BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

III.1 Analisis Sistem

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

Sebagai analisis pada sistem yang sedang berjalan, akan dibahas bagaimana prosedur dan aliran dokumen yang sedang berjalan yang digambarkan dalam bentuk *flow map* dan analisis sistem non fungsional yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta analisis *user* yang terlibat.

Dengan melakukan analisa terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan sebagai dasar perancangan atau perbaikan sistem lama.Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui kelemahan atau kekurangan pada sistem yang lama sehingga dapat dirancang dan diperbaiki menjadi suatu sistem yang lebih efektif dan efisien.

III.1.1. Analisis Masalah

Selama ini kegiatan penjualan dan pembelian yang dilakukan pada toko Istana Kulit Sukaregangmenggunakan mekanisme Transaksi pembelian dengan cara calon konsumen datang ke toko untuk melihat-lihat barang yang telah dipajang di etalase toko, apabila konsumen ingin membeli barang tersebut maka konsumen membawa barang tersebut ke meja kasir untuk membayar harga barang yang telah disepakati. Pada meja kasir terjadi transaksi penjualan dan pembelian barang, konsumen memberikan uang kepada kasir lalu kasir membuatkan bon sebagai tanda bukti pembayaran kepada konsumen.Setelah bon untuk konsumen diberikan maka kasir juga memberikan barang yang telah dibeli oleh konsumen, dan konsumen dapat langsung membawa barang tersebut ke luar toko. Saat ini media promosi yang digunakan toko Istana Kulit Sukaregang cara memajang barang di etalase dan dengan memanfaatkan fasilitas *social network*.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis membatasi dalam pembangunan aplikasi yang akan dibuat. Adapun batasan pembatasan masalah yang akan penulis batasi adalah sebagai berikut:

1. Pembayaran dengan paypal, transfer antar bank atau COD (Cash And Delivery).
2. Sistem keamanan dengan *HTTPS SSL*.
3. Produk ini hanya mengelola tiga jenis kategori yaitu jaket kulit pria, jaket kulit wanita dan jaket kulit sport.

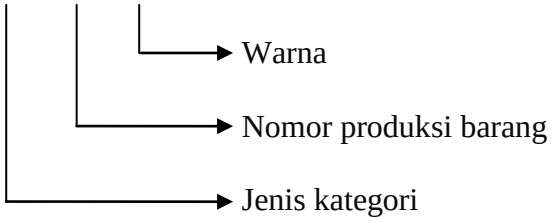
4. Pengiriman hanya dilakukan dengan TIKI. Untuk Proses pengiriman barang akan dilakukan setelah pihak toko Istana Kulit Sukaregang menerima bukti pembayaran yang dilakukan secara *online (paypal)* maupun *offline* (*transfer* anatar bank)atas pembelian produk tersebut, dan pihak toko Istana Kulit Sukaregangakan menelepon konsumen sehari sebelum proses pengiriman.
5. Sistem komunikasi antara sistem dengan user dengan email, telepon terhadap admin dan YM.
6. Sistem Promosi dengan facebook.

III.1.2Analisis Pengkodean

Kode merupakan penyajian dalam mengklafikasikan data sehingga mudah dalam proses masukan ke dalam sistem program. Pengunaan kode biasanya untuk mengidentifikasi data, simbol kode biasanya digunakan pada hampir semua proses yang ada keterkaitannya dengan data. Berikut adalah format untuk kode barang yang ada di toko Istana Kulit Sukaregang :

Kode barang

Format : XXX-XX-XXX



Untuk jenis kategori kodenya adalah sebagai berikut :

JKP : Jaket Kulit Pria

JKW : Jaket Kulit Wanita

JKS : Jaket Kulit Sport

Contoh :

Kode barang JKP-01-HTM

Barang dengan kategoriJaket Kulit Pria dengan nomor produksi 01 dan warana barang hitam.

III.1.3Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut dan bagaimana proses tersebut dapat dikerjakan.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan pihak toko Istana Kulit Sukaregang, prosedur yang terlibat pada sistem yang sedang berjalan di toko Istana Kulit Sukaregang adalah sebagai berikut :

1. Prosedur Penjualan Barang.
2. Prosedur Laporan Penjualan Harian.

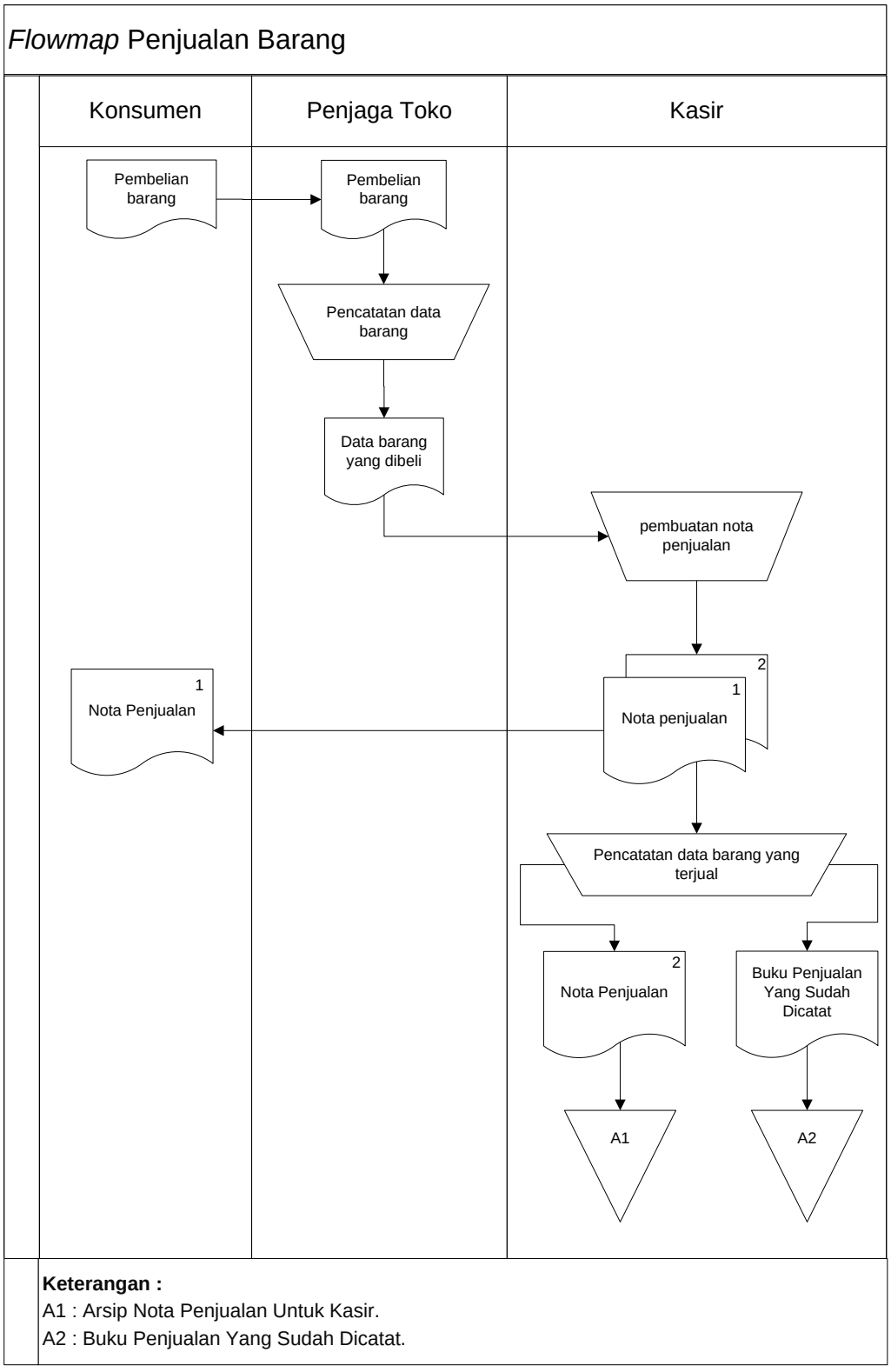
Berikut adalah penjelasan prosedur-prosedur yang terlibat dalam sistem penjualan produk di toko Istana Kulit Sukaregang yaitu :

III.1.3.1 Prosedur Penjualan Barang

Adapun proses-proses yang terjadi dalam prosedur penjualan produk yang sedang berjalan di toko Istana Kulit Sukaregang adalah sebagai berikut :

1. Konsumen datang langsung ke toko Istana Kulit Sukaregang untuk memilih barang yang akan dibeli.
2. Konsumen memilih barang yang akan dibelinya pada etalase toko dan brosur yang telah disediakan oleh kasir. Setelah konsumen mendapatkan barang yang akan dibelinya, konsumen memberikan barang tersebut ke penjaga toko.
3. Penjaga toko menerima barang yang akan dibeli oleh konsumen, kemudian mencatat data barang yang akan dibeli.
4. Data pembelian kemudian diserahkan kepada kasir oleh penjaga toko.
5. Kasir mencatat nota penjualan yang akan di serahkan kepada konsumen
6. Konsumen membayar sesuai dengan total harga yang telah tertera dalam nota penjualan. Kemudian, kasir akan memberikan barang yang dibeli kepada konsumen.
7. Kasir mencatat data barang yang terjual ke dalam buku besar.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar III.1 dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*flow map*) prosedur penjualan barang :



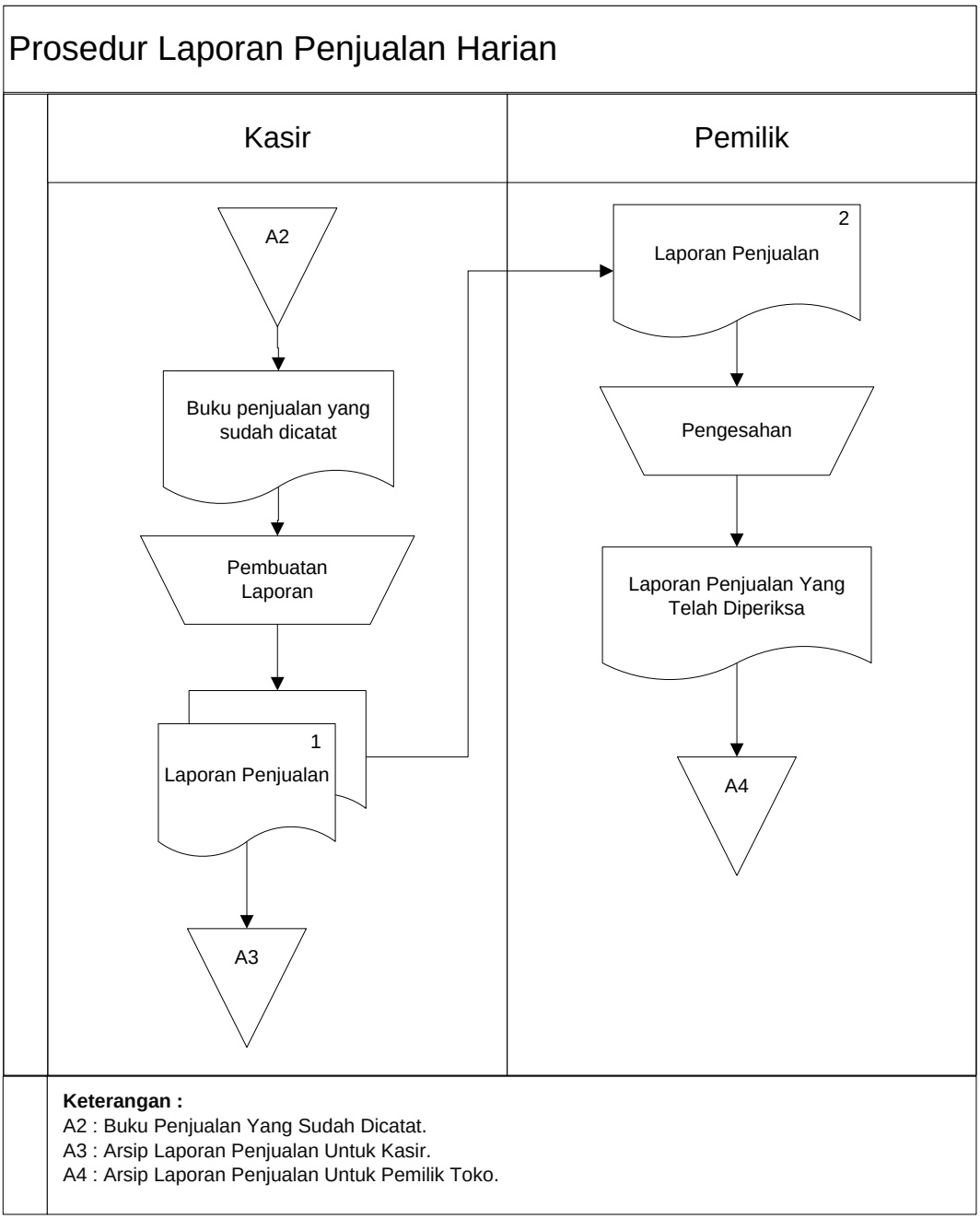
Gambar III.1*Flowmap* Penjualan Barang

III.1.3.2 Prosedur Laporan Penjualan Harian

Prosedur laporan penjualan harian yang sedang berjalan di toko Istana Kulit Sukaregang adalah sebagai berikut :

1. Kasir membuat laporan penjualan dari buku penjualan yang sudah dicatat.
2. Buku laporan penjualan yang sudah dicatat dibuat laporan untuk pemilik toko.
3. Laporan penjualan dibuat dua rangkap. Rangkap kedua diberikan kepada pemilik toko dan rangkap pertama dijadikan arsip untuk kasir.
4. Pemilik toko menerima laporan penjualan penjualan perhari dari kasir.
5. Laporan tersebut diperiksa dan disahkan oleh pemilik toko kemudian ditandatangani.
6. Laporan yang telah ditandatangani lalu dijadikan arsip untuk pemilik toko.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar III.2 dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*flowmap*) prosedur laporan penjualan harian :



Gambar III.2 *Flowmap* Laporan Penjualan Harian

III.1.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisa kebutuhan non fungsional menggambarkan keadaan sistem yang ada di toko Istana Kulit Sukaregang, diantaranya perangkat keras, perangkat lunak, serta *user* sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

III.1.4.1 Analisis User (Pengguna) Sistem

Sistem yang akan dibangun ini digunakan oleh 4 jenis pengguna utama yaitu administrator, operator, pengunjung dan member. Administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap petugas atau operator, dapat melihat pelanggan atau member, dapat mengatur website dan dapat mengganti password administrator, kalau operator dapat mengelola kategori barang, kelola barang, kelola pesanan, laporan, ongkos kirim, melihat komentar barang, mengatur file dan mengganti password. Sedangkan, member hanya dapat melakukan pemesanan barang dan melihat transaksi yang telah dilakukan oleh member.Kalau pengunjung hanya dapat melihat halaman dan melihat barang.

1. Analisis Pengguna Administrator

Adapun rincian analisis pengguna administrator dapat dilihat pada tabel III.1.

Tabel III.1 Analisis Pengguna Administrator

Pengguna	Administrator
Tanggung Jawab	Mengelola data yang terdapat di aplikasi.
Hak akses	Mengelola profil administrator, melakukan pengelolaan pengaturan, pengelolaan operator dan melihat data member.
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA sederajat.
Tingkat Keterampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Pengalaman	Tidak ada
Jenis Pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.

2. Analisis Pengguna Operator

Berikut ini merupakan rincian analisis pengguna operator dapat dilihat pada tabel III.2.

Tabel III.2 Analisis Pengguna Operator

Pengguna	Operator
Tanggung Jawab	Mengelola data yang terdapat di aplikasi.
Hak akses	Mengelola profil operator, melakukan pengolaan kategori produk, pengelolaan, produk, pengelolaan pemesanan, pengelolaan laporan, pengelolaan ongkos kirim dan pengelolaan diskon.
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA sederajat.
Tingkat Keterampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Pengalaman	Tidak ada
Jenis Pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.

3. Analisis Pengguna Member

Berikut ini merupakan rincian analisis pengguna member dapat dilihat pada tabel III.3.

Tabel III.3 Analisis Pengguna Member

Pengguna	Member
Tanggung Jawab	Melakukan pemesanan.
Hak Akses	Melakukan pemesanan barang, mengubah data pribadi, melihat transaksi yang sudah pernah dilakukan, mengelola keranjang belanja.
Tingkat Pendidikan	Apa saja.
Tingkat Keterampilan	Dapat menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk browsing.
Pengalaman	Pernah melakukan transaksi pembelian secara online.
Jenis Pelatihan	Tidak ada

4. Analisis Pengguna Pengunjung

Berikut ini merupakan rincian analisis pengguna pengunjung dapat dilihat pada tabel III.4.

Tabel III.4 Analisis Pengguna Pengunjung

Pengguna	Pengunjung
Tanggung Jawab	Tidak ada
Hak Akses	Dapat melihat katalog barang yang terdapat di website tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang karena belum melakukan registrasi, dapat menjadi member dengan melakukan registrasi.
Tingkat Pendidikan	Tidak ada
Tingkat	Dapat menggunakan komputer dan dapat

Keterampilan	menggunakan internet untuk browsing.
Pengalaman	Tidak ada
Jenis Pelatihan	Tidak ada

Dari hasil perbandingan analisis non fungsional terhadap kebutuhan fungsional, bahwa pengguna sistem pada pihak toko tidak perlu melakukan pelatihan khusus untuk menggunakan aplikasi yang akan dibangun.

III.1.4.2 Analisis Perangkat Keras (Hardware)

Analisis perangkat keras (*hardware*) merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat keras yang selama ini telah dimiliki toko Istana Kulit Sukaregang.

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang dimiliki kepada toko Istana Kulit Sukaregang ternyata toko Istana Kulit Sukaregang belum mempunyai seperangkat komputer. Oleh sebab itu, untuk dapat mendukung sistem *e-commerce* yang akan dibangun dibutuhkan seperangkat komputer, printer dan perlu adanya akses internet agar transaksi dapat berjalan secara maksimal karena dilakukan secara *online* serta memudahkan dalam pengolahan *database* yang akan disimpan di *server* dan printer untuk mencetak rekapitulasi penjualan.

Adapun kebutuhan minimal spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) komputer yang akan dibangun yaitu :

1. *Processor* dengan kecepatan 2,8 GHz
2. RAM sebesar 512 MB

3. VGA Card 256 MB

4. Kapasitas *free* hardisk 80 GB

5. Monitor dengan resolusi layar 1024 x 768

6. Keyboard

7. Mouse

8. Printer

Dari hasil perbandingan antara analisis non fungsional dan kebutuhan fungsional yang ada maka diambil kesimpulan bahwa untuk kebutuhan sistem *e-commerce* pada toko Istana Kulit Sukaregang, pihak toko harus menyediakan sebuah komputer baru yang diperuntukan hanya untuk mengelola sistem.

III.1.4.3 Analisis Perangkat Lunak (Software)

Analisis perangkat lunak (*software*) merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat lunak yang selama ini telah dimiliki oleh toko Istana Kulit Sukaregang.

Dikarenakan toko Istana Kulit Sukaregang belum memiliki seperangkat komputer maka dibutuhkan analisis perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan pada komputer tersebut untuk dapat mendukung sistem *e-commerce*.

Adapun kebutuhan minimal spesifikasi perangkat lunak (*software*) pada komputer yang akan dibangun pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi Windows XP SP 2

2. Web Browser agar dapat mengakses aplikasi ini dapat menggunakan Mozilla Firefox 3, Google Chome 5 dan Opera 10

3. Yahoo Messenger 10.0.0.1270 sebagai media komunikasi

Adapun kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah tercantum pada tabel III.5 dibawah ini :

Tabel III.5 Analisis Perangkat Lunak

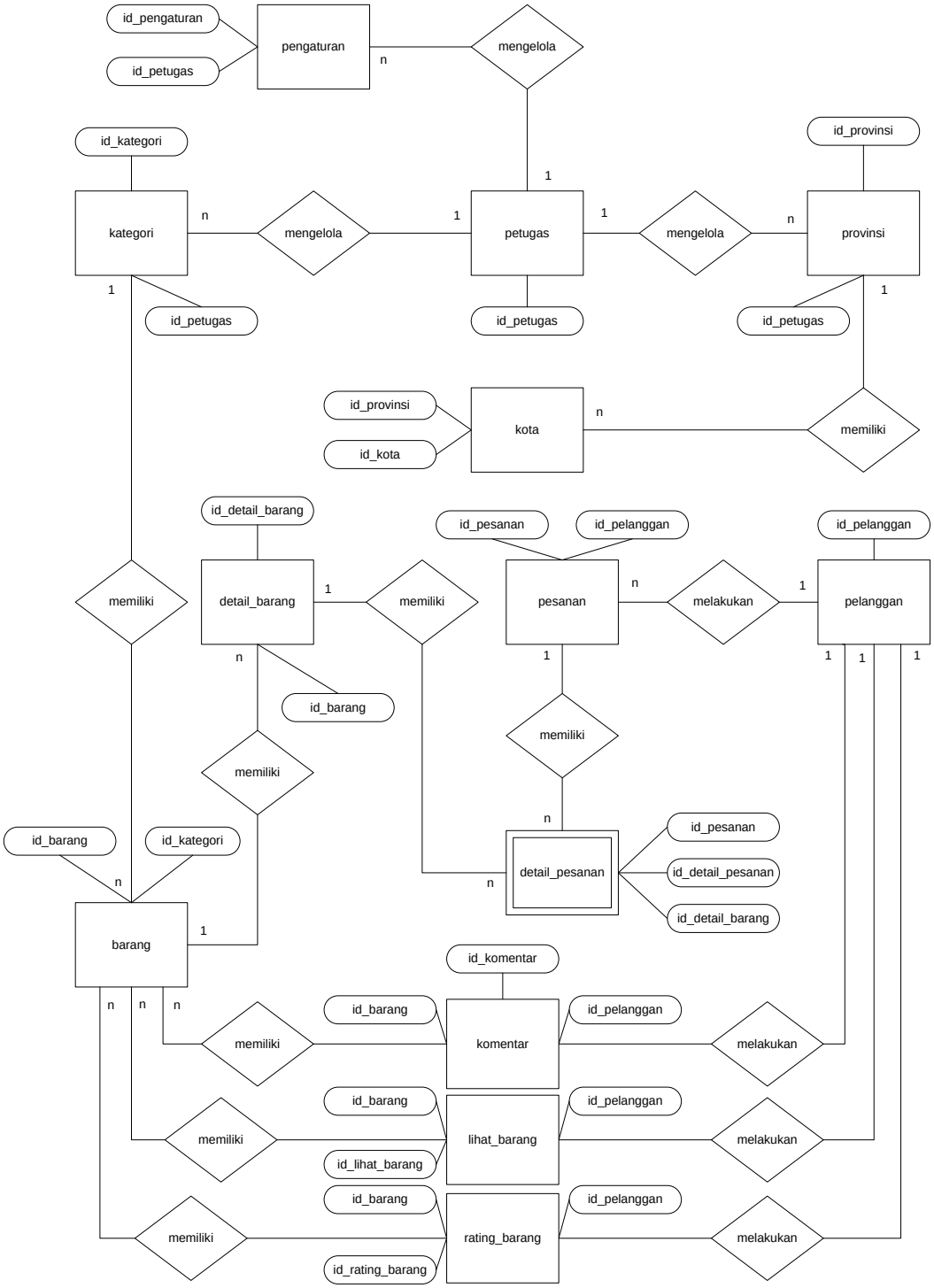
No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows XP SP 2 32 Bit
2	Bahasa Pemrograman	PHP
3	*DBMS*	MySQL 5.0.27
4	*Web browser*	Mozilla firefox 3.6.5
5	*Code editor*	Adobe Dreamweaver CS4
6	DFD modeler	Microsoft Visio 2007
7	web server	XAMPP 2.5.8

Dari hasil perbandingan antara hasil analisis dan kebutuhan non fungsional maka pihak instansi membutuhkan perangkat keras komputer dengan menggunakan sistem operasi Windows XP SP 2, web browser untuk mengakses website dan yahoo messenger sebagai media komunikasi.

III.1.5 Analisis Perancangan Basis Data

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang

akandibangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu sistem baru yang akan dirancang memiliki usulan ERD yang dapt dilihat pada gambar III.3.



Gambar III.3ERD

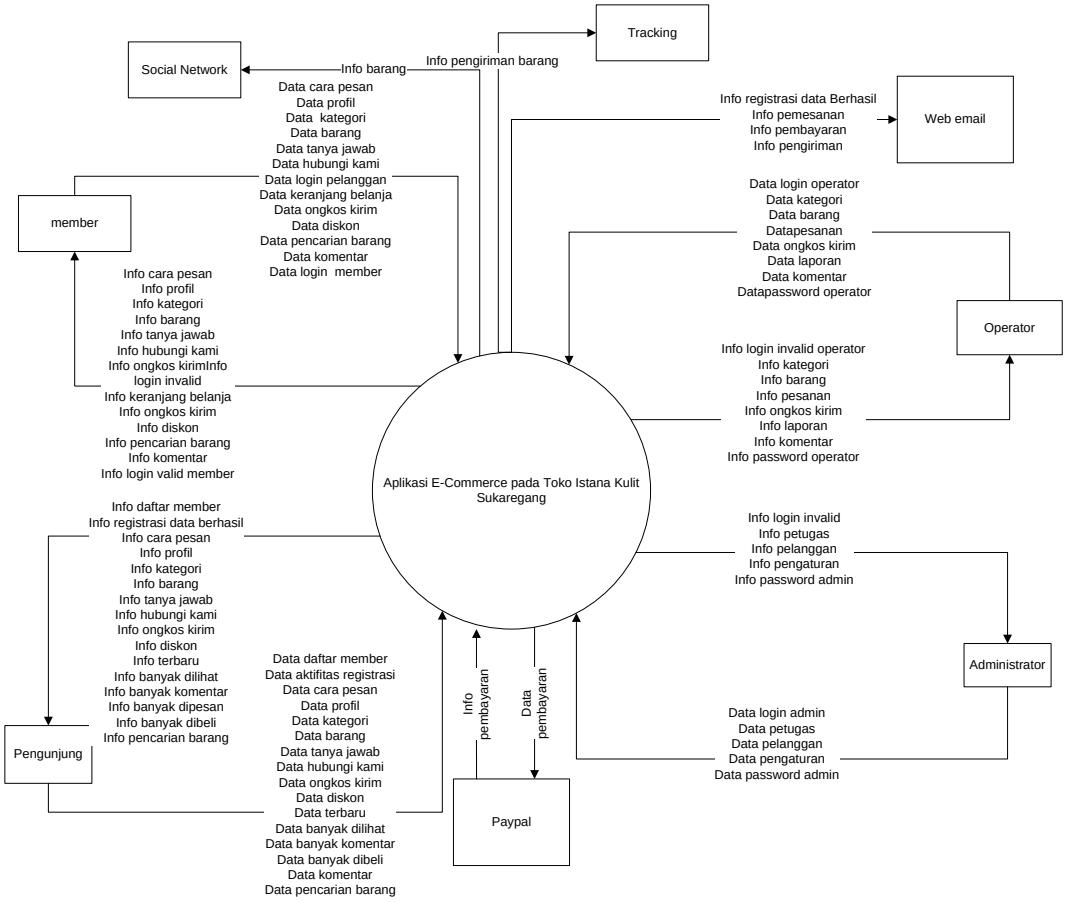
III.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analisis terhadap kebutuhan secara fungsional baik dalam aliran data ataupun informasi. Analisis kebutuhan fungsional digambarkan dalam analisis terstruktur yang akan digambarkan pada sub bab berikutnya.

III.1.6.1 Perancangan Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan alat untuk struktur analisis.Pendekatan struktur ini untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Pada *diagram konteks* ini sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan sumber informasi yang dibutuhkan dan tujuan yang ingin dihasilkan.

Diagram konteks berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran sistem, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.*Diagram konteks* dari sistem *E-Commerce* pada toko Istana Kulit Sukaregang dapat dilihat pada gambar III.4.



Gambar III.4 Diagram Konteks Website E-commerce Toko Istana Kulit Sukaregang Garut

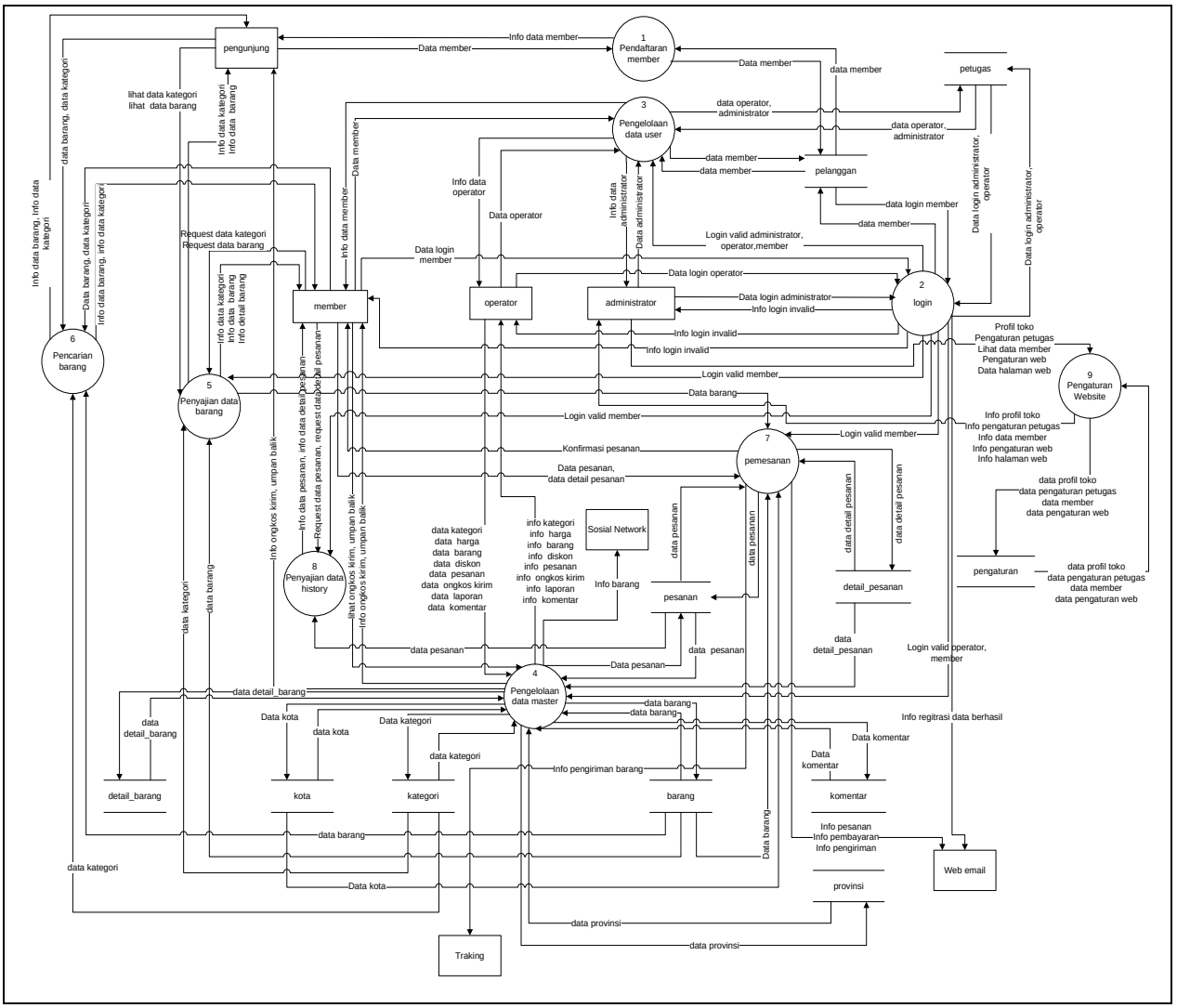
III.1.6.2 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. Dalam *Data Flow Diagram(DFD)* terdiri dari entitas luar, aliran data, proses dan penyimpanan data. Salah satu keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk dapat mengerti sistem yang akan dikerjakan. Berikut adalah gambar DFD dari

pembangunan aplikasi *e-commerce* pada toko Istana Kulit Sukaregang adalah sebagai berikut :

1. DFD Level 0

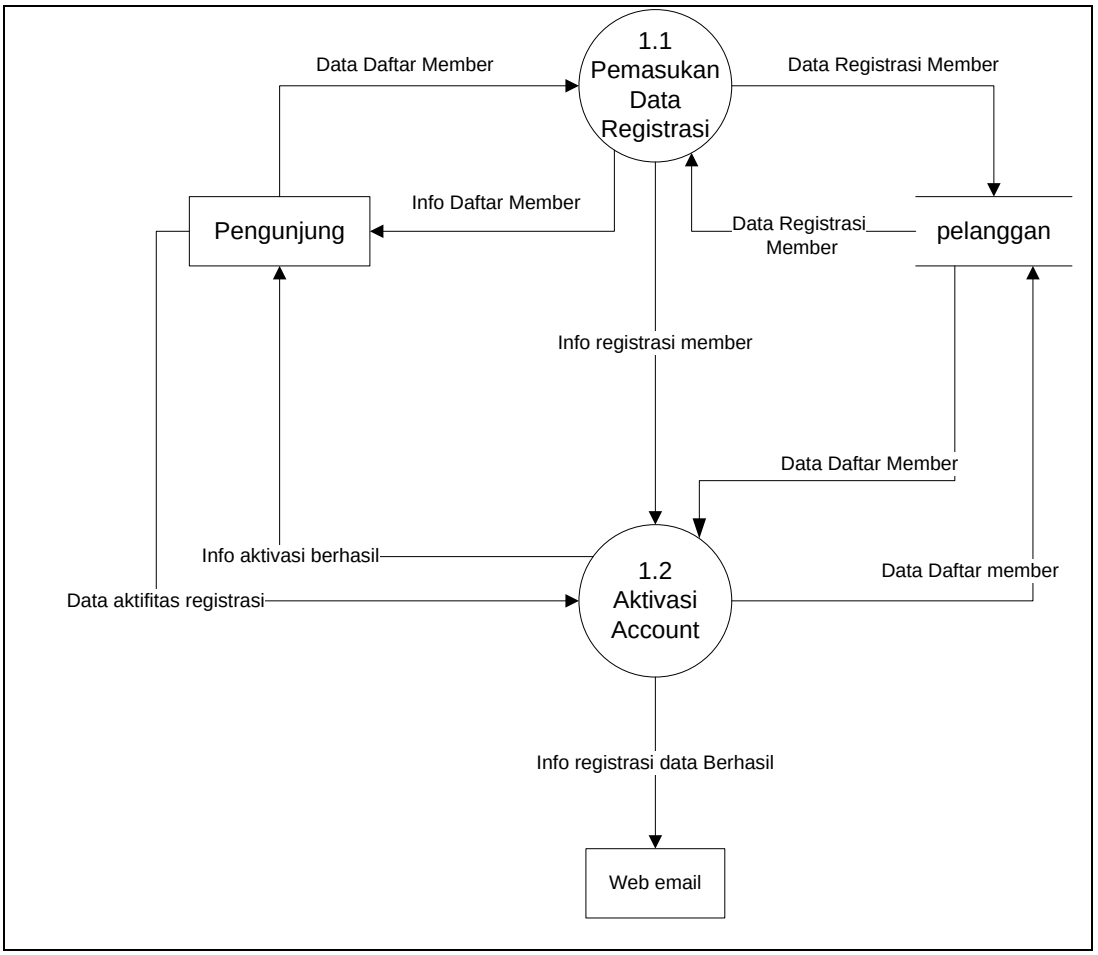
Diagram alir data level nol dari sistem *e-commerce* di toko Istana Kulit Sukaregang dapat dilihat pada gambar III.5.



Gambar III.5 DFD Level 0

2. DFD Level 1 Proses 1 Daftar Member

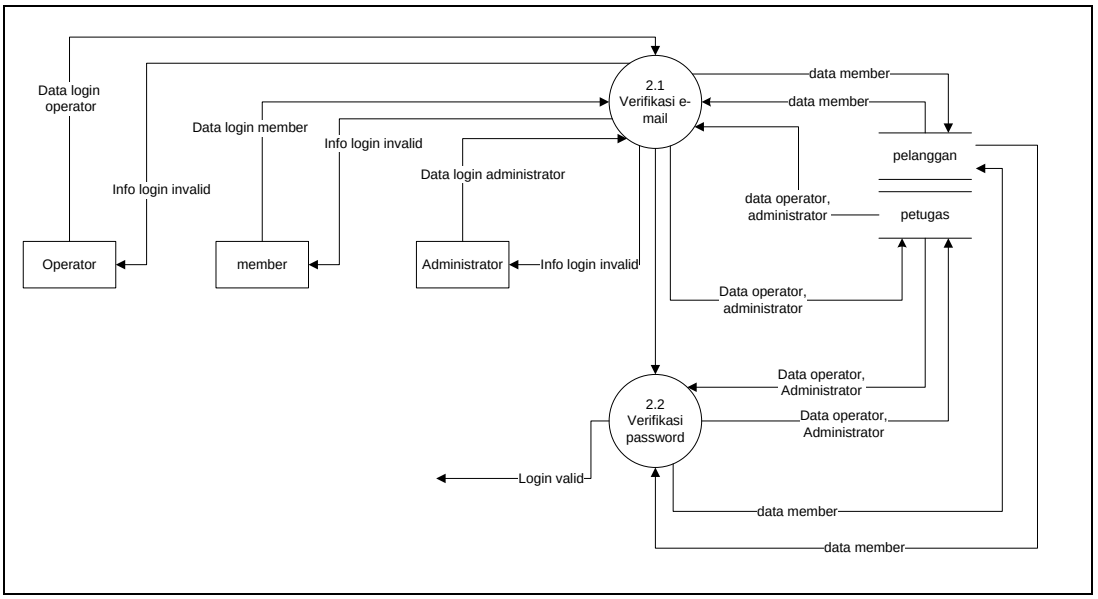
Diagram alir data pada level 1 proses 1 daftar member dapat dilihat pada gambar III.6.



