BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan permasalahan, hambatan, dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

3.1.1 Analisis masalah

Dari hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, proses penjualan produk yang dilakukan oleh Moist Clothing masih secara konvensional artinya pembeli harus mendatangi toko yang dituju untuk membeli barang yang di inginkan. Selain itu kurangnya media promosi terhadap produk-produk Moist Clothing, sehingga informasi mengenai produk terbaru kepada pelanggan menjadi lambat. Begitu juga dalam proses pencatatan, penyimpanan dan penyajian dalam pengolahan data barang masih secara manual.

Dalam pengolahan data transaksi juga sering mengalami kesulitan, karena data transaksi disimpan selembaran kertas atau didalam buku transaksi. Hal ini dapat menimbulkan efek buruk karena sistem masih menggunakan cara-cara manual, yaitu harus mencari satu persatu dari tumpukan-tumpukan kertas ataupun harus membuka satu persatu halaman buku transaksi. Sehingga menghabiskan

banyak waktu dan kemungkinan yang terjadi adalah hilangnya data-data yang telah dicatat diselembaran kertas tersebut.

3.1.2 Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana kerja suatu sistem dan mengetahui masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan sistem. Tahap analisa ini merupakan tahapan yang sangat penting di dalam merancang suatu sistem. Analisa sistem yang dilakukan untuk memenuhi masalah apa yang sedang dihadapi oleh instansi.

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

3.1.3 Prosedur yang Terlibat

Prosedur merupakan urutan langkah-langkah atau yang dilakukan dalam sistem yang sedang berjalan. Adapun beberapa prosedur yang terlibat dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Prosedur Penjualan.
2. Prosedur Pengadaan Barang.

3.1.3.1 Prosedur Penjualan

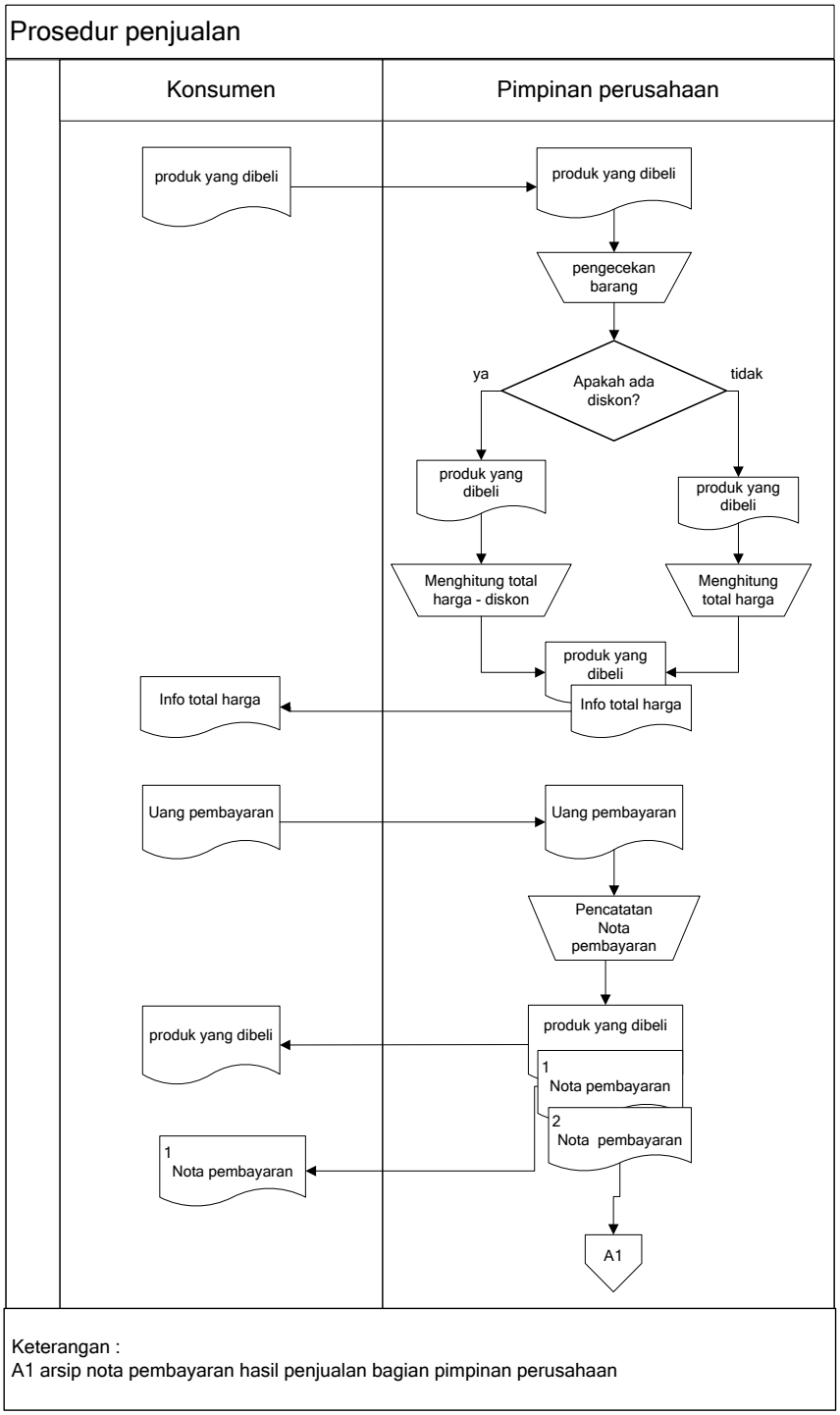
Prosedur penjualan adalah tahap-tahap yang harus dilalui oleh Konsumen dalam membeli barang, memilih barang, membayar sampai proses penerimaan barang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Moist Clothing, prosedur penjualan produk yang sedang berjalan di Moist Clothing adalah sebagai berikut :

Narasi prosedur penjualan produk

1. Konsumen memilih produk yang akan dibelinya. Setelah konsumen mendapatkan produk yang akan dibelinya, konsumen memberikan produk kepada pimpinan perusahaan
2. Pimpinan perusahaan akan mengecek apakah barang yang dibeli memiliki diskon atau tidak
3. Pimpinan perusahaan akan menghitung total harga yang harus dibayar oleh konsumen
4. Pimpinan perusahaan akan memberikan info total harga kepada konsumen
5. Konsumen memberikan uang pembayaran sesuai dengan total harga produk tersebut ke pimpinan perusahaan
6. Pimpinan perusahaan menerima uang dari konsumen.
7. Pimpinan perusahaan akan mencatat data transaksi ke dalam Nota pembayaran, membuat nota pembayaran sebagai bukti transaksi
8. Pimpinan perusahaan akan memberikan nota pembayaran yang akan diberikan kepada konsumen beserta produk yang dibeli

Proses penjualan yang telah diuraikan dapat digambarkan kedalam flow map diagram pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Flowmap Sistem Penjualan Produk yang sedang berjalan

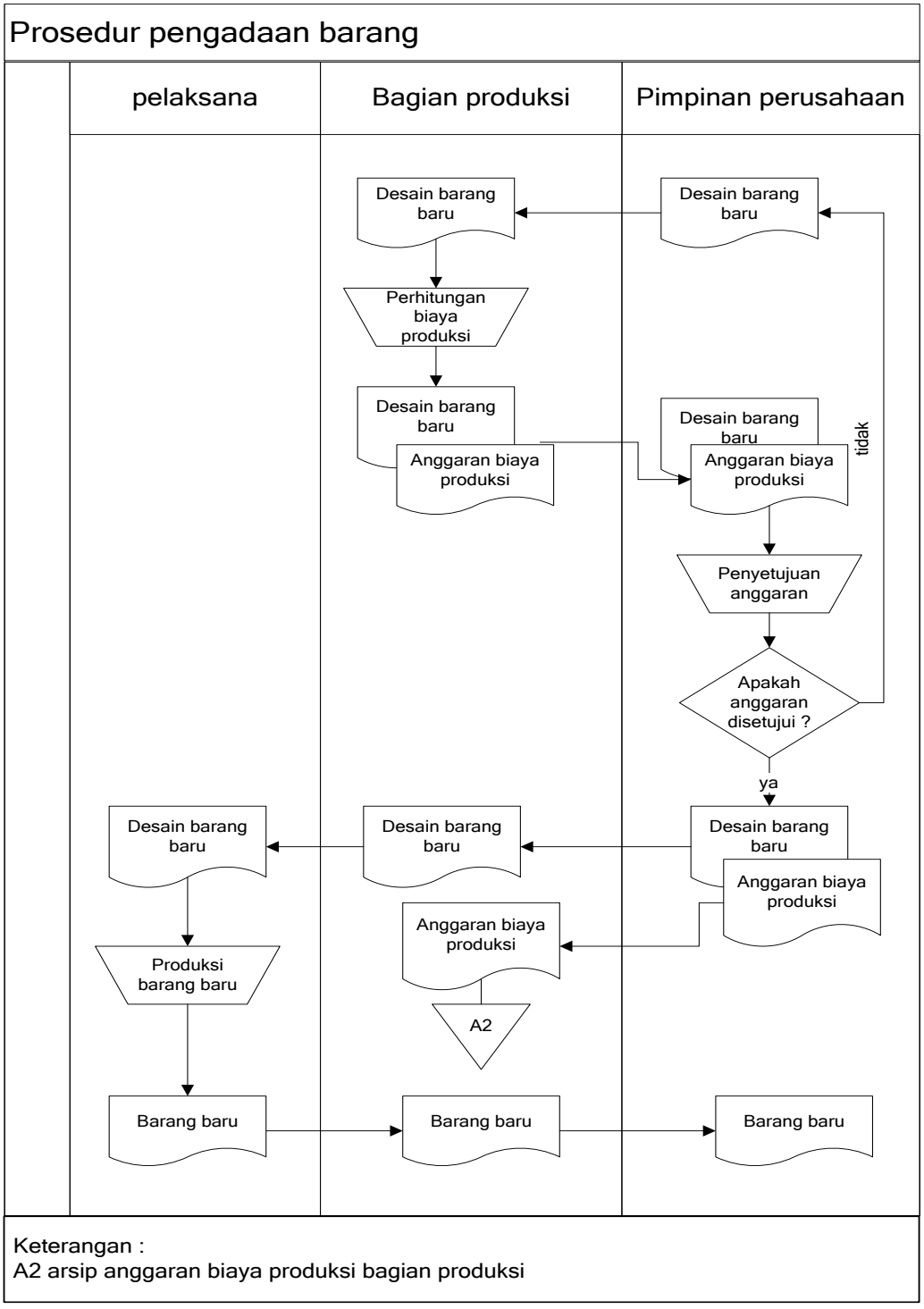
3.1.3.2 Prosedur Pengadaan Barang

Prosedur pengadaan barang merupakan proses penyediaan barang yang rutin dilakukan setiap seminggu sekali oleh bagian produksi ke bagian gudang. Prosedur pengadaan barang pada Moist Clothing saat ini terdiri dari beberapa urutan proses sebagai berikut :

1. Pimpinan perusahan membuat desain produk yang akan dibuat oleh bagian pelaksana
2. Desain produk baru diberikan kepada bagian produksi untuk dibuat rancangan anggaran biaya produksi
3. Rancangan biaya produksi yang dibuat diberikan kepada pimpinan perusahaan untuk disetujui
4. Pimpinan perusahaan mengecek lalu menyetujui atau tidak anggaran biaya yang sudah dibuat oleh bagian produksi
5. Jika anggaran biaya produksi tidak disetujui oleh pimpinan perusahaan maka pimpinan perusahaan akan membuat desain baru atau mengulang proses dari awal
6. Jika anggaran biaya produksi disetujui oleh pimpinan produksi maka anggaran akan dikembalikan ke bagian produksi
7. Bagian produksi menyerahkan desain produk baru ke bagian pelaksana untuk diproduksi sesuai desain produk baru yang dibuat oleh pimpinan perusahaan
8. Setelah selesai memproduksi sesuai desain yang dibuat maka dihasilkan barang baru.

Proses pengadaan barang yang telah diuraikan dapat digambarkan kedalam flow map diagram pada gambar

3.2.



Gambar 3. 2 Flowmap Sistem Pengadaan Barang Yang Sedang Bejalan

3.1.4 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasakan pada analisis dan hasil wawancara terhadap apa yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi *e-commerce* ini maka dapat dievaluasi hal-hal seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1	Proses transaksi yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk mendapatkan produk	Konsumen
2	Proses pembayaran yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk melakukan pembayaran.	Konsumen
3	Tidak adanya media promosi bagi Moist Clothing	Perusahaan
4	Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada komsumen dirasakan kurang efektif sehingga konsumen belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap.	Konsumen
5	Selama ini pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga mudah hilang	Perusahaan

3.1.5 Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan hasil eveluasi sistem yang berjalan, solusi yang tawarkan adalah dengan pembuatan aplikasi *e-commerce* di Moist Clothing. Dalam sistem ini, konsumen dapat melihat informasi produk dan dapat melakukan pemesanan secara *online* tanpa harus datng langsung ke tempat. Dengan sistem ini juga dapat menyelesaikan permasalahan promosi.

3.1.6 Analisis Kebutuhan Non-fungsional

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

3.1.6.1 Analisis Pengguna

Sistem yang akan dibangun digunakan oleh dua jenis pengguna, yaitu administrator dan member. Administrator dapat melakukan semua operasi di dalam perangkat lunak ini seperti tambah data, edit data, dan hapus data. Sedangkan member hanya dapat melakukan pemesanan produk saja.

Moist Clothing Bandung memiliki beberapa orang pegawai yang diketuai oleh pimpinan perusahaan, berikut data pegawai Moist Clothing Bandung.

1. Nama : Wahyu Riyanto

   Umur : 25 tahun

   Bagian : Pimpinan perusahaan

   Pengalaman menggunakan komputer : 7 tahun

Latar belakang pendidikan : S1

Sistem Operasi yang sering digunakan : *Windows XP*

Software yang ering digunakan : *Microsoft Word, Excel, Mozilla Firefox*

Tabel 3. 2 Spesifikasi Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak akses	Tingkat Pendidikan	Tingkat keterampilan	Pengalaman	Jenis Pelatihan
Admin	Menentukan pegawai, mengelola data pegawai	Mengubah data pegawai	Lulus SMA bisa mengakses internet	Mengerti kinerja komputer dan	Pelatihan Komputer dan Teknologi *website*	Pelatihan Komputer dan Teknologi *website*
Member	Melihat katalog produk, melakukan pemesanan	Melihat katalog produk, melakukan pemesanan	Bisa mengakses internet, minimal SMP	Mengenal internet dan mengerti pembelian online		
Pengunjung	-	Melihat katalog produk, melakukan registrasi	Bisa mengakses internet, minimal SMP	Mengenal internet dan mengerti pembelian online		

Berdasarkan spesifikasi pengguna data diatas, *User* yang ada pada Moist Clothing Bandung sudah bisa mengoperasikan komputer. Dalam perusahaan ini Admin yang menggunakan sstem ini adalah Pimpinan Perusahaan, karena Pimpinan perusahaan yang mengolah data mulai dari barang masuk sampai dengan produk yang keluar atau terjual. Dari data keseluruhan dapat dilihat bahwa setiap user minimal mengenal internet dan mengerti mengenai pembelian *online*.

3.1.6.2 Analisis Perangkat Keras

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Moist Clothing, perangkat keras yang ada di Moist Clothing memiliki satu unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Prossessor* dengan kecepatan 2.0 GHz + *Motherboard*
2. VGA *card* 128 MB
3. RAM 512 MB
4. *Hard disk space* 80 GB terpasang
5. *Monitor*
6. *Mouse*
7. *Keyboard*

Berdasarkan analisis perangkat keras diatas spesifikasi komputer yang ada sangat mencukupi, hanya saja perlu akses internet agar transaksi dapat berjalan maksimal serta memudahkan dalam pengolahan *database* dan printer standar untuk mencetak laporan persediaan produk dan penjualan produk.

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

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz + *Motherboard*
2. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB
3. RAM minimal 256 MB
4. VGA *Card* minimal 64 MB
5. *Monitor*
6. *Lan Card 10/100Mbps*

7. Koneksi *internet* minimal 64 kbps
8. *Mouse*
9. *keyboard*

3.1.5.3 Analisis Perangkat Lunak

Sistem Operasi yang digunakan di MOIST CLOTHING adalah Windows XP SP2 sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibagun. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

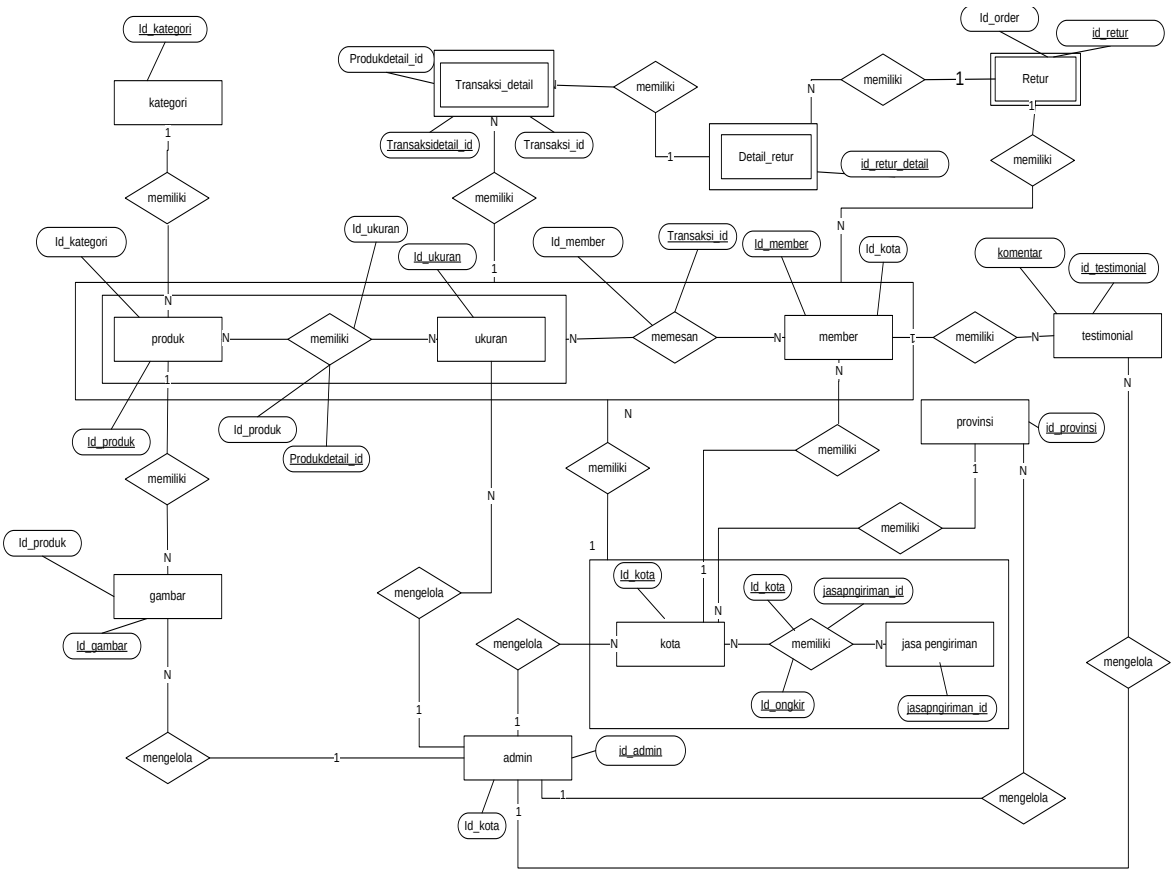
1. *Web Server*
2. PHP
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP.
4. MySQL sebagai DBMS
5. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007*
6. Mozila Firefox, Opera sebagai *browser*

3.1.7 Analisis Basis Data

Basis data atau yang sering juga disebut *database* merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi yang terkomputerisasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi pemakainya. Basis data juga diibaratkan sebagai sebuah tempat atau wadah dimana didalamnya terdapat kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersamasedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

3.1.7.1 Entity relationship diagram

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang akan di bangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu sistem baru yang akan dibangun memiliki usulan ERD pada gambar 3.3 yaitu:



Gambar 3. 3 *Entity relationship diagram*

3.1.8 Analisis kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah deskripsi tentang aktifitas atau layanan yang harus disedikan oleh sistem, disebut juga kebutuhan operasional, yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan fungsi atau proses transformasi yang harus mampu dikerjakan oleh perangkat lunak. Contohnya seperti: peralatan yang dapat menunjang kinerja dari pembuatan atau pemembangan software, tenaga-tenaga yang ahli pada bidang tersebut dan juga masih banyak yang lainnya. Sedangkan kebutuhan non fungsional adalah deskripsi tentang fitur, karakteristik, dan batasan lainnya yang menentukan apakah sistem itu memuaskan atau tidak.

Kebutuhan tersebut diubah menjadi model atau gambar tertentu dengan memanfaatkan teknik analisis dan alat bantu tertentu. Kebutuhan fungsional dapat dimodelkan dengan menggunakan Data *Flow* Diagram, kamus data, dan spesifikasi proses jika menggunakan teknik terstruktur.

3.1.8.1 Fungsi Website Penjualan Online

Secara umum, *website* penjualan *online* berfungsi sebagai media promosi dan media untuk melakukan penjualan produk Moist Clothing dengan melakukan pemesanan barang secara *online*.

Fungsi utama perangkat lunak yang dibangun adalah :

A. Registrasi

Proses untuk pendaftaran dari pengunjung menjadi member di website Moist Clothing dengan mengisi profil member beserta alamat email setelah itu

disimpan kedalam database dan mengirimkan kode aktivasi ke email server yang nantinya dikirim ke email pengunjung untuk validasi user.

A. Login

Proses sebelum masuk ke menu utama admin dan member. User harus menginputkan data login member atau admin sebelum masuk kedalam sistem. Jika login valid maka user dapat memngakses sistem, jika data login tidak valid maka system akan memberikan info bahwa data login invalid.

B. Lupa *password*

Proses untuk mengantisipasi jika member lupa password untuk login kedalam konten web. User hanya menginputkan alamat email ke dalam sistem dan sistem akan memberikan data password user melalui alamat email.

C. *Logout*

Proses admin dan member untuk keluar dari menu utama web.

D. Pengolahan data *user*

Proses admin atau member untuk mengubah *profile* pribadi, seperti mengubah data nama, alamat, atau password kemudian disimpan di database.

E. Pengolahan data *master*

Proses yang dilakukan oleh admin untuk mengolah data master yang terdiri dari pengolahan data kategori, data provinsi, data kota, data kategori, data produk, data ukuran, data gambar, data shipping.

F. Transaksi

Proses admin untuk mengolah data transaksi untuk memberikan konfirmasi transaksi pada member.

G. Pemesanan

Pada proses pemesanan terdiri dari beberapa proses, yaitu :

a. Tambah produk

Proses member memilih produk yang akan dibeli/dipesan, dengan menambahkan data barang pada data transaksi.

b. Edit jumlah pemesanan

Proses member untuk merubah jumlah barang yang akan dibeli/dipesan

c. Hapus pemesanan

Proses member untuk menghapus produk yang tidak jadi dibeli atau

d. Simpan Transaksi

Proses member jika telah selesai memesan barang maka selanjutnya mengisi alamat yang akan dikirim dan melakukan pembayaran, setelah itu simpan.

H. Lihat History

Proses untuk memberikan semua informasi data transaksi yang pernah dilakukan oleh member

I. Lihat produk

Proses memilih menu daftar produk, dan menampilkan detail produk dari table barang

J. Lihat kategori

Proses memilih produk yang dikelompokkan didalam kategori

K. Pembuatan Laporan

Proses pembuatan laporan hasil transaksi, Admin akan menginputkan data laporan untuk membuat laporan penjualan perhari, perbulan dan pertahun.

L. Cari Barang

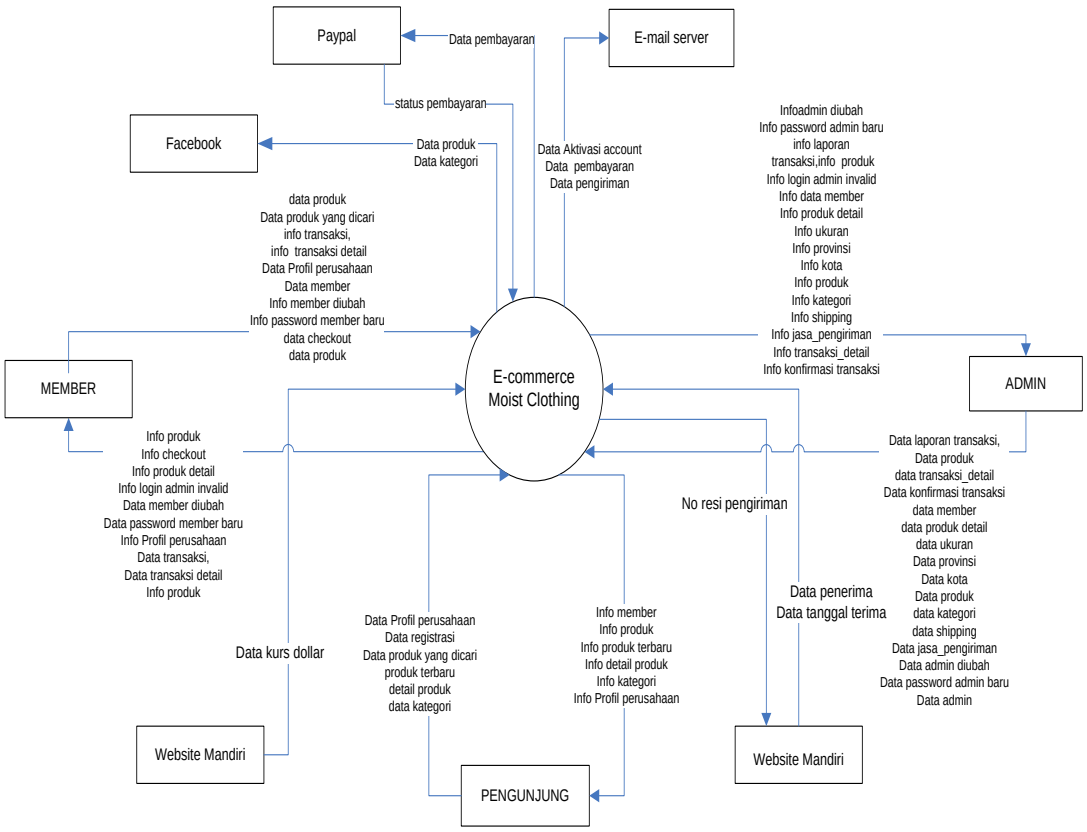
Proses untuk pencarian barang yang tersedia pada Moist Clothing, dengan menginputkan nama barang yang diinginkan.

M. Retur

Proses untuk pengembalian barang yang ukuran atau barang yang dibeli salah dari member ke Moist Clothing agar barang dapat ditukar sesuai pesanan member. Dalam melakukan retur, member memasukkan no transaksi dan barang yang akan diretur.

