BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan kegiatan penguraian suatu data dan informasi yang utuh dan nyata kedalam bagian-bagian atau komponen-komponennya yang bertujuan untuk mengidentifikasikan serta mengevakuasi masalah-masalah yang muncul, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga mengarah kepada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan. Untuk memahami alur dari informasi dalam sistem, diperlukan pendokumentasian dalam merancang suatu aplikasi *e-commerce* pada Purnama Furniture sehingga akan mempermudah tahap pengembangan sistem.

3.1.1 Analisis Masalah

Sistem penjualan yang dipakai di Purnama Furniture sekarang ini yaitu pelanggan yang harus datang langsung ke Purnama Furniture untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan, kemudian setelah pelanggan telah mendapatkan produk yang diinginkannya maka pelanggan melakukan transaksi pembayaran ke kasir dan mengambil produk yang telah dibelinya setelah selesai melakukan transaksi pembayaran.

Pengelolaan transaksi yang dipakai di Purnama Furniture sekarang ini adalah menggunakan faktur rangkap dua untuk mencatat setiap transaksi dan

menyimpan salah satunya sebagai bukti untuk kemudian melakukan penghitungan, serta melakukan pencatatan pada buku untuk setiap transaksi yang terjadi. Setiap hari seluruh faktur dan catatan transaksi yang ada dikumpulkan serta dimasukan kedalam komputer dengan menggunakan *Software Microsoft Excel* untuk memudahkan proses pengolahan data.

Setiap barang yang masuk dan keluar dicatat dalam sebuah buku untuk memudahkan perusahaan ketika ada konsumen yang melakukan pemesanan ataupun menanyakan kesediaan barang dan menentukan barang-barang yang harus diperbanyak ataupun yang harus dikurangi. Semakin banyaknya jumlah barang dan transaksi yang terjadi sering menyulitkan perusahaan, karena lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pencarian dan pendataan barang.

Dalam melakukan promosi, perusahaan juga membuat poster, pamflet dan media surat kabar sebagai sarana promosi. Dengan cara-cara tersebut perusahan sering mendapatkan permasalahan baik dari pemasangan pamflet, poster dan media surat kabar ketika terjadi perubahan data akan menyulitkan pihak perusahaan untuk mengubahnya serta membutuhkan biaya yang mahal.

3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Ketika akan membangun sebuah program aplikasi, tahap pertama yang harus dilakukan yaitu dengan mempelajari dan menganalisa sistem yang sedang berjalan. Analisis penjualan pada Purnama Furniture yang sedang berjalan saat ini akan digambarkan dalam *flowmap*.

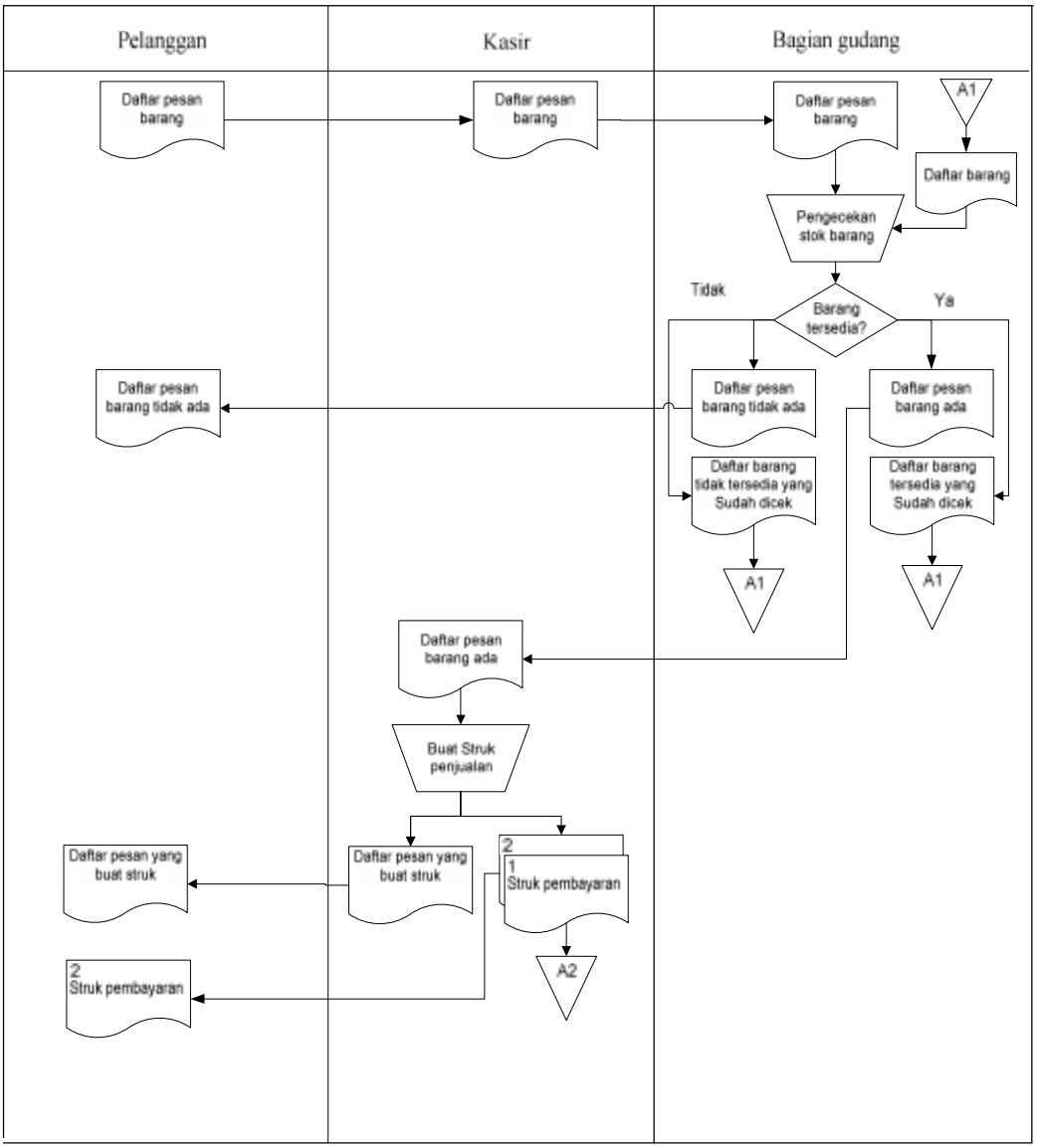
3.1.2.1 Prosedur penjualan produk

Penjualan barang adalah kegiatan jual barang kepada pelanggan, dengan catatan barang yang dijual dapat langsung dibeli oleh pelanggan sesuai dengan persediaan barang yang ada.

Prosedur yang ada pada penjualan yaitu sebagai berikut :

1. Pelanggan memberikan daftar pesan barang ke bagian transaksi (kasir), daftar barang tersebut diberikan ke Bagian gudangg untuk dilakukan pengecekkan barang dari daftar barang, apakah barang tersedia atau tidak.
2. Apabila barang tidak tersedia, maka daftar pesan barang akan diberikan kembali kepada pelanggan, apabila barang tersedia daftar pesan barang ada diberikan ke kasir, selanjutnya akan dibuatkan faktur penjualan rangkap dua oleh bagian transaksi (kasir).
3. Kasir membuat struk sebagai bukti transaksi pembelian sebanyak dua rangkap.
4. Kasir memberikan struk dua dan daftar pesanan barang kepada pelanggan, kemudian struk satu diarsipkan oleh kasir

Untuk mengetahui aliran dokumen penjualan maka dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Flowmap Sistem penjualan produk yang sedang berjalan

Keterangan

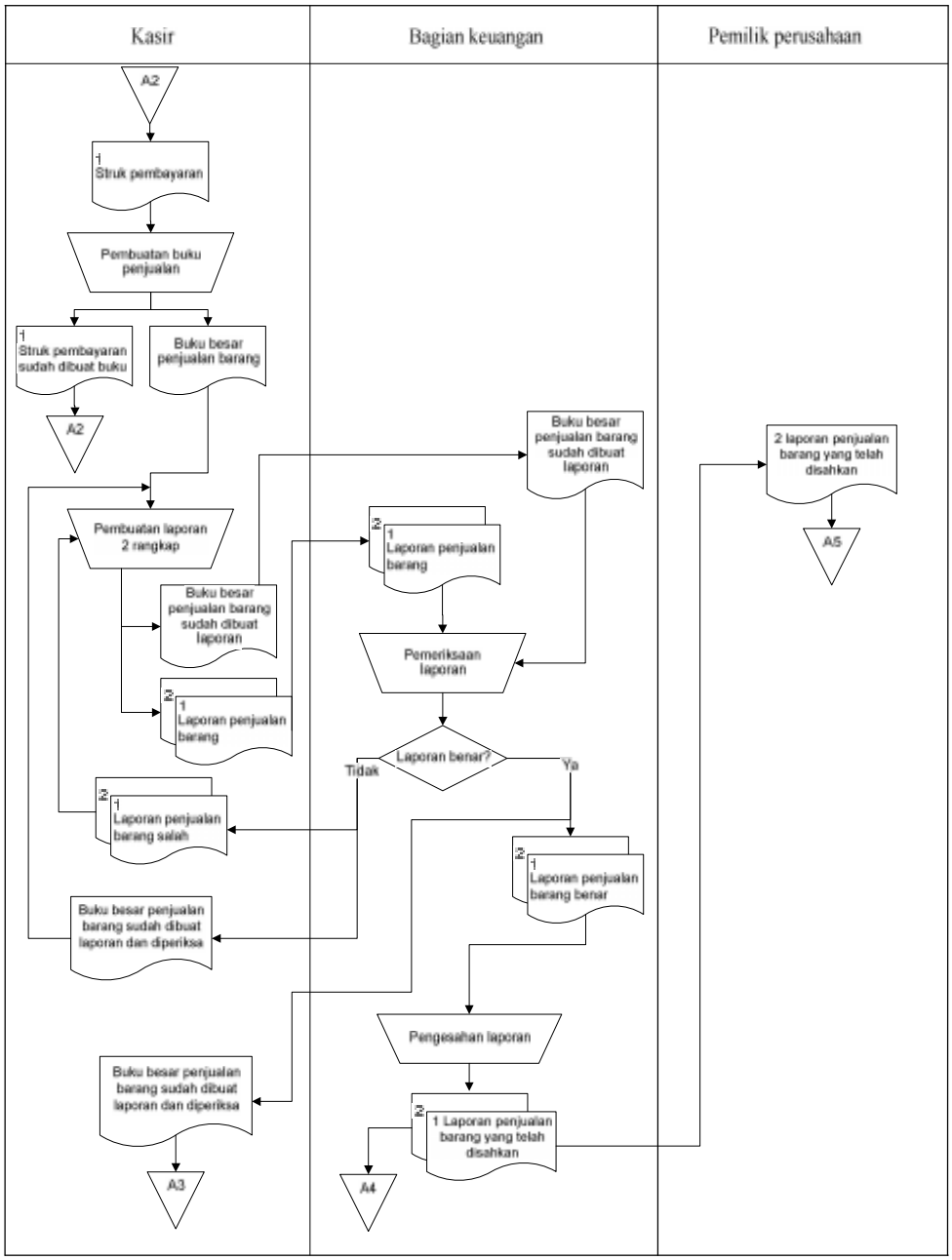
A1 : Arsip daftar barang

A2 : Arsip struk pembayaran

3.1.2.2 Prosedur Pembuatan Laporan

1. Bagian kasir membuat buku besar penjualan berdasarkan struk penjualan, struk penjualan diarsipkan kembali.
2. Bagian kasir membuat laporan penjualan barang sebanyak dua rangkap yang dilihat dari buku besar penjualan barang.
3. Laporan yang telah dibuat dan buku besar penjualan barang dibagian kasir kemudian diserahkan ke bagian keuangan untuk proses pemeriksaan dan pengesahaan laporan.
4. Sebelum pengesahan dibagian keuangan memeriksa apakah data laporan benar dengan buku besar penjualan barang jika tidak maka laporan penjualan dikembalikan ke bagian transaksi untuk dibuat laporan penjualan yang baru dan buku besar penjualan barang diserahkan ke bagian kasir. Jika laporan penjualan benar maka bagian keuangan melakukan pengesahaan laporan penjualan dan buku besar penjualan barang diserahkan ke bagian kasir untuk diarsipkan oleh bagian kasir.
5. Setelah laporan disahkan selanjutnya laporan dibagian keuangan satu untuk diarsipkan dan diserahkan kepada pemilik perusahaan satu sebagai laporan penjualan barang.

Untuk mengetahui aliran dokumen penjualan maka dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini:



Gambar 3.2 Flowmap pembuatan laporan yang sedang berjalan

Keterangan :

A2 : Arsip struk pembayaran

A3 : Arsip buku besar penjualan barang

A4 : Arsip laporan penjualan oleh bagian keuangan

A5 : Arsip laporan penjualan oleh pemilik perusahaa

3.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

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

Tabel 3.1 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1	Sistem penjualan yang dipakai di Purnama Furniture sekarang ini yaitu pelanggan yang harus datang langsung ke Toko Purnama Furniture untuk memilih dan membeli produk yang diinginkan.	Perusahaan
2	Pengelolaan transaksi yang berlangsung saat ini masih menggunakan sistem manual dimana setiap terjadi transaksi dengan pelanggan, kasir membuat bukti pembayaran transaksi sebanyak dua rangkap dengan mencatat setiap produk yang telah dibeli pelanggan. Rangkap kedua diberikan ke pelanggan sedangkan untuk rangkap pertama disimpan sebagai arsip oleh kasir untuk dilakukan perhitungan kemudian.	Perusahaan
3	Perusahaan kesulitan dalam menentukan kesediaan barang dan menentukan barang-barang mana yang harus diperbanyak ataup yang harus dikurangi.	Perusahaan
4	Dengan sistem yang berjalan saat ini, pemberian informasi kepada pelanggan dirasakan kurang efektif sehingga pelanggan belum tentu mendapatkan informasi secara lengkap dan akurat.	Pelanggan

3.1.4 Solusi yang ditawarkan

Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang berjalan, solusi yang ditawarkan adalah pembuatan aplikasi *e-commerce* di Purnama Furniture. Dalam sistem ini, pelanggan dapat melihat informasi produk dan dapat melakukan pemesanan secara *online*. Dengan sistem ini juga diharapkan dapat membantu perusahaan

dalam mempromosikan Purnama Furniture serta diharapkan dapat membantu menyelesaikan pengelolaan transaksi dan pengolahan data yang terjadi di Purnama Furniture dengan tujuan menghasilkan informasi dengan cepat dan akurat.

3.2 Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional

3.2.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

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

3.2.1.1 Analisis Pengguna

Pengguna perangkat lunak ini adalah para pengakses Internet yang menggunakan penjelajah situs (web *browser*).

Pengguna juga dapat berupa pengguna yang memiliki tingkat otorisasi khusus yang disebut sebagai administrator atau operator yang mempunyai wewenang untuk melakukan modifikasi pada informasi barang yang hendak dijual.

Tabel 3.2 Analisis Pengguna

Pengguna	
Administrator	
Tanggung jawab	Mengelola data yang terdapat di aplikasi.
Hak akses	Mengelola profil administrator, melakukan pengelolaan pengaturan perusahaan, pengelolaan operator dan Bagian gudangg, mengelola pengaturan transaksi, dan melihat data anggota.

