BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

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

3.1.1 Proses Bisnis

Proses bisnis adalah suatu kumpulan pekerjaan yang saling terkait dan memiliki batasan yang jelas. Proses bisnis yang terdapat di PD Bina Pusaka Air Rifle dalam mengelola data produk, data pesanan, data pembayaran dan laporan terdiri dari proses pendaftaran, proses pemesanan, proses pembayaran, dan pembuatan laporan yang melibatkan data pemesanan dan data pembayaran. Pelanggan dapat melakukan pembelian setelah melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk menjadi pelanggan PD Bina Pusaka Air Rifle, namun jika hanya ingin sekedar melihat atau mencari informasi saja tidak perlu melakukan pendaftaran atau dengan kata lain disebut sebagai pengunjung. Proses pemesanan dapat dilakukan oleh pelanggan sesuai dengan yang dibutuhkan pelanggan tentunya dengan mengacu kepada stok persediaan produk yang ada karena pelanggan tidak dapat memesan produk melebihi dari jumlah stok yang ada. Jangka waktu pembayaran ditentukan selama 3x24 jam terhitung dari tanggal dan waktu pemesanan karena jika pelanggan telat untuk membayar maka pesanan

tersebut akan dianggap batal. Terdapat dua metode pembayaran yaitu, melalui transfer antar rekening bank atau menggunakan akun Paypal.

Proses pengiriman pesanan baru akan dilakukan setelah pembayaran dilakukan dan diterima oleh pihak PD Bina Pusaka Air Rifle. Selama proses pengiriman, pelanggan dapat langsung menghubungi bagian perusahaan dan juga bagian pengiriman barang sehingga pelanggan dapat langsung mengetahui kondisi dan posisi barang yang dibeli. Kemudian barang sampai dan di terima oleh pelanggan, pelanggan akan diberi informasi melalui email bahwa yang dibeli sudah sampai ke tangan pembeli atau pelanggan.

3.1.2 Aturan Bisnis

Berikut ini adalah beberapa aturan bisnis yang dimiliki oleh PD Bina Pusaka Air Rifle. Aturan bisnis ini mencakup beberapa bagian, yaitu pembelian,pembayaran, retur, serta beberapa syarat dan ketentuan lain. Aturan bisnisnya sebagai berikut :

1. Pembelian Produk.

   Untuk melakukan pembelian produk, pengunjung harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk mengaktifkan akun pelanggan agar dapat melakukan transaksi. Pelanggan dapat memilih produk yang tersedia kemudian memasukan jumlah yang ingin dibeli dan dapat membeli lebih dari satu produk dalam satu kali transaksi. Setelah yakin dengan pesanannya maka pelanggan melakukan *cekout* dan memasukan alamat pengiriman barang.

2. Pengelolaan Stok Produk

   Dalam aplikasi ini stok produk akan berkurang apabila pelanggan melakukan *cekout*. Dengan aturan setiap produk yang dibeli akan dicek terlebih dahulu stoknya pada saat *cekout.*

3. Pembayaran

   Metode pembayaran yang digunakan dalam aplikasi ini meliputi dua metode yaitu *offline* melalui transfer antar bank yaitu BNI dan Mandiri, kemudian pembayaran secara *online* dengan menggunakan fasilitas *payment gateway Paypal*. Batas waktu maksimal pembayaran baik *offline* maupun *online* yaitu 3x24 jam terhitung sejak waktu pemesanan produk. Apabila pesanan tidak dibayar/dikonfirmasi maka pesanan akan otomatis dibatalkan oleh sistem dan stok akan dikembalikan ke stok produk.

4. Mata Uang Pembayaran dan Pembulatan Harga

   Mata uang pembayaran yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan mata uang Rupiah (IDR), tetapi untuk pembayaran secara *online* melalui Paypal maka dilakukan konversi mata uang rupiah (IDR) terhadap mata uang dollar (USD) terhadap kurs dolar yang berlaku pada saat pemesanan dengan pembulatan total bayar adalah dua angka dibelakang koma sesuai dengan format yang diterima oleh *Paypal.*

5. Pengiriman

   Pesanan akan dikirim apabila pelanggan melakukan pembayaran terhadap barang yang dipesan. Jasa pengiriman yang disediakan yaitu JNE, TIKI dan POS Indonesia yang sudah memiliki fasilitas penelusuran pengiriman

(*Tracking*). Khusus untuk pembayaran menggunakan Paypal pesanan akan dikirim setelah *balance paypal* / dana pembayaran benar – benar diterima oleh perusahaan ini digunakan untuk mencegah *balance* ditarik kembali oleh pelanggan setelah barang dikirim. Jadi barang akan dikirim kepada pelanggan minimal 7 hari setelah dilakukan pembayan menggunakan Paypal.

6. Retur

   Retur barang akan diberikan kepada pelanggan maksimal tiga hari setelah barang diterima oleh pelanggan dengan catatan pelanggan mengkonfirmasi dulu barang yang akan diretur. Retur akan berlaku apabila barang rusak dan tidak sesuai dengan pesanan pelanggan. Jumlah produk yang diretur tidak boleh melebihi jumlah produk yang dipesan oleh pelanggan pada saat melakukan pemesanan produk. Barang akan diganti oleh yang baru apabila barang tersebut benar – benar rusak dan tidak sesuai pesanan. Untuk biaya pengiriman barang retur dari pelanggan maka pelanggan akan membayar terlebih dahulu biaya pengiriman tersebut. Setelah barang ada di perusahaan dan barang digantikan dengan yang baru, maka biaya pengiriman akan ditanggung oleh pihak perusahaan. Kesepakatan ini tertulis diaplikasi *E-Commerce* PD Bina Pusaka Air Rifle.

7. Diskon Produk

   Diskon berlaku untuk produk – produk tertentu, penerapan diskon ini dilakukan peritem produk. Tidak ada aturan khusus diperusahaan dalam menentukan diskon bagi setiap produknya. Diskon ditentukan sesuai dengan

kebijakan pemilik perusahaan itu sendiri dengan cara input pada produk yang ingin diberi diskon.

8. Rating Produk

   Rating terhadap suatu produk hanya dapat dilakukan oleh pelanggan yang telah terdaftar dalam aplikasi ini. Setiap pelanggan dapat memberikan rating lebih dari satu produk dengan ketentuan pemberian nilai rating hanya dapat dilakukan satu kali untuk setiap produknya. Hal ini untuk menghindari pemberian nilai rating yang berlebihan oleh pelanggan yang tidak bertanggung jawab.

3.1.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis prosedur atau proses sistem memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut, sehingga kelebihan dan kekurangan sistem dapat diketahui

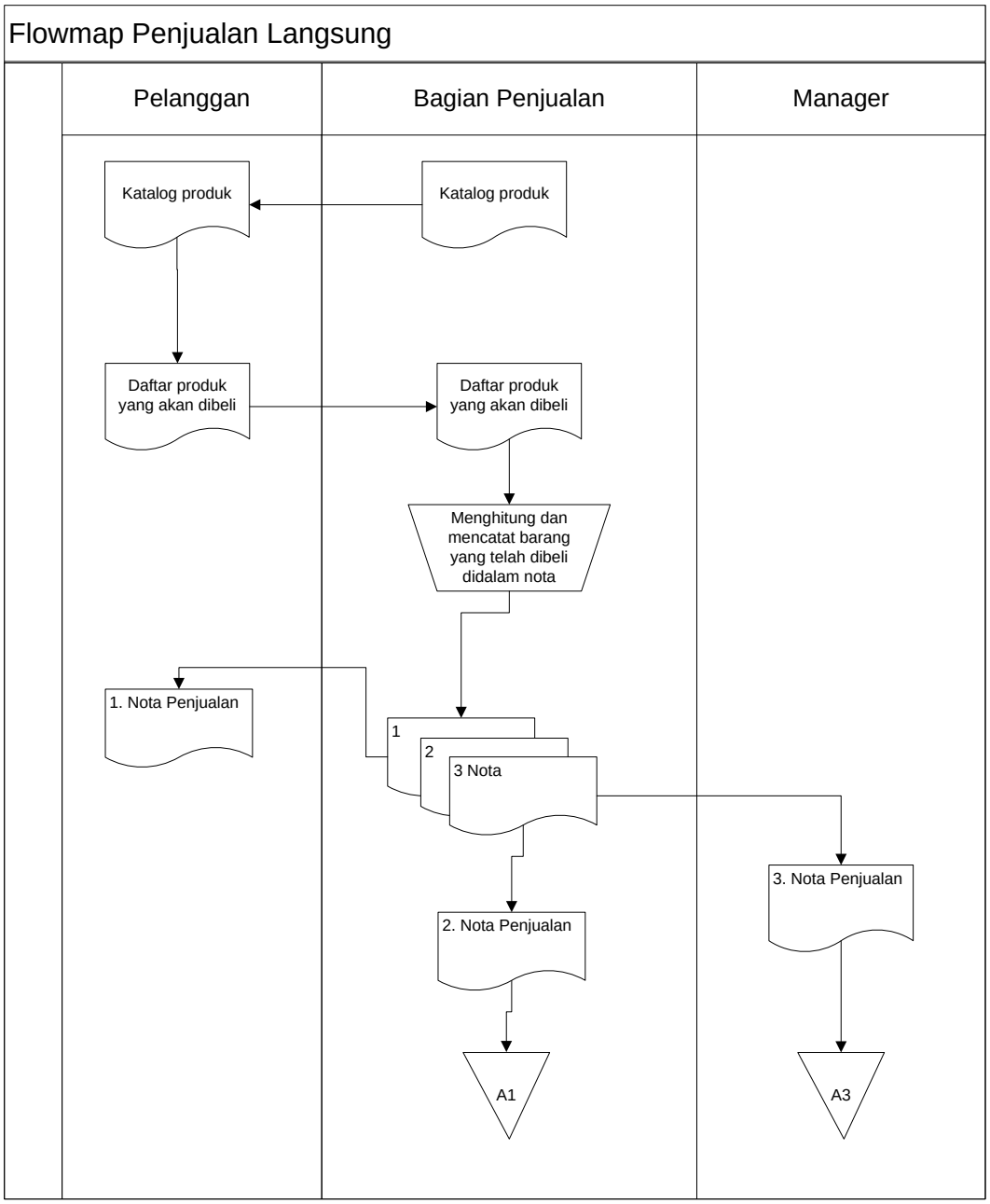
3.1.3.1 Prosedur Penjualan Langsung

Prosedur yang pertama yaitu prosedur penjualan produk secara langsung. Prosedur penjualan langsung adalah proses penjualan produk kepada pelanggan yang datang langsung ke lokasi PD Bina Pusaka Air Rifle. Adapun alur dokumen yang dilakukan adalah :

1. Pelanggan datang ke PD Bina Pusaka Air Rifle, kemudian bagian penjualan menyerahkan katalog produk kepada pelanggan.
2. Lalu pelanggan memilih produk yang diinginkan yang ada didalam katalog produk.

3. Setelah pelanggan menentukan pilihan produknya, maka daftar produk pilihannya tersebut akan diberikan ke bagian penjualan.
4. Apabila pelanggan memilih produk yang stoknya kosong pada katalog, maka pelanggan bisa melakukan pemesanan terlebih dahulu dan membayar uang muka minimal 25% dari total pembayaran. Kemudian bagian penjualan membuatkan nota sementara dan arsip barang yang dipesan.
5. Bagian penjualan akan menghitung total bayar produk yang dibeli oleh pelanggan di dalam nota pembelian dalam 3 rangkap, yaitu untuk pelanggan, bagian penjualan serta manager.
6. Pelanggan memberikan sejumlah uang sesuai dengan total harga dari barang yang dibeli dan tertera dalam nota.
7. Bagian penjualan akan memberikan produk yang dibeli ke pelanggan dan nota penjualan yang berwarna putih.
8. Bagian penjualan mencatat data yang terjual ke dalam buku besar serta menyerahkan nota pembelian kepada manager untuk diarsipkan.

Proses penjualan barang secara langsung yang telah diuraikan dapat digambarkan ke dalam *flowmap* diagram pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowmap Penjualan Langsung

Keterangan :

A1 :Arsip Untuk bagian Penjualan

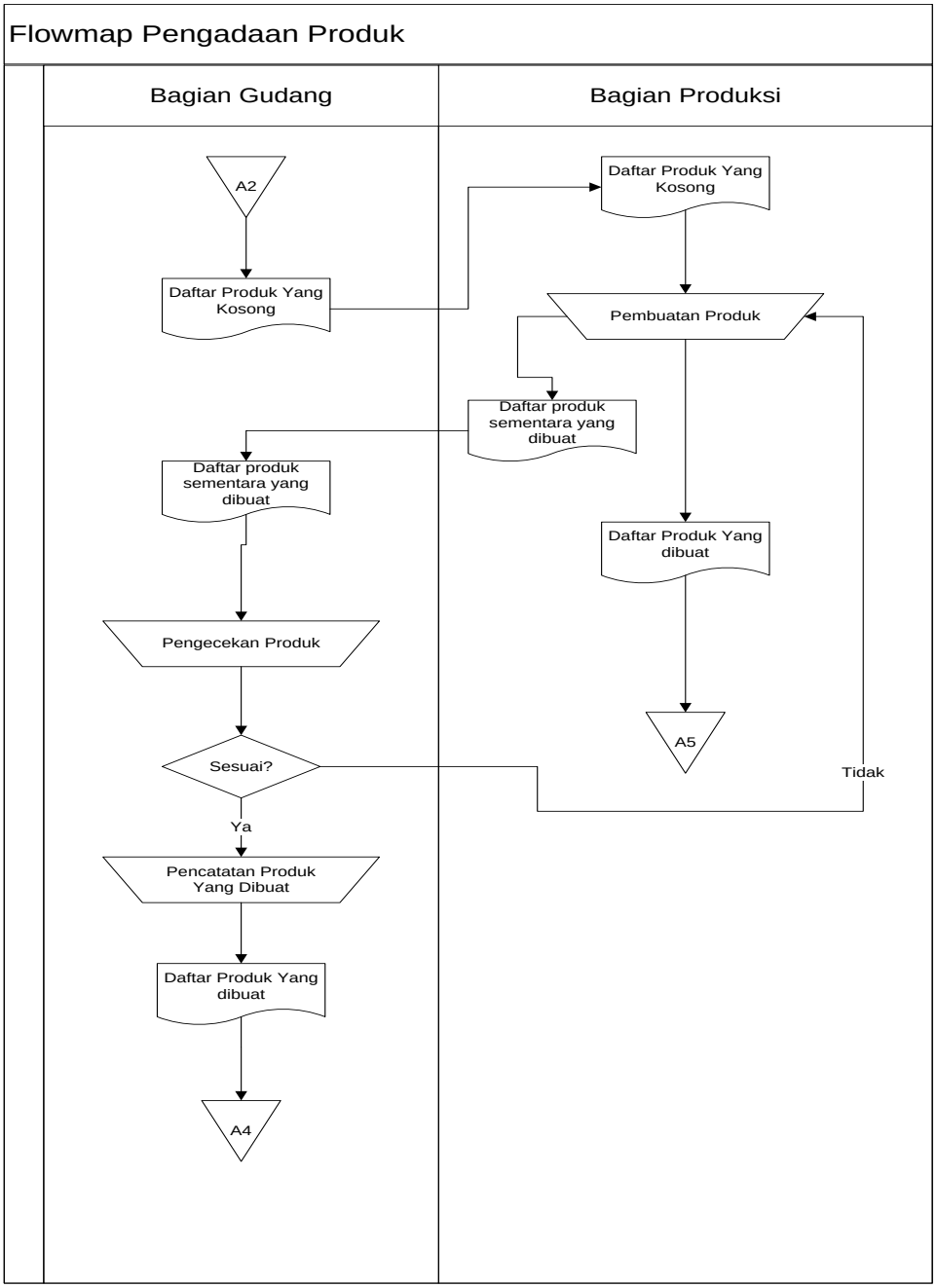
A3: Arsip Untuk Manager

3.1.3.2 Prosedur Pengadaan Produk

Prosedur pengadaan produk adalah proses yang dilakukan ketika suatu produk dalam stok kosong sehingga diperlukannya produksi ulang yang dilakukan di bagian produksi. Prosedur pengadaan stok barang di PD Bina Pusaka Air Rifle yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Bagian Gudang memberikan daftar produk yang kosong ke bagian produksi.
2. Bagian produksi memulai mengerjakan produk yang akan dibuat.
3. Setelah produk selesai dibuat pihak produksi akan memberikan produk itu ke bagian gudang dan membuat daftar produk yang telah dibuat.
4. Bagian gudang akan mengecek kesesuaian produk yang sesuai dengan yang diminta. Apabila produk belum sesuai atau ada yang cacat maka akan diberikan kembali kebagian produksi untuk diperbaiki atau dibuat ulang kembali. Dan jika sesuai maka bagian gudang akan mencatat produk yang dibuat.
5. Bagian gudang akan mencatat kembali produk yang keluar dari gudang. Dan disimpan kedalam arsip untuk dijadikan laporan produk.

Proses pengadaan stok barang yang telah diuraikan dapat digambarkan ke dalam *flowmap* diagram pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Flowmap Pengadaan Produk

Keterangan :

A2 : Arsip data produk yang tidak ada / kosong

A4 : Arsip data ketersediaan produk digudang.

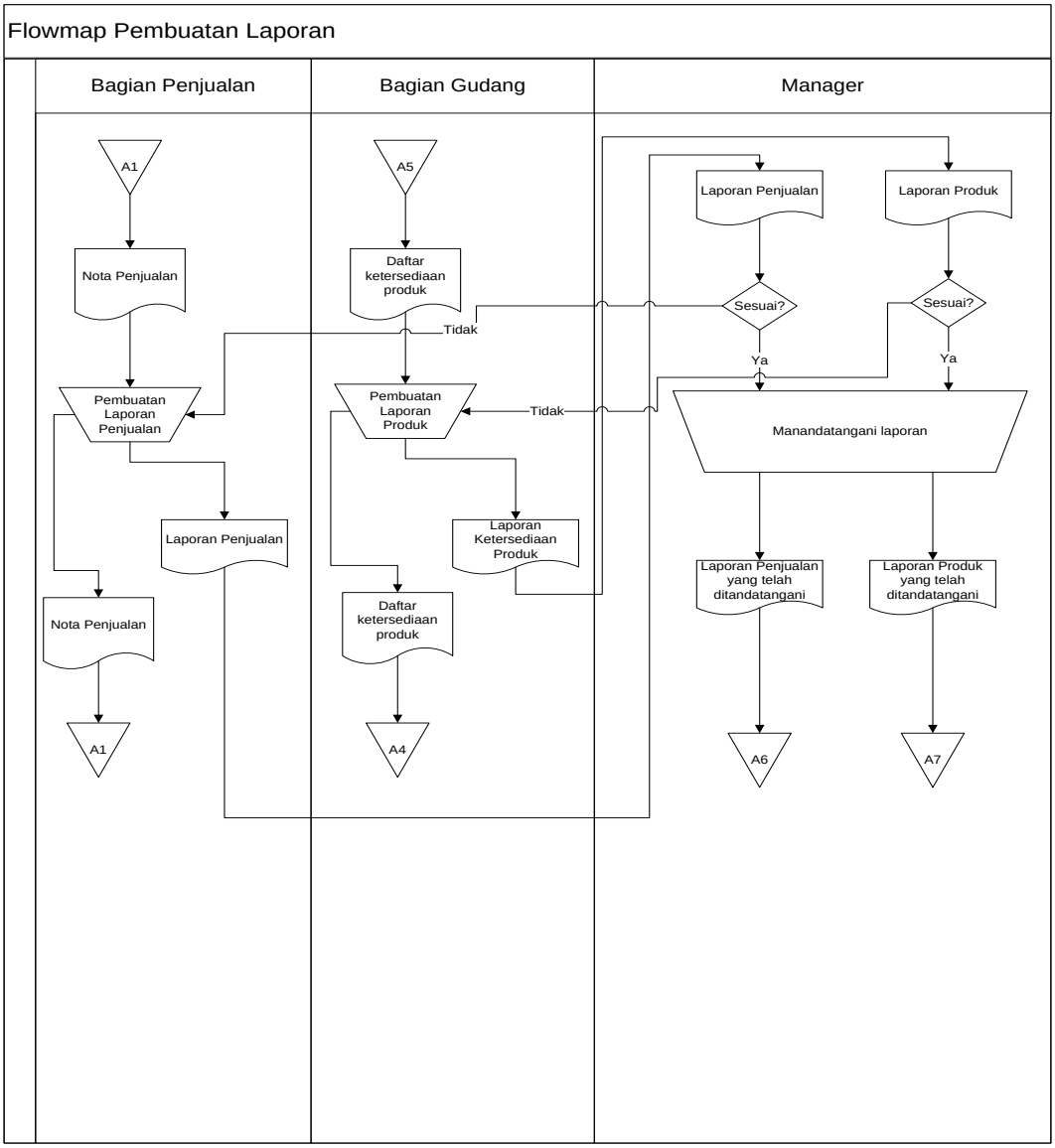
A5: Arsip data produk yang dibuat dibagian produksi

3.1.3.3 Prosedur Pembuatan Laporan

Prosedur pembuatan laporan adalah tahapan proses pembuatan laporan penjualan yang dilakukan oleh bagian asisten pemasaran. Prosedur pembuatan laporan di PD Bina Pusaka Air Rifle yang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Bagian penjualan membuat laporan berdasarkan dari arsip nota penjualan produk.
2. Bagian gudang akan membuat laporan berdasarkan dari arsip daftar ketersediaan produk didalam gudang.
3. Jika laporan telah selesai dibuat, maka laporan itu akan diserahkan ke manager PD Bina Pusaka Air Rifle.
4. Kemudian Manager akan mengecek kesesuaian antara laporan bagian penjualan dan gudang dengan laporan arsip yang dimilikinya.
5. Apabila tidak sesuai maka manager akan mengembalikan laporan tersebut
6. Apabila sesuai, maka manager akan menandatangani laporan tersebut untuk kemudian diarsipkan.

Proses pembuatan laporan yang telah diuraikan dapat digambarkan ke dalam *flowmap* diagram pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Flowmap Pembuatan Laporan

Keterangan :

A1 : Arsip Bagian Penjualan

A4 : Arsip Bagian Gudang

A6 : Arsip laporan penjualan yang telah ditandatangani

A7 : Arsip laporan produk yang telah ditandatangani

3.1.4 Analisis kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah analisis yang dibutukan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Analisis ini menggambarkan keadaan sistem yang ada di PD Bina Pusaka Air Rifle, yang meliputi dari perangkat keras, perangkat lunak dan *user* itu sendiri. Analisis ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses dibutuhkan untuk mengelola sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

3.1.4.1 Target User

Target user untuk pembuatan situs *e-commerce* ini khususnya adalah :

1. Pelanggan dalam kota khususnya kabupaten Sumedang yang akan melihat atau membeli produk di PD Bina Pusaka Air Rifle tanpa harus datang ketokonya.
2. Pelanggan yang berada diluar kabupaten Sumedang yang akan membeli produk di PD Bina Pusaka Air Rifle tanpa harus datang ke toko, sehingga dapat mudah mendapatkan info produk yang akan dibeli.

3.1.4.2 Analisis Pengguna

Sistem yang akan dibangun ini akan digunakan oleh tiga pengguna utama yaitu administrator ,pelanggan, dan pengunjung. Administrator itu sendiri dibagi menjadi dua yaitu Superadmin dan Admin. Perbedaan superadmin dan admin terletak pada hak akses dalam menggunakan aplikasi ini. Begitu juga dengan pelanggan dan pengunjung, hak aksesnya berbeda juga. Untuk lebih jelasnya akan dijelasakan

sebagai berikut :

Tabel 3.1 Analisis Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak Akses	Tingkat Pendidikan Minimal	Usia	Tingkat Keterampilan	Jenis Pelatihan
Superadmin	Merupakan pemilik perusahaan (Manajer) yang dapat mengelola data laporan perusahaan.	Mengelola data pelanggan, petugas, laporan dan pengolahan database	SMA / SMK atau sederajat	25-50 tahun	Menguasai dalam penggunaan komputer dan dapat menggunakan internet	Cara menggunakan aplikasi dan cara pengolahan data.
Admin	Merupakan bagian penjualan yang Mengelola data maste dan transaksi	Megelola data produk, kategori dan lain-lain	SMA atau sederajat	20-35 tahun	Menguasai dalam penggunaan komputer dan dapat menggunakan internet	Cara menggunakan aplikasi dan cara pengolahan data
Pelanggan	Melakukan pemesanan produk	Melakukan pemesanan produk, melihat riwayat pemesanan, melakukan konfirmasi pembayaran, melakukan retur.	SMA atau sederajat	17-40 tahun	Dapat menggunakan komputer, browser dan internet	Pernah melakukan pembelian secara *online*
Pengunjung	-	Melihat katalog dan informasi lainnya seputar barang yang diperjual belikan	-	17-40 tahun	Dapat menggunakan komputer, browser dan internet	-

3.1.4.3 Analisis Perangkat Keras

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang sedang digunakan di PD Bina Pusaka Air Rifle. Namun dalam melakukan semua proses, PD Bina Pusaka Air Rifle masih serba manual atau belum terkomputerisasi. Untuk itu diperlukan adanya pemanfaatan teknologi komputer agar semua proses dapat berjalan dengan baik. Perangkat keras yang direkomendasikan untuk menjalankan aplikasi ini.

Tabel 3.2 Spesifikasi perangkat keras yang direkomendasikan

No	Hardware	Spesifikasi yang direkomendasikan
1.	Processor	Intel Pentium 4.2 Ghz
2	Memmory	RAM DDR2 1 GB

3	Harddisk	120 Gg
4	VGA	VGA onboard
5	Optical Drive	CD/DVD RW 15X
6	Monitor	Color 15’ 1024 x 768
7	Input	Keyboard dan Mouse
8	Koneksi Internet	Lan Card, Hub/Switch, wireless Router atau Modem Wireless

3.1.4.4 Analisis perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak merupakan faktor yang menekankan aspek kebutuhan yang harus dipenuhi dalam menjalankan aplikasi ini. Sehingga perangkat lunak tersebut sesuai dengan maksud dan tujuan aplikasi tersebut dibuat.

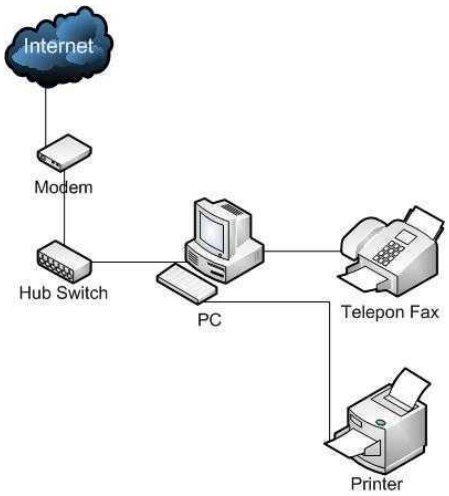
Adapun kebutuhan prangkat lunak yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan

No	Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak untuk mengoperasikan Aplikasi	Fungsi
1.	Windows XP / Windows 7	Sebagai sistem operasi
2.	Adobe Dreamweaver CS3	Sebagai *tool* untuk membangun aplikasi
3.	XAMPP	Sebagai *web server*
4.	MySQL	Sebagai *database*
5.	Microsoft Office Visio 2007	Sebagai *tool* antarmuka *design*
6.	Sybase PowerDesign 15.1	Sebagai *tool* Kebutuhan fungsional (diagram Konteks dan DFD)
7.	Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explore	Sebagai *web browser* untuk implementasi aplikasi

3.1.4.5 Analisis Jaringan

Jaringan internet sangat penting dalam pembangunan aplikasi yang sedang dibangun ini. Tetapi saat ini PD Bina Pusaka Air Rifle belum memiliki koneksi ke jaringan internet. Jaringan ini nantinya akan digunakan untuk mengakses dan berhubungan langsung ke situs *e-commerce* ini. Koneksi yang dibutuhkan minimal 128-256 Kbps dan ini sudah cukup bagus untuk mengkases aplikasi yang sedang dibangun ini. Analisi jaringan tersebut akan dapat jelas dilihat dari gambar 3.5 berikut:

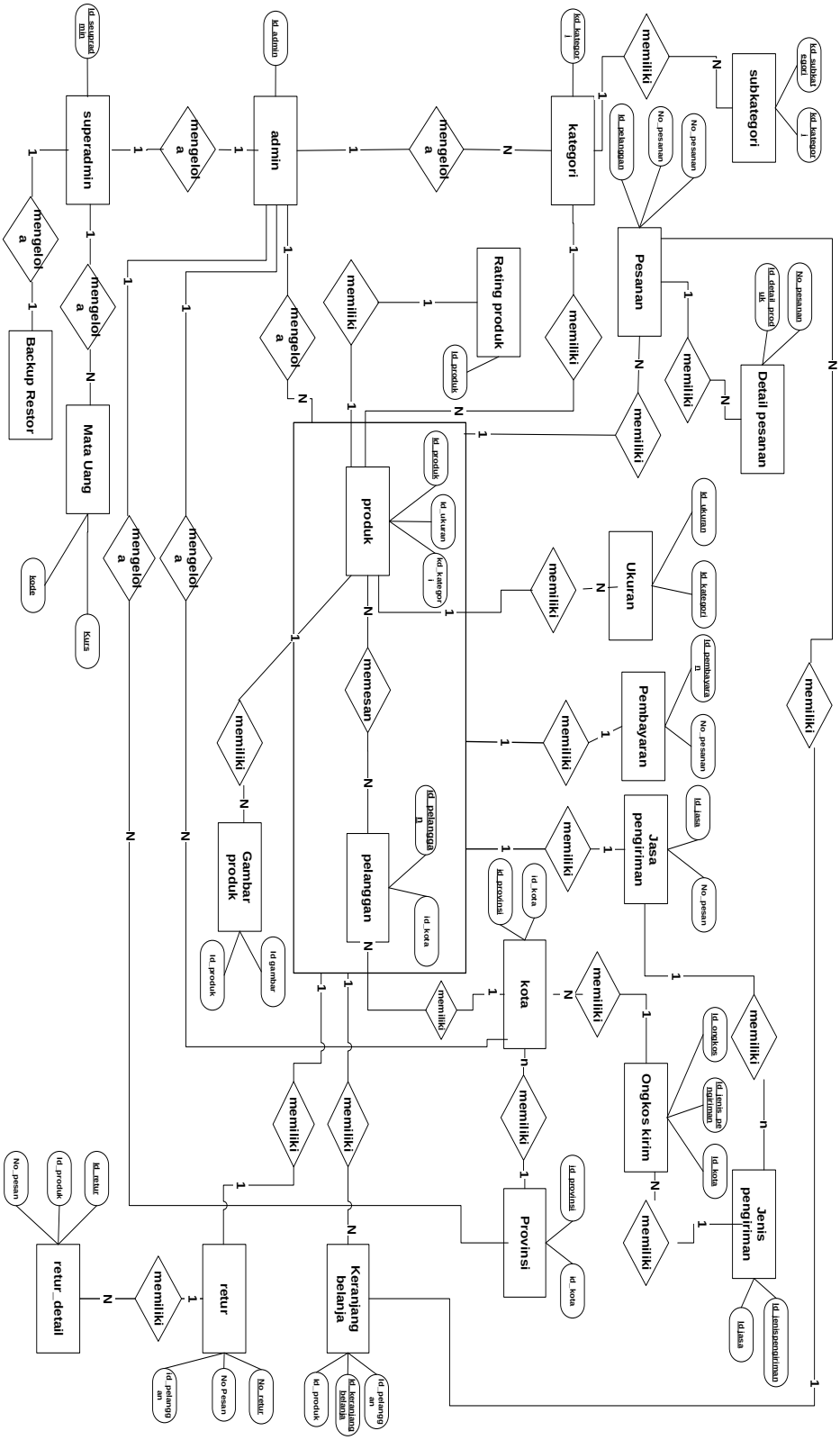


Gambar 3.4 Analisis Jaringan

3.1.5 Analisis Perancangan Basis Data

3.1.5.1 Entity Relationalship Diagram (ERD)

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



Gambar 3.5 ERD Aplikasi *E-Commerce* PD Bina Pusaka Air Rifle

3.1.5.2 Kamus Data

Kamus Data Berikut ini adalah kamus data dari *entity relationship diagram website E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Kamus Data

Entitas	Atribut
Pelanggan	#id_pelanggan, no_identitas, nama, kelamin, passplg, email, alamat, kd_pos, id_kota, hp, tlprmh, passkey, status
Provinsi	#id_provinsi, nm_provinsi
Kota	#id kota, nm_kota, id_provinsi
Jasa Pengiriman	#id_jasa, nama_jasa, link
Jenis Pengiriman	#id_jenispengiriman, id_jasa, nama_jenis_pengiriman
Ongkos Kirim	#id_ongkos, id_jenis_pengiriman, id_kota, biaya
Produk	#id_produk, id kategori, id_ukuran, nm_prod, harga_prod, stok, warna, berat, diskon, deskripsi, tgl_input,
Gambar Produk	#id_gambar, id_produk, nama_gambar, size, link
Ukuran Produk	#id_ukuran, id_subkategori, no_ukuran
Kategori	#id_kategori, nm_kategori
Subkategori	#id_subkategori, nm_subkategori, id_kategori
Pesanan	#no_pesanan, id_pelanggan, tgl_pesan, tgl_expired, tgl_kirim, tgl_terima, id_ongkos, tarif_ongkir, berat, nama_penerima, alamat_penerima, no_tlpn_penerima, status_pengiriman, total_pembayaran, no_resi
Detail Pesanan	#no_pesanan, id_produk, id_ukuran, qty, harga, diskon
Pembayaran	#id_pembayaran, no_pesanan, tgl_bayar, jenis_pembayaran, no_rekening_pengirim, bank_rek_pengirim, tujuan_no_rekening, no_record, atas_nama, status_pembayaran, total_table_pembayaran, jumlah_yang_dibayar, kode, id_paypal
Retur	#id_retur, no_pesanan, id_pelanggan, tgl_retur, tgl_kirim_rtr, tgl_terima_rtr, nama_penerima, alamat_penerima, status_retur, status_barang,status_penerimaan_barang,

	status_pengiriman_barang_rtr, no_resi, resi_plg, tgl_kirim_plg
Detail Retur	id_retur, id_produk, id_ukuran, jml, harga, alasan
Mata Uang	#kode, kurs
Vote	#id_produk, counter, value
Admin	#id_admin, nama, username, password, email, gambar, level
Keranjang Belanja	#id_keranjangbelanja, id_produk, id_pelanggan, nm_prod, berat, harga_prod, diskon, qty, subtotal

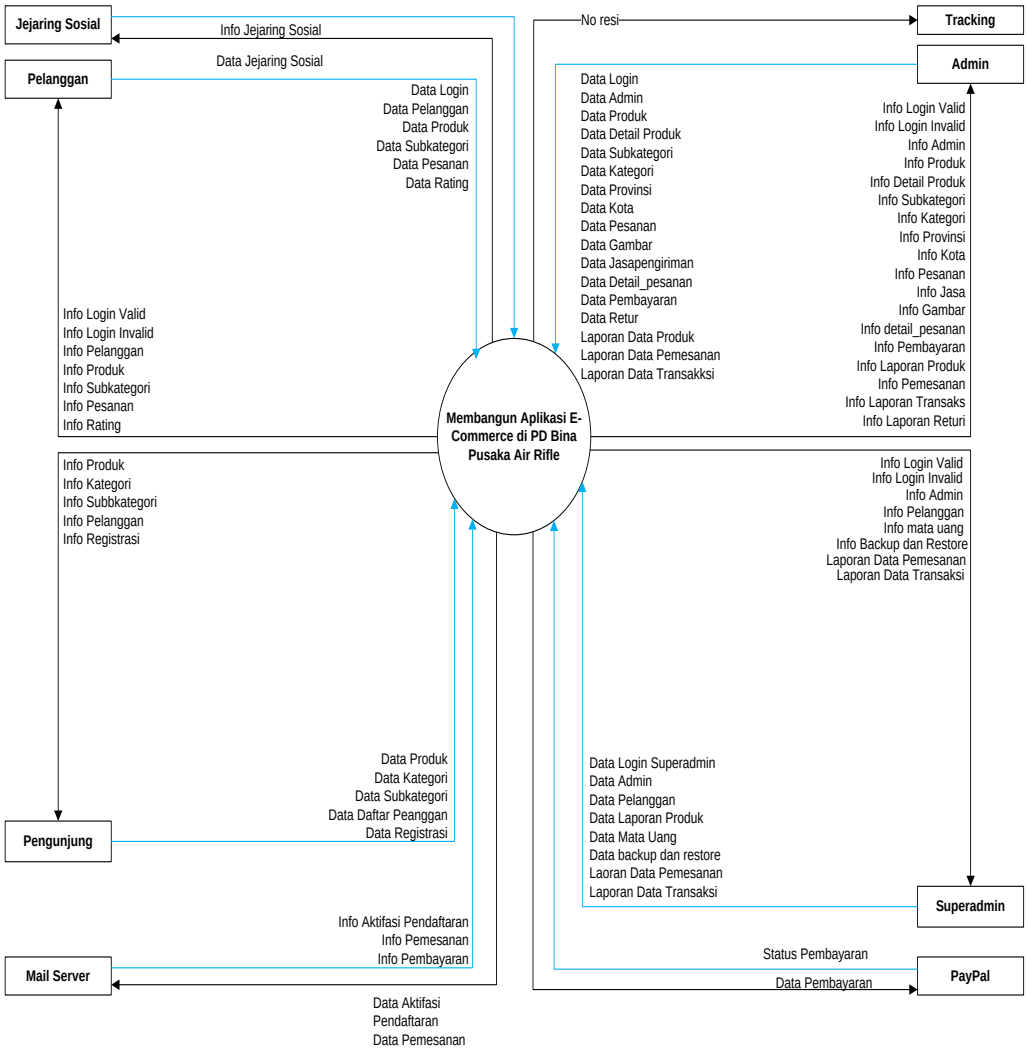
3.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah analisis terhadap kebutuhan secara fungsional baik dalam aliran data ataupun informasi.

