BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

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

3.1.1 Analisis Masalah

Ada beberapa permasalahan yang dihadapi didalam sistem yang sedang berjalan saat ini diantaranya :

1. Pemberian informasi kepada pembeli atau pelanggan dirasakan kurang efektif sehingga konsumen belum tentu informasi secara lengkap seperti kurangnya informasi – informasi detail mengenai produk – produk apa saja yang ditawarkan di toko Tintin *Game Shop* karena tidak adanya media promosi.
2. Memakan proses pencarian waktu yang cukup lama, ketika mencari data – data produk yang ada di toko Tintin *Game Shop* ini , karena harus mencari data – data produk tersebut pada sebuah buku data – data produk.

3. Masih diterapkannya proses pembuatan laporan pembukuan secara manual yang mengakibatkan proses pembuatannya masih kurang baik, yaitu dengan cara menulis produk – produk apa saja yang dibeli oleh para pelanggan lalu petugas toko menulis kembali data - data tersebut pada sebuah buku pembukuan yang ada di toko Tintin *Game Shop* ini.

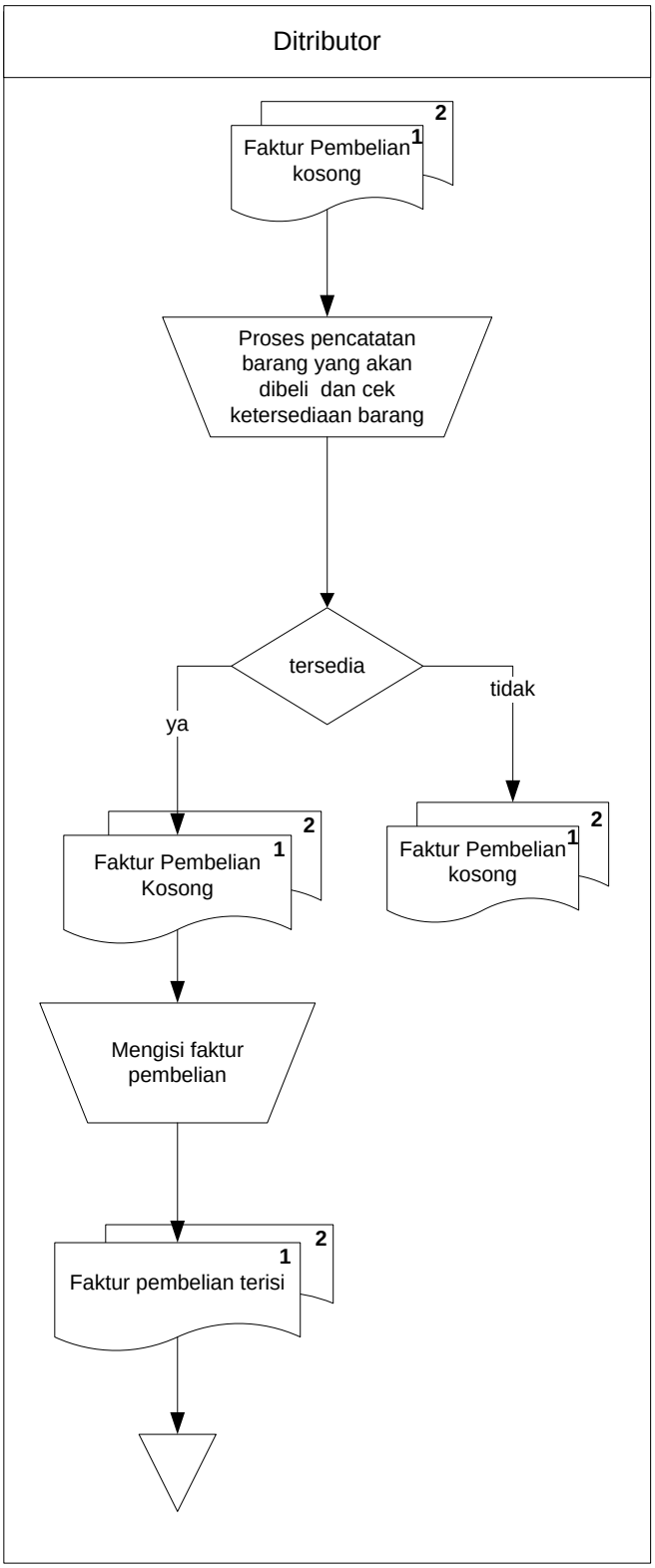
3.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Prosedur adalah kumpulan dari proses dalam suatu sistem yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan. Sistem yang ada saat ini memiliki dua prosedur yaitu prosedur penjuaan barang dan prosedur pelaporan.

3.1.3 Prosedur Pemesanan Barang Toko (Pengadaan Barang)

Prosesdur untuk melakukan pemesanan barang dilakukan melalui via telepon adalah sebagai berikut :

1. Setelah memesan produk yang akan dibeli, pihak distributor melakukan pengecekan barang – barang apa saja yang tersedia lalu mencatatatnya ke dalam faktur pembelian sebanyak 2 rangkap jika barang yang akan dibeli tersedia.
2. Tetapi jika barang yang dibeli tidak ada, maka tidak akan terjadi pencatatan di faktur pembelian.

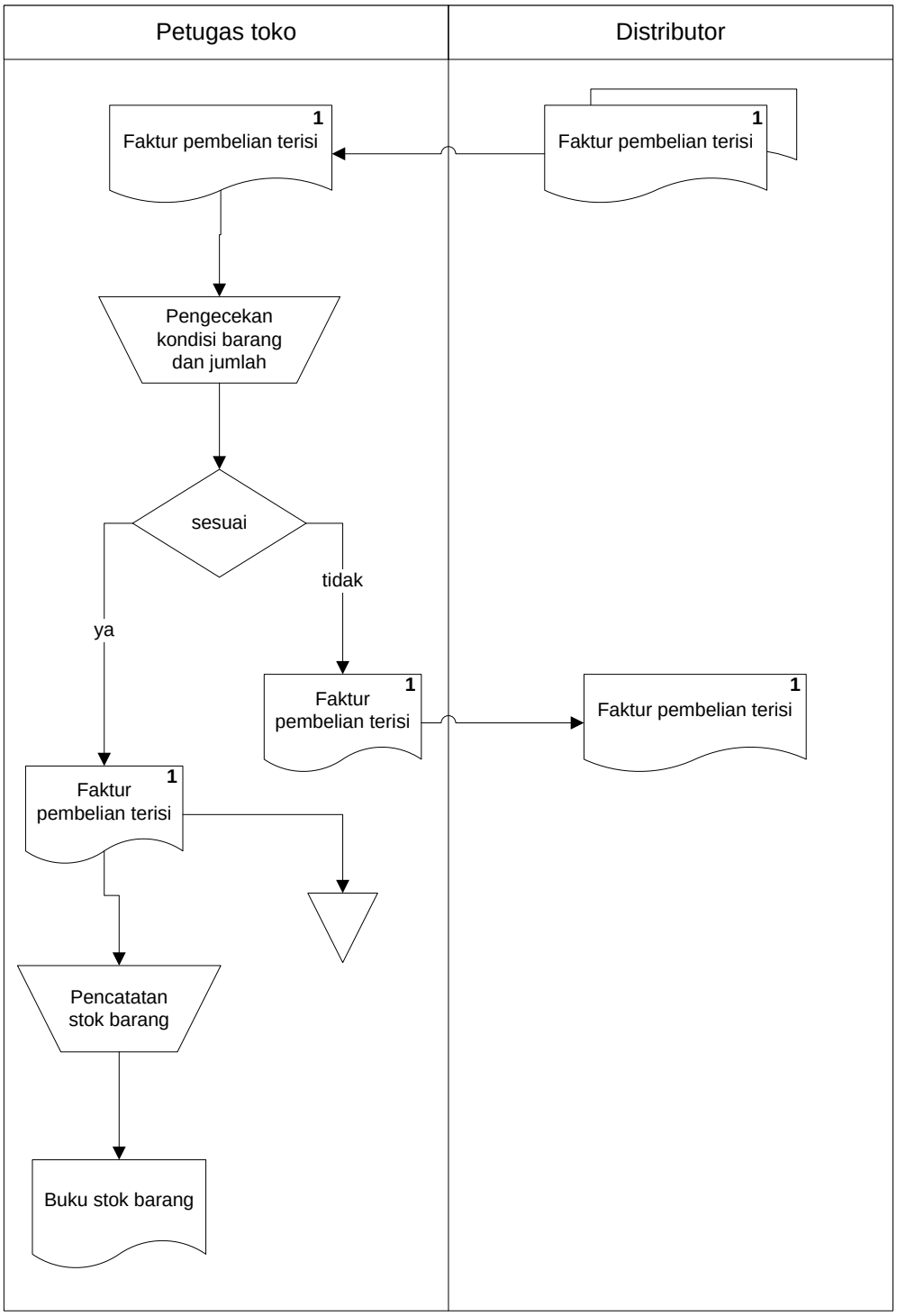


Gambar 3.1 *Flowmap* Pemesanan Barang Toko

3.1.4 Prosedur Pengiriman Barang Toko (Pengadaan Barang)

Prosedur untuk melakukan pengiriman barang toko adalah sebagi berikut :

1. Pihak distributor memberikan faktur pembelian terisi kepada pemilik toko
2. Pemilik toko mengecek kondisi barang dan jumlah barang yang tersedia
3. Jika kondisi barang tidak sesuai , maka pemilik toko mengembalikan lagi faktur pembelian beserta barang – barangnya kepada pihak distributor.
4. Jika kondisi barang dan jumlah sesuai, maka pemilik toko membayar barang yang akan dibeli, mencatatnya kedalam buku stok barang.

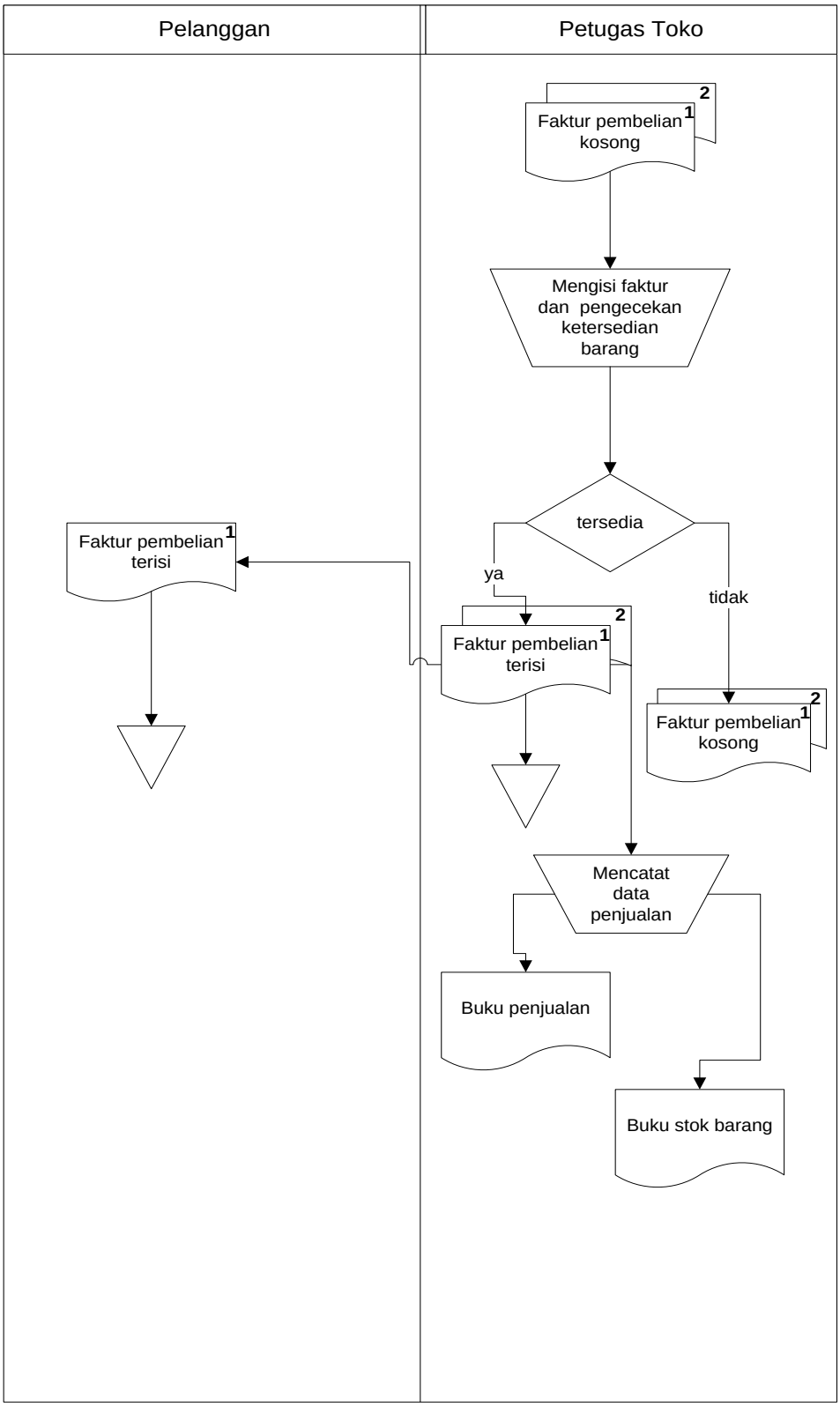


Gambar 3.2 *Flowmap* Prosedur Pengiriman Barang Toko

3.1.4.1 Prosedur Penjualan

Prosedur penjulan di Tintin *Game Shop* ini terdiri dari beberapa urutan proses sebagai berikut :

1. Petugas toko melakukan pengecekan ketersedian barang yang di toko.
2. Jika tersedia, petugas toko mencatat barang apa saja yang akan dibeli oleh pelanggan kedalam faktur pembelian rangkap 2, kemudian petugas toko mencatat data penjualan kedalam buku penjualan dan buku stok barang.
3. Tetapi jika tersedia faktur pembelian tidaka akan diisi oleh petugas toko kemudian memberitahu pelanggan bahwa barang yang dibeli tidak tersedia.
4. Faktur pembelian rangkap 1 diberikan untuk pelanggan, sedangkan rangkap 2 untuk petugas toko.

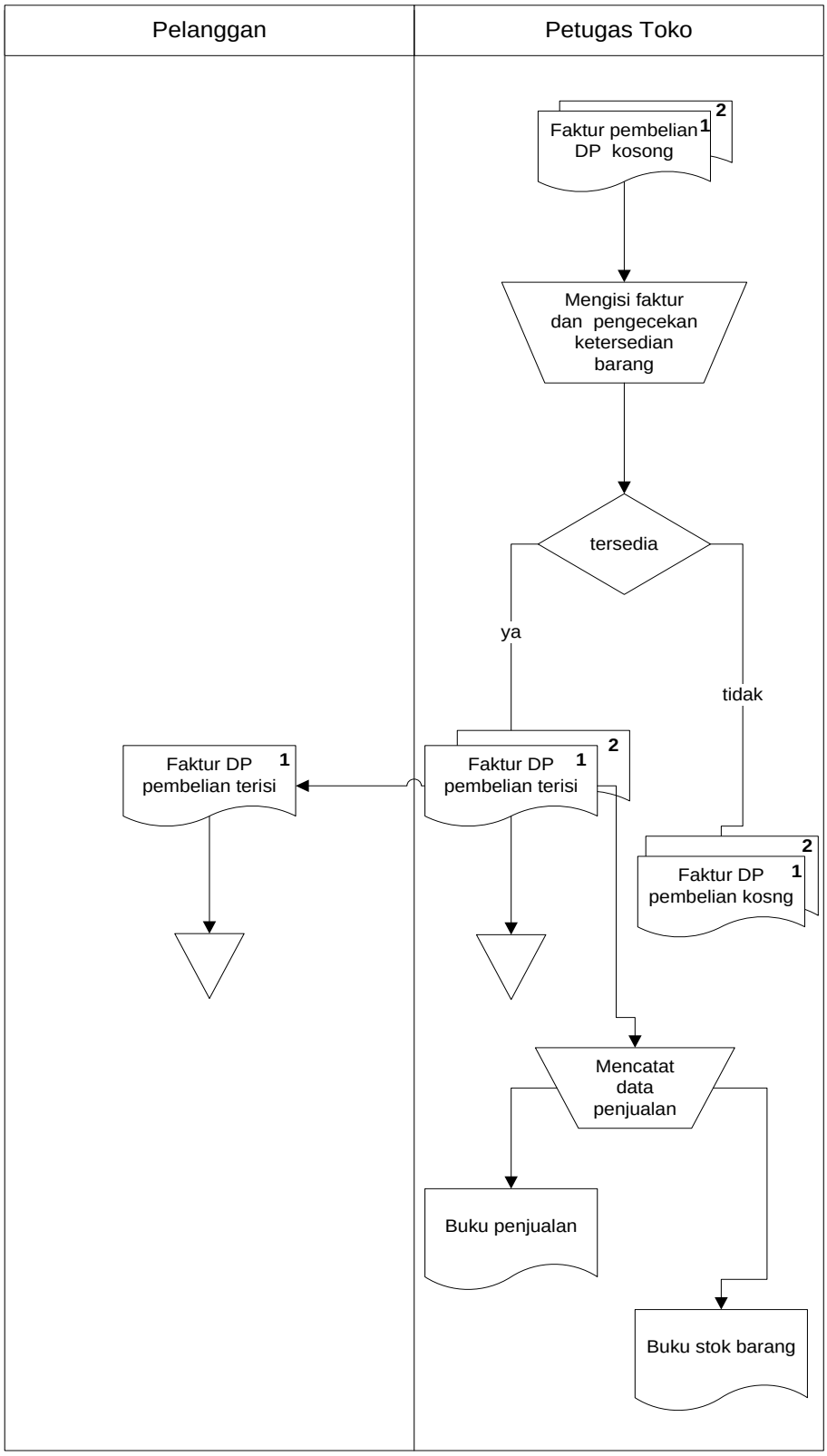


Gambar 3.3 *Flowmap* Prosedur Penjualan

3.1.5 Prosedur Pemesanan Pelanggan

Prosedur untuk melakukan pemesanan barang yang dilakukan oleh pelanggan adalah sebagai berikut :

1. Petugas toko mengecek ketersedian barang yang aka dibeli oleh pelanggan , jika tersedia petugas toko mencatat kedalam faktur pembelian rangkap 2 dengan keterangan DP 50 % pada faktur pembelian lalu mencatatnya kedalam buku penjualan dan stok barang.
2. Tetapi jika barang yang akan dibeli tidak ada faktur pembelian tidak akan diisi oleh petugas toko.
3. Faktur pembelian rangkap 1 diberikan kepada pelanggan , sedangkan rangkap 2 untuk petugas toko.

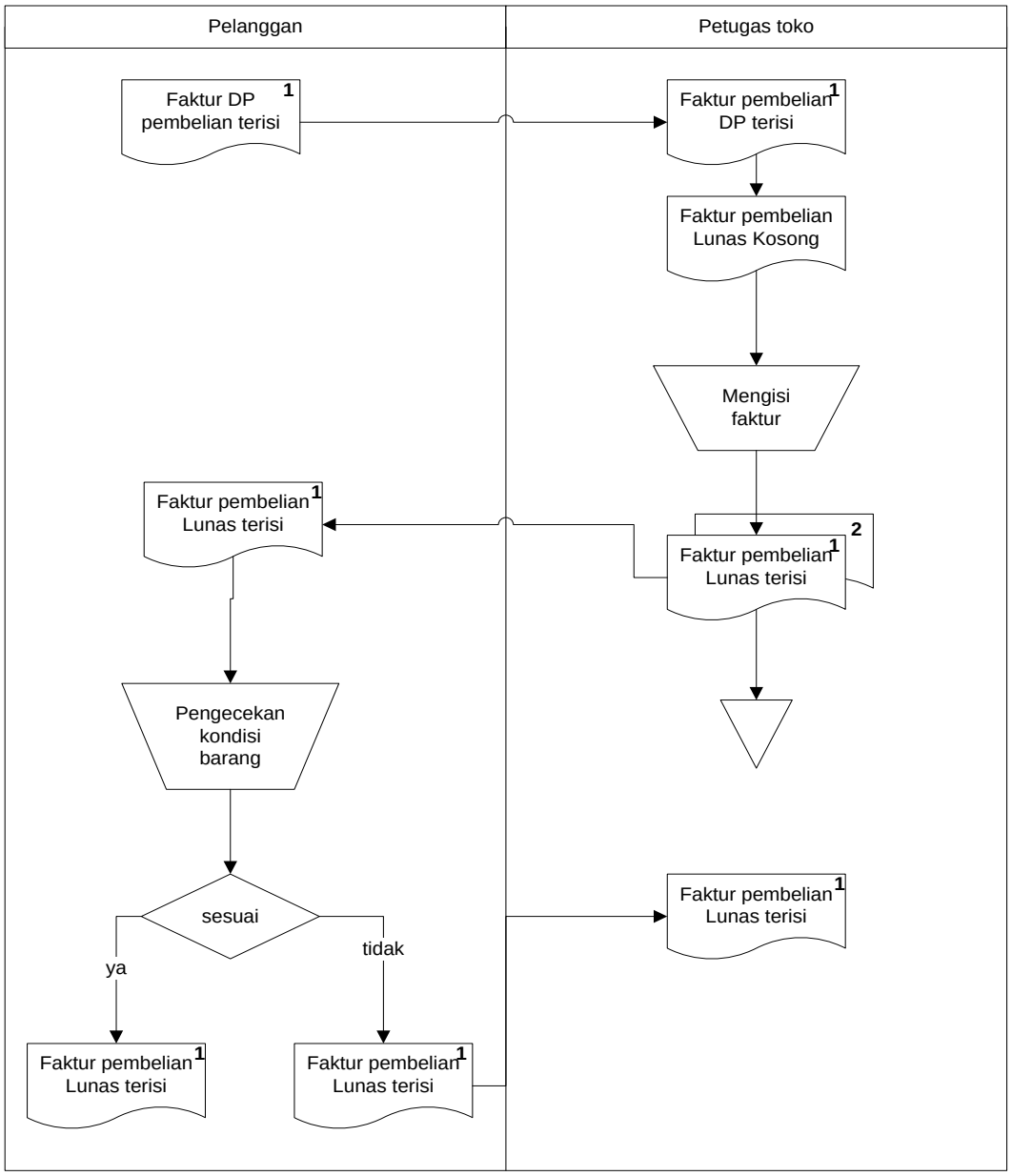


Gambar 3.4 Flowmap Prosedur Pemesanan Pelanggan

3.1.6 Prosedur Pengambilan Barang Pelanggan

Prosedur pengambilan barang pelanggan yang dilakukan pelanggan adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan memberikan faktur DP dan membayar sisa pembayarannya kepada petugas toko .
2. Petugas toko membuat kembali faktur pemabelian rangkap 2 dengan keterangan lunas beserta barang yang dibeli kemudian memberikannya kepada pelanngan.
3. Faktur pembelian rangkap 1 diberikan kepada pelanggan, sedangkan faktur pembelian rangkap 2 disimpan untuk petugas toko.
4. Pelanggan melakukan pengecekan kkondisi dan jumlah barang yang dibeli, jika sesuai faktur pembelian beserta barang akan dibawa oleh pelanggan, tetapi jika tidak sesuai maka faktur pembelian beserta barang akan diberikan kepada petugas toko.

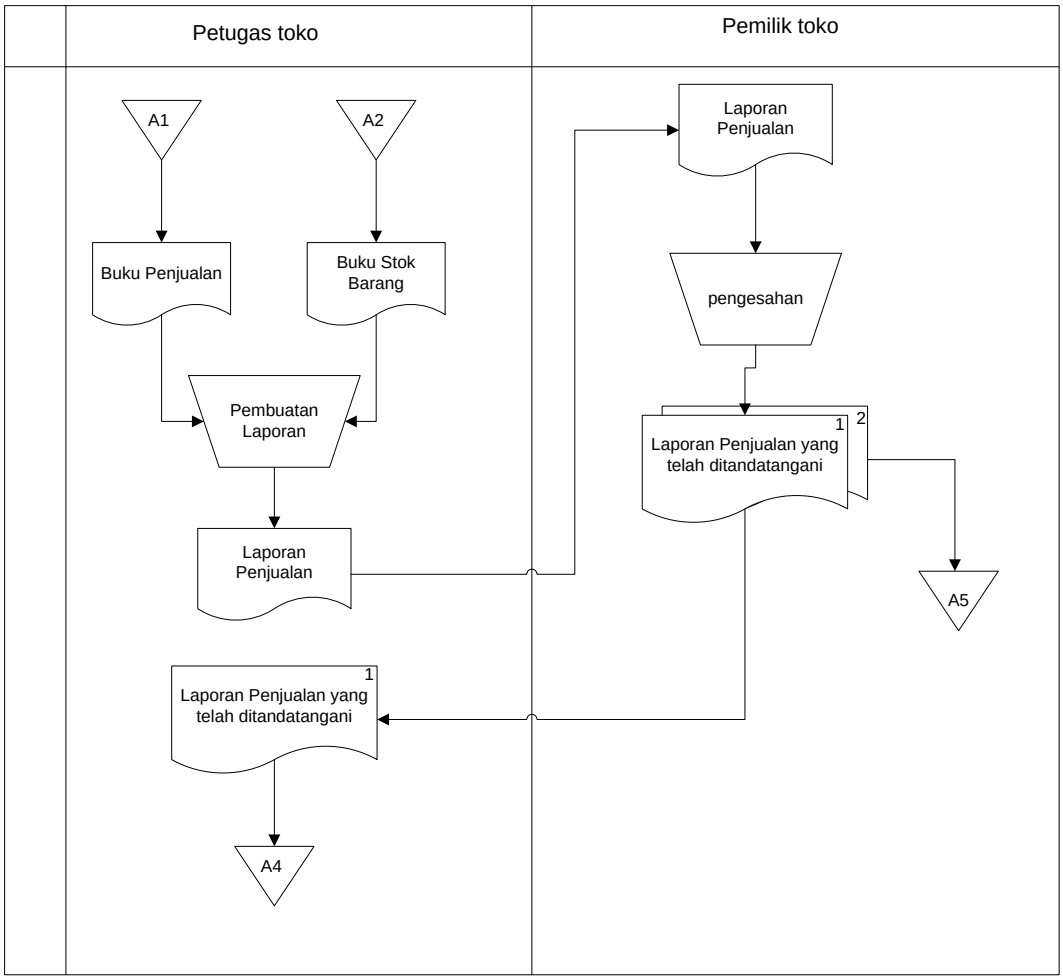


Gambar 3.5 *Flowmap* Prosedur Pengambilan Barang Pelanggan

3.1.6.1 Prosedur Pelaporan

Prosedur pelaporan di Tintin *Game Shop* ini terdiri dari beberapa urutan proses sebagai berikut :

1. Petugas toko membuat laporan penjualan dari buku penjualan dan buku stok barang.
2. Laporan penjualan dibuat dua rangkap. Rangkap pertama diberikan kepada pemilik toko dan rangkap ke dua dijadikan arsip.
3. Pemilik toko menerima laporan penjualan per minggu dari petugas toko.
4. Laporan tersebut dicek dan disahkan oleh pemilik toko kemudian ditandatangani.



Gambar 3.6 *Flowmap* Prosedur Pelaporan

Keterangan :

A1 : arsip stok barang

A2 : arsip penjualan

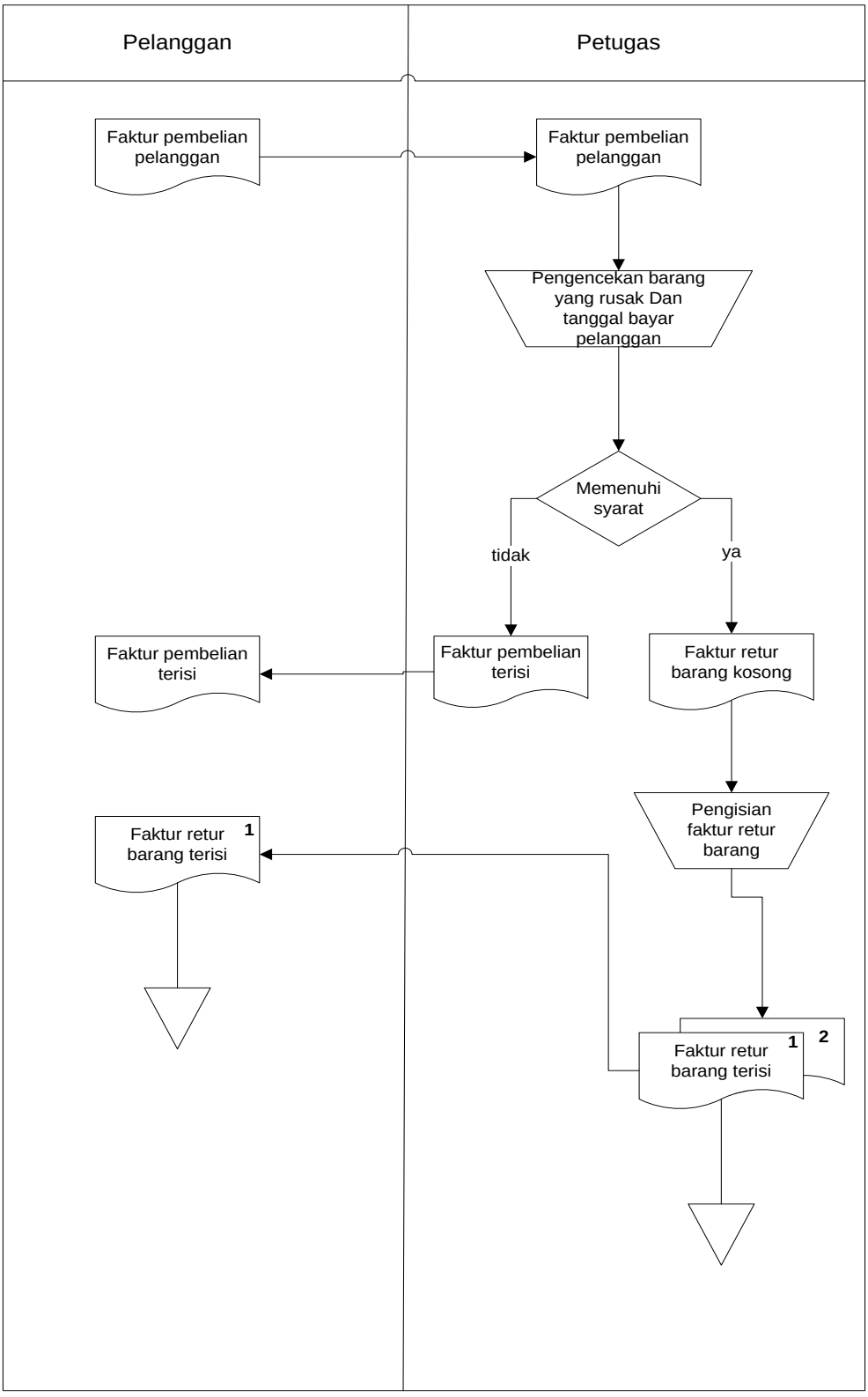
A4 : arsip laporan penjualan untuk petugas toko

A5 : arsip laporan penjualan untuk pimpinan perusahaan

3.1.6.2 Prosedur Retur Barang

Retur / menukarkan barang karena tidak sesuai dengan pesanan, atau tidak cocok dengan selera pembeli dalam waktu 3 hari setelah pembelian, dengan syarat barang tidak rusak atau cacat, dan barang hanya bisa direturkan dengan barang lagi. Berikut prosedur retur barang pada sistem yang sedang berjalan di Tintin Game Shop :

1. Pelanggan membawa faktur pembelian beserta barang yang akan diretur, kemudian diserahkan kepada petugas.
2. Petugas akan memeriksa barang – barang yang akan di retur dan memeriksa faktur pembelian, jika barang yang direturkan tidak memenuhi syarat atau melebihi tenggang waktu maka retur barang tidak dapat dilakukan.
3. Petugas akan mengisi faktur retur barang sebanyak 2 rangkap masing-masing untuk arsip dan pelanggan.



Gambar 3.7 *Flowmap* Prosedur Retur Barang

3.1.7 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional sendiri merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem**.** Analisis kebutuhan non fungsional juga menentukan spesifikasi inputan yang diperlukan sistem, output yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah inputan dan akhirnya didapatlah suatu output yang dikendaki. Kebutuhan non-fungsional terbagi menjadi beberapa analisis yaitu analisis perangkat keras, perangkat lunak dan analisis pengguna.

3.1.7.1 Analisis Pengguna Sistem

Aplikasi ini digunakan oleh 4 jenis pengguna, yaitu super administrator, administrator, member, pengunjung.

Tabel 3.1 Analisis Pengguna

Pengguna	**Administrator**	**Petugas**	**Pelanggan**	**Pengunjung**
Tanggung Jawab	Mengelola data master yang terdapat dalam aplikasi	Mengawasi penjualan yang berlangsung, serta dapat mengubah dan menghapus data pelanggan	Melakukan transaksi pembelian	Hanya dapat melihat kategori dan produk, tetapi tidak dapat melakukan transaksi pembelian
Hak Akses	Memanipulasi data (*update*, tambah, hapus)	Memanipulasi data (*update*, tambah, hapus)	Melakukan transaksi pembelian	Hanya dapat melihat kategori dan produk tetapi tidak dapat melakukan transaksi pembelian
Tingakat Pendidikan	Minimal lulusan Diploma (D3)	Minimal lulusan SMA	Minimal Lulusan SMA	Minimal lulusan SMP
Tingkat	Menguasai komputer ,	Dapat menggunakan	Mengenal internet, dan	Mengenal internet

Keterampilan	pengalaman yang cukup untuk mengelola data dalam web, serta memiliki pengetahuan tentang internet	komputer dan dapat menggunakan internet	mengerti transaksi pembelian secara online	
Pengalaman	Pelatihan komputer	-	-	-
Jenis Pelatihan	Pelatihan komputer	Pelatihan komputer	-	-

3.1.7.2 Analisis Perangkat Keras

Sistem yang masih dalam tahap analisis ini selanjutnya akan diimplementasikan ke dalam komputer. Adapun perangkat minimun yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah :

1. Kebutuhan minimal perangkat keras yang akan dibangun memiliki spesifikasi sebagai berikut :
   a. Processor dengan kecepatan minimal 2 GHz
   b. Kapasitas hardsisk minimal 80 Gb
   c. RAM minimal 256 MB
   d. VGA Card minimal 128 MB
   e. Monitor
   f. Keyboard
   g. Mouse

2. Spesifikasi perangkat keras yang ada di Tintin *Game Shop* :
   a. Processor Biostar Core 2 Duo 6400 dengan kecepatan 2.13 GHz
   b. Kapasitas hardisk 1 TB
   c. RAM minimal 2 GB

d. VGA Card 512 MB
e. Monitor
f. Keyboard
g. Printer

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras dimiliki oleh Tintin *Game Shop* sudah layak dan dapat mendukung sistem *e-commerce* yang akan dibangun, hanya saja perlu adanya akses internet agar transaksi dapat berjalan maksimal karena dilakukan secara *on-line* serta memudahkan dalam pengolahan *database* yang disimpan di *server* .

3.1.7.3 Analisis Perangkat Lunak

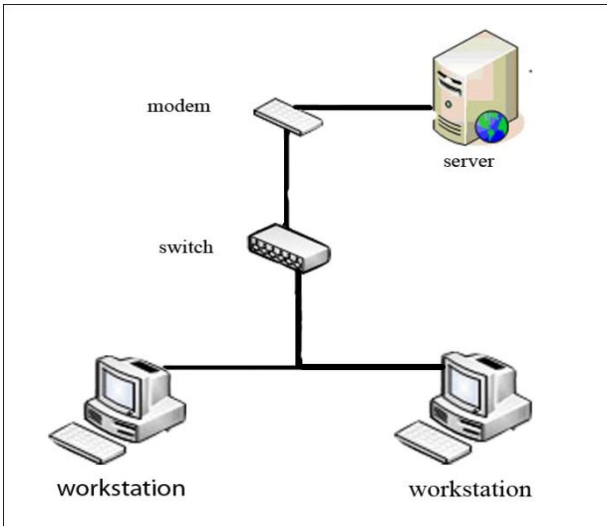
Sistem operasi yang digunakan di Tintin Game Shop adalah Windows XP SP2 sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun. Adapun perangakat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Spesifikasi perangkat lunak untuk membangun sistem ini adalah :

1. Perangkat lunak minimum pada *server* yang dibutuhkan adalah:
    a. Microsoft Windows XP SP 2 sebagai sistem operasi
    b. PHP sebagai bahasa pemrograman
    c. MySQL sebagai *Database Management System*.
    d. Mozilla Fire Fox sebagai *web browser*.

3.1.7.4 Analisis Jaringan

Kecepatan Jaringan yang digunakan di Tintin Game Shop adalah 256 kbps sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun melalui internet.



Gambar 3.8 Analisis Jaringan

3.1.8 Perancangan *Login*

Untuk menjamin tingkat keamanan dalam pembelian produk sangatlah dibutuhkan, tetapi kenyataan yang ada tidaklah seperti itu jika dilihat dari sistem yang sedang berjalan di Tintin *Game Shop.* Maka dari itu pada peracangan aplikasi yang akan dibuat terdapat salah satu fasilitas keamanan sistem yaitu fitur *login.* Fitur *login* itu sendiri digunakan user untuk pembagian hak akses, diantaranya hak akses sebagai pelanggan dan hak akses sebagai pegawai yang masing mempunyai aktivitas yang berbeda – beda.

3.2 Perancangan Pengkodean

3.2.1 Kode Pelanggan (PL)

Untuk nomor kode pelanggan pengkodean yang digunakan terdiri dari 11 digit.

XX999999999

- Urutan pelanggan menggunakan angka.
- Inisial kata dari pelanggan menggunakan huruf ‘PL’.

Contoh :

Nomor Pelanggan (PL) dari Oki Maulana yaitu PL000000001.

3.2.2 Kode Pesanan (ORD)

Untuk nomor kode pesanan pengkodean yang digunakan terdiri dari 8 digit.

ORD99999

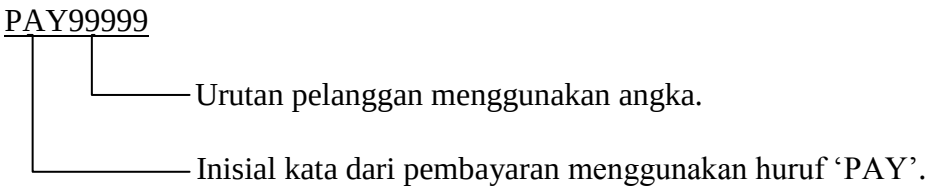
- Urutan pelanggan menggunakan angka.
- Inisial kata dari pesanan menggunakan huruf ‘ORD’.

Contoh :

Kode Pesanan (ORD) yaitu ORD00001.

3.2.3 Kode Pembayaran (PAY)

Untuk nomor kode pesanan pengkodean yang digunakan terdiri dari 8 digit.

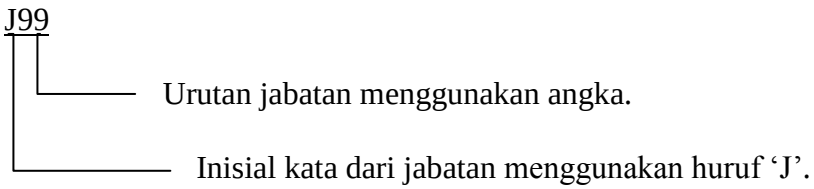


Contoh :

Kode Pembayaran (PAY) yaitu PAY00001.

3.2.4 Kode Jabatan (J)

Untuk nomor kode jabatan pengkodean yang digunakan terdiri dari 3 digit.

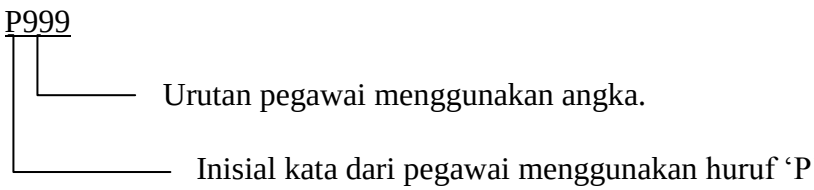


Contoh :

Kode Jabatan (J) yaitu J01.

3.2.5 Kode Pegawai (P)

Untuk nomor kode pegawai pengkodean yang digunakan terdiri dari 4 digit.



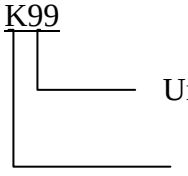
Contoh :

Kode Pegawai (P) yaitu P001.

3.2.6 Kode Kategori (K)

Untuk nomor kode kategori pengkodean yang digunakan terdiri dari 3 digit.

K99



Urutan kategori menggunakan angka.

Inisial kata dari kategori menggunakan huruf ‘K’.

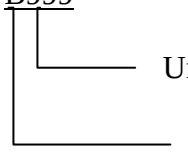
Contoh :

Kode Kategori (K) yaitu K01.

3.2.7 Kode Produk (B)

Untuk nomor kode produk pengkodean yang digunakan terdiri dari 4 digit.

B999



Urutan produk menggunakan angka.

Inisial kata dari produk menggunakan huruf ‘B’.

Contoh :

Kode Produk (B) yaitu B001.

3.2.8 Kode Jasa Pengiriman (J)

Untuk nomor kode kategori pengkodean yang digunakan terdiri dari 3 digit.

J99

Urutan kategori menggunakan angka.

Inisial kata dari kategori menggunakan huruf ‘J’.

Contoh :

Kode Jasa Pengiriman (J) yaitu J01.

3.2.9 Kode Jenis Pengiriman (JP)

Untuk nomor kode kategori pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.

JP999

Urutan jenis pengiriman menggunakan angka.

Inisial kata dari jenis pengiriman menggunakan huruf ‘JP’.

Contoh :

Kode Jenis Pengiriman (J) yaitu JP001.

3.2.10 Kode Retur (RTR)

Untuk nomor kode pesanan pengkodean yang digunakan terdiri dari 8 digit.

RTR99999

Urutan retur menggunakan angka.

Inisial kata dari retur menggunakan huruf ‘RTR’.