Tingkat pendidikan	SMA sederajat.
Tingkat keterampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang internet.
pengalaman	1 tahun menggunakan komputer
Jenis pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.
Operator	
Tanggung jawab	Mengelola data yang terdapat di aplikasi.
Hak akses	Mengelola profil operator, merubah password operator, pengelolaan pemesanan, pengelolaan laporan penjualan.
Tingkat pendidikan	Minimal SMA sederajat.
Tingkat keterampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang internet.
pengalaman	1 tahun menggunakan komputer
Jenis pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.
Bagian gudangg	
Tanggung jawab	Mengelola data yang terdapat di aplikasi.
Hak akses	Mengelola profil Bagian gudangg, melakukan pengolaan kategori produk, pengelolaan barang, pengelolaan ongkos kirim.
Tingkat pendidikan	Minimal SMA sederajat.
Tingkat keterampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang internet.
pengalaman	1 tahun menggunakan komputer
Jenis pelatihan	Cara menggunakan aplikasi.
Anggota	
Tanggung jawab	Melakukan pemesanan.
Hak akses	Melakukan pemesanan barang, mengubah data pribadi,

	melihat transaksi yang sudah pernah dilakukan, mengelola keranjang belanja.
Tingkat pendidikan	SMA.
Tingkat keterampilan	Dapat menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk browsing.
pengalaman	Pernah melakukan transaksi pembelian secara online.
Jenis pelatihan	Tidak ada
Pengunjung	
Tanggung jawab	Tidak ada
Hak akses	Dapat melihat katalog barang yang terdapat di website tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang karena belum melakukan registrasi, dapat menjadi member dengan melakukan registrasi.
Tingkat pendidikan	Tidak ada
Tingkat keterampilan	Dapat menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk browsing.
pengalaman	Tidak ada
Jenis pelatihan	Tidak ada

Sedangkan fakta pengguna yang ada dilapangan saat ini seperti pada tabel

3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Fakta Pengguna

pengguna	Tingkat pendidikan	Tingkat keterampilan	pengalaman
kasir	SMA	Mengoperasikan *Microsoft office.*	1 tahun dibidang komputer
Bag. gudang	SMA	Mengoperasikan *Microsoft office.*	1 tahun dibidang komputer

Bag. keuangan	D3	Menguasai teknik komputerisasi, kemampuan dibidang komputer, mengerti transaksi web.	3 tahun dibidang komputer

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

3.2.1.2 Analisis Perangkat Keras

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

1. *Processor* dengan kecepatan 2.0 GHz + *Motherboard*
2. *Hard disk space* 80 GB terpasang
3. RAM 512 MB
4. VGA *card* 128 MB
5. *Monitor* 17”
6. *Lan Card 10/100Mbps*
7. *Mouse*
8. *Keyboard*

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

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz + *Motherboard*
2. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB
3. RAM minimal 256 MB
4. VGA *Card* minimal 64 MB
5. *Monitor*
6. *Lan Card 10/100Mbps*
7. *Mouse*
8. *keyboard*
9. *Printer*
10. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

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

1. *Printer*
2. Koneksi *internet* minimal 64 kbps

3.2.1.3 Analisis Perangkat Lunak

Sistem Operasi yang digunakan di Purnama Furniture adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi *Windows* XP SP2
2. Internet Exploler
3. *Microsoft Office* 2007

Perangakat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

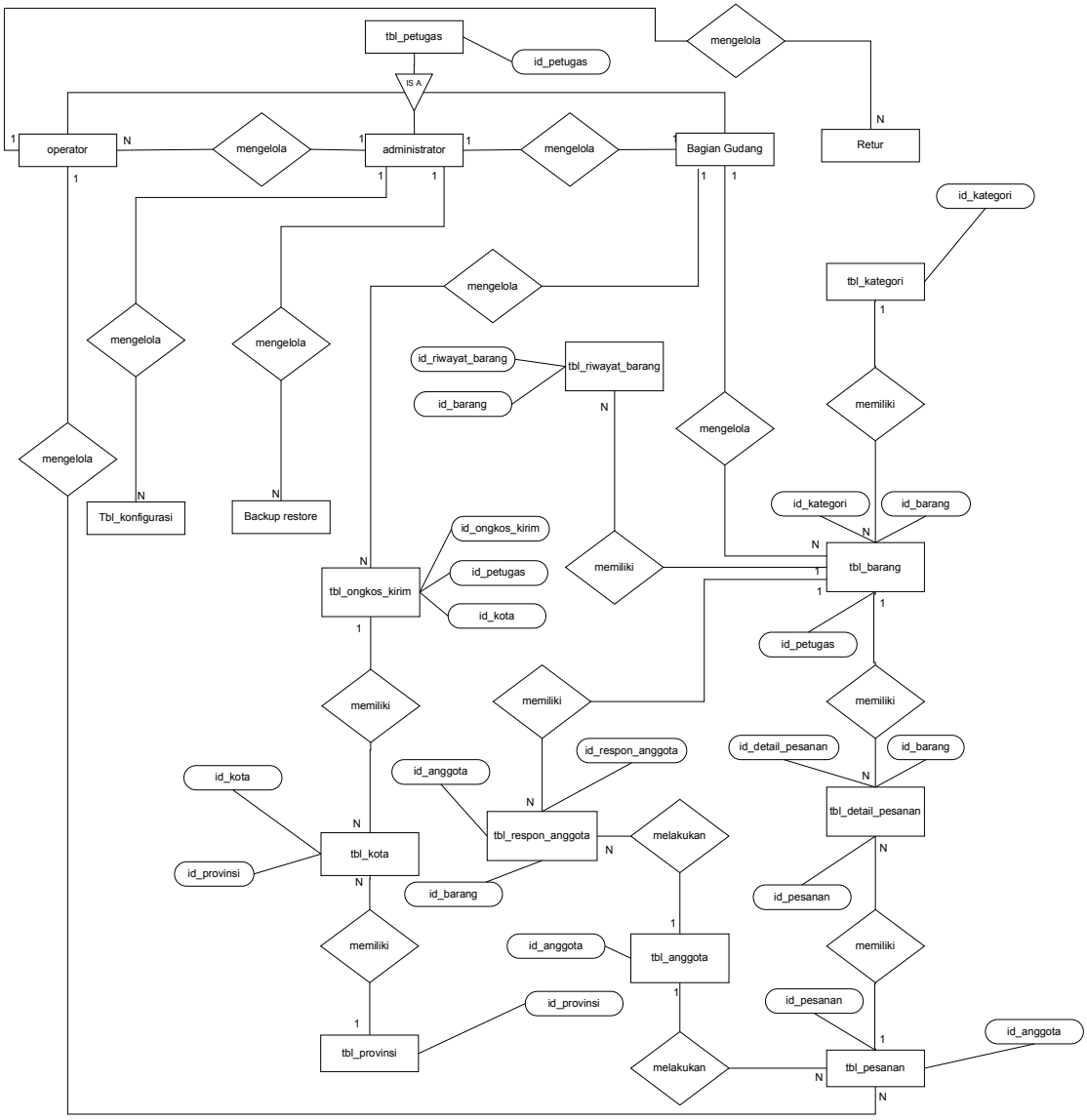
1. Sistem operasi bebas dikarenakan berbasis web
2. Mozila Firefox 4.0 sebagai *browser*
3. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007*
4. XAMPP sebagai *Web Server*
5. PHP
6. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP
7. MySQL sebagai DBMS

Berdasarkan analisis perangkat lunak diatas, masih banyak kekurangan yang harus diadakan oleh pihak Purnama Furniture diantaranaya sebagai berikut :

1. Mozila Firefox 4.0 sebagai *browser* dikarenakan IE masih kurang efektif.
2. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007* dikarenakan *Microsoft Office* 2007 belum tersediakan *Microsoft Visio 2007.*
3. XAMPP sebagai *Web Server*
4. PHP
5. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP.
6. MySQL sebagai DBMS

3.2.1.4 Analisis Data

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



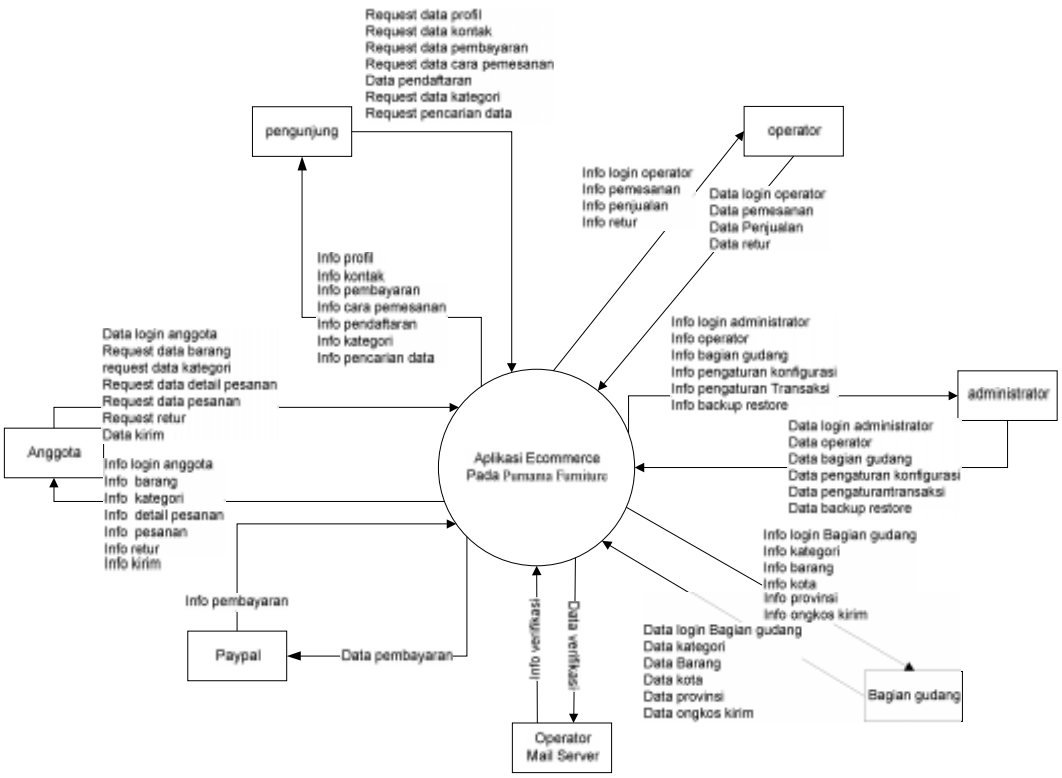
Gambar 3.3 ER Diagram *E-commerce* pada Purnama Furniture

3.2.2 Analisis kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah kebutuhan perangkat lunak terhadap aspek-aspek yang berhubungan dengan perancangan sistem yang akan dibangun.

3.2.2.1 Diagram Konteks

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



Gambar 3.4 Diagram Konteks *E-commerce* pada Purnama Furniture

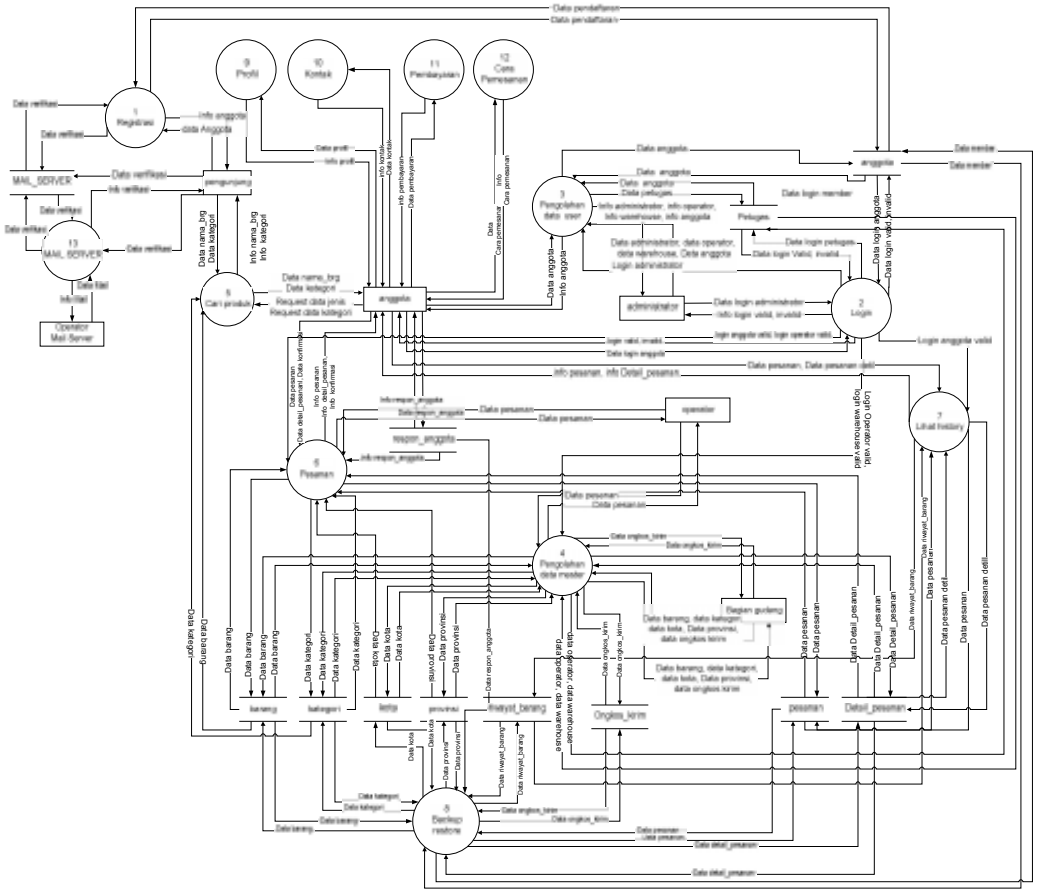
3.2.2.2 *Data Flow Diagram*

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. *DFD*

Sistem informasi pemesanan dan penjualan yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, berikut *data flow diagram* selengkapnya :

1. DFD Level 1

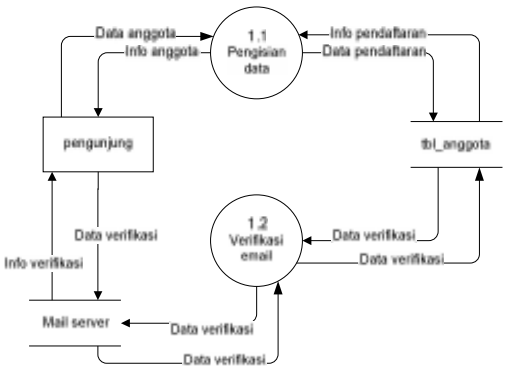
   Pada dfd level 1 ini terdapat 12 proses, registrasi, login, pengolahan data user, pengolahan data master, cari produk, pesanan, lihat history, backup restore, profil, mailserver, kontak, pembayaran, cara pemesanan.



Gambar 3.5 DFD level 1

2. DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi

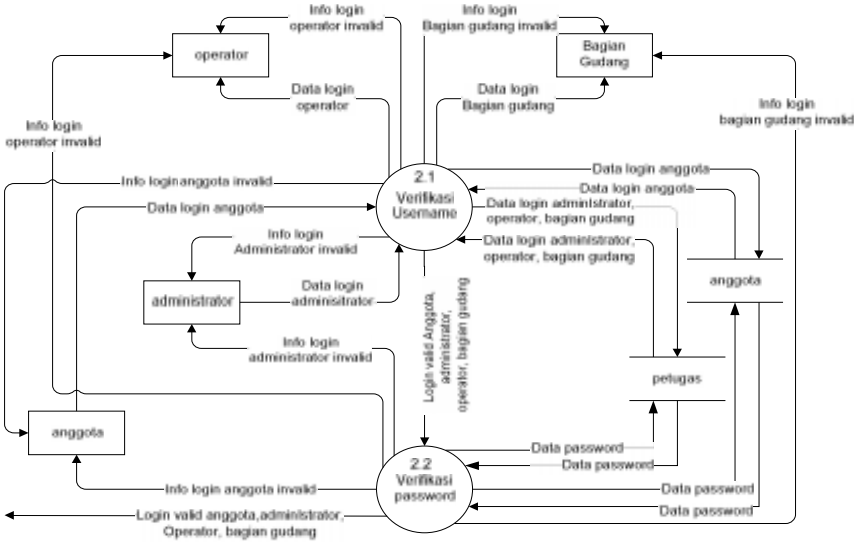
Pada proses registrasi memiliki 2 proses, yaitu pengisian data dan verifikasi email. proses ini pengunjung mengisi data pribadi dan email kemudian pengunjung akan mendapatkan kode verifikasi ke email.



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi

3. DFD Level 2 Proses 2.0 Login

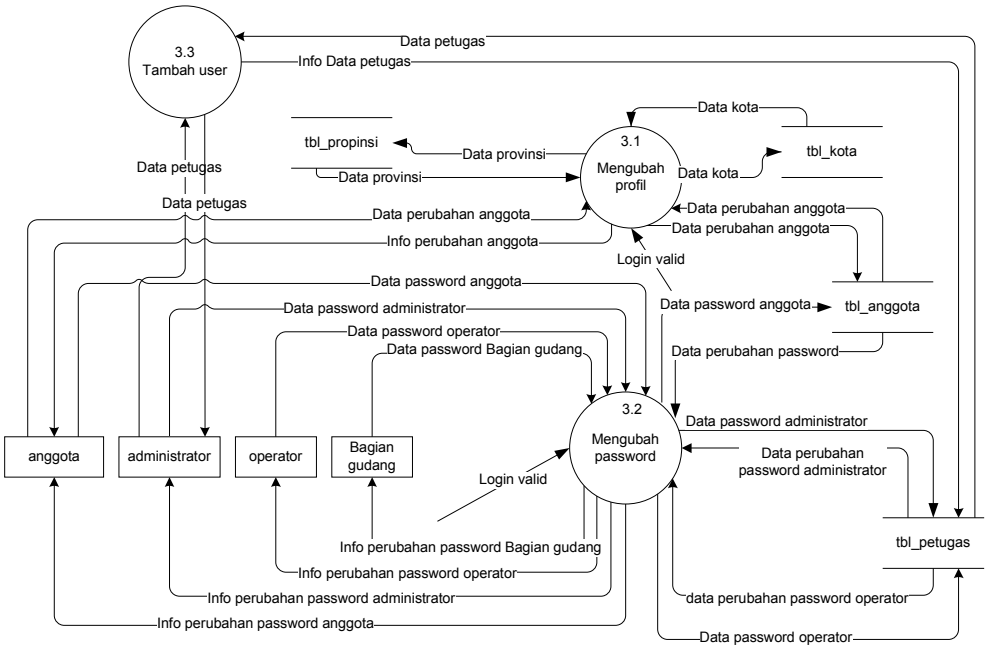
Pada proses login memiliki 2 proses, yaitu verfikasi *email* dan verifikasi *password* . proses ini masukan anggota hanya memasukan *email* dan *password.*



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 2.0 login

4. DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan data user

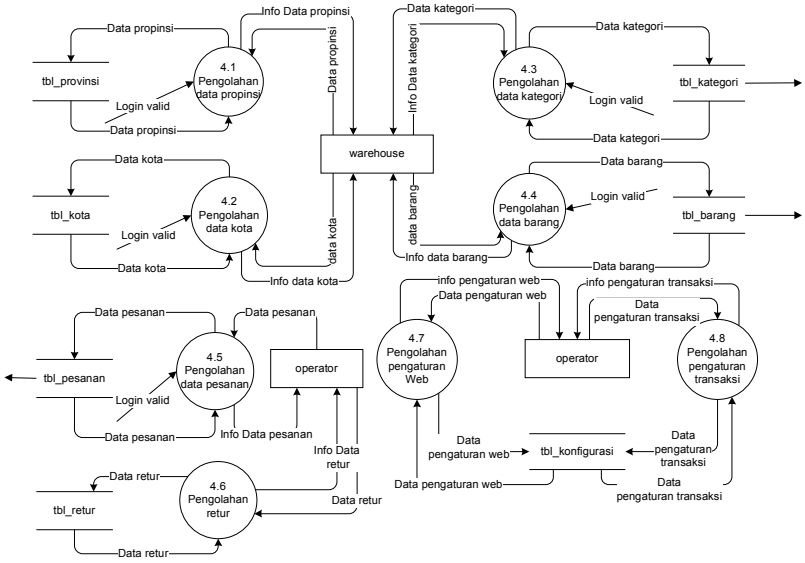
   Pada proses pengolahan data user memiliki 3 proses, yaitu mengubah profil ,mengubah *password* dan menambah user . proses ini tentang perubahaan profil dan *password* anggota sedangkan administrator dapat merubah *password*, menambah petugas.



