BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem (*systems analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi, dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasakan pada analisis dan hasil wawancara terhadap apa yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce* ini maka dapat dievaluasi hal-hal seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Analisis sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1	Belum tersedianya media promosi yang tepat dalam hal ini website untuk mempromosikan produk Bloods Blaze Distro. Saat ini hanya dilakukan dengan saling memberikan informasi dari satu *customer* ke *customer* lainnya serta pemasangan iklan di Facebook (*Social Networking*).	Perusahaan
2	Pengelolaan transaksi yang berlangsung saat ini masih menggunakan sistem manual dimana setiap terjadi transaksi dengan *customer,* administrasi	Perusahaan

	membuat bukti pembayaran transaksi sebanyak dua rangkap dengan mencatat setiap produk yang telah dibeli *customer*. Rangkap kedua diberikan ke *customer* sedangkan untuk rangkap pertama disimpan sebagai arsip oleh administrasi untuk dilakukan perhitungan kemudian.	
3	Pengolahan data transaksi, data produk, dan pembuatan laporan yang terjadi di Bloods Blaze Distro saat ini masih menggunakan pengolahan data yang bersifat pencatatan dalam bentuk pembukuan. Dengan semakin banyaknya jumlah produk dan transaksi yang terjadi setiap hari, cara tersebut ternyata menyulitkan perusahaan dalam proses pencarian data sehingga menyebabkan terjadinya keterlambatan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan.	Perusahaan
4	Selama ini pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga mudah hilang dan usang.	Perusahaan
5	Dengan sistem yang berjalan saat ini, pemberian informasi kepada *customer* dirasakan kurang efektif sehingga *customer* belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap dan akurat.	*Customer*
6	Belum tersedianya sistem pembayaran secara *online* untuk transaksi pembelian produk oleh *customer*.	Perusahaan

3.1.2 Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan

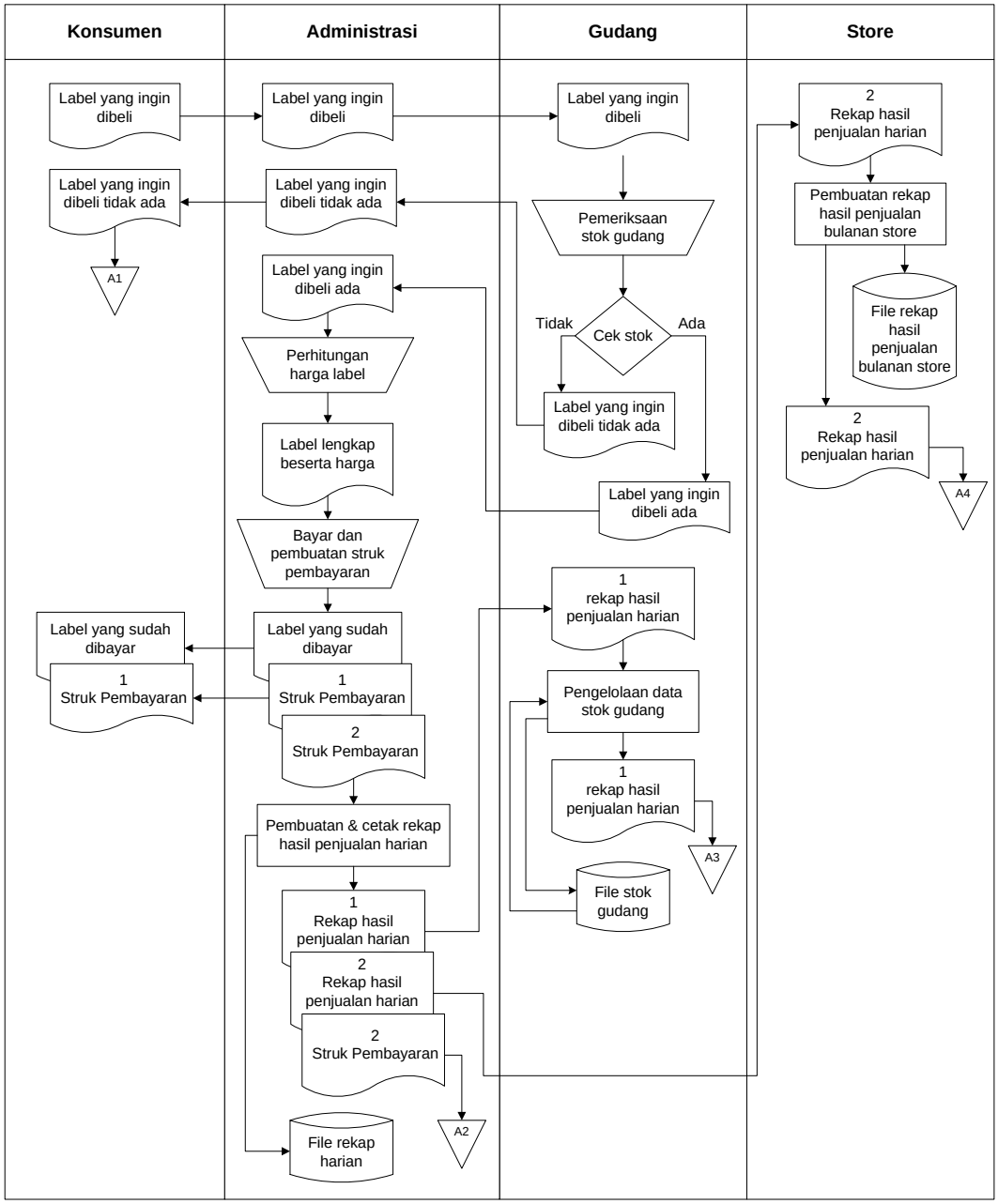
proses tersebut, bagaimana proses tersebut dapat dikerjakan dan dokumen apa saja yang terlibat.

3.1.2.1 Alur Proses Transaksi Penjualan

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak Bloods Blaze Distro, alur proses transaksi penjualan yang sedang berjalan di Bloods Blaze Distro adalah sebagai berikut:

1. *Customer* memilih produk yang akan dibelinya. Bila produk yang dicarinya tidak ada/ada tapi tidak sesuai baik dari ukuran, warna maupun gambar *customer* dapat *request* produk langsung kepada administrasi.
2. Administrasi menyampaikan ke bagian gudang untuk mencari produk tersebut digudang. Bila barang ditemukan akan diberikan kepada administrasi dan bila barang tidak ditemukan akan dikonfirmasikan kepada administrasi bahwa barang tidak ditemukan.
3. Lalu administrasi memberikan barang yang dicari kepada *customer* dan apabila barang tidak ditemukan maka akan dikonfirmasikan kepada *customer* bahwa barang tidak ditemukan.
4. Setelah *customer* mendapatkan produk yang akan dibelinya, *customer* memberikan produk tersebut ke administrasi.
5. Administrasi menerima produk yang akan dibeli oleh *customer*.
6. Administrasi akan membuat struk sebagai bukti transaksi dan memberi informasi kepada *customer* berapa total harga dari produk yang dibelinya.
7. *Customer* memberikan sejumlah uang ke administrasi sesuai dengan total harga dari produk yang dibelinya.

8. Administrasi akan memberikan struk ke *customer* beserta produk yang dibeli.
9. Administrasi melakukan pengarsipan struk hasil penjualan yang sekaligus membuat dan mencetak rekap hasil penjualan harian, lalu cetak rekap hasil penjualan harian tersebut diserahkan ke bagian gudang untuk pengarsipan dan pengelolaan data stok gudang.



Gambar 3.1 *Flowmap* alur proses transaksi penjualan

Keterangan

A1 : Arsip label yang ingin dibeli tidak ada

A2 : Arsip struk pembayaran administrasi

A3 : Arsip rekap hasil penjualan harian bagian gudang

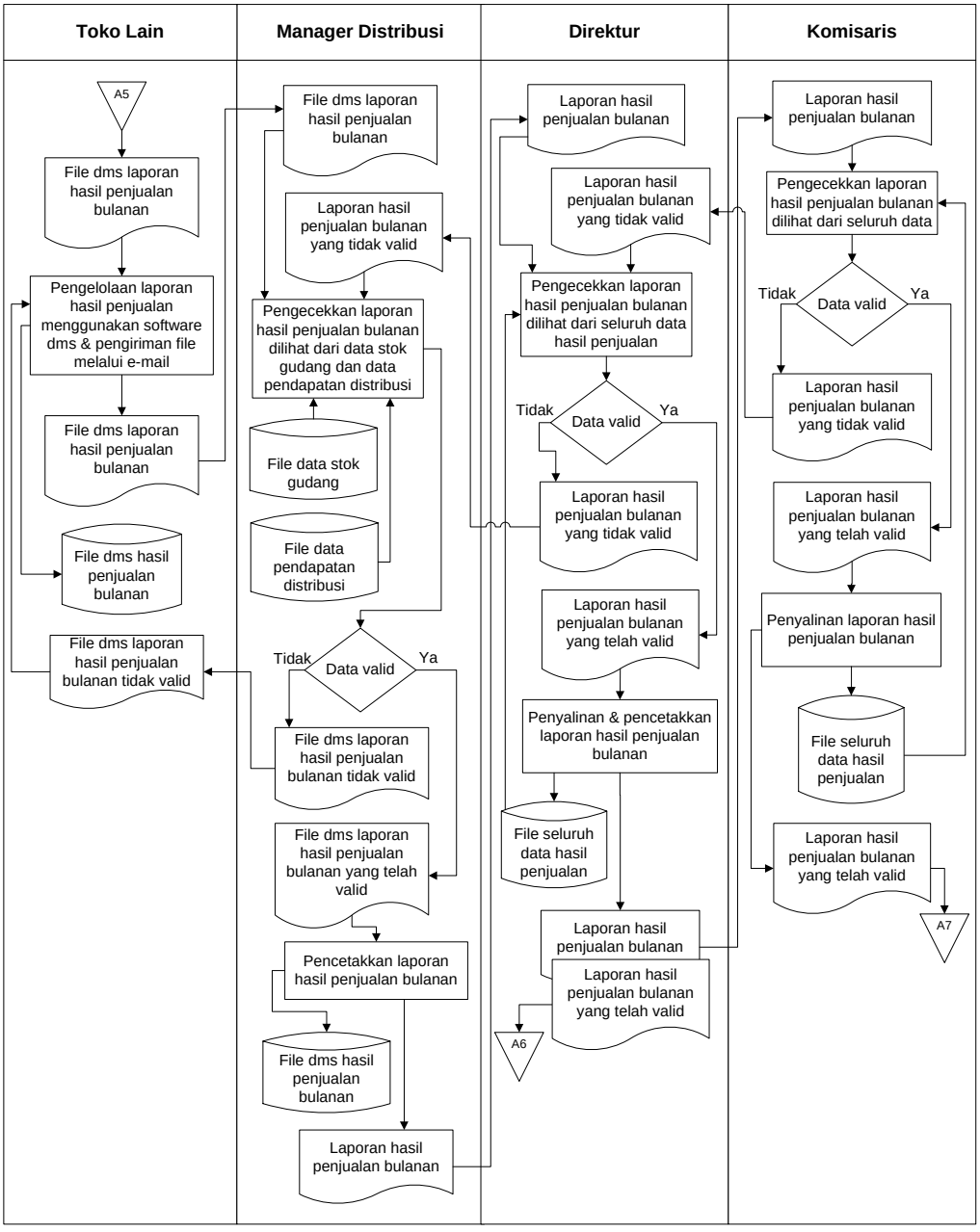
A4 : Arsip rekap hasil penjualan harian bagian *store*

3.1.2.2 Alur Proses Pembuatan Laporan Hasil Penjualan

Alur proses pembuatan laporan pada Bloods Blaze Distro dapat dilihat berdasarkan cara pemasaran produksi yang dibagi menjadi dua jalur distribusi, yaitu:

1. Titip jual (konsinyasi)

   Dimana hasil produksi yang sudah jadi dititipkan ke toko lain yang telah bekerjasama pada Bloods Blaze Distro. Untuk laporan hasil penjualan akan direkap secara bulanan oleh pihak toko tersebut dengan menggunakan software DMS (*Document Management System*) dan hasil laporan tersebut akan dikirimkan melalui e-mail dalam bentuk file kepada *manager* distribusi Bloods Blaze distro untuk dicek dan dicetak sebagai laporan hasil penjualan bulanan, kemudian cetak laporan hasil penjualan bulanan diserahkan kepada direktur dan komisaris untuk pengecekkan dan pengarsipan.



Gambar 3.2 Flowmap alur proses pembuatan laporan titip jual (konsinyasi)

Keterangan

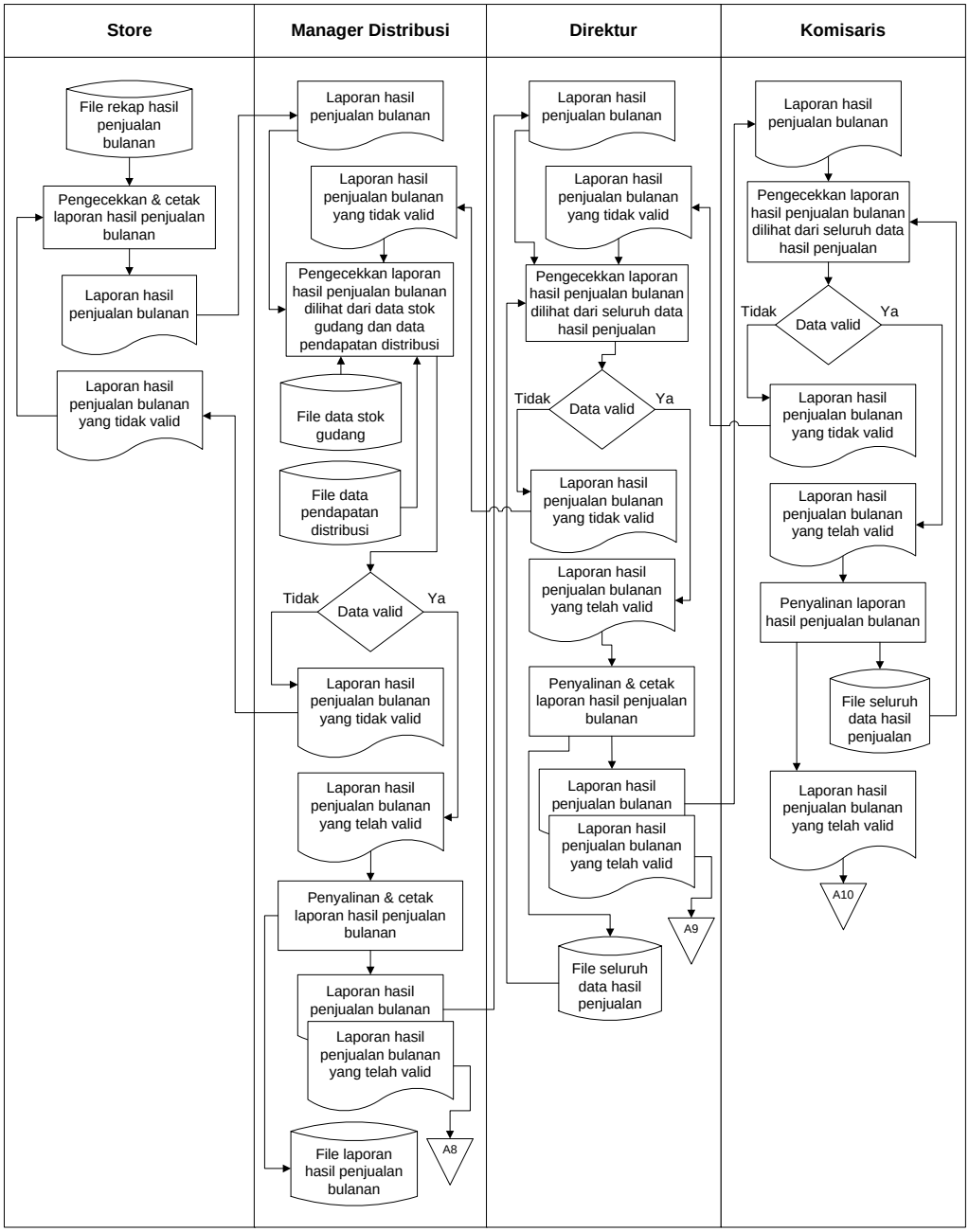
A5 : Arsip hasil penjualan toko lain

A6 : Arsip laporan hasil penjualan bagian direktur

A7 : Arsip laporan hasil penjualan bagian komisaris

2. Langsung/*Cash*

Dimana hasil produksi langsung dijual secara *cash*. Untuk laporan hasil penjualan akan direkap setiap hari dan tiap bulan oleh bagian ritel/*store* finansial yang kemudian diserahkan ke *manager* distribusi lalu diteruskan ke direktur dan komisaris. Untuk pembuatan seluruh laporan menggunakan program excel.



Gambar 3.3 Flowmap alur proses pembuatan laporan langsung/*cash*

Keterangan

A8 : Arsip laporan hasil penjualan bulanan bagian *manager* distribusi

A9 : Arsip laporan hasil penjualan bagian direktur

A10 : Arsip laporan hasil penjualan bagian komisaris

3.1.2.3 Sistem Pengadaan Barang

3.1.2.3.1 Faktor Penyebab Pengadaan Barang

Faktor penyebab diadakannya pengadaan barang pada Bloods Blaze Distro disebabkan karena hal-hal sebagai berikut:

1. Stok persediaan barang yang laku terjual habis/hampir habis.
2. Informasi dari media massa/toko lain tentang produk yang sedang laris terjual dan ngetrend saat ini.
3. Siklus pengadaan barang yang harus *lifecycle*/terus berjalan agar sistem penjualan dan pendapatan perusahaan/toko terus berjalan.

Dari ketiga faktor tersebut pihak Bloods Blaze Distro menggunakan 2 alternatif, yaitu:

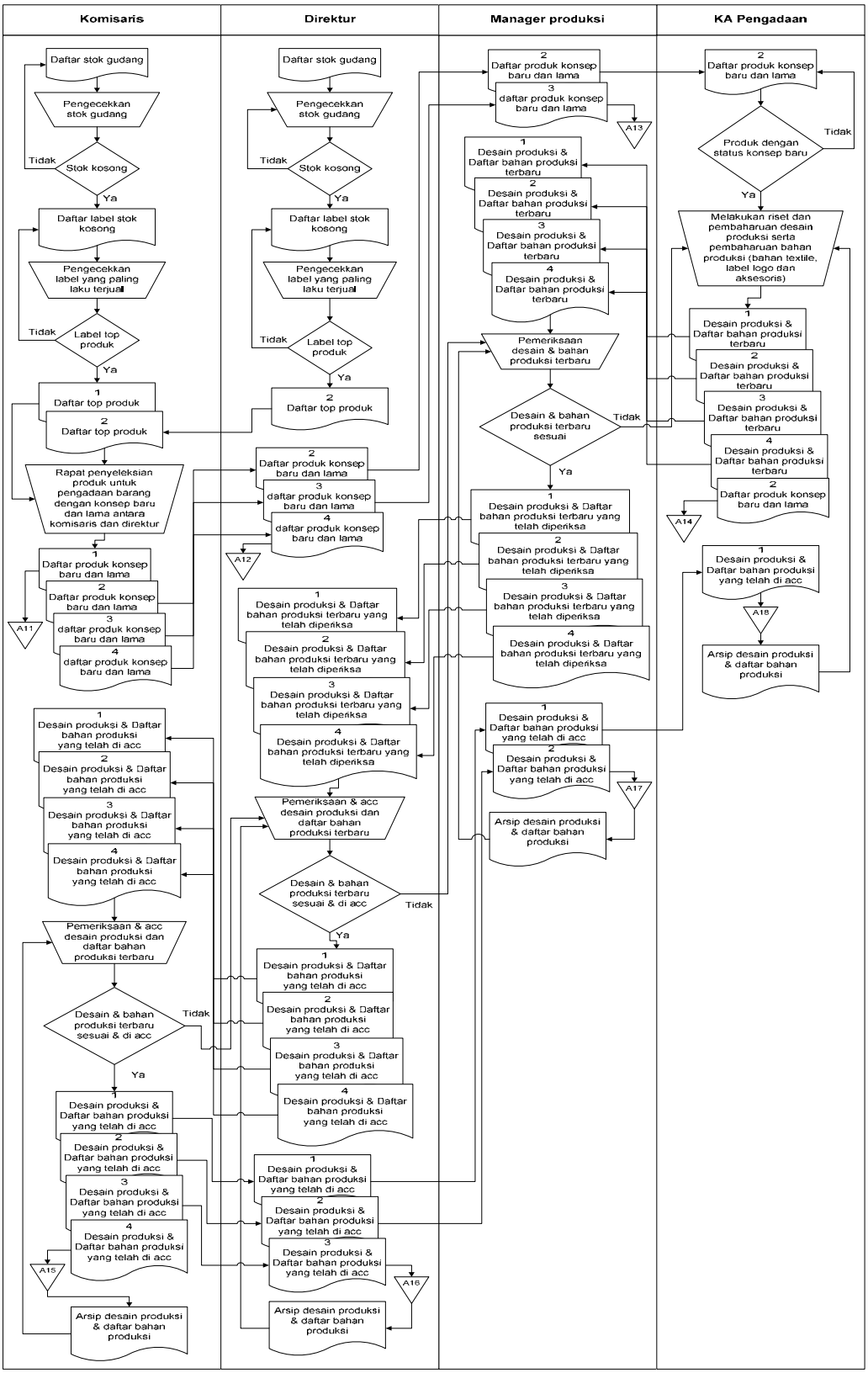
1. Pengadaan barang lama

Pengadaan barang dilihat dari laporan stok gudang, laporan hasil penjualan bulanan dan laporan jumlah seluruh produk yang terjual. Untuk konsep dibagi menjadi 2 cara yaitu menggunakan konsep lama atau konsep baru, kedua cara tersebut dipilih berdasarkan kesepakatan antara komisaris dan direktur.

Adapun alur pengadaan barangnya seperti berikut:

1. Pihak komisaris dan direktur mengadakan pengecekkan stok gudang untuk mencari stok barang yang habis.
2. Setelah mendapatkan seluruh data stok barang yang habis pihak komisaris dan direktur mengadakan rapat untuk penyeleksian pengadaan barang dengan menggunakan konsep baru atau lama.

3. Setelah penyeleksian pengadaan barang selesai lalu pihak direktur memberikan daftar pengadaan barang kepada *manager* produksi yang lalu diserahkan kepada ka pengadaan.
4. Ka pengadaan memilah daftar pengadaan barang dengan melihat konsep apakah konsep pembaharuan atau tetap konsep lama.
5. Bila konsep lama tinggal lihat arsip desain produksi dan daftar bahan produksi yang lama.
6. Bila konsep baru berarti ka pengadaan harus melakukan riset untuk pembaharauan baik desain atau bahan produksi.
7. Selanjutnya bila sudah mendapatkan daftar desain dan bahan produksi yang baru dilanjutkan ke *manager* produksi untuk diteliti terlebih dahulu apakah sudah sesuai atau belum, bila belum dibalikkan kembali ke ka pengadaan untuk diriset ulang.
8. Bila telah sesuai maka akan diserahkan ke direktur untuk dicek kembali kesesuaiannya dengan konsep yang telah ditentukan. Bila belum sesuai akan dibalikkan ke *manager* produksi.
9. Bila telah sesuai dengan konsep di acc lalu diserahkan ke komisaris untuk diteliti lagi apakah sesuai dengan konsep, bila tidak sesuai maka dibalikkan kembali ke direktur.
10. Bila telah sesuai maka di acc dan diserahkan ke direktur, dari direktur ke *manager* produksi, dari *manager* produksi ke ka pengadaan untuk pengarsipan dan persiapan pengadaan barang proses selanjutnya.



Gambar 3.4 Flowmap pengadaan barang lama

Keterangan

A11 : Arsip daftar konsep baru punya komisaris

A12 : Arsip daftar konsep baru punya direktur

A13 : Arsip daftar konsep baru punya *manager* produksi

A14 : Arsip daftar konsep baru punya ka pengadaan

A15 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya komisaris

A16 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya direktur

A17 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya *manager* produksi

A18 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya ka pengadaan

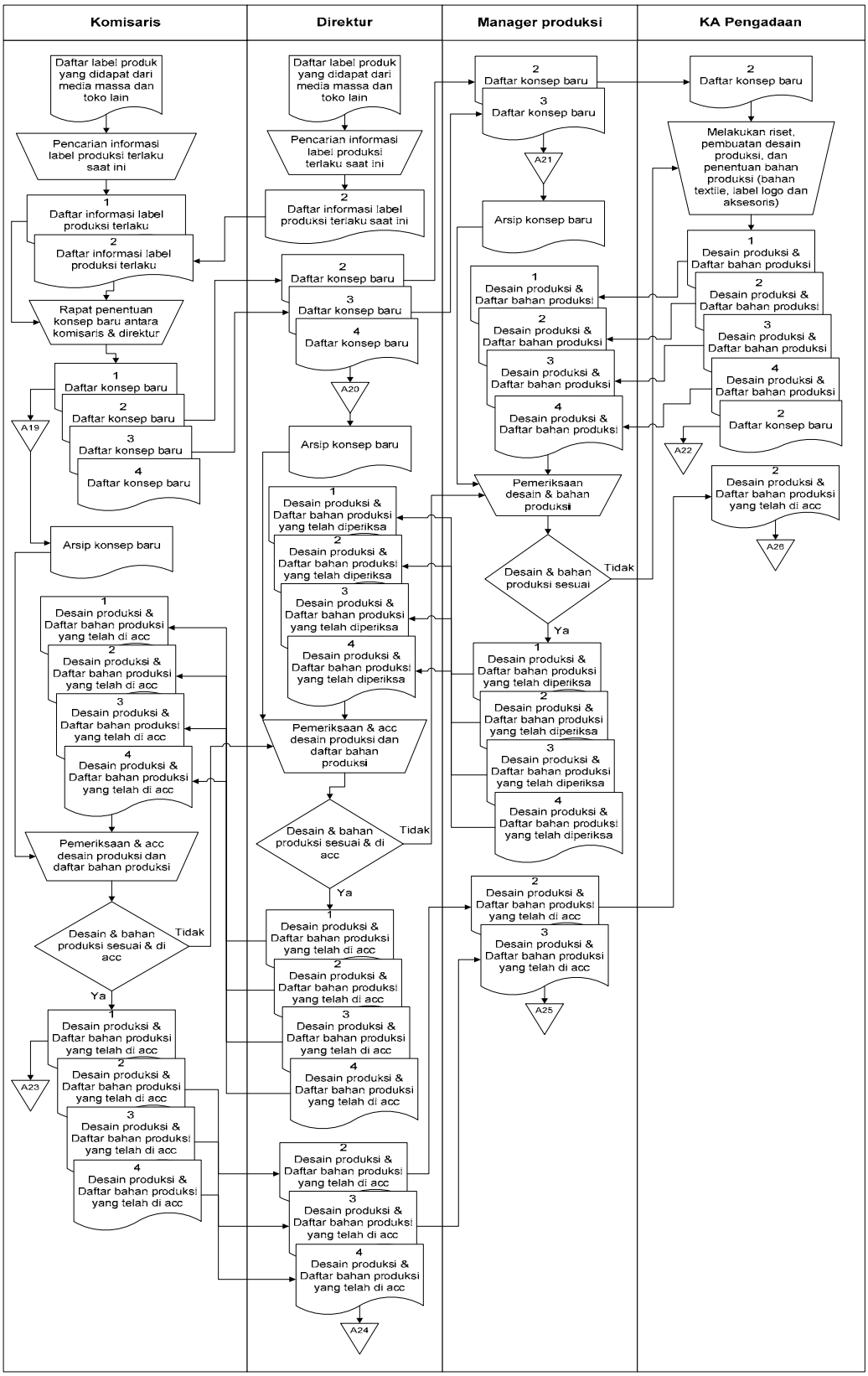
2. Pengadaan barang baru

Pengadaan barang dilihat dari informasi media massa atau toko lain dimana informasi produk tersebut sedang laku terjual/ngetrend saat ini.

Adapun alur pengadaan barangnya seperti berikut:

1. Pihak komisaris dan direktur melakukan pencarian informasi produk-produk yang sedang laris yang didapat dari media massa maupun dari pihak toko lain.
2. Setelah seluruh informasi terkumpul baik dari pihak komisaris dan direktur selanjutnya diadakan rapat oleh keduanya untuk menentukan dan penyeleksian konsep baru dari seluruh informasi yang didapat.

3. Setelah penyeleksian selesai dan mendapatkan daftar konsep-konsep baru, maka daftar diserahkan ke direktur untuk selanjutnya di sampaikan ke *manager* produksi dan terakhir ke ka pengadaan.
4. Ka pengadaan melakukan riset untuk pembuatan desain dan daftar bahan produksi baru.
5. Selanjutnya bila sudah mendapatkan daftar desain dan bahan produksi baru dilanjutkan ke *manager* produksi untuk diteliti terlebih dahulu apakah sudah sesuai atau belum dengan konsep, bila belum dibalikkan kembali ke ka pengadaan untuk diriset ulang.
6. Bila telah sesuai maka akan diserahkan ke direktur untuk dicek kembali kesesuaiannya dengan konsep yang telah ditentukan. Bila belum sesuai akan dibalikkan ke *manager* produksi.
7. Bila telah sesuai dengan konsep di acc lalu diserahkan ke komisaris untuk diteliti lagi apakah sesuai dengan konsep, bila tidak sesuai maka dibalikkan kembali ke direktur.
8. Bila telah sesuai maka di acc dan diserahkan ke direktur, dari direktur ke *manager* produksi, dari *manager* produksi ke ka pengadaan untuk pengarsipan dan persiapan pengadaan barang proses selanjutnya.



Gambar 3.5 Flowmap pengadaan barang baru

Keterangan

A19 : Arsip daftar konsep baru punya komisaris

A20 : Arsip daftar konsep baru punya direktur

A21 : Arsip daftar konsep baru punya *manager* produksi

A22 : Arsip daftar konsep baru punya ka pengadaan

A23 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya komisaris

A24 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya direktur

A25 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya *manager* produksi

A26 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc punya ka pengadaan

3.1.2.3.2 Jalur Pengadaan Barang

Faktor penyebab diadakannya jalur pengadaan barang oleh Bloods Blaze Distro dikarenakan sebagai berikut:

1. Keterbatasan skill/sumber daya manusianya.
2. Kurangnya jumlah tenaga kerja dalam bagian produksi dan apabila diadakan penambahan tenaga kerja akan bertambah tidak efektif/bertambah sulit dalam hal pengontrolan kerja, selain itu juga tidak efisien waktu dalam proses pengontrolan kerja.
3. Keterbatasan fasilitas mesin untuk pembuatan produksi.

Dari faktor diatas jalur pengadaan barang pada Bloods Blaze Distro dibagi menjadi 2 cara:

1. Jalur pengadaan barang dari produksi sendiri

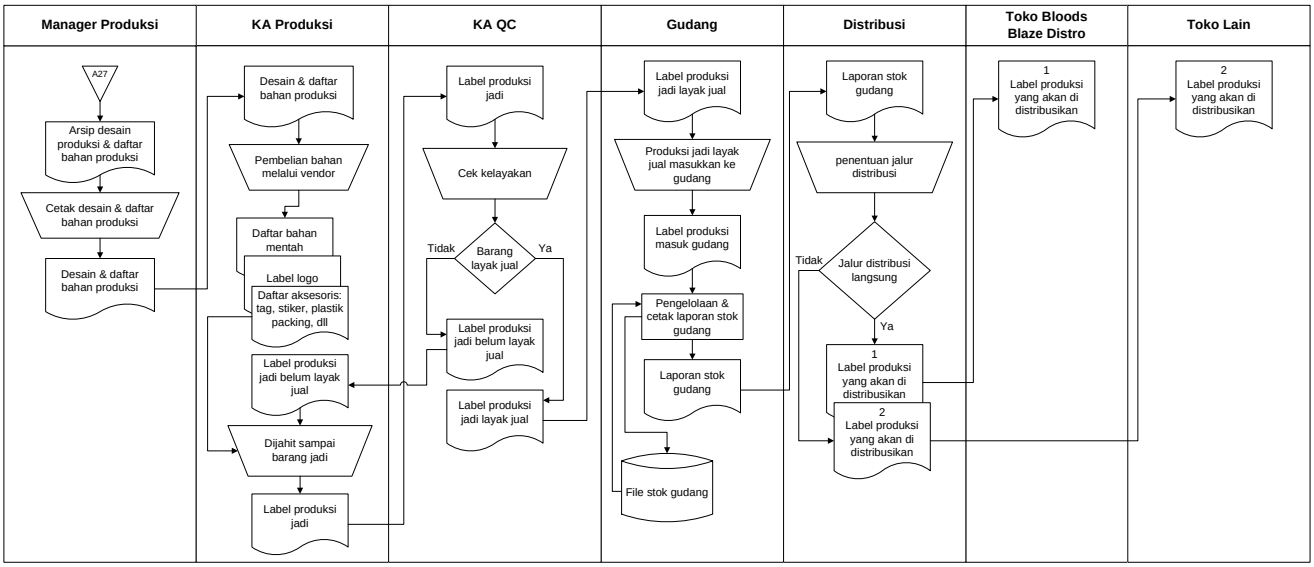
   Pengadaan barang dilakukan dengan cara:

   a. Pengadaan bahan sendiri

   b. Barang di produksi sendiri

   c. Barang di *quality control*/cek kelayakannya sendiri sampai menjadi barang layak jual

   d. Setelah itu barang disimpan digudang sebelum dikirimkan melalui jalur distribusi



Gambar 3.6 Flowmap Jalur pengadaan barang dari produksi sendiri

Keterangan

A27 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc

2. Sistem pengadaan barang melalui *vendor*

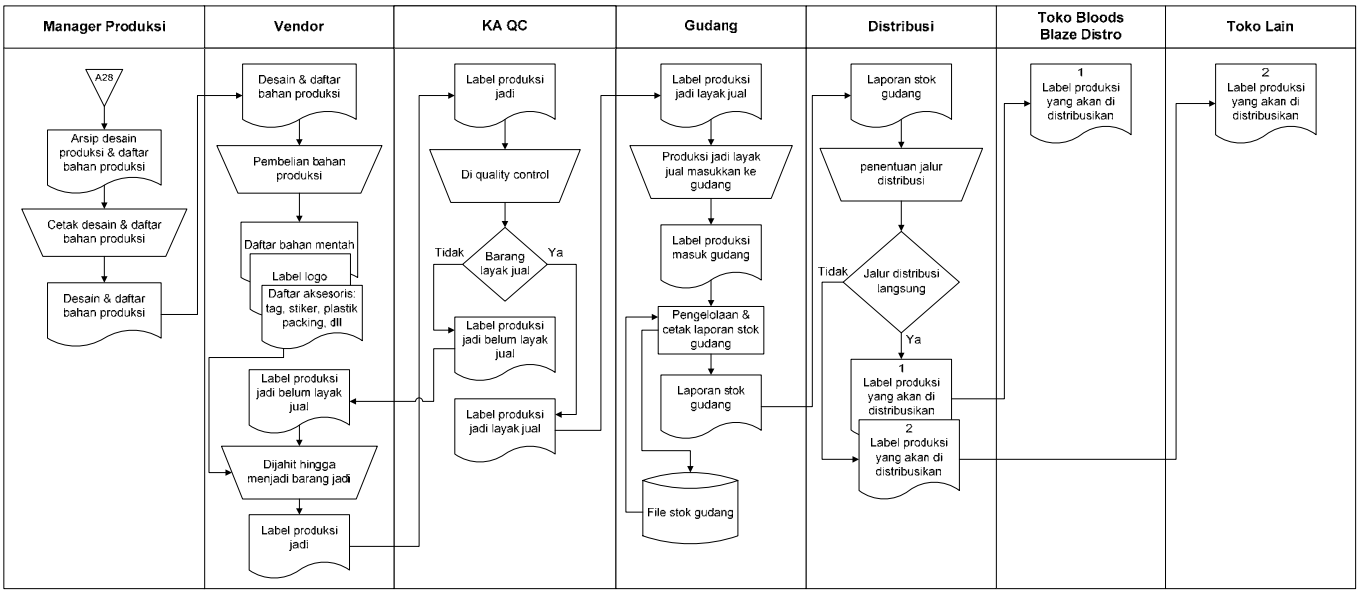
Pengadaan barang dilakukan dengan cara:

a. Pembuatan artikel dan desain produksi sendiri

b. Barang di produksi oleh *vendor* sampai barang jadi

c. Lalu barang di *quality control*/cek kelayakannya oleh Bloods Blaze Distro sampai barang layak jual

d. Setelah itu barang disimpan digudang sebelum dikirimkan melalui jalur distribusi



Gambar 3.7 Flowmap jalur pengadaan barang melalui *vendor*

Keterangan

A28 : Arsip desain produksi & daftar bahan produksi yang telah di acc

3.1.3 Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang berjalan, solusi yang ditawarkan adalah pembuatan *e-commerce* pada toko Bloods Blaze Distro. Dalam sistem ini, *customer* dapat melihat informasi produk dan dapat melakukan pemesanan secara

online. Dengan sistem ini juga diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mempromosikan produk Bloods Blaze Distro serta diharapkan dapat membantu menyelesaikan pengelolaan transaksi dan pengolahan data yang terjadi di Bloods Blaze Distro dengan tujuan menghasilkan informasi dengan cepat dan akurat.

3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

3.1.4.1 Analisis Pengguna

3.1.4.1.1 Keahlian Pengguna

Keahlian pengguna yang dimiliki oleh Bloods Blaze Distro saat ini memang belum memiliki salah satu sumber daya manusia khusus bidang IT, akan tetapi dalam hal penggunaan aplikasi web cukup memiliki pengalaman, pengalaman itu dapat dilihat dari adanya Bloods Blaze Distro *community* pada facebook dan adanya penggunaan *email* baik menggunakan Yahoo maupun Gmail. Untuk *web browser* yang biasa digunakan adalah Mozilla Firefox. Keahlian khusus lainnya yang dimiliki adalah penggunaan Microsoft Office, ini dapat dilihat dari adanya pembuatan laporan rekap menggunakan Microsoft Excel dan pembuatan laporan lainnya menggunakan Microsoft Word. Dalam hal untuk

pembuatan desain produksi cukup berpengalaman menggunakan Corel Draw dan Adobe Photoshop.

3.1.4.1.2 Pengguna Aplikasi

Sistem yang akan dibangun digunakan oleh dua jenis pengguna, yaitu administrator (Staf Bloods Blaze Distro), *customer*, dan pengunjung. Administrator dibagi 2 jenis hak akses yaitu super admin dan admin, dimana yang membedakan dari kedua hak akses tersebut adalah super admin dapat melakukan semua operasi di dalam perangkat lunak ini sedangkan admin dibatasi hanya pada pengelolaan data master, data transaksi, data retur, dan data rekap laporan. Sedangkan *customer* hanya dapat melakukan pemesanan produk saja dan pengunjung hanya bisa melihat produk dan melakukan registrasi.

Tabel 3.2 Karakteristik pengguna

Pengguna	Hak akses	Tingkat keterampilan
Administrator (super admin)	Mengontrol seluruh pengolahan data	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam web serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Administrator (admin)	Mengontrol seluruh pengolahan data selain pengelolaan akun *user* admin	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam web serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Customer	Pemesanan produk	Mampu mengoperasikan komputer dan dapat melakukan *browsing* di internet.
Pengunjung		Mampu mengoperasikan komputer dan dapat melakukan *browsing* di internet.

3.1.4.1.3 Evaluasi Analisis Pengguna

Berdasarkan hasil seluruh analisis pengguna bahwa keahlian staff /pengguna administrator pada Bloods Blaze Distro masih kurang memenuhi syarat untuk menggunakan aplikasi berbasis web dilihat dari latar belakang pendidikan yang bukan IT serta kemampuan/skill dalam hal pemrograman php, dan untuk pengguna aplikasi khususnya administrator telah memenuhi syarat dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat.

