Bab III

Analisis Dan Perancangan Sistem

III.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap desain sistem. Dalam analisis sistem dilakukan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan sehingga ditemukan kelemahan-kelemahannya, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

III.1.1 Analisis Masalah

Sesuai dengan hasil penelitian, Kogasquare merupakan suatu perusahaan menengah yang bergerak dalam bidang penjualan dan penawaran jasa pemesanan perlengkapan ibadah. Sekarang ini Kogsquare menginginkan perluasan kemampuan agar bisa melayani pelanggan-pelanggan bisnisnya baik yang di dalam atau pun yang di luar kota, selain itu Kogasquare juga menginginkan penyampaian informasi yang lebih luas lagi mengenai produk-produk yang di tawarkannya. Pemesanan dan pembelian yang ada di Kogsquare masih dilakukan secara manual.

III.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur atau proses sistem memberikan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan. Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui lebih jelas lagi bagaimana cara kerja sistem tersebut. Prosedur sistem yang sedang berjalan pada Toko Koga saat ini terdiri atas empat prosedur yaitu:

1. Prosedur pengadaan produk.
2. Prosedur promosi produk.
3. Prosedur penjualan produk.
4. Prosedur pembuatan laporan.

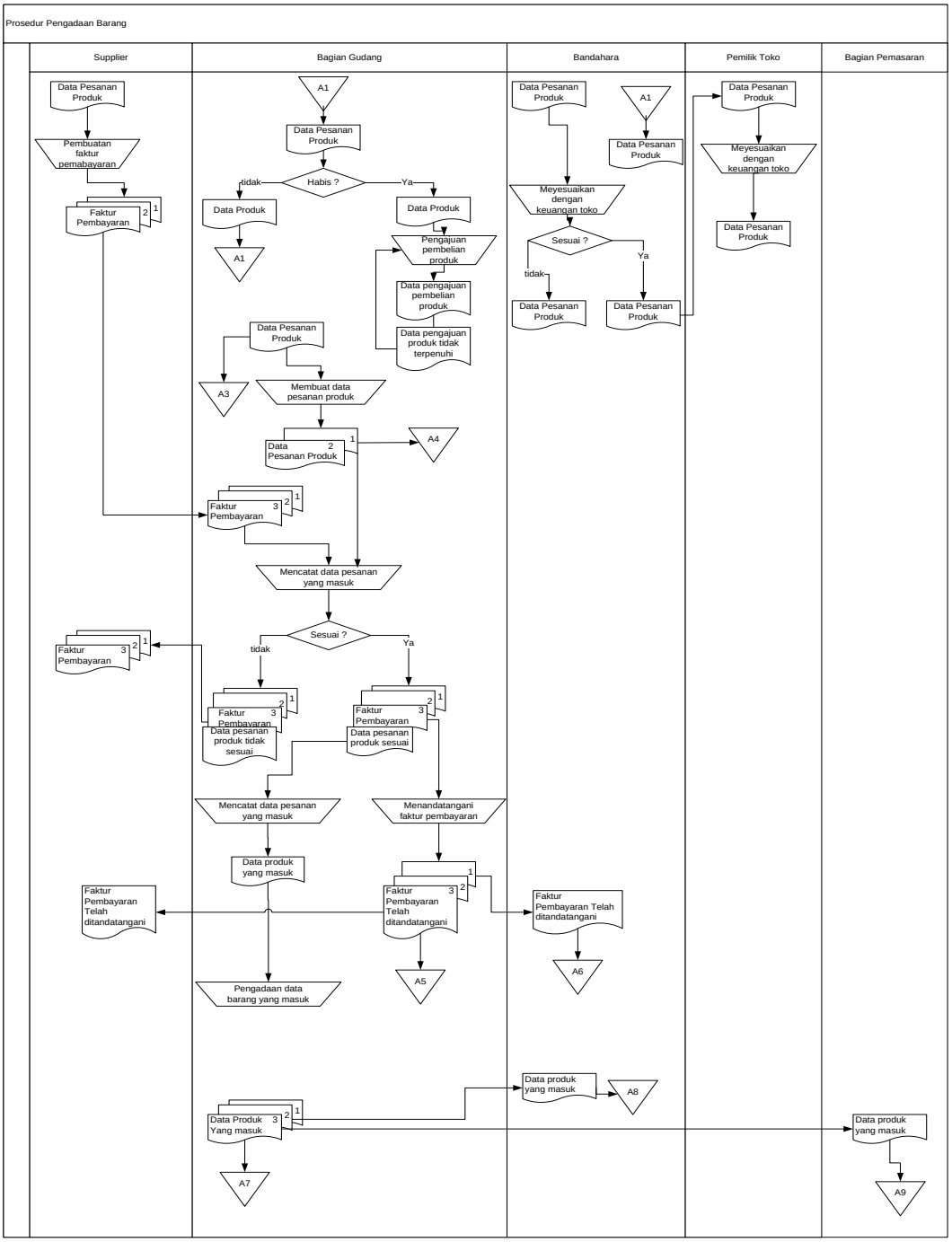
III.1.2.1 Prosedur Pengadaan Produk

Prosedur pertama yaitu prosedur pengadaan produk, prosedur ini memliki alur sebagai berikut:

1. Bagian gudang mengecek data produk apakah stok masih ada atau tidak.
2. Jika stok produk masih ada maka produk akan dikembalikan lagi ke dalam arsip data produk. Jika produk habis maka bagian gudang akan membuat data pengajuan pembelian produk ke bendahara.
3. Bendahara akan menyesuaikan data pengajuan pembelian produk dengan toko, apakah terpenuhi atau tidak.
4. Apabila data pengajuan pembelian produk tidak terpenuhi maka data tersebut dikembalikan kepada bagian gudang.

5. Apabila data pengajuan produk terpenuhi maka bendahara akan memberikan data pengajuan produk kepada pemilik took untuk disetujui.
6. Data pengajuan pembelian produk yang telah disetujui, akan diberikan kembali kepada bagian gudang.
7. Bagian gudang menerima data pengjuan pembelian produk yang telah di setujui. Data pengajuan pembelian produk yang talah disetujui diarsipkan.
8. Bagian gudang membuat data pesanan produk, kemudian data pesanan produk akan diberikan kepada supplier.
9. Bagian gudang melakukan pengecekan faktur berdasarkan pesanan produk. Apabila data pesanan produk tidak sesui dengan produk, maka data pesanan produk dan faktur akan diberikan lagi kepada supplier.
10. Jika pesanan produk sesuai, maka bagian gudang akan menandatangani tanda terima faktur pembayaran dari supplier sebanyak tiga rangkap, rangkap pertama untuk supplier, rangkap kedua untuk bagian gudang sebagai arsip bukti penerimaan produk, rangkap ketiga untuk bendahara sebagai arsip pengadaan produk.
11. Bagian gudang mencatat data produk yang masuk, data pesanan produk yang sesuai dijadikan arsip data produk. Data produk yang masuk dijadikan sebagai arsip oleh bagian gudang/ Bagian gudang melakukan penggandaan data produkproduk yang masuk sebanyak dua rangkap. Rangkap pertama untuk bagian keuangan sebagai arsip

penerimaan data produk yang baru, rangkap kedua untuk bagian pemasaran sebagai arsip data produk yang masuk dilihat pada gambar III.1.



Gambar III.1 Prosedur Pengadaan Barang

Keterangan :

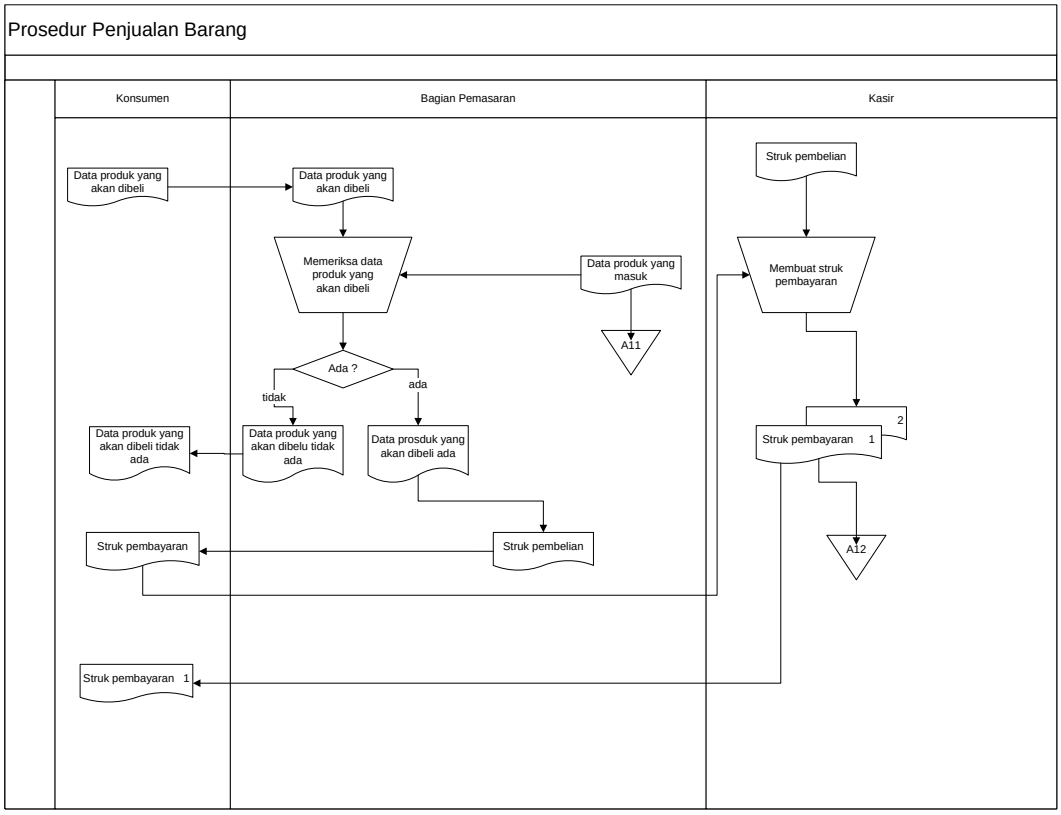
A1 : Arsip data produk.
A2 : Arsip data keuangan took.
A3 : Arsip data pengajuan pembelian produk yang telah disetujui dan dipegang oleh bagian gudang.
A4 : Arsip faktur pembayaran yang dipesan dan dipegang oleh bagian gudang.
A5 : Arsip faktur pembayaran pengadaan produk yang telah ditandatangani dan dipegang oleh bagian gudang.
A6 : Arsip faktur pembayaran pengadaan produk yang telah ditandatangani dan dipegang oleh bendahara.
A7 : Arsip data produk yang masuk unutk bagian gudang.
A8 : Arsip data produk yang masuk untuk bendahara.
A9 : Arsip data produk yang masuk untuk bagian pemasaran.
A10 : Arsip data pesanan produk untuk bendahara.

III.1.2.2 Prosedur Penjualan Produk

Prosedur berikutnya yaitu prosedur produk. Produk ini memiliki alur sebagai alur proses sebagai berikut :

1. Konsumen menanyakan data produk yang akan dibeli kepada bagian pemasaran.
2. Bagian pemasaran memeriksa apakah data produk yang diminta konsumen ada atau tidak berdasarkan data yang masuk. Apabila data produk yang diminta konsumen tidak ada, maka bagian pemasaran akan memberitahukan kepada konsumen data yang diinginkan tidak ada.

3. Jika ada produk yang diminta konsumen ada, maka bagian pemasaran akan memberikan produk yang diinginkan, kemudian akan membayar sejumlah uang kepada kasir.
4. Bagian kasir membuat struk pembayaran sebanyak dua rangkap, rangkap pertama untuk konsumen dan rangkap kedua untuk arsip produk yang terjual dilihat pada gambar III.2.



Gambar III.2 Prosedur Penjualan Produk

Keterangan.

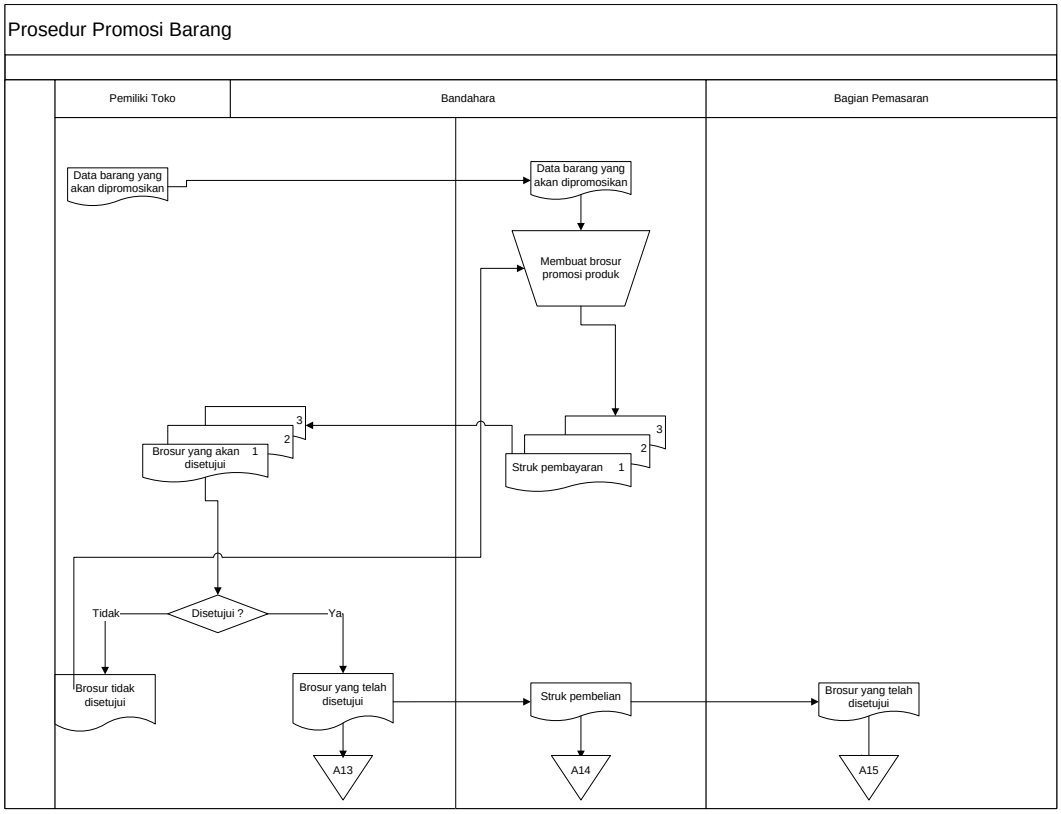
A11 : Arsip data produk yang masuk untuk bagian pemasaran.

A12 : Arsip data produk yang terjual.

III.1.2.3 Prosedur Promosi Produk

Prosedur yang ketiga yaitu prosedur promosi produk. Prosedur ini memliki alur proses sebagai berikut:

1. Pemiliki took mambuat data produk yang akan dipromosikan.
2. Data produk yang telah dibuat oleh pemiliki took kemudian diserahkan ke bendahara.
3. Setelah bendahara menerima data produk yang akan dipromosikan kemudian bendahara membuat brosur sebanyak tiga rangkap. Rangkap pertama untuk pemilik took, rangkap kedua untuk arsip bendahara, rangkap ketiga untuk bagian pemasaran.
4. Brosur yang telah dicetak oleh bendahara kemudian diserahkan kepada pemiliki toko untuk distujui.
5. Jika brosur tidak disetujui maka brosur akan kembali diserahkan kepada bagian pemasaran untuk dipromosikan.
6. Brosur rangkap pertama yang telah disetejui dijadikan arsip untuk pemilik toko. Untuk flowmap prosedur promosi produk dilihat pada gambar III.3.



Gambar III.3 Prosedur Promosi Produk

Keterangan :

A13 : Arsip brosur yang telah disetujui.

A14 : Arsip brosur yang telah disetujui untuk bendahara.

A15 : Arsip brosur yang telah disetujui untuk bagian pemasaran.

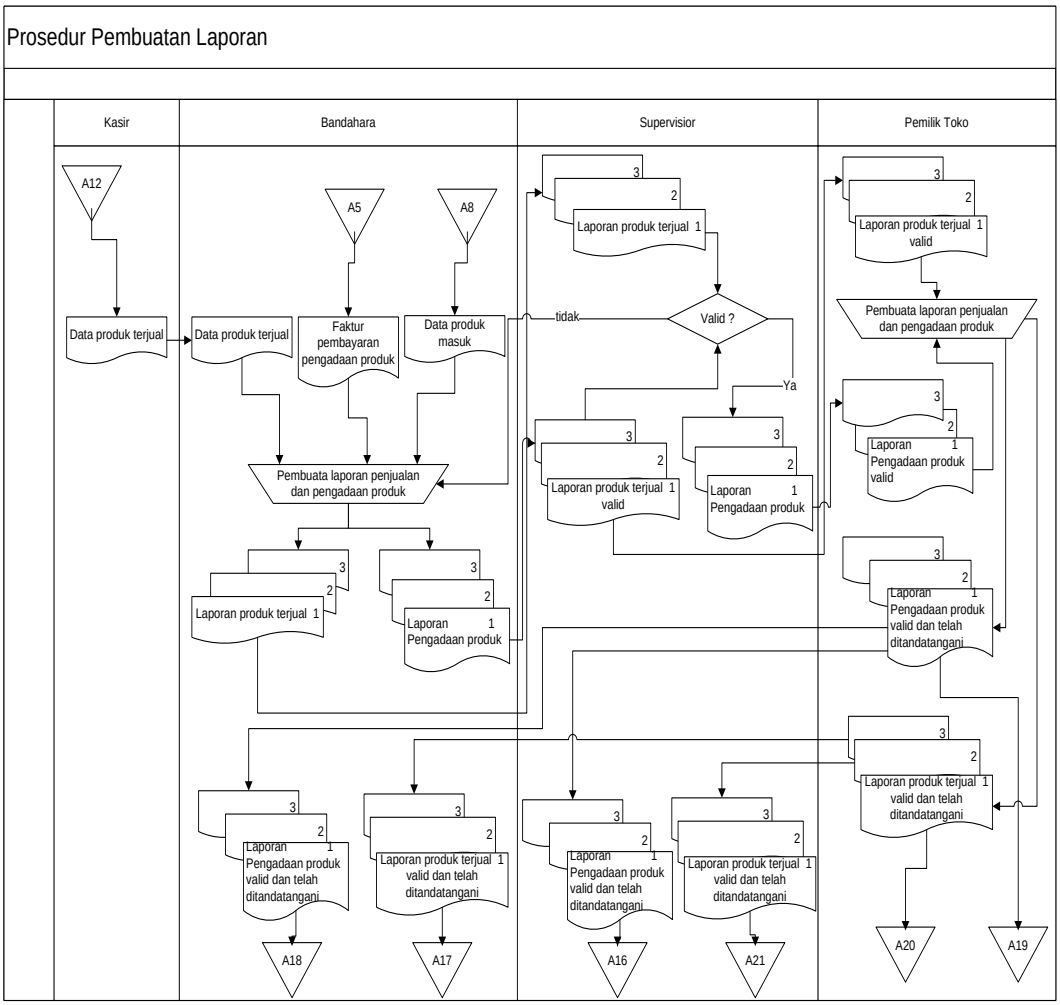
III.1.2.4 Pembuatan Laporan

Laporan pada prosedur pembuatan laporan adalah laporan penjualan produk berdasarkan arsip data produk yang terjual dan laporan pengadaan produk dan faktur pembayaran, adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Bagian kasir memberikan arsip data produk yang dibeli dan struk pembayaran ke bendahara.

2. Bendahara membuat laporan pengadaan prouk berdasarkan arsip data prroduk yang masuk dan faktur pembayaran.
3. Bendahara membuat laporan penjualan produk dan laporan pengadaan produk sebanyak tiga rangkap untuk tiap-tiap pembuatan laporan.
4. Setelah laporan selesai dibuat, laporan pengadaan produk dan laporan penjualan produk diberikan kepada supervisor untuk diperiksa apajah valid atau tidak. Apabila laporan valid maka laporan akan diberikan kepada pemilik toko untuk ditandatangani.
5. Apabila laporan tidak valid maka akan diserhakan kembali kepada bendahara.
6. Laporan ppengadaan produk dan penjualan produk yang telah valid diserahkan kepada pemilik toko untuk ditandatangani.
7. Laporan pengadaan produk dan penjualan produk yang valid dan telah ditandatangani oleh pemilik toko, akan dijadikan sebagai arsip laporan. Rangkap kedua laporan yang sudh ditandatangani dan sudah valid diberikan kepada supervisior untuk dijadikan sebagai arsip laporan pengadaan produk dan penjualan produk sedangkan rangkap ketiga untuk bendahara.

Untuk gambar flowmap prosedur pembuatan laporan dapat dilihat pada gambar III.4.



Gambar III.4 Prosedur Pembuatan Laporan

Keterangan.

A16 : Laporan pengadaan produk yang sudah valid dan sudah ditandatangani untuk supervisior.

A17 : Arsip laporan produk terjual yang sudah valid dan sudah valid dan sudah ditandatangani

A18: Laporan pengadaan produk yang sudah ada calid dan sudah sitandatangani untuk bendahara.

A19 : Laporan pengadaan produk yang sudah valid dan sudah ditandatangani untuk pemilik toko.

A20 : Arsip laporan produk terjual yang sudah valid dan sudah ditandatangani untuk pemilik toko.

A21 : Arsip laporan produk terjual yang sudah valid dan sudah ditandatangani untuk supervisior.

III.1.3 Solusi yang ditawarkan

Untuk mengurangi permasalahan-permasalahan yang ada di Toko Koga, maka penulis memberikan solusi dengan membangun sebuah sistem berupa *website* penjualan *online*. Dengan sistem tersebut diharapkan masalah pengolahan barang yang manual, penjualan yang bersifat konvensional dan masalah promosi produk dapat teratasi. Sehingga pihak Toko Koga dapat memperluas jangkauan promosi dan penjualan, selain itu memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk pembelian barang dengan melakukan pemesanan barang secara *online*. SEO (*Search Engine Optimaziton*) adalah sebuah pegoptimasian sebauh halaman situs yang berfungsi untuk membangun sebuah situs yang *Search Engine Friendly*. Begitu juga dengan keamanan dalam bertransaksi sudah menggunakan SSL (*Secure Socket Layer*).

III.1.4 Analisis kebutuhan *non fungsional*

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

keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukkan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

III.1.4.1 Analisis pengguna

Sistem yang akan dibangun digunakan oleh 3(tiga) jenis pengguna, yaitu admin, *member* dan pengunjung. Admin dapat melakukan semua operasi di dalam perangkat lunak ini seperti tambah data, edit data, dan hapus data. Sedangkan member hanya dapat melakukan pemesanan dan pembelian produk saja serta melihat daftar pemesanan yang sedang berjalan, sementara pengunjung hanya dapat melihat produk yang ditawarkanbeserta detailnya, cara pemesanan, cara pembayaran, cara pengiriman dan kontak kami.

1. Admin, bertugas mengelola keseluruhan aplikasi termasuk penginputan produk-produk yang akan dijual.
2. *Member*, merupakan orang yang dapat melakukan pemesanan dan pembelian produk serta dapat melihat produk-produk yang ditawarkan dan proses pemesanan yang sedang berjalan.
3. Pengunjung, merupakan orang yang hanya dapat melihat informasi produk yang ditawarkan.

III.1.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan dalam perancangan, pembangunan, dan untuk menjalankan seluruh layanan sistem aplikasi penjualan online.

A. Proses bisnis yang sedang berjalan pada Toko Kogsquare meliputi penjualan, pemesanan, dan pembayaran menggunakan perangkat keras yang terdapat pada sisi elanggan dan sisi pengelola usaha antara lain :

1. Perangkat keras yang digunakan pada sisi pelanggan.
    a. Seperangkat alat komunikasi dengan menggunakan teknologi mobile berupa telepon genggam ataupun telepon rumah yang dapat digunakan sebagai sarana dalam melakukan konfirmasi pemesanan maupun pembyaran pesanan yang dilakukan oleh pelanggan.
    b. Seperangkat komputer minimalis yang dapat digunakan untuk menjelajah internet dengan spesifikasi yang dianjurkan di kogasquare pada tabel III.1:

Tabel III.1 Spesifikasi Perangkat Keras pada sisi Pelanggan

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Pentium IV 1.7 GHZ
2	*Hard Disk*	80 GB
3	Memori	Memori DDR 256 Mb
4	VGA Card	VGA Card *On-Board 64* Mb
5	Monitor	Monitor 14 inch
6	*Keyboard*	*Keyboard* Standard
7	*Mouse*	*Mouse* Standard
8	*Ethernet card (*LAN*)*	100 Mbps

2. Perangkat keras yang digunakan pada sisi pengelola usaha.
    a. Alat komunikasi berupa telepon, dan fax yang dapat digunakan sebagai srana pemenuhan kebutuhan dalam melakukan konfirmasi pemesanan, pembayaran, dan lainnya.

b. Untuk melakukan pemasaran produk yang di jual oleh Kogasquare, dibutuhkan seperangkat komputer yang terkoneksi dengan internet yang sangat dibutuhkan dalam memberi informasi. Adapun spesifikasi perangkat keras yang terdapat di kogasquare pada tabel III.2 :

Tabel III.2 Spesifikasi Perangkat Keras pada sisi Pengelola Usaha

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Pentium IV 2.4 GHZ
2	*Hard Disk*	120 GB
3	Memori	Memori DDR 1 gb
4	VGA Card	VGA Card *On-Board 128* Mb
5	Monitor	Monitor LCD 17 inch
6	*Optical drive*	DVD – RW 16x
7	*Keyboard*	*Keyboard* Standard
8	*Mouse*	*Mouse* Standard
9	*Ethernet card (*LAN*)*	100 Mbps
10	*Printer*	Printer hitam - putih

B. Kebutuhan perangkat keras pada sistem yang akan dibangun

Pembangunan aplikasi penjualan online (e-commerce) di kogasquare membutuhkan perangkat keras yang sesuai untuk dapat menjalankan aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan untuk pemrograman web, desain web, dan web server. Adapun spesifikasi perangkat keras minimum yang dibutuhkan dalam pembagunan dan perancangan aplikasi di kogasquare pada tabel III.3:

Tabel III.3 Spesifikasi Perangkat Keras pada Sistem yang akan dibangun

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Pentium IV 3.0 GHZ
2	*Hard Disk*	120 GB
3	Memori	Memori DDR 1 gb
4	VGA Card	VGA Card *On-Board 128* Mb

5	Monitor	Monitor LCD 17 inch
6	*Optical drive*	DVD – RW 16x
7	*Keyboard*	*Keyboard* Standard
8	*Mouse*	*Mouse* Standard
9	*Ethernet card (*LAN*)*	100 Mbps
10	*Printer*	Printer hitam - putih

Sistem yang akan di bangun adalah sebuah perangkat lunak berbasiskan web online, sehingga membutuhkan teknologi komputer dan jaringan koneksi internet. Selain itu, dibutuhkan printer sebagai alat pencetak yang akan digunakan untuk membuat laporan persediaan produk, dan laporan transaksi secara berkala. Adapun perangkat keras yang di rekomendasikan untuk mengimplementasikan aplikasi penjualan online yang akan di bangun di kogasquare pada tabel III.4:

Tabel III.4 Spesifikasi Perangkat Keras Yang akan direkomendasi

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Pentium IV 2.4 GHZ
2	*Hard Disk*	120 GB
3	Memori	Memori DDR 1 gb
4	VGA Card	VGA Card *On-Board 128* Mb
5	Monitor	Monitor LCD 17 inch
6	*Optical drive*	DVD – RW 16x
7	*Keyboard*	*Keyboard* Standard
8	*Mouse*	*Mouse* Standard
9	*Ethernet card (*LAN*)*	100 Mbps
10	*Printer*	Printer hitam - putih

Tabel III.5 Spesifikasi Perangkat Keras Yang akan direkomendasi

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Pentium IV 3.0 GHZ
2	*Hard Disk*	120 GB
3	Memori	Memori DDR 1 gb

4	VGA Card	VGA Card *On-Board 128* Mb
5	Monitor	Monitor LCD 17 inch
6	*Optical drive*	DVD – RW 16x
7	*Keyboard*	*Keyboard* Standard
8	*Mouse*	*Mouse* Standard
9	*Ethernet card (*LAN*)*	100 Mbps
10	*Printer*	Printer hitam - putih

C. Evaluasi kebutuhan perangkat keras

Perangkat keras digunakan pada prosedur bisnis yang sedang berjalan di kogasquare sangat bergantung kepada alat komunikasi telepon karena tidak adanya antar-muka yang dapat menghubungkan antara konsumen dan pengelola usaha dalam proses konfirmasi pemesanan, pebayaran, maupun pengiriman dengan aman, cepat, dan terpercaya.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang perangkat keras, dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat keras yang telah tersedia di kogasquare dengan spesifikasi kebutuhan perangkat keras dalam pembangunan dan impelmentasi aplikasi e-commerce telah sesuai, sehingga tidak perlu dilakukan penambahan spesifikasi perangkat keras.

III.1.4.3 Analisis kebutuhan perangkat lunak

A. Fakta perangkat lunak pada sistem yang sedang berjalan

Perangkat lunak yang digunakan di kogasquare untuk menunjang proses kerja pada sistem yang sedang berjalan adalah:

1. Sistem Operasi Windows XP SP2
2. Microsoft Office Excel 2007
3. Microsoft Office Word 2007
4. Microsoft Office publisher 2007

5. Corel Draw X2
6. Adobe Photoshop CS2
7. Mozilla firefox 3.6

B. Kebutuhan perangkat lunak pada sistem yang akan dibangun

Pembangunan aplikasi e-commerce membutuhkan beberapa perangkat lunak pendukung sebagai berikut:

1. Sistem operasi Windows XP SP2
2. Adobe Dreamweaver CS2
3. XAMPP Web Server 1.7.3 For Windows
4. MySQL Server
5. Microsoft Visio 2003
6. Filezilla FTP Client 3.5

Sedangkan untuk implementasi dan aplikasi e-commerce yang dibangun membutuhkan perankat lunak sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows XP SP2.
2. Mozilla firefox 2.5 dan versi selanjutnya.
3. Adobe Reader 9.0 dan versi selanjutnya.
4. Yahoo messenger 9.0 dan versi selanjutnya.
5. Nero burning room 9.0.
6. Winrar 3.0.

C. Evaluasi kebutuhan perangkat lunak

Berdasarkan analisis kebutuhan perangkat lunak dapat diambil kesimpulan bahwa penambahan aplikasi untuk mengoptimalisasi proses kerja dari aplikasi e-commerce di kogasquare harus dilakukan. Penamabahan perangkat lunak yang ada di kogasquare harus memenuhi yang telah diuraikan pada analisis kebutuhan perangkat lunak.

III.1.4.4 Analisis SSL

Protokol HTTP secara alamiah bersifat terbuka terhadap penyusupan. Paket-paket data yang melintas melalui *router* internet dapat disadap dan dibaca. Namun informasi kartu kredit diinginkan agar tidak mudah terbaca, untuk itu dibutuhkan penggunaan *Secure Socket Layer* atau SSL. SSL adalah protokol tambahan dimana key dan sertifikat dari suatu situs *e-commerce* akan ditransfer ke browser atau ke server lain. Melalui SSL, browser akan dapat memverifikasi sertifikat dari situs tersebut sehingga dapat mengetahui identitas pengirim sebenarnya. Tata cara enkripsi ini masih mengandung kelemahan yakni pada aspek sumber daya manusia apabila kurang jujur, yakni jika terjadi akses tidak sah dilakukan oleh orang yang sudah berada dalam sistem. Untuk web server Apache, ditambahkan modul SSL pada saat instalasinya. Untuk dapat melakukan autorisasi kartu kredit, diperlukan sertifikat. Contoh yang paling sering digunakan adalah VeriSign, yang memiliki layanan PayfloPro. Setelah Apache dikonfigurasi dengan SSL, maka website aplikasi dapat berkomunikasi dengan browser secara *secure*. Cirinya: URL dimulai dengan https:// , browser akan mencari Port 443 dan mencari serifikat. Dalam PHP, banyak fitur yang dapat digunakan untuk dapat

berhubungan dengan situs lain. Misalnya fungsi fopen(). Namun fungsi-fungsi berhubungan dengan filesistem atau URL tidak mendukung bekerja dengan SSL, sehingga diperlukan kumpulan fungsi khusus atau program diluar PHP. Opsi-opsi dalam PHP 4 dapat mendukung layanan proses pembayaran. Langkah-langkah dalam pembuatan ssl adalah sebagai berikut :

1. Di dalam index.php di beri session_start(); agar dapat di eksekusi yang pertama ke sisi server.
2. Beri di header location https agar terverifikasi ssl di server
3. Include file config agar koneksi ke servernya masuk adalah dilihat pada gambar III.5.

```
session_start();
header("Location: https://www.kogasquare.com/");
include("config.php");
include("system/databases.php");
```

Gambar III.5 SSL (Secure Socket Layer)

III.1.4.5 Analisis Penerapan SEO

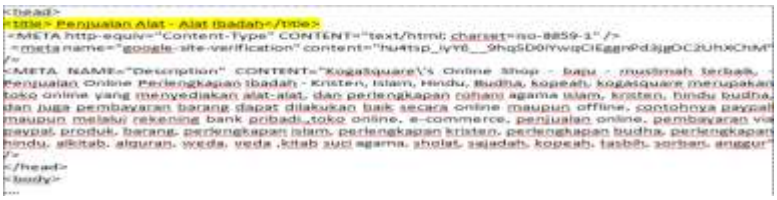
SEO (*Search Engine Optimization*) adalah serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan volume dan kualitas trafik dari mesin pencari menuju alamat situs web tertentu dengan memanfaatkan mekanisme kerja alami algoritma mesin pencari tersebut.

Langkah – langkah penerapan SEO dengan Metode Google Webmaster :

On Page Optimization

i. Membuat *title page* yang berbeda

Membuat title halaman yang berbeda dapat dilihat pada Gambar dengan halaman – halaman yang lainnya, sesuai dengan isi dari konten situs yang di maksud adalah dilihat pada gambar III.6.



Gambar III.6 Title Page

Yang akan memberikan informasi pada hasil pencarian mesin pencari, dan akan memudahkan para pengunjung yang mencari sebuah informasi yang di maksud. Halaman hasil pencarian dapat dilihat pada Gambar III.7 dan III.8.



Gambar III.7 Hasil pencarian



Gambar III.8 Title Browser

ii. Gunakan *Description* pada *Meta Tag*

Description pada *Meta Tag* memberikan penjelasan mengenai apa isi dari kontent situs web yang di maksud dapat dilihat pada Gambar III.9.

```
<head>
<title> Penjualan Alat - Alat Ibadah</title>
 <META http-equiv="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=iso-8859-1" />
  <meta name="google-site-verification" content="hu4tsp_jyY6__9hqSD0iYwqCIEggnPd3jgOC2UhXChM"
/>
<META NAME="Description" CONTENT="KogaSquare\'s Online Shop - baju - muslimah terbaik, -
Penjualan Online Perlengkapan Ibadah - Kristen, Islam, Hindu, Budha, kopeah, kogasquare merupakan
toko online yang menyediakan alat-alat, dan perlengkapan rohani agama islam, kristen, hindu budha,
dan juga pembayaran barang dapat dilakukan baik secara online maupun offline, contohnya paypall
maupun melalui rekening bank pribadi.,toko online, e-commerce, penjualan online, pembayaran via
paypal, produk, barang, perlengkapan islam, perlengkapan kristen, perlengkapan budha, perlengkapan
hindu, alkitab, alquran, weda, veda ,kitab suci agama, sholat, sajadah, kopeah, tasbih, sorban, anggur"
/>
</head>
<body>
....
```

Gambar III.9 Description

Penjelasan mengenai isi konten situs web akan memberikan kemudahan bagi para mesin pencari untuk memberikan informasi pada user yang sedang mencari informasi, dapat dilihat pada Gambar III.10.



Gambar III.10 Tampilan deskripsi di hasil pencarian

iii. Membuat dan mengefektifkan *robots.txt*

robots.txt memberikan informasi pada robot mesin pencari untuk tidak mengindex direktori atau file yang diinfokan, dapat dilihat pada Gambar III.11.



Gambar III.11 Location robots.txt

III.1.4.6 Aturan Bisnis Sistem

Aturan bisnis adalah kalimat yang mendefinisikan atau membatasi beberapa aspek bisnis atau dapat didefinisikan sebagai batasan yang harus diikuti ketika sistem beroperasi. Aturan bisnis dimaksudkan untuk menjamin struktur bisnis atau mengendalikan perilaku bisnis. Klasifikasi aturan bisnis atau tipe dalam aturan bisnis :

A. Batasan Struktural yaitu aturan-aturan yang mendefinisikan struktur statis organisasi.
B. Batasan Operasional yaitu aturan-aturan yang membatasi operasi-operasi yang sedang berjalan.

A. Batasan Struktural

Dalam aturan bisnis yang akan diterapkan pada sistem penjualan online terdapat beberapa batasan struktural antara lain adalah :

1. Setiap produk memiliki satu kategori, dengan kata lain setiap kategori dapat memiliki banyak produk.
2. Setiap stok memiliki satu produk, dan satu ukuran sehingga satu produk memiliki banyak stok.
3. Setiap data pesanan menyimpan seluruh history dari data member, data kurs, data pengiriman, data stok, dan data produk agar validitas data teruji.
4. Setiap data pesanan hanya terdiri dari 1 retur barang.
5. Data pengiriman yang dapat dipilih pada pesanan terbatas pada data yang terdapat dalam data biaya kirim.
6. Setiap data provinsi terdiri dari banyak kota.
7. Setiap data biaya kirim terdiri dari 1 kota dan 1 jenis kirim yang harga tidak boleh lebih kecil dari 0.
8. Harga produk, tidak boleh lebih kecil atau sama dengan 0.
9. Jumlah stok, diskon tidak boleh kecil dari 0.
10. Setiap stok harus memiliki 1 atau lebih gambar untuk dapat ditampilkan pada data katalog produk.

11. Jumlah stok yang dimasukkan keranjang tidak boleh lebih kecil atau sama dengan 0, dan tidak boleh melebihi jumlah stok yang tersedia.
12. Setiap data testimonial dimiliki oleh seorang member, dan setiap data berita ditulis oleh seorang administrator.
13. Setiap pesanan terdiri dari 1 atau lebih detail pesanan, dan setiap retur terdiri dari 1 atau lebih detail retur.
14. Setiap member dapat melakukan banyak pemesanan, dan setiap stok bisa terdapat dalam banyak pemesanan.
15. Setiap data testimonial, dan data berita diterbitkan oleh seorang operator agar dapat tampil di halaman utama.
16. Katalog produk disusun berdasarkan kategori.

B. Batasan Operasional

Ada beberapa batasan operasional yang terdapat pada aturan bisnis yang akan diterapkan pada sistem penjualan online, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Aturan bisnis pendaftaran member

   Setiap pelanggan yang telah mendaftar sebagai member wajib melakukan aktivasi akun melalui link aktivasi yang dikirim ke email pelanggan, hal ini ditujukan untuk mengatasi spam.

2. Aturan bisnis pemesanan barang
   a. Pelanggan yang dapat melakukan pemesanan barang hanyalah pelanggan yang telah terdaftar sebagai member dan status akunnya telah diaktivasi.
   b. Stok barang berkurang pada saat pemesanan.

c. Stok barang yang dimasukkan kedalam keranjang belanja tidak boleh melebihi jumlah stok barang yang tersedia.
d. Setiap member harus menginputkan data pengiriman dan menyetujui syarat dan ketentuan dari toko untuk melanjutkan konfirmasi pemesanan.
e. Setiap pesanan yang tidak dibayar dalam jangka waktu 3 hari akan secara otomatis berubah status menjadi *Expired* atau kadaluarsa.
f. Barang yang telah dimasukkan ke dalam keranjang belanja akan dihapus saat member *logout* jika status keranjang tidak dilanjutkan ke konfirmasi pemesanan.