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data User

5. DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Master

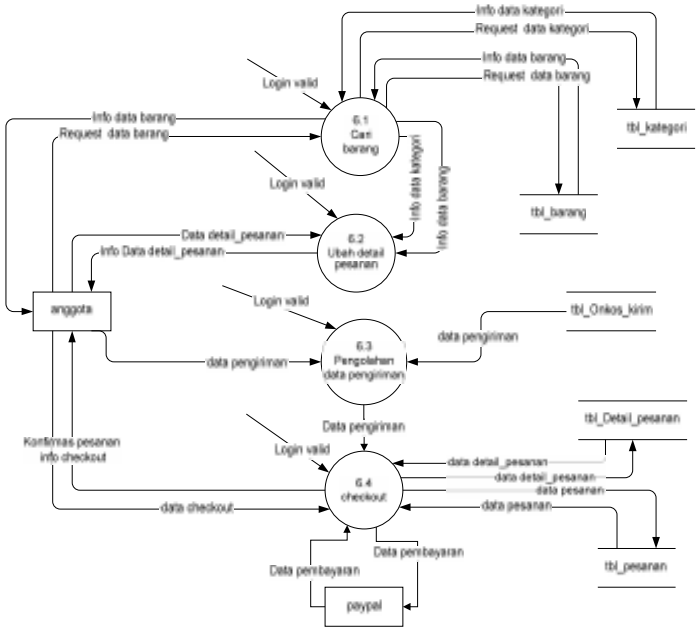
   Pada proses pengolahan data master terdapat 5 proses, yaitu pengolahan data provinsi, pengolahan data kota, pengolahan data kategori, pengolahan data barang yang di lakukan oleh petugas Bagian gudang sedangkan pengolahan data pesanan dilakukan oleh operator.



Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Data Master

6. DFD Level 2 Proses 6.0 Pesanan

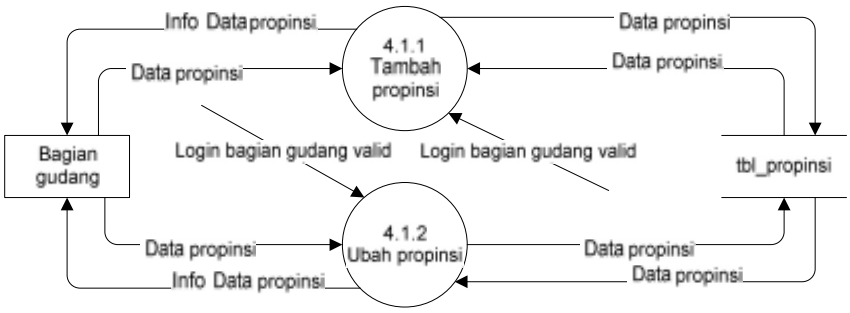
Pada proses pesanan terdapat 2 proses, yaitu pesanan anggota dan pengolahan pesanan. Pada proses ini anggota dapat melakukan pemesanan barang yang aka dibeli.



Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 6 Pesanan

7. DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Propinsi

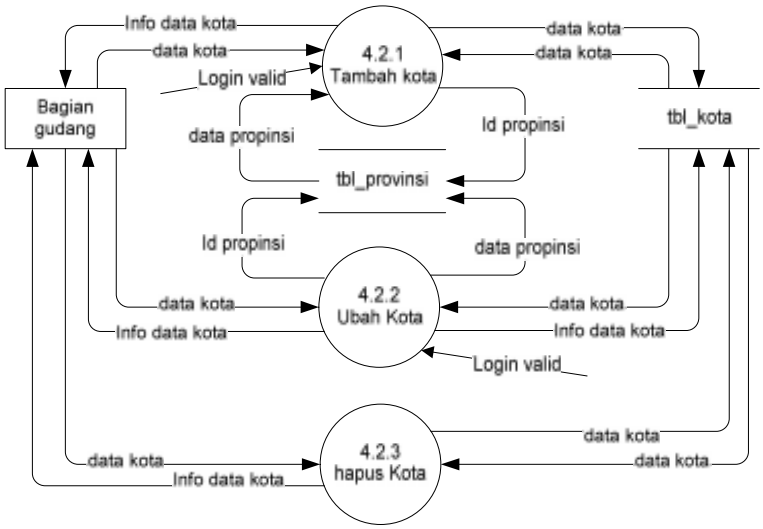
Pada proses pengolahan data propinsi terdapat 2 proses, yaitu ubah data provinsi, dan tambah data propinsi. Proses ini dilakukan oleh Bagian gudang yang akan menambah atau mengubah data propinsi.



Gambar 3.11 DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Propinsi

8. DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Kota

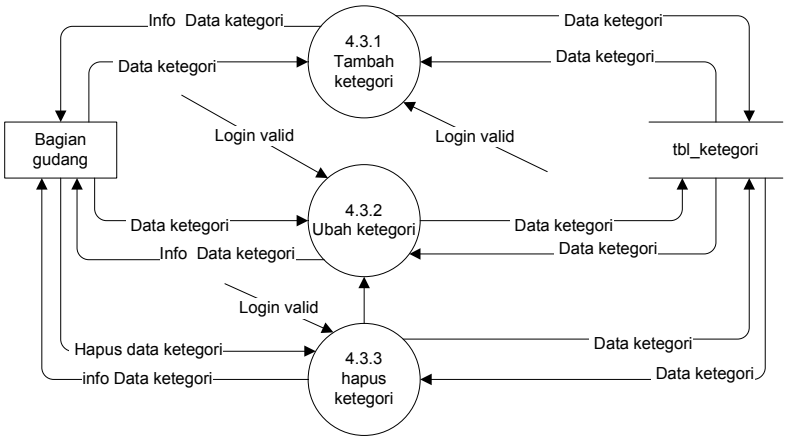
Pada proses pengolahan data kota terdapat 3 proses, yaitu tambah kota, ubah kota dan hapus kota. Pada proses ini Bagian gudangg melakukan penambahan dan ubah data kota.



Gambar 3.12 DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Kota

9. DFD Level 2 Proses 4.3 Pengolahan data Kategori

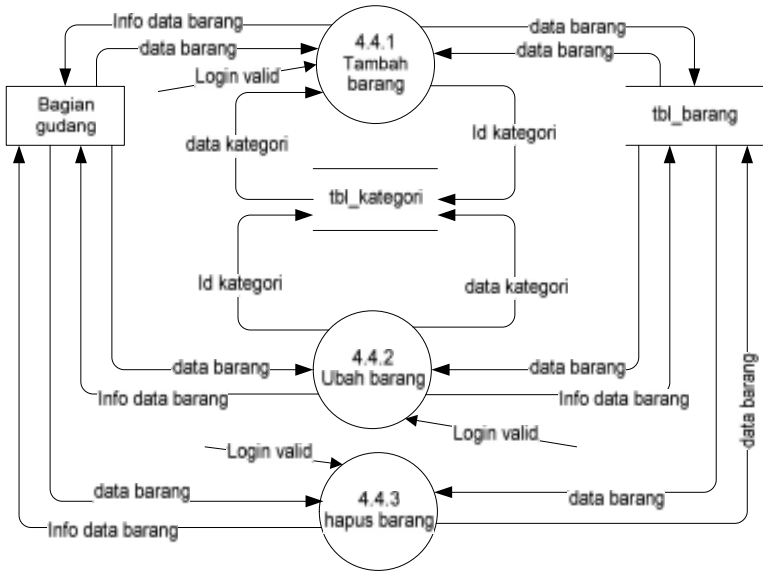
Pada proses pengolahan data master terdapat 3 proses, yaitu Penambahan, pengubahan, dan penghapusan kategori yang dilakukan oleh Bagian gudang.



Gambar 3.13 DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Kategori

10. DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Barang

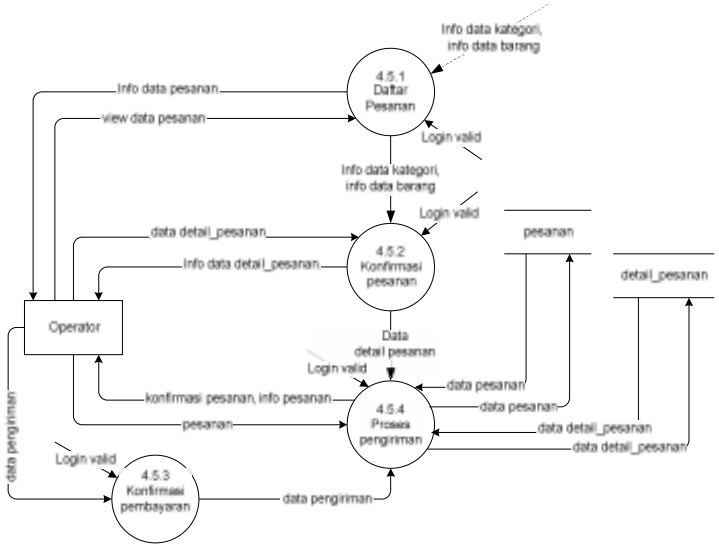
Pada proses pemesanan member terdapat 3 proses, yaitu tambah barang, ubah barang, hapus barang yang dilakukan oleh Bagian gudang.



Gambar 3.14 DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Barang

11. DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan data Pesanan

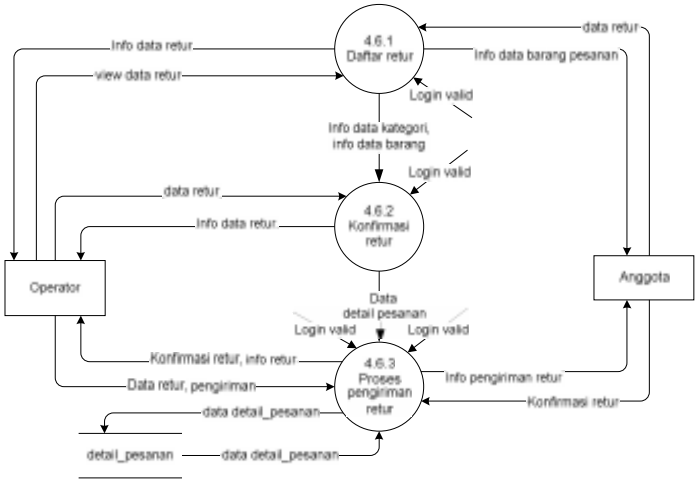
Pada proses pengolahan pesanan terdapat 4 proses, yaitu daftar pesanan, konfirmasi pesanan, konfirmasi pembayaran dan proses pengiriman.



Gambar 3.15 DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Pesanan

12. DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Retur

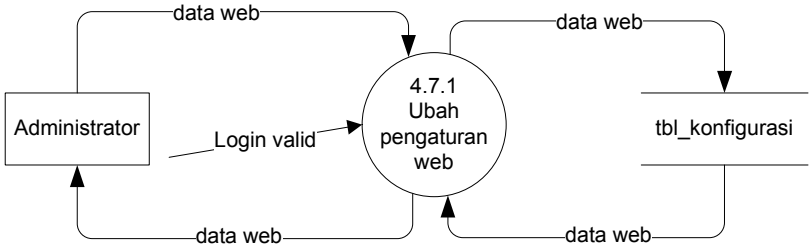
Pada proses pengolahan terdapat 3 proses, yaitu daftar Retur, konfirmasi retur dan proses pengiriman.



Gambar 3.16 DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Data Retur

13. DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Pengaturan Web

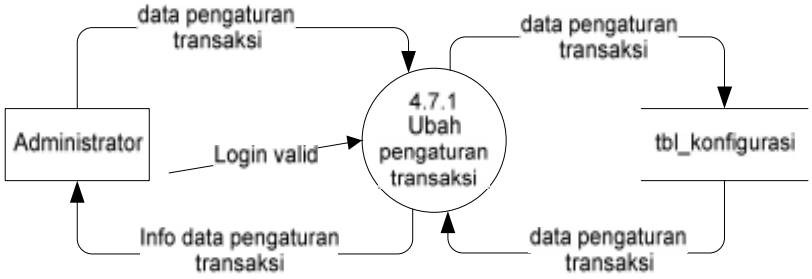
Pada proses Pengolahan Pengaturan Web terdapat 1 proses, yaitu ubah pengaturan Web.



Gambar 3.17 DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Pengaturan Web

14. DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Pengaturan transaksi

Pada proses Pengolahan Pengaturan Web terdapat 1 proses, yaitu ubah Pengaturan Transaksi.



Gambar 3.18 DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Pengaturan Transaksi

3.2.2.3 Spesifikasi proses

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

Table 3.4 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1.1
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data anggota
	Output	Info data anggota
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung mengklik link registrasi member atau memilih menu registrasi menu. 2. Sistem akan menampilkan *form registrasi*. 3. Pengunjung mengisi data diri *username*, *password* , alamat, nama, kodepos, kota, no tlp dan email. 4. Apabila ada data yang tidak *valid* pengunjung harus mengisi kembali data yang tidak *valid*. 5. Apabila data *valid* maka sistem akan menyimpan data tersebut.
2	No.Proses	1.2
	Nama	Verifikasi *e-mail*
	Source	Pengunjung
	Input	Verifikasi *e-mail*
	Output	Info verifikasi *e-mail*
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Setelah pengunjung mengisi pendaftaran dengan lengkap dan sistem memproses data member kemudian mengirim kode aktifasi ke *e-mail* member. 2. Pengunjung akan menerima kode verifikasi melalui *e-mail*. 3. Pengunjung membuka *e-mail* untuk mengaktifasi pendaftaran.
3	No.proses	2.1
	Nama	Verifikasi *Email*
	Source	Anggota, adminstrator, operator, Bagian gudang
	Input	Data login anggota, Data login petugas
	Output	Info login administrator in*valid*, Info login operator in*valid*, Info login Bagian gudang in*valid,* Info login anggota in*valid*
	Destination	Anggota, administrator, operator, Bagian gudang
	Logika proses	1. member, mengklik *link* login 2. Sistem menampilkan *form* login

		3. Apabila *username* yang di*Input*kan benar maka *username valid*. 4. Apabila *username* yang di*Input*kan tidak benar maka akan ada informasi login in*valid*.
4	No.proses	2.2
	Nama	Verifikasi *password*
	Source	anggota, administrator, operator, Bagian gudang
	Input	Data login anggota, Data login operator, data login Bagian gudang Data login administrator.
	Output	Info login administrator in*valid*, Info login operator in*valid*, Info login operator in*valid,* Info login anggota in*valid*
	Destination	anggota, operator, administrator
	Logika proses	1. Administrator,operator,anggota, memasukkan data *password* . 2. Apabila *password* yang di*Input*kan benar maka *password valid* 3. Apabila *password* yang di*Input*kan tidak benar maka akan ada informasi login in*valid*. 4. Administrator, operator, anggota harus mengisi data *password* kembali
5	No.proses	3.1
	Nama	Mengubah profil
	Source	Anggota
	Input	Data anggota
	Output	Info perubahan data anggota
	Destination	Anggota
	Logika proses	1. anggota memilih menu edit profil. 2. anggota mengisi data profil yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila ada data yang kosong maka data gagal diubah.
6	No.proses	3.2
	Nama	Mengubah *password*
	Source	administrator, operator, anggota
	Input	Data *password* administrator, data *password* operator, data *password* anggota
	Output	Info perubahan *password*
	Destination	Administrator, Operator, Anggota
	Logika proses	1. Administrator, operator, Bagian gudang,

		atau anggota memilih menu edit *password* . 2. Administrator, operator, Bagian gudang atau anggota mengisi data *password* yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Jika data *password* lama tidak sesuai maka perubahan *password* tidak *valid*. 4. Jika data password lama benar dan password baru lebih dari 6 karakter maka sistem akan menyimpan perubahan data *password* baru ke *database*.
7	No.proses	4.1.1
	Nama	Tambah data provinsi
	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu tambah provinsi untuk memunculkan form tambah provinsi. 2. Bagian gudang mengisi nama tambah provinsi yang akan ditambah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data propinsi baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan Operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
8	No.proses	4.1.2
	Nama	Ubah data provinsi
	Source	Bagian gudang
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data provinsi yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data akan gagal diubah.
9	No.proses	4.2.1

	Nama	Tambah data kota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu tambah kota untuk memunculkan form tambah kota. 2. Bagian gudang mengisi form tambah kota nama kota, ongkos kirim dan kode telepon kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kota baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan Operator harus mengisi data yang kosong tersebut.
10	No.proses	4.2.2
	Nama	Ubah data kota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Operator mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Operator mengisi data kota yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah dan Operator harus mengisi data yang akan diubah.
11	No.proses	4.2.3
	Nama	Hapus data kota
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu hapus kota 2. Sistem akan menghapus dari data kota yang dipilih.
12	No.proses	4.3.1
	Nama	Tambah data kategori
	Source	Bagian gudang

	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu tambah kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 2. Bagian gudang mengisi form tambah kategori kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data kategori baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan Bagian gudang harus mengisi data yang kosong tersebut.
13	No.proses	4.3.2
	Nama	Ubah data kategori
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data kategori yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
14	No.proses	4.3.3
	Nama	Detail data kategori
	Source	Bagian gudang
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu detail kategori 2. Sistem akan menampilkan detail dari data kategori yang dipilih
15	No.proses	4.4.1
	Nama	Tambah data barang
	Source	Bagian gudang
	Input	Data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Bagian gudang

