BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Analisis adalah penguraian dari suatu masalah yang utuh ke dalam bagianbagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan danmengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

3.1.1 Analisis Masalah

CBU *Counter* dalam kegiatan operasionalnya adalah menjual produk kepada konsumen yang nantinya akan dipakai untuk keperluan pribadi.

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak CBU *Counter*, prosedur penjualan produk yang sedang berjalan di CBU *Counter* adalah sebagai berikut :

1. Penjualan masih mengunakan sistem konvensional.
2. Tidak adanya katalog produk menjadikan CBU *Counter* kurang bersaing dengan toko lain.
3. Pengolahan data produk masih manual.

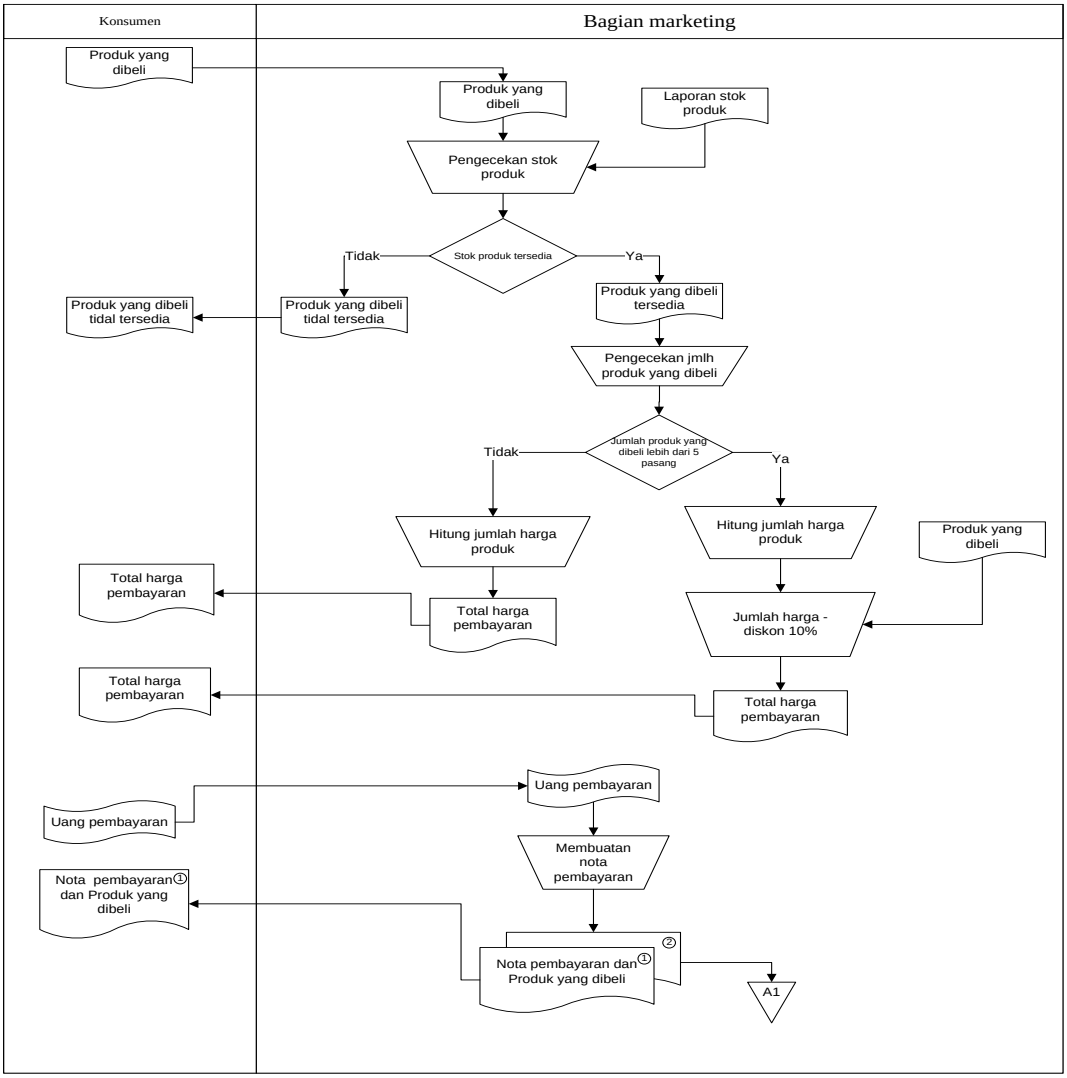
3.1.2 Analisis Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

3.1.2.1 Prosedur Penjualan

Dibawah ini adalah tahap-tahap Prosedur penjualan yang sedang berjalan saat ini saat ini di *CBU Counter*.

1. Konsumen membeli produk berdasarkan model produk yang telah dipilihnya atau berdasarkan produk yang ditawarkan oleh CBU *Counter*.

2. Konsumen memberikan produk yang dibelinya tersebut kepada Bagian marketing.
3. Bagian marketing akan mengecek stok model produk tersebut berdasarkan laporan stok produk.
4. Jika stok tersedia maka pembelian akan dilanjutkan
5. Namun jika stok tidak tersedia maka pembelian tidak dilanjutkan.
6. Jika pembelian kurang dari lima bagian marketing akan langsung menghitung total harganya.
7. Namun jika jumlah produk yang dibeli konsumen lebih dari 5 pasang akan mendapat diskon 10% dari total harga.
8. Bagian marketing memberi tahukan total harga pembayaran kepada konsumen.
9. Jika Konsumen setuju membayar total harga pembayaran maka konsumen memberikan sejumlah uang ke bagian marketing sesuai dengan total harga dari produk yang dibelinya.
10. Bagian marketing membuat nota total pembayaran.
11. Nota 1 dan memberikan produk yang dibeli diberikan kepada konsumen.
12. Kemudian nota 2 di arsipkan oleh bagian marketing dan dicatat kedalam laporan penjualan.



Gambar 3.1 *Flowmap* Prosedur penjualan

Keterangan :

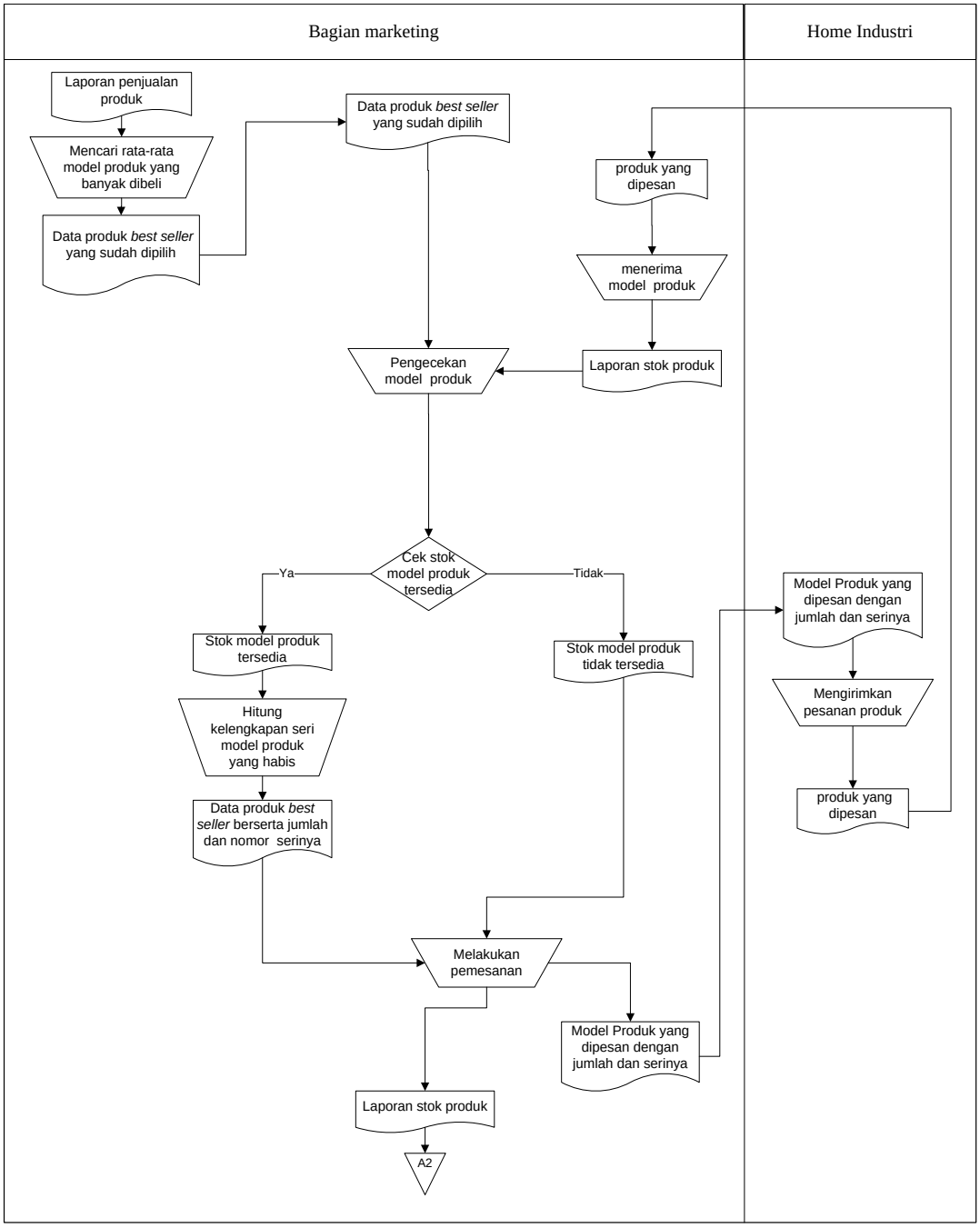
A1 : Arsip Laporan penjualan produk

3.1.2.2 Prosedur Penentuan Produk *Best Seller*

Penentuan produk *best seller* dilihat dari seberapa besar produk tersebut laku di pasaran dengan cara sebagai berikut :

1. Bagian marketing melihat data penjual dilaporan penjualan produk.
2. Lalu bagian marketing melihat rata-rata model produk yang banyak dibeli oleh konsumen.

3. Lalu bagian marketing menentukan model produk yang banyak dibeli sebagai produk *best seller*
4. Bagian marketing membuatkan data produk *best seller.*
5. Bagian marketing mengecek stok model produk, berdasarkan laporan stok produk.
6. Jika stok masih ada, maka melakukan pemesanan hanya nomor seri yang habis dari model tersebut.
7. Jika stok model produk kosong maka dilakukan pemesanan sebayak 1 kodi atau lebih.
8. Kemudian memesankan produk *best seller* ke *home industri.*
9. Kemudian *home industri* akan mengirimkan pesanan model produk tersebut.



Gambar 3.2 *Flowmap* penentuan produk *Best Seller*

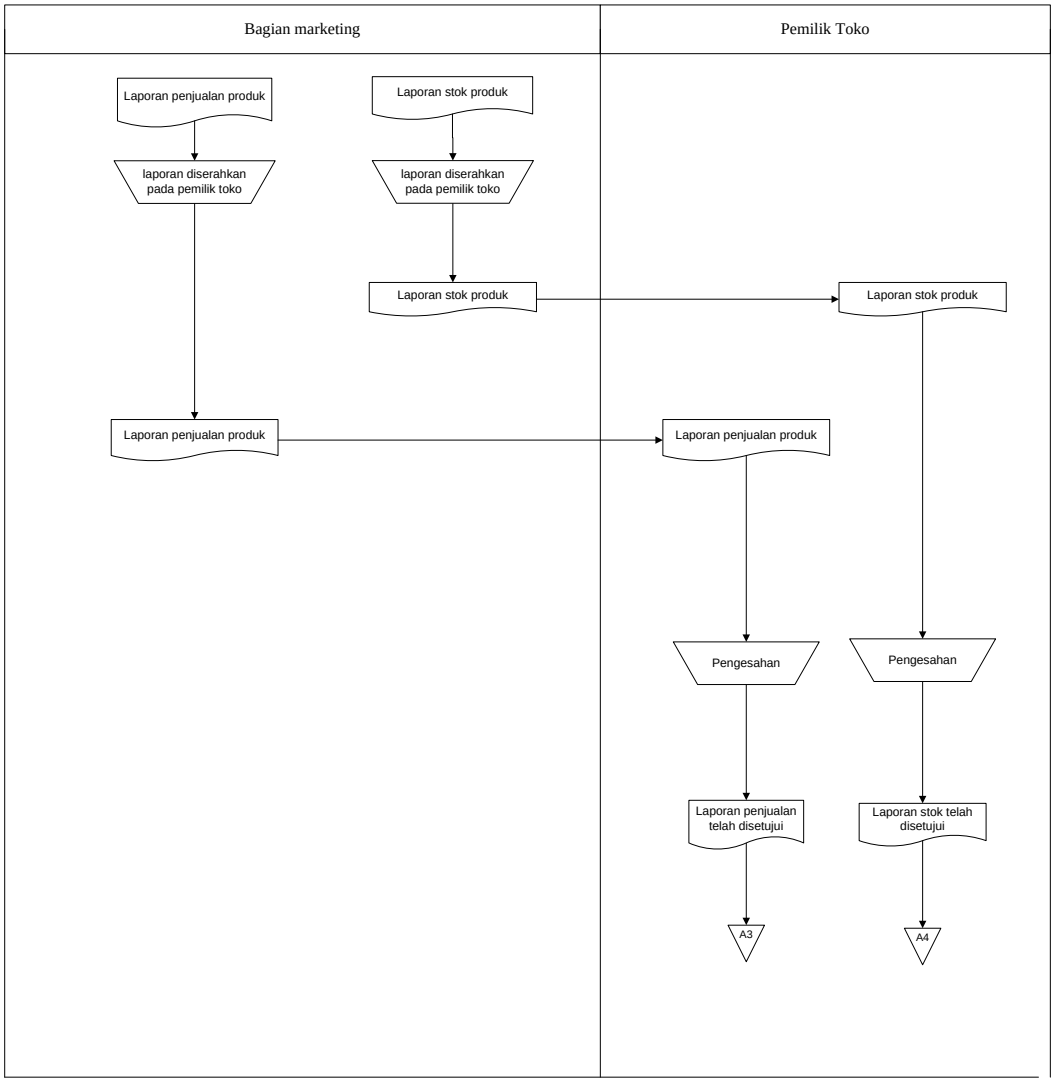
Keterangan :

A1 : Arsip Laporan penjualan produk
A2 : Arsip laporan stok produk.

3.1.2.3 Prosedur Pelaporan

Dibawah ini adalah tahap-tahap Prosedur pelaporan yang sedang berjalan saat ini saat ini di *CBU Counter*.

1. Bagian marketing menyerahkan Laporanpenjualan dan pemesanan pada Pemilik toko.
2. Pemilik toko memeriksa semua laporan.
3. Pemilik toko menyetujui laporan kemudian diaripkan.



Gambar 3.3 *Flowmap* pelaporan yang sedang berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip Laporan penjualan produk
A2 : Arsip laporan stok produk.
A3 : Arsip laporan penjualan yang sudah disetujui
A4 : Arsip laporan stok produk yang sudah disetujui.

3.1.2.4 Prosedur Retur

Prosedur retur di Toko CBU *Counter* yang sedang berjalan saat ini yaitu jika ada produk yang diretur maka produk retur akan di retur kembali ke *home industry*, batasan retur dalam pembanguna website e-commerce di CBU *Counter* adalah sebagai berikut :

1. Produk masih dalam keadaan baru (belum terpakai dan dicuci), bersih (tanpa noda), dan masih dalam kemasan yang rapi.
2. Label pada produk masih terpasang lengkap dan dalam keadaan baik.
3. Batas waktu maksimal tukar ukuran/produk yaitu 3 hari terhitung dari tanggal produk diterima, dan menyertakan nota pembelian.
4. Penukaran ukuran/produk hanya dapat dilakukan satu kali per transaksi.
5. Segala biaya yang timbul dari proses retur ukuran/produk adalah menjadi tanggung jawab kami sebagai penghargaan atas kesalahan kami.
6. Produk pengganti akan dikirim bersamaan dengan pesanan *member* berikutnya.

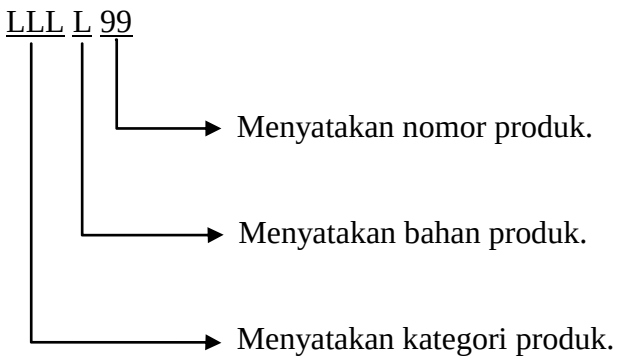
3.1.2.5 Analisis Promosi

Promosi produk di Toko CBU *Counter* saat ini dikenakan untuk produk-produk yang ingin dipromosikan oleh pihak Toko CBU *Counter*, sehingga tidak ada ketentuan atau kriteria yang tetap untuk produk promosi.

3.1.2.6 Analisis Pengkodean

Pengkodean yang dilakukan di CBU *Counter* hanya dilakukan pada data produk atau tepatnya pada nama produk yang ada pada tabel produk. Adapun pengkodean yang ada pada data produk adalah sebagai berikut :

Format : LLLL99



Contoh : SKPF01, yang berarti produk yang memiliki kode kategori SKP yaitu Sepatu Kasual Pria, berbahan baku F yaitu Kulit-Fiber, urutan ke 01 pada kategori tersebut.

3.1.2.7 Analisis Produksi

Produksi dilakukan oleh *home industri* kulit di cibaduyut dan *home industri* berkerjasama dengan banyak toko disana, salah satunya adalah toko CBU *Counter*. Pemesanan awal yang lakukan oleh CBU *Counter* adalah 1 kodi per jenis produk atau lebih, dengan ukuran 36-40 untuk sepatu/sandal wanita dan 39-43 untuk sepatu/sandal pria. Untuk selanjutnya pemesanan dilakukan dengan melengkapi stok yang habis.

3.1.2.8 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 berikut :

Tabel 3.1 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1	Proses transaksi yang dilakukan mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk mendapatkan produk yang diinginkan.	Konsumen
2	Proses pembayaran yang dilakukan mengharuskan konsumen datang ke tempat tujuan untuk melakukan pembayaran.	Konsumen
3	Tidak adanya media promosi bagi CBU *Counter*	Toko
4	Penentuan produk *best seller* belum sepenuhnya efetif dan efisien.	Toko
5	Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian informasi kepada komsumen dirasakan kurang efektif sehingga konsumen belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap.	Konsumen
6	Pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga seringkali terjadi kehilangan.	Toko

3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan.

3.1.3.1 Analisis Pengguna

1. Bagian yang terlibat saat ini dalam mengelola toko yaitu :

Tabel 3.2 Bagian yang terlibat saat ini

NO	Pengguna	Keterangan
1	Pemilik toko	7. Sarjana Pertanian 8. Usia 38 9. Pemegang penuh kendali toko 10. Menguasai windows dan microsoft office
2	Bagian marketing	1. Lulusan SMA 2. Usia 22 3. Mengelola penjualan dan pemasaran 4. Menguasai windows dan microsoft office

2. User yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun digunakan oleh 3 jenis pengguna yaitu :

Tabel 3.3 Karatrristik pengguna sistem

No	Jenis Pengguna	Hak akses
1	Admin	1. Mengolah operator
2	Operator	2. Mengolah data master 3. Mengolah data transaksi 4. Mengolah laporan
3	Member	1. Melakukan pebelian
4	Pengunjung	1. Hanya dapat melihat produk di *website*

Jadi dapat disimpulkan untuk jenis user dan hak akses pengguna di dalam aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Evaluasi pengguna

No	Pengunan	Jenis Pengguna
1	Pemilik toko	Admin
2	Bagian marketing	Operator
3	Pengunjung yang sudah terdaftar	Member
4	Pengunjung yang belum terdaftar	Pengunjung

3.1.3.2 Analisis Perangkat Keras

1. Perangkat keras yang ada saat ini

Analisis perangkat keras, di CBU *Counter* adalah satu buah komputer dengan spesifikasi perangkat keras, sebagai berikut:

a. *Processor* dengan kecepatan 1 GHz + *Motherboard*
b. Kapasitas *Harddisk* 40 GB
c. RAM 256 MB
d. VGA *Card* 64 MB
e. *Monitor*
f. *Lan Card 10/100Mbps*
g. *Mouse / keyboard*

2. Perangkat keras yang dibutuhkan

Analisis Perangkat Keras yang dibutuhkan, untuk dapat menjalankan aplikasi *ecommerce* yang akan dibagun adalah sebagai berikut :

a. *Processor* dengan kecepatan minimal 2 GHz + *Motherboard*
b. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB
c. RAM minimal 512 GB
d. VGA *Card* minimal 128 MB
e. *Monitor*
f. *Lan Card 10/100Mbps*
g. Koneksi *internet* minimal 64 kbps
h. *Mouse / keyboard*

3.1.3.3 Analisis Perangkat Lunak

1. Perangkat lunak yang ada saat ini

Analisis Perangkat Lunak yang digunakan di CBU *Counter* saat ini adalah sebagai berikut :

a. Windows XP SP 3

b. Microsoft office 2003

2. Perangkat lunak yang dibutuhkan

Analisis Perangkat Lunak yang dibutuhkan untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibagun. Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

a. Minimal Windows XP SP 3

b. WAMP SERVER sebagai *Web Server*

c. Adobe Dreamweaver CS5 sebagai editor PHP.

d. MySQL sebagai DBMS

e. Adobe Photoshop *CS3* sebagai editor gambar

f. Mozila Firefox sebagai *browser*

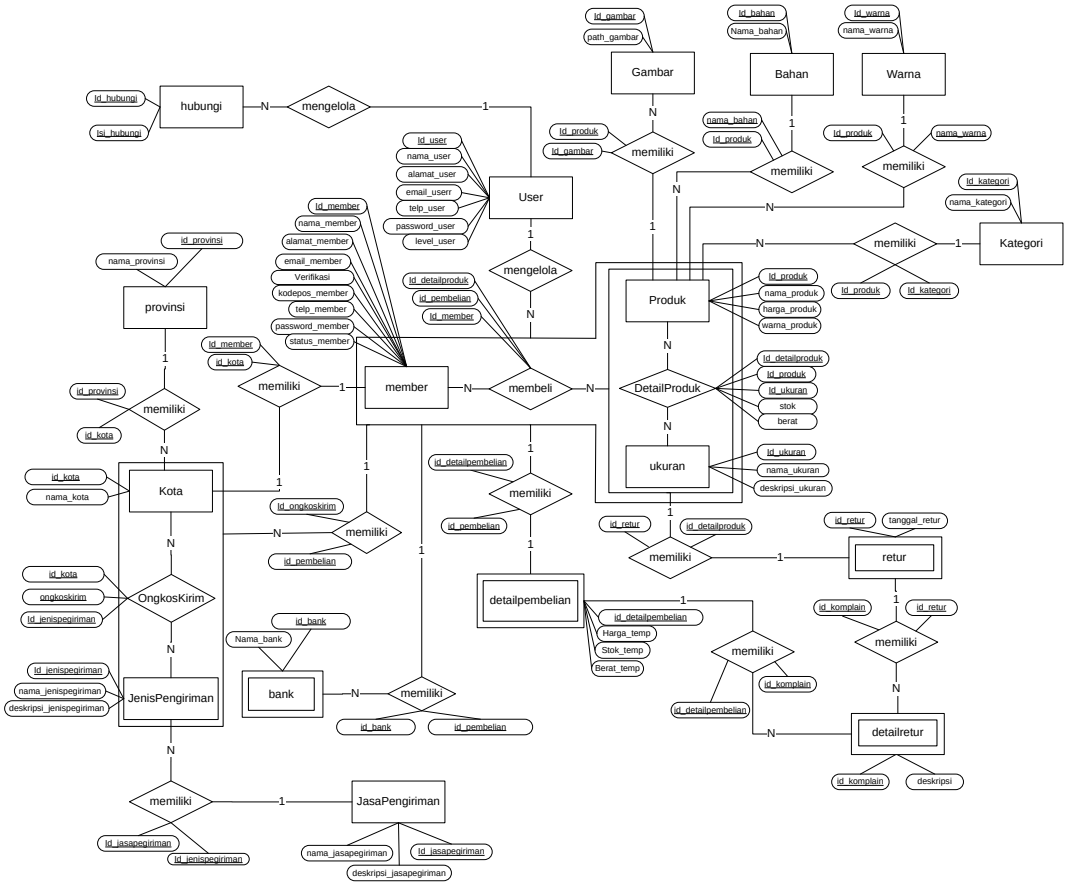
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisa aliran data atau prosedur sangat diperlukan untuk mengetahui proses yang berjalan di suatu toko dan sebagai dasar untuk membuat atau memperbaiki serta mempermudah prosedur yang berjalan di toko agar menjadi lebih baik adapun *tool* yang digunakan adalah sebagai berikut :

11. *Entity relationship diagram* sebagai model relasi data.
12. *Data Flow Diagram* sebagai proses fungsional menggunakan.

3.1.5 Analisis Basis Data

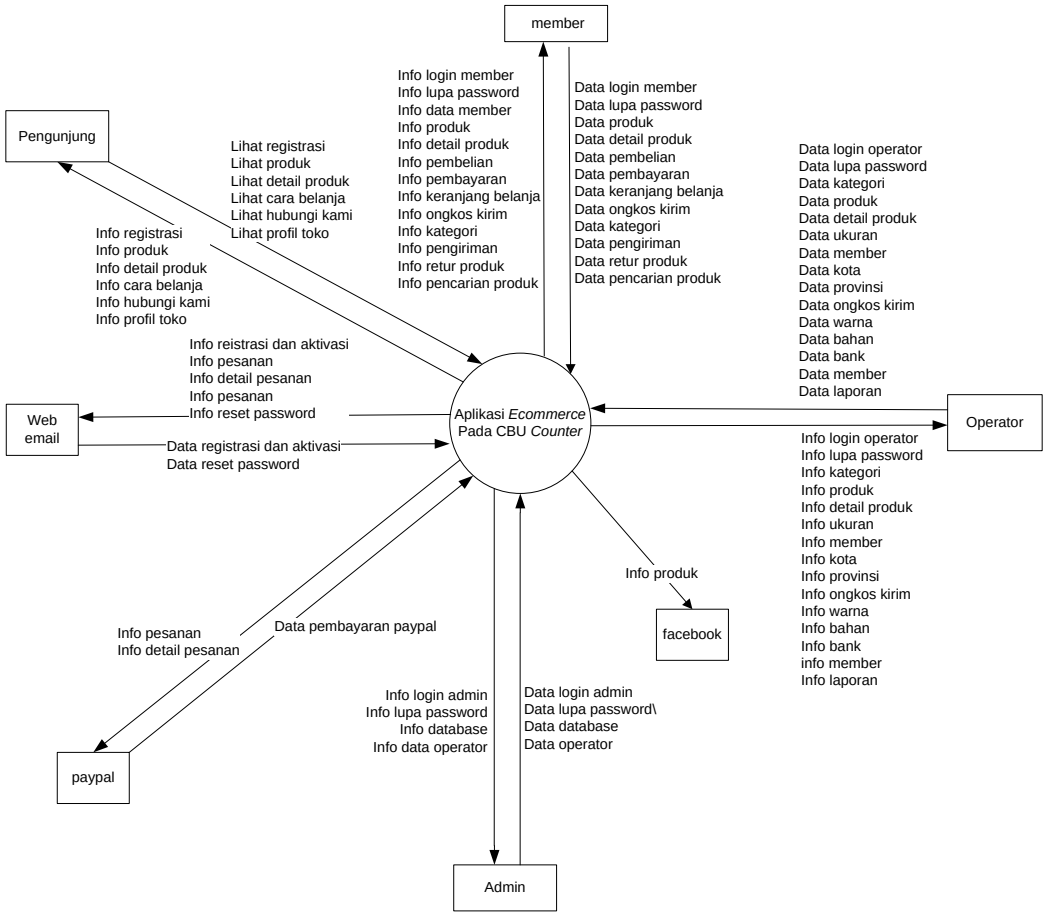
Dalam memodelkan data dan hubungan-hubungan data yang ada di dalam Sistem *e-commerce* digunakan *tool* diagram E-R. Berikut menggambarkan bagaimana relasi antar entitas yang saling berhubungan.



Gambar 3.4 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

3.1.6 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan *tools* untuk struktur analisis. Pendekatan struktur ini untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. berikut diagram konteks dari *website e-commerce* ini.



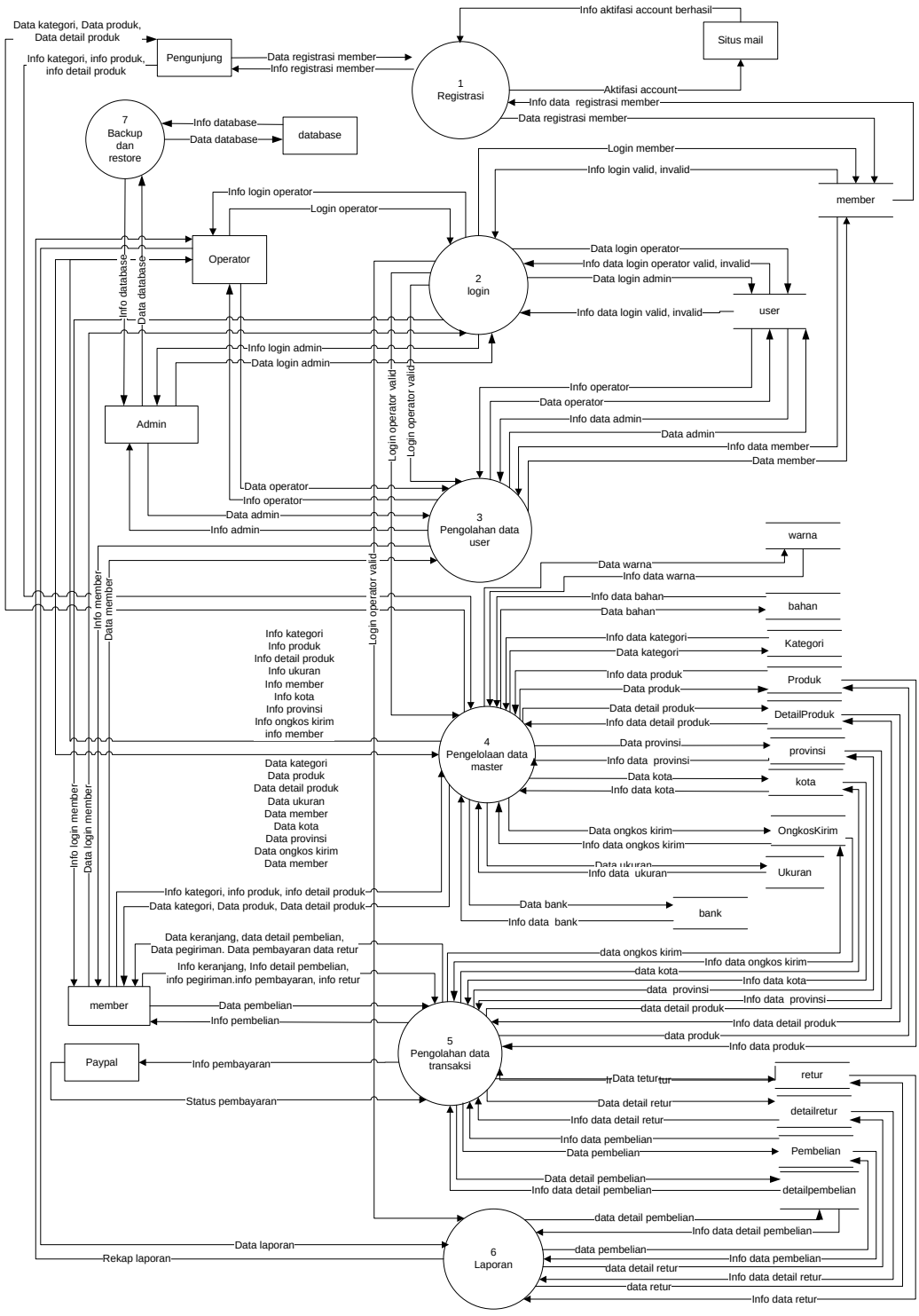
Gambar 3.5 Diagram konteks

3.1.7 Data Flow Diagram

Data flow diagram digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu system yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, berikut *data flow diagram* selengkapnya :

3.1.7.1 DFD Level 1 aplikasi *e-commerce* CBU *Counter*

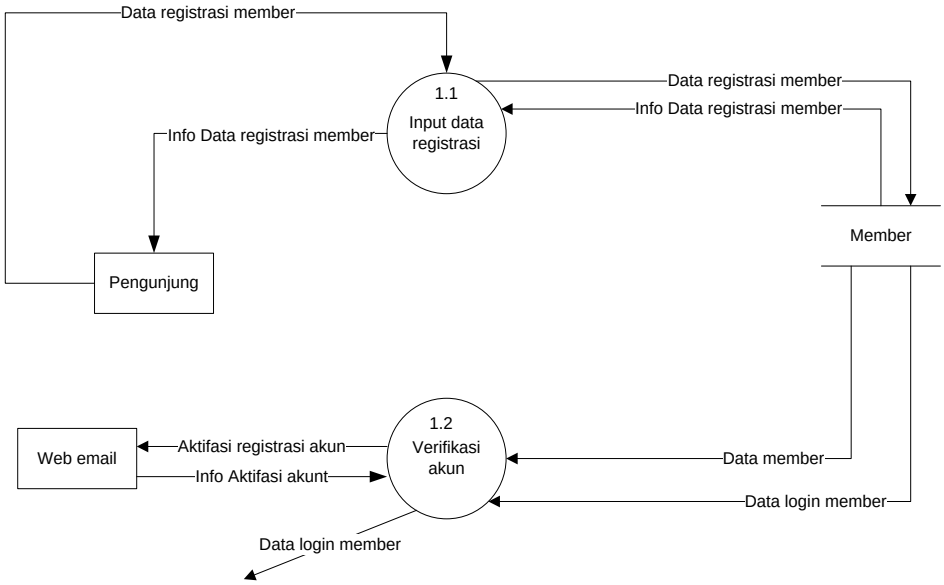
Berikut ini adalah DFD level 1 dari system *e-commerce* yang akan dibangun.



Gambar 3.6 DFD Level 1 aplikasi *e-commerce* CBU *Counter*

3.1.7.2 DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

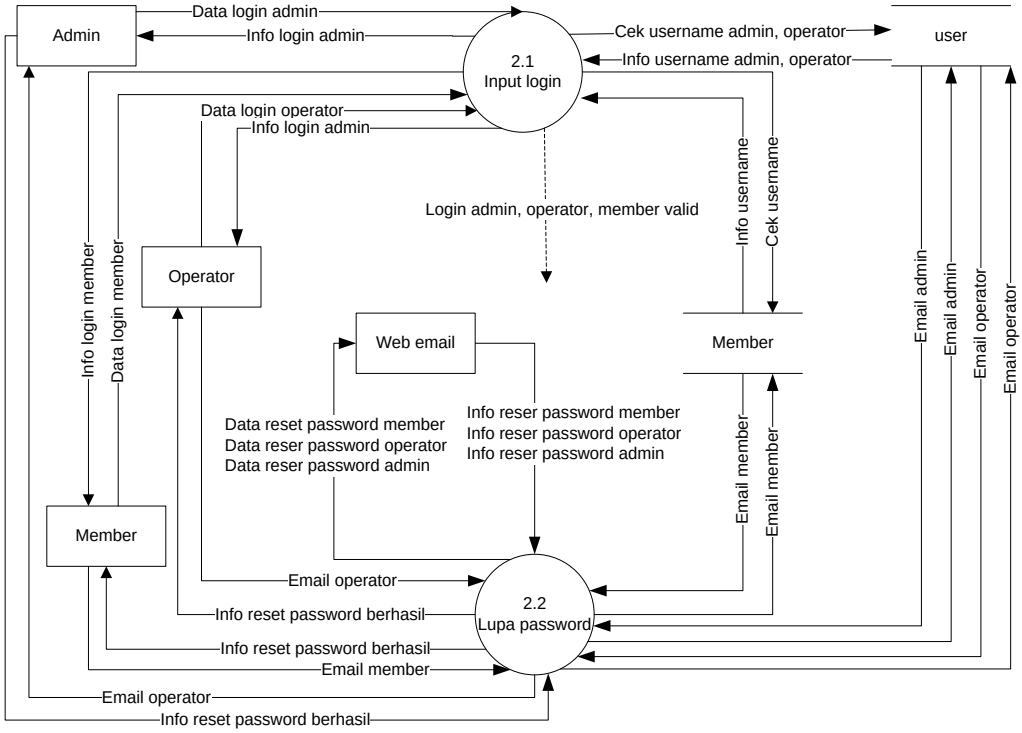
Merupakan alur subproses dari proses registrasi dimana Pengunjung melakukan input data registrasi, setelah itu sistem akan memverifikasi akun registrasi dengan aktivasi melalui web email.



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

3.1.7.3 DFD level 2 proses 2 login

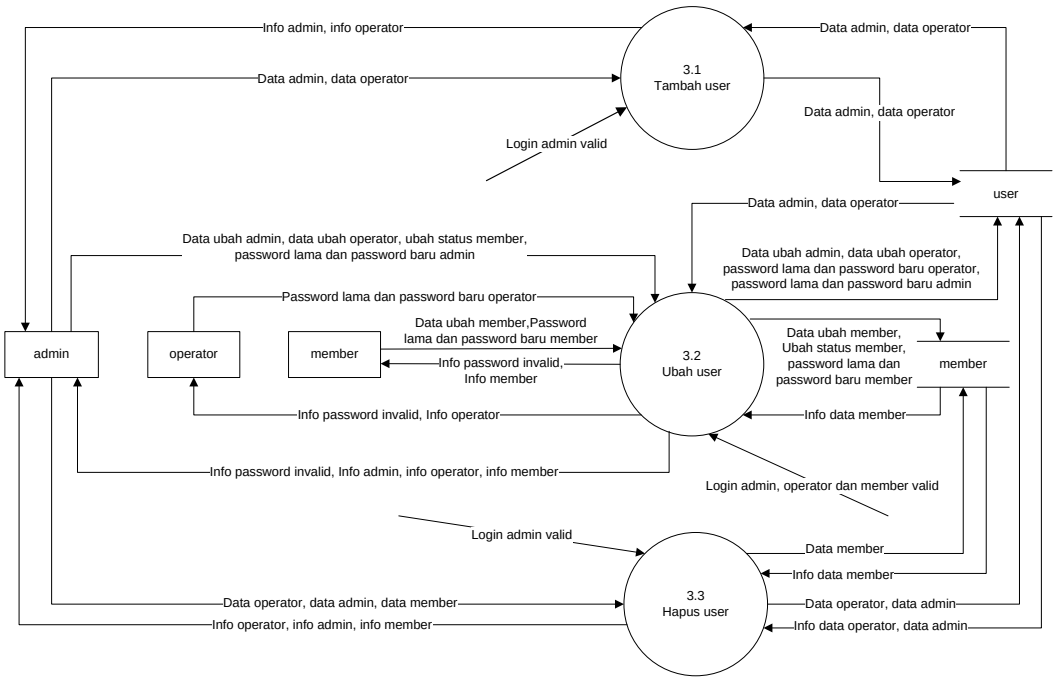
Merupakan alur subproses dari proses login dimana admin, operator, dan member melakukan input login dengan input username dan verifikasi login dengan cek password, apabila password salah sistem memberikan info login invalid. Untuk member terdapat proses lupa password dengan memasukkan email member ke sistem kemudian password baru akan di kirimkan melalui web email.



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 2 login

3.1.7.4 DFD level 2 proses 3 pengolahan data user

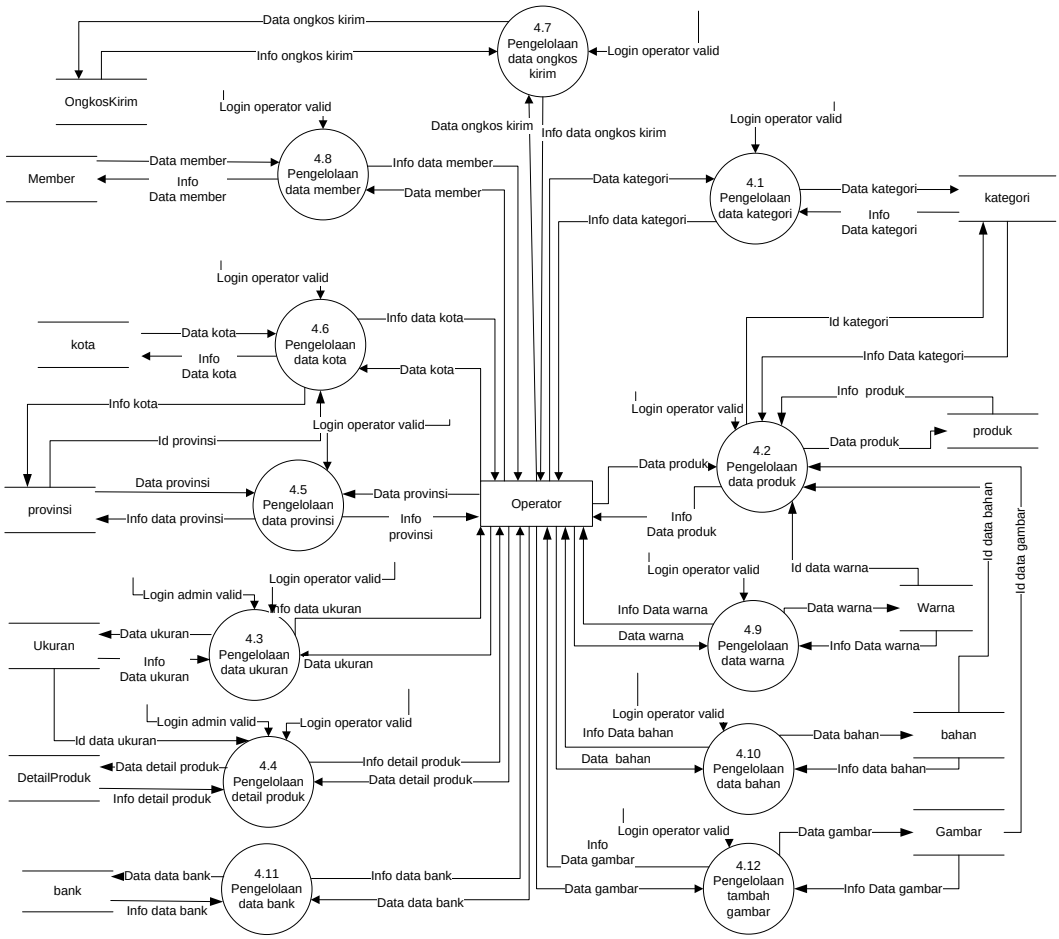
Merupakan alur subproses dari proses data user dimana operator dan member bisa melakukan perubahan pada profile dan password.



