BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Sebagai analisis pada sistem yang sedang berjalan, akan dibahas bagaimana prosedur dan aliran dokumen yang sedang berjalan yang digambarkan dalam bentuk *flow map* dan analisis sistem non fungsional yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, serta analisis *user* yang terlibat.

3.2 Analisis Masalah

Analisis permasalahan yang terjadi pada Butik De'Smoothy ini diantaranya :

1. Konsumen mengalami kesulitan dalam pembelian produk karena harus datang langsung ke toko untuk mencari dan memilih barang yang akan dibeli.
2. Konsumen mengalami permasalahan kurangnya media bagi konsumen untuk melihat produk yang ditawarkan.
3. Konsumen mengalami permasalahan dalam sarana media informasi dan transaksi.

4. Butik De’Smoothy mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan transaksi dan laporan data barang.

3.1.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

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

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak Butik De’Smoothy, prosedur yang terlibat pada sistem yang sedang berjalan di Butik De’Smoothy adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Penjualan Barang.
2. Prosedur laporan Penjualan Harian.

Di bawah ini adalah penjelasan prosedur-prosedur yang terlibat dalam sistem penjualan produk di Butik De’Smoothy yaitu :

3.1.1.1 Prosedur Penjualan Barang

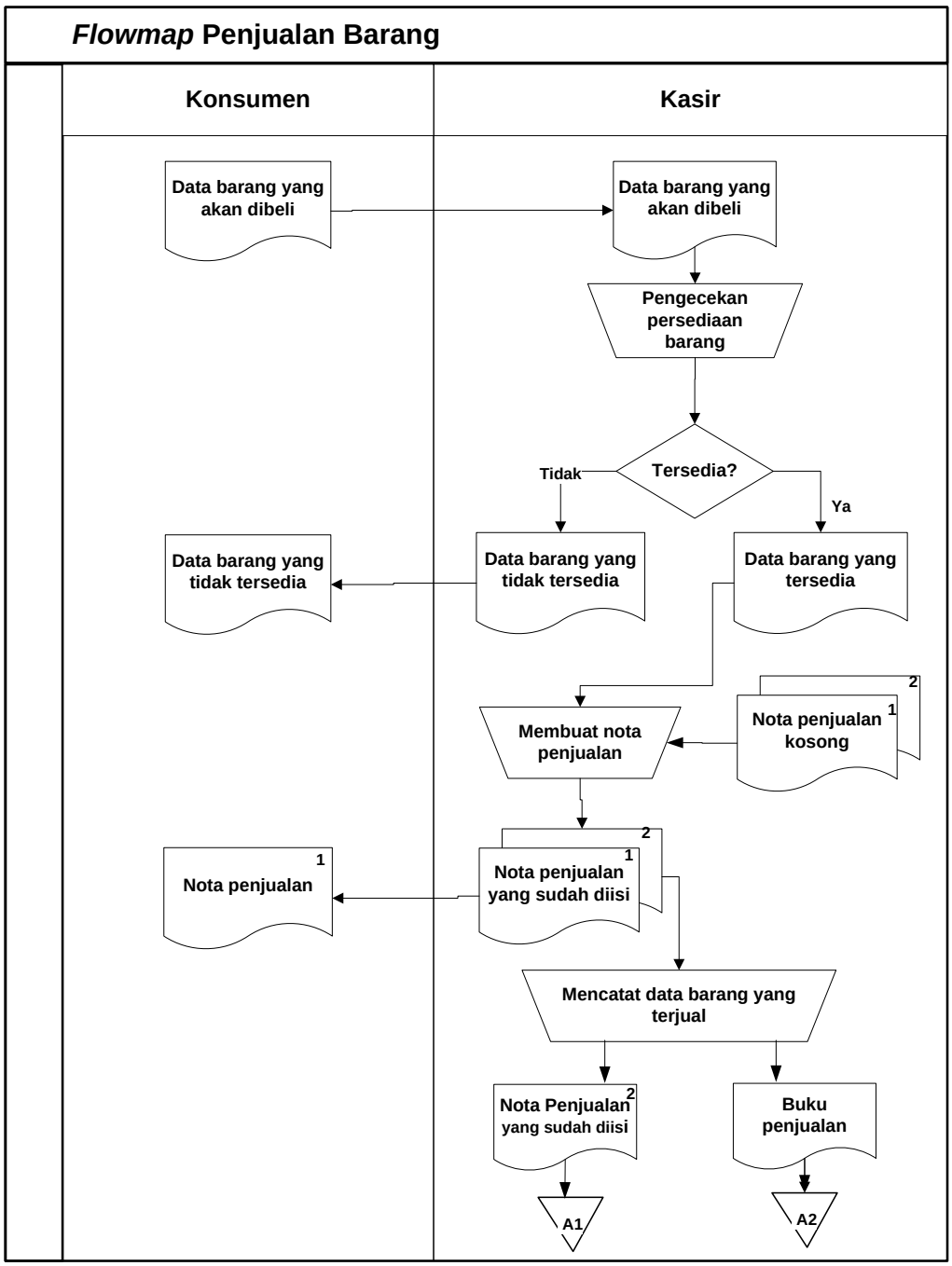
Adapun proses-proses dalam prosedur penjualan Barang yang sedang berjalan di Butik De’Smoothy adalah sebagai berikut :

1. Konsumen memilih barang yang akan dibelinya. Setelah konsumen mendapatkan barang yang akan dibelinya, konsumen memberikan barang tersebut ke kasir.
2. Kasir menerima barang yang akan dibeli oleh konsumen, kemudian di cek apakah barang yang dibeli tersedia atau tidak.Jika tidak tersedia maka maka kasir akan memberitahukan kepada konsumen bahwa barang yang di

inginkan tidak ada dan Jika barang yang dibeli tersedia maka barang tersebut akan diberikan ke konsumen.

3. Kasir membuat nota penjualan. Nota penjualan tersebut berjumlah rangkap dua dimana satu buah untuk konsumen dan satu buah lagi untuk di jadikan arsip nota penjualan.
4. Kasir memberikan nota penjualan tersebut kepada konsumen.
5. Konsumen membayar sesuai dengan total harga yang tertera dalam nota penjualan. Kemudian kasir akan memberikan barang yang dibeli kepada konsumen.
6. Kasir mencatat data barang yang terjual kedalam buku besar.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*Flowmap*) prosedur penjualan :



Gambar 3. 1 *Flowmap* Prosedur Penjualan Barang

Keterangan :

A1 : Arsip Nota Penjualan

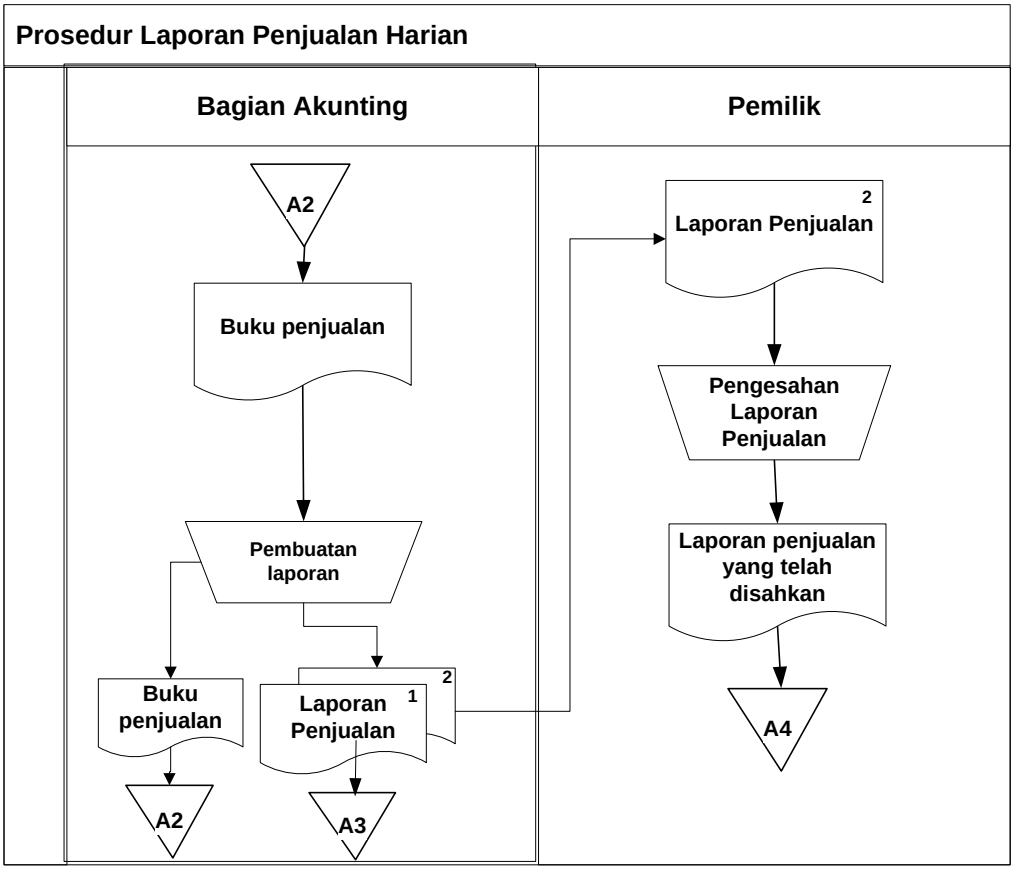
A2 : Buku Penjualan

3.1.1.2 Prosedur Laporan Penjualan Harian

Prosedur laporan penjualan harian yang sedang berjalan di Butik De'Smoothy adalah sebagai berikut :

1. Kasir membuat laporan penjualan dari buku penjualan.
2. Laporan penjualan dibuat dua rangkap. Rangkap kedua diberikan kepada pimpinan perusahaan dan rangkap pertama dijadikan arsip.
3. Bagian akunting menerima laporan penjualan perhari dari kasir.
4. Laporan tersebut dicek dan disahkan oleh pimpinan perusahaan kemudian ditandatangani.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini yang merupakan diagram alir dokumen (*Flowmap*) prosedur laporan penjualan harian sebagai berikut :



Gambar 3. 2 Flowmap Prosedur Laporan Penjualan harian

Keterangan :

A3 : Arsip Laporan penjualan untuk pemilik butik.

A4 : Arsip Laporan penjualan harian yang telah ditandatangani untuk kasir.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

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

3.1.2.1 Analisis User (Pengguna) Sistem

A. Fakta

Fakta yang ada di lapangan saat ini, butik De'Smoothy dalam menjalankan usahanya memiliki struktur organisasi dimana setiap elemenya memiliki tugas dan tanggung jawab masing–masing,seperti misalnya pengelola Butik De'Smoothy bertugas untuk mengelola butik, melaporkan segala aktivitas yang terjadi di butik kepada pemilik butik. Bagian marketing bertugas mengelola hal-hal yang berhubungan dengan pemasaran. Mereka pun dapat menggunakan komputer dengan sistem operasi *Windows.*

B. Kebutuhan

Sistem yang akan dibangun ini akan digunakan oleh dua jenis pengguna utama yaitu admin dan member. Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap aplikasi ini seperti tambah data, hapus data, edit data dan dapat melakukan rekapitulasi penjualan, sedangkan member hanya dapat melakukan pemesanan barang dan melihat transaksi yang telah dilakukan oleh member.

Tabel 3. 1 Analisis Pengguna Admin

Pengguna	Admin
Tanggung Jawab	Mengelola data yang terdapat dalam aplikasi
Hak akses	Melakukan pengolahan data barang, data member, data transaksi penjualan dan dapat membuat rekapitulasi penjualan
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA dan Sederajat
Tingkat Ketrampilan	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk

	mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*
Pengalaman	-
Jenis Pelatihan	Cara Mengoperasikan Aplikasi

Tabel 3. 2 Analisis Pengguna Pengunjung

Pengguna	Pengunjung
Tanggung Jawab	Melihat produk dan melakukan pendaftaran
Hak akses	Hanya dapat melihat katalog barang yang terdapat di situs tersebut dan tidak dapat melakukan pemesanan barang
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing*
Pengalaman	-
Jenis Pelatihan	-

Tabel 3. 3 Analisis Pengguna Member

Pengguna	Member
Tanggung Jawab	Melakukan Pembelian
Hak akses	Melakukan pembelian, mengubah data pribadi, melihat transaksi yang sudah pernah dilakukan
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA
Tingkat Ketrampilan	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet

	untuk *browsing*
Pengalaman	Pernah melakukan transaksi pembelian
Jenis Pelatihan	-

C. Kesimpulan

Butik De'Smoothy sudah memiliki cukup teknisi yang baik dalam mengelola perangkat lunak yang akan dibuat. Selanjutnya, untuk lebih dapat memudahkan pihak butik dalam menjalankan transaksi dan melakukan pemasaran produk – produknya, maka pihak butik memutuskan untuk membangun sebuah perangkat lunak berbasis web *e-commerce*.

3.1.2.2 Analisis Perangkat Keras (Hardware)

Analisis perangkat keras (hardware) merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat keras yang selama ini telah dimiliki Butik De'Smoothy.

Adapun spesifikasi perangkat keras komputer yang ada di Butik De'Smoothy adalah sebagai berikut :

1. Processor Pentium IV 2.8 GHz
2. Kapasitas RAM 512 Mb
3. VGA card 256 MB
4. Kapasitas Hardisk 80 Gb
5. Monitor

6. Keyboard
7. Mouse.

Kebutuhan minimal perangkat keras yang akan dibagun memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 1,8 GHz
2. RAM sebesar 256 MB
3. VGA card 256 MB
4. Kapasitas *free* Hardisk 80 GB
5. Monitor dengan revolusi 1024 x 768
6. Keyboard
7. Mouse.

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras dimiliki oleh Butik De'Smoothy 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* dan printer standar untuk mencetak laporan barang dan laporan penjualan.

3.1.2.3 Analisis Perangkat Lunak

Sistem Operasi yang digunakan di Butik De'Smoothy adalah Windows XP sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun.

Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah tercantum pada tabel 3.4 sebagai berikut :

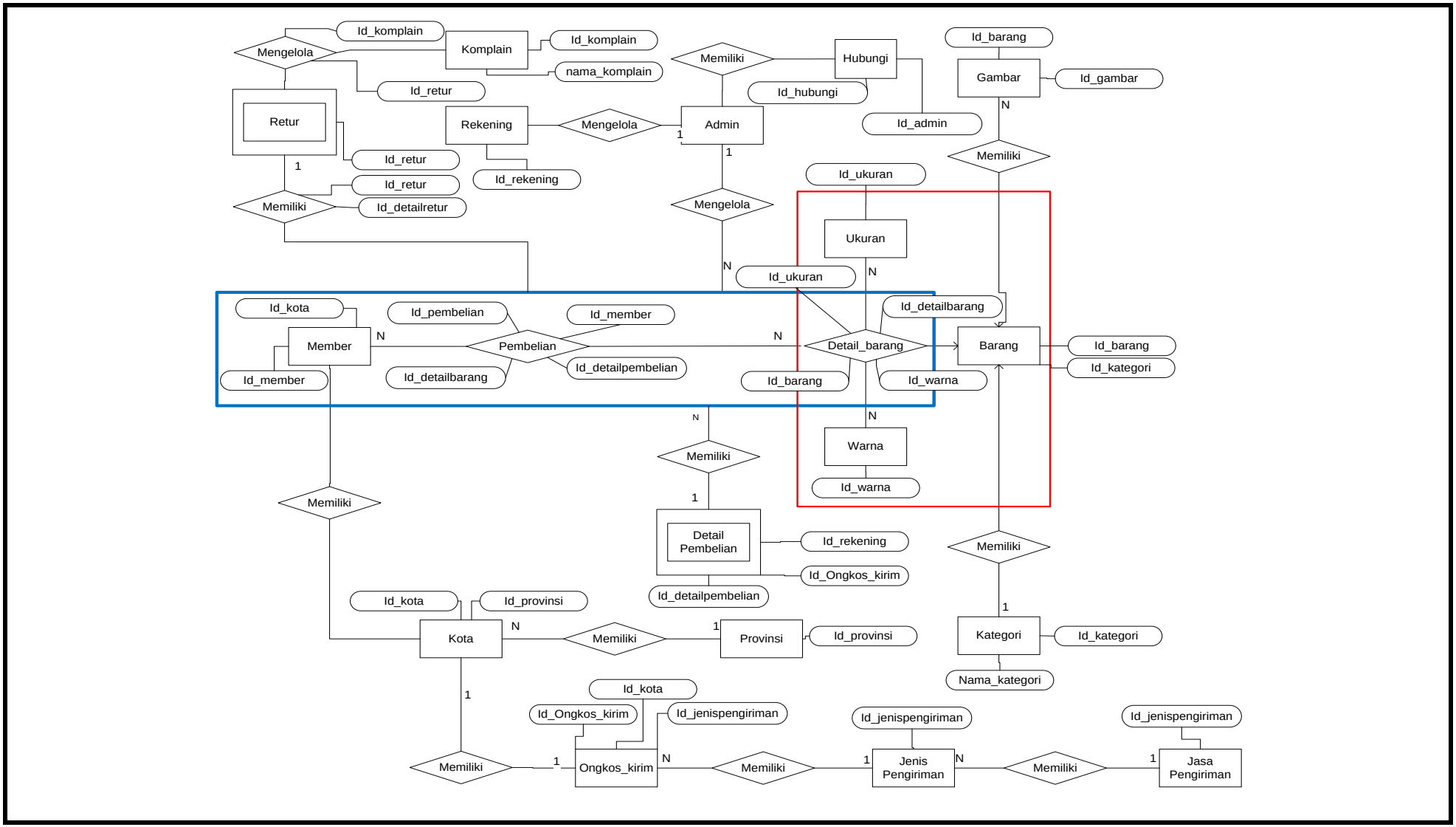
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak yang digunakan

No	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows XP
2	Bahasa Pemrograman	PHP
3	*DBMS*	MySQL 5.0.27
4	*Web browser*	Mozilla firefox 3.5.5
5	*Code editor*	Macromedia Dreamweaver 8
6	DFD modeler	Microsoft Visio 2007
7	Wamp *Server 2.0*	web server

3.1.3 Analisis Perancangan Basis Data

3.1.3.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

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 :



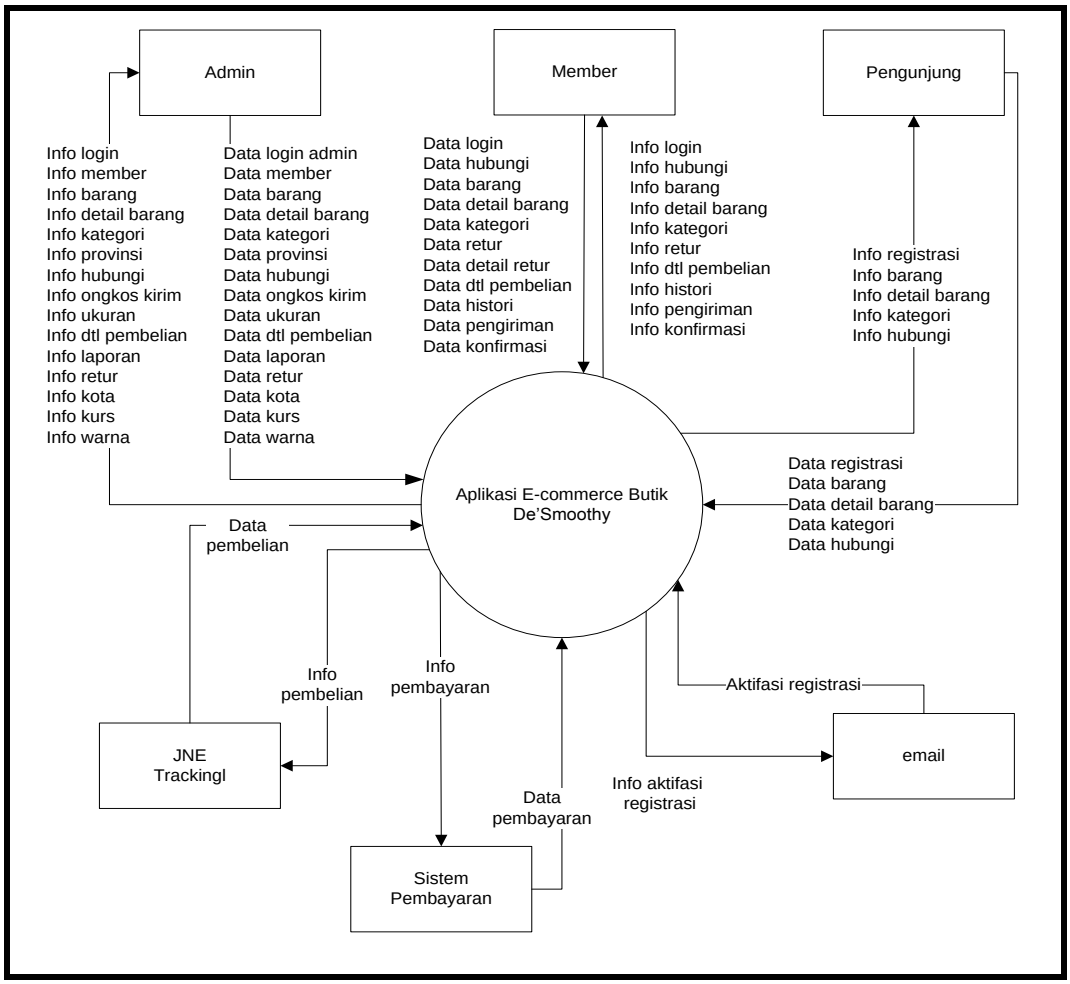
Gambar 3. 3 Diagram E-R Website E-commerce di Butik De'Smooth

3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan tahap aliran informasi yang meliputi diagram konteks dan aliran informasi yang di representasikan dengan menggunakan data flow diagram (DFD).

3.1.4.1 Diagram Konteks

Diagram konteks ini menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan dan hubungannya dengan entitas luar. Adapun *diagram konteks* yang diusulkan adalah sebagai berikut :



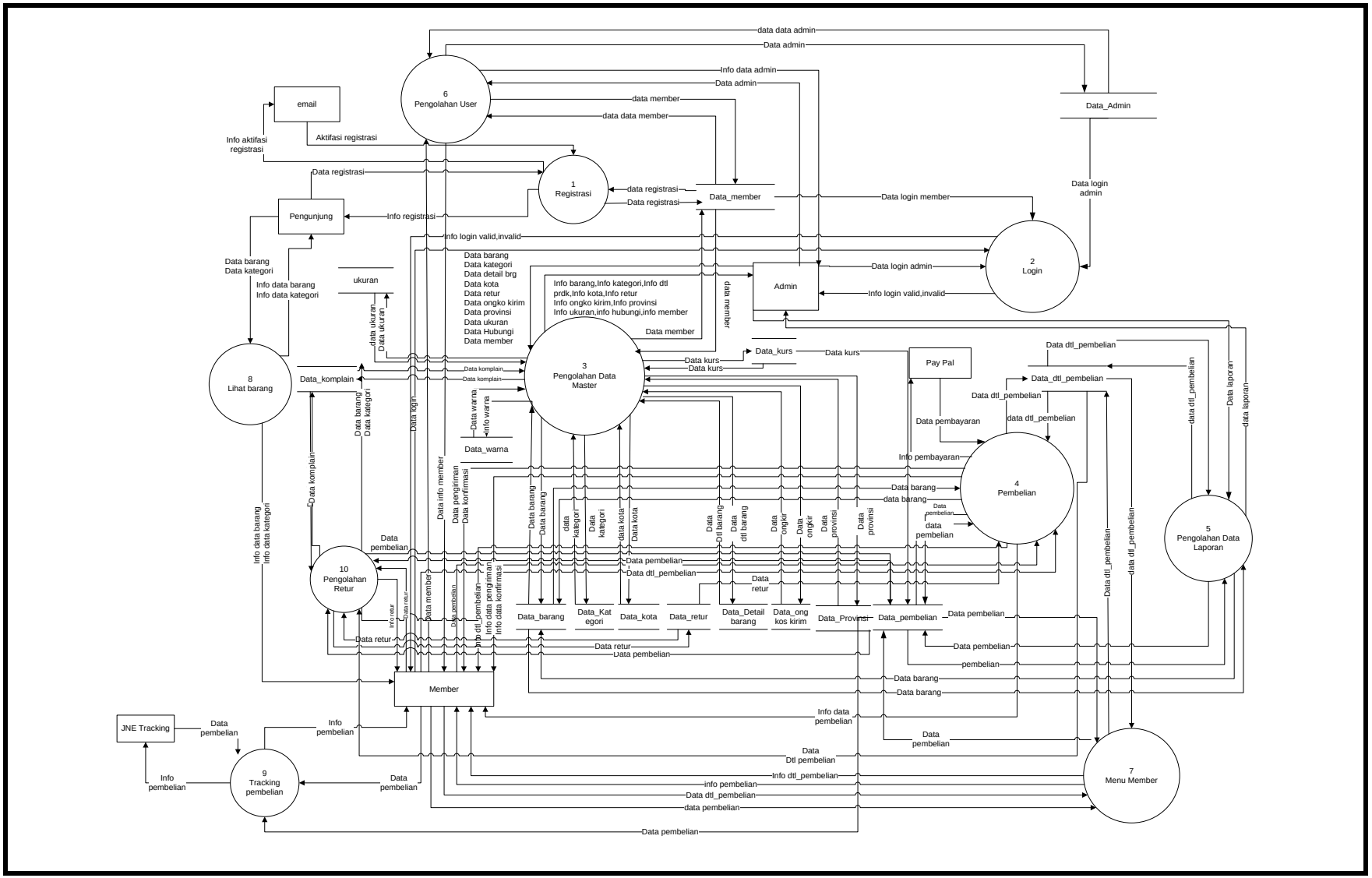
Gambar 3. 4 Diagram Konteks *website E-commerce* di Butik De'Smoothy

3.1.4.2 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 *DFD* adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. Adapun Data Flow Diagram dari Pembangunan Aplikasi E-commerce di Butik De'Smoothy adalah sebagai berikut :

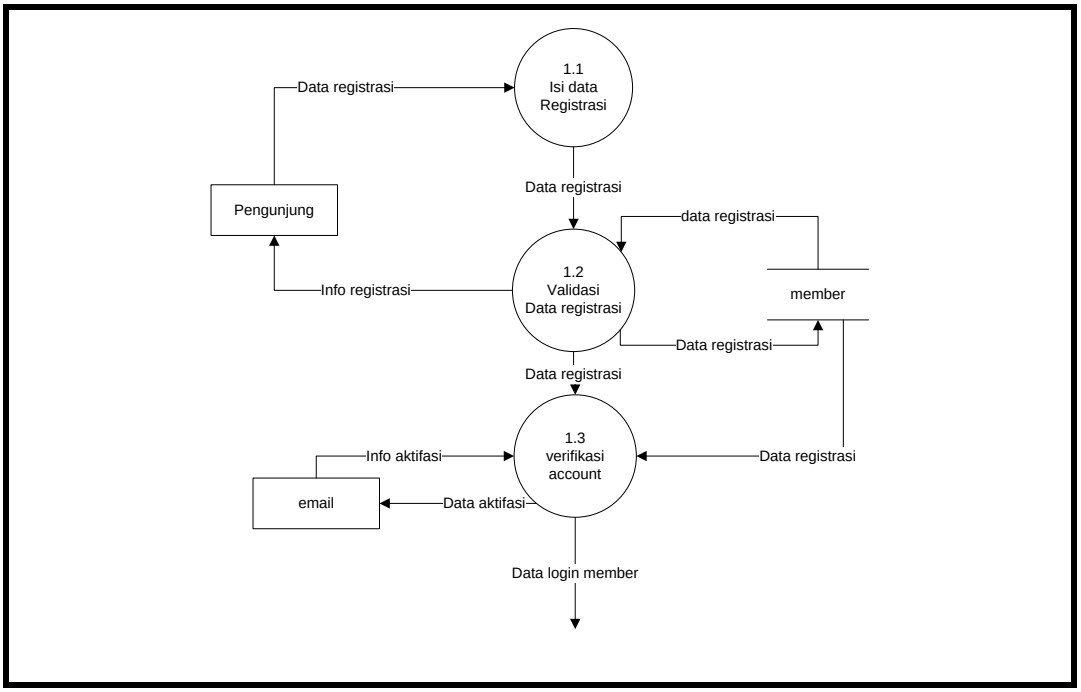
1. DFD Level 1

Berikut ini adalah DFD level 1 dari sistem yang akan dibangun.



