BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

III.1 Analisis Sistem

Bab ini berisi analisis sistem terhadap sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk dasar perancangan atau perbaikan sistem yang lama dari hasil analisis tersebut dapat diketahui kelemahan atau kekurangan sistem lama dan dapat dirancang atau diperbaiki menjadi sistem yang lebih efektif dan efisien.

Pada tahap analisis sistem akan dibahas analisis fungsional yang meliputi analisis masalah, analisis prosedur yang berjalan, analisis perancangan basis data dan analisis sistem non fungsional yang meliputi analisis perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan serta analisis *user* yang terlibat.

III.1.1 Analisis Masalah

Ada beberapa permasalahan yang yang timbul dalam sistem yang sedang berjalan saat ini. Permasalahan-permasalahan tersebut diuraikan pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3. 1 Analisis Masalah

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1.	Sistem yang berjalan saat ini masih manual dengan siserm transaksi barang secara langsung ke	Pelanggan

	tempatnya	
2.	media promosi KP16 masih sangat minim .Sistem saat ini membutuhkan *shopkeeper* yang cukup banyak sehingga membuat pengeluaran untuk gaji karyawan juga cukup besar.	Perusahaan
3.	Dengan sistem yang berjalan sekarang, pemberian in*form*asi kepada *customer* dirasakan kurang efektive sehingga *costumer* belum tentu mendapatkan in*form*asi secara lengkap.	Pelanggan
4.	Sistem pembayaran yang digunakan hanya dengan *money cash*, sehingga dirasakan tidak *fleksible*. Dan bagi costumer yang ingin melakukan transaksi dalam jumlah besar, harus membawa uang cash yang cukup besar.	Pelanggan
5.	Dengan sistem yang berjalan saat ini, pemberian in*form*asi kepada *customer* dirasakan kurang efektif karena perusahaan tidak dapat memberikan in*form*asi secara lengkap dan detail tentang KP16 dan produk-produk yang ditawarkan, sehingga *customer* belum tentu mendapatkan in*form*asi secara lengkap dan akurat mengenai hal tersebut	Pelanggan

III.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

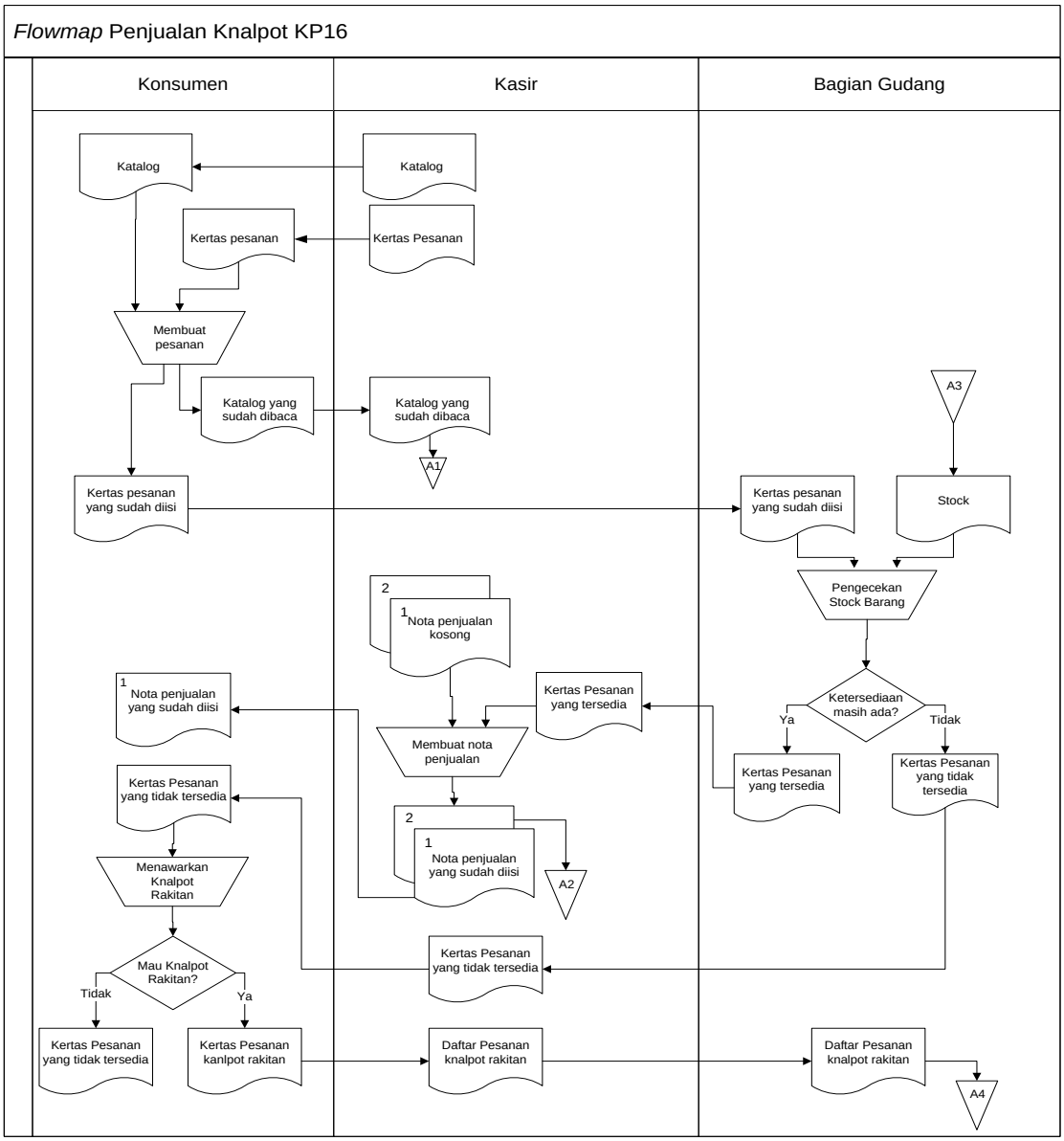
Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa prosedur yang dilakukan dalam kegiatan di KP16 yaitu sebagai berikut :

III.1.2.1 Prosedur Penjualan

Prosedur penjualan knalpot di KP16 yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Konsumen datang langsung ke KP16 untuk melakukan pembelian, konsumen akan memilih knalpot yang akan dibeli dengan melihat katalog dan kertas kosong yang berfungsi sebagai *form* pemesanan.
2. Setelah konsumen memilih knalpot yang dicari. Konsumen menyerahkan katalog dan kertas pesanan kosong yang sudah diisi ke kasir.
3. Bagian gudang memeriksa ketersediaan knalpot yang dipesan. Jika knalpot tersedia, maka kasir akan membuatkan nota penjualan yang seterusnya akan diserahkan kepada konsumen.
4. Jika barang tidak tersedia, kasir akan memberitahukan kepada konsumen bahwa barang yang dipesan tidak tersedia dan bagian gudang akan mencatat pengadaan barang yang tidak tersedia.
5. Bagian kasir akan mengambil nota penjualan rangkap yang kedua dan akan menuliskannya pada sebuah buku.

Prosedur Penjualan yang telah diuraikan diatas dapat digambarkan pada *flowmap* diagram pada gambar 3.1.



Keterangan :

A1 : Katalog knalpot KP16
A2 : Arsip Nota Penjualan untuk KP16
A3 : Stock Barang
A4 : Daftar pesanan knalpot rakitan dan Knalpot yang sudah jadi

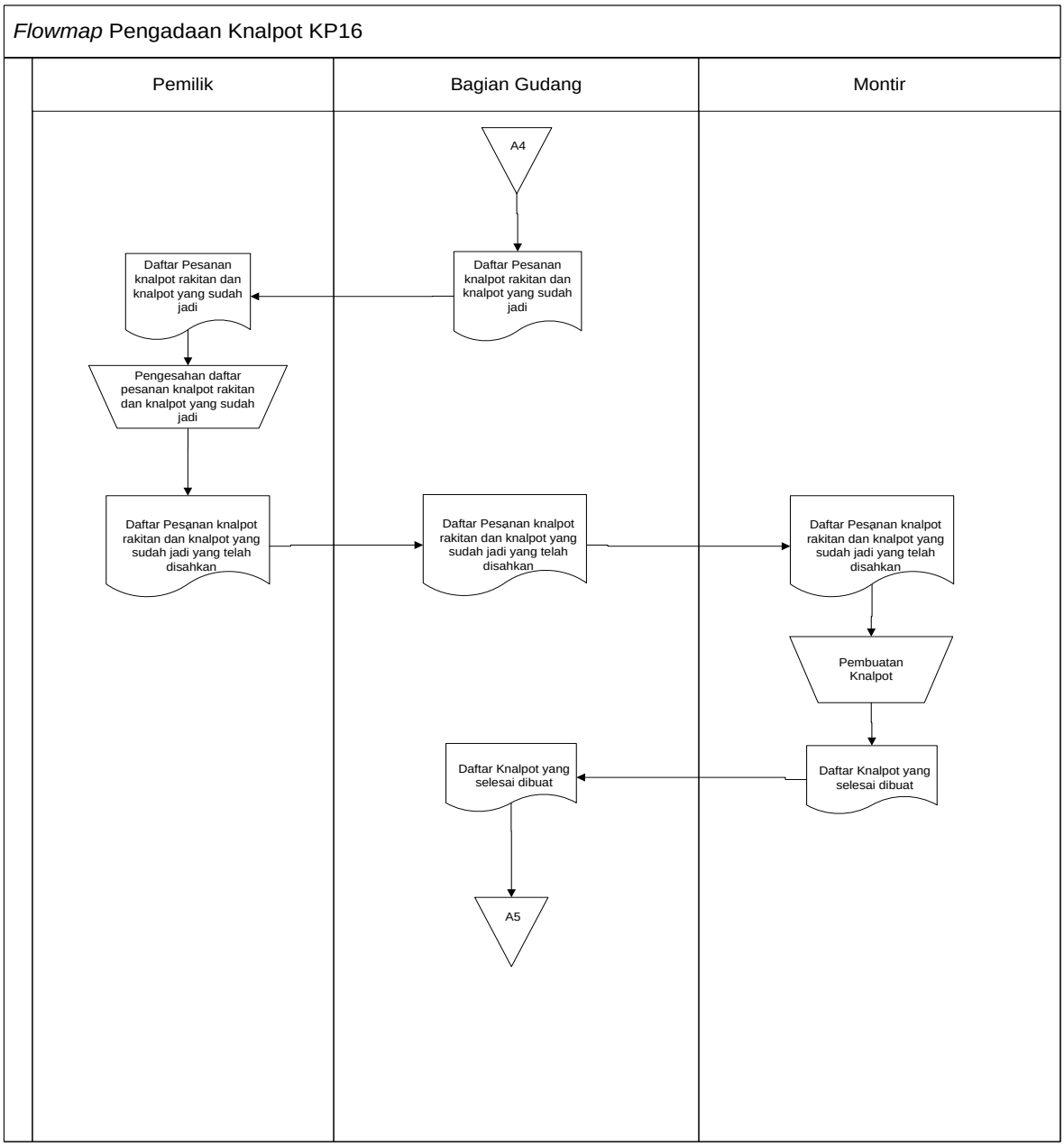
Gambar 3.1 *Flowmap* Penjualan

III.1.2.2 Prosedur Pengadaan Barang

Prosedur pengadaan knalpot yang sudah ada di KP16 adalah sebagai berikut:

1. Bagian Gudang membuat laporan daftar pesanan knalpot rakitan dan knalpot yang sudah ada.
2. Laporan daftar pesanan knalpot rakitan dan knalpot yang sudah ada tersebut diserahkan kepada pemilik toko.
3. Pemilik toko menerima laporan daftar pesanan knalpot rakitan dan knalpot yang sudah ada dari bagian gudang.
4. Laporan tersebut dicek dan disahkan oleh pemilik toko kemudian ditanda tangan dan diberikan kembali ke bagian gudang.
5. Bagian gudang akan menyerahkan daftar pesanan knalpot rakitan dan knalpot yang sudah jadi ke bagian montir.
6. Setelah knalpot selesai dibuat dafar pesanan pesanan knalpot yang sudah jadi diserahkan kepada bagian gudang.

Prosedur pengadaan barang yang telah diuraikan diatas dapat digambarkan pada flowmap diagram pada gambar 3.2.



Keterangan :

A4 : Daftar pesanan knalpot rakitan dan yang sudah ada

A5 : Daftar Knalpot yang selesai dibuat

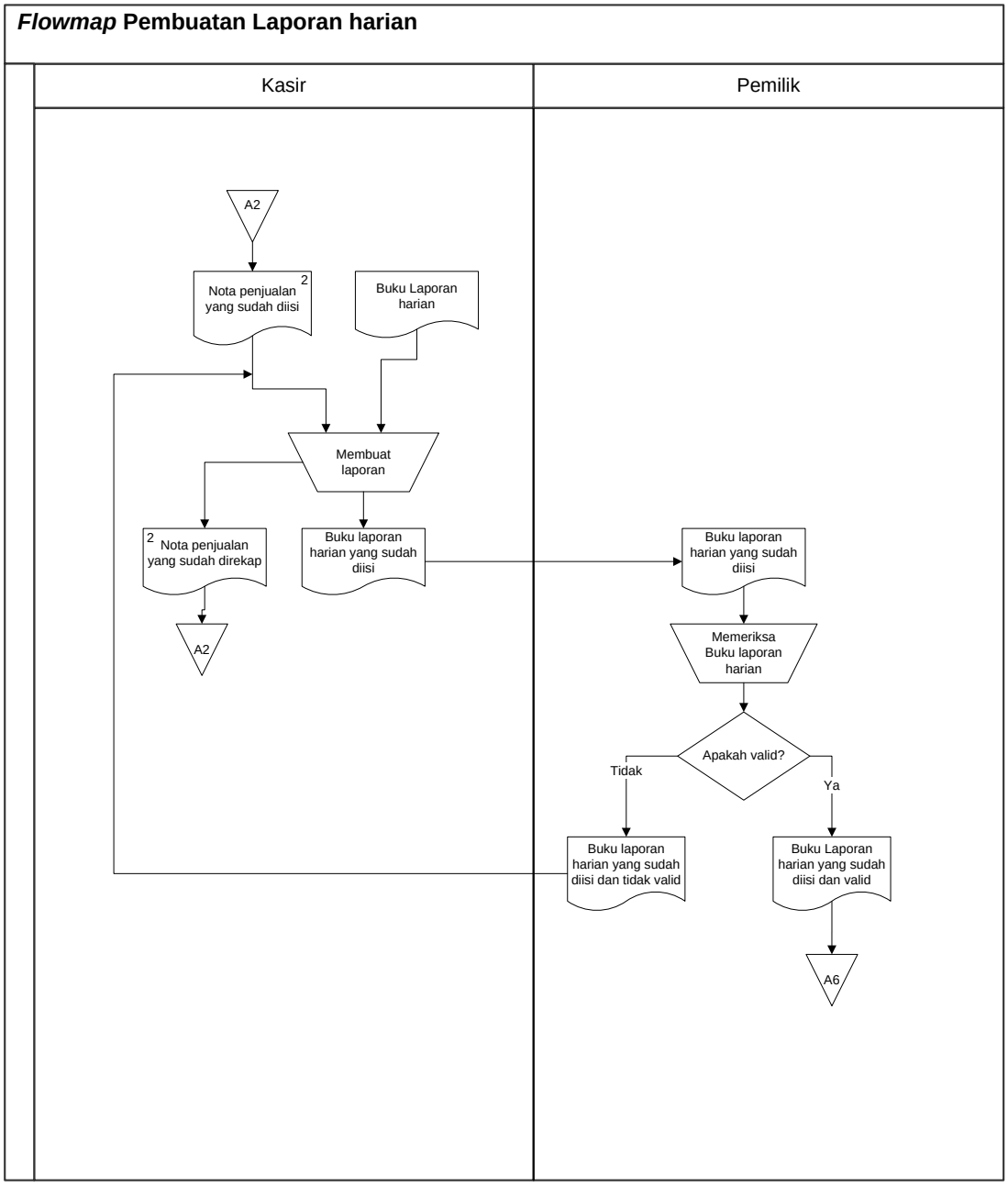
Gambar 3.2 *Flowmap* Pengadaan Barang

III.1.2.3 Prosedur Rekapitulasi Laporan Penjualan harian

Prosedur rekapitulasi laporan penjualan harian yang sedang berjalan di KP16 adalah sebagai berikut :

1. Mengambil arsip nota penjualan yang telah terjadi untuk menjadi acuan dalam pembuatan laporan.
2. Membuat atau mengisi laporan berdasarkan arsip nota setiap harinya kedalam sebuah sebuah buku laporan harian yang telah disediakan.
3. Buku laporan harian yang sudah diisi kasir akan diberikan kepada pemilik untuk diperiksa.
4. Jika laporan tidak valid maka laporan diperbaiki.

Prosedur pembuatan laporan harian di KP16 dapat dilihat pada gambar 3.3.



Keterangan :

A1 : Nota penjualan

A2 : Nota penjualan yang sudah direkap

A7 : Buku laporan harian yang sudah diisi dan valid

Gambar 3.3 *Flowmap* Laporan Harian

III.1.2.4 Aturan bisnis

Aturan bisnis dalam pembangunan *website e-commerce* di KP16 diantaranya pemesanan dilakukan jika pengunjung sudah mendaftarkan diri dengan mendaftarkan email dan data diri pada *form* pendaftaran. Pemesanan dilakukan setelah proses *login* yang dilakukan member. Pemesanan berlaku selama 1 x 24 jam jika selama 1 x 24 jam tidak dilakukan pembayaran maka secara otomatis sistem membatalkan pemesanan member tersebut dan member tidak bisa melakukan transaksi tersebut.

Pembayaran dilakukan dengan dua pilihan yaitu dengan cara offline yaitu transfer ke rekening bank BCA, transfer ke rekening bank BNI dan pembayaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan *paypal*. Setelah member melakukan *checkout* maka stok produk akan berkurang. Jika ada pesanan *online* dan *offline* bersamaan, bagian kasir mengutamakan pembeli yang sudah bayar terlebih dulu jadi bagian kasir lebih mengutamakan pembeli yang datang langsung ke toko.

Retur terjadi ketika seorang member telah menerima produk yang telah dipesan dengan kondisi barang yang bentuknya knalpotnya salah atau kondisi barang suara knalpotnya tidak sesuai dengan pesanan maka retur bisa dilakukan dengan langkah pertama yaitu memilih menu retur barang yang akan diretur pada *website ecommerce* KP16. Batas retur yang berlaku adalah 1 x 24 jam setelah produk diterima oleh member.

III.1.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional menggambarkan keadaan sistem yang ada pada KP16, diantaranya perangkat keras, perangkat lunak, serta *user* sebagai bahan analisis kekurangan dan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapka. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Fungsi Kebutuhan Non Fungsional

Per*form*ansi	Perangkat lunak yang dibuat di operasikan pada komputer berspesifikasi minimal intel Pentium dengan kecepatan minimal 1 GHz dan RAM 256 .
Batasan memori	Batasan memori tidak ada batasannya karena data akan bertambah setiap ada produk baru yang bertambah.
Keamanan	Keamanannya dengan menggunakan *SSL*.
	Untuk *login* menggunakan *password* dengan enkripsi MD5.
Modus Operasi	Pengguna bisa memesan banyak produk untuk setiap pemesanan.
	Pengguna bisa membatalkan pemesanan dengan menekan menu cancel yang berada pada menu keranjang.
	Pembatalan pesanan akan dibatalkan jika 2 hari dari pemesanan tidak ada pembayaran dari pihak pemesan.
	Setiap kesalahan *error* yang terjadi akan disertai pesan *error* kepada pengguna.
Antarmuka	Tulisan dan menu yang ada cukup jelas oleh pengguna.

	Penggunaan warna dan latar belakang menggunakan warna yang berbeda.
Batasan data	Jumlah uang pemesanan ketika transaksi akan langsung otomatis terjadi pengiriman uang jika menggunakan paypal.

III.1.3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis Kebutuhan perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang sedang digunakan di KP16. Perangkat keras yang sedang digunakan di KP16 adalah sebagai berikut :

1. *Processor* dengan kecepatan 2.0 GHz + *Motherboard*
2. VGA *card* 64 MB
3. RAM 512 MB
4. *Hard disk space* 40 GB terpasang
5. *Monitor*
6. *Mouse*
7. *Keyboard*

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

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz + *Motherboard*
2. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB
3. RAM minimal 256 MB
4. VGA *Card* minimal 64 MB

5. *Monitor*
6. *Lan Card 10/100Mbps*
7. Koneksi *internet* minimal 64 kbps
8. *Mouse*
9. *Printer*
10. *keyboard*

Berdasarkan analisis kebutuhan perangkat keras diatas spesifikasi komputer yang ada sangat mencukupi, hanya saja perlu akses internet agar transaksi dapat berjalan maksimal serta memudahkan dalam pengolahan *database* dan printer standar untuk mencetak laporan persediaan produk dan pejualan produk.

III.1.3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan di KP16 adalah :

a. Sistem Operasi Windows XP SP2.
b. Mozila Firefox sebagai *browser.*
c. Microsoft Office enterprise 2007.

Sedangkan Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Sistem Operasi Windows XP SP2.
2. XAMPP sebagai *Web Server*.
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai *edit*or PHP.
4. MySQL sebagai DBMS

5. *Tool* antarmuka *design Microsoft Visio 2007*
6. Mozila Firefox sebagai *browser*

Berdasarkan analisis perangkat lunak yang telah dijelaskan pada point-point sebelumnya sebagian besar sudah mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun.

III.1.3.3 Analisis Pengguna

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui karakteristik pengguna. Analisis pengguna KP16 yang sedang berjalan dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Analisis pengguna yang sedang berjalan

Pengguna	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman
Pemilik	S1	Bisa menggunakan komputer, mengerti cara penggunaan untuk web, Ms.Word, Excel dan dapat menggunakan internet	Mengerti Ms.Word, Excel dan dapat menggunakan internet
Kasir	S1	Bisa menggunakan komputer, mengerti cara penggunaan untuk web, Ms.Word, Excel dan dapat menggunakan internet	Mengerti Ms.Word, Excel dan dapat menggunakan internet
Gudang	SMA	Beberapa sudah dapat menggunakan internet untuk *browsing*	Mengerti Ms.Word, Excel dan dapat menggunakan internet
Montir	SMA	Beberapa sudah dapat menggunakan internet	Mengerti Ms.Word, Excel dan dapat menggunakan internet

Adapun sistem yang akan dibangun ini digunakan oleh empat jenis pengguna utama yaitu pemilik, kasir, bagian gudang, montir dan user. Pemilik dapat melakukan pengolahan data admin dan laporan penjualan sedangkan admin(kasir, bagian gudang, montir)dapat melakukan pengelolaan pesanan dalam aplikasi ini seperti tambah data, hapus data, *edit* data dan dapat melakukan rekapitulasi penjualan, dan user (member

atau pengunjung) hanya dapat melakukan pemesanan barang dan melihat transaksi yang telah dilakukan oleh user,untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3. 4 Analisis pengguna yang dibutuhkan

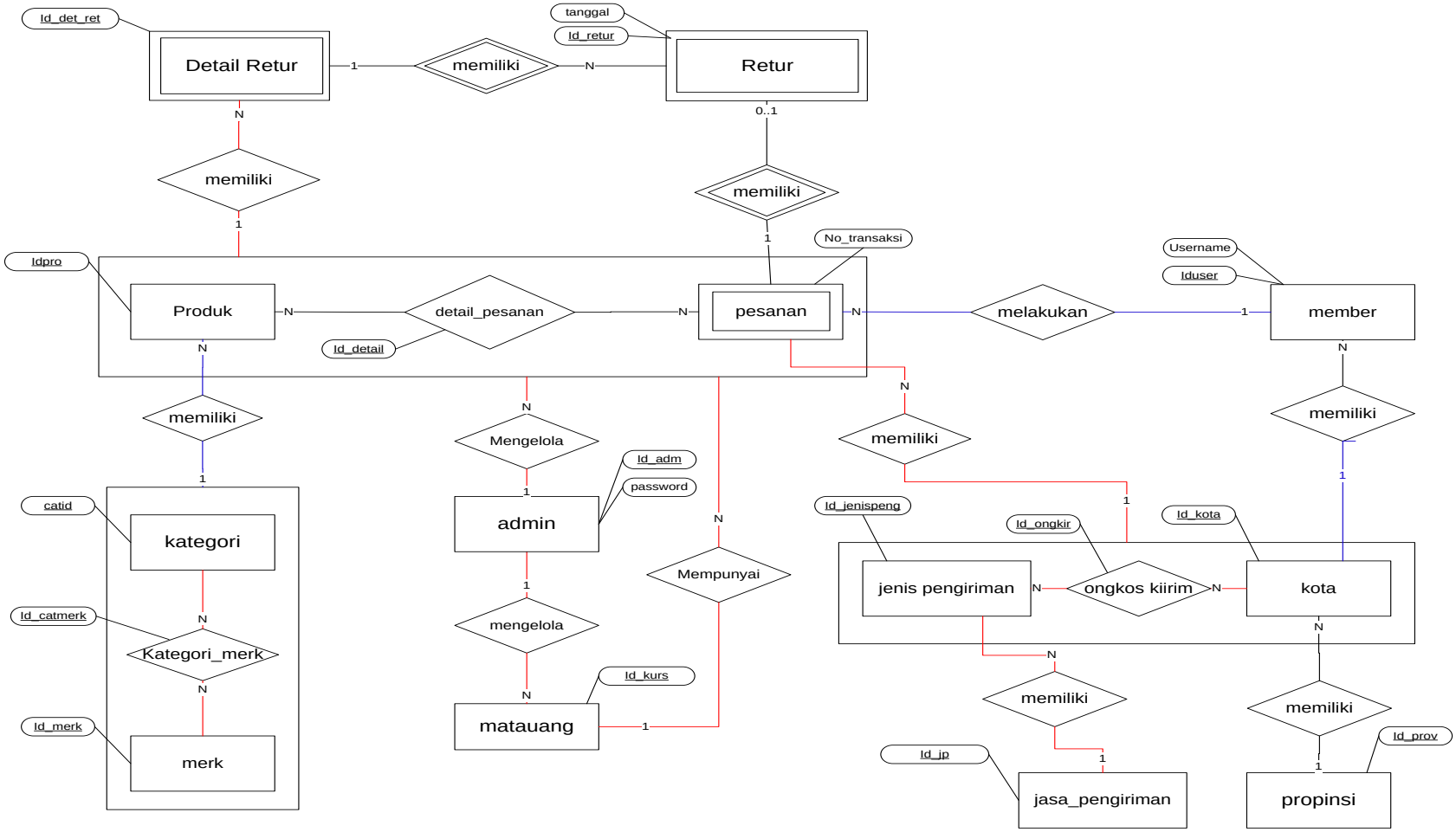
Pengguna	Tanggung jawab	Hak akses	Tingkat Pendidikan	Pengalaman	Jenis Pelatihan
Pemilik	Mengelola data operator dan laporan penjualan	Melakukan pengolahan data operator dan laporan penjualan yang terdapat dalam aplikasi	Minimal SMA dan sederajat	Bisa menggunakan komputer, mengerti cara penggunaan untuk web, dan dapat menggunakan internet	Pelatihan Komputer dan Teknologi *website*
Kasir	Mengelola data transaksi yang terdapat dalam aplikasi	Melakukan pengolahan data member, data transaksi penjualan dan dapat membuat rekapitulasi penjualan	Minimal SMA dan sederajat	Bisa menggunakan komputer, mengerti cara penggunaan untuk web, dan dapat menggunakan internet	Pelatihan Komputer dan Teknologi *website*
Bagian Gudang	Mengelola data barang yang terdapat dalam aplikasi	Melakukan pengolahan data barang	Minimal SMA dan sederajat	Bisa menggunakan komputer, mengerti cara penggunaan untuk web, dan dapat menggunakan internet	Pelatihan Komputer dan Teknologi *website*
Montir	Melihat data barang yang terdapat dalam aplikasi	Melakukan pengecekan data barang	Minimal SMA dan sederajat	Bisa menggunakan komputer, mengerti cara penggunaan untuk web, dan dapat menggunakan internet	Pelatihan Komputer dan Teknologi *website*
Member	Melakukan pemesanan	Melakukan pemesanan, mengubah data pribadi,	Minimal SMA dan sederajat	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan	Halaman Petunjuk pengunaan yang

		melihat transaksi yang dilakukan		internet untuk *browsing*	berupa halaman FAQs.
Pengunjung	-	Hanya dapat melihat katalog barang yang tersedia	Minimal SMA dan sederajat	Menggunakan komputer dan dapat menggunakan internet untuk *browsing*	-

Berdasarkan analisis pengguna secara keseluruhan pengguna yang ada sudah memenuhi syarat untuk menjalankan aplikasi ini, namun masih diperlukan pelatihan yaitu cara mengunakan aplikasi ini.

III.1.4 Analisis Data

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang akan di bangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu sistem baru yang akan dirancang memiliki usulan ERD yaitu terdapat pada gambar 3.4:



Gambar 3.4 ERD Situs *E-Commerce* Penjualan Knalpot Sepeda Motor Pada KP16

III.1.4.1 Kamus Data ERD

Tabel 3. 5 Kamus data ERD

Nama Entitas	Atribut
admin	idadm
	admuser
	password
	status
member	id_user
	username
	jk
	password
	email
	kota
	alamat
	kodepos
	telepon
	kodeaktif
	status
kategori	catid
	catname
	idpro
pesanan	no_transaksi
	iduser
	kdkota
	alamat_t
	kodepos
	telpon
	id_ongkir
	total_bayar
	konfirmasi
	atas_nama
	jml_byr
	status
	id_jp

nama entitas	atribut
pesanan	tanggal
	paypal_transaksi
	waktu_bayar
	paypal_email
	bayar_paypal
	tanggal_kirim
detail pesanan	id_detail
	idadm
	idpro
	no_transaksi
	qty
	harga
mata uang	kode_kurs
	kurs
	tanggal
	idadm
propinsi	kdpro
	nama_propinsi
kota	kdkota
	kdpro
	nama_kota
	kabkota
Produk	id_pro
	id_det_pro
	id_merk
	catid
	nama
	harga
	description

	berat
	stock
	image
	image2
	klik
	seller
merk	id_merk
	namamerk
	image
kategori_merk	id_catmerk
	catid
	id_merk
jasa_pengiriman	id_jp
	namajp
jenis_pengiriman	id_jenispeng
	jenispeng
	id_jp
ongkos_kirim	id_ongkir
	ongkir
	idjp
	kdkota
retur	id_retur
	id
	tanggal
detail retur	id_det_ret
	id_retur
	no_transaksi
	id_detail
	id_pro

III.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

Dalam langkah ini dilakukan penentuan entitas-entitas, data-data yang mengalir serta prosedur-prosedur yang bisa dilakukan oleh masing-masing entitas dalam sistem tersebut.

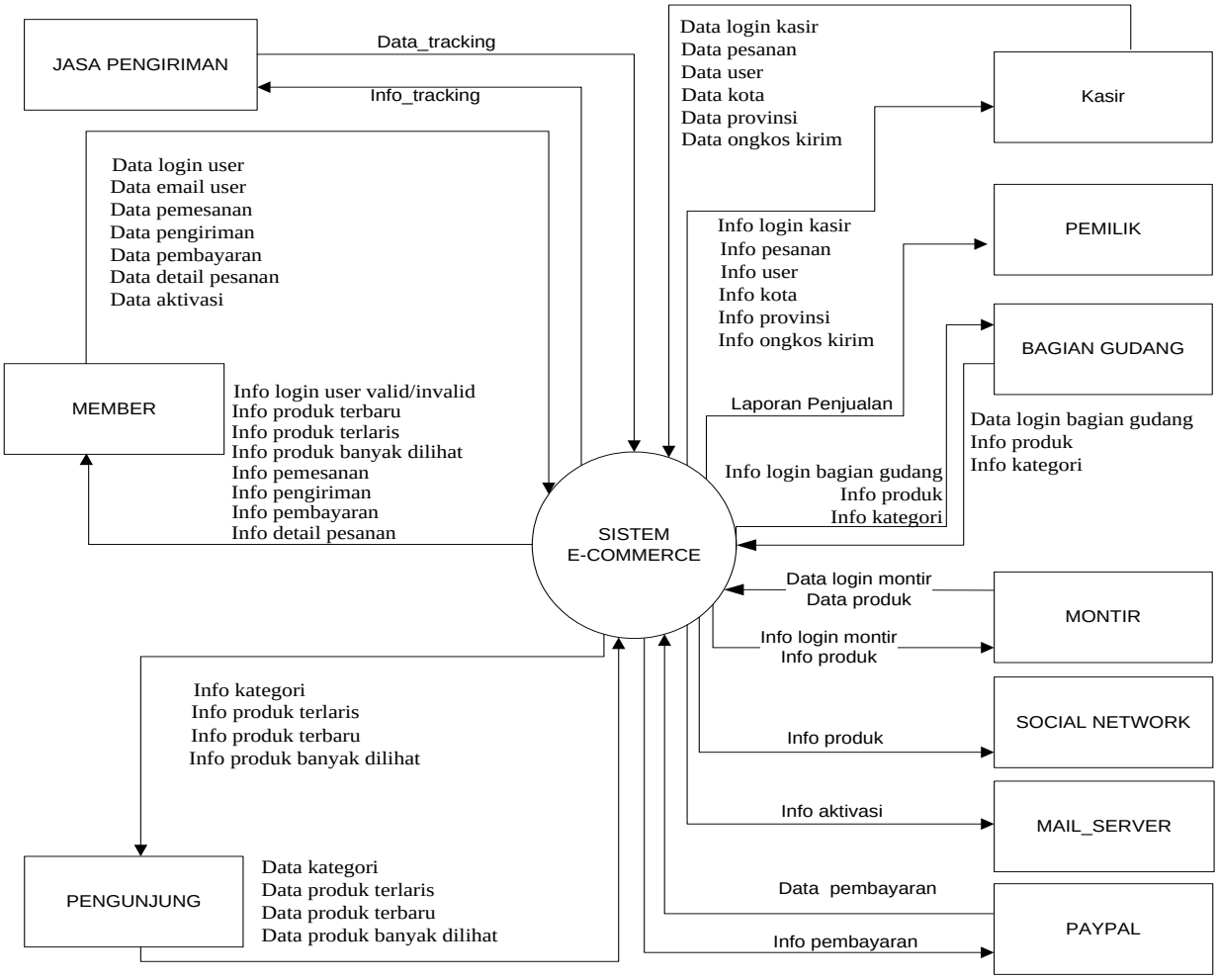
III.1.5.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan secara umum yang menjadi masukan, proses dan keluaran yang terjadi pada sebuah sistem. Diagram konteks untuk perangkat lunak yang akan dibangun dijelaskan pada gambar 3.5.

Gambar 3.5 Diagram Konteks Situs *E-Commerce* Penjualan Knalpot Sepeda Motor Pada KP16

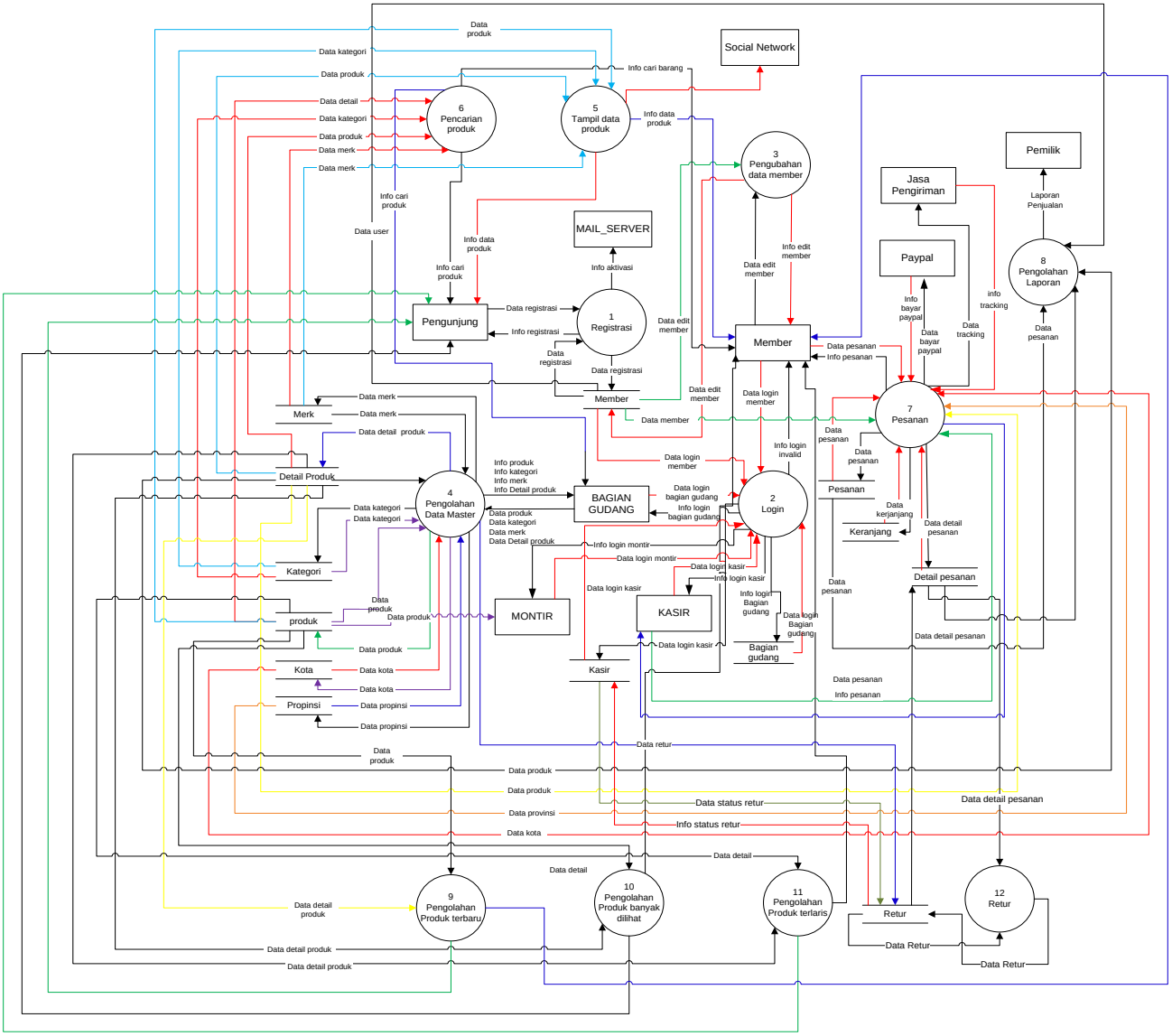
III.1.5.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem in*form*asi. DFD Sistem in*form*asi pemesanan dan penjualan yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, berikut data flow diagram selengkapnya pada gambar 3.6 :



Gambar 3.5 Diagram Konteks Situs *E-Commerce* Penjualan Knalpot Sepeda Motor pada KP16

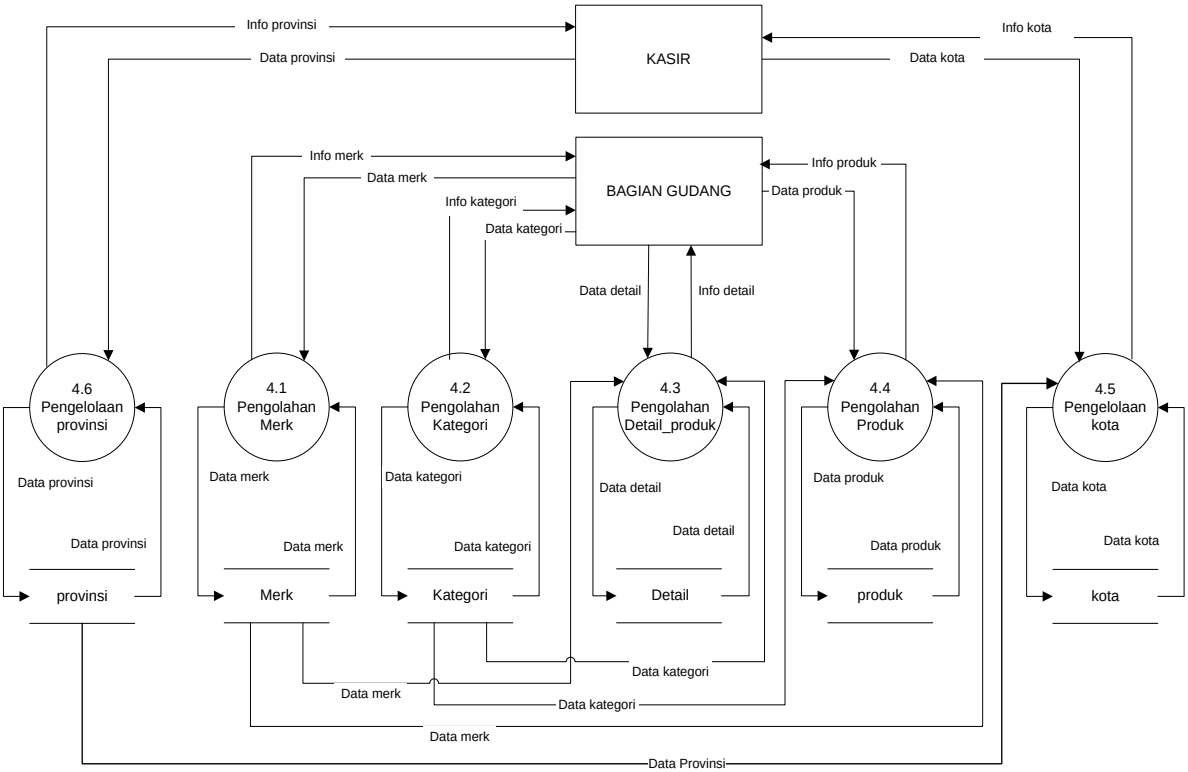
III.1.5.2.1 DFD Level 1



Gambar 3.6 DFD Level 1

III.1.5.2.2 DFD Level 2 Untuk Proses 4 (Pengolahan Data Master)

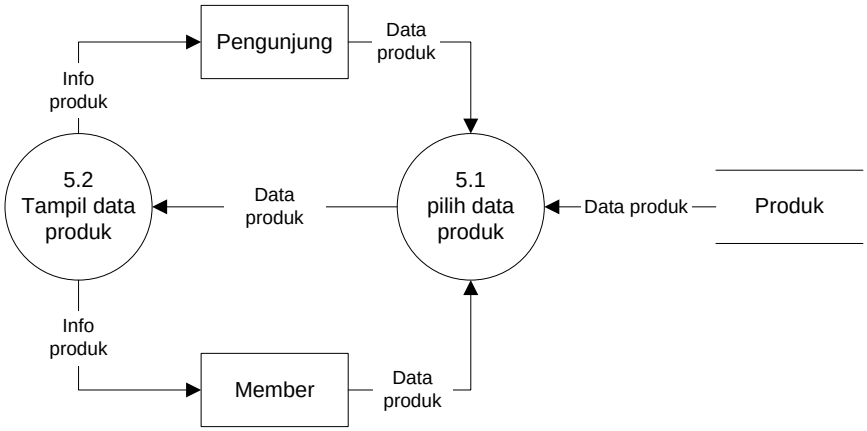
Pengolahan data master berisi tentang bagaimana menambah, mengubah dan bisa menghapus dalam tahap pengolahan data propinsi, pengolahan data merk, pengolahan data kategori, pengolahan data produk dan pengolahan data kota. Untuk lebih jelasnya tentang proses pengolahan data master bisa dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 *Data flow diagram* level 2 proses 4 Pegolahan data master

III.1.5.2.3 DFD Level 2 Untuk Proses 5 (Lihat Data Produk)

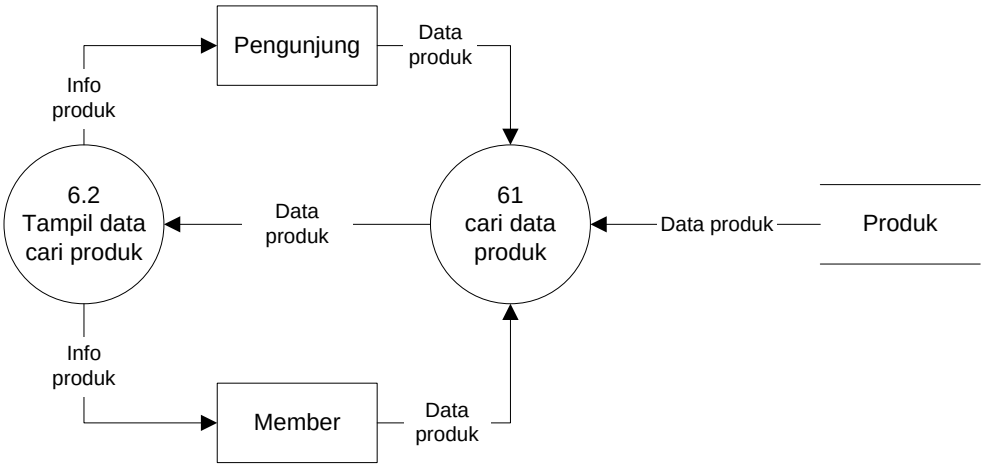
Pada proses ini pengunjung hanya bisa melihat data produk yang tersedia. Untuk lebih jelasnya tentang proses lihat data produk dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 *Data flow diagram* level 2 proses 5 Lihat data produk

III.1.5.2.4 DFD Level 2 Untuk Proses 6 (Cari Produk)

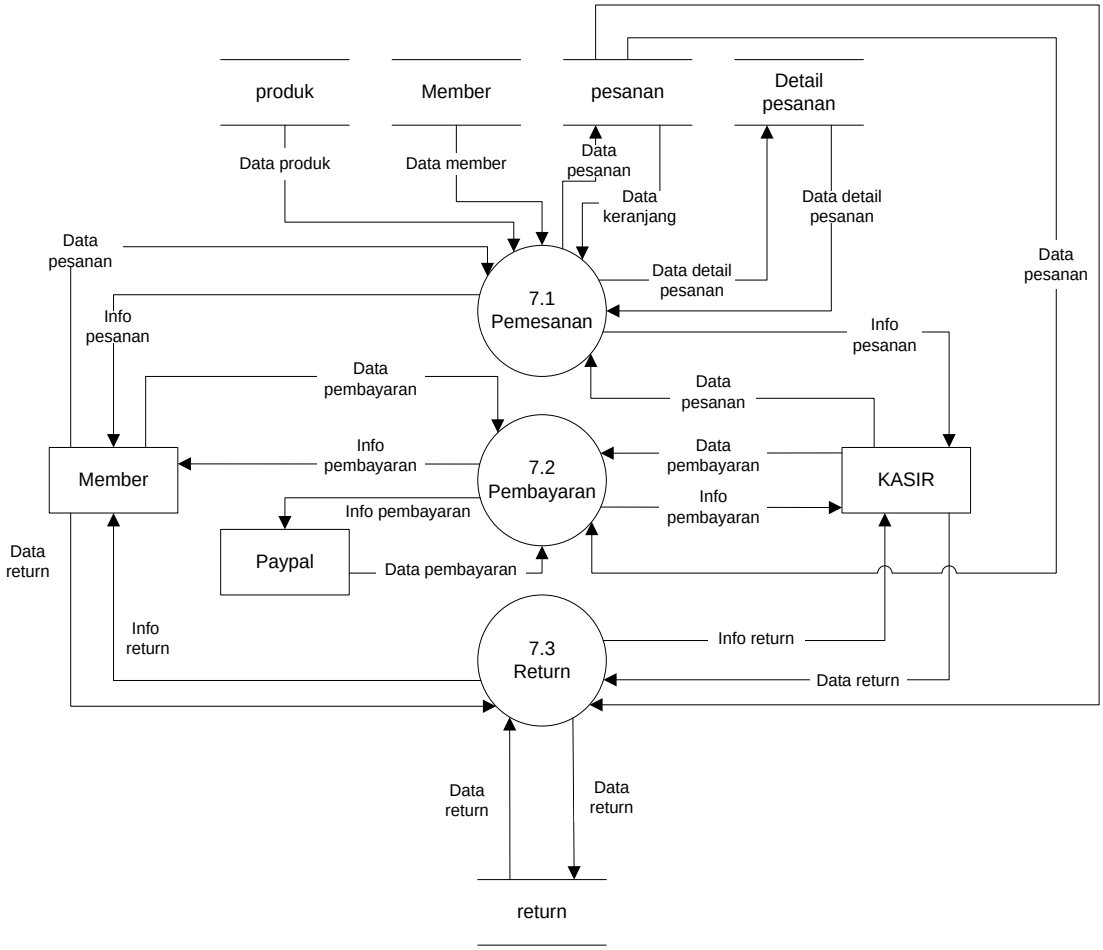
Pada proses cari produk pengunjung dapat mencari data produk sesuai dengan produk yang dicari pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3.9 *Data flow diagram* level 2 proses 6 Cari Produk

III.1.5.2.5 DFD Level 2 Untuk Proses 7 (Pesanan)

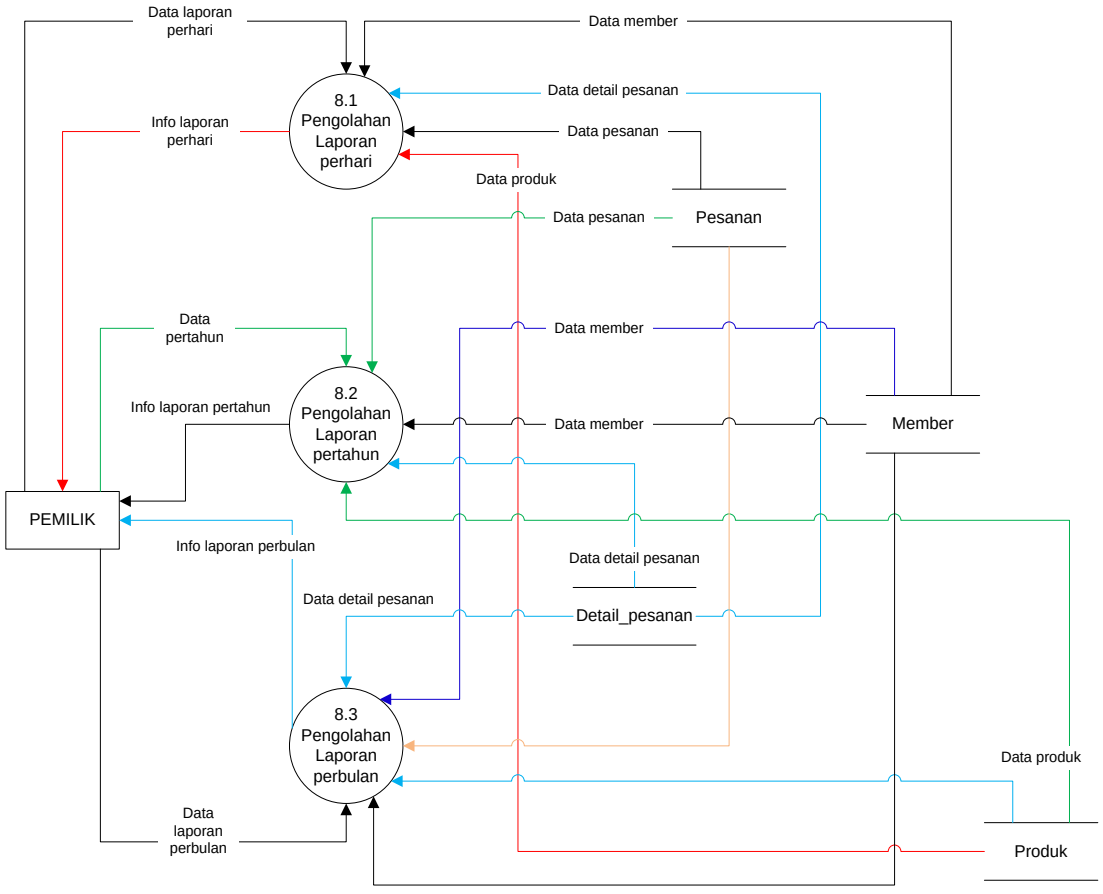
Pada proses pesanan member dapat melakukan pesanan dengan berbagai proses. Yaitu terdapat proses pemesanan, proses pembayaran dan proses retur.untuk lebih jelasnya tentang proses pesanan yang terjadi terdapat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 *Data flow diagram* level 2 proses 7 Pesanan

III.1.5.2.6 DFD Level 3 Proses 8 Pengolahan Laporan

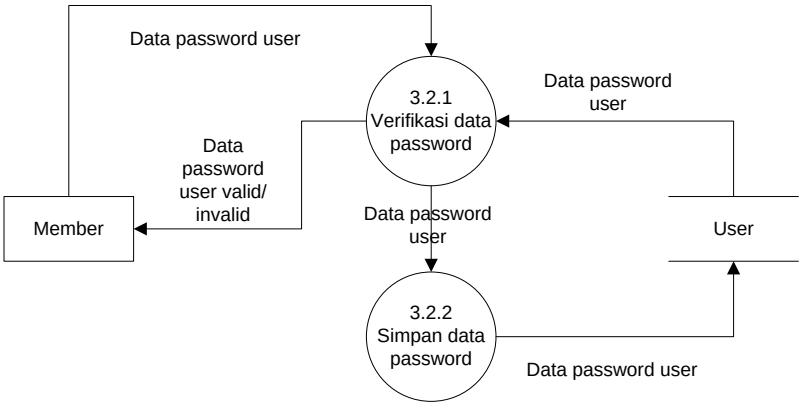
Pada proses pengolahan laporan terdapat beberapa pengolahan laporan penjualan, yaitu : pengolahan laporan harian, pengolaha laporan bulanan dan pengolahan laporan tahunan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 *Data flow diagram* level 2 proses 8 Laporan

III.1.5.2.7 DFD Level 3 Untuk Proses 3.2 (Ubah *Password*)

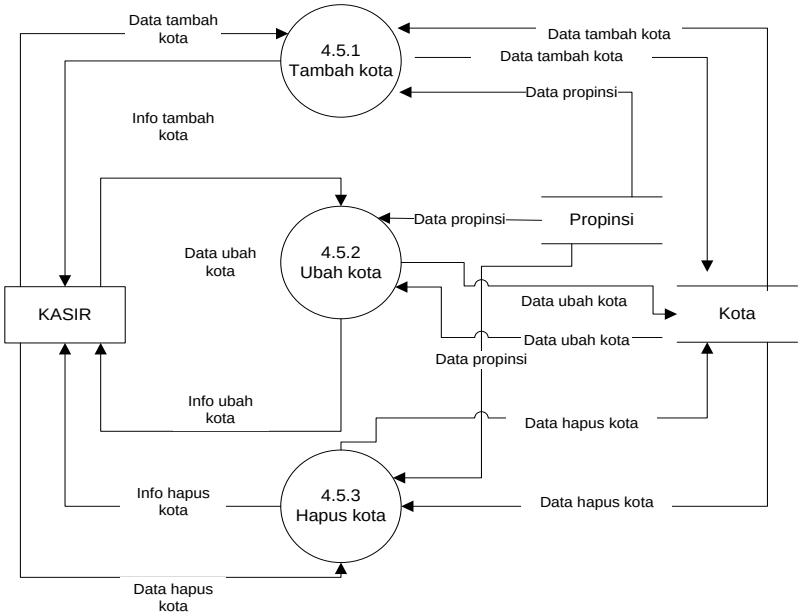
Proses ubah *password* dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 *Data flow diagram* level 3 proses 3.2 Edit *Password* User