3.1.8.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan secara umum yang menjadi masukan, proses dan keluaran yang terjadi pada sebuah sistem. Diagram konteks untuk perangkat lunak yang akan dibangun pada gambar 3.4 sebagai berikut :

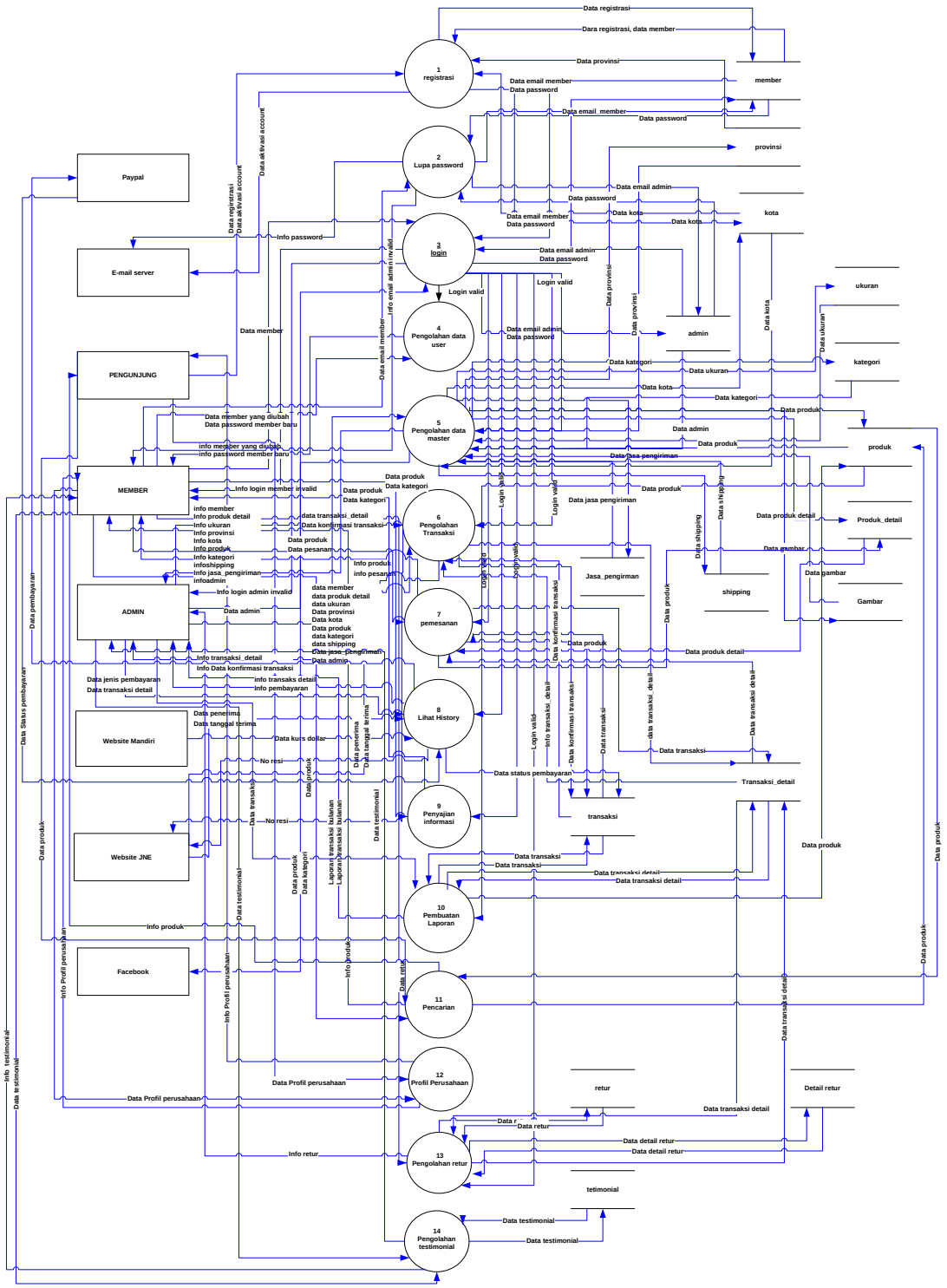


Gambar 3. 4 Diagram Konteks

3.1.8.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. *DFD* Sistem informasi pemesanan dan penjualan yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, berikut *data flow diagram* selengkapnya pada gambar 3.5.

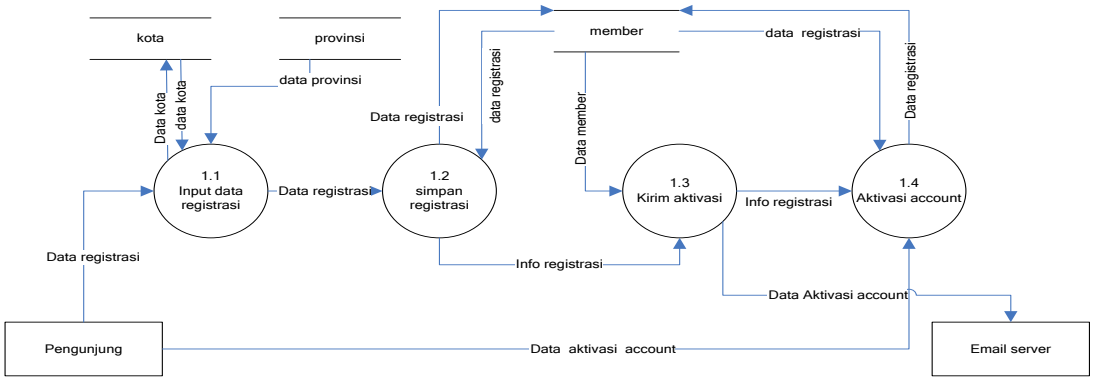
1. DFD Level 1



Gambar 3. 5 DFD level 1

2. DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

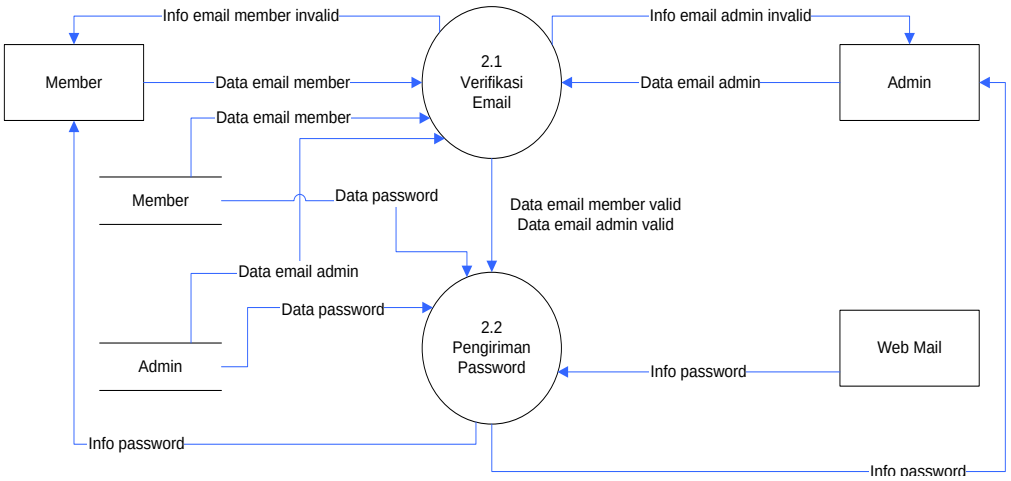
Diagram alir data pada level 2 proses 1 pengunjung melakukan registrasi menjadi member seperti gambar 3.6 sebagai berikut



Gambar 3. 6 DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

3. DFD Level 2 Proses 2 Lupa password

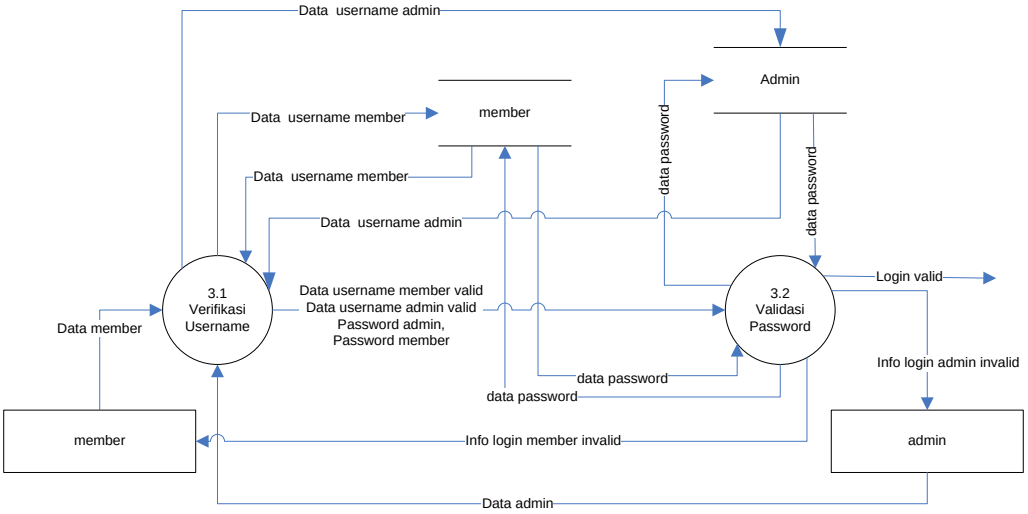
DFD level 2 untuk proses 2 (Lupa password) dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3. 7 DFD Level 2 Proses 2 lupa password

4. DFD Level 2 Proses 3 Login

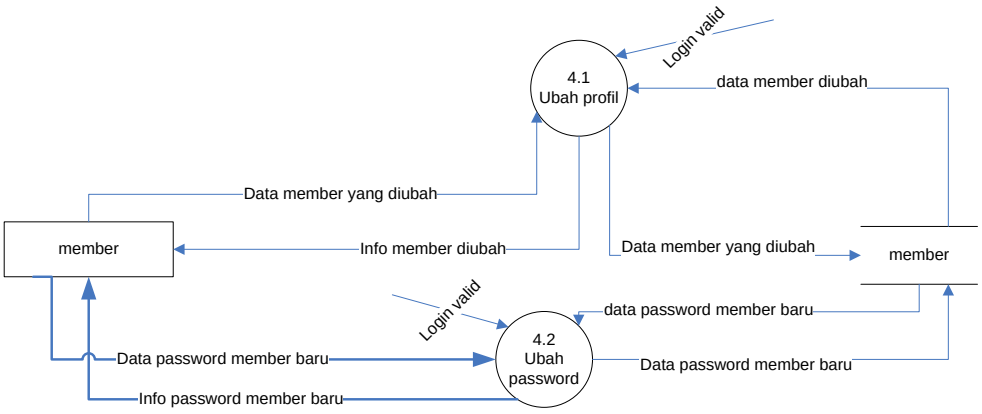
DFD level 2 untuk proses 3 (login) dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3. 8 DFD Level 2 Proses 3 login

5. DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan data user

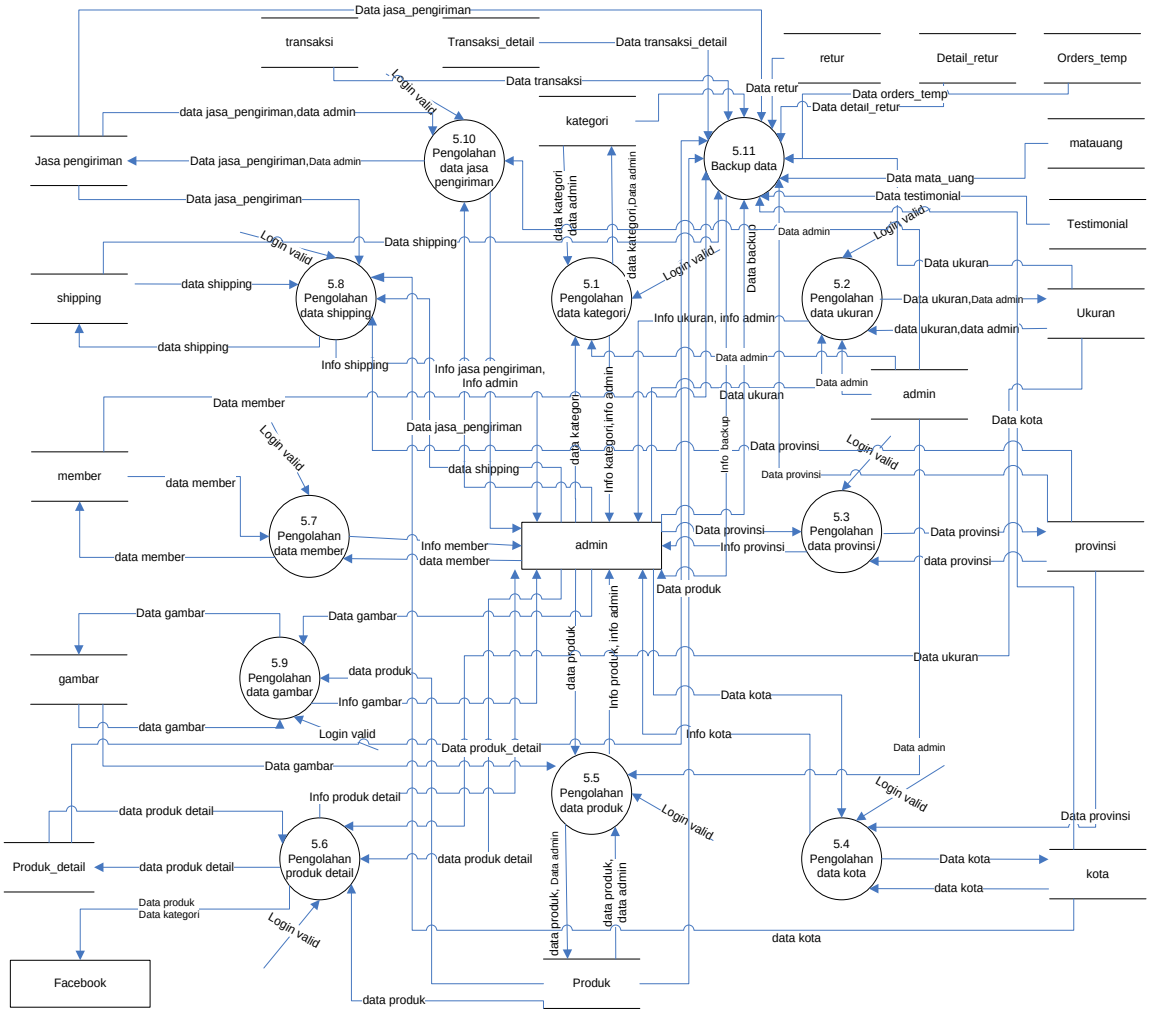
DFD level 2 untuk proses 4 (pengolahan data user) dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3. 9 DFD level 2 Proses 4 pengolahan user

6. DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan data master

DFD level 2 untuk proses 5 (pengolahan data master) pada gambar 3.10.

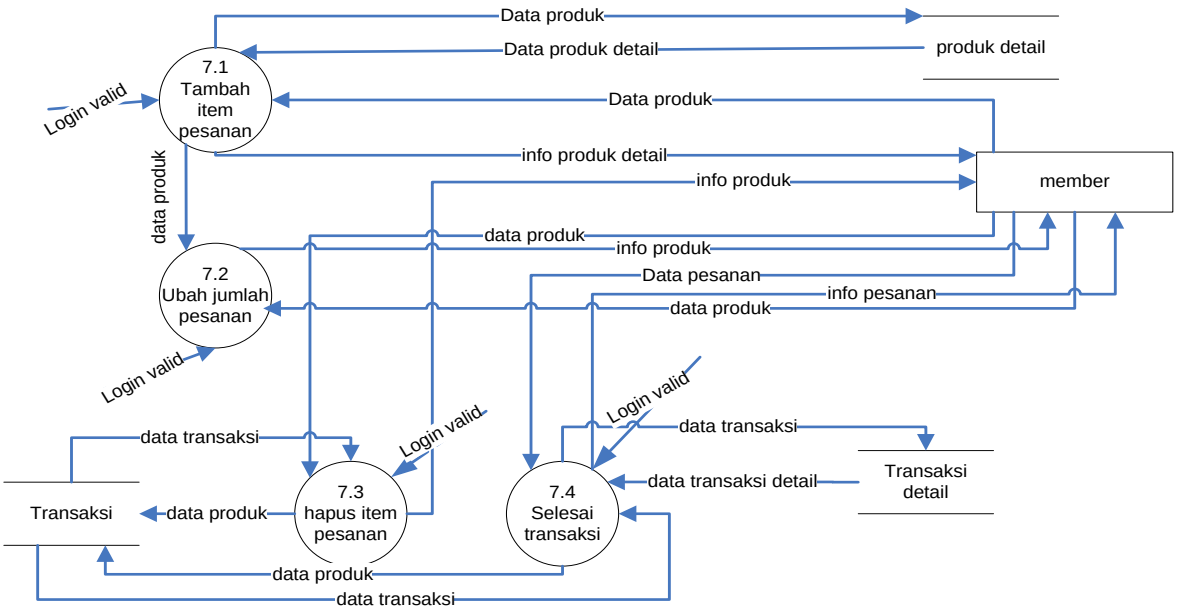


Gambar 3. 10 DFD Level 2 Proses 5 pengolahan data master

7.

8. DFD Level 2 Proses 7 pengolahan pemesanan

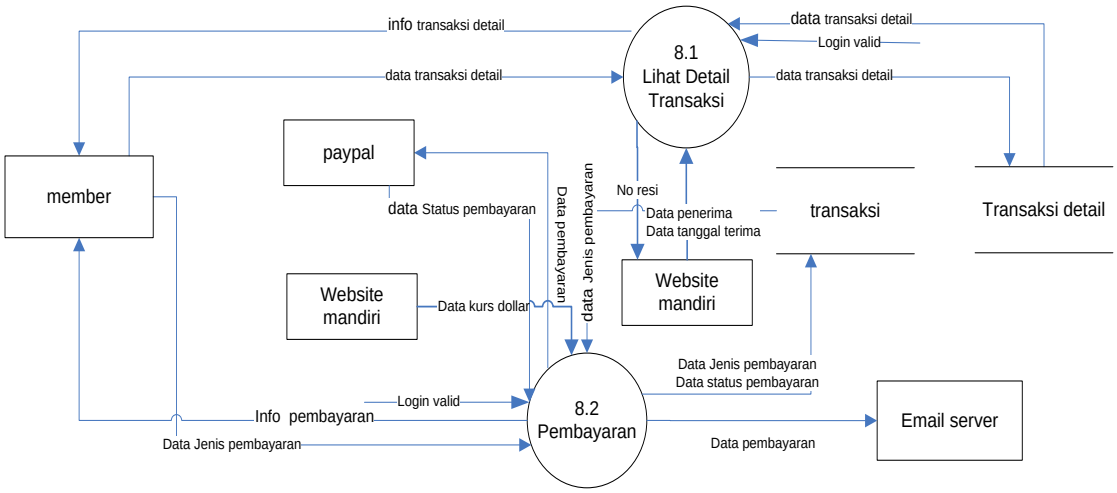
DFD level 2 untuk proses 7 (Proses Pengolahan pemesanan) dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3. 11 DFD Level 2 Proses 7 pengolahan pemesanan

9. DFD level 2 Proses 8 Lihat History

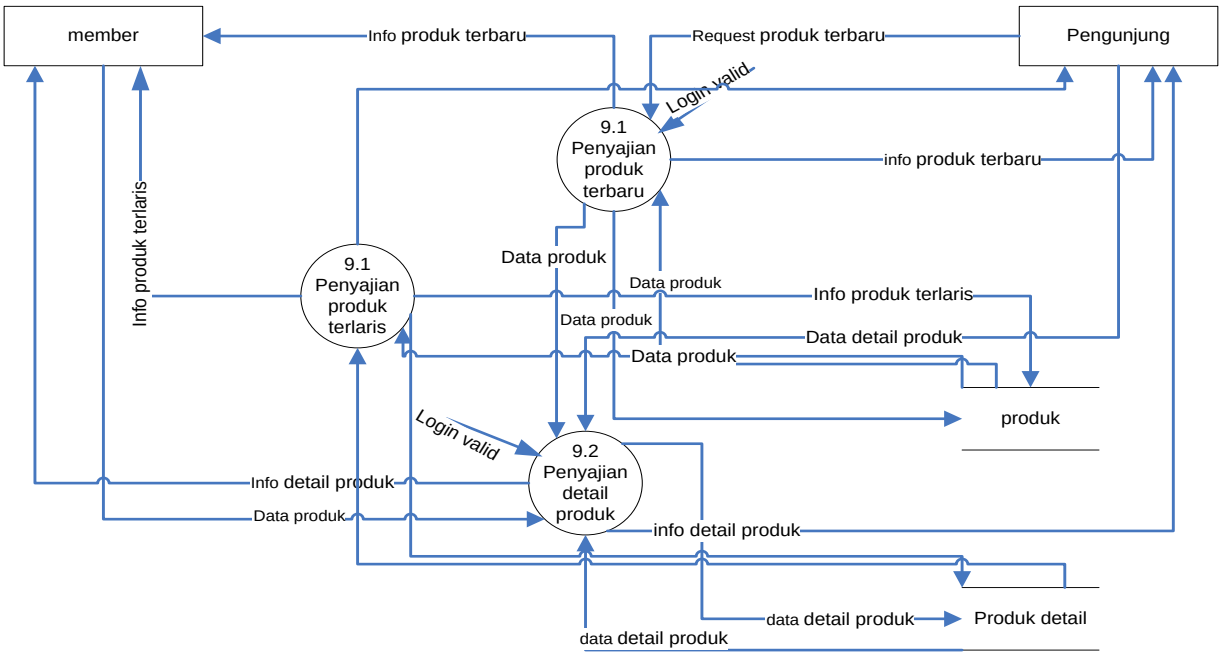
DFD level 2 untuk proses 8 (Proses Lihat History) dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3. 12 DFD level 2 Proses 8 Lihat History

10. DFD Level 2 Proses 9 penyajian informasi

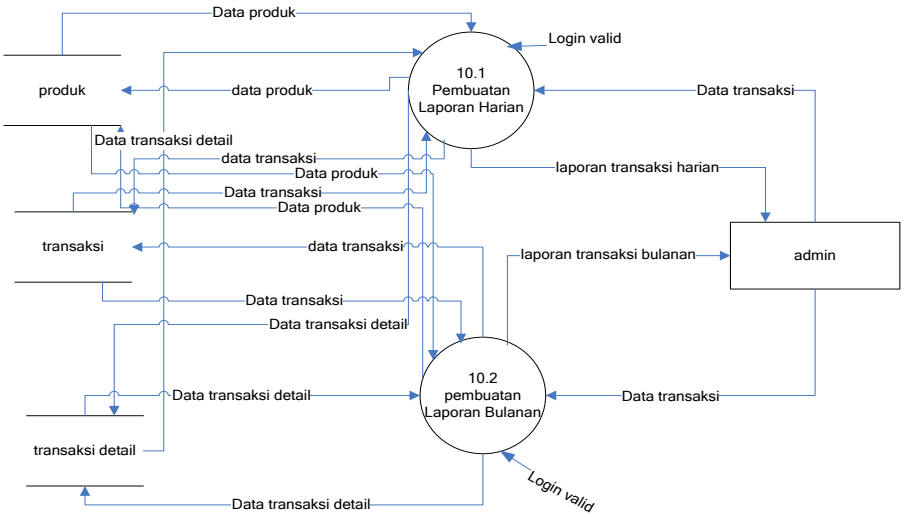
DFD level 2 untuk proses 9 (Proses penyajian informasi) pada gambar 3.13.



Gambar 3. 13 DFD Level 2 Proses 9 Penyajian informasi

11. DFD Level 2 Proses 10 Pembuatan Laporan

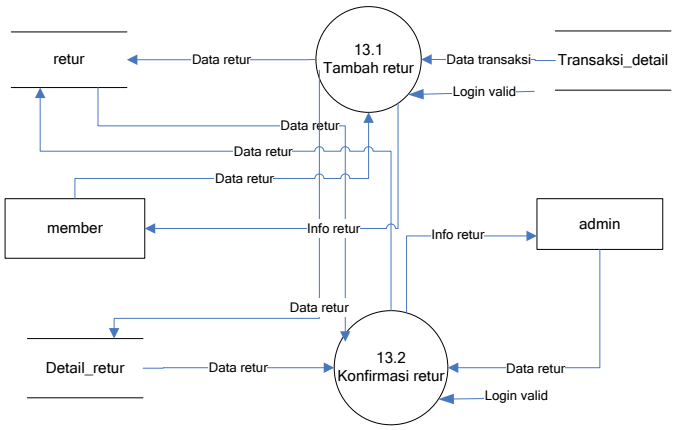
DFD level 3 untuk proses 10 (Proses Pengolahan Data Kategori) pada gambar 3.14.



Gambar 3. 14 DFD Level 2 Proses 10 Pembuatan Laporan

12. DFD Level 2 Proses 13 Pengolahan Retur

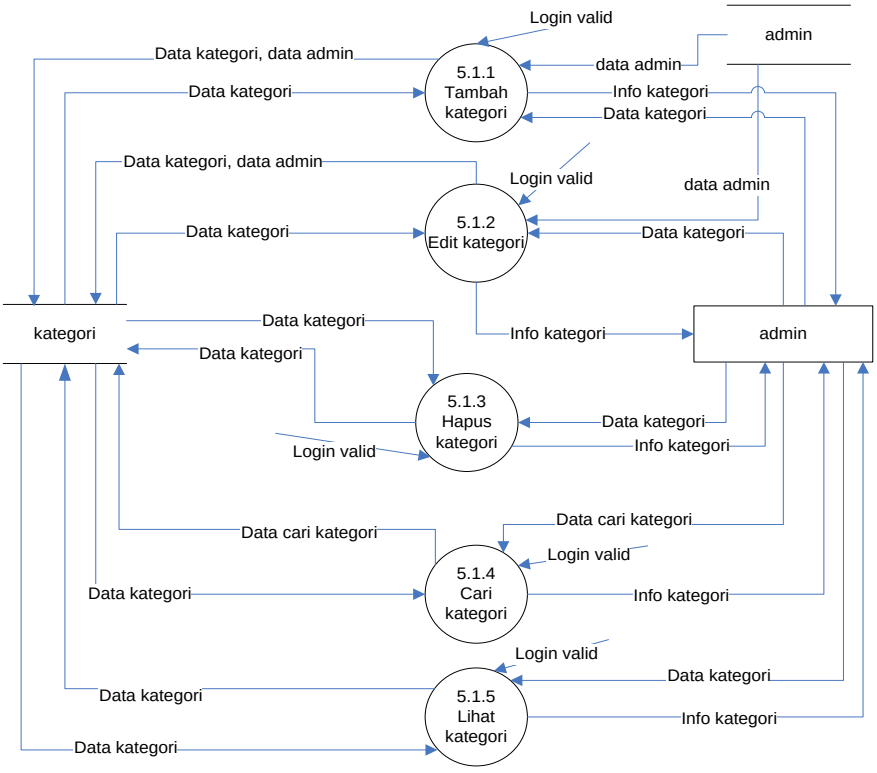
DFD level 2 untuk proses 13 (Proses Pengolahan Retur) pada gambar 3.23.



Gambar 3. 15 DFD Level 2 Proses 13 Pengolahan Retur

13. DFD Level 3 Proses 5.1 Proses Pengolahan Data Kategori

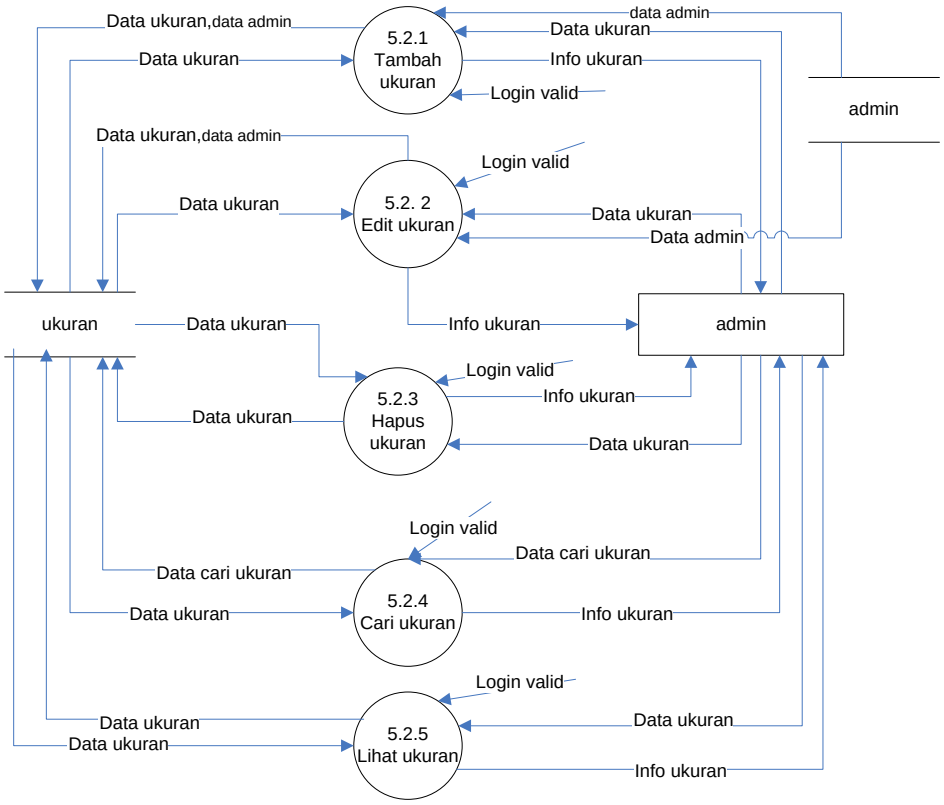
DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Pengolahan Data Kategori) pada gambar 3.16.