3.1.4.1.4 Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan hasil evaluasi diatas bahwa staff/pengguna administrator masih kurang memenuhi syarat untuk menggunakan aplikasi berbasis e-commerce. Solusi yang ditawarkan adalah bahwa Bloods Blaze Distro harus memiliki/menambah staff khusus pengelola admin/administrator yang berlatar belakang IT dan mahir menggunakan pemrograman php (Programmer PHP).

3.1.4.2 Analisis Perangkat Keras

3.1.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Untuk menjalankan aplikasi yang akan dibuat agar berjalan dengan baik maka diperlukan perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhan, syarat minimal perangkat keras yang dibutuhkan adalah:

1. *Motherboard* + *processor* 1 Ghz
2. Vga *card* 256Mb
3. *Hard disk* 40GB
4. RAM 256MB
5. *Lan Card 10/100Mbps*

6. *Monitor* 15”
7. *Keyboard + Mouse*
8. *Printer*
9. *Modem*

3.1.4.2.2 Perangkat Keras Bloods Blaze Distro

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang sedang digunakan di Bloods Blaze Distro. Perangkat keras yang sedang digunakan di Bloods Blaze Distro adalah sebagai berikut:

1. *Possessor* AMD Athlon
2. *Motherboard* Gigabyte
3. VGA *card on board* 512MB
4. *Hard disk space* 80 GB Maxtor
5. DDR RAM II Visipro 512 MB
6. *Monitor* Samsung 21”
7. *Mouse optic*
8. *Keyboard* Genius
9. DVD ROM Asus Black

3.1.4.2.3 Perangkat Keras *Client*

Sedangkan rekomendasi spesifikasi komputer untuk *client* agar dapat menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz
2. *Motherboard*
3. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB

4. RAM minimal 256 MB
5. VGA *Card* minimal 64 MB
6. *Monitor minimal* 15”
7. *Lan Card 10/100Mbps*
8. Koneksi internet minimal 64 kbps
9. *Mouse*
10. *Keyboard*

3.1.4.2.4 Evaluasi Analisis Perangkat Keras

Berdasarkan analisis perangkat keras diatas spesifikasi komputer khusus Bloods Blaze Distro sangat mencukupi, hanya saja perlu akses internet dan modem agar transaksi dapat berjalan maksimal serta memudahkan dalam pengolahan *database*, untuk printer yang digunakan adalah Canon Pixma.

3.1.4.3 Analisis Perangkat Lunak

3.1.4.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak Pembangunan Aplikasi

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. XAMPP sebagai *Web Server*
2. PHP versi 5
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP.
4. MySQL sebagai DBMS
5. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007*
6. Mozila Firefox sebagai standar *browser*
7. Adobe Photoshop, ACDSee, Corel Draw, Corel Photo-Paint sebagai media pembuatan desain dan pengolahan *image*.

3.1.4.3.2 Perangkat Lunak Bloods Blaze Distro

Perangkat lunak yang digunakan pada Bloods Blaze Distro saat ini adalah:

1. OS (*Operating System*) menggunakan Windows XP SP2
2. *Web browser* menggunakan Mozilla firefox
3. Pembuatan dokumen menggunakan Microsoft Office 2003
4. Desain gambar menggunakan Corel Draw dan Adobe Photoshop

3.1.4.3.3 Perangkat Lunak Client

Kebutuhan perangkat lunak pada sisi *client* adalah:

1. OS (*Operating System*) menggunakan Windows XP SP2
2. *Web browser* menggunakan Mozilla firefox

3.1.4.3.4 Evaluasi Analisis Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang ada pada Bloods Blaze Distro saat ini sudah memenuhi syarat untuk menggunakan dan mengelola data pada aplikasi yang akan dibuat.

3.1.4.3.5 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang ada pada Bloods Blaze Distro adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini menyediakan *electronic catalog* sebagai jasa pencarian informasi yang berisi informasi tentang produk dan spesifikasi produk yang ditawarkan oleh Bloods Blaze Distro.
2. Untuk data produk akan terdiri dari kategori, sub kategori, detail produk, ukuran, warna, harga normal, harga diskon, rating produk, dan stok.

3. Untuk pencarian produk akan berdasarkan kategori, subkategori, kode produk dan diskon.
4. Untuk gambar produk akan terdiri dari 1 gambar utama dan maksimal 10 gambar detail dengan berbagai macam arah.
5. Stok dilihat berdasarkan ukuran dan warna.
6. Untuk diskon ada dateline kostumisasi.
7. Untuk pembedaan kode dengan jenis barang yang sama akan dibedakan berdasarkan warna.
8. Untuk ukuran dan warna produk harga yang diberlakukan sama berdasarkan dari jenis produk yang sama.
9. Untuk situs jejaring sosial yang digunakan untuk promosi produk menggunakan Facebook.
10. Bila pesanan pada keranjang belanja tidak dikonfirmasikan selama lebih dari 3 hari maka sistem akan menghapus secara otomatis.
11. Penghapusan keranjang belanja secara otomatis selama lebih dari 3 hari berlaku bagi pesanan dari pengunjung maupun pesanan dari *customer*.
12. Bila proses *order* terjadi dan belum melakukan pembayaran maka stok tidak terikat.
13. Bila proses *order* terjadi dan sudah melakukan pembayaran akan tetapi stok habis maka *order* dapat dibatalkan/dapat melakukan *order* kembali dengan produk yang berbeda dan bila ada sisa kembalian uang akan dikembalikan.

14. Bila *order* tidak ada konfirmasi pembayaran selama lebih dari 3 hari, sistem akan membatalkan secara otomatis dan konfirmasinya akan dikirimkan melalui email.
15. Untuk manajemen *order* disediakan pencarian *order*, *update* status pembayaran, *update* status pengiriman dan *update* status *order*.
16. Untuk pembatalan tidak akan dikenakan denda.
17. Model pembayaran yang digunakan adalah model transaksi *alternate consumer payment option* dengan *transfer* rekening antar bank BCA dan model transaksi *peer to peer payment* dengan paypal.
18. Untuk pembayaran melalui PayPal sistem menyediakan konversi dari harga rupiah ke harga dollar US secara otomatis.
19. Produk yang sudah dibeli tidak dapat ditukar selain rusak/cacat.
20. Uang tidak dapat dikembalikan dengan alasan apapun selama stok tersedia.
21. Jika *order* sudah dibayarkan akan tetapi lupa dikonfirmasikan sehingga *order* terlanjur telah dibatalkan oleh sistem maka tinggal melakukan *order* ulang dengan jenis barang dan harga yang sama atau uang bisa dikembalikan.
22. Biaya ongkos kirim barang ditentukan berdasarkan ketentuan harga yang ditetapkan dari pihak penyedia layanan jasa pengiriman barang.
23. Untuk biaya pengiriman bila saat pengiriman barang biaya ongkos kirim naik maka sepenuhnya tanggung jawab Bloods Blaze Distro.

24. Untuk biaya pengiriman saat barang ditimbang ternyata lebih sehingga terjadi penambahan biaya pengiriman sepenuhnya tanggung jawab Bloods Blaze Distro.
25. Untuk pengiriman yang tidak sampai atau hilang maka akan menjadi tanggung jawab Bloods Blaze Distro dengan mengganti dan mengirim kembali barang yang dipesan.
26. Untuk masalah pengiriman barang yang hilang akan diselesaikan oleh kedua pihak antara Bloods Blaze Distro dan jasa pengiriman yang bersangkutan.
27. Jasa kirim yang dipakai untuk pengiriman barang menggunakan JNE.
28. Paket JNE yang digunakan adalah Paket Reguler.
29. Untuk wilayah tujuan pengiriman akan berdasarkan wilayah kota saja dari tiap propinsi.
30. Tanda bukti *order* baik yang batal maupun yang jadi dikirimkan melalui *email*.
31. Untuk pengiriman barang *order* menggunakan pihak pengiriman jasa yang telah ditentukan oleh Bloods Blaze Distro yaitu JNE.
32. Untuk retur *order* diberikan fasilitas berupa pengisian *form* untuk pengaduan dan wajib mengisi *form* retur tersebut, untuk konfirmasi dari admin dapat melalui *email*, *Yahoo Messengger* (YM), Facebook dan Telepon.
33. Untuk manajemen retur disediakan *update* status apakah ajuan retur diterima atau ditolak.

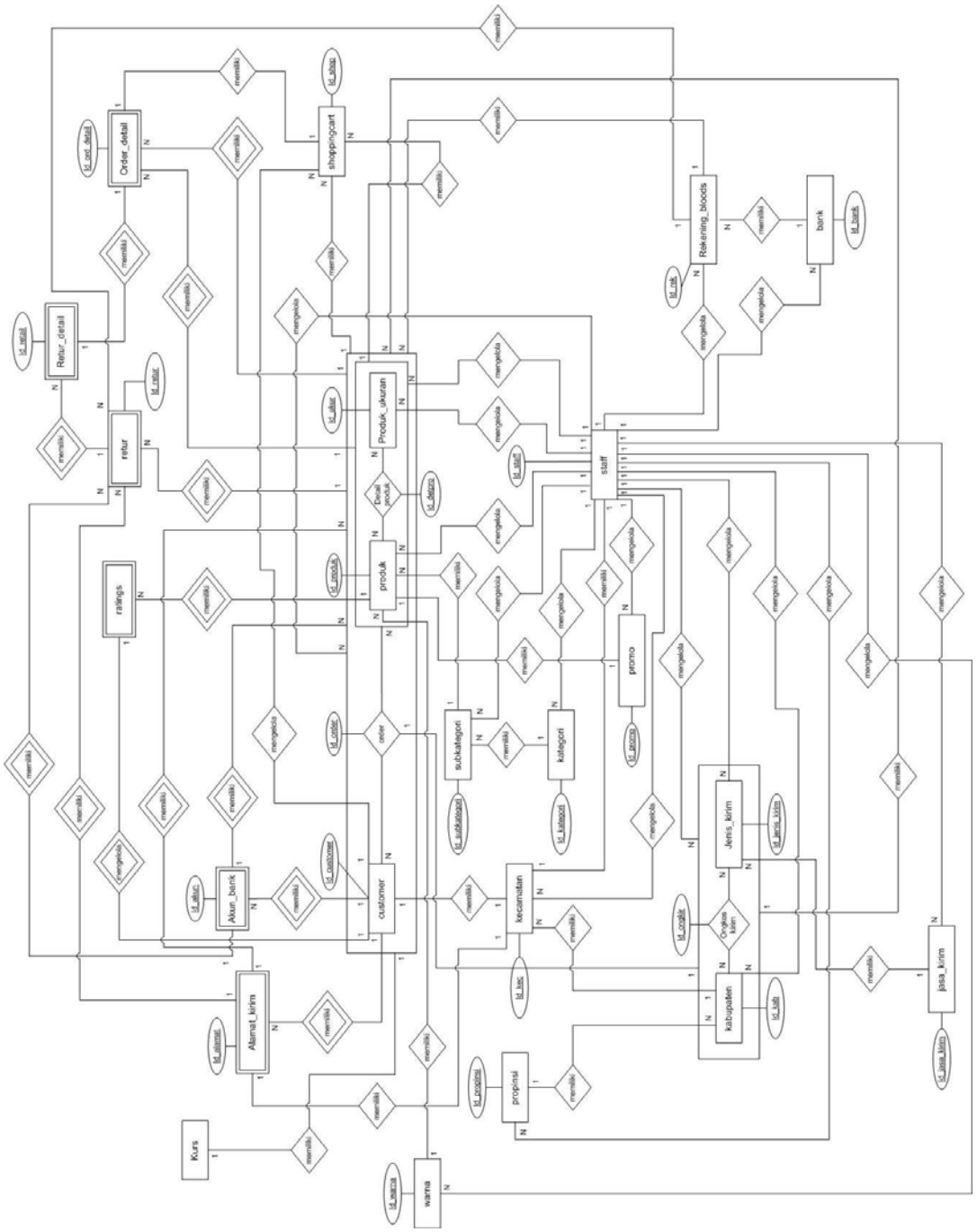
34. *Deadline* pengajuan retur dibatasi selama 1 minggu setelah barang diterima, untuk pengecekkan tgl barang diterima bisa dilihat dari tracking nomor resi dan bila pengajuan retur diajukan lebih dari 1 minggu maka pengajuan retur akan ditolak.
35. Komunikasi antara pembeli dan penjual menggunakan *email, yahoo messenger* (YM), *short message service* (SMS), dan telepon.
36. Laporan yang dihasilkan hanya laporan penjualan berdasarkan *range* tanggal.
37. Untuk fitur belanja lainnya adalah menampilkan produk berdasarkan *rating* terbesar, produk terbaru, produk terlaku, produk diskon terbesar, produk paling banyak dilihat, *history order*, *history* retur, *update* informasi perubahan status *order* dan retur melalui *email*, dan *form* daftar *member* dan login *member*.
38. Untuk keamanan data *customer* menggunakan algoritma MD5 (*Message-Digest algortihm 5*) dan SSL (*Secure Socket Layer*).
39. Untuk keamanan data disediakan fasilitas *backup* dan *restore database*.
40. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *Flowmap* dan ERD dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.
41. *Web browser* yang digunakan khusus aplikasi ini secara *standard* menggunakan Mozilla Firefox 3.6.13 ke atas.

42. Proses pengolahan data produk dan transaksi hanya dapat dilakukan oleh admin atau pihak Bloods Blaze Distro, sedangkan pembeli dapat melakukan transaksi setelah melakukan registrasi.

3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 *Entity relationship diagram*

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang akan di bangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu sistem baru yang akan dirancang memiliki usulan ERD yaitu:



Gambar 3.8 ER Diagram

Keterangan

Customer {*id_customer*, password, nama, email, tmp_lahir, tgl_lahir, jk, tgl_registrasi, st_akt}

Alamat_kirim{id_alamat, nama, alamat, kodepos, id_kec, phone, hp}

Akun_bank{id_akun, jenis_bayar, bank, nama_akun, no_akun}

Kecamatan{id_kec, nama_kec}

Kabupaten{id_kab, nama_kab}

Propinsi{id_propinsi, nama_propinsi}

Jasa_kirim{id_jasa_kirim, nama_jasa_kirim, isi_form, auto_track}

Jenis_kirim{id_jenis_kirim,nama_jenis_kirim, keterangan}

Ongkos_kirim{id_ongkir, ongkos_kirim}

Produk{id_produk, harga, hargasp, diskon, date_diskon, rincian, gambar_main, gambar1, gambar2, gambar3, gambar4, gambar5, gambar6, gambar6, gambar7, gambar8, gambar9, gambar10, klik, tgl_input}

Produk_ukuran{id_ukur, ukuran}

Produk_warna{id_warna, warna}

Produk_detail{id_detpro, stok, laku, berat}

Promo{id_promo, gambar, status}

Subkategori{id_subkategori, nama_subkategori}

Kategori{id_kategori, nama_kategori}

Ratings{id_*customer*, id_produk, st_vote, vote}

Bank{id_bank, jenis, bank, gambar}

Rekening_bloods{id_rek, nama_akun, no_akun}

Shoppingcart{id_shop, quantity, tgl}

Order{id_order, nomor_kirim, jasa_kirim, paket_kirim, kota_tujuan, ongkos_kirim, bank_tujuan, nama_akun_tujuan, no_akun_tujuan, kurs, tgl_order, tgl_bayar, tgl_kirim, tgl_terima_kirim, st_pembayaran, st_kirim, keterangan, step_order}

Order_detail{id_ord_detail, ukuran, warna, harga, hargasp, diskon, berat, rincian, quantity}

Retur{id_retur, no_kirim_customer, tgl_kirim_customer, st_kirim_customer, jasa_kirim_customer, no_kirim_admin, tgl_kirim_admin, st_kirim_admin, jasa_kirim_admin, tgl_bayar, bank_admin, nama_akun_admin, no_akun_admin, st_bayar, kurs, tgl_retur, keterangan, st_ajuan, step_retur}

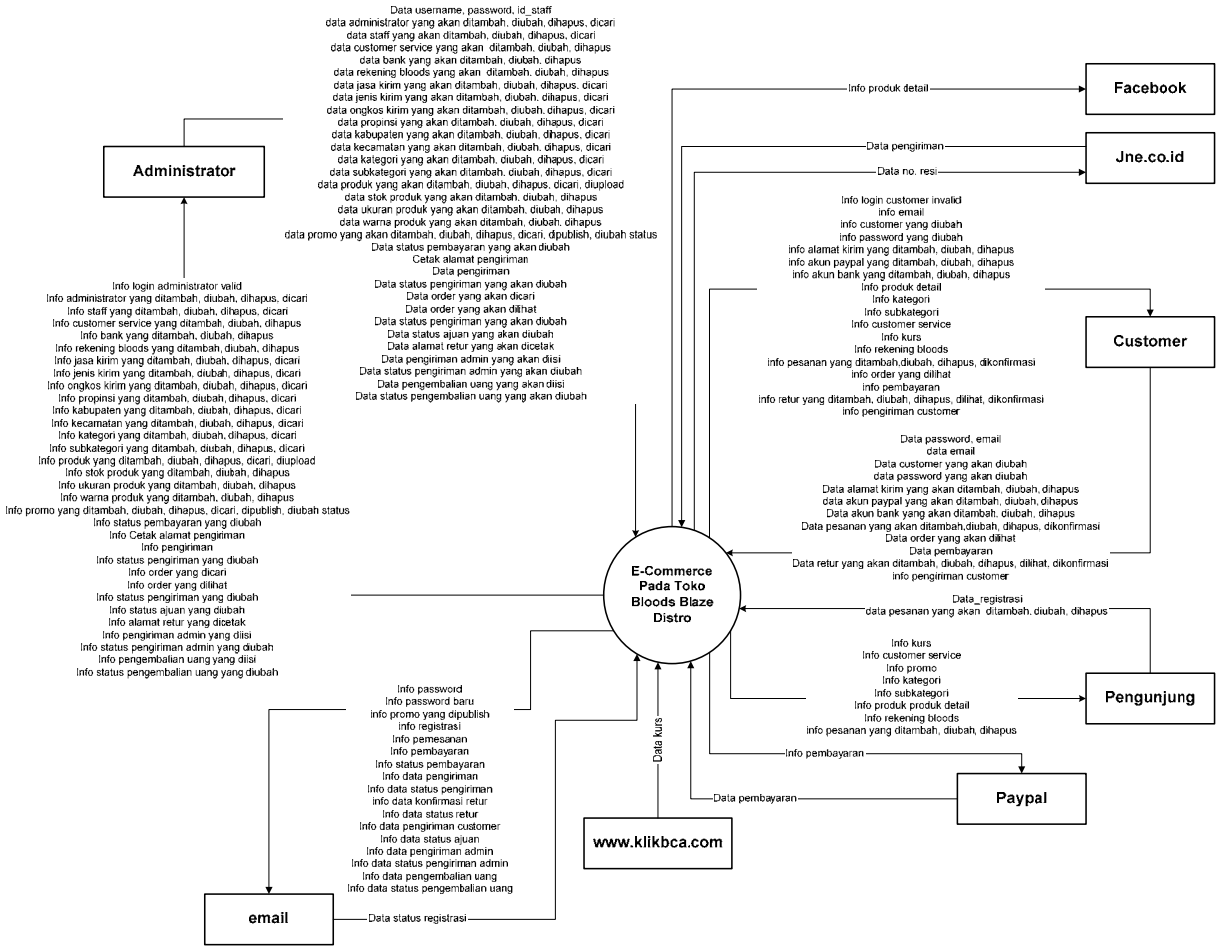
Retur_detail{id_retail, quantity, keterangan}

Staff{id_staff, username, password, nama, alamat, id_kec, phone, hp, jabatan, status, jenis_admin}

Kurs{id,value}

3.2.2 Diagram Konteks

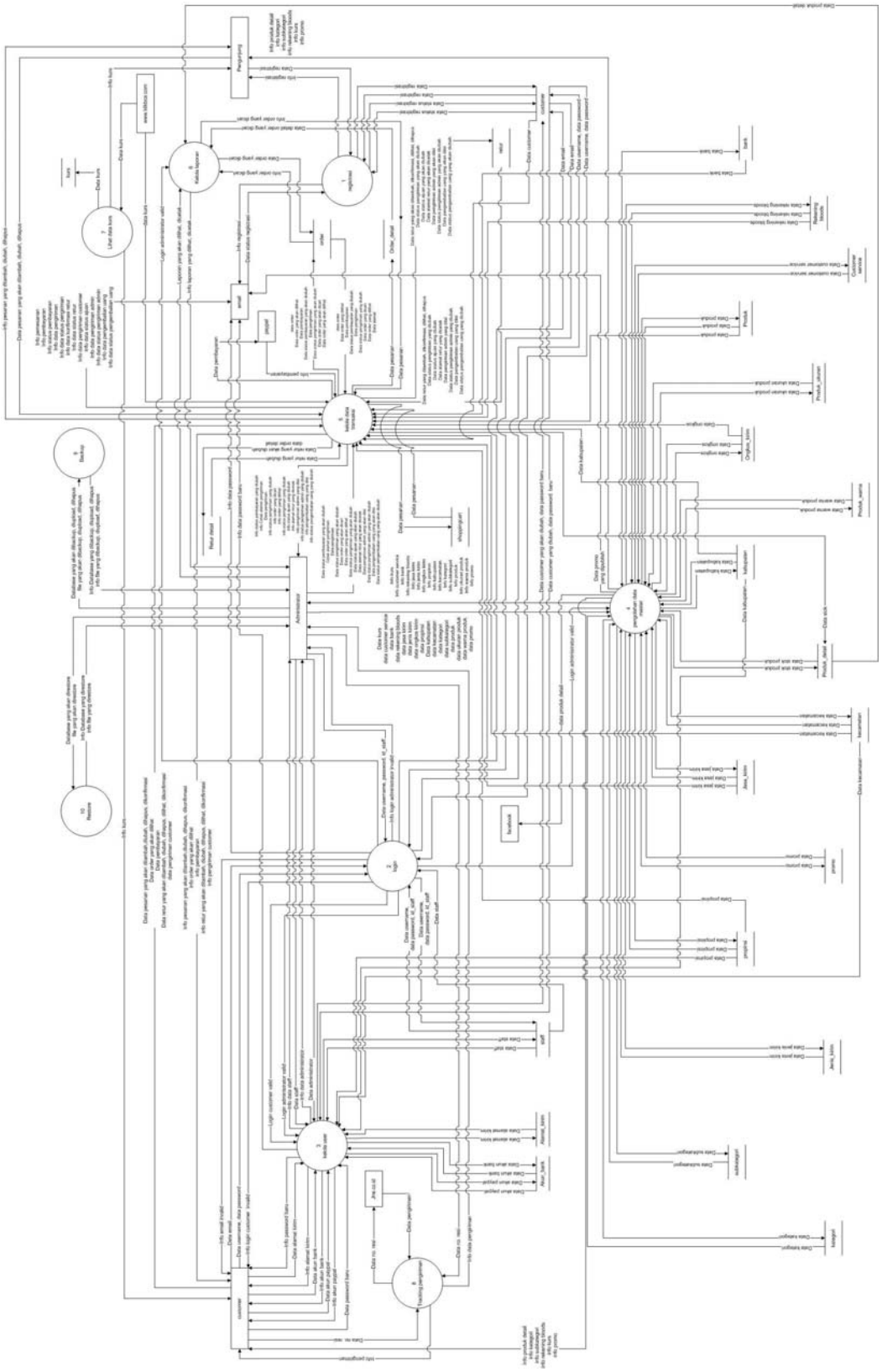
Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan secara umum yang menjadi masukan, proses dan keluaran yang terjadi pada sebuah sistem. Diagram konteks untuk perangkat lunak yang akan dibangun sebagai berikut:



Gambar 3.9 Diagram Konteks

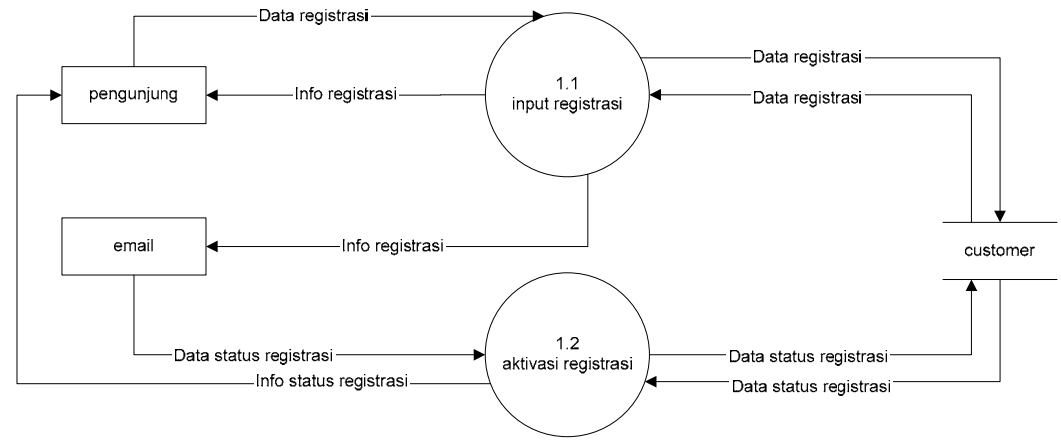
3.2.3 *Data Flow Diagram*

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. *DFD* Sistem informasi pemesanan dan penjualan yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, berikut *data flow diagram* selengkapnya:



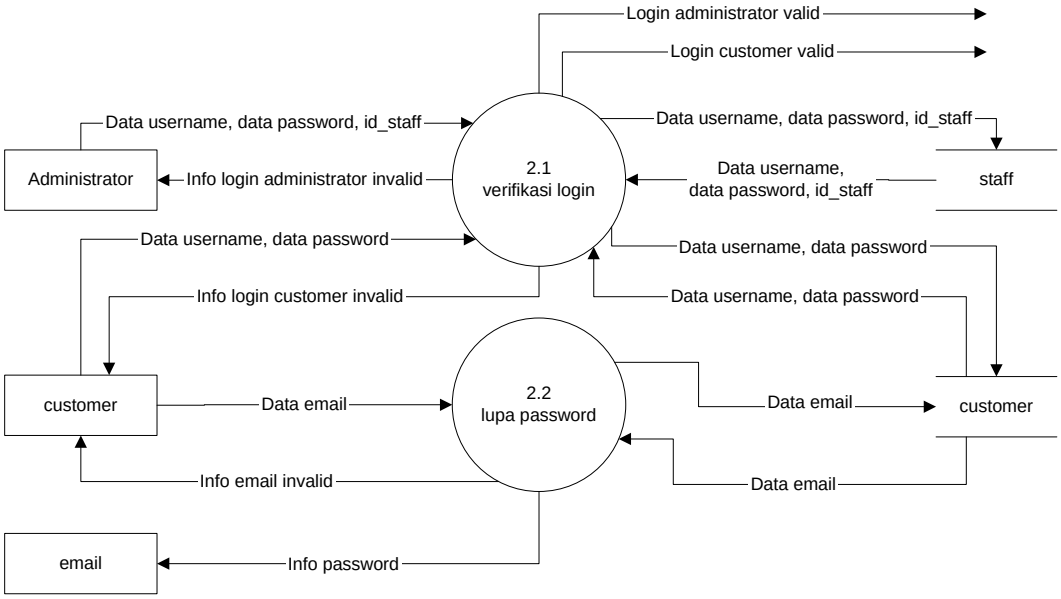
Gambar 3.10 DFD Level 1

1. DFD Level 2 Proses 1 Registrasi



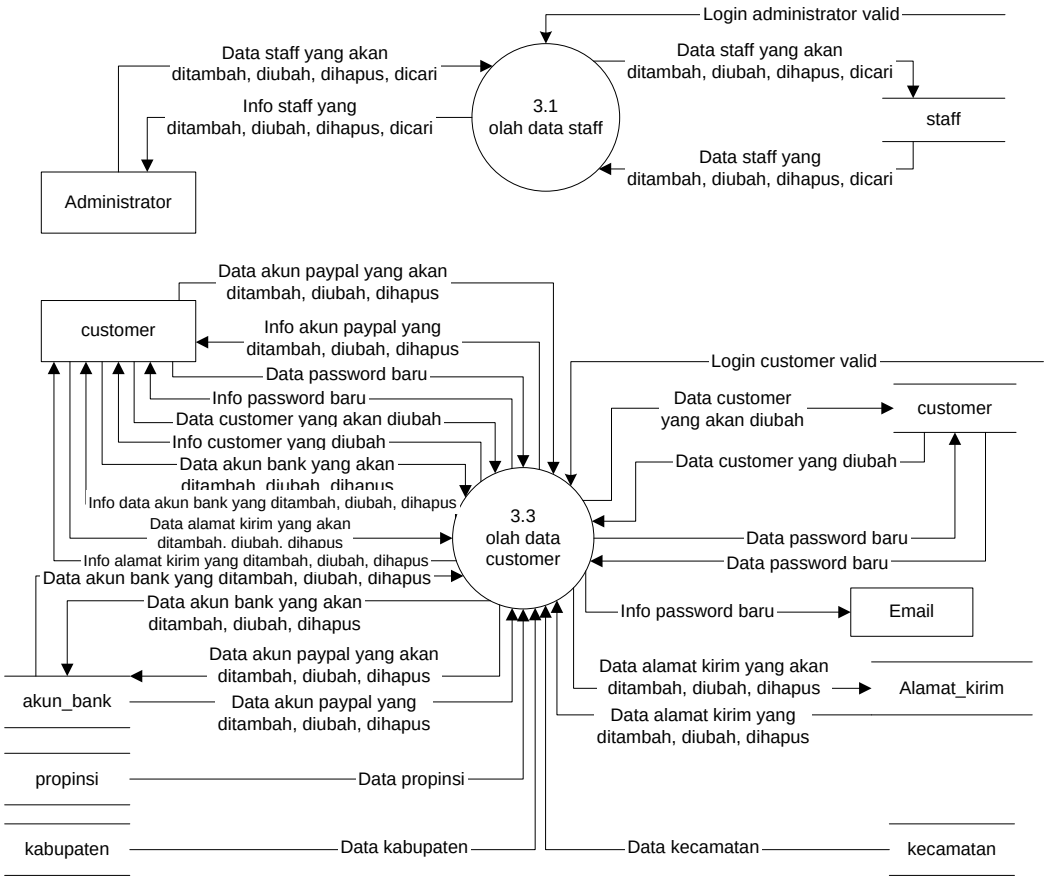
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

2. DFD Level 2 Proses 2 Login



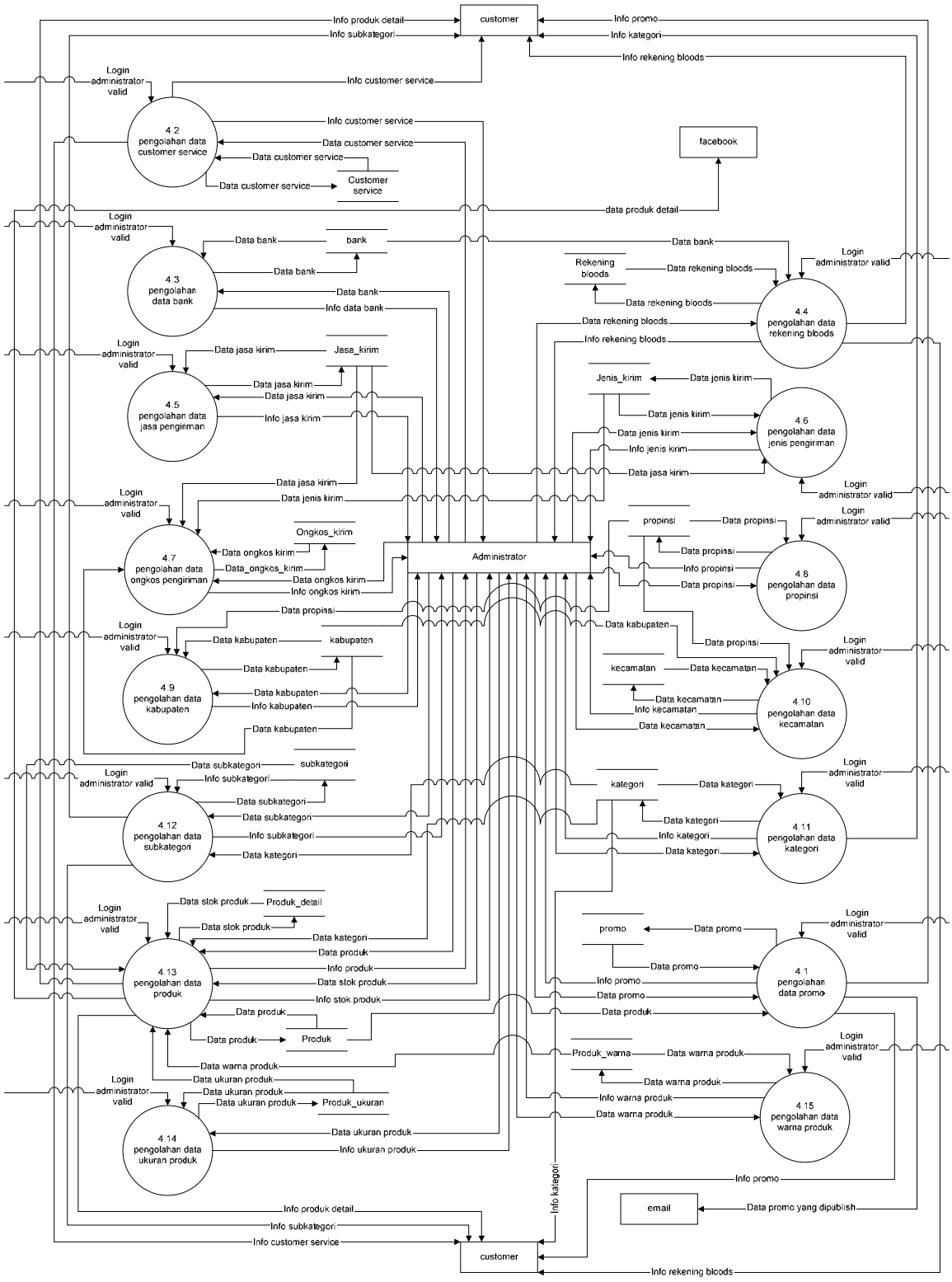
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 2 Login

3. DFD Level 2 Proses 3 Kelola User



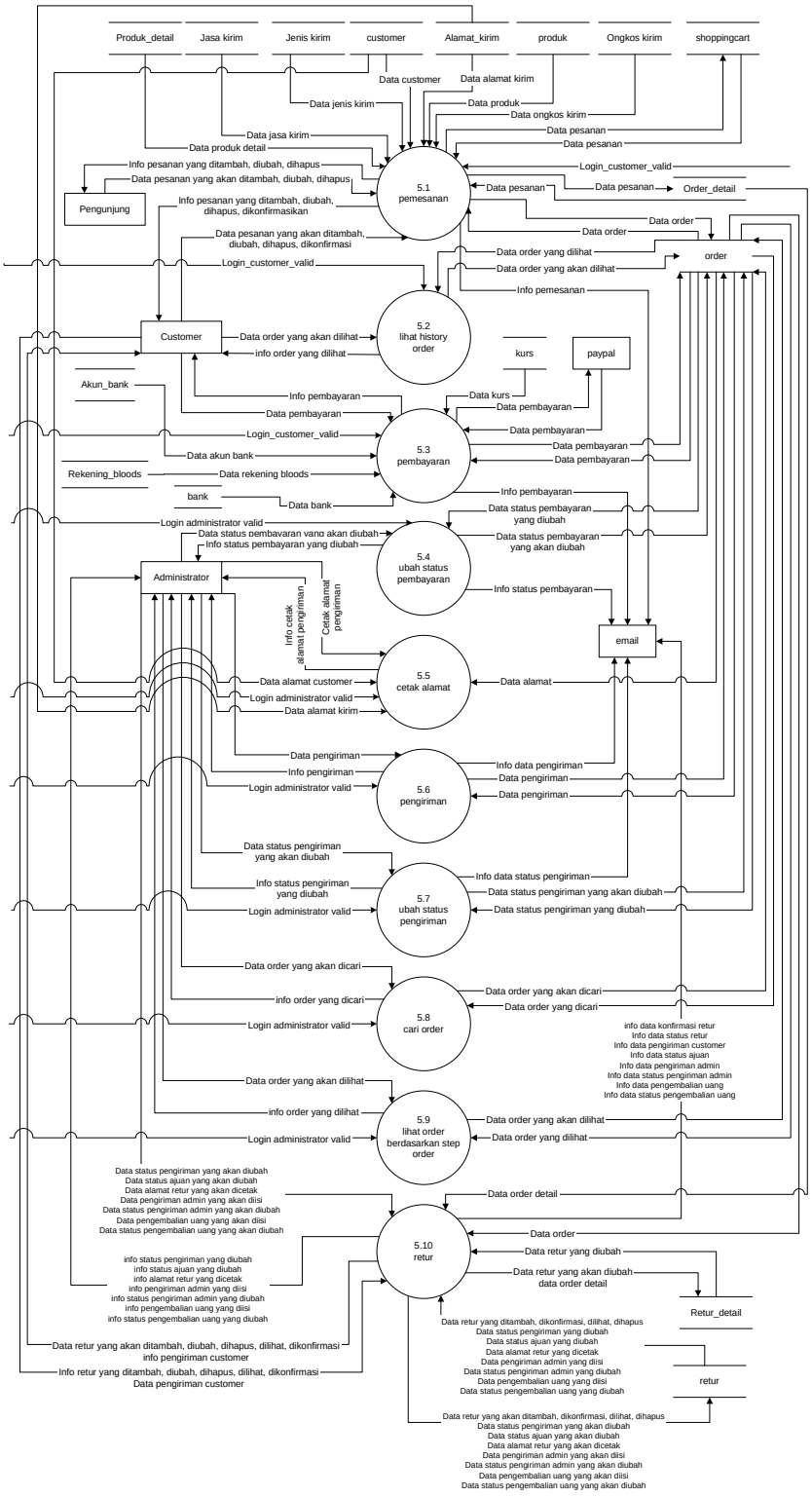
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 3 Kelola User

4. DFD Level 2 Proses 4 Kelola Data Master



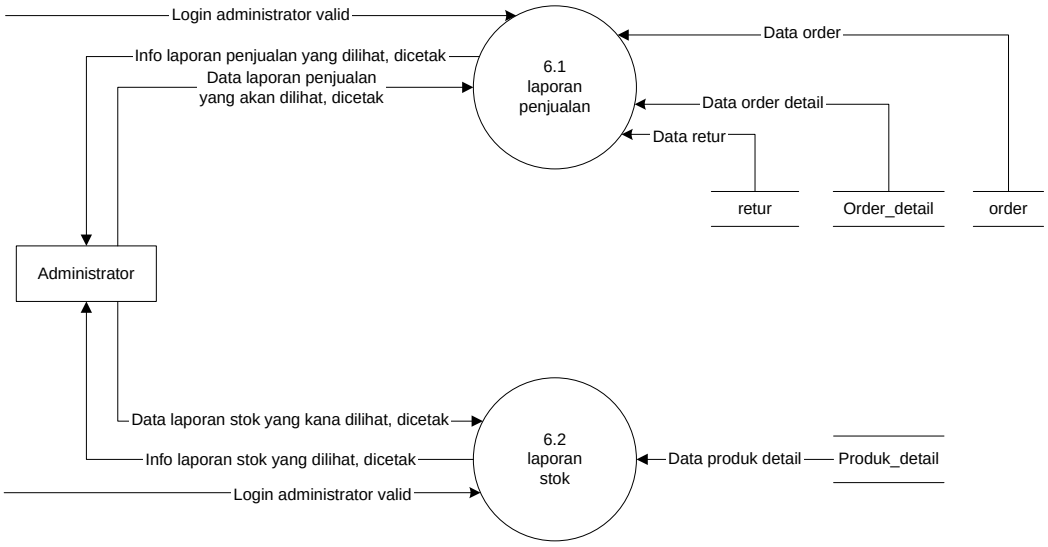
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 4 Kelola Data Master