Gambar 3.9 DFD level 2 Proses 3 Pengolahan data user

3.1.7.5 DFD level 2 proses 4 pengolahan data master

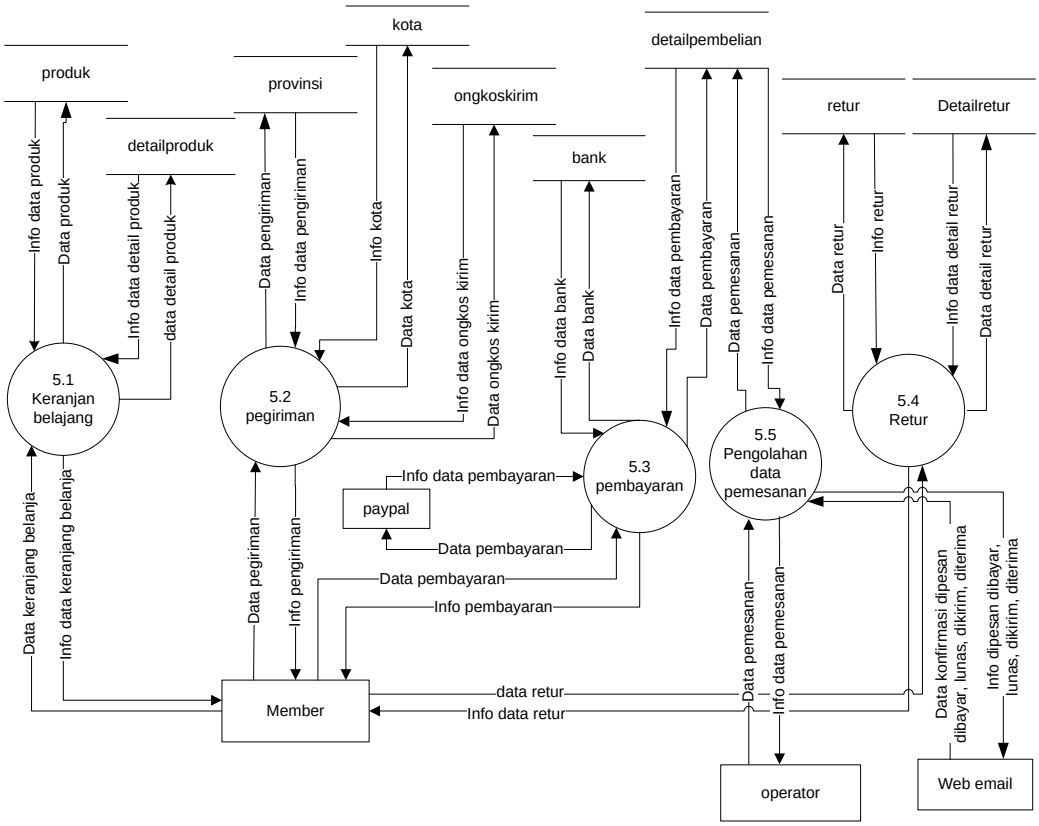
Merupakan alur subproses pengolahan data master dimana operator melakukan pengolahan data kategori, data produk, data detail produk, data member, data ongkos kirim, data hubungi, data ukuran, data provinsi, data kota.



Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 4 pengolahan data master

3.1.7.6 DFD level 2 proses 5 pengolahan data transaksi

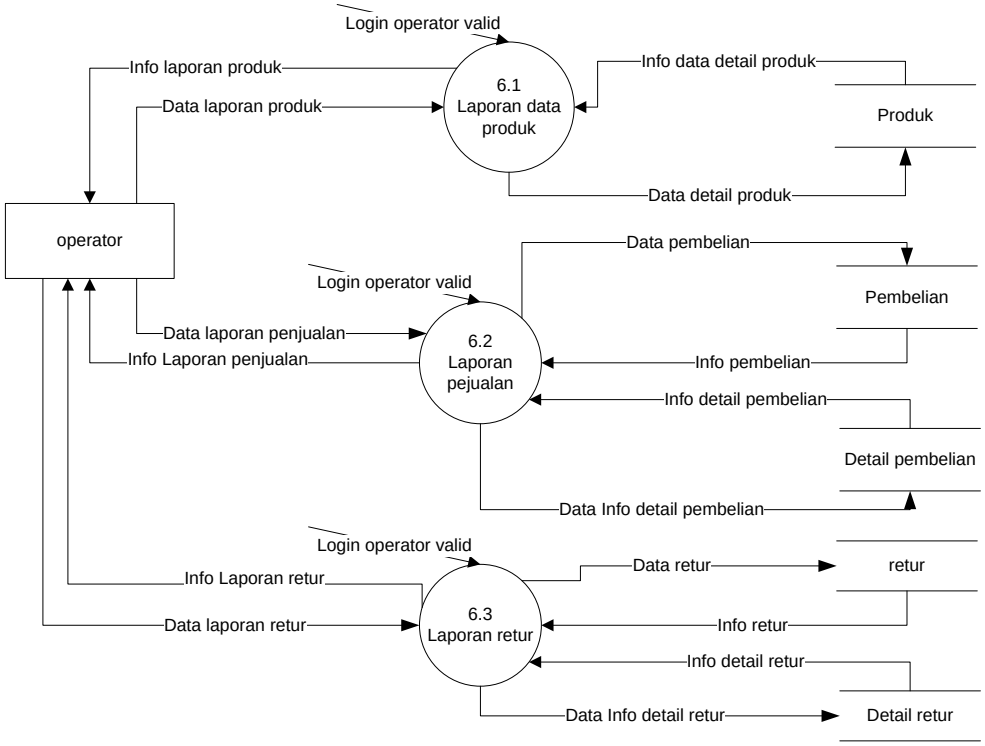
Merupakan alur subproses pengolahan data transaksi dimana operator mengkonfirmasi pembelian dan menyimpan data transaksi.



Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan data Transaksi

3.1.7.7 DFD level 2 proses 6 laporan

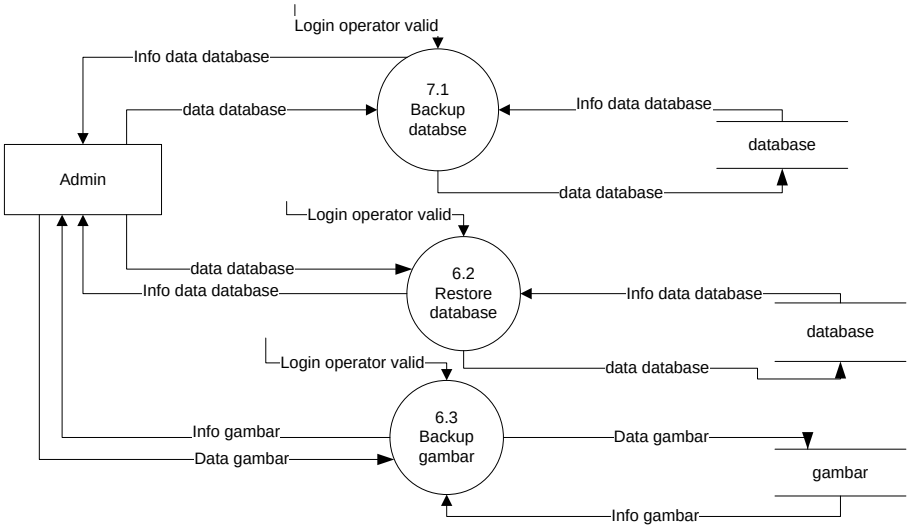
Merupakan alur subproses laporan dimana operator dapat pengolah laporan data produk laporan data retur dan penjualan produk.



Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 6 Laporan

3.1.7.8 DFD level 2 proses 7 backup dan restore databae

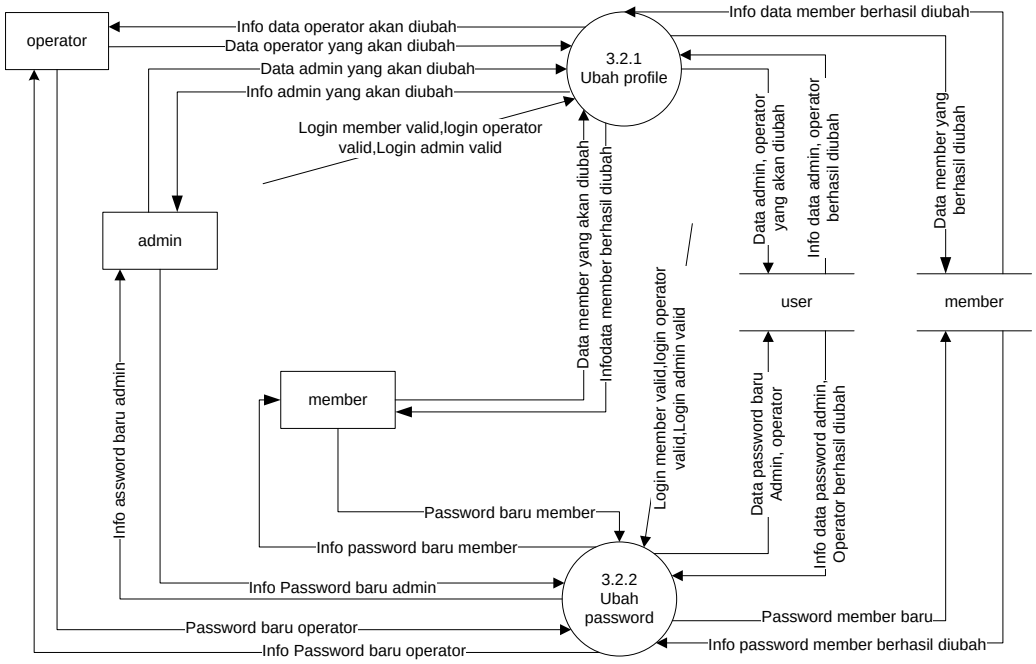
Merupakan alur subproses dimana admin dapat pengolah database.



Gambar 3.13 DFD level 2 proses 7 backup dan restore databae

3.1.7.9 DFD level 3 proses 3.2 Ubah user

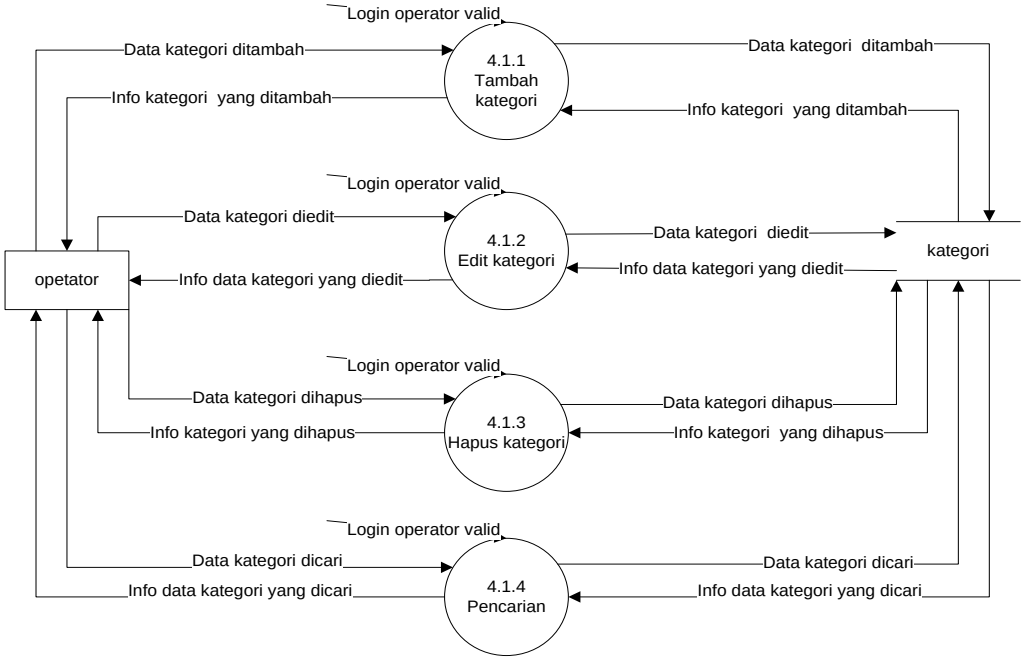
Merupakan alur subproses pengolahan operator dimana admin dapat mengelola operator.



Gambar 3.14 DFD Level 3 Proses 3.2 Ubah user

3.1.7.10 Level 3 Proses 4.1 Pengelolan data kategori produk

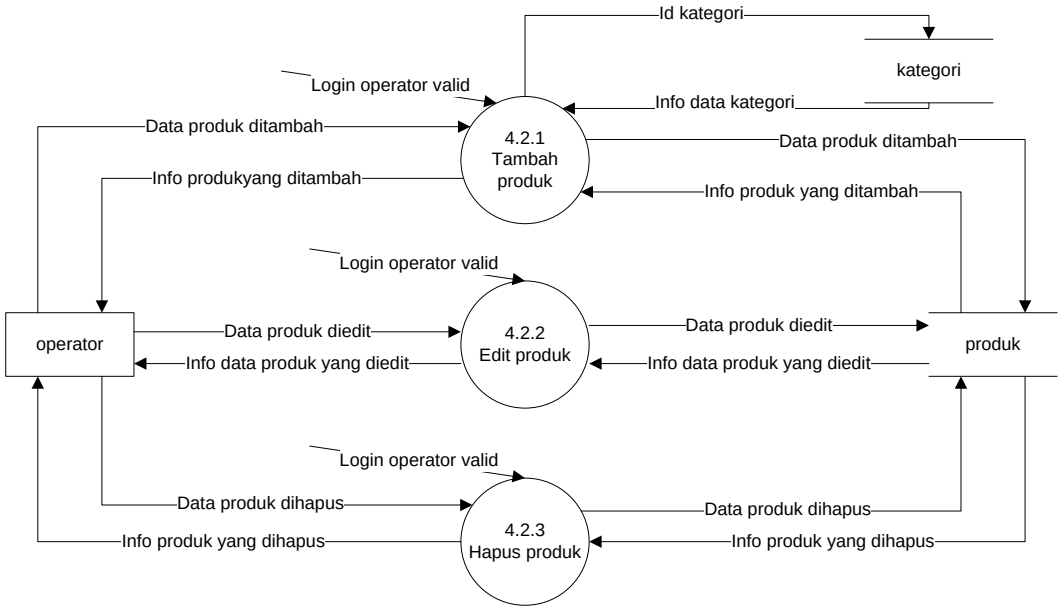
Merupakan alur subproses pengolahan data kategori dimana operator dapat menambah, mengedit dan menghapus data kategori.



Gambar 3.15 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengelolan data kategori produk

3.1.7.11 DFD level 3 proses 4.2 pengolahan data produk

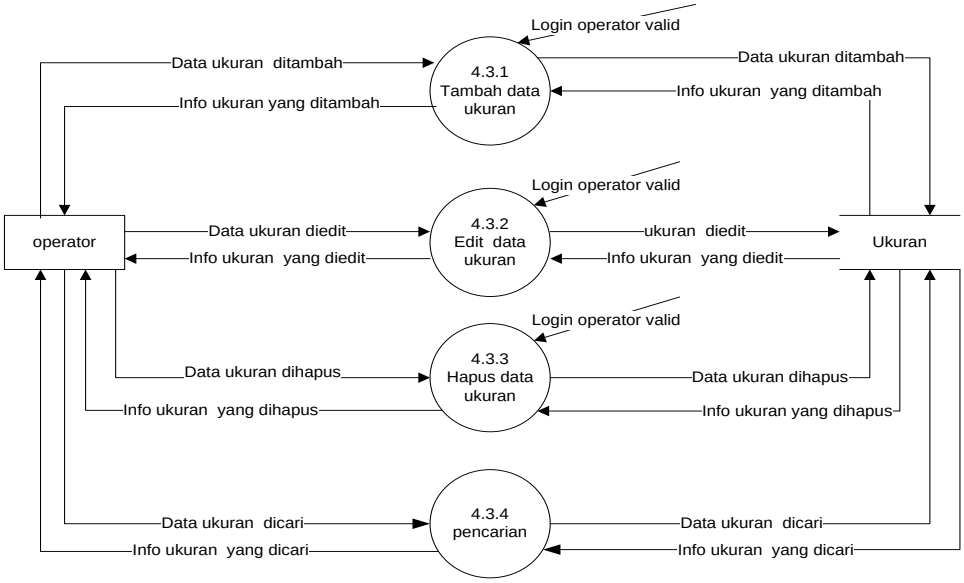
Merupakan alur subproses pengolahan data produk dimana operator dapat menambah, mengedit dan menghapus data produk.



Gambar 3.16 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengelolaan data produk

3.1.7.12 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengelolaan data ukuran

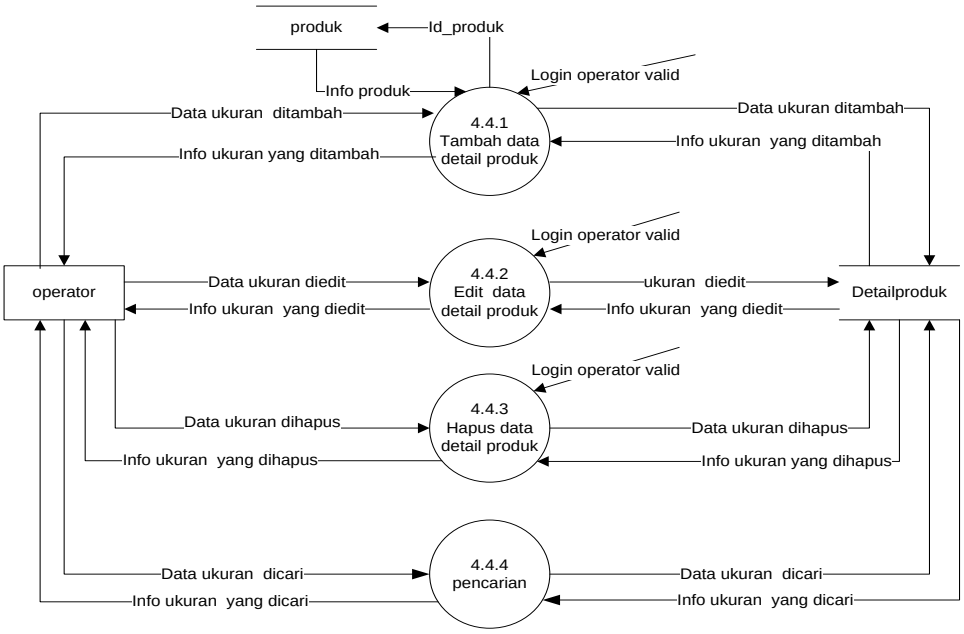
Merupakan alur subproses pengolahan data ukuran dimana operator dapat menambah, mengedit dan menghapus data ukuran.



Gambar 3.17 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengelolaan data ukuran

3.1.7.13 DFD level 3 proses 4.4 pengolahan data detail produk

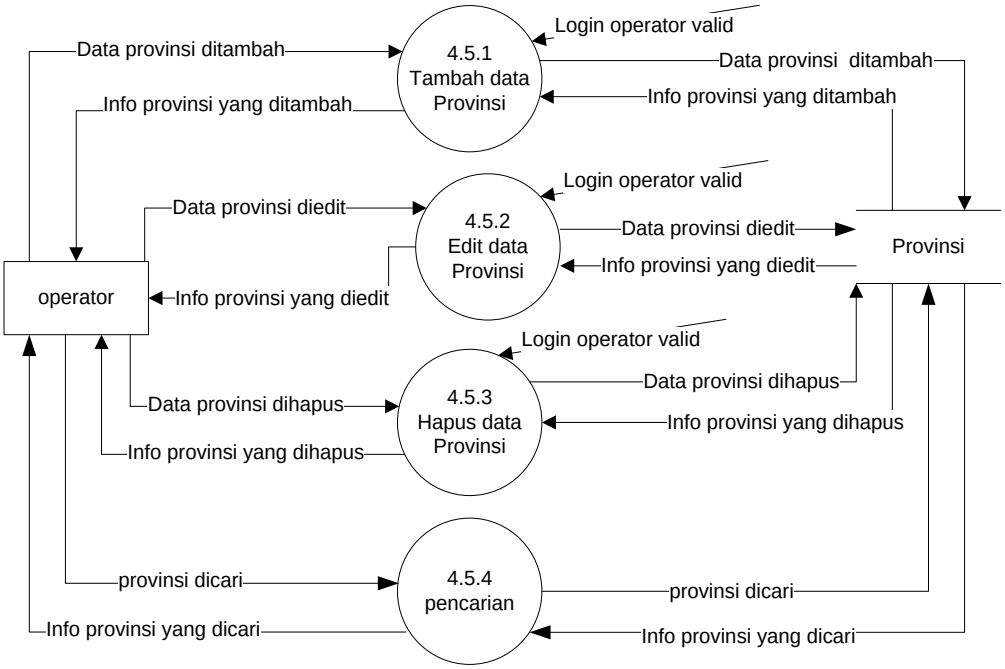
Merupakan alur subproses pengolahan data detail produk dimana operator dapat menambah, mengedit dan menghapus data provinsi.



Gambar 3.18 DFD level 3 proses 4.4 pengolahan data detail produk

3.1.7.14 DFD level 3 proses 4.5 pengolahan data provinsi

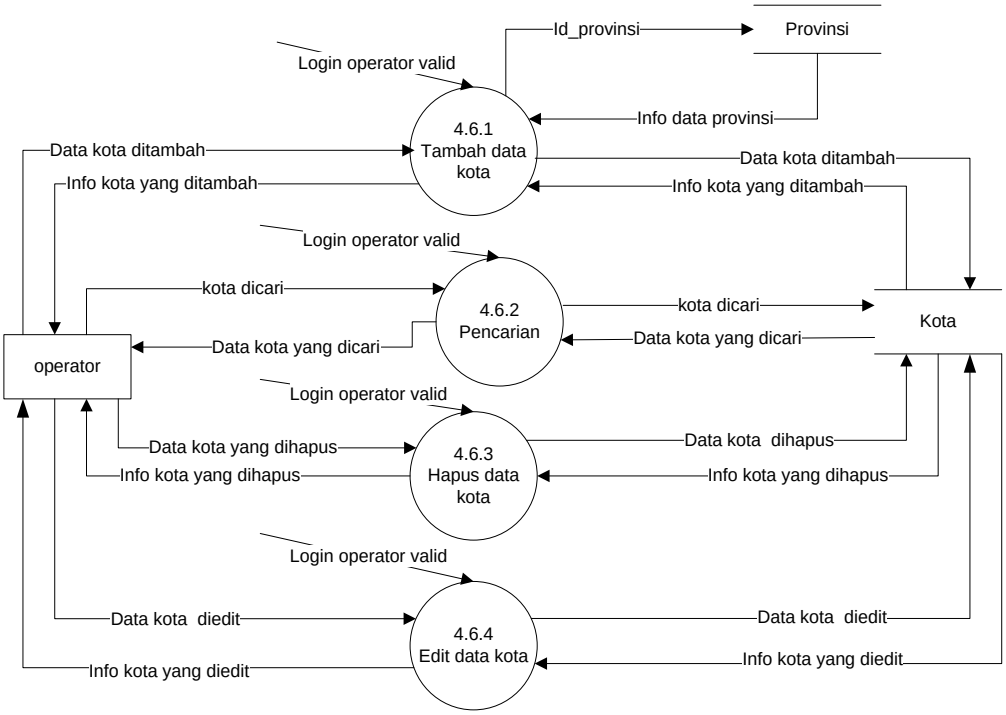
Merupakan alur subproses pengolahan data provinsi dimana operator dapat menambah, mengedit dan menghapus data provinsi.



Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses 4.5 pengolahan data provinsi

3.1.7.15 DFD level 3 proses 4.6 pengolahan data kota

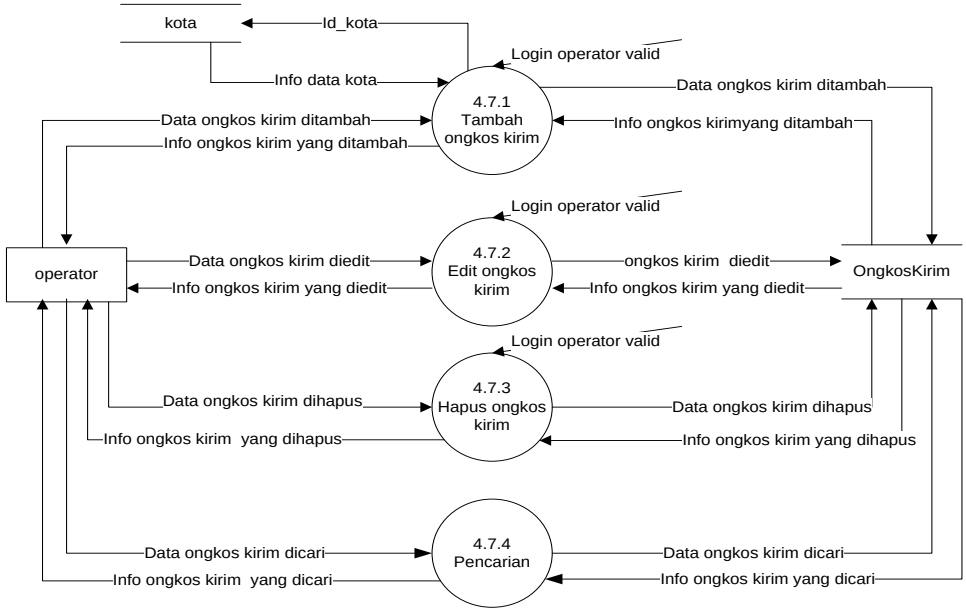
Merupakan alur subproses pengolahan data kota dimana operator dapat menambah, mengedit dan menghapus data kota.



Gambar 3.20 DFD Level 3 Proses 4.6 pengolahan data kota

3.1.7.16 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengelolaan data ongkos kirim

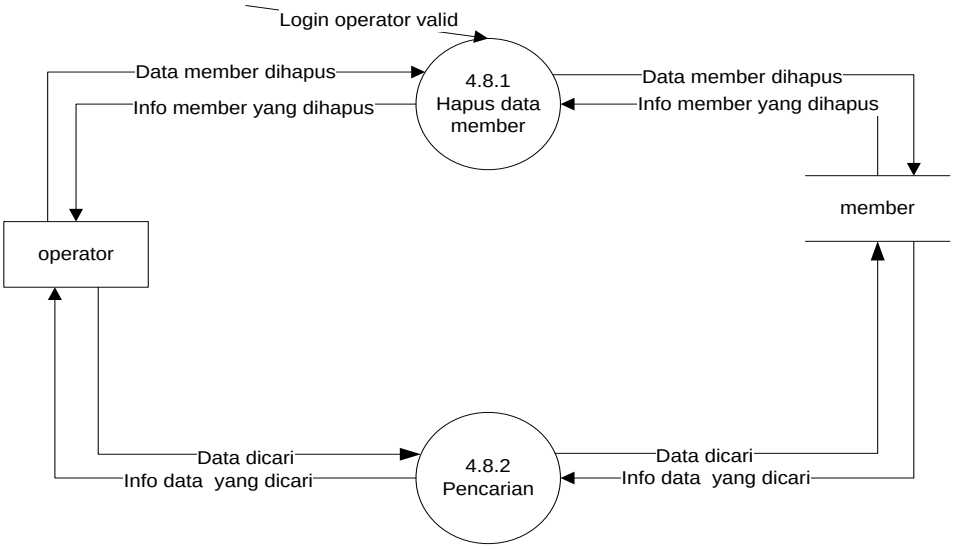
Merupakan alur subproses pengolahan data onkos kirim dimana operator dapat menambah, mengedit dan menghapus data onkos kirim.



Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengelolaan data ongkos kirim

3.1.7.17 DFD Level 3 Proses 4.8 pengelolaan data member

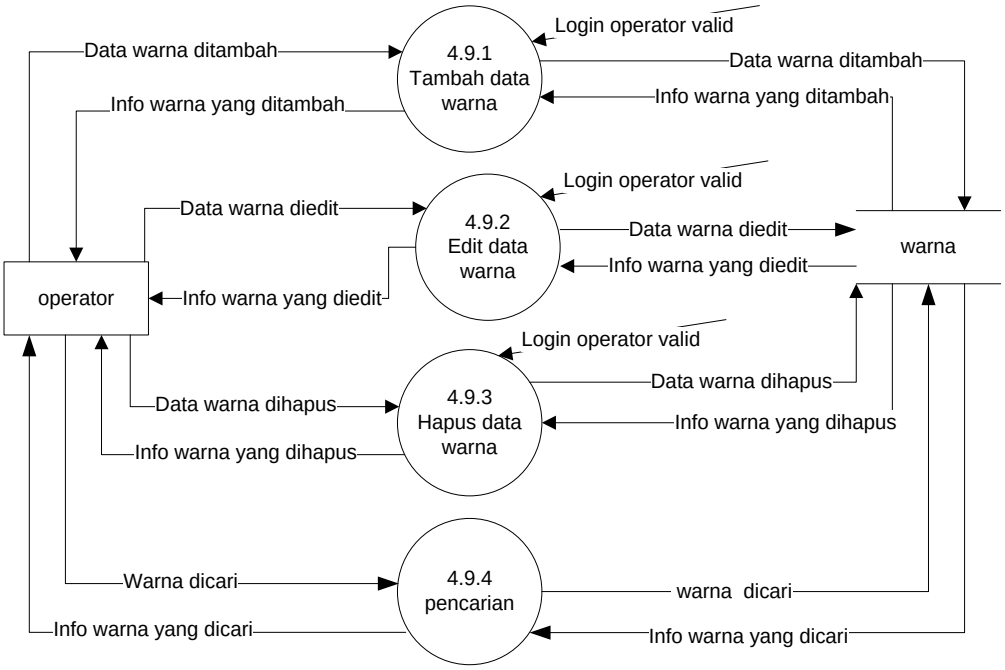
Merupakan alur subproses pengolahan data member dimana operator dapat menghapus data member jika member bermasalah.



Gambar 3.22 DFD Level 3 Proses 4.8 pengelolaan data member

3.1.7.18 DFD Level 3 Proses 4.9 pengelolaan data warna

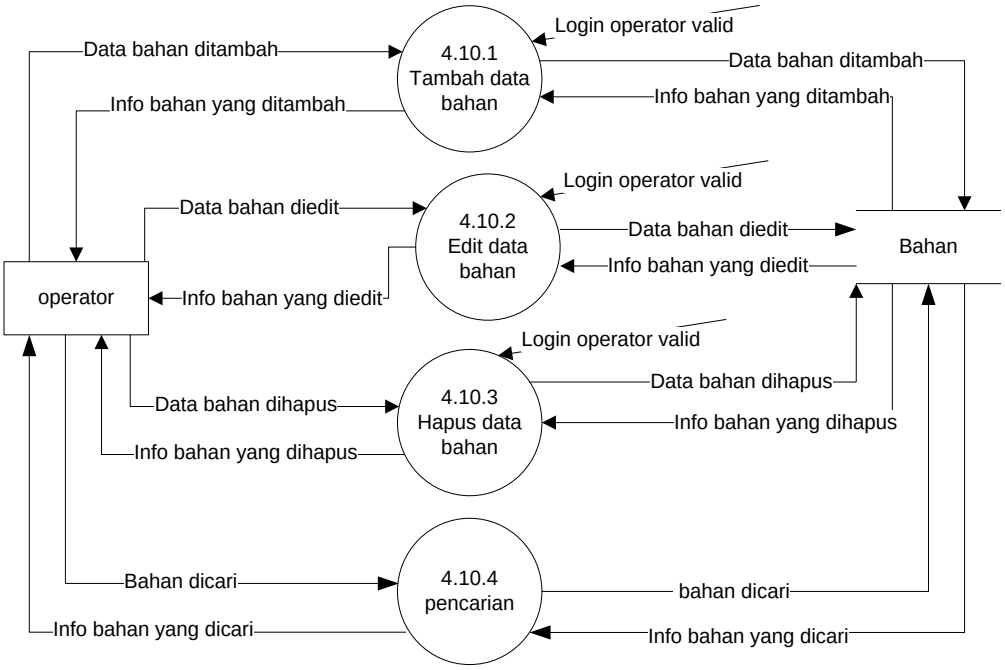
Merupakan alur subproses pengolahan data warna dimana operator dapat menambah data warna jika ada warna baru.



Gambar 3.23 DFD Level 3 Proses 4.9 pengelolaan data warna

3.1.7.19 DFD Level 3 Proses 4.10 pengelolaan data bahan

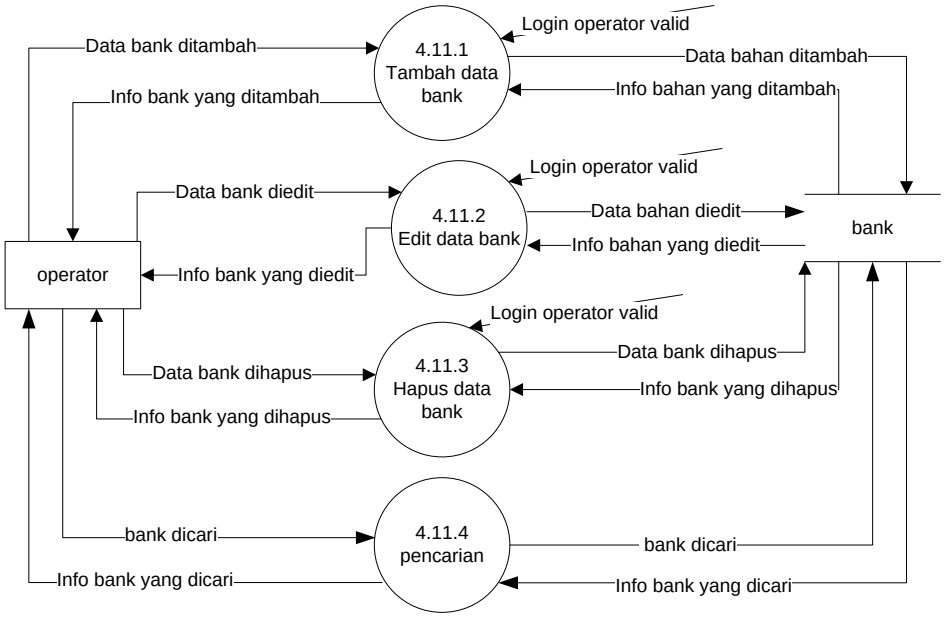
Merupakan alur subproses pengolahan data bahan dimana operator dapat menambah data bahan jika ada bahan baru.



Gambar 3.24 DFD Level 3 Proses 4.10 pengelolaan data bahan

3.1.7.20 DFD Level 3 Proses 4.11 pengelolaan data bank

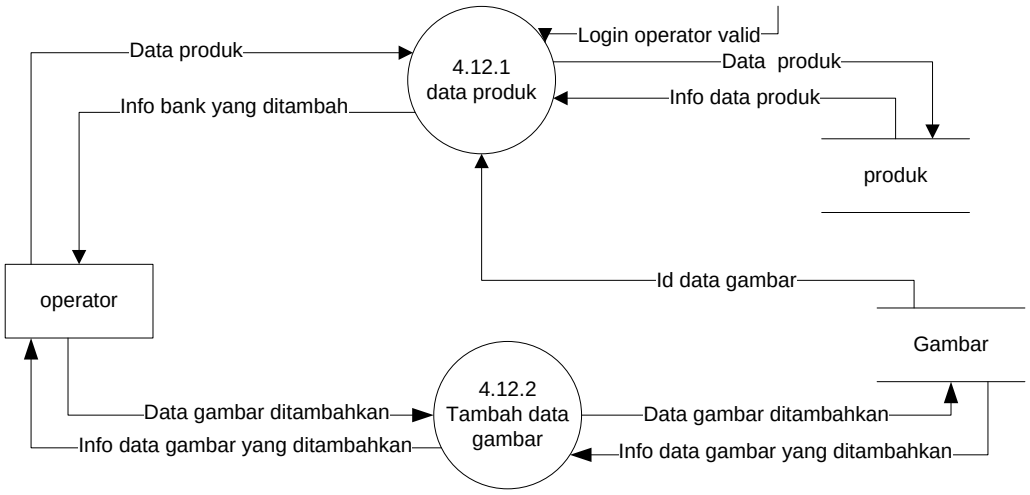
Merupakan alur subproses pengolahan data bahan dimana operator dapat menambah data bank jika ada data bank baru.



Gambar 3.25 DFD Level 3 Proses 4.11 pengelolaan data bank

3.1.7.21 DFD Level 3 Proses 4.11 pengelolaan tambah gambar

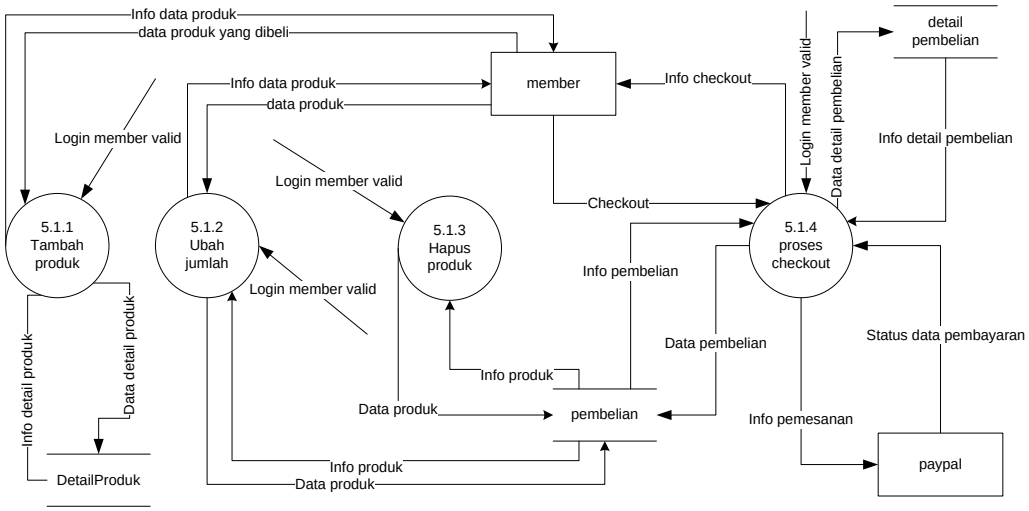
Merupakan alur subproses pengolahan data bahan dimana operator dapat menambah data gambar jika ada data gambar baru.



Gambar 3.26 DFD Level 3 Proses 4.11 pengelolaan tambah gambar

3.1.7.22 DFD level 3 proses 5.1 keranjang belanja

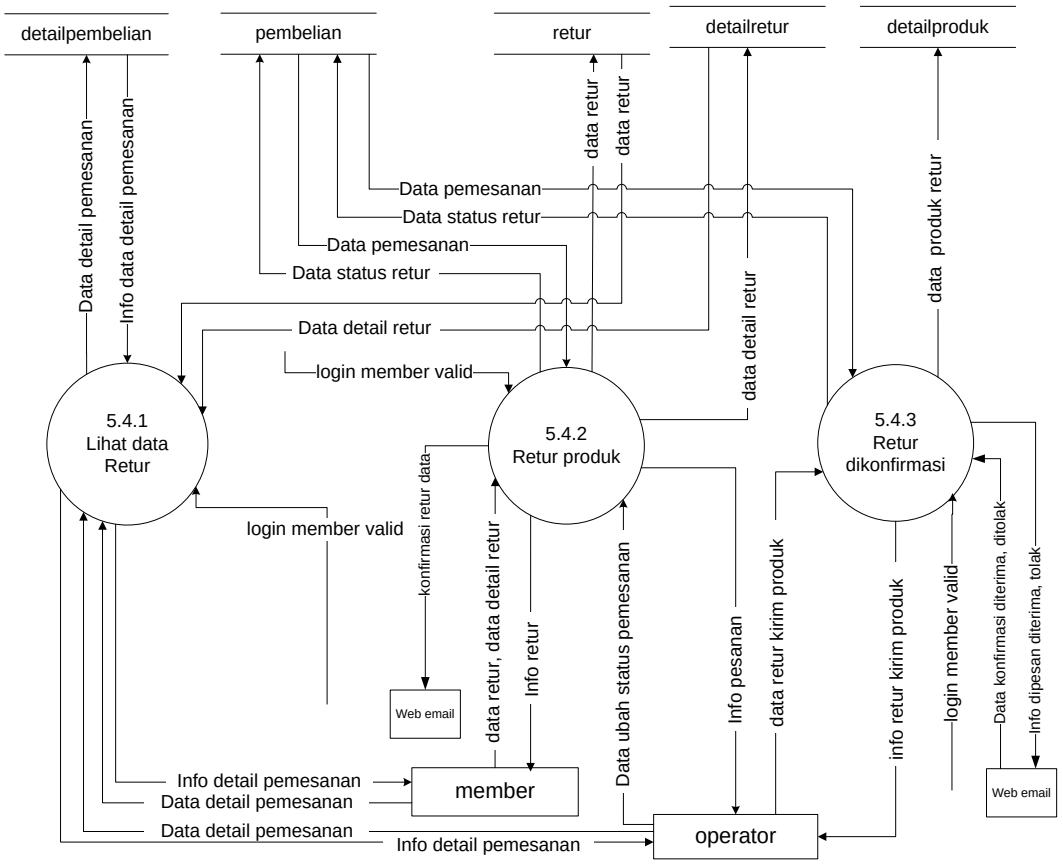
Merupakan alur subproses keranjang belanja dimana member dapat merubah, menghapus jumlah produk yang akan dibeli sampai member memutuskan untuk *checkout.*



Gambar 3.27 Level 3 Proses 5.1 keranjang belanja

3.1.7.23 DFD Level 3 Proses 5.4 Retur

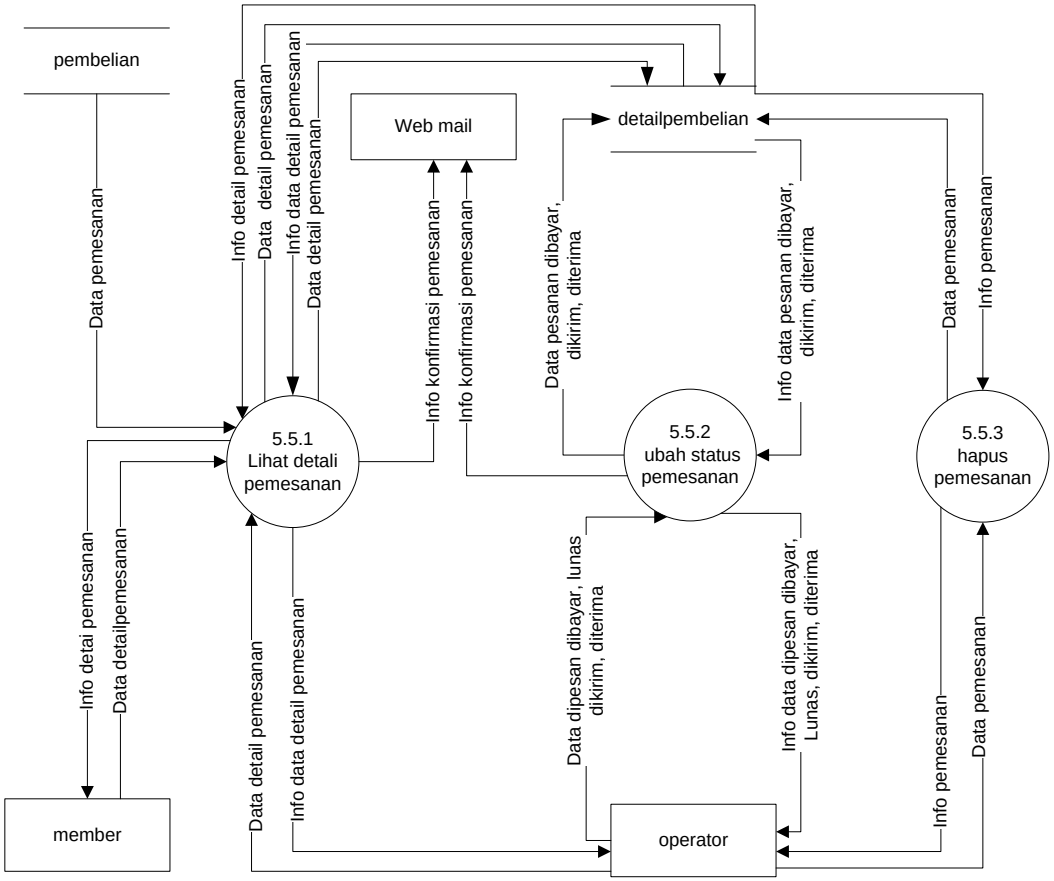
Merupakan alur subproses pengolahan data retur.



