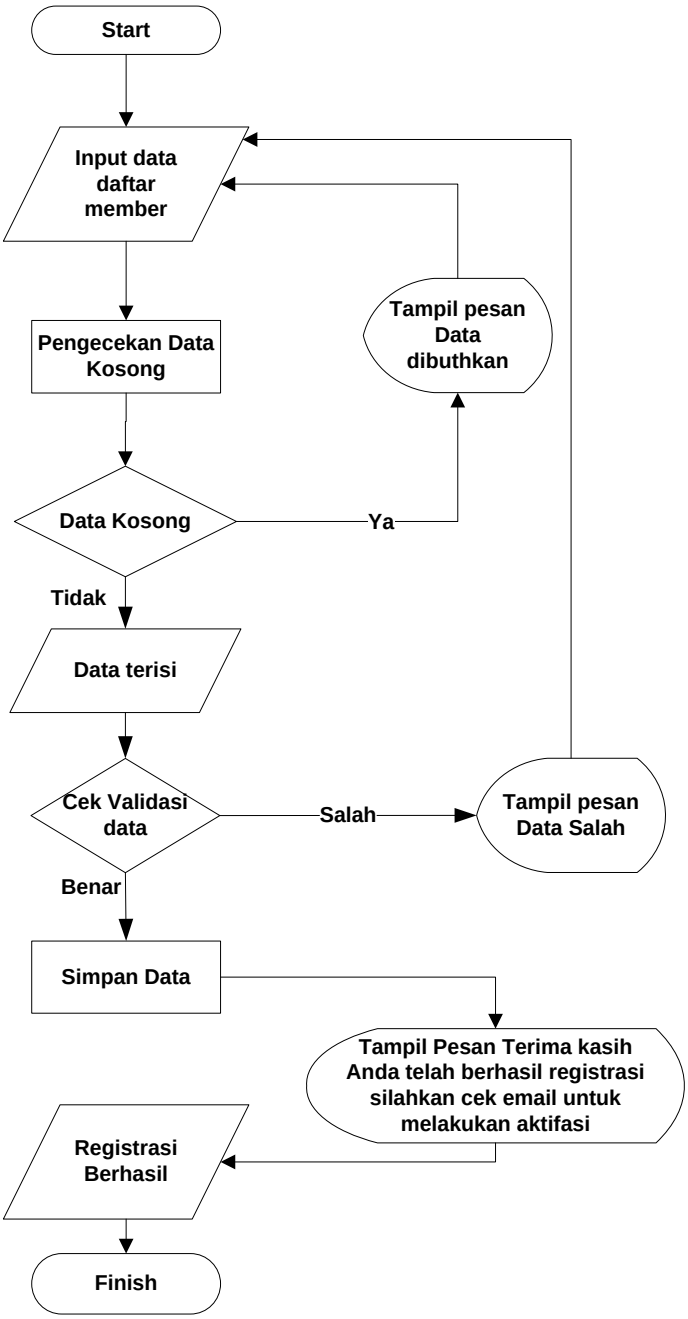
Sebagai langkah terakhir dalam proses perancangan yaitu merancang prosedural yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk membangun aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun adalah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