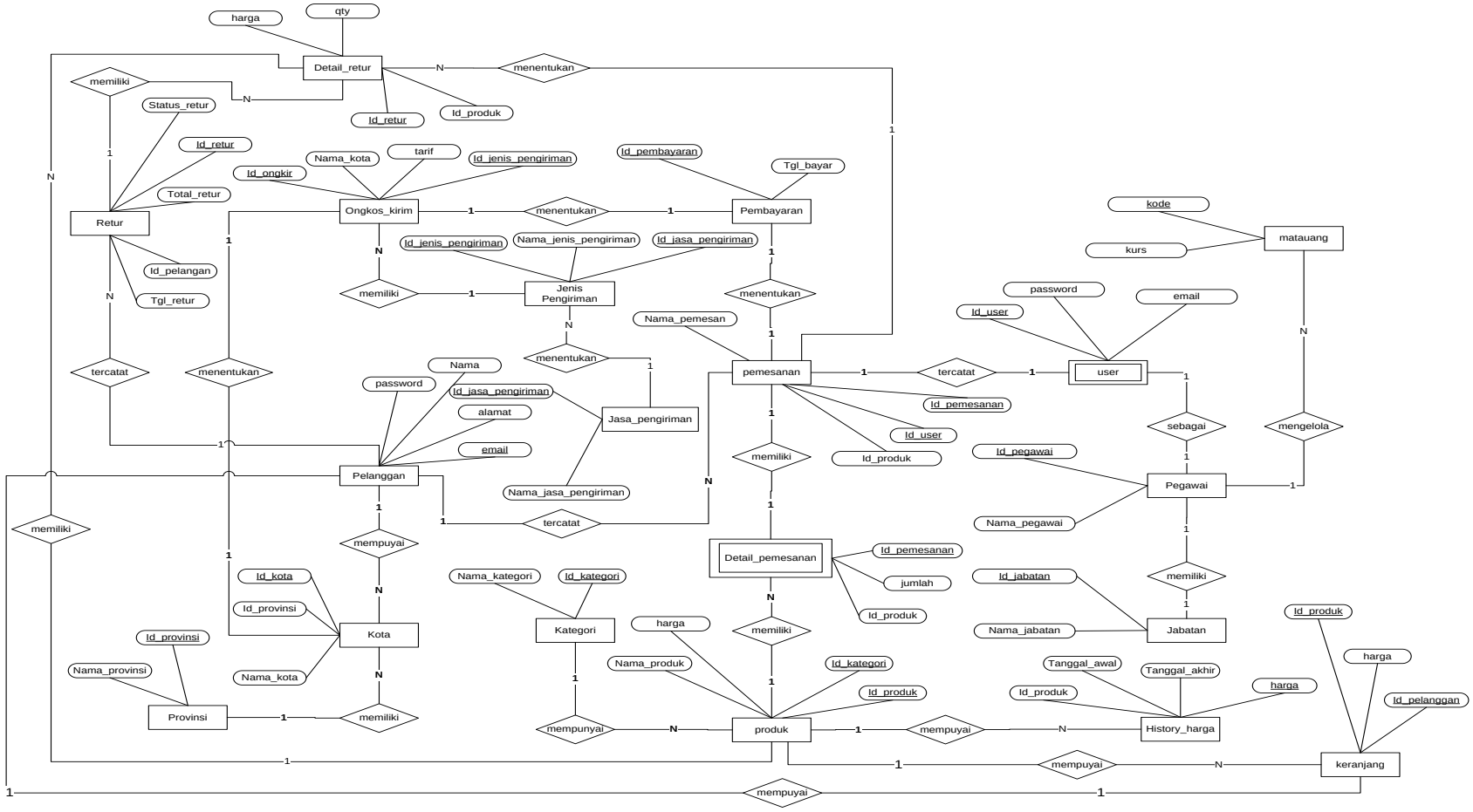
Contoh :

Kode Retur (RTR) yaitu RTR00001.

3.2.11 Analisis Perancangan Basis Data

3.2.11.1 *Entity Relationship Diagram*

ERD digunakan untuk menggambarkan secara sistematis berbagai entitas dan komponen data yang dimiliki sistem dan hubungan antar masing-masing entitas tersebut. Untuk melihat keterhubungan antar entitas yang ada maka akan digambarkan sebagai berikut :

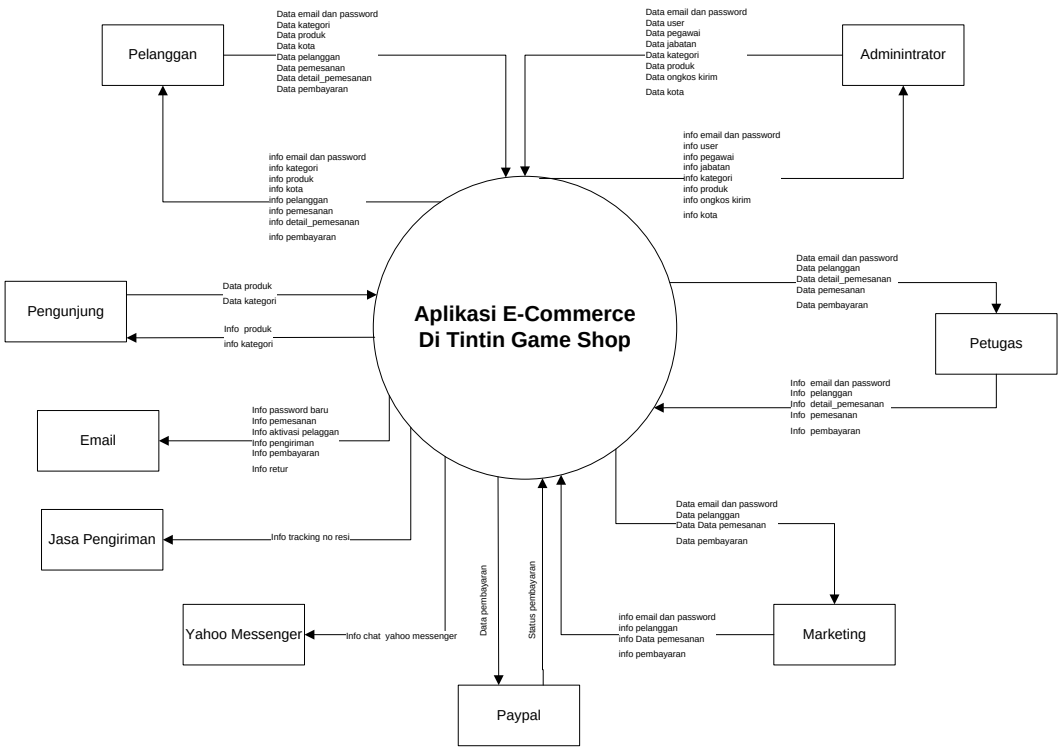


Gambar 3.9 ***Entity Relationship Diagram***

3.2.12 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.2.12.1 Perancangan Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan salah satu alat bantu dalam melakukan analisis terstruktur. Diagram konteks ini menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Dalam diagram konteks juga digambarkan entitas eksternal yang merupakan perangkat pikir yang menghasilkan data yang diolah oleh sistem maupun tujuan dari informasi yang dihasilkan oleh sistem. Adapun diagram konteks yang akan diusulkan adalah sebagai berikut :

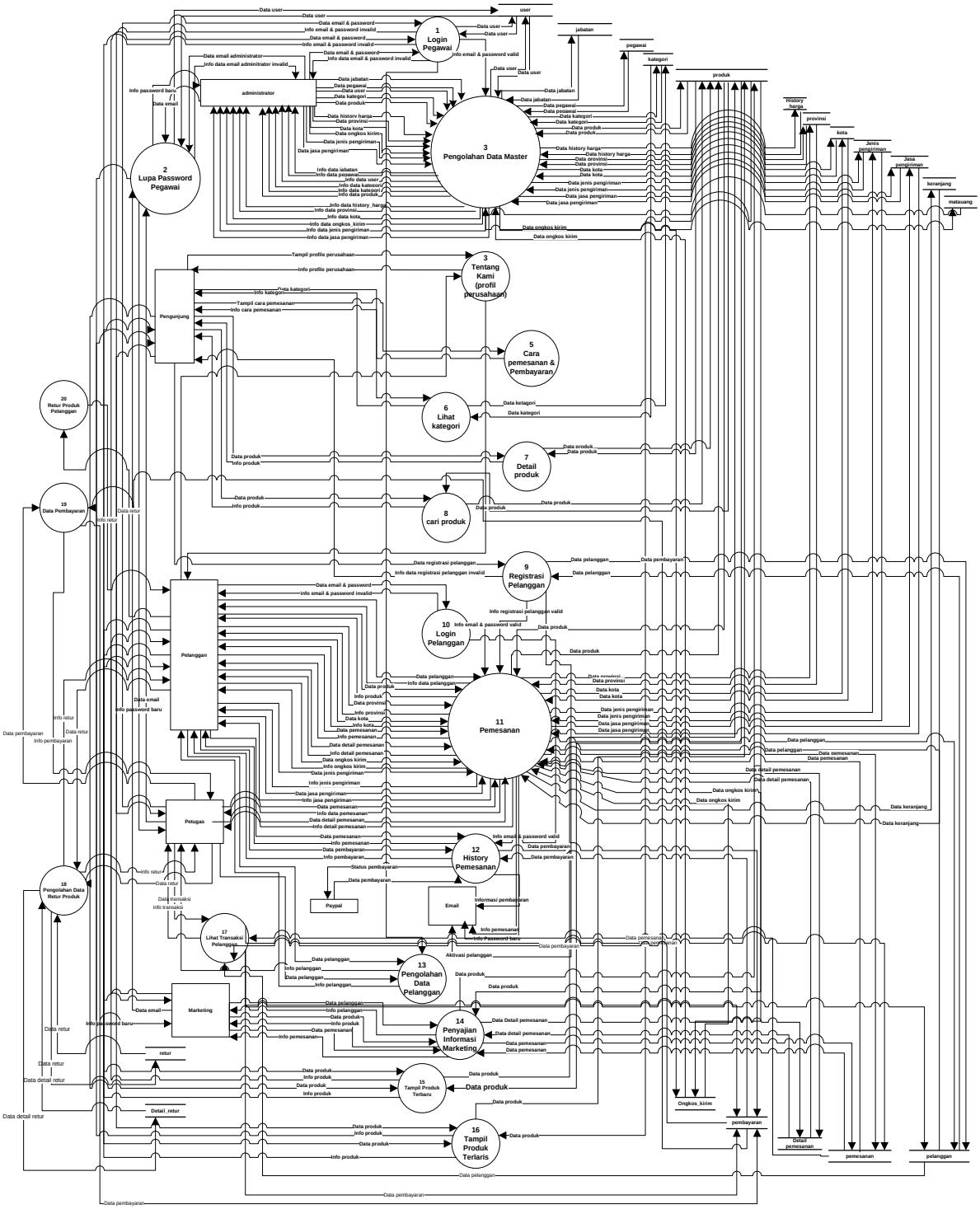


Gambar 3.10 Diagram Konteks

3.2.13 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

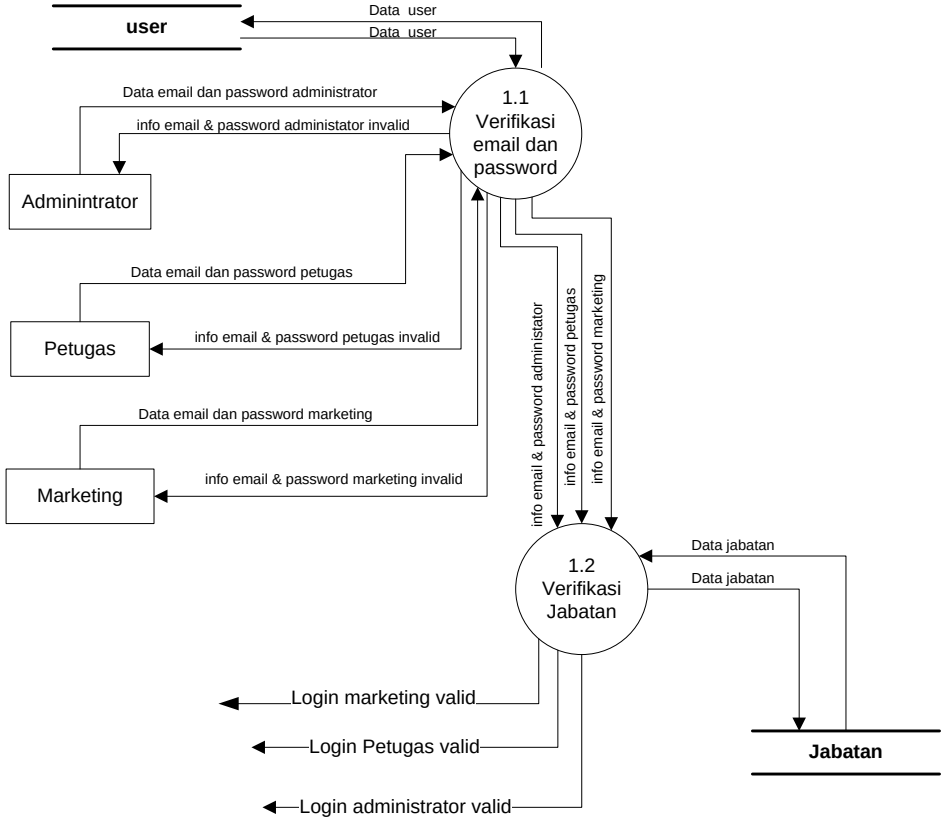
Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. Dalam *Data Flow Diagram (DFD)* terdiri dari entitas luar, aliran data, proses, dan penyimpanan data. Salah satu keuntungan menggunakan *data flow diagram* adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. Adapun *data flow diagram* pada pembangunan Aplikasi *E-Commerce* di Tintin *Game Shop* adalah sebagai berikut :

1. Data Flow Diagram Level 1



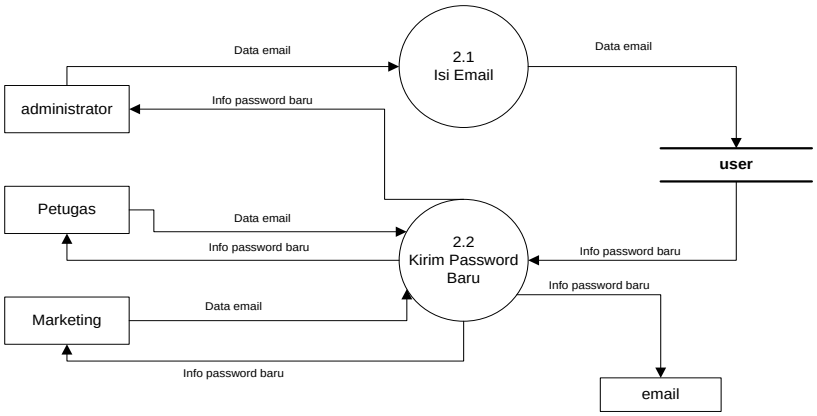
Gambar 3.11 DFD Level 1

2. DFD Level 2 Proses 1 Login Pegawai



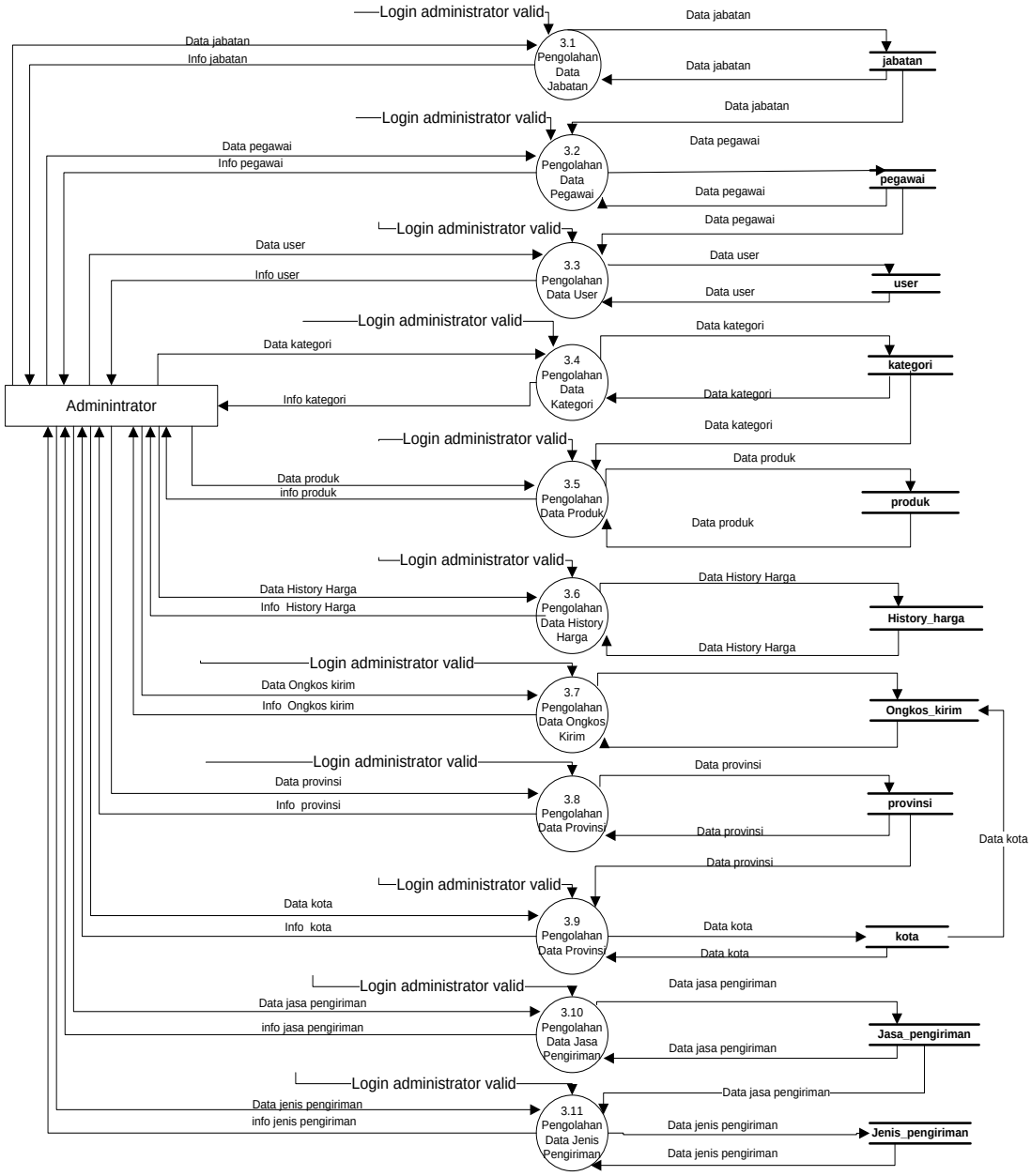
Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses Login Pegawai

3. DFD Level 2 Proses 2 Lupa Password Pegawai



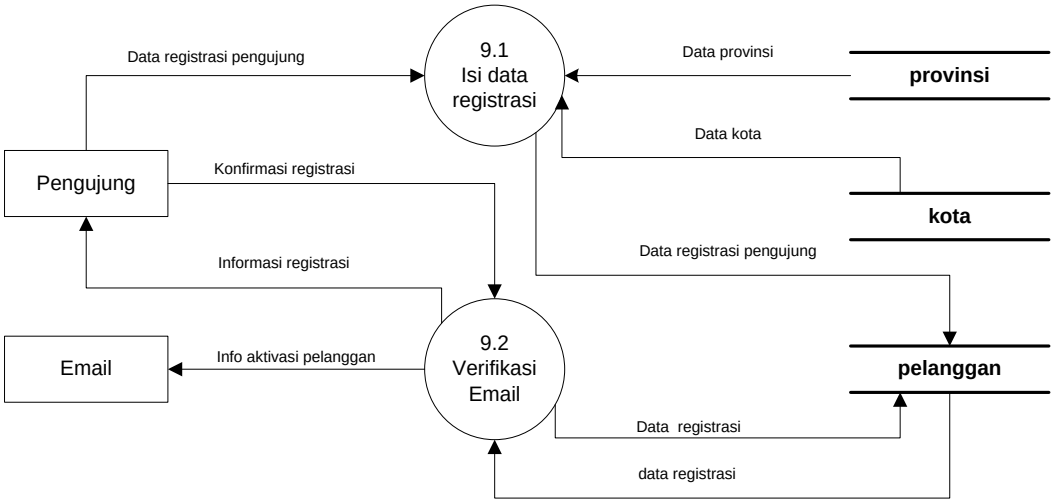
Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 2 *Lupas Password*

4. DFD Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Master



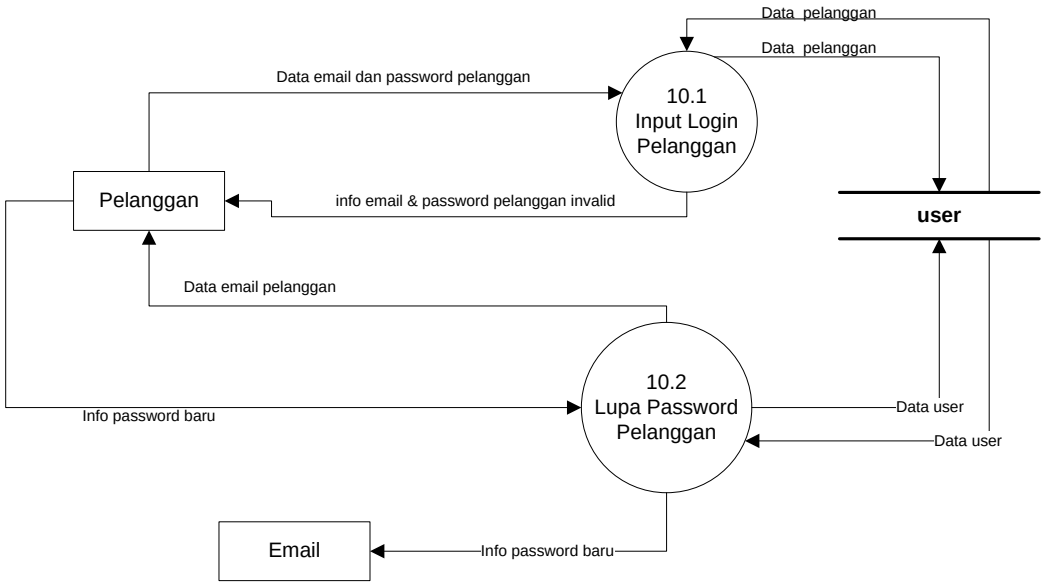
Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Master

5. DFD Level 2 Proses 9 Registrasi Pelanggan



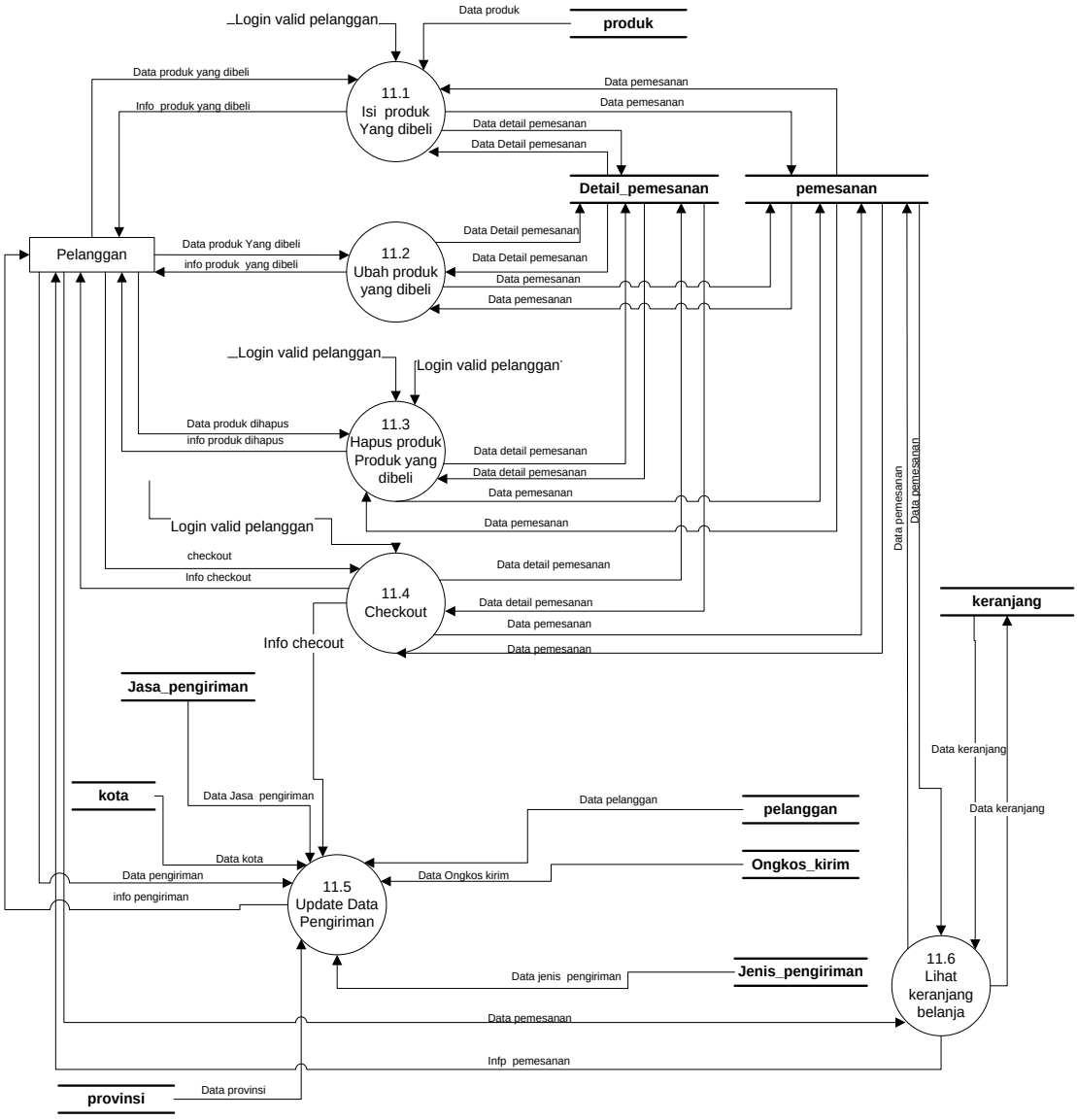
Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses 9 Registrasi Pelanggan

6. DFD Level 2 Proses Login Pelanggan



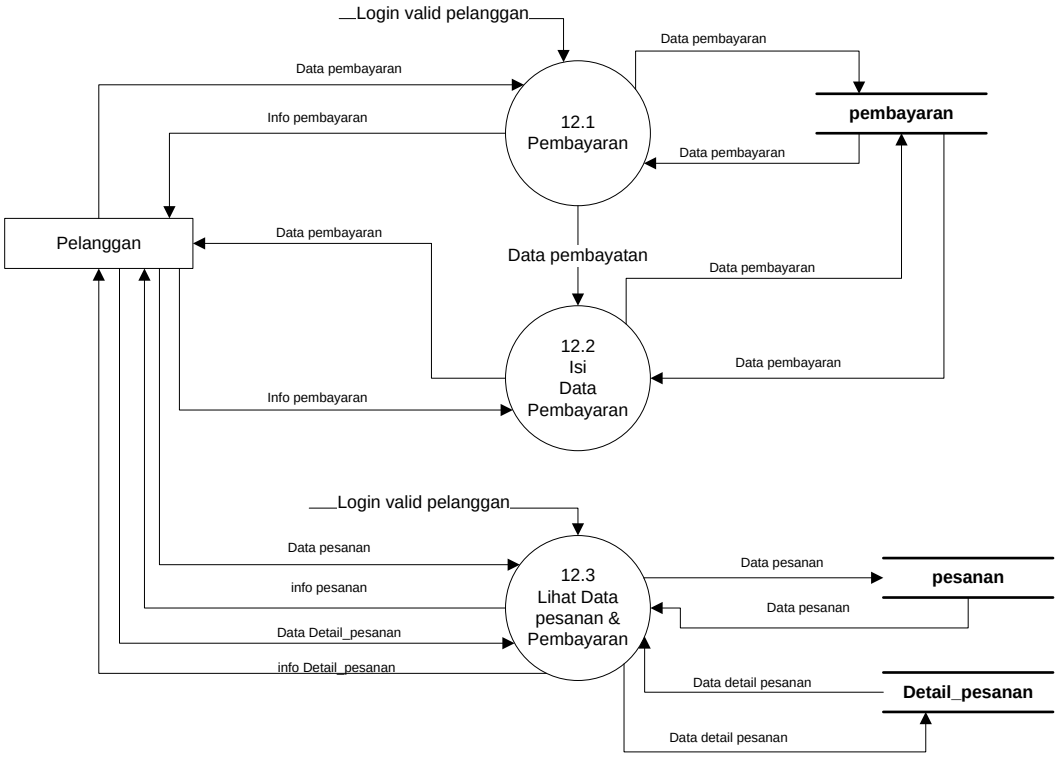
Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses 10 Login Pelanggan

7. DFD Level 2 Proses Pemesanan



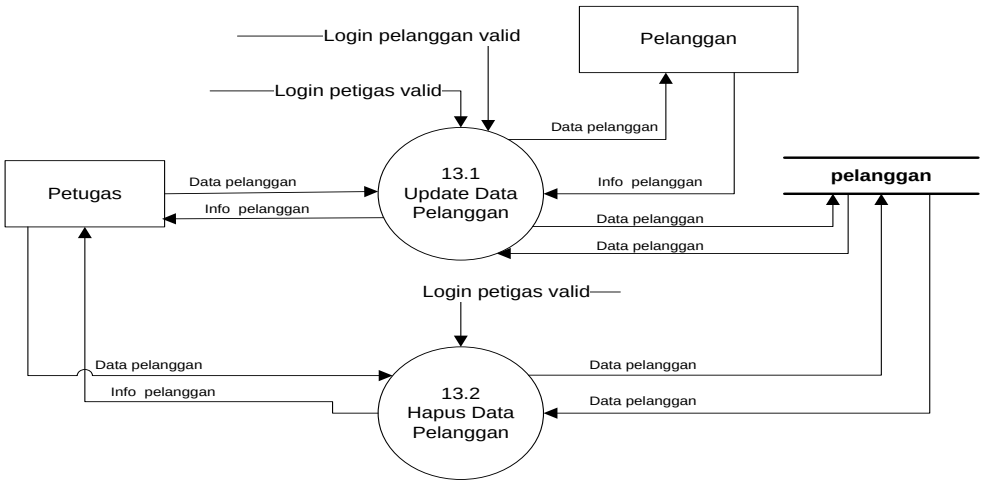
Gambar 3.17 DFD Level 2 Proses 11 Pemesanan

8. DFD Level 2 Proses 12 History Pemesanan



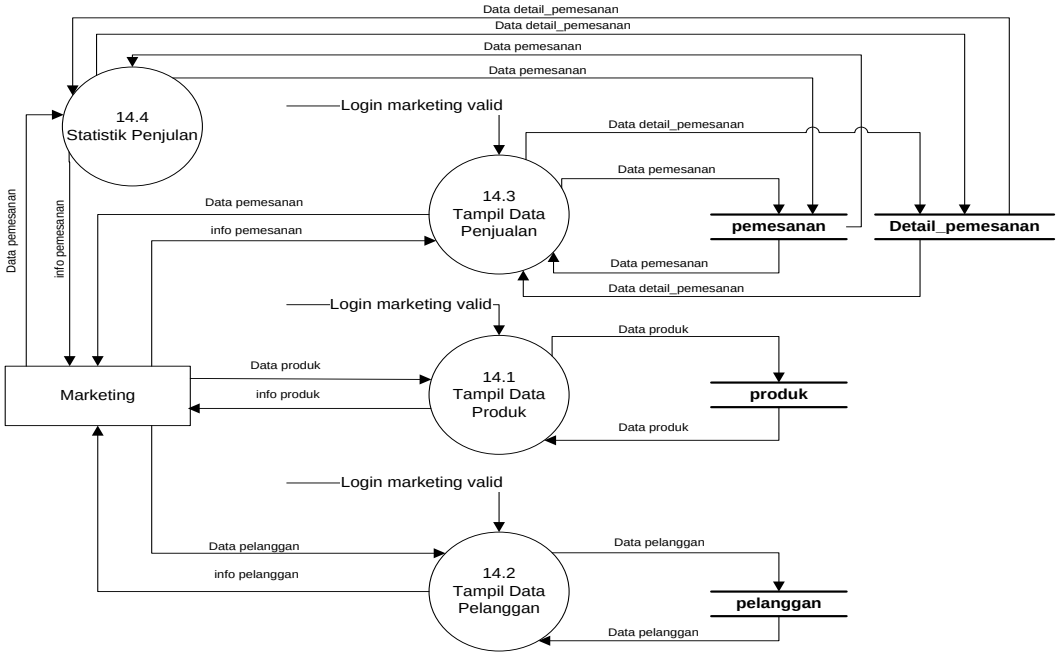
Gambar 3.18 DFD Level 2 Proses 12 Konfirmasi Pembayaran

9. DFD Level 2 Proses 13 Pengolahan Data Pelanggan



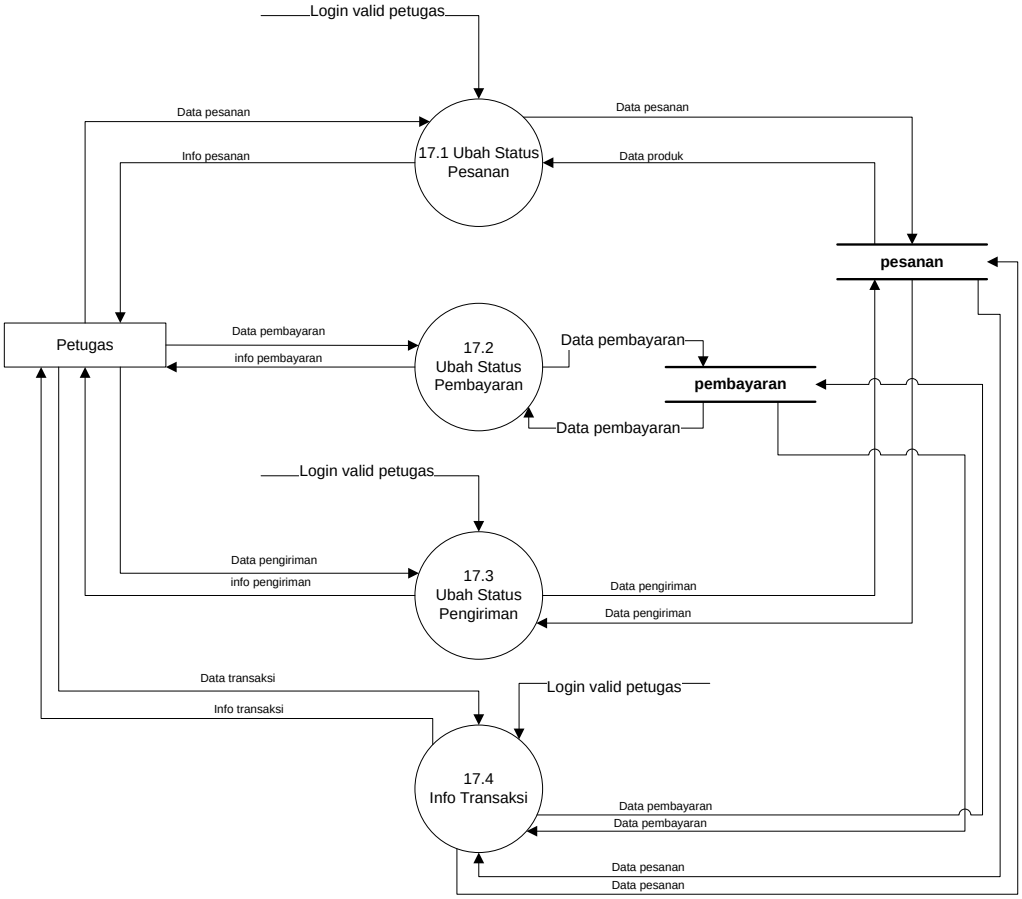
Gambar 3.19 DFD Level 2 Proses 13 Pengolahan Data Pelanggan

10. DFD Level 2 Proses 14 Penyajian Informasi Marketing



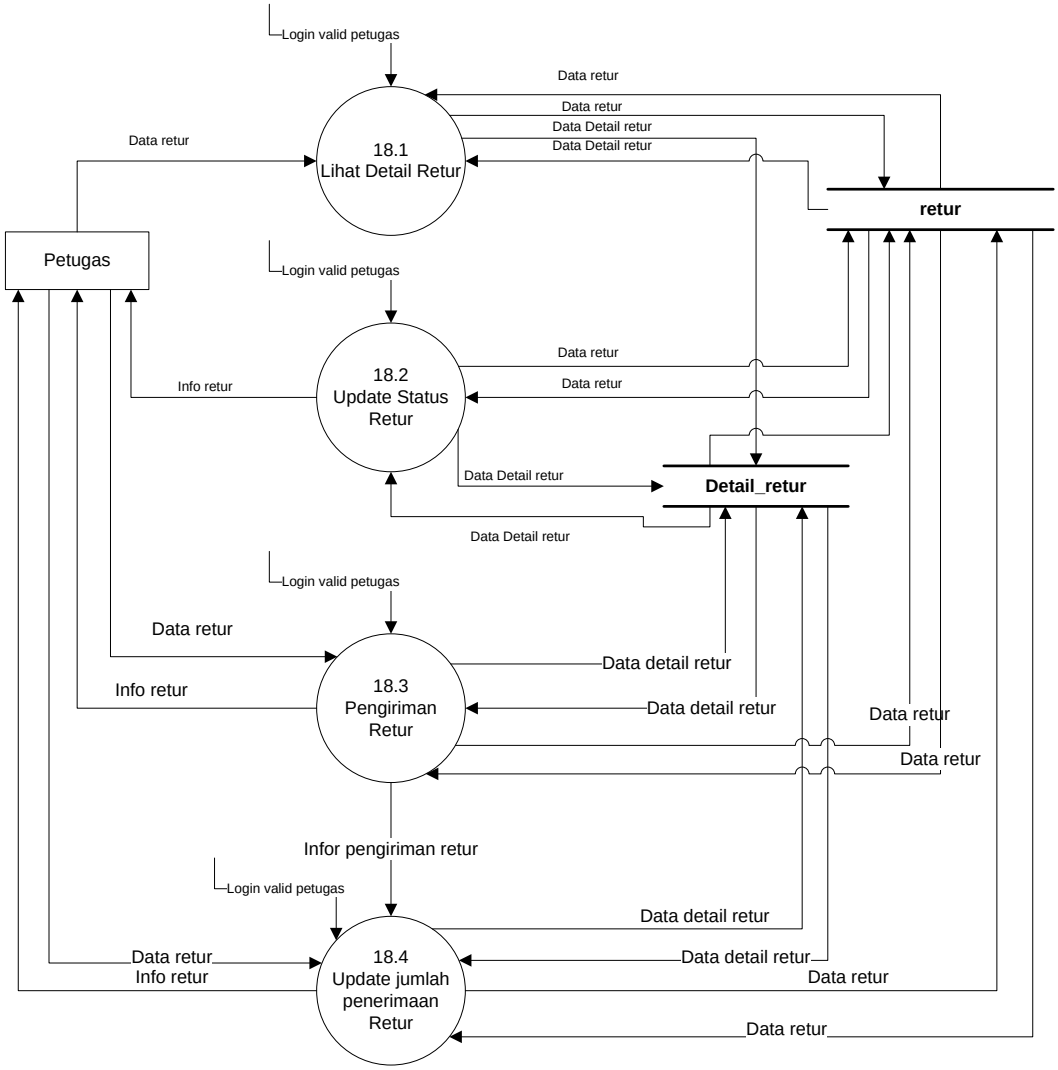
Gambar 3.20 DFD Level 2 Proses 14 Penyajian Informasi Marketing

11. DFD Level 2 Proses 17 Pengolahan Data Transaksi Pelanggan



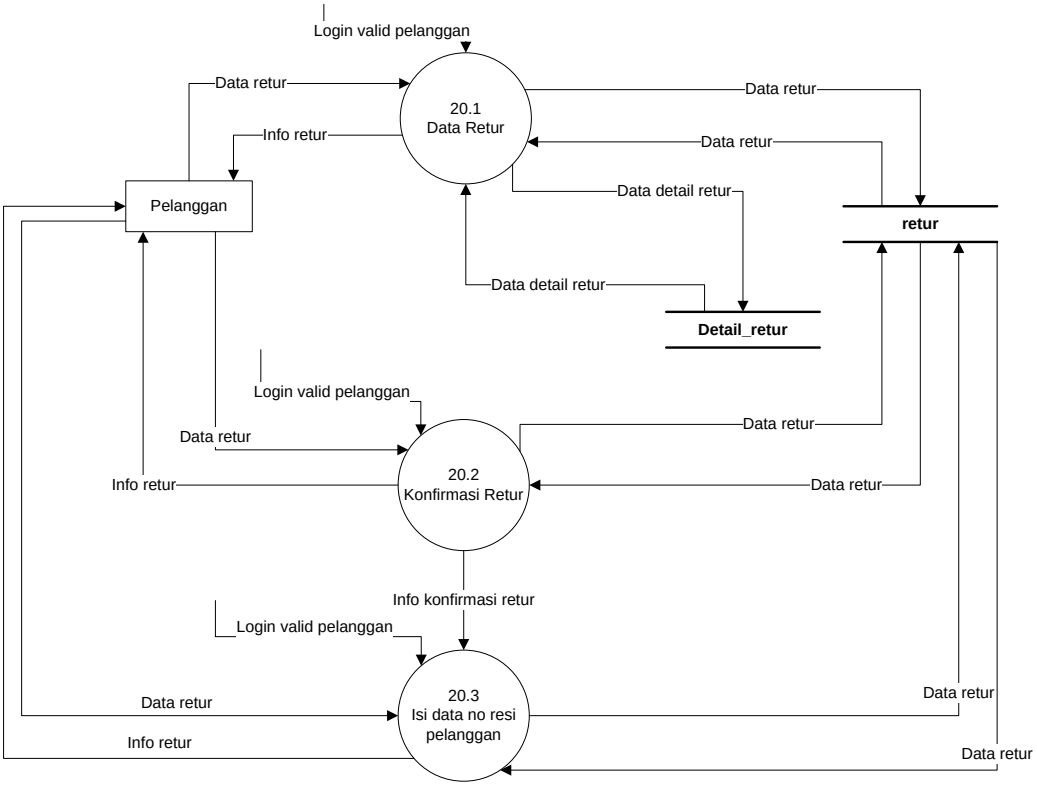
Gambar 3.21 DFD Level Proses 17 Pengolahan Data Transaksi

12. DFD Level 2 Proses 18 Pengolahan Data Retur Produk



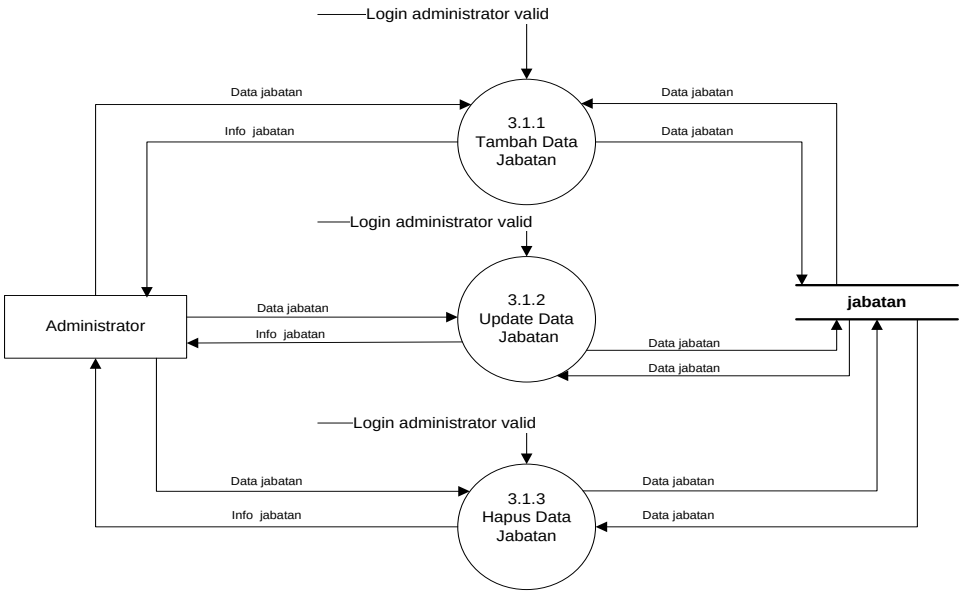
Gambar 3.22 DFD Level 2 Proses 18 Data Retur Produk