	Logika proses	1. Bagian gudang memilih menu tambah barang untuk memunculkan form tambah barang. 2. Bagian gudang mengisi form tambah barang kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data barang baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan administrator harus mengisi data yang kosong tersebut.
16	No.proses	4.4.2
	Nama	Ubah data barang
	Source	Bagian gudang
	Input	Data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Bagian gudang
	Logika proses	1. Bagian gudang mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Bagian gudang mengisi data barang yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data. 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
18	No. Proses	4.5.1
	Nama Proses	Daftar Pesanan
	Source	Operator
	Input	Lihat data pesanan
	Output	Info data pesanan
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu daftar pesanan. 2. Sistem akan menampilkan data pesanan yang dipesan oleh member. 3. Operator dapat melanjutkan ke proses selanjutnya untuk melakukan konfirmasi pesanan.
19	No. Proses	4.5.2
	Nama Proses	Konfirmasi Pesanan
	Source	Operator
	Input	Data detail pesanan
	Output	Info data detail pesanan

	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu daftar pesanan. 2. Sistem akan menampilkan data pesanan untuk dikonfirmasi. 3. Operator akan mengkonfirmasi pesanan yang ada pada daftar pesanan. 4. Apabila pesanan sudah dikonfirmasi maka dapat melanjutkan ke proses selanjutnya untuk melakukan konfirmasi pembayaran dan proses pengiriman barang.
20	No. Proses	4.5.3
	Nama Proses	Konfirmasi Pembayaran
	Source	Operator
	Input	Data pengiriman
	Output	Info data pengiriman
	Destination	Operator
	Logika proses	1. Operator memilih menu konfirmasi pembayaran. 2. Sistem akan menampilkan daftar konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh member. 3. Apabila data pembayaran tidak valid maka tidak akan diproses ke proses pengiriman. 4. Apabila data pembayaran valid maka akan diproses ke proses pengiriman.
20	No. Proses	4.5.4
	Nama Proses	Proses Pengiriman
	Source	Operator
	Input	Pesanan
	Output	Konfirmasi pesanan, info pesanan
	Destination	Operator
	Logika Proses	1. Operator memilih menu proses pengiriman. 2. Sistem akan menampilkan daftar pesanan barang yang statusnya dalam proses pengiriman. 3. Apabila barang telah sampai ke tujuan maka operator dapat mengubah statusnya menjadi pesanan terkirim.
21	No.proses	5.0
	Nama	Cari produk

	Source	Pengunjung, Anggota
	Input	Data produk
	Output	Info data produk
	Destination	Data produk
	Logika proses	1. Anggota memasukan kata kunci produk apa yang akan dicari di mesin pencari 2. Sistem akan menampikan produk sesuai dengan kata kunci yang dimasukan
	No. Proses	6.1
	Nama Proses	Pilih Barang
	Source	Anggota
	Input	Request data barang
	Output	Info data barang
	Destination	Anggota
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih produk yang ingin dipesan dengan mengklik keranjang belanja. 2. Maka daftar pesanan akan disimpan dalam keranjang belanja.
23	No. Proses	6.2
	Nama Proses	Ubah Detail Pesanan
	Source	Anggota
	Input	Data detail pesanan
	Output	Info data detail pesanan
	Destination	Anggota
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih menu keranjang belanja. 2. Setelah menampilkan data barang yang telah dipesan maka pelanggan dapat mengubah jumlah keranjang belanja dengan mengubah data jumlah, ataupun menghapus salah satu pesanan dengan mengklik tombol hapus pada *record* detail barang yang dipilih. 3. Apabila telah mengubah data jumlah detail barang maka klik tombol *update* keranjang, maka perubahan data akan ditampilkan pada keranjang belanja. 4. Jika memasukkan data jumlah barang melebihi stok detail barang maka sistem akan mengambil stok terbesar pada detail barang tersebut. 5. Jika telah setuju maka akan melanjutkan ke

		proses selanjutnya untuk mengisi data pembayaran atau proses *check out*.
24	No. Proses	6.3
	Nama Proses	Isi Data Pembayaran
	Source	Anggota
	Input	Data pembayaran
	Output	Info data pembayaran
	Destination	Tidak ada
	Logika Proses	1. Klik tombol selesai belanja pada *form* keranjang belanja untuk mengisi alamat tujuan. 2. Lalu klik lanjutkan untuk melihat detail pemesanan. 3. Sistem akan menampilkan form pembayaran untuk member. 4. Member akan mengisi data pembayaran dan data akan disimpan di *database*. 5. Jika selesai maka akan melanjutkan ke proses selanjutnya.
25	No. Proses	6.4
	Nama Proses	Check Out
	Source	Anggota
	Input	Request check out
	Output	Info data pesanan, info data detail pesanan
	Destination	Anggota
	Logika Proses	1. Anggota telah melakukan konfirmasi pesanan atau telah melakukan konfirmasi pembayaran. 2. Lalu member melakukan check out untuk mengakhiri pesanan barang. 3. Sistem akan mengurangi jumlah stok barang pada *database*, sesuai dengan jumlah barang yang dipesan oleh member. 4. Sistem akan menyimpan data pesanan yang terjadi pada *database*. 5. Sistem akan menampilkan form konfirmasi terima kasih telah berbelanja.
26	No. Proses	7
	Nama Proses	Lihat History

	Source	Member
	Input	Request data pesanan, request detail pesanan
	Output	Info data pesanan, info data detail pesanan
	Destination	Member
	Logika Proses	1. Member memilih menu *history pesanan*. 2. Sistem akan memberikan semua data transaksi yang pernah dilakukan oleh member.
27	No.proses	8.0
	Nama	Backup database
	Source	*Administrator*
	Input	Database
	Output	Info database
	Destination	*Administrator*
	Logika proses	*1.* *Administrator* memilih menu *backup database*. *2.* Sistem akan memberikan form untuk backup dan restore database *3.* *administrator* melakukan backup database kemudian sistem memberikan file backup dan *administrator* dapat menyimpanya.
28	No.proses	9.0
	Nama	Profil
	Source	Operator
	Input	*Request* profil
	Output	Info profil
	Destination	Member
	Logika proses	*1.* Member memilih menu profil. *2.* Sistem akan memberikan info profil.
29	No.proses	10
	Nama	Kontak
	Source	*Administrator*
	Input	*Request* kontak
	Output	Info kontak
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu kontak. 2. Sistem akan memberikan info kontak.
30	No.proses	11
	Nama	Pembayaran
	Source	*Administrator*
	Input	*Request* pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu pembayaran.

		2. Sistem akan memberikan info pembayaran.
31	No.proses	12
	Nama	Cara pemesanan
	Source	*Administrator*
	Input	*Request* pemesanan
	Output	Info pemesanan
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu pemesanan. 2. Sistem akan memberikan info pemesanan.

3.2.2.4 Kamus data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang tersusun dari elemen data yang berhubungan dengan sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di *diagram flow data.*

Berikut ini adalah kamus data yang di ambil dari *data flow diagram* Pembangunan Aplikasi *E-commerce* yang diusulkan seperti pada tabel 3.5 berikut ini :

Table 3.5 Kamus data

Nama Aliran data	Data anggota
Digunakan pada	Pengunjung-proses1 Proses 1- *file* anggota
Deskripsi	Berisi data anggota yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	nama + alamat + kota + kode_pos + no_telephon + tlp + email + *password*+ kode_keamanan
nama alamat kota kode_pos no_telephon tlp email *password* kode_keamanan	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login anggota

Digunakan pada	anggota -proses2 anggota -proses2.1 Proses 2-*file* anggota Proses 2.1-*file* anggota
Deskripsi	Berisi data login anggota
Struktur data	*email+password*
email *password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login administrator
Digunakan pada	administrator-proses2 administrator-proses2.1 Proses 2-*file* petugas Proses 2.1-*file* petugas
Deskripsi	Berisi data login administrator
Struktur data	*Username + password*
Username *Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login operator
Digunakan pada	operator-proses2 operator -proses2.1 Proses 2-*file* petugas Proses 2.1-*file* petugas
Nama Aliran data	Data login Bagian gudang
Digunakan pada	operator-proses2 operator -proses2.1 Proses 2-*file* Bagian gudang Proses 2.1-*file* Bagian gudang
Nama Aliran data	Data propinsi
Digunakan pada	Bagian gudang -proses 4 Bagian gudang -proses 4.1 Proses 4-*file* propinsi Proses 4.1-*file* propinsi
Deskripsi	Berisi data provinsi
Struktur data	Id_propinsi +Nama_propinsi+ditampilkan
Id_propinsi Nama_propinsi ditampilkan	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]
Nama Aliran data	Data kota
Digunakan pada	Bagian gudang -proses 4 Bagian gudang -proses 4.2 Proses 4-*file* kota Proses 4.3-*file* kota
Deskripsi	Berisi data kota
Struktur data	Id_kota+id_propinsi+nama_kota+bisa_cod+tam pilkan

Id_kota Id_propinsi Nama_kota Bisa_cod tampilkan	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1] [0,1]
Nama Aliran data	Data kategori
Digunakan pada	Bagian gudang - proses 4 Bagian gudang -proses 4.3 Proses 4 -*file* kategori Proses 4.3-*file* kategori
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	Id_kategori+Nama_kategori+deskripsi, url_gambar+ditampilkan.
Id_kategori Nama_kategori deskripsi url_gambar ditampilkan	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0,1] [0,1]
Nama Aliran data	Data barang
Digunakan pada	Bagian gudang - proses 4 Bagian gudang - proses 4.4 Proses 4-*file* barang Proses 4.4-*file* barang
Deskripsi	Berisi data jenis
Struktur data	Id_barang+id_kategori+id_petugas+tgl_masuk+terakhir_diperbaharui+kode_barang+bahan+dimensi+deskripsi+berat+stok+harga+diskon+url_gambar+ditampilkan
Id_barang id_kategori id_petugas tgl_masuk terakhir_diperbaharui kode_barang bahan dimensi deskripsi berat stok harga diskon url_gambar ditampilkan	[0-9] [0-9] [0-9] Date Date [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0,1] [0,1]
Nama Aliran data	Data pesanan
Digunakan pada	Operator - proses 4

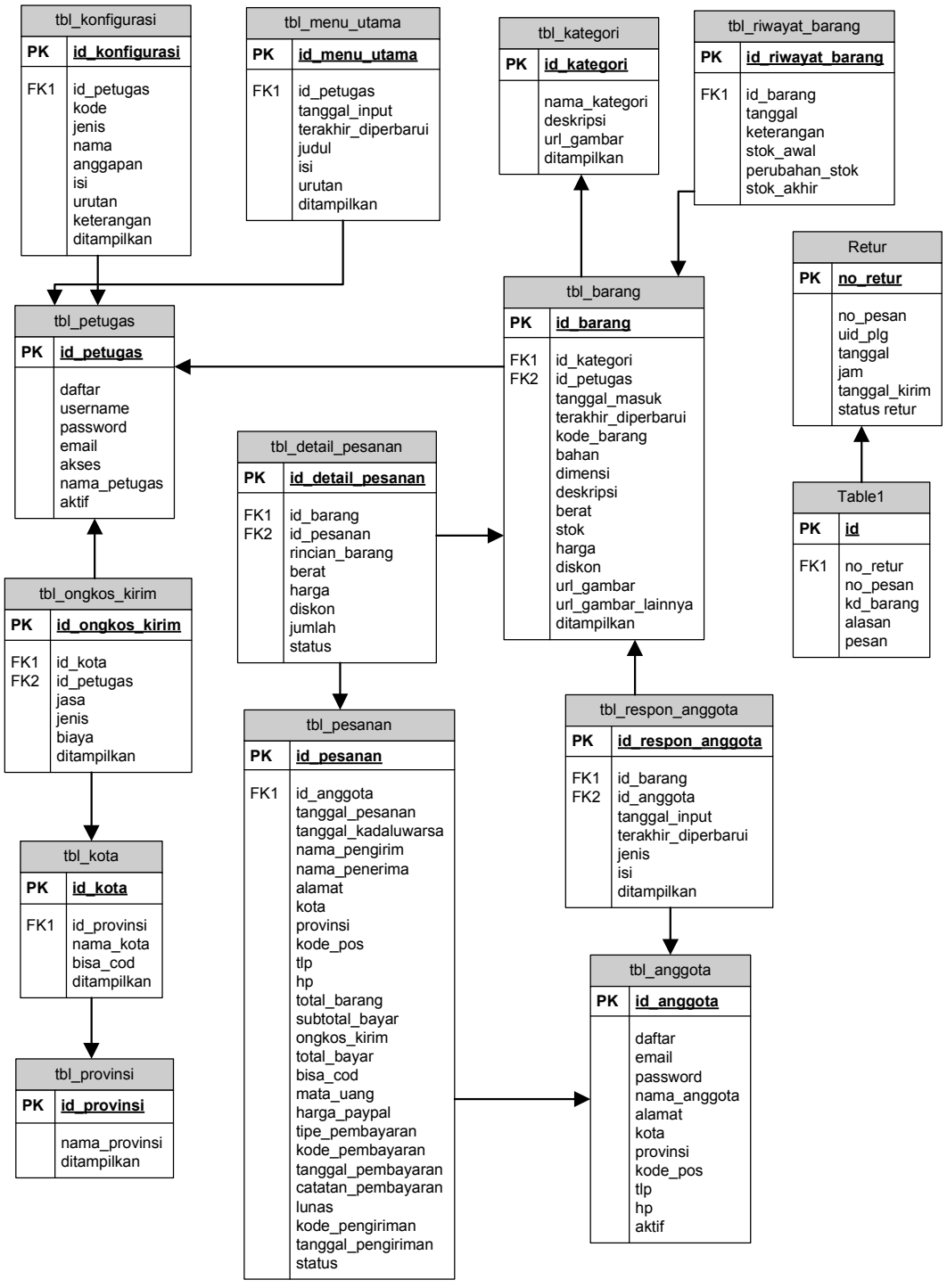
	Operator - proses 4.5 Pelanggan - proses 6 Proses 4 - *file* pesanan Proses 4.5 - *file* pesanan Proses 6 - *file* pesanan Proses 6.4 - *file* pesanan
Deskripsi	Berisi data pesanan
Struktur data	id_pesanan+id_anggota+tanggal_pesanan+tanggal_kadaluwarsa+nama_pengirim+nama_penerima+alamat+kota+provinsi+kode_pos+tlp+total_baran+subtotal_bayar+ongkos_kirim+total_bayar+bisa_cod+mata_uang+harga_paypal+tipe_pembayaran+kode_pembayaran+tanggal_pembayaran+catatan_pembayaran+lunas+kode_pengiriman+tanggal_pengiriman+status
id_pesanan id_anggota tanggal_pesanan tanggal_kadaluwarsa nama_pengirim nama_penerima alamat kota provinsi kode_pos tlp total_barang subtotal_bayar ongkos_kirim total_bayar bisa_cod mata_uang harga_paypal tipe_pembayaran kode_pembayaran tanggal_pembayaran catatan_pembayaran lunas kode_pengiriman tanggal_pengiriman status	[0-9] [0-9] Date Date [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0,1] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] Date [A-Z|a-z|0-9] [0,1] [0-9] [0-9] [0,1]
Nama Aliran data	Data riwayat_barang
Digunakan pada	Bagian gudang - proses 4 Warhouse - proses 4.6

	Proses 4 - *file jenis* Proses 4.4 - *file jenis*
Deskripsi	Berisi data riwayat barang
Struktur data	id_riwayat_barang+id_barang+tanggal+keterangan+stok_awal+perubahan_stok+stok_akhir
id_riwayat_barang Id_barang Tanggal keterangan stok_awal perubahan_stok stok_akhir	[0-9] [0-9] Date [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data detail_pesanan
Digunakan pada	Anggota - proses 6 Anggota - proses 6.2 Proses 6 - *file* detail_pesanan Proses 6.2 - proses 6.4 Proses 6.4 - *file* detail_pesanan
Deskripsi	Berisi data detail_pesanan
Struktur data	id_detail_pesanan+id_pesanan+id_barang+rincian_barang+berat+harga+diskon+jumlah+status
id_detail_pesanan id_pesanan id_barang rincian_barang berat harga diskon jumlah status	[0-9] [0-9] [0-9] [0,1] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0,1]
Nama Aliran data	Data ongkos kirim
Digunakan pada	Bagian gudang - proses 4 Bagian gudang - proses 4.7 Proses 4-*file* kirim Proses 4.6-*file* kirim
Deskripsi	Berisi data kirim
Struktur data	id_ongkos_kirim+id_kota+id_petugas+jasa+jenis+biaya+ditampilkan
id_ongkos_kirim id_kota id_petugas jasa jenis biaya	[0-9] [0-9] [0-9] [0,1] [0,1] [0-9]

ditampilkan	[0,1]
Nama Aliran data	Data Respon anggota
Digunakan pada	Bagian gudang - proses 4 Bagian gudang - proses 4.8 Proses 4-*file* respon anggota Proses 4.1.1-*file* respon anggota
Deskripsi	Berisi data propinsi
Struktur data	id_respon_anggota+id_anggota+id_barang+tanggal_input+terakhir_diperbarui+jenis+isi+ditampilkan
id_respon_anggota id_anggota id_barang tanggal_input terakhir_diperbarui jenis isi ditampilkan	[0-9] [0-9] [0-9] Date Date [0,1] [A-Z|a-z|0-9] [0,1]

3.2.2.5 Skema relasi

Skema relasi (*relation schema*) adalah relasi yang memiliki nama, didefinisikan oleh himpunan pasangan attribute dan domainnya. Skema relasi merupakan hubungan antara beberapa tabel yang saling memiliki keterkaitan data dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Tabel tersebut menampung atau berisi data-data yang terdapat didalam sistem tersebut. Gambar dibawah ini menjelaskan skema relasi yang akan dibangun pada aplikasi *e-commerce* di Purnama Furniture. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.20 berikut ini :