Gambar 3.28 DFD Level 3 Proses 5.3 pengolahan retur

3.1.7.24 DFD Level 3 Proses 5.5 pengolahan data pemesanan

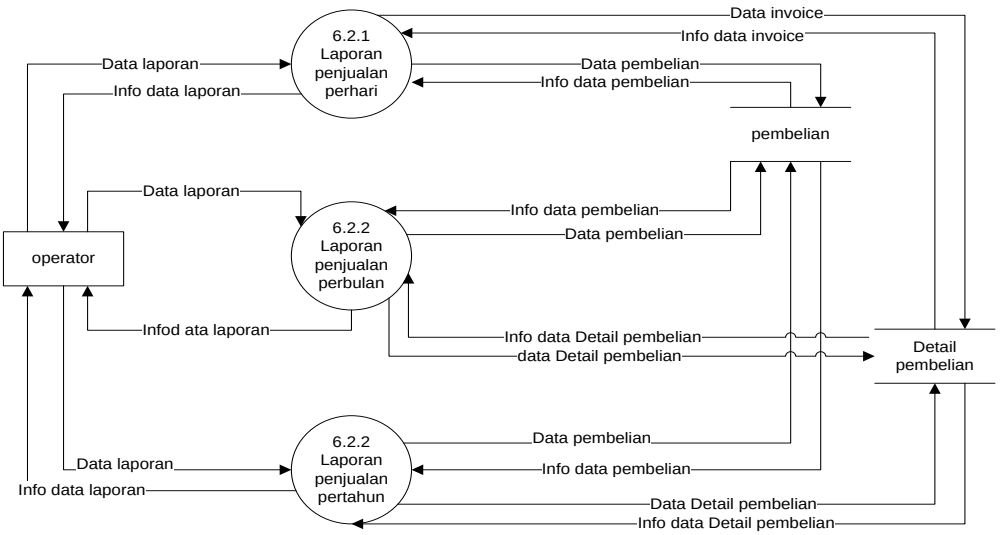
Merupakan alur subproses pengolahan data pembelian.



Gambar 3.29 DFD Level 3 Proses 5.5 pengolahan data pemesanan

3.1.7.25 DFD Level 3 Proses 6.2 Laporan

Merupakan alur subproses laporan kirim dimana operator dapatmelihat laporan penjualan perhari, perbulan dan pertahun.



Gambar 3.30 DFD Level 3 Proses 6.2 Laporan

3.1.8 Spesifikasi Proses

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

Tabel 3.5 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1.	No.Proses	1
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi
	Output	Info data *member*
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung memilih menu daftar jadi *member* untuk masuk dalam form registrasi. 2. Sistem akan menampilkan form registrasi. 3. Pengunjung mengisi data registrasi *member*. 4. Apabila terdapat data yang tidak valid, pengunjung harus mengisi kembali data yang tidak valid. 5. Apabila data email yang dimasukkan sudah ada di database, maka sistem akan mengirimkan email invalid dan pengunjung diharuskan memasukkan data email yang lain. 6. Apabila terdapat data yang harus diisi tetapi masih kosong, maka pengunjung diharuskan mengisi data yang harus diisi. 7. Apabila data valid maka sistem akan menyimpan data tersebut dan mengirimkan info *member* dan info pengaktifan akun ke web email.
2.	No.proses	2
	Nama	Login
	Source	*Member*, operator, admin
	Input	Data login *member*, Data login operator, data login admin
	Output	Info login operator, Info login Member, info login admin
	Destination	*Member*, operator, admin
	Logika proses	1. *Member* memasukan data login *member* ke dalam sistem 2. Sistem mengecek data login *member* ke database. 3. Sistem mengirim info login invalid jika data login salah atau akun *Member* belum aktif. 4. Apabila akun *member* sudah aktif dan data login *member* benar , maka login *member* sukses. 5. Admin memasukan data login user ke dalam sistem 6. Sistem mengecek data login user ke database. 7. Sistem mengirim info login invalid jika data login belum terdaftar.

		8. Apabila data login administrator terdaftar, maka login administrator sukses. 9. Operator memasukan data login operator ke dalam sistem 10. Sistem mengecek data login operator ke database. 11. Sistem mengirim info login invalid jika data login belum terdaftar. 12. Apabila data login operator terdaftar, maka login operator sukses.
3.	No. proses	1.1
	Nama	Input data registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi member
	Output	Registrasi sukses
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengujung mengisi data diri dengan benar diform registrasi. 2. Sistem menyimpan data ke database.
4.	No.proses	1.2
	Nama	Verifikasi Akun
	Source	Web Email
	Input	-
	Output	-
	Destination	Email Pengunjung
	Logika proses	1. System mengirim email aktifasi akun ke web email 2. Sistem menerima data konfirmasi registrasi dari pengunjung melalui web email 3. Sistem mengaktifkan status member.
5.	No.proses	2.1
	Nama	Input Login
	Source	*Member*, operator, Admin
	Input	Data login *member*, Data login operator,data login admin
	Output	Info login operator invalid, Info login *member* invalid,info login Admin invalid.
	Destination	*Member*, operator, Admin
	Logika proses	1. Admin, operator masuk ke halaman admin 2. Sistem menampilkan form login 3. *Member* memasukkan ke form login 4. Sistem menampilkan form login 5. Member memasukkan data login 6. Sistem mengirim data login untuk diverifikasi
6.	No.proses	2.2

	Nama	Lupa Password
	Source	*Member*, operator
	Input	Data password baru
	Output	Operator,member dapat masuk ke account masing-masing
	Destination	*Member*, operator
	Logika proses	1. Operator, *member* memasukan email. 2. Sistem akan mengirimkan password baru ke email member,operator 3. Tampil info kesalahan jika email tidak cocok.
7.	No.proses	3.1
	Nama	Tambah user
	Source	Admin
	Input	Tambah data operator, data admin
	Output	Info tambah data operator, data admin
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin sudah login 2. Admin memasukkan data operator yg akan ditambah 3. Maka data operator baru akan disimpan didalam *database*. 4. Sistem menampilkan info tambah data operator Berhasil.
8.	No.proses	3.2
	Nama	Ubah data user
	Source	Admin , operator, member
	Input	Edit data operator, data admin, data member
	Output	Info edit data operator, data member, data admin
	Destination	Admin, operator, member
	Logika proses	1. Admin, operator, member melakukan perubahan data Admin, operator, member kedalam database 2. Jika data Admin, operator, member yang diubah salah 3. Maka tampilkan pesan kesalahan jika tadak ada kesalahan simpan data ke database 4. Sistem menampilkan info data berhasil diubah.
9.	No.proses	3.3
	Nama	Hapus data user
	Source	Admin, operator
	Input	Hapus data operator, data member
	Output	Info hapus data operator, data member
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin dapat melakukan hapus data operator kedalam

		database. 2. Operator dapat melakukan hapus data member kedalam database 3. Sistem akan mengeluarkan pesan saat data akan dihapus 4. Sistem menampilkan info data berhasil dihapus.
10.	No.proses	5.1
	Nama	Keranjang Belanja
	Source	Member
	Input	Data pembelian
	Output	Info pembelian
	Destination	Digunakan untuk mengolah data Pemesanan, melihat produk,memesan,mengubah sampai dengan pembayaran.
	Logika proses	1. Data produk yang akan dibeli akan ditampung. 2. Jika pengujung belum terdaftar maka saat checkout akan tampil form registrasi. 3. Jika member maka akan lajut ke tahap pengiriman. 4. Sistem akan menyimpan data pembelian ke *batabase.*
11.	No.proses	5.2
	Nama	Pengiriman
	Source	*Member*
	Input	data pengiriman, tanggal diterima
	Output	Info pengiriman, info tracking
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Login *member* valid. 1. Data pengiriman bisa pakai alamat sendiri dan alamat lain. 2. Jenis pengiriman dapat dipilih sesuai kebutuhan. 3. Sistem akan menyimpan data pengiriman ke *batabase.*
12.	No.proses	5.3
	Nama	Pembayaran
	Source	*Member*, paypal
	Input	Data pembayaran transfer, data pembayaran paypal
	Output	Data pembayaran transfer, data pembayaran paypal
	Destination	*Member*, paypal
	Logika proses	2. Login *member* valid. 3. Tampilkan form pembayaran. 4. Masukan data pembayaran. 5. System akan simpan data ke *database.*

13.	No.proses	5.4
	Nama	Retur
	Source	*Member*
	Input	Data retur, detail retur
	Output	Info retur, info retur
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Login *member* valid. 2. Tampilkan form retur. 3. Masukan data complain retur, 4. Sistem akan simpan data retur ke *database*.
14.	No. proses	5.1.1
	Nama	Tambah produk
	Source	Member
	Input	Data tambah produk yang akan ditambah
	Output	Info tambah produk yang sudah ditambah
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Login *member* valid. 2. *Member* melakukan tambah produk. 3. Sistem akan menyimpan data produk yg di tambah ke *database.*
15.	No. proses	5.1.2
	Nama	Update
	Source	*Member*
	Input	Data Produk
	Output	Info Produk
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Login *member* valid. 2. *Member* melakukan update jumlah produk. 3. Sistem akan menyimpan data produk yg di tambah ke *database.*
16.	No. proses	5.1.3
	Nama	Hapus Produk
	Source	*Member*
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	*Member*
17.	Logika proses	1. Login *member* valid. 2. *Member* melakukan hapus produk. 3. Sistem akan menyimpan data produk yg dihapus ke

		database.
	No.proses	5.1.4
	Nama	Checkout
	Source	*Member*
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	*Member*
	Logika proses	4. Login *member* valid. 5. Jika *Member* selesai belanja makan klik tombol checkout. 1. Sistem akan menyimpan data produk yg dibeli ke *database.*
18.	No. Proses	5.4.1
	Nama	Lihat data retur
	Source	*Member*, operator
	Input	Id_pesanan
	Output	info pesanan dan detail pesanan
	Destination	*Member* , operator
	Logika Proses	1. Login *member* dan operator *valid.* 2. klik menu retur maka sistem akan tampil data retur di database.
19.	No. Proses	5.4.2
	Nama	Retur produk
	Source	*Member*
	Input	Data retur, data detail retur
	Output	Info retur
	Destination	*Member*
	Logika Proses	1. Member sudah login 2. Sistem mengirim tampil data retur ke database 3. Pilih jenis komplain pengiriman 4. Jika ditemukan maka akan ditampilkan data retur secara keseluruhan
20.	No. Proses	5.4.3
	Nama	Retur dikonfirmasi
	Source	Operator
	Input	Data retur kirim produk
	Output	Info retur kirim produk
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. login operator *valid.* 2. Pilih data retur maka tampil data retur dari member.

		3. Maka operator mengkonfirmasi komplain produk. 4. Sistem akan mengubah status retur.
21.	No.proses	5.5.1
	Nama	Lihat data pemesanan
	Source	*Member*, operator
	Input	Data detailpembelian
	Output	Info detailprmbelia
	Destination	*Member*, operator
	Logika proses	1. Member sudah login 2. Klik menu history pilih pesanan yang akan dibayar 3. Member melakukan konfirmasi pembayaran
22.	No.proses	5.5.2
	Nama	Ubah status pemesanana
	Source	Operator
	Input	Data pesanan dibayar, dikirim, diterima
	Output	Info data pesanan dibayar, dikirim, diterima
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator sudah login 2. Pilih menu data transaksi 3. Operator merubah status konfirmasi pemesanan pembayaran lunas, cetak lebel, input no resi, dikirim, cek tracking JNE, diterima. 4. Sistem akan menyimpan data status pesanan ke database.
23.	No.proses	5.5.3
	Nama	Hapus pemesanana
	Source	Operator
	Input	Data pesanan
	Output	Info hapus data pesanan
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator sudah login 2. Pilih menu data transaksi operator hapus pesanan. 3. Sistem akan menghapus data pemesanan.
24.	No.proses	3.2.1
	Nama	Ubah profile
	Source	Admin, operator,member
	Input	Data operator,data member
	Output	Info data operator,info data member,info
	Destination	Operator,member

	Logika proses	1. Pilih menu akun pilih ubah profil 2. Masukan data profil yang baru 3. Sistem akan menyimpan data ke database .
25.	No.proses	3.2.2
	Nama	Ubah Password
	Source	Admin, operator,member
	Input	Data operator, Data member
	Output	Info password berhasil diganti
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Pilih menu akun pilih ubah password 2. Masukan data password yang baru 3. Sistem akan menyimpan data ke database
26.	No.proses	4.1.1
	Nama	Tambah Kategori
	Source	Operator
	Input	Tambah data kategori
	Output	Info kategori telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data kategori. 3. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 4. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database.
27.	No.proses	4.1.2
	Nama	Ubah kategori
	Source	Operator
	Input	Ubah data kategori
	Output	Info data kategori telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data prosuk yang akan diubah 3. Apabila data yang diubah berhasil tampil pesan data telah diubah. 4. Sistem akan menyimpan data kategori ke *database.*
28.	No.proses	4.1.3
	Nama	Hapus kategor
	Source	Operator
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori dihapus

	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data kategori yang akan diubah 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data kategorid dari *database.*
29.	No.proses	4.2.1
	Nama	Tambah produk
	Source	Operator
	Input	Tambah data Produk
	Output	Info Produk telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data produk. 3. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 4. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database..
30.	No.proses	4.2.2
	Nama	Ubah produk
	Source	Operator
	Input	Ubah data Produk
	Output	Info data Produk telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data produk yang akan diubah 3. Apabila data yang diubah berhasil tampil pesan data telah diubah. 4. Sistem akan menyimpan data kategori ke *database.*
31.	No.proses	4.2.3
	Nama	Hapus Produk
	Source	Operator
	Input	Data Produk
	Output	Info data Produk dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data produk yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data kategorid dari *database.*
32.	No.proses	4.3.1

	Nama	Tambah Ukuran
	Source	Operator
	Input	Tambah data ukuran
	Output	Info produk telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data ukuran. 3. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 4. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database..
33.	No.proses	4.3.2
	Nama	Ubah Ukuran
	Source	Operator
	Input	Ubah data ukuran
	Output	Info data ukuran telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data ukuran yang akan diubah 3. Apabila data yang diubah berhasil tampil pesan data telah diubah. 4. Sistem akan menyimpan data kategori ke *database.*
34.	No.proses	4.3.3
	Nama	Hapus Ukuran
	Source	Operator
	Input	Data ukuran
	Output	Info data ukuran yang dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data ukuran yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data kategorid dari *database.*
35.	No.proses	4.4.1
	Nama	Tambah Detail Produk
	Source	Operator
	Input	Tambah data detail produk
	Output	Info produk detail telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data detail produk. data stok,

		data ukuran. 3. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 4. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database..
36.	No.proses	4.4.2
	Nama	Ubah Detail Produk
	Source	Operator
	Input	Ubah data detail produk
	Output	Info data detail produk telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator ubah data detail produk. data stok, data ukuran. 3. Sistem akan menyimpan data ke database..
37.	No.proses	4.4.3
	Nama	Hapus Detail Produk
	Source	Operator
	Input	Data detail produk
	Output	Info data detail produk dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data ukuran yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data kategorid dari *database.*
38.	No.proses	4.5.1
	Nama	Tambah Provinsi
	Source	Operator
	Input	Tambah data Provinsi
	Output	Info Provinsi telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data provinsi. 3. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 4. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database.
39.	No.proses	4.5.2
	Nama	Ubah Provinsi

	Source	Operator
	Input	Ubah data Provinsi
	Output	Info data kota telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data provinsi yang akan diubah 3. Apabila data yang diubah berhasil tampil pesan data telah diubah. 4. Sistem akan menyimpan data provinsi ke *database.*
40.	No.proses	4.5.3
	Nama	Hapus Provinsi
	Source	Operator
	Input	Data Provinsi
	Output	Info data provinsi dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data provinsi yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data provinsi dari *database.*
41.	No.proses	4.6.1
	Nama	Tambah Kota
	Source	Operator
	Input	Tambah data Kota
	Output	Info Kota telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data kota. 3. Operator tambahkan data kota dan provinsi kotanya. 4. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 5. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 6. Sistem akan menyimpan data ke database.
42.	No.proses	4.6.2
	Nama	Ubah Kota
	Source	Operator
	Input	Ubah data Kota
	Output	Info data Kota telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid.

		2. Operator memasukkan data kota. 3. Operator ubah data kota dan provinsi kotanya. 4. Sistem tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database.
43.	No.proses	4.6.3
	Nama	Hapus Kota
	Source	Operator
	Input	Data provinsi
	Output	Info data Kota dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data kota yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data provinsi dari *database.*
44.	No.proses	4.7.1
	Nama	Tambah ongkos kirim
	Source	Operator
	Input	Tambah data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data ongkos kirim. 3. Operator pilih data provinsi dan kotanya lalu masukan data ongkos kirim. 4. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 5. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 6. Sistem akan menyimpan data ke database.
45.	No.proses	4.7.2
	Nama	Ubah ongkos kirim
	Source	Operator
	Input	Ubah data ongkos kirim
	Output	Info data ongkos kirim telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator ubah ongkos kirim. 3. Operator pilih data provinsi dan kotanya lalu masukan data ongkos kirim. 4. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan.

		5. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 6. Sistem akan menyimpan data ke database.
46.	No.proses	4.7.3
	Nama	Hapus ongkos kirim
	Source	Operator
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info data ongkos kirim dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data kota yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data provinsi dari *database.*
47.	No.proses	4.8.1
	Nama	Hapus data *Member*
	Source	Operator
	Input	Hapus data *Member*
	Output	Info data *Member* dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data kota yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data provinsi dari *database.*
48.	No.proses	4.9.1
	Nama	Tambah Warna
	Source	Operator
	Input	Tambah data Warna
	Output	Info Warna telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data warna. 3. Operator tambahkan data warna. 4. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 5. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 6. Sistem akan menyimpan data ke database.
49.	No.proses	4.9.2
	Nama	Ubah Warna
	Source	Operator

	Input	Ubah data Warna
	Output	Info data Warna telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data warna. 3. Operator ubah data warnanya. 4. Sistem tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database.
50.	No.proses	4.9.3
	Nama	Hapus Warna
	Source	Operator
	Input	Data warna
	Output	Info data Warna dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data warna yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data warna dari *database.*
51.	No.proses	4.10.1
	Nama	Tambah Bahan
	Source	Operator
	Input	Tambah data Bahan
	Output	Info Bahan telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data bahan. 3. Operator tambahkan data bahan. 4. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 5. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 6. Sistem akan menyimpan data ke database.
52.	No.proses	4.10.2
	Nama	Ubah Bahan
	Source	Operator
	Input	Ubah data Bahan
	Output	Info data Bahan telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data bahan. 3. Operator ubah data bahannya.

		4. Sistem tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database.
53.	No.proses	4.10.3
	Nama	Hapus Bahan
	Source	Operator
	Input	Data bahan
	Output	Info data Bahan dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data bahan yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data bahan dari *database.*
54.	No.proses	4.11.1
	Nama	Tambah Bank
	Source	Operator
	Input	Tambah data Bank
	Output	Info Bank telah ditambah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data bank. 3. Operator tambahkan data bank. 4. Apabila data sudah ada maka tampil pesan data sudah ditambahkan. 5. Apabila data tidak ada maka tampil pesan data berhasil ditambahkan. 6. Sistem akan menyimpan data ke database.
55.	No.proses	4.11.2
	Nama	Ubah Bank
	Source	Operator
	Input	Ubah data Bank
	Output	Info data Bank telah diubah
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator valid. 2. Operator memasukkan data bank. 3. Operator ubah data banknya. 4. Sistem tampil pesan data berhasil ditambahkan. 5. Sistem akan menyimpan data ke database.
56.	No.proses	4.11.3
	Nama	Hapus Bank
	Source	Operator
	Input	Data bank

	Output	Info data Bank dihapus
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Login operator *valid.* 2. Operator pilih data bank yang akan dihapus 3. Apabila data yang dihapus berhasil maka tampil pesan data telah dihapus . 4. Sistem akan menghapus data bank dari *database.*
57.	No. proses	6.2.1
	Nama	Laporan penjualan harian
	Source	Operator
	Input	Data tanggal
	Output	Data laporan penjualan harian
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator memilih data laporan penjualan perhari. 2. Sistem menampilkan info laporan penjualan perhari.
58.	No. proses	6.2.2
	Nama	Laporan penjualan bulanan
	Source	Operator
	Input	Data tanggal
	Output	Data laporan penjualan harian
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator memilih data laporan penjualan perbulan. 2. Sistem menampilkan info laporan penjualan perbulan.
59.	No. proses	6.2.3
	Nama	Laporan penjualan tahunan
	Source	Operator
	Input	Data tanggal
	Output	Data laporan penjualan harian
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator memilih data laporan penjualan pertahun. 2. Sistem menampilkan info laporan penjualan pertahun.

3.1.9 Kamus Data

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

Tabel 3.6 Kamus Data

Nama Aliran data	Data registrasi
Where used / how used	pengunjung - proses 1 pengunjung - proses 1.1
Deskripsi	Berisi data *nember* yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	Id_*member*+*email* + *password* nama + alamat + Propinsi+kodepos+telepon+kode_verifikasi+verifikasi+ id_kota
Id_member *email* *Password* *Password confirmation* nama alamat id_kota telepon kode_verifikasi verifikasi	[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] [A-Z|a-z|0-9]
Nama aliran data	Data login admin
Where used / used	admin - proses 2 admin - proses 2.1 proses 2 - *file* user proses 2.1 - *file* user
Deskripsi	Data admin
Struktur data	Id_ user+nama_ user +alamat_ user +email_ user +telp_ user +password_ user +verifikasi+level
Id_ user Nama_ user *email* *Password* Telp_ user Alamat_ user level	[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]
Nama Aliran data	Data login operator
Where used / how used	operator - proses 2 operator - proses 2.1 proses 2 - *file* user proses 2.1 - *file* user
Deskripsi	Berisi data operator
Struktur data	Id_ user+nama_ user +alamat_ user +email_ user +telp_ user +password_ user +verifikasi+level

Id_ user Nama_ user *email* *Password* Telp_ user Alamat_ user level	[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]
Nama Aliran data	Data login member
Where used / how used	*member* - proses 2 *member* - proses 2.1 proses 2 - *file* member proses 2.1 - *file* member
Deskripsi	Berisi data login *membe*r yang digunakan untuk login sebagai *member*
Struktur Data	*Email+password*
email password	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	data admin
Where used / how used	admin - proses 3 admin - proses 3.1 admin - proses 3.2 admin - proses 3.3 admin – proses 3.2.1 admin – proses 3.2.2 proses 3 – *file* user proses 3.1 – *file* user proses 3.2 – *file* user proses 3.3 – *file* user proses 3.3.1 – *file* user proses 3.3.2 – *file* user
Deskripsi	Berisi data admin
Struktur Data	Id_ user+nama_ user +alamat_ user +email_ user +telp_ user +password_ user +verifikasi+level
Id_ user Nama_ user *email* *Password* Telp_ user Alamat_ user level	[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]
Nama Aliran Data	data operator
Where used / how used	operator - proses 3 operator - proses 3.1 operator - proses 3.2

	operator – proses 3.2.1 operator – proses 3.2.2 proses 3 – *file* user proses 3.1 – *file* user proses 3.2 – *file* user proses 3.3.1 – *file* user proses 3.3.2 – *file* user
Deskripsi	Berisi data oprerator
Struktur Data	Id_ user+nama_ user +alamat_ user +email_ user +telp_ user +password_ user +verifikasi+level
Id_ user Nama_ user *email* *Password* Telp_ user Alamat_ user level	[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]
Nama Aliran data	Data Provinsi
Where used / how used	Operator - proses 4.5 Operator - proses 4.5.1 Operator - proses 4.5.2 Operator - proses 4.5.3 Operator - proses 4.5.4 proses 4.5 – *file* provinsi proses 4.5.1 – *file* provinsi proses 4.5.2 – *file* provinsi proses 4.5.3 – *file* provinsi proses 4.5.4 – *file* provinsi
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	id_provinsi+nama_provinsi
id_provinsi nama_provinsi	[0-9] [A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data kota
Where used / how used	Operator - proses 4.6 Operator - proses 4.6.1 Operator - proses 4.6.2 Operator - proses 4.6.3 Operator - proses 4.6.4 proses 4.6 – *file* kota proses 4.6.1 – *file* kota proses 4.6.2 – *file* kota proses 4.6.3 – *file* kota proses 4.6.4 – *file* kota
Deskripsi	Berisi data *kota*
Struktur data	Id_Kota+nama_kota + Id_provinsi+kab kota

Id_Kota nama_kota Id_provinsi Kab kota	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data kategori
Where used / how used	Operator - proses 4.1 Operator - proses 4.1.1 Operator - proses 4.1.2 Operator - proses 4.1.3 Operator - proses 4.1.4 proses 4.1 – *file* kategori proses 4.1.1 – *file* kategori proses 4.1.2 – *file* kategori proses 4.1.3 – *file* kategori proses 4.1.4 – *file* kategori
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	Id_Kategori+nama_kategori
Id_Kategori Nama_kategori Deskripsi kategori	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data produk
Where used / how used	Operator - proses 4.2 Operator - proses 4.2.1 Operator - proses 4.2.2 Operator - proses 4.2.3 proses 4.2 – *file* produk proses 4.2.1 – *file* produk proses 4.2.2 – *file* produk proses 4.2.3 – *file* produk
Deskripsi	Berisi data produk
Struktur data	Id_produk+nama_produk+deskripsi+id_kategori+stok+diskon+harga_produkl+harga_produk+berat+warna_produk+bahan_produk+rating_produk+voterating_produk+viewcounter_produk
Id_Produk Id_Kategori nama_ Produk deskripsi id_kategori stok harga_produk bahan_produk Rating_produk berat_produk Warna_produk	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data detail produk

Where used / how used	Operator - proses 4.4 Operator - proses 4.4.1 Operator - proses 4.4.2 Operator - proses 4.4.3 Operator - proses 4.4.4 proses 4.4 – *file* detail produk proses 4.4.1 – *file* detail produk proses 4.4.2 – *file* detail produk proses 4.4.3 – *file* detail produk proses 4.4.4 – *file* detail produk
Deskripsi	Berisi data detail produk
Struktur data	Id detail produk + id_ produk +id_ukuran+ Tanggal_detailproduk+stok_detailproduk+Berat_detailproduk+promo_detailproduk
id_detail_produk id_ produk id_ ukuran	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data ukuran
Where used / how used	Operator - proses 4.3 Operator - proses 4.3.1 Operator - proses 4.3.2 Operator - proses 4.3.3 Operator - proses 4.3.4 proses 4.3 – *file* ukuran proses 4.3.1 – *file* ukuran proses 4.3.2 – *file* ukuran proses 4.3.3 – *file* ukuran proses 4.3.4 – *file* ukuran
Deskripsi	Berisi data ukuran
Struktur data	Id_ukuran+nama_ukuran
Id_ukuran Nama_ukuran Keterangan	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data detail pembelian
Where used / how used	proses 5 – *file* detailpemebelian proses 5.5– *file* detailpemebelian proses 5.2.1 – *file* detailpemebelian proses 5.2.2 – *file* detailpemebelian proses 5.2.3 – *file* detailpemebelian *file* detailpemebelian – proses 5 *file* detailpemebelian – proses 5.5 *file* detailpemebelian – proses 5.2.1 *file* detailpemebelian – proses 5.2.2 *file* detailpemebelian – proses 5.2.3
Deskripsi	Berisi data pemesanan
Struktur data	Id_detailpembelian

	Id_ongkoskirim+Id_rekening+Id_bank+Nama_pemesan+Alamat_pemesan+status_pemesanan
Id_detailpembelian Id_ongkoskirim Id_rekening Id_bank Nama_pemesan Alamat_pemesan Status_pemesanan	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data ongkos kirim
Where used / how used	Operator - proses 4.7 Operator - proses 4.7.1 Operator - proses 4.7.2 Operator - proses 4.7.3 Operator - proses 4.7.4 proses 4.7 – *file* ongkoskirim proses 4.7.1 – *file* ongkoskirim proses 4.7.2 – *file* ongkoskirim proses 4.7.3 – *file* ongkoskirim proses 4.7.4 – *file* ongkoskirim
Deskripsi	Berisi data ongkos kirim
Struktur data	Id_ongkoskirim+Id_kota+id_jasapengiriman+harga_ongoskirim
Id_ongkos_kirim Id_jasapengiriman Harga_ongkoskirim Id_kota	[0-9] [A-Z|a-z|] [0-9] [A-Z|a-z|]
Nama Aliran data	Data retur
Where used / how used	member – proses 5 member – proses 5.4 member – proses 5.4.1 proses 5 – *file* retur proses 5.5 – *file* retur proses 5.5.1 – *file* retur
Deskripsi	Berisi data retur
Struktur data	Id_retur +tanggal_retur+ status_retur
Id_retur tanggal_retur status_retur	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data detail retur
Where used / how used	member – proses 5 member – proses 5.4 member – proses 5.4.1 proses 5 – *file* detailretur proses 5.5 – *file* detailretur proses 5.5.1 – *file* detailretur

Deskripsi	Berisi detail retur
Struktur data	Id_komplain +jenis_komplain+deskripsi
Id_Komplain jenis_komplain deskripsi	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data warna
Where used / how used	Operator - proses 4.9 Operator - proses 4.9.1 Operator - proses 4.9.2 Operator - proses 4.9.3 Operator - proses 4.9.4 proses 4.9 – *file* warna proses 4.9.1 – *file* warna proses 4.9.2 – *file* warna proses 4.9.3 – *file* warna proses 4.9.4 – *file* warna
Deskripsi	Berisi data warna
Struktur data	Id_ warna +nama_warna
Id_warna Nama_ warna Deskripsi_warna	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data bahan
Where used / how used	Operator - proses 4.10 Operator - proses 4.10.1 Operator - proses 4.10.2 Operator - proses 4.10.3 Operator - proses 4.10.4 proses 4.10 – *file* bahan proses 4.10.1 – *file* bahan proses 4.10.2 – *file* bahan proses 4.10.3 – *file* bahan proses 4.10.4 – *file* bahan
Deskripsi	Berisi data bahan
Struktur data	Id_ bahan +nama_ bahan
Id_bahan Nama_bahan Kode	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data bank
Where used / how used	Operator - proses 4.11 Operator - proses 4.11.1 Operator - proses 4.11.2 Operator - proses 4.11.3 Operator - proses 4.11.4 proses 4.11 – *file* bank proses 4.11.1 – *file* bank proses 4.11.2 – *file* bank

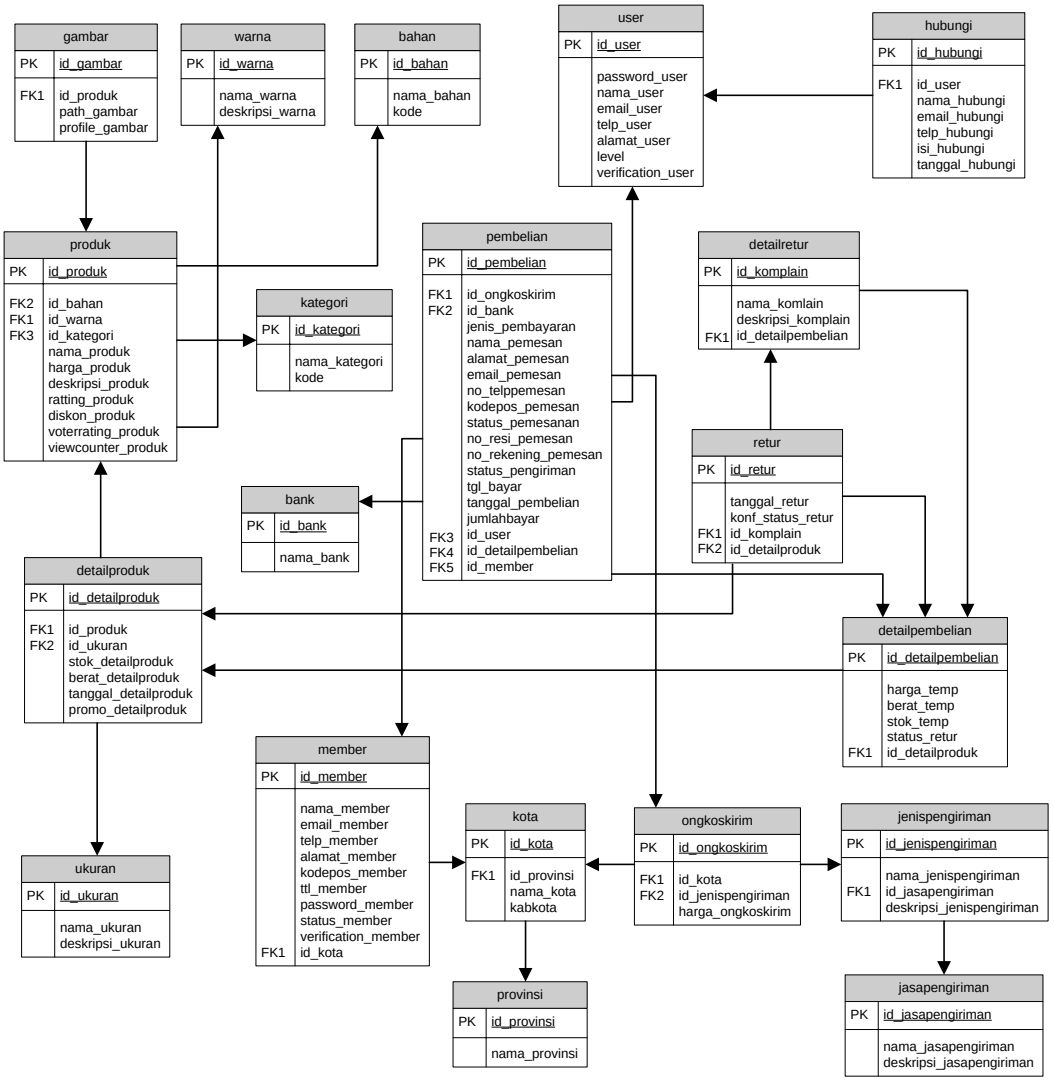
	proses 4.11.3 – *file* bank proses 4.11.4 – *file* bank
Deskripsi	Berisi data b bank
Struktur data	Id_ bank +nama_ bank
Id_ bank Nama_bank	[0-9] [A-Z|a-z|0-9]

3.2 Perancangan Basis Data

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

3.2.1 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 skema relasi dan diagram skema. Adapun skema relasi yang terdapat dalam aplikasi e-commerce adalah sebagai berikut:



Gambar 3.31 Skema Relasi

3.2.2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* di CBU *Counter* adalah sebagai berikut :

1. Tabel user

    a. Nama file : Tabel user
    b. Primary Key : id_ use

Tabel 3.7 Tabel user

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_user	Integer	50	Primary Key
Password_user	Varchar	32	password user
Nama_user	Varchar	50	Nama Lengkap user
Email_user	Varchar	50	Alamat email user
Telp_user	Varchar	20	Nomor Telepon
Alamat_user	Text	-	Alamat user
Level	Admin dan operator	-	Admin dan operator
verification_ user	varchar	32	Yes

2. Tabel kategori

    a. Nama file : Tabel ketegori
    b. Primary Key : id_ kategori

Tabel 3.10 Tabel kategori

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_kategori	Integer	11	Primary Key
Nama_kategori	Varchar	50	Nama kategori
kode	Varchar	30	kode kategori

3. Tabel member

    a. Nama file : Tabel member
    b. Primary Key : id_member

Tabel 3.9 Tabel member

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_member	Integer	11	Primary Key
Id_kota	Integer	11	FK, reference table kota
Nama_member	Varchar	50	Nama_member
Ttl_Member	date	-	Tanggal lahir
password_member	Varchar	50	Kata sandi
Alamat_member	Text	-	Alamat member
Telp_member	Varchar	32	nomer telepon member
Email_member	Varchar	100	Alamat email member
Kodepos_member	Varchar	6	Kode pos member
verification_member	Varchar	32	Verifikasi member
Status_member	enum	('0', '1')	

4. Tabel produk

   a. Nama file : Tabel produk

   b. Primary Key : id_produk

Tabel 3.11 Tabel produk

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_produk	Integer	11	Primary Key
id_kategori	Integer	11	Foreign Key, reference table kategori (id_ kategori)
Id_bahan	Integer	11	Foreign Key, reference table bahan (id_ bahan)
Id_warna	Integer	11	Foreign Key, reference table kategori (id_ warna)
Nama_ produk	Varchar	50	Nama produk
Harga_ produk	Integer	11	Harga produk
Ratting_produk	Float	100	Rating produk
Deskripsi_produk	Text	-	Keterangan produk
Diskon_ produk	Integer	11	Diskon produk
Voterratting_produk	Integer	11	Vote Rating produk
Viewcounter_produk	Integer	11	Paling banyak dilihat

5. Tabel ukuran

   a. Nama file : Tabel ukuran

   b. Primary Key : id_ukuran

Tabel 3.11 Tabel ukuran

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_ukuran	Integer	11	Primary Key
Nama_Ukuran	Varchar	10	Nama ukuran
Deskripsi_ukuran	Text	-	Keterangan ukuran

6. Tabel detail produk

   a. Nama file : Tabel detailproduk

   b. Primary Key : id_detailproduk

Tabel 3.13 Tabel detail produk

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_detailproduk	Integer	11	Primary Key
Id_produk	Integer	11	Foreign Key, reference table produk (id_ produk)
Id_ukuran	Integer	11	Foreign Key, reference table ukuran (id_ Ukuran)
Tanggal_detailproduk	Datetime	50	Tanggal pemasukan produk
Stok_detailproduk	Integer	11	Stok produk
Berat_detailproduk	Float	-	Berat produk
Promo_detailproduk	enum	('0', '1')	Promo produk

7. Tabel gambar

   a. Nama file : Tabel gambar

   b. Primary Key : id_gambar

Tabel 3.8 Tabel gambar

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_gambar	Integer	11	Primary Key
id_produk	Integer	11	Foreign Key, reference table produk (id_ produk)
Path_gambar	Varchar	100	Data gambar
Profile_gambar	enum	('0', '1')	Data gambar yang dipublis

8. Tabel hubungi

   c. Nama file : Tabel hubungi

   d. Primary Key : id_hubungi

Tabel 3.9 Tabel hubungi

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_hubungi	Integer	11	Primary Key
id_user	Integer	11	Foreigen Key, reference table produk (id_ user)
Isi_hubungi	Text	-	Isi data hubungi
Nama_hubungi	Varchar	100	Nama penujung
Telp_hubungi	Varchar	20	Nomor telepon pengujing
Email_hubungi	Varchar	50	Email pengujung
Tanggal_hubungi	Datetime	-	Tanggal menghubungi

9. Tabel detail pembelian

a. Nama file : Tabel pembelian

b. Primary Key : id_pembelian

Tabel 3.10 Tabel pembelian

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_ pembelian	Integer	11	Primary Key
Id_bank	Integer	11	Foreigen Key, Reference dari table bank (Id_bank)
Id_ongkoskirim	Integer	11	Foreigen Key, Reference dari table onkoskirim (Id_ongkoskirim)
jenis_pembayaran	enum	-	Jenis pembayaran
status_pengiriman	enum	-	Status pengiriman
nama_pemesan	varchar	50	Nama pemesan
alamat_pemesan	Text	-	Alamat pemesan
email_pemesan	varchar	20	Email pemesan
no_telp_pemesan	varchar	20	No telp pemesan
kodepos_pemesan	varchar	6	Kodepos pemesan
no_resi_pemesan	varchar	20	No resi pemesan
Tanggal_pembelian	datetime	-	Waktu membeli
No_rekening_pemesan	varchar	20	No rekening pemesan
status_pemesanan	enum		Status pemesanan
Id_user	integer	11	Foreigen Key, Reference dari table user (Id_user)
Id_detailpembelian	integer	11	Foreigen Key, Reference dari table detailpembelian (Id_detailpembelian)
Id_member	Integer	11	Foreigen Key, Reference dari table member (Id_member)
Tgl_bayar	Number	100	Tanggal bayar
jumlahbayar	Number	100	Jumlah pembayaran

10. Tabel jasa pengiriman

a. Nama file : Tabel jasa pengiriman
b. Primary Key : id_jasapengiriman

Tabel 3.11 Tabel jasapengiriman

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_jasapengirirman	Integer	11	Primary Key
Nama_jasapengiriman	varchar	500	Nama jasa pengiriman
Deskripsi	text	-	Keterangan pengiriman

11. Tabel jenis pengiriman

a. Nama file : Tabel jenispengiriman
b. Primary Key : id_jenispengiriman

Tabel 3.12 Tabel jenispengiriman

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_Jenispengirirman	Integer	11	Primary Key
Id_jasapengiriman	Integer	11	Foreign Key, reference table jasapengiriman (id_ jasapengiriman)
Nama_jenis	Varchar	50	Nama jenis pengiriman
Deskripsi	text	-	Keterangan pengiriman

12. Tabel warna

a. Nama file : Tabel warna
b. Primary Key : id_warna

Tabel 3.13 Tabel warna

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_warna	Integer	11	Primary Key
Nama_warna	Integer	10	Jenis warna
Deskripsi_warna	text	-	Tentang warna

13. Tabel bahan

c. Nama file : Tabel bahan
d. Primary Key : id_bahan

Tabel 3.14 Tabel bahan

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_bahan	Integer	11	Primary Key
Nama_bahan	Varchar	20	Jenis bahan
kode	Varchar	2	Kode bahan

14. Tabel kota

e. Nama file : Tabel kota

f. Primary Key : id_kota

Tabel 3.15 Tabel kota

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_Kota	Integer	10	Primary Key
Id_propinsi	Integer	10	Foreign Key, reference table propinsi (id_ propinsi)
Nama_kota	Varchar	50	Nama kota
Kabkota	Varchar	20	Kabupaten kota

15. Tabel ongkos kirim

a. Nama file : Tabel ongkoskirim

b. Primary Key : id_ongkoskirim

Tabel 3.16 Tabel ongkoskirim

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_onkoskirim	Integer	11	Primary Key
Id_kota	Integer	11	Foreign Key, reference table kota (id_ kota)
Id_Jasapengiriman	Integer	11	Foreign Key, reference table Jasapengiriman (id_ Jasapengiriman)
Harga_onkoskirim	Integer	11	Harga Ongkos kirim

16. Tabel pembelian

a. Nama file : Tabel pembelian

b. Primary Key : id_pembelian

Tabel 3.17 Tabel detail pembelian

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id_ detailpembelian	Integer	11	Primary Key
Id_detail produk	integer	11	Foreign Key, reference table detail produk (id_ detail produk)
Harga_temp	integer	11	Harga produk yang dibeli
Stok_temp	integer	11	Banyak stok yang dibeli
berat_temp	float	32	Berat produk yang dibeli
Status_retur	Enum	(‘0’,’1’)	Status retur

17. Tabel provinsi

a. Nama file : Tabel provinsi
b. Primary Key : id_provinsi

Tabel 3.18 Tabel provinsi

Nama field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
id_Provinsi	Integer	10	Primary Key
Nama_provinsi	Varchar	30	Nama provinsi

18. Tabel detail retur

a. Nama file : Tabel detailretur
b. Primary Key : id_komplain

Tabel 3.19 Tabel detailretur

Nama Field	Type data	Ukuran	Keterangan
id_komplain	Integer	11	Primary Key
nama_komplain	varchar	200	Nama komplain
deskripsi_komplain	text	-	Keterangan
Id_detailpembelian	Integer		Foreign Key, reference table detailpembelian(id_ detailpembelian)

19. Tabel retur

a. Nama file : Tabel retur
b. Primary Key : id_retur

Tabel 3.20 Tabel retur

Nama field	Type data	Ukuran	keterangan
id_retur	integer	10	Primary Key
id_detailproduk	integer	11	Foreigen Key, reference table detail produk (id_ detailproduk)
id_komplain	integer	11	Foreigen Key, reference table detail produk(id_komplain)
tanggal_retur	datetime	-	Tanggal retur
Konf_status_retur	enum	-	diterima, Tolak

20. Tabel bank

a. Nama file : Tabel bank

b. Primary Key : id_ bank

Tabel 3.21 Tabel bank

Field	Type	Ukuran	Keterangan
id_ bank	int(11)	11	PK
nama_ bank	varchar(200)	200	Nama bank

3.3 Perancangan Arsitektur

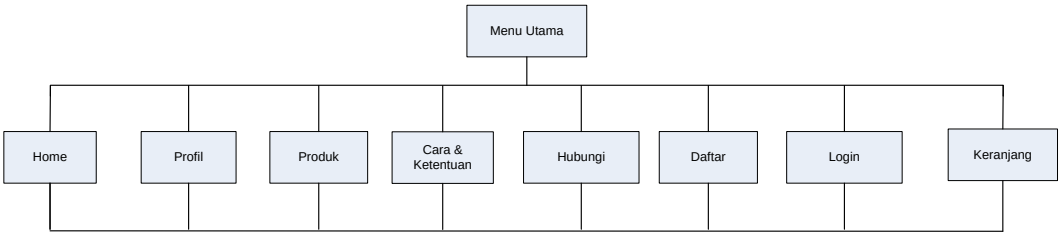
Setelah melakukan perancangan data pada sistem yang dibangun, maka dilakukanlah perancangan arsitektur. Perancangan arsitektur yang telah dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, spesifikasi antarmuka, perancangan keluaran dan jaringan semantik.