13. DFD Level 2 Proses 20 Retur Produk Pelanggan



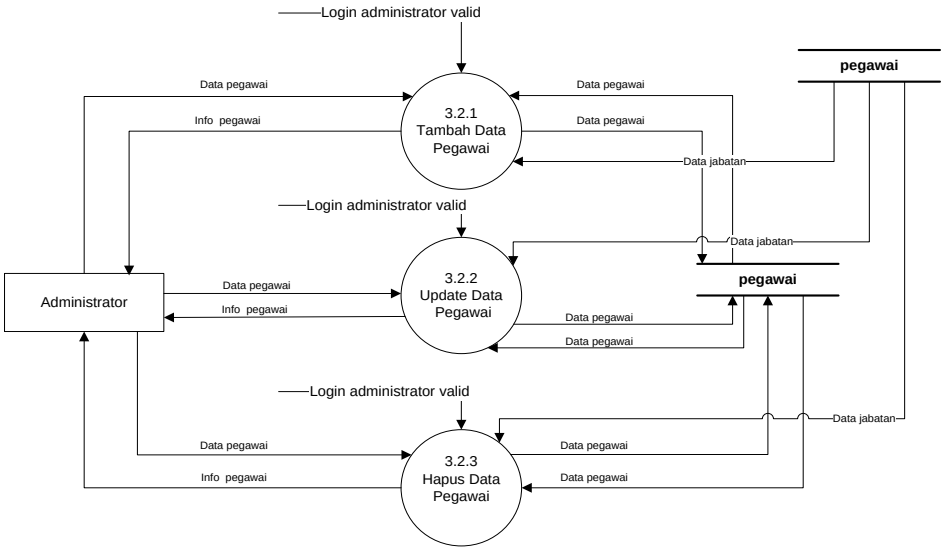
Gambar 3.23 DFD Level 2 Proses 20 Pengolahan Data Retur Produk Pelanggan

14. DFD Level 3 Proses 3.1 Pengolahan Data Jabatan



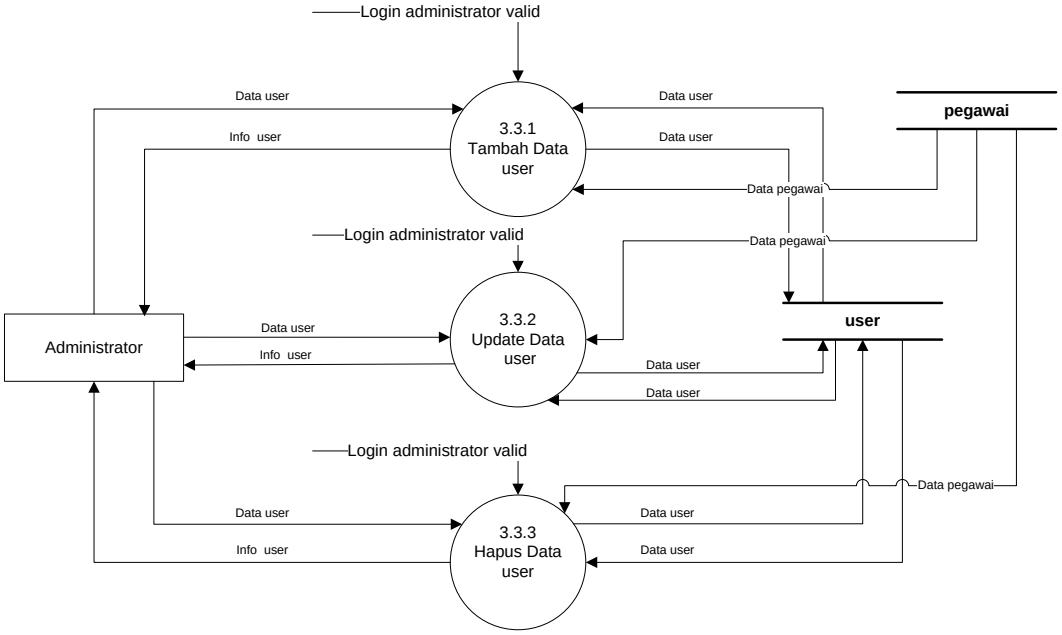
Gambar 3.24 DFD Level Proses 3.1 Pengolahan Data Jabatan

15. DFD Level 3 Proses 3.2 Pengolahan Data Pegawai



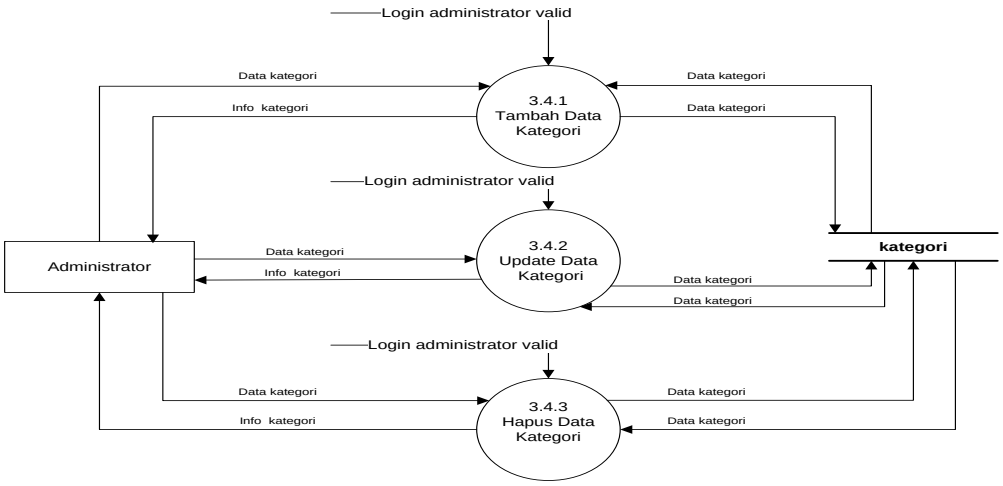
Gambar 3.25 DFD Level 3 Proses 3.2 Pengolahan Data Pegawai

16. DFD Level 3 Proses 3.3 Pengolahan Data User



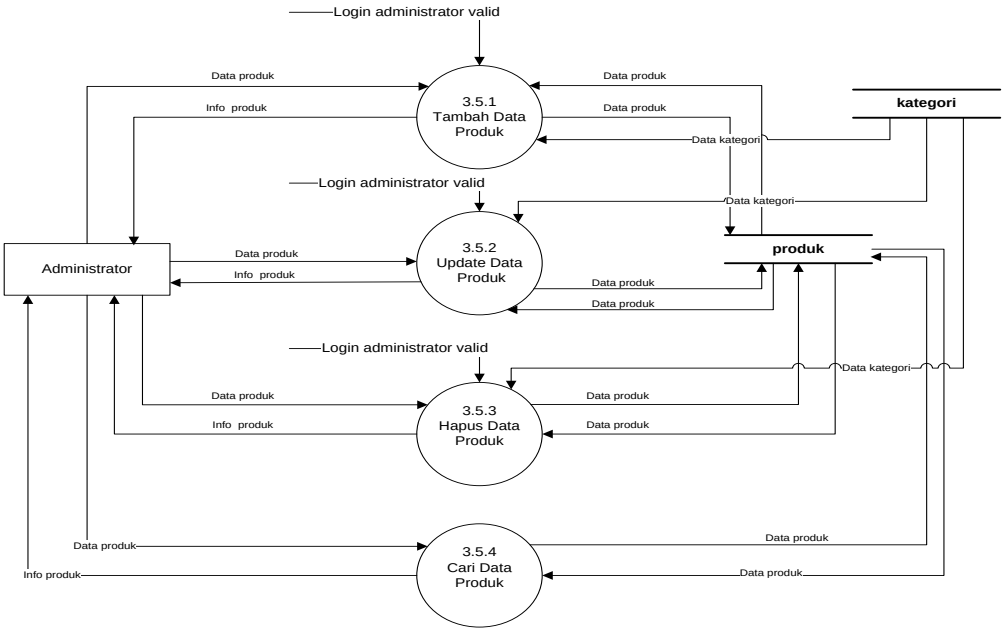
Gambar 3.26 DFD Level 3 Proses 3.3 Pengolahan Data User

17. DFD Level 3 Proses 3.4 Pengolahan Data Kategori



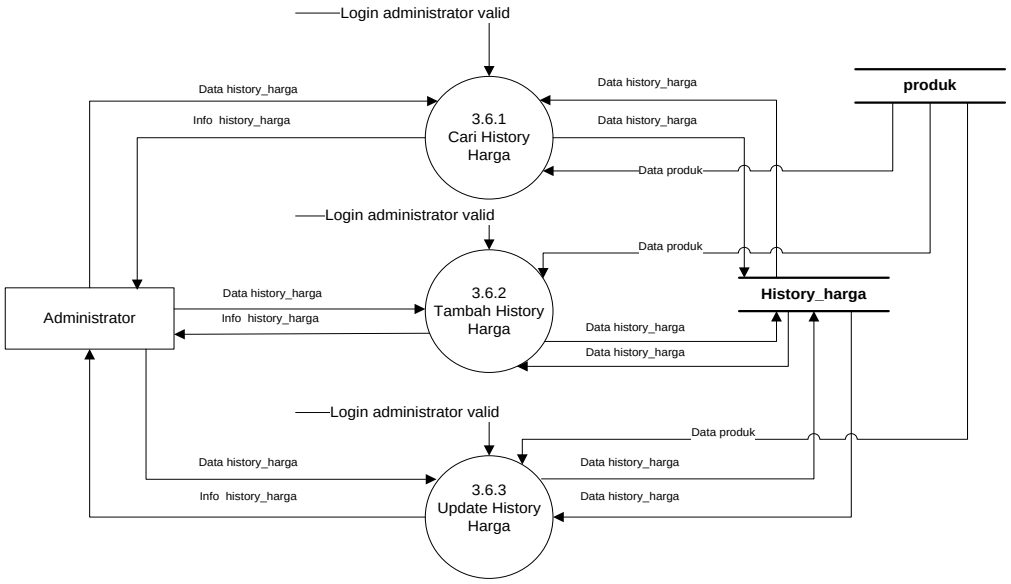
Gambar 3.27 DFD Level 3 Proses 3.4 Pengolahan Data Kategori

18. DFD Level 3 Proses 3.5 Pengolahan Data Produk



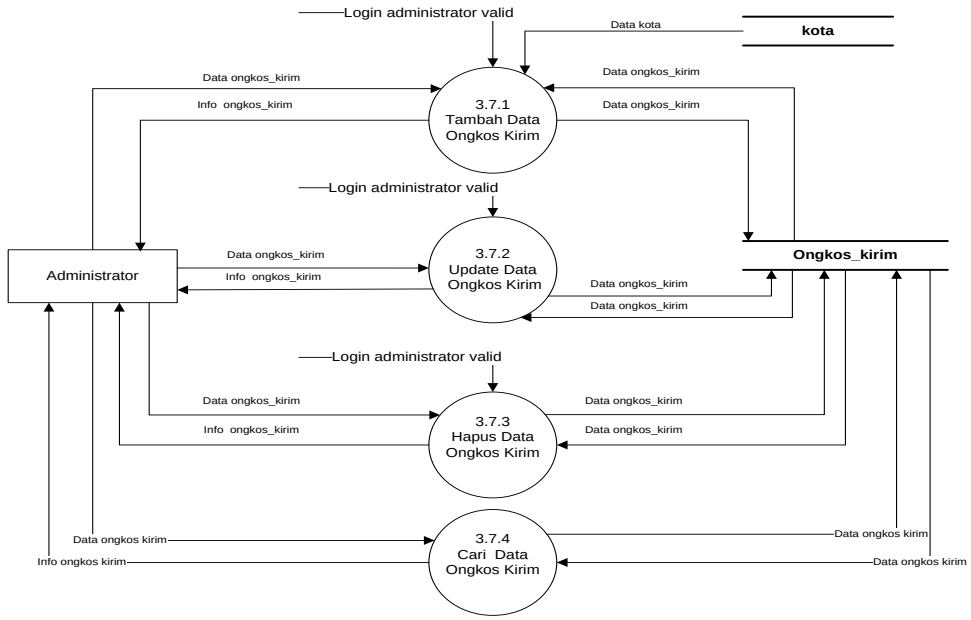
Gambar 3.28 DFD Level 3 Proses 3.5 Pengolahan Data Produk

19. DFD Level 3 Proses 3.6 Pengolahan Data History Harga



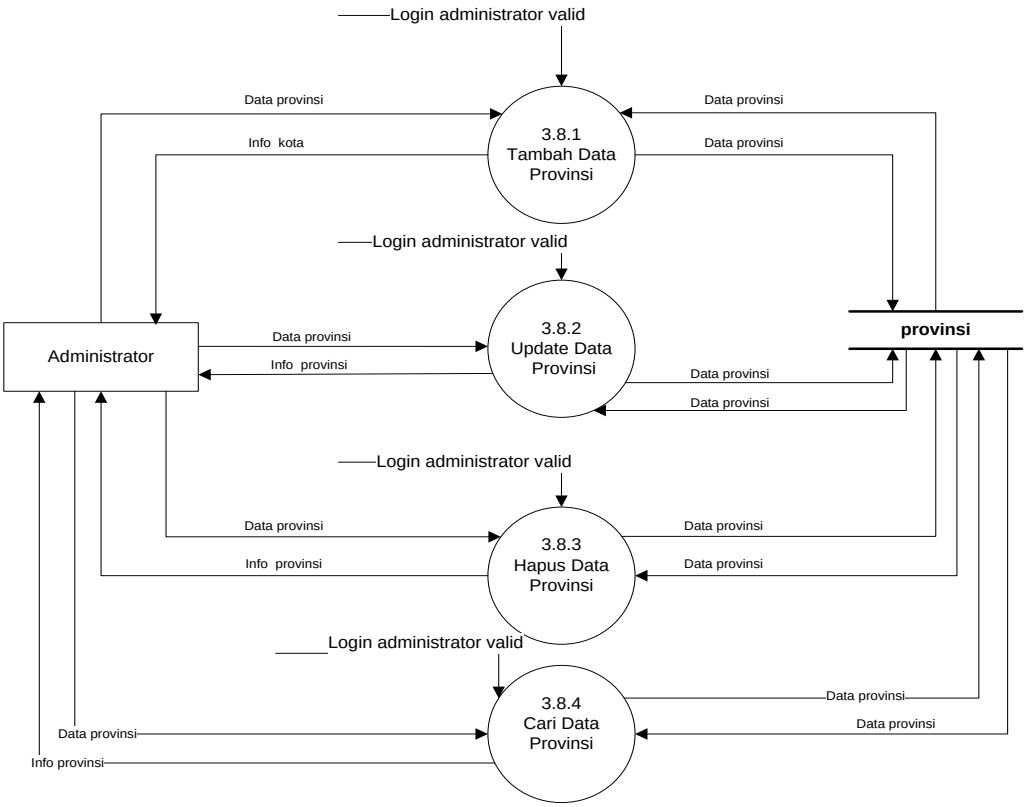
Gambar 3.29 DFD Level 3 Proses 3.6 Pengolahan Data History Harga

20. DFD Level 3 Proses 3.7 Pengolahan Data Ongkos Kirim



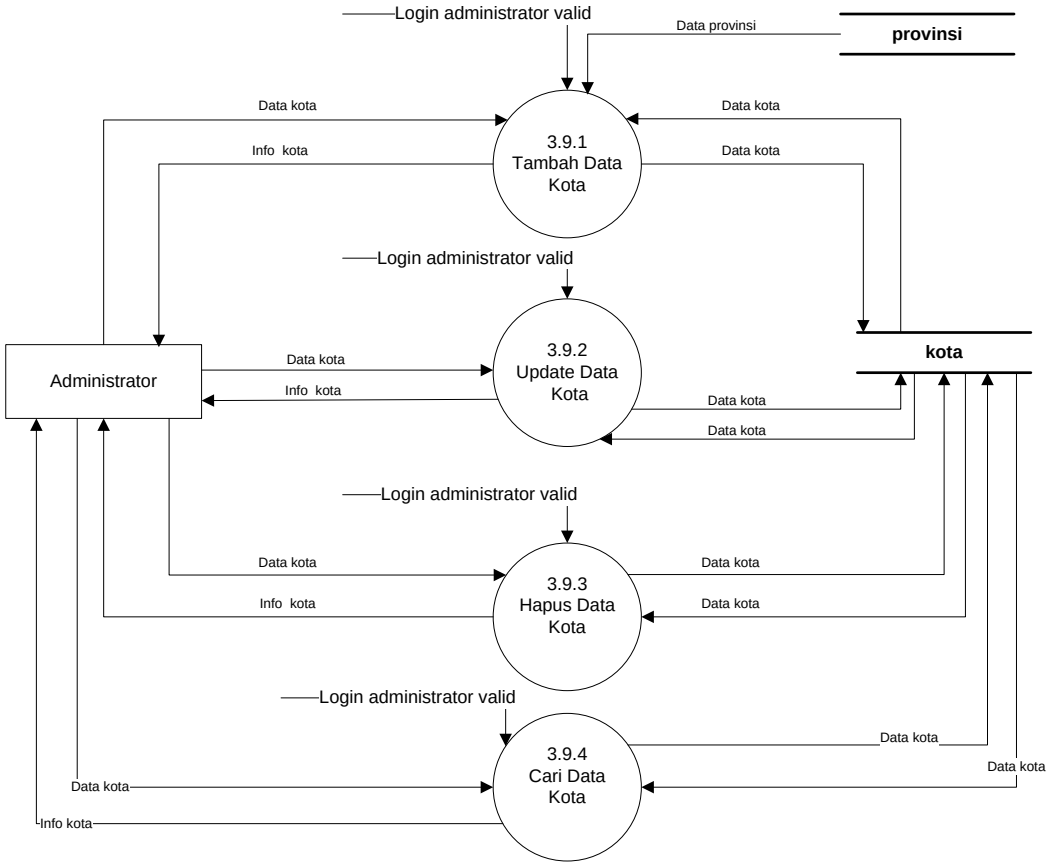
Gambar 3.30 DFD Level 3 Proses 3.7 Pengolahan Data Ongkos Kirim

21. DFD Leve 3 Proses 3.8 Pengolahan Data Provinsi



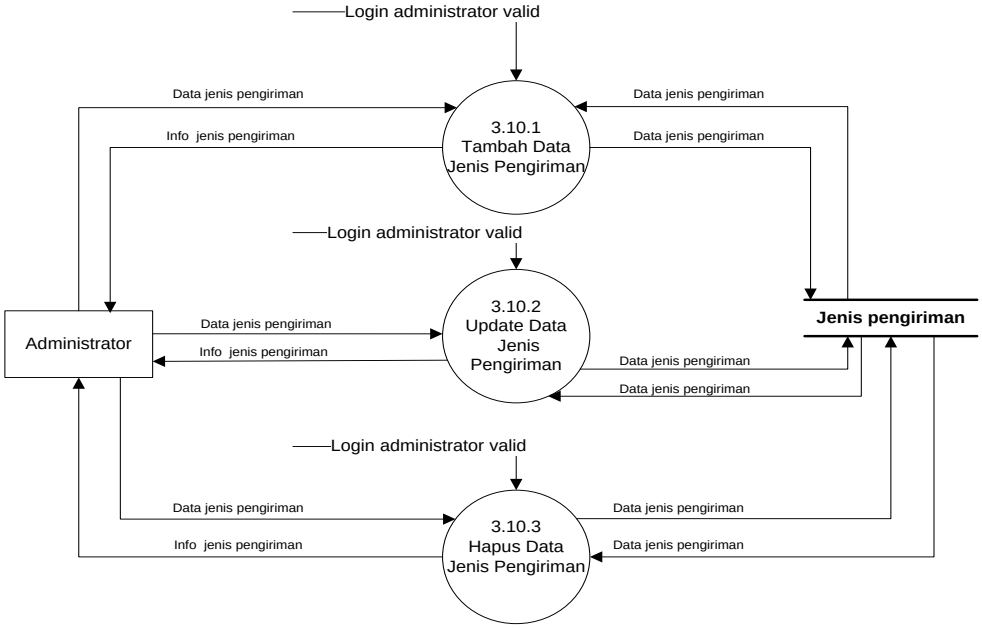
Gambar 3.31 DFD Level 3 Proses 3.8 Pengolahan Data Provinsi

22. DFD Level 3 Proses 3.9 Pengolahan Data Kota



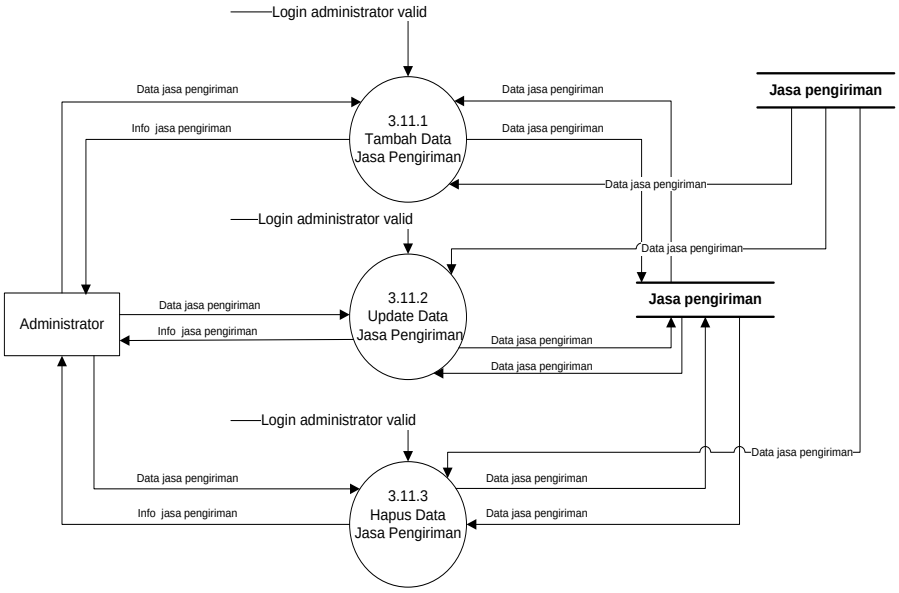
Gambar 3.32 DFD Level 3 Proses 3.9 Pengolahan Data Kota

23. DFD Level 3 Proses 3.9 Pengolahan Data Jenis Pengiriman



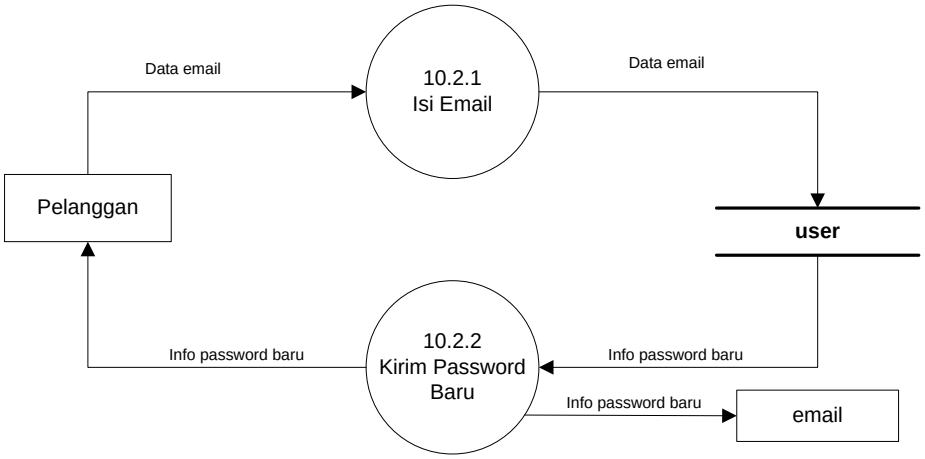
Gambar 3.33 DFD Level 3 Proses 3.10 Pengolahan Data Jenis Pengiriman

24. DFD Level 3 Proses 3.11 Pengolahan Data Jasa Pengiriman



Gambar 3.34 DFD Level 3 Proses 3.11 Pengolahan Data Jasa Pengiriman

25. DFD Level 3 Proses 10.1 Lupa Password Pelanggan



Gambar 3.35 DFD Level 3 Proses 10.2 Lupa Password Pelanggan

3.2.13.1 Spesifikasi Proses

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

Tabel 3.3.2 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No Proses	1.1
	Nama Proses	Verifikasi Email dan Password
	Sumber	Administrator. Petugas, marketing (pegawai)
	Data Masukan	Data email dan password
	Data Keluaran	Info email dan password
	Tujuan	Administrator. Petugas, marketing (pegawai)
	Logika Proses	1. Pegawai memasukan email dan password 2. Apabila email dan password salah, sistem akan memberikan peringatan .

		3. Apabila email dan password benar, maka validasi dinyatakan sukses.
2	No Proses	2.1
	Nama Proses	Isi Email
	Sumber	Administrator. Petugas, marketing (pegawai)
	Data Masukan	Data email pegawai
	Data Keluaran	Info password baru
	Tujuan	
	Logika Proses	1. Pegawai memasukan email 2. Apabila terdapat kesalahan maka sistem akan memberikan peringatan . 3. Apabila benar, maka system akan memberikan password melalui email yang tertera
3	No Proses	3.1
	Nama Proses	Pengolahan Data Jabatan
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data jabatan
	Data Keluaran	Info data jabatan
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data jabatan. 2. Sistem akan menampilkan data jabatam
4	No Proses	3.2
	Nama Proses	Pengolahan Data Pegawai
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data pegawai
	Data Keluaran	Info data pegawai
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data pegawai. 2. Sistem akan menampilkan data pegawai
5	No Proses	3.3
	Nama Proses	Pengolahan Data Pegawai

	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data pegawai
	Data Keluaran	Info data pegawai
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data pegawai. 2. Sistem akan menampilkan data pegawai
6	No Proses	3.3
	Nama Proses	Pengolahan Data User
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data user
	Data Keluaran	Info data user
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data user. 2. Sistem akan menampilkan data user
7	No Proses	3.4
	Nama Proses	Pengolahan Data Kategori
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data kategori
	Data Keluaran	Info data kategori
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data kategori. 2. Sistem akan menampilkan data kategori
8	No Proses	3.5
	Nama Proses	Pengolahan Data Produk
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data produk
	Data Keluaran	Info data produk
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data produk. 2. Sistem akan menampilkan data produk
9	No Proses	3.6
	Nama Proses	Pengolahan Data History Harga

	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data history harga
	Data Keluaran	Info data history harga
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data history harga. 2. Sistem akan menampilkan data history harga
10	No Proses	3.7
	Nama Proses	Pengolahan Data Ongkos Kirim
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data ongkos kirim
	Data Keluaran	Info data ongkos kirim
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data ongkos kirim. 2. Sistem akan menampilkan data ongkos kirim
11	No Proses	3.8
	Nama Proses	Pengolahan Data Provinsi
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data provinsi
	Data Keluaran	Info data pegawai
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data provinsi. 2. Sistem akan menampilkan data provinsi
12	No Proses	3.9
	Nama Proses	Pengolahan Data Kota
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data kota
	Data Keluaran	Info data kota
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data kota. 2. Sistem akan menampilkan data kota
13	No Proses	3.10
	Nama Proses	Pengolahan Data Jasa Pengiriman

	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data jasa pengiriman
	Data Keluaran	Info data jasa pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data jasa pengiriman. 2. Sistem akan menampilkan data jasa pengiriman
14	No Proses	3.11
	Nama Proses	Pengolahan Data Jenis Pemgirman
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data jenis pengiriman
	Data Keluaran	Info data jenis pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu pengolahan data pengirman. 2. Sistem akan menampilkan data pengirman
15	No Proses	9.1
	Nama Proses	Isi Data Registrasi
	Sumber	Pengujung
	Data Masukan	Data registrasi pengujung
	Data Keluaran	Info data registrasi pengunjung
	Tujuan	Pengunjung
	Logika Proses	1. Pengujung memilih menu registrasi 2. Sistem menampilakan form registrasi 3. Pengunjung memasukan data registrasi 4. Apabila terjadi kesalahan ketika pengisian data, maka sistem akan memberikan peringatan. 5. Jika benar, identitas pengunjung akan di simpan oleh sistem
16	No Proses	9.2
	Nama Proses	Verifikasi Email
	Sumber	Pengunjung
	Data Masukan	Konfirmasi registrasi
	Data Keluaran	Informasi registrasi
	Tujuan	Pengujung

	Logika Proses	1. Sistem akan memberikan email konfirmasi pada saat registrasi. 2. Pengunjung mengklik link yang tertera di dalam email untuk mengaktifkan keanggotaan. 3. Sistem akan mengaktifkan keanggotaan.
17	No Proses	10.1
	Nama Proses	Verifikasi Email Pelanggan
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data email
	Data Keluaran	Info email invalid
	Tujuan	pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memasukan email 2. Apabila email salah, sistem akan memberikan peringatan . 3. Apabila email benar, maka validasi dinyatakan sukses.
18	No Proses	10.2
	Nama Proses	Lupa Password Pelanggan
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data email pelanggan
	Data Keluaran	Info password baru
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu lupa password 2. Sistem akan menampilkan tampilan lupa password 3. Pelanggan memasukan email 4. System akan memberilan password melalui email.
19	No Proses	11.1
	Nama Proses	Isi data produk yang dibeli
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data produk yang dibeli
	Data Keluaran	Info data produk yang dibeli
	Tujuan	Pelanggan

	Logika Proses	1. Pelanggan memilih tombol beli, untuk memesan produk yang akan dibeli 2. Sistem akan menampilkan data pembelian pelanggan
20	No Proses	11.1
	Nama Proses	Isi data produk yang dibeli
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data produk yang dibeli
	Data Keluaran	Info data produk yang dibeli
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	3. Pelanggan memilih tombol beli, untuk memesan produk yang akan dibeli 4. Sistem akan menampilkan data pembelian pelanggan
21	No Proses	11.2
	Nama Proses	Ubah Produk yang dibeli
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data produk yang dibel
	Data Keluaran	Info data produk yang dibeli
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih mengubah data produk yang akan dibeli 2. Pelanggan memilih tombol ubah untuk meyimpan data perubahan produk yang dibeli
22	No Proses	11.3
	Nama Proses	Hapus Produk yang dibeli
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data Produk dihapus
	Data Keluaran	Info data produk dihapus
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih tombol hapus produk untuk menghapus data pembelian produk 2. Sistem akan menghapus data produk yang dibeli
23	No Proses	11.4
	Nama Proses	Checkout

	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	checkout
	Data Keluaran	Info checkout
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih tombol checkout 2. Sistem akan menampilkan data pengiriman beseta data pemesanan
24	No Proses	11.5
	Nama Proses	Update data pengiriman
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data pengiriman
	Data Keluaran	Info pengiriman
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih *update* 2. Sistem akan menampilkan data pengiriman
25	No Proses	11.6
	Nama Proses	Lihat keranjang belanja
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data pemesanan
	Data Keluaran	Info pemesanan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih lihat keranjang belanja 2. Sistem akan menampilkan data pemesanan yang sudah dipesan oleh pelanggan
26	No Proses	12.1
	Nama Proses	Pembayaran
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data pemesanan
	Data Keluaran	Info pemesanan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu History Pemesanan 2. Sistem akan menampilkan data pemesanan yang harus dibayar.
27	No Proses	12.2
	Nama Proses	Lihat Data Pesanan dan Pembayaran

	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data pemesanan
	Data Keluaran	Info pemesanan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih Detail untuk melihat data pesanan dan pemabayaran 2. Sistem akan menampilkan form konfirmasi pembayaran 3. Jika belum melakukan konfirmasi pembayaran, data pemabayaran tidak akan menampilkan data pembayaran.
28	No Proses	12.2
	Nama Proses	Isi Data Pembayaran
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data pemesanan
	Data Keluaran	Info pemesanan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu BAYAR 2. Sistem akan menampilkan form konfirmasi pembayaran 3. Pelanggan mengisi data pembayaran 4. Sistem akan memberikan peringatan, jika terjadi kesalahan dalam pengisian data. 5. Pelanggan memilih menu konfirmasi untuk melakukan konfirmasi pembayaran
29	No Proses	13.1
	Nama Proses	Update data Pelanggan
	Sumber	Pelanggan dan petugas
	Data Masukan	Data pelanggan
	Data Keluaran	Info data pelaggan
	Tujuan	Pelanggan dan petugas
	Logika Proses	1. Pelanggan dan petugas memilih menu update data pelanggan 2. Sistem akan menampilkan tampilan update pelanggan 3. Pelanggan dan petugas melakukan update data pelanggan 4. Apabila terjadi kesalahan dalam pengisian, sistem akan menampilkan peringatan

		5. Apabila telah selesai, data akan simpan di sistem.
30	No Proses	13.2
	Nama Proses	Hapus data Pelanggan
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data pelanggan
	Data Keluaran	Info data pelaggan
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas memilih menu hapus data pelanggan 2. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 3. Apabila telah yakin, data akan dihapus dari sistem.
31	No Proses	14.1
	Nama Proses	Tampil data produk
	Sumber	Marketing
	Data Masukan	Data produk
	Data Keluaran	Info produk
	Tujuan	Marketing
	Logika Proses	1. Marketing memilih tampil data produk 2. Sistem akan menampilkan data produk
32	No Proses	14.2
	Nama Proses	Tampil data pelanggan
	Sumber	Marketing
	Data Masukan	Data pelanggan
	Data Keluaran	Info pelanggan
	Tujuan	Marketing
	Logika Proses	1. Marketing memilih tampil data pelanggan 2. Sistem akan menampilkan data pelanggan
33	No Proses	14.3
	Nama Proses	Tampil data Penjualan
	Sumber	Marketing
	Data Masukan	Data pemesanan
	Data Keluaran	Info pemesanan
	Tujuan	Petugas

	Logika Proses	1. Marketing memilih tampil data penjualan 2. Sistem akan menampilkan data penjualan
34	No Proses	14.4
	Nama Proses	Statistik Penjualan
	Sumber	Marketing
	Data Masukan	Data pemesanan
	Data Keluaran	Info pemesanan
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Marketing data penjualan yang akan dicari 2. Sistem akan menampilkan pencarian data penjualan 3. Jika tidak ada, sistem akan menampilkan pesan bahwa data tidak ditemukan.
35	No Proses	17.1
	Nama Proses	Ubah Status Pesanan
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data pemesanan
	Data Keluaran	Info pemesanan
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas memilih menu ubah status pesanan 2. Sistem akan menampilkan data pesanan 3. Jika tidak ada, sistem akan menampilkan pesan bahwa data tidak ditemukan.
36	No Proses	17.2
	Nama Proses	Ubah Status Pembayaran
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data pembayaran
	Data Keluaran	Info pembayaran
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas menampilkan data pembayaran pelanggan. 2. Sistem akan menampilkan status ppembayaran pelanggan
37	No Proses	17.3
	Nama Proses	Ubah Data Pengiriman
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data Pengiriman

	Data Keluaran	Info Pengiriman
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Ptugas menampilkan data pengiriman. 2. Sistem akan menampilkan data pengiriman
38	No Proses	17.4
	Nama Proses	Hapus Data Transaksi
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data transaksi
	Data Keluaran	Info transaksi
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas memilih menu hapus data transaksi 2. Sistem akan menghapus data transaksi pelanggan
39	No Proses	18.1
	Nama Proses	Lihat detail retur
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas memilih menu data retur produk 2. Sistem akan akan menampilkan data detail produk retur.
40	No Proses	18.2
	Nama Proses	Ubah Status Retur
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas memilih *combobox update* data retur 2. Sistem akan mengubah status retur.
41	No Proses	18.3
	Nama Proses	Pengiriman Retur
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur

	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas memilih memasukan no resi baru, kemudian petugas menekan tombol kirim untuk melakukan proses pengiriman produk. 2. Sistem akan mengubah status retur menjadi dikirim
42	No Proses	18.4
	Nama Proses	Update jumlah penerimaan retur.
	Sumber	Petugas
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Petugas
	Logika Proses	1. Petugas menekan tombol update untuk mengubah jumlah produk yang diterima atau ditolak oleh toko. 2. Sistem akan mengubah jumlah produk yang diterima atau yang ditolak.
43	No Proses	20.1
	Nama Proses	Data Retur
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih *menu* retur 2. Sistem akan menampilkan data – data produk yang akan diretur.
44	No Proses	20.2
	Nama Proses	Konfirmasi Retur Pelanggan
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih link konfirmasi 2. Sistem akan menampilkan form untuk memasukan no resi.
45	No Proses	20.3
	Nama Proses	Isi Data No Resi Pelanggan

	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memaukan no resi untuk proses pengiriman pengembalian produk. 2. Sistem akan menyimpan no resi yang dimasukan oleh pelanggan.
46	No Proses	3.1.1
	Nama Proses	Tambah Data Jabatan
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data jabatan
	Data Keluaran	Info jabatan
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Jabatan 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data jabatan dan form tambah data jabatan. 3. Administrator mengisi form tambah data jabatan 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
47	No Proses	3.1.2
	Nama Proses	Update Data Jabatan
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data jabatan
	Data Keluaran	Info jabatan
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Jabatan 2. Sistem akan menampilkan menu update data jabatan. 3. Administrator melakukan update data jabatan 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian

		data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
48	No Proses	3.1.3
	Nama Proses	Hapus Data Jabatan
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data jabatan
	Data Keluaran	Info jabatan
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Jabatan 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data jabatan. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
49	No Proses	3.2.1
	Nama Proses	Tambah Data Pegawai
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data pagawai
	Data Keluaran	Info pagawai
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Pegawai 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data pagawai dan form tambah data pegawai. 3. Administrator mengisi form tambah data pegawai 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
50	No Proses	3.2.2
	Nama Proses	Update Data Pegawai
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data pagawai
	Data Keluaran	Info pagawai

	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Pegawai 2. Sistem akan menampilkan menu update data pagawai. 3. Administrator melakukan update data pagawai 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
51	No Proses	3.2.3
	Nama Proses	Hapus Data Pegawai
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data pegawai
	Data Keluaran	Info pagawai
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Pegawai 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data pagawai. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
52	No Proses	3.3.1
	Nama Proses	Tambah Data User
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data user
	Data Keluaran	Info user
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data User 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data user dan form tambah data user. 3. Administrator mengisi form tambah data user 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian

		data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
53	No Proses	3.3.2
	Nama Proses	Update Data User
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data user
	Data Keluaran	Info user
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data User 2. Sistem akan menampilkan menu update data user 3. Administrator melakukan update data user 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
54	No Proses	3.3.3
	Nama Proses	Hapus Data User
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data user
	Data Keluaran	Info user
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data User 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data user. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
55	No Proses	3.4.1
	Nama Proses	Tambah Data Kategori
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data kategori
	Data Keluaran	Info kategori
	Tujuan	Administrator

	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Kategori 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data kategori dan form tambah data kategori. 3. Administrator mengisi form tambah data kategori 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
56	No Proses	3.4.2
	Nama Proses	Update Data Kategori
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data kategori
	Data Keluaran	Info kategori
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Kategori 2. Sistem akan menampilkan menu update data kategori . 3. Administrator melakukan update data kategori 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
57	No Proses	3.4.3
	Nama Proses	Hapus Data Kategori
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data kategori
	Data Keluaran	Info kategori
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Kategori 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data kategori. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari

		sistem
58	No Proses	3.5.1
	Nama Proses	Tambah Data Produk
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data produk
	Data Keluaran	Info produk
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Produk 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data produk dan form tambah data produk. 3. Administrator mengisi form tambah data produk 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
59	No Proses	3.5.2
	Nama Proses	Update Data Produk
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Produk
	Data Keluaran	Info Produk
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Produk 2. Sistem akan menampilkan menu update data Produk . 3. Administrator melakukan update data produk 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
60	No Proses	3.5.3
	Nama Proses	Hapus Data Produk
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data produk
	Data Keluaran	Info produk

	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Produk 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data Produk. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
61	No Proses	3.6.1
	Nama Proses	Tambah Data History Harga
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data history harga
	Data Keluaran	Info history harga
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data history harga 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data history harga dan form tambah data history harga. 3. Administrator mengisi form tambah data produk 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
62	No Proses	3.6.2
	Nama Proses	Update Data History Harga
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data history harga
	Data Keluaran	Info history harga
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data history harga 2. Sistem akan menampilkan menu update data history harga. 3. Administrator melakukan update data history harga 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka

		sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
63	No Proses	3.6.3
	Nama Proses	Hapus Data History Harga
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data history harga
	Data Keluaran	Info history harga
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	5. Administrator memilih menu Hapus Data history harga 6. Sistem akan menampilkan menu hapus data history harga. 7. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 8. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
64	No Proses	3.7.1
	Nama Proses	Tambah Data Ongkos Kirim
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Ongkos Kirim
	Data Keluaran	Info Ongkos Kirim
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Ongkos Kirim 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data Ongkos Krim dan form tambah data Ongkos Kirim. 3. Administrator mengisi form tambah data Ongkos Kirim 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
65	No Proses	3.7.2
	Nama Proses	Update Data Ongkos Krim
	Sumber	Administrator

	Data Masukan	Data Ongkos Krim
	Data Keluaran	Info Ongkos Krim
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Ongkos Krim 2. Sistem akan menampilkan menu update data Ongkos Krim. 3. Administrator melakukan update data Ongkos Krim 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
66	No Proses	3.7.3
	Nama Proses	Hapus Data Ongkos Krim
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Ongkos Krim
	Data Keluaran	Info Ongkos Krim
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Ongkos Krim 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data Ongkos Krim. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
67	No Proses	3.8.1
	Nama Proses	Tambah Data Provinsi
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Provinsi
	Data Keluaran	Info Provinsi
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Provinsi 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data Provinsi dan form tambah data Provinsi. 3. Administrator mengisi form tambah data Provinsi

		4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
68	No Proses	3.8.2
	Nama Proses	Update Data Provinsi
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Provinsi
	Data Keluaran	Info Provinsi
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Provinsi 2. Sistem akan menampilkan menu update data Provinsi. 3. Administrator melakukan update data Provinsi 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
69	No Proses	3.8.3
	Nama Proses	Hapus Data Provinsi
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Provinsi
	Data Keluaran	Info Provinsi
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Provinsi 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data Provinsi. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
70	No Proses	3.9.1
	Nama Proses	Tambah Data Kota
	Sumber	Administrator

	Data Masukan	Data Kota
	Data Keluaran	Info Kota
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Kota 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data Kota dan form tambah data Kota. 3. Administrator mengisi form tambah data Kota 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
71	No Proses	3.9.2
	Nama Proses	Update Data Kota
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Kota
	Data Keluaran	Info Kota
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Kota 2. Sistem akan menampilkan menu update data Kota. 3. Administrator melakukan update data Kota 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
72	No Proses	3.9.3
	Nama Proses	Hapus Data Kota
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Kota
	Data Keluaran	Info Kota
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Kota 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data Kota.

