BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini adalah penguraian dari suatu sistem informasi TB Purnama yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan perusahaan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Tahap analisis sistem bertujuan sebagai dasar perancangan atau perbaikan sistem yang lama. Dari hasil analisis tersebut dapat dirancang atau diperbaiki menjadi sebuah sistem yang lebih efektif dan efisien. Pada tahap analisis sistem ini dibagi menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut :

1. Analisis Masalah.
2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.
3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.
4. Analisis Kebutuhan Fungsional.

3.1.1 Analisis Masalah

Analisis adalah penguraian jalannya informasi serta unit-unit di dalam melakukan pengumpulan, penyusunan dan pengolahan data yang terjadi antara bidang yang satu dengan bidang yang lain. Keterkaitan antara masing-masing unit kerja tersebut saling terpadu, artinya saling memberikan informasi secara jelas.

Analisis ini adalah mengenai prosedur-prosedur atau cara kerja dari setiap data-data yang dibutuhkan dan dihasilkan dari sistem penjualan yang sedang berjalan pada TB. Purnama. Dari setiap proses menghasilkan data dan informasi yang harus diolah sehingga dapat menghasilkan keluaran baru sesuai kebutuhan dari setiap fungsinya.

Pada TB. Purnama ini sendiri analisis masalah yang didapat meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Belum adanya media yang tepat untuk mempromosikan produk-produk yang dimiliki oleh TB. Purnama kepada konsumennya.
2. Perusahaan ini juga masih melakukan penjualan secara konvensional yang kadang letak dari TB. Purnama ini sulit di jangkau karena ketidaktahuan konsumen akan alamat perusahaan ini.
3. TB. Purnama kurang mampu bersaing di pasar modern. Sehingga kalah bersaing dengan perusahaan sejenis yang sudah mempunyai toko virtual.
4. Pembukaan cabang baru yang membutuhkan biaya yang cukup besar.

3.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan di TB. Purnama terdiri dari prosedur dan flowmap. Adanya analisis sistem sangat penting karena fungsi dari sistem itu sendiri yaitu untuk mengetahui bagaimana sebuah sistem itu berjalan agar sistem yang dibuat menghasilkan keluaran yang diinginkan dan dapat mencapai tujuan yang direncanakan. Prosedur yang terlibat pada sistem yang ada saat ini terdiri dari prosedur pengadaan barang, penjualan barang dan laporan penjualan.

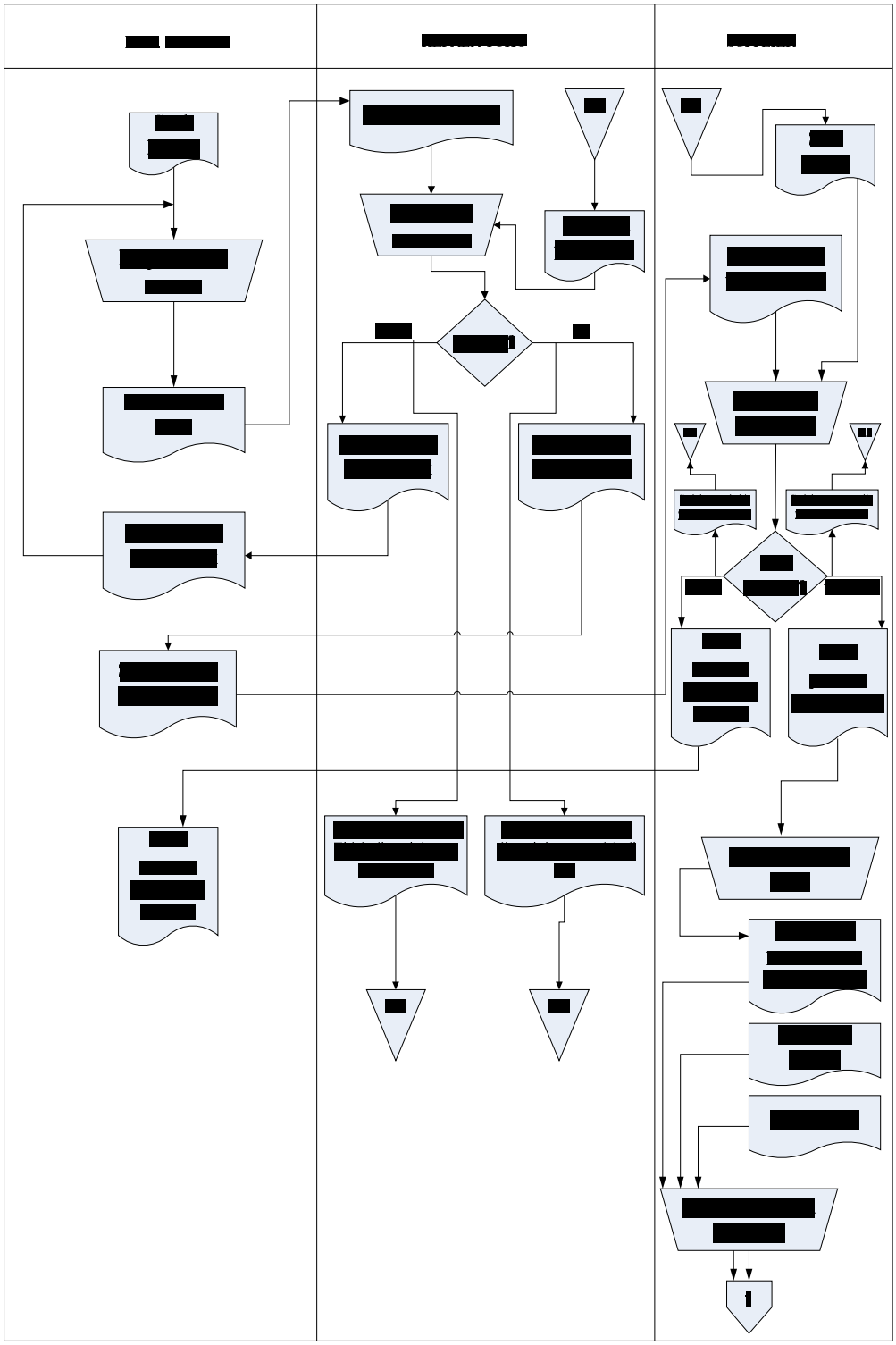
3.1.2.1 Prosedur Pengadaan Barang Tahap Awal

TB. Purnama ini melakukan semua proses kegiatan penjualan produk-produknya dengan prosedur sebagai berikut:

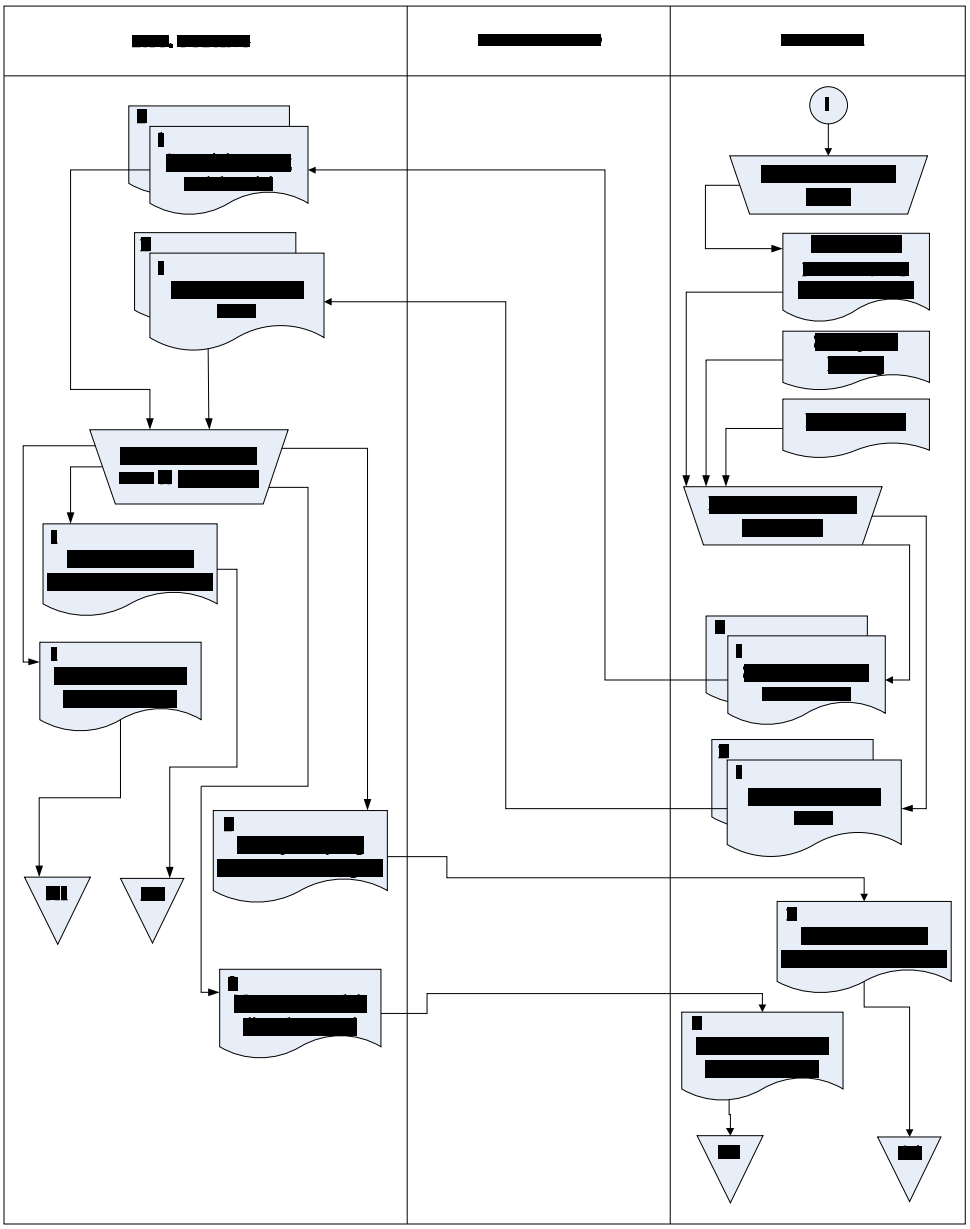
1. Bagian gudang mengambil struk kosong yang kemudian akan diisi pesanan barang.
2. Bagian gudang melakukan pengisian struk pemesanan barang yang akan diserahkan kepada bagian kepala toko berdasarkan barang yang dibutuhkan.
3. Struk pemesanan barang yang telah diisi oleh bagian gudang kemudian diserahkan kepada bagian kepala toko untuk dilakukan pertujuan, apakah pemesanan disetujui atau tidak.
4. Apabila struk pemesanan barang tidak disetujui, maka struk pemesanan barang ditolak dan akan diserahkan ke bagian gudang dan pemesanan barang dibatalkan.
5. Apabila struk pemesanan barang disetujui, maka struk pemesanan barang akan diberikan kepada bagian gudang dan struk pemesanan tersebut akan dikirim kepada bagian *supplier* dengan menggunakan fax.
6. Bagian *supplier* menerima struk pemesanan barang melalui fax yang dikirim oleh bagian gudang, kemudian bagian *supplier* melakukan proses pengekan barang yang dipesan, apakah stok barang yang dipesan tersedia atau habis.
7. Apabila stok barang habis, maka bagian *supplier* akan mengirim fax kepada bagian gudang dan menginformasikan kepada bagian gudang bahwa stok barang habis dan pesanan ditolak.

8. Apabila stok barang tersedia, maka bagian *supplier* akan melakukan pengecekan harga barang dan menghitung total harga di struk pemesanan barang yang dikirim oleh bagian gudang.
9. Dari hasil perhitungan tersebut bagian *supplier* membuat nota pembayaran, surat jalan dan mempersiapkan barang yang akan dikirim. Dari proses tersebut akan terdapat II rangkap nota *supplier* dan II rangkap surat jalan.
10. Bagian *supplier* mengirimkan barang ke toko, bagian gudang menerima barang yang dipesan dan dibayar oleh pihak toko, bagian gudang menerima nota pembayaran dan surat jalan. Kemudian bagian gudang melakukan penandatanganan di nota *supplier* dan surat jalan sebagai bukti pembayaran dan barang telah sampai ditujuan.
11. Dari proses tersebut terdapat II rangkap nota *supplier* dan II rangkap surat jalan, satu rangkap nota *supplier* diberikan pada bagian gudang lalu di arsipkan, satu rangkap nota *supplier* diarsipkan oleh bagian *supplier*, satu rangkap surat jalan diberikan kepada bagian gudang lalu diarsipkan, satu rangkap surat jalan diarsipkan oleh bagian *supplier*.

Untuk Gambar flowmap dari prosedur pengadaan barang tahap awal dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Flowmap pengadaan barang tahap awal yang sedang berjalan



Gambar 3.2 Flowmap pengadaan barang tahap awal lanjutan.

Keterangan :

A1 : Arsip nota pengadaan barang di bagian gudang.

A2 : Arsip surat jalan di bagian gudang.

A3 : Arsip nota pengadaan barang di *supplier*.

A4 : Arsip surat jalan di *supplier*.

A7 : Arsip keuangan di kepala toko.

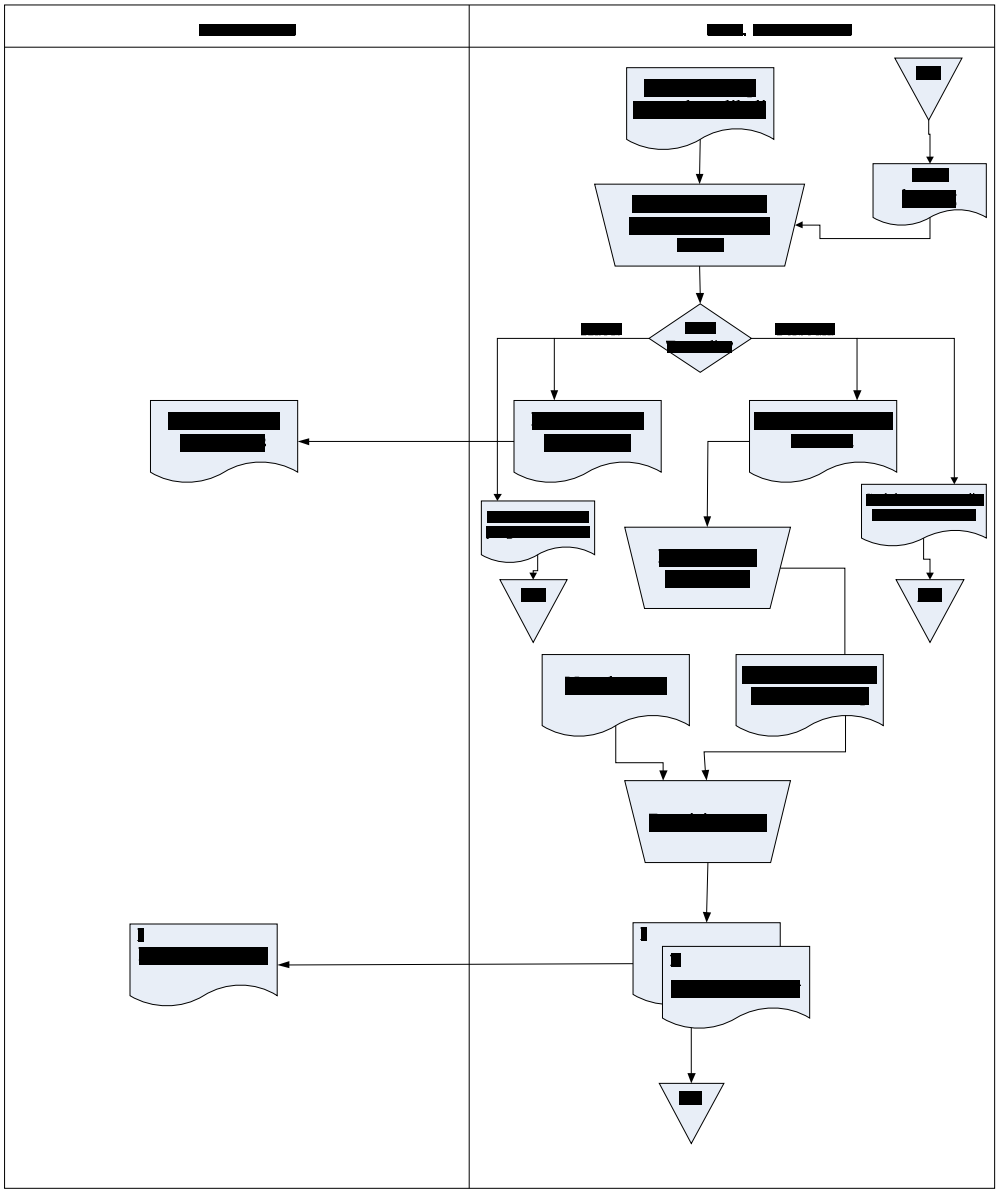
A8 : Arsip stok barang di *supplier*

3.1.2.2 Prosedur Penjualan Barang

TB. Purnama ini melakukan proses pengadaan barang dengan prosedur-prosedur sebagai berikut:

1. Konsumen memilih produk yang akan dibelinya dari daftar barang yang ada pada toko. Setelah konsumen mendapatkan barang yang akan dibelinya, kemudian konsumen menginformasikan barang tersebut ke bagian penjualan.
2. Bagian penjualan melakukan pengecekan barang yang akan dibeli oleh konsumen apakah stok barang tersebut tersedia atau habis.
3. Apabila stok barang habis maka bagian penjualan akan menginfomasikan kepada konsumen keterangan stok barang habis dan konsumen tidak jadi membeli barang.
4. Apabila stok barang tersedia maka bagian penjualan akan melakukan pengecekan harga barang.
5. Bagian penjualan memperoleh harga barang dan mengambil barang tersebut dan melakukan perhitungan total bayar yang harus dibayar oleh konsumen, kemudian bagian penjualan membuat nota pembayaran sebagai bukti transaksi.
6. Nota pembayaran terdiri dari II rangkap, satu rangkap diberikan kepada konsumen beserta barang yang dibeli oleh konsumen, satu rangkap lagi di arsipkan oleh bagian penjualan.

Untuk Gambar flowmap dari prosedur penjualan barang dapat dilihat pada gambar 3.3



Gambar 3.3 Flowmap penjualan barang yang sedang berjalan

Keterangan :

A5 : Arsip nota penjualan barang di bagian penjualan

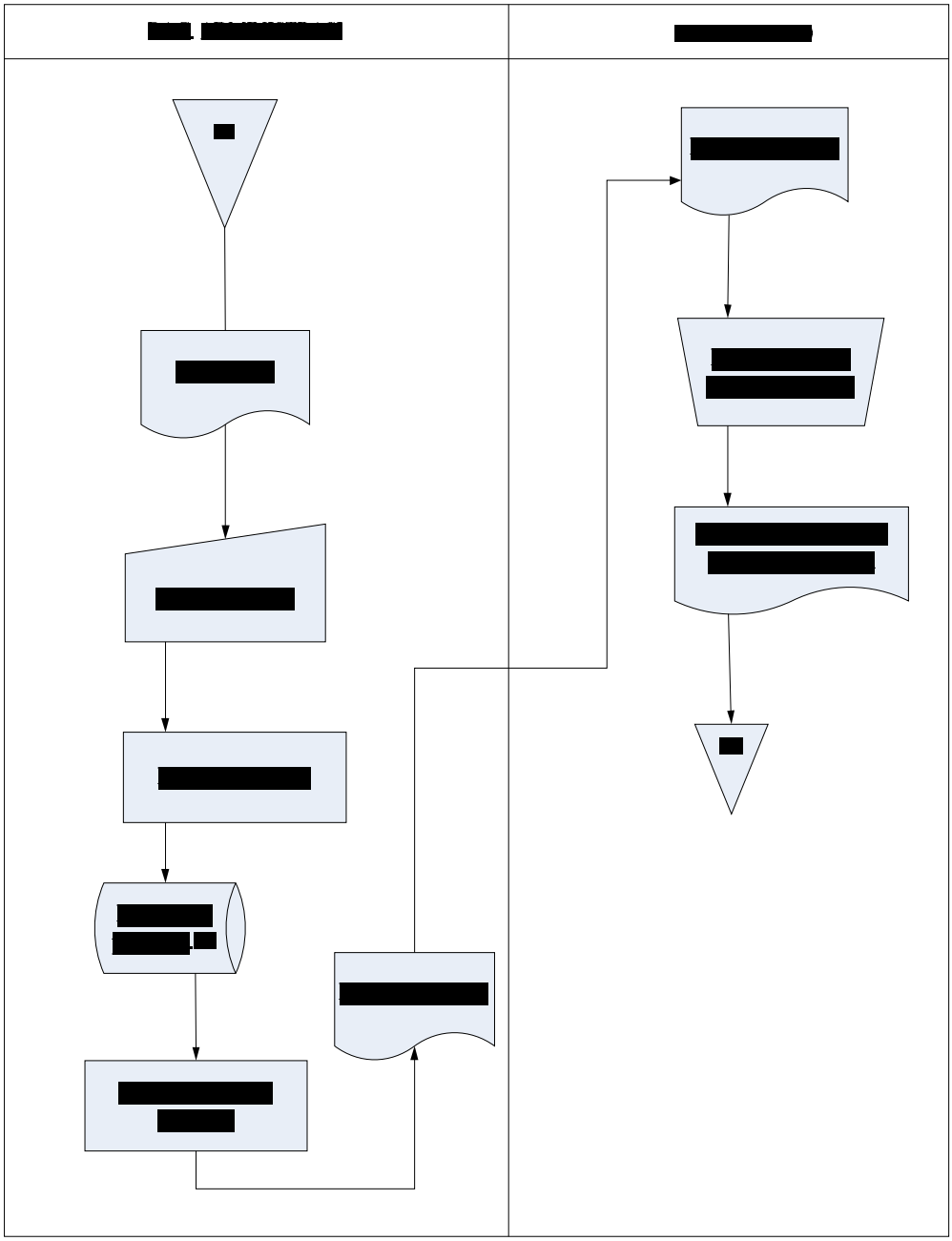
A9 : Arsip stok barang di bagian penjualan

3.1.2.3 Prosedur Laporan Penjualan

TB. Purnama ini melakukan proses pembuatan laporan penjualan dengan prosedur-prosedur sebagai berikut:

1. Bagian administrasi melakukan pengambilan berkas arsip penjualan yang disimpan di rak khusus kumpulan arsip penjualan.
2. Bag. Administrasi mendapatkan data-data dari arsip penjualan.
3. Dari berkas arsip penjualan ini kemudian bagian administrasi melakukan proses pembuatan laporan dengan cara mengetik dikomputer dengan menggunakan Aplikasi *Microsoft Excel*.
4. Dari proses pembuatan laporan yang dikerjakan menggunakan komputer, bagian administrasi meyimpan hasil pekerjaannya ke dalam *harddisk*.
5. Bagian adminitrasi mencetak hasil pembuatan laporan yang akan diserahkan kepada kepala toko dengan menggunakan printer.
6. Bagian administrasi menyerahkan laporan penjualan yang sudah dicetak kepada kepala toko.
7. Dari data laporan penjualan yang dicetak ini, kemudian pemilik toko melakukan pengecekan laporan penjualan dan kemudian pemilik toko memberikan paraf di laporan penjualan.
8. Laporan data penjualan yang sudah di paraf lalu di arsipkan oleh pemilik toko.

Untuk Gambar flowmap dari prosedur laporan penjualan dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Flowmap Sistem laporan yang sedang berjalan

Keterangan :

A5 : Arsip nota penjualan barang di bagian penjualan

A6 : Arsip laporan penjualan di bagian kepala toko.

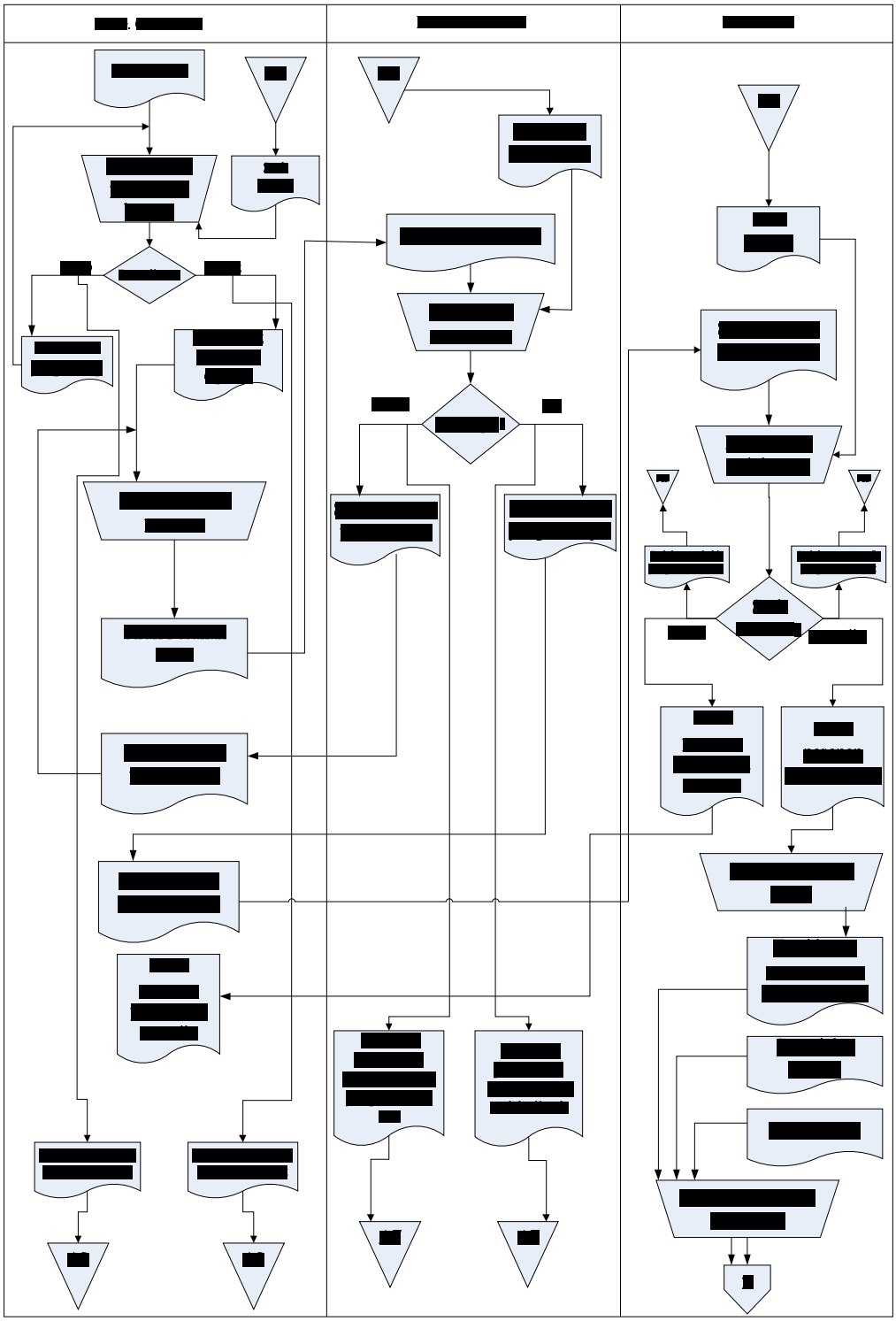
3.1.2.4 Prosedur Pengadaan Barang Tahap Lanjut

TB. Purnama ini melakukan semua proses kegiatan penjualan produk-produknya dengan prosedur sebagai berikut:

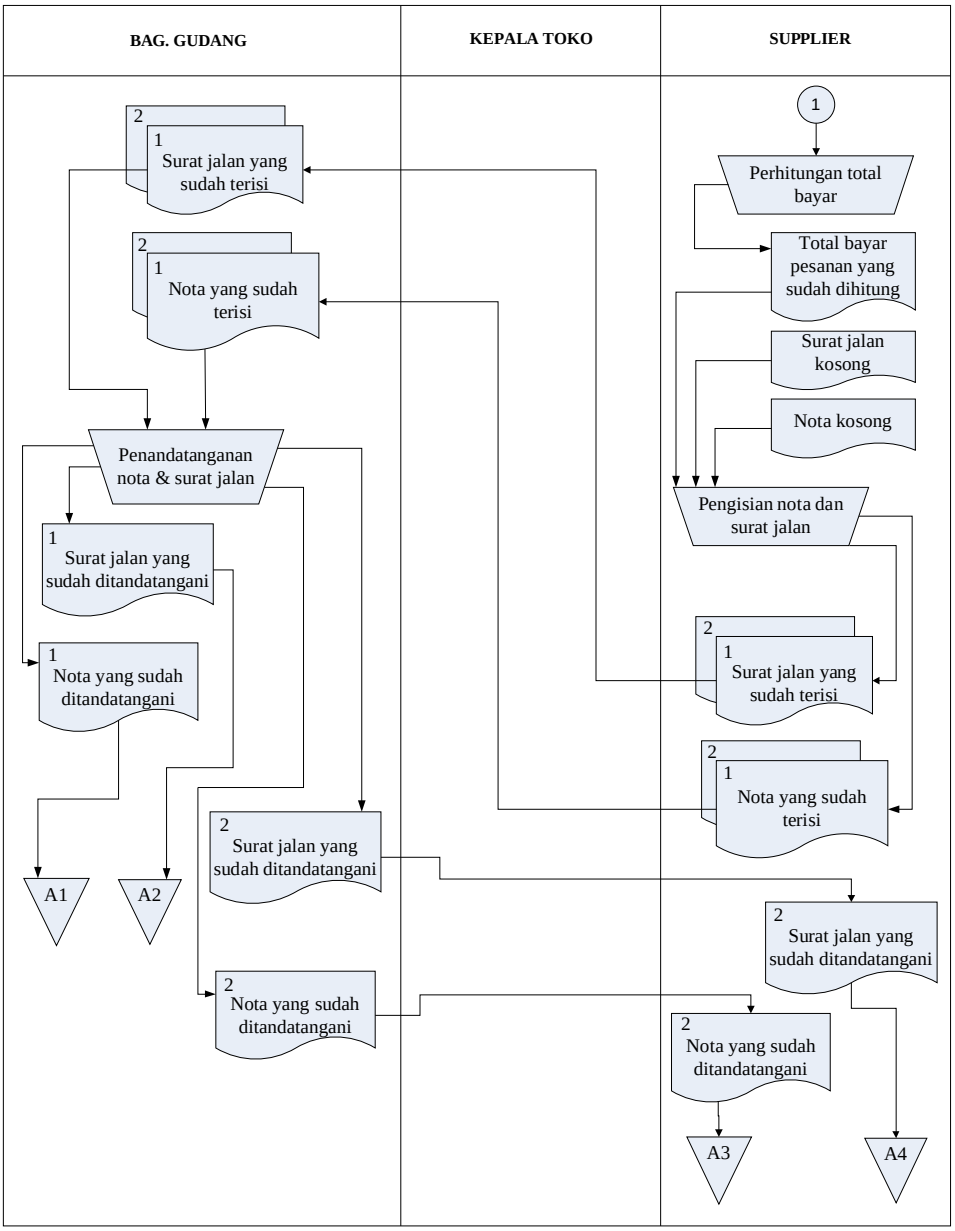
1. Bagian gudang mengambil daftar stok barang dan memeriksa persediaan stok barang yang sudah mendekati stok minimal.
2. Apabila persediaan barang cukup, maka bagian gudang tidak akan melakukan pemesanan barang.
3. Apabila persediaan barang kurang, maka bagian gudang akan memesan barang-barang yang sudah mendekati stok minimal.
4. Bagian gudang mengambil struk kosong yang kemudian akan diisi pesanan barang.
5. Bagian gudang melakukan pengisian struk pemesanan barang yang akan diserahkan kepada bagian kepala toko berdasarkan barang yang dibutuhkan.
6. Struk pemesanan barang yang telah diisi oleh bagian gudang kemudian diserahkan kepada bagian kepala toko untuk dilakukan pertujuan, apakah pemesanan disetujui atau tidak.
7. Apabila struk pemesanan barang tidak disetujui, maka struk pemesanan barang ditolak dan akan diserahkan ke bagian gudang dan pemesanan barang dibatalkan.
8. Apabila srtuk pemesanan barang disetujui, maka struk pemesanan barang akan diberikan kepada bagian gudang dan struk pemesanan tersebut akan dikirim kepada bagian *supplier* dengan menggenakan fax.