Gambar 3.16 Diagram Relasi

3.2.2.6 Struktur Tabel

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

1. Tabel Petugas

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

Tabel 3.6 Tabel Petugas

Nama Tabel : tbl_Petugas **Keterangan : Tabel untuk data Administrator dan operator**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_petugas	Int	11	*Primary key*	*auto_increment*
daftar	date			*Not null*
username	Varchar	20		*Not null*
password	Varchar	64		*Not null*
email	Varchar	255		*Not null*
akses	Enum	'0', '1', '2'		*Not null*
nama_petugas	Varchar			*Not null*
aktif	Enum	'true', 'false'		*Not null*

2. Tabel Anggota

Tabel 3.7 Tabel Anggota

Nama Tabel : tbl_anggota **Keterangan : Tabel untuk data anggota**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_anggota	bigint	20	*Primary Key*	*auto_increment*
Daftar	Date	-		*Not null*

Email	Varchar	100		*Not null*
Password	Varchar	64		*Not null*
Nama_anggota	Varchar	50		*Not null*
Alamat	Text	-0		*Not null*
Kota	Varchar	50		*Not null*
Provinsi	Varchar	30		*Not null*
Kode_pos	Varchar	10		*Not null*
Tlp	Varchar	20		*Null*
Aktif	Enum	'true', 'false'		*Not null*

3. Tabel Kategori

Tabel 3.8 Tabel kategori

Nama Tabel : tbl_kategori **Keterangan : Tabel untuk data kategori**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
Id_kategori	Bigint	20	*Primary Key*	*auto_increment*
Nama_kategori	Varchar	255		*Not null*
Deskripsi	Text	-		*Yes/null*
url_gambar	Text	-		*Yes/null*
ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*Not null*

4. Tabel Barang

Tabel 3.9 Tabel Barang

Nama Tabel : tbl_barang **Keterangan : Tabel untuk data barang**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
Id_barang	Bigint	20	*Primary Key*	*auto_increment*
Id_kategori	Bigint	11	*Foreign key*	*Not null*
Id_petugas	Int	11	*Foreign key*	*Not null*
Tgl_masuk	Date	-		*Not null*
Terakhir_diperbaharui	Date	-		*Not null*
Nama_barang	Varchar	255		*Not null*

Dimensi	Varchar	255		*Not null*
Deskripsi	Text	-		*Not null*
Berat	Double	-		*Not null*
Stok	Int	11		*Not null*
Harga	Double	-		*Not null*
Diskon	Double	-		*Not null*
url_gambar	Longtext	-		*Null*
url_gambar_lainnya	Longtext	-		*Not null*
ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*Null*

5. Tabel Riwayat barang

Tabel 3.10 Tabel Riwayat Barang

Nama Tabel : tbl_riwayat_barang **Keterangan : Tabel untuk data riwayat barang**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	key	Keterangan
id_riwayat_barang	Int	11	*Primary key*	*auto_increment*
id_barang	Int	11	*Foreign key*	*Not null*
tanggal	Varchar	25		*Not null*
keterangan	Varchar	255		*Not null*
stok_awal	Int	11		*Not null*
perubahan_stok	Int	11		*Not null*
stok_akhir	text	11		*Not null*

6. Tabel Provinsi

Tabel 3.11 Tabel Provinsi

Nama Tabel : tbl_provinsi **Keterangan : Tabel untuk data provinsi**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
Id_provinsi	Int	11	*Primary key*	*auto_increment*
Nama_provinsi	Varchar	25		*Notnull*
Ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*Null*

7. Tabel Kota

Tabel 3.12 Tabel Kota

Nama Tabel : tbl_kota **Keterangan : Tabel untuk data kota**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
Id_kota	Bigint	20	*Primary key*	*notnull*
Id_provinsi	Int	11	*Foreign key*	*notnull*
Nama_kota	Varchar	50		*notnull*
Bisa_cod	Enum	'true', 'false'		*null*
ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*null*

8. Tabel Pesanan

Tabel 3.13 Tabel pesanan

Nama Tabel : tbl_pesanan **Keterangan : Tabel untuk data pesanan**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_pesanan	Bigint	20	*Primary Key*	*auto_increment*
id_anggota	Bigint	20	*Foreign key*	*Not null*
tanggal_pesanan	Date	-		*Not null*
tanggal_kadaluwarsa	Date	-		*Not null,*
nama_pengirim	Varchar	255		*Notnull*
nama_penerima	Varchar	255		*Notnull*
alamat	Text	-		*Notnull*
kota	Varchar	50		*Notnull*
provinsi	Varchar	50		*Notnull*
kode_pos	Varchar	10		*Notnull*
tlp	Varchar	20		*Null*
total_barang	Int	11		*Notnull*
subtotal_bayar	Double	-		*Notnull*
ongkos_kirim	Double	-		*Notnull*

total_bayar	Double	-		*Notnull*
bisa_cod	Enum	'true', 'false'		*Notnull*
mata_uang	Enum	'rp', 'pp', '$'		*Notnull*
harga_paypal	Double	-		*Notnull*
tipe_pembayaran	Varchar	50		*Null*
kode_pembayaran	Varchar	50		*Null*
tanggal_pembayaran	Date	-		*Null*
catatan_pembayaran	Text	-		*Notnull*
lunas	Enum	'true', 'false'		*Null*
kode_pengiriman	Varchar	50		*Null*
tanggal_pengiriman	Date	-		*Null*
status	Varchar	255		*Null*

9. Tabel Detail Pesanan

Tabel 3.14 Tabel detail pesanan

Nama Tabel : tbl_detail pesanan **Keterangan : Tabel untuk data detail pesanan**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_detail_pesanan	Bigint	20	*Primary Key*	*auto_increment*
id_pesanan	Bigint	20	*Foreign key*	*Notnull*
id_barang	Bigint	20	*Foreign key*	*Notnull*
Rincian_barang	Text	-		*Notnull*
Berat	Double	-		*Notnull*
Harga	Double	-		*Notnull*
Diskon	Double	-		*Notnull*
Jumlah	Int	11		*Notnull*
Status	Enum	'normal', 'stock-limit', 'stock-less'		*Notnull*

10. Tabel Ongkos Kirim

Tabel 3.15 Tabel Ongkos kirim

Nama Tabel : tbl_Ongkoskirim **Keterangan : Tabel untuk data biaya kirim barang**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_ongkos_kirim	Bigint	20	*Foreign key*	*Notnull*
id_kota	Int	11	*Foreign key*	*Notnull*
id_petugas	Int	11	*Foreign key*	*Notnull*
Jasa	Varchar	255		*Notnull*
Jenis	Varchar	255		*Notnull*
Biaya	Double	-		*Notnull*
Ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*Notnull*

11. Tabel Menu utama

Tabel 3.16 Tabel menu_utama

Nama Tabel : tbl_menu_utama **Keterangan : Tabel untuk data menu_utama**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_menu_utama	Int	11	*Primary Key*	*auto_increment*
id_petugas	Int	11	*Foreign key*	*Notnull*
tanggal_input	Date	-		*Notnull*
terakhir_diperbarui	Date	-		*Notnull*
Judul	Varchar	255		*Notnull*
Isi	Longtext			*Notnull*
Urutan	Varchar	5		*Notnull*
Ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*Notnull*

12. Tabel Konfigurasi

Tabel 3.17 Tabel Konfigurasi

Nama Tabel : tbl_Konfigurasi **Keterangan : Tabel untuk data Konfigurasi**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_konfigurasi	Int	11	*Primary Key*	*auto_increment*
id_petugas	Int	11	*Foreign key*	*Notnull*
Kode	Varchar	255		*Notnull*
Jenis	Enum	'text', 'textarea', 'chechkbox', 'radio', 'select', 'multicheck', 'integer', 'decimal', 'email', 'truefalse'		*Notnull*
Nama	Varchar	255		*Notnull*
Anggapan	Longtext	-		*Null*
Isi	Longtext	-		*Null*
Urutan	Int	11		*Notnull*
Keterangan	Longtext	-		*Null*
Ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*Notnull*

13. Tabel respon_anggota

Tabel 3.18 Tabel respon_anggota

Nama Tabel : tbl_respon_anggota **Keterangan : Tabel untuk data respon_anggota**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Key	Keterangan
id_respon_anggota	Bigint	20	*Primary Key*	*auto_increment*
id_anggota	Bigint	20	*Foreign key*	*Notnull*
id_barang	Bigint	20		*Notnull*
tanggal_input	Date	-		*Notnull*
terakhir_diperbaharui	Date	-		*Notnull*

jenis	Enum	'comment', 'rating', 'view', 'like', 'recommended', 'wish', 'order', 'buy'		*Null*
isi	Longtext	-		*Notnull*
ditampilkan	Enum	'true', 'false'		*Null*

3.3 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah proses pembangunan aplikasi *E-Commerce* pada Purnama Furniture.

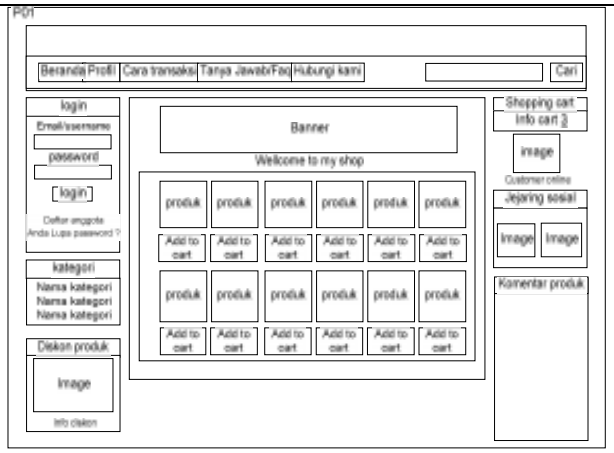
3.3.1 Perancangan antar muka

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

1. Perancangan antar muka pengunjung

a. Antar muka Beranda (P01)

Tampilan antar muka home adalah tampilan utama untuk pengunjung untuk melihat barang-barang yang ada di toko Purnama Furniture.



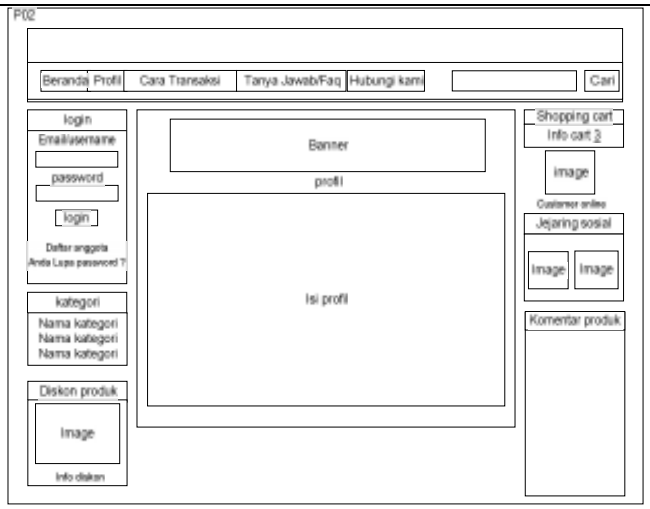
Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “Cara transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi Kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Daftar Anggota” untuk melakukan Daftar Anggota dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.17 Perancangan Tampilan Beranda

b. Antar muka profil (P02)

Tampilan antar muka profil berisikan tentang sejarah dan latar belakang berdirinya toko Purnama Furniture.



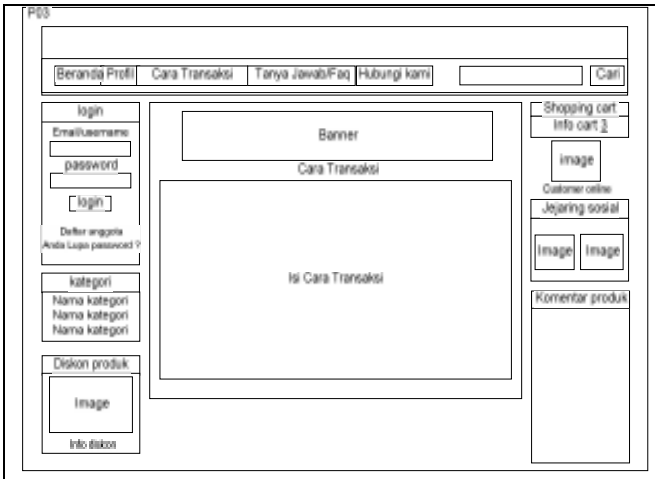
Navigasi :

1. Klik tombol “Beranda” untuk menuju ke P01
2. Klik tombol “Cara Transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “Kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login

Gambar 3.18 Perancangan Tampilan Profil

c. Antar muka Cara Transaksi (P03)

Tampilan antar muka kontak berisikan tentang bagaiman cara pelanggan untuk berbelanja di situs Purnama Furniture.



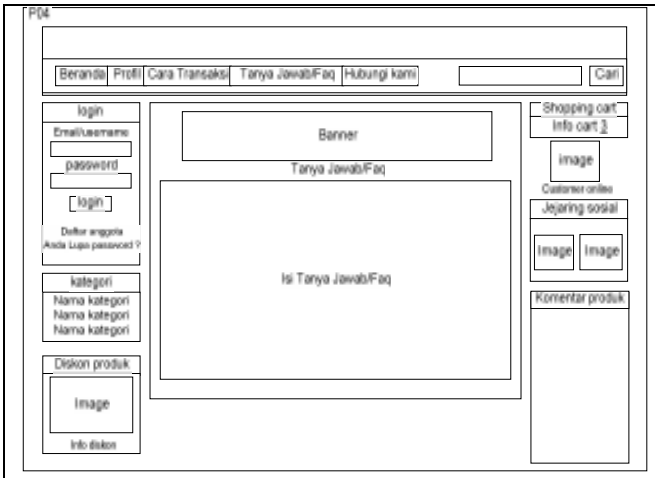
Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “Cara Transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi Kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login

Gambar 3.19 Perancangan Tampilan Kontak

d. Antar muka Tanya Jawab/Faq (P04)

Tampilan antar muka Tanya Jawab/Faq berisikan tentang pertanyaan yang sering ditanyakan oleh user beserta jawabanya.



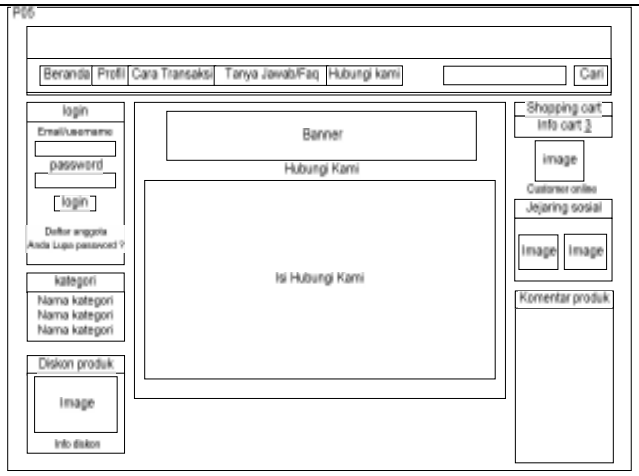
Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “Cara Transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi Kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login

Gambar 3.20 Perancangan Tampilan Pembayaran

e. Antar muka Hubungi Kami (P05)

Tampilan antar muka Hubungi kami berisikan tentang no telp dan alamat purnama furniture.



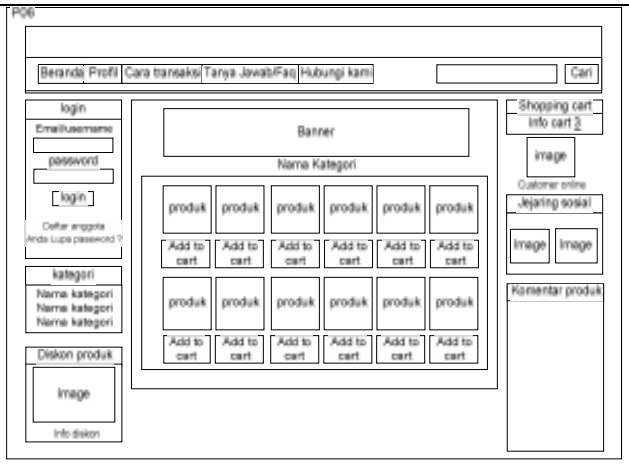
Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “Cara Transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi Kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login

Gambar 3.21 Perancangan Tampilan Ketentuan

f. Antar muka produk perkategori (P06)

Tampilan antar muka produk kategori adalah pengelompokan jenis produk barang yang ada di toko Purnama Furniture berdasarkan jenis barangnya.



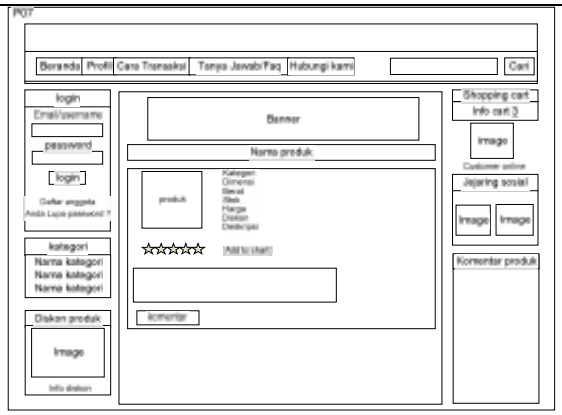
Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “Cara Transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi Kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “teks detail” untuk menuju ke P07

Gambar 3.22 Perancangan Tampilan Produk Perkategori

g. Antar muka detail produk (P07)

Tampilan antara muka detail produk adalah tampilan untuk melihat produk lebih detail lagi.