III.1.5.2.8 DFD Level 3 Untuk Proses 4.5 (Pengolahan Kota)

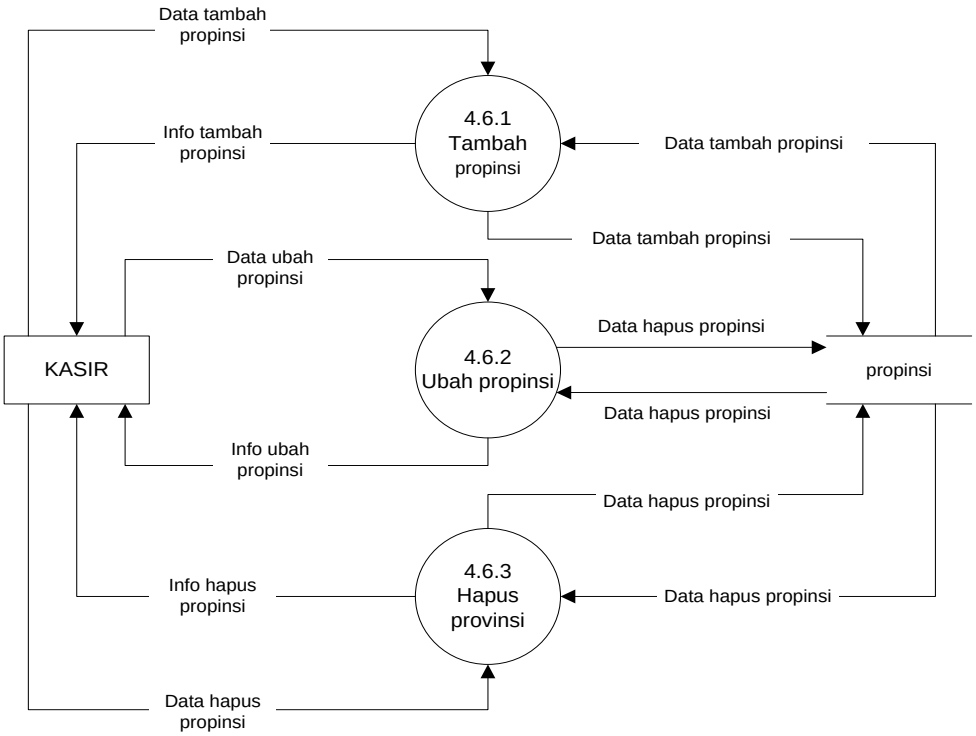
Pada proses pengolahan kota terdapat pengolahan tambah kota, cari kota, *edit* kota dan hapus kota. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 *Data flow diagram* level 3 proses 4.5 Pengolahan Kota

III.1.5.2.9 DFD Level 3 Untuk Proses 4.6 (Pengolahan Propinsi)

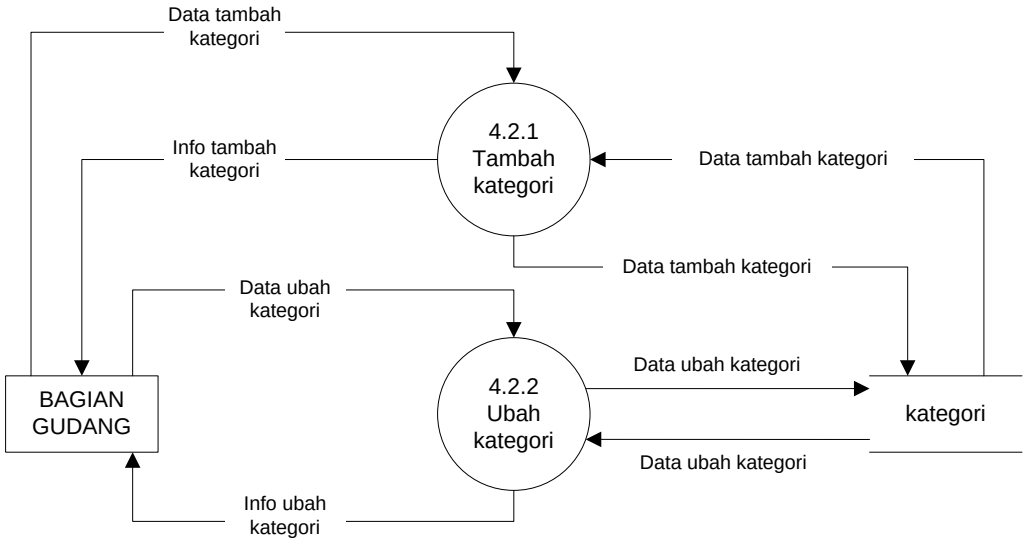
Pada pengolahan propinsi terdapat menu untuk menambah data propinsi yang dilakukan oleh admin dan akan menambah dara provinsi yang ada jika terjadi penambahan data, pada proses ubah propinsi ketika admin melakukan perubahan pada data propinsi yang telah ada dalam database dan pada proses hapus propinsi jika admin ingin melakukan penghapusan pada data propinsi. Untuk lebih jelasnya pada tahap proses pengolahan propinsi dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 ***Data flow diagram*** **level 3 proses 4.6 Pengolahan Propinsi**

III.1.5.2.10 DFD Level 3 Untuk Proses 4.2 (Pengolahan Kategori)

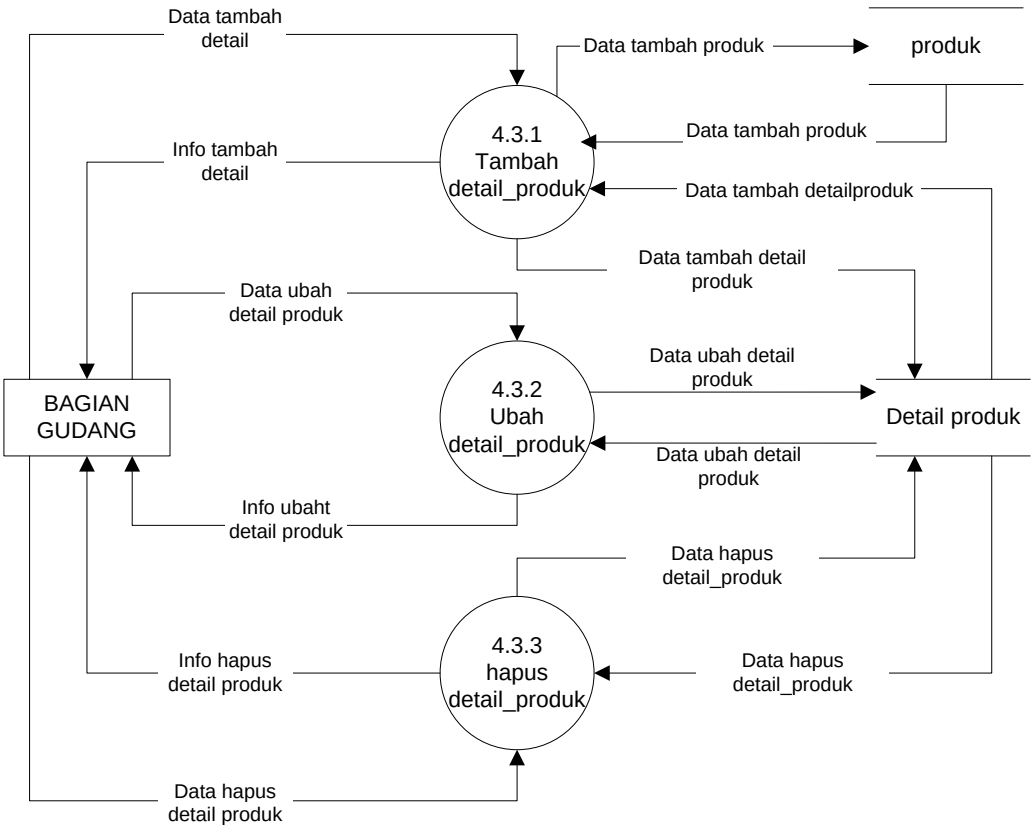
Pada proses pengolahan kategori terdapat menu tambah kategori produk yang akan dibuat. Pada proses ubah kategori yaitu mengubah kategori yang sudah ada dalam database dan proses yang lainnya ialah proses kategori yaitu terdapat menu hapus kategori jika tidak digunakan lagi. Untuk lebih jelasnya lagi proses pengolahan kategori dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 *Data flow diagram* level 3 proses 4.2 Pengolahan kategori

III.1.5.2.11 DFD Level 3 Untuk Proses 4.3 (Pengolahan Detail)

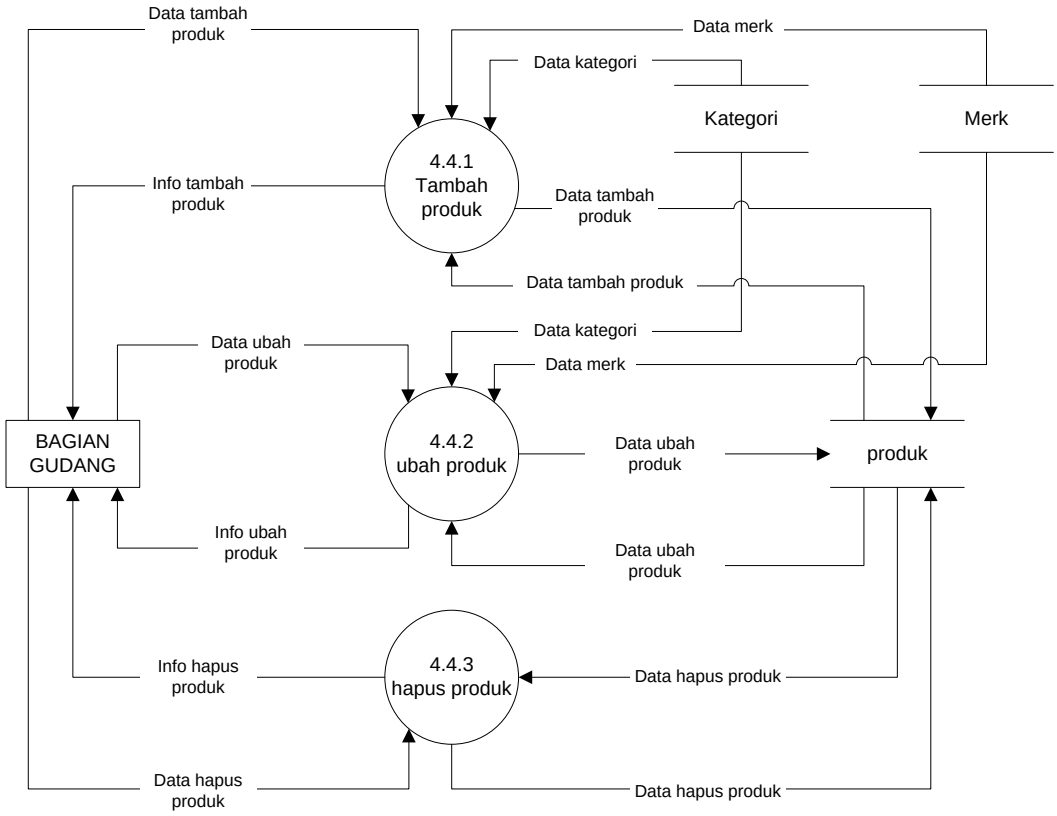
Pada proses pengolahan detail terdapat proses tambah detail yaitu terdapat menu untuk menambah detail produk yang ada. Pada proses ubah detail yaitu terdapat menu yang berfungi untuk merubah data detail yang sudah ada maupun mengahapus detail produk yang sudah dibuat. Untuk lebih jelasnya lagi pada proses pengolahan detail dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 *Data flow diagram* level 3 proses 4.3 Pengolahan Detail Produk

III.1.5.2.12 DFD Level 3 Untuk Proses 4.4 (Pengolahan Produk)

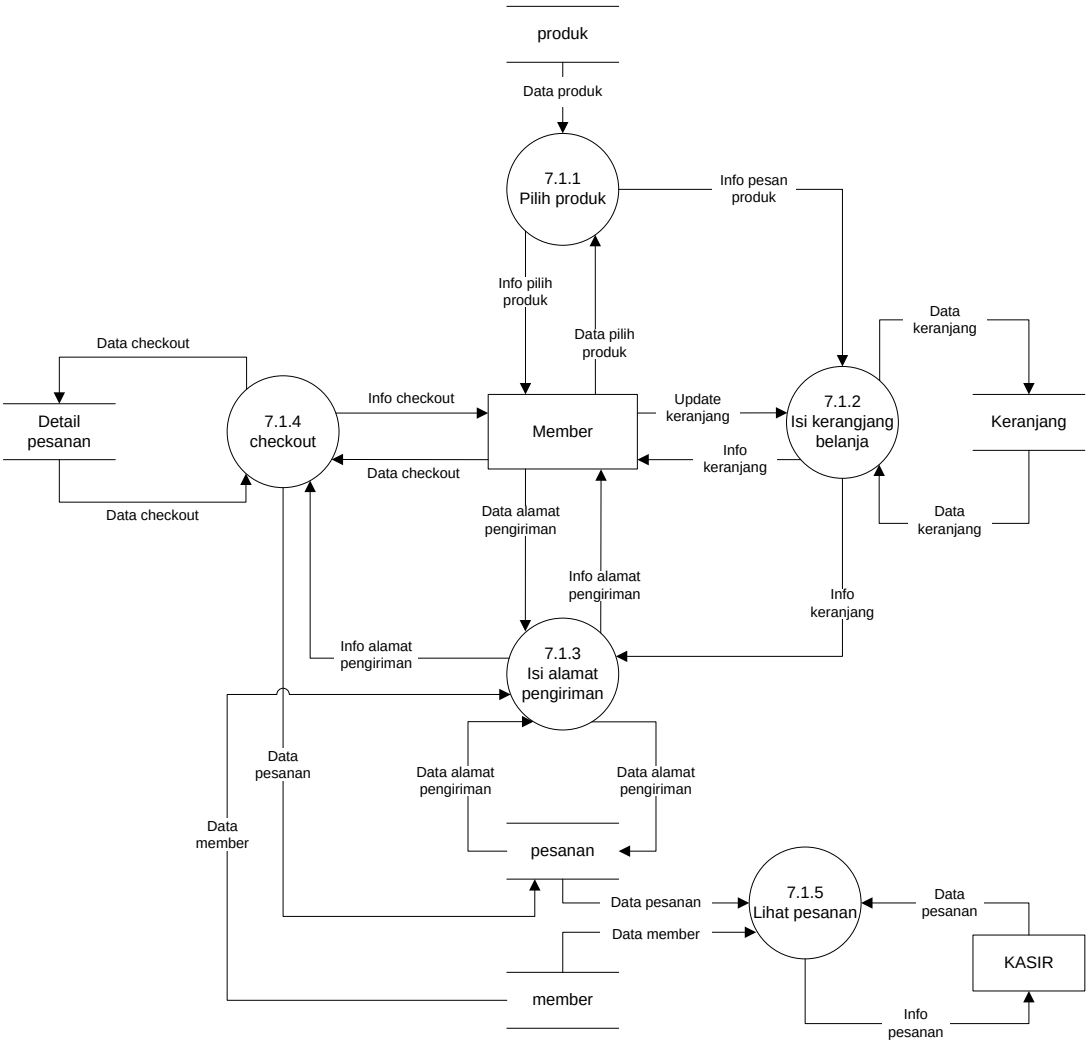
Pada proses pengolahan produk terdapat proses tambah produk yang terdapat pada menu tnambah produk yang berfungsi kepada penambahan stok barang, merubah data produk yang ada maupun menghapus produk yang sudah tidak dijual lagi. Untuk lebih jelasnya lagi tentang proses pengolahan produk dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17. *Data flow diagram* level 3 proses 4.4 Pengolahan Produk

III.1.5.2.13 DFD Level 3 Untuk Proses 7.1 (Pemesanan)

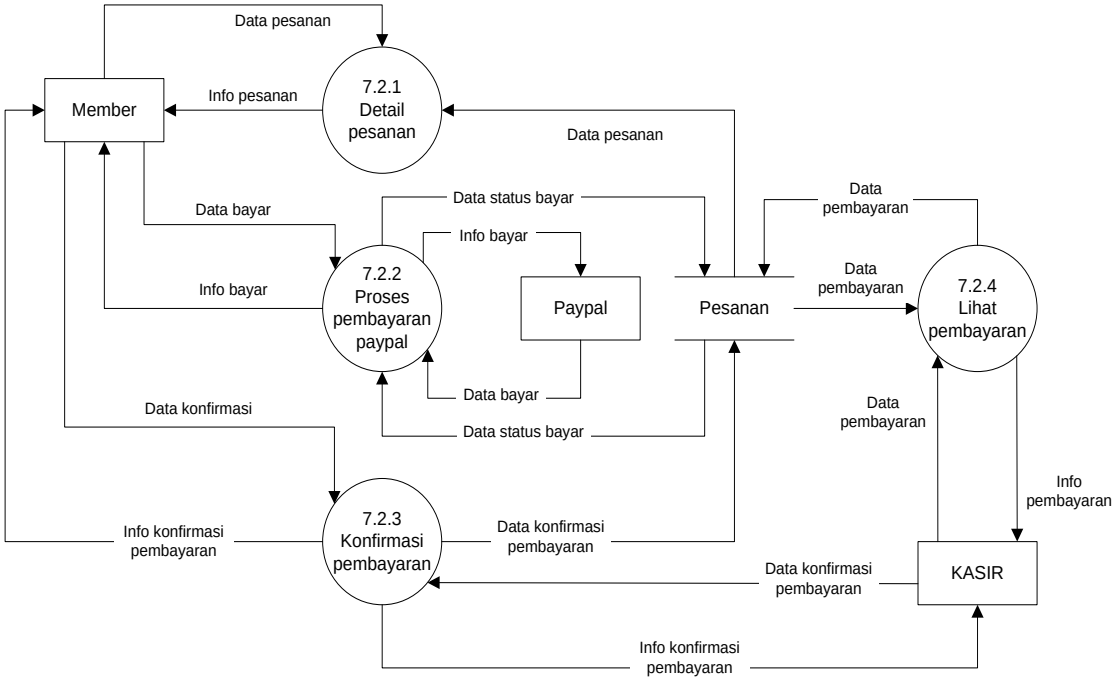
Pada proses pemesanan terdapat proses isi keranjang, proses memilih produk yang akan dikirim. Menu untuk membuat pesanan sampai alamat pengiriman. Untuk lebih jelasnya tentang proses pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18. *Data flow diagram* level 3 proses 7.1 Pemesanan

III.1.5.2.14 DFD Level 3 Untuk Proses 7.2 (Pembayaran)

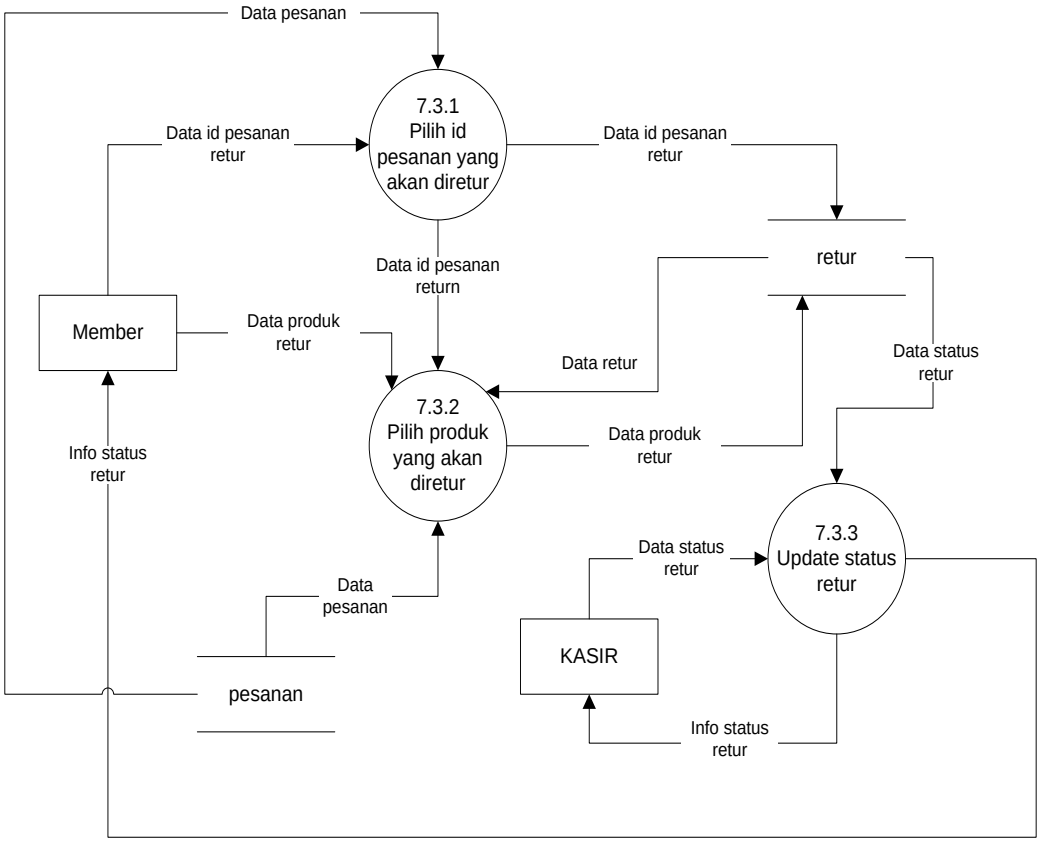
Pada proses pembayaran terdapat proses pembayaran yang terjadi antara entitas member dengan admin yang melakukan konfirmasi pesanan dan pembayaran. Pembayaran yang dilakukan dalam proses ini terdapat pembayaran dengan menggunakan paypal. Untuk lebih jelasnya tentang proses pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 *Data flow diagram* level 3 proses 7.2 Pembayaran

III.1.5.2.15 DFD Level 3 Untuk Proses 7.3 (Retur)

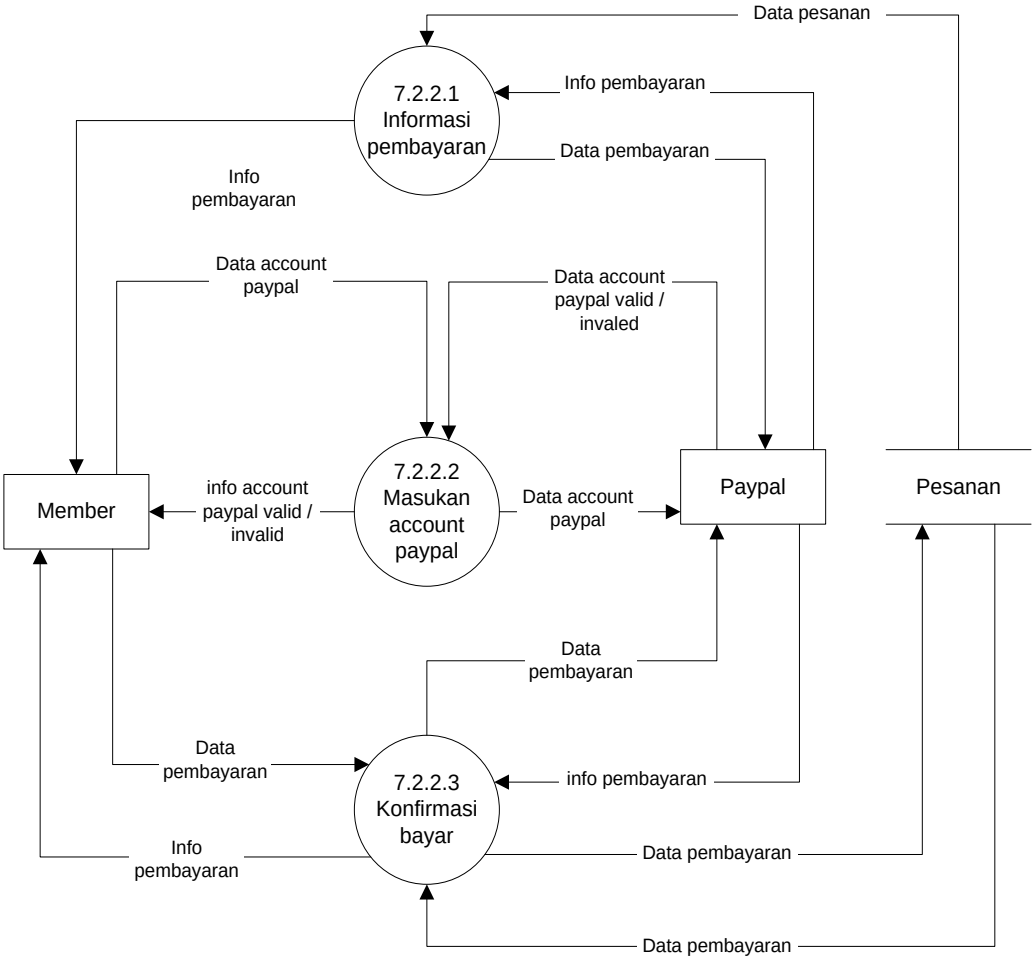
Pada proses retur terdapat proses pengembalian barang jika terjadi kesalahan pada produk yang dipesan. Sehingga terjadi proses perubahan pesanan yang akan di retur. Dan pada proses retur terdapat proses dimana barang yang dikembalikan bisa saja karena cacat atau tidak sesuai dengan pemesanan. Untuk lebih jelasnya tentang proses retur dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 *Data flow diagram* level 3 proses 7.3 Retur

III.1.5.2.16 DFD Level 4 Untuk Proses 7.2.2 (Pembayaran)

Pada proses pembayaran terdapat proses in*form*asi pembayaran yang merupakan in*form*asi dari jenis pembayaran yang akan dilakukan. Dan setelah itu melakukan konfirmasi pembayaran. Untuk lebih jelasnya tentang proses pembayaran yang terjadi dapat dijelaskan pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 *Data flow diagram* level 3 proses 7.2.2 Pembayaran

III.1.6 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada *Data flow diagram*. Spesifikasi proses pada aplikasi ini dapat di lihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Spesifikasi proses

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1
	Nama	Data Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data Pengunjung
	Output	Info Member
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung memasukan data registrasi 2. Sistem akan memeriksa data regitrasi jika data salah maka tampil info kesalahan, Jika kosong tampilkan pesan data harus diisi Jika data terisi dan benar maka data registrasi di simpan ke database
2	No.proses	2
	Nama	*Login*
	Source	Member
	Input	email, *password* (Member)
	Output	*Login* valid, *login* invalid
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memasukan data email dan data *password* kedalam *form login* 2. Sistem akan memeriksa data *login*, jika data *login* salah maka tampil info kesalahan. Jika data terisi dan benar maka masuk ke halaman utama member.
3	No.proses	3
	Nama	*Login*
	Source	Admin
	Input	Membername, *password*
	Output	*Login* valid, *login* invalid
	Destination	Member
	Logika proses	1. Admin memasukan data Membername dan data *password* kedalam *form login*

		2. Sistem akan memeriksa data *login*, jika data *login* salah maka tampil info kesalahan.
4	No.proses	4
	Nama	Pengelolaan data master
	Source	Admin
	Input	Data kategori, data produk,data merk, data detail, data kota, data provinsi.
	Output	Info kategori, info produk, info merk, info detail produk, info kota, info provinsi.
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin menambah, mengubah, atau menghapus data ke dalam *database* 2. Sistem memeriksa data.jika data tidak lengkap, maka tampilkan status error.jika data lengkap, maka data disimpan ke database.
5	No.proses	5
	Nama	Lihat data produk
	Source	Pengunjung, member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Pengunjung, Member
	Logika proses	1. Pengunjung atau Member melihat data produk 2. Sistem mencari data.jika data yang dicari ada,maka tampilkan data produk.jika tidak ada, maka tampilkan data yang dicari tidak ada.
6	No.proses	6
	Nama	Cari Produk
	Source	Pengunjung, Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Pengunjung, Member
	Logika proses	1. Pengunjung atau Member memasukan data produk *2.* Sistem akan mencari data.jika data yang dicari ada, maka tampilkan data produk. Jika tidak ada, maka tampilkan data yang dicari tidak ada
7	No.proses	7
	Nama	Pesanan
	Source	Member
	Input	Data pesanan
	Output	Info pesanan
	Destination	Member, Admin
	Logika proses	1. Pengunjung atau Member memilih barang Pengunjung

		atau Member memasukan data pesanan} *2.* Sistem memeriksa kelengkapan data. jika data tidak lengkap, maka tampilkan pesan error. Jika data lengkap jumlah harus lebih besar daripada stock yang ada. Jika benar maka keluar pemesanan berhasil. Jika salah, maka konfirmasi kesalahan.
8	No.proses	8
	Nama	Laporan
	Source	Admin
	Input	Data laporan
	Output	Info laporan
	Destination	Pimpinan
	Logika proses	1. Admin melakukan proses pembuatan laporan *2.* Sistem memeriksa data. Jika data lengkap, maka print out laporan. Jika data tidak lengkap, maka konfirmasi terjadi kesalahan
9	No.proses	9
	Nama	Reset *password*
	Source	Member
	Input	Data *password*
	Output	Info *password*
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memasukan alamat email 2. Sistem akan memeriksa alamat email.jika alamat email benar, maka *password* baru berhasil dikirim. Jika salah, maka konfirmasi terjadi kesalahan
10	No.proses	10
	Nama	Produk terbaru
	Source	Member,pengunjung
	Input	Data produk,data detail
	Output	Info produk terbaru
	Destination	Member,pengunjung
	Logika proses	1. Member, pengunjung melihat produk terbaru 2. sistem akan memeriksa ke database.jika produk terbaru ada, maka data produk terbaru ditampilkan. Jika tidak ada data produk terbaru tidak ada
11	No.proses	11
	Nama	Produk banyak dilihat
	Source	Member,pengunjung
	Input	Data produk,data detail
	Output	Info produk banyak dilihat
	Destination	Member,pengunjung
	Logika proses	1. Member, pengunjung melihat produk banyak dilihat

		2. sistem akan memeriksa database.jika data produk banyak dilihat ada, maka data produk banyak dilihat ditampilkan. Jika tidak data produk banyak dilihat tidak ada
12	No.proses	12
	Nama	Produk terlaris
	Source	Member,pengunjung
	Input	Data produk,data detail
	Output	Info produk terlaris
	Destination	Member,pengunjung
	Logika proses	1. Member, pengunjung mencari produk terlaris 2. sistem akan memeriksa database. Jika produk terlaris ada, maka data produk terlaris ditampilkan. Jika tidak data produk terlaris tidak ada
13	No.proses	1.1
	Nama	Verifikasi data registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data pengunjung
	Output	Info Pengunjung
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	1. Pengunjung memasukan data pengunjung 2. Sistem memeriksa data.jika data lengkap dan benar, maka data disimpan di database. Jika tidak, konfirmasi terjadi kesalahan
14	No.proses	1.2
	Nama	Aktivasi member
	Source	Pengunjung
	Input	Data pengunjung
	Output	Info pengunjung
	Destination	Member
	Logika proses	1. Pengunjung diberikan data untuk aktivasi 2. Sistem akan memeriksa data,. Jika data aktivasi benar, maka Tampilkan data sebagai membe. Jika salah, maka konfirmasi terjadi kesalahan.
15	No.proses	3.1
	Nama	Verifikasi data Member
	Source	Member
	Input	Data Member
	Output	Info Member
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member merubah data Member 2. sistem akan memeriksa data. jika data lengkap dan benar, maka data Member berhasil dirubah. Jika salah, maka data tidak ada dan data tidak ditemukan kemudian keluar pop up gagal melakukan perubahan data

		Member
16	No.proses	3.2
	Nama	Perubahan profile
	Source	Member
	Input	Data Member
	Output	Info Member
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member melakukan proses *edit* data Member *2.* sistem akan memeriksa database dan menampilkan data. Jika data lengkap dan benar, maka data berhasil dirubah. Dan jika data tidak ada, maka data tidak ditemukan
17	No.proses	4.1
	Nama	Pengolahan merk
	Source	Admin
	Input	Data merk
	Output	Info merk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah data merk 2. Sistem akan memeriksa database.jika data merk benar, maka pengolahan data merk berhasil. Jika salah data merk tidak benar dan pengolahan data merk gagal.
18	No.proses	4.2
	Nama	Pengolahan kategori
	Source	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah data kategori 2. Sistem akan menampilkan data kategori. Jika data kategori benar, maka pengolahan data kategori berhasil. Dan jika data kategori tidak benar, maka pengolahan data kategori gagal
19	No.proses	4.3
	Nama	Pengolahan detail
	Source	Admin
	Input	Data detail produk
	Output	Info detail produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah detail produk 2. Sistem akan menampilkan data detal produk dari database.jika data detail produk benar, maka pengolahan data detail produk berhasil. Dan jika data detail produk tidak benar, maka pengolahan data detail produk gagal

20	No.proses	4.4
	Nama	Pengolahan produk
	Source	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih produk yang akan diolah 2. Sistem akan memeriksa dan menampilkan data produk yang dipilih oleh admin. Jika data produk benar, maka pengolahan data produk berhasil. Jika data produk tidak benar, maka pengolahan data produk gagal
21	No.proses	4.5
	Nama	Pengolahan kota
	Source	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilh kota yang akan dipilih sesuai dengan provinsi 2. Sistem akan mencari kota yang dipilih admin setelah memilih provinsi di database. Jika data kota benar, maka pengolahan data kota berhasil. Jika data kota salah, maka data kota tidak benar dan pengolahan data kota gagal
22	No.proses	4.6
	Nama	Pengolahan provinsi
	Source	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih provinsi yang akan diolah Sistem akan memeriksa provinsi yang dipilih di database. Jika data provinsi benar, maka pengolahan data provinsi berhasil. Dan jika data provinsi tidak benar, maka pengolahan data provinsi gagal
23	No.proses	4.7
	Nama	Pengolahan *mata uang*
	Source	Admin
	Input	Data *mata uang*
	Output	Info *mata uang*
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih jenis *mata uang* 2. Sistem akan memeriksa *mata uang* yang dipilih admin.jika data *mata uang* benar, maka {pengolahan data *mata uang* berhasil. Jika data *mata uang* tidak

		benar, maka pengolahan data *mata uang* gagal
24	No.proses	5.1
	Nama	Pilih data produk
	Source	Pengunjung, Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Pengunjung, Member
	Logika proses	1. pengunjung atau Member memasukan data produk 2. sistem akan memeriksa produk yang terdadtar. Jika data produk terdaftar, maka data produk berhasil ditampilkan,. Jika data produk tidak terdaftar, maka dataproduk tidak ditemukan
25	No.proses	5.2
	Nama	Tampil data produk
	Source	Pengunjung, Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Pengunjung, Member
	Logika proses	1. pengunjung atau Member memasukan data produk 2. Sistem akan memeriksa data. Jika data produk terdaftar, maka data produk berhasil ditampilkan. Dan jika data produk tidak terdaftar, maka dataproduk tidak ditemukan
26	No.proses	6.1
	Nama	Cari data produk
	Source	Pengunjung, Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Pengunjung, Member
	Logika proses	1. pengunjung atau Member memasukan data produk yang dicari *2.* sistem akan memeriksa data produk yang dicari pada database. Jika data produk terdaftar, maka data produk berhasil dicari. Dan jika data produk tidak terdaftar, maka data produk tidak ditemukan.
27	No.proses	6.2
	Nama	Tampil data cari produk
	Source	Pengunjung, Member
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Destination	Pengunjung, Member
	Logika proses	1. pengunjung atau Member memasukan data produk yang dicari 2. sistem akan memeriksa data produk yang dicari dalam database. Jika data produk terdaftar, maka data produk

		berhasil dicari. Dan jika data produk tidak terdaftar, maka data produk tidak ditemukan
28	No.proses	7.1
	Nama	Pemesanan
	Source	Member
	Input	Data pesanan
	Output	Info pesanan
	Destination	Member, Admin
	Logika proses	1. Member memilih produk yang akan dipesan 2. Sistem akan memeriksa dan memilih produk yang akan dipesan dalam database.jika pemesanan benar, maka pemesanan berhasil. Jika pemesanan tidak benar, maka pemesanan gagal dilakukan
29	No.proses	7.2
	Nama	Pembayaran
	Source	Member
	Input	Data pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Destination	Member, admin
	Logika proses	1. Member memasukan data pembayaran 2. Sistem akan memerikdsa data pembayaran. Jika data pembayaran benar, maka pembayaran telah berhasil. Dan jika data pembayaran salah, maka pembayaran gagal
30	No.proses	7.3
	Nama	Retur
	Source	Member
	Input	Data retur
	Output	Info retur
	Destination	Member, admin
	Logika proses	1. Member memasukan data retur 2. Sistem akan memeriksa data produk yang akan diretur. Jika data retur disetuju,maka kembalikan produk. Jika data retur tidak disetujui, maka produk tidak bisa dikembalikan
31	No.proses	8.1
	Nama	Laporan perhari
	Source	Admin
	Input	Data laporan perhari
	Output	Info Laporan perhari
	Destination	Pimpinan
	Logika proses	1. Admin mengolah laporan perhari 2. Sistem akan menampilkan data laporan. Jika data laporan benar, maka print out laporan perhari. Dan jika data laporan salah, maka konfirmasi gagal mencetak

		laporan perhari
32	No.proses	8.2
	Nama	Laporan pertahun
	Source	Admin
	Input	Data laporan pertahun
	Output	Info Laporan pertahun
	Destination	Pimpinan
	Logika proses	1. Admin mengolah laporan pertahun 2. Sistem akan menampilkan data laporan perbulan yang akan diolah. Jika data laporan benar, maka print out laporan pertahun. Dan jika data laporan salah, maka konfirmasi gagal mencetak laporan pertahun
33	No.proses	8.3
	Nama	Laporan perbulan
	Source	Admin
	Input	Data laporan perbulan
	Output	Info Laporan perbulan
	Destination	Pimpinan
	Logika proses	1. Admin mengolah laporan perbulan 2. Sistem akan memeriksa data laporan perhari yang akan diolah. Jika data laporan benar, maka print out laporan perbulan. Dan jika data laporan salah, maka konfirmasi gagal mencetak laporan perbulan
34	No.proses	8.4
	Nama	Laporan manual
	Source	Admin
	Input	Data laporan manual
	Output	Info Laporan manual
	Destination	Pimpinan
	Logika proses	1. Admin mengolah laporan manual 2. Sistem akan menampilkan data laporan yang akan dipilih oleh admin. Jika data laporan benar, maka print out laporan manual. Dan jika data laporan salah, maka konfirmasi gagal mencetak laporan manual
35	No.proses	9.1
	Nama	Verifikasi email
	Source	Member
	Input	Data email
	Output	Info verifikasi email
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memasukan data email 2. sistem akan memeriksa data email. Jika data email terdaftar, maka *password* berhasil dikirim. Dan jika data email tidak terdaftar, maka konfirmasi email tidak terdaftar

36	No.proses	9.2
	Nama	Generate *password*
	Source	Member
	Input	Data verifikasi email
	Output	Info enskripsi *password*
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memasukan data email *2.* Sistem akan memeriksa data email. Jika data email terdaftar, maka *password* berhasil degenerate. Dan jika data email tidak terdaftar, maka *password* gagal degenerate
37	No.proses	9.3
	Nama	Verifikasi *password*
	Source	Member
	Input	Data generate *password*
	Output	Info *password*
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memasukan data email 2. sistem akan memeriksa *password* data email. Jika *password* berhasil generate, maka kirim info *password*. Dan jika *password* gagal generate, maka konfirmasi kesalahan email
38	No.proses	4.1.1
	Nama	Tambah merk
	Source	Admin
	Input	Data tambah merk
	Output	Info tambah merk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih data merk yang akan diolah 2. Sistema aka memilih data merk. Jika data merk benar, maka pengolahan data tambah merk berhasil. Dan jika data merk tidak benar, maka pengolahan data tambah merk gagal
39	No.proses	4.1.2
	Nama	Ubah merk
	Source	Admin
	Input	Data Ubah merk
	Output	Info Ubah merk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih data merk yang akan diubah *2.* Sistem akan menampilkan data merk yang akan diubah. Jika data ubah merk benar, maka pengolahan data *edit* merk berhasil. Dan jika data ubah merk tidak benar, maka pengolahan data ubah merk gagal
40	No.proses	4.1.3

	Nama	Hapus merk
	Source	Admin
	Input	Data hapus merk
	Output	Info hapus merk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin akan memilih data merk yang akan dihapus 2. Sistem akan menampilkan data merk yang telah dipilih oleh admin untuk dihapus. Jika data *delete* merk benar, maka pengolahan data *delete* merk berhasil. Dan jika data *delete* merk tidak benar, maka pengolahan data *delete* merk gagal.
41	No.proses	4.2.1
	Nama	Tambah kategori
	Source	Admin
	Input	Data tambah kategori
	Output	Info tambah kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih data tambah kategori 2. Sistem akan menampilkan data tambah kategori. Jika data tambah kategori benar, maka pengolahan data tambah kategori berhasil. Dan jika data tambah kategori tidak benar, maka pengolahan data tambah kategori gaga
42	No.proses	4.2.2
	Nama	Ubah kategori
	Source	Admin
	Input	Data ubah kategori
	Output	Info ubah kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin akan memilih kategori yang akan di*edit* *2.* Sistem akan menampillkan data kategori yang telah dipilih admin untuuk di *edit*. Jika *edit* kategori benar, maka pengolahan data *edit* kategori berhasil. Dan jika data *edit* kategori tidak benar, maka pengolahan data *edit* kategori gagal
43	No.proses	4.2.3
	Nama	Hapus kategori
	Source	Admin
	Input	Data hapus kategori
	Output	Info hapus kategori
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin akan memilih kategori yang akan dihapus 2. Sistem akan menampilkan kategori yang akan dihapus. Jika data *delete* kategori benar, maka pengolahan data *delete* kategori berhasil. Dan jika data *delete* kategori

		tidak benar, maka pengolahan data *delete* kategori gagal
44	No.proses	4.3.1
	Nama	Tambah detail
	Source	Admin
	Input	Data tambah detail
	Output	Info tambah detail
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah tambah detail *2.* Sistem akan menambah detil kategori yang telah diolah. Jika data tambah detail benar, maka pengolahan data tambah detail berhasil. Dan jika data tambah detail tidak benar, maka pengolahan data tambah detail gagal
45	No.proses	4.3.2
	Nama	Ubah detail
	Source	Admin
	Input	Data ubah detail
	Output	Info ubah detail
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah ubah detail 2. Sistem akan memilih data ubah yang akan akan diolah. Jika data ubah detail benar, maka pengolahan data ubah detail berhasil. Dan jika data ubah detail tidak benar, maka pengolahan data ubah detail gagal.
46	No.proses	4.3.3
	Nama	Hapus detail
	Source	Admin
	Input	Data hapus detail
	Output	Info hapus detail
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah hapus detail *2.* Sistem akan memilih data detail yang akan dihapus. Jika data *delete* detail benar, maka pengolahan data *delete* detail berhasil. Dan jika data *delete* detail tidak benar, maka pengolahan data *delete* detail gagal
47	No.proses	4.4.1
	Nama	Tambah produk
	Source	Admin
	Input	Data tambah produk
	Output	Info tambah produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah tambah produk *2.* Sistem akan memilih data produk yang akan diolah. Jika data tambah produk benar, maka pengolahan data tambah produk berhasil. Dan jika data tambah produk tidak benar, maka pengolahan data tambah produk gagal

48	No.proses	4.4.2
	Nama	Ubah produk
	Source	Admin
	Input	Data ubah produk
	Output	Info ubah produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah ubah produk *2.* Sistem akan memilih produk yang akan diubah. Jika data ubah produk benar, maka pengolahan data ubah produk berhasil. Dan jika data *edit* produk tidak benar, maka pengolahan data ubah produk gagal
49	No.proses	4.4.3
	Nama	Hapus produk
	Source	Admin
	Input	Data hapus produk
	Output	Info hapus produk
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih data produk yang akan dihapus *2.* Sistem akan memilih data produk yang akan dihapus. Jika data *delete* produk benar, maka pengolahan data *delete* produk berhasil. Dan jika data *delete* produk tidak benar pengolahan data *delete* produk gaga
50	No.proses	4.5.1
	Nama	Tambah kota
	Source	Admin
	Input	Data tambah kota
	Output	Info tambah kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah tambah kota *2.* Sistem akan memeriksa data tambah kota yang telah dimasukan oleh admn. Jika data tambah kota benar, maka pengolahan data tambah kota berhasil. Dan jika data tambah kota tidak benar, maka pengolahan data tambah kota gagal
51	No.proses	4.5.2
	Nama	Ubah kota
	Source	Admin
	Input	Data ubah kota
	Output	Info ubah kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin mengolah ubah kota *2.* Sistem akan memilih data ubah kota yang telah dipilih oleh admin. Jika data *edit* ubah benar, maka pengolahan data ubah kota berhasil. Dan jika data *edit* kota tidak benar, maka pengolahan data ubah kota gagal

52	No.proses	4.5.3
	Nama	Hapus kota
	Source	Admin
	Input	Data hapus kota
	Output	Info hapus kota
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih data kota yang akan dihapus *2.* Sistem akan memilih data kota yang akan dihapus. Jika data data kota benar, maka pengolahan data kota berhasil dihapus. Dan jika data kota tidak benar, maka data kota gagal dihapus.
53	No.proses	4.6.1
	Nama	Tambah provinsi
	Source	Admin
	Input	Data tambah provinsi
	Output	Info tambah provinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin akan mengisi *form* untuk menambah provinsi *2.* Sistem akan memeriksa data provinsi yang dimasukan.
54	No.proses	4.6.2
	Nama	Ubah provinsi
	Source	Admin
	Input	Data ubah provinsi
	Output	Info ubah provinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin akan memilih salah satu data provinsi yang akan di ubah *2.* Sistem akan menampilkan data provinsi yang akan diubah. Jika data provinsi ada dalam database, maka pengolahan data *edit* provinsi berhasil. Dan jika data provinsi tidak ada dalam database, maka pengolahan data ubah provinsi gagal
55	No.proses	4.6.3
	Nama	Hapus provinsi
	Source	Admin
	Input	Data hapus provinsi
	Output	Info hapus provinsi
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih provinsi yang akan dihapus *2.* Sistem akan mencari provinsi yang akan dihapus. Jika data provinsi ada dalam database, maka pengolahan data hapus provinsi berhasil. Dan jika data provinsi tidak ada dalam database, maka pengolahan data hapus provinsi gagal
56	No.proses	4.7.1

	Nama	Verifikasi *mata uang*
	Source	Admin
	Input	Data *mata uang*
	Output	Info *mata uang*
	Destination	Admin
	Logika proses	1. Admin memasukan *mata uang* *2.* Sistem akan mencari data *mata uang* yang akan dicari oleh admin. Jika data *mata uang* benar, maka data *mata uang* benar. Dan jika data *mata uang* tidak benar, maka data *mata uang* salah
57	No.proses	4.7.2
	Nama	Penyimpanan mata uang
	Source	Admin
	Input	Data *mata uang*
	Output	Info *mata uang*
	Destination	Admin
	Logika proses	*1.* Admin mengisi *form* data *mata uang* *2.* Sistem akan memasukan data *mata uang* dalam database
58	No.Proses	7.1.1
	Nama	Pilih produk
	Source	Member
	Input	Data produk
	Output	Info pesan produk
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member memilih produk yang dipesan *2.* Sistem akan mecari produk yang akan dipesan dalam database.jika data produk benar, maka Produk berhasil dipesan. Dan jika data produk tidak benar, maka pemesanan gagal dilakukan
59	No.proses	7.2.1
	Nama	Detail pesanan
	Source	Member
	Input	Data pesanan
	Output	Info pesanan
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member mengisi data pesanan 2. Sistem akan mengisi data pesanan kedalam data pesanan di databasae.
60	No.proses	7.2.2
	Nama	Proses pembayaran paypal
	Source	Member
	Input	Data bayar
	Output	Info bayar
	Destination	Paypal

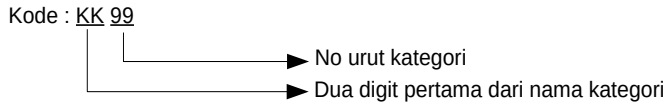
	Logika proses	1. Member melakukan pembayaran melalui paypal 2. sistem akan memeriksa data bayar. Jika data bayar benar, maka pembayaran telah berhasil. Dan jika data bayar tidak benar, maka pembayaran gagal
61	No.proses	7.2.3
	Nama	Konfirmasi pembayaran
	Source	Member
	Input	Data konfirmasi
	Output	Info konfimasi
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member melakukan konfirmasi pembayaran *2.* sistem akan memeriksa data konfirmasi. Jika data konfirmasi benar, maka konfirmasi berhasil. Dan jika data konfirmasi tidak benar, maka konfirmasi gagal
62	No.proses	7.2.4
	Nama	Lihat pembayaran
	Source	Member
	Input	Data konfirmasi
	Output	Info konfimasi
	Destination	Member
	Logika proses	1. Member melakukan konfirmasi pembayaran 2. sistem akan menampilkan data konfirmasi. jika data konfirmasi benar, maka konfirmasi berhasil. Dan jika data konfirmasi tidak benar, maka konfirmasi gagal
63	No.proses	7.3.1
	Nama	Proses pilih id pesanan
	Source	Member
	Input	Data id pesanan retur
	Output	info id pesanan retur
	Destination	Member,admin
	Logika proses	1. Member memilih id pesanan yang akan diretur *2.* sistem akan memeriksa data id pesanan dan menyimpannya di database
64	No.proses	7.3.2
	Nama	Proses pilih produk yang akan diretur
	Source	Member
	Input	Data produk yang akan diretur
	Output	Info produk yang akan diretur
	Destination	Member,admin
	Logika proses	1. Member memilih produk yang akan diretur *2.* sistem akan mencari data produk yang akan diretur
65	No.proses	7.3.3
	Nama	Proses *update* status retur
	Source	Admin
	Input	Data status retur

	Output	Info status retur
	Destination	Member,admin
	Logika proses	1. admin melakukan *update* status retur sistem akan mencari data status retur yang akan diubah. Jika data *update* status retur benar, maka *update* status retur berhasil. Dan jika data *update* status retur salah, maka *update* status retur salah.
66	No.proses	7.2.2.1
	Nama	Proses in*form*asi pembayaran
	Source	Member
	Input	Data pembayaran
	Output	Info pembayaran
	Destination	Paypal
	Logika proses	1. Member memeriksa in*form*asi pembayaran *2.* sistem memeriksa data pembayaran. Jika data in*form*asi pembayaran ada dalam database, maka in*form*asi pembayaran ditampilkan. Dan jika data in*form*asi pembayaran tidak ditemukan dalam database. Maka tidak akan ada yang ditampilkan.
67	No.proses	7.2.2.2
	Nama	Proses masukan account paypal
	Source	Member
	Input	Data account paypal
	Output	Info account paypal
	Destination	Paypal
	Logika proses	1. Member memasukan account paypal *2.* sistem memeriksa data account paypal valid atau invalid. Jika data account paypal benar, maka data account paypal valid. Dan jika data account paypal salah, maka data account paypal invalid
68	No.proses	7.2.2.3
	Nama	Proses konfirmasi pembayaran
	Source	Member
	Input	Data konfirmasi pembayaran
	Output	Info konfirmasi pembayaran
	Destination	Paypal
	Logika proses	1. Member melakukan konfirmasi pembayaran melalui paypal *2.* sistem memeriksa data konfirmasi pembayaran. Jika data pembayaran benar, maka konfirmasi pembayaran berhasil. Dan jika data konfirmasi pembayaran salah, nnaka konfirmasi pembayaran salah

III.1.7 Perancangan Pengkodean

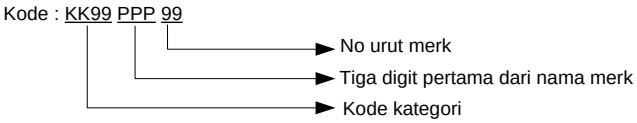
Perancangan pengkodean untuk sistem penjualan online ini/ Pembangunan situs *E-Commerce* penjualan knalpot sepeda motor pada KP16 adalah sebagai berikut:

a. Pengkodean Kategori



Contoh : - Nama katergori 2TAX kode 2T01.
- Nama kategori 4TAX, kode 4T02.

b. Pengkodean Merk



Contoh : - Nama merk Yamaha katergori 2TAX,
kode 2T01YAM01.
- Nama produk Honda kategori 4TAX, kode 4T02HON01.
- Nama produk SUZUKI kategori 2TAX ,kode 2T01SUZ01.

III.1.7.1 Kamus Data

Kamus data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan in*form*asi dari suatu sistem in*form*asi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data pada aplikasi ini dapat di lihat pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7 Kamus Data

Nama Aliran data	Data Registrasi
Where used/ how used	Pengunjung proses 1 (input) Pengunjung proses 1.1 (input)
Deskripsi	Berisi seluruh data registrasi yang digunakan untuk melakukan pendaftaran.
Struktur data	*Iduser, username, password, email, kota, alamat, telepon, kodepos, kodeaktif, status*
Iduser Username *Password* Email Alamat Kota Propinsi Telpon Kodepos Kodeaktif Status	[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] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0|1]
Nama Aliran data	Data member
Where used/ how used	Member proses 2 (input) Member proses 3 (input) Member proses 2.1(input) Member proses 2.2 (input) Member proses 2.3 (input)
Deskripsi	Berisi seluruh data *edit* member untuk melakukan perubaha data member.