Gambar III.6 DFD Level1 Proses 1 Daftar Member

3. DFD Level 1 Proses 2 Login

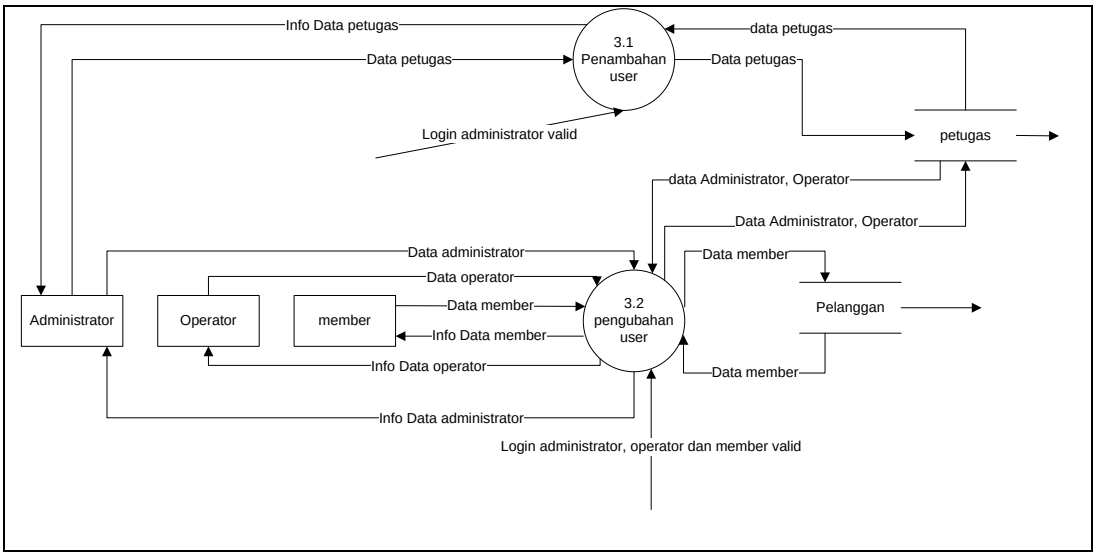
Diagram alir data pada level 1 proses 2 login dapat dilihat pada gambar III.7.



Gambar III.7 DFD Level1 Proses 2 Login

4. DFD Level 1 Proses 3 Pengelolaan Data User

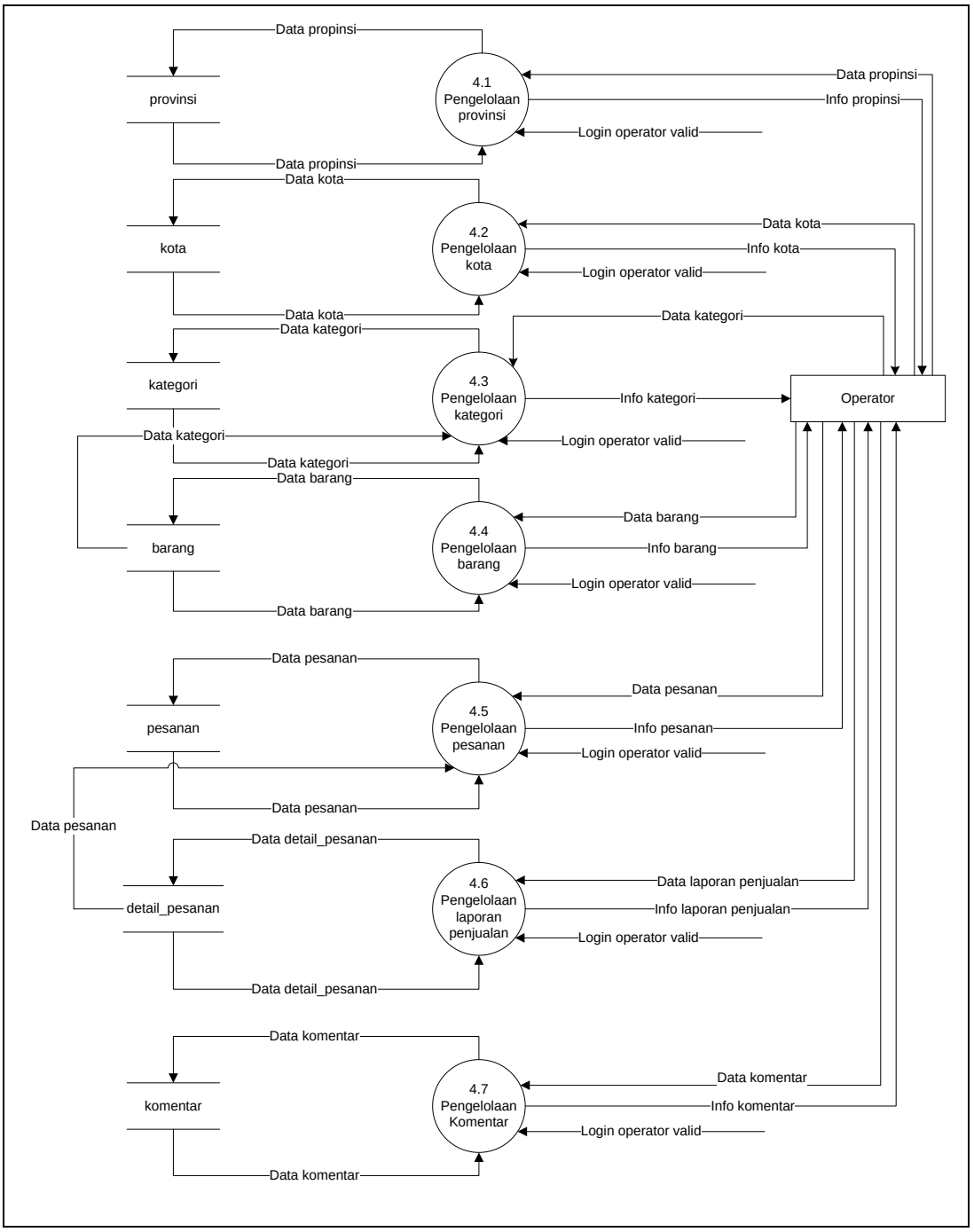
Diagram alir data pada level 1 proses 3 pengelolaan data user dapat dilihat pada gambar III.8.



Gambar III.8 DFD Level1 Proses 3 Pengelolaan Data User

5. DFD Level 1 Proses 4 Pengelolaan Data Master

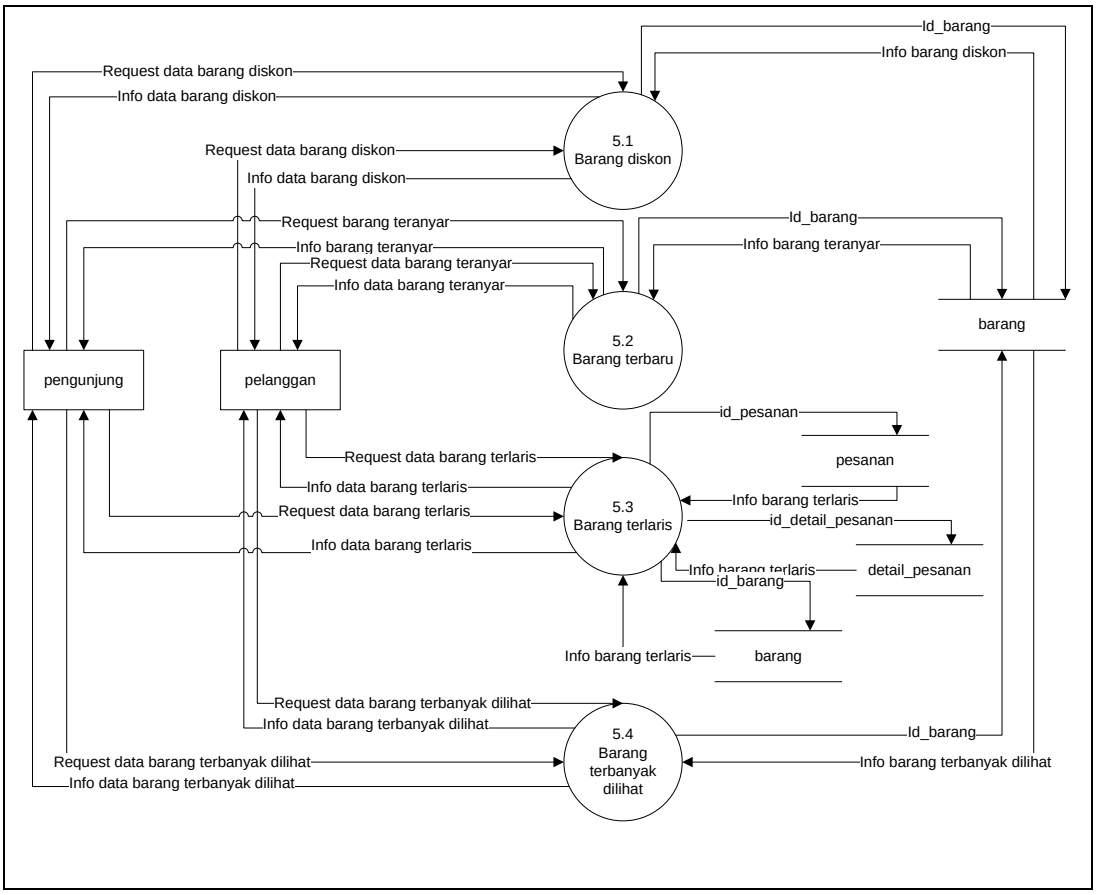
Diagram alir data pada level 1 proses 4 pengelolaan data master dapat dilihat pada gambar III.9.



Gambar III.9 DFD Level1 Proses 4 Pengelolaan Data Master

6. DFD Level 1 Proses 5 Barang

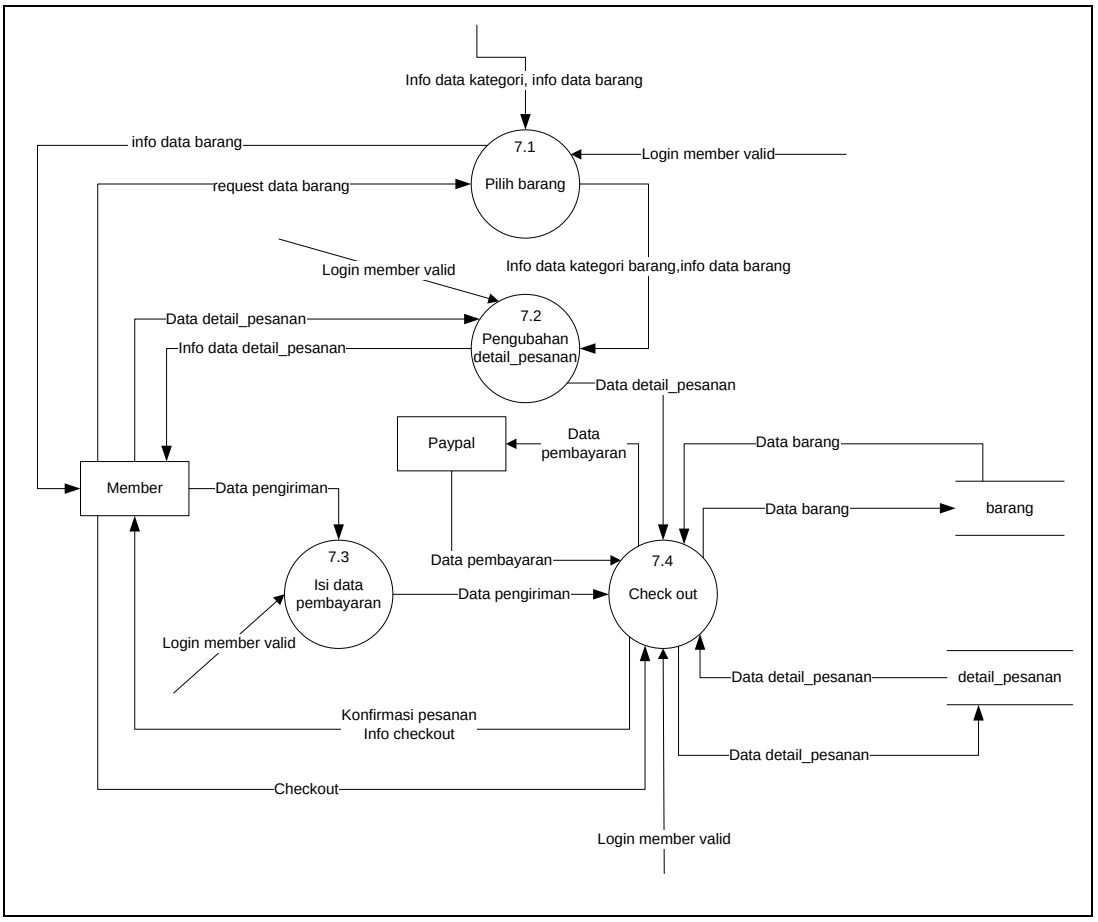
Diagram alir data pada level 1 proses 5 barang dapat dilihat pada gambar III.10.



Gambar III.10 DFD Level1 Proses 5 Barang

6. DFD Level 1 Proses 7 Pemesanan

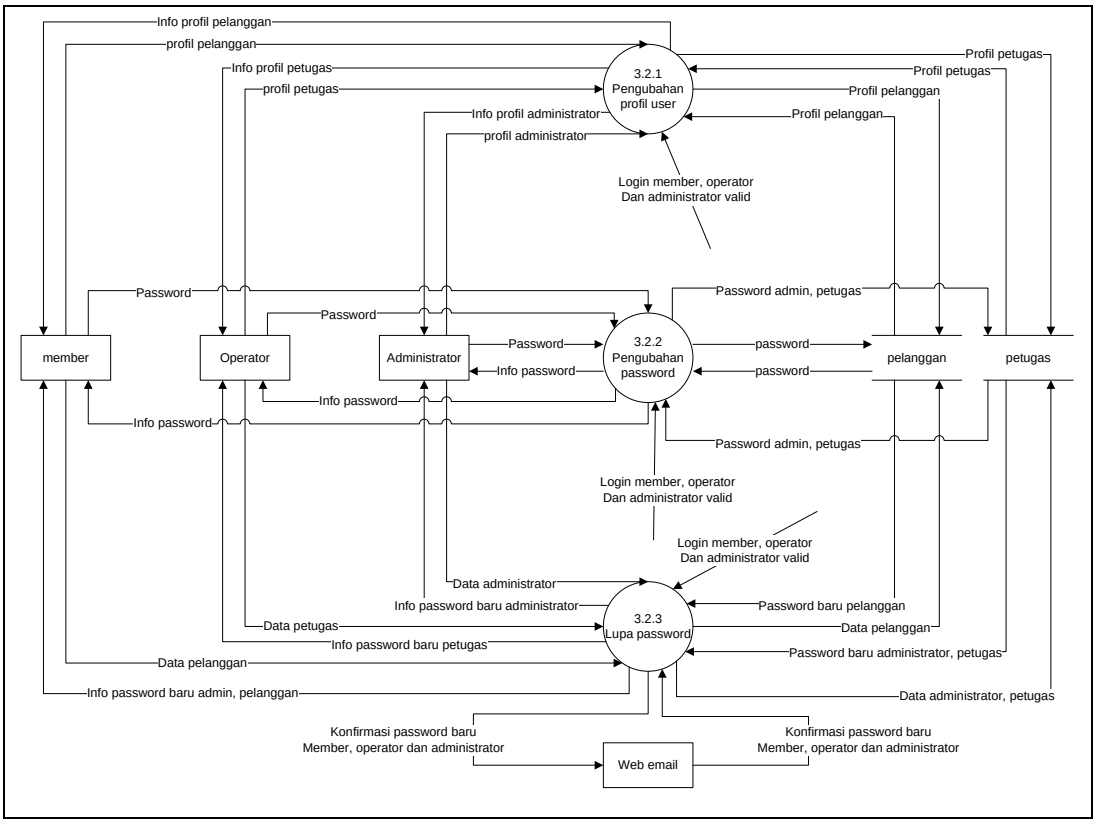
Diagram alir data pada level 1 proses 7 pemesanan dapat dilihat pada gambar III.11.



Gambar III.11 DFD Level 1 Proses 7 Pemesanan

7. DFD Level 2 Proses 3.2 Mengubah User

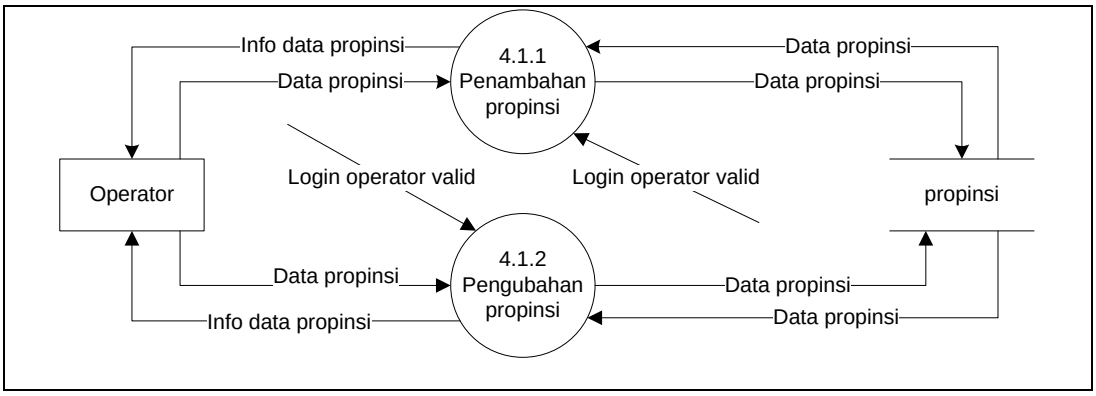
Diagram alir data pada level 2 proses 3.2 mengubah user dapat dilihat pada gambar III.12.



Gambar III.12 DFD Level 2 Proses 3.2 Mengubah User

8. DFD Level 2 Proses 4.1 Kelola Data Propinsi

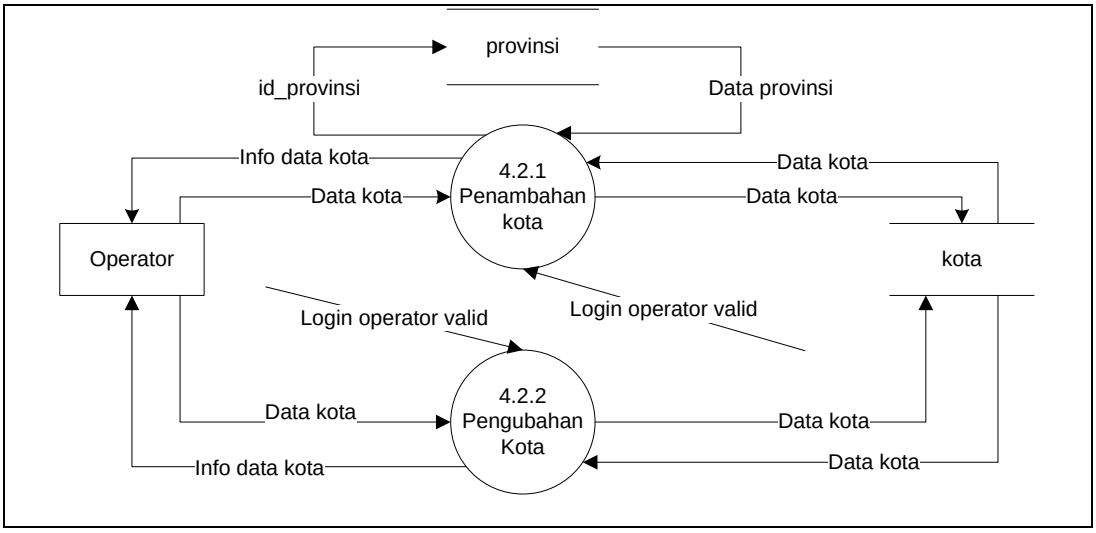
Diagram alir data pada level 2 proses 4.1 kelola data propinsi dapat dilihat pada gambar III.13.



Gambar III.13 DFD Level 2 Proses 4.1 Kelola Data Propinsi

9. DFD Level 2 Proses 4.2 Kelola Data Kota

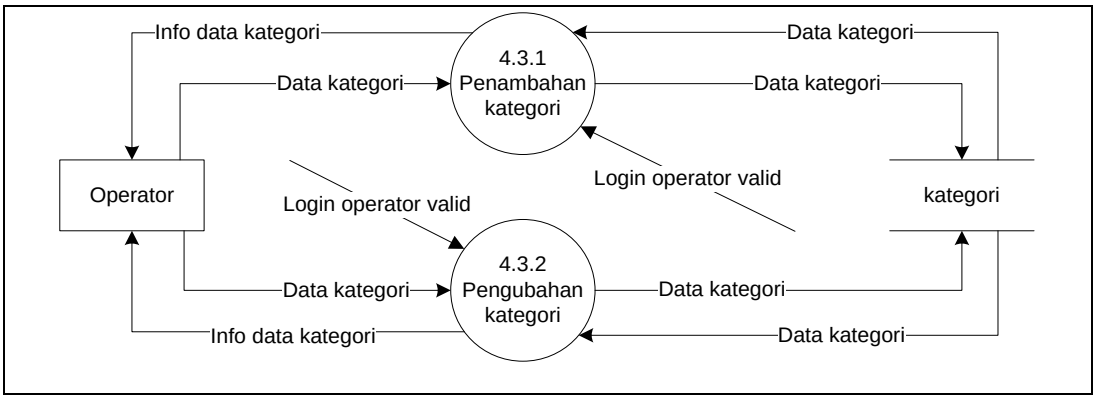
Diagram alir data pada level 2 proses 4.2 kelola data kotadapat dilihat pada gambar III.14.



Gambar III.14 DFD Level 2 Proses 4.2 Kelola Data Kota

10. DFD Level 2 Proses 4.3 Kelola Data Kategori

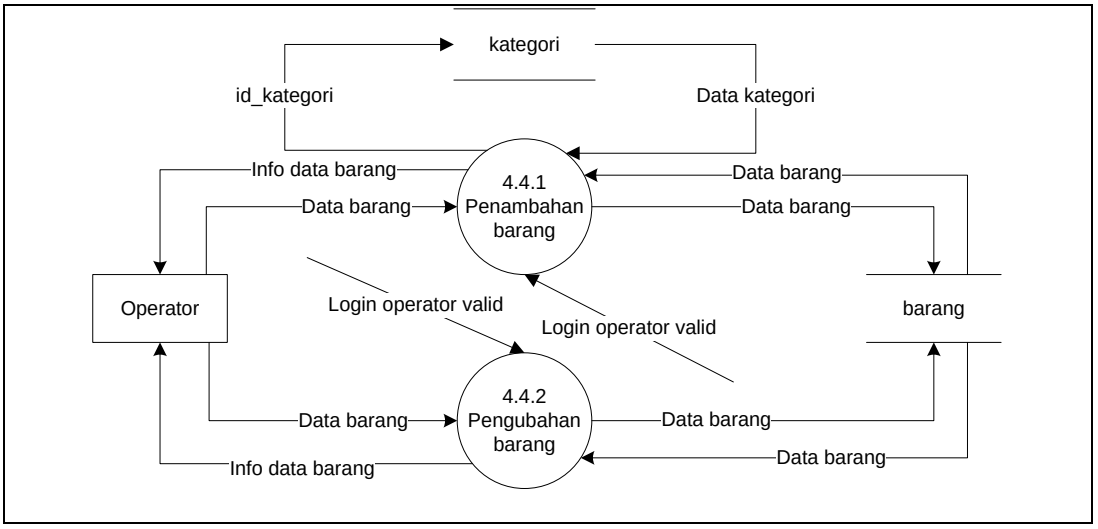
Diagram alir data pada level 2 proses 4.3 kelola data kategori dapat dilihat pada gambar III.15.



Gambar III.15 DFD Level 2 Proses 4.3 Kelola Data Kategori

11. DFD Level 2 Proses 4.4 Kelola Data Barang

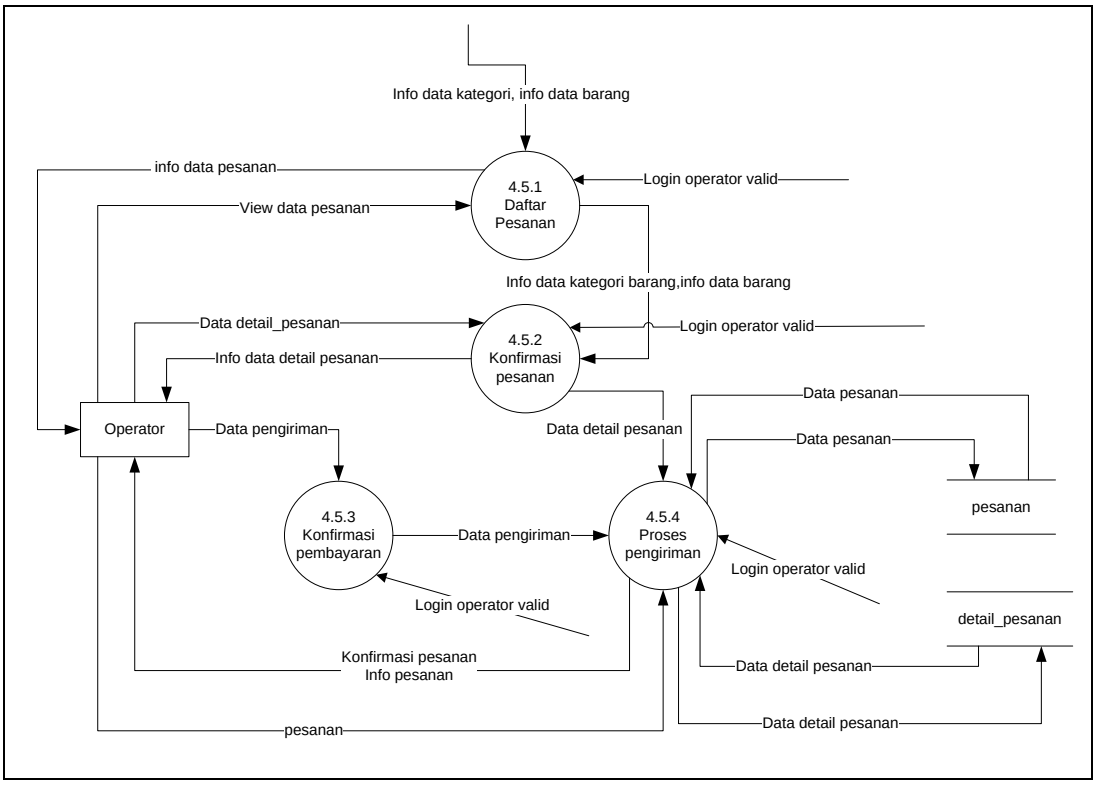
Diagram alir data pada level 2 proses 4.4 kelola data barang dapat dilihat pada gambar III.16.



Gambar III.16 DFD Level 2 Proses 4.4 Kelola Data Barang

12. DFD Level 2 Proses 4.5 Kelola Pesanan

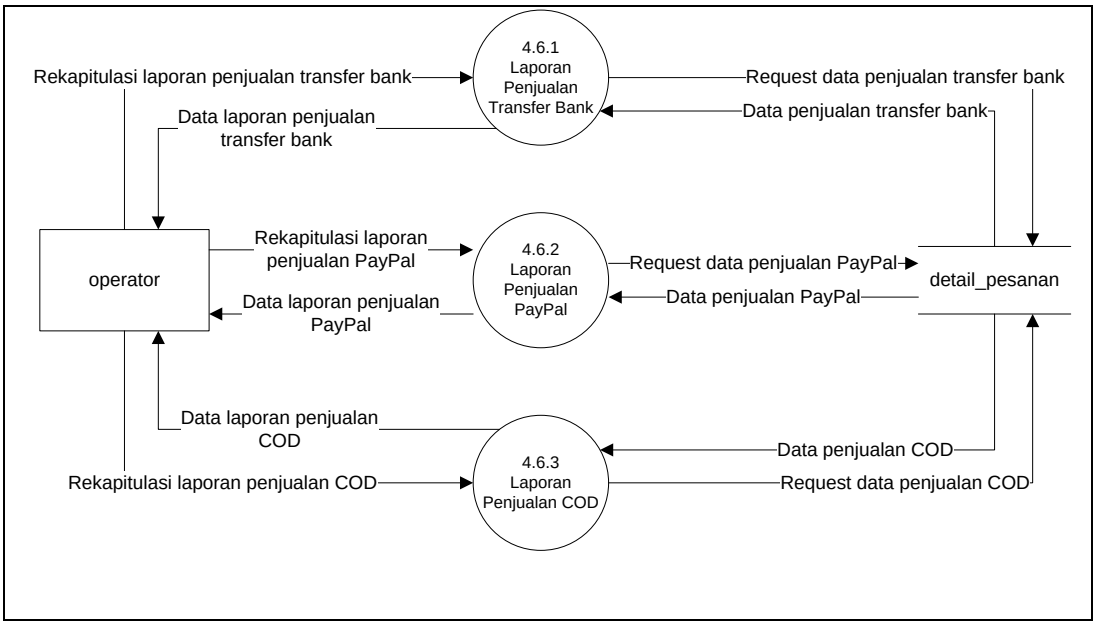
Diagram alir data pada level 2 proses 4.5 kelola pesanan dapat dilihat pada gambar III.17.



Gambar III.117 DFD Level 2 Proses 4.5 Kelola Pesanan

13. DFD Level 2 Proses 4.6 Kelola Penjualan

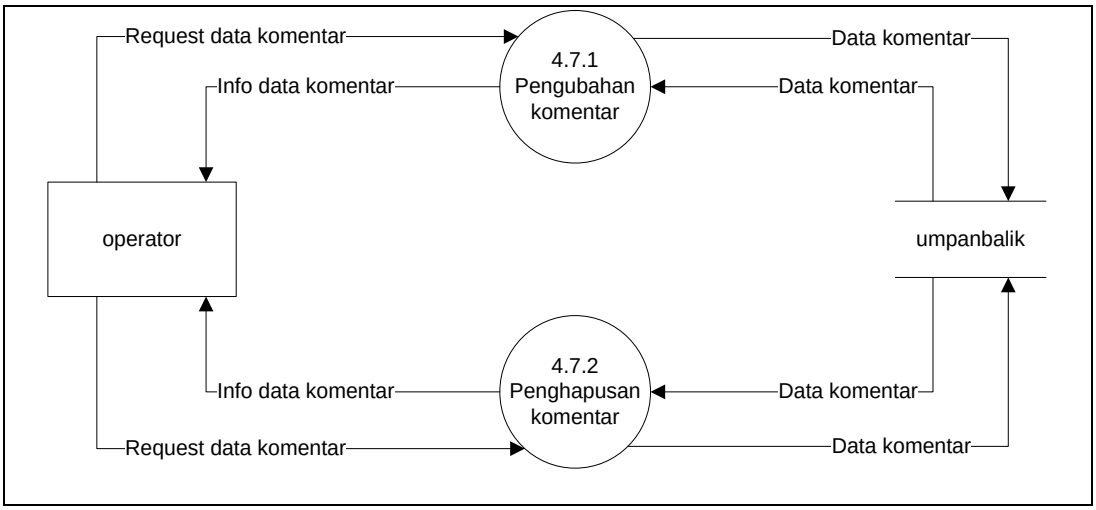
Diagram alir data pada level 2 proses 4.6 kelola penjualandapat dilihat pada gambar III.18.



Gambar III.128 DFD Level 2 Proses 4.6 Kelola Penjualan

14. DFD Level 2 Proses 4.7 Kelola Komentar

Diagram alir data pada level 2 proses 4.7 kelola komentar dapat dilihat pada gambar III.19.



Gambar III.139 DFD Level 2 Proses 4.7 Kelola Komentar

III.1.6.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada *Data Flow Diagram* (DFD). Spesifikasi proses pada diagram

alir data sistem *e-commerce* pada toko Istana Kulit Sukaregangdapat dilihat pada tabel III.6.

Tabel III.6 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1
	Nama Proses	Daftar Member
	Source	Pengunjung
	Input	Data member
	Output	Info data member
	Destination	Pengunjung
	Logika Proses	1. Pengunjung masuk ke halaman daftar member 2. Sistem akan menampilkan form daftar member 3. Pengunjung mengisi data daftar member 4. Apabila pengunjung memasukkan data yang tidak valid maka pengunjung harus kembali memasukkan data 5. Apabila data yang dimasukkan valid, maka daftar member sukses
2	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Verifikasi *E-mail*
	Source	Member, administrator, operator
	Input	Data login member, data login administrator, data login operator
	Output	Info data login member invalid, info data login administrator invalid, info data login operator invalid
	Destination	Member, administrator, operator
	Logika Proses	1. Member, administrator dan operator memasukkan data login 2. Apabila *e-mail* yang dimasukkan salah maka akan ada info login invalid 3. Apabila *e-mail* benar maka login valid, akan menuju ke halaman utama member
3	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Verifikasi Password
	Source	Member, administrator, operator
	Input	Data login member, data login administrator, data

		login operator
	Output	Info data login member, info data login administrator, info data login operator
	Destination	Member, administrator, operator
	Logika Proses	1. Member, administrator dan operator memasukkan data login 2. Apabila password yang dimasukkan tidak benar akan menampilkan informasi login invalid 3. Apabila password yang dimasukkan benar maka login valid, akan menuju ke halaman utama member
4	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Penambahan User
	Source	Administrator
	Input	Data administrator
	Output	Info data administrator
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator masuk ke halaman data petugas 2. Klik tambah data petugas 3. Tampil form tambah data petugas 4. Administrator memasukkan data kosong maka akan menampilkan informasi field dibutuhkan dan administrator harus memasukkan data yang dibutuhkan tersebut. 5. Administrator memasukkan data petugas pada form data petugas 6. Jika data valid maka akan menyimpan data petugas pada tabel petugas 7. Menampilkan pesan data petugas telah ditambahkan
5	No. Proses	3.2.1
	Nama Proses	Pengubahan User
	Source	Member, administrator, operator
	Input	Data member, data administrator, data operator
	Output	Info data member, info data administrator, info data operator
	Destination	Member, administrator, operator
	Logika Proses	1. Member, administrator, operator memilih ubah user.

		2. Member, administrator, operator mengisi data profil yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah. 4. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke *database*.
6	No. Proses	3.2.2
	Nama Proses	Pengubahan Password
	Source	Member, administrator, operator
	Input	Data password member, data password administrator, data password operator
	Output	Info password member, info password administrator, info password operator
	Destination	Member, administrator, operator
	Logika Proses	1. Member, administrator, operator memilih menu ubah password. 2. Member, administrator, operator tidak mengisi data *password* dengan benar maka data invalid 3. Member, admin, operator mengisi data *password* yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 4. Sistem akan menyimpan perubahan data *password* ke *database*
7	No. Proses	3.2.3
	Nama Proses	Lupa Password
	Source	Member, administrator, operator
	Input	Data member, data administrator, data operator
	Output	Info password baru member, info password baru administrator, info password baru operator
	Destination	Member, administrator, operator
	Logika Proses	1. Member, administrator, operator memilih menu lupa password 2. Member, administrator, operator mengosongkan data lupa password, menampilkan pesan field dibutuhkan 3. Member, administrator, operator mengisi password baru dengan benar, data berhasil disimpan ke *database* 4. Apabila data yang dimasukkan valid maka

		menampilkan pesan password sudah dirubah
8	No. Proses	4.1.1
	Nama Proses	Penambahan Propinsi
	Source	Operator
	Input	Data propinsi
	Output	Info data propinsi
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu tambah propinsi untuk memunculkan form tambah propinsi. 2. Operator mengisi form tambah propinsi. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data provinsi baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
9	No. Proses	4.1.2
	Nama Proses	Pengubahan Propinsi
	Source	Operator
	Input	Data propinsi
	Output	Info data propinsi
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Operator mengisi data propinsi yang ingin diubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data, dan menyimpan ke dalam *database* 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
10	No. Proses	4.2.1
	Nama Proses	Penambahan Kota
	Source	Operator
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator masuk ke halaman data kota. 2. Operator memilih menu tambah kota untuk

		memunculkan form tambah kota. 3. Operator mengisi form tambah kota kemudian klik tombol simpan. 4. Apabila data tidak kosong maka data kota baru akan disimpan didalam *database*. 5. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
11	No. Proses	4.2.2
	Nama Proses	Pengubahan Kota
	Source	Operator
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator masuk ke halaman data kota. 2. Operator mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Operator mengisi data kota yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 4. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke *database.* 5. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
12	No. Proses	4.3.1
	Nama Proses	Penambahan Kategori
	Source	Operator
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator masuk ke halaman data kategori. 2. Operator memilih menu tambah kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 3. Operator mengisi form tambah kategori. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut. 5. Apabila data tidak kosong maka data kategori baru akan disimpan didalam *database*.