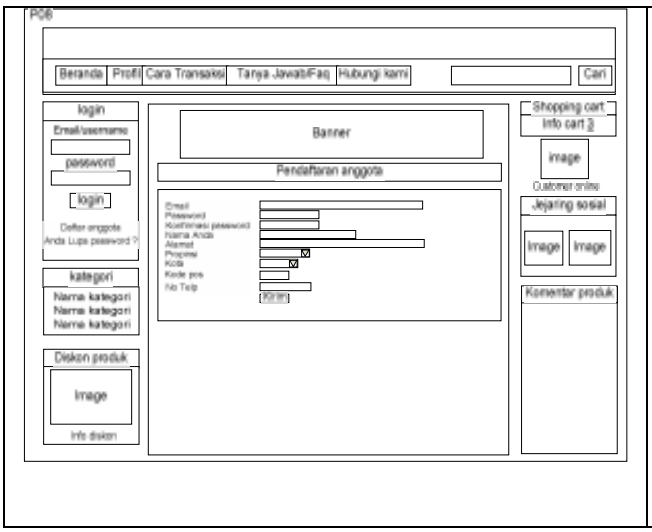
Navigasi :

1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “Cara Transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi Kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Registrasi” untuk melakukan registrasi dan menuju ke P08
7. Klik link “Login” untuk melakukan login
8. Klik link “Add to chart” untuk memulai belanja

Gambar 3.23 Perancangan Tampilan Detail Produk

h. Antar muka pendaftaran(P08)

Tampilan antar muka pendaftaran adalah tampilan bagi pengunjung yang akan menjadi anggota di toko Purnama Furniture.



Navigasi :

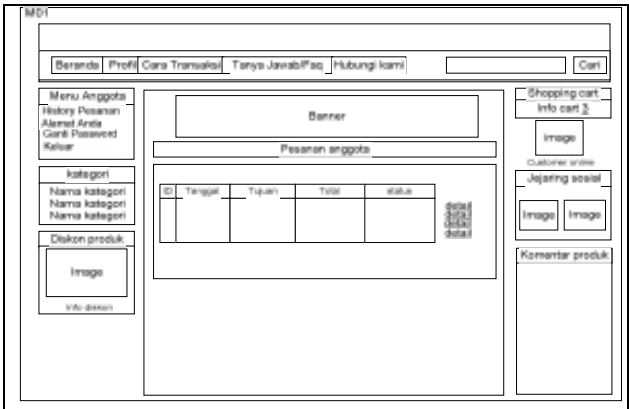
1. Klik tombol “Profil” untuk menuju ke P02
2. Klik tombol “Cara Transaksi” untuk menuju ke P03
3. Klik tombol “Tanya Jawab/Faq” untuk menuju ke P04
4. Klik tombol “Hubungi Kami” untuk menuju ke P05
5. Klik link “teks kategori” untuk menuju ke P06
6. Klik link “Login” untuk melakukan login
7. Klik simpan untuk mendaftar
8. Klik kembali untuk membatalkan

Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Pendaftaran

2. Perancangan antar muka Anggota

a. Antar muka History Pesanan(M01)

Tampilan antar muka History pesanan adalah salah satu Anggota untuk melihat barang-barang yang dipesan atau yang sudah pernah dibeli di toko Purnama Furniture.



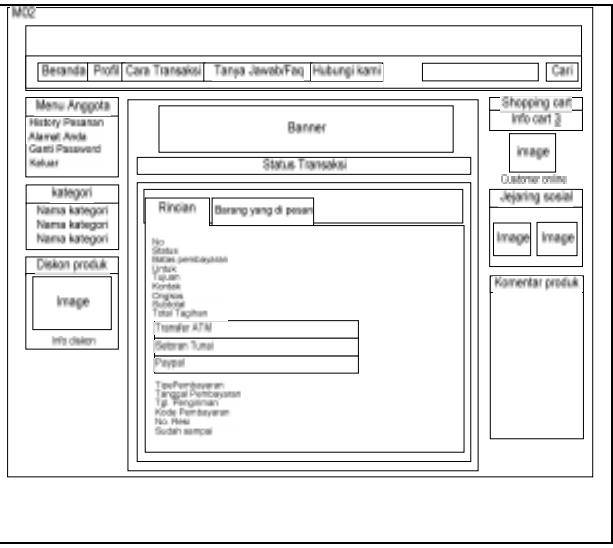
Navigasi :

1. Klik tombol “Detail” untuk menuju ke M02
2. Klik tombol “Alamat anda” untuk menuju ke M03
3. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.25 Perancangan Tampilan History Pesanan

b. Antar muka Detail(M02)

Tampilan antar muka Detail adalah tampilan untuk anggota melihat detail transaksi anggota, konfirmasi pembayaran, dan melihat status pembayaran.



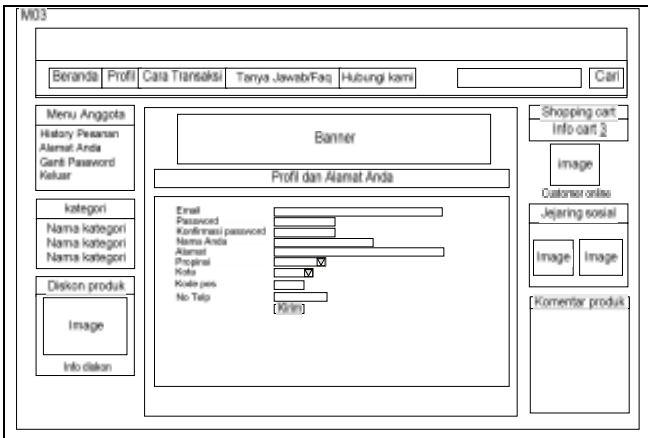
Navigasi :

1. Klik tombol “rincian” untuk melihat rincian transaksi dan melakukan konfirmasi pembayaran
2. Klik tombol “Barang yang dipesan” untuk melihat detail barang yang dipesan
3. Klik tombol “alamat anda” untuk menuju ke M03
4. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke M04
5. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.26 Perancangan Tampilan Detail

c. Antar muka Alamat anda (M03)

Tampilan antar muka Alamat anda untuk merubah data profil dan alamat nya.



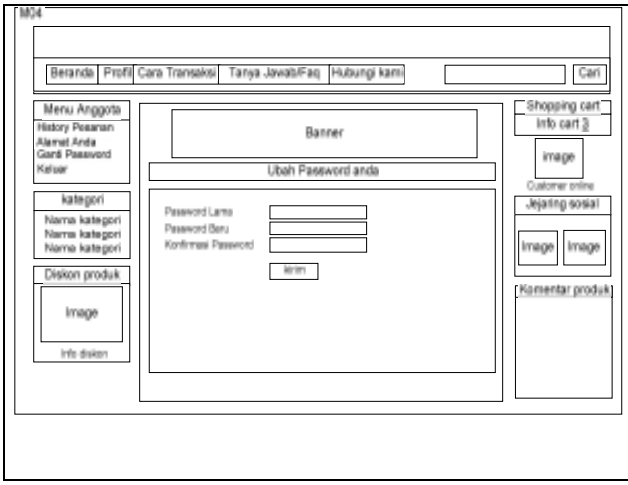
Navigasi :

1. Klik tombol “kirim” untuk melakukan perubahan data Profil
2. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke M04
3. Klik tombol “History Pesanan” untuk menuju ke M01
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.27 Perancangan Tampilan Alamat Anda

d. Antar muka Ganti Password(M04)

Tampilan antar Ganti Password adalah tampilan untuk merubah password baru Anggota.



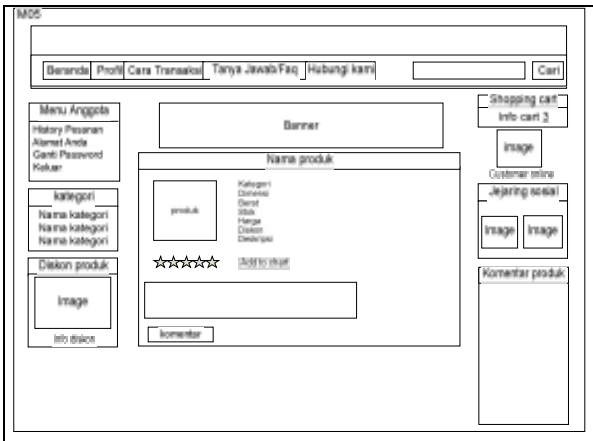
Navigasi :

1. Klik link “kirim” untuk merubah password
2. Klik tombol “alamat anda” untuk menuju ke M03
3. Klik tombol “History Pesanan” untuk menuju ke M01
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.28 Perancangan Tampilan Ganti Password

e. Antar muka pembelian(M05)

Tampilan antar muka pembelian adalah tampilan untuk Anggota dalam melakukan pemesanan produk.



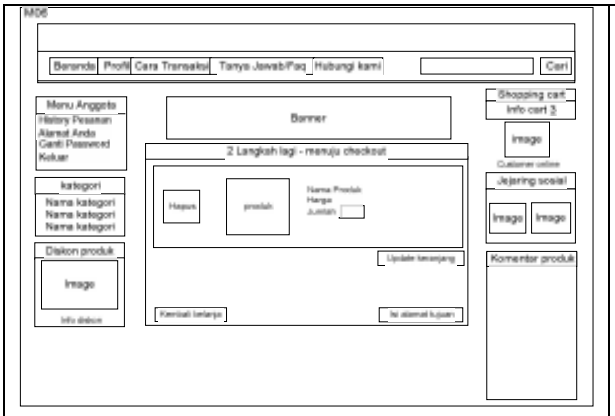
Navigasi :

1. Klik tombol “Add to chart” untuk melakukan transaksi
2. Klik tombol “kembali” untuk membatalkan transaksi
3. Klik tombol “history” untuk menuju ke M01
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.29 Perancangan Tampilan Pembelian

f. Antar muka edit jumlah transaksi(M06)

Tampilan antar muka edit jumlah transaksi berfungsi untuk anggota melakukan ubah jumlah barang yang akan di pesan.



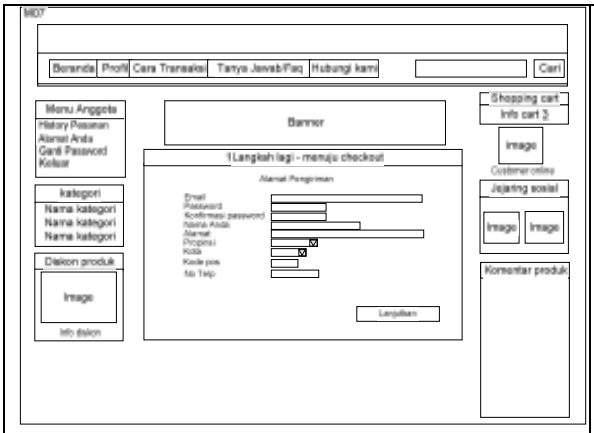
Navigasi :

1. Klik tombol “Kembali belanja” untuk kembali memilih produk
2. Klik tombol “isi alamat tujuan” untuk menuju ke M07
3. Klik tombol “update keranjang” untuk mengupdate jumlah baran
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.30 Perancangan Tampilan Edit Jumlah Transaksi

g. Antar muka alamat pengiriman(M07)

Tampilan antar muka alamat pengiriman adalah menampilkan alamat dari member untuk pengiriman barang yang di pesan.



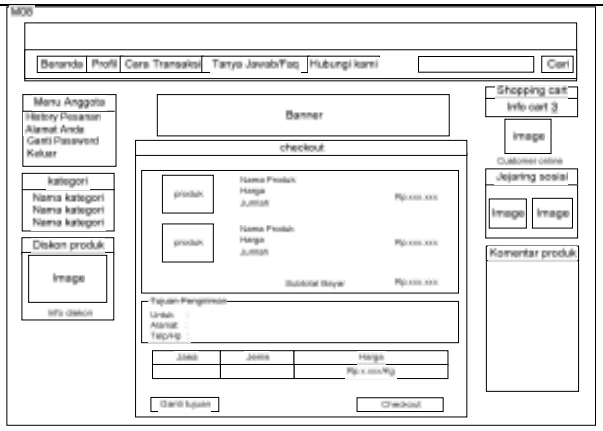
Navigasi :

1. Klik tombol “lanjutkan” untuk menyimpan alamat pengiriman dan menuju ke M08
2. Klik tombol “history pesanan” untuk menuju ke M01
3. Klik logout untuk keluar dari antar muka anggota

Gambar 3.31 Perancangan Tampilan Alamat Pengiriman

h. Antar muka Checkout (M08)

Tampilan antar muka Checkout adalah anggota menyetujui barang yang dipilih untuk dipesan.



Navigasi :

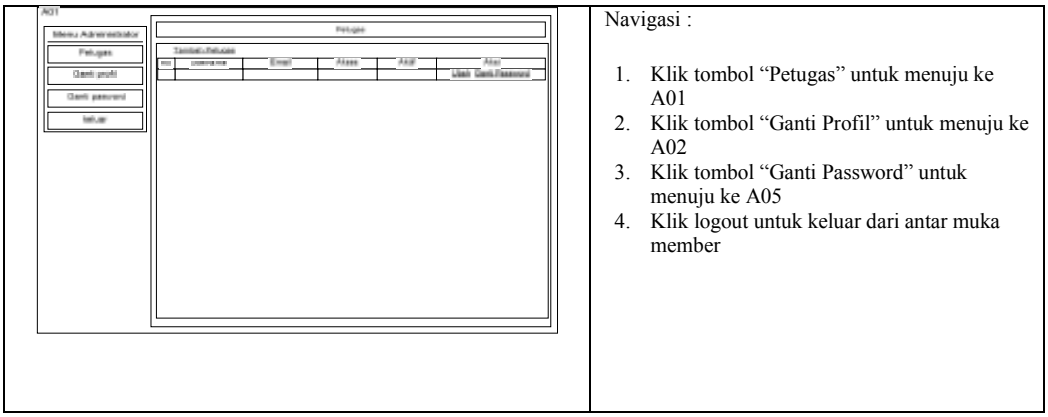
1. Klik tombol “Bayar” untuk melakukan transaksi
3. Klik tombol “history” untuk menuju ke M04
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.32 Perancangan Tampilan pembayaran

3. Perancangan antar muka administrator

a. Antar muka Petugas(A01)

Tampilan antar muka Petugas adalah tampilan pertama admin untuk melakukan pengolahan data petugas di situs Purnama Furniture.



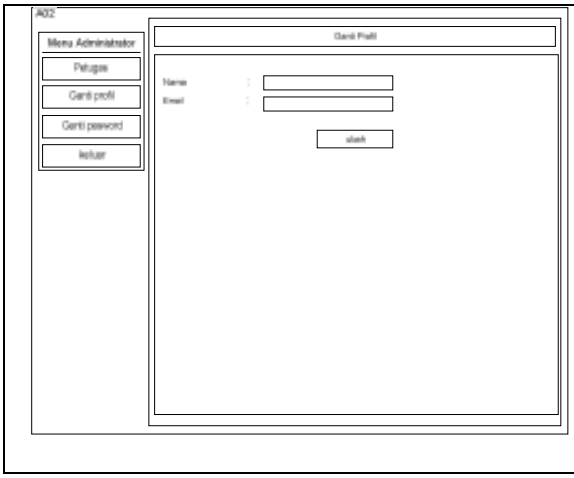
Navigasi :

1. Klik tombol “Petugas” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Ganti Profil” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke A05
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.33 Perancangan Tampilan Petugas

b. Antar muka Gamti Profil(A02)

Tampilan antarmuka Ganti Profil untuk merubah profil administrator.



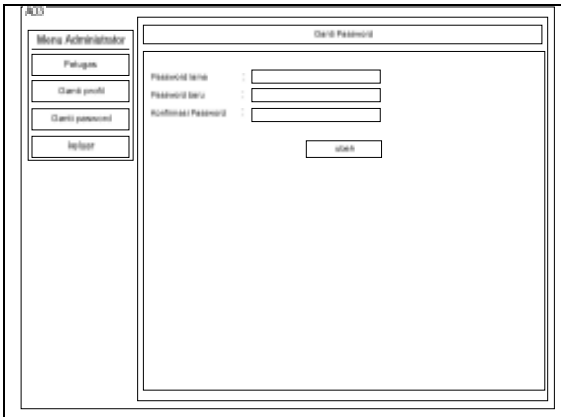
Navigasi :

1. Klik tombol “Petugas” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Ganti Profil” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke A05
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.34 Perancangan Tampilan Profil

c. Antar muka Ganti Password(A03)

Tampilan antar muka Ganti Password adalah tampilan untuk administrator merubah password.



Navigasi :

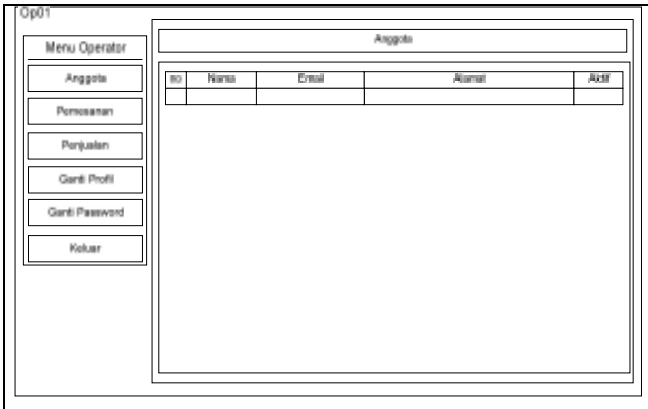
1. Klik tombol “Petugas” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Ganti Profil” untuk menuju ke A02
3. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke A05
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.35 Perancangan Tampilan Ganti Password

4. Perancangan antar muka Operator

a. Antar muka Anggota(Op01)

Tampilan antar muka Anggota untuk operator dalam mengelola data anggota .