Struktur data	*Username, password, email, kota, alamat, kodepos, telepon, kodeaktif, satus*
Username *Password* Email Kota Alamat Kodepos Telepon Kodeaktif Status	[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] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0|1]
Nama Aliran data	Data Produk
Where used/ how used	Pengunjung proses 5 (output) Pengunjung proses 6 (output) User proses 5 (output) User proses 6 (output) User proses 7 (output) User proses 5.1 (output)
Deskripsi	Berisi data produk yang akan digunakan dalam seluruh proses
Struktur data	*Idpro, idemerk, catid, nama, harga, description, berat, stok, diskon*
Idpro *Idmerk* *Catid* *Nama*	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]

Harga *Description* *Berat* *Stok* *Diskon*	[A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data kategori
Where used/ how used	User proses 5 (output) User proses 6 (output) Pengunjung proses 5 (output) Pengunjung proses 6 (output) Admin proses 4 (input)
Deskripsi	Berisi data kategori yang akan digunakan dalam seluruh proses
Struktur data	*Catid, catname, idadm*
catid *catname* *idadm*	[0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data detail produk
Where used/ how used	User proses 5 (output) User proses 6 (input) Pengunjung proses 5 (output) Pengunjung proses 6 (output) Admin proses 4 (input) User proses 5.1 (output) Pengunjung proses 5.1 (output) User proses 6.1 (output)

	Pengunjung proses 6.1 (output)
Deskripsi	Berisi data detail produk yang akan digunakan dalam seluruh proses
Struktur data	*Idjenis, catid, idmerk*
Idjenis *catid* *idmerk*	[0-9] [0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data kota
Where used/ how used	Admin proses 4 (input) User proses 7(input)
Deskripsi	Berisi data kota yang akan digunakan dalam seluruh proses
Struktur data	*Kdkota, kdpro, nama_kota, kabkota, ongkos*
Idkota *Kdpro* *Nama_kota* *Kabkota* *Ongkos*	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data pesanan
Where used/ how used	User proses 7 (input) Admin proses7 (output) User proses 7.1 (input) User proses 7.2 (input) User proses 7.3 (input)
Deskripsi	Data pesanan yang digunakan untuk proses pemesanan produk

Struktur data	*Id_detail, iduser, nama_t, kota_t, alamat_t, kodepos, telfon, ongkir, total_bayar,konfirmasi, atas_nama, jml_byr, status, jasa_kirim, no_resi, tanggal, mata_uang, jp*
Id_detail *Id_user* *Nama_t* *Kota_t* *Alamat_t* *Kodepos* *Telp* *Ongkir* *Total_bayar* *Konfirmasi* *Atas_nama* *Jml_byr* *Status* *Jasa_kirim* *No_resi* *Tanggal* *Jp* (jasa pengiriman)	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [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] [A-Z|a-z] [0-9] [Date time] [A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data keranjang belanja
Where used/ how used	User proses 7.1 (input) Admin proses 7.1 (output)
Deskripsi	Berisi seluruh data keranjang belanja yang digunakan untuk berbelanja
Struktur data	*Nomor, iduser, idpro, qty, harga, tanggal*

nomor *Iduser* *Idpro* *Qty* *Harga* *Tanggal*	[0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [Date time]
Nama Aliran data	Data pembayaran
Where used/ how used	User proses 7.2 (input) Admin proses 7.2 (input)
Deskripsi	Berisi seluruh data pembayaran untuk proses pembayaran
Struktur data	*Id_detail, iduser, nama_t, kota_t, alamat_t, kodepos, telfon, ongkir, total_bayar,konfirmasi, atas_nama, jml_byr, status, jasa_kirim, no_resi, tanggal, mata_uang, jp*
Id_detail *Id_user* *Nama_t* *Kota_t* *Alamat_t* *Kodepos* *Telepon* *Ongkir* *Total_bayar* *Konfirmasi* *Atas_nama* *Jml_byr* *Status*	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z] [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]

Jasa_kirim *No_resi* *Tanggal* *Jp* (jasa pengiriman)	[A-Z|a-z] [0-9] [Date time] [A-Z|a-z]
Nama Aliran data	Data retur
Where used/ how used	User proses 7.3 (input) Admin proses 7.3 (output)
Deskripsi	Berisi seluruh retur untuk melakukan proses retur
Struktur data	*Id_detail, idpro, jumlah, alasan, status*
Id_detail *Idpro* *Jumlah* *Alasan* *Status*	[0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9]
Nama Aliran data	Data Laporan
Where used/ how used	Admin proses 8 (input) Admin proses 8.1 (input) Admin proses 8.2 (input) Admin proses 8.3 (input) Admin proses 8.4 (input)
Deskripsi	Berisi seluruh data laporan untuk proses laporan
Struktur data	*no, kategori, nama_produk, stok*
No *Kategori* *nama_produk*	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]

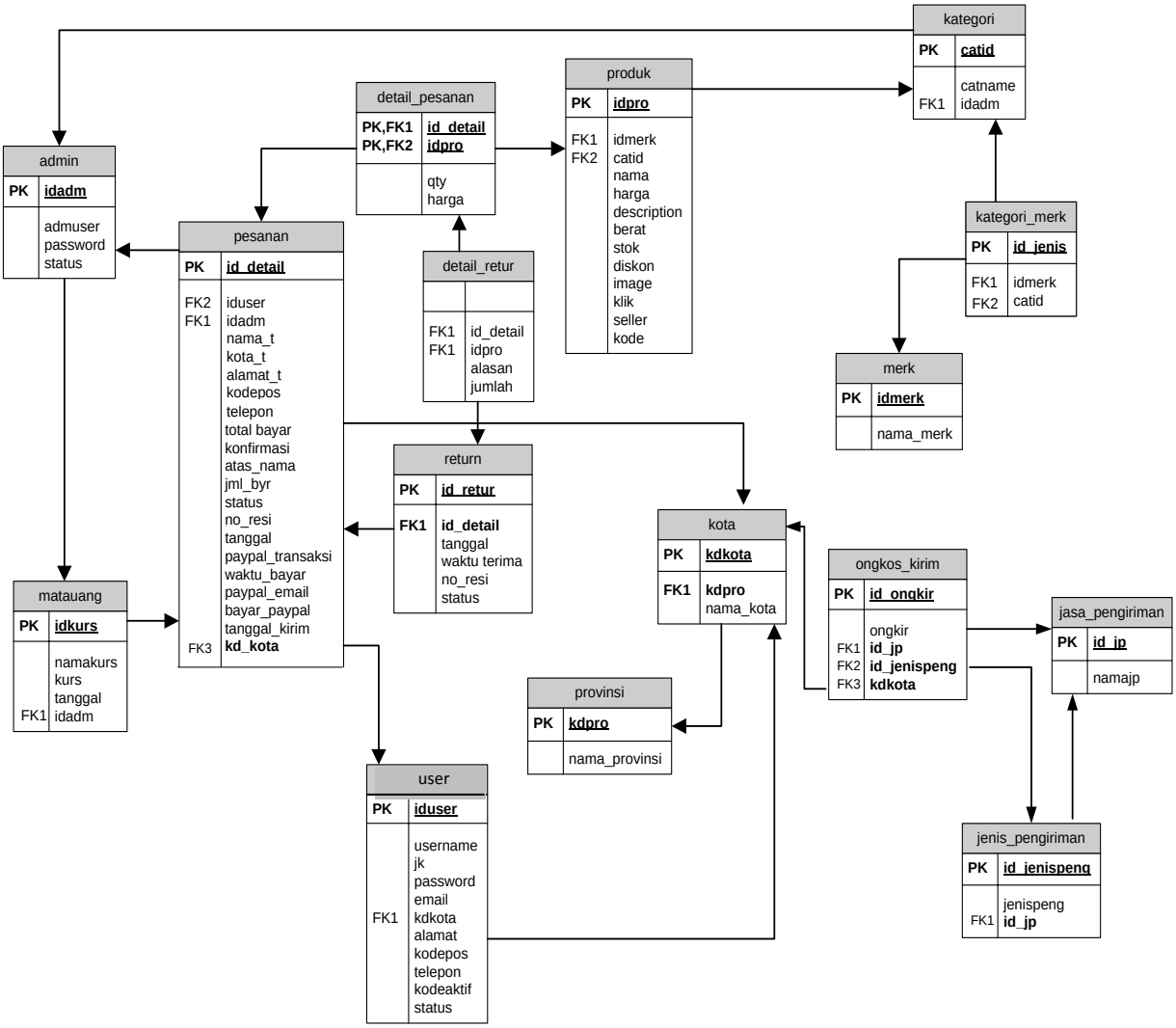
Stok	[0-9]

III.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dari *website* ini diantaranya adalah sebagai berikut:

III.2.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan tahap merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama. Bagian dari perancangan basis data ialah diagram skema. Diagram Skema merupakan gambaran relasi yang menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda yang mempunyai kunci utama yang sama, sehingga file-file tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh field kunci tersebut. Pada proses ini elemen-elemen data dikelompokan menjadi satu database berserta entitas dan hubungannya. Diagram Skema yang terjadi di bengkel KP16 dapat dilihat pada gambar 3.22



Gambar 3.22 Diagram Skema *E-commerce* KP16

III.2.2 Struktur Tabel

Struktur tabel merupakan spesifikasi file dari tiap tabel yang digunakan dalam sistem yang akan dibangun**.** Struktur tabel dari sistem yang dibangun adalah sebagai berikut :

1. Tabel *admin*
   a. Nama *File* : data *admin*
   b. Primary Key : idadm
   c. Jumlah *Field* : 4
   d. Keterangan : tabel untuk data admin

Tabel 3. 8 Tabel admin

Nama Tabel : Tabel admin **Keterangan : Tabel untuk data admin**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
idadm	smallint	5	*Primary Key*	*auto increment*
admuser	varchar	50		
password	Varchar	50		
status	enum	0,1,2,3		

2. Tabel kategori

   a. Nama *File* : Tabel kategori

   b. *Primary Key* : catid

   c. Jumlah *Field* : 3

   d. Keterangan : Tabel untuk data kategori

Tabel 3. 9 Tabel kategori

Nama Tabel : Tabel kategori **Keterangan : Tabel untuk data kategori**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
catid	Int	10	*Primary Key*	*auto increment*
catname	Varchar	50		
idadm	smallint	5	*Foreign key*	*reference* ke tabel admin *field* idadm

3. Tabel produk

   a. Nama *File* : Tabel produk

   b. *Primary Key* : idpro

   c. Jumlah *Field* : 10

   d. Keterangan : Tabel berisi data produk

Tabel 3. 10 Tabel produk

Nama Tabel : Tabel produk **Keterangan : Tabel untuk data produk**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
idpro	Int	10	*Primary Key*	*auto increment*
Idmerk	Int	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel merk *field* idmerk
Catid	Int	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel kategori *field* catid
nama	Varchar	50		
harga	int	11		
description	Varchar	100		
berat	int	11		Dalam satuan gram
stock	int	5		
diskon	int	10		
image	Varchar	100		

4. Tabel member

   a. Nama *File*

   b. *Primary Key*

   c. Jumlah *Field*

   d. Keterangan : Tabel berisi data member

Tabel 3. 11 Tabel member

Nama Tabel : Tabel member **Keterangan : Tabel untuk data member**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
iduser	Int	10	*Primary Key*	*auto increment*
username	Varchar	30		
jk	Varchar	5		
password	Varchar	50		
email	Varchar	75		
kdkota	int	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel kota *field* kdkota
alamat	varchar	100		
kodepos	int	7		
telepon	Varchar	15		
kodeaktif	int	10		

5. Tabel kota

   a. Nama *File* : Tabel kota

   b. *Primary Key* : kdkota

   c. Jumlah *Field* : 5

   d. Keterangan : Tabel berisi data kota

Tabel 3. 12 Tabel kota

Nama Tabel : Tabel kota **Keterangan : Tabel untuk data kota**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
kdkota	Smallint	5	*Primary Key*	*auto increment*
kdpro	Smallint	5	*Foreign key*	*reference* ke tabel propinsi *field* kdpro
nama_kota	Varchar	50		
kabkota	Varchar	50		
reguler	double	10		

6. Tabel propinsi

   a. Nama *File* : Tabel propinsi

   b. *Primary Key* : kdpro

   c. Jumlah *Fiels* : 2

   d. Keterangan : Tabel berisi data propinsi

Tabel 3. 13 Tabel propinsi

Nama Tabel : Tabel propinsi **Keterangan : Tabel untuk data propinsi**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
kdpro	Smallint	5	*Primary Key*	*auto increment*
nama_propinsi	varchar	50		

7. Tabel Pesanan

   a. Nama *File* : Pesanan

   b. *Primary Key* : id_detail

   c. Jumalah *Field* : 17

   d. Keterangan : Tabel berisi data pesanan

Tabel 3. 14 Tabel pesanan

Nama Tabel : *pesanan* **Keterangan : Tabel untuk data Pesanan**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_detail	Int	10	*Primary Key*	*auto increment*
iduser	Int	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel user *field* iduser
idadm	int	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel admin *field* idadm

nama_t	Int	20		
alamat_t	Varchar	20		
kota_t	Varchar	25		
kodepos	Varchar	25		
telpon	varchar	15		
ongkos	Int	10		
ongkir	Int	10		
total_bayar	Double	15		
jasa_kirim	Varchar	50		
no_resi	varchar	100		
tanggal	date	50		
paypal_transaksi	Varchar	100		
waktu_bayar	Datetime			
paypal_email	varchar	100		
paypal_bayar	Double			
tanggal_kirim	varchar	5		

8. Tabel Detail_pesanan

   a. Nama *File* : detail_pesanan

   b. *Primary Key* : -

   c. Jumlah *Field* : 4

   d. Keterangan : Tabel berisi data detail_pesanan

Tabel 3. 15 Tabel detail_pesanan

Nama Tabel : detail_pesanan **Keterangan : Tabel untuk data detail_pesanan**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_detail	Int	10	*Primary key*	*auto increment*
idpro	Int	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel product *field* idpro
qty	Samllint	5		
harga	Int	10		

9. Tabel kategori merk

   a. Nama *File* : kategori_merk

   b. *Primary Key* : id_catmerk

   c. Jumlah *Field* : 3

   d. Keterangan : Tabel berisi data detail kategori merk

Tabel 3. 16 Tabel kategori merk

Nama Tabel : kategori_merk **Keterangan : Tabel untuk data detail**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_catmerk	Int	10	*Primary Key*	*auto increment*
catid	varchar	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel kategori *field* catid
idmerk	varchar	10	*Foreign key*	*reference* ke tabel merk *field* idmerk

10. Tabel Merk

    a. Nama *File* : merk

    b. *Primary Key* : id_merk

    c. Jumlah *Field* : 3

    d. Keterangan : Tabel berisi data merk

Tabel 3. 17 Tabel merk

Nama Tabel : merk **Keterangan : Tabel untuk data merk**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_merk	Int	11	*Primary key*	*auto increment*
namamerk	int	11		
image	varchar	20		

11. Tabel Jasa pengiriman

    a. Nama *File* : jasa_pengiriman

    b. *Primary Key* : id_jp

    c. Jumlah *Field* : 2

    d. Keterangan : Tabel berisi data jasa pengiriman

Tabel 3. 18 Tabel jasa pengiriman

Nama Tabel : jasa_pengiriman **Keterangan : Tabel untuk data jasa pegiriman**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_jp	Int	11	*Primary key*	*auto increment*
namajp	int	11		

12. Tabel Jenis Pengiriman

    a. Nama *File* : jenis pengiriman

    b. *Primary Key* : id_jenispeng

    c. Jumlah *Field* : 3

    d. Keterangan : Tabel berisi data jenis paket pengiriman

Tabel 3. 19 Tabel jenis pengiriman

Nama Tabel : jenis_pengiriman **Keterangan : Tabel untuk data jenis pengiriman**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_jenispeng	Int	11	*Primary key*	*auto increment*
idjp	int	11	*Foreign key*	*Reference* ke jasa_pengiriman *field* idjp
jenispeng	varchar	20		

13. Tabel Ongkos Kirim

    a. Nama *File* : ongkos kirim

    b. *Primary Key* : id_ongkir

    c. Jumlah *Field* : 4

    d. Keterangan : Tabel berisi data ongkos kirim

Tabel 3. 20 Tabel ongkos kirim

Nama Tabel : ongkos_kirim **Keterangan : Tabel untuk data ongkos kirim**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_ongkir	Int	11	*Primary key*	*auto increment*
Idjp	int	11	*Foreign key*	*Reference* ke jenis pengirian *field*

				idjp
Kdkota	Int	11	*Foreign key*	*Reference* ke kota *field* kdkota
no_resi	int	10		

14. Tabel Detail Retur

    a. Nama *File* : detail retur

    b. *Primary Key* : id_det_ret

    c. Jumlah *Field* : 5

    d. Keterangan : Tabel berisi data detail retur

Tabel 3. 21 Tabel detail retur

Nama Tabel : detail_retur **Keterangan : Tabel untuk data detail retur**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_det_ret	Int	11	*Primary key*	*auto increment*
id_retur	int	11	*Foreign key*	*Reference* ke retur *field* id_retur
No_transaksi	Date	11	*Foreign key*	*Reference* ke pesanan *field* no_transaksi
Id_detail	int	11	*Foreign key*	*Reference* ke detail_pesanan *field* id_detail
Id_pro	int	11	*Foreign key*	*Reference* ke produk *field* id_pro

15. Tabel Retur

    a. Nama *File* : retur

    b. *Primary Key* : id_retur

    c. Jumlah *Field* : 5

    d. Keterangan : Tabel berisi data retur

Tabel 3. 22 Tabel retur

Nama Tabel : retur **Keterangan : Tabel untuk data retur**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
id_retur	Int	10	*Primary key*	*auto increment*
id_detail	int	10	*Foreign key*	*Reference* ke pesanan *field* id_detail
tanggal	Date	10		
no_resi	int	10		
status	int	10		

16. Tabel mata uang

    a. Nama *File* : matauang

    b. *Primary Key* : kode_kurs

    c. Jumlah *Field* : 4

    d. Keterangan : Tabel berisi data mata uang

Tabel 3. 23 Tabel matauang

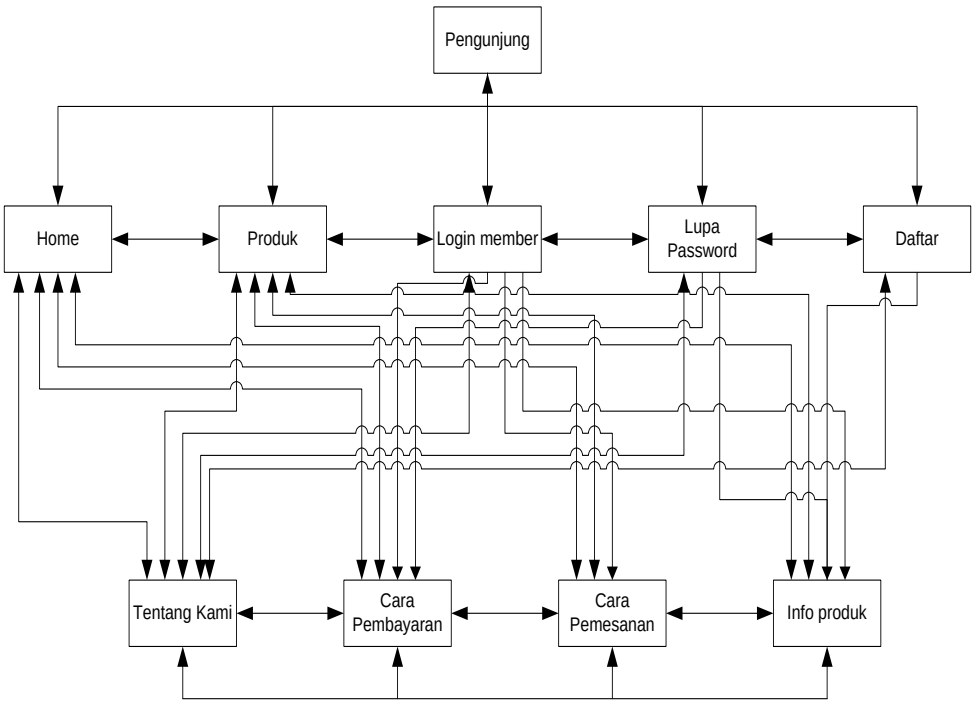
Nama Tabel : matauang **Keterangan : Tabel untuk data mata uang**				
Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Kode_kurs	Int	11	*Primary key*	*auto increment*
Kurs	varchar	20	*Foreign key*	
tanggal	int	11	*Foreign key*	
Id_adm	int	11	*Foreign key*	*Reference* ke admin *field* id_adm

III.2.3 Perancangan Struktur Menu

Perancangan struktur menu menu dan submenu yang berfungsi untuk memudahkan *user* dalam menggunakan sistem. Menu – menu tersebut dibagi berdasarkan hak akses masing-masing *user*. Berikut ini gambaran mengenai struktur menu *e-commerce* yang akan dibangun.

III.2.3.1 Struktur Menu Pengunjung

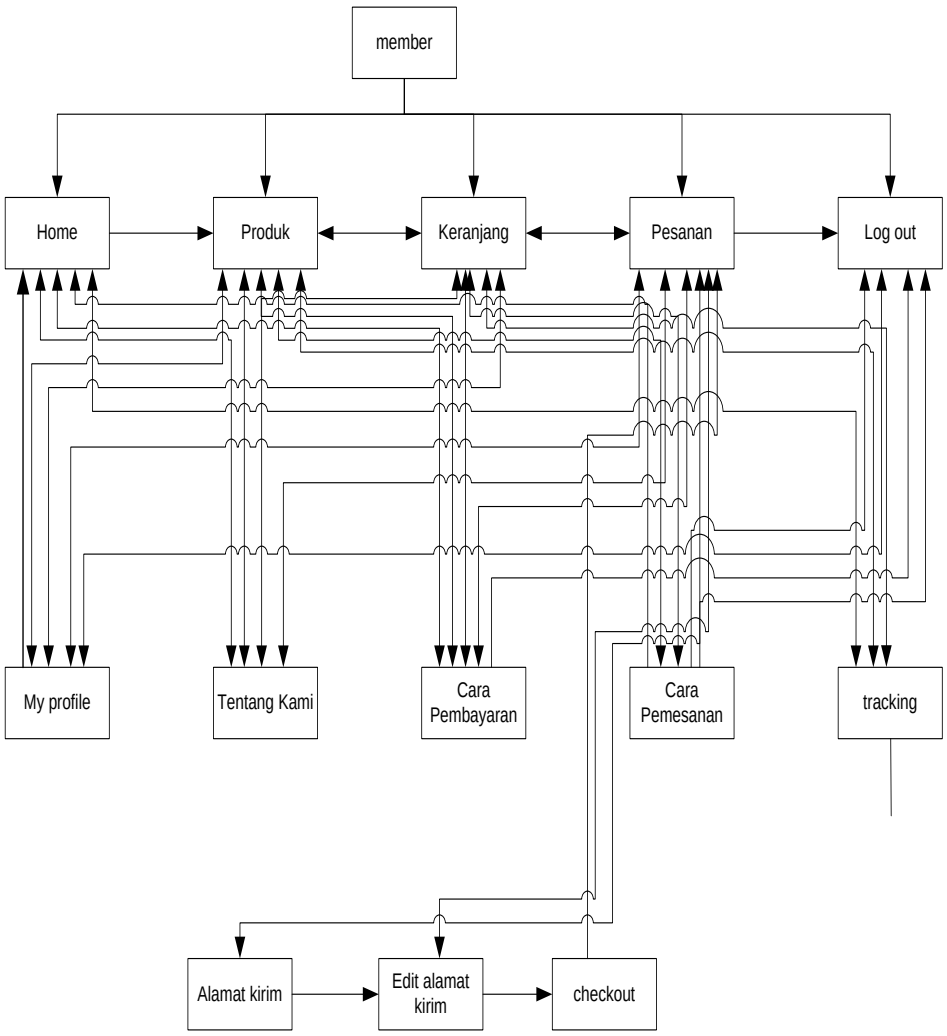
Struktur menu pengunjung yang terjadi antara pengunjung dengan *login* atau pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Struktur Menu Pengunjung

III.2.3.2 Struktur Menu member

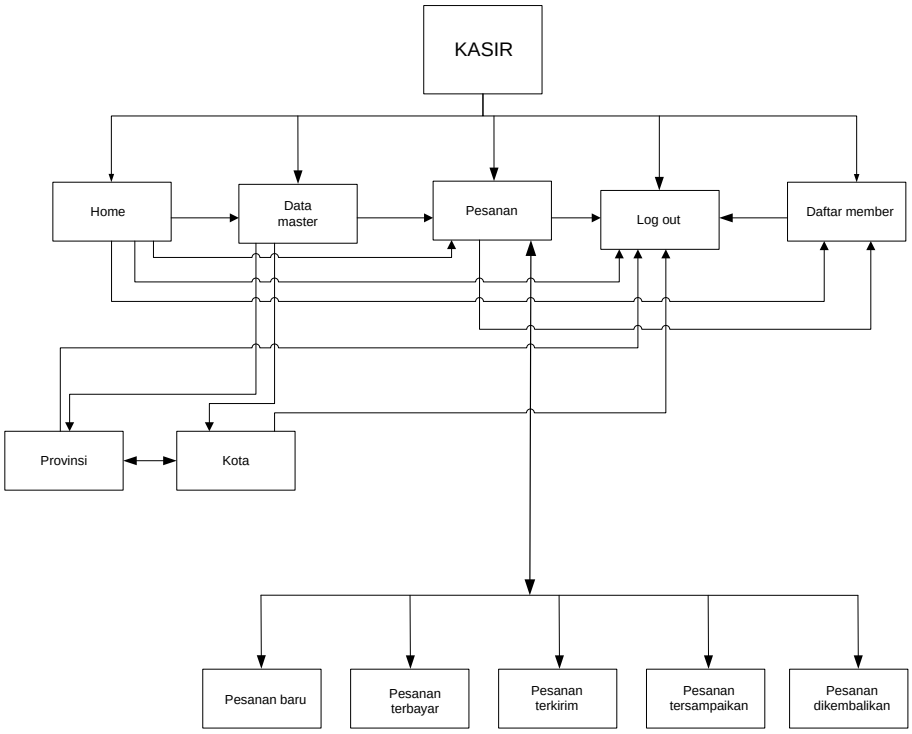
Struktur menu member yang terjadi antara lain hubungan member dengan menu home, menu produk, menu keranjang, pemnu pesanan dan menu *logout*. Dana struktur menu member yang terjadi dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3.24 Struktur Menu Member

III.2.3.3 Struktur Menu Kasir

Struktur menu bagian gudang yang terdapat pada aplikasi yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.25.



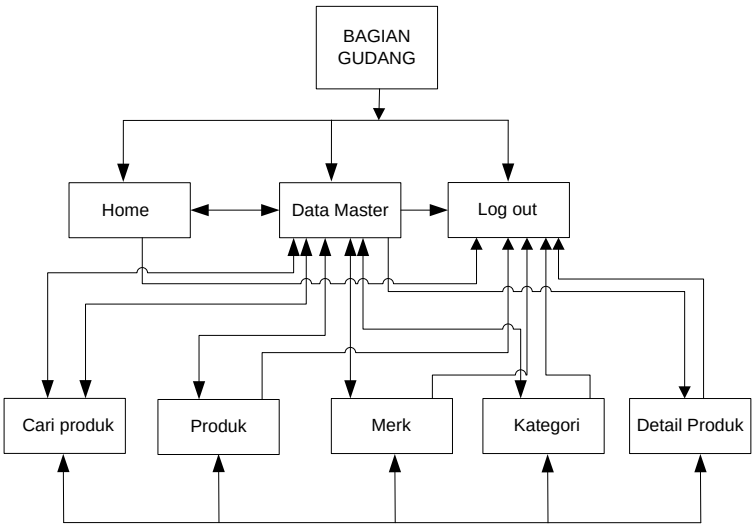
Gambar 3.25 Struktur Menu Kasir

III.2.3.4 Struktur Menu Bagian Gudang

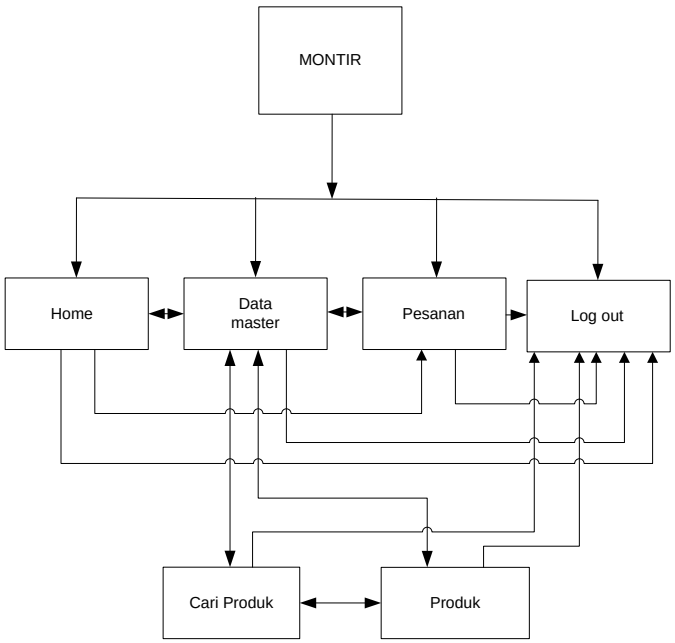
Struktur menu bagian gudang yang terdapat pada aplikasi yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.26.

III.2.3.5 Struktur Menu Montir

Struktur menu admin yang terdapat pada aplikasi yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3.26 Struktur Menu bagian gudang



Gambar 3.27 Struktur Menu Montir

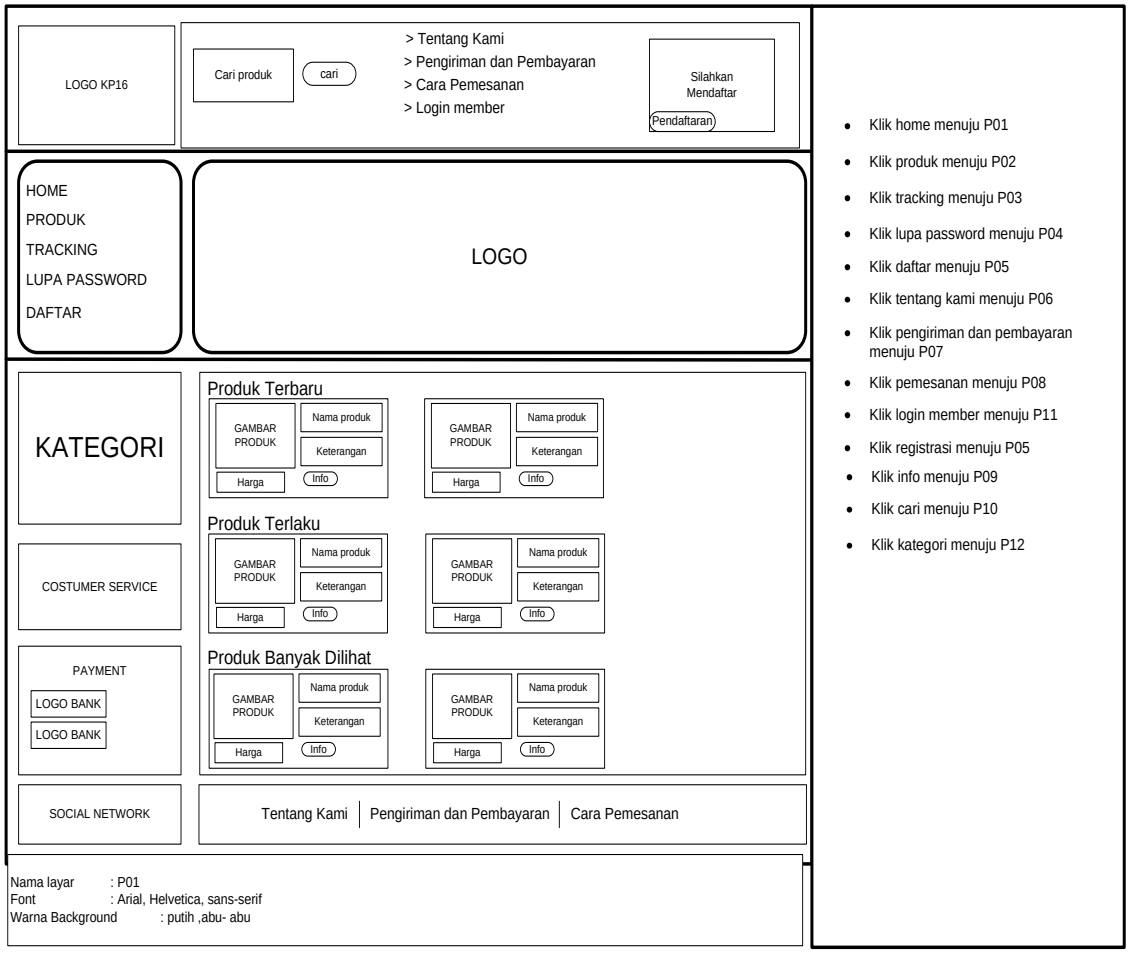
III.2.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut :

III.2.4.1 Perancangan antarmuka menu pengunjung

1. Perancangan antarmuka menu utama

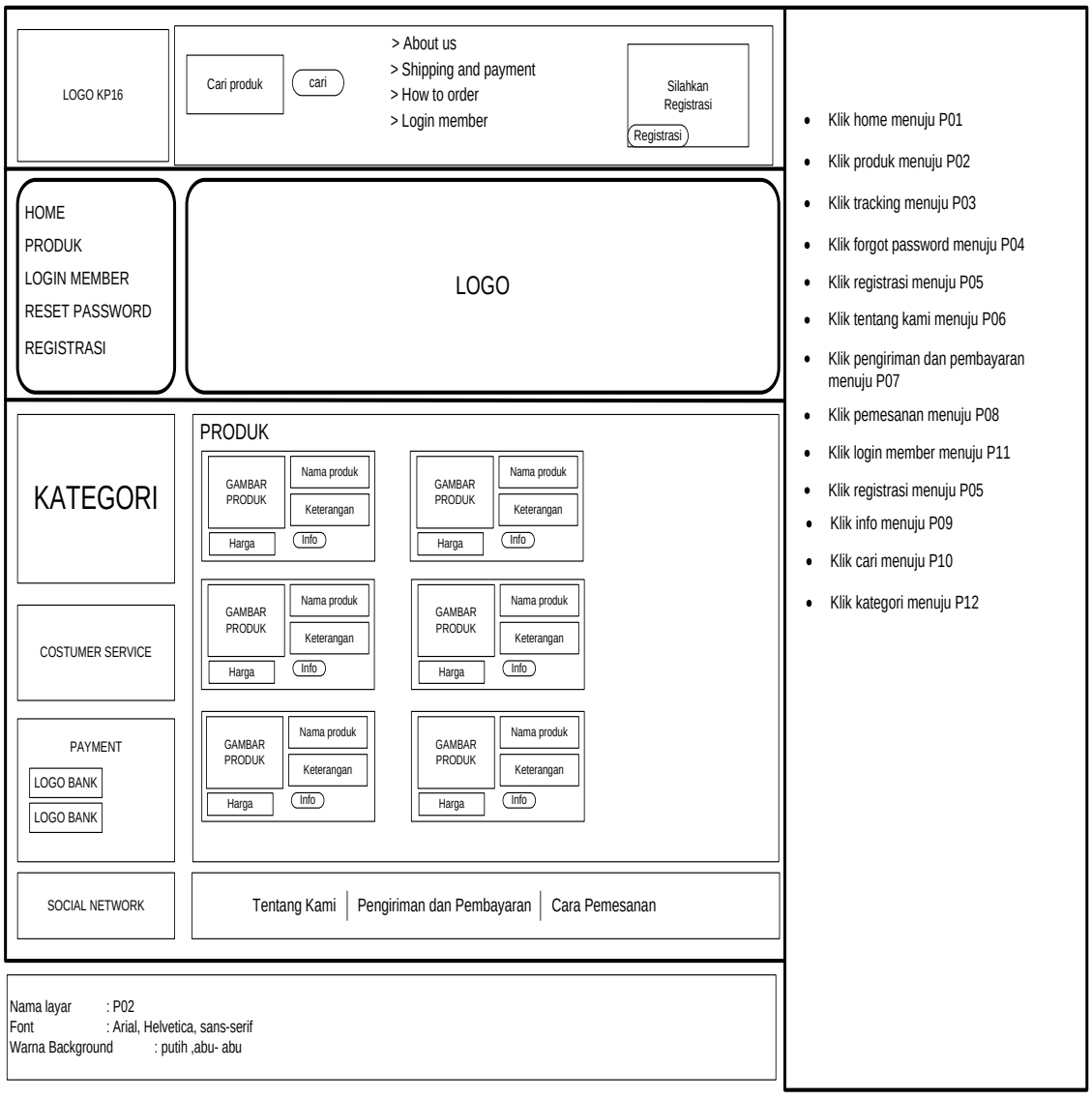
Perancangan antarmuka menu utama menjelaskan tentang menu utama yang ada pada tampilan pertama. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 Perancangan antarmuka menu utama (P01)

2. Perancangan antarmuka menu produk

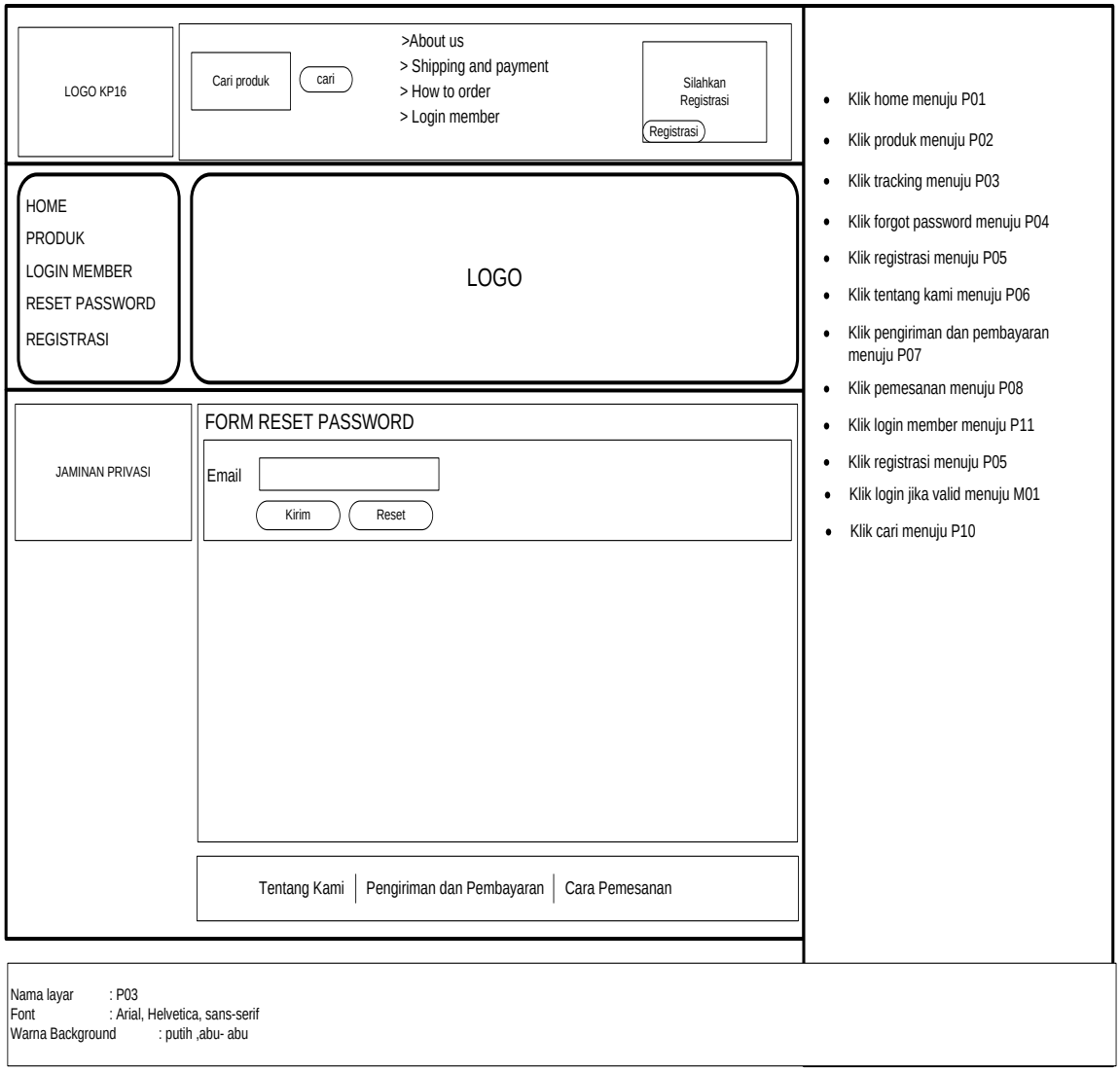
Perancangan antarmuka menu produk menjelaskan tentang menu produk apa saja yang akan dijual pada *website*. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 Perancangan antarmuka menu produk (P02)

3. Perancangan antarmuka menu lupa *password*

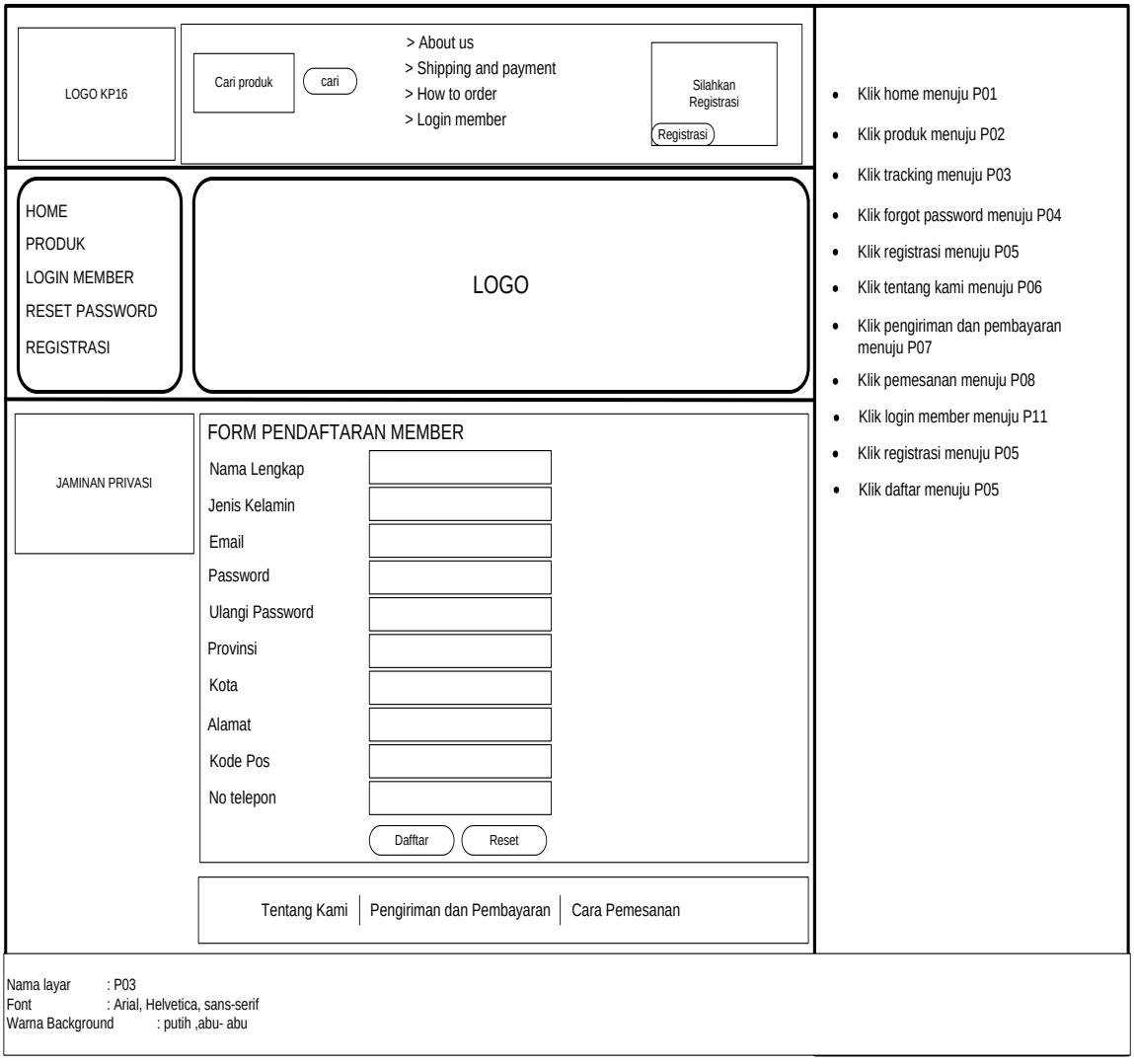
Perancangan antarmuka menu lupa *password* menjelaskan tentang menu jika kita lupa akan kata sandi. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 Perancangan antarmuka menu lupa *password* (P03)

4. Perancangan antarmuka menu daftar

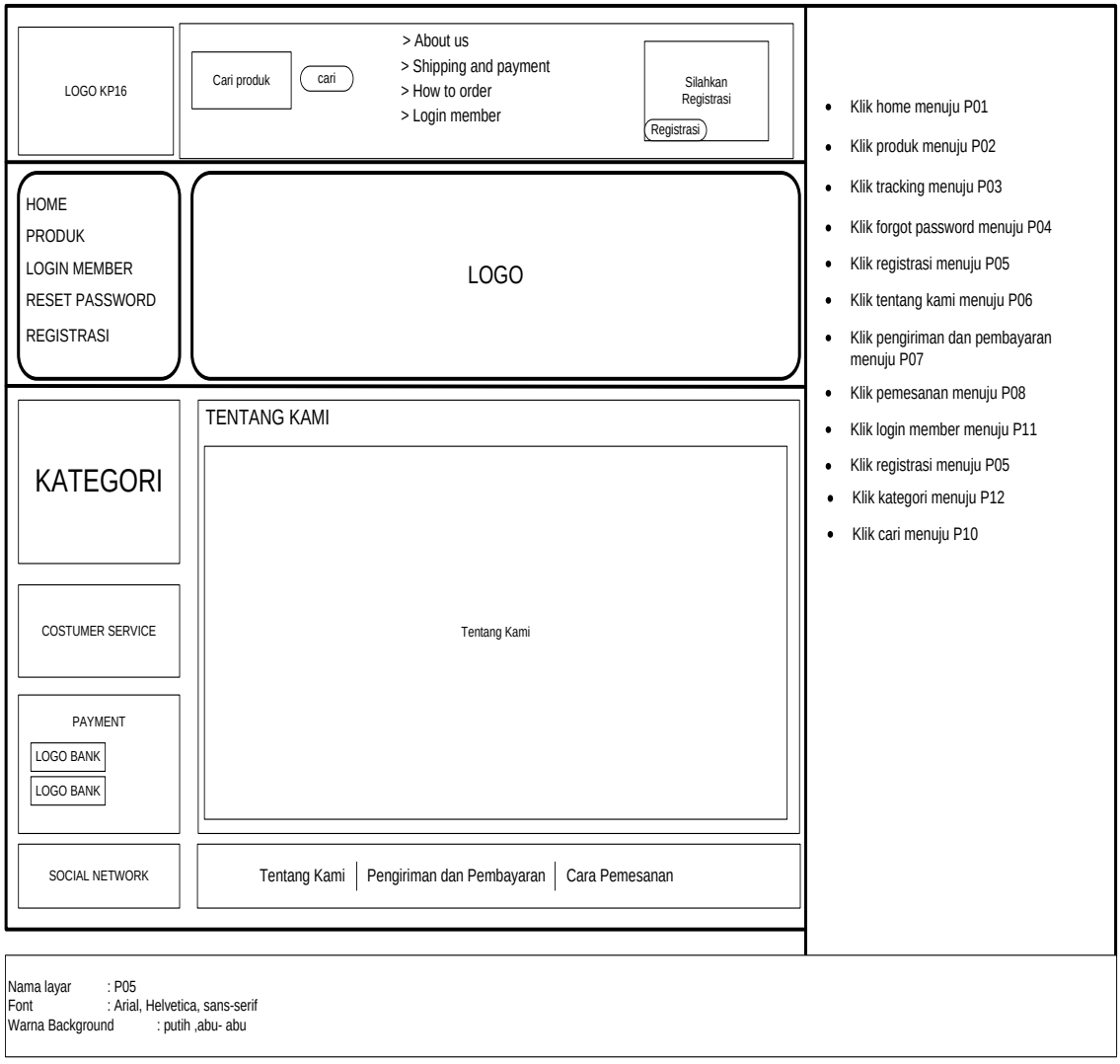
Perancangan antarmuka menu registrasi menjelaskan tentang menu pendaftaran untuk menjadi member agar bisa membeli produk yang ditawarkan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.29 Perancangan antarmuka menu registrasi (P04)

5. Perancangan antarmuka menu tentang kami

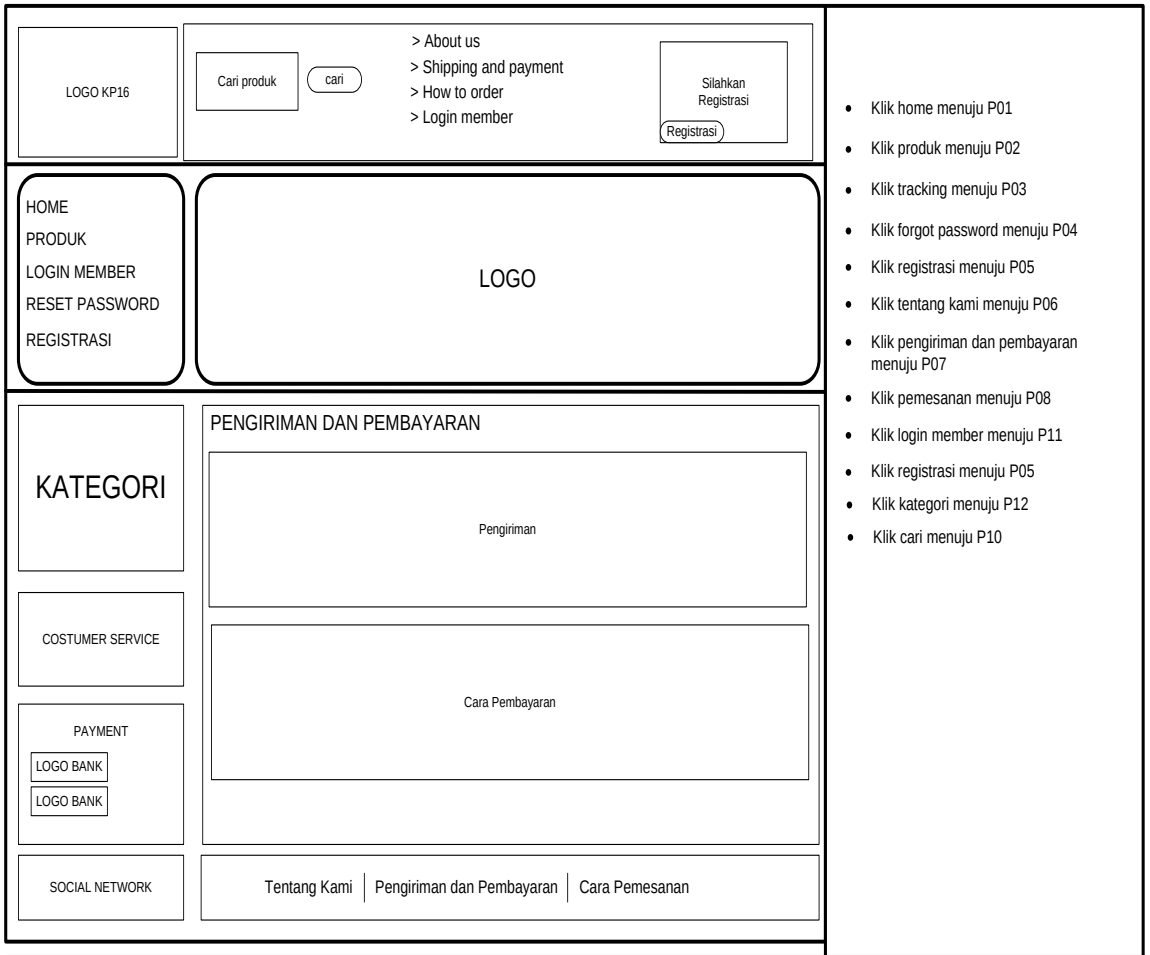
Perancangan antarmuka menu tentang kami menjelaskan tentang menu menjelaskan sejarah dan detil pemilik *website* . Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 Perancangan antarmuka menu about us (P05)

6. Perancangan antarmuka menu *Shipping and Payment*

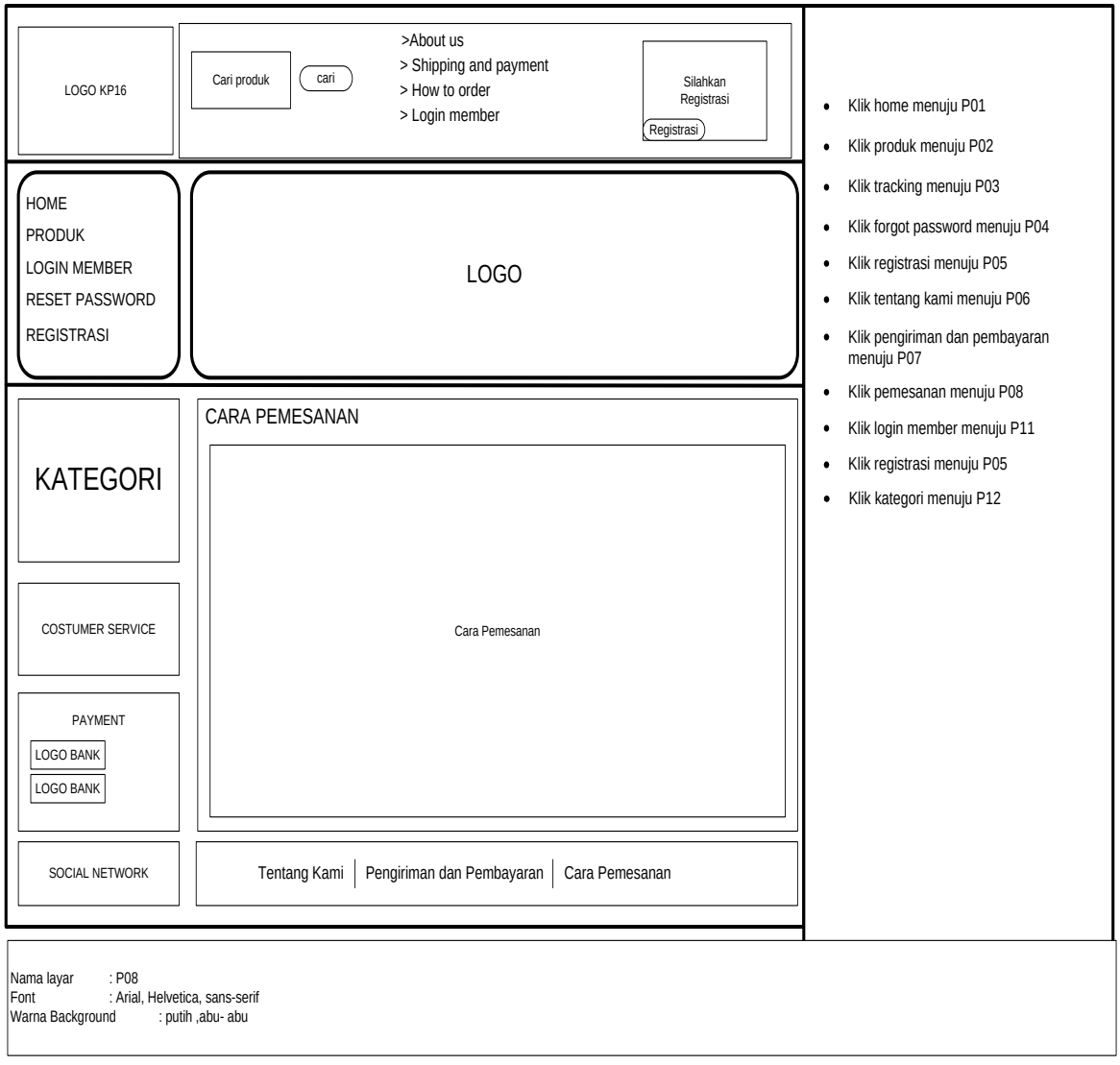
Perancangan antarmuka menu *Shipping and Payment* menjelaskan tentang menu pembayaran dan pemesanan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31 Perancangan antarmuka menu shipping and payment (P07)