3. Aturan bisnis pembayaran pesanan
   a. Pembayaran pesanan hanya dapat dilakukan dalam jangka waktu 3 hari setelah pemesanan terjadi. Jika pembayaran tidak dilakukan maka pemesanan akan menjadi kadaluarsa.
   b. Pembayaran yang dilakukan melalui rekening *online PayPal*, akan secara otomatis menjadi pembayaran dikonfirmasi, sedangkan pembayaran dengan metode lainnya harus melalui konfirmasi pembarayan yang dilakukan oleh bagian operasional.
   c. Pembayaran pesanan melalui transfer bank hanya dapat dilakukan dengan tujuan rekening bank yang telah ditentukan oleh toko.
   d. Jika pembayaran pesanan barang tidak diterima atau kesalahan sistem bank, administrator bagian operasional berhak untuk mengubah status

pembayaran menjadi pembayaran gagal, dan pelanggan harus melakukan pembayaran ulang jika ingin melanjutkan pemesanan.

4. Aturan bisnis pengiriman dan penerimaan barang pesanan
    a. Pengiriman barang dilakukan setelah pembayaran pesanan telah dikonfirmasi oleh bagian operasional.
    b. Pegiriman barang dilakukan paling lama 3 hari setelah pembayaran pesanan telah dikonfirmasi
    c. Proses konfirmasi pengiriman barang membutuhkan tanggal pengiriman, nomor resi pengiriman toko yang diinputkan oleh bagian operasional.
    d. Konfirmasi penerimaan barang diterima oleh member dilakukan secara manual oleh bagian operasional dengan melihat status pengiriman barang melalui prosedur *tracking* pengiriman barang yang telah disediakan olah jasa layanan pengiriman JNE.
5. Aturan bisnis retur barang
    a. Jangka waktu pengajuan retur barang adalah 7 hari setelah barang pesanan diterima oleh pelanggan.
    b. Jumlah barang retur yang diajukan tidak boleh melebihi jumlah barang yang diterima oleh pelanggan.
    c. Konfirmasi pengajuan retur barang membutuhkan alasan retur barang setiap detail pesanan barang yang diterima oleh pelanggan.
    d. Pelanggan dapat mengirimkan barang retur jika pengajuan retur barang telah dikonfirmasi oleh bagian operasional

e. Bagian operasional berhak untuk menolak retur barang jika barang tidak tersedia ataupun alasan retur tidak dapat diterima/tidak valid.
f. Ongkos pengiriman barang retur ke toko ditanggung oleh pelanggan.

6. Aturan bisnis pengolahan data katalog

Data katalog yang ditampilkan pada web penjualan online hanya data stok produk yang memiliki attribut penuh atau dengan kata lain memiliki harga, stok, kategori, merk, nama produk, ukuran, warna, dan gambar.

III.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

III.1.5.1 Fungsi Produk

Secara umum, fungsi utama *e-commerce* adalah untuk melayani pembelian dan pemesanan beberapa jenis produk atau jasa yang dapat dilakukan secara *online.* Situs *e-commerce* menawarkan beberapa jenis produk atau jasa dengan menampilkan gambar dari setiap produk yang akan ditawarkan. Situs *e-commerce* juga memberikan kemudahan kepada calon pembeli dalam melakukan pemesanan dan pembelian produk yang ditawarkan. Selain itu calon pembeli dapat melihat harga dari setiap jenis produk yang ditawarkan. Pemesanan dan pembelian dapat dilakukan setelah *login* sebagai *member* dengan cara memasukkan *user email* dan *password*. Jika *user email* dan *password* tidak sesuai, maka pemesanan atau pembelian tidak dapat dilakukan.

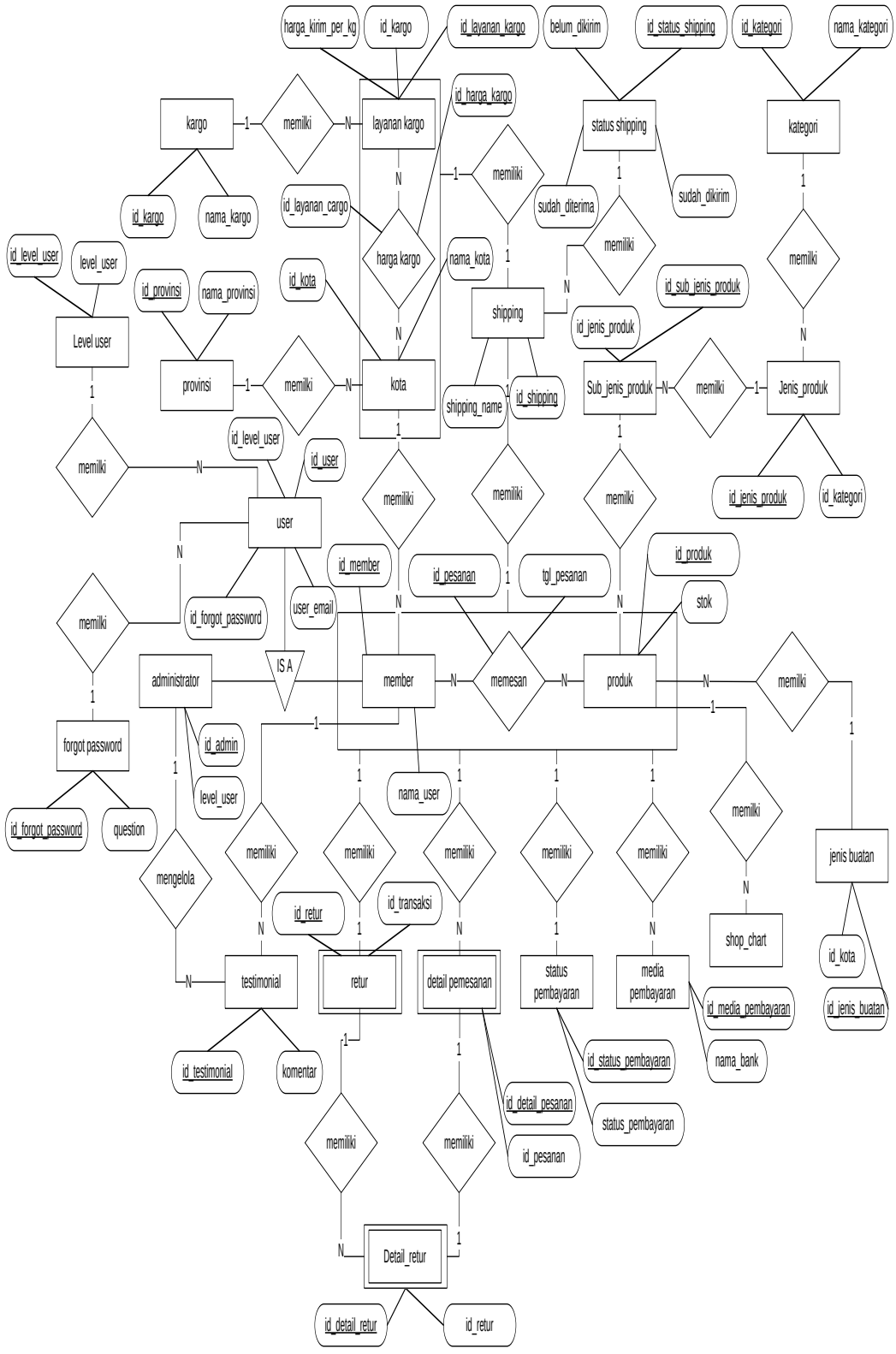
Fungsi utama situs *e-commerce* adalah sebagai berikut:

1. Pendaftaran calon *member*
2. Login

3. Pemesanan produk
4. Pembelian produk
5. Pengolahan data master
    a. Olah data member
    b. Olah data kategori
    c. Olah data produk
    d. Olah data stok produk
    e. Olah data pemesanan
    f. Olah data pembelian
    g. Olah harga pengiriman
    h. Laporan
6. Ganti nama dan *password*
7. Lupa *password*
8. Konfirmasi pembayaran
9. Ganti profile
10. Info produk
11. Retur

III.1.5.2 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan salah satu cara untuk mengolah *database* sehingga data tersebut dapat diketahui hubungan atau relasi dari dua *file* atau tabel. Dengan *Entity Relationship Diagram* nya berjumlah 24 entitas dan field disetiap entitas. Untuk lebih jelasnya bentuk *Entity Relationship Diagram* (ERD) pada *website* penjualan *online* dapat dilihat pada gambar III.12:

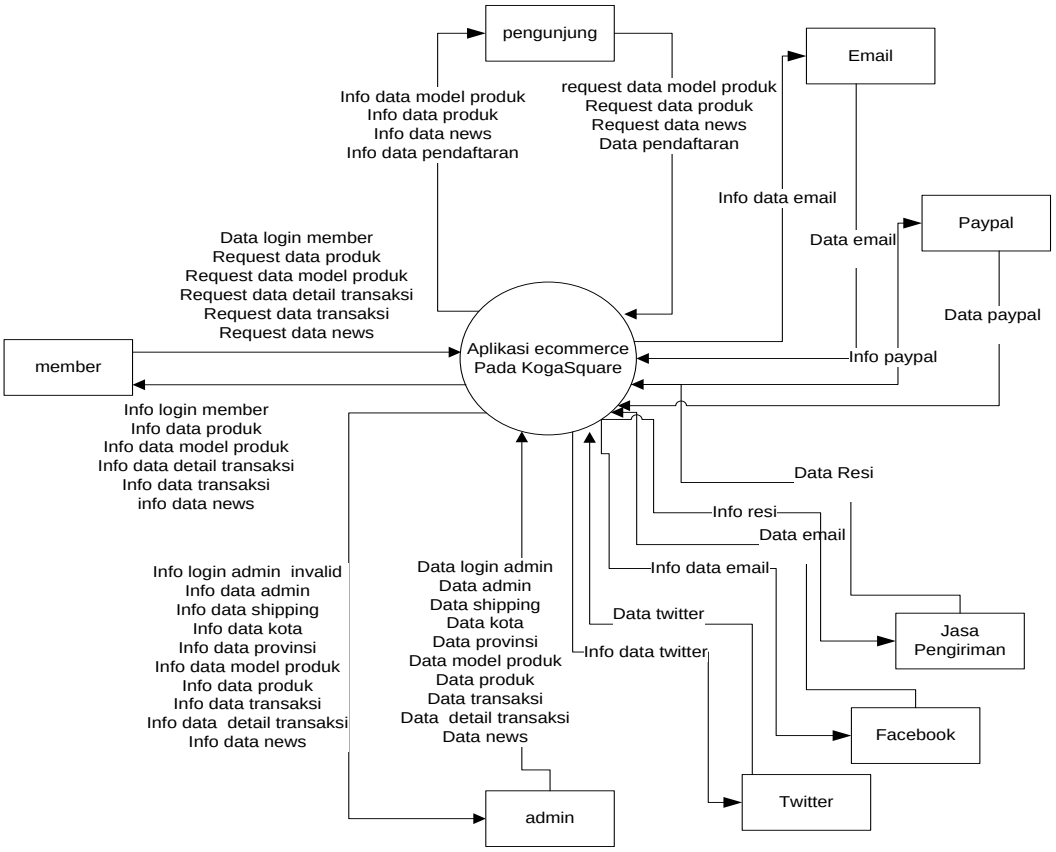


Gambar III.12 *Entity Relationship* Diagram *E-commerce*

Gambar 3.1 *Entity Relationship Diagram E-commerce*

III.1.5.3 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan masukan, proses dan keluaran secara umum yang terjadi pada sistem. Diagram konteks untuk sistem penjualan *online* di Toko Koga dapat dilihat pada gambar III.13:

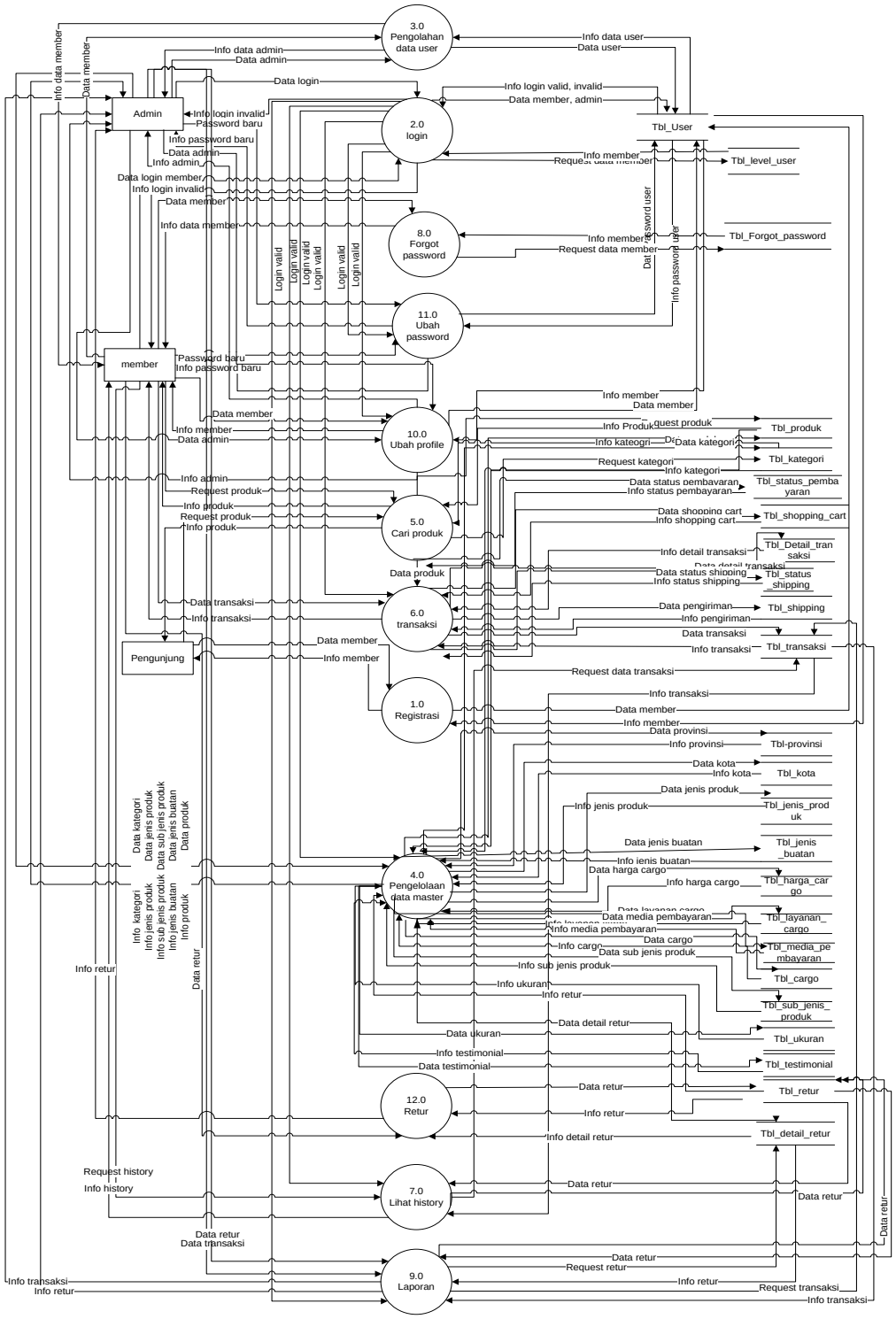


Gambar III.13 Diagram Konteks *E-commerce* Toko Koga Square

III.1.5.4 Data Flow Diagram

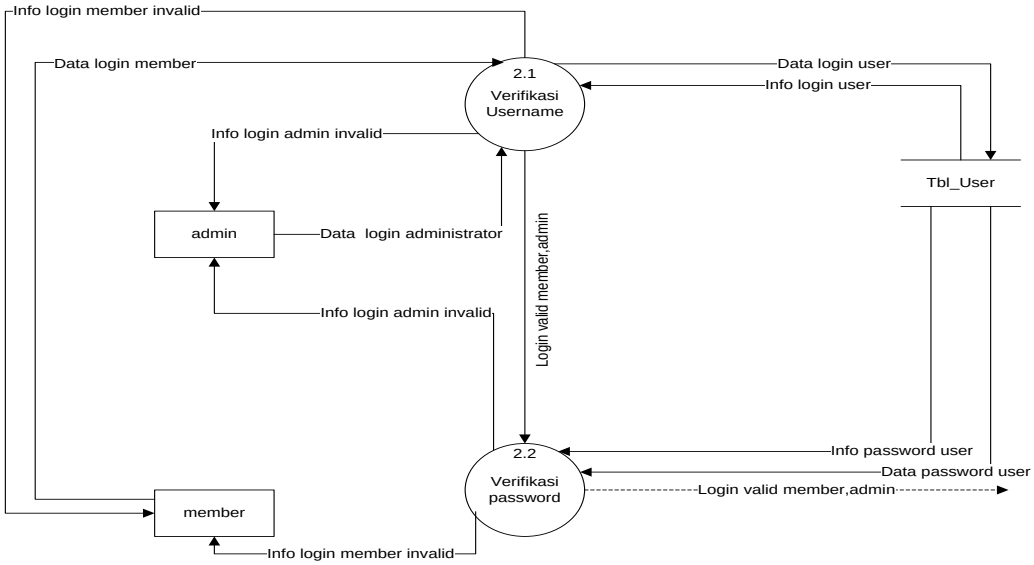
Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. DFD Sistem informasi pemesanan dan penjualan yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, berikut *data flow diagram* selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.14 :

1. DFD level 1



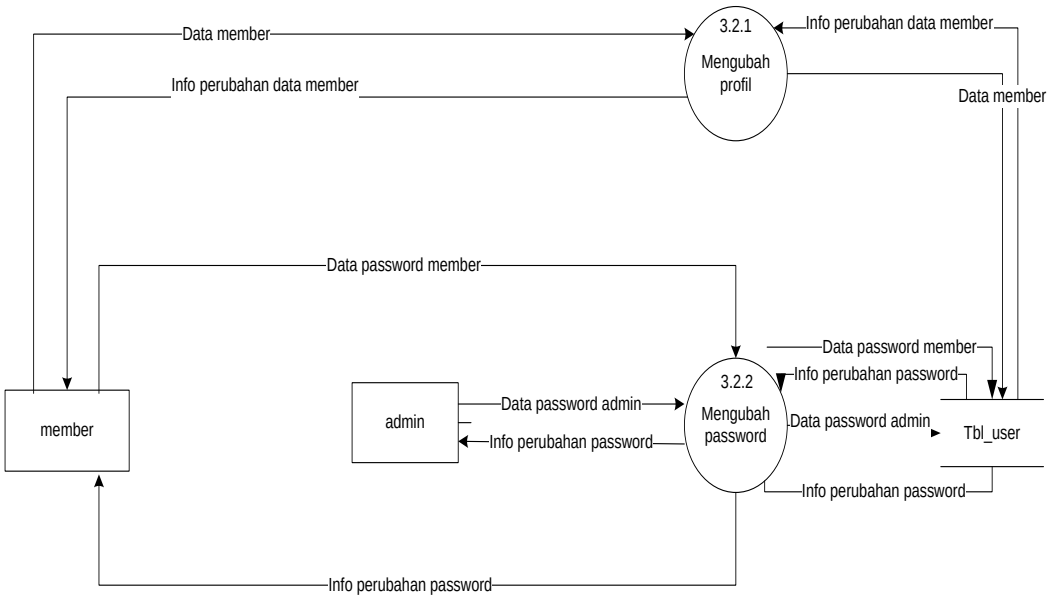
Gambar III.14 DFD Level 1 *E-commerce* Toko Koga

2. DFD Level 2 Proses 2.0 Login



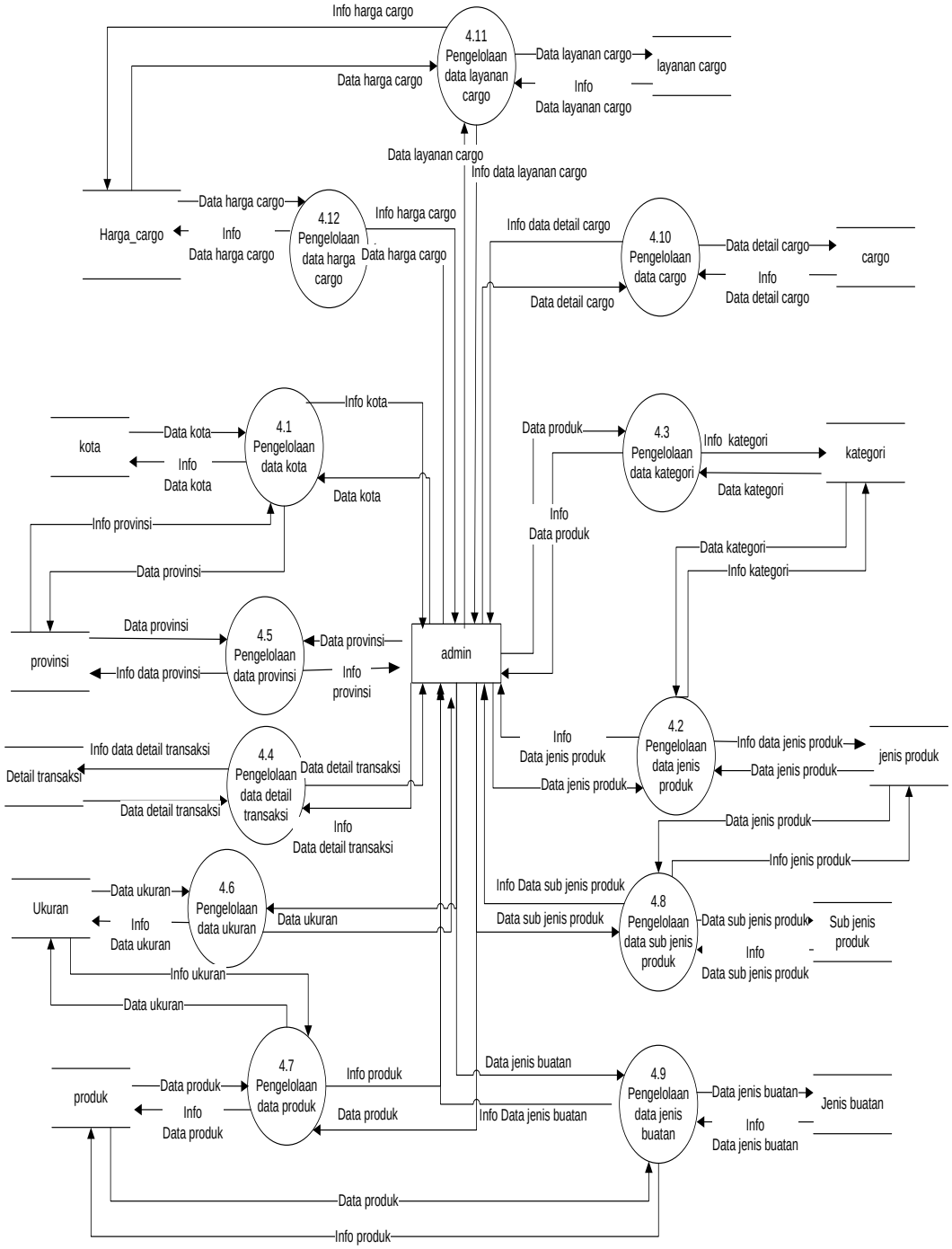
Gambar III.15 DFD Level 2 E-commerce Proses 2.0 Login

3. DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data User



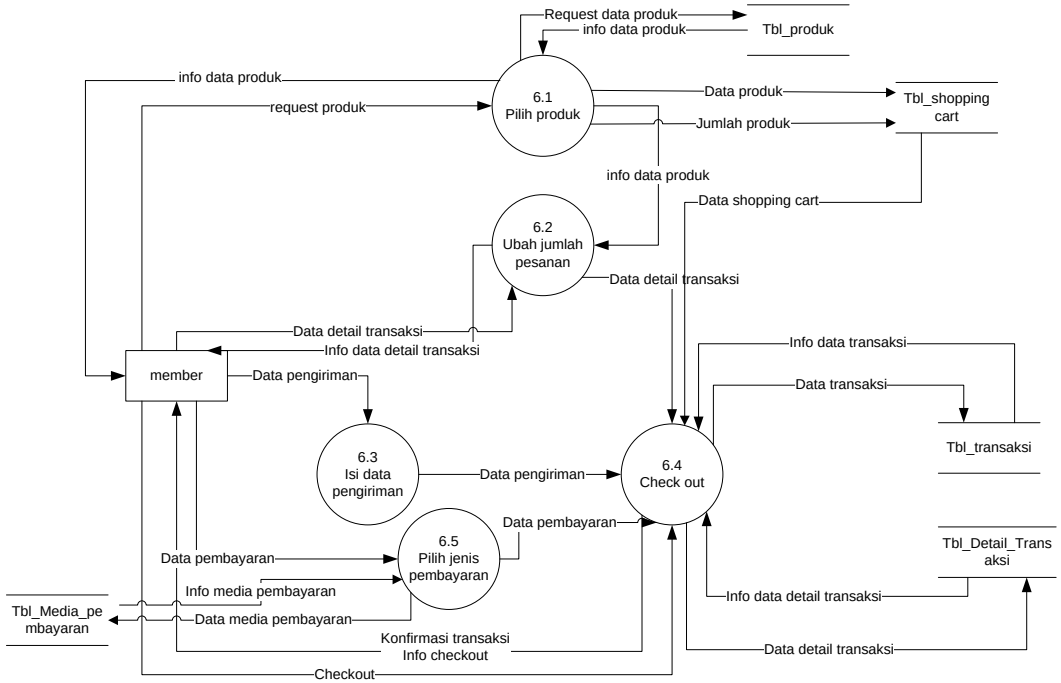
Gambar III.16 DFD level 2 E-commerce Proses 3.0 Pengolahan Data User

4. DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Master



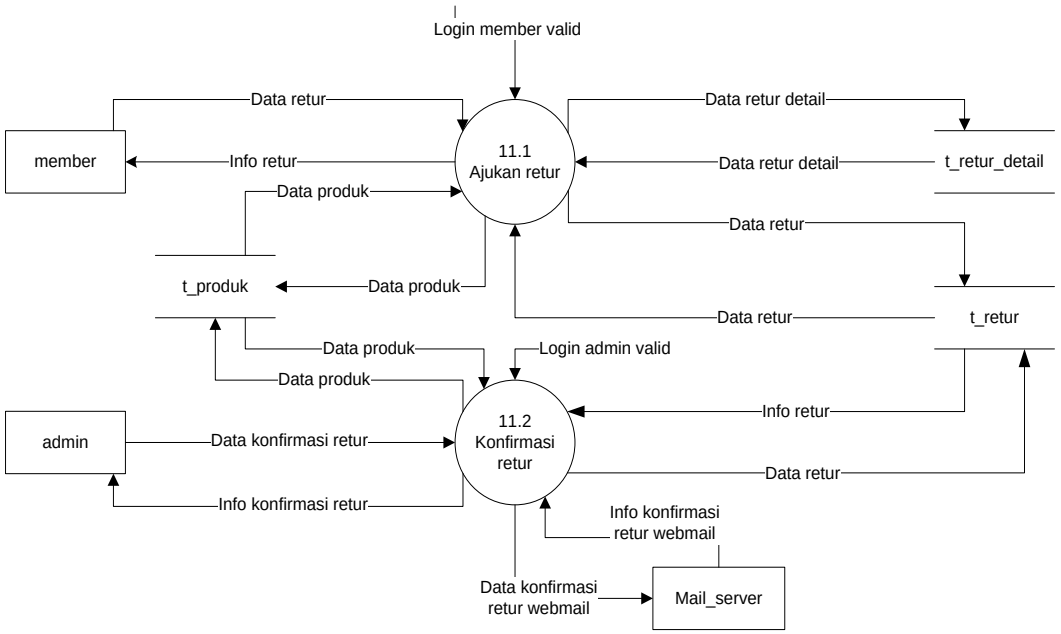
Gambar III.17 DFD Level 2 *E-commerce* Proses 4.0 Pengolahan Data Master

5. DFD level 2 Proses 6.0 Transaksi



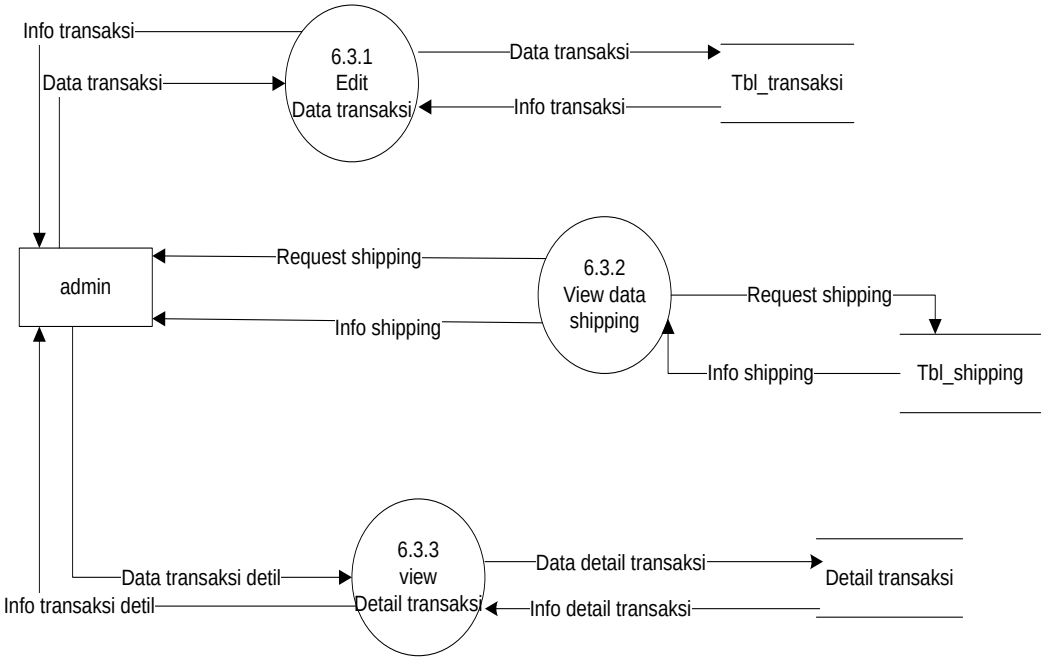
Gambar III.18 DFD Level 2 *E-commerce* Proses 6.0 Transaksi

6. DFD level 2 Proses 12.0 Retur



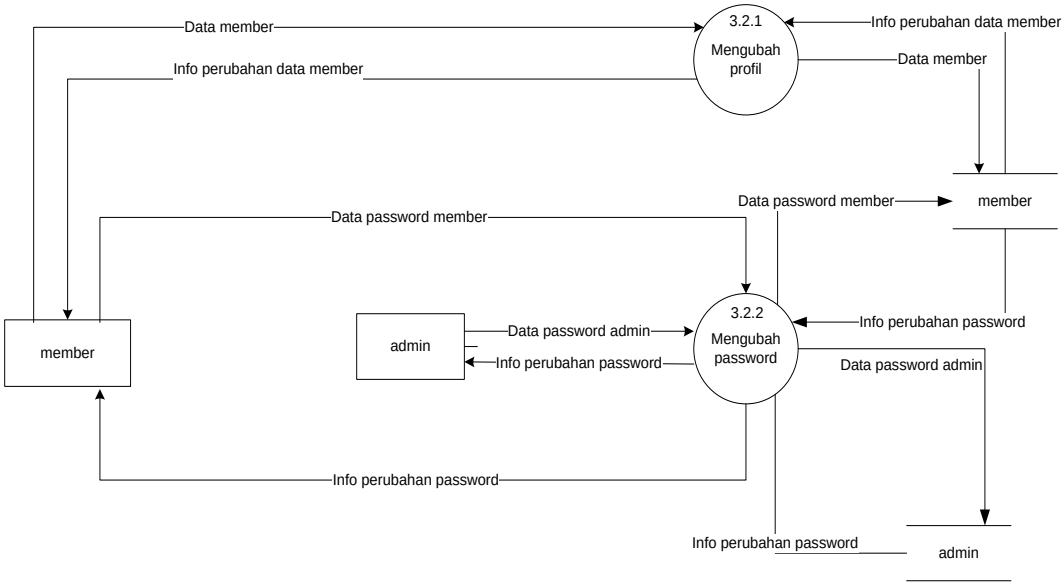
Gambar III.19 DFD Level 2 *E-commerce* Proses 11.0 Retur

7. DFD level 2 Proses 6.3 Pengolahan Data Shipping



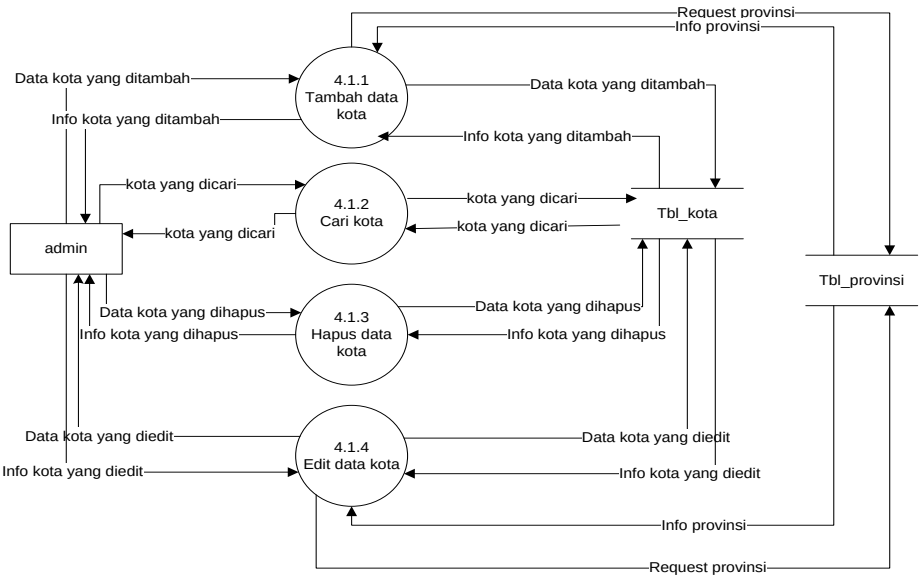
Gambar III.20 DFD Level *2 E-commerce* Proses 6.3 Shipping

8. DFD level 3 Proses 3.2 Mengubah user



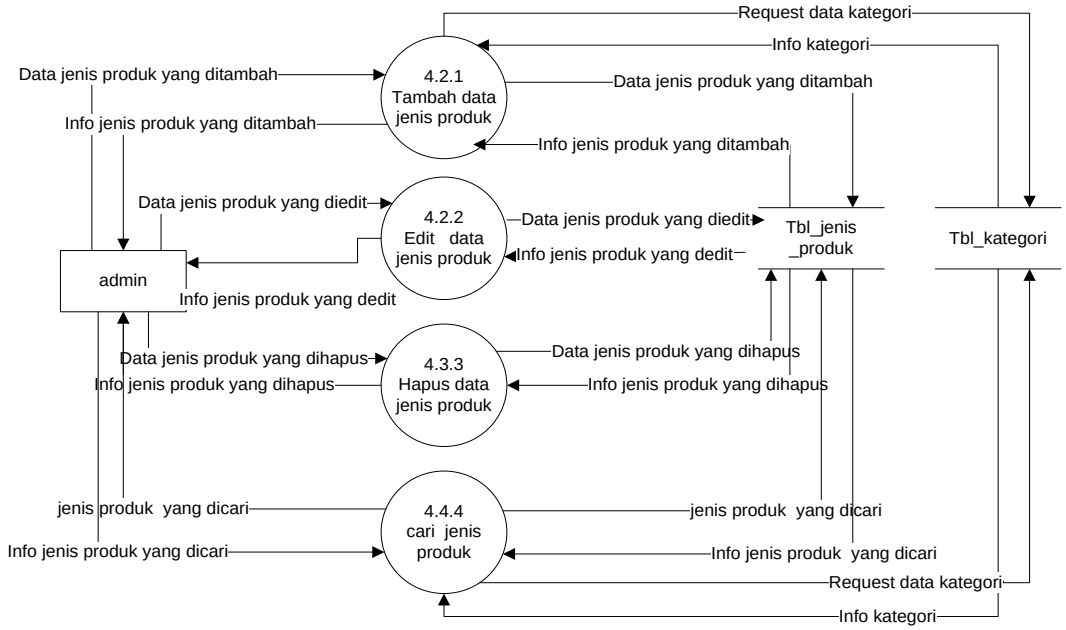
Gambar III.21 DFD Level 3 *E-commerce* Proses 3.2 Mengubah User

9. DFD Level 3 Proses 4.1 Pengolahan Data Kota



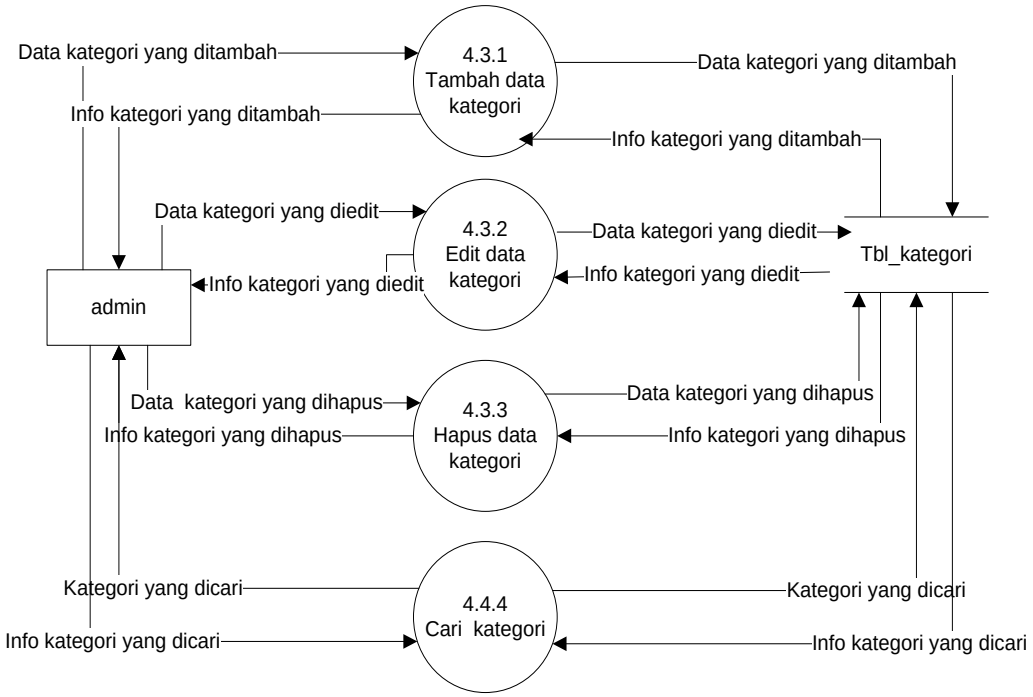
Gambar III.22 DFD Level 3 *E-commerce* Proses 4.1 Pengolahan Data Kota

10. DFD Level 3 Proses 4.2 Pengolahan Data Jenis Produk



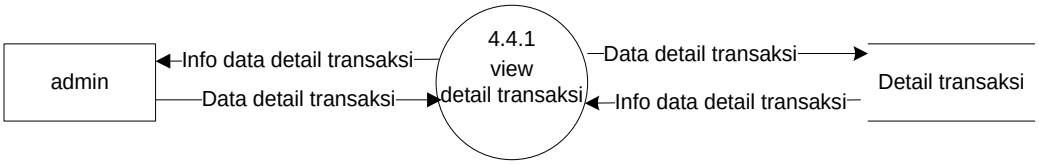
Gambar III.23 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.2 Pengolahan Data Jenis Produk