Gambar 3. 16 DFD Level 3 Proses 5.1 Proses Pengolahan Data Kategori

14. DFD Level 3 Proses 5.2 Proses Pengolahan Data Ukuran

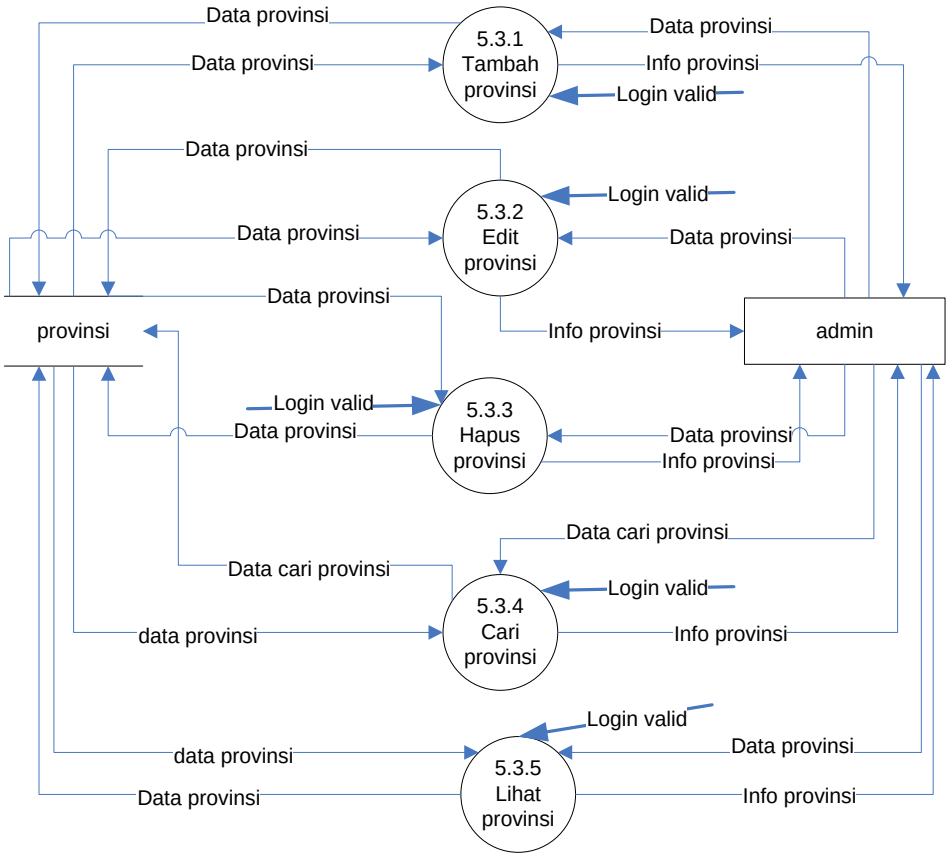
DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Pengolahan Data Ukuran) pada gambar 3.17.



Gambar 3. 17 Level 3 Proses 5.2 Proses Pengolahan Data Ukuran

15. DFD Level 3 Proses 5.3 Pengolahan data provinsi

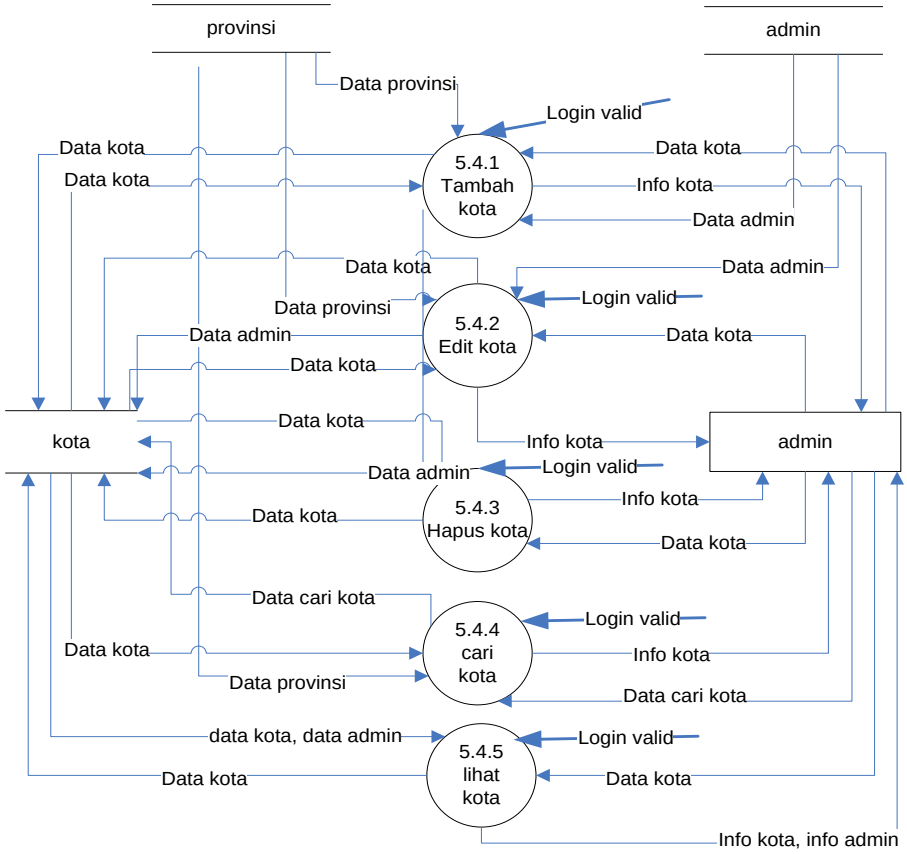
DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Pengolahan Data Provinsi) 3.18.



Gambar 3. 18 DFD Level 3 Proses 5.3 pengolahan data provinsi

16. DFD Level 3 Proses 5.4 Proses Pengolahan Data Kota

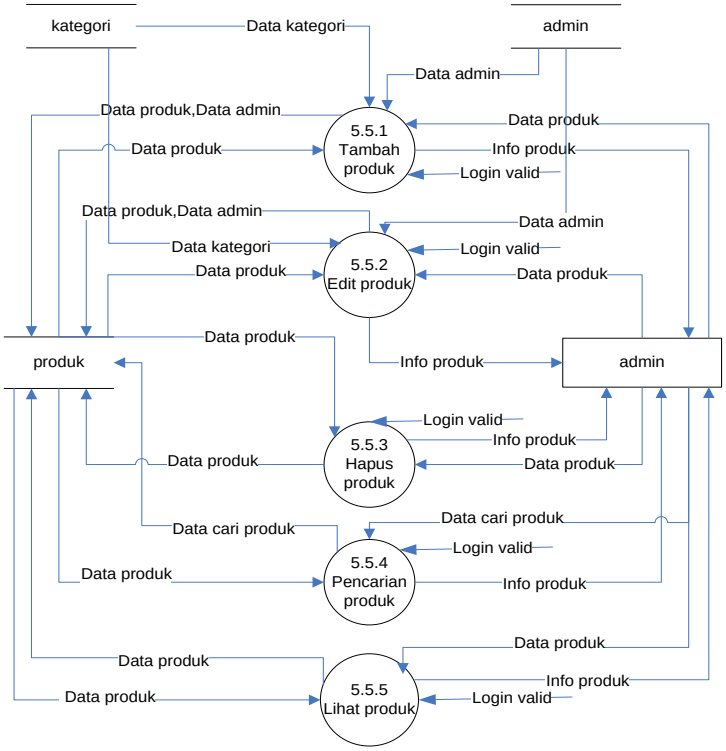
DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Pengolahan Data Kota) pada gambar 3.19.



Gambar 3. 19 DFD Level 3 Proses 5.4 Proses Pengolahan Data Kota

17. DFD Level 3 Proses 5.5 Pengolahan data produk

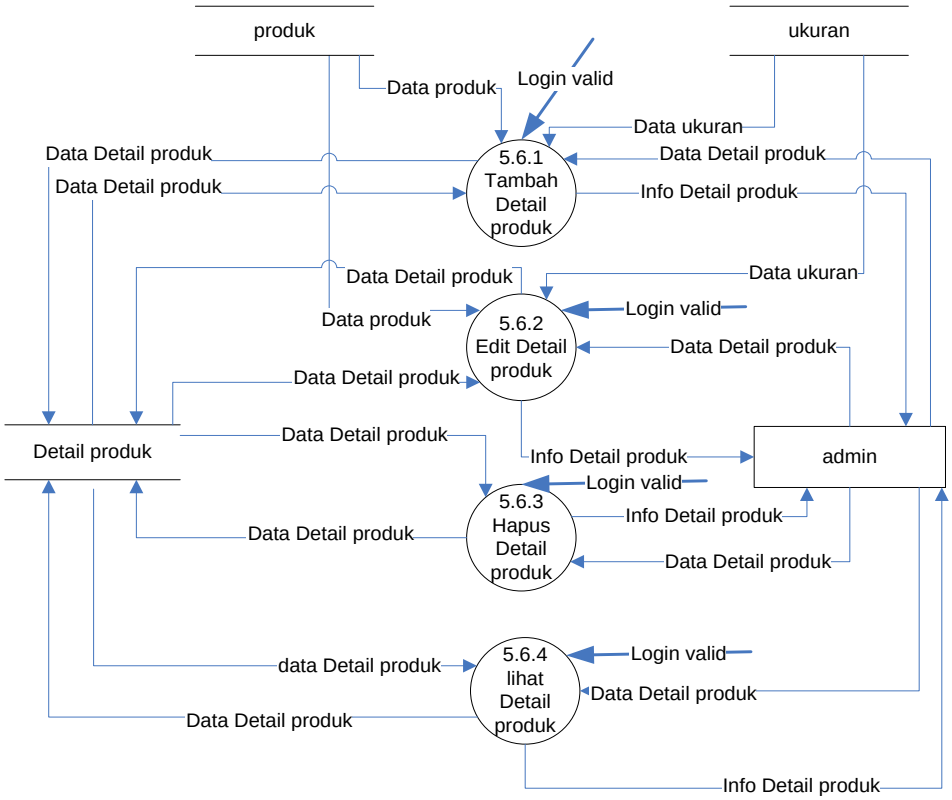
DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Pengolahan Data Produk) dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3. 20 DFD Level 3 Proses 5.5 pengolahan data produk

18. DFD Level 3 Proses 5.6 Detail Produk

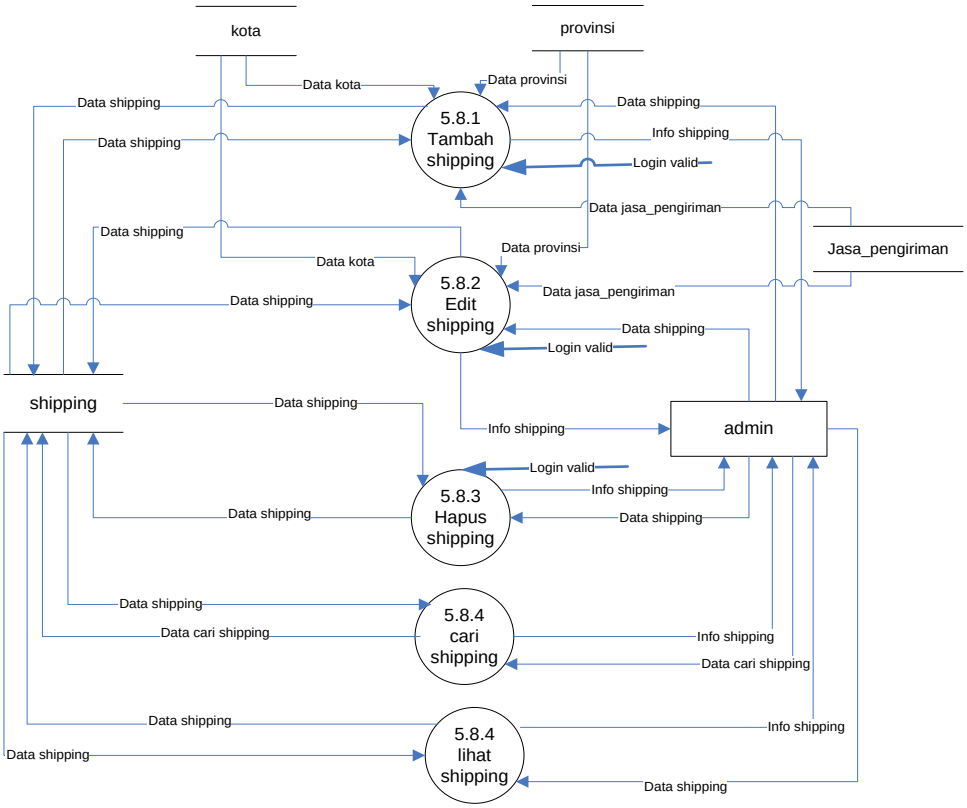
DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Detail Produk) dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3. 21 DFD Level 3 Proses 5.6 detail produk

19. DFD Level 3 Proses 5.8 Proses Pengolahan Data Shipping

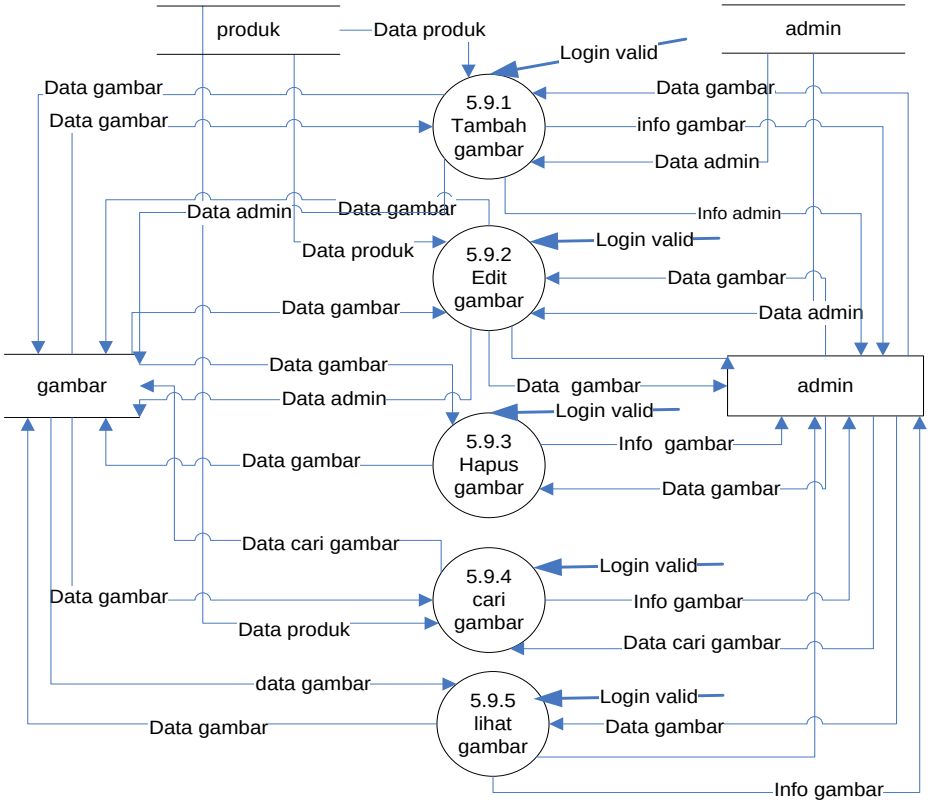
DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Pengolahan Data Shipping) dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3. 22 DFD Level 3 Proses 5.8 Proses Pengolahan Data Shipping

20. DFD Level 3 Proses 5.9 Pengolahan Gambar

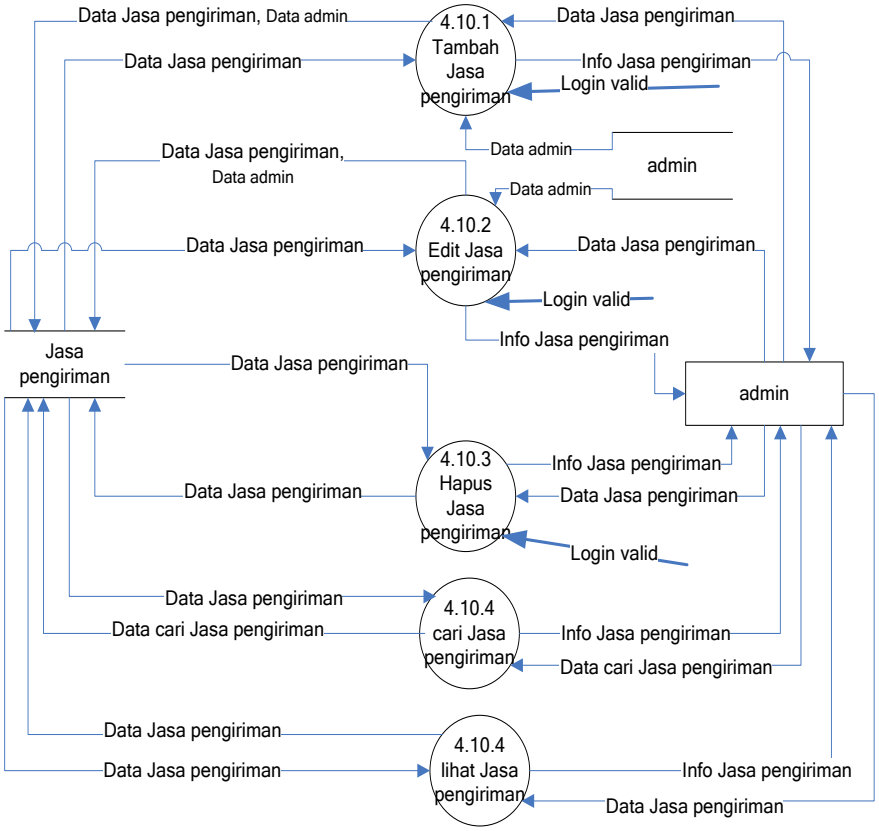
DFD level 3 untuk proses 5 (Pengolahan Gambar) dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3. 23 DFD Level 3 Proses 5.9 pengolahan gambar

21. DFD Level 3 Proses 5.10 Proses Pengolahan Jasa Pengiriman

DFD level 3 untuk proses 5 (Proses Pengolahan Jasa Pengiriman) pada gambar 3.24.



Gambar 3. 24 DFD Level 3 Proses 5.10 Proses Pengolahan Jasa Pengiriman

3.1.8.4 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1.	No.Proses	1
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi member
	Output	Info Gagal Registrasi
	Logika proses	1. Pengunjung mengklik link registrasi member atau memilih menu registrasi. 2. Sistem akan menampilkan form registrasi. 3. Pengunjung mengisi data member. 4. Apabila ada data yang tidak valid pengunjung harus mengisi kembali data yang tidak valid. 5. Apabila data valid maka sistem akan menyimpan data tersebut
2.	No. Proses	2
	Nama Proses	Lupa Password
	Source	Member, Admin, email server
	Input	Data email member, data email admin, data password
	Output	Info password, data password, info email member invalid, info email admin invalid
	Logika Proses	1. Member, admin mengisi data lupa password berupa alamat email. 2. Jika data email member, data email admin sesuai maka sistem mengirim informasi data member, pegawai, super admin ke email.
3.	No Proses	3
	Nama	Login

No	Proses	Keterangan
	Source	Admin, Member
	Input	Data login Admin, Data login Member
	Output	Info login admin, Info login Member
	Logika Proses	1. Admin, member, memasukkan data login 2. Apabila username dan password yang diinputkan benar maka user name dan password valid. 3. Apabila username dan password yang diinputkan tidak benar maka akan ada informasi login invalid.
4.	No Proses	4
	Nama	Pengolahan data user
	Source	Member
	Input	Data profil yang diubah, Data password baru
	Output	Info profil diubah, Info password diubah
	Logika Proses	1. member memasukkan data profil yang akan diubah 2. Apabila semua data yang dibutuhkan tidak ada yang kosong maka data profil baru akan disimpan
5.	No.Proses	5
	Nama	Pengolahan Data Master
	Source	Admin
	Input	Data Admin, Data Member, Data produk, Data detail produk Data Kategori, Data shipping, Data hubungi, Data kota, Data provinsi, Data Ukuran
	Output	Info Admin, Info Member, Info produk, info detail produk Info, Kategori, Info Shipping, Info hubungi, Info, Info kota, Info provinsi, Info Ukuran
	Logika proses	1. admin memilih menu pengolahan data master untuk memunculkan menu untuk mengubah, menambah, dan menghapus data master yang digunakan di website ini

No	Proses	Keterangan
		2. admin mengisi form mengubah, menambah, dan menghapus data master kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kota baru akan disimpan didalam database.
6.	Nama	6
	Nama	Pengolahan Data Transaksi
	Source	Admin
	Input	data transaksi
	Output	Info konfirmasi transaksi
	Logika proses	1. admin memilih menu pengolahan data transaksi untuk memunculkan menu untuk mengubah, data transaksi yang digunakan di website ini 2. admin memilih data transaksi yang akan diubah kemudian klik tombol simpan kemudian akan disimpan didalam database
7.	No.Proses	7
	Nama	Pemesanan
	Source	Member
	Input	Data produk, Data pesanan, Data produk detail
	Output	Info data produk, Info pesanan, Info produk detail
	Deskripsi	1. Member memilih menu keranjang belanja. 2. Setelah menampilkan data barang yang telah dipesan maka member dapat mengubah data jumlah keranjang belanja dengan mengubah data jumlah, atau menghapus salah satu pesanan dengan mengklik tombol hapus pada barang yang dipilih. 3. Apabila telah mengubah data jumlah data barang maka klik tombol update keranjang, maka perubahan

No	Proses	Keterangan
		data akan ditampilkan pada keranjang belanja. 4. Jika telah setuju maka akan melanjutkan ke proses selanjutnya untuk mengisi data pembayaran atau proses check out.
8.	No.Proses	8
	Nama	Lihat History
	Source	Member
	Input	Data transaksi, Data transaksi detail
	Output	info transaksi, info transaksi detail
	Logika Proses	1. Member memilih menu history pesanan. 2. Sistem akan memberikan semua data transaksi yang pernah dilakukan oleh member.
9.	No.proses	9
	Nama	Penyajian informasi
	Source	Member, Pengunjung
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk, produk terbaru, terlaris,dan detail produk.
	Logika proses	1. Member memilih menu lihat produk untuk mengetahui produk terbaru, terlaris, dan detail produk. 2. Apabila member dapat melakukan pemesanan produk dengan mengklik menu keranjang.
10.	No.Proses	10
	Nama	Laporan
	Source	Admin
	Input	Data transaksi
	output	Info Laporan transaksi harian, info transaksi bulanan
	Logika proses	Admin memilih menu laporan untuk membuat dan mengetahui produk yang terjual.

No	Proses	Keterangan
11.	No.Proses	10.1
	Nama	Laporan Harian
	Source	Admin
	Input	Data Laporan
	output	Info Laporan
	Logika proses	Admin memilih menu laporan untuk membuat dan mengetahui produk yang terjual pada hari tertentu yang ditentukan oleh admin
12.	No.Proses	10.2
	Nama	Laporan Bulanan
	Source	Admin
	Input	Data Laporan
	output	Info Laporan
	Logika proses	Admin memilih menu laporan untuk membuat dan mengetahui produk yang terjual pada bulan tertentu yang diinputkan oleh admin
13.	No.proses	3.1
	Nama	Verifikasi username
	Source	*Member*, admin
	Input	Data login *member*, Data login admin,data login
	Output	Info login admin invalid, Info login *member* invalid,info invalid.
	Logika proses	1. member dan admin memasukan data login. 2. Apabila e-mail atau admin id yang dimasukan salah maka akan ada info login invalid. 3. Apabila e-mail atau admin id benar maka login valid, akan menuju ke halaman utama member atau admin
14.	No.proses	3.2

No	Proses	Keterangan
	Nama	Validasi password
	Source	*Member*, admin
	Input	Data login *member*, Data login admin,data login
	Output	Info login admin invalid, Info login *member* invalid, info invalid.
	Destination	*Member*, admin
	Logika proses	1. admin dan *member* memasukkan data login 2. Apabila password yang diinputkan benar maka password valid. 3. Apabila password yang diinputkan tidak benar maka akan ada informasi login invalid.
15.	No.proses	4.1
	Nama	Edit Profil
	Source	member
	Input	Data member
	Output	Info data member
	Logika proses	1. Member dapat memilih menu edit profile. 2. Member mengisi data profile yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
16.	No.proses	4.2
	Nama	Ganti Password
	Source	member
	Input	Data member
	Output	Info password berhasil diganti
	Logika proses	1. Member dapat memilih menu ganti password. 2. Member mengisi data password yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Sistem akan menyimpan perubahan data password.

No	Proses	Keterangan
17.	No.proses	4.1
	Nama	Pengolahan data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Input kategori
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus kategori. 2. Admin mengisi data kategori yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
18.	No.proses	5.2
	Nama	Pengolahan Data Ukuran
	Source	Admin
	Input	data ukuran
	Output	Info data ukuran
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus ukuran. 2. Admin mengisi data ukuran yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
19.	No.proses	5.3
	Nama	Pengolahan data Provinsi
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus kota. 2. Admin mengisi data kota yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan

No	Proses	Keterangan
		maka sistem akan menyimpan perubahan data.
20.	No.proses	5.4
	Nama	pengolahan data kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus kota. 2. Admin mengisi data kota yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
21.	No.proses	5.5
	Nama	Pengolahan data produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	info produk
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus produk. 2. Admin mengisi data produk yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
22.	No.proses	5.6
	Nama	Pengolahan produk detail
	Source	Admin
	Input	Data produk detail
	Output	info produk detail
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus produk detail. 2. Admin mengisi data produk detail yang akan

No	Proses	Keterangan
		ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
23.	No.proses	5.7
	Nama	Pengolahan data member
	Source	Admin
	Input	Data member
	Output	Info member
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu edit untuk mengubah data member 2. Admin mengisi data member yang akan diubah kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
24.	No.proses	5.8
	Nama	Pengolahan data shipping
	Source	Admin
	Input	Data shipping
	Output	info shipping
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus data shipping. 2. Admin mengisi data shipping yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
25.	No.proses	5.9
	Nama	Pengolahan data gambar
	Source	Admin
	Input	Data gambar, data produk
	Output	info gambar
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus

No	Proses	Keterangan
		data gambar. 2. Admin mengisi data gambar yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
26.	No.proses	5.10
	Nama	Pengolahan data jasa pengiriman
	Source	Admin
	Input	Data jasa pengiriman
	Output	info jasa pengiriman
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus data jasa pengiriman. 2. Admin mengisi data jasa pengiriman yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
27.	No.proses	5.11
	Nama	Backup data
	Source	Admin
	Input	Data backup, Data Admin, Data Member, Data produk, Data detail produk Data Kategori, Data shipping, Data hubungi, Data, Data kota, Data provinsi, Data Ukuran
	Output	info backup data
	Logika proses	1. Admin dapat memilih menu tambah, edit, atau hapus data jasa pengiriman. 2. Admin mengisi data jasa pengiriman yang akan ditambah, diubah, atau dihapus kemudian klik tombol simpan maka sistem akan menyimpan perubahan data.
28.	No.proses	6.1

No	Proses	Keterangan
	Nama	Tambah item pesanan
	source	Member
	Input	Data tambah Produk yang akan ditambah
	Output	Info Produk yang sudah di tambah
	Logika proses	1. Member memilih produk yang ingin dipesan dengan mengklik menu pesan. 2. Maka data akan disimpan dalam keranjang.
29.	No.proses	6.2
	Nama	Ubah jumlah pesanan
	Source	Member
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Logika proses	1. Member memilih menu pesan. 2. Setelah muncul data produk yang telah dipesan member dapat mengubah detail pesanan dengan mengisi data jumlah, ataupun menghapus salah satu
30.	No.proses	6.3
	Nama	Hapus Produk
	Source	Member
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Logika proses	1. Member memilih menu pesan. 2. Setelah muncul data produk yang telah dipesan member dapat menghapus salah satu pesanan dengan mengklik tombol hapus maka perubahan data akan disimpan.
31.	No.proses	6.4
	Nama	Simpan transaksi
	Source	Member

No	Proses	Keterangan
	Input	Data pesanan
	Output	Info pesanan
	Logika proses	Pada form ini akan diberikan konfirmasi data produk dan jumlah yang harus dibayarkan
32.	No.proses	7.1
	Nama	Lihat detail transaksi
	Source	Member
	Input	Data transaksi detail
	Output	Info transaksi detail
	Logika proses	Pada form ini member dapat melihat produk apa saja yang pernah dipesan
33.	No.proses	7.2
	Nama	Pembayaran
	Source	Member
	Input	Data jenis pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Logika proses	Pada form ini member dapat melakukan pembayaran terhadap barang yang pernah dipesan jika barang yang telah dipesan kurang dari 3 hari setelah melakukan pemesanan.
34.	No.proses	8.1
	Nama	Lihat produk terbaru
	Source	Pengunjung dan member
	Input	Data Produk terbaru
	Output	Informasi produk terbaru
	Logika proses	1. Pengunjung dan member memilih menu barang terbaru. 2. Sistem akan menampilkan barang-barang terbaru 3. Member dapat memilih barang yang terbaru untuk

No	Proses	Keterangan
		dipesan
35.	No.Proses	8.2
	Nama	View detail produk
	Source	Pengunjung *dan Member*
	Input	Data Produk yang banyak dilihat
	Output	Informasi produk yang banyak dilihat
	Logika proses	1. Pengunjung dan member memilih menu barang secara detail dengan spesifikasi produk yang dimiliki. 2. Sistem akan menampilkan barang-barang secara detail 3. Member dapat memilih barang yang dipilih untuk dipesan
36.	No.proses	5.1.1
	Nama	Tambah Kategori
	Source	Admin
	Input	Tambah data kategori
	Output	Info kategori telah ditambah
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 2. Admin mengisi form tambah kategori kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kategori baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
37.	No.proses	5.1.2
	Nama	Edit kategori

No	Proses	Keterangan
	Source	Admin
	Input	Ubah data kategori
	Output	Info data kategori telah diubah
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data kategori yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
38.	No.proses	5.1.3
	Nama	Hapus kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori dihapus
	Logika proses	Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan hapus, maka sistem akan menyimpan perubahan data.
39.	No.proses	5.2.1
	Nama	Tambah Ukuran
	Source	Admin
	Input	Tambah data ukuran
	Output	Info produk telah ditambah
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah pada tabel produk untuk memunculkan form tambah ukuran. 2. Admin mengisi form tambah ukuran kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail produk

No	Proses	Keterangan
		baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
40.	No.proses	5.2.2
	Nama	Ubah Ukuran
	Source	Admin
	Input	Ubah data ukuran
	Output	Info data ukuran telah diubah
	Logika proses	1. admin mengklik tombol edit pada data ukuran yang akan diubah. 2. Admin mengisi data ukuran yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
41.	No.proses	5.2.3
	Nama	Hapus Ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
	Output	Info data ukuran dihapus
	Logika proses	Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus, maka sistem akan menyimpan perubahan data.
42.	No.proses	5.3.1
	Nama	Tambah Provinsi
	Source	Admin
	Input	Tambah data Provinsi

No	Proses	Keterangan
	Output	Info Provinsi telah ditambah
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah pada tabel produk untuk memunculkan form tambah provinsi. 2. Admin mengisi form tambah provinsi kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail produk baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
43.	No.proses	5.3.2
	Nama	Edit Provinsi
	Source	Admin
	Input	Data Provinsi
	Output	Info data provinsi diubah
	Logika proses	1. admin mengklik tombol edit pada data provinsi yang akan diubah. 2. Admin mengisi data provinsi yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
44.	No.proses	5.3.3
	Nama	Hapus Provinsi
	Source	Admin
	Input	Data Provinsi
	Output	Info data provinsi dihapus

No	Proses	Keterangan
	Logika proses	Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus, maka sistem akan menyimpan perubahan data.
45.	No.proses	5.4.1
	Nama	Tambah Kota
	Source	Admin
	Input	data Kota
	Output	Info Kota
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah pada tabel produk untuk memunculkan form tambah kota. 2. Admin mengisi form tambah produk kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail produk baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
46.	No.proses	5.4.2
	Nama	Edit Kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data Kota diubah
	Logika proses	1. admin mengklik tombol edit pada data provinsi yang akan diubah. 2. Admin mengisi data provinsi yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data

No	Proses	Keterangan
		yang kosong maka data gagal diubah.
47.	No.proses	5.4.3
	Nama	Hapus Kota
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info data Kota dihapus
	Logika proses	Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus, maka sistem akan menyimpan perubahan data.
48.	No.proses	5.5.1
	Nama	Tambah Produk
	Source	Admin
	Input	Tambah data Produk
	Output	Info Produk telah ditambah
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah pada tabel produk untuk memunculkan form tambah produk. 2. Admin mengisi form tambah produk kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail produk baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
49.	No.proses	5.5.2
	Nama	Edit Produk
	Source	Admin
	Input	Ubah data Produk
	Output	Info data Produk telah diubah
	Logika proses	1. admin mengklik tombol edit pada data produk yang akan diubah.