		3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
73	No Proses	3.10.1
	Nama Proses	Tambah Data Jasa Pengiriman
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Jasa Pengiriman
	Data Keluaran	Info Jasa Pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Jasa Pengiriman 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data Jasa Pengiriman dan form tambah data Jasa Pengiriman. 3. Administrator mengisi form tambah data Jasa Pengiriman 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
74	No Proses	3.10.2
	Nama Proses	Update Data Jasa Pengiriman
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Jasa Pengiriman
	Data Keluaran	Info Jasa Pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Jasa Pengiriman 2. Sistem akan menampilkan menu update data Jasa Pengiriman. 3. Administrator melakukan update data Jasa Pengiriman 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
75	No Proses	3.10.3

	Nama Proses	Hapus Data Jasa Pengiriman
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Jasa Pengiriman
	Data Keluaran	Info Jasa Pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Jasa Pengiriman 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data Jasa Pengiriman. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
76	No Proses	3.11.1
	Nama Proses	Tambah Data Jenis Pengiriman
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Jenis Pengiriman
	Data Keluaran	Info Jenis Pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Jenis Pengiriman 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data Jenis Pengiriman dan form tambah data Jenis Pengiriman. 3. Administrator mengisi form tambah data Jasa Jenis Pengiriman 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
77	No Proses	3.11.2
	Nama Proses	Update Data Jenis Pengiriman
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Jenis Pengiriman
	Data Keluaran	Info Jenis Pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Jenis Pengiriman

		2. Sistem akan menampilkan menu update data Jenis Pengiriman. 3. Administrator melakukan update data Jenis Pengiriman 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
78	No Proses	3.11.3
	Nama Proses	Hapus Data Jenis Pengiriman
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Jenis Pengiriman
	Data Keluaran	Info Jenis Pengiriman
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Jenis Pengiriman 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data Jenis Pengiriman. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
79	No Proses	3.12.1
	Nama Proses	Tambah Data Bank
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Bank
	Data Keluaran	Info Bank
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Tambah Data Bank 2. Sistem akan menampilkan menu tambah data Bank dan form tambah data Bank. 3. Administrator mengisi form tambah data Jasa Bank 4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 5. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem

80	No Proses	3.12.2
	Nama Proses	Update Data Bank
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Bank
	Data Keluaran	Info Bank
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Update Data Bank 2. Sistem akan menampilkan menu update data Bank. 3. Administrator melakukan update data Bank Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka sistem akan menampilkan peringatan 4. Apabila telah selesai melakukan pengisian data, maka data aka disimpan ke dalam sistem
81	No Proses	3.12.3
	Nama Proses	Hapus Data Bank
	Sumber	Administrator
	Data Masukan	Data Bank
	Data Keluaran	Info Bank
	Tujuan	Administrator
	Logika Proses	1. Administrator memilih menu Hapus Data Bank 2. Sistem akan menampilkan menu hapus data Bank. 3. Sistem akan memberikan peringatan ketika data akan dihapus 4. Apabila telah yakin data akan dihapus dari sistem
82	No Proses	10.2.1
	Nama Proses	Isi Email Pelanggan
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data email
	Data Keluaran	-
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu lupa password 2. Sistem akan menampilkan menu lupa

		password 3. Pelanggan mengisi email 4. Setelah selesai mengisi email, sistem akan mengirim password melalui email
83	No Proses	10.2.1
	Nama Proses	Verifikasi Email Pelanggan
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data email
	Data Keluaran	Info email
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu lupa password 2. Sistem akan menampilkan menu lupa password 3. Pelanggan mengisi email 4. Setelah selesai mengisi email, sistem akan mengirim password melalui email
84	No Proses	10.2.1
	Nama Proses	Verifikasi Password Pelanggan
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data password
	Data Keluaran	Info password
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu lupa password 2. Sistem akan menampilkan menu lupa password 3. Pelanggan mengisi email 4. Setelah selesai mengisi email, sistem akan mengirim password melalui email
85	No Proses	20.1.1
	Nama Proses	Update jumlah produk yang di retur
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih simbol update jumlah produk yang akan di retur 2. Sistem akan mengubah jumlah produk yang akan di retur

86	No Proses	20.2.1
	Nama Proses	Isi Data Retur
	Sumber	Pelanggan
	Data Masukan	Data retur
	Data Keluaran	Info retur
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan melakukan pengisian data retur 2. Sistem akan menyimpan pengisian data retur.

3.2.13.2 Kamus Data

Kamus data (data *dictionary*) merupakan fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan database. Kamus data yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi e-*commerece* di Tintin Game Shop, yaitu :

Tabel 3.3 Kamus Data

No	Nama Aliran Data	Data Login Pegawai
1	*Where used* / *how used*	Administrator, petugas, marketing Proses 1.1, proses 1.2
	Keterangan	Pegawai akan masuk ke dalam sistem
	Struktur Data	Email + password
	Deskripsi	Email = [A-Z | a-z | 0-9] Password = [A-Z | a-z | 0-9]
2	Nama Aliran Data	Data Lupa Password Pegawai
	Where used / *how used*	Administrator, petugas, marketing Proses 2.1, proses 2.2
	Keterangan	Pegawai memasukan email untuk mendapatkan password yang dikirim

		melalui email oleh sistem
	Struktur Data	Email
	Deskripsi	Email = [A-Z | a-z | 0-9]
3	Nama Aliran Data	Data Jabatan
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.1, proses 3.1.1, proses 3.1.2, proses 3.1.3
	Keterangan	Pengolahan data jabatan
	Struktur Data	Kd_jabatan + nama_jabatan
	Deskripsi	Kd_jabatan = [0-9] Nama_jabatan = [A-Z | a-z | 0-9]
4	Nama Aliran Data	Data Pegawai
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.2, proses 3.2.1, proses 3.2.2, proses 3.2.3
	Keterangan	Pengolahan data pegawai
	Struktur Data	Id_pegawai + nama_pegawai
	Deskripsi	Id_pegawai = [0-9] Nama_pegawai = [A-Z | a-z | 0-9]
5	Nama Aliran Data	Data User
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.3, proses 3.3.1, proses 3.3.2, proses 3.3.3
	Keterangan	Pengolahan data user
	Struktur Data	Id_user + email + password
	Deskripsi	Id_user = [0-9] email = [A-Z | a-z | 0-9] password = [A-Z | a-z | 0-9]
6	Nama Aliran Data	Data Kategori
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.4, proses 3.4.1, proses 3.4.2,

		proses 3.4.3
	Keterangan	Pengolahan data kategori
	Struktur Data	Id_kategori + nama_kategori
	Deskripsi	Id_kategori = [0-9] Nama_kategori = [A-Z | a-z | 0-9]
7	Nama Aliran Data	Data produk
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.5, proses 3.5.1, proses 3.3.2, proses 3.5.3
	Keterangan	Pengolahan data produk
	Struktur Data	Id_produk + id_kategori+ nama_produk+deskripsi + harga + berat + stok + gambar
	Deskripsi	Id_produk = [0-9] Id_kategori = [0-9] Nama_produk = [A-Z | a-z | 0-9] deskripsi = [A-Z | a-z | 0-9] harga= [0-9] berat=[0-9] stok = [0-9] gambar = [A-Z | a-z | 0-9]
8	Nama Aliran Data	Data Ongkos_kirim
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.7, proses 3.7.1, proses 3.7.2, proses 3.7.3
	Keterangan	Pengolahan data ongkos kirim
	Struktur Data	Id_ongkir + kota_tujuan + harga
	Deskripsi	Id_ongkir = [0-9] Kota_tujuan = [A-Z | a-z | 0-9] harga = [0-9]

9	Nama Aliran Data	Data Provinsi
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.8, proses 3.8.1, proses 3.8.2, proses 3.8.3
	Keterangan	Pengolahan data provinsi
	Struktur Data	Id_provinsi + nama_provinsi
	Deskripsi	Id_provinsi = [0-9] Nama_provinsi = [A-Z | a-z | 0-9]
10	Nama Aliran Data	Data Kota
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.9, proses 3.9.1, proses 3.9.2, proses 3.9.3
	Keterangan	Pengolahan data kota
	Struktur Data	Id_user + nama_kota
	Deskripsi	Id_kota = [0-9] Nama_kota = [A-Z | a-z | 0-9]
11	Nama Aliran Data	Data Jenis Pengiriman
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.10, proses 3.10.1, proses 3.10.2, proses 3.10.3
	Keterangan	Pengolahan data jenis pengiriman
	Struktur Data	Id_jenis_pengiriman + nama_jenis_pengiriman
	Deskripsi	Id_jenis_pengiriman = [0-9] Nama_jenis_pengiriman = [A-Z | a-z | 0-9]
12	Nama Aliran Data	Data Jasa Pengiriman
	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.11, proses 3.11.1, proses 3.11.2, proses 3.11.3
	Keterangan	Pengolahan data jasa pengiriman
	Struktur Data	Id_jasa_pengiriman + nama_jasa_pengiriman
	Deskripsi	Id_jasa_pengiriman = [0-9] Nama_jasa = [A-Z | a-z | 0-9]
13	Nama Aliran Data	Data bank

	Where used / *how used*	Administrator Proses 3.12, proses 3.12.1, proses 3.12.2, proses 3.12.3
	Keterangan	Pengolahan data bank
	Struktur Data	Id_bank + nama_bank + nama_pemilik + no_rek
	Deskripsi	Id_bank = [0-9] Nama_bank = [A-Z | a-z | 0-9] Nama_pemilik = [A-Z | a-z | 0-9] No_rek = [0-9]
14	Nama Aliran Data	Data Registrasi Pelanggan
	Where used / *how used*	Pengujung Proses 9.1, proses 9.2
	Keterangan	Registrasi pelanggan
	Struktur Data	Nama_pelanggan + jenis_kelamin + tanggal_lahir + alamat + telepon + provinsi + kota + kode_pos + email + password + ulangi_password +
	Deskripsi	Nama_pelanggan = [A-Z | a-z | 0-9] Jenis_kelamin = [A-Z | a-z | 0-9] Tanggal_lahir = dd – mm - yyyy Alamat = [A-Z | a-z | 0-9] Telepon = [0-9] Provinsi = [A-Z | a-z | 0-9] Kota = [A-Z | a-z | 0-9] Kode_pos = [A-Z | a-z | 0-9] email = [A-Z | a-z | 0-9] password = [A-Z | a-z | 0-9] ulangi_password = [A-Z | a-z | 0-9]
15	Nama Aliran Data	Data Login Pelanggan
	Where used / *how used*	pelanggan proses 10.1, proses 10.2
	Keterangan	Pengolahan data login pelanggan
	Struktur Data	Email + password
	Deskripsi	email = [A-Z | a-z | 0-9]

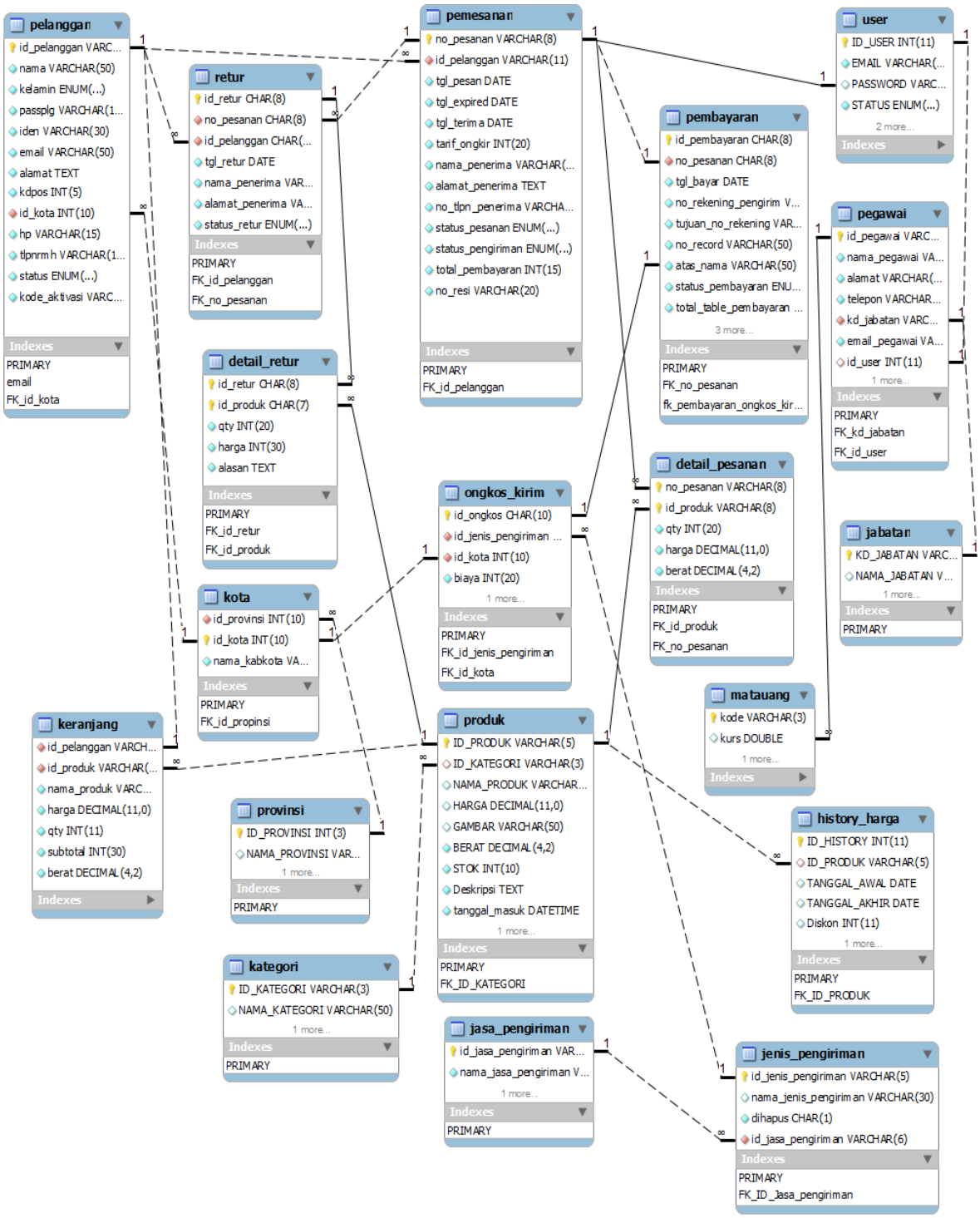
		password = [A-Z | a-z | 0-9]
16	Nama Aliran Data	Data Lupa Password Pelanggan
	Where used / *how used*	Pelanggan proses 10.2.1, proses 10.2.2
	Keterangan	Lupa password pelanggan
	Struktur Data	Email
	Deskripsi	email = [A-Z | a-z | 0-9]
17	Nama Aliran Data	Data Pemesanan
	Where used / *how used*	Pelanggan proses 11.1, proses 11.2, proses 11.3, proses 11.4, proses 11.5, proses 11.6
	Keterangan	Data pemesanan
	Struktur Data	Id_pemesanan+ nama_pelanggan + alamat + email + status_pesanan + tanggal_pesan + id_kota
	Deskripsi	No_pesanan = [A-Z | a-z | 0-9] Id_pelanggan = [A-Z | a-z | 0-9] tanggal_pesan = [dd-mm-yyyy] tanggal_expired = [dd-mm-yyyy] tarif_ongkir = [0-9] Nama_peneriman = [A-Z | a-z | 0-9] Alamat_penerima = [A-Z | a-z | 0-9] No_tlpn_peneriman = [A-Z | a-z | 0-9] status_pesanan = [A-Z | a-z | 0-9] status_pengiriman = [A-Z | a-z | 0-9] total_pembayaran = [0-9] no_resi = [0-9]
18	Nama Aliran Data	History Pemesanan
	Where used / *how used*	Pelanggan proses 12.1, proses 12.2, proses 12.3
	Keterangan	Data pembayaran
	Struktur Data	Id_pembayaran + no_pesanan + tgl_bayar + no_rekening_pengirim + tujuan_no_rekeking + no_record + atas_nama +status_pemabayaran +

		total_pemabayaran + jumlah_yang_dibayar
	Deskripsi	Id_pembayaran= [A-Z | a-z | 0-9] no_pesanan = [0-9] tgl_bayar = [dd-mm-yyyy] no_rekening_pengirima = [A-Z | a-z | 0-9] tujuan_no_rekening = [A-Z | a-z | 0-9] no_record= [A-Z | a-z | 0-9] atas_nama = [A-Z | a-z | 0-9] status_pembayaran = [0-9] total_pembayaran = [0-9] jumlah_yang_dibayar = [0-9]
19	Nama Aliran Data	Pengolahan Data Retur
	Where used / *how used*	Petugas proses 181, proses 18.2, proses 18.3, proses 18.4
	Keterangan	Data retur
	Struktur Data	Id_retur + no_pesanan + tgl_retur + nama_penerima + alamat_penerima + status retur + no_resi_pelanggan + no_resi_kirim
	Deskripsi	Id_retur= [A-Z | a-z | 0-9] no_pesanan = [0-9] tgl_retur = [dd-mm-yyyy] nama_penerima = [A-Z | a-z | 0-9] alamat_penerima = [A-Z | a-z | 0-9] status_retur = [A-Z | a-z | 0-9] no_resi_pelanggan = [A-Z | a-z | 0-9] no_resi_kirim = [A-Z | a-z | 0-9]
20	Nama Aliran Data	Data Retur Produk Pelanggan
	Where used / *how used*	Pelanggan proses 20.1, proses 20.2, proses 20.3
	Keterangan	Data retur
	Struktur Data	Id_retur + no_pesanan + tgl_retur + nama_penerima + alamat_penerima + status retur + no_resi_pelanggan +

	Deskripsi	Id_retur= [A-Z | a-z | 0-9] no_pesanan = [0-9] tgl_retur = [dd-mm-yyyy] nama_penerima = [A-Z | a-z | 0-9] alamat_penerima = [A-Z | a-z | 0-9] status_retur = [A-Z | a-z | 0-9] no_resi_pelanggan = [A-Z | a-z | 0-9]

3.2.14 Diagram Relasi

Model data relasional merupakan model data di mana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Secara formal, ke semuanya itu digambarkan ke dalam skema relasi dan diagram skema. Adapun skema relasi yang terdapat dalam aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* adalah sebagai berikut :



Gambar 3.36 Diagram Relasi

3.2.15 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam membangun aplikasi *e-commerce* di Tintin Game Shop adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Tabel Pelanggan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_pelanggan	Varchar	50	Primary Key
Nama	Varchar	4	
Id_user	Integer	11	FK reference dari tabel User
Kelamin	Enum	Pria, wanita	
password	Varchar	50	
Ulang_password	Varchar	50	
No_identitas	varchar	30	
Kode_pos	Integer	5	
Id_provinsi	Integer	11	
Id_kota	Integer	11	FK reference dari tabel Kota
Hp	Varchar	15	
Tlp_rmh	Varchar	15	
Status	Enum	Aktif, Tidak Aktif	
Kode_aktivasi	Varchar	10	

Tabel 3.5 Tabel Pesanan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
no_pesannan	Varchar	50	Primary Key
Id_pelanggan	Varchar	30	FK references dari tabel pelanggan
Tgl_expired	Date		
Tgl_pesan	Date		
Tgl_terima	Date		

Id_ongkoskirim	Varchar		FK references dari tabel ongkos_kirim
Tarif_ongkir	Integer	20	
Nama_peneriman	Varchar	50	
Alamat_penerima	Text		
No_telp_penerima	Varchar	15	
Status_pesanan	Enum	Dipesan,Dibatalkan	
Status_pengiriman	Enum	Belum dikirim, dikirim, diterima, retur	
Total_pembayaran	Integer	15	
No_resi	Varchar	20	
Jam_pesan	Time		
Jam_expired	Time		

Tabel 3.6 Tabel Detail Pemesanan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
No_pesanan	Varchar	8	FK reference dari tabel pesanan
Id_produk	varchar	8	FK reference dari table Produk
Qty	Integer		
Harga	Decimal	11,0	
Berat	Decimal	11,0	

Tabel 3.7 Tabel Produk

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_produk	Varchar	4	Primary Key
Id_kategori	Varchar	3	FK reference dari tabel Kategori

Nama_produk	varchar	50	
harga	Desimal	11,0	
Gambar	Varchar	50	
Berat	Integer	11	
Stok	Integer	11	
Deskripsi	Text		
Tanggal_masuk	Date		

Tabel 3.8 Kategori

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kategori	Varchar	3	Primary Key
Nama_kategori	Varchar	50	

Tabel 3.9 History Harga

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_history	Varchar	3	Primary Key
Id_produk	Varchar	4	FK reference dari tabel Produk
Tanggal_awal	Date		
Tanggal_akhir	Date		
Harga	Desimal	11,0	

Tabel 3.10 Jabatan

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
kd_jabatan	Varchar	11	Primary Key
Nama_jabatan	Varchar	30	

Tabel 3.11 Pegawai

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_pegawai	Varchar	4	Primary Key
Kd_jabatan	Varchar	3	FK reference dari tabel Jabatan
Nama_pegawai	varchar	50	
Alamat	Text		
Email	varchar	40	
Telepon	Integer	11	
Id_user	Integer	11	FK reference dari tabel User

Tabel 3.12 User

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_user	Integer	11	Primary Key
Email	Varchar	40	
Password	varchar	30	
Status	Enum	Pelanggan, pegawai	

Tabel 3.13 Kota

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_kota	Varchar	4	Primary Key
Id_provinsi	Varchar	3	FK reference dari tabel Provinsi
Nama_kota	varchar	50	

Tabel 3.3.14 Tabel Provinsi

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_provinsi	Varchar	3	Primary Key

Nama_provinsi	Varchar	50	

Tabel 3.15 Ongkos Kirim

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_ongkir	Varchar	3	Primary Key
Id_jenis_pengiriman	Varchar	3	FK reference dari tabel Jenis Pengiriman
Id_kota	varchar	4	FK reference dari tabel Kota
Harga	Desimal	11,0	

Tabel 3.16 Jenis Pengiriman

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_jenis_pengiriman	Varchar	3	Primary Key
Nama_jenis_pengirimman	Varchar	50	

Tabel 3.17 Tabel Jasa Pengiriman

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_jasa_pengiriman	Varchar	3	Primary Key
Id_jenis_pengiriman	Varchar	3	FK reference dari tabel Jenis Pengiriman
Nama_jasa_pengiriman	varchar	50	

Tabel 3.18 Tabel Pembayaran

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_pembayaran	Integer	11	Primary Key
No_pesanan	Varchar	8	FK reference dari table

			pesanan
Tgl_bayar	Date		
No_rekening_pengiriman	Varchar	20	
Tujuan_no_rekening	Varchar	50	
No_record	Varchar	10	
Atas_nama	Varchar	50	
Status_pembayaran	Enum	Belum Dibayar, Lunas, Sudah Dibayar	
Total_pembayaran	Integer	15	
Jumlah_yang_dibayar	Intger	15	

Tabel 3.19 Retur

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_retur	varchar	8	Primary Key
No_pesanan	varchar	8	FK reference dari tabel pemesanan
Id_pelanggan	varchar	8	FK reference dari tabel pelanggan
Nama_penerima	varchar	50	
Tgl_retur	Date		
Status_retur	Enum	Proses, Ditunggu, Diterima, Ditolak	
No_resi_pelanggan	Varchar	20	
No_resi_kirim	Varchar	20	

Tabel 3.20 Detail Retur

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_retur	Varchar	8	FK reference dari tabel retur
Id_produk	varchar	7	FK reference dari tabel produk
Qty	Integer	20	
Harga	Integer	30	
Alasan	Varchar	255	
Qty_diterima	integer	20	

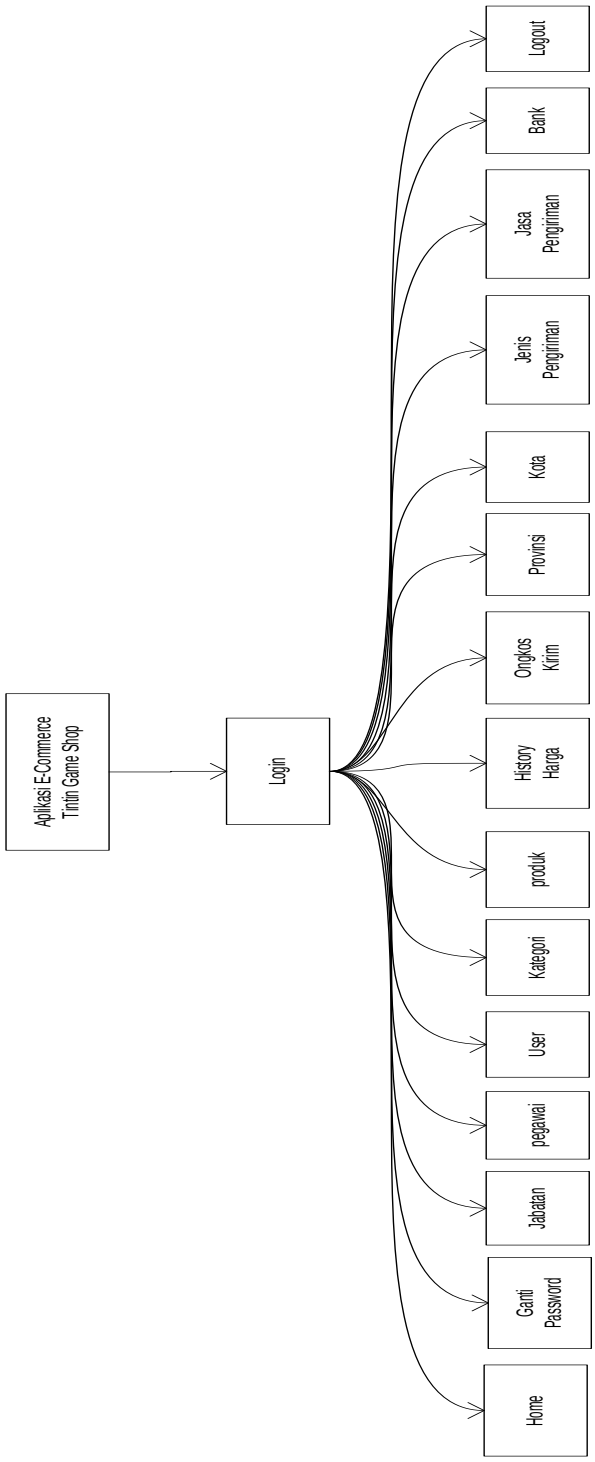
3.3 Perancangan Arsitektur

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

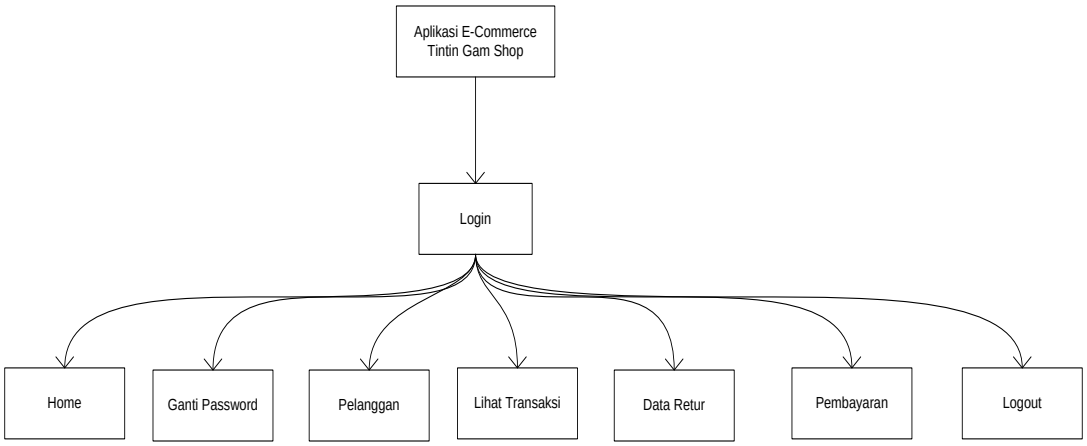
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat empat pengguna aplikasi ini yaitu administrator, petugas, marketing , pelanggan dan pengunujung. Adapun Struktur menunya adalah sebagai berikut :

1. Struktur Menu Administrator



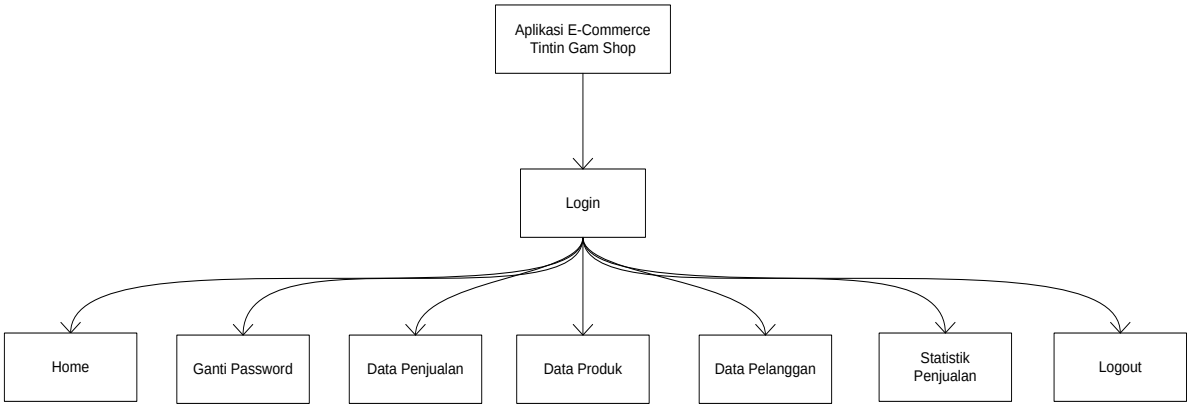
Gambar 3.37 Struktur Menu Adminstrator

2. Struktur Menu Petugas



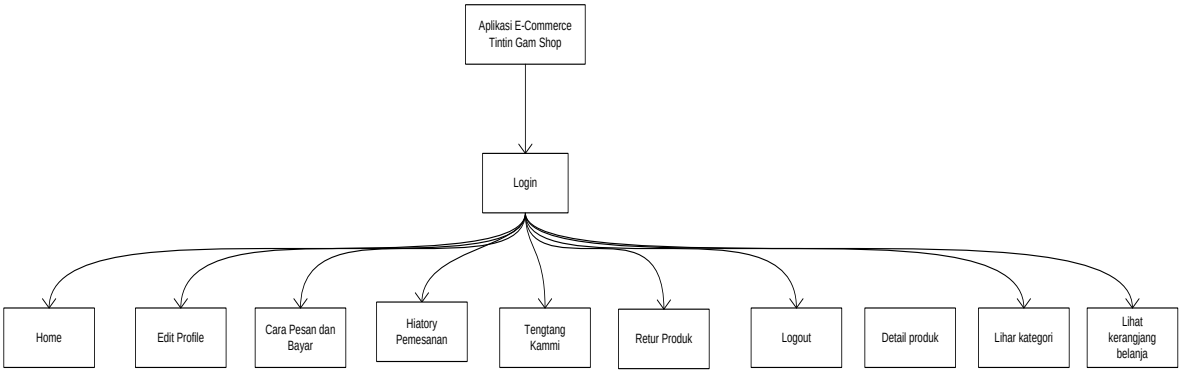
Gambar 3.38 Struktur Menu Petugas

3. Struktur Menu Marketing



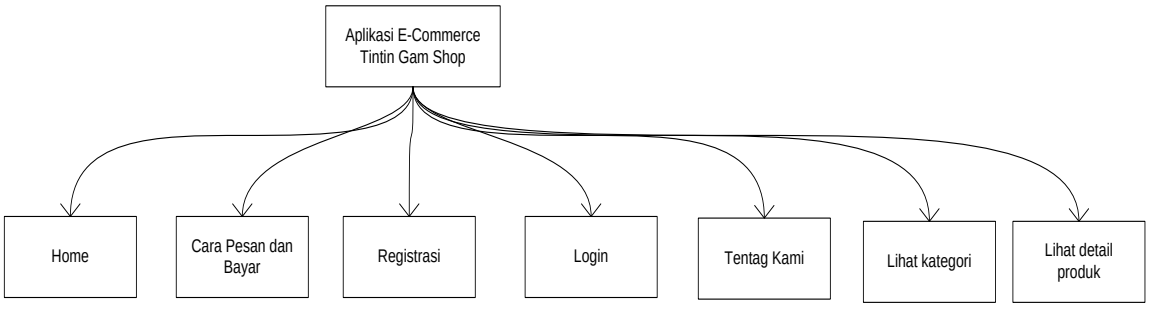
Gambar 3.39 Struktur Menu Marketing

4. Struktur Pelanggan



Gambar 3.40 Struktur Menu Pelanggan

5. Struktur Menu Pengunjung



Gambar 3.41 Struktur Menu Pengunjung

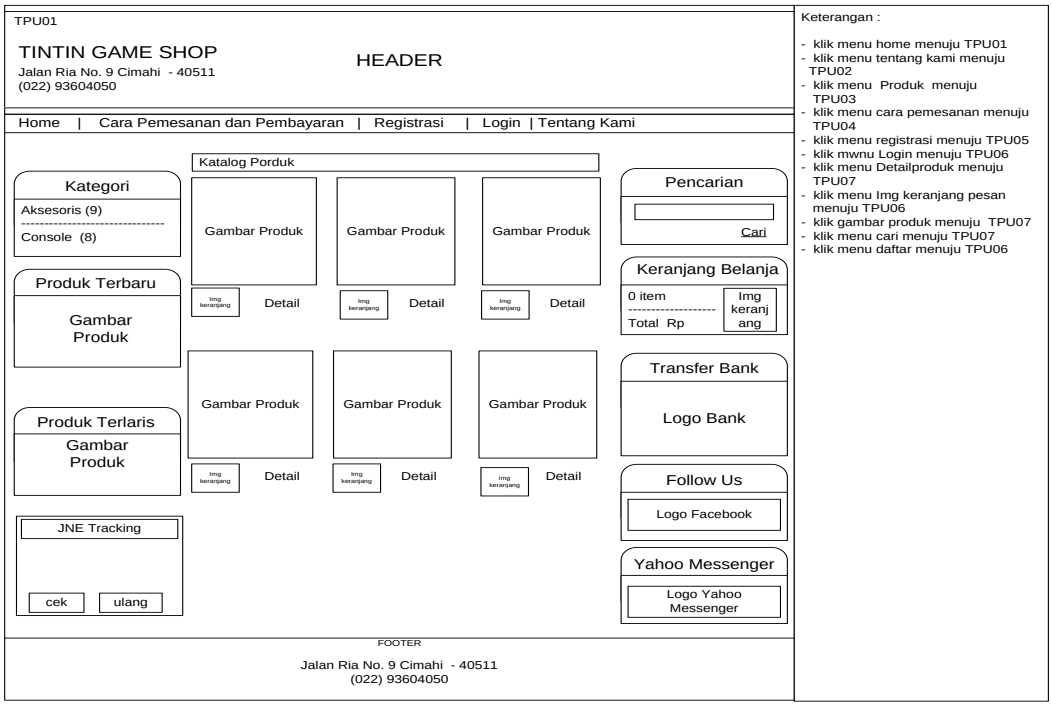
3.3.2 Perancangan Antarmuka

Spesifikasi antarmuka merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user*. Spesifikasi antarmuka terdiri dari perancangan tampilan menu, tampilan form, tampilan pesan, keluaran dan jaringan semantik.

3.3.2.1 Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. Perancangan Antarmuka menu *home*

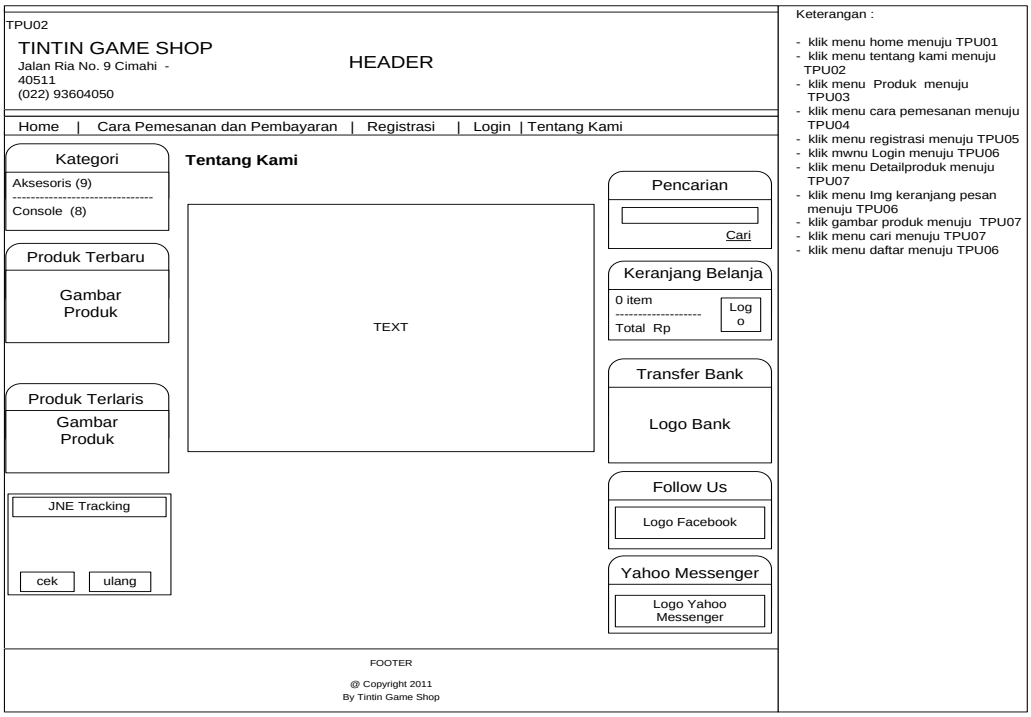
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.42 Menu Home

2. Perancangan Antarmuka Tentang Kami

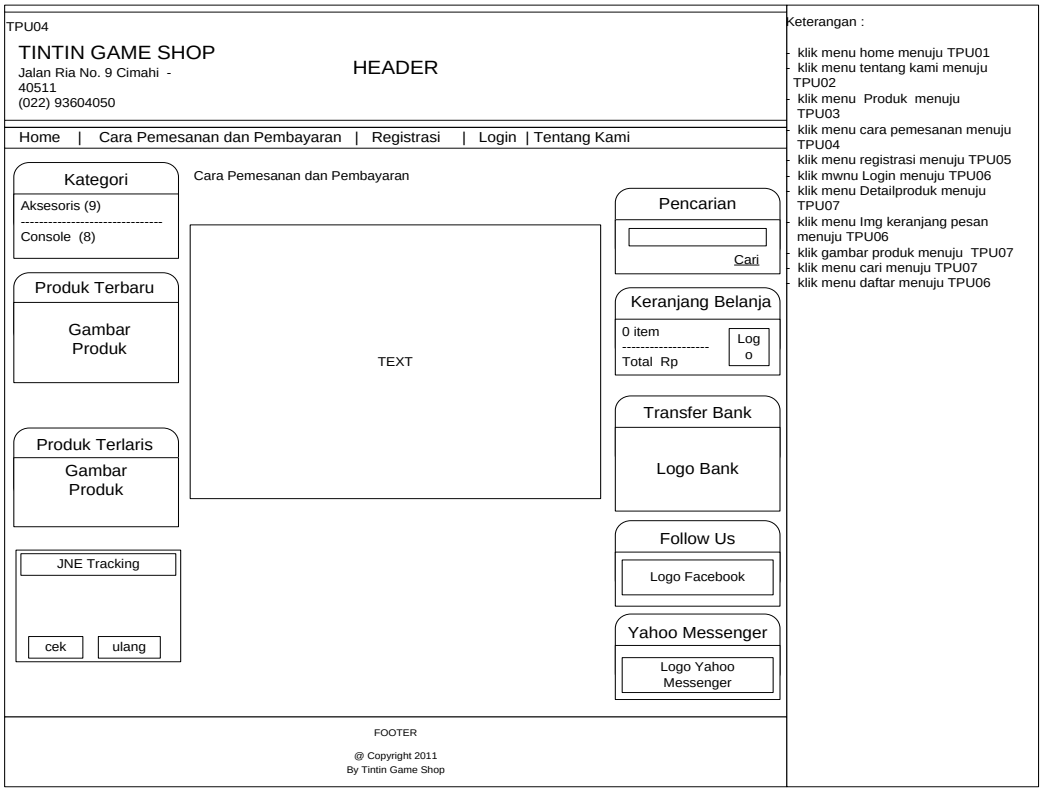
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.43 Menu Tentang Kami

3. Perancangan Antarmuka menu Cara Pemesanan

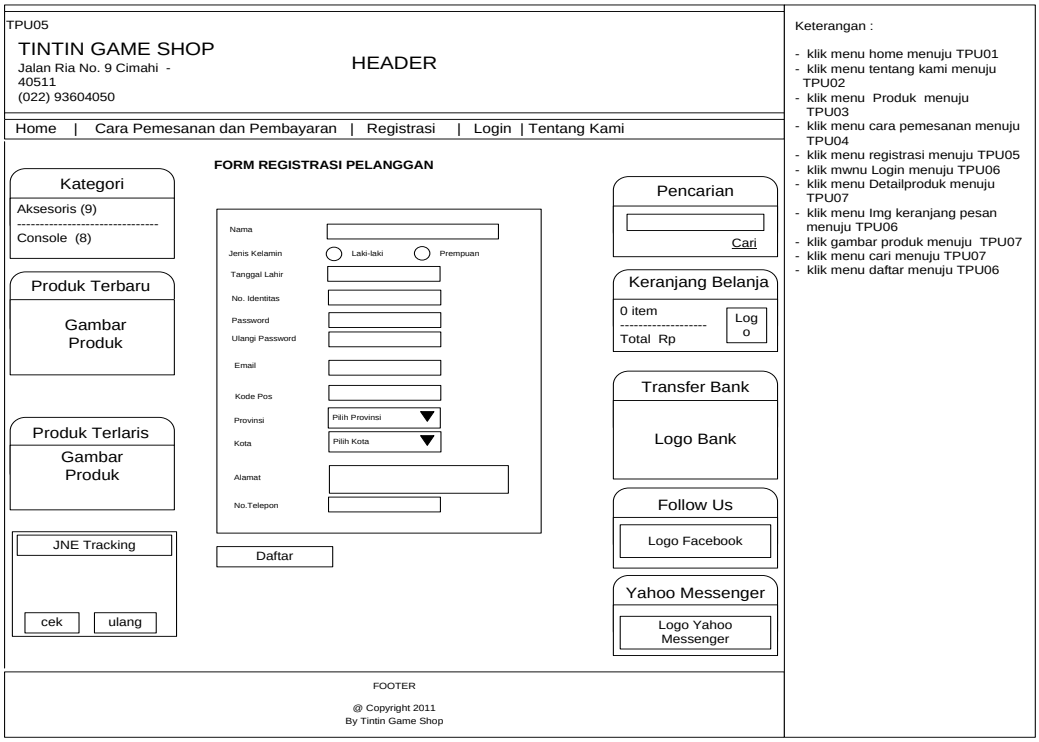
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.44 Cara Pemesanan

