BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan kegiatan penguraian suatu sistem informasi yang utuh dan nyata ke dalam bagian-bagian atau komponen-komponen komputer yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengevaluasi masalah-masalah yang muncul, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga mengarah kepada solusi dengan kebutuhan serta perkembangan teknologi.

Tahapan analisis harus dilakukan dengan teliti agar diketahui detail yang ada dalam sistem yang berjalan saat ini. Hal-hal yang akan dianalisis di Toko Saung Magic terdiri dari :

1. Analisis Masalah.
2. Analisis Sistem yang sedang berjalan.
3. Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.
4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.
5. Analisis Aturan Bisnis Sistem Yang Akan Dibangun.

3.1.1 Analisis Masalah

Analisis yang dianalisa adalah mengenai prosedur-prosedur atau cara kerja dari setiap data yang dibutuhkan dan dihasilkan dari sistem penjualan yang ada pada toko Saung Magic. Dari setiap proses diatas menghasilkan data dan

informasi yang harus diolah sehingga dapat menghasilkan keluaran baru sesuai kebutuhan dari setiap fungsinya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa di toko Saung Magic masih terdapat masalah-masalah seperti sistem penjualan yang masih konvensional di toko Saung Magic.

3.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

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

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak Toko Saung Magic prosedur yang terlibat pada sistem yang sedang berjalan di Toko Saung Magic adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Penjualan Produk.
2. Prosedur Pembelian Produk.
3. Prosedur Pelaporan Produk.

Di bawah ini adalah penjelasan prosedur-prosedur yang terlibat dalam sistem penjualan produk di Toko Saung Magic yaitu :

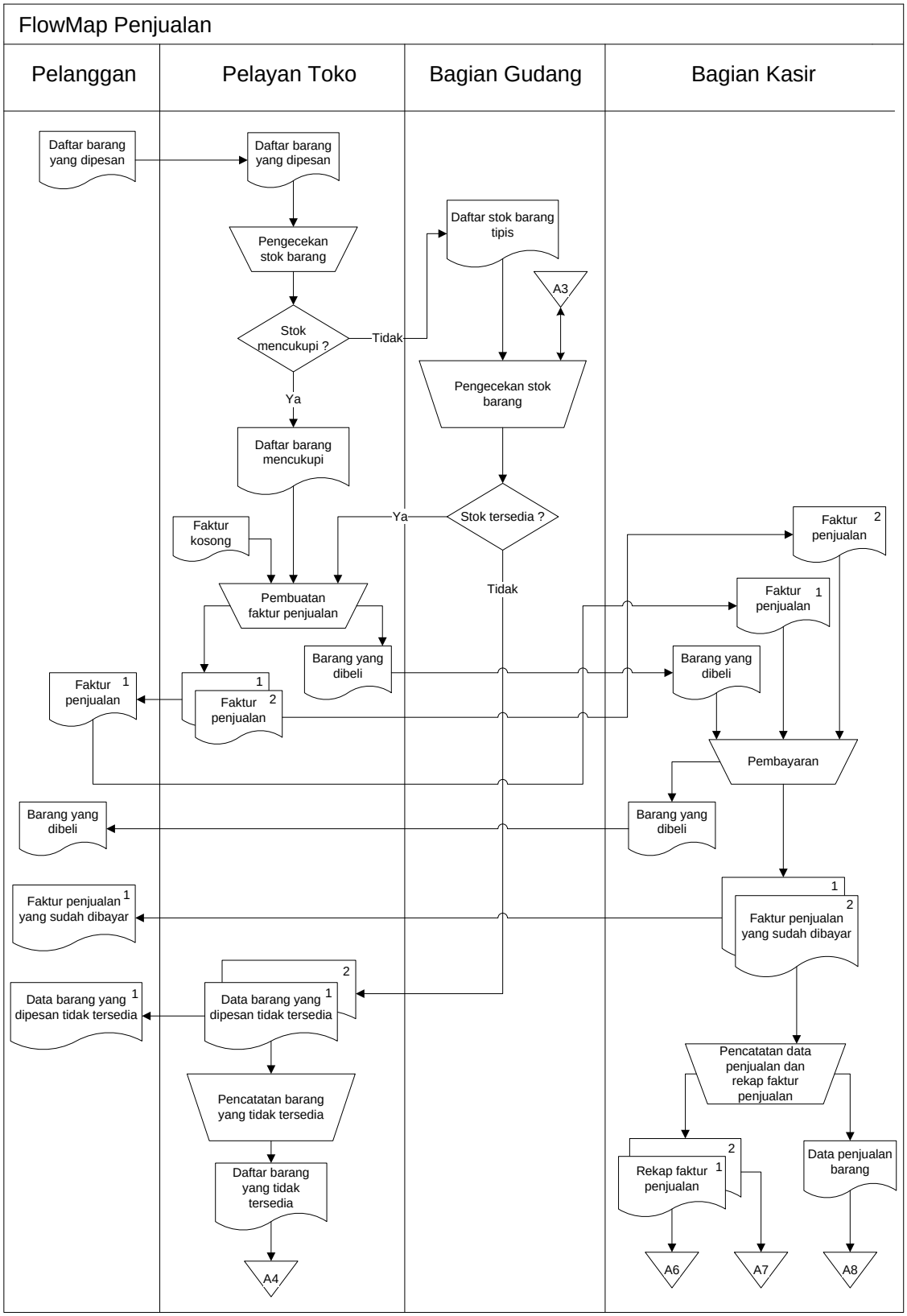
3.1.2.1 Prosedur Penjualan Produk

Adapun prosedur penjualan alat-alat sulap pada toko saung magic adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan datang ke toko untuk memesan produk sesuai kebutuhan.
2. Pelayan Toko akan melayani permintaan pelanggan dan mengecek stok produk apakah stok mencukupi atau tidak ke bagian gudang.

3. Jika tidak ada, pelayan toko akan memberikan informasi data yang dipesan tidak tersedia, dan mencatat dibuku pengadaan produk untuk produk yang tidak tersedia.
4. Jika tersedia maka akan dilanjutkan ke proses pembuatan faktur penjualan rangkap dua, faktur pertama untuk pelanggan dan diberikan lagi ke bagian kasir untuk lanjut ke proses pembayaran, kemudian bagian kasir akan membuat kuitansi penjualan. Kuitansi penjualan dibuat rangkap tiga oleh bagian kasir.
5. Kuitansi pertama akan diberikan kepada pelanggan, kuitansi kedua dan ketiga akan dicatat sebagai rekap data produk yang telah terjual. Kuitansi kedua akan disimpan diarsip faktur penjualan produk dan kuitansi ketiga akan disimpan diarsip rekap faktur penjualan untuk diberikan pada saat pelaporan transaksi.
6. Data penjualan akan disimpan diarsip data penjualan dan akan dibukukan untuk proses pelaporan.

Prosedur penjualan produk digambarkan dengan menggunakan *flowmap* pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 *Flowmap* Penjualan Alat-Alat Sulap Saung Magic

Keterangan :

A3 : Daftar update produk

A4 : Daftar produk yang tidak tersedia

A6 : Faktur penjualan

A7 : Rekap faktur penjualan

A8 : Data penjualan produk

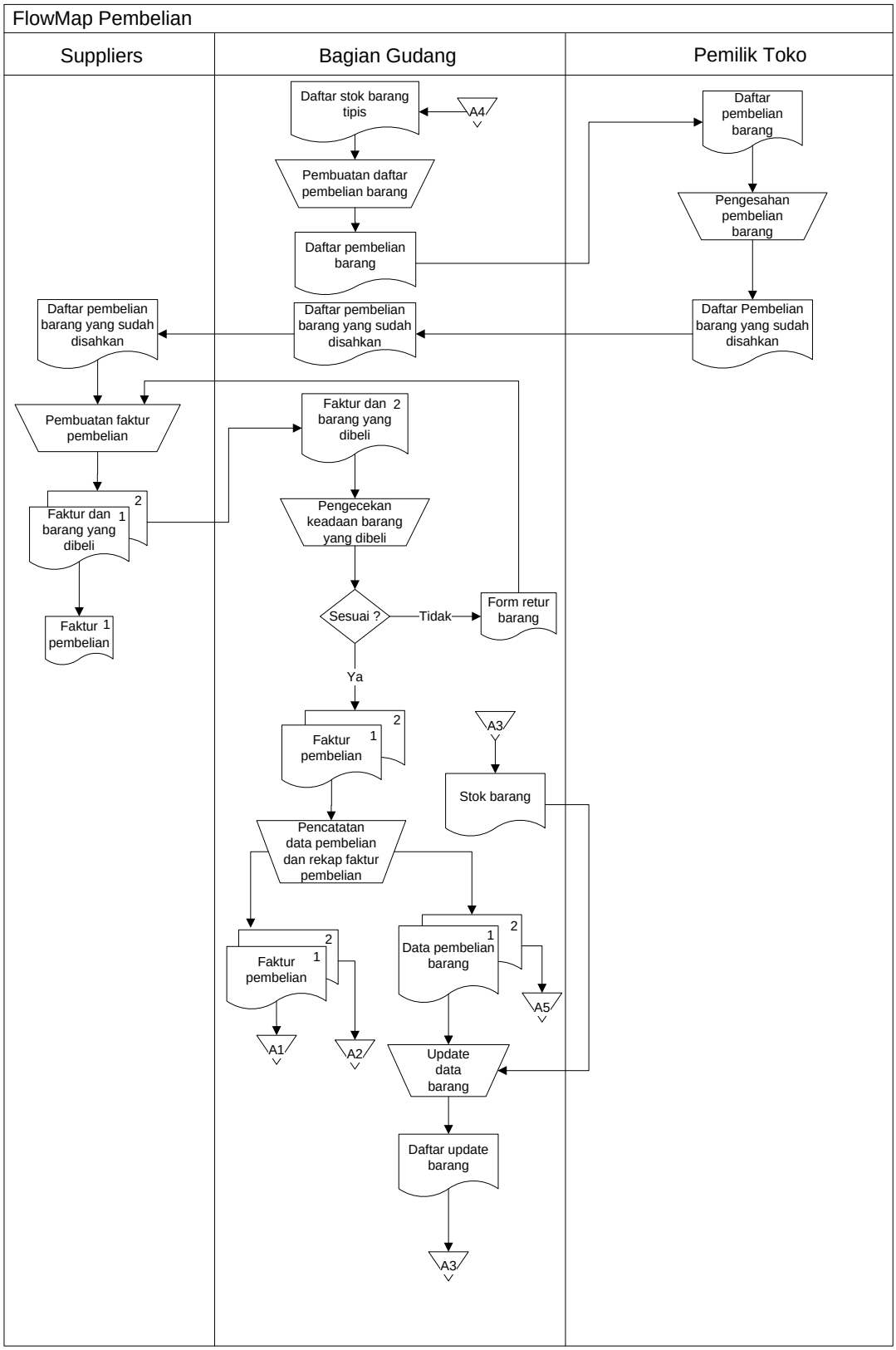
3.1.2.2 Prosedur Pembelian Produk

Adapun Prosedur pembelian produk alat-alat sulap pada toko Saung Magic adalah sebagai berikut:

1. Bagian gudang akan melihat daftar produk yang stok tipis di arsip pengadaan produk, kemudian akan membuat daftar produk yang akan di beli ke supplier.
2. Bagian gudang akan meminta tanda tangan pengesahan ke pemilik toko untuk pembelian produk yang tidak tersedia.
3. Setelah disahkan bagian gudang akan menunjukan daftar produk yang akan dibeli ke supplier yang kemudian akan di proses oleh supplier.
4. Supplier akan membuat faktur pembelian rangkap dua, faktur pertama untuk supplier sendiri dan faktur kedua akan diberikan ke bagian gudang.
5. Bagian gudang akan mengecek apakah produk yang dibeli sesuai atau tidak. Jika tidak sesuai, maka bagian gudang akan mengembalikan produk atau meretur produk yang dibeli ke supplier. Jika sesuai maka bagian gudang akan membuat rekapitulasi faktur pembelian rangkap dua.