11. DFD Level 3 Proses 4.3 Pengolahan Data Kategori



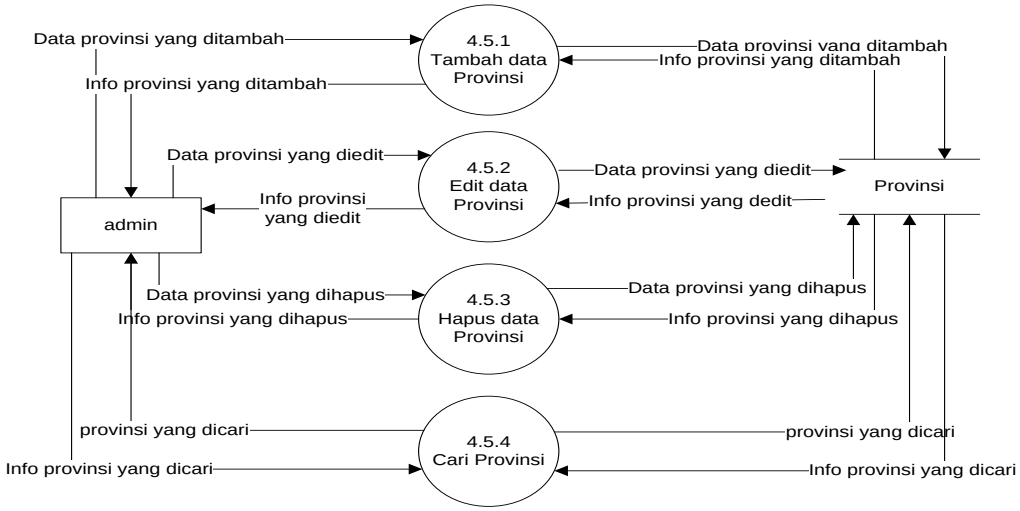
Gambar III.24 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.3 Pengolahan Data Kategori

12. DFD Level 3 Proses 4.4 Pengolahan Data Transaksi



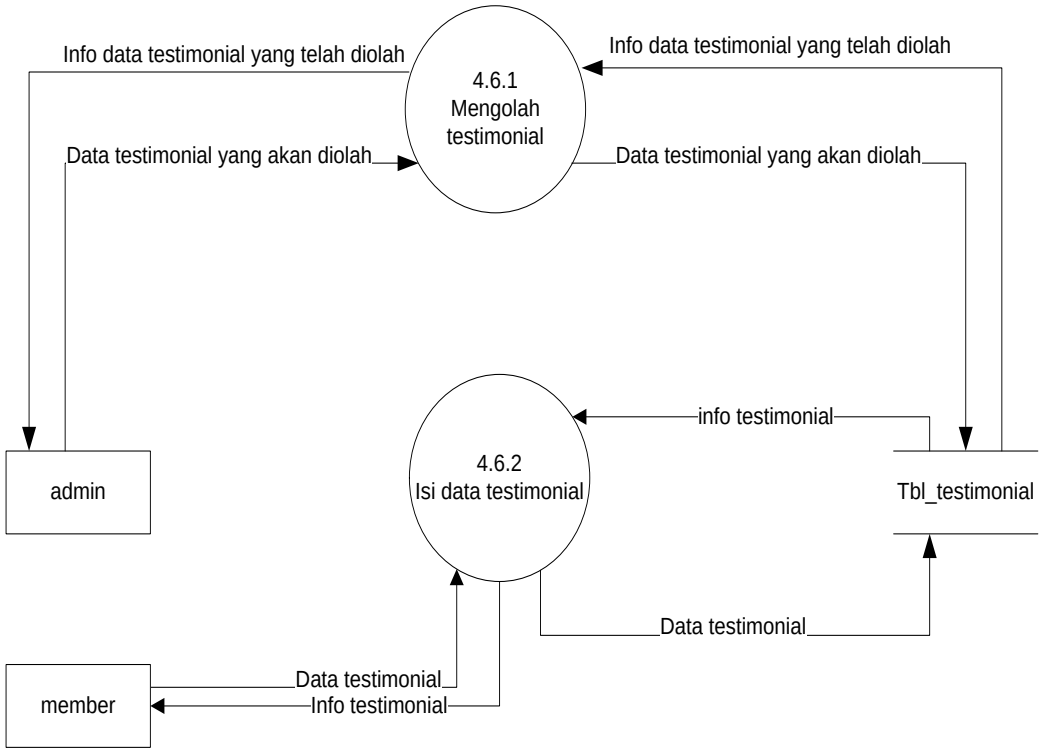
Gambar III.25 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.4 Pengolahan Data Transaksi

13. DFD Level 3 Proses 4.5 Pengolahan Data Provinsi



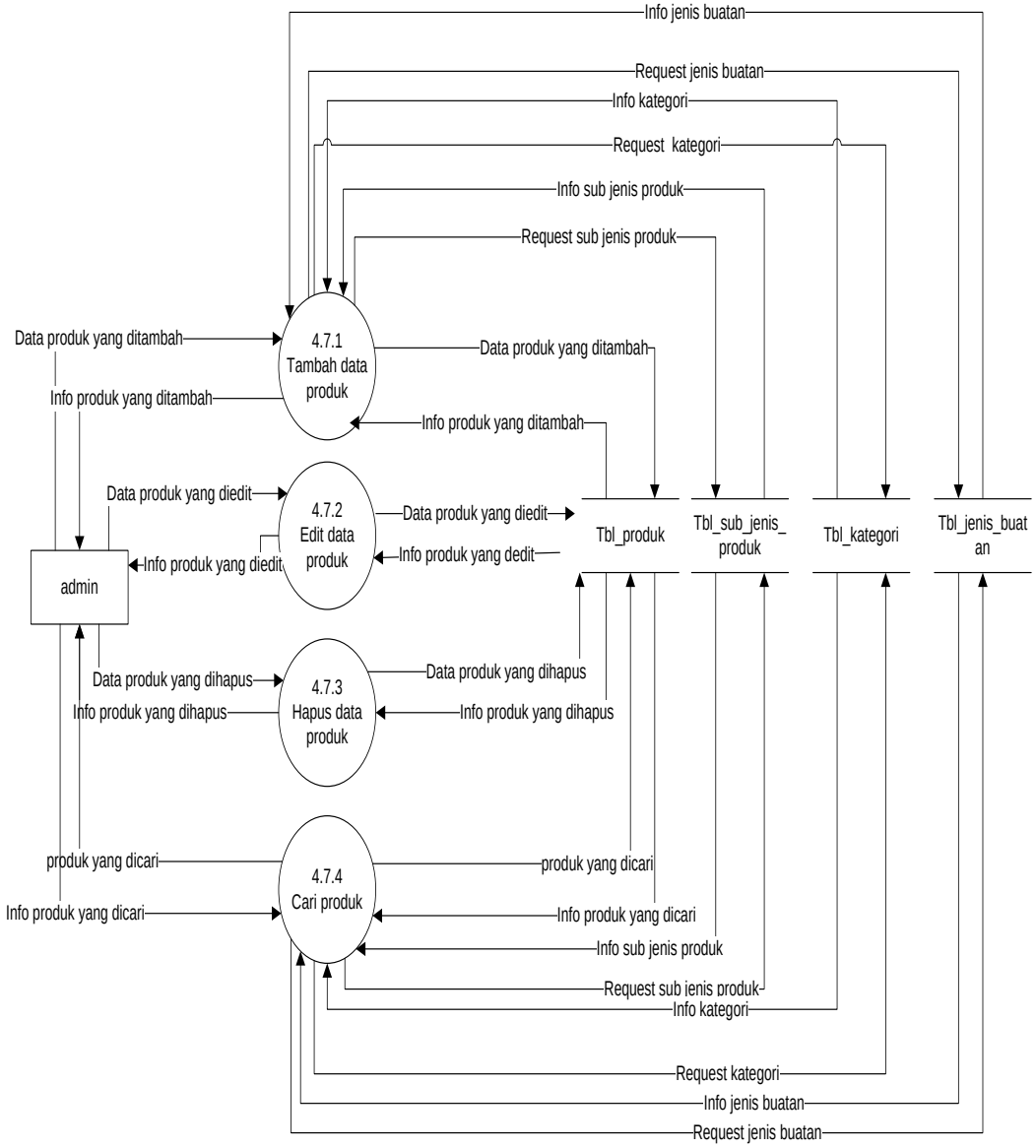
Gambar III.26 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.5 Pengolahan Data Provinsi

14. DFD Level 3 Proses 4.6 Pengolahan Testimonial



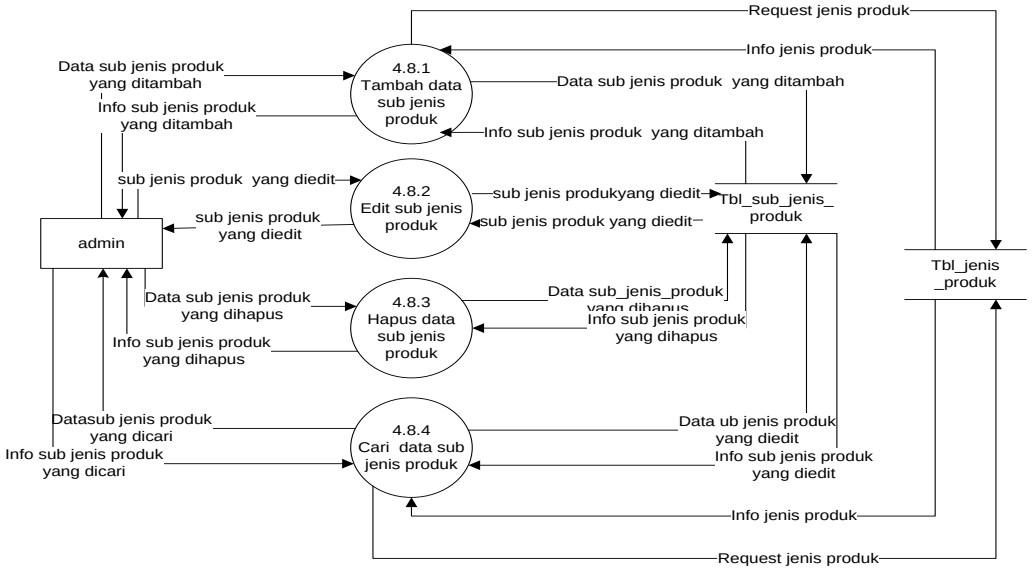
Gambar III.27 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.6 Pengolahan Testimonial

15. DFD Level 3 Proses 4.7 Pengolahan Data Produk



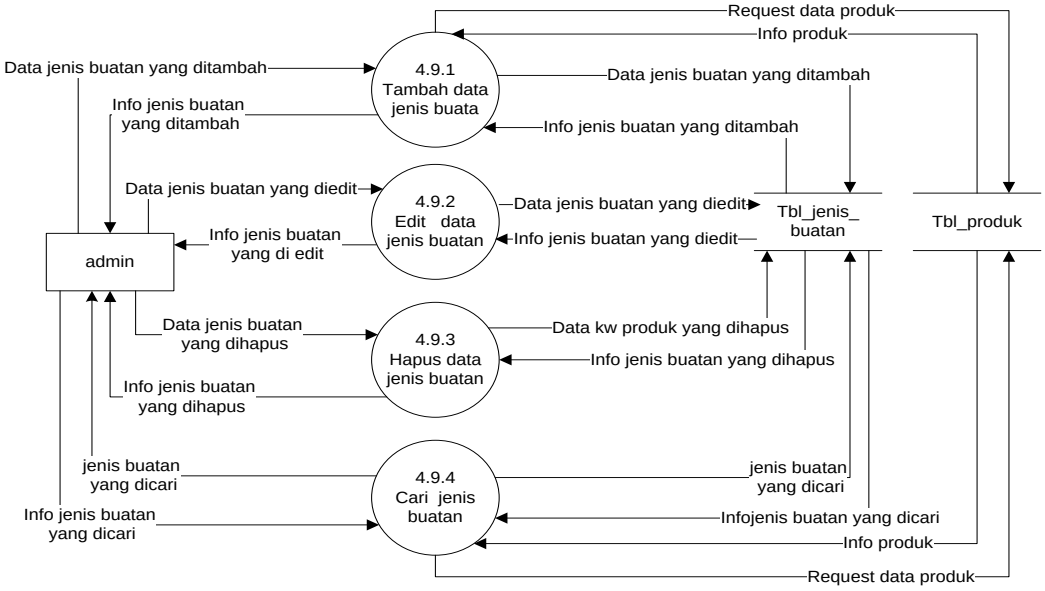
Gambar III.28 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.7 Pengolahan Data Produk

16. DFD Level 3 Proses 4.8 Pengolahan Data Sub Jenis Produk



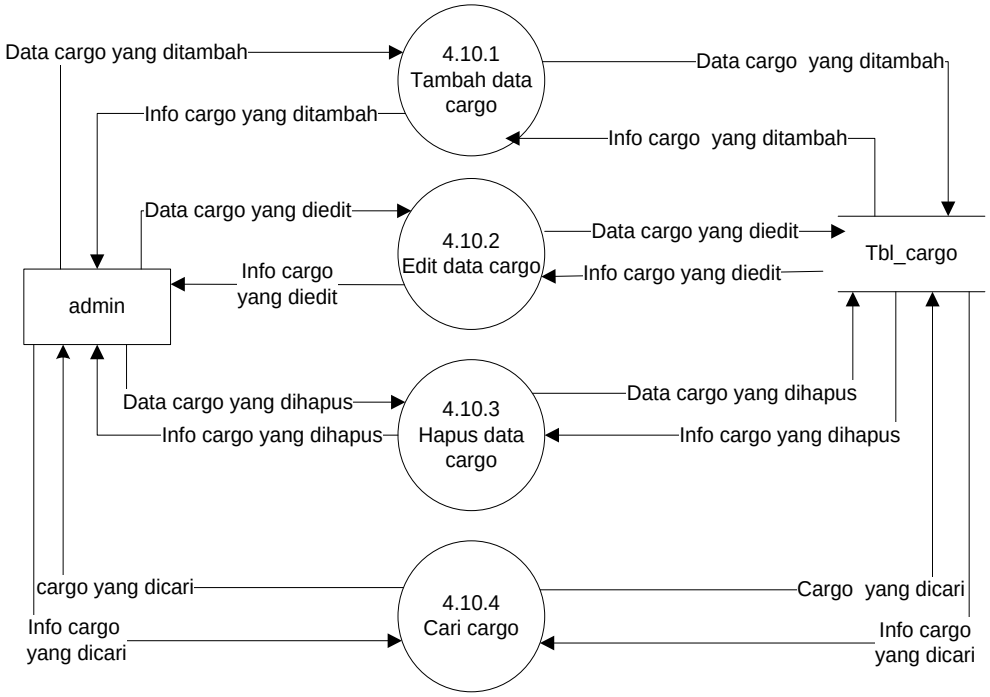
Gambar III.29 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.8 Pengolahan Data Sub Jenis Produk

17. DFD Level 3 Proses 4.9 Pengolahan Data Jenis Buatan



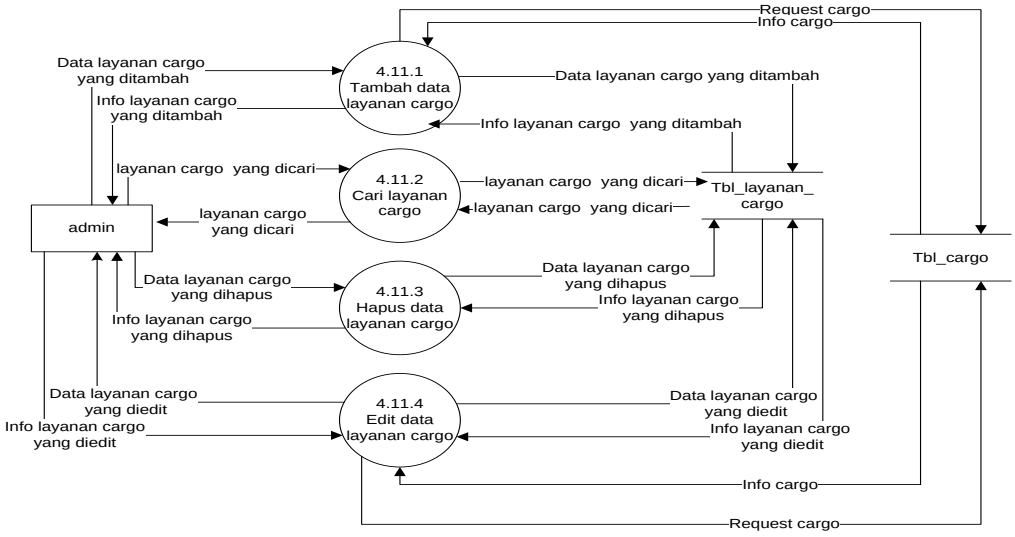
Gambar III.30 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.9 Pengolahan Data Jenis Buatan

18. DFD Level 3 Proses 4.10 Pengolahan Data Cargo



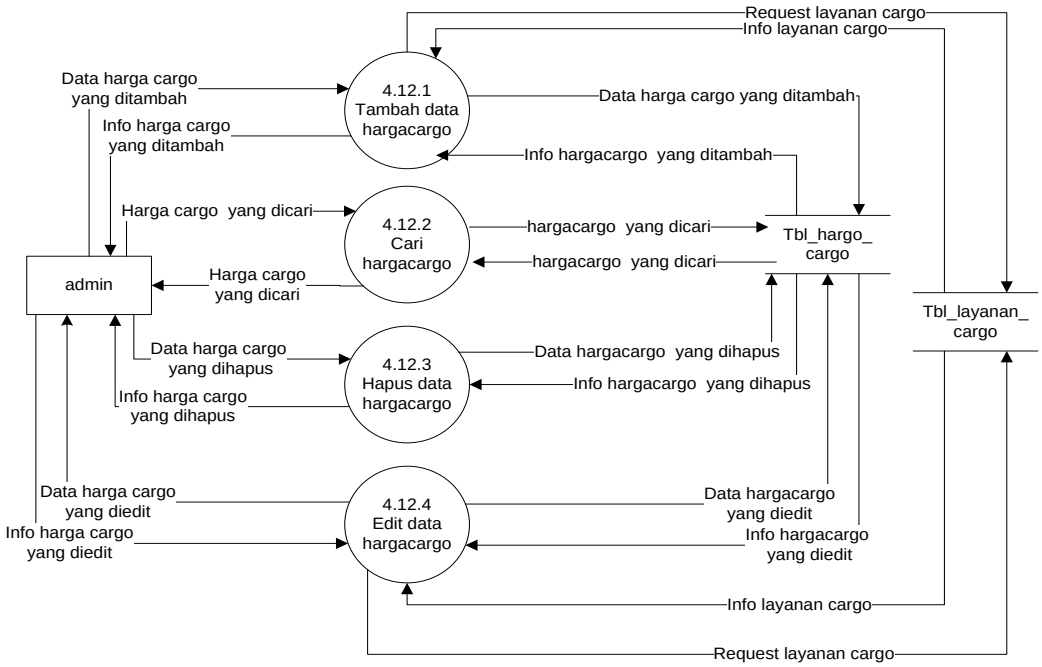
Gambar III.31 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.10 Pengolahan Data Cargo

19. DFD Level 3 Proses 4.11 Pengolahan Data Layanan Cargo



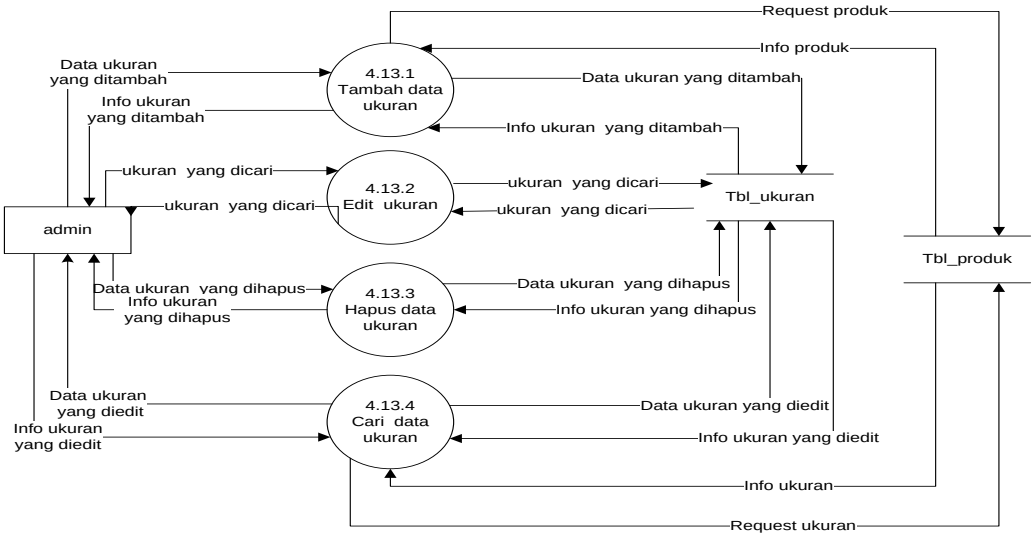
Gambar III.32 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.11 Pengolahan Data Layanan Cargo

20. DFD Level 3 Proses 4.12 Pengolahan Data Harga Cargo



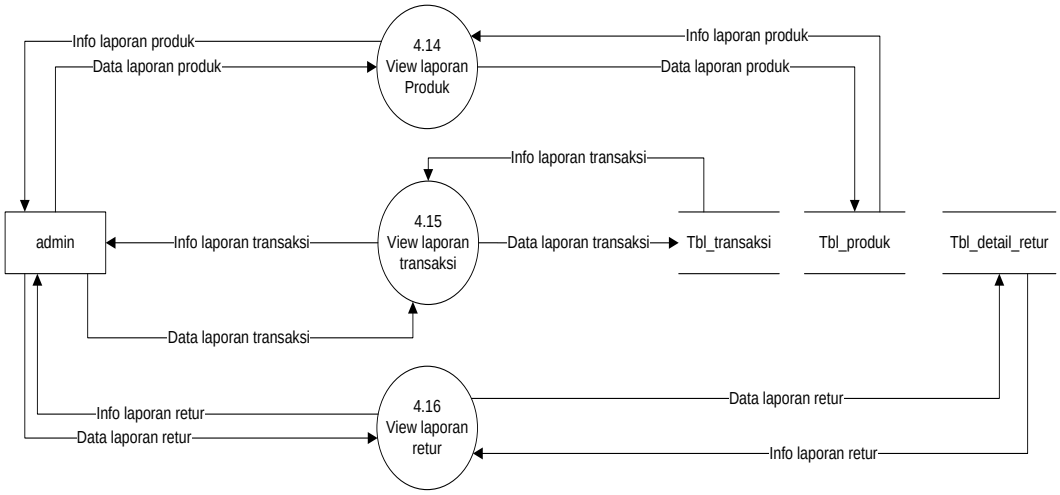
Gambar III.33 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.12 Pengolahan Data Harga Cargo

21. DFD Level 3 Proses 4.13 Pengolahan Data Ukuran



Gambar III.34 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.13 Pengolahan Data Ukuran

22. DFD Level 3 Proses 4.14 Pengolahan Laporan



Gambar III.35 DFD Level 3 E-commerce Proses 4.14 Pengolahan Laporan

III.1.5.5 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan semua proses model aliran data yang disajikan pada diagram aliran data. Spesifikasi proses yang terdapat pada *Data Flow Diagram* dapat dilihat pada tabel III.6 berikut :

Tabel III.6 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data *member*
	Output	Info data *member*
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung meng-klik link registrasi member atau memilih menu registrasi menu. 2. Sistem akan menampilkan form registrasi. 3. Pengunjung mengisi data *member*. 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	2.1
	Nama	Verifikasi *user name*
	Source	*Member*, admin, super admin
	Input	Data login *member*, Data login admin, data login super admin
	Output	Info login admin invalid, Info login super admin invalid, Info login *member* invalid
	Destination	*Member*, admin, super admin
	Logika proses	1. Super admin, Admin, *member*, memasukkan data login 2. Apabila *username* yang diinputkan benar maka user name valid. 3. Apabila *username* yang diinputkan tidak benar maka akan ada informasi login invalid.
3	No.proses	2.2
	Nama	Verifikasi *password*
	Source	*Member*, admin,
	Input	Data login *member*, Data login admin
	Output	Info login Info login admin invalid , Info login *member* invalid
	Destination	*Member*, admin,
	Logika proses	1. admin, *member*, memasukkan data login 2. Apabila *password* yang diinputkan benar maka *password* valid. 3. Apabila *password* yang diinputkan tidak benar maka akan ada informasi login invalid.
4	No.proses	3.2.1
	Nama	Mengubah profil
	Source	*Member*
	Input	Data *member*
	Output	Info perubahan data *member*
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. *Member* memilih menu ubah profil. 2. *Member* mengisi data profil yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 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.
5	No.proses	3.2.2
	Nama	Mengubah *password*
	Source	*Member*, admin
	Input	Data *password member*, data *password* admin
	Output	Info perubahan *password*

	Destination	*Member*, admin
	Logika proses	1. *Member* memilih menu ubah password. 2. *Member* mengisi data *password* yang ingin diubah kemudian klik tombol simpan. 3. Sistem akan menyimpan perubahan data *password*.
6	No.proses	4.1.1
	Nama	Menambah kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah kota untuk memunculkan form tambah kota. 2. Admin mengisi form tambah kota 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 admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
7	No.proses	4.1.2
	Nama	Mengubah kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin 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.
8	No. proses	4.1.3
	Nama	Menghapus kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info data kota dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus.

		2. Sistem akan menghapus data.
9	No. proses	4.1.4
	Nama	cari Data kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian. 2. Sistem akan menampilkan data kota yang dicari.
10	No.proses	4.2.1
	Nama	Menambah jenis produk
	Source	Admin
	Input	Data jenis produk
	Output	Info data jenis produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah merk produk untuk memunculkan form tambah merk produk. 2. Admin mengisi form tambah merk produk kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data merk produk 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.
11	No.proses	4.2.2
	Nama	Mengubah jenis produk
	Source	Admin
	Input	Data jenis produk
	Output	Info data jenis produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data kategori yang ingin diubah kemudian klik tombol ubah. 3. Apabila ada data yang diubah dan 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.
12	No.proses	4.2.3
	Nama	Menghapus jenis produk

	Source	Admin
	Input	Data jenis produk
	Output	Info data jenis produk yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
13	No.proses	4.2.4
	Nama	Cari Data jenis produk
	Source	Admin
	Input	Data jenis produk
	Output	Info jenis produk yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data kota yang dicari.
14	No.proses	4.3.1
	Nama	Menambah data kategori
	Source	Admin
	Input	Data data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Admin
	Destination	1. Admin memilih detail pada tabel jenis produk untuk memunculkan form tambah produk. 2. Admin mengisi form tambah produk kemudian klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data detail produk 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.
5	No.proses	4.3.2
	Nama	Mengubah data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data produk 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 tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
16	No.proses	4.3.3
	Nama	Menghapus data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info data kategori yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
17	No.proses	4.3.4
	Nama	cari Data kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian. 2. Sistem akan menampilkan data kota yang dicari.
18	No. proses	4.4.1
	Nama	Mengubah data transaksi
	Source	Admin
	Input	Data transaksi
	Output	Info data transaksi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data transaksi 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 tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah.
19	No. proses	4.4.2
	Nama	View detail transaksi
	Source	Admin
	Input	Data transaksi
	Output	Info data transaksi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu detail transaksi.

		2. Sistem akan menampilkan data detail transaksi
20	No.proses	4.5.1
	Nama	Menambah provinsi
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah provinsi untuk memunculkan form tambah provinsi. 2. Admin mengisi form tambah provinsi 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 admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
21	No.proses	4.5.2
	Nama	Mengubah provinsi
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin 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 gagal diubah.
22	No.proses	4.5.3
	Nama	Menghapus provinsi
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info data provinsi yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
23	No.proses	4.5.4
	Nama	Cari Data provinsi
	Source	Admin

	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data provinsi yang dicari.
24	No.proses	4.6.1
	Nama	Menambah berita
	Source	Admin
	Input	Data berita
	Output	Info data berita
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah berita untuk memunculkan form tambah berita. 2. Admin mengisi form tambah berita 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 admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
25	No.proses	4.6.2
	Nama	Mengubah berita
	Source	Admin
	Input	Data berita
	Output	Info data kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data berita 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.
26	No. proses	4.7.1
	Nama	Menambah data produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info data produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah produk untuk memunculkan form tambah produk.

		2. Admin mengisi form tambah data produk klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data produk 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
27	No. proses	4.7.2
	Nama	Mengubah produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info data produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data produk 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.
28	No.proses	4.7.3
	Nama	Menghapus produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info data produk yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
29	No.proses	4.7.4
	Nama	Cari Data produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data produk yang dicari.
30	No.proses	4.8.1
	Nama	Menambah sub jenis produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info data produk

	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah sub jenis produk untuk memunculkan form tambah sub jenis produk . 2. Admin mengisi form tambah data sub jenis produk klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data sub jenis produk 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
31	No.proses	4.8.2
	Nama	Mengubah sub jenis produk
	Source	Admin
	Input	Data sub jenis produk
	Output	Info data sub jenis produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data type produk 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.
32	No.proses	4.8.3
	Nama	Menghapus sub jenis produk
	Source	Admin
	Input	Data sub jenis produk
	Output	Info data sub jenis produk yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
33	No.proses	4.8.4
	Nama	Cari Data sub jenis produk
	Source	Admin
	Input	Data sub jenis produk
	Output	Info sub jenis produk yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data sub jenis produk yang dicari.

34	No.proses	4.9.1
	Nama	Menambah data jenis buatan
	Source	Admin
	Input	Data jenis buatan
	Output	Info data jenis buatan
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah jenis buatan untuk memunculkan form tambah jenis buatan. 2. Admin mengisi form tambah data jenis buatan klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data jenis buatan 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
35	No.proses	4.9.2
	Nama	Mengubah data jenis buatan
	Source	Admin
	Input	Data jenis buatan
	Output	Info data jenis buatan
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data jenis buatan 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.
36	No.proses	4.9.3
	Nama	Menghapus jenis buatan
	Source	Admin
	Input	Data jenis buatan
	Output	Info data jenis buatan yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
37	No.proses	4.9.4
	Nama	Cari Data jenis buatan
	Source	Admin
	Input	Data jenis buatan

	Output	Info jenis buatan yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data jenis buatan yang dicari.
38	No.proses	4.10.1
	Nama	Menambah data cargo
	Source	Admin
	Input	Data cargo
	Output	Info cargo
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah cargo untuk memunculkan form tambah cargo. 2. Admin mengisi form tambah data cargo klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data cargo 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
39	No.proses	4.10.2
	Nama	Mengubah data cargo
	Source	Admin
	Input	Data cargo
	Output	Info data cargo
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data cargo 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.
40	No.proses	4.10.3
	Nama	Menghapus cargo
	Source	Admin
	Input	Data cargo
	Output	Info data cargo yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
41	No.proses	4.10.4

	Nama	Cari Data cargo
	Source	Admin
	Input	Data cargo
	Output	Info cargo yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data cargo yang dicari.
42	No.proses	4.11.1
	Nama	Menambah data layanan cargo
	Source	Admin
	Input	Data layanan cargo
	Output	Info data layanan cargo
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah layanan cargo untuk memunculkan form tambah layanan cargo. 2. Admin mengisi form tambah data layanan cargo klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data layanan cargo 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
43	No.proses	4.11.2
	Nama	Mengubah data layanan cargo
	Source	Admin
	Input	Data layanan cargo
	Output	Info data layanan cargo
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data layanan cargo 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.
44	No.proses	4.11.3
	Nama	Menghapus layanan cargo
	Source	Admin
	Input	Data layanan cargo
	Output	Info data layanan cargo yang dihapus

	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
45	No.proses	4.11.4
	Nama	Cari Data layanan cargo
	Source	Admin
	Input	Data layanan cargo
	Output	Info layanan cargo yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data layanan cargo yang dicari.
46	No.proses	4.12.1
	Nama	Menambah data harga cargo
	Source	Admin
	Input	Data harga cargo
	Output	Info data harga cargo
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah harga cargo untuk memunculkan form tambah harga cargo 2. Admin mengisi form tambah data harga cargo klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data harga cargo 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
46	No.proses	4.12.2
	Nama	Mengubah data harga cargo
	Source	Admin
	Input	Data harga cargo
	Output	Info data harga cargo
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data harga cargo 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.
	No.proses	4.12.3

	Nama	Menghapus harga cargo
	Source	Admin
	Input	Data harga cargo
	Output	Info data harga cargo yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
46	No.proses	4.12.4
	Nama	Cari Data harga cargo
	Source	Admin
	Input	Data harga cargo
	Output	Info harga cargo yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data harga cargo yang dicari.
47	No.proses	4.13.1
	Nama	Menambah data ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
	Output	Info data ukuran
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah ukuran untuk memunculkan form tambah ukuran 2. Admin mengisi form tambah data ukuran klik tombol simpan. 3. Apabila data tidak kosong maka data ukuran 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
48	No.proses	4.13.2
	Nama	Mengubah data ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
	Output	Info data ukuran
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol ubah pada data yang akan diubah. 2. Admin mengisi data ukuran 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.
49	No.proses	4.13.3
	Nama	Menghapus ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
50	Output	Info data ukuran yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengklik tombol hapus pada data yang akan dihapus. 2. Sistem akan menghapus data.
51	No.proses	4.13.4
	Nama	Cari Data ukuran
	Source	Admin
	Input	Data ukuran
	Output	Info ukuran yang dicari
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengisi field pencarian 2. Sistem akan menampilkan data ukuran yang dicari.
45	No.proses	3.0
	Nama	Pengolahan data user
	Source	Admin , *member*
	Input	Data user, admin , member
	Output	Info data user, admin, member
	Destination	Admin , *member*
	Logika proses	1. admin memasukkan data kategori dan atau data jenis produk pada form cari produk 2. Kemudian klik tombol cari. 3. Sistem akan memberikan data produk yang dicari
46	No.proses	6.1
	Nama	Pilih produk
	Source	*Member*
	Input	Data jenis produk,data produk, *request* data produk
	Output	Info data jenis produk, info data produk
	Destination	-
	Logika proses	1. *Member* memilih produk yang ingin dipesan dengan mengklik image cart. 2. Maka data akan disimpan dalam *shopping cart*.
47	No.proses	6.2
	Nama	Ubah jumlah pesanan
	Source	*Member*

	Input	Data detail transaksi
	Output	Data detail transaksi
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. *Member* memilih menu *shopping cart*. 2. Setelah muncul data produk yang telah dipesan *member* dapat mengubah detail pesanan dengan mengisi data jumlah, ataupun menghapus salah satu pesanan dengan mengklik tombol hapus. 3. Apabila mengubah data jumlah maka klik tombol ubah, maka perubahan data akan disimpan.
48	No.proses	6.3
	Nama	Isi data pegiriman
	Source	*Member*
	Input	Data pengiriman
	Output	Data pengiriman
	Destination	-
	Logika proses	1. Klik tombol bayar pada *form shopping cart* untuk mengisi data pembayaran. 2. Isi data pembayaran. 3. Kemudian untuk melihat konfirmasi pembayaran klik tombol lanjutkan.
49	No.proses	6.3.1
	Nama	Edit data transaksi
	Source	Admin
	Input	Data transaksi
	Output	Info transaksi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. admin memilih menu data transaksi. 2. admin merubah data transaksi. 3. Sistem akan menyimpan perubahan data transaksi.
50	No.proses	6.3.2
	Nama	View detail transaksi
	Source	Admin
	Input	Request detail transaksi
	Output	Info detail transaksi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. admin memilih menu detail transaksi. 2. Sistem akan menampilkan data detail transaksi
51	No.proses	6.3.3
	Nama	View data pengiriman
	Source	Admin

	Input	Request data pengiriman
	Output	Info pengiriman yang dihapus
	Destination	Admin
	Logika proses	1. admin memilih menu pengiriman. 2. Sistem akan menampilkan data pengiriman
52	No.proses	6.4
	Nama	*Check out*
	Source	*Member*
	Input	*Request checkout*
	Output	Info data detail transaksi, Info pesanan
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Pada *form* ini akan diberikan konfirmasi data produk dan jumlah yang harus dibayarkan. 2. Apabila setuju klik tombol *check out*. 3. Apabila tidak setuju klik tombol batal.
53	No.proses	6.5
	Nama	Pilih media pembayaran
	Source	*Member*
	Input	*Request* media pembayaran
	Output	Info data media pembayaran
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. Member memilih media pembayaran yang akan digunakan. 2. Sistem akan menampilkan form sesuai dengan media pembayaran yang digunakan.
54	No.proses	7.0
	Nama	*View History*
	Source	*Member*
	Input	*Request history*
	Output	Info data detail transaksi, Info data transaksi
	Destination	*Member*
	Logika proses	3. *Member* memilih menu *history*. 4. Sistem akan memberikan semua data transaksi yang pernah dilakukan oleh *member*.
55	No.proses	8.0
	Nama	*Forgot password*
	Source	*Member*
	Input	Data *Member*
	Output	*Login valid*
	Destination	*Member*
	Logika proses	1. *Member* memilih menu *forgot password*. 2. Sistem akan menampilkan form untuk mengisi data *member*.

		4. *Member* mengisi form, sistem akan memeriksa apakah data valid atau tidak.
56	No.proses	9.0
	Nama	Laporan
	Source	Admin
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu laporan 2. lalu klik tombol cetak untuk mencetak laporan
57	No. Proses	12.1
	Nama	Retur
	Source	Member
	Input	Data Retur
	Output	Info Retur
	Destination	Member
	Logika Proses	1. member memilih menu liha transaksi 2. Lalu klik tombol icon retur untuk mengajukan retur baru.
58	No. Proses	12.2
	Nama	Retur
	Source	Admin
	Input	Data konfirmasi retur
	Output	Info konfirmasi retur
	Destination	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu retur. 2. Lalu klik tombol terima/batal. 3. Lakukan konfirmasi bahwa sapat di retur.