4. Perancangan Antarmuka menu *Registrasi*

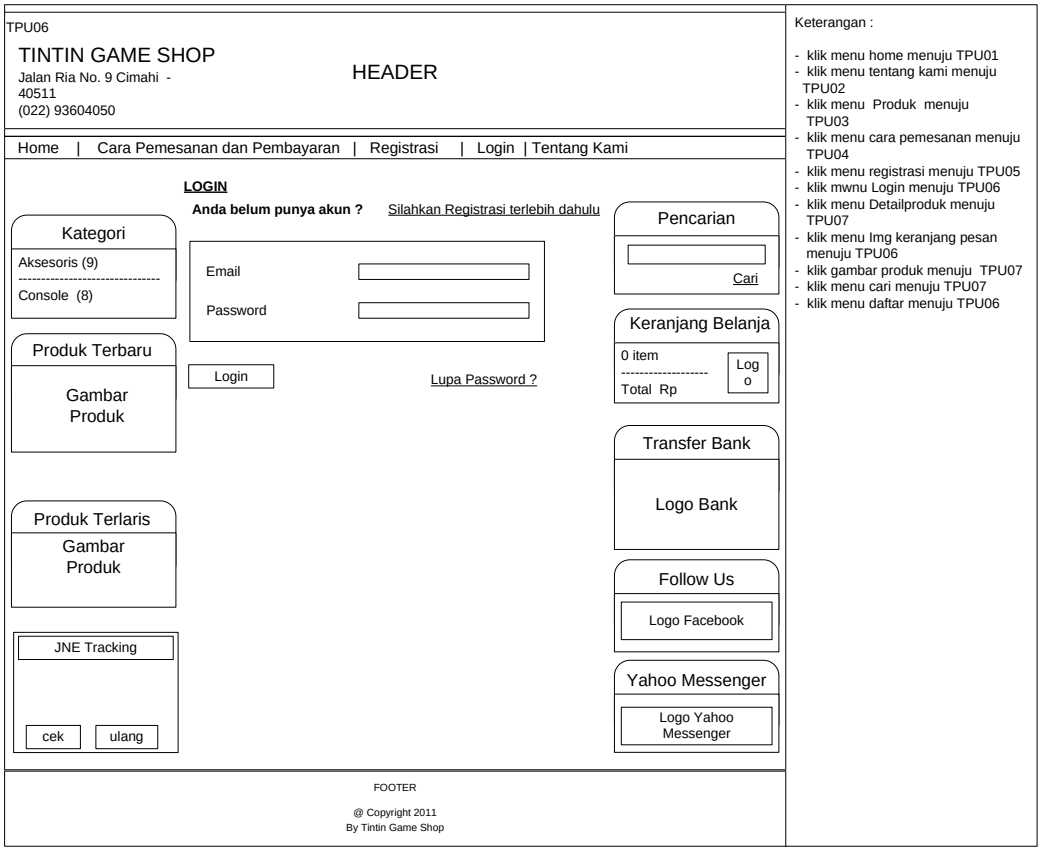
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.45 Menu Registrasi

5. Perancangan Antarmuka menu Login

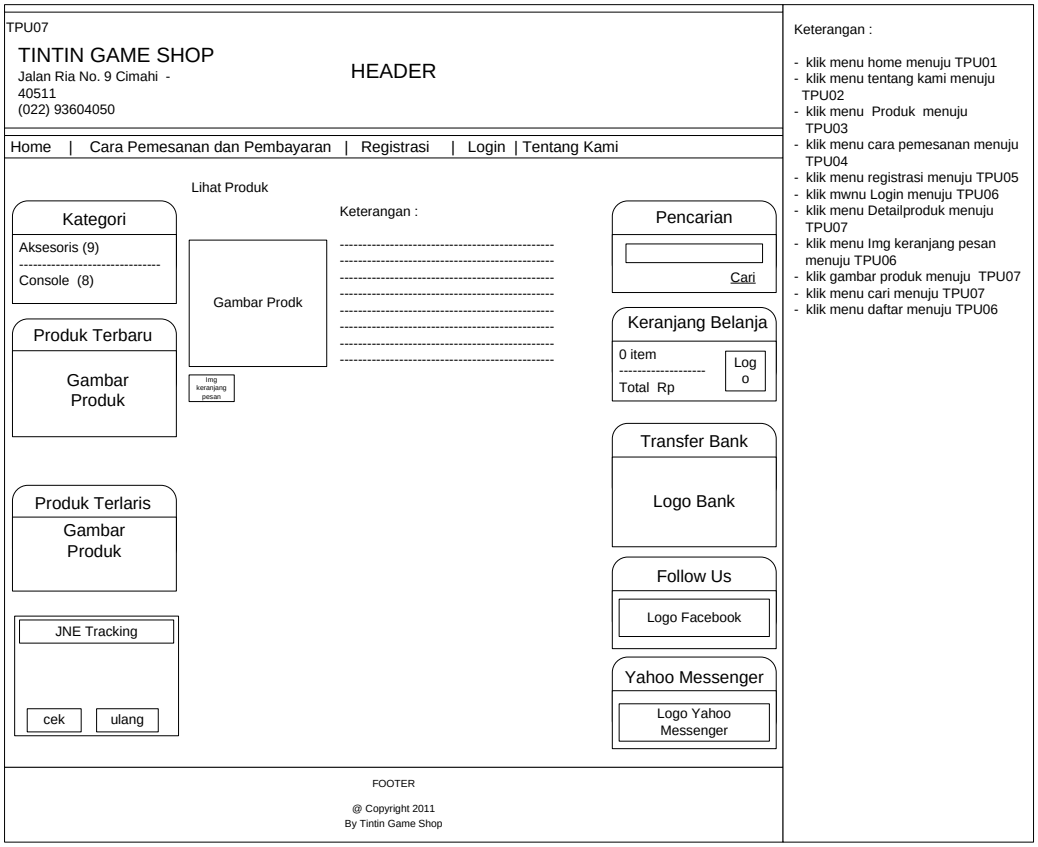
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.46 Menu Login

6. Perancangan Antarmuka menu Detail Produk

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :

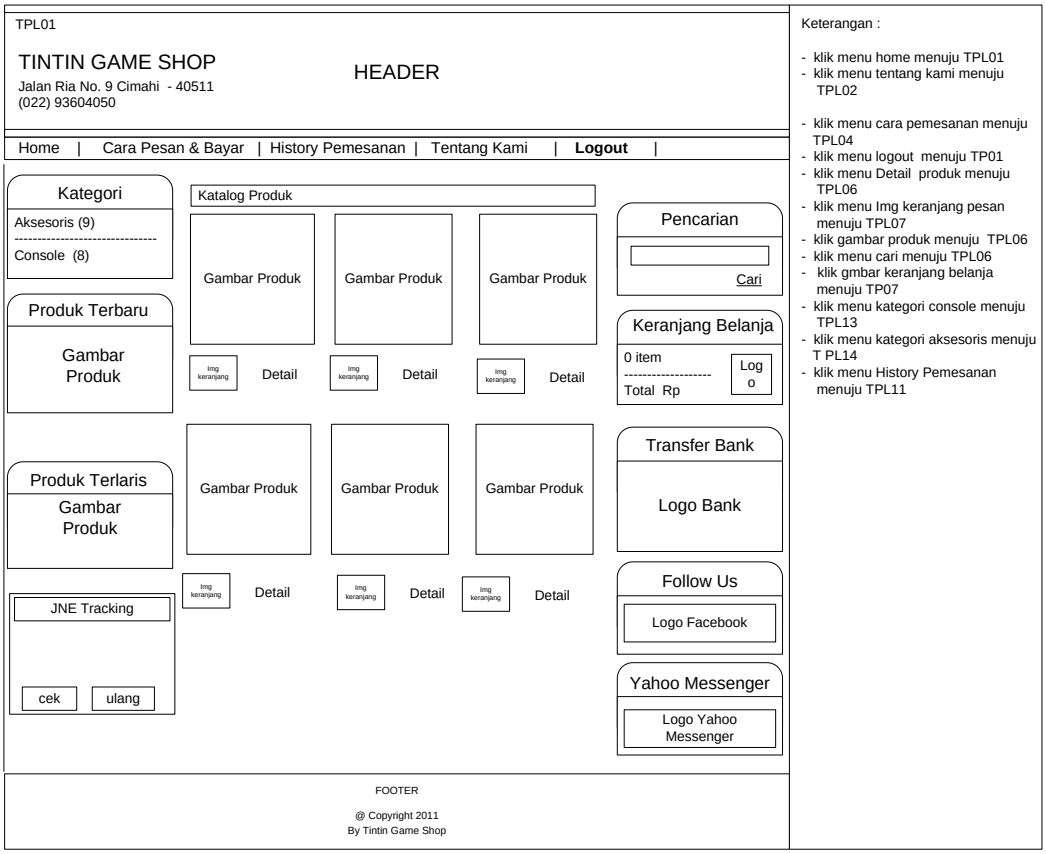


Gambar 3.47 Menu Lihat (Produk)

3.3.2.2 Perancangan Antarmuka Pelanggan

1. Perancangan Antarmuka menu *home*

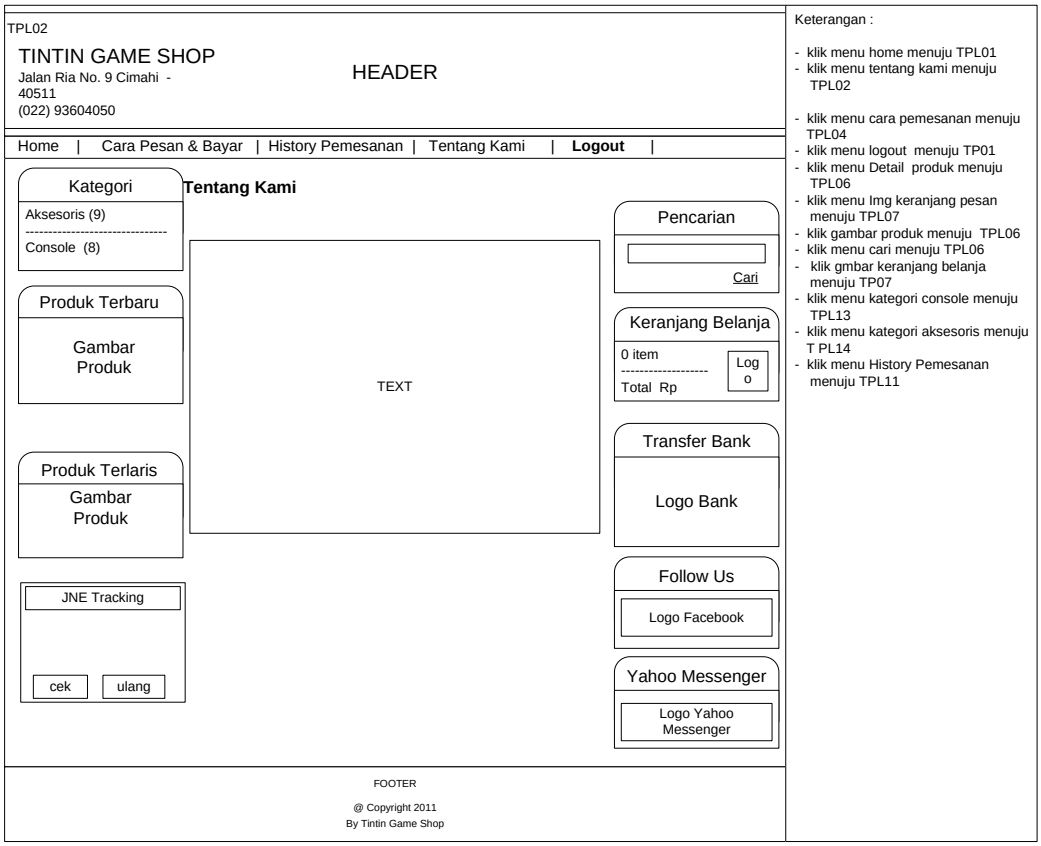
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.48 Menu Home Pelanggan

2. Perancangan Antarmuka menu Tentang Kami

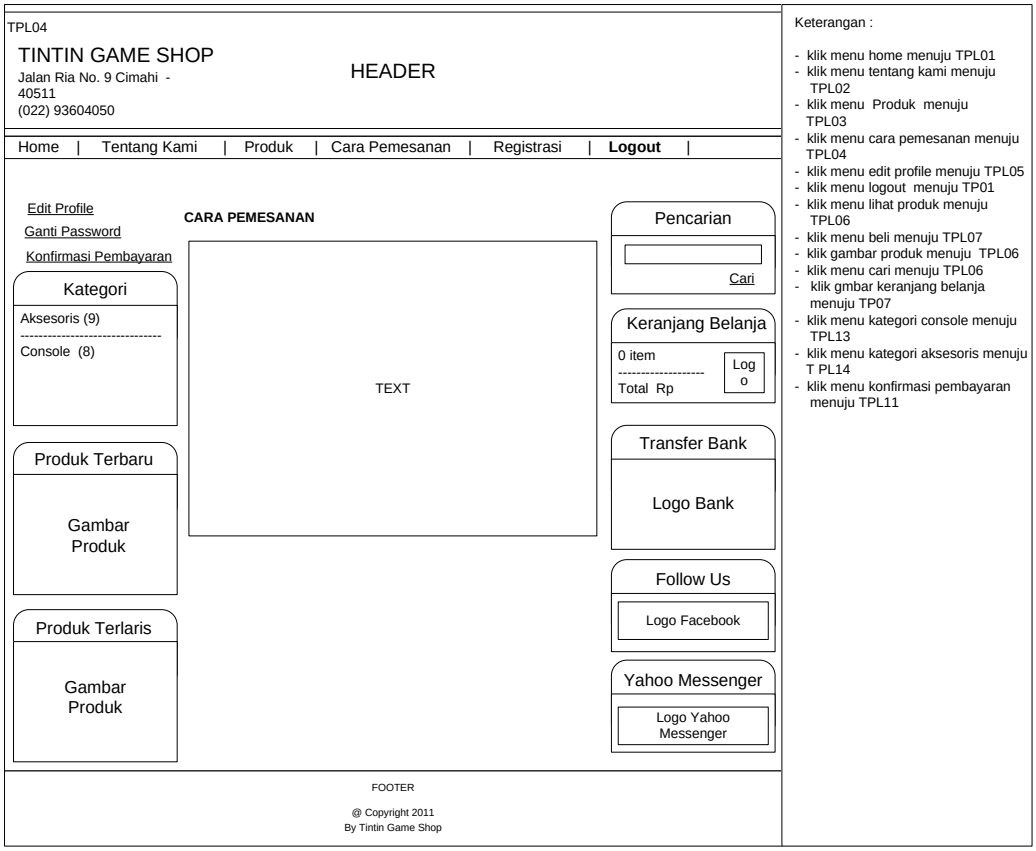
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.49 Menu Tentang Kami

3. Perancangan Antarmuka Cara Pemesanan

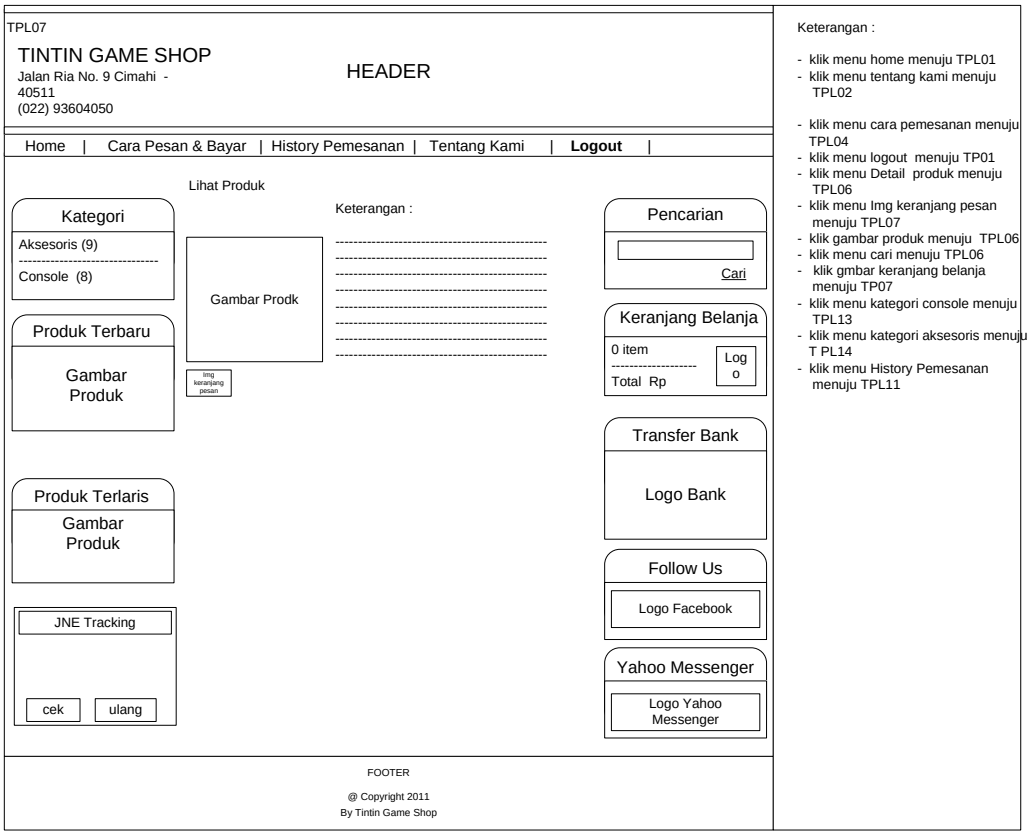
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.50 Menu Cara Pemesanan

4. Perancangan Antarmuka Detail Produk

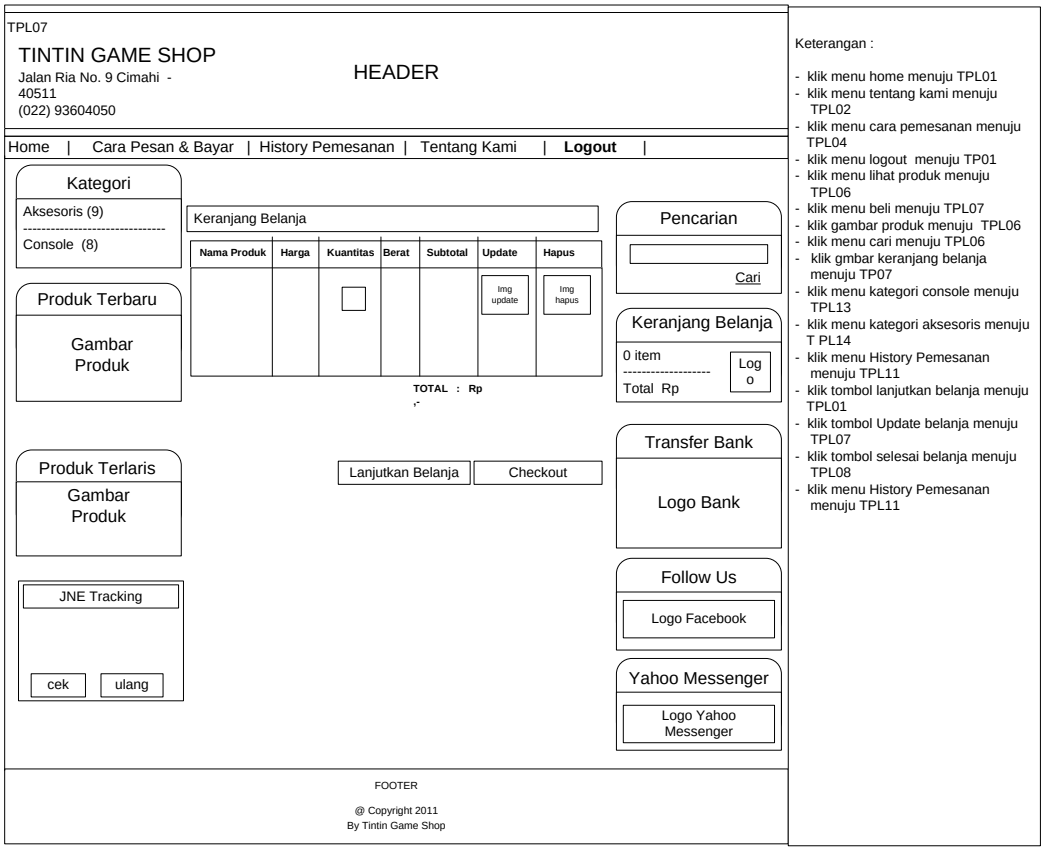
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.51 Lihat Produk

5. Perancangan Antarmuka Keranjang Belanja

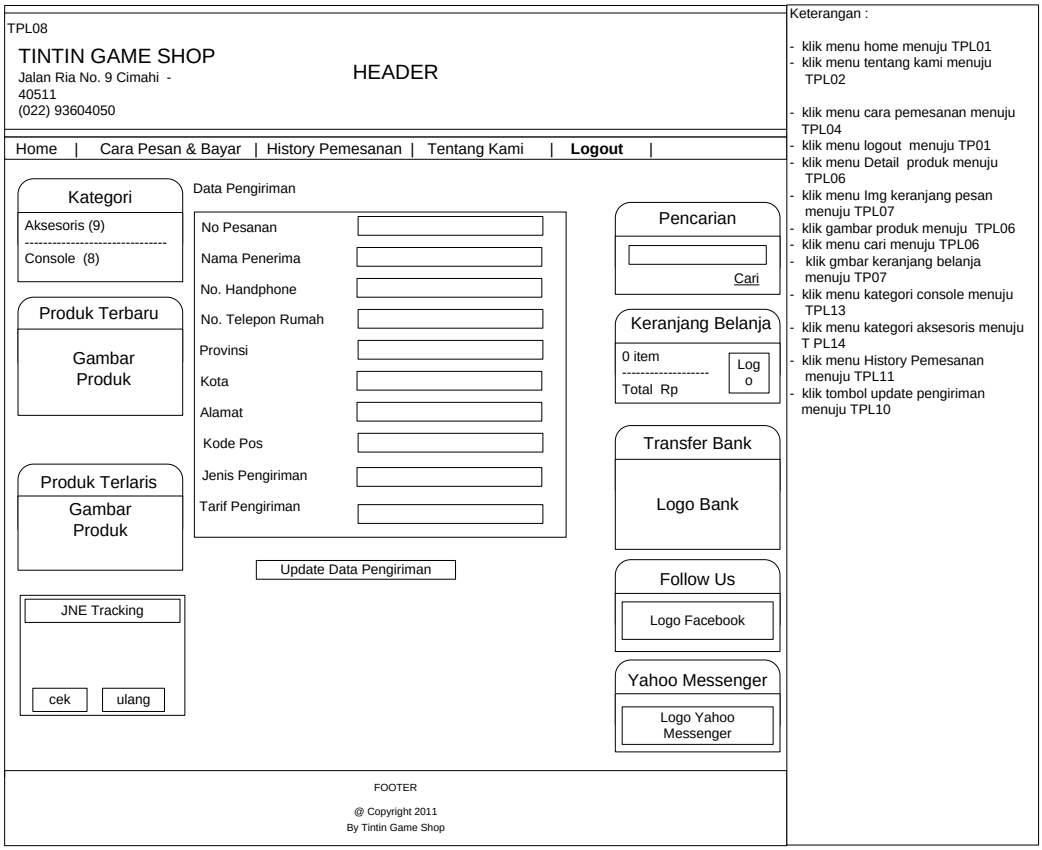
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.52 Keranjang Belanja

6. Perancangan Antarmuka Data Pengiriman

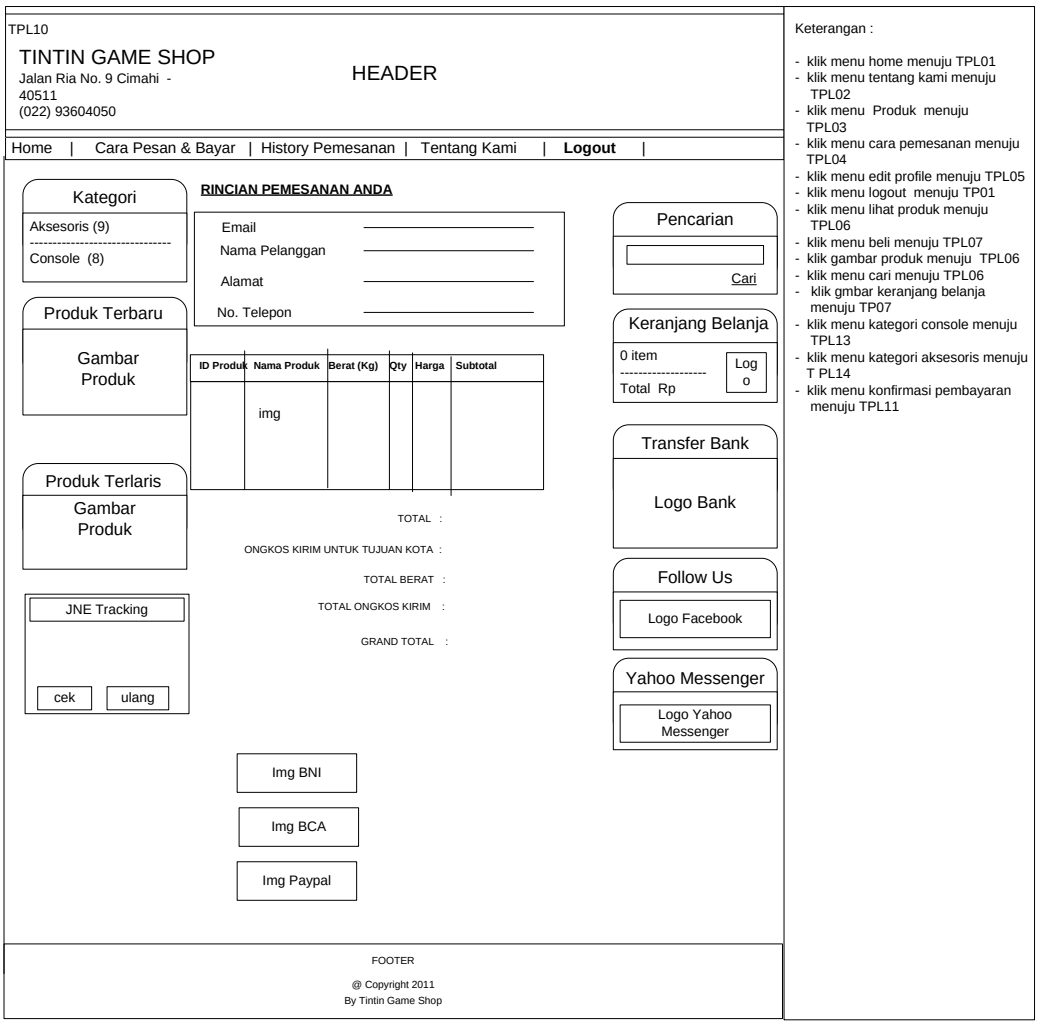
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.53 Data Pengiriman

7. Perancangan Antarmuka Rincian Biaya

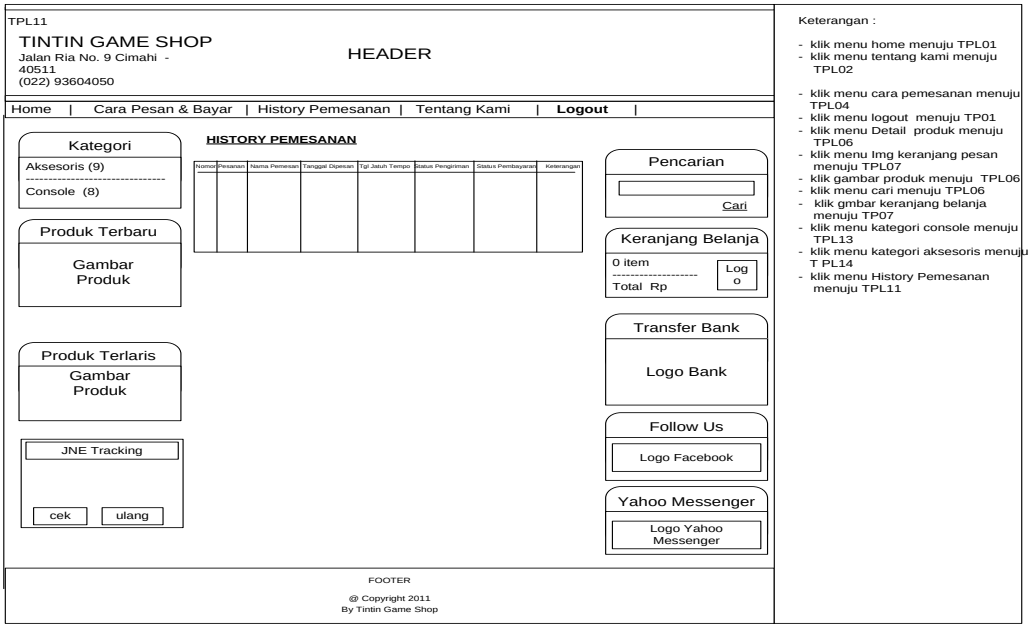
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.54 Rincian Biaya

8. Perancangan Antarmuka *History* Pemesanan

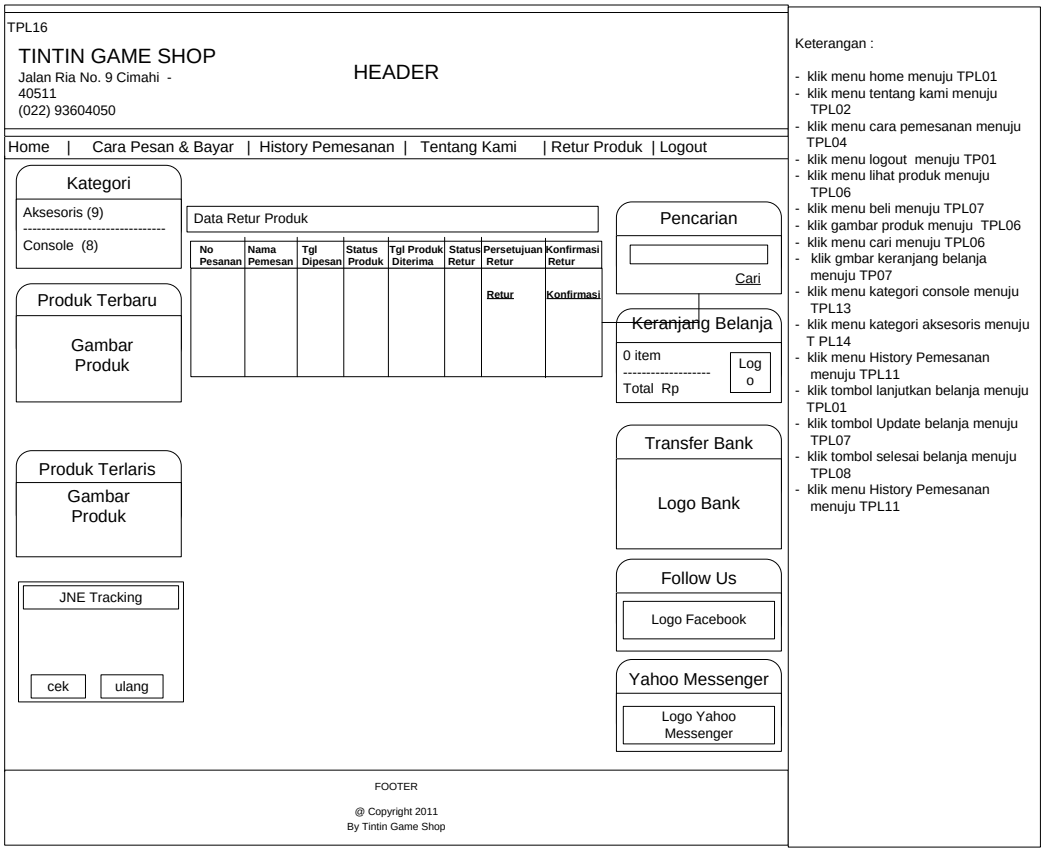
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.55 Konfirmasi Pembayaran

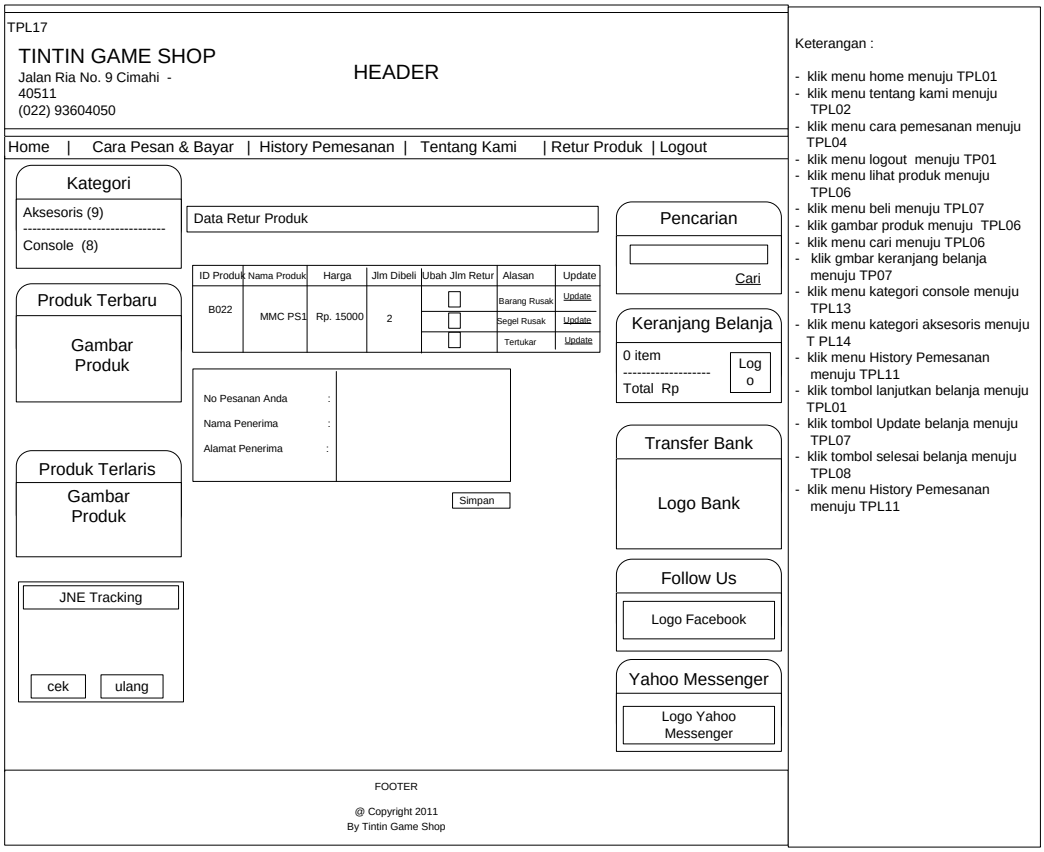
9. Perancangan Antarmuka Retur Produk

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



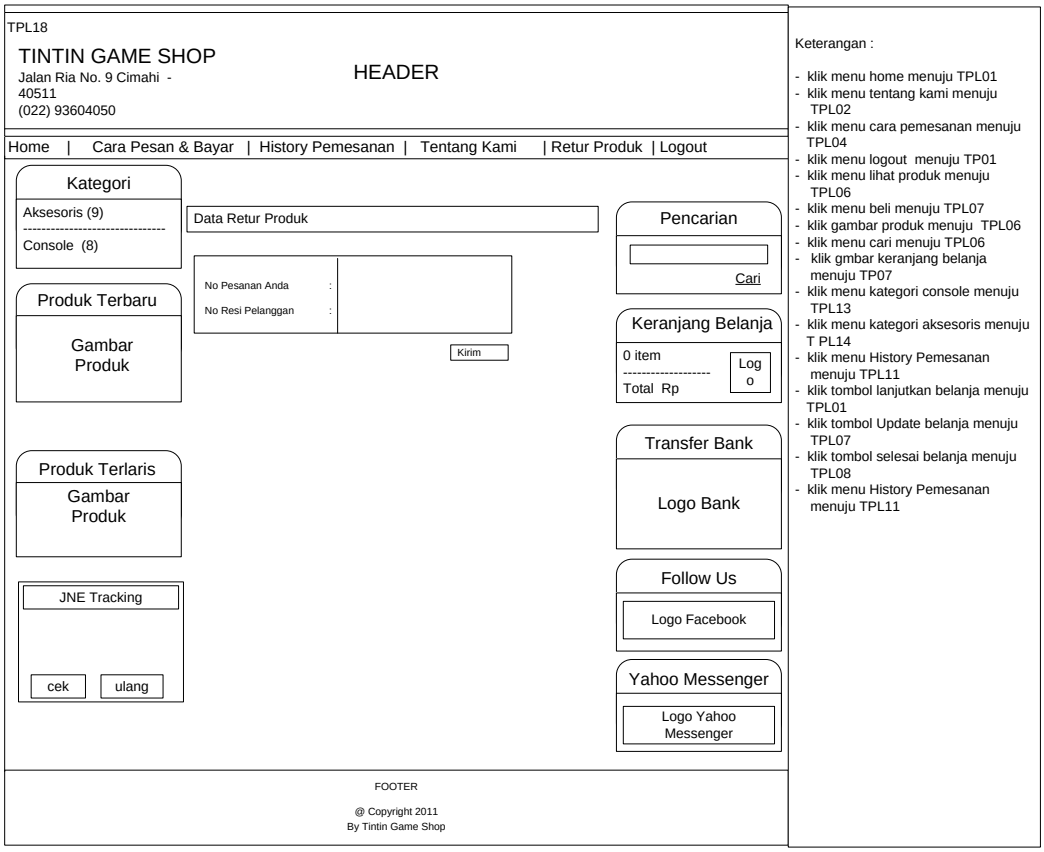
10. Perancangan Antarmuka Meminta Pesetujuan Retur Produk

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu pesetujuan retur produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



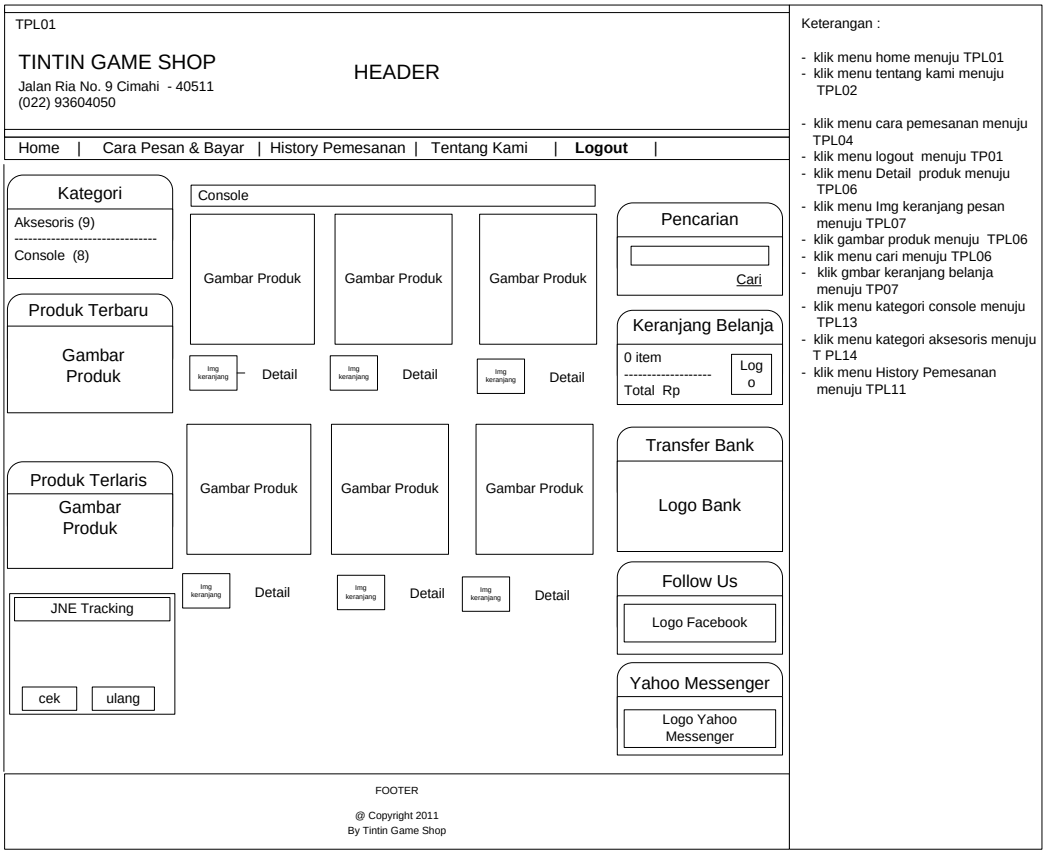
11. Perancangan Antarmuka Konfirmasi Retur Produk

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu konfrimasi retur produk dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



12. Perancangan Antarmuka Kategori *Console*

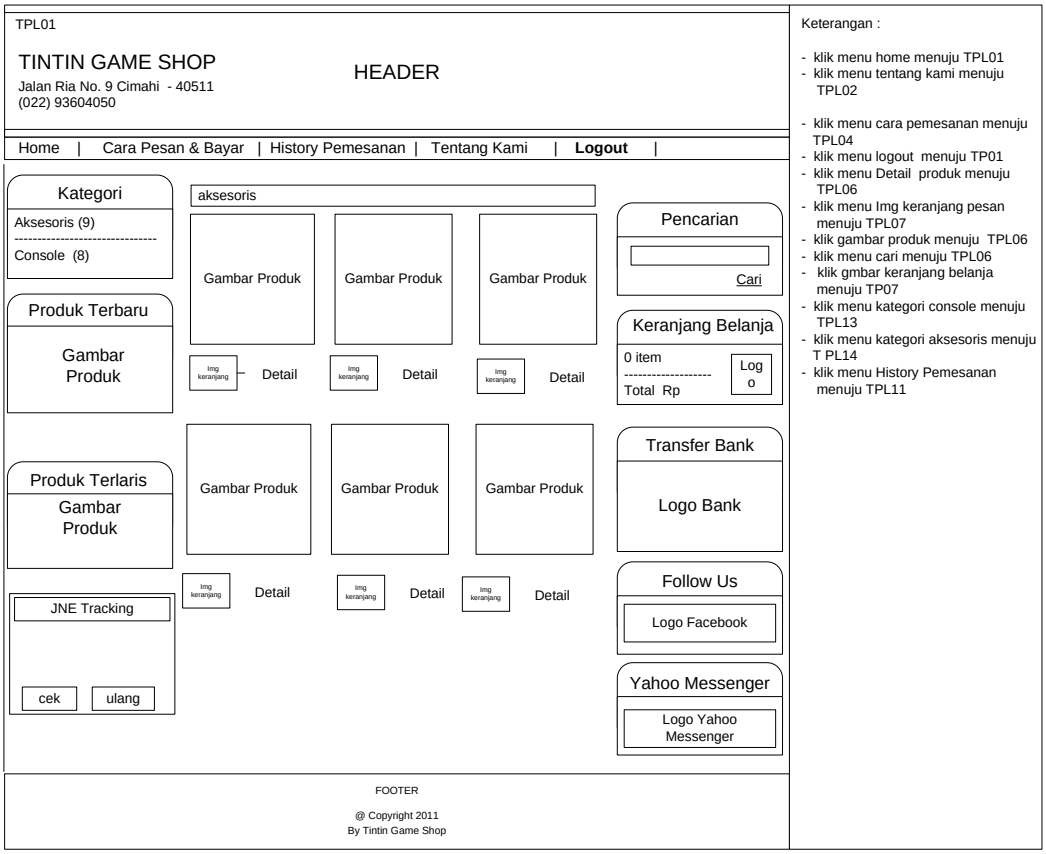
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kategori console dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.56 Kategori *Console*

13. Perancangan Antarmuka Kategori Aksesoris

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu kategori aksesoris dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.57 Kategori Aksesoris