3.1.6.1 Diagram Konteks

Digram Konteks merupakan alat untuk membatasi sistem yang menunjukan adanya interaksi sistem dengan komponen luar sistem. Pada diagram konteks ini sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan sumber informasi yang dibutuhkan dan tujuan yang dihasilkan.

Dalam hal ini digram konteks berfungis untuk menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran sistem, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Diagram konteks dari sistem *E-Commerce* pada PD Bina Pusaka Air Rifle dapat dilihat pada gambar 3.7



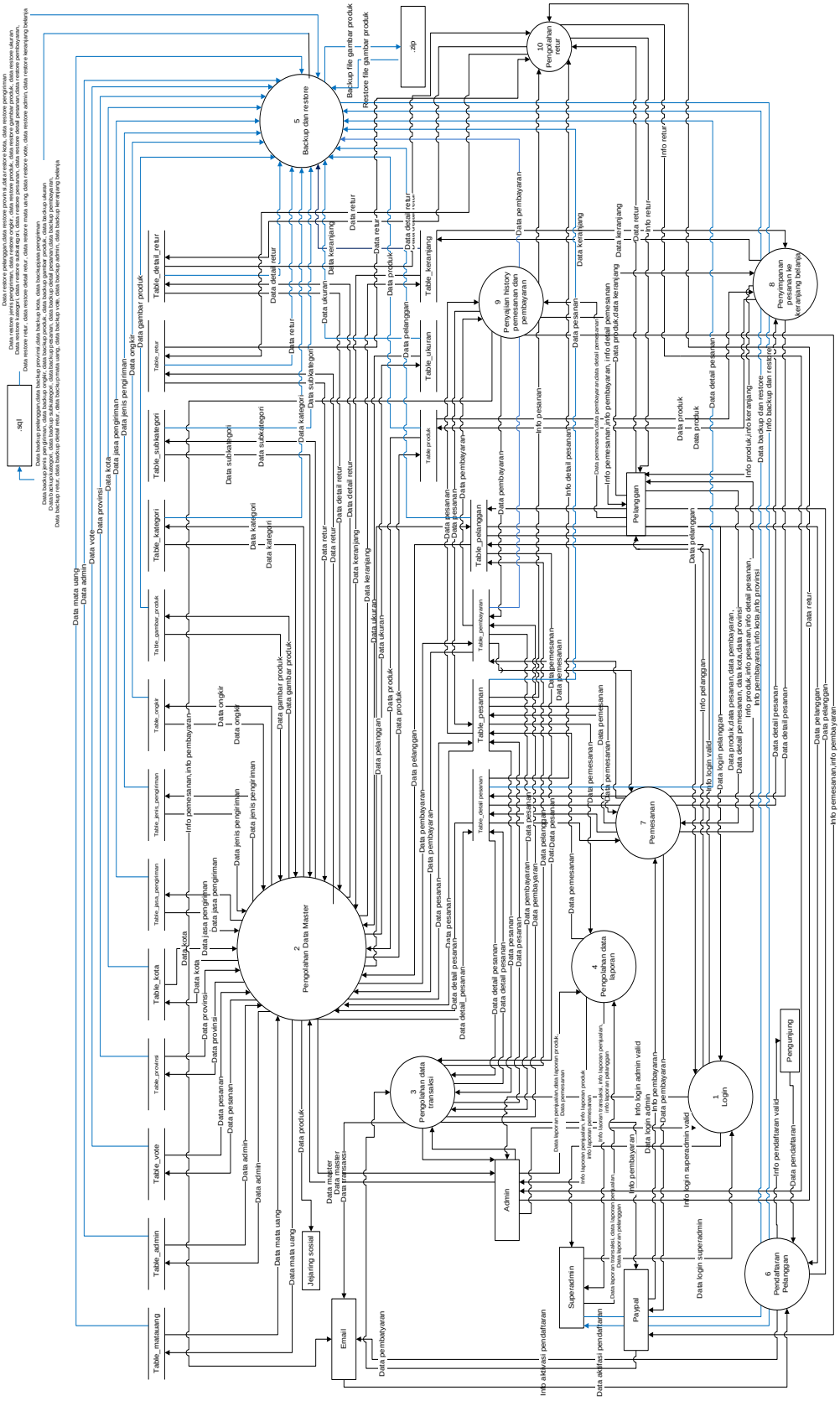
Gambar 3.6 Diagram Konteks Aplikasi *E-Commerce* PD Bina Pusaka Air Rifle

3.1.6.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi.Dalam *Data Flow Diagram (DFD)* terdiri dari entitas luar, aliran data, proses dan penyimpanan data. Berikut adalah gambar DFD dari pembangunan aplikasi E-Commerce PD Bina Pusaka Air Rifle.

3.1.6.3 DFD Level 1

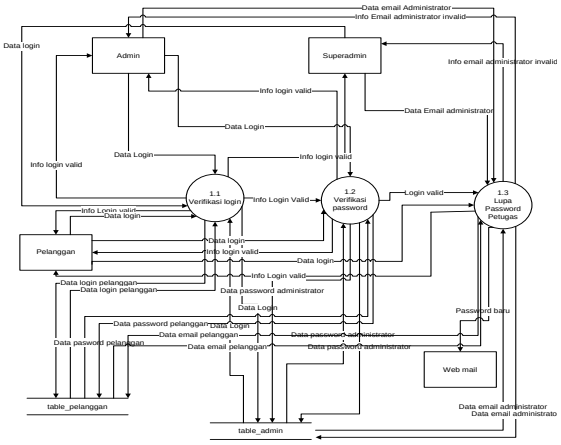
Data Flow Diagram (DFD) level 1 mempunyai 10 proses, diantaranya adalah proses login,pengolahan data master, pengolahan data transaksi,pengolahan data lapoaran,backup dan restore,pendaftaran pelanggan,pemesanan,penyimpanan pesanan ke keranjang belanja,penyajian histori pesanan,pengolahan retur.



Gambar 3.7 DFD Level 1 Aplikasi *E-Commerce* PD Bina Pusaka Air Rifle

3.1.6.4DFD Level 2 Proses 1 Login

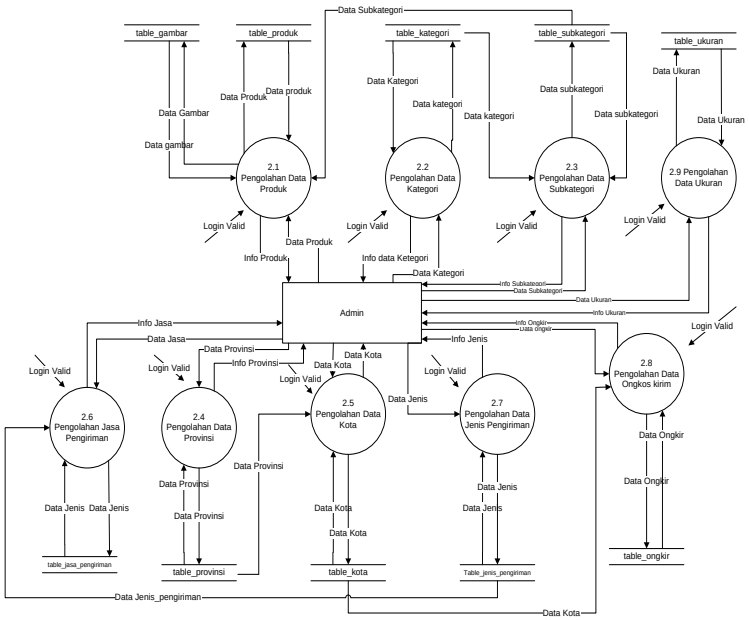
Diagram alir data pada level 2 proses 1 . Administator dan Pelanggan memasukan username dan password untuk memasuki website.



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 1 Login

3.1.6.5 DFD Level 2 Proses 2 Pengolahan Data Master

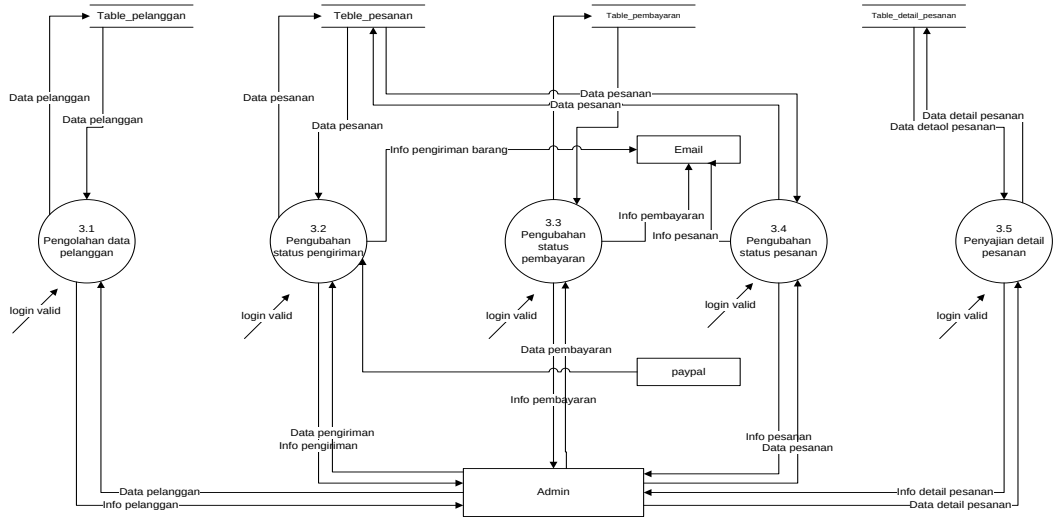
Diagram alir data pada level 2 proses 2. Administrator yaitu admin mengolah data master.



Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 2 Pengolahan Data Master

3.1.6.6DFD Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Transaksi

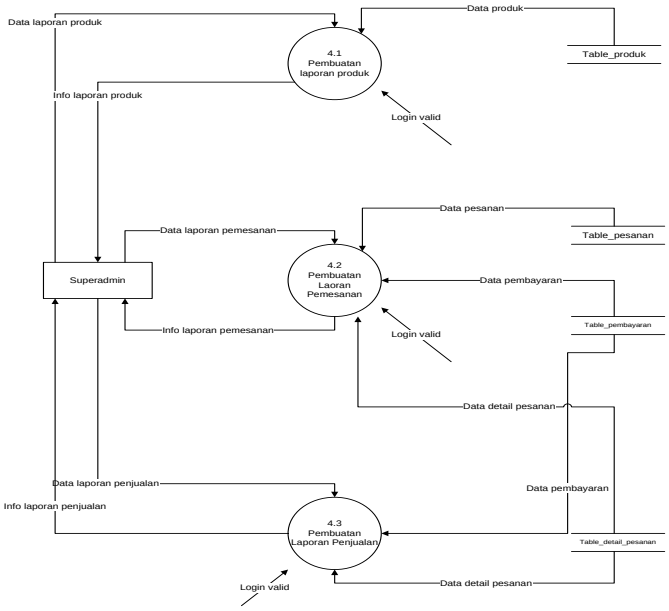
Diagram alir data pada level 2 proses 3. Administrator yaitu admin mengolah data transaksi.



Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 3 Pengolahan Data Transaksi

3.1.6.7 DFD Level 2 Proses 4 Pengelolaan Data Laporan

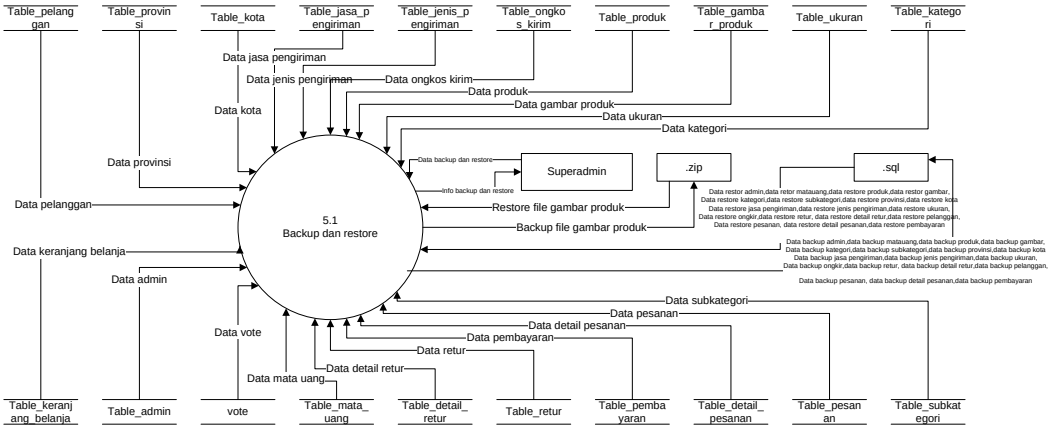
Diagram alir data pada level 2 proses 4. Superadmin mengelola data laporan.



Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 4 Pengolaan Data Laporan

3.1.6.8 DFD Level 2 Proses 5 Penyajian Backup dan Restore

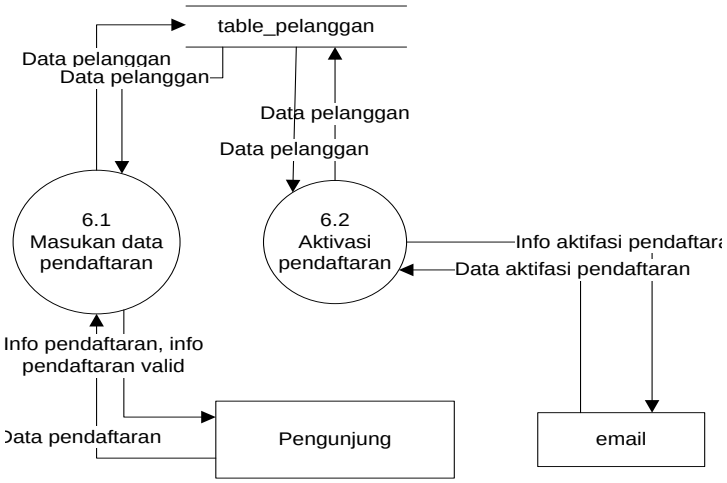
Diagram alir data pada level 2 proses 5. Superadmin Melakukan Backup dan Restore.



Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 5 Penyajian Backup dan Restore

3.1.6.9 DFD Level 2 Proses 6 Pendaftaran Pelanggan

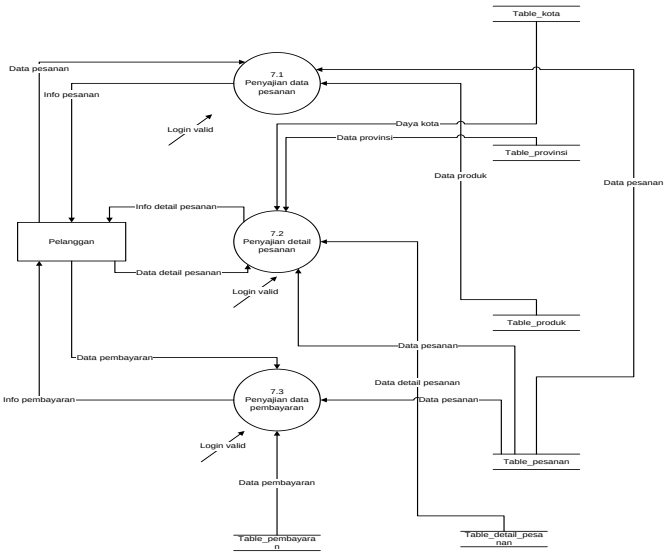
Diagram alir data pada level 2 proses 6 Pengunjung. Pengunjung melakukan pendaftaran.



Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 6 Pendaftaran Pelanggan

3.1.6.10DFD Level 2 Proses 7 Pemesanan Produk

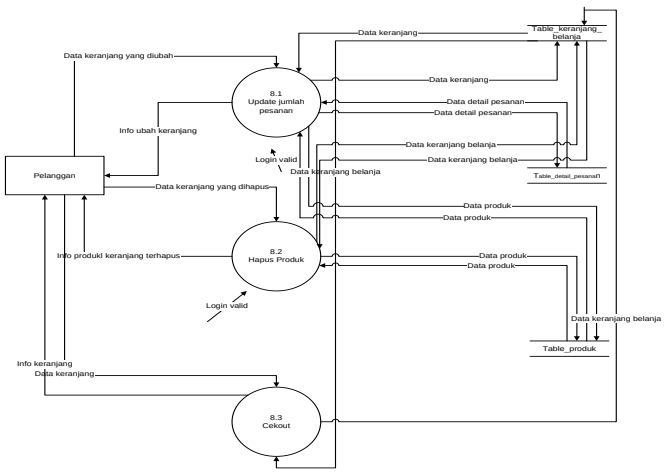
Diagram alir data pada level 2 proses 7 pelanggan. Pelanggan melakukan pemesanan produk.



Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses 7 Pemesanan Produk

3.1.6.11 DFD Level 2 Proses 8 Penyimpanan Pesanan Kekeranjang Belanja

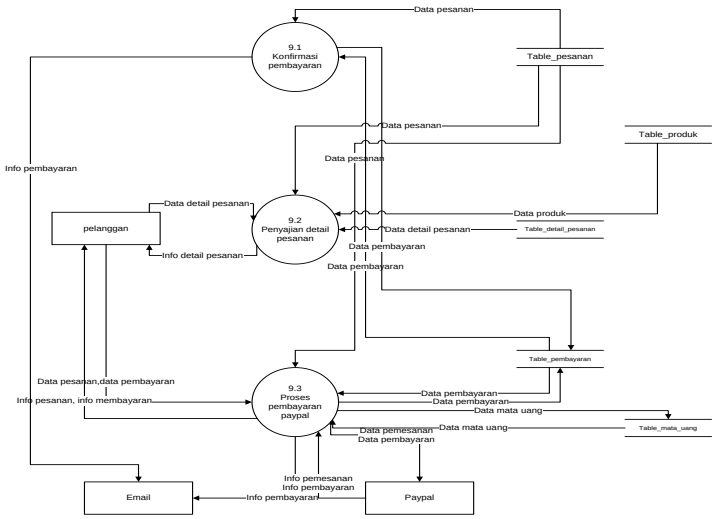
Diagram alir data pada level 2 proses 8 Pelanggan. Pelanggan mengolah data keranjang adalah sebagai berikut



Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses 8 Penyimpanan Kekeranjang Belanja

3.1.6.12 DFD Level 2 Proses 9 Penyajian History Belanja

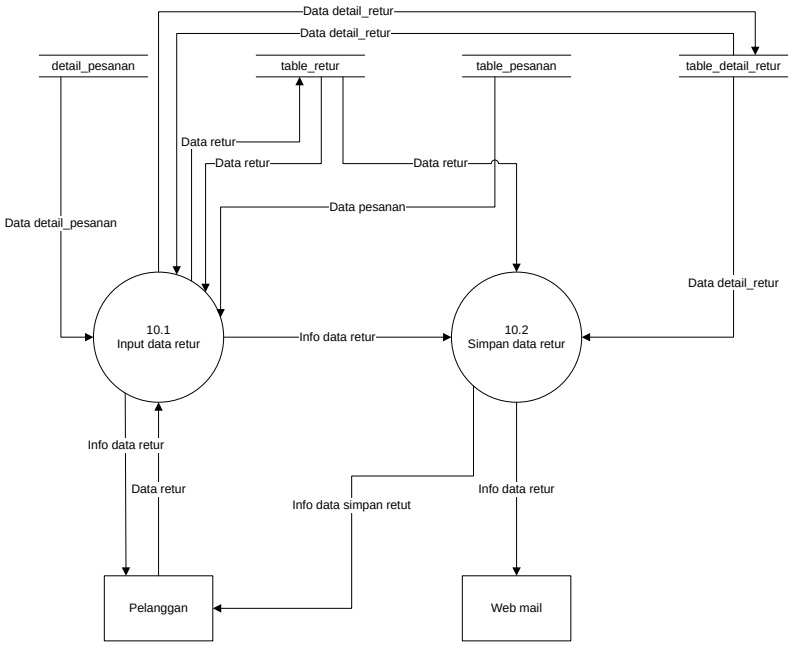
Diagram alir data pada level 2 proses 9 Pelanggan. Pelanggan mengolah data history pemesanan



Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses 9 Penyajian Histori Belanja

3.1.6.13 DFD Level 2 Proses 10 Pengolahan Retur

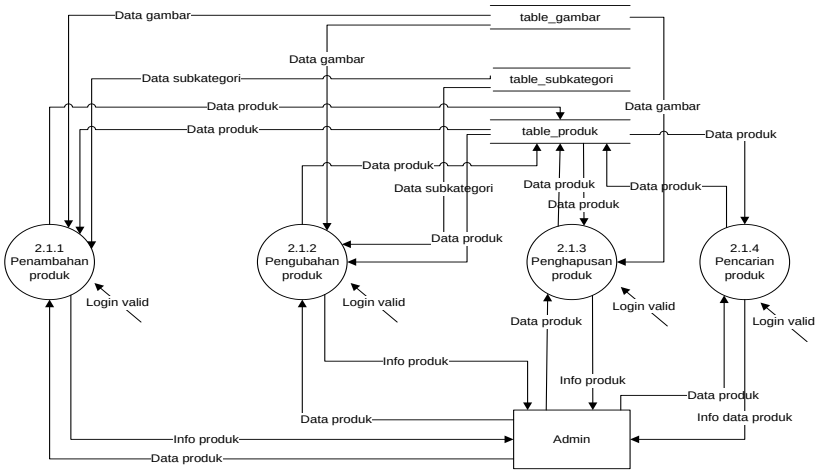
Diagram alir data pada level 2 proses 10 Pelanggan. Pelanggan mengolah data retur.



Gambar 3.17 DFD Level 2 Proses 10 Penyajian Retur

3.1.6.14 DFD Level 3 Proses 2.1 Pengolahan Data Produk

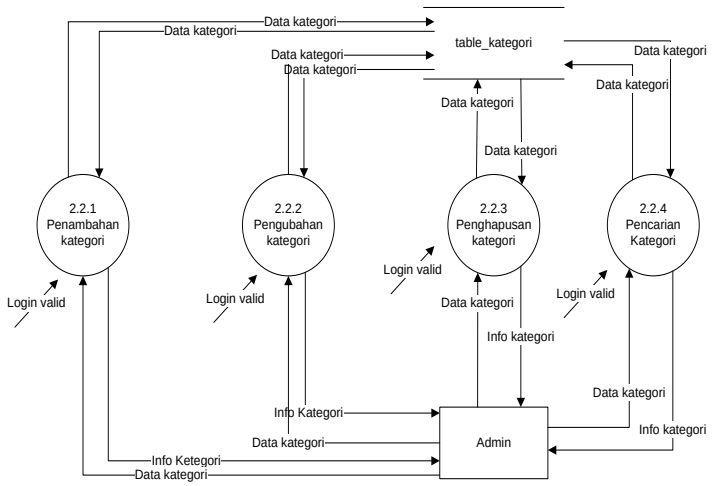
Diagram alir data pada level 2 proses 2.1 admin. Admin melakukan pengolahan data produk.



Gambar 3.18 DFD Level 3 Proses 2.1 Pengolahan Data Produk

3.1.6.15 DFD Level 3 Proses 2.2 Pengolahan Data Kategori

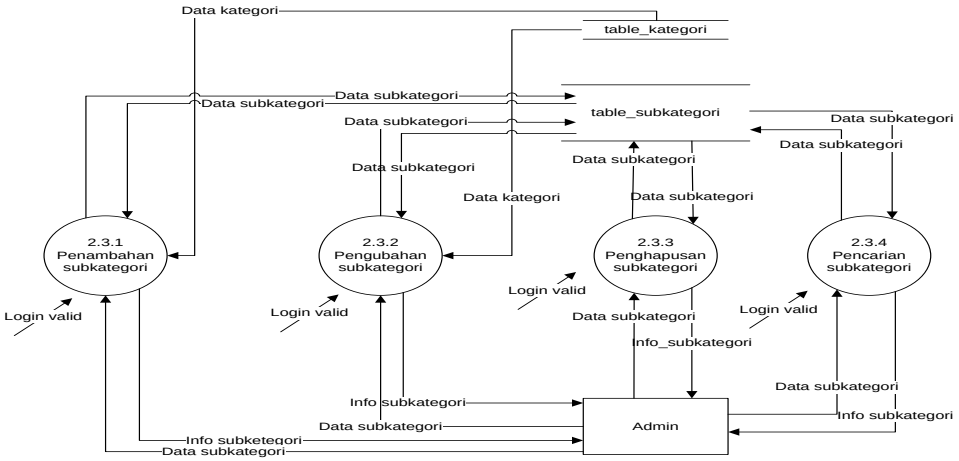
Diagram alir data pada level 3 proses 2.2 admin. Admin melakukan pengolahan data kategori.



Gambar 3.19 DFD Level 3 Proses 2.2 Pengolahan Data Kategori

3.1.6.16 DFD Level 3 Proses 2.3 Pengolahan Data Subkategori

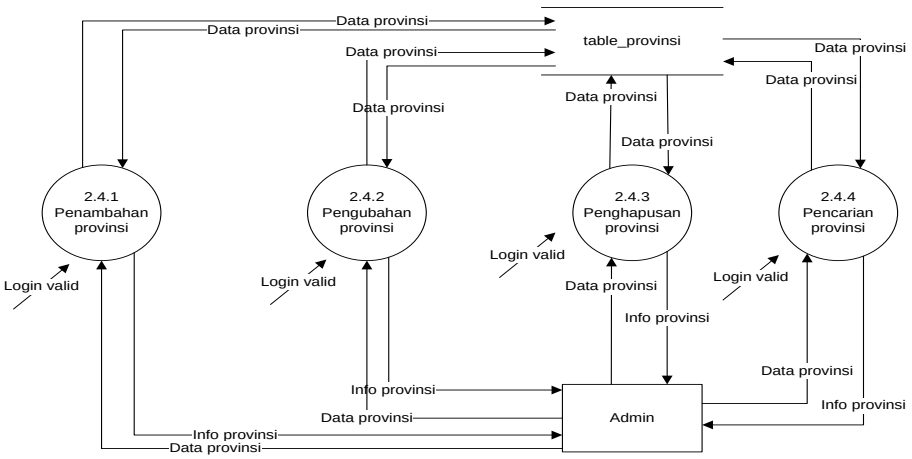
Diagram alir data pada level 3 proses 2.3 admin. Admin melakukan pengolahan data subkategori.



Gambar 3.20 DFD Level 3 Proses 2.3 Pengolahan data Subkategori

3.1.6.17 DFD Level 3 Proses 2.4 Pengolahan Data Provinsi

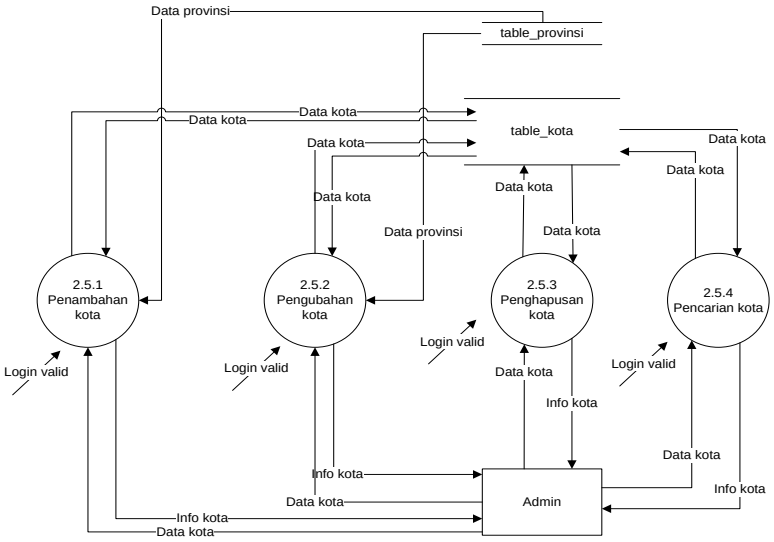
Diagram alir data pada level 3 proses 2.4 admin. Admin melakukan pengolahan data provinsi.



Gambar 3.21 DFD Level 3 Proses 2.4 Pengolahan Data Provinsi

3.1.6.18 DFD Level 3 Proses 2.5 Pengolahan Data Kota

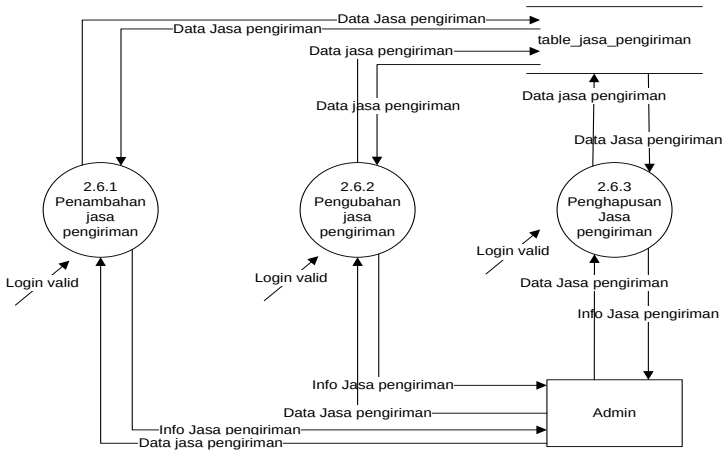
Diagram alir data pada level 3 proses 2.5 admin. Admin melakukan pengolahan data kota.



Gambar 3.22 DFD Level 3 Proses 2.5 Pengolahan Data Kota

3.1.6.19 DFD Level 3 Proses 2.6 Pengolahan Data Jasa Pengiriman

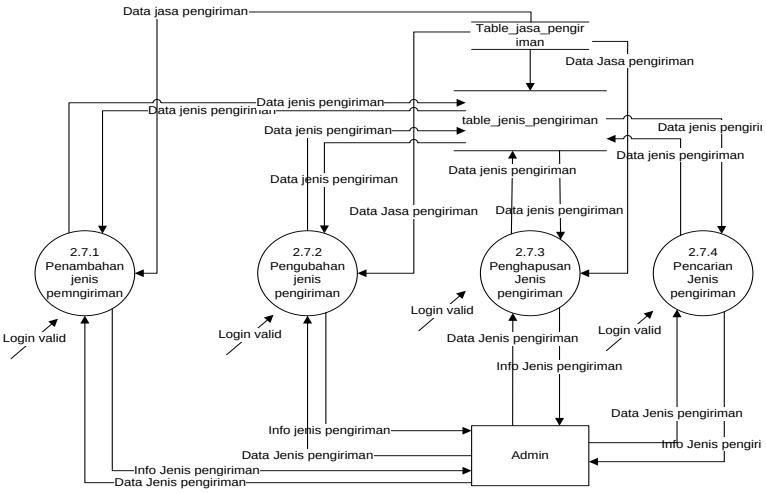
Diagram alir data pada level 3 proses 2.6 admin. Admin melakukan pengolahan data jasa pengiriman.