13	No. Proses	4.3.2
	Nama Proses	Pengubahan Kategori
	Source	Operator
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator masuk ke halaman data kategori 2. Operator mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Operator mengisi data kategori pada form ubah data kategori. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah. 5. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke dalam *database*.
14	No. Proses	4.4.1
	Nama Proses	Penambahan Barang
	Source	Operator
	Input	Data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator masuk ke halaman data barang 2. Operator memilih detail pada tabel barang untuk memunculkan form tambah barang. 3. Operator mengisi form tambah barang kemudian klik tombol simpan. 4. Apabila data tidak kosong maka data detail barang baru akan disimpan didalam *database*. 5. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
16	No. Proses	4.4.2
	Nama Proses	Pengubahan Barang
	Source	Operator
	Input	Data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Operator

	Logika Proses	1. Operator masuk ke halaman data barang. 2. Operator mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Operator mengisi data barang yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 4. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke dalam *database*. 5. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
17	No. Proses	4.5.1
	Nama Proses	Daftar Pesanan
	Source	Operator
	Input	Lihat data pesanan
	Output	Info data pesanan
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu daftar pesanan. 2. Sistem akan menampilkan data pesanan yang dipesan oleh member. 3. Operator dapat melanjutkan ke proses selanjutnya untuk melakukan konfirmasi pesanan.
18	No. Proses	4.5.2
	Nama Proses	Konfirmasi Pesanan
	Source	Operator
	Input	Data detail pesanan
	Output	Info data detail pesanan
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu daftar pesanan. 2. Sistem akan menampilkan data pesanan untuk dikonfirmasi. 3. Operator akan mengkonfirmasi pesanan yang ada pada daftar pesanan. 4. Apabila pesanan sudah dikonfirmasi maka dapat melanjutkan ke proses selanjutnya untuk melakukan konfirmasi pembayaran dan proses pengiriman barang.
19	No. Proses	4.5.3
	Nama Proses	Konfirmasi Pembayaran

	Source	Operator
	Input	Data pengiriman
	Output	Info data pengiriman
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator memilih menu konfirmasi pembayaran. 2. Sistem akan menampilkan daftar konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh member. 3. Apabila data pembayaran tidak valid maka tidak akan diproses ke proses pengiriman. 4. Apabila data pembayaran valid maka akan diproses ke proses pengiriman.
20	No. Proses	4.5.4
	Nama Proses	Proses Pengiriman
	Source	Operator
	Input	Pesanan
	Output	Konfirmasi pesanan, info pesanan
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu proses pengiriman. 2. Sistem akan menampilkan daftar pesanan barang yang statusnya dalam proses pengiriman. 3. Apabila barang telah sampai ke tujuan maka operator dapat mengubah statusnya menjadi pesanan terkirim.
21	No. Proses	4.6.1
	Nama Proses	Laporan Penjualan Transfer Bank
	Source	Operator
	Input	Rekapitulasi laporan penjualan transfer bank
	Output	Data laporan penjualan transfer bank
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu laporan penjualan. 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data laporan penjualan. 3. Operator memilih menu laporan penjualan transfer bank. 4. Maka sistem akan menampilkan seluruh data laporan penjualan berdasarkan jenis pembayaran menggunakan transfer bank.
22	No. Proses	4.6.2
	Nama Proses	Laporan Penjualan Paypal

	Source	Operator
	Input	Rekapitulasi laporan penjualan Paypal
	Output	Data laporan penjualan Paypal
	Destination	Pengunjung dan member
	Logika Proses	1. Operator memilih menu laporan penjualan. 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data laporan penjualan. 3. Operator memilih menu laporan penjualan PayPal. 4. Maka sistem akan menampilkan seluruh data laporan penjualan berdasarkan jenis pembayaran menggunakan PayPal.
23	No. Proses	4.6.3
	Nama Proses	Laporan Penjualan COD
	Source	Operator
	Input	Rekapitulasi laporan penjualan COD
	Output	Data laporan penjualan COD
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Operator memilih menu laporan penjualan. 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh data laporan penjualan. 3. Operator memilih menu laporan penjualan COD. 4. Maka sistem akan menampilkan seluruh data laporan penjualan berdasarkan jenis pembayaran menggunakan COD.
24	No. Proses	4.7.1
	Nama Proses	Pengubahan Komentar
	Source	Operator
	Input	Request data komentar
	Output	Info data komentar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu komentar. 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh komentar pada barang. 3. Operator memilih *record*komentar pada barang yang akan dirubah. 4. Lalu, operator mengklik tombol ubah. 5. Maka sistem akan mengubah data komentar pada barang.

25	No. Proses	4.7.2
	Nama Proses	Penghapusan Komentar
	Source	Operator
	Input	Request data komentar
	Output	Info data komentar
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu komentar. 2. Maka sistem akan menampilkan seluruh komentar pada barang. 3. Operator memilih *record* komentar pada barang yang akan dirubah. 4. Lalu, operator mengklik tombol hapus. 5. Maka sistem akan menghapus data komentar pada barang.
26	No. Proses	5.1
	Nama Proses	Barang Diskon
	Source	Pengunjung dan member
	Input	Request data barang diskon
	Output	Info data barang diskon
	Destination	Pengunjung dan member
	Logika Proses	1. Pengunjung, pelanggan memilih menu barang diskon. 2. Sistem akan menampilkan barang diskon. 3. Maka pengunjung dan pelanggan dapat memilih barang yang telah di diskon untuk dipesan.
27	No. Proses	5.2
	Nama Proses	Barang terbaru
	Source	Pengunjung dan member
	Input	Request data barang terbaru
	Output	Info data barang terbaru
	Destination	Pengunjung dan member
	Logika Proses	1. Pengunjung, pelanggan memilih menu barang terbaru. 2. Sistem akan menampilkan barang terbaru. 3. Maka pengunjung dan pelanggan dapat memilih barang terbaru untuk dipesan.
28	No. Proses	5.3
	Nama Proses	Barang terlaris
	Source	Pengunjung dan member

	Input	Request data barang terlaris
	Output	Info data barang terlaris
	Destination	Pengunjung dan member
	Logika Proses	1. Pengunjung, pelanggan memilih menu barang terlaris. 2. Sistem akan menampilkan barang terlaris. 3. Maka pengunjung dan pelanggan dapat memilih barang terlaris untuk dipesan.
29	No. Proses	5.4
	Nama Proses	Barang terbanyak dilihat
	Source	Pengunjung dan member
	Input	Request data barang terbanyak dilihat
	Output	Info data barang terbanyak dilihat
	Destination	Pengunjung dan member
	Logika Proses	1. Pengunjung, pelanggan memilih menu barang terbanyak dilihat. 2. Sistem akan menampilkan barang terlaris. 3. Maka pengunjung dan pelanggan dapat memilih barang terbanyak dilihat untuk dipesan.
30	No. Proses	6
	Nama Proses	Cari Barang
	Source	Pengunjung dan member
	Input	Data kategori, data barang, data detail barang
	Output	Info data kategori, info data barang, info data detail barang
	Destination	Pengunjung dan member
	Logika Proses	1. Pengunjung, member memasukkan data produk dan atau data kategori pada form cari produk. 2. Kemudian klik tombol cari. Sistem akan memberikan data produk yang dicari.
31	No. Proses	7.1
	Nama Proses	Pilih Barang
	Source	Member
	Input	Request data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih produk yang ingin dipesan dengan mengklik keranjang belanja. 2. Maka daftar pesanan akan disimpan dalam

		keranjang belanja.
32	No. Proses	7.2
	Nama Proses	Pengubahan Detail Pesanan
	Source	Member
	Input	Data detail pesanan
	Output	Info data detail pesanan
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu keranjang belanja. 2. Setelah menampilkan data barang yang telah dipesan maka pelanggan dapat mengubah jumlah keranjang belanja dengan mengubah data jumlah, ataupun menghapus salah satu pesanan dengan mengklik tombol hapus pada *record* detail barang yang dipilih. 3. Apabila telah mengubah data jumlah detail barang maka klik tombol *update* keranjang, maka perubahan data akan ditampilkan pada keranjang belanja. 4. Jika memasukkan data jumlah barang melebihi stok detail barang maka sistem akan mengambil stok terbesar pada detail barang tersebut. 5. Jika telah setuju maka akan melanjutkan ke proses selanjutnya untuk mengisi data pembayaran atau proses *check out*.
33	No. Proses	7.3
	Nama Proses	Isi Data Pembayaran
	Source	Member
	Input	Data pembayaran
	Output	Info data pembayaran
	Destination	Tidak ada
	Logika Proses	1. Klik tombol selesai belanja pada *form* keranjang belanja untuk mengisi alamat tujuan. 2. Lalu klik lanjutkan untuk melihat detail pemesanan. 3. Sistem akan menampilkan form pembayaran untuk member. 4. Member akan mengisi data pembayaran dan data akan disimpan di *database*. 5. Jika selesai maka akan melanjutkan ke proses selanjutnya.

34	No. Proses	7.4
	Nama Proses	Check Out
	Source	Member
	Input	Request check out
	Output	Info data pesanan, info data detail pesanan
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member telah melakukan konfirmasi pesanan atau telah melakukan konfirmasi pembayaran. 2. Lalu member melakukan check out untuk mengakhiri pesanan barang. 3. Sistem akan mengurangi jumlah stok barang pada *database*, sesuai dengan jumlah barang yang dipesan oleh member. 4. Sistem akan menyimpan data pesanan yang terjadi pada *database*. 5. Sistem akan menampilkan form konfirmasi terima kasih telah berbelanja.
35	No. Proses	8
	Nama Proses	Penyajian History
	Source	Member
	Input	Request data pesanan, request detail pesanan
	Output	Info data pesanan, info data detail pesanan
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member memilih menu *history pesanan*. 2. Sistem akan memberikan semua data transaksi yang pernah dilakukan oleh member.
36	No. Proses	9
	Nama Proses	Pengaturan website
	Source	Administrator
	Input	Data profil toko, data pengaturan petugas, data member, data pengaturan web
	Output	Info profil toko, info pengaturan petugas, info data member, info pengaturan web
	Destination	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator masuk ke halaman pengaturan web 2. Administrator memasukkan data pengaturan web. 3. Jika data pengaturan web valid maka akan menyimpan ke *database*.

III.1.6.4 Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary*merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database. Kamus data yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi website *e-commerce* pada toko Istana Kulit Sukaregangdapat dilihat pada table III.7.

Tabel III.7 Kamus Data

No	Kamus	Keterangan
1	Nama Aliran Data	Daftar Member
	Where used / how used	Member - Proses 1 Proses 1 – *file* member
	Deskripsi	Berisi data member yang akan digunakan untuk mendaftar dan akan disimpan di dalam *database.*
	Struktur Data	id_pelanggan + daftar + email + password + nama + alamat + kota + provinsi + kode_pos + tlp + hp + fax + aktif
	id_pelanggan daftar email password nama_pelanggan alamat kota provinsi kode_pos tlp	[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|] [A-Z|a-z|] [0-9] [0-9]

	hp fax aktif	[0-9] [0-9] [0,1]
2	Nama Aliran Data	Data Login Member
	Where used / how used	Member - Proses 2 Member - Proses 2.1 Member - Proses 2.2 Proses 2.1 - *file* member Proses 2.2 - *file* member
	Deskripsi	Berisi data login member
	Struktur Data	*Email*_member + *password*_member
	Email *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
3	Nama Aliran Data	Data pengiriman
	Where used / how used	Member - Proses 7.3 Proses 7.3 - proses 7.4
	Deskripsi	Berisi data pengiriman
	Struktur Data	nama_penerima + alamat + provinsi + kota + kode_pos + tlp + hp
	Nama_penerima Alamat Provinsi Kota Kode_pos Tlp Hp	[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] [0-9] [0-9]
4	Nama Aliran Data	Data login administrator
	Where used / how used	Administrator - proses 2 Administrator - proses 2.1 Administrator - proses 2.2 Proses 2.1 - *file* petugas Proses 2.2 - *file* petugas
	Deskripsi	Berisi data login administrator
	Struktur Data	*Username* + *password*
	Username *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
5	Nama Aliran Data	Data Petugas
	Where used / how used	Administrator - proses 3.1 Administrator - proses 3.2

		Administrator - proses 3.3 Proses 3.1 - *file*petugas Proses 3.2 – *file*petugas Proses 3.3 - *file*petugas
	Deskripsi	Berisi data Petugas
	Struktur Data	id_petugas + daftar + username + *email* + *password* + nama_petugas + akses + aktif
	Id_petugas Daftar Username *Email* *Password* Nama_petugas Akses Aktif	[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] [0,1]
6	Nama Aliran Data	Data login operator
	Where used / how used	Operator - proses 2 Operator - proses 2.1 Operator - proses 2.2 Proses 2 - *file* petugas Proses 2.1 - *file* petugas Proses 2.2 - *file* petugas
	Deskripsi	Berisi data login operator
	Struktur Data	*Username* + *password*
	Username *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
7	Nama Aliran Data	Data provinsi
	Where used / how used	Operator - proses 4 Operator - proses 4.1 Proses 4 - *file* provinsi Provinsi 4.1 - *file* provinsi
	Deskripsi	Berisi data provinsi
	Struktur Data	id_provinsi + nama_provinsi + id_petugas + ditampilkan
	Id_propinsi Nama_provinsi Id_petugas ditampikan	[0-9] [A-Z|a-z|] [0-9] [0,1]
8	Nama Aliran Data	Data kota
	Where used / how used	Operator - proses 4

		Operator - proses 4.2 Proses 4 - *file* kota Proses 4.2 - *file* kota
	Deskripsi	Berisi data kota
	Struktur Data	id_kota_kirim + id_provinsi + nama_kota + perusahaan + jenis + ongkos_kirim + COD + ditampilkan
	Id_kota_kirim Id_provinsi Nama_kota Perusahaan Jenis Ongkos_kirim COD ditampilkan	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0,1] [0,1]
9	Nama Aliran Data	Data kategori
	Where used / how used	Operator - proses 4 Operator - proses 4.3 Proses 4 - *file* kategori Proses 4.3 - *file* kategori
	Deskripsi	Berisi data kategori
	Struktur Data	id_kategori + id_induk_kategori + nama_kategori + deskripsi + url_gambar + ditampilkan + id_petugas
	Id_kategori Id_induk_kategori Nama_kategori Deskripsi Url_gambar Ditampilkan Id_petugas	[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] [0-9]
10	Nama Aliran Data	Data barang
	Where used / how used	Operator-proses 4 Operator-proses 4.4 Proses 4 - *file* barang Proses 4.4 - *file* barang
	Deskripsi	Berisi data barang
	Struktur Data	id_barang + id_kategori + id_induk_barang +tanggal_masuk +terakhir_diperbarui +kode_barang + bahan +warna +ukuran

		+berat +stok +harga +diskon +deskripsi + url_gambar + ditampilkan
	Id_barang Id_kategori Id_induk_barang Tanggal_masuk Terakhir_diperbarui Kode_barang Bahan Warna Ukuran Berat Stok Harga Diskon Diskripsi url_gambar ditampilkan	[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] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
11	Nama Aliran Data	Data pesanan
	Where used / how used	Operator - proses 4 Operator - proses 4.6 Pelanggan - proses 7 Proses 4 - *file* pesanan Proses 4.6 - *file* pesanan Proses 7 - *file* pesanan Proses 7.4 - *file* pesanan
	Deskripsi	Berisi data pesanan
	Struktur Data	id_pesanan + id_pelanggan + tanggal_pesanan + tanggal_kadaluwarsa + nama_pengirim + nama_penerima + alamat + kota + provinsi + kode_pos + telepon + telepon_genggam + subtotal_bayar + ongkos_kirim + total_bayar + jenis_pembayaran + kode_pembayaran + tanggal_pembayaran + lunas + kode_pengiriman + tanggal_pengiriman + tanggal_diterima + keterangan + status
	Id_pesanan Id_pelanggan Tanggal_pesanan	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]

	Tanggal_kadaluwarsa	[A-Z|a-z|0-9]
	Nama_pengirim	[A-Z|a-z|0-9]
	Nama_penerima	[A-Z|a-z|0-9]
	Alamat	[A-Z|a-z|0-9]
	Kota	[A-Z|a-z|0-9]
	Provinsi	[A-Z|a-z|0-9]
	Kode_pos	[0-9]
	Telepon	[0-9]
	Telepon_genggam	[0-9]
	Total_barang	[0-9]
	Subtotal_bayar	[0-9]
	Ongkos_kirim	[0-9]
	Total_bayar	[0-9]
	Jenis_pembayaran	[A-Z|a-z|0-9]
	Kode_pembayaran	[A-Z|a-z|0-9]
	Tanggal_pembayaran	[A-Z|a-z|0-9]
	Kode_pengiriman	[A-Z|a-z|0-9]
	Tanggal_pengiriman	[A-Z|a-z|0-9]
	Tanggal_diterima	[A-Z|a-z|0-9]
	Keterangan	[A-Z|a-z|0-9]
	Status	[0,1]
12	Nama Aliran Data	Data detail pesanan
	Where used / how used	Member - proses 7 Member - proses 7.2 Proses 7 - *file* detail_pesanan Proses 7.2 - proses 7.4 Proses 7.4 - *file* detail_pesanan
	Deskripsi	Berisi data detail_pesanan
	Struktur Data	id_detail_pesanan + id_pesanan + id_barang + kode_barang + bahan + warna + ukuran + berat + stok + harga + diskon + url_gambar + jumlah + retur + jumlah_retur + jumlah_penggantian_retur
	Id_detail_pesanan	[0-9]
	Id_pesanan	[0-9]
	Id_barang	[0-9]
	Kode_barang	[A-Z|a-z|0-9]
	Bahan	[A-Z|a-z|0-9]
	Warna	[A-Z|a-z|0-9]
	Stok	[0-9]

	Harga Diskon Ukuran Berat url_gambar Jumlah Retur Jumlah_retur Jumlah_penggantian_retur	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [0-9] [0-9]
13	Nama Aliran Data	Data komentar
	Where used / how used	Operator - proses 4 Operator - proses 4.7 Proses 4 - *file* komentar Proses 4.7 - *file* komentar
	Deskripsi	Berisi data komentar
	Struktur Data	id_komentar + id_pelanggan + id_barang + tanggal_masuk +terakhir_diperbarui + isi + ditampilkan + jenis
	Id_komentar Id_pelanggan Id_barang Tanggal_masuk Terakhir_diperbarui Isi Ditampilkan Jenis	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1] [A-Z|a-z|0-9]
14	Nama Aliran Data	Data pengaturan website
	Where used / how used	Administrator - proses 9 Proses 9 - *file* pengaturan
	Deskripsi	Berisi data pengaturan website
	Struktur Data	id_pengaturan_web + id_petugas + kode + jenis + nama + anggapan + isi + urutan + lainnya + keterangan + ditampilkan
	Id_pengaturan_web Id_petugas Kode Jenis Nama Anggapan Isi	[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]

	Urutan Lainnya Keterangan diaktifkan	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]

III.2 Perancangan Sistem

Perancangan merupakan bagian dari metodologi pembangunan suatu perangkat lunak yang harus dilakukan setelah melalui tahapan analisis. Pada bagian ini akan dijelaskan perancangan sistem yang dimaksudkan untuk menggambarkan perbedaan antara sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem ini menggunakan pendekatan sistem terkomputerisasi.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Basis Data
    a. Diagram Relasi
    b. Struktur Tabel
2. Perancangan Struktur Menu
    a. Struktur menu administrator
    b. Struktur menu operator
    c. Struktur menu member
    d. Struktur menu pengunjung
3. Perancangan Arsitektur
    a. Perancangan antar muka
    b. Perancangan pesan

c. Jaringan semantic

4. Perancangan Prosedural

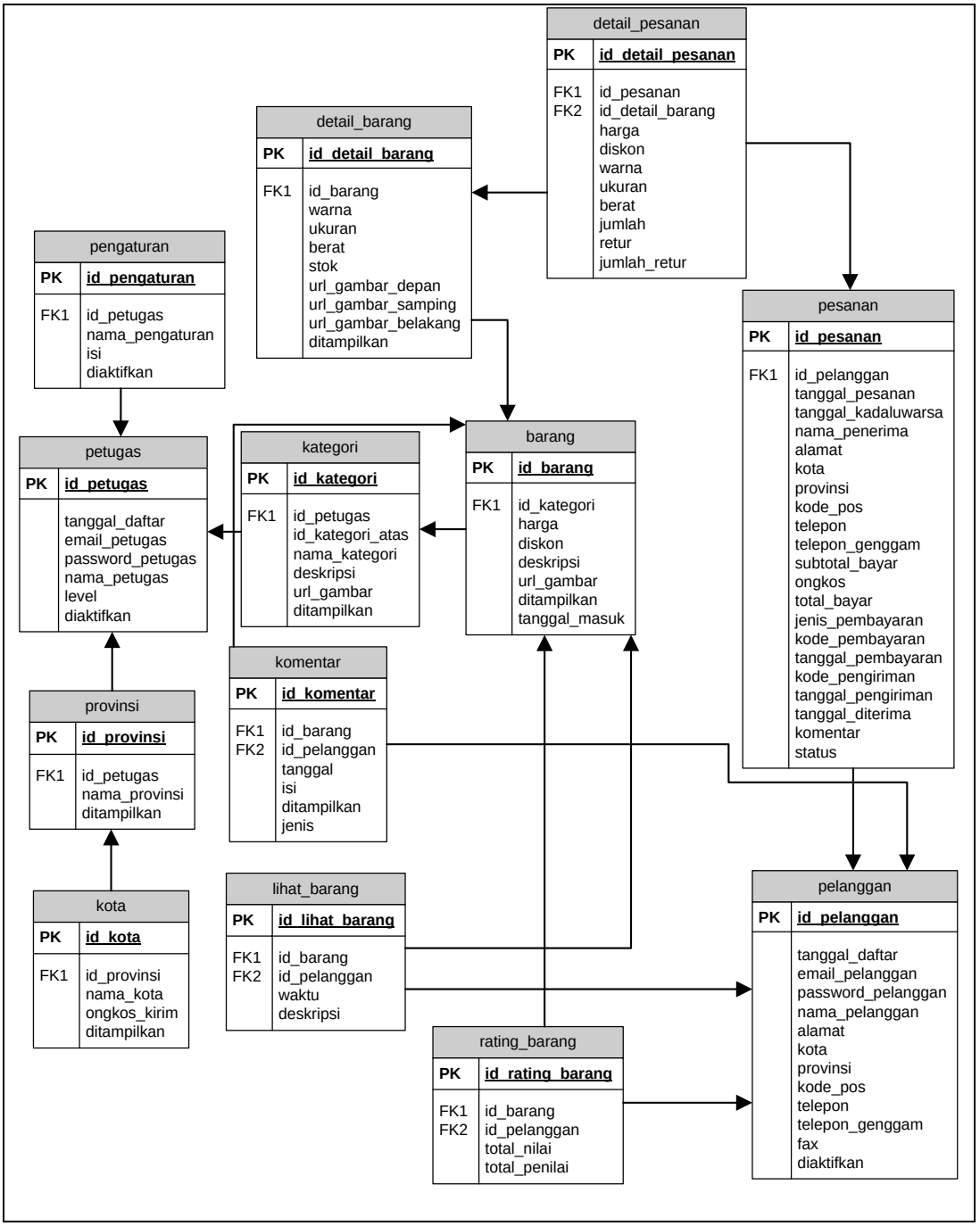
III.2.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data yaitu menciptakan atau merancang data yang terhubung dan disimpan secara bersama-sama. Untuk menggambarkannya digunakanlah diagram relasi dan struktur tabel.Dari dua hasil tersebut, implementasi basis data akan bisa dikerjakan.

III.2.1.1 Diagram Relasi

Model data relasional merupakan model data di mana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Secara formal, ke semuanya itu digambarkan ke dalam diagram relasi dan diagram skema.

Adapun untuk lebih jelasnya tentang diagram relasi pada sistem *e-commerce* di toko Istana Kulit Sukaregang akan ada pada gambar III.20.



Gambar III.14 Diagram Relasi

III.2.1.2 Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* di toko Istana Kulit Sukaregang dapat dilihat pada table III.9.

Tabel pelanggan

a. Nama *File* : Tabel Pelanggan

b. *Primary Key* : id_pelanggan

c. Jumlah *Field* : 13

d. Keterangan : Tabel berisi data member

Tabel III.8 Tabel Pelanggan

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_pelanggan	bigint	20	Primary key	Not null
tanggal_daftar	Date	-	-	Not null
email_pelanggan	Varchar	100	-	Not null
password_pelanggan	Varchar	64	-	Not null
nama_pelanggan	Varchar	50	-	Not null
alamat	Text	-	-	Not null
kota	Varchar	50	-	Not null
provinsi	Varchar	30	-	Not null
kode_pos	Varchar	15	-	Not null
telepon	Varchar	20	-	Not null
telepon_genggam	Varchar	20	-	Null
fax	Varchar	20	-	Null
diaktifkan	Varchar	15	-	Not null

2. Tabel barang

a. Nama *File* : Tabel Barang

b. *Primary Key* : id_barang

c. Jumlah *Field* : 8

d. Keterangan : Tabel berisi data barang

Tabel III.9 Tabel Barang

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_barang	bigint	20	Primary key	Not null
Id_kategori	Char	11	Foreign key	Not null
Harga	Double	-	-	Not null
Diskon	Int	11	-	Not null
Deskripsi	Text	-	-	Null
Url_gambar	Text	-	-	Null
Ditampilkan	Varchar	15	-	Not null
Tanggal_masuk	Varchar	15	-	Not null

3. Tabel ditel_barang

a. Nama *File* : Tabel Detail Barang

b. *Primary Key* : id_detail_barang

c. Jumlah *Field* : 10

d. Keterangan : Tabel berisi data detail barang

Tabel III.10Tabel Detail Barang

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_detail_barang	bigint	20	Primary key	Not null
Id_barang	bigint	20	Foreign key	Not null
Warna	Varchar	30	-	Not null
Ukuran	Varchar	10	-	Not null
Berat	Double	-	-	Not null
Stok	Int	11	-	Not null
Url_gambar_depan				Nul
Url_gambar_samping				Nul
Url_gambar_belakang				Nul
Ditampilkan	Varchar	15	-	Not null

4. Tabel lihat_barang

   a. Nama *File* : Tabel Lihat Barang

   b. *Primary Key* : id_lihat_barang

   c. Jumlah *Field* : 5

   d. Keterangan : Tabel berisi data lihat barang

Tabel III.11Tabel Lihat Barang

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_lihat_barang	bigint	20	Primary key	Not null
Id_barang	bigint	20	Foreign key	Not null
Id_pelanggan	bigint	20	Foreign key	Not null
Waktu	Varchar	25	-	Not null
Deskripsi	Text	-	-	Not null

5. Tabel rating_barang

   a. Nama *File* : Tabel ratingBarang

   b. *Primary Key* : id_barang

   c. Jumlah *Field* : 3

   d. Keterangan : Tabel berisi data ratingbarang

Tabel III.12Tabel RatingBarang

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_barang	bigint	20	Primary key	Not null
Total_nilai	Float	-	-	Not null
Total_penilai	Int	11	-	Not null

6. Tabel pesanan

   a. Nama *File* : Tabel pesanan

   b. *Primary Key* : id_ pesanan

   c. Jumlah *Field* : 22

d. Keterangan : Tabel berisi data pesanan

Tabel III.13 Tabel Pesanan

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_ pesanan	bigint	20	Primary key	Not null
Id_pelanggan	bigint	20	Foreign key	Not null
Tanggal_pesanan	Date			Not null
Tanggal_kadaluarsa	Date	-	-	Not null
Nama_penerima	Varchar	50	-	Not null
Alamat	Text		-	Not null
kota	Varchar	50	-	Not null
provinsi	Varchar	50	-	Null
Kode_pos	Varchar	15	-	Not null
Telepon	Varchar	20	-	Null
Telepon_genggam	Varchar	20	-	Null
Subtotal_bayar	Double	-	-	Not null
Ongkos	Double	-	-	Not null
Total_bayar	Double	-	-	Not null
Jenis_pembayaran	Varchar	20	-	Null
Kode_pembayaran	Varchar	20	-	Null
Tanggal_pembayaran	Date	-	-	Null
Kode_pengiriman	Varchar	50	-	Null
Tanggal_pengiriman	Date	-	-	Null
Tanggal_diterima	Date	-	-	Null
Komentar	Longtext	-	-	Null
Status	Varchar	30	-	Not null

7. Tabel detail_pesanan

a. Nama *File* : Tabel detail_pesanan

b. *Primary Key* : id_detail_pesanan

c. Jumlah *Field* : 11

d. Keterangan : Tabel berisi data detail pesanan

Tabel III.14 Tabel Detail Pesanan

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_detail_pesanan	bigint	20	Primary key	Not null
Id_pesanan	bigint	20	Foreign key	Not null
Id_detail_barang	bigint	20	Foreign key	Not null
Harga	Double	-	-	Not null
Diskon	Int	11	-	Null
Ukuran	Varchar	10	-	Not null
Berat	Double	-	-	Not null
Jumlah	Int	11	-	Not null
Retur	Varchar	30	-	Null
Jumlah_retur	Int	11	-	Null

8. Tabel kategori

   a. Nama *File* : Tabel kategori

   b. *Primary Key* : id_kategori

   c. Jumlah *Field* : 7

   d. Keterangan : Tabel berisi data kategori

Tabel III.15 Tabel Kategori

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_kategori	Char	4	Primary key	Not null
Id_induk	Char	4	-	Null
Nama_kategori	Varchar	50	-	Not null
Deskripsi	Text	-	-	Null
Url_gambar	Text	-	-	Null
Ditampilkan	Varchar	15	-	Not null
Id_petugas	Int	11	Foreign Key	Not null

9. Tabel komentar

   a. Nama *File* : Tabel komentar

   b. *Primary Key* : id_komentar

   c. Jumlah *Field* : 7

d. Keterangan : Tabel berisi data komentar

Tabel III.16 Tabel Komentar

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_komentar	bigint	20	Primary key	Not null
Id_pelanggan	bigint	20	Foreign key	Not null
Id_barang	bigint	20	Foreign key	Not null
Tanggal	Date	-	-	Not null
Isi	Longtext	-	-	Not null
Ditampilkan	Varchar	15	-	Not null
Jenis	Varchar	30	-	Not null

10. Tabel kota

a. Nama *File* : Tabel kota

b. *Primary Key* : id_kota

c. Jumlah *Field* : 5

d. Keterangan : Tabel berisi data kota

Tabel III.17 Tabel Kota

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_kota	bigint	20	Primary key	Not null
Id_provinsi	int	11	Foreign key	Not null
Nama_kota	Varchar	50	-	Not null
Ongkos_kirim	Double	-	-	Not null
Ditampilkan	Varchar	15	-	Not null

11. Tabel pengaturan

a. Nama *File* : Tabel pengaturan

b. *Primary Key* : id_pengaturan

c. Jumlah *Field* : 5

d. Keterangan : Tabel berisi data pengaturan

Tabel III.18 Tabel Pengaturan

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_pengaturan	bigint	20	Primary key	Not null
Id_petugas	int	11	Foreign key	Not null
Nama_pengaturan	Varchar	50	-	Not null
Isi	longtext	-	-	Not null
Diaktifkan	Varchar	15	-	Not null

12. Tabel petugas

    a. Nama *File* : Tabel petugas

    b. *Primary Key* : id_petugas

    c. Jumlah *Field* : 7

    d. Keterangan : Tabel berisi data petugas

Tabel III.19 Tabel Petugas

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_petugas	Int	11	Primary key	Not null
Tanggal_daftar	Date	-	-	Not null
Email_petugas	Varchar	100	-	Not null
Password_petugas	Varchar	64	-	Not null
Nama_petugas	Varchar	50	-	Not null
Level	Int	1	-	Not null
Diaktifkan	Varchar	15	-	Not null

13. Tabel provinsi

    a. Nama *File* : Tabel provinsi

    b. *Primary Key* : id_provinsi

    c. Jumlah *Field* : 4

    d. Keterangan : Tabel berisi data provinsi

Tabel III.20 Tabel Provinsi

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_provinsi	Int	11	Primary key	Not null
Nama_provinsi	Varchar	30	-	Not null
Ditampilkan	Varchar	15	-	Not null
Id_petugas	Int	11	Foreign key	Not null

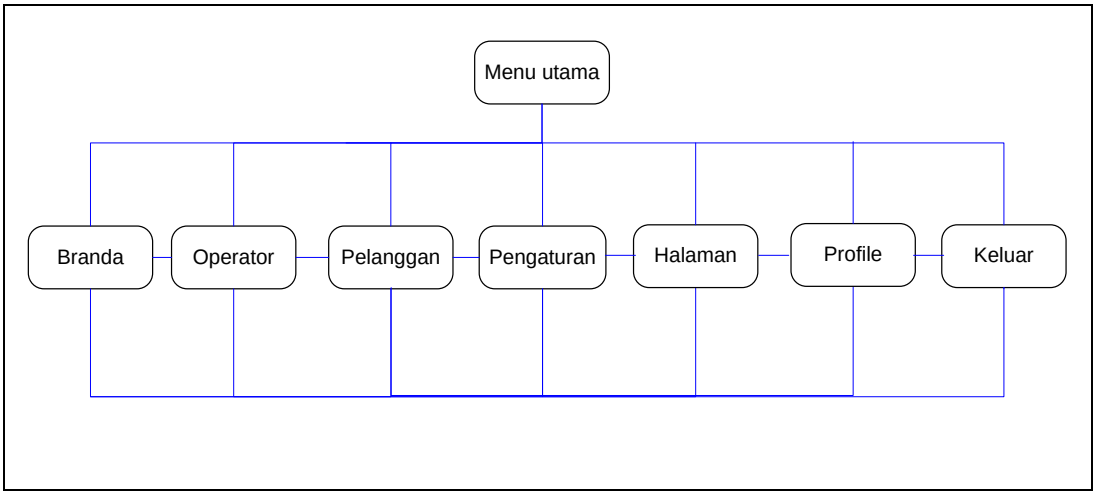
III.2.2 Perancangan Struktur Menu

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

1. Struktur menu administrator
2. Struktur menu operator
3. Struktur menu member
4. Struktur menu pengunjung

III.2.2.1 Struktur Menu Administrator

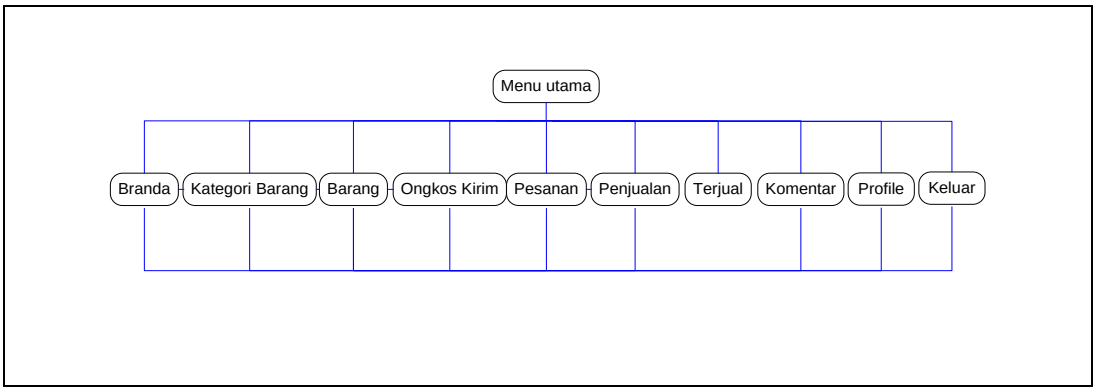
Untuk lebih jelasnya struktur menu pada administrator akan ada pada gambar III.21.



Gambar III.21 Struktur Menu Administrator

III.2.2.2 Struktur Menu Operator

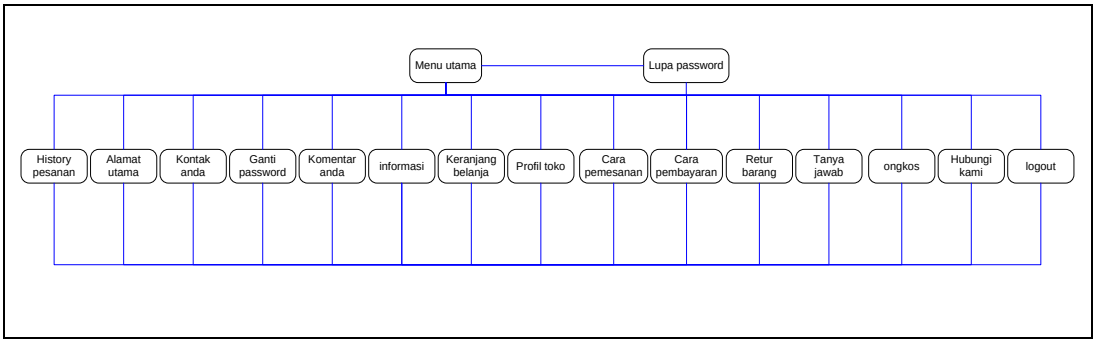
Untuk lebih jelasnya struktur menu pada operator akan ada pada gambar III.22.



Gambar III.15 Struktur Menu Operator

III.2.2.3 Struktur Menu Member

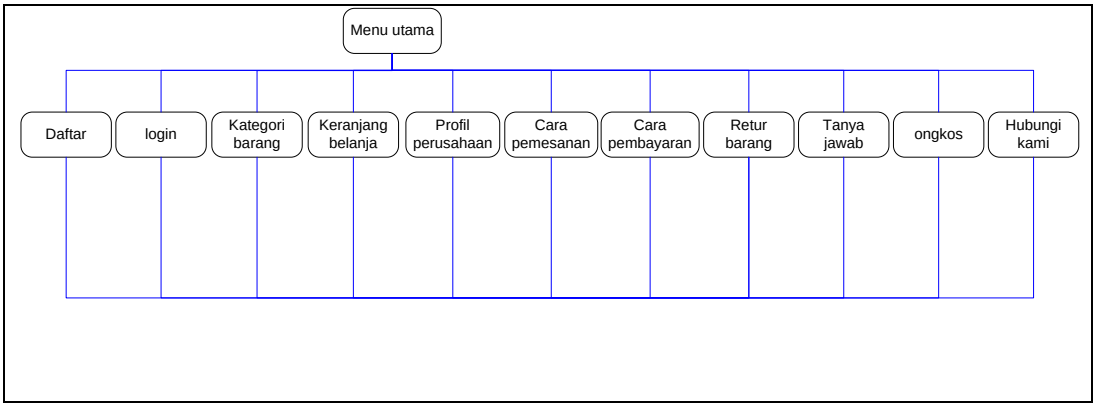
Untuk lebih jelasnya struktur menu pada member akan ada pada gambar III.23.



Gambar III.23 Struktur Menu Member

III.2.2.4 Struktur Menu Pengunjung

Untuk lebih jelasnya struktur menu pada pengunjung akan ada pada gambar III.24.



Gambar III.24 Struktur Menu Pengunjung

III.2.3 Perancangan Arsitektur

Setelah melakukan perancangan data pada sistem yang dibangun, maka dilakukanlah perancangan arsitektur.Perancangan arsitektur yang telah dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan antar muka, perancangan pesan dan jaringan semantik.