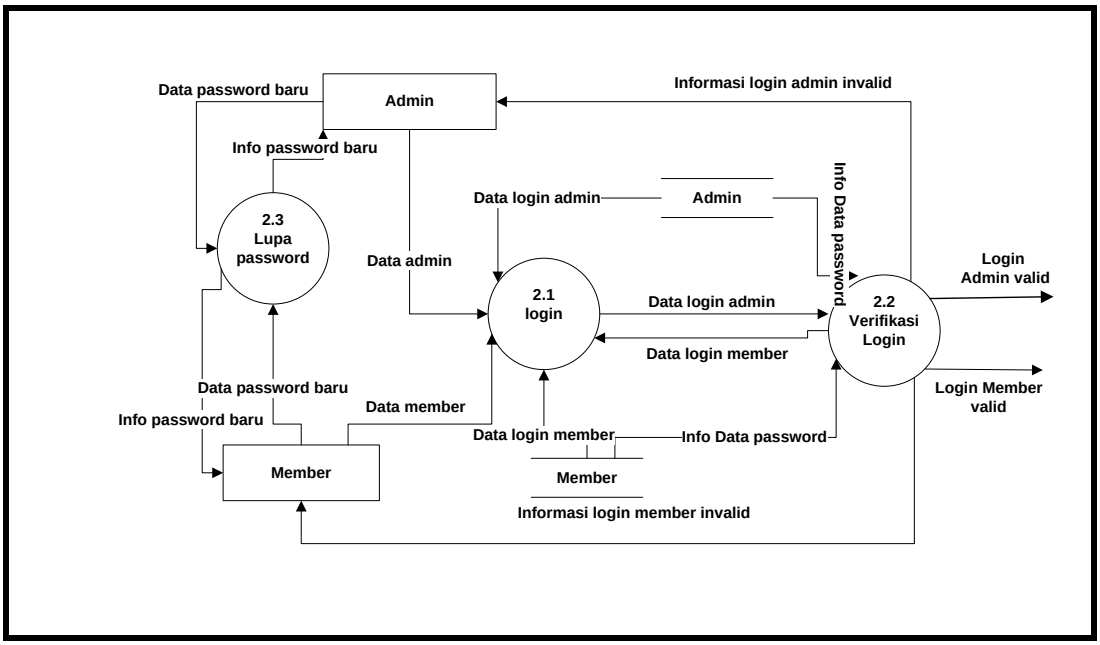
Gambar 3. 5 DFD Level 1

2. DFD Level 2 Proses 1.0 Registrasi



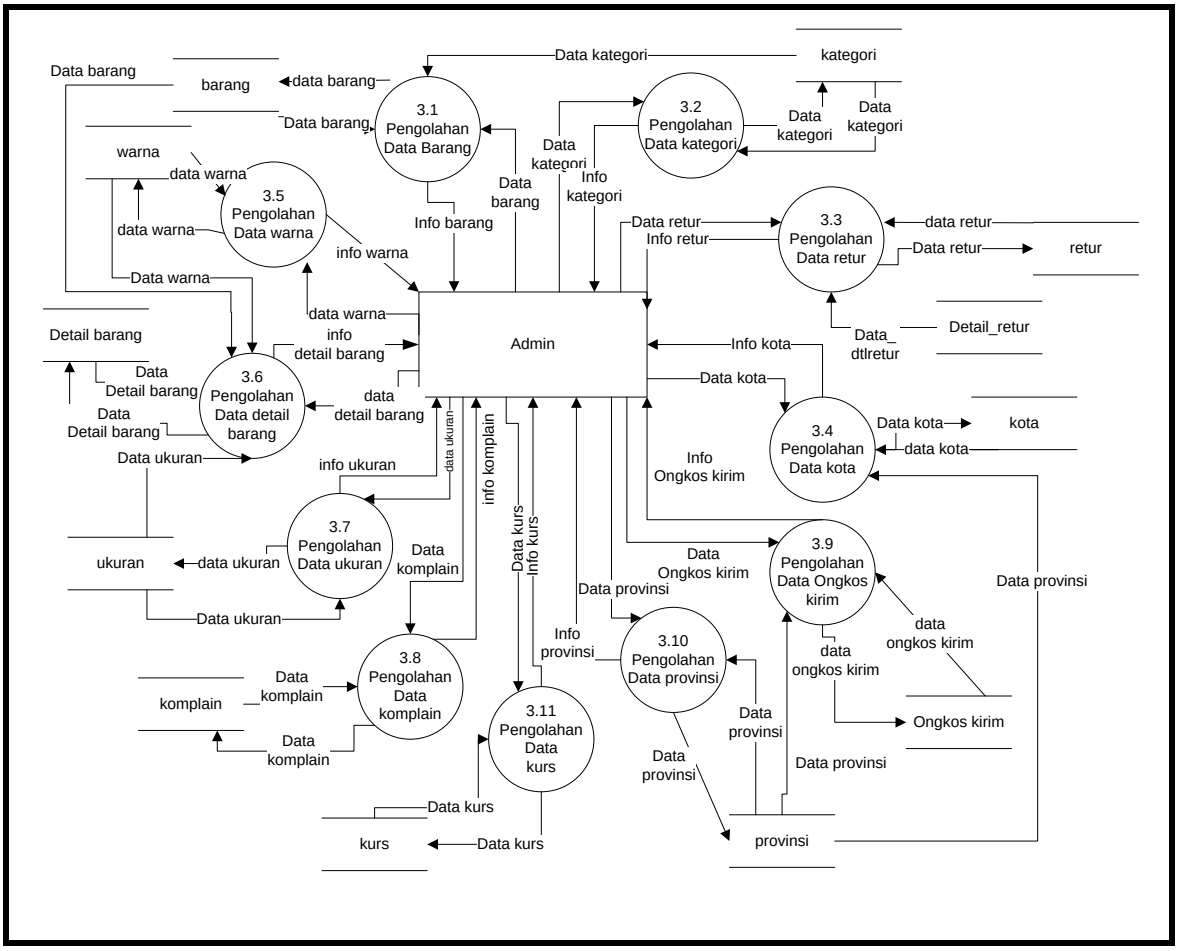
Gambar 3. 6 DFD Level 2 Proses 1.0 Registasi

3. DFD Level 2 Proses 2.0 Login



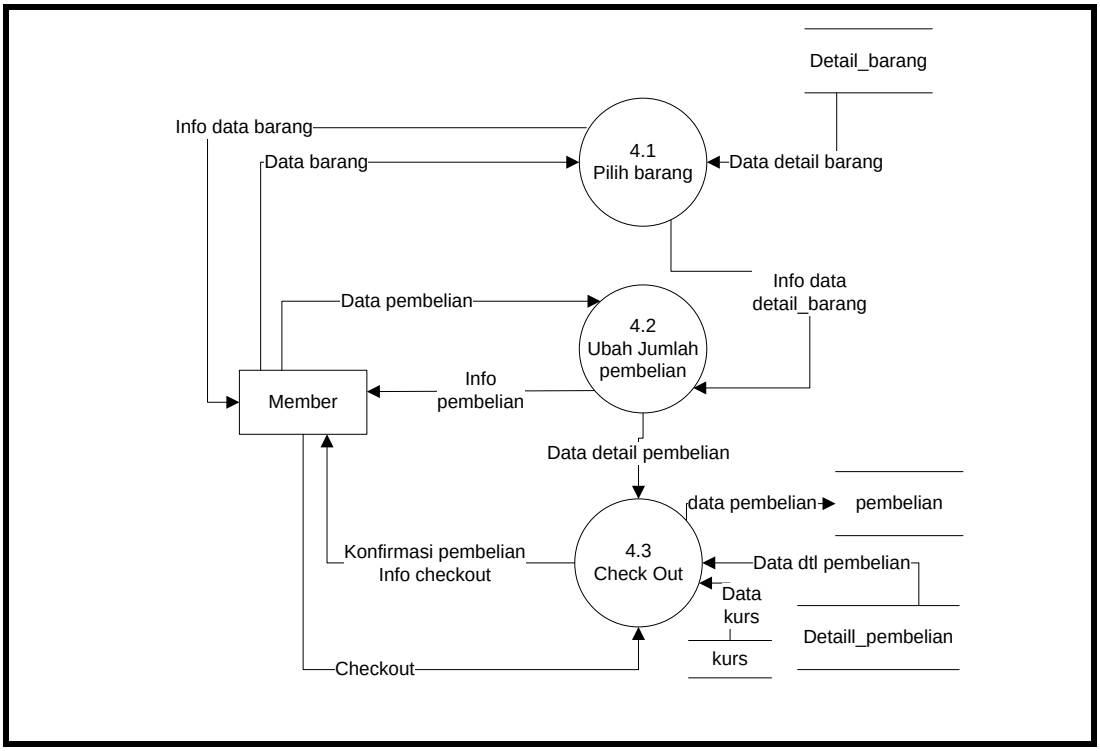
Gambar 3. 7 DFD Level 2 Proses 2.0 Login

4. DFD Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Master



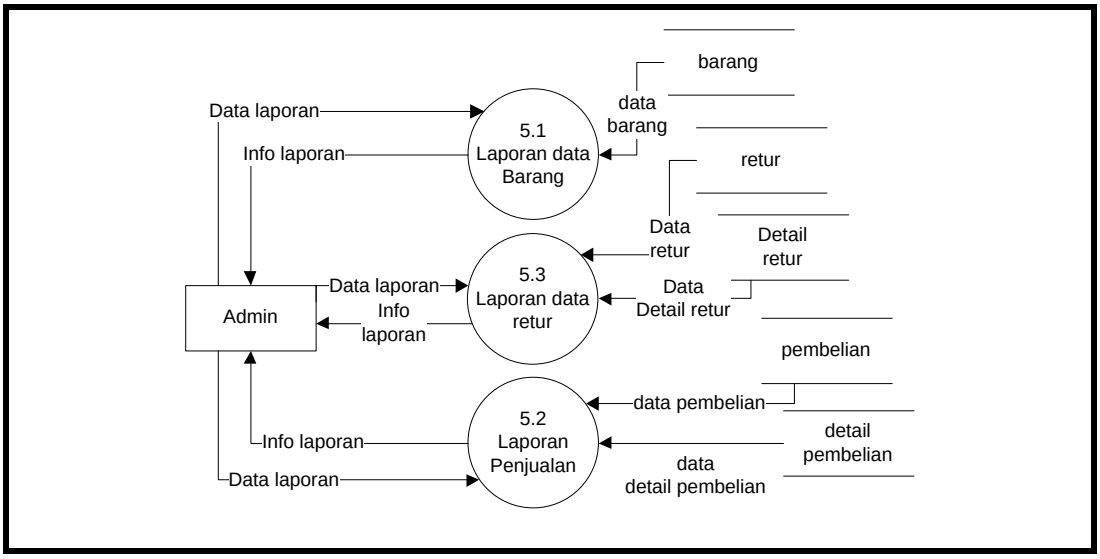
Gambar 3. 8 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data Master

5. DFD Level 2 Proses 4.0 Pembelian



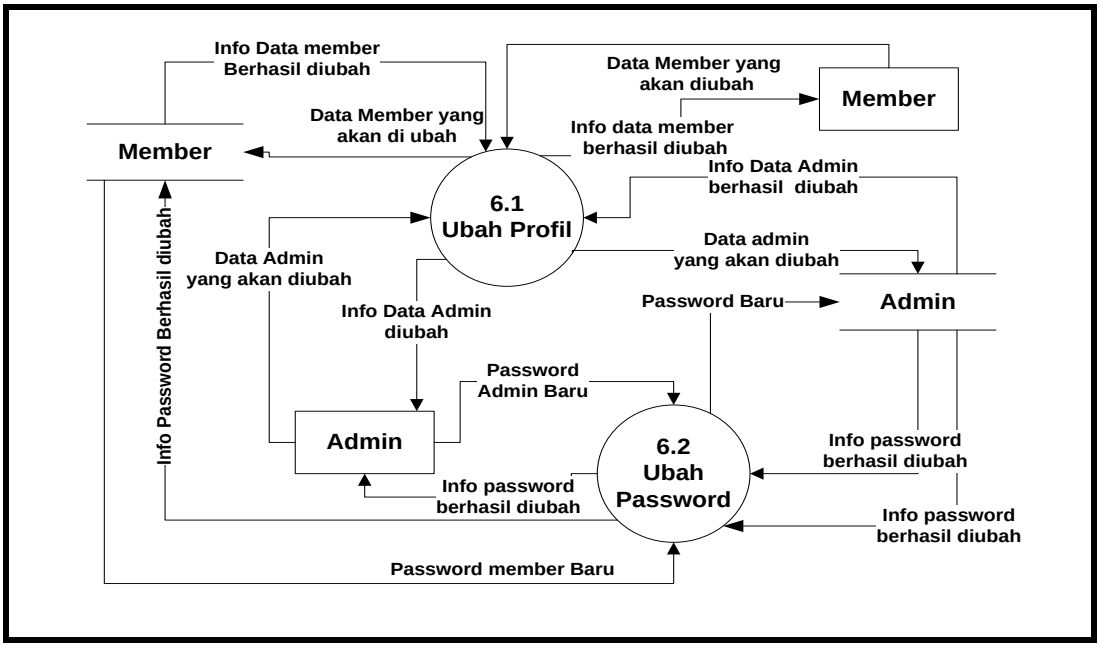
Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Transaksi

6. DFD level 2 Proses 5.0 Pengolahan Data Laporan



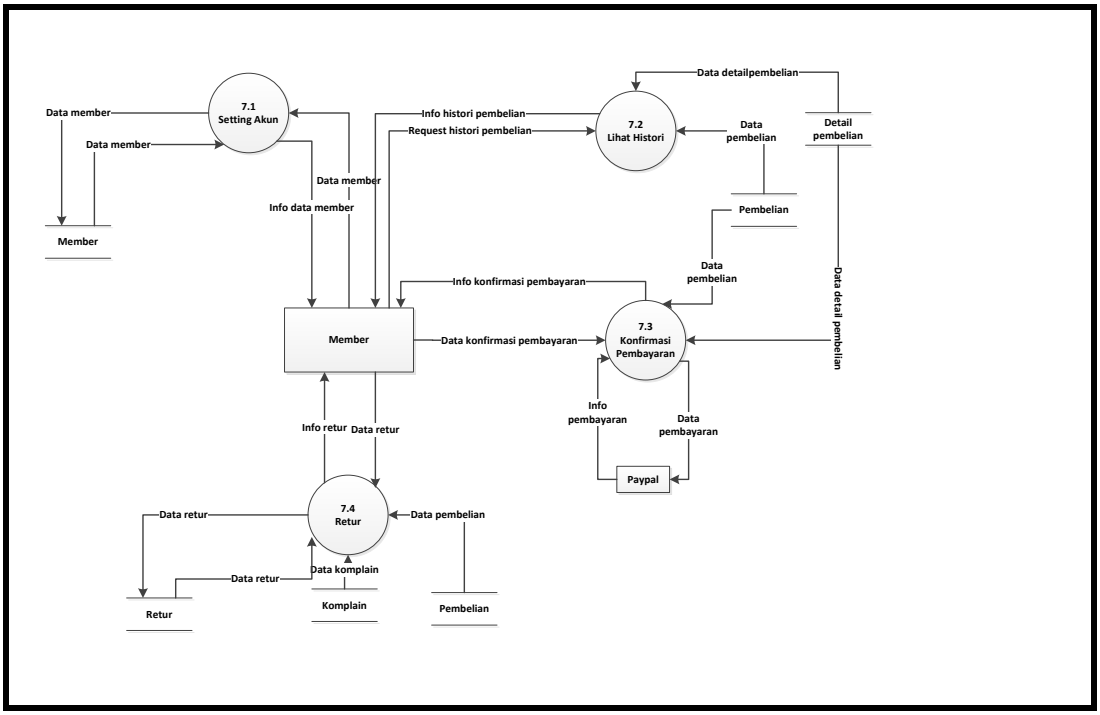
Gambar 3. 10 DFD level 2 Proses 5.0 Pengolahan Data Laporan

7. DFD level 2 Proses 6.0 Pengolahan User



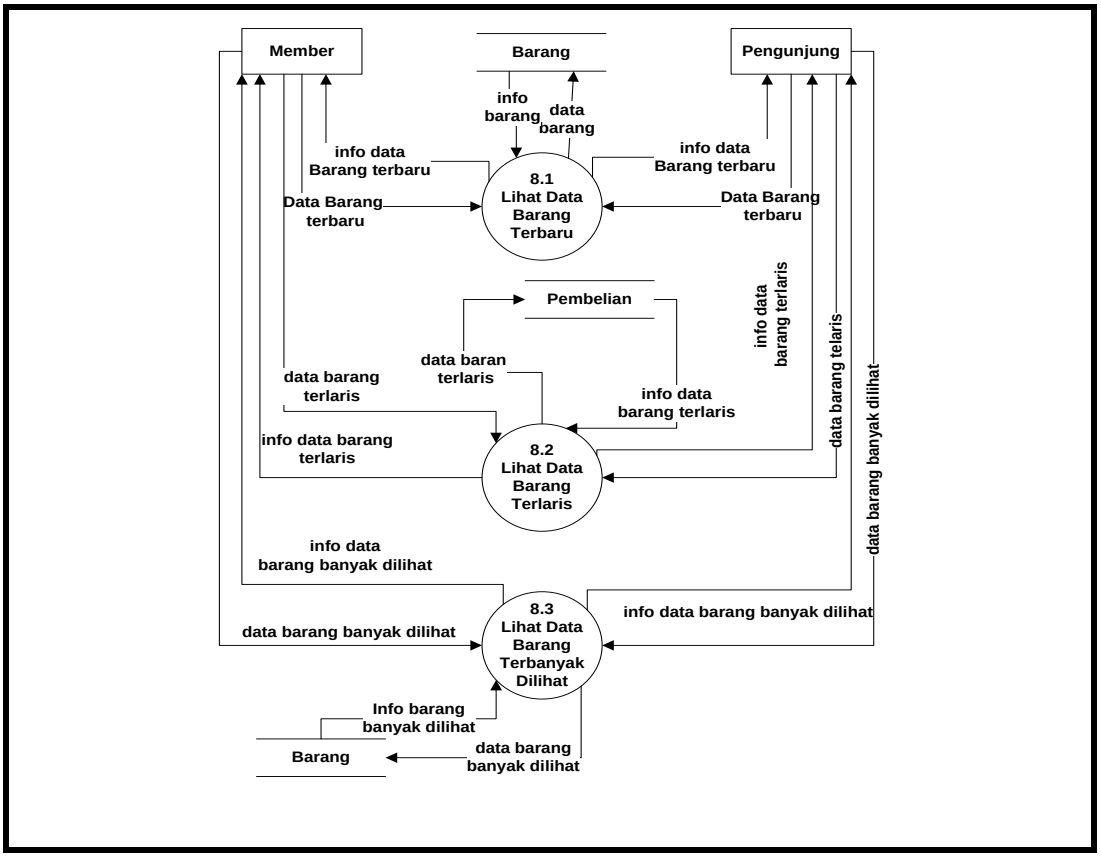
Gambar 3. 11 DFD level 2 Proses 6.0 Pengolahan User

8. DFD Level 2 Proses 7.0 Menu Member



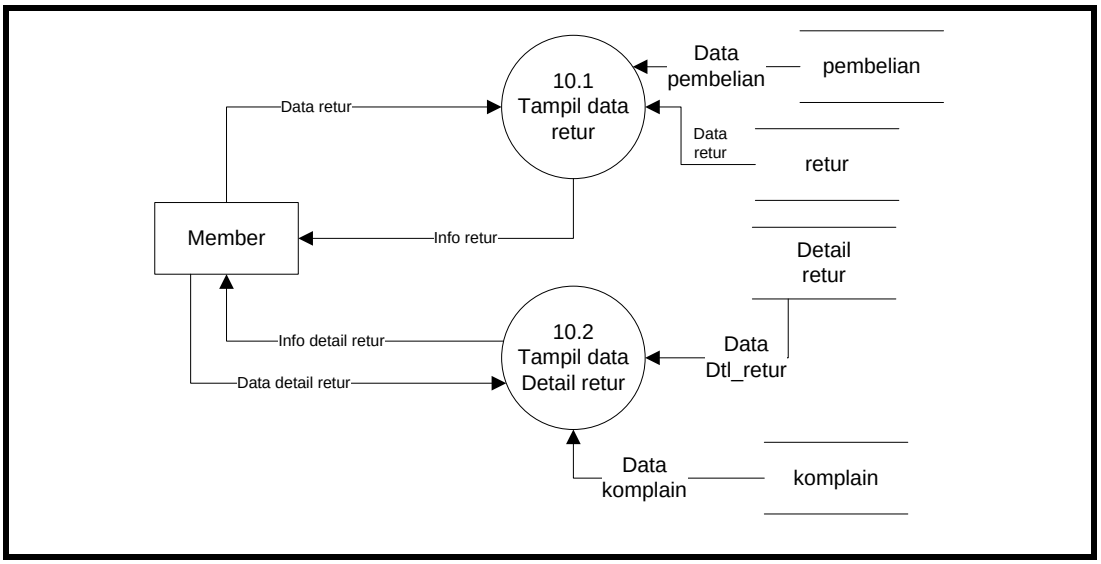
Gambar 3. 12 DFD Level 2 Proses 7.0 Lihat History

9. DFD Level 2 Proses 8.0 Lihat Barang



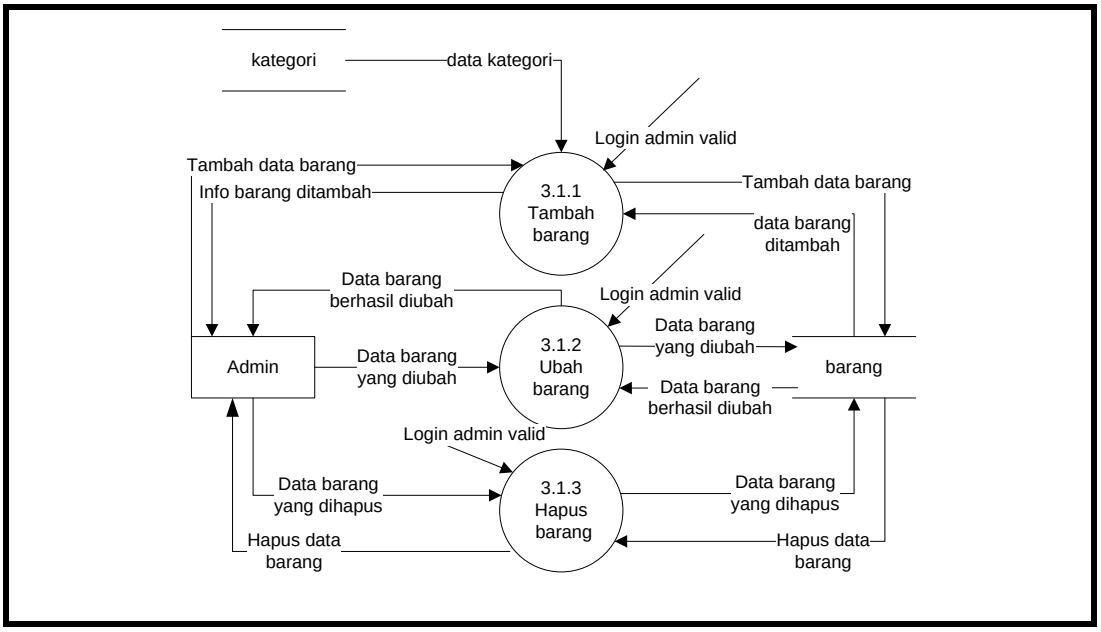
Gambar 3. 13 DFD Level 2 Proses 8.0 Lihat Barang

10. DFD Level 2 Proses 10.0 Retur



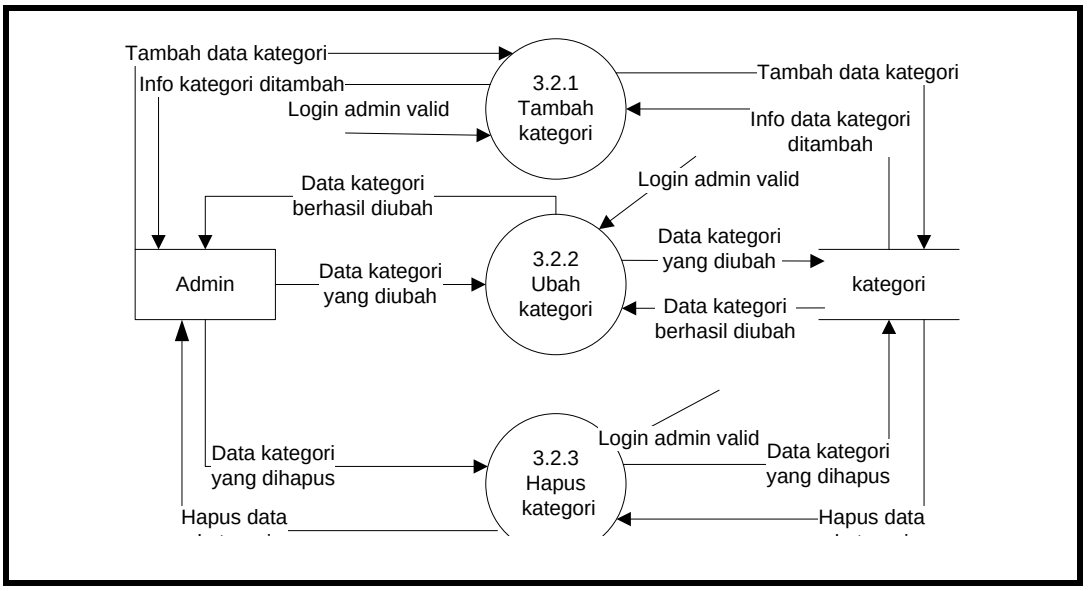
Gambar 3. 14 DFD Level 2 Proses 10.0 Retur

11. DFD Level 3 Proses 3.1 Proses Pengolahan Data Barang



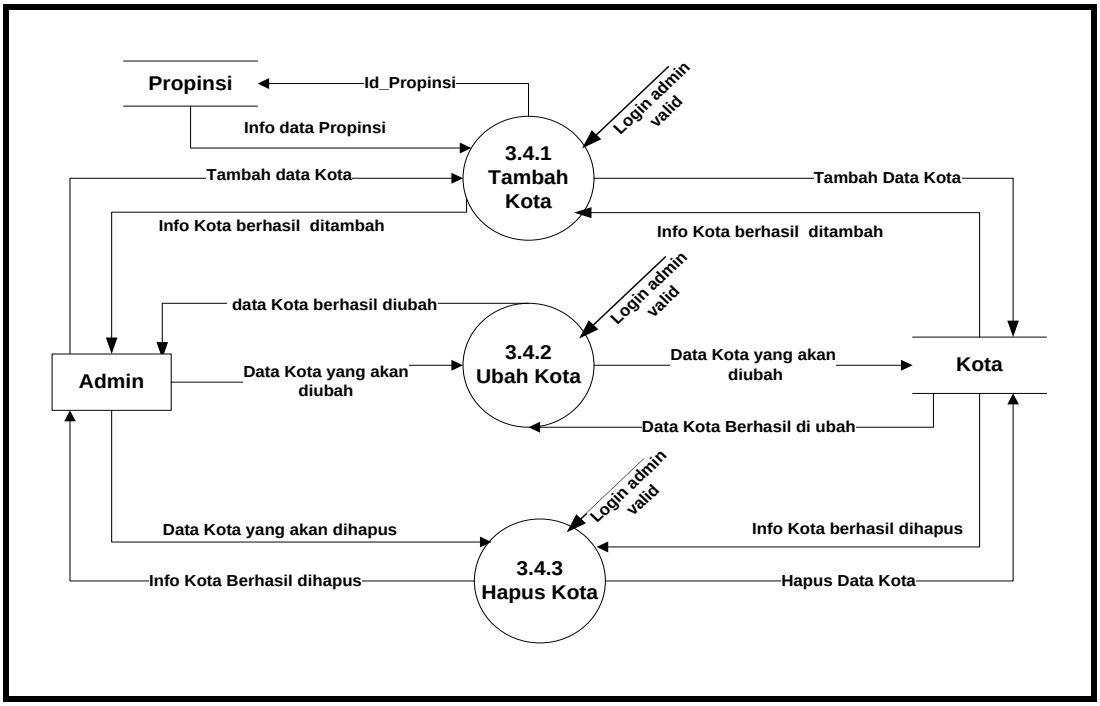
Gambar 3. 15 DFD Level 3 Proses 3.1 Proses Pengolahan Data Barang

12. DFD Level 3 Proses 3.2 Proses Pengolahan Data Kategori



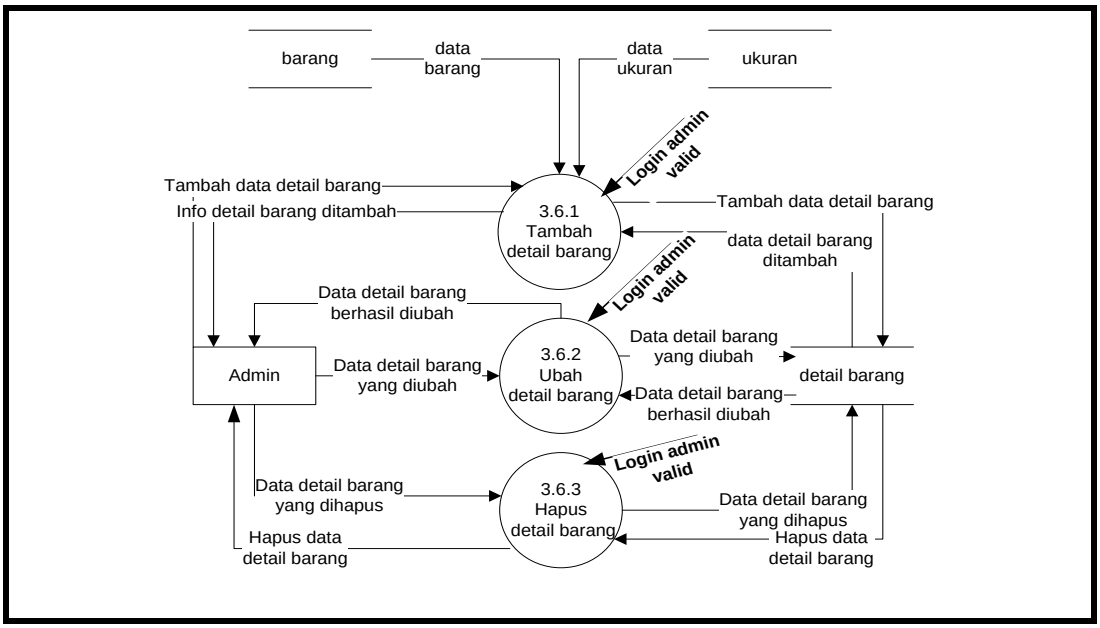
Gambar 3. 156 DFD Level 3 Proses 3.2 Proses Pengolahan Data Kategori

13. DFD Level 3 Proses 3.4 Proses Pengolahan Data Kota



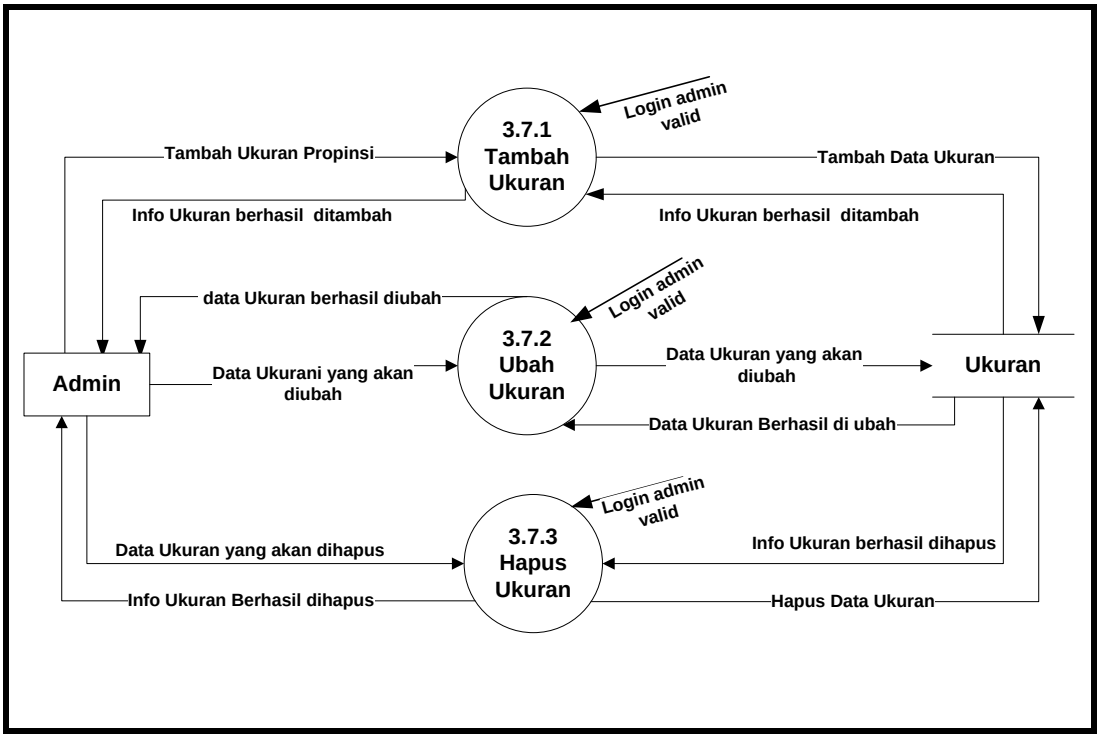
Gambar 3. 16 DFD Level 3 Proses 3.4 Proses Pengolahan Data Kota

14. DFD Level 3 Proses 3.6.1 Proses Pengolahan Data Detail Barang



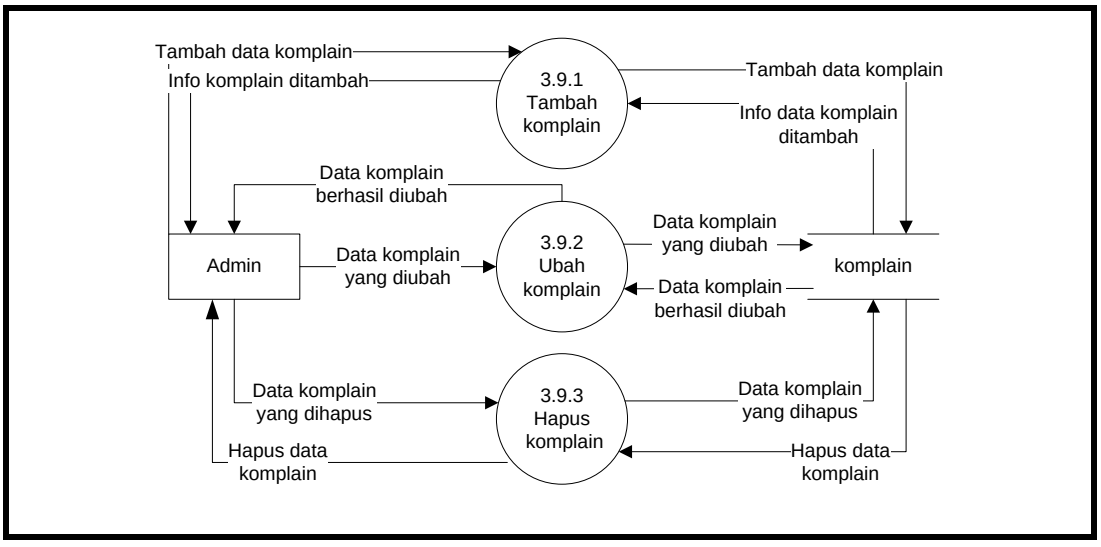
Gambar 3. 17 DFD Level 3 Proses 3.6.1 Pengolahan Data Data Detail Barang