Gambar 3.23 DFD Level 3 proses 2.6 Pengolahan Data Jasa Pengiriman

3.1.6.20 DFD Level 3 Proses 2.7 Pengolahan Data Jenis Pengiriman

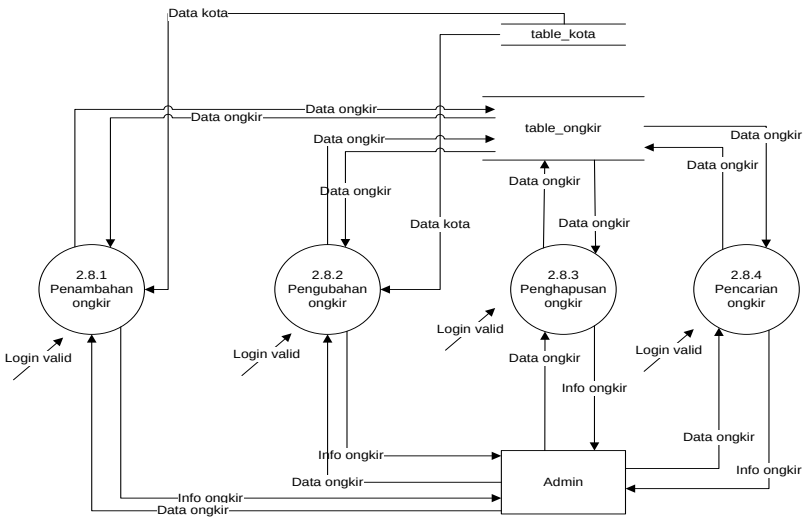
Diagram alir data pada level 3 proses 2.7 admin. Admin melakukan pengolahan data Jenis pengiriman.



Gambar 3.24 DFD Level 3 Proses 2.7 Pengolahan Data Jenis Pengiriman

3.1.6.21 DFD Level 3 Proses 2.8 Pengolahan Data Ongkos Kirim

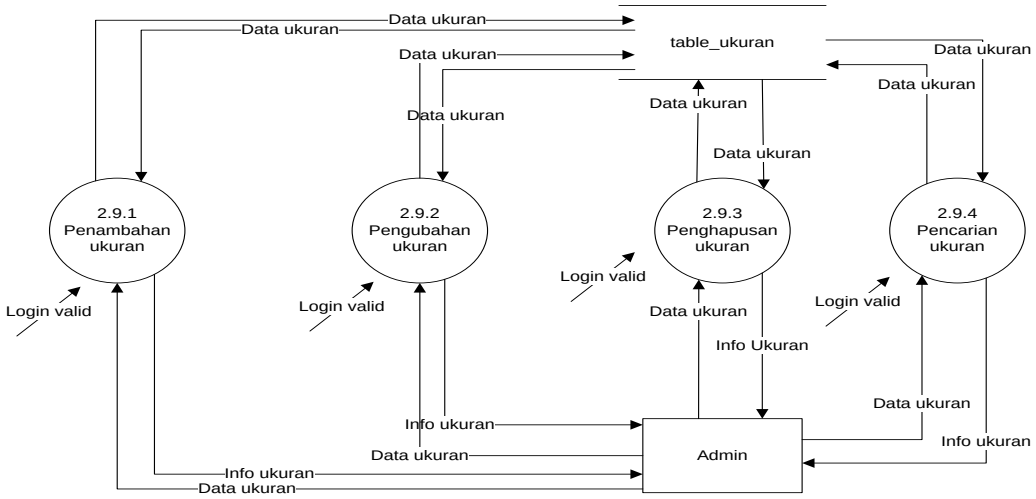
Diagram alir data pada level 3 proses 2.8 admin. Admin melakukan pengolahan data ongkos kirim.



Gambar 3.25 DFD Level 3 Proses 2.8 Pengolahan Data ongkos Kirim

3.1.6.22 DFD Level 3 Proses 2.9 Pengolahan Data Ukuran

Diagram alir data pada level 3 proses 2.9 admin. Admin melakukan pengolahan data ukuran.



Gambar 3.26 DFD Level 3 Proses 2.9 Pengolahan Data Ukuran

3.1.7 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada *Data Flow Diagram* (DFD). Spesifikasi proses pada diagram alir data sistem *E-Commerce* pada PD Bina Pusaka Air Rifle adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Spesifikasi Proses

No.	Proses	Keterangan
1.	Nomor Proses	**1**
	Nama	Login Administrator
	Sumber	Admin, Superadmin
	Input	Data username, password
	Output	1. Info login admin invalid 2. Info login superadmin invalid
	Tujuan	Admin, superadmin
	Logika Proses	1. Halaman login administator tampil 2. Admin, superadmin memasukan username dan password 3. Jika username atau password invalid akan masuk kehalaman gagal login.
No.	**Proses**	**Keterangan**
2	Nomor Proses	2
	Nama	Pengolahan data master
	Sumber	Admin
	Input	Data produk, data kategori, data subkategori, data provinsi, data kota, data jasa pengiriman, data jenis pengiriman, data ongkir dan data ukuran
	Output	Info data produk, info data kategori, info data subkategori, info data provinsi, info data kota, info data jasa pengiriman, info data jenis pengiriman, info data ongkir dan data ukuran

	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. admin masuk ke halaman data master 2. admin memilih data mana yang akan di kelolanya
No	**Proses**	**Keterangan**
3	No Proses	3
	Nama	Pengolahan Data Transaksi
	Sumber	Admin
	Input	Data profil admin
	Output	Info data profil admin,
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. admin memilih data transaksi 2. akan tampil data transaksi yang statusnya belum dibayar, sudah dibayar dan lunas
No	**Proses**	**Keterangan**
4	No Proses	4
	Nama	Pengolahan data laporan
	Sumber	Superadmin
	Input	Data lapaoran produk,pemesanan dan penjualan
	Output	Info laporan produk,info laporan pemesanan dan info laporan penjualan
	Tujuan	Superadmin
	Logika proses	1. Superadmin memilih data laporan trasaksi untuk mengetahui laporan
No	**Proses**	**Keterangan**
5	No Proses	5
	Nama	Penyajian Backup dan Restore
	Sumber	Superadmin
	Input	Data backup dan restore
	Output	Info backup dan restore dalam bentuk .sql dan .zip

	Tujuan	Superadmin
	Logika Proses	1. Superadmin memilih menu backup dan restore database 2. .Superadmin akan mendapatkan info backup dan restore
No	**Proses**	**Keterangan**
6	No proses	6
	Nama	Pendaftaran pelanggan
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data pelanggan
	Output	Info data pelanggan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memasukan data pelanggan pada form registrasi 2. Pelanggan akan mendapatkan kode aktivasi dari email 3. Pelanggan akan mendapatkan data info pelanggan
No	**Proses**	**Keterangan**
7	No Proses	7
	Nama	Pemesanan produk
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data pesanan
	Output	Info data pesanan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	Pelanggan memilih barang apa saja yang akan dipesan yang tersedia didalam website
No	**Proses**	**Keterangan**
8	No Proses	8
	Nama	Penyimpanan Pesanan ke keranjang belanja
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data pesanan dan data detail pesanan

	Output	Info pesanan dan info detail pesanan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	Pelanggan memilih produk yang diinginken untuk kemudian dimasukan ke dalam keranjang belanja.
No	**Proses**	**Keterangan**
9	No Proses	9
	Nama	Penyajian history Pesaan
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data pesanan
	Output	Info data pesanan
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	Pelanggan memilih halaman riwayat pemesanan
No	**Proses**	**Keterangan**
10	No Proses	10
	Nama	Penyajian Retur
	Sumber	Pelanggan
	Input	Data Retur
	Output	Info retur
	Tujuan	Pelanggan
	Logika Proses	1. Pelanggan memilih pesanan mana yang akan diretur
No	**Proses**	**Keterangan**
11	No Proses	2.1.1
	Nama	Penambahan produk
	Sumber	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Admin

	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah produk untuk memunculkan form tambah produk. 2. Admin mengisi form tambah produk kemudian klik simpan 3. Apabila data tidak kosong maka data produk baru akan tersimpan kedalam database 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidak boleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
No	**Proses**	**Keterangan**
12	No Proses	2.1.2
	Nama	Pengubahan produk
	Sumber	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu ubah pada data produk yang akan diubah. 2. Admin mengisi data produk yang akan diubah kemudian klik tombol simpan 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data produk tersebut 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal diubah
No	**Proses**	**Keteranga**
13	No Proses	2.1.3
	Nama	Penghapusan produk

	Sumber	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilh menu hapus pada data produk yang akan dihapus 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data 3. Apabila pilihannya hapus maka data akan dihapus 4. Apabila pilihannya batal, maka data tidak akan dihapus.
No	**Proses**	**Keterangan**
14	No Proses	2.1.4
	Nama	Pencarian produk
	Sumber	Admin
	Input	Data produk
	Output	Info produk
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari produk 2. Admin mengisi nama produk 3. Jika nama produk yang dicari ada didalam database maka nama produk tersebut akan muncul di halaman cari produk 4. Jika nama produk yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa produk yang dicari tidak ada.
No	**Proses**	**Keterangan**
15	No Proses	2.2.1
	Nama	Penambahan kategori

	Sumber	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah kategori untuk memunculkan form tambah kategori. 2. Admin mengisi form tambah kategori kemudian klik simpan 3. Apabila data tidak kosong maka data kategori baru akan tersimpan kedalam database 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidakboleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut,
No	**Proses**	**Keterangan**
16	No Proses	2.2.2
	Nama	Pengubahan kategori
	Sumber	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu ubah pada data kategoori yang akan diubah 2. Admin mengisi data kategori yang akan diubah kemudian klik tombol simpan 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data kategori tersebut 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada data yang kosong maka data gagal

		diubah
No	**Proses**	**Keterangan**
17	No Proses	2.2.3
	Nama	Penghapusan kategori
	Sumber	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu hapus pada data kategori yang akan dihapus 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data 3. Apabila pilihannya hapus maka data akan dihapus 4. Apabila pilihannya batal maka data tidak akan jadi dihapus.
No	**Proses**	**Keterangan**
18	No Proses	2.2.4
	Nama	Pencarian kategori
	Sumber	Admin
	Input	Data kategori
	Output	Info kategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari kategori 2. Admin mengisi nama kategori 3. Jiks nama kategori yang dicari ada didalam databse maka nama kategori tersebut akan muncul dihalaman cari kategori 4. Jika nama kategori yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa data yang dicari tidak ada.

No	Proses	Keterangan
19	No Proses	2.3.1
	Nama	Penambahan subkategori
	Sumber	Admin
	Input	Data subkategori
	Output	Info subkategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah subkategori untuk memunculkan form tambah subkategori 2. Admin mengisi from tambah subkategori kemudian klik simpan 3. Apabila data tidak kosong maka data subkategori baru akan tersimpan kedalam database 4. Apabila data ada yang kosong maka akan ada informasi data tidakboleh kosong dan admin harus mengisi data yang kosong tersebut.
No	**Proses**	**Keterangan**
20	No Proses	2.3.2
	Nama	Pengubahan subkategori
	Sumber	Admin
	Input	Data subkategori
	Output	Info subkategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu ubah pada data subkategori yang akan diubah 2. Admin mengisi data subkategori yang akan diubah kemudian klik tombol simpan 3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem

		akan menyimpan perubahan data subkategori tersebut 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada pula data yang kosong maka data gagal diubah
No	**Proses**	**Keterangan**
21	No Proses	2.3.3
	Nama	Penghapusan subkategori
	Sumber	Admin
	Input	Data subkategori
	Output	Info subkategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu hapus pada data subkategori yang akan dihapus 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data 3. Apabila pilihannya hapus maka data akan dihapus 4. Apabila pilihannya batal maka data tidak jadi dihapus
No	**Proses**	**Keterangan**
22	No Proses	2.3.4
	Nama	Pencarian subkategori
	Sumber	Admin
	Input	Data subkategori
	Output	Info subkategori
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari subkategori 2. Admin mengisi nama subkategori 3. Jika nama subkategori yang dicari ada didalam database maka nama subkategori tersebut muncul dihalaman cari subkategori

		4. Jika nama subkategori yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa data yan dicari tidak ada
No	**Proses**	**Keterangan**
23	No Proses	2.4.1
	Nama	Penambahan provinsi
	Sumber	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah provinsi untuk memunculkan form tambah provinsi 2. Admin mengisi form tambah provinsi kemudian klik simpan 3. Jika data benar maka akan tersimpan ke dalam database 4. Jika data salah maka akan ada informasi data invalid dan admin harus kembali mengisi data yang salah
No	**Proses**	**Keterangan**
24	No Proses	2.4.2
	Nama	Pengubahan provinsi
	Sumber	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu edit pada data provinsi yang akan diubah 2. Admin mengisi data provinsi yang akan diubah kemudian klik tombol simpan

		3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data provinsi tersebut 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada pula data yang kosong maka data gagal diubah
No	**Proses**	**Keterangan**
25	No Proses	2.4.3
	Nama	Penghapusan provinsi
	Sumber	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu hapus pada data provinsi yang akan dihapus 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data 3. Apabila pilihannya tombol hapus maka data akan dihapus 4. Apabila pilihannya tombol batal maka data tidak jadi dihapus
No	**Proses**	**Keterangan**
26	No Proses	2.4.4
	Nama	Pencarian provinsi
	Sumber	Admin
	Input	Data provinsi
	Output	Info provinsi
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari provinsi 2. Admin mengisi nama provinsi 3. Jika nama provinsi yang dicari ada didalam database maka nama provinsi

		tersebut muncul dihalaman cari provinsi 4. Jika nama provinsi yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa data yan dicari tidak ada
No	**Proses**	**Keterangan**
27	No Proses	2.5.1
	Nama	Penambahan kota
	Sumber	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah kota untuk memunculkan form tambah kota 2. Admin mengisi form tambah kotta kemudian klik simpan 3. Jika data benar maka akan tersimpan ke dalam database 4. Jika data salah maka akan ada informasi data invalid dan admin harus kembali mengisi data yang salah
No	**Proses**	**Keterangan**
28	No Proses	2.5.2
	Nama	Pengubahan Kota
	Sumber	Admin
	Input	Data Kota
	Output	Info Kota
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu edit pada data kota yang akan diubah 2. Admin mengisi data kota yang akan diubah kemudian klik tombol simpan

		3. Apabila ada data yang diubah dan semua data tidak ada yang kosong maka sistem akan menyimpan perubahan data kota tersebut 4. Apabila tidak ada data yang diubah dan ada pula data yang kosong maka data gagal diubah
No	**Proses**	**Keterangan**
29	No Proses	2.5.3
	Nama	Penghapusan kota
	Sumber	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu hapus pada data kota yang akan dihapus 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data 3. Apabila pilihan admin tombol hapus maka data akan dihapus 4. Apabila pilihan admin tombol batal maka data batal dihapus
No	**Proses**	**Keterangan**
30	No Proses	2.5.4
	Nama	Pencarian kota
	Sumber	Admin
	Input	Data kota
	Output	Info kota
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari kota 2. Admin mengisi nama kota 3. Jika nama kota yang dicari ada didalam database maka nama kota tersebut

		muncul dihalaman cari kota 4. Jika nama kota yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa data yan dicari tidak ada
No	**Proses**	**Keterangan**
31	No Proses	2.6.1
	Nama	Penambahan jasa pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data Jasa pengiriman
	Output	Info jasa pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah jasa pengiriman 2. Admin menginputkan data jasa pengiriman baru pada form tambah jasa pengiriman 3. Sistem akan menampilkan info data jasa pengiriman yang telah ditambahkan/menampilkan info data jasa pengiriman gagal ditambahkan
No	**Proses**	**Keterangan**
32	No Proses	2.6.2
	Nama	Pengubahan jasa pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data jasa pengiriman
	Output	Info jasa pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu data jasa pengiriman yang akan diedit 2. Mengisi atau mengubah data jasa pengiriman pada form edit jenis

		pengiriman 3. Sistem akan menampilkan info edit data jasa pengiriman tersimpan/ gagal
No	**Proses**	**Keterangan**
33	No Proses	2.6.3
	Nama	Penghapusan jasa pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data jasa pengiriman
	Output	Info jasa pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu data jasa pengiriman yang akan dihapus 2. Menampilkan konfirmasi hapus data jasa pengiriman 3. Sisitem akan menampilkan info jasa pengiriman terhapus
No	**Proses**	**Keterangan**
34	No Proses	2.6.4
	Nama	Pencarian jasa pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data jasa pengiriman
	Output	Info jasa pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari jasa pengiriman 2. Admin mengisi nama jasa pengiriman 3. Jika nama pengiriman yang dicari ada didalam database maka nama jasa pegiriman tersebut muncul dihalaman cari jasa pengiriman 4. Jika nama jasa pengiriman yang dicari tidak ada dalam database maka akan

		muncul konfirmasi bahwa data yan dicari tidak ada
No	**Proses**	**Keterangan**
35	No proses	2.7.1
	Nama	Pemambahan jenis pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data jenis pengiriman
	Output	Info jenis pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah jenis pengiriman 2. Admin menginputkan data jenis pengiriman baru pada form tambah data jenis pengiriman 3. Sistem akan menampilkan info data jenis pengiriman yang telah ditambahkan / menampilkan info data jenis pengiriman gagal ditambahkan
No	**Proses**	**Keterangan**
36	No Proses	3.7.2
	Nama	Pengubahan jenis pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data jenis pengiriman
	Output	Info jenis pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu edit jenis pengiriman yang akan diubah 2. Admin mengisi atau mengubah data jenis pengiriman pada form edit jenis pengiriman 3. Sistem menampilkan info edit data jenis

		pengiriman tersimpan / gagal
No	**Proses**	**Keterangan**
37	No Proses	3.7.3
	Nama	Penghapusan jenis pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data jenis pengiriman
	Output	Info jenis pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu data jenis pengiriman yang akan dihapus 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data jenis pengiriman 3. Sistem akan menampilkan info data jenis pengiriman terhapus
No	Proses	Keterangan
38	No Proses	3.7.4
	Nama	Pencarian jenis pengiriman
	Sumber	Admin
	Input	Data jenis pengiriman
	Output	Info jenis pengiriman
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari jenis pengiriman 2. Admin mengisi nama jenis pengiriman 3. Jika nama jenis pengiriman yang dicari ada didalam database maka nama jenis pengiriman tersebut muncul dihalaman cari jenis pengiriman 4. Jika nama jenis pengiriman yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa data yan dicari tidak ada

No	Proses	Keterangan
39	No proses	2.8.1
	Nama	Pemambahan ongkir
	Sumber	Admin
	Input	Data ongkir
	Output	Info ongkir
	Tujuan	Admin
	Logika proses	1. Admin memilih menu tambah data ongkir 2. Admin menginputkan data ongkir baru pada form tambah data ongkir 3. Sistem akan menampilkan info data ongkir yang telah ditambahkan / menampilkan info data ongkir gagal ditambahkan
No	**Proses**	**Keterangan**
40	No Proses	2.8.2
	Nama	Pengubahan ongkir
	Sumber	Admin
	Input	Data ongkir
	Output	Info ongkir
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu edit pada ongkir yang akan diubah 2. Admin mengisi atau mengubah data ongkir pada form edit ongkir 3. Sistem menampilkan info edit data ongkir tersimpan / gagal
No	**Proses**	**Keterangan**
41	No Proses	2.8.3
	Nama	Penghapusan ongkir
	Sumber	Admin
	Input	Data ongkir

	Output	Info ongkir
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu data ongkir yang akan dihapus 2. Akan ada konfirmasi penghapusan data ongkir 3. Sistem akan menampilkan info data ongkir terhapus
No	**Proses**	**Keterangan**
42	No Proses	2.8.4
	Nama	Pencarian ongkir
	Sumber	Admin
	Input	Data ongkir
	Output	Info ongkir
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari ongkir 2. Admin mengisi nama ongkir 3. Jika nama ongkir yang dicari ada didalam database maka nama ongkir tersebut muncul dihalaman cari ongkir 4. Jika nama ongkir yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa data yan dicari tidak ada
No	**Proses**	**Keterangan**
43	No Proses	2.9.1
	Nama	Penambahan Ukuran
	Sumber	Admin
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu tambah ukuran

		2. Admin menginputkan data ukuran pada form tambah data ukuran 3. Sistem akan menampilkan input data ukuran yang telah ditambahkan/menampilkan info ukuran gagal ditampilkan
No	**Proses**	**Keterangan**
44	No Proses	2.9.2
	Nama	Pengubahan Ukuran
	Sumber	Admin
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu data ukuran yang akan diedit 2. Mengisi atau mengubah data ukuran pada form edit ukuran 3. Sisttem menampilkan info edit data ukuran tersimpan/gagal
No	**Proses**	**Keterangan**
45	No Proses	2.9.3
	Nama	Penghapusan Ukuran
	Sumber	Admin
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu data ukuran yang akan dihapus 2. Menampilkan konfirmasi hapus data

		ukuran 3. Sistem akan menampilkan info data ukuran yang telah dihapus
No	**Proses**	**Keterangan**
46	No Proses	2.9.4
	Nama	Pencarian Ukuran
	Sumber	Admin
	Input	Data Ukuran
	Output	Info Ukuran
	Tujuan	Admin
	Logika Proses	1. Admin memilih menu cari ukuran 2. Admin mengisi nama ukuran 3. Jika nama ukuran yang dicari ada dalam database maka nama ukuran tersebut muncil dihalaman cari ukuran 4. Jika nama ukuran yang dicari tidak ada dalam database maka akan muncul konfirmasi bahwa data yang dicari tidak ada

3.1.8 Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* adalah katalog data tentang fakta dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasi data yang mengalir dalam sistem yang lengkap.

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam *data flow diagram* (DFD). Arus data yang ada dalam *data flow diagram* (DFD) sifatnya adalah

global, hanya ditunjukan arus datanya saja. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Kamus Data Aplikasi *E-Commerce* PD Bina Pusaka Air Rifle

No.	Detail	Keterangan
1	**Nama Aliran Data**	**Data Administator**
	Where Used	Admin, Superadmin
	Deskripsi	Berisi data admin dan superadmin
	Struktur Data	id_petugas+nama+username+password+email+gambar+level
	id_petugas nama username password email gambar level	[0-9|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] [file] [‘Admin’,’Superadmin’]
2	**Nama Aliran Data**	**Data pelanggan**
	Where Used	Pelanggan
	Deskripsi	Berisi data pelanggan
	Struktur Data	id_pelanggan+nama_lengkap+email+password+no_identitas+alamat+kode_pos+id_kota+no_handphone+no_tlpn_rumah+passkey+status
	id_pelanggan no_identitas nama_lengkap email password alamat kode_pos id_kota no_handphone no_tlpn_rumah	[0-9|A-Z] [0-9] [a-z|A-Z] [0-9|a-z|A-Z] [0-9|a-z|A-Z] [0-9|a-z|A-Z] [0-9] [a-z|A-Z] [0-9] [0-9]

	passkey status	[0-9|a-z|A-Z] [‘AKTIF’,’TIAK AKTIF’]
3	**Nama Aliran Data**	**Data Kategori**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data kategori
	Struktur Data	id_kategori+nm_kategori
	id_kategori nm_kategori	[0-9|A-Z] [0-9|a-z|A-Z]
4	**Nama Aliran Data**	**Data Subkategori**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisis data subkategori
	Struktur Data	id_subkategori+id_kategori+nm_kategori
	id_subkategori id_kategori nm_kategori	[0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9|a-z|A-Z]
5	**Nama Aliran Data**	**Data Produk**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data produk
	Struktur Data	id_produk+id_kategori+id_subkategori+nm_prod+ harga_prod +id_admin+deskripsi+tgl_input
	id_produk id_subkategori nm_prod harga_prod deskripsi tgl_input id_admin	[0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9|a-z|A-Z] [0-9] [0-9|a-z|A-Z] [DATE] [0-9|A-Z]
6	**Nama Aliran Data**	**Data Provinsi**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data provinsi
	Struktur Data	id_provinsi+nama_provinsi
	id_provinsi	[0-9]

	nama_provinsi	[a-z|A-Z]
7	**Nama Aliran Data**	**Data Kota**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data kota dan ongkos kirim
	Struktur Data	id_kota+nama_kota+ongkos_kirim
	id_kota nama_kota ongkos_kirim	[0-9] [a-z|A-Z] [0-9]
8	**Nama Aliran Data**	**Data Ukuran**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data Ukuran produk
	Struktur Data	Id_ukuran+id_kategori+no_ukuran
	Id_ukuran Id_kategori No_ukuran	[0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9|a-z|A-Z]
9	**Nama Aliran Data**	**Data Ongkir (ongkos kirim)**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisis data ongkos kirim ke setiap kota
	Struktur Data	id_ongkos+id_jenis_pengiriman+id_kota+biaya
	id_oongkos id_jenis_pengiriman id_kota biaya	[0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9]
10	**Nama Aliran Data**	**Data Jenis Pengiriman**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data jenis pengiriman
	Struktur Data	id_jenis_pengiriman+nama_jenis_pengiriman
	id_jenis_pengiriman nama_jenis_pengiriman	[0-9|A-Z] [0-9|a-z|A-Z]
11	**Nama Aliran Data**	**Data Keranjang Belanja**
	Where Used	Pelanggan
	Deskripsi	Berisi data belanjaan pelanggan
	Struktur Data	id_pelanggan+id_detail_produk+nm_prod+id_ukur

		an+berat+harga_prod+diskon+qty
	id_pelanggan id_detail_produk nm_prod id_ukuran berat harga_prod diskon qty	[0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9|a-z|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9] [0-9] [0-9] [0-9]
12	**Nama Aliran Data**	**Data Detail Pesanan**
	Where Used	Pelanggan, Admin
	Deskripsi	Berisi data detail pesanan pelanggan
	Struktur Data	no_pesanan+id_detail_produk+id_ukuran+qty+harga+diskon
	no_pesanan id_detail_produk id_ukuran qty harga diskon	[0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [0-9] [0-9] [0-9]
13	**Nama aliran Data**	**Data Pesanan**
	Where Used	Pelanggan, Admin
	Deskripsi	Berisi data pesanan pelanggan
	Struktur Data	no_pesanan+id_pelanggan+tgl_pesan+tgl_expired+tgl_kirim+tgl_terima+id_ongkos+tarif_ongkir+berat+nama_penerima+alamat_penerima+no_tlpn_penerima+status_pengiriman+total_pembayaran+no_resi
	no_pesanan id_pelanggan tgl_pesan tgl_expired tgl_kirim	[0-9|A-Z] [0-9|A-Z] [DATETIME] [DATETIME] [DATETIME]

	tgl_terima	[DATETIME]
	id_ongkos	[0-9|A-Z]
	tarif_ongkir	[0-9]
	berat	[0-9]
	nama_penerima	[a-z|A-Z]
	alamat_penerima	[0-9|A-Z]
	no_tlpn_penerima	[0-9]
	status_pengiriman	[‘Dipesan’,’Dikirim’,’Diterima’,’Dibatalkan’]
	total_pembayaran	[0-9]
	no_resi	[0-9]
14	**Nama Aliran Data**	**Data Pembayaran**
	Where Used	Pelanggan, Admin
	Deskripsi	Berisi data pembayaran pelanggan
	Struktur Data	id_pembayaran+no_pesanan+tgl_bayar+jenis_pembayaran+no_rekening_pengirim+tujuan_no_rekening+no_recode+atas_nama+status_pembayaran+total_table_pembayaran+jumlah_yang_dibayar+id_paypal
	id_pembayaran	[0-9|A-Z]
	no_pesanan	[0-9|A-Z]
	tgl_bayar	[DATE]
	jenis_pembayaran	[‘Transfer Tunai’,’Transfer ATM’,’Paypal’,’Belum Bayar’]
	no_rekening_pengirim	[0-9]
	tujuan_no_rekening	[0-9|a-z|A-Z]
	no_recode	[0-9]
	atas_nama	[0-9|a-z|A-Z]
	status_pembayaran	[‘Belum Dibayar’,’Lunas’,’Sudah dibayar’]
	total_table_pembayaran	[0-9]
	jumlah_yang_dibayar	[0-9|A-Z]
	kode	[0-9|a-z|A-Z]
	id_paypal	[0-9|a-z|A-Z]

15	**Nama Aliran Data**	**Data Vote (Rating Produk)**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data rating dari setiap produk
	Struktur Data	counter+id_produk+value
	counter id_produk value	[0-9] [0-9|A-Z] [0-9]
16	**Nama Aliran Data**	**Data Retur**
	Where Used	Admin, Pelanggan
	Deskripsi	Berisi data retur produk
	Struktur Data	id_retur+no_pesanan+id_pelanggan+tgl_retur+tgl_kirim_rtr+tgl_terima_rtr+nama_penerima+alamat_penerima+status_retur+status_barang+status_penerima_barang+status_pengiriman_barang_rtr+no_resi
	id_retur no_pesanan id_pelanggan tgl_retur tgl_kirim_rtr tgl_terima_rtr nama_penerima alamat_penerima status_retur status_barang status_penerimaan_barang status_pengiriman_barang_rtr no_resi	[0-9|A-Z] [0-9|a-z|A-Z] [0-9|A-Z] [DATETIME] [DATETIME] [DATETIME] [a-z|A-Z] [0-9|a-z|A-Z] [‘Setujui’,’Tidak Disetujui’,’Belum Disetujui’] [‘Stok Kosong’,’Stok Tersedia’] [‘Belum Diterima’,’Sudah Diterima’] [‘Belum Dikirim’,’Sudah Dikirim’,’Diiterima’] [0-9]
17	**Nama Aliran Data**	**Data Detail_retur**
	Where Used	Admin, Pelanggan
	Deskripsi	Berisi data produk yang diretur
	Struktur Data	no_pesanan+id_detail_produk+id_ukuran+qty+har

		ga+alasan
	no_pesanan	[0-9|a-z|A-Z]
	id_detail_produk	[0-9|A-Z]
	id_ukuran	[0-9|A-Z
	qty	[0-9]
	harga	[0-9]
	alasan	[0-9|a-z|A-Z]
18	**Nama Aliran Data**	**Data Mata Uang**
	Where Used	Superadmin
	Deskripsi	Berisi data kurs mata uang
	Struktur Data	Kode + Kurs
	kode	[A-Z]
	kurs	[0-9]
19	**Nama Aliran Data**	**Data Gambar Produk**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data-data gambar dari setiap produk
	Struktur Data	id_gambar+id_produk+nama_gambar+size+link
	id_gambar	[0-9|A-Z]
	id_produk	[0-9|A-Z]
	nama_gambar	[FILE]
	size	[0-9]
	link	[0-9|a-z|A-Z]
20	**Nama Aliran Data**	**Data Jasa Pengiriman**
	Where Used	Admin
	Deskripsi	Berisi data-data jasa pengiriman
	Struktur Data	id_jasa+nama_jasa+link
	id_jasa	[0-9]
	nama_jasa	[0-9|a-z|A-Z]
	link	[0-9|a-z|A-Z]

3.2 Perancangan

Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan untuk mendefinisikan sebuah peralatan, satu proses atau satu sistem secara detail yang membolehkan dilakukan realisasi fisik.

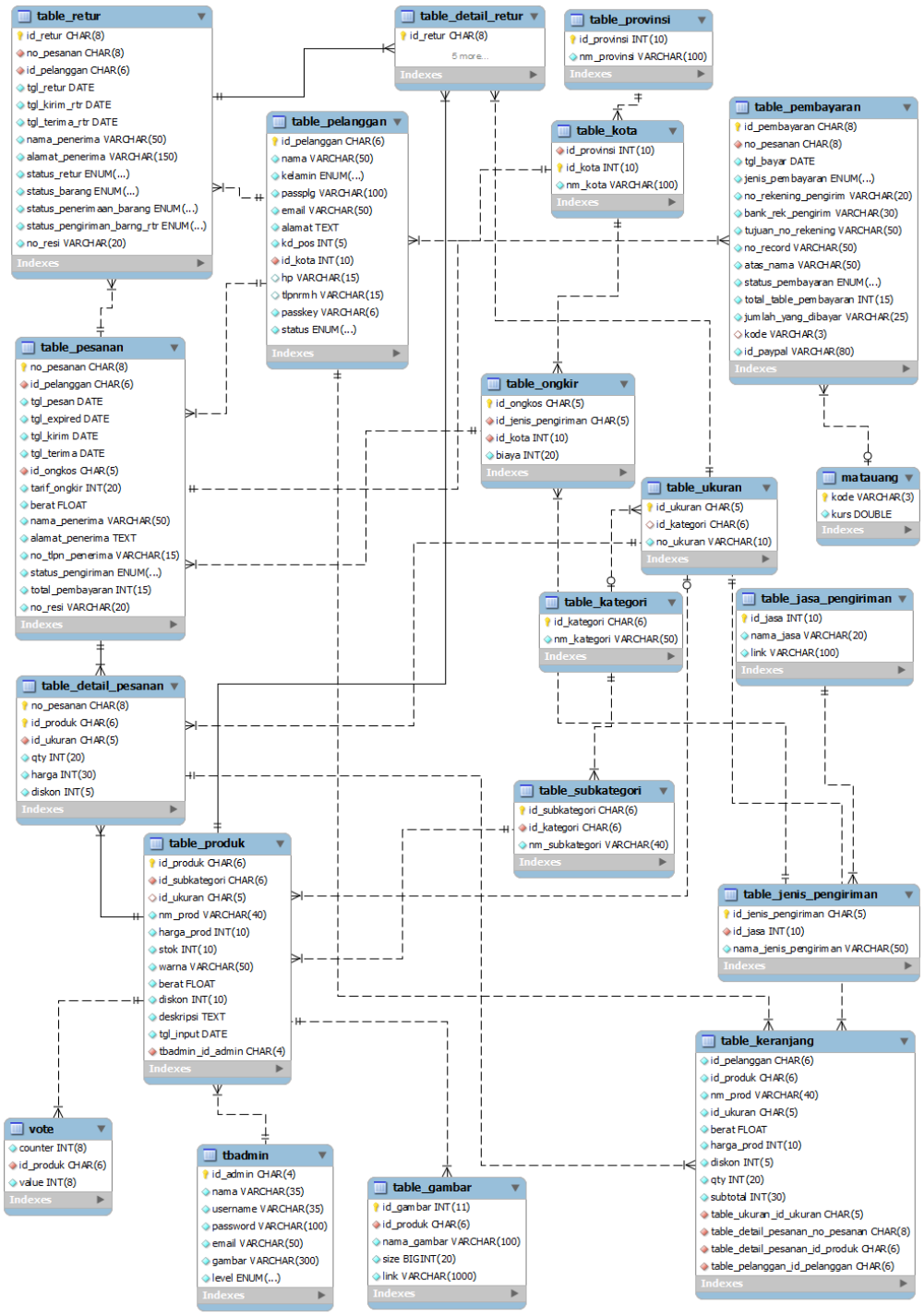
3.2.1 Perancangan Basis Data

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

3.2.2 Diagram Relasi

Model data relasional merupakan model data dimana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Secara formal, kesemuanya itu digambarkan ke dalam skema relasi dan diagram skema.