III.1.5.6 Kamus Data

Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang tercakup dalam DFD. Kamus data untuk diagram alir data pada aplikasi e-commerce ini akan dijelaskan pada table III.7 :

Tabel III.7 Kamus Data

Nama Aliran data	Data *member*
Digunakan pada	Pengunjung-proses1 Proses 1- *file member*
Deskripsi	Berisi data *member* yang digunakan untuk

	registrasi dan akan disimpan didalam *database*.
Struktur data	*User_email* + *user_password* + ulangi *password* +nama_depan+nama_belakang+ jenis_kelamin+alamat + phone +provinsi +kota + phone + kode_pos+*answer_forgot_password*+kode_aktifasi
User_email *user_password* ulangi *password* nama_depan nama_belakang jenis_kelamin alamat provinsi kota phone kode_pos *answer_forgot_password* kode_aktifasi	[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] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data login *member*
Digunakan pada	*Member*-proses2 *Member*-proses2.1 Proses 2-*file member* Proses 2.1-*file member*
Deskripsi	Berisi data login *member*
Struktur data	*User_email+user_password*
User_email *User_Password*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data Login Admin
Digunakan pada	*Admin* -proses2 *Admin* -proses2.1 Proses 2-*file admin* Proses 2.1-*file admin*
Deskripsi	Berisi data login *admin*
Struktur data	*useremail+user_password*
User_email *User_Password*	A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data *shipping*
Digunakan pada	*Member*-proses3 Proses 3-*file shipping*
Deskripsi	Berisi data *shipping*
Struktur data	*id_shipping*+ id_layanan_cargo+*shipping_date*+*shipping_name*+*shipping_address1*+*shipping_poscode*+*shippi*

	ng_phone
id_shipping id_layanan_cargo *shipping_date* *shipping_name* *shipping_address1* *shipping_poscode* *shipping_phone*	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran Data	Data transaksi
Digunakan pada	Admin-proses 6.3 Admin-proses 6.3.1 *Member*-proses 6 Proses 6-*file* transaksi Proses 6.3.1-*file* transaksi Proses 6-*file* transaksi
Deskripsi	Berisi data transaksi
Struktur data	*Id_transaksi*+*id_user*+*id_status_pembayaran*+*id_status_shipping*+tgl_transaksi+total_transaksi+id_media_pembayaran+rek_bayar+atas_nama_bayar
id_transaksi *id_user* *id_status_pembayaran* *id_status_shipping* tgl_transaksi total_transaksi id_media_pembayaran rek_bayar atas_nama_bayar	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z]
Nama Aliran Data	Data detail transaksi
Digunakan pada	Id_detail_transaksi+id_transaksi+id_user +id_produk +id_media_pembayaran+qty+sub_total
Id_detail_transaksi id_transaksi id_user id_produk id_media_pembayaran qty sub_total	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data kota
Digunakan pada	Admin-proses 4 Admin-proses 4.1 Proses 4-*file kota* Proses 4.1-*file kota*
Deskripsi	Berisi data *kota*

Struktur data	Nama_kota + kab_kota+nama_provinsi
Nama_kota Kab_kota Nama_provinsi	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data produk
Digunakan pada	Admin -proses4 Admin -proses 4.2 Proses 4.2-*file* produk Proses 4.2-*file* produk
Deskripsi	Berisi data produk
Struktur data	Id_model_produk+ id_type_produk+id_jenis_buatan+id_ukuran+ desc_warna+desc_ukuran+stok+harga_berat+ber at+diskon+harga+desc_info+ url_image_model+insert_date+is_active
Id_produk id_sub_jenis_produk id_jenis_buatan id_ukuran desc_warna desc_ukuran stok harga_berat berat diskon harga desc_info insert_date	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data kategori
Digunakan pada	Admin -proses 4 Admin -proses 4.3 Proses 4-*file produk* Proses 4.3-*file produk*
Deskripsi	Berisi data produk
Struktur data	Id_kategori + nama_kategori
Id_Kategori nama_Kategori	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data jenis produk
Digunakan pada	Admin -proses 4 Admin -proses 4.2 Proses 4-*file* jenis kategori Proses 4.2-*file* jenis kategori
Deskripsi	Berisi data jenis produk
Struktur data	Id_jenis_produk +id_kategori+jenis_produk
Id_jenis_produk	[A-Z|a-z|0-9]

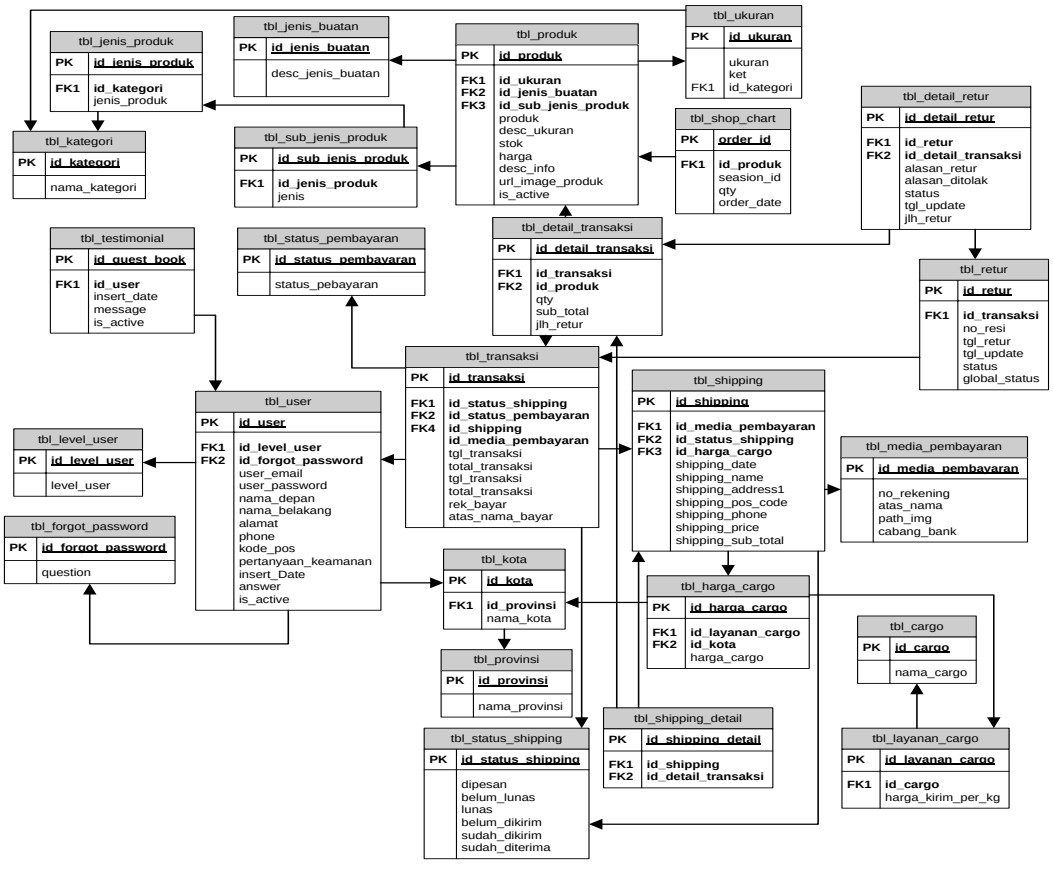
id_kategori jenis_produk	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data provinsi
Digunakan pada	Admin -proses 4 Admin -proses 4.5 Proses 4-*file* provinsi Proses 4.5-*file* provinsi
Deskripsi	Berisi data provinsi
Struktur data	Nama_provinsi
Nama_provinsi	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data sub jenis produk
Digunakan pada	Admin -proses 4 Admin -proses 4.8 Proses 4-*file* sub jenis produk Proses 4.5-*file* sub jenis produk
Deskripsi	Berisi data sub jenis produk
Struktur data	Id_ sub_jenis_produk +id_jenis_produk+type
Id_sub_jenis_produk id_ produk type	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data jenis_buatan
Digunakan pada	Administrator-proses 4 Administrator-proses 4.9 Proses 4-*file* jenis_buatan Proses 4.9-*file* jenis_buatan
Deskripsi	Berisi data jenis_buatan
Struktur data	Id_ jenis_buatan +desc_ jenis_buatan
Id_jenis_buatan desc_ jenis_buatan	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data shop chart
Digunakan pada	*Member*-proses 6 *Member*-proses 6.1 Proses 6-*file* shopping cart Proses 6.1-*file* shopping cart
Deskripsi	Berisi data shopping chart
Struktur data	Order_id+id_model_produk+session_id+qty+order_date
Order_id id_ produk session_id qty order_date	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran data	Data *forgot password*
Digunakan pada	*Member*-proses 8 Proses 8-*file forgot password*

Deskripsi	Berisi data *forgot password*
Struktur data	*Id_ forgot password+question*
Id_ forgot password *question*	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]

III.1.5.7 Perancangan Sistem

1. Skema relasi

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya. Bentuk relasi antar tabel dari sistem penjualan online yang diusulkan dapat dilihat pada tabel III.36 berikut:



Gambar III.36 Skema Relasi

2. Struktur Tabel

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

1. Tabel Level User

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel level user yang akan digunakan pada pengembangan sistem. Struktur tabel level user dapat dilihat pada table III.8:

Tabel III.8 Level User

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_level_user	Tinyint		Pk
2	Level_User	Varchar	255	

2. Tabel User

Tabel ini berfungsi untuk mengelompokan setiap level user ke dalam user. Struktur tabel user dapat dilihat pada table III.9 :

Tabel III.9 Tabel User

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_user	Int	3	Pk
2	Id_level_user	Tinyint	11	Fk
3	Id_kota	Int	11	Fk
4	User_email	Varchar	255	
5	User_password	Varchar	100	
6	Nama_depan	Varchar	100	
7	Nama_belakang	Varchar	100	
8	Jenis_kelamin	Varchar	20	
9	Alamat	Tinytext		
10	Phone	Varchar	20	
11	Kode_pos	Int	6	
12	Insert_date	Date time	255	
13	Last_login	Date time		
14	Id_forgot_password	Int		
15	Answer_forgot_password	Varchar	100	
16	Is_active	tinyint		

3. Tabel Kategori

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data Kategori. Struktur tabel kategori dapat dilihat pada table III.10 :

Tabel III.10 Tabel Kategori

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_Kategori	Int	11	Pk
2	Nama_kategori	Varchar	255	
5	Is_active	Tinyint		

4. Tabel Merk Produk

Tabel ini berfungsi untuk mengelompokan setiap kategori produk ke dalam jenis produk. Struktur tabel jenis produk dapat dilihat pada table III.11 :

Tabel III.11 Tabel Jenis Produk

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_jenis_produk	Int	11	Pk
2	Id_kategori	int	11	Fk
3	Jenis_produk_produk	Varchar	100	

5. Tabel Sub Jenis Produk

Tabel ini berfungsi untuk mengelompokan setiap jenis produk ke dalam sub jenis produk. Struktur tabel sub jenis produk dapat dilihat pada table III.12 :

Tabel III.12 Tabel Sub Jenis Produk

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_sub_jenis_produk	Int	11	Pk
2	Id_jenis_produk	int	10	Fk
3	Type	Varchar	20	

6. Tabel Produk

Tabel ini berisi info dari setiap produk yang ditawarkan. Struktur tabel produk dapat dilihat pada table III.13 :

Tabel III.13 Tabel Produk

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_produk	Int	11	Pk
2	Id_sub_jenis_produk	Int	11	Fk
3	Id_kualitas	Int	11	Fk
4	Id_jenis_buatan	Int	11	Fk
5	Set_special	Tinyint		
6	Desc_warna	Varchar	255	
7	Desc_ukuran	Varchar	255	
8	Stok	Mediumint	255	
9	Harga_berat	Float		
10	Berat	Float		
11	diskon	Float		
12	Harga	Float		
13	Desc_info	Tinytext	3	
14	Set_new_produk	Tinyint		
15	url_image_model	Varchar	255	
16	Insert_date	Datetime		
17	Is_active	Tinyint	3	

7. Table Ukuran

Tabel ini berisi info ukuran. Struktur tabel ukuran dapat dilihat pada table III.14 :

Tabel III.14 Tabel ukuran

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_ukuran	Int	11	Pk
2	ukuran	Varchar	20	
3	ket	Varchar	50	

8. Tabel Jenis Buatan

Tabel ini berfungsi untuk mengelompokan setiap Sub Jenis produk ke dalam Jenis Buatan. Struktur tabel Jenis buatan dapat dilihat pada table III.15 :

Tabel III.15 Tabel Jenis Buatan

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_jenis_buatan	Int	10	Pk
2	Desc_Jenis_buatan	Float	10	

9. Tabel Status Pembayaran

Tabel ini digunakan untuk merekam semua data status pembayaran. Struktur tabel status pembayaran dapat dilihat pada table III.16 :

Tabel III.16 Tabel Status Pembayaran

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_status_pembayaran	Tinyint	11	Pk
2	Status_pembayaran	Varchar	50	

10. Tabel Transaksi

Tabel ini digunakan untuk merekam semua data transaksi. Struktur tabel transaksi dapat dilihat pada table III.17 :

Tabel III.17 Tabel Transaksi

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_transaksi	Int	11	Pk
2	Id_user	Int	11	Fk
3	Id_status_pembayaran	Tinyint		
4	Id_status_shipping	Int		
5	Tgl_transaksi	Datetime		
6	Total_transaksi	Float		
7	Id_media_pembayaran	Int		
8	Rek_bayar	Varchar	20	
9	Atas_nama_bayar	Varchar	100	

11. Tabel Detail Transaksi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data produk yang dipesan secara lengkap. Struktur tabel detail_transaksi dapat dilihat pada table III.18 :

Tabel III.18 Tabel Detail Transaksi

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_detail_transaksi	Int	11	Pk
2	Id_transaksi	Int	11	Fk
3	Id_user	Int	11	Fk
4	Id_produk	Int	11	Fk
5	Id_media_pembayaran	Int	11	Fk
6	Qty	Int	11	
7	Sub_total	Float		

12. Tabel Retur

Tabel III.19 Tabel Retur

No	Field	Type	Size	Ket
1	Id_retur	Int	11	Pk
2	Id_transaksi	Int	11	Fk
3	No_resi	char	15	
4	Tgl_retur	date		
5	Tgl_update	datetime		
6	status	enum	“Pengjuan retur”,”retur sedang diproses”,”retur dibatalkan”,”retur dikonfirmasi”,”telh diterima toko”,”sedang dikirim”,”telah diterima customer”	
7	Global status	enum	“belum selesai”,”dibatalkan”,”selesai”	

13. Tabel Detail Retur

Tabel III.20 Tabel Detail Retur

No	Field	Type	Size	Ket
1	Id_detail_retur	Int	11	Pk

2	Id_retur	Int	11	Fk
3	Id_detail_transaksi	int	11	
4	Jlh_retur	int	11	
5	Alasan_retur	enum	“Barang rusak”	
6	Alasan_ditolak	enum	“Tidak valid”, “Stok barang tidak ada”	
7	status	enum	“Diproses”,”diterima”,”ditolak”, ”dibatalkan”	
8	Tgl_update	datetime		

14. Tabel Shipping

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data shipping. Struktur tabel shipping dapat dilihat pada table III.21 :

Tabel III.21 Tabel Shipping

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_shipping	Int	11	Pk
2	Id_Kota	Int	11	
3	Id_layanan_cargo	Int	11	Fk
4	Id transaksi	Int	11	Fk
5	Id_media_pembayaran	Int	11	
6	Id_status_shipping	Int	11	
7	Id_harga_cargo	Int	11	
8	Shipping_date	Datetime		
9	Shipping_name	Varchar	100	
10	Shipping_address1	tinytext		
11	Shipping_pos_code	Mediumint	6	
12	Shipping_phone	Varchar	20	
13	Shipping_price	Float		
14	Shipping_sub_total	Float		

15. Table Shipping Detail

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data shipping detail. Struktur tabel shipping detail dapat dilihat pada table III.22 :

Tabel III.22 Tabel Shipping detail

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_shipping_detail	Int	11	Pk
2	Id_detail_transaksi	Int	11	Fk
3	Id_shipping	Int	11	Fk

16. Table Status Shipping

Tabel III.23 Tabel Status Shipping

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_status_shipping	Int	11	Pk
2	Status_shipping	Varchar	100	

17. Tabel Cargo

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data cargo yang digunakan dalam pengiriman barang. Struktur tabel cargo dapat dilihat pada table III.24 :

Tabel III.24 Tabel Cargo

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_cargo	Tinyint		Pk
2	Nama_cargo	Varchar	100	

18. Tabel Layanan Cargo

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data layanan cargo yang ada pada cargo yang kami sediakan dan digunakan dalam pengiriman barang. Struktur tabel layanan cargo dapat dilihat pada table III.25 :

Tabel III.25 Tabel Layanan Cargo

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_layanan_cargo	Int	11	Pk
2	id_cargo	tinyInt		
3	Nama_layanan	varchar		

4	Harga_kirim_per_kg	float		

19. Tabel Harga Cargo

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data harga cargo yang ada pada layanan cargo yang kami sediakan. Struktur tabel harga cargo dapat dilihat pada table III.26 :

Tabel III.26 Tabel Harga Cargo

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_harga_cargo	Int	11	Pk
2	id_layanan_cargo	Int	11	
3	Id_kota	Int	11	
4	Harga_cargo	float		

20. Tabel media Pembayaran

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data media pembayaran apa saja yang dapat digunakan oleh member untuk membayar barang yang mereka beli. Struktur tabel media pembayaran dapat dilihat pada table III.27 :

Tabel III.27 Tabel Media Pembayaran

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_pembayaran	Int	11	Pk
2	Nama_bank	Varchar	20	
3	No_rek	Varchar	30	
4	Atas_nama	Varchar	50	
5	Path_img	Varchar	255	
6	Cab_bank	Varchar	255	

21. Tabel kota

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kota. Struktur tabel kota dapat dilihat pada table III.28 :

Tabel III.28 Tabel kota

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_|kota	Int	11	Pk
2	id_Provinsi	Int	11	Fk
3	Nama_kota	Varchar	100	
4	Kab_kota	Varchar	100	

22. Tabel provinsi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data provinsi. Struktur tabel provinsi dapat dilihat pada table III.29 :

Tabel III.29 Tabel provinsi

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_Provinsi	Int	11	Pk
2	Nama_Provinsi	Varchar	100	

23. Tabel Testimonial

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data guest book atau komentar-komentar dari para pelanggan/ member. Struktur tabel guest book dapat dilihat pada table III.30:

Tabel III.30 Tabel Testimonial

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_testimonial	Int	11	Pk
2	Id_user	Int	11	Fk
3	Insert_date	Date time		
4	Subject	Varchar	255	
5	Message	Tinytext		
6	Is_active	Tinyint		

24. Tabel Forgot Password

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data lupa password. Yang digunakan apabila user lupa password, dan bisa mendaptkan password baru. Struktur tabel forgot password dapat dilihat pada table III.31 :

Tabel III.31 Tabel forgot password

No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_ forgot_password	Int	11	Pk
2	Question	Varchar	255	

25. Tabel Shop Chart

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data barang yang dipesan oleh member. Struktur tabel Shop Chart dapat dilihat pada table III.32 :

Tabel III.32 Tabel Shop Chart

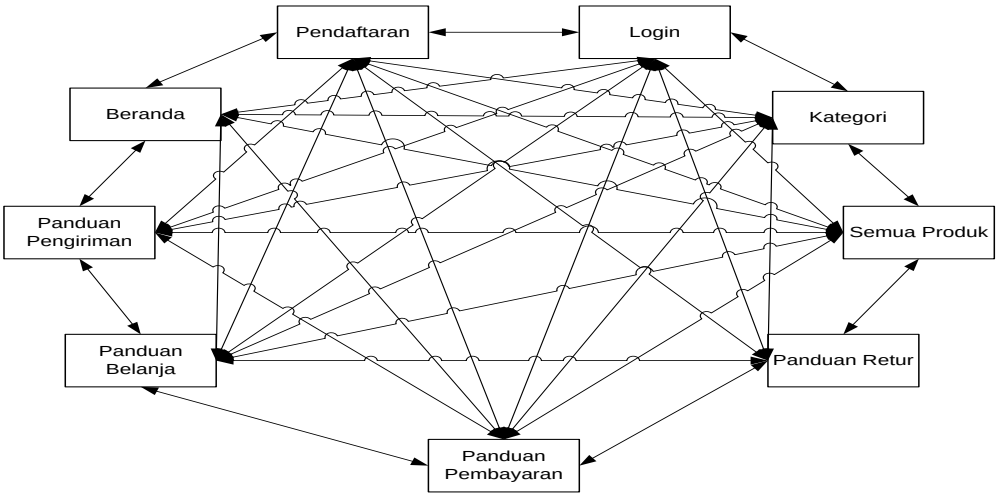
No	Field	Type	Size	Keterangan
1	Order_id	Int	11	Pk
2	Id_model_produk	Int	11	Fk
3	Session_id	Varchar	33	
4	Qty	Int		
5	Order_date	Datetime		

III.1.6 Perancangan Arsitektur

1. Perancangan Struktur Menu

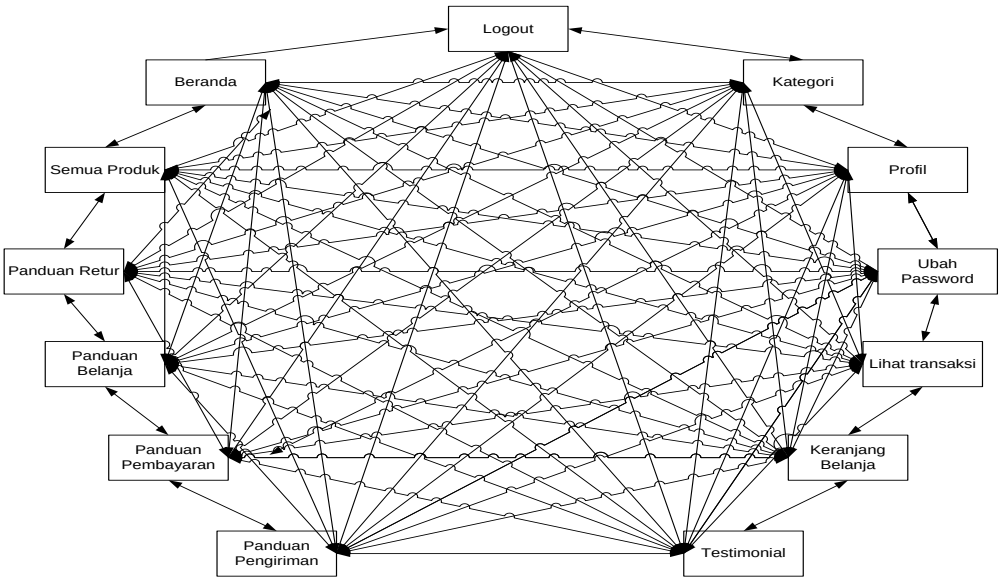
Perancangan struktur menu berisikan menu dan submenu yang berfungsi memudahkan *user* didalam menggunakan sistem. Menu-menu tersebut dibagi berdasarkan hak akses masing-masing *user*. Berikut ini gambaran mengenai struktur menu *website* penjualan *online*.

1.1 Struktur Menu Pengunjung



Gambar III.37 Struktur Menu Pengunjung

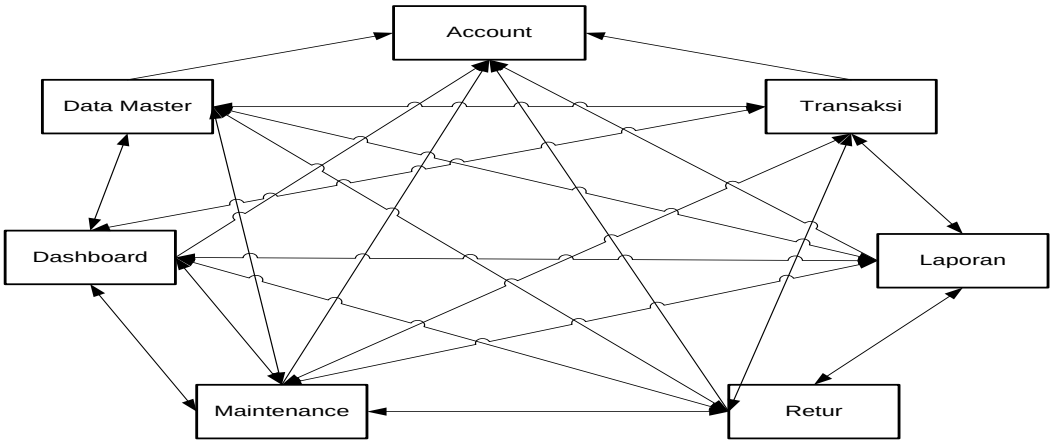
1.2 Struktur Menu *Member*



Gambar III.38 Struktur Menu Member

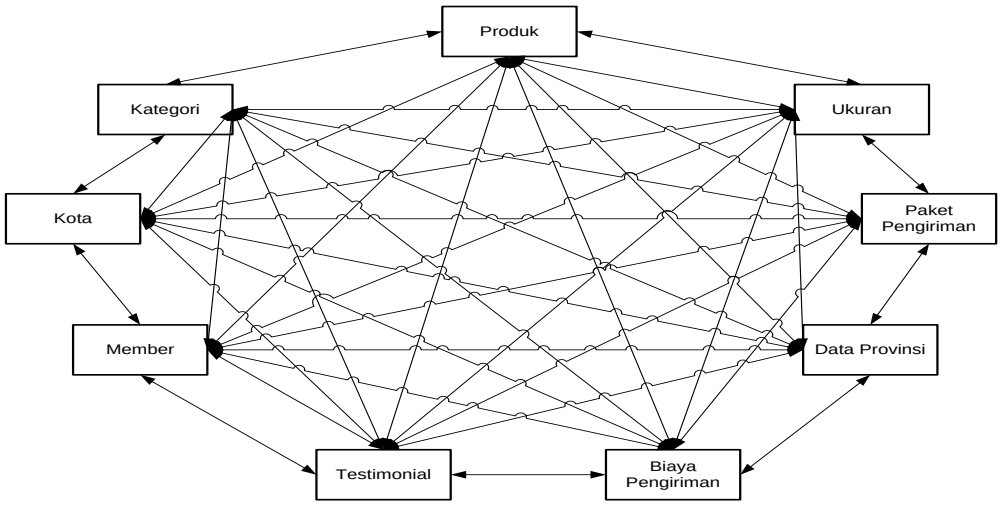
1.3 Struktur Menu Admin

Perancangan struktur menu admin merupakan tampilan menu yang dapat diakses oleh administrator. Perancangan struktur menu admin pada halaman utama dapat ditunjukkan pada gambar III.39 :



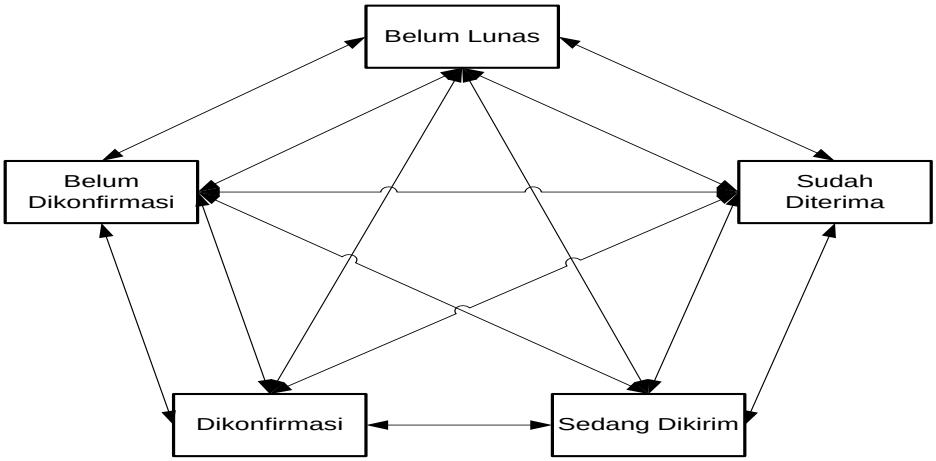
Gambar III.39 Struktur Menu Admin Pada Halaman Utama

Perancangan struktur menu admin pada data master dapat ditunjukkan pada gambar III.40 :



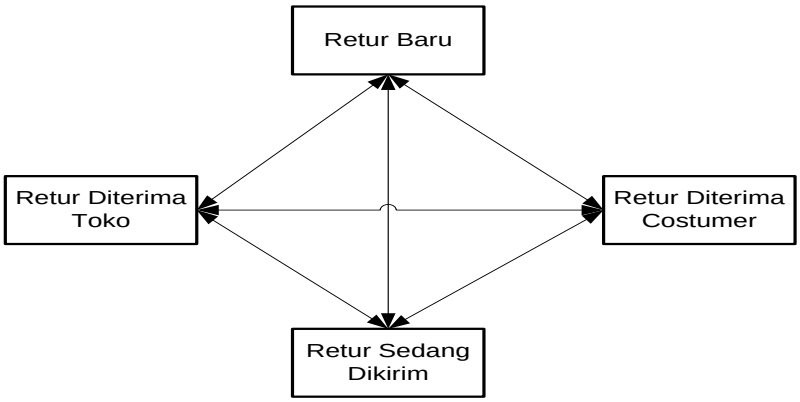
Gambar III.40 Struktur Menu Admin Pada Data Master

Perancangan struktur menu admin pada data transaksi dapat ditunjukkan pada gambar III.41 :



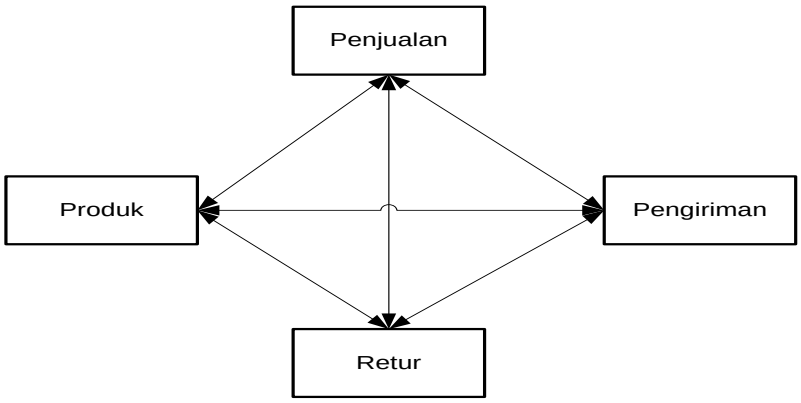
Gambar III.41 Struktrur Menu Admin Pada Data Transaksi

Perancangan pada struktur menu admin pada data retur dapat ditunjukkan pada gambar III.42 :



Gambar III.42 Struktur Menu Admin Pada Data Retur

Perancangan pada struktur menu admin pada data laporan dapat ditunjukkan pada gambar III.43 :



Gambar III.43 Struktur Menu Admin Pada Data Laporan

Perancangan struktur menu admin pada data maintenance dapat ditunjukkan pada gambar III.44 :



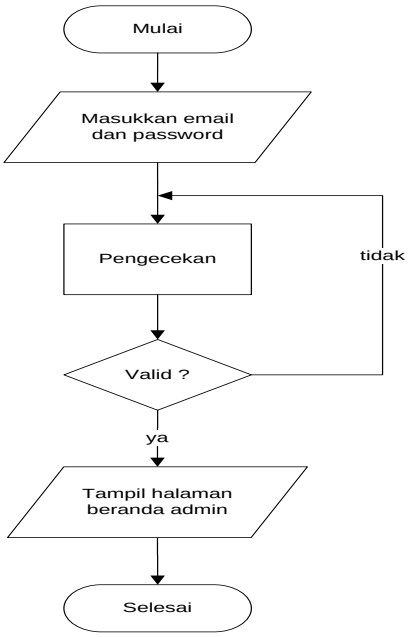
Gambar III.44 Struktu

r Menu Admin Pada Data Maintenace

2. Perancangan *Procedural*

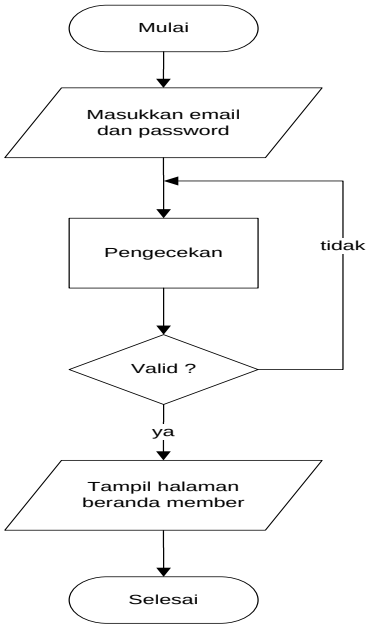
Perancangan *procedural* digunakan sebagai algoritma dasar dalam langkah mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan *procedural* sistem informasi kualitas air adalah sebagai berikut :

2.1 Perancangan Prosedural *Login* Admin



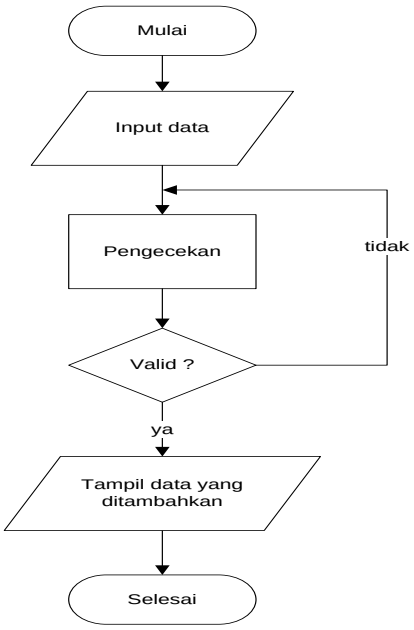
Gambar III.45 Perancangan Prosedural Login Admin

2.2 Perancangan Prosedural *Login Member*



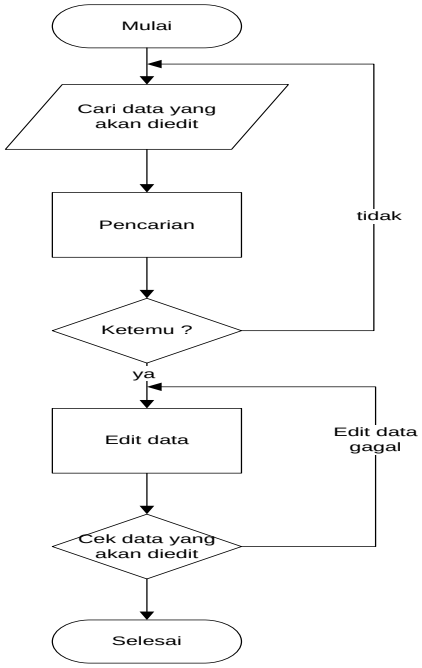
Gambar III.46 Perancangan Prosedural Login Member

2.3 Perancangan Prosedural Tambah Data



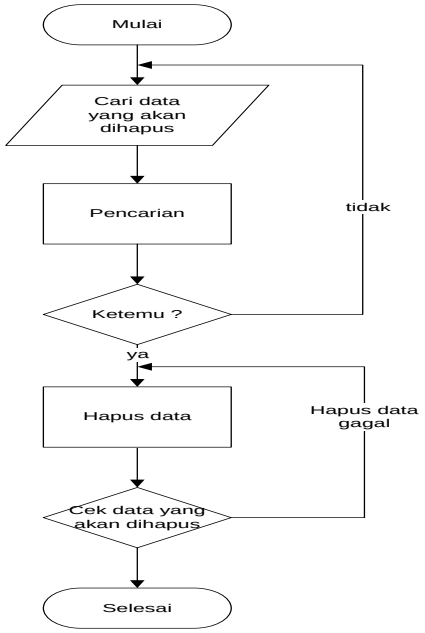
Gambar III.47 Perancangan Prosedural Tambah Data

2.4 Perancangan Prosedural Edit Data



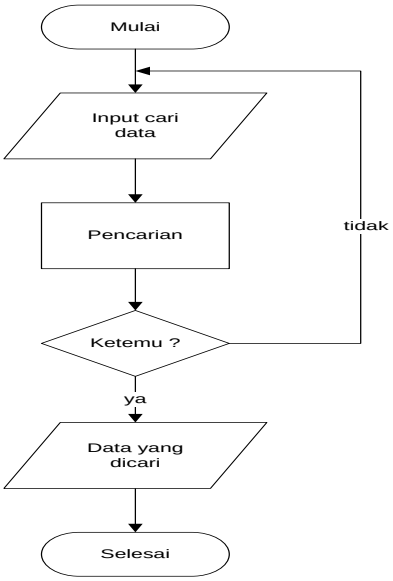
Gambar III.48 Perancangan Prosedural Edit Data

2.5 Perancangan Prosedural Hapus Data



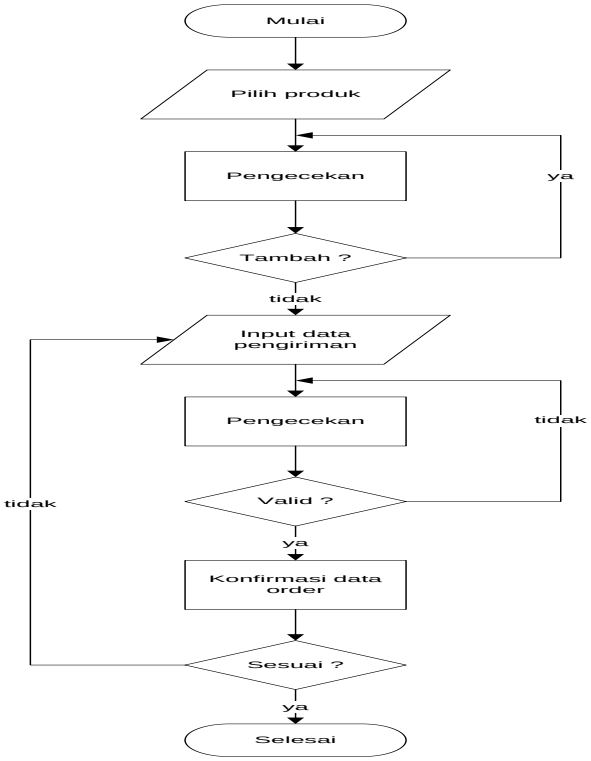
Gambar III.49 Perancangan Prosedural Hapus Data

2.6 Perancangan Prosedural Pencarian Data



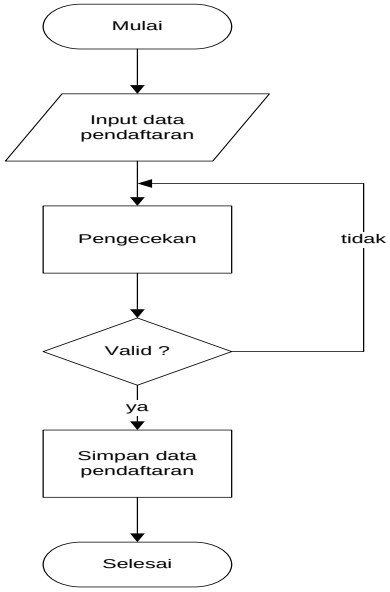
Gambar III.50 Perancangan Prosedural Pencarian Data

2.7 Perancangan Prosedural order



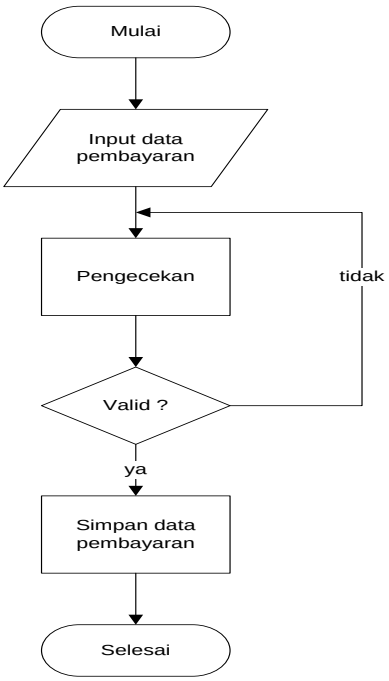
Gambar III.51 Perancangan Prosedural Order

2.8 Perancangan Prosedural Pendaftaran



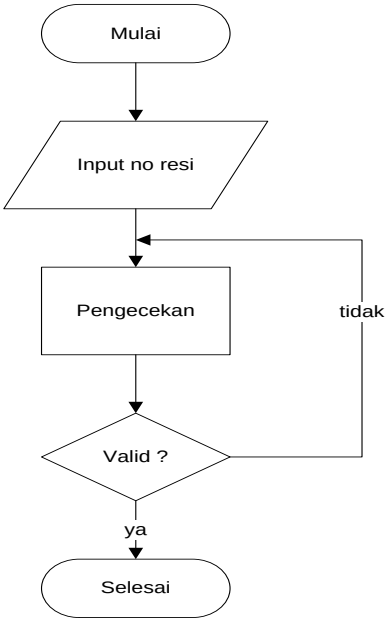
Gambar III.52 Perancangan Prosedural Pendaftaran