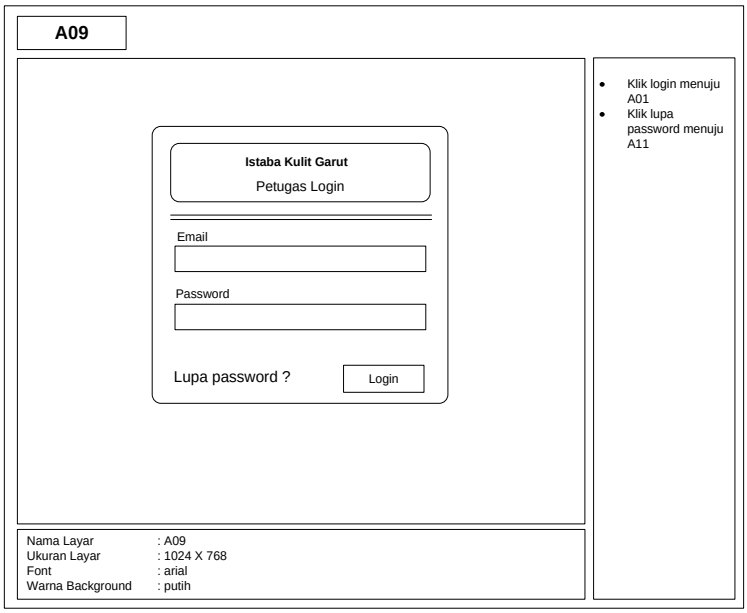
III.2.3.1 Perancangan Antar Muka

Spesifikasi antarmuka merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user*.Spesifikasiperancanganantar muka terdiri dari :

1. Perancangan antar muka administrator
2. Perancangan antar muka operator
3. Perancangan antar muka member
4. Perancangan antar muka pengunjung

III.2.3.1.1 Perancangan Antar Muka Administrator

1. Perancangan antar muka login



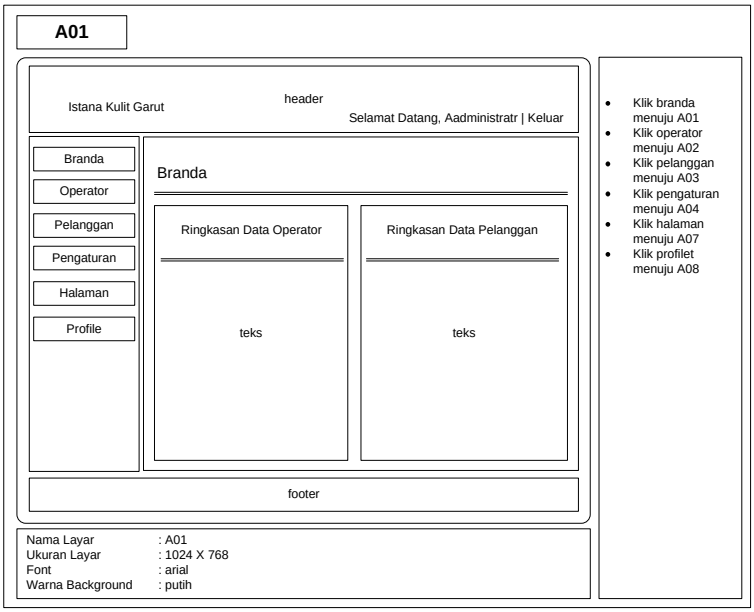
Gambar III.25 Perancangan Antar Muka Login

2. Perancangan antar muka lupa password



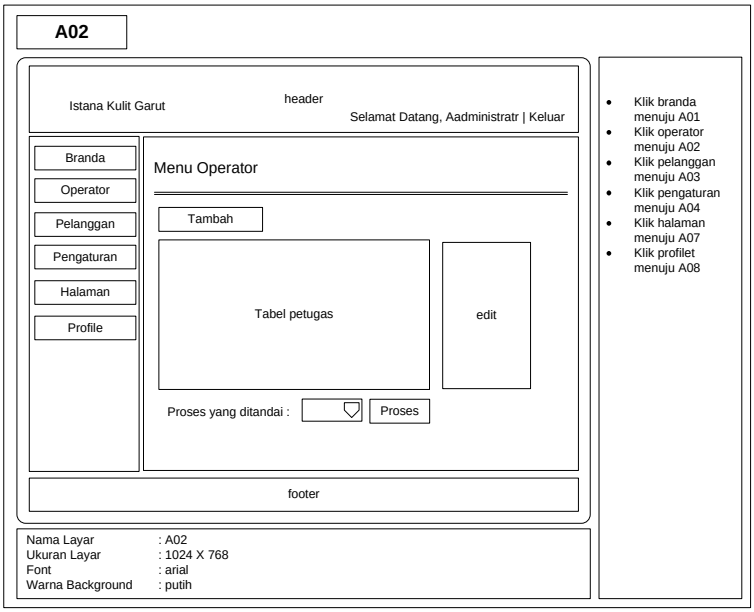
Gambar III.16 Perancangan Antar Muka Lupa Password

3. Perancangan antar muka beranda



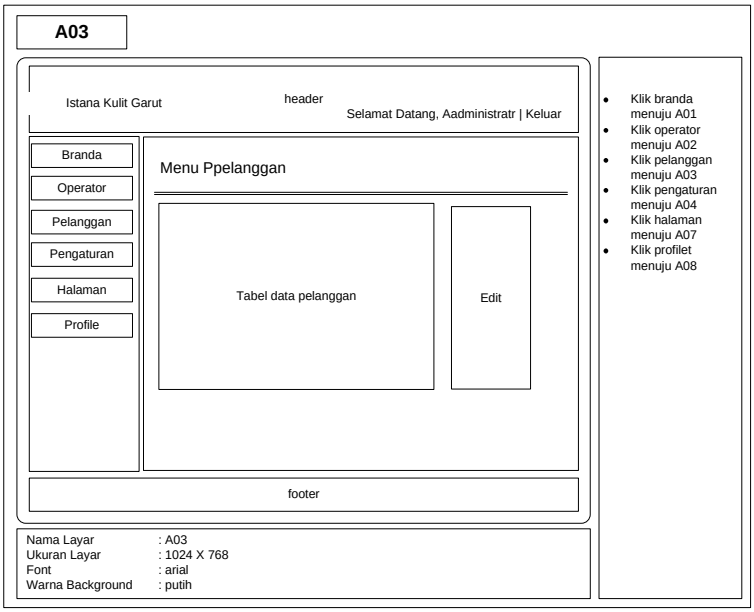
Gambar III.27 Perancangan Antar Muka Beranda

4. Perancangan antar muka data petugas



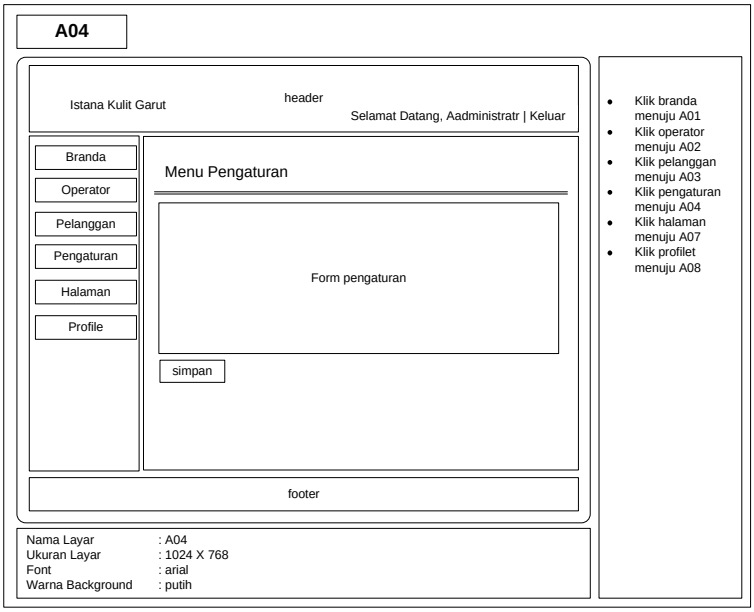
Gambar III.28 Perancangan Antar Muka Data Petugas

5. Perancangan antar muka data pelanggan



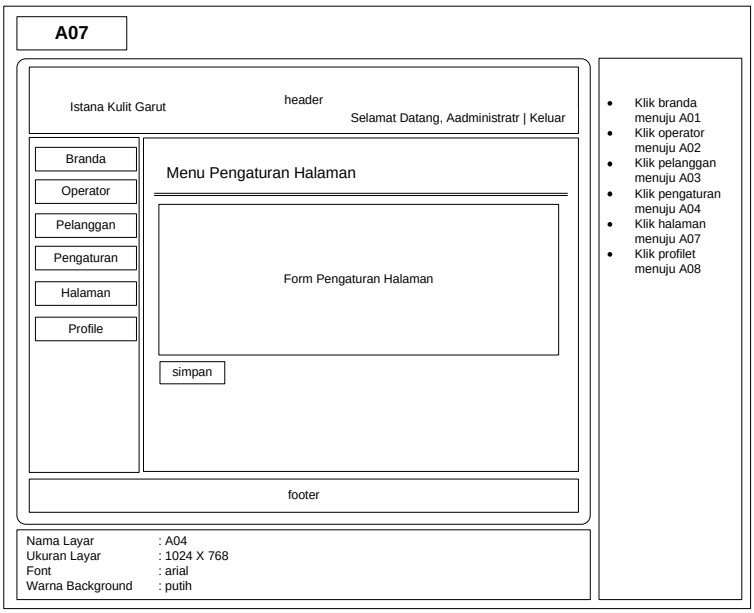
Gambar III.29 Perancangan Antar Muka Data Pelanggan

6. Perancangan antar muka pengaturan



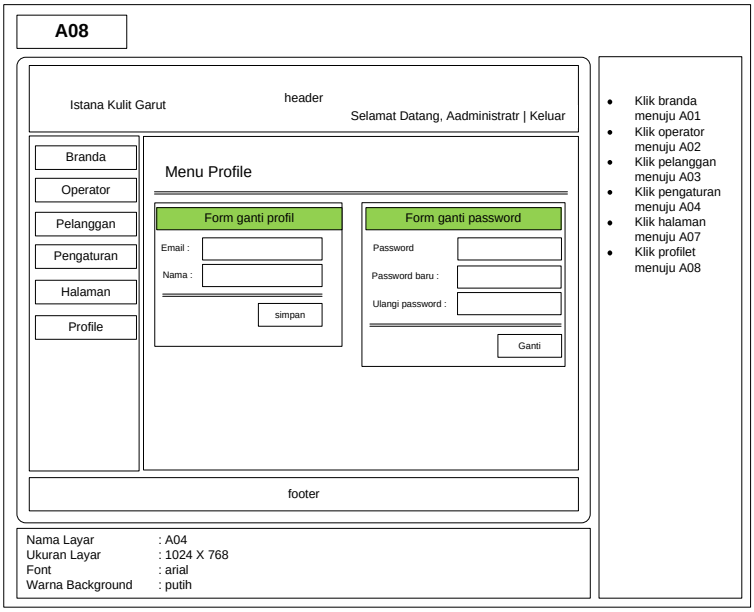
Gambar III.30 Perancangan Antar Muka Pengaturan

7. Perancangan antar muka halaman



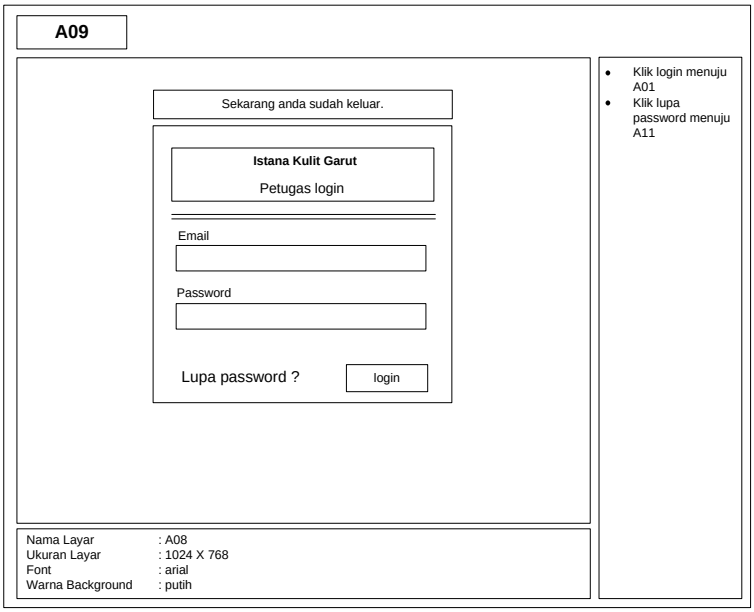
Gambar III.31 Perancangan Antar Muka Halaman

8. Perancangan antar muka profile



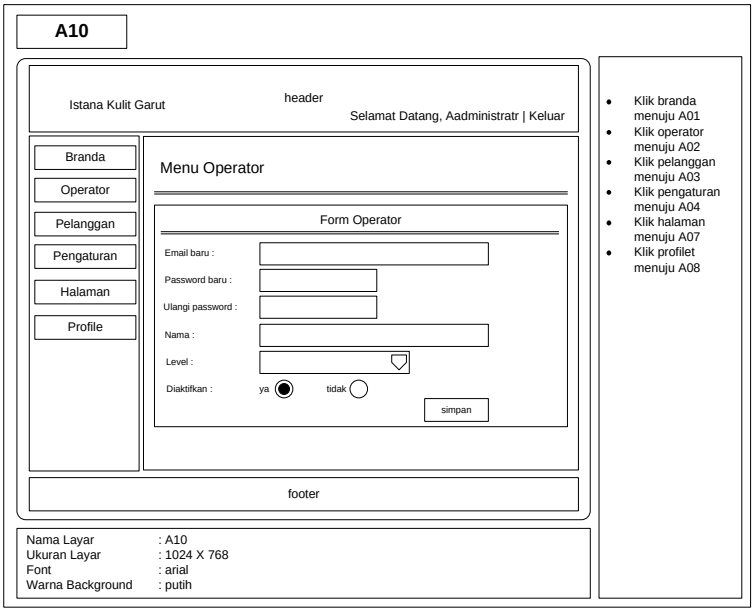
Gambar III.32 Perancangan Antar Muka Halaman

9. Perancangan antar muka logout



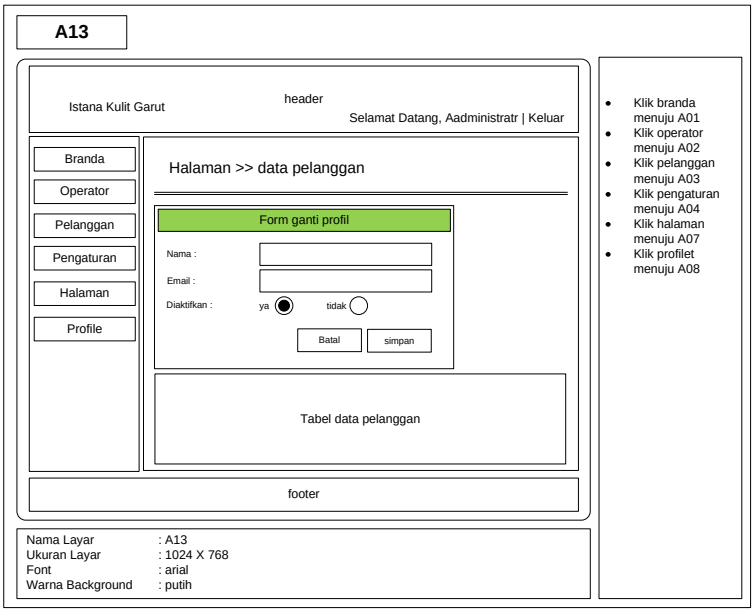
Gambar III.33 Perancangan Antar Muka Log Out

10. Perancangan antar muka tambah data petugas



Gambar III.34 Perancangan Antar Muka Tambah Data Petugas

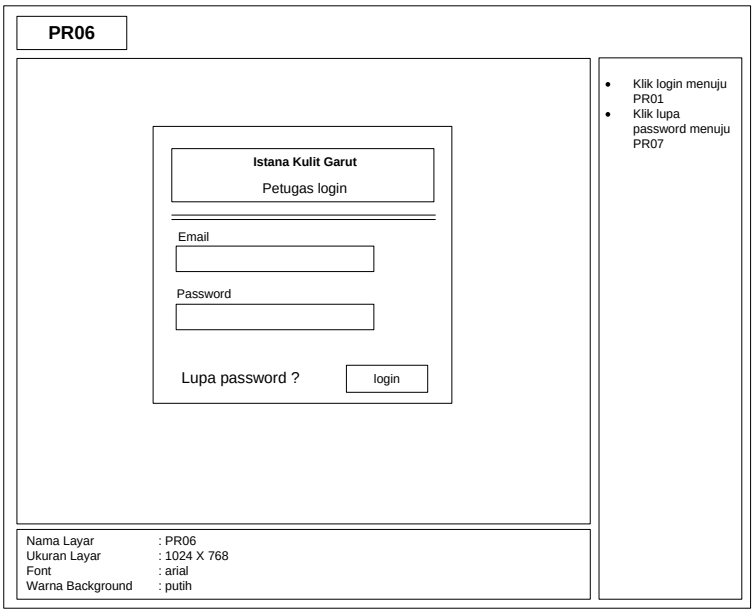
11. Perancangan antar muka ubah data pelanggan



Gambar III.35 Perancangan Antar Muka Ubah Data Pelanggan

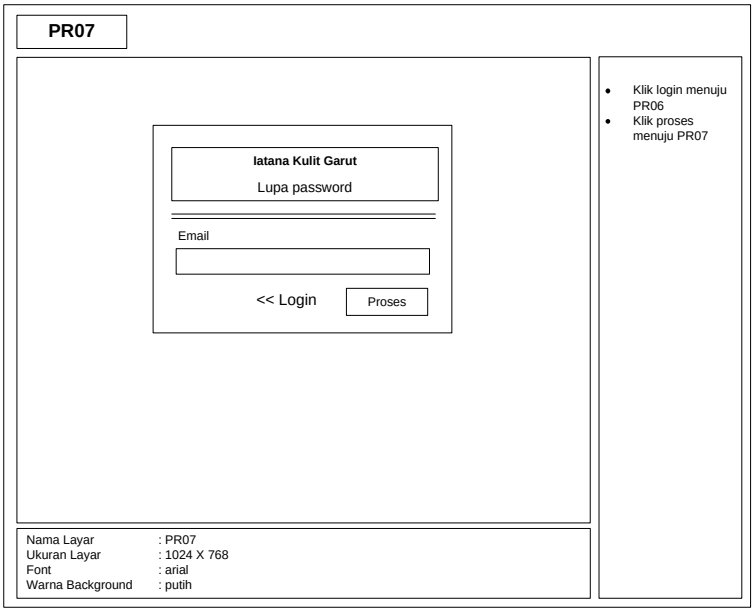
III.2.3.1.2 Perancangan Antar Muka Operator

1. Perancangan antar muka login



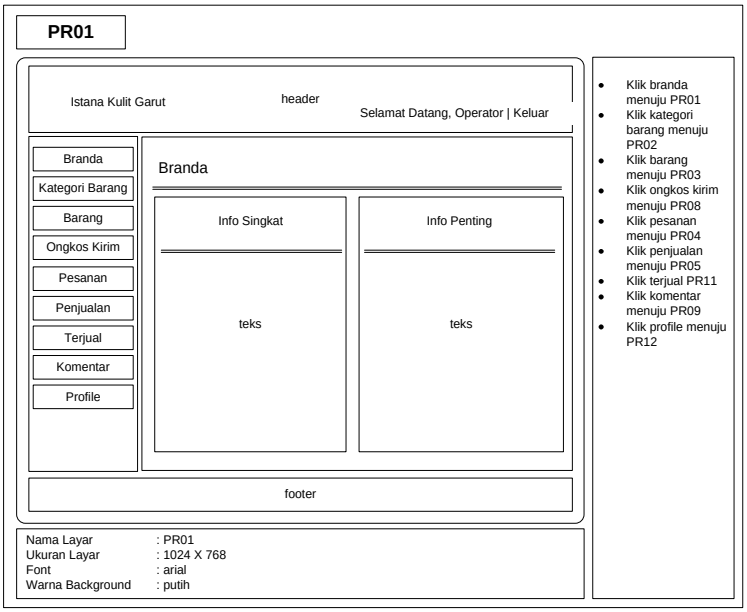
Gambar III.36 Perancangan Antar Muka Login

2. Perancangan antar muka lupa password



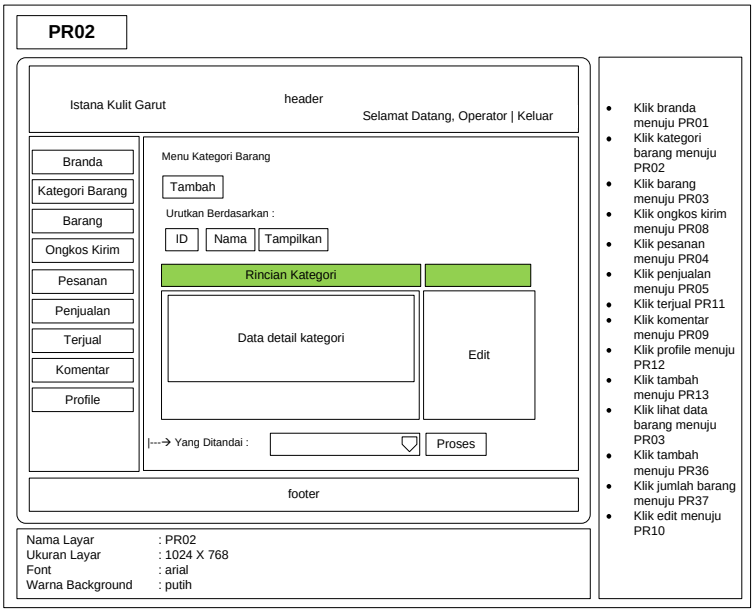
Gambar III.17 Perancangan Antar Muka Lupa Password

3. Perancangan antar muka beranda



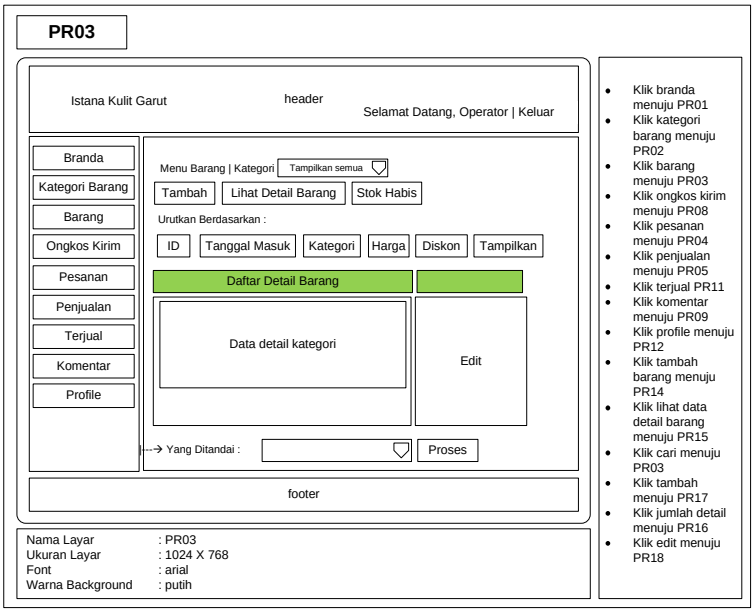
Gambar III.18 Perancangan Antar Muka Beranda

4. Perancangan antar muka data kategori



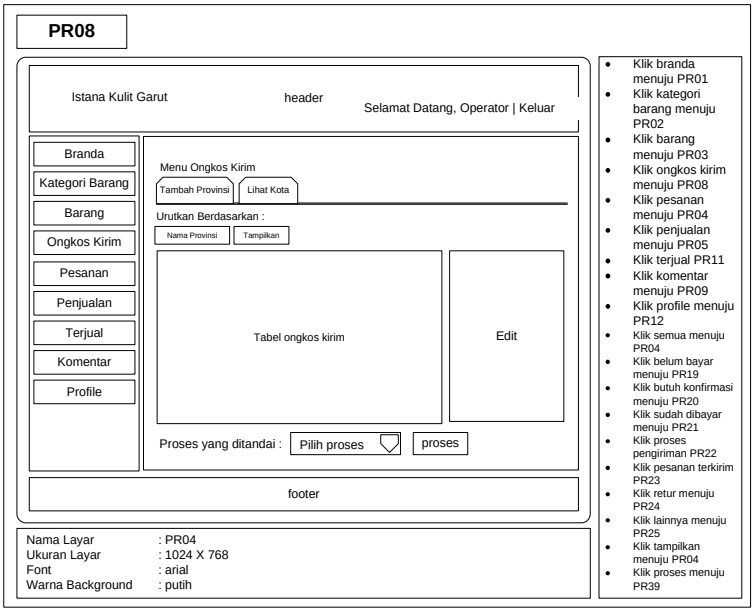
Gambar III.19 Perancangan Antar Muka Data Kategori

5. Perancangan antar muka data barang



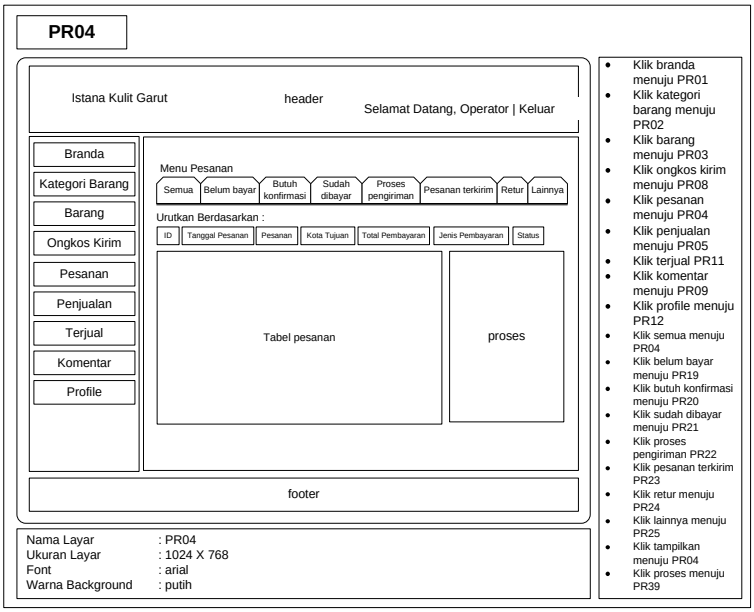
Gambar III.40 Perancangan Antar Muka Data Barang

6. Perancangan antar muka ongkos kirim



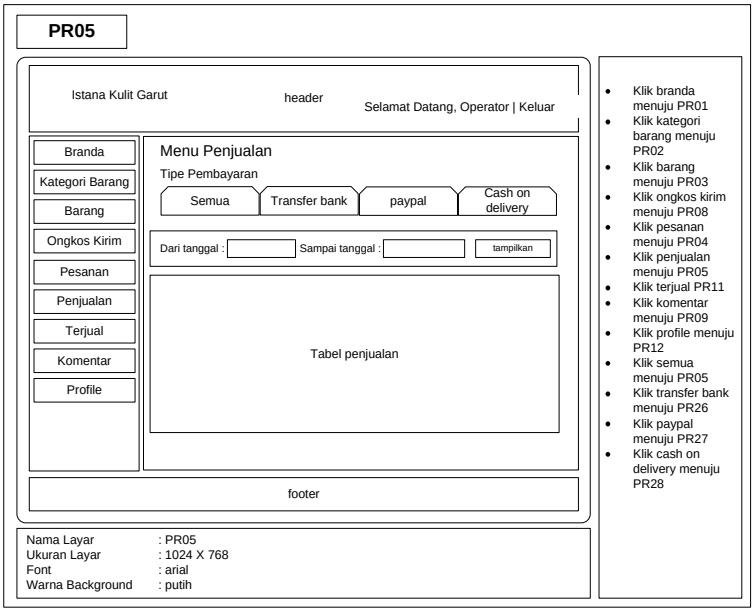
Gambar III.41 Perancangan Antar Muka Ongkos Kirim

7. Perancangan antar muka pesanan



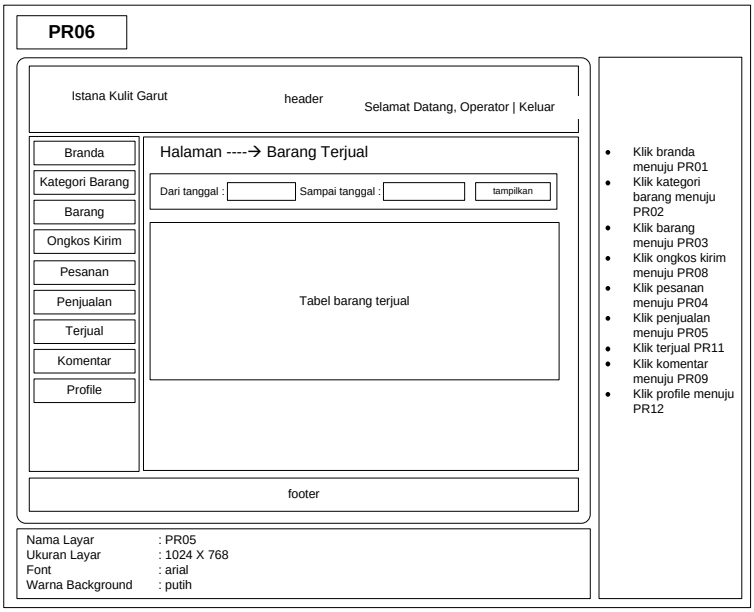
Gambar III.42 Perancangan Antar Muka Pesanan

8. Perancangan antar muka penjualan



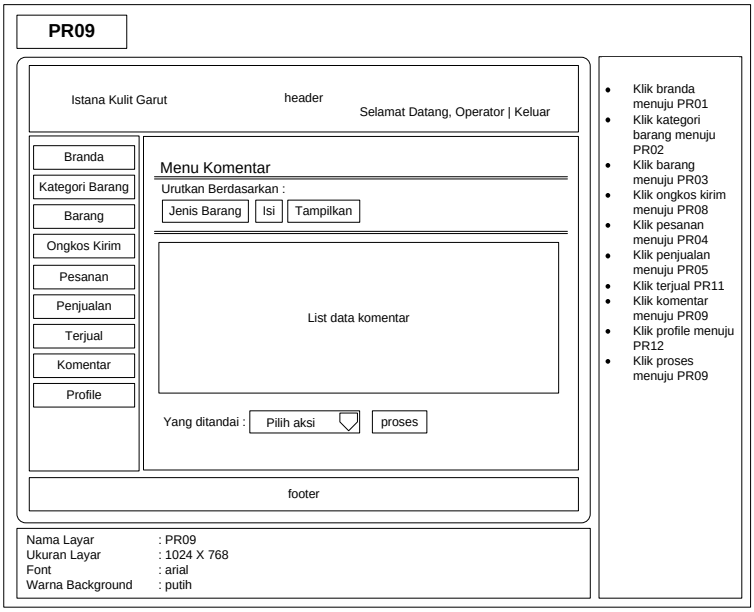
Gambar III.43 Perancangan Antar Muka Penjualan

9. Perancangan antar muka terjual



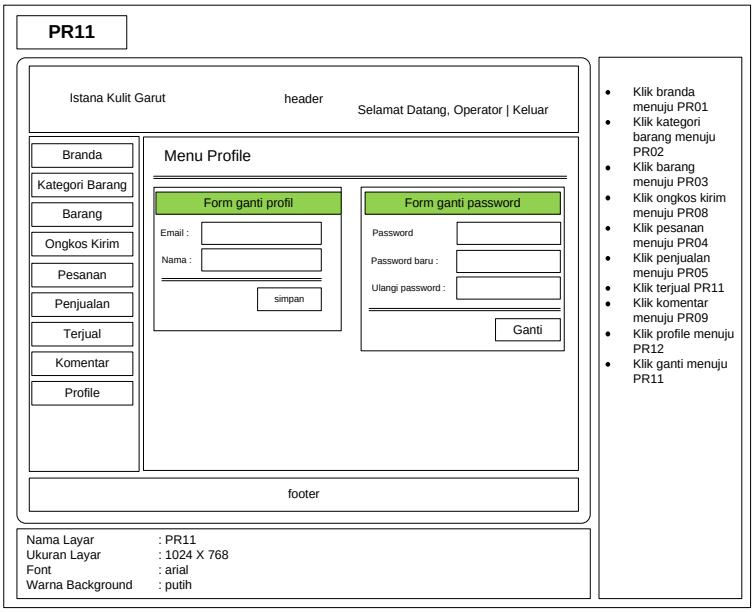
Gambar III.44 Perancangan Antar Muka Terjual

10. Perancangan antar muka komentar



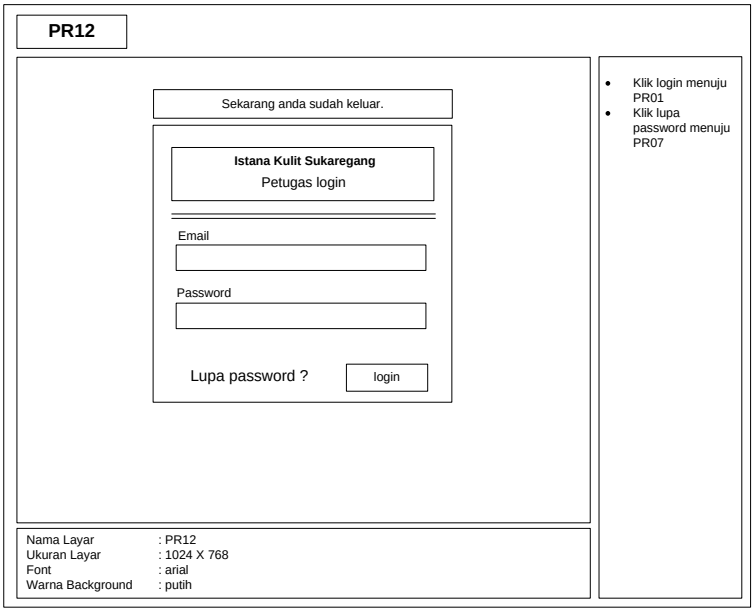
Gambar III.45 Perancangan Antar Muka Komentar

11. Perancangan antar muka Profile



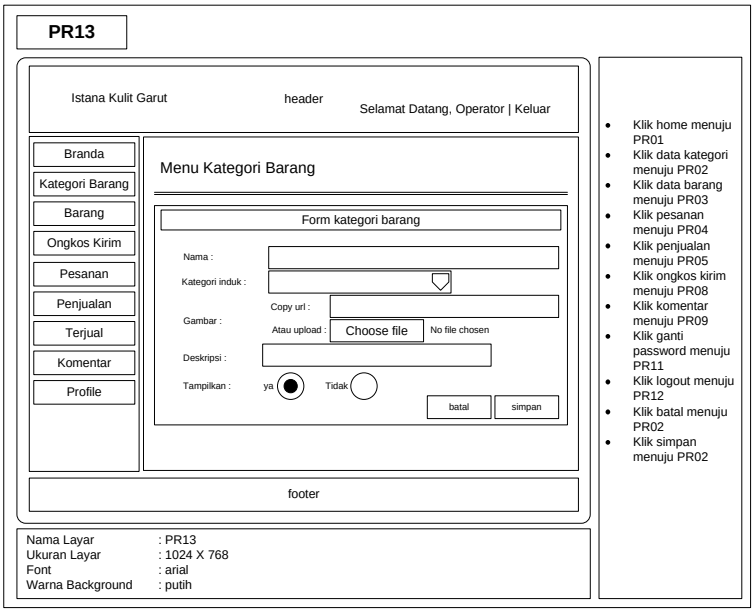
Gambar III.20 Perancangan Antar Muka Profile

12. Perancangan antar muka logout



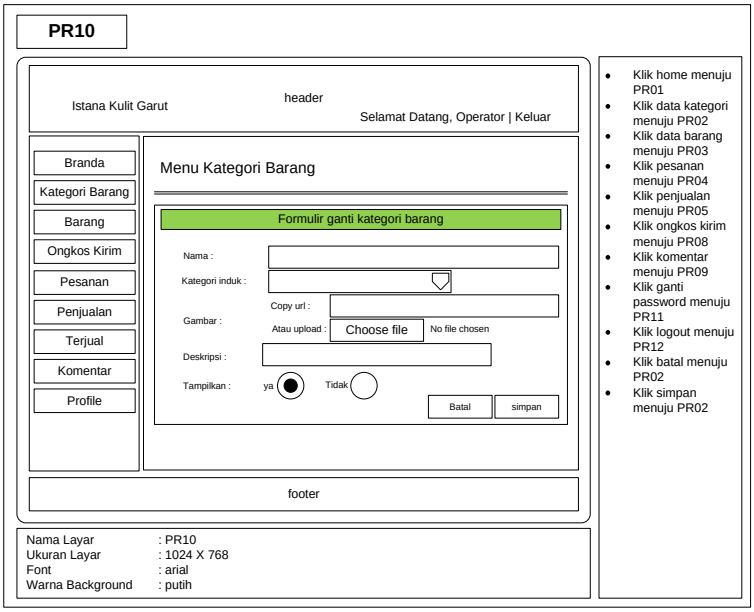
Gambar III.47 Perancangan Antar Muka Logout

13. Perancangan antar muka tambah data kategori barang



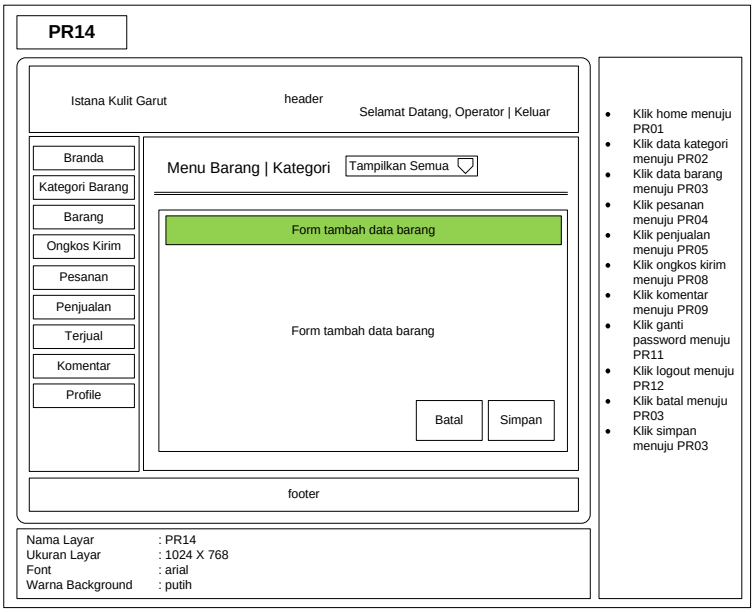
Gambar III.48 Perancangan Antar Muka Tambah Data Kategori Barang