7. Perancangan antarmuka menu pemesanan

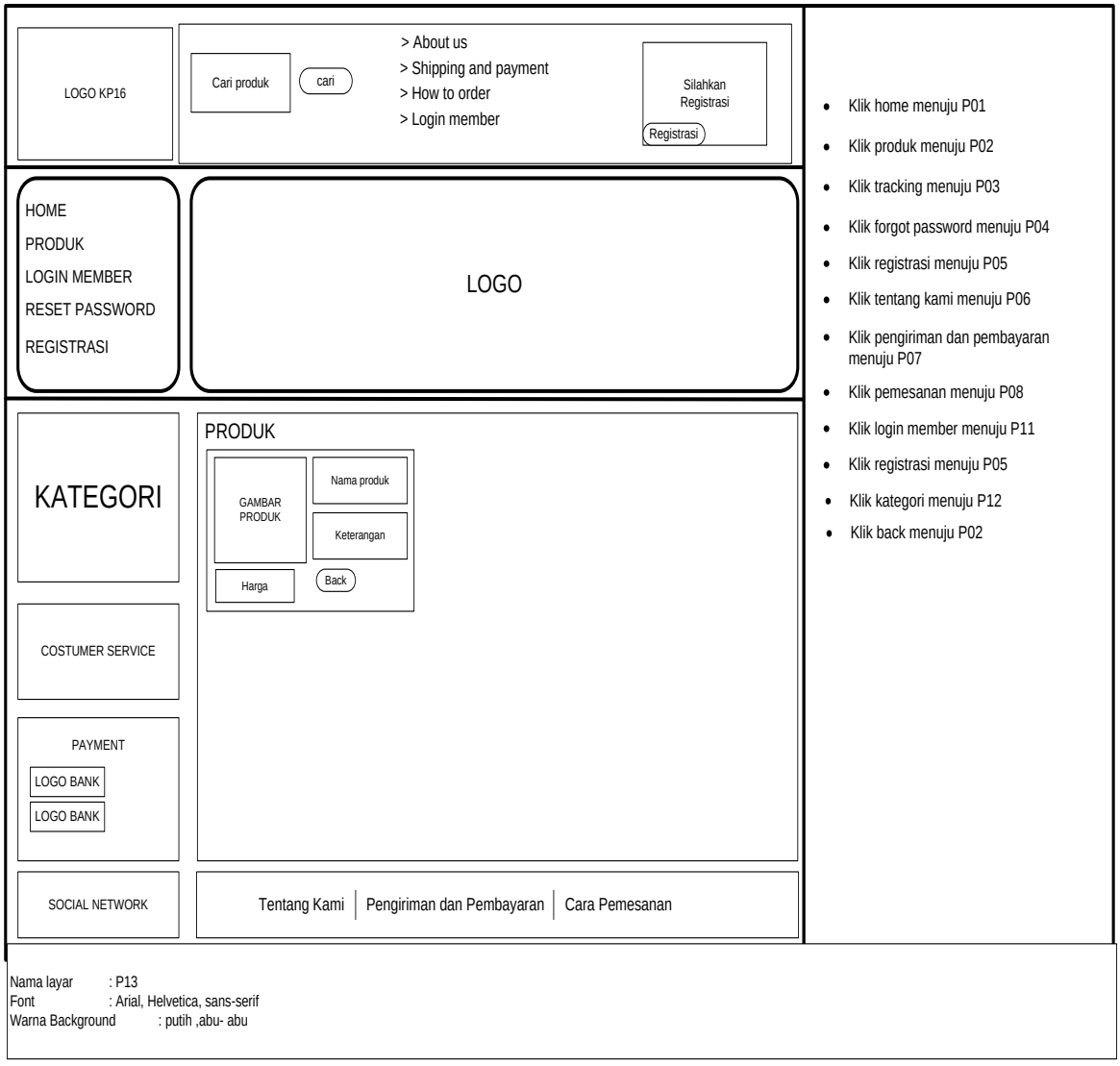
Perancangan antarmuka menu pemesanan menjelaskan tentang menu untuk tata cara pemesanan barang yang akan dipesan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Perancangan antarmuka menu how to order (P08)

8. Perancangan antarmuka menu info produk

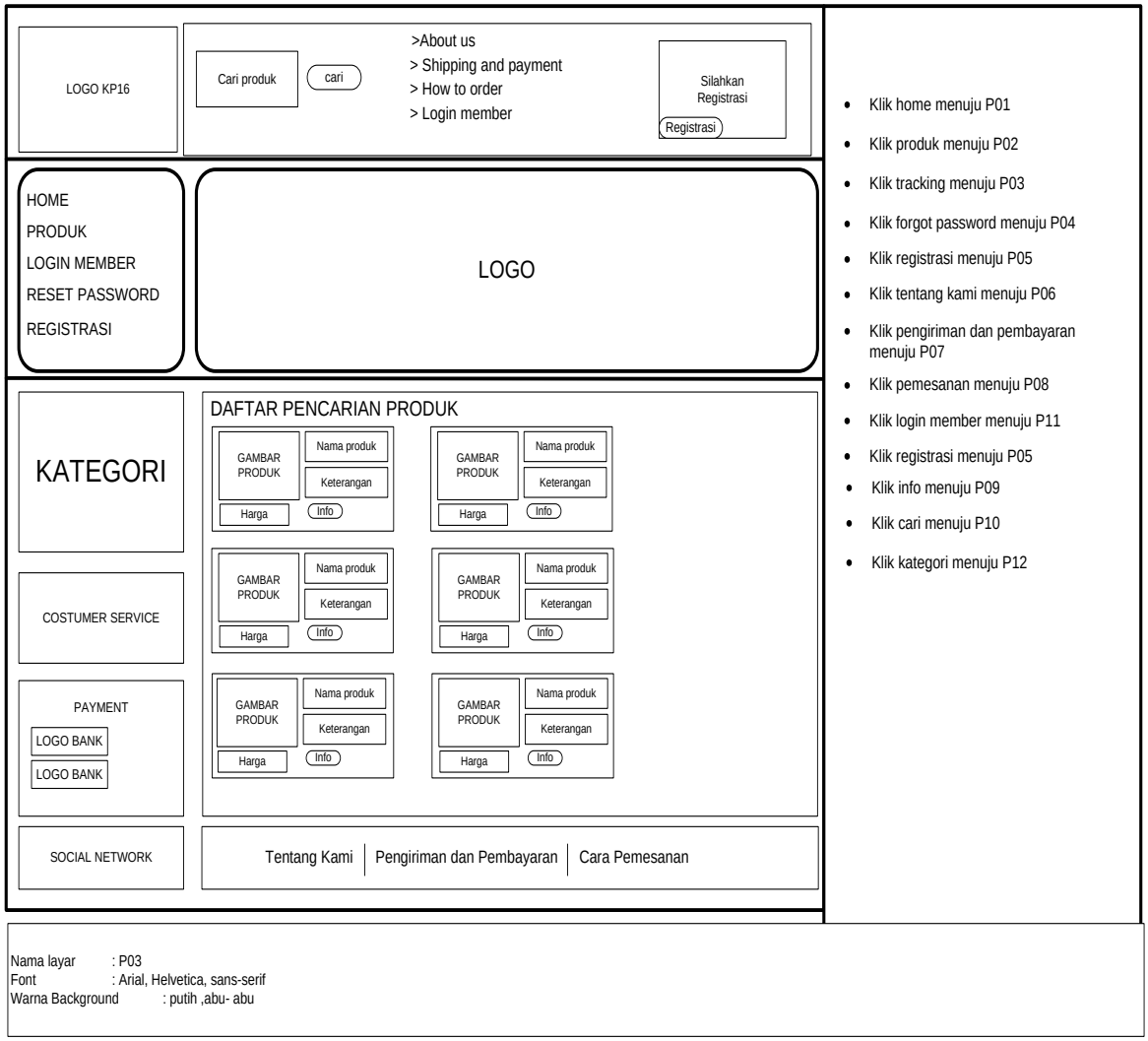
Perancangan antarmuka menu info produk menjelaskan tentang menu untuk tata cara pemesanan barang yang akan dipesan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 Perancangan antarmuka menu info produk (P13)

9. Perancangan antarmuka menu cari produk

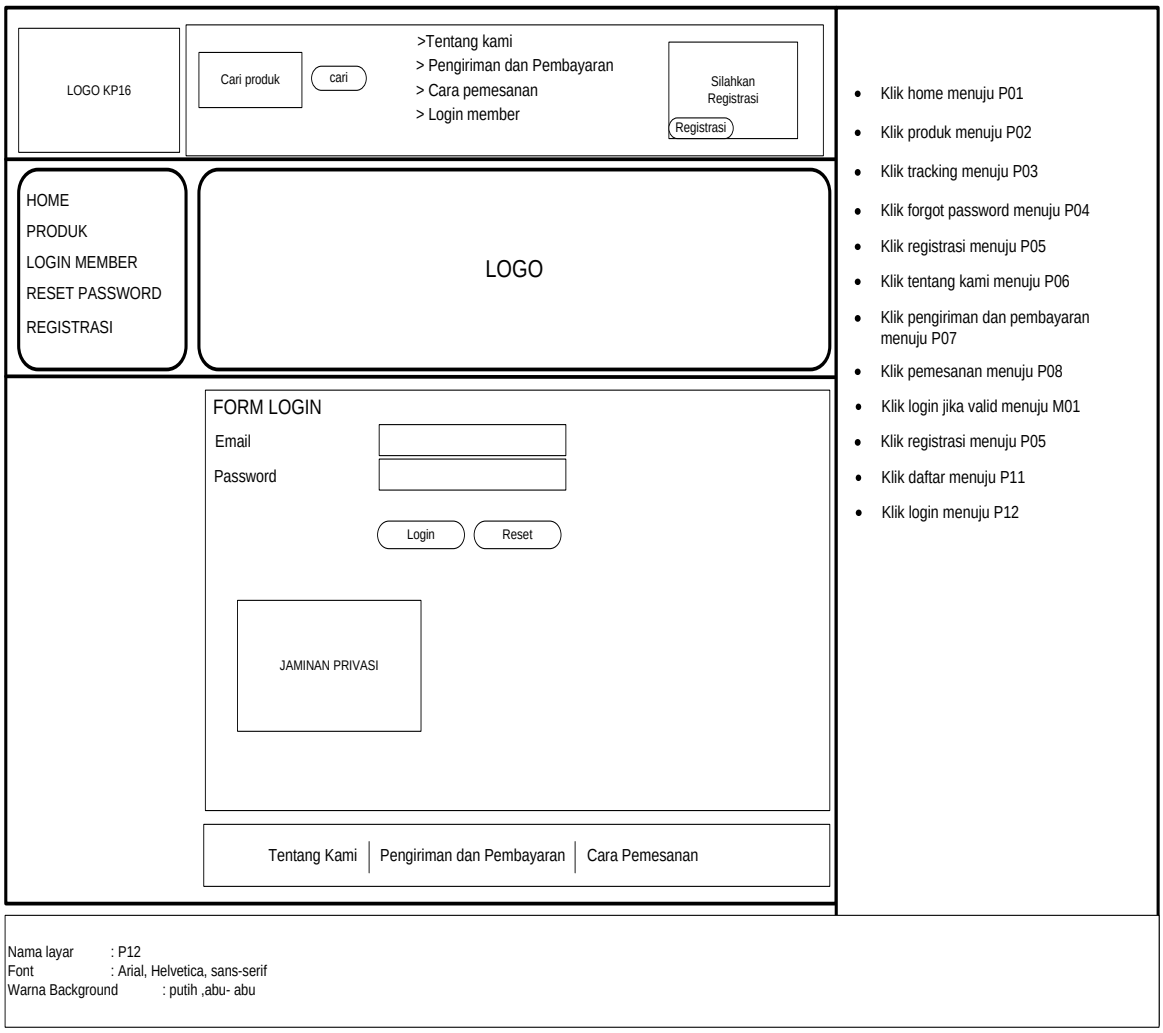
Perancangan antarmuka menu cari produk menjelaskan tentang menu pencarian produk. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.34.



Gambar 3.34 Perancangan antarmuka menu cari produk (11)

10. Perancangan antarmuka menu *login*

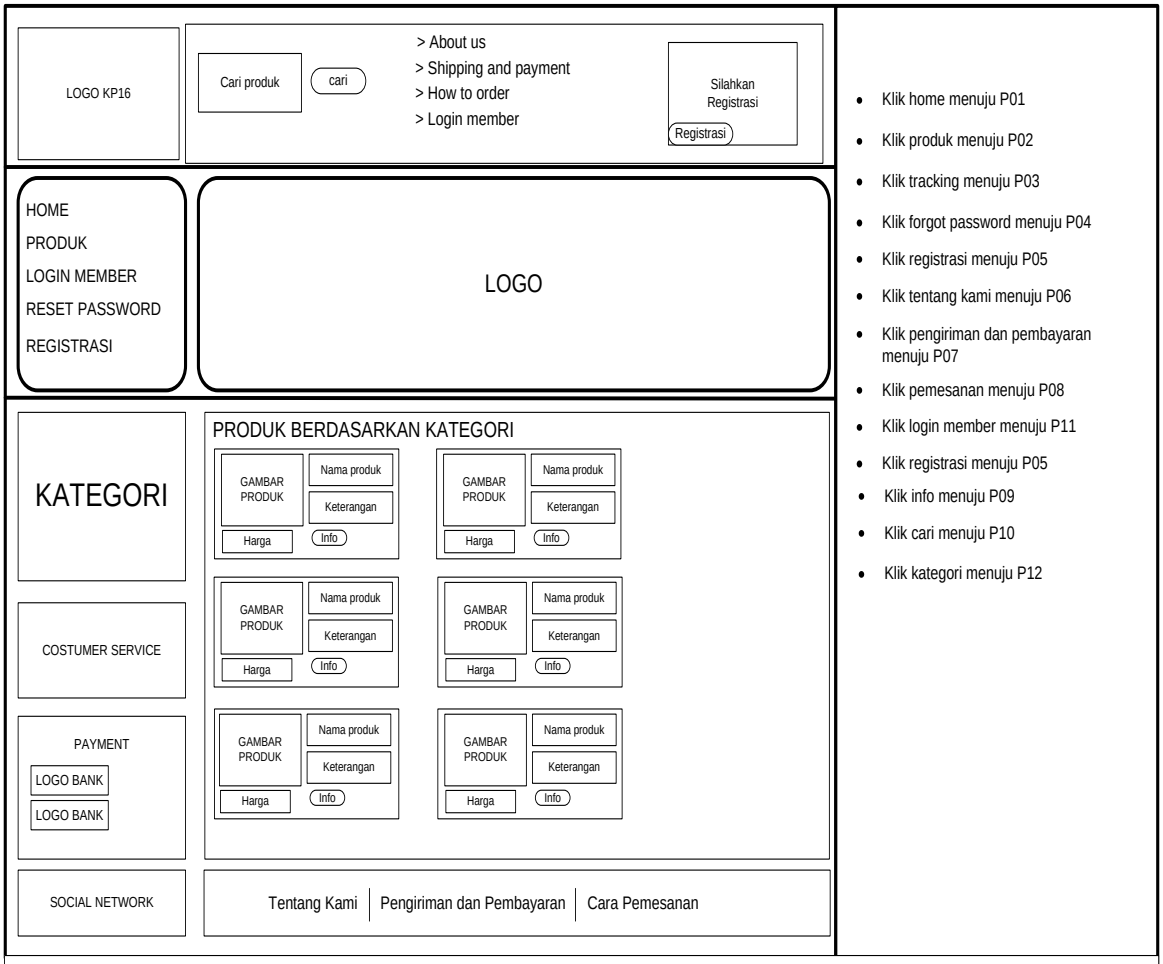
Perancangan antarmuka menu *login* menjelaskan tentang menu masuk sebagai member agar bisa memesan produk. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.35.



Gambar 3.35 Perancangan antarmuka menu *login* (P09)

11. Perancangan antarmuka menu kategori

Perancangan antarmuka menu kategori menjelaskan tentang menu produk yang ada yang di kelompokan dalam beberapa kategori. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.36.

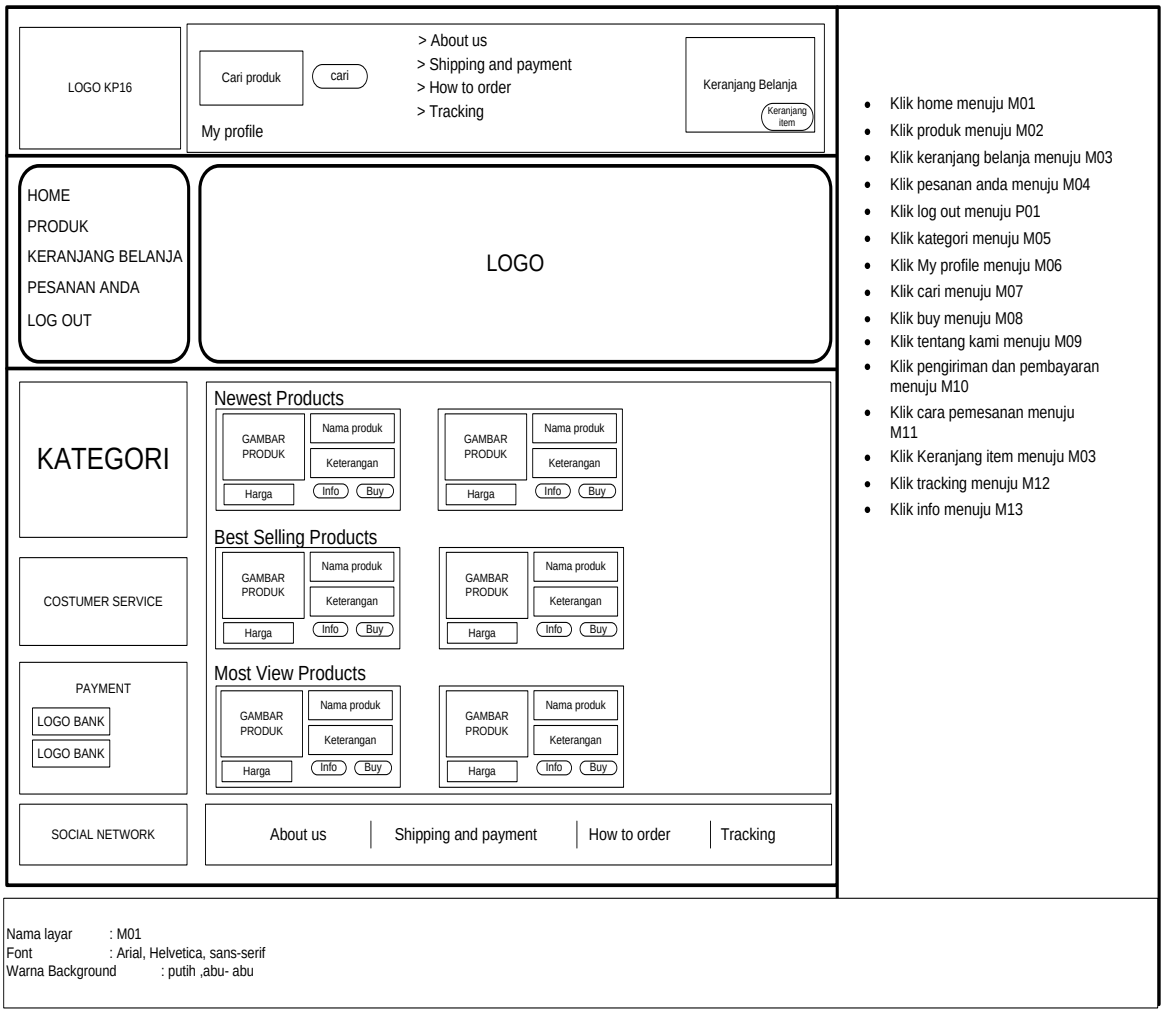


Gambar 3.36 Perancangan antarmuka menu kategori

3.2.3.2 Perancangan antarmuka menu member

1. Perancangan antarmuka menu utama

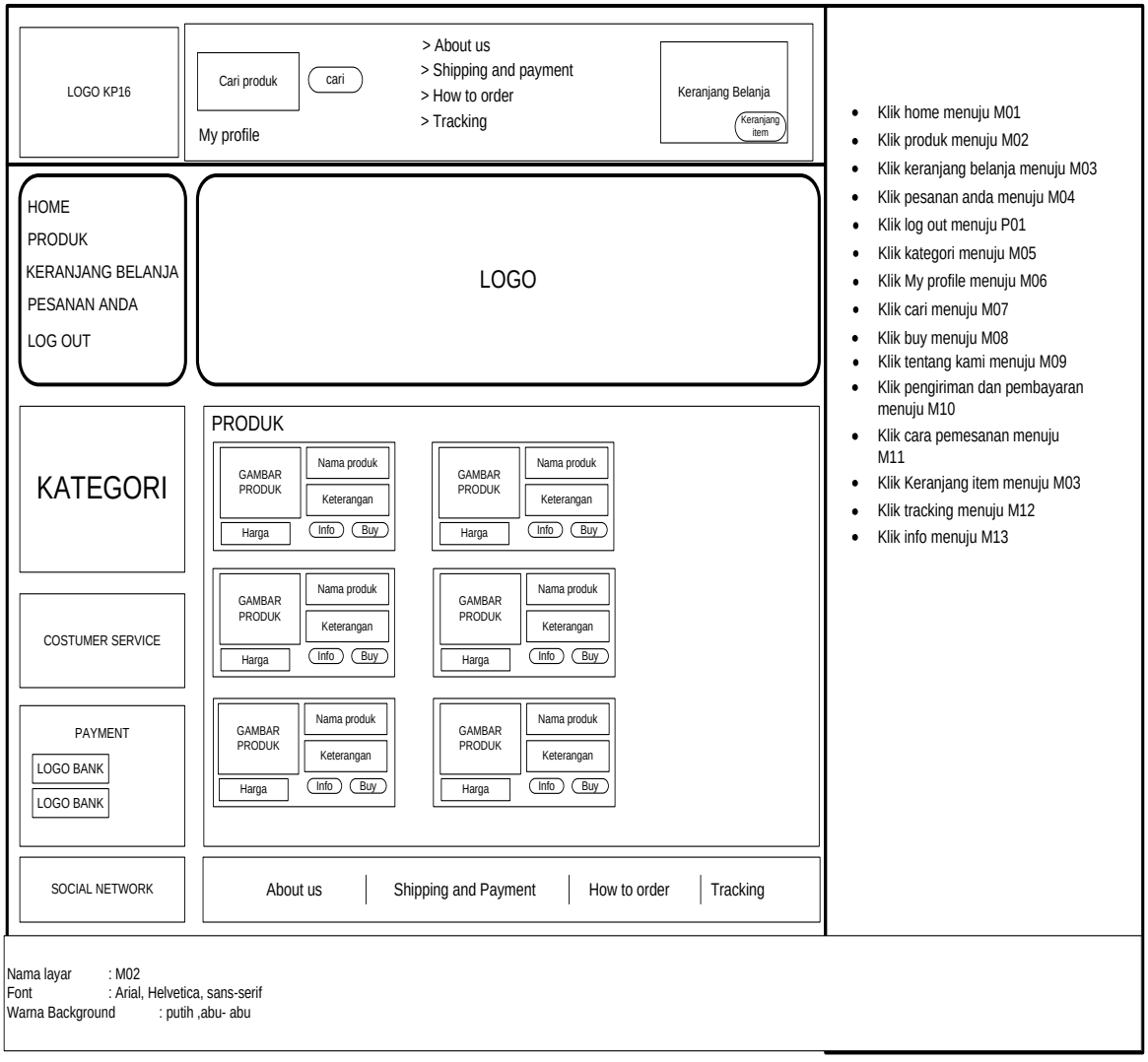
Perancangan antarmuka menu utama menjelaskan tentang menu produk yang ada yang di kelompokan dalam beberapa kategori. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.37.



Gambar 3.37 Perancangan antarmuka menu utama

2. Perancangan antarmuka menu produk

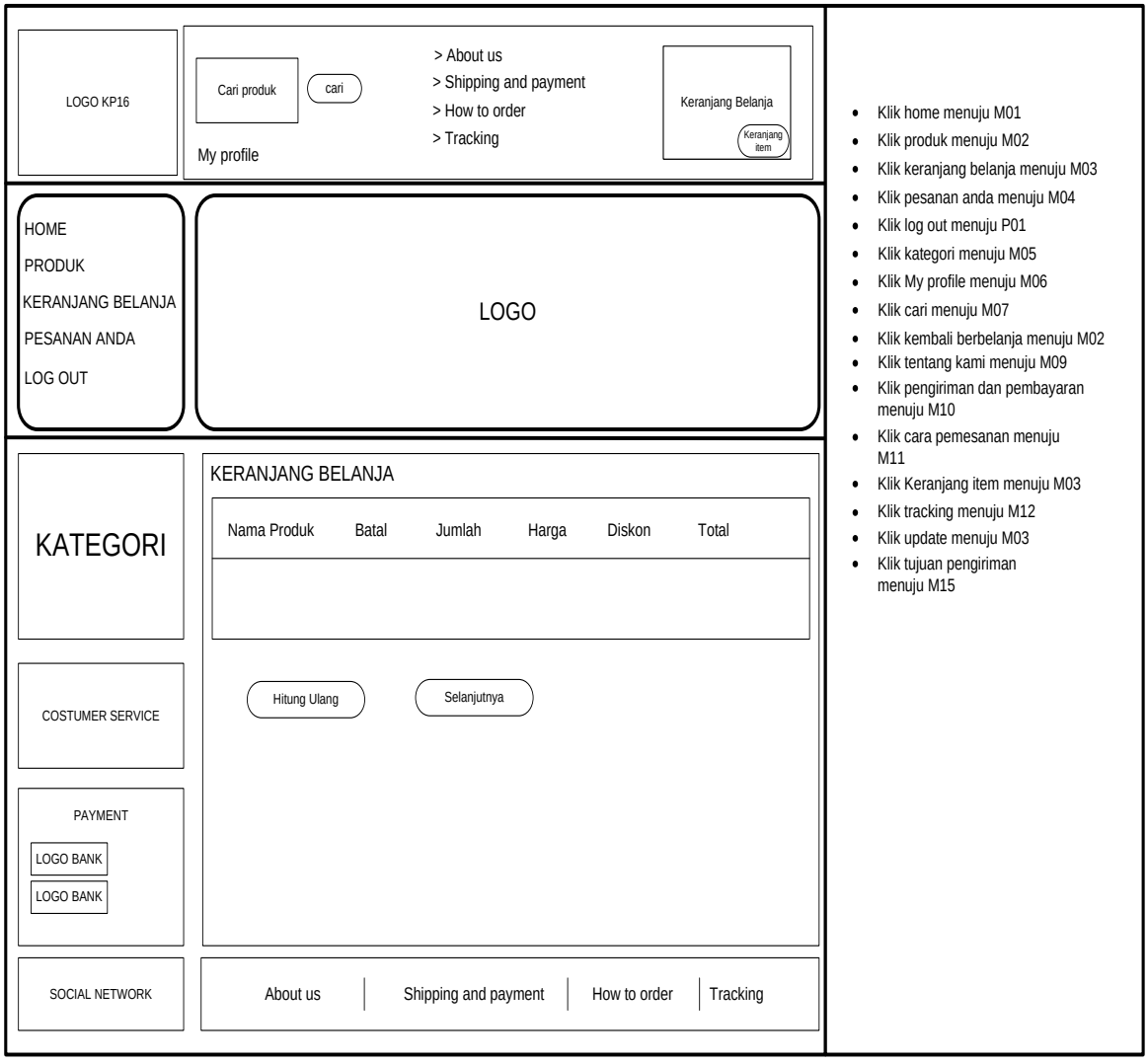
Perancangan antarmuka menu kategori menjelaskan tentang menu produk yang ada yang di kelompokan dalam beberapa kategori. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.38.



Gambar 3.38 Perancangan antarmuka menu produk

3. Perancangan antarmuka menu keranjang belanja

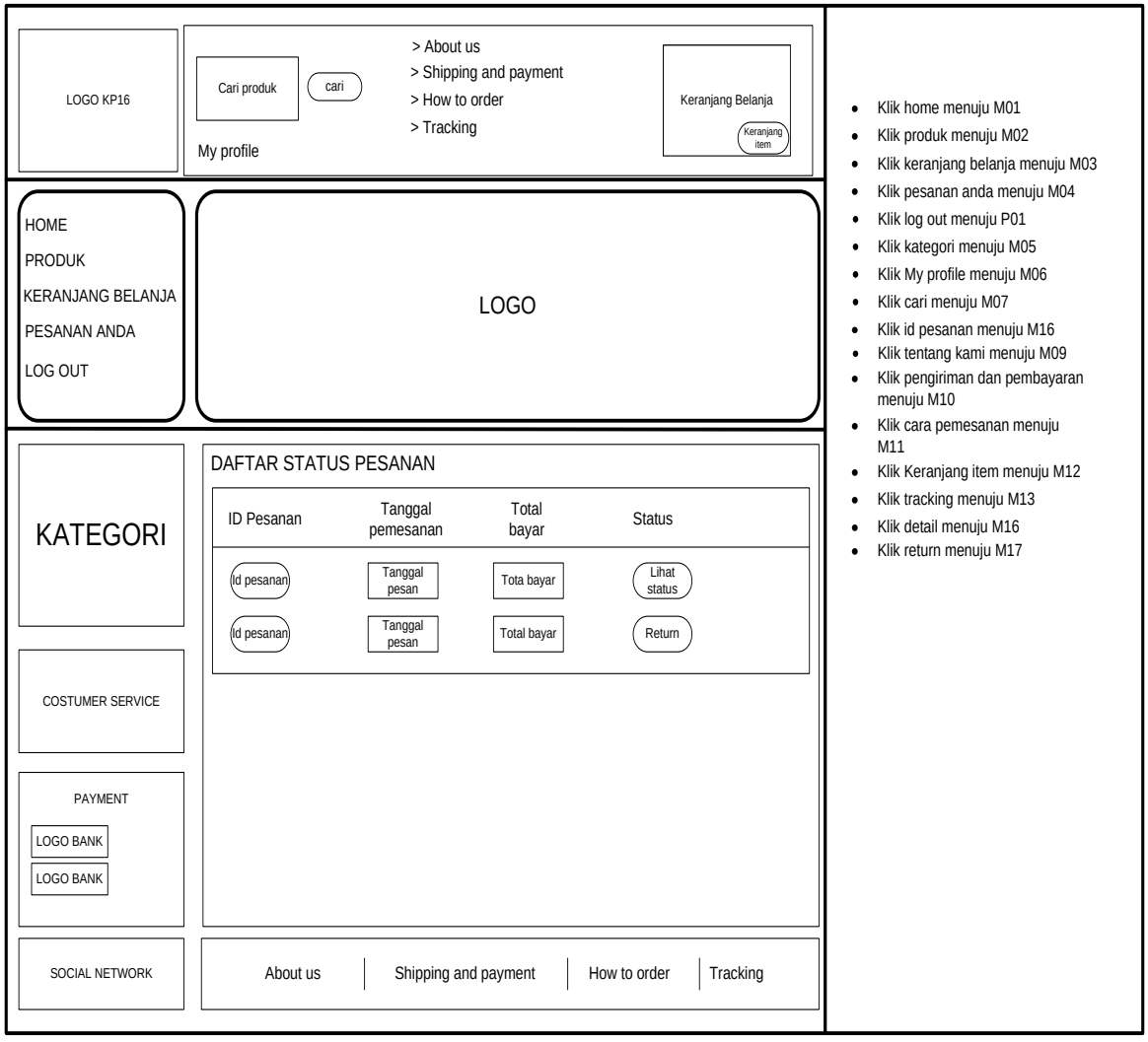
Perancangan antarmuka menu keranjang belanja menjelaskan tentang menu pesanan produk yang akan dipesan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.39.



Gambar 3.39 Perancangan antarmuka menu keranjang belanja

4. Perancangan antarmuka menu pesanan anda

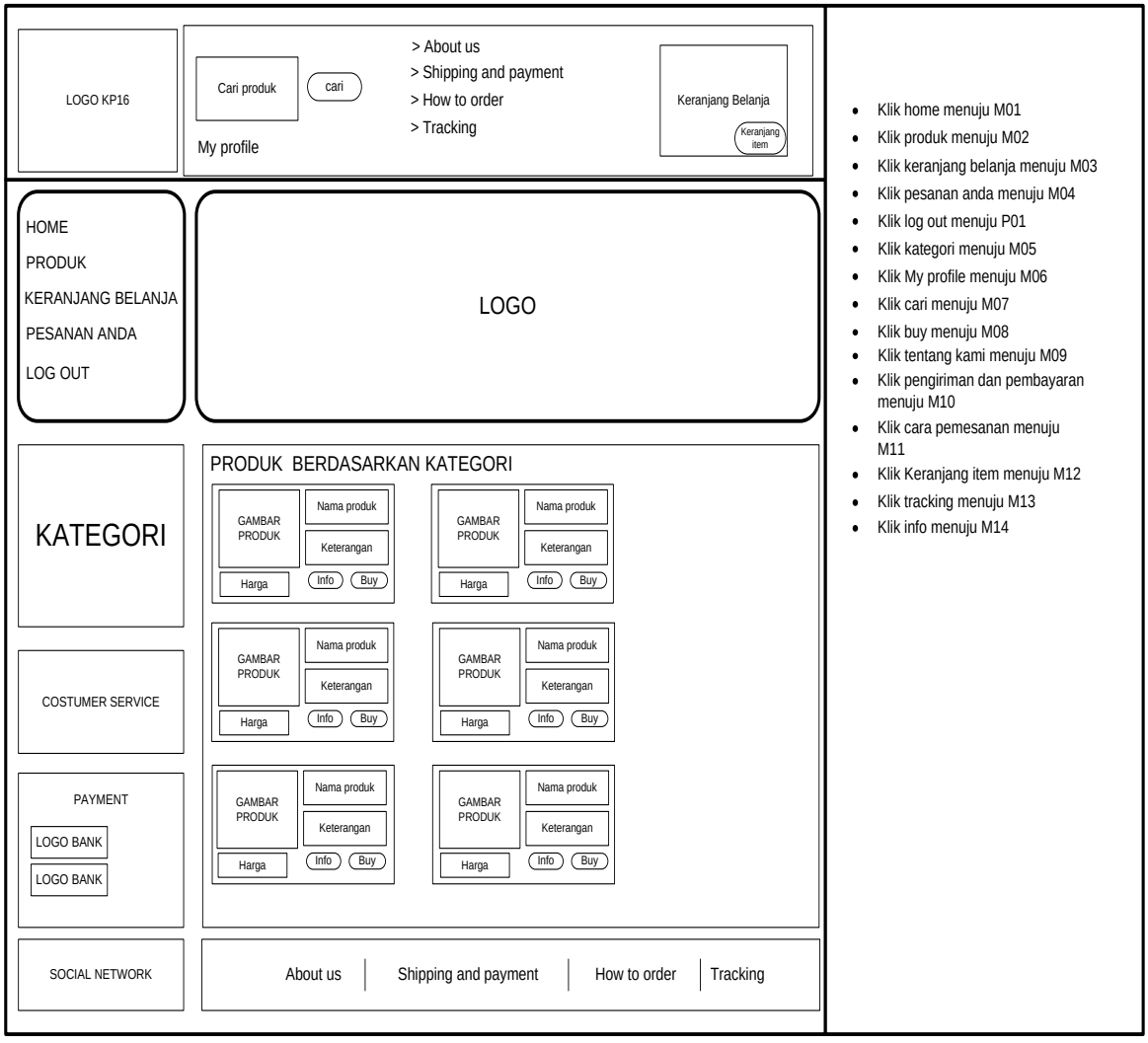
Perancangan antarmuka menu pesanan anda menjelaskan tentang menu pesanan produk yang sudah dipesan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.40.



Gambar 3.40 Perancangan antarmuka menu pesanan anda

5. Perancangan antarmuka menu kategori

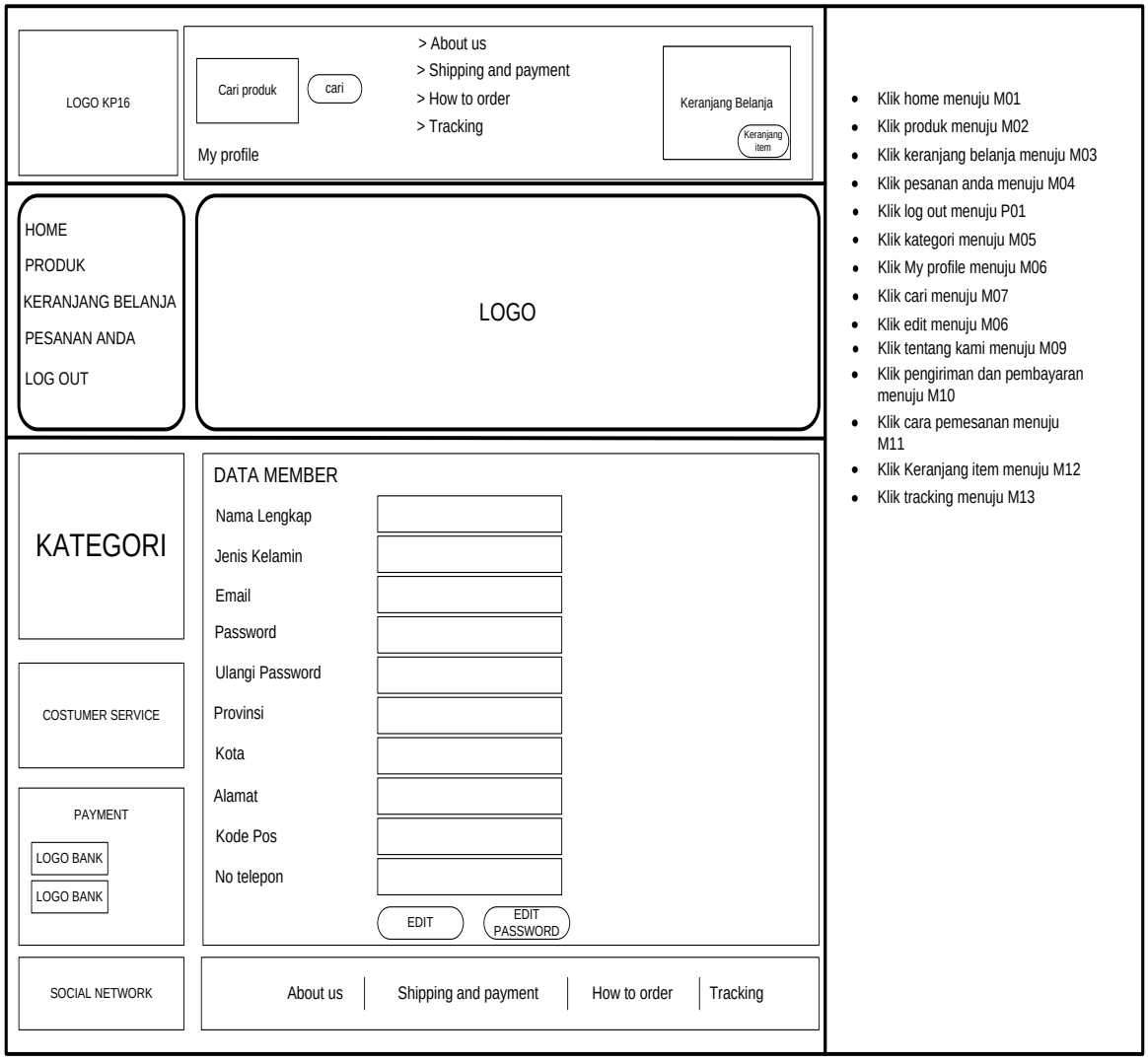
Perancangan antarmuka menu kategori menjelaskan tentang pengelompokan produk-produk yang tersedia. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.41.



Gambar 3.41 Perancangan antarmuka menu kategori

6. Perancangan antarmuka menu my profile

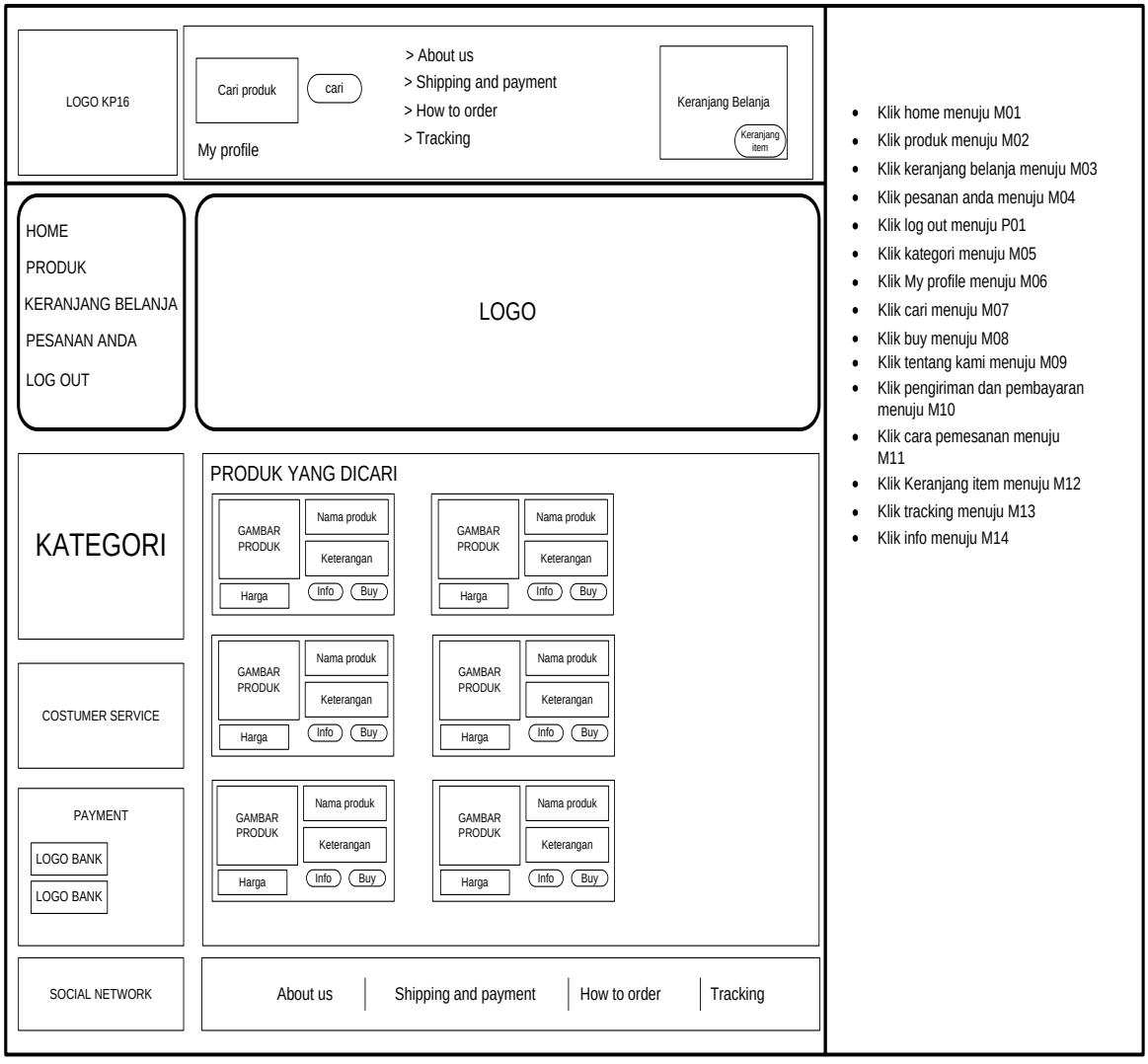
Perancangan antarmuka menu my profile menjelaskan tentang profil pengguna. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.42.



Gambar 3.42 Perancangan antarmuka menu my profile

7. Perancangan antarmuka menu cari produk

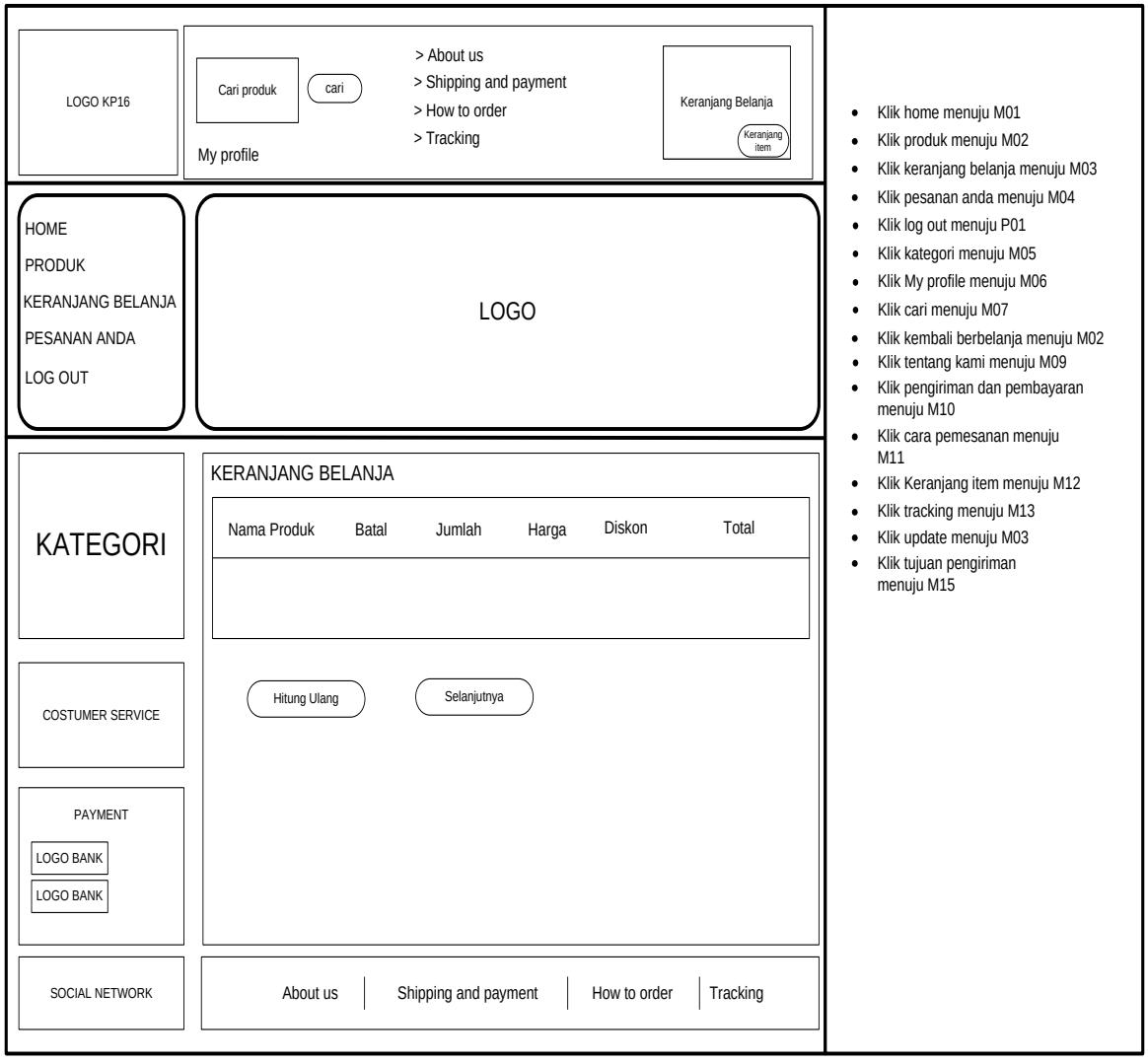
Perancangan antarmuka menu kategori menjelaskan tentang pengelompokan produk-produk yang tersedia. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.43.



Gambar 3.43 Perancangan antarmuka menu cari produk

8. Perancangan antarmuka menu buy

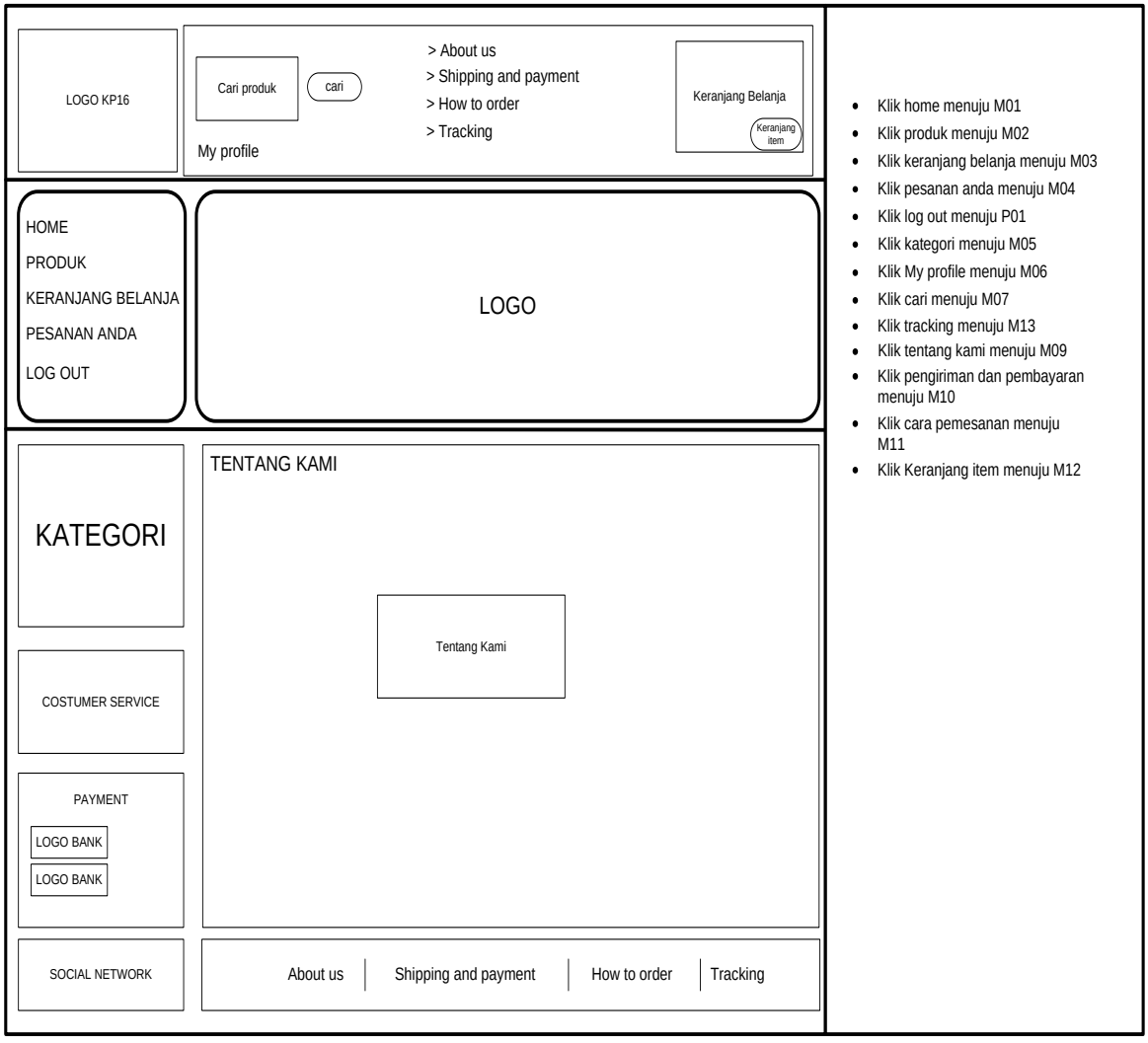
Perancangan antarmuka menu buy menjelaskan tentang menu pembelian sebuah produk yang akan dibeli. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.44.



Gambar 3.44 Perancangan antarmuka menu buy

9. Perancangan antarmuka menu About us

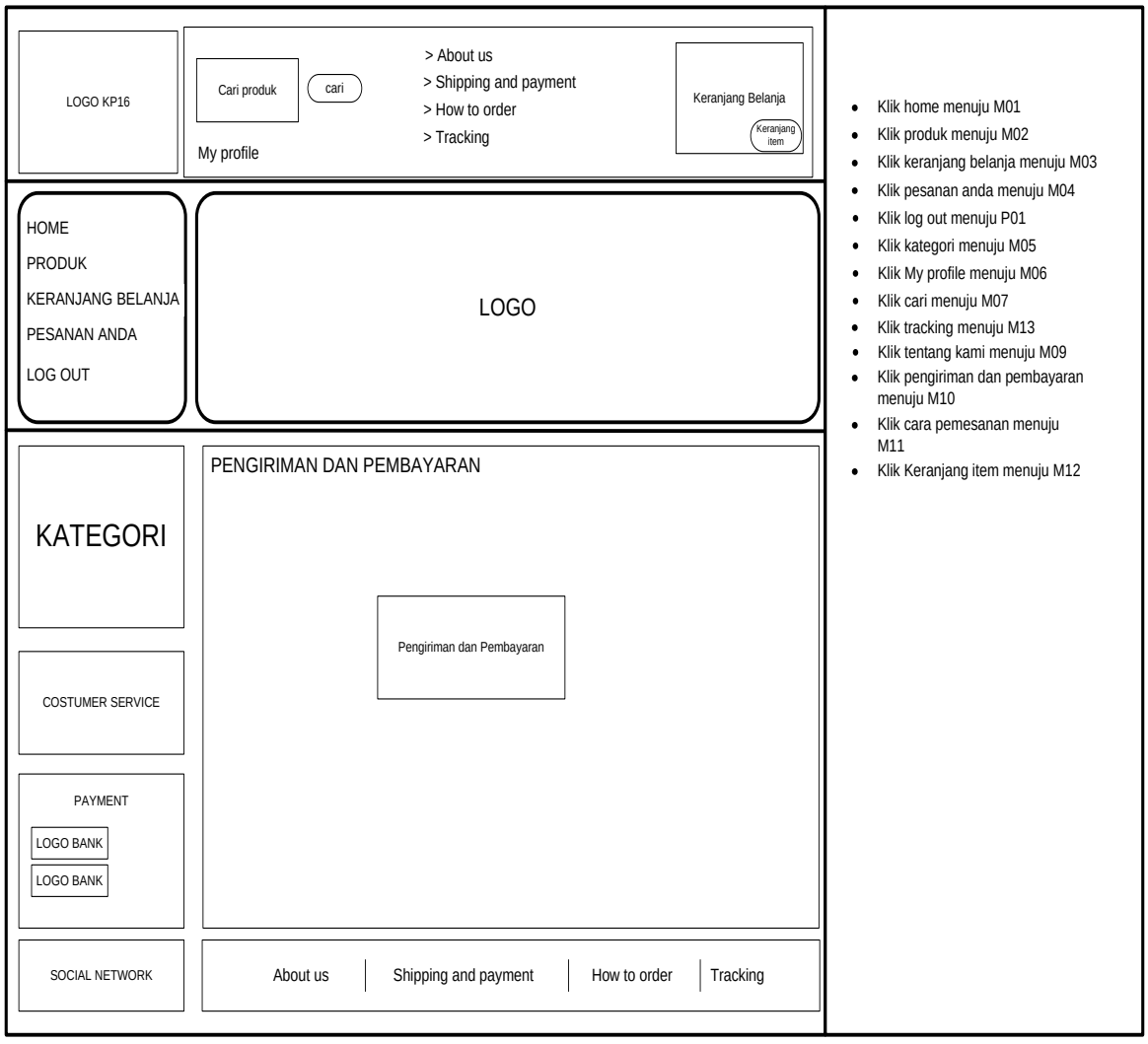
Perancangan antarmuka menu about us menjelaskan tentang sejarah singkat KP16 dan rincian alamat serta nomor telepon. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.45.