2.9 Perancangan Prosedural Pembayaran



Gambar III.53 Perancangan Prosedural Pembayaran

2.10Perancangan Prosedural Pengiriman

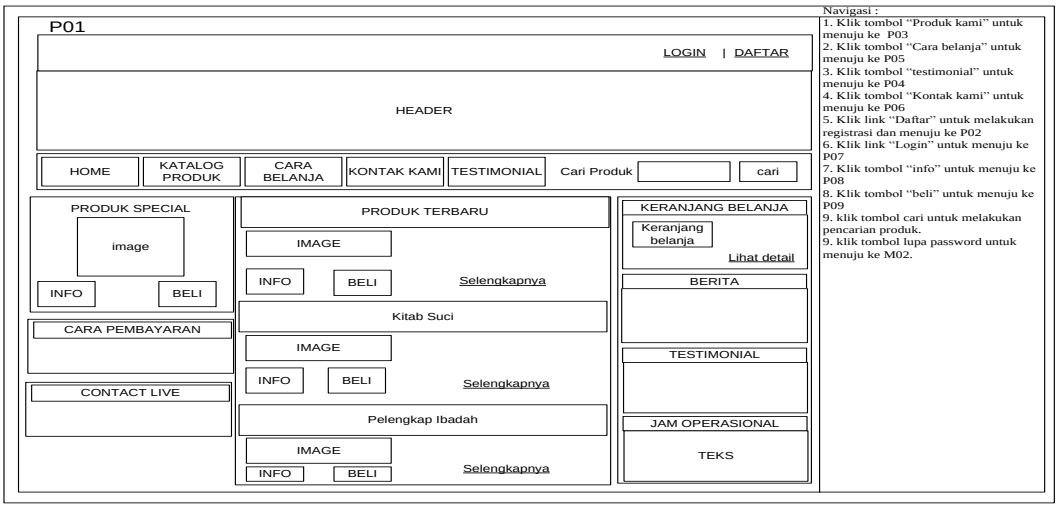


Gambar III.54 Perancangan Prosedural Pengiriman

3. Perancangan Antar Muka Web *E-commerce*

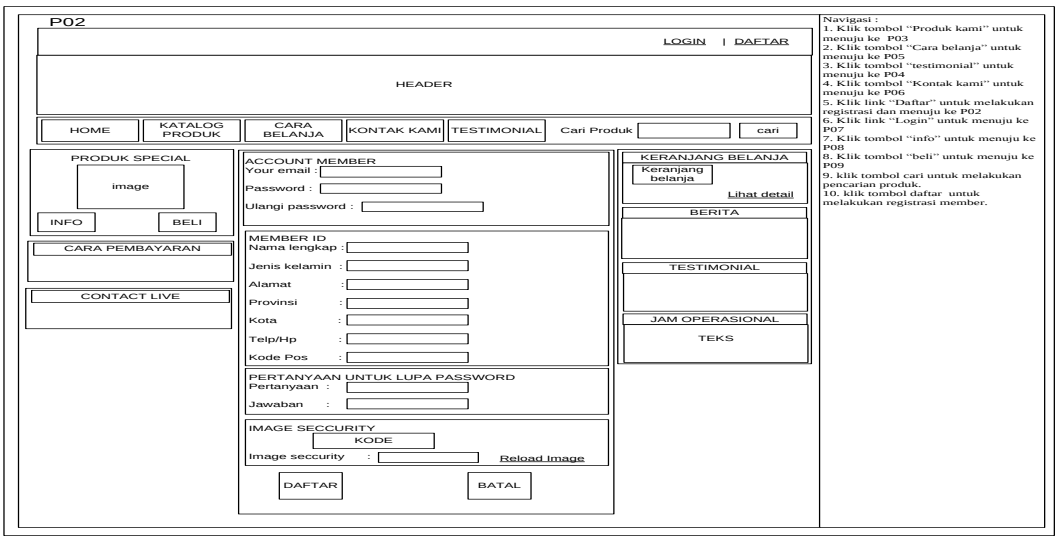
Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suau program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*

3.1 Perancangan Antar Muka Pengunjung



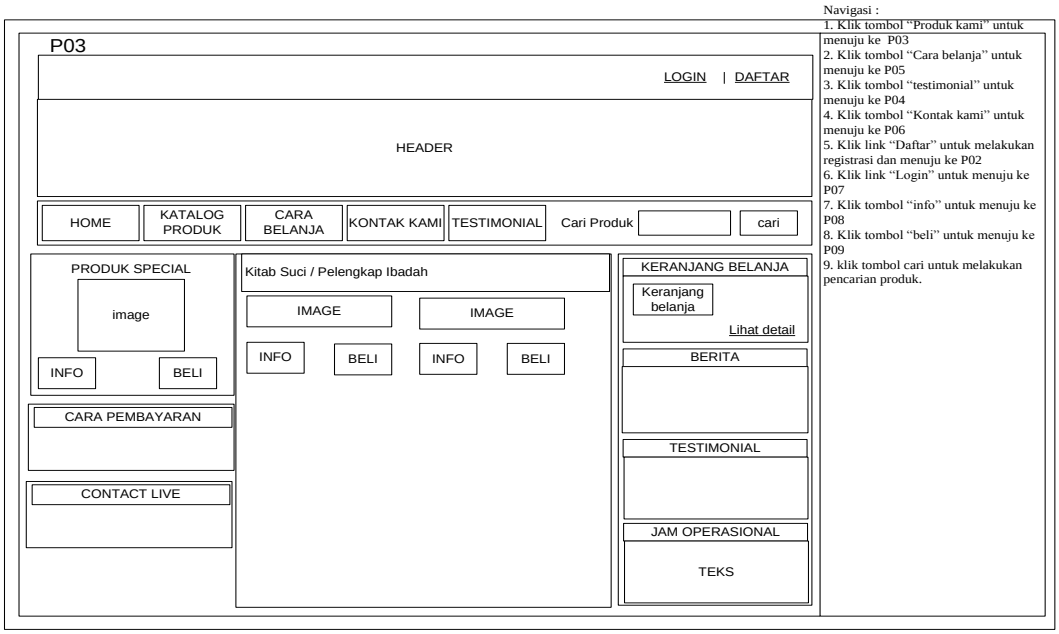
Gambar III.55 Perancangan Tampilan Home

Antar muka registrasi member (P02)



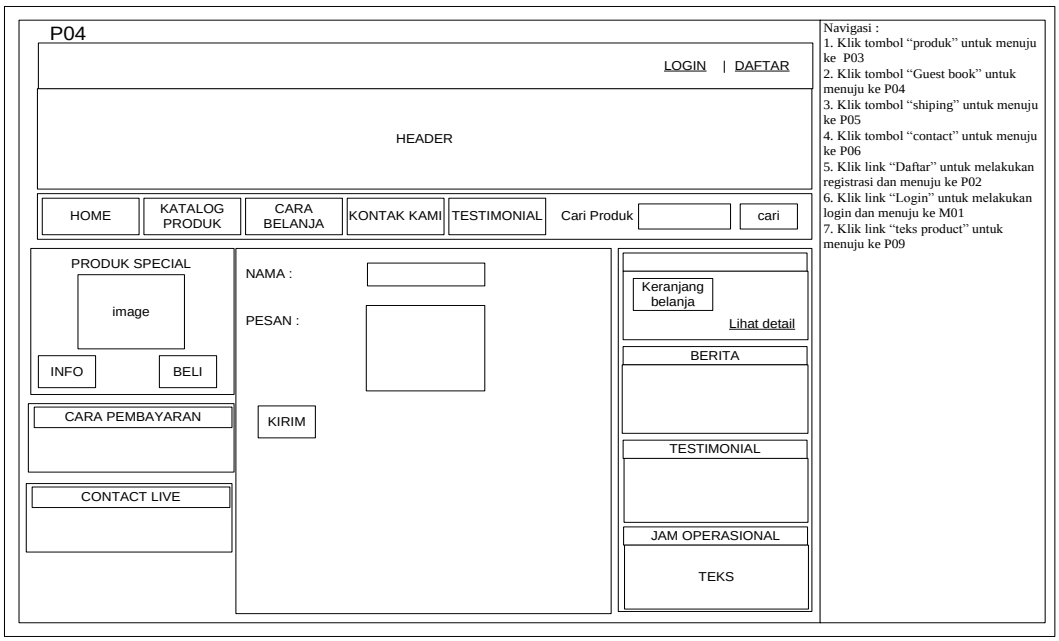
Gambar III.56 Perancangan Tampilan Registrasi Member

Antar muka produk pengunjung (P03)



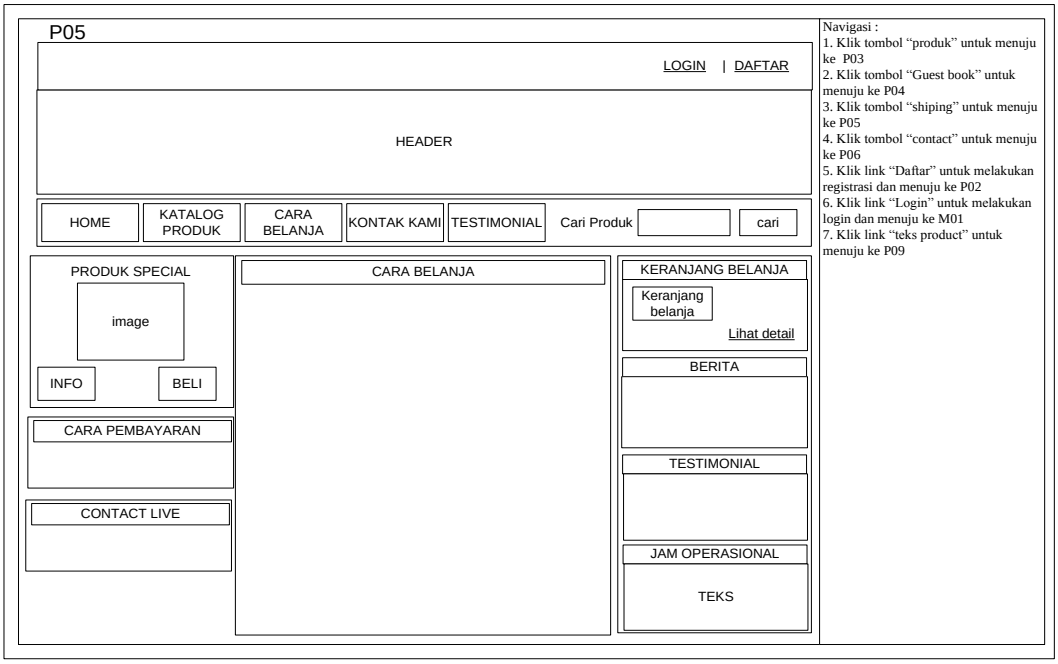
Gambar III.57 Perancangan Tampilan Produk Pengunjung

Antar muka testimonial (P04)



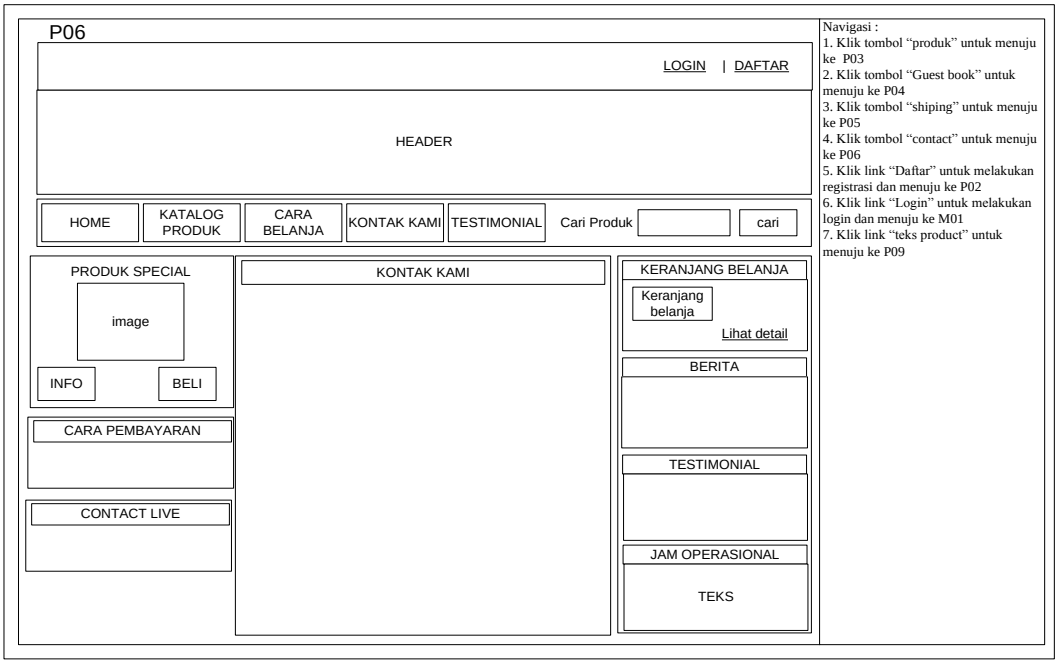
Gambar III.58 Perancangan Tampilan Testimonial

Antar muka cara belanja (P05)



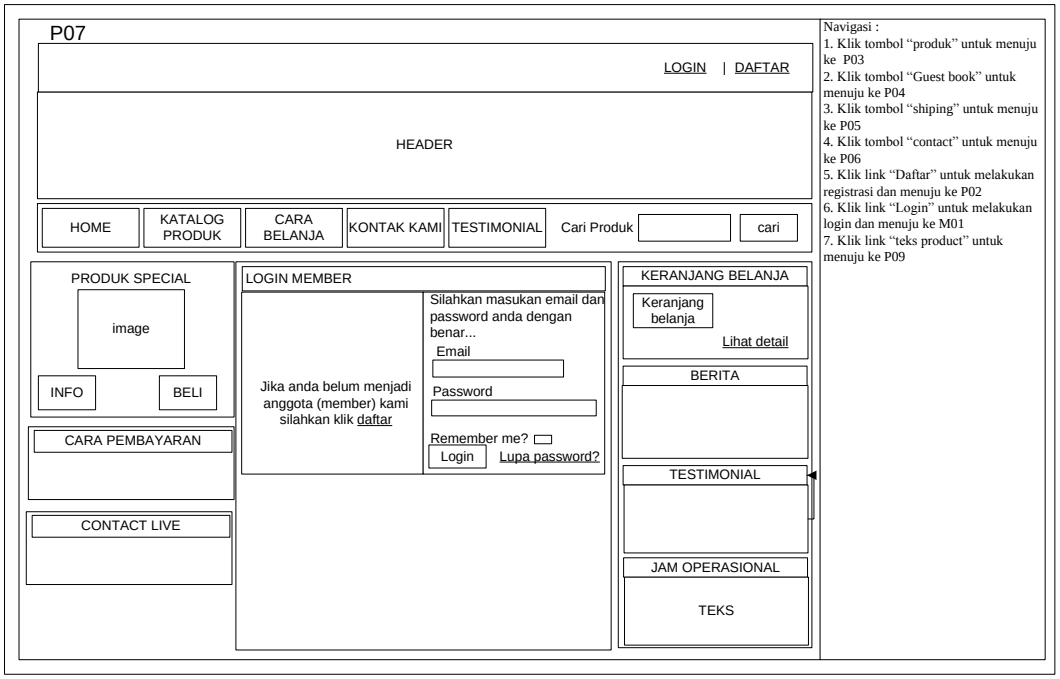
Gambar III.59 Perancangan Tampilan Cara Belanja

Antar muka kontak kami (P06)



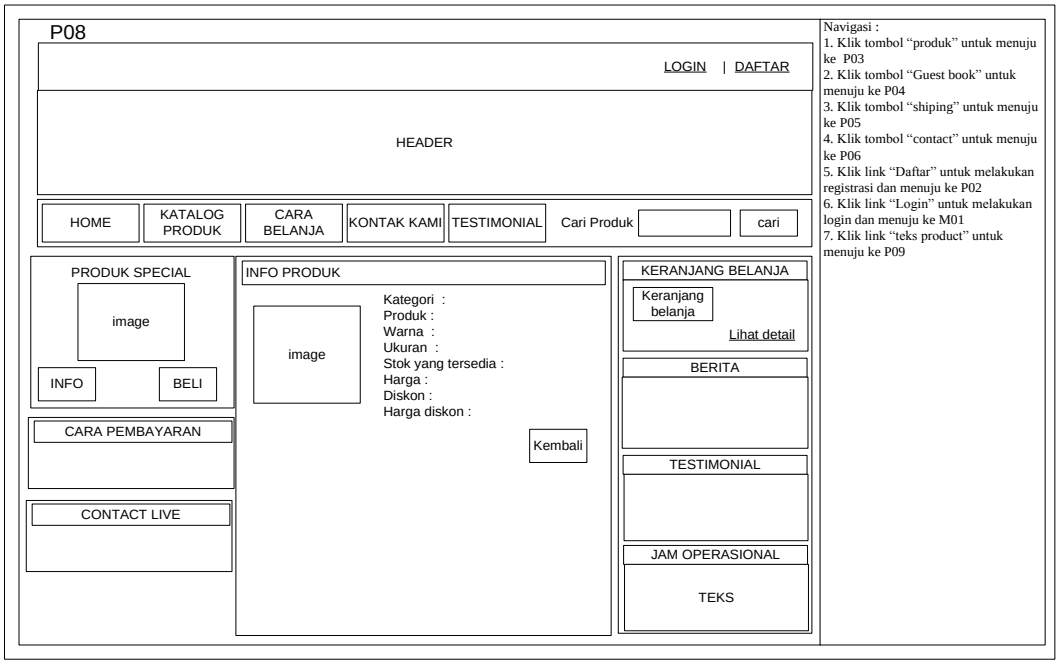
Gambar III.60 Perancangan Tampilan Kontak Kami

Antar muka Login (P07)



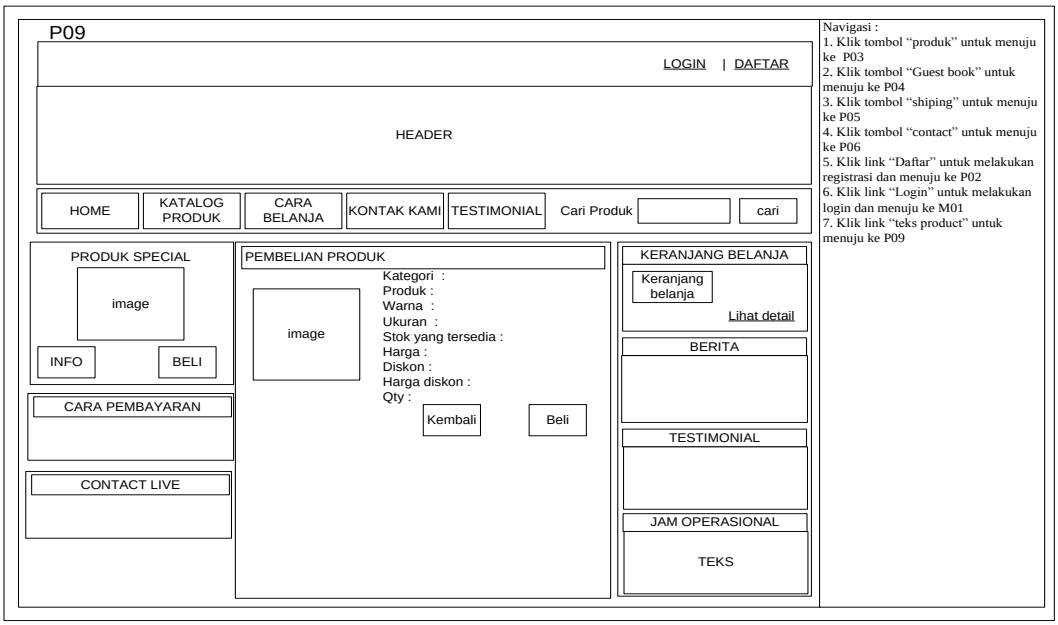
Gambar III.61 Perancangan Tampilan Login

Antar muka info (P08)



Gambar III.62 Perancangan Tampilan Info

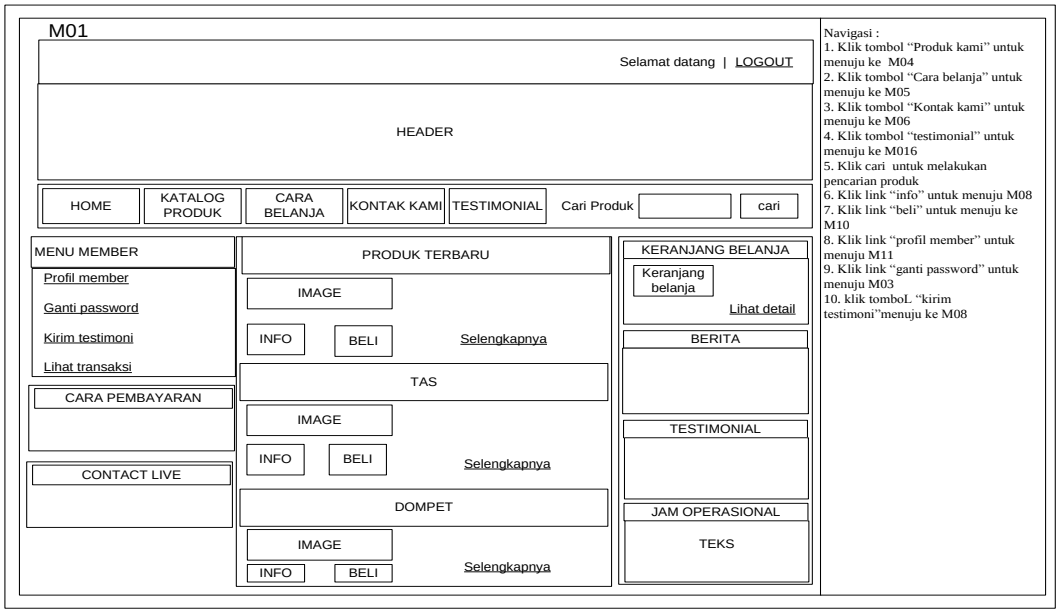
Antar muka beli (P09)



Gambar III.63 Perancangan Tampilan Beli

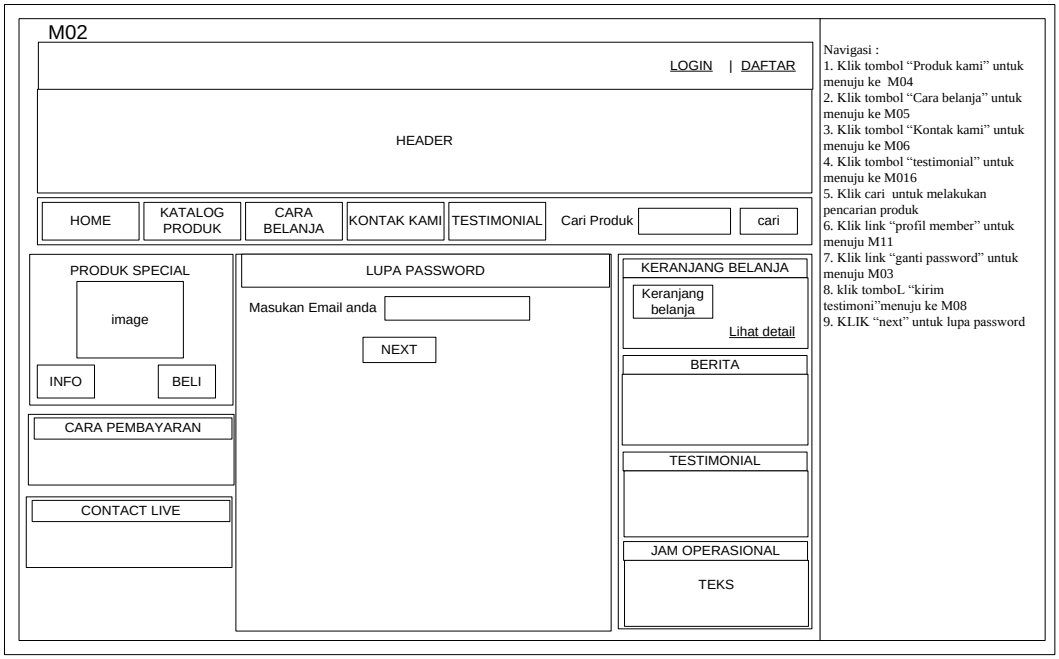
3.2 Perancangan Antar Muka Member

Antar muka home (M01)



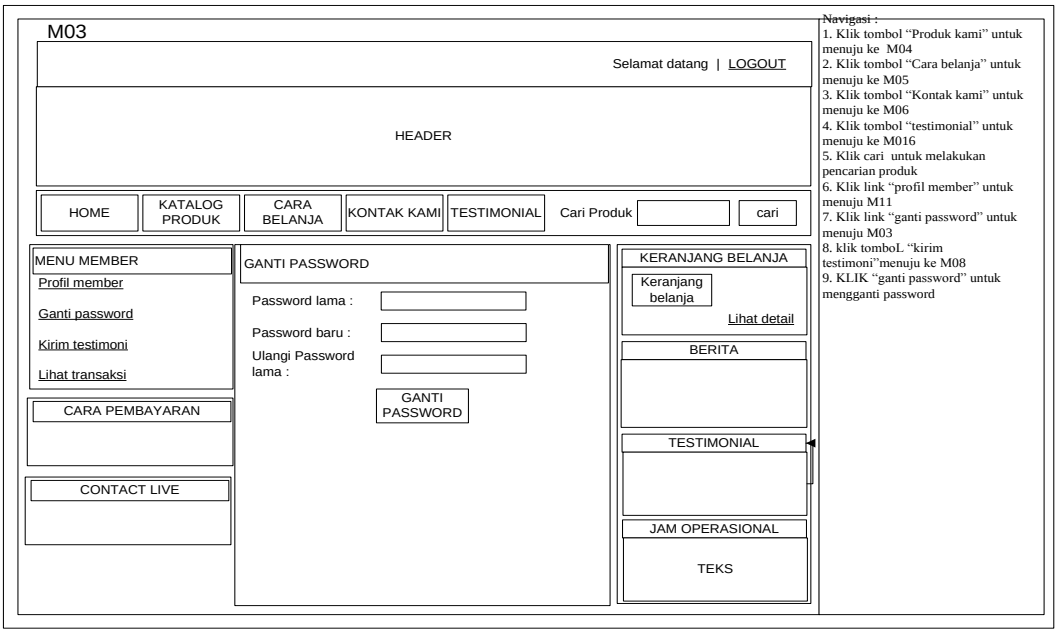
Gambar III.64 Perancangan Tampilan Home Member

Antar muka lupa password (M02)



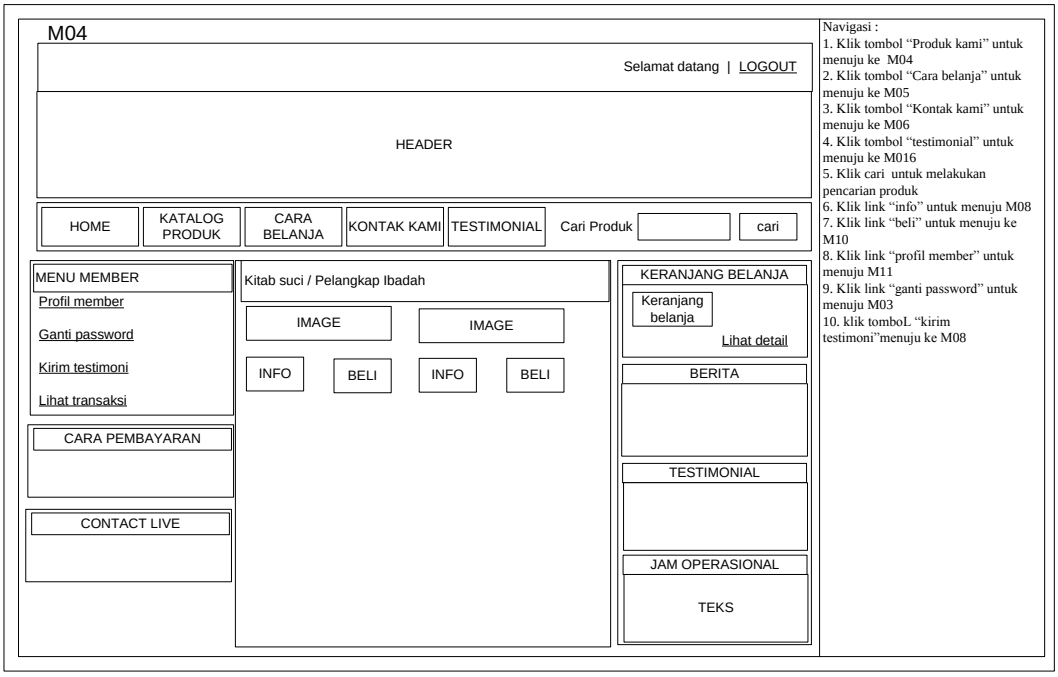
Gambar III.65 Perancangan Tampilan Lupa Password

Antar muka ganti password(M03)



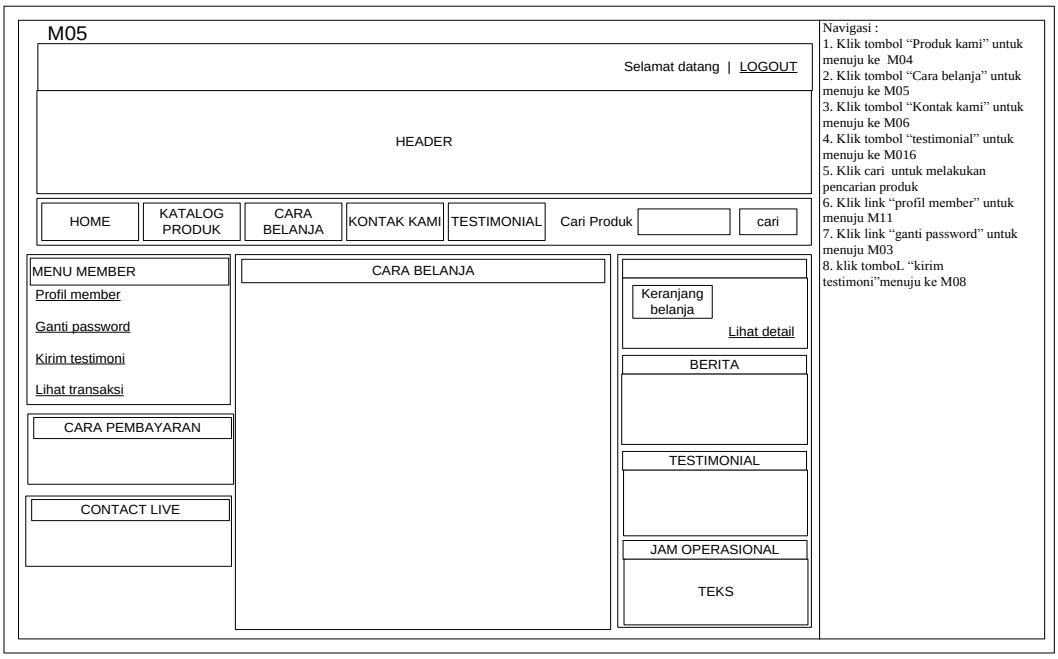
Gambar III.66 Perancangan Tampilan Ganti Password

Antar muka produk (M04)



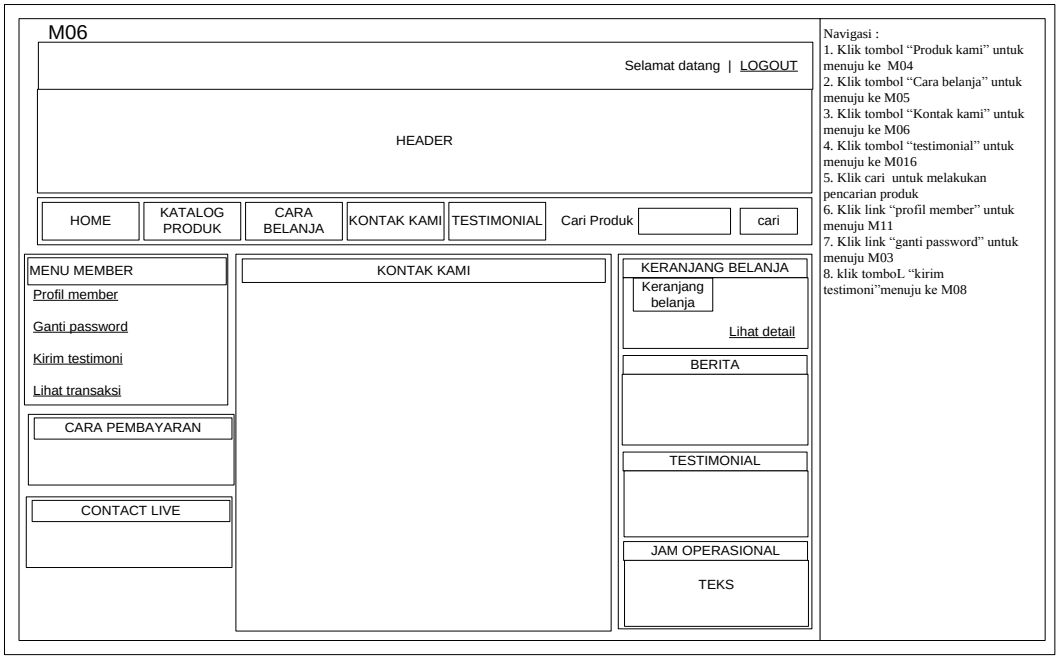
Gambar III.67 Perancangan Tampilan Produk

Antar muka cara belanja member(M05)



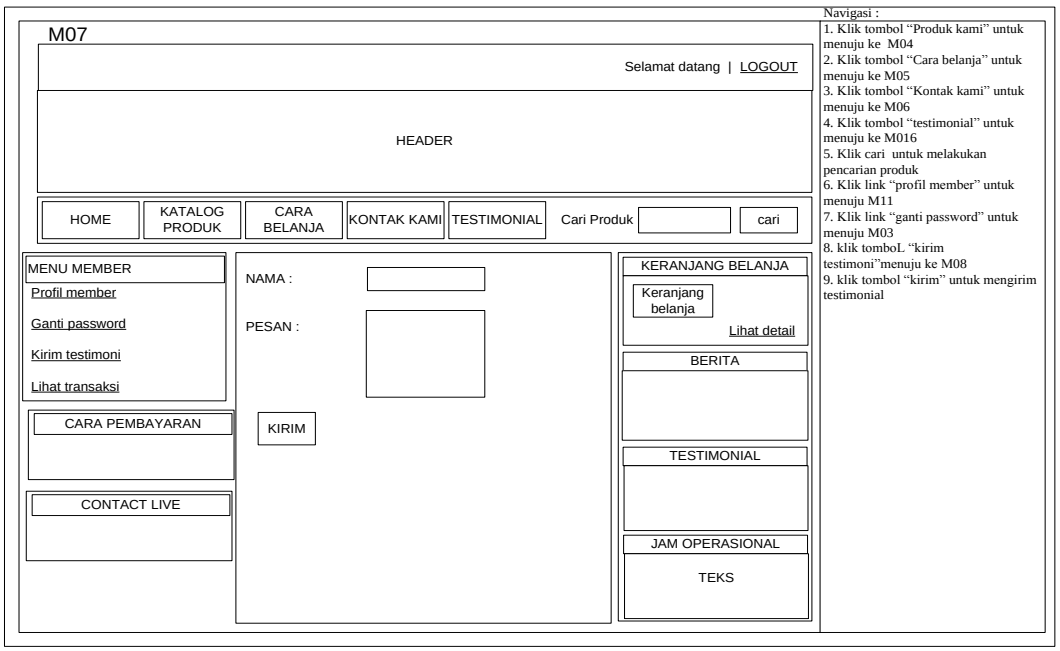
Gambar III.68 Perancangan Cara Belanja

Antar muka kontak kami member (M06)



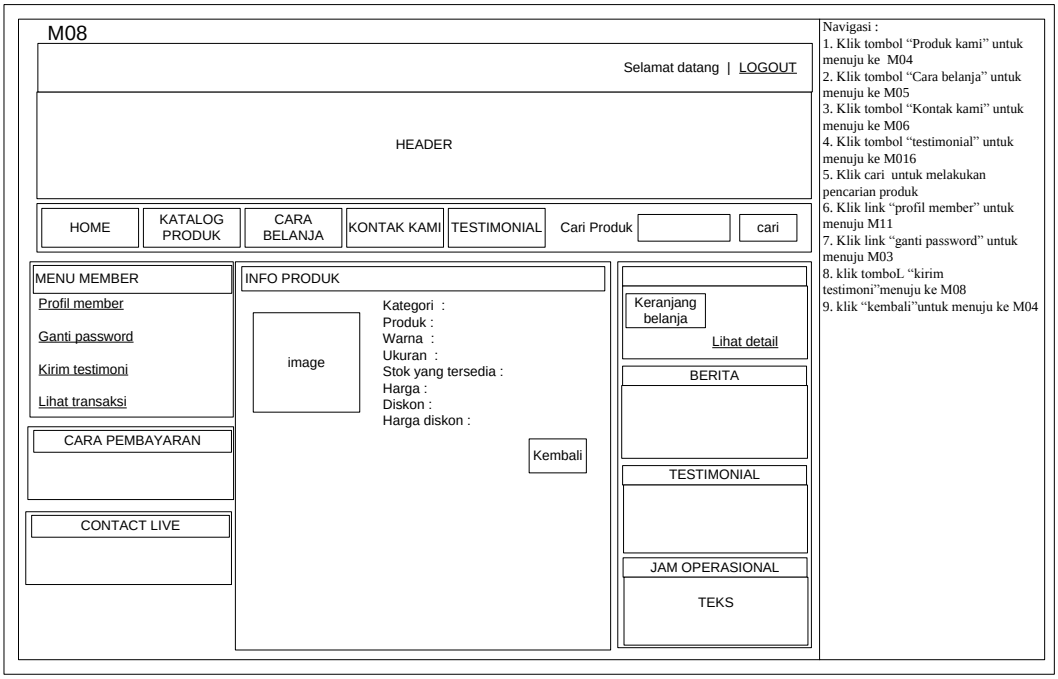
Gambar III.69 Kontak Kami

Antar muka testimonial (M07)



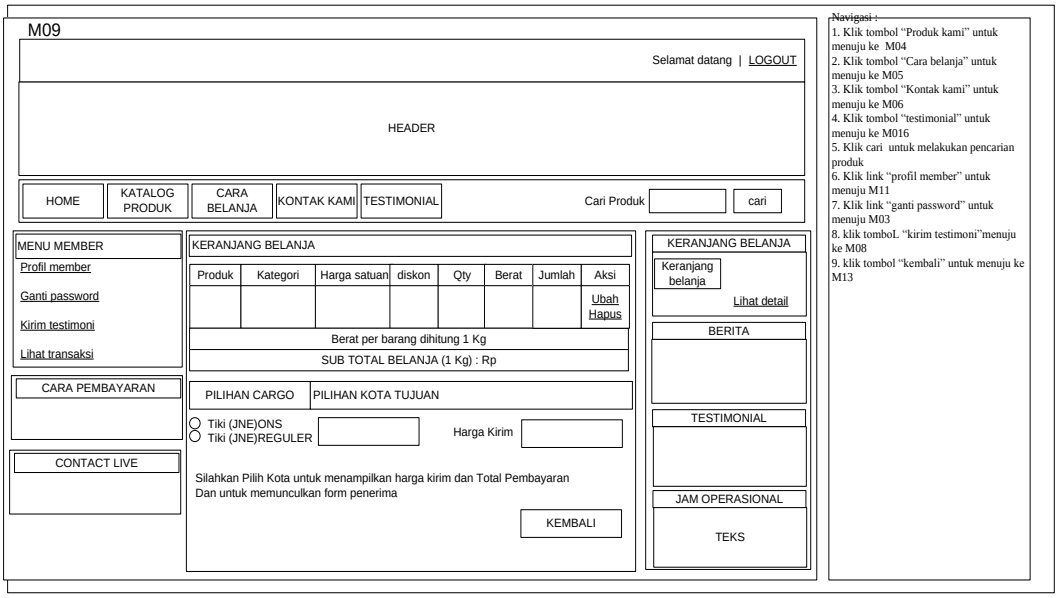
Gambar III.70 Perancangan Testimonial

Antar muka info (M08)