14. Perancangan antar muka ubah data kategori barang



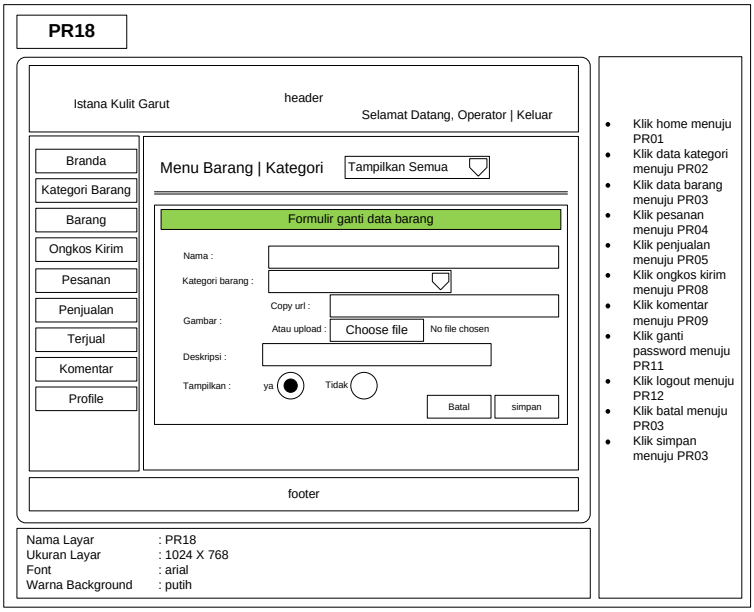
Gambar III.49 Perancangan Antar Muka Ubah Data Kategori Barang

15. Perancangan antar muka tambah data barang



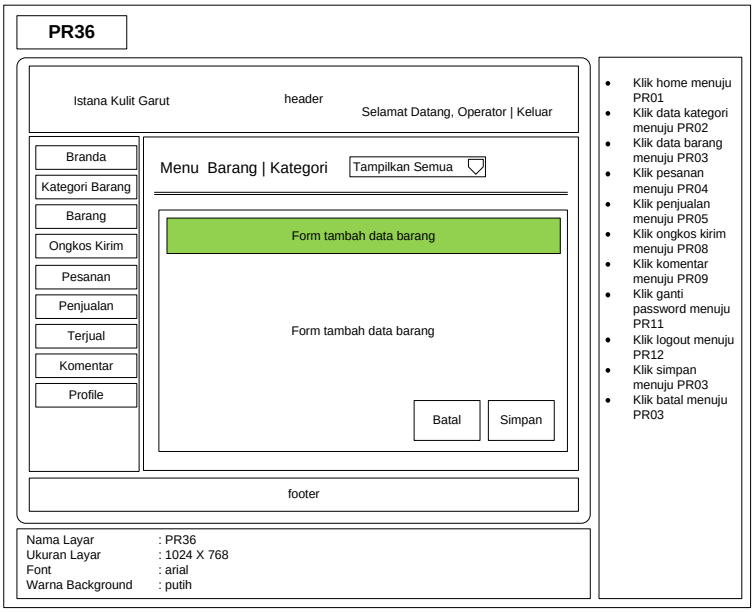
Gambar III.50 Perancangan Antar Muka Tambah Data Barang

16. Perancangan antar muka ubah data barang



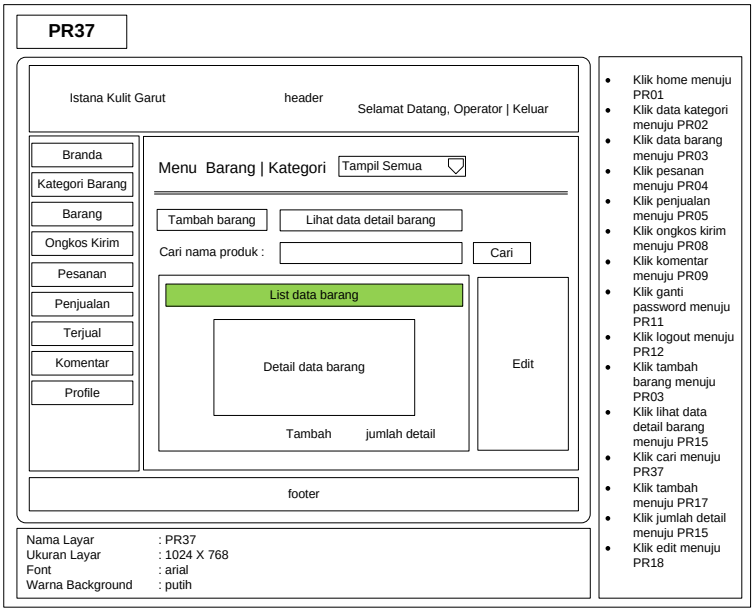
Gambar III.51 Perancangan Antar Muka Ubah Data Barang

17. Perancangan antar muka tambah data barang pada kategori



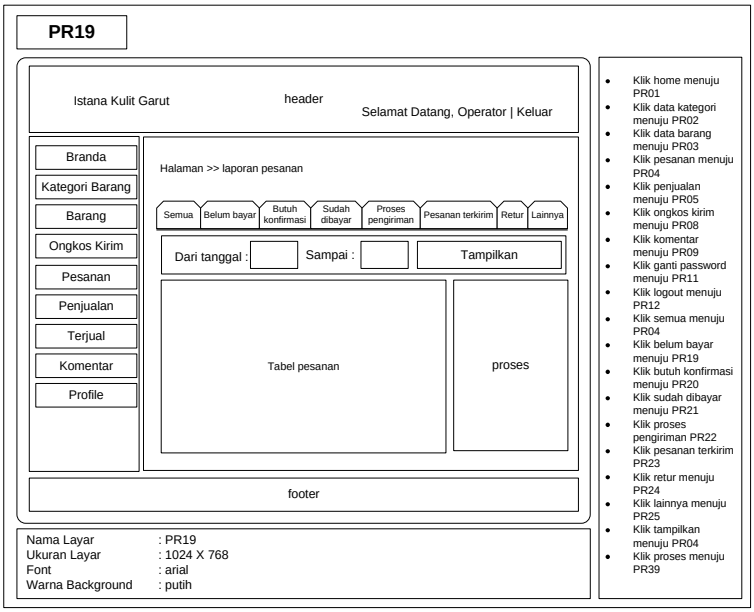
Gambar III.52 Perancangan Antar Muka Tambah Data Barang Pada Kategori

18. Perancangan antar muka lihat data barang pada kategori



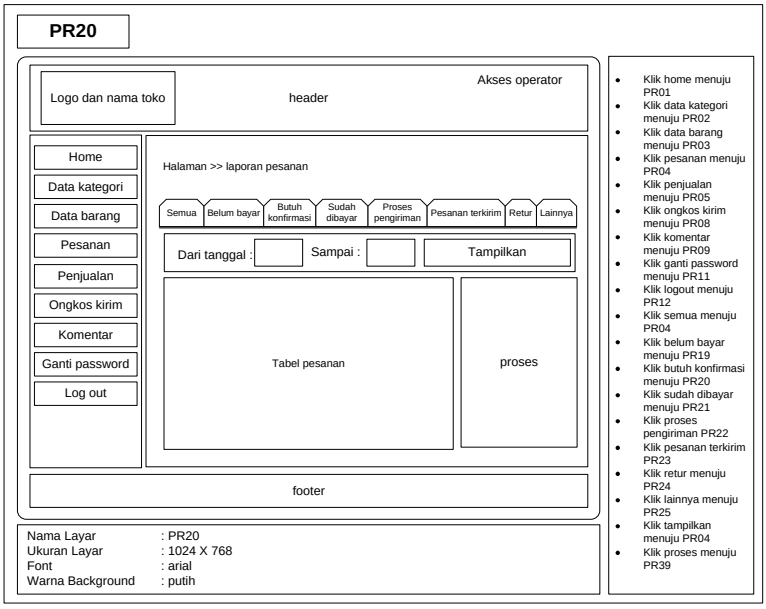
Gambar III.53 Perancangan Antar Muka Lihat Data Barang Pada Kategori

19. Perancangan antar muka laporan pesanan status belum bayar



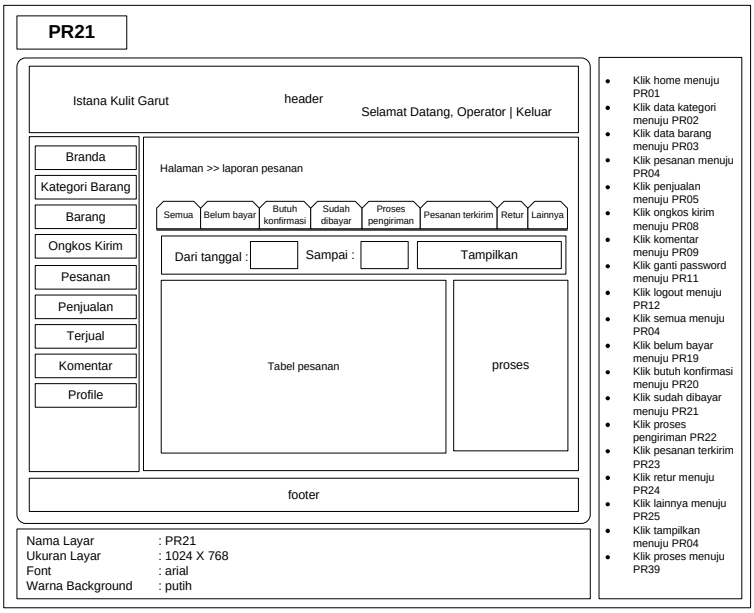
Gambar III.54 Perancangan Antar Muka Laporan Pesanan Status Belum Bayar

20. Perancangan antar muka laporan pesanan status butuh konfirmasi



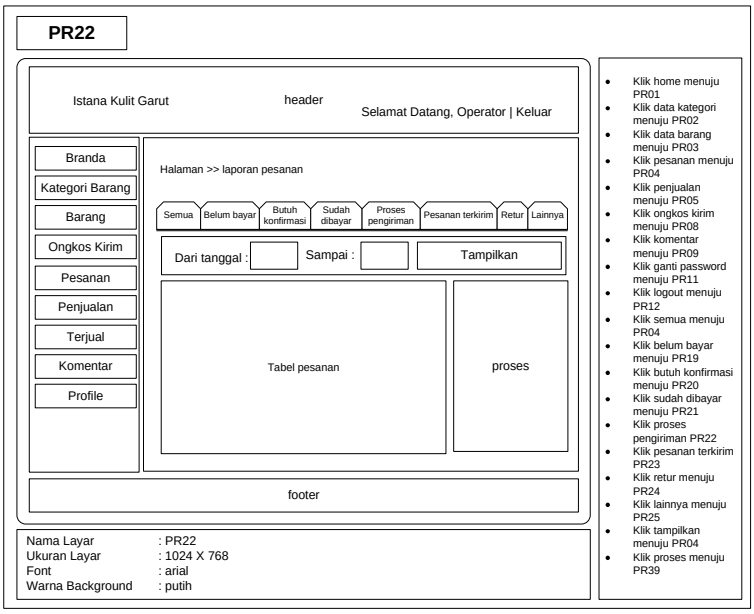
Gambar III.55 Perancangan Antar Muka Laporan Pesanan Status Butuh Konfirmasi

21. Perancangan antar muka laporan pesanan status sudah dibayar



Gambar III.56 Perancangan Antar Muka Laporan Pesanan Status Sudah Dibayar

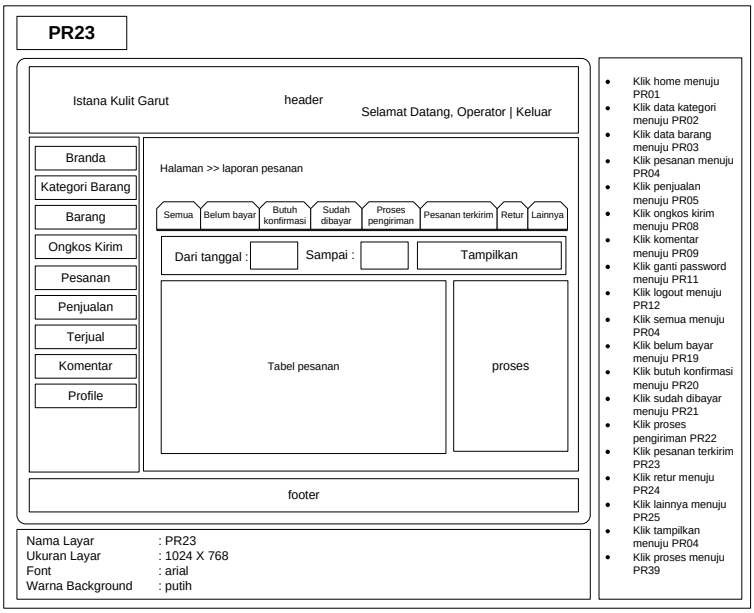
22. Perancangan antar muka laporan pesanan status proses pengiriman



Gambar III.57 Perancangan Antar Muka Laporan Pesanan Status Prose

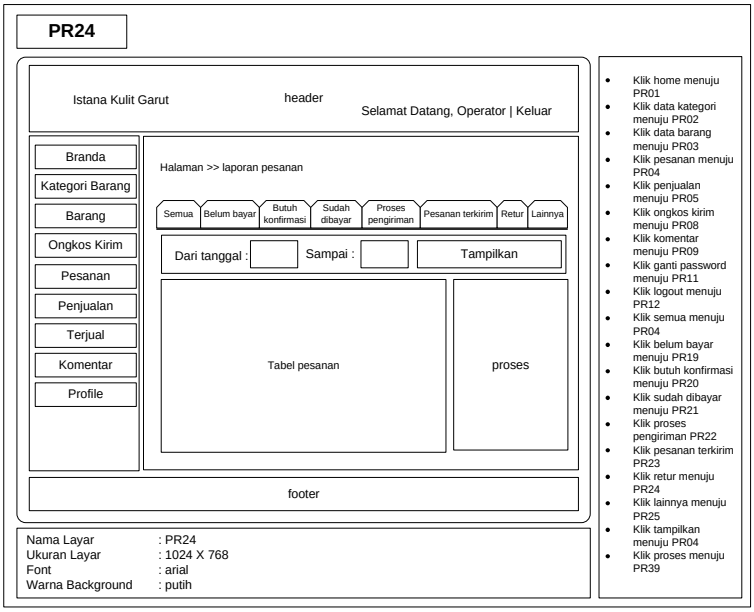
Pengiriman

23. Perancangan antar muka laporan pesanan status pesanan terkirim



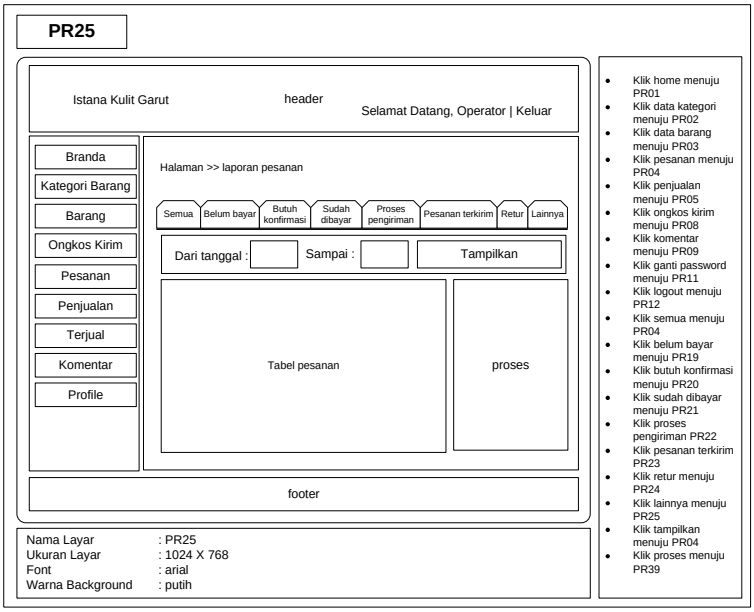
Gambar III.58 Perancangan Antar Muka Laporan Pesanan Status Pesanan Terkirim

24. Perancangan antar muka laporan pesanan status retur



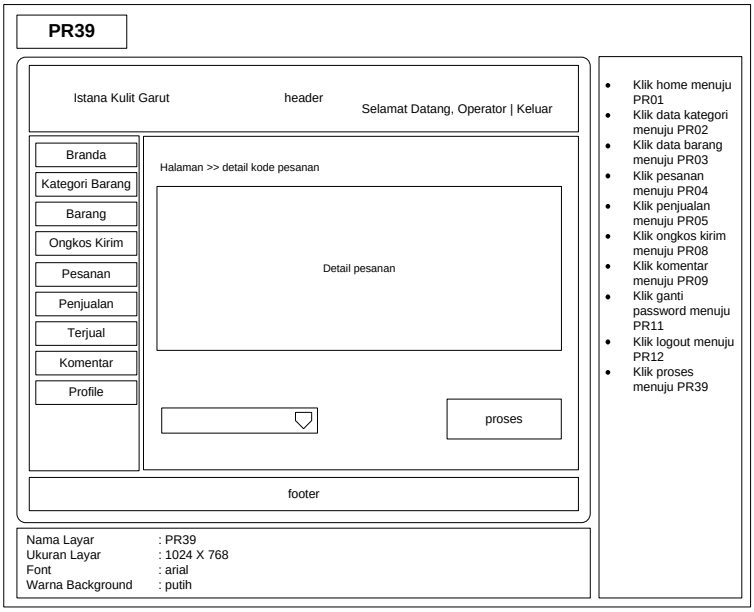
Gambar III.59 Perancangan Antar Muka Laporan Pesanan Status Retur

25. Perancangan antar muka laporan pesanan status lainnya



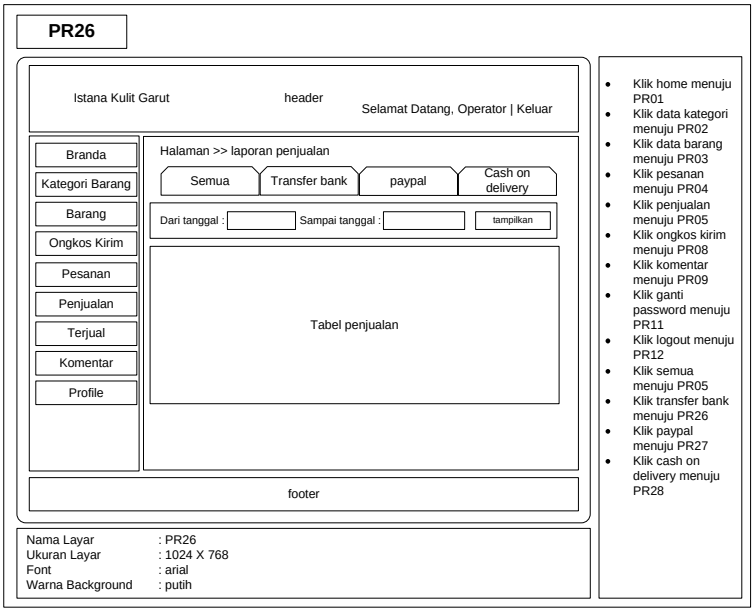
Gambar III.60 Perancangan Antar Muka Laporan Pesanan Status Lainnya

26. Perancangan antar muka detail laporan pesanan



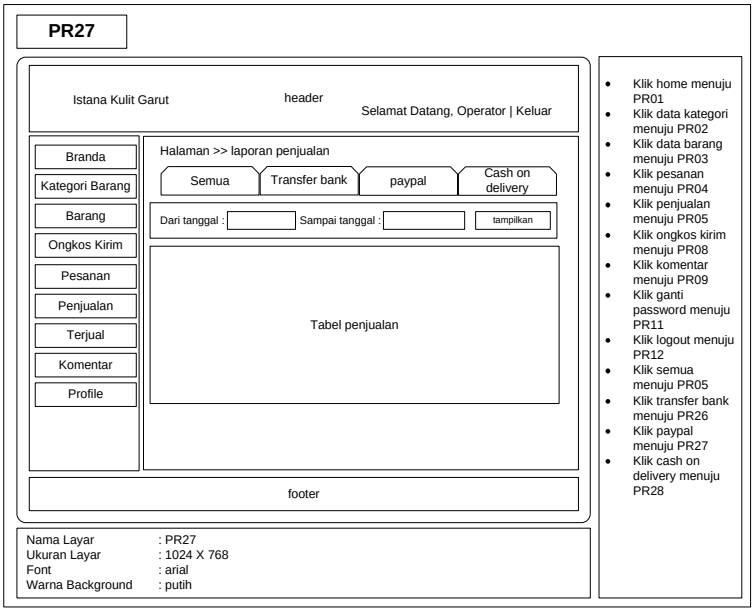
Gambar III.61 Perancangan Antar Muka Detail Laporan Pesanan

27. Perancangan antar muka laporan penjualan transfer bank



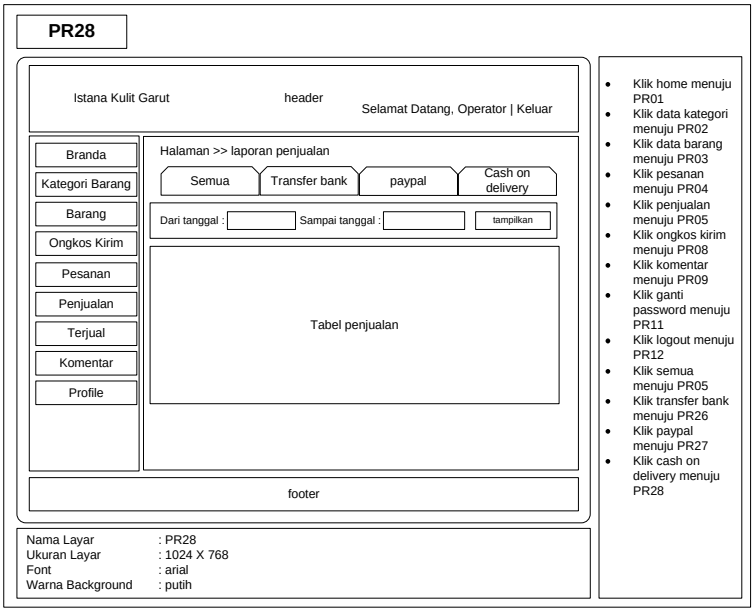
Gambar III.62 Perancangan Antar Muka Laporan Penjualan Transfer Bank

28. Perancangan antar muka laporan penjualan paypal



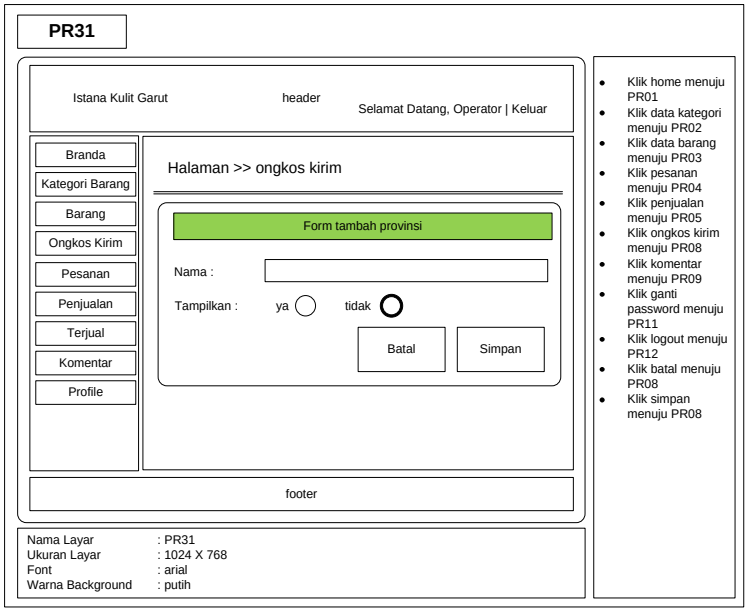
Gambar III.63 Perancangan Antar Muka Laporan Penjualan PayPal

29. Perancangan antar muka laporan penjualan cash on delivery



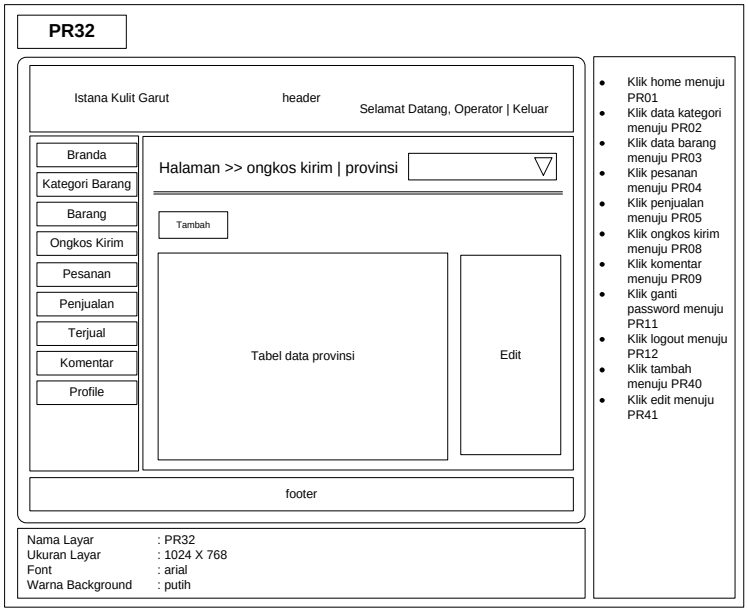
Gambar III.64 Perancangan Antar Muka Laporan Penjualan Cash On Delivery

30. Perancangan antar muka tambah data provinsi



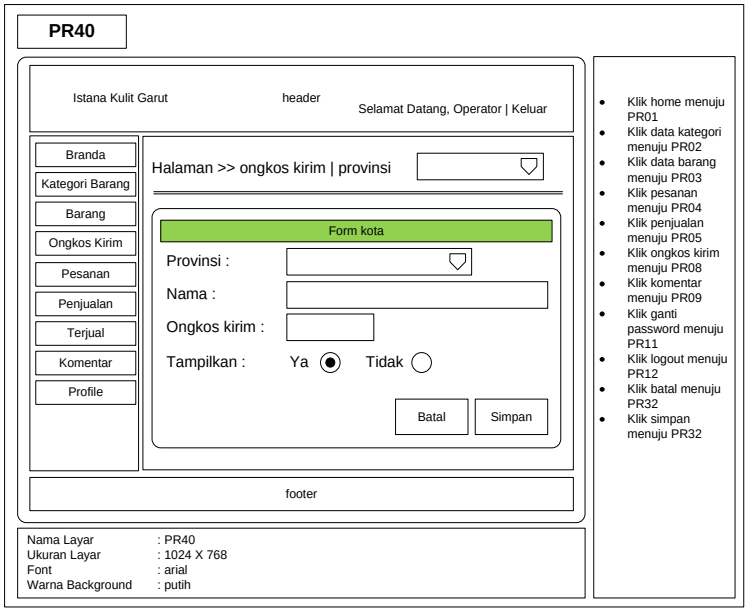
Gambar III.65 Perancangan Antar Muka Tambah Data Provinsi

31. Perancangan antar muka lihat seluruh data kota



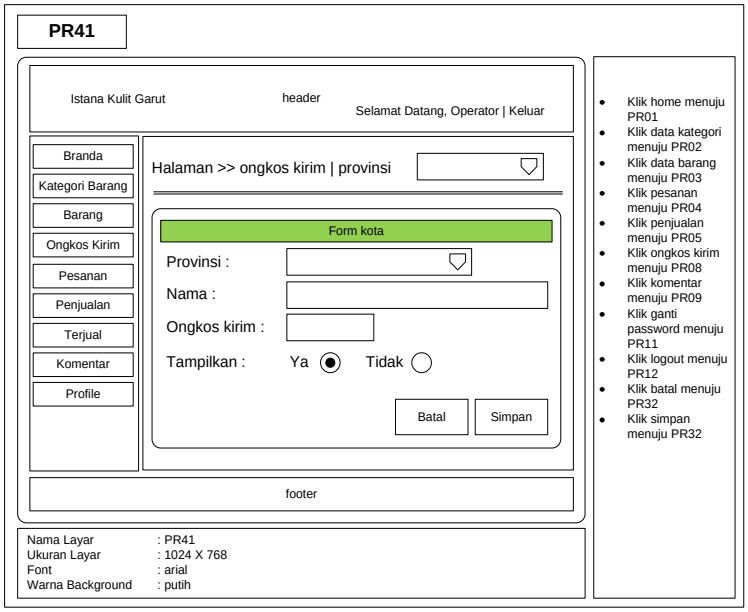
Gambar III.66 Perancangan Antar Muka Lihat Seluruh Data Kota

32. Perancangan antar muka tambah data kota



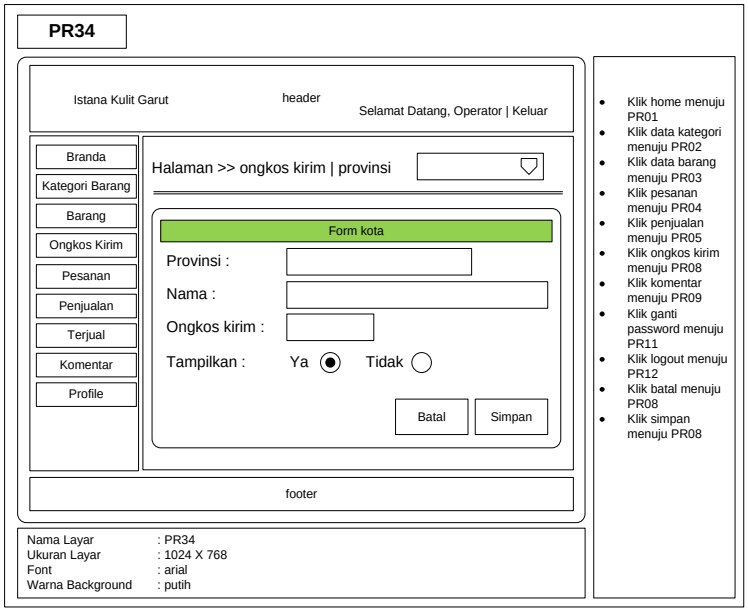
Gambar III.67 Perancangan Antar Muka Tambah Data Kota

33. Perancangan antar muka ubah data kota



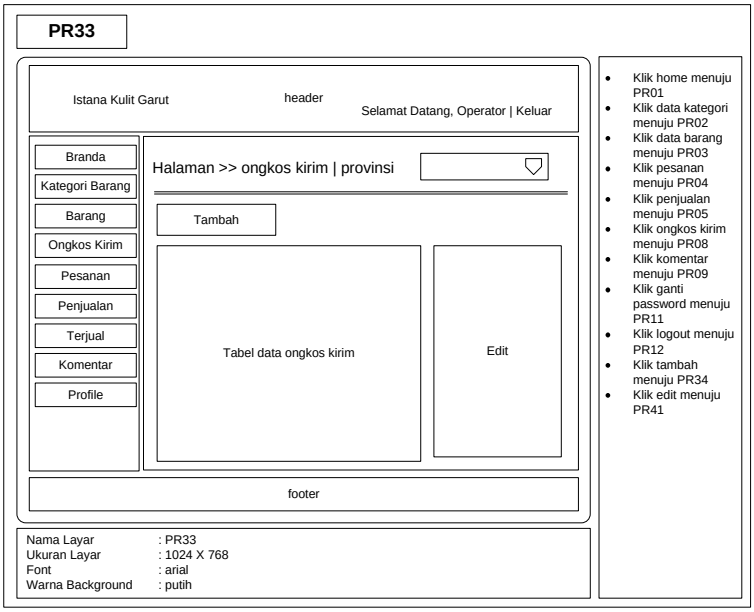
Gambar III.218 Perancangan Antar Muka Ubah Data Kota

34. Perancangan antar muka tambah kota di provinsi



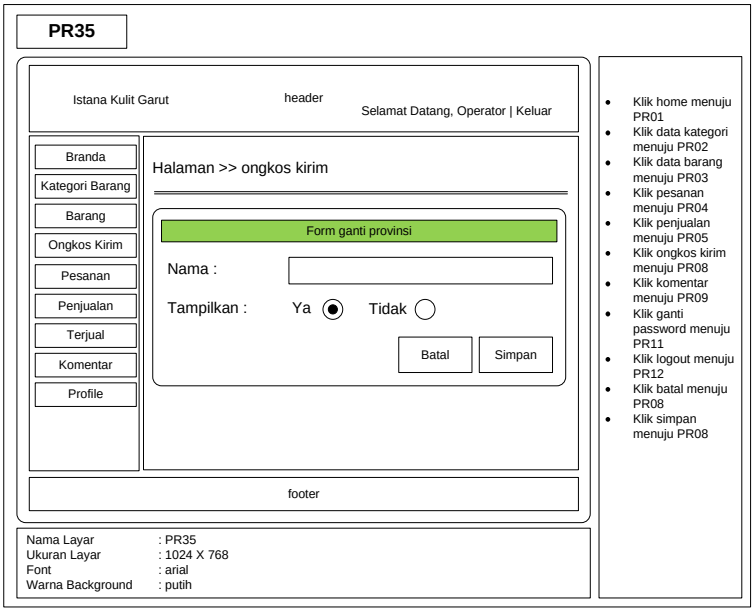
Gambar III.69 Perancangan Antar Muka Tambah Kota Di Provinsi

35. Perancangan antar muka tampilkan kota di provinsi



Gambar III.70 Perancangan Antar Muka Tampilkan Kota Di Provinsi

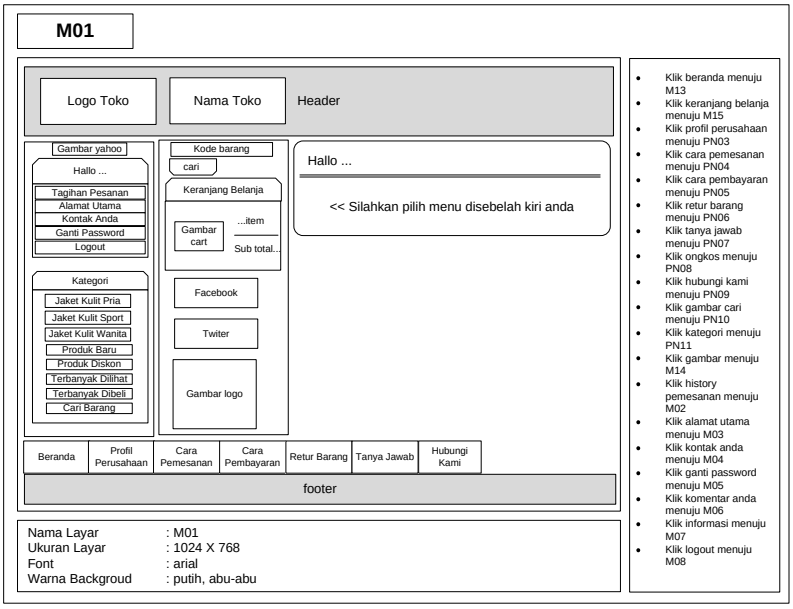
36. Perancangan antar muka ubah data provinsi



Gambar III.71 Perancangan Antar Muka Ubah Data Provinsi

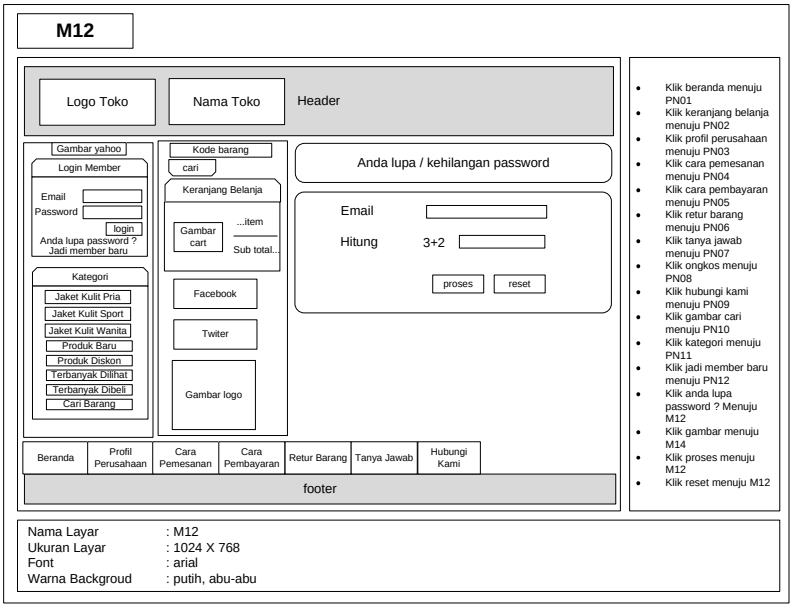
III.2.3.1.3 Perancangan Antar Muka Member

1. Perancangan antar muka setelah login berhasil



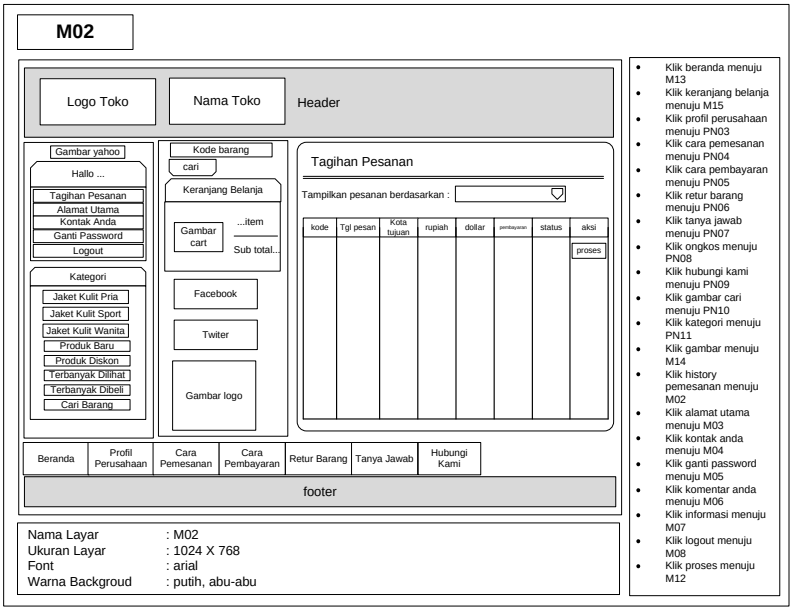
Gambar III.72 Perancangan Antar Muka Setelah Login Berhasil