Gambar 3.45 Perancangan antarmuka menu About us

10. Perancangan antarmuka menu Pemesanan dan Pembayaran

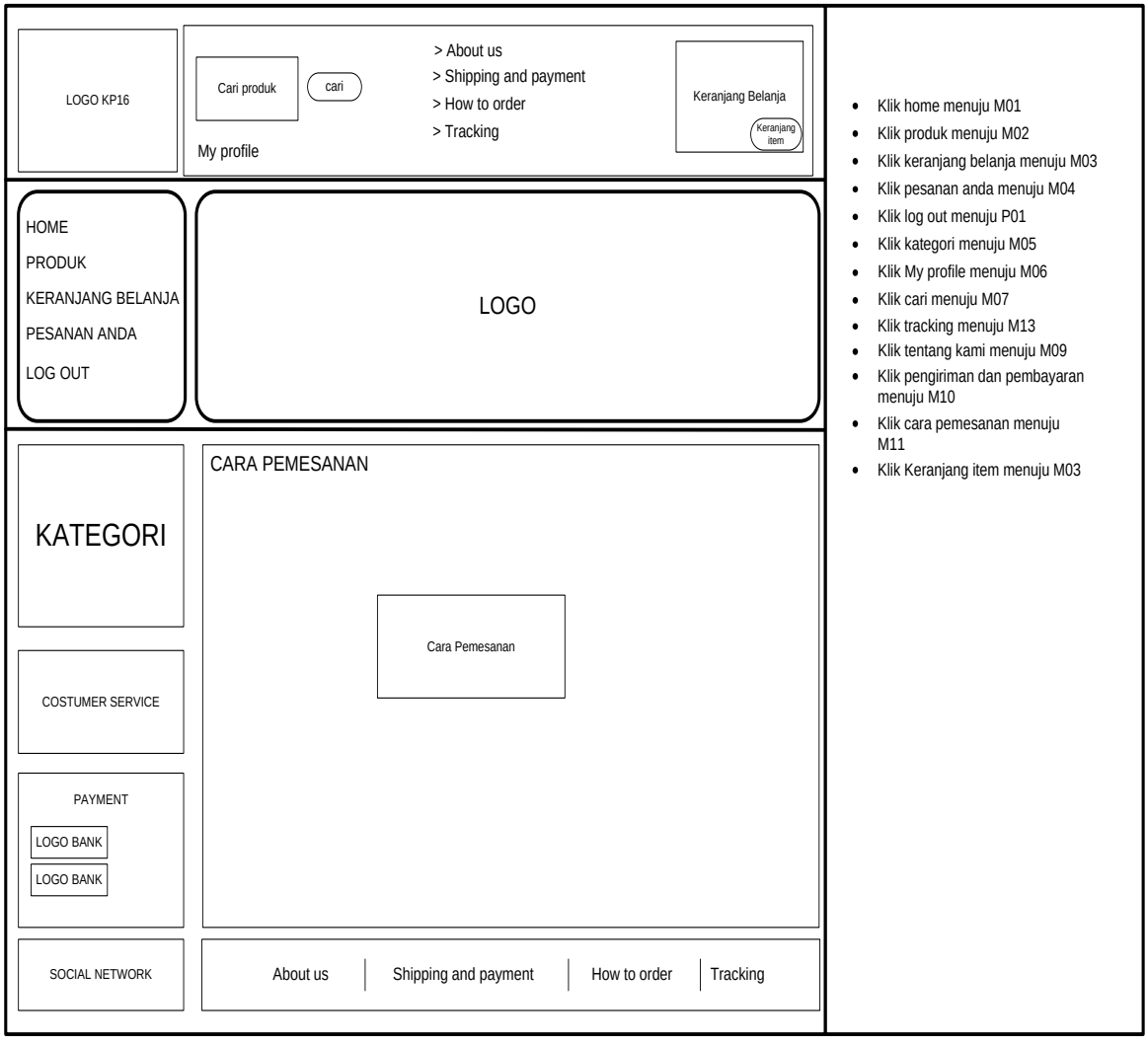
Perancangan antarmuka menu Pemesanan dan Pembayaran menjelaskan tentang cara pemesanan dan tata cara pembayaran yang harus dilakukan jika member akan memesan suatu barang. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.46.



Gambar 3.46 Perancangan antarmuka menu pemesanan dan pembayaran

11. Perancangan antarmuka menu cara memesan

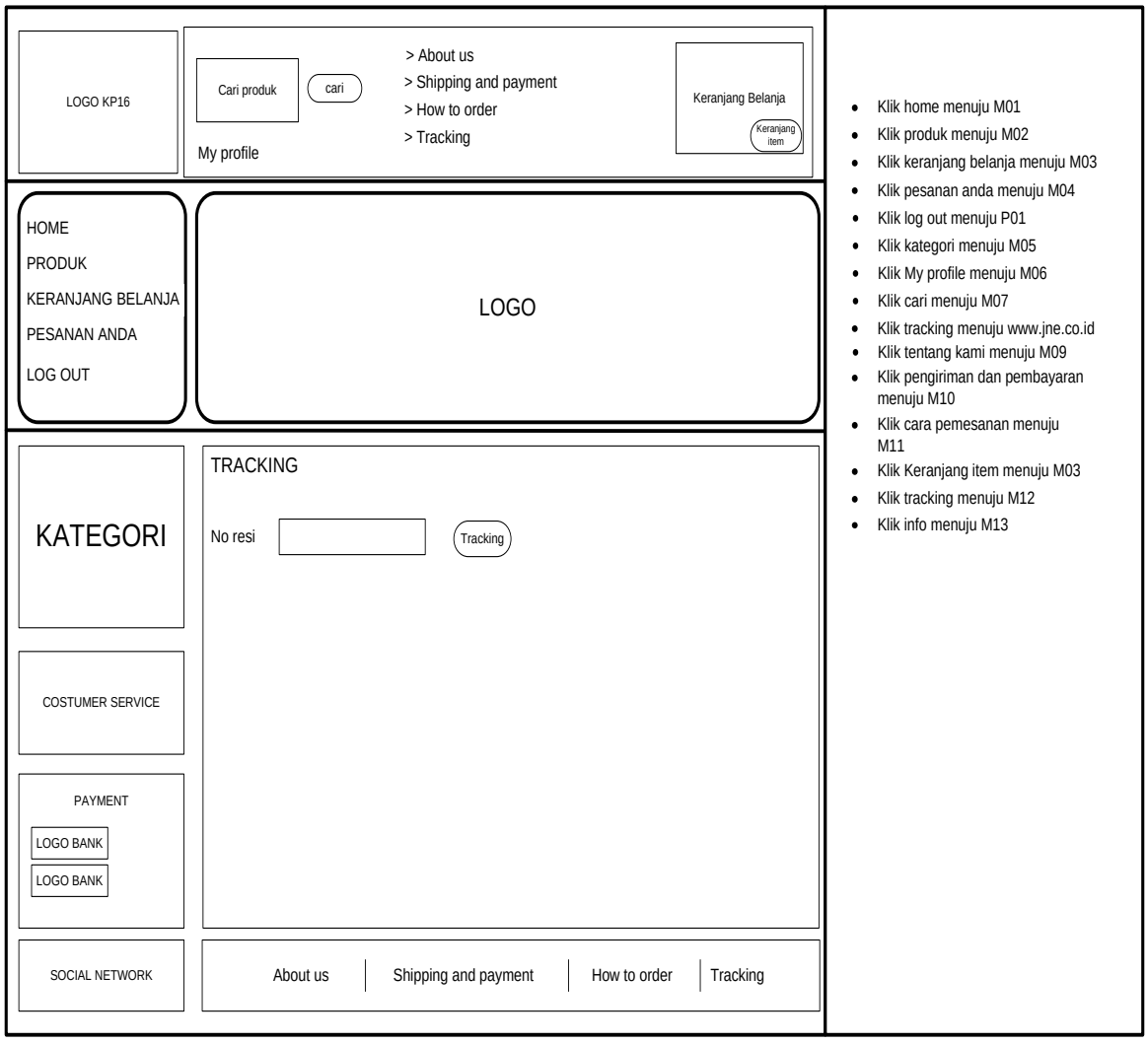
Perancangan antarmuka menu Pemesanan dan Pembayaran menjelaskan tentang cara mesanan yang harus dilakukan jika member akan memesan suatu barang. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.47



Gambar 3.47 Perancangan antarmuka menu cara memesan

12. Perancangan antarmuka menu tracking

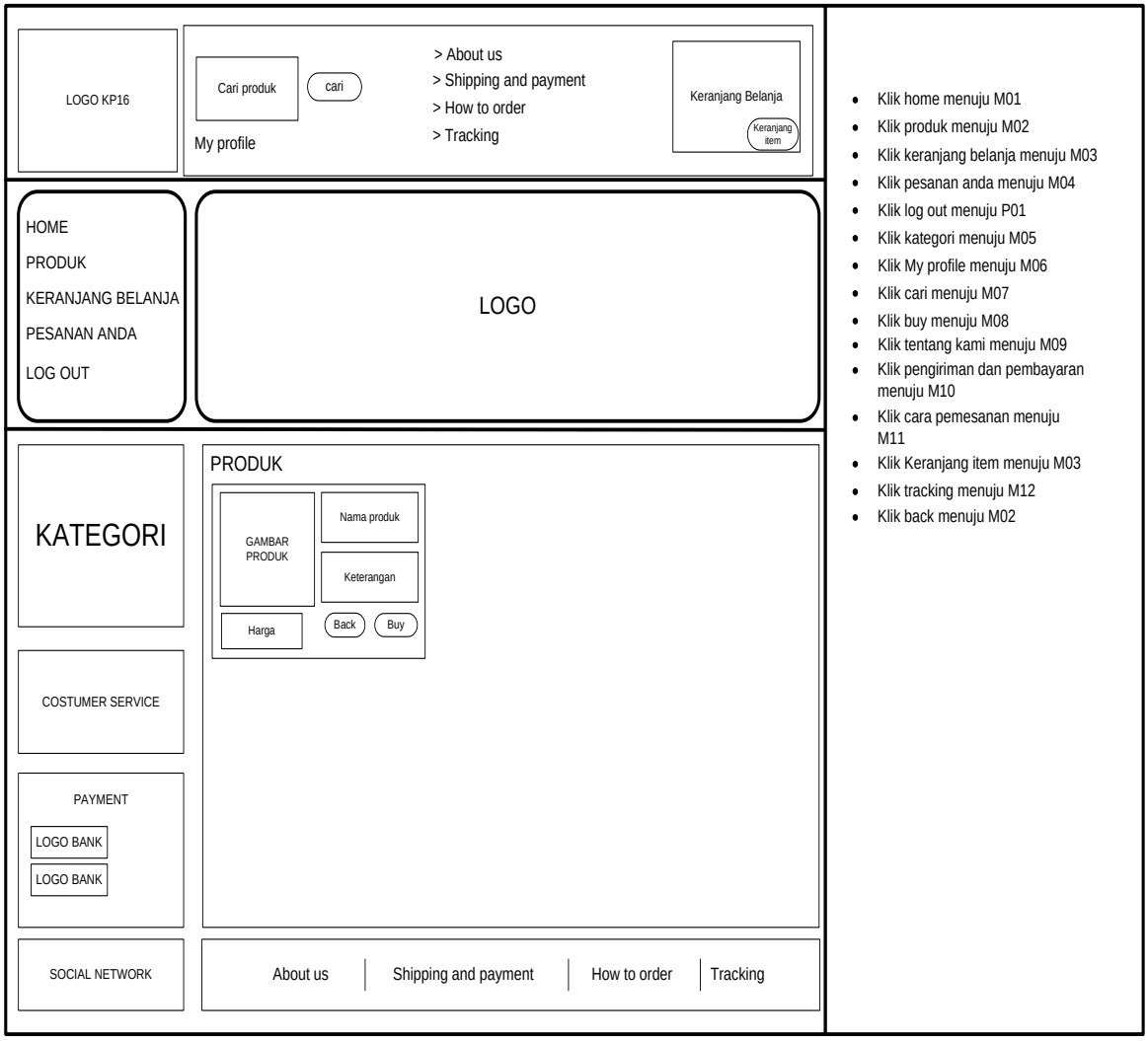
Perancangan antarmuka menu tracking menjelaskan tentang status pengiriman barang yang telah dikirim dengan cara memasukan no resi pengiriman pada kolom yang telah disediakan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.48.



Gambar 3.48 Perancangan antarmuka menu tracking

13. Perancangan antarmuka menu info produk

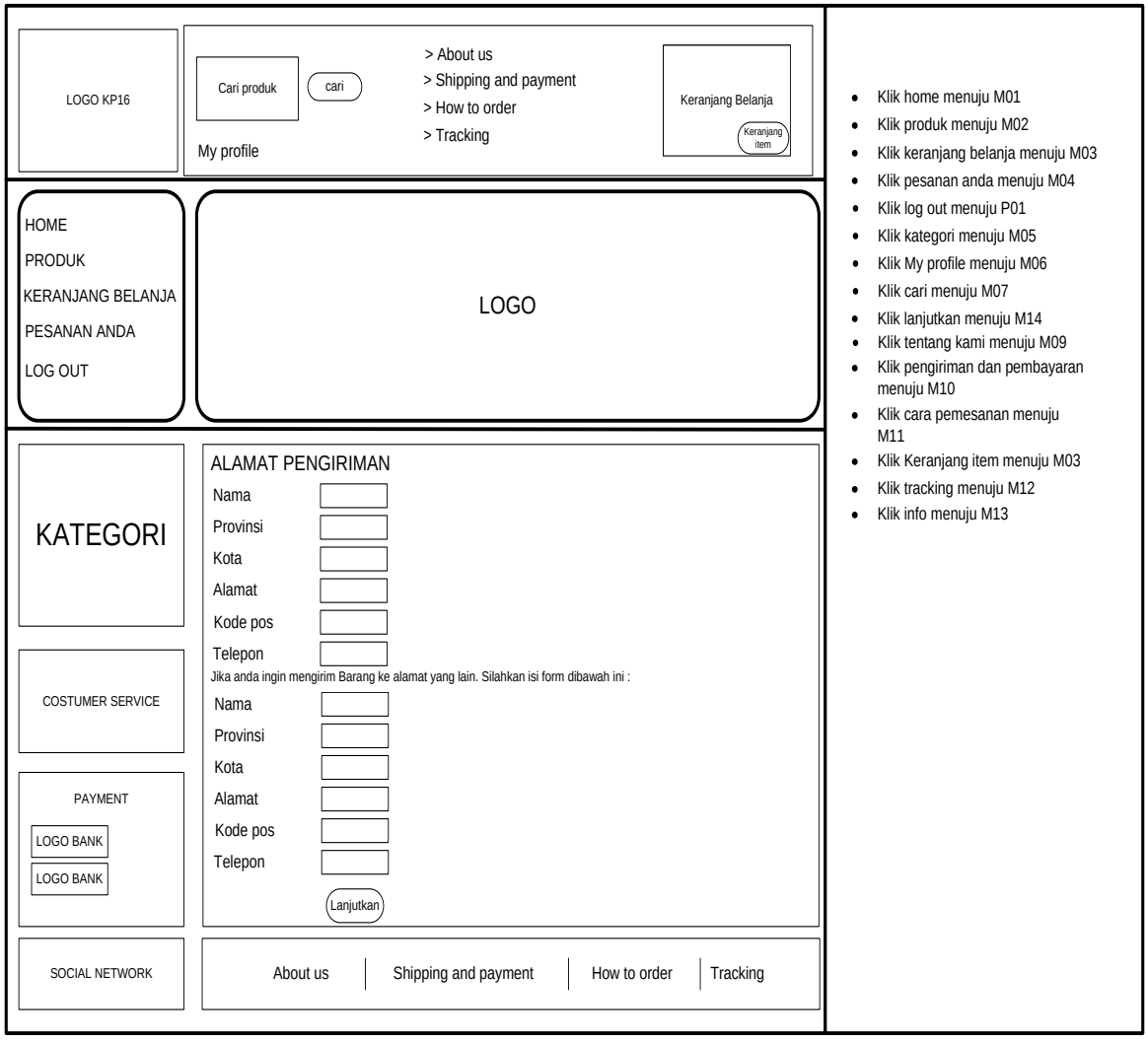
Perancangan antarmuka menu info produk menjelaskan tentang detail produk secara rinci. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.49.



Gambar 3.49 Perancangan antarmuka menu info produk

14. Perancangan antarmuka menu tujuan pengiriman

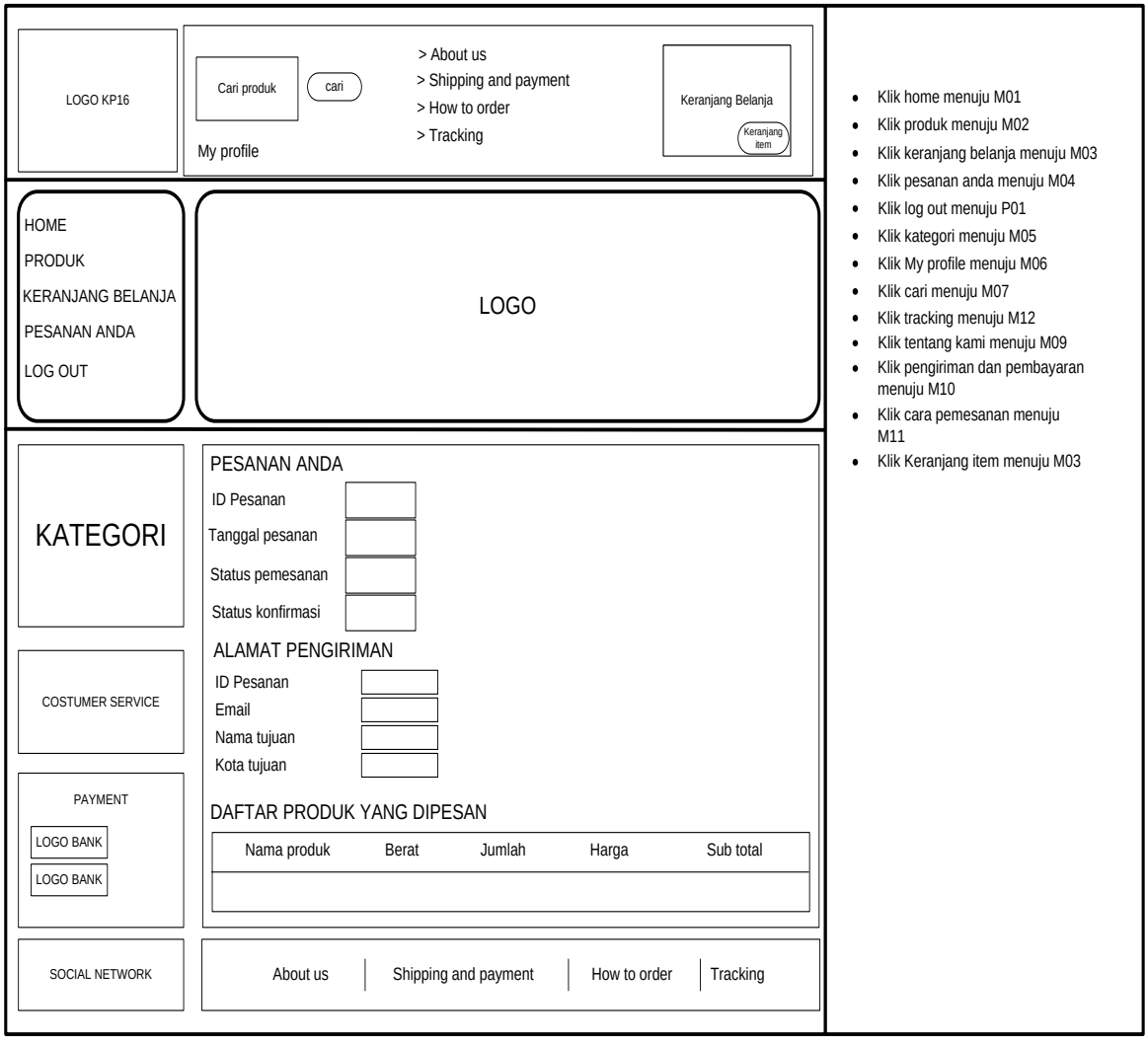
Perancangan antarmuka menu tujuan pengiriman menjelaskan tentang tujuan pengiriman barang yang telah dipesan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.50



Gambar 3.50 Perancangan antarmuka menu tujuan pengiriman

15. Perancangan antarmuka menu detail pesanan

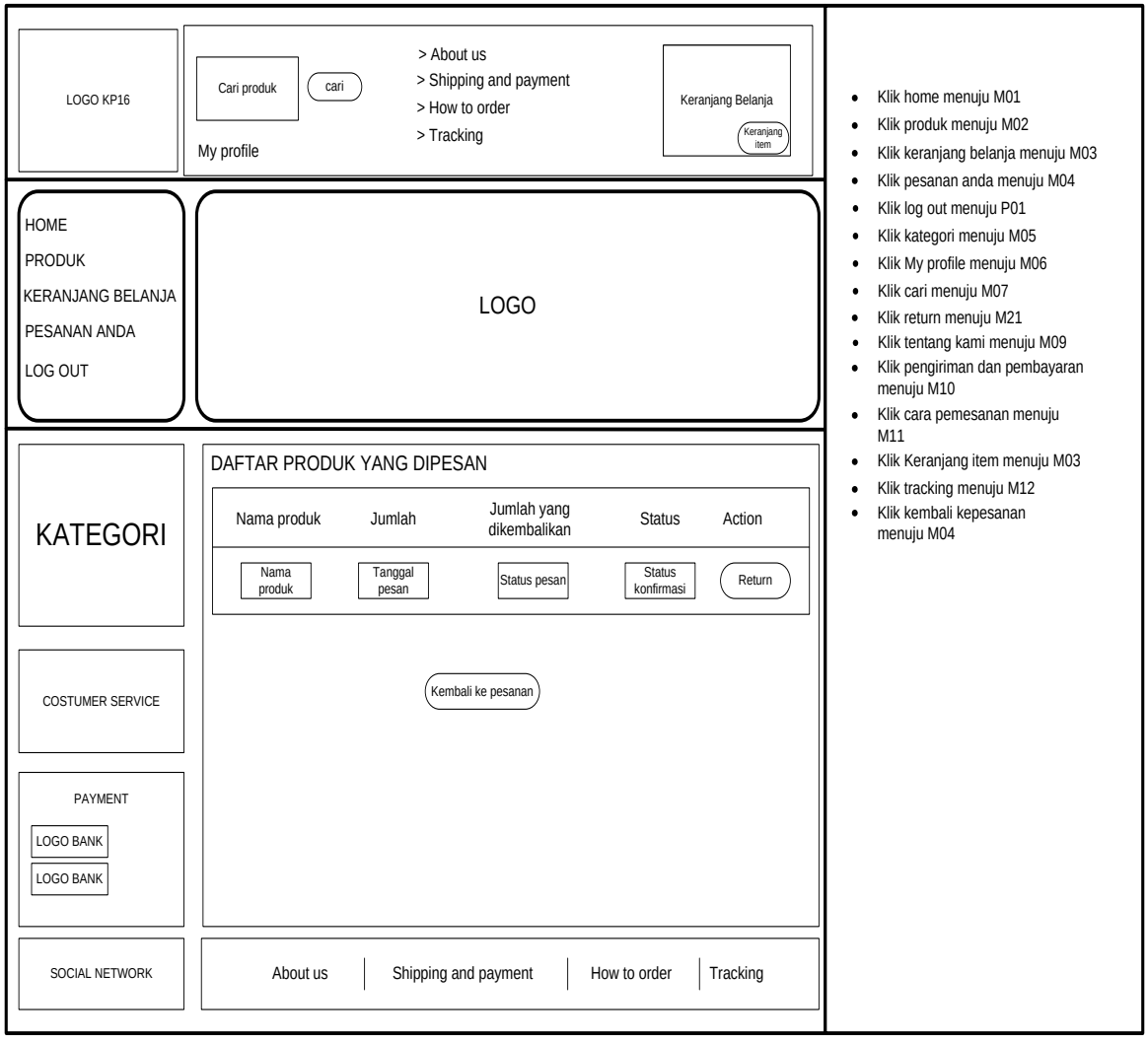
Perancangan antarmuka menu detail pesanan menjelaskan tentang pesanan yang telah dipesan dan rincian alamat pengiriman pesanan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.51



Gambar 3.51 Perancangan antarmuka menu detail pesanan

16. Perancangan antarmuka menu retur bagian pertama

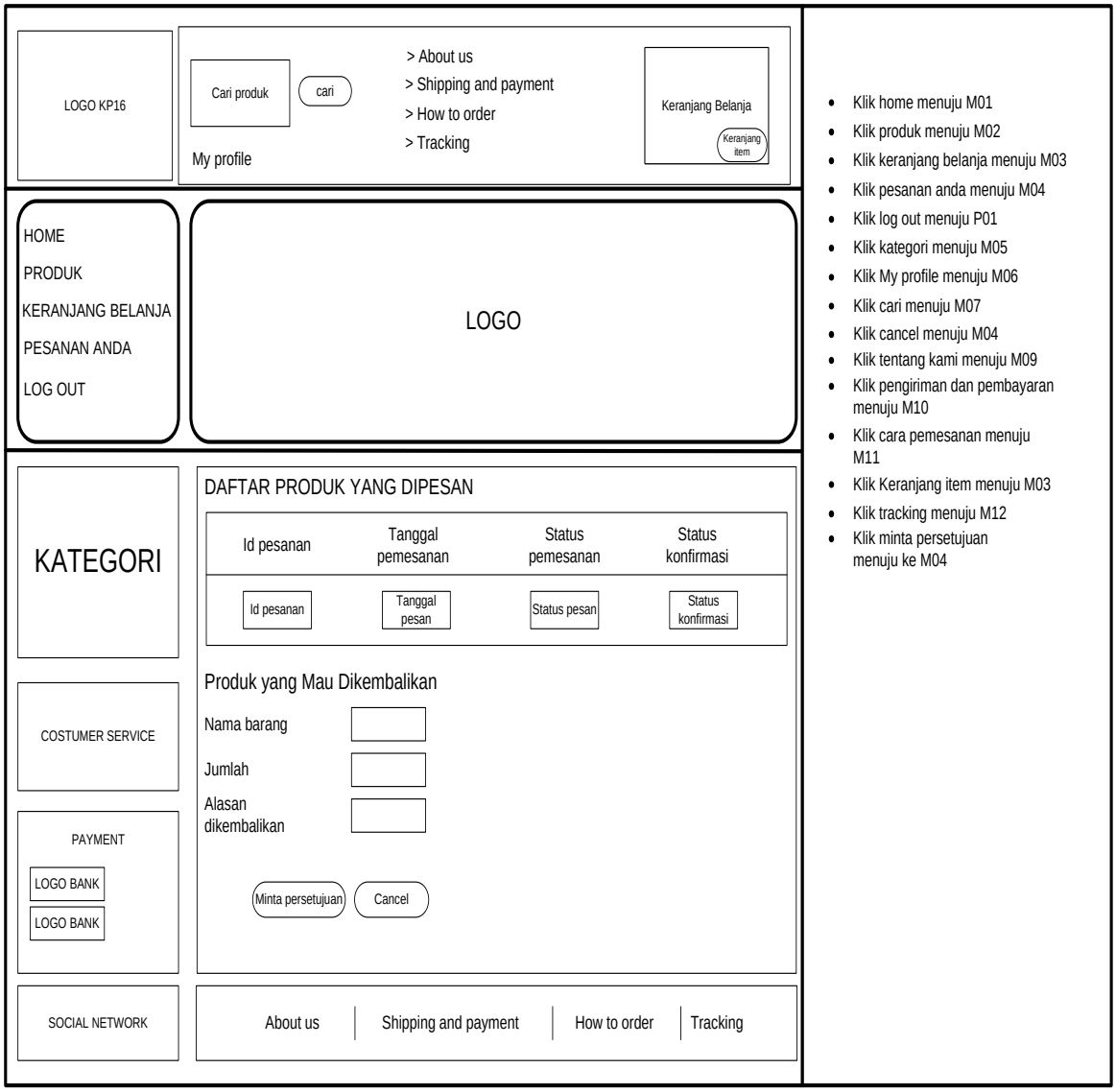
Perancangan antarmuka menu retur menjelaskan tentang retur barang jika barang yang dikirim dalam keadaan cacat atau tidak sesuai dengan pemesanan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.52



Gambar 3.52 Perancangan antarmuka menu retur bagian pertama

17. Perancangan antarmuka menu retur bagian kedua

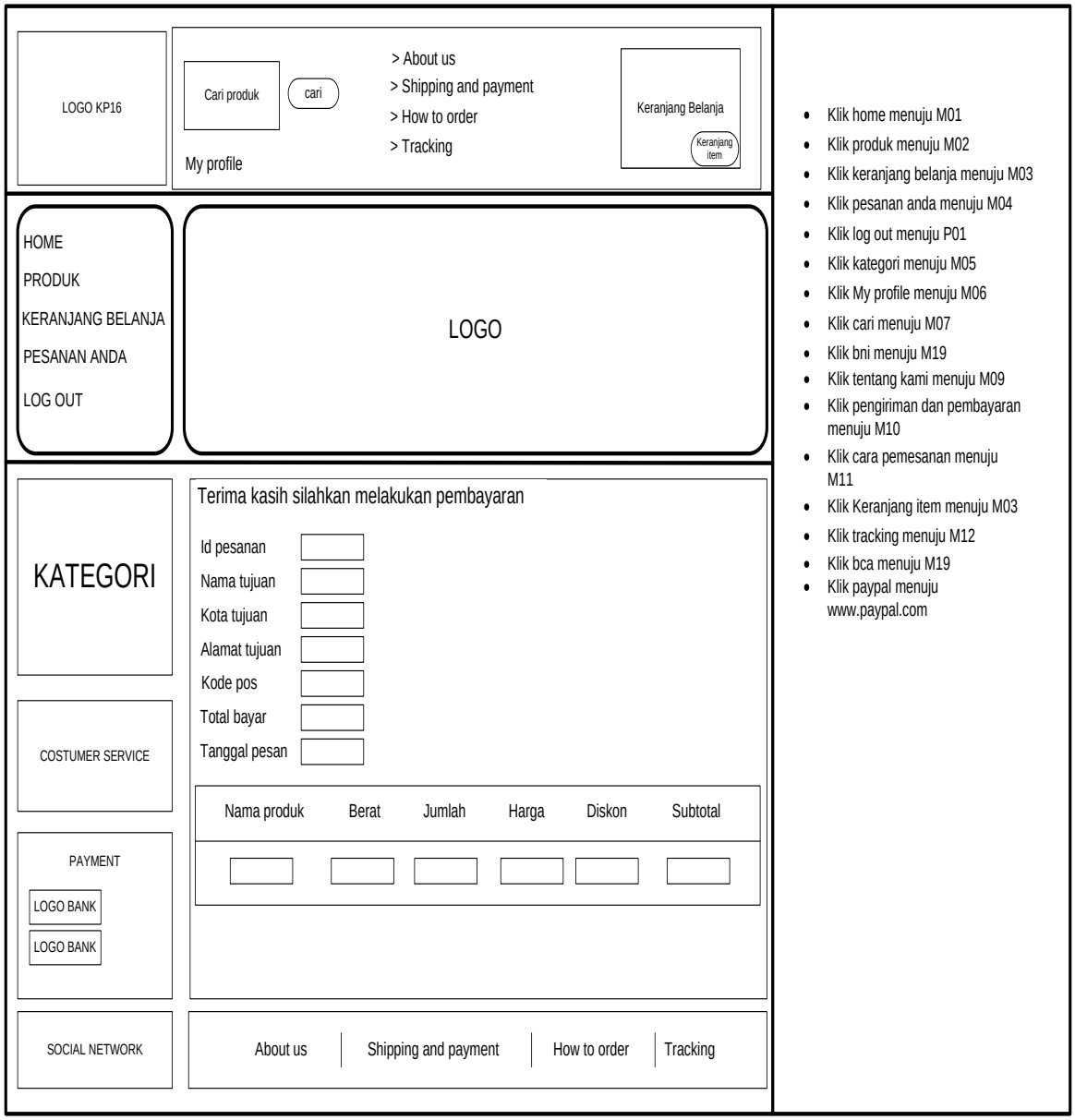
Perancangan antarmuka menu retur menjelaskan tentang retur barang jika barang yang dikirim dalam keadaan cacat atau tidak sesuai dengan pemesanan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.53.



Gambar 3.58 Perancangan antarmuka menu retur bagian kedua

18. Perancangan antarmuka menu *checkout*

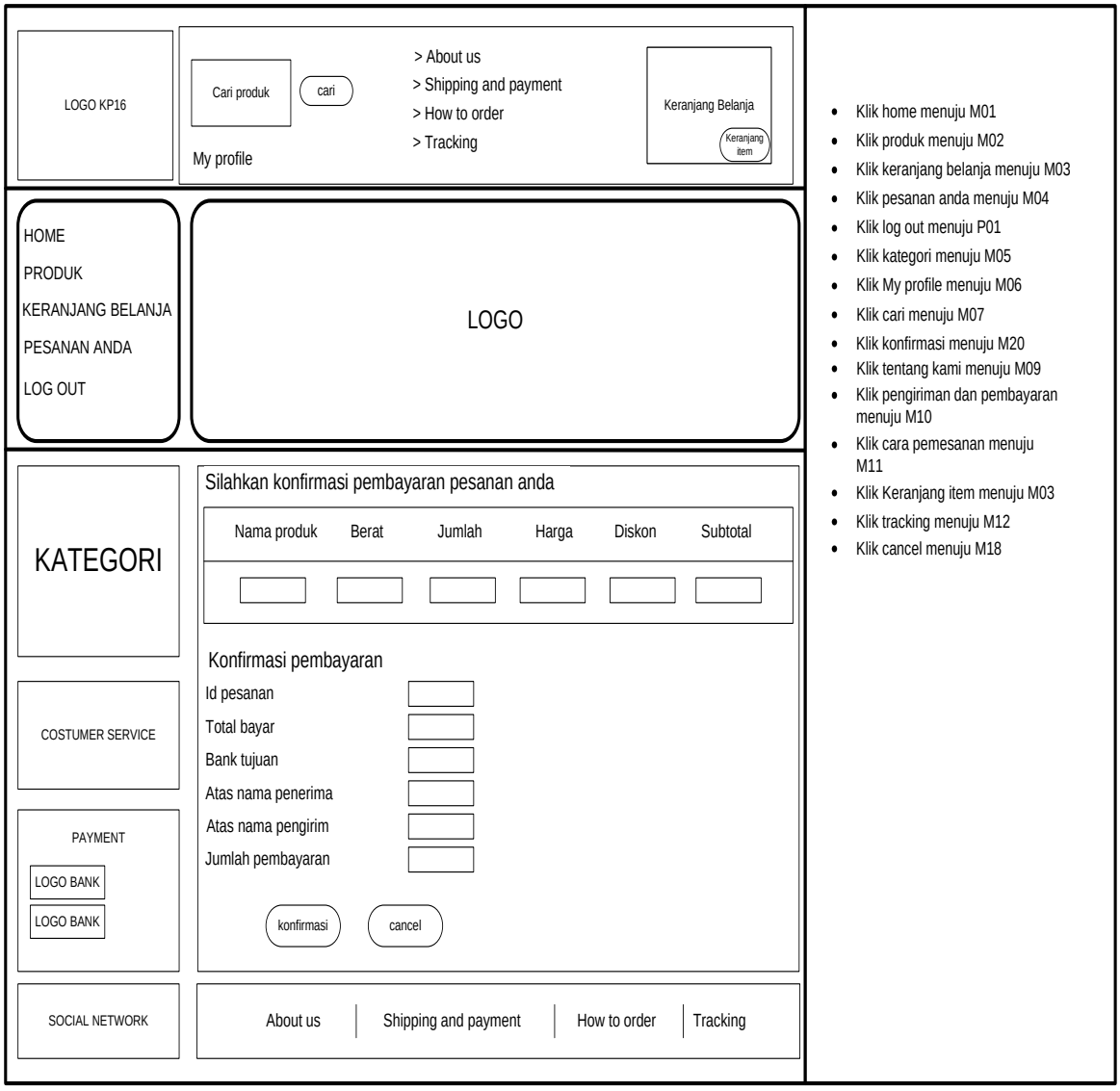
Perancangan antarmuka menu *checkout* menjelaskan tentang persetujuan dilanjutkannya proses pemesanan barang atau tidak. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.54.



Gambar 3.54 Perancangan antarmuka menu *checkout*

19. Perancangan antarmuka menu konfirmasi bank

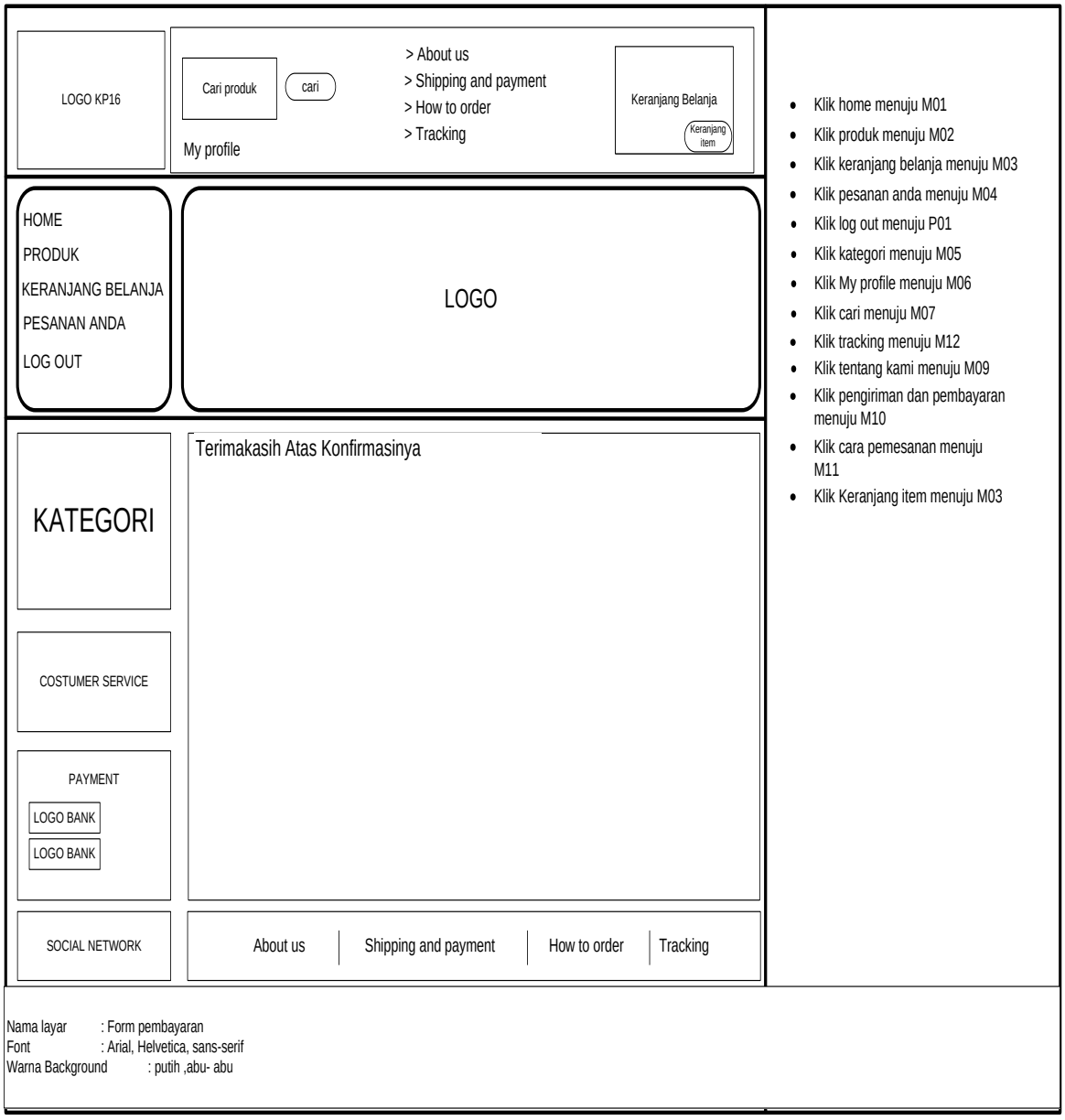
Perancangan antarmuka menu konfirmasi bank menjelaskan tentang pembayaran yang melalui rekening antar bank. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.55



Gambar 3.55 Perancangan antarmuka menu konfirmasi bank

20. Perancangan antarmuka menu konfirmasi pembayaran

Perancangan antarmuka menu konfirmasi pembayaran menjelaskan tentang pemberitahuan atas pembayaran yang telah dilakukan oleh member. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.56

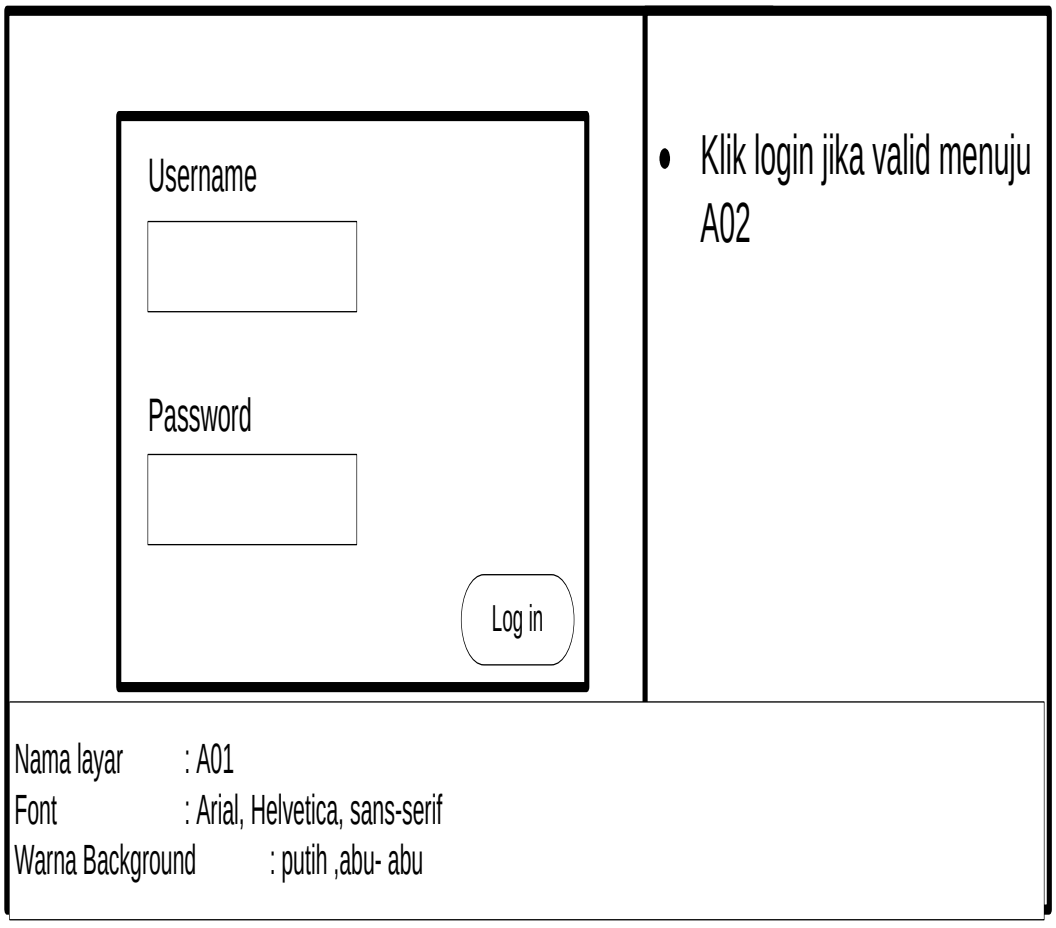


Gambar 3.56 Perancangan antarmuka menu konfirmasi pembayaran

3.2.3.3 Perancangan antarmuka menu admin

1. Perancangan antarmuka menu *form login* admin

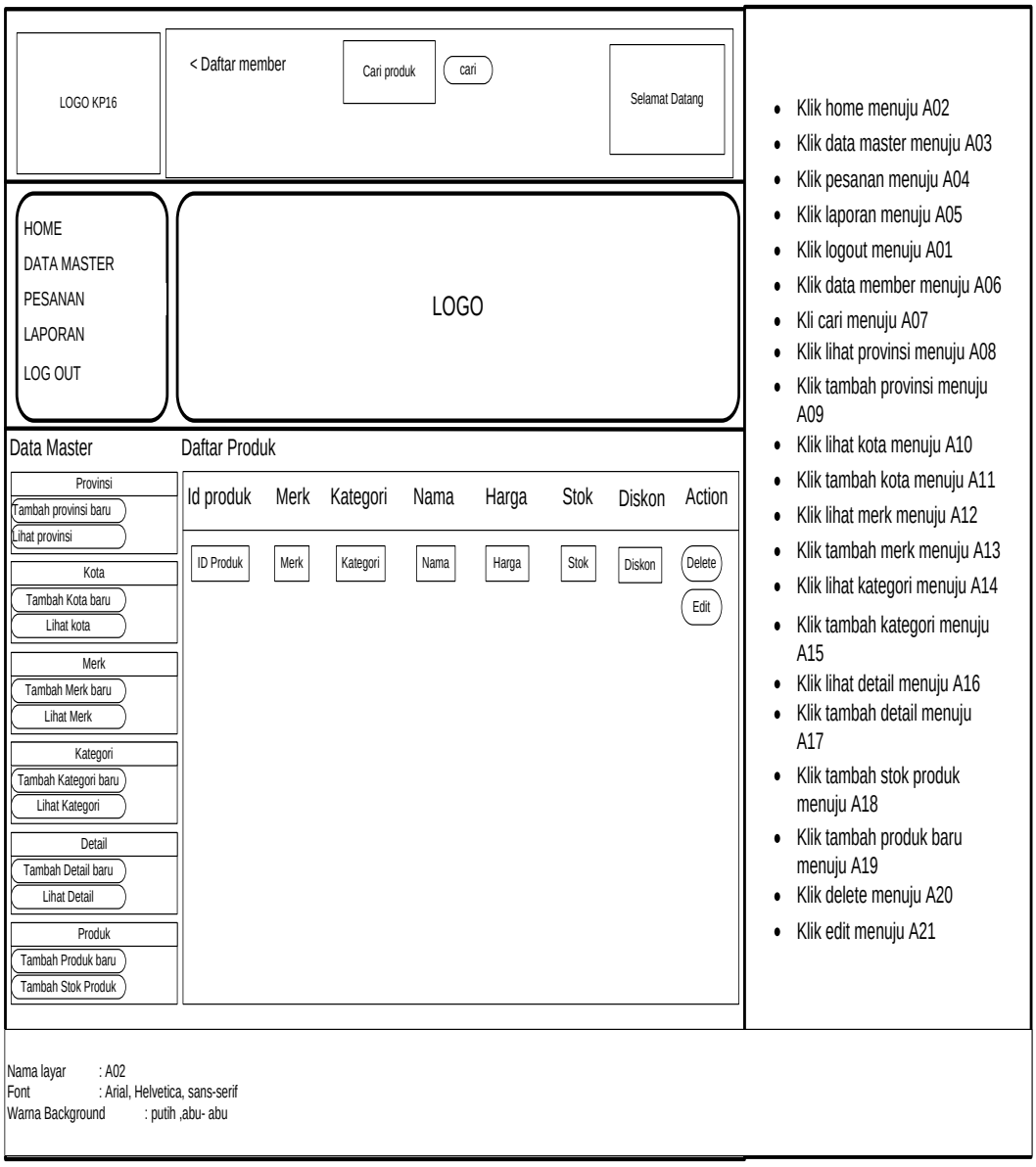
Perancangan antarmuka menu *login* menjelaskan tentang cara masuk sebagai admin. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.57.



Gambar 3.57 Perancangan antarmuka menu *form login* admin (A01)

2. Perancangan antarmuka menu utama (A02)

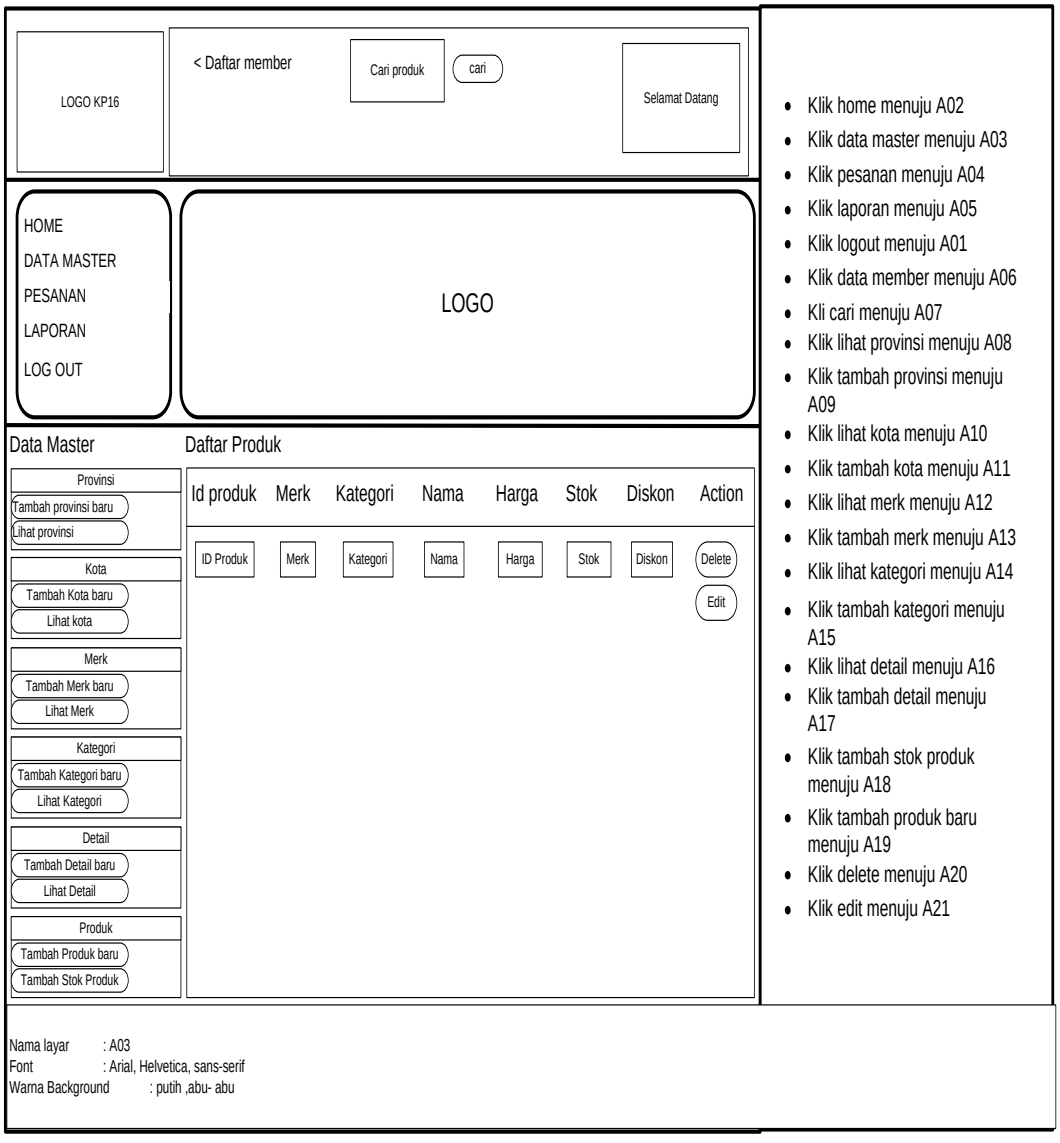
Perancangan antarmuka menu *login* menjelaskan tentang cara masuk sebagai admin. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.58.



Gambar 3.58 Perancangan antarmuka menu utama

3. Perancangan antarmuka menu data *master* (A03)

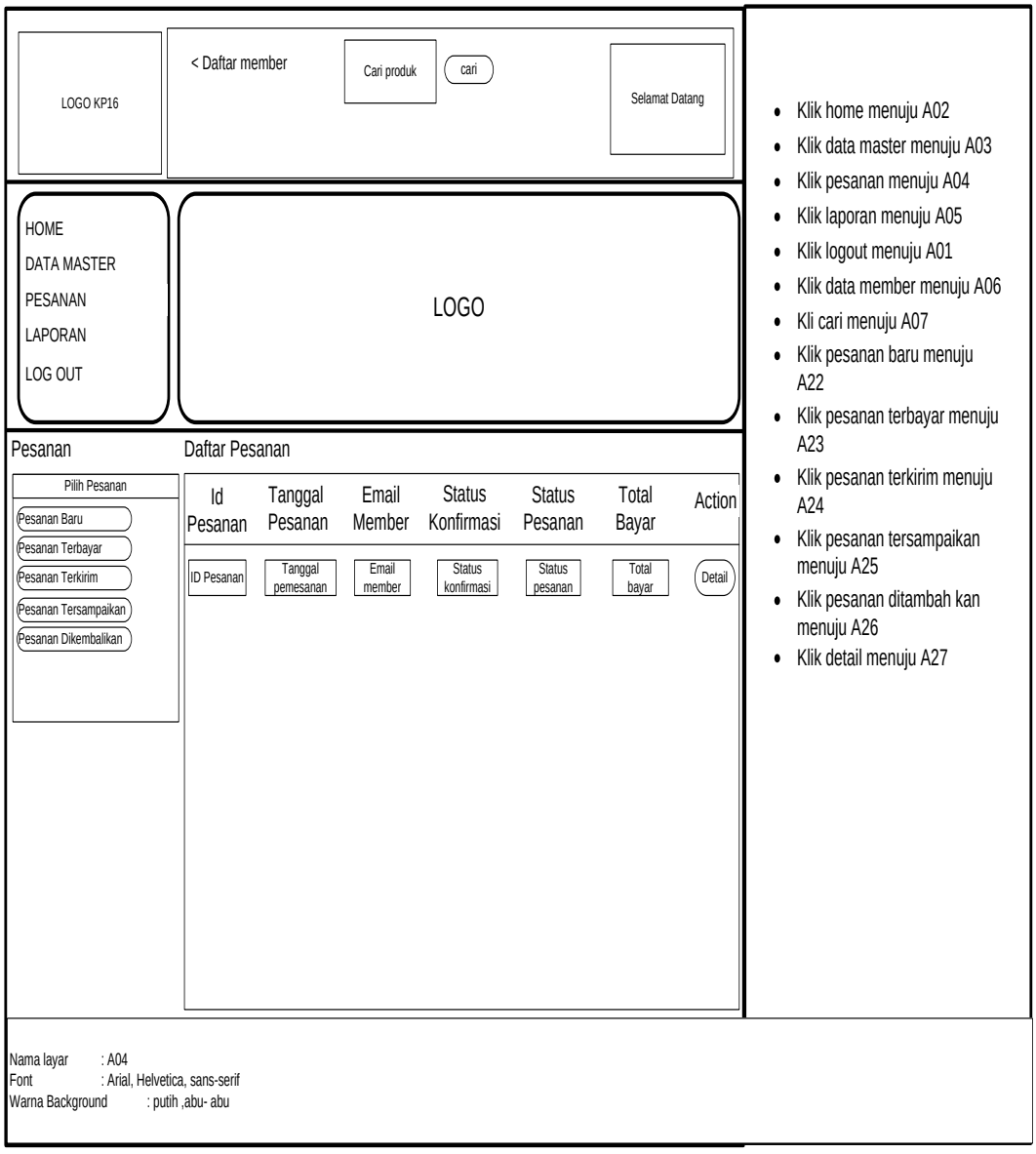
Perancangan antarmuka menu data *master* menjelaskan tentang cara mengolah data-data master yang telah disediakan menu-menunya. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.59.