6. Faktur pertama akan dicatat sebagai data pembelian produk yang akan disimpan sebagai arsip pengadaan produk untuk proses pengecekan stok produk dan bukti faktur akan diarsipkan di arsip faktur pembelian. Faktur kedua akan diarsipkan diarsip rekap faktur pembelian yang akan digunakan pada saat pelaporan ke pemilik toko.

Prosedur pembelian produk digambarkan dengan menggunakan *flowmap* pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 *Flowmap* Pembelian Produk Alat-Alat Sulap Saung Magic

Keterangan:

A1 : Faktur pembelian

A2 : Rekap faktur pembelian

A3 : Daftar update produk

A4 : Daftar produk yang tidak tersedia

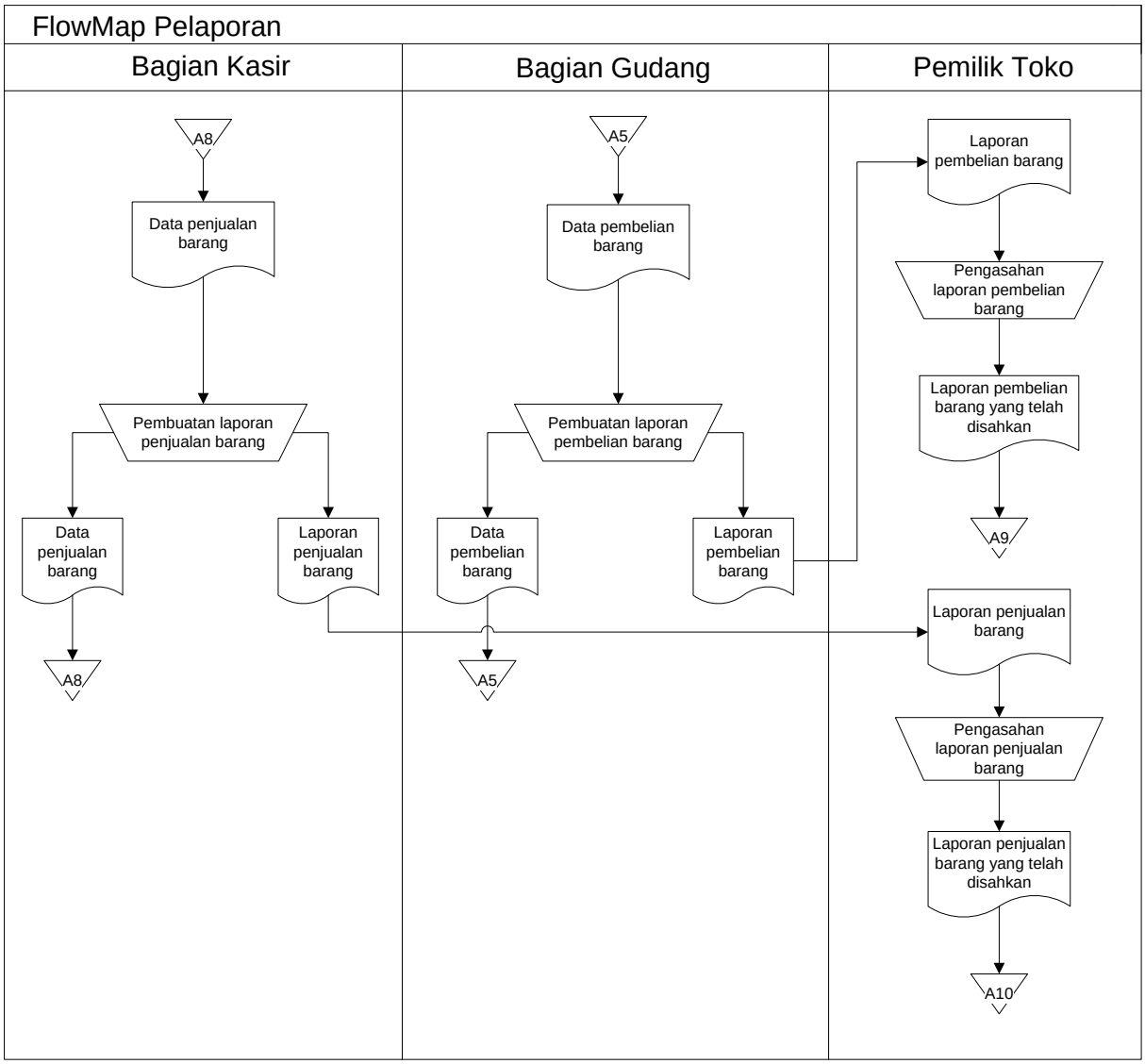
A5 : Data pembelian produk

3.1.2.3 Prosedur Pelaporan Produk

Adapun prosedur pelaporan yang terjadi pada toko saung magic adalah sebagai berikut:

1. Bagian kasir akan membuat laporan penjualan dan bagian gudang juga akan membuat laporan pembelian dari arsip penjualan dan arsip pembelian produk alat-alat sulap.
2. Laporan penjualan dan laporan pembelian akan diberikan kepada pemilik toko untuk disahkan dan disimpan dibuku besar jual beli.
3. Pemilik toko menerima laporan penjualan dan laporan pembelian per hari dari bagian kasir dan bagian gudang.
4. Laporan tersebut dicek dan disahkan oleh pimpinan perusahaan kemudian ditandatangi dan di simpan di dalam buku besar.

Prosedur pelaporan digambarkan dengan menggunakan *flowmap* pada gambar 3.3.



Gambar 3. 3 *Flowmap* Pelaporan Alat-Alat Sulap Saung Magic

Keterangan:

A1 : Faktur pembelian

A5 : Data pembelian produk

A6 : Faktur penjualan

A8 : Data penjualan produk

A9 : Buku besar pembelian produk

A10 : Buku besar penjualan produk

3.1.3 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

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

Tabel 3. 1 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1	Proses transaksi yang dilakukan di tempat mengharuskan konsumen datang langsung ke toko untuk mendapatkan produk.	Konsumen
2	Proses pembayaran yang dilakukan mengharuskan konsumen datang langsung ke toko untuk melakukan pembayaran.	Konsumen
3	Penyampaian informasi produk kepada konsumen dirasakan kurang efektif, sehingga konsumen belum mendapatkan informasi secara lengkap.	Konsumen
4	Pembuatan laporan dilakukan dengan manual, sehingga besar kemungkinan terjadi kesalahan.	Perusahaan

3.1.4 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Aplikasi ini menyediakan dua *content web* yaitu bagian administrator (*backend office*) yang dikelola oleh admin dan bagian penjualan produk (*frontend*) yang digunakan oleh pengunjung dan *member*s.

A. Fitur-fitur yang ditawarkan untuk bagian admistrator (*backend office)* adalah:

1. Login Administrator

   Login adminstrator digunakan untuk login admin agar bisa mengakses halaman administrator. Di bagian login admistrator disediakan form login yang berisi username dan password yang harus diisi oleh admin.

2. Pengelolaan Kategori Produk

   Dalam pengelolaan kategori produk disediakan fitur sebagai berikut :

   a. Tambah kategori produk digunakan untuk menambah kategori produk.

b. Edit kategori produk digunakan untuk mengubah data kategori produk.
c. Hapus kategori produk digunakan untuk menghapus data kategori produk.
d. Cari kategori produk digunakan untuk mencari data kategori produk.

3. Pengelolaan Produk

Dalam pengelolaan produk disediakan fitur sebagai berikut :

a. Tambah produk yang digunakan untuk menambah data produk.
b. Edit data produk yang digunakan untuk mengubah data produk.
c. Hapus data produk yang digunakan untuk menghapus data produk.
d. Cetak produk yang digunakan untuk mencetak data produk.
e. Cari produk digunakan untuk mencari data produk.

4. Pengelolaan Provinsi

Pengelolaan provinsi digunakan untuk mengelola provinsi. Fitur yang disediakan adalah sebagai berikut :

a. Cari provinsi digunakan untuk pencarian data provinsi.
b. Tambah provinsi digunakan untuk menambah data provinsi.
c. Edit provinsi digunakan untuk mengubah data provinsi.
d. Hapus provinsi digunakan untuk menghapus data provinsi.

5. Pengelolaan Kota

Pengelolaan kota digunakan untuk mengelola kota. Fitur yang disediakan adalah sebagai berikut :

a. Cari data kota digunakan untuk mencari data kota.

b. Tambah kota digunakan untuk menambah data kota.

c. Edit kota digunakan untuk mengubah data kota.

d. Hapus kota digunakan untuk menghapus data kota.

6. Pengelolaan Ongkos Kirim

Pengelolaan ongkos kirim digunakan untuk mengelola data ongkos kirim. Fitur yang disediakan adalah sebagai berikut :

a. Tambah ongkos kirim digunakan untuk menambah data ongkos kirim.

b. Edit ongkos kirim digunakan untuk mengubah data ongkos kirim.

c. Cari ongkos kirim digunakan untuk mencari data ongkos kirim.

d. Hapus ongkos kirim digunakan untuk menghapus data ongkos kirim.

7. Pengelolaan *Member*s

Pengelolaan *member*s digunakan untuk mengelola data *member*s. Fitur yang disediakan adalah untuk pengelolaan status *member*s yaitu status *member*s diblokir atau tidak diblokir dan pencarian *member*s.

8. Pengelolaan Orders

Pengelolaan orders digunakan untuk mengelola data orders. Fitur yang disediakan adalah sebagai berikut :

a. Cari data orders yang digunakan untuk mencari data orders yang dicari berdasarkan no orders.

b. Update status bayar yang digunakan untuk mengubah status bayar.

c. Input no resi yang digunakan untuk menambahkan no resi pengiriman produk.

d. Update status pengiriman yang digunakan untuk mengubah status pengiriman.

9. Pengelolaan Ganti *Password* admin

   Ganti *password* admin digunakan untuk merubah *password* admin.