No	Proses	Keterangan
		2. Admin mengisi data produk yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
50.	No.proses	5.5.3
	Nama	Hapus Produk
	Source	Admin
	Input	Data Produk
	Output	Info data Produk dihapus
	Logika proses	Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus, maka sistem akan menyimpan perubahan data.
51.	No.proses	5.8.1
	Nama	Tambah shipping
	Source	Admin
	Input	Tambah data shipping
	Output	Info shipping telah ditambah
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah pada tabel produk untuk memunculkan form tambah shipping. 2. Admin mengisi form tambah shipping kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail produk baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
52.	No.proses	5.8.2

No	Proses	Keterangan
	Nama	Ubah shipping
	Source	Admin
	Input	Ubah data shipping
	Output	Info data shipping telah diubah
	Logika proses	1. admin mengklik tombol edit pada data shipping yang akan diubah. 2. Admin mengisi data shipping yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
53.	No.proses	5.8.3
	Nama	Hapus shipping
	Source	Admin
	Input	Data shipping
	Output	Info data shipping dihapus
	Logika proses	Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus, maka sistem akan menyimpan perubahan data.

3.1.8.5 Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan dari elemen-elemen atau simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* didalam sistem. Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang mencakup DFD. Kamus data untuk diagram alir data pada aplikasi penjualan *online* ini akan dijelaskan pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kamus Data

Nama Aliran Data	Data Member
Where used / how used	*Member* Proses 1, proses 2.1, proses 2.3, proses 3.1, proses 3.2
Deskripsi	Berisi data *member* yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	Email_member+nama_depan+nama_belakang+*e mail_member* + pass_member + alamat _member +kodepos+tlp_member+ verifimember+ kota_id
Email_member *Email_member* *Passmember* Nama_depan Nama_belakang Verifimember Kota_id Tlp_member Alamat_membe	{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} {A...Z|a...z|0...9}
Nama Aliran data	Data Admin
Where used / how used	Admin Proses 2.1, proses 2.2, proses 3.1, proses 3.2
Deskripsi	Berisi data admin
Struktur data	Admin_id+ admin_nama+ password
Id_admin Nama_admin *Password*	{0...9} {A...Z|a...z|0...9} {A...Z|a...z|0...9}
Nama Aliran data	Data Provinsi
Where used / how used	Admin Proses 5.4, proses 5.3.1, proses 5.4.1, proses 5.4.2, proses 5.4.3, proses 5.4.4
Deskripsi	Berisi data provinsi
Struktur data	provinsi _id+provinsi _nama
Provinsi_id Provinsi_nama	{0...9} {A...Z|a...z}
Nama Aliran data	Data Kota
Where used / how used	Admin Proses 5.3, proses 5.3.1, proses 5.3.2, proses 5.3.3, proses 5.3.4
Deskripsi	Berisi data kota
Struktur data	Kota_id+kota_nama + provinsi _id

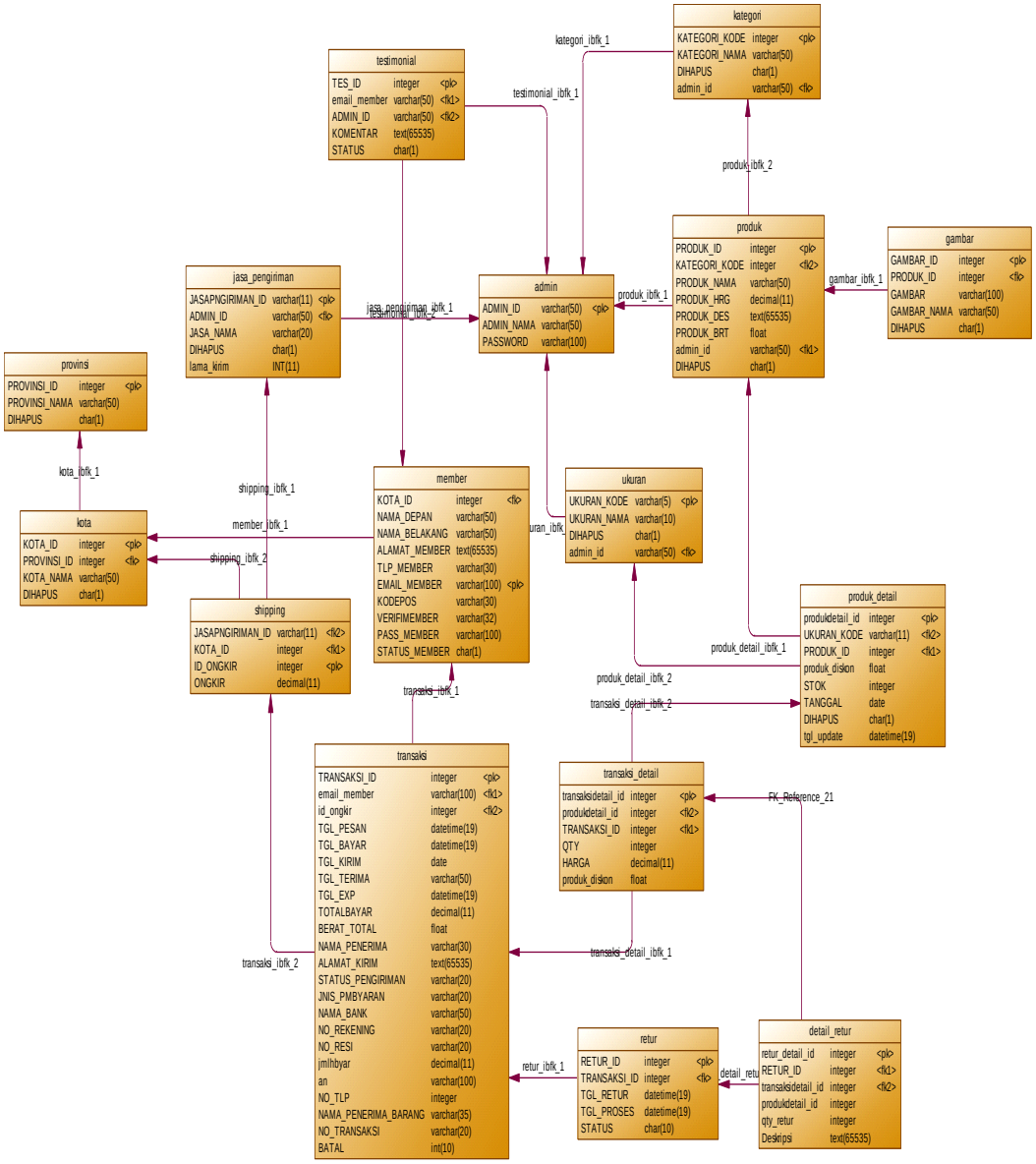
Kota_id kota_nama Provinsi_id	{0...9} {A...Z|a...z|0...9} {0...9}
Nama Aliran data	Data Kategori
Where used / how used	Pengunjung,Member,Admin Proses 5.1,proses 5.1.1, proses 5.1.2, proses 5.1.3, proses 5.1.4, Proses 9
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	Id_Kategori+nama_kategori
Id_Kategori Nama_kategori Admin_id	{0...9} {A...Z|a...z|0...9} {A...Z|a...z|0...9}
Nama Aliran data	Data Produk
Where used / how used	Pengunjung,Member,Admin proses 5.2,proses 5.2.1,proses 5.2.2, proses 5.2.3, proses 5.2.3,Proses 6, proses 8 , proses 10, proses 11
Deskripsi	Berisi data Produk
Struktur data	Produk_id+Admin_id+Produk_nama+Produk_hrg +Produk_diskon+Produk_des+Produk_brt+Gmbr1 +Gmbr2+Gmbr3
Produk_id Admin_id Produk_nama Produk_hrg Produk_diskon Produk_des Produk_brt	{0...9} {0...9} {A...Z|a...z|0...9} {0...9} {0...9} {A...Z|a...z|0...9} {0...9}
Nama Aliran Data	Data DetailProduk
Where used / how used	Admin Proses 5.9, proses 5.9.1,proses 5.9.2, proses 5.9.3
Deskripsi	Berisi data detailproduk
Struktur data	Ukuran_id+Produk_id+Email_member+Transaksi _id+Stok+tanggal
Ukuran_id Produk_id Email_member Transaksi_id Stok tanggal	{0...9} {0...9} {0...9} {0...9} {0...9} {A...Z|a...z|0...9}
Nama Aliran data	Data ukuran
Where used / how used	Admin Proses 5.5, proses 5.5.1,proses 5.5.2, proses 5.5.3, proses 5.5.4
Deskripsi	Berisi data ukuran

Struktur data	Ukuran_id+ Ukuran_nama
Ukuran_id Ukuran_nama	{0...9} {A...Z|a...z|0...9}
Nama Aliran data	Data transaksi
Where used / how used	*Member,* admin Proses 5, Proses 6, Proses 7
Deskripsi	Berisi data transaksi
Struktur data	Transaksi_id+tgl_pesan+tgl_bayar+tgl_kirim+ tgl_exp+totalbayar+berat_total
Transaksi_id tgl_pesan tgl_bayar tgl_kirim tgl_exp totalbayar berat_total	{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}
Nama Aliran data	Data Shipping
Where used / how used	Admin Proses 5.8, proses 5.8.1,proses 5.8.2, proses 5.8.3
Deskripsi	Berisi data shipping
Struktur data	Shipping _id+Jasapengiriman_id+Ongkir+ Kota_id +Alamat_kirim
Shipping _id Jasapengiriman_id ongkir Kota_id Alamat_kirim	{0...9} {0...9} {0...9} {0...9} {A...Z|a...z|}
Nama Aliran data	Data jasa pengiriman
Where used / how used	Admin
Deskripsi	Berisi data jasa pengiriman
Struktur data	Id_jasapengiriman+ namapengiriman+deskripsi_pengiriman
Jasapengiriman_id Pengiriman_ nama	{0...9} {A...Z|a...z|}
Nama Aliran data	Data Transaksi detail
Where used / how used	Member
Deskripsi	Berisi data produk yang telah dipesan
Struktur data	Email_member+Transaksi_id+Shipping_id+Qty+ Harga+Tgl_transStatus_pengirimanan+Jnis_pmby aran+Nama_bank+ No_rekening+No_resi
Email_member Transaksi_id Shipping_id Qty Harga	{0...9} {0...9} {0...9} {0...9} {A...Z|a...z|0...9}

Tgl_trans	{A...Z|a...z|0...9}
Status_pengirimanan	{A...Z|a...z|0...9}
Jnis_pmbyaran	{A...Z|a...z|0...9}
Nama_bank	{A...Z|a...z|0...9}
No_rekening	{0...9}
No_res	{0...9}
Nama Aliran data	Data testimonial
Where used / how used	Admin, Member Proses 14
Deskripsi	Berisi data testimonial
Struktur data	Tes_id+Email_member+Komentar
Tes_id	{0...9}
Email_member	{0...9}
Komentar	{A...Z|a...z|}

3.1.8.6 Diagram Relasi

Diagram relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Diagram relasi pada sistem ini akan dijelaskan pada gambar 3.25.



Gambar 3. 25 Diagram Relasi

3.1.8.7 Perancangan Struktur Tabel

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

1. Tabel Admin

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel admin yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel admin yang dijelaskan pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Tabel Admin

Field	Tipe data	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
ADMIN_ID	varchar	50		√		
ADMIN_NAMA	varchar	50				
PASSWORD	varchar	30				

2. Tabel Member

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel member yang akan digunakan pada pengembangan sistem. Struktur tabel member yang dijelaskan pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Tabel Member

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
EMAIL_MEMBER	varchar	100		√		
KOTA_ID	int	11			√	Ref. kota (kota_id)
NAMA_DEPAN	varchar	50				
NAMA_BELAKANG	varchar	50				
ALAMAT_MEMBER	text					

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
TLP_MEMBER	varchar	30				
KODEPOS	varchar	30				
VERIFIMEMBER	varchar	30				
PASS_MEMBER	varchar	30				
STATUS_MEMBER	varchar	2				

3. Tabel Kategori

Tabel ini berfungsi untuk mengelompokan setiap produk ke dalam kategori. Struktur tabel kategori yang dijelaskan pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Tabel Kategori

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
KATEGORI_ID	int	11		√		
ADMIN_ID	varchar	50			√	Ref.admin (admin_id)
KATEGORI_NAMA	varchar	30				
DIHAPUS	char	1				

4. Tabel Produk

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data produk. Struktur tabel produk yang dijelaskan pada tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Tabel Produk

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
PRODUK_ID	int	11		√		
ADMIN_ID	varchar	11			√	Ref.admin (admin_id)
KATERGORI_KODE	int	11			√	Ref.Kategori (kategori_kode)
PRODUK_NAMA	varchar	50				

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
PRODUK_HRG	decimal	30				
PRODUK_DES	text	100				
PRODUK_BRT	float					
DIHAPUS	Char	1				

5. Tabel Transaksi

Tabel ini digunakan untuk merekam semua data pemesanan. Struktur tabel transaksi yang dijelaskan pada tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Tabel transaksi

FIELD	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
TRANSAKSI_ID	int	11		√		
EMAIL_MEMBER	varchar	100			√	Ref.member (email_member)
ID_ONGKIR	Varchar	*11*			√	Ref.shipping (id_ongkir)
TGL_PESAN	datetime					
TGL_BAYAR	datetime					
TGL_KIRIM	date					
TGL_TERIMA	datetime					
TGL_EXP	datetime					
TOTALBAYAR	decimal	11,0				
BERAT_TOTAL	int	11				
NAMA_PENERIMA	varchar	30				
ALAMAT_KIRIM	Text					
JNS_PMBYARAN	varchar	20				
STATUS_PENGIRIMAN	varchar	20				
NAMA_BANK	varchar	30				

FIELD	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
NO_REKENING	varchar	20				
NO_RESI	varchar	30				
JMLHBYAR	decimal	11				
AN	varchar	20				
NO_TLP	int	15				
NAMA_PENERIMA_BARANG	varchar	35				
NO_TRANSAKSI	Varchar	20				
BATAL	int	10				

6. Tabel transaksi_detil

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data produk yang dipesan secara lengkap. Struktur tabel transaksi_detil yang dijelaskan pada tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Tabel transaksi_detail

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
TRANSAKSIDETAIL_ID	int	11		√		
TRANSAKSI_ID	int	11			√	Ref. transaksi (transaksi_id)
PRODUKDETAIL_ID	int	11			√	Ref. produkdetail (produkdetail_id)
PRODUK_DISKON	float					
QTY	int	11				
HARGA	numeric	11,0				

7. Tabel kota

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kota. Struktur tabel kota yang dijelaskan pada tabel 3.11.

Tabel 3. 11 Tabel kota

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
KOTA_ID	int	11		√		
PROVINSI_ID	int	11			√	Ref. provinsi (provinsi_id)
KOTA_NAMA	varchar	11				
DIHAPUS	char	1				

8. Tabel jasa pengiriman

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data Jasa pengiriman. Struktur tabel shipping yang dijelaskan pada tabel 3.12.

Tabel 3. 12 Tabel jasa pengiriman

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
JASAPNGIRIMAN_ID	varchar	11		√		
ADMIN_ID	varchar	50			√	Ref. admin(admin_id)
JASA_NAMA	varchar	20				
DIHAPUS	char	1				
LAMA_KIRIM	varchar	11				

9. Tabel provinsi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data provinsi. Struktur tabel provinsi yang dijelaskan pada tabel 3.13.

Tabel 3. 13 Tabel provinsi

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
PROVINSI_ID	int	11		√		

PROVINSI_NAMA	varchar	50				
DIHAPUS	char	1				

10. Tabel testimonial

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data testimonial. Struktur tabel testimonial yang dijelaskan pada tabel 3.14.

Tabel 3. 14 Tabel Testimonial

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
TES_ID	int	11		√		
EMAIL_MEMBER	int	11			√	Ref.member (email_member)
KOMENTAR	text					
ADMIN_ID	varchar	50			√	Ref.admin (admin_id)
STATUS	char	2				

11. Tabel shipping

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data shipping. Struktur tabel shipping yang dijelaskan pada tabel 3.15.

Tabel 3. 15 Tabel shipping

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
ID_ONGKIR	int	11		√		
JASAPNGIRIMAN_ID	int	11			√	Ref. jasapngiriman (jasapngiriman _id)
KOTA_ID	int	11			√	Ref. kota (kota_id)
ONGKIR	decimal	11				

12. Tabel ukuran

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data ukuran. Struktur tabel ukuran yang dijelaskan pada tabel 3.16.

Tabel 3. 16 Tabel Ukuran

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
UKURAN_KODE	varchar	5		√		
ADMIN_ID	varchar	50			√	Ref.admin(admin_id)
UKURAN_NAMA	varchar	10				
DIHAPUS	Char	1				

13. Tabel produk detail

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data produk_sq. Struktur tabel produk detail yang dijelaskan pada tabel 3.17.

Tabel 3. 17 Tabel produk detail

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
PRODUKDETAIL_ID	int	11		√		
UKURAN_KODE	int	11			√	Ref. ukuran(ukuran_id)
PRODUK_ID	int	11			√	Ref. produk(produk_id)
PRODUK_DISKON	float					
STOK	int	11				
TANGGAL	datetime					
DIHAPUS	Char	1				
TGL_UPDATE	datetime					

14. Tabel retur

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data retur. Struktur tabel retur yang dijelaskan pada tabel 3.18.

Tabel 3. 18 Tabel retur

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	keterangan
RETUR_ID	varchar	50		√		
TRANSAKSI_ID	int	11			√	Ref. Transaksi (transaksi_id)
TGL_RETUR	datetime					
TGL_PROSES	datetime					
STATUS	varchar	15				

15. Tabel detail retur

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data retur. Struktur tabel detail retur yang dijelaskan pada tabel 3.19.

Tabel 3. 19 Tabel detail retur

Field	Jenis	Panjang	Null	Pk	Fk	Keterangan
RETUR_DETAIL_ID	int	11		√		
RETUR_ID	int	11			√	Ref.Retur (RETUR_ID)
TRANSAKSIDETAIL_ID	int	11			√	Ref.Transaksi_detail (Transaksidetail_id)
QTY_RETUR	int	11				
DESKRIPSI	text					

16. Table gambar

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pengiriman. Struktur tabel gambar yang dijelaskan pada tabel 3.20.

Tabel 3. 20 Tabel gambar

Field	Jenis	Panjang	Null	*Pk*	*Fk*	keterangan
GAMBAR_ID	int	11		√		
PRODUK_ID	int	11			√	Ref. produk(produk _id)
GAMBAR	varchar	100				
GAMBAR_NAMA	varchar	50				
DIHAPUS	Char	1				

3.2 Perancangan Arsitektur

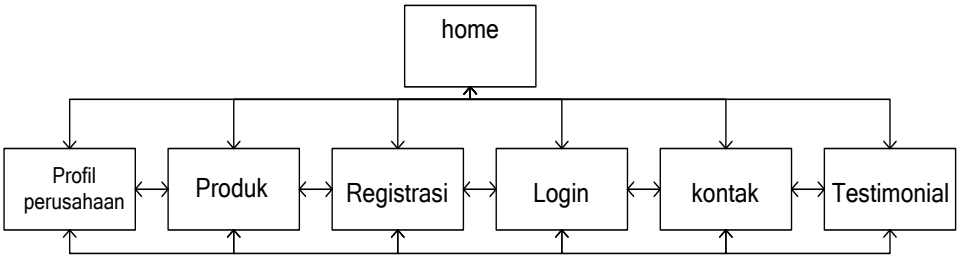
Setelah melakukan perancangan data pada sistem yang dibangun, maka dilakukanlah perancangan arsitektur. Perancangan arsitektur yang telah dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, spesifikasi antarmuka, perancangan keluaran dan jaringan semantik.

3.2.1 Perancangan Struktur Menu

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

1. Struktur Menu pengunjung

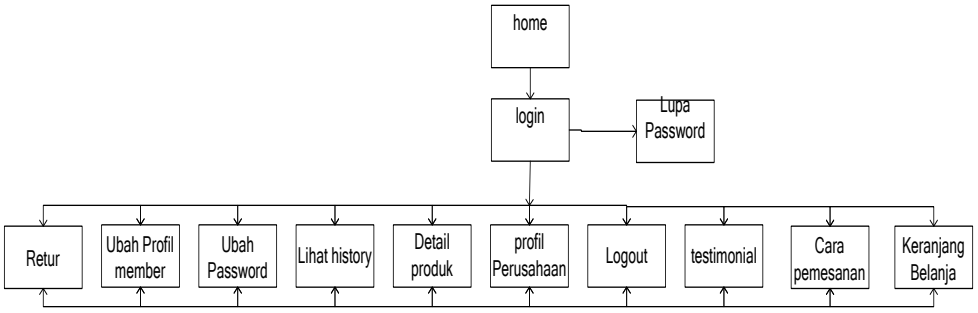
Perancangan struktur menu pengunjung yang terdapat pada sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3. 26 Struktur Menu pengunjung

2. Struktur Menu Member

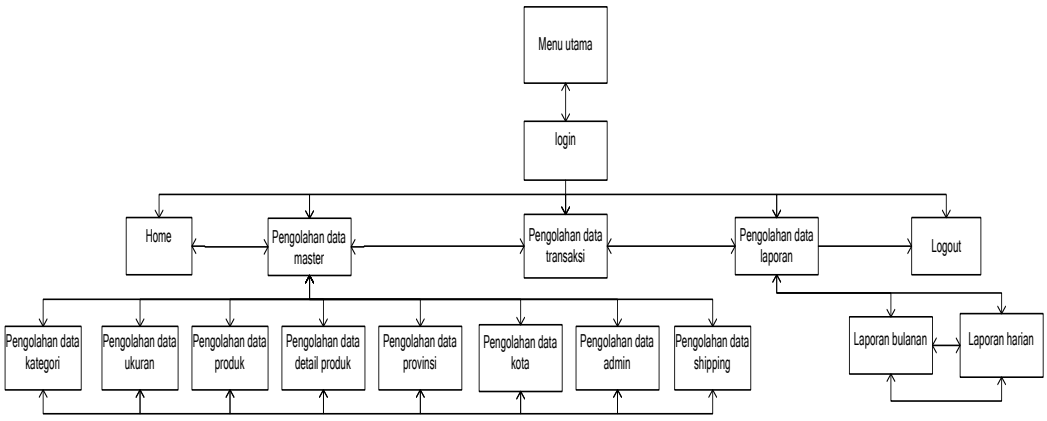
Perancangan struktur menu pengunjung yang terdapat pada sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3. 27 Struktur Menu Member

3. Struktur Menu Administrator

Perancangan struktur menu pengunjung yang terdapat pada sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Struktur Menu Administrator

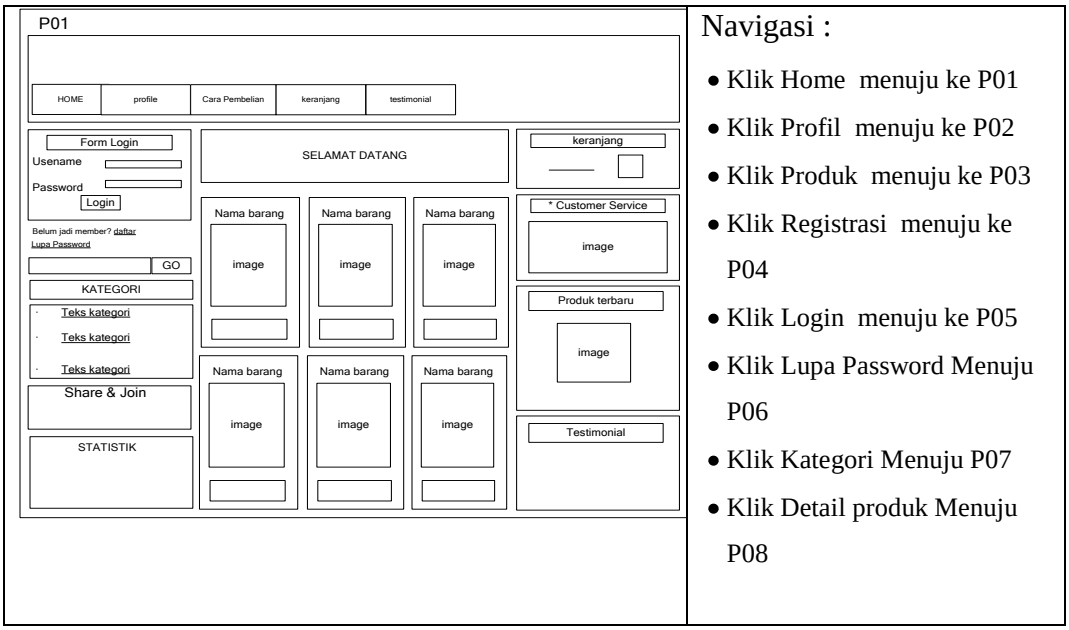
3.2.2 Perancangan Antar Muka

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

Perancangan *interface* untuk aplikasi *E-Commerce* di MOIST CLOTHING adalah sebagai berikut.