9. Bagian *supplier* menerima struk pemesanan barang melalui fax yang dikirim oleh bagian gudang, kemudian bagian *supplier* melakukan proses pengekan barang yang dipesan, apakah stok barang yang dipesan tersedia atau habis.
10. Apabila stok barang habis, maka bagian *supplier* akan mengirim fax kepada bagian gudang dan menginformasikan kepada bagian gudang bahwa stok barang habis dan pesanan ditolak.
11. Apabila stok barang tersedia, maka bagian *supplier* akan melakukan pengecekan harga barang dan menghitung total harga di struk pemesanan barang yang dikirim oleh bagian gudang.
12. Dari hasil perhitungan tersebut bagian *supplier* membuat nota pembayaran, surat jalan dan mempersiapkan barang yang akan dikirim. Dari proses tersebut akan terdapat II rangkap nota *supplier* dan II rangkap surat jalan.
13. Bagian *supplier* mengirimkan barang ke toko, bagian gudang menerima barang yang dipesan beserta nota pembayaran dan surat jalan. Kemudian bagian gudang melakukan penandatanganan di nota *supplier* dan surat jalan sebagai bukti barang telah sampai ditujuan.
14. Dari proses tersebut terdapat II rangkap nota *supplier* dan II rangkap surat jalan, satu rangkap nota *supplier* diberikan pada bagian gudang lalu di arsipkan, satu rangkap nota *supplier* diarsipkan oleh bagian *supplier*, satu rangkap surat jalan diberikan kepada bagian gudang lalu diarsipkan, satu rangkap surat jalan diarsipkan oleh bagian *supplier*.

Untuk Gambar flowmap dari prosedur pengadaan barang tahap lanjut dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3.5 Flowmap pengadaan barang tahap lanjut



Gambar 3.6 Flowmap pengadaan barang tahap lanjut lanjutan

Keterangan :

A1 : Arsip nota pengadaan barang di bagian gudang.

A2 : Arsip surat jalan di bagian gudang.

A3 : Arsip nota pengadaan barang di *supplier*.

A4 : Arsip surat jalan di *supplier*.

A7 : Arsip keuangan di kepala toko.

A8 : Arsip stok barang di *supplier*.

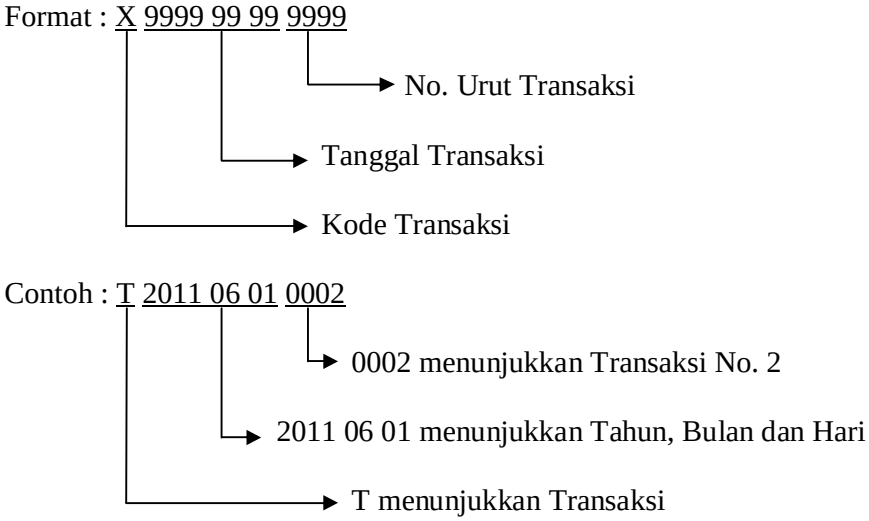
A9 : Arsip stok barang di bagian gudang.

3.1.3 Analisis 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 hamper semua proses yang ada keterkaitannya dengan data. Sistem yang berjalan saat ini hanya menggunakan dua kode dan menggunakan format angka atau integer untuk kode berikut :

3.1.3.1 Pengkodean Transaksi

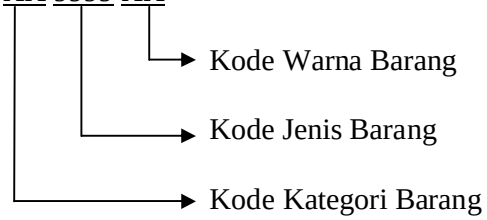
Pengkodean Transaksi di TB. Purnama terdiri dari 13 digit yaitu sebagai berikut :



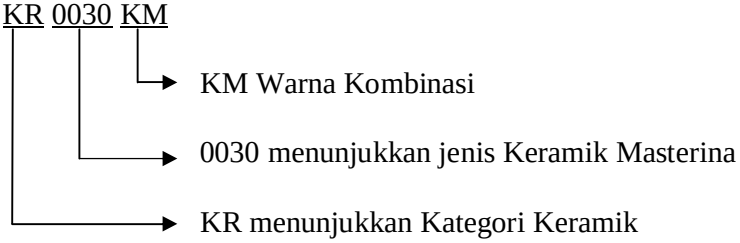
3.1.3.2 Pengkodean Barang

Pengkodean Barang di TB. Purnama terdiri dari 8 digit yaitu sebagai berikut :

Format : XX 9999 XX



Contoh : KR 0030 KM



3.1.4 Kebutuhan Non Fungsional

Analisis non fungsional adalah tahap dimana seorang pembangun perangkat lunak menganalisis sumber daya yang akan menggunakan perangkat lunak yang dibangun, sehinga dapat ditentukan *kompabilitas* aplikasi yang dibangun terhadap sumber daya yang ada.

3.1.4.1 Analisis Perangkat Keras *(Hardware)*

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang digunakan di TB. Purnama. Perangkat keras yang sedang digunakan di TB. Purnama adalah sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 2.0 GHz.
2. VGA *card* 512 MB
3. RAM 1024 MB

4. *Hard Disk* 80 GB terpasang
5. *Monitor* 17*''*
6. *Mouse*
7. *Keyboard*

Sedangkan rekomendasi spesifikasi komputer untuk *administrator* agar dapat menjalankan *website* ini adalah sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1.8 GHz
2. Kapasitas *Harddisk* minimal 80 GB
3. RAM minimal 256 MB
4. VGA *Card* minimal 128 MB
5. *Monitor*
6. *Lan Card 10/100Mbps*
7. Koneksi *internet* minimal 64 kbps
8. *Mouse*
9. *Keyboard*
10. *Printer*

Berdasarkan analisis perangkat keras diatas spesifikasi komputer yang ada masih belum mencukupi, perangkat keras yang harus disediakan oleh TB. Purnama adalah sebagai berikut :

1. *Printer*
2. *Lan Card 10/100Mbps*
3. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

3.1.4.2 Analisis Perangkat Lunak *(Software)*

Sistem Operasi yang digunakan di TB. Purnama adalah sebagai berikut :

1. *Windows XP SP3*
2. *Internet Explorer*
3. *Microsoft Office 2007*

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan *website* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows XP*
2. *XAMPP* sebagai *Web Server*
3. *PHP*
4. *Adobe Dreamweaver CS3* sebagai editor *PHP*
5. *MySQL* sebagai *DBMS(Database Management System)*
6. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007*
7. *Mozila Firefox* sebagai *browser*

Berdasarkan analisis perangkat lunak diatas, masih banyak kekurangan yang harus diadakan oleh pihak TB. Purnama diantaranya sebagai berikut :

1. Mozila Firefox sebagai *browser* dikarenakan Internet Explorer masih kurang efektif.
2. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007* dikarenakan *Microsoft Office* 2007 belum tersediakan *Microsoft Visio 2007*.
3. *XAMPP* sebagai *Web Server*
4. *PHP*
5. *Adobe Dreamweaver CS3* sebagai editor *PHP*.

6. *MySQL* sebagai *DBMS(Database Management System)*

3.1.4.3 Analisis Pengguna *(User)*

Pengguna perangkat lunak ini adalah para pengakses Internet yang menggunakan penjelajah situs *(web browser)*. Pengguna yang memiliki tingkat otorisasi khusus yang disebut sebagai administrator dan mempunyai wewenang untuk melakukan perubahan pada informasi barang yang akan dijual.

Fakta pengguna yang terdapat di TB. Purnama dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Pengguna yang ada di TB. Purnama

Pengguna	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman
Bagian penjualan	D3	Mengoperasikan microsoft office	2 tahun di bidang komputer
Bagian gudang	SMA	Mengoperasikan microsoft office	1 tahun di bidang komputer
Bagian administrasi	D3	Mengoperasikan microsoft office dan mengerti transaksi di website	3 tahun di bidang komputer

Sedangkan kebutuhan pengguna yang dibutuhkan untuk mengakses *website* yaitu seperti pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kebutuhan Pengguna

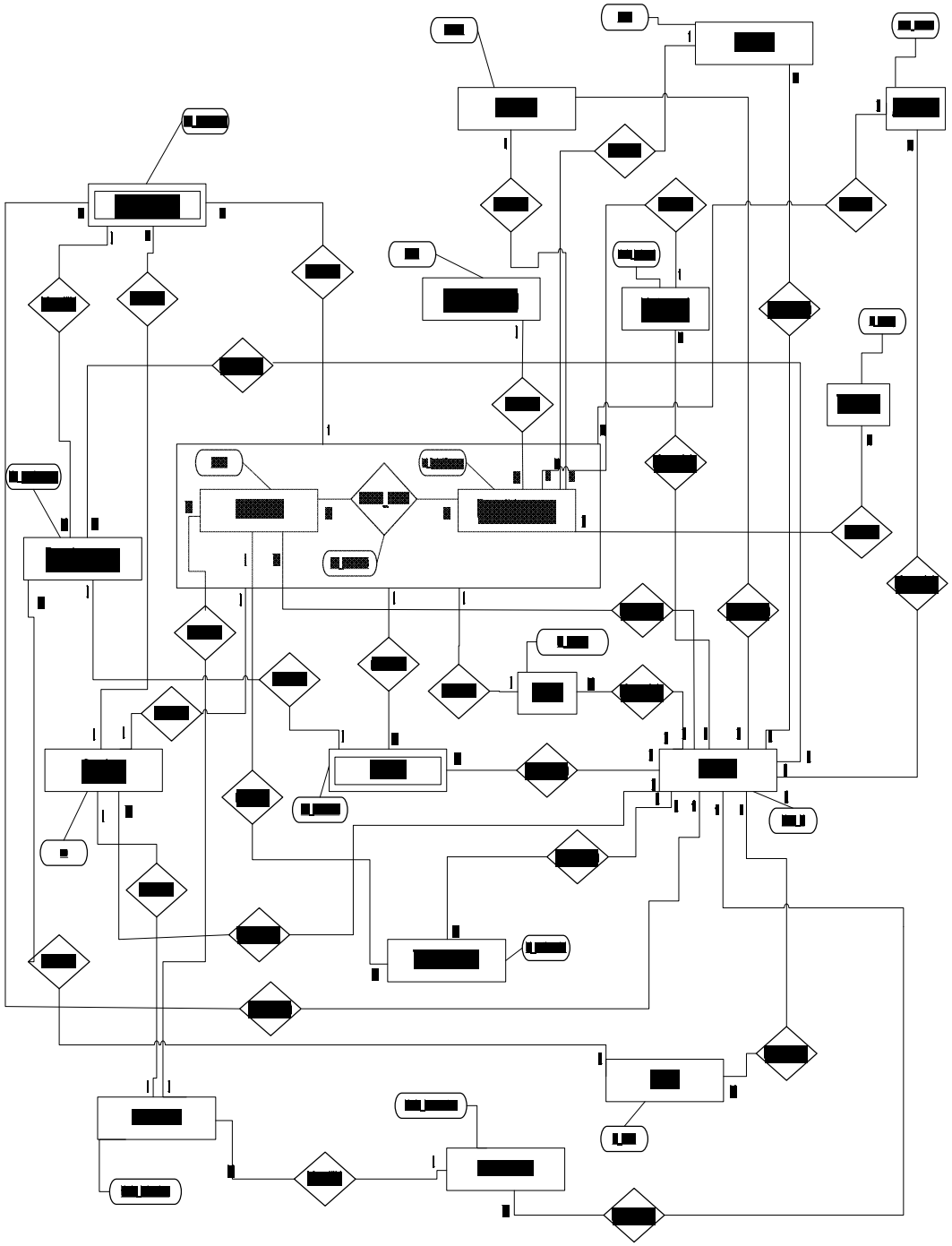
Pengguna	Tanggung jawab	Hak akses	Tingkat pendidikan	Tingkat keterampilan	Pengalaman	Jenis pelatihan
Administrator	Melakukan pengolahan data	Mengelola data-data dalam web	D3	kemampuan dibidang komputer, pengelolaan data dalam bentuk web.	1 tahun dibidang komputer	Cara mengelola data web
Member	Tidak ada	Pemesanan barang	SMA	Mampu melakukan browsing	1 tahun dibidang komputer	Panduan pemesanan barang
Pengunjung	Tidak ada	Melihat informasi yang tersaji	SMA	Mampu mengoperasikan komputer dan browsing di internet.	1 tahun dibidang komputer	Panduan pemesanan barang

Berdasarkan karakteristik data diatas, pengguna yang ada di setiap bagian pada umumnya sudah bisa mengoperasikan komputer, dapat dilihat bahwa setiap pengguna minimal mengerti transaksi lewat *website* dan dapat mengoperasikan sistem operasi *windows,* dilihat dari latar belakang pendidikan dan pengalaman yang lebih lama dalam menggunakan komputer dan keterampilanya, maka yang akan menjadi *administrator* adalah bagian administrasi.

3.1.5 Analisis Data

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem ini digunakan alat bantu yaitu *Entity Relationship Diagram (ERD). ERD* digunakan untuk menggambarkan relasi antar tabel dengan tujuan untuk meperjelas hubungan antar tabel penyimpanan. *ERD* terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas. Sistem yang akan dibangun dapat dilihat

hubungan antar entitas. Untuk itu sistem baru yang akan dirancang memiliki usulan *ERD* seperti terlihat pada gambar 3.7 berikut :



Gambar 3.7 *Entity Relationship Diagram* Sistem Penjualan

Kamus data ER Diagram dapat dilihat di tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.3 Kamus Data ER

Nama Entitas	Nama Atribut
Admin	1. id_admin 2. nama 3. username 4. password 5. email
Member	1. email 2. password 3. pekerjaan 4. nama 5. nama belakang 6. kecamatan 7. kelurahan 8. alamat 9. kode_pos 10. tlp 11. hp 12. verifikasi 13. krop
Bank	1. id_bank 2. gambar 3. alamat 4. rekening 5. nama 6. nama_bank
Kategori	1. kode_kategori 2. nama
Jenis Barang	1. kode 2. nama
DetailBarang	1. Id_detailbarang 2. id_barang 3. ukuran 4. warna 5. gambar 6. stok 7. min_stok 8. satuan_besar 9. harga

Nama Entitas	Nama Atribut
	10. deskripsi 11. update_date 12. update_by 13. jenis 14. berat
Satuan	1. satuan_besar
Warna	1. kode 2. warna
Ongkos	1. no 2. kode_kelurahan 3. harga
Pesan	1. no_transaksi 2. no_member 3. jumlah_barang 4. jumlah_uang 5. ongkos 6. semua 7. approve 8. pembayaran 9. tracking
Pesan_detail	1. no_transaksi 2. id_barang 3. harga 4. qty 5. amount 6. status 7. tanggal
Pembayaran	1. no_transaksi 2. keterangan 3. kode_bank 4. no_transfer 5. no_rekening 6. uang 7. tanggal
Pengiriman	1. no 2. pekerjaan 3. nama 4. nama belakang 5. kecamatan

Nama Entitas	Nama Atribut
	6. kelurahan 7. alamat 8. kode_pos 9. email 10. tlp 11. hp 12. no_transaksi
Terlaku	1. id_barang 2. jumlah
Testimonial	1. id_testimonial 2. email 3. nama_member 4. komentar 5. publish 6. tgl
Kecamatan	1. kode_kecamatan 2. nama
Kelurahan	1. kode_kelurahan 2. nama 3. kode_kecamatan
Armada	1. kode_kendaraan 2. Nama_armada

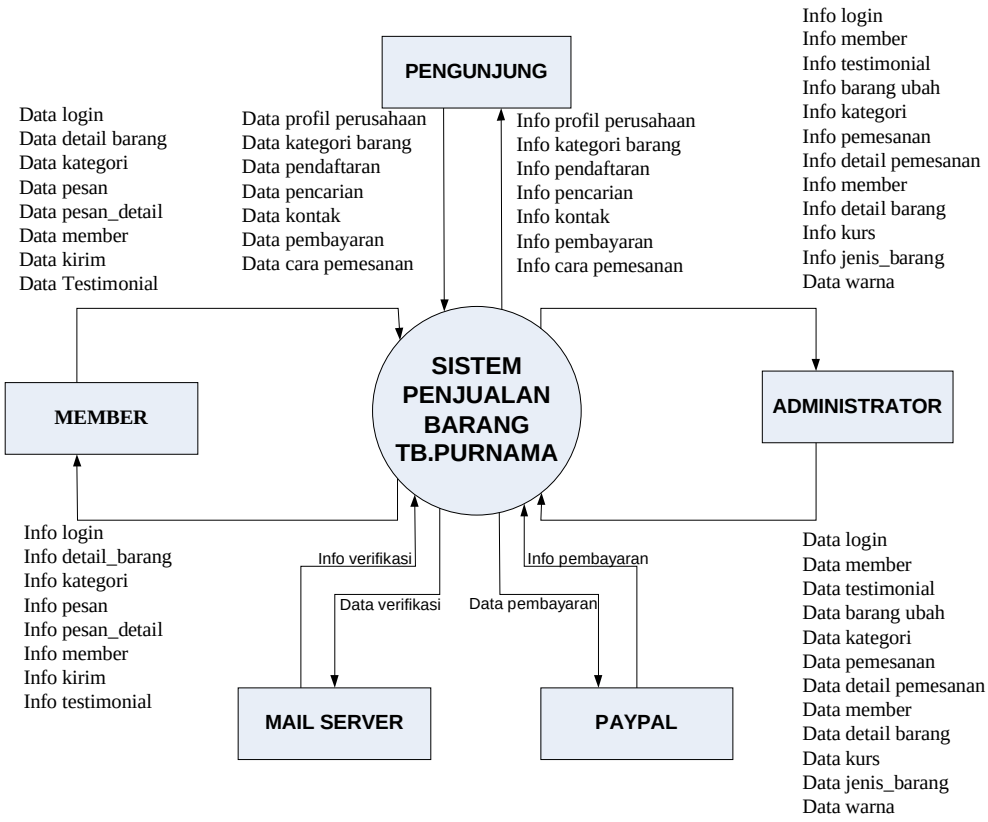
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis ini diperlukan untuk menentukan masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem, lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran. Alat yang digunakan untuk memodelkan *website* yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Diagram konteks
2. *Data flow diagram (DFD)*
3. Spesifikasi proses
4. Kamus data

3.1.6.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan secara umum yang menjadi masukan, proses dan keluaran yang terjadi pada sebuah sistem. Diagram konteks untuk *website* yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah ini :



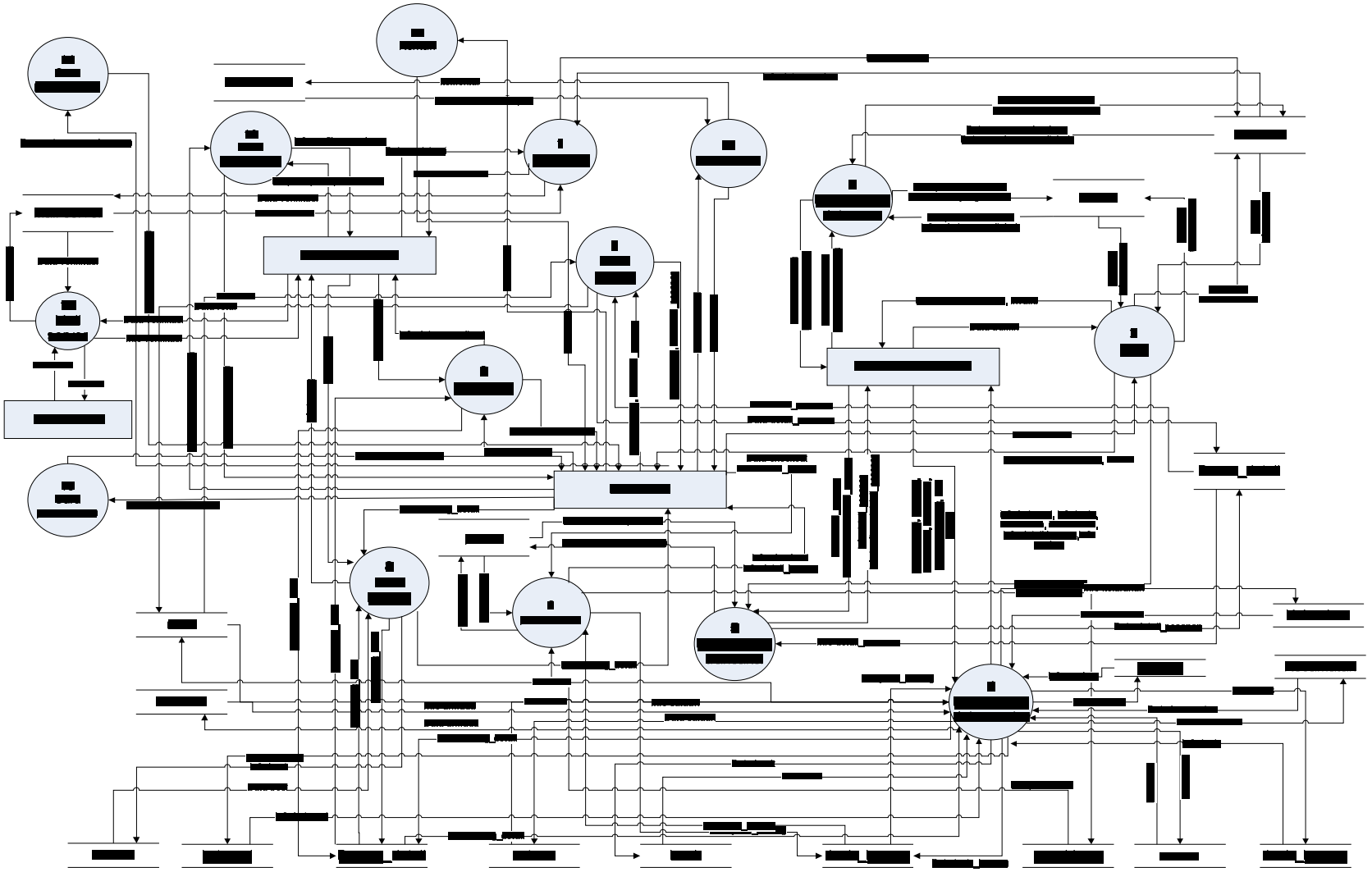
Gambar 3.8 Diagram Konteks Sistem Penjualan

3.1.6.2 *Data Flow Diagram (DFD)*

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 :