Adapun untuk lebih jelasnya tentang diagram relasi pada sistem *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle akan digambarkan pada gambar 3.40 sebagai berikut :



Gambar 3.27 Diagram Relasi Aplikasi *E-Commerce* PD Bina Pusaka Air Rifle

3.2.2.1 Struktur Table

Perancangan struktur tabel adlah perancangan tabel-tabel yang akan digunakan pada database. Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem ini adalah :

Tabel 3.7 Struktur Tabel Admin

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_admin	Char	4	Primary Key	ID Petugas
Nama	Varchar	35		Nama Petugas
Username	Varchar	35	Unique	Username petugas
Password	Varchar	100		Password Petugas
Email	Varchar	50	Unique	Email Petugas
Level	ENUM	‘SUPERADMIN’, ’ADMIN’		Level Petugas

Tabel 3.8 Struktur Tabel Pelanggan

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_pelanggan	Char	6	Primary Key	ID Pelanggan
No_identitas	Varchar	16		No Identitas
Nama	Varchar	50		Nama Pelanggan
Kelamin	ENUM	‘Pria’,’Wanita’		Jenis Kelamin
Passplg	Varchar	100		Password Pelanggan
Email	Varchar	50	Unique	Email Pelanggan
Alamat	Text	-		Alamat Pelanggan
Kd_pos	Int	5		Kode pos pelanggan
Id_kota	Int	10	FK reference table_kota(Id_kota)	ID Kota Pelanggan
Hp	Varchar	15	Null	Nomor

				handphone pelanggan
Tlprmh	Varchar	15	Null	Nomor telepon rumah pelanggan
Status	Enum	'AKTIF','TIDAK AKTIF'		Status Pelanggan

Tabel 3.9 Struktur Tabel Produk

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_produk	Char	6	Primari Key	ID Produk
Id_subkategori	Char	6	FK reference table_subkategori	ID Subkategori
Nm_prod	Varchar	40		Nama Produk
Harga_prod	Int	10		Harga Produk
Deskripsi	Text	-		Deskripsi Produk
Id_admin	Char	4	FK reference tbadmin(id_admin)	ID Petugas

Tabel 3.10 Struktur Tabel Gambar

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_gambar	Char	11	Primary Key	ID Gambar
Id_produk	Char	6	FK reference table_produk (id_produk)	ID Produk
Nama_gambar	varchar	100		Nama Gambar
Size	Bigint	20		Ukuran Gambar
Link	Varchar	100		Link Gambar

Gambar 3.11 Struktur Table Kategori

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_kategori	Char	6	Primary Key	ID Kategori

Nm_kategori	Varchar	50		Nama Kategori

Tabel 3.12 struktur Tabel Subkategori

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_subkategori	Char	6	Primary Key	ID Subkategori
Id_kategori	Char	6	FK reference table_kategori	Id kategori
Nm_subkategori	Varchar	40		Nama Kategori

Tabel 3.13 Struktur Tabel Ukuran

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_ukuran	char	5	Primary Key	ID Ukuran
Id_kategori	char	6	FK reference table_kategori (id_kategori)	ID Kategori
No_ukuran	varchar	10		Nomor_ukuran

Tabel 3.14 Struktur Table Provinsi

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_provinsi	Int	10	Primary Key	ID Provinsi
Nm_provinsi	Varchar	100		Nama Provinsi

Tabel 3.15 Struktur Tabel Kota

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_kota	Char	10	Primary Key	ID Kota
Id_provinsi	Char	10	FK reference table_provinsi (id_provinsi)	ID Provinsi
Nm_kota	Varchar	100		Nama Kota

Tabel 3.16 Struktur Tabel Ongkos Kirim

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_ongkos	Char	5	Primary key	ID ongkos kirim
Id_jenis_pengiriman	Char	5	FK reference table_jenis_pengiriman (id_jenis_pengiriman)	ID jenis pengiriman
Id_kota	Int	10	FK reference table_kota(id_kota)	ID kota
Biaya	Int	20		Biaya Pengiriman

Tabel 3.17 Struktur Tabel Pemesanan

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
No_pesanan	Char	8	Primary Key	Nomor pesanan
Id_pelanggan	Char	6	FK reference table_pelanggan (id_pelanggan)	ID Pelanggan
Tgl_pesan	Datetime			Tanggal pesan
Tgl_expired	datetime			Tanggal Expired
Tgl_kirim	Datetime			Tanggal kirim
Tgl_terima	Datetime			Tanggal terima
Id_ongkos	Char	5	FK reference table_ongkir (id_ongkos)	ID ongkos
Tarif_ongkir	Int	20		Tarif ongkos kirim
Berat	Float			Jumlah berat pesanan

Nama_penerima	Varchar	50		Nama Penerima
Alamat_penerima	Text			Alamat penerima
No_tlpn_penerima	Varchar	15		No telepon penerima
Status_pengiriman	Enum	'Dipesan','Dikirim', 'Diterima','Dibatalkan', 'Retur'		Status pengiriman
Total_pembayaran	Int	15		Total pembayaran
No_resi	varchar	20		Nomor resi

Tabel 3.18 Struktru Tabel Detail Pesanan

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
No_pesanan	Char	8	Primary Key, FK reference table_pesanan (no_pesanan)	Nomor Pesanan
Id_detail_produk	Char	6	Primary Key, FK reference table_detail_produk (id_detail_produk)	ID Detail Produk
Qty	Int	20		Jumlah pesanan
Harga	Int	30		Harga Produk
Diskon	Int	5		Diskon Produk

Tabel 3.19 Struktur Tabel Pembayaran

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_pembayaran	Char	8	Primary Key	ID Pembayaran
No_pesanan	Char	8	FK reference table_pesanan	Nomor Pesanan

			(no_pesanan)	
Tgl_bayar	Date			Tanggal Bayar
Jenis_pembayaran	Enum	'Transfer', 'Tunai' 'Transfer ATM', 'paypal','Belum Bayar'		Jenis Pembayaran
No_rekening_pengirim	Varchar	20		No rekening pengirim
Tujuan_no_rekening	Varchar	50		Tujuan no rekening
No_recode	Varchar	50		No transaksi
Atas_nama	varchar	50		Atas nama rekening
Status_pembayaran	ENUM	'Belum dibayar','Lunas' ,'sudah dibayar'		Status pembayaran
Total_table_pembayaran	Int	15		Total pembayaran
Jumlah_yang_dibayar	varchar	25		Jumlah yang dibayar
Kode	varchar	3	FK reference mata uang (kode)	Kode mata uang
Id_paypal	Varchar	80		ID Paypal

Tabel 3.20 Struktur Tabel Retur

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_retur	Char	8	Primary Key	ID retur
No_pesanan	Char	8	FK reference table_pesanan	Nomor Pesanan

			(no_pesanan)	
Id_pelanggan	Char	6	FK reference table_pelanggan (id_pelanggan)	ID Pelanggan
Nama_penerima	Varchar	50		Nama penerima
Alamat_penerima	Varchar	100		Alamat penerima
Tgl_retur	Datetime			Tanggal retur
Tgl_kirim_rtr	Datetime			Tanggal kirim retur
Tgl_terima_rtr	Datetime			Tanggal terima retur
Status_retur	ENUM	'Proses'.'Tunggu'		Status retur
Status Barang	ENUM	'Stok kosong','Stok Tersedia'		Status ketersediaan stok digudang
Status_penerimaan _barang	ENUM	'Belum diterima','Sudah diterima'		Status Penerimaan barang
Status_pengiriman_rtr	ENUM	'Belum dikirim','Sudah dikirim','Diterima'		Status Pengiriman barang
No_resi	varchar	20		Nomor resi

Tabel 3.21 Struktur Tabel Detail Retur

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_retur	Char	8	Primary Key, FK reference table_retur (id_retur)	ID Retur

Id_detail_produk	Char	6	Primary Key, FK reference table_detail_produk (id_detail_produk)	Id detail produk
Jml	Int	20		Jumlah yang diretur
Harga	Int	30		Harga Produk
Alasan	ENUM	'Pesanan Tidak Sesuai','Barang Rusak'		Alasan retur

Tabel 3.22 Struktur Tabel Keranjang Belanja

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Id_pelanggan	Char	6	FK reference table_pelanggan (id_pelangan)	ID Pelanggan
Id_detail_produk	Char	6	FK reference table_detail_produk (id_produk)	ID detail produk
Nm_prod	Varchar	40		Nama Produk
Berat	Float			Berat Produk
Harga_prod	Int	10		Harga produk
Diskon	Int	5		Diskon produk
Qty	Int	20		Jumlah yang dipesan
Subtotal	Int	30		Subtotal harga

Tabel 3.23 Struktur Tabel Vote

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Counter	Int	8		Bayak rating
Id_produk	Char	6	FK reference table_produk (id_produk)	ID Produk

Value	Int	8		Jumlah Nilai Rating

Tabel 3.24 Struktur Tabel Mata Uang

Nama Field	Type Data	Panjang	Kunci	Keterangan
Kode	Varchar	3	Primary Key	Kode Matauang
Kurs	Double	0		Kurs Matauang

3.2.3 Perancangan Arsitektur

Perancangan arsitektur merupakan perancangan yang dibuat sebelum program aplikasi dibuat. Dengan perancangan arsitektur akan mempermudah proses pembangunan aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.

3.2.4 Perancangan Pengkodean

Kode merupakan penyajian dalam mengklarifikasikan data sehingga mudah dalam proses memasukan kedalam sistem. Penggunaan kode biasanya digunakan untuk mengidentifikasikan data dan bisanya digunakan pada hampir semua proses yang ada kaitannya dengan data.

3.2.4.1 Kode Pelanggan (PL)

Untuk nomor kode pelanggan pengkodean yang digunakan terdiri dari 6 digit.

PL9999

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

Contoh :

Nomor Pelanggan (PL) dari Roby Irawan yaitu PL0001.

3.2.4.2 Kode Pesanan (PSN)

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

PSN99999

Urutan pelanggan menggunakan angka.

Inisial kata dari pesananmenggunakan huruf ‘PSN’.

Contoh :

KodePesanan (PSN) yaitu PSN00001.

3.2.4.3 Kode Pembayaran (PMB)

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

PMB99999

Urutan pelanggan menggunakan angka.

Inisial kata dari pembayaranmenggunakan huruf ‘PMB’.

Contoh :

KodePembayaran (PMB) yaitu PMB00001.

3.2.4.4 Kode Ukuran (SZ)

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

JB999

Urutan ukuran menggunakan angka.

Inisial kata dari ukuran menggunakan huruf ‘SZ’.

Contoh :

KodeJabatan (JB) yaitu JB01.

3.2.4.5 Kode Pegawai (P)

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

P999

- Urutan pegawai menggunakan angka.
- Inisial kata dari pegawaimenggunakan huruf ‘P’.

Contoh :

KodePegawai (P) yaitu P001.

3.2.4.6 Kode Kategori (KT)

Untuk nomor kode kategori pengkodean yang digunakan terdiri dari 6 digit.

KT9999

- Urutan kategori menggunakan angka.
- Inisial kata dari kategorimenggunakan huruf ‘KT’.

Contoh :

Kode Kategori (KT) yaitu KT01.

3.2.4.7 Kode Produk (BP)

Untuk nomor kode produk pengkodean yang digunakan terdiri dari 6 digit.

BP9999

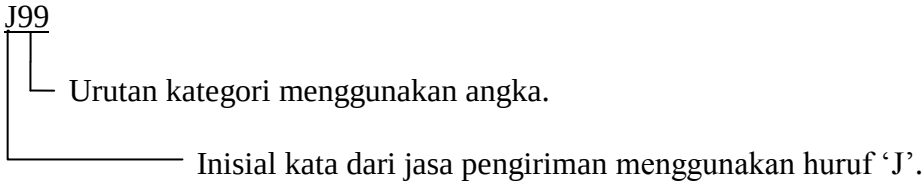
- Urutan produk menggunakan angka.
- Inisial kata dari produkmenggunakan huruf ‘BP’.

Contoh :

KodeProduk (BP) yaitu BP001.

3.2.4.8 Kode Jasa Pengiriman (J)

Untuk nomor kode Jasa Pengiriman pengkodean yang digunakan terdiri dari 3 digit.

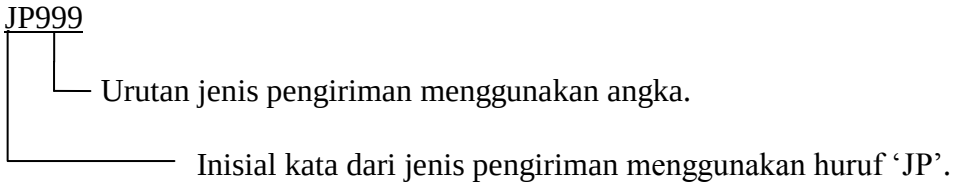


Contoh :

Kode Jasa Pengiriman (J) yaitu J01.

3.2.4.9 Kode Jenis Pengiriman (JP)

Untuk nomor kode Jenis Pengiriman pengkodean yang digunakan terdiri dari 5 digit.

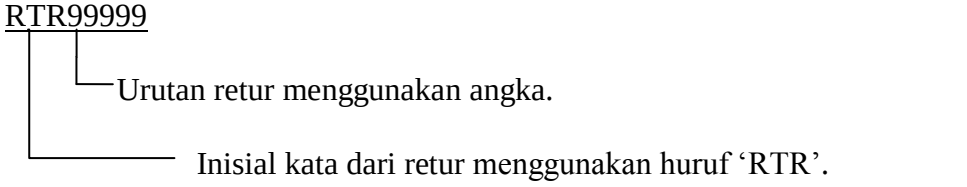


Contoh :

Kode Jenis Pengiriman (J) yaitu JP001.

3.2.4.10 Kode Retur (RTR)

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



Contoh :

KodeRetur (RTR) yaitu RTR00001

3.2.5 Perancangan Antarmuka

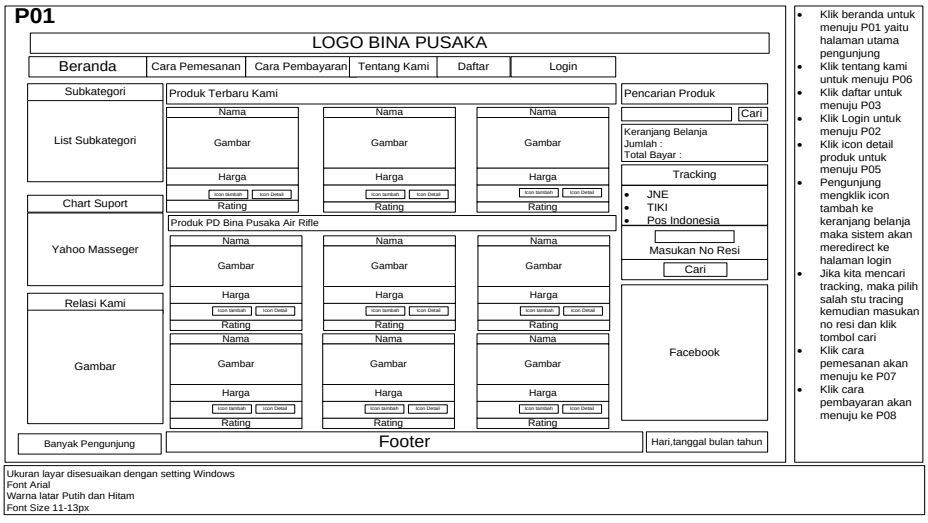
Interface atau antarmuka merupakan tampilan dari suatu program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*.

Perancangan *interface* untuk aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle adalah sebagai berikut:

3.2.5.1 Peancangan Antarmuka Pengunjung

1. **Perancangan Antarmuka halaman utama pengunjung**

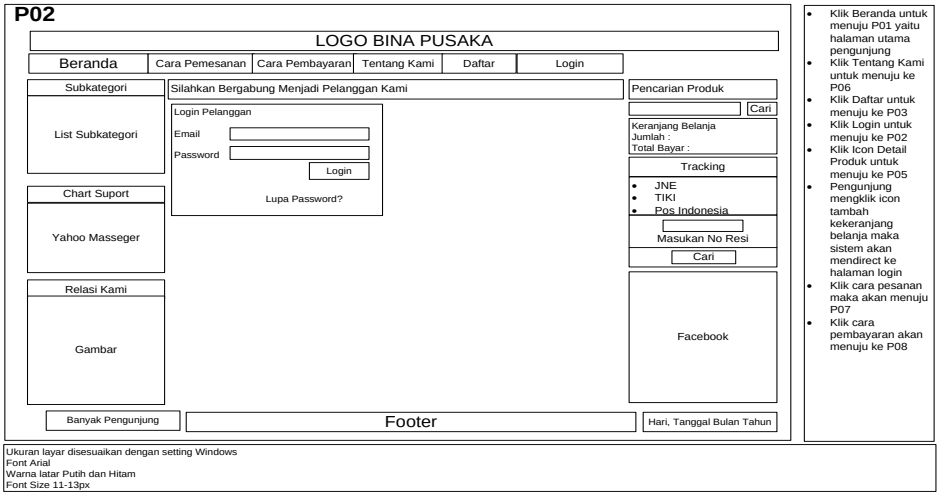
   Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman utama pengunjung dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.28 Antarmuka Halaman Utama Pengunjung

2. Login Pelanggan

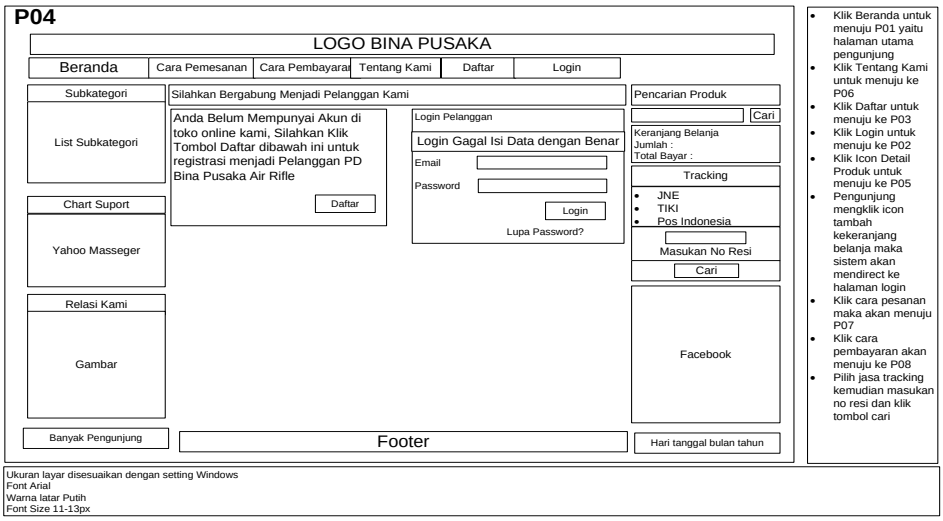
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka Login Pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.29 Antarmuka Login Pelanggan

3. Login Gagal

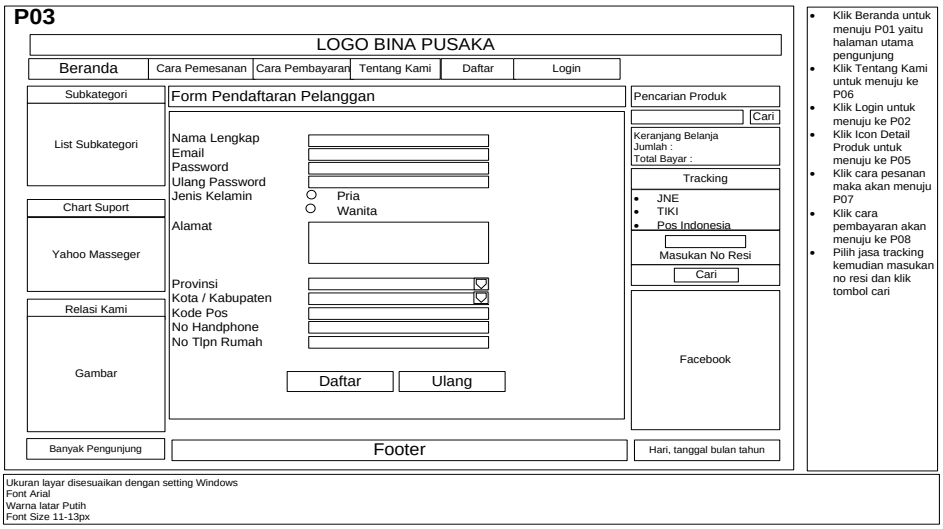
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman login gagal dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.30 Antarmuka Login Gagal

4. Daftar Pelanggan

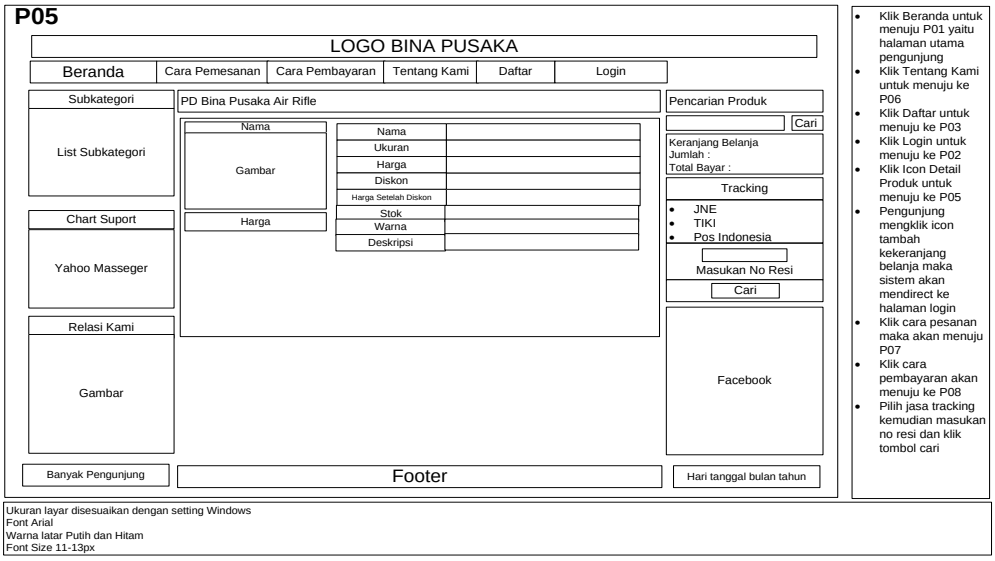
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman daftar pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.31 Antarmuka Daftar Pelanggan

5. Detail Produk

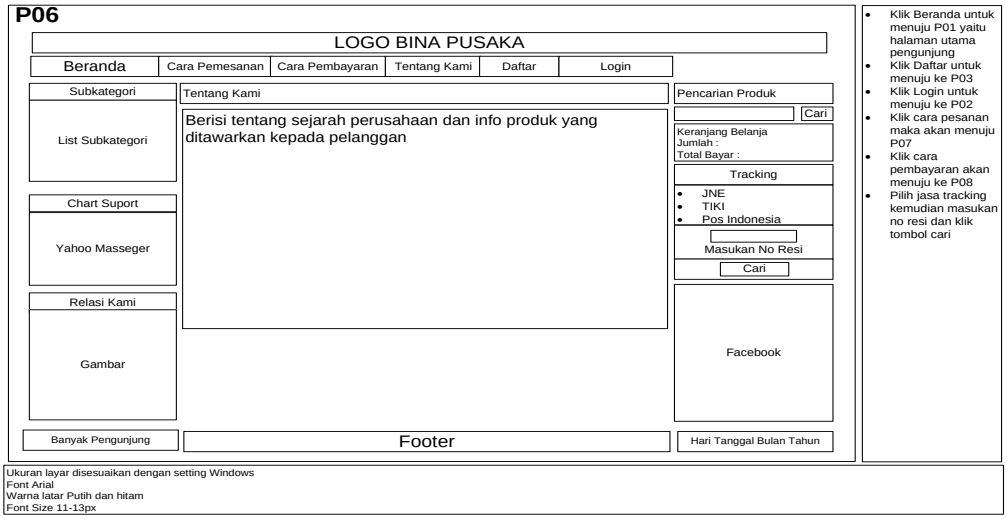
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman detail produk dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.32 Antarmuka Detail Produk

6. Tentang Perusahaan

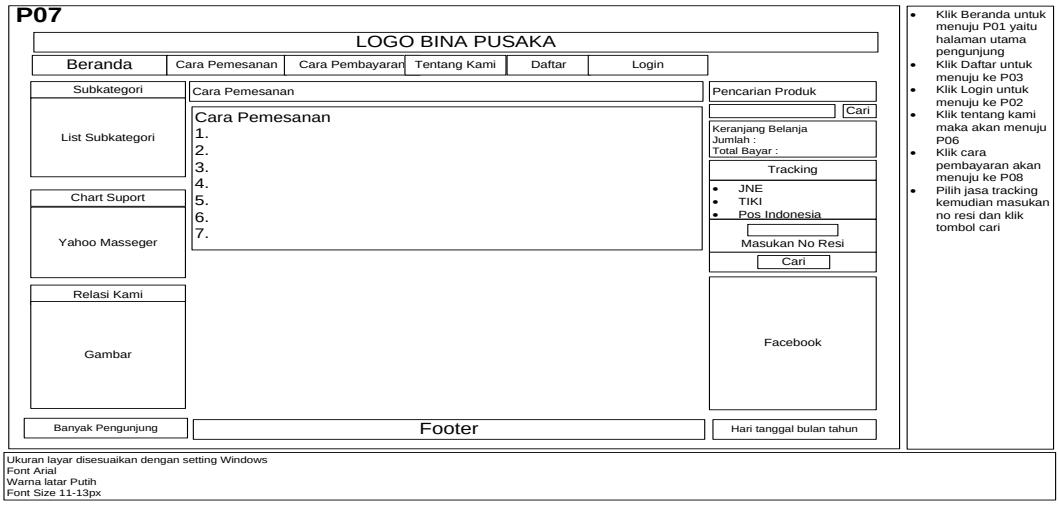
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tentang perusahaan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.33 Antarmuka Tentang Perusahaan

7. Cara Pemesanan

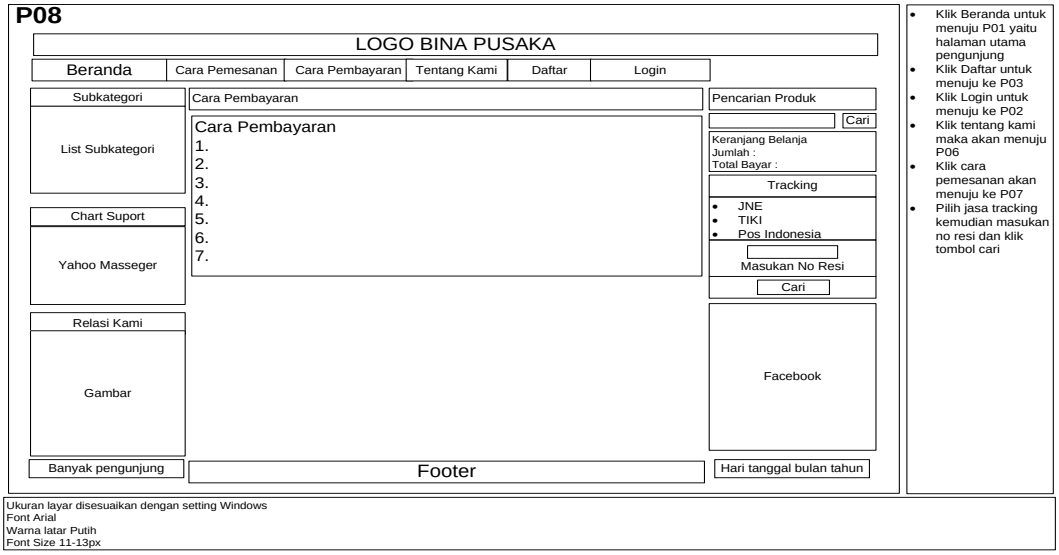
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cara pemesanan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.34 Antarmuka Cara Pemesanan

8. Cara Pembayaran

Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cara pembayaran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.

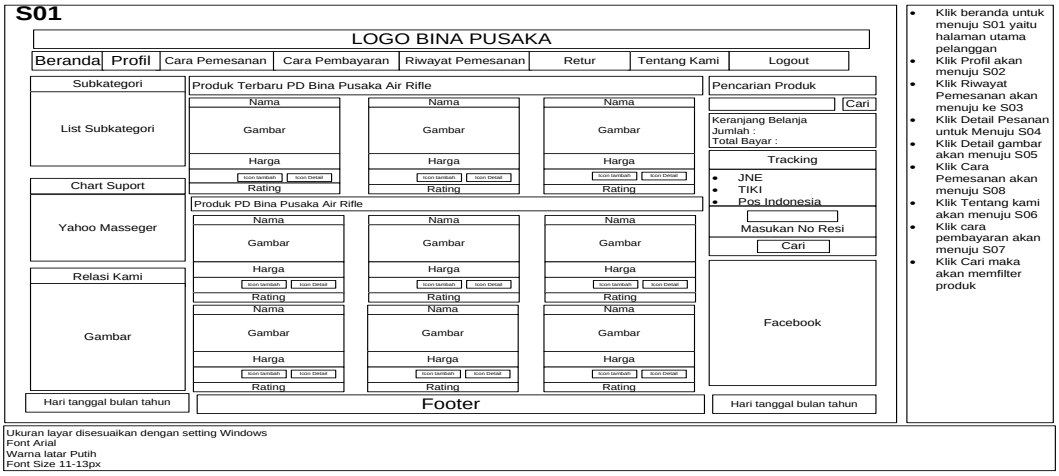


Gambar 3.35 Antarmuka Cara Pembayaran

3.2.5.2 Antarmuka Pelanggan

1. Beranda Pelanggan

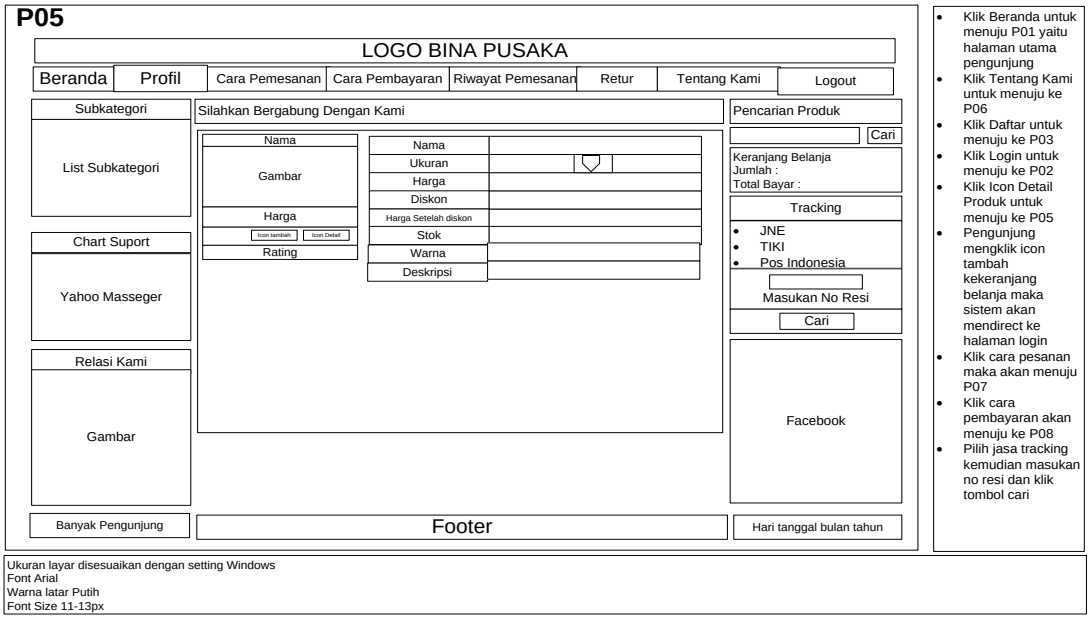
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman utama pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.36 Antarmuka Beranda Pelanggan

2. Detail Produk

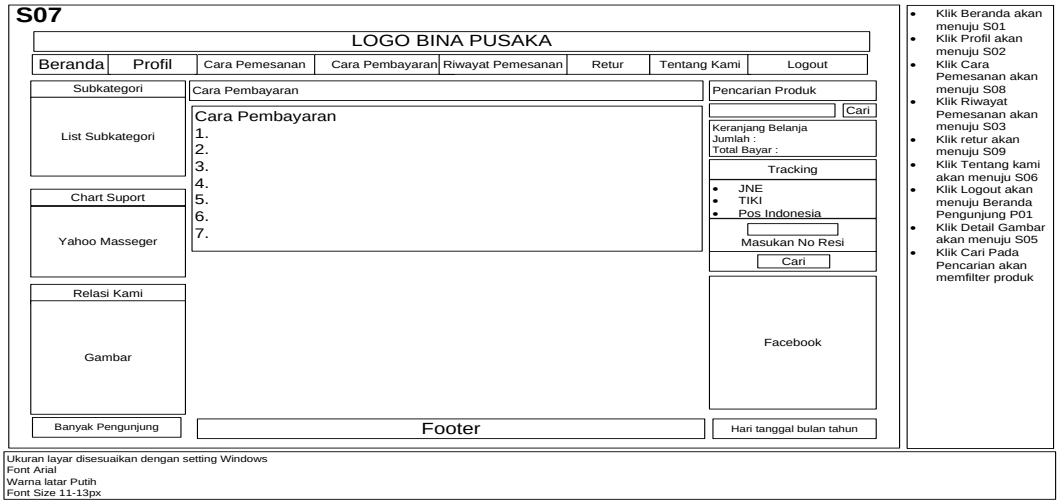
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman detail produk dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.37 Antarmuka Detail Produk

3. Cara Pembayaran

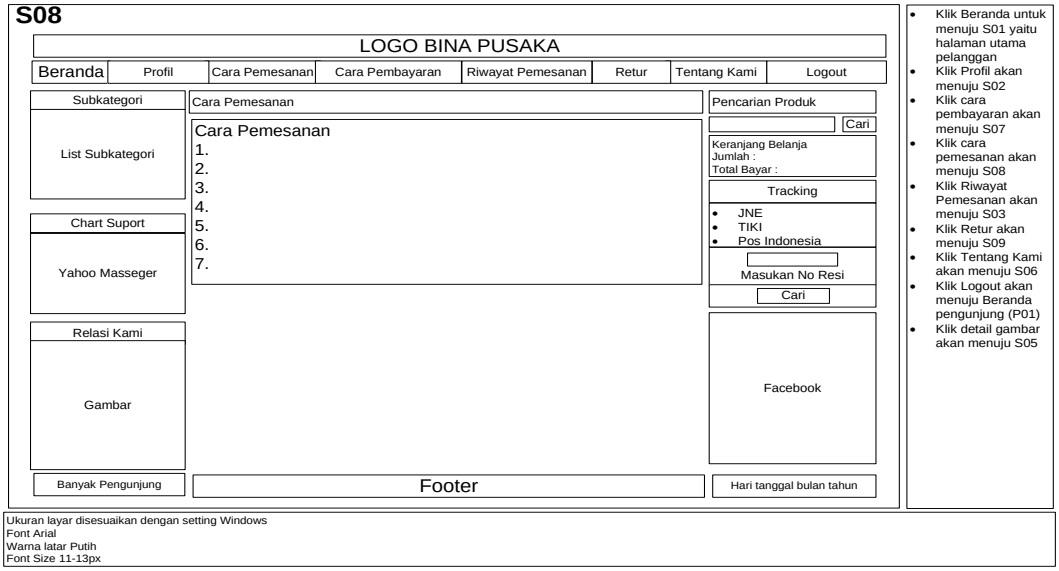
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cara pembayaran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.38 Antarmuka Cara Pembayaran