1. Prosedural login



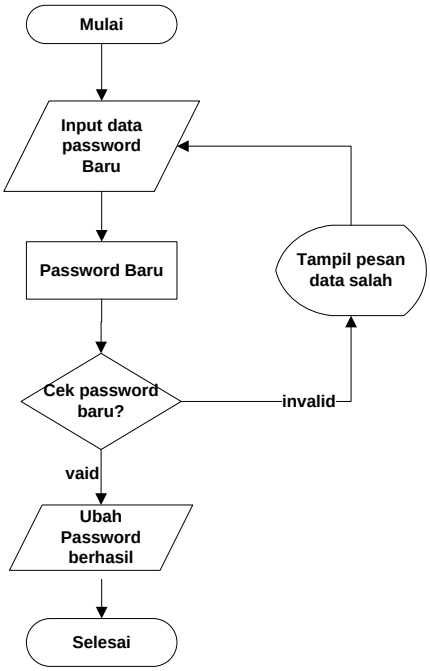
Gambar 3.98 Prosedur login

2. Prosedur Registrasi



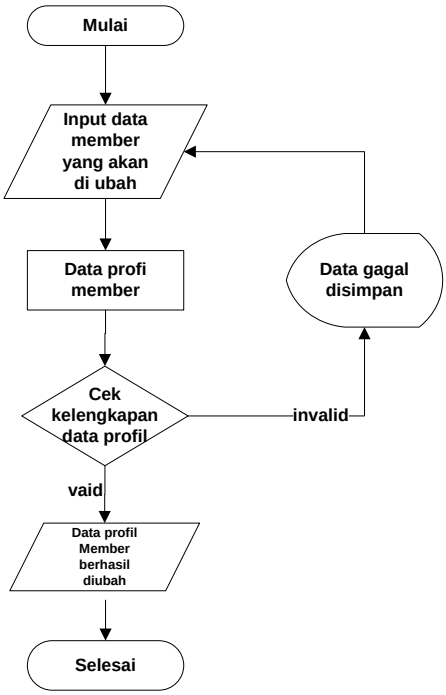
Gambar 3.99 Prosedur Registrasi

3. Prosedur Ganti Password