15. DFD Level 3 Proses 3.7 Proses Pengolahan Data Ukuran



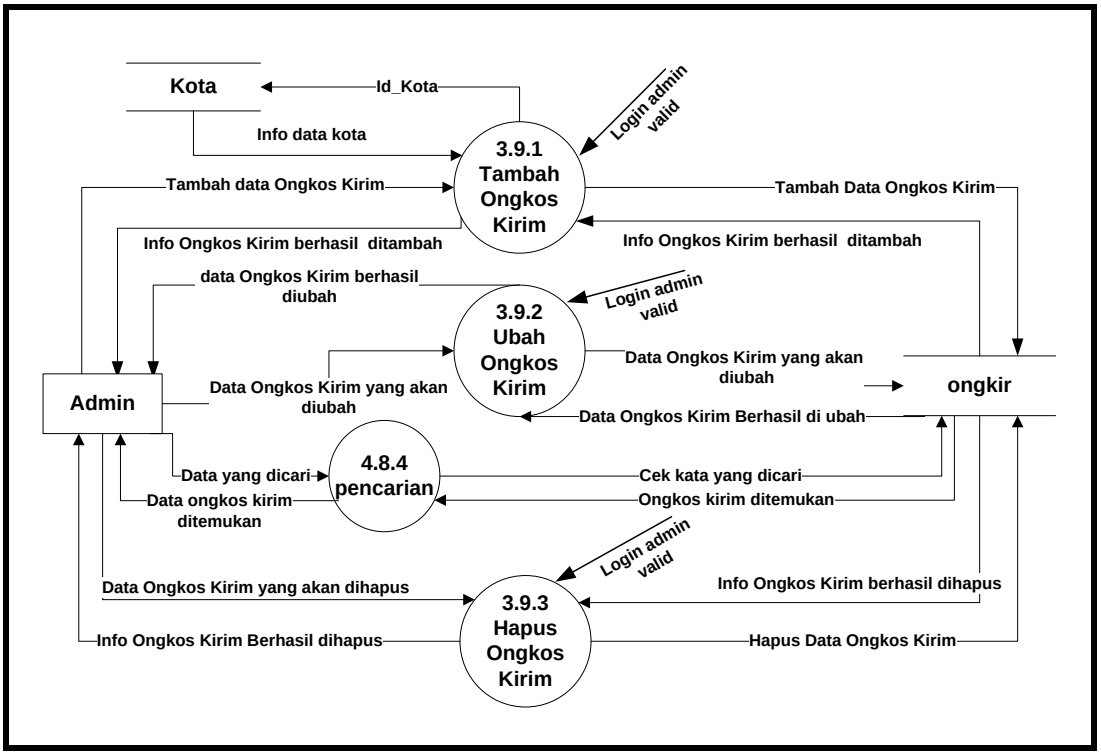
Gambar 3. 18 DFD Level 3 Proses 3.7 Proses Pengolahan Data Ukuran

16. DFD Level 3 Proses 3.8 Pengolahan Data Komplain



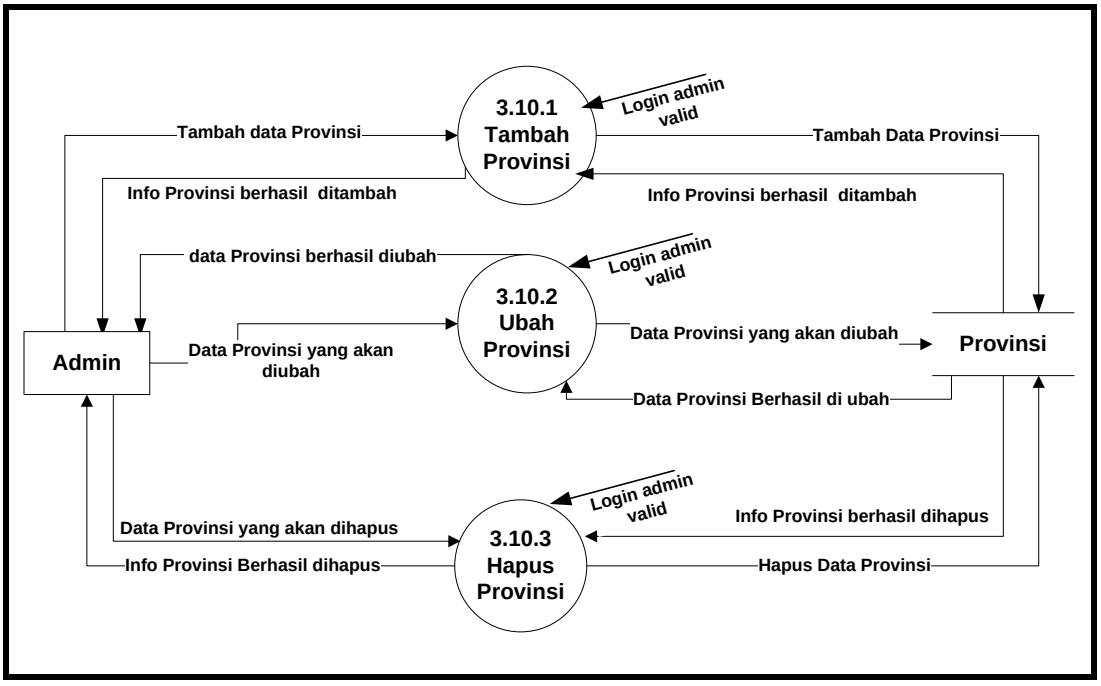
Gambar 3. 19 DFD Level 3 Proses 3.8 Pengolahan Data Komplain

17. DFD Level 3 Proses 3.9 Pengolahan Data Ongkos Kirim



Gambar 3. 20 DFD Level 3 Proses 3.9 Pengolahan Data Ongkos Kirim

18. DFD Level 3 Proses 3.10 Proses Pengolahan Data Propinsi



Gambar 3. 22 DFD Level 3 Proses 3.10 Proses Pengolahan Data Propinsi

3.1.4.3 Spesifikasi proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada table 3.1 dibawah ini :

Tabel 3. 5 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1.	No.Proses	1.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi member
	Output	Info Gagal Registrasi
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung masuk ke halaman daftar member. 2. Sistem akan menampilkan from daftar member. 3. Pengunjung mengisi data daftar member. 4. Apabila pengunjung memasukan data yang tidak valid maka pengunjung harus kembali memasukan data. 5. Apabila data yang dimasukan valid, maka daftar member sukses.
2.	No Proses	2.0
	Nama	Login
	Source	Admin, Member
	Input	Data login Admin, Data login Member
	Output	Info login admin, Info login Member
	Destination	Admin, Member
	Logika Proses	1. Pelanggan, administrator memasukan data login. 2. Apabila data yang dimasukan salah maka akan ada info login invalid.

		3. Apabila data benar maka login valid, akan menuju ke halaman utama pelanggan atau administrator.
3.	No.Proses	3.0
	Nama	Pengolahan Data Master
	Source	Admin
	Input	Data Admin, Data Member, Data barang, Data detail barang, Data Kategori, Data Ongkos Kirim, Data hubungi, Data kota, Data provinsi, Data Ukuran, Data Warna
	Output	Info Admin, Info Member, Info barang, info detail barang, Info Kategori, Info Ongkos Kirim, Info hubungi, Info kota, Info provinsi, Info Ukuran, Info Warna
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data master. 2. Admin memasukan data master. 3. Jika data pengaturan valid maka akan menyimpan ke *database*.
4.	Nama	4.0
	Nama	Pembelian
	Source	Admin
	Input	data pembelian
	Output	Info konfirmasi pembelian
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data transaksi. 2. Admin memasukan data transaksi. 3. Jika data pengaturan valid maka akan menyimpan ke *database*.
5.	No.Proses	5
	Nama	Pengolahan Data Laporan
	Source	Admin

	Input	Data Laporan
	Output	Info Laporan
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin mencari data laporan yang akan dicetak. 2. Admin mencetak laporan yang telah dicari.
6.	No.Proses	6
	Nama	Pengolahan User
	Source	*Member*, Admin
	Input	Data *member*, data admin
	Output	Info *member*, info admin
	Destination	*Member*, Admin
	Logika proses	1. Jika login valid *member* dan admin dapat mengubah data usernya masing-masing.
7.	No.proses	7
	Nama	Menu Member
	Source	*Member*
	Input	Data pemesanan, data detail pemesanan
	Output	Info pemesanan, info detail pemesanan
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. *Member* memilih menu history. 2. Sistem akan memberikan semua data transaksi yang pernah dilakukan oleh *member*.
8.	No. proses	8
	Nama	Lihat barang
	Source	*Member* dan pengunjung

	Input	Data barang, data kategori
9.	No.Proses	1.1
	Nama	Isi Data Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi member
	Output	Registrasi sukses
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1.Pengunjung masuk ke halaman daftar member. 2.Sistem akan menampilkan from daftar member. 3.Pengunjung mengisi data daftar member. 4.Apabila pengunjung memasukan data yang tidak valid maka pengunjung harus kembali memasukan data. 5.Apabila data yang dimasukan valid, maka daftar member sukses.
10.	No.Proses	1.2
	Nama	Validasi Data Registrasi
	Source	Sistem
	Input	-
	Output	-
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	Sistem akan mengecek kelengkapan data
11.	No.Proses	1.3
	Nama	Verifikasi Account
	Source	Web Email
	Input	-
	Output	-
	Destination	Email Pengunjung
	Logika proses	Pelanggan harus mengklik link yang telah disediakan oleh admin pada *e-mail* yang digunakan untuk pendaftaran.
12.	No.proses	2.1

	Nama	Login
	Source	*Member*, admin
	Input	Data login *member*, Data login admin,data login
	Output	Info login admin invalid, Info login *member* invalid,info invalid.
	Destination	*Member*, admin,
	Logika proses	1. Pelanggan, administrator memasukan data login. 2. Apabila password yang dimasukan tidak benar akan menampilkan informasi login invalid. 3. Apabila password yang dimasukan benar maka login valid, akan menuju ke halaman utama pelanggan.
13.	No.proses	2.2
	Nama	Verifikasi *login*
	Source	*Member*, admin
	Input	Data login *member*, Data login admin,data login
	Output	Info login admin invalid, Info login *member* invalid, info invalid.
	Destination	*Member*, admin
	Logika proses	1.Apabila password yang dimasukan tidak benar akan menampilkan informasi login invalid. 2.Apabila password yang dimasukan benar maka login valid, akan menuju ke halaman utama pelanggan.
14.	No.proses	2.3
	Nama	Lupa Password
	Source	*Member*, admin
	Input	Data password baru
	Output	Admin,member dapat masuk ke account masing-masing
	Destination	*Member*, admin
	Logika proses	1. Pelanggan dan admin memilih menu lupa *password*. 2. Pelanggan dan admin mengosongkan data lupa *password*, menampilkan pesan field dibutuhkan.

		3. Pelanggan dan admin mengisi *password* baru dengan benar, data berhasil disimpan ke *database*. 4. Apabila data yang dimasukan valid maka menampilkan pesan *password* sudah diubah.
15.	No.proses	6.1
	Nama	Edit Profil
	Source	Admin,member
	Input	Data admin,data member
	Output	Info data admin,info data member,info
	Destination	Admin,member
	Logika proses	1. Pelanggan, admin memilih ubah user. 2. Pelanggan, admin mengisi data profil yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila tidak ada yang kosong maka data gagal diubah. 4. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka system akan menyimpan perubahan data ke *database*.
16.	No.proses	6.2
	Nama	Ubah Password
	Source	Admin,member
	Input	Data admin,data member
	Output	Info password berhasil diganti
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Pelanggan, admin memilih menu ubah password. 2. Pelangga, admin tidak mengisi data *password* dengan benar maka data invalid. 3. Pelanggan, admin mengisi data *password* yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 4. Sistem akan menyimpan perubahan data *password* ke *database*.
17.	No.proses	3.1
	Nama	Pengolahan data produk
	Source	Admin
	Input	Data produk

	Output	Input data produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu konfirmasi pembayaran. 2. Sistem akan menampilkan daftar konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan. 3. Apabila data pembayaran tidak valid maka tidak akan diproses ke proses pengiriman. 4. Apabila data pembayaran valid maka akan diproses ke proses pengiriman.
18.	No.proses	3.2
	Nama	Pengolahan data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	info kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data kategori. 2. Admin memilih detail pada table kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 3. Admin mengisi form tambah kategori kemudian klik tombol simpan. 4. Apabila data tidak kosong maka data detail kategori baru akan disimpan didalam *database*. 5. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
19.	No.proses	3.4
	Nama	Pengolahan data kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data kota. 2. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Admin mengisi data kota yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 4. Apabila ada data yang kosong maka sistem akan

		menyimpan perubahan data ke *database*. 5. Apabila tidak ada data yang kosong maka data gagal.
20.	No.proses	3.10
	Nama	Pengolahan data Propinsi
	Source	Admin
	Input	Data propinsi
	Output	Info propinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data propinsi. 2. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Admin mengisi data propinsi yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 4. Apabila ada data yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke *database*. 5. Apabila tidak ada data yang kosong maka data gagal.
21.	No.proses	3.7
	Nama	Pengolahan Data Ukuran
	Source	Admin
	Input	Jumlah barang
	Output	Jumlah barang berhasil di ubah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data ukuran. 2. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Admin mengisi data ukuran yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 4. Apabila ada data yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke *database*. 5. Apabila tidak ada data yang kosong maka data gagal.
22.	No.proses	6.0
	Nama	Pengolahan data user
	Source	Admin

	Input	Data user
	Output	user
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data user 2. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Admin mengisi data user yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 4. Apabila ada data yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke *database*. 5. Apabila tidak ada data yang kosong maka data gagal.
23.	No.proses	6.1
	Nama	Ubah Profil
	Source	Admin
	Input	Data Profil yang baru
	Output	Data Profil yang baru
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman ubah profil. 2. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 3. Admin mengisi data member yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 4. Apabila ada data yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke *database*. 5. Apabila tidak ada data yang kosong maka data gagal.
24.	No.proses	3.9
	Nama	Pengolahan Data Ongkos Kirim
	Source	Admin
	Input	Data Ongkos Kirim
	Output	Data Ongkos Kirim
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin masuk ke halaman data ongkos kirim. 2. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah.

		3. Admin mengisi data ongkos kirim yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 4. Apabila ada data yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data ke *database*. 5. Apabila tidak ada data yang kosong maka data gagal.
25.	No.proses	3.1.1
	Nama	Tambah Barang
	source	*Member*
	Input	Data tambah Barang yang akan ditambah
	Output	Info Barang yang sudah di tambah
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah barang untuk memunculkan form tambah barang. 2. Admin mengisi form tambah barang. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data barang baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
26.	No.proses	3.1.2
	Nama	Ubah barang
	Source	*Member*
	Input	Data Barang
	Output	Info Barang
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Admin memilih menu ubah untuk memunculkan form ubah barang. 2. Admin mengisi form ubah barang. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data barang baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
27.	No.proses	3.1.3
	Nama	Hapus Barang

	Source	*Member*
	Input	Data Barang
	Output	Info Barang
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
28.	No.proses	4 .3
	Nama	Checkout
	Source	*Member*
	Input	Data Pemesanan
	Output	Info Pemesanan
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Pelanggan 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 pelanggan. 4. Sistem akan menyimpan data pesanan yang terjadi pada *database*. 5. Sistem akan menampilkan form konfirmasi terima kasih telah berbelanja.
29.	No.proses	7.1
	Nama	Setelan Akun
	Source	*Member*
	Input	Data member
	Output	Informasi member
	Destination	*Member*
	Logika proses	Jika pelanggan yang telah terdaftar mengklik setelan akun maka akan muncul halaman ubah data profil

30.	No.proses	9.1
	Nama	Lihat data barang terbaru
	Source	Pengunjung dam *member*
	Input	Data Produk terbaru
	Output	Informasi produk terbaru
	Destination	Pengunjung dan *member*
	Logika proses	1. Pengunjung, pelanggan memilih menu barang terbaru. 2. Sistem akan menampilkan barang terbaru. 3. Maka pengunjung dan pelanggan dapat memilih barang terbaru untuk dipesan
31.	No.Proses	9.2
	Nama	Lihat data barang terlaris
	Source	Pengunjung *dan Member*
	Input	Data Produk terlaris
	Output	Informasi produk terlaris
	Destination	Pengunjung dan *Member*
	Logika proses	1. Pengunjung, pelanggan memilih menu barang terlaris. 2. Sistem akan menampilkan barang terlaris. 3. Maka pengunjung dan pelanggan dapat memilih barang terlaris untuk dipesan.
32.	No.Proses	9.3
	Nama	Lihat data barang terbanyak dilihat
	Source	Pengunjung *dan Member*
	Input	Data Produk yang banyak dilihat
	Output	Informasi produk yang banyak dilihat
	Destination	Pengunjung *dan Member*
	Logika proses	1. Pengunjung, pelanggan memilih menu barang terbanyak dilihat. 2. Sistem akan menampilkan barang terlaris. 3. Maka pengunjung dan pelanggan dapat memilih barang terbanyak dilihat untuk dipesan.
33.	No.Proses	3.2.1

	Nama	View Kategori
	Source	Pengunjung dan *Member*
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Destination	Pengunjung dan *Member*
	Logika proses	Menampilkan produk berdasarkan masing – masing kategori
34.	No.proses	3.2.2
	Nama	View Produk Per Kategori
	Source	Pengunjung dan Member
	Input	Data kategori
	Output	Informasi produk per kategori
	Destination	Pengunjung dan *Member*
	Logika proses	Menampilkan produk berdasarkan masing – masing kategori
35.	No.proses	5.1
	Nama	Laporan Data Barang
	Source	Admin
	Input	Data tanggal
	Output	Data laporan penjualan harian
	Destination	Admin
	Logika proses	Admin memasukan tanggal. Sistem akan mengecek ke *database Jika* tanggal yang diinputkan adalah tanggal yang terdapat di *database* maka akan tampilkan data laporan penjualan berdasarkan tanggal yang diinputkan.
36.	No.proses	5.2
	Nama	Laporan Penjualan
	Source	Admin
	Input	Data laporan penjualan

	Output	Data laporan penjualan
	Destination	Admin
	Logika proses	Admin memasukan bulan. Sistem akan mengecek ke *database Jika* bulan yang diinputkan adalah bulan yang terdapat di *database* maka akan tampilkan data laporan penjualan berdasarkan bulan yang diinputkan.
37.	No.proses	5.3
	Nama	Laporan Data Retur
	Source	Admin
	Input	Data retur
	Output	Data retur
	Destination	Admin
	Logika proses	Admin memasukan tahun. Sistem akan mengecek ke *database Jika* tahun yang diinputkan adalah tahun yang terdapat di *database* maka akan tampilkan data laporan penjualan berdasarkan tahun yang diinputkan.
38.	No.proses	3.2.1
	Nama	Tambah Kategori
	Source	Admin
	Input	Tambah data kategori
	Output	Info kategori telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 2. Admin mengisi form tambah kategori. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data kategori baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
39.	No.proses	3.2.2
	Nama	Edit kategori
	Source	Admin
	Input	Ubah data kategori

	Output	Info data kategori telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data kategori yang ingin diubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan ke dalam *database*.
40.	No.proses	3.2.3
	Nama	Hapus kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
41.	No.proses	3.6.1
	Nama	Tambah Detail Barang
	Source	Admin
	Input	Tambah data Detail Barang
	Output	Info Detail Barang telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah barang untuk memunculkan form tambah barang. 2. Admin mengisi form tambah barang. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data barang baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
42.	No.proses	3.6.2
	Nama	Ubah Detail Barang

	Source	Admin
	Input	Ubah data detail Barang
	Output	Info data detail Barang telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data barang yang ingin diubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan ke dalam *database*.
43.	No.proses	3.6.3
	Nama	Hapus Detail Barang
	Source	Admin
	Input	Data Detail Barang
	Output	Info data detail barang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
44.	No.proses	3.4.1
	Nama	Tambah Kota
	Source	Admin
	Input	Tambah data Kota
	Output	Info Kota telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah kota untuk memunculkan form tambah kota. 2. Admin mengisi form tambah kota. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data kota baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.

45.	No.proses	3.4.2
	Nama	Ubah Kota
	Source	Admin
	Input	Ubah data Kota
	Output	Info data Kota telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	4. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 5. Admin mengisi data kota yang ingin diubah. 6. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan ke dalam *database*.
46.	No.proses	3.4.3
	Nama	Hapus Kota
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info data Kota dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
47.	No.proses	3.10.1
	Nama	Tambah Provinsi
	Source	Admin
	Input	Tambah data Provinsi
	Output	Info Provinsi telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	5. Admin memilih menu tambah propinsi untuk memunculkan form tambah propinsi. 6. Admin mengisi form tambah propinsi. 7. Apabila data tidak kosong dan valid maka data provinsi baru akan disimpan didalam *database*.

		8. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
48.	No.proses	3.10.2
	Nama	Ubah Provinsi
	Source	Admin
	Input	Ubah data Provinsi
	Output	Info data kota telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	7. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 8. Admin mengisi data propinsi yang ingin diubah. 9. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan ke dalam *database*.
49.	No.proses	3.10.3
	Nama	Hapus Provinsi
	Source	Admin
	Input	Data Provinsi
	Output	Info data provinsi dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
50.	No.proses	3.7.1
	Nama	Tambah Ukuran
	Source	Admin
	Input	Tambah data ukuran
	Output	Info barang telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah ukuran untuk memunculkan form tambah ukuran.

		2. Admin mengisi form tambah ukuran. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data provinsi baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
51.	No.proses	3.8.2
	Nama	Ubah Ukuran
	Source	Admin
	Input	Ubah data ukuran
	Output	Info data ukuran telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data ukuran yang ingin diubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan ke dalam *database*.
52.	No.proses	3.9.3
	Nama	Hapus Ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
	Output	Info data ukuran dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
53.	No.proses	3.6.1
	Nama	Tambah Detail Barang
	Source	Admin
	Input	Tambah data detail barang
	Output	Info barang detail telah ditambah

	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah detail barang untuk memunculkan form tambah detail barang. 2. Admin mengisi form tambah detail barang. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data provinsi baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
54.	No.proses	3.6.2
	Nama	Ubah Detail Barang
	Source	Admin
	Input	Ubah data detail barang
	Output	Info data detail barang telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data detail barang yang akan diubah. 2. Admin mengisi data detail barang yang ingin diubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan ke dalam *database*.
55.	No.proses	3.6.3
	Nama	Hapus Detail Barang
	Source	Admin
	Input	Data detail barang
	Output	Info data detail barang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
56.	No.proses	3.9.1
	Nama	Tambah ongkos kirim
	Source	Admin

	Input	Tambah data ongkos kirim
	Output	Info ongkos kirim telah ditambah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah ongkos kirim untuk memunculkan form tambah ongkos kirim. 2. Admin mengisi form tambah ongkos kirim. 3. Apabila data tidak kosong dan valid maka data provinsi baru akan disimpan didalam *database*. 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
57.	No.proses	3.9.2
	Nama	Ubah ongkos kirim
	Source	Admin
	Input	Ubah data ongkos kirim
	Output	Info data ongkos kirim telah diubah
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data ongkos kirim yang ingin diubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan ke dalam *database*.
58.	No.proses	3.9.3
	Nama	Hapus ongkos kirim
	Source	Admin
	Input	Data ongkos kirim
	Output	Info data ongkos kirim dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data. 3. Apabila pilihannya data akan dihapus. 4. Apabila pilihannya tidak data tidak jadi dihapus.
59.	No.proses	7.1

	Nama	Menu Member
	Source	Member
	Input	-
	Output	Menampilkan data histori,retur dan konfirmasi pembayaran
	Destination	Member
	Logika proses	Member mengklik histori untuk bisa melihat histori pembelian
60.	No.proses	10.1
	Nama	Tampil Data Retur
	Source	Member
	Input	-
	Output	Menampilkan data pengiriman
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih menu proses pengiriman. 2. Sistem akan menampilkan daftar pesanan barang yang statusnya dalam proses pengiriman. 3. Apabila barang telah sampai ketujuan maka operator dapat mengubah statusnya menjadi pesanan terkirim.
61.	No.proses	10.2
	Nama	Lihat Data Detail Retur
	Source	Member
	Input	Data Pembayaran
	Output	Menampilkan data pengiriman
	Destination	Member
	Logika proses	1. Admin memilih menu konfirmasi pembayaran. 2. Sistem akan menampilkan daftar konfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pelanggan. 3. Apabila data pembayaran tidak valid maka tidak akan diproses ke proses pengiriman. 4. Apabila data pembayaran valid maka akan diproses ke proses pengiriman.

3.1.4.4 Kamus Data

Kamus data (data dictionary) merupakan katalog 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 membuat aplikasi website E-commerce di Butik De'Smoothy, yaitu :

Tabel 3. 6 Kamus Data

Nama Aliran Data	Data Member
Where used / how used	*Member* Proses 1.0, 2.1, proses 2.2, proses 2.3, proses 3.1, proses 3.2
Deskripsi	Berisi data *member* yang digunakan untuk registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	Id_member+*email* + *password* nama + alamat + Propinsi+kodepos+telepon+kode_verifikasi+verifikasi+ id_kota
Id_member	[0-9]
email	[A-Z|a-z|0-9]
Password	[A-Z|a-z|0-9]
Password confirmation	[A-Z|a-z|0-9]
nama	[A-Z|a-z|0-9]
alamat	[A-Z|a-z|0-9]
id_kota	[0-9]
telepon	[0-9]
kode_verifikasi	[A-Z|a-z|0-9]
verifikasi	[A-Z|a-z|0-9]

Nama Aliran data	Data Admin
Where used / how used	Admin Proses 2.1, proses 2.2, proses 2.3, proses 3.1, proses 3.2
Deskripsi	Berisi data admin
Struktur data	Id_admin+nama_admin+alamat_admin+email_admin+telp_admin+password_admin+verifikasi
Id_admin Nama_admin *email* *Password* Telp_admin Alamat_admin	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Provinsi
Where used / how used	Admin Proses 3.10.1, proses 3.10.2, proses 3.10.3
Deskripsi	Berisi data admin
Struktur data	id_provinsi+nama_provinsi
id_provinsi nama_provinsi	[0-9] [A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data Kota
Where used / how used	Admin Proses 3.4, proses 3.4.1, proses 3.4.2, proses 3.4.3,
Deskripsi	Berisi data *kota*
Struktur data	Id_Kota+nama_kota + Id_provinsi+kab kota
Id_Kota nama_kota	[0-9] [A-Z|a-z|0-9]

Id_provinsi	[A-Z|a-z|0-9]
Kab kota	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Kategori
Where used / how used	Pengunjung,Member,Admin Proses 9.0, Proses 3.2.1,proses 3.2.2, proses 3.2.3,
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	Id_Kategori+nama_kategori
Id_Kategori	[0-9]
Nama_kategori	[A-Z|a-z|0-9]
Deskripsi kategori	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Barang
Where used / how used	Pengunjung,Member,Admin Proses 3.0, proses 4.2,proses 4.2.1,proses 4.2.2, proses 4.2.3, proses 4.2.3
Deskripsi	Berisi data Barang
Struktur data	Id_barang+nama_barang+deskripsi+id_kategori+stok +diskon+harga_barangl+harga_barang+berat+warna _barang+rating_barang+voterating_barang+viewcou nter_barang
Id_Produk	[0-9]
Id_Kategori	[A-Z|a-z|0-9]
nama_ Barang	[A-Z|a-z|0-9]
deskripsi	[A-Z|a-z|0-9]
id_kategori	[0-9]
stok	[0-9]
harga_barang	[0-9]
Rating_barang	[0-9]
berat_barang	[0-9]
Warna_barang	[A-Z|a-z|0-9]

Nama Aliran Data	Data DetailBarang
Where used / how used	Admin Proses 3.0, Proses 9.0, proses 4.9.1,proses 4.9.2, proses 4.9.3
Deskripsi	Berisi data detailbarang
Struktur data	Id detail barang + id_ barang +id_ukuran+ Tanggal_detailbarang+stok_detailbarang+Berat_detailbarang+promo_detailbarang
id_detail_barang id_ barang id_ ukuran Tanggal_detailbarang Stok_detailbarang Berat_detailbarang Promo _detailbarang	[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]
Nama Aliran data	Data ukuran
Where used / how used	Admin Proses 3, proses 3.7.1,proses 3.7.2, proses 3.7.3
Deskripsi	Berisi data ukuran
Struktur data	Id_ukuran+nama_ukuran
Id_ukuran Nama_ukuran Keterangan	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Pembelian
Where used / how used	*Member*, admin Proses 7.0
Deskripsi	Berisi data Pembelian
Struktur data	Id_pembelian +Id_invoice+id_member+Id_detailbarang+harga_temp+stok_tem+berat_temp

Id_pembelian Id invoice Id_detailbarang Harga_temp Stok_temp Berat_temp	 [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data Ongkos Kirim
Where used / how used	Admin Proses 10.1, proses 10.2
Deskripsi	Berisi data ongkos kirim
Struktur data	Id_ongkoskirim+Id_kota+id_jasapengiriman+harga_ongoskirim
Id_ongkos_kirim Id_jasapengiriman Harga_ongkoskirim Id_kota	[0-9] [A-Z|a-z|] [0-9] [A-Z|a-z|]
Nama Aliran data	Data jasa pengiriman
Where used / how used	Admin
Deskripsi	Berisi data jasa pengiriman
Struktur data	Id_jasapengiriman+ namapengiriman+deskripsi_pengiriman
Id_jasapengiriman	[A-Z|a-z|]
Nama_pengiriman	[A-Z|a-z|]
Nama Aliran data	Data Invoice
Where used / how used	Member
Deskripsi	Berisi data barang yang telah dipesan
Struktur data	id_invoice+ tanggal_invoice + status_pengiriman+ keterangan_invoice +nama_pemesan+