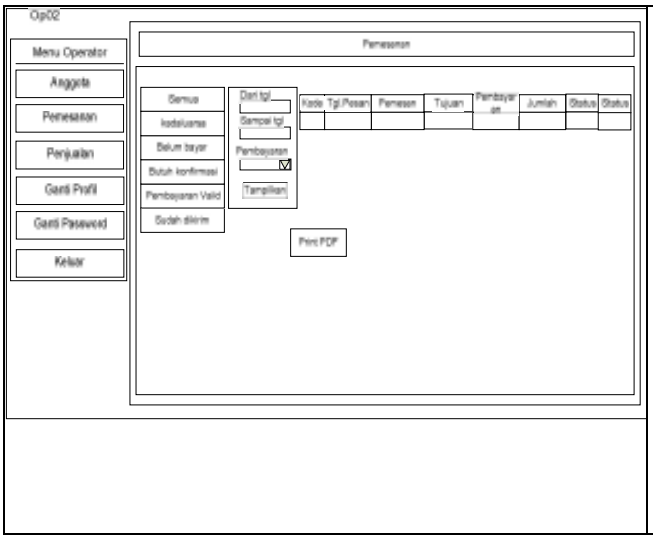
Navigasi :

1. Klik tombol “Anggota” untuk menuju ke Op01
2. Klik tombol “Pemesanan” untuk menuju ke Op02
3. Klik tombol “Penjualan” untuk menuju ke Op03
4. Klik tombol “Ganti Profil” menuju ke Op04
5. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke Op05
6. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.36 Perancangan Tampilan Anggota

b. Antar muka Pemesanan(Op02)

Tampilan antar muka pemesanan untuk operator dalam mengelola pemesanan seluruh anggota.



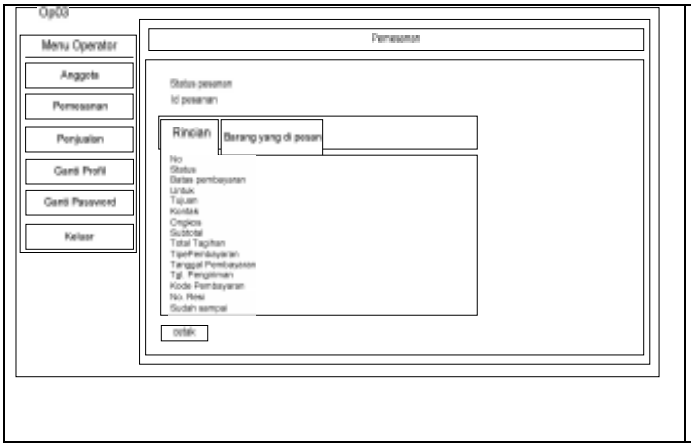
Navigasi :

1. Klik tombol “semua” untuk melihat semua pemesanan
2. Klik tombol “kadaluarsa” untuk melihat pesanan kadaluarsa
3. Klik tombol “Belum bayar” untuk melihat pesanan belum bayar
4. Klik tombol “Butuh konfirmasi” untuk melihat pesanan yang butuh konfirmasi
5. Klik tombol “pembayaran valid” untuk melihat pesanan yang sudah valid
6. Klik tombol “sudah dikirim” untuk untuk melihat pembayaran yang sudah dikirim
7. Klik tombol “Print PDF” untuk membuat Laporan pemesanan
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.37 Perancangan Tampilan Pemesanan

c. Antar muka Detail pesanan(Op03)

Tampilan antar muka Detail pesanan untuk operator dalam mengelola data pesanan anggota.



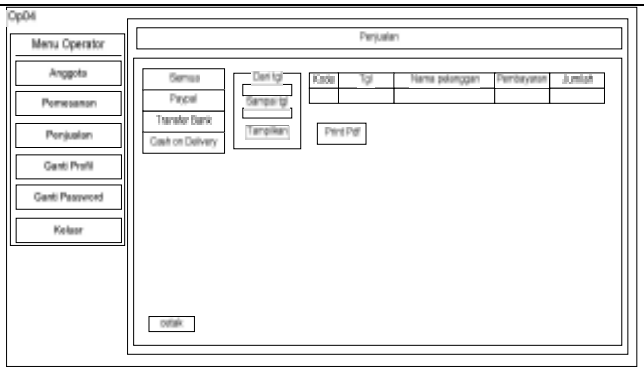
Navigasi :

1. Klik tombol “rincian” untuk melihat rincian pembayaran
2. Klik tombol “barang yg dipesan” untuk menuju ke detail yang di pesan
3. Klik tombol “cetak” untuk menuju ke op06
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.38 Perancangan Tampilan Detail Pesanan

d. Antar muka Penjualan(Op04)

Tampilan antar muka untuk operator melihat penjualan dan membuat laporan penjualan.



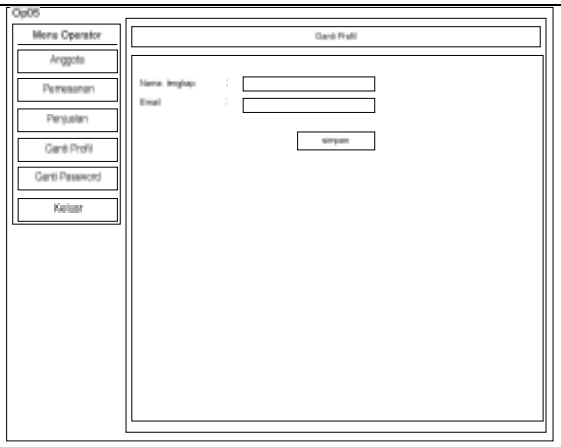
Navigasi :

1. Kli tombol “semua” untuk melihat semua penjualan
2. Klik tombol “paypal” untuk melihat penjualan via paypal
3. Klik tombol “transfer bank” untuk melihat penjualan tranfer bank
4. Klik tombol “cash on delivery” untuk melihat penjualan Cod
5. Klik tombol “Print PDF” untuk menuju Op07
6. Klik tombol keluar untuk keluar dari form operator

Gambar 3.39 Perancangan Tampilan Penjualan

e. Antar muka Ganti Profil (Op05)

Tampilan antar muka ganti Profil untuk operator dalam mengubah profil nya.



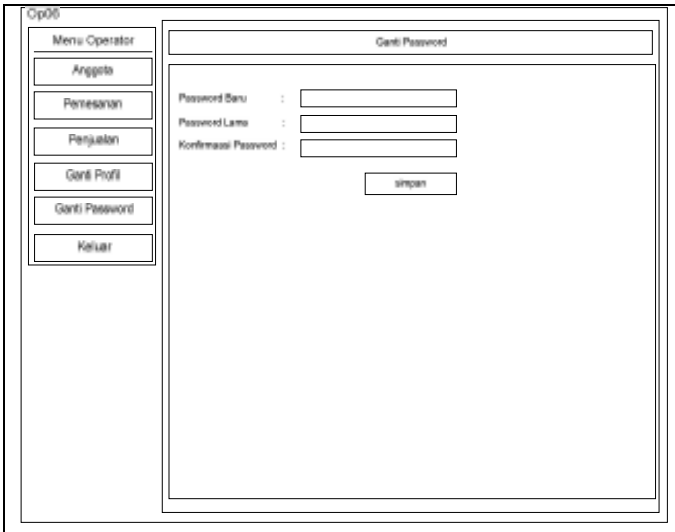
Navigasi :

1. Klik tombol “simpan” untuk menuju ke A01
2. Klik tombol “Ganti Profil” untuk menuju ke Op05
3. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke Op06
4. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.40 Perancangan Tampilan Ganti Profil

f. Antar muka tabel Ganti Password (Op06)

Tampilan antar muka Ganti Password untuk melihat Untuk mengganti password operator.



Navigasi :

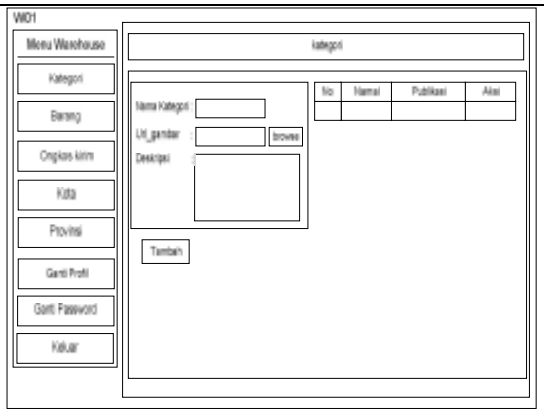
1. Klik tombol "Anggota" untuk menuju ke Op01
2. Klik tombol "Pemesanan" untuk menuju ke Op02
3. Klik tombol "Penjualan" untuk menuju ke Op03
4. Klik tombol "Ganti Profil" menuju ke Op04
5. Klik tombol "Ganti Password" untuk menuju ke Op05
6. Klik logout untuk keluar dari antar muka member

Gambar 3.41 Perancangan Tampilan Ganti Password Operator

5. Perancangan Antarmuka Bagian gudang

a. Antar muka kategori (W01)

Tampilan antar muka untuk Bagian gudang mengolah data kategori.



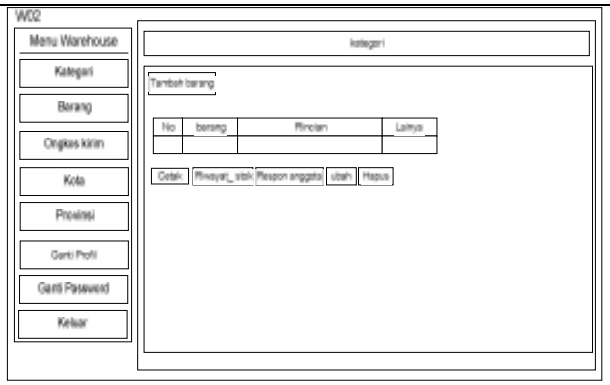
Navigasi :

1. Klik tombol "kategori" untuk menuju ke w01
2. Klik tombol "Barang" untuk menuju ke W01
3. Klik tombol "Ongkos kirim" untuk menuju ke W03
4. Klik tombol "Kota" menuju ke W04
5. Klik tombol "Propinsi" untuk menuju ke W05
6. Klik tombol "Ganti Profil" untuk menuju ke W06
7. Klik tombol "Ganti Password" untuk menuju ke W07
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

Gambar 3.42 Perancangan Tampilan Kategori

b. Antar muka barang(W02)

Tampilan antar muka barang digunakan untuk Bagian gudang melakukan pengolahan data barang dan penambahan barang.



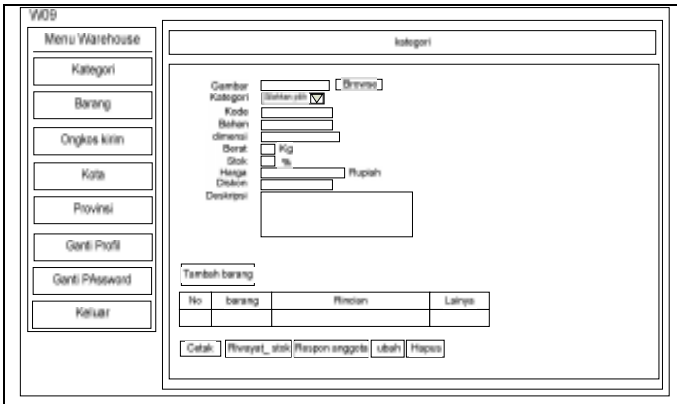
Navigasi :

1. Klik tombol “kategori” untuk menuju ke w01
2. Klik tombol “Barang” untuk menuju ke W01
3. Klik tombol “Ongkos kirim” untuk menuju ke W03
4. Klik tombol “Kota” menuju ke W04
5. Klik tombol “Propinsi” untuk menuju ke W05
6. Klik tombol “Ganti Profil” untuk menuju ke W06
7. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke W07
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

Gambar 3.43 Perancangan Tampilan tambah jenis produk Barang

c. Antar muka tambah barang(W08)

Tampilan antar muka Bagian gudang untuk menambah data barang.



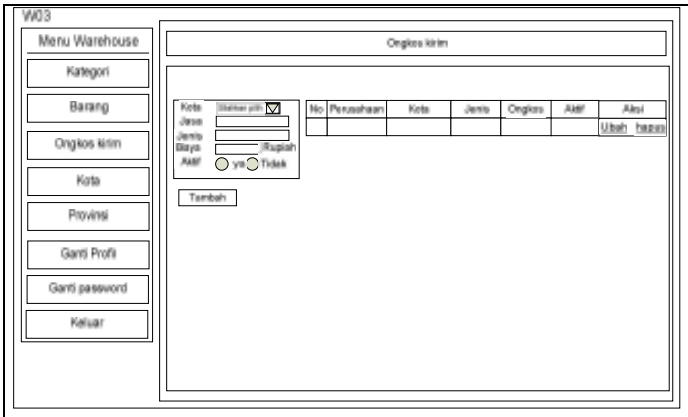
Navigasi :

1. Klik tombol “kategori” untuk menuju ke w01
2. Klik tombol “Barang” untuk menuju ke W01
3. Klik tombol “Ongkos kirim” untuk menuju ke W03
4. Klik tombol “Kota” menuju ke W04
5. Klik tombol “Propinsi” untuk menuju ke W05
6. Klik tombol “Ganti Profil” untuk menuju ke W06
7. Klik tombol “Ganti Password” untuk menuju ke W07
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

Gambar 3.44 Perancangan Tampilan Barang

d. Antar muka Ongkos Kirim (W03)

Tampilan antar muka edit detail nama barang adalah tampilan untuk mengedit detail dari sebuah barang.



Navigasi :

1. Klik tombol "kategori" untuk menuju ke w01
2. Klik tombol "Barang" untuk menuju ke W01
3. Klik tombol "Ongkos kirim" untuk menuju ke W03
4. Klik tombol "Kota" menuju ke W04
5. Klik tombol "Propinsi" untuk menuju ke W05
6. Klik tombol "Ganti Profil" untuk menuju ke W06
7. Klik tombol "Ganti Password" untuk menuju ke W07
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

Gambar 3.45 Perancangan Tampilan Ongkos kirim

e. Antar muka tambah kota (W04)

Tampilan antar muka kota digunakan Bagian gudang untuk menambah data Kota.



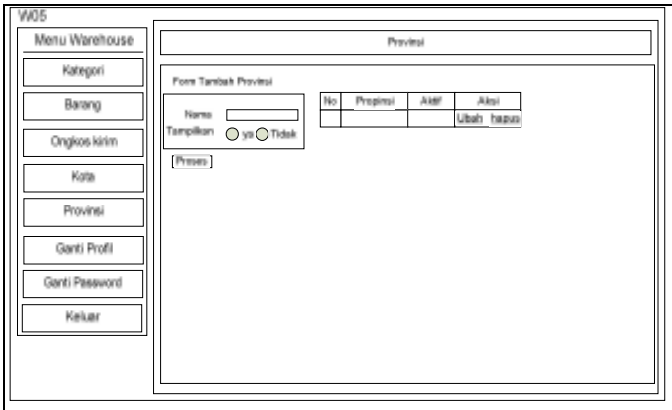
Navigasi :

1. Klik tombol "kategori" untuk menuju ke w01
2. Klik tombol "Barang" untuk menuju ke W01
3. Klik tombol "Ongkos kirim" untuk menuju ke W03
4. Klik tombol "Kota" menuju ke W04
5. Klik tombol "Propinsi" untuk menuju ke W05
6. Klik tombol "Ganti Profil" untuk menuju ke W06
7. Klik tombol "Ganti Password" untuk menuju ke W07
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

Gambar 3.46 Perancangan Tampilan Tambah Kota

f. Antar muka Provinsi (W05)

Tampilan antar muka Provinsi digunakan Bagian gudang untuk mengelola data provinsi.



Navigasi :

1. Klik tombol "kategori" untuk menuju ke w01
2. Klik tombol "Barang" untuk menuju ke W01
3. Klik tombol "Ongkos kirim" untuk menuju ke W03
4. Klik tombol "Kota" menuju ke W04
5. Klik tombol "Propinsi" untuk menuju ke W05
6. Klik tombol "Ganti Profil" untuk menuju ke W06
7. Klik tombol "Ganti Password" untuk menuju ke W07
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

Gambar 3.47 Perancangan Tampilan Provinsi

g. Antar muka Ganti Profil(W06)

Tampilan antar muka digunakan Bagian gudang untuk mengganti profil.



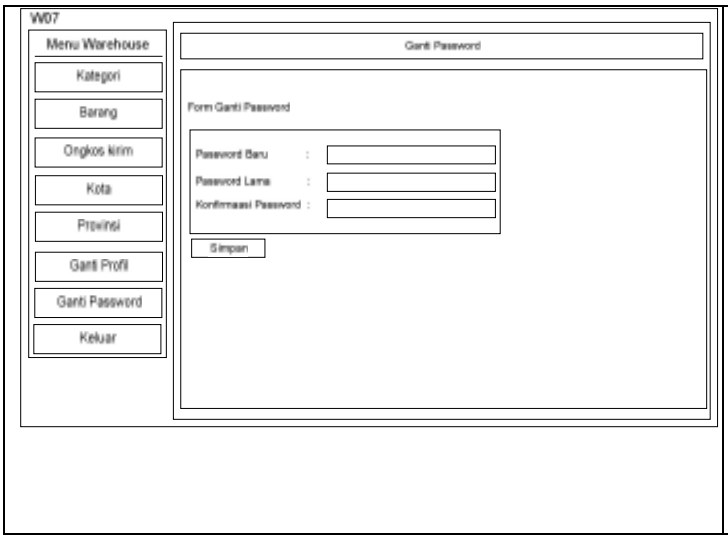
Navigasi :

1. Klik tombol "kategori" untuk menuju ke w01
2. Klik tombol "Barang" untuk menuju ke W02
3. Klik tombol "Ongkos kirim" untuk menuju ke W03
4. Klik tombol "Kota" menuju ke W04
5. Klik tombol "Propinsi" untuk menuju ke W05
6. Klik tombol "Ganti Password" untuk menuju ke W07
7. Klik tombol "Ganti Profil" untuk menuju ke W06
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

Gambar 3.48 Perancangan Tampilan Ganti Profil

h. Antar muka Ganti password(W07)

Tampilan antar muka Ganti Password digunakan Bagian gudang untuk mengubah password.