10. Pengelolaan Hubungi Kami

    Hubungi kami digunakan untuk mengelola data hubungi kami. Fitur yang disediakan adalah membalas pesan hubungi kami dan menghapus data hubungi kami.

11. Pengelolaan Cara Pembelian

    Pengelolaan cara pembelian digunakan untuk mengelola cara pembelian. Fitur yang disediakan adalah memasukan dan mengubah data cara pembelian.

12. Pengelolaan Profil Perusahaan

    Pengelolaan profil perusahaan digunakan untuk mengelola profil perusahaan. Fitur yang disediakan adalah memasukan dan mengubah data profil perusahaan.

13. Pengelolaan Syarat dan Kondisi

    Pengelolaan syarat dan kondisi digunakan untuk mengelola syarat dan kondisi. Fitur yang digunakan adalah memasukan dan mengubah data syarat dan kondisi.

14. Backup *Database*

    Backup *database* digunakan untuk membackup *database*.

15. Restore *Database*

    Restore *database* digunakan untuk merestore *database*.

16. Laporan Penjualan dan Produk

    Laporan digunakan untuk mengelola data laporan penjualan dan produk. Fitur yang disediakan adalah sebagai berikut :

    a. Cari data laporan penjualan digunakan untuk mencari laporan penjualan.
    b. Cetak laporan penjulan digunakan untuk mencetak data laporan penjualan.

17. Logout

    Digunakan untuk keluar dari aplikasi.

B. Bagian Penjualan Produk (*frontend)*

Fitur-fitur yang disediakan pada bagian penjualan produk adalah sebagai berikut:

1. Keranjang belanja

   Fitur ini digunakan untuk menyimpan data pemesanan sementara. Fitur yang disediakan adalah update jumlah produk dan hapus produk.

2. Informasi Kategori

   Informasi kategori digunakan untuk menampilkan produk berdasarkan kategori.

3. Informasi Produk

   Infromasi produk digunakan untuk menampilkan data produk.

4. Pencarian Produk

   Pencarian produk digunakan untuk mencari data produk berdasarkan kata kunci yang dicari.

5. Daftar

   Fitur daftar digunakan oleh pengunjung untuk menjadi *member*s di Saung Magic.

6. Login

   Fitur login digunakan oleh *member*s untuk mengakses aplikasi agar bisa melakukan pembelian produk.

7. Alamat Pengiriman

   Alamat pengiriman digunakan untuk pengolahan alamat pengiriman.

8. Jenis Pengiriman

   Jenis pengiriman yang digunakan adalah jasa pengiriman JNE, Tiki dan Pos.

9. Konfirmasi pembayaran

   Konfirmasi pembayaran digunakan untuk melakukan pembayaran. Jenis pembayaran yang digunakan untuk pembayaran adalah melalui *transfer* bank BCA, Mandiri dan pembayaran *online* lewat Paypal.

10. Profile *Members*

    Profile *member*s digunakan untuk mengelola profile *member*s. Fitur yang digunakan adalah *update profile member*s dan ubah password member.

11. Histori Pesanan

    Histori pesanan digunakan untuk mengetahui data pesanan terakhir dan status pesanan produk.

12. Retur Produk

    Digunakan untuk pengembalian produk.

13. Logout

    Digunakan untuk keluar dari akun *member*s.

3.1.5 Analisis Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah sebuah langkah dimana seorang pembangun perangkat lunak menganalisis sumber daya yang akan digunakan perangkat lunak yang dibangun.

Analisis non fungsional tidak hanya menganalisis siapa saja yang akan menggunakan aplikasi tetapi juga menganalisis perangkat keras dan perangkat lunak, sehingga dapat menentukan kompabilitas aplikasi yang dibangun terhadap sumber daya yang ada. Setelah melakukan analisis non fungsional, maka dilanjutkan kelangkah berikutnya, yaitu menentukan kebutuhan non fungsional sistem yang akan dibangun untuk disesuaikan dengan fakta yang ada.

Apabila terjadi ketidak cocokan antara fakta dan kebutuhan, maka perlu adanya penyesuaian fakta terhadap kebutuhan yang ada. Apabila kebutuhan tidak dipenuhi maka sistem yang akan dibangun tidak akan berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Analisis non fungsional dan kebutuhan non fungsional yang dilakukan dibagi dalam delapan tahap, yaitu :

1. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*).
2. Analisis Perangkat Lunak (*Software*).
3. Analisis Pengguna (*User*).
4. Analisis Komunikasi (*Comunication*).
5. Analisis Keamanan (*Security*).
6. Analisis SEO (*Search Engine Optimization*).
7. Analisis Pembayaran (*Payment*).
8. Analisis Pengiriman (*Shipping*).

3.1.5.1 Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Analisis Perangkat Keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang sedang digunakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat dipaparkan perangkat keras yang ada di toko Saung Magic adalah sebagai beikut :

Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras pada toko Saung Magic

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Processor dengan kecepatan 2.4 GHz
2	Memori	RAM sebesar 2 GB
3	Hard Disk	Kapasitas Hardisk 1 TB
4	VGA Card	VGA Card On-Board 512 Mb
5	Optical Drive	DVD-RW 16x
6	Monitor	Monitor LCD 19”

Perangkat keras minimal yang dibutuhkan atau direkomendasikan untuk menjalankan aplikasi *e-commerce* penjualan alat-alat sulap sebagai berikut :

1. Processor dengan kecepatan 1,6 GHz.
2. RAM sebesar 256 MB.
3. Kapasitas free Hardisk 80 GB.

4. VGA Card On-Board 64 Mb.
5. CD-Rom 16x.
6. Monitor VGA dengan resolusi 1024 x 768.

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang ada di Saung Magic ternyata sudah memenuhi spesifikasi kebutuhan untuk menggunakan perangkat lunak yang akan dibangun.

3.1.5.2 Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Sistem operasi yang digunakan di Toko Saung Magic adalah Windows 7 Ultimate sehingga sudah mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibangun. Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah tercantum pada tabel 3.3.

Tabel 3. 3 Perangkat Lunak yang dibutuhkan

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 Ultimate
2	Bahasa Pemrograman	PHP
3	DBMS	MySQL
4	Web Browser	Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google Chrome
5	Code Editor	Macromedia Dreamweaver 8
6	DFD Modeler	Microsoft Visio2007
7	Web Server	Xampp Server 1.7.3

3.1.5.3 Analisis Pengguna (*User*)

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman dan pemahaman pengguna komputer.

Tabel 3. 4 Pengguna Saat Ini

No	Pengguna	Pendidikan	Kemampuan
1	Pemilik Toko	S1	Mampu mengoprasikan komputer dengan sistem operasi berbasis windows
2	Pelayan Toko	SMA - S1	Mampu mengoprasikan komputer dengan sistem operasi berbasis windows dan mengolah data produk
3	Kasir	SMA	Mampu mengoprasikan komputer dengan sistem operasi berbasis windows
4	Konsumen	SMP	Mampu mengoperasikan komputer dengan system operasi berbasis windows

Perangkat lunak ini akan digunakan oleh lima jenis pengguna yaitu *Owner*, Admin, Operator, *Member*, dan Pengunjung.

Tabel 3. 5 Analisis Pengguna (*User*)

Pelaku	Owner
Pengguna	Pemilik Toko
Tanggung Jawab	Melihat dan mencetak laporan produk dan laporan penjualan.
Hak Akses	Memiliki akses terhadap aplikasi untuk melihat dan mencetak laporan produk dan laporan penjualan.
Tingkat Pendidikan	Tidak ada batasan jenjang pendidikan.
Tingkat Keterampilan	Mengerti komputer dan internet.
Pengalaman	Pelatihan komputer dan teknologi *website*.
Pelaku	Admin
Pengguna	Pelayan Toko
Tanggung Jawab	Mengelola produk.
Hak Akses	Memiliki akses terhadap aplikasi untuk memasukan data-data kedalam sistem.
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA sederajat.
Tingkat Keterampilan	Mengerti komputer dan internet.
Pengalaman	Pelatihan komputer dan teknologi *website*.
Pelaku	Operator
Pengguna	Kasir
Tanggung Jawab	Mengolah data pesanan.

Hak Akses	Memiliki akses terhadap aplikasi untuk mengolah data pesanan.
Tingkat Pendidikan	Minimal SMA sederajat.
Tingkat Keterampilan	Mengerti komputer dan internet.
Pengalaman	Pelatihan komputer dan teknologi *website*.
Pelaku	*Member*
Pengguna	Konsumen
Tanggung Jawab	Melakukan pembelian
Hak Akses	Melakukan pembelian produk secara *online* di Saung Magic setelah melakukan registrasi.
Tingkat Pendidikan	Minimal SMP sederajat.
Tingkat Keterampilan	Mengerti internet dan berbisnis online.
Pengalaman	-
Pelaku	Pengunjung
Pengguna	Konsumen
Tanggung Jawab	Melihat produk
Hak Akses	Pengguna biasa yang hanya dapat melihat konten yang ada di *website* tanpa dapat melakukan pemesanan.
Tingkat Pendidikan	Minimal SMP sederajat.
Tingkat Keterampilan	Mengerti internet.
Pengalaman	-

3.1.5.4 Analisis Komunikasi (*Comunication*)

Alat komunikasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. *Email* yang di daftarkan *member*s.
2. *Yahoo Messager*.
3. *Situs Jejaring Sosial* (*Facebook* dan *Twitter*).
4. *Telepon*.

3.1.5.5 Analisis Keamanan (*Security*)

Keamanan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. *Ip-Dedicated,* dapat memaksimalkan SERP (Search *Engine Result Page*).

2. *Secure Socket Layer* (*SSL*), memberikan keamanan data karena setiap transfer data akan di enkripsi.
3. Menggunakan *username* dan *password* untuk mengakses situs.

3.1.5.6 Analisis SEO (*Search Engine Optimization*)

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

A. On Page Optimization

1. Membuat *title page* yang berbeda

   Sebuah *tag title* Memberitahu pengguna dan mesin pencari tentang apa topik pada halaman tersebut.

2. Gunakan deskripsi pada *meta tag*

   Meta tag deskripsi memberikan mesin pencari dan lainnya tentang ringkasan halaman tersebut.

3. Penamaan struktur URL

   Menciptakan kategori deskriptif dan nama file untuk dokumen situs *web*, agar situs lebih teratur.

4. Membuat navigasi pada setiap halaman

   Navigasi dari sebuah situs *web* menjadi penting dalam membantu pengunjung agar lebih cepat menemukan yang mereka inginkan.

5. Memberikan informasi yang berkualitas pada isi *content*

   Membuat konten yang menarik dan bermanfaat bagi pengunjung, ini bisa sangat berguna bagi user.

6. Memberikan *anchor text*

   Anchor text adalah sebuah text yang mungkin diklik pengguna, akan melihatkan sebagian dari isi konten yang saling berkaitan.