2. Perancangan antar muka lupa password



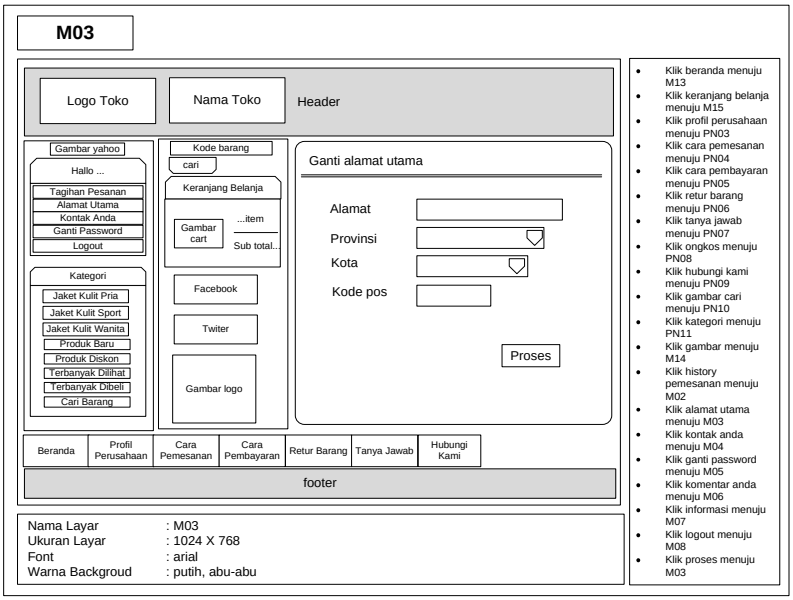
Gambar III.73 Perancangan Antar Muka Lupa Password

3. Perancangan antar muka tagihan pemesanan



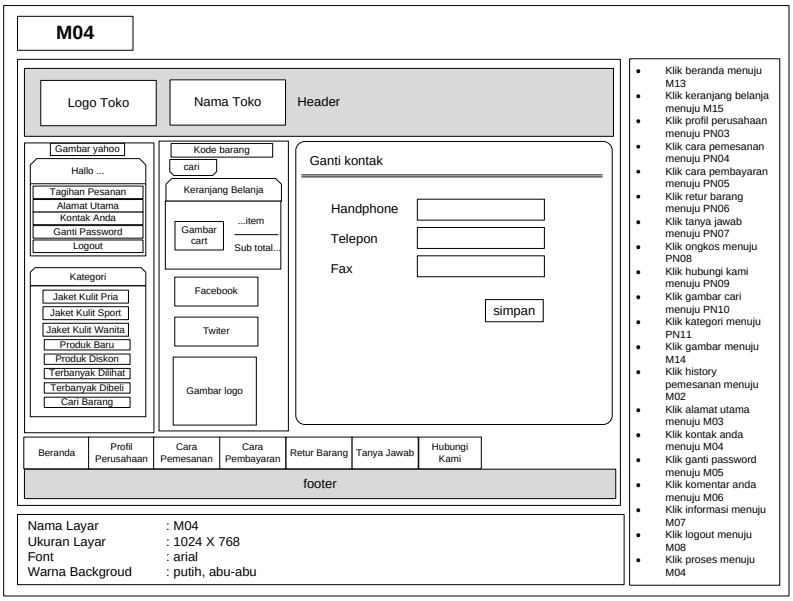
Gambar III.74 Perancangan Antar Muka Tagihan Pemesanan

4. Perancangan antar muka alamat utama



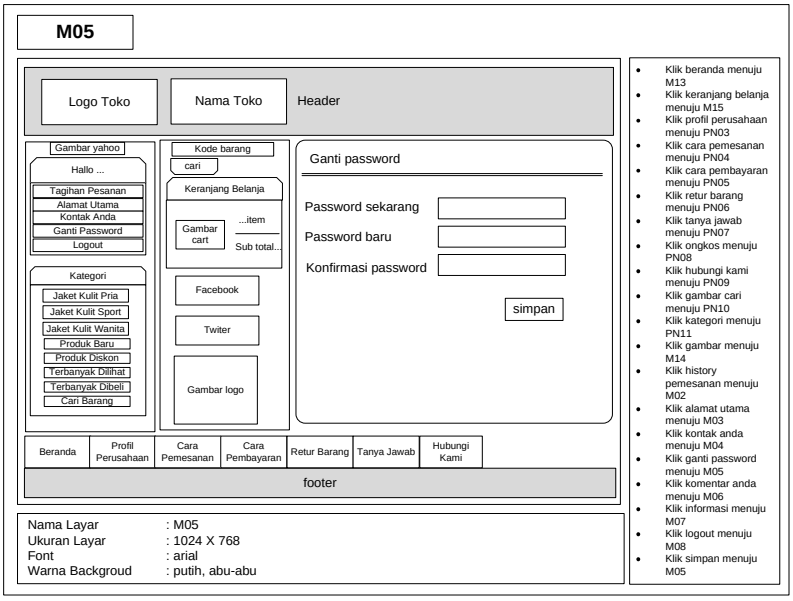
Gambar III.75 Perancangan Antar Muka Alamat Utama

5. Perancangan antar muka kontak anda



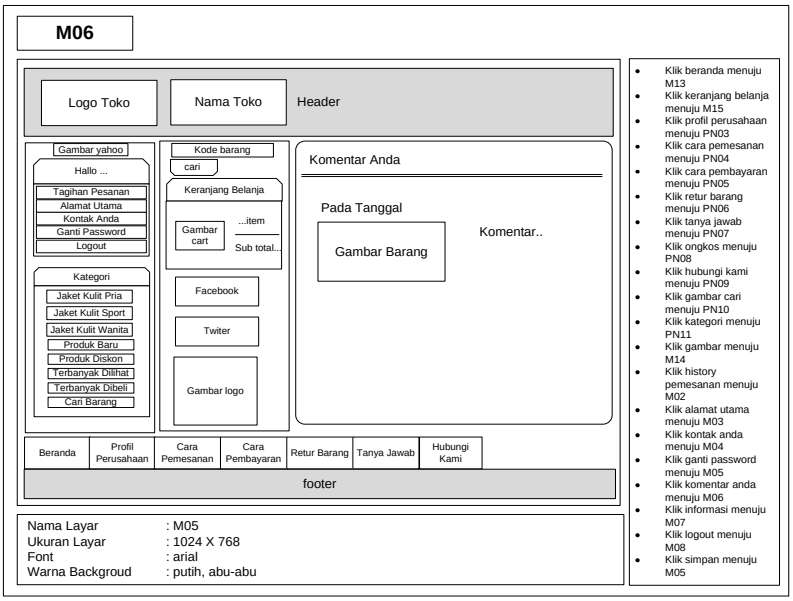
Gambar III.76 Perancangan Antar Muka Kontak Anda

6. Perancangan antar muka ganti password



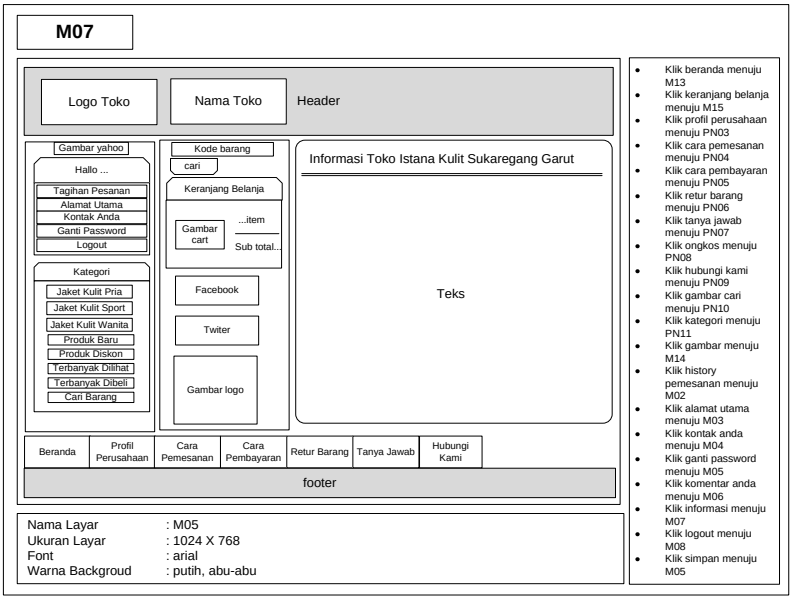
Gambar III.77 Perancangan Antar Muka Ganti Password

7. Perancangan antar muka komentar anda



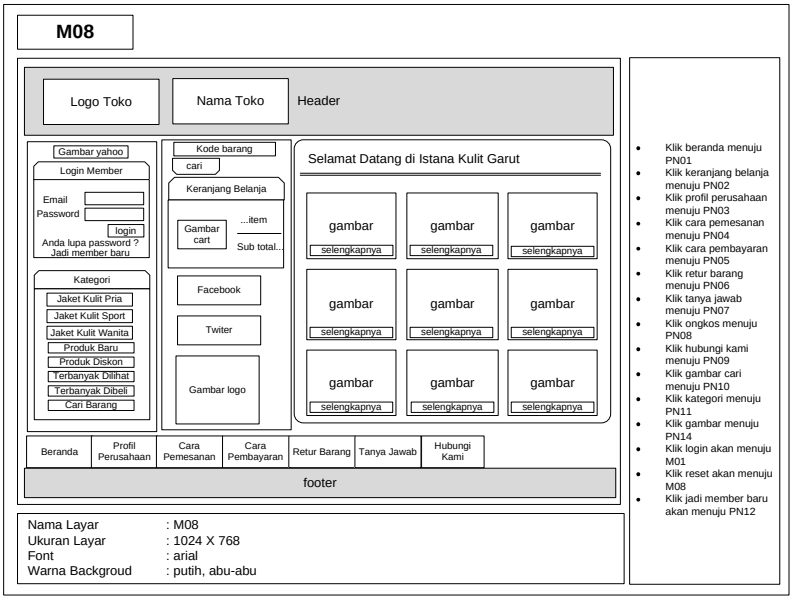
Gambar III.22 Perancangan Antar Muka Komentar Anda

8. Perancangan antar muka informasi



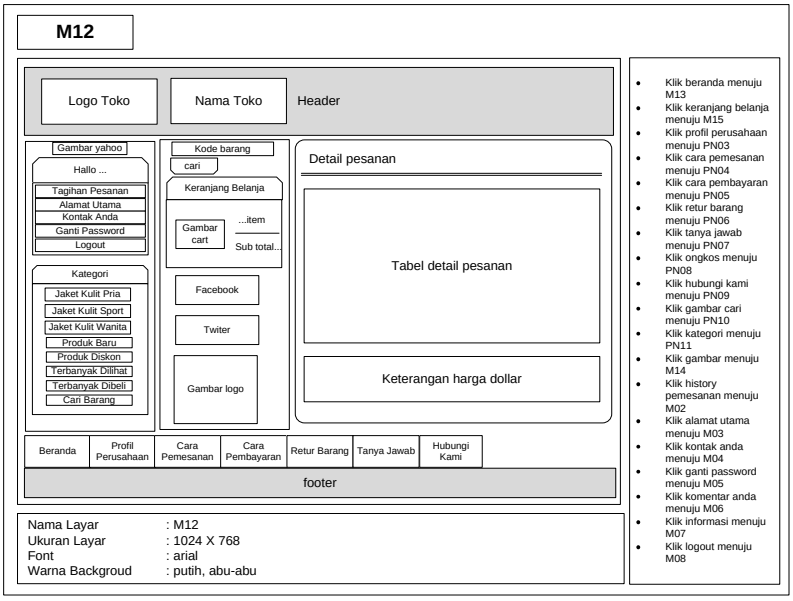
Gambar III.79 Perancangan Antar Muka Informasi

9. Perancangan antar muka logout



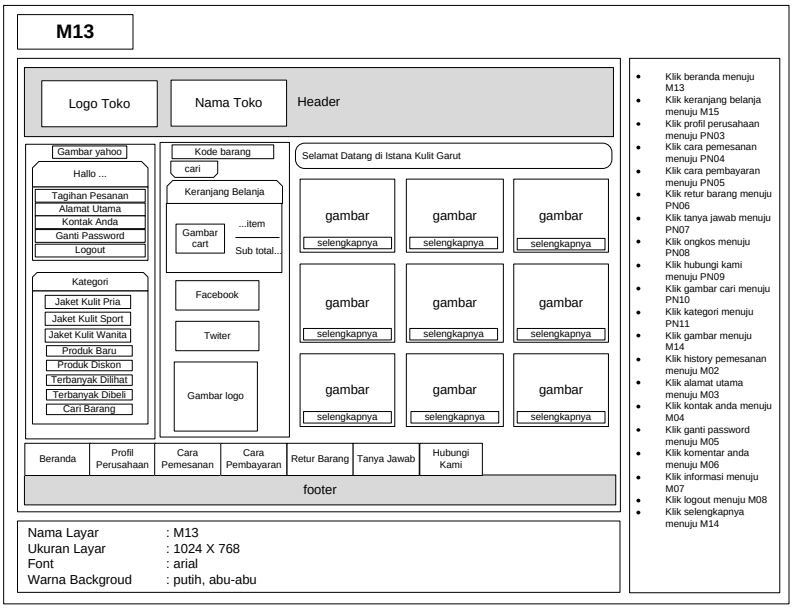
Gambar III.80 Perancangan Antar Muka Logout

10. Perancangan antar muka detail tagihan pesanan



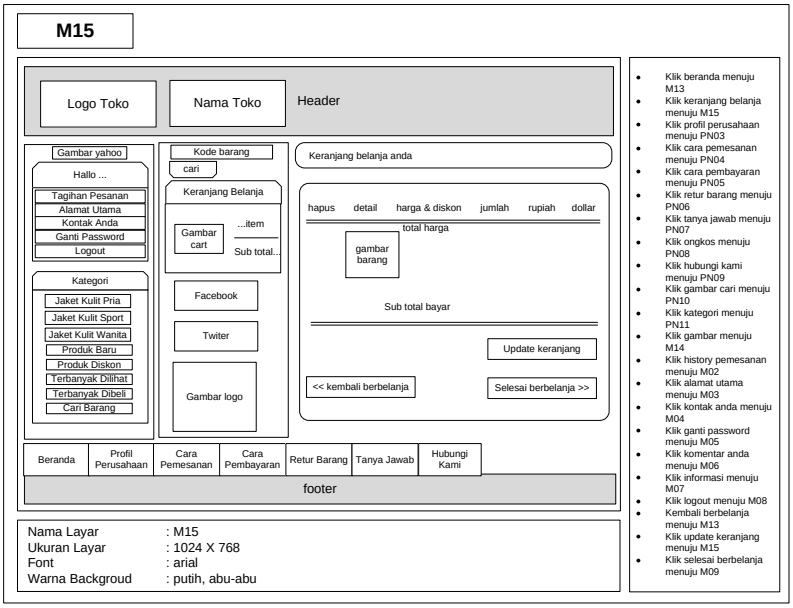
Gambar III.81 Perancangan Antar Muka Detail Tagihan Pesanan

11. Perancangan antar muka beranda



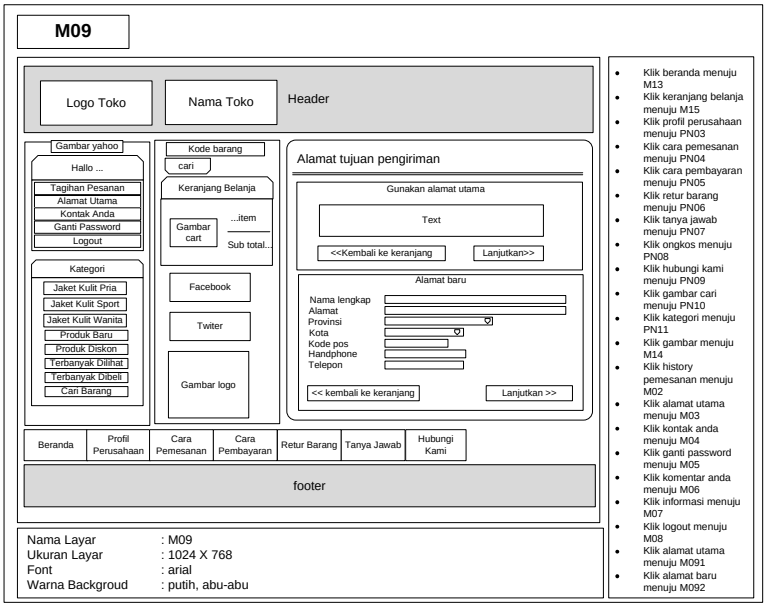
Gambar III.82 Perancangan Antar Muka Beranda

12. Perancangan antar muka keranjang belanja



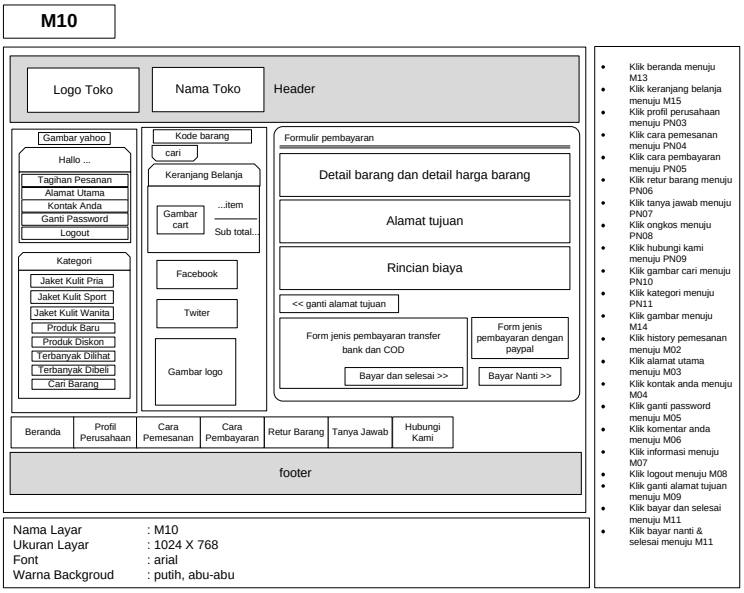
Gambar III.83 Perancangan Antar Muka Keranjang Belanja

13. Perancangan antar muka pilih alamat tujuan pengiriman



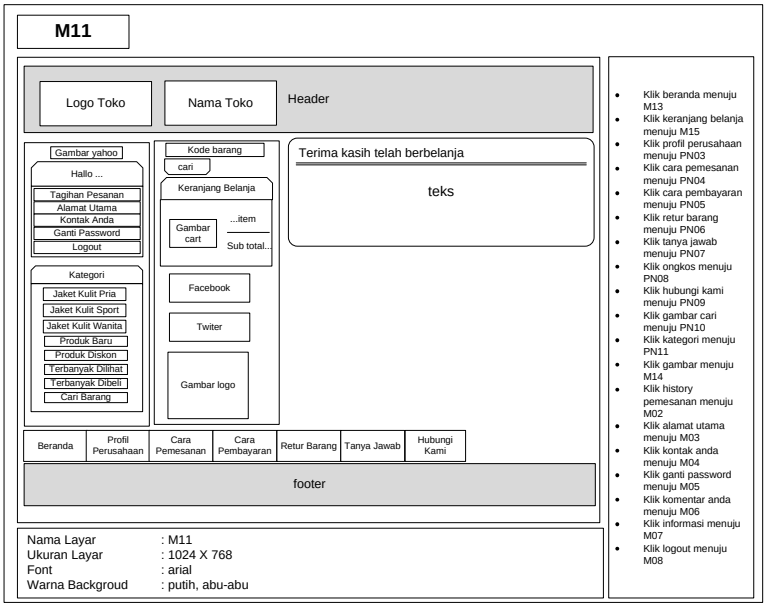
Gambar III.84 Perancangan Antar Muka Pilih Alamat Tujuan Pengiriman

Perancangan antar muka form pembayaran



Gambar III.85 Perancangan Antar Muka Form Pembayaran

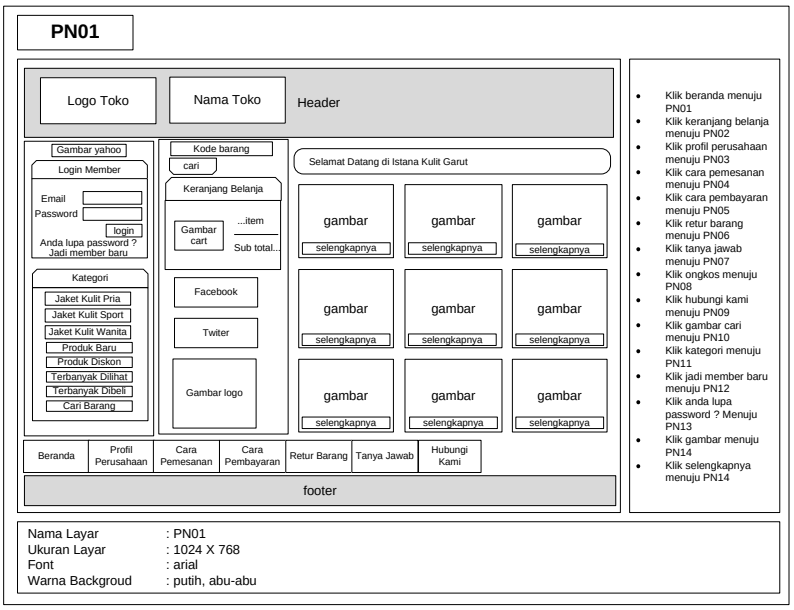
14. Perancangan antar muka konfirmasi pemesanan



Gambar III.86 Perancangan Antar Muka Konfirmasi Pemesanan

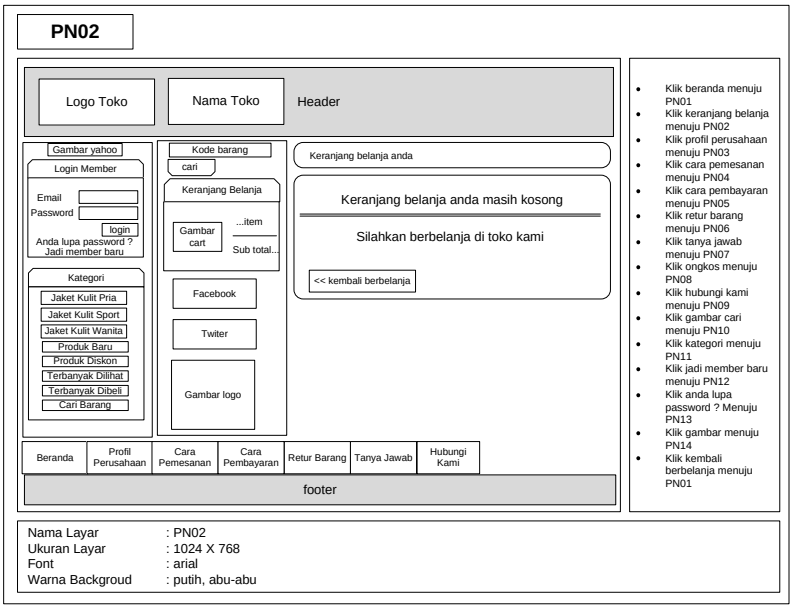
III.2.3.1.4 Perancangan Antar Muka Pengunjung

1. Perancangan antar muka beranda



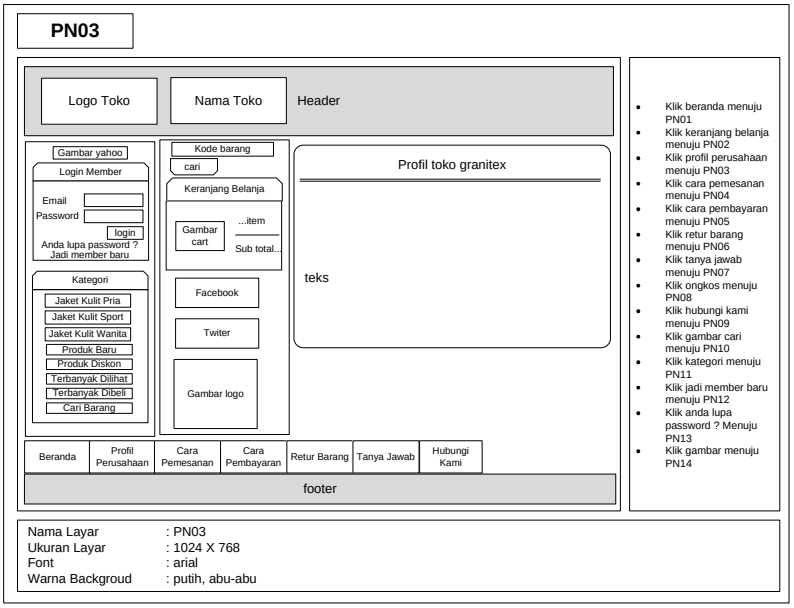
Gambar III.87 Perancangan Antar Muka Beranda

2. Perancangan antar muka keranjang belanja



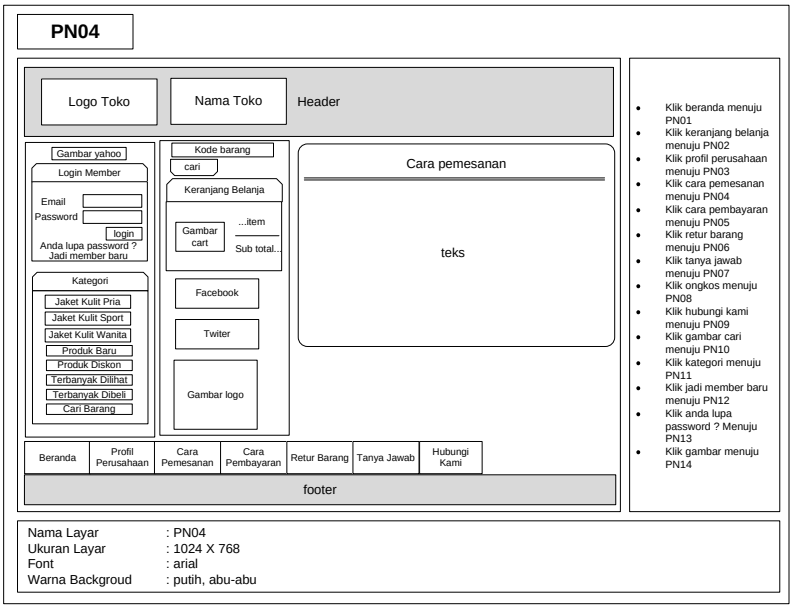
Gambar III.88 Perancangan Antar Muka Keranjang Belanja

3. Perancangan antar muka profil perusahaan



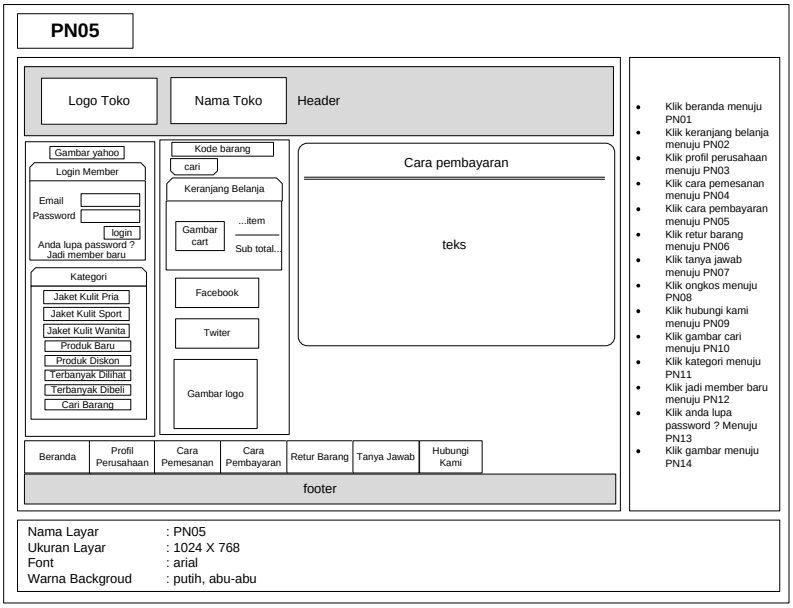
Gambar III.89 Perancangan Antar Muka Profil Perusahaan

4. Perancangan antar muka cara pemesanan



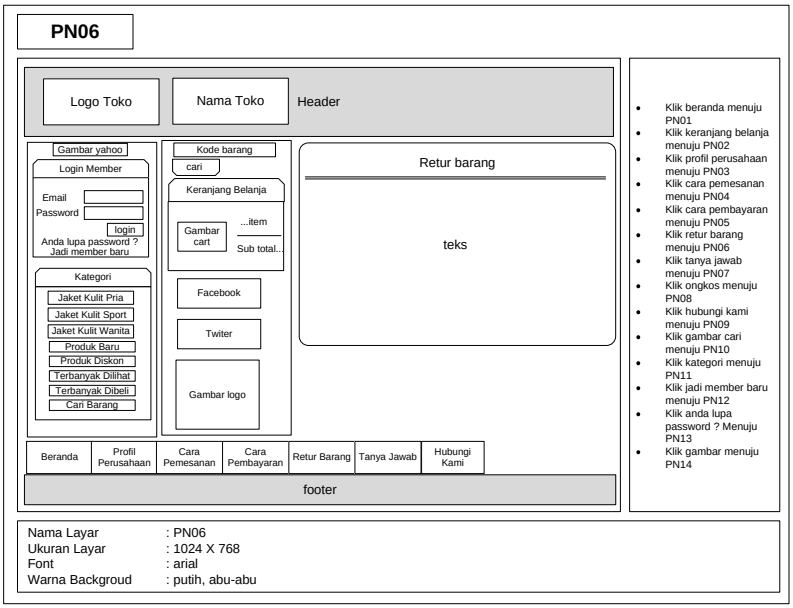
Gambar III.90 Perancangan Antar Muka Cara Pemesanan

5. Perancangan antar muka cara pembayaran



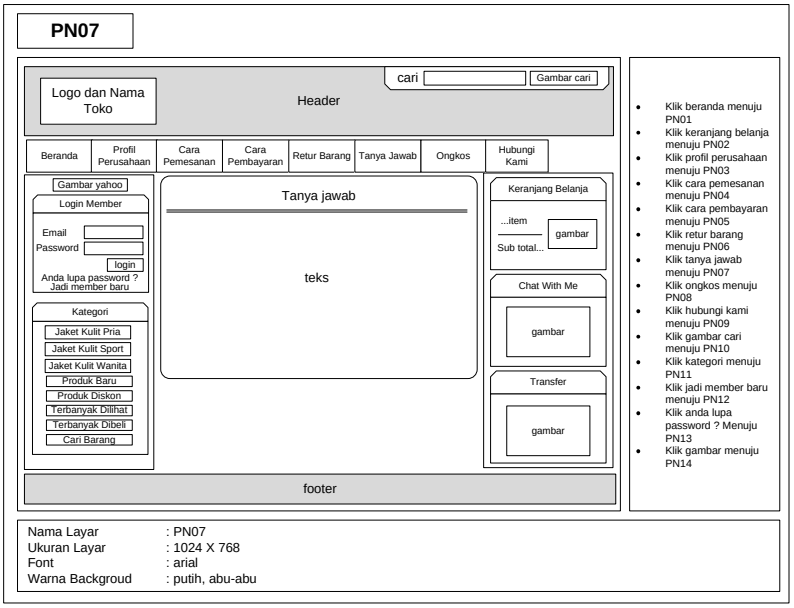
Gambar III.91 Perancangan Antar Muka Cara Pembayaran

6. Perancangan antar muka retur barang



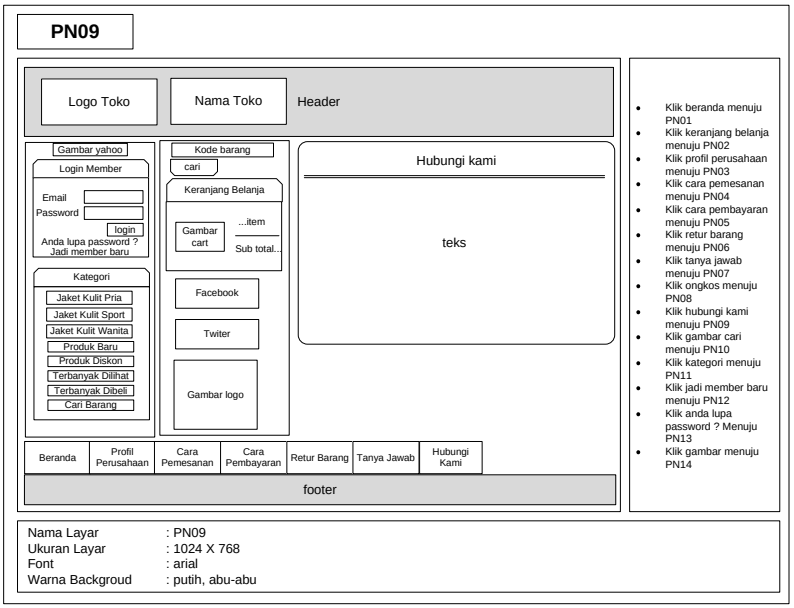
Gambar III.92 Perancangan Antar Muka Retur Barang

7. Perancangan antar muka tanya jawab



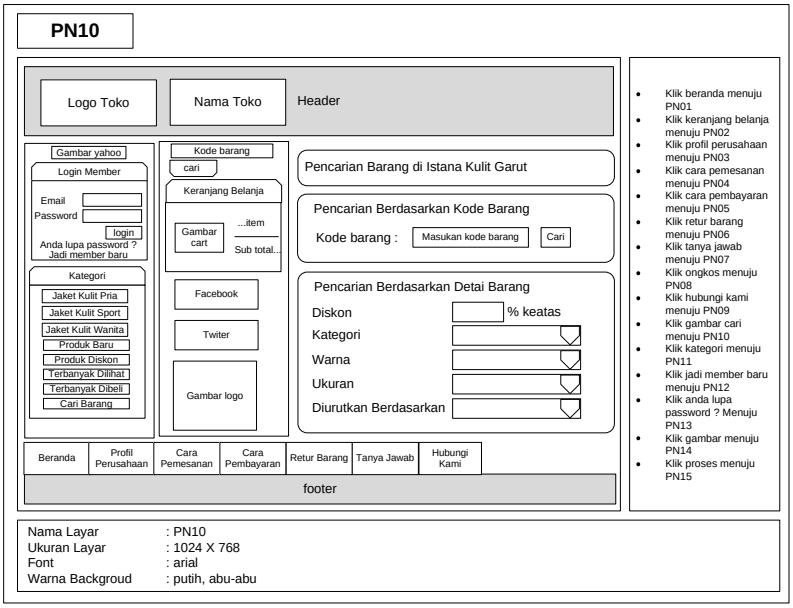
Gambar III.93 Perancangan Antar Muka Tanya Jawab

8. Perancangan antar muka hubungi kami



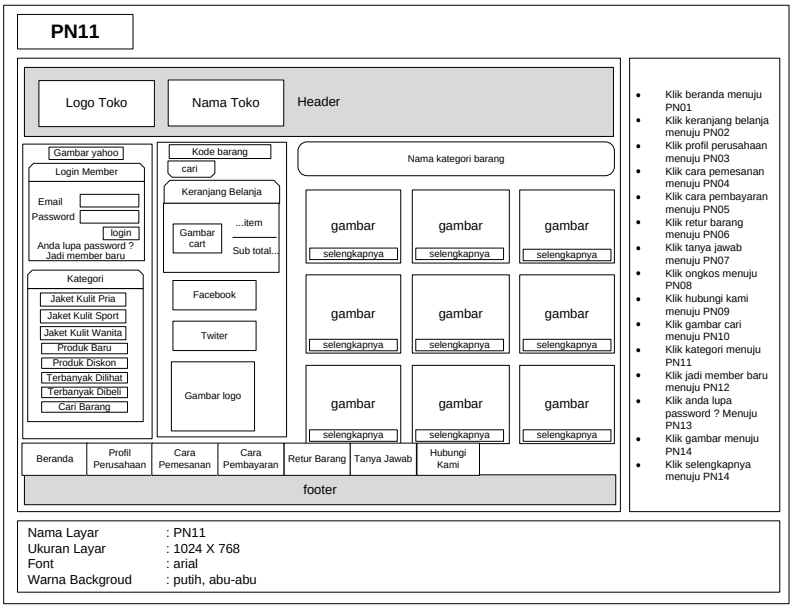
Gambar III.94 Perancangan Antar Muka Hubungi Kami

9. Perancangan antar muka menu pencarian barang



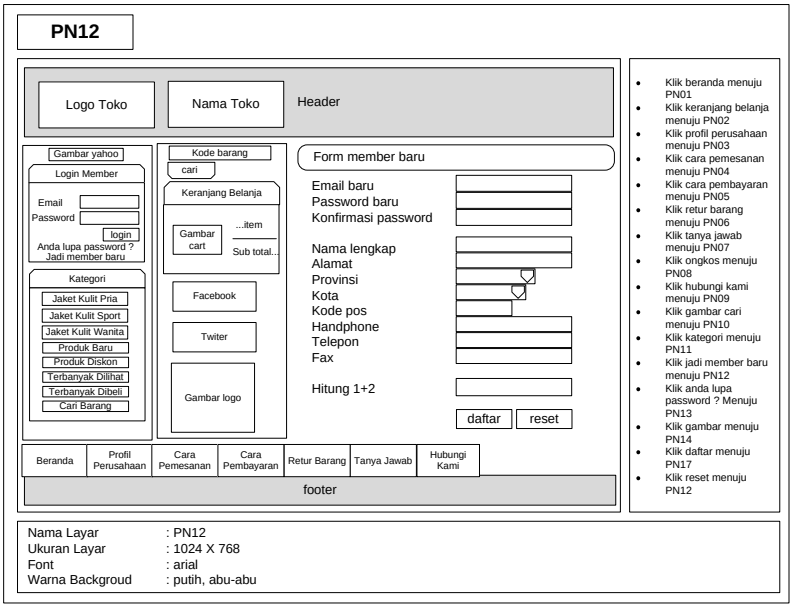
Gambar III.95 Perancangan Antar Muka Menu Pencarian Barang