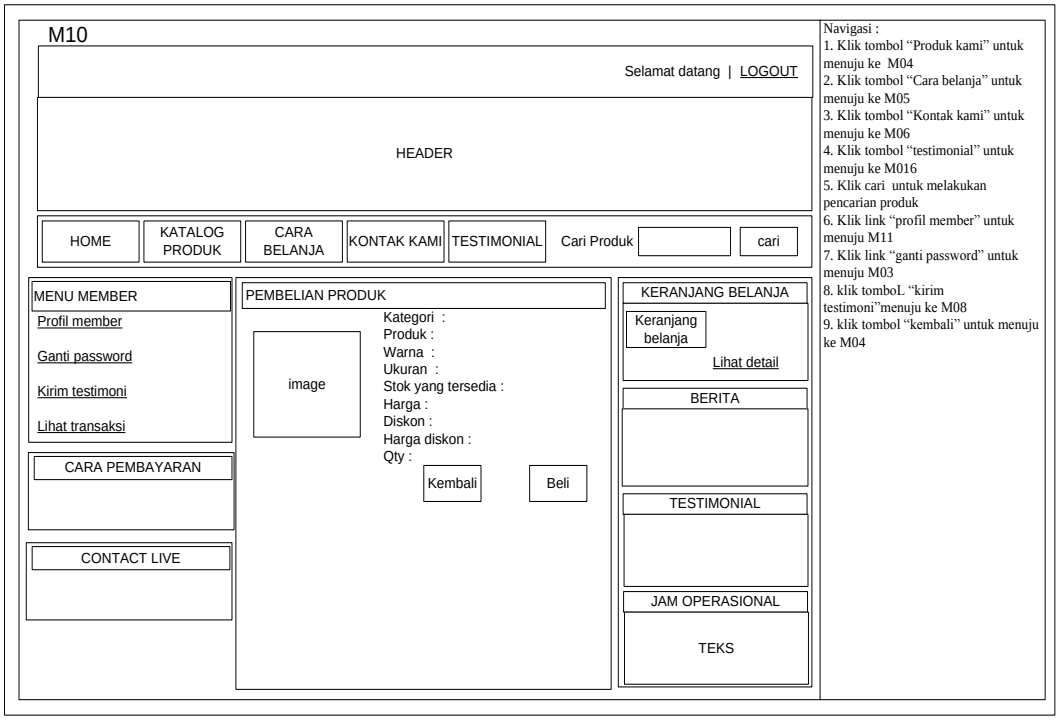
Gambar III.71 Perancangan Tampilan Info

Antar muka keranjang belanja (M09)



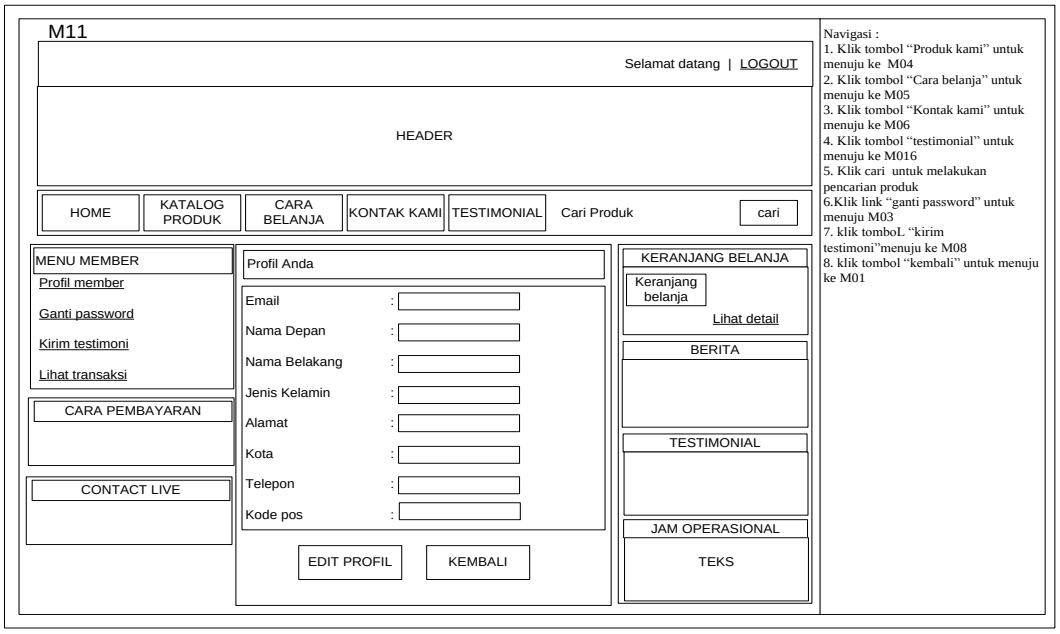
Gambar III.72 Perancangan Tampilan Keranjang Belanja

Antar muka Beli (M10)



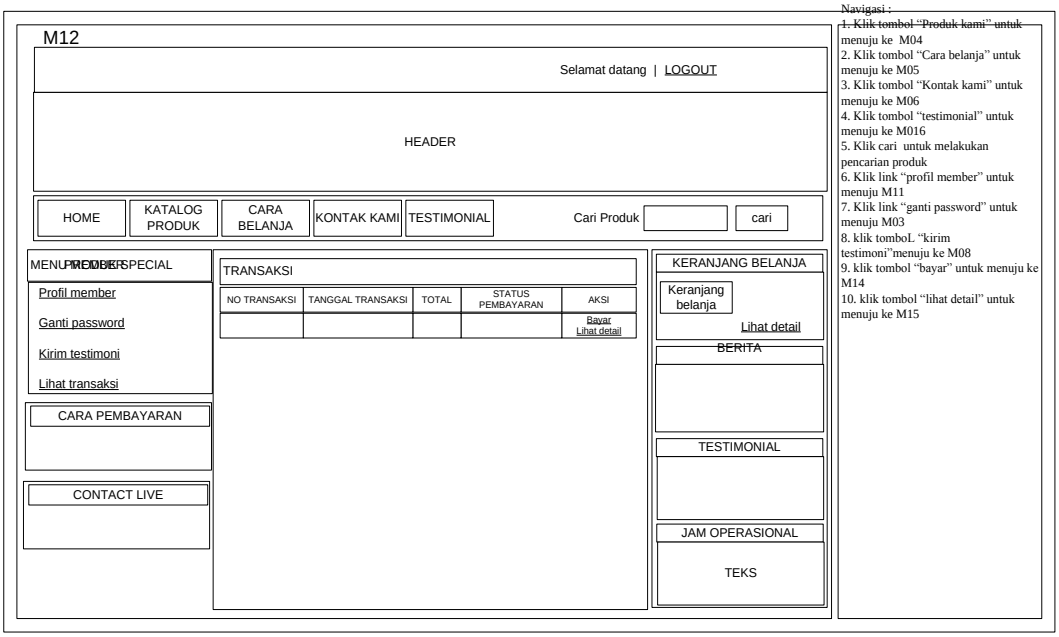
Gambar III.73 Perancangan Tampilan Beli

Antar muka profil member (M11)



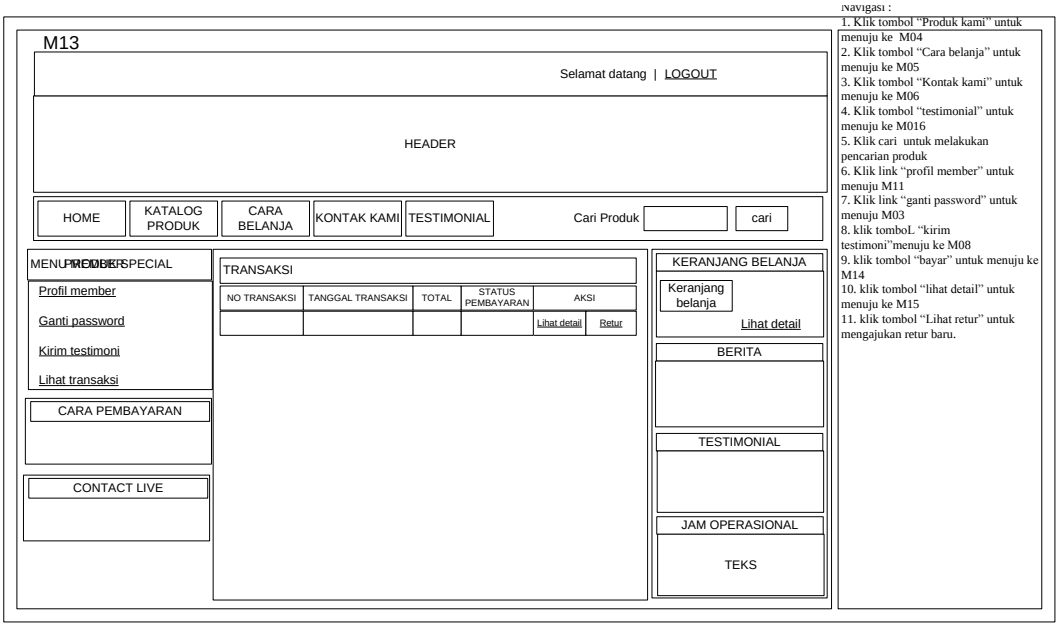
Gambar III.74 Perancangan Tampilan Profil Member

Antar muka lihat transaksi (M12)



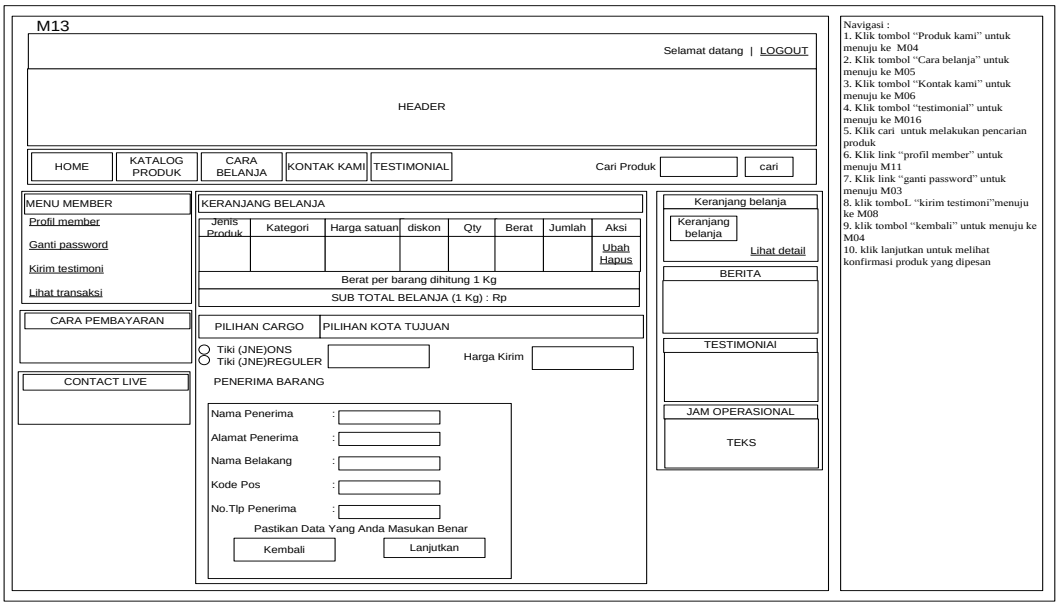
Gambar III.75 Perancangan Tampilan Lihat Transaksi

Antar muka lihat Retur (M13)



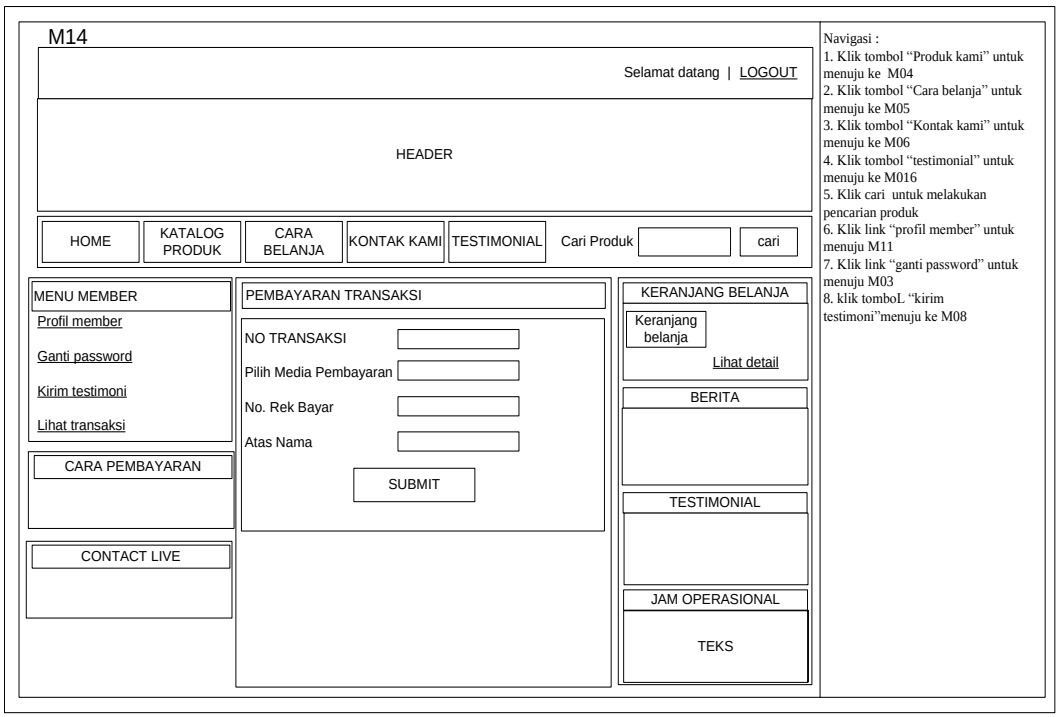
Gambar III.76 Perancangan Tampilan Lihat Retur

Antar muka penerima barang (M14)



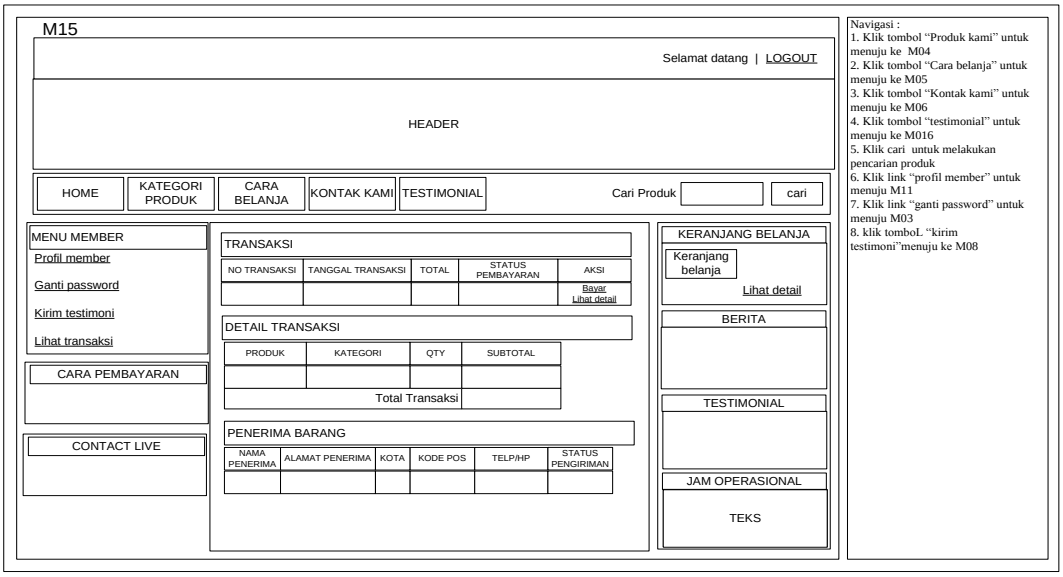
Gambar III.77 Perancangan Tampilan Penerima Barang

Antarmuka pembayaran transaksi (M15)



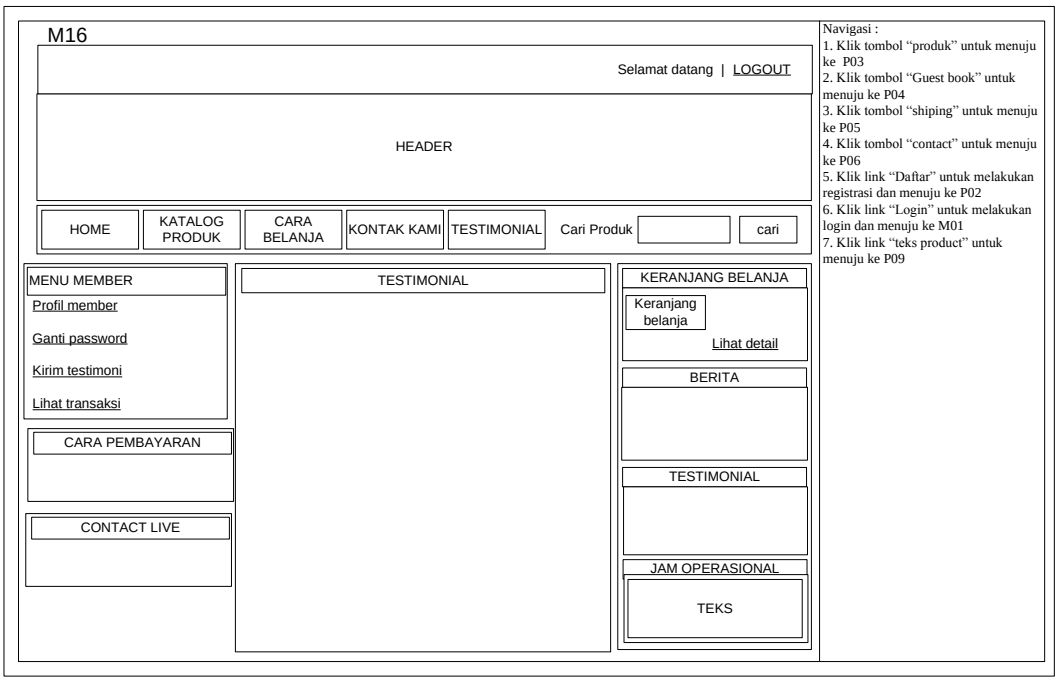
Gambar III.78 Perancangan Tampilan Pembayaran Transaksi

Antarmuka lihat detail transaksi (M16)



Gambar III.79 Perancangan Tampilan Detail Transaksi

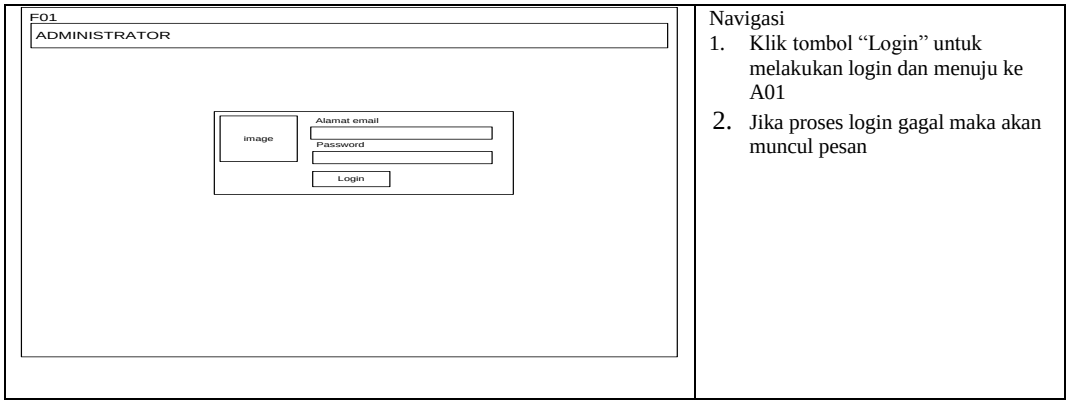
Antarmuka testimonial (M18)



Gambar III.80 Perancangan Tampilan Pembayaran Transaksi

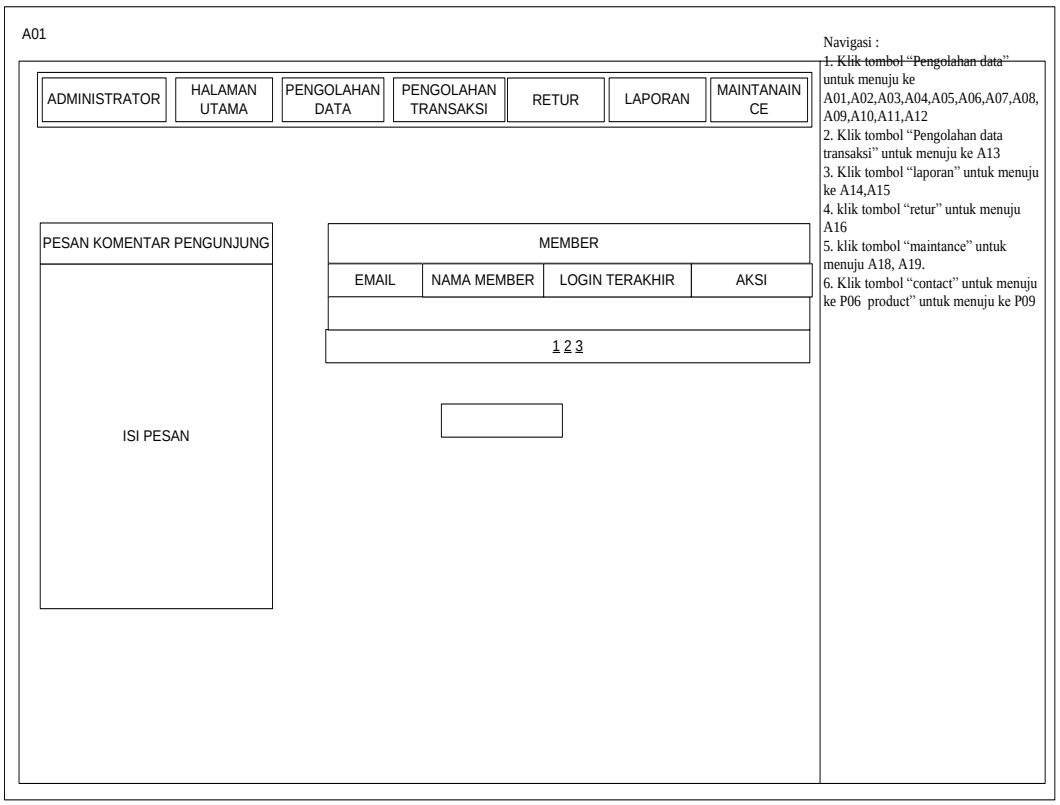
3.3 Perancangan Antar Muka Admin

Antar muka Login Admin (A39)



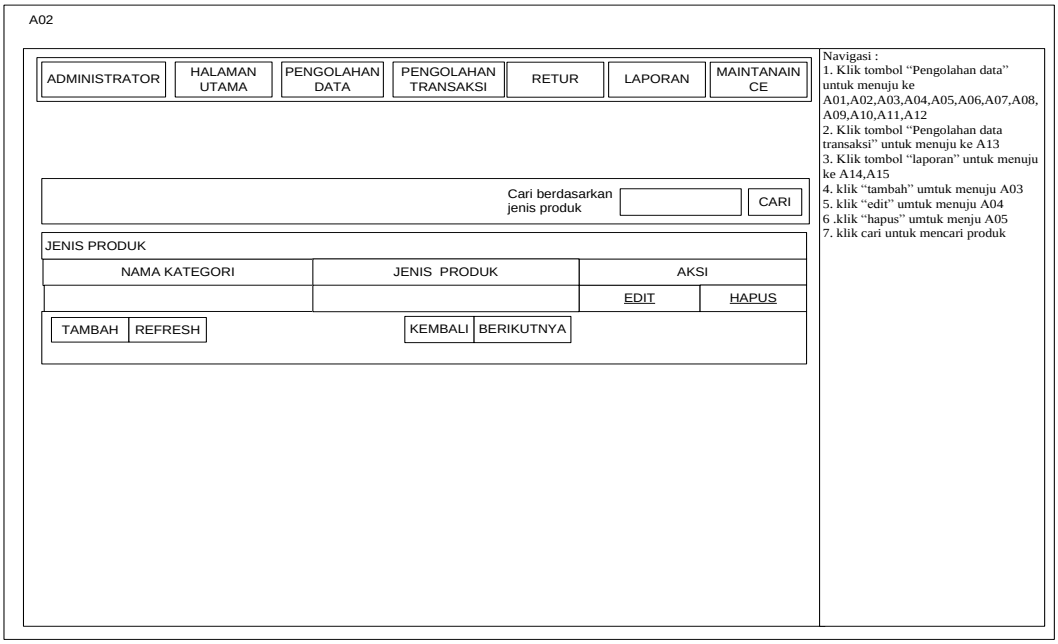
Gambar III.81 Perancangan Tampilan Login Admin

Antar muka home admin (A01)



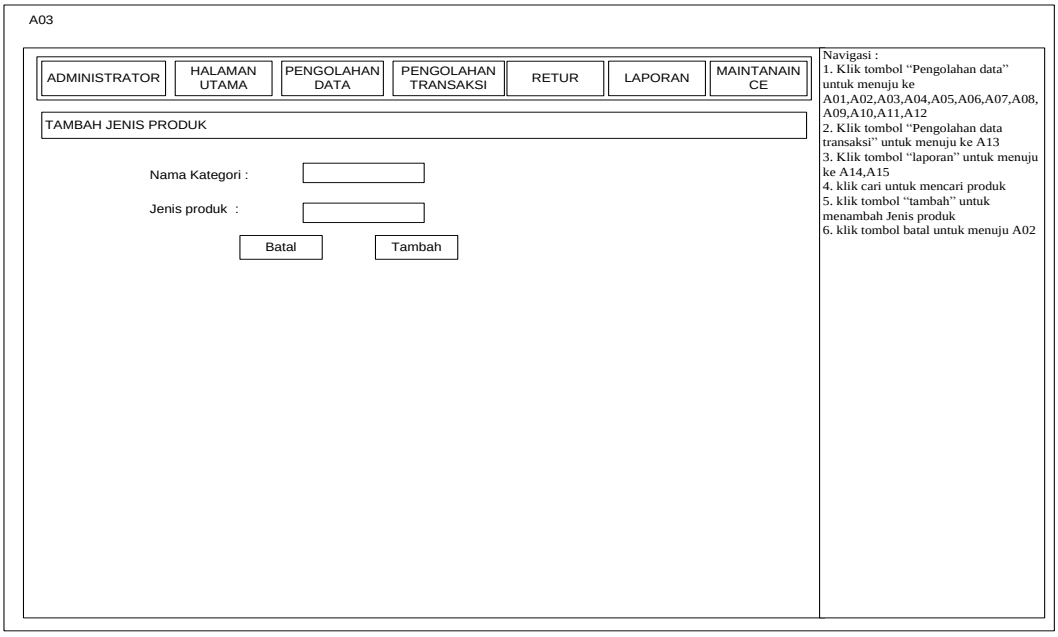
Gambar III.82 Perancangan Tampilan Home Admin

Antar muka view Jenis produk (A02)



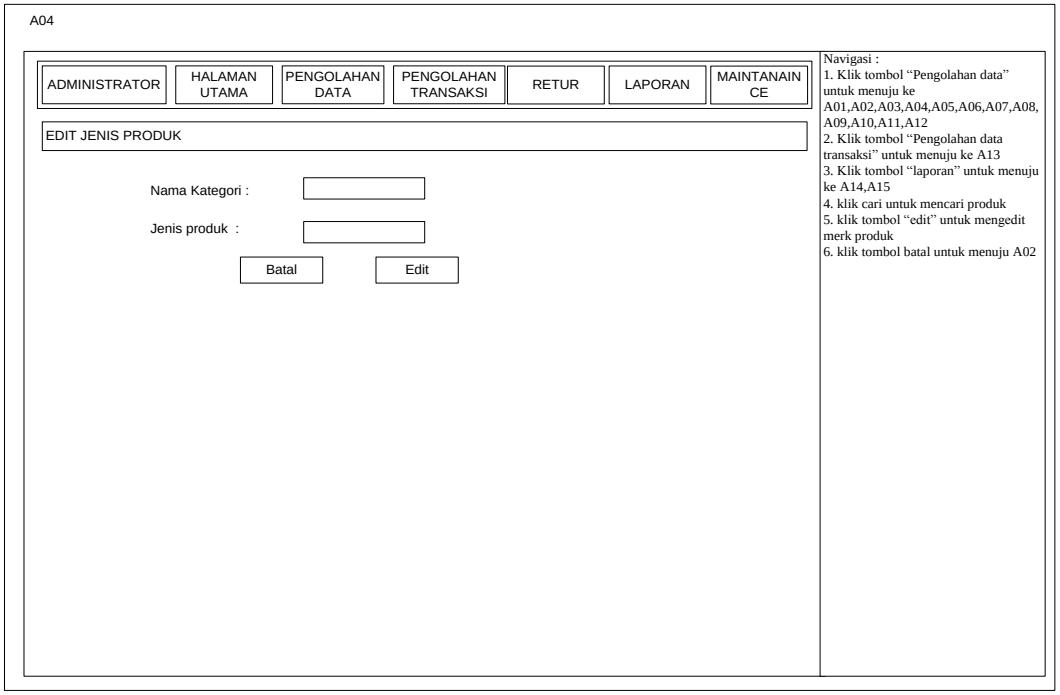
Gambar III.83 Perancangan Tampilan View Jenis Produk

Antar muka tambah Jenis produk (A03)



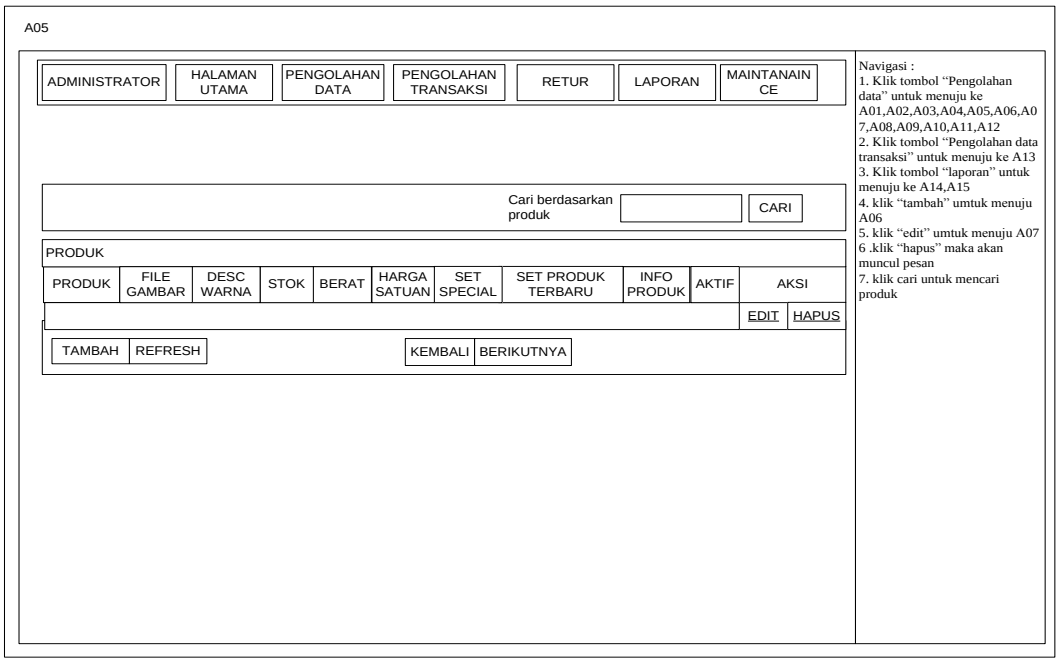
Gambar III.84 Perancangan Tampilan Tambah Jenis Produk

Antar muka edit Jenis produk (A04)



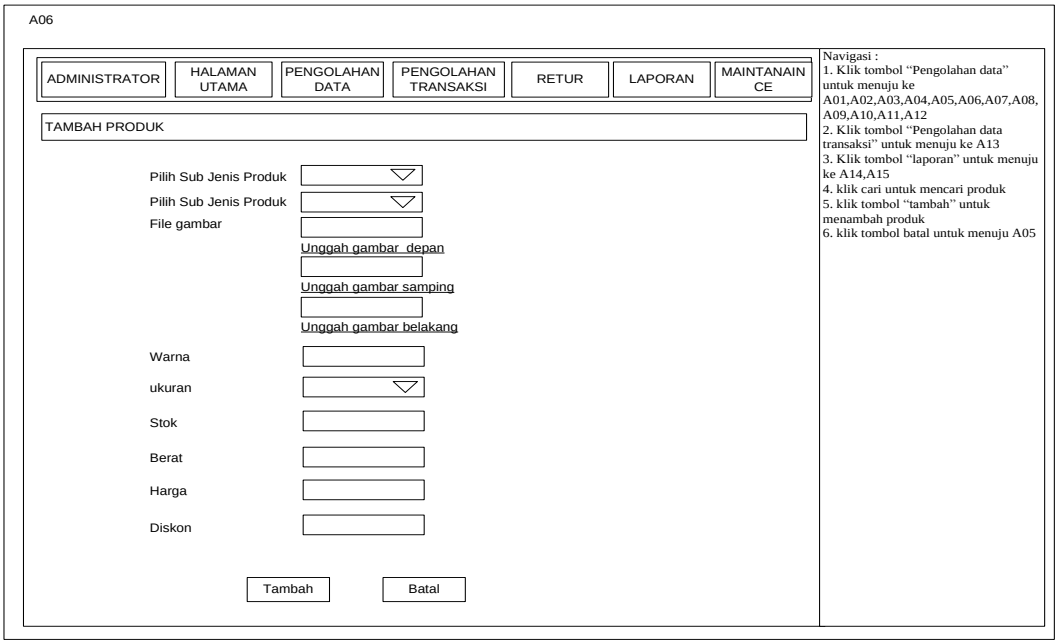
Gambar III.85 Perancangan Tampilan Edit Jenis Produk

Antar muka view produk (A05)



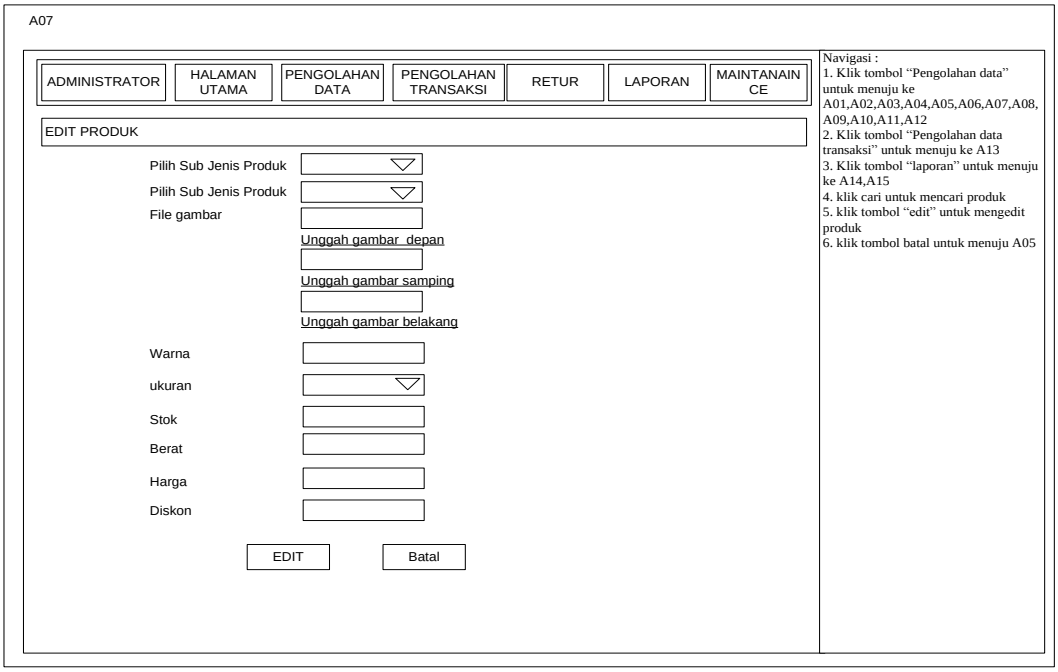
Gambar III.86 Perancangan Tampilan View Produk

Antar muka tambah produk (A06)



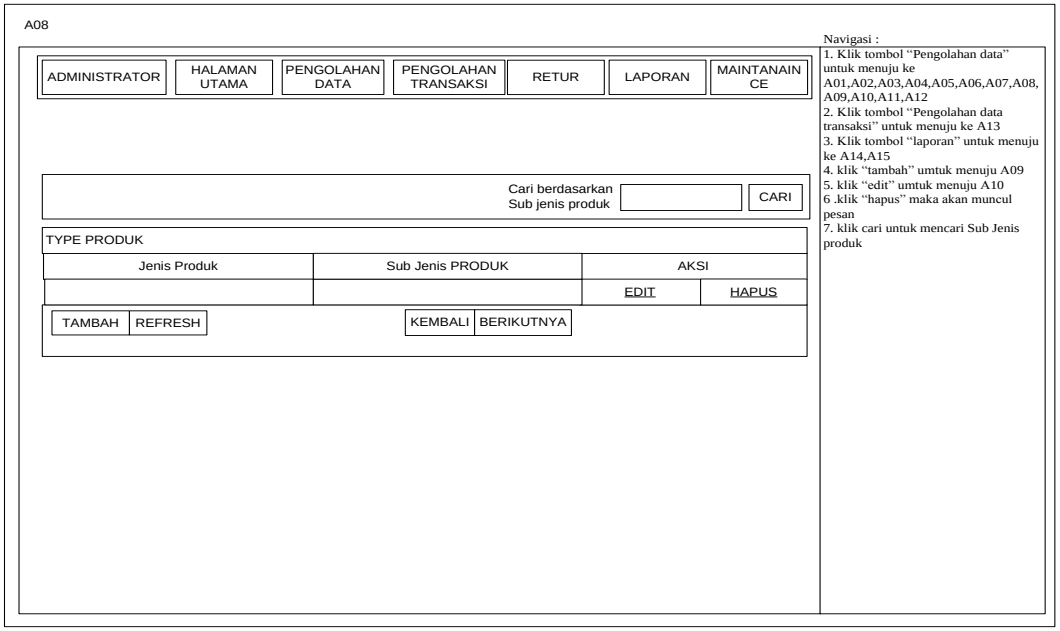
Gambar III.87 Perancangan Tampilan Tambah Produk

Antar muka edit produk (A07)