3.3.1 Perancangan struktur menu

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

3.3.1.1 Perancangan Struktur Menu Pengunjung

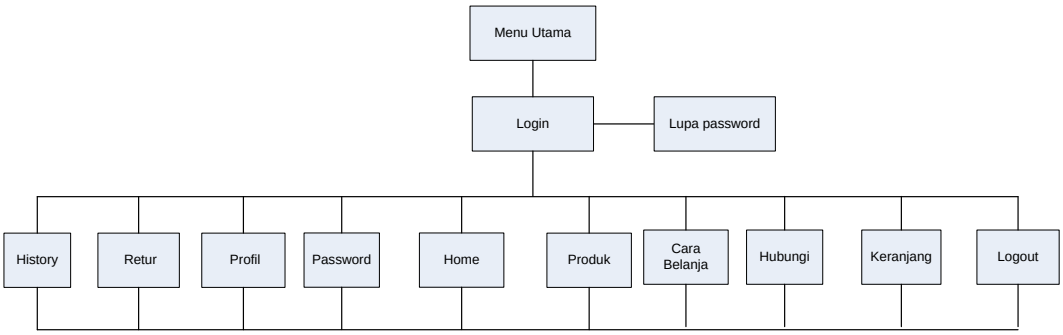
Untuk lebih jelasnya mengenai struktur menu pada pengunjung, ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.32 Struktur menu pengunjung

3.3.1.2 Perancangan struktur Menu Member

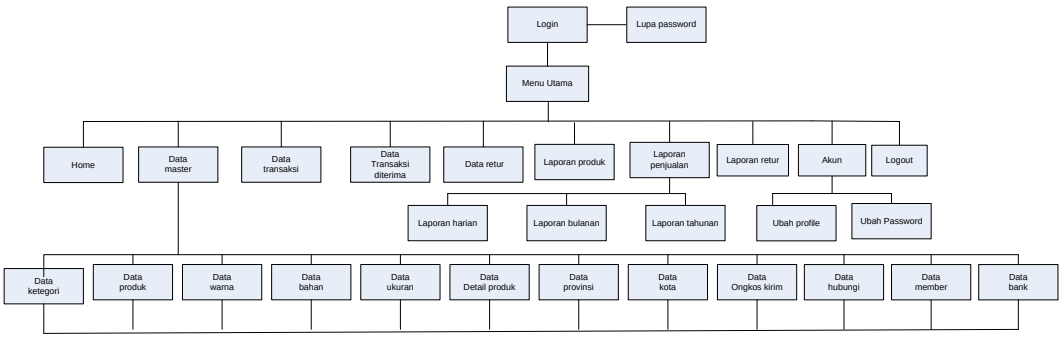
Untuk lebih jelasnya mengenai struktur menu pada member, ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.33 Struktur menu member

3.3.1.3 Perancangan Struktur Menu operator

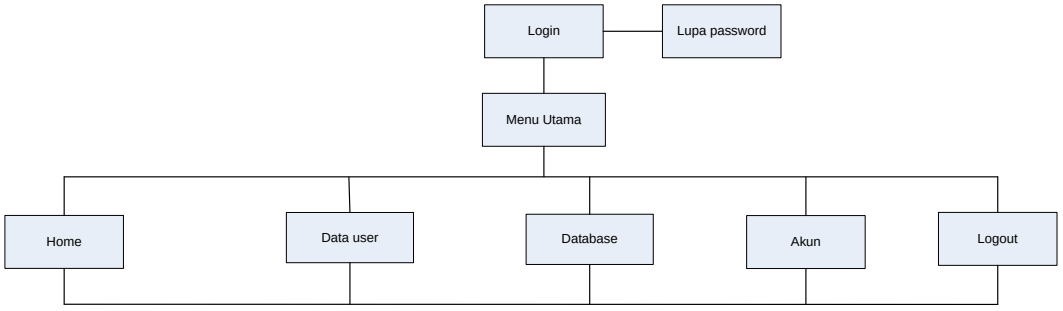
Untuk lebih jelasnya mengenai struktur menu pada operator, ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.34 Struktur menu operator

3.3.1.4 Perancangan Struktur Menu Admin

Untuk lebih jelasnya mengenai struktur menu pada Admin, ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.35 Struktur menu Admin

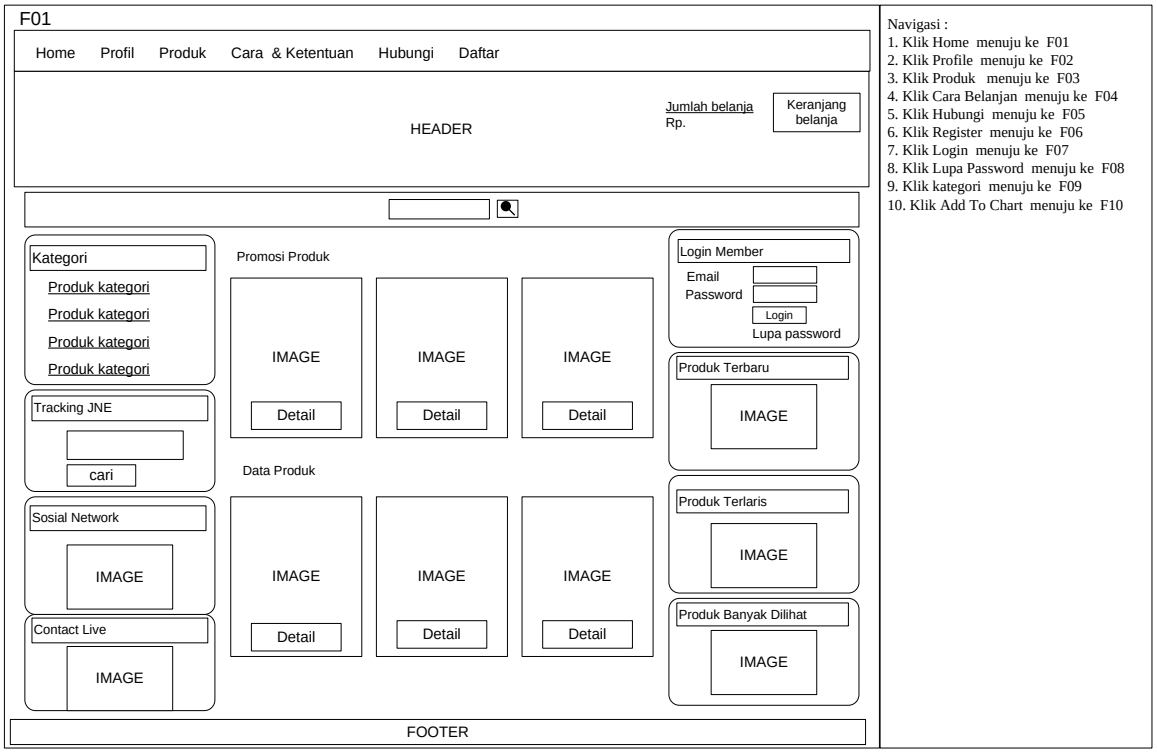
3.3.2 Perancangan Arsitektur

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

3.3.2.1 Perancangan Antarmuka

13. Perancangan Antamuka Menu Utama (Home)

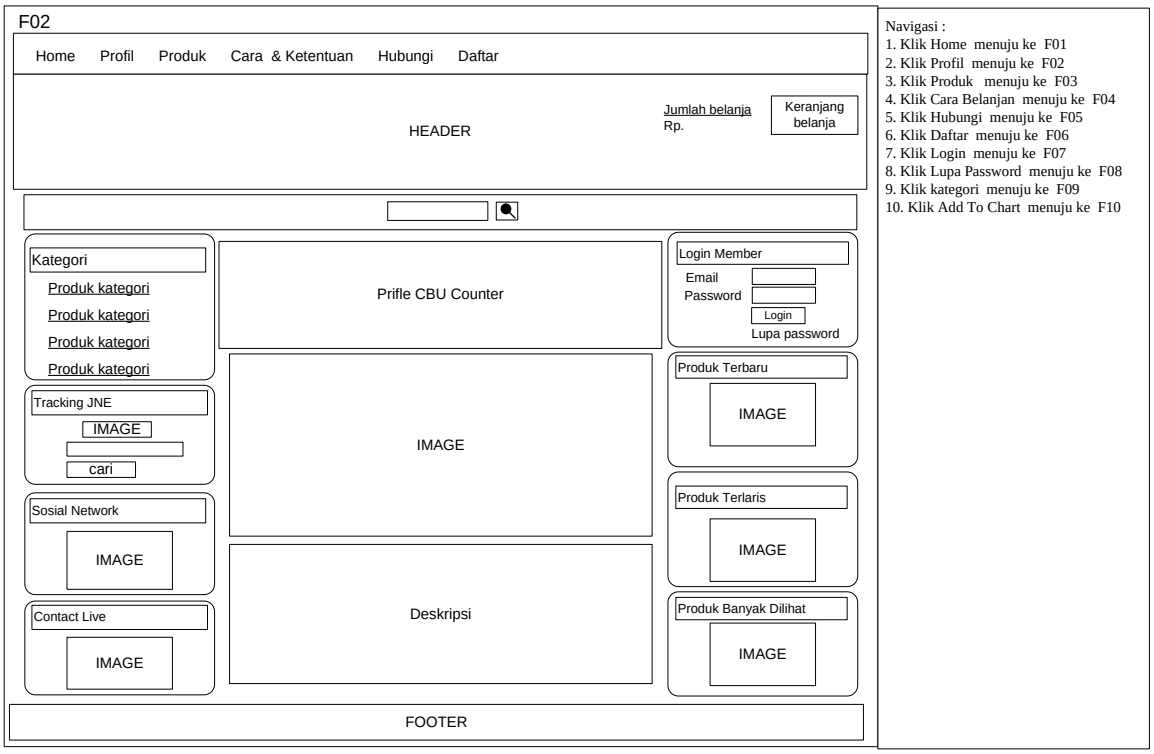
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu utama (Home) dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.36 Perancangan Tampilan Home

14. Perancangan Antarmuka Menu Profile

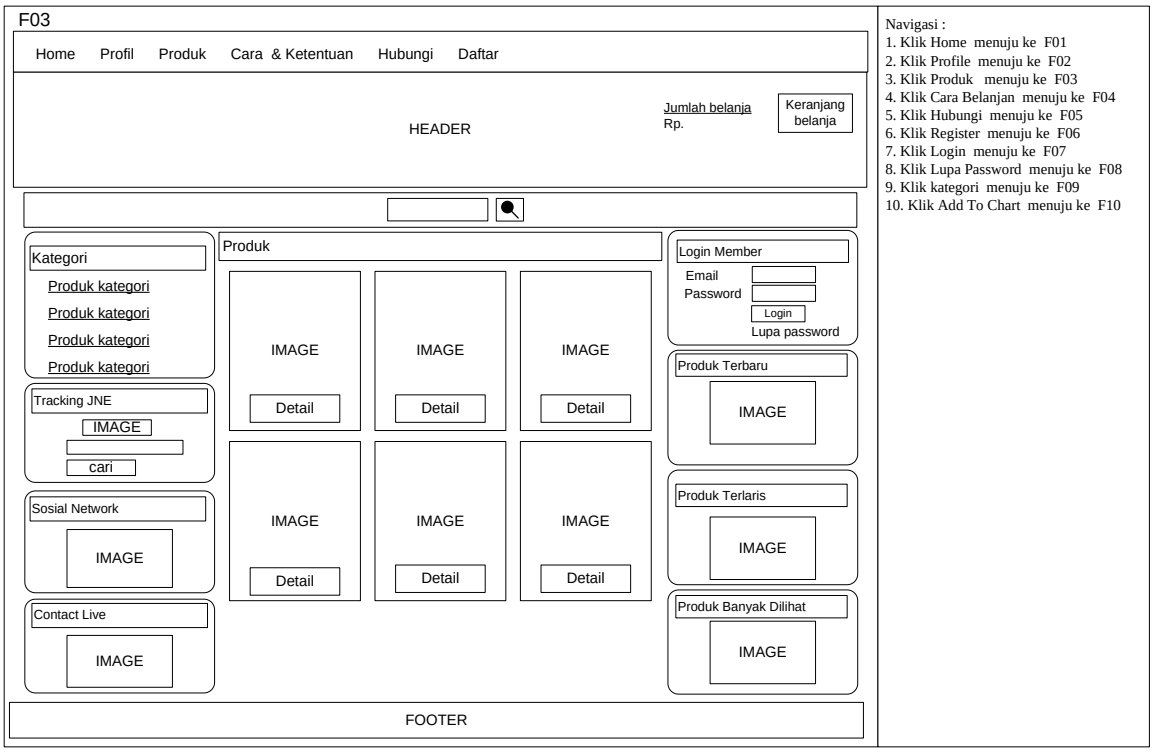
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu profile dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.37 Perancangan Tampilan Profile

15. Perancangan Antarmuka Menu Produk

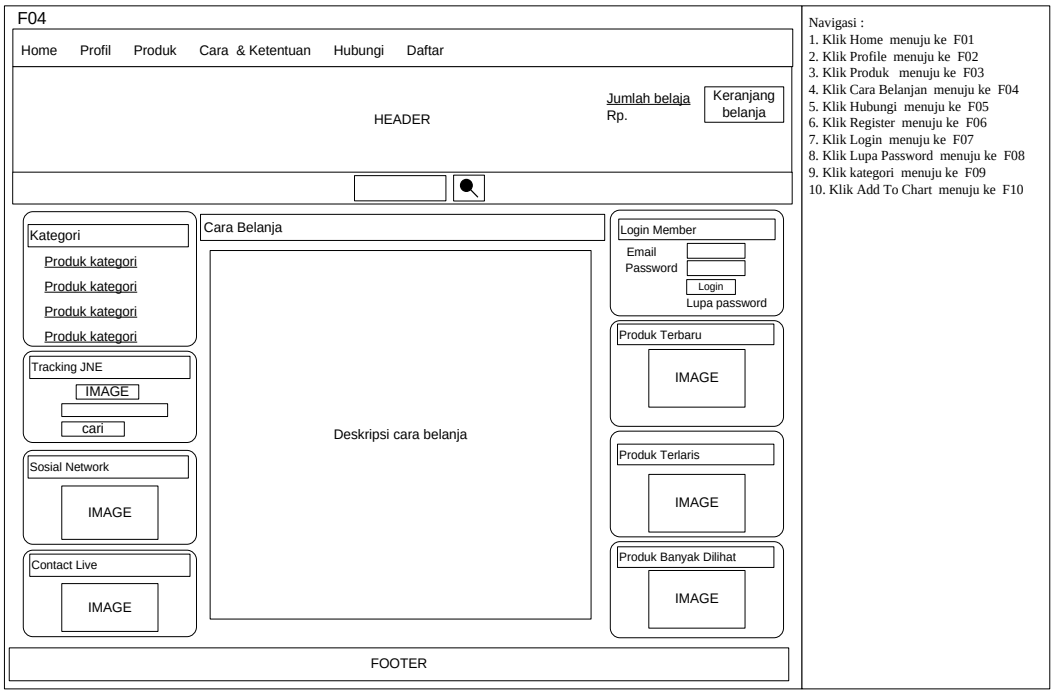
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.38 Perancangan Tampilan Produk

16. Perancangan Antarmuka Menu Registrasi

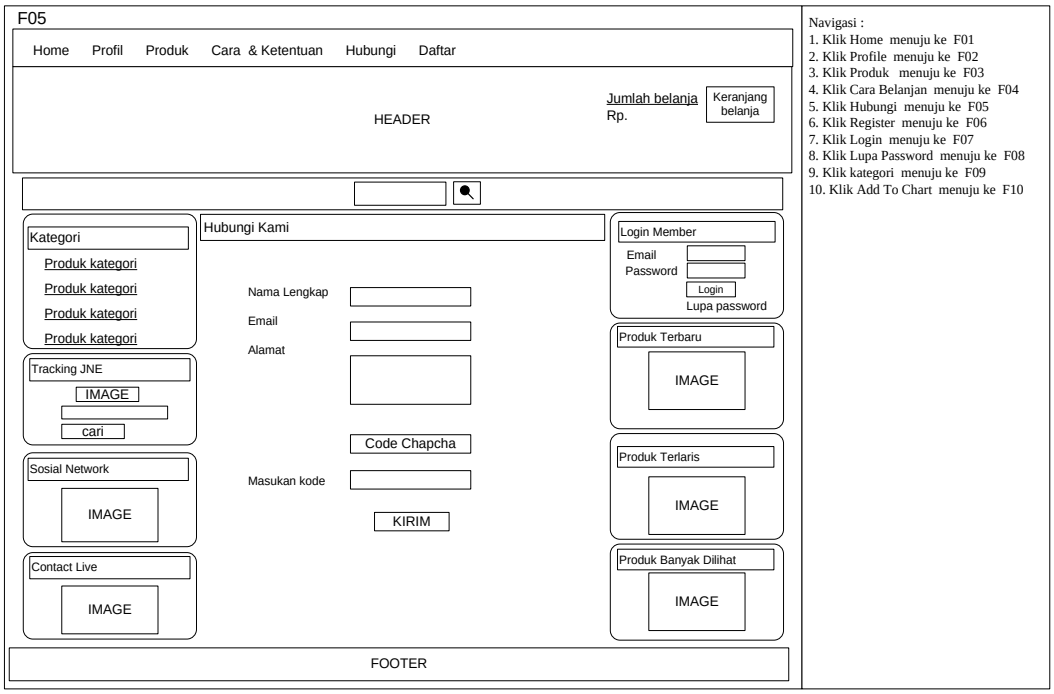
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu cara belanja dari Pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.39 Perancangan Tampilan cara belanja

17. Perancangan Antarmuka Menu Hubungi

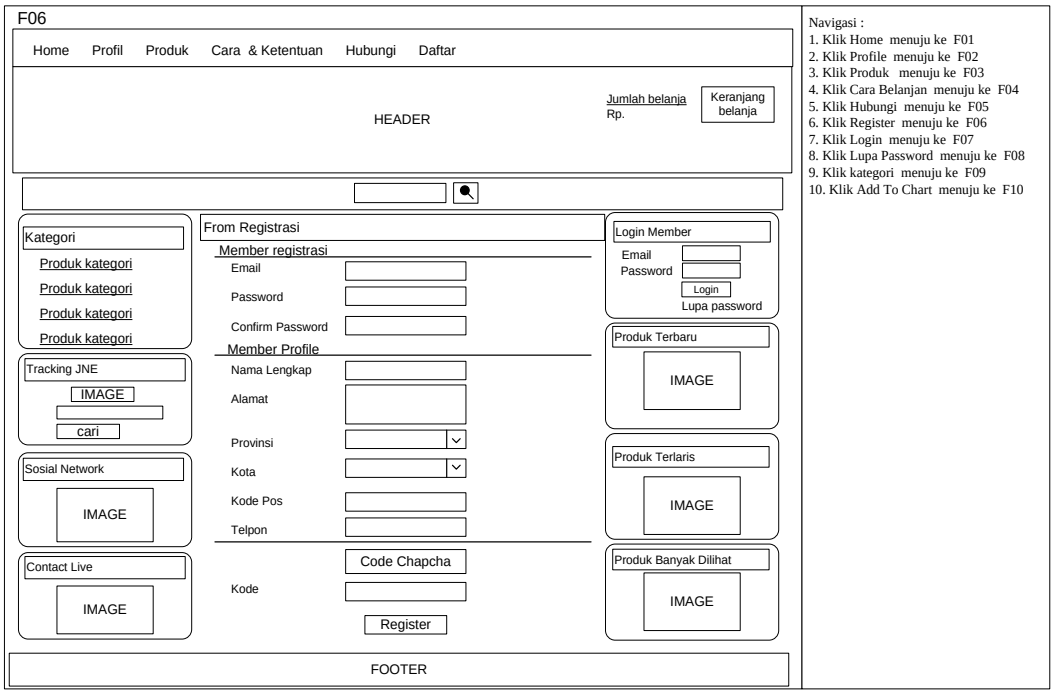
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Hubungi dari Pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.40 Perancangan Tampilan hubungi

18. Perancangan Antarmuka Menu Registrasi

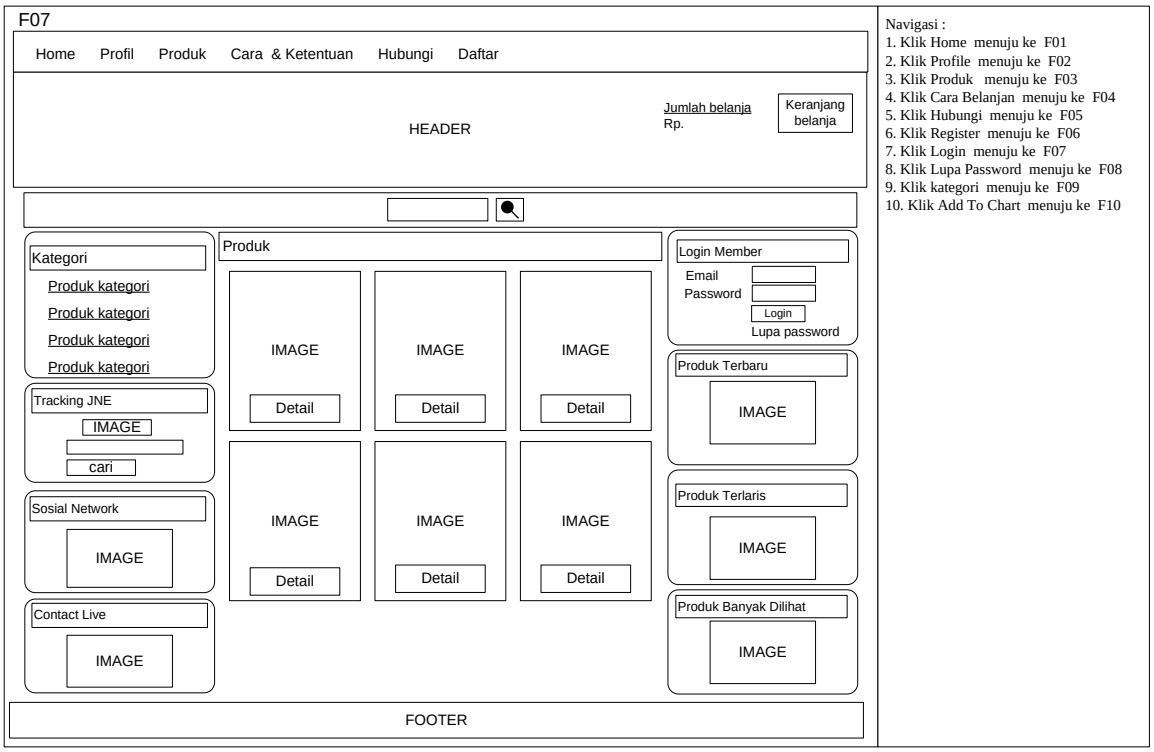
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu Registrasi dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.41 Perancangan Tampilan registrasi

19. Perancangan Antarmuka Menu Login

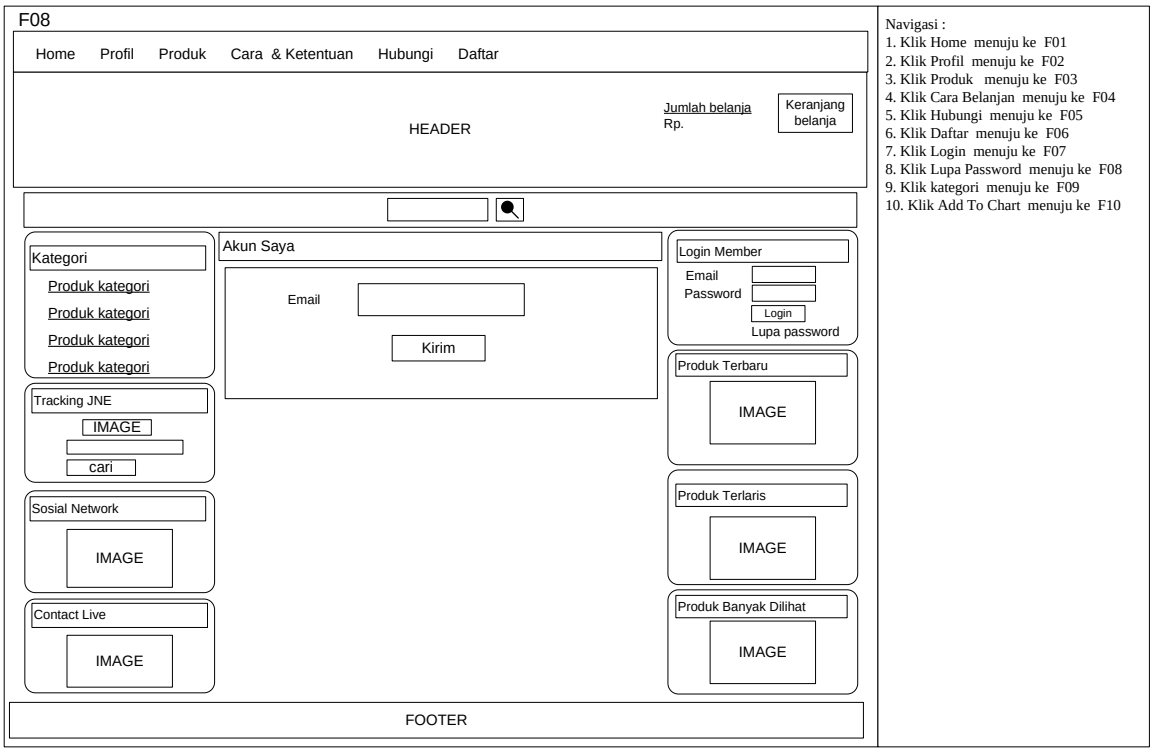
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu login dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.42 Perancangan Tampilan login

20. Perancangan Antarmuka Lupa Password

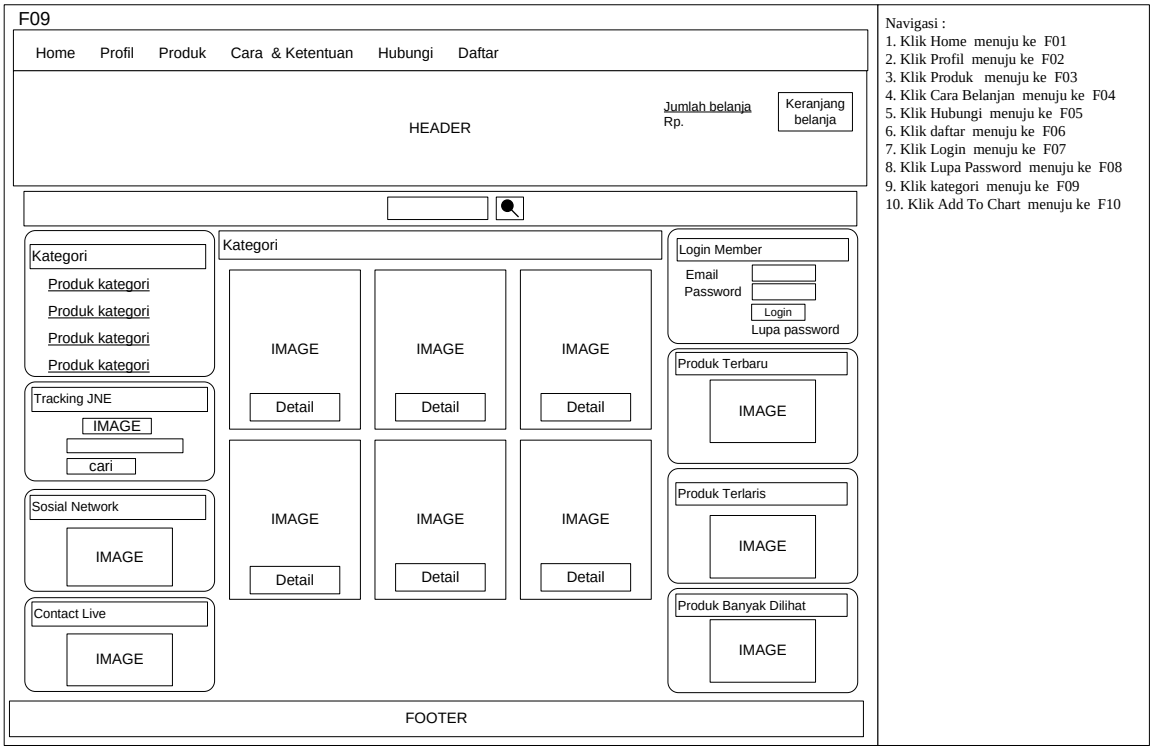
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka lupa password dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.43 Perancangan antarmuka lupa password

21. Perancangan Antarmuka Kategori

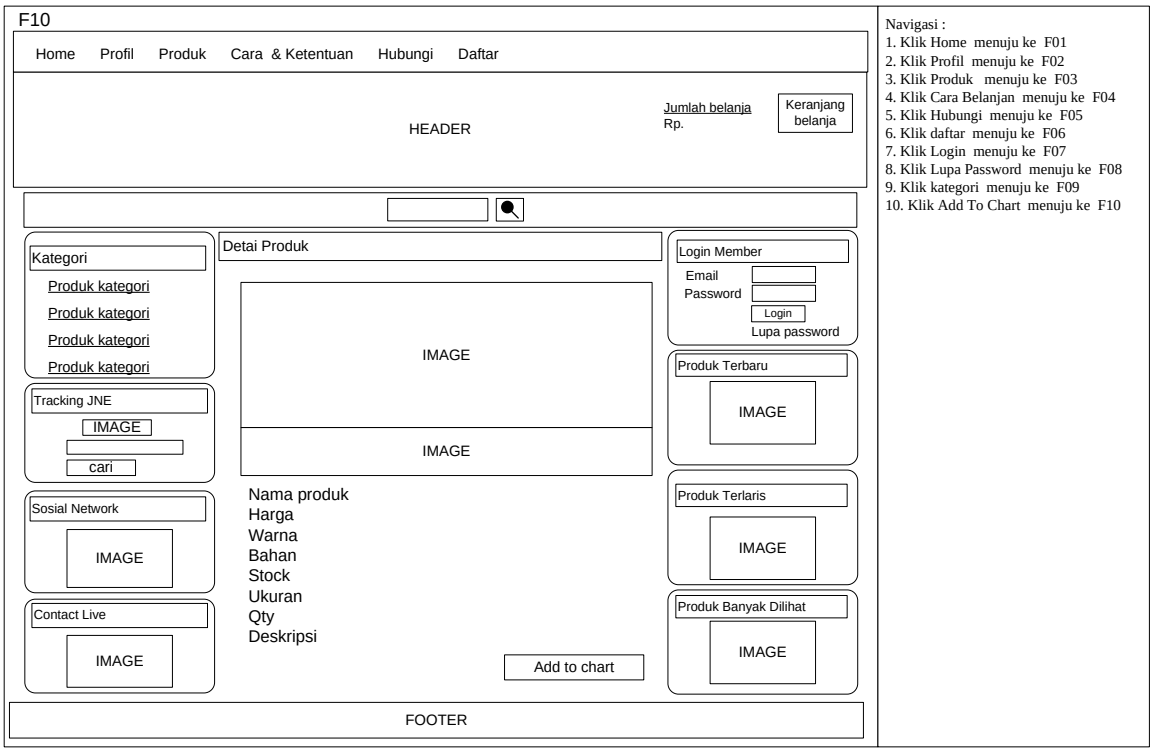
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.44 Perancangan antarmuka kategori

22. Perancangan Antarmuka Detail produk

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka detail produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:

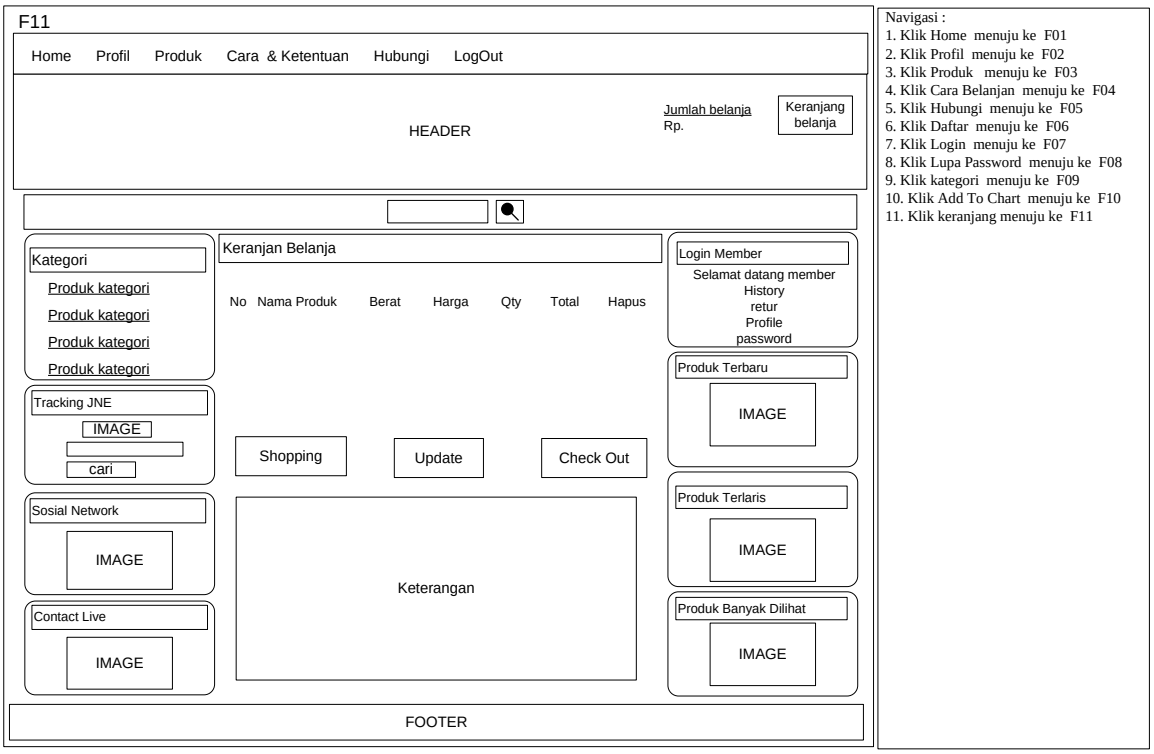


Gambar 3.45 Perancangan antarmuka detail produk

3.3.2.2 Perancangan Antamuka member

23. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

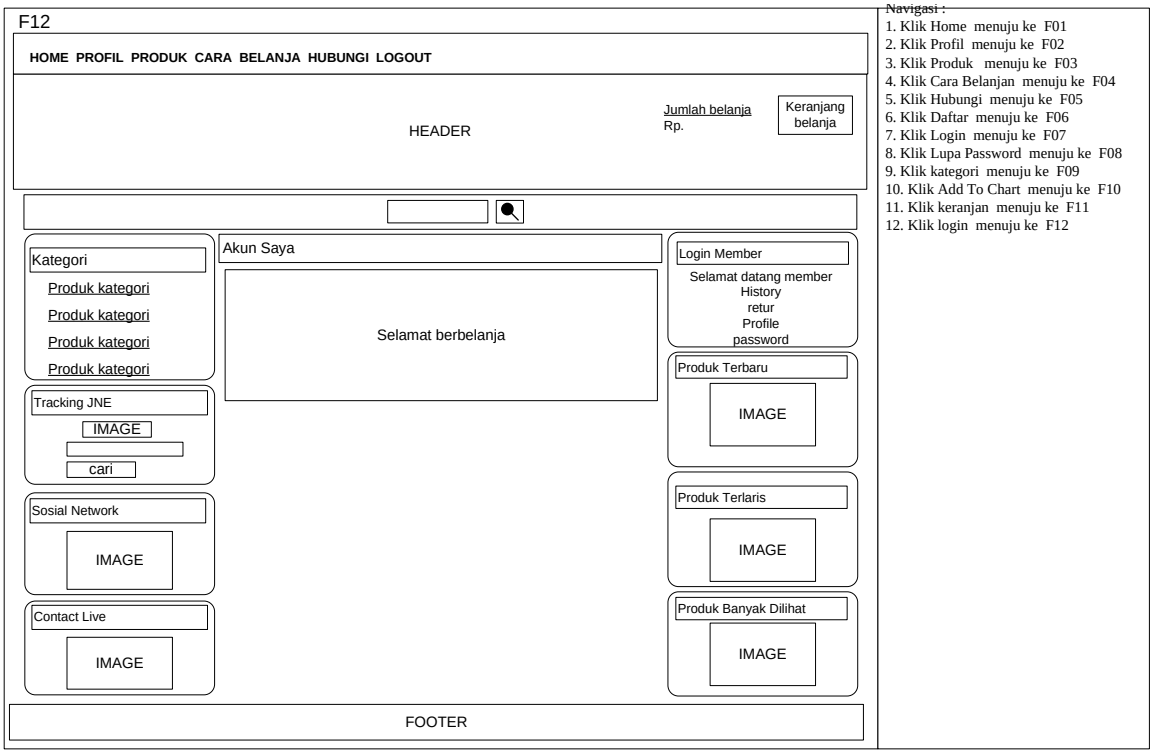
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka keranjang belanja dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.46 perancarang antarmuka keranjang belanja

24. Perancanagan Antarmuka Account Member

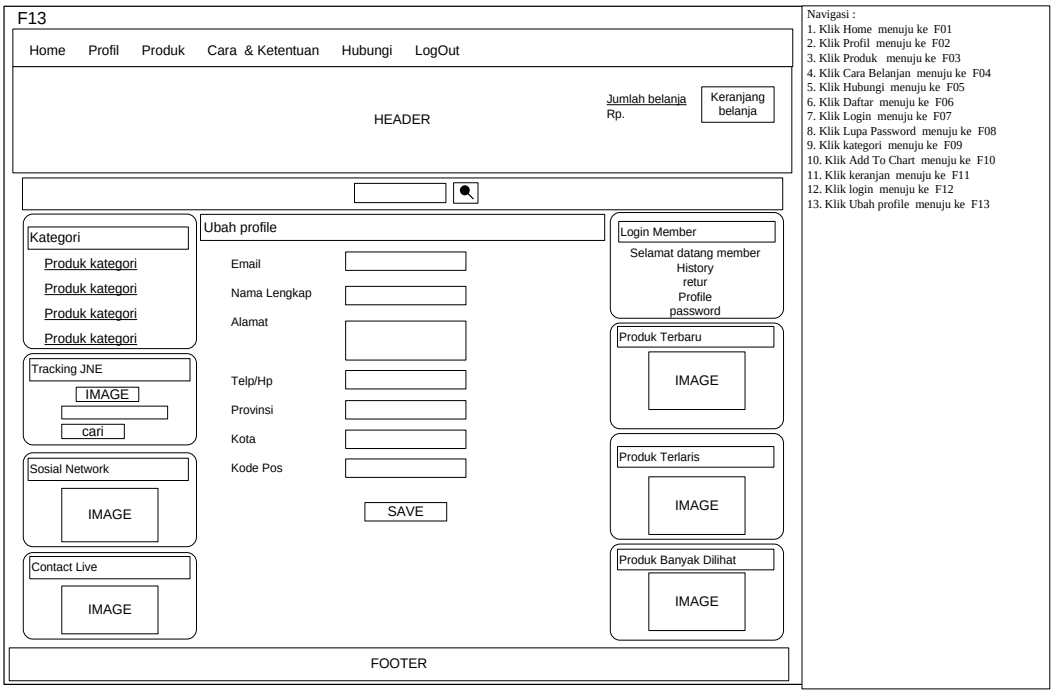
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka account member dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.47 perancangan antarmuka member

25. Perancangan Antarmuka Ubah Profile

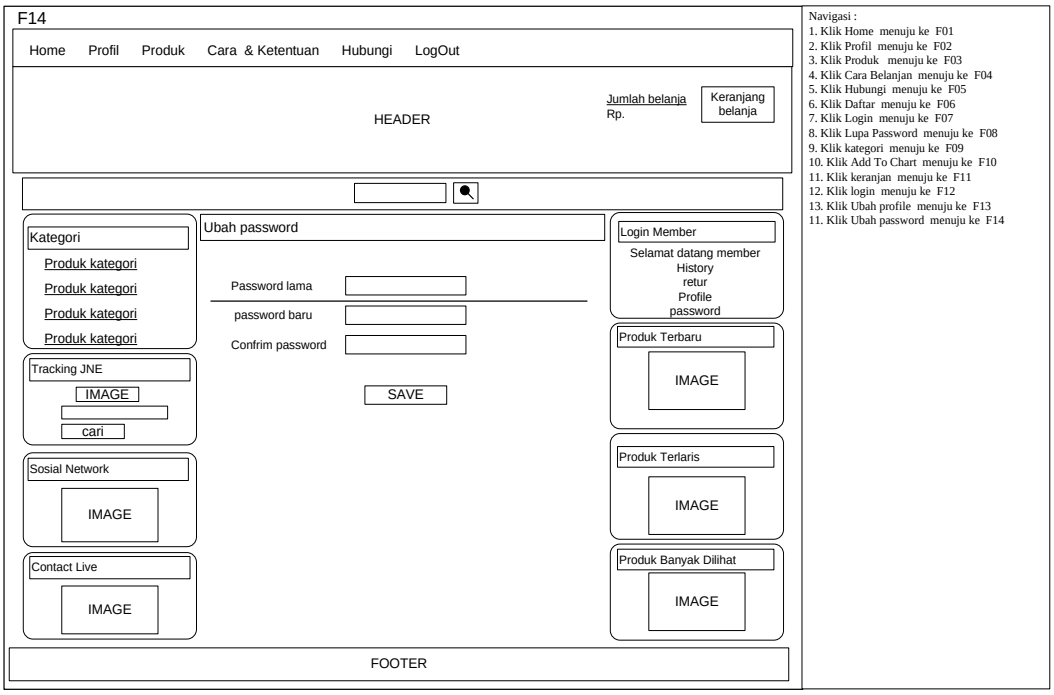
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka Ubah Profile dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.48 perancangan antarmuka ubah profile