5. DFD Level 2 Proses 5 Kelola Data Transaksi



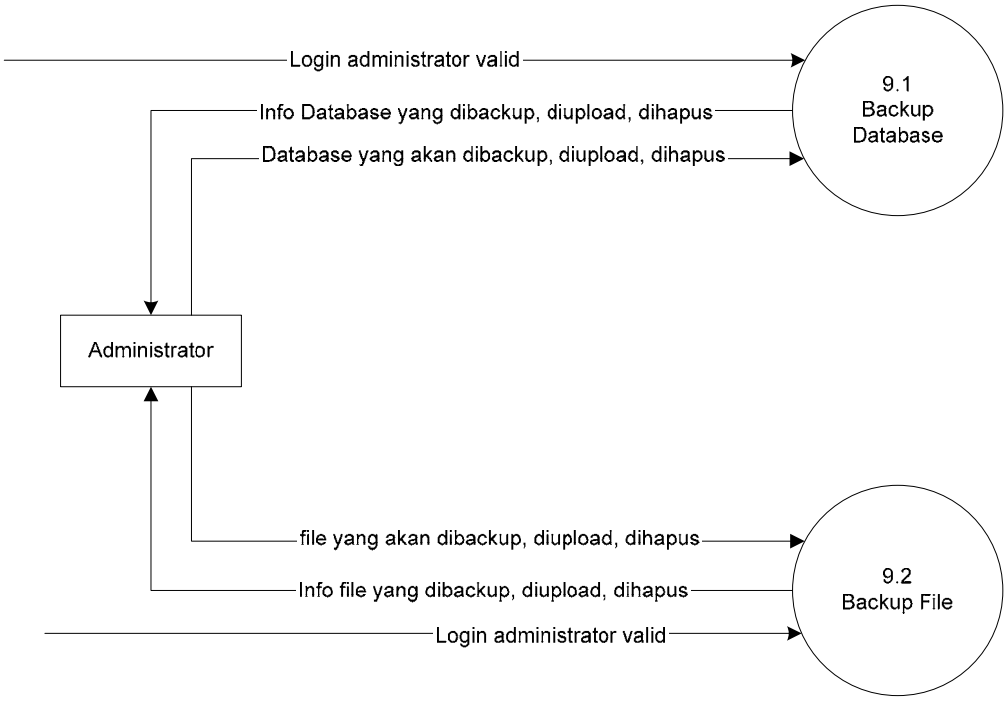
Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses 5 Kelola Data Transaksi

6. DFD Level 2 Proses 6 Laporan



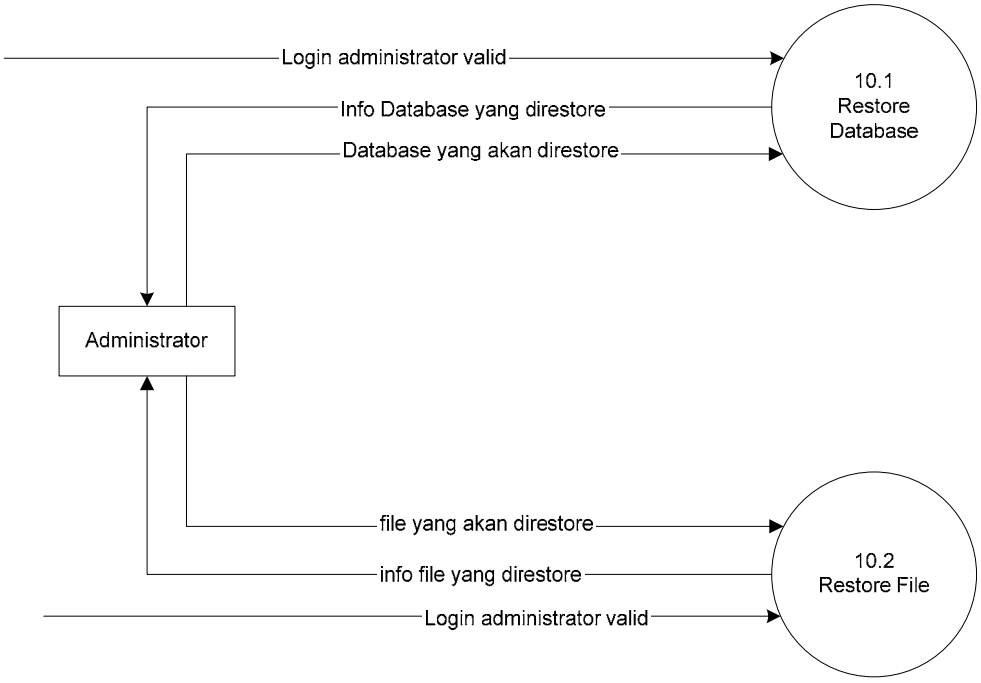
Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses 6 Laporan

7. DFD Level 2 Proses 9 Backup



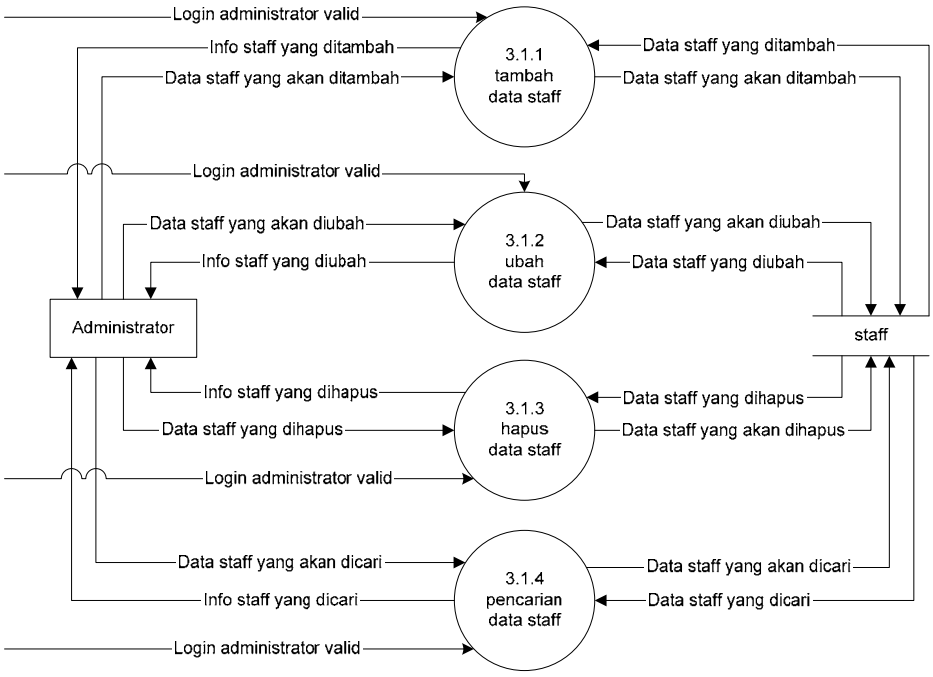
Gambar 3.17 DFD Level 2 Proses 9 Backup

8. DFD Level 2 Proses 10 Restore



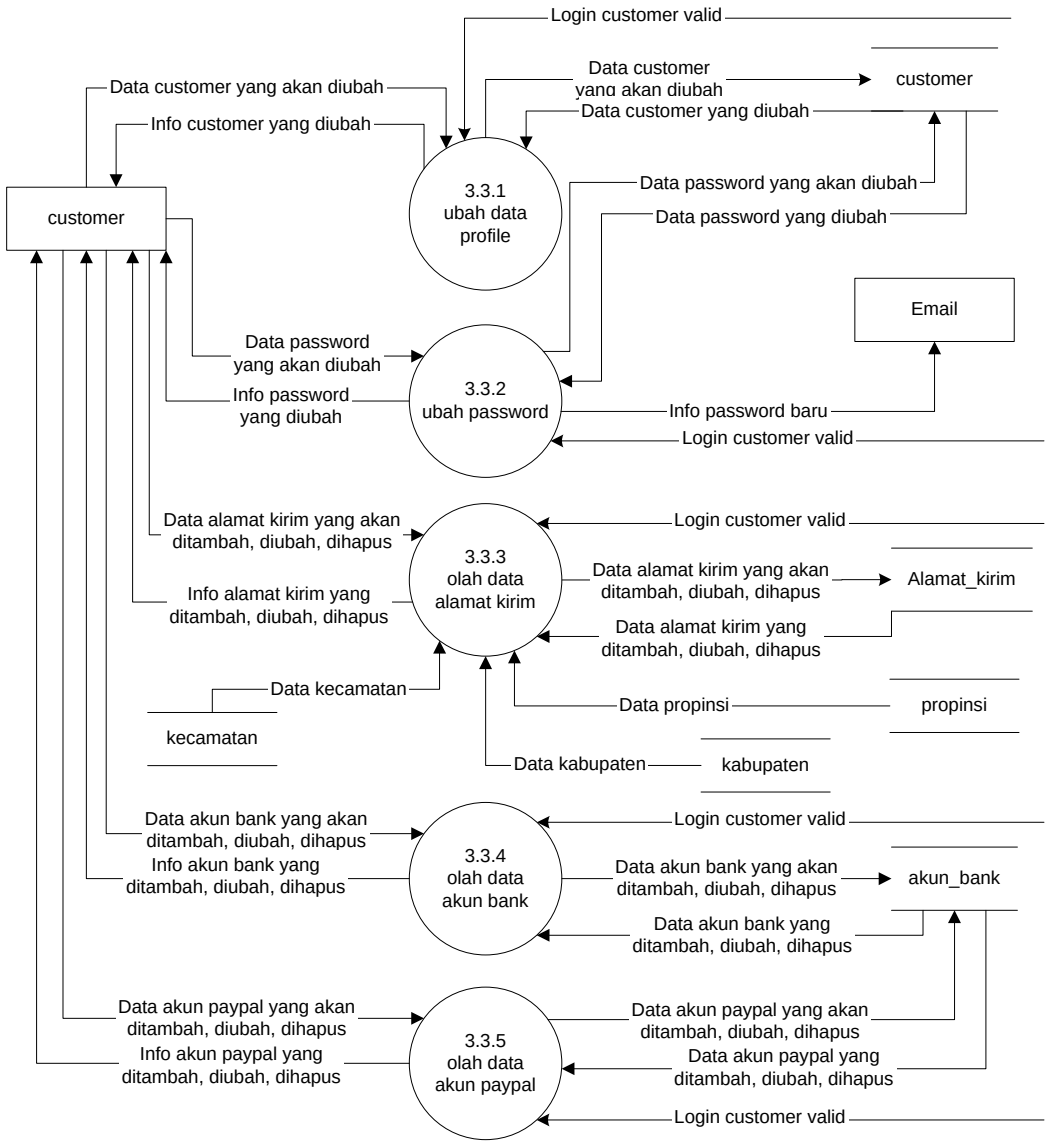
Gambar 3.18 DFD Level 2 Proses 10 Restore

9. DFD Level 3 Proses 3.1 Olah Data Staff



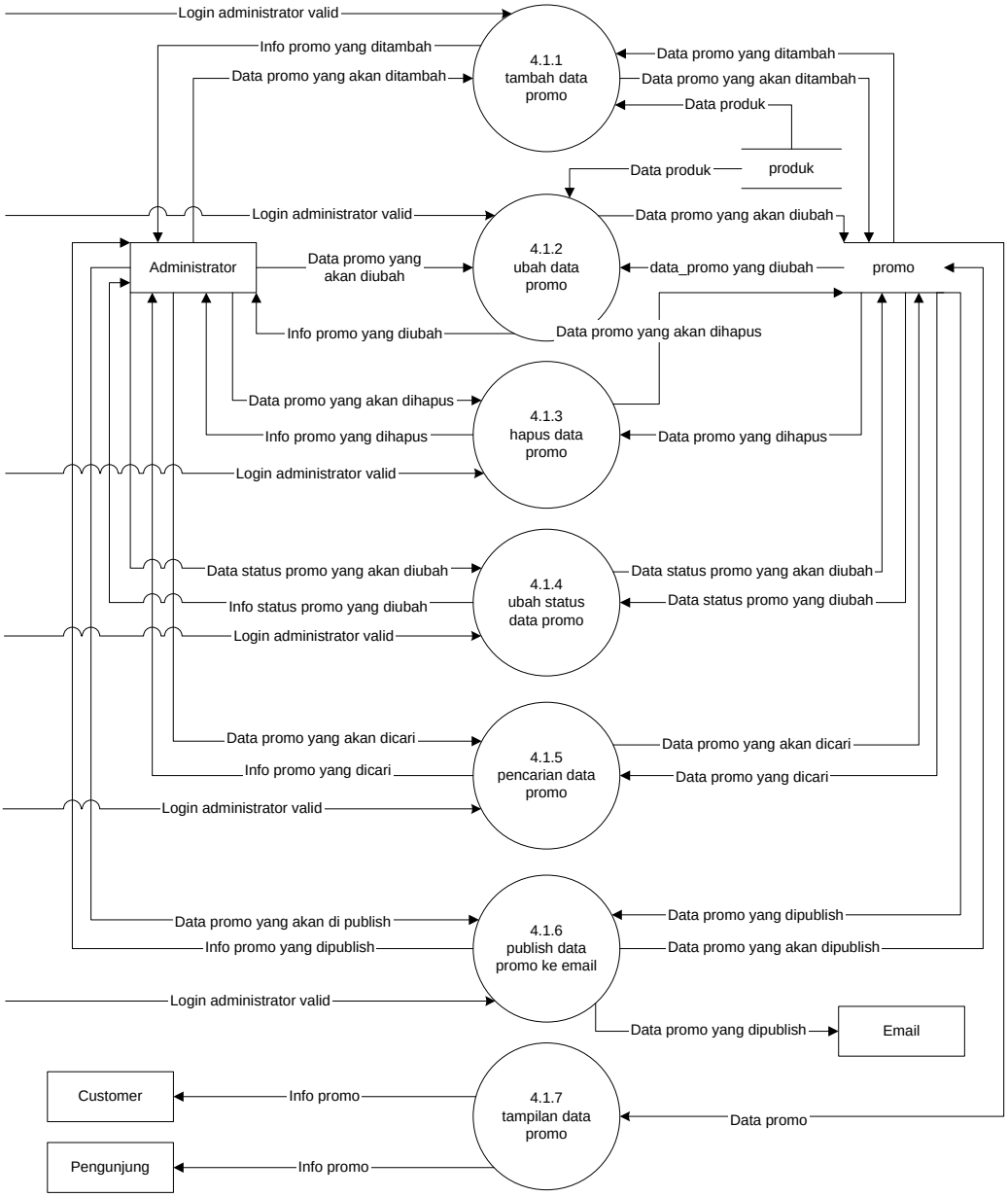
Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses 3.1 Olah Data Staff

10. DFD Level 3 Proses 3.3 Olah Data *Customer*



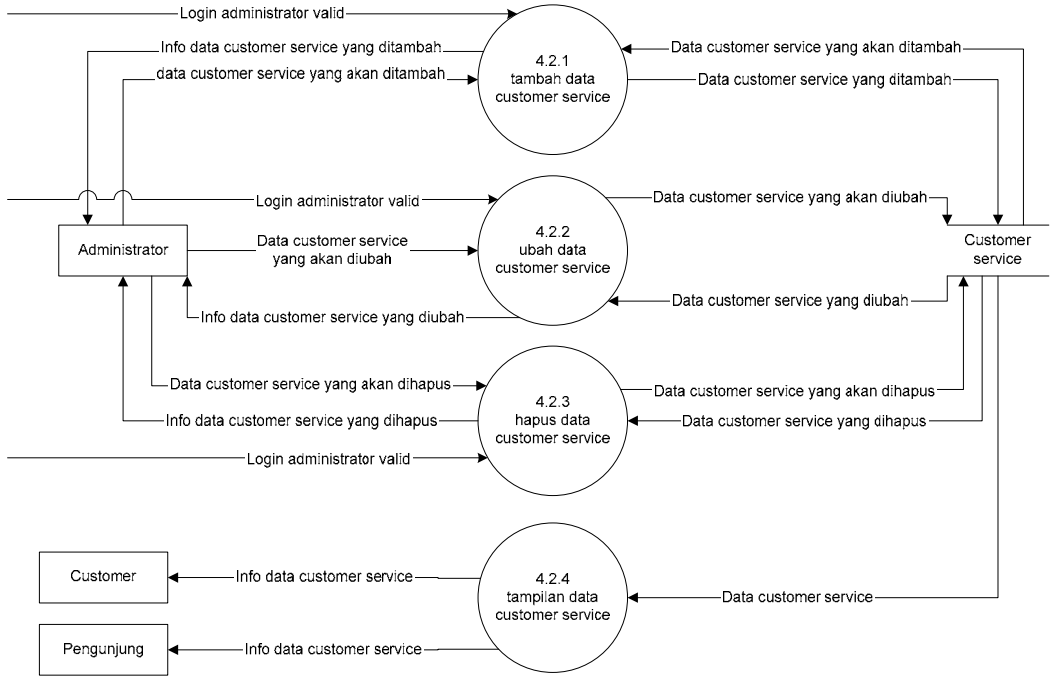
Gambar 3.20 DFD Level 3 Proses 3.3 Olah Data *Customer*

11. DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Promo



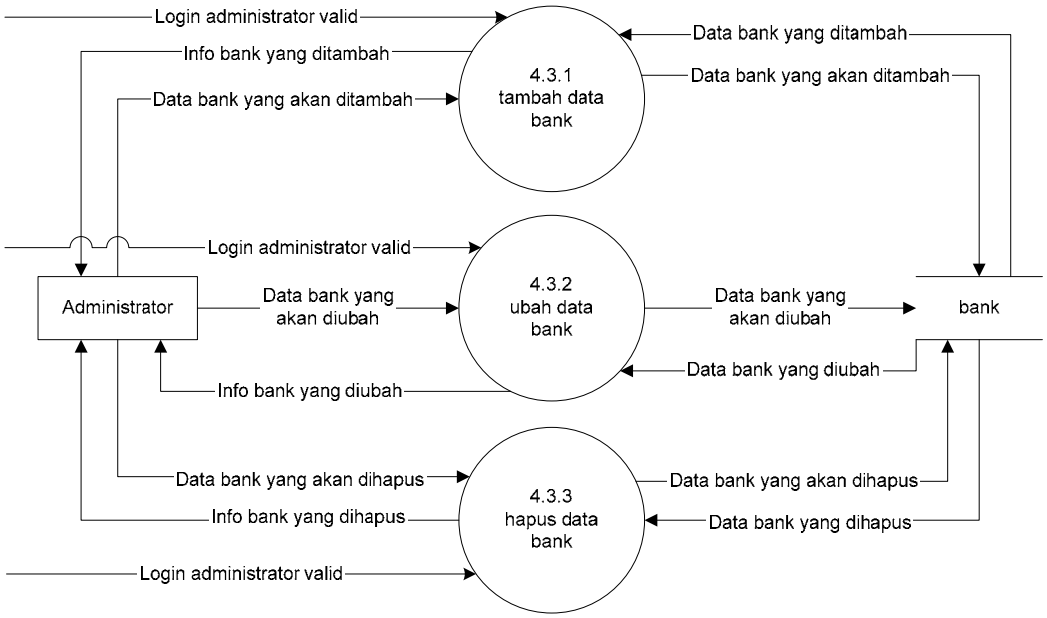
Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Promo

12. DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data *Customer Service*



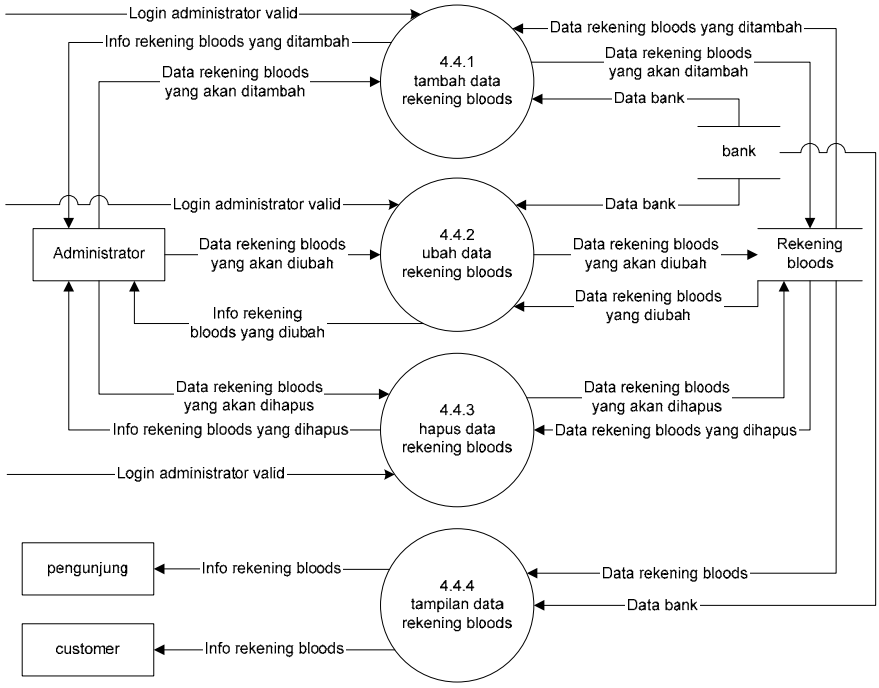
Gambar 3.22 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data *Customer Service*

13. DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Bank



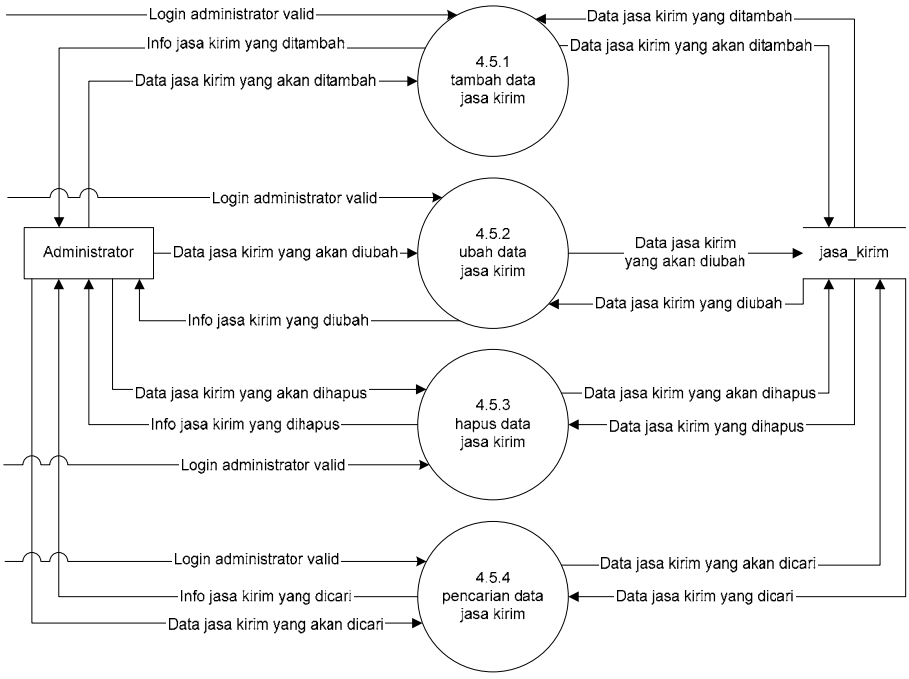
Gambar 3.23 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Bank

14. DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Rekening Bloods



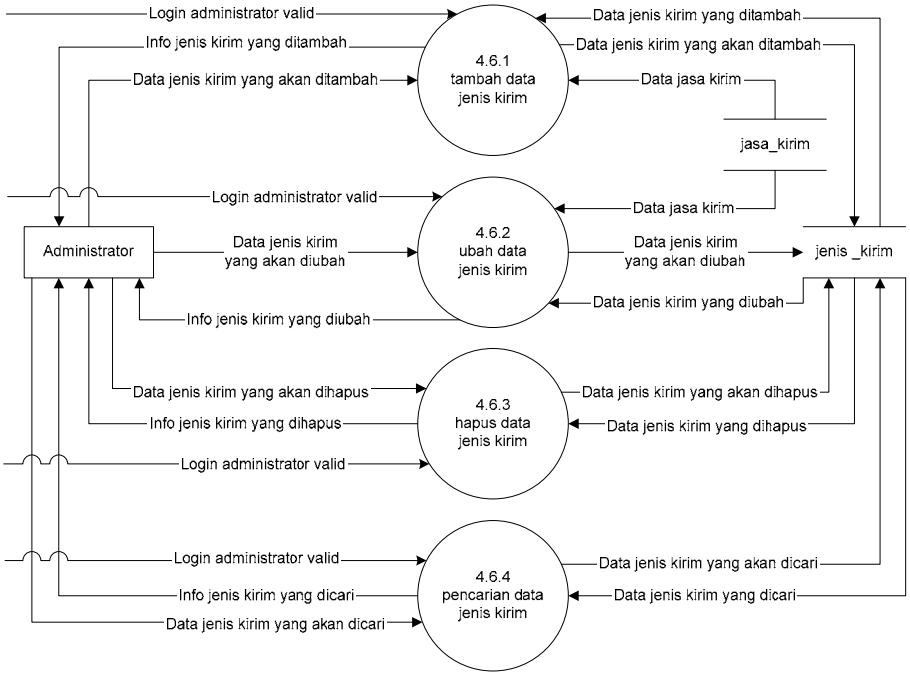
Gambar 3.24 DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Rekening Bloods

15. DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Jasa Pengiriman



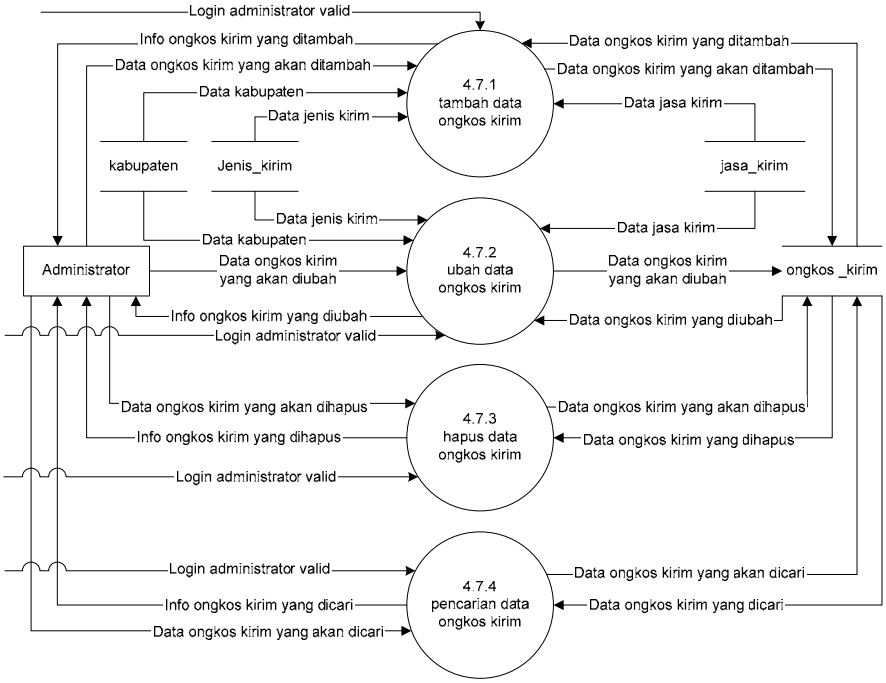
Gambar 3.25 DFD Level 3 proses 4.5 Pengolahan Data Jasa Pengiriman

16. DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Jenis Pengiriman



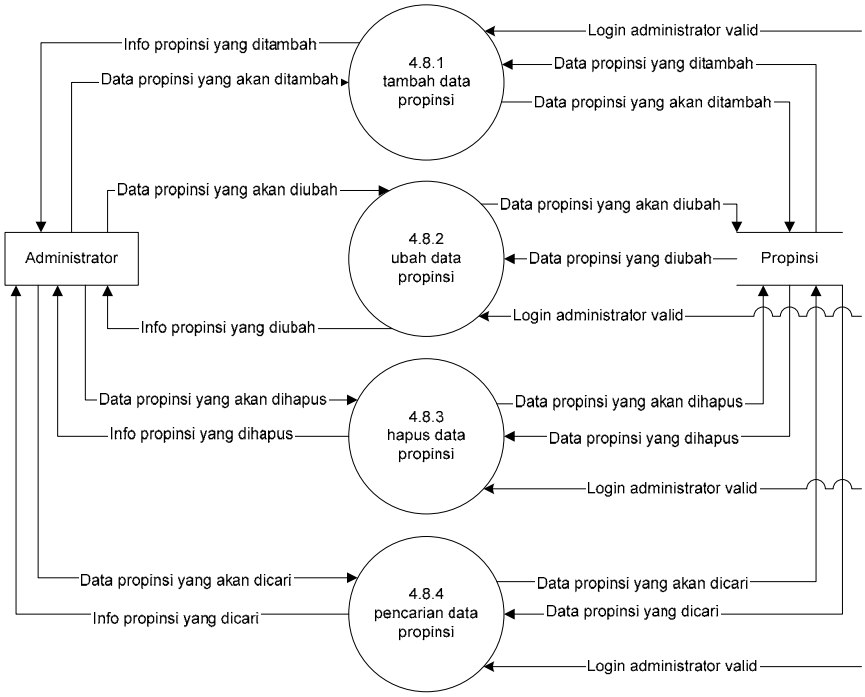
Gambar 3.26 DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Jenis Pengiriman

17. DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data Ongkos Pengiriman



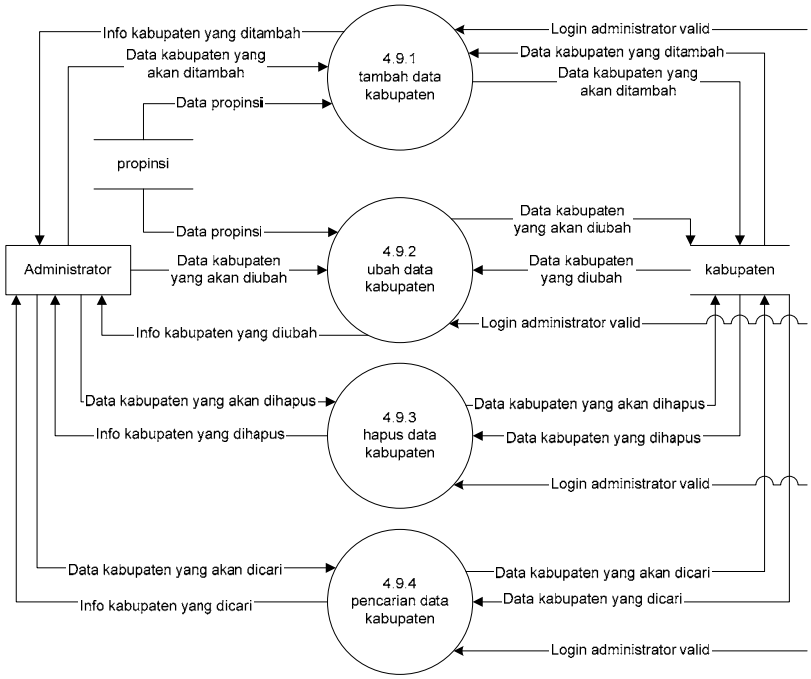
Gambar 3.27 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data Ongkos Pengiriman

18. DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Data Propinsi



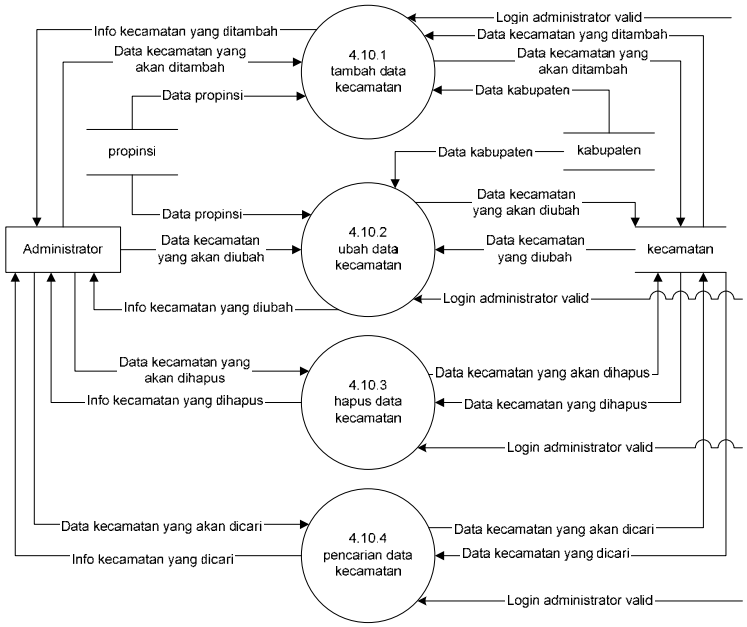
Gambar 3.28 DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Data Propinsi

19. DFD Level 3 Proses 4.9 Pengolahan Data Kabupaten



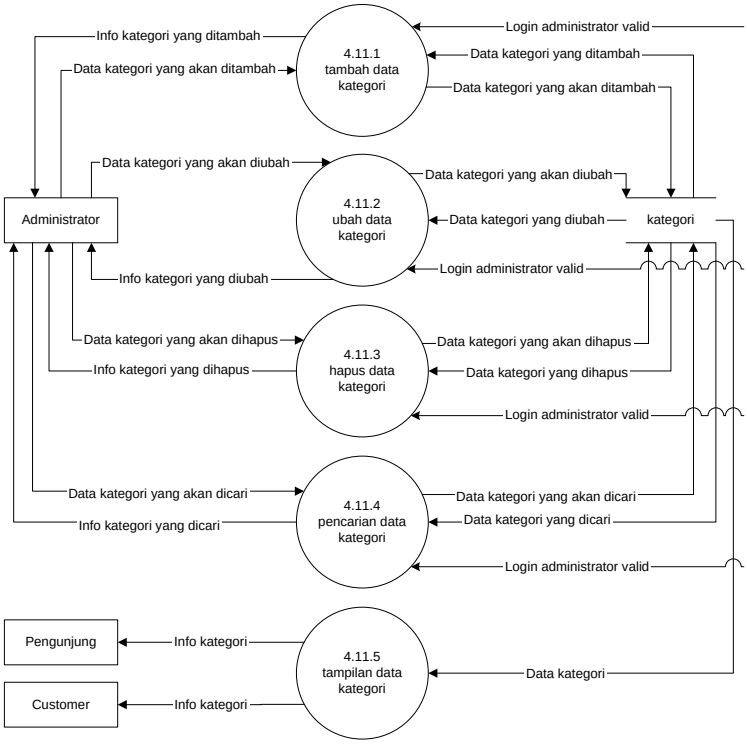
Gambar 3.29 DFD Level 3 Proses 4.9 Pengolahan Data Kabupaten

20. DFD Level 3 Proses 4.10 Pengolahan Data Kecamatan



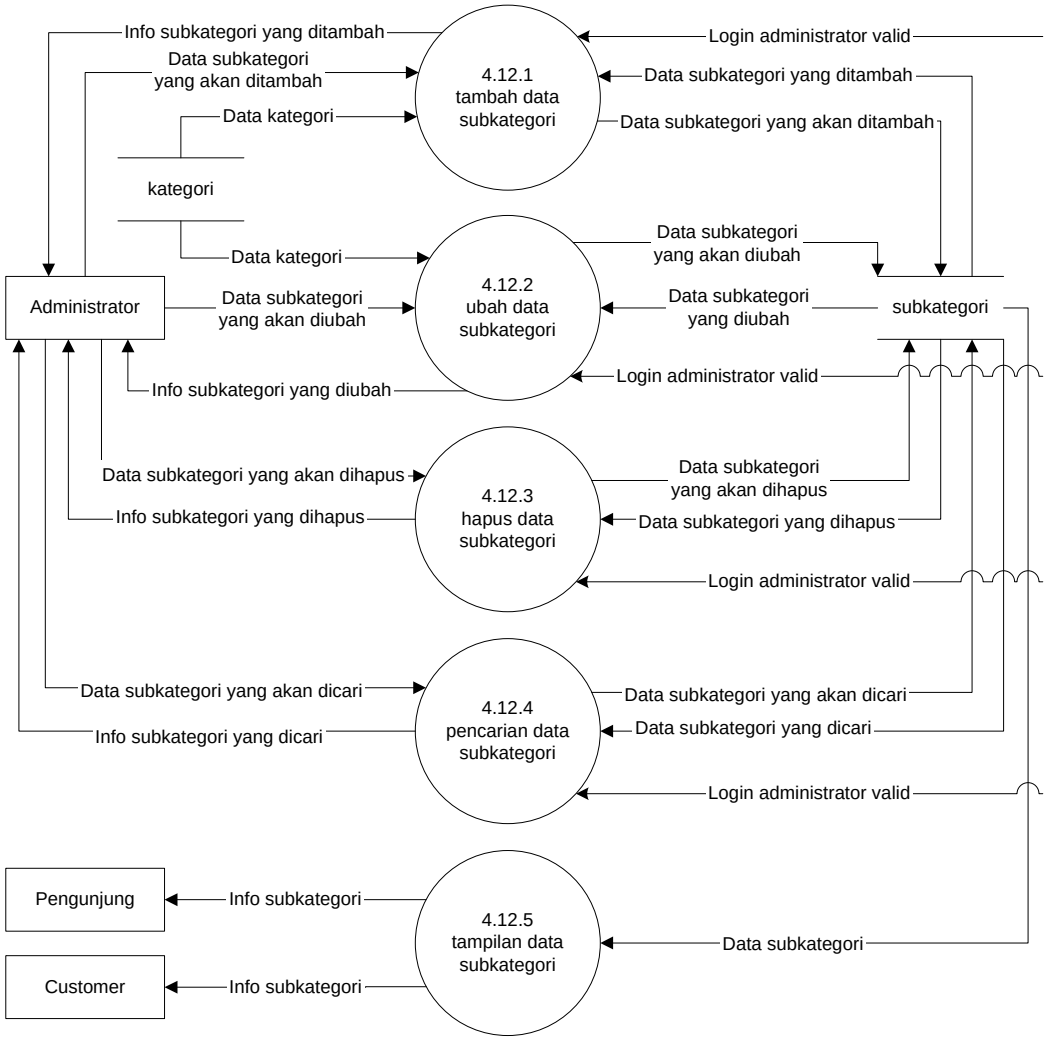
Gambar 3.30 DFD Level 3 Proses 4.10 Pengolahan Data Kecamatan