7. Gunakan *tag pos* yang tepat

   Tag pos (tidak harus bingung dengan tag HTML <*head*> atau *header* HTTP) melainkan digunakan untuk menyajikan struktur pada halaman kepada pengguna. Ada enam ukuran dari *pos tag*, dimulai dengan <h1>, yang paling penting, dan berakhir dengan <h6>.

B. Off Page Optimization

Promosikan *website* dengan cara yang benar. Teknik *Off Page Optimization* ini adalah teknik yang biasa *user* gunakan untuk mendapatkan *trafic* tanpa melakukan optimasi pada *On Page Optimization* terlebih dahulu, melakukan promosi melalui media-media promosi *online* ataupun melalui promosi *online* seperti :

1. Tulisan terbaru pada blog.
2. Promosikan antar teman.
3. Menggunakan sosial media.

3.1.5.7 Analisis Pembayaran (*Payment*)

Analisis pembayaran yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pembayaran *Offline*

a. Pembayaran menggunakan *Account Bank (*BCA dan Mandiri).
b. Pembayarannya dilakukan dengan cara *transfer*.

2. Pembayaran *Online*
   a. Pembayaran *online* menggunakan fasilitas *Payment Gateway (Paypal).*
   b. Pembayaran menggunakan *Internet Banking* dan *Mobile Banking* (BCA dan Mandiri).

3.1.6 Aturan Bisnis Sistem yang akan Dibangun

Aturan bisnis sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Penentuan Diskon
   a. Diskon berlaku untuk produk-produk tertentu.
   b. Penerapan diskon ini dilakukan per item produk.
   c. Tidak ada aturan khusus di toko dalam menentukan diskon bagi setiap produknya.
   d. Diskon ditentukan sesuai dengan kebijakan pemilik toko itu sendiri dengan cara input manual pada produk yang ingin diberi diskon.
   e. Range diskon dimulai dari 5% sampai 30%.
   f. Pemberian diskon tidak secara periodik tapi sampai produk yang didiskon habis terjual.
2. Pengelolaan Stok
   a. Untuk pengelolaan stok yaitu stok akan berkurang ketika *members* melakukan pemesanan produk.
   b. Stok akan dikembalikan ke stok semula jika *members* membatalkan pemesanan produk.

c. pemesanan dibatalkan oleh operator dan ketika pesanan dibatalkan oleh sistem karena melebihi batas waktu pembayaran yaitu 1 x 24 jam.

3. Pemesanan Produk

a. Untuk melakukan pemesanan produk di Saung Magic pembeli harus terlebih dahulu menjadi anggota atau *members* di toko Saung Magic.
b. Pembeli yang telah menjadi members memilih produk yang akan dibeli.
c. Produk yang telah dibeli akan dimasukan ke keranjang belanja.
d. *Members* dapat melakukan pemesanan produk lebih dari satu produk dengan pembelian maksimal lima produk dan minimum satu produk.
e. Produk pada keranjang belanja dapat diubah jumlah belinya dengan mengubah jumlah produk dan menekan tombol *update* dan produk yang ada di keranjang belanja dapat di hapus jika *members* tidak jadi membeli produk tersebut dengan menekan tombol hapus.
f. *Members* dapat melanjutkan belanja dengan menekan tombol lanjutkan belanja yang akan di arahkan ke *form* semua produk.
g. jika *members* telah yakin dengan produk yang dibeli maka *members* menekan tombol lanjutkan untuk memilih alamat pengiriman produk.
h. *Members* dapat memilih alamat pengiriman produk berdasarkan alamat akun atau dapat memilih alamat pengiriman lain.
i. Setelah menentukan alamat pengiriman maka dilanjutkan dengan memilih jasa pengiriman.
j. Jika members telah melakukan pemilihan jasa pengiriman maka members melakukan checkout dengan menekan tombol lanjutkan dan members akan

mendapatkan informasi pemesanan produk yang dikirim ke email members.

k. Jika dalam pemesanan produk ada 2 *members* atau lebih memesan produk yang sama dengan jumlah pemesanan produk melebihi stok yang ada maka produk yang dipesan akan diberikan kepada *member*s yang memesan pertama kali dan untuk *member*s yang kedua atau selanjutnya akan diberi informasi bahwa stok yang tersedia habis atau kurang dari pemesanan, *member*s dapat melanjutkan belanja dengan stok yang tersisa atau dapat membatalkan pemesanan produk tersebut.

4. Pembayaran

   a. Setelah mendapatkan *email* informasi pemesanan produk, *member*s harus melakukan pembayaran baik secara *online* menggunakan paypal maupun secara *offline* dengan *transfer* antar bank.

   b. Batas waktu pembayaran yaitu selama 1 hari setelah *members* melakukan pemesanan produk.

   c. Jika dalam jangka waktu yang di tentukan *members* tidak melakukan pembayaran maka pemesanan produk akan di batalkan dan *members* mendapatkan *email* informasi bahwa produk yang dipesan telah dibatalkan.

5. Pengiriman

   a. Setelah *members* melakukan pembayaran maka produk yang dipesan akan dikirim sesuai alamat pengiriman dan *members* akan mendapatkan *email*

yang berupa informasi pengiriman produk yang berisi no resi pengiriman produk.

b. Jasa pengirimana menggunakan JNE, Tiki, Pos dan suatu waktu bisa ditambahkan dengan jasa pengiriman lain.
c. *Members* dapat mengetahui produk yang dipesan sudah sampai atau belum dengan menggunakan fasilitas *tracking* yang telah disediakan.

6. Retur

Members dapat melakukan retur jika produk yang dipesan telah diterima oleh *members. Members* dapat melakukan retur dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Batas waktu melakukan retur yaitu selama 1 hari ketika produk telah diterima oleh *members.* Jika melebihi batas waktu yang ditentukan maka produk tidak bisa direturkan kecuali berkebetulan hari libur maka retur dilakukan pada jam operasional.
b. *Members* akan mendapatkan email konfirmasi retur.
c. Retur tidak berlaku apabila terjadi kerusakan yang disebabkan oleh bencana alam, kebakaran, tersambar petir, konslet, dan lain-lain yang bukan tanggung jawab Saung Magic.
d. Jika retur disetujui maka produk yang direturkan akan diganti dengan produk yang baru namun apabila stok produk yang direturkan habis maka members akan mendapatkan validasi pesan bahwa produk yang direturkan stoknya habis dan akan diberikan penawaran apakah uang kembali atau

akan diganti dengan produk yang lain, dengan harga yang sama dari produk yang dibeli.

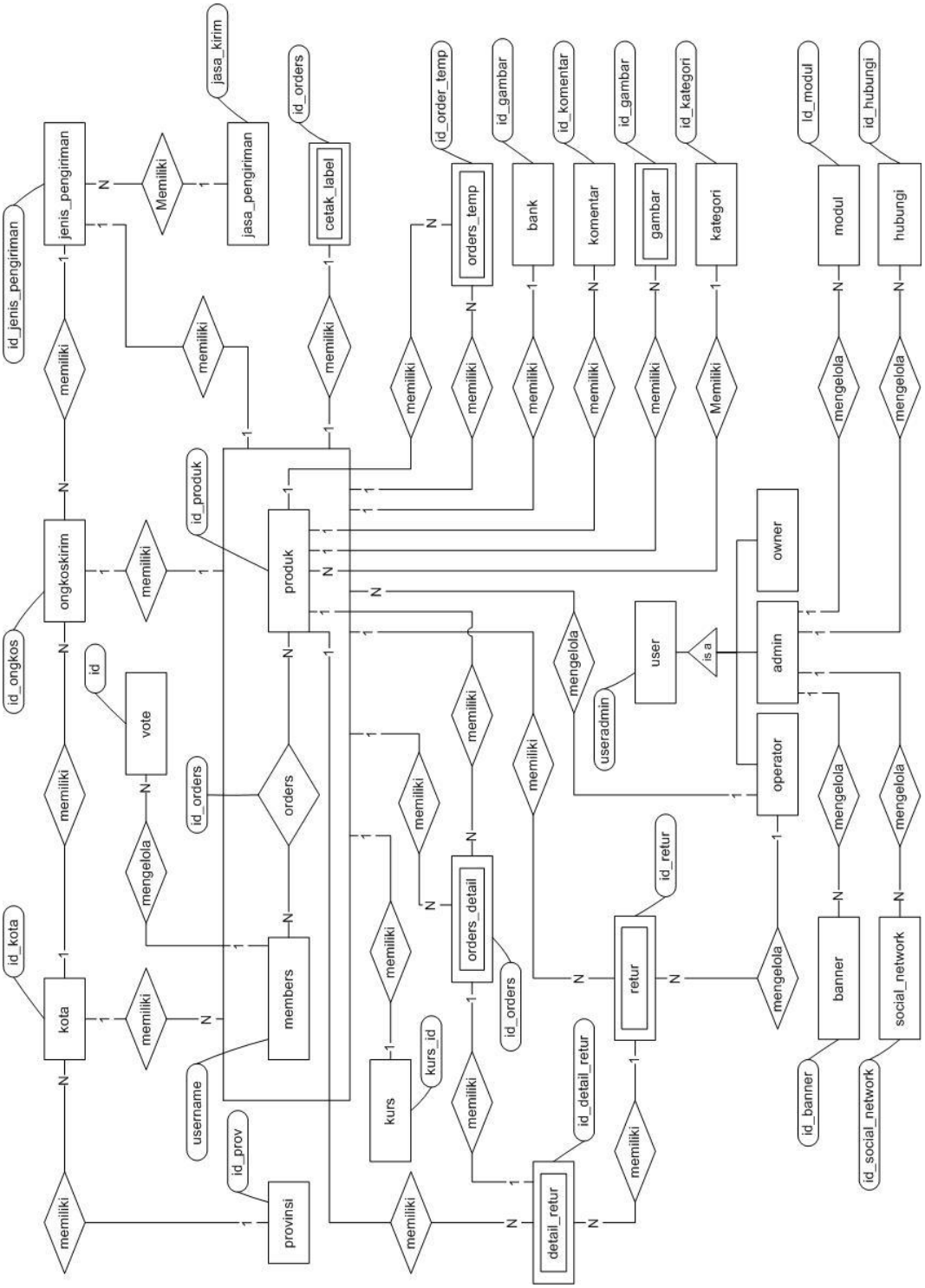
e. Jika produk yang direturkan tidak disetujui maka produk akan dikembalikan kepada members tanpa diganti dengan produk yang baru.
f. Ongkos kirim retur ditanggung oleh *members.*

3.2 Analisis Basis Data

Setiap aplikasi *e-commerce* membutuhkan data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Data yang ada saling terhubung atau berelasi antara satu dengan yang lain untuk menyajikan informasi yang benar. Apabila data yang ada tidak berelasi, maka tidak akan terbentuk suatu pengolahan data menjadi informasi untuk memodelkan relasi data, dalam model analisis perangkat lunak terstruktur digunakan sebuah alat bantu berupa sebuah diagram yang disebut diagram E-R (*Entity-Relationship*).