4. Cara Pemesanan

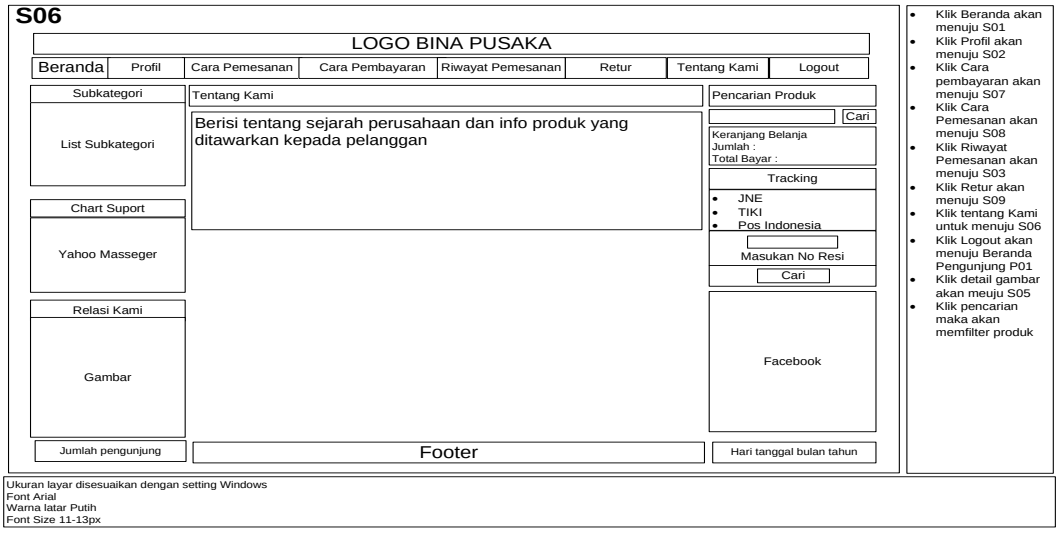
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cara pemesanan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.39 Antarmuka Cara Pemesanan

5. Tentang Perusahaan

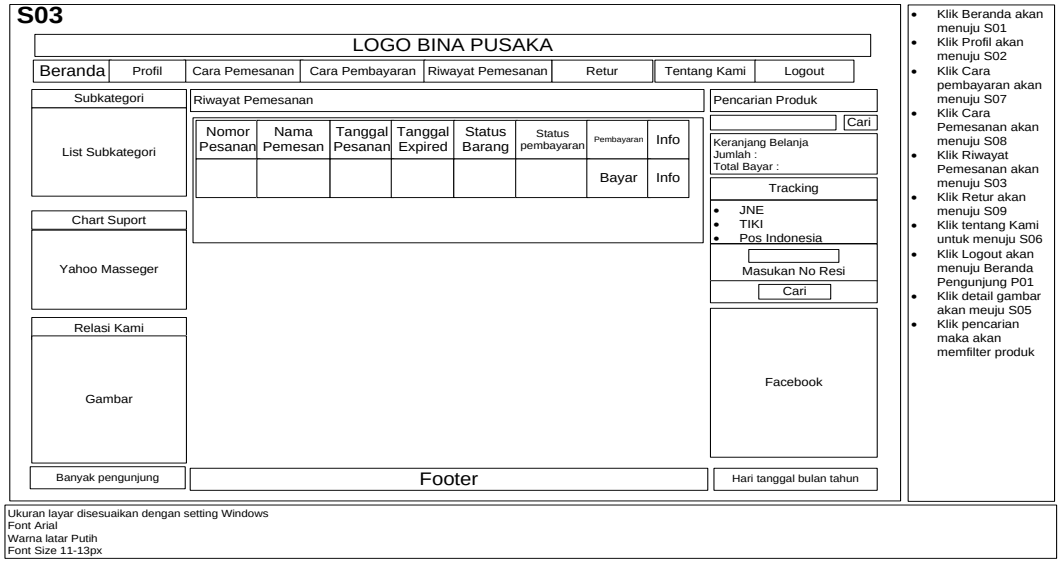
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tentang perusahaan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.40 Antarmuka Tentang Perusahaan

6. Riwayat Pemesanan

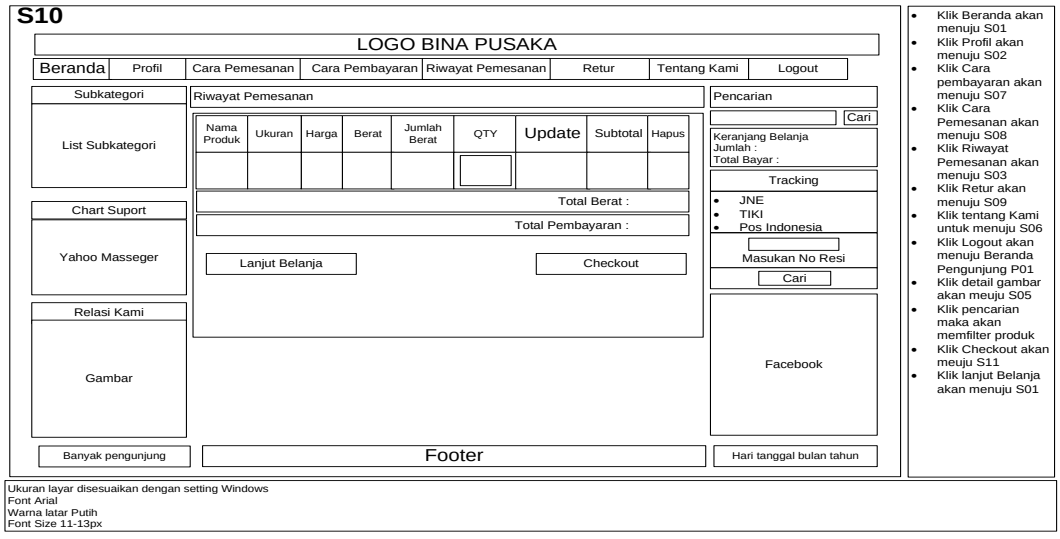
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman riwayat ppemesanan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.41 Antarmuka Riwayat Pemesanan

7. Keranjang Belanja

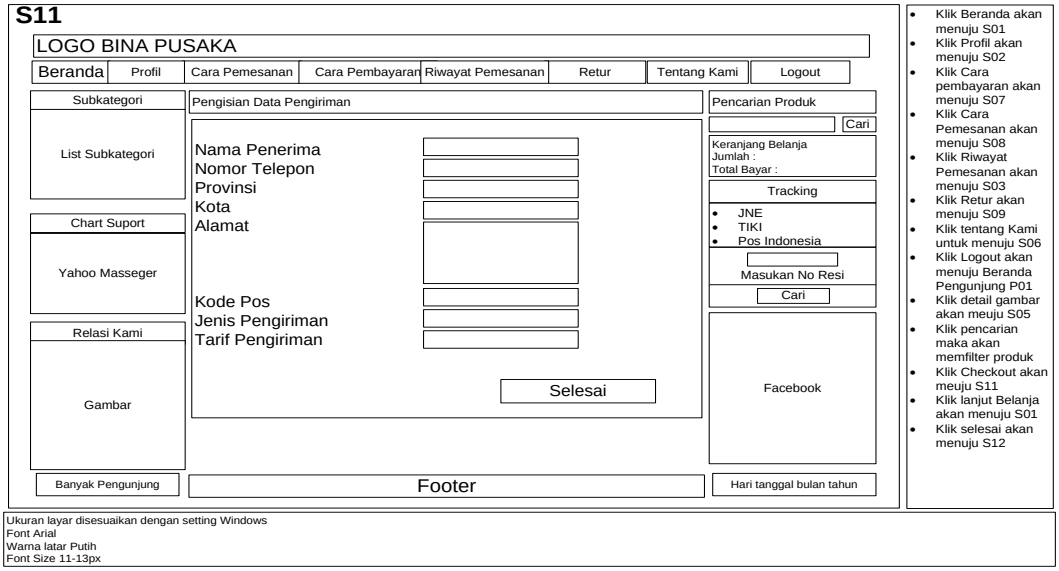
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman keranjang belanja dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.42 Antarmuka Keranjang Belanja

8. Isi Data Pengiriman

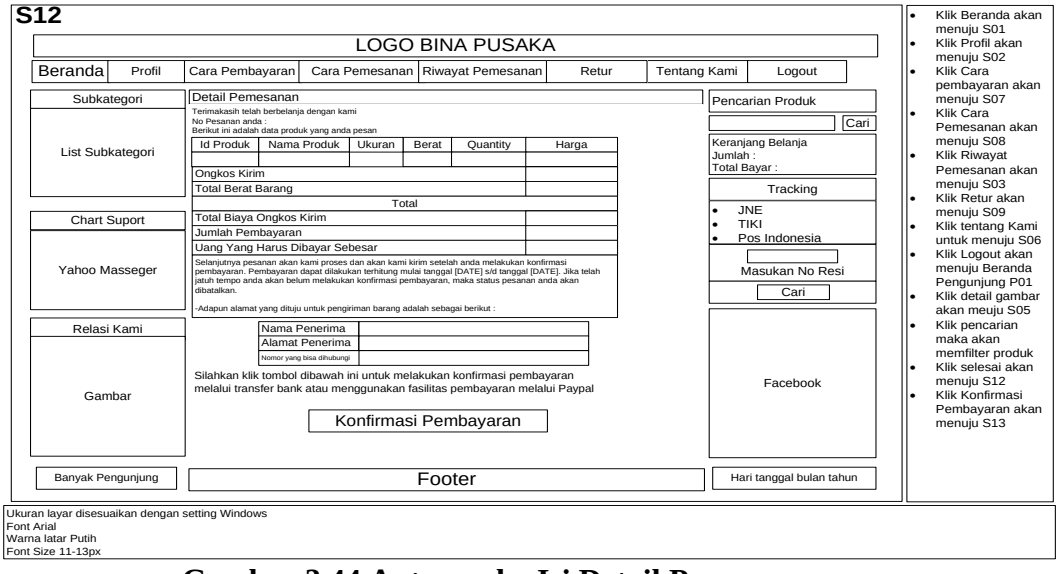
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman isi data pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.43 Antarmuka Isi Data Pengiriman

9. Detail Pesanan

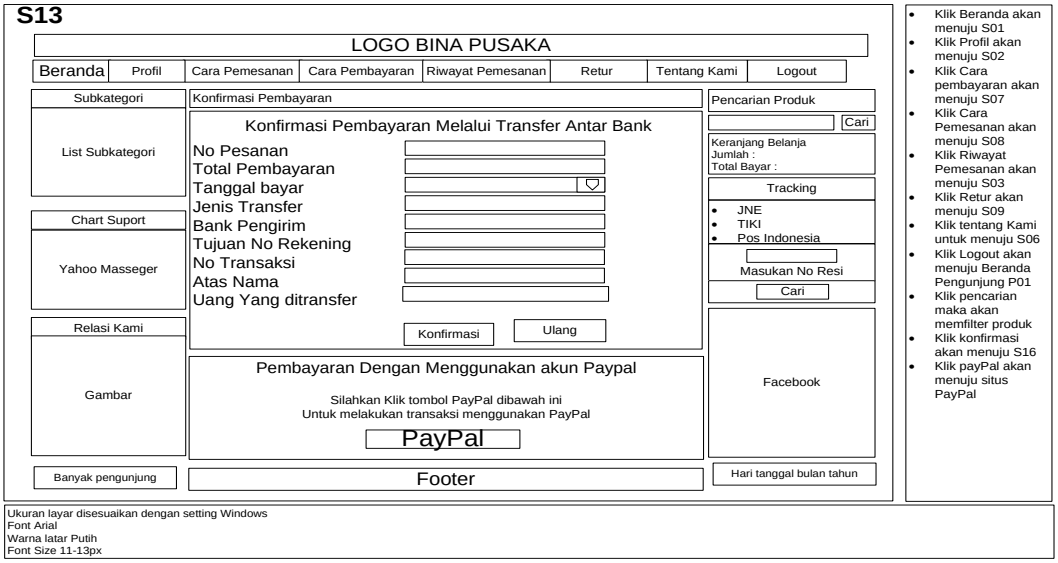
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman isi detail pesanan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.44 Antarmuka Isi Detail Pesanan

10. Konfirmasi Pembayaran

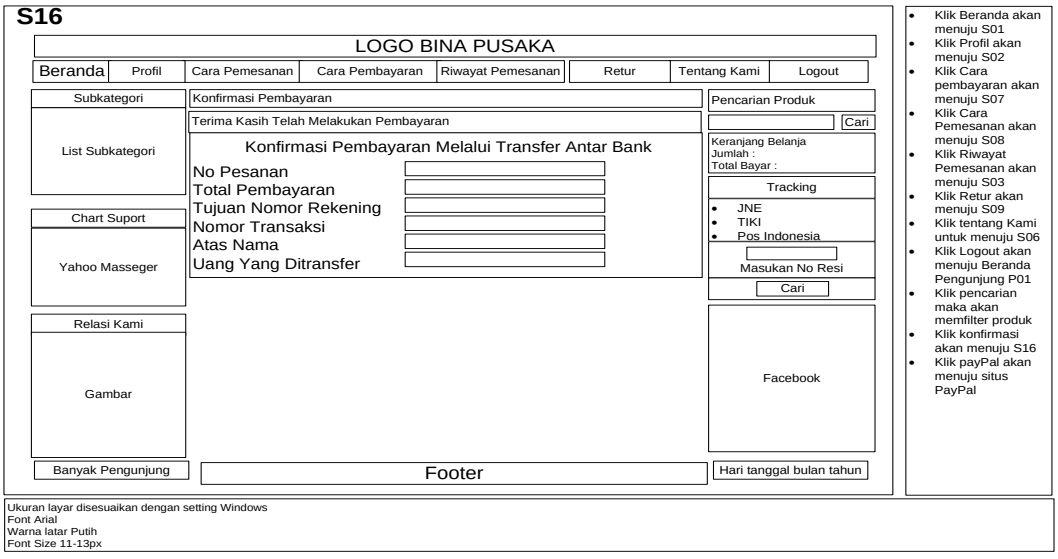
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman konfirmasi pembayaran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.45 Antarmuka Konfirmasi Pembayaran

11. Selesai Konfirmasi Pembayaran

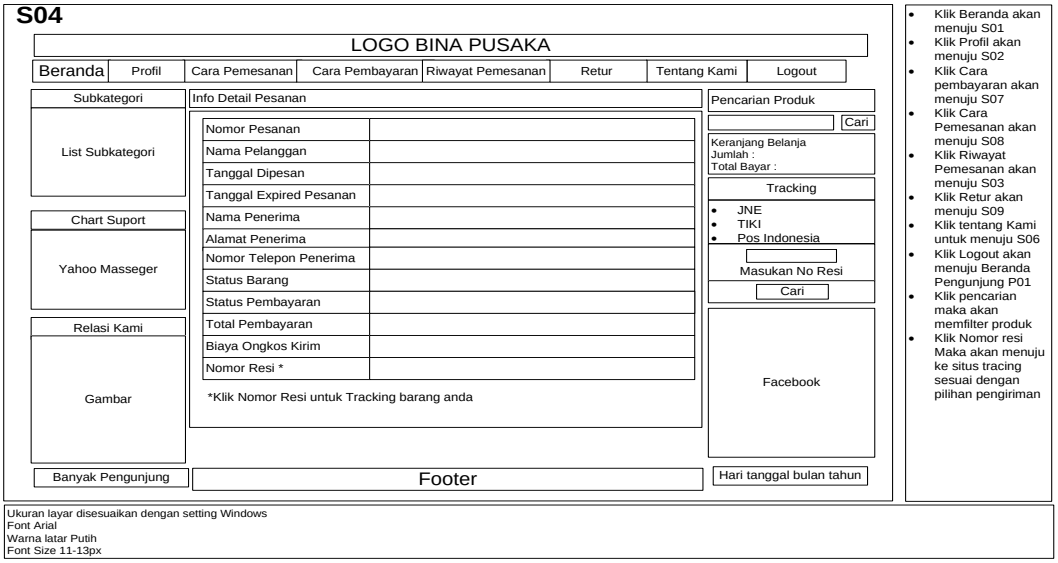
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman konfirmasi pembayaran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.46 Antarmuka Konfirmasi Pembayaran

12. Info Detail Pesanan

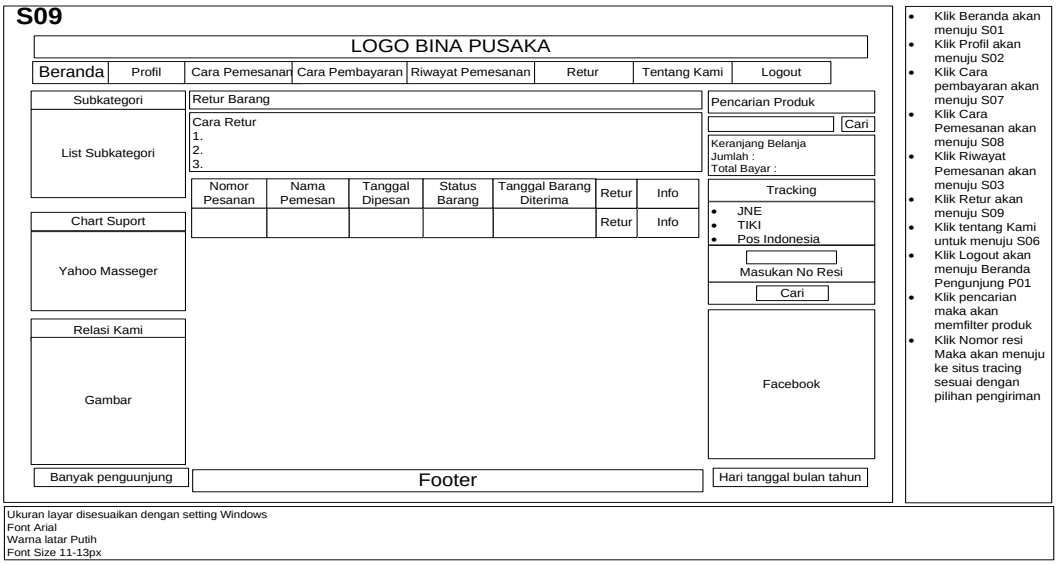
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman info detail pesanan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.47 Antarmuka Info Detail Pesanan

13. Retur Pesanan

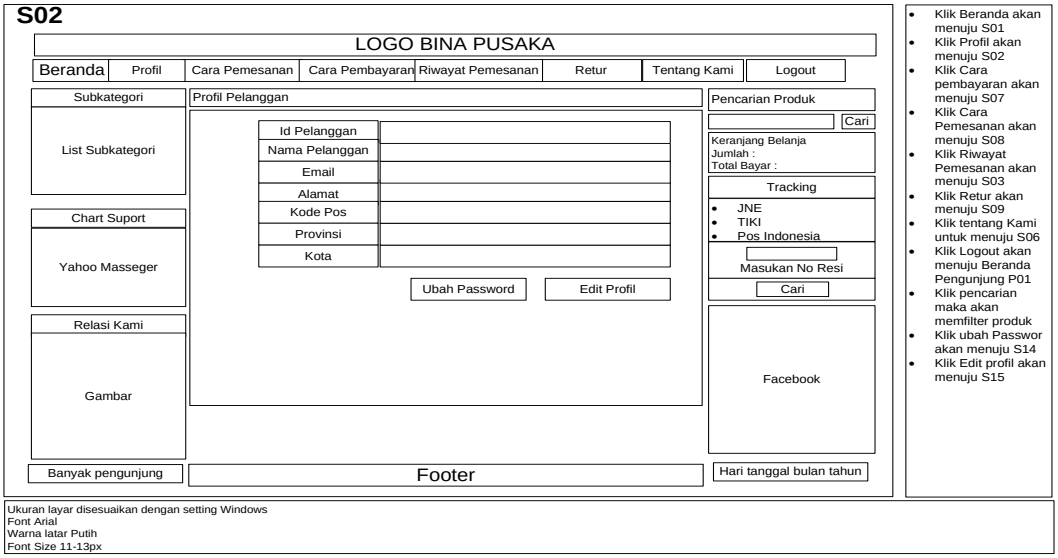
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman retur pesanan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.48 Antarmuka Retur Pesanan

14. Profil Pelanggan

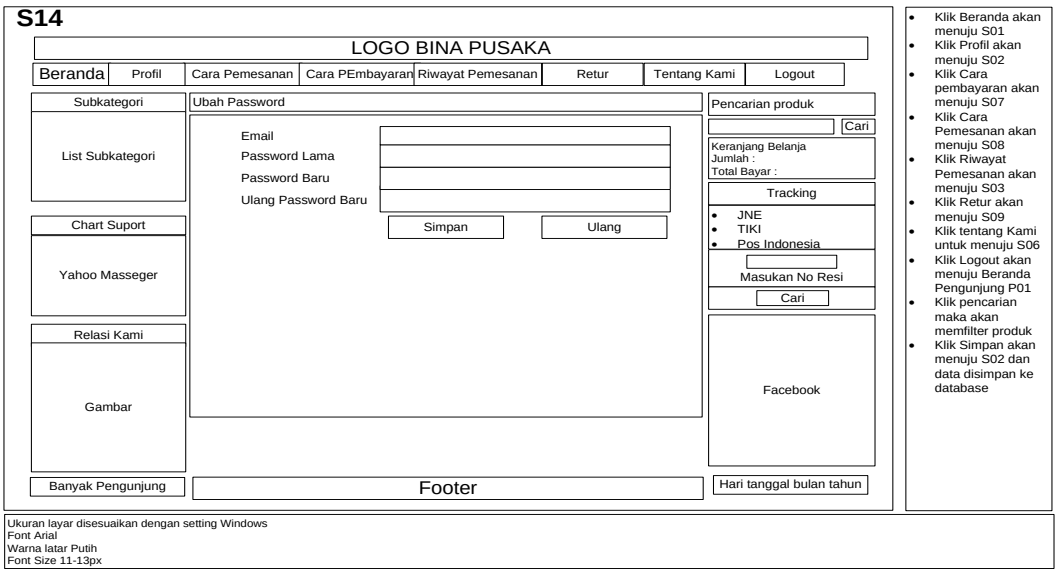
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman profil pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.49 Antarmuka Profil Pelanggan

15. Ubah Password Pelanggan

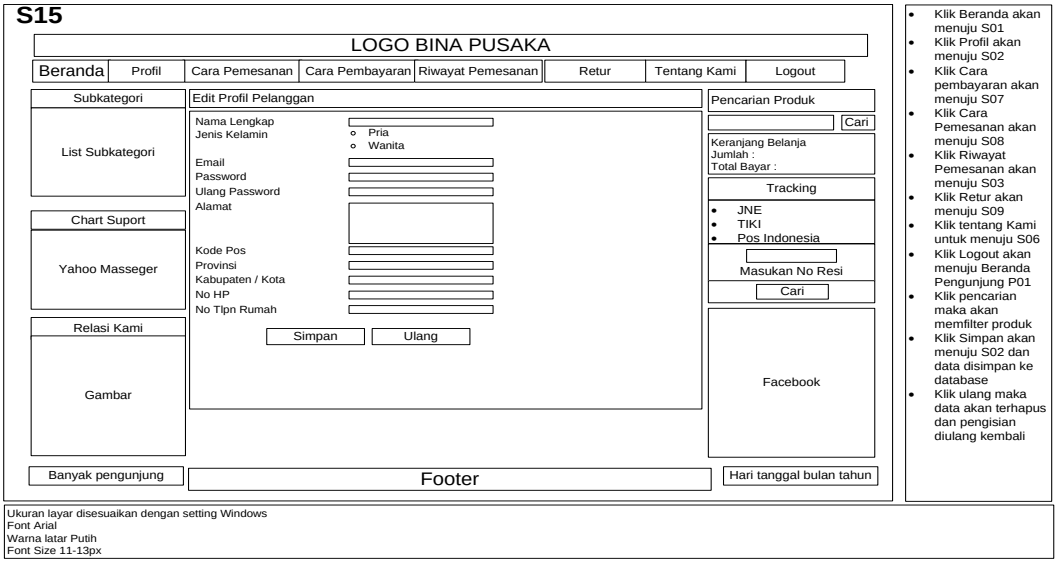
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman ubah password pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.50 Antarmuka Ubah Password Pelanggan

16. Edit Profil Pelanggan

Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman profil pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.

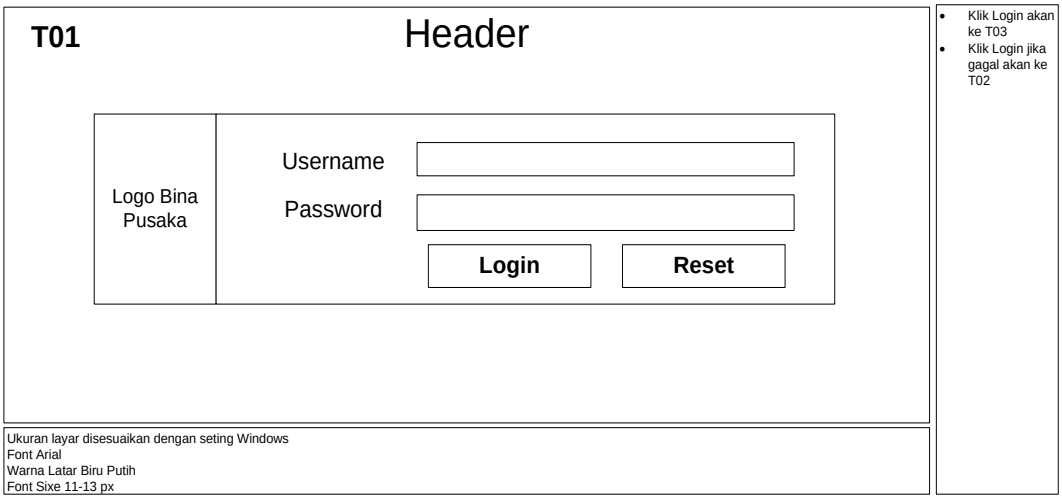


Gambar 3.51 Antarmuka Edit Profil Pelanggan

3.2.5.3 Antarmuka Admin

1. Login Admin

Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman login admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.52Antarmuka Login Admin

2. Login Gagal Admin

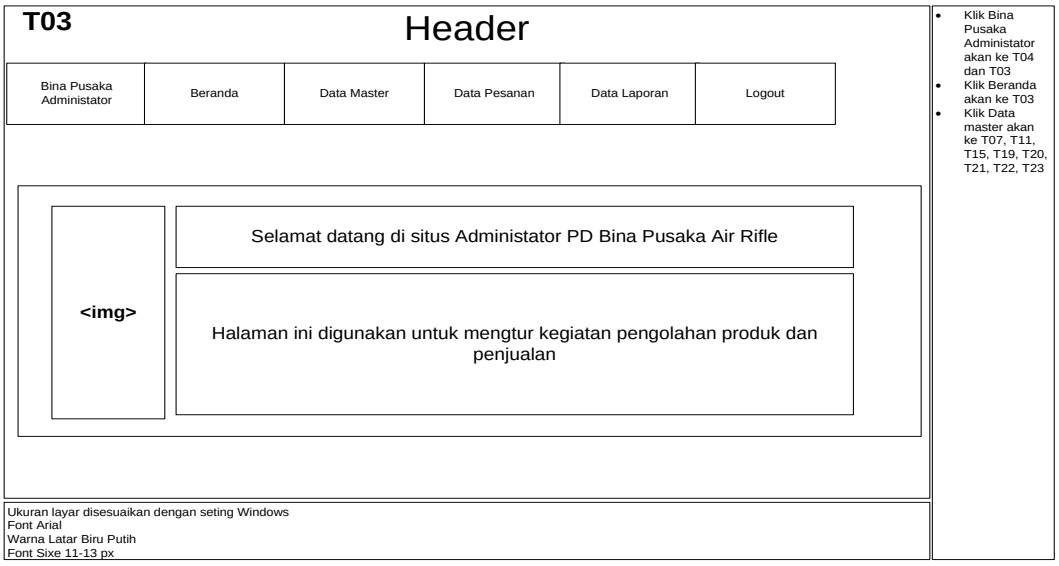
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman login gagal admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.53 Antarmuka Login Gagal admin

3. Beranda Admin

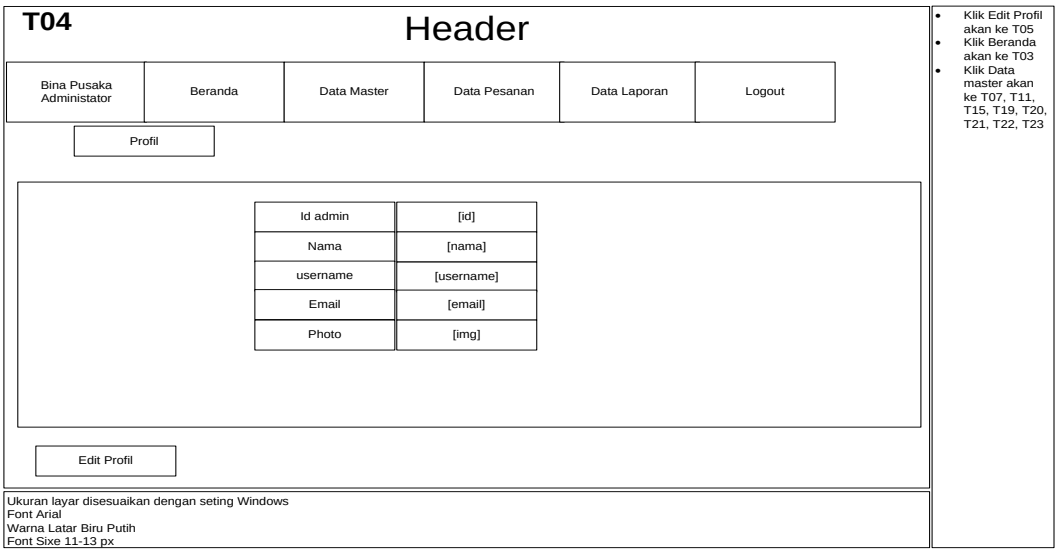
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman baranda admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.54 Antarmuka Beranda Admin

4. Profil Admin

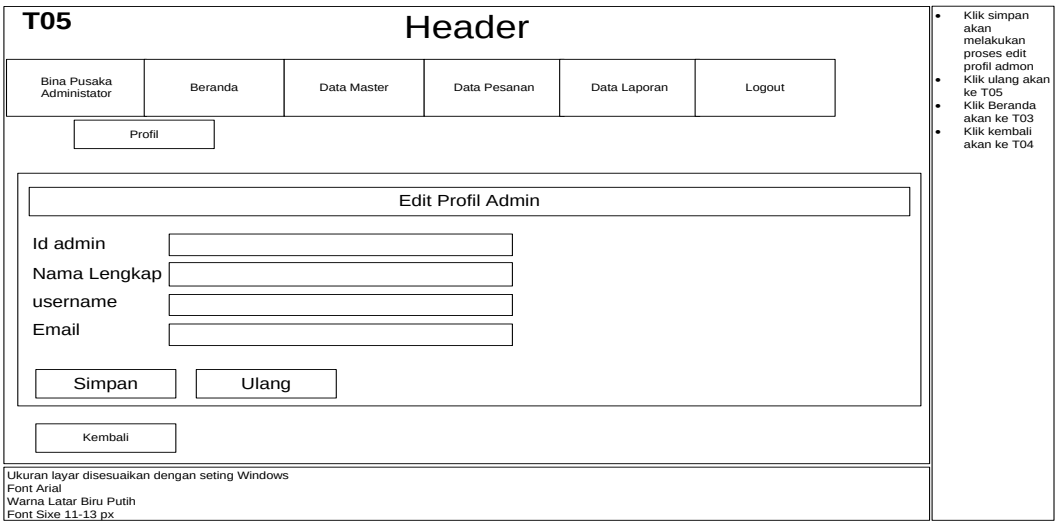
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman profil admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.55 Antarmuka Profil Admin

5. Edit Profil Admin

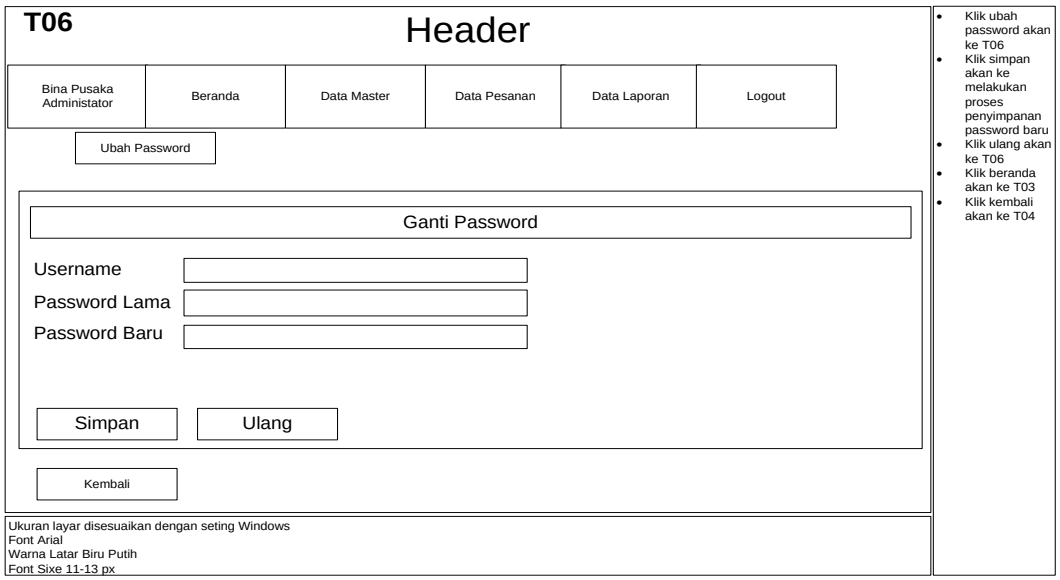
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit profil admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.56 Antarmuka Edit Profil Admin