1. DFD level 1

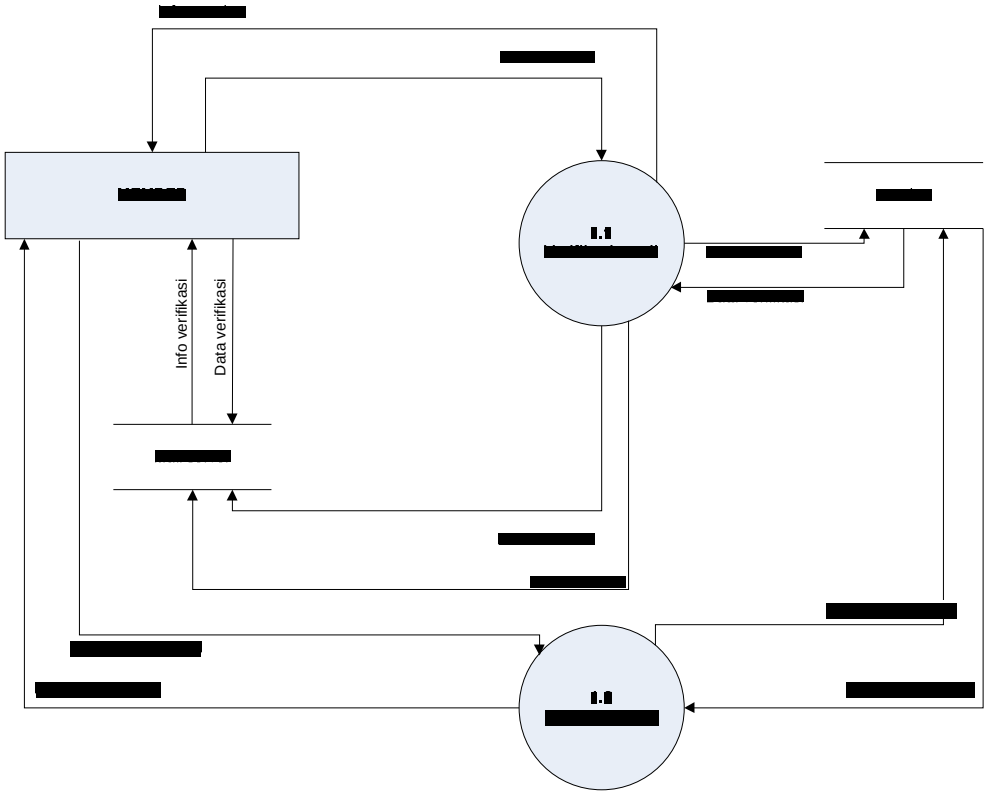
   Pada dfd level 1 ini terdapat 16 proses, registrasi, login, pengolahan data user, pengolahan data master, pengolahan data transaksi, pemesanan, lihat history, lihat barang, profil perusahaan, kontak, gallery dan pencarian barang. Dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini :



Gambar 3.9 DFD level 1

2. DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi

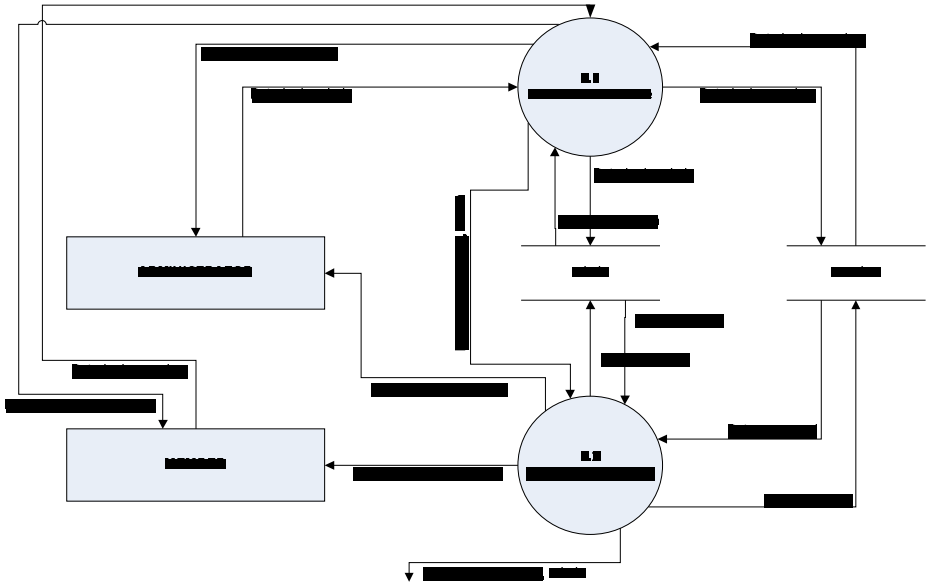
Pada proses registrasi memiliki 2 proses, yaitu isi data dan verifikasi email. proses ini pengunjung mengisi data pribadi dan email kemudian pengunjung akan mendapatkan kode verifikasi ke email. Dapat dilihat pada gambar 3.10 dibawah ini :



Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi

3. DFD Level 2 Proses 2.0 Login

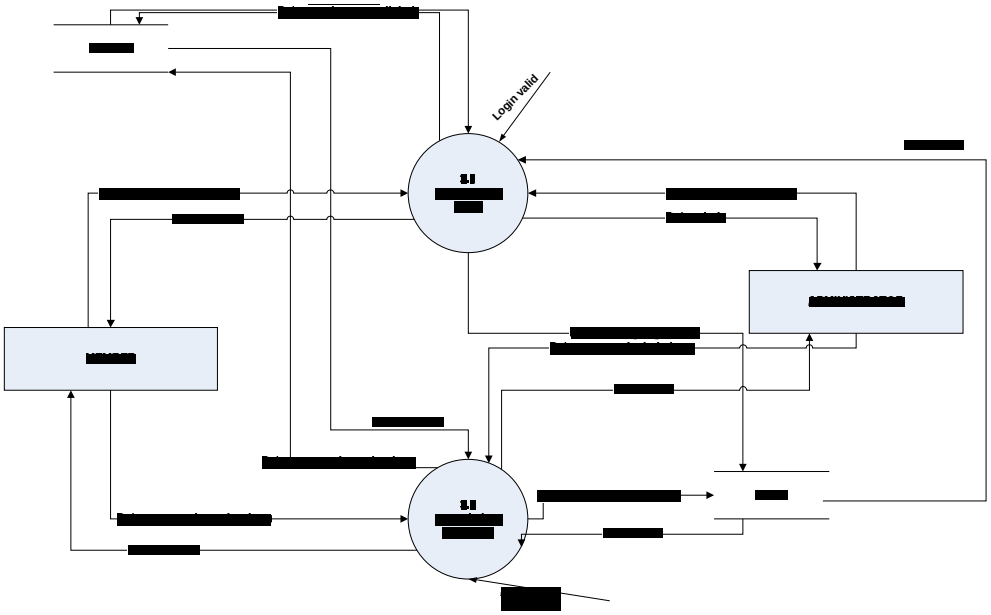
Pada proses login memiliki 2 proses, yaitu verfikasi *usename* dan verifikasi *password*. proses ini masukan member hanya memasukan *username* dan *password*. Dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini :



Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 2.0 Login

4. DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data User

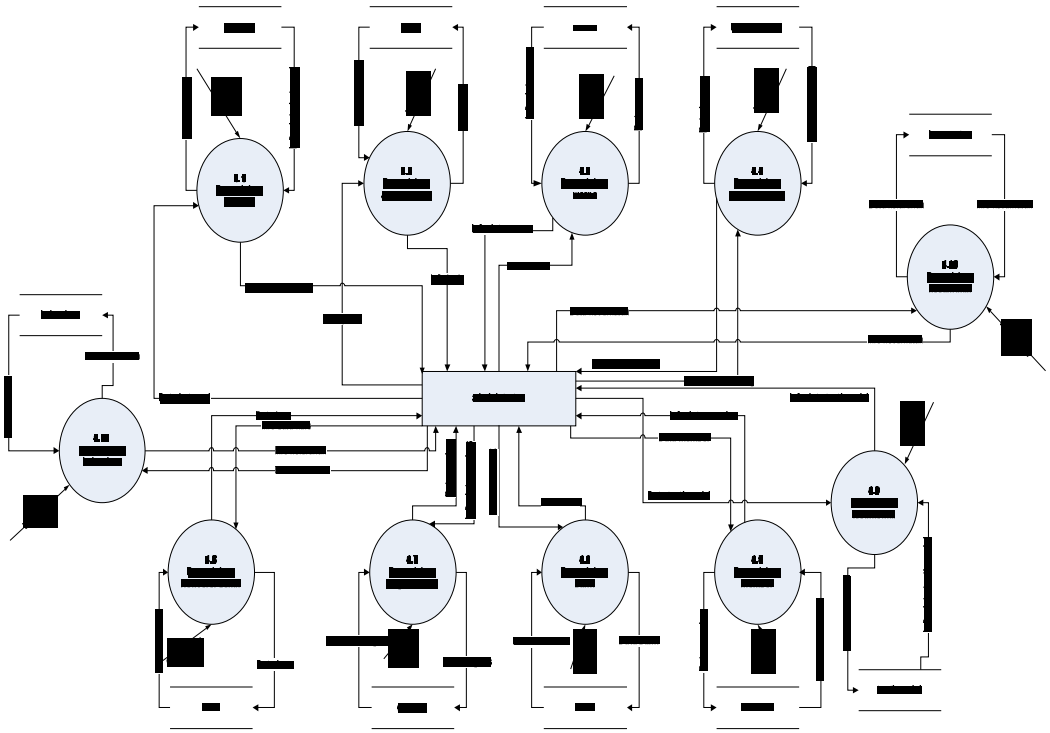
   Pada proses pengolahan data user memiliki 2 proses, yaitu ubah profil dan ubah *password* . Dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini :



Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data User

5. DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Master

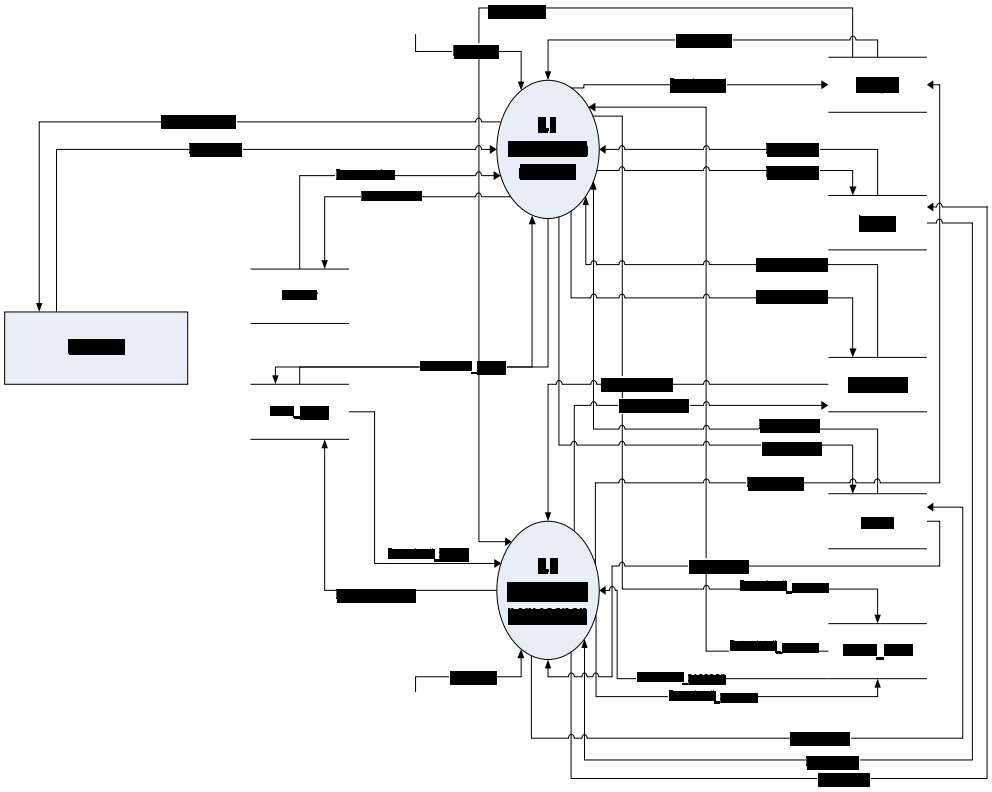
   Pada proses pengolahan data master terdapat 7 proses, yaitu pengolahan data kategori, pengolahan data barang, pengolahan data member, pengolahan data provinsi, pengolahan biaya kirim, pengolahan barang detail dan pengolahan data kota. Dapat dilihat pada gambar 3.13 dibawah ini :



Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Master

6. DFD Level 2 Proses 6.0 Pesanan

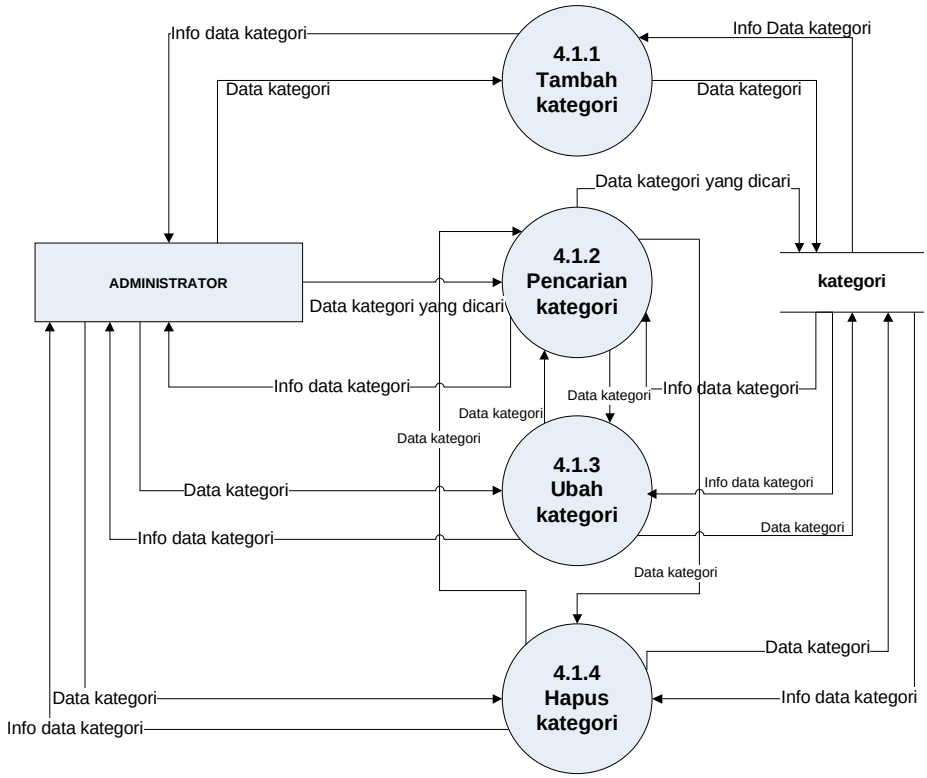
   Pada proses pesanan terdapat 2 proses, yaitu pemesanan member dan pengolahan pemesanan. Dapat dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini :



Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 6.0 Pesanan

7. DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Kategori

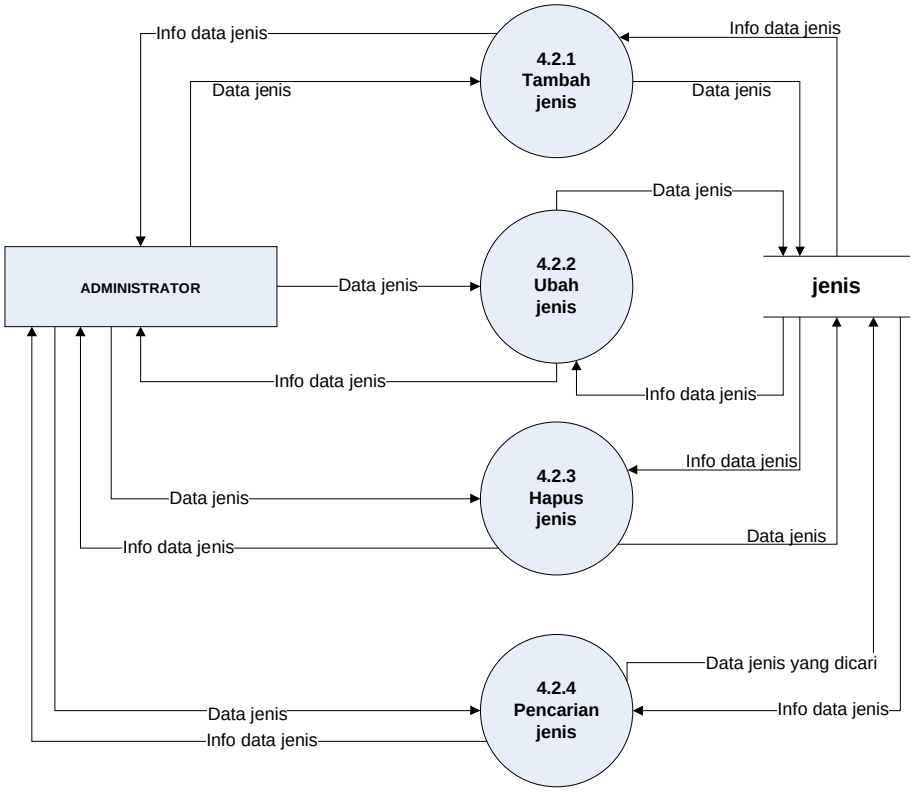
   Pada proses pengolahan data kategori terdapat 4 proses, yaitu tambah kategori, ubah kategori, hapus kategori dan pencarian kategori. Dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini :



Gambar 3.15 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Kategori

8. DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Jenis

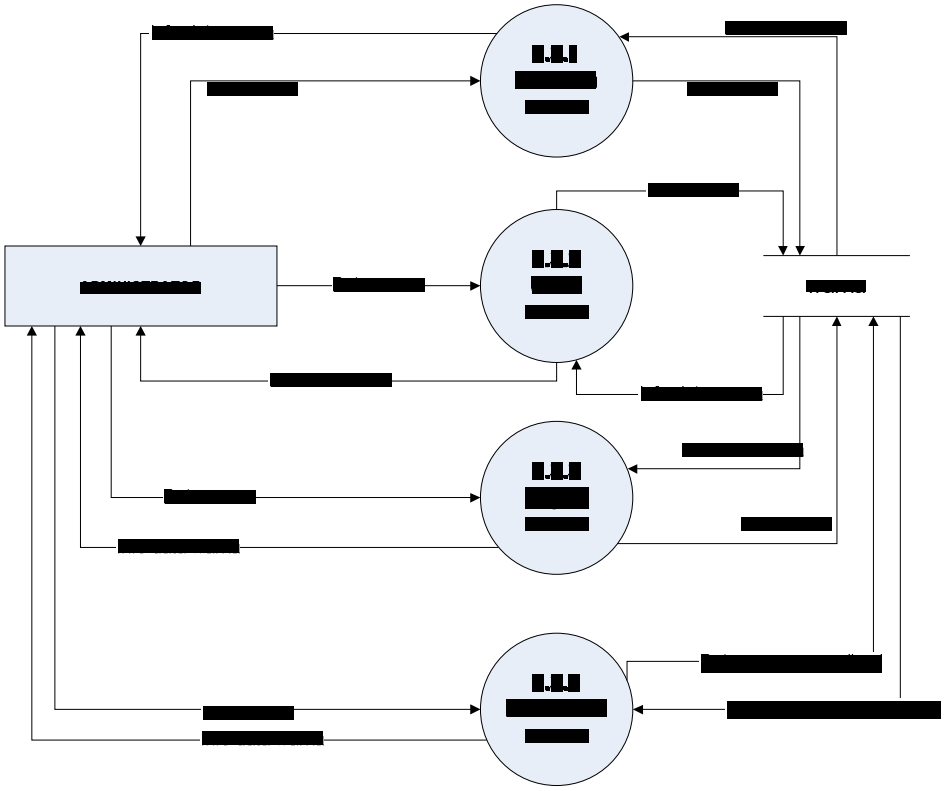
   Pada proses pengolahan data ukuran terdapat 4 proses, yaitu tambah jenis, ubah jenis, hapus jenis dan pencarian jenis. Dapat dilihat pada gambar 3.16 dibawah ini :



Gambar 3.16 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Jenis

9. DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Warna

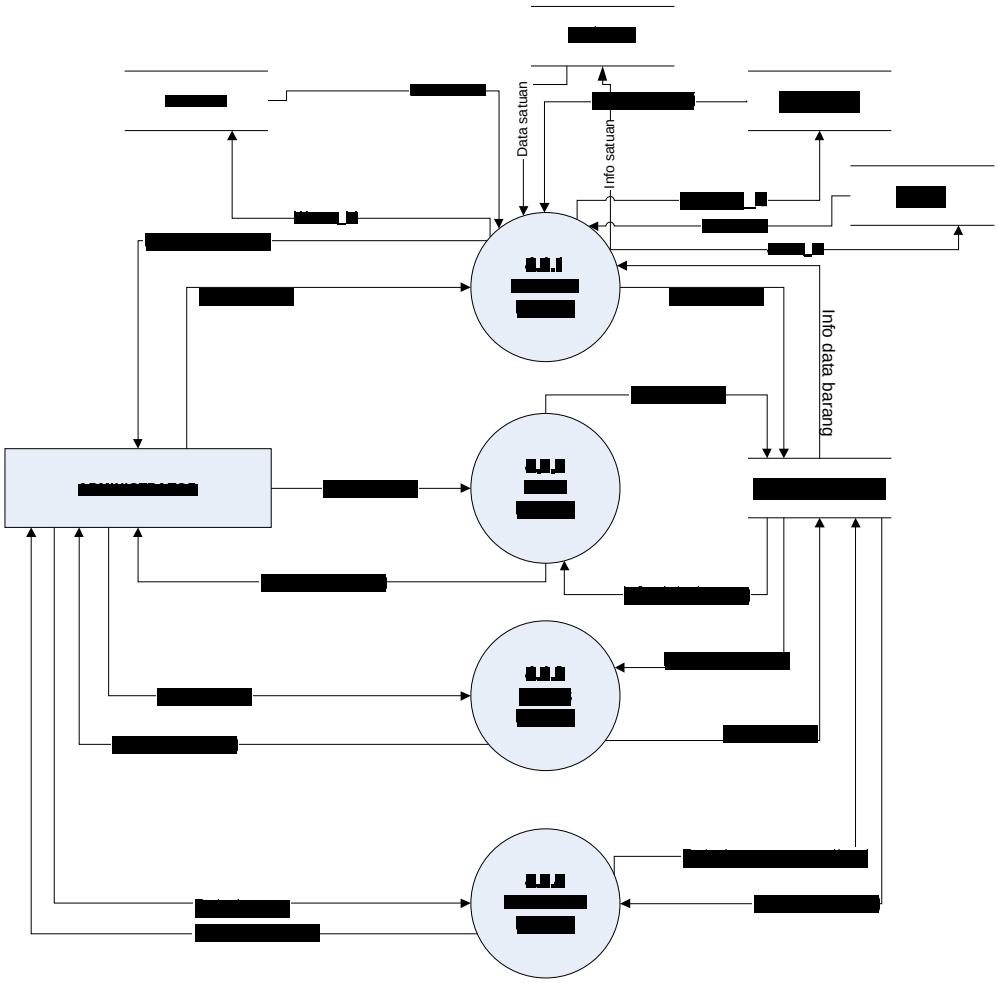
   Pada proses pengolahan data warna terdapat 4 proses, yaitu tambah warna, ubah warna, hapus warna dan pencarian warna. Dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini :



Gambar 3.17 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Warna

10. DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Master Barang

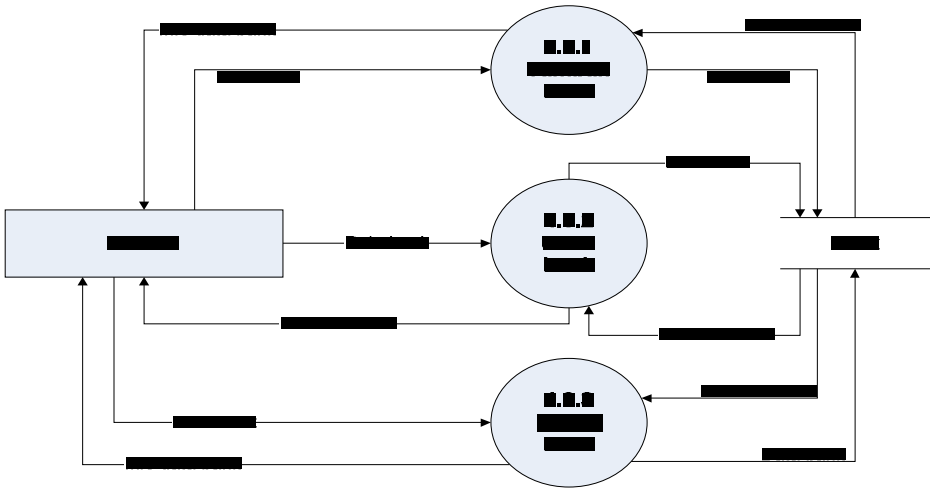
    Pada proses pengolahan data master barang terdapat 4 proses, yaitu tambah barang, ubah barang, hapus barang dan pencarian barang. Dapat dilihat pada gambar 3.18 dibawah ini :



Gambar 3.18 DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Master Barang

11. DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Bank

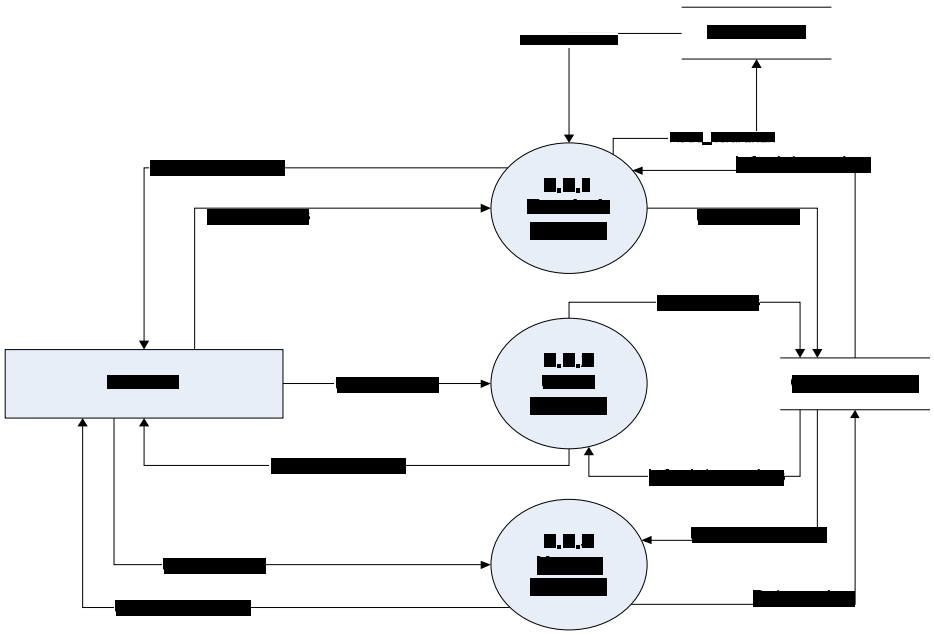
    Pada proses pengolahan data bank terdapat 4 proses, yaitu tambah bank, ubah bank, hapus bank dan pencarian bank. Dapat dilihat pada gambar 3.19 dibawah ini :



Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Bank

12. DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data Ongkos

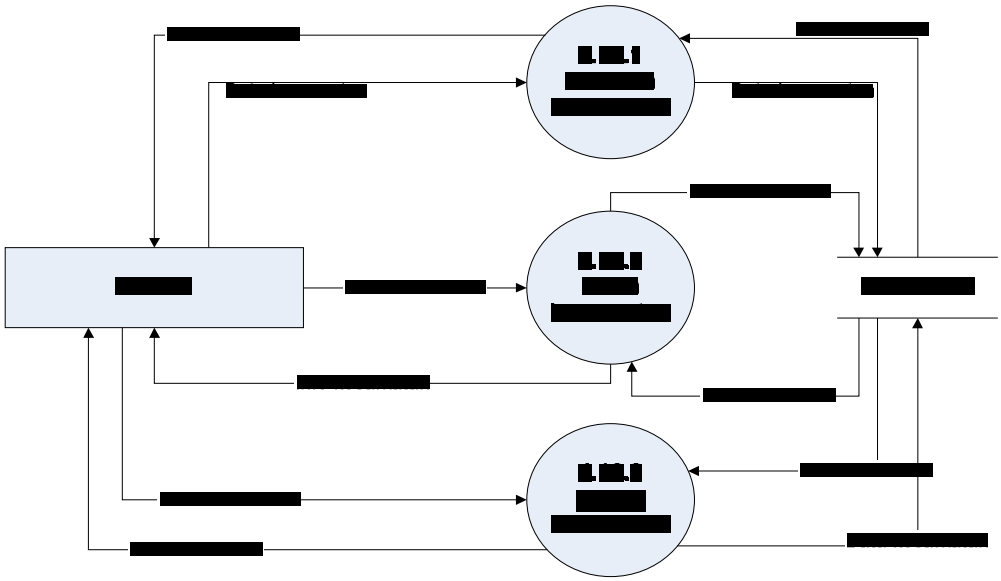
    Pada proses pengolahan data ongkos terdapat 3 proses, yaitu tambah ongkos, ubah ongkos, dan hapus ongkos. Dapat dilihat pada gambar 3.20 dibawah ini :