Gambar 3.59 Perancangan antarmuka menu data *master*

4. Perancangan antarmuka menu pesanan (A04)

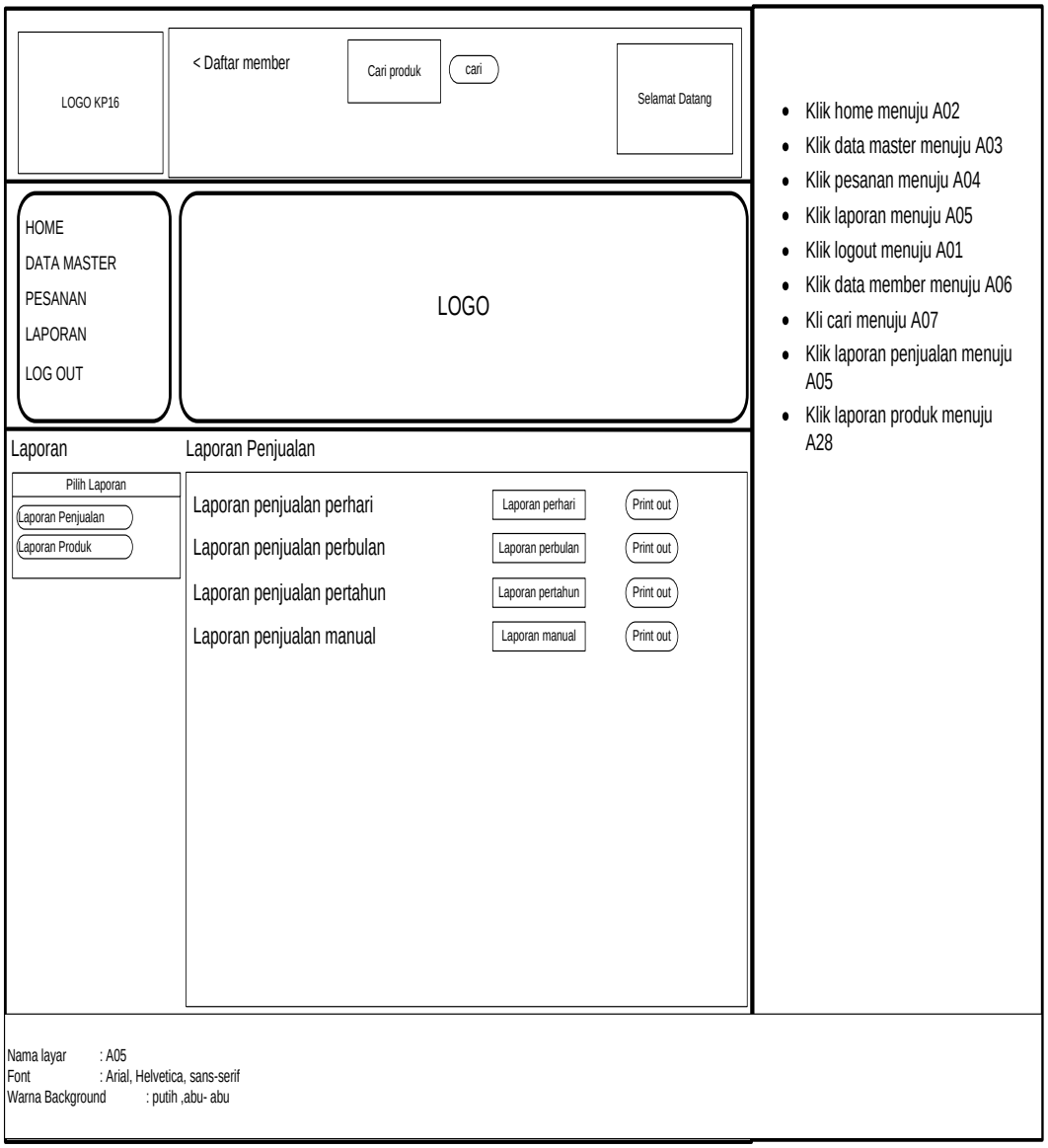
Perancangan antarmuka menu pesanan menjelaskan tentang daftar pesanan member yang telah memsan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.60.



Gambar 3.60 Perancangan antarmuka menu pesanan

5. Perancangan antarmuka menu laporan (A05)

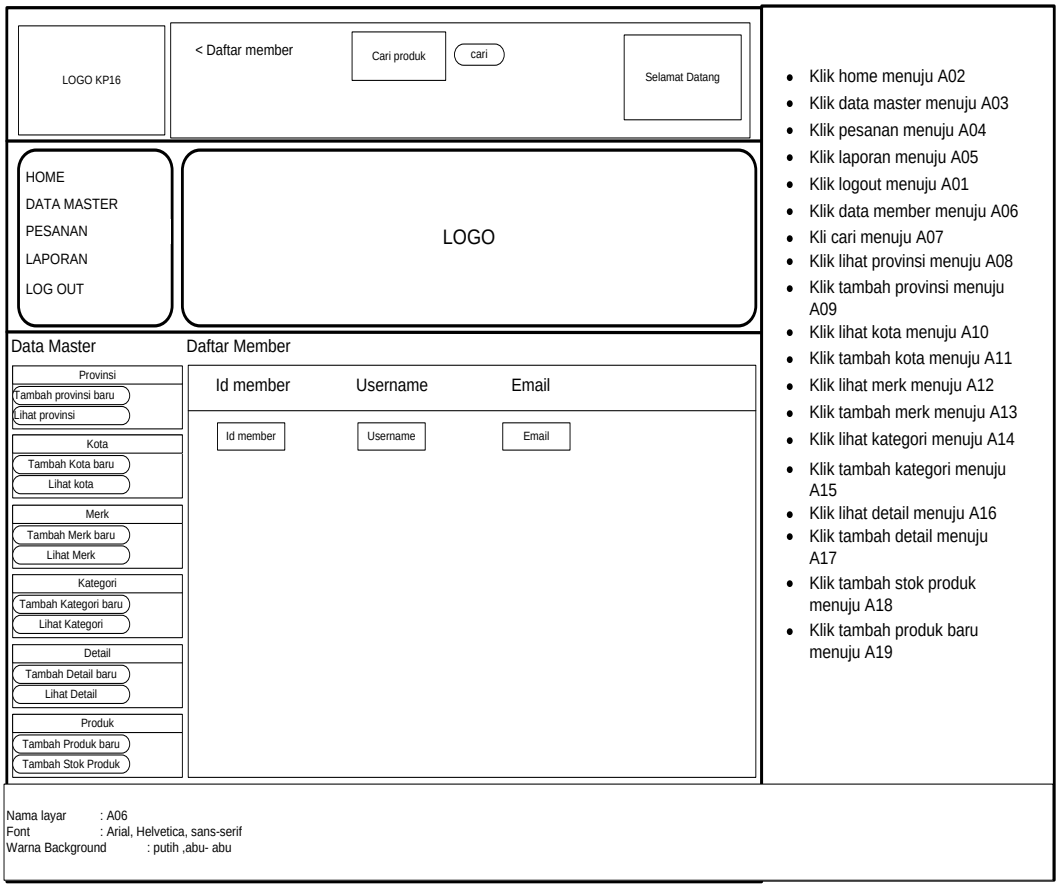
Perancangan antarmuka menu laporan menjelaskan tentang laporan yang bisa dipilih secara harian, bulanan maupun laporan pertahun. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.61.



Gambar 3.61 Perancangan antarmuka menu laporan

6. Perancangan antarmuka menu daftar member (A06)

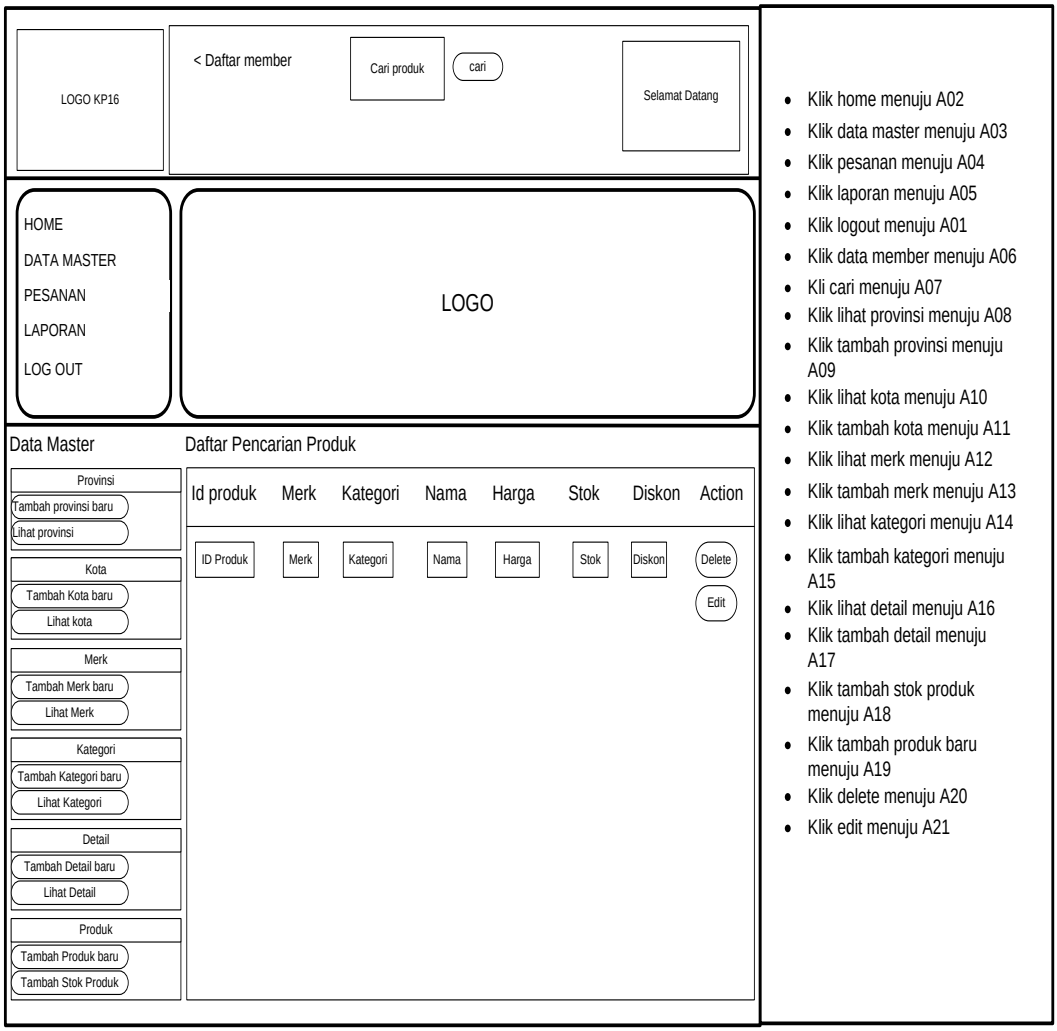
Perancangan antarmuka menu daftar member menjelaskan tentang daftar member. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.62.



Gambar 3.62 Perancangan antarmuka menu daftar member

7. Perancangan antarmuka menu cari produk (A07)

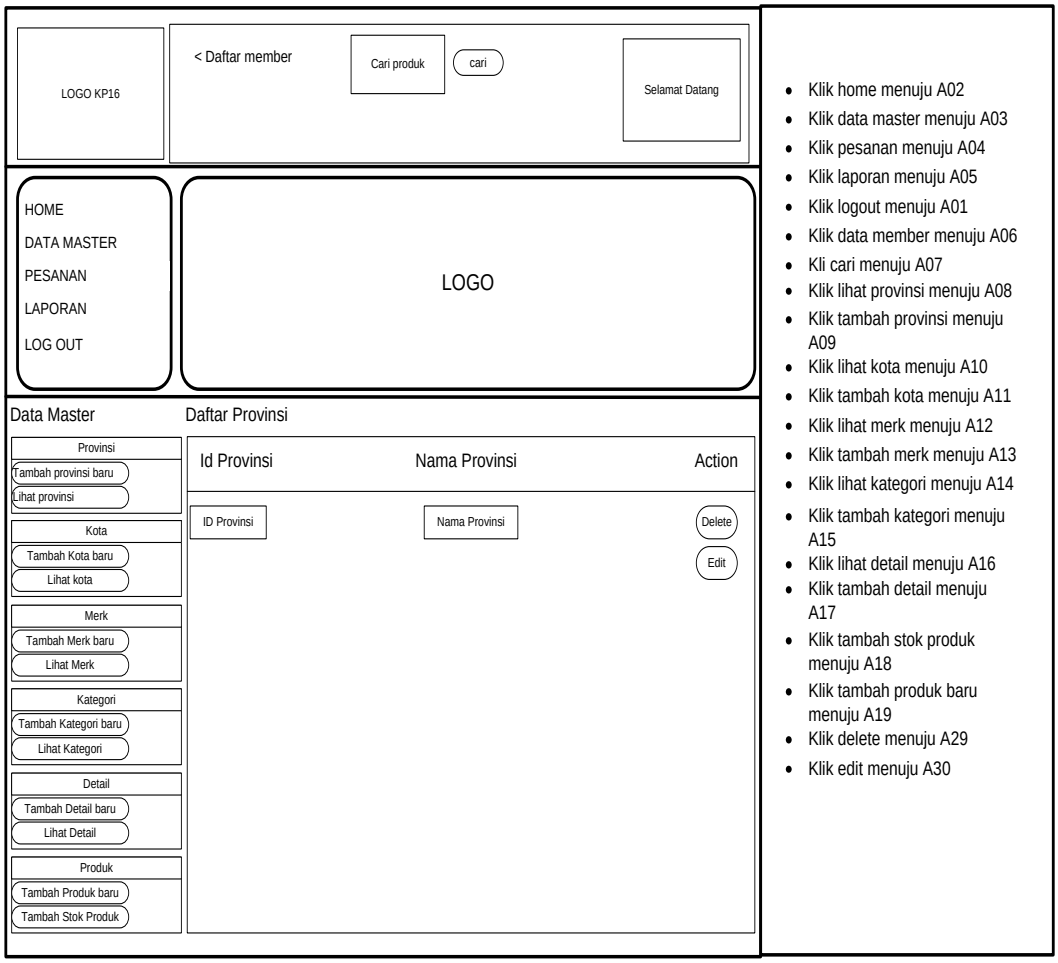
Perancangan antarmuka menu cari produk tentang cara mencari produk yang akan dicari. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.63.



Gambar 3.63 Perancangan antarmuka menu cari produk

8. Perancangan antarmuka menu lihat provinsi (A08)

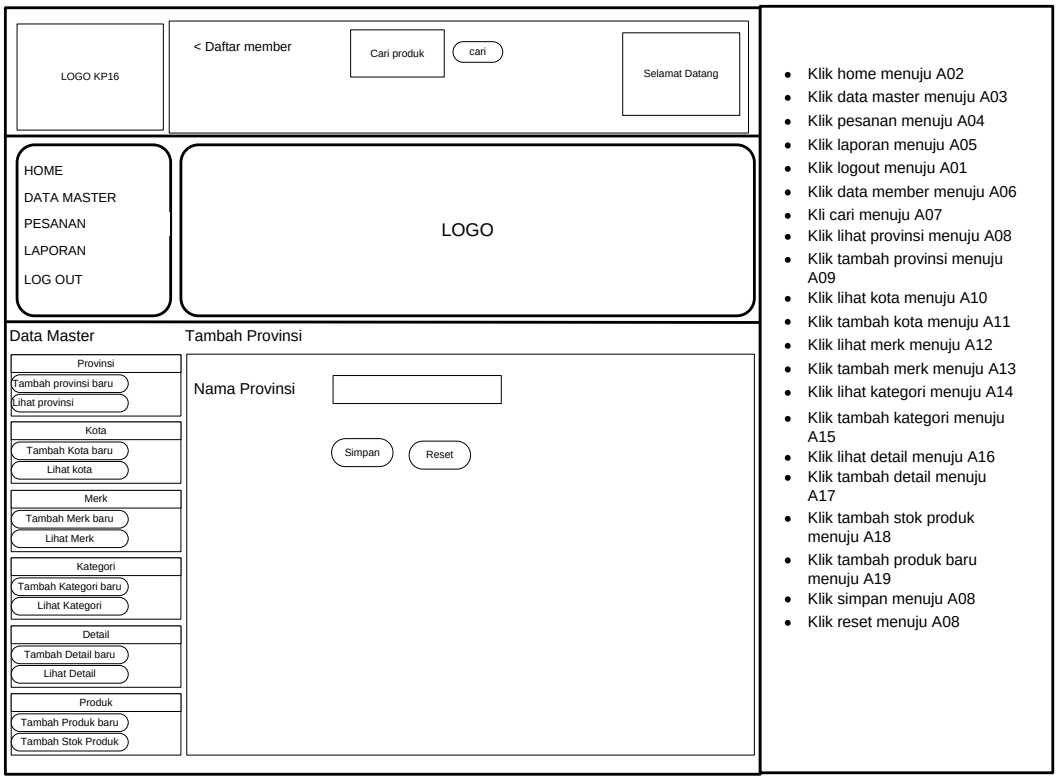
Perancangan antarmuka menu lihat provinsi menjelaskan tentang cara melihat daftar provinsi. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.64.



Gambar 3.64 Perancangan antarmuka menu lihat provinsi

9. Perancangan antarmuka menu tambah provinsi (A09)

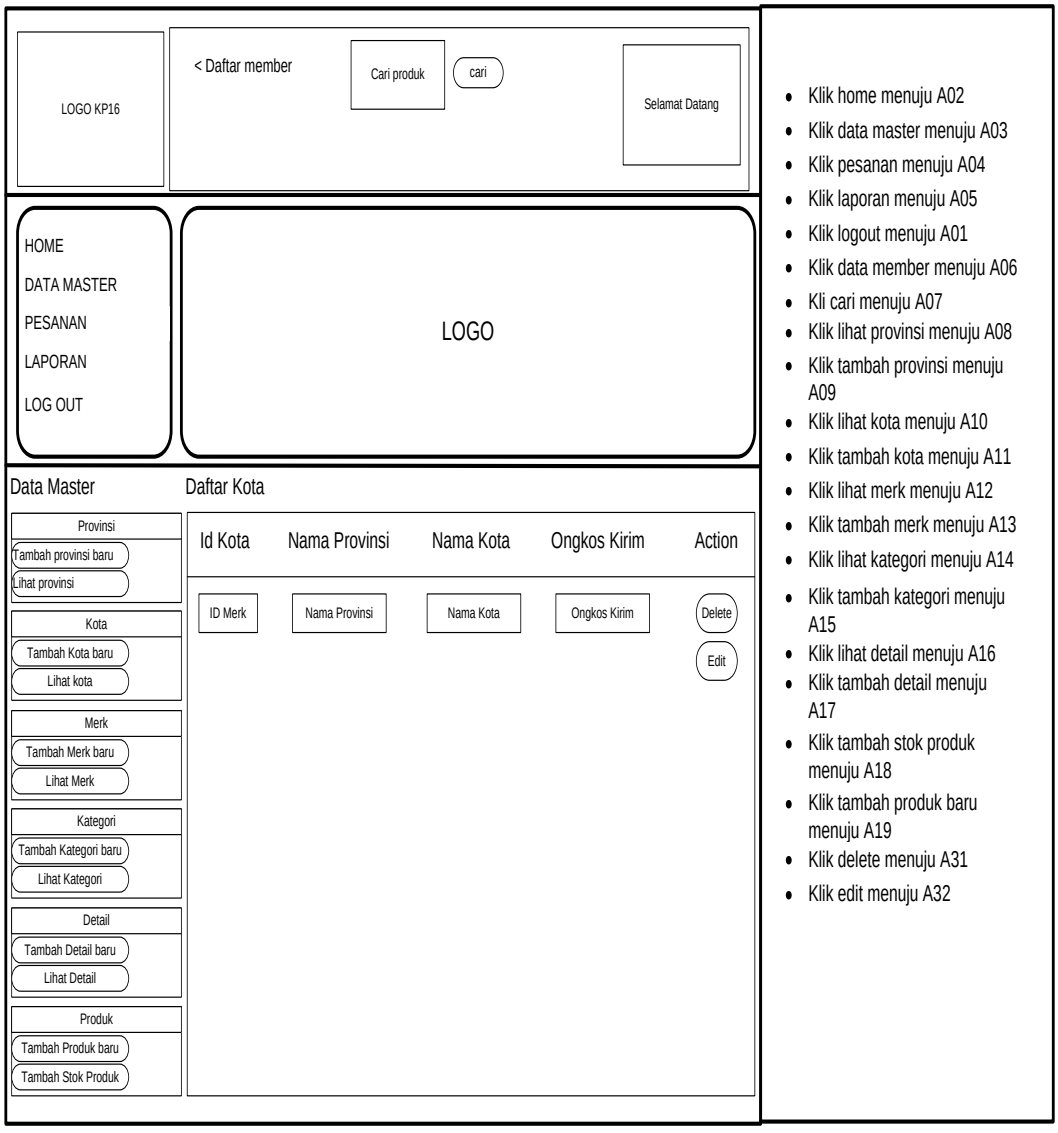
Perancangan antarmuka menu tambah proinsi menjelaskan tentang penambahan data provinsi jika suatu hari terdapat provinsi yang belum terdaftar. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.65.



Gambar 3.65 Perancangan antarmuka menu tambah provinsi

10. Perancangan antarmuka menu lihat kota (A10)

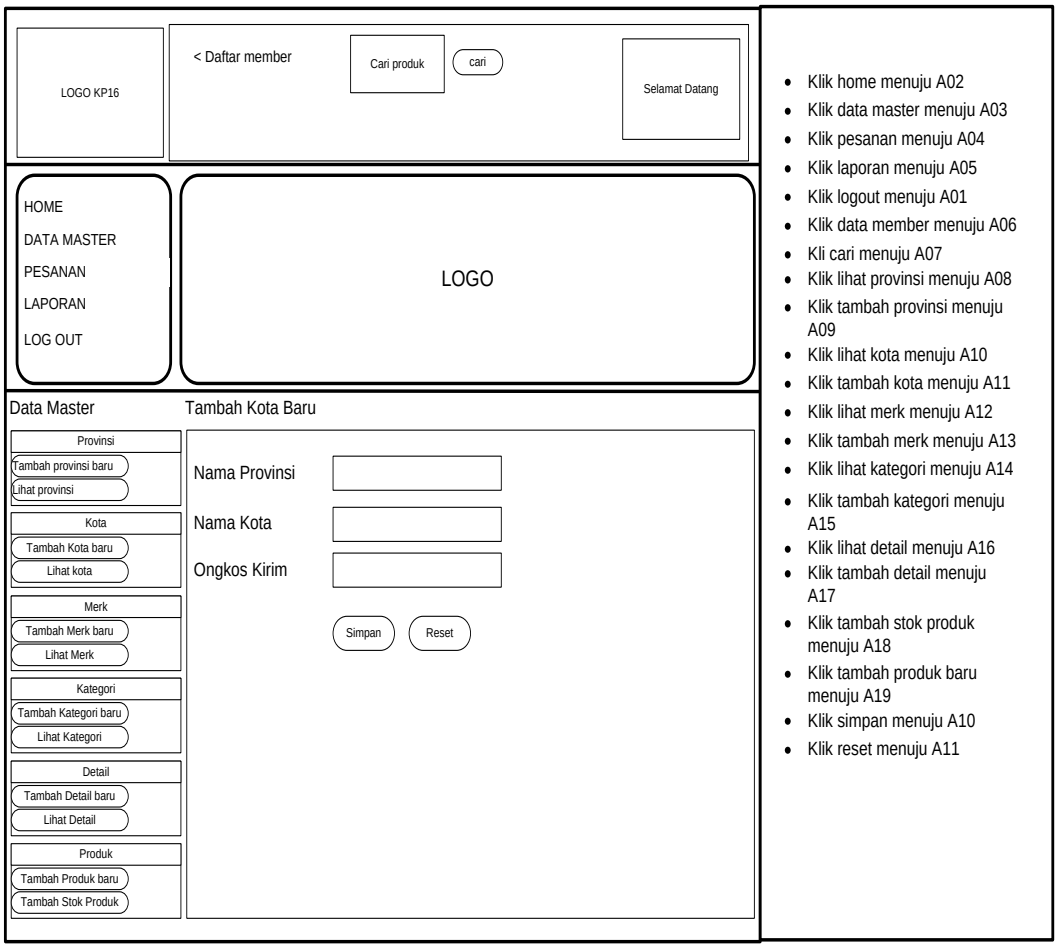
Perancangan antarmuka menu lihat kota menjelaskan tentang dafar kota yang telah ada dalam database. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.66.



Gambar 3.66 Perancangan antarmuka menu lihat kota

11. Perancangan antarmuka menu tambah kota (A11)

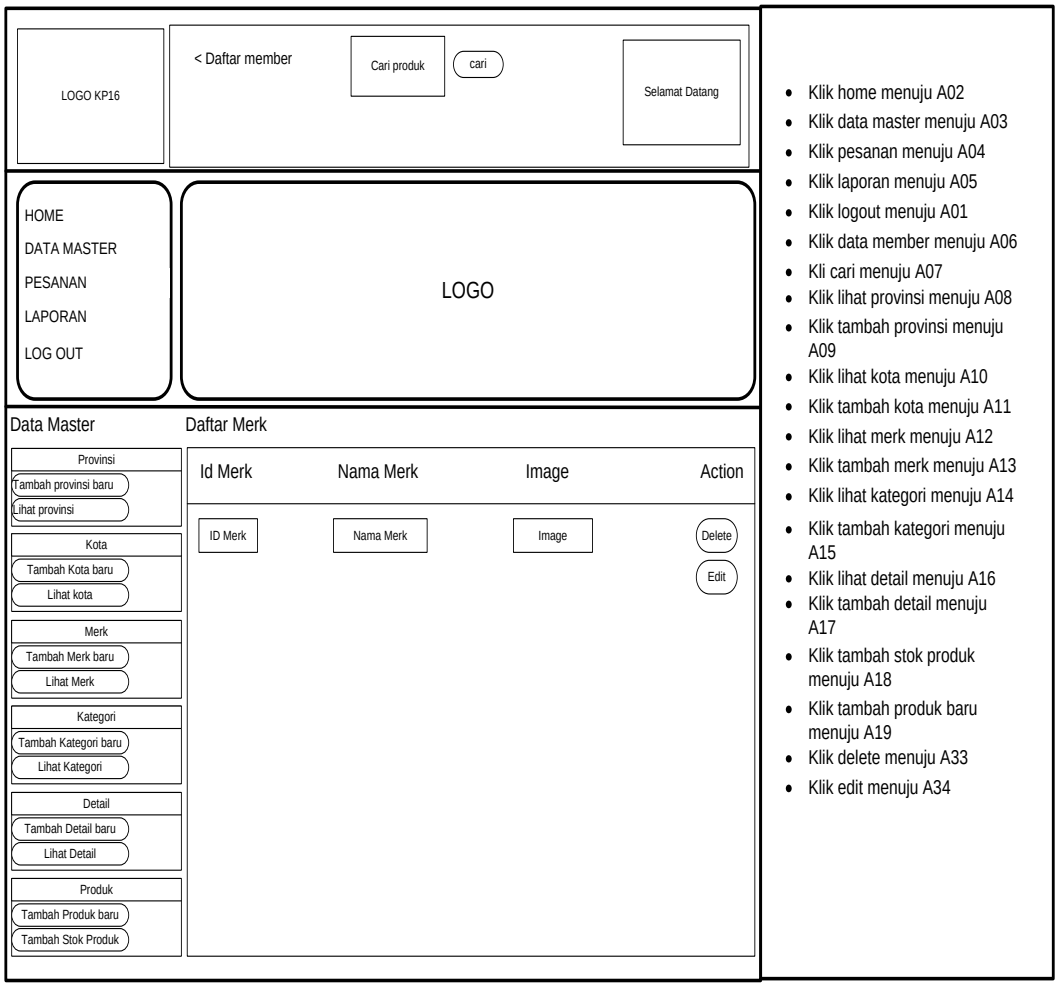
Perancangan antarmuka menu tambah kota menjelaskan tentang cara menambahkan data kota jika suatu hari nanti terdapat data kota baru yang belum terdaftar dalam database. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.67.



Gambar 3.67 Perancangan antarmuka menu tambah kota

12. Perancangan antarmuka menu lihat merk (A12)

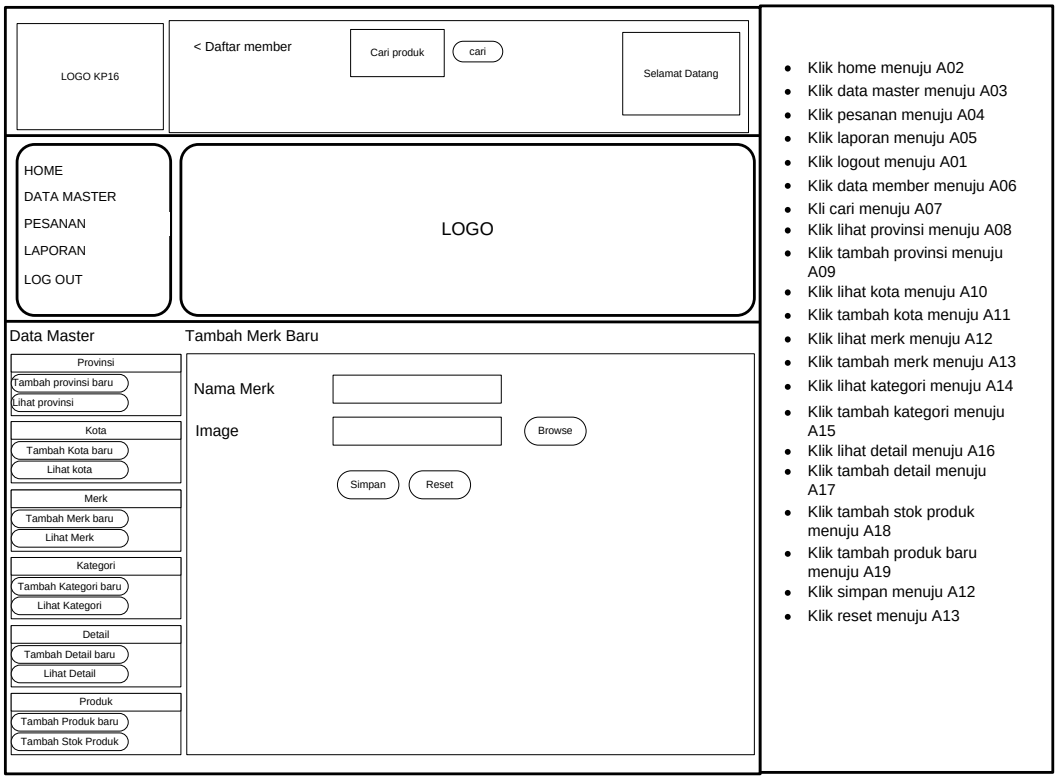
Perancangan antarmuka menu lihat merk menjelaskan tentang daftar merk produk yang sudah ada. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.68.



Gambar 3.68 Perancangan antarmuka menu lihat merk

13. Perancangan antarmuka menu tambah merk (A13)

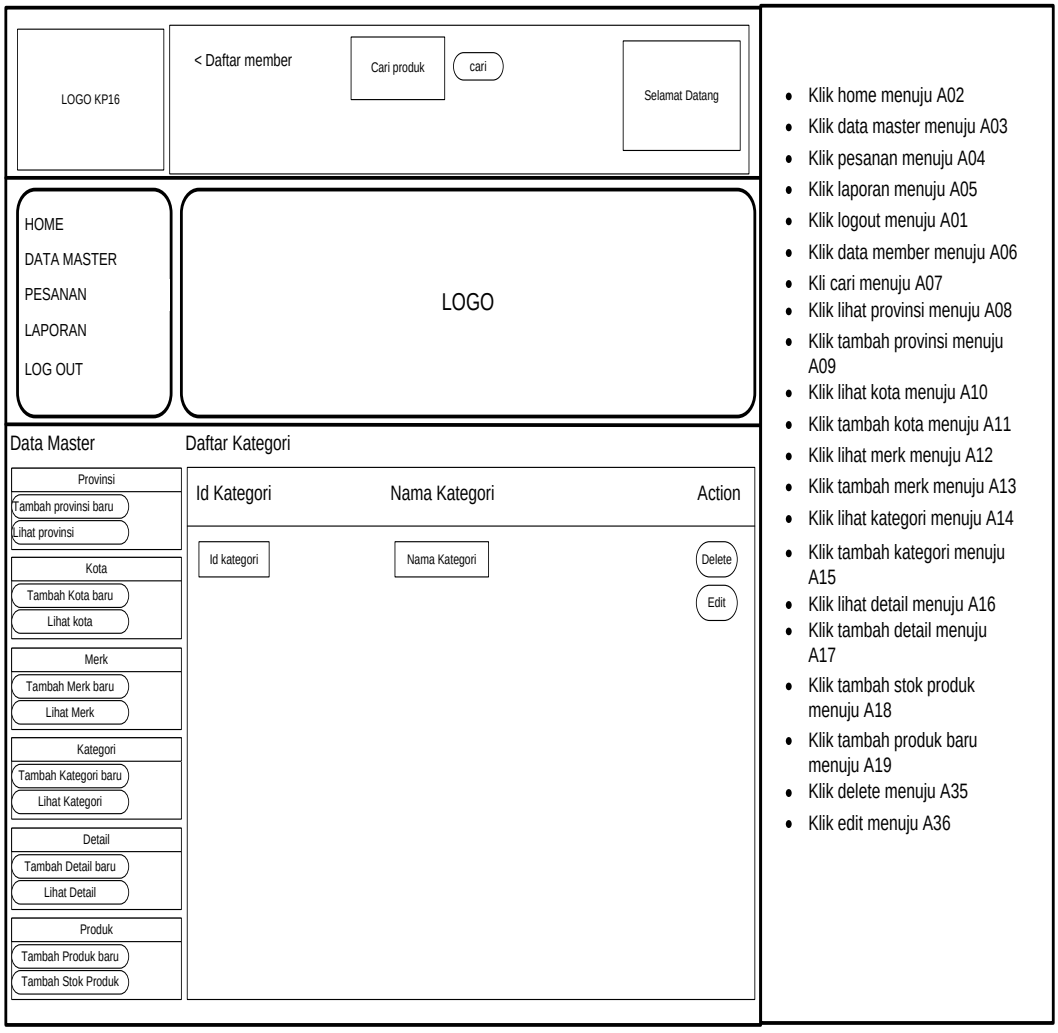
Perancangan antarmuka menu tambah merk menjelaskan tentang cara menambahkan data merk jika suatu hari nanti terdapat data merk baru yang belum terdaftar dalam database. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.69.



Gambar 3.69 Perancangan antarmuka menu tambah merk

14. Perancangan antarmuka menu lihat kategori (A14)

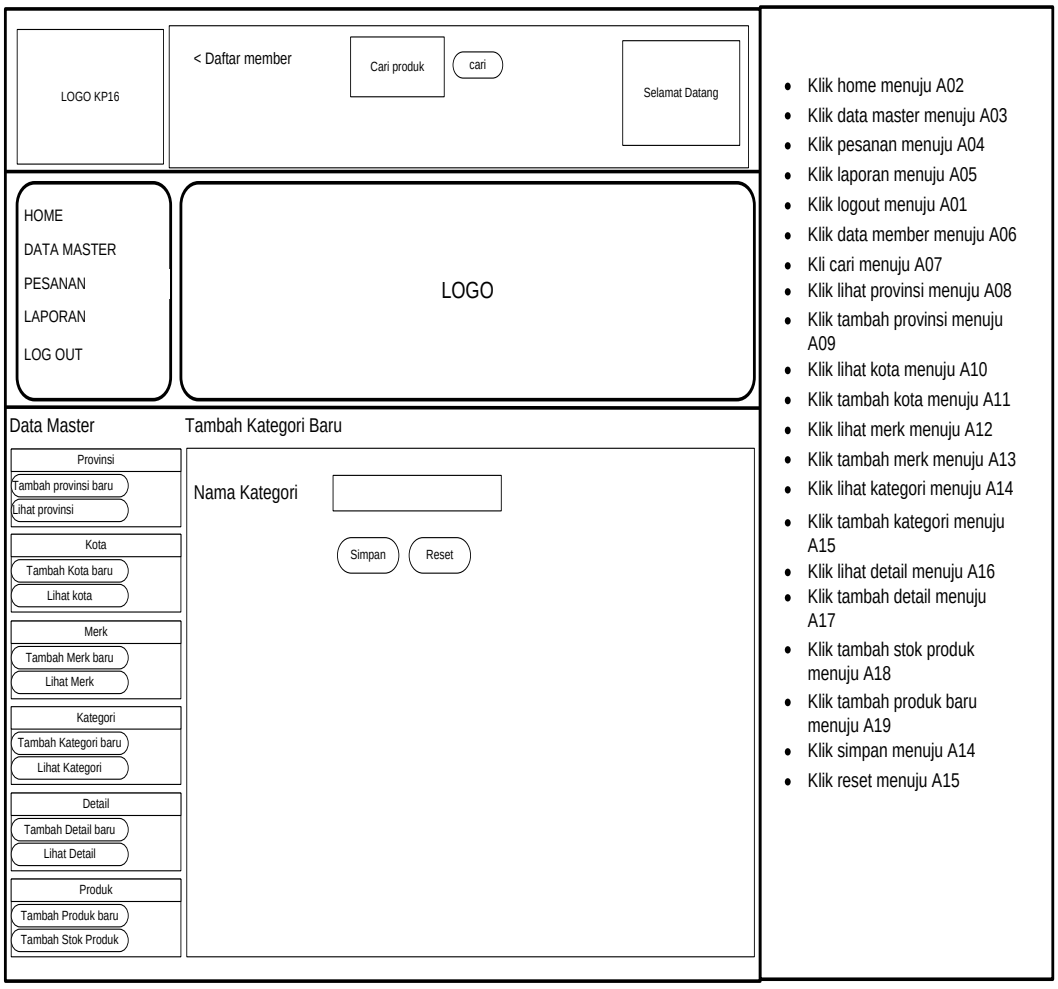
Perancangan antarmuka menu kategori menjelaskan tentang daftar produk berdasarkan kategori produk sesuai dengan karakter dan jenis produk yang tersedia. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.70.



Gambar 3.70 Perancangan antarmuka menu lihat kategori

15. Perancangan antarmuka menu tambah kategori (A15)

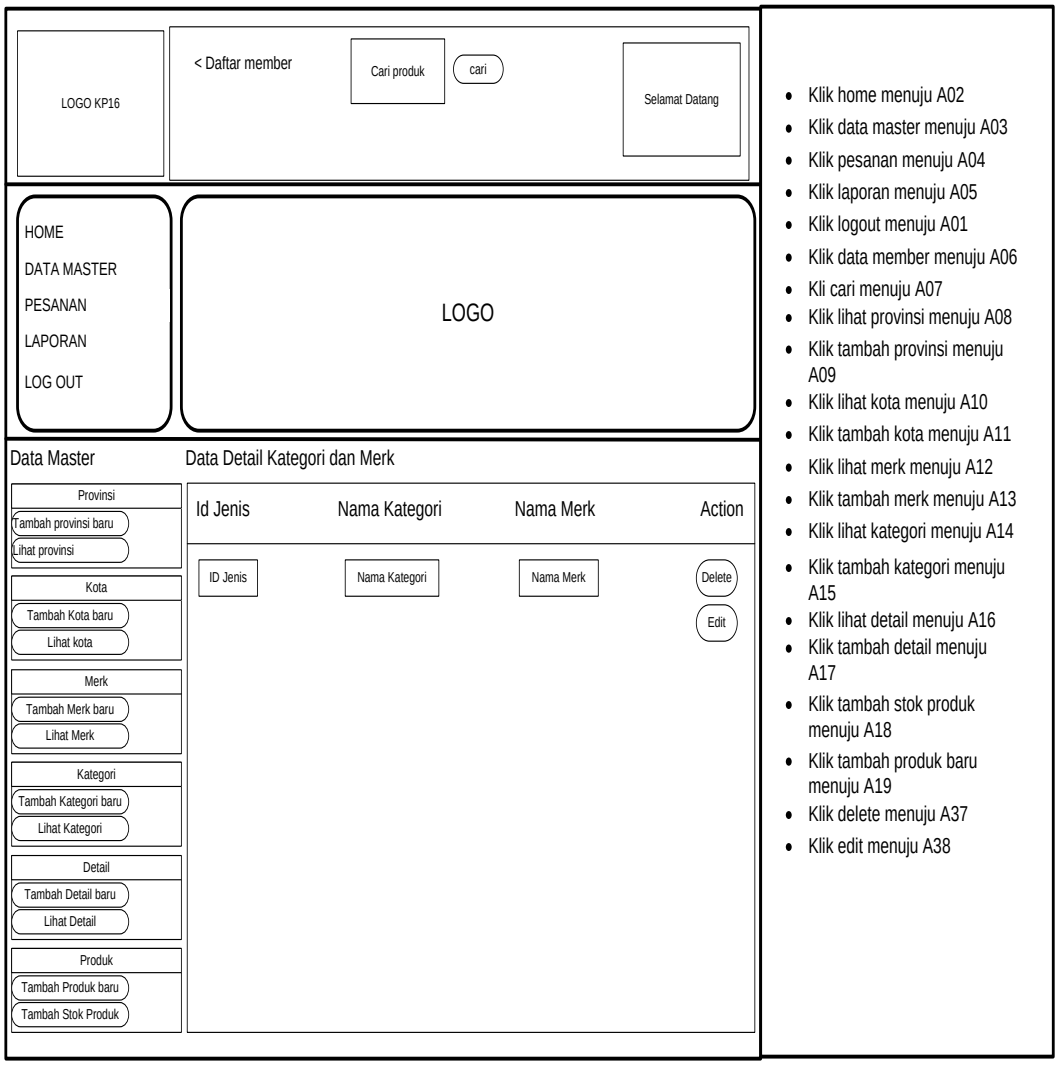
Perancangan antarmuka menu tambah kategori menjelaskan tentang cara menambahkan data kategori jika suatu hari nanti terdapat data kategori baru yang belum terdaftar dalam database. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.71.



Gambar 3.71 Perancangan antarmuka menu tambah kategori

16. Perancangan antarmuka menu lihat detail (A16)

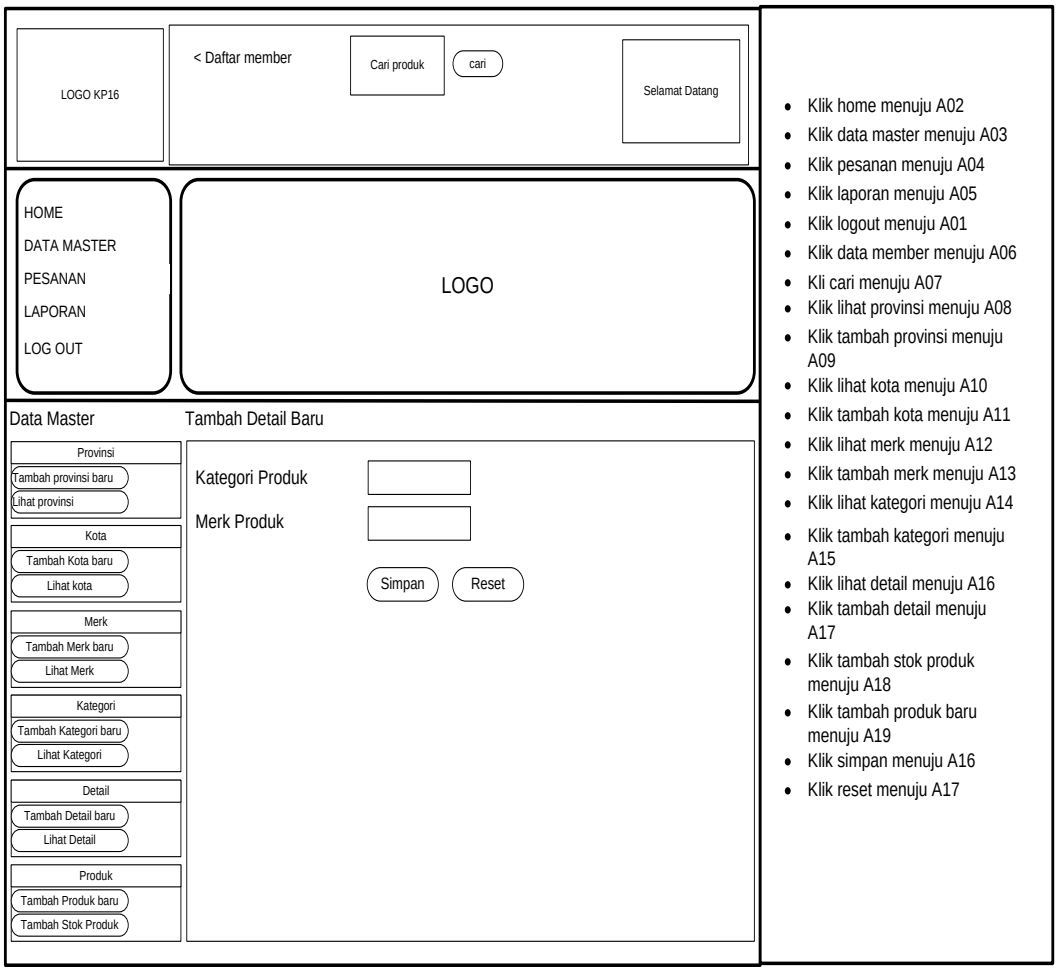
Perancangan antarmuka menu lihat detail menjelaskan tentang menampilkan detail produk yang ada. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.72.



Gambar 3.72 Perancangan antarmuka menu lihat detail

17. Perancangan antarmuka menu tambah detail (A17)

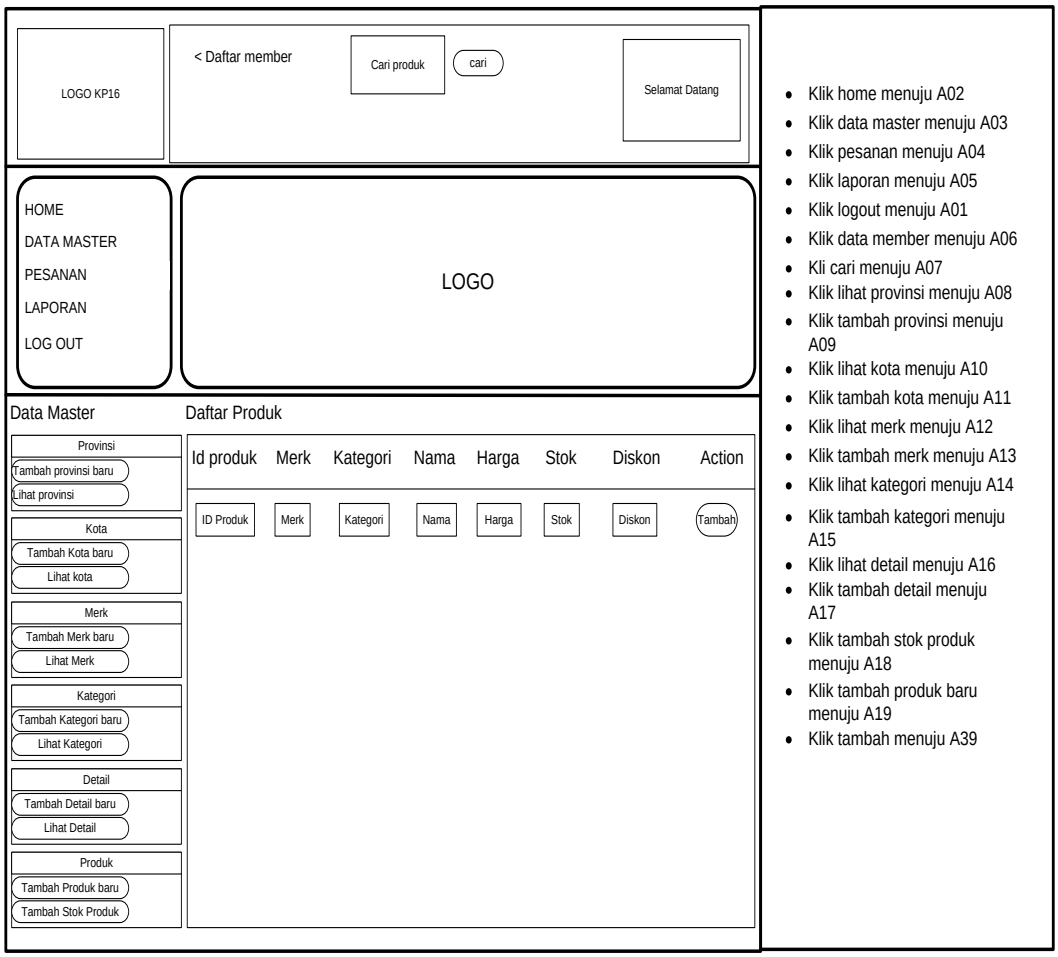
Perancangan antarmuka menu tambah detail menjelaskan tentang cara menambahkan data detail jika suatu hari nanti terdapat data detail produk baru yang belum terdaftar dalam database. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.73.



Gambar 3.73 Perancangan antarmuka menu tambah detail

18. Perancangan antarmuka menu tambah stok produk (A18)

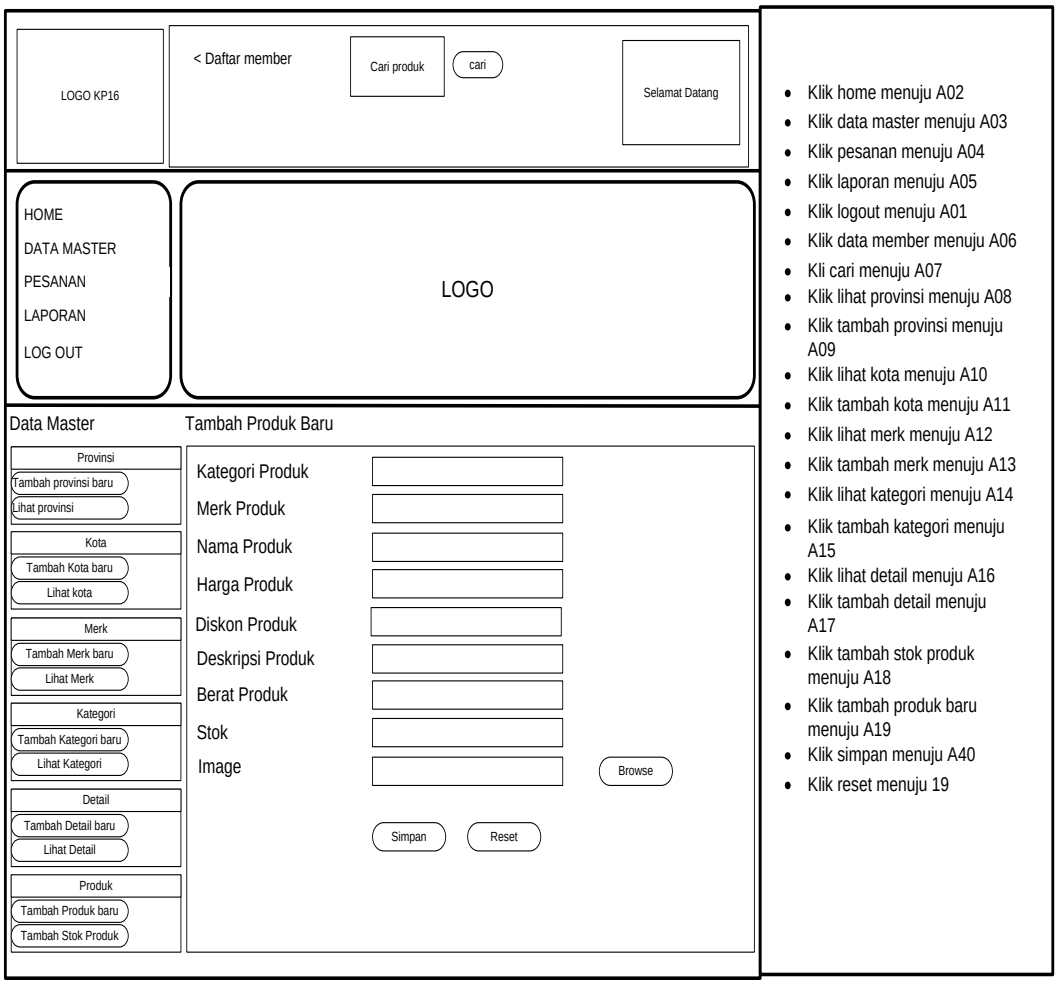
Perancangan antarmuka menu tambah stok produk menjelaskan tentang cara menambahkan stok produk jika suatu hari nanti stok produk yang tersedia sudah habis terjual. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.74.



Gambar 3.74 Perancangan antarmuka menu tambah stok produk

19. Perancangan antarmuka menu tambah produk (A19)

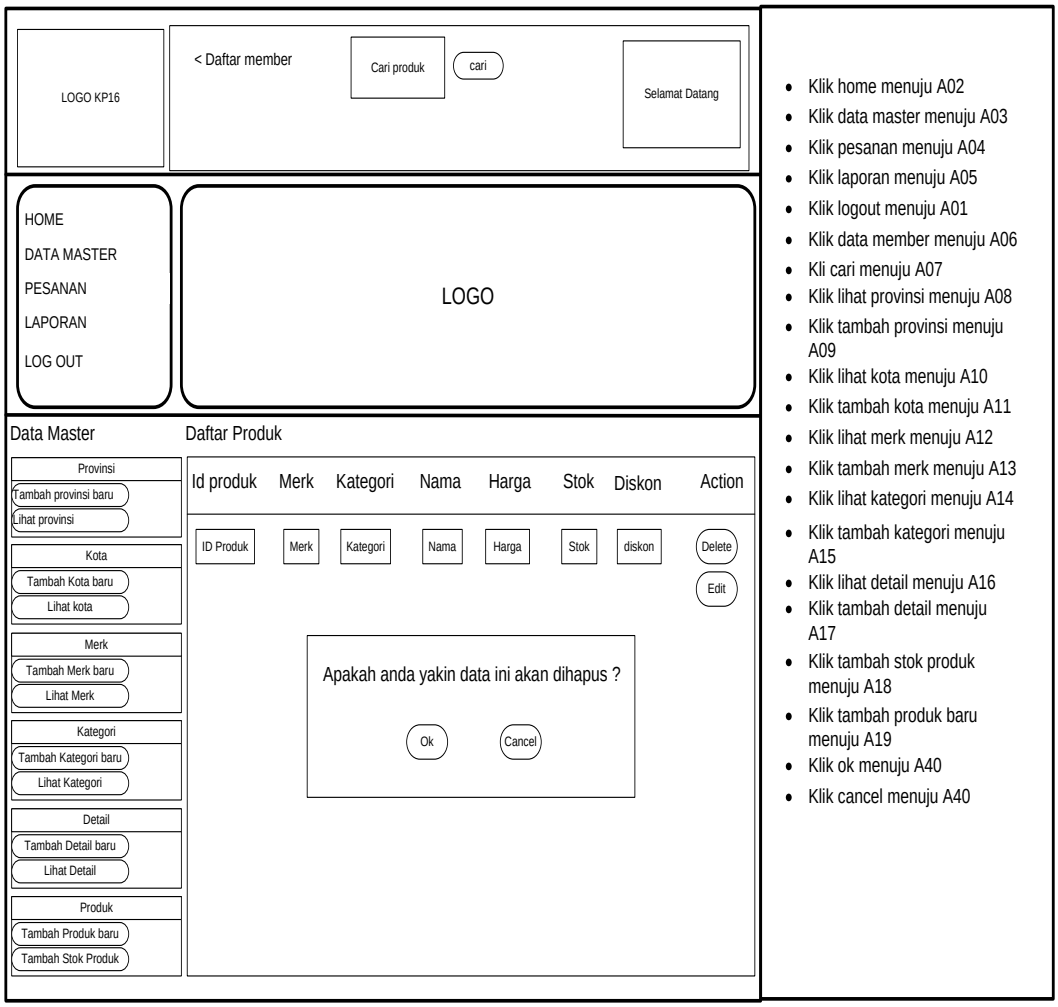
Perancangan antarmuka menu tambah produk menjelaskan tentang cara menambahkan data produk jika suatu hari nanti terdapat data produk baru yang belum terdaftar dalam database. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.75.