3.3.2.3 Perancangan Antarmuka Administrator

1. Perancangan Antarmuka menu *Login*

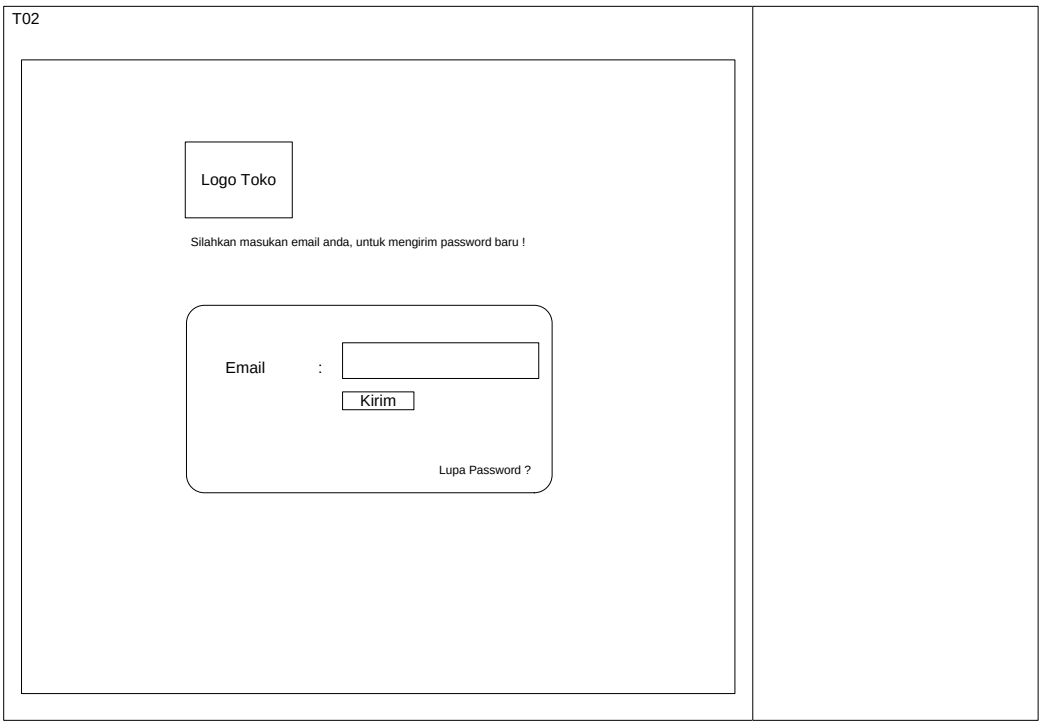
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.58 Login Pegawai

2. Perancangan Antarmuka menu Lupa *Password*

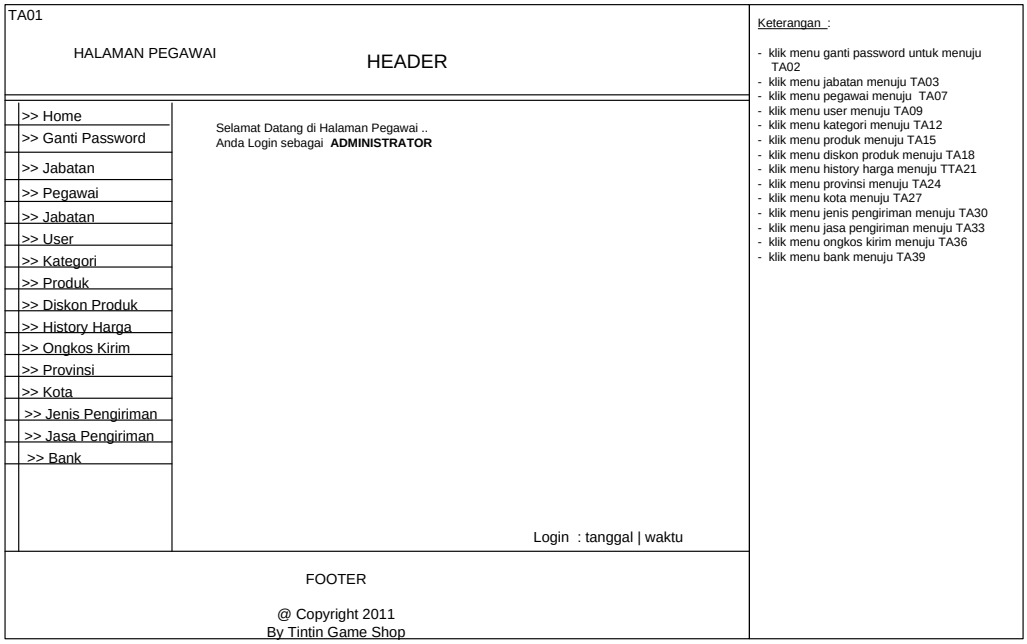
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.59 Lupas *Password* Pegawai

3. Perancangan Antarmuka menu *home*

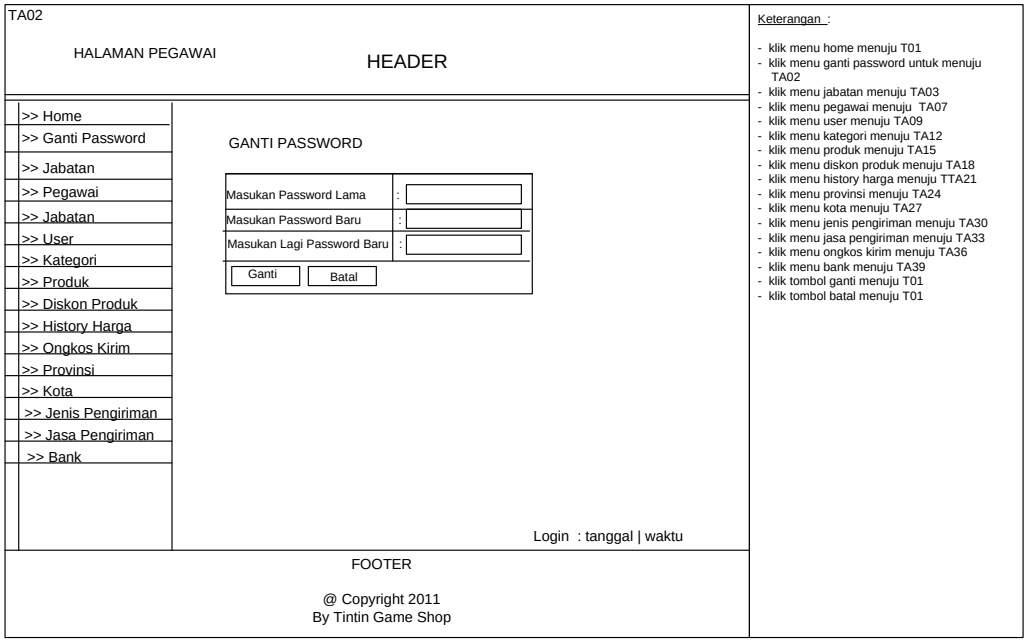
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.60 Menu *Home* Pegawai

4. Perancangan Antarmuka menu Ganti *Password*

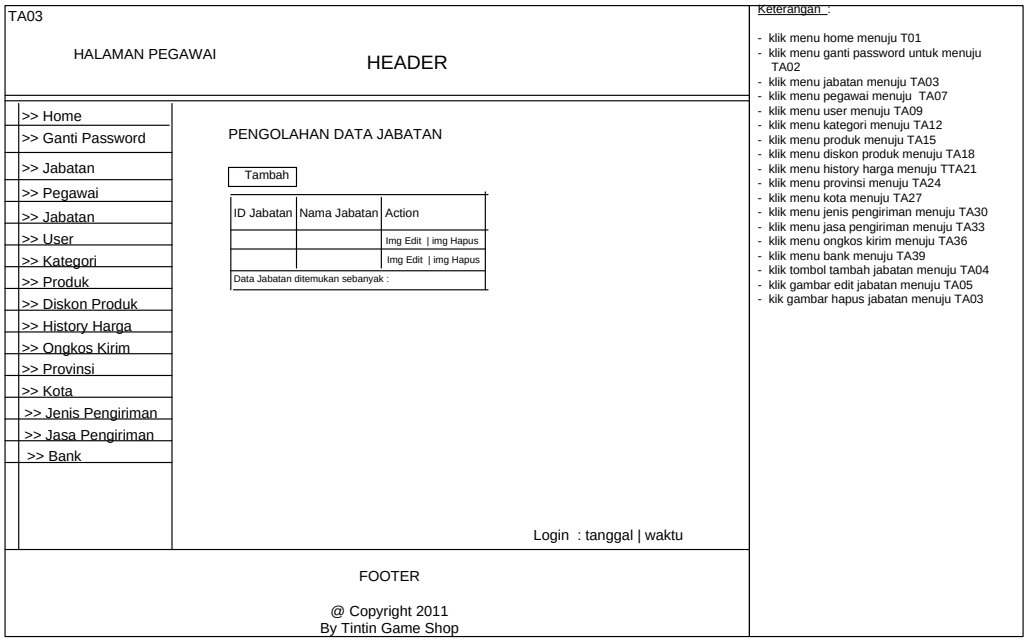
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.61 Menu Ganti *Password* Pegawai

5. Perancangan Antarmuka menu pengolahan Data Jabatan

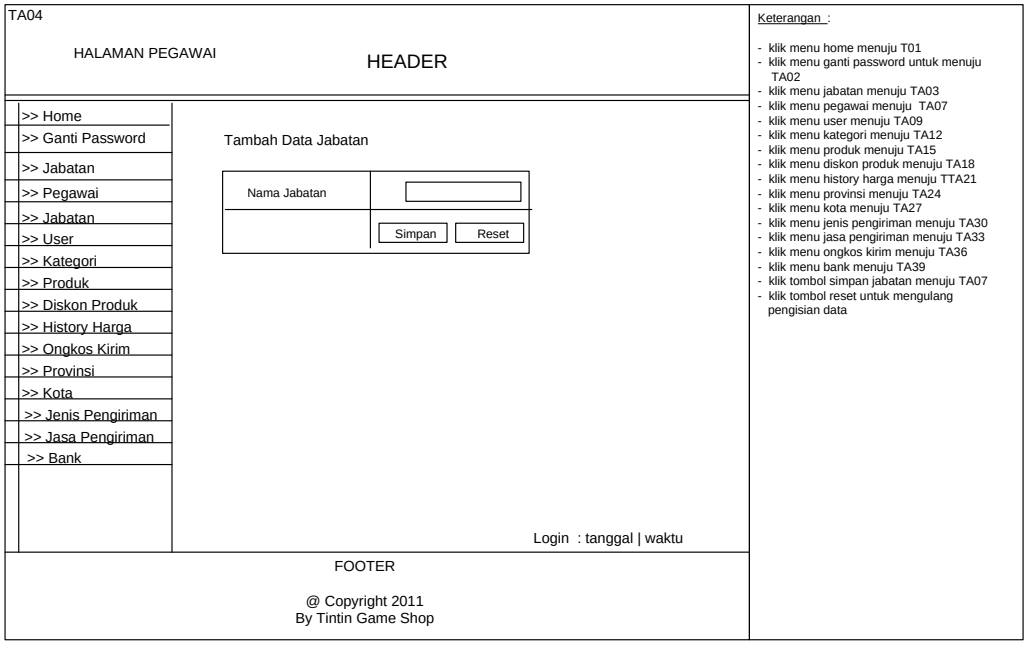
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.62 Menu Pengolahan Data Jabatan

6. Perancangan Antarmuka menu Tambah Data Jabatan

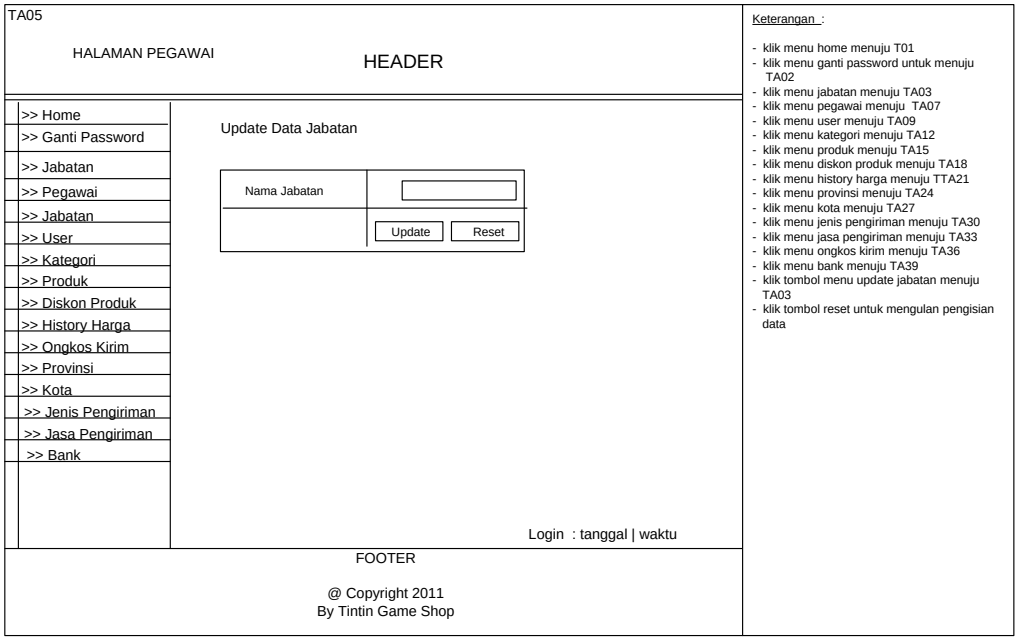
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.63 Menu Tambah Data Jabatan

7. Perancangan Antarmuka menu *home*

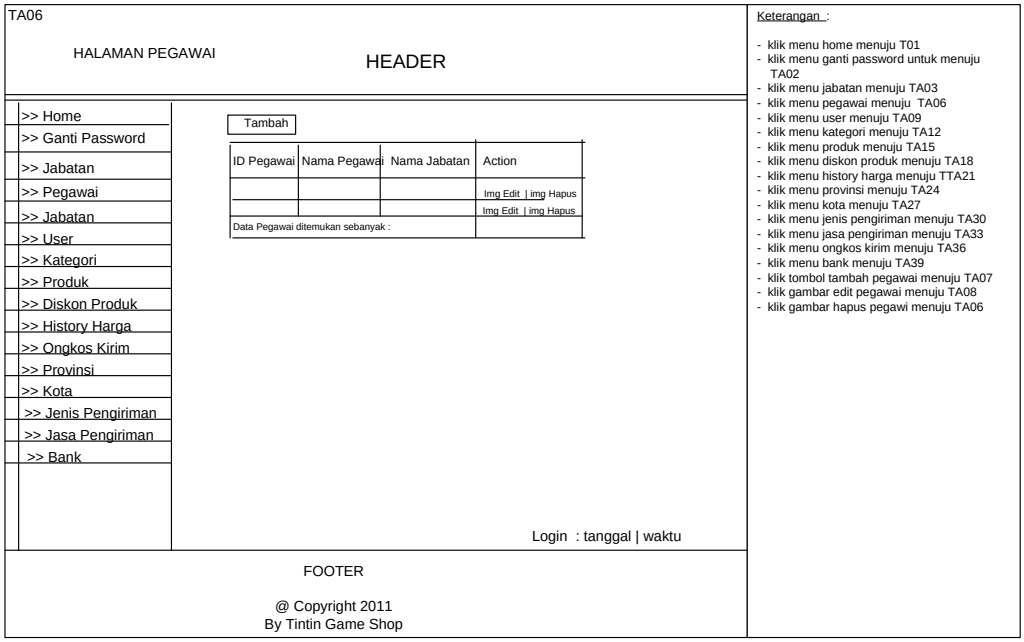
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.64 *Update* Data Jabatan

8. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Pegawai

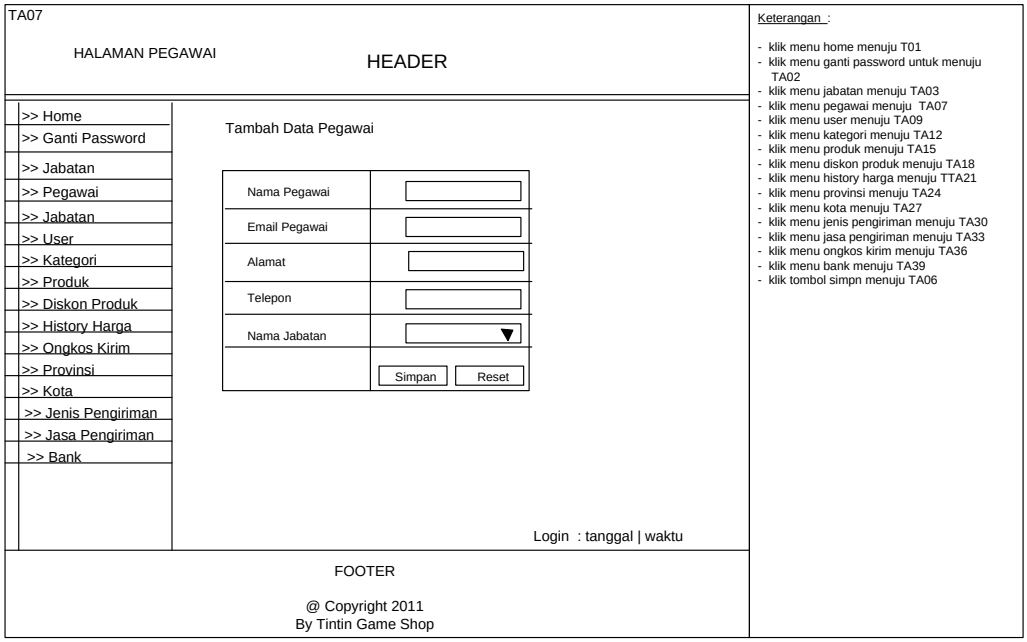
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.65 Menu Pengolahan Data Pegawai

9. Perancangan Antarmuka Tambah Data Pegawai

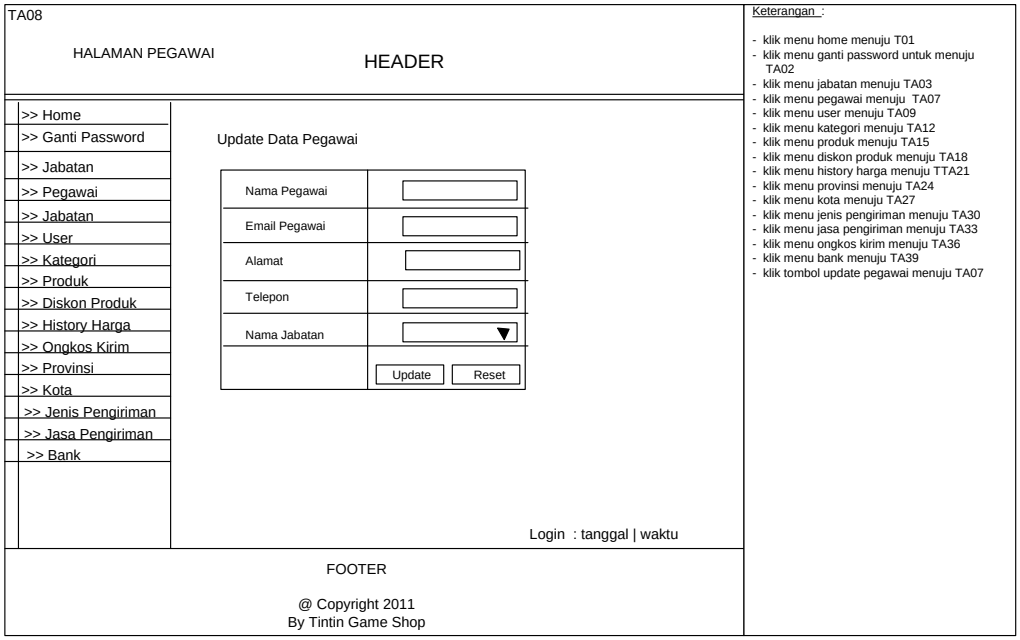
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.66 Tambah Data Pegawai

10. Perancangan Antarmuka Update Data Pegawai

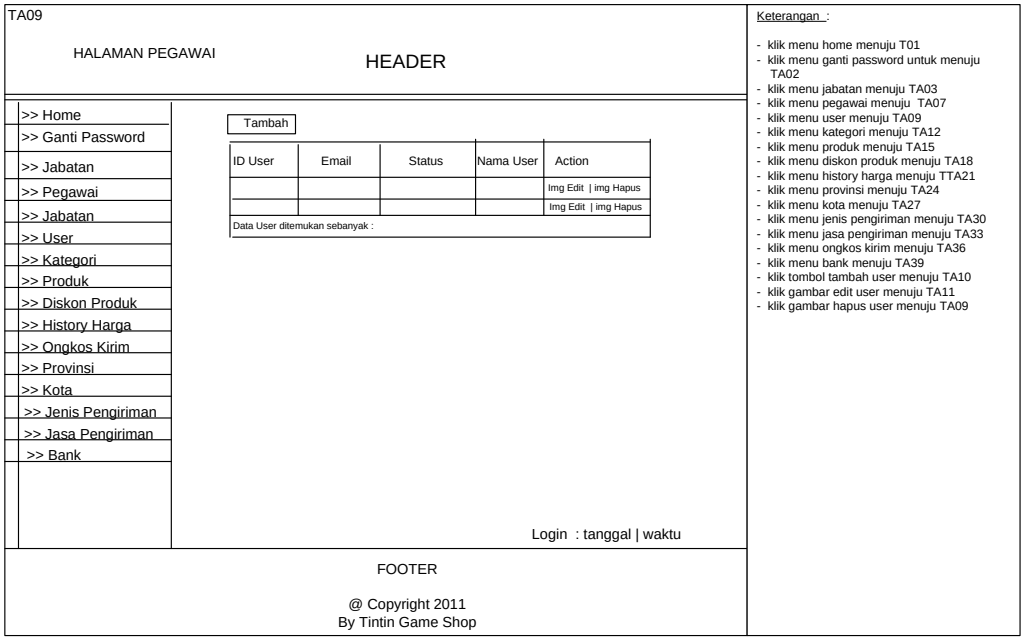
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.67 *Update* Data Pegawai

11. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data *User*

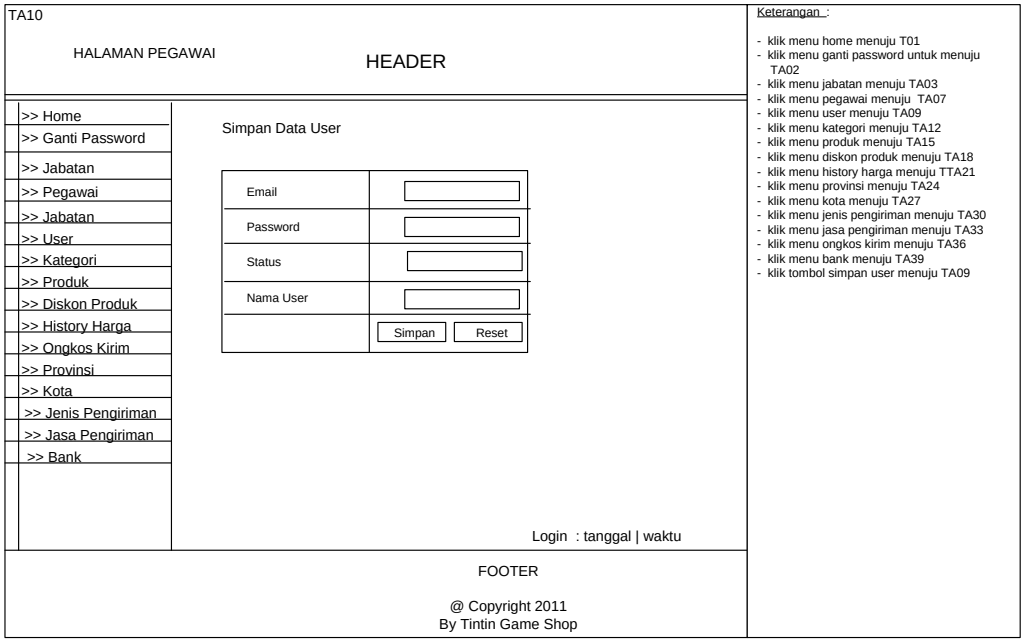
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.68 Pengolahan Data *User*

12. Perancangan Antarmuka Simpan Data User

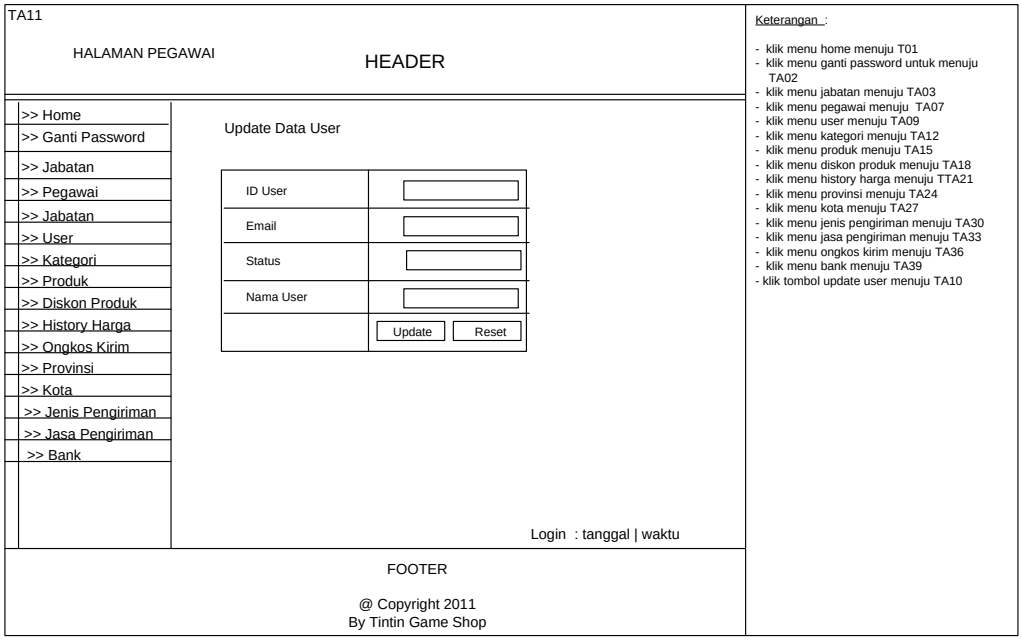
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.69 Menu Simpan Data User

13. Perancangan Antarmuka *Update* Data *User*

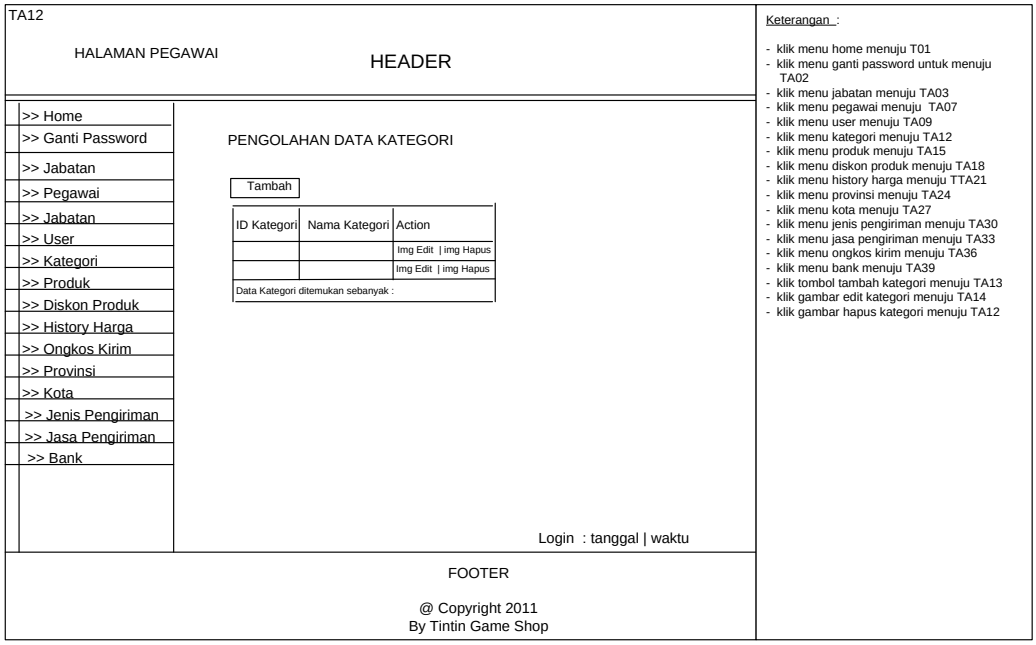
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.70 *Update* Data *User*

14. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Kategori

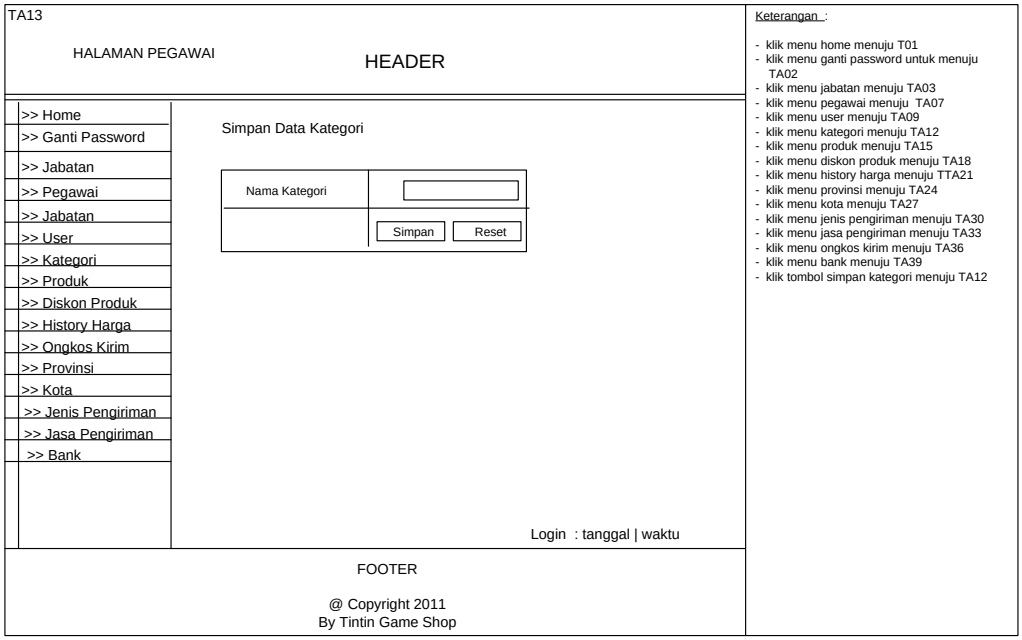
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.71 Pengolahan Data Kategori

15. Perancangan Antarmuka Tambah Data Kategori

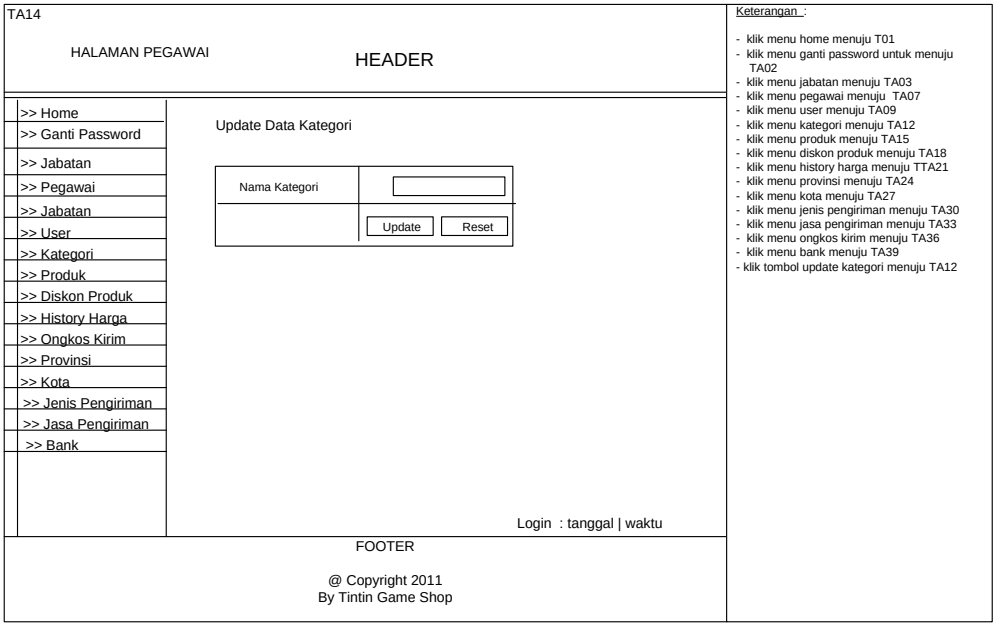
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.72 Tambah Data Kategori

16. Perancangan Antarmuka Update Data Kategori

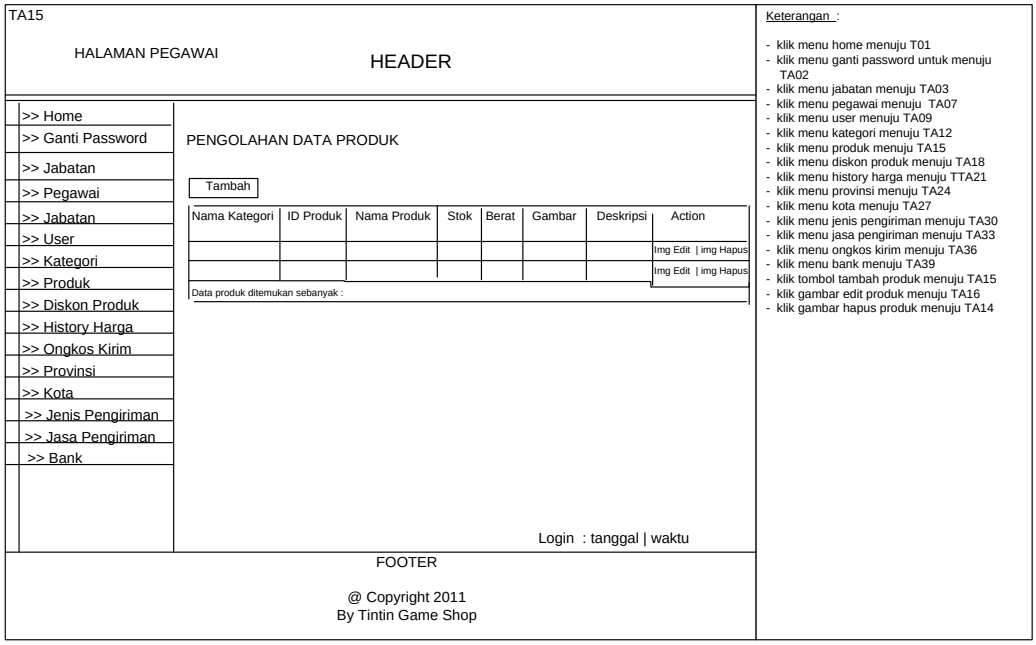
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.73 Update Data Kategori

17. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Produk

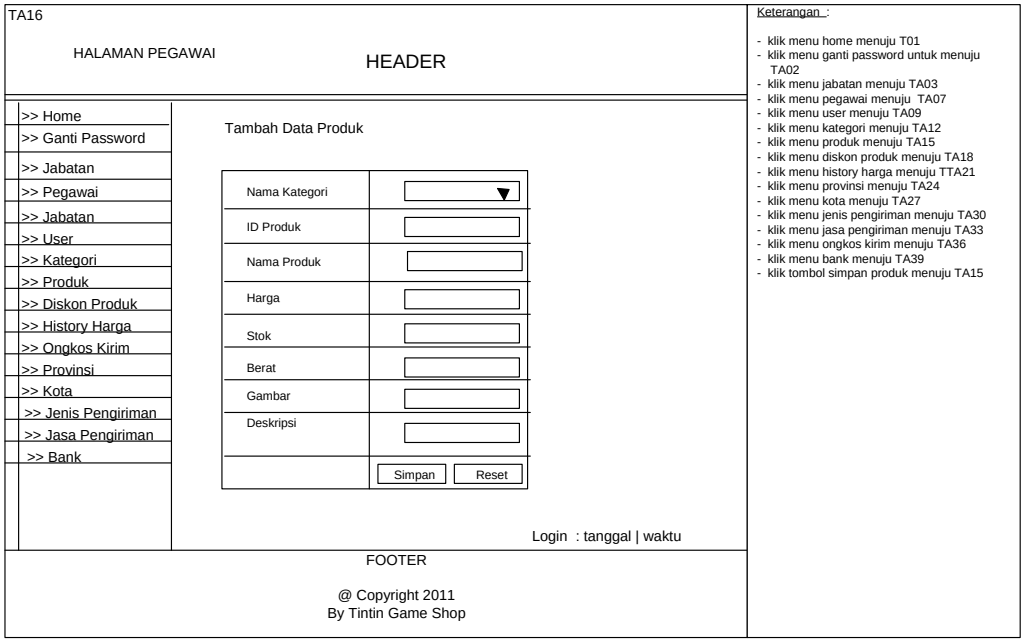
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.74 Pengolahan Data Produk

18. Perancangan Antarmuka Tambah Data Produk

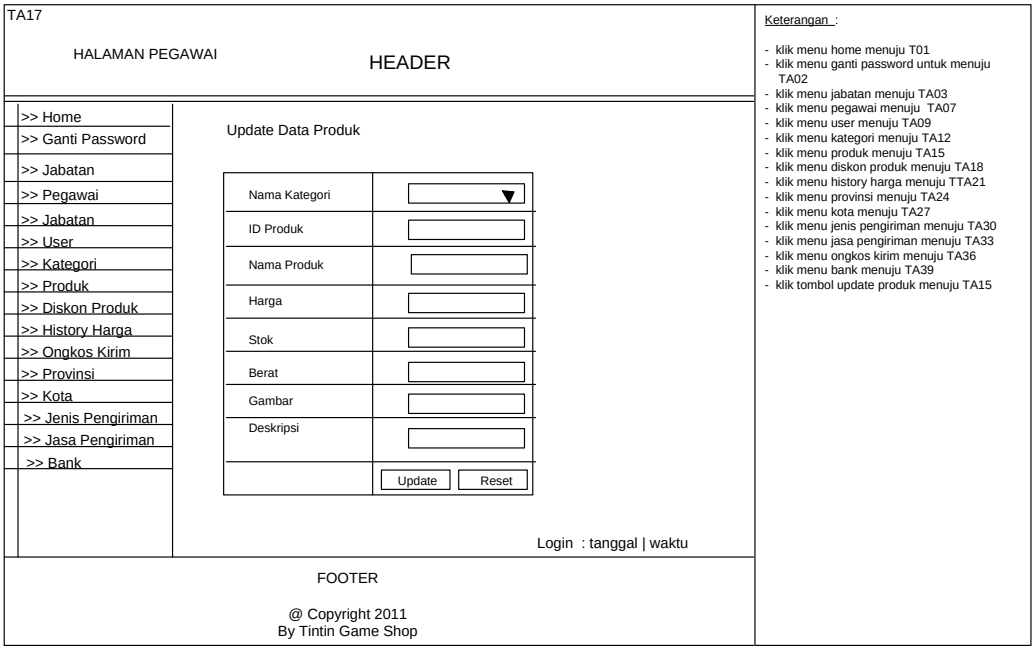
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.75 Tambah Data Produk

19. Perancangan Antarmuka *Update* data Produk

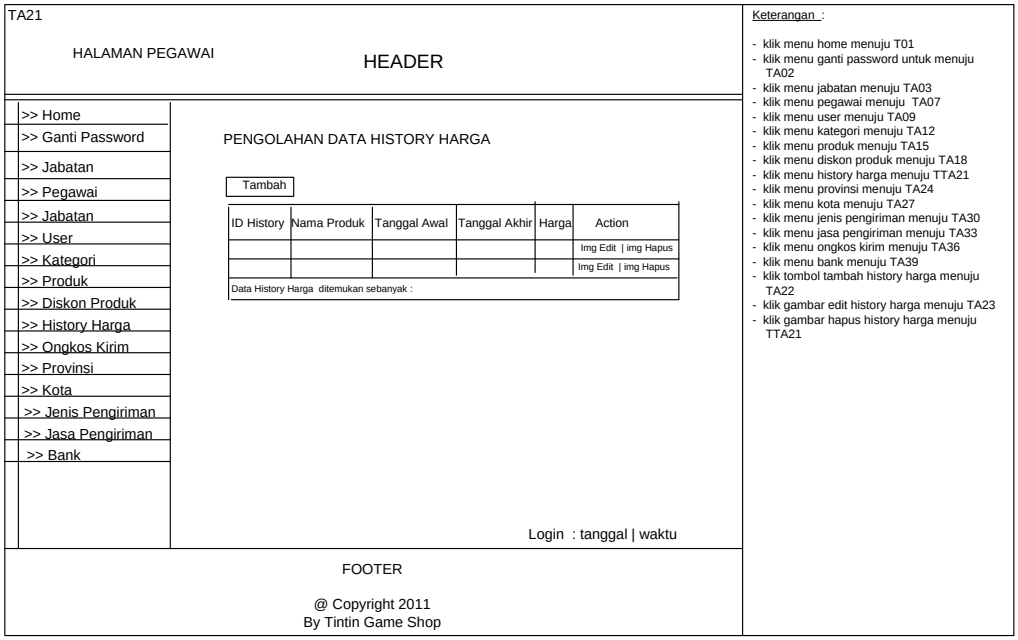
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.76 *Update* Data Produk

20. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data *History* Harga

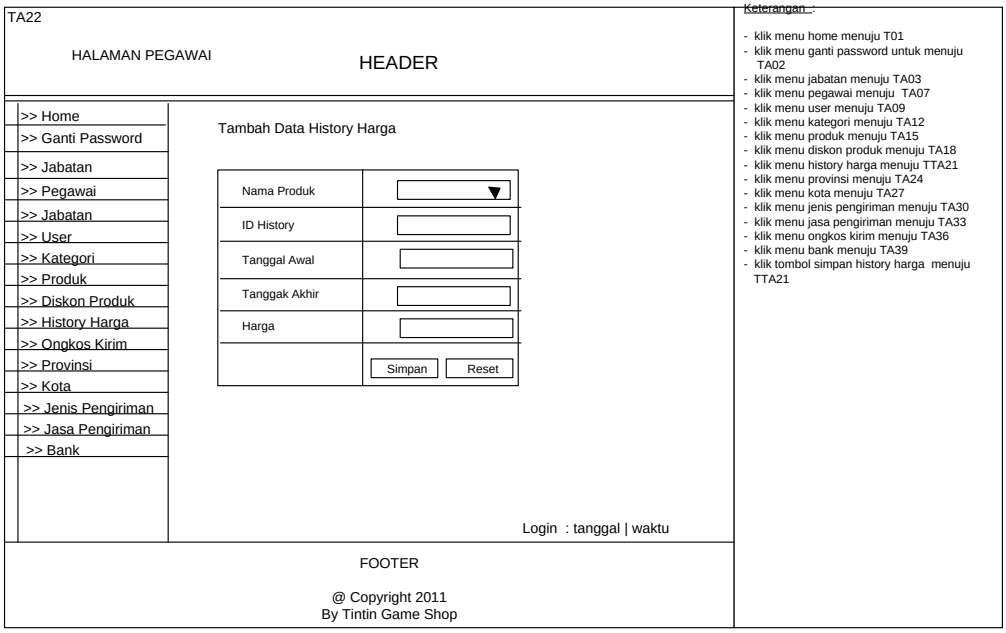
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.77 Pengolahan Data *History* Harga