21. DFD Level 3 Proses 4.11 Pengolahan Data Kategori



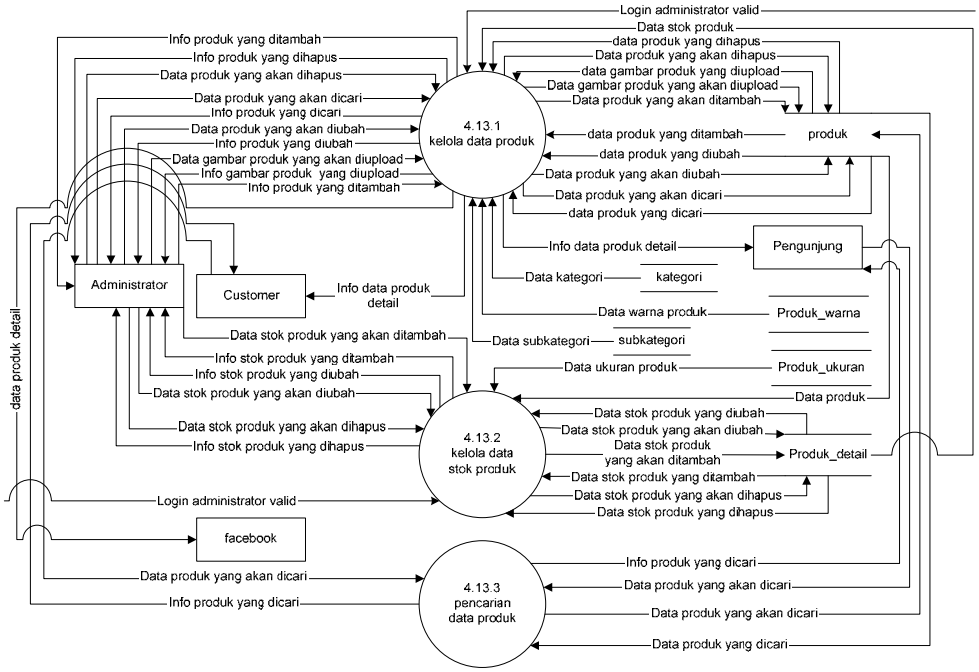
Gambar 3.31 DFD Level 3 Proses 4.11 Pengolahan Data Kategori

22. DFD Level 3 Proses 4.12 Pengolahan Data Subkategori



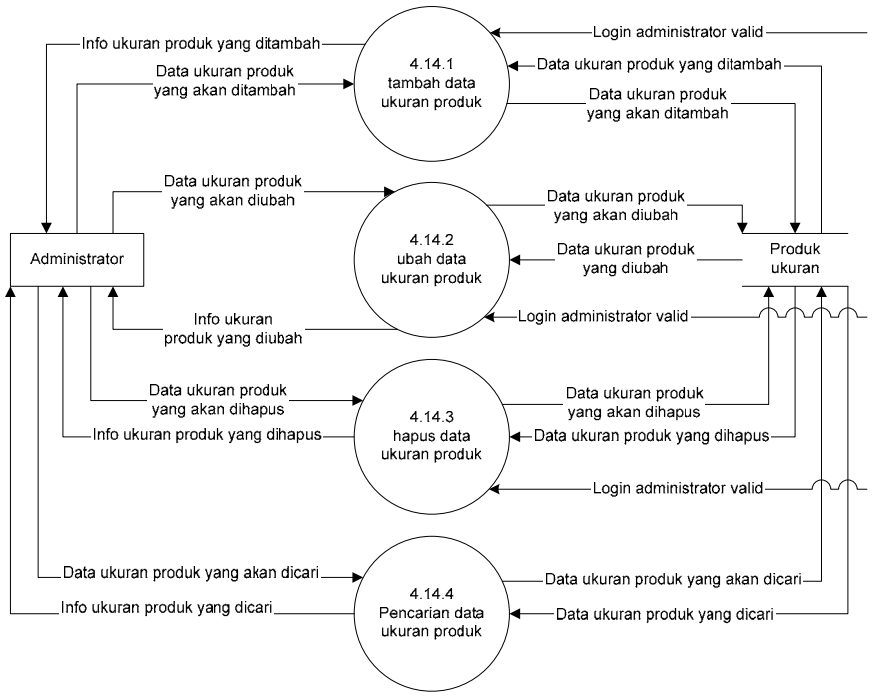
Gambar 3.32 DFD Level 3 Proses 4.12 Pengolahan Data Subkategori

23. DFD Level 3 Proses 4.13 Pengolahan Data Produk



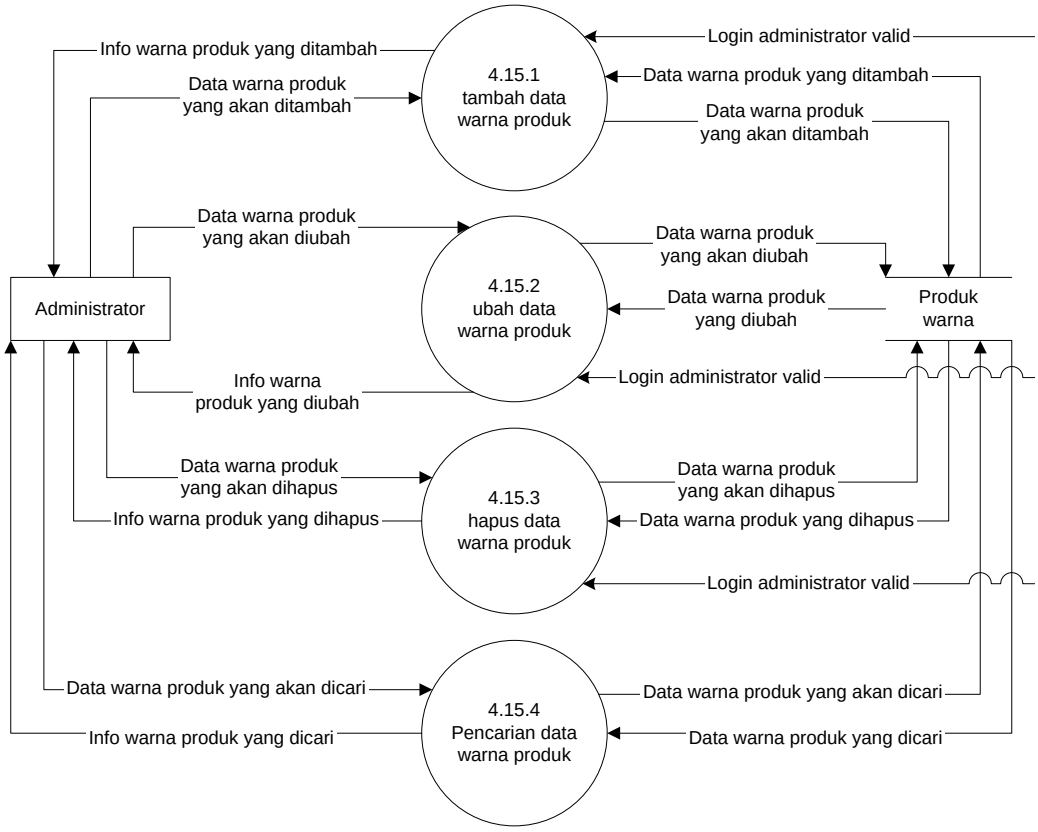
Gambar 3.33 DFD Level 3 Proses 4.13 Pengolahan Data Produk

24. DFD Level 3 Proses 4.14 Pengolahan Data Ukuran Produk



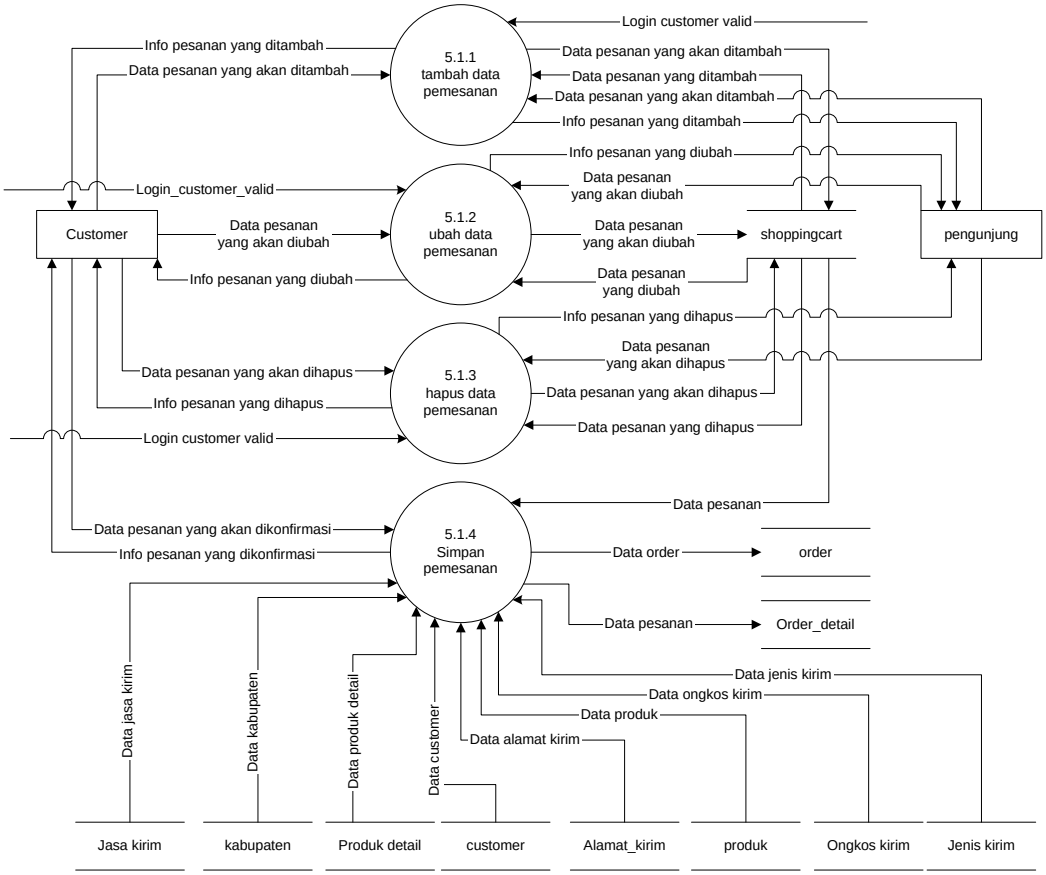
Gambar 3.34 DFD Level 3 Proses 4.14 Pengolahan Data Ukuran Produk

25. DFD Level 3 Proses 4.15 Pengolahan Data Warna Produk



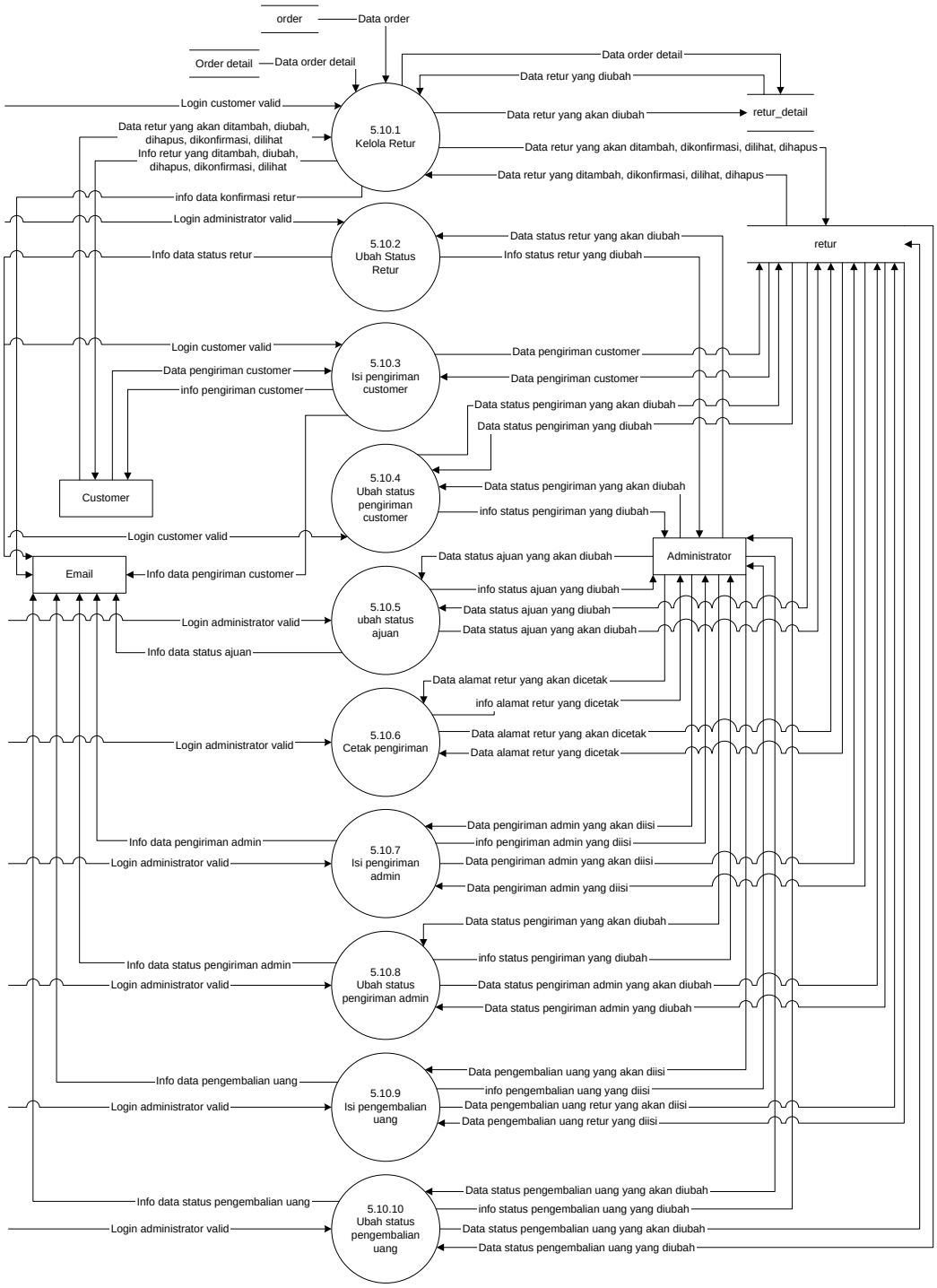
Gambar 3.35 DFD Level 3 Proses 4.15 Pengolahan Data Warna Produk

26. DFD Level 3 Proses 5.1 Pemesanan



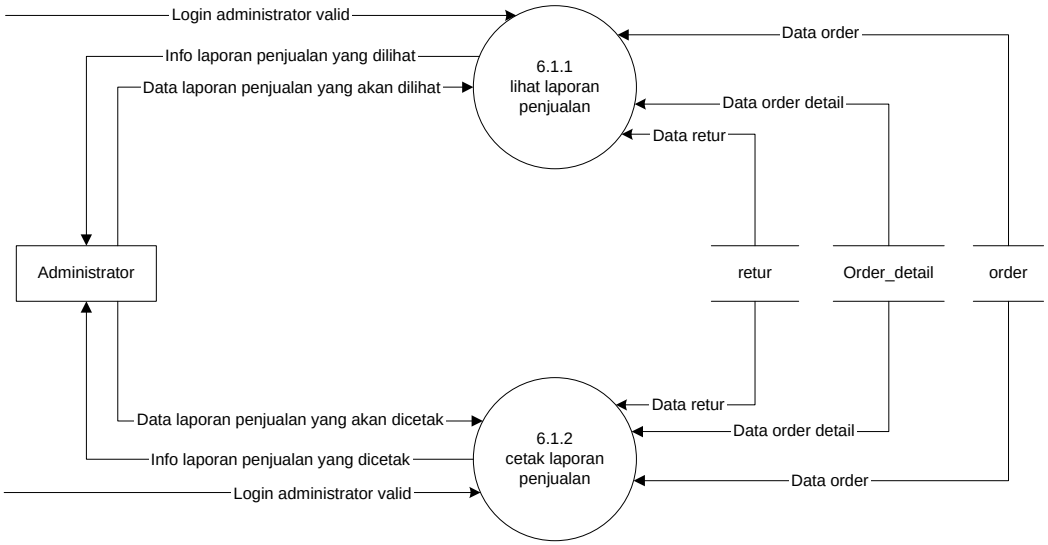
Gambar 3.36 DFD Level 3 Proses 5.1 Pemesanan

27. DFD Level 3 Proses 5.10 Retur



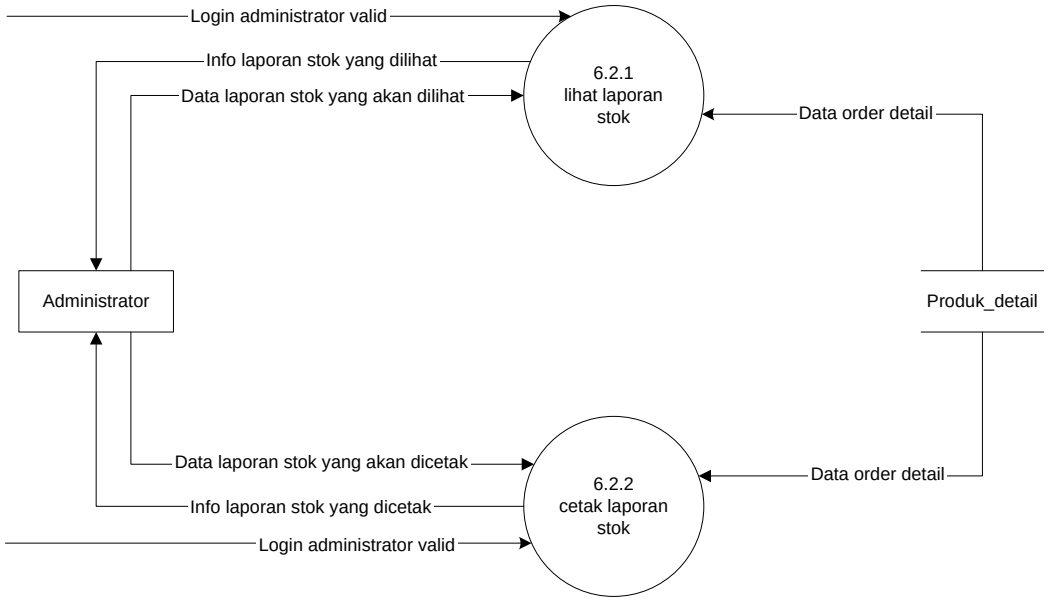
Gambar 3.37 DFD Level 3 Proses 5.10 Retur

28. DFD Level 3 Proses 6.1 Laporan Penjualan



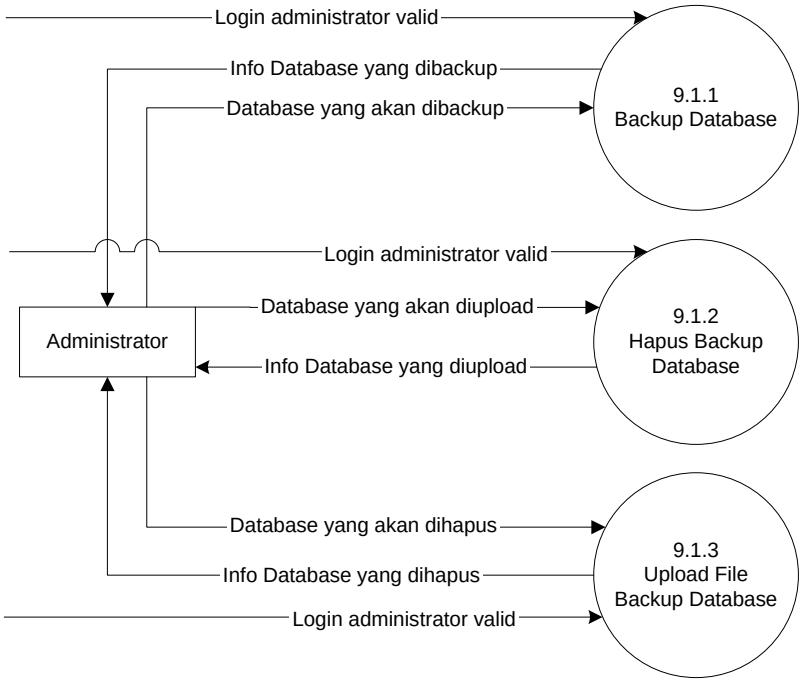
Gambar 3.38 DFD Level 3 Proses 6.1 Laporan Penjualan

29. DFD Level 3 Proses 6.2 Laporan Stok



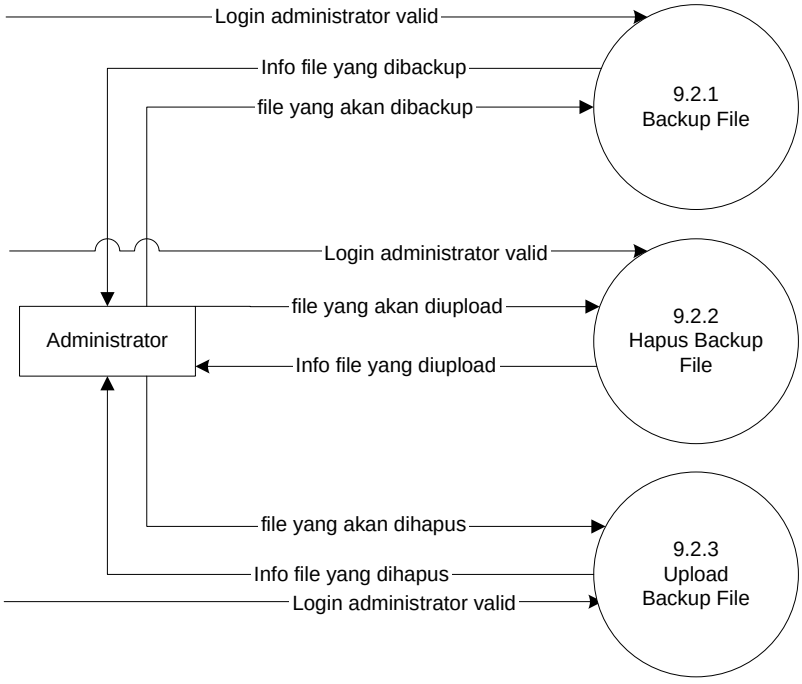
Gambar 3.39 DFD Level 3 Proses 6.2 Laporan Stok

30. DFD Level 3 Proses 9.1 Backup Database



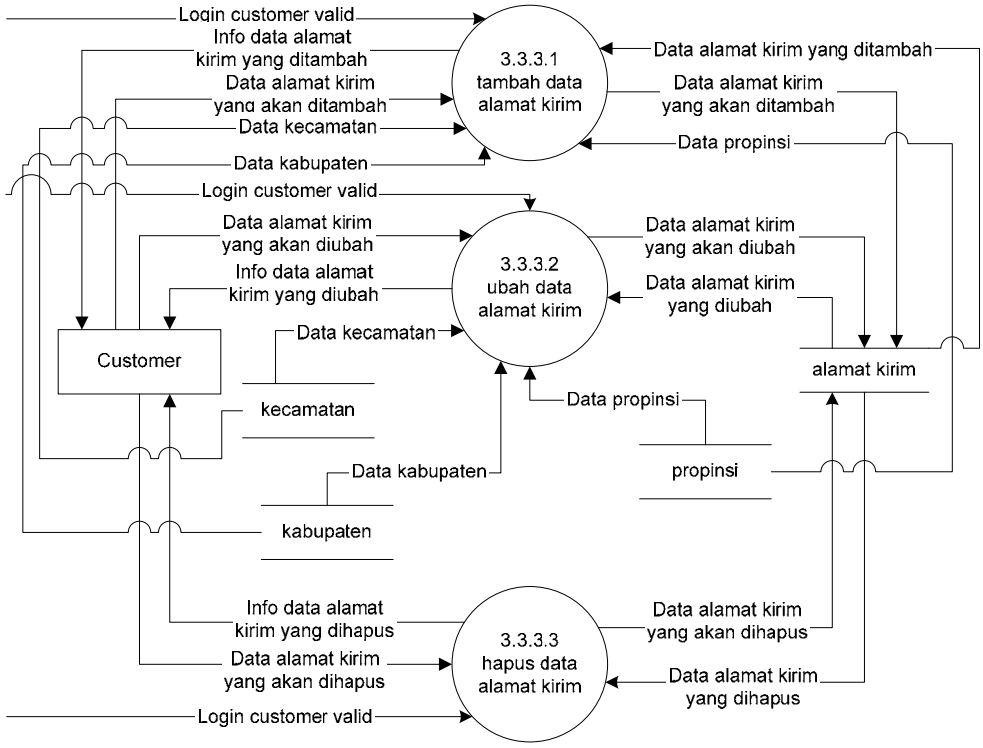
Gambar 3.40 DFD Level 3 Proses 9.1 Backup Database

31. DFD Level 3 Proses 9.2 Backup File



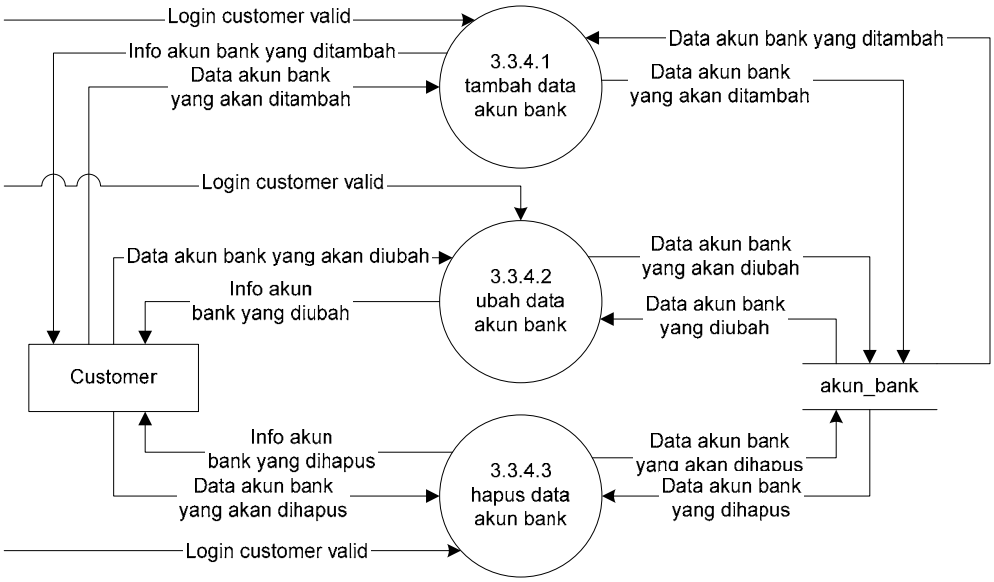
Gambar 3.41 DFD Level 3 Proses 9.2 Backup File

32. DFD Level 4 Proses 3.3.3 Olah Data Alamat Kirim



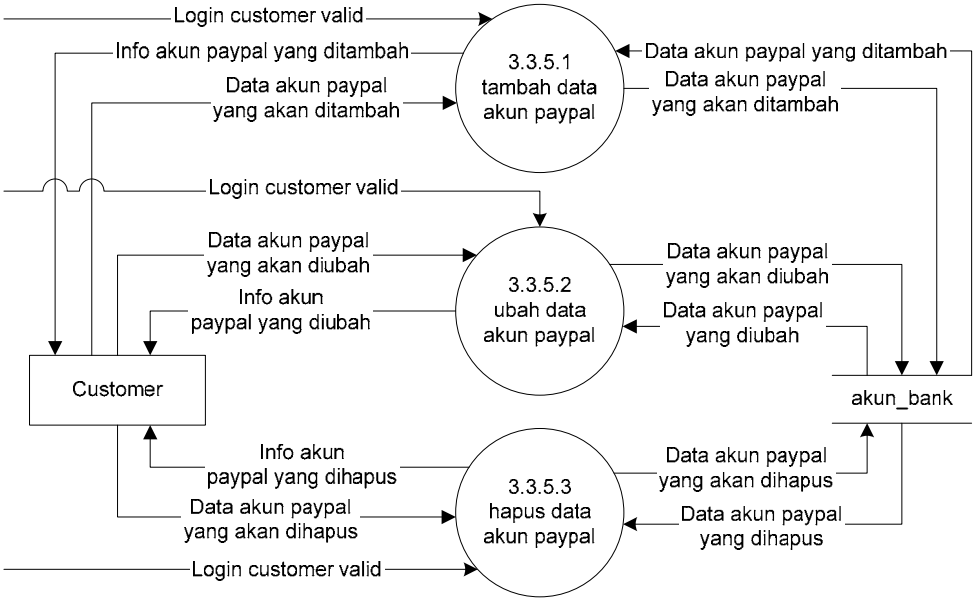
Gambar 3.42 DFD Level 4 Proses 3.3.3 Olah Data Produk

33. DFD Level 4 Proses 3.3.4 Olah Data Akun Bank



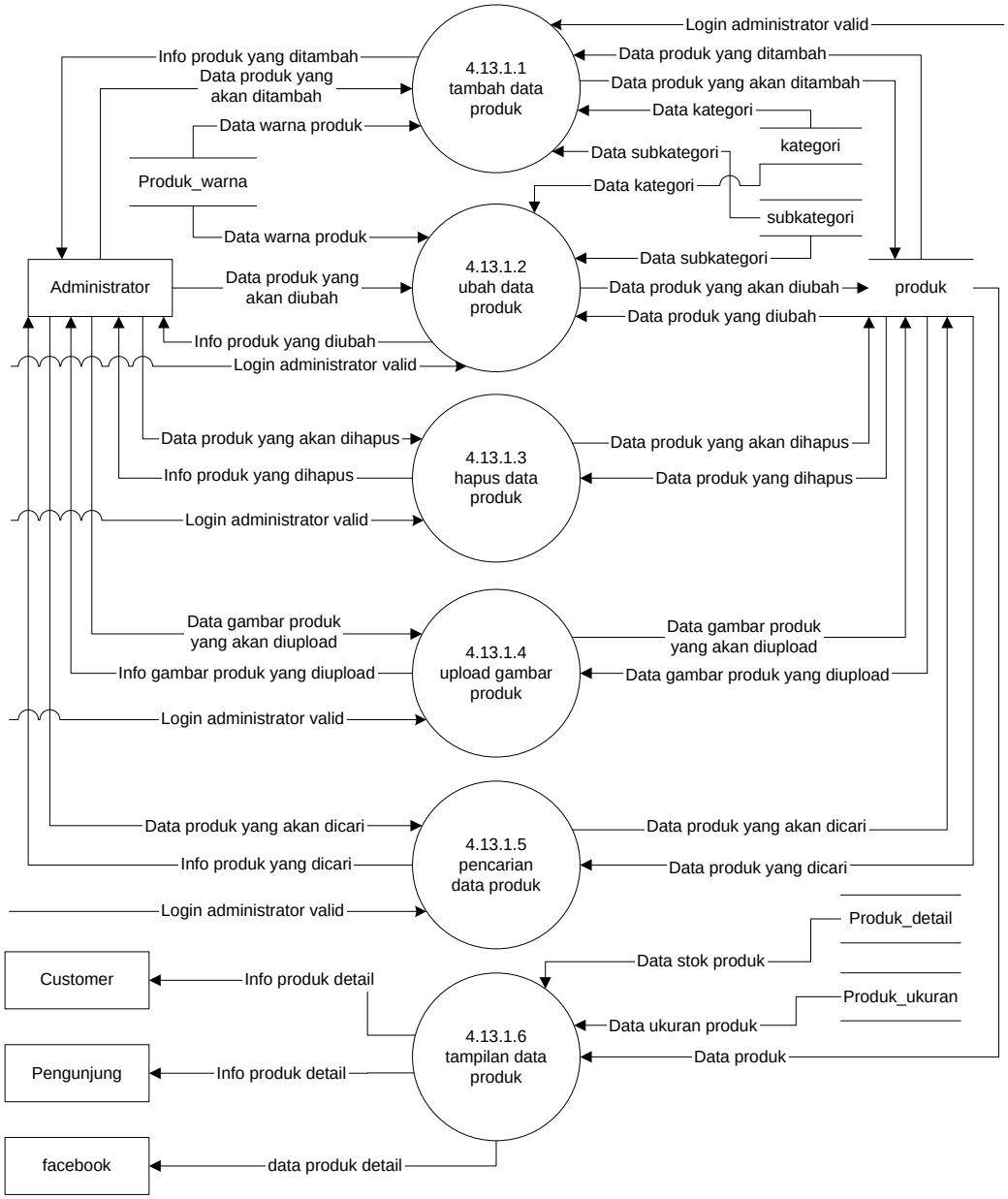
Gambar 3.43 DFD Level 4 Proses 3.3.4 Olah Data Akun Bank

34. DFD Level 4 Proses 3.3.5 Olah Data Akun Paypal



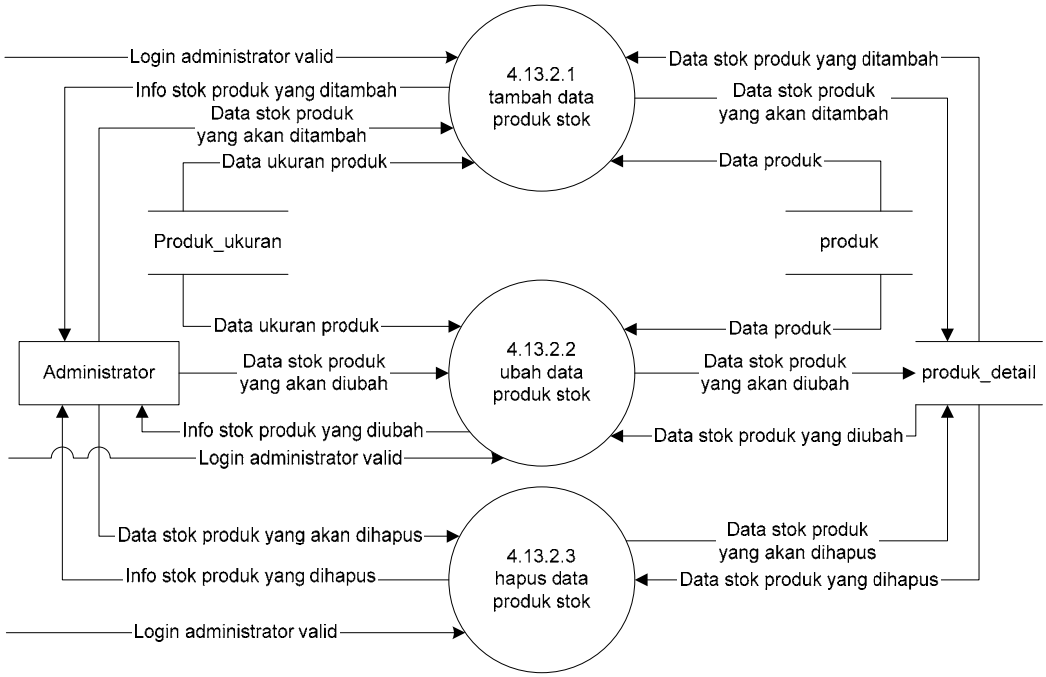
Gambar 3.44 DFD Level 4 Proses 3.3.5 Olah Data Akun Paypal

35. DFD Level 4 Proses 4.13.1 Kelola Data Produk



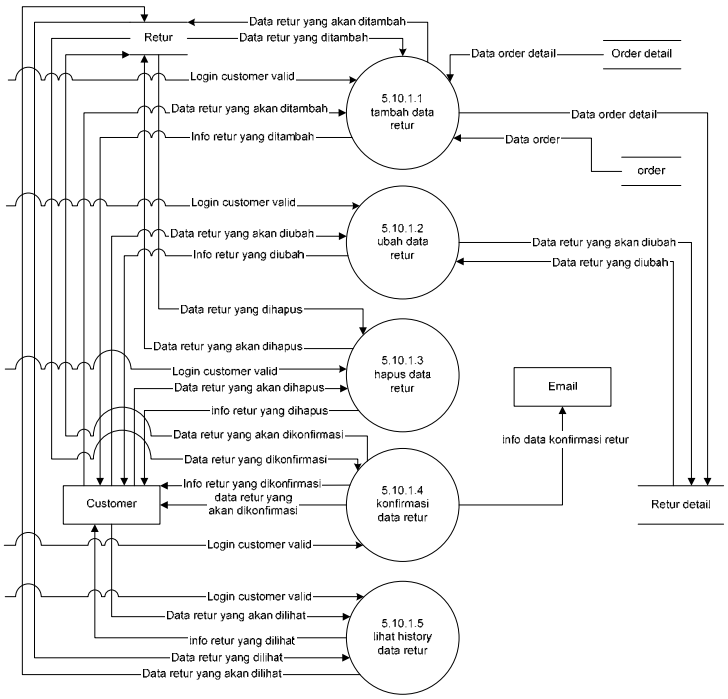
Gambar 3.45 DFD Level 4 Proses 4.13.1 Kelola Data Produk

36. DFD Level 4 Proses 4.13.2 Kelola Data Stok Produk



Gambar 3.46 DFD Level 4 Proses 4.13.2 Olah Data Stok Produk

37. DFD Level 4 Proses 5.10.1 Kelola Retur



Gambar 3.47 DFD Level 4 Proses 5.10.1 Kelola Retur

3.2.4 Analisis Pengkodean Barang

Berdasarkan hasil analisis yang didapat dari contoh laporan status stok barang milik Bloods Blaze Distro dan juga hasil wawancara dengan pihak Bloods Blaze Distro bahwa sistem pengkodean/format pengkodean barang yang dipakai adalah sebagai berikut:

1. Format kode umum : XXX XXXXX 99

   XXX = diambil dari kode kategori

   XXXXXX = diambil dari kode subkategori

   99 = merupakan nomor urut produk

2. Contoh kode barang SW TRIAL 02

   SW : id kategori

   TRIAL : id subkategori

   02 : nomor urut berdasarkan dari jenis id subkategori yang sama

3. Contoh kode BX HIPPO 02

   BX berarti Boxer, BX adalah id kategori

   HIPPO berarti id subkategori

   02 berarti nomor kedua dari id subkategori yang sama

3.2.5 Spesifikasi Proses

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

Tabel 3.3 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1
	Nama	Registrasi

	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi, data status registrasi
	Output	Info data registrasi
	Destination	Pengunjung, email
	Logika proses	1. Pengunjung mengklik link daftar baru atau memilih menu registrasi untuk mendaftarkan diri menjadi member/*customer*.
2	No.Proses	1.1
	Nama	Input registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data *member*
	Output	Info data *member*
	Destination	Pengunjung, email
	Logika proses	1. Pengunjung mengisi *form* registrasi. 2. Bila data *invalid*/kosong maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan pengunjung diminta untuk mengisi/mengubah kembali isi *form*. 3. Apabila data *valid* maka sistem akan menyimpan data tersebut dan informasi username dan password akan dikirimkan melalui email. 4. Untuk aktivasi akun *customer* akan dilakukan melalui email.
3	No.proses	1.2
	Nama	Aktivasi registrasi
	Source	Email
	Input	Data status registrasi
	Output	-
	Destination	-
	Logika proses	1. *Customer* membuka email. 2. *Customer* membuka email kiriman dari sistem. 3. *Customer* klik link aktivasi untuk pengaktifan akun *customer*. 4. *Customer* klik link cancel untuk men*delete* akun *customer*. 5. Database akan di update.
4	No.proses	2
	Nama	Login
	Source	*Customer*, administrator
	Input	Data (username, password, id_staff), data (username, password), data email
	Output	Info login administrator *invalid*, info login *customer invalid*, info data email *invalid*, info data password
	Destination	*customer*, administrator, email