3.2.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

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. 4 ERD *Website* Saung Magic

3.2.2 Atribut dalam Setiap Entitas

Tabel 3. 6 Atribut Dalam Tiap Entitas

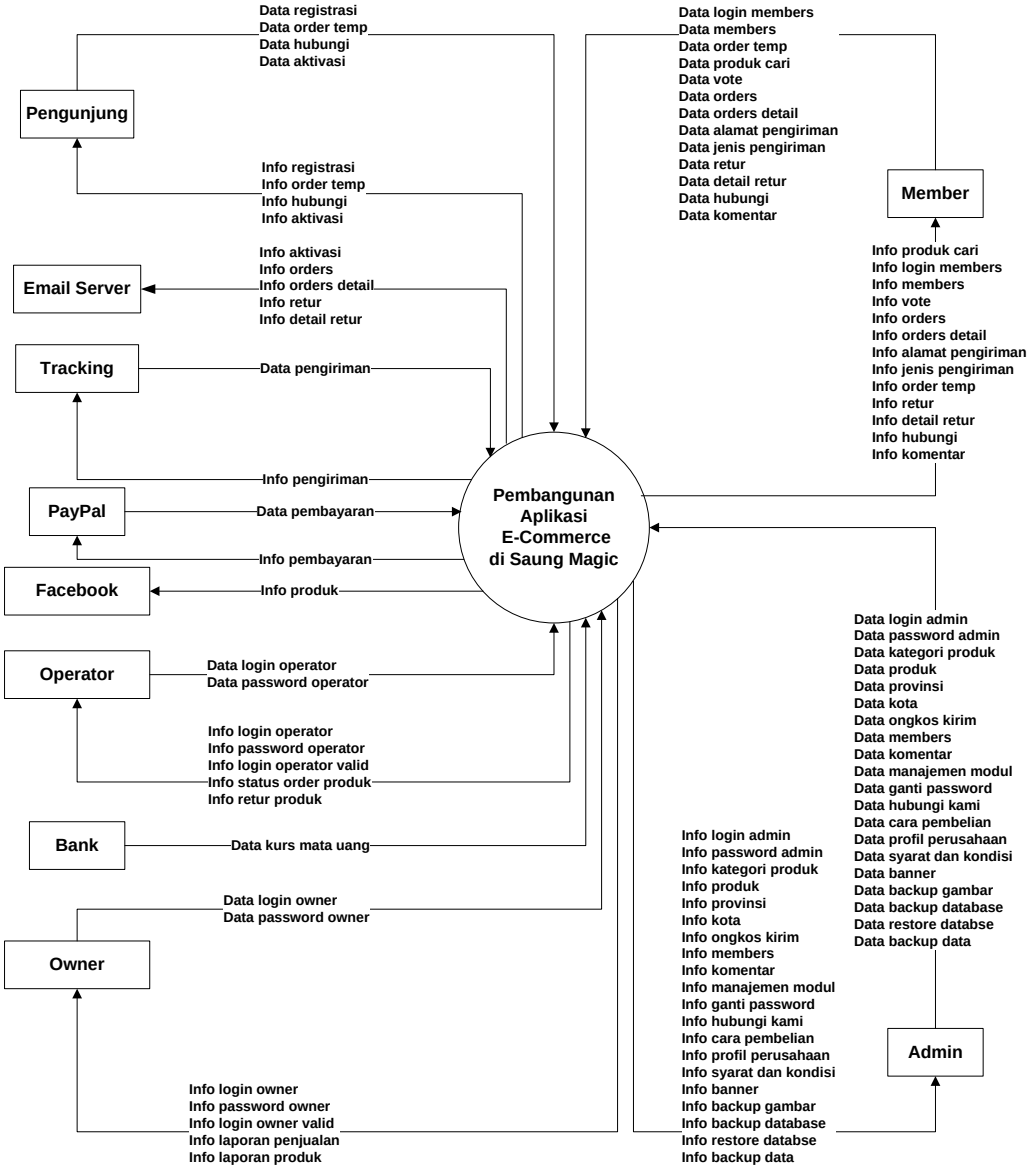
No	Entitas	Atribut
1	user	{id_admin,useradmin,password,nama_lengkap, email,no_telp,level,blokir, }
2	kategori	{id_kategori,nama_kategori,kategori_seo}
3	produk	{id_produk,nama_produk, produk_seo,deskripsi,harga,diskon,berat,tgl_masuk,gambar, stok,dibeli,dilihat}
4	gambar	{id_gambar,nama_gambar,photo}
5	members	{id_members,username,password,nama_lengkap, alamat,jk,email,no_telp,kota,provinsi,kode_pos,level,blokir}
6	provinsi	{id_prov,nama_prov}
7	kota	{id_kota,nama_kota,kabkota}
8	ongkoskirim	{id_ongkos,ongkos_kirim,jenis_jasa, lama_kirim}
9	orders	{id_orders,,no_transaksi,status_orders,status_bayar,status_pengiriman,kode_pos,tgl_orders,tgl_bayar,tgl_sampai,tgl_batal, tot_order, dibayar_dlr,dibayar_rp,jam_orders,no_resi, jenis_bayar, ongkos, atas_nama,kode_trx,track_table, track_tujuan,track_petugas,track_tgl_terima,track_penerima,track_status,track_tgl_kirim,type_trx }
10	orders_detail	{jumlah,total,diskon,harga}
11	orders_temp	{id_orders_temp,jumlah,harga,diskon,tgl_orders_temp, jam_orders_temp,stok_temp}
12	kurs	{kurs_id,kurs_rupiah,kurs_admin,kurs_update, kurs_flag}

13	retur	{id_retur,tgl_retur,status_retur,no_resi_retur,biaya}
14	detail_retur	{id_detail_retur,jumlah,alasan, status_produk_retur}
15	vote	{id,date,vote}
16	hubungi	{id_hubungi,nama,email,subjek,pesan,tanggal}
17	komentar	{id_komentar,nama,komentar,tgl_komentar,jam_komentar, aktif}
18	jasa_pengiriman	{jasa_kirim,perusahaan}
19	jenis_pengiriman	{id_jenis_pengiriman,nama_jenis}
20	bank	{id_bank,nama_bank,nama_pemilik,no_rekening,logo}
21	cetak_label	{id_orders,klik,flag}
22	modul	{id_modul,parent_id,nama_modul,link,static_content,gambar ,status,aktif,urutan}
23	banner	{id_banner,judul,url,tgl_posting,gambar}
24	social_network	{id_social_network,nama_social_network,link,gambar}

3.3 Analisis Fungsional

3.3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar. Adapun diagram konteks untuk sistem yang akan dibangun dapat dilihat pada gambar 3.5 dibawah ini :



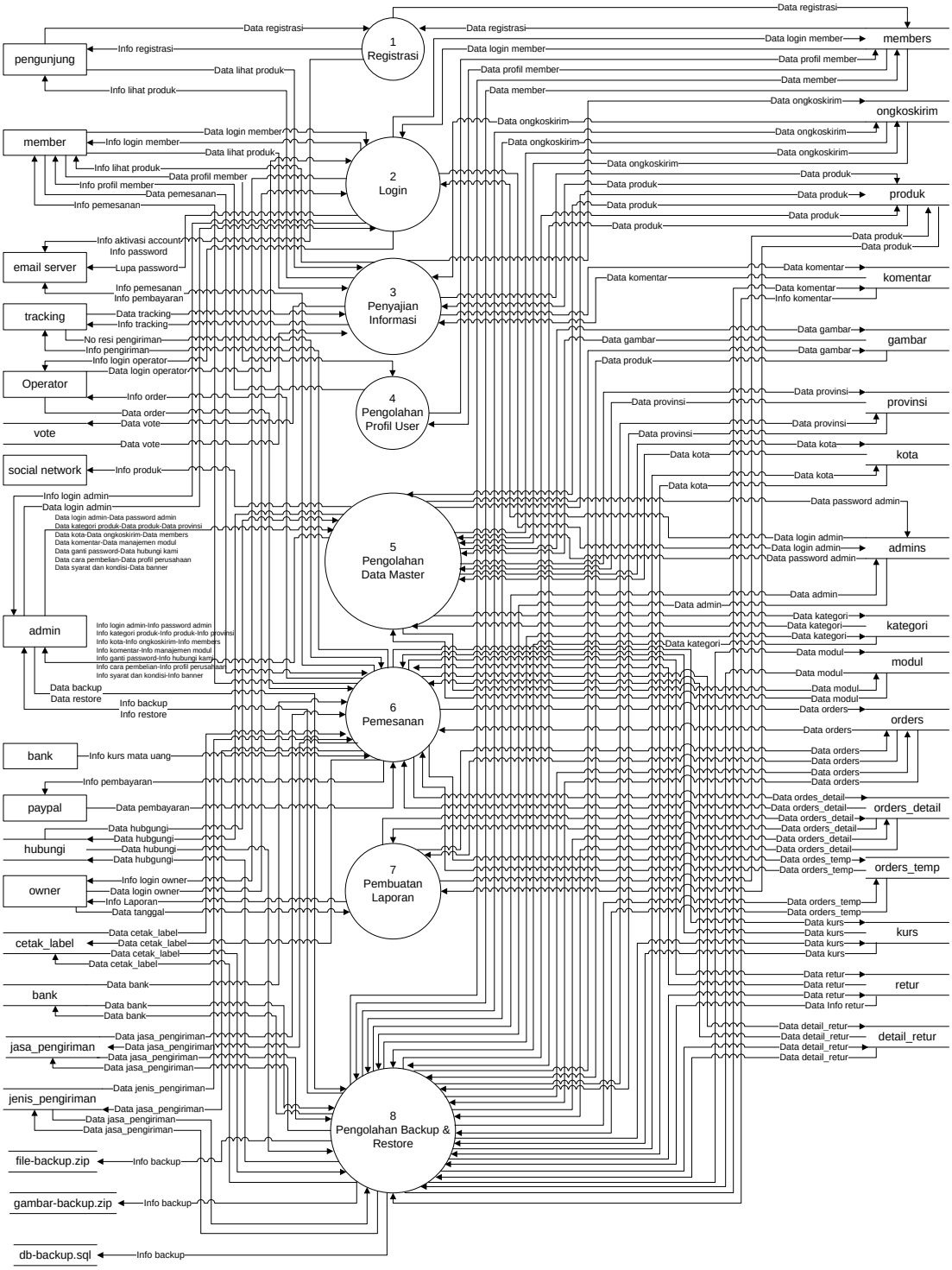
Gambar 3. 5 Diagram Konteks *Website* Saung Magic

3.3.2 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. Salah satu keuntungan menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. Adapun *Data Flow Diagram* dari Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* di toko Saung Magic adalah sebagai berikut :