Gambar 3.75 Perancangan antarmuka menu tambah produk

20. Perancangan antarmuka menu *delete* produk (A20)

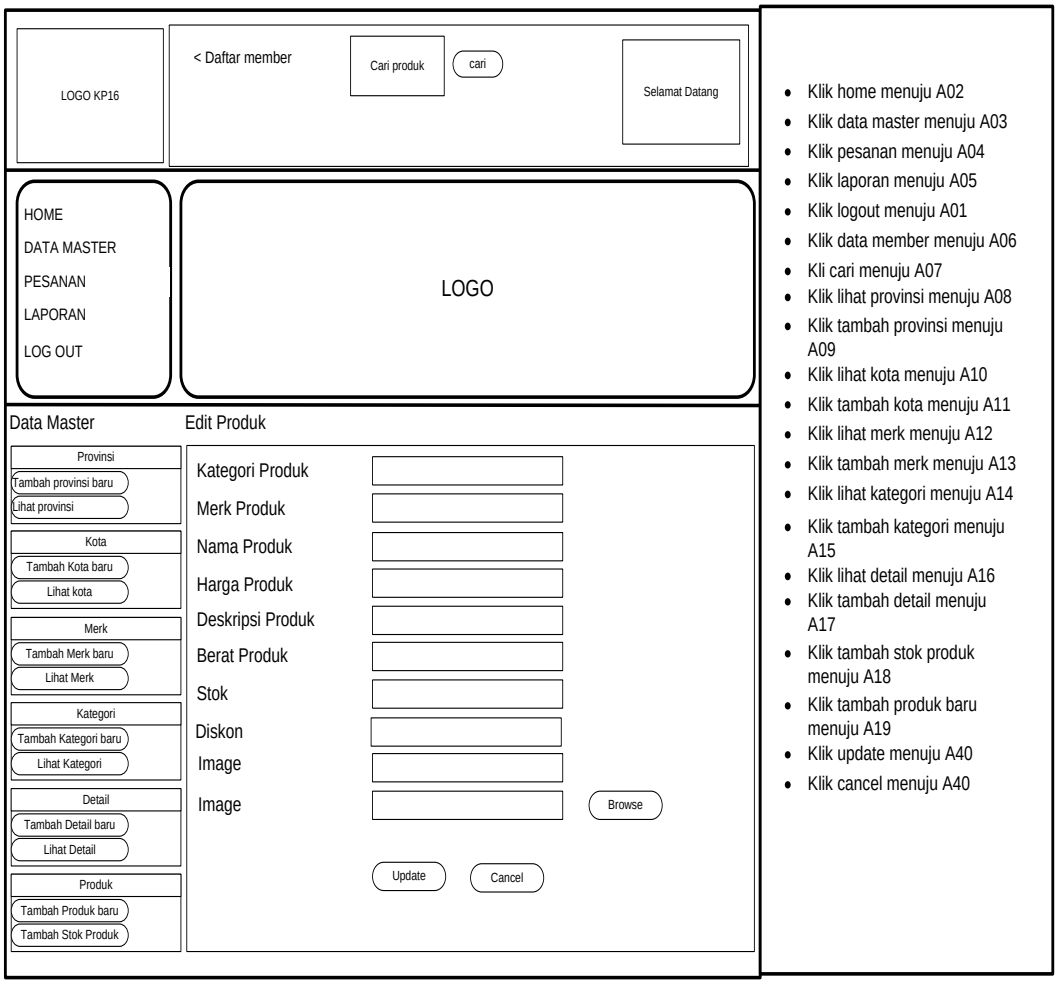
Perancangan antarmuka menu tambah kota menjelaskan tentang cara menghapus data produk jika suatu hari nanti produk yang sudah ada tidak diproduksi lagi. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.76.



Gambar 3.76 Perancangan antarmuka menu *delete* produk

21. Perancangan antarmuka menu *edit* produk (A21)

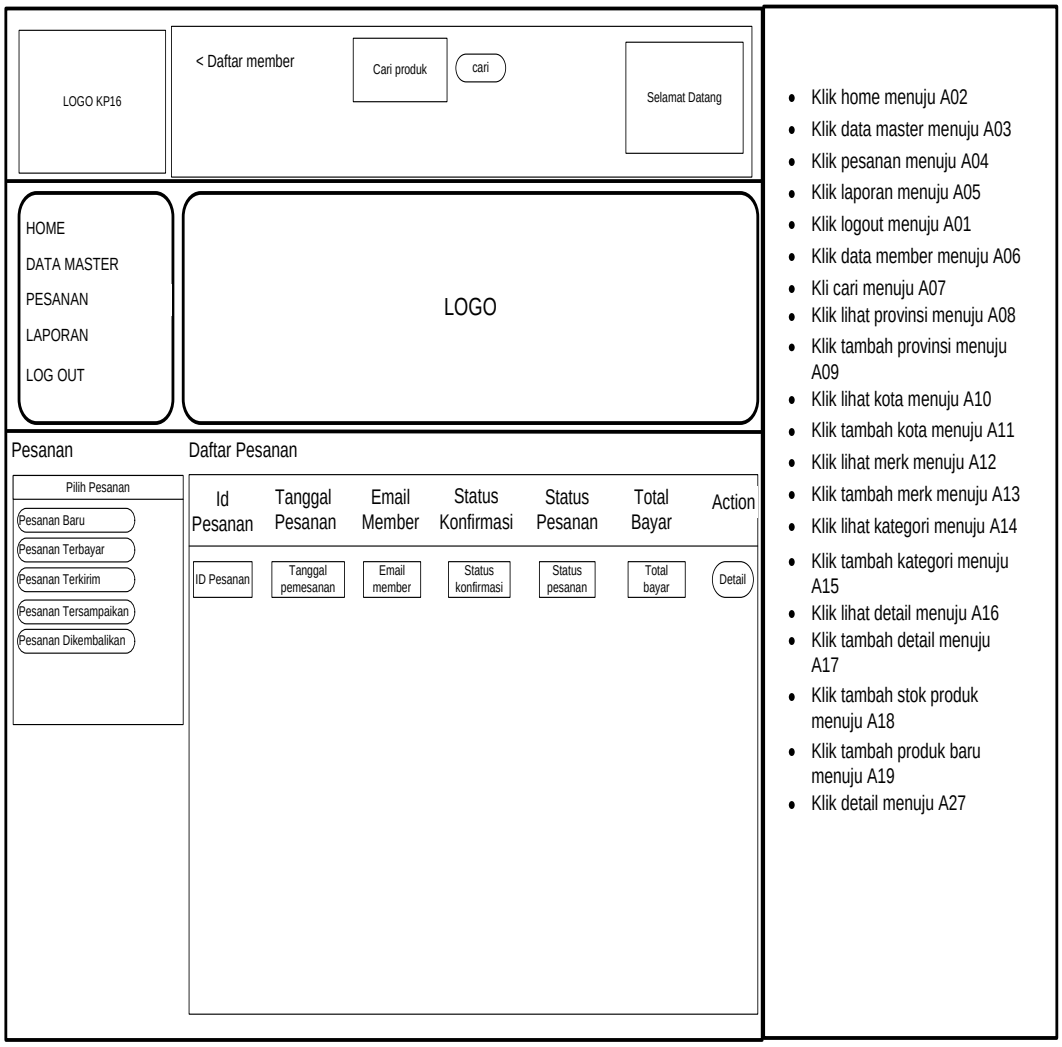
Perancangan antarmuka menu tambah kota menjelaskan tentang cara menrubah data produk jika suatu hari nanti terdapat data produk yang akan dirubah. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.77.



Gambar 3.77 Perancangan antarmuka menu *edit* produk

22. Perancangan antarmuka menu pesanan baru (A22)

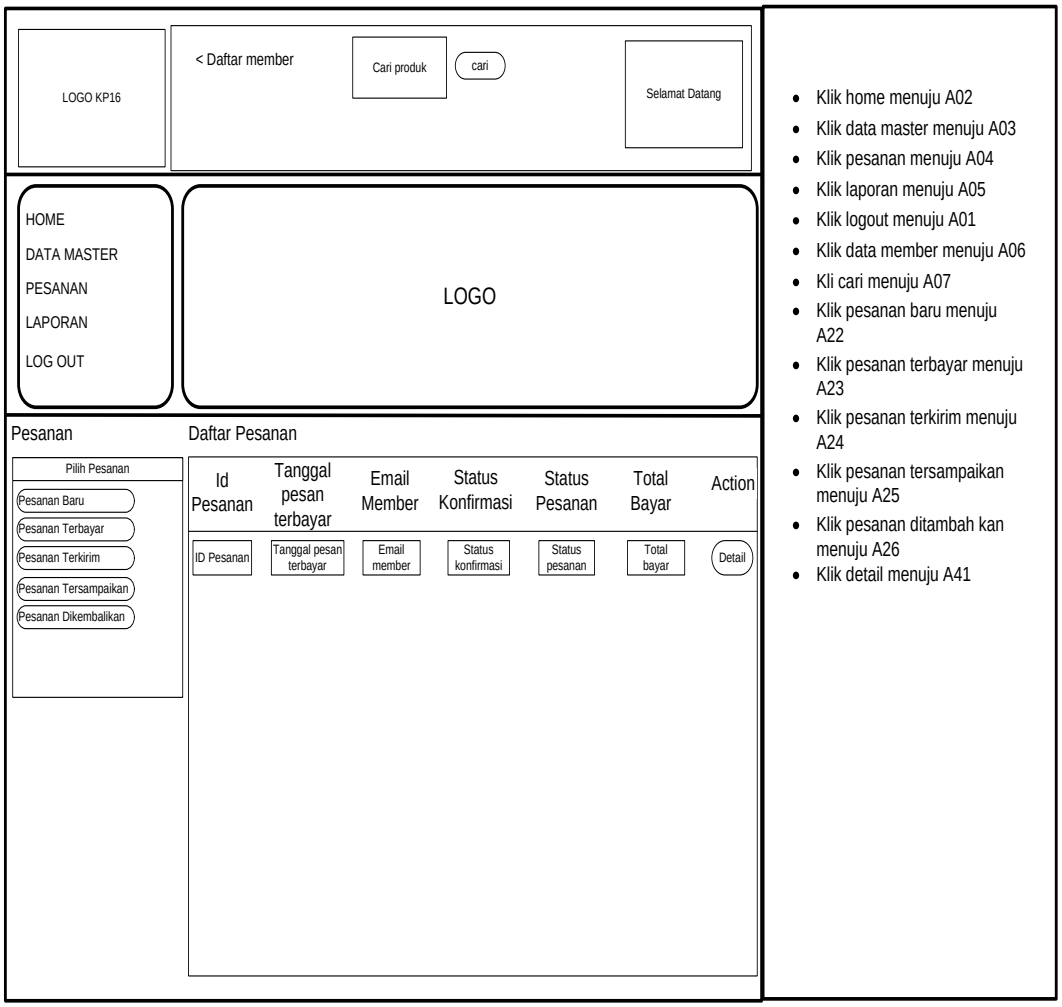
Perancangan antarmuka menu pesanan baru menjelaskan tentang daftar pesanan yang terbaru. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.78.



Gambar 3.78 Perancangan antarmuka menu pesanan baru

23. Perancangan antarmuka menu pesanan terbayar (A23)

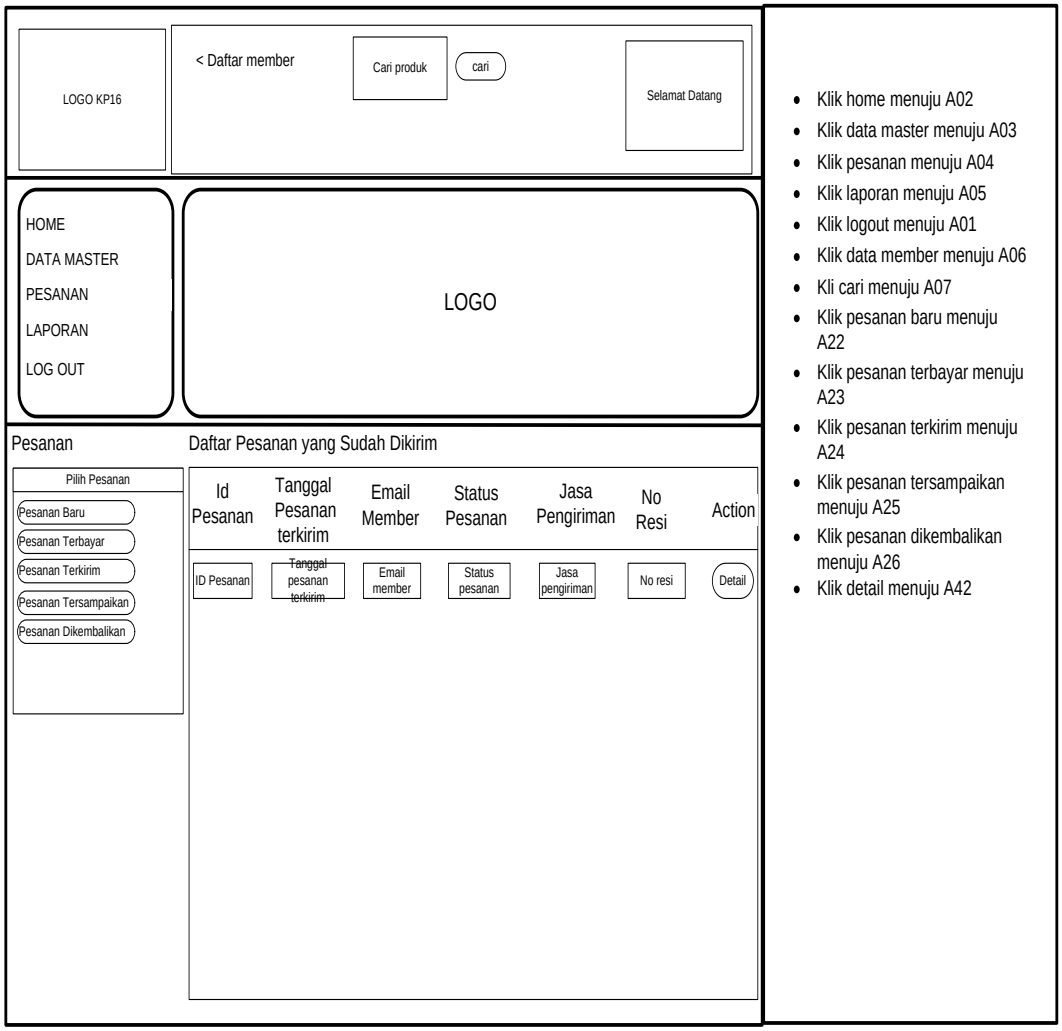
Perancangan antarmuka menu pesanan terbayar menjelaskan tentang daftar pesanan yang sudah dibayar oleh member yang telah memesan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.79.



Gambar 3.79 Perancangan antarmuka menu pesanan terbayar

24. Perancangan antarmuka menu pesanan terkirim (A24)

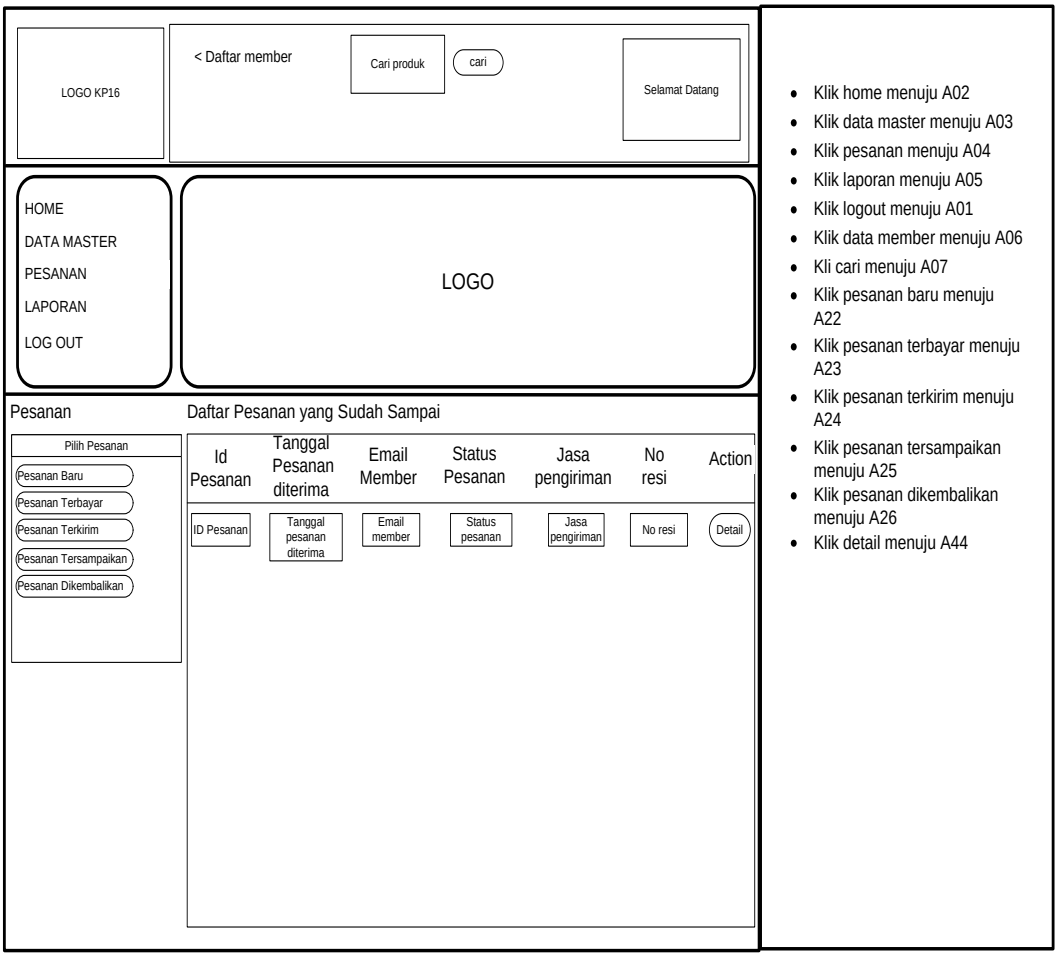
Perancangan antarmuka menu pesanan terkirim menjelaskan tentang daftar pesanan yang statusnya sudah terkirim atau belum. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.80.



Gambar 3.80 Perancangan antarmuka menu pesanan terkirim

25. Perancangan antarmuka menu pesanan tersampaikan (A25)

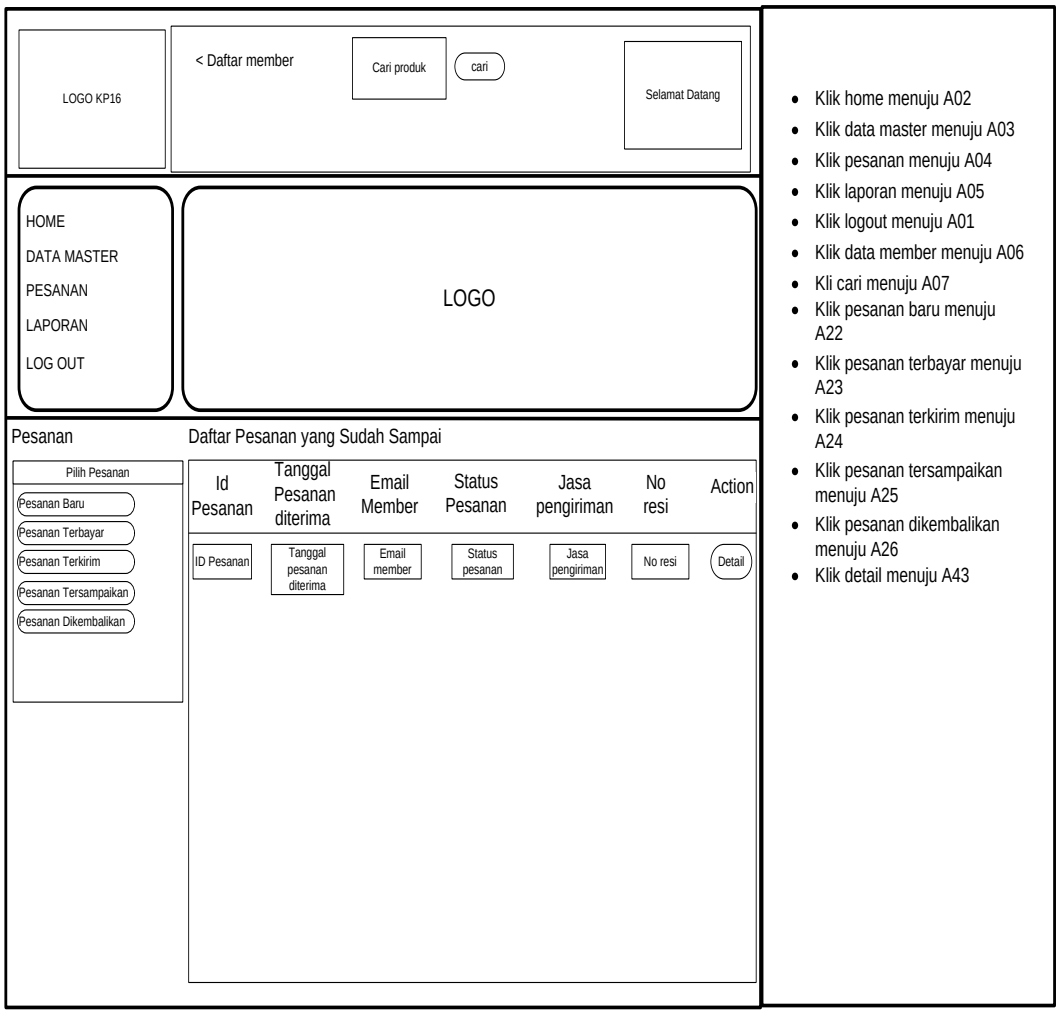
Perancangan antarmuka menu pesanan tersampaikan menjelaskan tentang daftar pesanan yang sudah dikirimkan dan sampai pada pemesan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.81.



Gambar 3.81 Perancangan antarmuka menu pesanan tersampaikan

26. Perancangan antarmuka menu pesanan dikembalikan (A26)

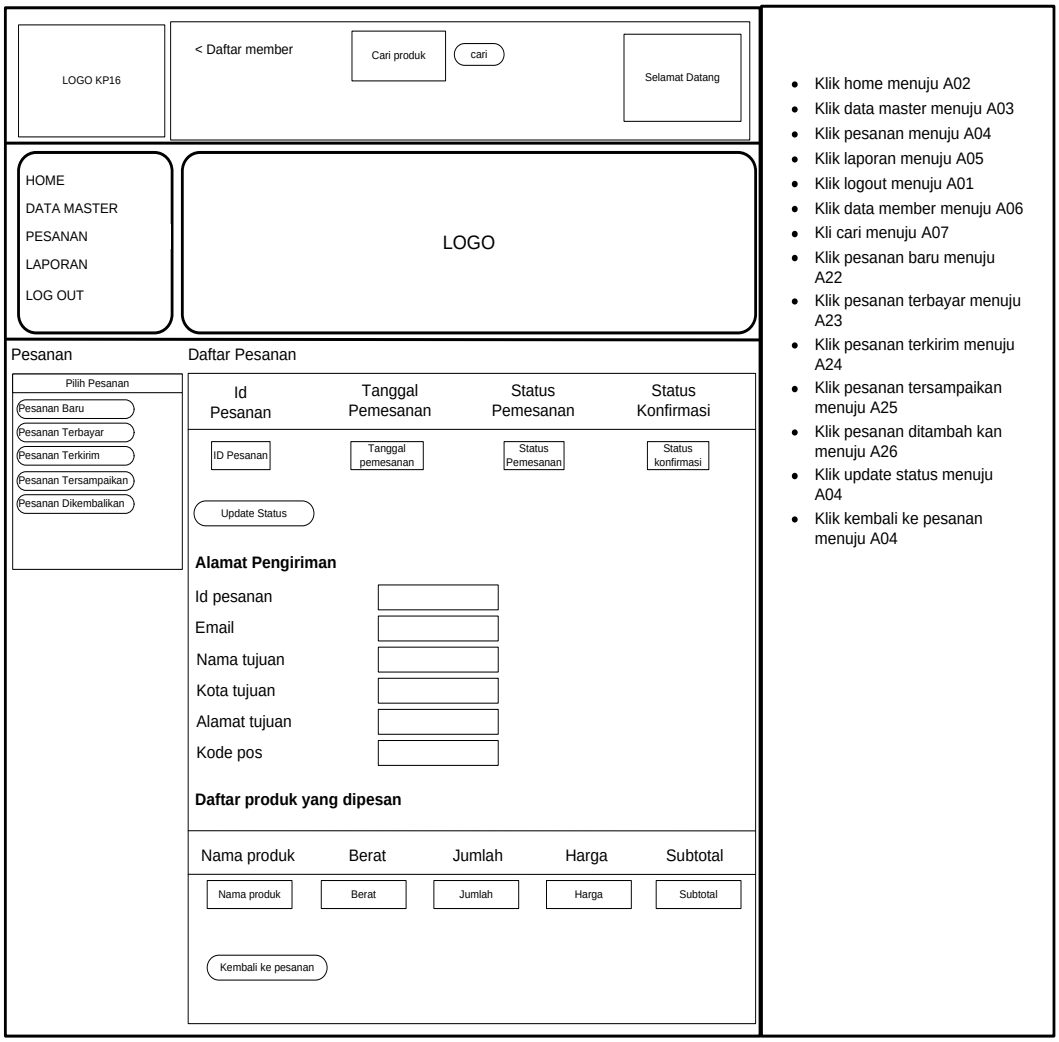
Perancangan antarmuka menu pesanan dikembailkan menjelaskan tentang daftar pesanan yang dikembalikan jika produk yang dikirimkan tidak sesuai dengan pesanan atau produk tersebut rusak atau cacat. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.82.



Gambar 3.82 Perancangan antarmuka menu pesanan dikembalikan

27. Perancangan antarmuka menu pesanan baru detail (A27)

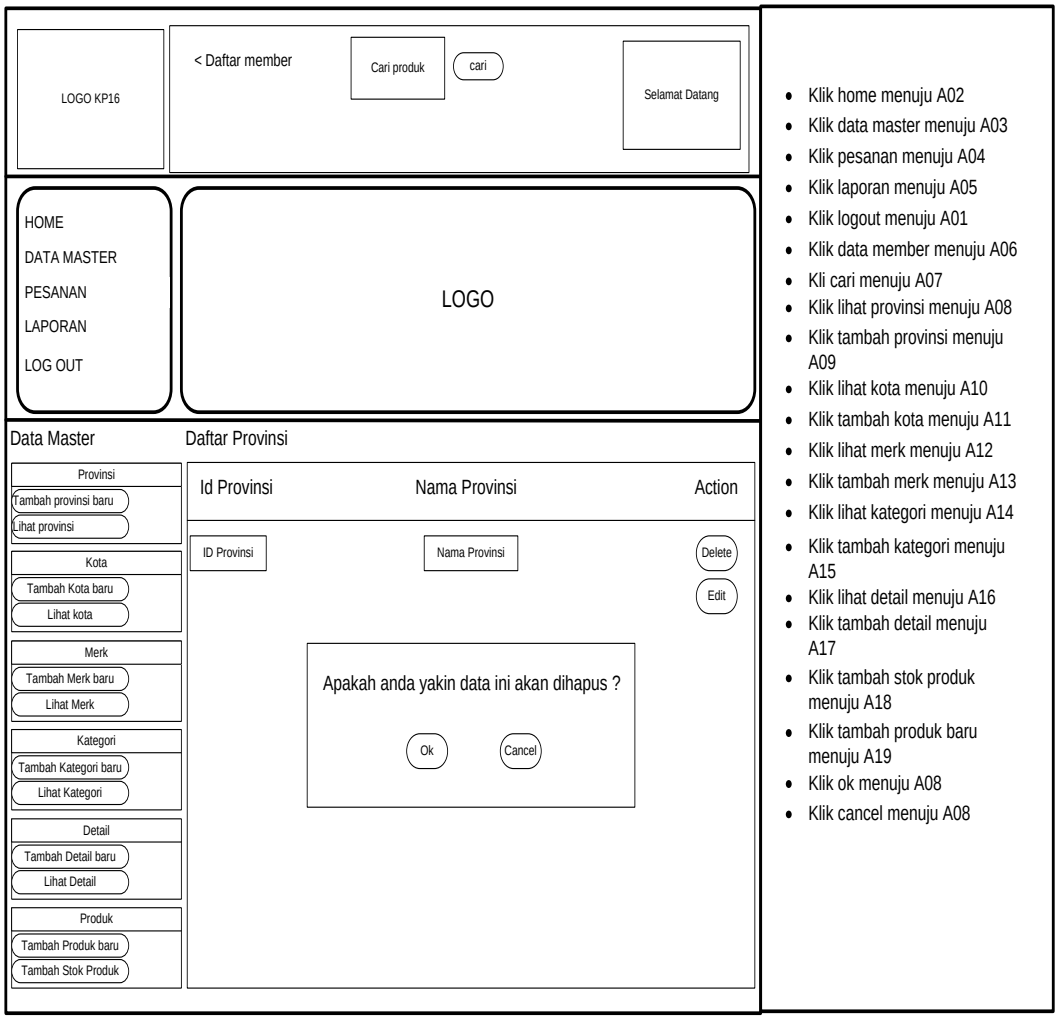
Perancangan antarmuka menu pesanan baru detail menjelaskan tentang daftar pesanan detail yang terbaru. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.83.



Gambar 3.83 Perancangan antarmuka menu pesanan baru detail

29. Perancangan antarmuka menu *delete* provinsi (A29)

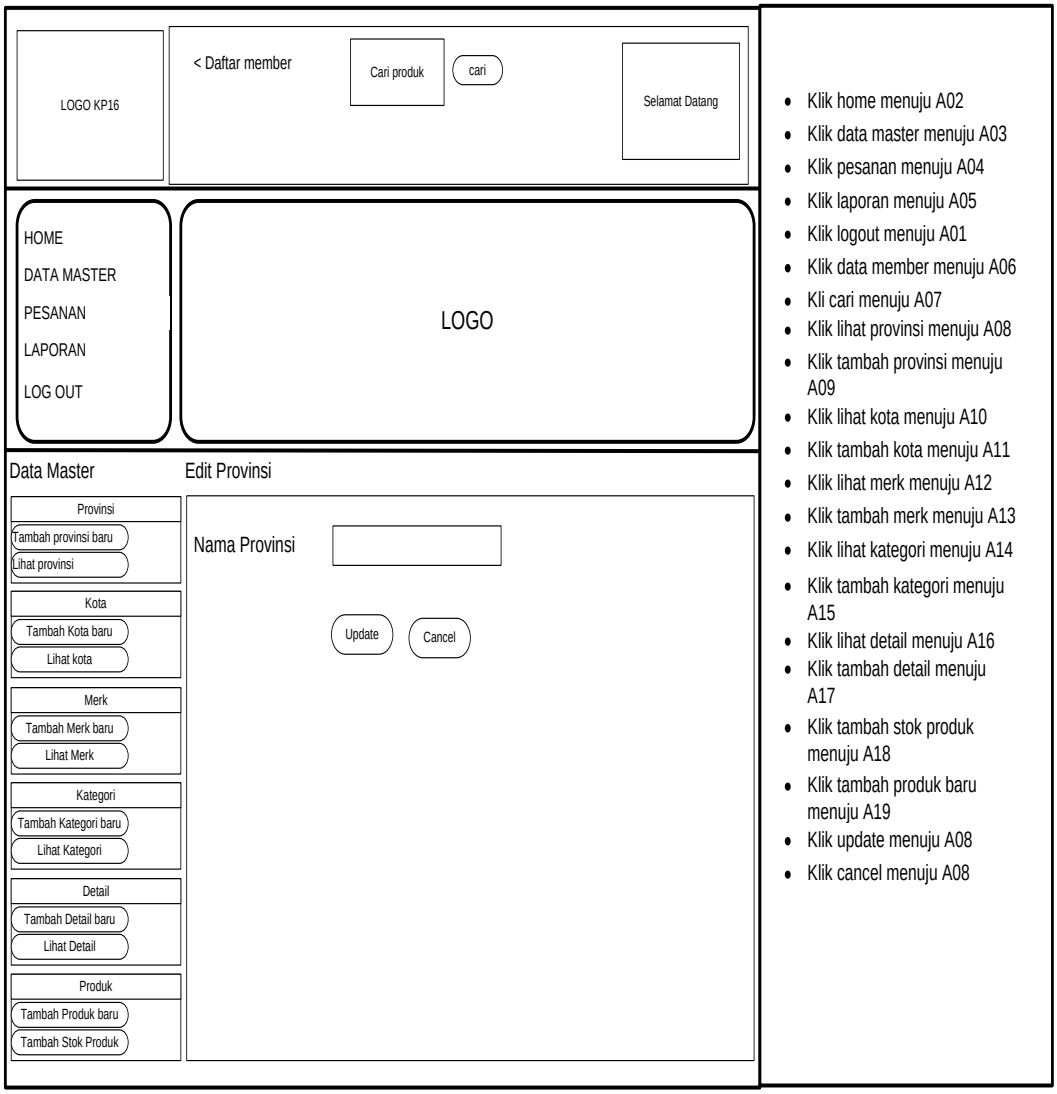
Perancangan antarmuka menu *delete* provinsi menjelaskan tentang cara menghapus data provinsi jika terjadi perubahan data provinsi. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.84.



Gambar 3.84 Perancangan antarmuka menu *delete* provinsi

30. Perancangan antarmuka menu *edit* provinsi (A30)

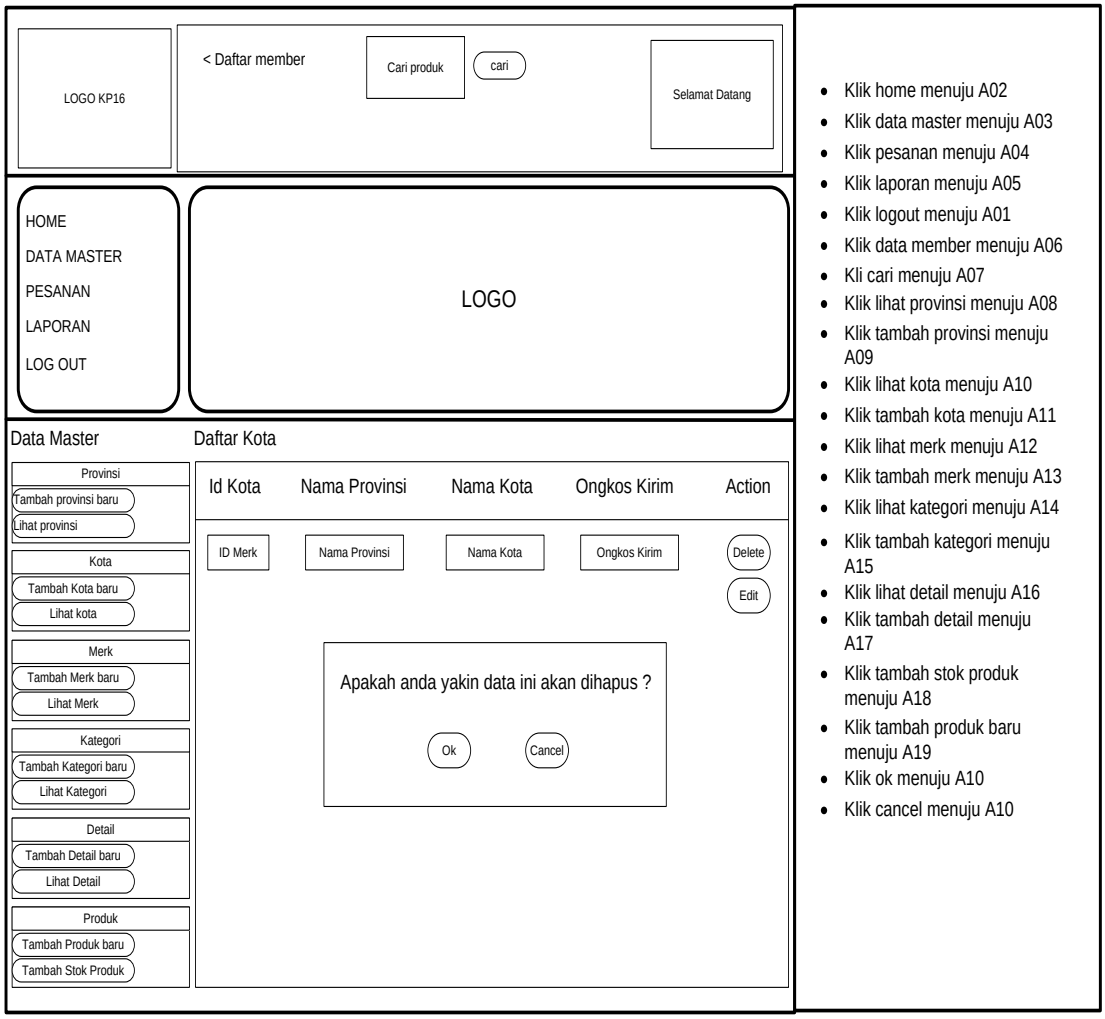
Perancangan antarmuka menu *edit* provinsi menjelaskan tentang cara menrubah data provinsi jika suatu hari nanti terdapat data provinsi yang mengalami perubahan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.85.



Gambar 3.85 Perancangan antarmuka menu *edit* provinsi

31. Perancangan antarmuka menu *delete* kota (A31)

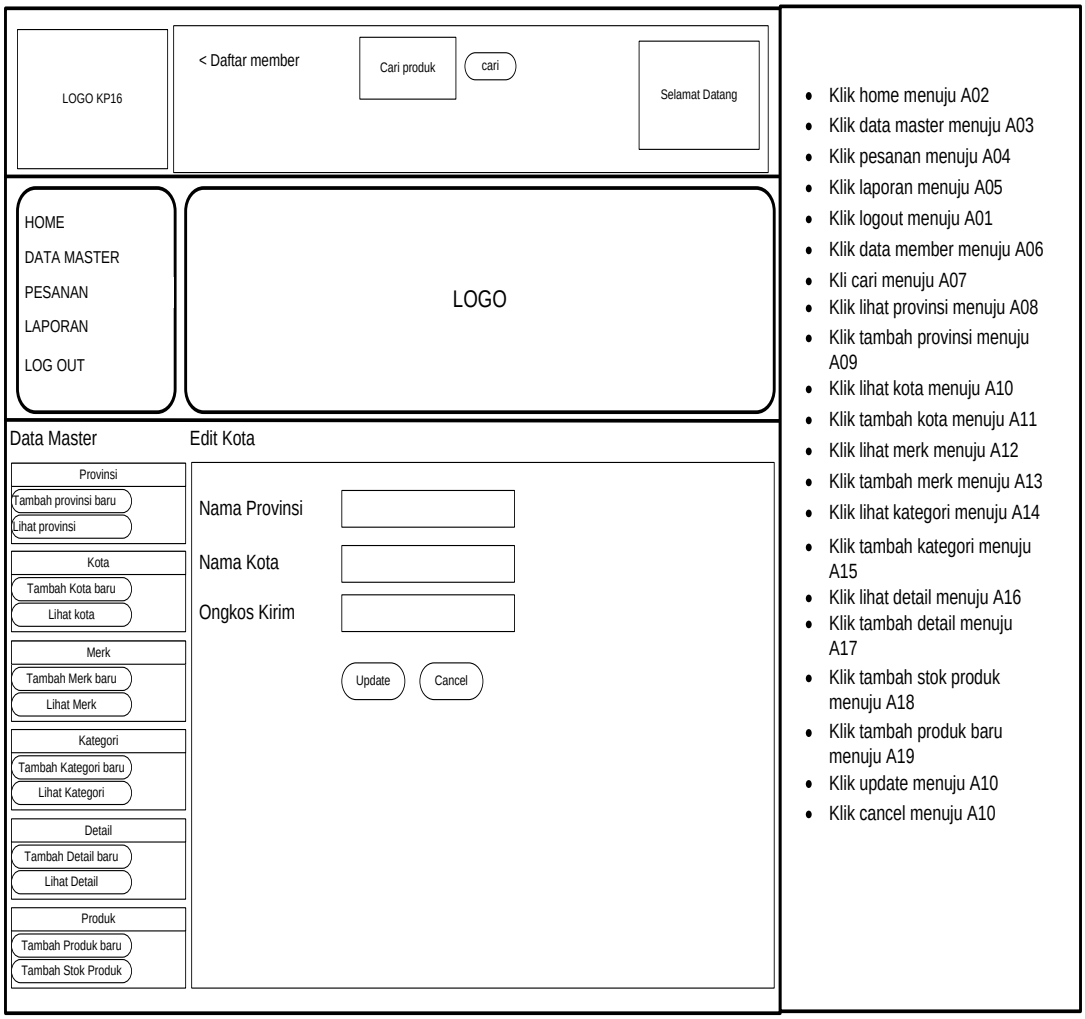
Perancangan antarmuka menu *delete* kota menjelaskan tentang cara menghapus data kota jika suatu hari nanti terdapat data kota yang mengalami perubahan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.86.



Gambar 3.86 Perancangan antarmuka menu *delete* kota

32. Perancangan antarmuka menu *edit* kota (A32)

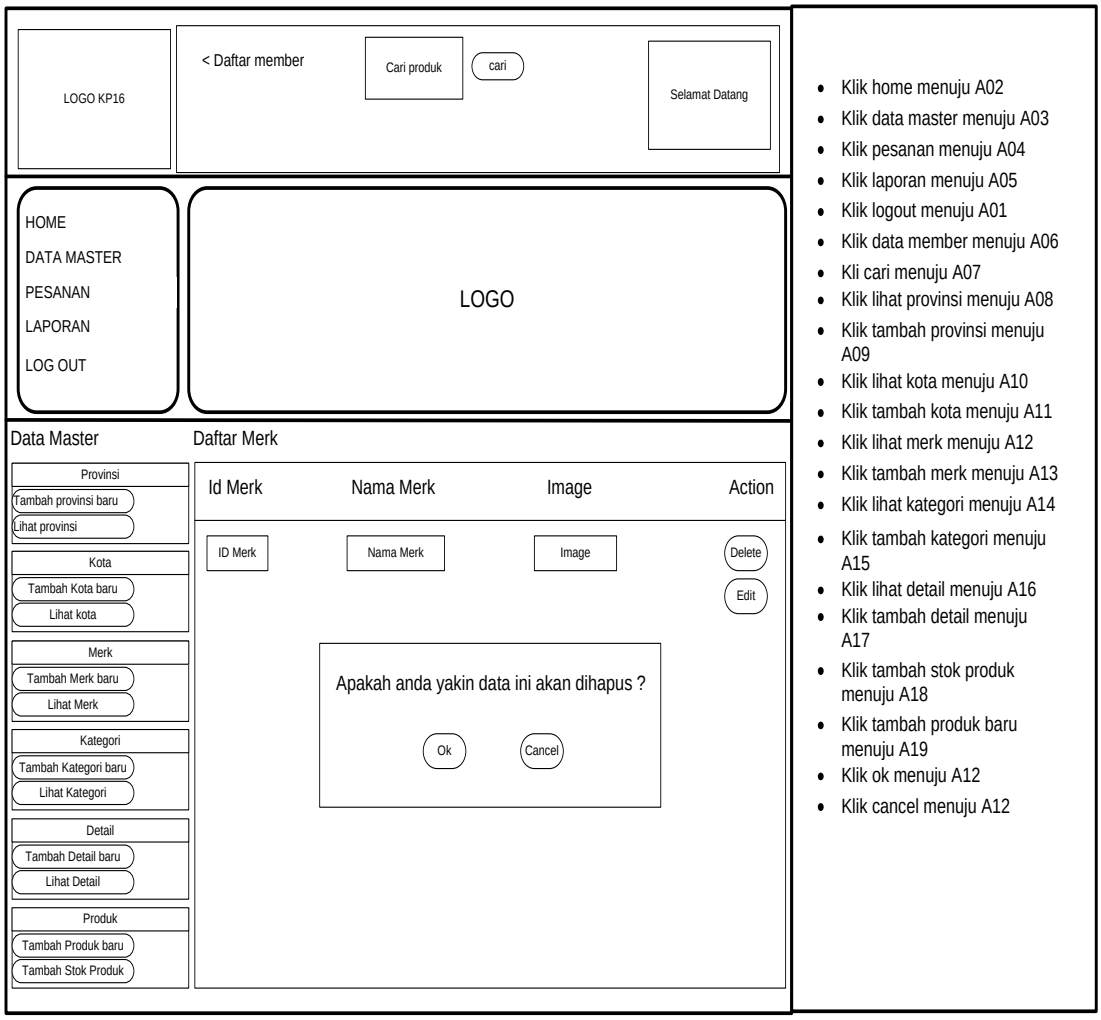
Perancangan antarmuka menu *edit* kota menjelaskan tentang cara merubah data kota jika ada data kota yang mengalami perbubahan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.87.



Gambar 3.87 Perancangan antarmuka menu *edit* kota

33. Perancangan antarmuka menu *delete* merk (A33)

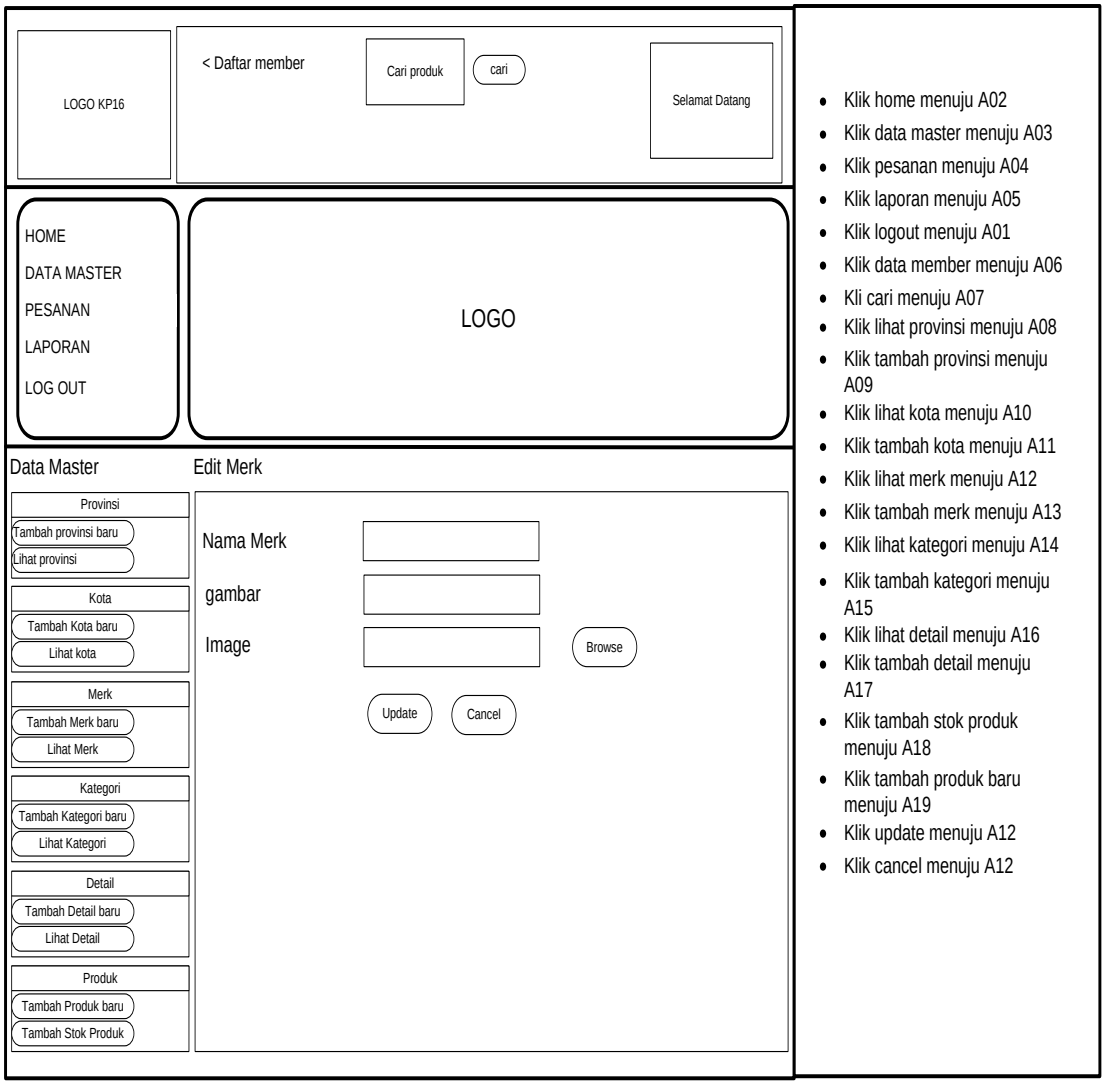
Perancangan antarmuka menu *delete* merk menjelaskan tentang cara menghapus data merk jika ada data merk yang sudah tidak diporuduksi lagi. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.88.



Gambar 3.88 Perancangan antarmuka menu *delete* merk

34. Perancangan antarmuka menu *edit* merk (A34)

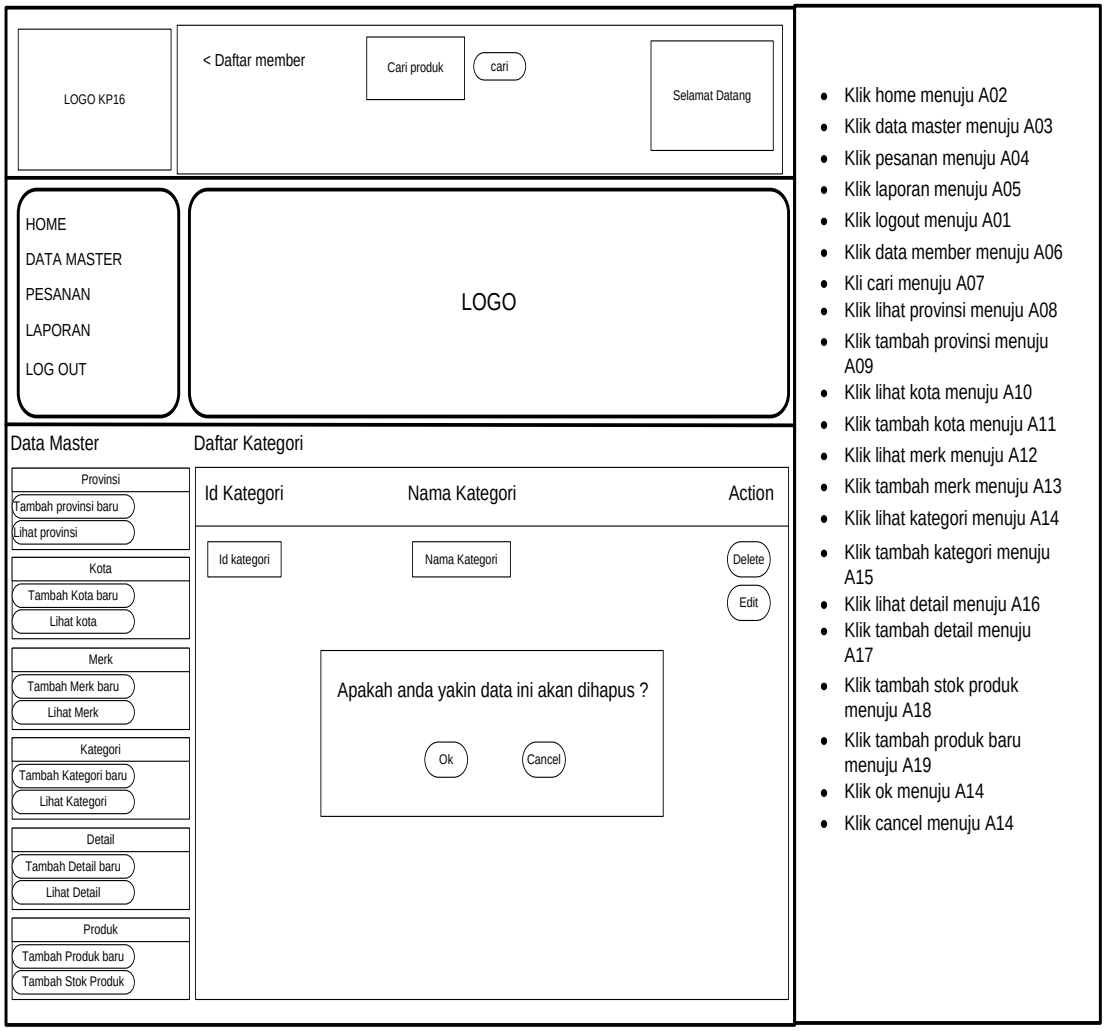
Perancangan antarmuka menu *edit* merk menjelaskan tentang cara merubah data merk jika suatu hari nanti terdapat data merk yang mengalami perbuahan data. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.89.