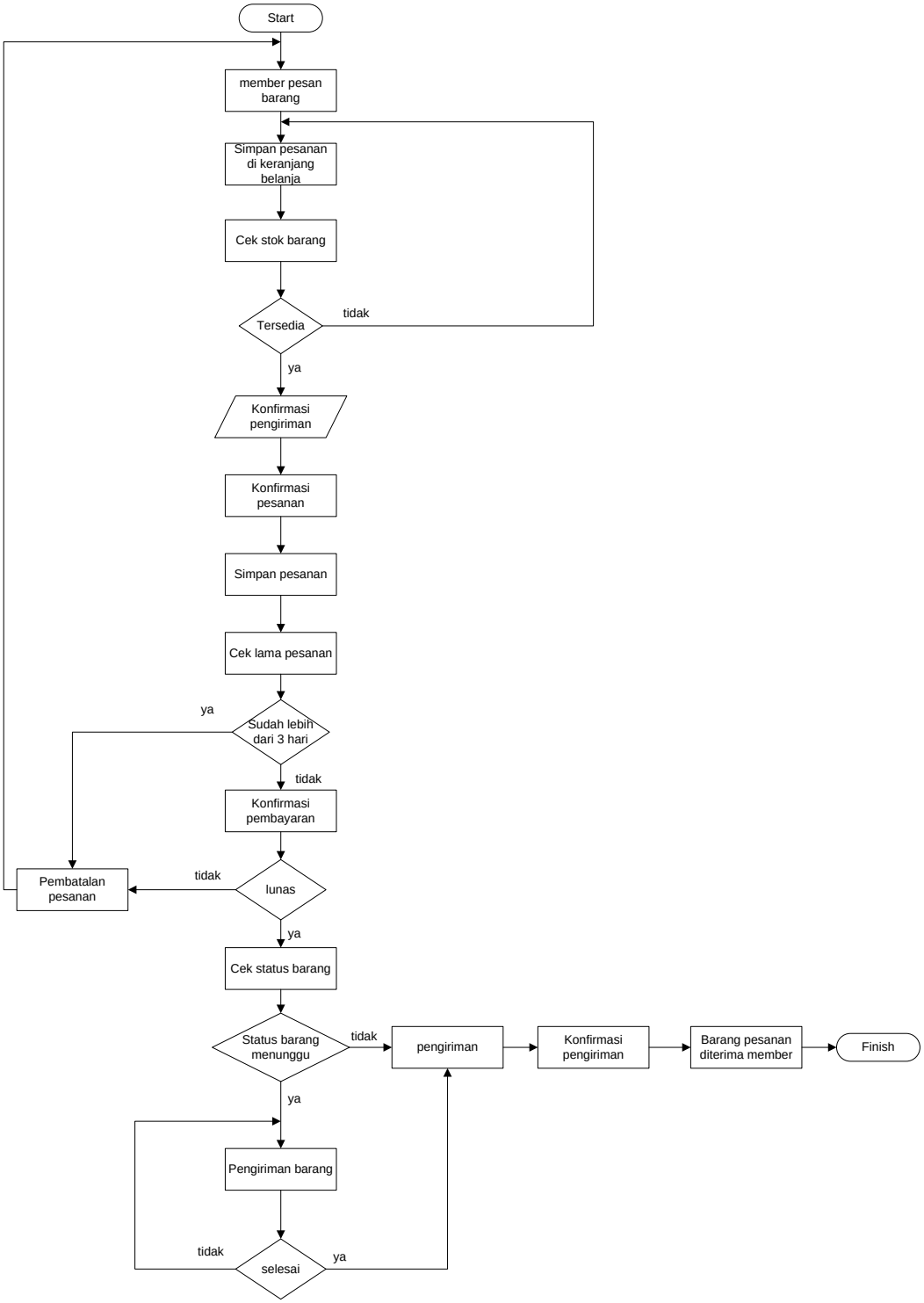
Gambar 3.100 Prosedur Ganti Password

4. Prosedur Ubah Data Member



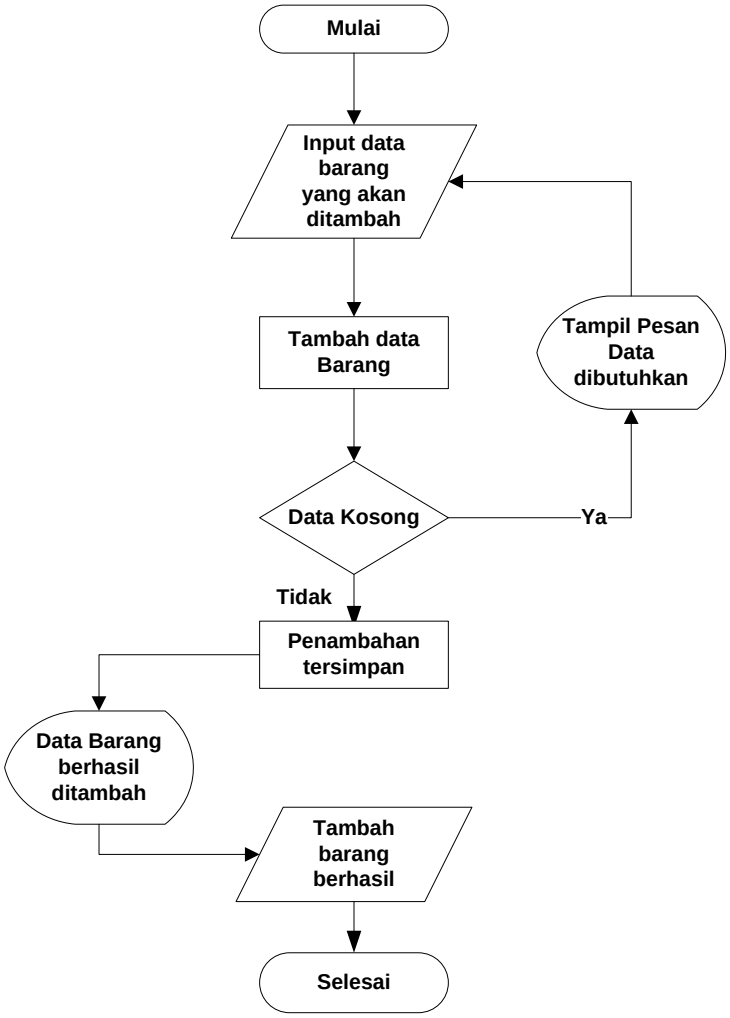
Gambar 3.101 Prosedur Ubah Data Member