21. Perancangan Antarmuka Tambah Data *History* Harga

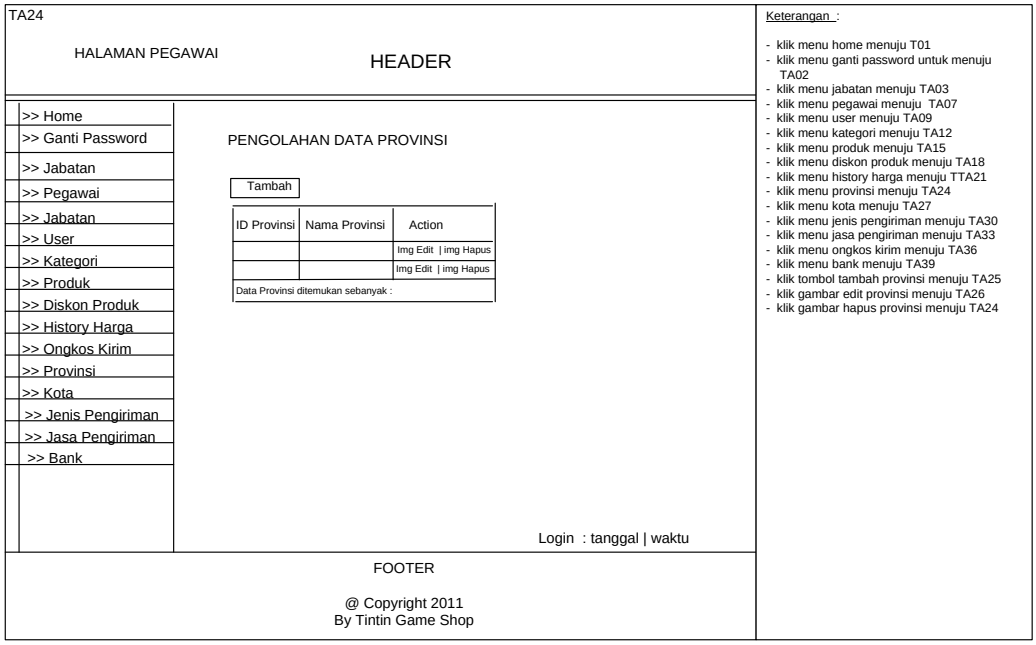
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.78 Tambah Data History Harga

22. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Provinsi

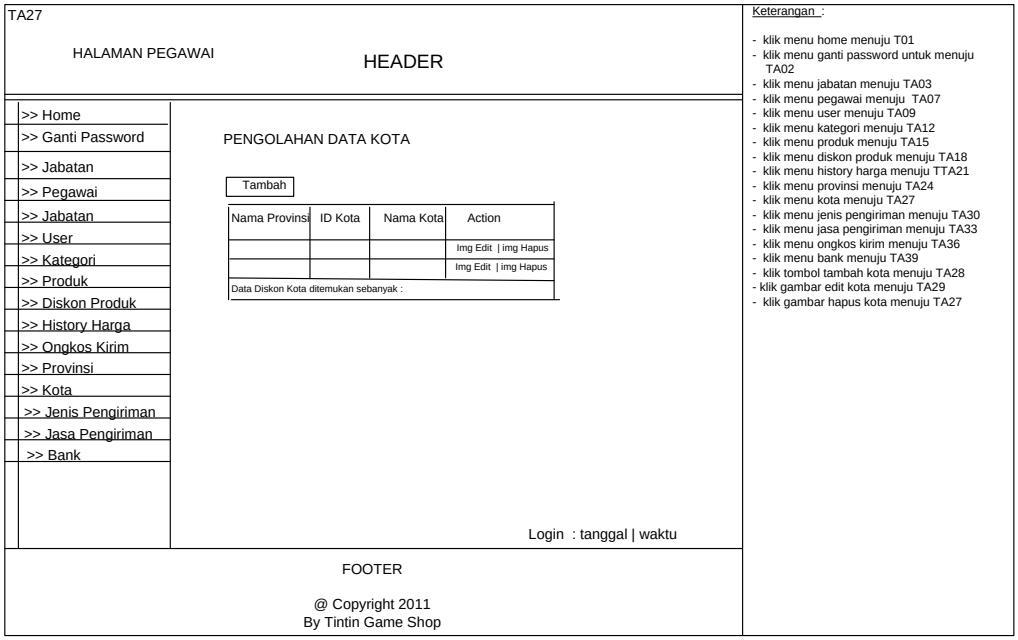
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.79 Pengolahan Data Provinsi

23. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Kota

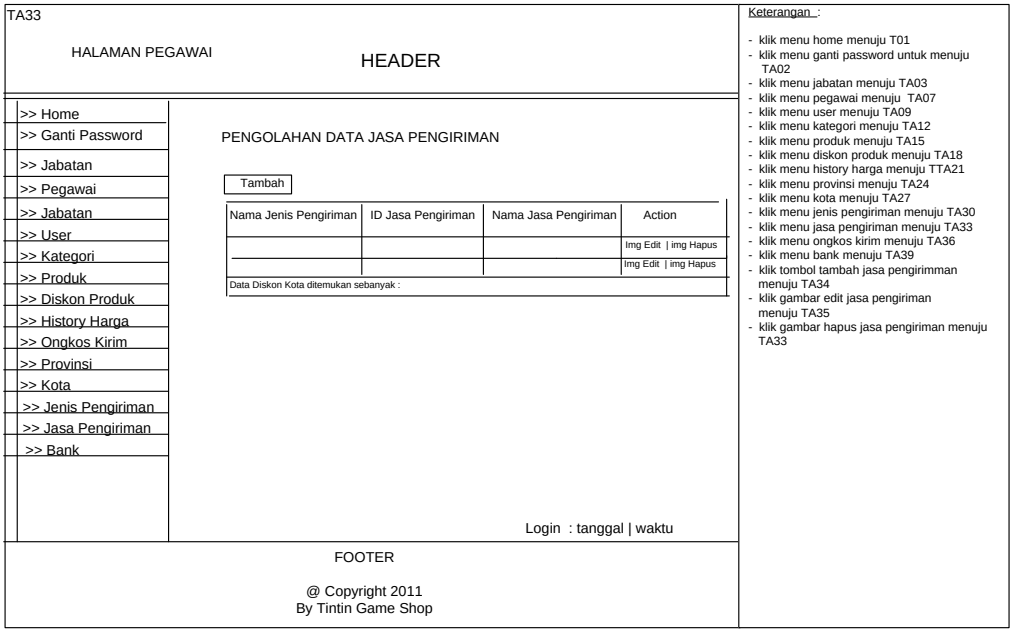
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.80 Pengolahan Data Kota

24. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Jasa Pengiriman

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :

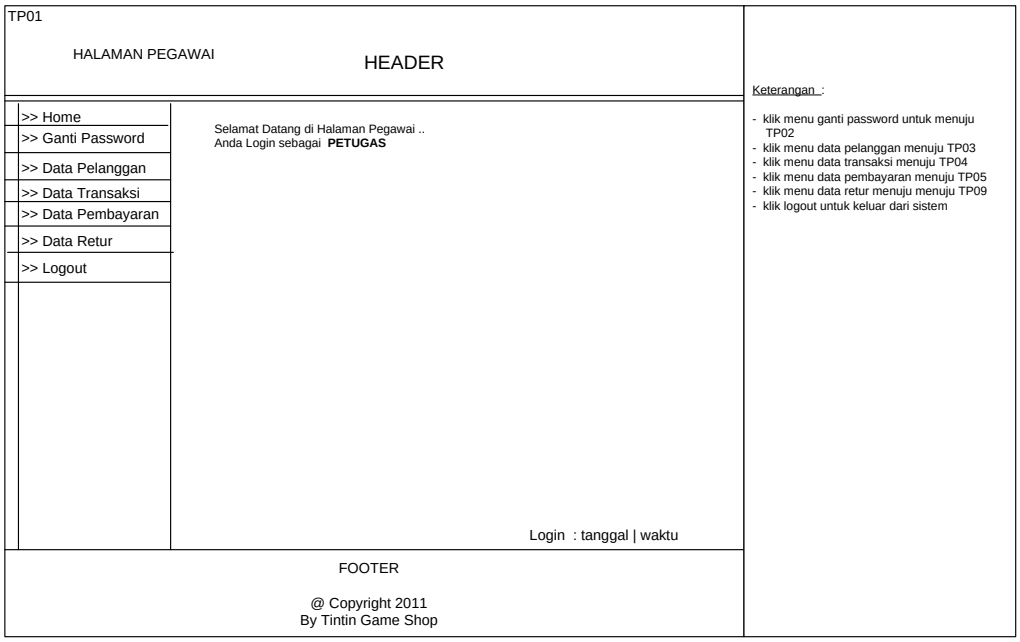


Gambar 3.81 Pengolahan Data Jasa Pengiriman

3.3.2.4 Perancangan Antarmuka Petugas

1. Perancangan Antarmuka menu *home*

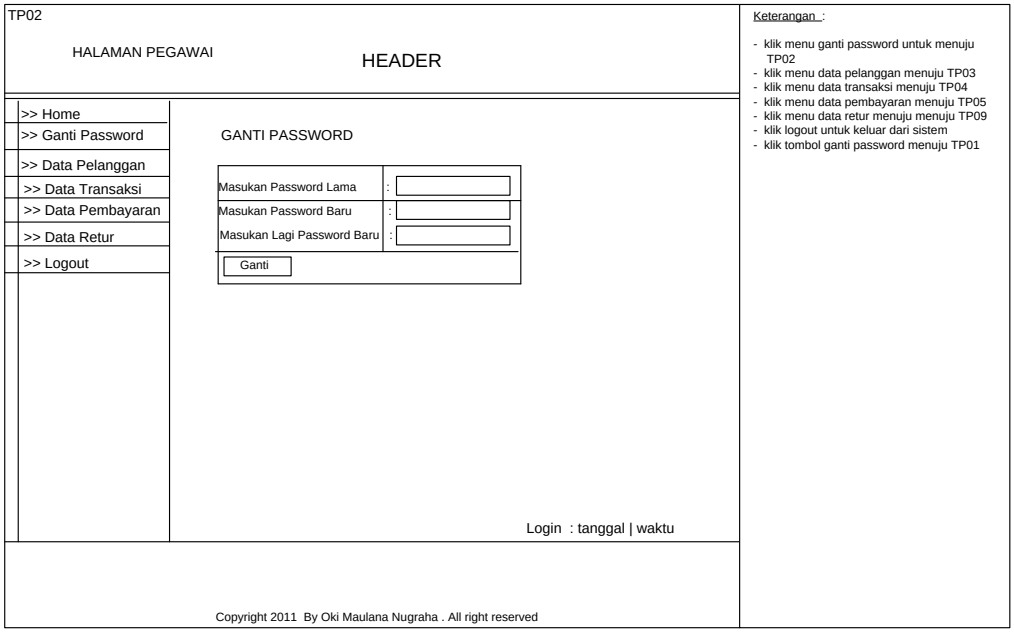
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.82 Menu *Home* Petugas

2. Perancangan Antarmuka menu Ganti *Password*

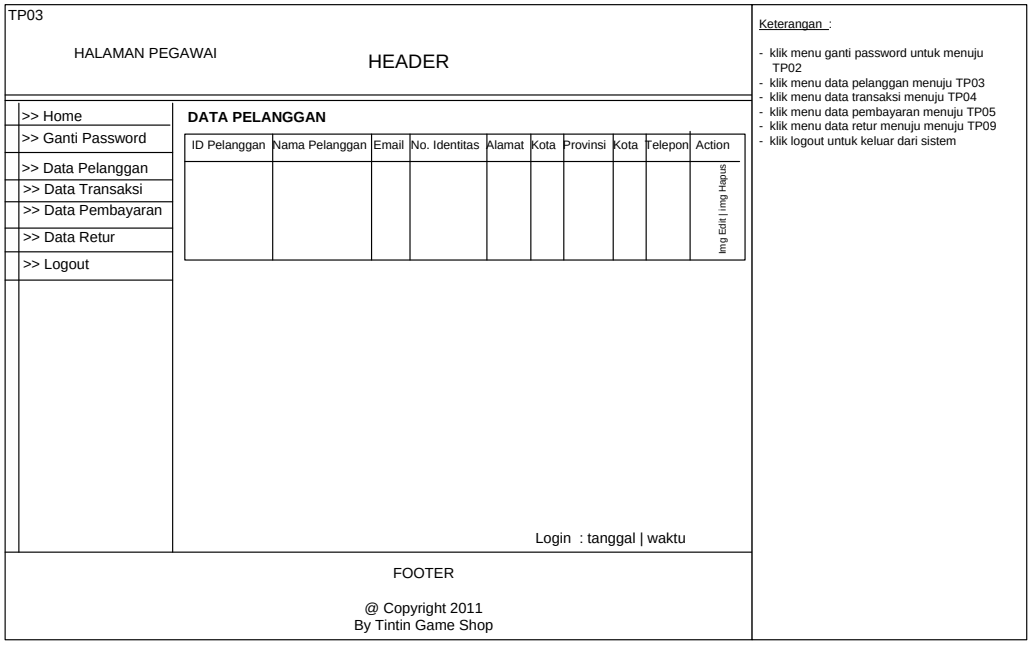
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.83 Menu Ganti *Password*

3. Perancangan Antarmuka menu Pengolahan Data pelanggan

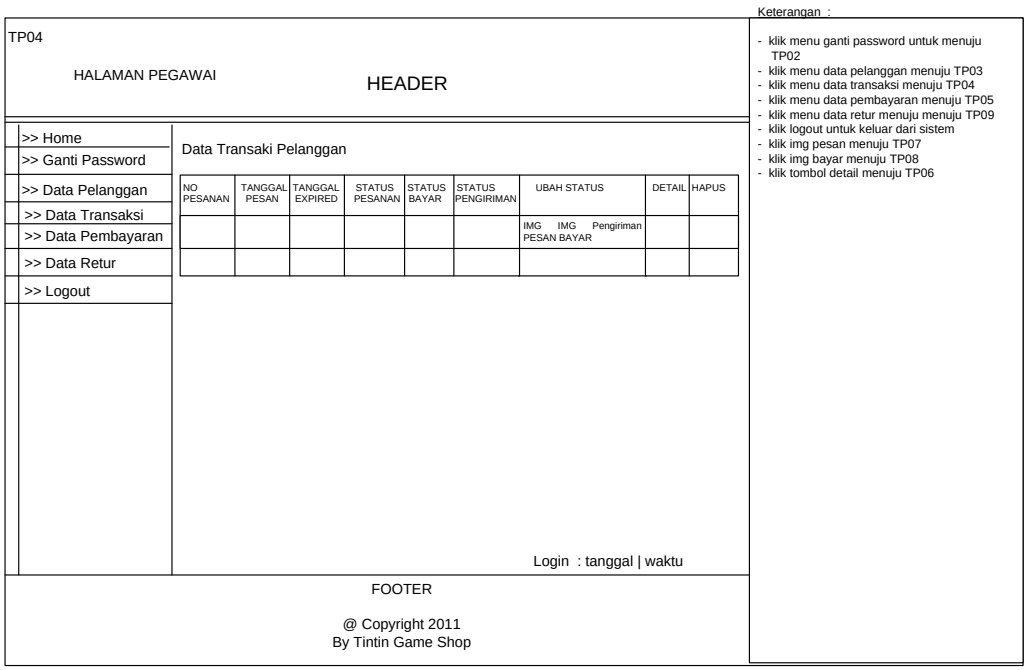
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.84 Pengolahan Data Pelanggan

4. Perancangan Antarmuka menu Data Transaksi

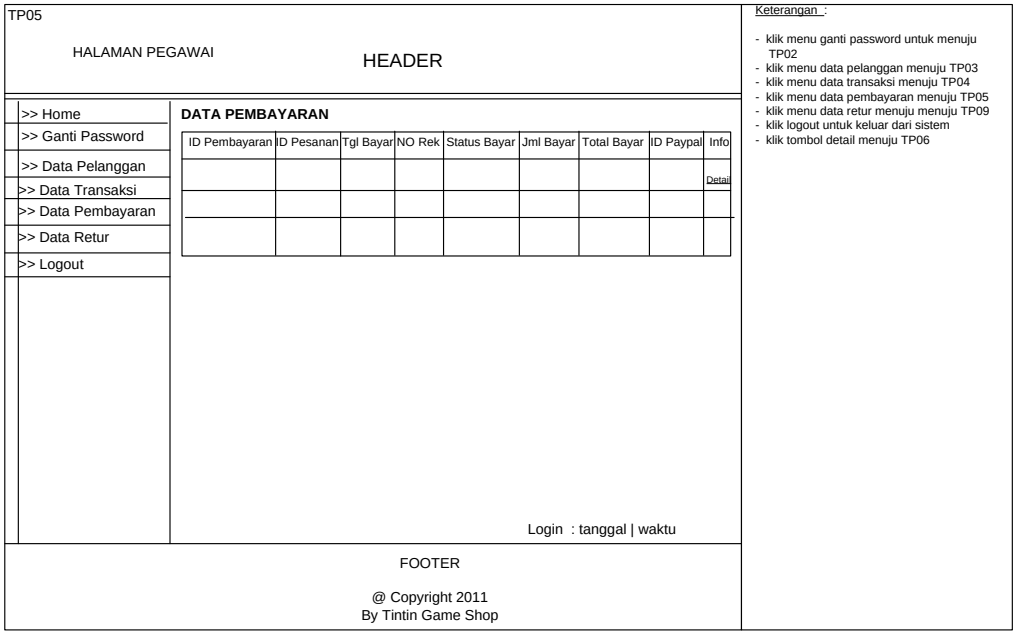
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.85 Pengolahan Data Transaksi

5. Perancangan Antarmuka Data Pembayaran

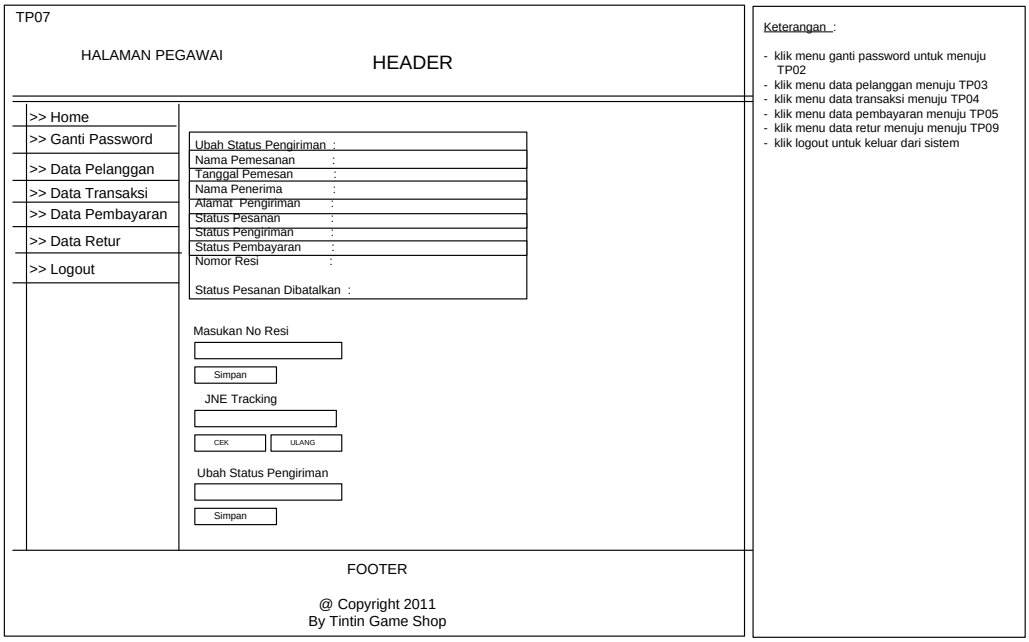
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.86 Data Pembayaran

6. Perancangan Antarmuka Data *Update* Status Pengiriman

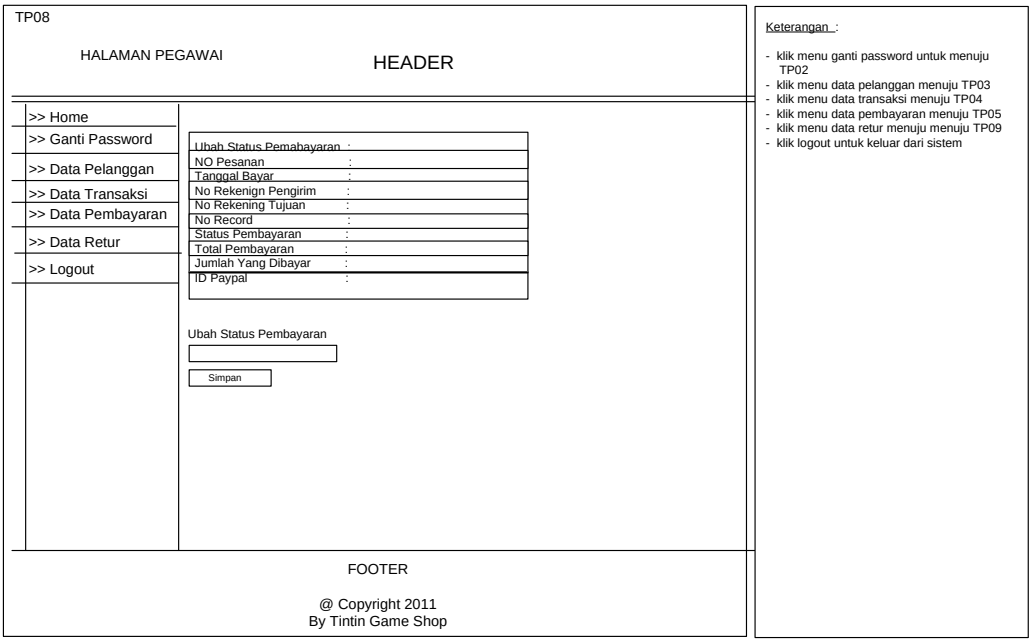
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data pengiriman dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.87 *Update* Status Pengiriman

7. Perancangan Antarmuka Data *Update* Status Pembayaran

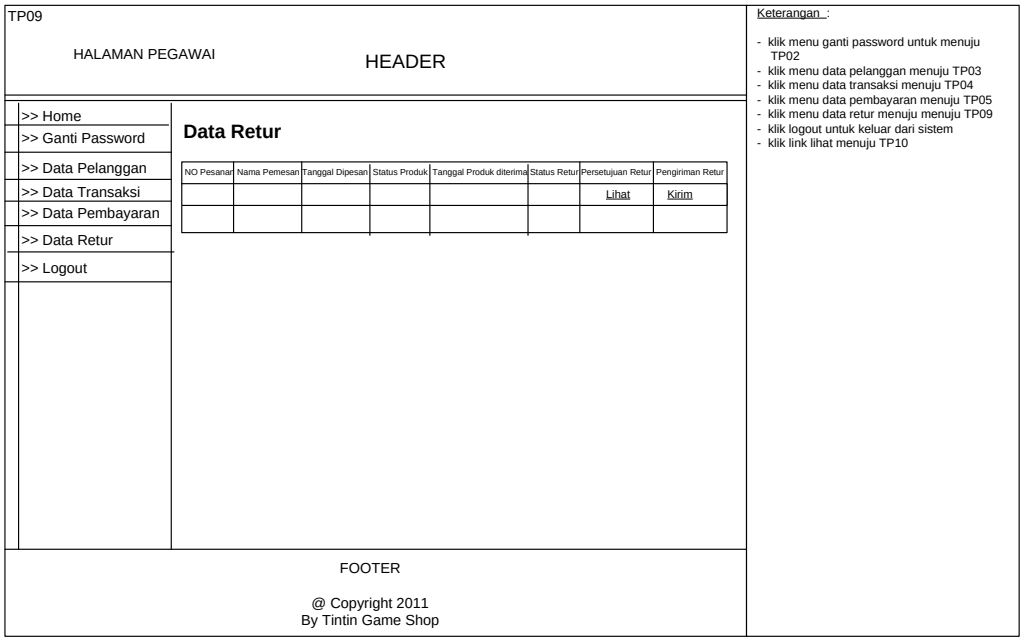
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu pembayaran dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.88 Update Status Pembayaran

8. Perancangan Antarmuka Data Retur Produk

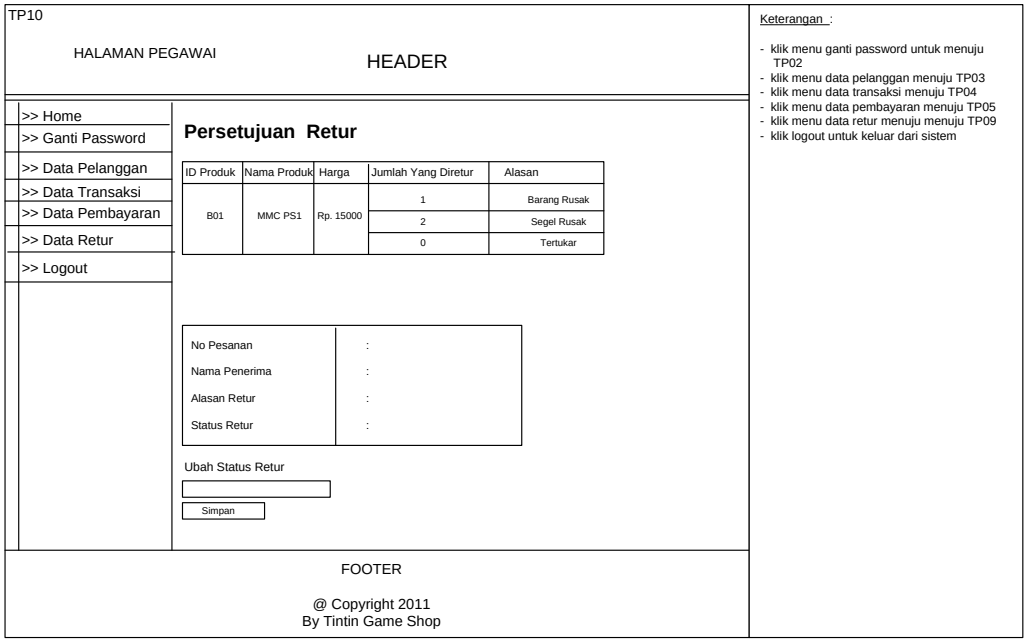
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu data retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.89 Data Retur

9. Perancangan Antarmuka Persetujuan Retur

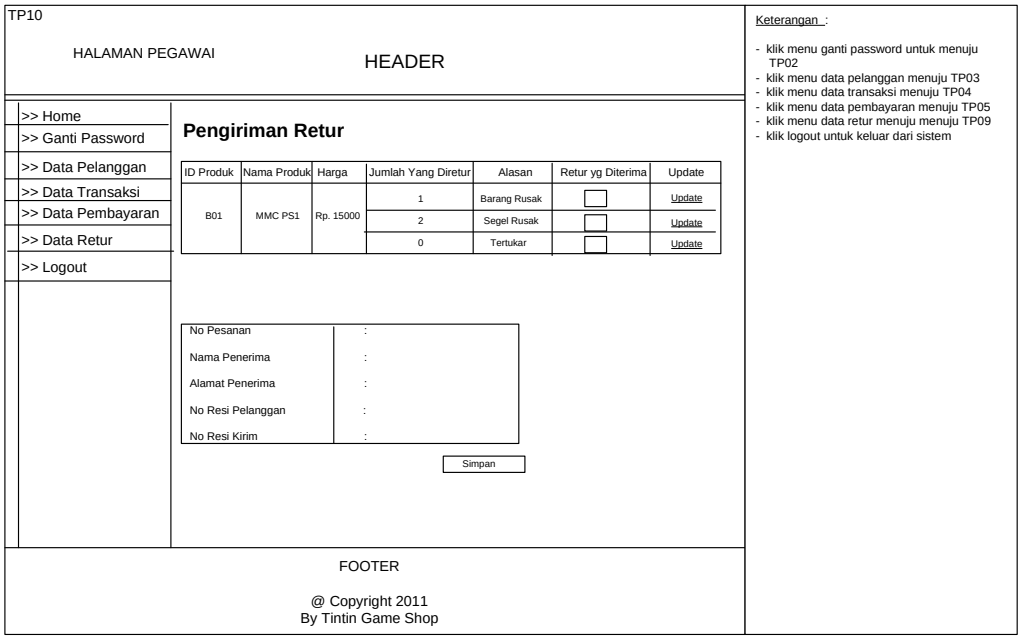
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu date detail retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.92 Persetujuan Retur

10. Perancangan Antarmuka Pengiriman Retur

Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu date detail retur dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :

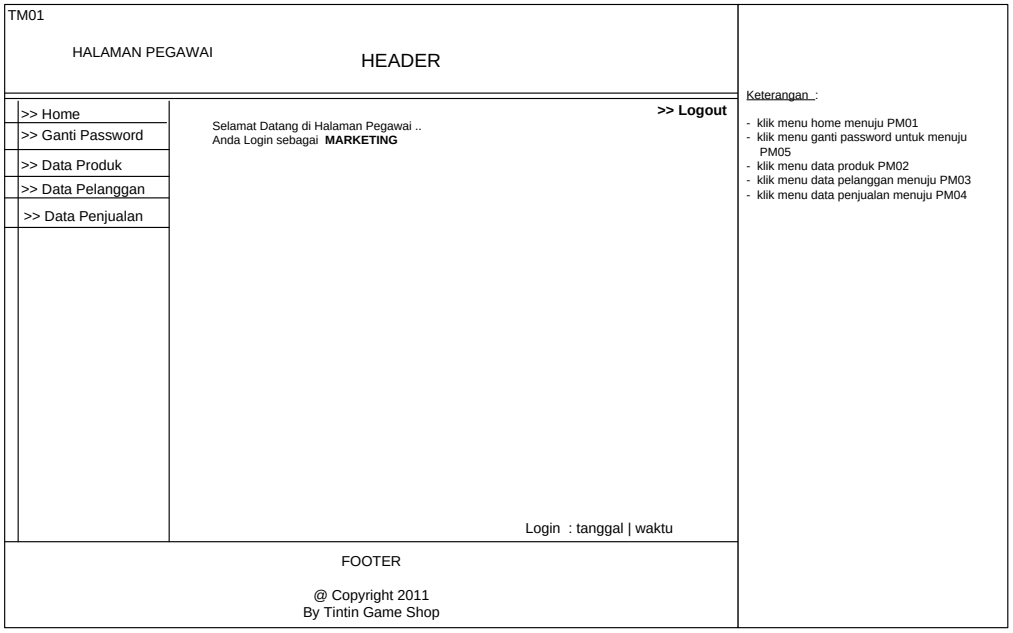


Gambar 3.90 Pengirman Retur

3.3.2.5 Perancangan Antarmuka Marketing

1. Perancangan Antarmuka Menu *Home*

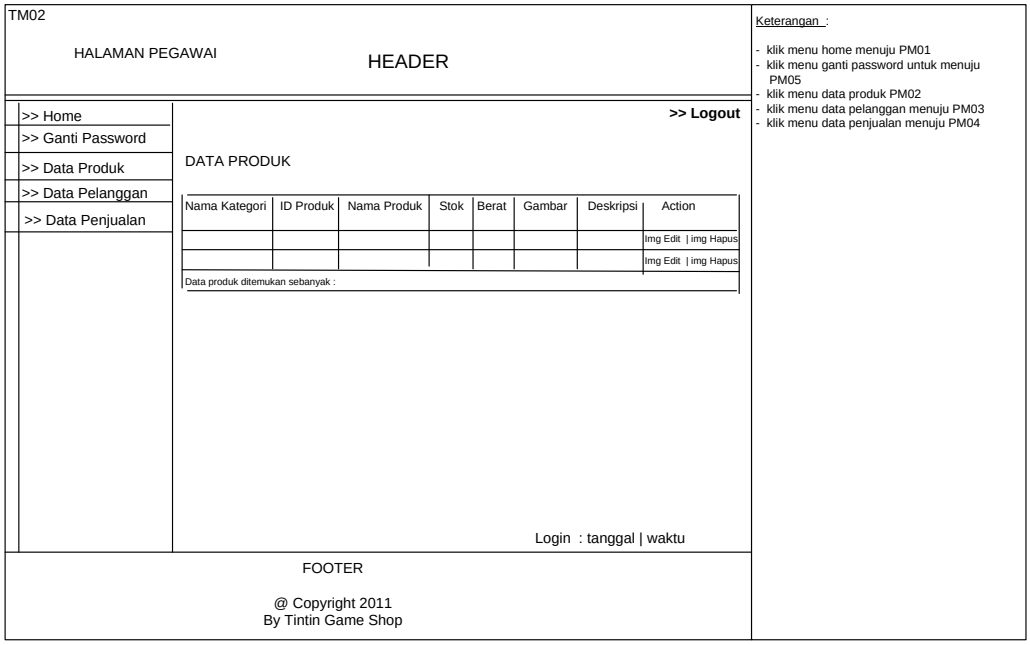
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.91 Menu Home Marketing

2. Perancangan Antarmuka Produk

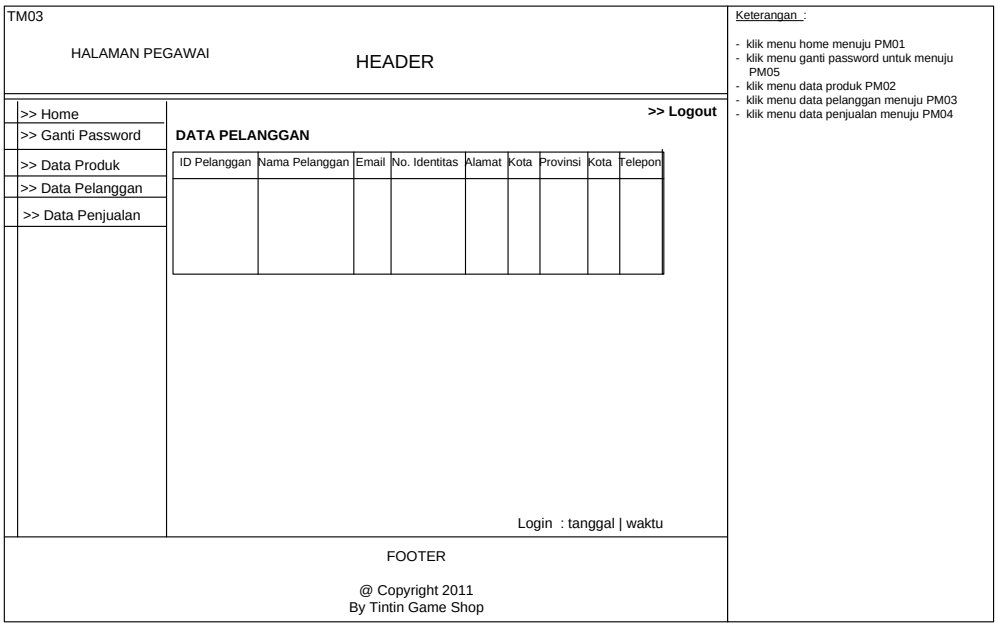
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.92 Data Produk

3. Perancangan Antarmuka Data Pelanggan

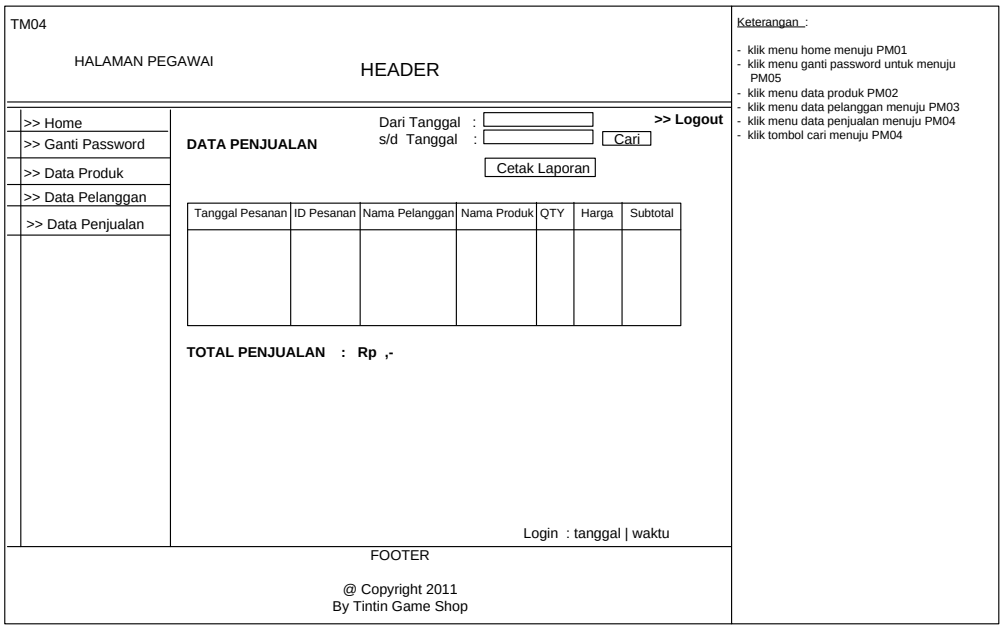
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.93 Data Pelanggan

4. Perancangan Antarmuka Data Penjualan

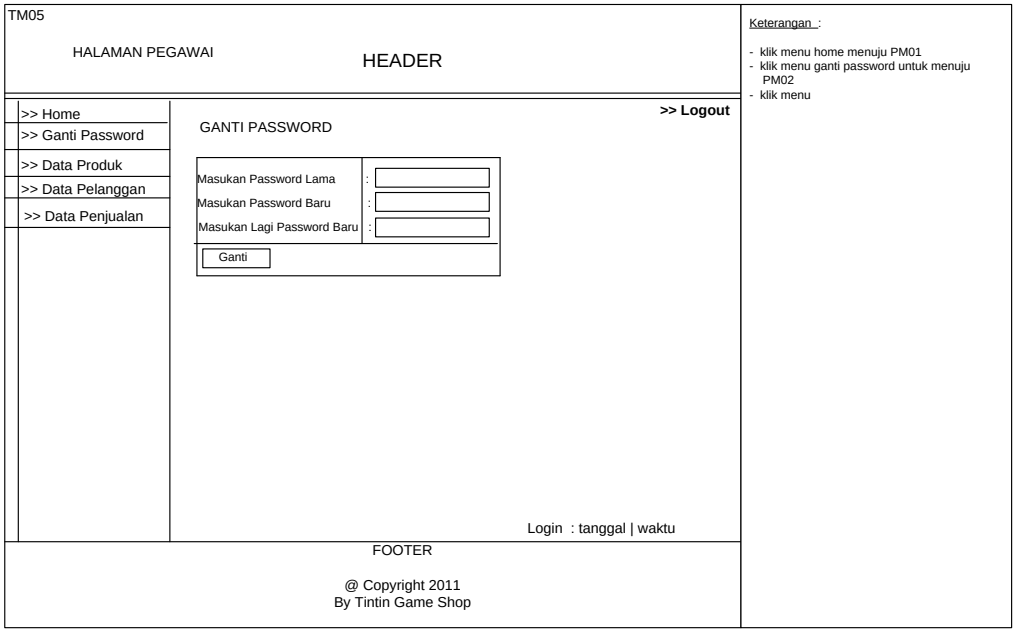
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.94 Data Penjualan

5. Perancangan Antarmuka Ganti Password

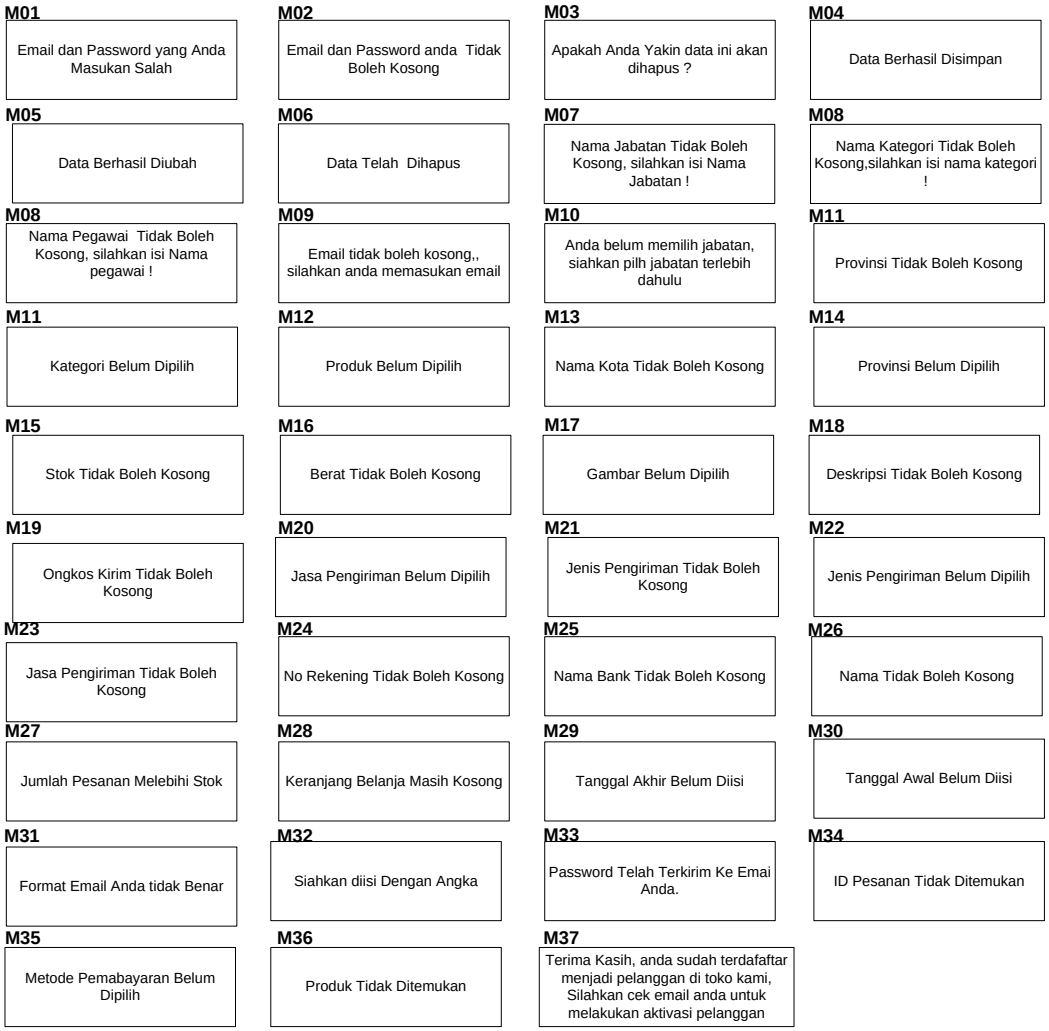
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka menu *home* dari pembangunan aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop* yang tercantum pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.95 Ganti Password

3.3.2.6 Perancangan Pesan

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* di Tintin *Game Shop*. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :



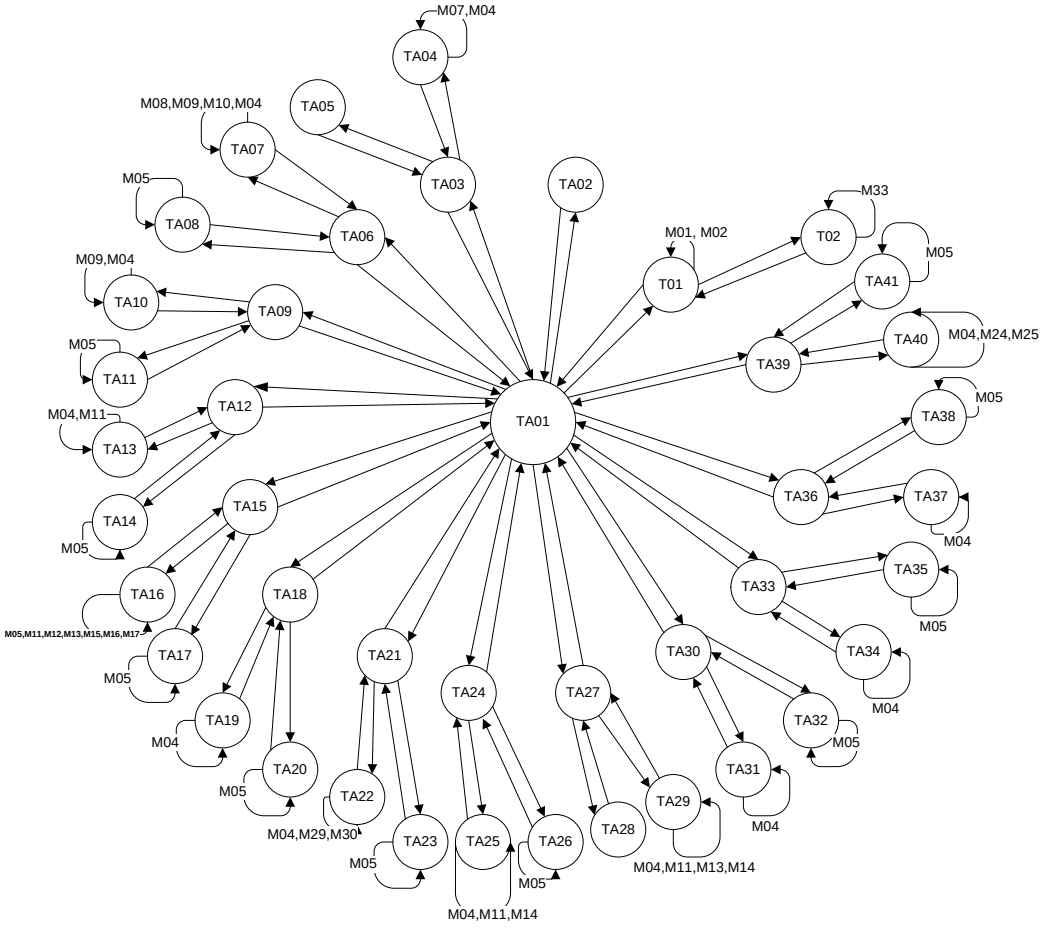
Gambar 3.96 Perancangan Pesan

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.