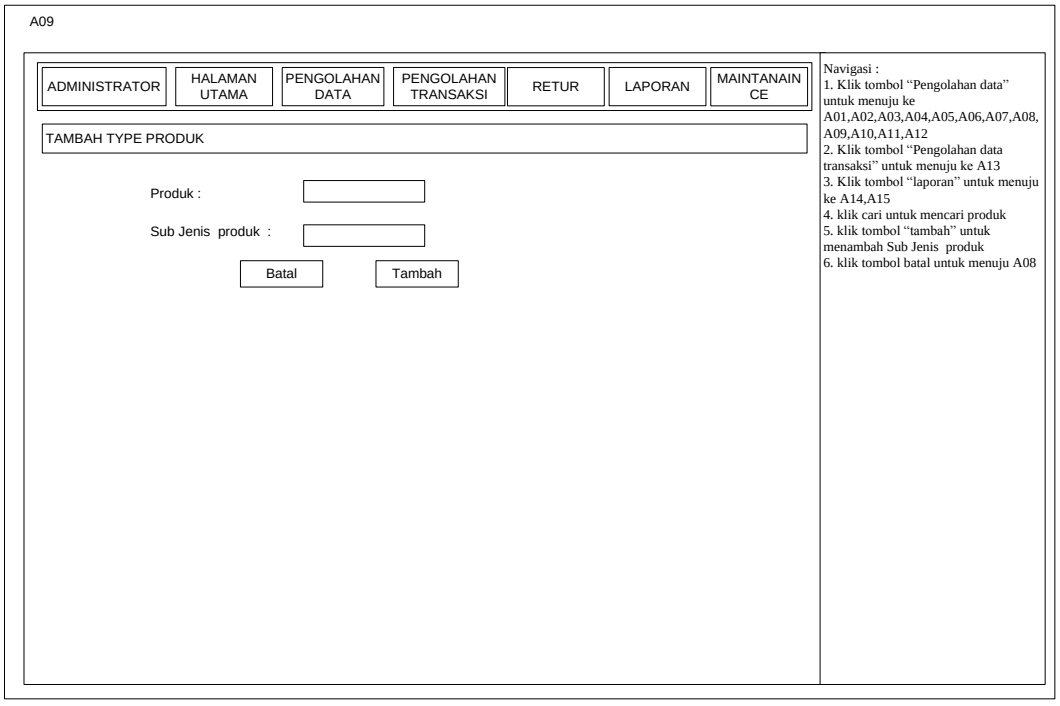
Gambar III.88 Perancangan Tampilan Edit Produk

Antar mula view Sub Jenis produk(A08)



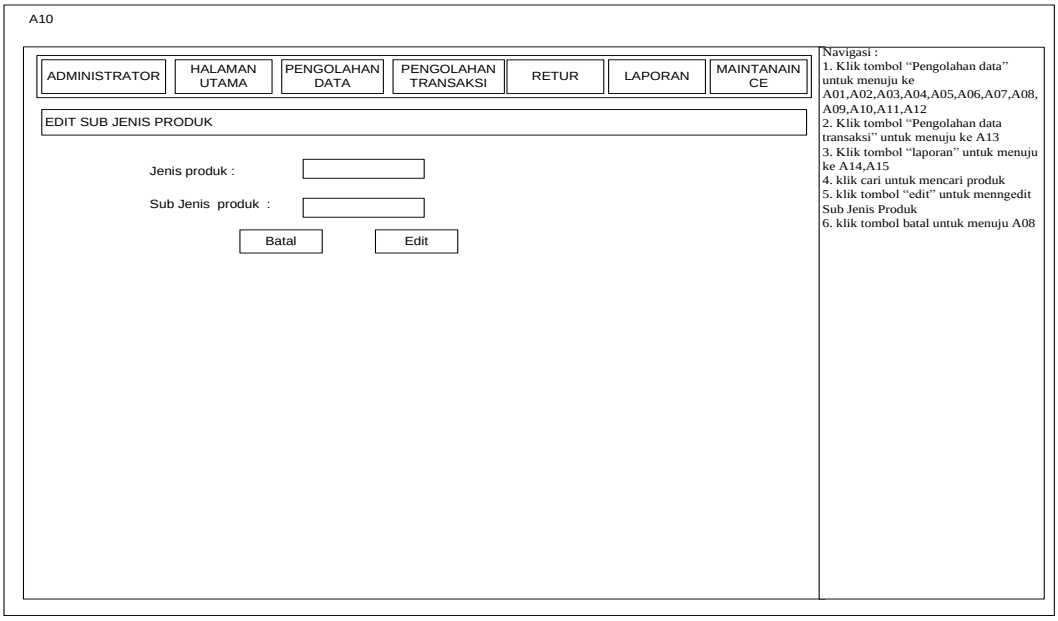
Gambar III.89 Perancangan Tampilan View Sub Jenis Produk

Antar muka tambah Sub Jenis Produk (A09)



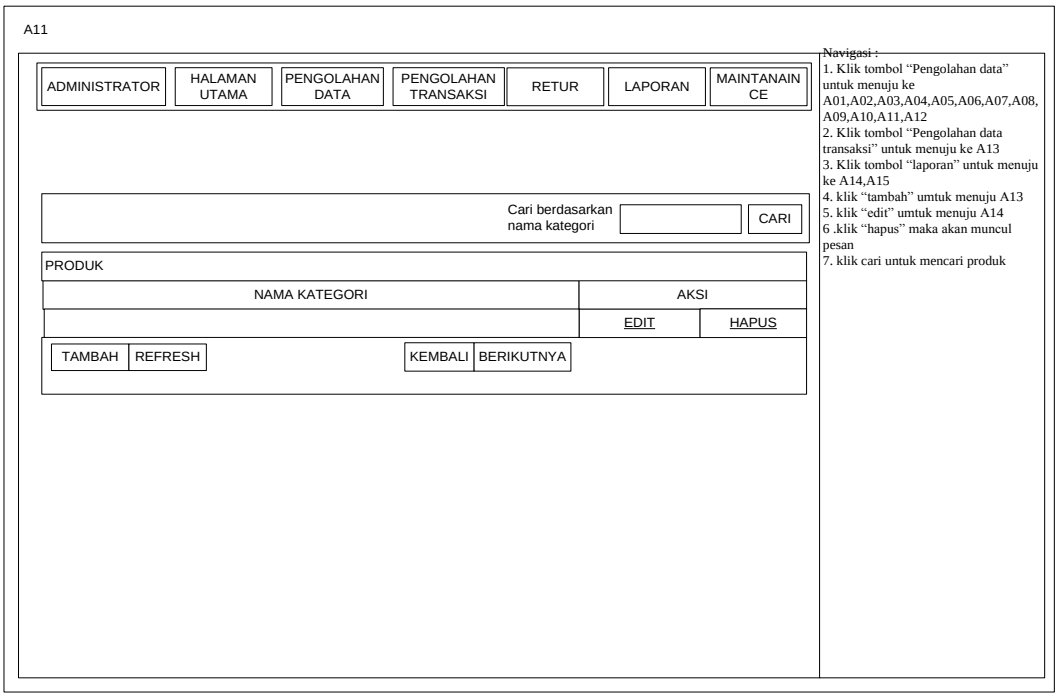
Gambar III.90 Perancangan Tampilan Tambah Sub Jenis Produk

Antar muka edit Sub Jenis Produk (A10)



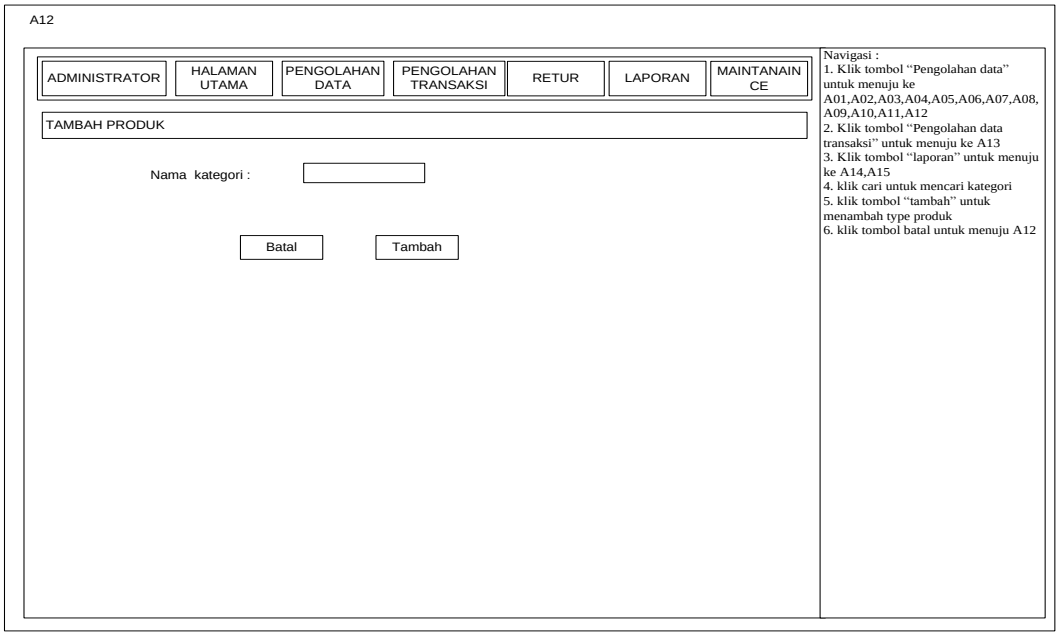
Gambar III.91 Perancangan Tampilan Edit Sub Jenis Produk

Antar muka view Kategori (A11)



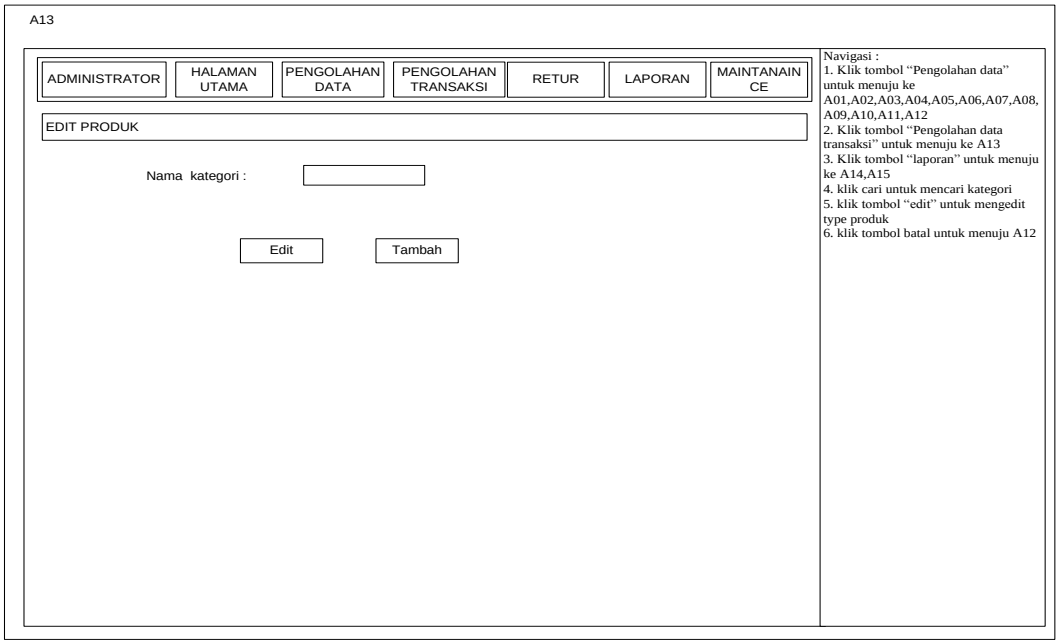
Gambar III.92 Perancangan Tampilan View Kategori

Antar muka tambah kategori (A12)



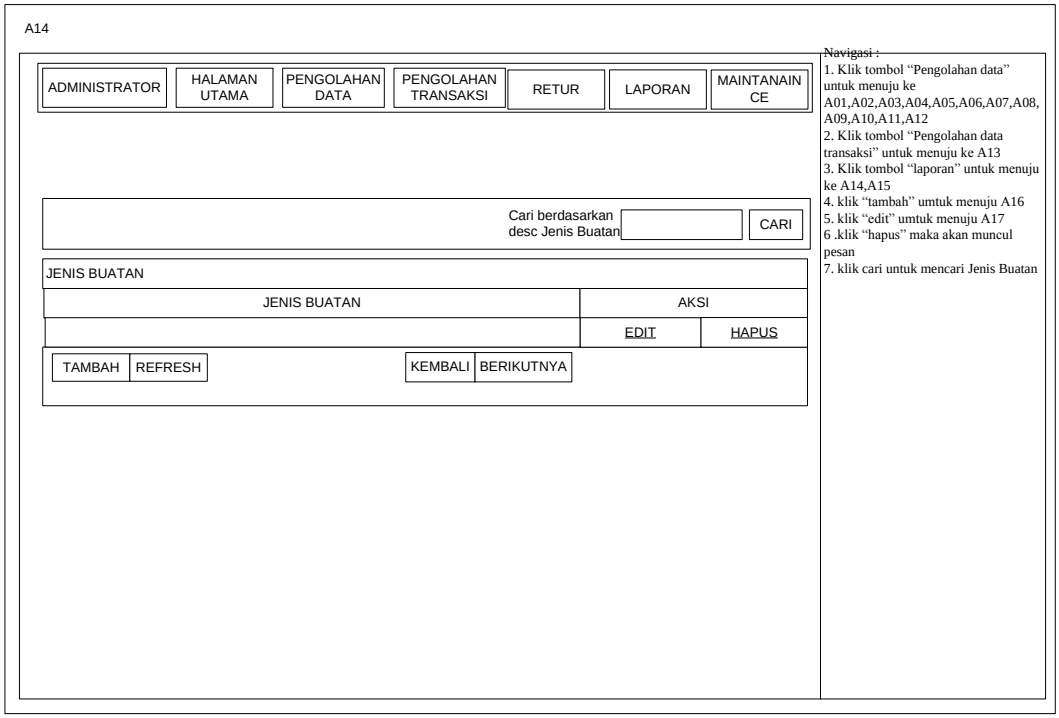
Gambar III.93 Perancangan Tampilan Tambah Kategori

Antar muka edit kategori (A13)



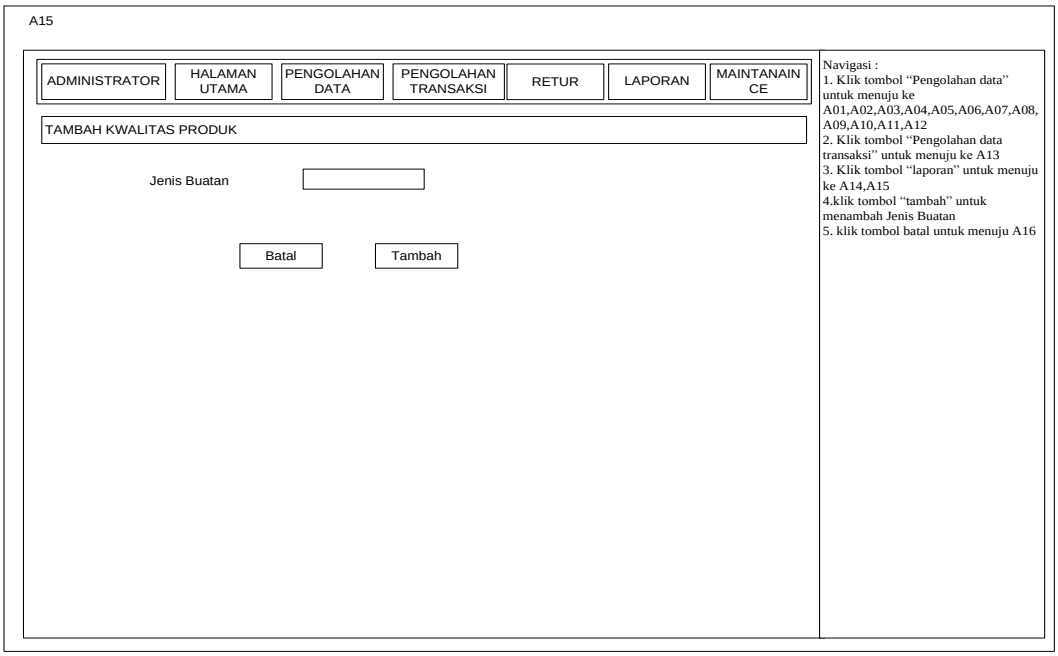
Gambar III.94 Perancangan Tampilan Edit Kategori

Antar muka view Jenis Buatan (A14)



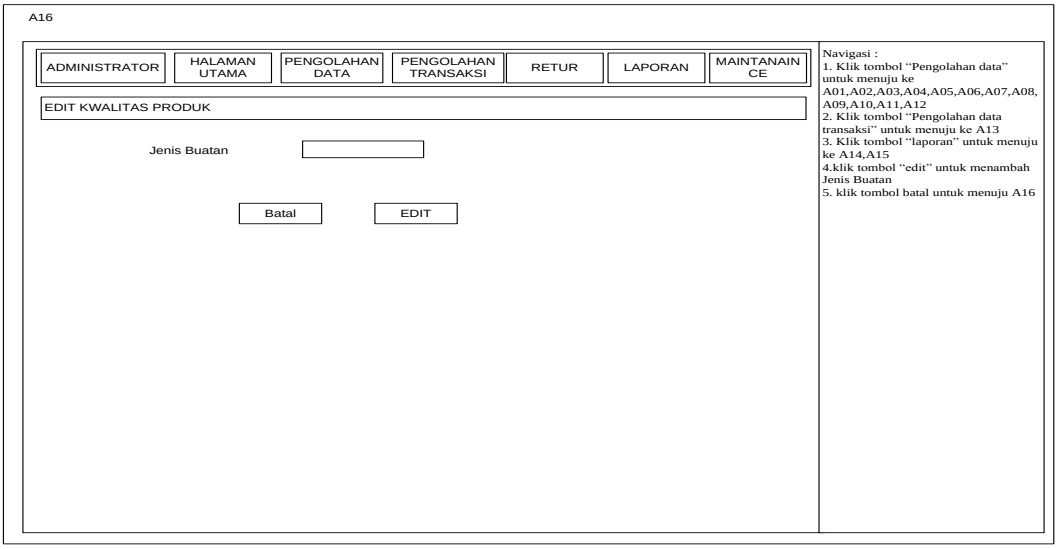
Gambar III.95 Perancangan Tampilan View Jenis Buatan

Antar muka tambah Jenis buatan (A15)



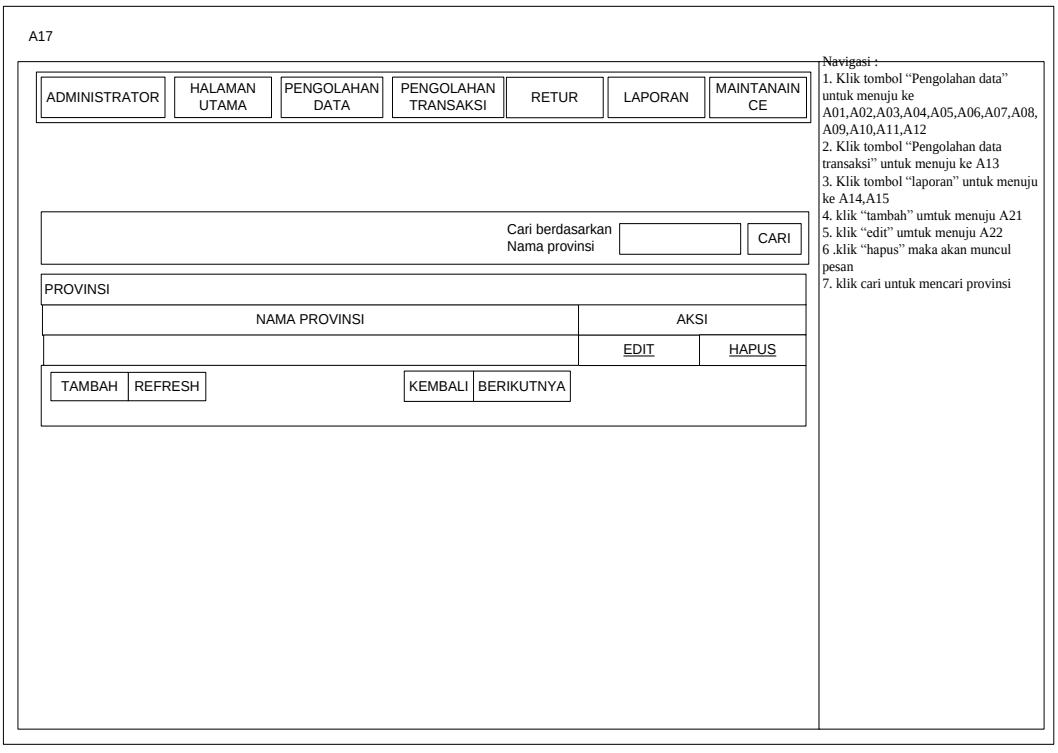
Gambar III.96 Perancangan Tampilan tambah Jenis Buatan

Antar muka edit Jenis Buatan (A16)



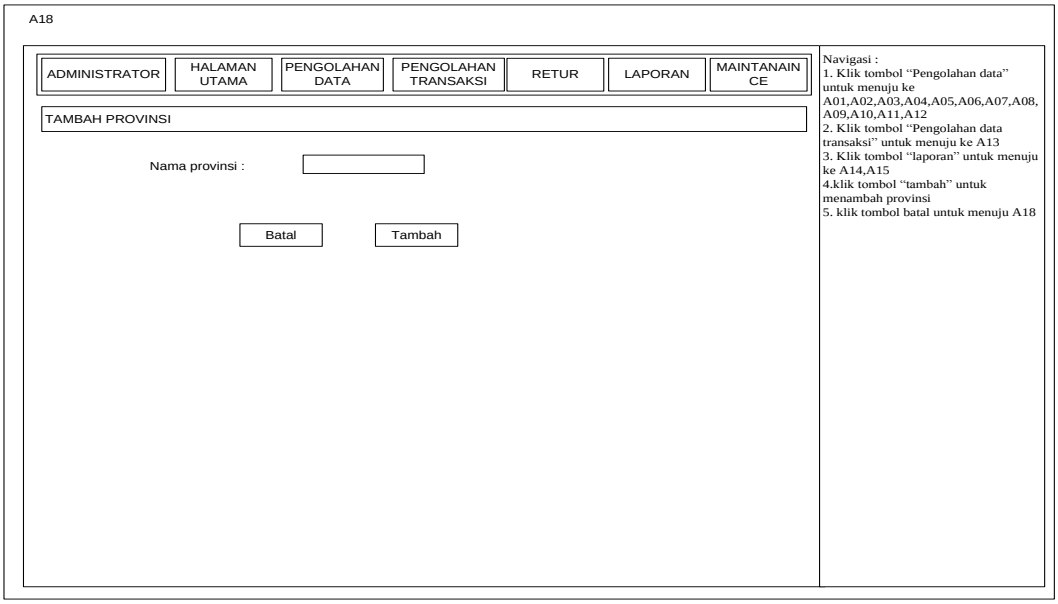
Gambar III.97 Perancangan Tampilan Edit Jenis Buatan

Antar muka view provinsi (A17)



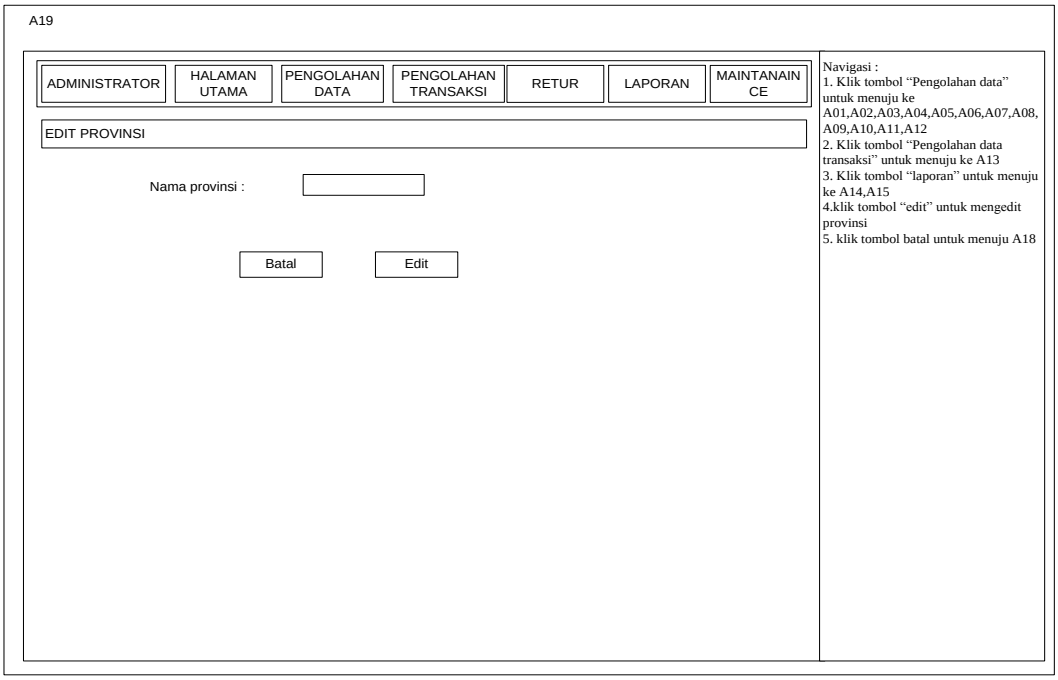
Gambar III.98 Perancangan Tampilan View Provinsi

Antar muka tambah provinsi (F18)



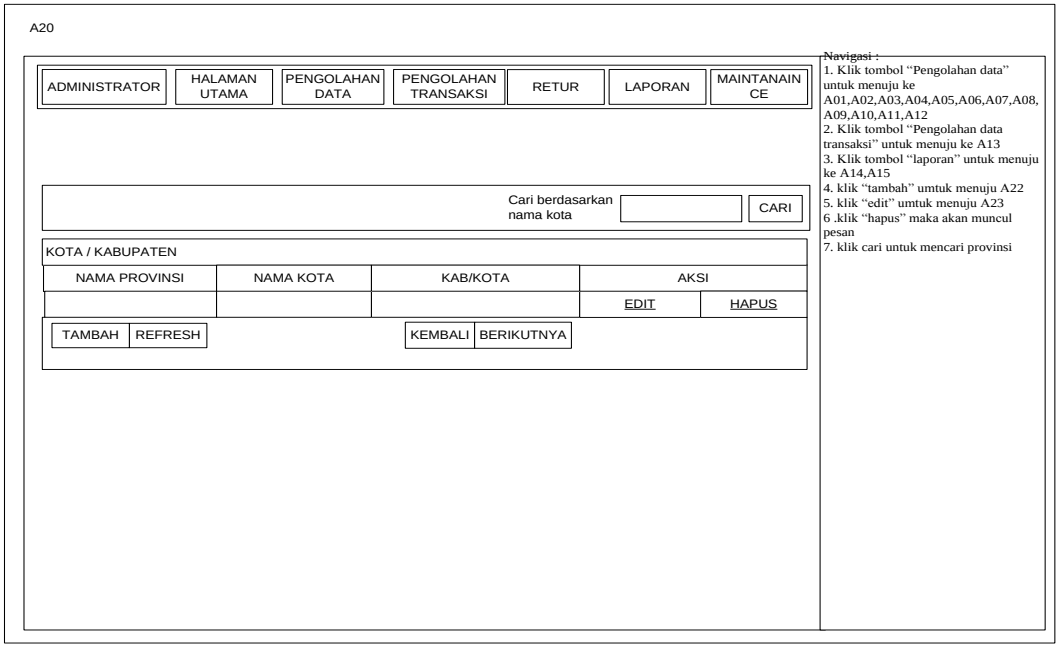
Gambar III.99 Perancangan Tampilan Tambah Provinsi

Antar muka edit provinsi (A19)



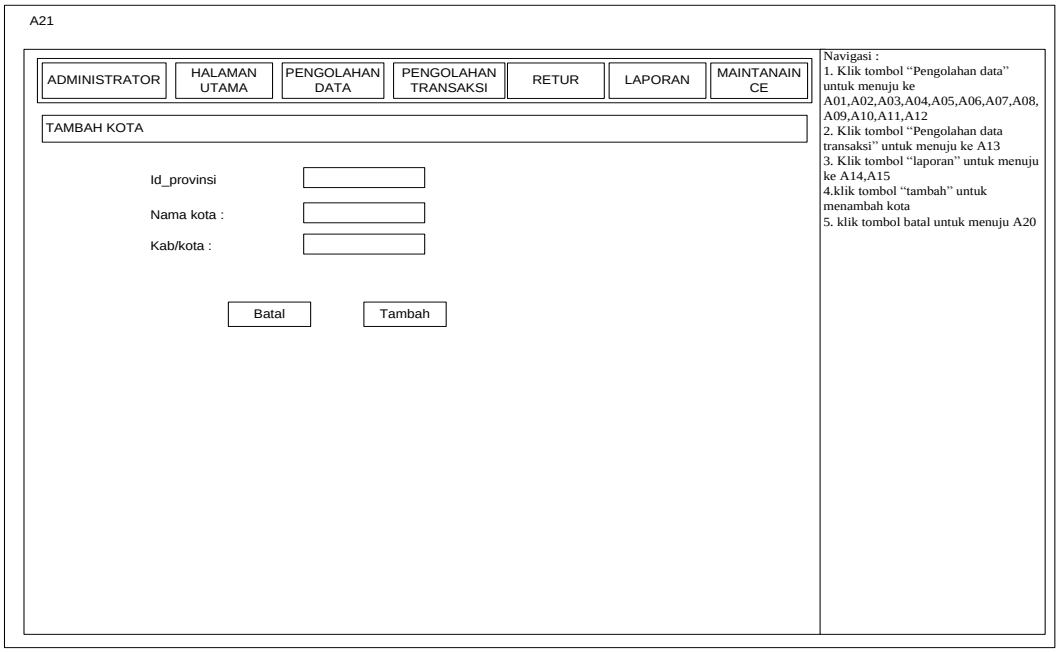
Gambar III.100 Perancangan Tampilan Edit Provinsi

Antar muka view kota (A20)



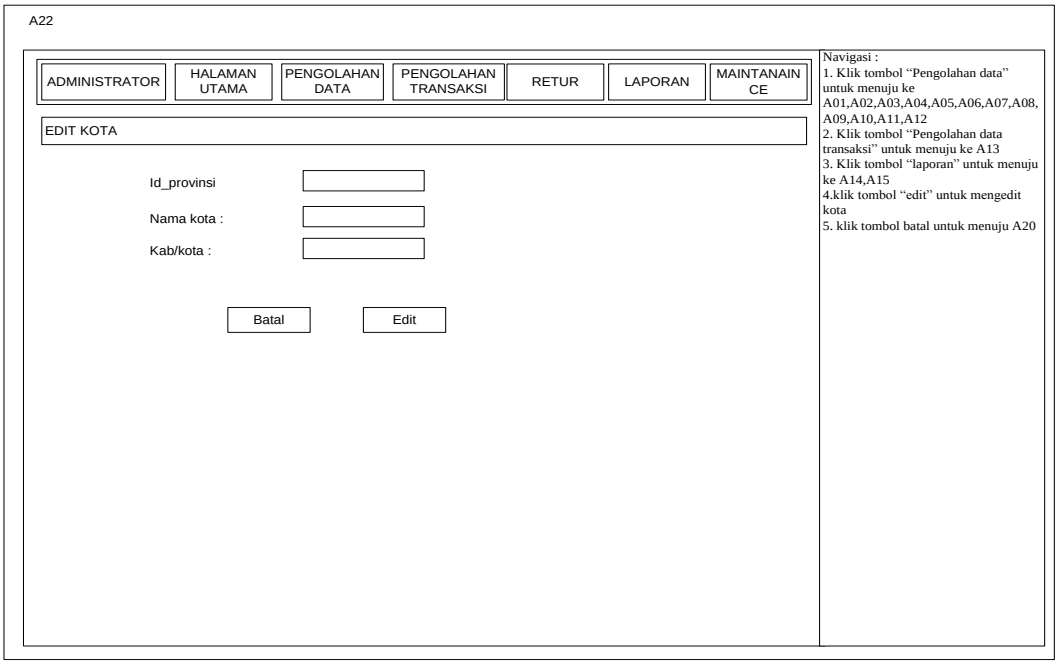
Gambar III.101 Perancangan Tampilan View Kota

Antarmuka tambah kota (A21)



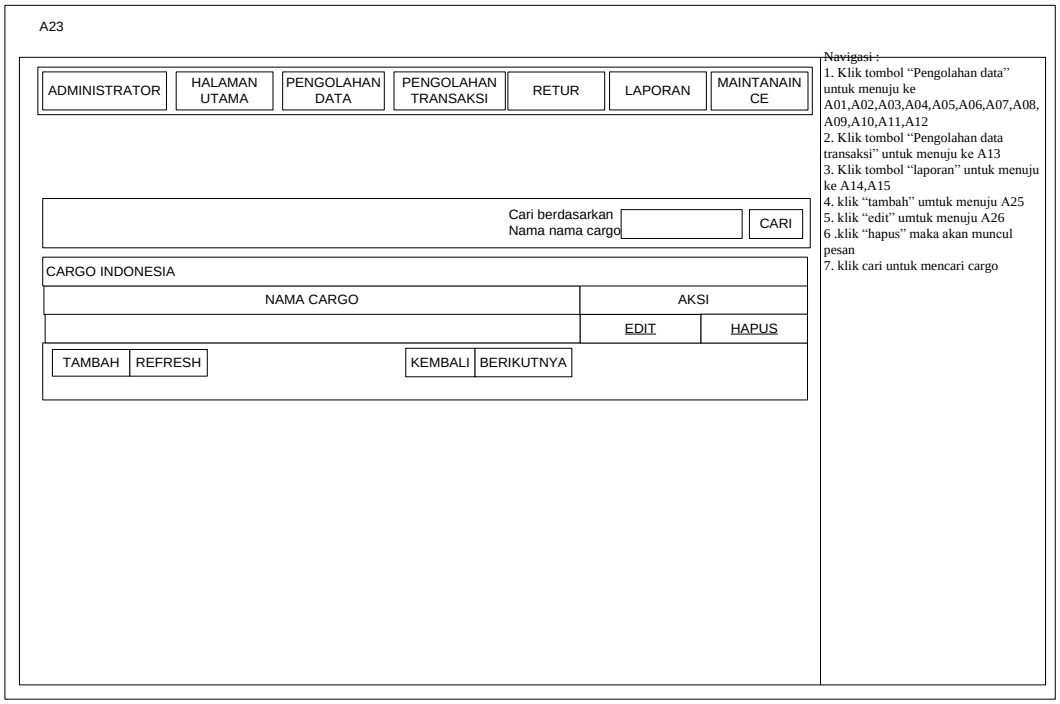
Gambar III.102 Perancangan Tampilan Tambah Kota

Antar muka edit kota (A22)



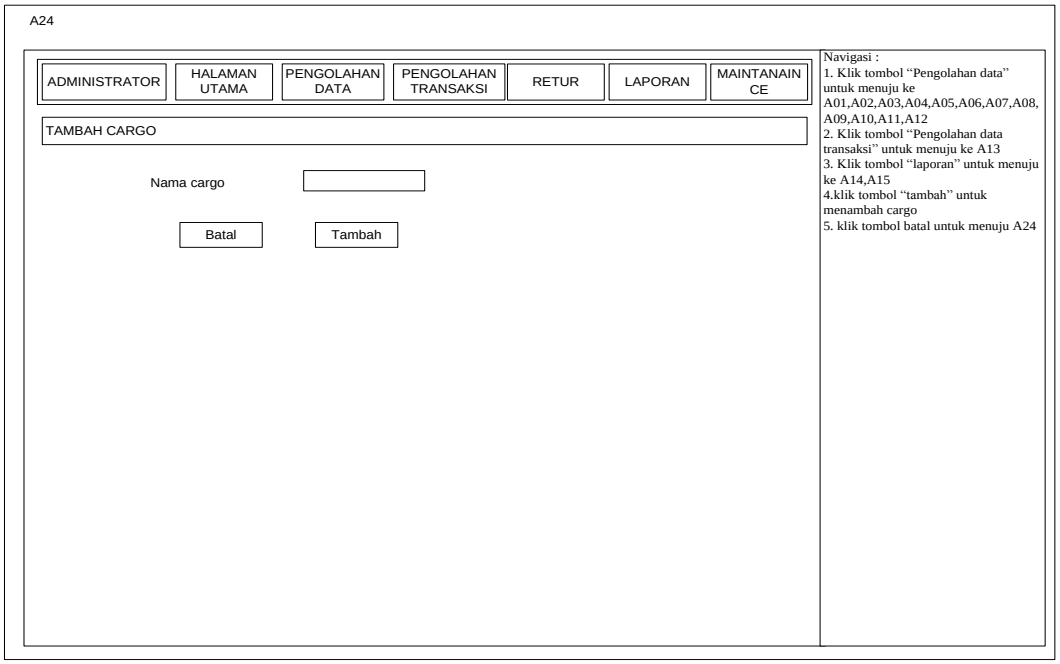
Gambar III.103 Perancangan Tampilan Ubah Kota

Antar muka view cargo (A23)



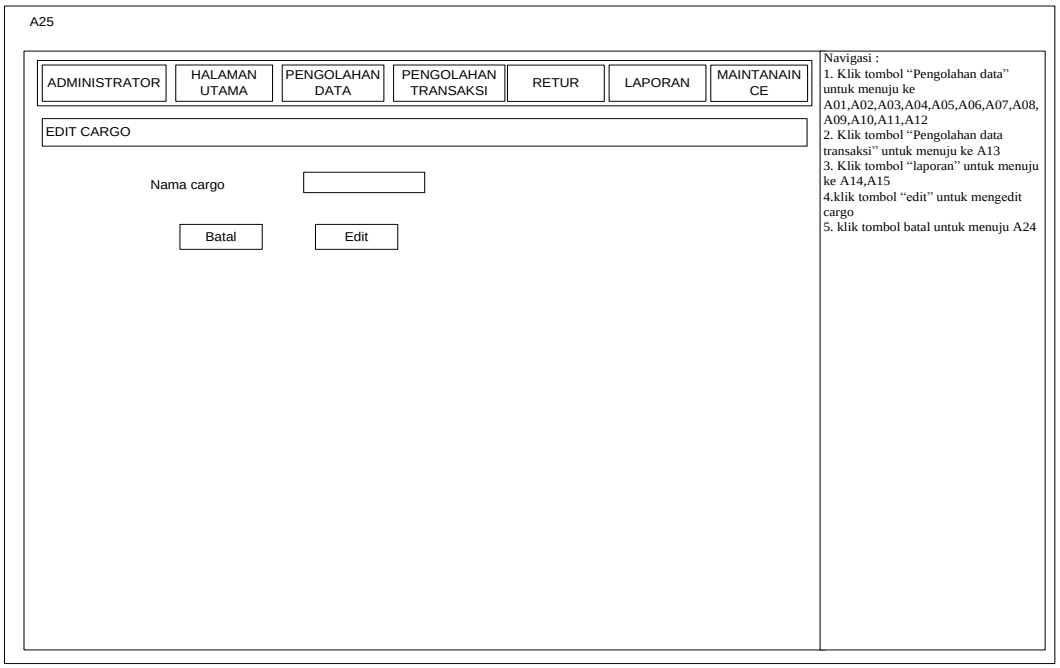
Gambar III.104 Perancangan Tampilan View Cargo

Antarmuka tambah cargo (A24)



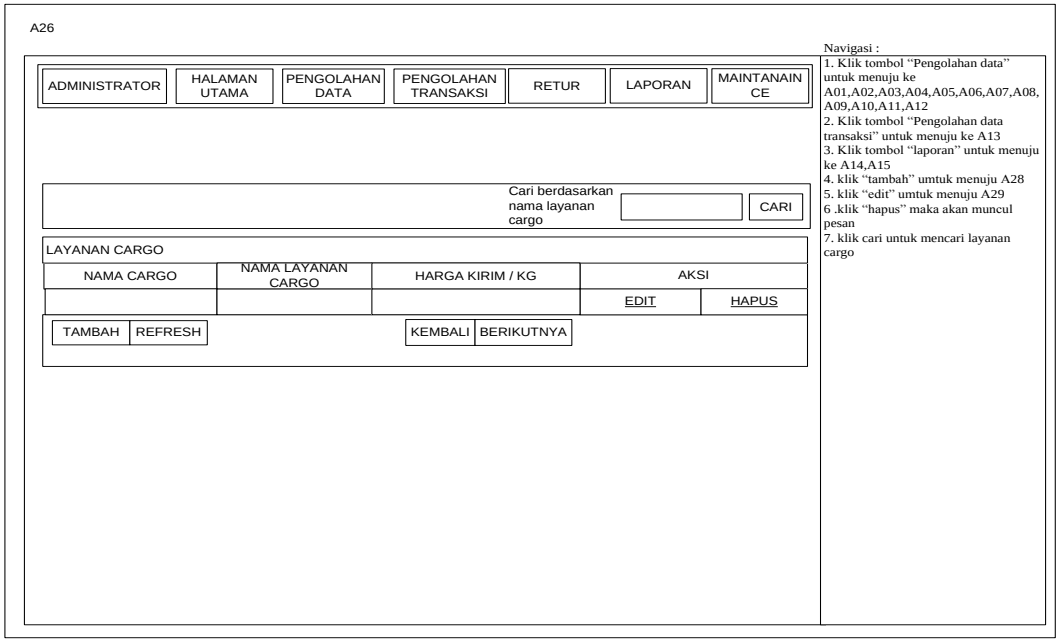
Gambar III.105 Perancangan Tampilan Tambah Cargo