5. Prosedur Pembelian Barang



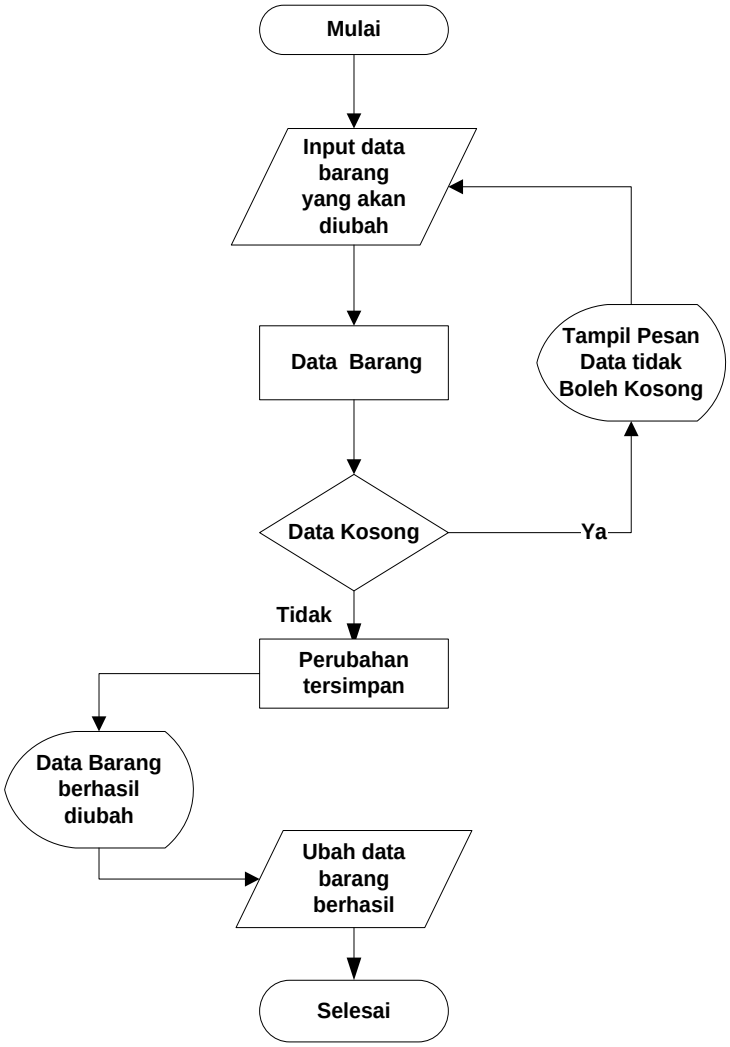
Gambar 3.102 Prosedur Pembelian Barang

6. Prosedur Tambah Data Barang



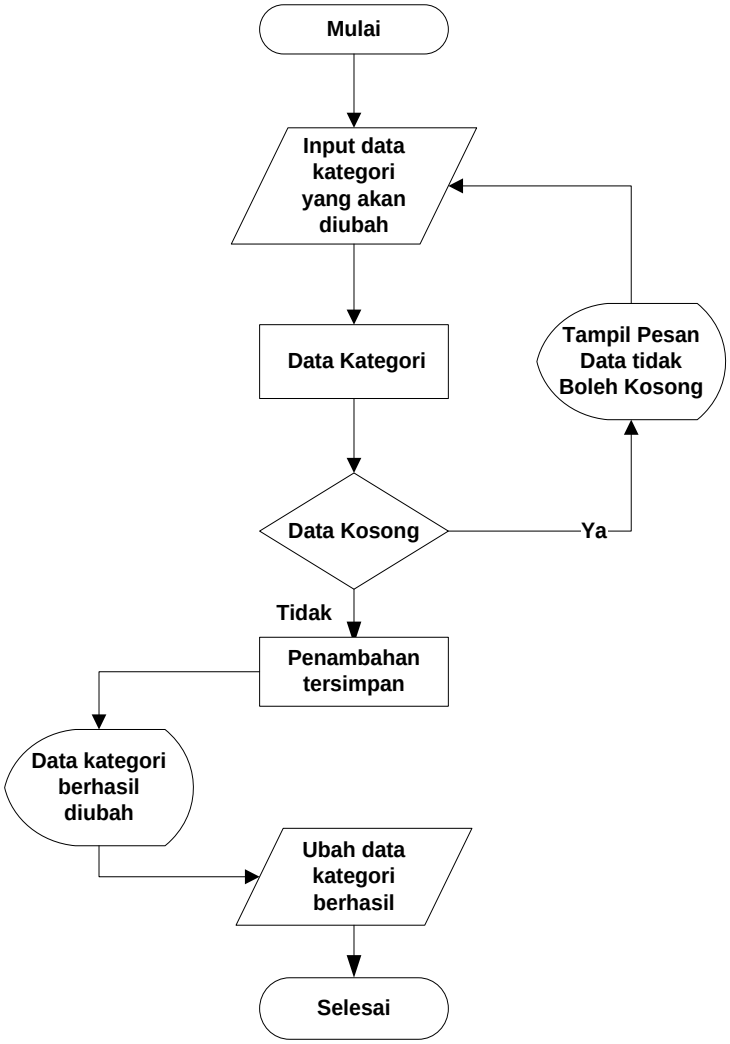
Gambar 3.103 Prosedur Tambah Data Barang