6. Ganti Password Admin

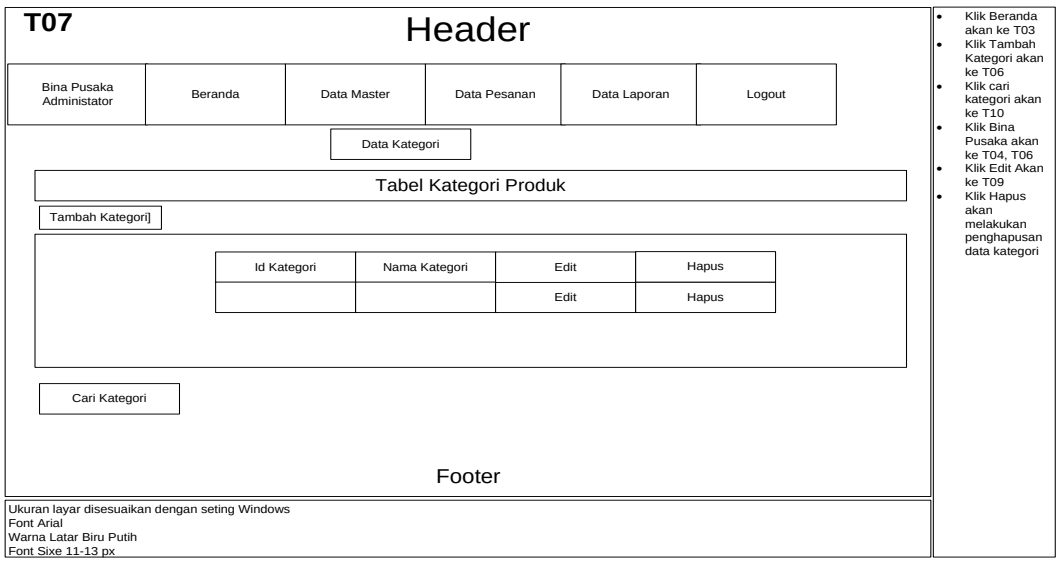
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman ganti password admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.57 Antarmuka Ganti Password Admin

7. Lihat Data Kategori

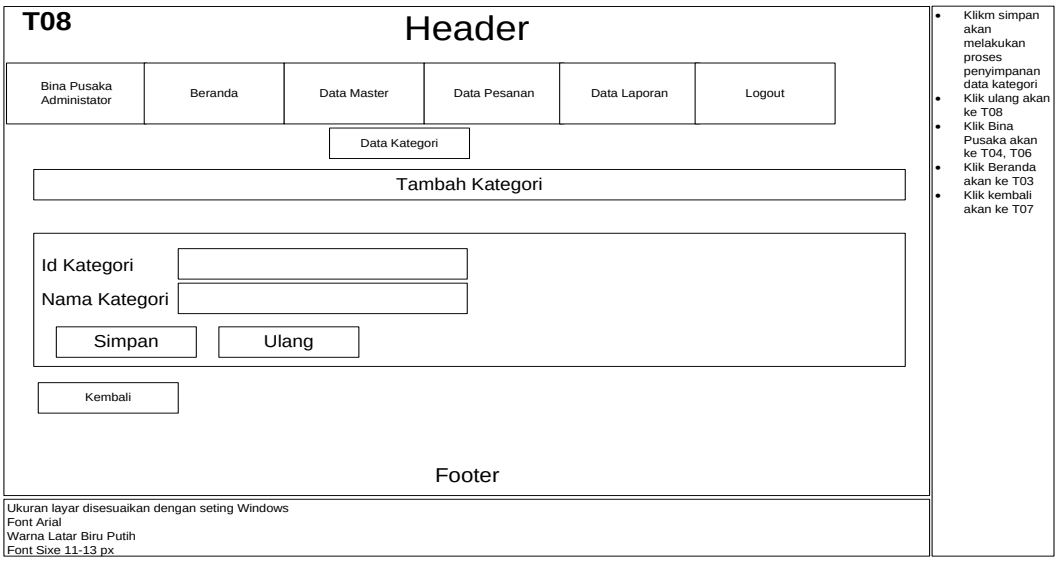
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data kategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.58 Antarmuka Lihat Data Kategori

8. Tambah Data Kategori

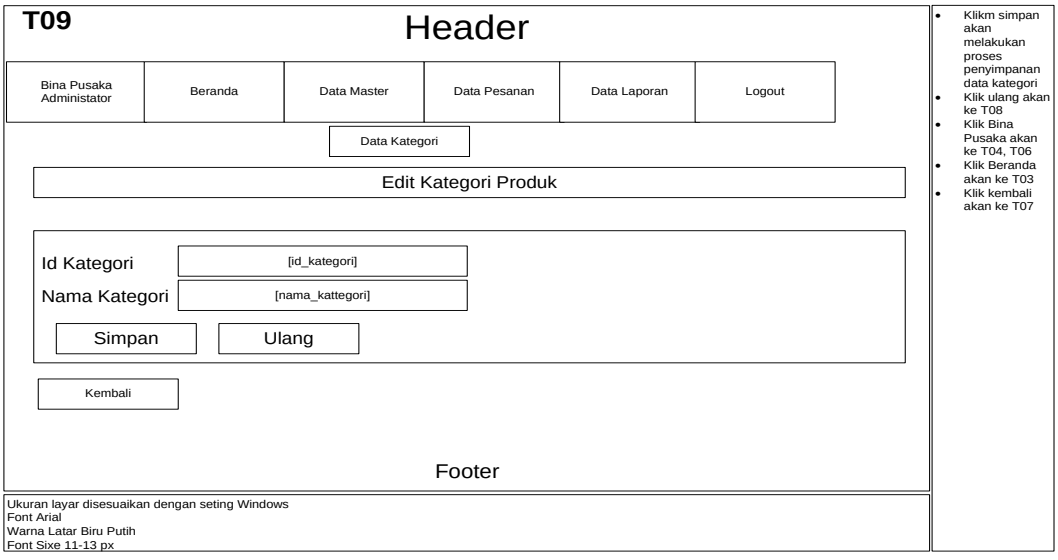
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data kategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.59 Antarmuka Tambah Data Kategori

9. Edit Data Kategori

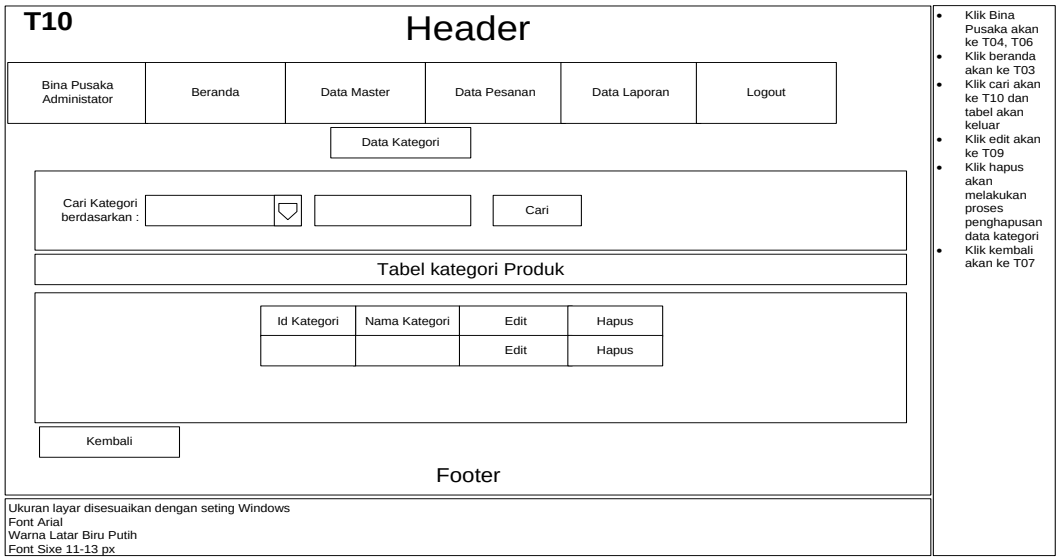
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data kategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.60 Antarmuka Edit Data Kategori

10. Cari Data Kategori

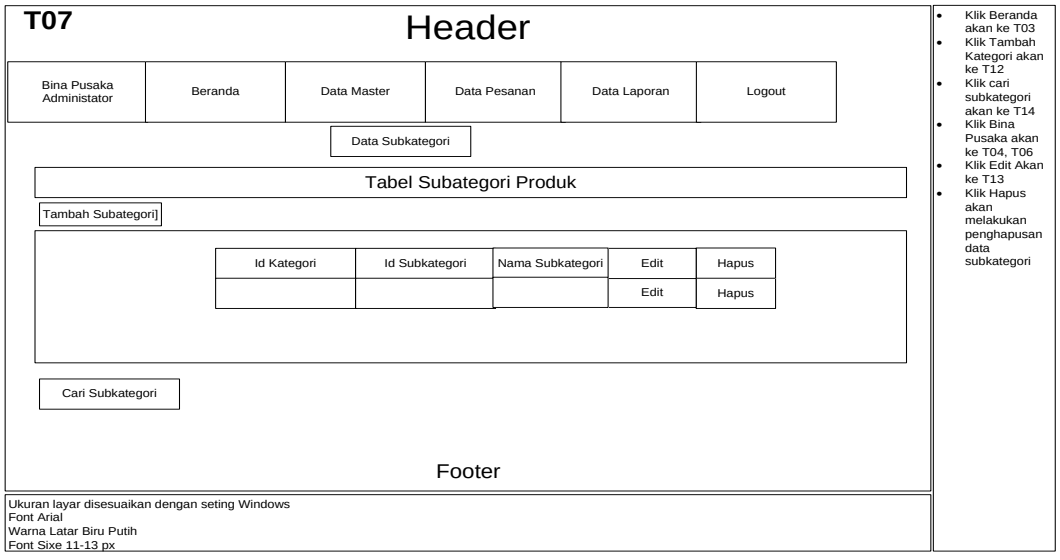
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data kategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.61 Antarmuka Cari Data Kategori

11. Lihat Data Subkategori

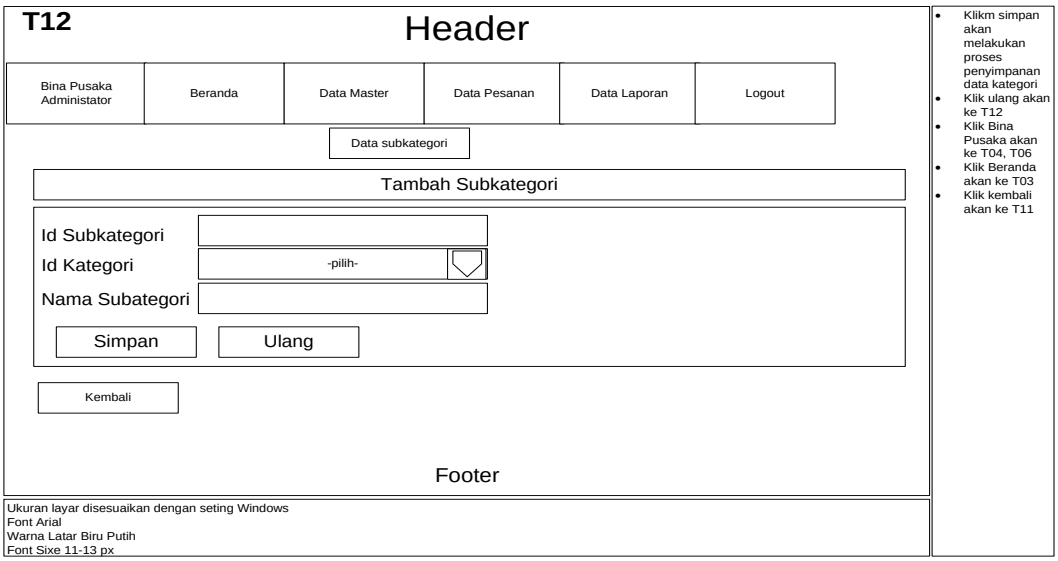
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data subkategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.62 Antarmuka Lihat Data Subkategori

12. Tambah Data Subkategori

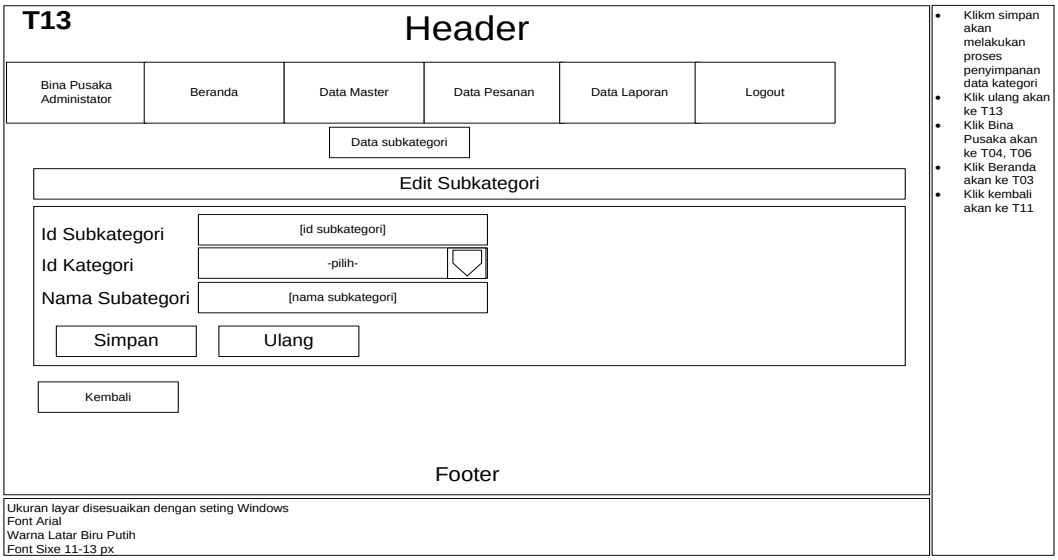
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data subkategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.63 Antarmuka Tambah Data Subkategori

13. Edit Data Subkategori

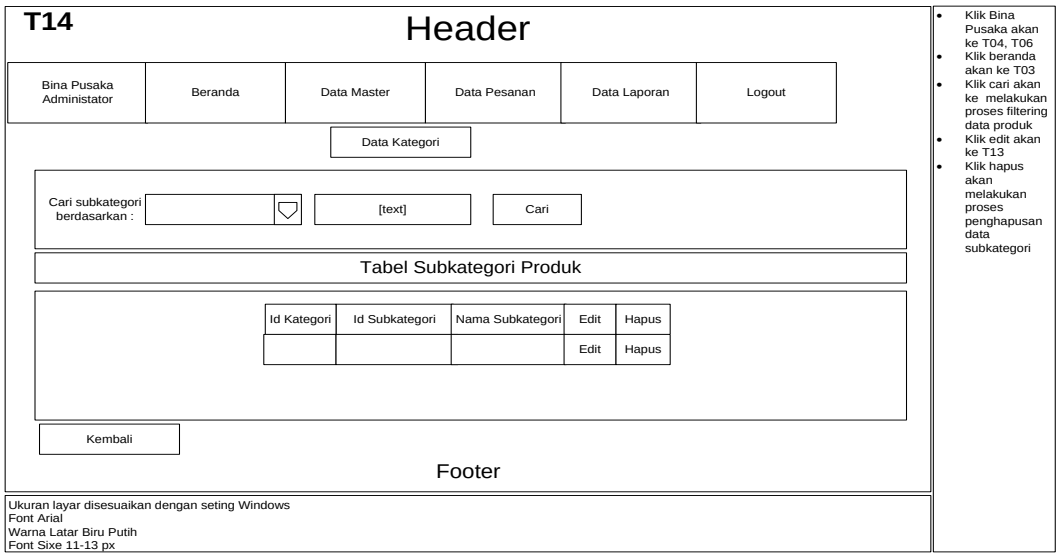
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data subkategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.64 Antarmuka Edit Data Subkategori

14. Cari Data Subkategori

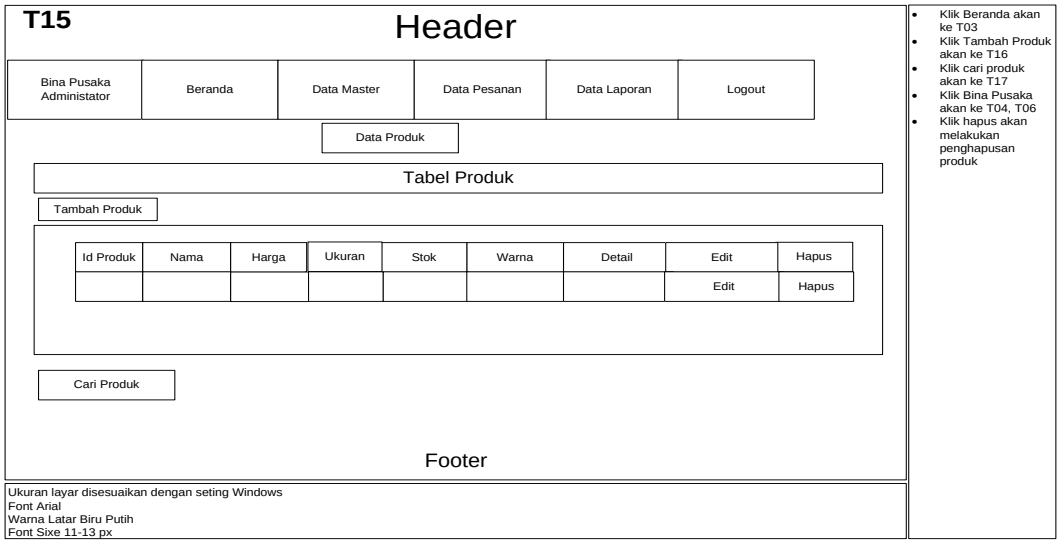
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data subkategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.65 Antarmuka Cari Data Subkategori

15. Lihat Data Produk

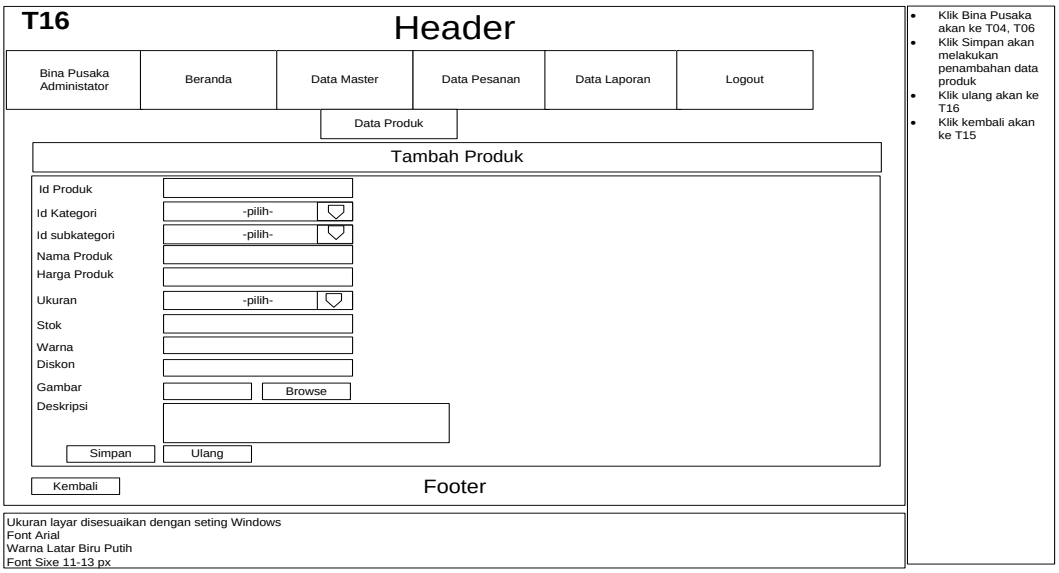
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data produk dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.66 Antarmuka Lihat Data Produk

16. Tambah Data Produk

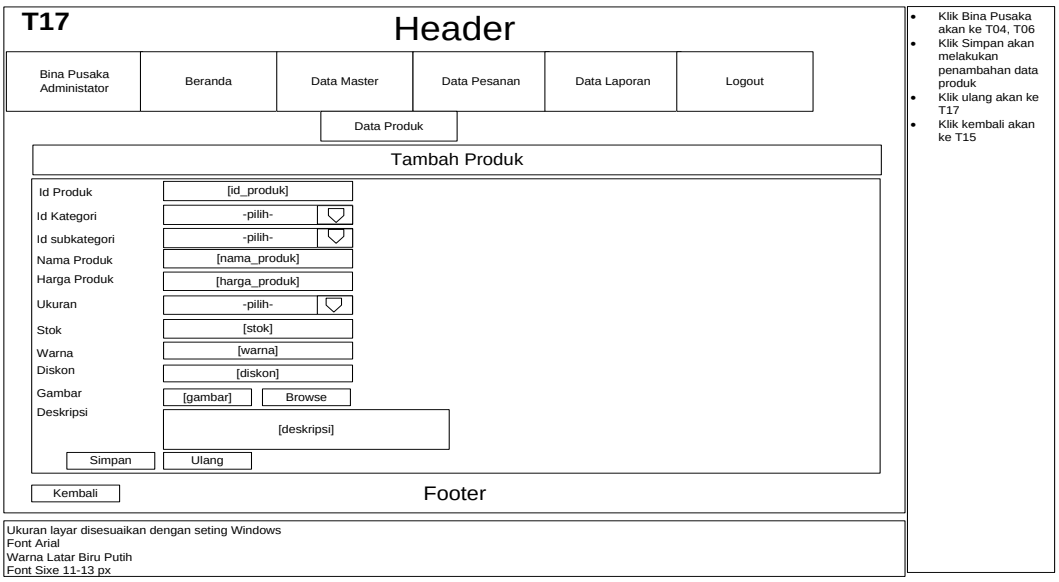
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data produk dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.67 Antarmuka Tambah Data Produk

17. Edit Data Produk

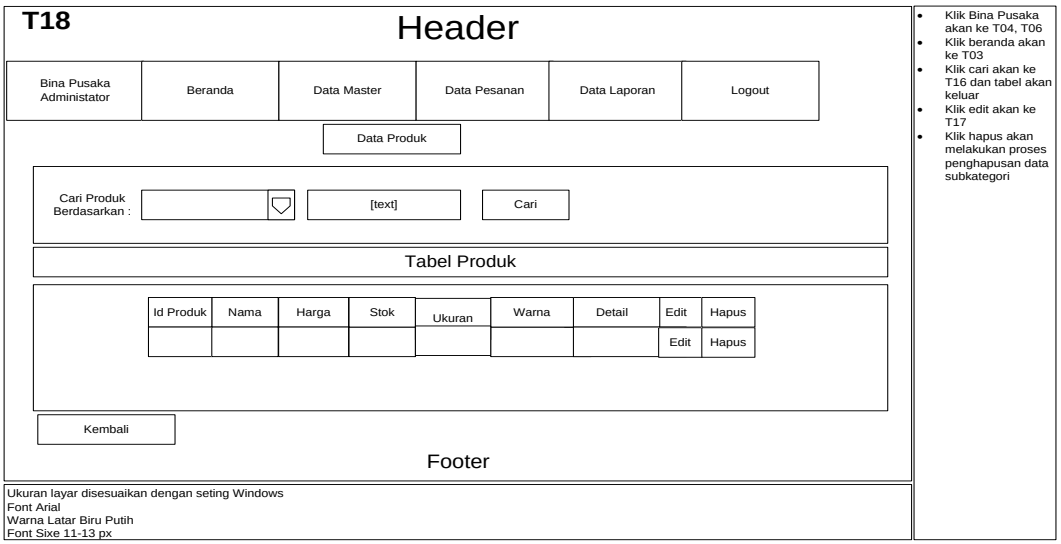
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data produk dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.68 Antarmuka Edit Data Produk

18. Cari Data Produk

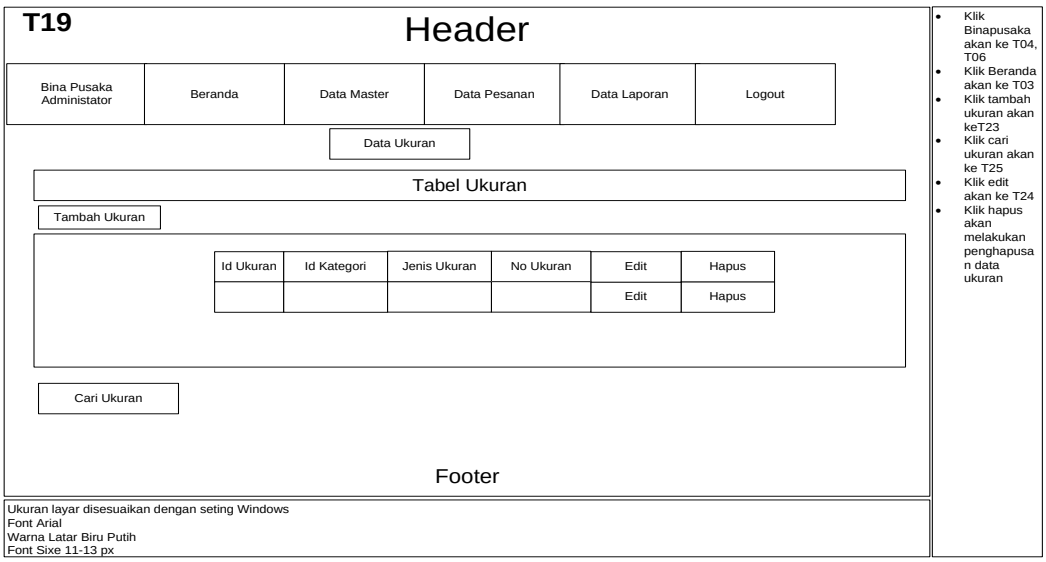
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data produk dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.69 Antarmuka Cari Data Produk

19. Lihat Data Ukuran

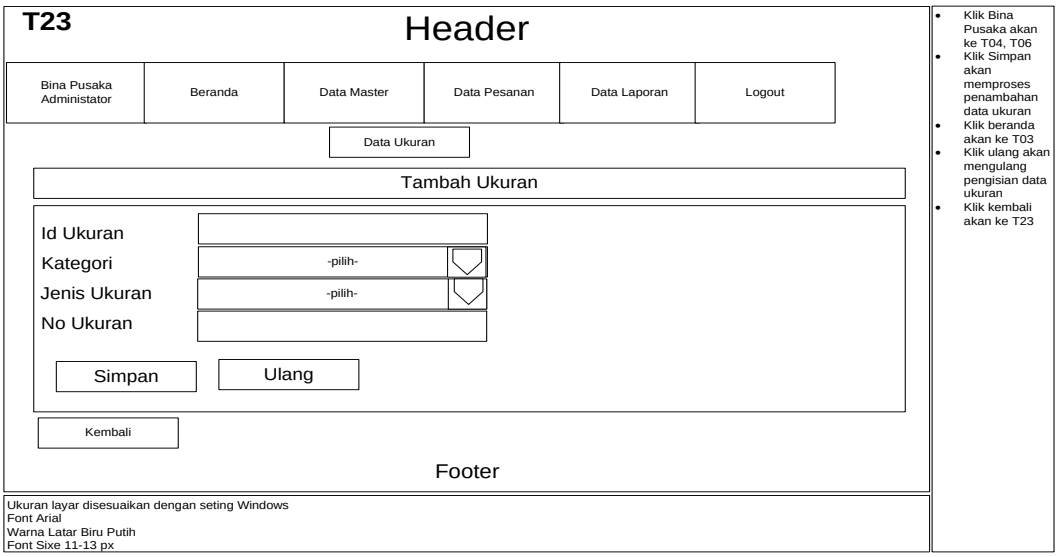
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data ukuran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.70 Antarmuka Lihat Data ukuran

20. Tambah Data Ukuran

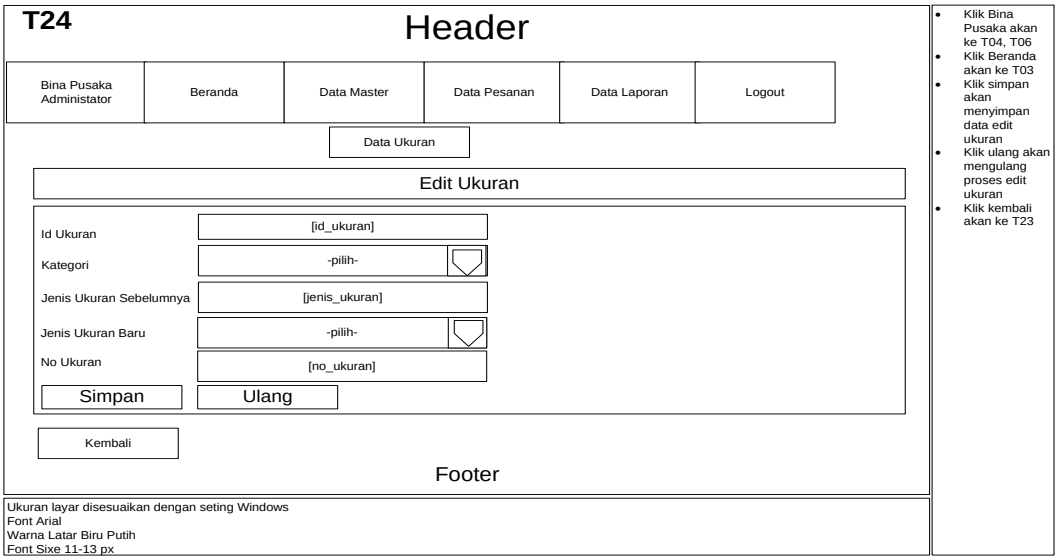
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data ukuran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.71 Antarmuka Tambah Data Ukuran

21. Edit Data Ukuran

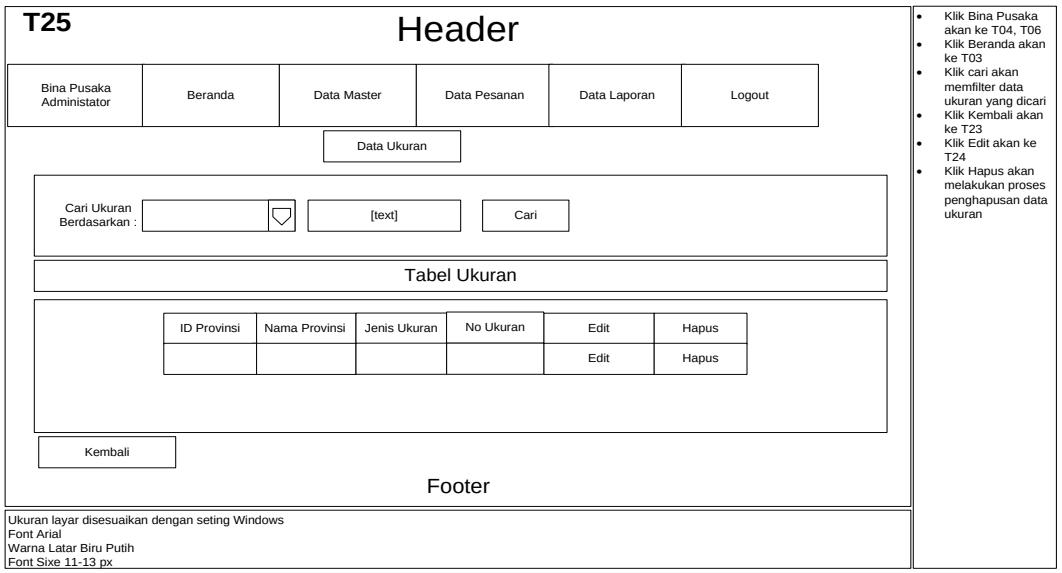
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data ukuran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.72 Antarmuka Edit Data Ukuran

22. Cari Data Ukuran

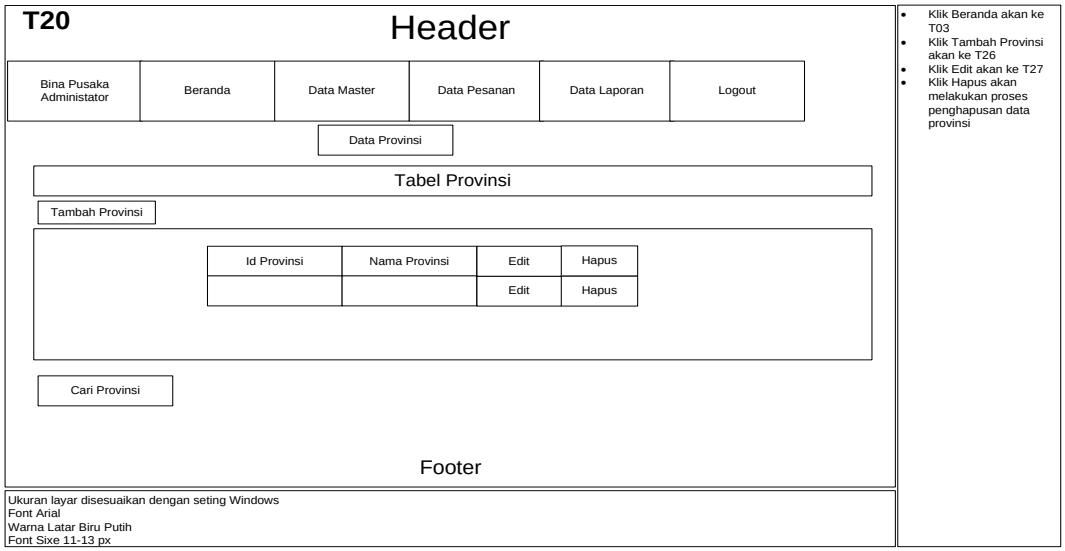
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data ukuran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.73 Antarmuka Cari Data Ukuran

23. Lihat Data Provinsi

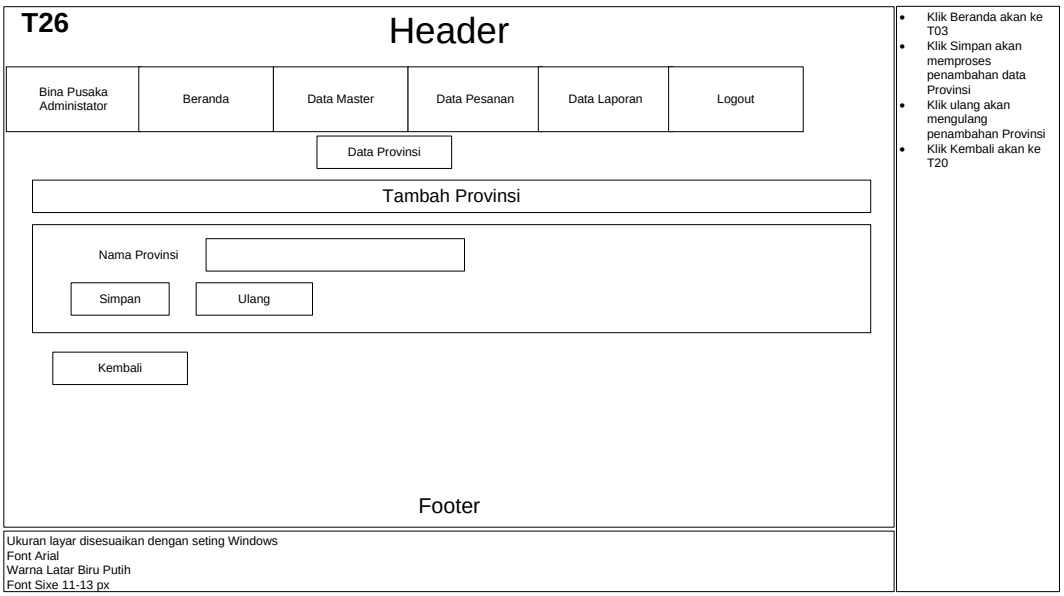
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data provinsi dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.74 Antarmuka Lihat Data Provinsi