10. Perancangan antar muka kategori barang



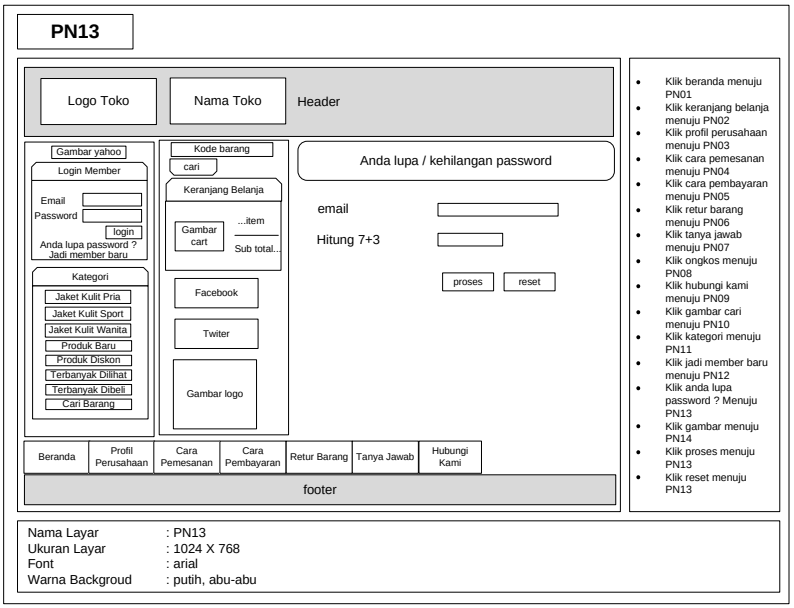
Gambar III.96 Perancangan Antar Muka Kategori Barang

11. Perancangan antar muka daftar member



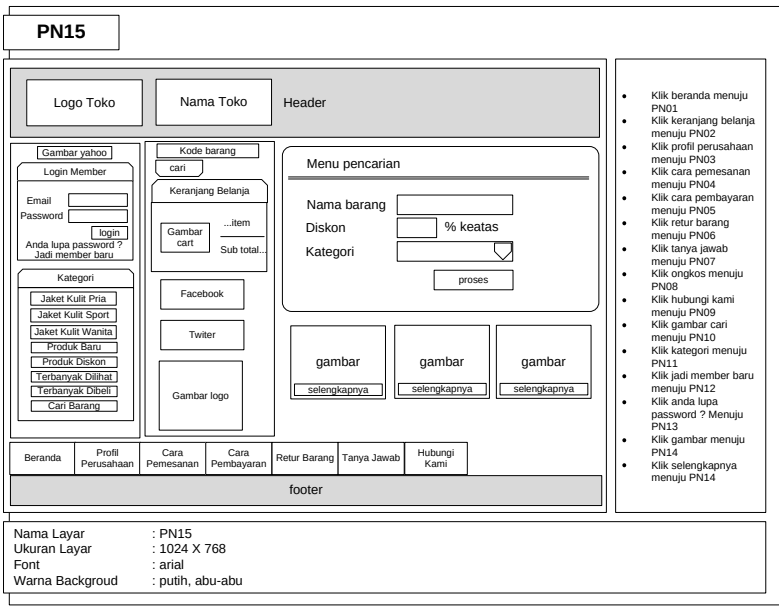
Gambar III.97 Perancangan Antar Muka Daftar Member

12. Perancangan antar muka lupa password



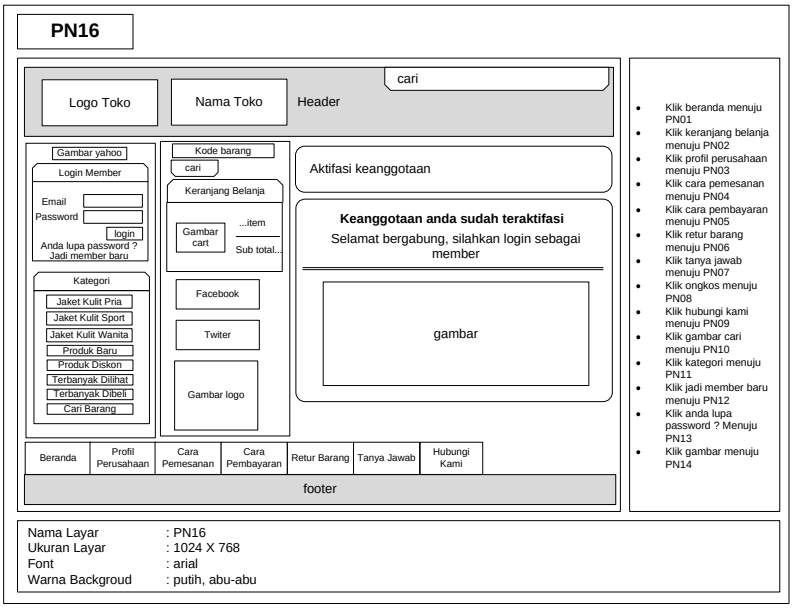
Gambar III.98 Perancangan Antar Muka Lupa Password

13. Perancangan antar muka hasil pencarian



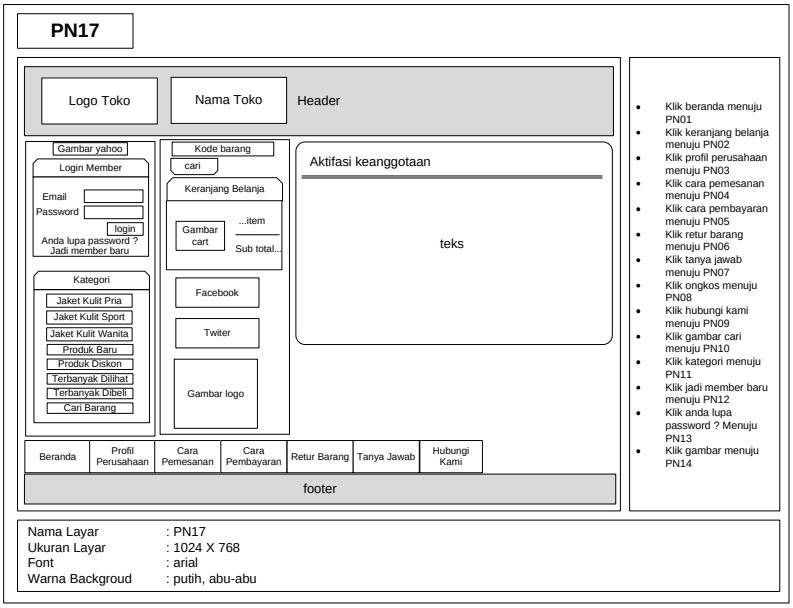
Gambar III.99 Perancangan Antar Muka Hasil Pencarian

14. Perancangan antar muka sukses registrasi member



Gambar III.100 Perancangan Antar Muka Sukses Registrasi Member

15. Perancangan antar muka aktifasi keanggotaan

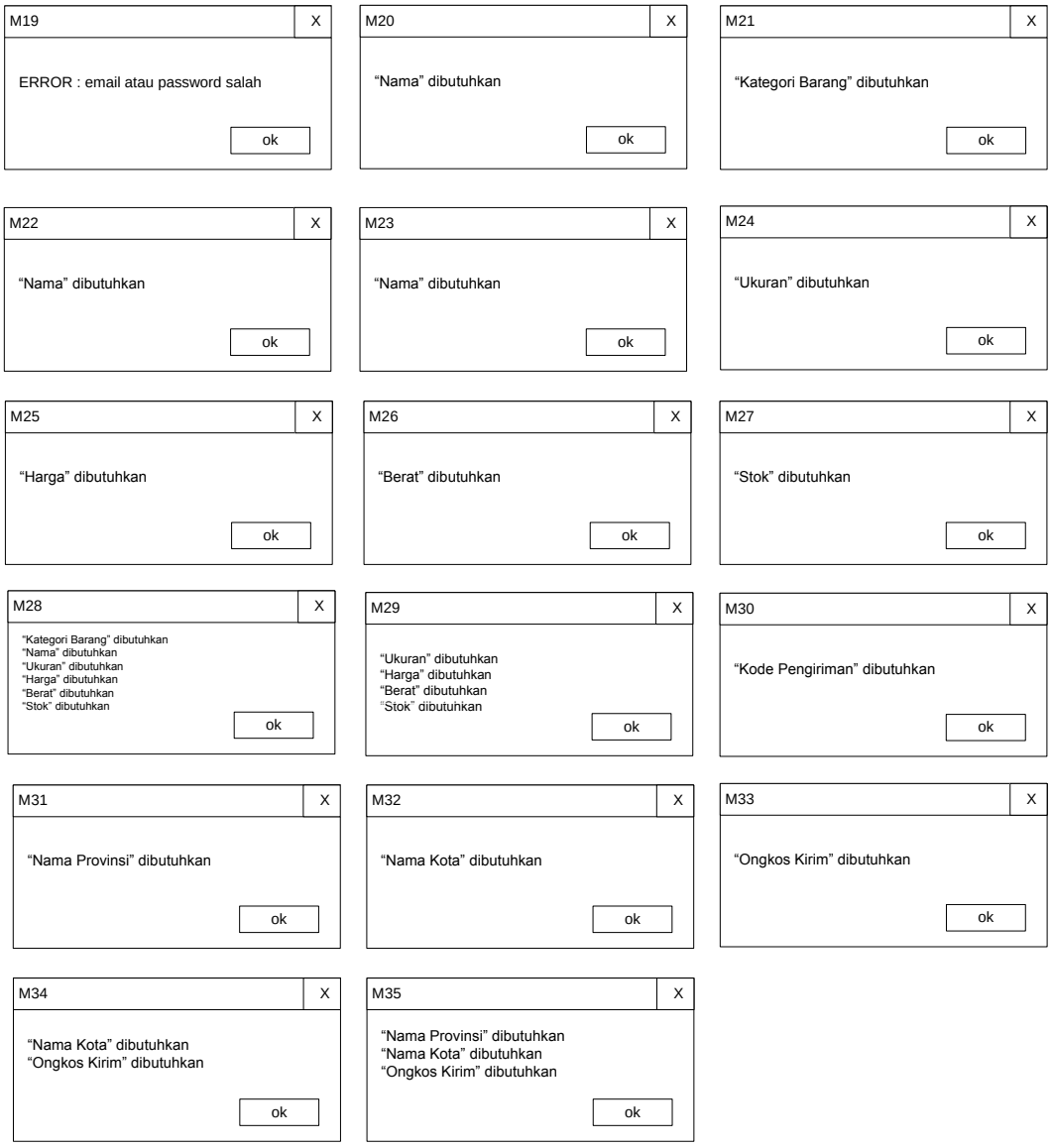


Gambar III.101 Perancangan Antar Muka Aktifasi Keanggotaan

III.2.3.2 Perancangan Pesan

Pada gambar III.102 dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* di toko Istana Kulit Sukaregang. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :





Gambar III.102 Perancangan Pesan

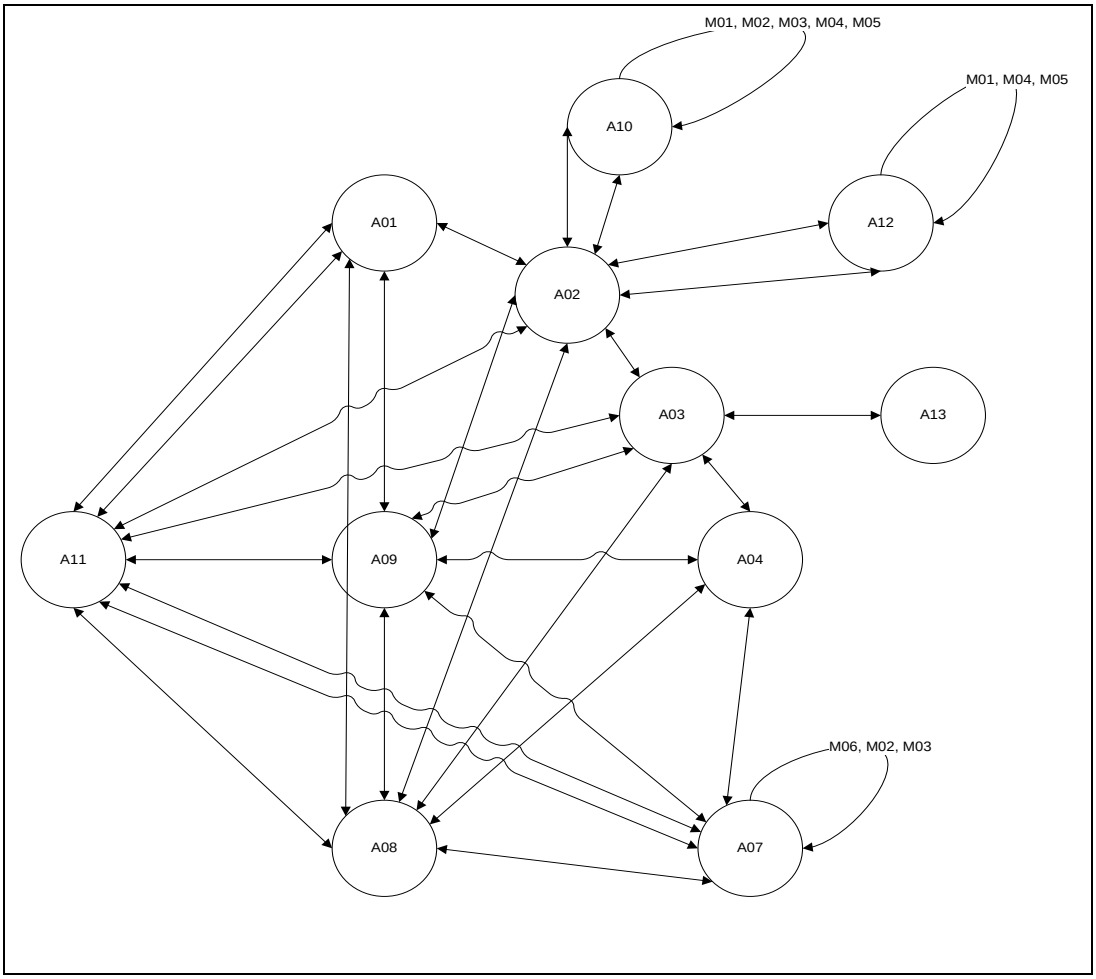
III.2.3.3 Jaringan Semantik

Setelah melakukan perancangan antarmuka dan perancangan pesan maka dilakukanlah perancangan terhadap aliran dari menu-menu yang ada di program akan digambarkan dalam sebuah jaringan semantik.

Jaringan semantik yang akan dijelaskan pada gambar terdiri dari jaringan semantik administrator, jaringan semantik operator, jaringan semantik member dan jaringan semantik pengunjung.

1. Jaringan Semantik Administrator

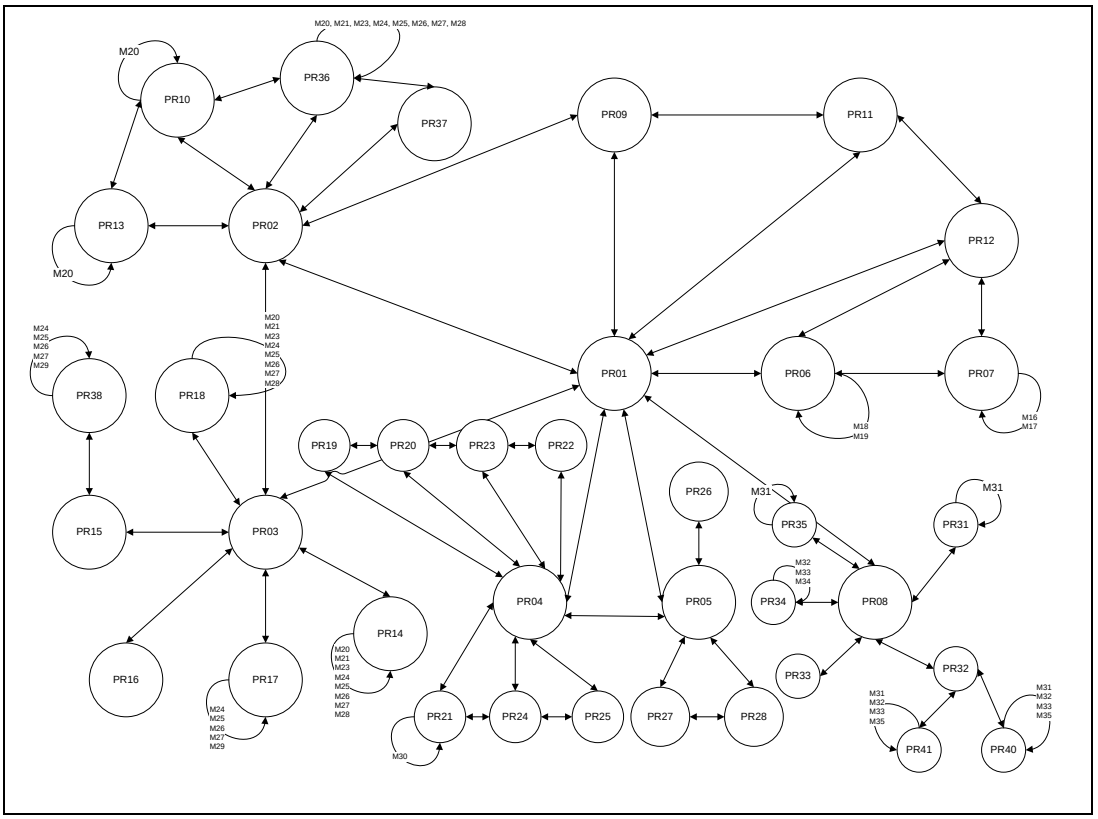
Gambar III.103 di bawah ini merupakan jaringan semantik administrator.



Gambar III.103 Jaringan Semantik Administrator

2. Jaringan Semantik Operator

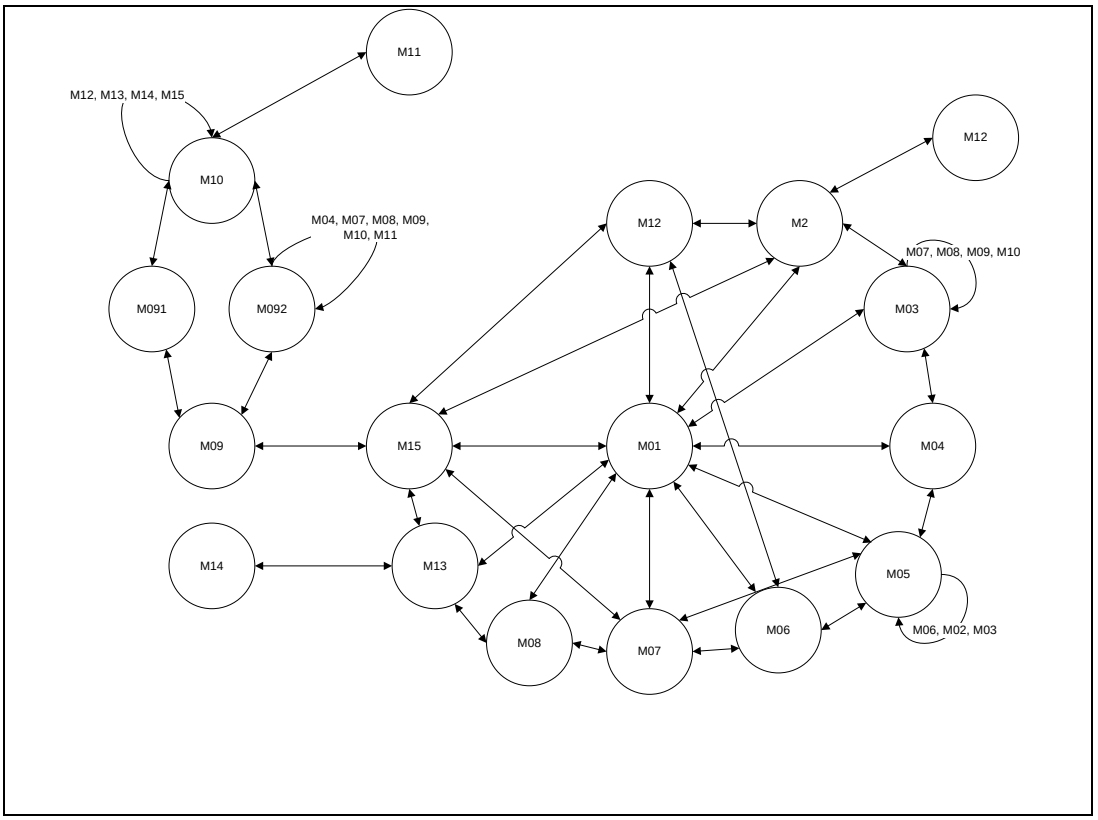
Gambar III.104 di bawah ini merupakan jaringan semantik operator.



Gambar III.104 Jaringan Semantik Operator

3. Jaringan Semantik Member

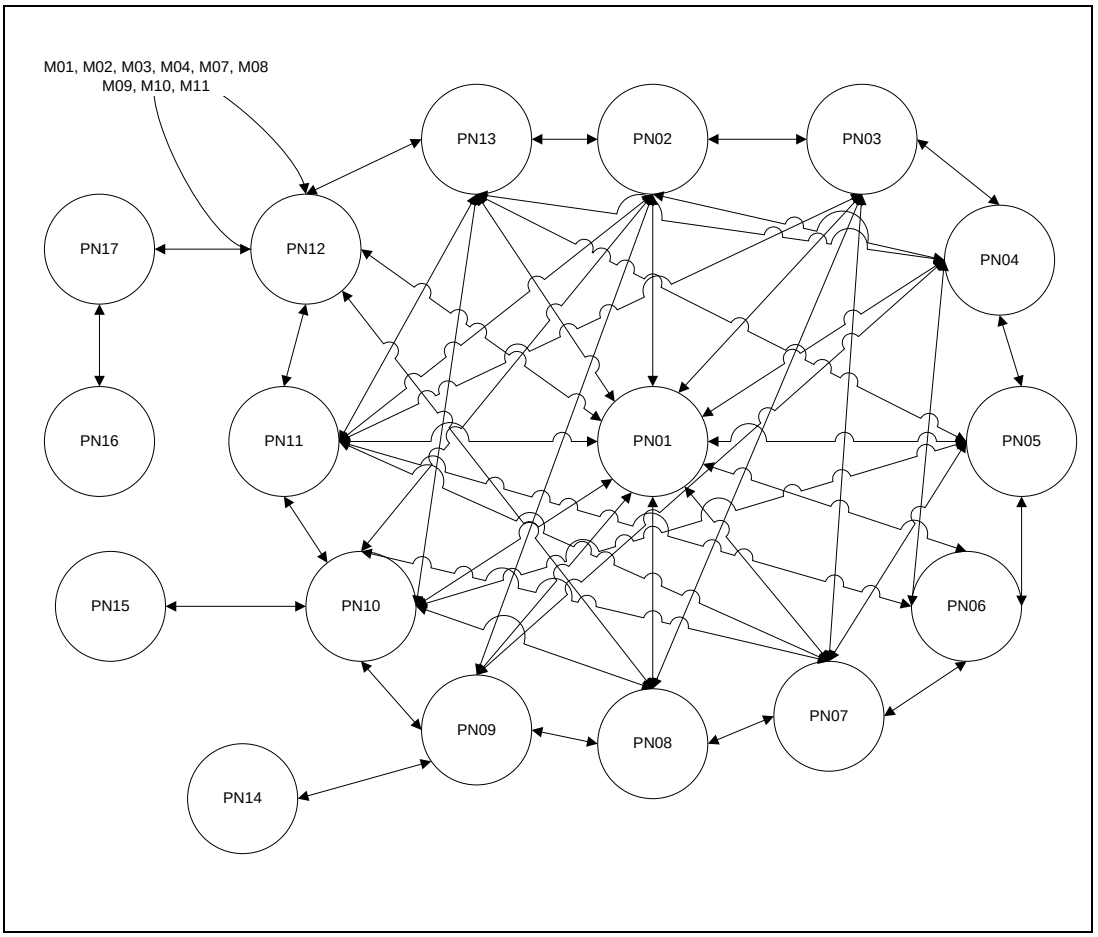
Gambar III.105 di bawah ini merupakan jaringan semantik member.



Gambar III.105 Jaringan Semantik Member

4. Jaringan Semantik Pengunjung

Gambar III.106 di bawah ini merupakan jaringan semantik pengunjung.



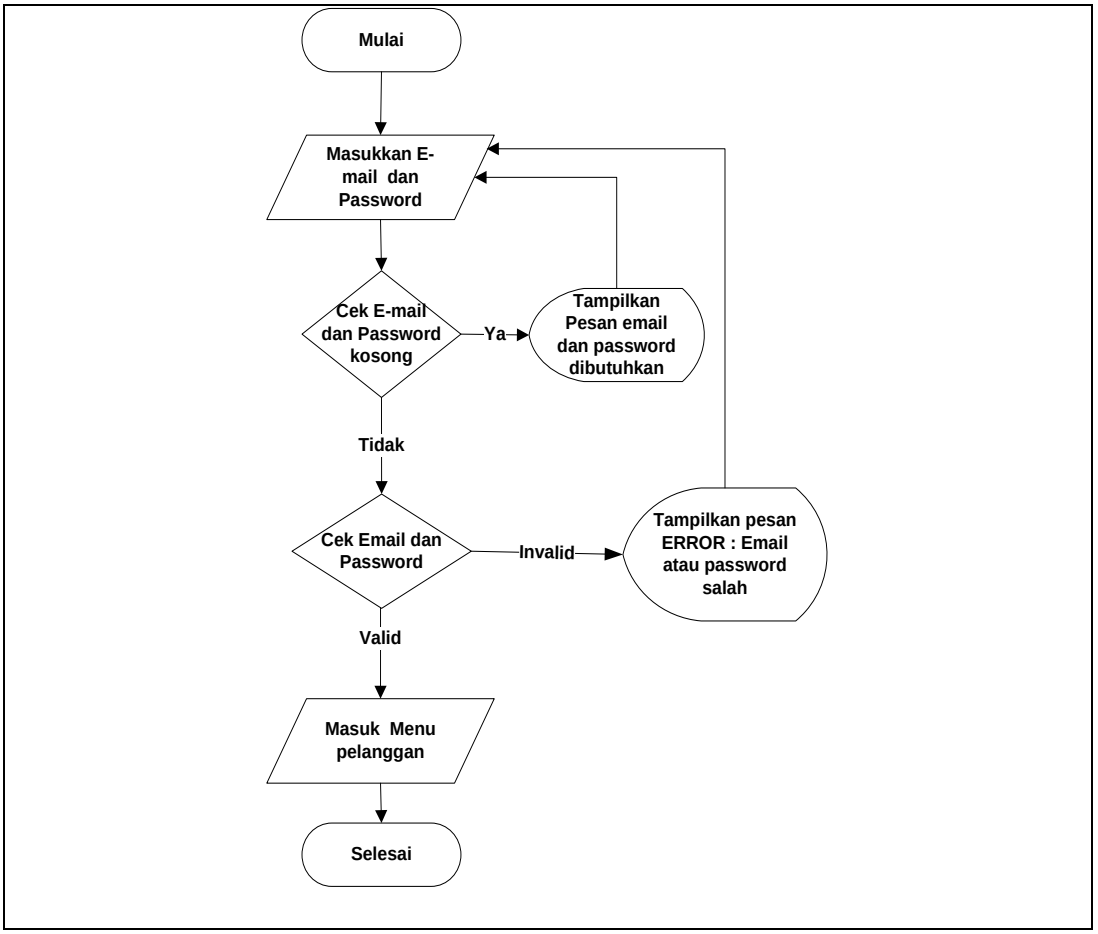
Gambar III.106 Jaringan Semantik Pengunjung

III.2.4 Perancangan Prosedural

Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu perancangan prosedural yang akan di implementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan sistem *e-commerce* pada toko Istana Kulit Sukaregang yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Prosedur Login

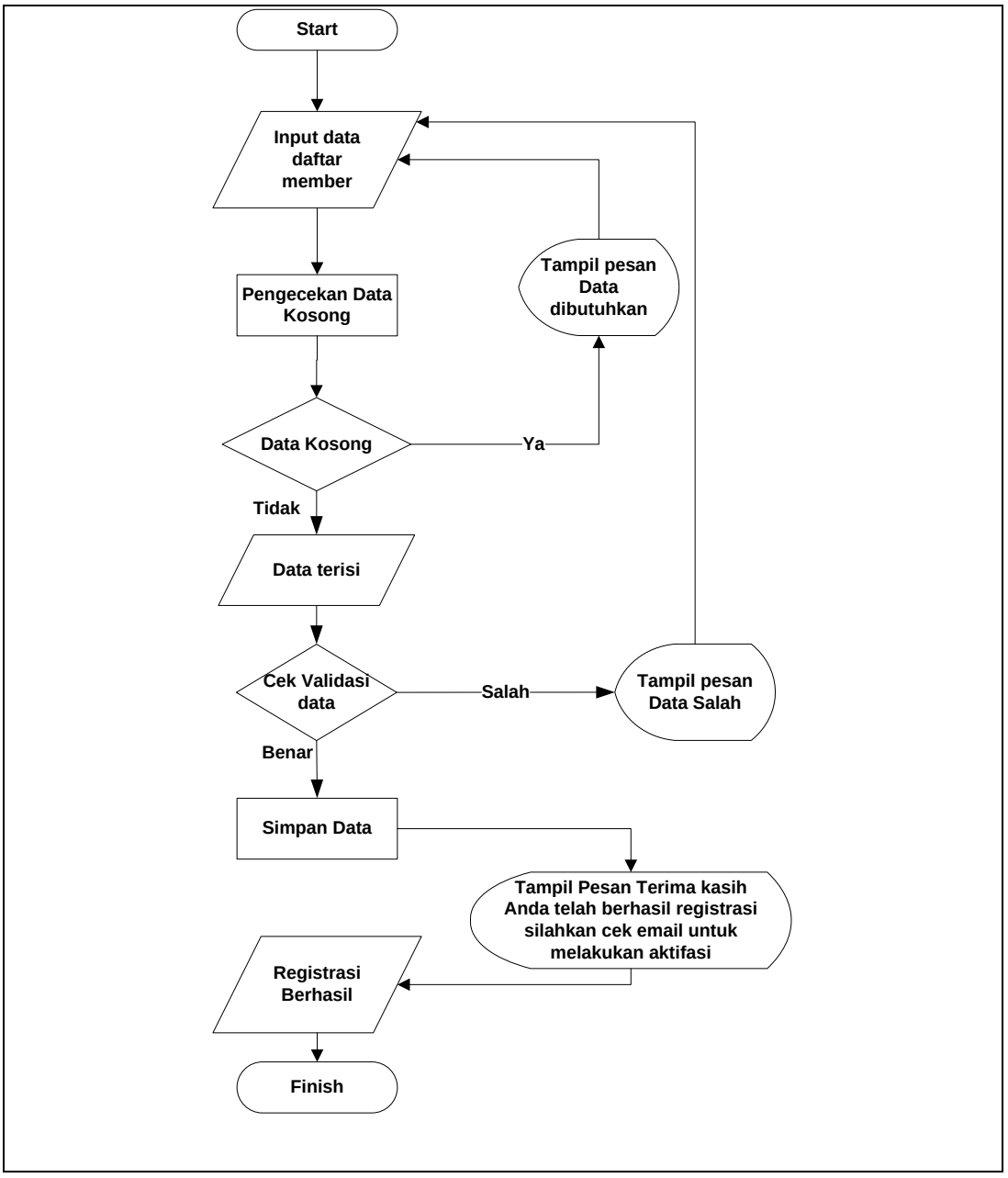
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur login dapat dilihat pada gambar III.107.



Gambar III.107 Prosedur Login

2. Prosedur Daftar Member

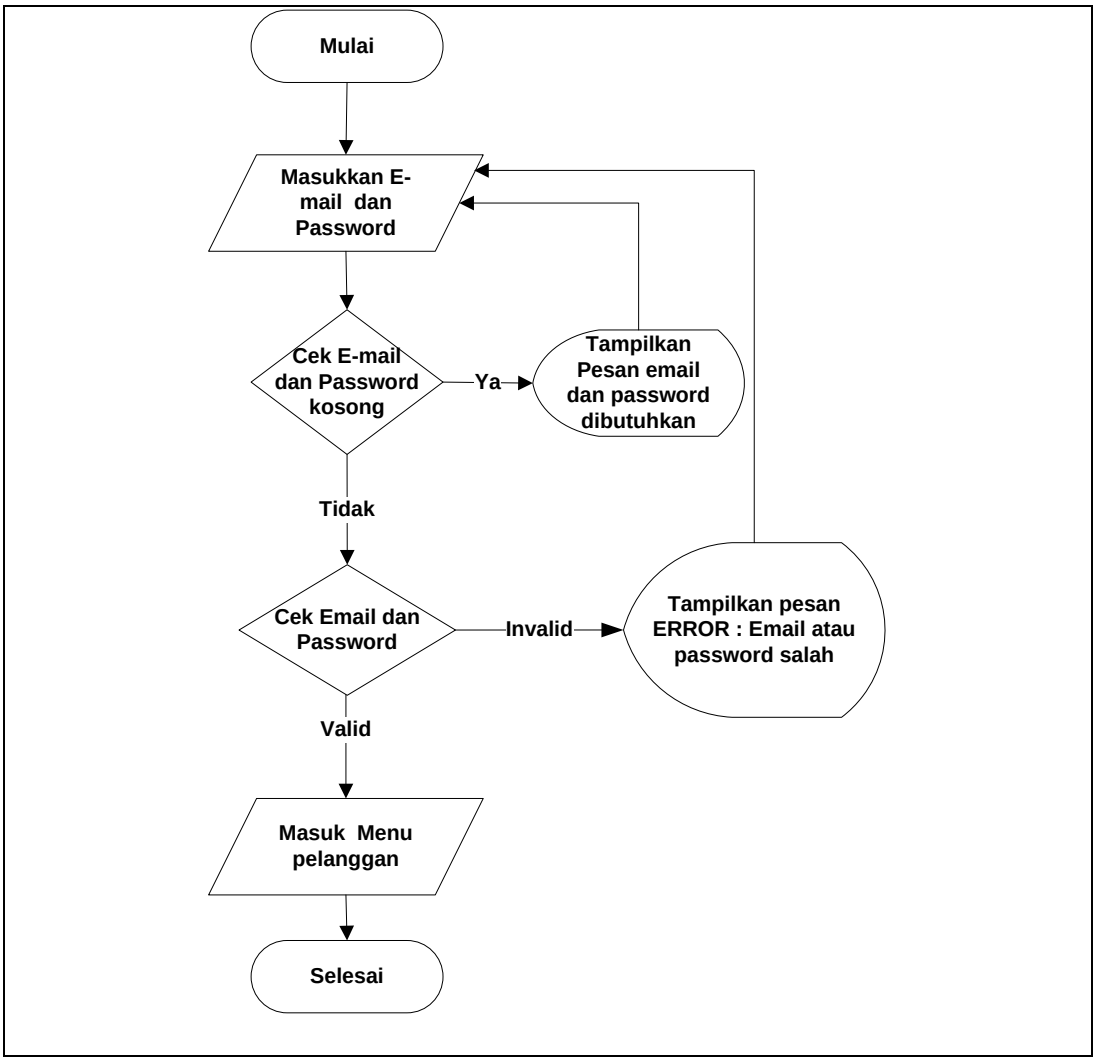
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur daftar member dapat dilihat pada gambar III.108.



Gambar III.108 Prosedur Daftar Member

3. Prosedur Input Data Login

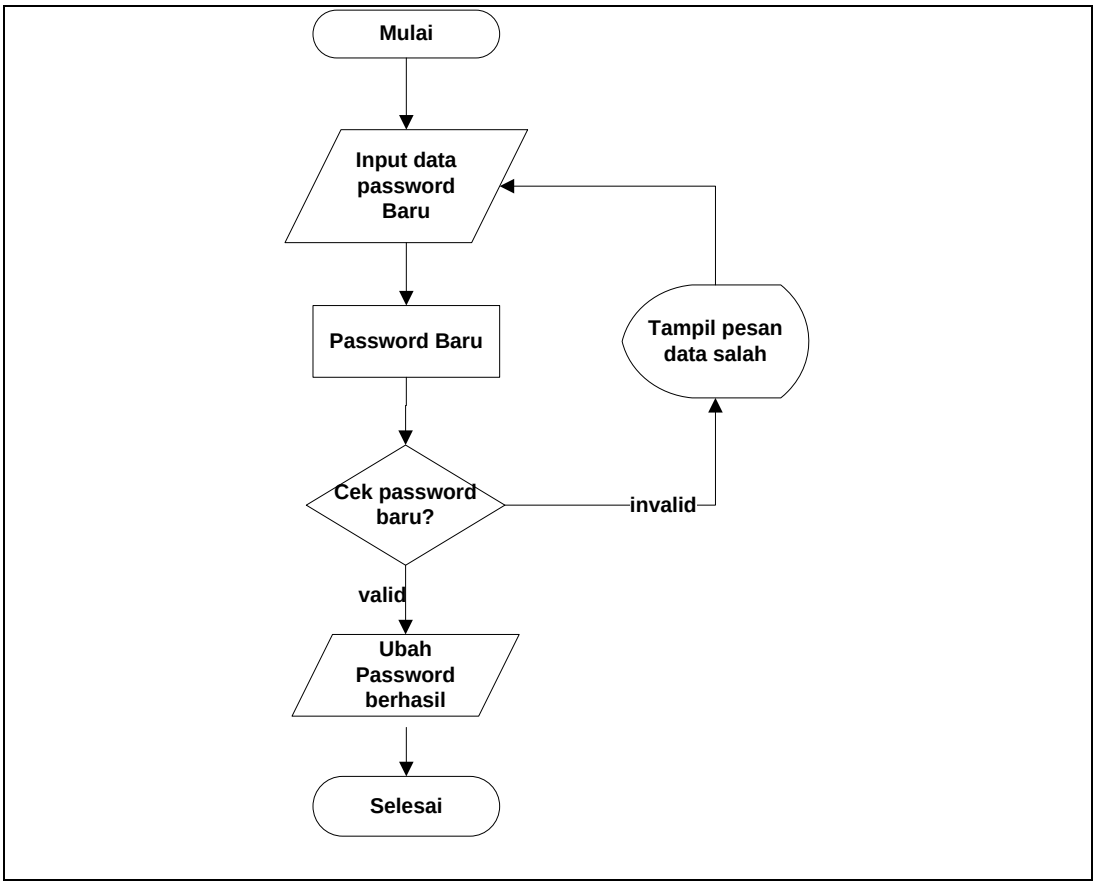
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur input data login dapat dilihat pada gambar III.109.