Antar muka edit cargo (A25)



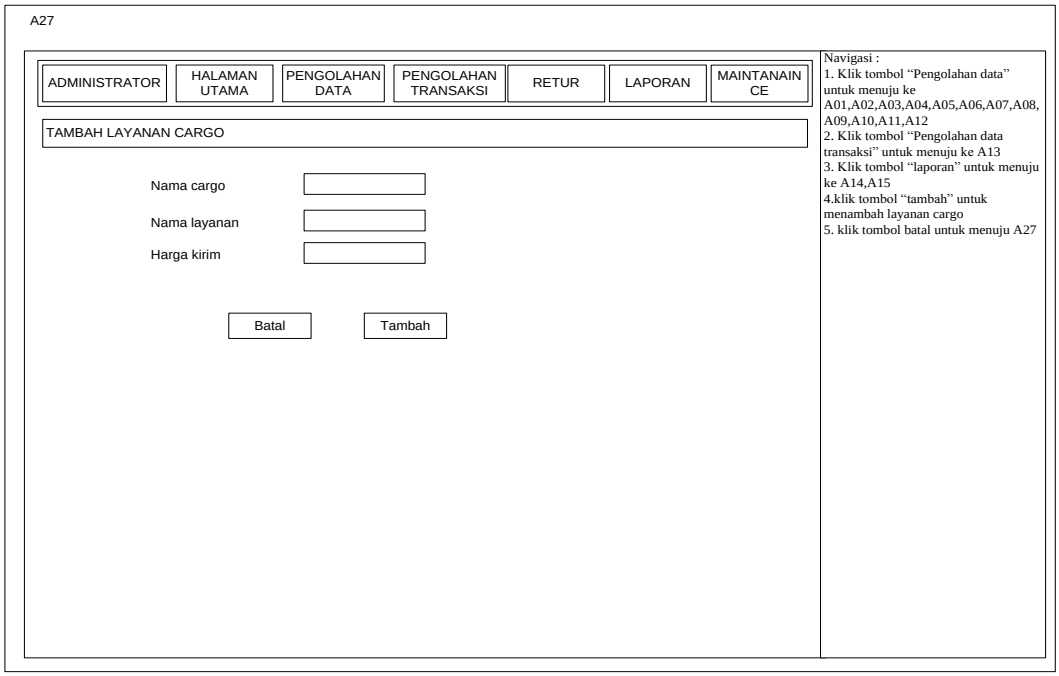
Gambar III.106 Perancangan Tampilan Edit Cargo

Antar muka view layanan cargo (A26)



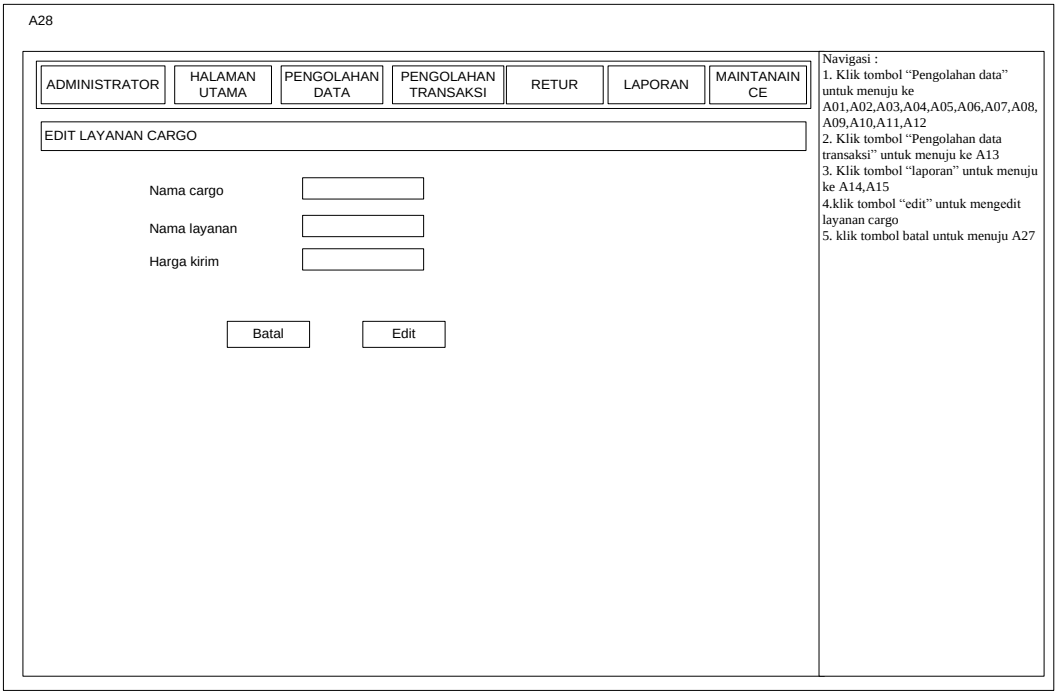
Gambar III.107 Perancangan Tampilan View Layanan Cargo

Antarmuka tambah layanan cargo (A27)



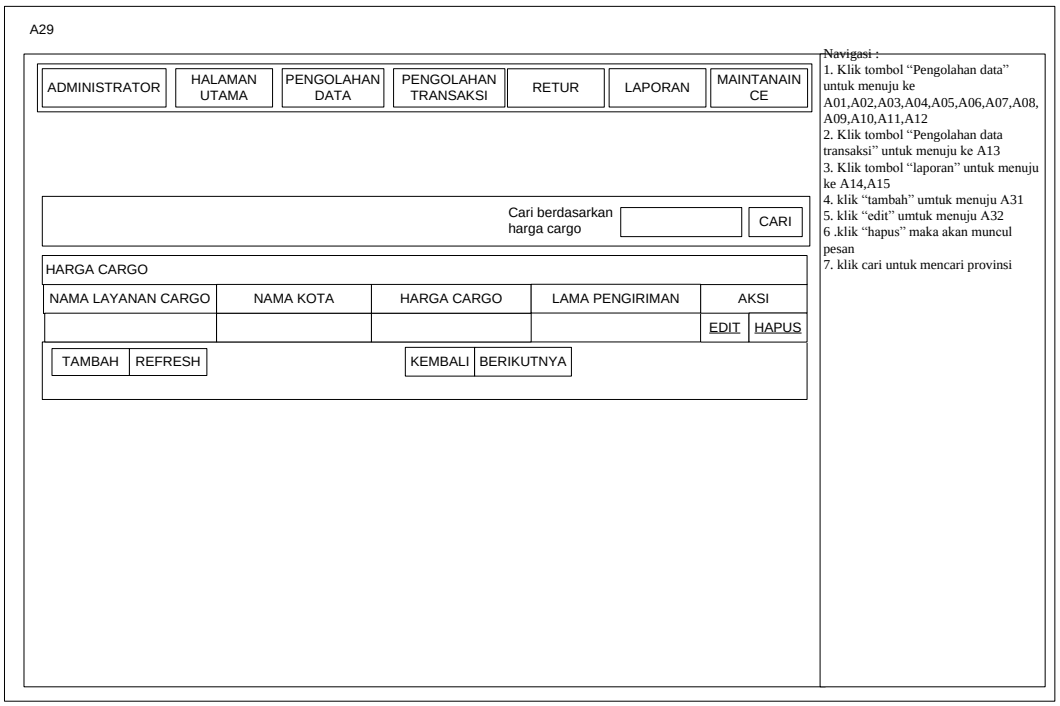
Gambar III.108 Perancangan Tampilan Tambah Layanan Cargo

Antar muka edit layanan cargo (A28)



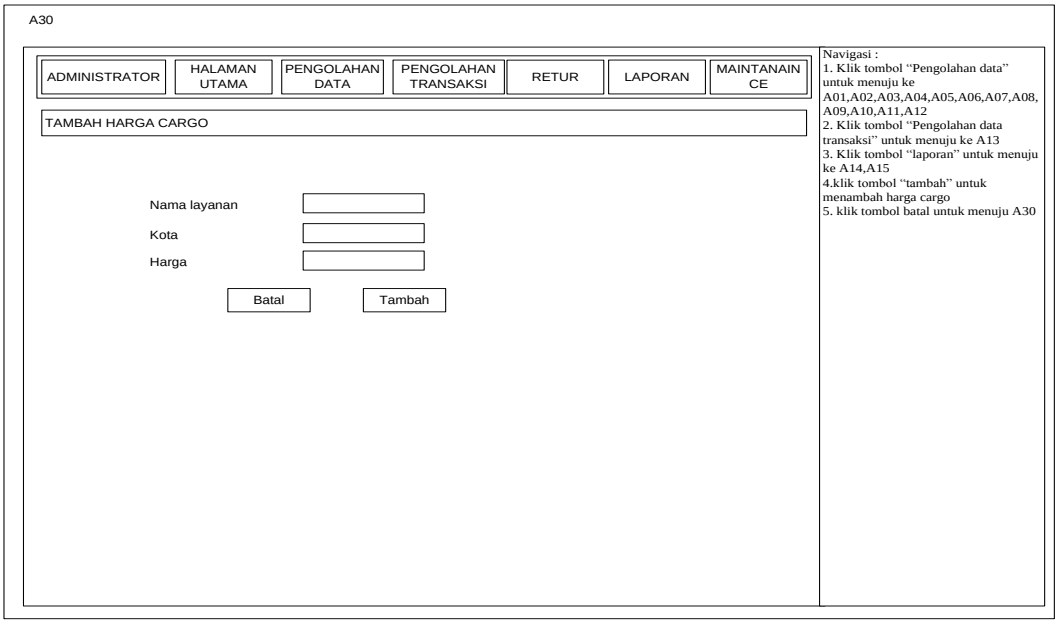
Gambar III.109 Perancangan Tampilan Edit Layanan Cargo

Antar muka view harga cargo (A29)



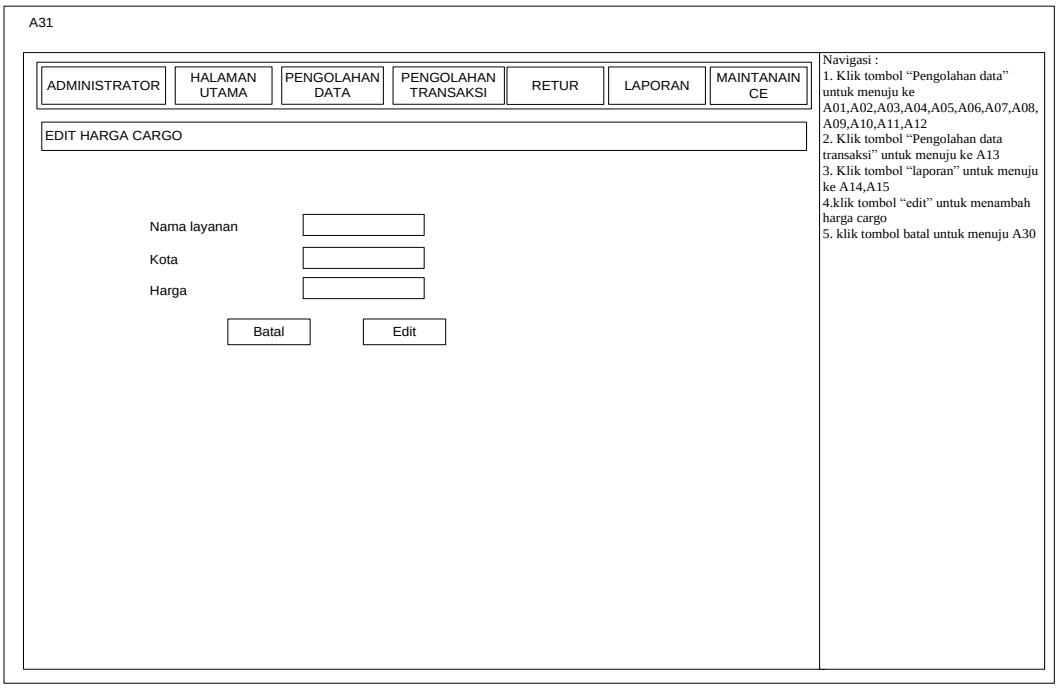
Gambar III.110 Perancangan Tampilan View Harga Cargo

Antarmuka tambah harga cargo (A30)



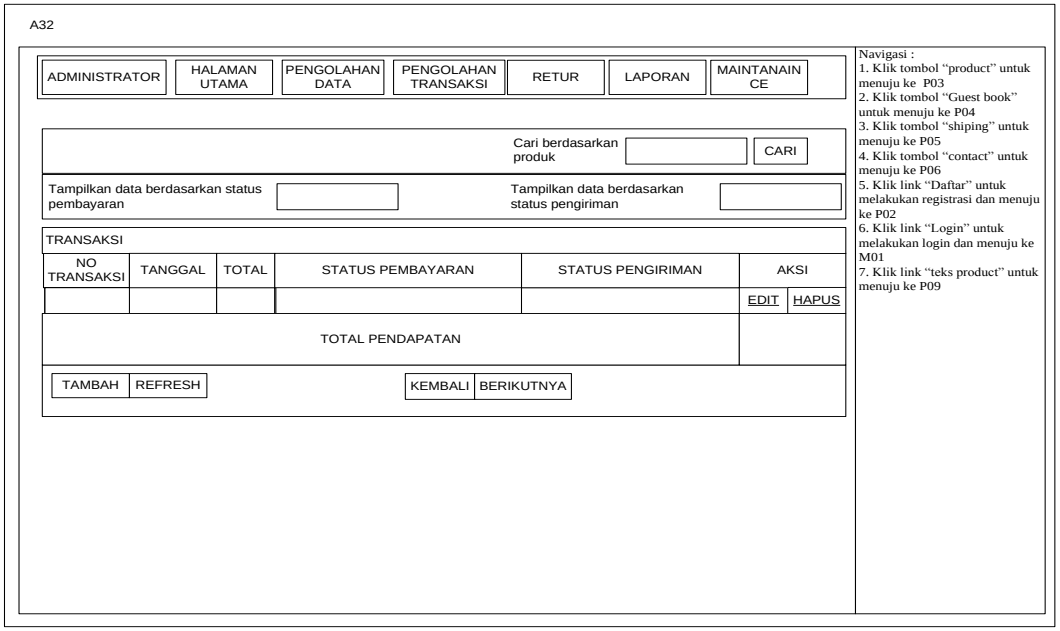
Gambar III.111 Perancangan Tampilan Tambah Harga Cargo

Antar muka edit harga cargo (A31)



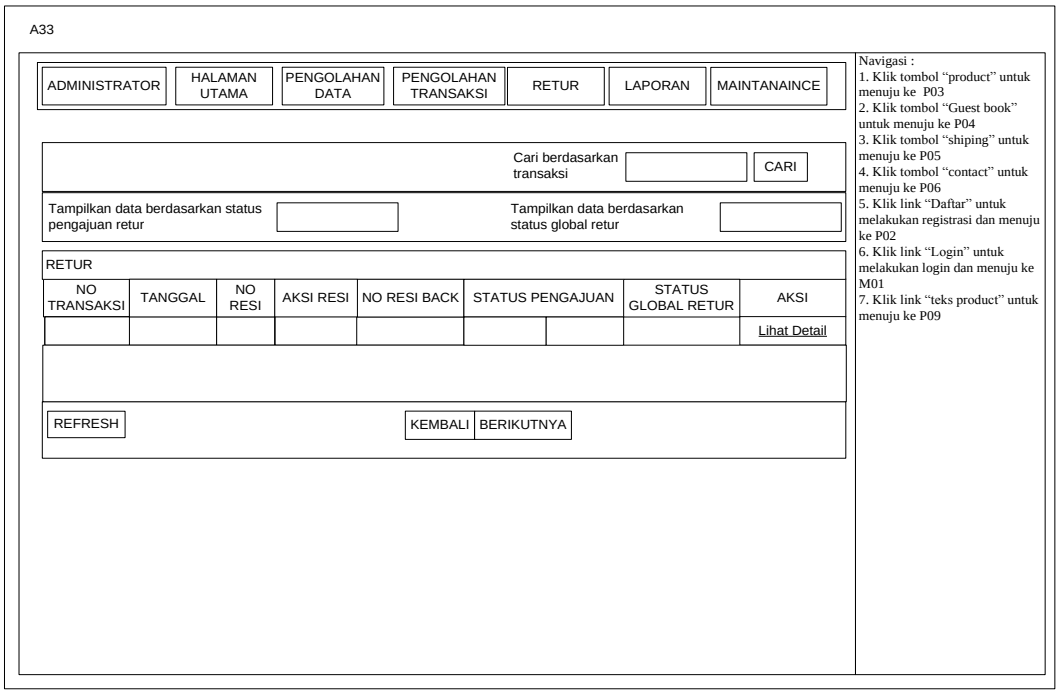
Gambar III.112 Perancangan Tampilan Edit Harga Cargo

Antar muka view transaksi (A32)



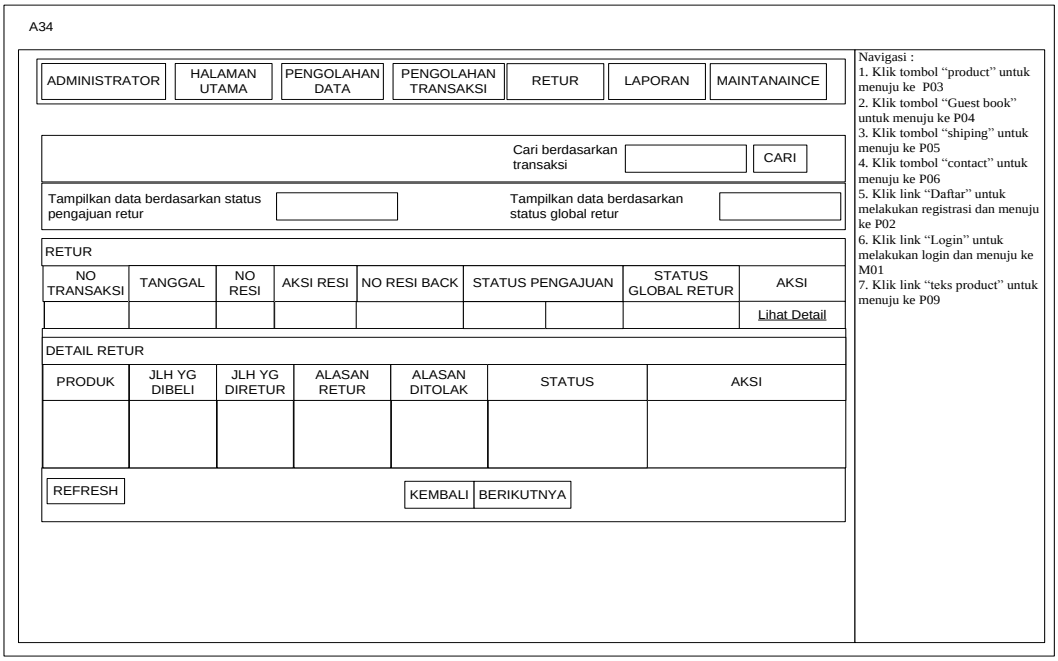
Gambar III.113 Perancangan Tampilan View Transaksi

Antar muka view retur (A33)



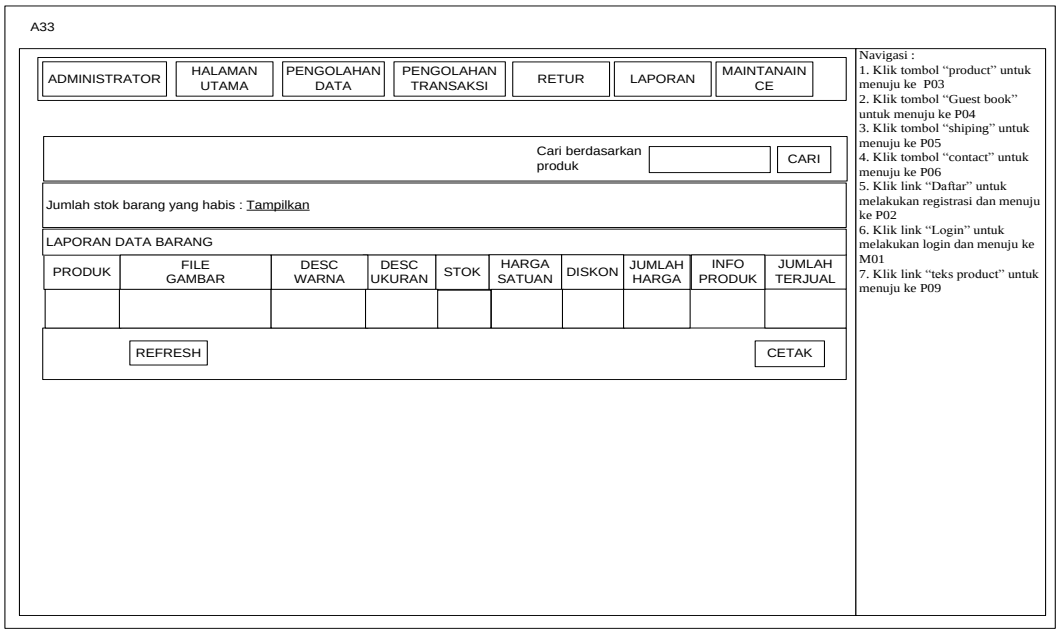
Gambar III.114 Perancangan Tampilan View Retur

Antar muka view detail retur (A34)



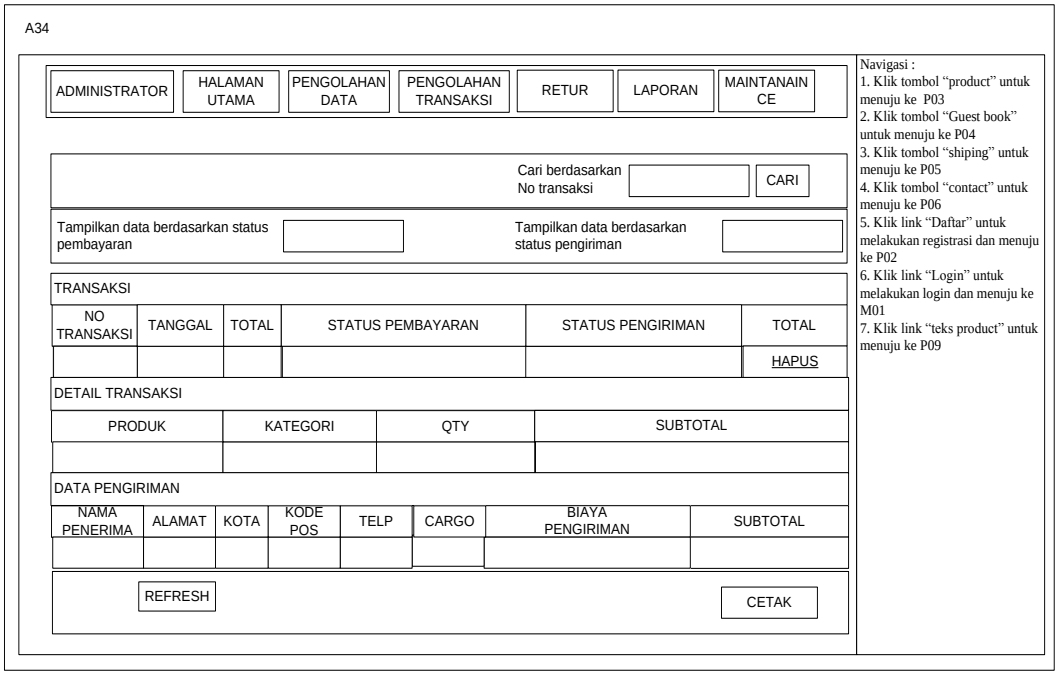
Gambar III.115 Perancangan Tampilan View Detail Retur

Antarmuka view laporan data barang (A33)



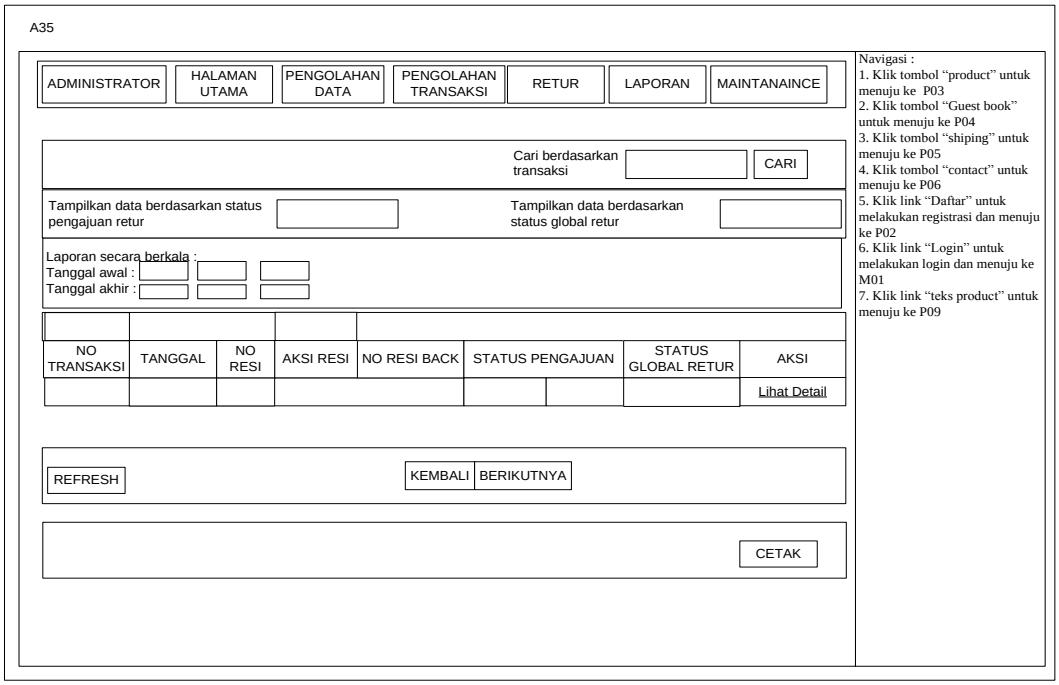
Gambar III.116 Perancangan Tampilan View Laporan Data Barang

Antar muka view laporan transaksi (A34)



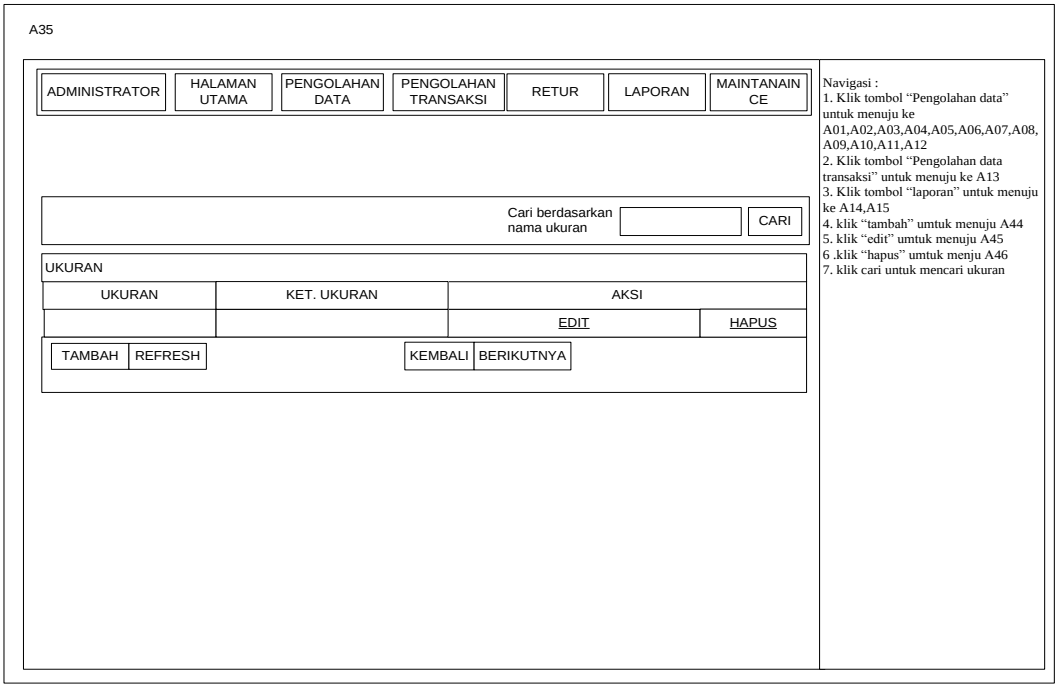
Gambar III.117 Perancangan Tampilan View Laporan Transaksi

Antar muka view laporan Retur (A35)



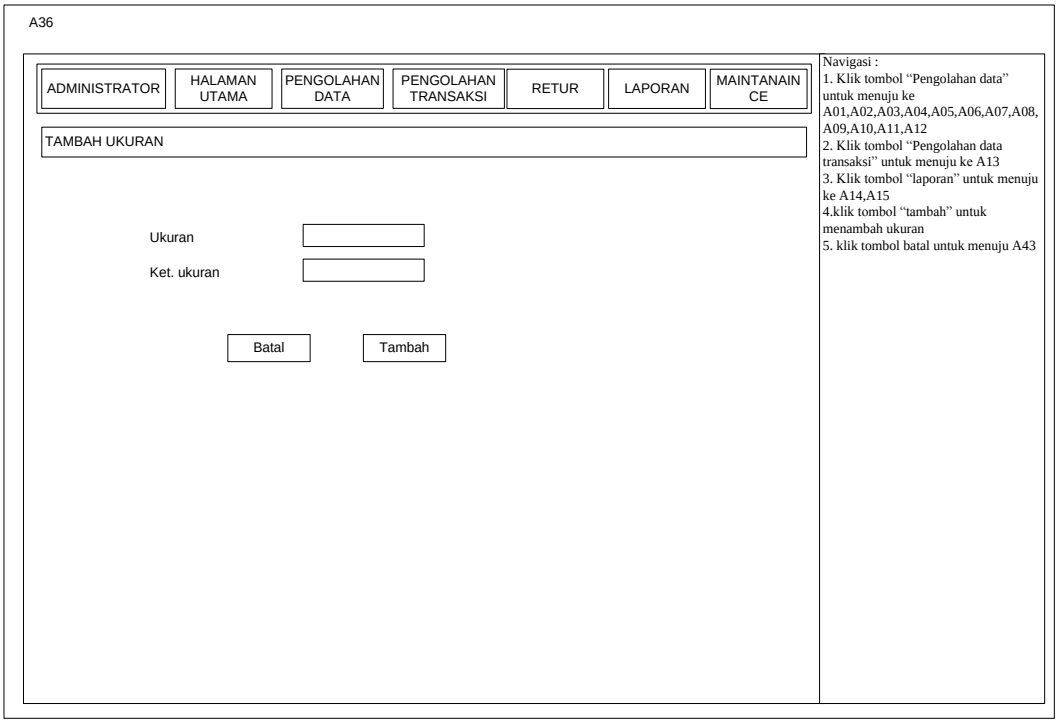
Gambar III.118 Tampilan View Laporan Retur

Antar muka view ukuran (A36)



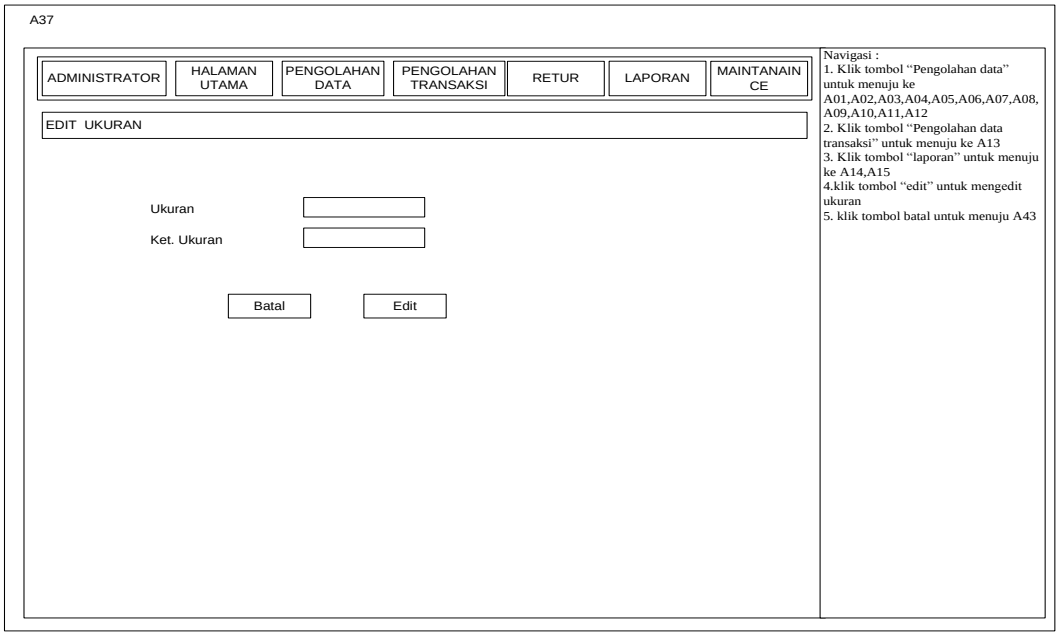
Gambar III.119 Perancangan Tampilan View Ukuran

Antarmuka tambah ukuran (A37)



Gambar III.120 Perancangan Tampilan Tambah Ukuran

Antar muka edit ukuran (A38)



Gambar III.121 Perancangan Tampilan Edit Ukuran

4. Perancangan Pesan

Berikut ini adalah perancangan pesan yang ada pada *website* penjualan online Toko Koga dapat dilihat pada gambar III.122.

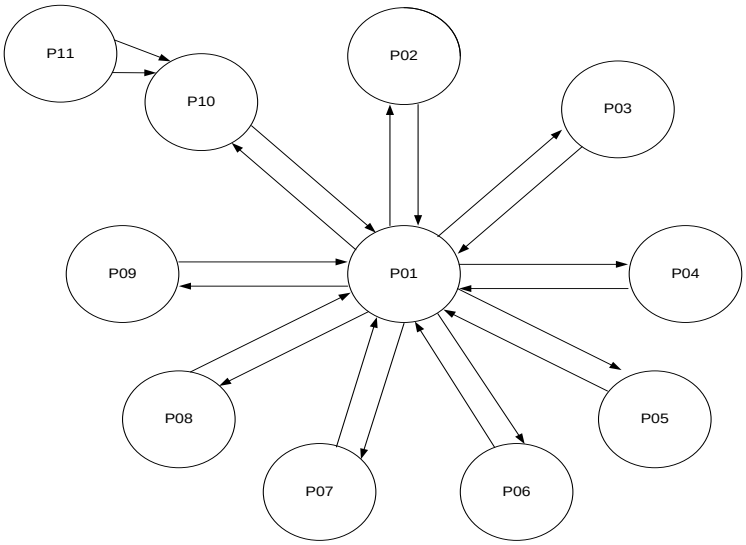


Gambar III.122 Perancangan Pesan

5. Jaringan Semantik

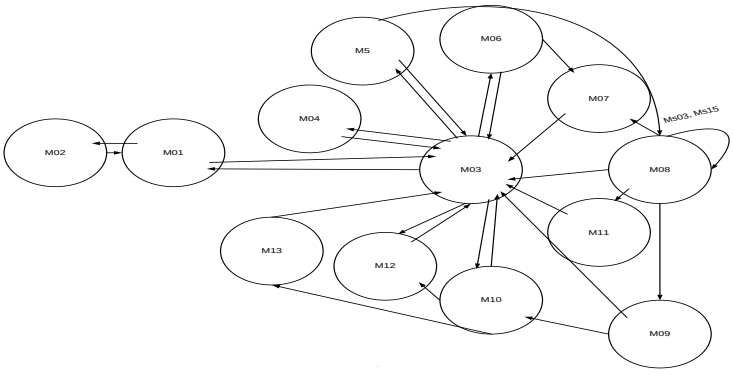
Jaringan semantik menggambarkan keterhubungan navigasi menu dari satu halaman ke halaman lainnya. Berikut adalah gambaran jaringan semantik yang ada pada *website* penjualan online Toko Koga.

5.1 Jariangan Semantik pengunjung



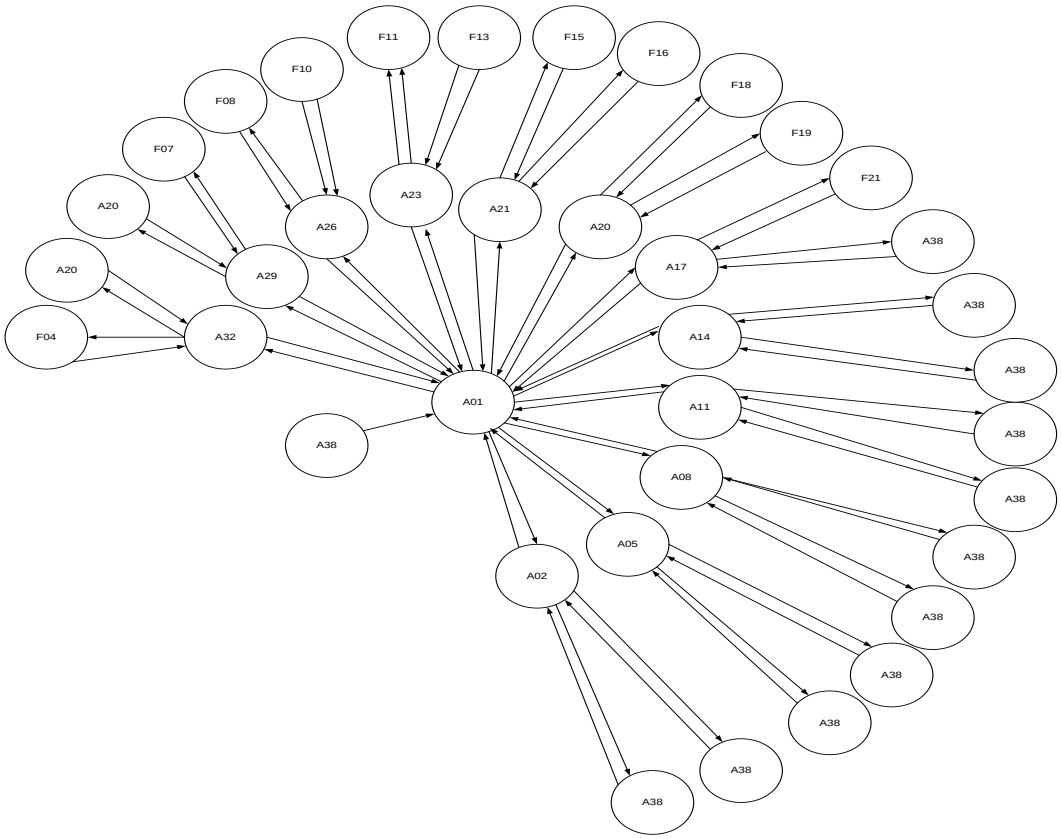
Gambar III.123 Jaringan Semantik Pengunjung

5.2 Jaringan Semantik Member



Gambar III.124 Jaringan Semantik Member

5.3 Jaringan Semantik Admin



Gambar III.125 Jaringan Semantik Admin