	Logika proses	1. Administrator dan *customer* memasukkan data login. 2. *Customer* klik *link* lupa *password* untuk mengubah password. 3. Data lupa password yang *valid* akan dikirimkan ke email.
5	No.proses	2.1
	Nama	Input login
	Source	Administrator, *customer*
	Input	Data username, password, id_staff
	Output	Info login administrator *invalid*, info login *customer invalid*
	Destination	Administrator, *customer*
	Logika proses	1. Administrator mengisi *form* login. 2. Administrator memilih data staff, mengisi *username* dan *password* dan klik tombol login. 3. *Customer* mengisi *form* login. 4. *Customer* mengisi *username* dan *password* dan klik tombol login. 5. Bila data kosong atau *invalid* maka tampil pesan informasi data login *invalid*. 6. Bila data *valid* maka data login *valid*.
6	No.proses	2.2
	Nama	Lupa *password*
	Source	*Customer*
	Input	Data email
	Output	Info data email *invalid*, info data password
	Destination	*Customer*, email
	Logika proses	1. *Customer* klik *link* lupa *password*. 2. *Customer* mengisi *form* data lupa *password*. 3. Bila data *valid* makan informasi password dikirim ke email. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan *customer* diminta untuk mengisi/merubah kembali isi *form* lupa password.
7	No.proses	3
	Nama	Kelola *User*
	Source	*Customer*, administrator
	Input	Data administrator yang akan (ditambah, diubah, dihapus, dicari), data staff yang akan (ditambah, diubah, dihapus, dicari), data *customer* yang akan diubah, data akun paypal yang akan (ditambah, diubah, dihapus), data akun bank yang akan (ditambah, diubah, dihapus), data alamat kirim yang

		akan (ditambah, diubah, dihapus), data *password* yang akan diubah.
	Output	Info data administrator yang (ditambah, diubah, dihapus, dicari), info data staff yang (ditambah, diubah, dihapus, dicari), info data *customer* yang diubah, info data akun paypal yang (ditambah, diubah, dihapus), info data akun bank yang (ditambah, diubah, dihapus), info data alamat kirim yang (ditambah, diubah, dihapus), info data *password* yang diubah, info data password baru.
	Destination	*Customer*, administrator, email
	Logika proses	1. Administrator mengelola data staff dan administrator. 2. *Customer* mengelola data *profile*. 3. Data ubah *password* yang baru akan dikirimkan ke email.
8	No.proses	3.1
	Nama	Olah data staff
	Source	Administrator
	Input	Data staff yang akan (ditambah, diubah, dihapus, dicari)
	Output	Info data staff yang (ditambah, diubah, dihapus, dicari)
	Destination	Administrator
		1. Administrator memilih menu *manage* staff untuk kelola data staff. 2. Administrator bisa melakukan proses tambah, ubah, cari dan hapus data staff.
9	No.proses	3.2
	Nama	Olah data administrator
	Source	Administrator
	Input	data administrator yang akan (ditambah, diubah, dihapus, dicari)
	Output	Info data administrator yang (ditambah, diubah, dihapus, dicari)
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih menu *manage* administrator untuk mengelola data administrator. 2. Administrator bisa melakukan proses tambah, ubah, haspu, cari.
10	No.proses	3.3
	Nama	Olah data *customer*
	Source	*Customer*
	Input	Data *customer* yang akan diubah, data akun paypal

		yang akan (ditambah, diubah, dihapus), data akun bank yang akan (ditambah, diubah, dihapus), data alamat kirim yang akan (ditambah, diubah, dihapus), data *password* yang akan diubah.
	Output	Info data *customer* yang diubah, info data akun paypal yang (ditambah, diubah, dihapus), info data akun bank yang (ditambah, diubah, dihapus), info data alamat kirim yang (ditambah, diubah, dihapus), info data *password* yang diubah, info data password baru.
	Destination	*Customer*, email
	Logika proses	1. *Customer* memilih menu *profile* untuk mengelola data *profile*. 2. *Customer* bisa melakukan kelola data profil, ubah *password*, data alamat kirim, data akun bank, dan data akun paypal. 3. Data ubah *password* yang baru akan dikirimkan ke email.
11	No.proses	3.1.1
	Nama	Tambah data staff
	Source	Administrator
	Input	Data staff yang akan ditambah
	Output	Info data staff yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data staff. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data staff. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
12	No.proses	3.1.2
	Nama	Ubah data staff
	Source	Administrator
	Input	Data staff yang akan diubah
	Output	Info data staff yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data staff yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data staff. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian

		form ubah data staff. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
15	No.proses	3.2.1
	Nama	Tambah data administrator
	Source	Administrator
	Input	Data administrator yang akan ditambah
	Output	Info data administrator yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data administrator. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data administrator. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
16	No.proses	3.2.2
	Nama	Ubah data administrator
	Source	Administrator
	Input	Data administrator yang akan diubah
	Output	Info data administrator yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data administrator yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data administrator. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data administrator. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
18	No.proses	3.2.4
	Nama	Pencarian data administrator
	Source	Administrator
	Input	Data administrator yang akan dicari
	Output	Info data administrator yang dicari
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator mengisi *textbox* lalu klik tombol cari. 2. Bila data ketemu maka data administrator akan ditampilkan.
19	No.proses	3.3.1
	Nama	Ubah data *profile*
	Source	*Customer*

	Input	Data *customer* yang akan diubah
	Output	Info data *customer* yang diubah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih radio button data *profile*. 2. *Customer* mengisi/merubah isian *form* data *profile*. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan *customer* diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form*.
20	No.proses	3.3.2
	Nama	Ubah *password*
	Source	*Customer*
	Input	Data *password* yang akan diubah
	Output	Info data *password* yang diubah
	Destination	*Customer*, email
		1. *Customer* klik *radio button* ubah *password* untuk mengubah *password*. 2. *Customer* mengisi *form* ubah *password*. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan *customer* diminta untuk mengisi kembali data *password*. 4. Bila data *password* telah di *update* maka informasi data *password* baru akan dirimkan ke email.
24	No.proses	3.3.3.1
	Nama	Tambah data alamat kirim
	Source	*Customer*
	Input	Data alamat kirim yang akan ditambah
	Output	Info data alamat kirim yang ditambah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* klik tombol tambah. 2. *Customer* isi *form* tambah data alamat kirim. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data alamat kirim. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
25	No.proses	3.3.3.2
	Nama	Ubah data alamat kirim
	Source	*Customer*
	Input	Data alamat kirim yang akan diubah
	Output	Info data alamat kirim yang diubah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih data alamat kirim yang akan

		di ubah. 2. *Customer* klik tombol ubah. 3. *Customer* mengisi/merubah isian *form* ubah data alamat kirim. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data alamat kirim. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
27	No.proses	3.3.4.1
	Nama	Tambah data akun bank
	Source	*Customer*
	Input	Data akun bank yang akan ditambah
	Output	Info data akun bank yang ditambah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* klik tombol tambah. 2. *Customer* isi *form* tambah data akun bank. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data akun bank. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
28	No.proses	3.3.4.2
	Nama	Ubah data akun bank
	Source	*Customer*
	Input	Data akun bank yang akan diubah
	Output	Info data akun bank yang diubah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih data akun bank yang akan di ubah. 2. *Customer* klik tombol ubah. 3. *Customer* mengisi/merubah isian *form* ubah data akun bank. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data akun bank. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
30	No.proses	3.3.5.1
	Nama	Tambah data akun paypal
	Source	*Customer*
	Input	Data akun paypal yang akan ditambah
	Output	Info data akun paypal yang ditambah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* klik tombol tambah.

		2. *Customer* isi *form* tambah data akun paypal. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data akun paypal. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
31	No.proses	3.3.5.2
	Nama	Ubah data akun paypal
	Source	*Customer*
	Input	Data akun paypal yang akan diubah
	Output	Info data akun paypal yang diubah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih data akun paypal yang akan di ubah. 2. *Customer* klik tombol ubah. 3. *Customer* mengisi/merubah isian *form* ubah data akun paypal. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data akun paypal. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
33	No.proses	4
	Nama	Kelola data Master
	Source	Administrator, *customer*, pengunjung
	Input	Data kurs, data *customer* service, data bank, data rekening bloods, data jasa kirim, data jenis kirim, data ongkos kirim, data propinsi, data kabupaten, data kecamatan, data kategori, data subkategori, data produk, data stok produk, data ukuran produk, data warna produk, data promo
	Output	Info data kurs, info data *customer* service, info data bank, info data rekening bloods, info data jasa kirim, info data jenis kirim, info data ongkos kirim, info data propinsi, info data kabupaten, info data kecamatan, info data kategori, info data subkategori, info data produk, info data stok produk, info data ukuran produk, info data warna produk, info data promo
	Destination	Administrator, *customer*, pengunjung, email
	Logika proses	1. administrator memilih menu *manage* kurs untuk kelola data kurs. 2. administrator memilih menu *manage customer service* untuk kelola data *customer service*. 3. administrator memilih menu *manage* data bank untuk kelola data bank.

		4. administrator memilih menu *manage* rekening bloods untuk kelola data rekening bloods. 5. administrator memilih menu *manage* jasa pengiriman untuk kelola data jasa kirim. 6. administrator memilih menu *manage* jenis pengiriman untuk kelola data jenis kirim . 7. administrator memilih menu *manage* ongkos pengiriman untuk kelola data ongkos kirim. 8. administrator memilih menu *manage* propinsi untuk kelola data propinsi. 9. administrator memilih menu *manage* kabupaten untuk kelola data kabupaten. 10. administrator memilih menu *manage* kecamatan untuk kelola data kecamatan. 11. administrator memilih menu *manage* kategori untuk kelola data kategori. 12. administrator memilih menu *manage* subkategori untuk kelola data subkategori. 13. administrator memilih menu *manage* produk untuk kelola data produk dan stok poduk. 14. administrator memilih menu *manage* ukuran produk untuk kelola data ukuran produk. 15. administrator memilih menu *manage* warna produk untuk kelola data warna produk. 16. administrator memilih menu *manage* promo untuk kelola data promo.
49	No.proses	4.2.1
	Nama	Tambah data *customer service*
	Source	Administrator
	Input	Data *customer service* yang akan ditambah
	Output	Info data *customer service* yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator isi *form* tambah data *customer service*. 2. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data *customer service*. 3. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
50	No.proses	4.2.2
	Nama	Ubah data *customer service*
	Source	Administrator
	Input	Data *customer service* yang akan diubah
	Output	Info data *customer service* yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah

		data *customer service*. 2. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data *customer service*. 3. Bila data *valid* maka database akan di update.
53	No.proses	4.3.1
	Nama	Tambah data bank
	Source	Administrator
	Input	Data bank yang akan ditambah
	Output	Info data bank yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator isi *form* tambah data bank. 2. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data bank. 3. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
54	No.proses	4.3.2
	Nama	Ubah data bank
	Source	Administrator
	Input	Data bank yang akan diubah
	Output	Info data bank yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data bank. 2. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data bank. 3. Bila data *valid* maka database akan di update.
56	No.proses	4.4.1
	Nama	Tambah data rekening bloods
	Source	Administrator
	Input	Data rekening bloods yang akan ditambah
	Output	Info data rekening bloods yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator isi *form* tambah data rekening bloods. 2. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data rekening bloods. 3. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
57	No.proses	4.4.2

	Nama	Ubah data rekening bloods
	Source	Administrator
	Input	Data rekening bloods yang akan diubah
	Output	Info data rekening bloods yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data rekening bloods. 2. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data rekening bloods. 3. Bila data *valid* maka database akan di update.
60	No.proses	4.5.1
	Nama	Tambah data jasa kirim
	Source	Administrator
	Input	Data jasa kirim yang akan ditambah
	Output	Info data jasa kirim yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data jasa kirim. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data jasa kirim. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
61	No.proses	4.5.2
	Nama	Ubah data jasa kirim
	Source	Administrator
	Input	Data jasa kirim yang akan diubah
	Output	Info data jasa kirim yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data jasa kirim yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data jasa kirim. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data jasa kirim. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
64	No.proses	4.6.1
	Nama	Tambah data jenis kirim
	Source	Administrator
	Input	Data jenis kirim yang akan ditambah

	Output	Info data jenis kirim yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data jenis kirim. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data jenis kirim. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
65	No.proses	4.6.2
	Nama	Ubah data jenis kirim
	Source	Administrator
	Input	Data jenis kirim yang akan diubah
	Output	Info data jenis kirim yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data jenis kirim yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data jenis kirim. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data jenis kirim. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
68	No.proses	4.7.1
	Nama	Tambah data ongkos kirim
	Source	Administrator
	Input	Data ongkos kirim yang akan ditambah
	Output	Info data ongkos kirim yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data ongkos kirim. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data ongkos kirim. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
69	No.proses	4.7.2
	Nama	Ubah data jenis ongkos
	Source	Administrator
	Input	Data ongkos kirim yang akan diubah
	Output	Info data ongkos kirim yang diubah
	Destination	Administrator

	Logika proses	1. Administrator memilih data ongkos kirim yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data ongkos kirim. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data ongkos kirim. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
72	No.proses	4.8.1
	Nama	Tambah data propinsi
	Source	Administrator
	Input	Data propinsi yang akan ditambah
	Output	Info data propinsi yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data propinsi. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data propinsi. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
73	No.proses	4.8.2
	Nama	Ubah data propinsi
	Source	Administrator
	Input	Data propinsi yang akan diubah
	Output	Info data propinsi yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data propinsi yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data propinsi. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data propinsi. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
76	No.proses	4.9.1
	Nama	Tambah data kabupaten
	Source	Administrator
	Input	Data kabupaten yang akan ditambah
	Output	Info data kabupaten yang ditambah
	Destination	Administrator

	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data kabupaten. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data kabupaten. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
77	No.proses	4.9.2
	Nama	Ubah data kabupaten
	Source	Administrator
	Input	Data kabupaten yang akan diubah
	Output	Info data kabupaten yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data kabupaten yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data kabupaten. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data kabupaten. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
80	No.proses	4.10.1
	Nama	Tambah data kecamatan
	Source	Administrator
	Input	Data kecamatan yang akan ditambah
	Output	Info data kecamatan yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data kecamatan. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data kecamatan. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
81	No.proses	4.10.2
	Nama	Ubah data kecamatan
	Source	Administrator
	Input	Data kecamatan yang akan diubah
	Output	Info data kecamatan yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data kecamatan yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah.

		3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data kecamatan. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data kecamatan. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
84	No.proses	4.11.1
	Nama	Tambah data kategori
	Source	Administrator
	Input	Data kategori yang akan ditambah
	Output	Info data kategori yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data kategori. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data kategori. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
85	No.proses	4.11.2
	Nama	Ubah data kategori
	Source	Administrator
	Input	Data kategori yang akan diubah
	Output	Info data kategori yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data kategori yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data kategori. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data kategori. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
89	No.proses	4.12.1
	Nama	Tambah data subkategori
	Source	Administrator
	Input	Data subkategori yang akan ditambah
	Output	Info data subkategori yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data subkategori. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan

		menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data subkategori. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
90	No.proses	4.12.2
	Nama	Ubah data subkategori
	Source	Administrator
	Input	Data subkategori yang akan diubah
	Output	Info data subkategori yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data subkategori yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data subkategori. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data subkategori. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
95	No.proses	4.13.2
	Nama	Kelola data stok produk
	Source	Administrator, *customer*, pengunjung
	Input	Data stok produk yang akan (ditambah, diubah, dihapus)
	Output	Info data stok produk yang (ditambah, diubah, dihapus)
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator bisa melakukan proses tambah, ubah, hapus data stok produk.
97	No.proses	4.13.1.1
	Nama	Tambah data produk
	Source	Administrator
	Input	Data produk yang akan ditambah
	Output	Info data produk yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data produk. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data produk. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
98	No.proses	4.13.1.2
	Nama	Ubah data produk

	Source	Administrator
	Input	Data produk yang akan diubah
	Output	Info data produk yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data produk yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data produk. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data produk. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
100	No.proses	4.13.1.4
	Nama	Upload gambar produk
	Source	Administrator
	Input	Data gambar produk yang akan diupload
	Output	Info data gambar produk yang diupload
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator mengisi *textbox* lalu klik tombol cari. 2. Bila data ketemu maka data subkategori akan ditampilkan.
103	No.proses	4.13.2.1
	Nama	Tambah data stok produk
	Source	Administrator
	Input	Data stok produk yang akan ditambah
	Output	Info data stok produk yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data stok produk. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data stok produk. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
104	No.proses	4.13.2.2
	Nama	Ubah data stok produk
	Source	Administrator
	Input	Data stok produk yang akan diubah
	Output	Info data stok produk yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data stok produk yang akan di ubah.

		2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data stok produk. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data stok produk. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
106	No.proses	4.14.1
	Nama	Tambah data ukuran produk
	Source	Administrator
	Input	Data ukuran produk yang akan ditambah
	Output	Info data ukuran produk yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data ukuran produk. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data ukuran produk. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
107	No.proses	4.14.2
	Nama	Ubah data ukuran produk
	Source	Administrator
	Input	Data ukuran produk yang akan diubah
	Output	Info data ukuran produk yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data ukuran produk yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data ukuran produk. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data ukuran produk. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
109	No.proses	4.15.1
	Nama	Tambah data warna produk
	Source	Administrator
	Input	Data warna produk yang akan ditambah
	Output	Info data warna produk yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah.

		2. Administrator isi *form* tambah data warna produk. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data warna produk. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
110	No.proses	4.15.2
	Nama	Ubah data warna produk
	Source	Administrator
	Input	Data warna produk yang akan diubah
	Output	Info data warna produk yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data warna produk yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah. 3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data warna produk. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data warna produk. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
112	No.proses	4.1.1
	Nama	Tambah data promo
	Source	Administrator
	Input	Data promo yang akan ditambah
	Output	Info data promo yang ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator klik tombol tambah. 2. Administrator isi *form* tambah data promo. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data promo. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
113	No.proses	4.1.2
	Nama	Ubah data promo
	Source	Administrator
	Input	Data promo yang akan diubah
	Output	Info data promo yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data promo yang akan di ubah. 2. Administrator klik tombol ubah.

		3. Administrator mengisi/merubah isian *form* ubah data promo. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data promo. 5. Bila data *valid* maka database akan di update.
115	No.proses	4.1.4
	Nama	Ubah status data promo
	Source	Administrator
	Input	Data status promo yang akan diubah
	Output	Info data status promo yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator pilih menu *dropdown* status. 2. Administrator pilih status aktif untuk menampilkan data promo. 3. Administrator pilih status Non aktif untuk menyembunyikan data promo.
117	No.proses	4.1.6
	Nama	Publish data promo ke email
	Source	Administrator
	Input	Data promo yang akan dipublish
	Output	Info data promo yang dipublish, data promo yang dipublish
	Destination	Administrator, email
	Logika proses	1. Administrator memilih data yang akan di publish ke email. 2. Administrator klik tombol publish ke email. 3. Data promo dikirimkan ke seluruh email *customer*.
119	No.proses	5
	Nama	Kelola data transaksi
	Source	*Customer*, administrator, pengunjung
	Input	Data pesanan yang akan (ditambah, diubah, dihapus, dikonfirmasi), data pembayaran, data retur yang akan (ditambah, diubah), data status retur yang akan diubah, data status pembayaran yang akan diubah, data status pengiriman yang akan diubah.
	Output	Info data pesanan yang (ditambah, diubah, dihapus, dikonfirmasi), info data pembayaran, info data retur yang (ditambah, diubah), info data status retur yang diubah, info data status pembayaran yang diubah, info data status pengiriman yang diubah, info data pesanan, info data status retur.

	Destination	*Customer*, administrator, pengunjung, email, paypal
	Logika proses	1. *Customer* dan pengunjung melakukan pesanan dengan memilih produk yang akan dimasukkan ke *shoppingcart*. 2. *Customer* dan pengunjung bisa melakukan proses tambah, ubah, hapus dan checkout data pesanan. 3. *Customer* bisa memilih pembayaran menggunakan jasa paypal dimana pembayaran akan dilakukan secara online yaitu langsung dibayarkan saat itu juga. 4. *Customer* bisa melihat history data order. 5. Administrator memilih menu *manage* order untuk mengelola data pesanan *customer*. 6. Administrator klik tombol sudah dibayar untuk ubah status order dan info status pembayaran akan dikirimkan ke email. 7. Administrator klik tombol sudah dikirim. 8. Administrator mengisi *form* ubah status pengiriman. 9. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali *form* ubah status pengiriman. 10. Bila data *valid* maka database akan di *update* dan info status pengiriman akan dikirimkan ke email. 11. *Customer* memilih menu retur untuk tambah dan ubah data retur. 12. Administrator memilih menu *manage* retur untuk kelola data retur.
120	No.proses	5.1
	Nama	Pemesanan
	Source	*Customer*
	Input	Data pesanan yang akan (ditambah, diubah, dihapus, dikonfirmasi)
	Output	Info data pesanan yang (ditambah, diubah, dihapus, dikonfirmasi)
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* bisa melakukan proses tambah, ubah, hapus dan konfirmasi data pesanan.
121	No.proses	5.2
	Nama	pembayaran
	Source	*Customer*
	Input	Data pembayaran
	Output	Info data pembayaran

	Destination	*Customer*, paypal
	Logika proses	1. *Customer* memilih cara bayar pesanan. 2. *Customer* memilih pembayaran menggunakan paypal maka konfirmasi pembayaran akan dilakukan antara paypal dengan *customer* langsung.
122	No.proses	5.3
	Nama	Ubah status pembayaran
	Source	Administrator
	Input	Data pesanan yang akan diubah
	Output	Info data pesanan yang diubah
	Destination	Administrator, email
	Logika proses	1. Administrator memilih data pesanan yang akan di ubah status pembayarannya. 2. Administrator klik tombol sudah dibayar untuk ubah status pembayaran pesanan. 3. Info data status pembayaran akan dikirimkan melalui email.
123	No.proses	5.4
	Nama	Ubah status pengiriman
	Source	Administrator
	Input	Data status pengiriman yang akan diubah
	Output	Info data status pengiriman yang diubah, info data pengiriman
	Destination	Administrator, email
	Logika proses	1. Administrator memilih data pesanan yang akan diubah statusnya. 2. Administrator klik tombol sudah dikirim. 3. Administrator mengisi *form* ubah status pengiriman 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali *form* ubah status pengiriman. 5. Bila data *valid* maka database akan di *update* dan konfirmasi status pengiriman akan dikirimkan ke email.
124	No.proses	5.5
	Nama	Retur
	Source	Administrator, *customer*
	Input	Data retur yang akan (ditambah, diubah), data status retur yang akan diubah
	Output	Info data pesanan yang (ditambah, diubah), info data status retur yang diubah
	Destination	Administrator, *customer*, email

	Logika proses	1. *Customer* melakukan tambah, ubah data retur. 2. Administrator melakukan kondirmasi data retur dengan mengubah status retur. 3. Konfirmasi data status retur akan dikirmkan ke email.
125	No.proses	5.6
	Nama	*History* pemesanan
	Source	-
	Input	-
	Output	Info data pesanan
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* bisa melihat history data retur.
126	No.proses	5.1.1
	Nama	Tambah data pemesanan
	Source	*Customer*
	Input	Data pesanan yang akan ditambah
	Output	Info data pesanan yang ditambah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* klik tombol tambah. 2. *Customer* isi *form* tambah data pesanan. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data pesanan. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
127	No.proses	5.1.2
	Nama	Ubah data pemesanan
	Source	*Customer*
	Input	Data pesanan yang akan diubah
	Output	Info data pesanan yang diubah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih data pesanan yang akan di ubah. 2. *Customer* klik tombol ubah. 3. *Customer* mengisi/merubah isian *form* ubah data pesanan. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data pesanan. 5. Bila data *valid* maka database akan di *update*.
128	No.proses	5.1.3
	Nama	Hapus data pemesanan
	Source	*Customer*
	Input	Data pesanan yang akan dihapus

	Output	Info data pesanan yang dihapus
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih data pesanan yang akan di hapus. 2. *Customer* klik tombol hapus. 3. *Customer* klik tombol tidak untuk membatalkan proses hapus. 4. *Customer* klik tombol ya untuk melanjutkan proses hapus data pesanan.
129	No.proses	5.1.4
	Nama	*Checkout*
	Source	*Customer*
	Input	Data pesanan yang akan dikonfirmasi
	Output	Info data pesanan yang dikonfirmasi
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih tombol *checkout* pada menu shoppingcart untuk mengkonfirmasikan data pesanan kepada administrator.
130	No.proses	5.5.1
	Nama	Tambah data retur
	Source	*Customer*
	Input	Data retur yang akan ditambah
	Output	Info data retur yang ditambah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* klik tombol tambah. 2. *Customer* isi *form* tambah data retur. 3. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk mengisi/merubah kembali isian *form* tambah data retur. 4. Bila data *valid* maka akan disimpan ke database.
131	No.proses	5.5.2
	Nama	Ubah data retur
	Source	*Customer*
	Input	Data retur yang akan diubah
	Output	Info data retur yang diubah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih data retur yang akan di ubah. 2. *Customer* klik tombol ubah. 3. *Customer* mengisi/merubah isian *form* ubah data retur. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data retur.

		5. Bila data *valid* maka database akan di *update*.
132	No.proses	5.5.3
	Nama	History data retur
	Source	*Customer*
	Input	Data retur yang akan diubah
	Output	Info data retur yang diubah
	Destination	*Customer*
	Logika proses	1. *Customer* memilih data retur yang akan di ubah. 2. *Customer* klik tombol ubah. 3. *Customer* mengisi/merubah isian *form* ubah data retur. 4. Bila data kosong/*invalid* maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan administrator diminta untuk merubah/mengisi kembali isian *form* ubah data retur. 5. Bila data *valid* maka database akan di *update*.
133	No.proses	5.5.4
	Nama	Ubah status data retur
	Source	Administrator
	Input	Data status retur yang akan diubah
	Output	Info data status retur yang diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	1. Administrator memilih data retur yang akan di ubah statusnya. 2. Administrator memilih menu *dropdown* status. 3. Administrator memilih status ganti untuk mengganti pesanan produk. 4. Administrator memilih status ditolak untuk menolak data ajuan retur *customer*. 5. Administrator memilih status uang kembali untuk mengembalikan uang dari pesanan yang diretur. 6. Hasil konfirmasi status retur akan dikirimkan ke email.
134	No.proses	7
	Nama	Info data kurs
	Source	www.klikbca.com
	Input	Data kurs
	Output	Info data kurs, data kurs
	Destination	*Customer*, pengunjung
	Logika proses	1. *Customer* dan pengunjung bisa melihat info data kurs yang berlaku saat ini. 2. Data kurs akan berubah sesuai bila terjadi perubahan pada situs klikbca (*up to date*). 3. Data kurs langsung terlink ke situs klikbca.

135	No.proses	8
	Nama	Tracking pengiriman
	Source	Administrator, *customer*
	Input	Data no. resi
	Output	Info data pengiriman
	Destination	Asministrator, *customer*
	Logika proses	1. *Customer* dan administrator dapat melacak data pengiriman dengan mengisikan form tracking jne dimana saat diklik akan menuju ke situs jne.co.id dan akan ditampilkan langsung si situs tersebut info data pengiriman.

3.2.6 Kamus Data

Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang tercakup dalam DFD. Kamus data untuk diagram alir data pada aplikasi m-commerce ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kamus Data

No	Detail	Keterangan
1	Nama	Data *customer*
	Deskripsi	Berisi data *customer* yang digunakan untuk proses login dan transaksi pembelian produk.
	Struktur data	Id_*customer* + password + nama + email + tmp_lahir + tgl_lahir + jk + tgl_registrasi + st_akt
	Id_customer Password Nama Email tmp_lahir tgl_lahir jk tgl_registrasi st_akt	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [date] [‘LK’,’PR’] [date] [‘0’,’1’]
2	Nama	Data login *customer*
	Deskripsi	Berisi data *customer* yang digunakan untuk proses login
	Struktur data	Email, password
	Email password	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

3	Nama	Data bank
	Deskripsi	Berisi data bank yang digunakan untuk pembayaran menggunakan transfer dan paypal.
	Struktur data	Id_bank + jenis + bank + gambar
	Id_bank jenis bank gambar	[A-Z|a-z|0-9] [‘1’,’2’] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9]
4	Nama	Data rekening bloods
	Deskripsi	Berisi data rekening bloods yang digunakan untuk sarana pembayaran.
	Struktur data	Id_rek + id_bank + nama_akun + no_akun + id_staff
	Id_rek id_bank nama_akun no_akun id_staff	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
5	Nama	Data alamat kirim
	Deskripsi	Berisi data alamat kirim *customer* yang digunakan untuk data pengiriman produk yang dibeli.
	Struktur data	id_alamat + id_*customer* + nama + kodepos + id_kec + phone + hp
	id_alamat id_customer nama kodepos id_kec phone hp	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
6	Nama	Data akun bank
	Deskripsi	Berisi data akun bank *customer* baik data bank maupun data akun paypal yang digunakan untuk informasi pembayaran.
	Struktur data	id_akun + id_customer + jenis_bayar + bank + nama_akun + no_akun
	id_akun id_customer Jenis_bayar bank nama_akun no_akun	[0-9] [0-9] [‘1’,’2’] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

7	Nama	Data kabupaten
	Deskripsi	Berisi data kabupaten yang digunakan untuk pemberian alamat user dan alamat kirim.
	Struktur data	Id_propinsi + id_kab + wil + nama_kab
	Id_propinsi id_kab wil nama_kab	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [‘Kab.’,’Kota’] [A-Z|a-z|0-9]
8	Nama	Data propinsi
	Deskripsi	Berisi data propinsi yang digunakan untuk pemberian alamat user dan alamat kirim.
	Struktur data	Id_propinsi + nama_propinsi
	Id_propinsi nama_propinsi	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
9	Nama	Data kecamatan
	Deskripsi	Berisi data kecamatan yang digunakan untuk alamat user.
	Struktur data	Id_kab + id_kec + nama_kec
	Id_kab id_kec nama_kec	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
10	Nama	Data kategori
	Deskripsi	Berisi data kategori yang digunakan untuk kategori produk dan pengkodean kode produk.
	Struktur data	Id_kategori + nama_kategori + id_staff
	Id_kategori nama_kategori id_staff	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
11	Nama	Data subkategori
	Deskripsi	Berisi data subkategori yang digunakan untuk subkategori produk dan pengkodean kode produk.
	Struktur data	Id_kategori + id_subkategori + nama_subkategori + id_staff
	Id_kategori id_subkategori nama_subkategori id_staff	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
12	Nama	Data produk
	Deskripsi	Berisi data produk yang digunakan untuk penjualan, pembelian dan promo.

	Struktur data	Id_subkategori + id_produk + id_warna + harga + hargasp + diskon + date_diskon + rincian + gambar_main + gambar1 + gambar2 + gambar3 + gambar4 + gambar5 + gambar6 + gambar7 + gambar8 + gambar9 + gambar10 + klik + tgl_input + id_staff
	Id_subkategori id_produk id_warna harga hargasp diskon date_diskon rincian gambar_main gambar1 gambar2 gambar3 gambar4 gambar5 gambar6 gambar7 gambar8 gambar9 gambar10 klik tgl_input id_staff	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [date] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [date] [0-9]
13	Nama	Data produk ukuran
	Deskripsi	Berisi data produk size yang digunakan untuk ukuran produk.
	Struktur data	Id_ukur + ukuran + id_staff
	Id_ukur ukuran id_staff	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
14	Nama	Data produk detail
	Deskripsi	Berisi data produk detail yang digunakan untuk menampung stok dan ukuran produk.
	Struktur data	Id_detpro + id_produk + id_ukur + stok + laku + berat + id_staff
	Id_detpro id_produk id_ukur	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

	stok laku berat id_staff	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
15	Nama	Data ratings
	Deskripsi	Berisi data rating yang digunakan untuk rating produk.
	Struktur data	Id_*customer* + id_produk + st_vote + vote
	Id_customer id_produk st_vote vote	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [‘0’,’1’] [0-9]
16	Nama	Data jasa kirim
	Deskripsi	Berisi data jasa kirim yang digunakan untuk penentuan jasa kirim yang digunakan.
	Struktur data	Id_jasa_kirim + nama_jasa_kirim + isi_form + auto_track + gambar + id_staff
	Id_jasa_kirim nama_jasa_kirim isi_form auto_track gambar id_staff	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
17	Nama	Data jenis kirim
	Deskripsi	Berisi data jenis kirim yang digunakan untuk penentuan jenis paket kirim.
	Struktur data	Id_jenis_kirim + id_jasa_kirim + nama_jenis_kirim + keterangan + id_staff
	Id_jenis_kirim id_jasa_kirim nama_jenis_kirim keterangan id_staff	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
18	Nama	Data ongkos kirim
	Deskripsi	Berisi data ongkos kirim yang digunakan untuk penentuan biaya ongkos kirim per kota/kabupaten.
	Struktur data	Id_ongkir + id_jenis_kirim + id_kab + ongkir + id_staff
	Id_ongkir id_jenis_kirim id_kab ongkos_kirim	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]

	id_staff	[0-9]
19	Nama	Data promo
	Deskripsi	Berisi data promo yang digunakan untuk promosi produk.
	Struktur data	Id_promo + id_produk + gambar + status + id_staff
	Id_promo id_produk gambar status id_staff	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [‘0’,’1’] [0-9]
20	Nama	Data *customer* service
	Deskripsi	Berisi data *customer* service yang digunakan untuk chat menggunakan Yahoo Messenger.
	Struktur data	Id_cs + yahoo_id + icon + id_staff
	Id_cs yahoo_id icon width height id_staff	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
21	Nama	Data shoppingcart
	Deskripsi	Berisi data produk stok yang digunakan untuk penampungan sementara pembelian produk sebelum melakukan proses check out.
	Struktur data	Id_shop + id_detpro + id_customer + quantity + tgl
	Id_shop id_detpro id_customer quantity tgl	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [date]
22	Nama	Data staff
	Deskripsi	Berisi data staff yang digunakan untuk mendata staff dan digunakan sebagai administrator untuk login akses admin area.
	Struktur data	Id_staff + username + password + nama + alamat + id_kec + phone + hp + jabatan + status + jenis_admin
	Id_staff username	[0-9] [A-Z|a-z|0-9]

	password nama alamat id_kec phone hp jabatan status jenis_admin	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [‘0’,’1’] [‘1’,’2’]
23	Nama	Data retur
	Deskripsi	Berisi data retur yang digunakan untuk pengajuan retur *customer*.
	Struktur data	id_retur + id_customer + id_jasa_customer + no_kirim_customer + tgl_kirim_customer + st_kirim_customer + tgl_terima_kirim_customer + penerima_kirim_customer + jasa_kirim_customer + id_jasa_admin + no_kirim_admin + tgl_kirim_admin + st_kirim_admin + tgl_terima_kirim_admin + penerima_kirim_admin + jasa_kirim_admin + id_alamat + tgl_bayar + id_akun + id_rek + bank_admin + nama_akun_admin + no_akun_admin + st_bayar + kurs + tgl_retur + step_retur + id_staff
	id_retur id_customer id_jasa_customer no_kirim_customer tgl_kirim_customer st_kirim_customer tgl_terima_kirim_customer penerima_kirim_customer jasa_kirim_customer id_jasa_admin no_kirim_admin tgl_kirim_admin st_kirim_admin tgl_terima_kirim_admin penerima_kirim_admin jasa_kirim_admin id_alamat tgl_bayar id_akun	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [date] [‘0’,’1’,’2’,’3’] [date] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [date] [‘0’,’1’,’2’,’3’] [date] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [date] [0-9]

	id_rek bank_admin nama_akun_admin no_akun_admin st_bayar kurs tgl_retur step_retur id_staff	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [‘0’,’1’,’2’,’3’] [0-9] [date] [‘-‘,‘0’,’1’,’2’,’3’,’4’,’5’] [0-9]
24	Nama	Data order
	Deskripsi	Berisi data order yang digunakan untuk order pembelian produk.
	Struktur data	Id_order + id_customer + id_alamat + id_ongkir + nomor_kirim + jasa_kirim + jenis_kirim + kota_tujuan + ongkos_kirim + penerima_kiriman + id_akun + id_rek + bank_tujuan + nama_akun_tujuan + no_akun_tujuan + kurs + tgl_order + tgl_bayar + tgl_kirim + tgl_terima_kirim + st_pembayaran + st_kirim + keterangan + step_order + id_staff
	Id_order id_customer id_alamat id_ongkir nomor_kirim jasa_kirim jenis_kirim kota_tujuan ongkos_kirim penerima_kiriman id_akun id_rek bank_tujuan nama_akun_tujuan no_akun_tujuan kurs tgl_order tgl_bayar tgl_kirim tgl_terima_kirim st_pembayaran st_kirim keterangan step_order	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [date] [date] [date] [date] [’0’,’1’,’2’,’3’] [’0’,’1’,’2’,’3’] [A-Z|a-z|0-9] [’0’,’1’,’2’,’3’,’4’,’5’,’6’]

	id_staff	[0-9]
25	Nama	Data order detail
	Deskripsi	Berisi data order produk yang digunakan untuk melihat rincian produk yang di order..
	Struktur data	Id_ord_detail + id_order + id_detpro + id_produk + ukuran + warna + quantity + harga + hargasp + diskon + berat + rincian + gambar_main + gambar1 + gambar2 + gambar3 + gambar4 + gambar5 + gambar6 + gambar7 + gambar8 + gambar9 + gambar10
	Id_ord_detail id_order id_detpro id_produk ukuran warna quantity harga hargasp diskon berat rincian gambar_main gambar1 gambar2 gambar3 gambar4 gambar5 gambar6 gambar7 gambar8 gambar9 gambar10	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
26	Nama	Data produk warna
	Deskripsi	Berisi data warna produk yang digunakan untuk penamaan warna pada produk
	Struktur Data	Id_warna + warna + id_staff
	Id_warna Warna id_staff	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
27	Nama	Data kurs
	Deskripsi	Berisi data kurs yang digunakan untuk

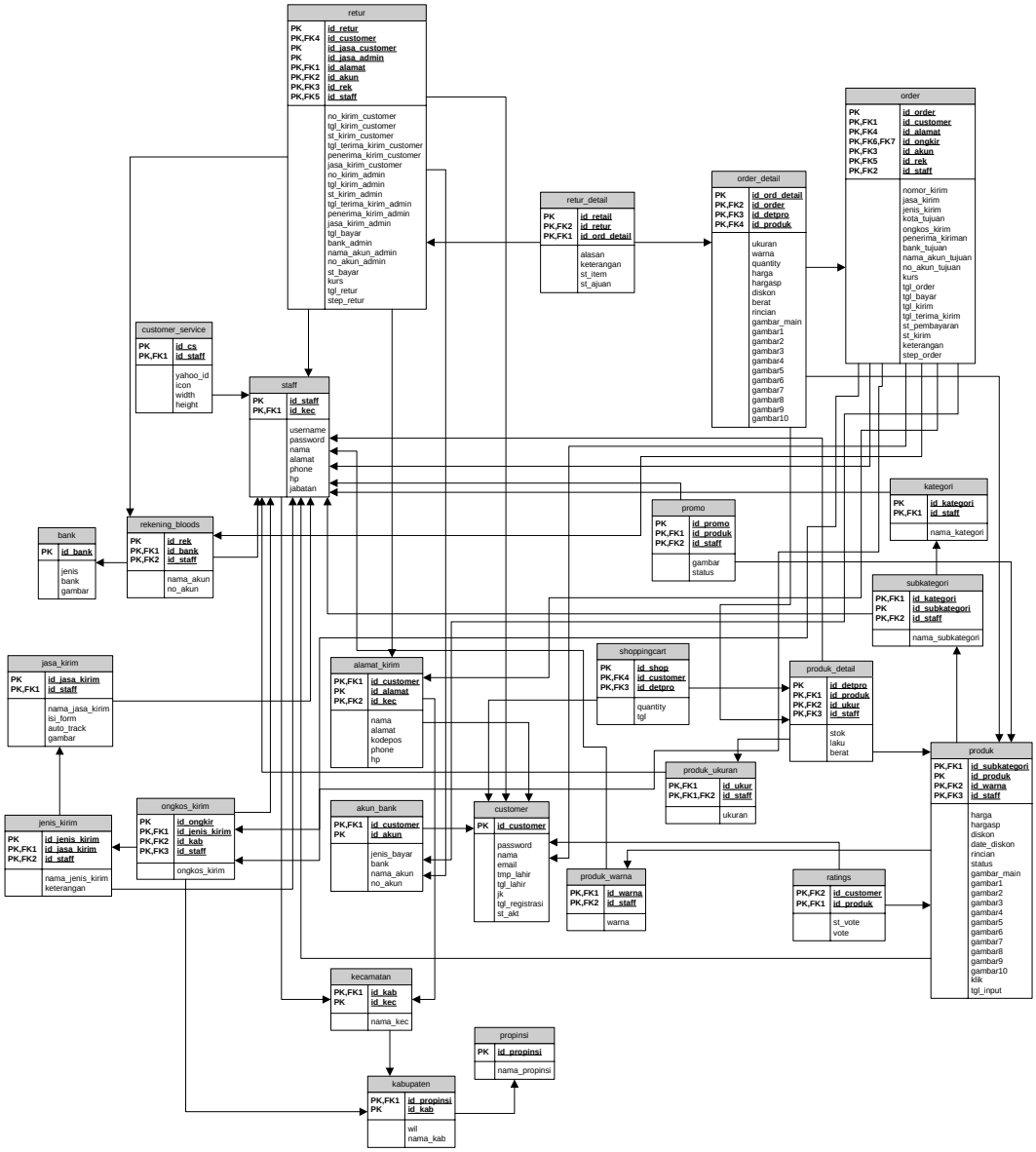
		order dan retur yang menggunakan pembayaran paypal
	Struktur Data	Id + value
	Id value	[0-9] [0-9]
28	Nama	Data retur detail
	Deskripsi	Berisi data detail retur yang berisi produk-produk yang akan di retur
	Struktur Data	Id_retail + id_retur + id_ord_detail + alasan + keterangan + st_item + st_ajuan
	Id_retail id_retur id_ord_detail alasan keterangan st_item st_ajuan	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [‘0’,’1’,’2’] [‘0’,’1’,’2’]

3.2.7 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama.