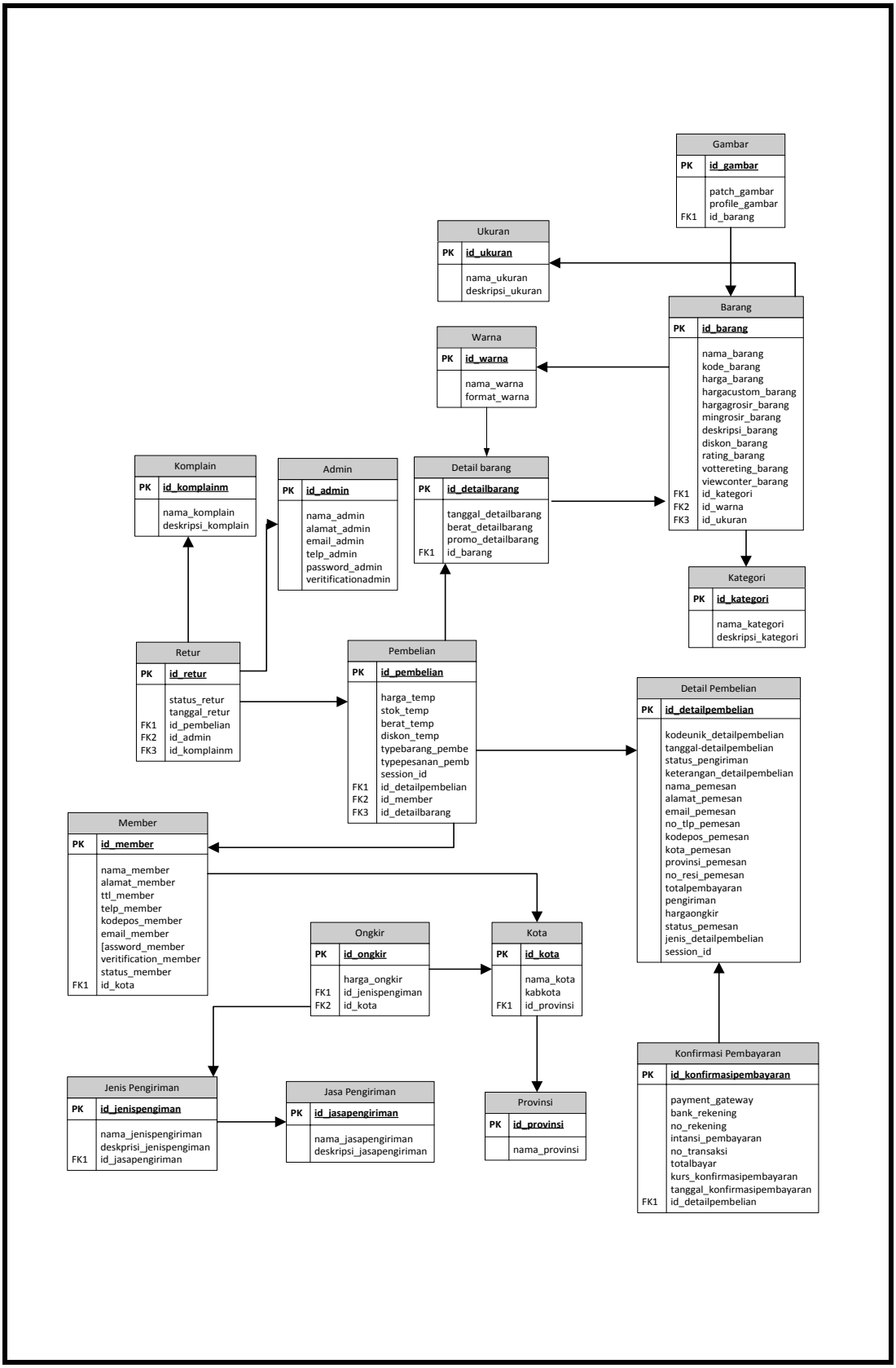
	alamat_pemesan +email_pemesan+ no_telp_pemesan kodepos_pemesan +nama_bank_pemesan no_rekening_pemesan +no_resi_pemesan+ id_ongkoskirim +status_pemesanan+session_id
Id_ invoice tanggal_invoice status_pengiriman keterangan_invoice nama_pemesan alamat_pemesan email_pemesan no_telp_pemesan kodepos_pemesan nama_bank_pemesan no_rekening_pemesan no_resi_pemesan status_pemesanan	[A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|]
Nama Aliran data	Data Hubungi
Where used / how used	Admin.Member Proses 8.0
Deskripsi	Berisi data konfirmasi pembayaran
Struktur data	Id_Hubungi+id_admin+nama_hubungi+email_hubungi+ telp_hubungi+ isi_hubungi+tanggal_hubungi
Id_Hubungi id_admin nama_hubungi email_hubungi telp_hubungi isi_hubungi tanggal_hubungi	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]

3.3 Perancangan Basis Data

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

3.2.1 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 adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 21 Diagram Relasi

3.2.2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Tabel Admin

Nama Tabel : admin				
Primary Key : id_admin				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
Id_admin	Integer	50	Primary Key	Not Null
Password	Varchar	32	-	password admin
Nama_admin	Varchar	50	-	Nama Lengkap admin
Email	Varchar	50	-	Alamat email admin
Telp_admin	Varchar	20	-	Nomor Telepon
Alamat	Text	-	-	Alamat Admin

Tabel 3. 8 Tabel Member

Nama Tabel : Member				
Primary Key : Id_Member				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
Id_Member	Integer	11	Primary Key	Not Null
Id_kota	Integer	11	Foreign Key	reference table kota (id_Kota)

password	Varchar	32	-	Password untuk login
Nama_member	Varchar	50	-	Nama_member
Ttl_Member	date	-	-	Jenis kelamin
Alamat_member	Text	-	-	Alamat member
NoTelp	Varchar	32	-	nomer telepon member
Email	Varchar	100	-	Alamat email member
Kodepos	Varchar	6	-	Kode pos member
verificationcode_member	Varchar	32	-	Verifikasi member
Status_member	enum('0', '1')	-	-	-

Tabel 3. 9 Tabel Barang

Nama Tabel : Barang				
Primary Key : Id_Barang				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
Id_Barang	Integer	11	Primary Key	Not Null
id_kategori	Integer	11	Foreign Key	reference table kategori (id_ kategori)
Nama_barang	Varchar	50	-	Nama Barang
Harga_barang	Integer	11	-	Harga barang

Warna_barang	Varchar	100	-	Warna barang
deskripsi	Text	-	-	Keterangan barang
Diskon_barang	Integer	11	-	Status produk
Rating_barang	Float	-	-	Rating barang

Tabel 3. 10 Tabel Gambar

Nama Tabel	**:** Gambar			
Primary Key	**:** id_Gambar			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
id_Gambar	Integer	11	Primary Key	Not Null
Id_barang	Integer	11	Foreign Key	reference table barang (id_ barang)
Path_gambar	Varchar	100	-	Keterangan kategori

Tabel 3. 11 Tabel Detail Barang

Nama Tabel	**:** Detailbarang			
Primary Key	**:** id_detailbarang			
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
id_detailbarang	Integer	11	Primary Key	Not Null
Id_barang	Integer	11	Foreign Key	reference table barang (id_ barang)
Id_Ukuran	Integer	11	Foreign Key	reference table barang (id_ Ukuran)

Tanggal	Datetime	50	-	Tanggal pemasukan barang
Stok	Integer	11	-	Stok barang
Berat	Float	-	-	Berat barang
Promo	enum('0', '1')	-	-	Promo barang

Tabel 3. 12 Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian				
Primary Key : Id_ Pembelian				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
Id_ Pembelian	Integer	11	Primary Key	Not Null
Id_Invoice	Integer	11	Foreign Key	reference table detailpembelian (id_detailpembelian)
Id_member	Integer	11	-	Foreign Key, reference table member (id_ member)
Id_detailbarang	Integer	11	-	Foreign Key, reference table detailbarang (id_ detailbarang)
Harga_temp	Integer	11	-	Harga barang
Stok_Temp	Integer	11	-	Stok barang

berat_temp	Varchar	32	-	Berat barang

Tabel 3. 13 Tabel detail pembelian

Nama Tabel : detailpembelian				
Primary Key : id_detailpembelian				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
id_invoice	Integer	11	Primary Key	Not Null
tanggal_invoice	datetime	-	-	Tanggal pembelian
status_pengiriman	enum('dipesan','dikonfirmasi','dibayar','dikirim','diterima')	-	-	Status pengiriman
keterangan_invoice	Text	-	-	Keterangan detail pembeliian
nama_pemesan	varchar	50	-	Nama pemesan
alamat_pemesan	Text	-	-	Alamat pemesan
email_pemesan	varchar	20	-	Email pemesan
no_telp_pemesan	varchar	20	-	No telp pemesan
kodepos_pemesan	varchar	6	-	Kodepos pemesan
nama_bank_pemesan	varchar	50	-	Nama bank pemesan

no_rekening_pemesan	varchar	20	-	No rekening pemesan
no_resi_pemesan	varchar	32	-	No resi pemesan
status_pemesanan	Enum('ok','cancel')	-	-	Status pemesanan
session_id	varchar	32	-	

Tabel 3. 14 Tabel Ukuran

Nama Tabel : Ukuran				
Primary Key : id_ukuran				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
id_ukuran	Integer	11	Primary Key	Not Null
Nama_Ukuran	Varchar	10	-	Nama ukuran
Deskripsi_ukuran	Text	-	-	Keterangan ukuran

Tabel 3. 15 Tabel Kategori

Nama Tabel : kategori				
Primary Key : id_kategori				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
id_kategori	Integer	11	Primary Key	Not Null
Nama_kategori	Varchar	50	-	Nama kategori
deskripsi_kategori	Text	-	-	Keterangan kategori

Tabel 3. 16 Tabel Ongkos Kirim

Nama Tabel : OngkosKirim				
Primary Key : id_ongkoskirim				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
id_Ongkoskirim	Integer	11	Primary Key	Not Null
Id_kota	Integer	11	Foreign Key	reference table kota (id_ kota)
Id_Jasapengiriman	Integer	11	-	Foreign Key, reference table Jasapengiriman (id_ Jasapengiriman)
Harga_onkoskirim	Integer	11	-	Harga Ongkos kirim

Tabel 3. 17 Tabel Kota

Nama Tabel : Kota				
Primary Key : id_Kota				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**		**Keterangan**
id_Kota	Integer	10	Primary Key	Not Null
Id_propinsi	Integer	10	Foreign Key	reference table propinsi (id_propinsi)

Nama_kota	Varchar	50	-	Nama kota
Kab_kota	Varchar	20	-	Kabupaten kota

Tabel 3. 18 Tabel Provinsi

Nama Tabel : Provinsi				
Primary Key : id_Provinsi				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
id_Provinsi	Integer	10	Primary Key	Not Null
Nama_provinsi	Varchar	30	-	Nama propinsi

Tabel 3. 19 Tabel Jasa Pengiriman

Nama Tabel : Jasapengirirman				
Primary Key : id_jasapengirirman				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
Id_jasapengirirman	Integer	11	Primary Key	Not Null
Nama_jasa	Integer	11	-	Nama jasa pengiriman
Deskripsi	Integer	11	-	Keterangan pengiriman

Tabel 3. 20 Tabel Jenis Pengiriman

Nama Tabel : Jenispengirirman
Primary Key : id_Jenispengirirman

Nama field	Tipe data	Ukuran	Key	Keterangan
Id_Jenispengirirman	Integer	11	Primary Key	Not Null
Id_jasapengiriman	Integer	11	Foreign Key	reference table jasapengiriman (id_jasapengiriman)
Nama_jenis	Varchar	50	-	Nama jenis pengiriman
Deskripsi	Integer	11	-	Keterangan pengiriman

Tabel 3. 21 Tabel Komplain

Nama Tabel : Komplain				
Primary Key : id_Komplain				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
Id_Komplain	Integer	11	Primary Key	Not Null
Isi_komplain	Text	-	-	Isi komplain

Tabel 3. 22 Retur

Nama Tabel : Retur				
Primary Key : id_Retur				
Nama field	**Tipe data**	**Ukuran**	**Key**	**Keterangan**
Id_retur	Integer	11	Primary Key	Not Null
Id_pembelian	Integer	11	Foreign Key	reference table

				admin (id_admin)
Id_komplain	Integer	11	Foreign Key	reference table detailpemesanan (id_detailpemesanan)
Status_retur	Integer	11	Foreign Key	reference table detailbarang (id_detailbarang)
Tanggal_retur	Date			
Keterangan_retur	Text			

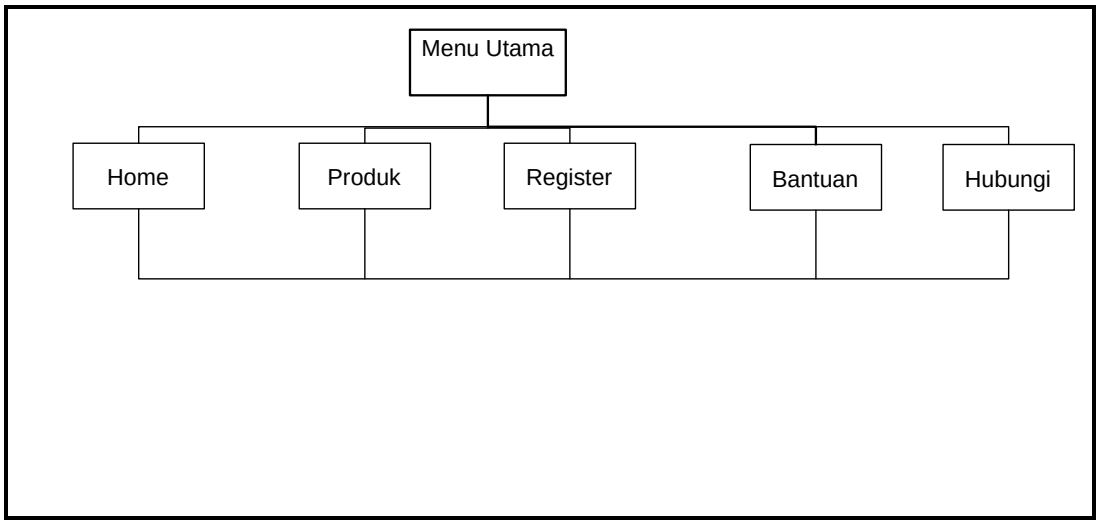
3.4 Perancangan Arsitektur

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

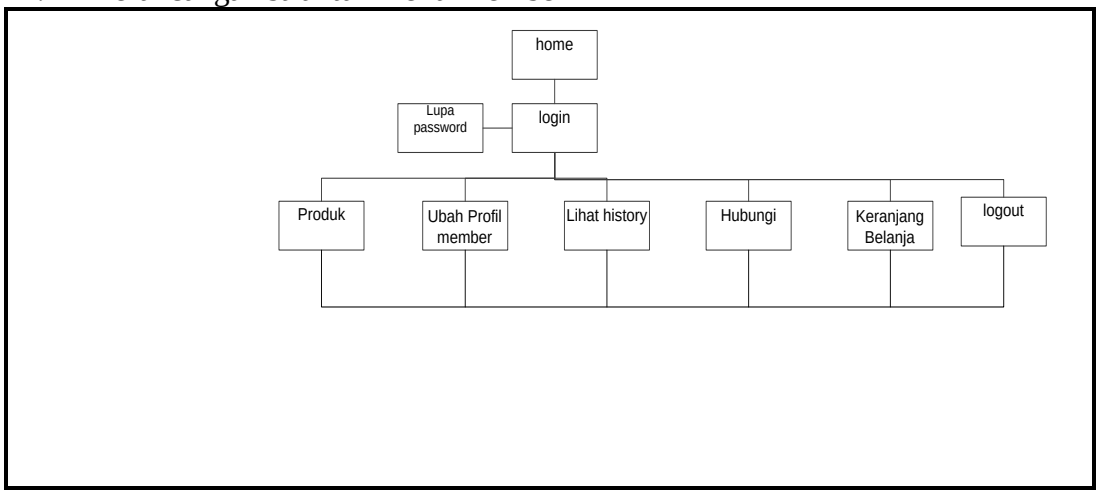
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat tiga pengguna aplikasi ini yaitu admin, member dan pengunjung. Adapun Struktur menunya adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Struktur Menu Pengunjung



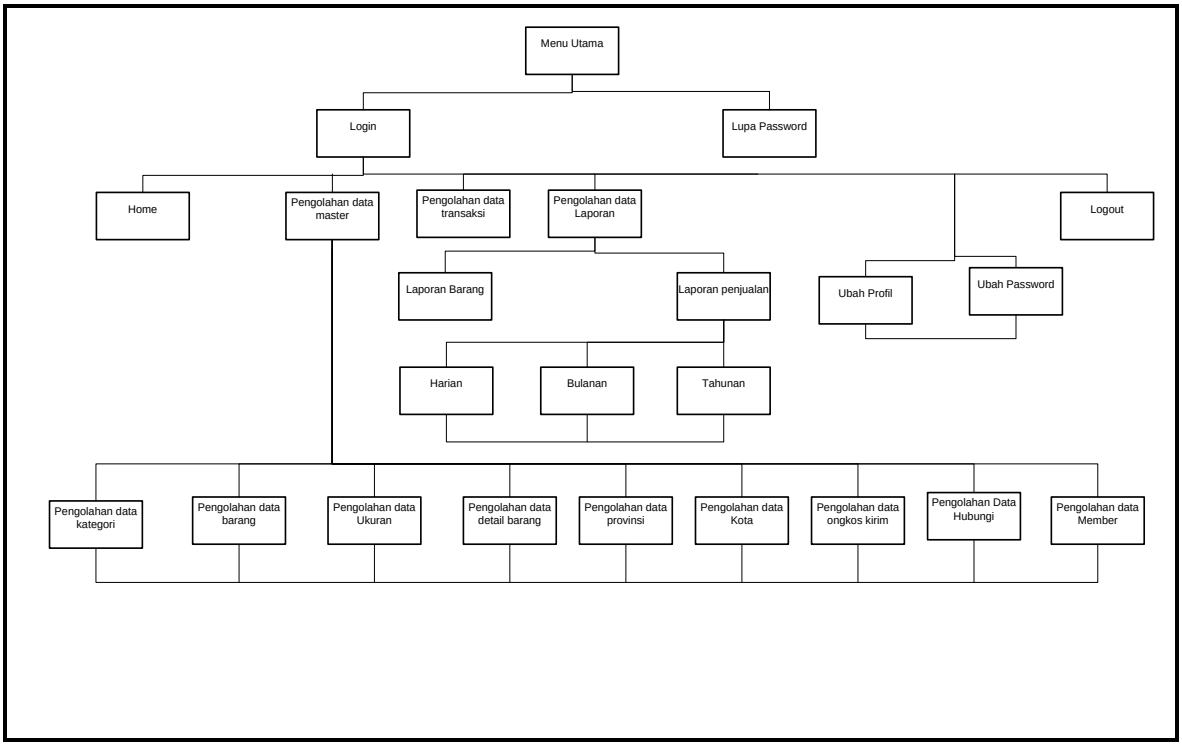
Gambar 3. 22 Struktur Menu Pengunjung

2. Perancangan struktur Menu Member



Gambar 3. 23 Struktur Menu Member

3. Perancangan Struktur Menu Admin



Gambar 3. 24 Struktur Menu Admin

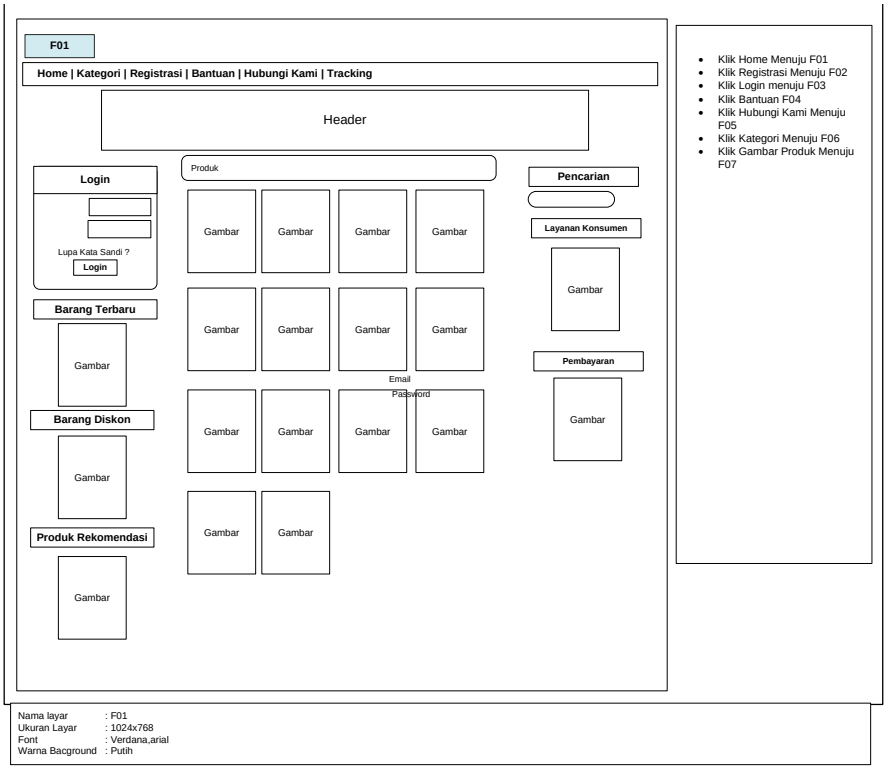
3.3.2 Perancangan Antarmuka

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 Member

1. Perancangan Antar Muka Home

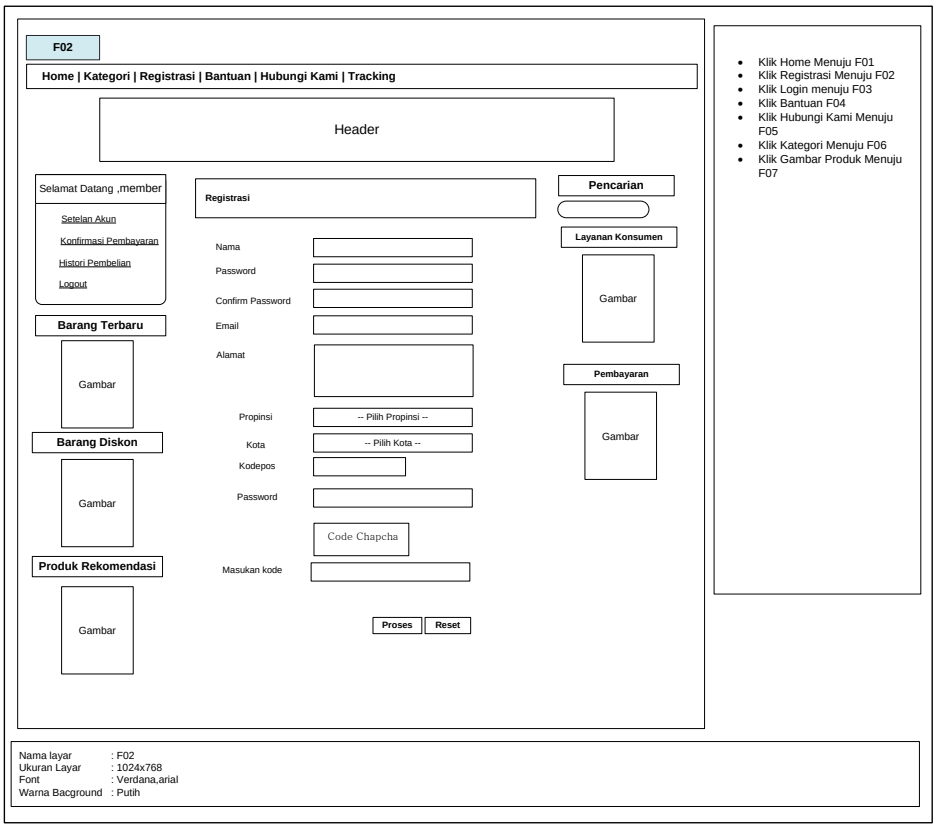
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu utama (Home)dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy pada Gambar 3.29 dibawah ini:



Gambar 3.29 Perancangan Antar Muka Home

2. Perancangan Antar Muka *Registrasi*

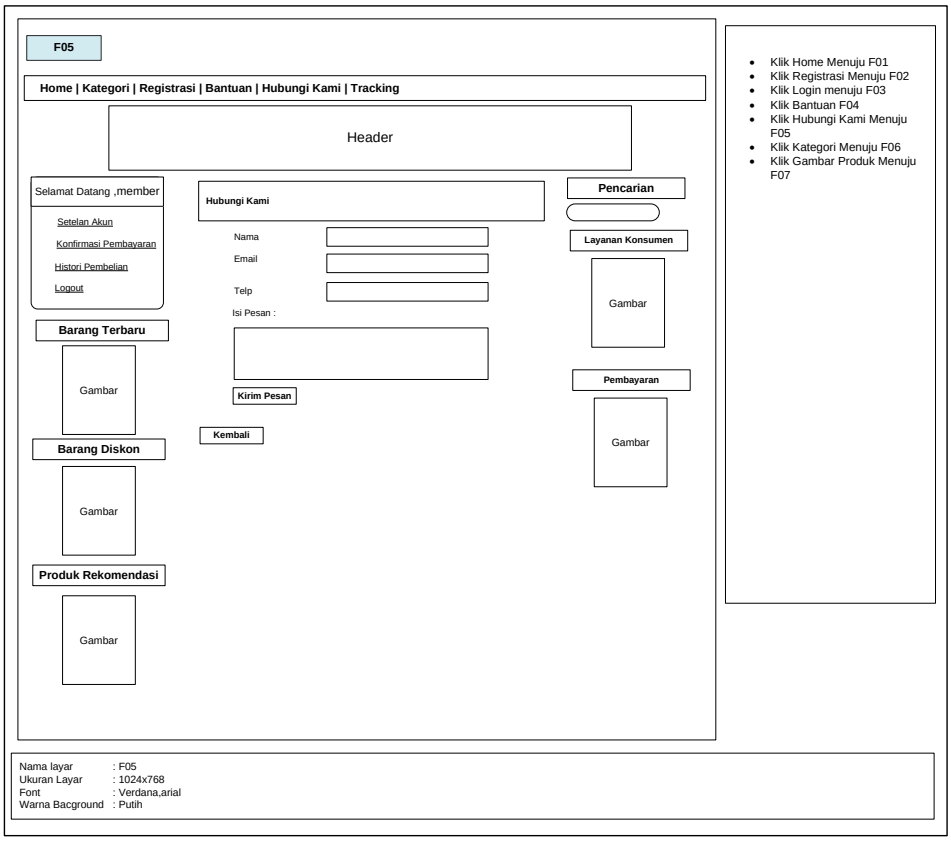
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka *Registrasi*dari pembangunan aplikasi e-commerce Butik De'Smoothy yang tercantum pada Gambar 3.27



Gambar 3.30 Perancangan Antar Muka Registrasi

3. Perancangan Antar Muka Hubungi Kami

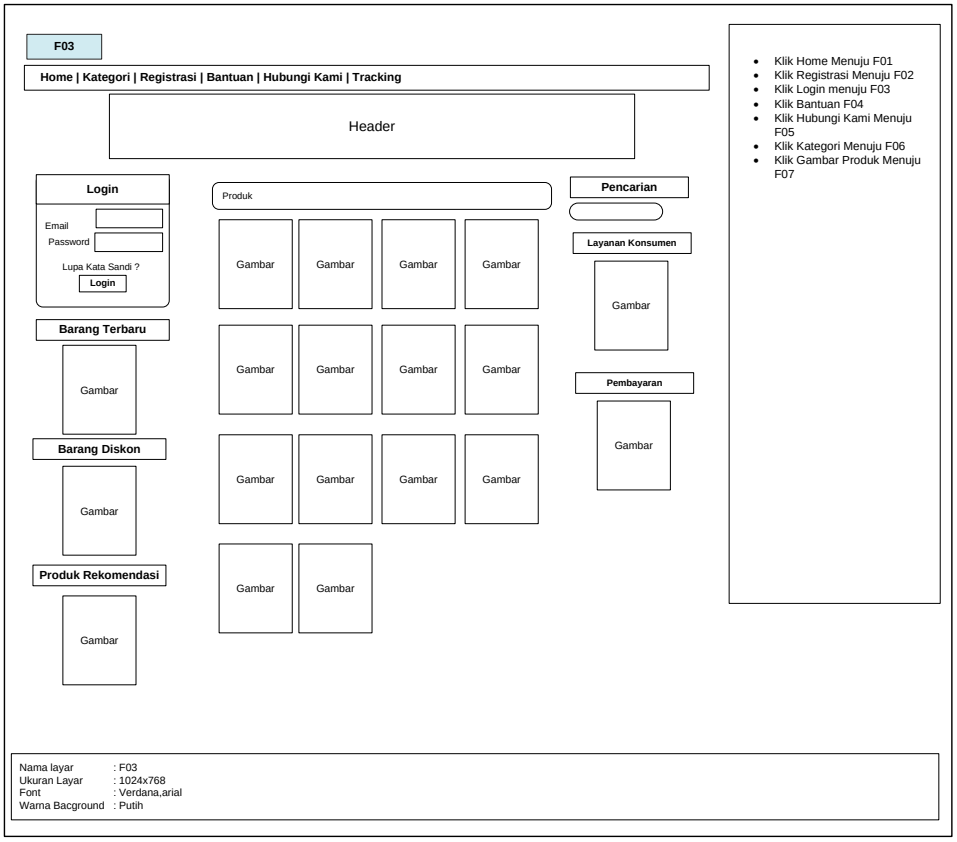
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka Hubungi Kamidari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada Gambar 3.28



Gambar 3.31 Perancangan Antar Muka Hubungi Kami

4. Perancangan Antar Muka Login

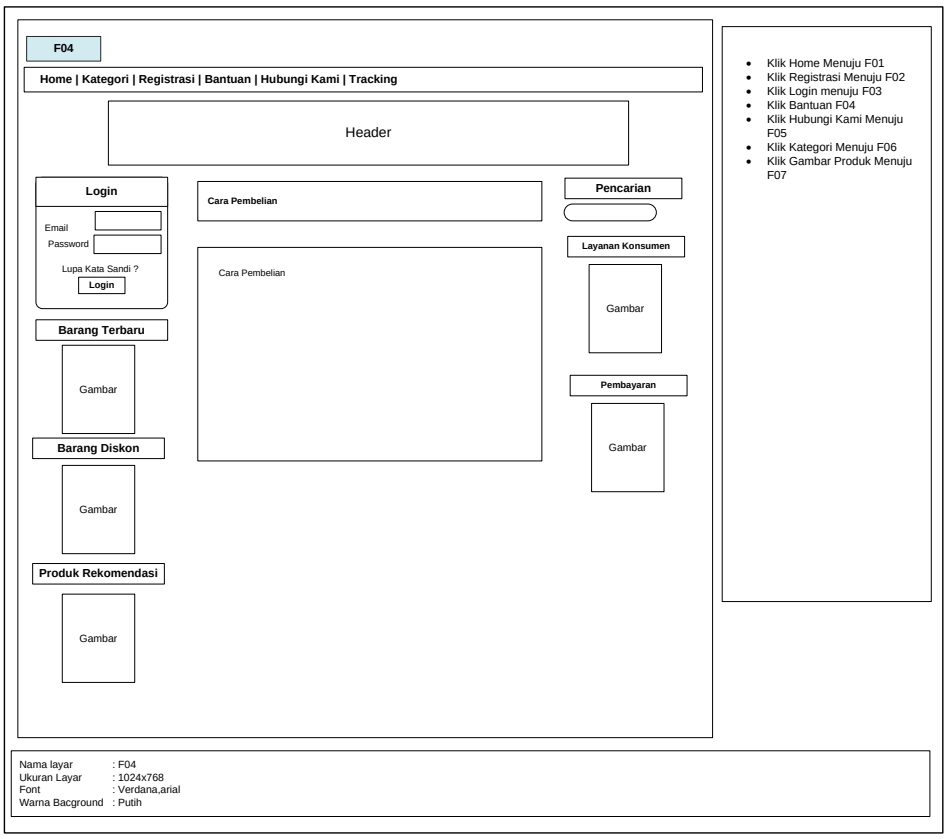
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu logindari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada Gambar 3.29