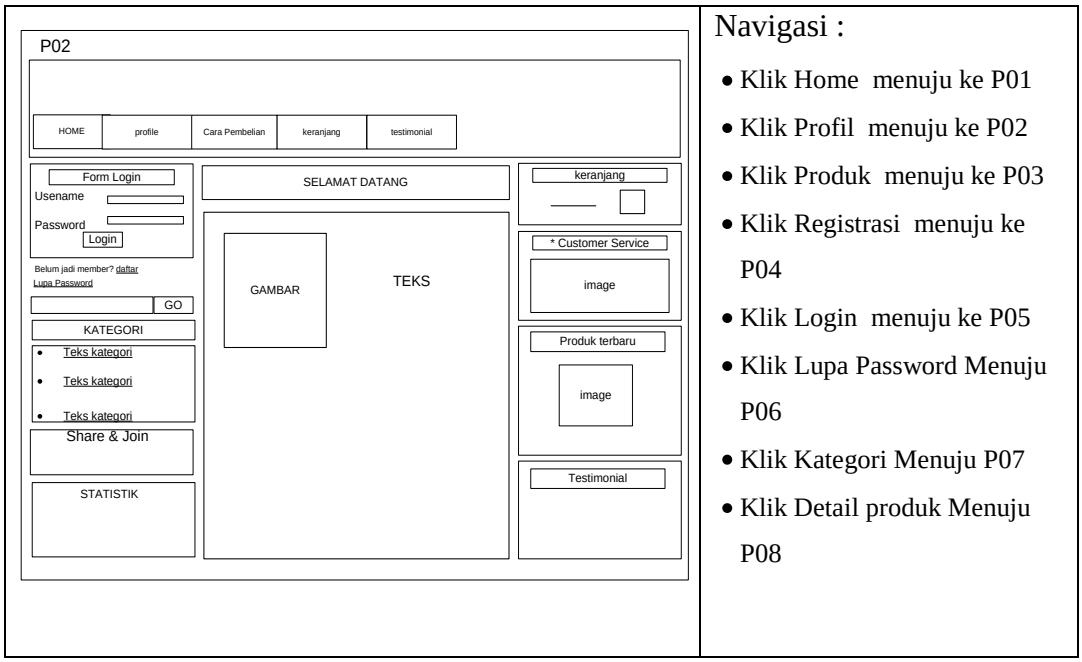
1. Perancangan Antar Muka Pengunjung

Antar muka ini adalah antar muka home (P01) yang dijelaskan pada gambar 3.29.



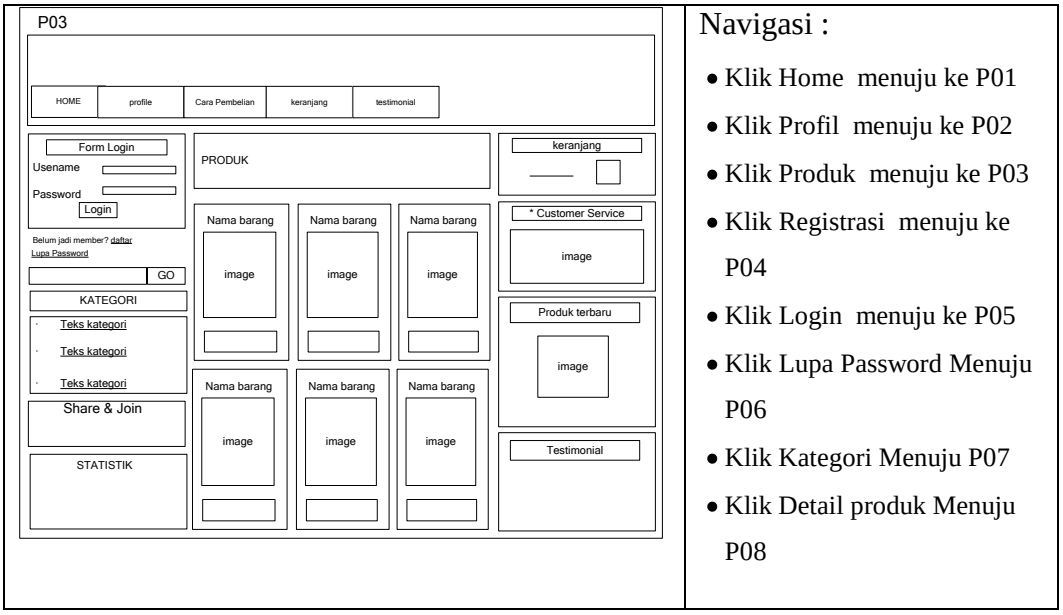
Gambar 3. 29 Perancangan Tampilan Home

Antar muka profil perusahaan (P02) yang dijelaskan pada gambar 3.30



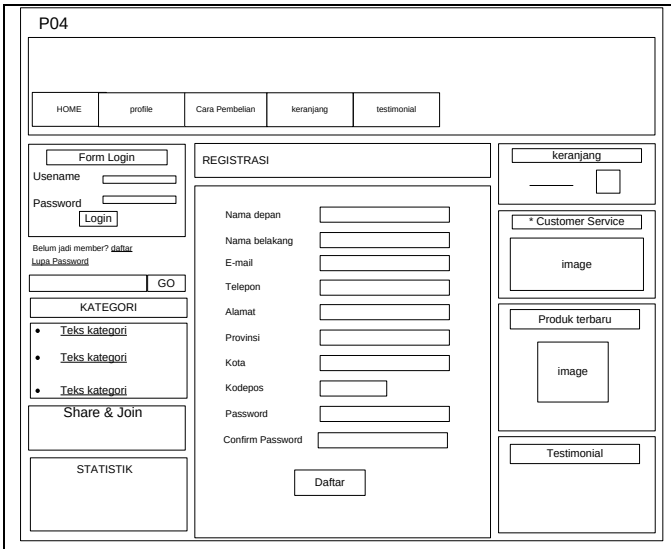
Gambar 3. 30 Perancangan Tampilan Profil Perusahaan

Antar muka Menu Produk (P03) yang dijelaskan pada gambar 3.31



Gambar 3. 31Perancangan Tampilan Menu Produk

Antar muka Registrasi (P04) yang dijelaskan pada gambar 3.32

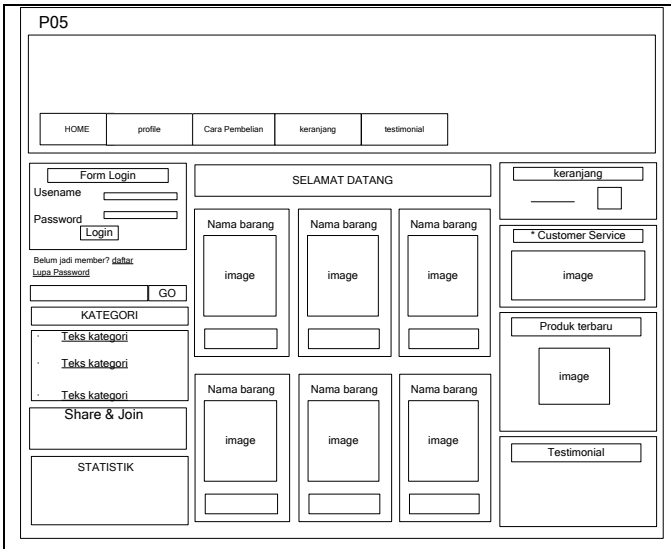


Navigasi :

- Klik Home menuju ke P01
- Klik Profil menuju ke P02
- Klik Produk menuju ke P03
- Klik Registrasi menuju ke P04
- Klik Login menuju ke P05
- Klik Lupa Password Menuju P06
- Klik Kategori Menuju P07
- Klik Detail produk Menuju P08

Gambar 3. 32 Perancangan Tampilan Registrasi

Antar muka Login (P05) yang dijelaskan pada gambar 3.33

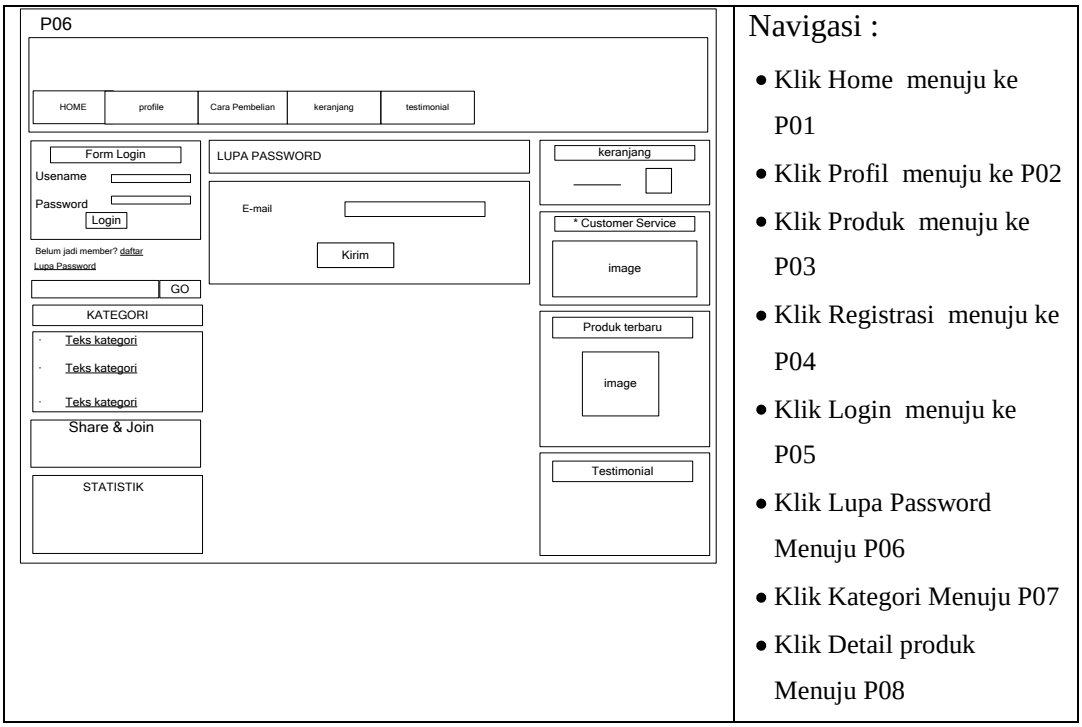


Navigasi :

- Klik Home menuju ke P01
- Klik Profil menuju ke P02
- Klik Produk menuju ke P03
- Klik Registrasi menuju ke P04
- Klik Login menuju ke P05
- Klik Lupa Password Menuju P06
- Klik Kategori Menuju P07
- Klik Detail produk Menuju P08

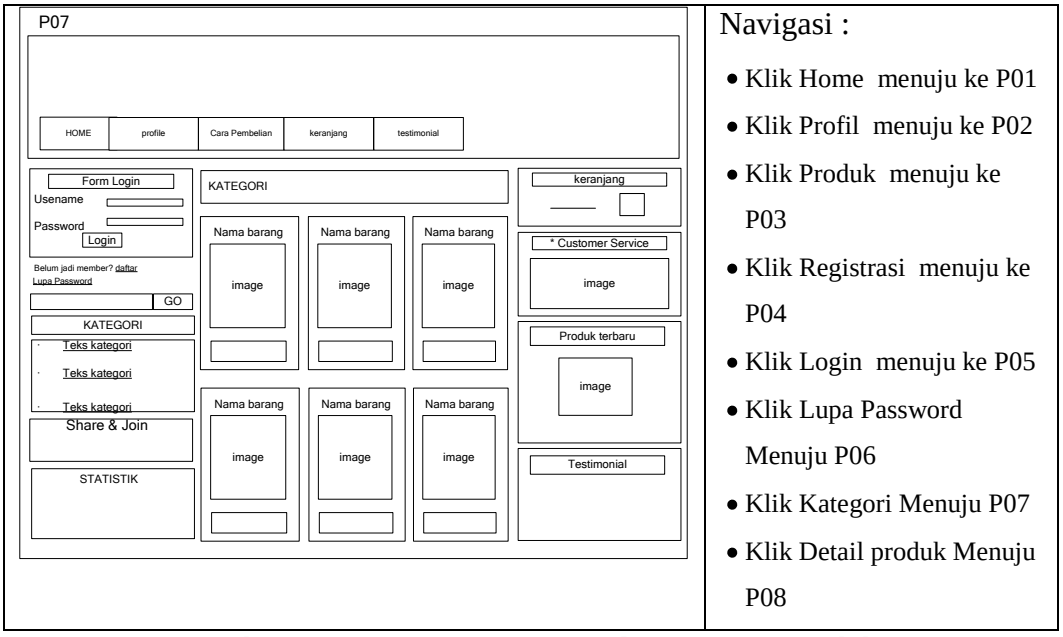
Gambar 3. 33 Perancangan Tampilan Login

Antar muka Lupa Password (P06) yang dijelaskan pada gambar 3.34



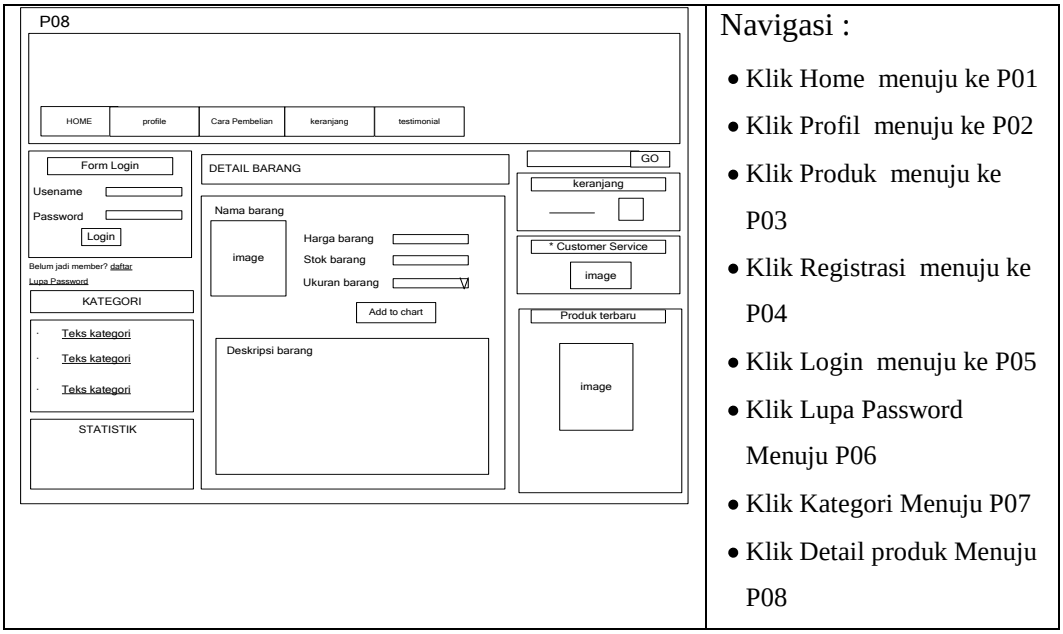
Gambar 3. 34 Perancangan Tampilan Lupa Pasword

Antar muka kategori produk (P07) yang dijelaskan pada gambar 3.35



Gambar 3. 35 Perancangan Tampilan Kategori produk

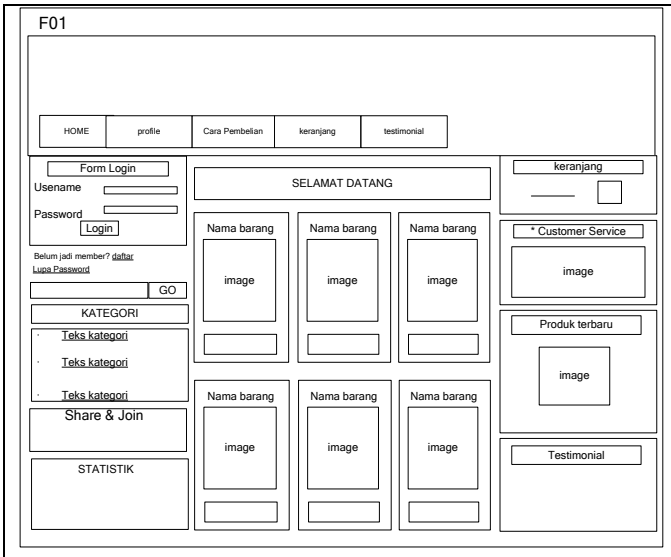
Antar muka Detail Produk (P08) yang dijelaskan pada gambar 3.36



Gambar 3. 36 Perancangan Tampilan Detail produk

Perancangan Antar Muka Member

Antar muka Menu Home (F01) yang dijelaskan pada gambar 3.37.

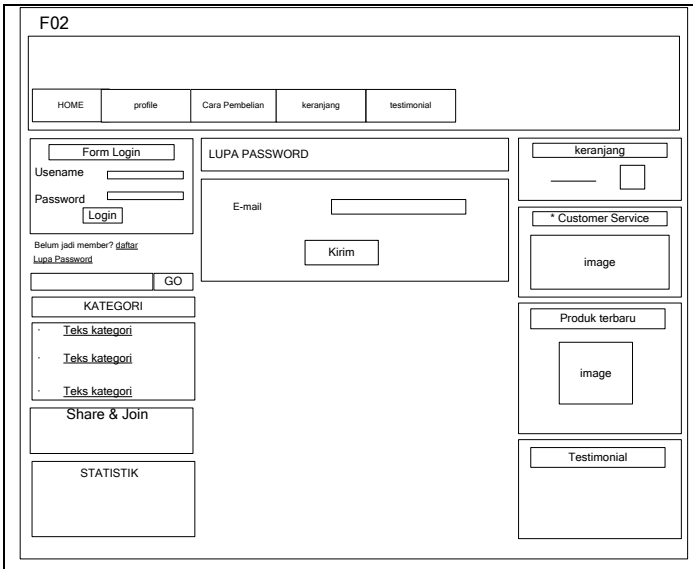


Navigasi :

- Klik Login menuju ke F01
- Klik Lupa Password menuju ke F02
- Klik Produk menuju ke F06
- KlikTestimonial menuju ke F07
- Klik Kategori Menuju F08
- Klik Detail produk Menuju F09
- Klik keranjang / add to chart menuju F10

Gambar 3. 37 Perancangan Tampilan Login

Antar muka Lupa Password (F02) yang dijelaskan pada gambar 3.38

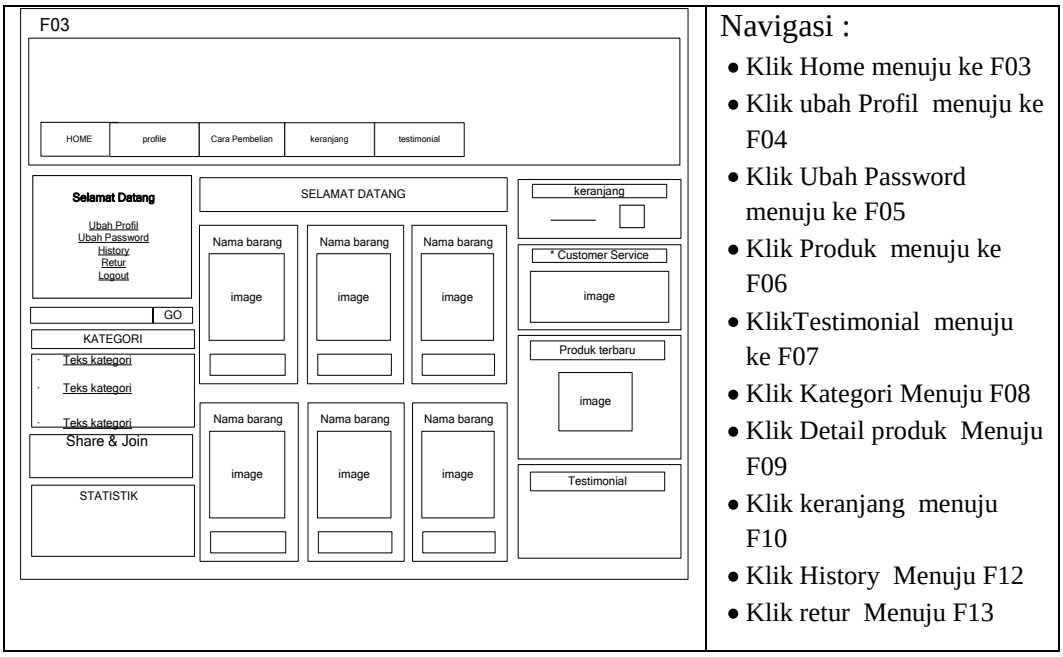


Navigasi :

- Klik Login menuju ke F01
- Klik Lupa Password menuju ke F02
- Klik Home menuju ke F03
- Klik Produk menuju ke F06
- KlikTestimonial menuju ke F07
- Klik Kategori Menuju F08
- Klik Detail produk Menuju F09
- Klik keranjang / add to chart menuju F10

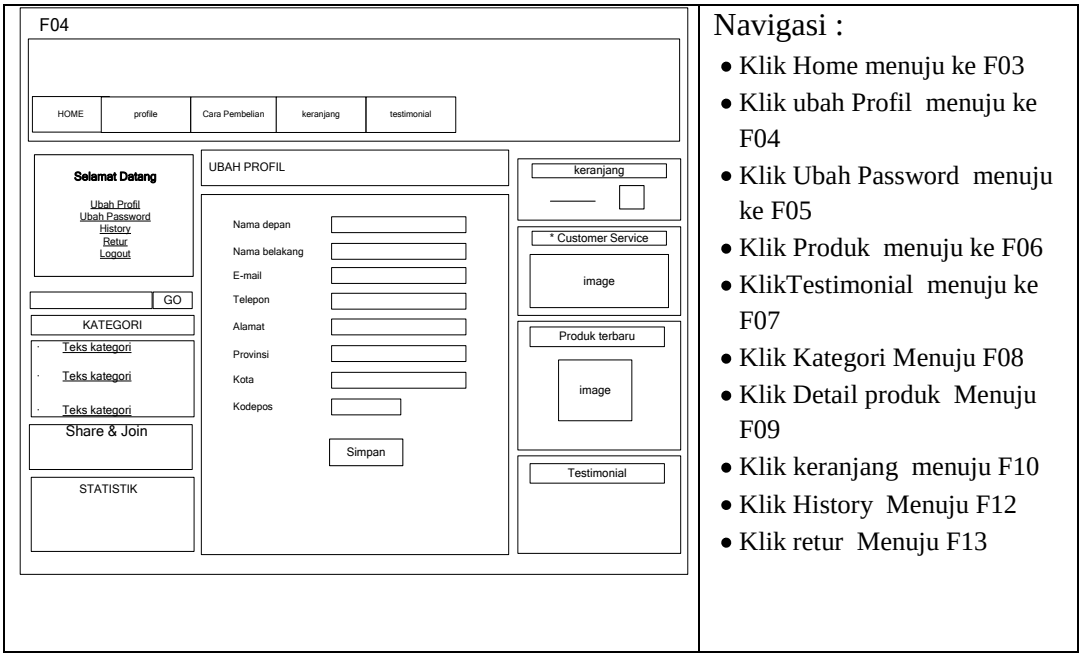
Gambar 3. 38 Perancangan Tampilan Lupa Password

Antar muka menu member (F03) yang dijelaskan pada gambar 3.39.



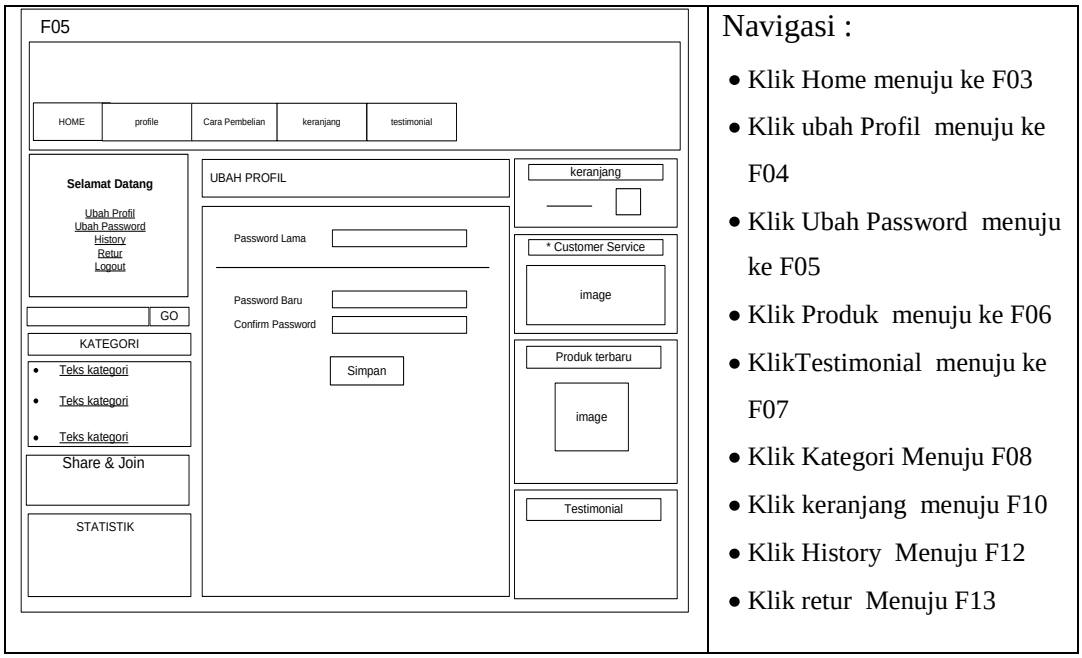
Gambar 3. 39 Perancangan antarmuka menu home

Antar muka Ubah Profil (F04) yang dijelaskan pada gambar 3.40.



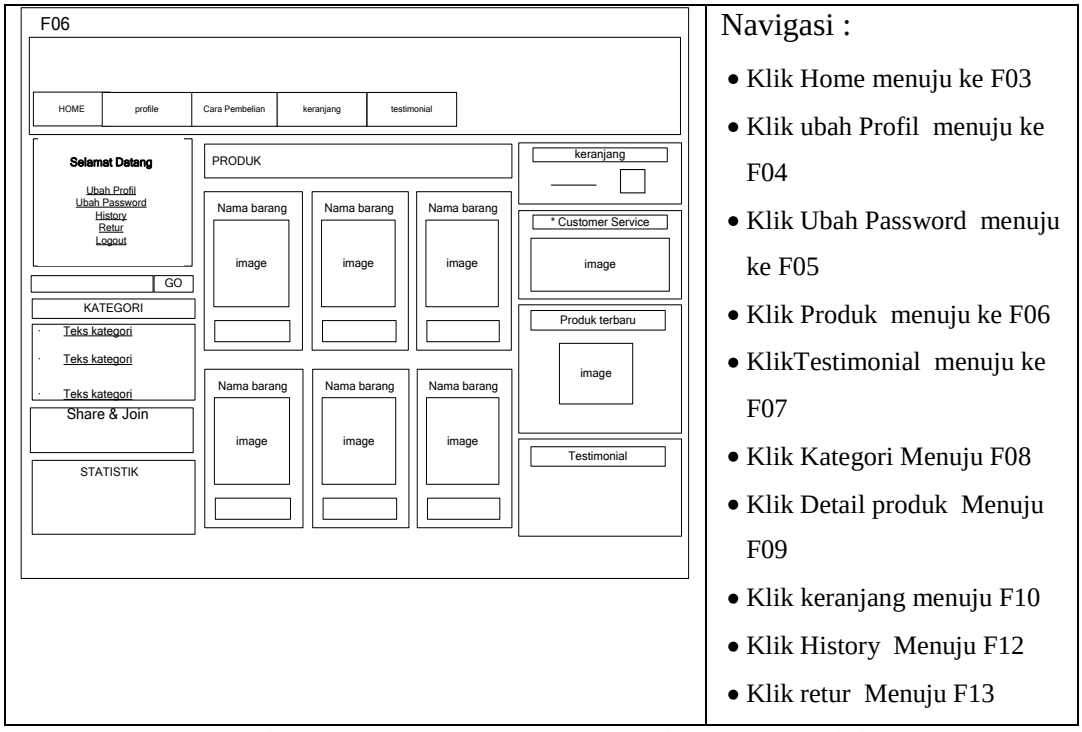
Gambar 3. 40 Perancangan Tampilan Ubah profil

Antar muka Ubah Password (F05) yang dijelaskan pada gambar 3.41.