3.2.1.1 Skema Relasi

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom.



Gambar 3.48 Skema Relasi

3.2.1.2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Tabel Staff

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk kelola data staff. Struktur tabel staff adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tabel staff

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_staff	Integer	11	Primarykey
2	username	Varchar	50	Primarykey
3	password	Varchar	255	
4	nama	Varchar	50	
5	alamat	Varchar	255	
6	Id_kec	Varchar	20	Primarykey, Foreignkey references kecamatan(id_kec)
7	Phone	Varchar	13	
8	Hp	Varchar	13	
9	Jabatan	Varchar	50	
10	Status	Enum(‘0’,’1’)	-	
11	Jenis_admin	Enum(‘1’,’2’)	-	

2. Tabel Bank

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data bank yang akan digunakan untuk info logo bank yang digunakan. Struktur tabel bank adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Tabel bank

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_bank	Integer	11	Primarykey
2	jenis	Enum(‘1’,’2’)	-	
3	Bank	Varchar	50	
4	Gambar	Varchar	255	

3. Tabel Rekening Bloods

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data rekening bloods yang akan digunakan untuk pembayaran. Struktur tabel rekening bloods adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Tabel rekening bloods

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_rek	Integer	11	Primarykey
2	Id_bank	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references bank(id_bank)
3	Nama_akun	Varchar	50	
4	No_akun	Varchar	50	
5	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff(id_staff)

4. Tabel *Customer Service*

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data *customer service* yang berisikan akun status Yahoo Messenger bagian *customer service* Bloods Blaze Distro. Struktur tabel *customer service* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Tabel *customer service*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_cs	Integer	11	Primarykey
2	Yahoo_id	Varchar	50	
3	Icon	Integer	3	
4	Width	Integer	4	
5	Height	Integer	4	
6	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff(id_staff)

5. Tabel Jasa Kirim

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data jasa kirim. Struktur tabel jasa kirim adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Tabel jasa kirim

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_jasa_kirim	Integer	11	Primarykey
2	Nama_jasa_kirim	Varchar	50	
3	Isi_form	Text	-	
4	Auto_track	Medium text	-	
5	Gambar	Varchar	255	
6	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff(id_staff)

6. Tabel Jenis Kirim

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data jenis kirim. Struktur tabel jenis kirim adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10 Tabel jenis kirim

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_jasa_kirim	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references jasa_kirim (id_jasa_kirim)
2	Id_jenis_kirim	Integer	11	Primarykey
3	Nama_jenis_kirim	Varchar	50	
4	Keterangan	Text	-	
5	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff(id_staff)

7. Tabel Ongkos Kirim

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data ongkos kirim. Struktur tabel ongkos kirim adalah sebagai berikut:

Tabel 3.11 Tabel ongkos kirim

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_ongkir	Integer	11	Primarykey
2	Id_jenis_kirim	Integer	11	Primarykey, Foreignkey

				references jenis_kirim (id_jenis_kirim)
3	Id_kab	Varchar	20	Primarykey, Foreignkey references kabupaten (id_kab)
4	Ongkos_kirim	Integer	11	
5	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff (id_staff)

8. Tabel C*ustomer*

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data *customer*. Struktur tabel *customer* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 Tabel *customer*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_customer	Integer	11	Primarykey
2	Password	Varchar	255	
3	Nama	Varchar	50	
4	Email	Varchar	50	
5	Tmp_lahir	Varchar	50	
6	Tgl_lahir	Date	-	
7	jk	Enum(‘LK’,’PR’)	-	
8	Tgl_registrasi	Date	-	
9	St_akt	Enum(‘0’,’1’)	-	

9. Tabel Alamat Kirim

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data alamat tujuan pengiriman order *customer*. Struktur tabel alamat kirim adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13 Tabel alamat kirim

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_alamat	Integer	11	Primarykey
2	id_customer	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references customer(id_customer)
3	Nama	Varchar	50	

4	Alamat	Varchar	255	
5	Kodepos	Varchar	5	
6	Id_kec	Varchar	20	Primarykey, Foreignkey references kecamatan(id_kec)
7	Phone	Varchar	13	
8	Hp	Varchar	13	

10. Tabel Akun Bank

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data informasi bank yang digunakan untuk pembayaran *customer*. Struktur tabel akun bank adalah sebagai berikut:

Tabel 3.14 Tabel akun bank

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_akun	Integer	11	Primarykey
2	id_customer	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references customer(id_customer)
3	Jenis_bayar	Enum(‘-‘, ‘1’,’2’)	-	
4	Bank	Varchar	50	
5	Nama_akun	Varchar	50	
6	No_akun	Varchar	50	

11. Tabel Propinsi

Tabel ini adalah tabel master untuk menampung data propinsi yang digunakan untuk pengisian form. Struktur tabel propinsi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.15 Tabel propinsi

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_propinsi	Varchar	10	Primarykey
2	Nama_propinsi	Varchar	50	

12. Tabel Kabupaten

Tabel ini adalah tabel master untuk menampung data kabupaten yang digunakan untuk pengisian form. Struktur tabel kabupaten adalah sebagai berikut:

Tabel 3.16 Tabel kabupaten

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_propinsi	Varchar	10	Primarykey, Foreignkey references propinsi(id_propinsi)
2	Id_kab	Varchar	20	Primarykey
3	Wil	Varchar	4	
4	Nama_kab	Varchar	50	

13. Tabel Kecamatan

Tabel ini adalah tabel master untuk menampung data kecamatan yang digunakan untuk pengisian form. Struktur tabel kecamatan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.17 Tabel kecamatan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_kab	Varchar	20	Primarykey, Foreignkey references kabupaten(id_kab)
2	Id_kec	Varchar	20	Primarykey
3	Nama_kec	Varchar	50	

14. Tabel Kategori

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data kategori produk. Struktur tabel kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 3.18 Tabel kategori

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_kategori	Varchar	10	Primarykey
2	Nama_kategori	Varchar	50	
3	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff(id_staff)

15. Tabel Subkategori

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data subkategori produk. Struktur tabel subkategori adalah sebagai berikut:

Tabel 3.19 Tabel subkategori

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_kategori	Varchar	10	Primarykey, Foreignkey references kategori (id_kategori)
2	Id_subkategori	Varchar	20	Primarykey
3	Nama_subkategori	Varchar	50	
4	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff (id_staff)

16. Tabel Ukuran Produk

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data ukuran produk. Struktur tabel ukuran produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3.20 Tabel produk ukuran

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_ukur	Integer	11	Primarykey
2	ukuran	Varchar	50	
3	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff (id_staff)

17. Tabel Warna Produk

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data warna produk. Struktur tabel warna produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3.21 Tabel produk warna

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_warna	Integer	11	Primarykey
2	warna	Varchar	50	
3	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff (id_staff)

18. Tabel Produk

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data produk. Struktur tabel produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3.22 Tabel produk

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_subkategori	Varchar	20	Primarykey, Foreignkey references subkategori (id_subkategori)
2	Id_produk	Varchar	30	Primarykey
3	Id_warna	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references produk_warna (id_warna)
4	Harga	Integer	11	
5	Hargasp	Integer	11	
6	Diskon	Integer	3	
7	Date_diskon	Date	-	
8	Rincian	Text	-	
9	Gambar_main	Varchar	255	
10	Gambar1	Varchar	255	
11	Gambar2	Varchar	255	
12	Gambar3	Varchar	255	
13	Gambar4	Varchar	255	
14	Gambar5	Varchar	255	
15	Gambar6	Varchar	255	
16	Gambar7	Varchar	255	
17	Gambar8	Varchar	255	
18	Gambar9	Varchar	255	
19	Gambar10	Varchar	255	
20	Klik	Integer	11	
21	Tgl_input	Date	-	
22	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff(id_staff)

19. Tabel Produk Detail

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data detail produk dan stok beserta ukuran. Struktur tabel detail produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3.23 Tabel produk detail

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_detpro	Integer	11	Primarykey
2	Id_produk	Varchar	30	Primarykey, Foreignkey references produk (id_produk)
3	Id_ukur	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references produk_ukuran (id_ukur)
4	Stok	Integer	11	
5	Laku	Integer	11	
6	Berat	Decimal(4,2)	-	
7	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff(id_staff)

20. Tabel Promo

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data promo. Struktur tabel promo adalah sebagai berikut:

Tabel 3.24 Tabel promo

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_promo	Integer	11	Primarykey
2	Id_produk	Varchar	30	Primarykey, Foreignkey references produk (id_produk)
3	Gambar	Varchar	255	
4	Status	Varchar	1	
5	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff (id_staff)

21. Tabel *Ratings*

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data *rating* produk. Struktur tabel *ratings* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.25 Tabel *ratings*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_customer	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references customer (id_customer)
2	Id_produk	Varchar	30	Primarykey, Foreignkey references produk (id_produk)
3	St_vote	Enum(‘0’,’1’)	-	
4	vote	Integer	11	

22. Tabel *Shoppingcart*

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data pesanan produk *customer* sebelum proses *checkout*. Struktur tabel *shoppingcart* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.26 Tabel *shoppingcart*

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_shop	Integer	11	Primarykey
2	Id_detpro	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references produk_detail (id_detpro)
3	Id_customer	Integer	11	Primarykey
4	*Quantity*	Integer	11	
5	Tgl	Date	-	

23. Tabel Order

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data order *customer* sekaligus untuk pembuatan laporan hasil penjualan bulanan. Struktur tabel order adalah sebagai berikut:

Tabel 3.27 Tabel order

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_order	Integer	11	Primarykey
2	Id_customer	Varchar	30	Primarykey, Foreignkey references customer (id_customer)
3	Id_alamat	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references alamat_kirim (id_alamat)
4	Id_ongkir	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references ongkos_kirim (id_ongkir)
5	Nomor_kirim	Varchar	1	
6	Jasa_kirim	Varchar	50	
7	Jenis_kirim	Varchar	50	
8	Kota_tujuan	Varchar	255	
9	Ongkos_kirim	Integer	11	
10	Penerima_kiriman	Varchar	50	
11	id_akun	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references akun_bank (id_akun)
12	Id_rek	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references rekening_bloods (id_rek)
13	Bank_tujuan	Varchar	50	
14	Nama_akun_tujuan	Varchar	50	
15	No_akun_tujuan	Varchar	50	
16	Kurs	Integer	11	
17	Tgl_order	Date	-	

18	Tgl_bayar	Date	-	
19	Tgl_kirim	Date	-	
20	Tgl_terima_kirim	Date	-	
21	St_pembayaran	Enum(‘0’,’1’,’2’, ‘3’)	-	
22	St_kirim	Enum(‘0’,’1’,’2’, ‘3’)	-	
23	Keterangan	Text	-	
24	Step_order	Enum(‘0’,’1’,’2’, ’3’,’4’,’5’,’6’)		
25	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff (id_staff)

24. Tabel Order Detail

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data pesanan yang telah di order. Struktur tabel order detail adalah sebagai berikut:

Tabel 3.28 Tabel order detail

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_ord_detail	Integer	11	Primarykey
2	Id_order	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references order (id_order)
3	Id_detpro	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references produk_detail (id_detpro)
4	Id_produk	Varchar	30	Primarykey, Foreignkey references produk (id_produk)
5	ukuran	Varchar	50	
6	Warna	Varchar	50	
7	*Quantity*	Integer	11	
8	Harga	Integer	11	
9	Hargasp	Integer	11	
10	Diskon	Integer	3	
11	Berat	Decimal(4,2)	-	
12	Rincian	Text	-	
13	Gambar_main	Varchar	255	
14	Gambar1	Varchar	255	

15	Gambar2	Varchar	255	
16	Gambar3	Varchar	255	
17	Gambar4	Varchar	255	
18	Gambar5	Varchar	255	
19	Gambar6	Varchar	255	
20	Gambar7	Varchar	255	
21	Gambar8	Varchar	255	
22	Gambar9	Varchar	255	
23	Gambar10	Varchar	255	

25. Tabel Retur

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data ajuan retur *customer*. Struktur tabel retur adalah sebagai berikut:

Tabel 3.29 Tabel retur

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	id_retur	Integer	11	Primarykey
2	Id_customer	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references customer (id_customer)
3	Id_jasa_customer	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references jasa_kirim (id_jasa_kirim)
4	No_kirim_customer	Varchar	50	
5	Tgl_kirim_customer	Date	-	
6	St_kirim_customer	Enum(‘0’,’1’, ’2’,’3’)	-	
7	Tgl_terima_kirim_customer	Date	-	
8	Penerima_kirim_customer	Varchar	50	
9	Jasa_kirim_customer	Varchar	50	
10	Id_jasa_admin	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references jasa_kirim (id_jasa_kirim)
11	No_kirim_admin	Varchar	50	
12	Tgl_kirim_admin	Date	-	

13	St_kirim_admin	Enum(‘0’,’1’, ‘2’,’3’)	-	
14	Tgl_terima_kirim_admin	Date	-	
15	Penerima_kirim_admin	Varchar	50	
16	Jasa_kirim_admin	Varchar	50	
17	Id_alamat	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references alamat_kirim (id_alamat)
18	Tgl_bayar	Date	-	
19	Id_akun	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references akun_bank (id_akun)
20	Id_rek	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references rekening_bloods (id_rek)
21	Bank_admin	Varchar	50	
22	Nama_akun_admin	Varchar	50	
23	No_akun_admin	Varchar	50	
24	St_bayar	Enum(‘0’,’1’, ‘2’,’3’)	-	
25	Kurs	Integer	11	
26	Tgl_retur	Date	-	
27	Step_retur	Enum(‘-‘,’0’,’1’,’2’,’3’ ,’4’,’5’)	-	
28	Id_staff	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references staff (id_staff)

26. Tabel Retur Detail

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data produk yang akan di retur. Struktur tabel retur detail adalah sebagai berikut:

Tabel 3.30 Tabel retur detail

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_retail	Integer	11	Primarykey

2	Id_retur	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references retur (id_retur)
3	Id_ord_detail	Integer	11	Primarykey, Foreignkey references order_detail (id_ord_detail)
4	Alasan	Varchar	30	
5	Keterangan	Text	-	
6	St_item	Enum(‘0’,’1’,’2’)	-	
7	St_ajuan	Enum(‘0’,’1’,’2’)	-	

27. Tabel Kurs

Tabel ini adalah tabel yang digunakan untuk menampung data kurs yang diambil dari situs klikbca. Struktur tabel kurs adalah sebagai berikut:

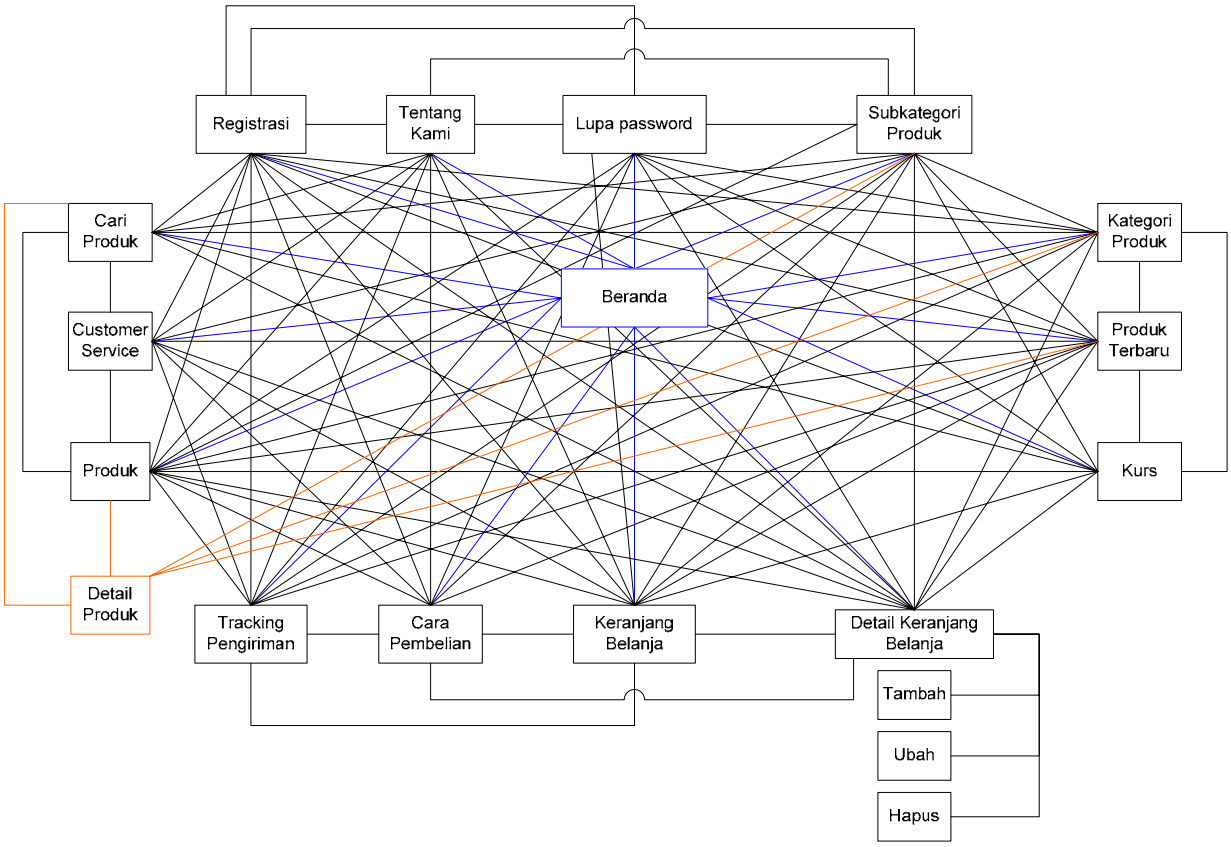
Tabel 3.31 Tabel kurs

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id	Integer	11	Primarykey
2	Value	Integer	6	

3.2.8 Perancangan Arsitektur

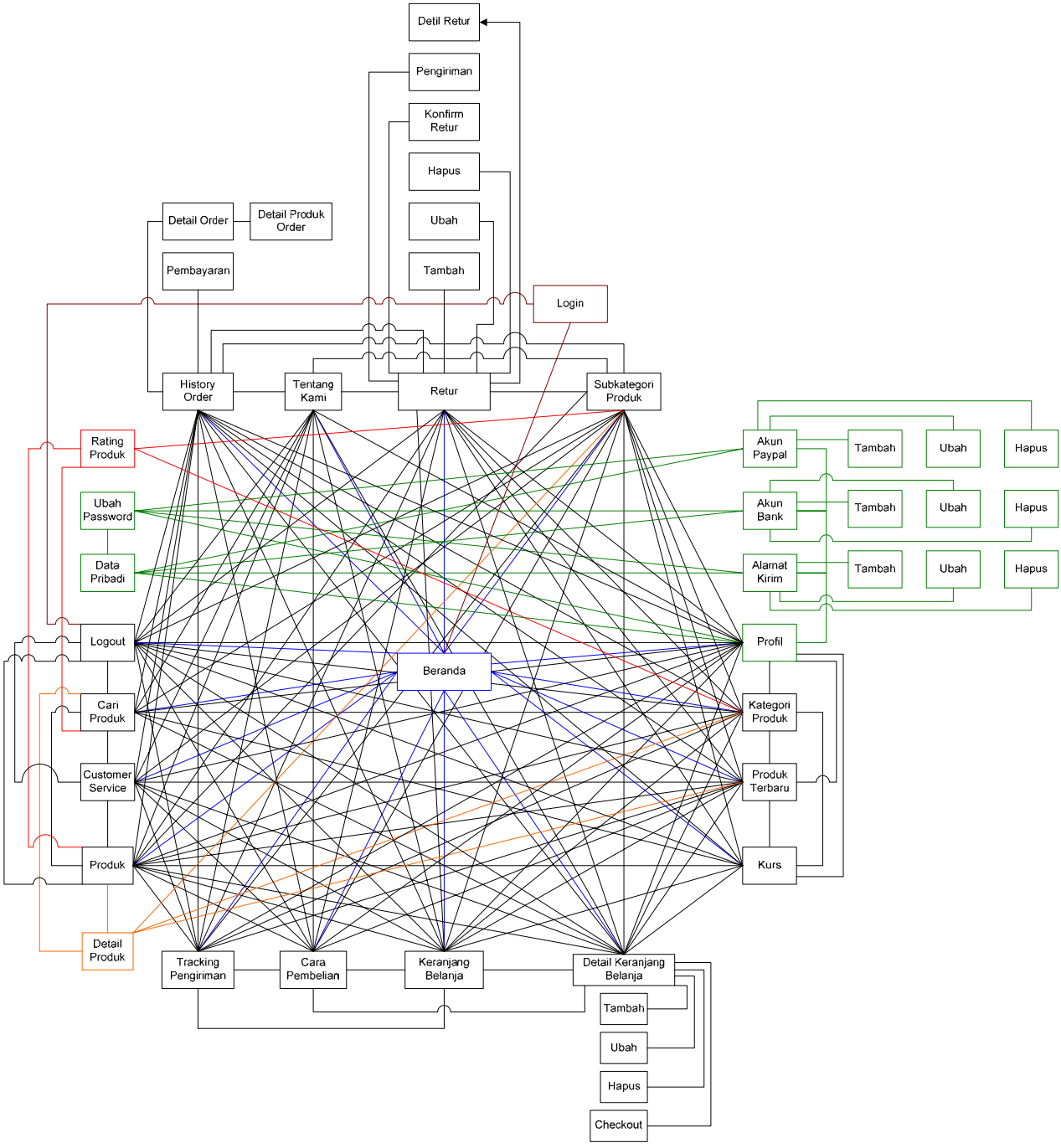
3.2.8.1 Perancangan Struktur Menu

1. Struktur Menu pengunjung



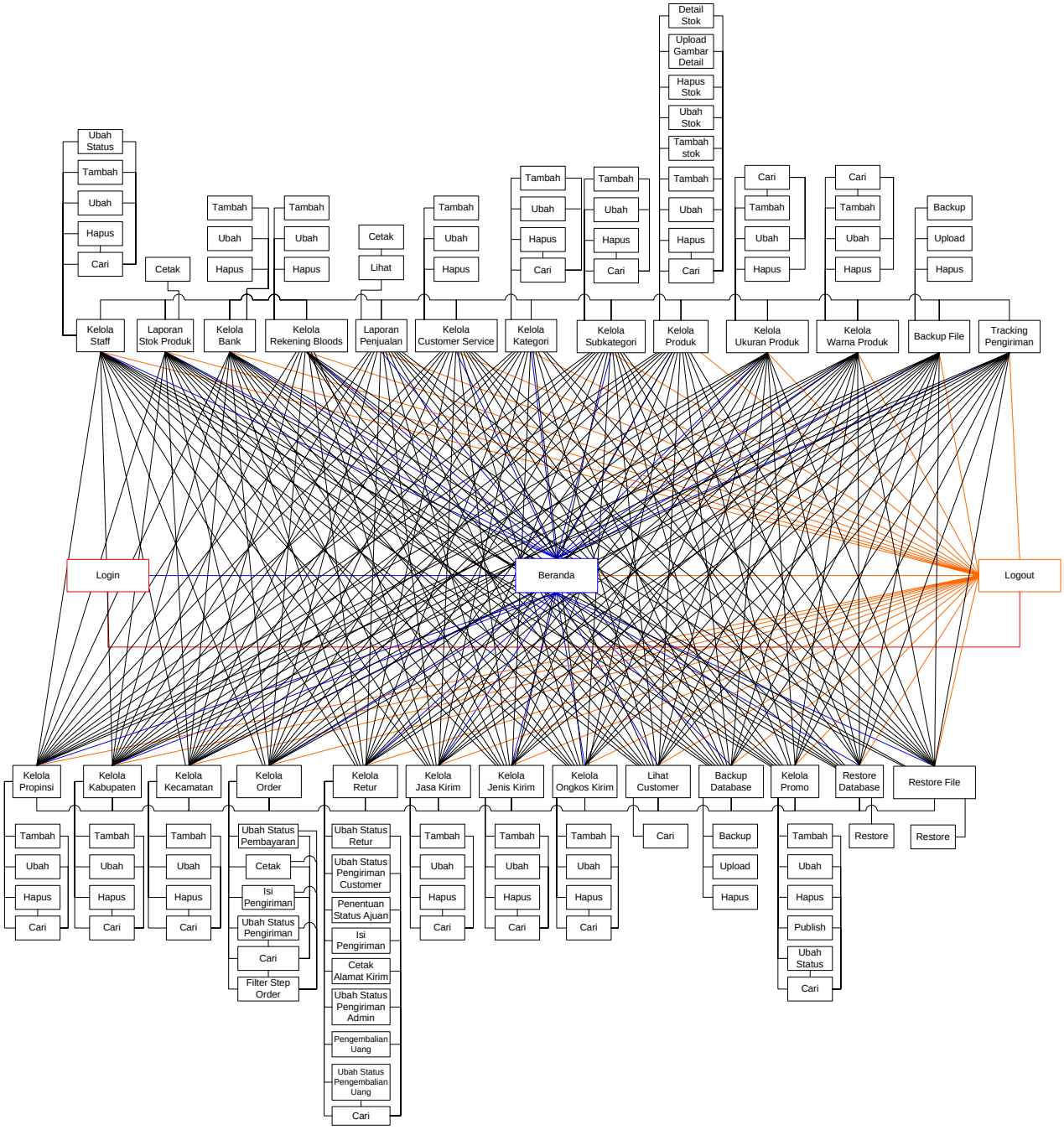
Gambar 3.49 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur Menu Customer



Gambar 3.50 Struktur Menu Customer

3. Struktur Menu Administrator



Gambar 3.51 Struktur Menu Administrator

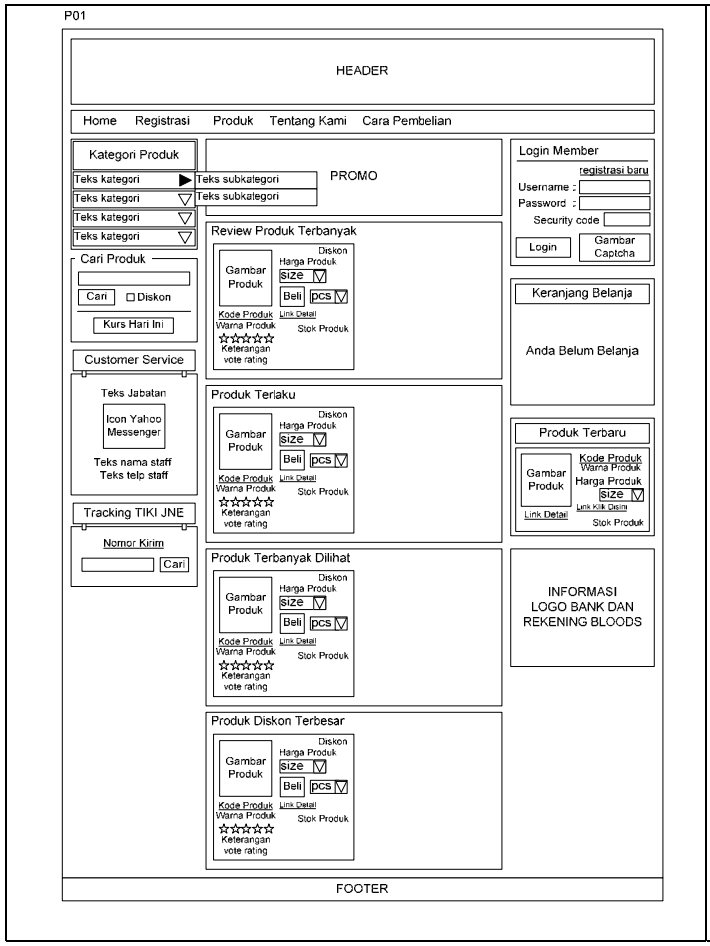
3.2.8.2 Perancangan Antar Muka

Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suatu 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* di Bloods Blaze Distro adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Antar Muka Pengunjung

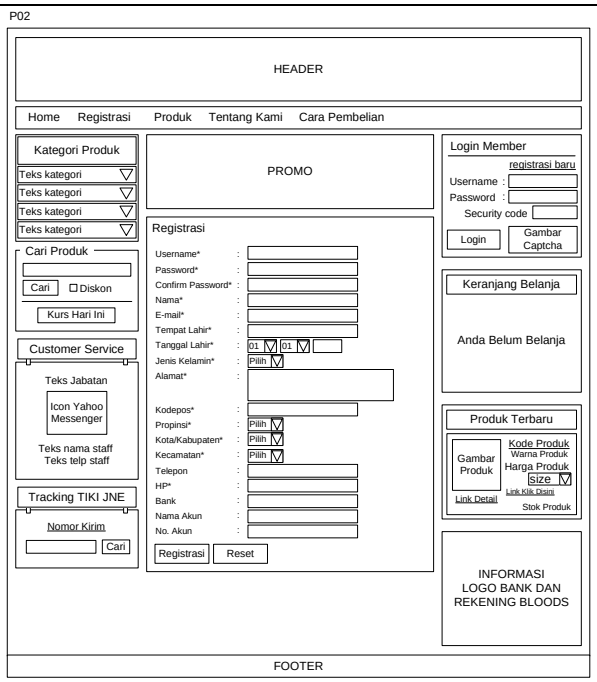
Antar muka beranda (P01)



Navigasi:
1. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
7. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke P09
11. Klik “link detail” untuk menu ke P10
12. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
13. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.52 Perancangan Tampilan Beranda

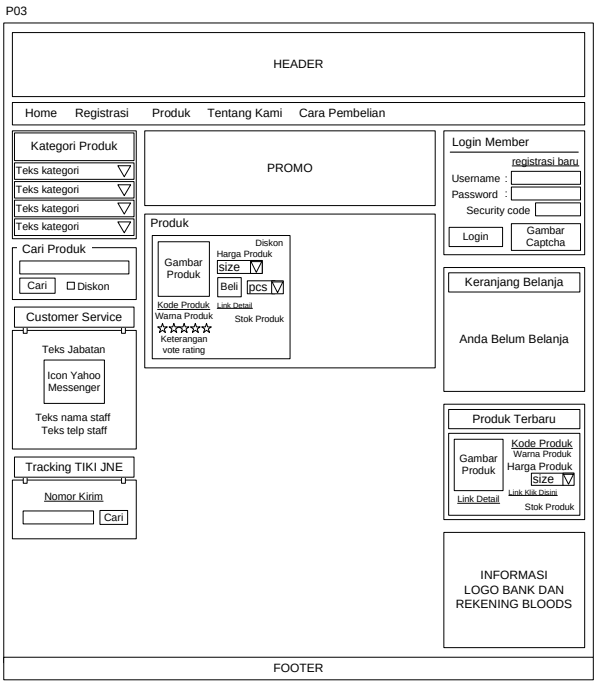
Antar muka Registrasi (P02)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
7. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik “link detail” untuk menu ke P10
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
12. Klik tombol “registrasi” untuk proses daftar customer.
13. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.53 Perancangan Tampilan Registrasi

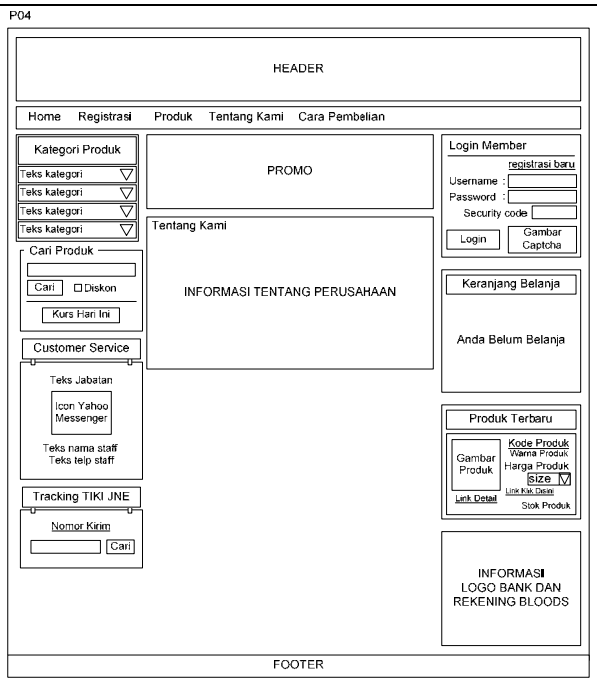
Antar muka Produk (P03)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
7. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke P09
11. Klik “link detail” untuk menu ke P10
12. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
13. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.54 Perancangan Tampilan Produk

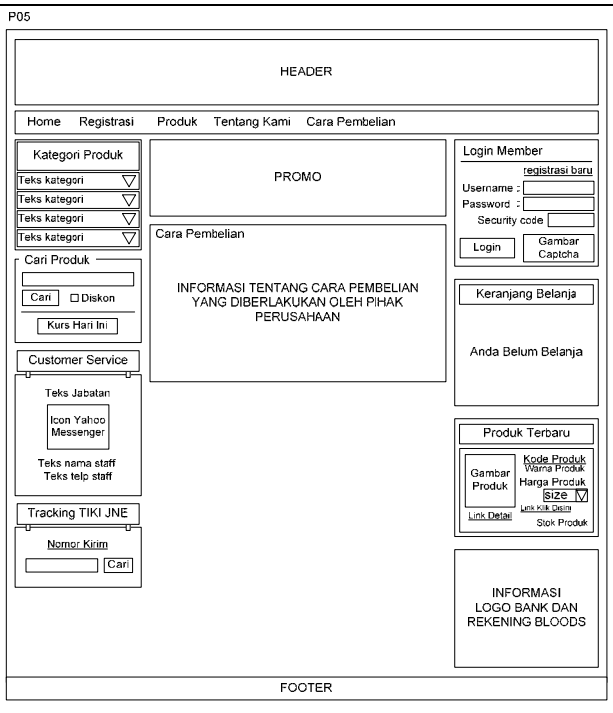
Antar muka Tentang Kami (P04)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
3. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
7. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik “link detail” untuk menu ke P10
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
12. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.55 Perancangan Tampilan Tentang Kami

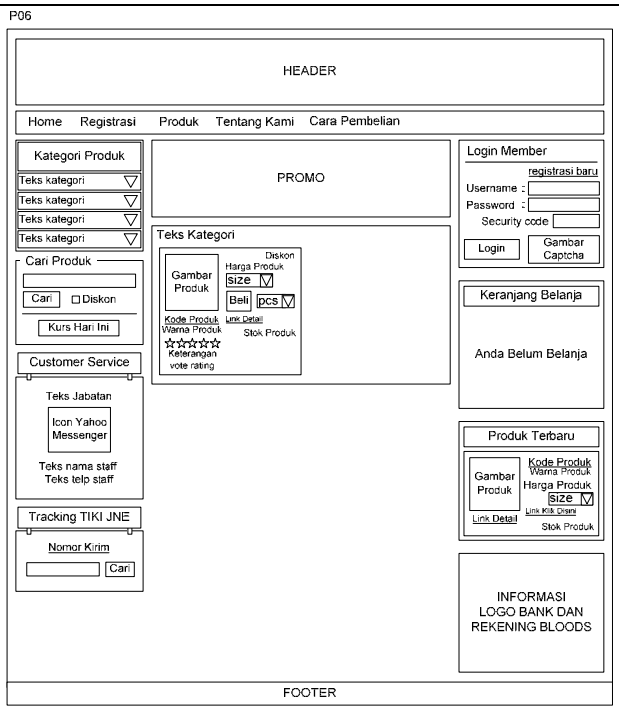
Antar muka Cara Pembelian (P05)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
3. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
4. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
7. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik “link detail” untuk menu ke P10
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
12. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.56 Perancangan Tampilan Cara Pembelian

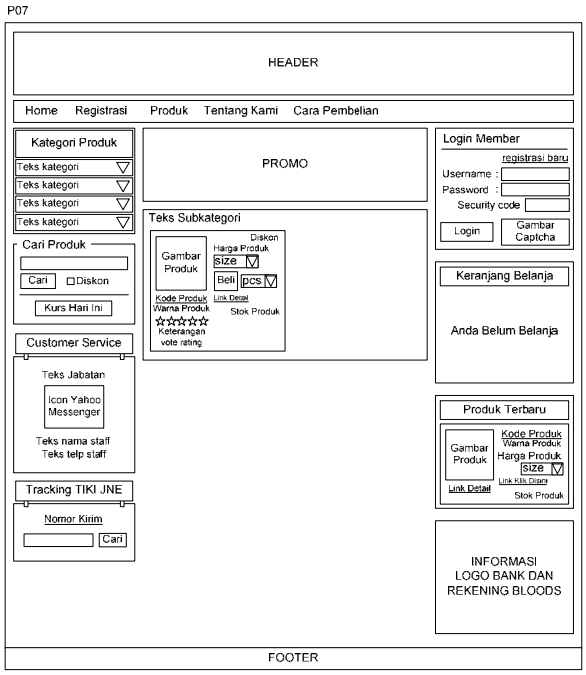
Antar muka Kategori (P06)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
3. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
4. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
5. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
7. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik “link detail” untuk menu ke P10
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
12. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke P09
13. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.57 Perancangan Tampilan Kategori

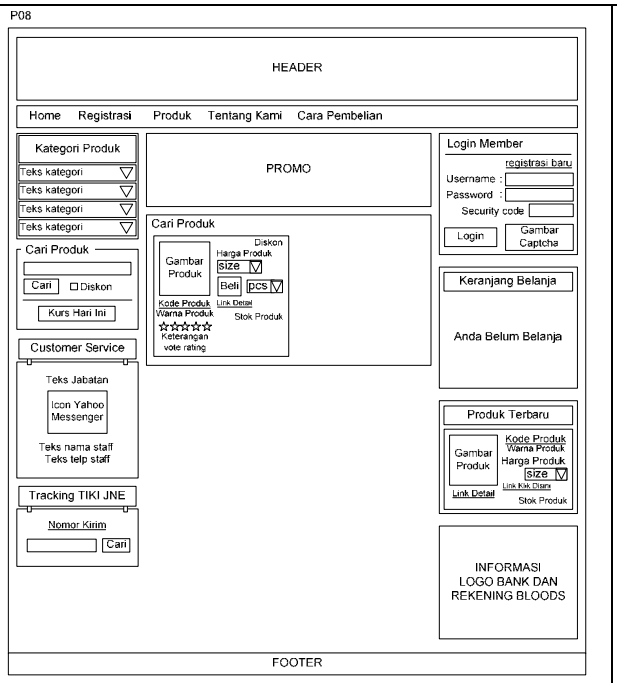
Antar muka Subkategori (P07)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
3. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
4. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
5. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
6. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
7. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik “link detail” untuk menu ke P10
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
12. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke P09
13. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.58 Perancangan Tampilan Subkategori

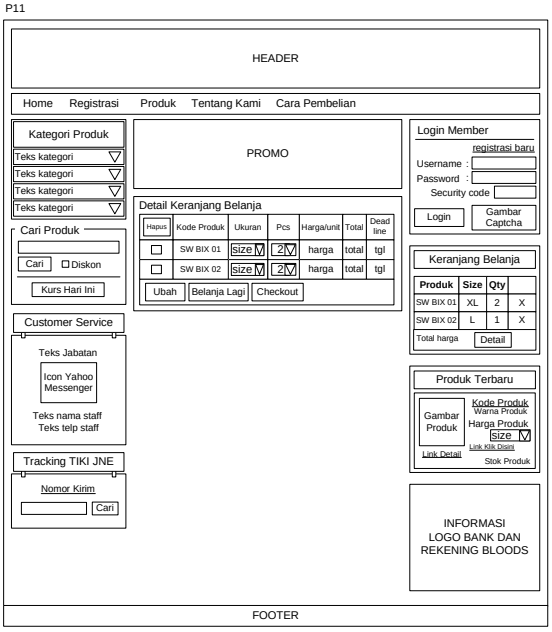
Antar muka Cari Produk (P08)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
3. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
4. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
5. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
6. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
7. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
8. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
10. Klik “link detail” untuk menu ke P10
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
12. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke P09
13. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.59 Perancangan Tampilan Cari Produk

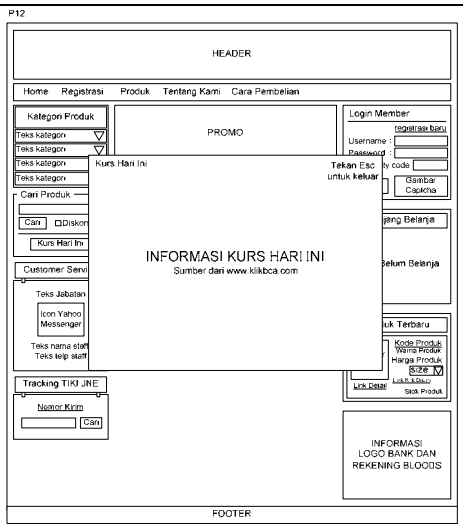
Antar muka Detail Keranjang Belanja (P11)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke P01
2. Klik link “Registrasi” untuk menuju ke P02
3. Klik link “Produk” untuk menuju ke P03
4. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke P04
5. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke P05
6. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
7. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke P07
8. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke P08
9. Isi username, password, security code dan lalu klik tombol “Login” untuk menuju ke C01
10. Klik gambar promo untuk menuju ke P03
11. Klik “link detail” untuk menu ke P10
12. Klik “link klik disini” untuk menu ke P03
13. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke P09
14. Klik tombol “Detail” pada menu “Keranjang Belanja” untuk menuju ke P11
15. Pilih checkbox klik tombol “hapus” untuk menghapus data keranjang belanja.
16. Pilih size, ubah isi qty dan klik tombol “Update” untuk update keranjang belanja.
17. Klik tombol checkout untuk seterusnya login.
18. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke P12

Gambar 3.60 Perancangan Tampilan Detail Keranjang Belanja

Antar muka Kurs Hari Ini (P12)

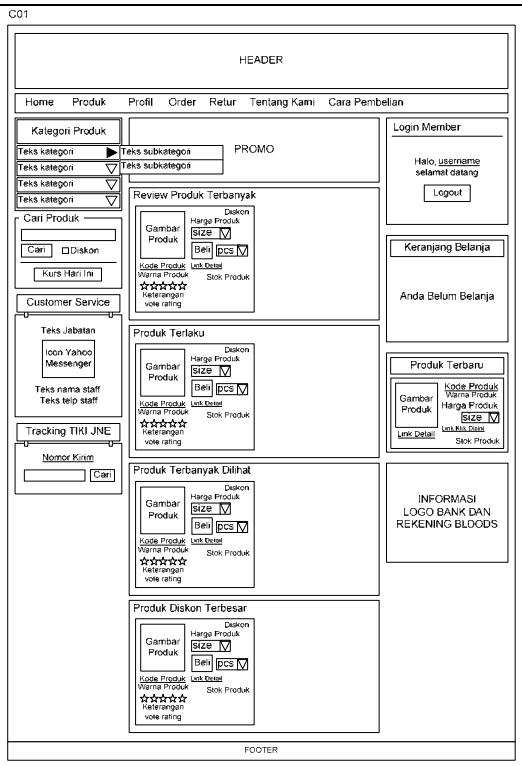


Navigasi:
1. Klik tombol Esc pada keyboard untuk keluar.
2. Klik diluar area blok kurs hari ini untuk keluar.
3. Klik link www.klikbca.com untuk membuka situs klikbca.