Navigasi :

1. Klik tombol "kategori" untuk menuju ke w01
2. Klik tombol "Barang" untuk menuju ke W01
3. Klik tombol "Ongkos kirim" untuk menuju ke W03
4. Klik tombol "Kota" menuju ke W04
5. Klik tombol "Propinsi" untuk menuju ke W05
6. Klik tombol "Ganti Profil" untuk menuju ke W06
7. Klik tombol "Ganti Password" untuk menuju ke W07
8. Klik logout untuk keluar dari antar muka Bagian gudang

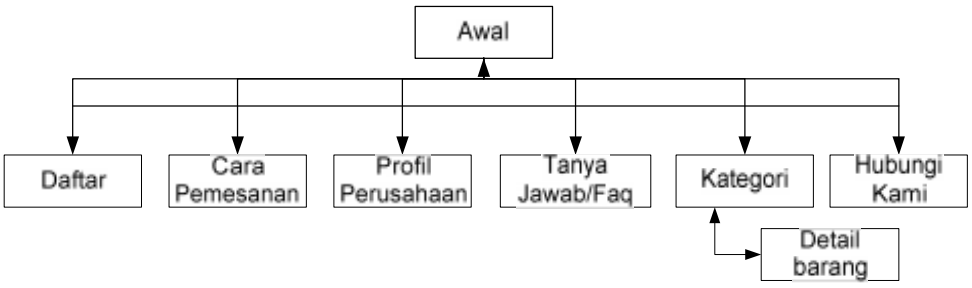
Gambar 3.49 Perancangan Tampilan Ganti Password Bagian gudang

3.3.2 Prancangan Struktur Menu

Perancangan arsitektur menu merupakan hubungan di antara elemen-elemen struktural utama dari program. Perancangan arsitektur dapat memberikan gambaran mengenai struktur program.

1. Struktur menu pengunjung

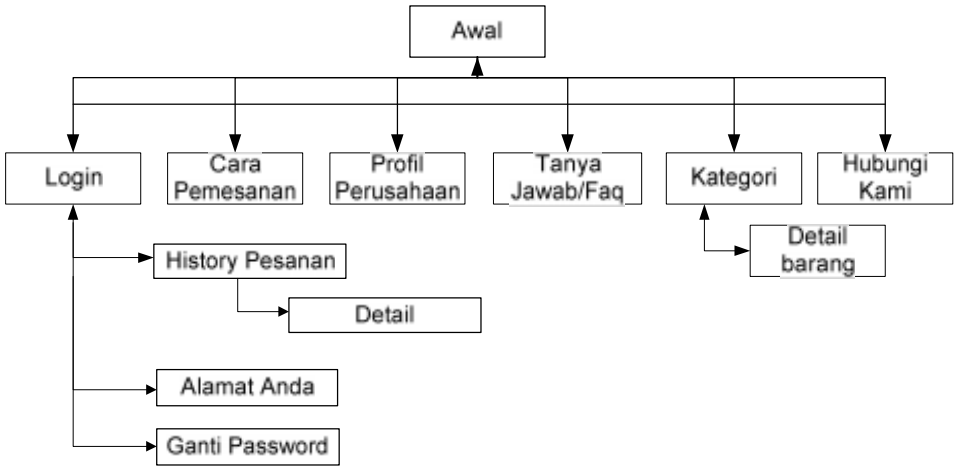
Struktur menu dari pengunjung saat berkunjung ke situs Purnama Furniture dapat dilihat pada gambar 3.60.



Gambar 3.50 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur menu anggota

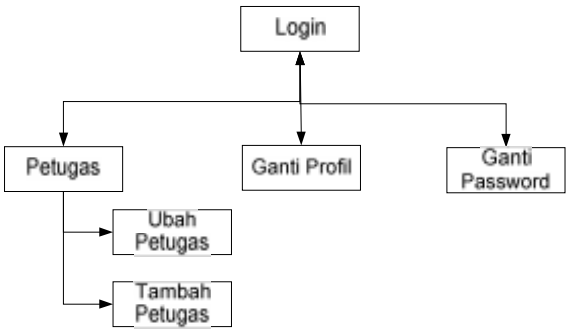
Struktur menu anggota saat member sudah login, dapat dilihat pada gambar 3.61.



Gambar 3.51 Struktur Menu Anggota

3. Struktur Menu Administrator

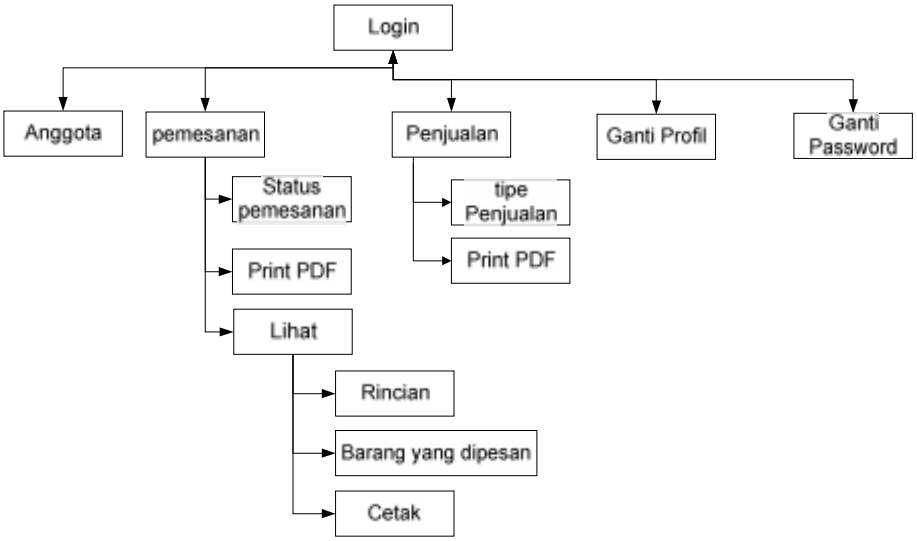
Struktur menu administrator untuk mengelola situs Purnama Furniture, dapat dilihat pada gambar 3.62.



Gambar 3.52 Struktur Menu Administrator

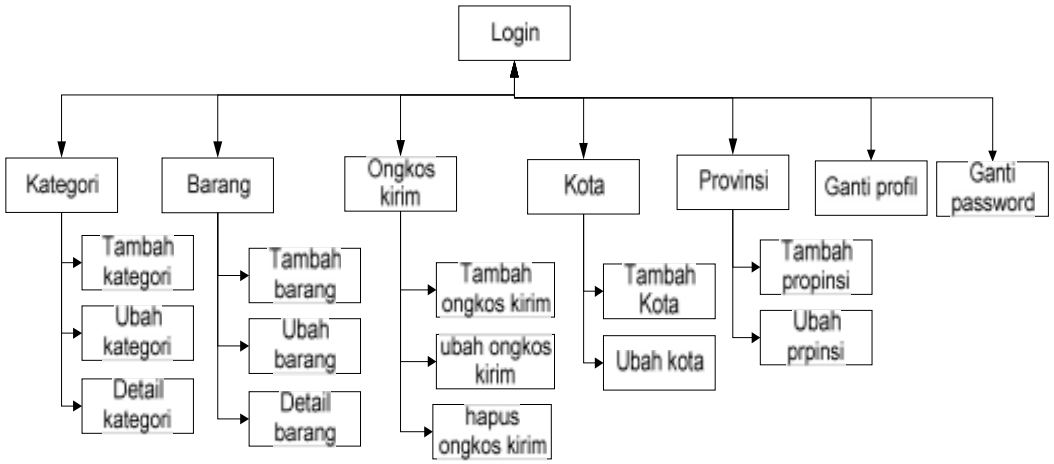
4. Struktur Menu Operator

Struktur menu administrator untuk mengelola situs Purnama Furniture, dapat dilihat pada gambar 3.63.



Gambar 3.53 Struktur Menu Operator

5. Struktur Menu Bagian gudang



Gambar 3.54 Struktur Menu Bagian gudang

4.3.3 Perancangan Pesan

Perancangan pesanan merupakan informasi yang akan disampaikan kepada pengguna saat melakukan aksi terhadap aplikasi.

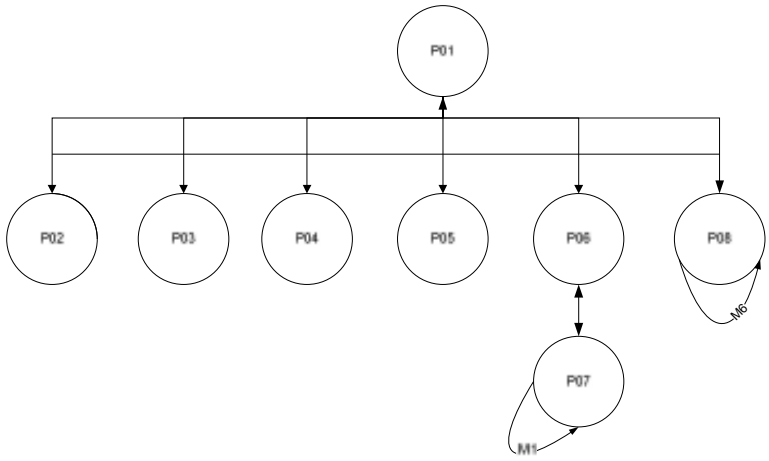


Gambar 3.55 Perancangan pesan

4.3.4 Jaringan Semantik

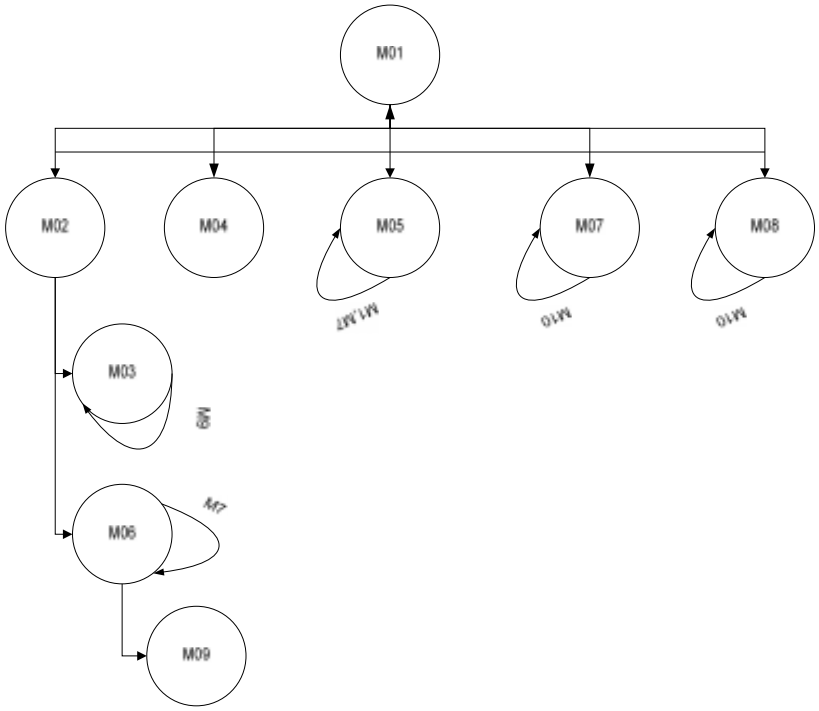
Aliran dari menu-menu yang ada di program akan dijelaskan pada gambar berikut ini :

1. Jariangan Semantik pengunjung



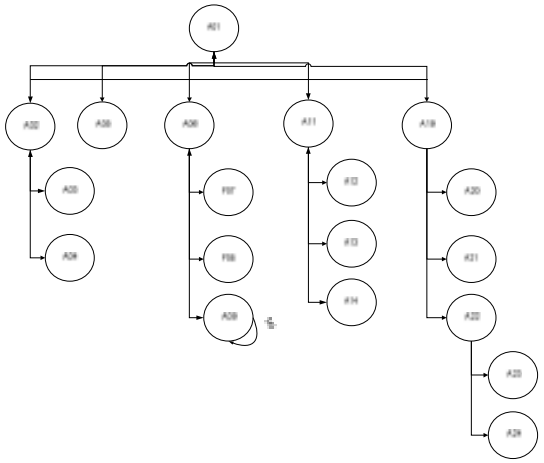
Gambar 3.56 Jaringan Semantik pengunjung

2. Jaringan Semantik Anggota



Gambar 3.57 Jaringan Semantik Anggota

3. **Jaringan Semantik Administrator**



Gambar 3.58 Jaringan Semantik Administrator

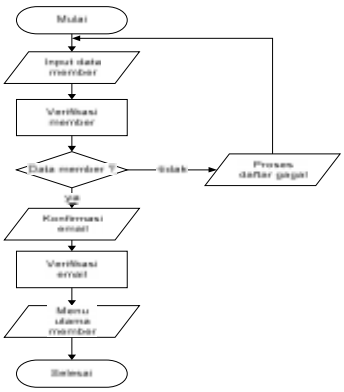
3.3.5 Perancangan prosedural

Kinerja sistem pendukung keputusan penjurusan dijelskan melalui diagram alir (*flowchart*) dari keseluruhan sistem yang bekerja didalamnya.

Perancangan procedural tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :

3.3.5.1 Prosedural daftar

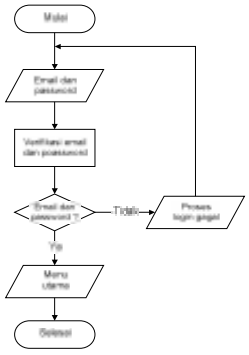
Prosedural daftar, merupakan prosedur yang terjadi ketika pengunjung ingin mendaftar menjadi *member* toko Purnama Furniture. Prosedural daftar dapat diihat pada gambar 3.59



Gambar 3.59 Prosedural daftar

3.3.5.2 Prosedural Login

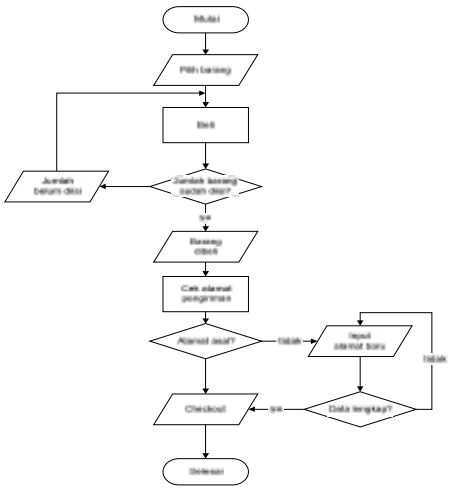
Prosedural *login*, merupakan prosedur yang terjadi ketika a*dministrator* dan *member* akan mengakses aplikasi. Prosedural *login* dapat dilihat pada gambar 3.60



Gambar 3.60 Prosedural login

3.3.5.3 Prosedural pemesanan

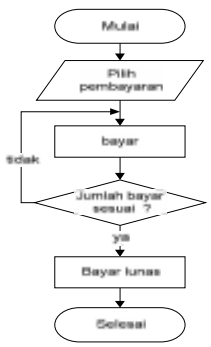
Prosedural pemesanan, merupakan prosedur yang terjadi ketika *member* yang sudah *login* akan memesan barang yang ada di situs Purnama Furniture. Prosedural pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.61



Gambar 3.61 Prosedural pemesanan

3.3.5.4 Prosedural pembayaran

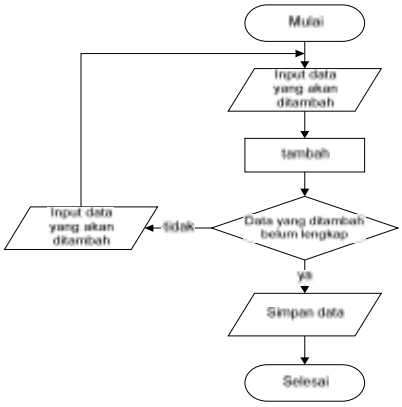
Prosedural pembayaran, merupakan prosedur yang terjadi ketika *member* sudah sudah memesan barang kemudian membayar pesanan tersebut. Prosedural pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.62



Gambar 3.62 Prosedural pembayaran

3.3.5.5 Prosedural tambah data

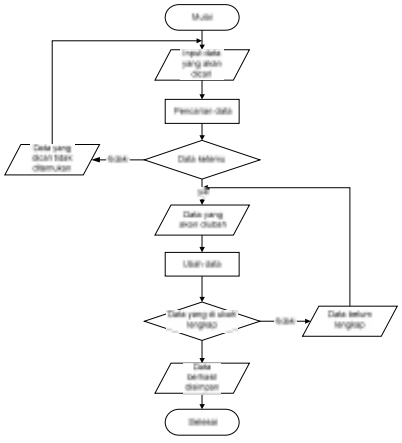
Prosedural tambah data, merupakan prosedur yang terjadi ketika *administrator*, operator dan Bagian gudang yang sudah *login* akan menambah data-data yang harus di masukan ke situs Purnama Furniture. Prosedural tambah data dapat dilihat pada gambar 3.62



Gambar 3.63 Prosedural tambah data

3.3.5.6 Prosedural ubah data

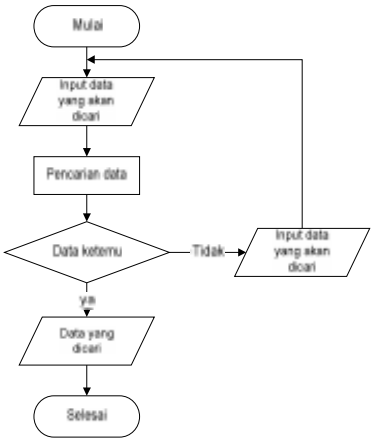
Prosedural ubah data, merupakan prosedur yang terjadi ketika *administrator*, operator, dan Bagian gudang akan mengubah data-data yang ada di situs Purnama Furniture. Prosedural ubah data dapat dilihat pada gambar 3.64



Gambar 3.64 prosedural edit data

3.3.5.7 Prosedural pencarian data

Prosedural tambah, prosedur ini dilakukan ketika member dan pengunjung ingin mencari data barang yang ingin dibeli. Prosedural pencarian data dapat dilihat pada gambar 3.65



Gambar 3.65 prosedural pencarian data