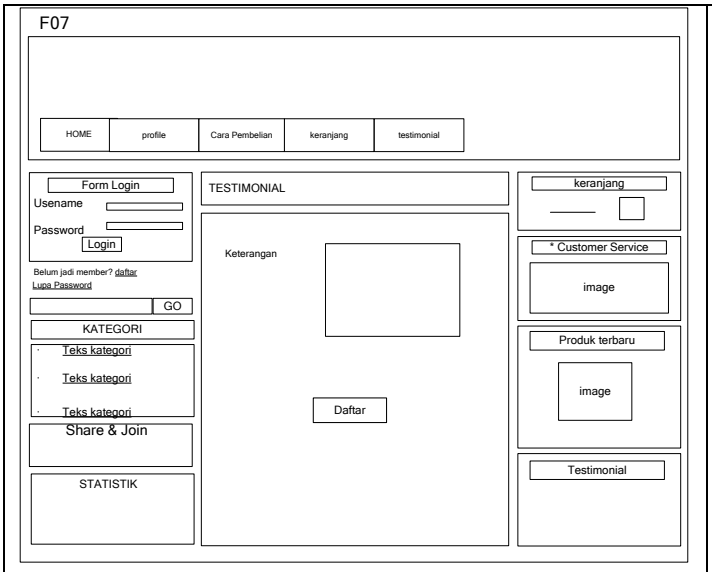
Gambar 3. 41 Perancangan antarmuka menu produk

Antar muka menu Produk (F06) yang dijelaskan pada gambar 3.42.



Gambar 3. 42 Perancangan antarmuka menu Produk

Antar muka Testimonial (F07) yang dijelaskan pada gambar 3.43.

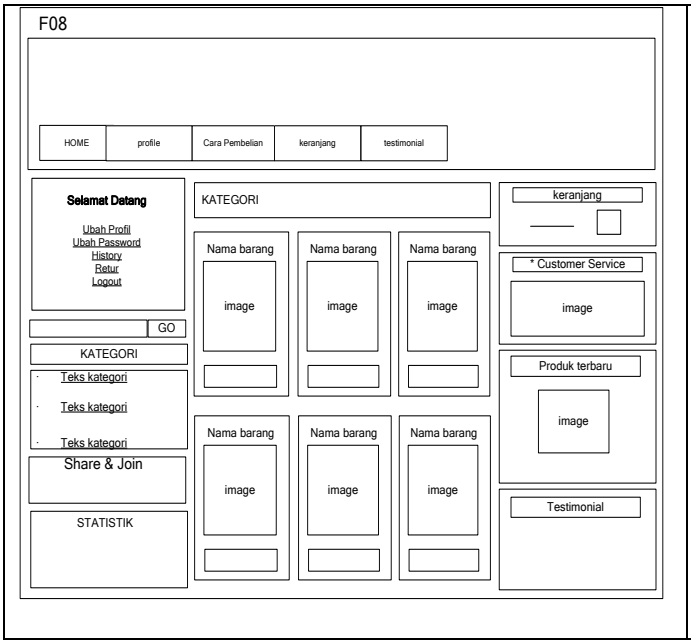


Navigasi :

- Klik Home menuju ke F03
- Klik ubah Profil menuju ke F04
- Klik Ubah Password menuju ke F05
- Klik Produk menuju ke F06
- KlikTestimonial menuju ke F07
- Klik Kategori Menuju F08
- Klik Detail produk Menuju F09
- Klik keranjang menuju F10
- Klik History Menuju F12
- Klik retur Menuju F13

Gambar 3. 43 Perancangan Tampilan Testimonial

Antar muka kategori produk (F08) yang dijelaskan pada gambar 3.44

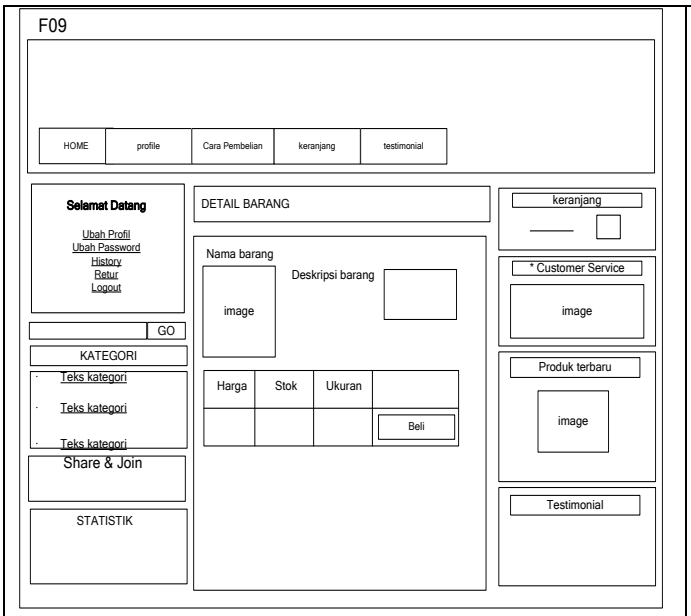


Navigasi :

- Klik Home menuju ke F03
- Klik ubah Profil menuju ke F04
- Klik Ubah Password menuju ke F05
- Klik Produk menuju ke F06
- KlikTestimonial menuju ke F07
- Klik Kategori Menuju F08
- Klik Detail produk Menuju F09
- Klik keranjang menuju F10
- Klik History Menuju F12
- Klik retur Menuju F13

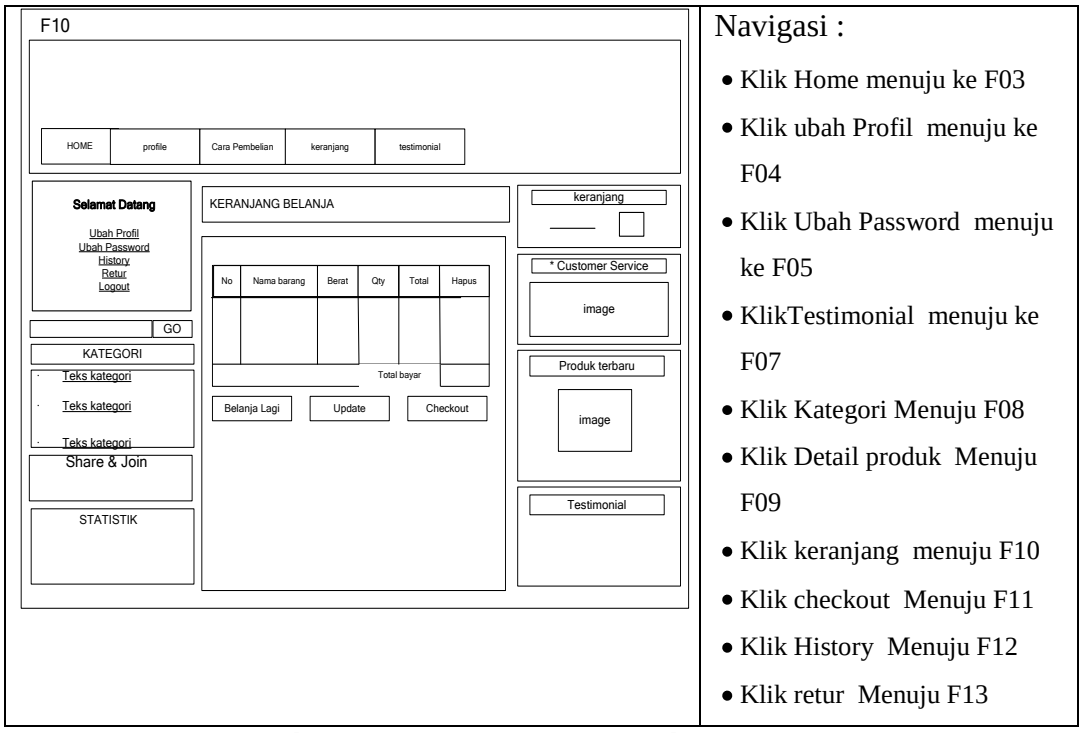
Gambar 3. 44 Perancangan Tampilan Kategori produk

Antar muka Detail Produk (F09) yang dijelaskan pada gambar 3.45.



Gambar 3. 45 Perancangan Tampilan Detail produk

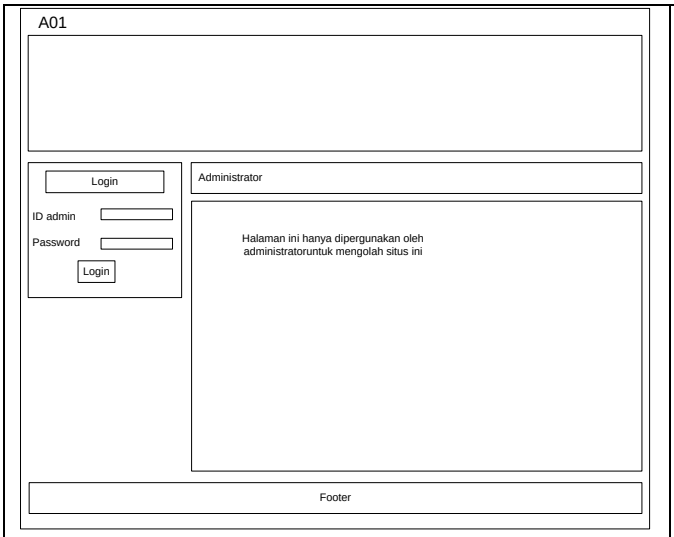
Antar muka Keranjang (F10) yang dijelaskan pada gambar 3.46.



Gambar 3. 46 Perancangan Tampilan Keranjang

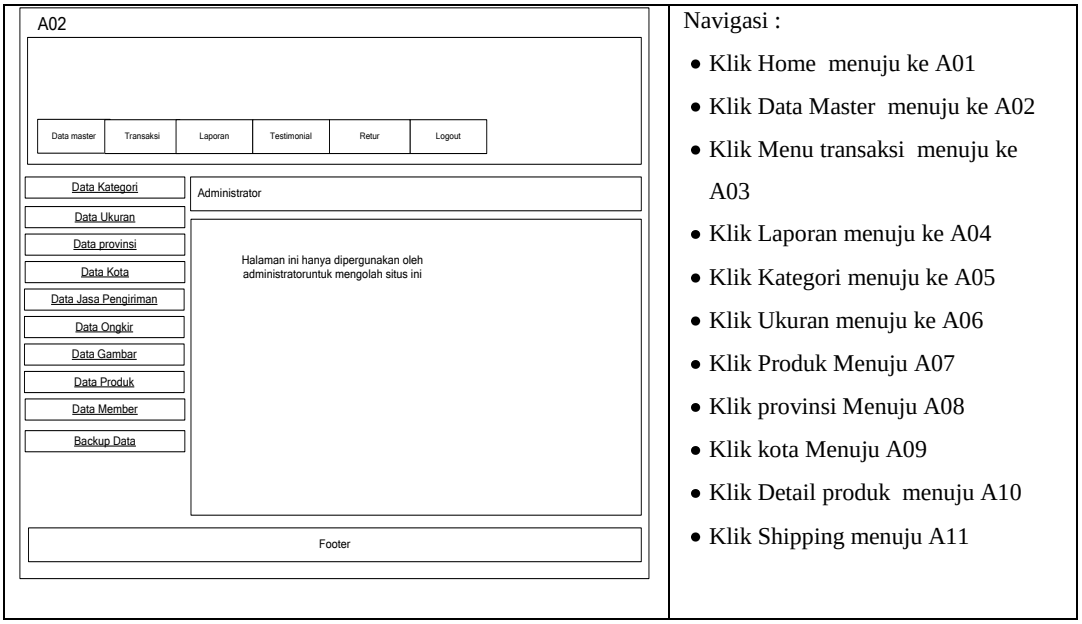
2. Perancangan Antar Muka Admin

Antar muka home (A01) yang dijelaskan pada gambar 3.47



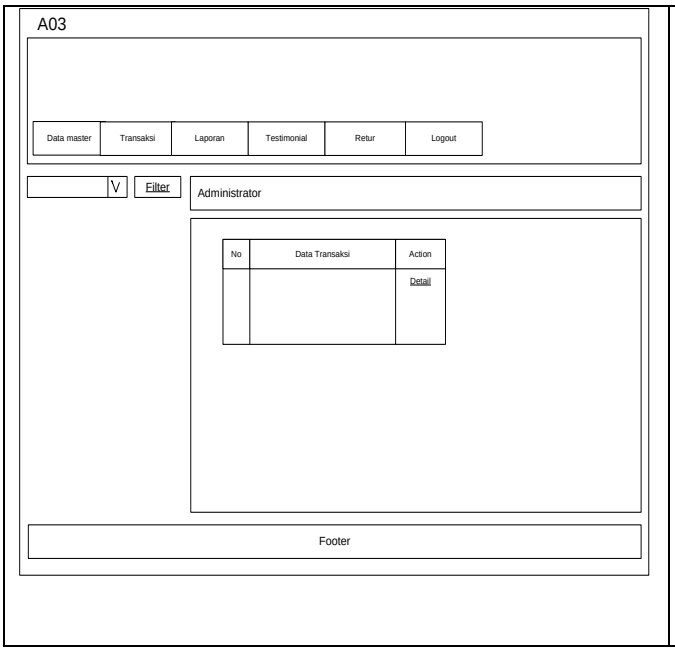
Gambar 3. 47 Perancangan antarmuka home Admin

Antar muka menu data master (A02) yang dijelaskan pada gambar 3.48.



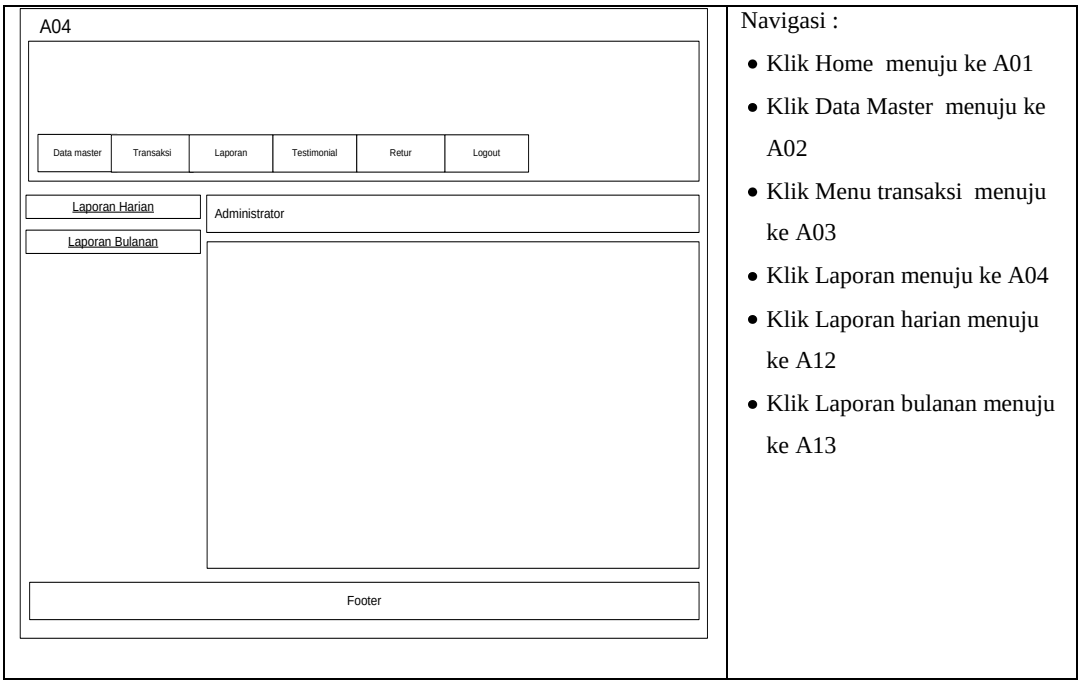
Gambar 3. 48 Perancangan antarmuka menu data master

Antar muka Menu transaksi (A03) yang dijelaskan pada gambar 3.49.



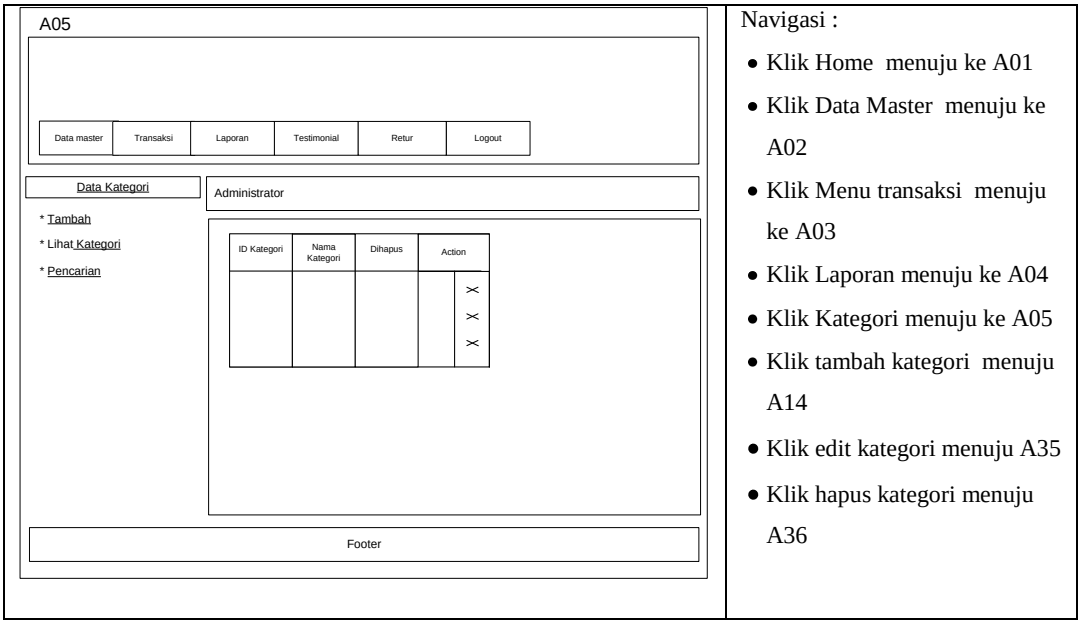
Gambar 3. 49 Perancangan antarmuka Menu transaksi

Antar muka laporan (A04) yang dijelaskan pada gambar 3.50.



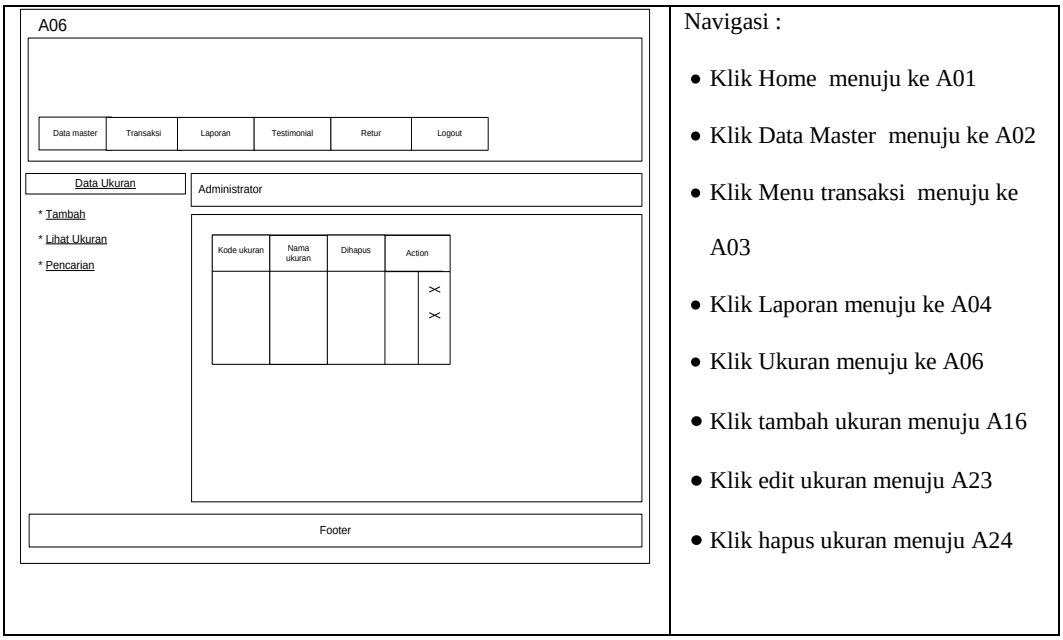
Gambar 3. 50 Perancangan antarmuka Menu Laporan

Antar muka kategori (A05) yang dijelaskan pada gambar 3.50.



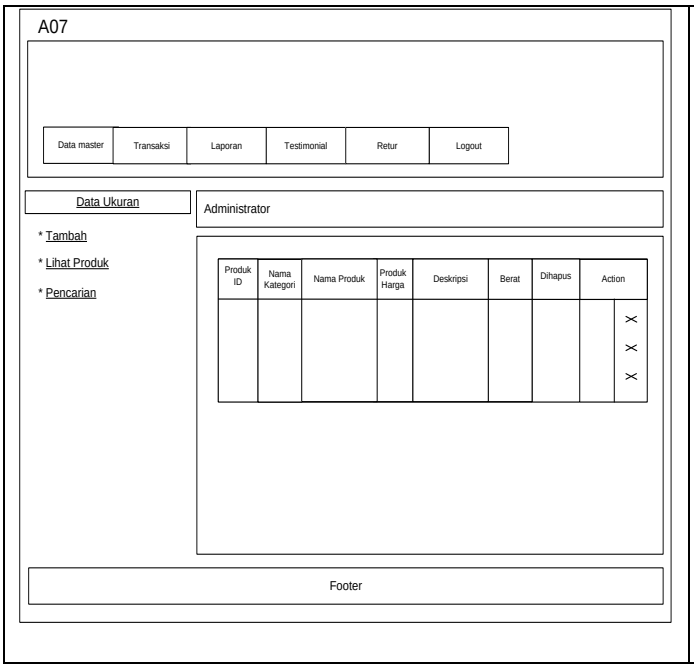
Gambar 3. 51 Perancangan antarmuka Menu Kategori

Antar muka ukuran (A06) yang dijelaskan pada gambar 3.52.



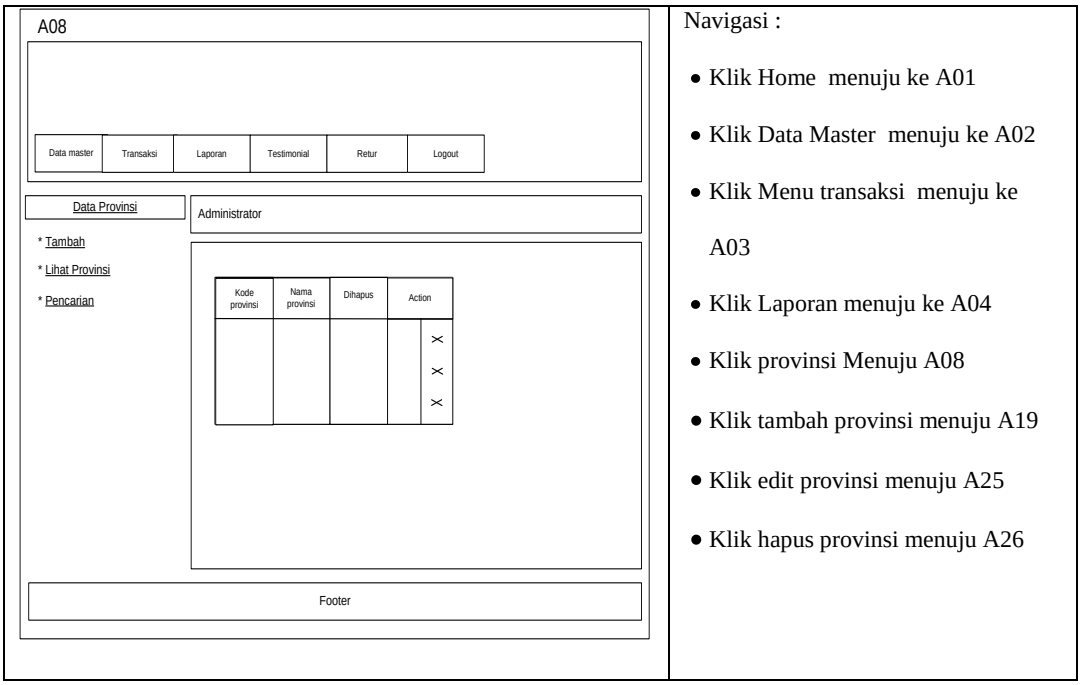
Gambar 3. 52 Perancangan antarmuka pengolahan data ukuran

Antar muka produk (A07) yang dijelaskan pada gambar 3.53.



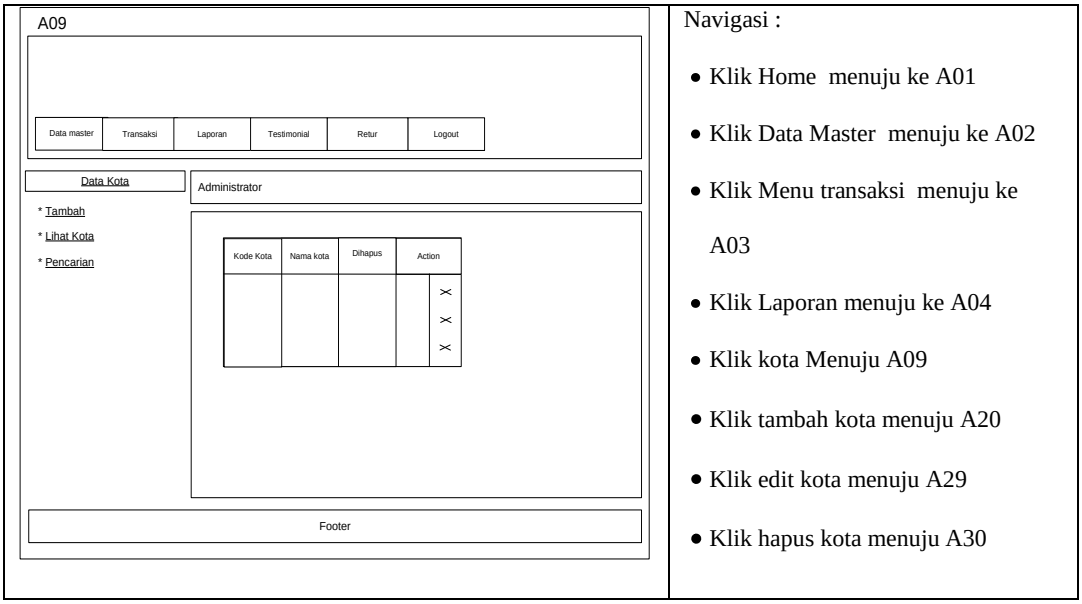
Gambar 3. 53 Perancangan antarmuka pengolahan data produk

Antar muka provinsi (A08) yang dijelaskan pada gambar 3.54.



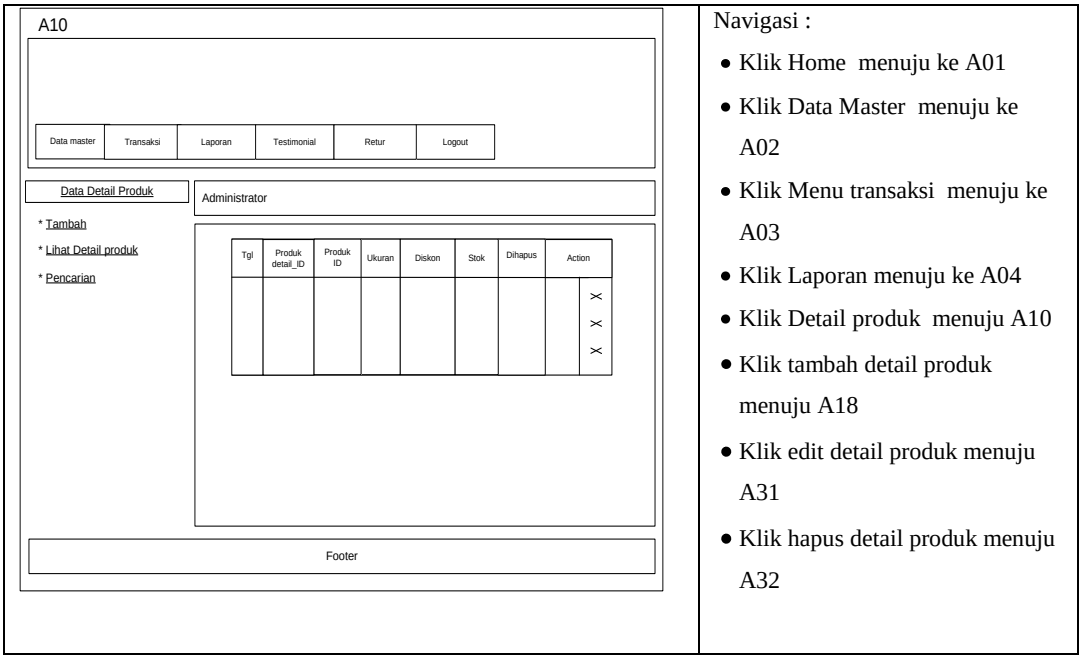
Gambar 3. 54 Perancangan antarmuka pengolahan data provinsi

Antar muka kota (A09) yang dijelaskan pada gambar 3.55.