Gambar 3.61 Perancangan Tampilan Kurs Hari Ini

2. Perancangan Antar Muka Customer

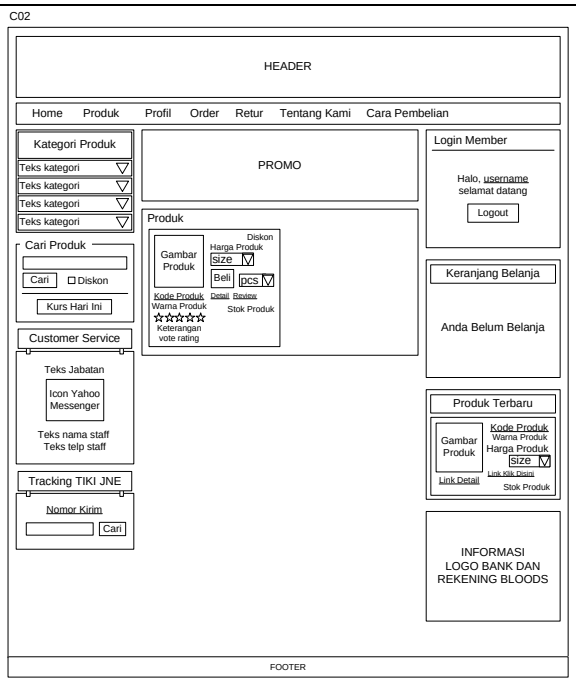
Antar muka beranda (C01)



Navigasi:
1. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
2. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
3. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
4. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
5. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke C06
6. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke C07
7. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
8. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
9. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke C08
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.62 Perancangan Tampilan Beranda

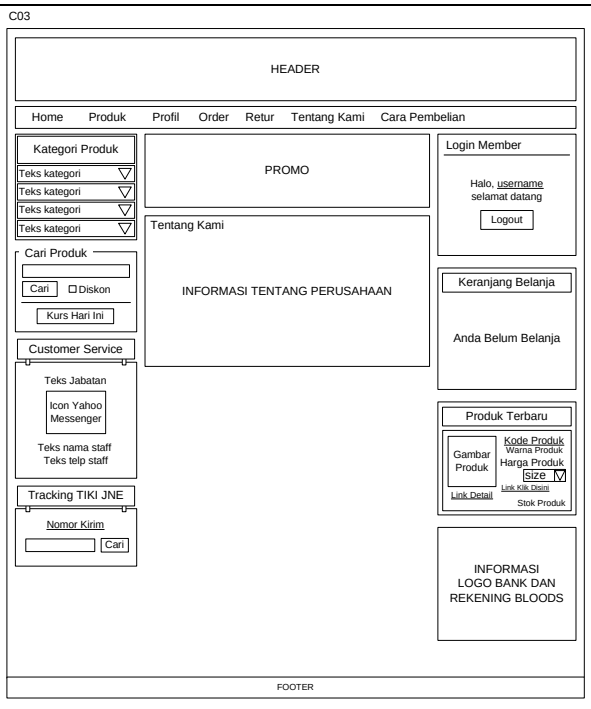
Antar muka Produk (C02)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
3. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
4. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
5. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke C06
6. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke C07
7. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
8. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
9. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke C08
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37
17. Klik link “Preview” untuk menuju ke C38

Gambar 3.63 Perancangan Tampilan Produk

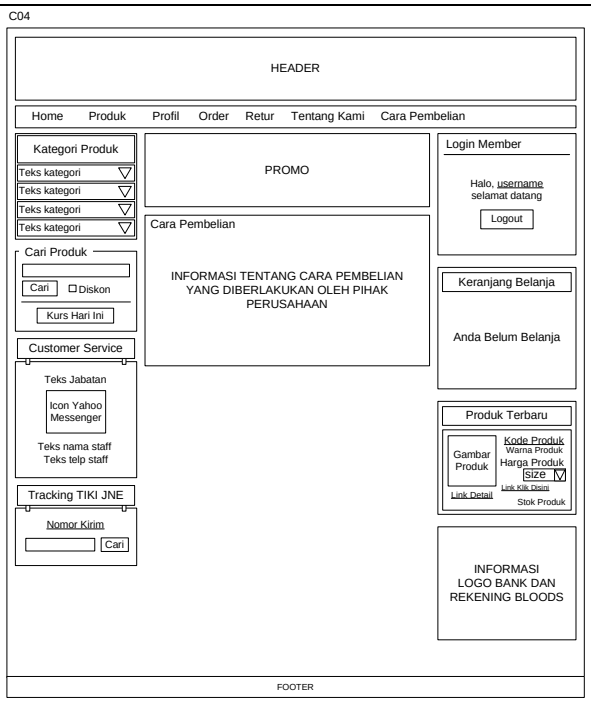
Antar muka Tentang Kami (C03)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
4. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
5. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke C06
6. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke C07
7. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
8. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
9. Klik “link detail” untuk menu ke C09
10. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
11. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
12. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
13. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
14. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
15. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.64 Perancangan Tampilan Tentang Kami

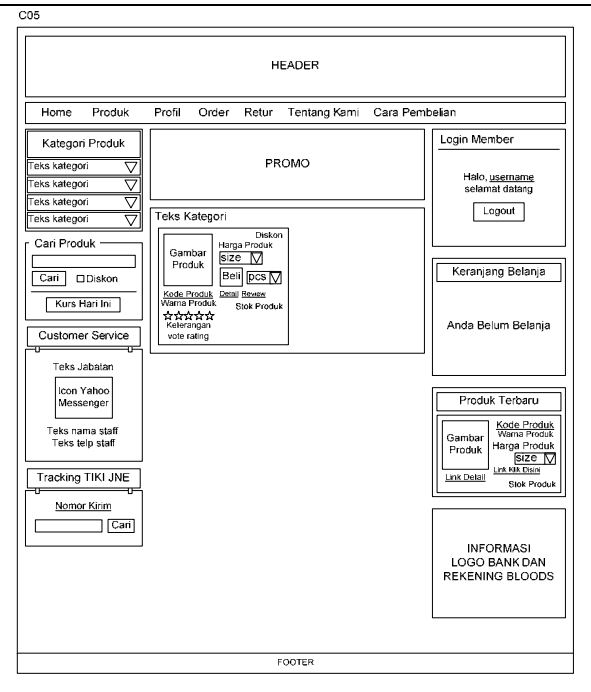
Antar muka Cara Pembelian (C04)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
5. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke C06
6. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke C07
7. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
8. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
9. Klik “link detail” untuk menu ke C09
10. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
11. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
12. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
13. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
14. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
15. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.65 Perancangan Tampilan Cara Pembelian

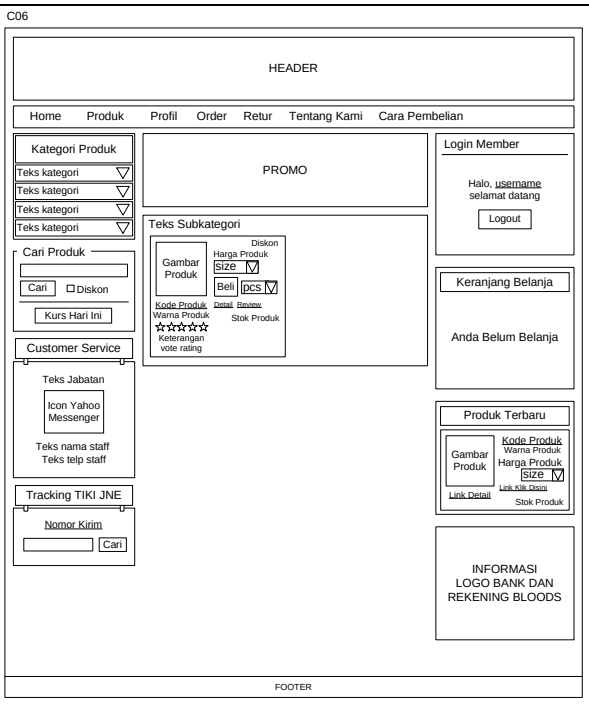
Antar muka Kategori (C05)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke C06
6. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke C07
7. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
8. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
9. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke C08
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37
17. Klik link “Preview” untuk menuju ke C38

Gambar 3.66 Perancangan Tampilan Kategori

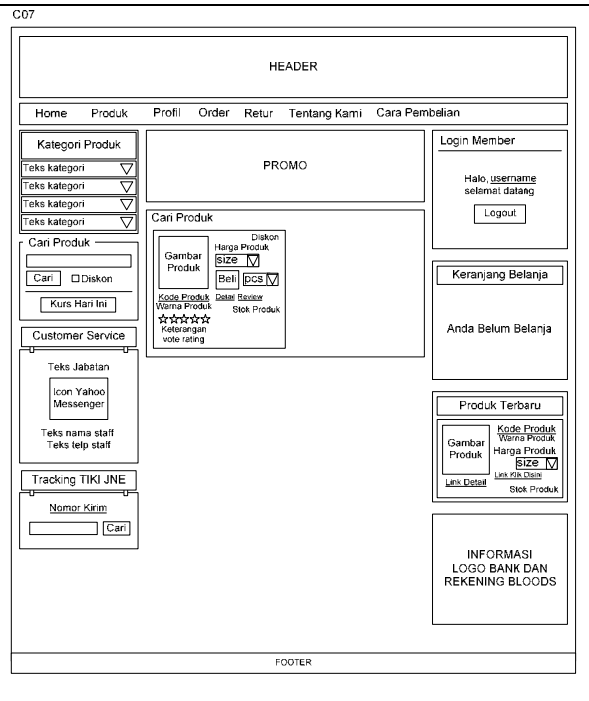
Antar muka Subkategori (C06)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Isi textbox dan klik cari untuk menuju ke C07
7. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
8. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
9. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke C08
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37
17. Klik link “Preview” untuk menuju ke C38

Gambar 3.67 Perancangan Tampilan Subkategori

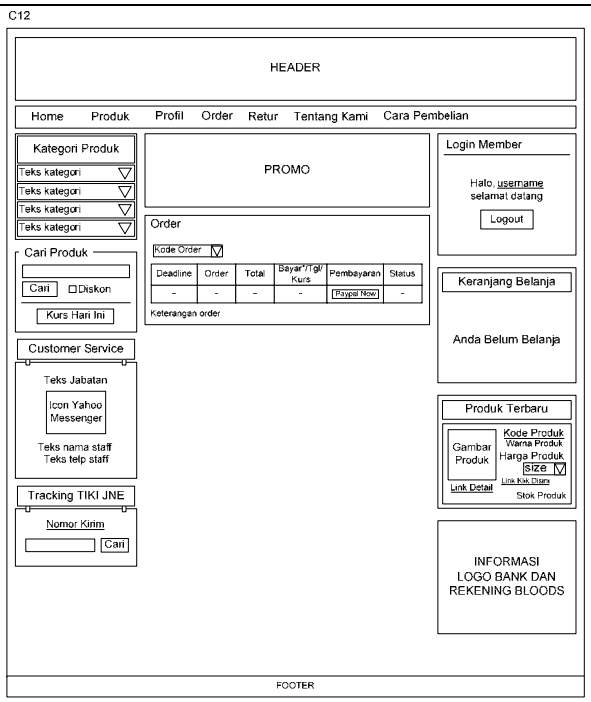
Antar muka Cari Produk (C07)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks subkategori” untuk menuju ke C06
7. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
8. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
9. Klik tombol “Beli” untuk menuju ke C08
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37
17. Klik link “Preview” untuk menuju ke C38

Gambar 3.68 Perancangan Tampilan Cari Produk

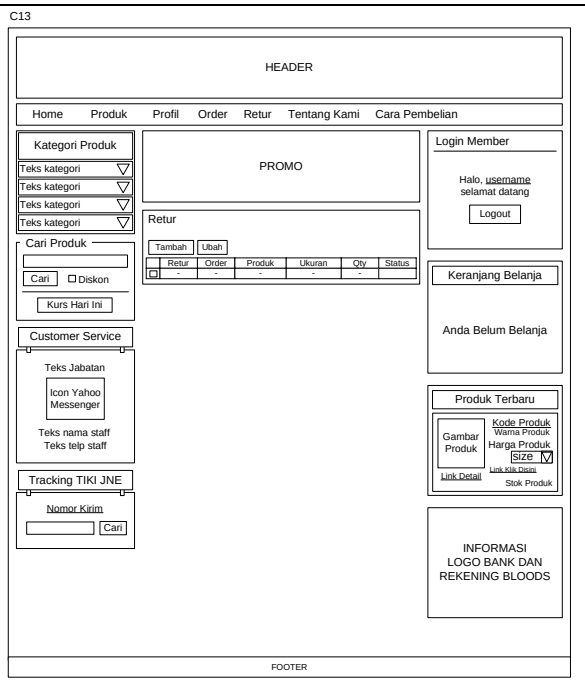
Antar muka Order (C12)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
14. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
15. Klik tombol “Paypal Now” untuk menuju ke C19
16. Klik link “Order” untuk menuju ke C20
17. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.69 Perancangan Tampilan Order

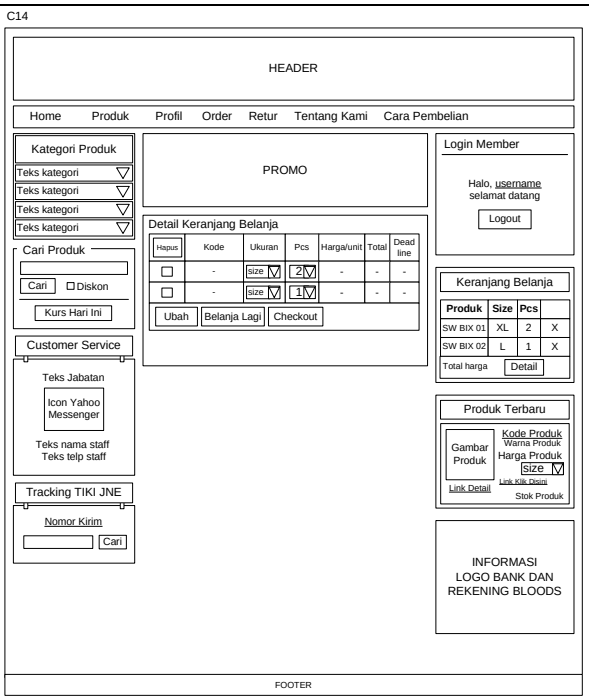
Antar muka Retur (C13)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
15. Klik link “Order” untuk menuju ke C20
16. Klik link “Retur” untuk menuju ke C21
17. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke C22
18. Pilih checkbox lalu klik tombol “Ubah” untuk menuju ke C23
19. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.70 Perancangan Tampilan Retur

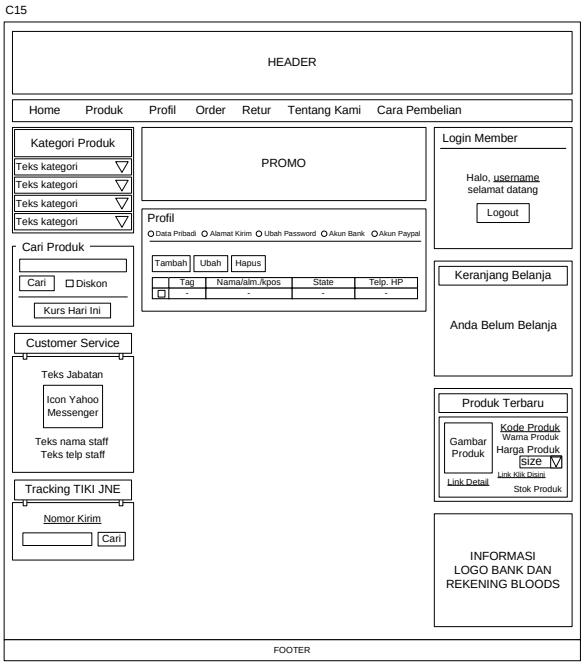
Antar muka Detail Keranjang Belanja (C14)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
1. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
12. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
13. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
14. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
15. Pilih data klik tombol “Hapus” untuk hapus data keranjang belanja.
16. Ubah ukuran dan pcs dan klik tombol “Ubah” untuk ubah data keranjang belanja.
17. Klik tombol “Belanja Lagi” untuk menuju ke C02.
18. Klik tombol “Checkout” untuk menuju ke C24
19. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.71 Perancangan Tampilan Detail Keranjang Belanja

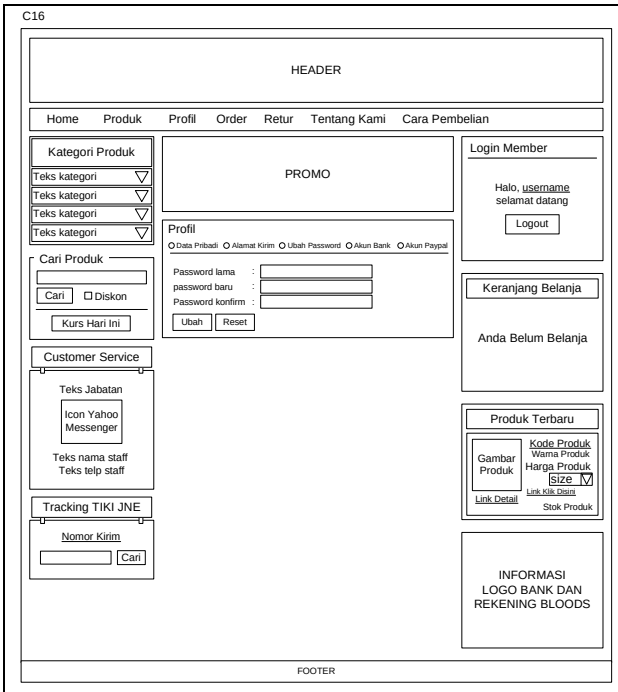
Antar muka Alamat Kirim (C15)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke C25
17. Pilih data klik tombol “Ubah” untuk menuju ke C26
18. Pilih data klik tombol “Hapus” untuk hapus data alamat kirim.
19. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.72 Perancangan Tampilan Alamat Kirim

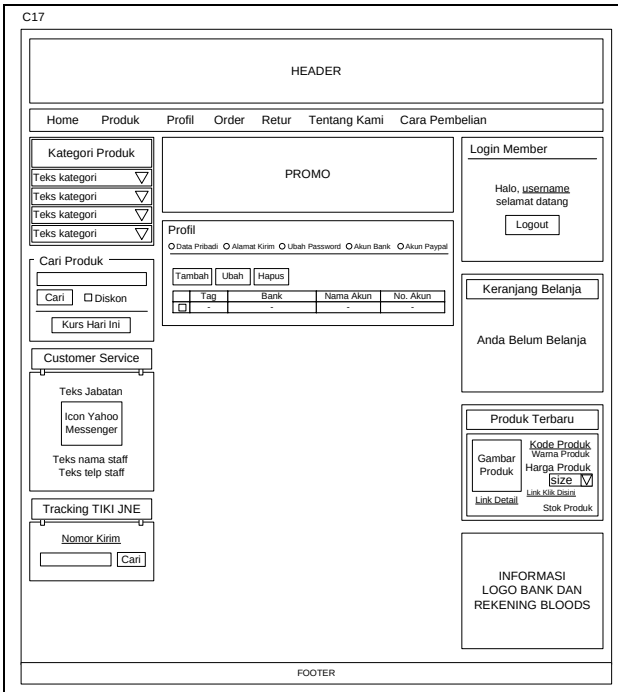
Antar muka Ubah Password (C16)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Isi form dan klik tombol “Ubah” untuk proses ubah password lama
17. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.73 Perancangan Tampilan Ubah Password

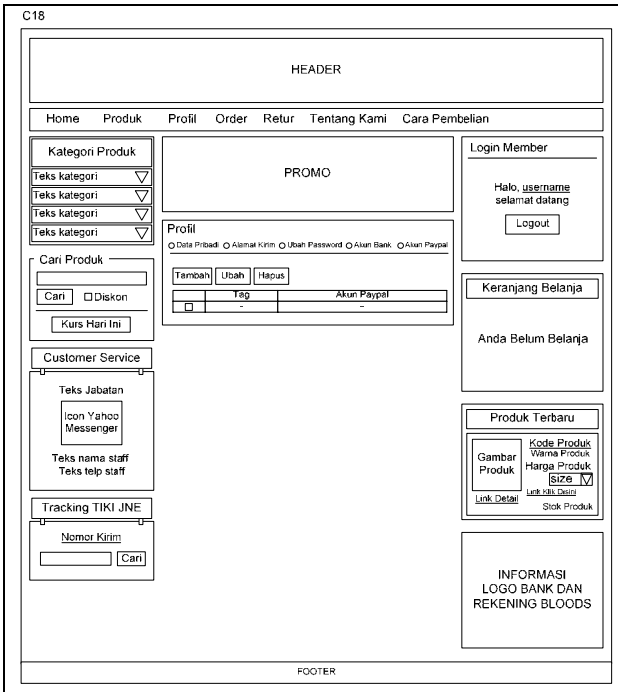
Antar muka Akun Bank (C17)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke C27
17. Pilih data klik tombol “Ubah” untuk menuju ke C28
18. Pilih data klik tombol “Hapus” untuk hapus data akun bank
19. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.74 Perancangan Tampilan Akun Bank

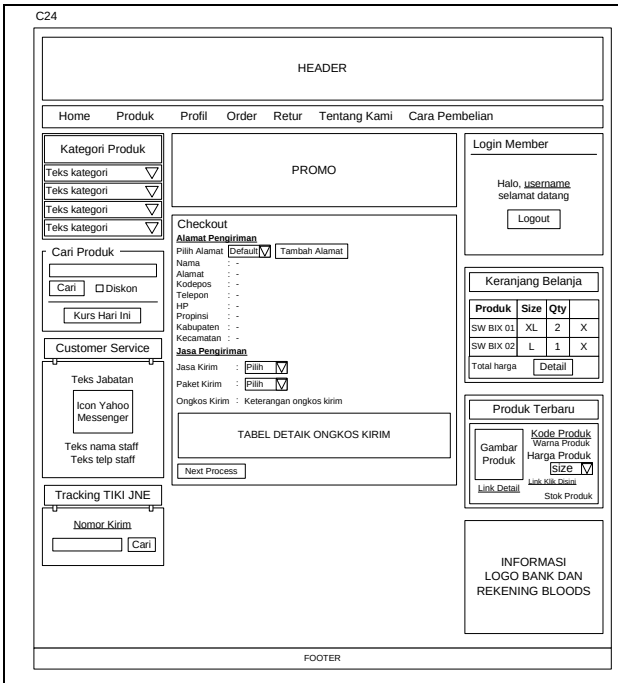
Antar muka Akun Paypal (C18)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke C29
17. Pilih data klik tombol “Ubah” untuk menuju ke C30
18. Pilih data klik tombol “Hapus” untuk hapus data akun paypal
19. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.75 Perancangan Tampilan Akun Paypal

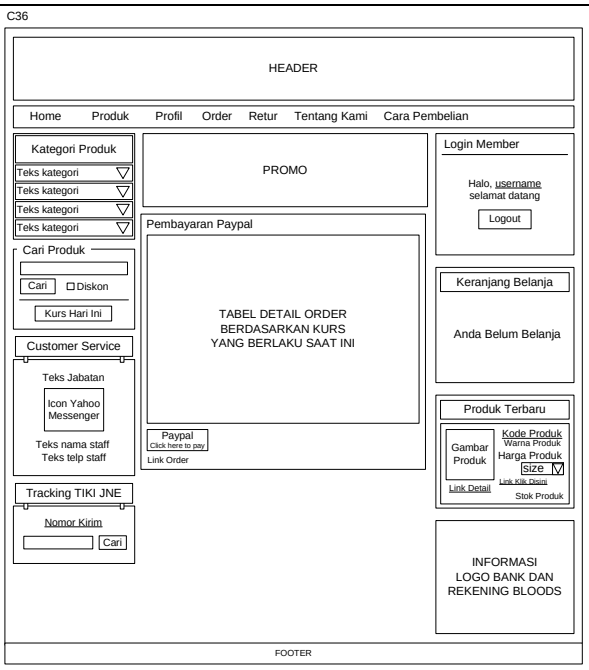
Antar muka Checkout (C24)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Tambah Alamat” untuk menuju ke C31
17. Klik tombol “Next Process” untuk menuju ke C32
18. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.76 Perancangan Tampilan Checkout

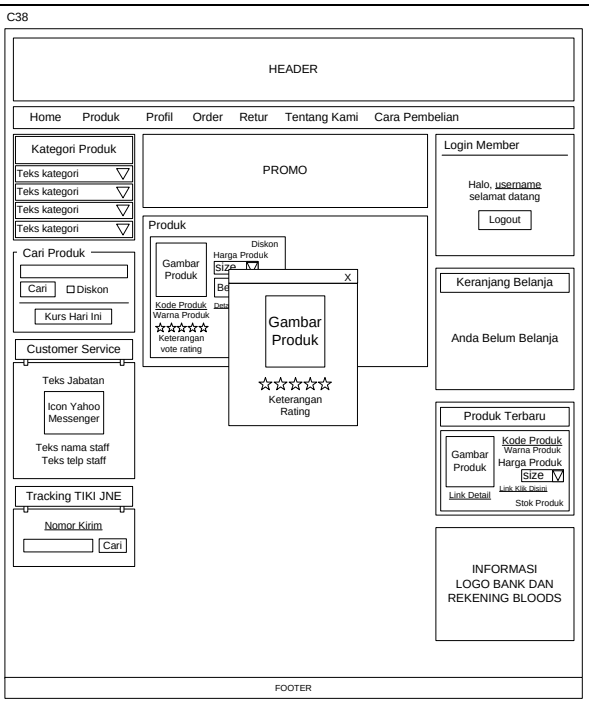
Antar muka Pembayaran Paypal (C36)



Navigasi:
1. Klik link “Home” untuk menuju ke C01
2. Klik link “Produk” untuk menuju ke C02
3. Klik link “Tentang Kami” untuk menuju ke C03
4. Klik link “Cara Pembelian” untuk menuju ke C04
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke C05
6. Pilih “teks kategori” dan klik link “teks
7. ubkategori” untuk menuju ke C06
8. Klik tombol “Logout” untuk menu ke P01
9. Klik gambar promo untuk menuju ke C07
10. Klik “link detail” untuk menu ke C09
11. Klik “link klik disini” untuk menu ke C10
12. Klik link “Profil” untuk menuju ke C11
13. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
14. Klik link “Retur” untuk menuju ke C13
15. Isi form tracking jne untuk melihat info data pengiriman.
16. Klik tombol “Paypal” unruk melakukan pembayaran langsung ke website paypal
17. Klik link “Order” untuk menuju ke C12
18. Klik tombol “Kurs Hari Ini” untuk menuju ke C37

Gambar 3.77 Perancangan Tampilan Pembayaran Paypal

Antar muka Rating (C38)

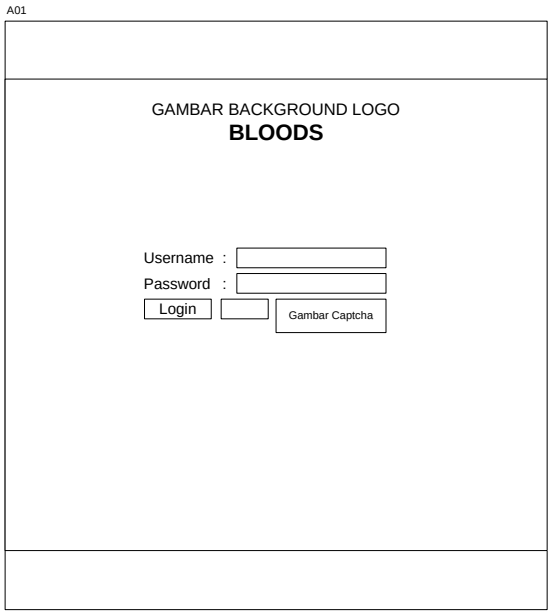


Navigasi:
1. Klik pada gambar bintang untuk proses tambah rating produk
2. Klik tanda “X” untuk menutup blok rating

Gambar 3.78 Perancangan Tampilan Rating

4. Perancangan Antar Muka Administrator

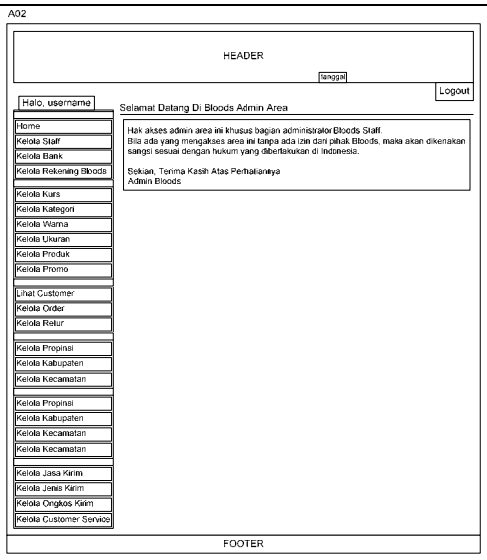
Antar muka login admin (A01)



Navigasi :
1. Klik tombol “Login” untuk melakukan login dan menuju ke A02
2. Jika proses login gagal maka akan muncul pesan.

Gambar 3.79 Perancangan Tampilan Login Administrator

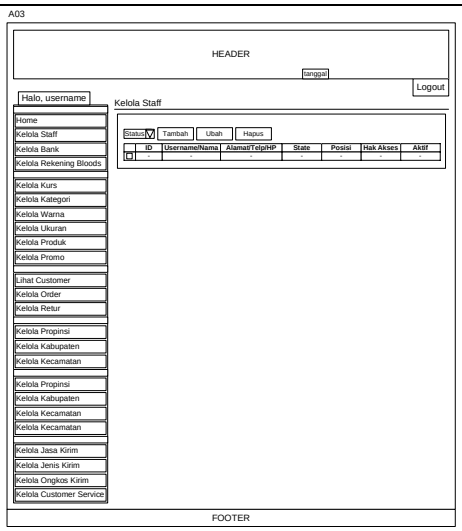
Antar muka home administrator (A02)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01

Gambar 3.80 Perancangan Tampilan Home Adminsistrator

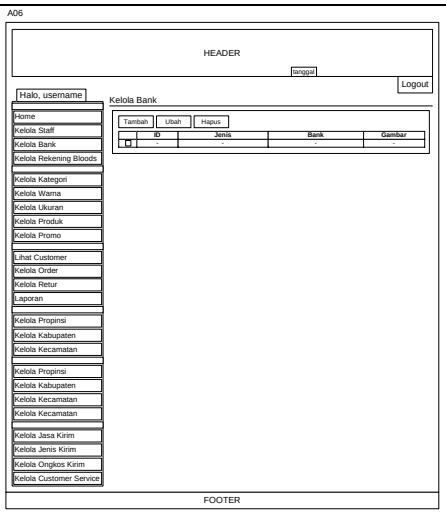
Antar muka Kelola Staff (A03)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Pilih data dan klik tombol dropdown menu “Status” untuk merubah status menjadi aktif/non aktif.
24. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A04
25. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A05
26. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data staff.

Gambar 3.81 Perancangan Tampilan Kelola Staff

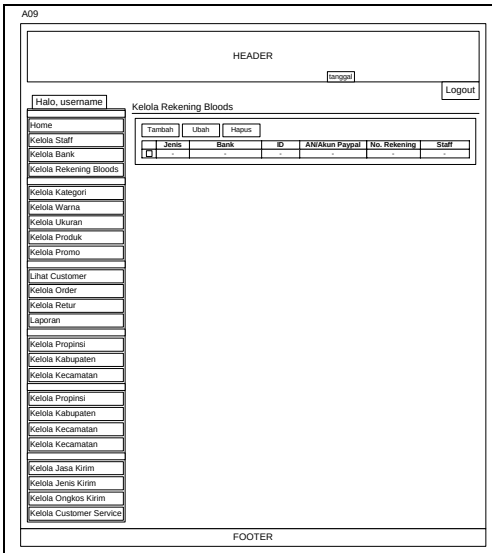
Antar muka Kelola Bank (A06)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A07
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A08
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data bank

Gambar 3.82 Perancangan Tampilan Kelola Bank

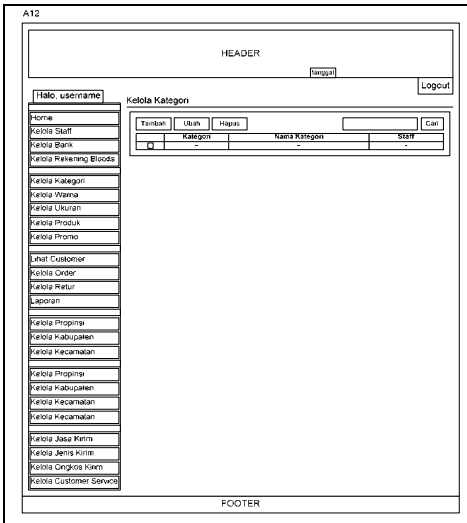
Antar muka Kelola Rekening Bloods (A09)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A10
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A11
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data rekening bloods.