24. Tambah Data Provinsi

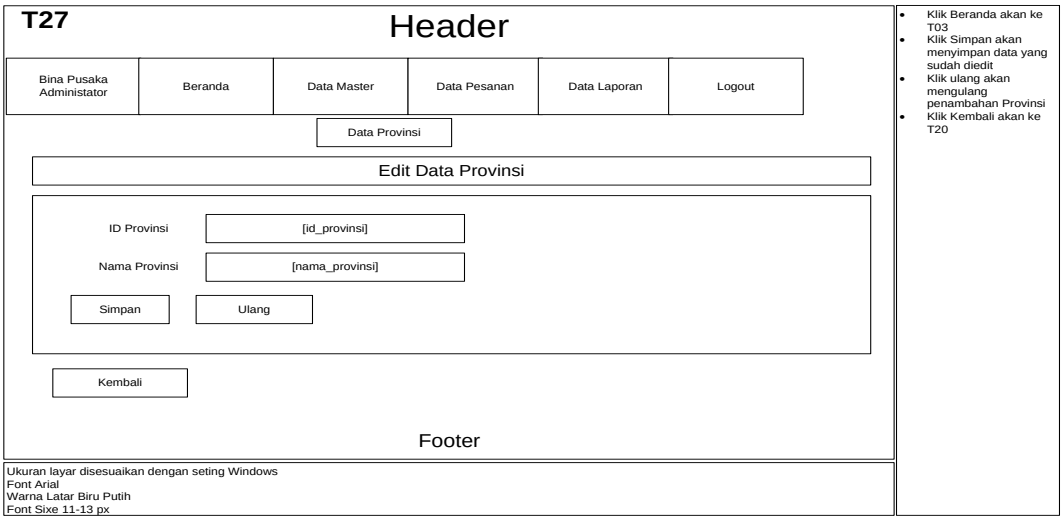
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data provinsi dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.75 Antarmuka Tambah Data Provinsi

25. Edit Data Provinsi

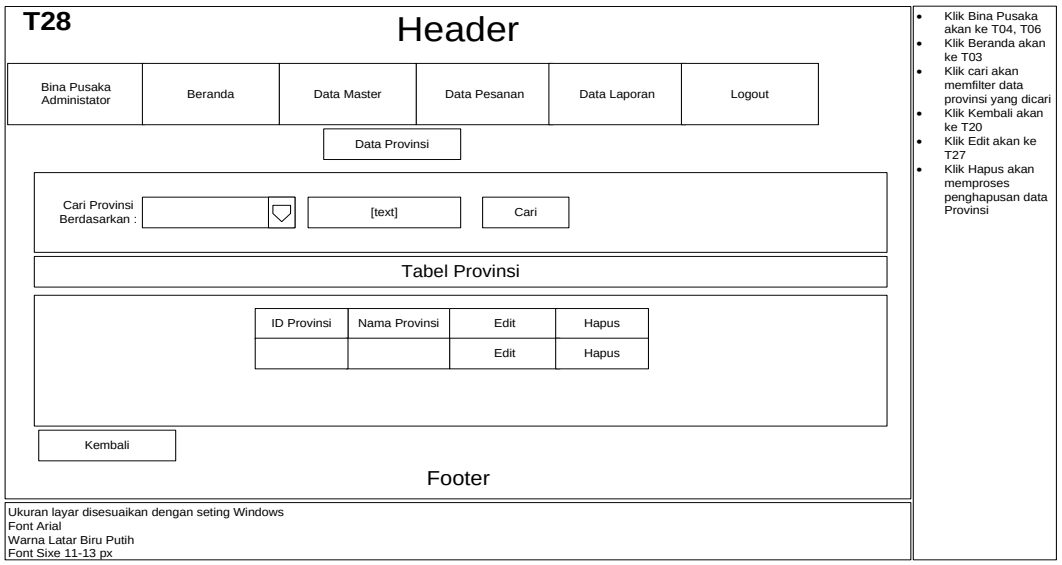
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data provinsi dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.76 Antarmuka Edit Data Provinsi

26. Cari Data Provinsi

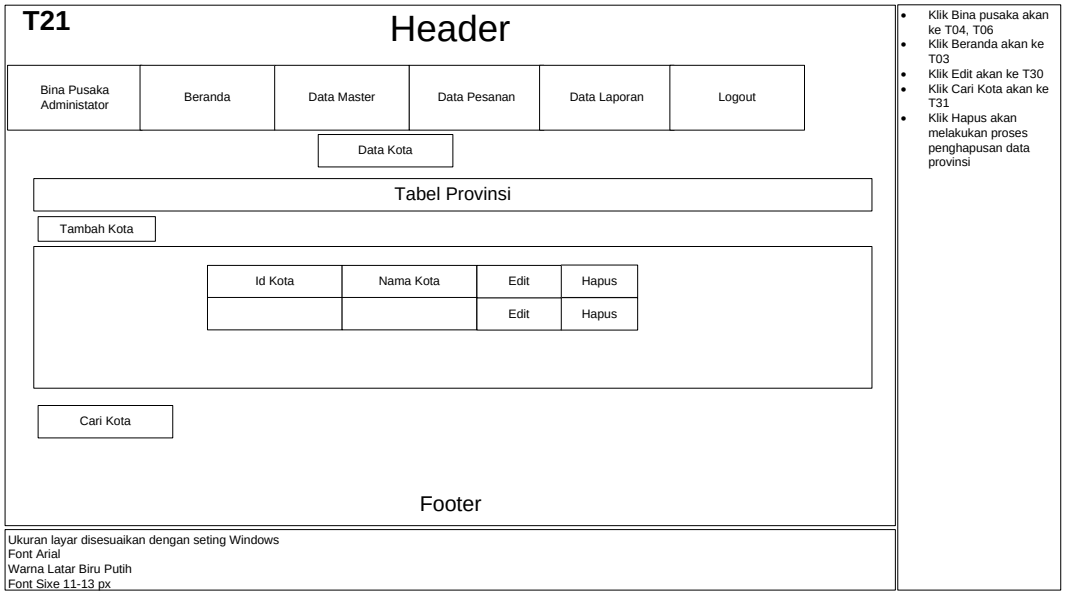
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data provinsi dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.77 Antarmuka Cari Data Provinsi

27. Lihat Data Kota

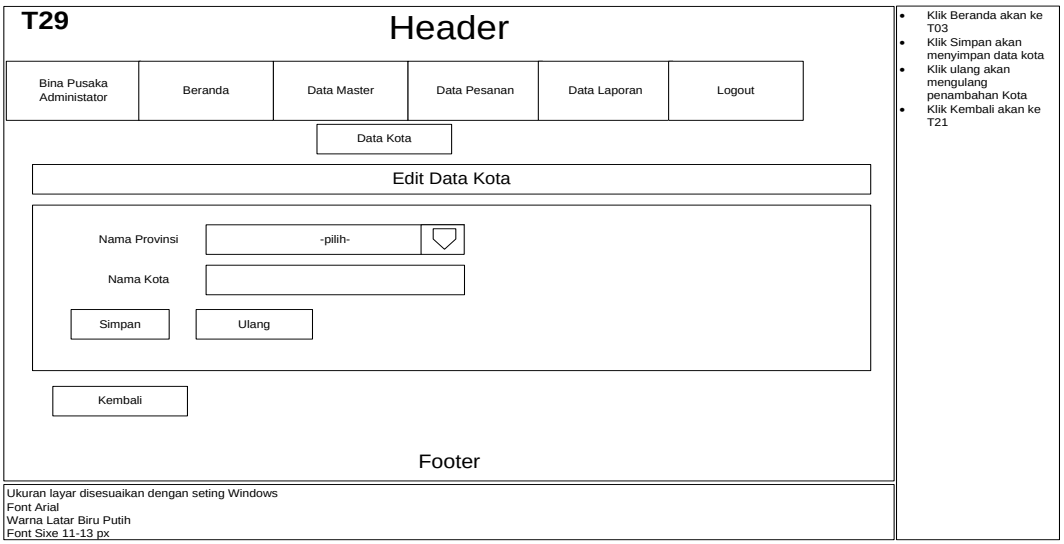
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data kota dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.78 Antarmuka Lihat Data Kota

28. Tambah Data Kota

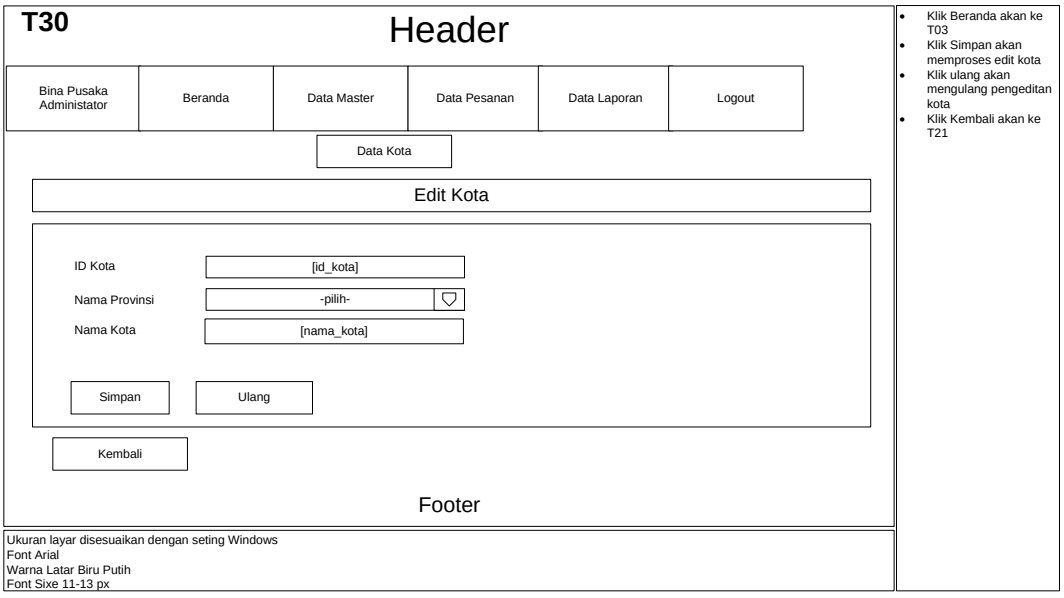
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data kota dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.79 Antarmuka Tambah Data Kota

29. Edit Data Kota

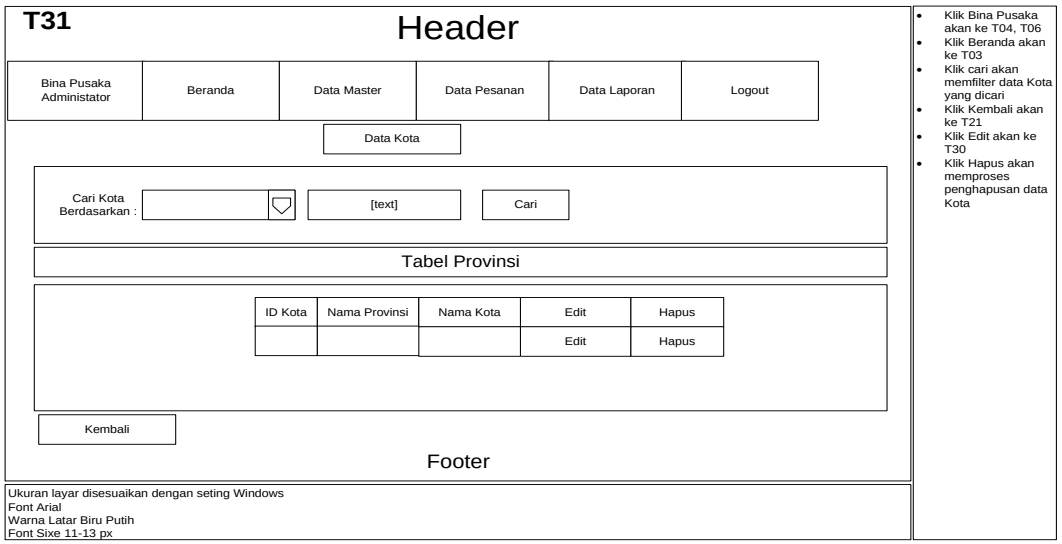
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data kota dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.80 Antarmuka Edit Data Kota

30. Cari Data Kota

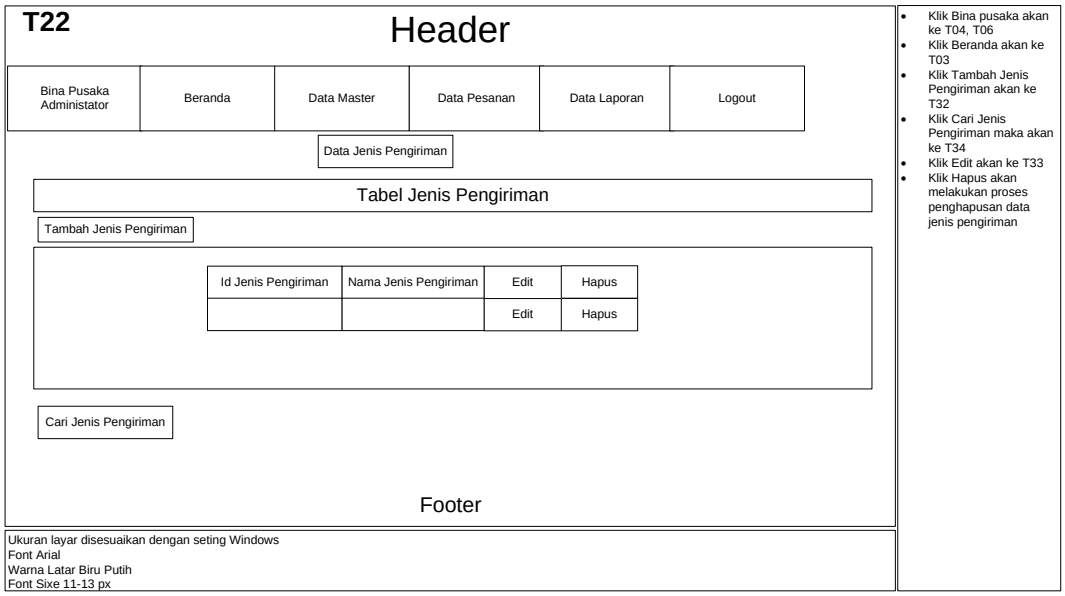
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data kota dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.81 Antarmuka Cari Data Kota

31. Lihat Data Jenis Pengiriman

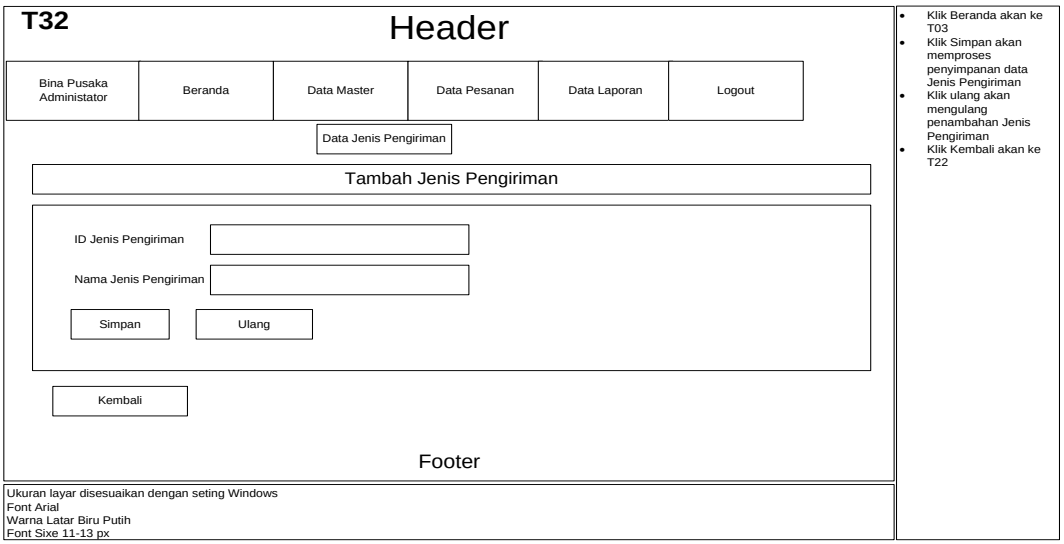
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data jenis pengiriman dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.82 Antarmuka Lihat Data Jenis Pengiriman

32. Tambah Data Jenis Pengiriman

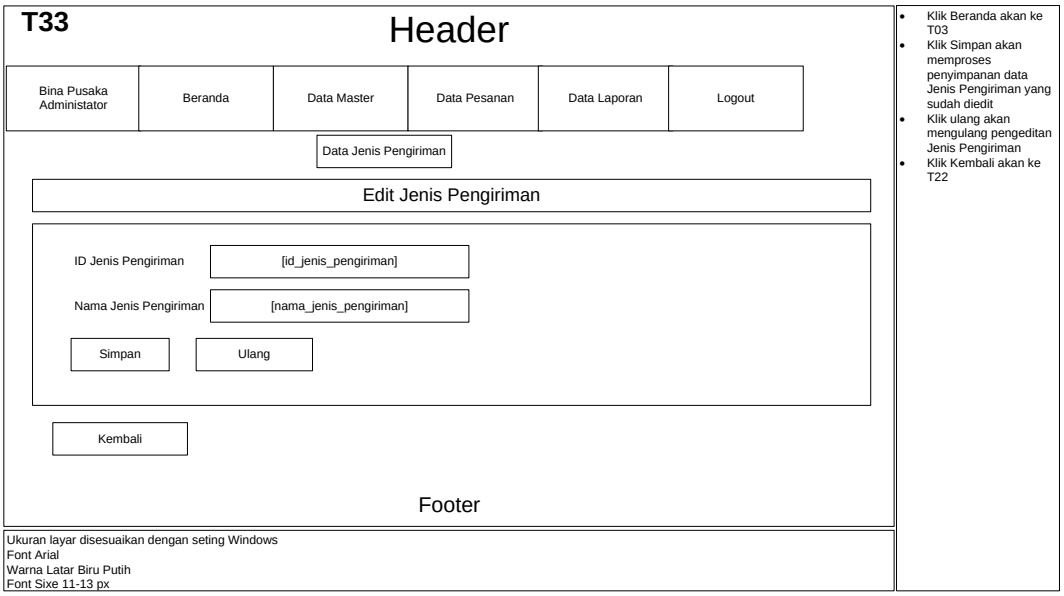
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data jenis pengiriman dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.83 Antarmuka Tambah Data Jenis Pengiriman

33. Edit Data Jenis Pengiriman

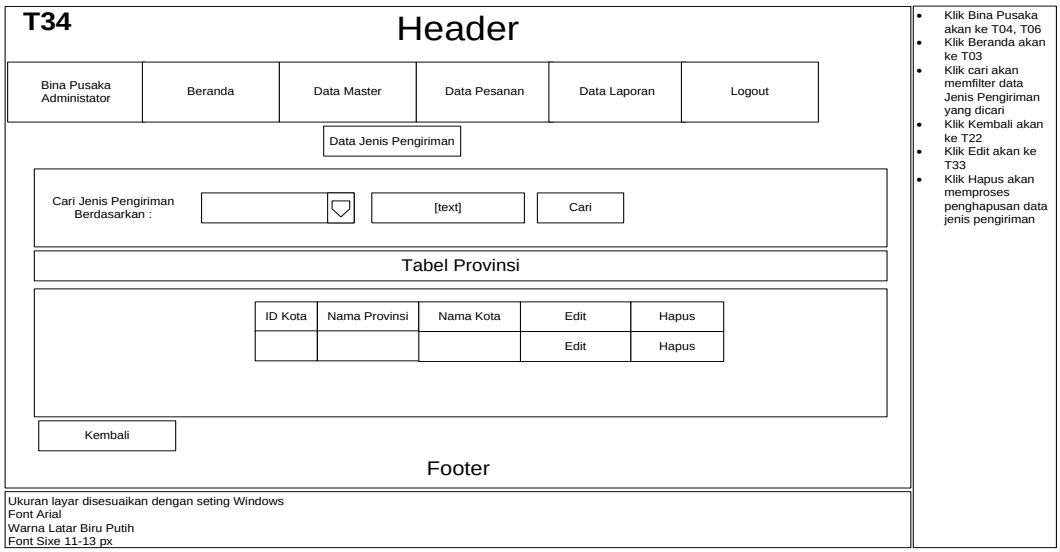
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data jenis pengiriman dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.84 Antarmuka Edit Data Jenis Pengiriman

34. Cari Data Jenis Pengiriman

Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data jenis pengiriman dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.

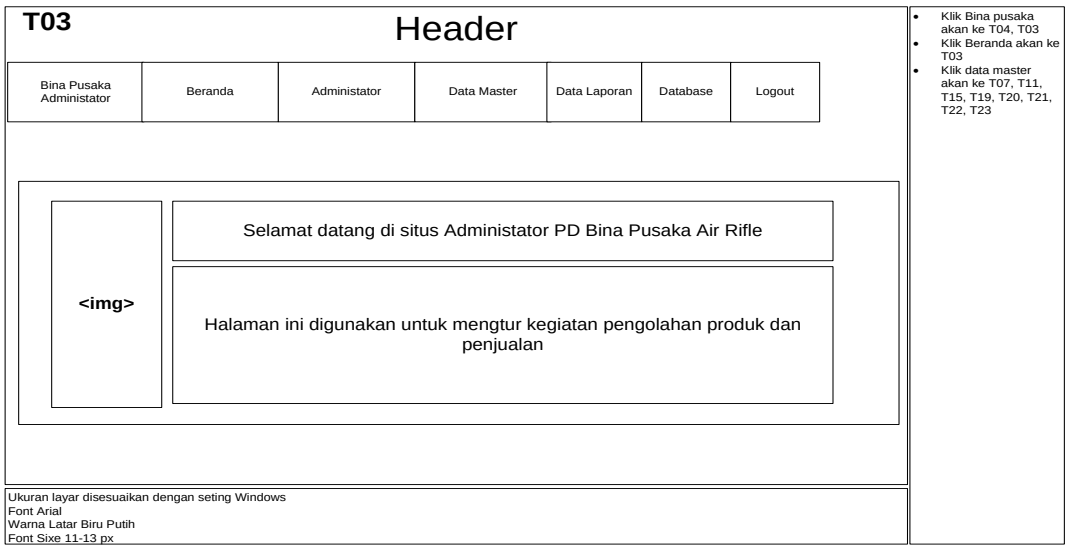


Gambar 3.85 Antarmuka Cari Data Jenis Pengiriman

3.2.5.4 Antarmuka Superadmin

1. Menu Superadmin

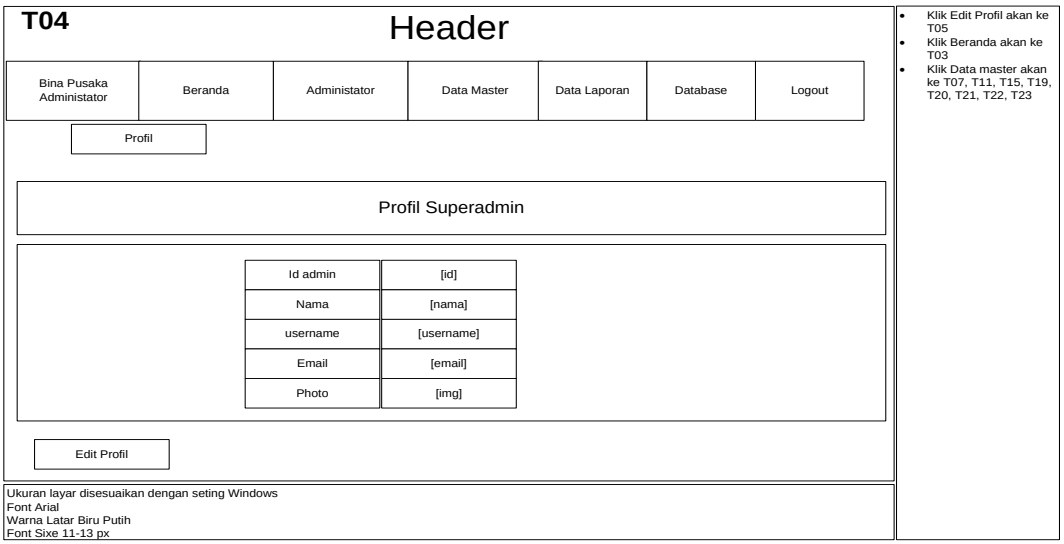
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman menu superadmin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.86 Antarmuka Menu Superadmin

2. Profil Superadmin

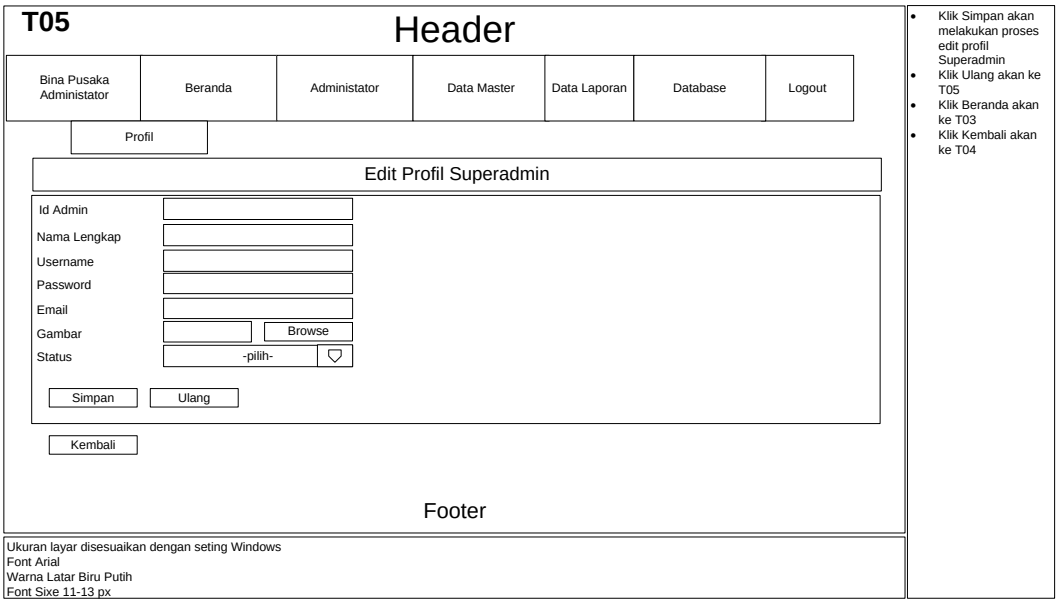
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman profil superadmin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.87 Antarmuka Profil Superadmin

3. Edit Profil Superadmin

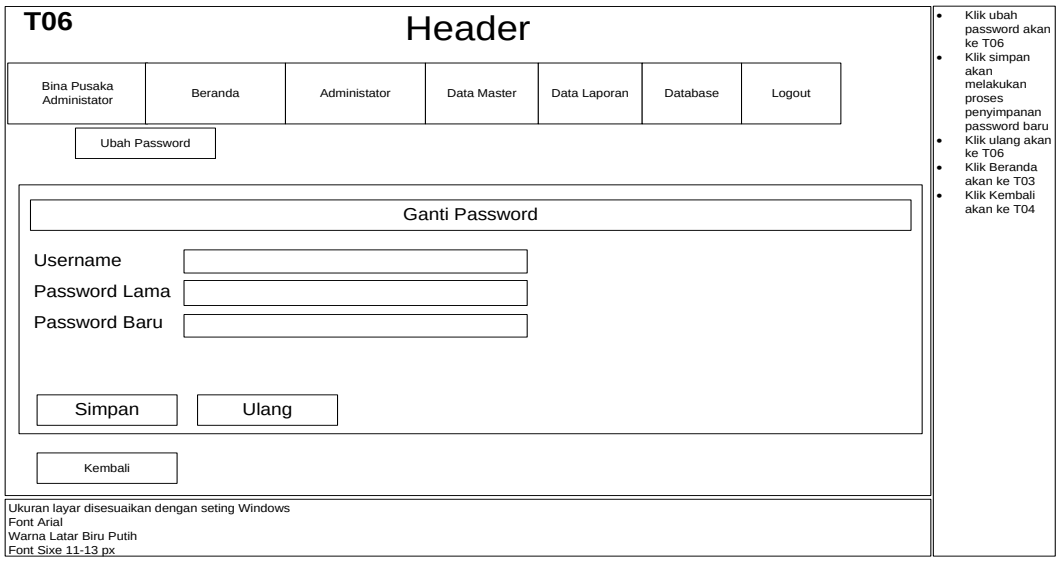
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit profil superadmin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.88 Antarmuka Edit Profil Superadmin

4. Ganti Password Superadmin

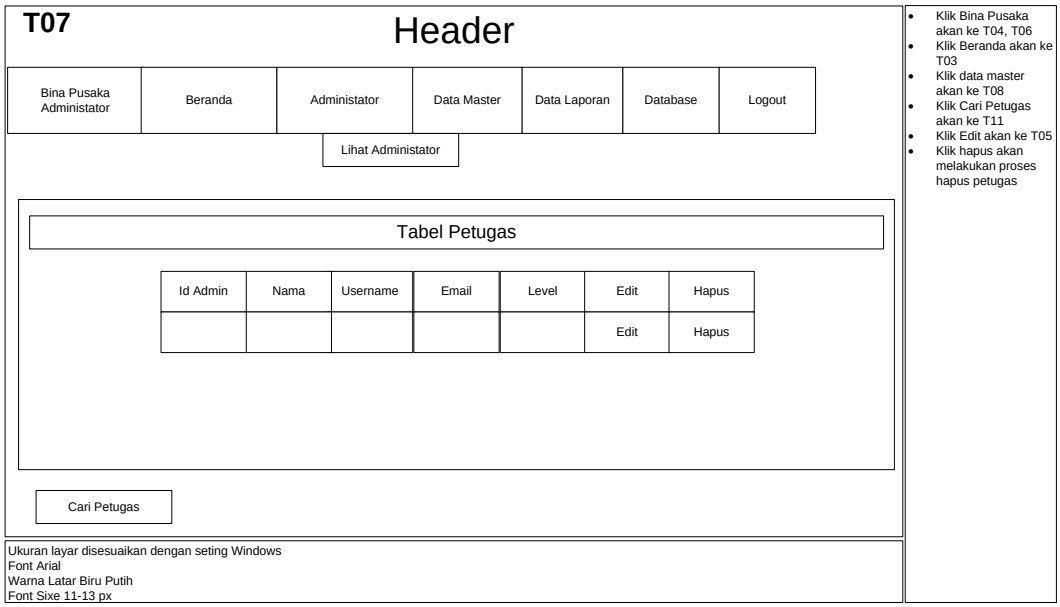
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman ganti password superadmin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.89 Antarmuka Ganti Password Superadmin

5. Lihat Data Admin

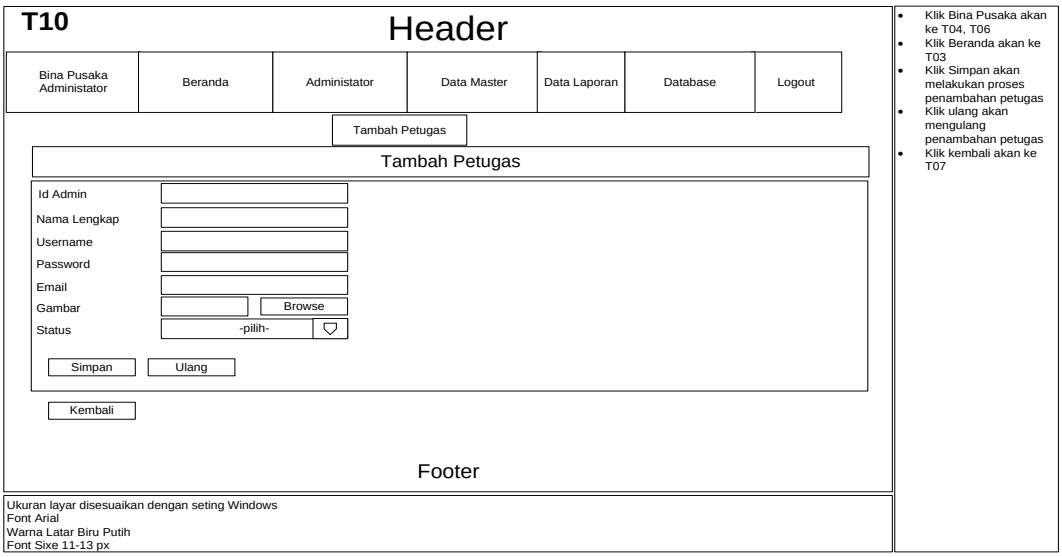
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.90 Antarmuka Lihat Data Admin

6. Tambah Data Admin

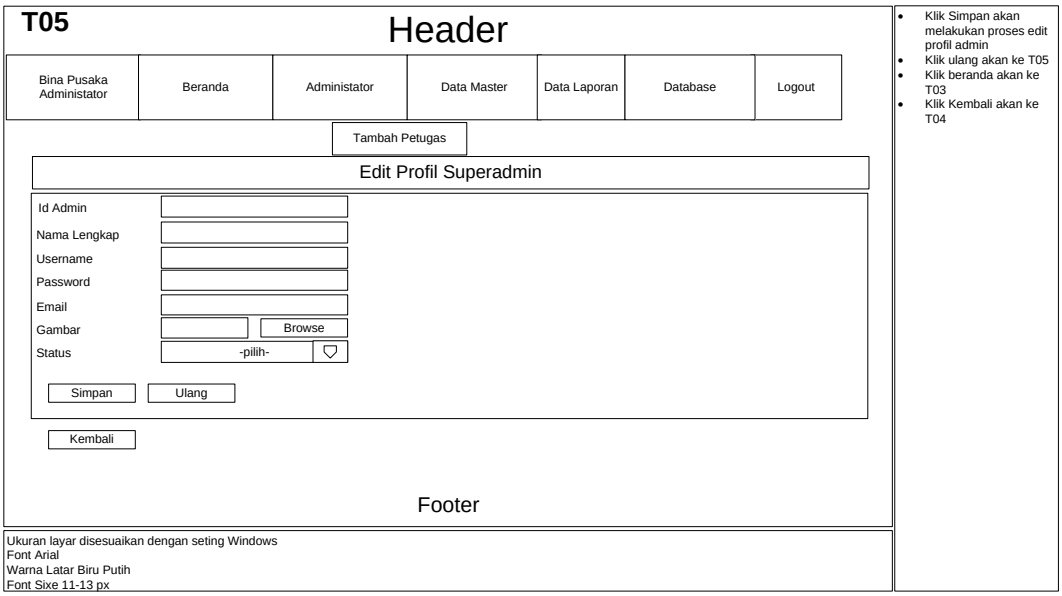
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman tambah data admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.91 Antarmuka Tambah Data Admin