1. DFD Level 1

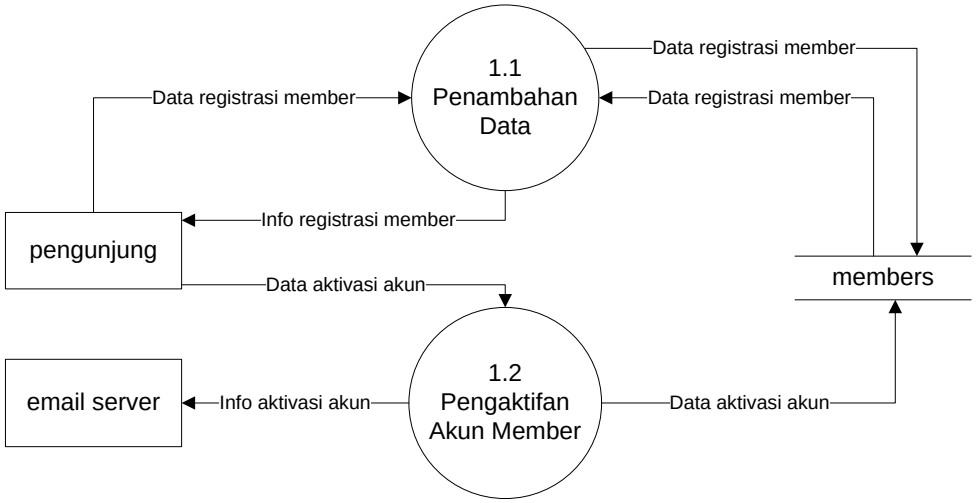
Berikut ini adalah DFD level 1 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 6 DFD Level 1 *Website* Saung Magic

2. DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

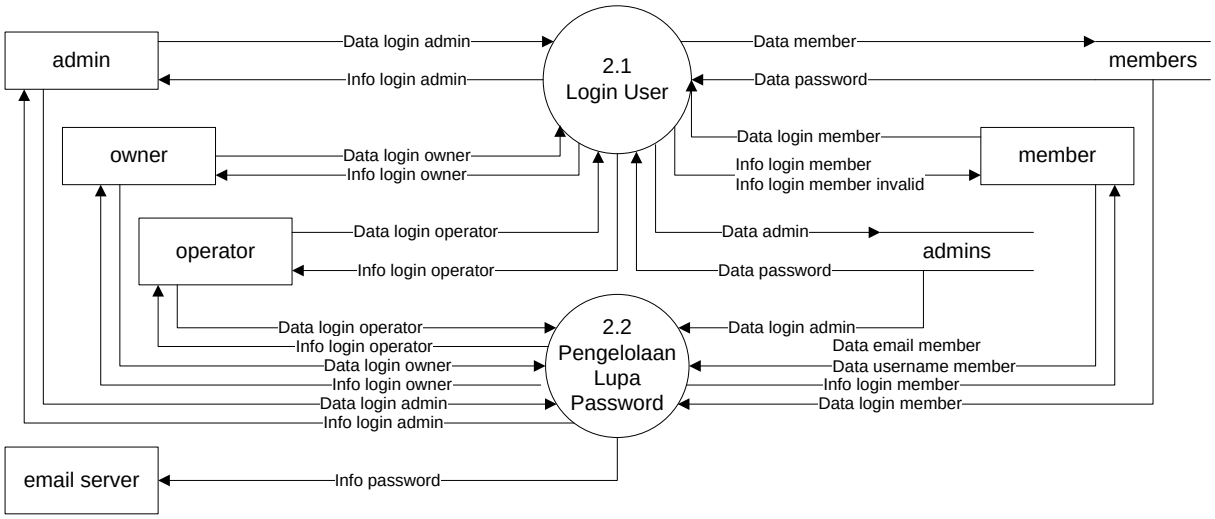
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 1 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 7 DFD Level 2 Proses 1 Registrasi

3. DFD Level 2 Proses 2 Login

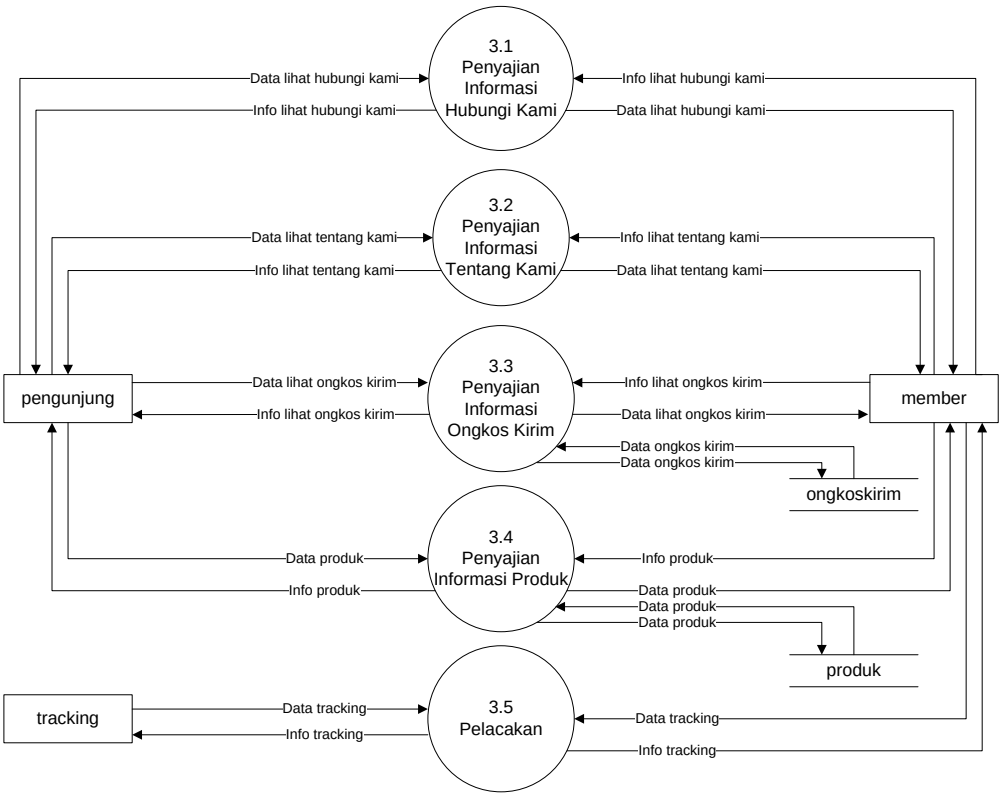
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 2 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 8 DFD Level 2 Proses 2 Login

4. DFD Level 2 Proses 3 Penyajian Informasi

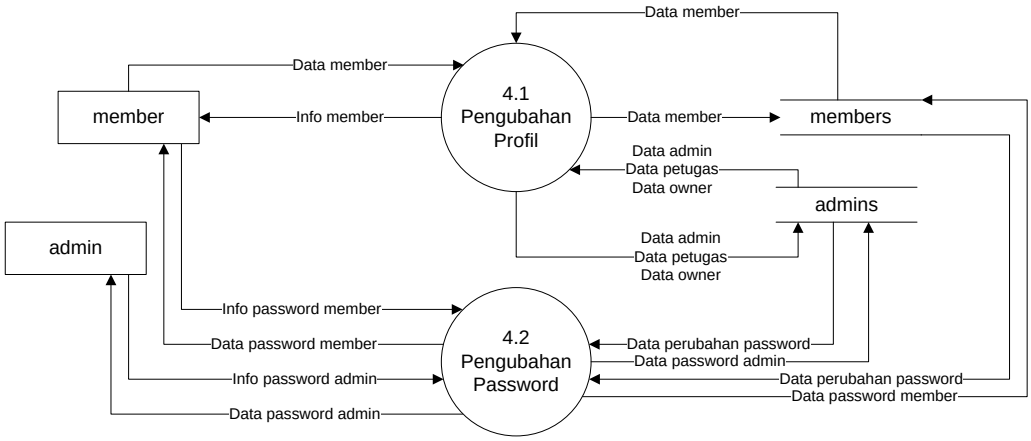
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 3 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 9 DFD Level 2 Proses 3 Penyajian Informasi

5. DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Profil User

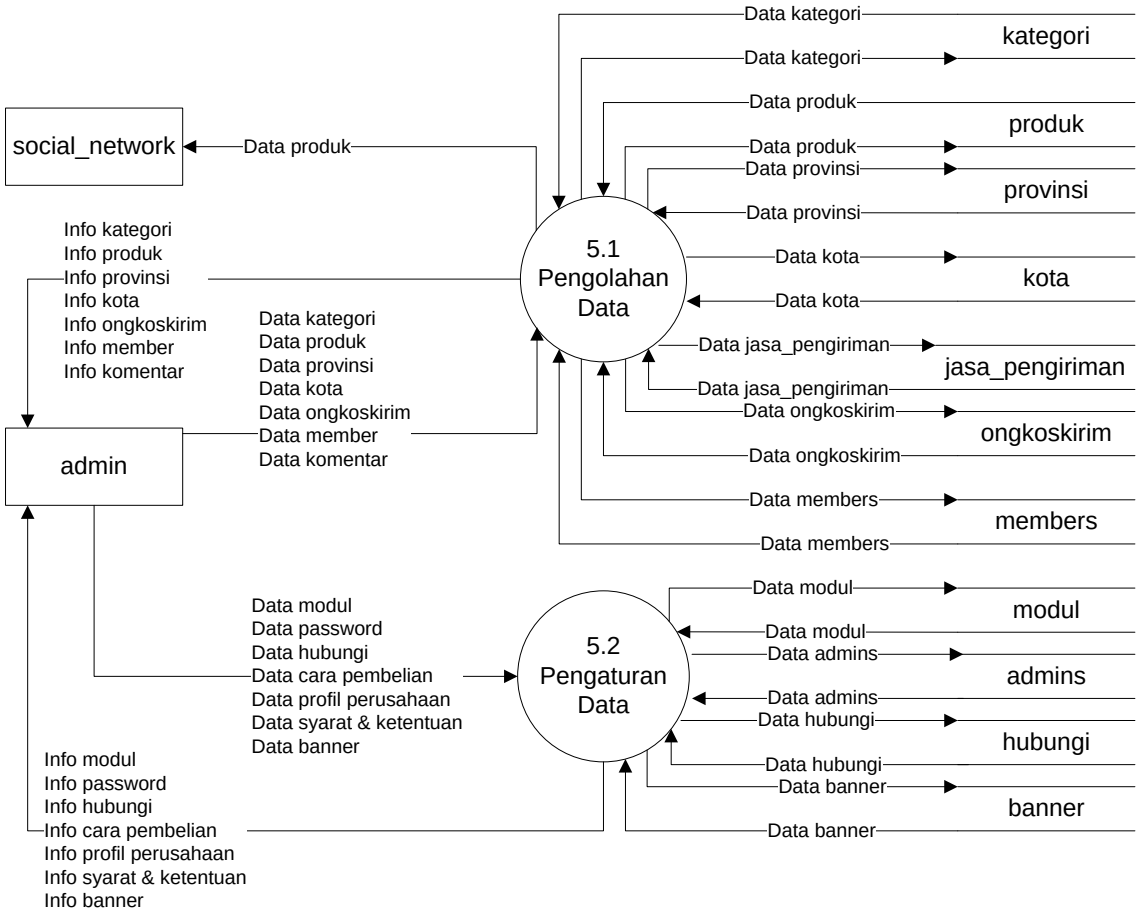
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 4 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 10 DFD Level 2 Proses 4 Pengolahan Profil User

6. DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan Data Master

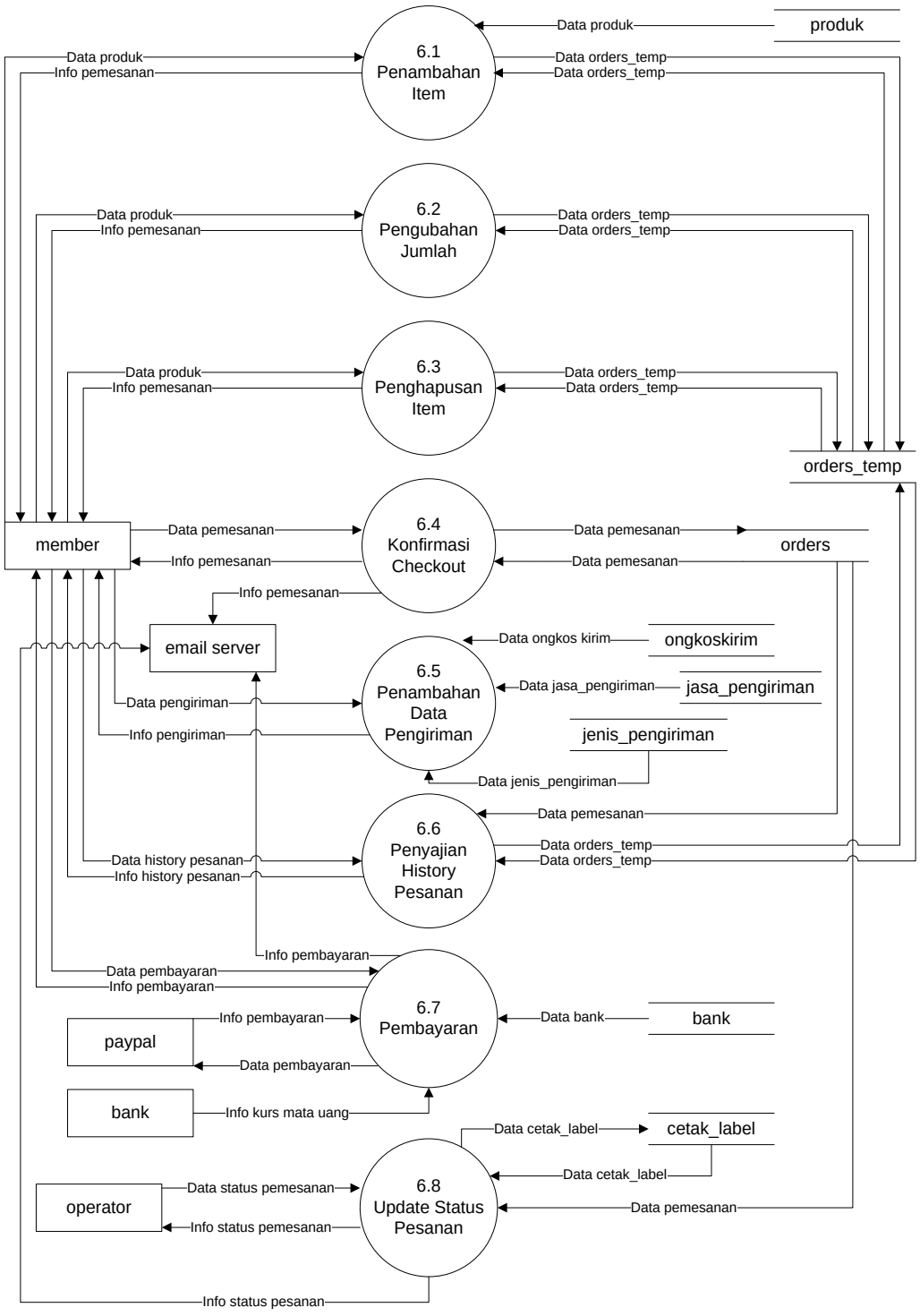
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 5 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 11 DFD Level 2 Proses 5 Pengolahan Data Master

7. DFD Level 2 Proses 6 Pengolahan Pemesanan

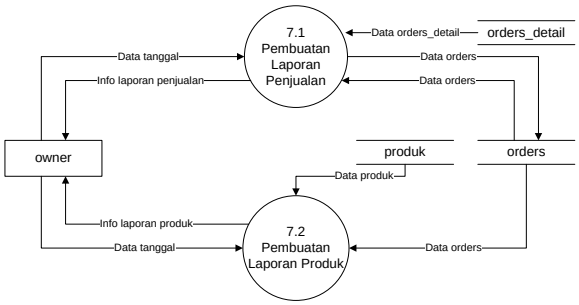
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 6 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 12 DFD Level 2 Proses 6 Pengolahan Pemesanan

8. DFD Level 2 Proses 7 Pembuatan Laporan

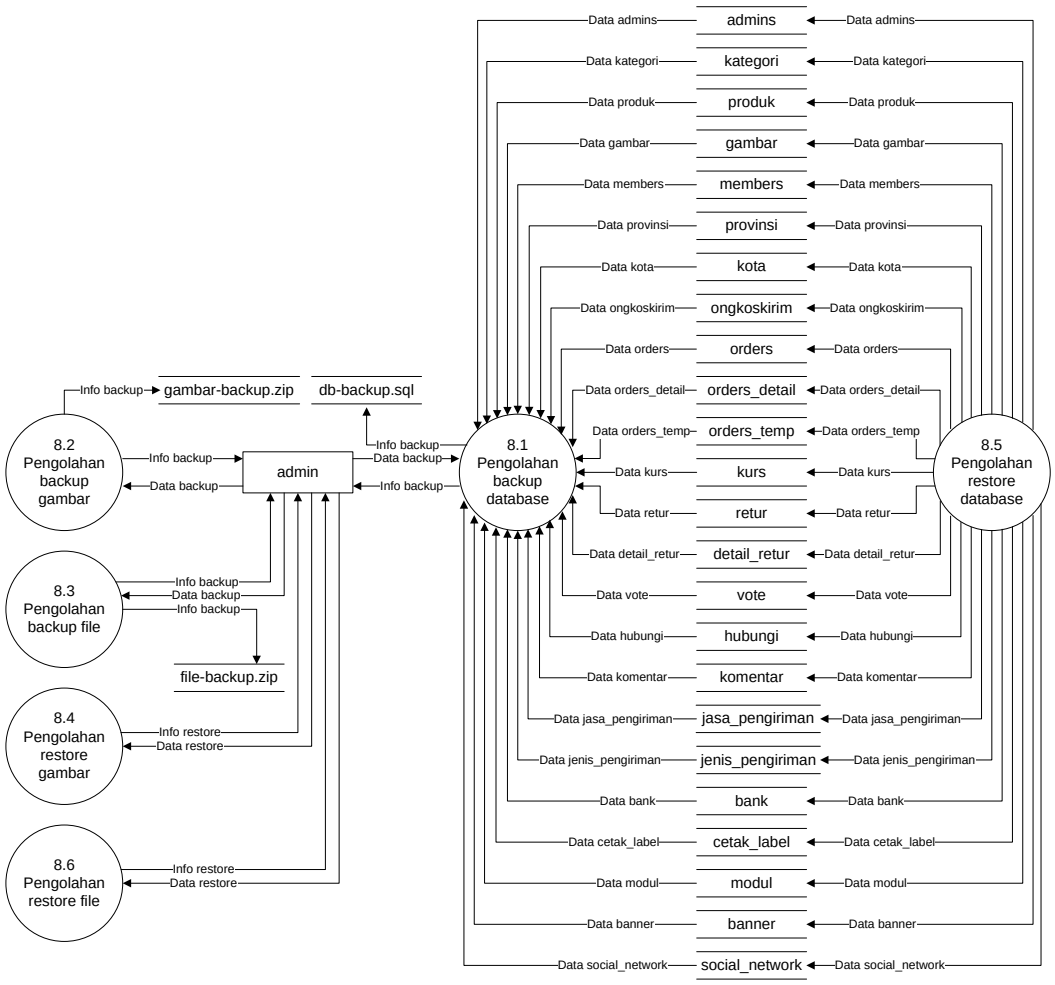
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 7 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 13 DFD Level 2 Proses 7 Pembuatan Laporan

9. DFD Level 2 Proses 8 Backup & Restore

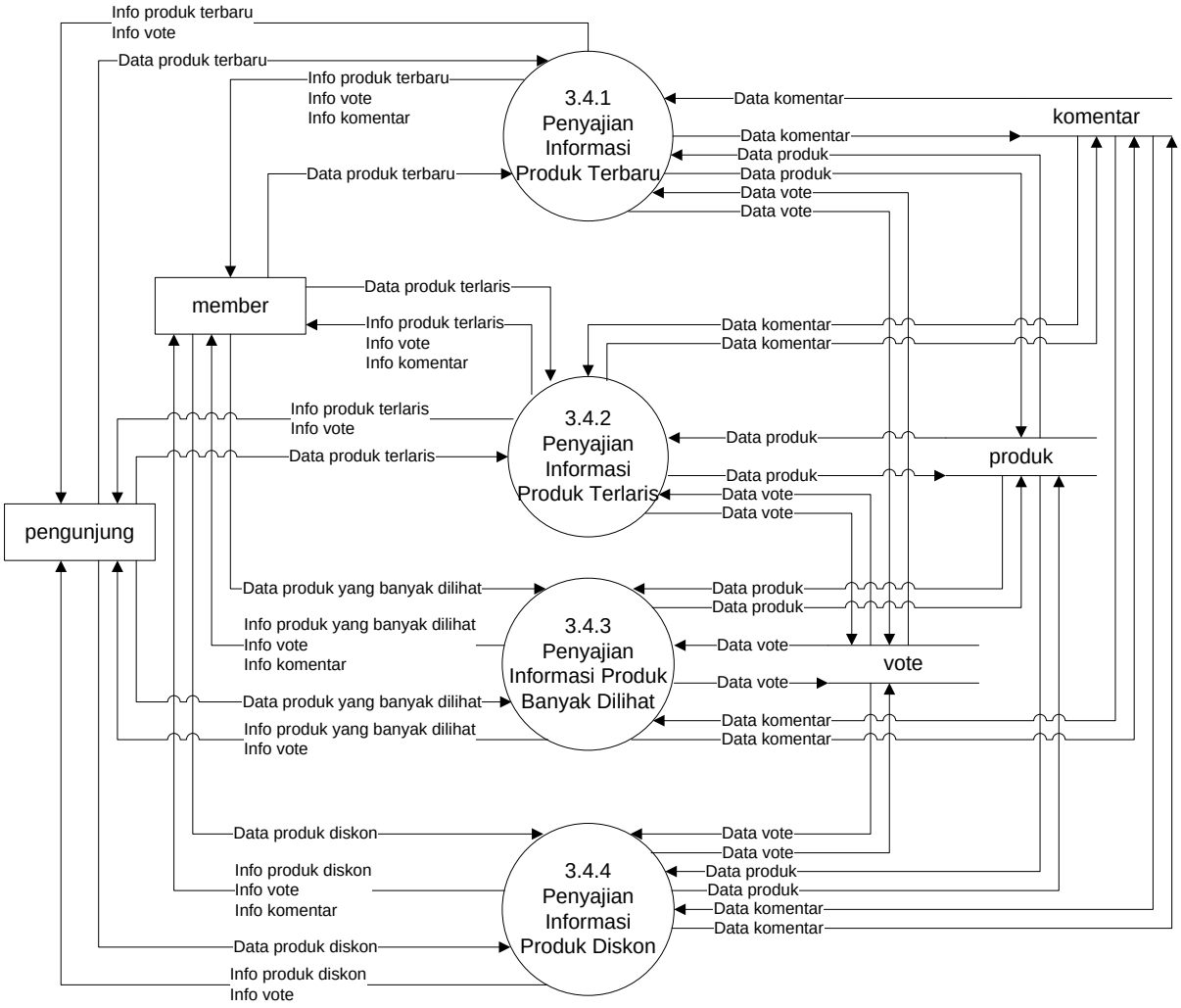
Berikut ini adalah DFD level 2 Proses 8 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 14 DFD Level 2 Proses 8 Backup & Restore