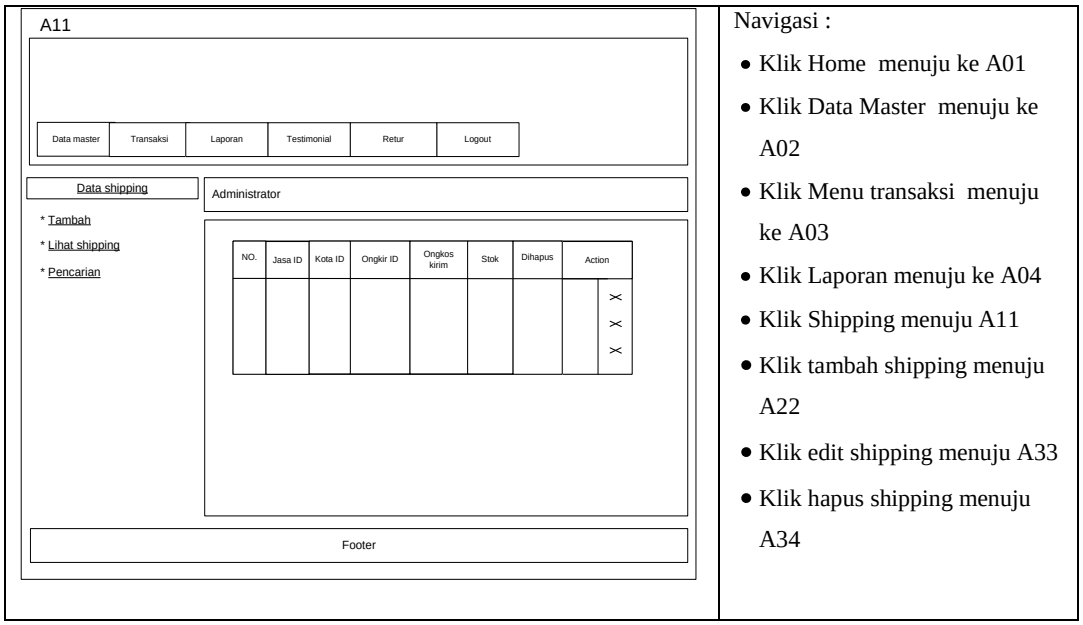
Gambar 3. 55 Perancangan antarmuka pengolahan data Kota

Antar muka detail produk (A10) yang dijelaskan pada gambar 3.56.



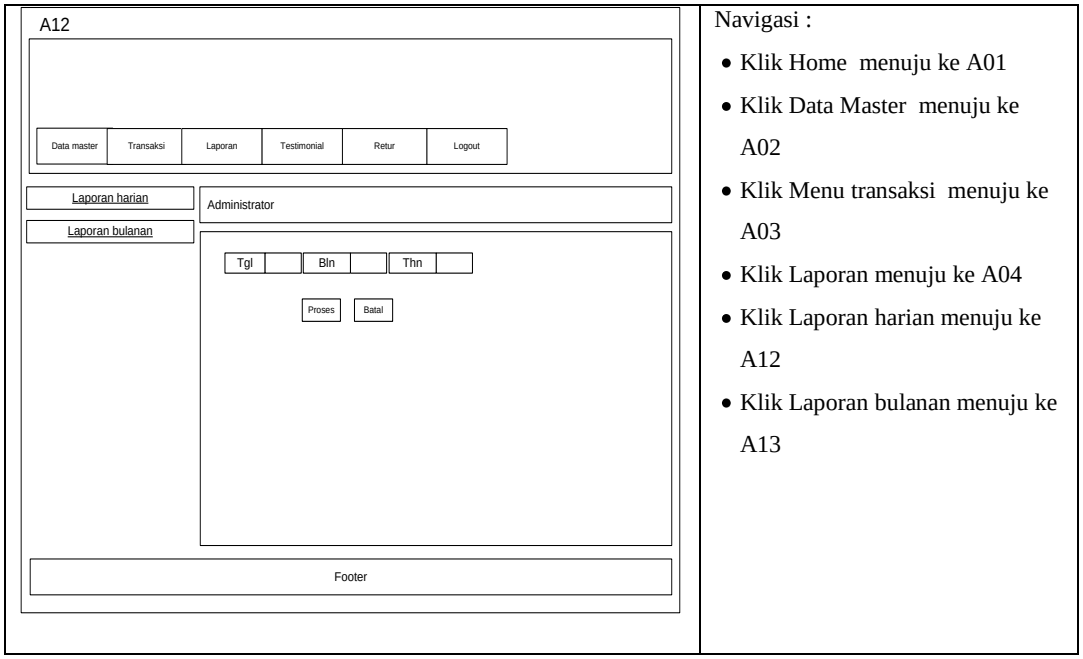
Gambar 3. 56 Perancangan antarmuka pengolahan data Detail produk

Antar muka Shipping (A11) yang dijelaskan pada gambar 3.57.



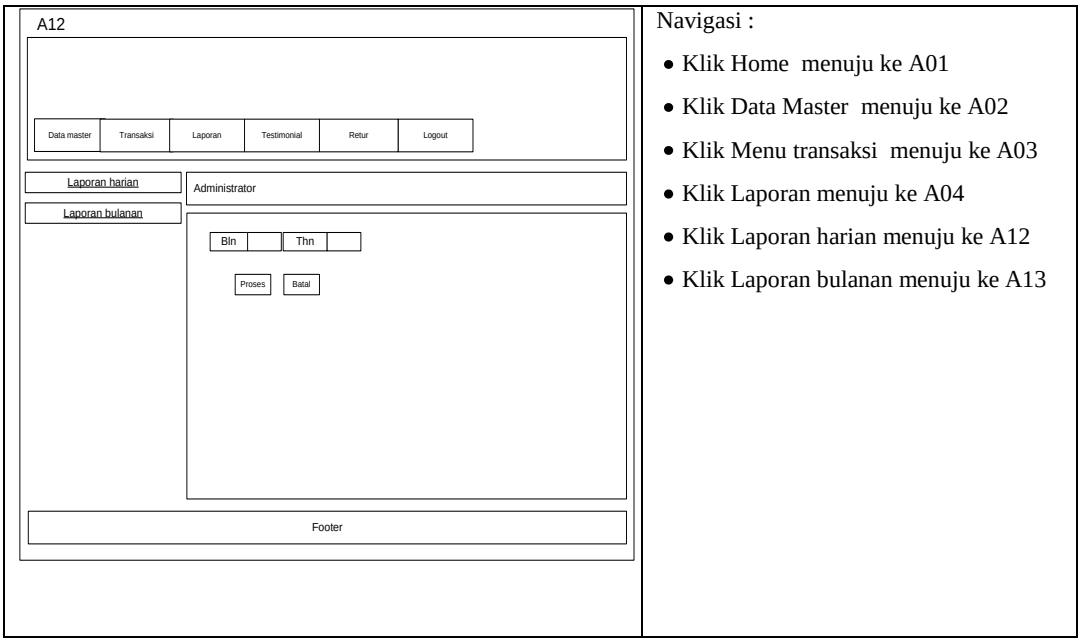
Gambar 3. 57 Perancangan antarmuka pengolahan data Shipping

Antar muka pengolahan laporan harian (A12) yang dijelaskan pada gambar 3.58.



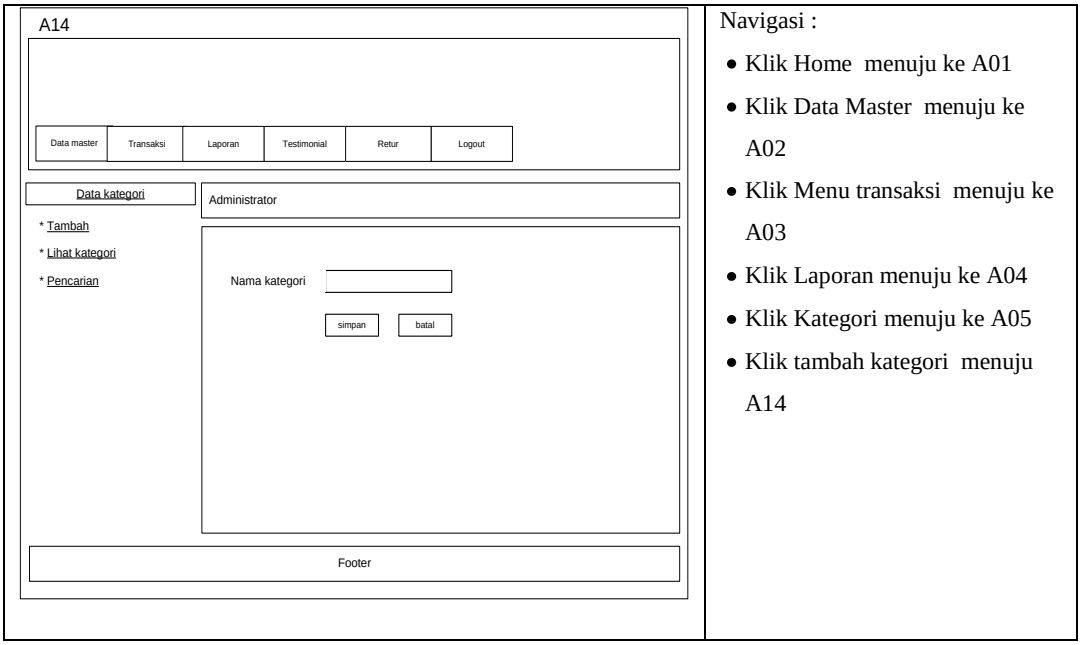
Gambar 3. 58 Perancangan antarmuka pengolahan laporan harian

Antar muka pengolahan laporan bulanan (A13) yang dijelaskan pada gambar 3.59.



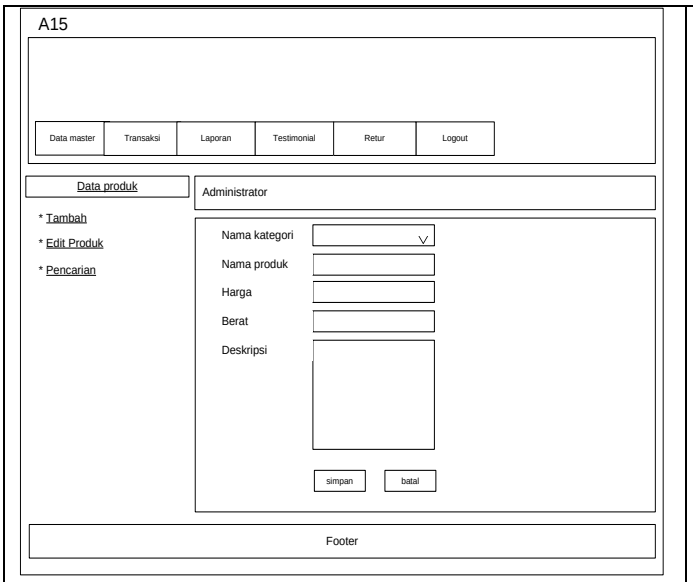
Gambar 3. 59 Perancangan antarmuka pengolahan laporan bulanan

Antar muka Tambah kategori (A14) yang dijelaskan pada gambar 3.60.



Gambar 3. 60 Perancangan antarmuka tambah kategori

Antar muka Tambah produk (A15) yang dijelaskan pada gambar 3.61

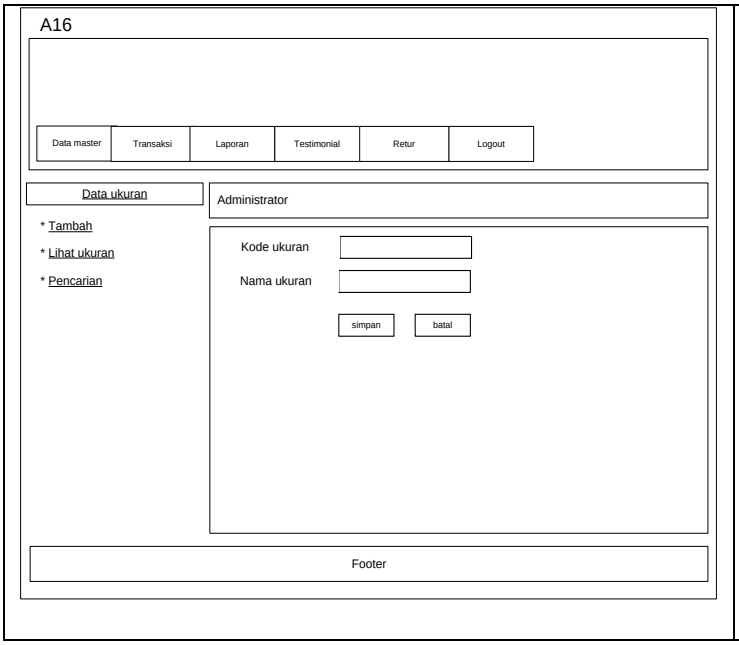


Navigasi :

- Klik Home menuju ke A01
- Klik Data Master menuju ke A02
- Klik Menu transaksi menuju ke A03
- Klik Laporan menuju ke A04
- Klik Produk Menuju A07
- Klik tambah produk menuju A15

Gambar 3. 61 Perancangan antarmuka tambah produk

Antar muka Tambah ukuran (A16) yang dijelaskan pada gambar 3.62.

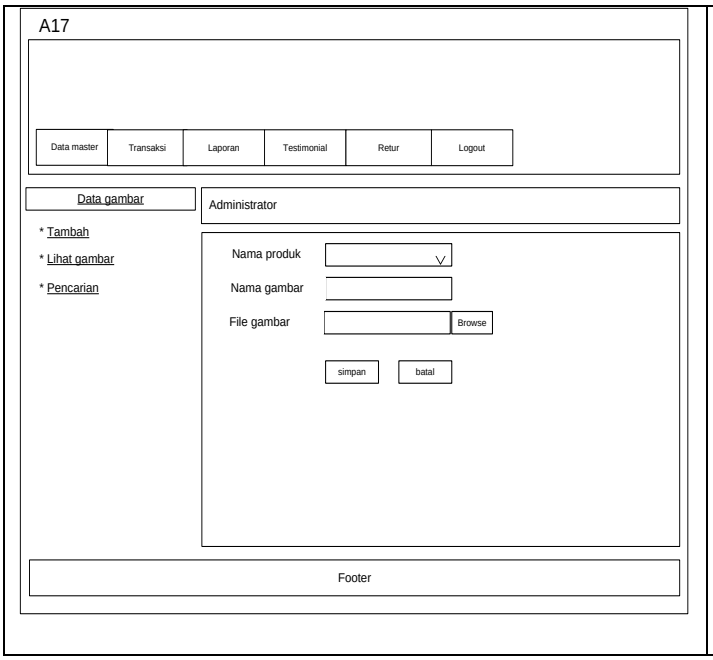


Navigasi :

- Klik Home menuju ke A01
- Klik Data Master menuju ke A02
- Klik Menu transaksi menuju ke A03
- Klik Laporan menuju ke A04
- Klik Ukuran menuju ke A06
- Klik tambah ukuran menuju A16

Gambar 3. 62 Perancangan antarmuka tambah ukuran

Antar muka Tambah gambar (A17) yang dijelaskan pada gambar 3.63.

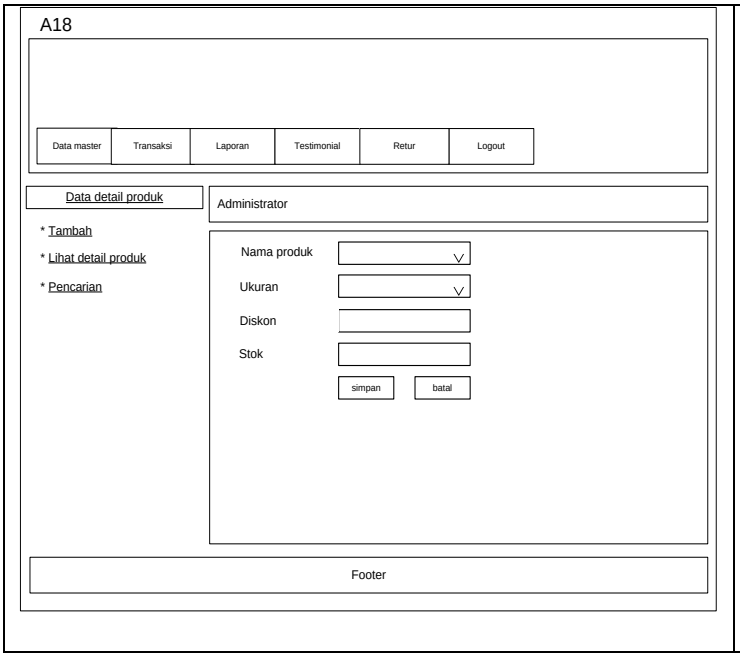


Navigasi :

- Klik Home menuju ke A01
- Klik Data Master menuju ke A02
- Klik Menu transaksi menuju ke A03
- Klik Laporan menuju ke A04
- Klik tambah gambar menuju A17

Gambar 3. 63 Perancangan antarmuka tambah gambar

Antar muka Tambah Detail produk (A18) yang dijelaskan pada gambar 3.64.

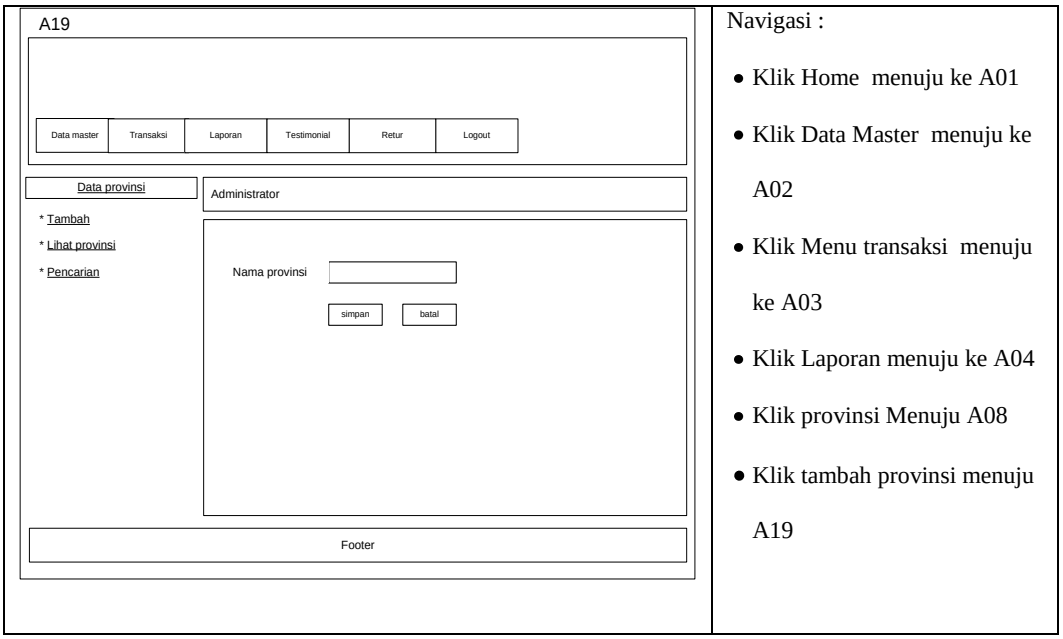


Navigasi :

- Klik Home menuju ke A01
- Klik Data Master menuju ke A02
- Klik Menu transaksi menuju ke A03
- Klik Laporan menuju ke A04
- Klik Detail produk menuju A10
- Klik tambah detail produk menuju A18

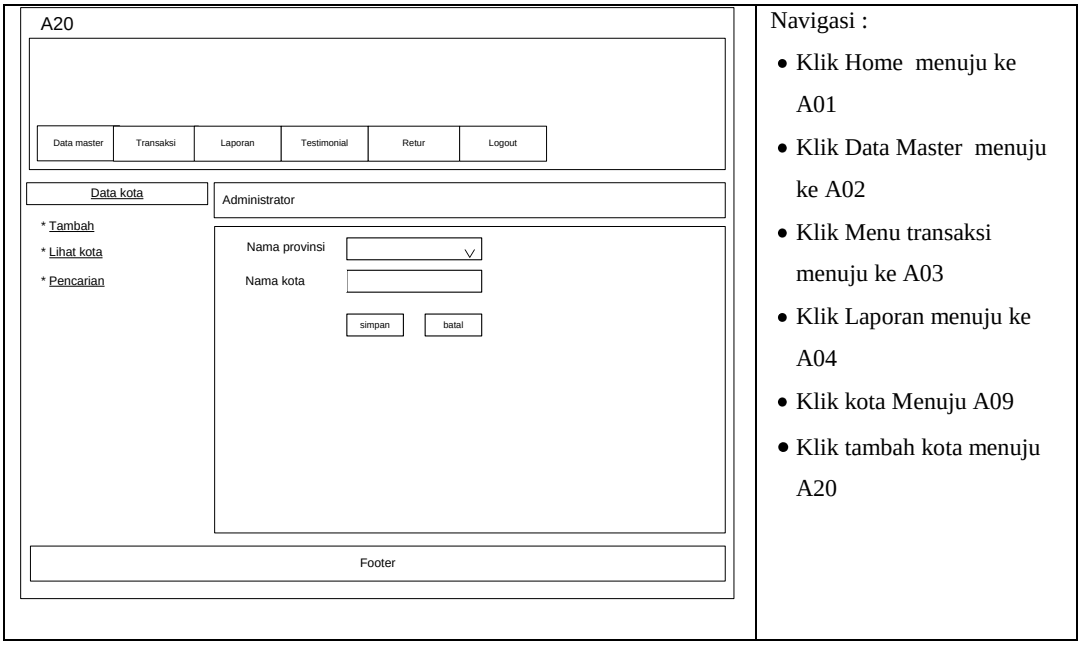
Gambar 3. 64 Perancangan antarmuka tambah detail produk

Antar muka Tambah provinsi (A19) yang dijelaskan pada gambar 3.65.



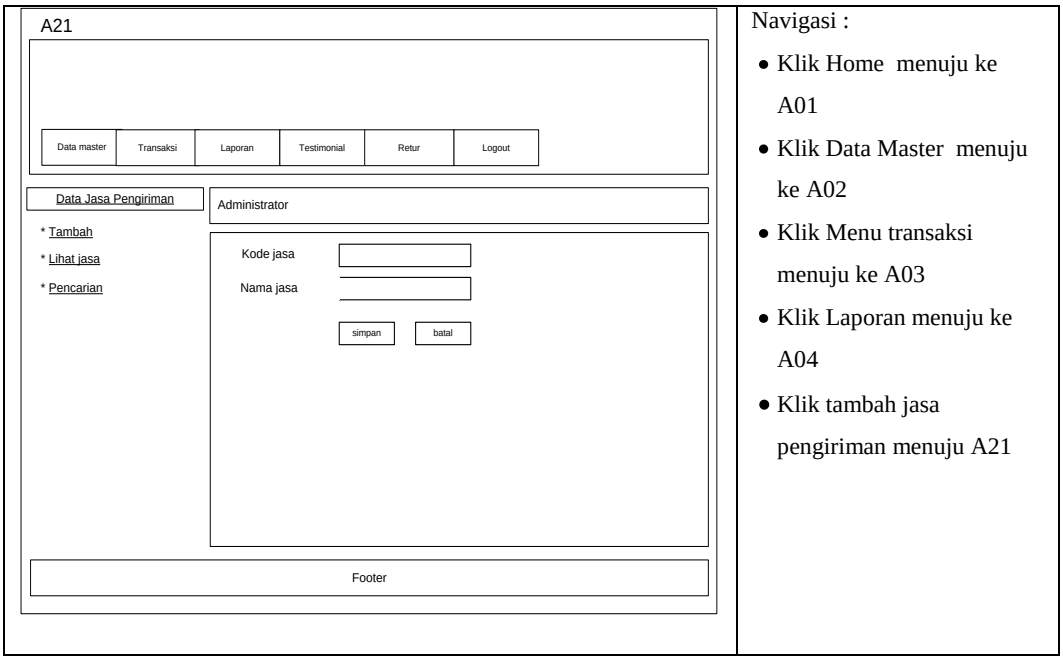
Gambar 3. 65 Perancangan antarmuka tambah provinsi

Antar muka Tambah Kota (A20) yang dijelaskan pada gambar 3.66.



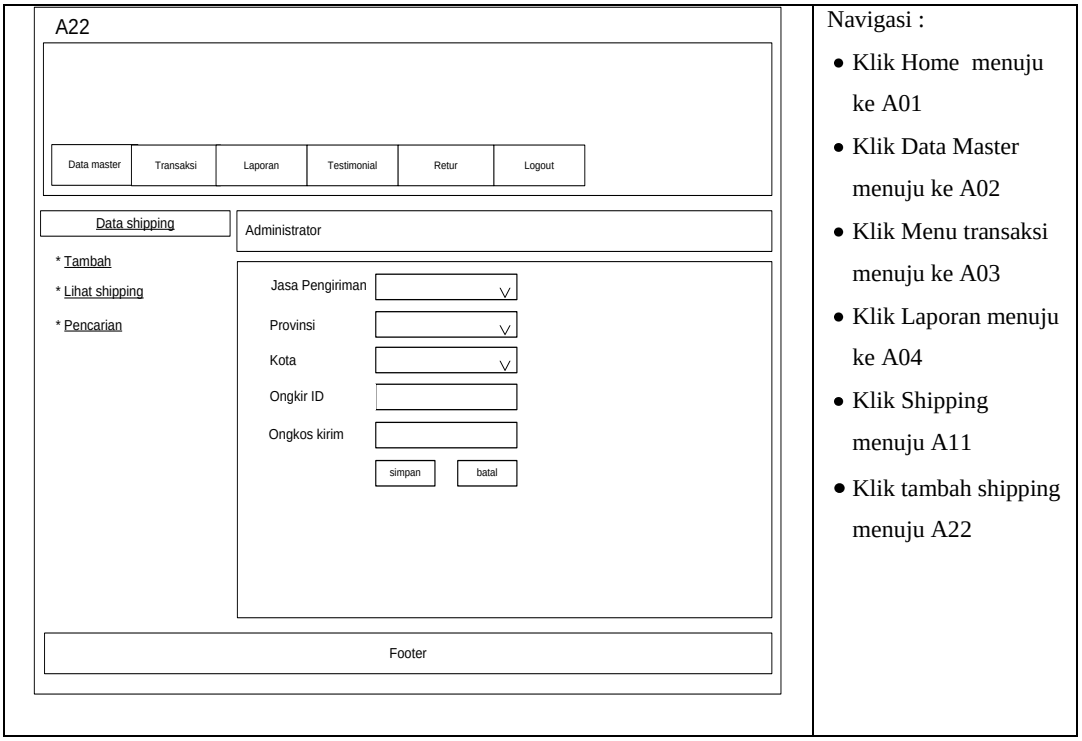
Gambar 3. 66 Perancangan antarmuka tambah kota

Antar muka Tambah jasa pengiriman (A21) yang dijelaskan pada gambar 3.67.



Gambar 3. 67 Perancangan antarmuka tambah jasa pengiriman

Antar muka Tambah shipping (A22) yang dijelaskan pada gambar 3.68.



Gambar 3. 68 Perancangan antarmuka tambah shipping

3.2.3 Perancangan Pesan

Pada gambar yang merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi e-commerce Moist Clothing. Adapun tampilan pesan yang dijelaskan pada gambar 3.69.



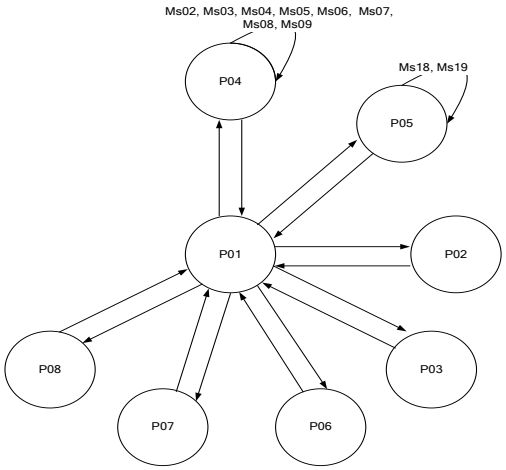
Gambar 3. 69 Perancangan Pesan

3.2.4 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.