Gambar 3.83 Perancangan Tampilan Kelola Rekening Bloods

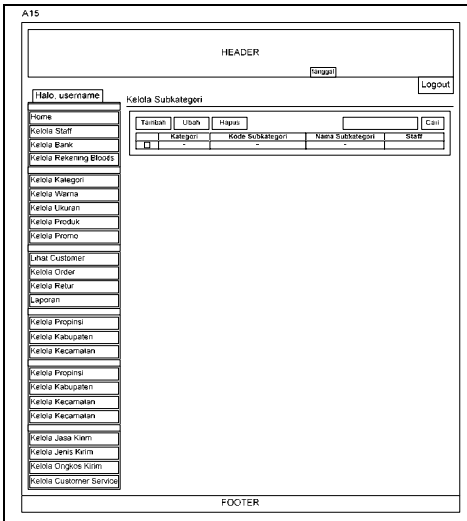
Antar muka Kelola Kategori (A12)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A13
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A14
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data kategori
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data kategori

Gambar 3.84 Perancangan Tampilan Kelola Kategori

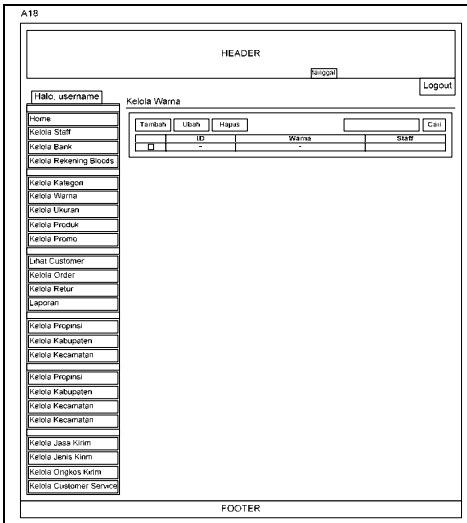
Antar muka Kelola Subkategori (A15)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A16
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A17
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data subkategori
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data subkategori

Gambar 3.85 Perancangan Tampilan Kelola Subkategori

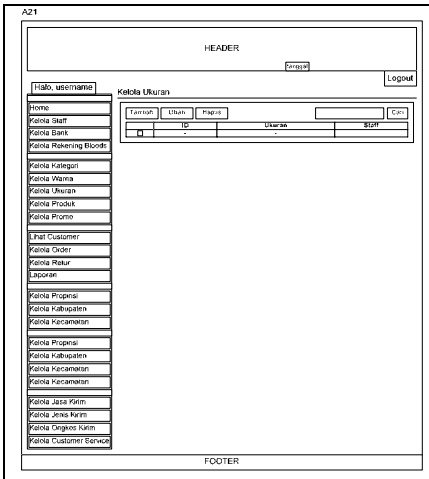
Antar muka Kelola Warna (A18)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A19
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A20
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data warna
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data warna

Gambar 3.86 Perancangan Tampilan Kelola Warna

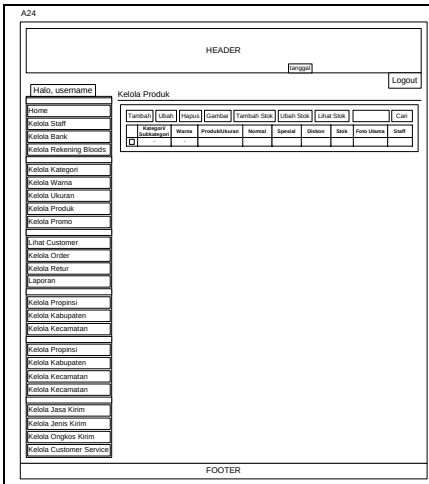
Antar muka Kelola Ukuran (A21)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A22
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A23
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data ukuran
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data ukuran

Gambar 3.87 Perancangan Tampilan Kelola Ukuran

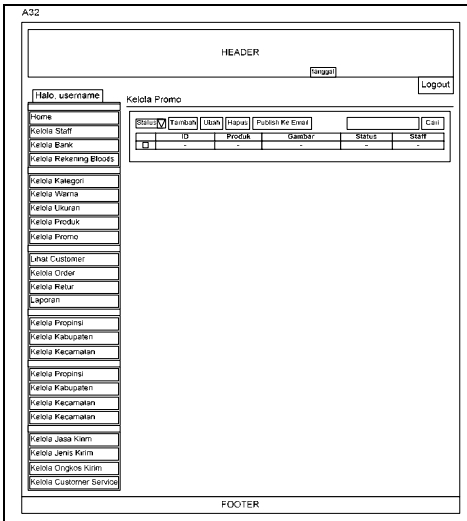
Antar muka Kelola Produk (A24)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
5. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
6. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
7. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
8. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
9. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
10. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
11. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
12. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
13. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
14. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
15. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
16. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
17. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
18. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
19. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
20. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
21. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
22. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A25
23. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A26
24. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data ukuran
25. Pilih data dan klik tombol “Gambar” untuk menuju ke A27
26. Pilih data dan klik tombol “Tambah Stok” untuk menuju ke A28
27. Pilih data dan klik tombol “Ubah Stok” untuk menuju ke A29
28. Pilih data dan klik tombol “Lihat Stok” untuk menuju ke A30
29. Klik link kode produk untuk menuju ke C31
30. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data produk

Gambar 3.88 Perancangan Tampilan Kelola Produk

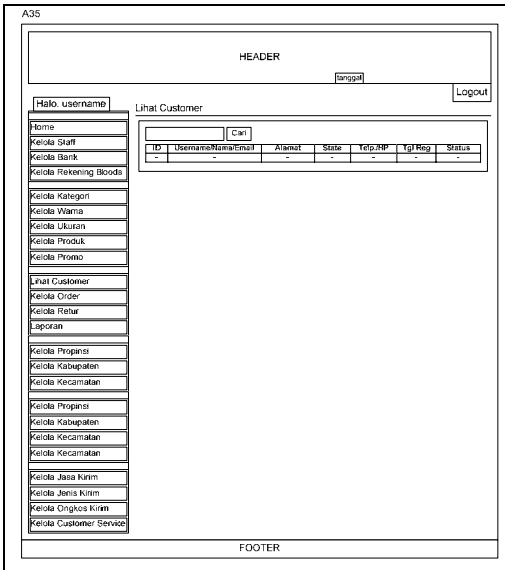
Antar muka Kelola Promo (A32)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A33
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A34
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data promo
26. Pilih data dan klik tombol “Publish Ke Email” untuk proses kirim data promo ke email seluruh *customer*.
27. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data promo

Gambar 3.89 Perancangan Tampilan Kelola Promo

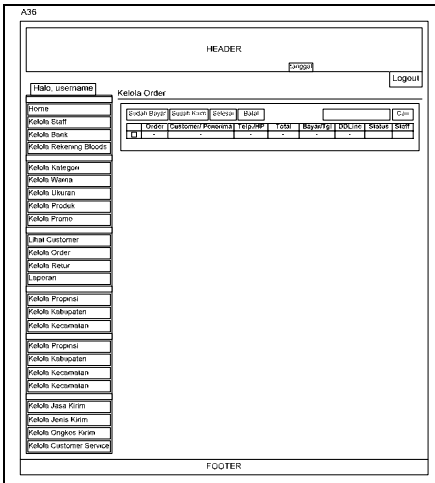
Antar muka Lihat *Customer* (A35)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data *customer*

Gambar 3.90 Perancangan Tampilan Lihat *Customer*

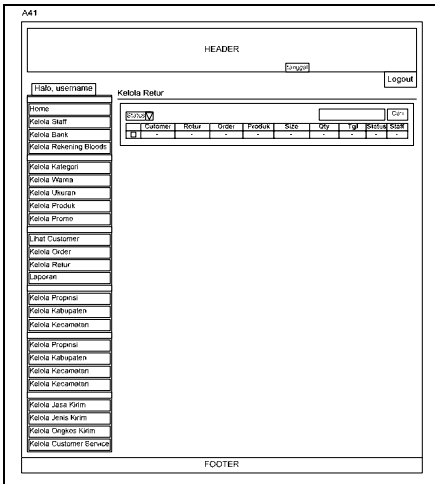
Antar muka Kelola Order (A36)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
5. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
6. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
7. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
8. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
9. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
10. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
11. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
12. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
13. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
14. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
15. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
16. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
17. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
18. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
19. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
20. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
21. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
22. Pilih data dan klik tombol “Sudah Bayar” untuk menuju ke A37
23. Pilih data dan klik tombol “Sudah Kirim” untuk menuju ke A38
24. Klik link pada kode order untuk menuju ke A39
25. Klik link pada id *customer* untuk menuju ke C40
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data order

Gambar 3.91 Perancangan Tampilan Kelola Order

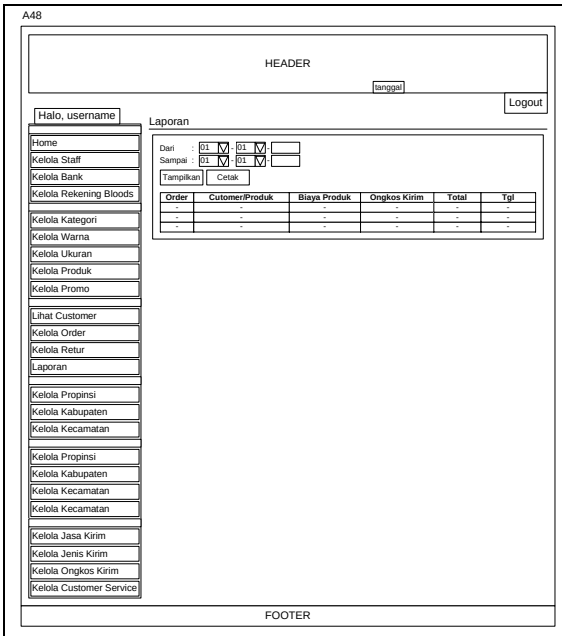
Antar muka Kelola Retur (A41)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
5. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
6. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
7. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
8. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
9. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
10. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
11. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
12. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
13. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
14. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
15. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
16. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
17. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
18. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
19. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
20. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
21. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
22. Pilih data dan klik dropdown status pilih “Ganti Baru” untuk menuju ke A42
23. Pilih data dan klik dropdown status pilih “Uang Kembali” untuk menuju ke A43
24. Pilih data dan klik dropdown status pilih “Ditolak” untuk menuju ke A44
25. Klik link pada kode retur untuk menuju ke A45
26. Klik link pada kode produk untuk menuju ke A46
27. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data order

Gambar 3.92 Perancangan Tampilan Kelola Retur

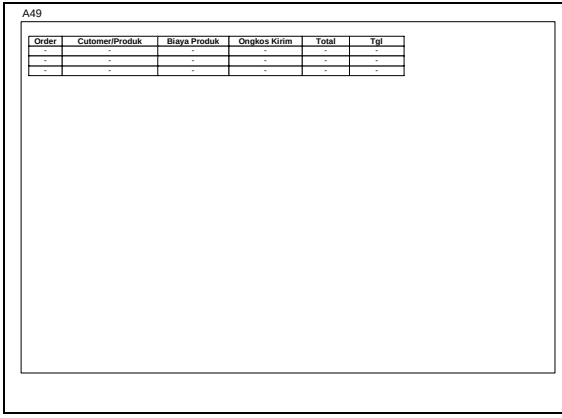
Antar muka Tampilkan Laporan (A48)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Pilih range tanggal dan klik tombol “Tampilkan” untuk menuju ke A48
24. Pilih range tanggal dan klik tombol “Cetak” untuk menuju ke A49

Gambar 3.93 Perancangan Tampilan Tampilkan Laporan

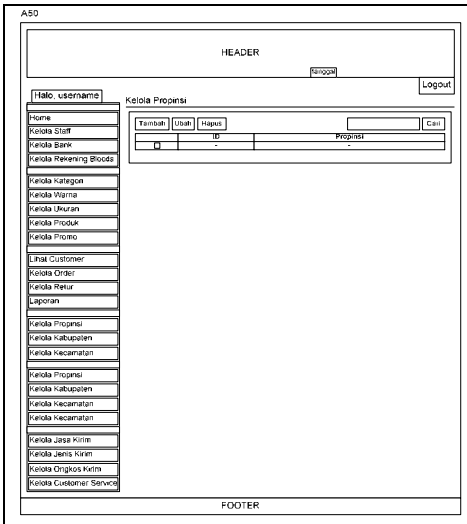
Antar muka Cetak Laporan (A49)



Navigasi: -

Gambar 3.94 Perancangan Tampilan Cetak Laporan

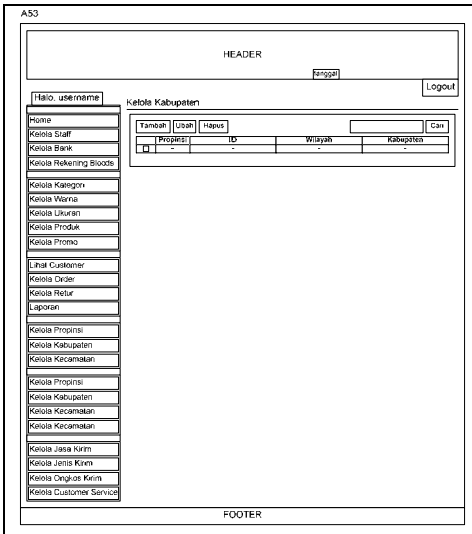
Antar muka Kelola Propinsi (A50)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A51
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A52
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data propinsi
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data propinsi

Gambar 3.95 Perancangan Tampilan Kelola Propinsi

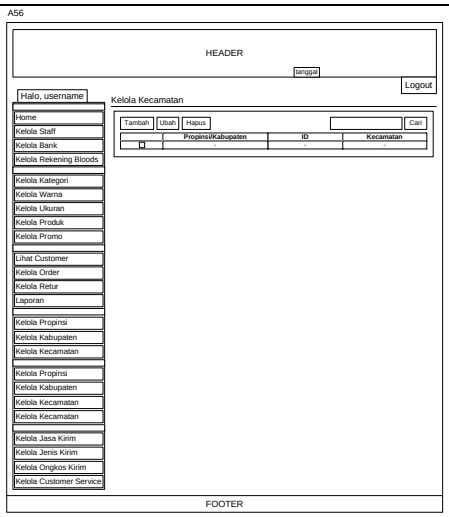
Antar muka Kelola Kabupaten (A53)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A54
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A55
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data kabupaten
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data kabupaten

Gambar 3.96 Perancangan Tampilan Kelola Kabupaten

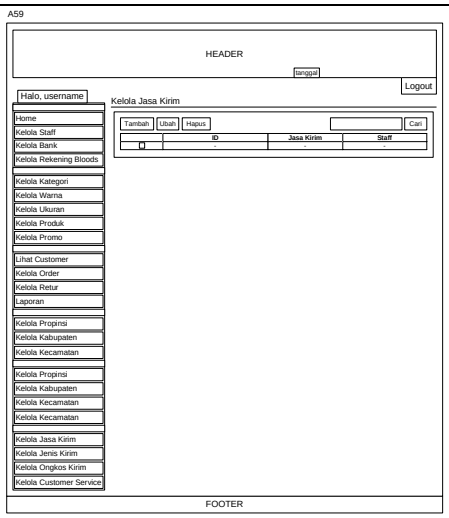
Antar muka Kelola Kecamatan (A56)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A57
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A58
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data kecamatan
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data kecamatan

Gambar 3.97 Perancangan Tampilan Kelola Kecamatan

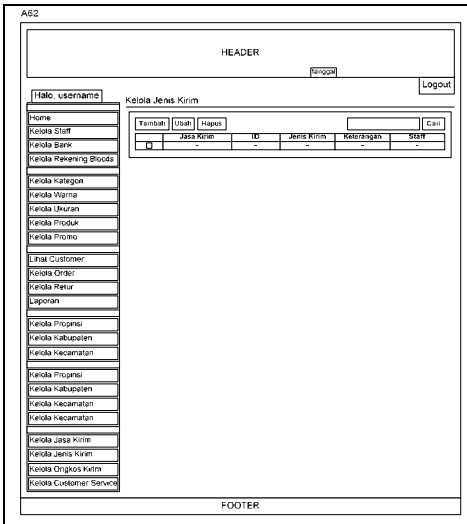
Antar muka Kelola Jasa Kirim (A59)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A60
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A61
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data jasa kirim
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data jasa kirim

Gambar 3.98 Perancangan Tampilan Kelola Jasa Kirim

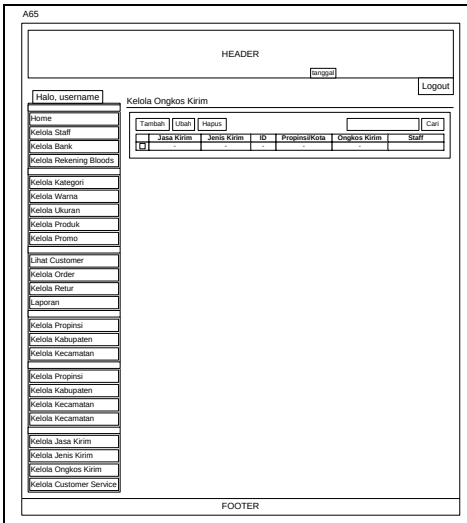
Antar muka Kelola Jenis Kirim (A62)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A63
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A64
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data jenis kirim
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data jenis kirim

Gambar 3.99 Perancangan Tampilan Kelola Jenis Kirim

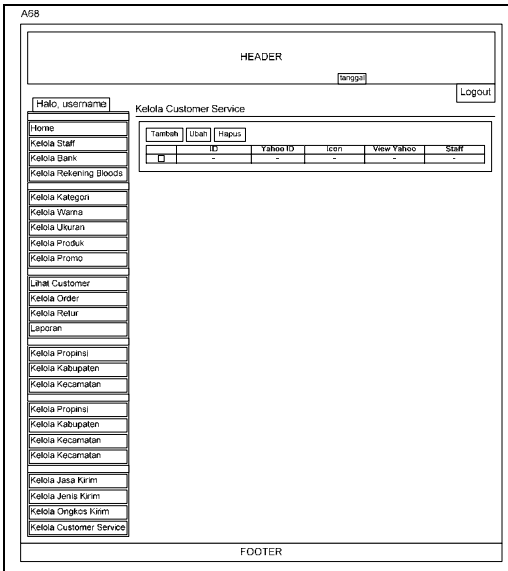
Antar muka Kelola Ongkos Kirim (A65)



Navigasi:
1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A66
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A67
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data ongkos kirim
26. Isi form cari dan klik tombol “Cari” untuk mencari data ongkos kirim

Gambar 3.100 Perancangan Tampilan Kelola Ongkos Kirim

Antar muka Kelola *Customer Service* (A68)



Navigasi:

1. Klik menu “Home” untuk menuju ke A02
2. Klik menu “Kelola Staff” untuk menuju ke A03
3. Klik menu “Kelola Bank” untuk menuju ke A06
4. Klik menu “Kelola Rekening Bloods” untuk menuju ke A09
5. Klik menu “Kelola Kategori” untuk menuju ke A12
6. Klik menu “Kelola Subkategori” untuk menuju ke A15
7. Klik menu “Kelola Warna” untuk menuju ke A18
8. Klik menu “Kelola Ukuran” untuk menuju ke A21
9. Klik menu “Kelola Produk” untuk menuju ke A24
10. Klik menu “Kelola Promo” untuk menuju ke A32
11. Klik menu “Lihat Customer” untuk menuju ke A35
12. Klik menu “Kelola Order” untuk menuju ke A36
13. Klik menu “Kelola Retur” untuk menuju ke A41
14. Klik menu “Laporan” untuk menuju ke A47
15. Klik menu “Kelola Propinsi” untuk menuju ke A50
16. Klik menu “Kelola Kabupaten” untuk menuju ke A53
17. Klik menu “Kelola Kecamatan” untuk menuju ke A56
18. Klik menu “Kelola Jasa Kirim” untuk menuju ke A59
19. Klik menu “Kelola Jenis Kirim” untuk menuju ke A62
20. Klik menu “Kelola Ongkos Kirim” untuk menuju ke A65
21. Klik menu “Kelola Customer Service” untuk menuju ke A68
22. Klik tombol “Logout” untuk menuju ke A01
23. Klik tombol “Tambah” untuk menuju ke A69
24. Pilih data dan klik tombol “Ubah” untuk menuju ke A70
25. Pilih data dan klik tombol “Hapus” untuk hapus data *customer service*

Gambar 3.101 Perancangan Tampilan Kelola *Customer Service*

3.2.8.3 Perancangan Pesan

Perancangan pesan yang terdapat pada sistem ini dapat dilihat pada gambar berikut:

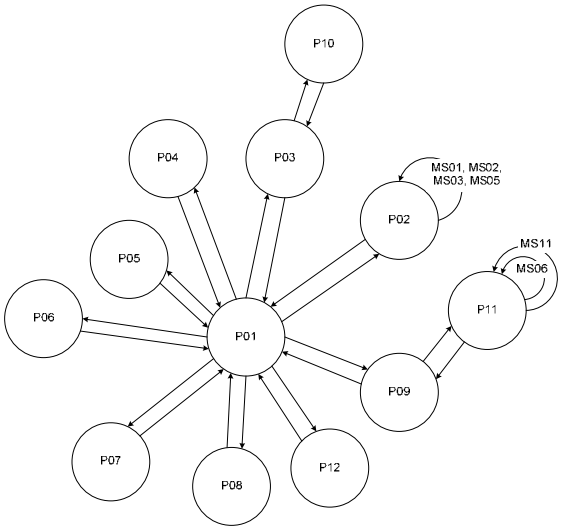


Gambar 3.102 Perancangan Pesan

3.2.8.4 Jaringan Semantik

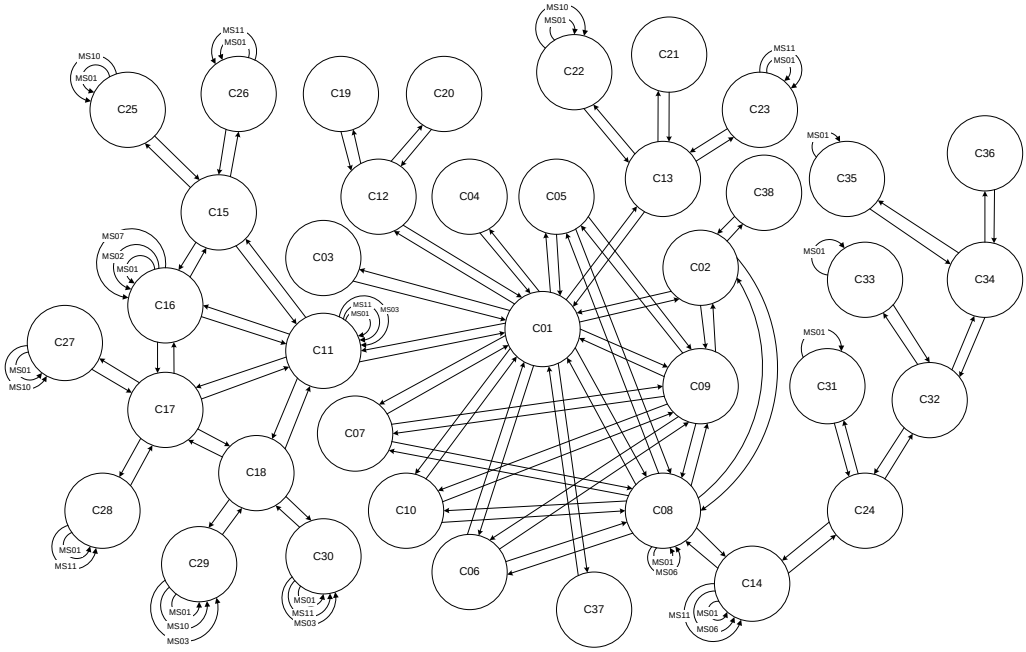
Aliran dari menu-menu yang ada di program akan dijelaskan pada gambar beriku:

1. Jariangan Semantik pengunjung



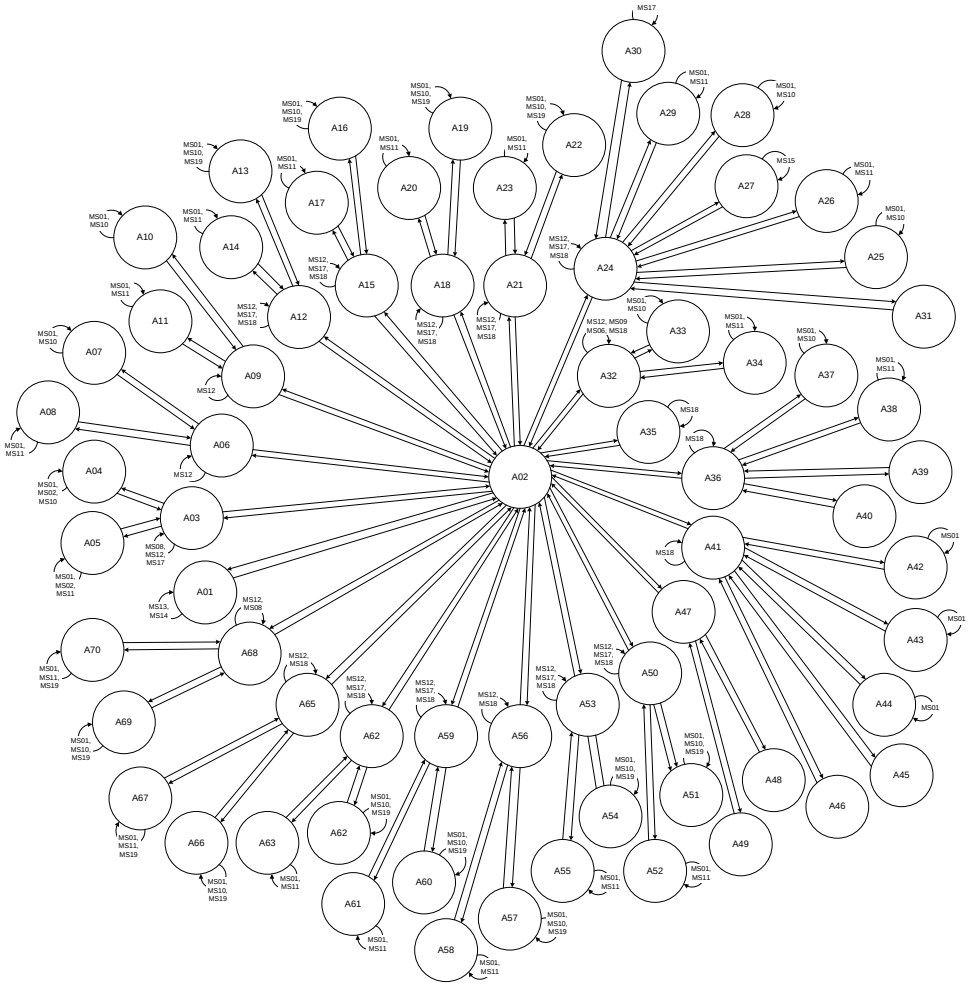
Gambar 3.103 Jaringan Semantik pengunjung

2. Jaringan Semantik *Customer*



Gambar 3.104 Jaringan Semantik Member

3. Jaringan Semantik Administrator



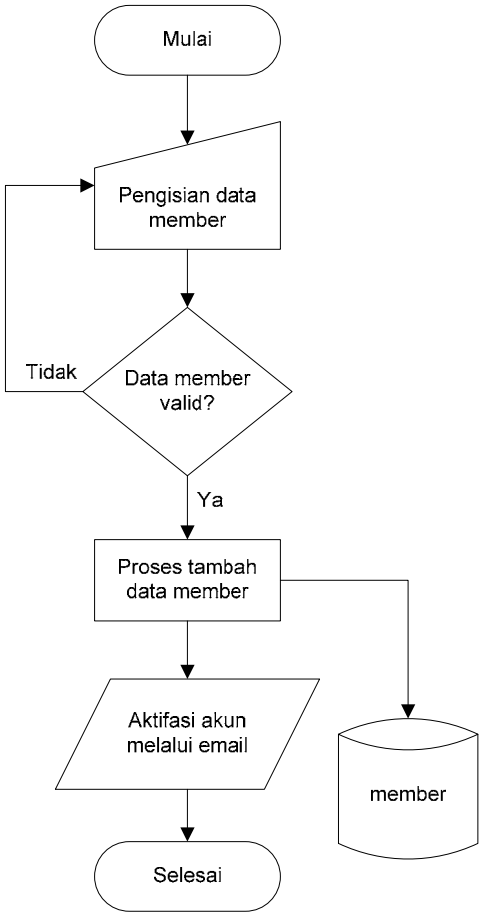
Gambar 3.105 Jaringan Semantik Administrator

3.2.8.5 Perancangan Prosedural

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

1. Prosedur Proses Pendaftaran

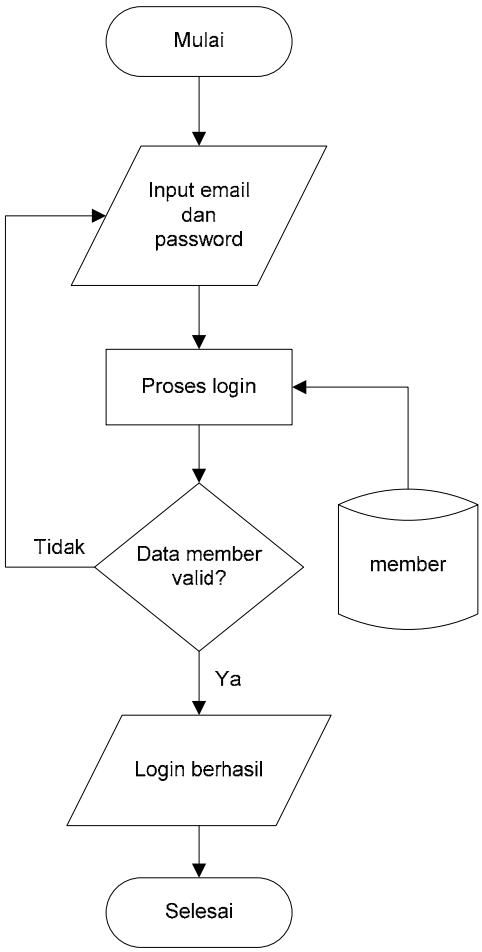
Prosedur pendaftaran digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.106 Prosedur Pendaftaran

2. Prosedur Proses Login

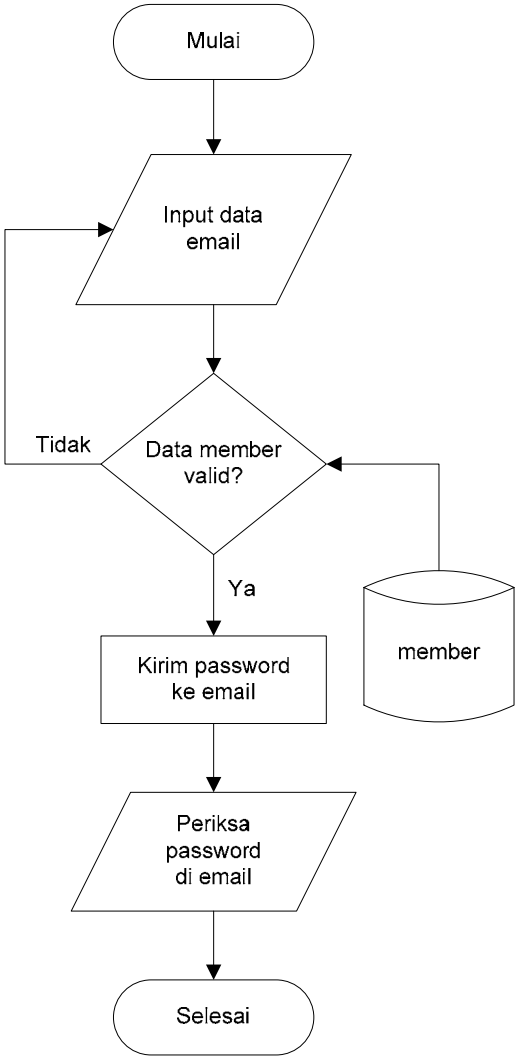
Prosedur Login digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.107 Prosedur Login

3. Prosedur Proses Lupa Password

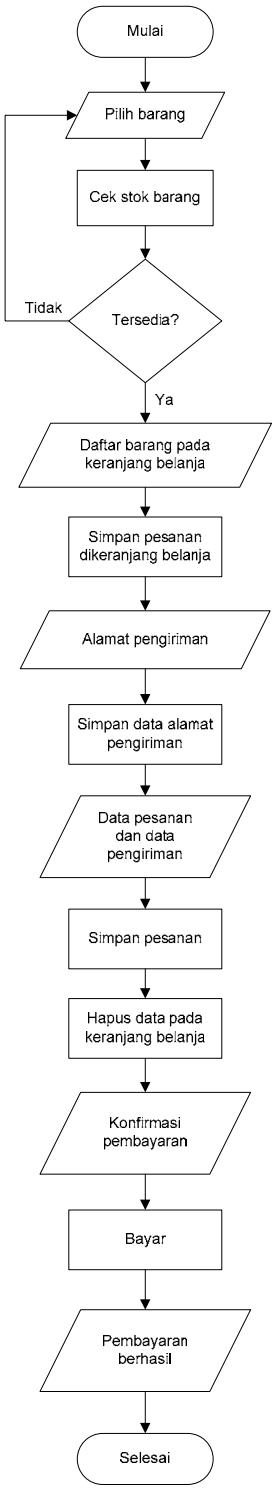
Prosedur Lupa Password digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.108 Lupa Password

4. Prosedur Proses Belanja

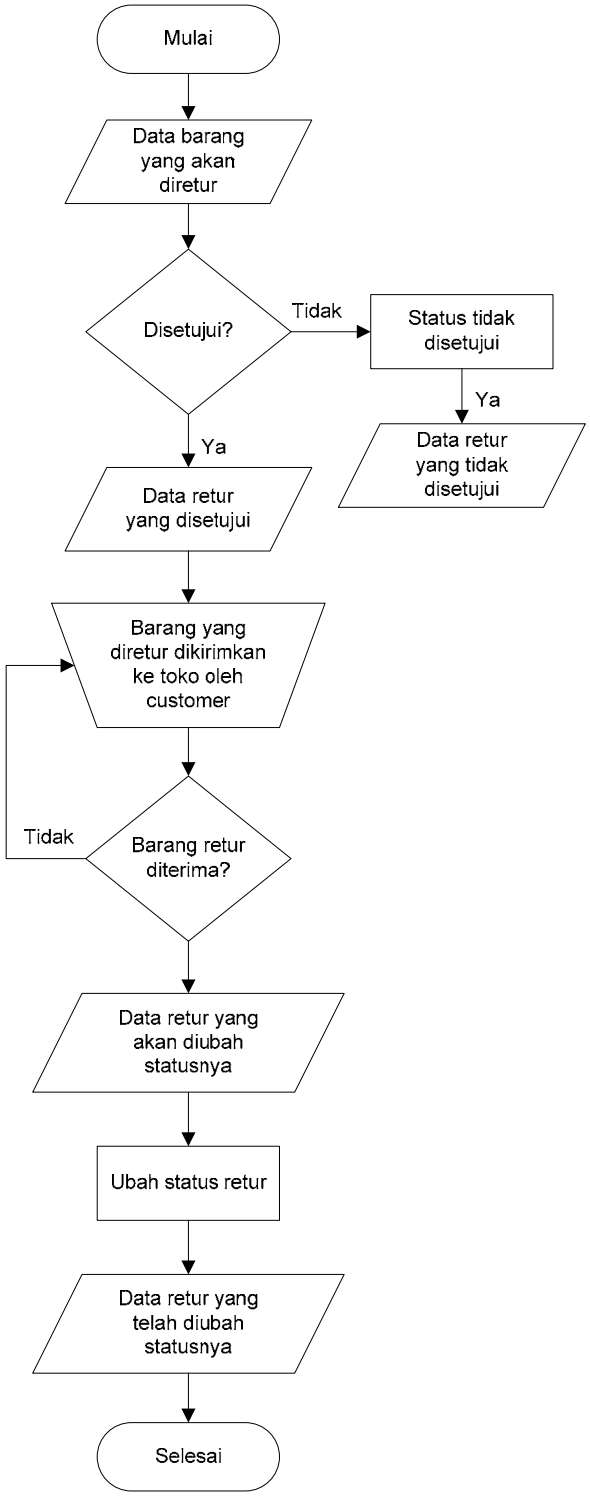
Prosedur Belanja digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.109 Prosedur Belanja

5. Prosedur Proses Retur

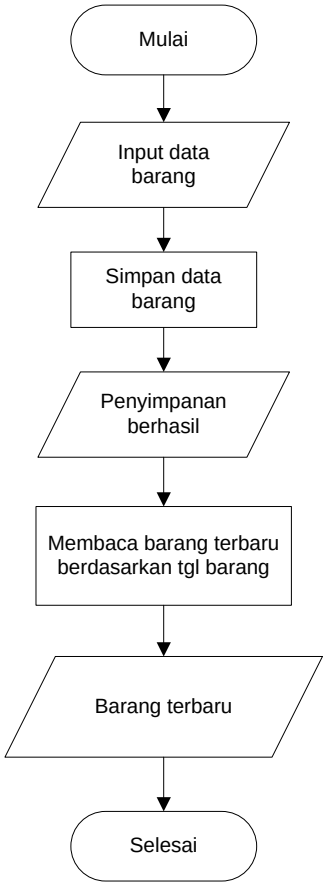
Prosedur Retur digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.110 Prosedur Retur

6. Prosedur Proses Produk Terbaru

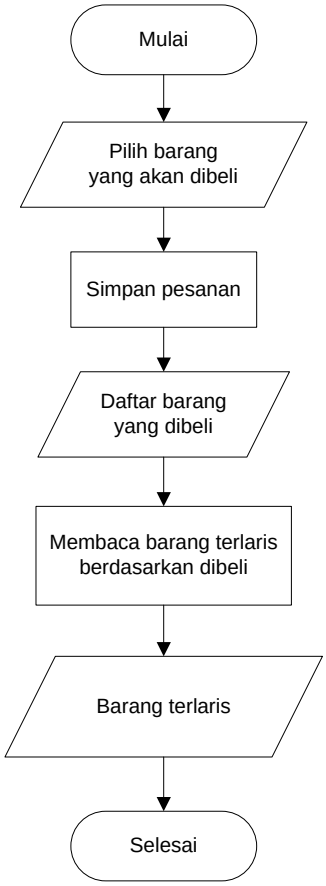
Prosedur Produk Terbaru digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.111 Prosedur Produk Terbaru

7. Prosedur Proses Produk Terlaris

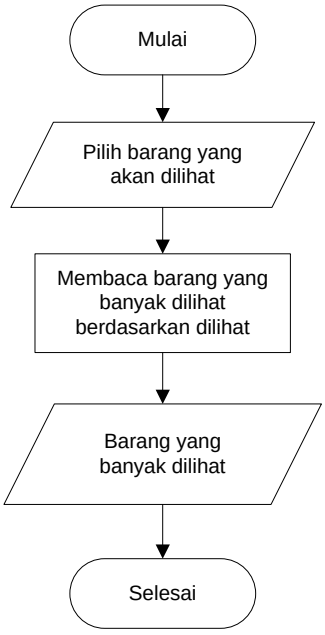
Prosedur Produk Terlaris digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.112 Prosedur Produk Terlaris

8. Prosedur Proses Produk Banyak Dilihat

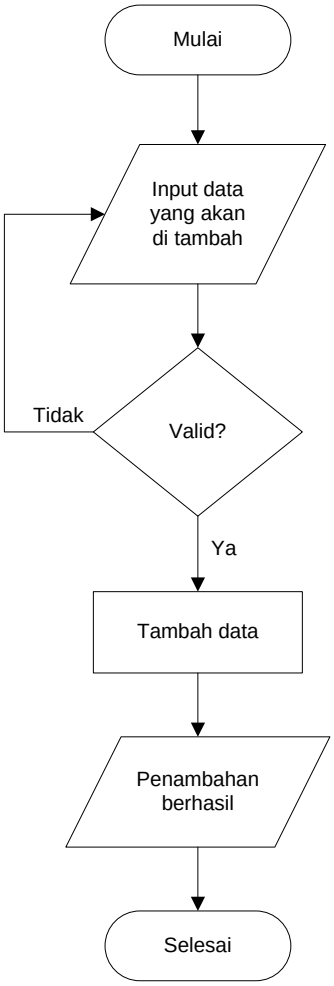
Prosedur Produk Banyak di lihat digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.113 Prosedur Produk Banyak di lihat

9. Prosedur Proses Tambah

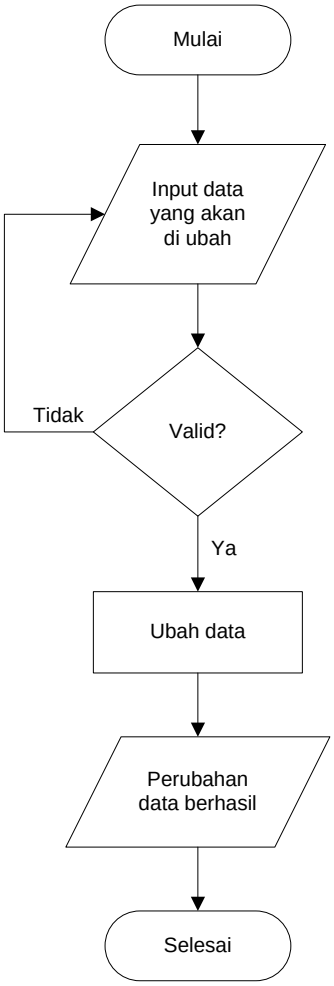
Prosedur Tambah digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar 3.114 Prosedur Tambah

10. Prosedur Proses Edit

Prosedur Edit digambarkan pada *flowchart* dibawah ini:



Gambar. 3.115 Prosedur Edit Profil Petugas