Gambar 3.20 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data Ongkos

13. DFD Level 3 Proses 4.10 Pengolahan Data Kecamatan

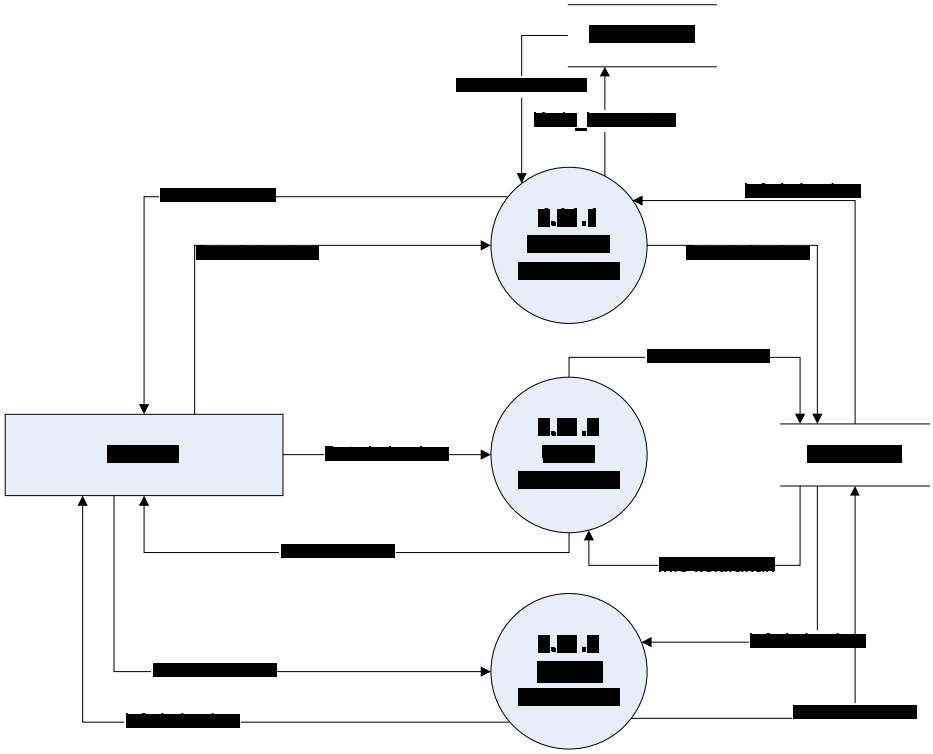
    Pada proses pengolahan data kecamatan terdapat 3 proses, yaitu tambah kecamatan, ubah kecamatan, dan hapus kecamatan. Dapat dilihat pada gambar 3.21 dibawah ini :



Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses 4.10 Pengolahan Data Kecamatan

14. DFD Level 3 Proses 4.11 Pengolahan Data Kelurahan

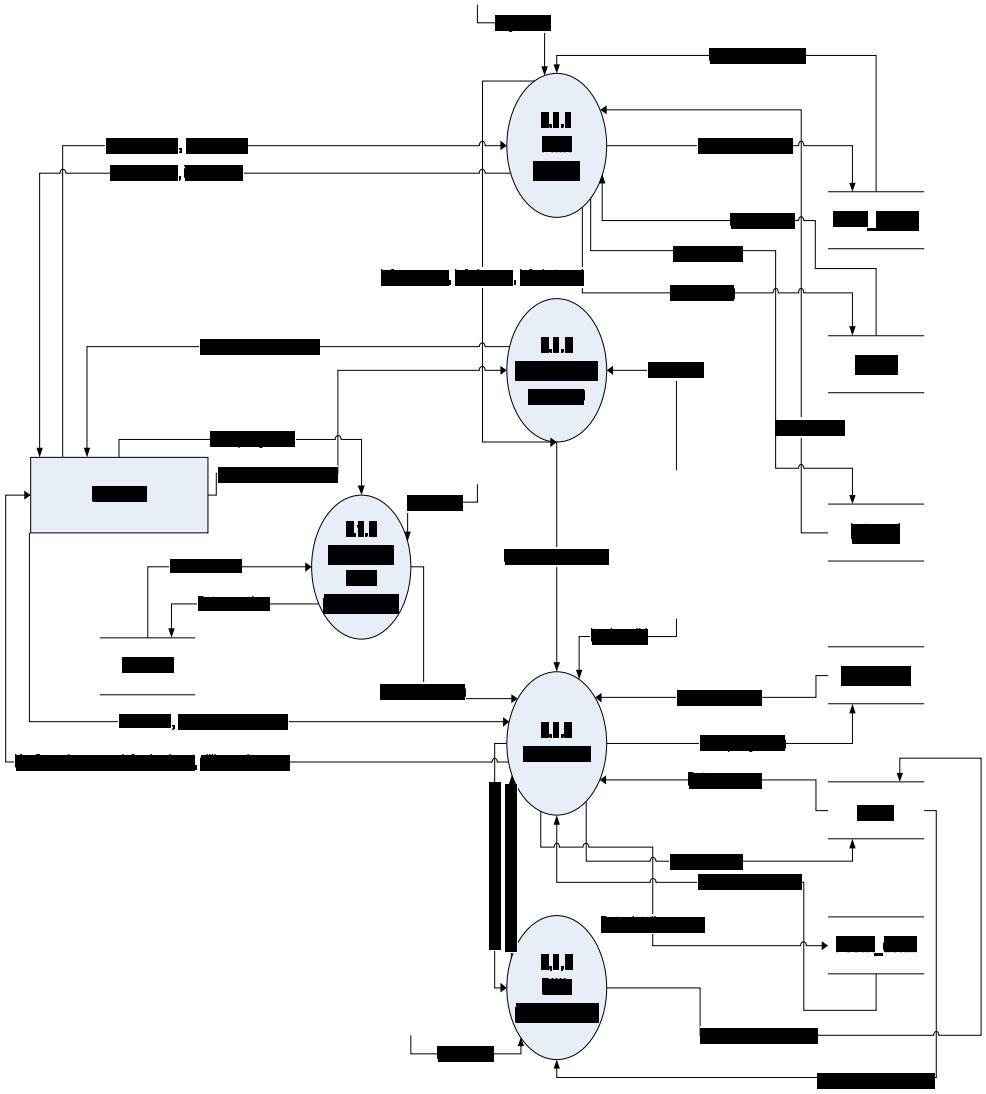
    Pada proses pengolahan data kelurahan terdapat 3 proses, yaitu tambah kelurahan, ubah kelurahan, dan hapus kelurahan. Dapat dilihat pada gambar 3.22 dibawah ini :



Gambar 3.22 DFD Level 3 Proses 4.11 Pengolahan Data Kelurahan

15. DFD Level 3 Proses 6.1 Pemesanan Member

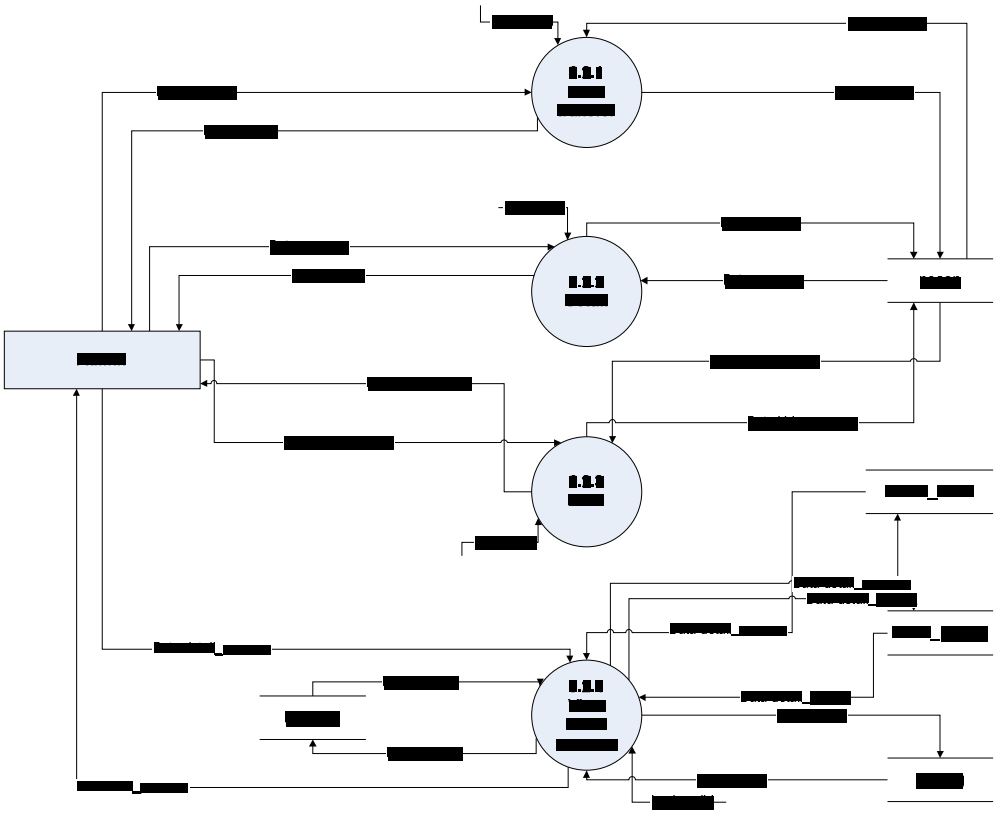
    Pada proses pemesanan member terdapat 5 proses, yaitu pilih barang, ubah jumlah pesanan, pengisian data pengiriman, check out dan pilih pembayaran. Dapat dilihat pada gambar 3.23 dibawah ini :



Gambar 3.23 DFD Level 3 Proses 6.1 Pemesanan Member

16. DFD Level 3 Proses 6.2 Pengolahan Pesanan

    Pada proses pemesanan member terdapat 4 proses, yaitu lihat bukti transfer, cetak, kirim, dan view detail pesanan. Dapat dilihat pada gambar 3.24 dibawah ini :



Gambar 3.24 DFD Level 3 Proses 6.2 Pengolahan Pesanan

3.1.6.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada *DFD*. Spesifikasi proses dari gambaran *DFD* diatas akan dijelaskan pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.4 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1.2
	Nama	Verifikasi *e-mail*
	Source	Pengunjung
	Input	Verifikasi *e-mail*
	Output	Info verifikasi *e-mail*
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Setelah pengunjung mengisi pendaftaran dengan lengkap dan sistem memproses data member, kemudian sistem akan mengirim kode aktivasi ke *e-mail* member 2. Pengunjung akan menerima kode verifikasi melalui email. 3. Pengunjung membuka *e-mail* untuk aktivasi pendaftaran
No	Proses	Keterangan
2	No.Proses	1.3
	Nama	Lupa Password
	Source	Pengunjung
	Input	Data lupapassword
	Output	info lupa password
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung mengklik link lupa password. 2. Sistem akan menampilkan form lupa password. 3. Pengunjung melakukan pengisian data lupa password pada form 4. Sistem akan melakukan pengecekan data pengunjung. 5. Jika data tidak valid maka sistem akan menampilkan pesan, jika data valid maka sistem akan menampilkan form menu utama member
No	Proses	Keterangan
3	No.Proses	2.1
	Nama	Verifikasi username
	Source	Member, admin
	Input	Data login member, data login admin

No	Proses	Keterangan
	Output	info login admin member, valid, invalid
	Destination	Member, Admin
	Logika proses	1. Admin, member mengklik link login. 2. Sistem akan menampilkan form login. 3. Apabila username yang diinputkan benar maka username valid. 4. Apabila username yang diinputkan tidak benar maka terdapat infomasi login invalid.
No	Proses	Keterangan
4	No.Proses	2.2
	Nama	Verifikasi password
	Source	Member, admin
	Input	Data login member, data login admin
	Output	info login admin member, valid, invalid
	Destination	Member, admin
	Logika proses	1. Admin,member memasukkan data password 2. Apabila password yang diinputkan benar maka password valid 3. Apabila password yang diinputkan tidak benar maka terdapat infomasi login invalid. 4. Administrator, member harus mengisi data password kembali
No	Proses	Keterangan
5	No.Proses	3.1
	Nama	Ubah profil
	Source	Member
	Input	Data member
	Output	info perubahan data member
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu edit profil. 2. Member mengisi data profil 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 data kosong maka data gagal diubah, sistem akan menampilkan pesan

No	Proses	Keterangan
6	No.Proses	3.2
	Nama	Ubah profil
	Source	Member
	Input	Data member
	Output	info perubahan data member
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu edit profil. 2. Member mengisi data profil 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 data kosong maka data gagal diubah
No	Proses	Keterangan
7	No.Proses	4.0
	Nama	Pengolahan data master
	Source	Admin
	Input	Data admin, Data member, Data barang, Data
		detail barang, Data kategori, Data kota, Data
		provinsi.
	Output	info admin, info member, info barang, info
		detail barang, info kategori, info kota, info
		provinsi.
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu pengolahan data master untuk menambah, mengubah, dan menghapus data master. 2. Admin mengisi form tambah, ubah, hapus kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila kosong maka data gagal diubah
No	No	Keterangan
8	No.Proses	5.0
	Nama	Pengolahan data transaksi
	Source	Admin
	Input	data detail pesanan
	Output	info detail pesanan

No	Proses	Keterangan
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu pengolahan data detail pesanan untuk memunculkan menu ubah data. 2. Admin memilih data detail pesanan yang akan diubah.
No	Proses	Keterangan
10	No.Proses	6.0
	Nama	Pesanan
	Source	Member
	Input	Data barang,Data detail barang,Data checkout
	Output	info barang,info detail barang,info checkout
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Member memilih barang yang akan dipesan 2. Setelah menampilkan barang yang telah dipesan maka member dapat mengubah data jumlah pesanan atau menghapus salah satu pesanan dengan mengklik tombol hapus. 3. Apabila telah mengubah data jumlah, data barang maka klik tombol update pesanan, maka perubahan data akan ditampilkan. 4. Apabila setuju maka akan melanjutkan ke proses checkout.
No	Proses	Keterangan
11	No.Proses	7.0
	Nama	Lihat history
	Source	Member
	Input	Data pesanan, data detail pesanan
	Output	info pesanan, info detail pesanan
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu history pesanan 2. Sistem akan memberikan semua data pesanan yang pernah dilakukan oleh member
No	Proses	Keterangan
12	No.Proses	8.0
	Nama	Lihat barang
	Source	Member, pengunjung

No	Proses	Keterangan
	Input	Data barang
	Output	Info barang
	Destination	Member, pengunjung
	Logika proses	1. Member memilih menu lihat barang 2. Apabila akan melakukan pemesanan barang member mengklik tombol tambah ke keranjang
No	Proses	Keterangan
13	No.Proses	4.1.1
	Nama	Tambah kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	info kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah kategori untuk untuk memunculkan menu tambah kategori 2. Admin mengisi 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.
No	Proses	Keterangan
14	No.Proses	4.1.2
	Nama	Ubah kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	info kategori
	Destination	Admin
	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 semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyi- mpan perubahan data. 4. Jika data kosong maka data gagal diubah.

No	Proses	Keterangan
15	No.Proses	4.1.3
	Nama	Hapus kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	info kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data kategori yang akan dihapus. Maka sistem akan menyimpan perubahan data
No	Proses	Keterangan
16	No.Proses	4.2.1
	Nama	Tambah jenis
	Source	Admin
	Input	Data jenis
	Output	info jenis
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah jenis untuk untuk memunculkan menu tambah jenis 2. Admin mengisi mengisi form tambah jenis kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data jenis baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong.
No	Proses	Keterangan
17	No.Proses	4.2.2
	Nama	Ubah jenis
	Source	Admin
	Input	Data jenis
	Output	info jenis
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data jenis yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyi-

No	Proses	Keterangan
		mpan perubahan data. 4. Jika data kosong maka data gagal diubah.
No	Proses	Keterangan
18	No.Proses	4.2.3
	Nama	Hapus jenis
	Source	Admin
	Input	Data jenis
	Output	info jenis
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data jenis yang akan dihapus. Maka sistem akan menyimpan perubahan data
No	Proses	Keterangan
19	No.Proses	4.3.1
	Nama	Tambah warna
	Source	Admin
	Input	Data warna
	Output	info warna
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah warna untuk untuk memunculkan menu tambah warna 2. Admin mengisi mengisi form tambah warna kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data warna baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong.
No	Proses	Keterangan
20	No.Proses	4.3.2
	Nama	Ubah warna
	Source	Admin
	Input	Data warna
	Output	info warna
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data warna yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah.

No	Proses	Keterangan
		3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyi- mpan perubahan data. 4. Jika data kosong maka data gagal diubah.
No	Proses	Keterangan
21	No.Proses	4.3.3
	Nama	Hapus warna
	Source	Admin
	Input	Data warna
	Output	info warna
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data warna yang akan dihapus. Maka sistem akan menyimpan perubahan data
No	Proses	Keterangan
22	No.Proses	4.4.1
	Nama	Tambah master barang
	Source	Admin
	Input	Data barang
	Output	info barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah barang untuk untuk memunculkan menu tambah barang 2. Admin mengisi mengisi form tambah barang kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data barang baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong.
No	Proses	Keterangan
23	No.Proses	4.4.2
	Nama	Ubah master barang
	Source	Admin
	Input	Data barang
	Output	info barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang

No	Proses	Keterangan
		akan diubah. 2. Admin mengisi data barang yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyi- mpan perubahan data. 4. Jika data kosong maka data gagal diubah.
No	Proses	Keterangan
24	No.Proses	4.4.3
	Nama	Hapus master barang
	Source	Admin
	Input	Data barang
	Output	info barang
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data barang yang akan dihapus. Maka sistem akan menyimpan perubahan data
25	No.Proses	4.6.1
	Nama	Tambah bank
	Source	Admin
	Input	Data bank
	Output	info bank
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah bank untuk untuk memunculkan menu tambah bank 2. Admin mengisi mengisi form tambah bank kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data bank baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong.
No	Proses	Keterangan
26	No.Proses	4.6.2
	Nama	Ubah bank
	Source	Admin
	Input	Data bank

No	Proses	Keterangan
	Output	info bank
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data bank yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyi- mpan perubahan data. 4. Jika data kosong maka data gagal diubah.
No	Proses	Keterangan
27	No.Proses	4.6.3
	Nama	Hapus bank
	Source	Admin
	Input	Data bank
	Output	info bank
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data
		bank yang akan dihapus. Maka sistem akan menyimpan perubahan data
No	Proses	Keterangan
28	No.Proses	4.7.1
	Nama	Tambah ongkos
	Source	Admin
	Input	Data ongkos
	Output	info ongkos
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah ongkos untuk untuk memunculkan menu tambah ongkos 2. Admin mengisi mengisi form tambah ongkos kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data ongkos baru akan disimpan didalam database. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong.
No	Proses	Keterangan
29	No.Proses	4.7.2

No	Proses	Keterangan
	Nama	Ubah ongkos
	Source	Admin
	Input	Data ongkos
	Output	info ongkos
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data ongkos yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyi- mpan perubahan data. 4. Jika data kosong maka data gagal diubah.
No	Proses	Keterangan
30	No.Proses	4.7.3
	Nama	Hapus ongkos
	Source	Admin
	Input	Data ongkos
	Output	info ongkos
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data bank yang akan dihapus. Maka sistem akan menyimpan perubahan data
No	Proses	Keterangan
31	No.Proses	10.0
	Nama	Profil perusahaan
	Source	Admin
	Input	Request profil perusahaan
	Output	Info profil perusahaan
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu profil perusahaan. 2. Sistem akan memberikan info profil
No	Proses	Keterangan
32	No.Proses	13.0
	Nama	Kontak
	Source	Admin

No	Proses	Keterangan
	Input	Request kontak
	Output	Info kontak
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu kontak. 2. Sistem akan memberikan info kontak.
No	Proses	Keterangan
33	No.Proses	14.0
	Nama	Cara pembayaran
	Source	Admin
	Input	Request cara pembayaran
	Output	Info cara pembayaran
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu cara pembayaran. 2. Sistem akan memberikan info pembayaran.
No	Proses	Keterangan
34	No.Proses	15.0
	Nama	Cara pemesanan
	Source	Admin
	Input	Request cara pemesanan
	Output	Info cara pemesanan
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu cara pemesanan. 2. Sistem akan memberikan info pemesanan.
No	Proses	Keterangan
35	No.Proses	11.0
	Nama	Testimonial
	Source	Member
	Input	Data testimonial
	Output	Info testimonial
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu testimonial. 2. Sistem akan menampilkan form testimonial 3. Member memilih tombol simpan 4. Sistem akan menyimpan data testimonial

3.1.6.4 Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang tersusun dari elemen data yang berhubungan dengan sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di *diagram flow data*. Berikut ini adalah kamus data yang di ambil dari *data flow diagram* Pembangunan website *E-commerce* yang diusulkan seperti pada tabel 3.5 berikut ini :

Tabel 3.5 Kamus Data

Data Flow	Data Store
Nama aliran data	Data member
Digunakan pada	Pengunjung-proses1 Proses1-file member
Deskripsi	Berisi data member yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan dalam database
Struktur data	Email+password+pekerjaan+nama+belakang +no_hp+akhiran+kecamatan+kelurahan
email password Pekerjaan Nama Nama belakang no_hp akhiran kecamatan kelurahan	[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] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data login member
Digunakan pada	Member-proses2, member-proses2.1 Proses2-file member, proses2.1-file member
Deskripsi	Berisi data login member
Struktur data	username+password
username password	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data login admin
Digunakan pada	Admin-proses2, admin-proses2.1 Proses2-file admin, proses2.1-file admin

Data Flow	Data Store
Deskripsi	Berisi data login admin
Struktur data	username+password
username password	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data kategori
Digunakan pada	Admin-proses4 Admin-proses4.1 Proses4-file kategori Proses4.1-file kategori
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	nama_kategori
nama_kategori	[A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data jenis
Digunakan pada	Admin-proses4 Admin-proses4.2 Proses4-file jenis Proses4.2-file jenis
Deskripsi	Berisi data jenis
Struktur data	nama_jenis
nama_jenis	[A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data warna
Digunakan pada	Admin-proses4
	Admin-proses4.3 Proses4-file jenis Proses4.3-file jenis
Deskripsi	Berisi data warna
Struktur data	nama_warna
nama_warna	[A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data barang
Digunakan pada	Admin-proses4 Admin-proses4.3 Proses4-file barang Proses4.3-file barang
Deskripsi	Berisi data barang
Struktur data	Id_barang+jenis+harga+berat+ tgl_masuk +jumlah +gambar+maxstock+minstock
Id_barang jenis	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

Data Flow	Data Store
harga	[0-9]
berat	[0-9]
tgl_masuk	Date
jumlah	[0-9]
gambar	image
Maxstock	[0-9]
Minstock	[0-9]
Nama aliran data	Data bank
Digunakan pada	Admin-proses4 Admin-proses4.6 Proses4-file bank Proses4.6-file bank
Deskripsi	Berisi data bank
Struktur data	Id_bank+nama_bank+nama+gambar+rekening
Id_bank	[0-9]
Nama_bank	[A-Z|a-z|0-9]
Nama	[A-Z|a-z|0-9]
Gambar	image
rekening	[A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data ongkos
Digunakan pada	Admin-proses4 Admin-proses4.7 Proses4-file jenis Proses4.7-file jenis
Deskripsi	Berisi data ongkos
Struktur data	nama_ongkos
nama_ongkos	[A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data pesan
Digunakan pada	Member-proses6 Member-proses6.1.4 Proses6-file data pesanan Proses6.1.4-file data pesanan
Deskripsi	Berisi data pesanan
Struktur data	no_pesanan+id_member+tanggal+expired+ status+bukti+cara+biaya_kirim+total+kode transfer+waktu_bayar+pembayar+subtotal total_bayar
no_pesanan	[A-Z|a-z|0-9]

Data Flow	Data Store
id_member	[0-9]
tanggal	[0-9]
expired	[0-9]
status	[0-9]
bukti	Image
cara	[A-Z|a-z|0-9]
biaya kirim	[0-9]
total	[0-9]
kodetransfer	[A-Z|a-z|0-9]
waktu_bayar	[0-9]
pembayar	[A-Z|a-z|0-9]
subtotal	[0-9]
total_bayar	[0-9]
Nama aliran data	Data detail pesanan
Digunakan pada	Member-proses6 Member-proses6.1.4 Proses6-file data detail pesanan Proses6.1.4-file data detail pesanan
Deskripsi	Berisi data detail pesanan
Struktur data	id_pesanan+nama_pemesan+nama_barang+ harga+berat+ongkir+jumlah+no_pesanan
id_pesanan	[0-9]
nama_pemesan	[A-Z|a-z|0-9]
nama_barang	[A-Z|a-z|0-9]
harga	[0-9]
berat	[0-9]
ongkos	[0-9]
jumlah	[0-9]
no_pesanan	[A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data pengiriman
Digunakan pada	Admin-proses4 Admin-proses4.7 Proses4-file data kirim Proses4.7-file data kirim
Deskripsi	Berisi data kirim
Struktur data	nama+belakang+alamat+kecamatan+kelurahan kode_pos+no_hp+no_tlp+no_pesanan
nama	[A-Z|a-z|0-9]
belakang	[A-Z|a-z|0-9]

Data Flow	Data Store
Alamat	[A-Z|a-z|0-9]
Kecamatan	[A-Z|a-z|0-9]
Kelurahan	[A-Z|a-z|0-9]
Kode_pos	[A-Z|a-z|0-9]
no_hp	[0-9]
no_tlp	[0-9]
no_pesanan	[A-Z|a-z|0-9]

3.2 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 Data
    a. Skema 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 semantik
4. Perancangan Prosedural

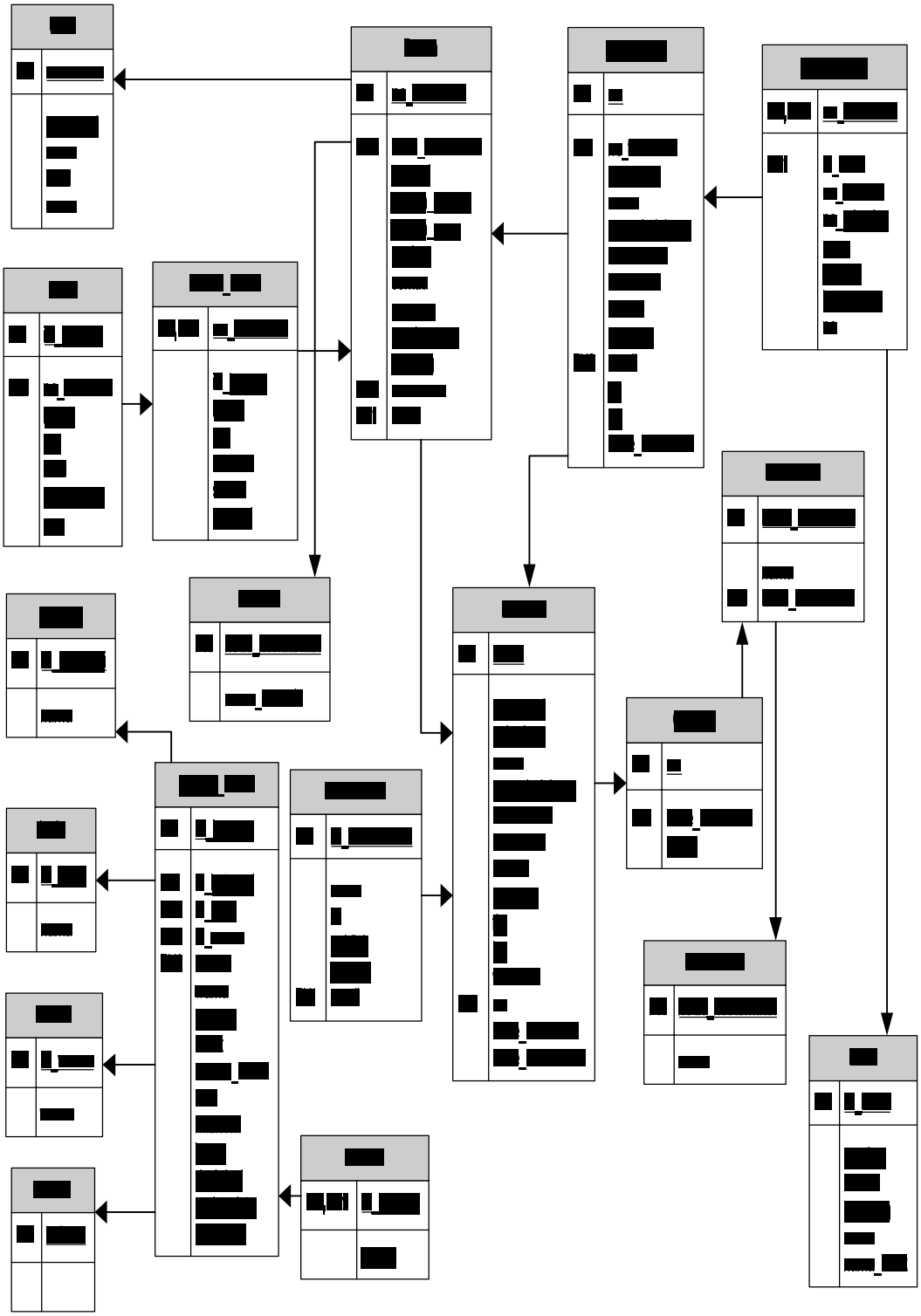
3.2.1 Perancangan Data

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

3.2.1.1 Skema 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 skema relasi pada sistem *e-commerce* pada TB. Purnama terdapat pada gambar 3.25 sebagai berikut :