1. Jaringan Semantik Admnistrator

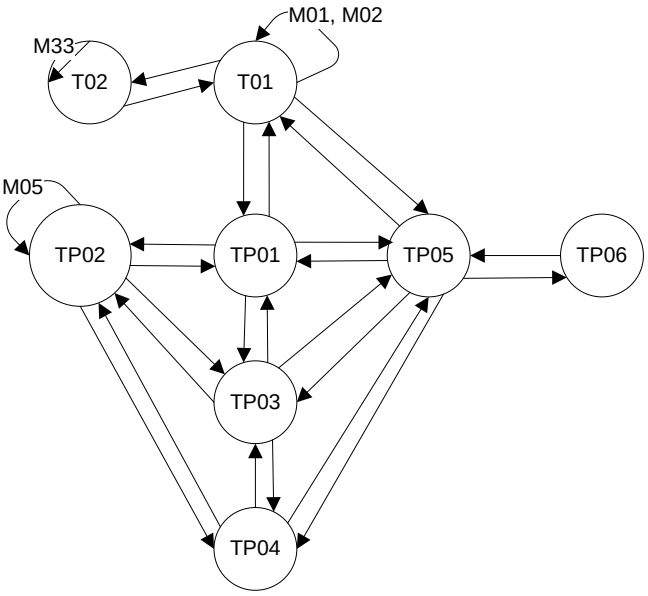
Jaringan Semantik administrator dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 3.97 Jaringan Semantik Administrator

2. Jaringan Semantik Petugas

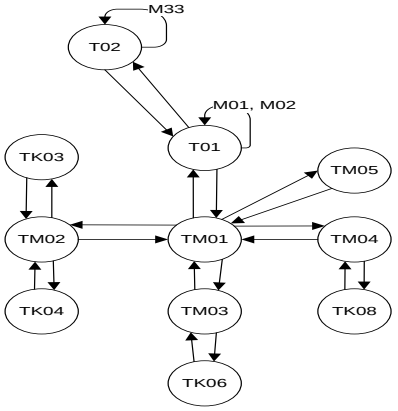
Jaringan Semantik administrator dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 3.98 Jaringan Semantik Petugas

3. Jaringan Semantik Marketing

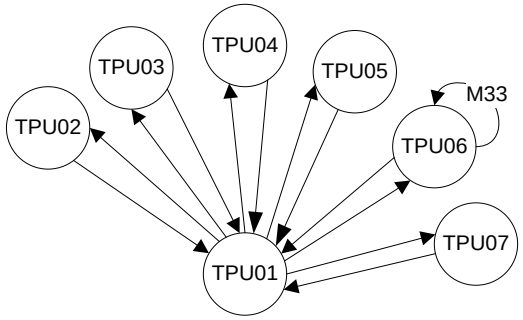
Jaringan Semantik administrator dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 3.99 Jaringan Semantk Marketing

4. Jaringan Semantik Pengunjung

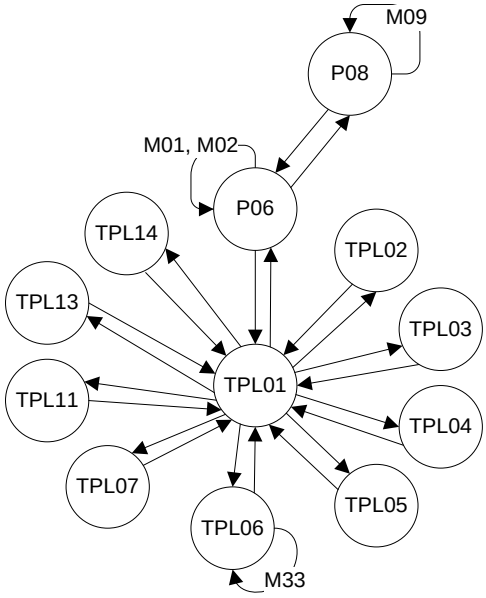
Jaringan Semantik administrator dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 3.100 Jaringan Semantik Pengunjung

5. Jaringan Semantik Pelanggan

Jaringan Semantik administrator dapat dilihat dari gambar dibawah ini.

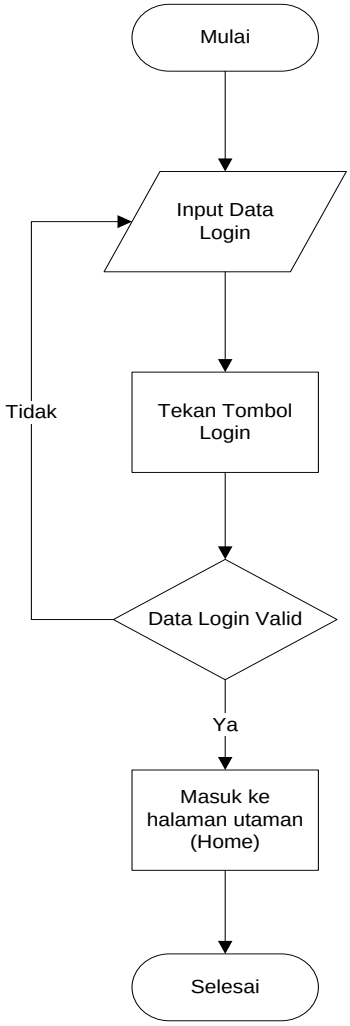


Gambar 3.101 Jaringan Smeantik Pelanggan

3.4 Perancangan Prosedural

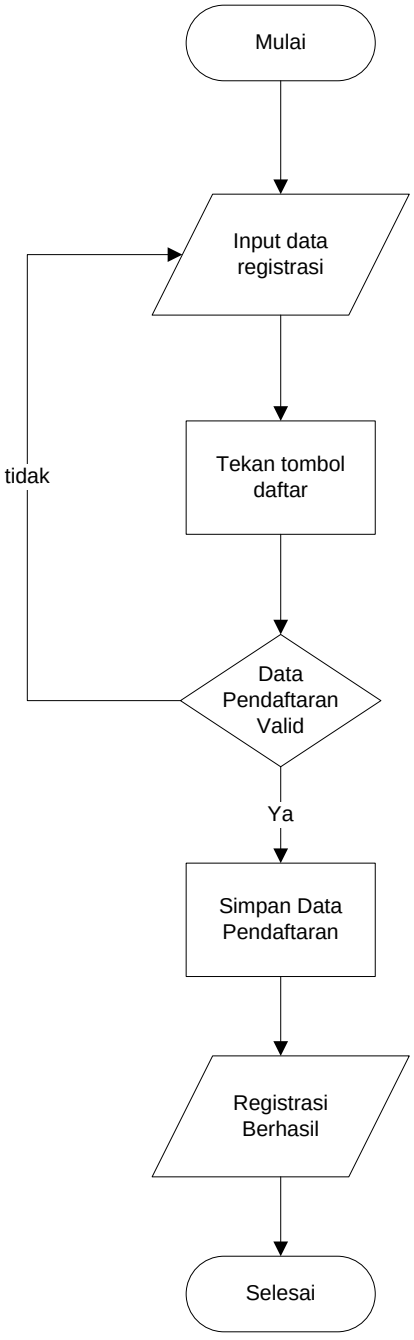
Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu merancang prosedural yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun adalah sebagai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

1. Prosesdur Login



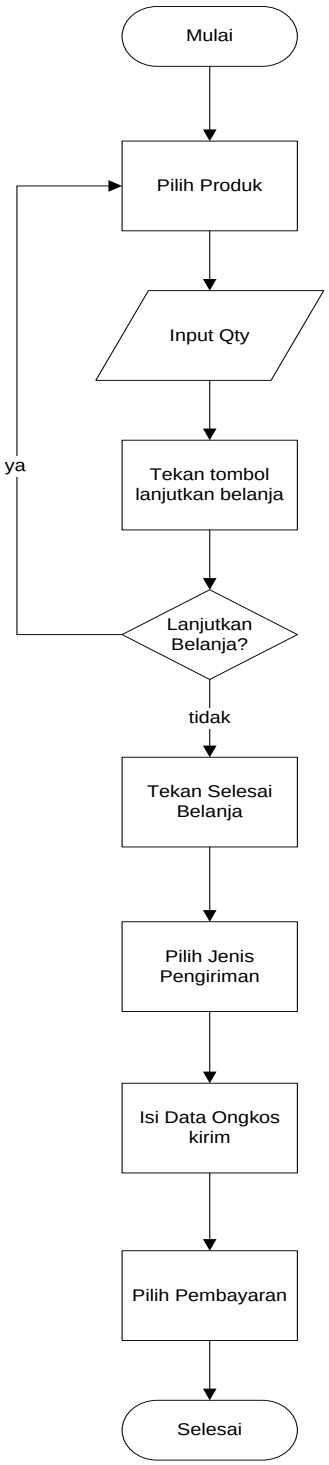
Gambar 3.102 Prosedur Login

2. Prosedur Registrasi



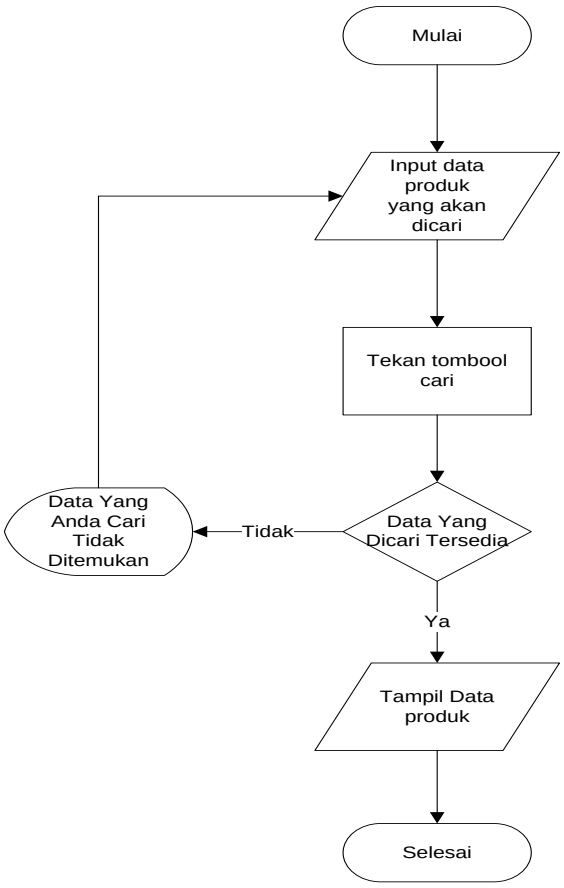
Gambar 3.103 Prosedur Registrasi

3. Prosedur Pemesanan



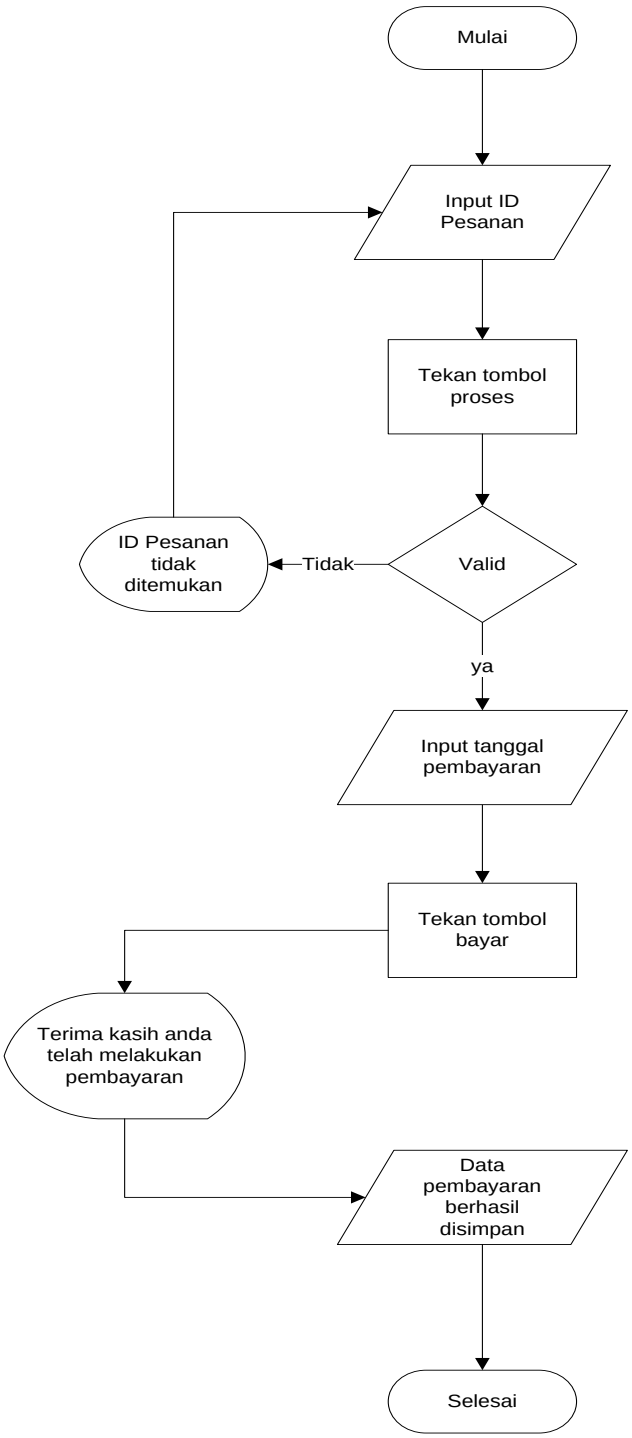
Gambar 3.104 Prosedur Pemesanan

4. Prosedur Cari Produk



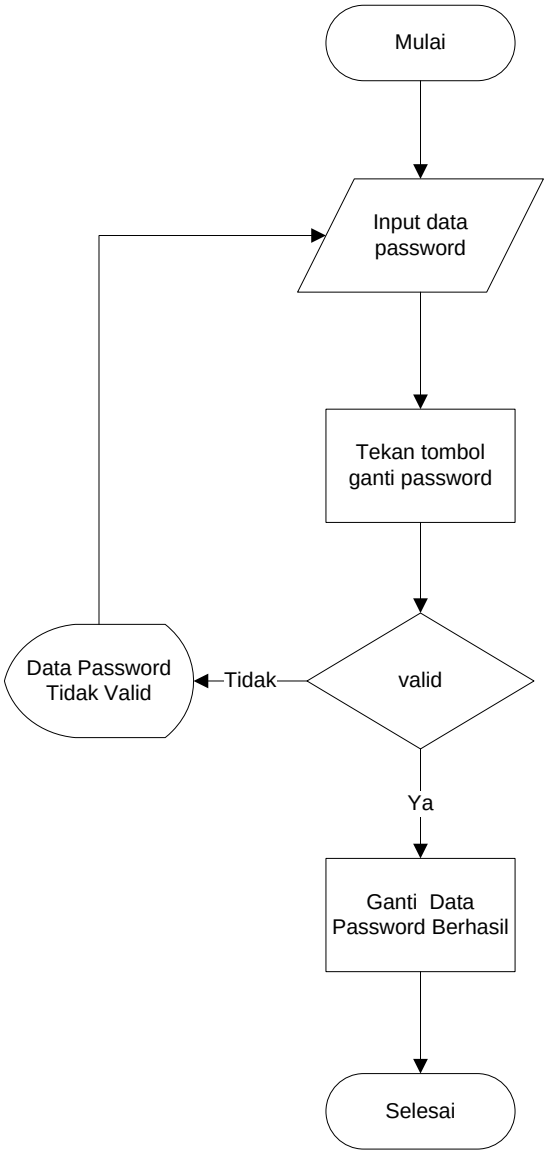
Gambar 3.105 Prosedur Cari Produk

5. Prosedur Konfirmasi Pembayaran



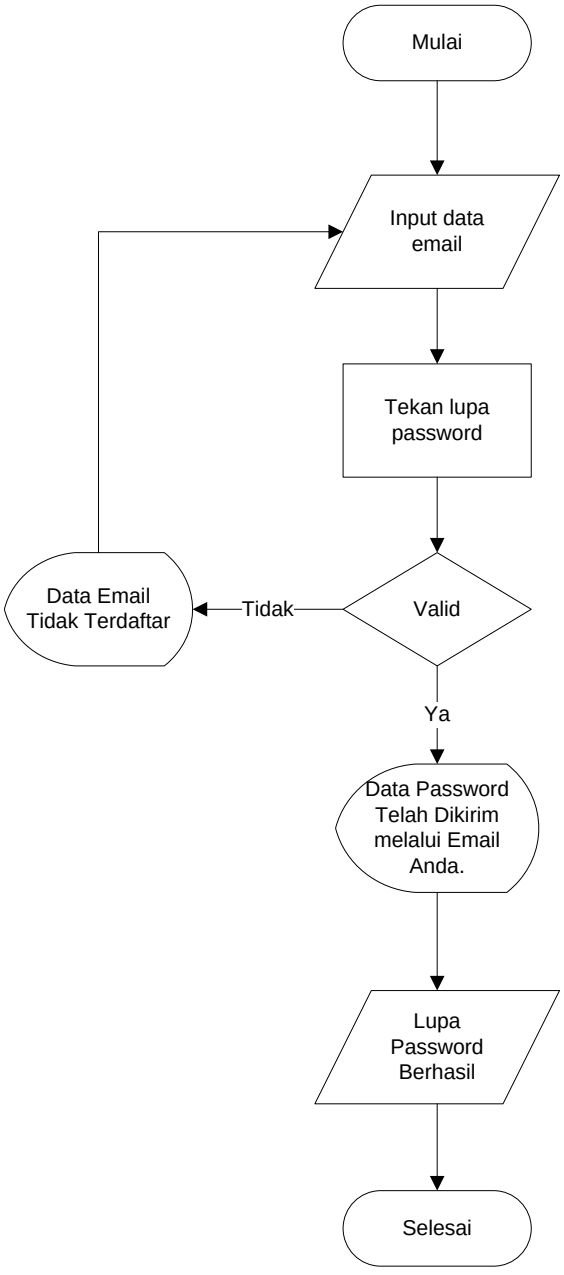
Gambar 3.106 Prosedur Konfirmasi Pemabayaran

6. Prosedur Ganti Password



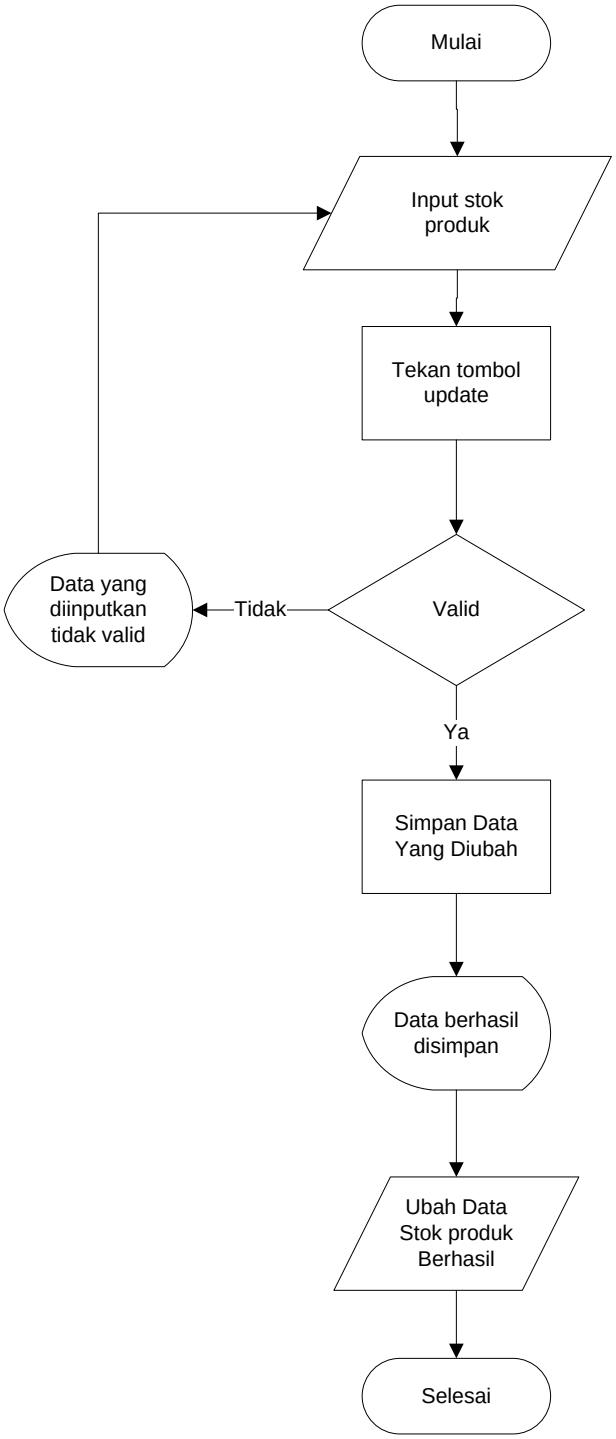
Gambar 3.107 Prosedur Ganti Password

7. Prosedur Lupa Password



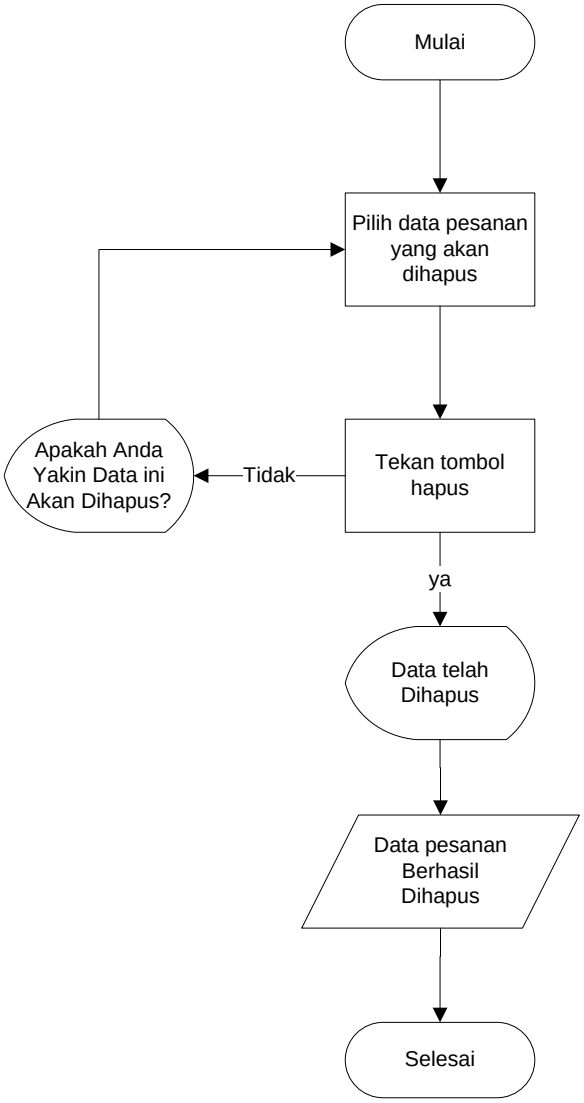
Gambar 3.108 Prosedur Lupa Password

8. Prosedur Ubah stok Pemesanan



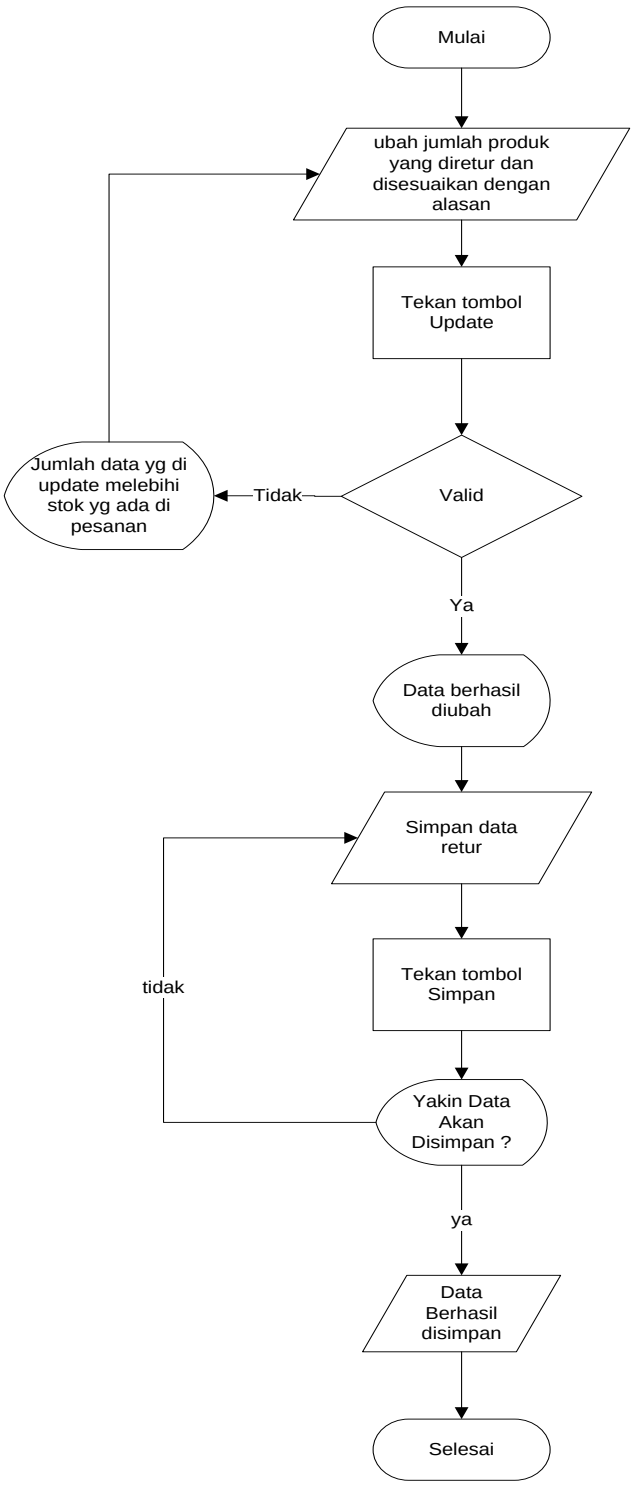
Gambar 3.109 Prosedur Ubah Stok Pemesanan

9. Prosedur Hapus pemesanan



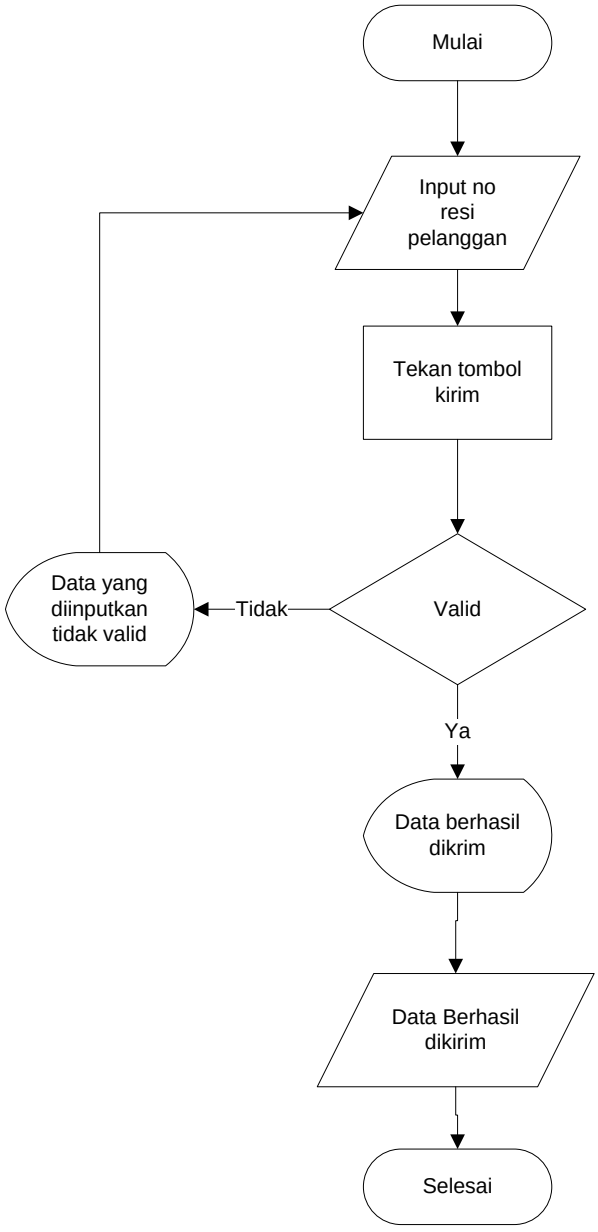
Gambar 3.110 Prosedur Hapus Pemesanan

10. Prosedur Meminta Persetujuan Retur Produk



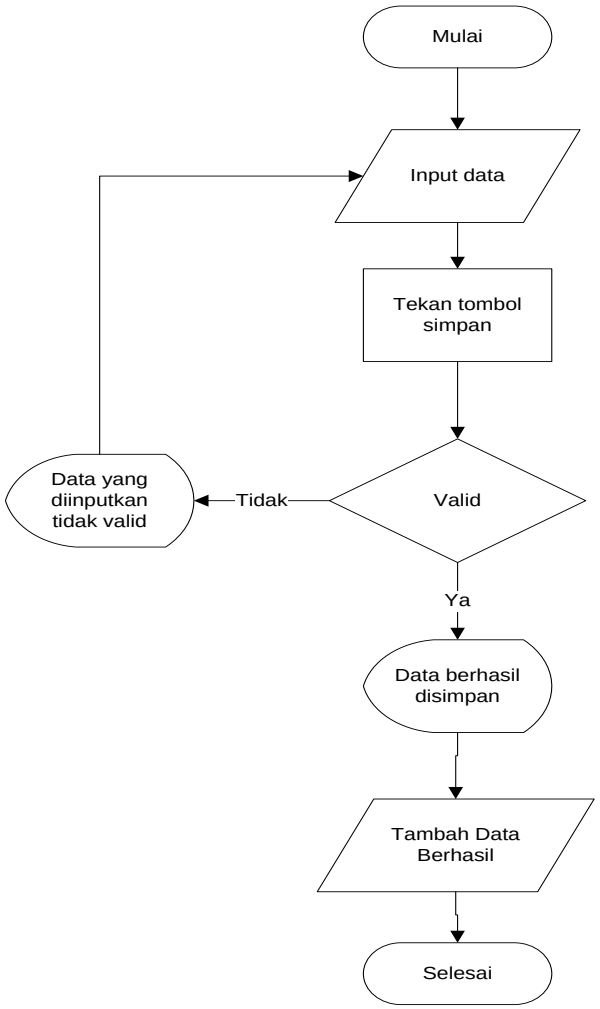
Gambar 3.111 Prosedur Perstujuan Retur

11. Prosedur Konfirmasi Retur

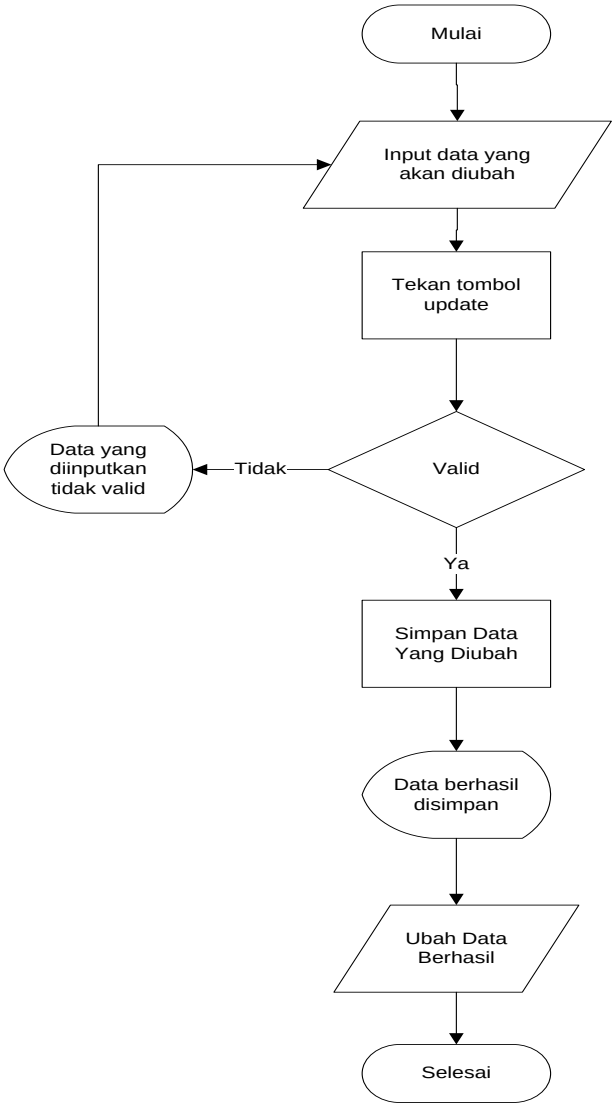


Gambar 3.112 Konfirmasi Retur

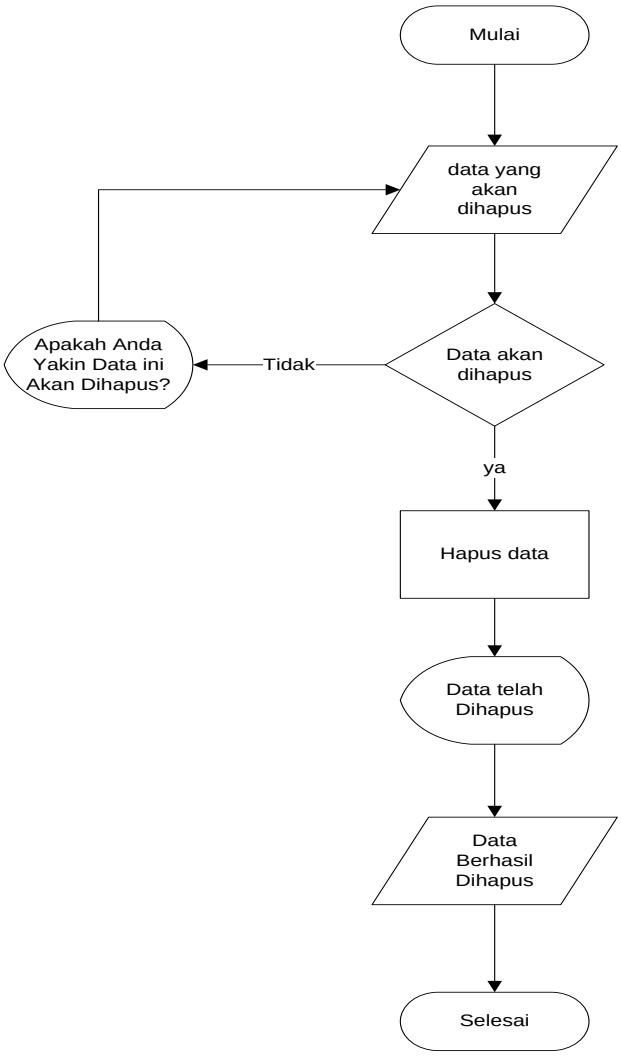
12. Prosedural tambah data terdiri dari prosedural tambah jabatan, tambah pegawai, tambah user, tambah kategori, tambah produk, tambah provinsi, tambah kota, tambah jasa pengiriman, tambah jenis pengiriman, tambah ongkos kirim, Prosedur tambah data ini ini dilakukan oleh pegawai dengan jabatan administrator untuk menambah data. Dibawah ini merupakan gambar untuk prosedur tambah data.



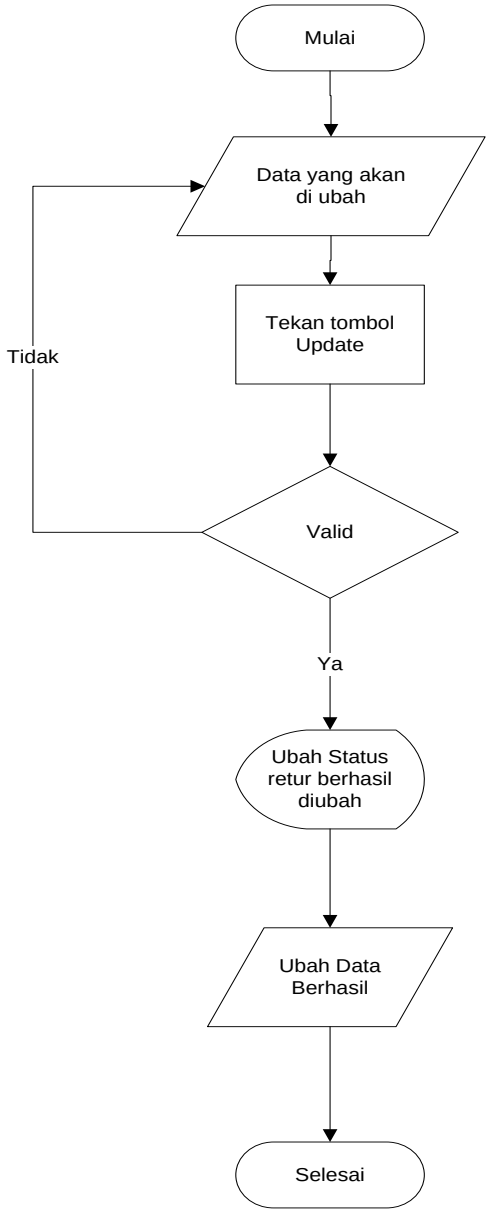
13. Prosedural *edit* data terdiri dari prosedural *edit* jabatan, *edit* pegawai, tambah user, *edit* kategori, *edit* produk, *edit* provinsi, *edit* kota, *edit* jasa pengiriman, *edit* jenis pengiriman, *edit* ongkos kirim, Prosedur *edit* data ini ini dilakukan oleh pegawai dengan jabatan administrator untuk mengubah data. Dibawah ini merupakan gambar untuk prosedur tambah data.



14. Prosedural hapus data terdiri dari prosedural hapus jabatan, hapus pegawai, hapus user, hapus kategori, hapus produk, hapus provinsi, hapus kota, hapus jasa pengiriman, hapus jenis pengiriman, hapus ongkos kirim, Prosedur hapus data ini ini dilakukan oleh pegawai dengan jabatan administrator untuk menghapus data. Dibawah ini merupakan gambar untuk prosedur tambah data.

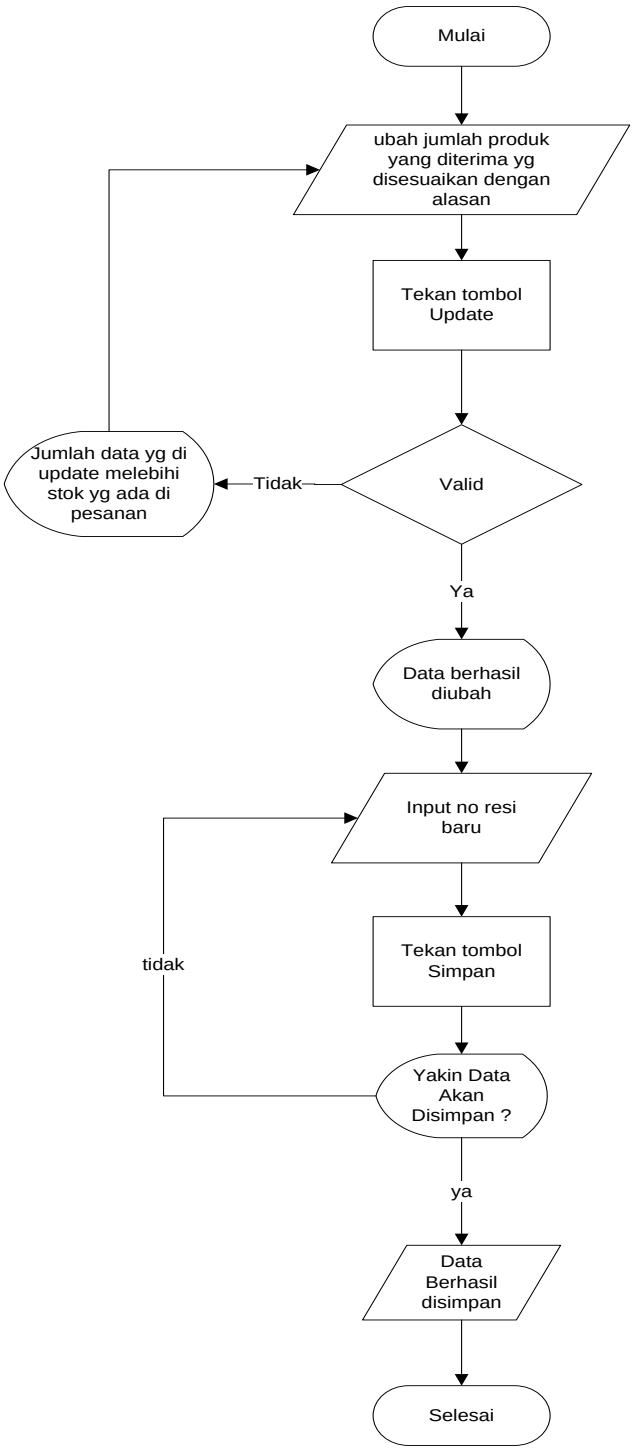


15. Prosedur Update Persetujuan Retur



Gambar 3.113 Prosedur Update Pesrtujuan Retur

16. Prosedur Kirim Retur Produk



Gambar 3.114 Prosedur Pengiriman Retur