26. Perancangan Antarmuka Ubah Password

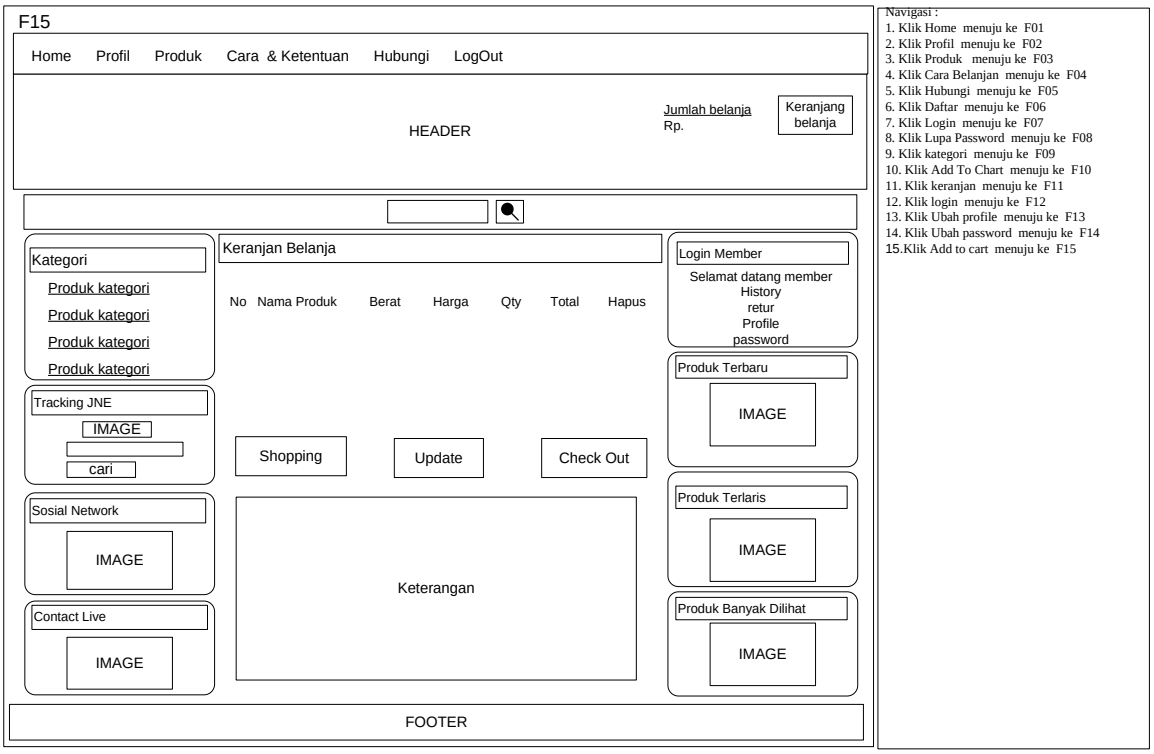
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah password dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.49 Perancangan antarmuka ubah password

27. Perancangan Antarmuka Checkout

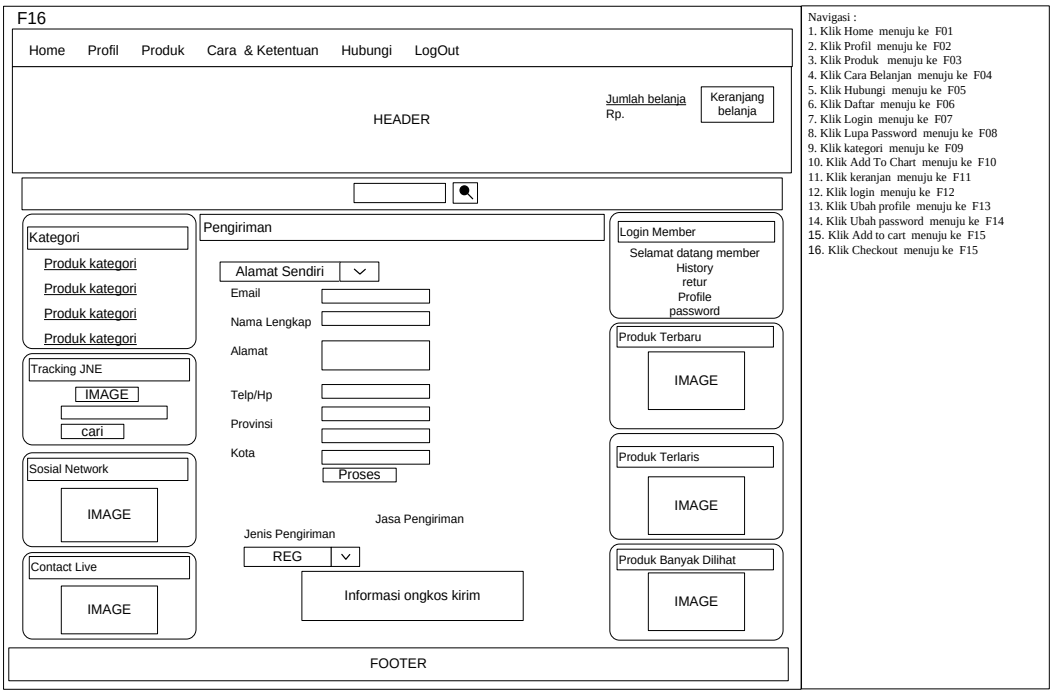
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka checkout dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.50 Perancangan antarmuka checkout

28. Perancangan Antarmuka Detail pengiriman

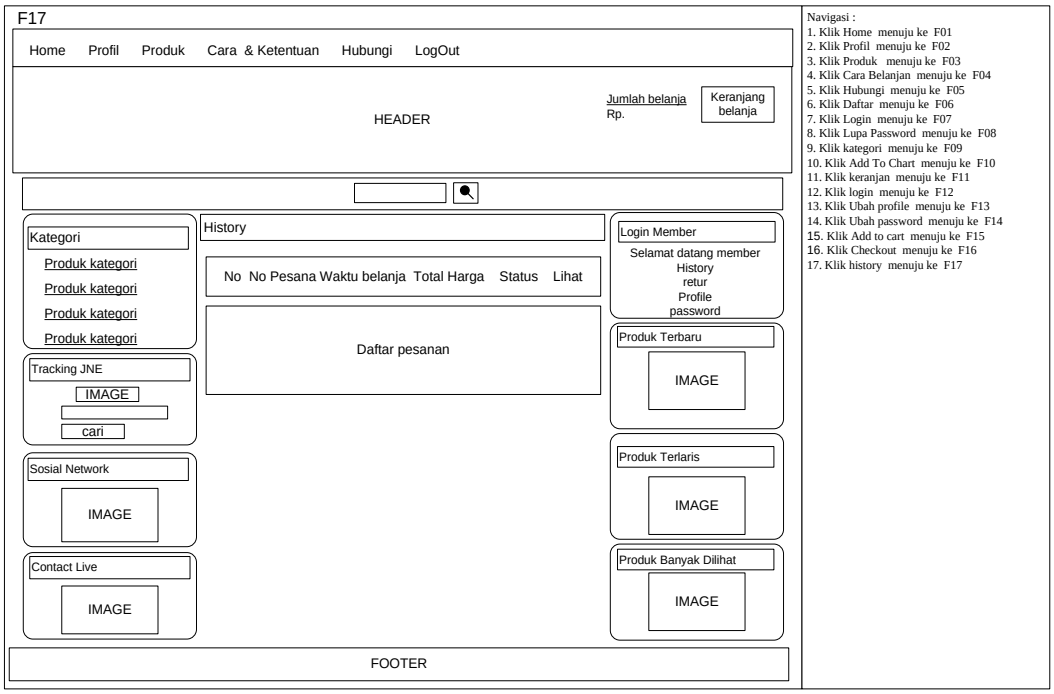
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka detail pengiriman dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.51 Perancangan antarmuka pengiriman

29. Perancangan Antarmuka History

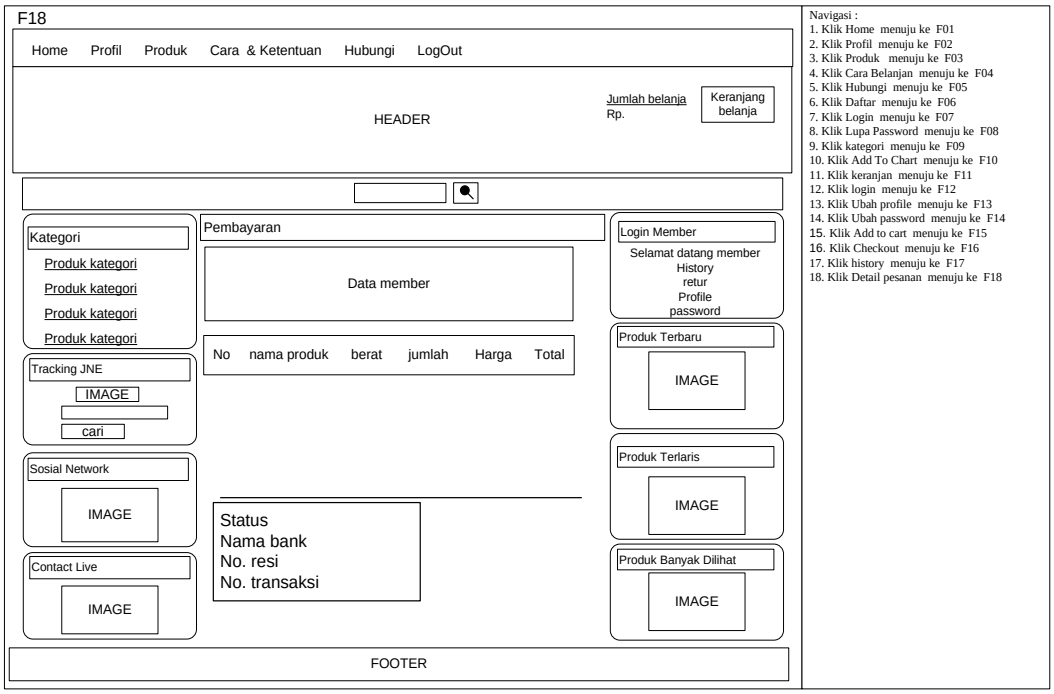
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka history dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.52 Perancangan antarmuka history

30. Perancangan Antarmuka detail pesanan

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka detail pesanan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:

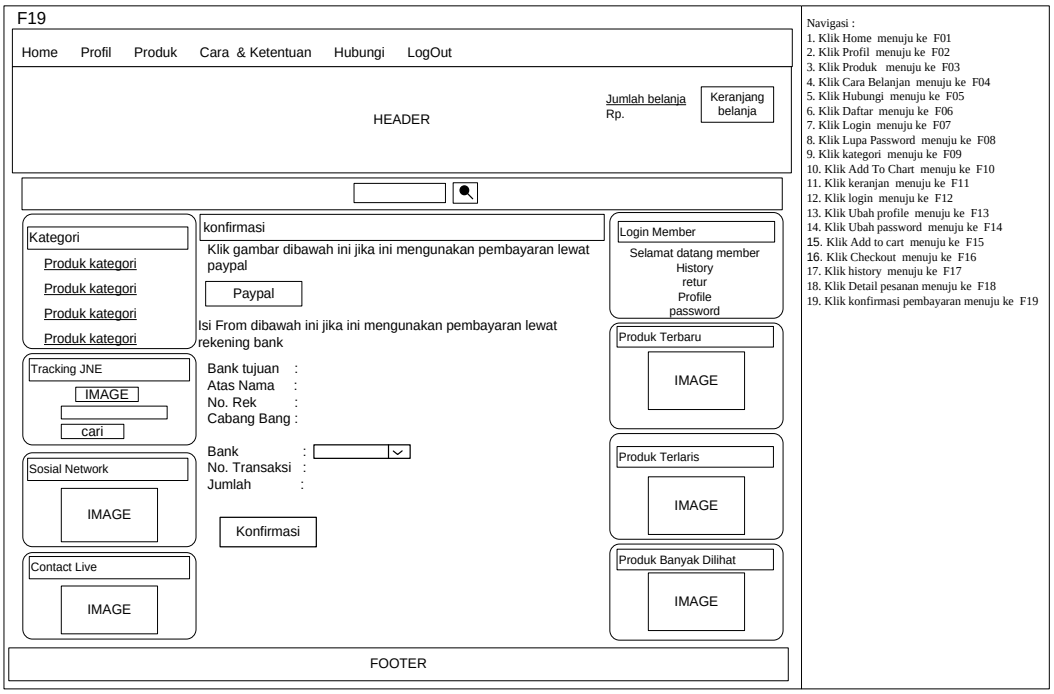


Gambar 3.53 Perancangan antarmuka detail pesanan

3.3.2.3 Perancangan Antarmuka detail pesanan

19. Perancangan Antarmuka Konfirmasi pembayaran

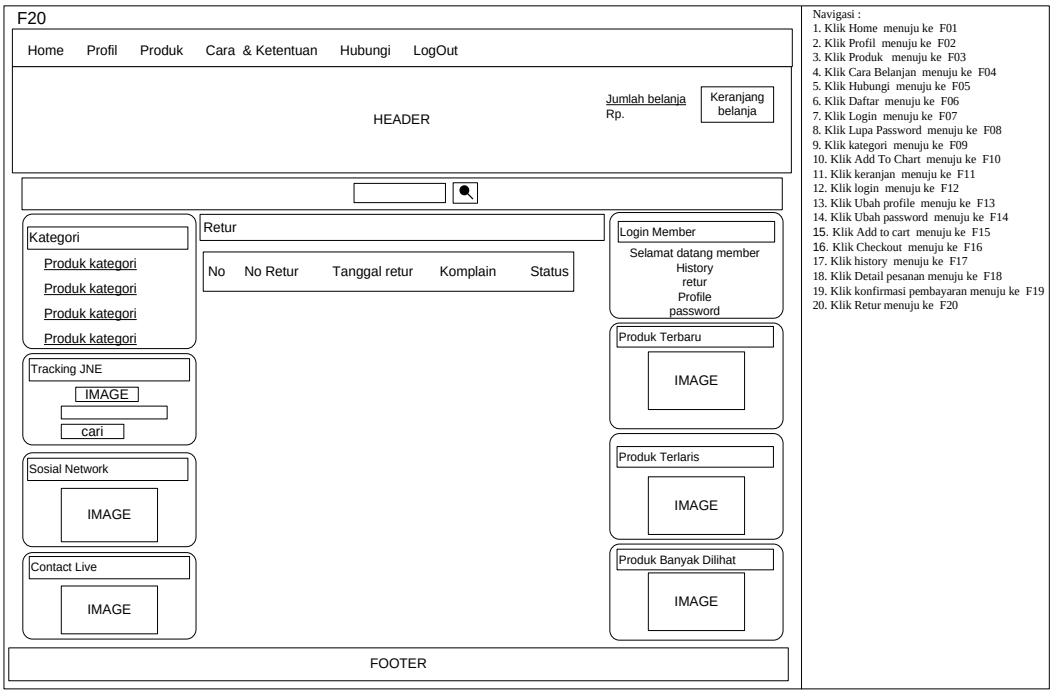
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka konfirmasi dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.54 Perancangan antarmuka konfirmasi pembayar

20. Perancangan Antarmuka retur

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka retur dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:

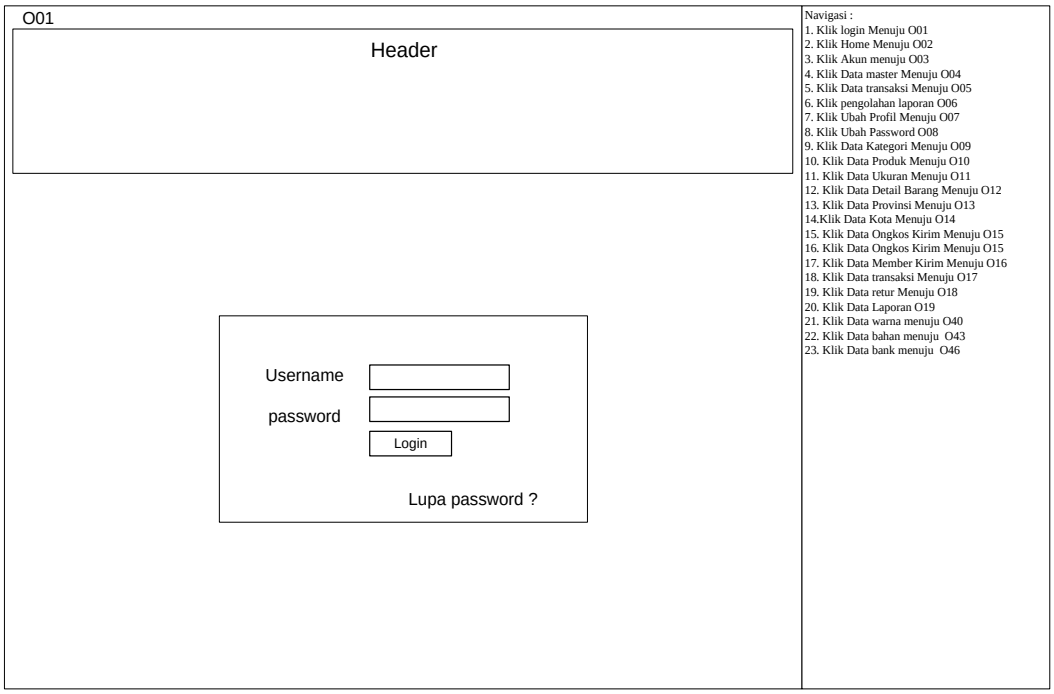


Gambar 3.55 Perancangan antarmuka retur

3.3.2.4 Perancangan Antar Muka Operator

21. Perancangan Antar muka login

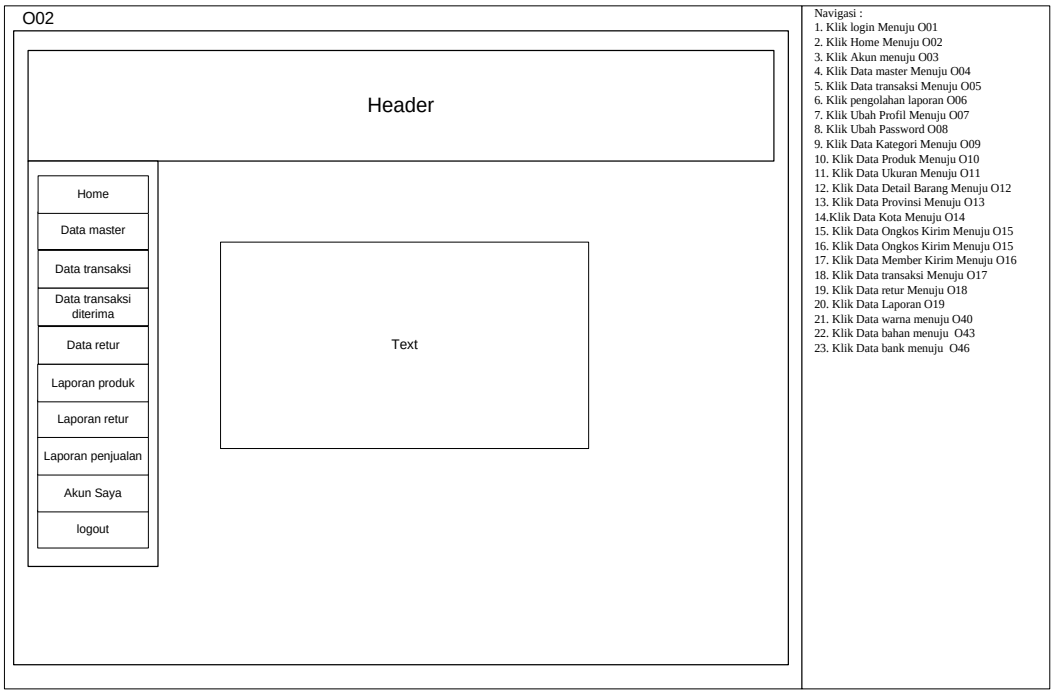
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka login admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.56 Perancangan antarmuka login

22. Perancangan Antarmuka Home

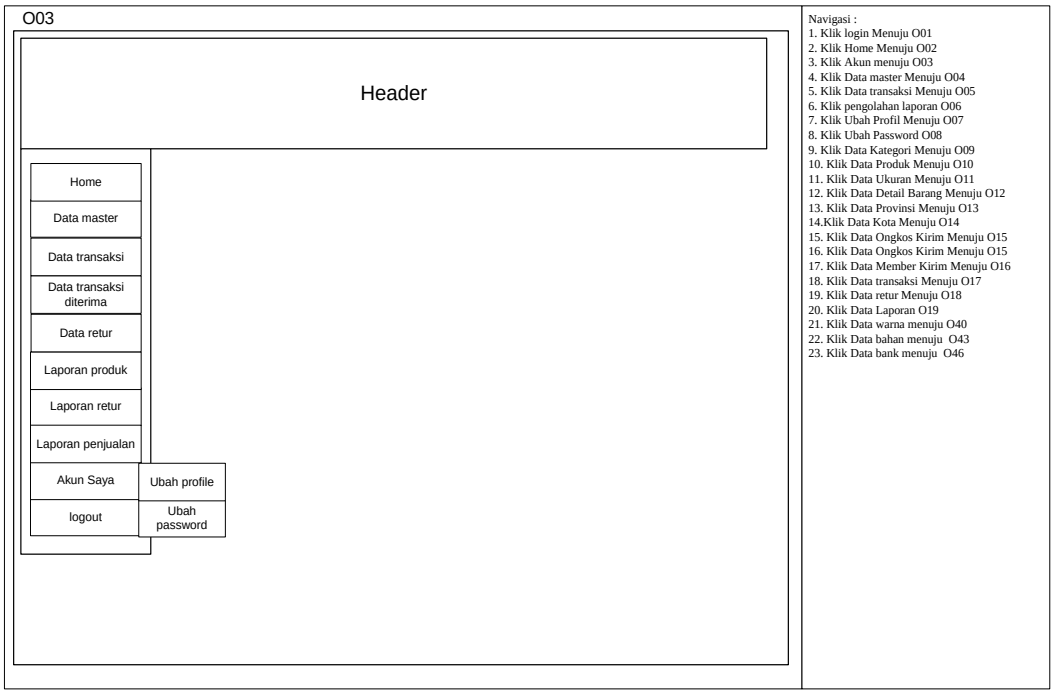
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka home dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.57 Perancangan antarmuka home

23. Perancangan Antarmuka Akun Saya

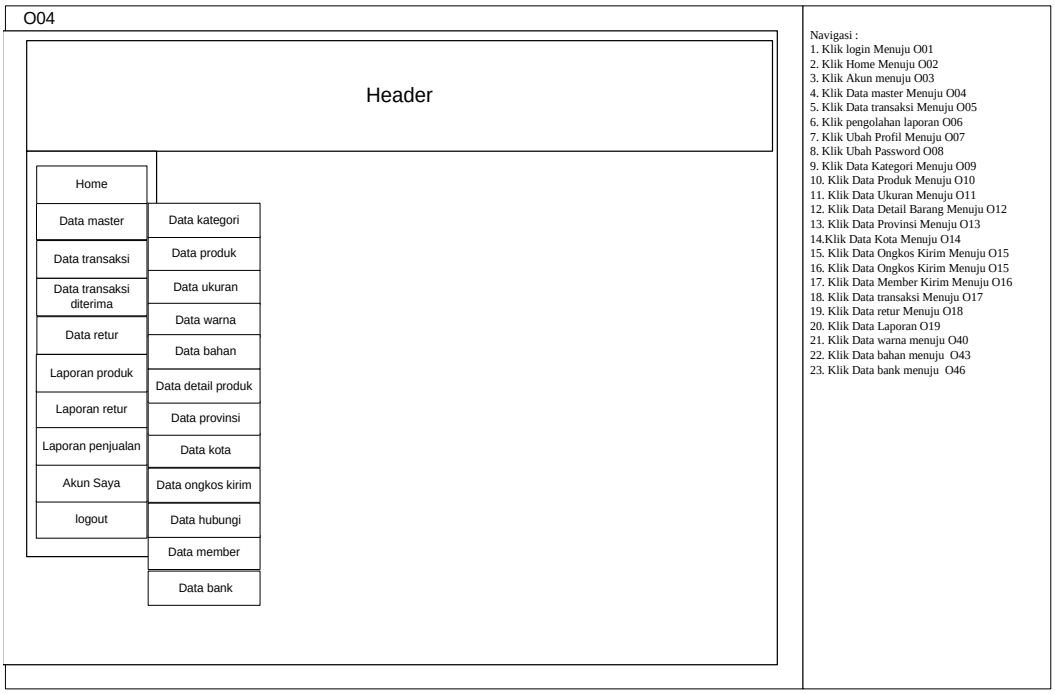
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka my account dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.58 Perancangan antarmuka Akun Saya

24. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Master

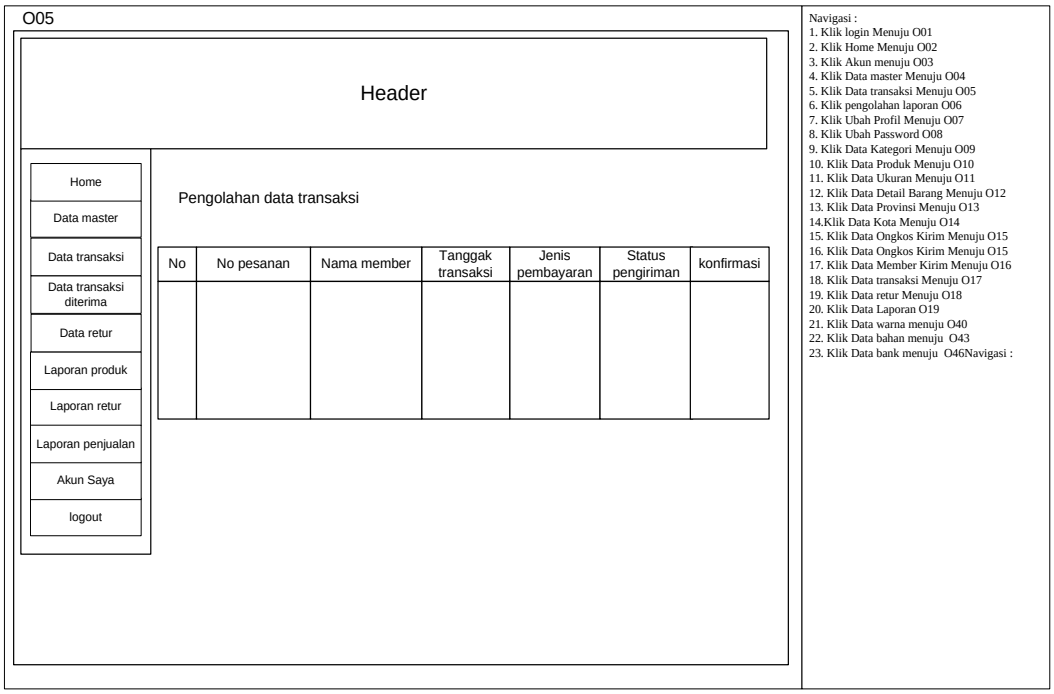
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data master dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter pada yang tercantum gambar dibawah ini:



Gambar 3.59 Perancangan antarmuka pengolahan data master

25. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Transaksi

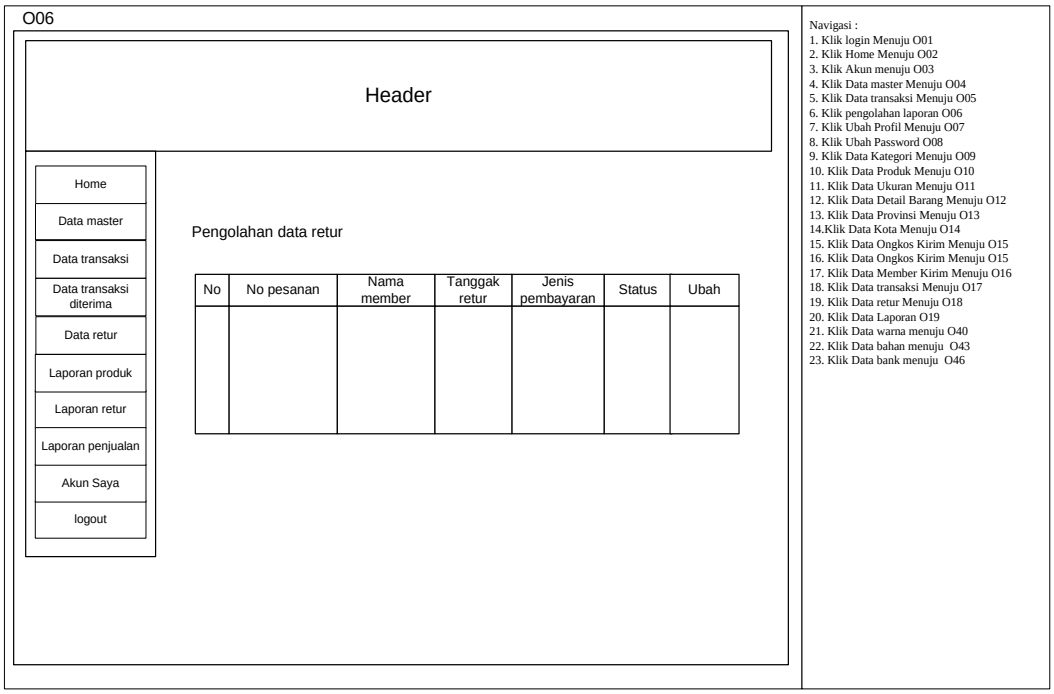
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data transaksi dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.60 Perancangan antarmuka pengolahan data transaksi

26. Perancangan Antarmuka Pengolahan retur

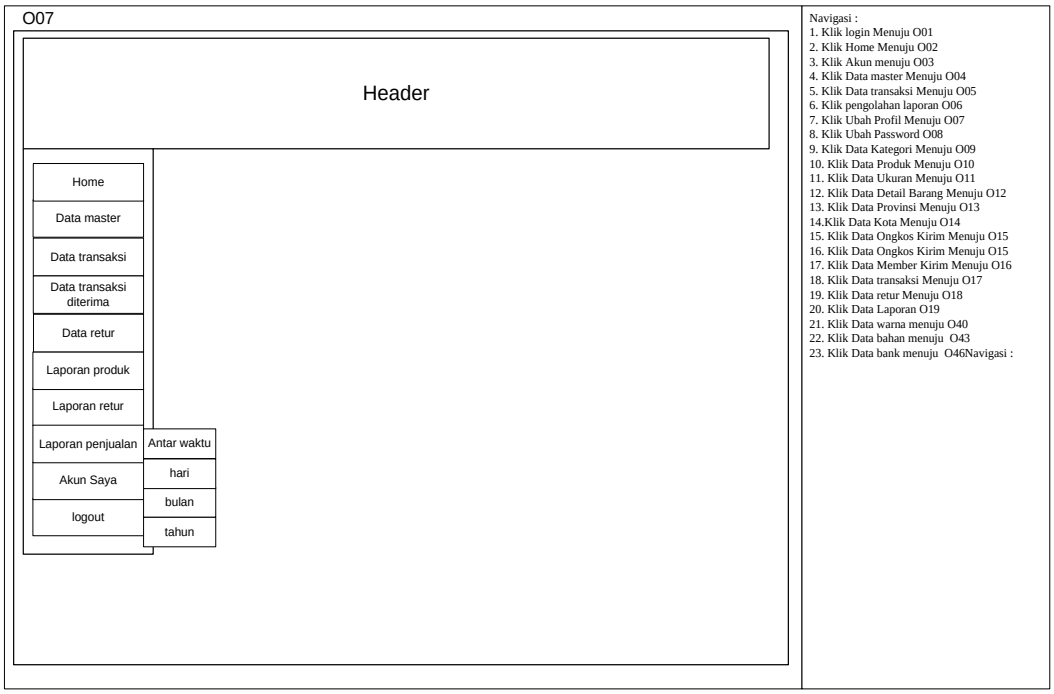
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data retur dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.61 Perancangan antarmuka pengolahan retur

27. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data laporan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.62 Perancangan antarmuka pengolahan laporan

28. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan

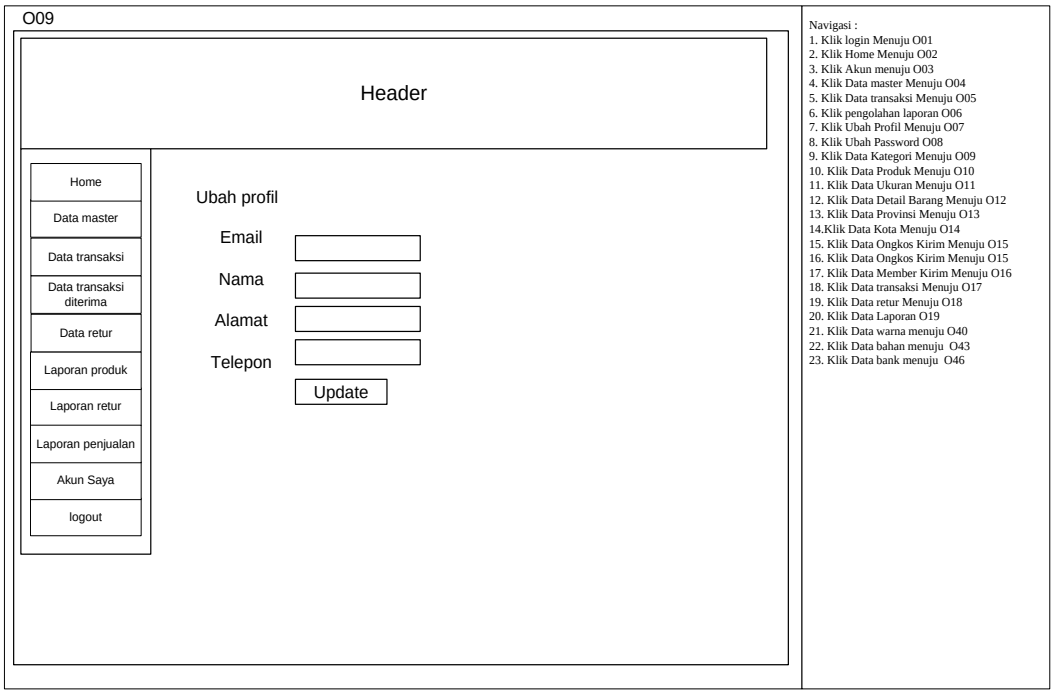
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data laporan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.63 Perancangan antarmuka logout

29. Perancangan Antarmuka Ubah Profil

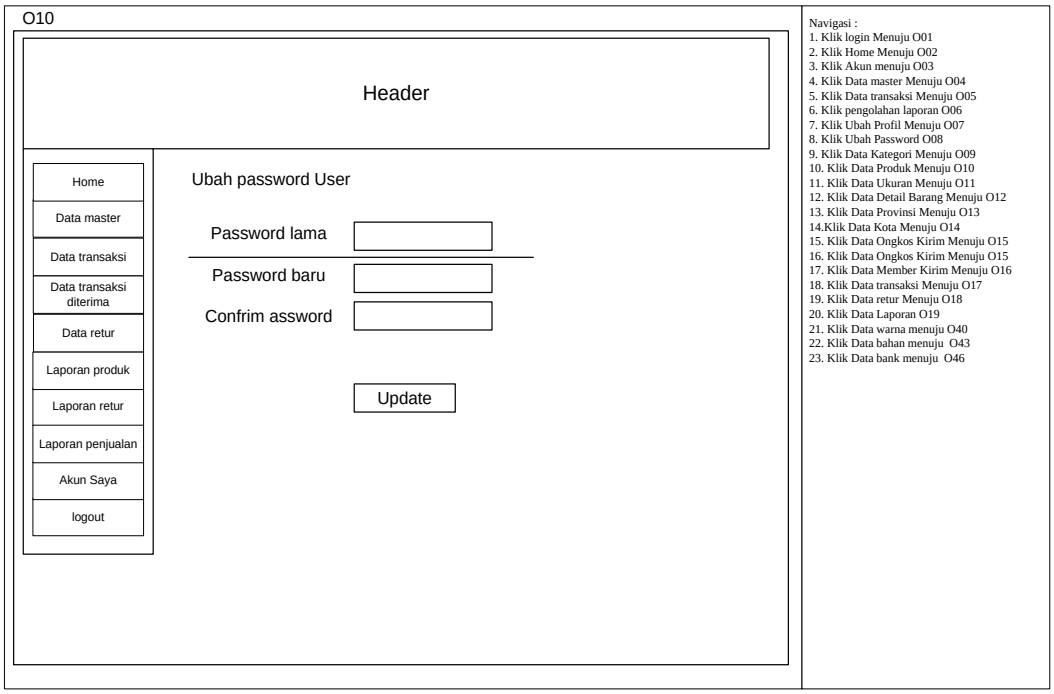
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.64 Perancangan antarmuka ubah profile

30. Perancanagan Antarmuka Ubah Password

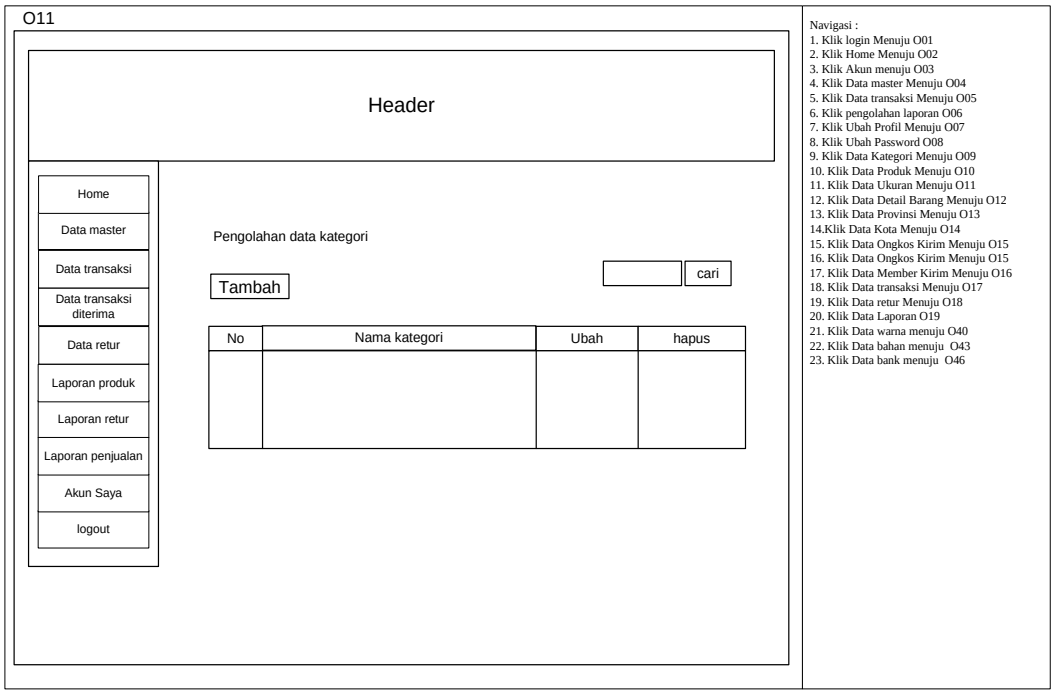
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.65 Perancangan antarmuka ubah password

31. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Kategori

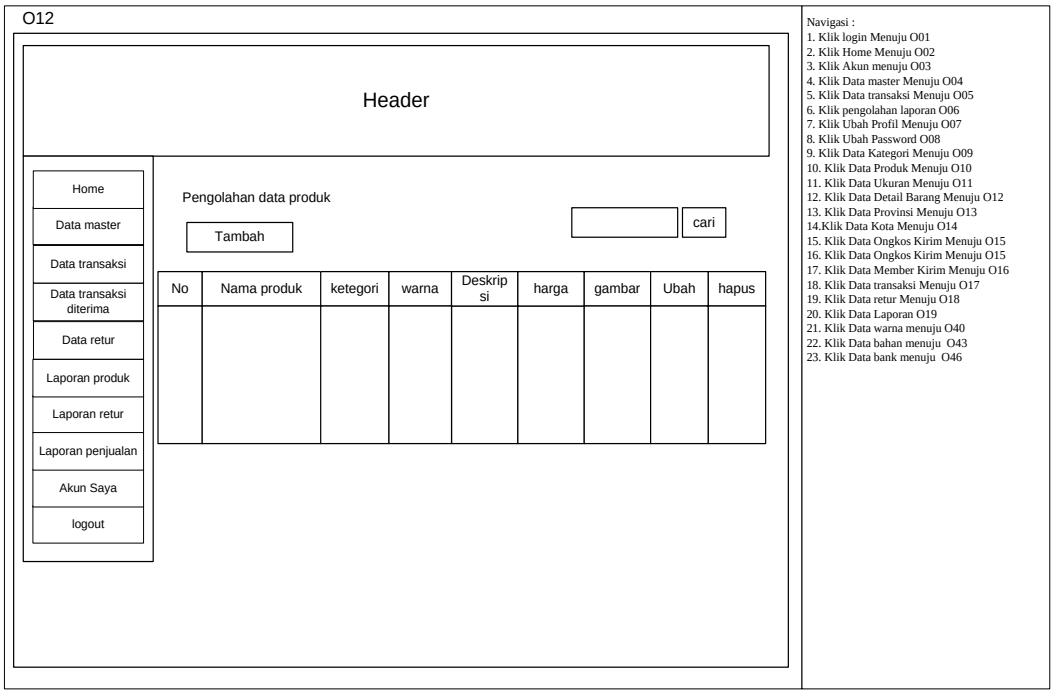
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.66 perancagan antarmuka data kategori

32. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Produk

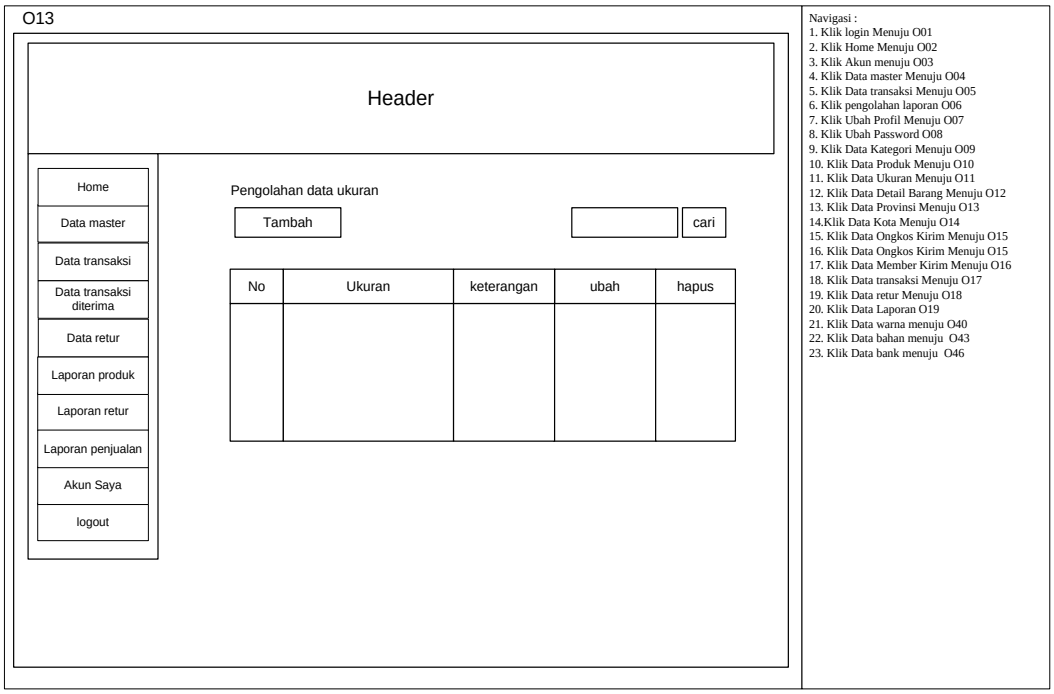
Berikut dapat dilihat Perancangan antarmuka pengolahan data produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.67 Perancangan antarmuka data produk

33. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Ukuran

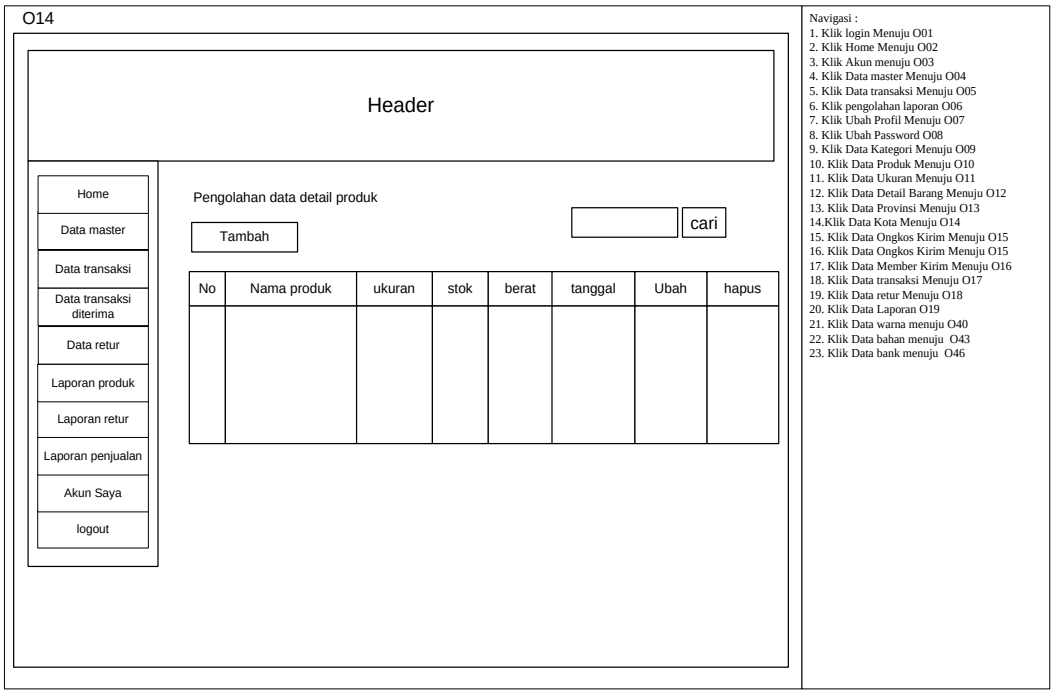
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.68 Perancangan antarmuka data ukuran

34. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Detail Produk

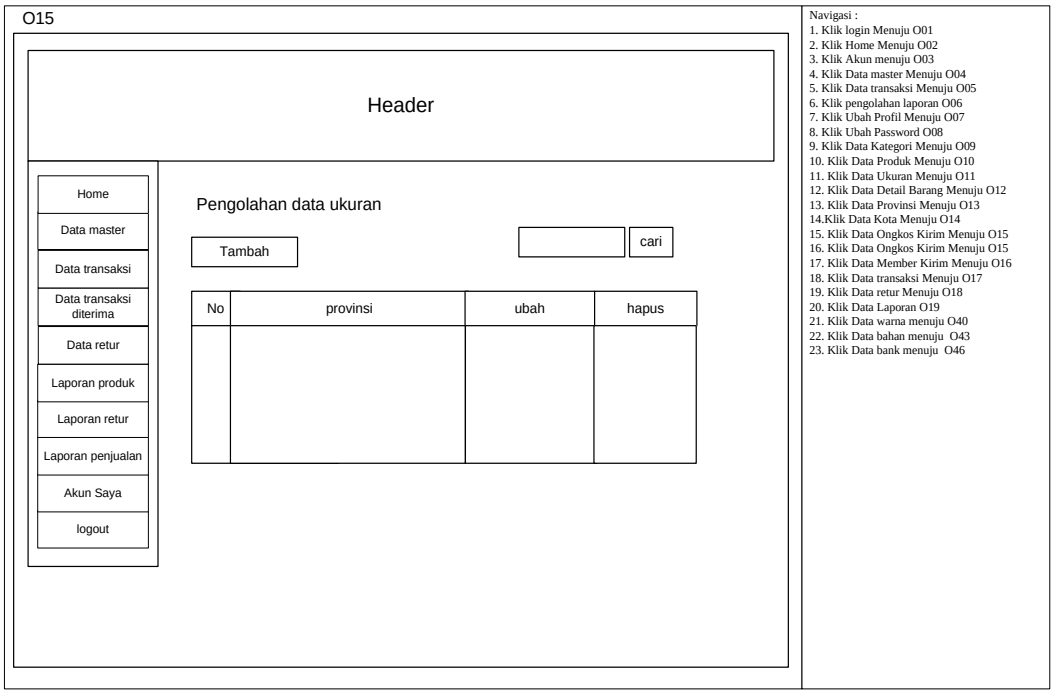
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data detail produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.69 Perancangan antarmuka data detail produk

35. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Provinsi

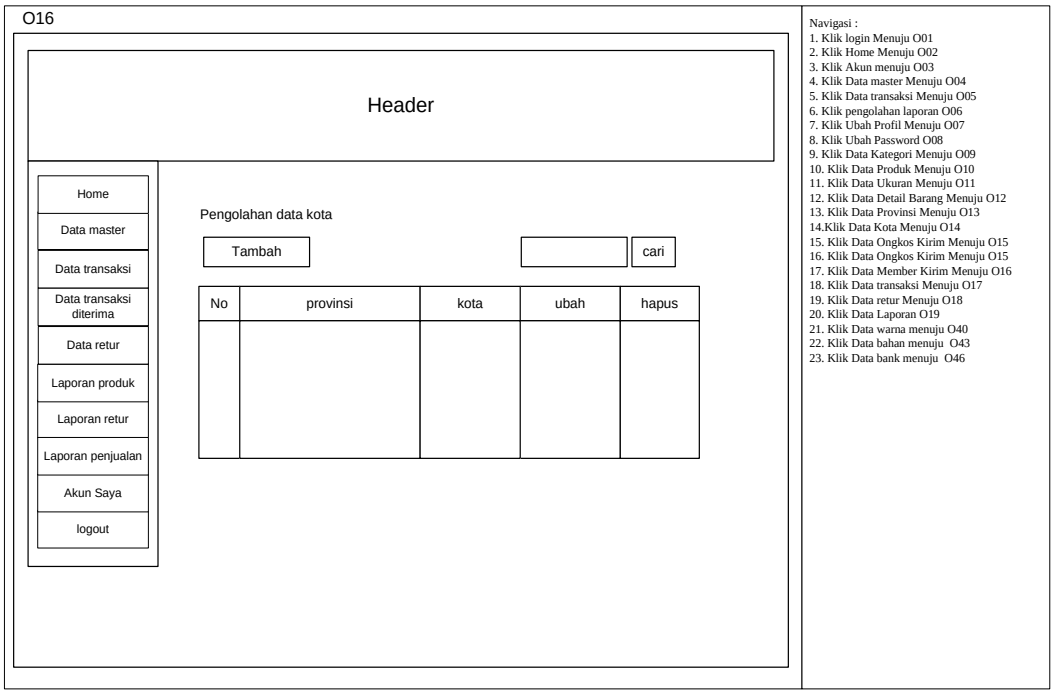
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.70 Perancangan antarmuka data provinsi

36. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Kota

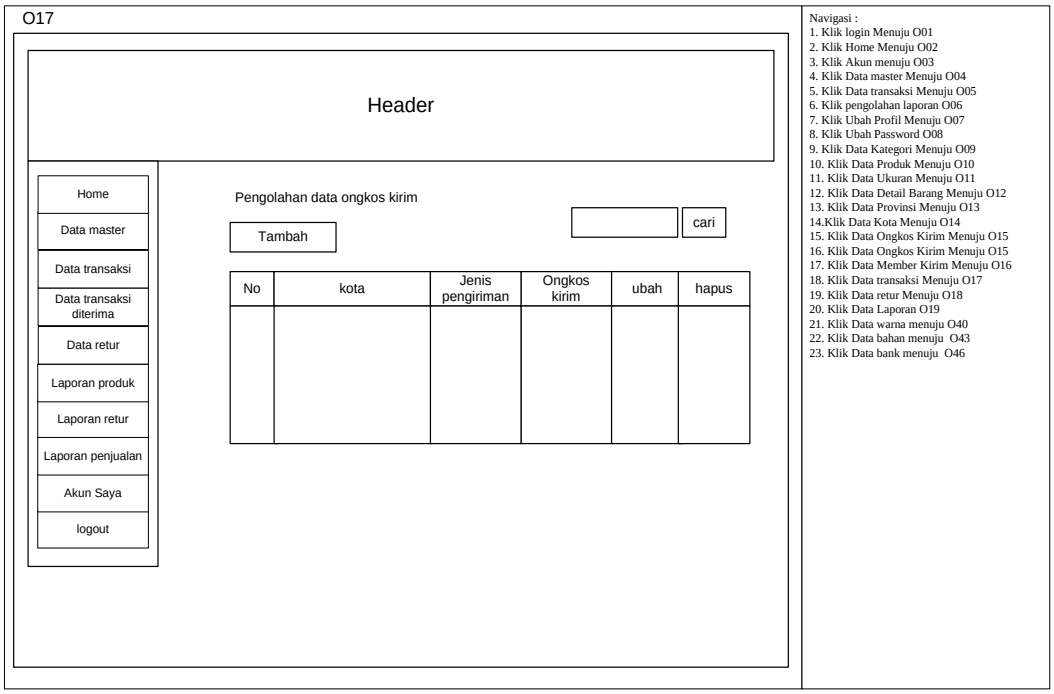
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.71 Perancangan antarmuka data kota

37. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Ongkos Kirim

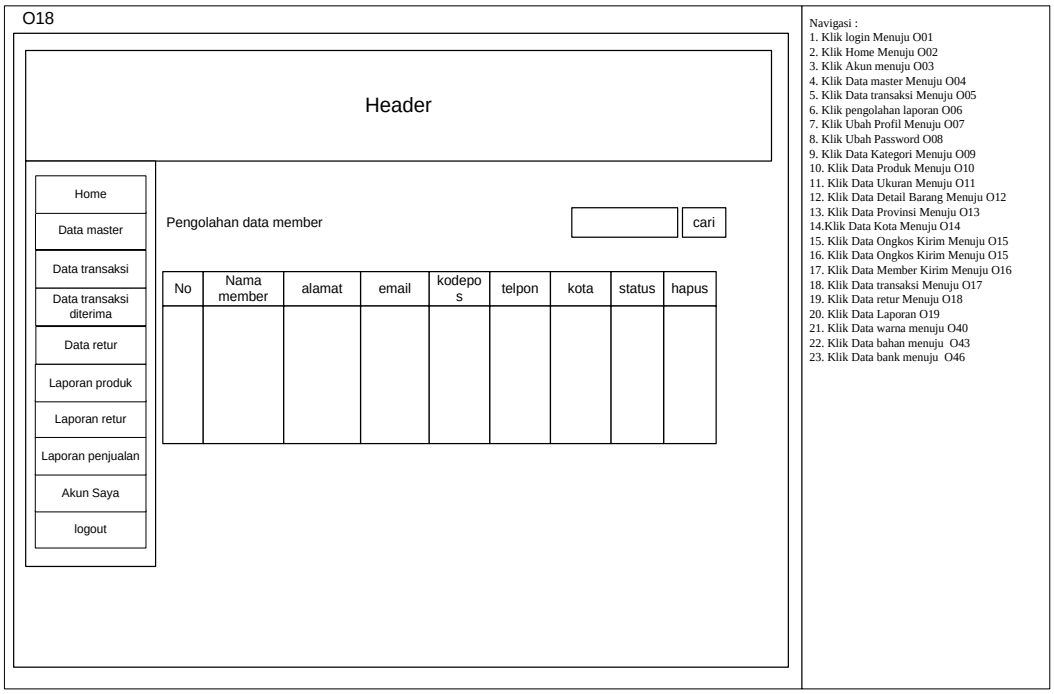
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.72 Perancangan antarmuka data ongkos kirim

38. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Member

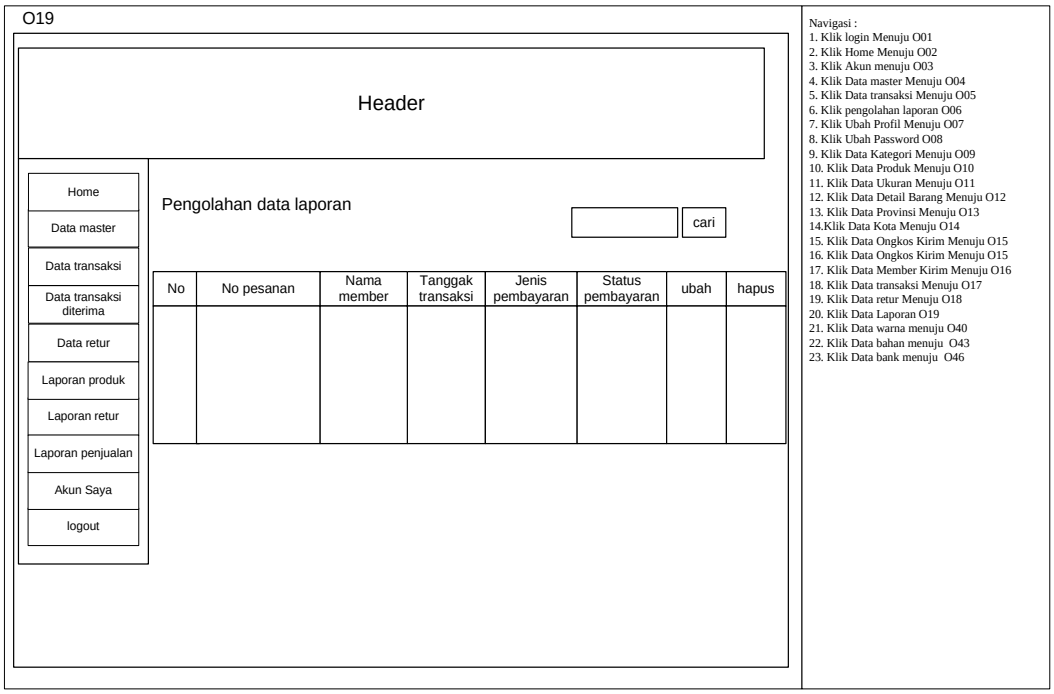
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data member dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.73 Perancangan antarmuka data member

39. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Transasksi

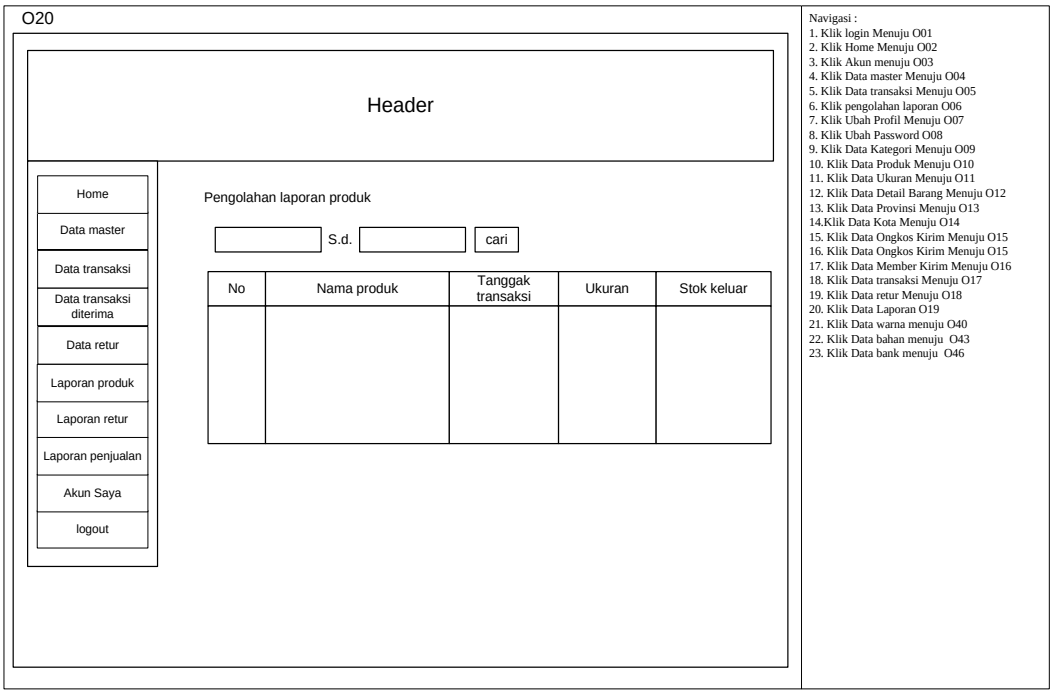
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data transaksi dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar 3.71 dibawah ini:



Gambar 3.74 Perancangan antarmuka data transaksi

40. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan

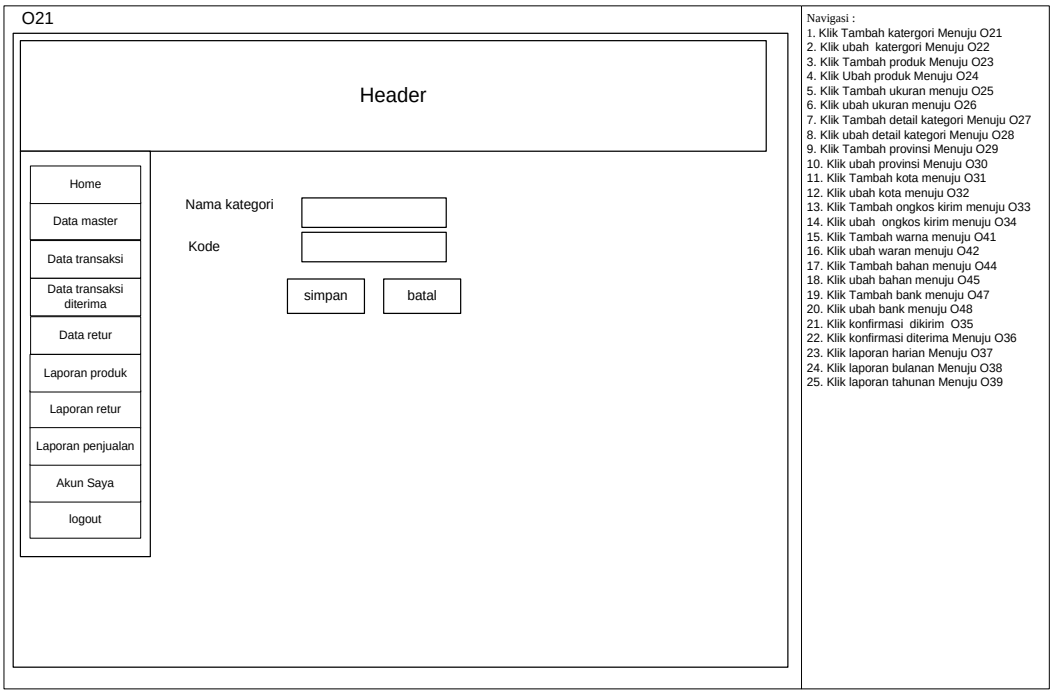
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data Laporan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.75 Perancangan antarmuka data laporan

41. Perancangan Antarmuka Tambah Kategori

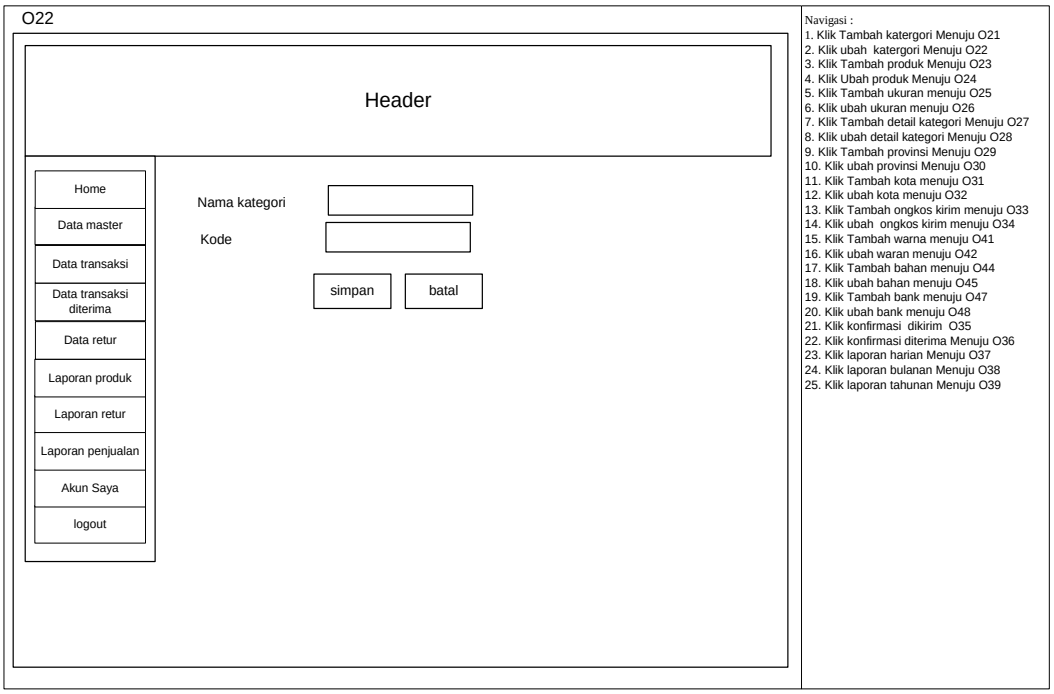
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.76 Perancangan antarmuka tambah kategori

42. Perancangan Antarmuka Ubah Kategori

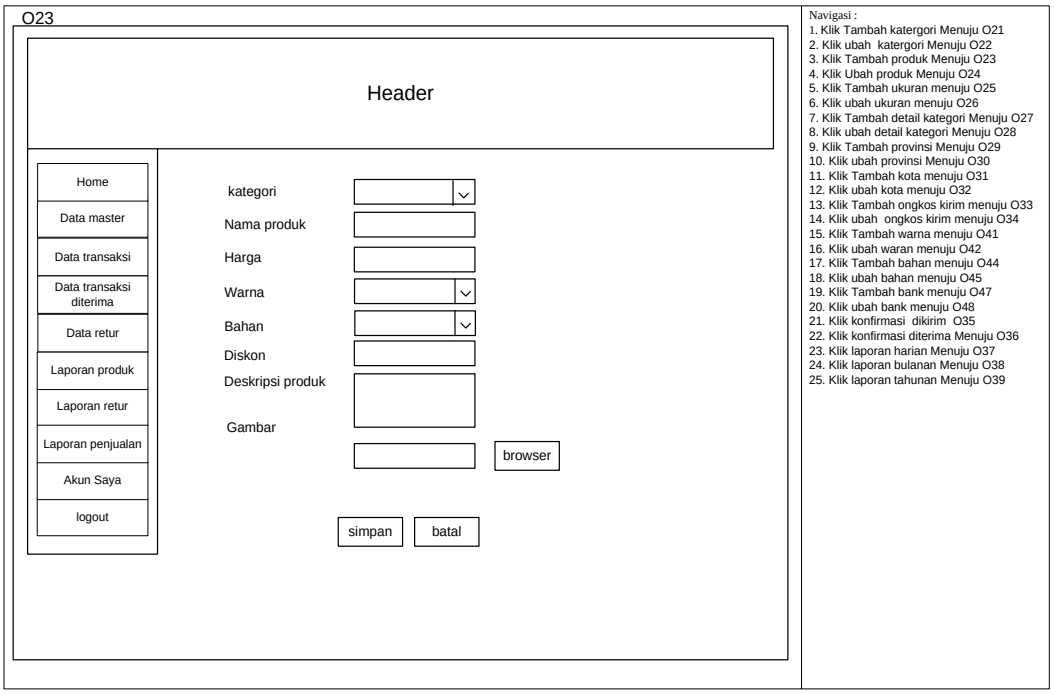
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.77 Perancangan antarmuka ubah kategori

43. Perancangan Antarmuka Tambah produk

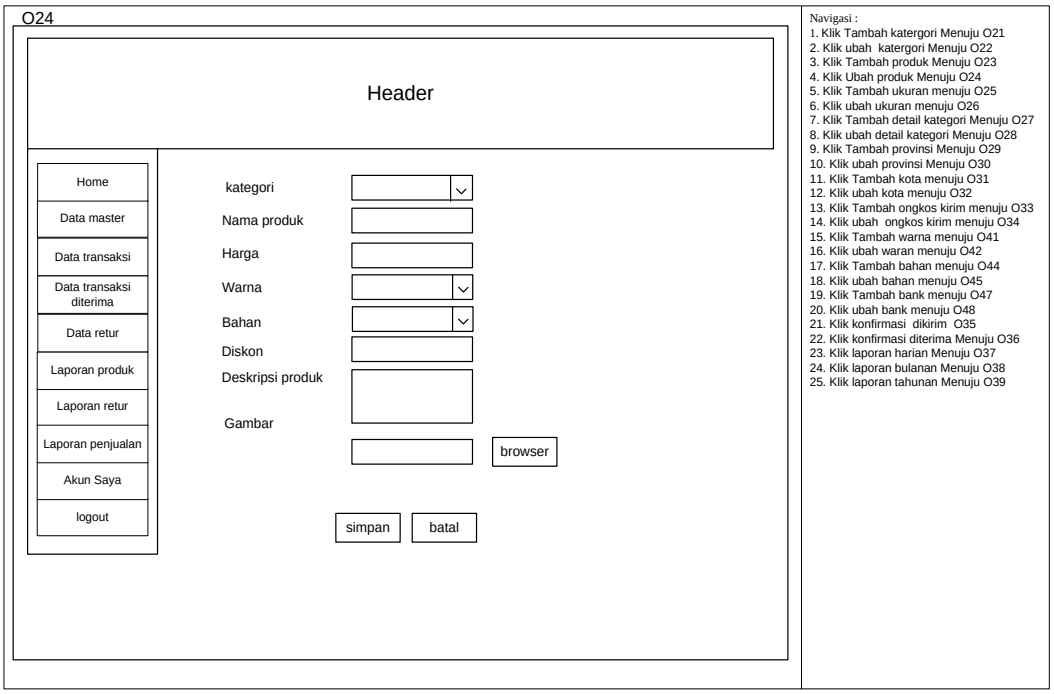
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.78 Perancangan antarmuka tambah produk

44. Perancangan Antarmuka ubah produk

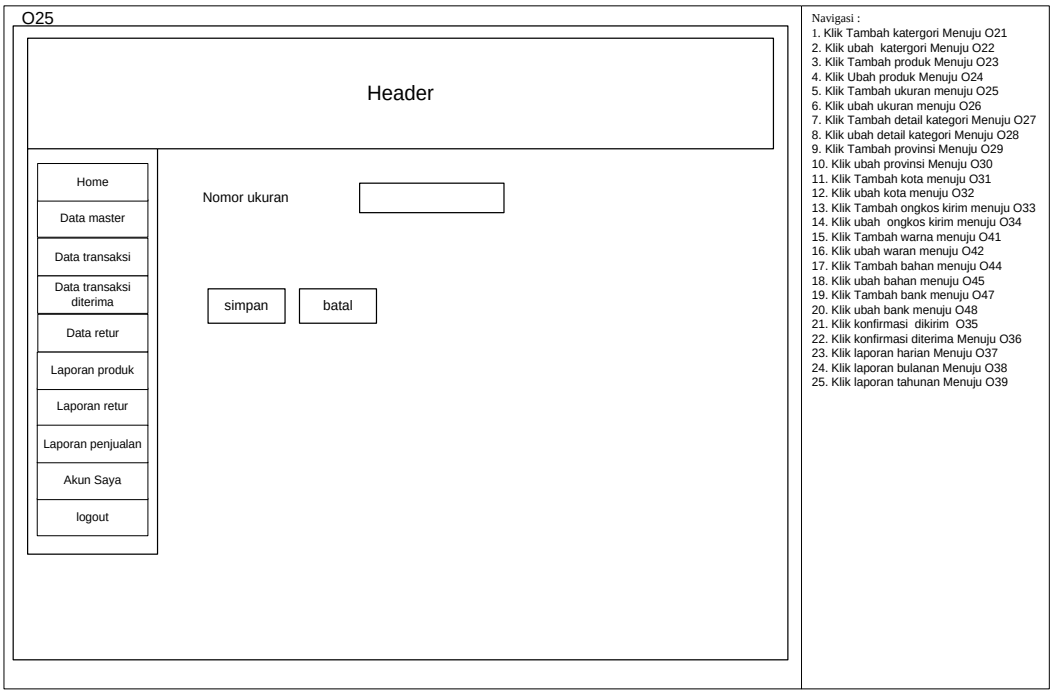
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.79 Perancangan antarmuka ubah produk

45. Perancangan Antarmuka tambah ukuran

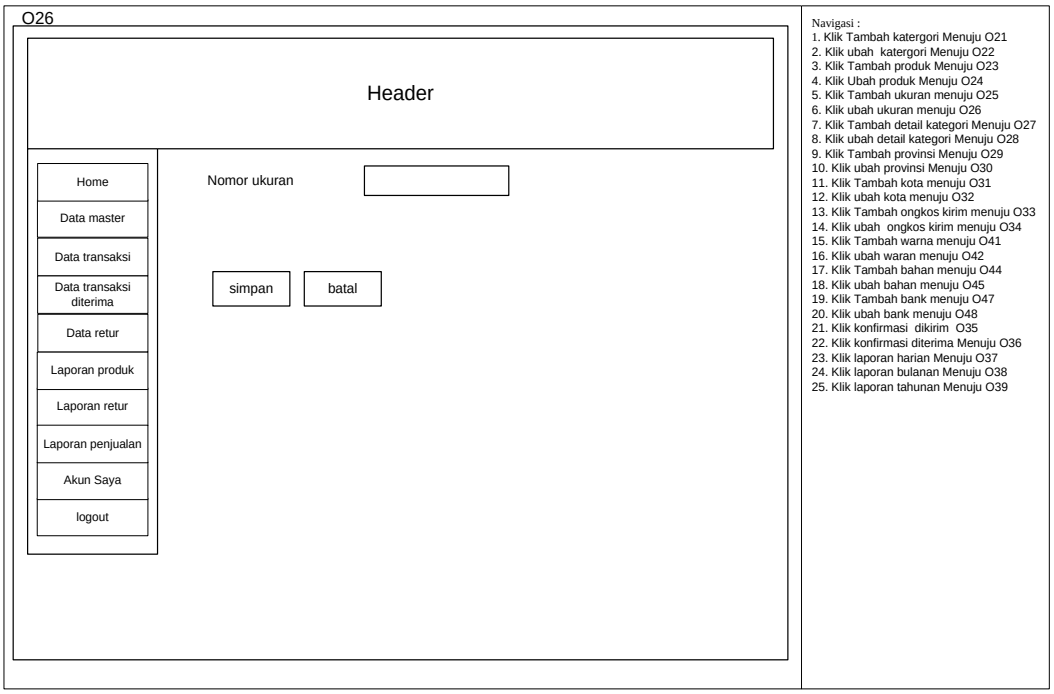
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.80 Perancangan antarmuka tambah ukuran

46. Perancangan Antarmuka ubah ukuran

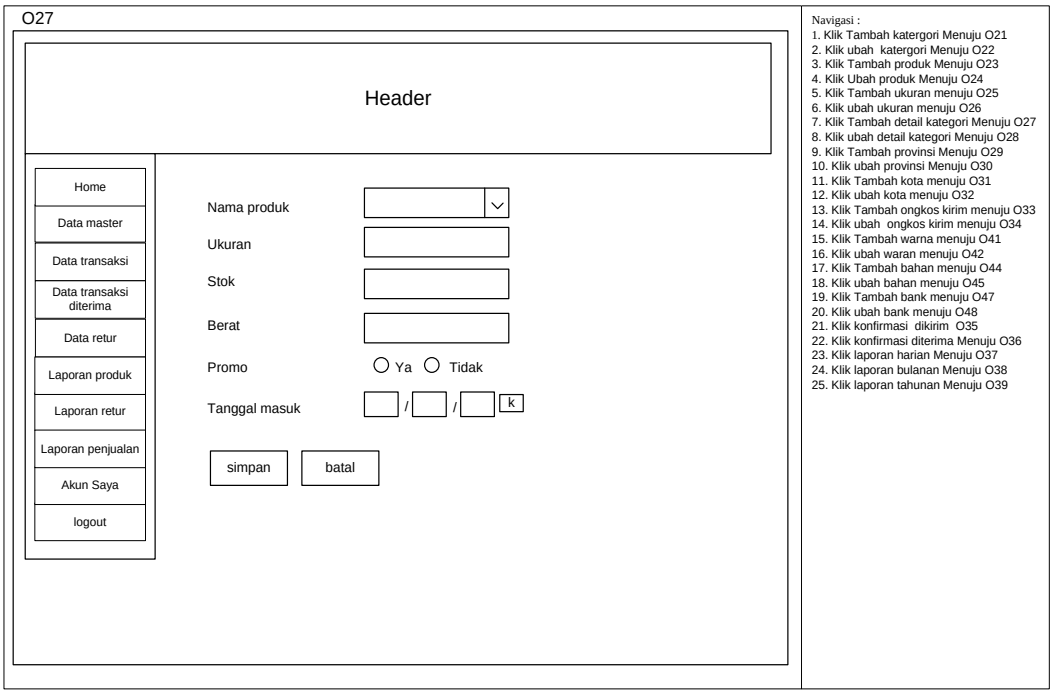
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.81 Perancangan antarmuka ubah ukuran

47. Perancangan Antarmuka tambah detail produk

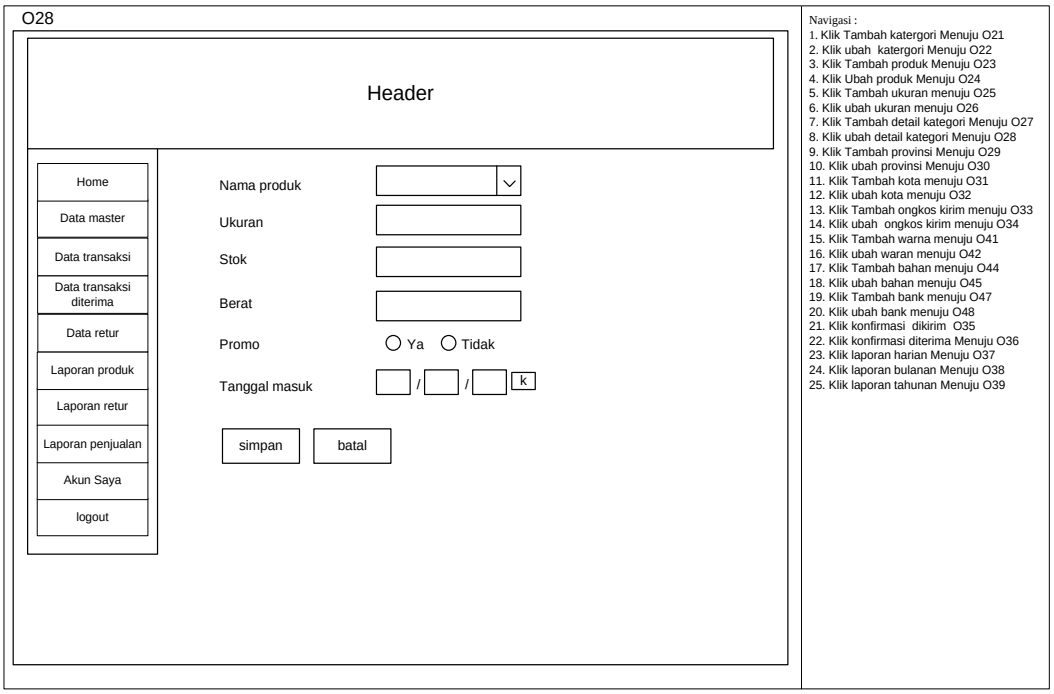
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah detail produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.82 Perancangan antarmuka tambah detail produk

48. Perancangan Antarmuka ubah detail produk

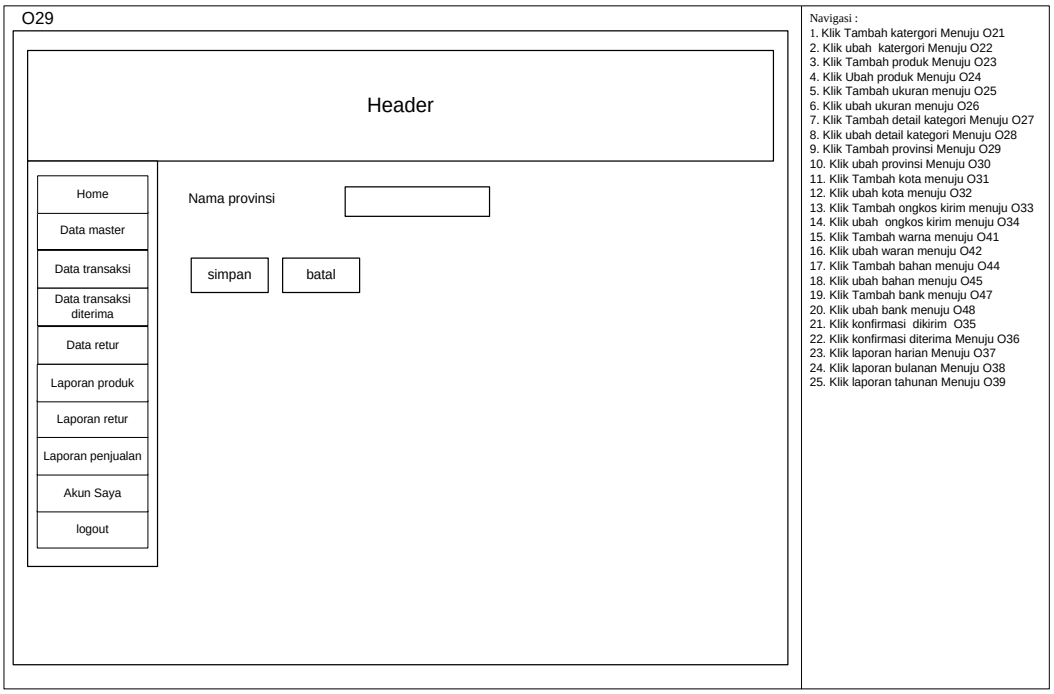
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah detail produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.83 Perancangan antarmuka ubah detail produk

49. Perancangan Antarmuka tambah provinsi

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.84 Perancangan antarmuka tambah provinsi

50. Perancangan Antarmuka ubah provinsi

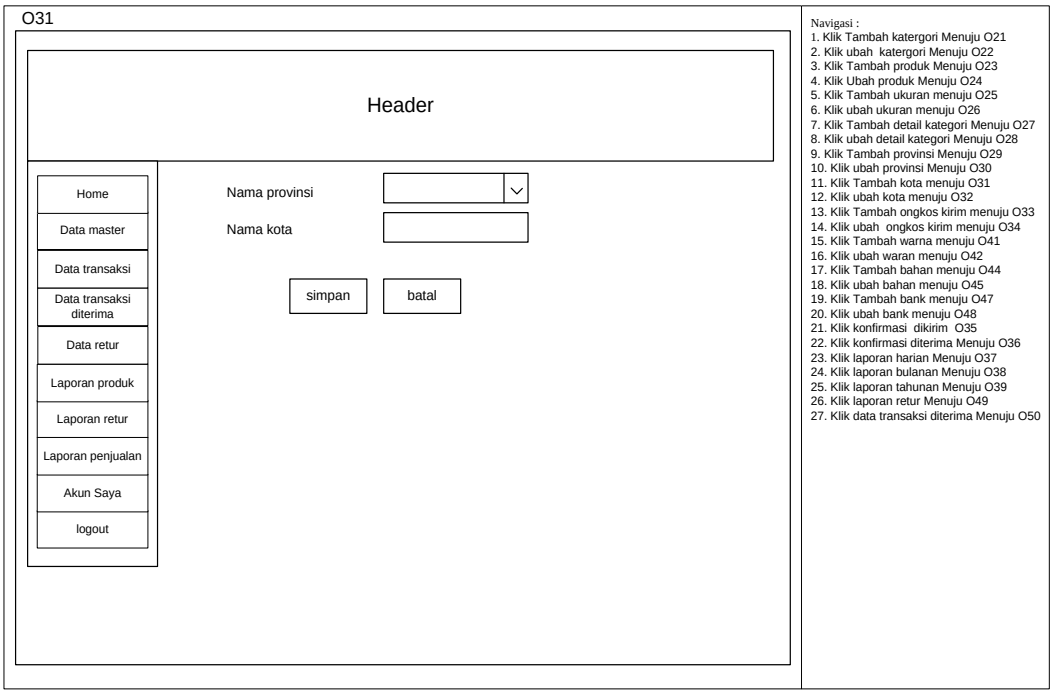
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.85 Perancangan antarmuka ubah provinsi

51. Perancangan Antarmuka tambah kota

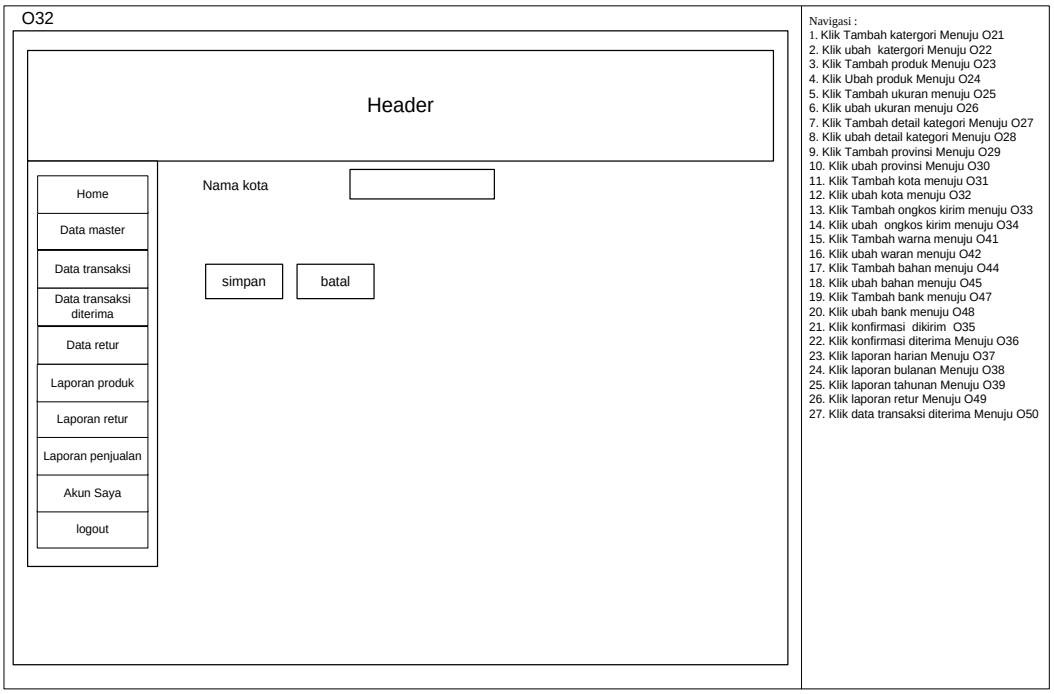
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.86 Perancangan antarmuka tambah kota

52. Perancangan Antarmuka ubah kota

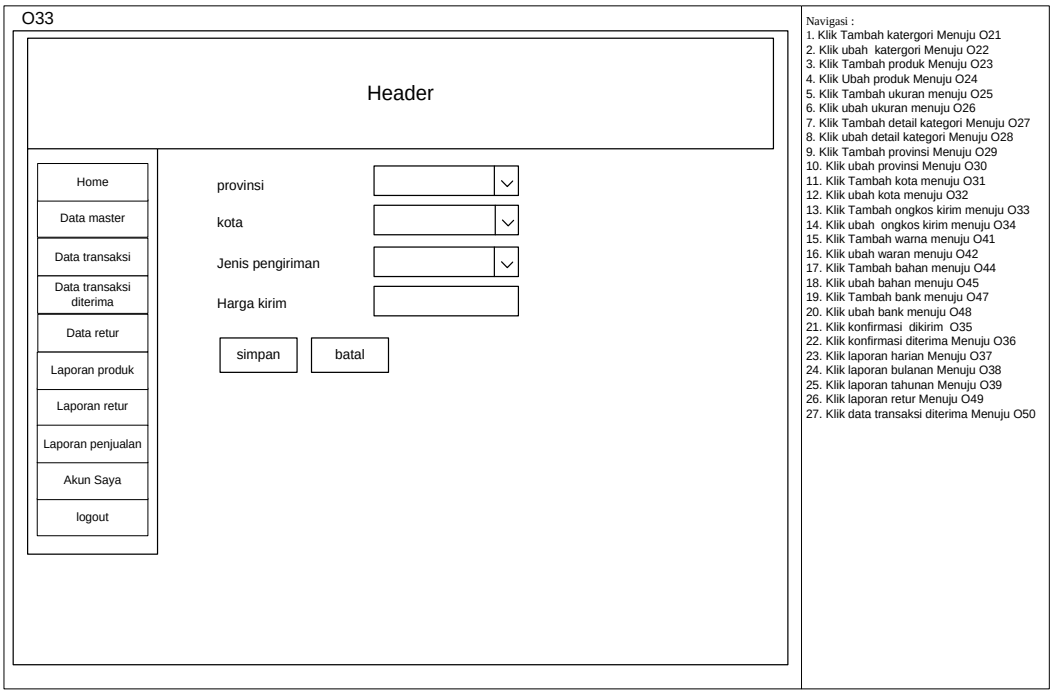
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.87 Perancangan antarmuka ubah kota