7. Prosedur Ubah Data Barang



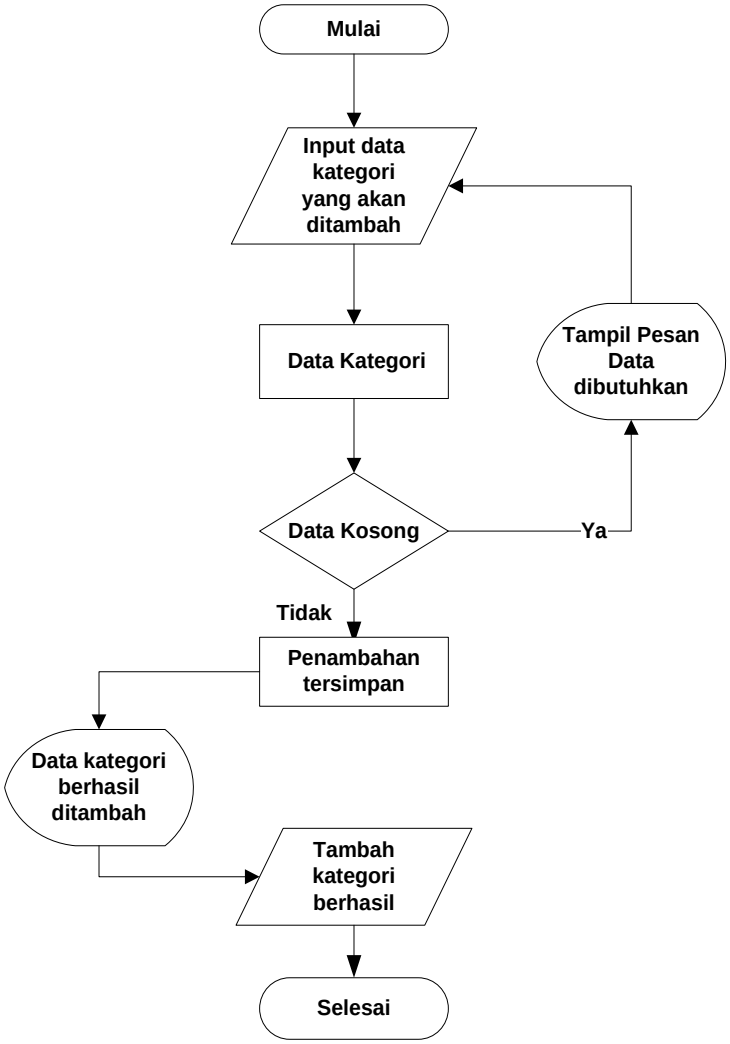
Gambar 3.104 Prosedur Ubah Data Barang

8. Prosedur Ubah Data Kategori



Gambar 3.105 Prosedur Ubah Kategori

9. Prosedur Tambah Data Kategori



Gambar 3.106 Prosedur Tambah Data Kategori