1. Jaringan Semantik pengunjung

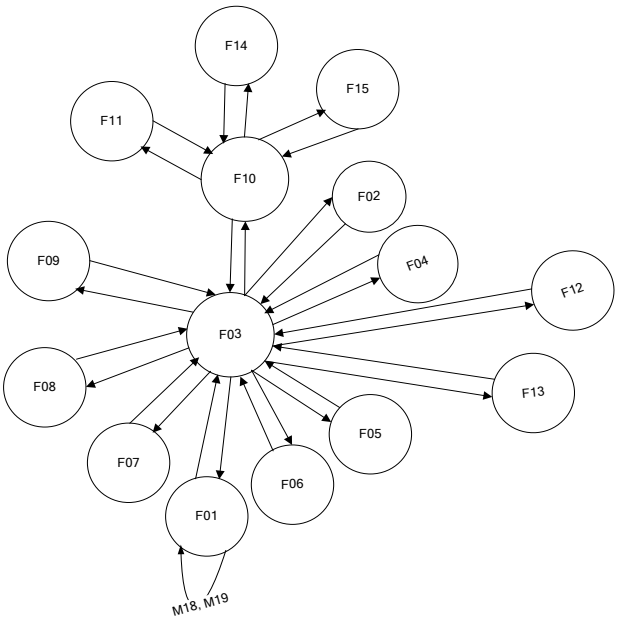
Jaringan semantik pengunjung yang dijelaskan pada gambar 3.70.



Gambar 3. 70 Jaringan Semantik pengunjung

2. Jaringan Semantik Member

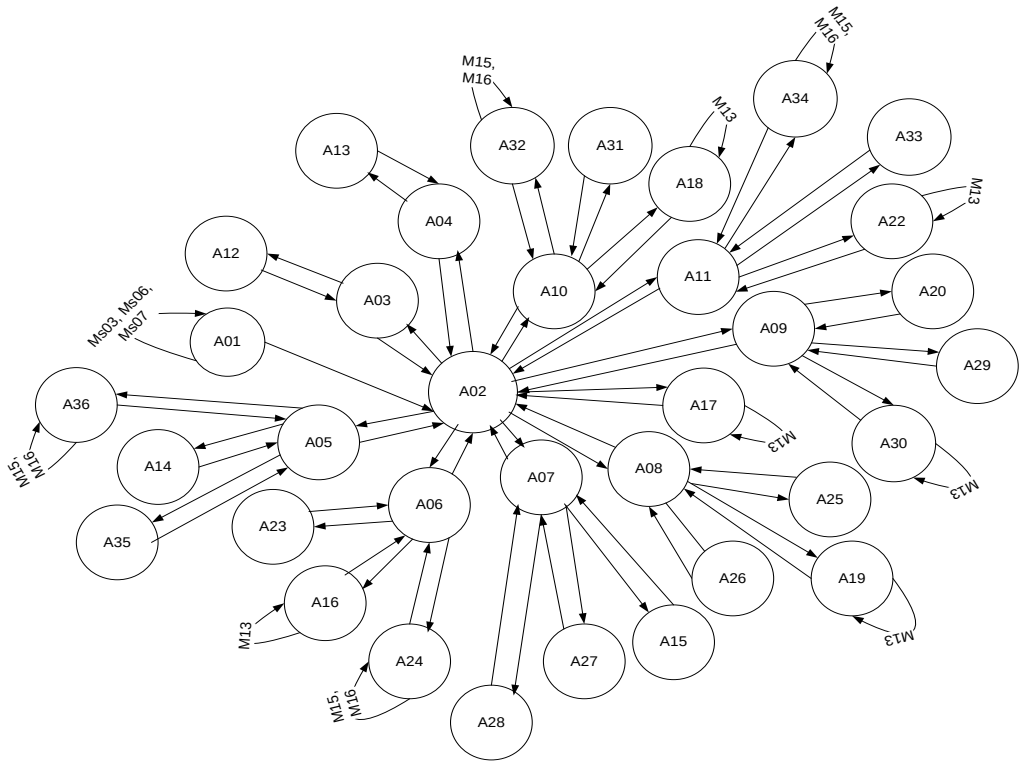
Jaringan semantik member yang dijelaskan pada gambar 3.71.



Gambar 3. 71 Jaringan Semantik Member

3. Jaringan Semantik Admin

Jaringan semantik Administrator yang dijelaskan pada gambar 3.72.



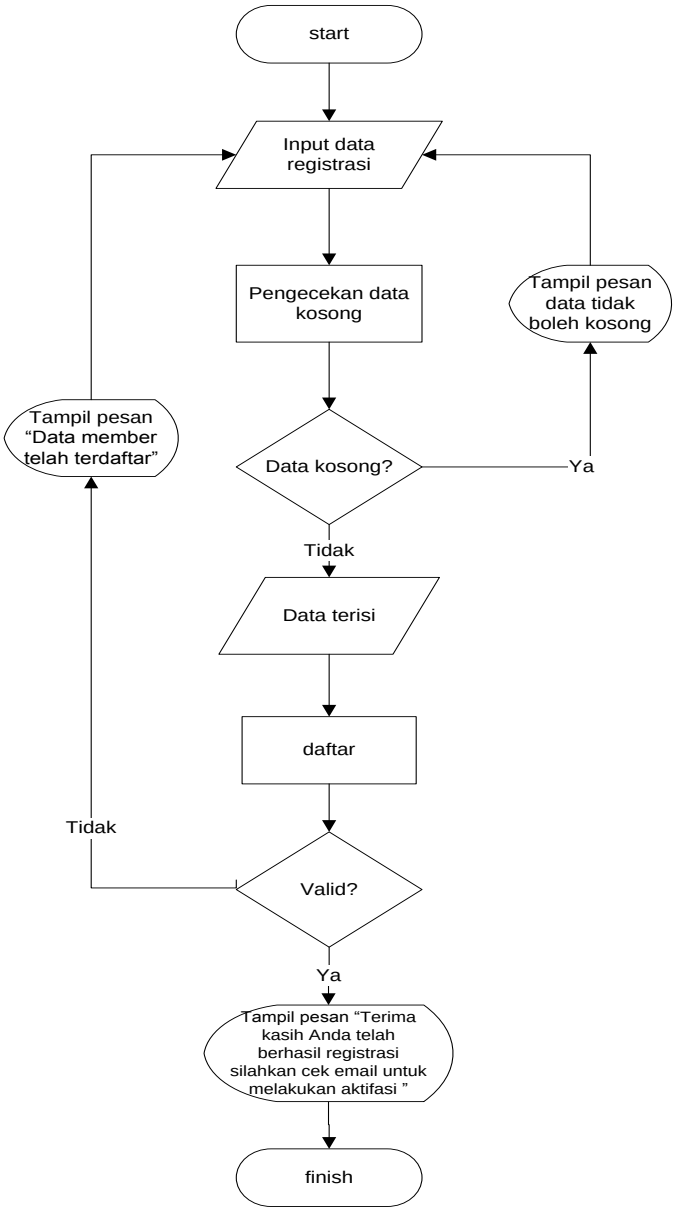
Gambar 3. 72 Jaringan Semantik Administrator

3.2.5 Perancangan Prosedural

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

1. Prosedur Registrasi

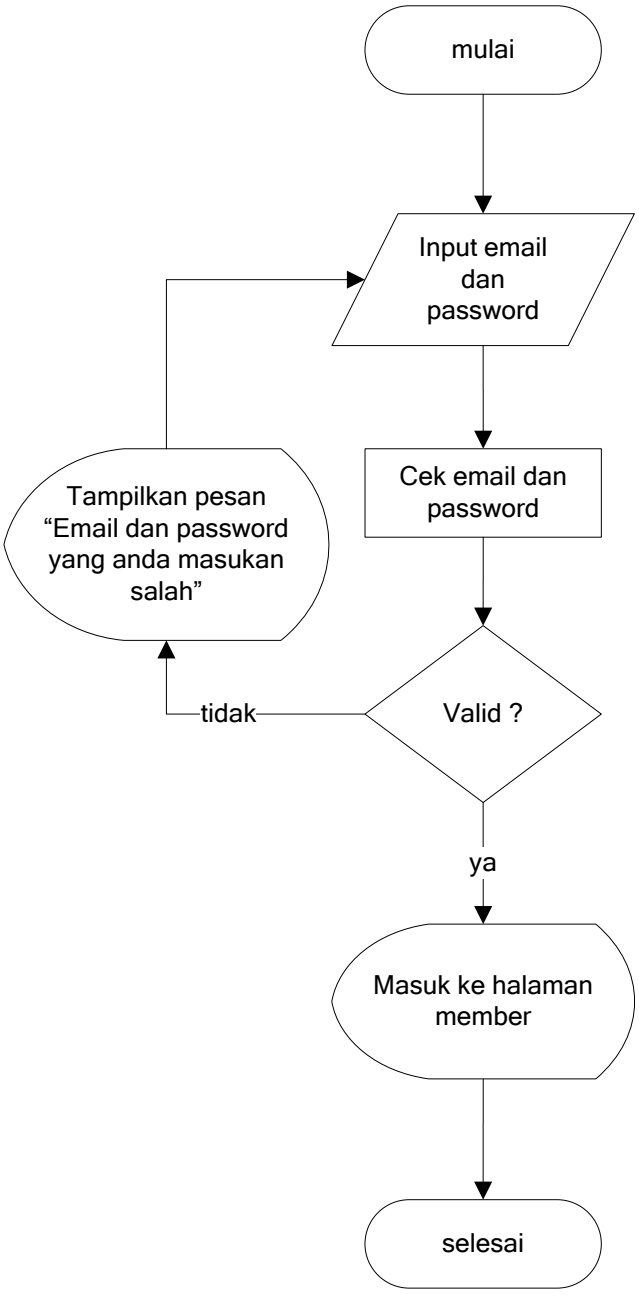
Prosedural Registrasi, prosedur ini dilakukan ketika pengguna akan melakukan registrasi yang dijelaskan pada gambar 3.73.



Gambar 3. 73 *flowchart* registrasi

2. Prosedur Login

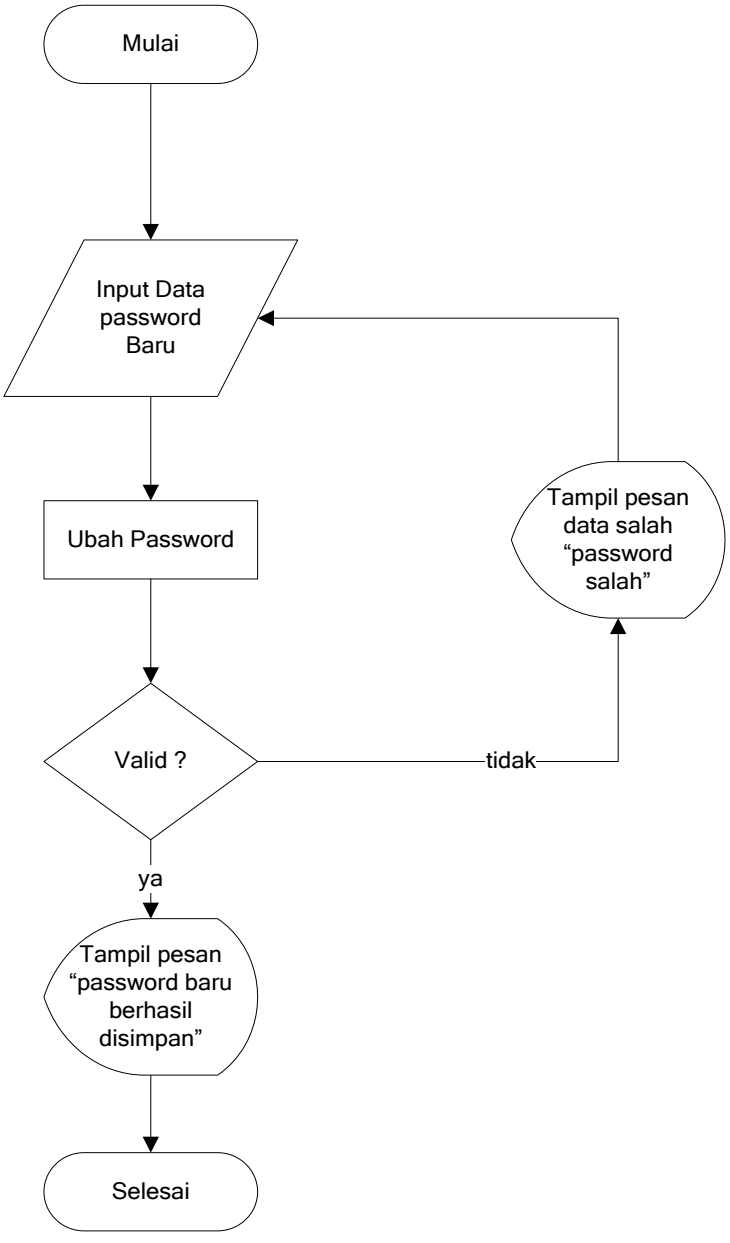
Prosedur *login*, merupakan prosedur yang terjadi ketika member akan mengakses aplikasi yang dijelaskan pada gambar 3.74.



Gambar 3. 74 *flowchart* Login

3. Prosedur Ganti Paassword

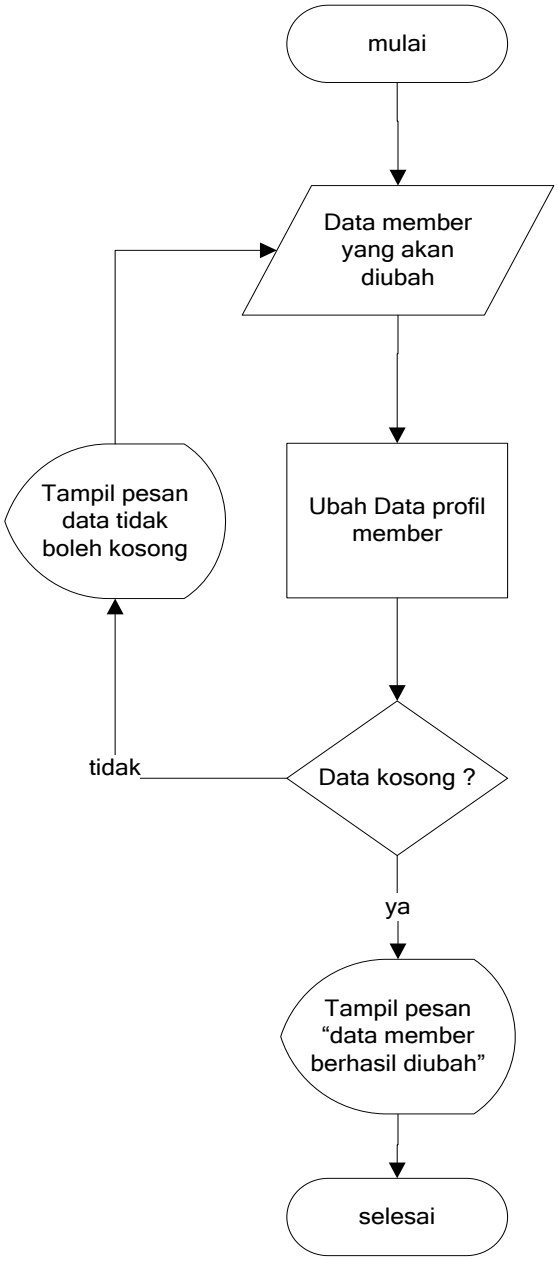
Prosedur ganti password, merupakan prosedur yang terjadi ketika member ingin mengganti password yang dijelaskan pada gambar 3.75.



Gambar 3. 75 *flowchart* Ganti Password

4. Prosedur Edit Data Member

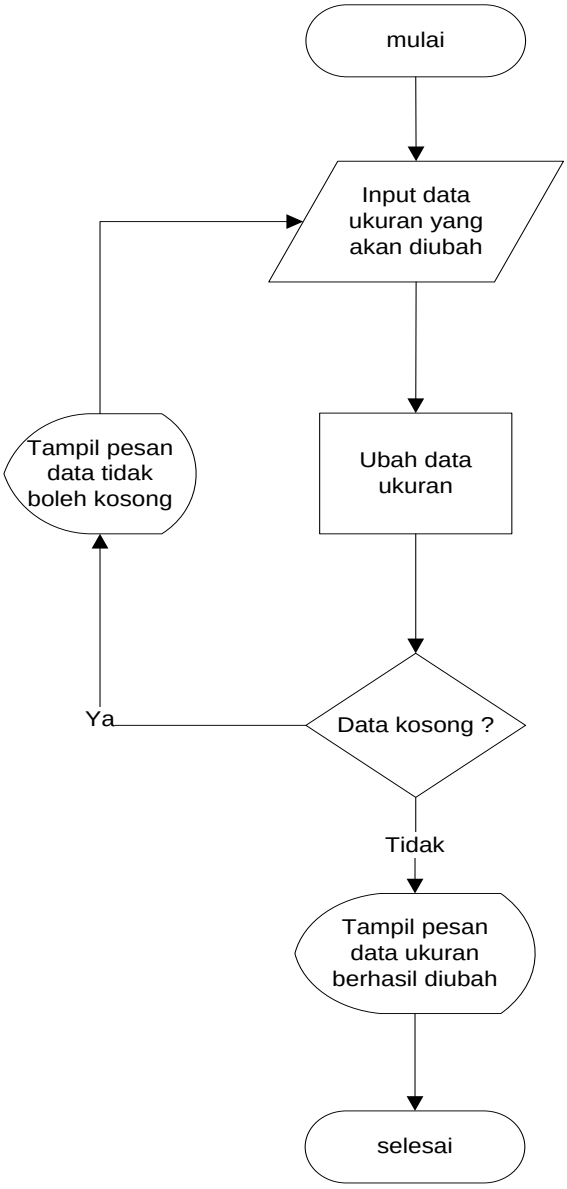
Prosedur edit data member, merupakan prosedur yang terjadi ketika member ingin mengedit profil yang dijelaskan pada gambar 3.76.



Gambar 3. 76 *flowchart* Edit Data Member

5. Prosedur tambah data ukuran

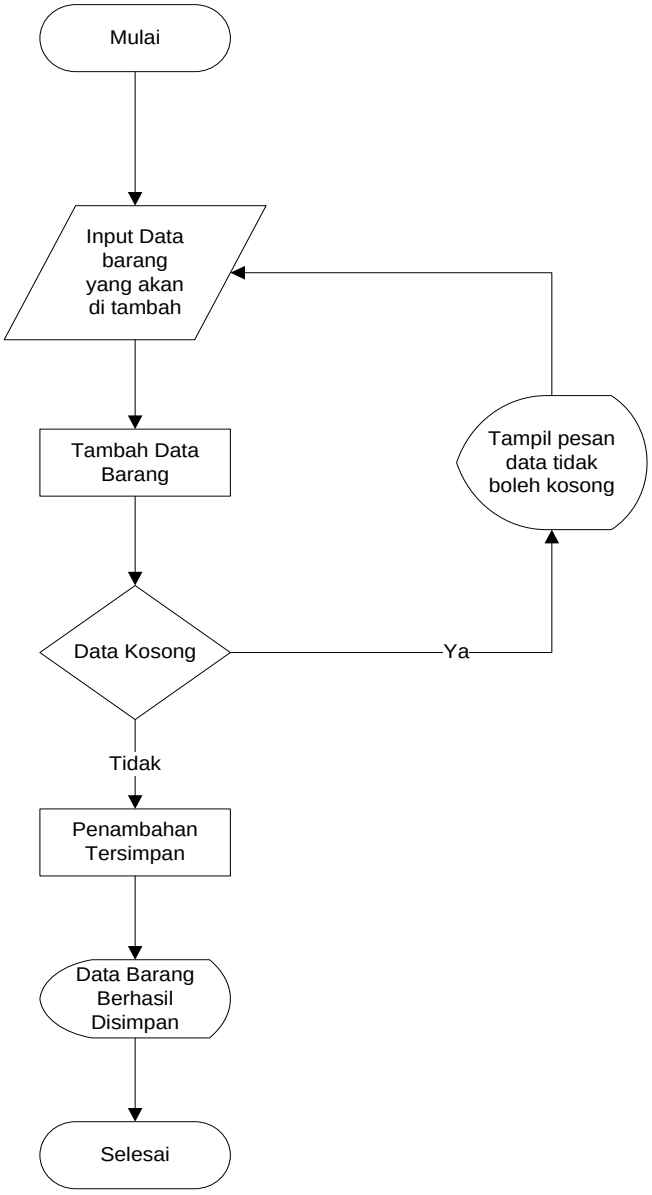
   Prosedur edit data admin, merupakan prosedur yang terjadi ketika admin ingin menambahkan ukuran yang dijelaskan pada gambar 3.77.



Gambar 3. 77 *flowchart* Tambah ukuran

6. Prosedur Tambah Data Barang

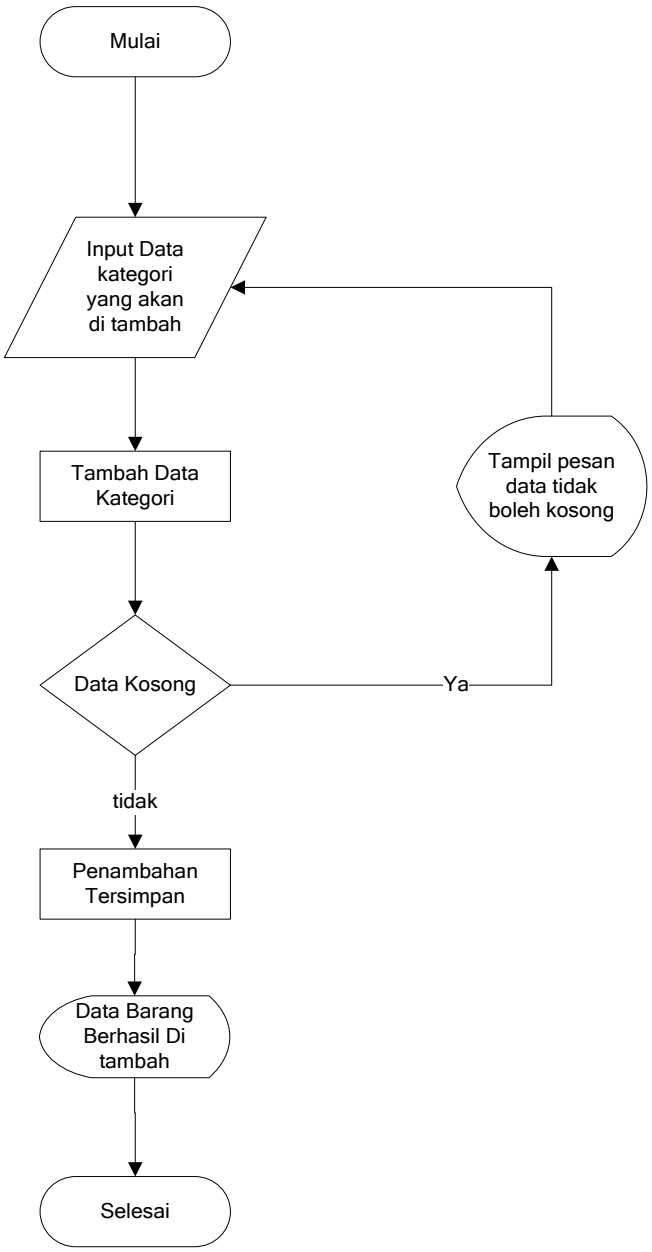
Prosedur tambah data barang, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data barang yang dijelaskan pada gambar 3.78.



Gambar 3. 78 *flowchart* Tambah Data Barang

7. Prosedur Tambah Data Kategori

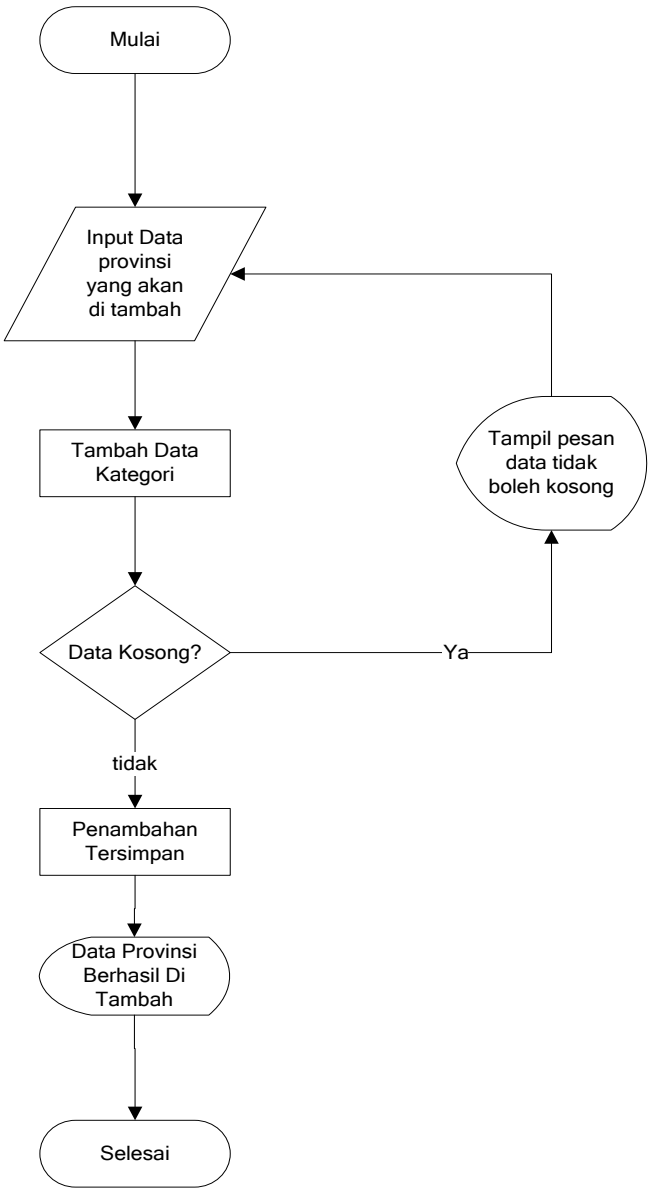
Prosedur tambah data kategori, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data kategori yang dijelaskan pada gambar 3.79.



Gambar 3. 79 *flowchart* Tambah Data Kategori

8. Prosedur Tambah Data Provinsi

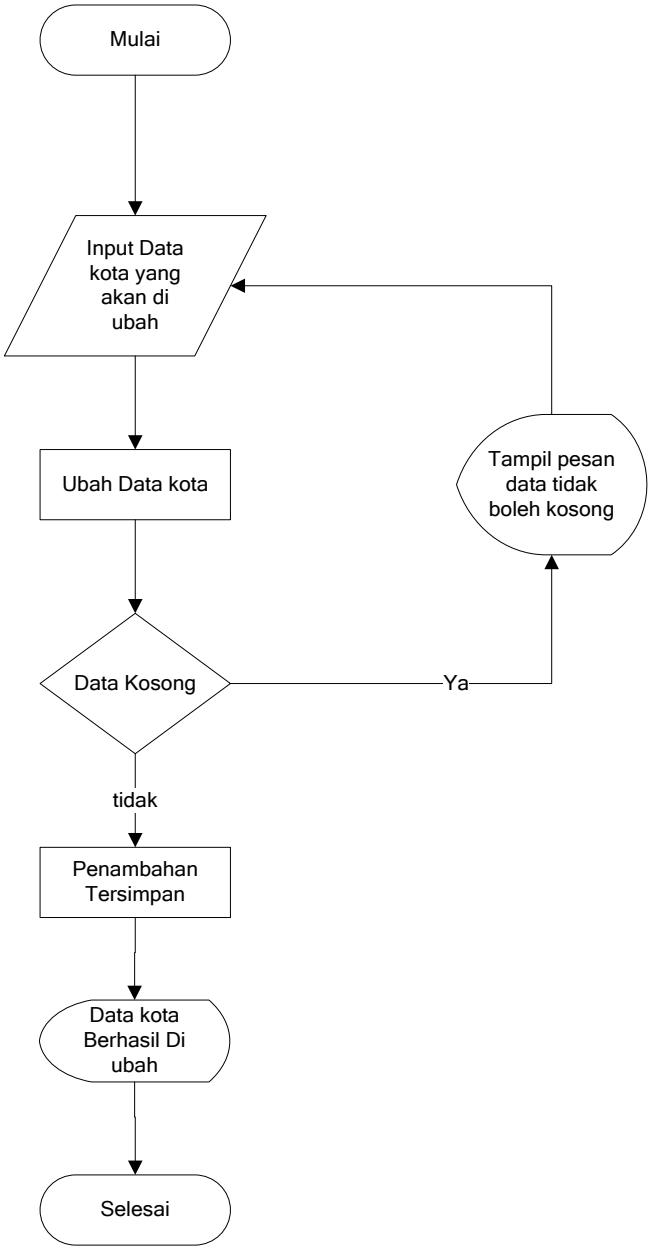
Prosedur tambah data provinsi, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data provinsi yang dijelaskan pada gambar 3.80..



Gambar 3. 80 *flowchart* Tambah Provinsi

9. Prosedur Edit Data Kota

Prosedur ubah kota, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan perubahan data kota yang dijelaskan pada gambar 3.81.



Gambar 3. 81 *flowchart* Ubah Data Kota