53. Perancangan Antarmuka tambah ongkos kirim

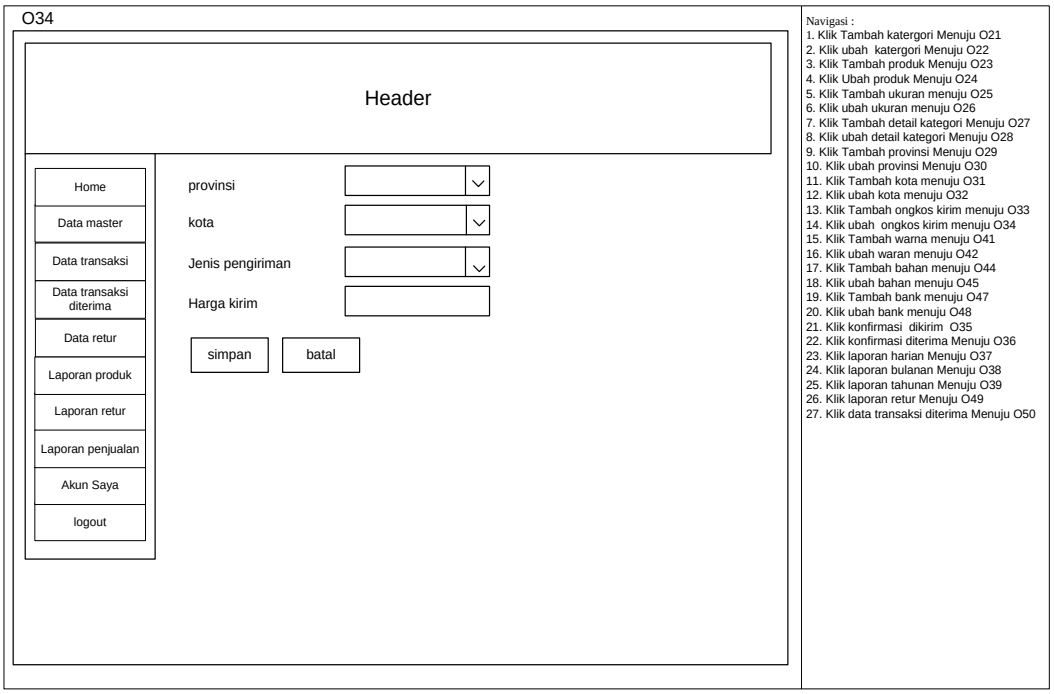
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.88 Perancangan antarmuka tambah ongkos kirim

54. Perancangan Antarmuka ubah ongkos kirim

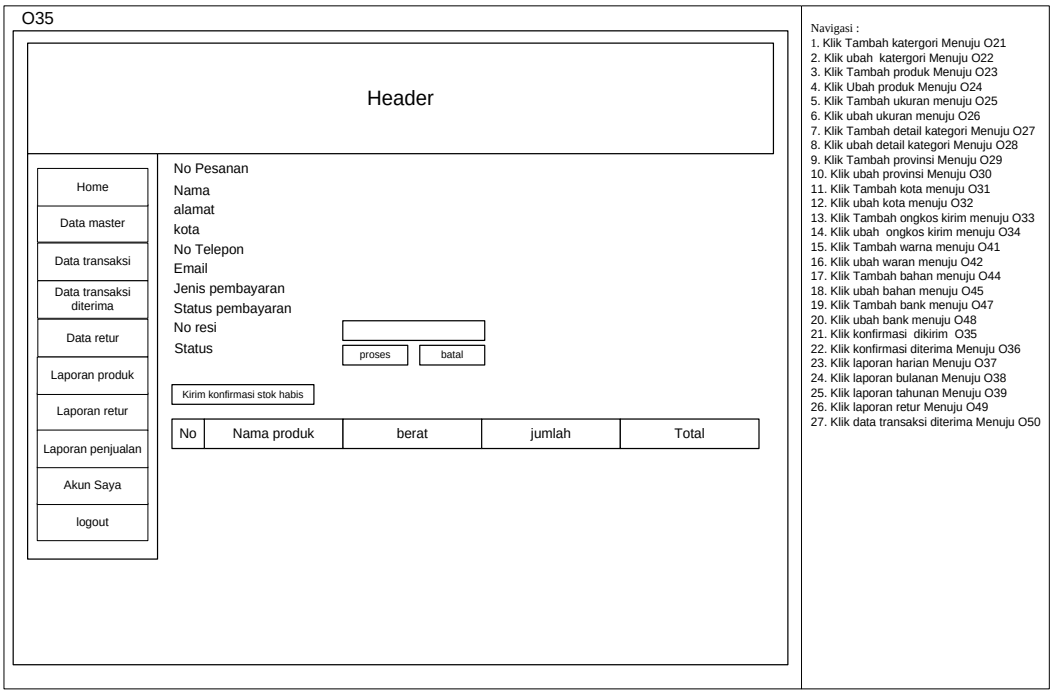
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.89 Perancangan antarmuka ubah ongkos kirim

55. Perancangan Antarmuka konfirmasi produk dikirim

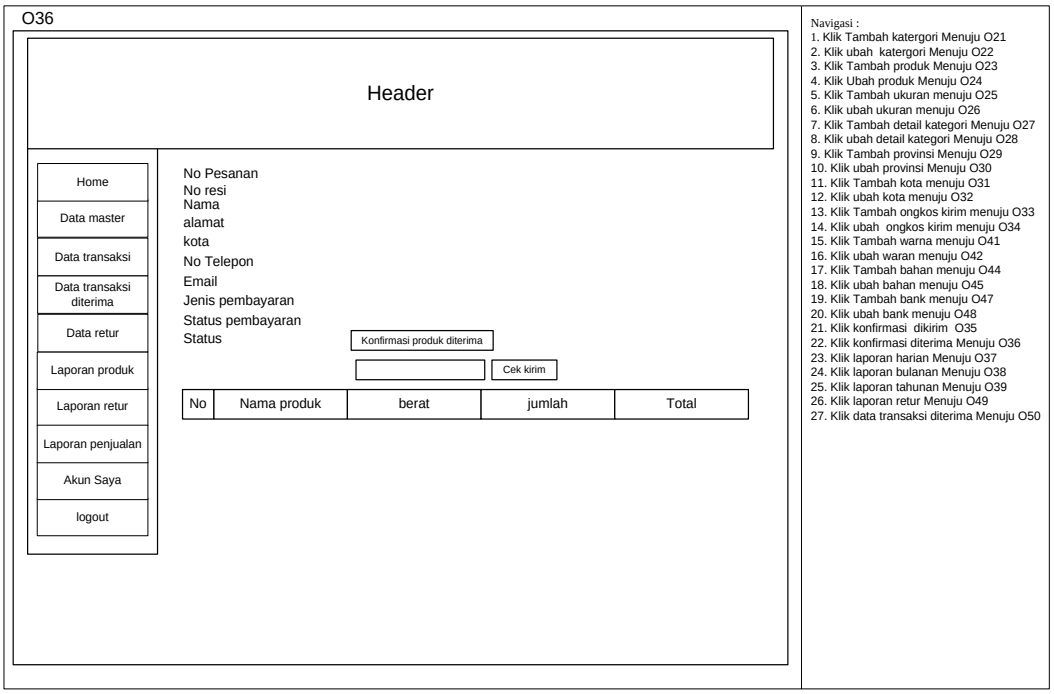
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka konfirmasi produk dikirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.90 Perancangan antarmuka konfirmasi produk dikirim

56. Perancangan Antarmuka konfirmasi produk diterima

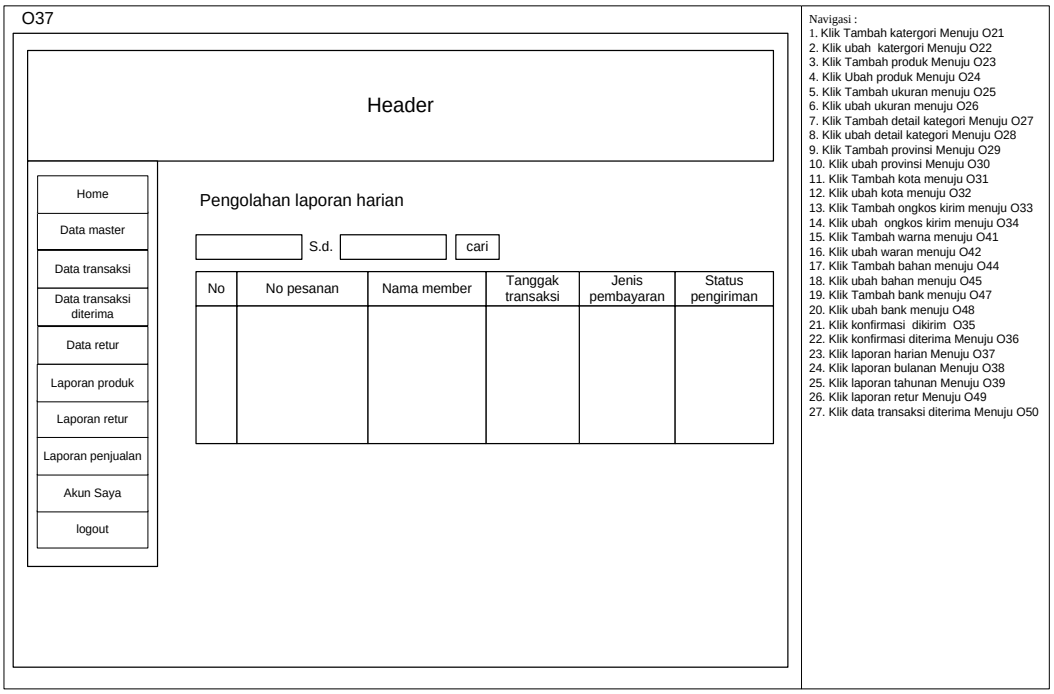
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka konfirmasi produk diterima dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.91 Perancangan antarmuka konfirmasi produk diterima

57. Perancangan Antarmuka laporan harian

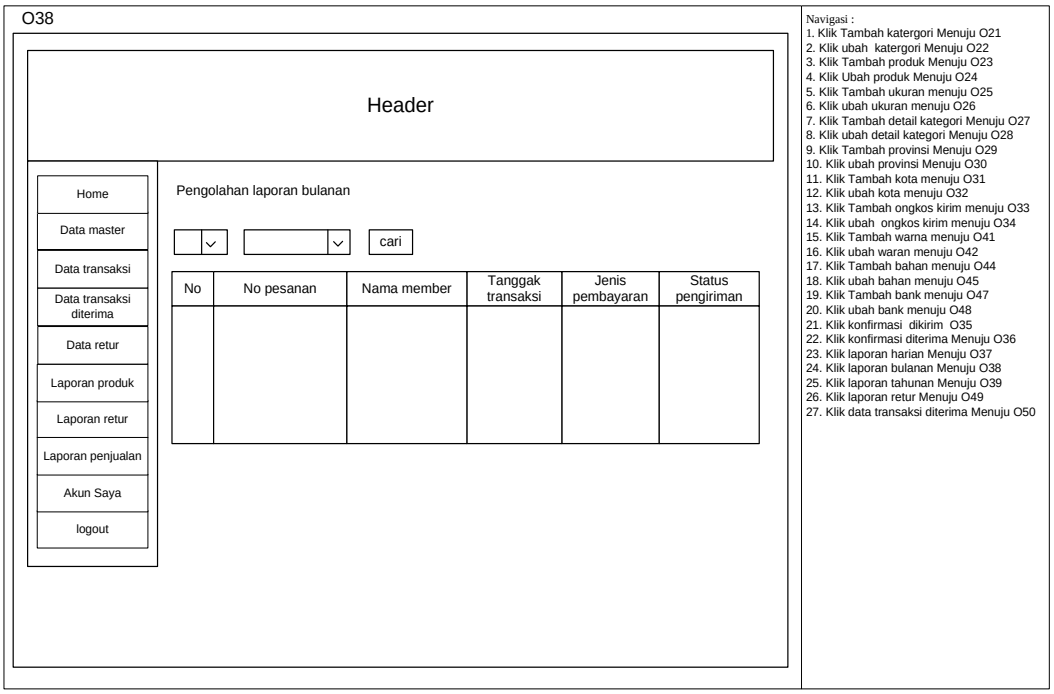
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka laporan harian dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.92 Perancangan antarmuka laporan penjualan harian

58. Perancangan Antarmuka laporan bulanan

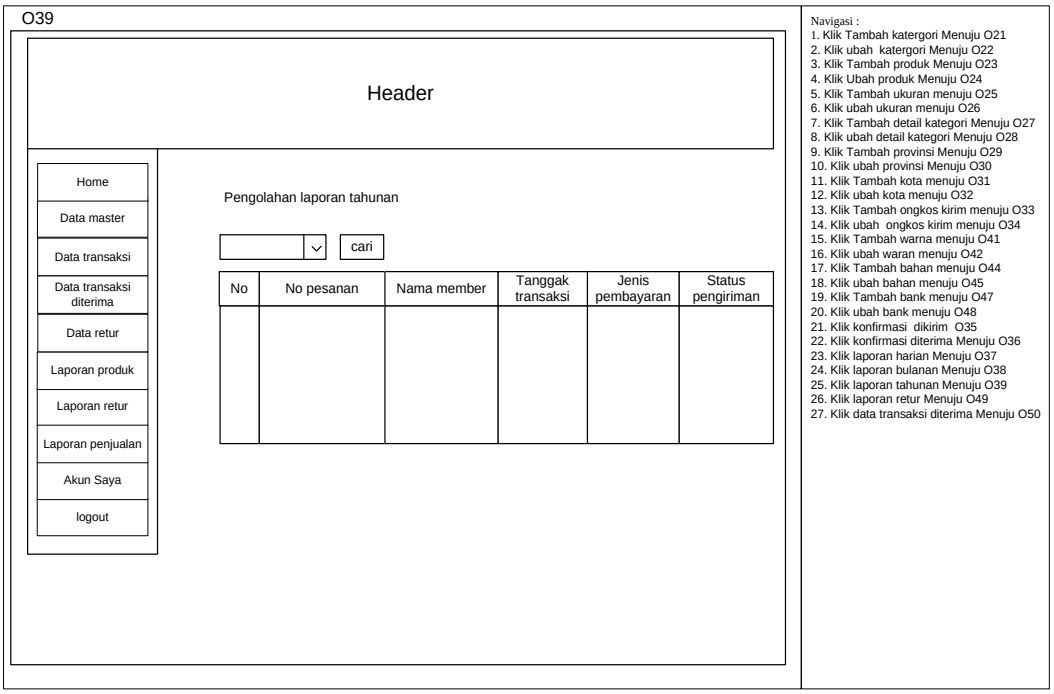
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka laporan bulanan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.93 Perancangan antarmuka laporan penjualan bulanan

59. Perancangan Antarmuka laporan tahunan

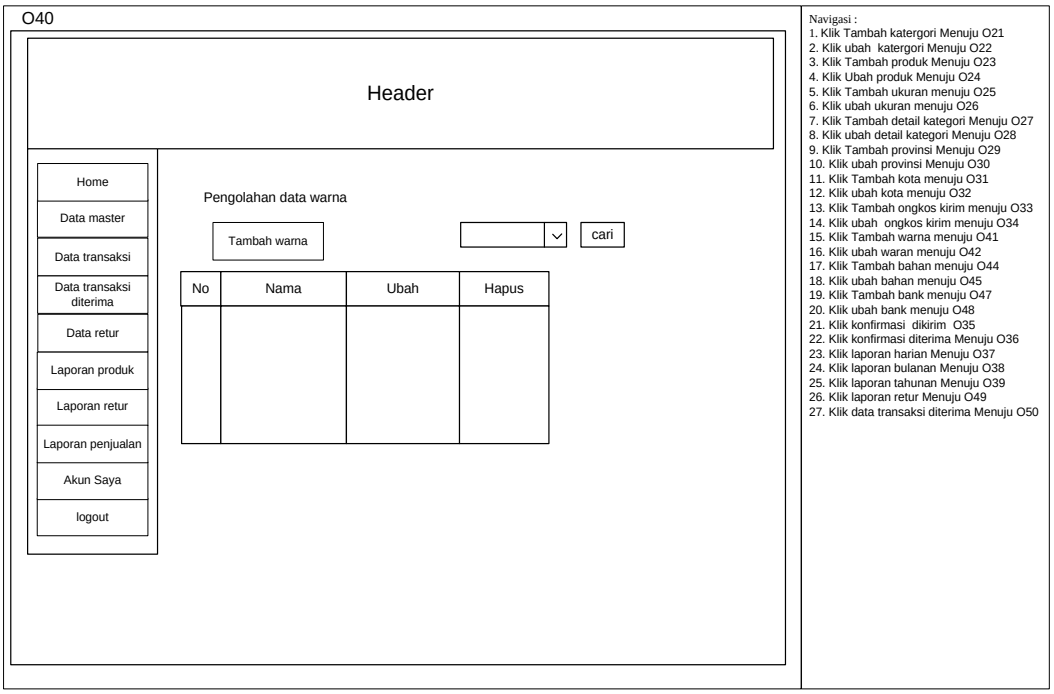
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka laporan tahunan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.94 Perancangan antarmuka laporan penjualan tahunan

60. Perancangan Antarmuka data warna

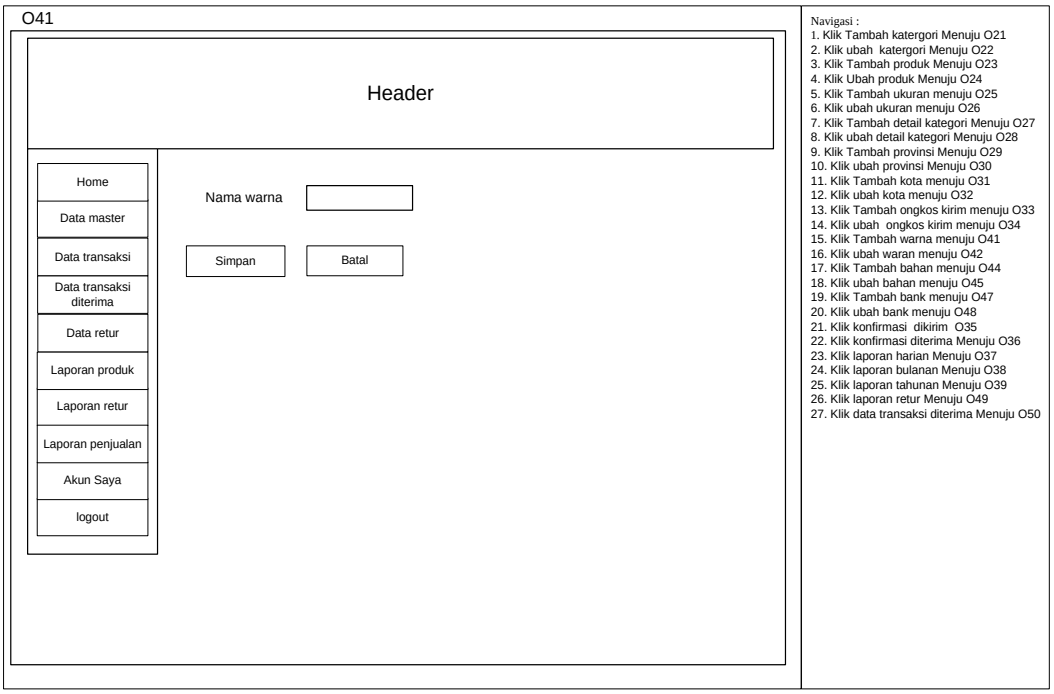
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data warna dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.95 Perancangan antarmuka data warna

61. Perancangan Antarmuka tambah data warna

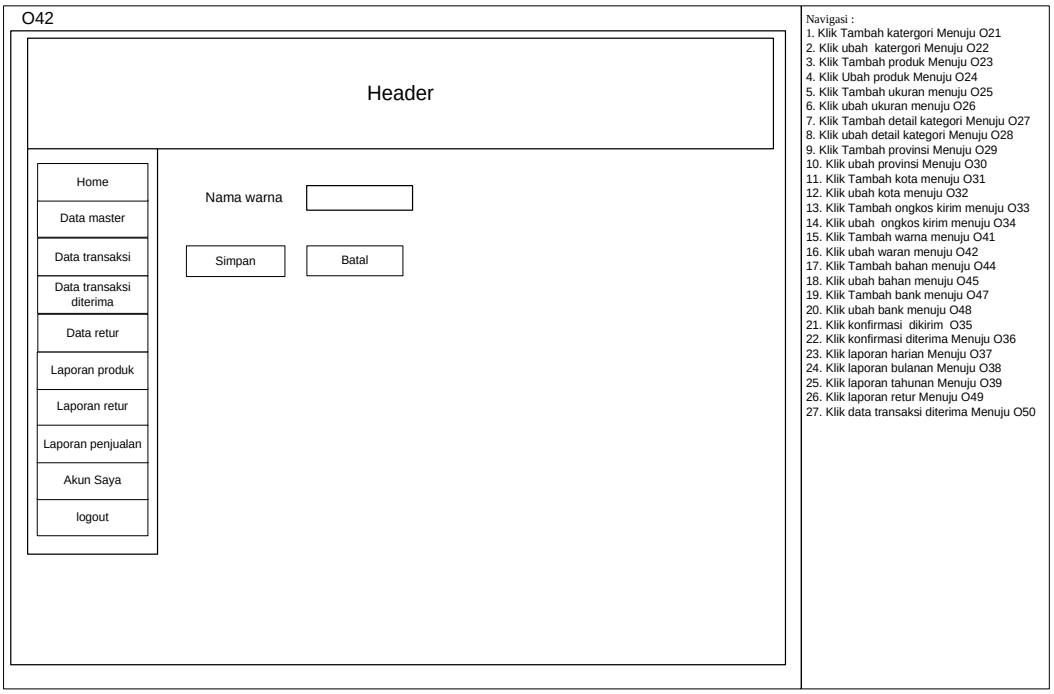
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah data warna dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.96 Perancangan antarmuka tambah data warna

62. Perancangan Antarmuka ubah data bahan

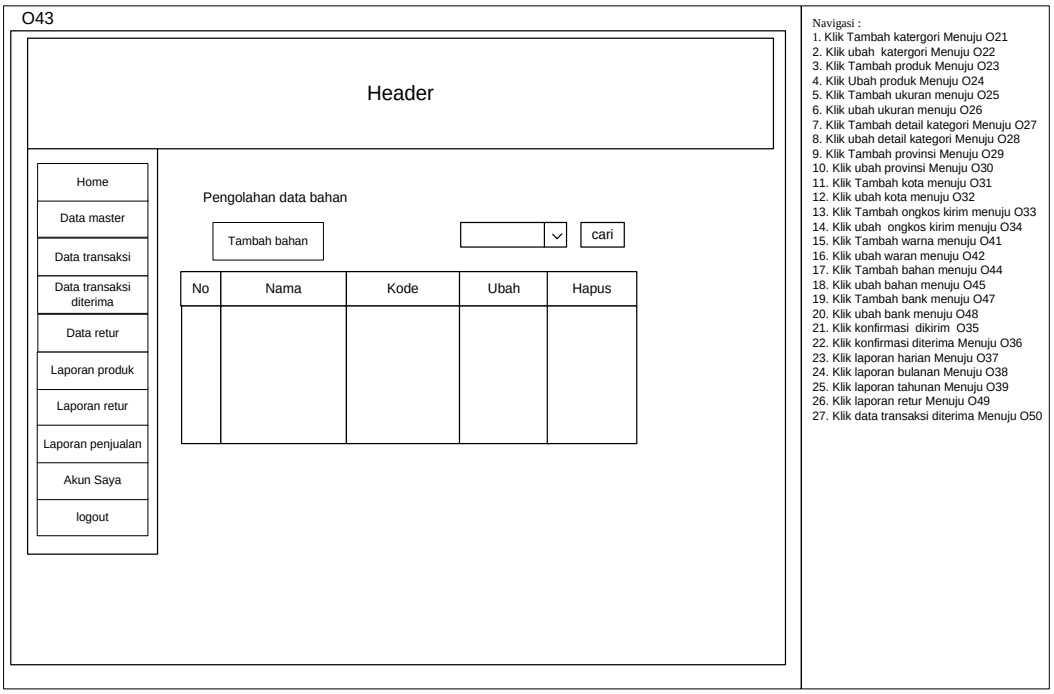
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah data warna dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.97 Perancangan antarmuka ubah data warna

63. Perancangan Antarmuka data bahan

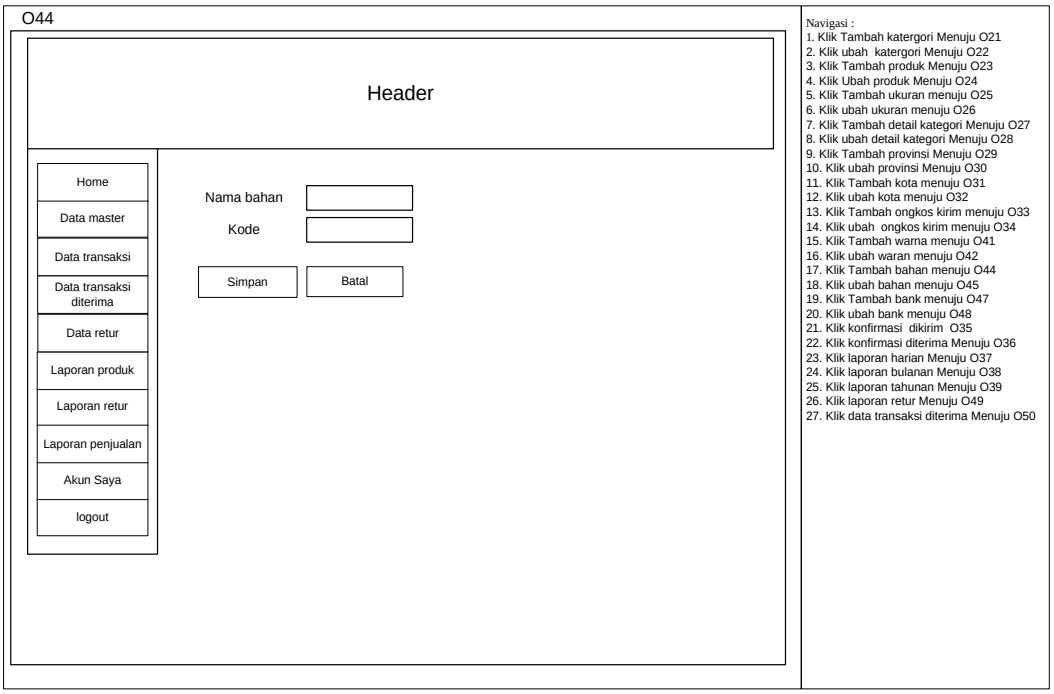
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data bahan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.98 Perancangan antarmuka data bahan

64. Perancangan Antarmuka data bahan

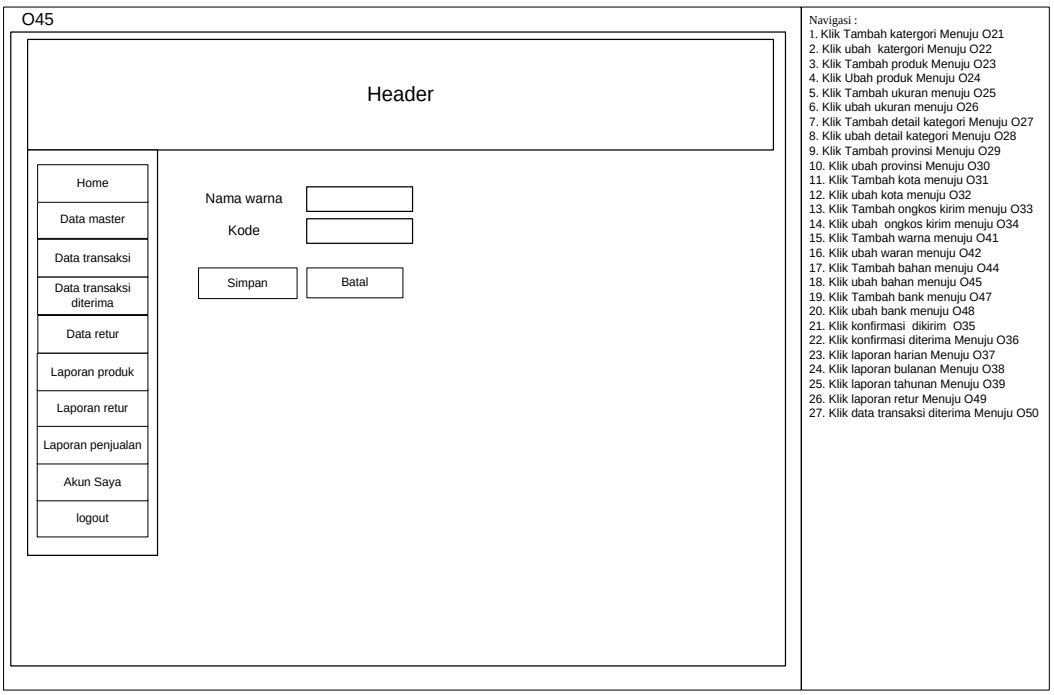
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data bahan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.99 Perancangan antarmuka tambah data bahan

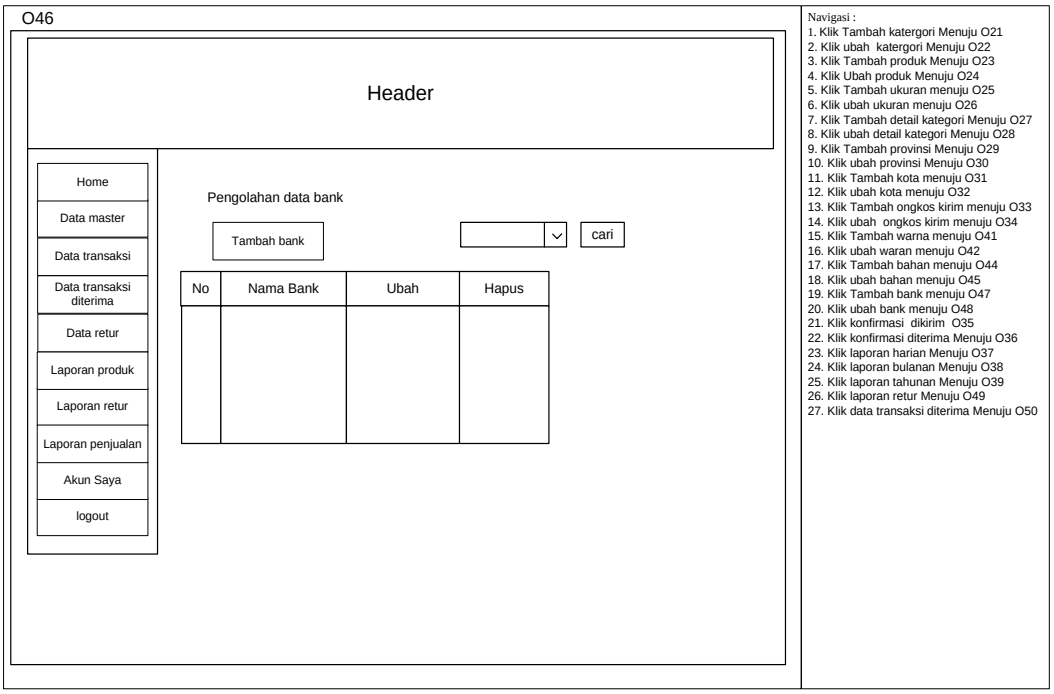
65. Perancangan Antarmuka ubah data bahan

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah data bahan dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini



66. Perancangan Antarmuka data bank

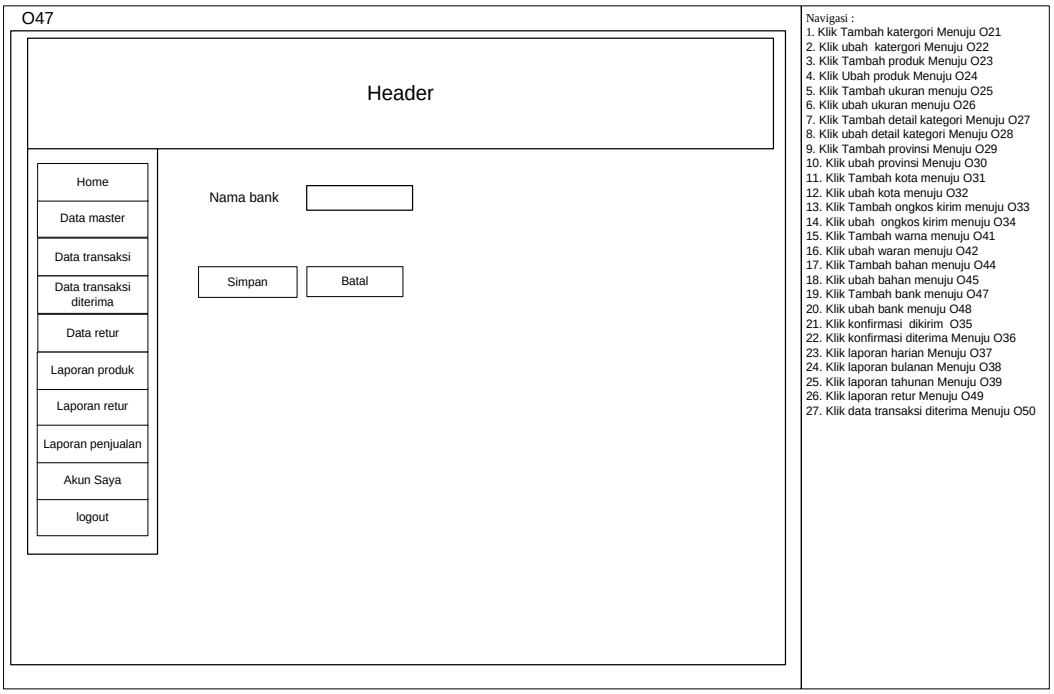
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data bank dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.100 Perancangan antarmuka data bank

67. Perancangan Antarmuka tambah data bank

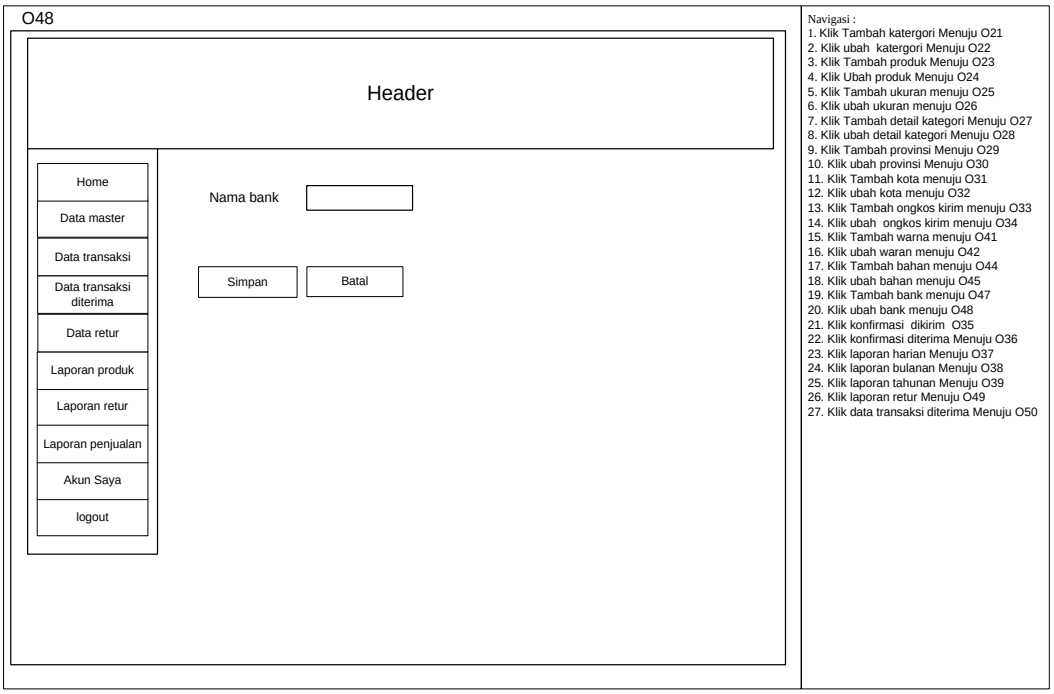
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah data bank dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.101 Perancangan antarmuka tambah data bank

68. Perancangan Antarmuka ubah data bank

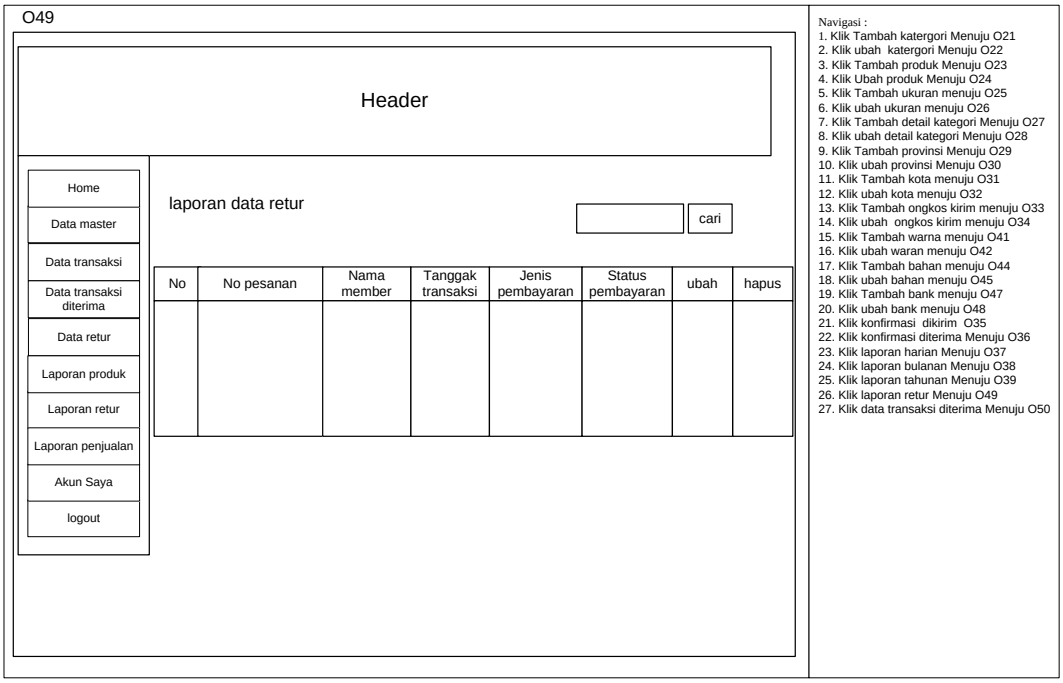
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah data bank dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.102 Perancangan antarmuka ubah data bank

69. Perancangan Antarmuka laporan retur

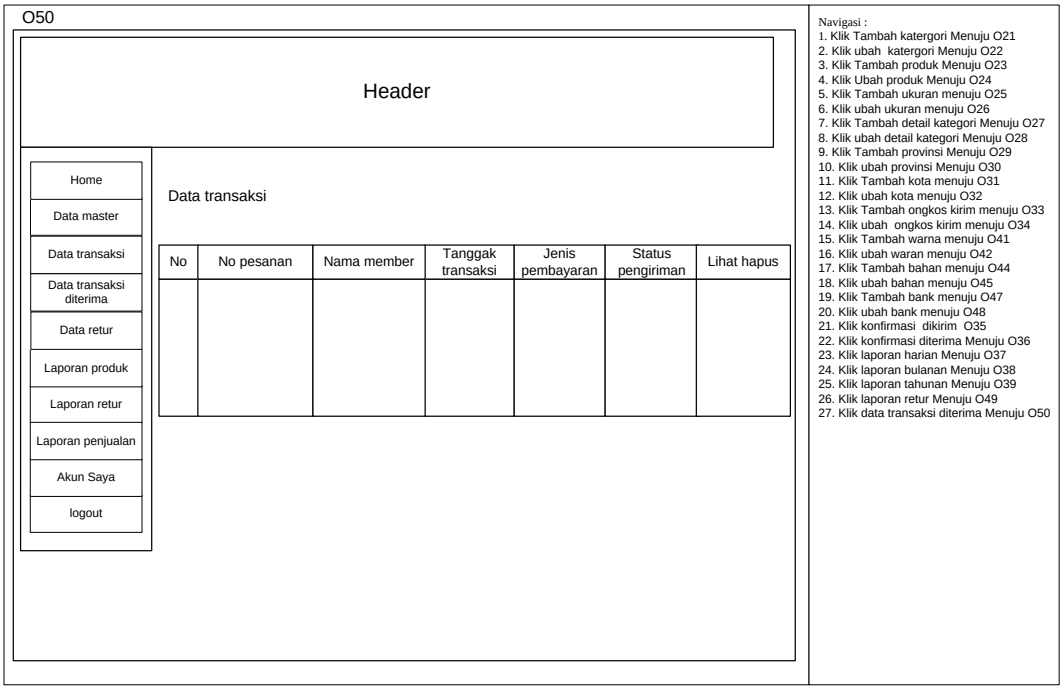
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka laporan retur dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.103 Perancangan antarmuka laporan retur

70. Perancangan Antarmuka data transaksi diterima

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka data transaksi diterima dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU *Counter* yang tercantum pada gambar dibawah ini:

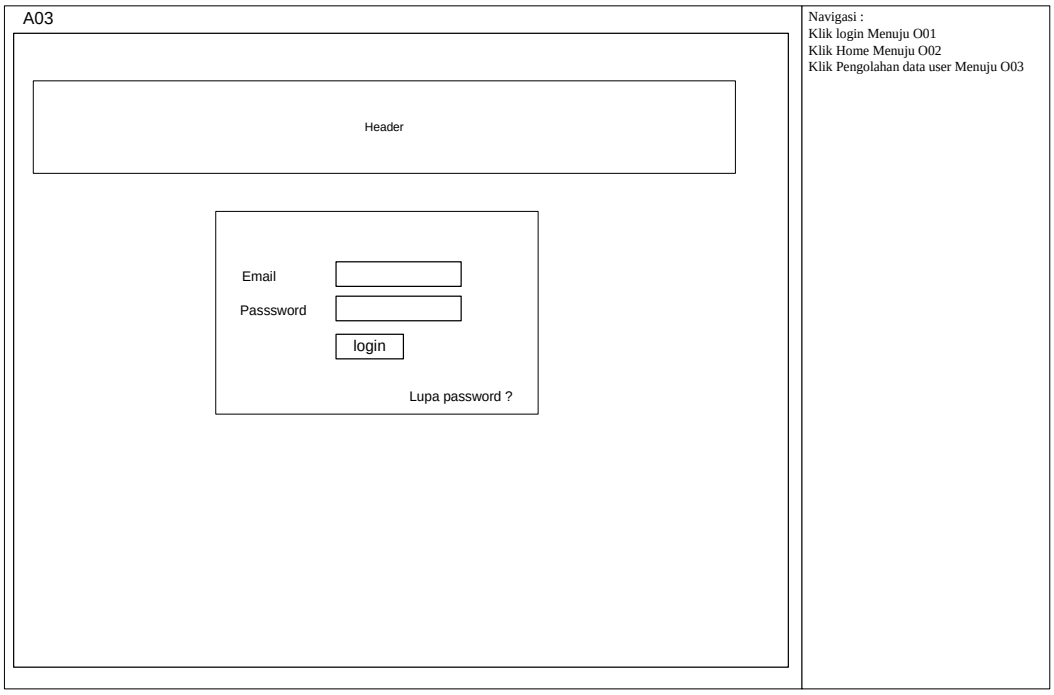


Gambar 3.104 Perancangan antarmuka data transaksi diterima

3.3.2.5 Perancangan Antar Muka admin

71. Perancangan Antarmuka Pengolahan login

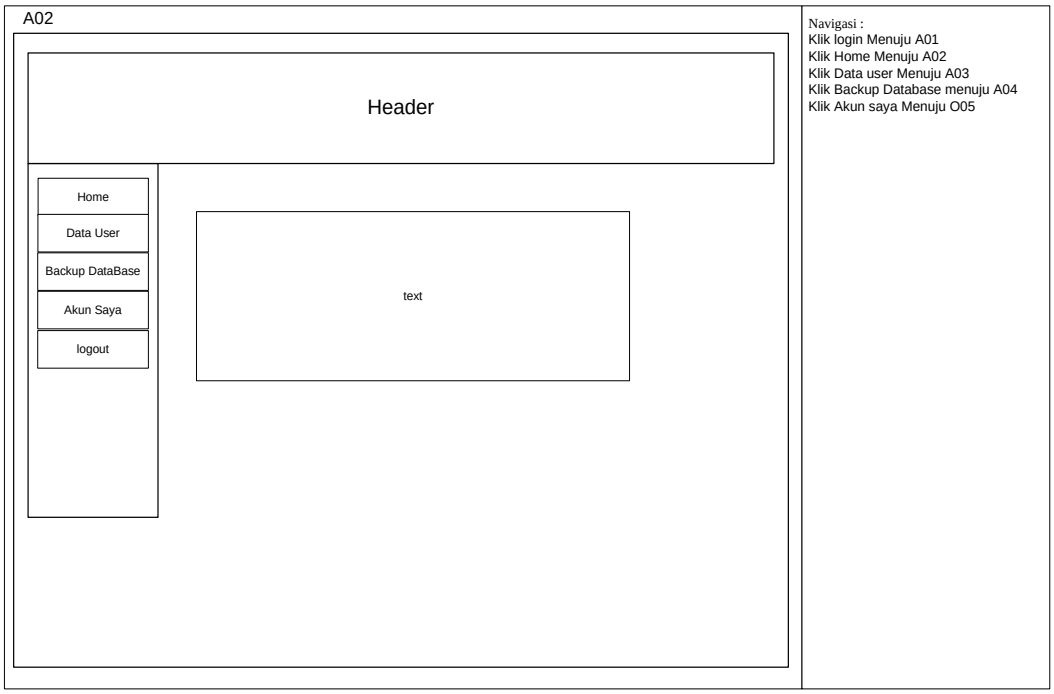
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka login dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.105 Perancangan antarmuka login

72. Perancangan Antarmuka Pengolahan home

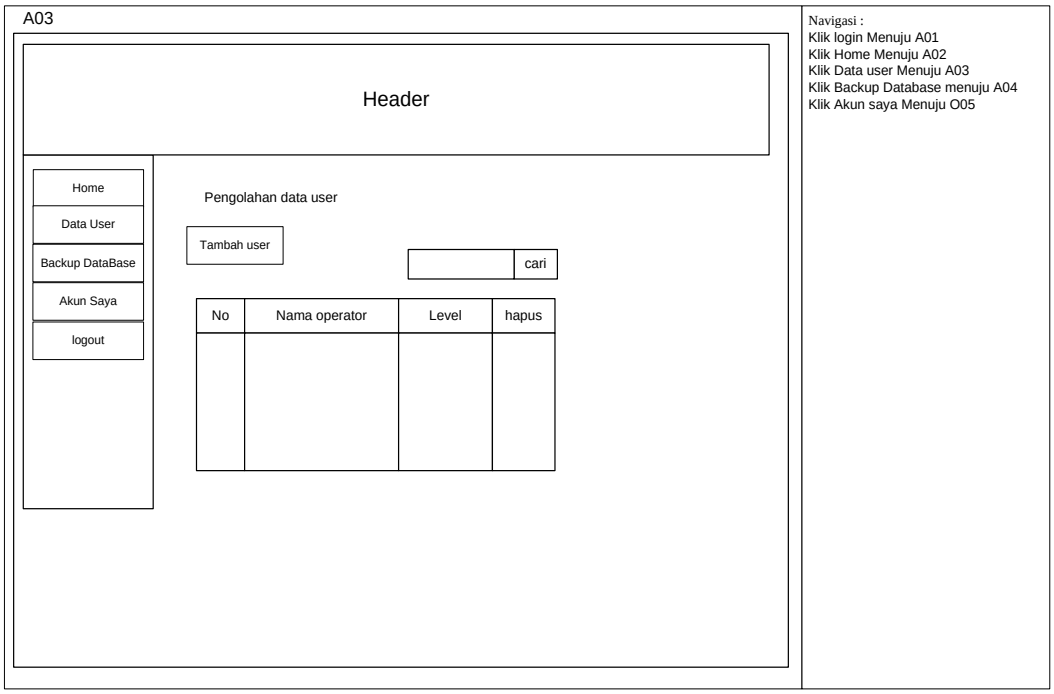
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan home dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.106 Perancangan antarmuka home

73. Perancangan Antarmuka Pengolahan my acoount

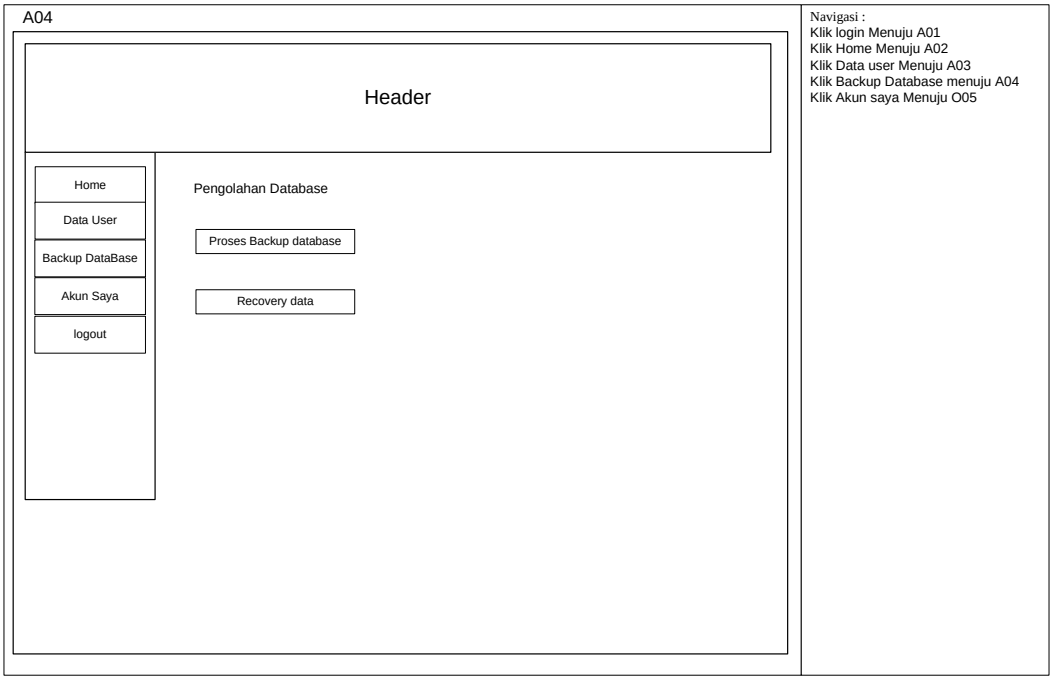
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan acounnt dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.107 Perancangan antarmuka data user

74. Perancangan Antarmuka Pengolahan Database

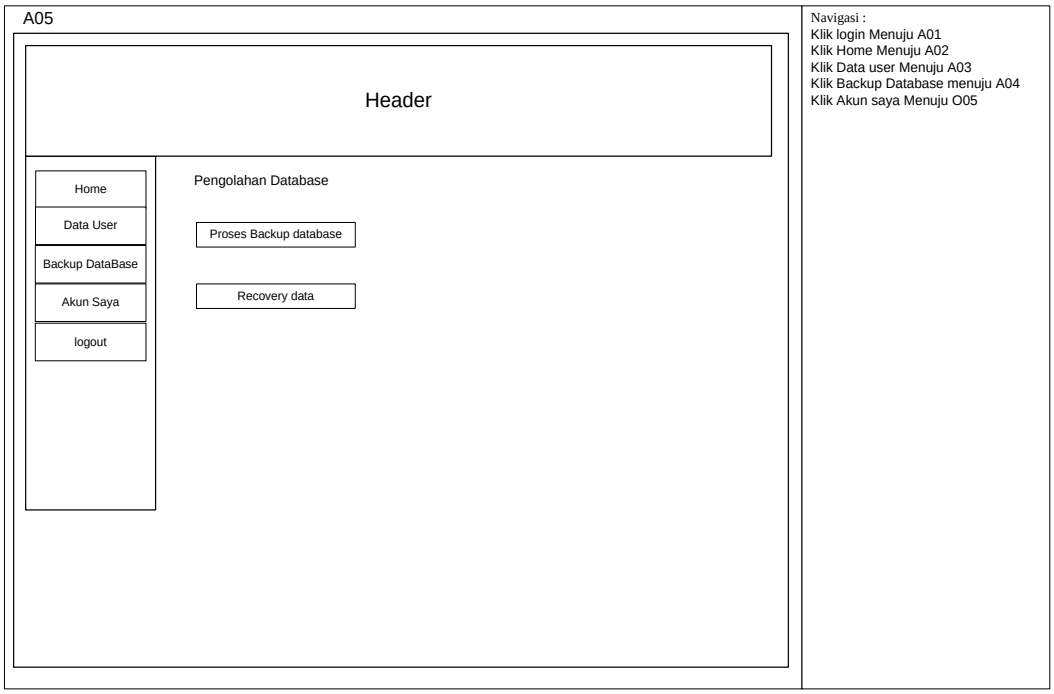
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan Database dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.108 Perancangan antarmuka database

75. Perancangan Antarmuka Pengolahan operator

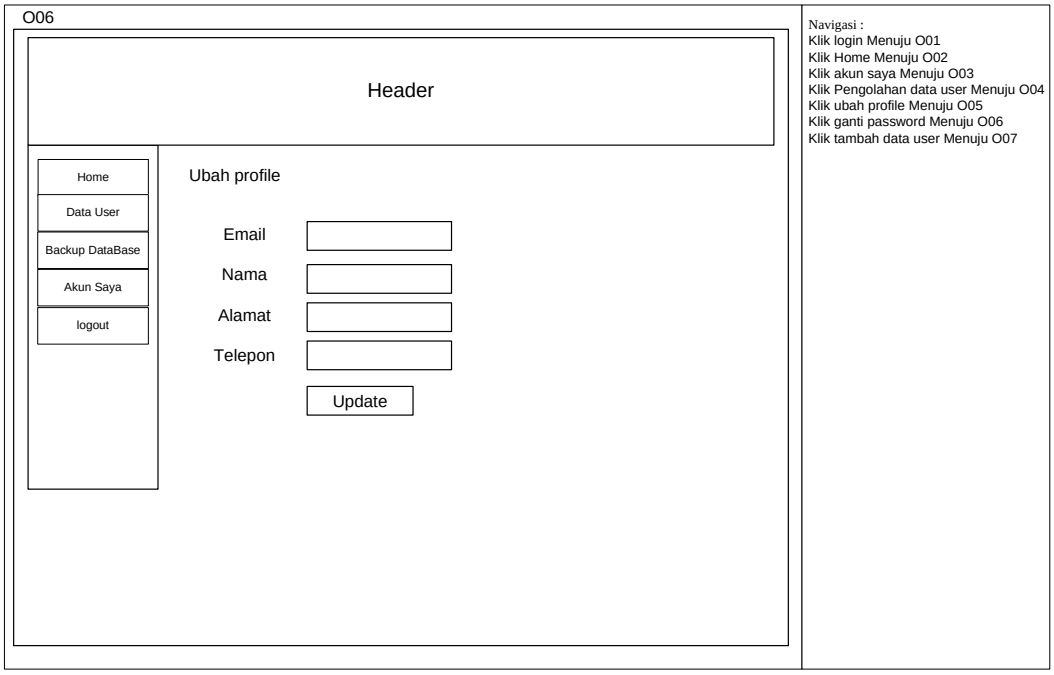
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan operator dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.109 Perancangan antarmuka pengolahan operator

76. Perancangan Antarmuka ubah profile admin

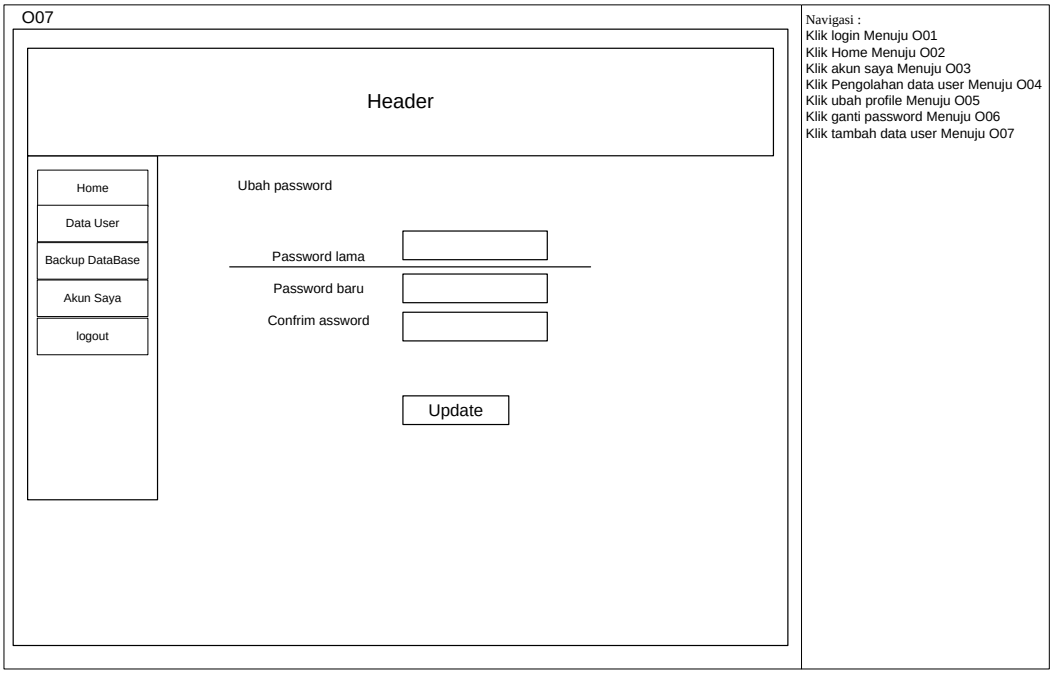
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.110 Perancangan antarmuka ubah profile admin

77. Perancangan Antarmuka ganti password admin

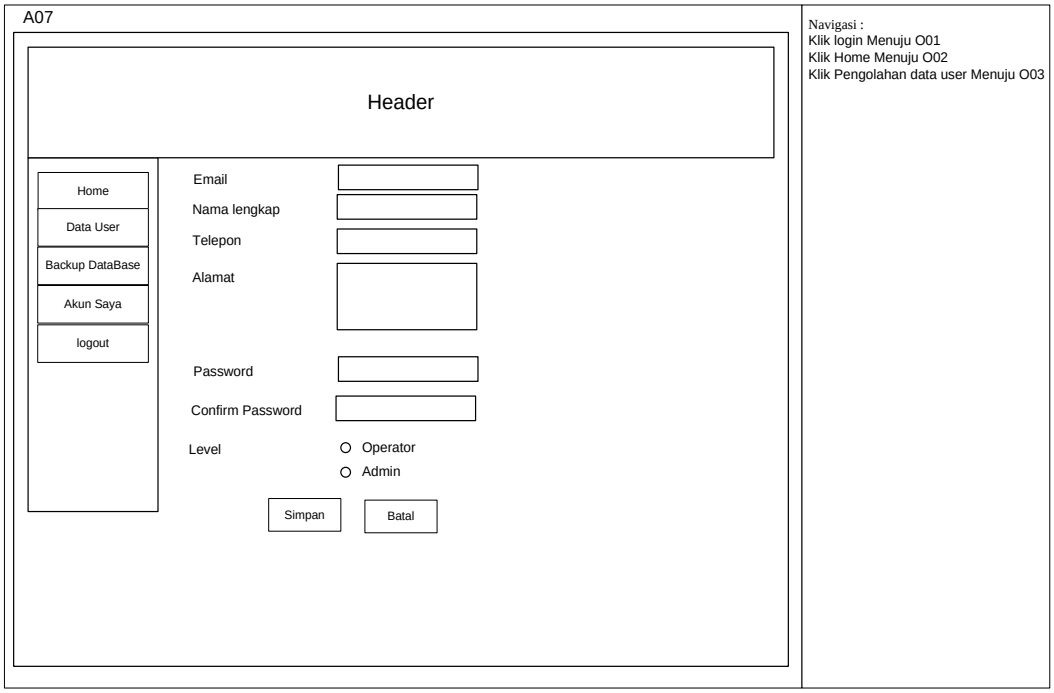
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ganti password admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.111 Perancangan antarmuka ganti password admin

78. Perancangan Antarmuka tambah operator

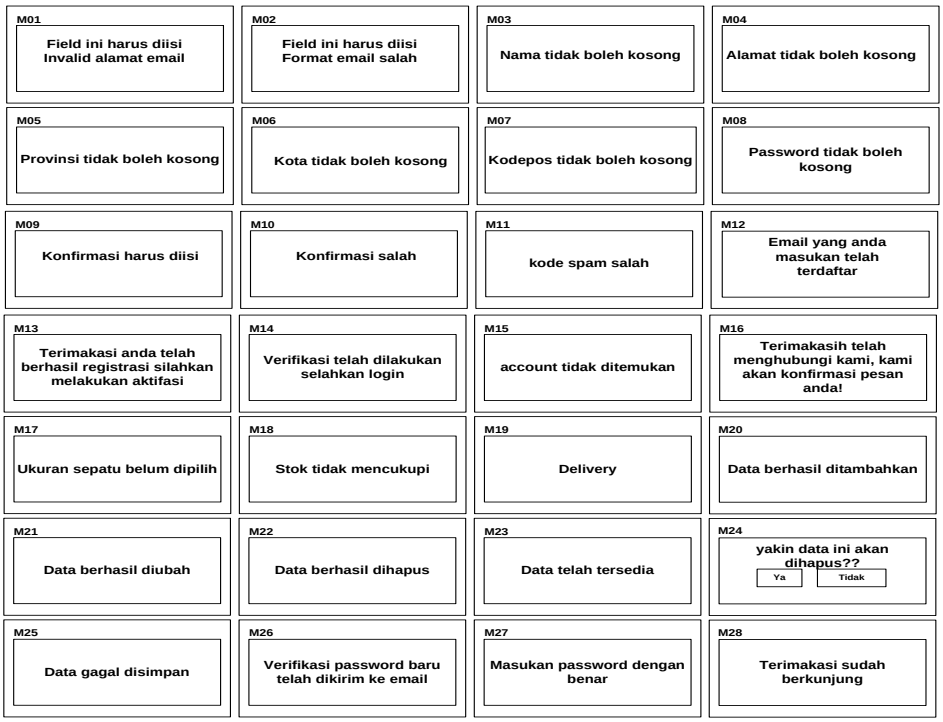
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah operator dari pembangunan aplikasi e-commerce di CBU Counter yang tercantum pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.112 Perancangan antarmuka tambah user

3.3.2.6 Perancangan Pesan

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

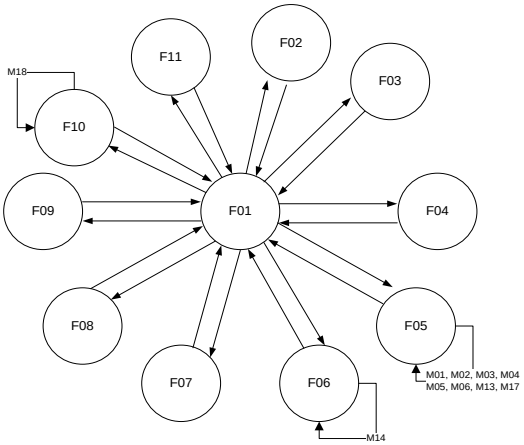


Gambar 3.113 Perancangan Pesan

3.3.2.7 Jaringan Semantik

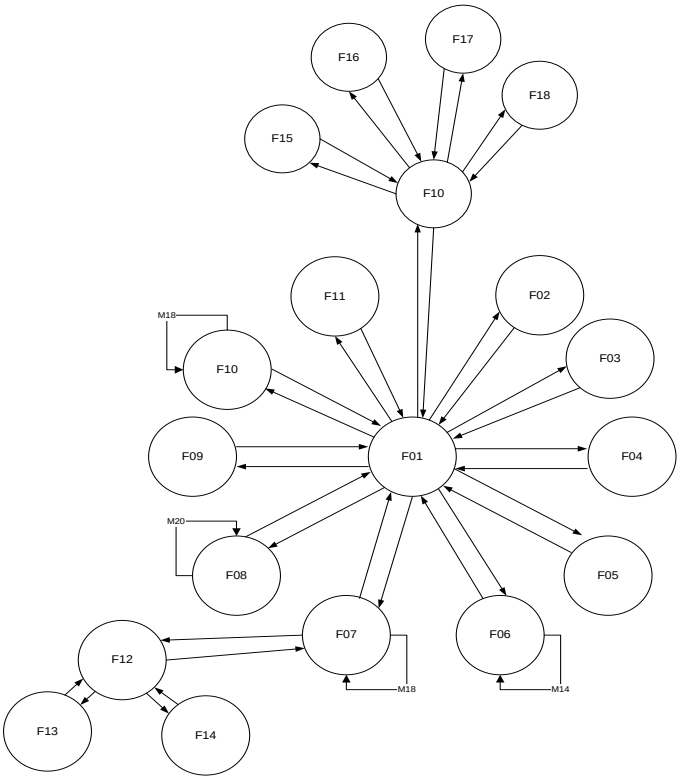
Setelah melakukan perancangan antarmuka dan perancangan pesan maka dilakukanlah perancangan terhadap aliran dari menu-menu yang ada di program akan digambarkan dalam sebuah jaringan simantik.

79. Jariangan Semantik pengunjung



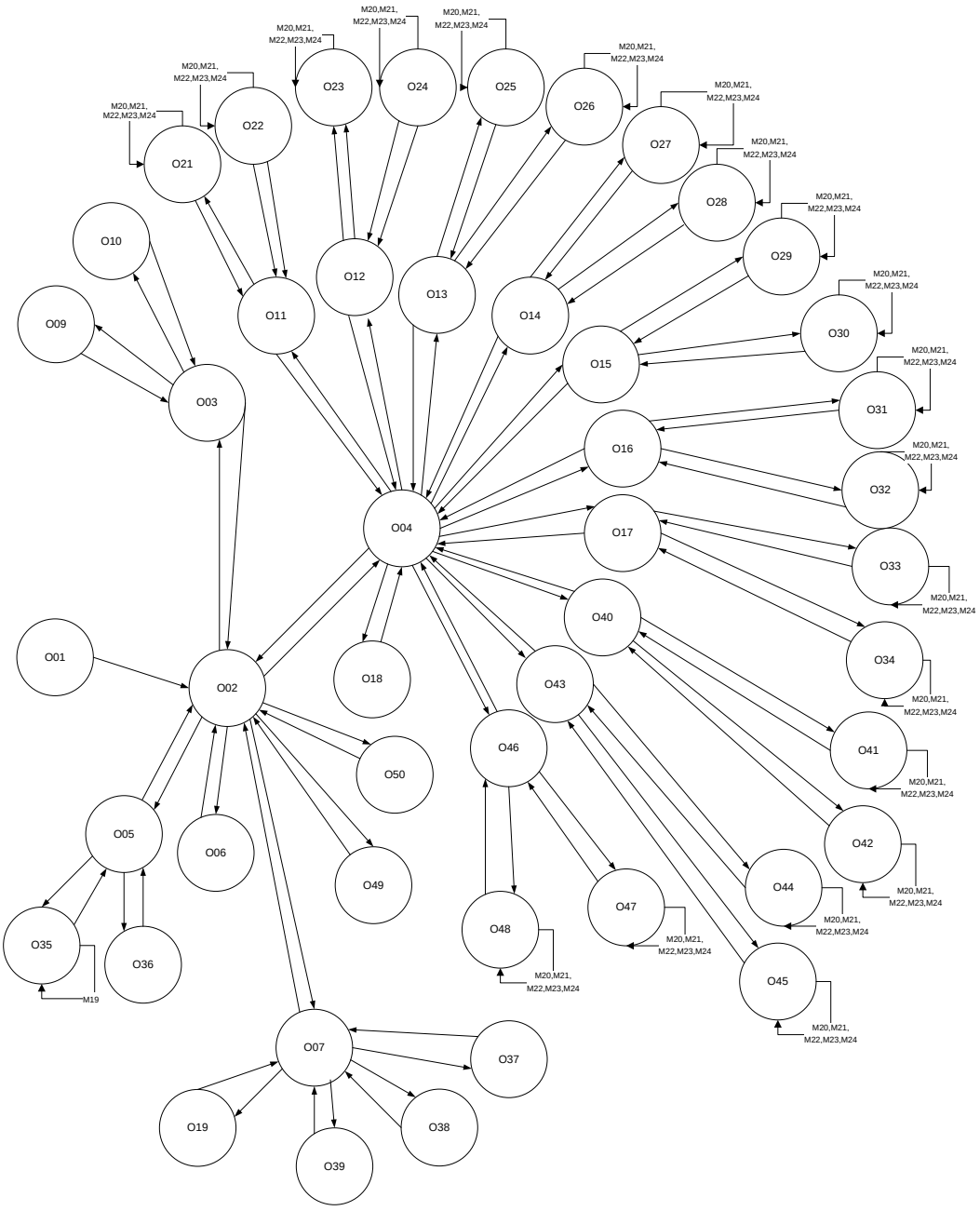
Gambar 3.114 Jaringan Semantik pengunjung

80. Jaringan Semantik Member



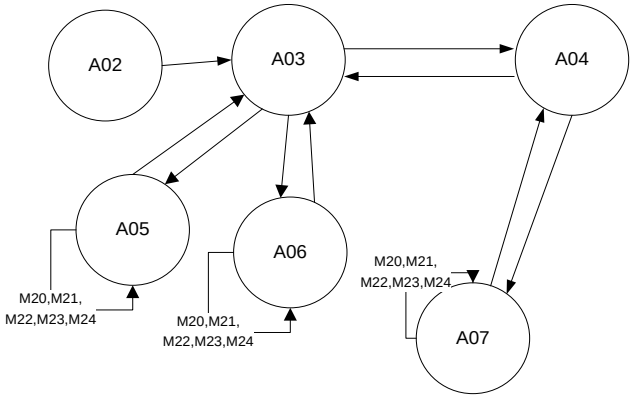
Gambar 3.115 Jaringan Semantik member

81. Jaringan Semantik operator



Gambar 3.116 Jaringan Semantik operator

82. Jaringan Semantik admin



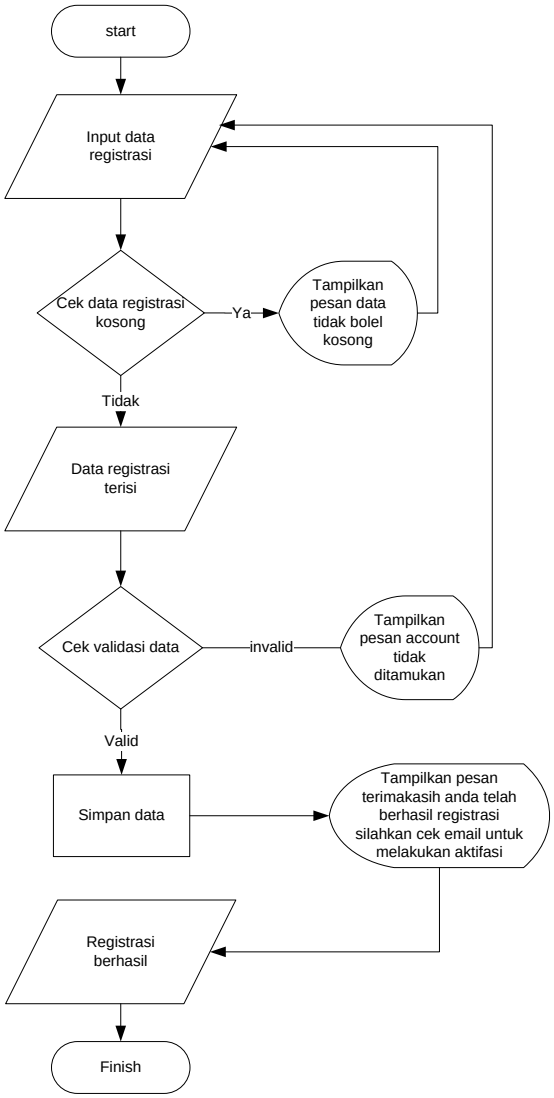
Gambar 3.117 Jaringan Semantik admin

3.3.3 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 :

3.3.3.1 Prosedura registrasi

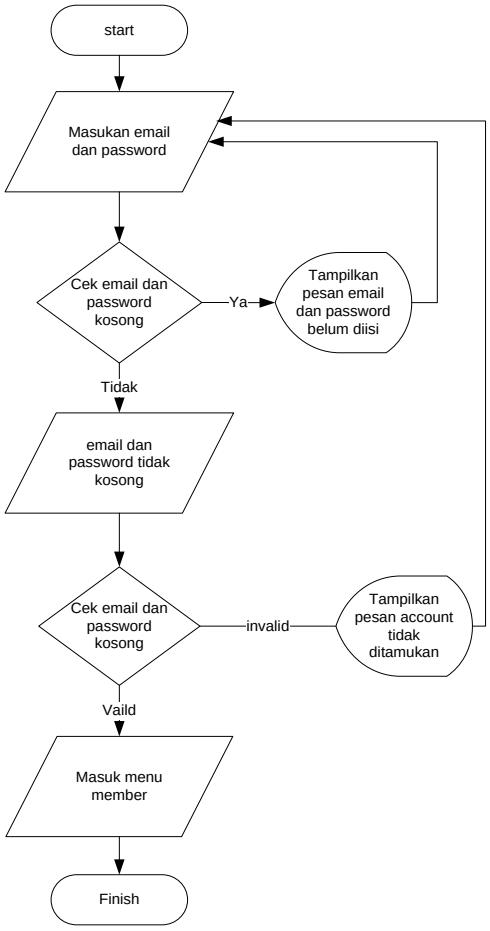
Prosedural Registrasi, prosedur ini dilakukan ketika pengguna akan melakukan registrasi. Prosedur registrasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.118 Prosedur registrasi

3.3.4 Prosedur login

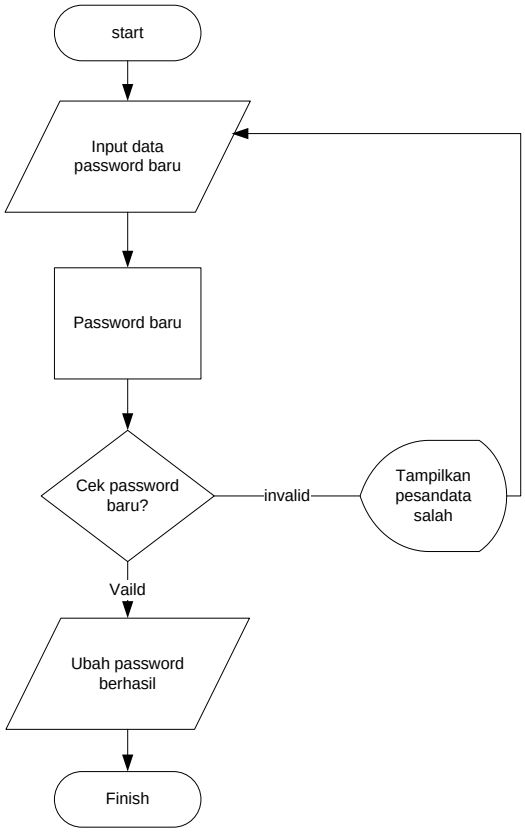
Prosedur *login*, merupakan prosedur yang terjadi ketika admin, operator dan member akan mengakses aplikasi. Prosedu *login* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.119 Prosedur login

3.3.5 Prosedur Ganti Password

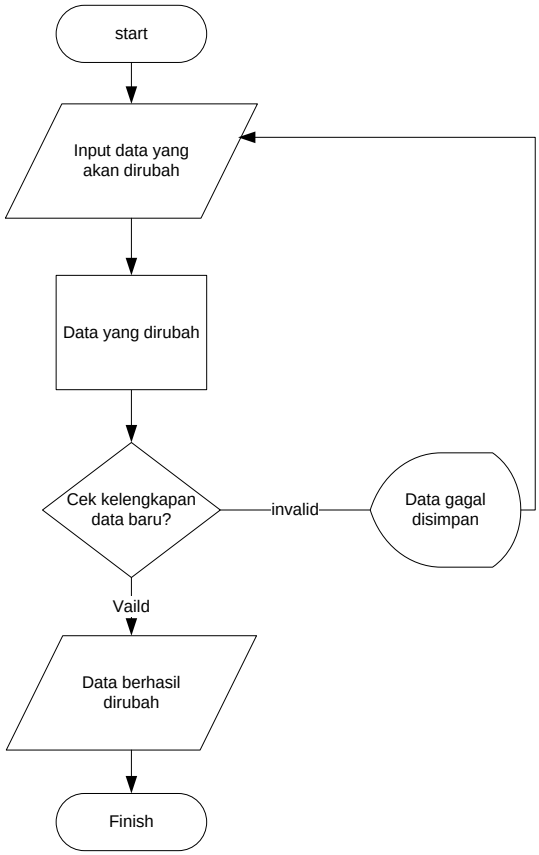
Prosedur ganti password, merupakan prosedur yang terjadi ketika operator dan member ingin mengganti password. Prosedur ganti *password* dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.120 Prosedur ganti password

3.3.6 Prosedur Edit Data

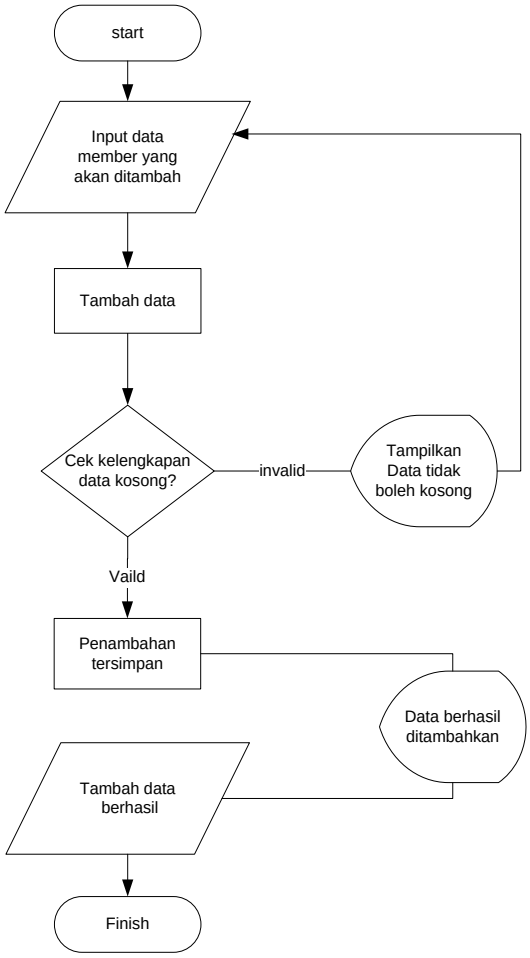
Prosedur edit data merupakan prosedur yang terjadi ketika member dan operator ingin mengedit profil. Prosedural edit data dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.121 Prosedur edit data

3.3.7 Prosedur Tambah Data

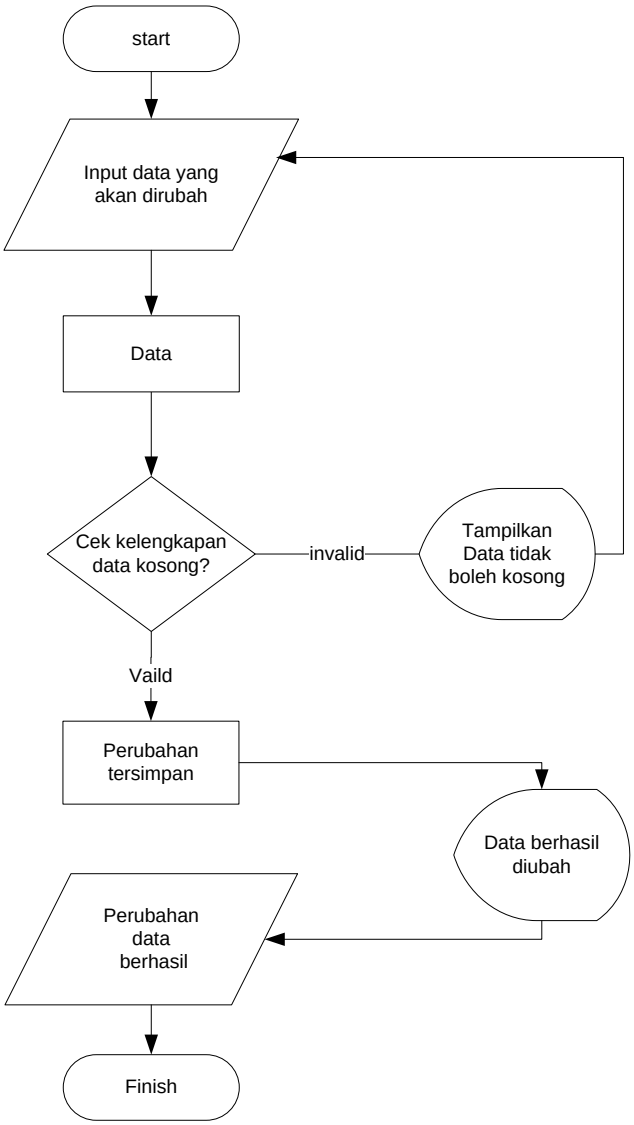
Prosedur tambah data, prosedur ini dilakukan ketika operator dan admin akan melakukan penambahan data. Prosedur tambah produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.122 Prosedur tambah data

3.3.8 Prosedur Ubah Data

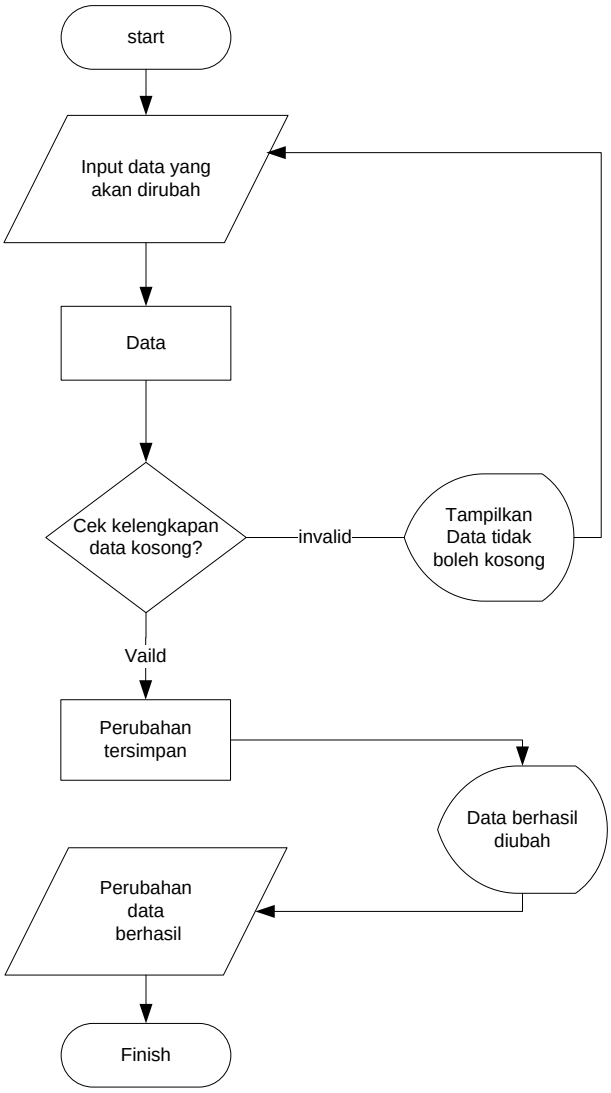
Prosedur ubah produk, prosedur ini dilakukan ketika operator dan admin akan melakukan perubahan data. Prosedur ubah produk dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.123 Prosedur ubah data

3.3.9 Prosedur hapus data

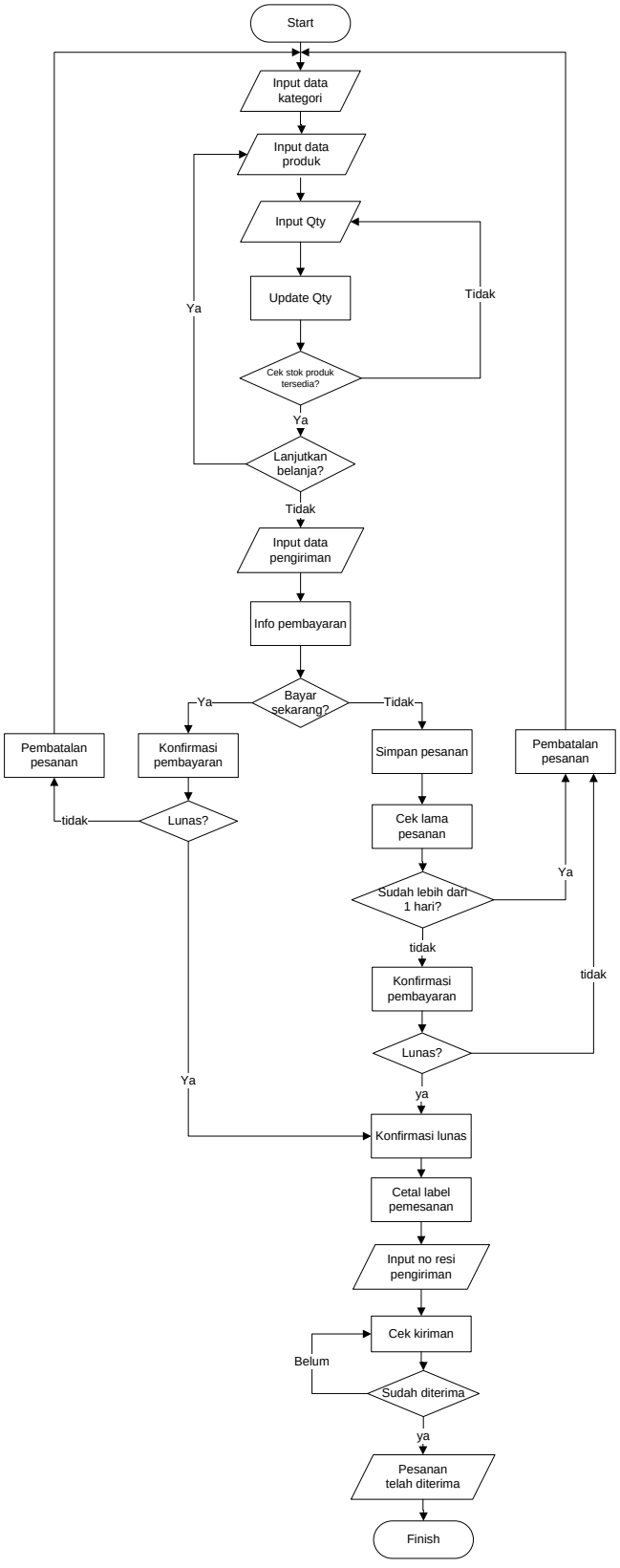
Prosedur hapus data, prosedur ini dilakukan ketika operator, admin, dan member akan melakukan pernghapusan data. Prosedur hapus data dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.124 Prosedur ubah data

3.3.10 Prosedur pembelian

Prosedur edit data member, merupakan prosedur yang terjadi ketika member ingin mengedit profil. Prosedural edit data member dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.125 Prosedur pemesanan