Gambar III.109 Prosedur Input Data Login

4. Prosedur Ganti Password

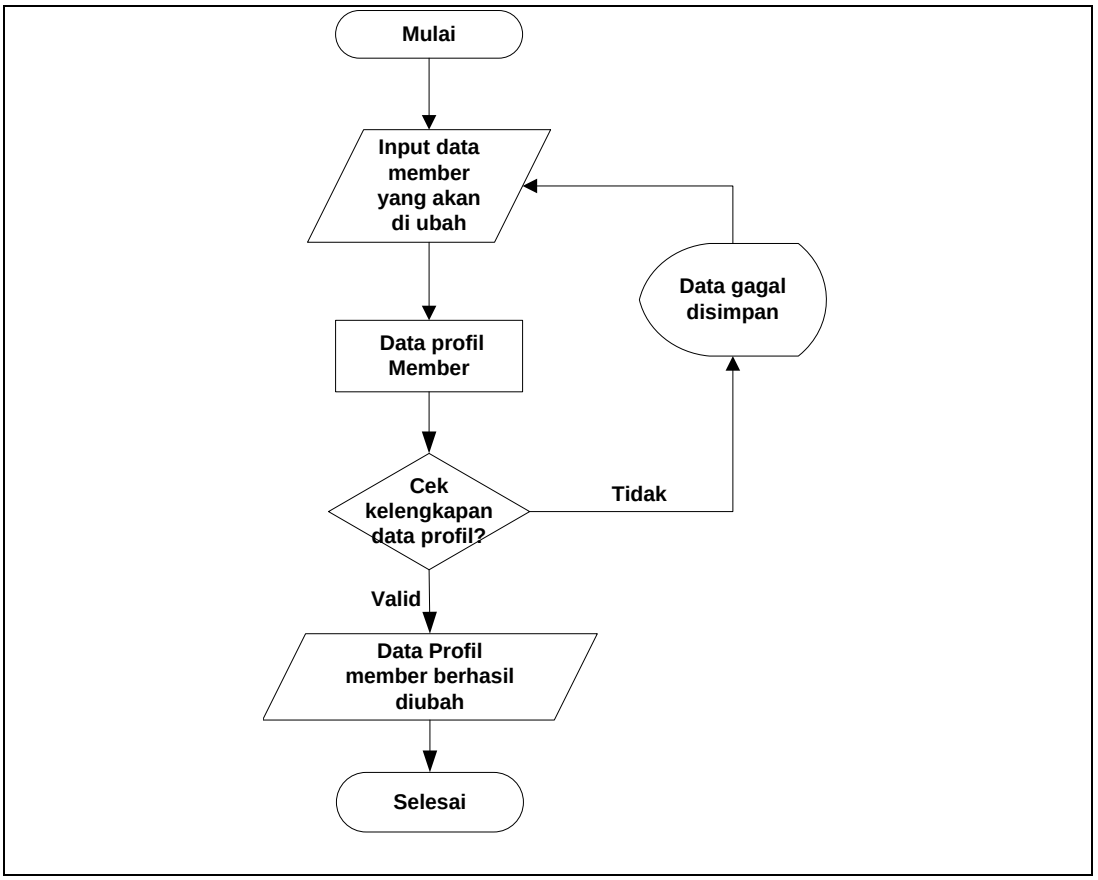
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur ganti password dapat dilihat pada gambar III.110.



Gambar III.110 Prosedur Ganti Password

5. Prosedur Ubah Data Member

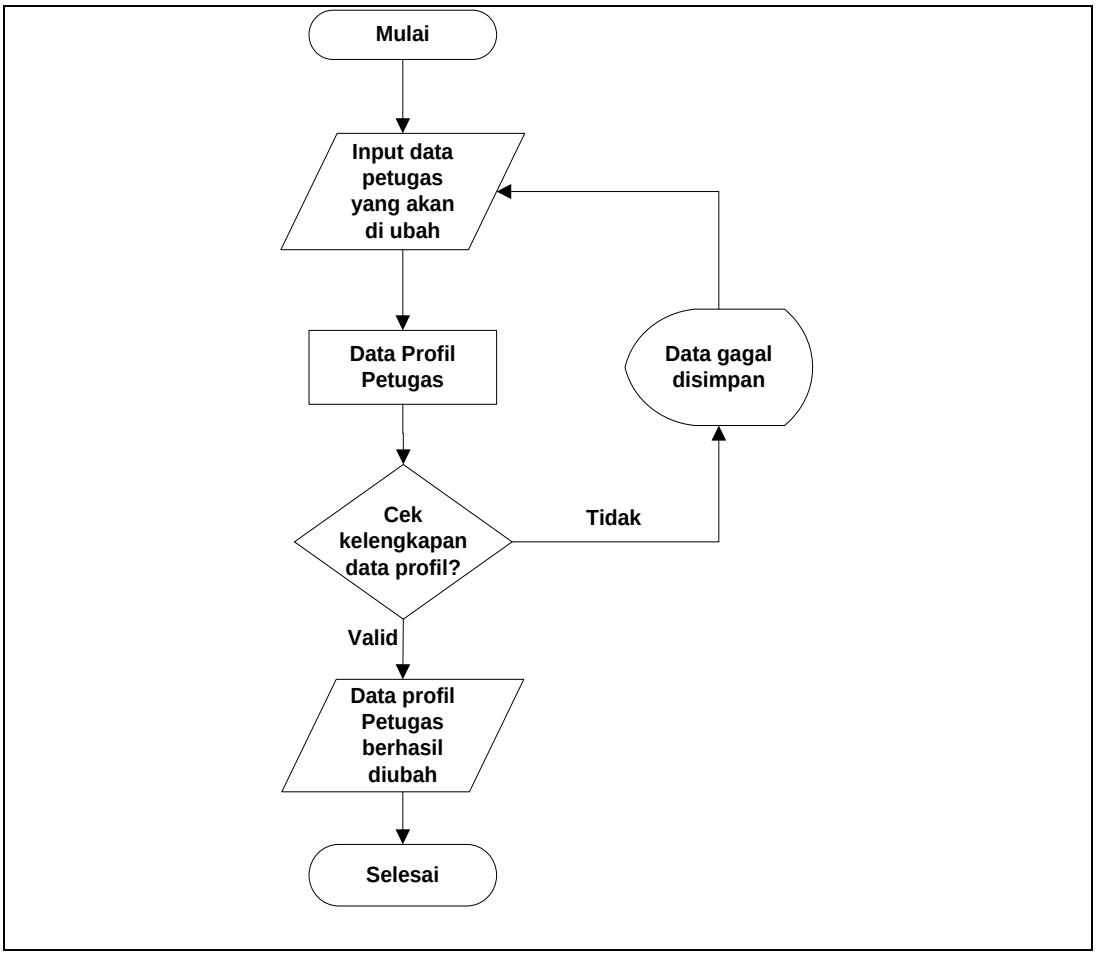
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur ubah data member dapat dilihat pada gambar III.111.



Gambar III.111 Prosedur Ubah Data Member

6. Prosedur Ubah Data Petugas

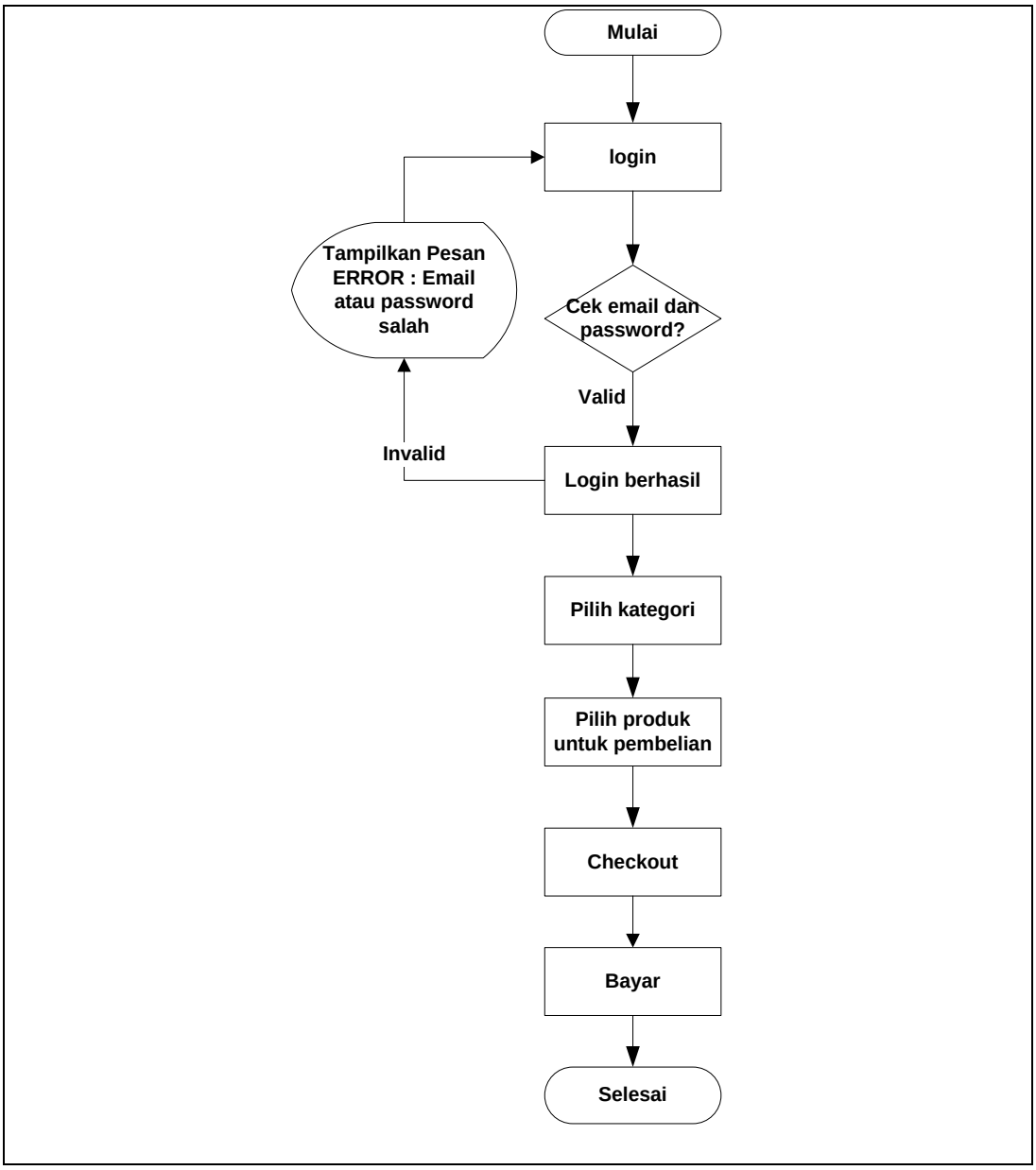
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur ubah data petugas dapat dilihat pada gambar III.112.



Gambar III.232 Prosedur Ubah Data Petugas

7. Prosedur Pembelian

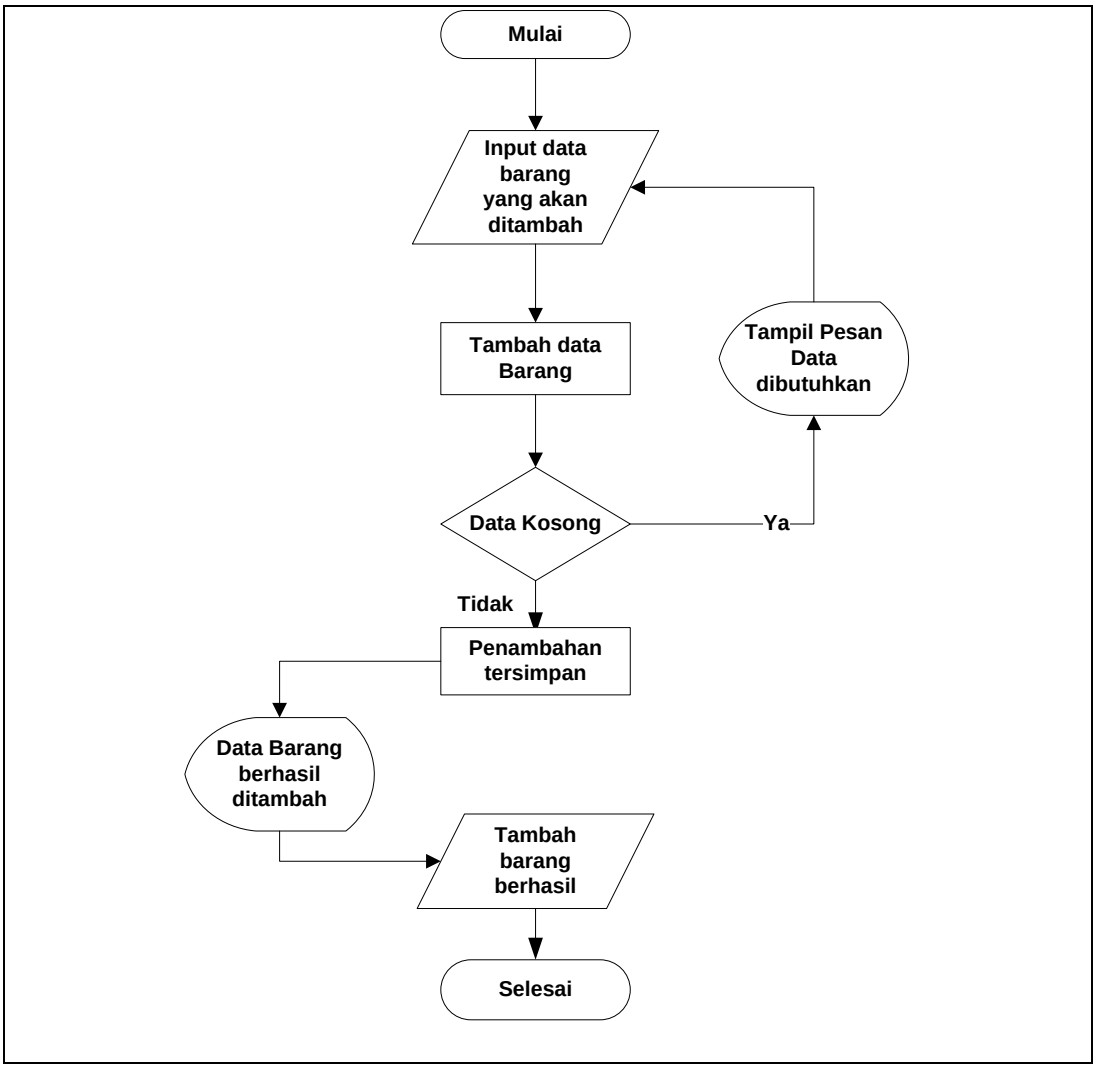
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur pembelian dapat dilihat pada gambar III.113.



Gambar III.113 Prosedur Pembelian

8. Prosedur Tambah Data Barang

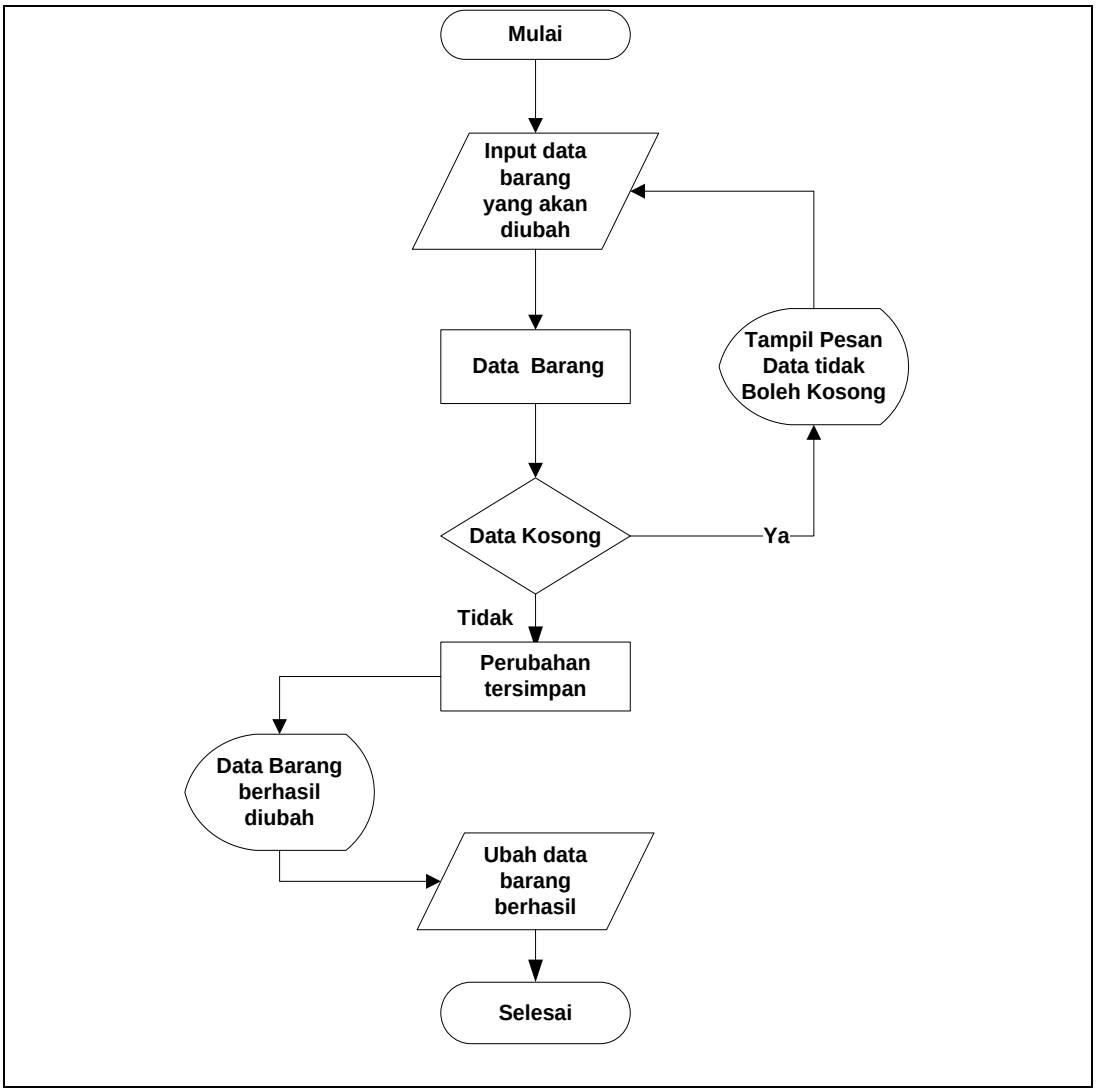
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur tambah data barang dapat dilihat pada gambar III.114.



Gambar III.114 Prosedur Tambah Data Barang

9. Prosedur Ubah Data Barang

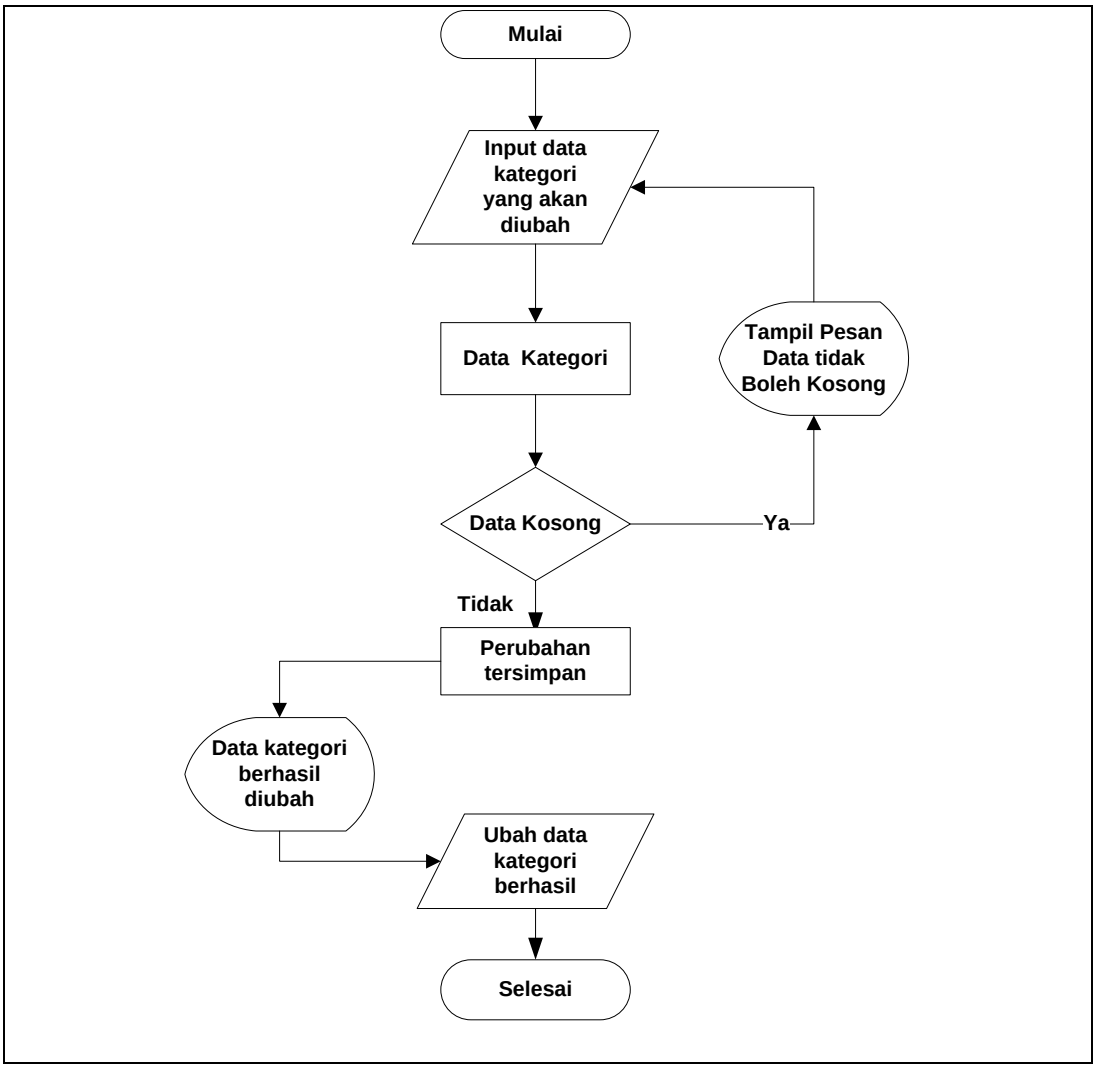
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur ubah data barang dapat dilihat pada gambar III.115.



Gambar III.115 Prosedur Ubah Data Barang

10. Prosedur Ubah Data Kategori

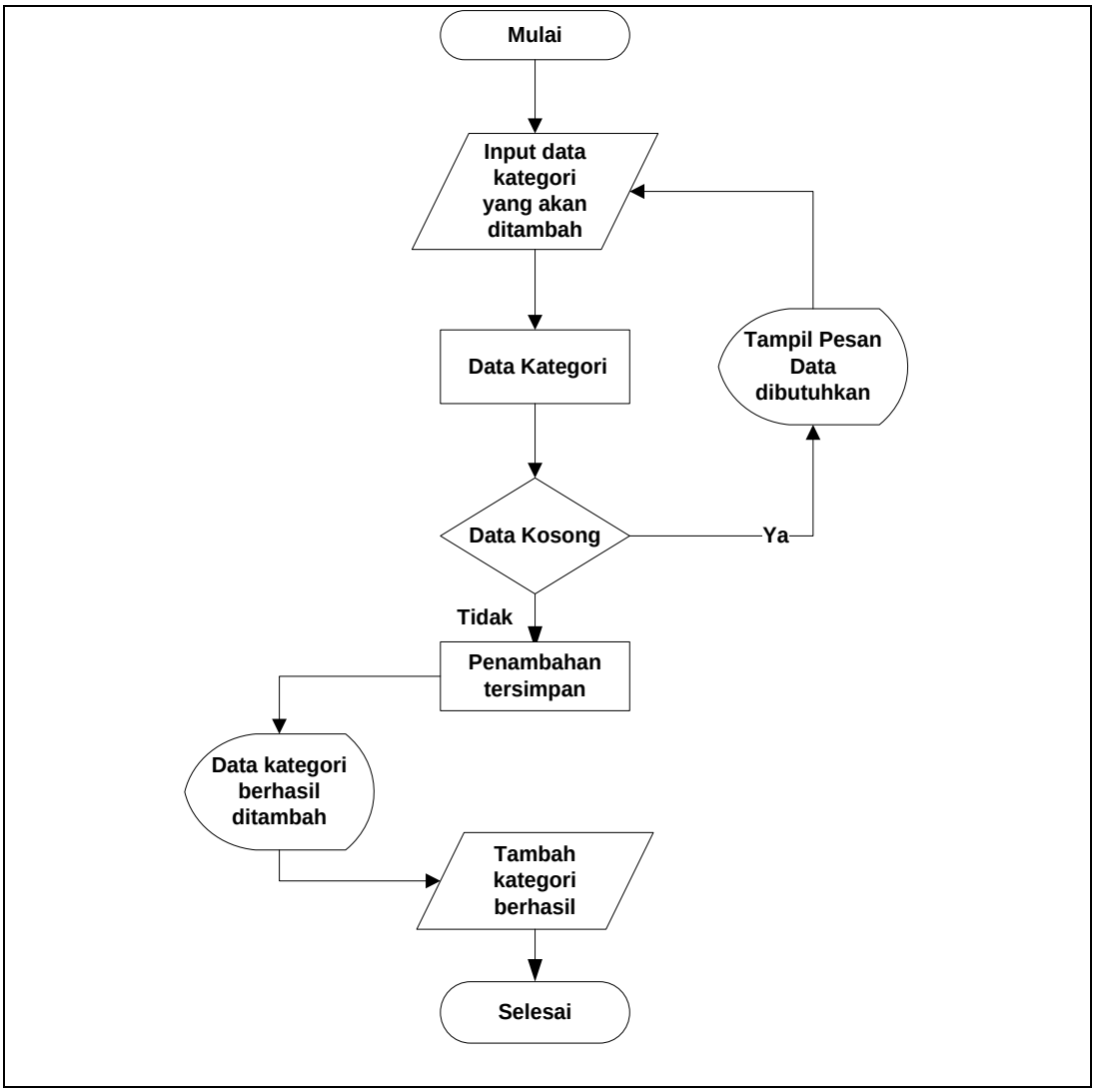
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur ubah data kategori dapat dilihat pada gambar III.116.



Gambar III.116 Prosedur Ubah Data kategori

11. Prosedur Tambah Data Kategori

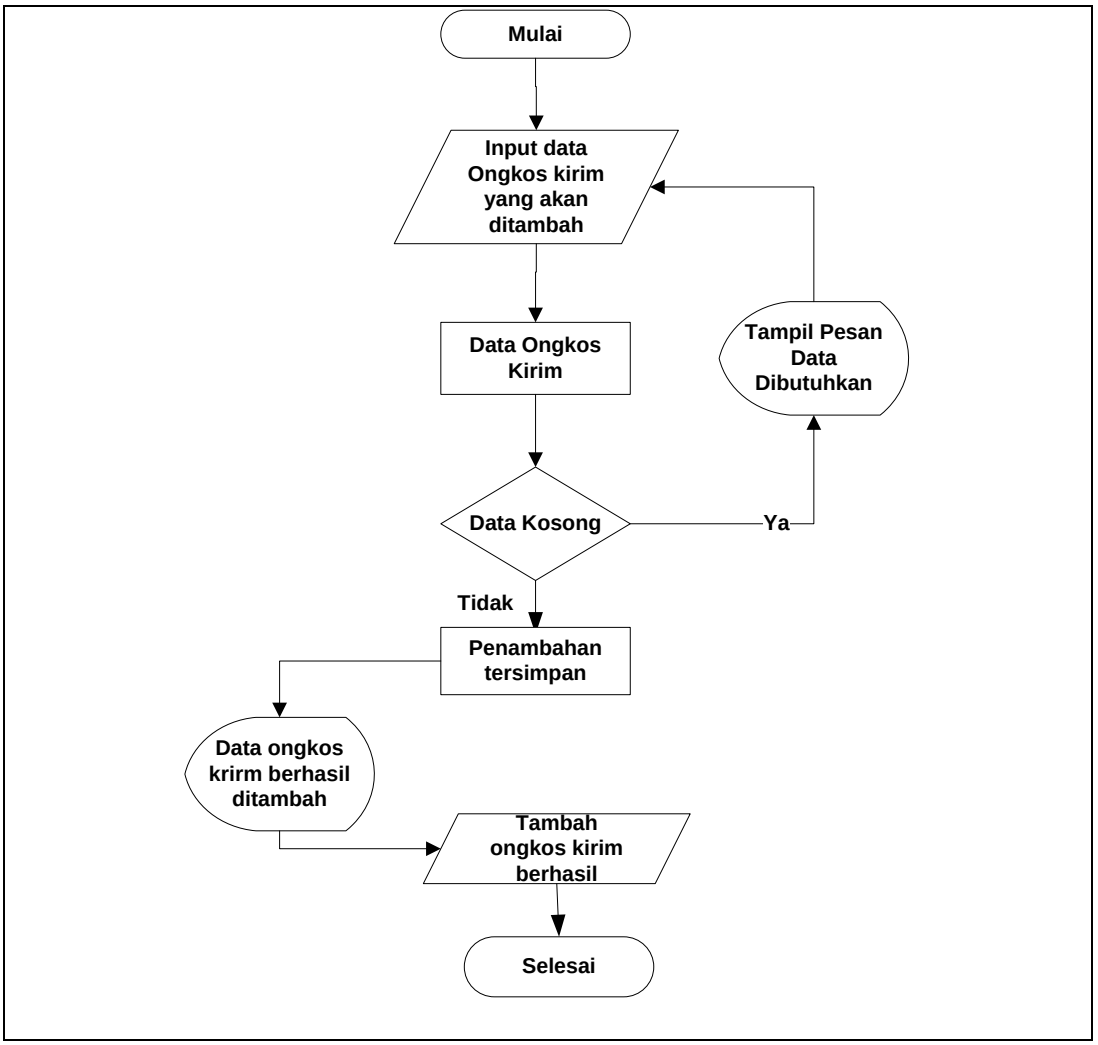
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur tambah data kategori dapat dilihat pada gambar III.117.



Gambar III.117 Prosedur Tambah Data Kategori

12. Prosedur Tambah Ongkos Kirim

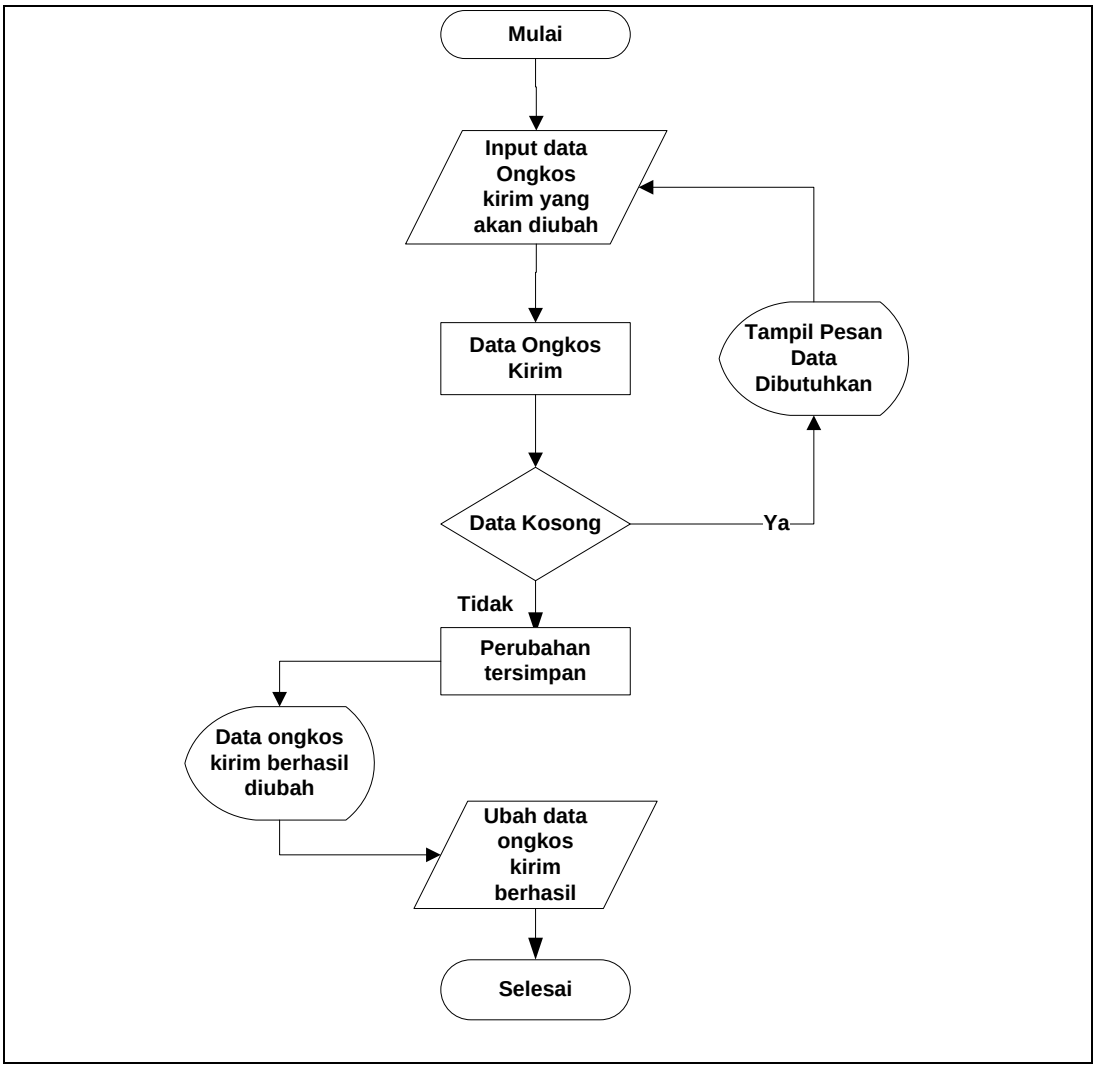
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur tambah ongkos kirim dapat dilihat pada gambar III.118.



Gambar III.118 Prosedur Tambah Ongkos Kirim

13. Prosedur Ubah Ongkos Kirim

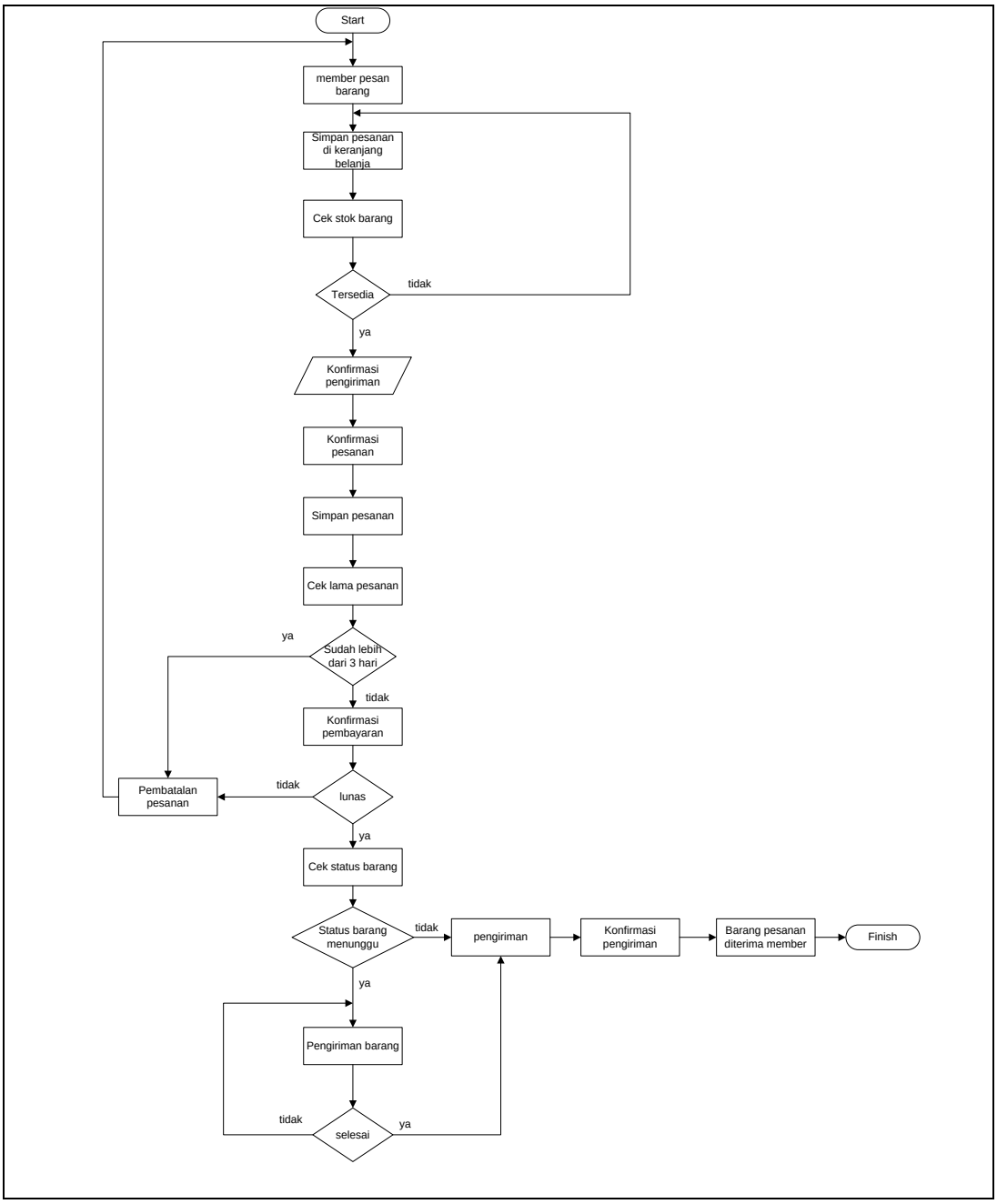
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur ubah ongkos kirim dapat dilihat pada gambar III.119.



Gambar III.119 Prosedur Ubah Ongkos Kirim

14. Prosedur Pesanan Barang

Untuk lebih jelasnya tentang prosedur pesanan barang dapat dilihat pada gambar III.120.



Gambar III.120 Prosedur Pesanan Barang