Gambar 3.32 Perancangan Antar Muka Login

5. Perancangan Antar Muka Bantuan

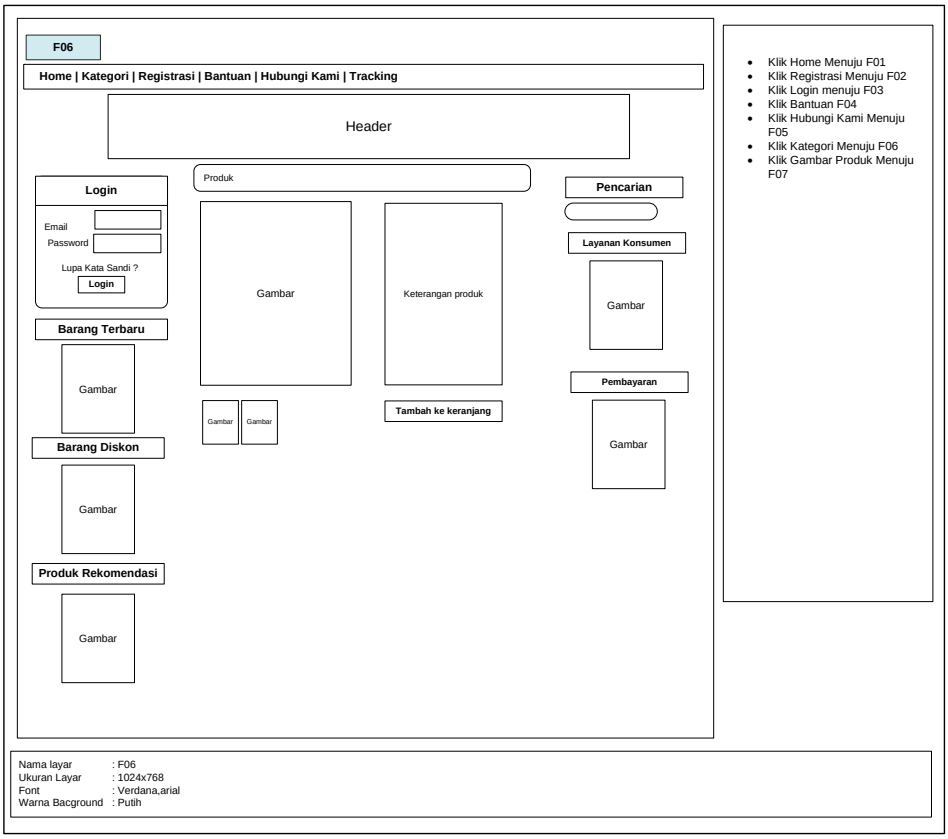
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu bantuandari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada Gambar 3.30



Gambar 3.33 Perancangan Antar Muka Bantuan

6. Perancangan Antar Muka Produk

Berikut dapat dilihat perancangan antar muka produk dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada Gambar 3.34

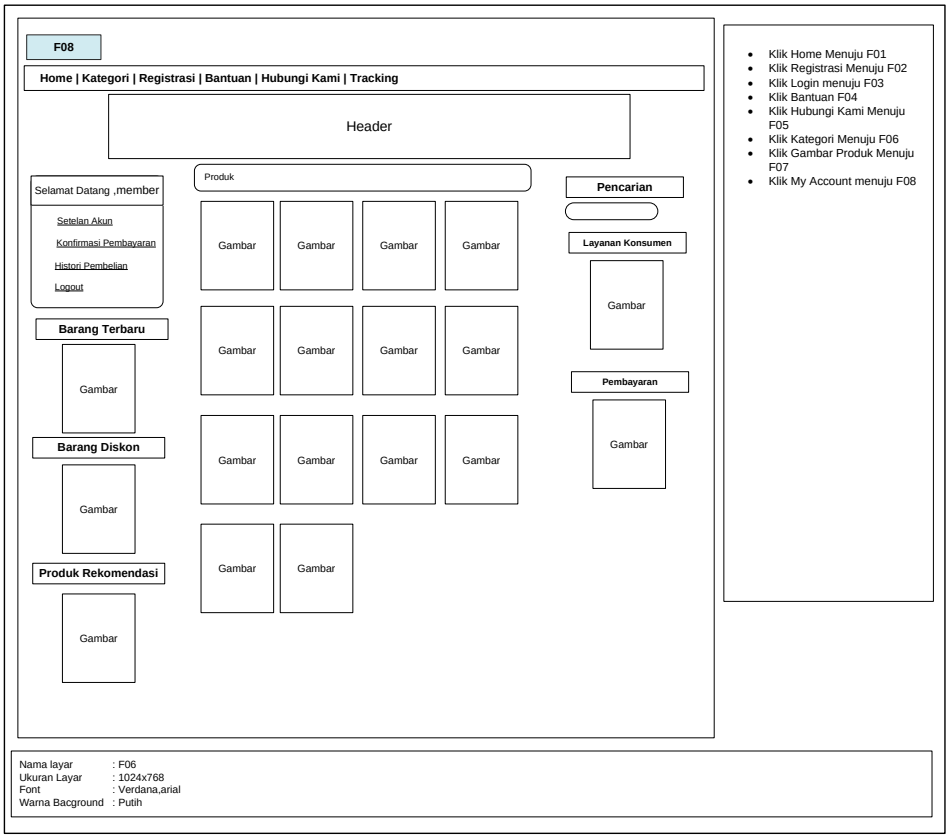


Gambar 3.34 Antar Muka Produk

3.3.3.1.1 Perancangan Antar Muka Member

7. Perancangan Antar Muka Member

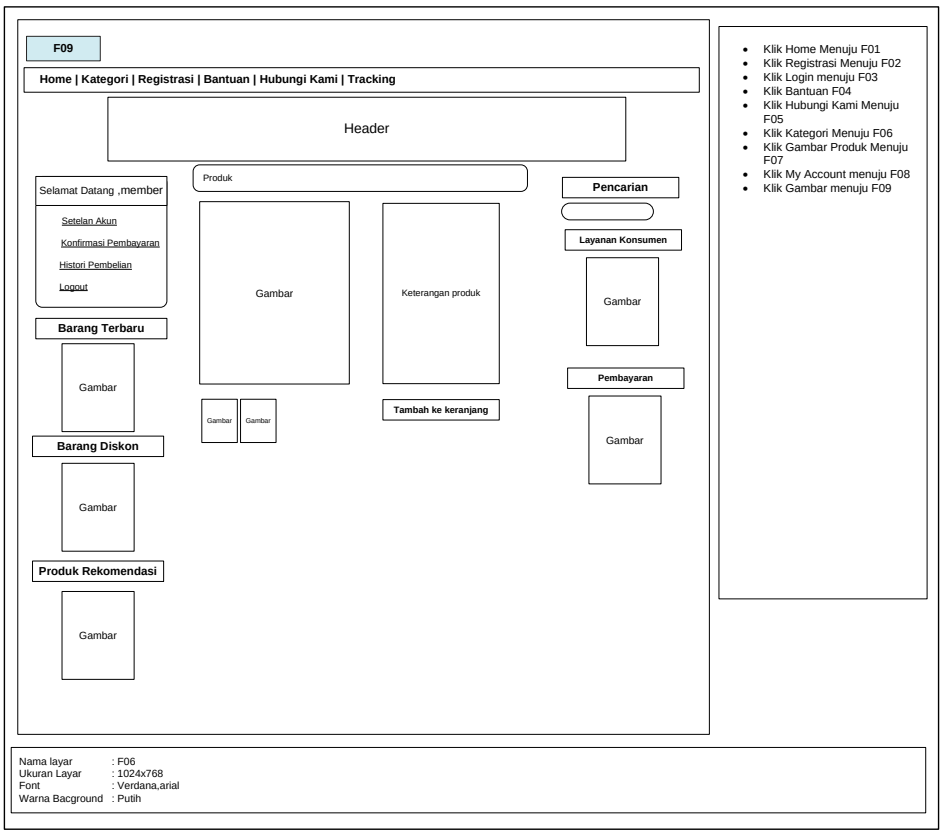
Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu member dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada Gambar 3.35



Gambar 3.35 Perancangan Antar Muka Member

8. Perancangan Antar Muka Detail Barang

Berikut dapat dilihat perancangan antar muka menu detail barangdari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada Gambar 3.36

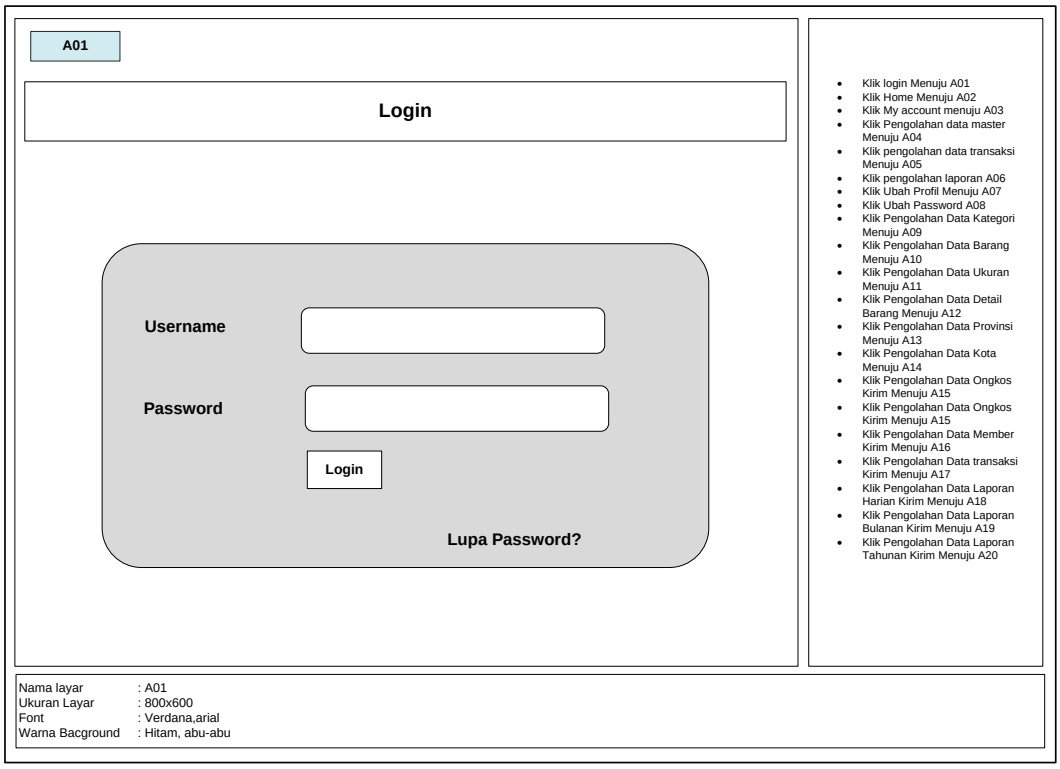


Gambar 3.36 Perancangan Antar Muka Produk

3.3.2.2 Perancangan Antarmuka Admin

1. Perancangan Antar muka login

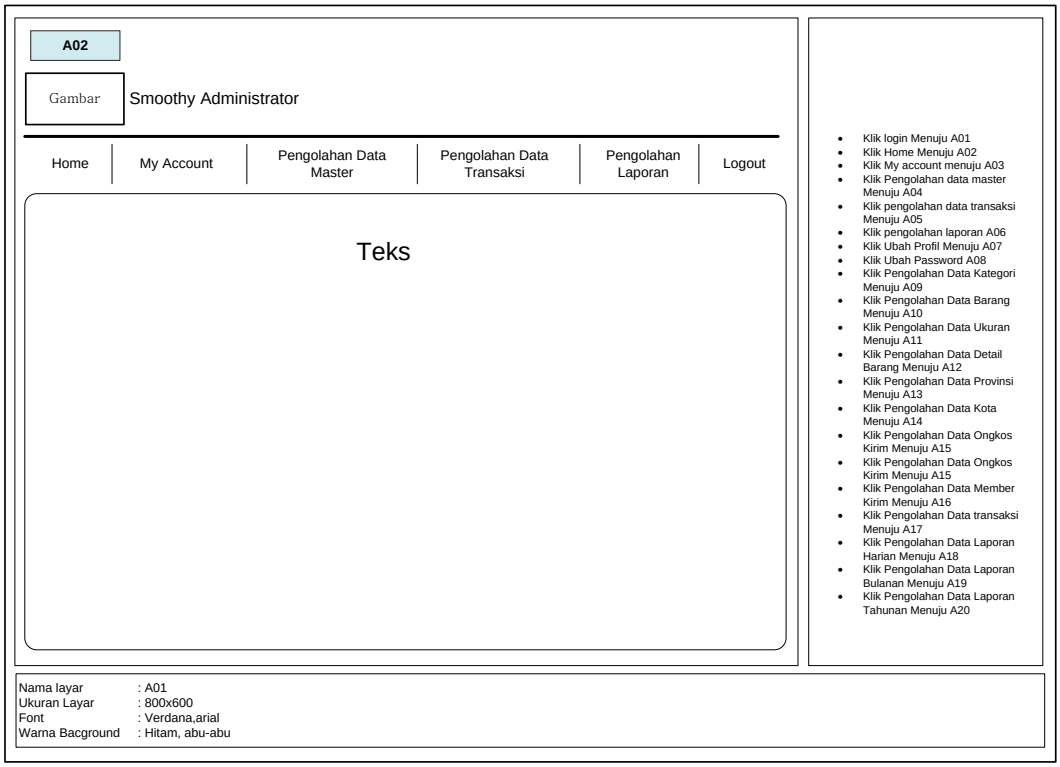
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka login admin dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.55 dibawah ini:



Gambar 3. 25 Perancangan antarmuka login

2. Perancangan Antarmuka Home

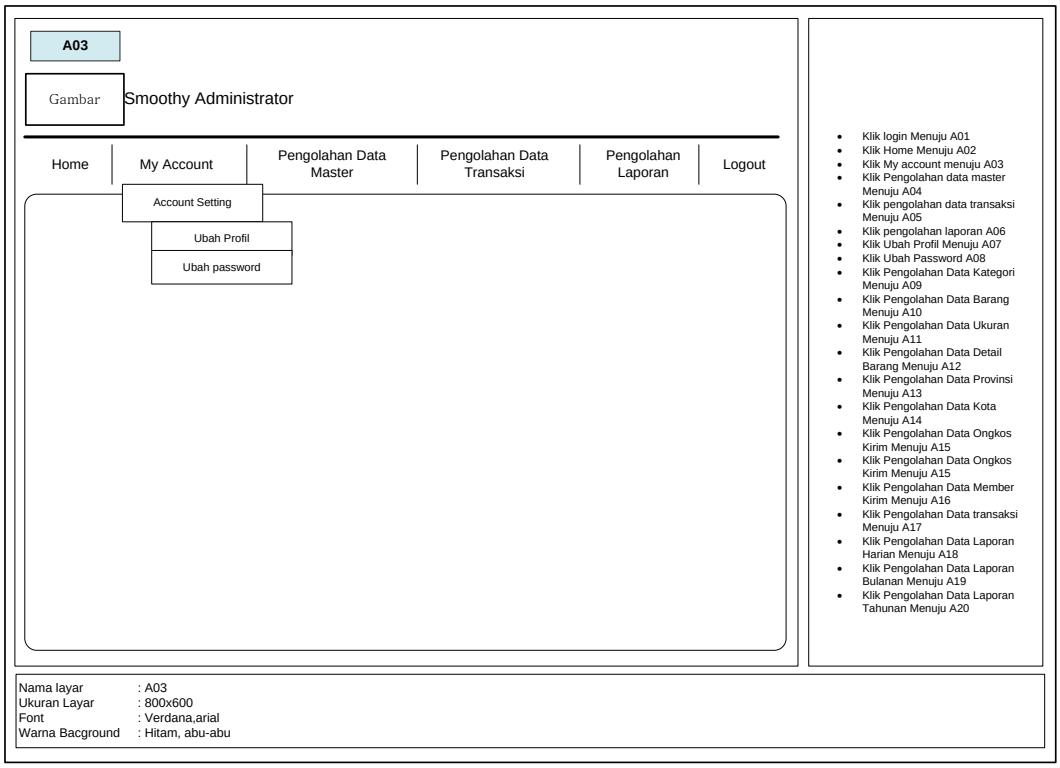
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka home dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.56 dibawah ini:



Gambar 3. 26 Perancangan antar muka home

3. Perancangan Antarmuka My Account

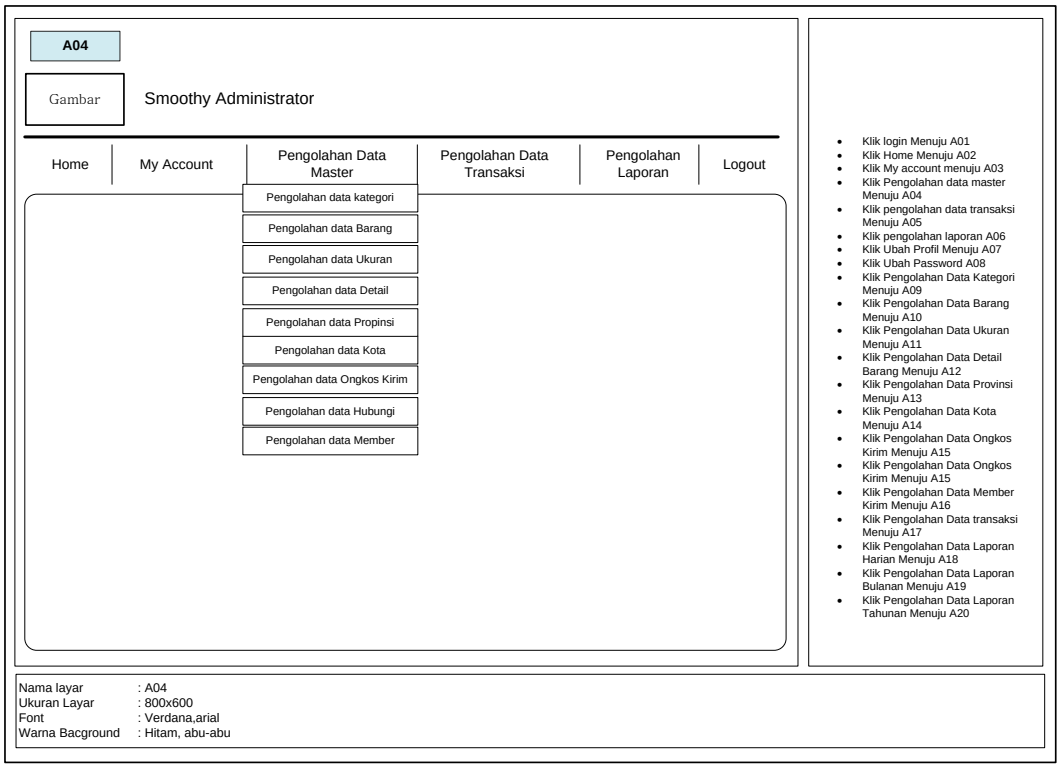
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka my account dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.57 dibawah ini:



Gambar 3. 27 Perancangan antarmuka my account

4. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Master

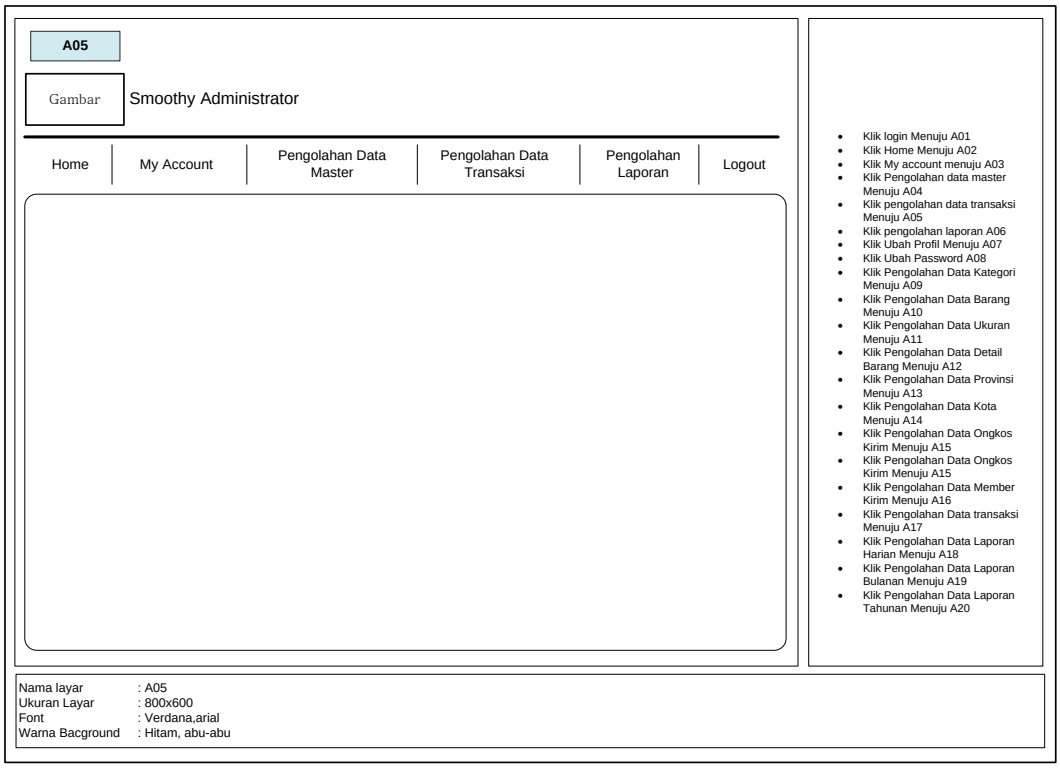
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data master dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy pada yang tercantum gambar 3.58 dibawah ini:



Gambar 3. 28 Perancangan antarmuka pengolahan data master

5. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Transaksi

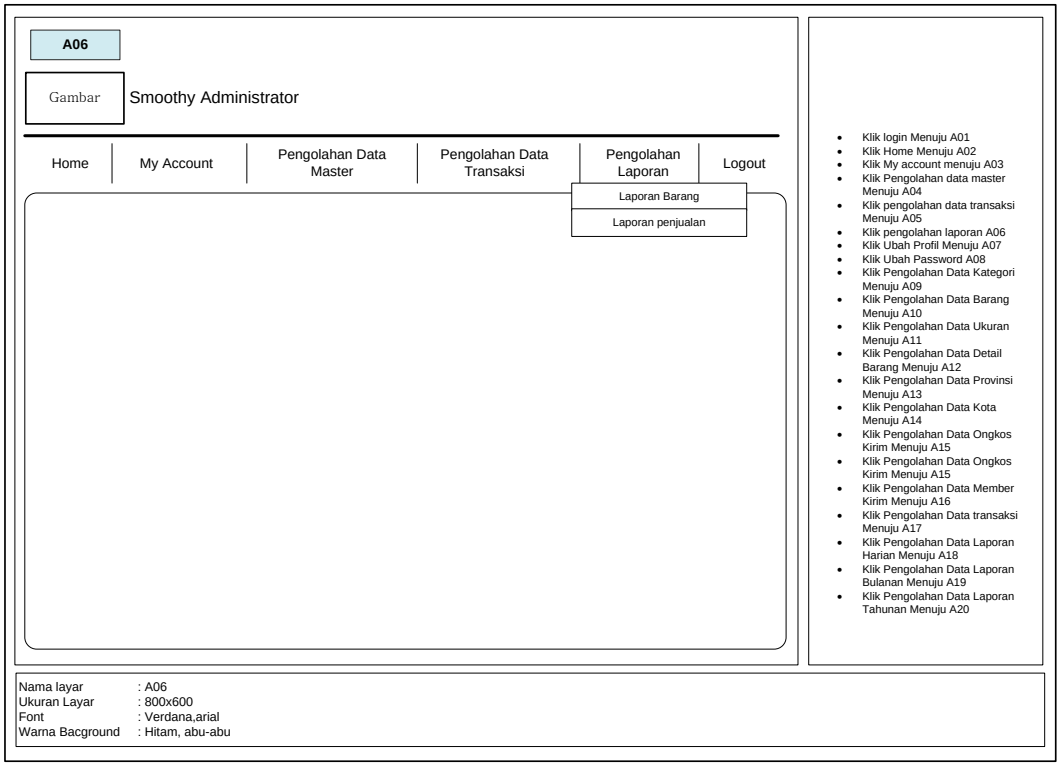
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data transaksi dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.59 dibawah ini :



Gambar 3. 29 Perancangan antarmuka pengolahan data master

6. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan

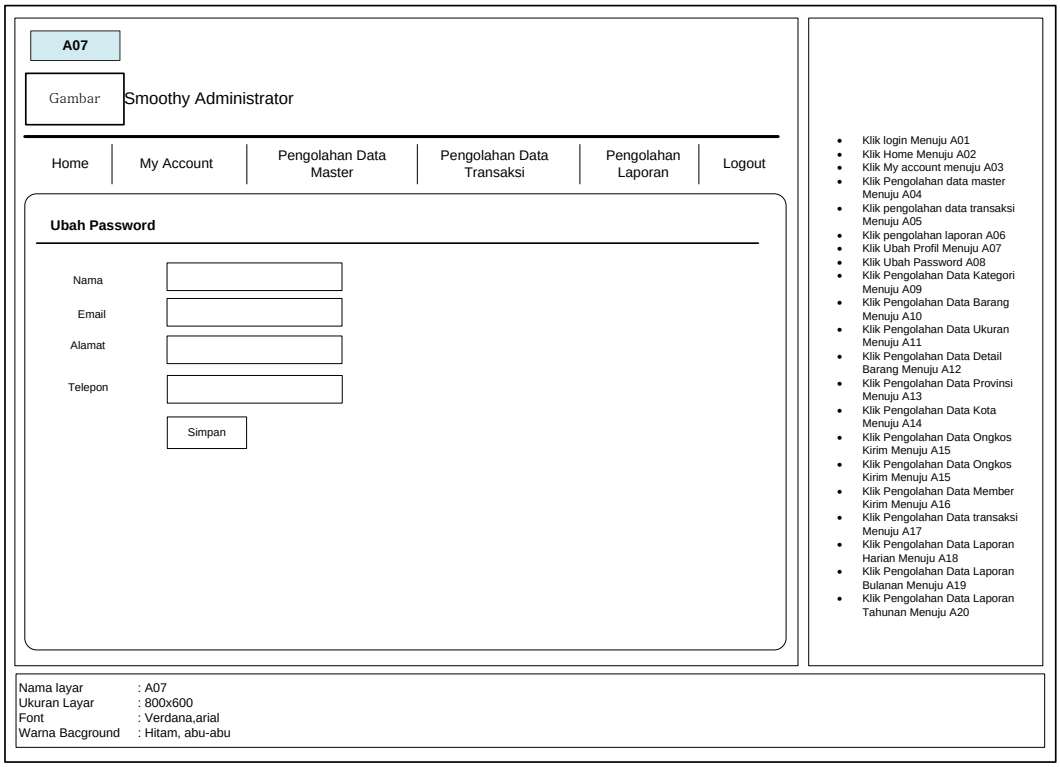
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data laporan dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.60 dibawah ini :



Gambar 3. 30 Perancangan antarmuka pengolahan data master

7. Perancangan Antarmuka Ubah Profil

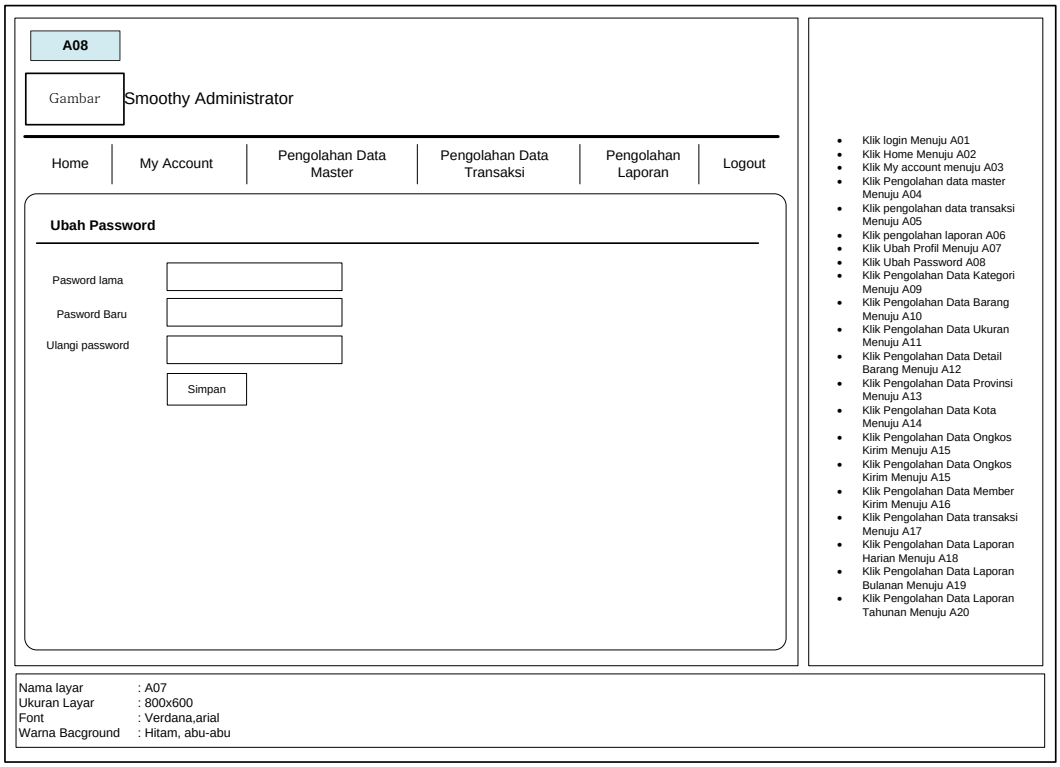
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.61 dibawah ini:



Gambar 3. 31 Perancangan antarmuka ubah profil

8. Perancanagan Antarmuka Ubah Password

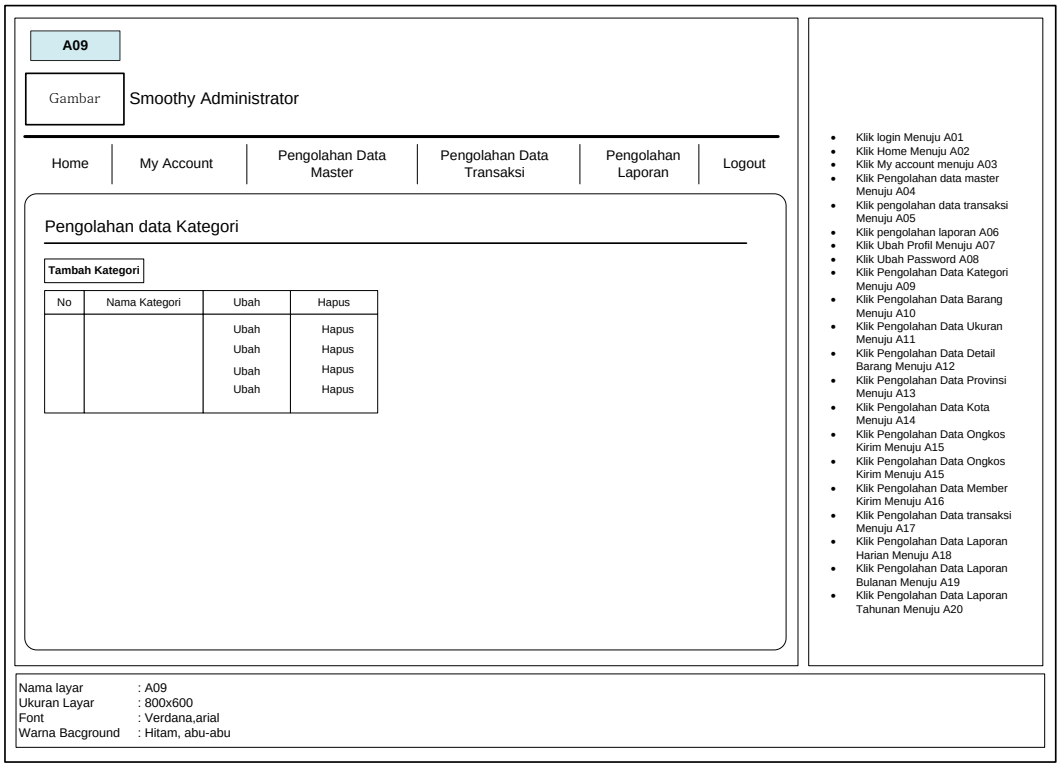
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah profil dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.62 dibawah ini:



Gambar 3. 32 Perancangan antarmuka ubah password

9. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Kategori

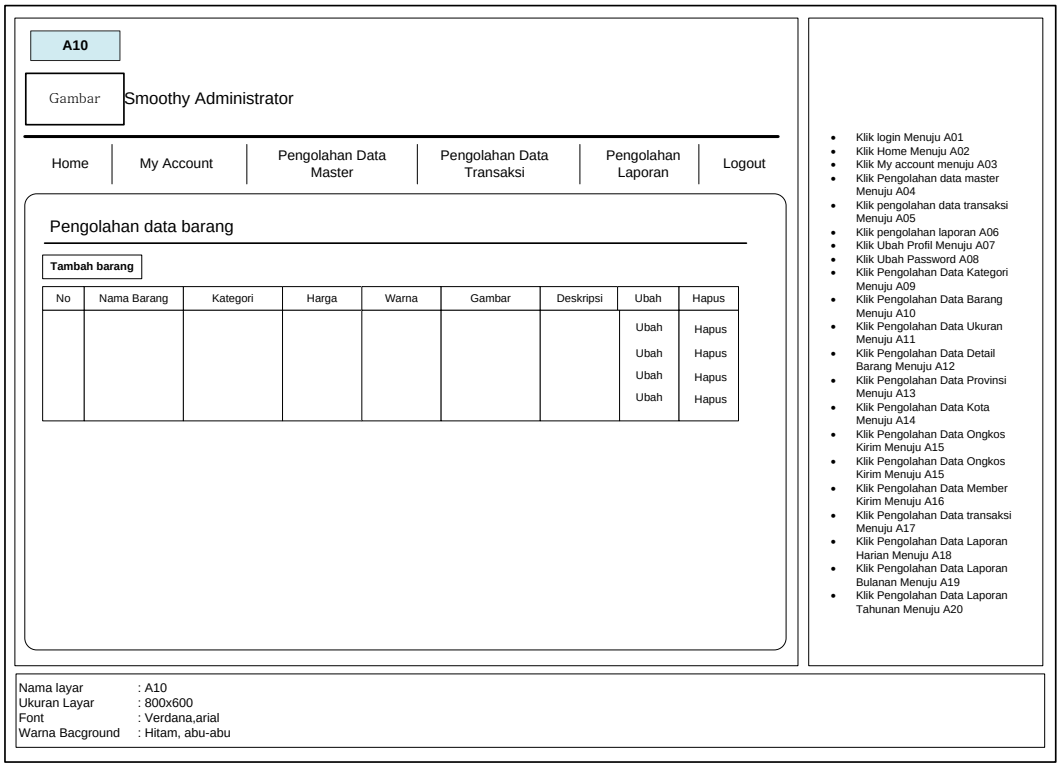
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.63 dibawah ini:



Gambar 3. 33 Perancangan antarmuka pengolahan data kategori

10. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Barang

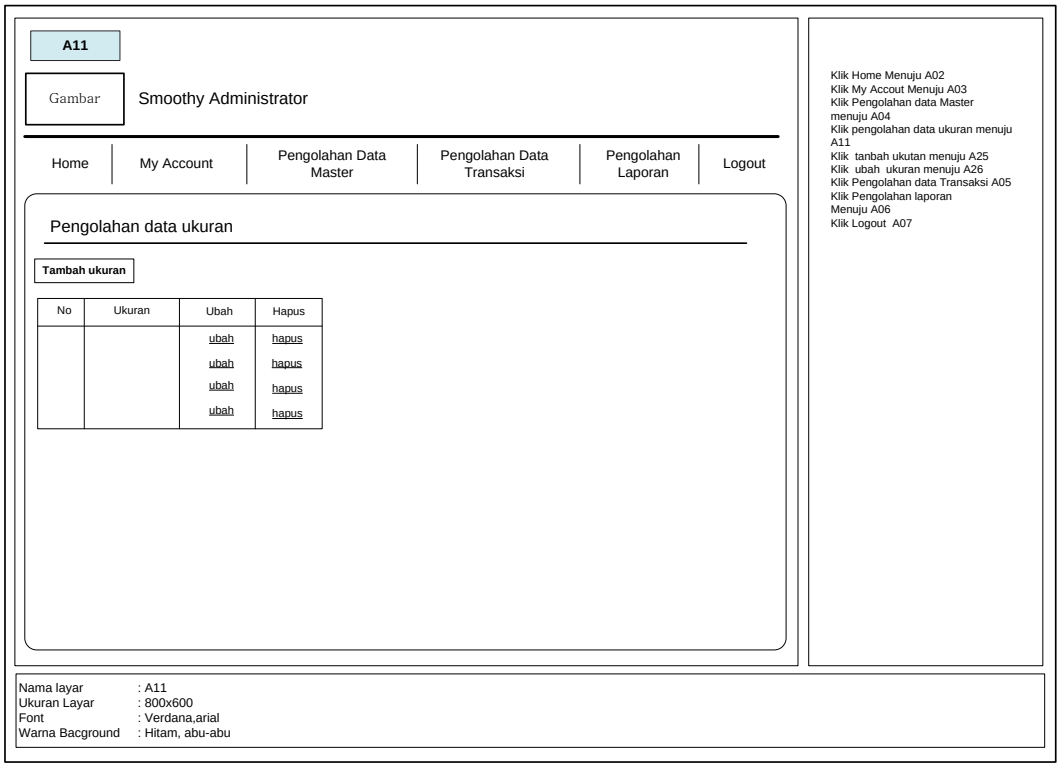
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.64 dibawah ini:



Gambar 3. 34 Perancangan antarmuka pengolahan data barang

11. Perancanagan Antarmuka Pengolahan Data Ukuran

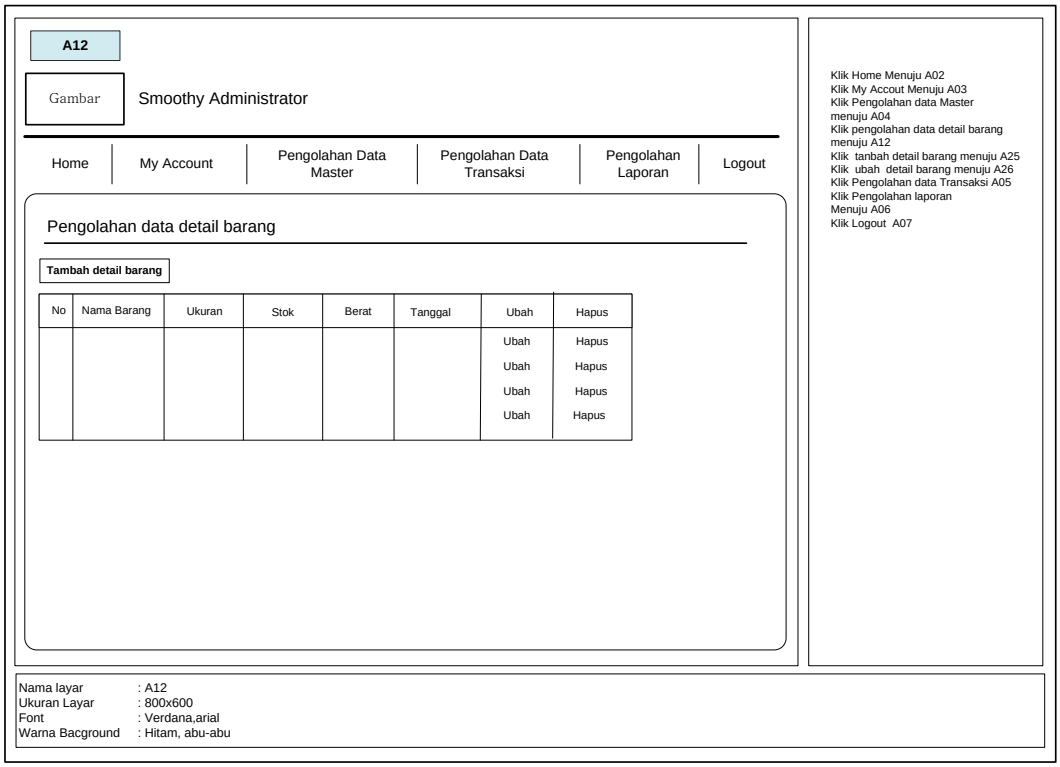
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.65 dibawah ini:



Gambar 3. 35 Perancangan antarmuka pengolahan data ukuran

12. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Detail Barang

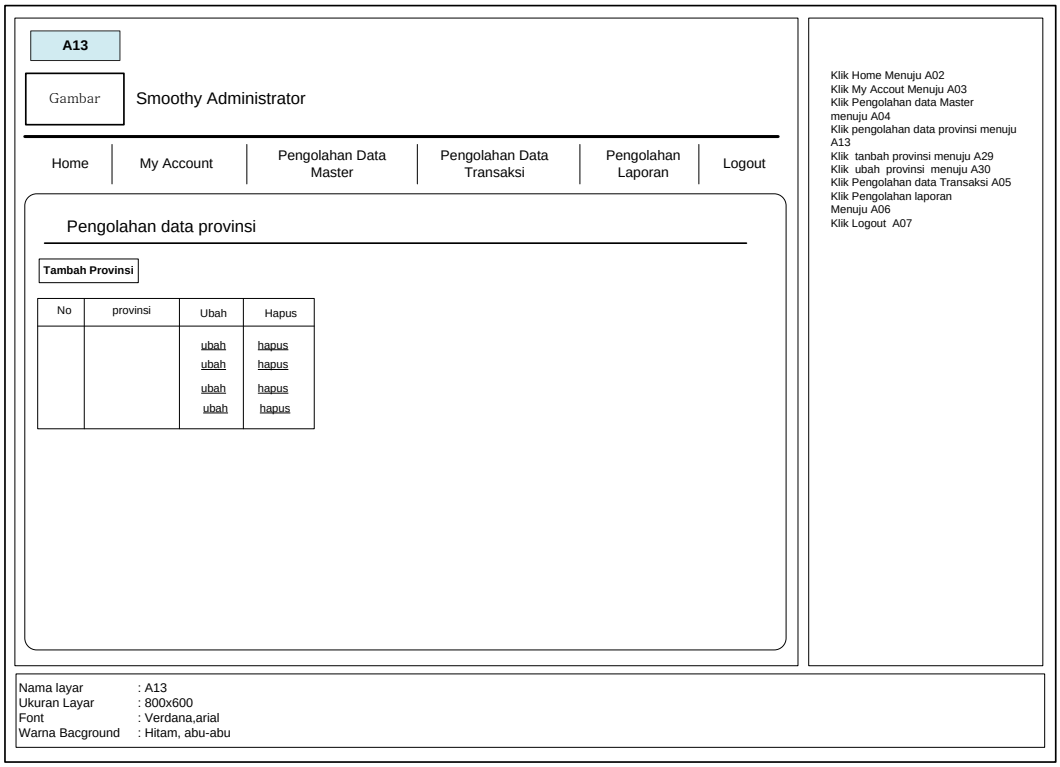
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data detail barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.66 dibawah ini:



Gambar 3. 36 Perancangan antarmuka pengolahan data detail barang

13. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Provinsi

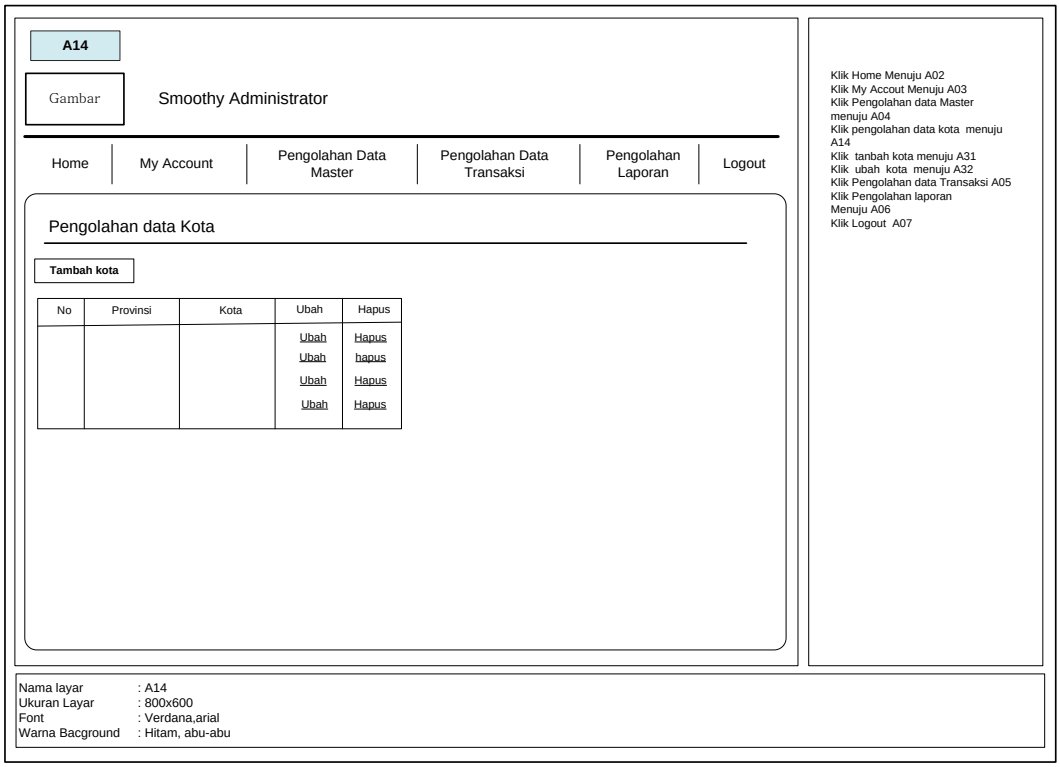
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.67 dibawah ini:



Gambar 3. 37 Perancangan antarmuka pengolahan data provinsi

14. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Kota

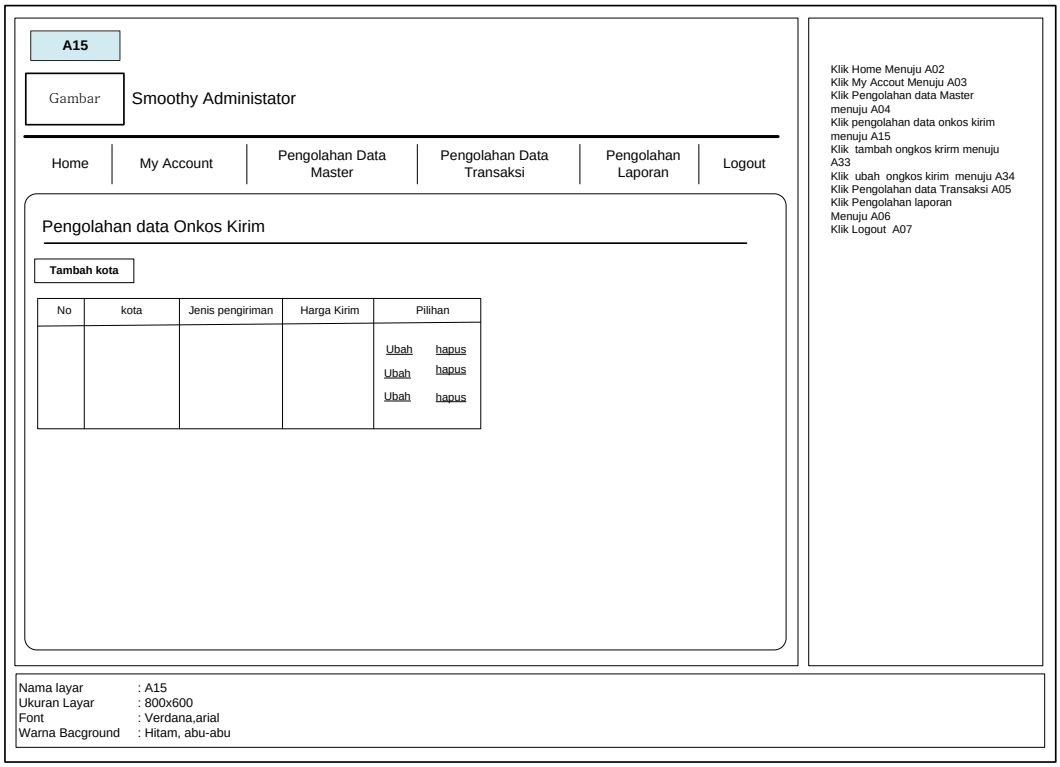
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.68 dibawah ini:



Gambar 3. 38 Perancangan antarmuka pengolahan data kota

15. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Ongkos Kirim

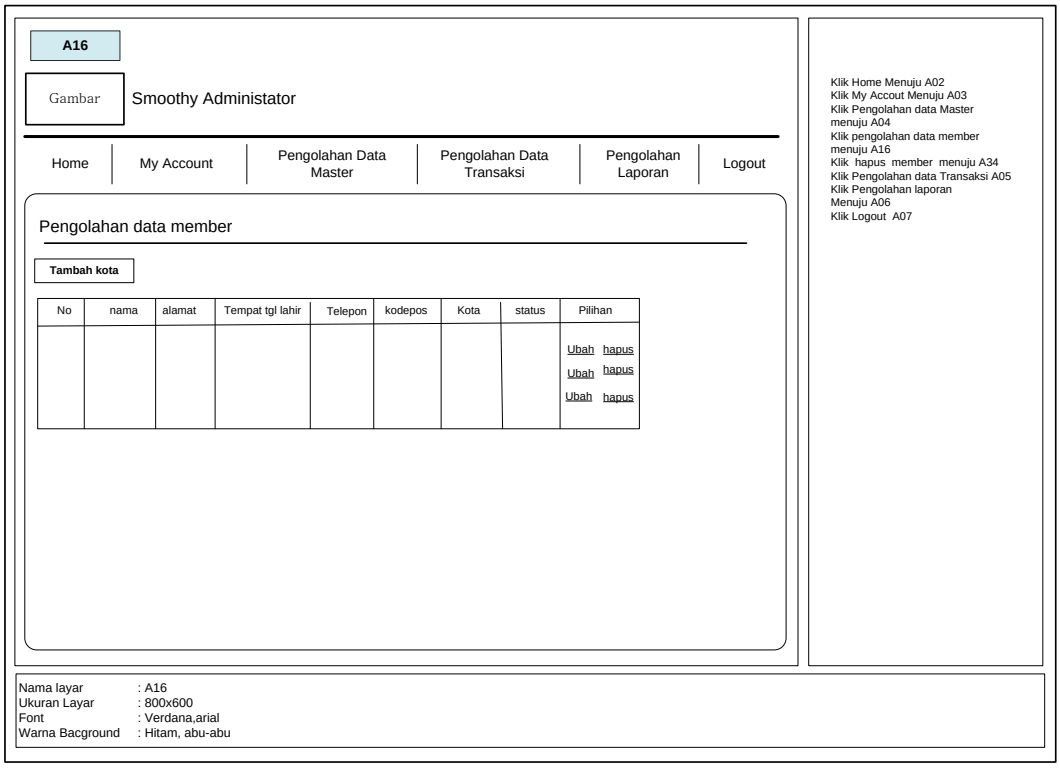
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.69 dibawah ini:



Gambar 3. 39 Perancangan antarmuka pengolahan ongkos kirim

16. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Member

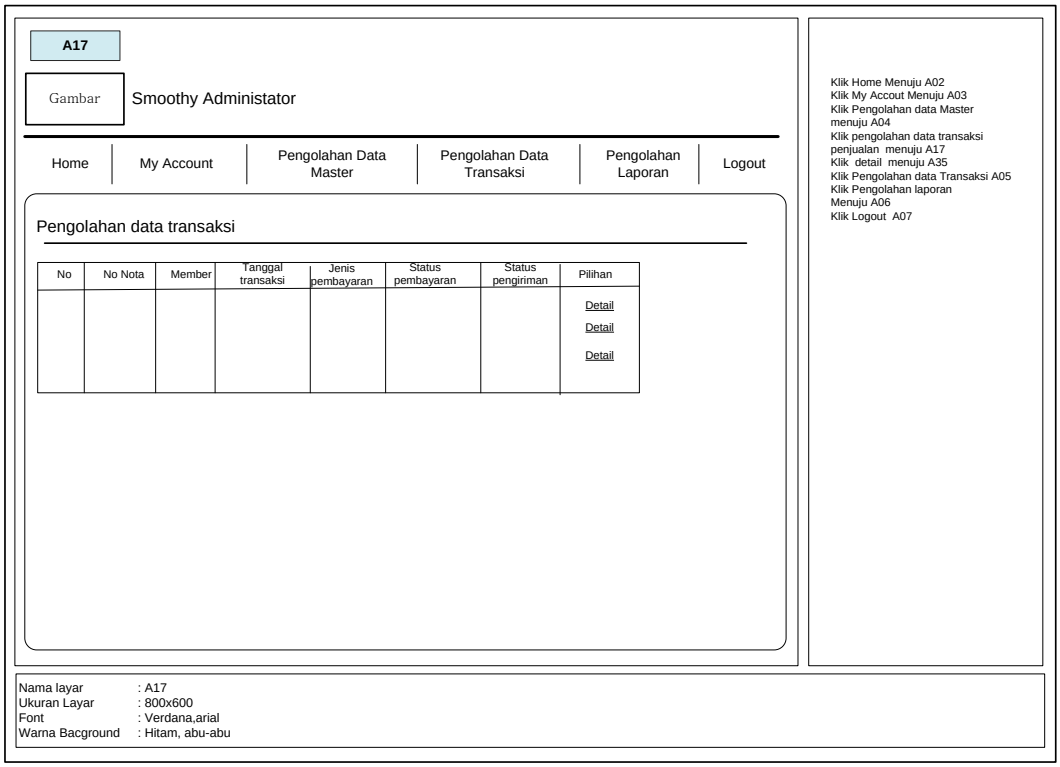
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data member dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.70 dibawah ini:



Gambar 3. 40 Perancangan antarmuka pengolahan member

17. Perancangan Antarmuka Pengolahan Data Transasksi

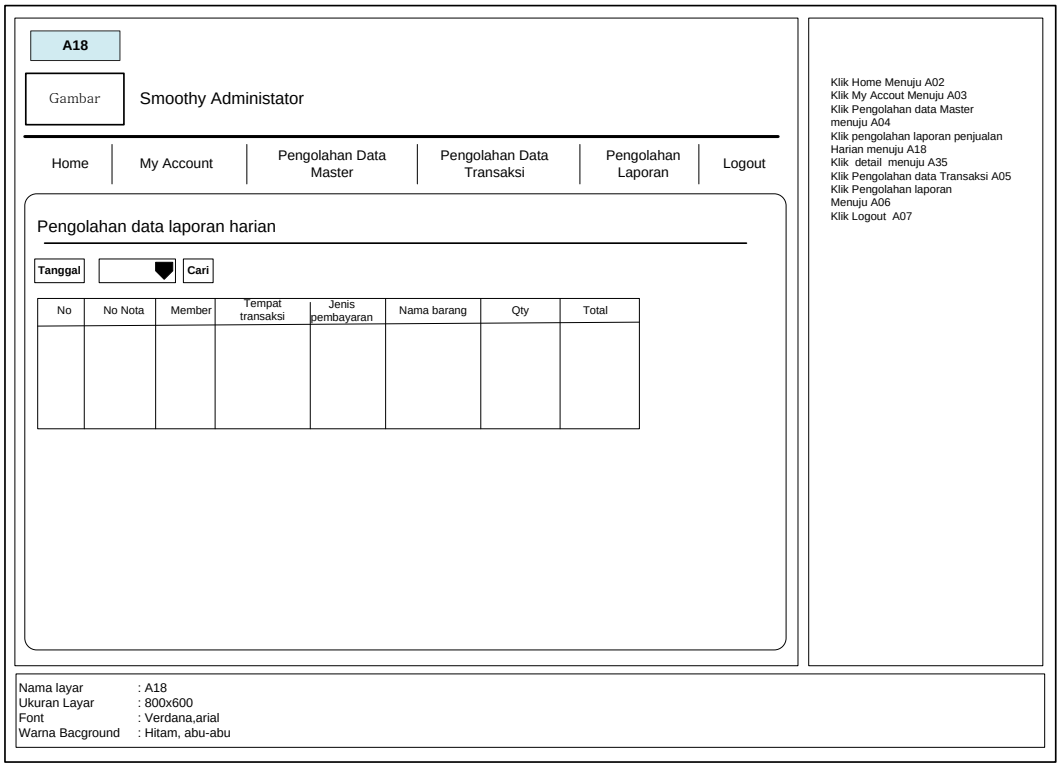
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data transaksi dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.71 dibawah ini:



Gambar 3. 41 Perancangan antarmuka pengolahan data transaksi

18. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan Harian

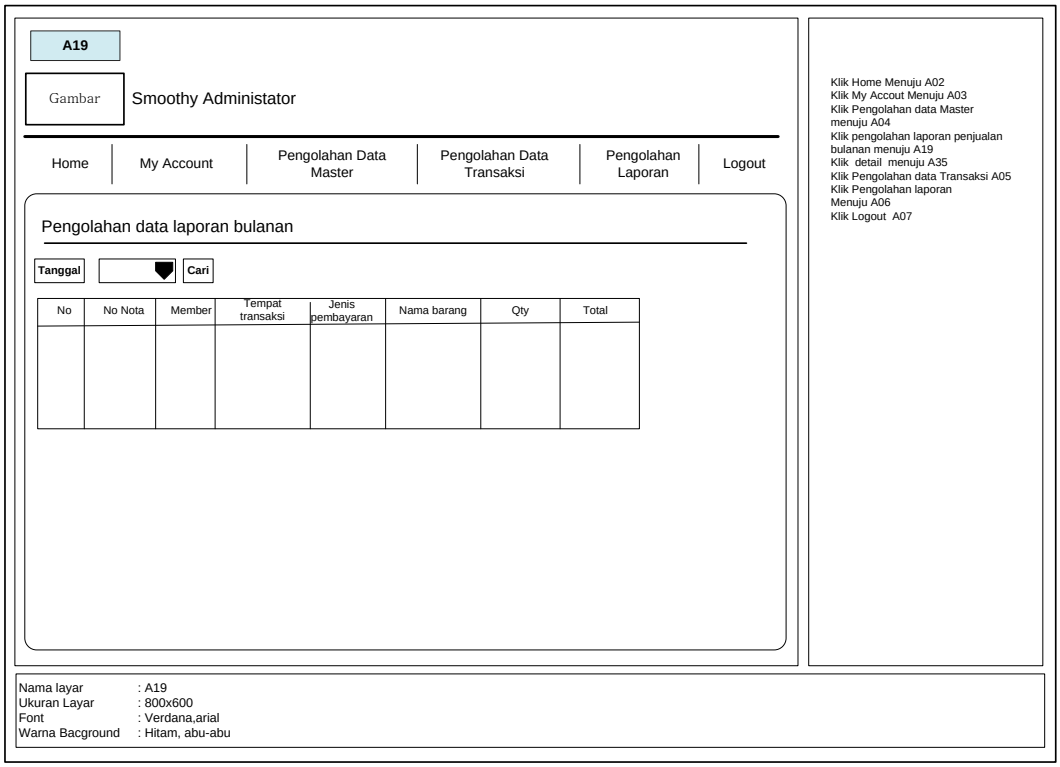
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data Laporan dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.72 dibawah ini:



Gambar 3. 42 Perancangan antarmuka pengolahan Laporan harian

19. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan Bulanan

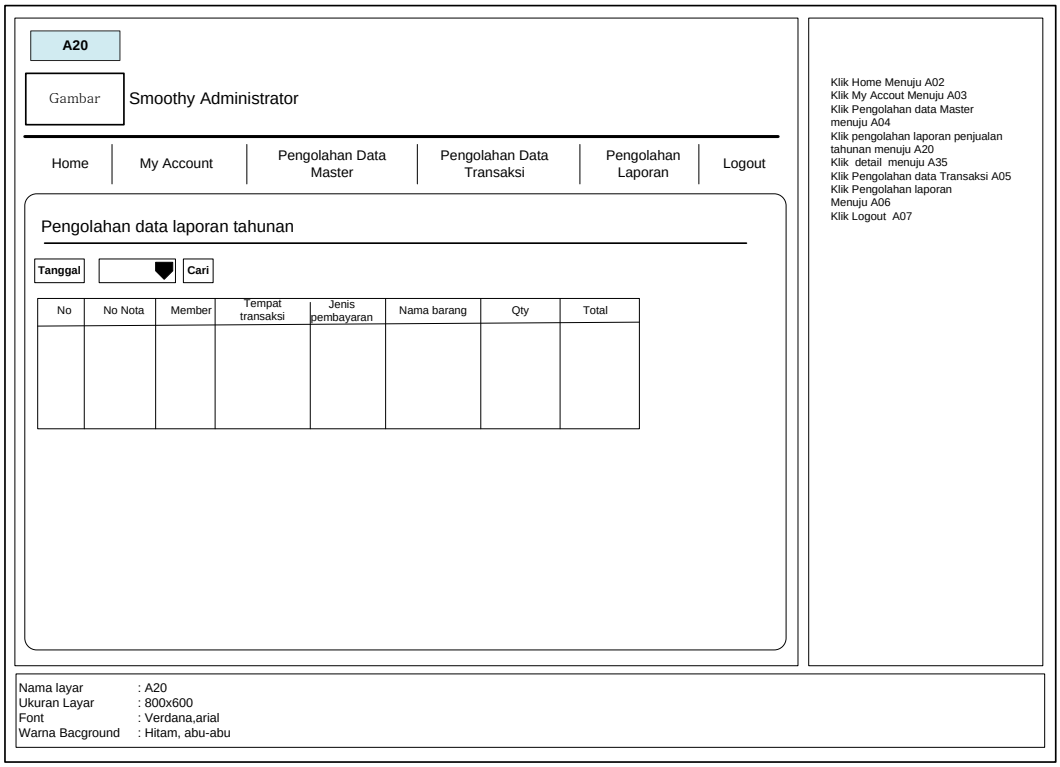
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data Laporan bulanan dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.73 dibawah ini:



Gambar 3. 43 Perancangan antarmuka pengolahan Laporan bulanan

20. Perancangan Antarmuka Pengolahan Laporan Tahunan

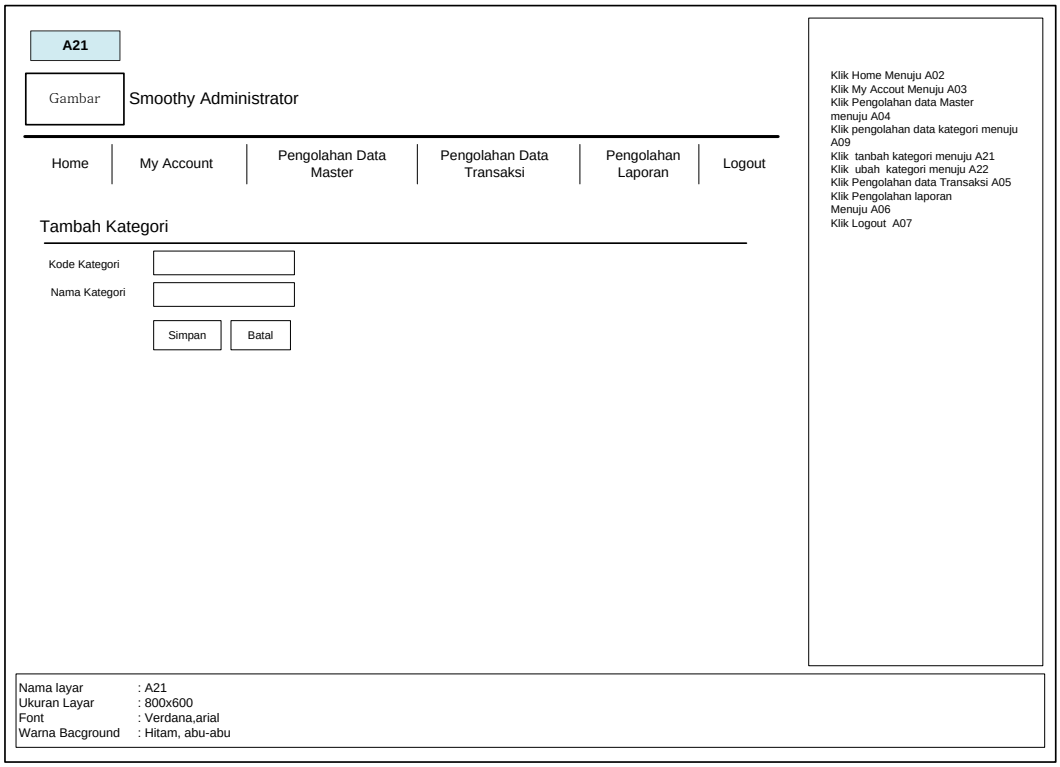
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka pengolahan data Laporan tahunan dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.74 dibawah ini:



Gambar 3. 44 Perancangan antarmuka pengolahan Laporan tahunan

21. Perancangan Antarmuka Tambah Kategori

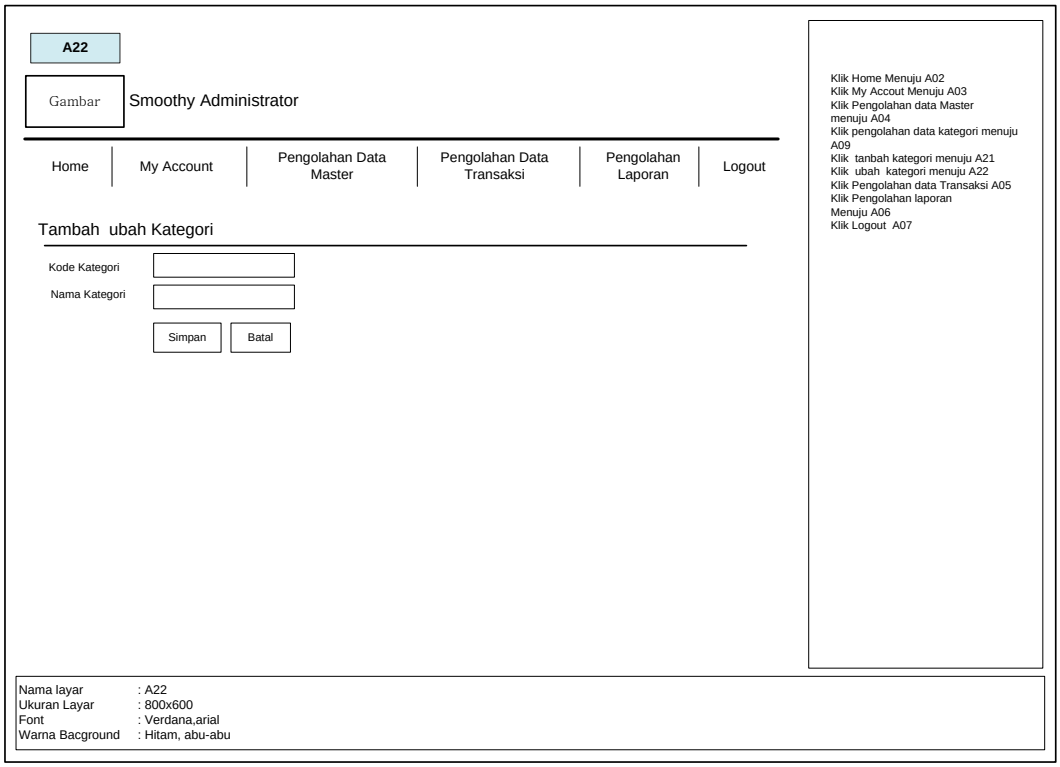
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.75 dibawah ini:



Gambar 3. 45 Perancangan antarmuka tambah kategori

22. Perancangan Antarmuka Ubah Kategori

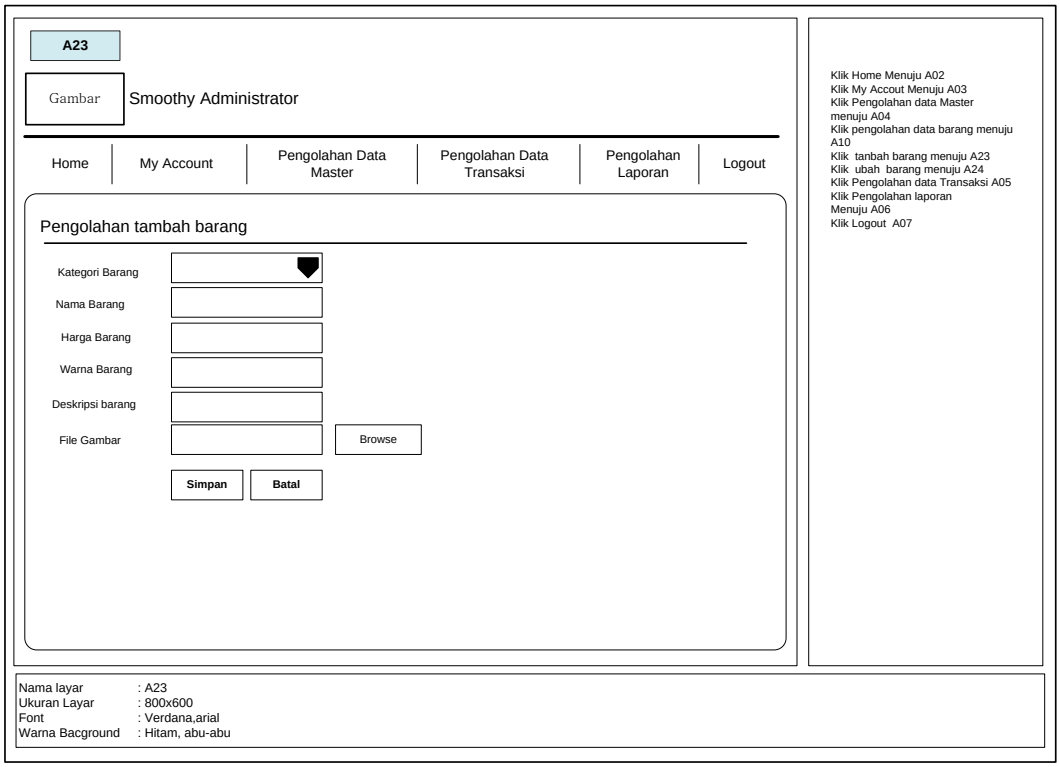
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah kategori dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.76 dibawah ini:



Gambar 3. 46 Perancangan antarmuka tambah kategori

23. Perancangan Antarmuka Tambah Barang

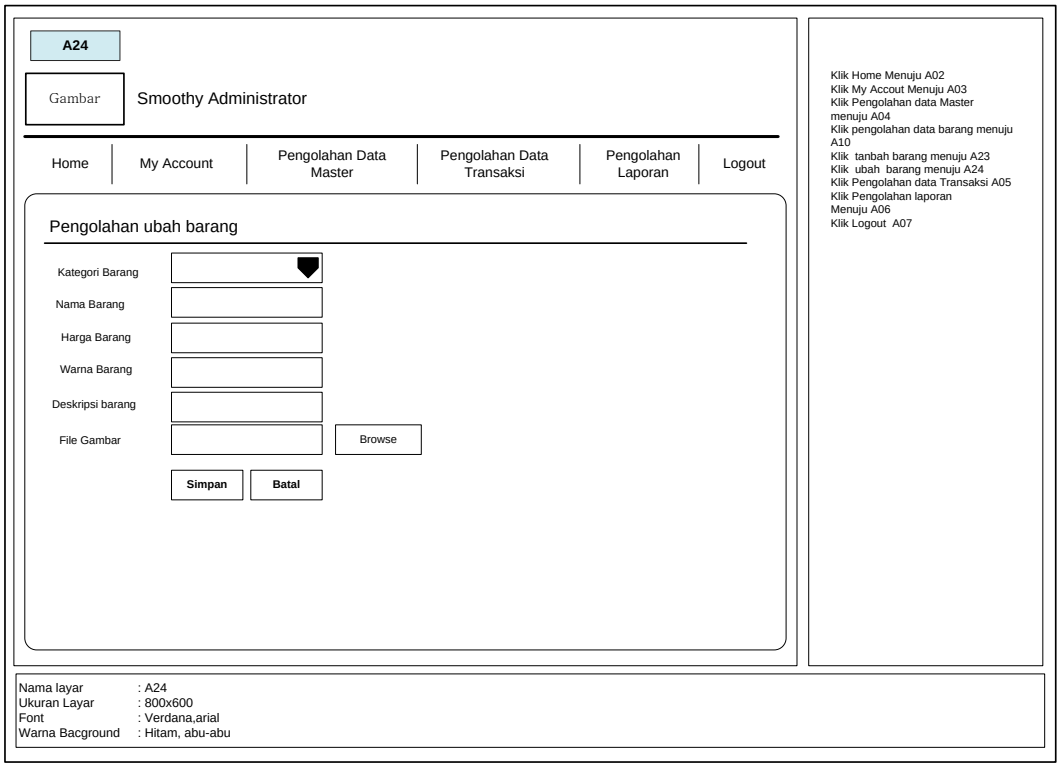
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.77 dibawah ini:



Gambar 3. 47 Perancangan antarmuka tambah barang

24. Perancangan Antarmuka ubah Barang

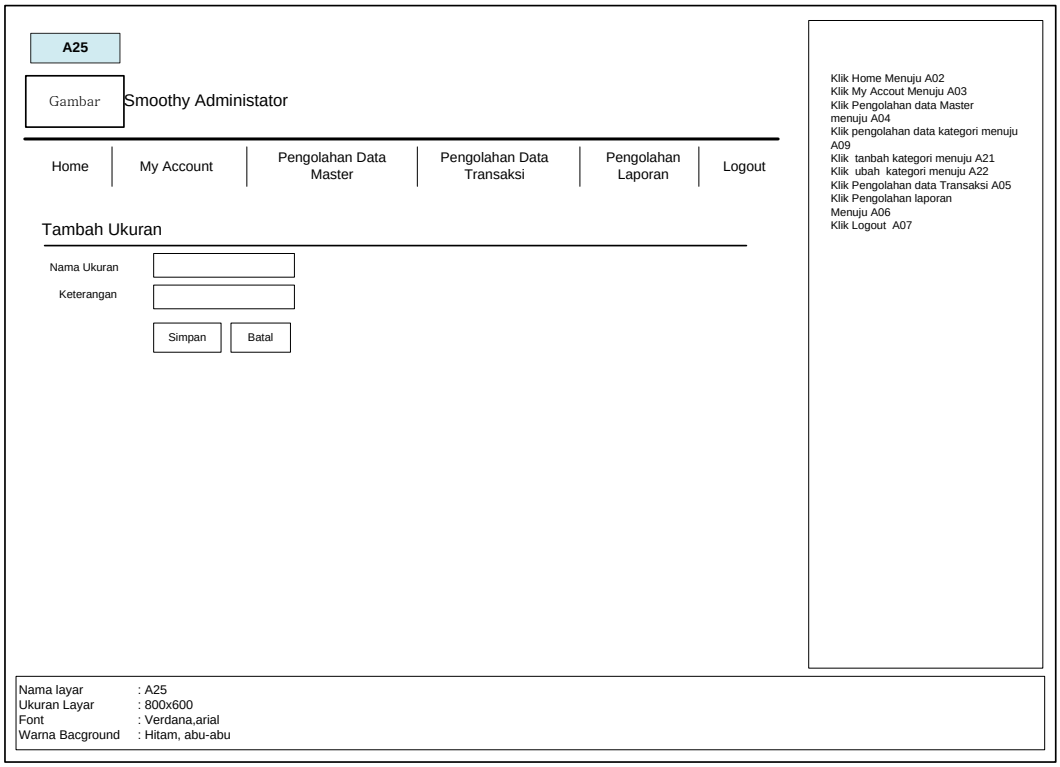
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.78 dibawah ini:



Gambar 3. 48 Perancangan antarmuka ubah barang

25. Perancangan Antarmuka Tambah Ukuran

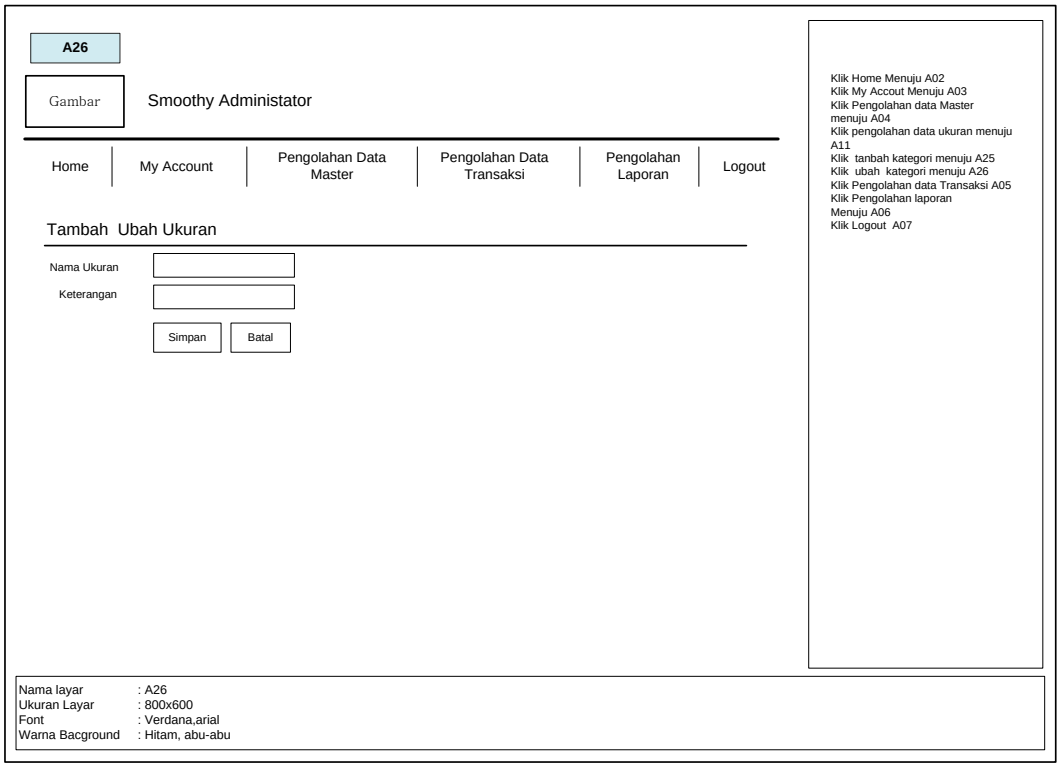
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.79 dibawah ini:



Gambar 3. 49 Perancangan antarmuka tambah ukuran

26. Perancangan Antarmuka Ubah Ukuran

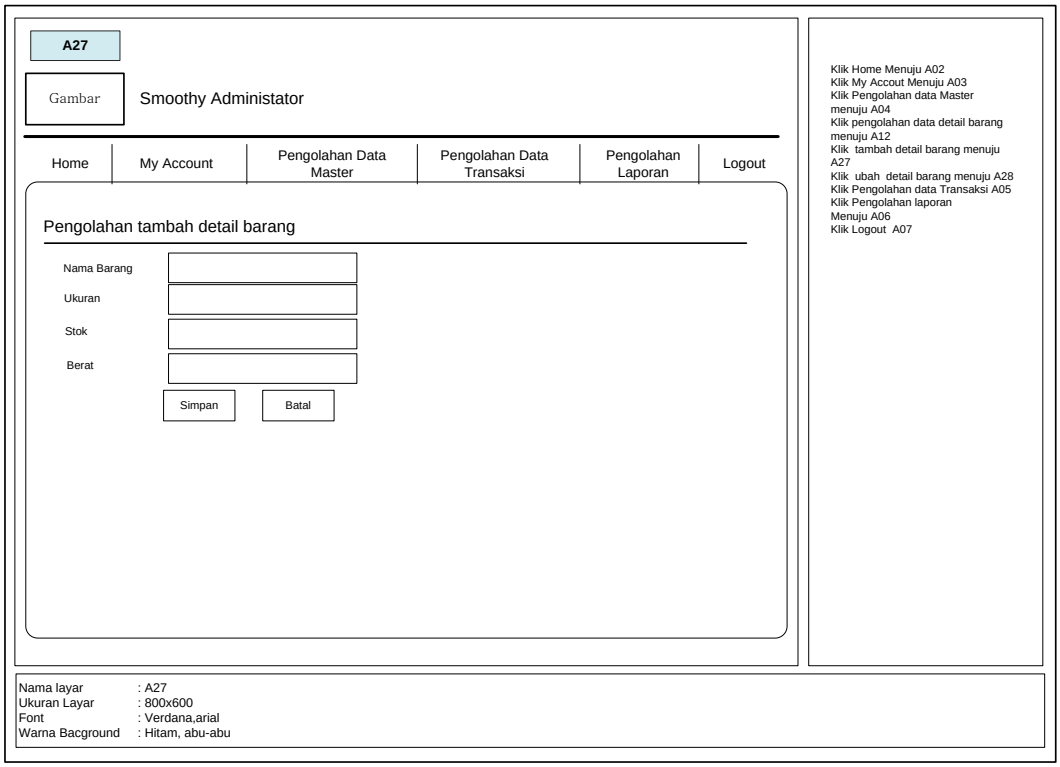
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ukuran dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.80 dibawah ini:



Gambar 3. 50 Perancangan antarmuka ubah ukuran

27. Perancangan Antarmuka Tambah Detail Barang

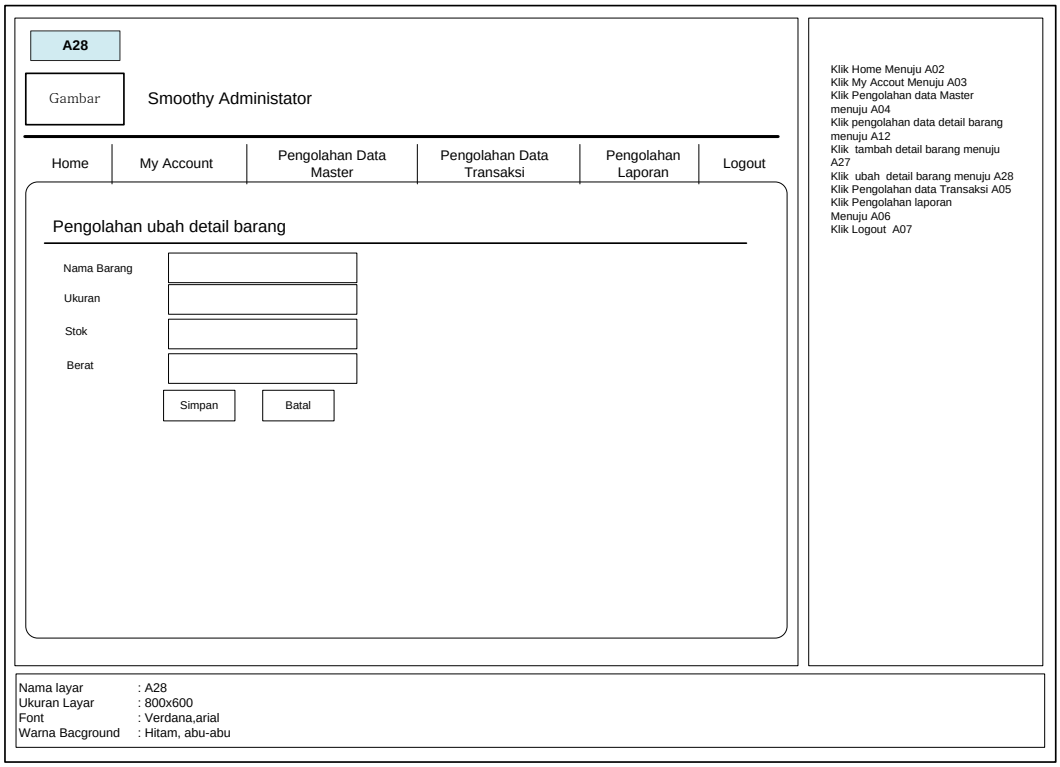
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah detail barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.81 dibawah ini:



Gambar 3. 51 Perancangan antarmuka tambah detail barang

28. Perancangan Antarmuka Ubah Detail Barang

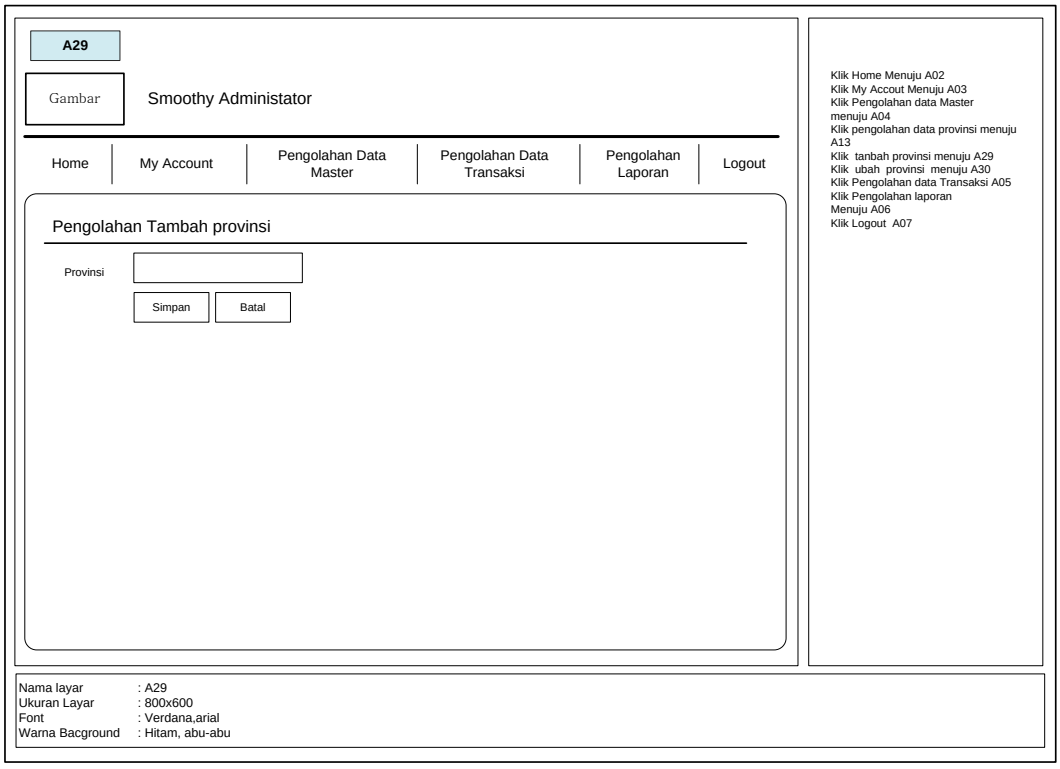
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah detail barang dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.82 dibawah ini:



Gambar 3. 52 Perancangan antarmuka ubah detail barang

29. Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi

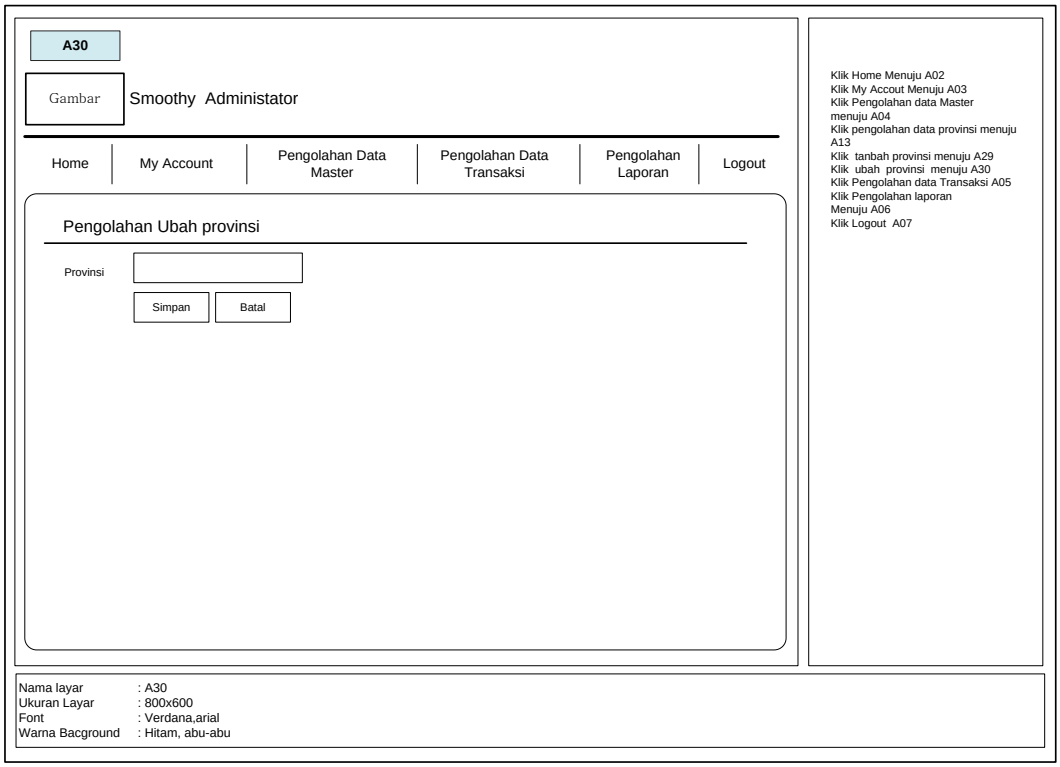
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.83 dibawah ini:



Gambar 3. 53 Perancangan antarmuka tambah provinsi

30. Perancangan Antarmuka Ubah Provinsi

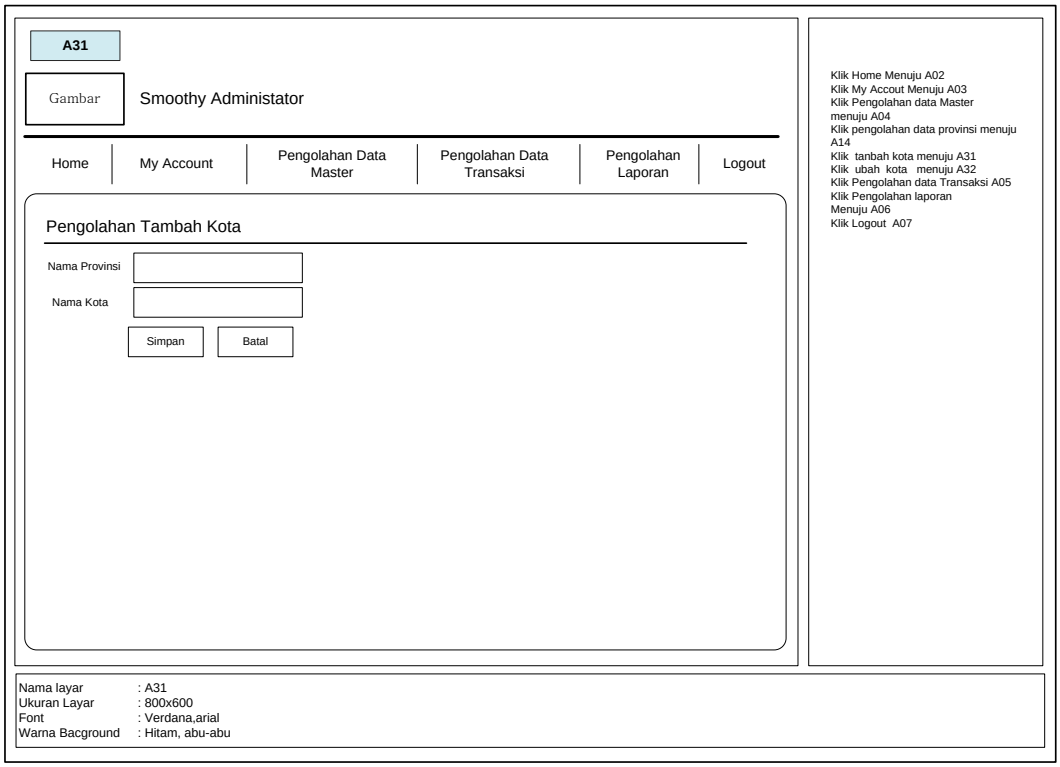
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah provinsi dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.84 dibawah ini:



Gambar 3. 54 Perancangan antarmuka ubah provinsi

31. Perancangan Antarmuka Tambah Kota

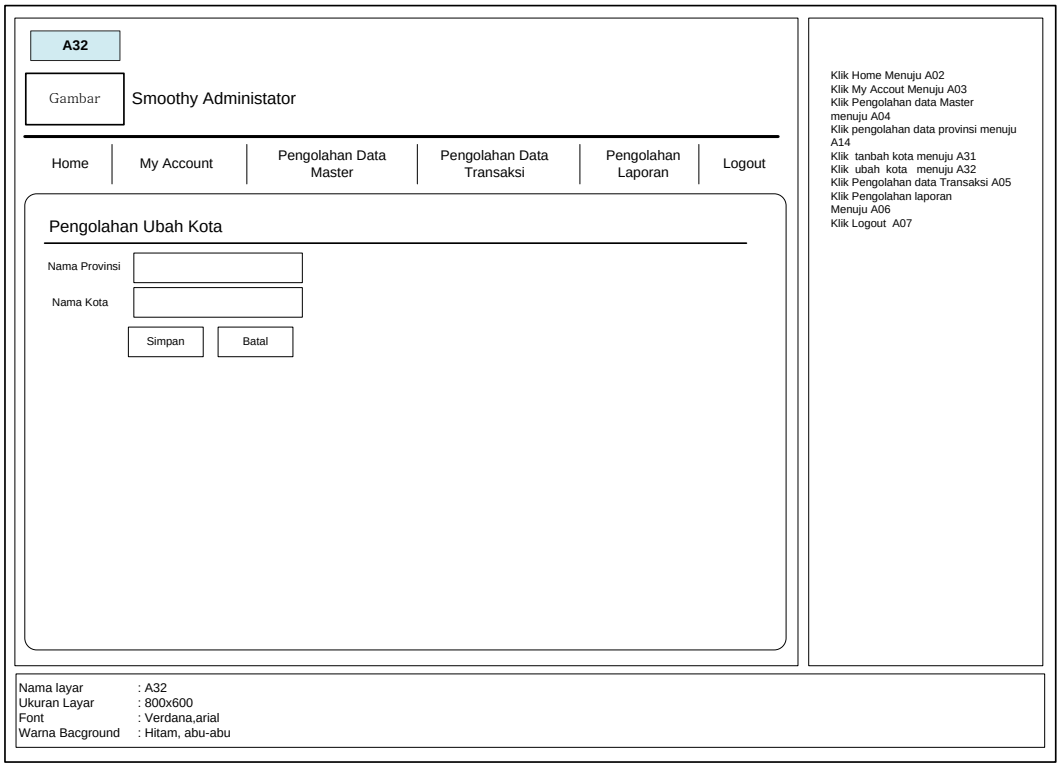
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah Kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.85 dibawah ini:



Gambar 3. 55 Perancangan antarmuka tambah kota

32. Perancangan Antarmuka Ubah Kota

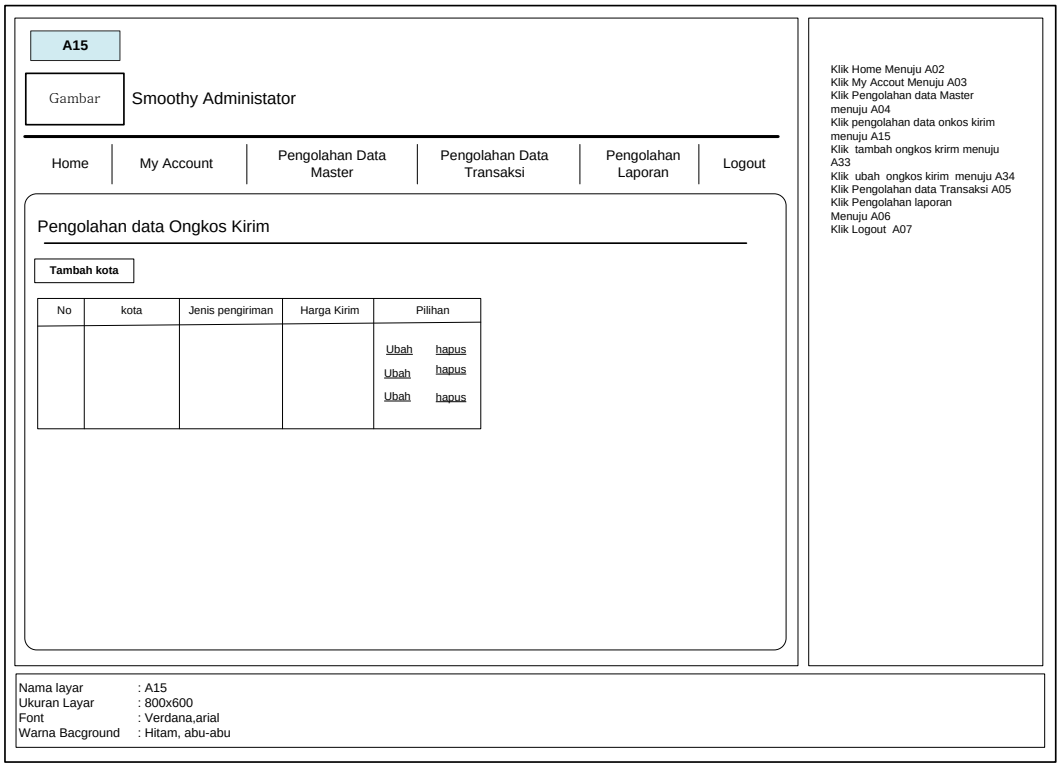
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah Kota dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.86 dibawah ini:



Gambar 3. 56 Perancangan antarmuka ubah kota

33. Perancangan Antarmuka Tambah Ongkos Kirim

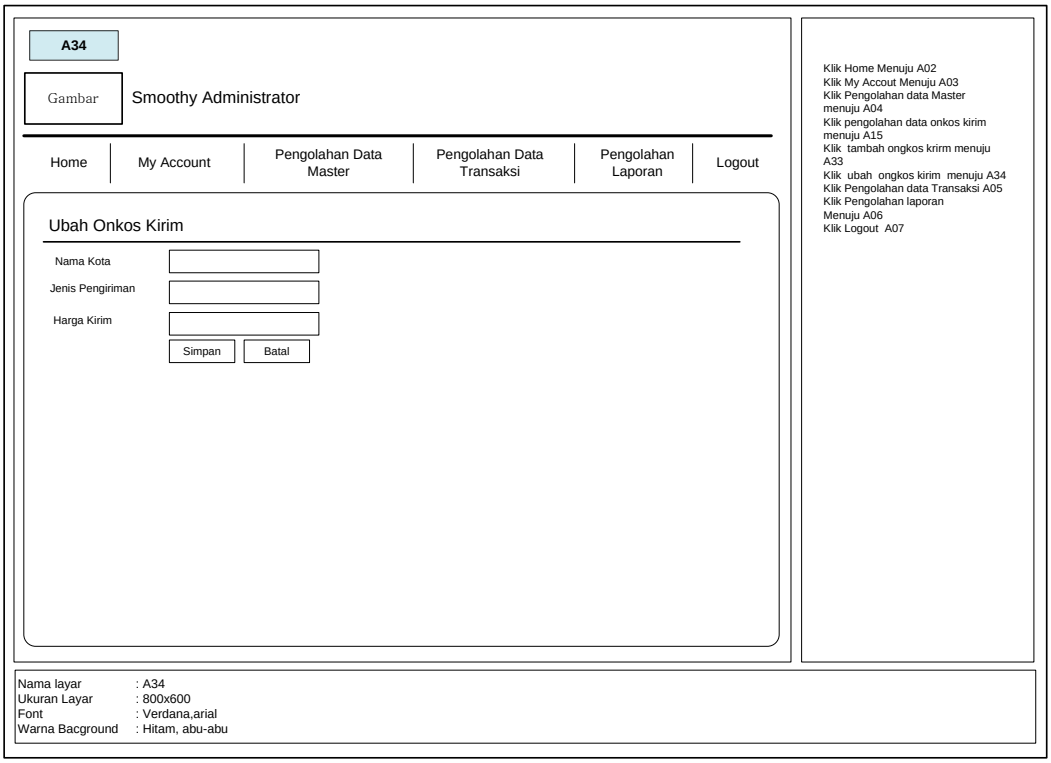
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka tambah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.87 dibawah ini:



Gambar 3. 57 Perancangan antarmuka tambah ongkos kirim

34. Perancangan Antarmuka Ubah Ongkos Kirim

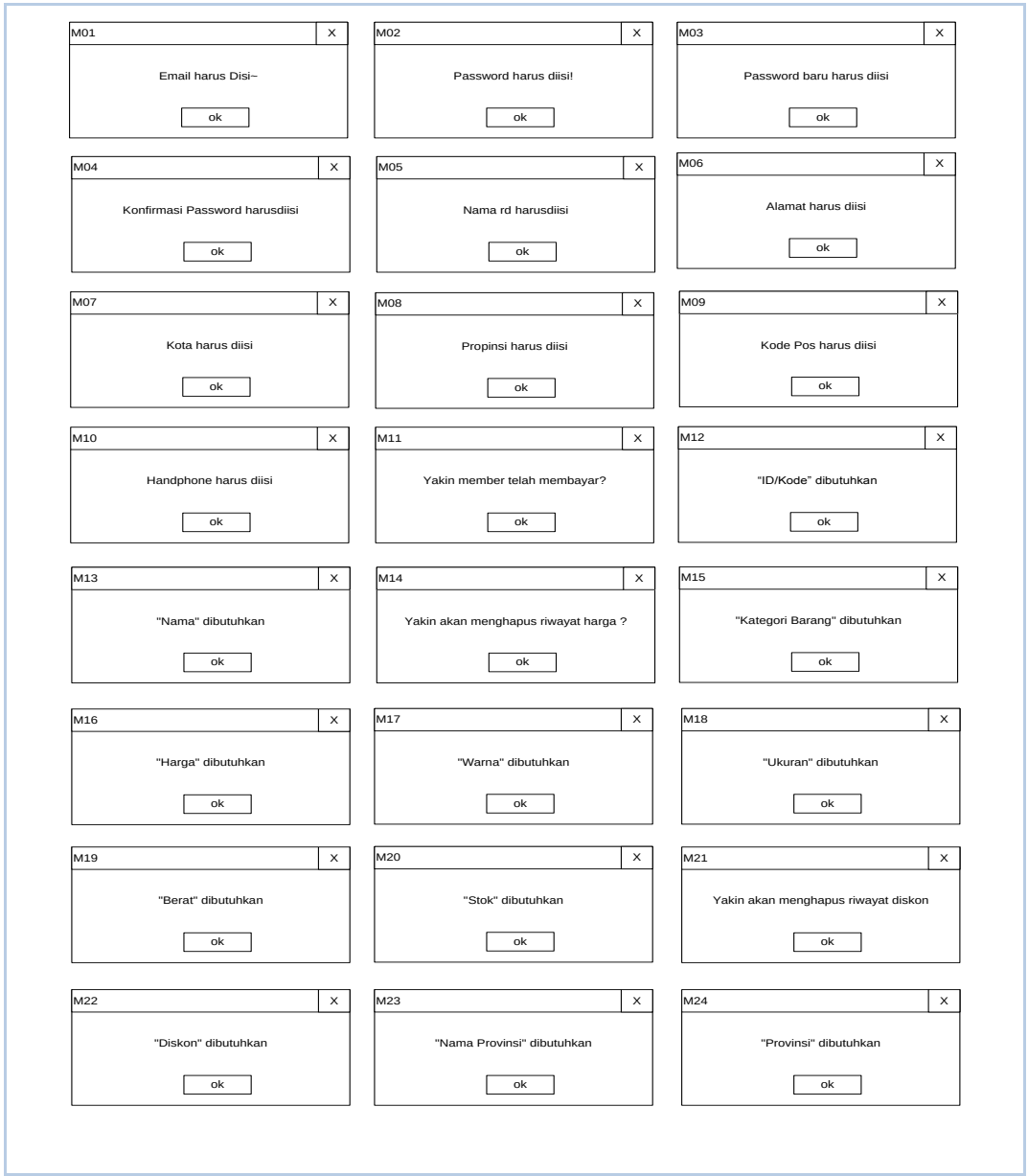
Berikut dapat dilihat perancangan antarmuka ubah ongkos kirim dari pembangunan aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy yang tercantum pada gambar 3.88 dibawah ini:



Gambar 3. 58 Perancangan antarmuka tambah ongkos kirim

3.3.2.3 Perancangan Pesan

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi e-commerce di Butik De'Smoothy. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :

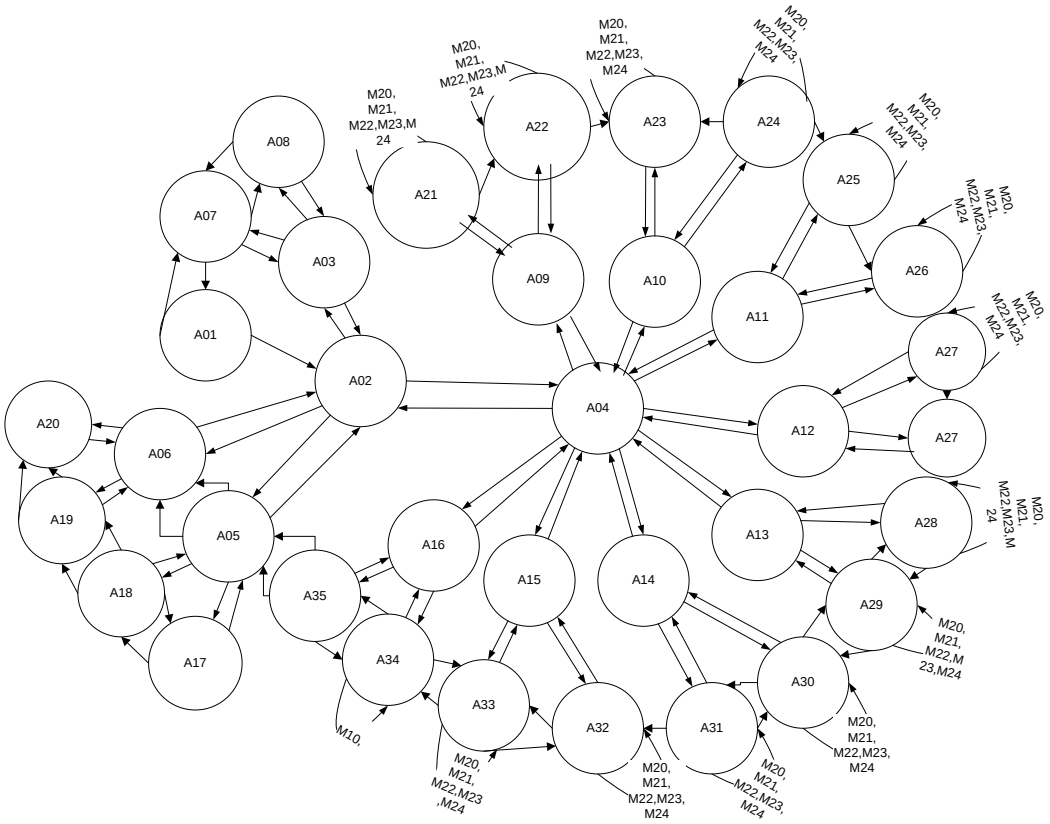


Gambar 3. 59 Perancangan pesan

3.3.2.4 Jaringan Simantik

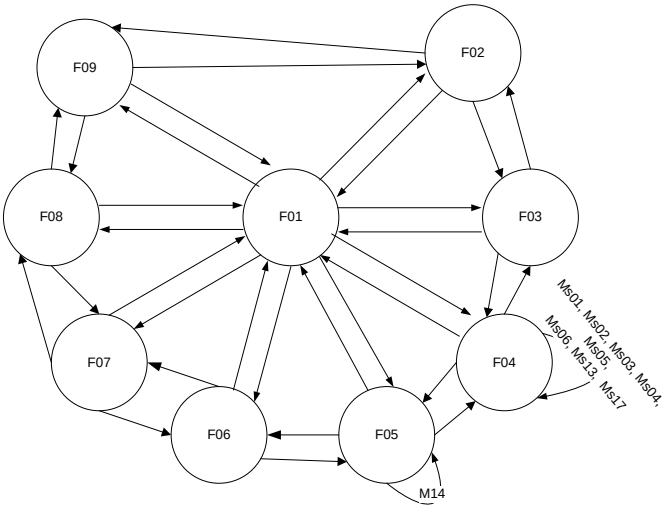
Setelah melakukan perancangan antarmuka dan perancangan pesan maka dilakukanlah perancangan terhadap aliran dari menu-menu yang ada di program akan digambarkan dalam sebuah jaringan simantik.

1. Jaringan Simantik Admin



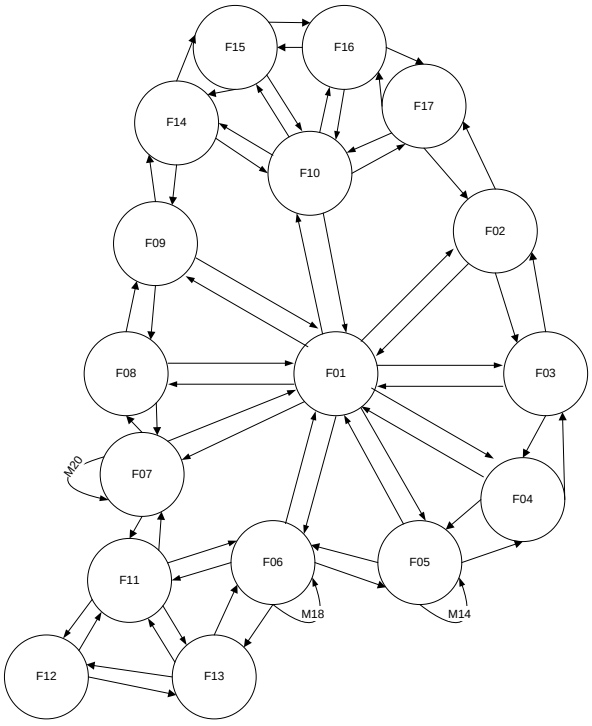
Gambar 3. 60 Jaringan simantik admin

2. Jaringan Simantik Pengunjung



Gambar 3. 61 Jaringan simantik pengunjung

3. Jaringan Simantik Member

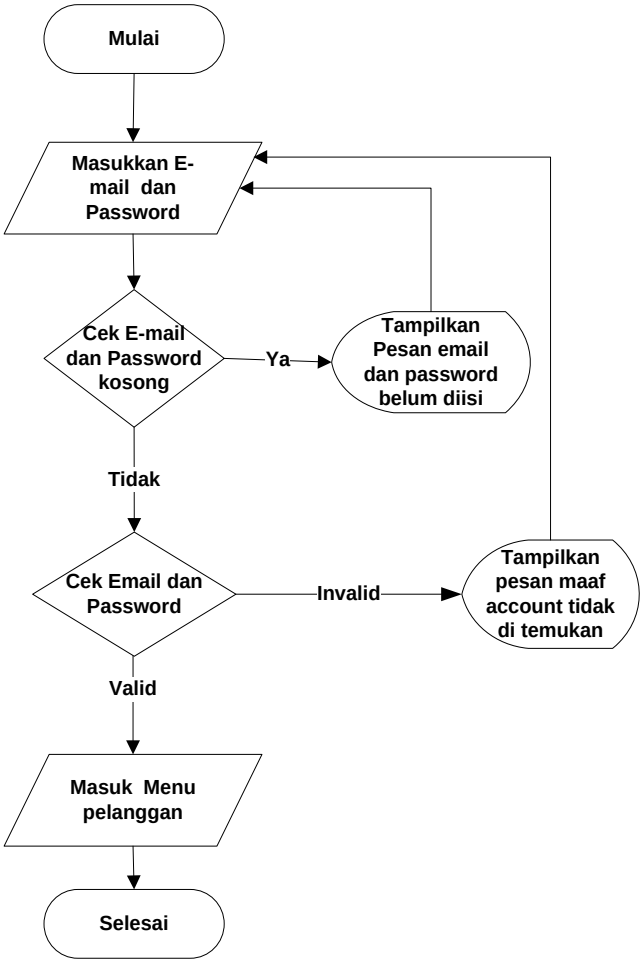


Gambar 3. 62 Jaringan simantik member

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 :

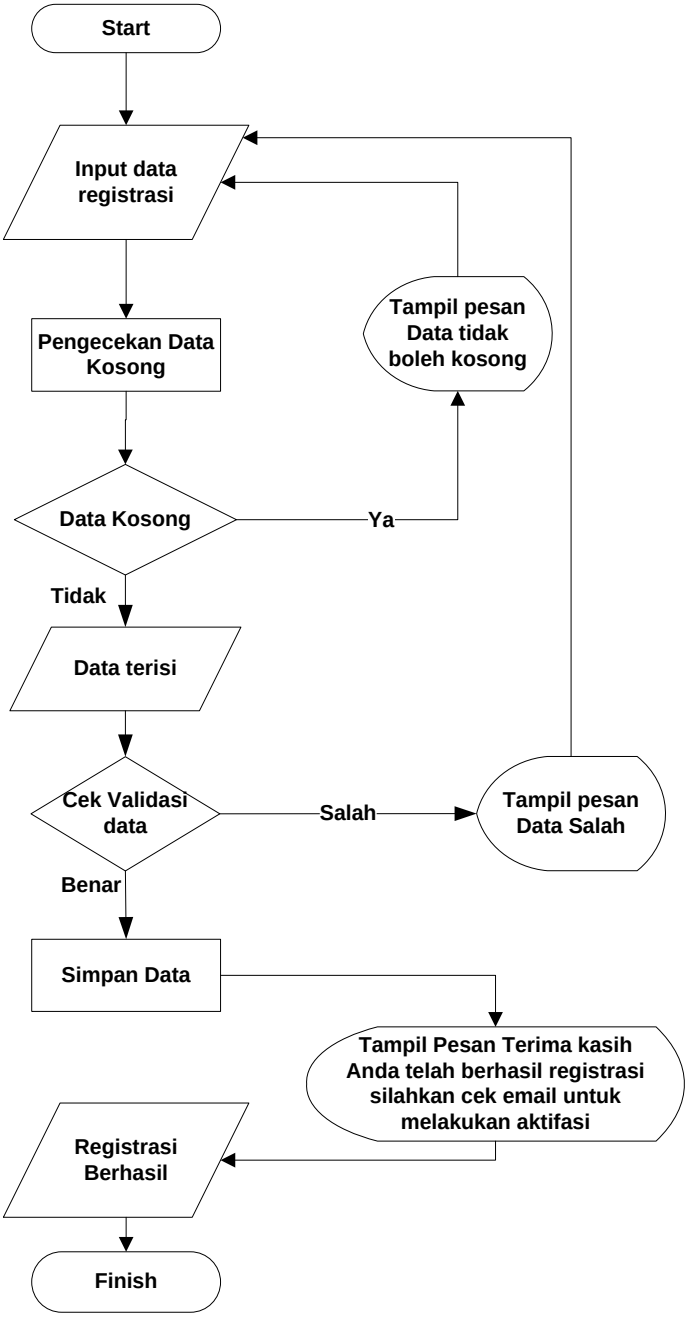
a. Prosedural Login



Gambar 3. 63 Prosedur login

b. Prosedur Registrasi

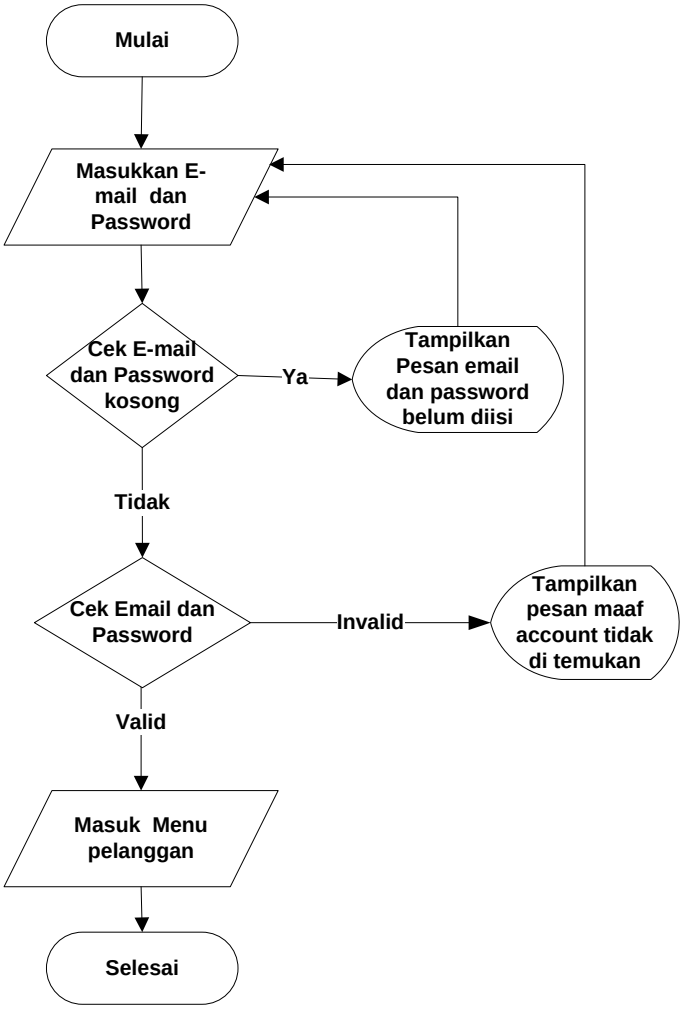
Prosedural Registrasi, prosedur ini dilakukan ketika pengguna akan melakukan registrasi. Prosedur registrasi dapat dilihat pada gambar 3.94.



Gambar 3. 64 Prosedur registrasi

c. Prosedur Input Data Login

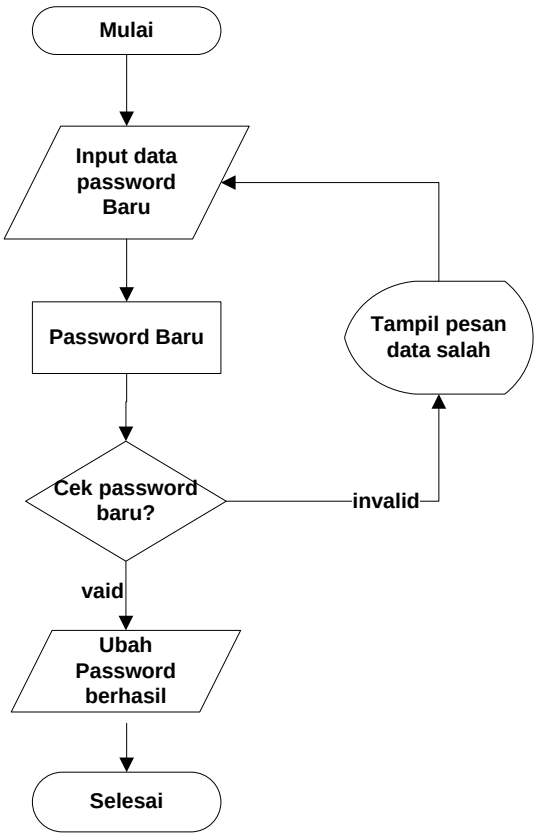
Prosedur *login*, merupakan prosedur yang terjadi ketika member akan mengakses aplikasi. Prosedu *login* dapat dilihat pada gambar 3.95.



Gambar 3. 65 Prosedur input data login

d. Prosedur Ganti Password

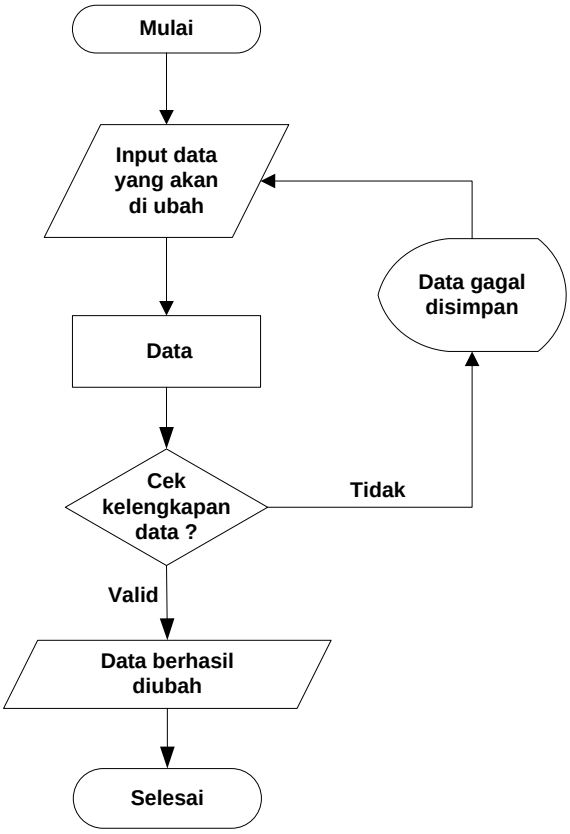
Prosedur ganti password, merupakan prosedur yang terjadi ketika member ingin mengganti password. Prosedur ganti *password* dapat dilihat pada gambar 3.96.



Gambar 3. 66 Prosedur ganti password

e. Prosedur Edit Data

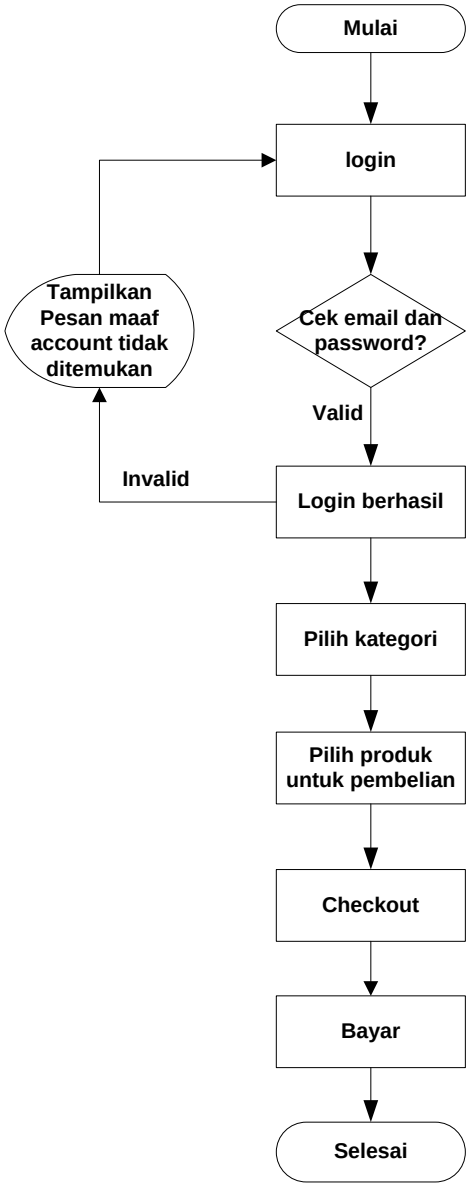
Prosedur edit data, merupakan prosedur yang terjadi ketika member ingin mengedit data. Prosedural edit data dapat dilihat pada gambar 3.97.



Gambar 3. 67 Prosedur Edit Data

f. Prosedur Pembelian

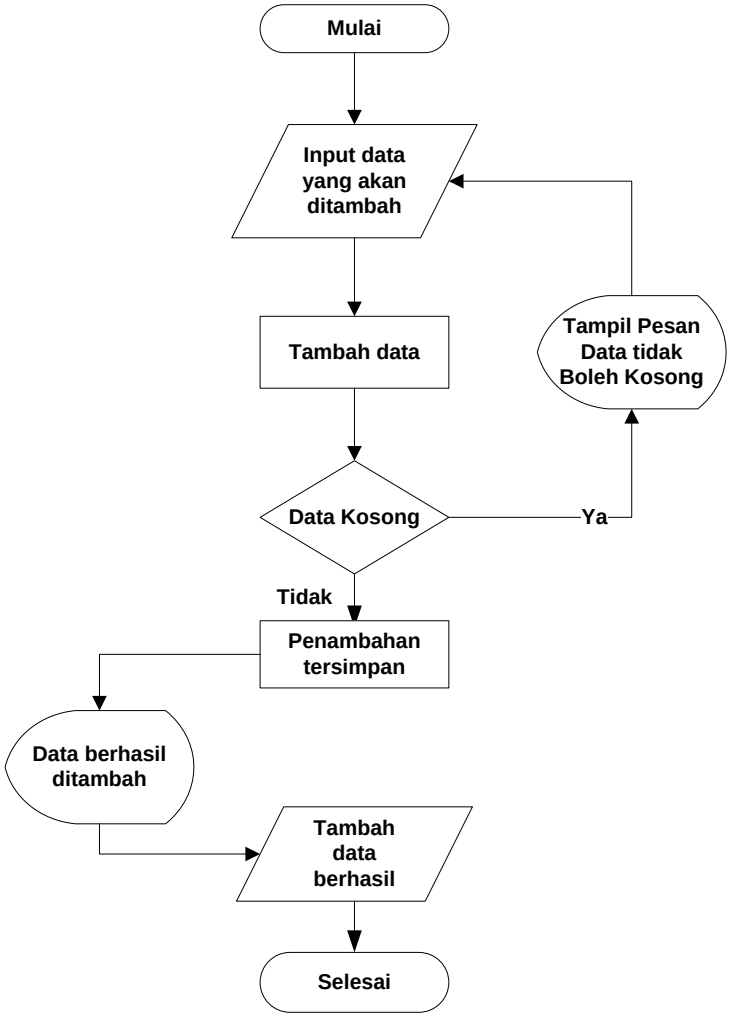
Prosedur pembelian, prosedur ini dilakukan ketika member akan melakukan pembelian. Prosedur pembelian dapat dilihat pada gambar 3.99.



Gambar 3. 68 Prosedur pembelian

g. Prosedur Tambah Data

Prosedur tambah data, prosedur ini dilakukan ketika admin akan melakukan penambahan data. Prosedur tambah data dapat dilihat pada gambar 3.100.



Gambar 3. 69 Prosedur Tambah Data