7. Edit Data Admin

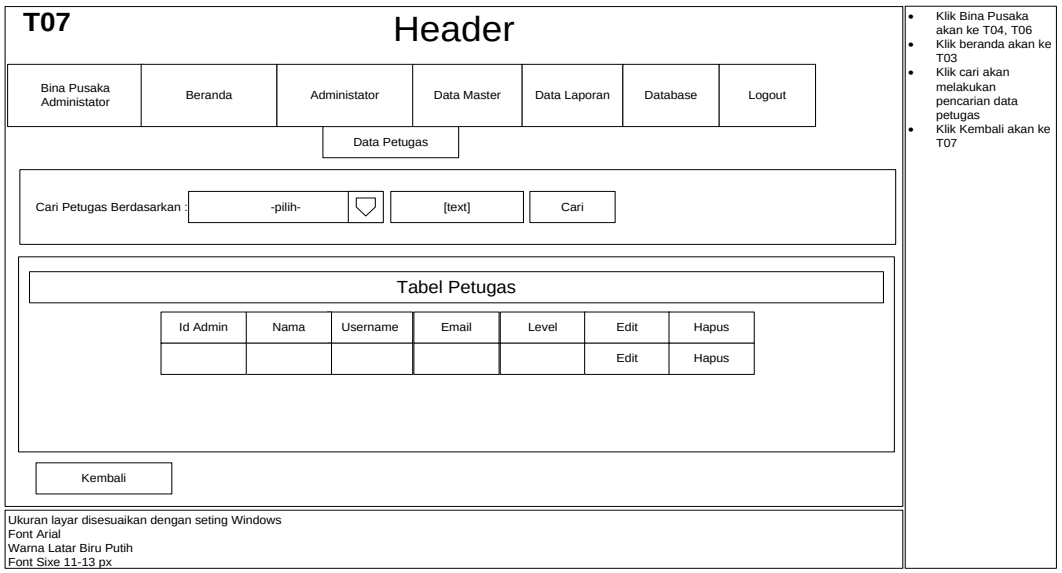
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman edit data Admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.92 Antarmuka Edit Data Admin

8. Cari Data Admin

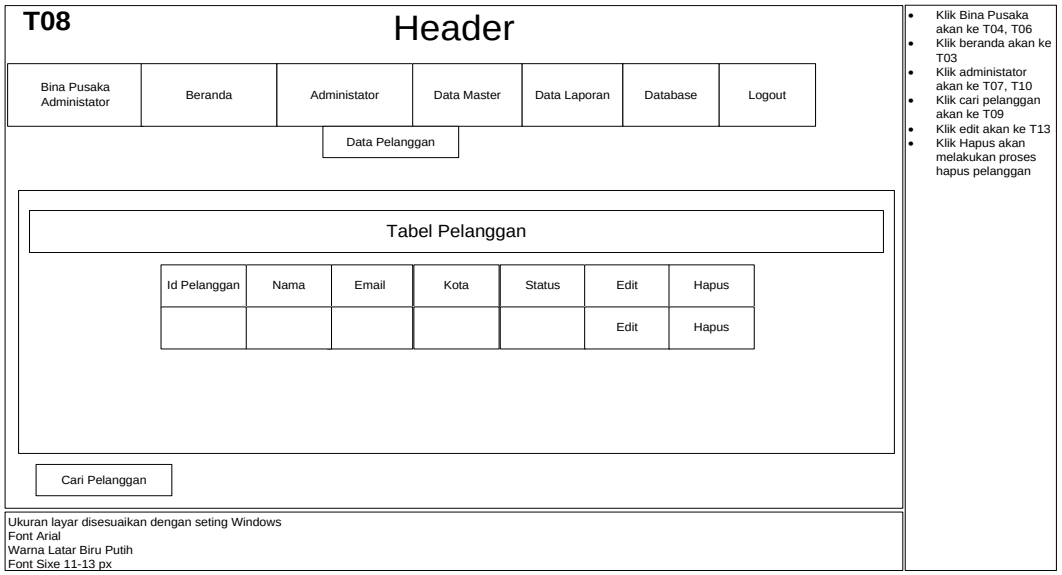
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari data Admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.93 Antarmuka Cari Data Admin

9. Lihat Data Pelanggan

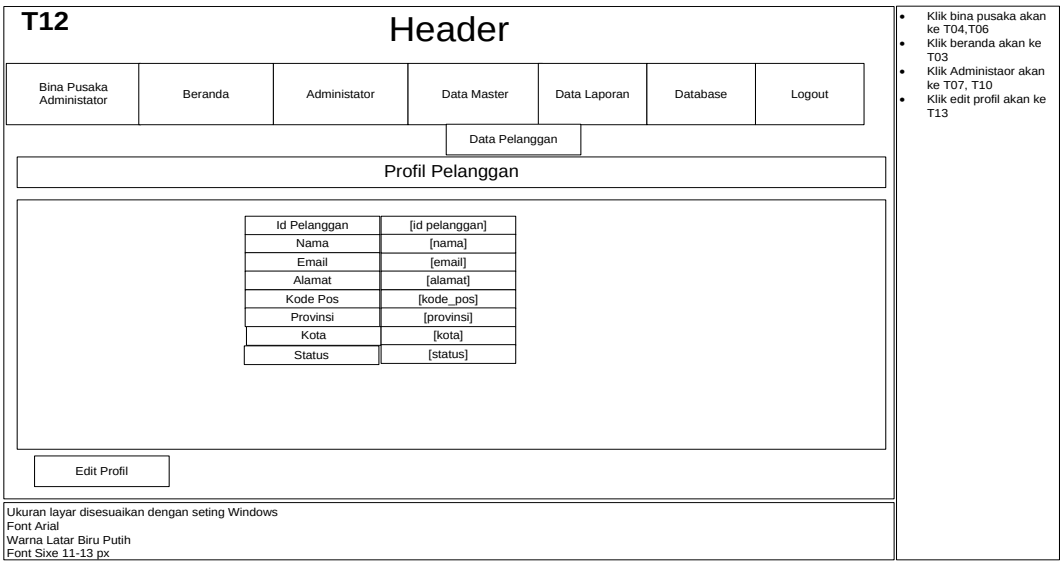
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman lihat data pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.94 Antarmuka Lihat Data Pelanggan

10. Profil Pelanggan

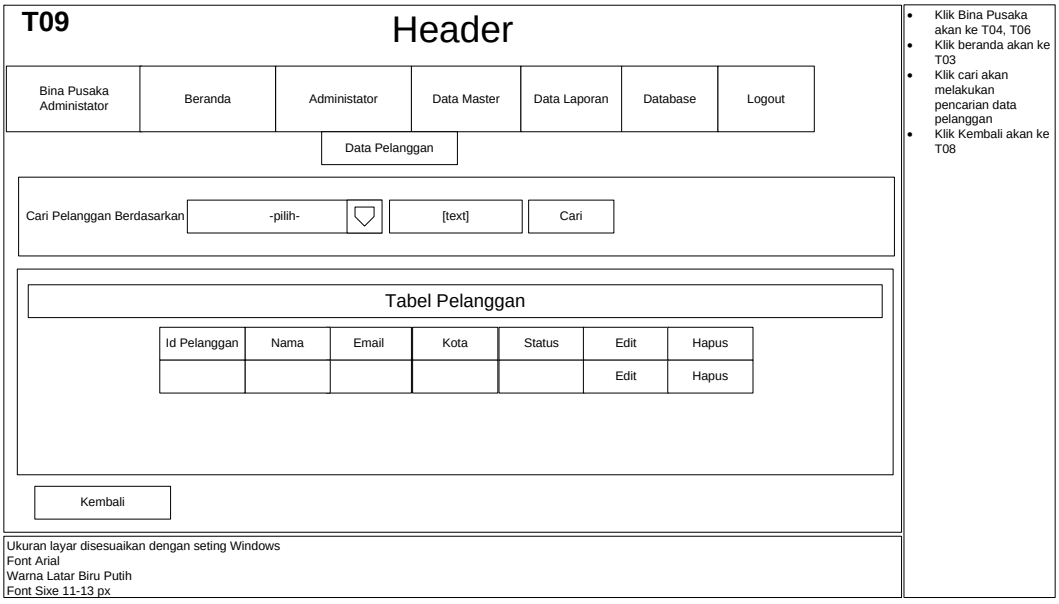
Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman profil pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.95 Antarmuka Profil Pelanggan

11. Cari Pelanggan

Berikut ini dapat dilihat perancangan antarmuka halaman cari pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.96 Antarmuka Cari Pelanggan

3.2.6 Perancangan Pesan

1. **Pesan Login Gagal**

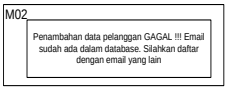
   Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan login gagal dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.97 Pesan Login Gagal

2. **Pesan Konfirmasi Daftar Pelanggan**

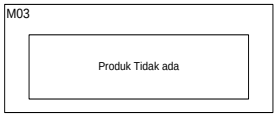
   Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan gagal melakukan pendaftaran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.98 Pesan Konfirmasi Daftar Pelanggan Gagal

3. **Pesan Bahwa Produk Belum Ada dalam Subkategori**

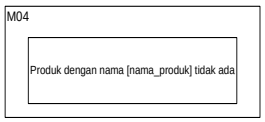
   Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan produk belum ada dalam subkategori dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.99 Pesan Produk Belum Ada dalam Subkategori

4. **Pesan Data Produk yang Dicari Tidak Ada**

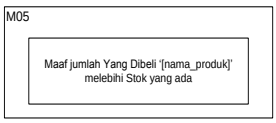
   Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan data produk yang dicari tidak ada dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.100 Pesan Data Produk Yang Dicari Tidak Ada

5. Pesan Jika Pemesanan Melebihi Stok

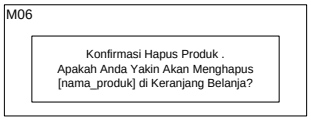
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan apabila pemesanan melebihi stok dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.101 Pesan Jika Pemesanan Melebihi Stok

6. Pesan Konfirmasi Hapus Data Dikeranjang Belanja

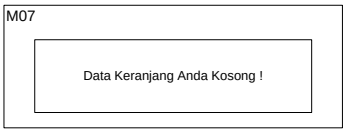
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan konfirmasi hapus data dikeranjang belanja dari aplikasi.



Gambar 3.102 Pesan Konfirmasi Hapus Data Dikeranjang Belanja

7. Pesan Keranjang Belanja Kosong

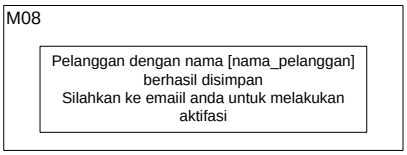
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan keranjang belanja kosong dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.103 Pesan Keranjang Belanja Kosong

8. Pesan Daftar Pelanggan Berhasil

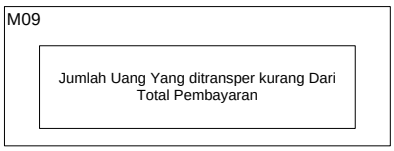
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan daftar pelanggan berhasil dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.104 Pesan Daftar Pelanggan Berhasil

9. Pesan Jika Uang Yang Ditransfer Kurang Dari Jumlah Pembayaran

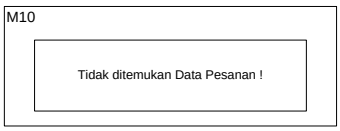
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan jika uang yang ditransfer kurang dari jumlah pembayaran dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.105 Pesan Uang Yang Ditransfer Kurang Dari Jumlah Pembayaran

10. Pesan tidak Ditemukan Pesanan Sebelumnya

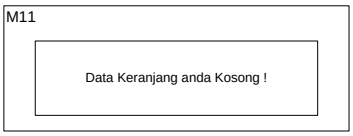
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan tidak ditemukan data pesanan sebelumnya dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.106 Pesan Tidak Ditemukan Pesanan Sebelumnya

11. Pesan Pesan Keranjang Belanja Kosong

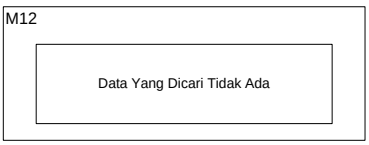
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan keranjang belanja kosong dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.107 Pesan Keranjang Belanja Kosong

12. Pesan Data Yang Dicari Tidak Ada

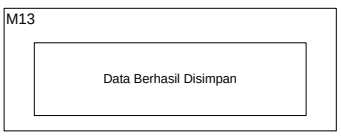
Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan data yang dicari tidak ada dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.108 Pesan Data Yang Dicari Tidak Ada

13. Pesan Data Berhasil Disimpan

Berikut ini dapat dilihat perancangan pesan data berhasil disimpan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



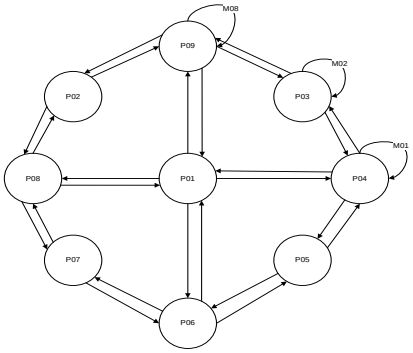
Gambar 3.109 Pesan Data Berhasil Disimpan

3.2.7 Jaringan Semantik

Jaringan semantik adalah perancangan terhadap aliran dari menu-menu yang ada di program akan digambarkan.

3.2.7.1 Jaringan Semantik Pengunjung

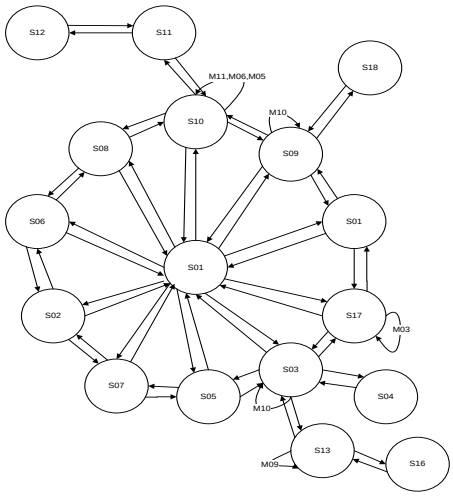
Berikut dapat dilihat jaringan semantik pengunjung dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.110 Jaringan Semantik Pengunjung

3.2.7.2 Jaringan Semantik Pelanggan

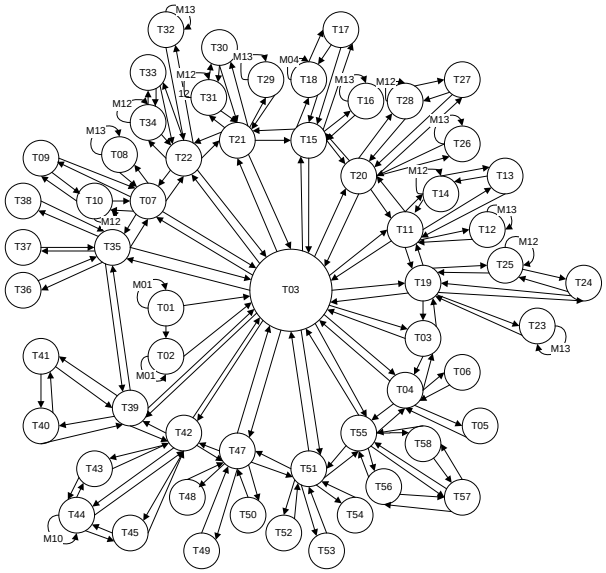
Berikut dapat dilihat jaringan semantik pelanggan dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.111 Jaringan Semantik Pelanggan

3.2.7.3 Jaringan Semantik Admin

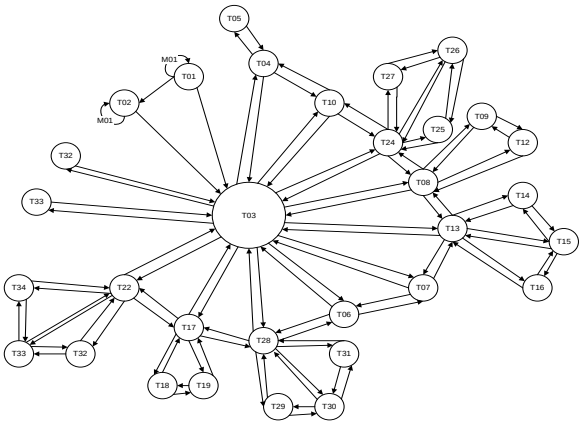
Berikut dapat dilihat jaringan semantik admin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.



Gambar 3.112 Jaringan Semantik Admin

3.2.7.4 Jaringan Semantik Superadmin

Berikut dapat dilihat jaringan semantik superadmin dari aplikasi *E-Commerce* di PD Bina Pusaka Air Rifle.

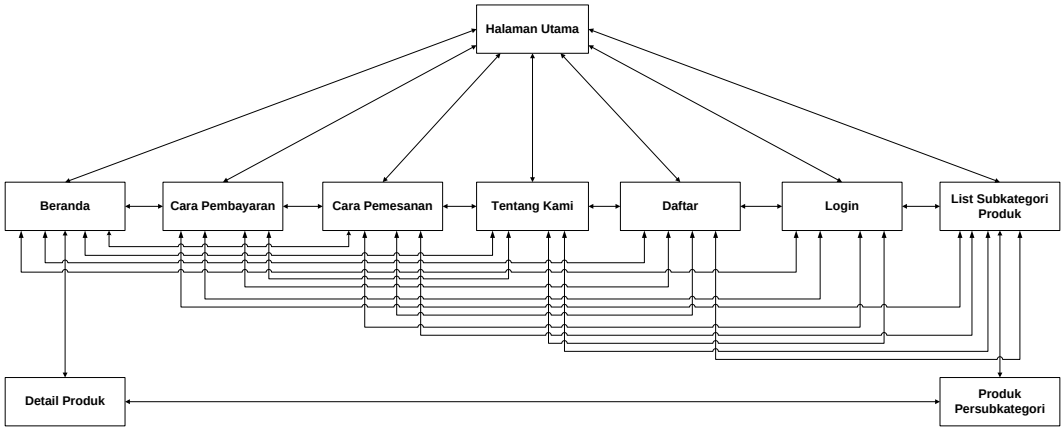


Gambar 3.113 Jaringan Semantik Superadmin

3.2.8 Struktur Menu

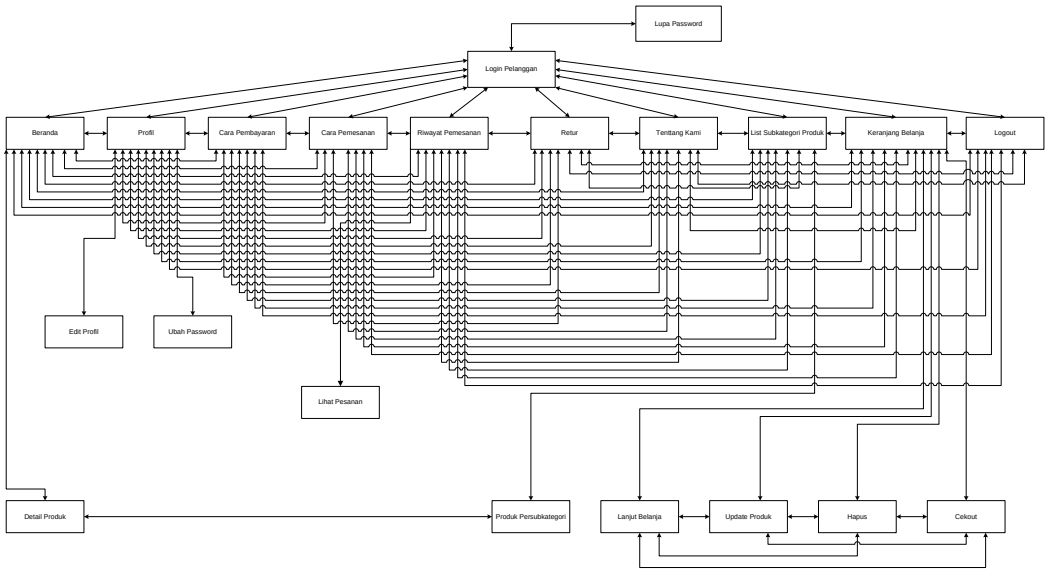
Struktur menu dirancang sesuai dengan level pengguna sistem. Terdapat empat pengguna dalam aplikasi ini yaitu pengunjung, pelanggan, admin dan superadmin. Adapun strukturnya adalah sebagai berikut :

3.2.8.1 Struktur Menu Pengunjung



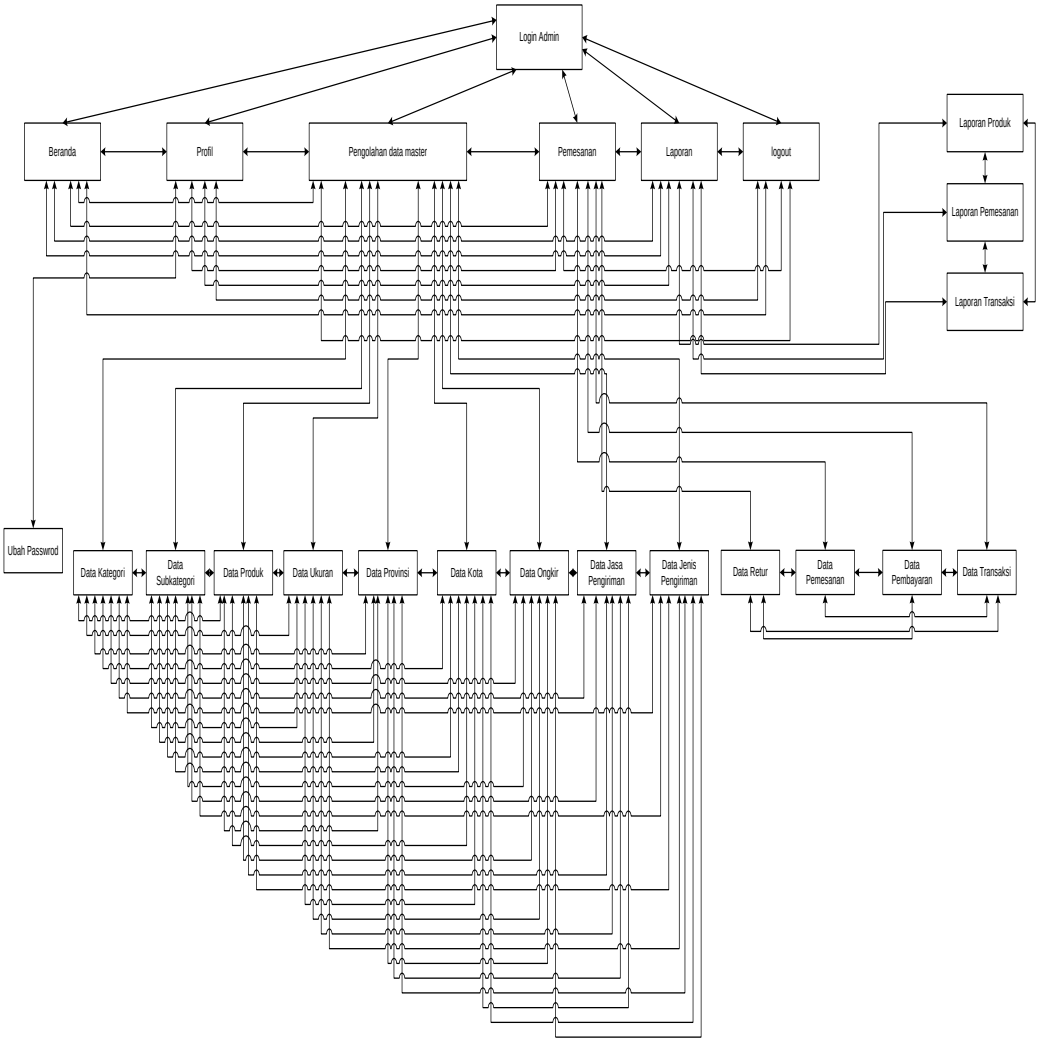
Gambar 3.114 Struktur Menu Pengunjung

3.2.8.2 Struktur Menu Pelanggan



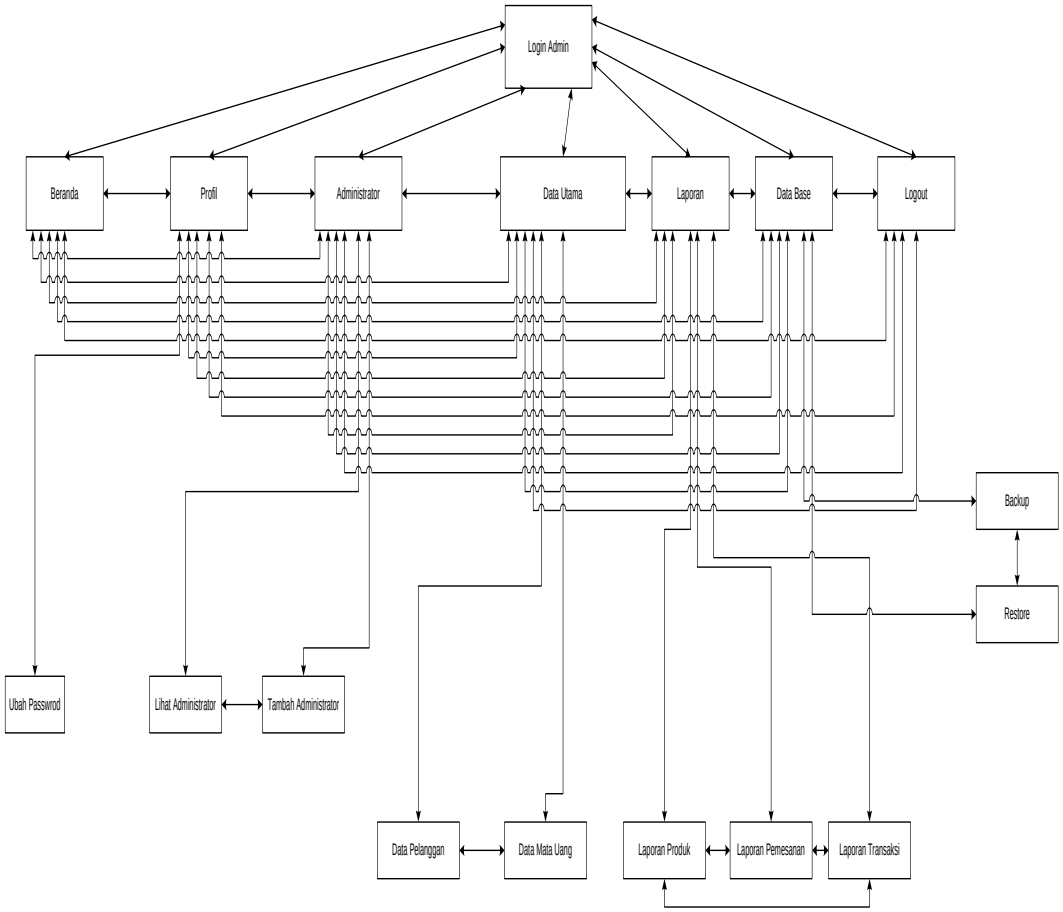
Gambar 3.115 Struktur Menu Pelanggan

3.2.8.3 Struktur Menu Admin



Gambar 3.116 Stuktur Menu Admin

3.2.8.4 Struktur Menu Superadmin

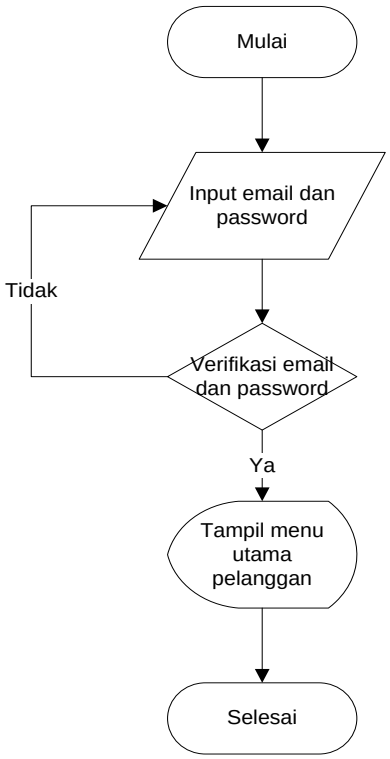


Gambar 3.117 Struktur Menu Superadmin

3.2.9 Perancangan Prosedural

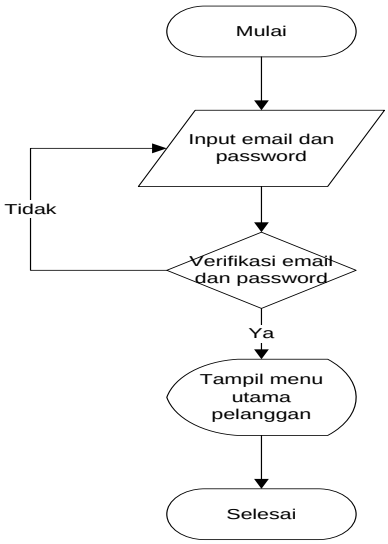
Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu perancangan procedural yang akan di implementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan sistem *E-Commerce* pada PD Bina Pusaka Air Rifle yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

3.2.9.1 Prosedural Login Petugas



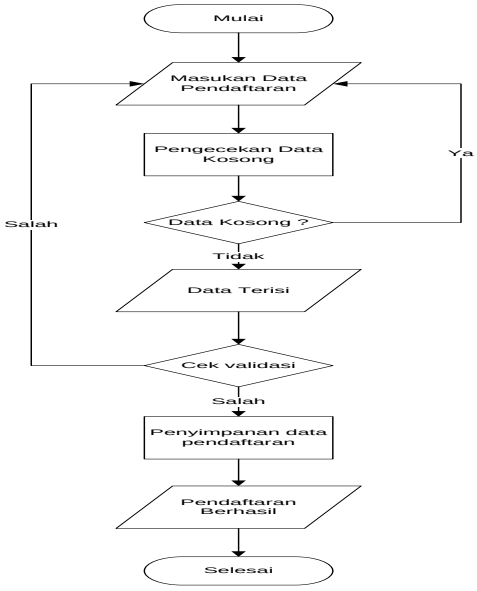
Gambar 3.118 Prosedural login Administrator

3.2.9.2 Prosedural Login Pelanggan



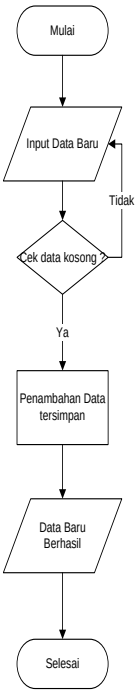
Gambar 3.119 Prosedural Login Pelanggan

3.2.9.3 Prosedural Daftar Pelanggan



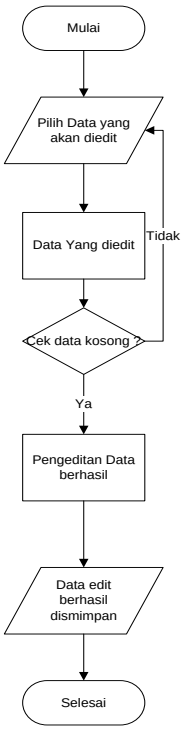
Gambar 3.120 Prosedural daftar Pelanggan

3.2.9.4 Prosedural Tambah Data



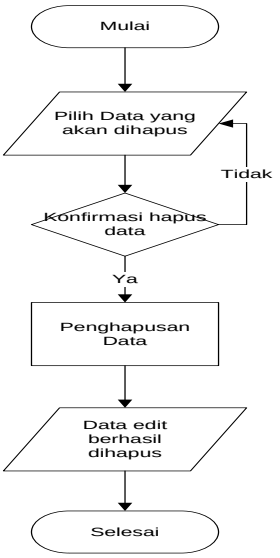
Gambar 3.121 Prosedural Tambah Data

3.2.9.5 Prosedur Edit Data



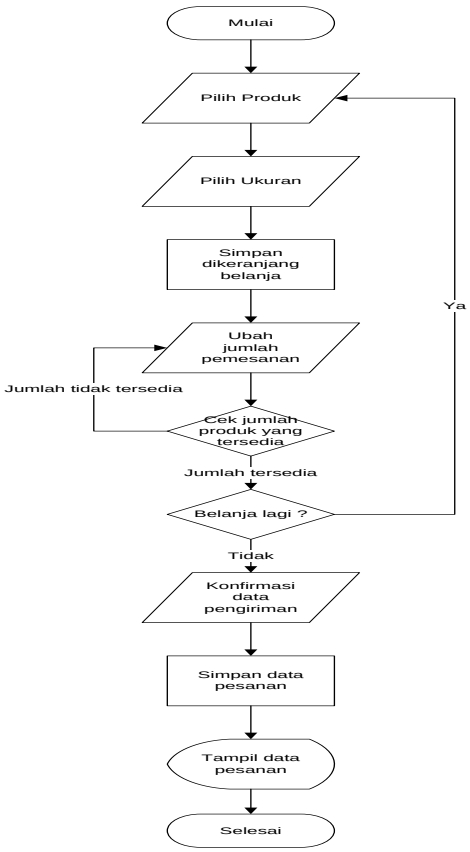
Gambar 3.122 Prosedural Edit Data

3.2.9.6 Prosedur Hapus Data



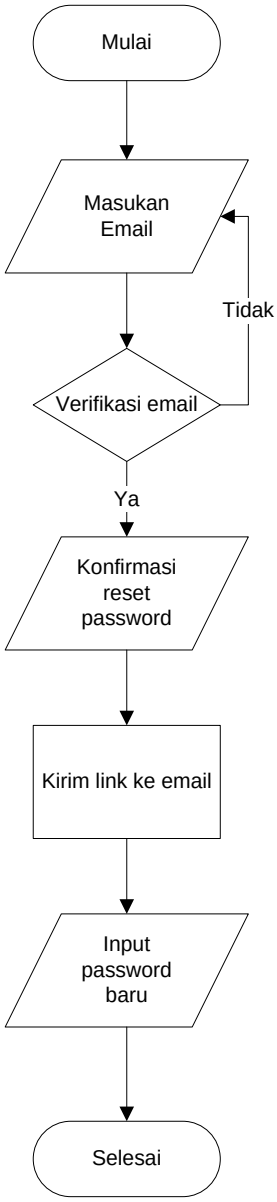
Gambar 3.123 Prosedural Hapus data

3.2.9.7 Prosedur Pesanan



Gambar 3.124 Prosedural Pemesanan Produk

3.2.9.8 Prosedur Lupa Password



Gambar 3.125 Prosedural Lupa Password