Gambar 3.25 Skema Relasi

3.2.1.2 Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam *website e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Tabel Admin

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel user yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel user dapat dilihat pada tabel 3.6 sebagai berikut :

Tabel 3.6 Tabel Admin

Nama Tabel : Tabel User Keterangan : Tabel untuk data admin				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
username	Varchar	30	*Primary Key*	*Not Null*
password	Varchar	40		*Not Null*
nama	Varchar	40		*Not Null*
level	Int			*Not Null*
nama	Varchar	40		*Not Null*

2. Tabel Member

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel member yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel member dapat dilihat pada tabel 3.7 sebagai berikut :

Tabel 3.7 Tabel Member

Nama Tabel : Tabel Member Keterangan : Tabel untuk data member				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
email	Varchar	40	*Primary Key*	*Unique*
password	Varchar	30		*Not Null*
pekerjaan	Varchar	40		
nama	Varchar	15		*Not Null*
nama belakang	Varchar	30		

Nama Tabel :	Tabel Member			
Keterangan :	Tabel untuk data member			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
akhiran	Varchar	30		*Not Null*
alamat	text	255		*Not Null*
kecamatan	Varchar	30		*Not Null*
kelurahan	Varchar	30		*Not Null*
kodepos	Varchar	30		*Not Null*
tlp	Varchar	13		
hp	Varchar	13		*Not Null*
verifikasi	Int	11		*Not Null*
Kode_kelurahan	Varchar	10	*Foreign Key*	*Not Null*
krop	Varchar	30		*Not Null*

3. Tabel Bank

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel bank yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel bank dapat dilihat pada tabel 3.8 sebagai berikut :

Tabel 3.8 Tabel Bank

Nama Tabel :	Tabel Bank			
Keterangan :	Tabel untuk data bank			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
id_bank	int		*Primary Key*	*Auto Increment*
gambar	Varchar	50		*Not Null*
alamat	Varchar	50		*Not Null*
rekening	Varchar	20		*Not Null*
nama	Varchar	50		*Not Null*
nama_bank	Varchar	50		*Not Null*

4. Tabel Barang Detail

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel barang detail yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel barang detail dapat dilihat pada tabel 3.9 sebagai berikut :

Tabel 3.9 Tabel Barang Detail

Nama Tabel :	Tabel Barang Detail			
Keterangan :	Tabel untuk data barang detail			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
id_barang	Varchar	10	*Primary Key*	*Auto Increment*
Id_kategori	Varchar	20	*Foreign Key*	*Not Null*
ukuran	Int		*Foreign Key*	*Not Null*
warna	Varchar	5	*Foreign Key*	*Not Null*
gambar	Varchar	255		*Not Null*
stok	Double			*Not Null*
maxstok	Double			*Not Null*
harga	Float			*Not Null*
deskripsi	Text	255		
updatedate	datetime			*Not Null*
updateby	Varchar	20		
jns	Int		*Foreign Key*	*Not Null*
berat	Float		*Foreign Key*	*Not Null*

5. Tabel Terlaku

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel terlaku yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel terlaku dapat dilihat pada tabel 3.10 sebagai berikut :

Tabel 3.10 Tabel Terlaku

Nama Tabel :	Tabel Terlaku			
Keterangan :	Tabel untuk data terlaku			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
id_barang	Varchar	15	*Primary Key*	*Not Null*
jumlah	Int			*Not Null*

6. Tabel Jenis Barang

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel jenis barang yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel jenis barang dapat dilihat pada tabel 3.11 sebagai berikut :

Tabel 3.11 Tabel Jenis Barang

Nama Tabel : Tabel jenisbarang Keterangan : Tabel untuk data jenisbarang				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
kode	Varchar	5	*Primary Key*	*Not Null*
nama	Varchar	30		*Not Null*

7. Tabel Kategori

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel kategori yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel detail kategori dapat dilihat pada tabel 3.12 sebagai berikut :

Tabel 3.12 Tabel Kategori

Nama Tabel : Tabel kategori Keterangan : Tabel untuk data kategori				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
kode_kategori	Varchar	5	*Primary Key*	*Not Null*
nama	Varchar	30		*Not Null*

8. Tabel Warna

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel warna yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel kategori dapat dilihat pada tabel 3.14 sebagai berikut :

Tabel 3.14 Tabel Warna

Nama Tabel : Tabel warna Keterangan : Tabel untuk warna				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
kode	Varchar	4	*Primary Key*	*Not Null*
warna	Varchar	20		*Not Null*

9. Tabel Ongkos

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel ongkos yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel ongkos dapat dilihat pada tabel 3.15 sebagai berikut :

Tabel 3.15 Tabel Ongkos

Nama Tabel : Tabel ongkos Keterangan : Tabel untuk ongkos				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
no	Int		*Primary Key*	*Not Null*
Kelurahan	Varchar	20	*Foreign Key*	*Not Null*
harga	Float			*Not Null*

10. Tabel Pembayaran

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel pembayaran yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 3.16 sebagai berikut :

Tabel 3.16 Tabel Pembayaran

Nama Tabel :	Tabel Pembayaran			
Keterangan :	Tabel untuk data pembayaran			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
no_transaksi	Varchar	20	*Primary Key*	*Auto Increment*
keterangan	Int			*Not Null*
kode_bank	Int		*Foreign Key*	*Not Null*
no_transfer	Varchar	30	*Foreign Key*	*Not Null*
no_rekening	Varchar	30		*Not Null*
uang	Float			*Not Null*
tanggal	Date			*Not Null*

11. Tabel Pengiriman

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel pengiriman yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pengiriman dapat dilihat pada tabel 3.17 sebagai berikut :

Tabel 3.17 Tabel Pengiriman

Nama Tabel :	Tabel Pengiriman			
Keterangan :	Tabel untuk data pengiriman			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
no	Int		*Primary Key*	*Auto increment*
no_transaksi	Varchar	30	*Foreign Key*	*Not Null*
pekerjaan	Varchar	30		*Not Null*
nama	Varchar	30		*Not Null*
nama belakang	Varchar	15		
alamat	Varchar	25		*Not Null*
kecamatan	Text	255		*Not Null*
kelurahan	Varchar	25		*Not Null*

Nama Tabel :	Tabel Pengiriman			
Keterangan :	Tabel untuk data pengiriman			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
kodepos	Varchar	5		*Not Null*
email	Varchar	40		*Not Null*
tlp	Varchar	15		
hp	Varchar	15		*Not Null*
Kode_kelurahan	Varchar	30	*Foreign Key*	*Not Null*

12. Tabel Pesan

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel pembayaran yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pesan dapat dilihat pada tabel 3.18 sebagai berikut :

Tabel 3.18 Tabel Pesan

Nama Tabel :	Tabel Pesan			
Keterangan :	Tabel untuk data pesan			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
no_transaksi	Varchar	20	*Primary Key*	*Not Null*
no_member	Int		*Foreign Key*	*Not Null*
tanggal	Date			*Not Null*
jumlah_barang	Int			*Not Null*
jumlah_uang	Float			*Not Null*
ongkos	Float			*Not Null*
semua	Float			*Not Null*
approve	Int			*Not Null*
pembayaran	Int			*Not Null*
tracking	Int			*Not Null*
email	Varchar	20	*Foreign Key*	*Not Null*

13. Tabel Pesan Detail

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel pesan detail yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel pesan detail dapat dilihat pada tabel 3.19 sebagai berikut :

Tabel 3.19 Tabel Pesan Detail

Nama Tabel :	Tabel Pesan_detail			
Keterangan :	Tabel untuk data pesan_detail			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
no_transaksi	Varchar		*Primary Key*	*Auto increment*
id_barang	Varchar	10		*Not Null*
harga	Float			*Not Null*
qty	Int			*Not Null*
amount	Float			*Not Null*
status	Int			*Not Null*
tanggal	Date			*Not Null*

14. Tabel Satuan

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel satuan yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel satuan dapat dilihat pada tabel 3.20 sebagai berikut :

Tabel 3.20 Tabel Satuan

Nama Tabel :	Tabel Satuan			
Keterangan :	Tabel untuk data Satuan			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
no_satuan	Int		*Primary Key*	*Auto increment*
satuan	Varchar	5		*Not Null*

15. Tabel Testimonial

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel testimonial yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel testimonial dapat dilihat pada tabel 3.21 sebagai berikut :

Tabel 3.21 Tabel Testimonial

Nama Tabel :	Tabel Testimonial			
Keterangan :	Tabel untuk data Testimonial			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
id_testimonial	int		*Primary Key*	*Auto increment*
nama	Varchar	30		*Not Null*
email	Varchar	30		*Not Null*
isi	Text	255		*Not Null*
publish	int			*Not Null*
tanggal	Date			*Not Null*

16. Tabel Kecamatan

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel kecamatan yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel kecamatan dapat dilihat pada tabel 3.22 sebagai berikut :

Tabel 3.22 Tabel Kecamatan

Nama Tabel :	Tabel Kecamatan			
Keterangan :	Tabel untuk data Kecamatan			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
kode_kecamatan	Int		*Primary Key*	*Auto increment*
nama	Varchar	30		*Not Null*

17. Tabel Kelurahan

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel kelurahan yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel kelurahan dapat dilihat pada tabel 3.23 sebagai berikut :

Tabel 3.23 Tabel Kelurahan

Nama Tabel :	Tabel Kelurahan			
Keterangan :	Tabel untuk data Kelurahan			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
kode_kelurahan	Int		*Primary Key*	*Auto increment*

Nama Tabel :	Tabel Kelurahan			
Keterangan :	Tabel untuk data Kelurahan			
kode_kecamatan	Int			*Not Null*
nama	Varchar	30	*Foreign Key*	*Not Null*

18. Tabel Armada

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel armada yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel armada dapat dilihat pada tabel 3.24 sebagai berikut :

Tabel 3.24 Tabel Armada

Nama Tabel :	Tabel Armada			
Keterangan :	Tabel untuk data armada			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
kode_kendaraan	Varchar	20	*Primary Key*	*Not Null*
Nama_armada	Varchar	20		*Not Null*

19. Tabel Retur

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel retur yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel retur dapat dilihat pada tabel 3.25 sebagai berikut :

Tabel 3.25 Tabel Retur

Nama Tabel :	Tabel Retur			
Keterangan :	Tabel untuk data retur			
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	*Key*	Keterangan
Id_barang	Varchar	15	*Primary Key*	*Not Null*
no_transaksi	Varchar	15	*Foreign Key*	*Not Null*
harga	Int			*Not Null*
qty	Int			*Not Null*
total	Int			*Not Null*
keterangan	Text	255		*Not Null*
app	Int			*Not Null*

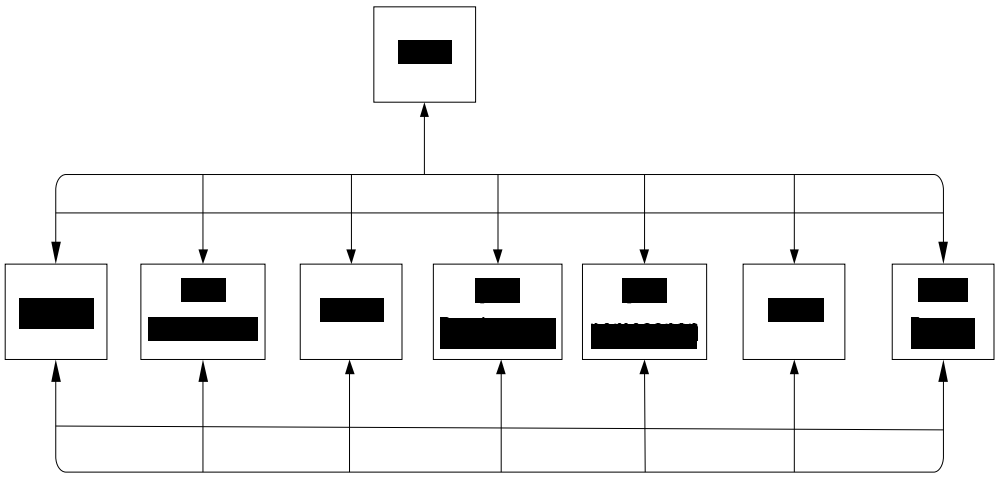
3.2.2 Perancangan Struktur Menu

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

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

3.2.2.1 Struktur Menu Pengunjung

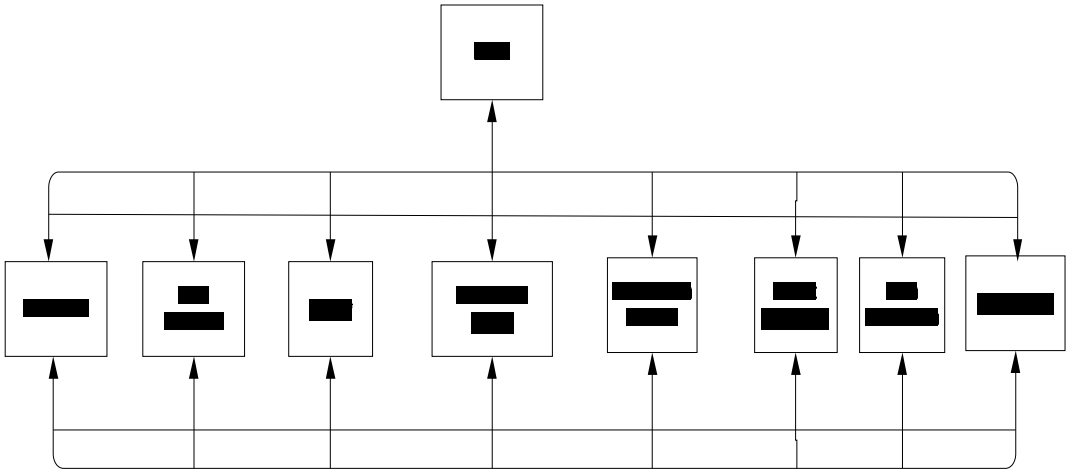
Untuk lebih jelasnya struktur menu pada pengunjung akan ada pada gambar 3.26 sebagai berikut :



Gambar 3.26 Struktur Menu Pengunjung

3.2.2.2 Struktur Menu Member

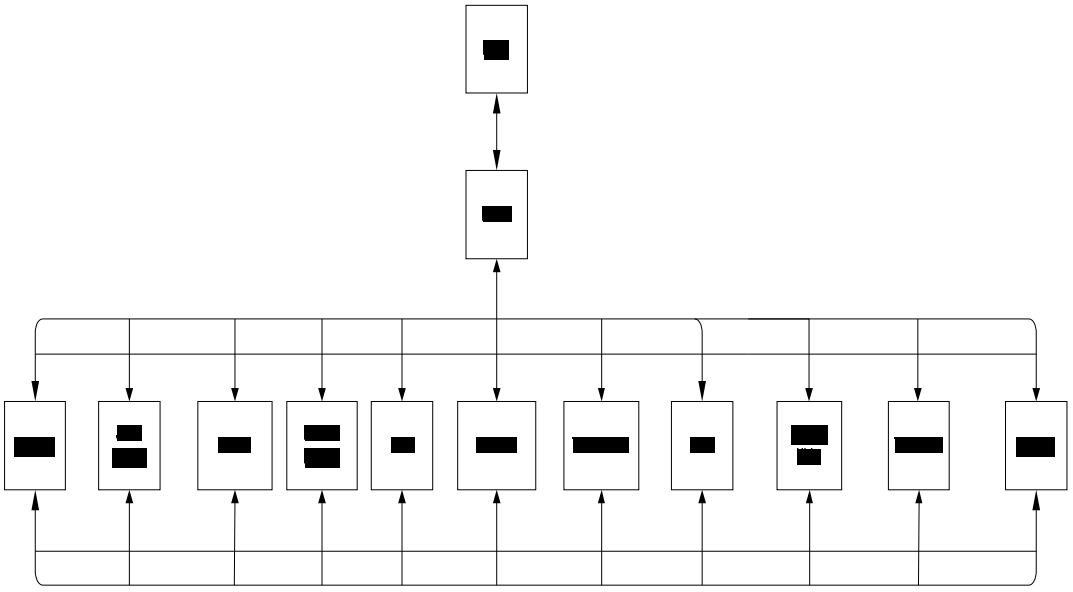
Untuk lebih jelasnya struktur menu pada member akan ada pada gambar 3.27 sebagai berikut :



Gambar 3.27 Struktur Menu Member

3.2.2.3 Struktur Menu Administrator

Untuk lebih jelasnya struktur menu pada administrator akan ada pada gambar 3.28 sebagai berikut :



Gambar 3.28 Struktur Menu Administrator

3.2.3 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum *website* dibangun. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah proses pembangunan *website e-commerce* pada TB. Purnama.

3.2.3.1 Perancangan Antar Muka

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

1. Perancangan Antar Muka Pengunjung

a. Antar Muka Home (P01)

Tampilan antar muka home adalah tampilan utama untuk pengunjung untuk melihat barang. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.29 dibawah ini:



Gambar 3.29 Perancangan Tampilan Home

b. Antar Muka Profil Perusahaan (P02)

Tampilan antar muka profil perusahaan berisikan sejarah dan latar belakang perusahaan. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.30 dibawah ini :



Gambar 3.30 Perancangan Tampilan Profil Perusahaan

c. Antar Muka Kontak (P03)

Tampilan antar muka kontak berisikan tentang kontak dan alamat perusahaan. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.31 dibawah ini :



Gambar 3.31 Perancangan Tampilan Kontak

d. Antar Muka Cara Pesan(P04)

Tampilan antar muka cara pesan berisikan cara pesan di *website* TB. Purnama. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.32 dibawah ini :



Gambar 3.32 Perancangan Tampilan Cara Pesan

e. Antar Muka Cara Pembayaran (P05)

Tampilan antar muka cara pembayaran berisikan informasi cara pembayaran. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.33 dibawah ini :



Gambar 3.33 Perancangan Tampilan Cara Pembayaran

f. Antar Muka Barang Per Kategori (P06)

Tampilan antar muka barang per kategori adalah pengelompokan barang berdasarkan kategori. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.34 dibawah ini :



Gambar 3.34 Perancangan Tampilan Barang Per Kategori

g. Antar Muka Detail Barang (P07)

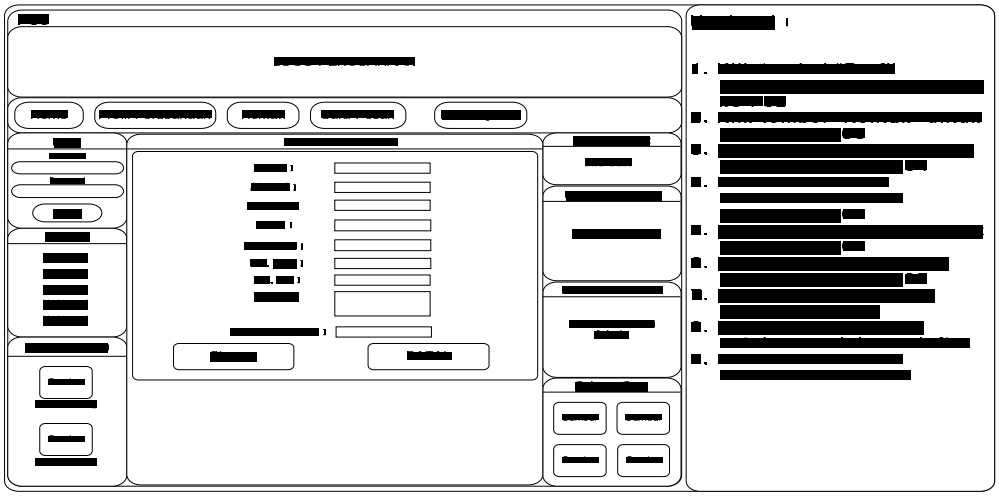
Tampilan antar muka detail barang adalah tampilan untuk barang yang lebih detail. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.35 dibawah ini :



Gambar 3.35 Perancangan Tampilan Detail Barang

h. Antar Muka Pendaftaran (P08)

Tampilan antar muka pendaftaran adalah tampilan bagi pengunjung yang akan menjadi member. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.36 dibawah ini :

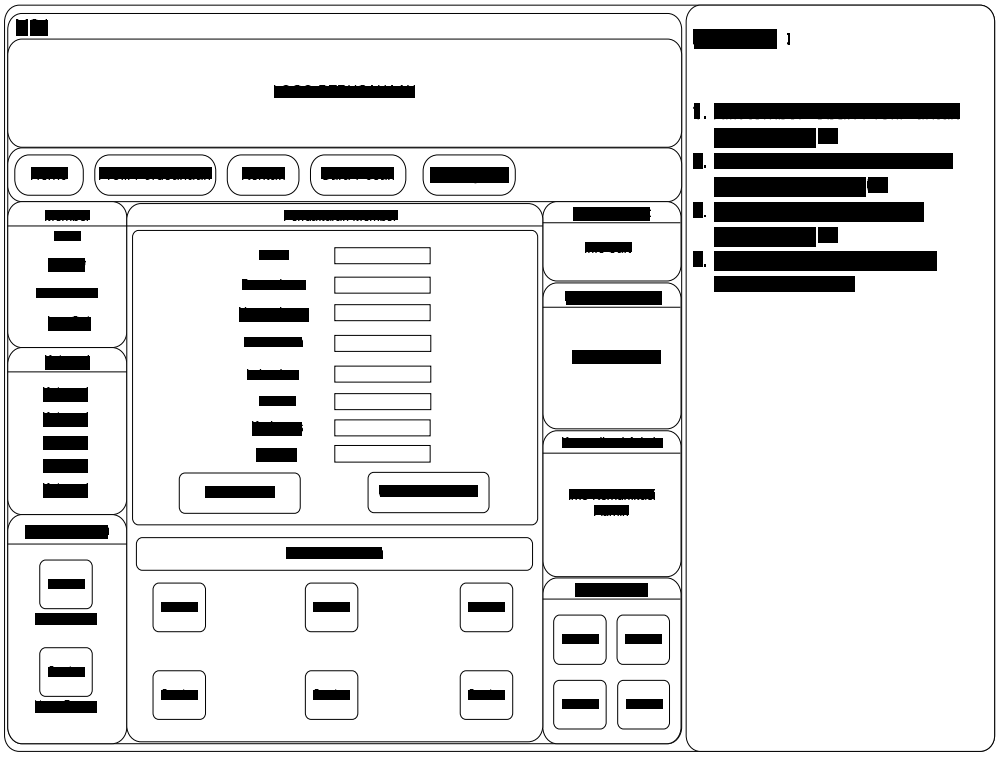


Gambar 3.36 Perancangan Tampilan Pendaftaran

2. Perancangan Antar Muka Member

a. Antar Muka Home (M01)

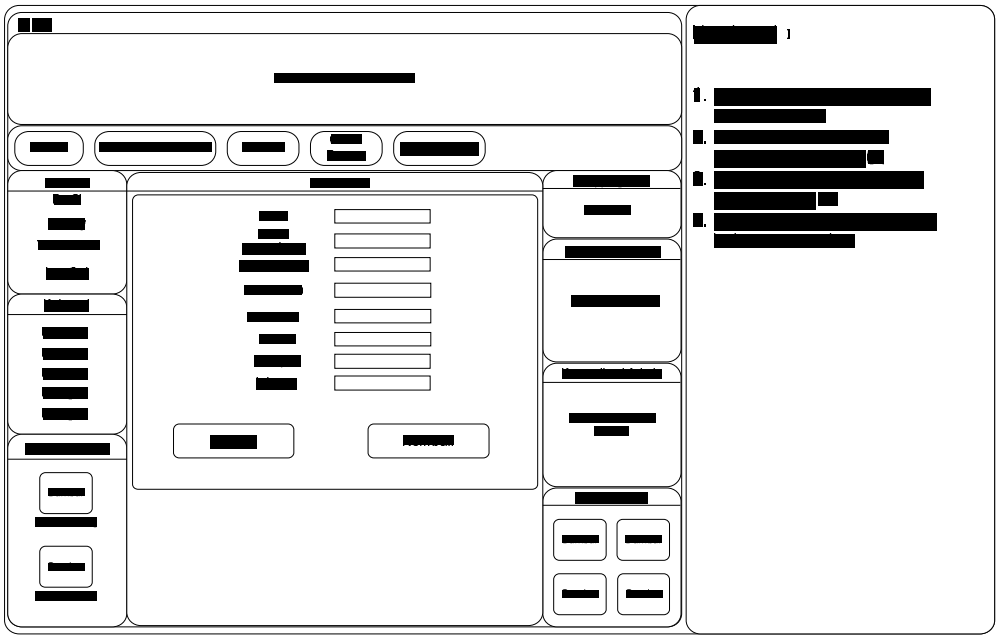
Tampilan antar muka home adalah tampilan utama untuk member yang sudah melakukan login member. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.37 dibawah ini :



Gambar 3.37 Perancangan Tampilan Home Member

b. Antar Muka Ubah Profil (M02)

Tampilan antar muka ubah profil adalah tampilan untuk member yang ingin merubah data. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.38 dibawah ini :



Gambar 3.38 Perancangan Tampilan Ubah Profil

c. Antar Muka Ubah Password (M03)

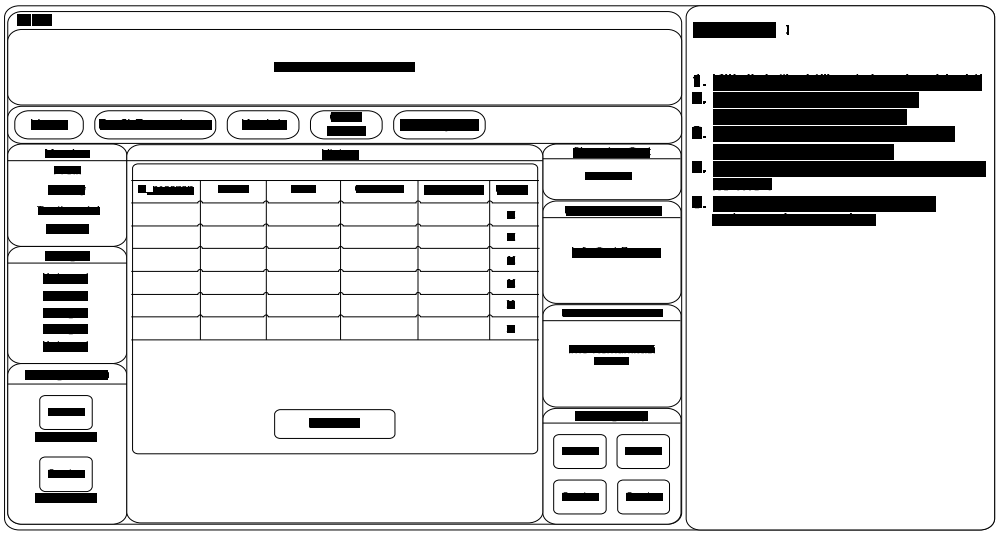
Tampilan antar muka ubah password adalah tampilan member merubah password. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.39 dibawah ini :