Gambar 3.89 Perancangan antarmuka menu *edit* merk

35. Perancangan antarmuka menu *delete* kategori (A35)

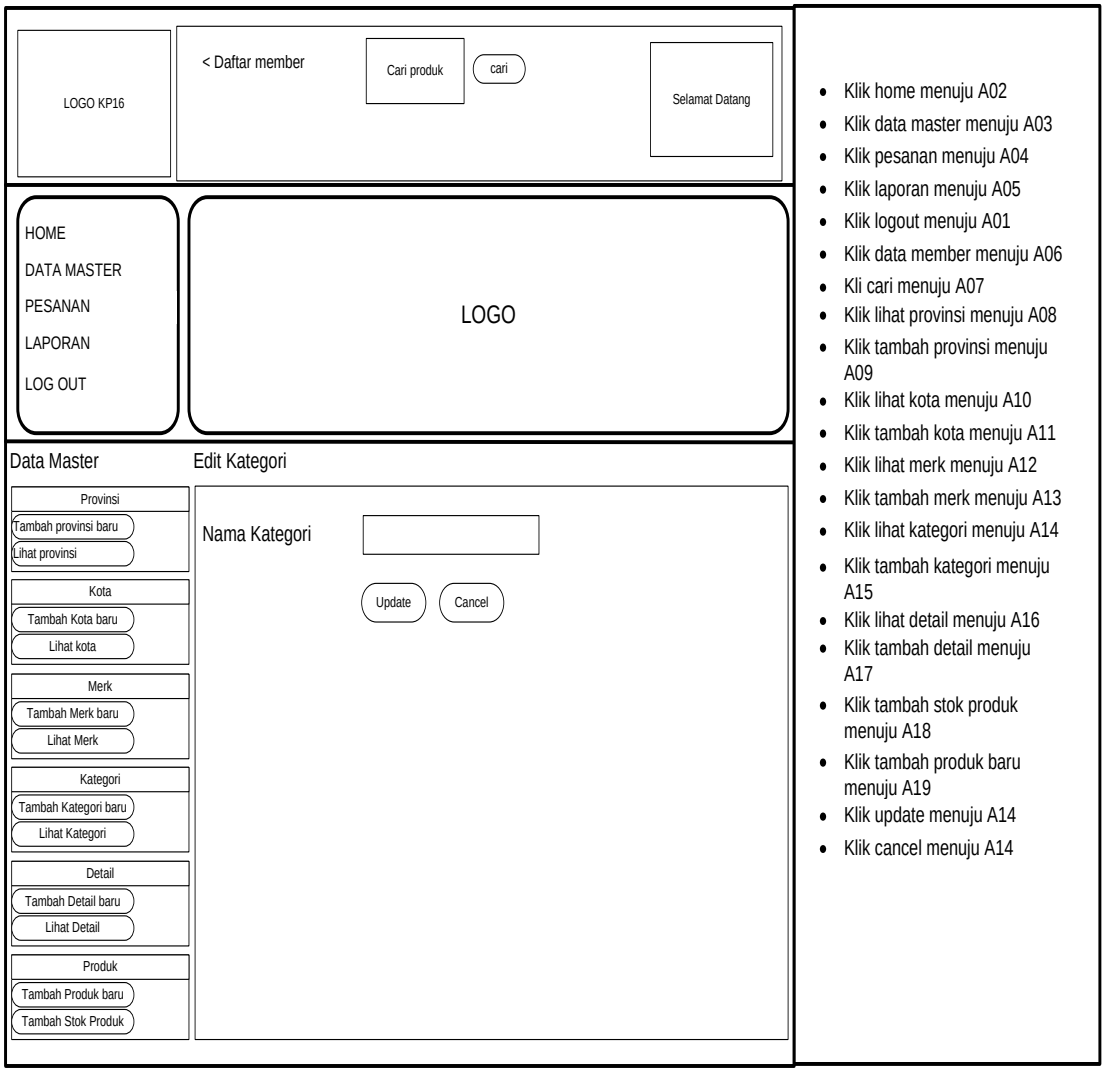
Perancangan antarmuka menu *delete* kategori menjelaskan tentang cara menghapus kategori yang sudah ada jika ada data kategori yang mengalami perubahan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.90.



Gambar 3.90Perancangan antarmuka menu *delete* kategori

36. Perancangan antarmuka menu *edit* kategori (A36)

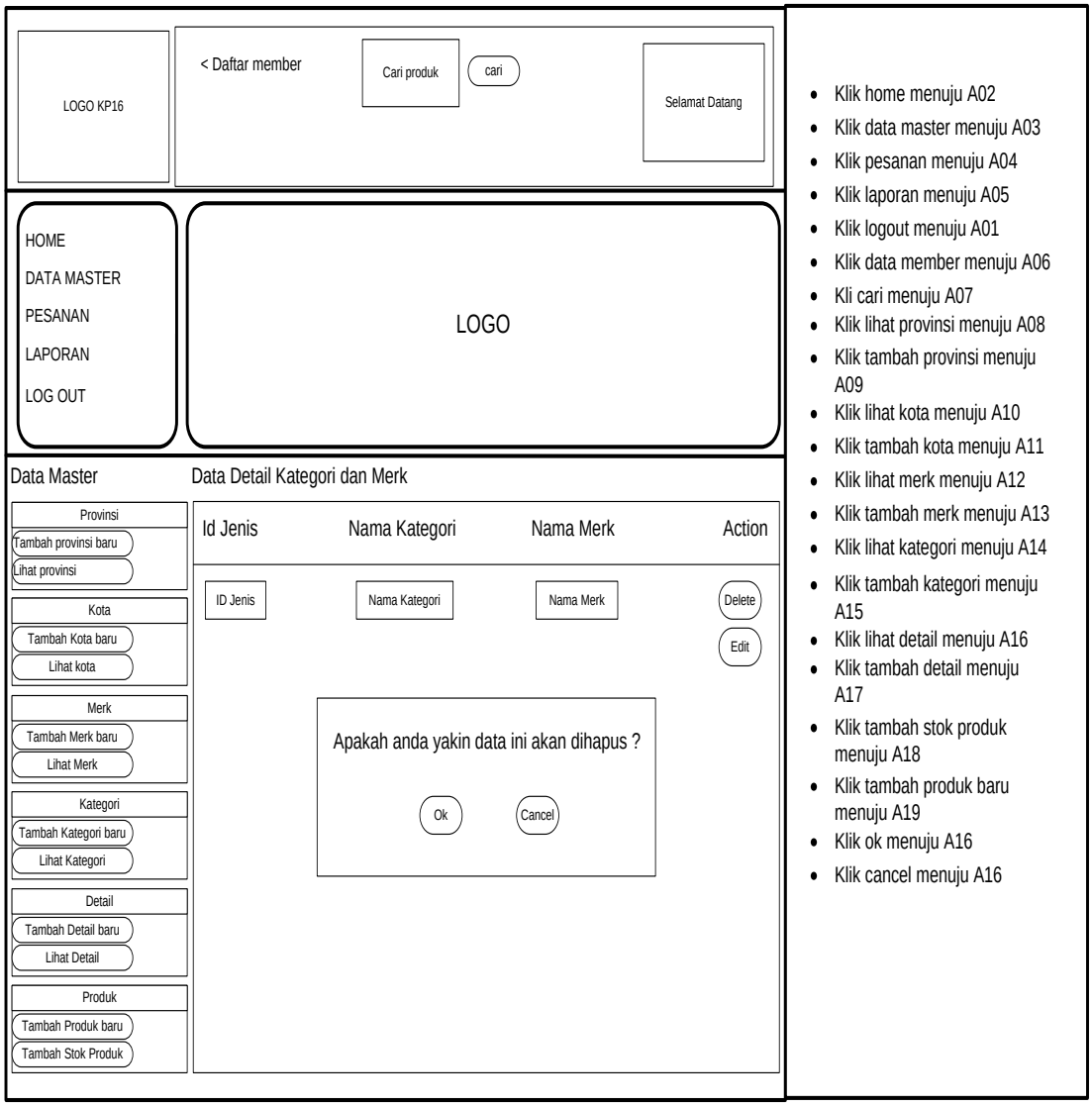
Perancangan antarmuka menu *edit* kategori menjelaskan tentang cara merubah data kategori jika suatu hari nanti terdapat data kategori yang mengalami perubahan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.91.



Gambar 3.91 Perancangan antarmuka menu *edit* kategori

37. Perancangan antarmuka menu *delete* detail (A37)

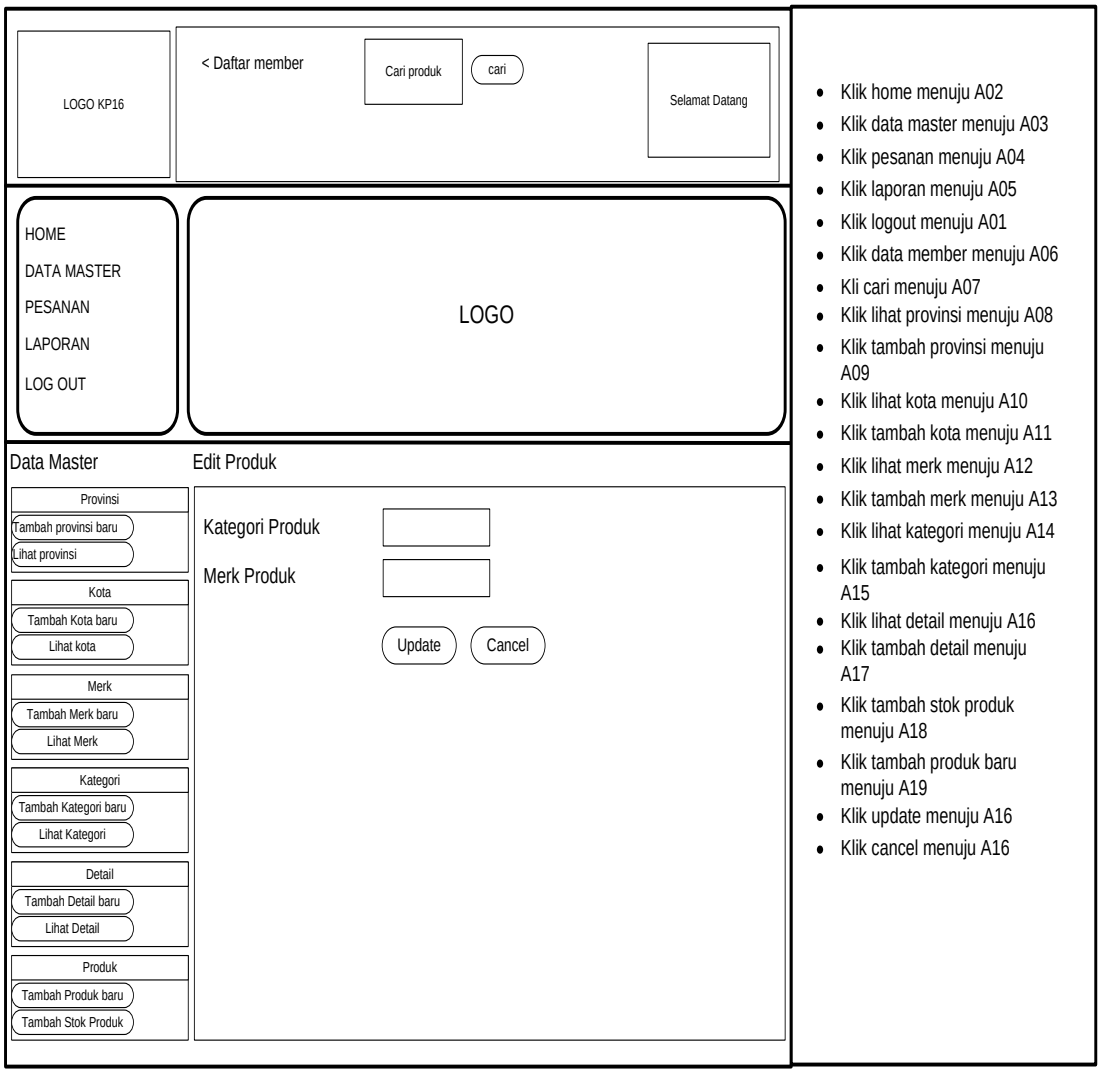
Perancangan antarmuka menu *delete* detail menjelaskan tentang cara menghapus data detail produk yang ada jika mengalami perubahan data detail. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.92.



Gambar 3.92 Perancangan antarmuka menu *delete* detail

38. Perancangan antarmuka menu *edit* detail (A38)

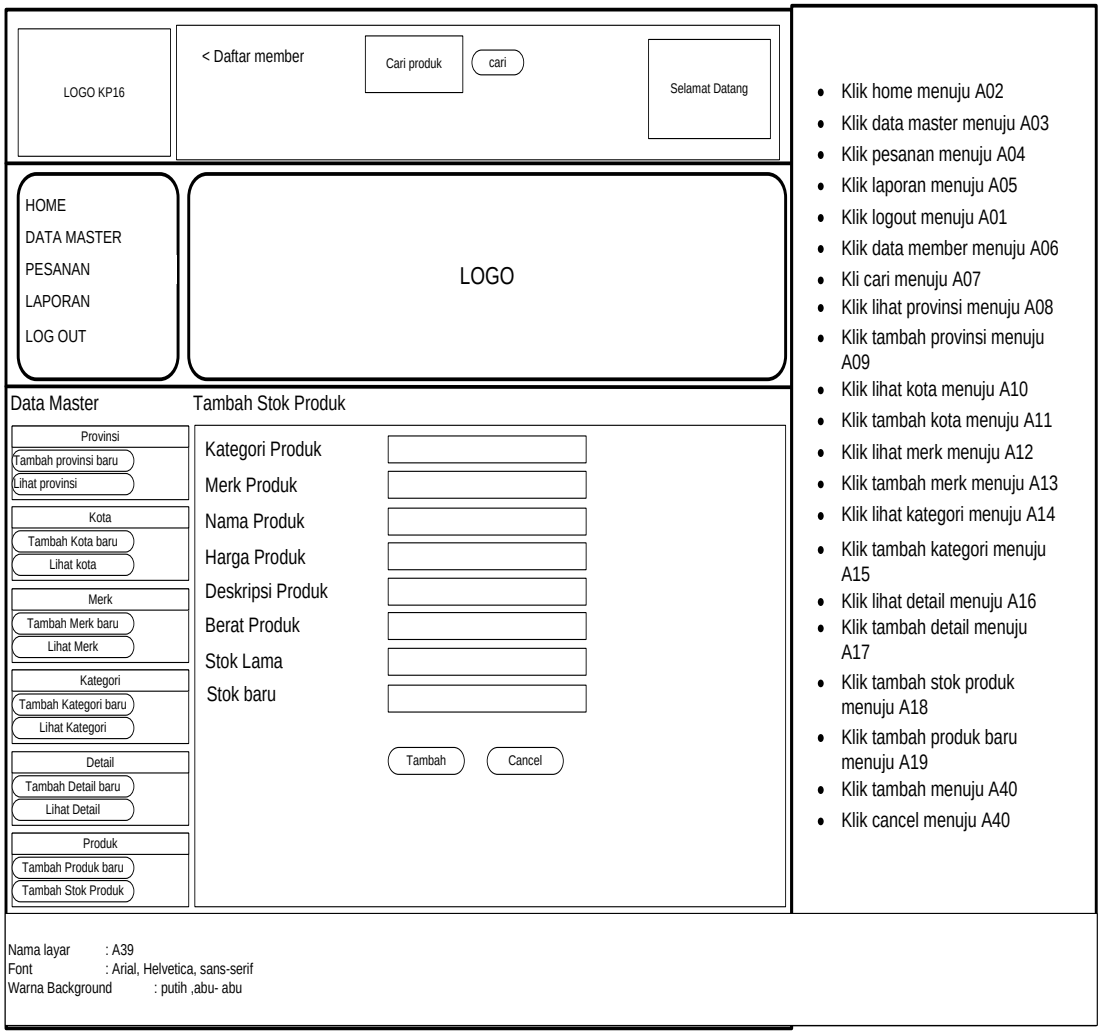
Perancangan antarmuka menu *edit* detail menjelaskan tentang cara merubah data detail jika suatu hari nanti terdapat data detail yang mengalami perubahan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.93.



Gambar 3.93 Perancangan antarmuka menu *edit* detail

39. Perancangan antarmuka menu tambah stok produk (A39)

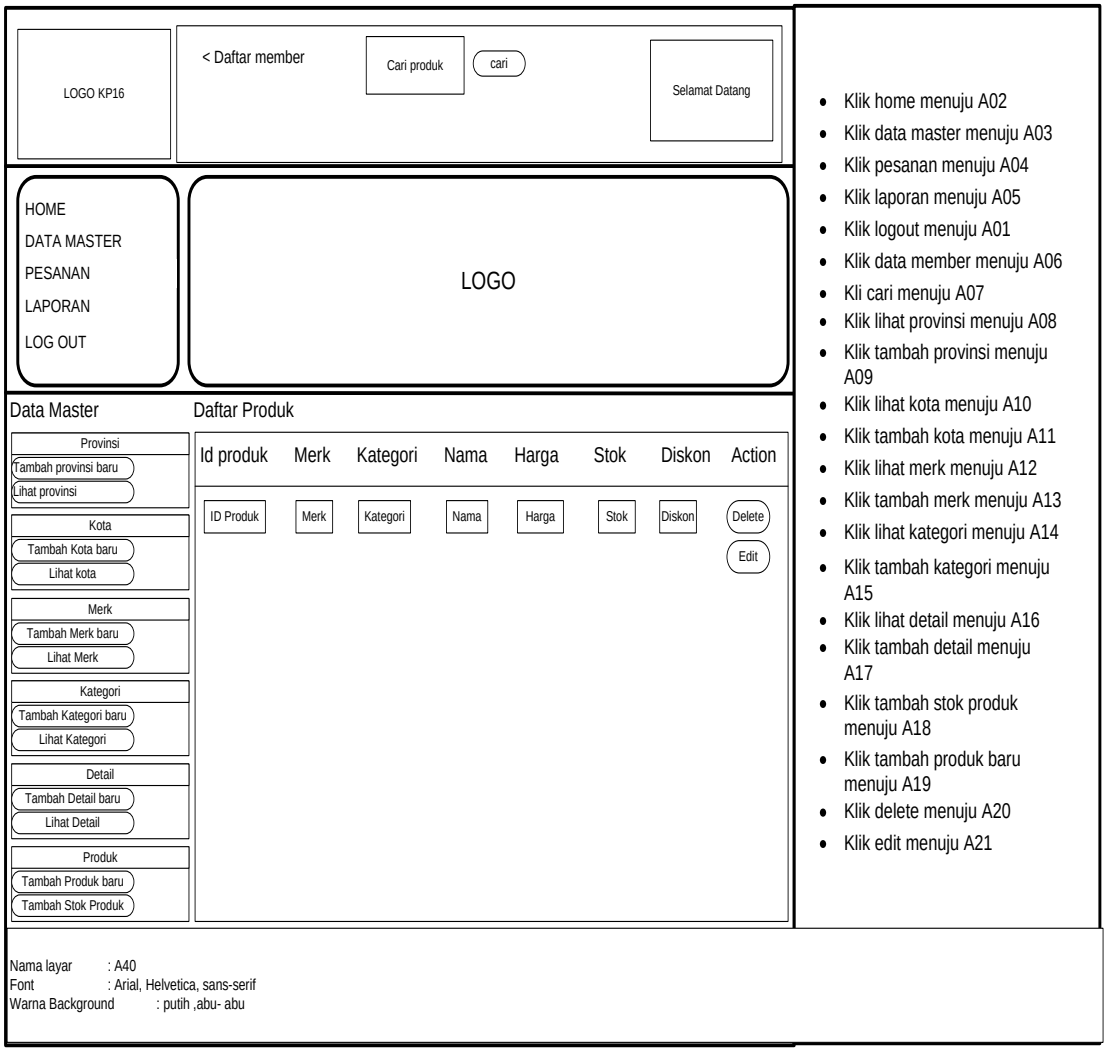
Perancangan antarmuka menu tambah stok produk menjelaskan tentang cara menambahkan data stok produk jika produk yang ada mengalami penambahan produk. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.94.



Gambar 3.94 Perancangan antarmuka menu tambah stok produk

40. Perancangan antarmuka menu lihat produk (A40)

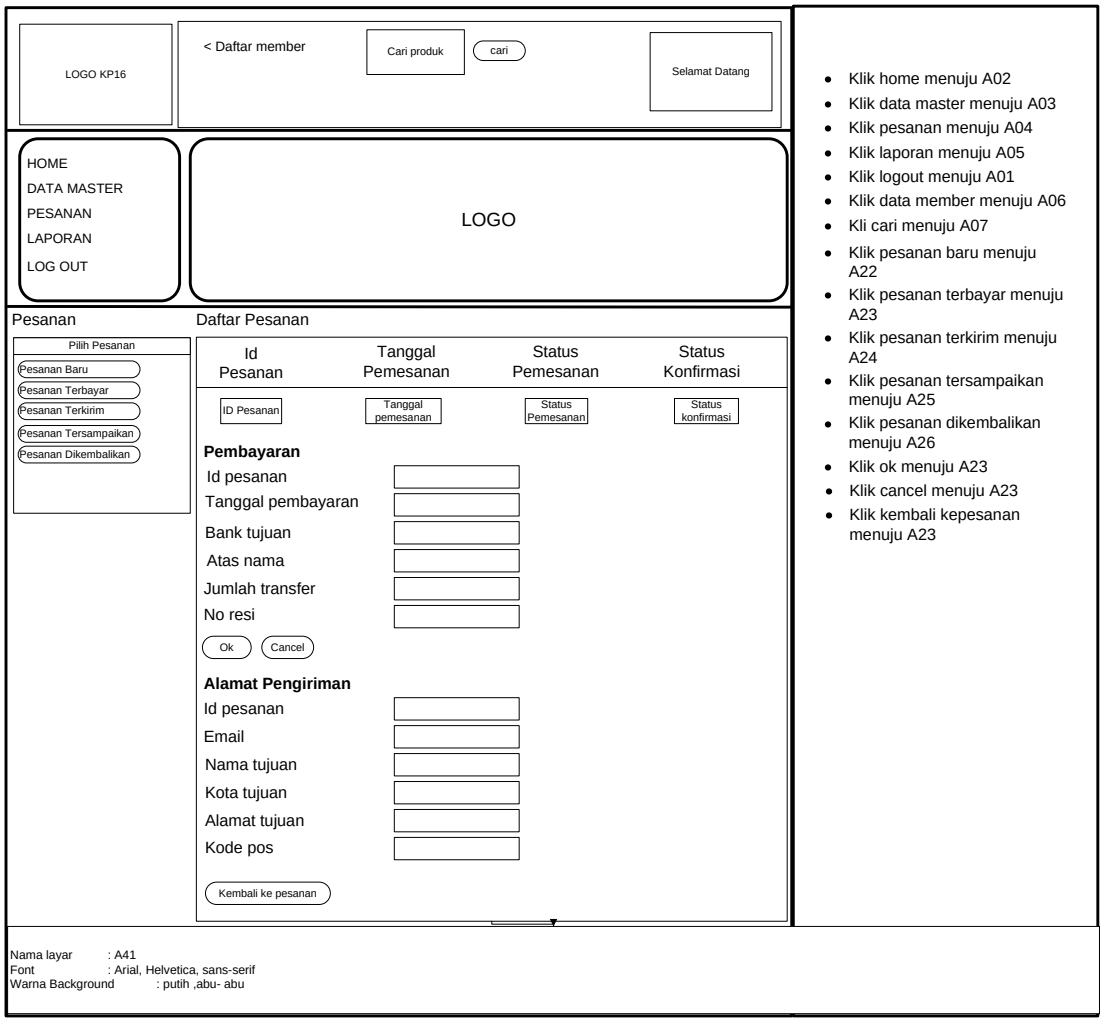
Perancangan antarmuka menu lihat produk menjelaskan tentang daftar produk yang tersedia. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.95



Gambar 3.95 Perancangan antarmuka menu lihat produk

41. Perancangan antarmuka menu detail pesanan terbayar (A41)

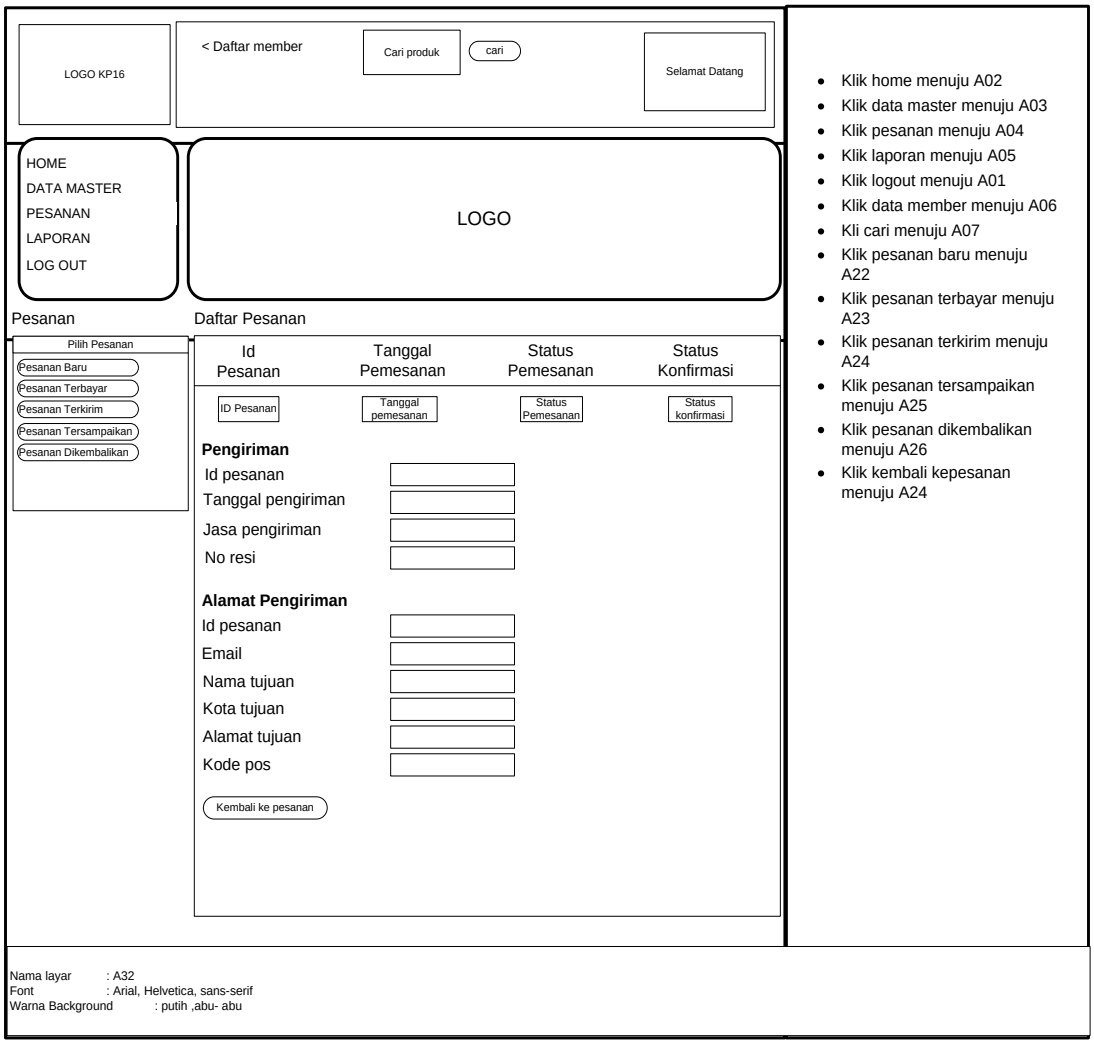
Perancangan antarmuka menu detail pesanan terbayar menjelaskan tentang status pembayaran pemesanan. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.96.



Gambar 3.96 Perancangan antarmuka menu detail pesanan terbayar

42. Perancangan antarmuka menu detail pesanan terkirim (A42)

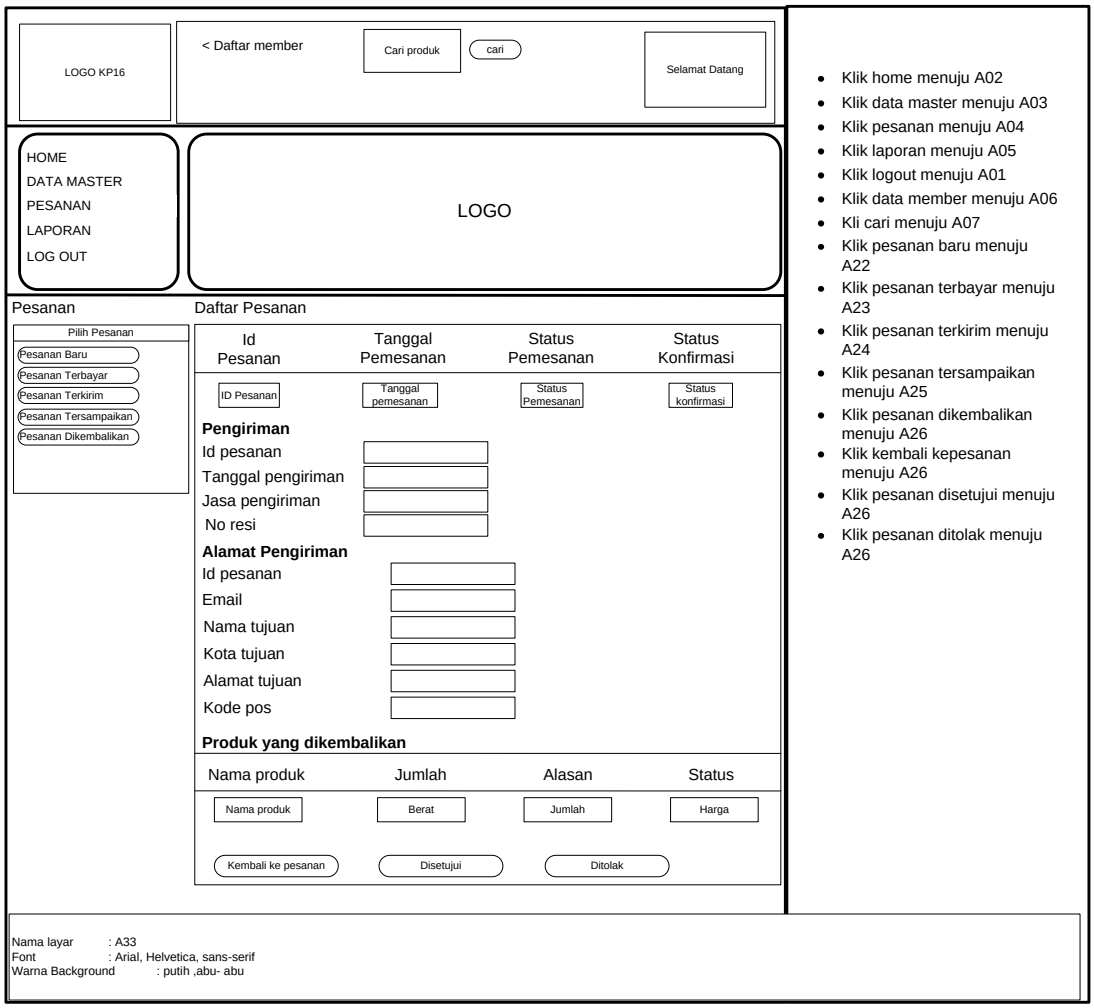
Perancangan antarmuka menu detail pesanan terkirim menjelaskan tentang daftar detail pesanan yang sudah terkirim. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.97.



Gambar 3.97 Perancangan antarmuka menu detail pesanan terkirim

43. Perancangan antarmuka menu detail pesanan dikembalikan (A43)

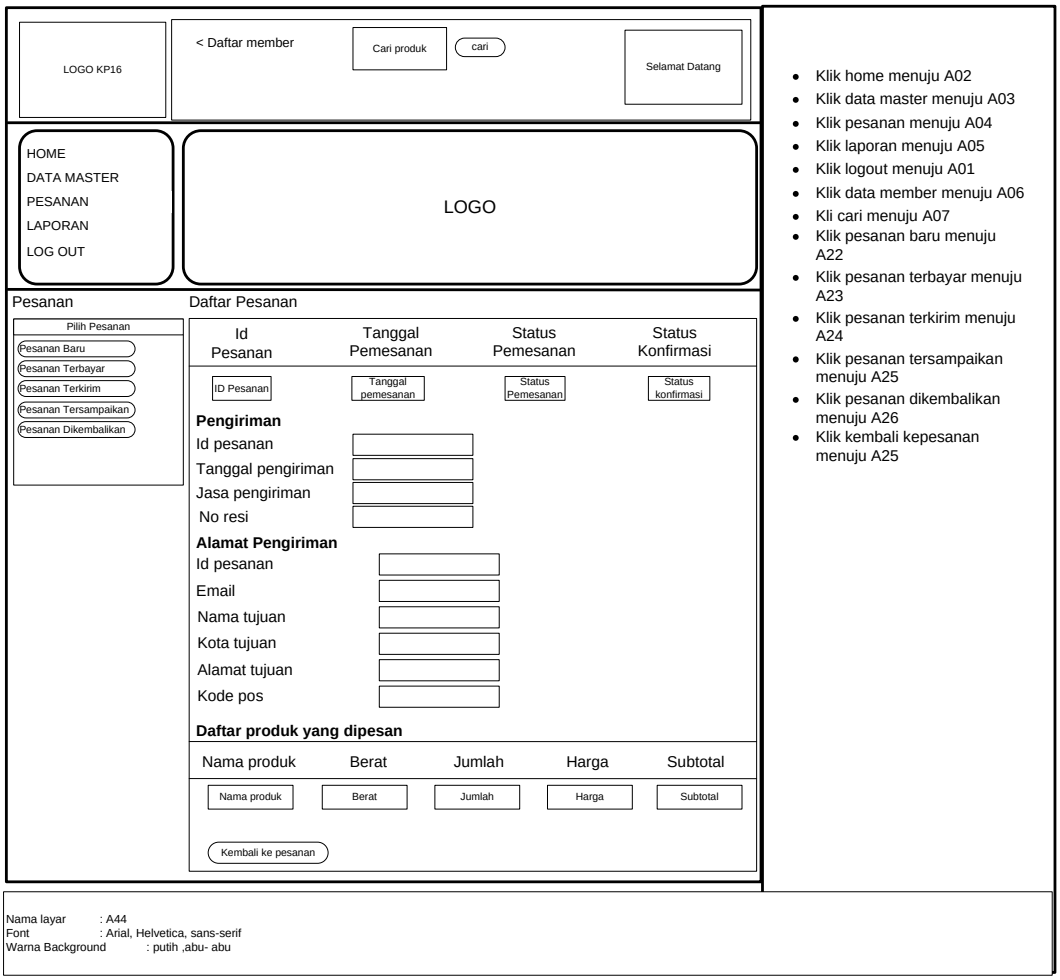
Perancangan antarmuka menu detail pesanan menjelaskan tentang daftar rincian detail pesanan yang dikembalikan karena produk yang tidak sesuai atau cacat. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.98.



Gambar 3.98 Perancangan antarmuka menu detail pesanan dikembalikan

44. Perancangan antarmuka menu detail pesanan tersampaikan (A44)

Perancangan antarmuka menu detail pesanan tersampaikan menjelaskan tentang daftar detail pesanan yang sudah sampai pada tempat tujuan pengiriman. Untuk lebih jelasnya tentang tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.99.



Gambar 3.99 Perancangan antarmuka menu detail pesanan tersampaikan

III.2.5 Perancangan Antarmuka *Message*

Perancangan pesan yang terdapat pada *website e-commerce* KP16 dapat dilihat pada gambar 3.100



Gambar 3.105 Perancangan Antarmuka Message

Sedangkan daftar antarmuka *message* yang ada di dalam *form* dapat dijelaskan pada tabel 3.24.

Tabel 3. 24 Antarmuka *message* dalam *form*

No. pesan	Isi Pesan	Terdapat di *form*
M26	Masukan alamat email anda	P04 Lupa *Password*
M27	Harus diisi	P05 Registrasi
M28	Harus diisi	P05 Registrasi
M29	Harus diisi	P05 Registrasi
M30	Harus diisi	P05 Registrasi
M31	Harus dipilih	P05 Registrasi
M32	Harus diisi	P05 Registrasi
M33	Harus diisi	P05 Registrasi
M34	Harus diisi	P05 Registrasi

III.2.6 Jaringan Semantik

Aliran dari menu-menu yang ada di dalam program akan dijelaskan pada gambar 3.106, gambar 3.107, gambar 3.108 dan gambar 3.109 berikut dibawah ini:

1. Jaringan Semantik Pengunjung

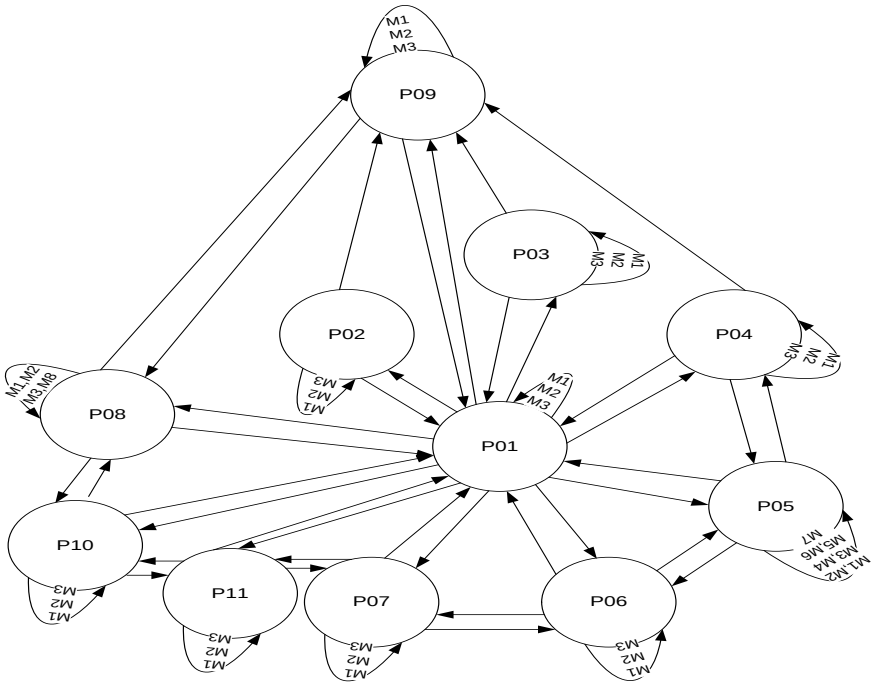
   Jaringan semantik pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.101.

2. Jaringan Semantik Member

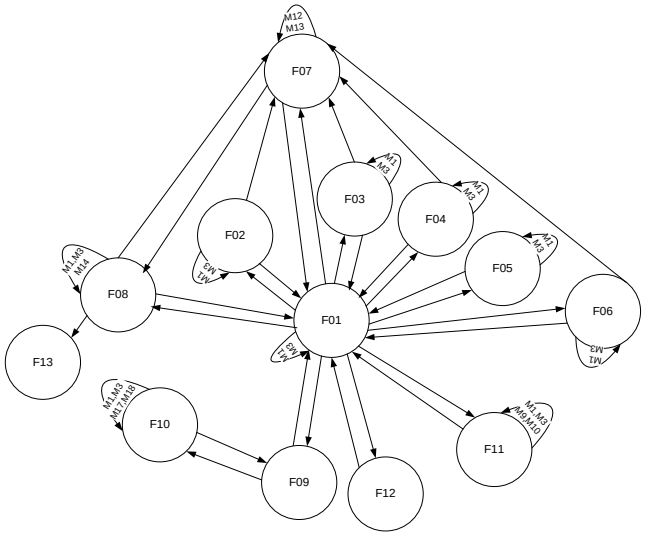
   Jaringan semantik member dapat dilihat pada gambar 3.102.

3. Jaringan Semantik Member

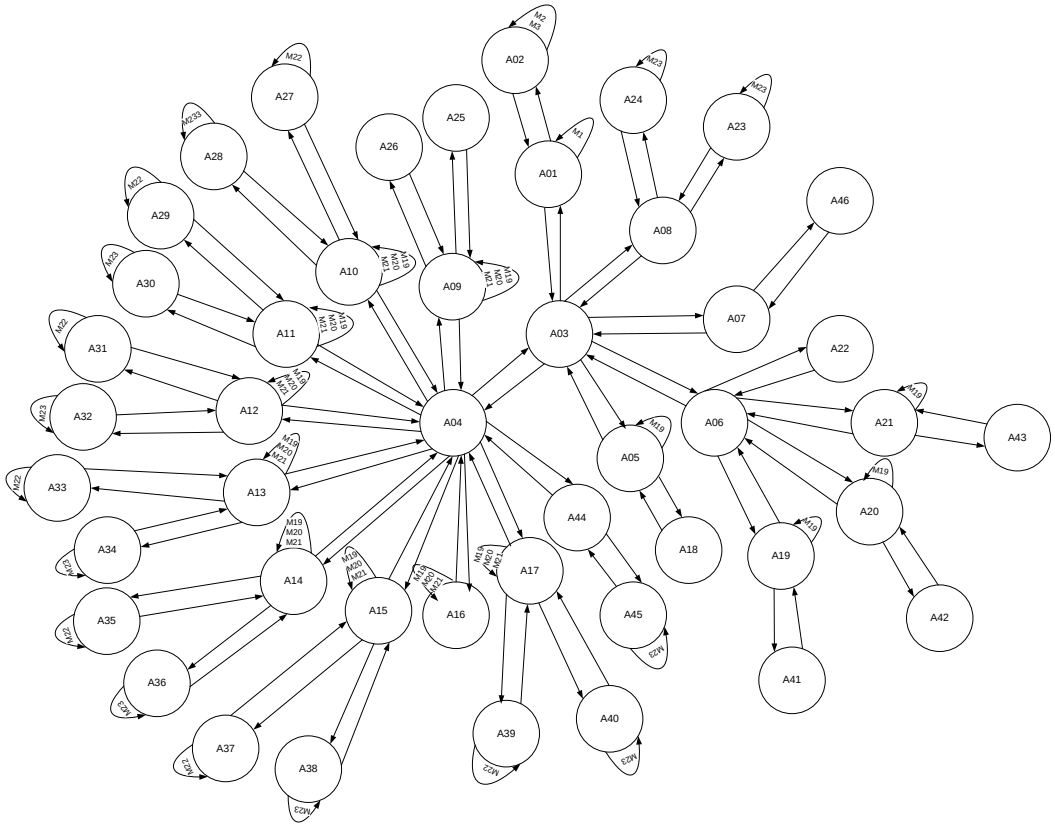
   Jaringan semantik member dapat dilihat pada gambar 3.103.



Gambar 3. 101 Jaringan Semantik Pengunjung



Gambar 3.102 Jaringan semantik member



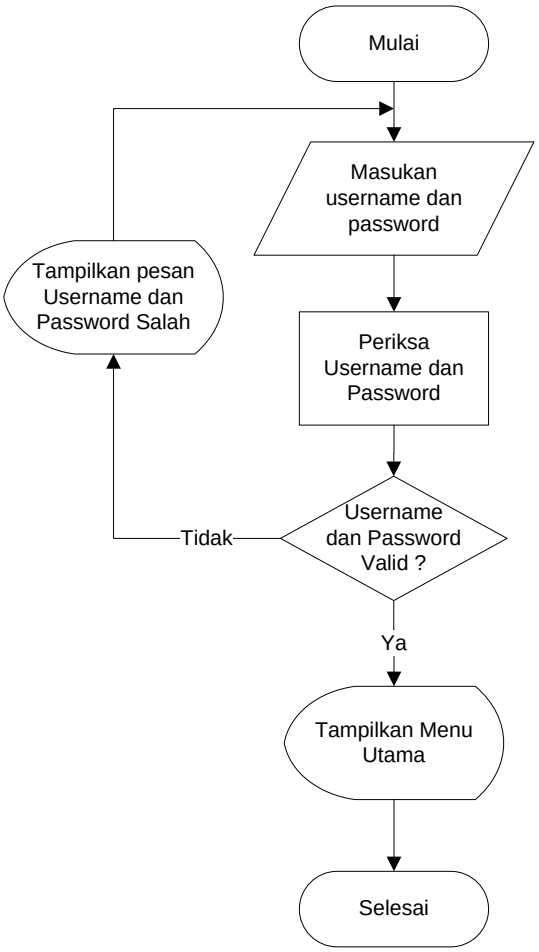
Gambar 3.103 Jaringan semantik member

III.2.7 Perancangan Prosedural

Perancangan prosedural merupakan perancangan yang dilakukan untuk menetapkan detail algoritma yang akan dinyatakan kedalam suatu sistem. Adapun perancangan prosedural untuk sistem penjualan berbasis web yang akan dibangun adalah :

a. Proses *Login*

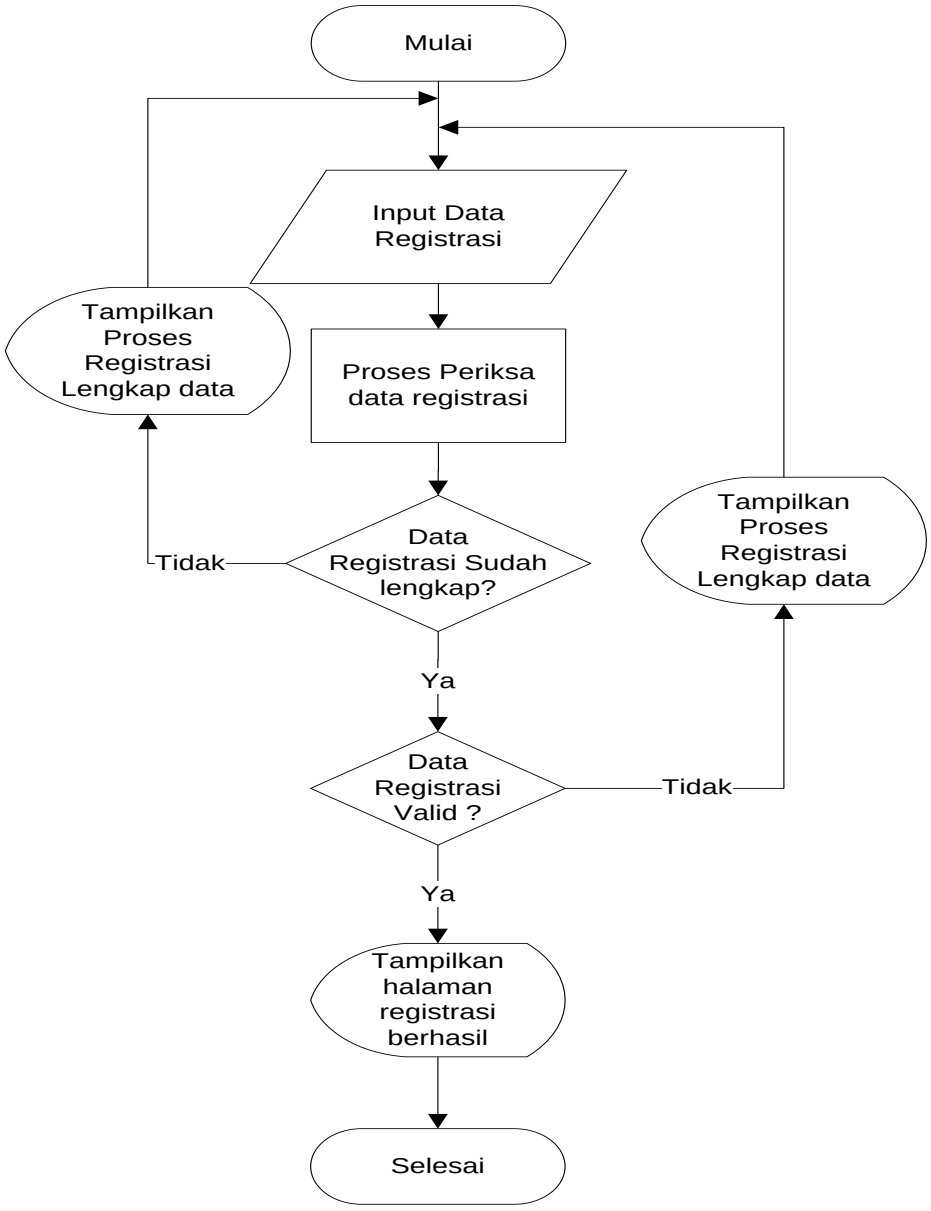
Proses dimana prosedural *login* untuk member yang sudah terdaftar dapat dilihat pada gambar 3.104.



Gambar 3.104 *Flowchart Login*

b. Proses Registrasi

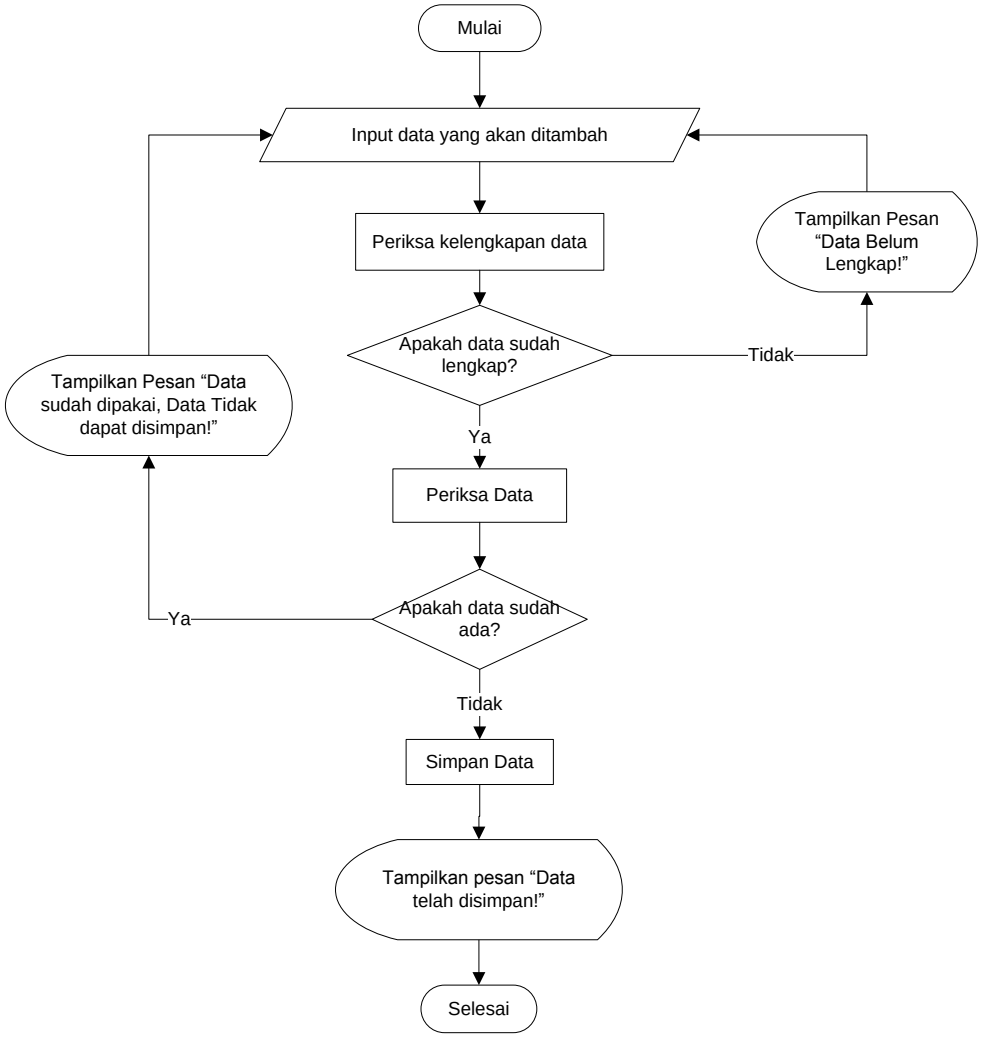
Proses dimana prosedural registrasi untuk pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.105.



Gambar 3.105 *Flowchart* Registrasi

c. Proses Tambah Data

Proses dimana prosedural penambahan data yang sudah ada dapat dilihat pada gambar 3.106.

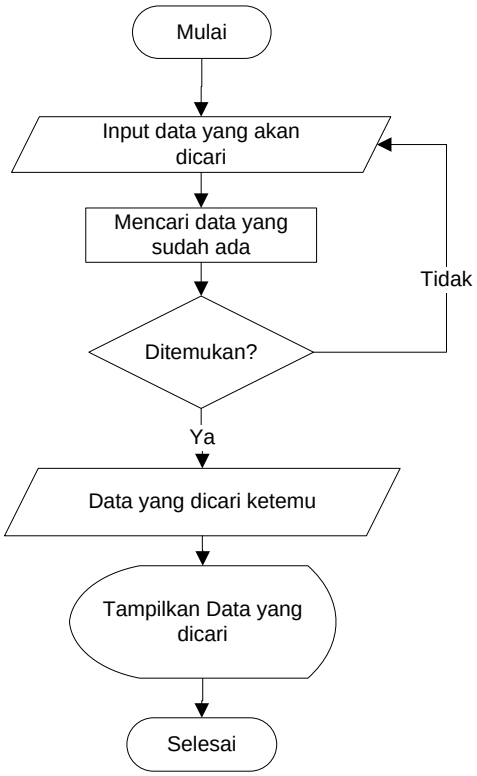


c

Gambar 3.106 *Flowchart* Tambah Produk

d. Proses Pencarian Data

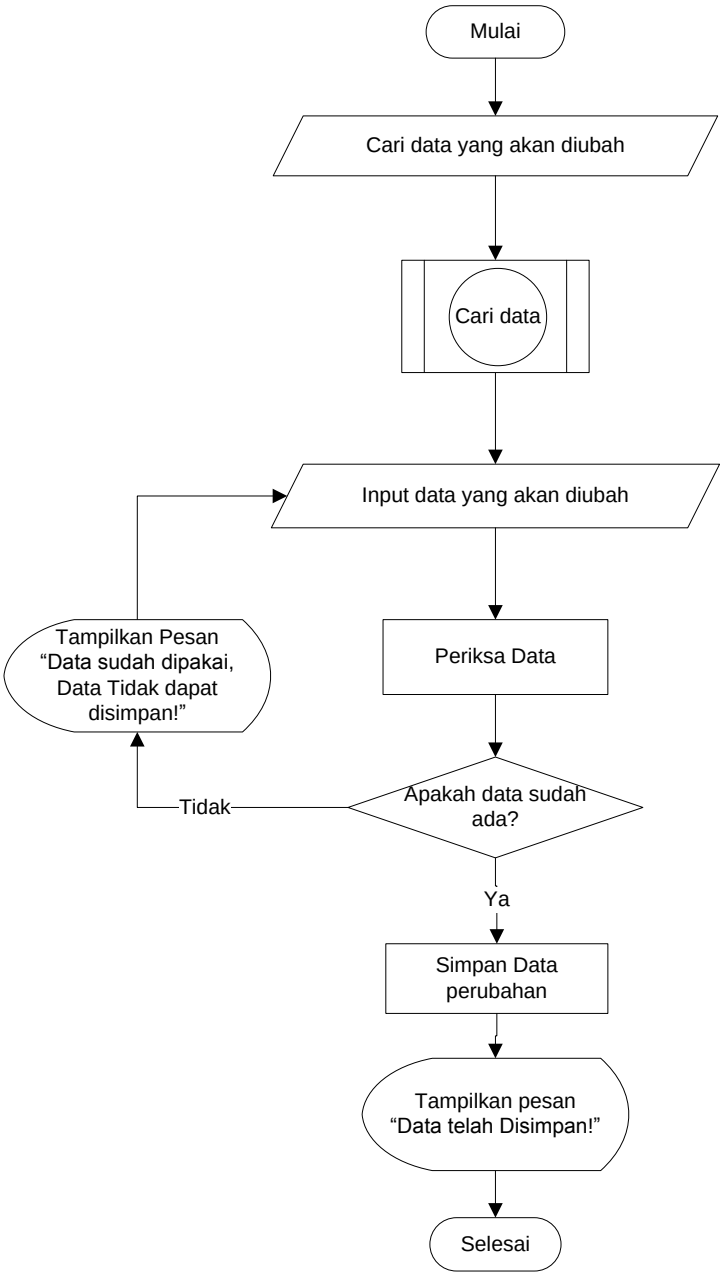
Proses dimana prosedural pencarian produk-produk yang ada berdasarkan kategori atau nama produk dapat dilihat pada gambar 3.107.



Gambar 3.107 *Flowchart* Pencarian Data

e. Proses Perubahan Data

Proses dimana prosedural perubahan data dapat dilihat pada gambar 3.108.



Gambar 3.108 *Flowchart* Perubahan Data