Gambar 3.39 Perancangan Tampilan Ubah Password

d. Antar Muka History (M04)

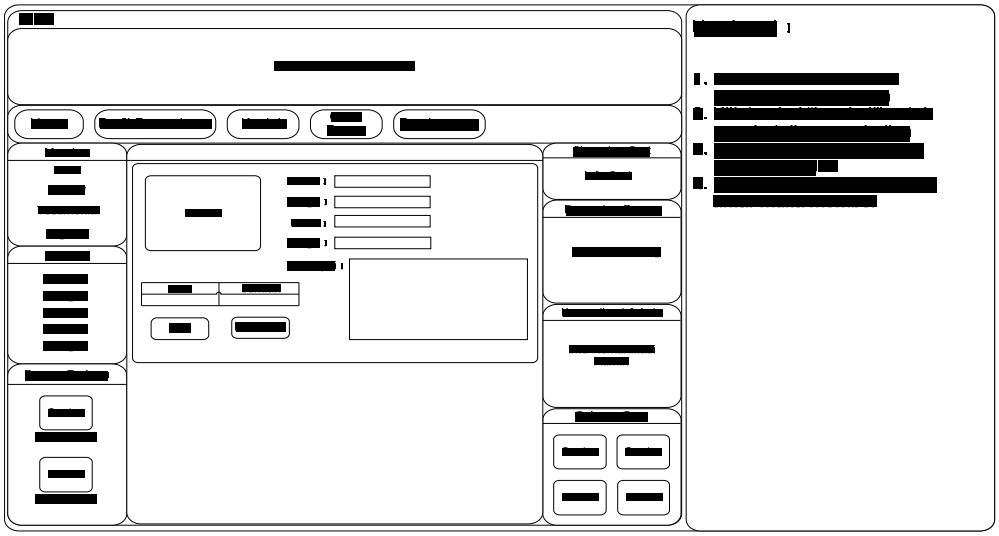
Tampilan antar muka history adalah tampilan member untuk melihat history pesanan. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.40 dibawah ini :



Gambar 3.40 Perancangan Tampilan History

e. Antar Muka Pemesanan Barang (M05)

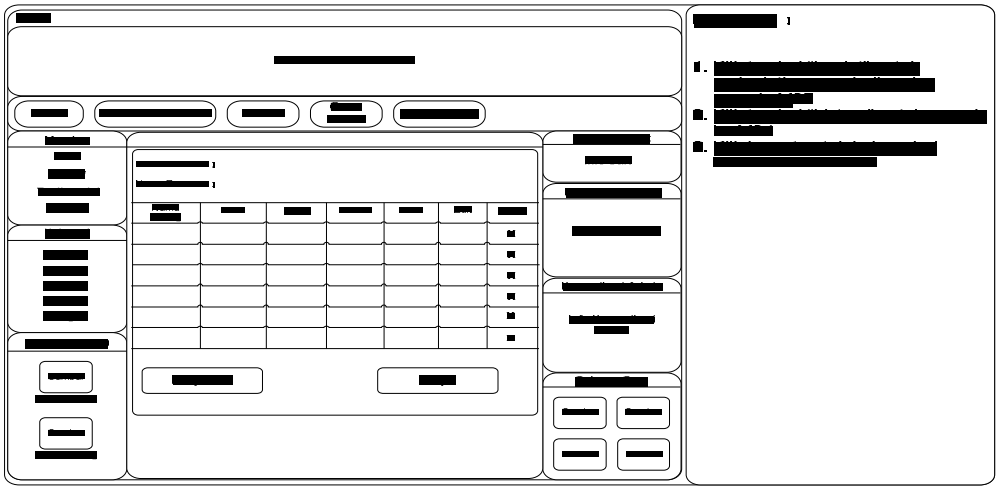
Tampilan antar muka pemesanan adalah tampilan member untuk melakukan pemesanan. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.41 dibawah ini :



Gambar 3.41 Perancangan Tampilan Pemesanan Barang

f. Antar Muka Ubah Jumlah Pesanan (M06)

Tampilan antar muka ubah jumlah pesanan adalah tampilan member untuk merubah jumlah barang yang dipesan. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.42 dibawah ini :



Gambar 3.42 Perancangan Tampilan Ubah Jumlah pesanan

g. Antar Muka Alamat Pengiriman (M07)

Tampilan antar muka alamat pengiriman adalah tampilan alamat pengiriman barang. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.43 dibawah ini :



Gambar 3.43 Perancangan Tampilan Alamat Pengiriman

h. Antar Muka Ubah Alamat Pengiriman (M08)

Tampilan antar muka ubah alamat pengiriman adalah alamat lain dari member. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.44 dibawah ini :



Gambar 3.44 Perancangan Tampilan Ubah Alamat Pengiriman

i. Antar Muka Pembayaran (M09)

Tampilan antar muka pembayaran adalah pembayaran pesanan yang dipesan oleh member. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.45 dibawah ini :

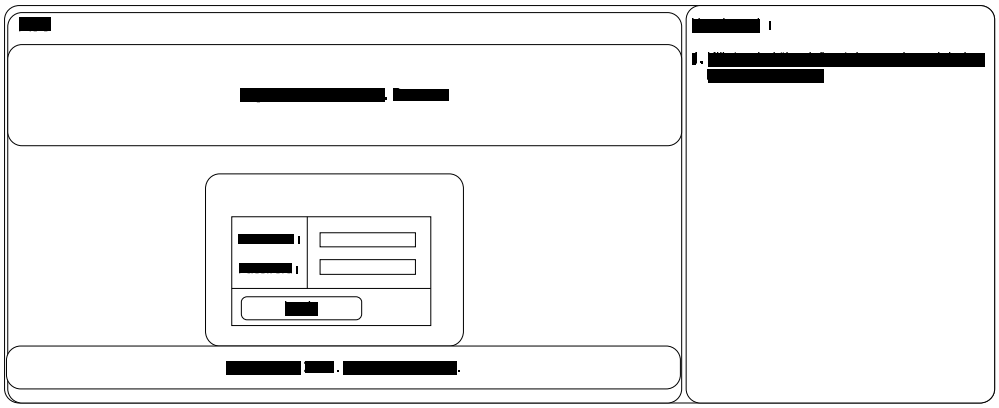


Gambar 3.45 Perancangan Tampilan Pembayaran

3. Perancangan Antar Muka Admin

1. Antar Muka Login Admin (A00)

   Tampilan antar muka login admin adalah tampilan admin untuk melakukan login admin. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.46 dibawah ini :



Gambar 3.46 Perancangan Tampilan Login Admin

2. Antar Muka Home (A01)

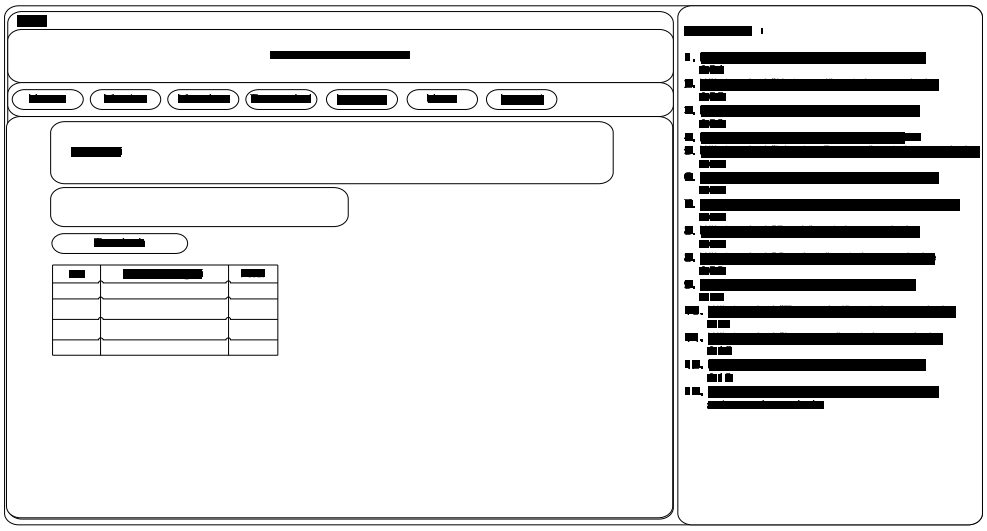
   Tampilan antar muka home admin adalah tampilan utama admin untuk melakukan pengolahan data. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.47 dibawah ini :



Gambar 3.47 Perancangan Tampilan Home Admin

3. Antar Muka Kategori (A02)

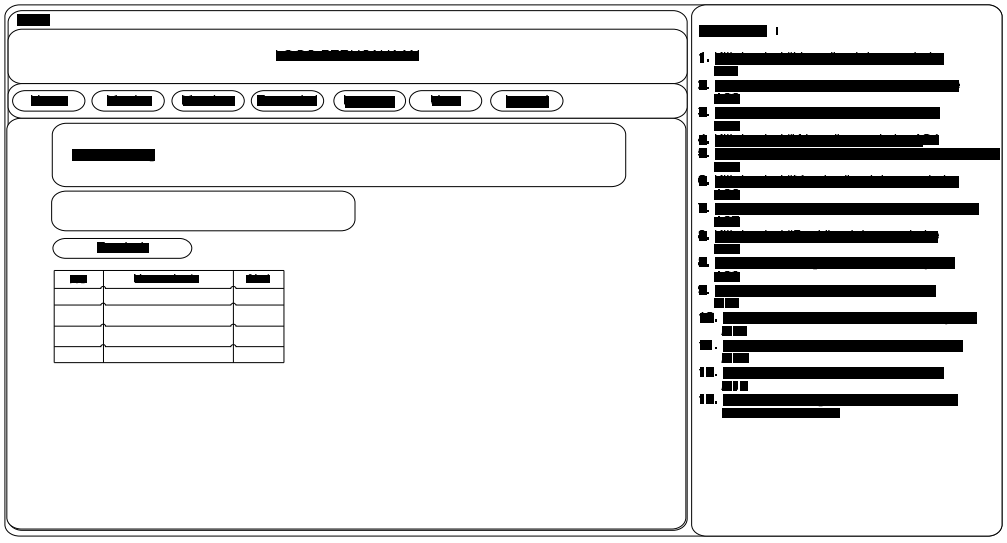
Tampilan antar muka kategori adalah tampilan untuk melakukan pengolahan kategori. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.48 dibawah ini :



Gambar 3.48 Perancangan Tampilan Kategori

4. Antar Muka Jenis Barang (A03)

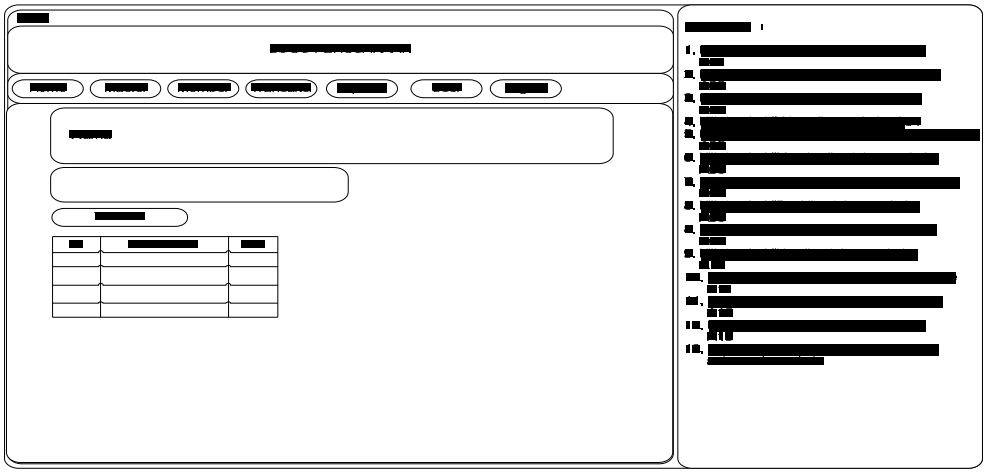
Tampilan antar muka jenis barang adalah tampilan untuk pengolahan data jenis barang. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.49 dibawah ini :



Gambar 3.49 Perancangan Tampilan Jenis Barang

5. Antar Muka Warna (A04)

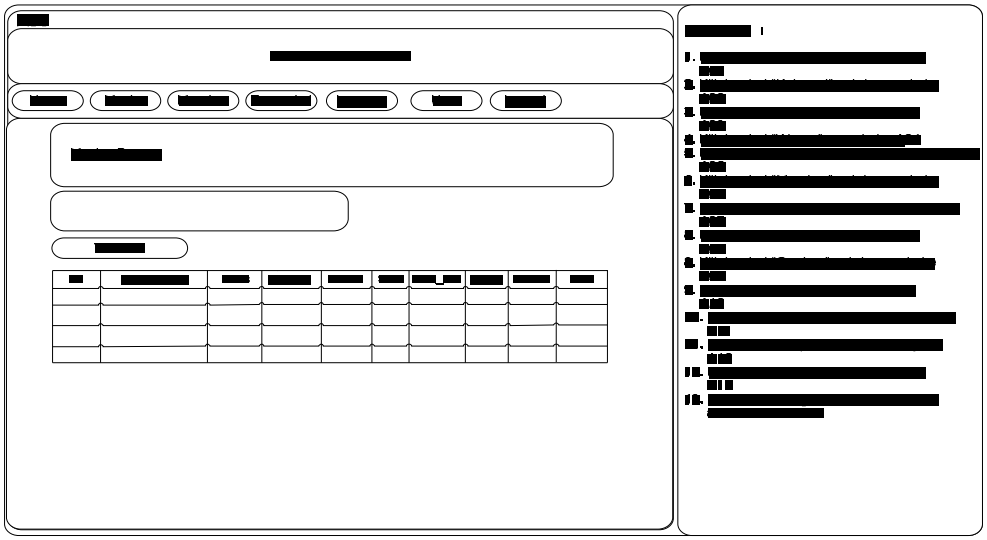
   Tampilan antar muka barang adalah tampilan untuk melakukan pengolahan dan pencarian barang. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.50 dibawah ini :



Gambar 3.50 Perancangan Tampilan Warna

6. Antar Muka Master Barang (A05)

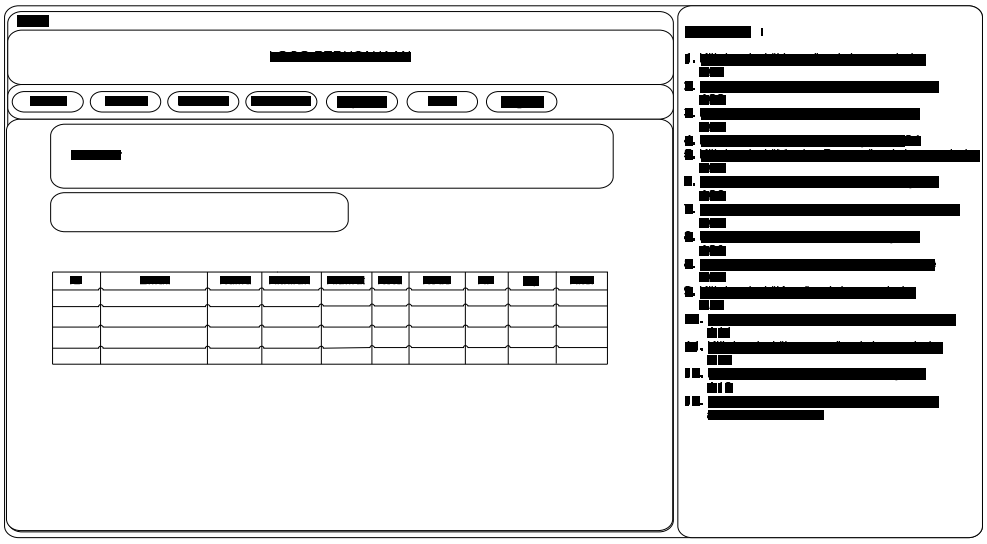
   Tampilan antar muka master barang adalah tampilan untuk mengolah dan mencari barang. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.51 dibawah :



Gambar 3.51 Perancangan Tampilan Master Barang

7. Antar Muka Member (A06)

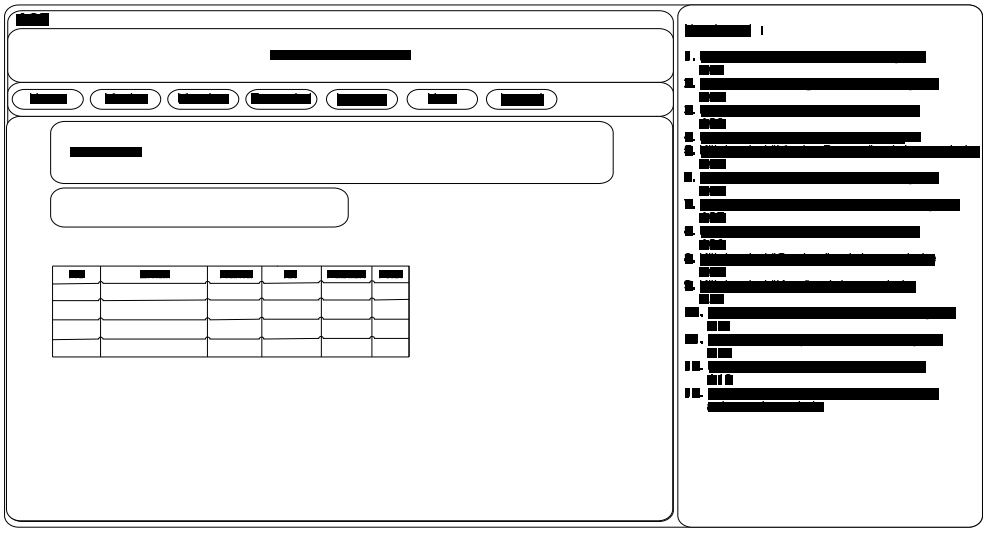
   Tampilan antar muka member adalah tampilan untuk melakukan pengolahan data member. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.52 dibawah ini :



Gambar 3.52 Perancangan Tampilan Member

8. Antar Muka Testimonial (A07)

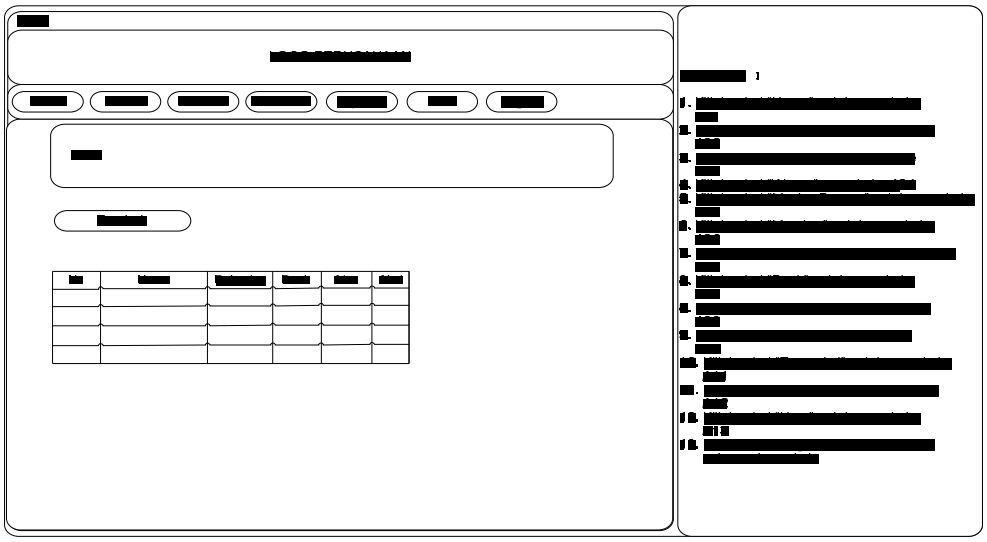
   Tampilan antar muka testimonial adalah tampilan untuk pengolahan data testimonial. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.53 dibawah ini :



Gambar 3.53 Perancangan Tampilan Testimonial

9. Antar Muka Bank (A08)

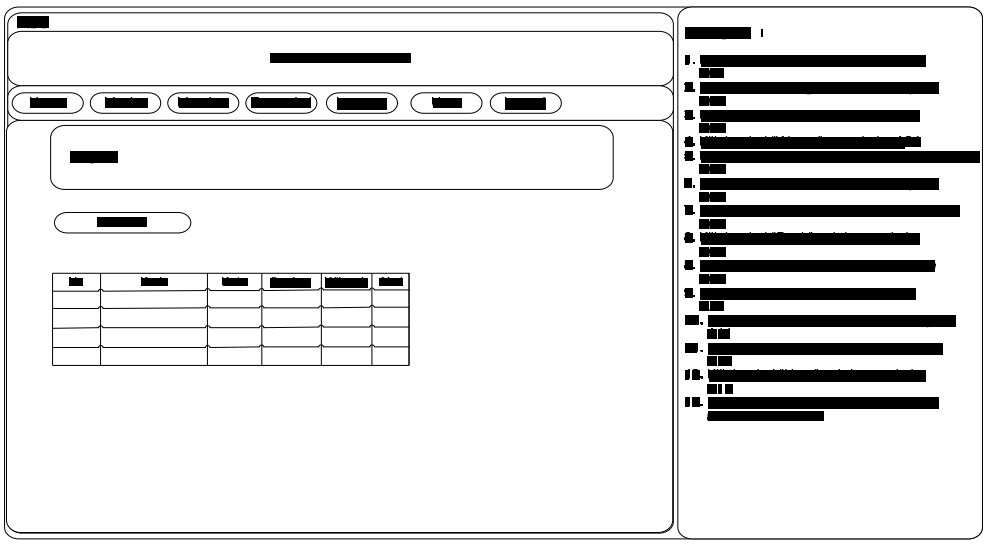
Tampilan antar muka bank adalah tampilan pengolahan data bank. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.54 dibawah ini :



Gambar 3.54 Perancangan Tampilan Bank

10. Antar Muka Ongkos (A09)

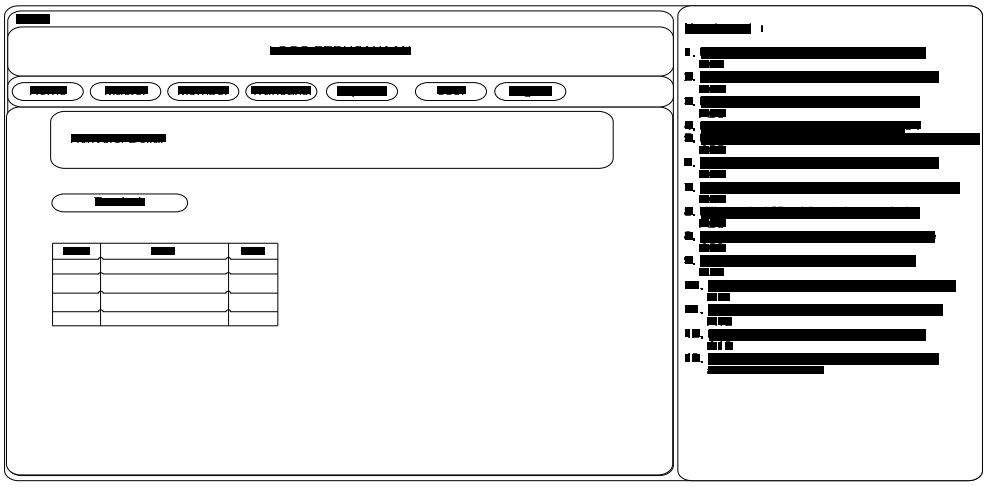
Tampilan antar muka ongkos adalah tampilan pengolahan data ongkos. Untuk lebih jelas akan ada pada gambar 3.55 dibawah ini :



Gambar 3.55 Perancangan Tampilan Ongkos

11. Antar Muka Konversi Dollar (A10)

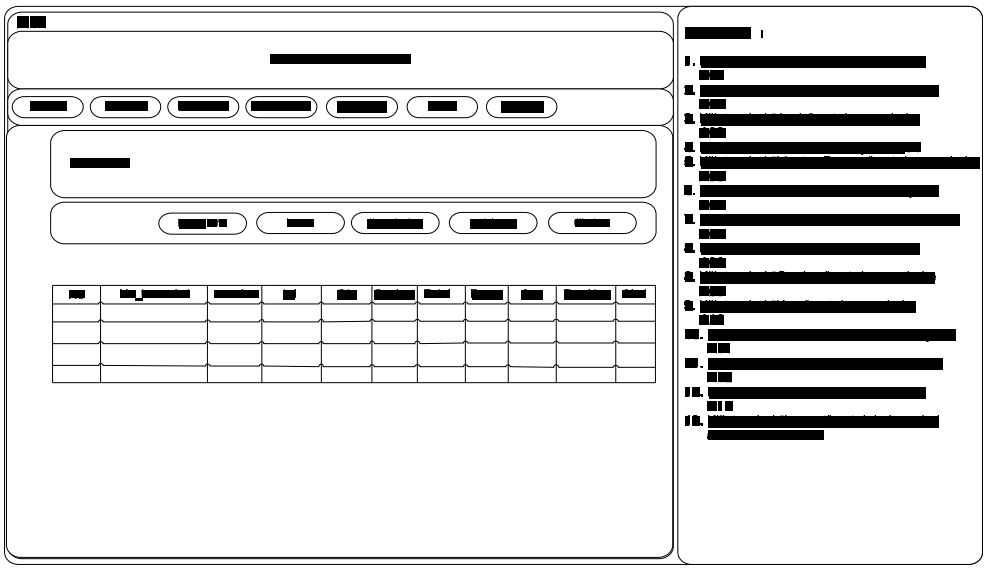
    Tampilan antar muka konversi dollar adalah tampilan pengolahan konversi dollar. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.56 dibawah ini :



Gambar 3.56 Perancangan Tampilan Konversi Dollar

12. Antar Muka Transaksi (A11)

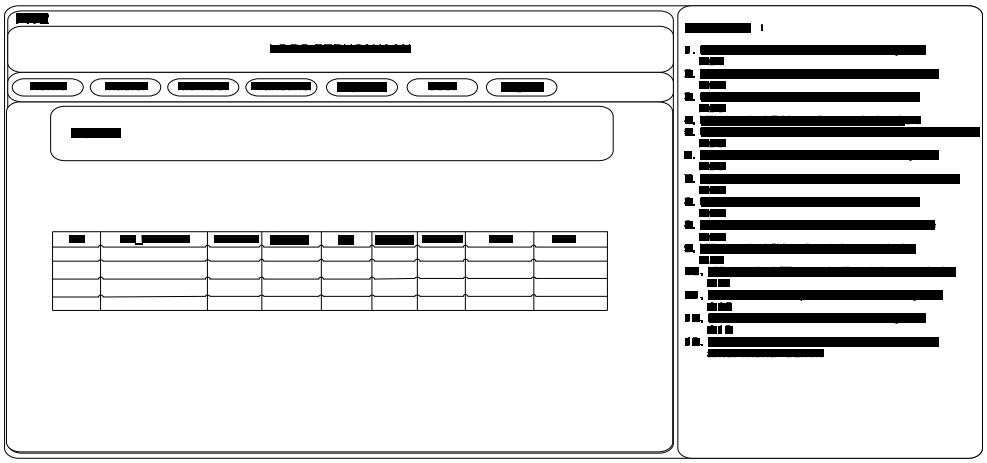
    Tampilan antar muka transaksi adalah tampilan pengolahan transaksi. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.57 dibawah ini :



Gambar 3.57 Perancangan Tampilan Transaksi

13. Antar Muka Laporan (A12)

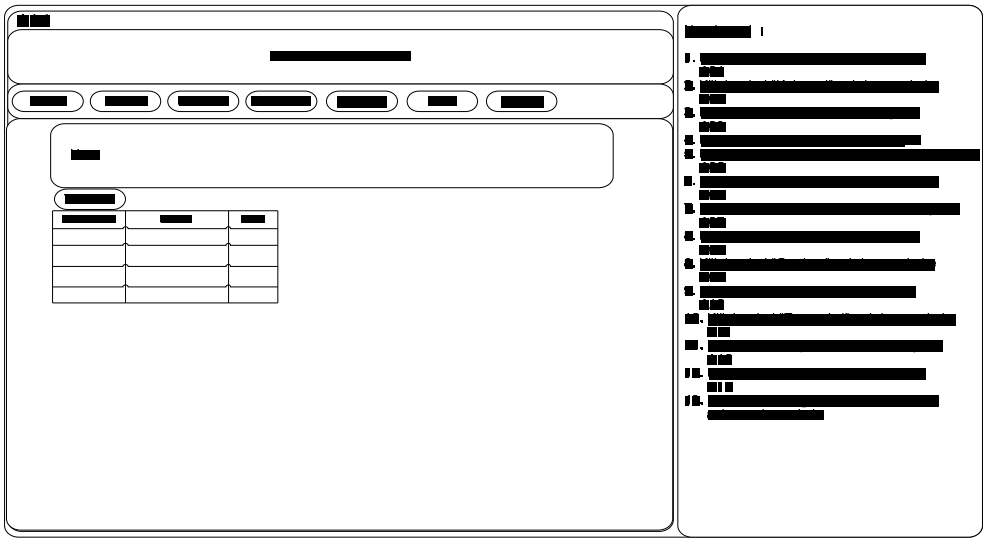
Tampilan antar muka laporan adalah tampilan pengolahan laporan. Untuk lebih jelas akan ada pada gambar 3.58 dibawah ini :



Gambar 3.58 Perancangan Laporan

14. Antar Muka User (A14)

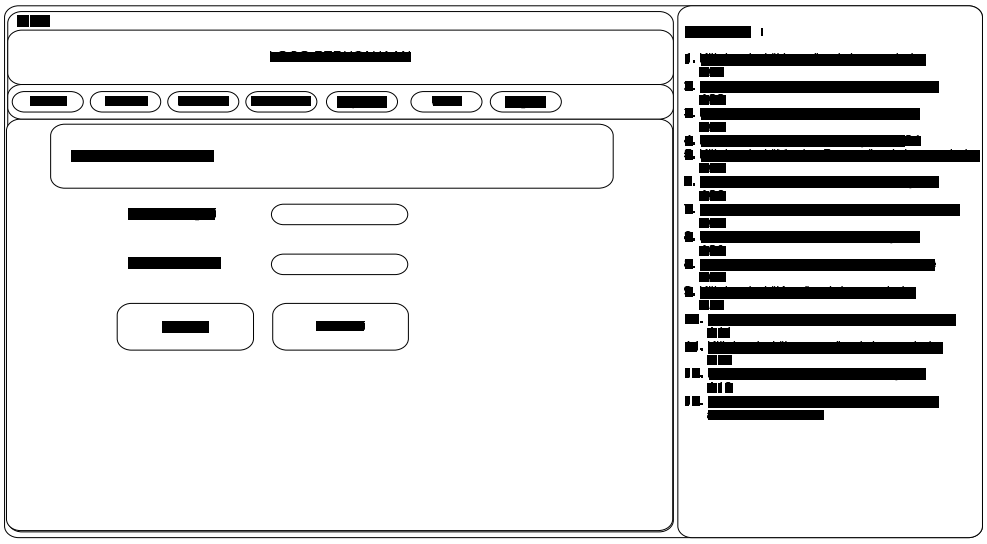
Tampilan antar muka user adalah tampilan pengolahan user. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.59 dibawah ini :



Gambar 3.59 Perancangan Tampilan User

15. Antar Muka Tambah Kategori (A15)

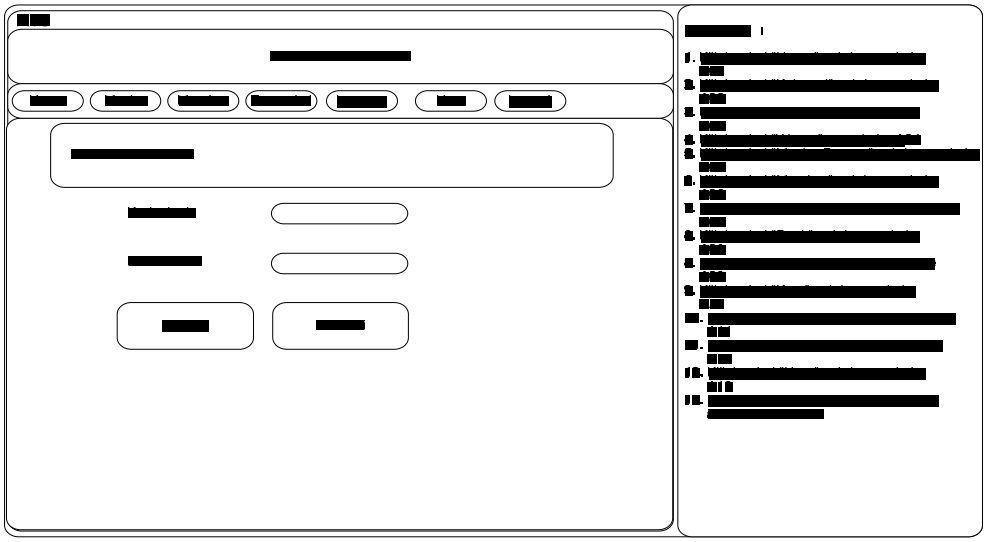
Tampilan antar muka tambah kategori adalah tampilan pengolahan tambah kategori. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.60 dibawah ini :



Gambar 3.60 Perancangan Tampilan Tambah Kategori

16. Antar Muka Tambah Jenis (A16)

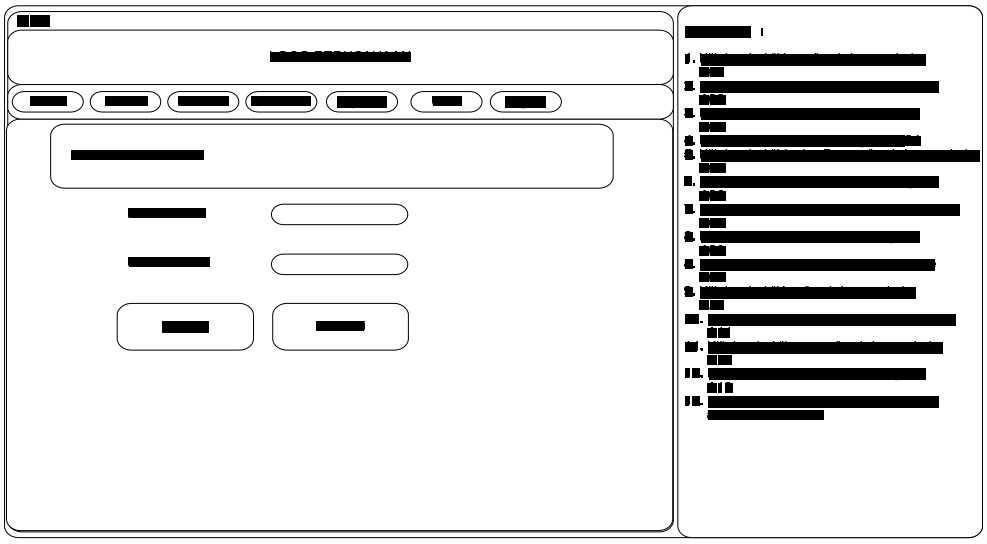
Tampilan antar muka tambah jenis adalah tampilan untuk menambah jenis. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.61 dibawah ini :



Gambar 3.61 Perancangan Tampilan Tambah Jenis

17. Antar Muka Tambah Warna (A17)

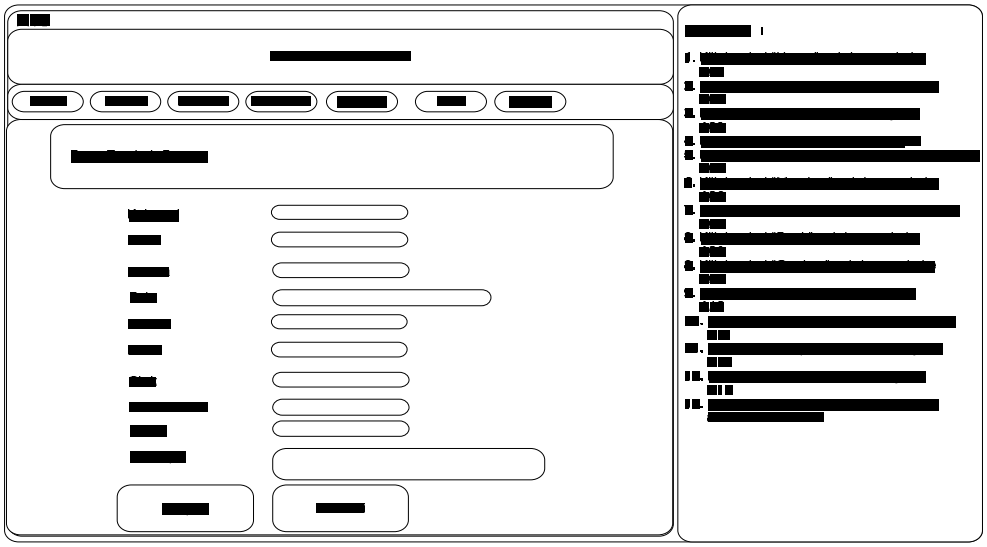
Tampilan antar muka tambah warna adalah tampilan untuk menambah warna barang. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.62 dibawah ini :



Gambar 3.62 Perancangan Tampilan Tambah Warna

18. Antar Muka Tambah Master Barang (A18)

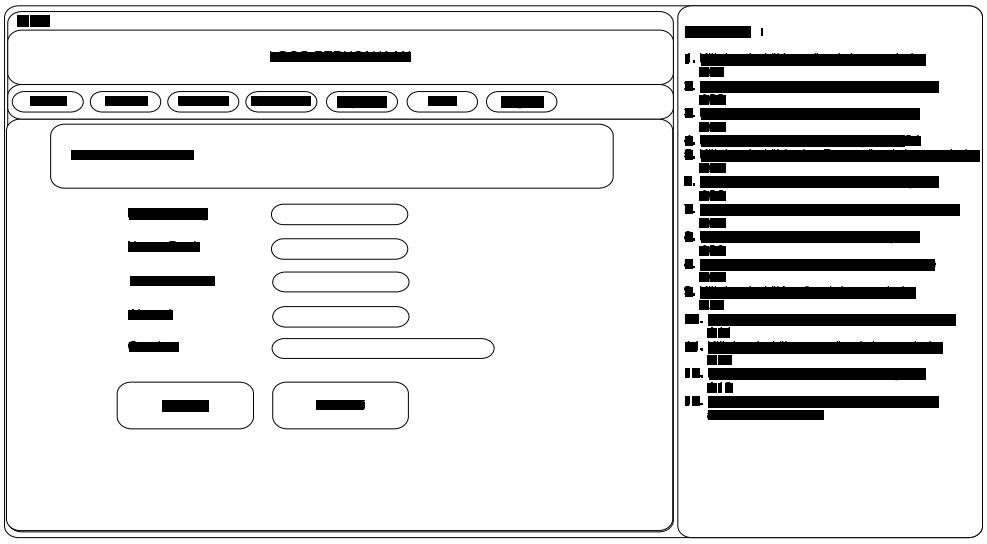
Tampilan antar muka tambah master barang adalah tampilan untuk menambah barang. Untuk lebih jelas akan ada pada gambar 3.63 dibawah :



Gambar 3.63 Perancangan Tampilan Tambah Barang

19. Antar Muka Tambah Bank (A19)

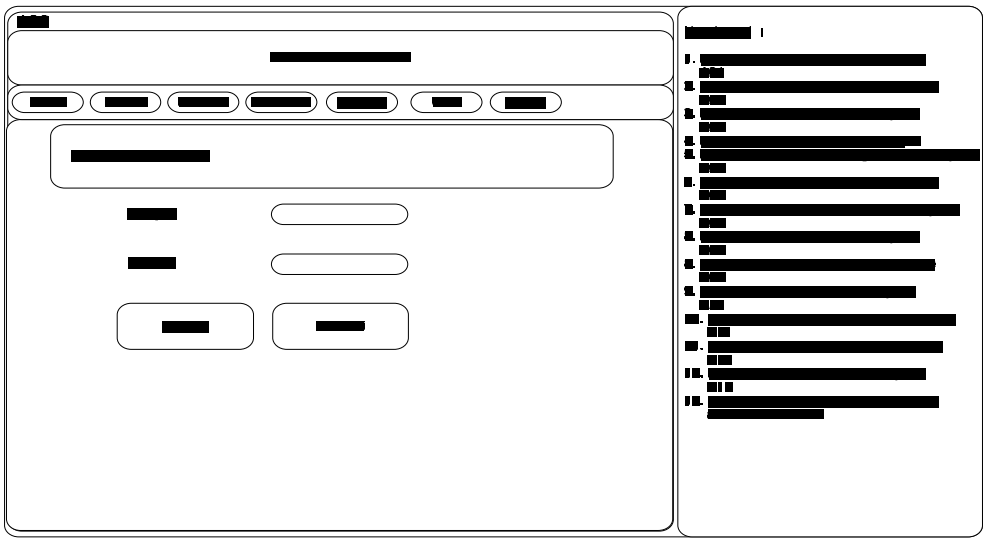
Tampilan antar muka tambah bank adalah tampilan untuk admin menambah data bank. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.64 dibawah ini :



Gambar 3.64 Perancangan Tampilan Tambah Bank

20. Antar Muka Tambah Ongkos (A20)

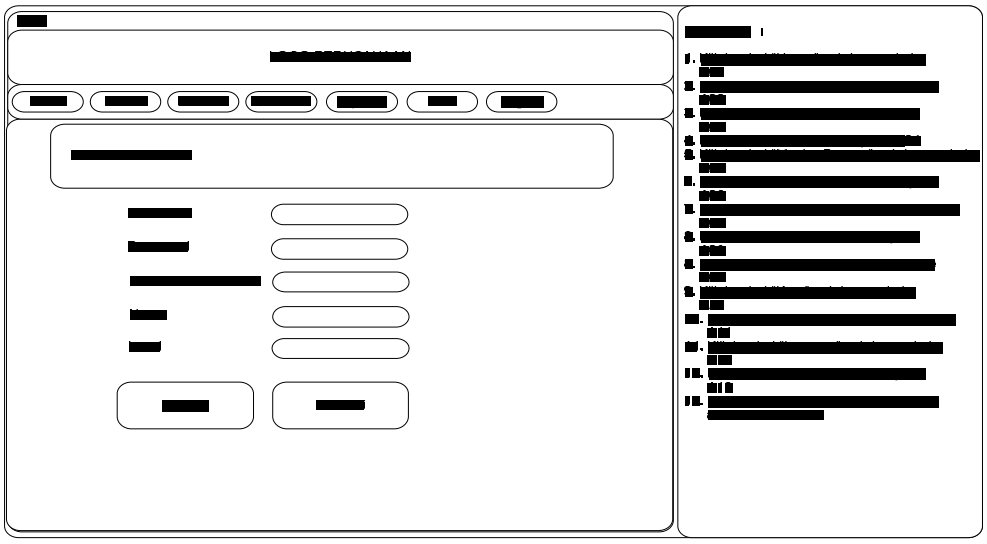
Tampilan antar muka tambah ongkos adalah tampilan untuk menambah ongkos. Untuk lebih jelasnya ada pada gambar 3.65 dibawah ini :



Gambar 3.65 Perancangan Tampilan Tambah Ongkos

21. Antar Muka Tambah User (A21)

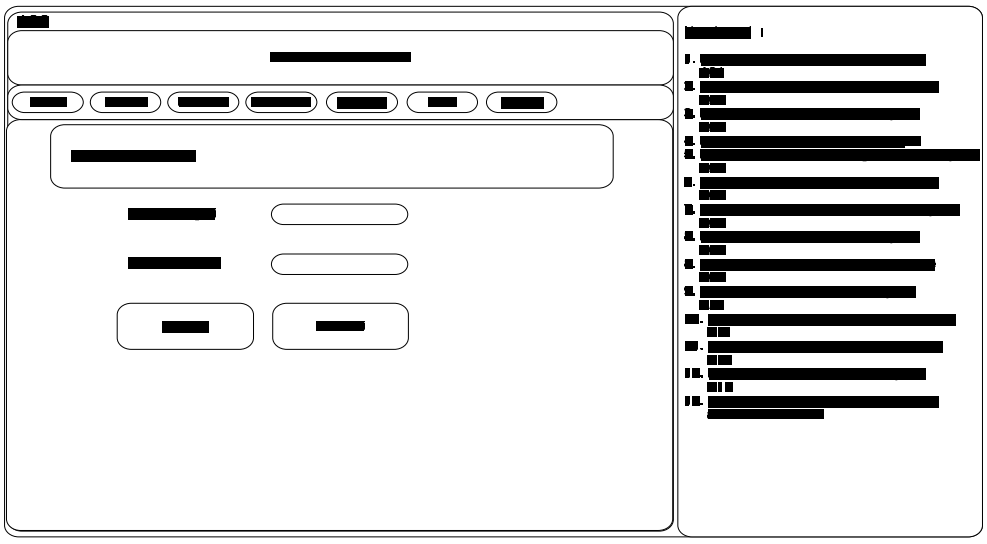
Tampilan antar muka tambah user adalah tampilan menambah data user. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.66 dibawah ini :



Gambar 3.66 Perancangan Tampilan Tambah User

22. Antar Muka Ubah Kategori (A22)

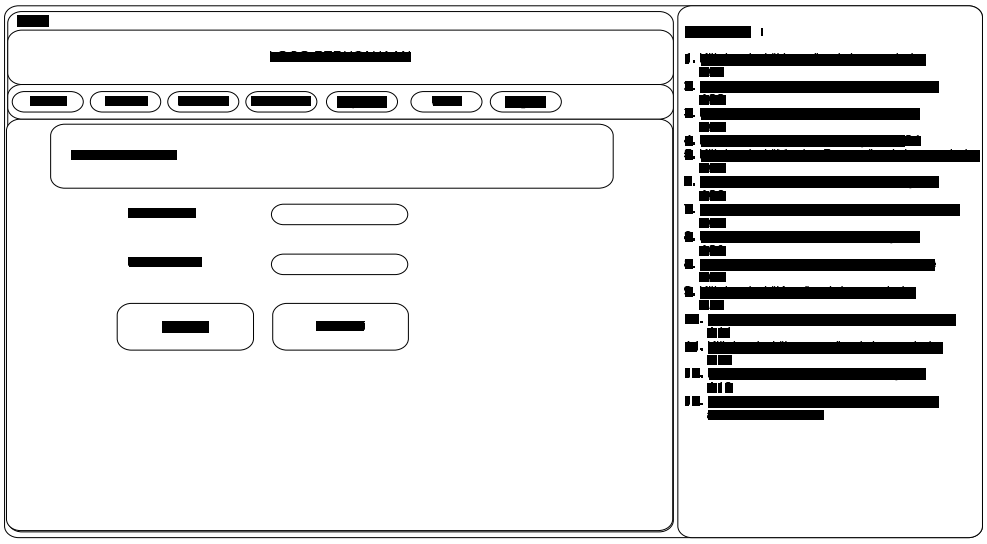
Tampilan antar muka ubah kategori adalah tampilan untuk admin mengubah data kategori. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.67 dibawah ini :



Gambar 3.67 Perancangan Tampilan Ubah Kategori

23. Antar Muka Ubah Jenis (A23)

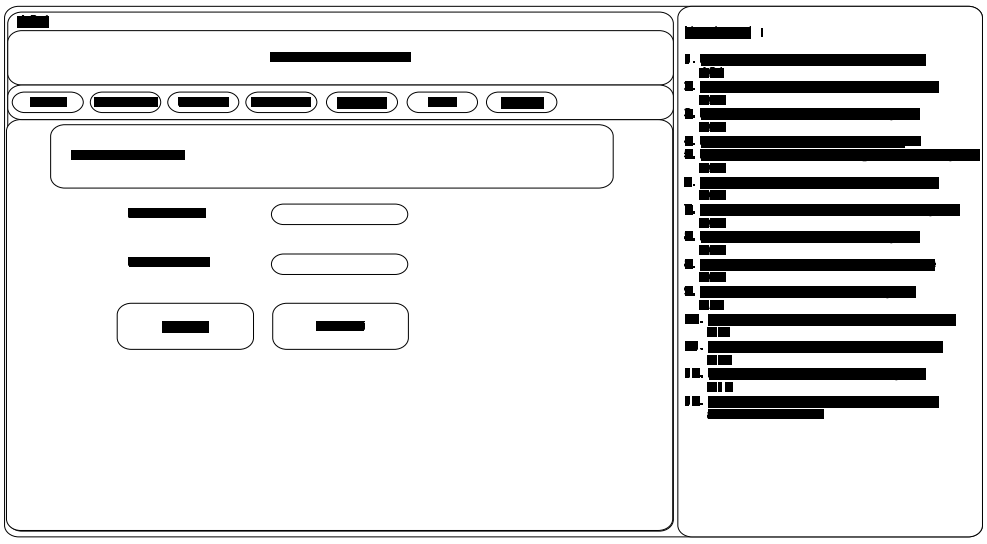
Tampilan antar muka ubah jenis adalah tampilan untuk mengubah data jenis. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.68 dibawah ini :



Gambar 3.68 Perancangan Tampilan Ubah Jenis

24. Antar Muka Ubah Warna (A24)

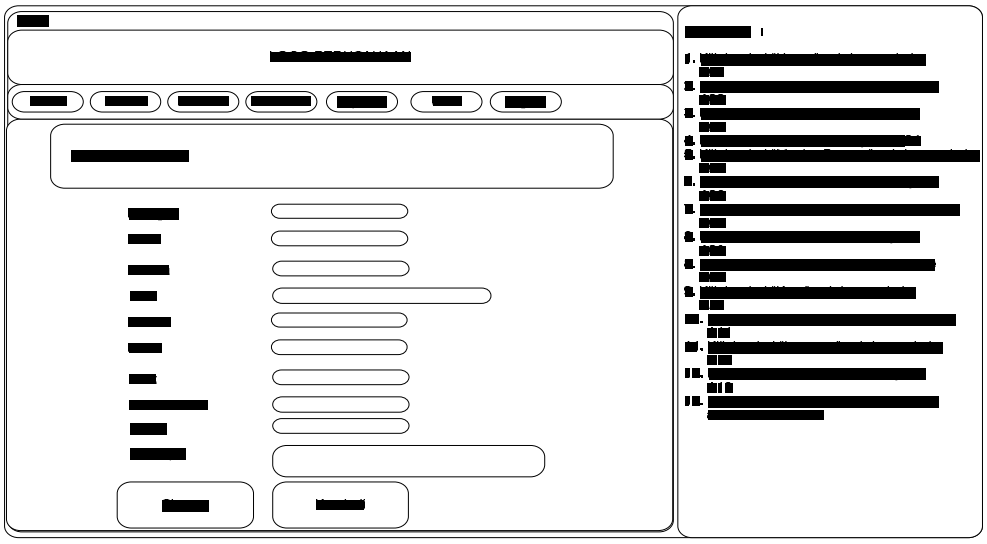
Tampilan antar muka ubah warna adalah tampilan untuk admin mengubah data warna. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.69 dibawah ini :



Gambar 3.69 Perancangan Tampilan Ubah Warna

25. Antar Muka Ubah Master Barang (A25)

Tampilan antar muka ubah master barang adalah tampilan untuk mengubah data barang. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.70 dibawah ini :



Gambar 3.70 Perancangan Tampilan Ubah Master Barang

26. Antar Muka Ubah Bank (A26)

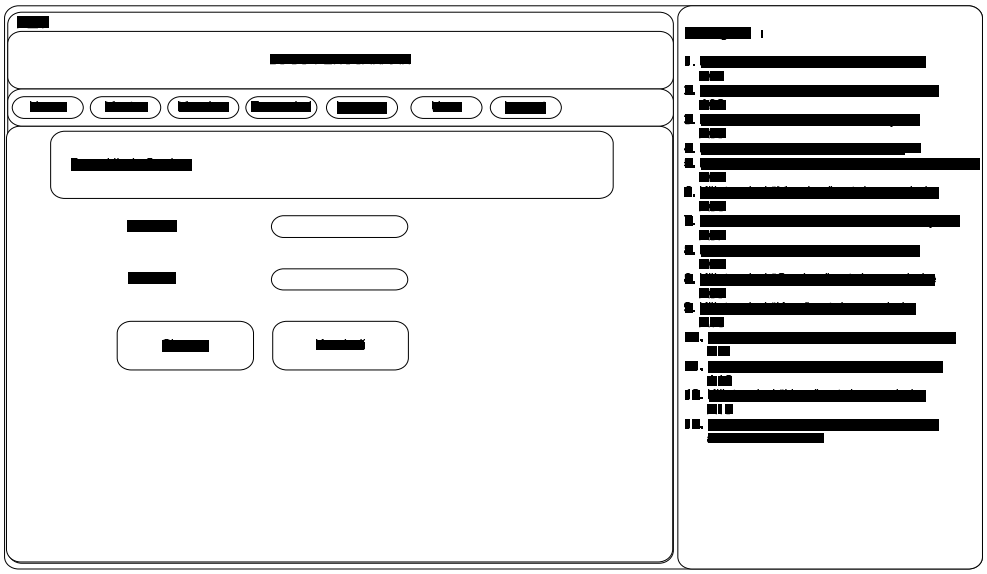
Tampilan antar muka ubah bank adalah tampilan untuk mengubah data bank. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.71 dibawah ini :



Gambar 3.71 Perancangan Tampilan Ubah Bank

27. Antar Muka Ubah Ongkos (A27)

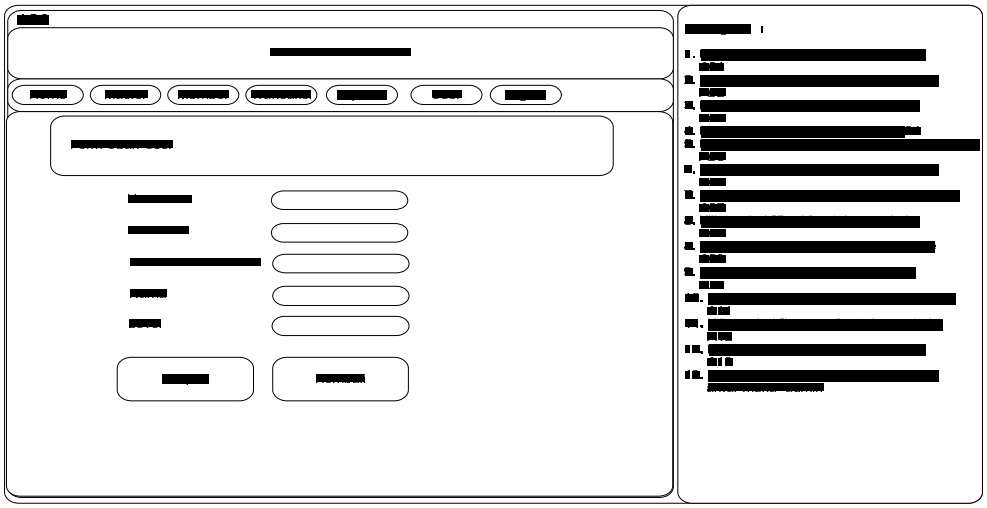
Tampilan antar muka ubah ongkos adalah tampilan untuk admin mengubah data ongkos. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.72 dibawah ini :



Gambar 3.72 Perancangan Tampilan Ubah Ongkos

28. Antar Muka Ubah User(A28)

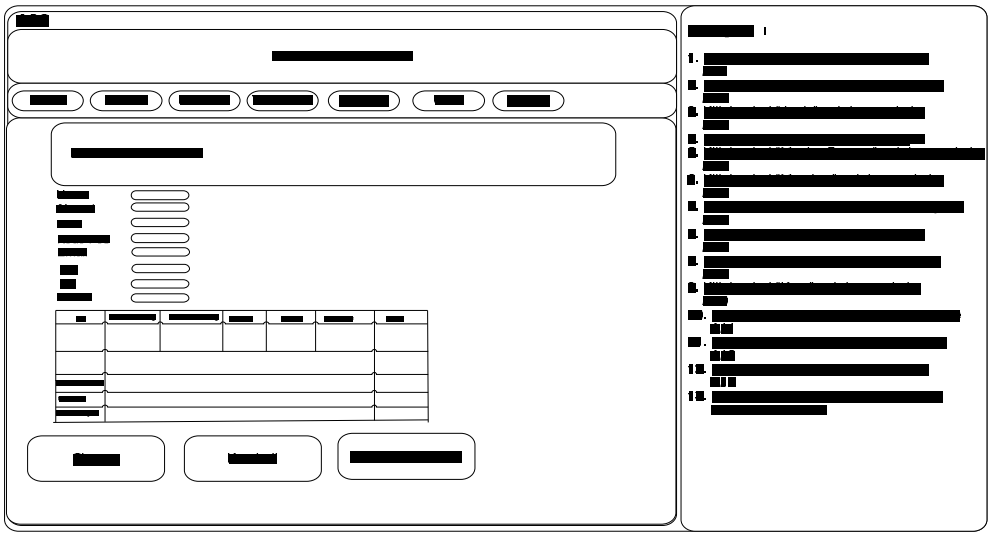
Tampilan antar muka ubah User adalah tampilan untuk admin mengubah data User. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.73 dibawah ini :



Gambar 3.73 Perancangan Tampilan Ubah User

29. Antar Muka Detail Transaksi(A29)

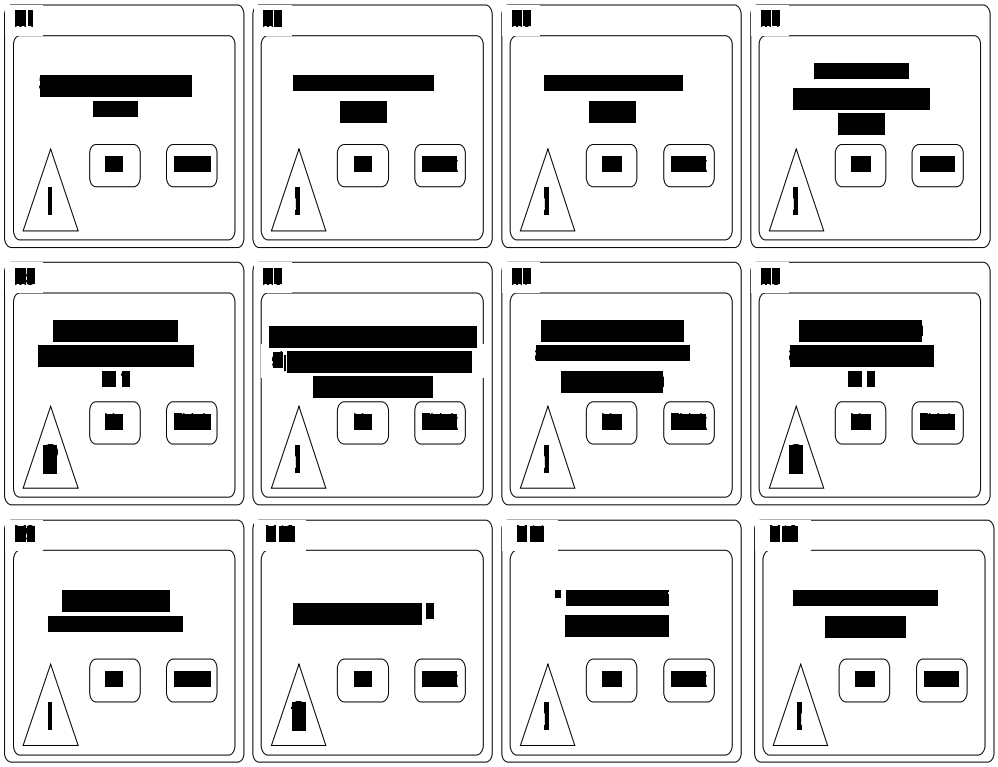
Tampilan antar muka detail transaksi adalah tampilan untuk menampilkan detail transaksi. Untuk lebih jelasnya akan ada pada gambar 3.74 dibawah ini:



Gambar 3.74 Perancangan Tampilan Detail Transaksi

3.2.3.2 Perancangan Pesan

Pada gambar 3.75 dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada website *e-commerce* pada TB. Purnama. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :



Gambar 3.75 Perancangan Pesan

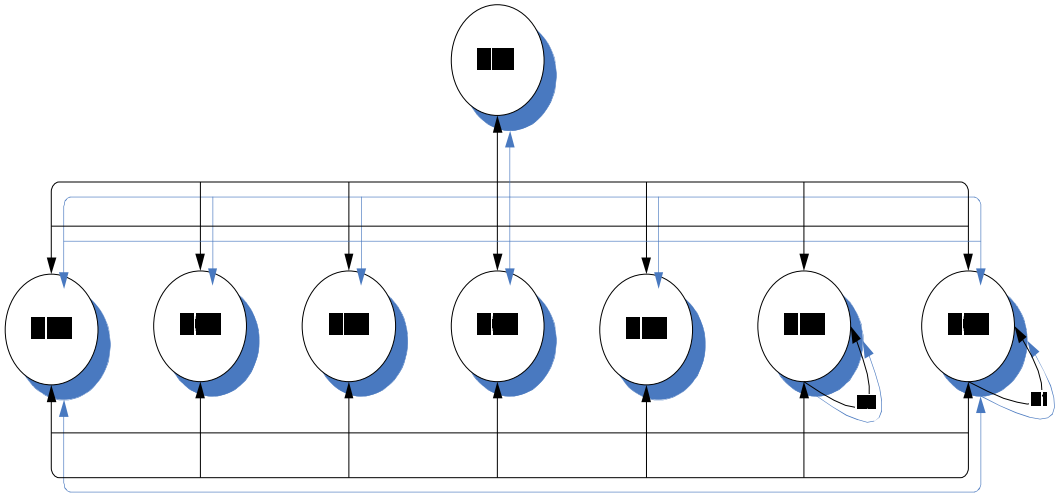
3.2.3.3 Jaringan Semantik

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 pengunjung, jaringan semantik member dan jaringan semantik administrator.

1. Jaringan Semantik Member

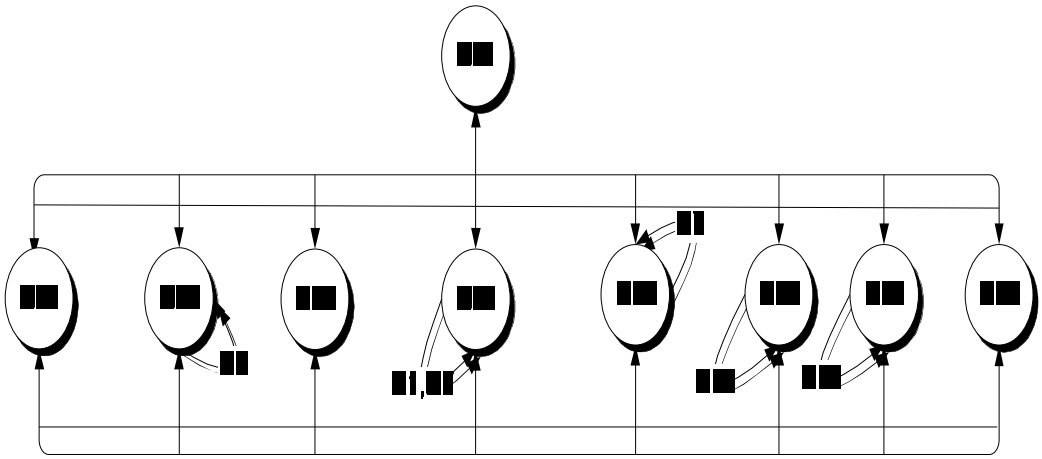
   Gambar 3.76 di bawah ini merupakan jaringan semantik pengunjung.



Gambar 3.76 Jaringan Semantik Pengunjung

2. Jaringan Semantik Member

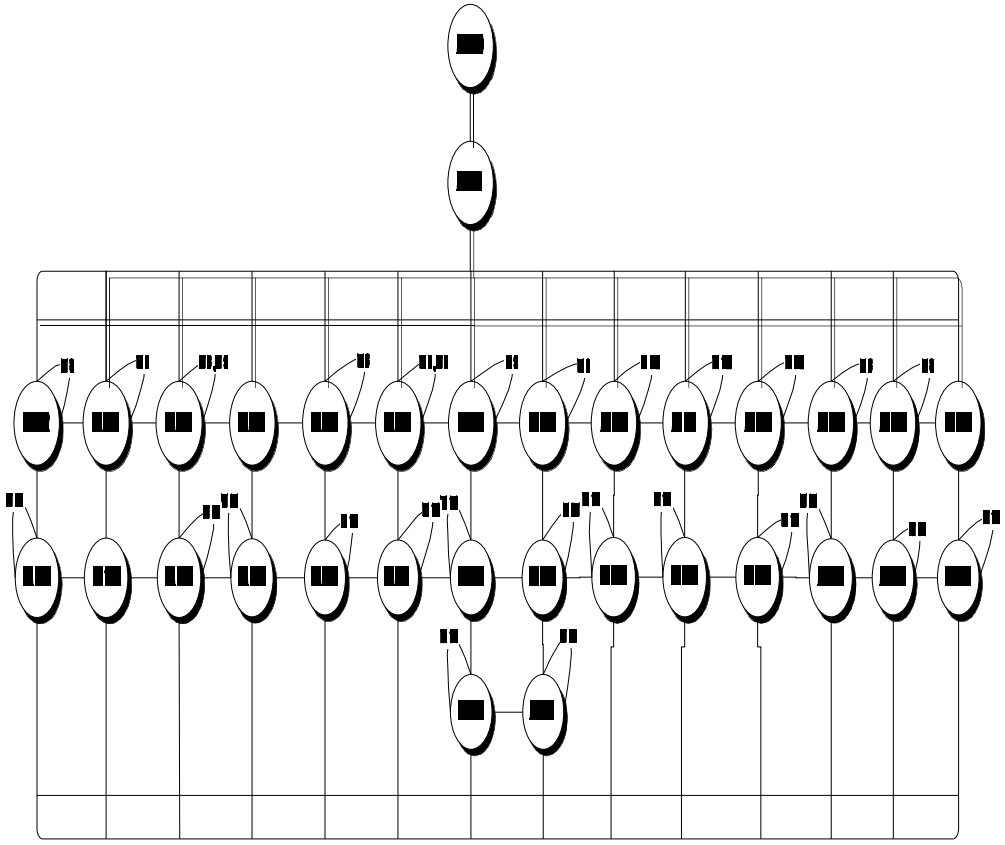
   Gambar 3.77 di bawah ini merupakan jaringan semantik member.



Gambar 3.77 Jaringan Semantik Member

3. Jaringan Semantik Administrator

   Gambar 3.78 di bawah ini merupakan jaringan semantik administrator.



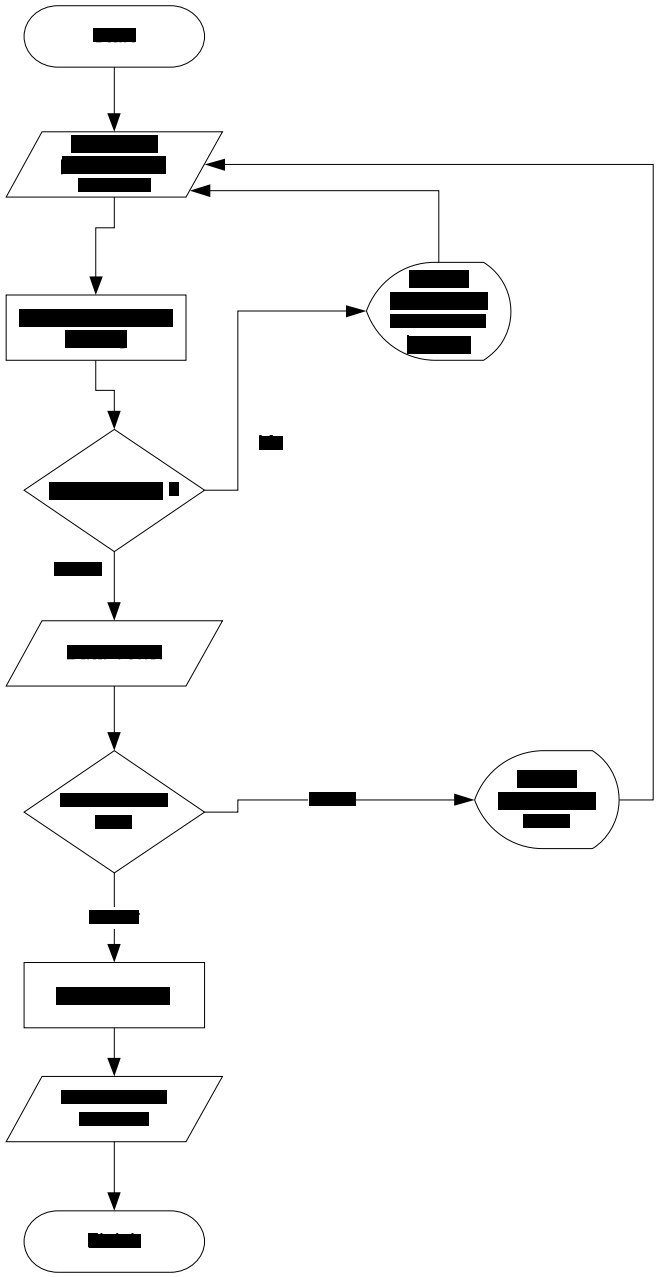
Gambar 3.78 Jaringan Semantik Administrator

3.2.4 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 TB. Purnama yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Prosedural Pendaftaran

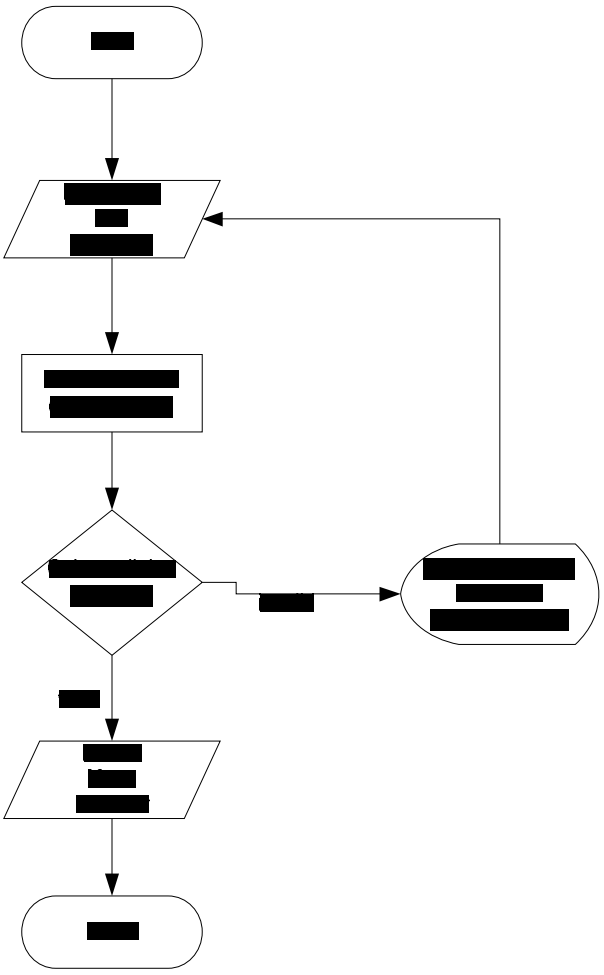
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur pendaftaran dapat dilihat pada gambar 3.79 sebagai berikut :



Gambar 3.79 Prosedural Pendaftaran

2. Prosedural Login

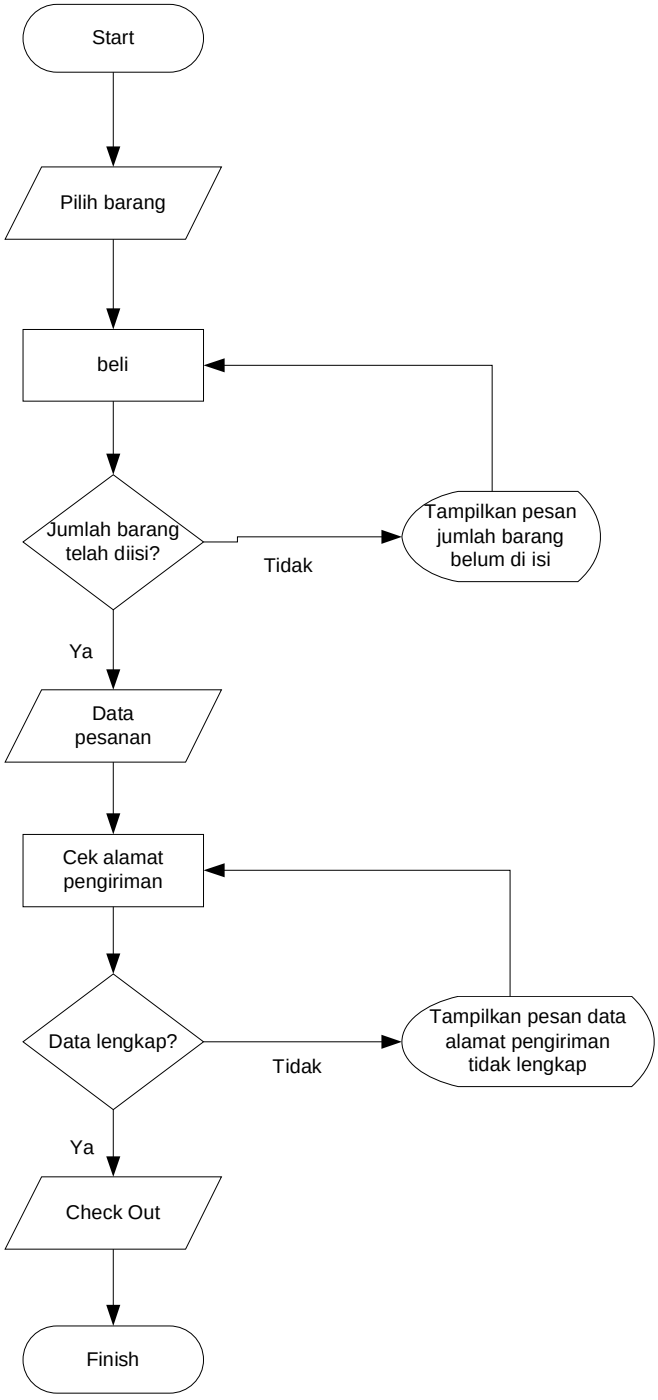
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur login dapat dilihat pada gambar 3.80 sebagai berikut :



Gambar 3.80 Prosedural Login

3. Prosedural Pemesanan

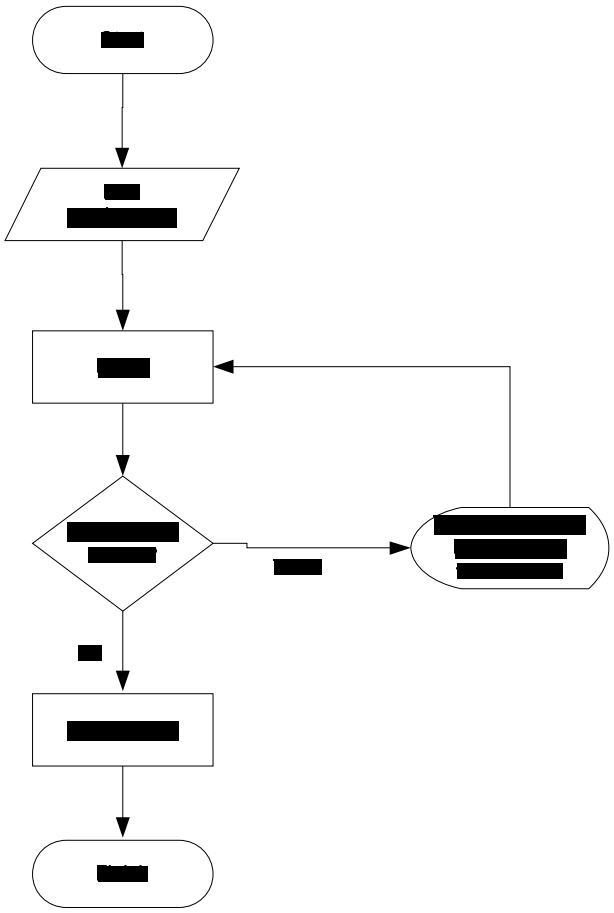
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.81 sebagai berikut :



Gambar 3.81 Prosedural Pemesanan

4. Prosedural Pembayaran

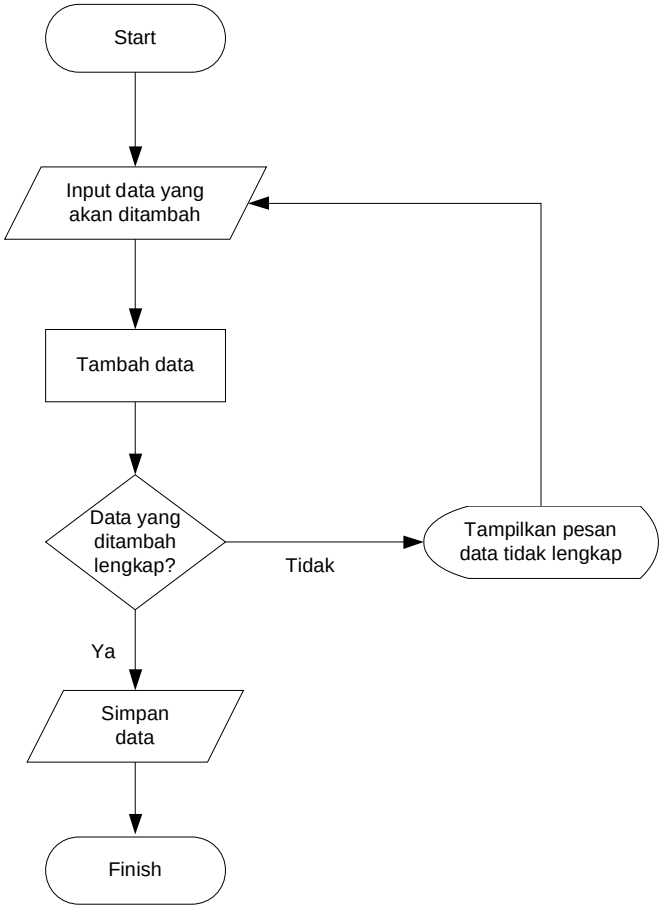
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.82 sebagai berikut :



Gambar 3.82 Prosedural pembayaran

5. Prosedural Tambah Data

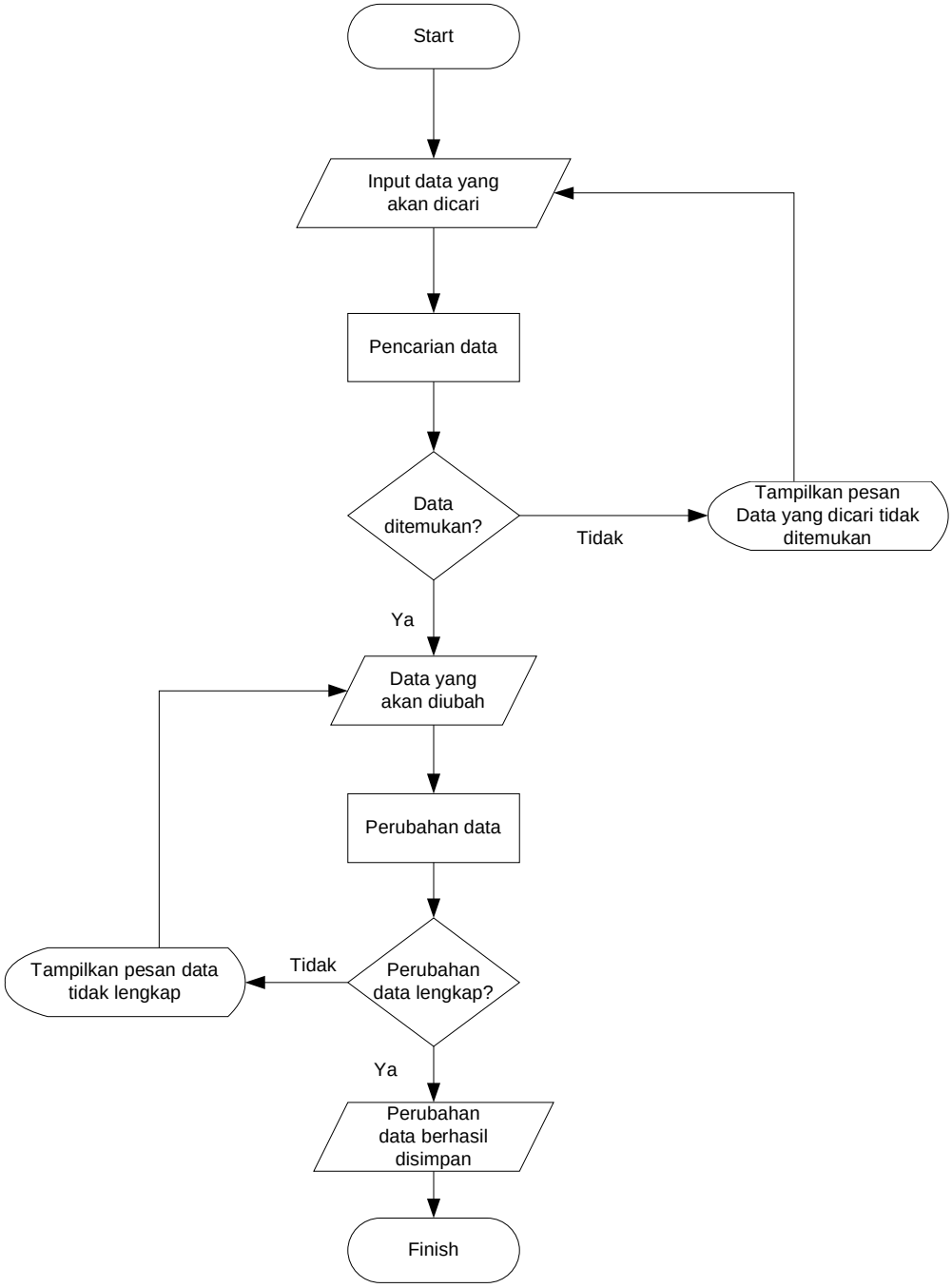
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur Tambah Data dapat dilihat pada gambar 3.83 sebagai berikut :



Gambar 3.83 Prosedural Tambah Data

6. Prosedural Ubah Data

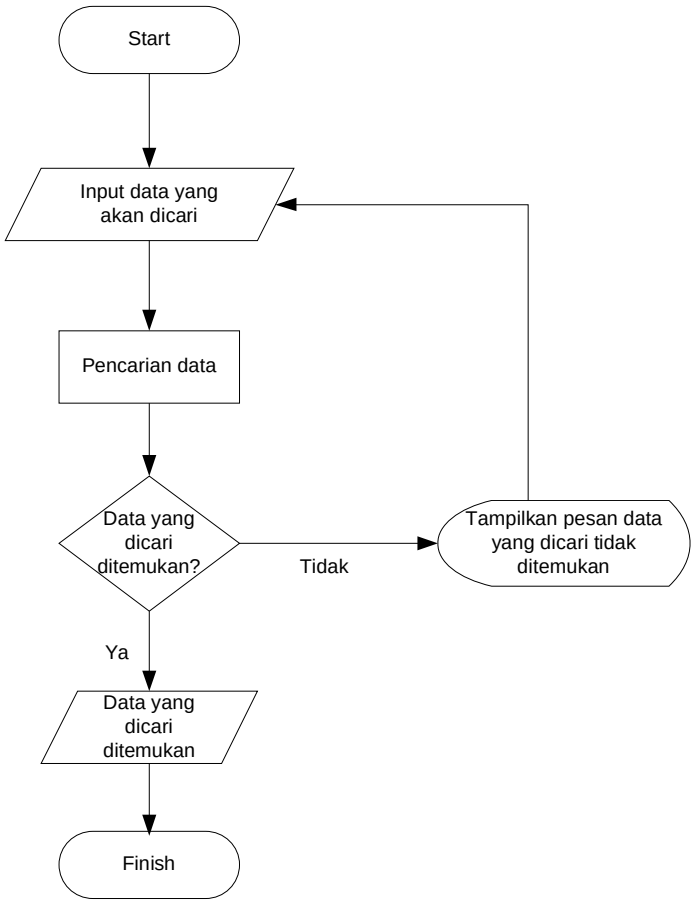
Untuk lebih jelasnya tentang prosedur Ubah Data dapat dilihat pada gambar 3.84 sebagai berikut :



Gambar 3.84 Prosedural Ubah Data

7. Prosedural Pencarian

Untuk lebih jelasnya tentang prosedur pencarian dapat dilihat pada gambar 3.85 sebagai berikut :



Gambar 3.85 Prosedural Pencarian