10. DFD Level 3 Proses 3.4 Penyajian Informasi Produk

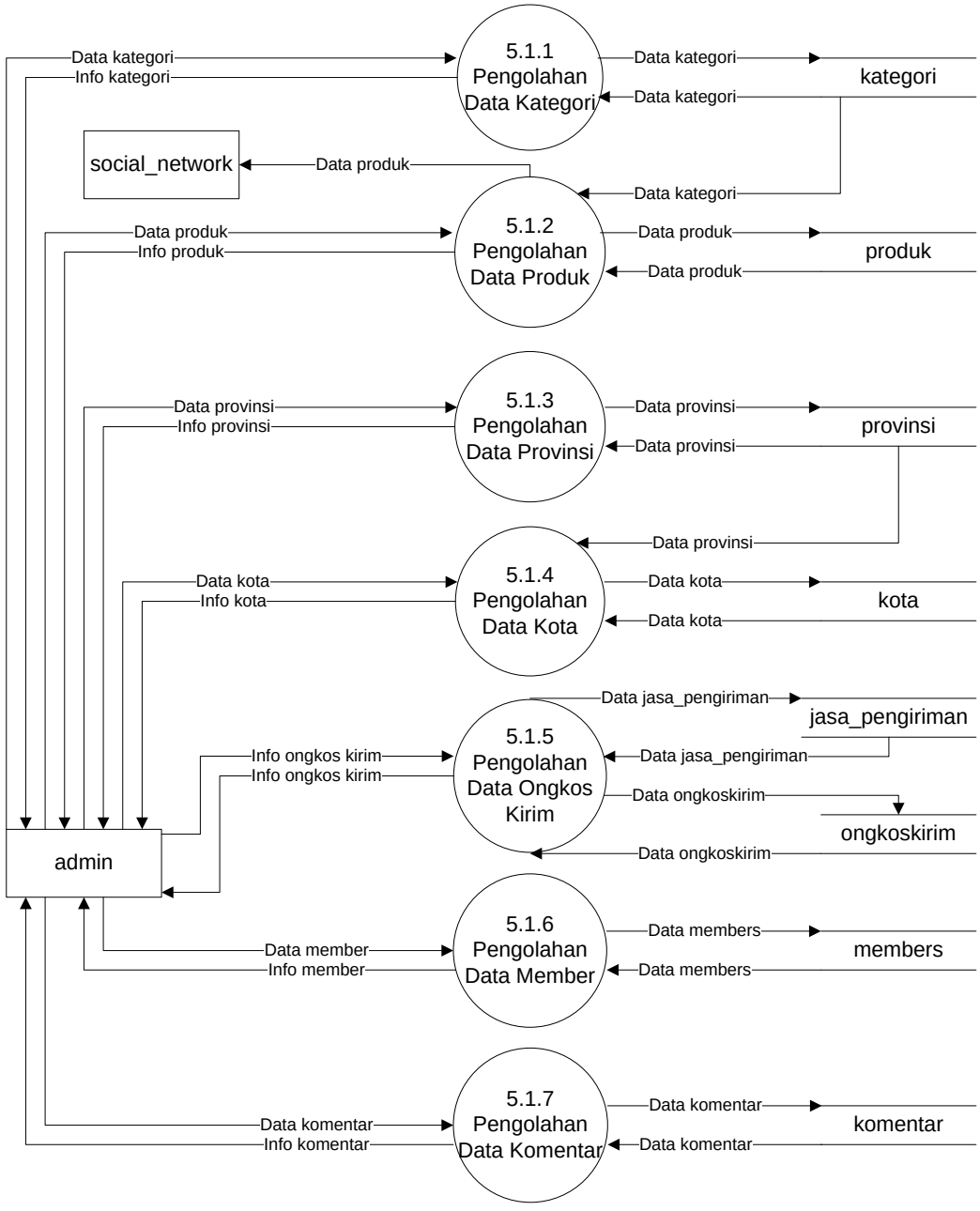
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 3.4 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 15 DFD Level 3 Proses 3.4 Penyajian Informasi Produk

11. DFD Level 3 Proses 5.1 Pengolahan Data

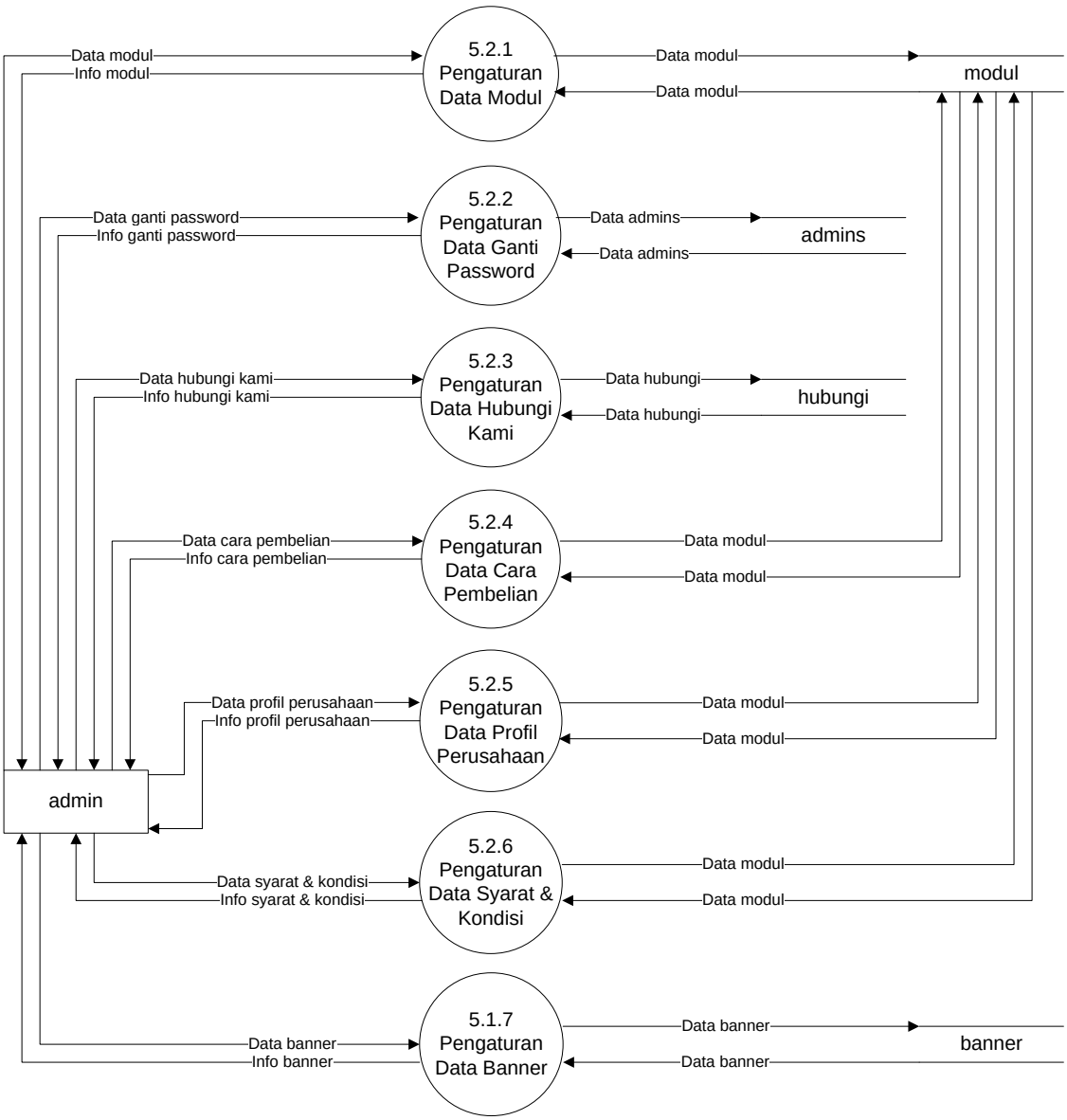
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 5.1 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 16 DFD Level 3 Proses 5.1 Pengolahan Data

12. DFD Level 3 Proses 5.2 Pengaturan Data

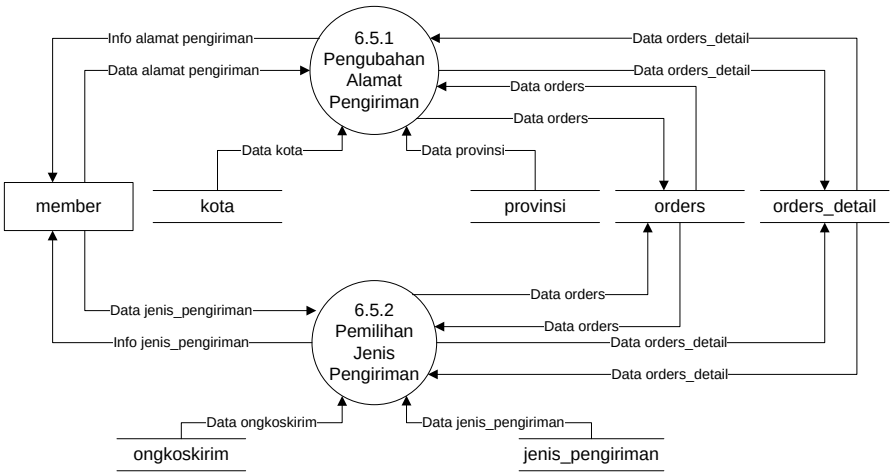
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 5.2 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 17 DFD Level 3 Proses 5.2 Pengaturan Data

13. DFD Level 3 Proses 6.5 Pengolahan Data Pengiriman

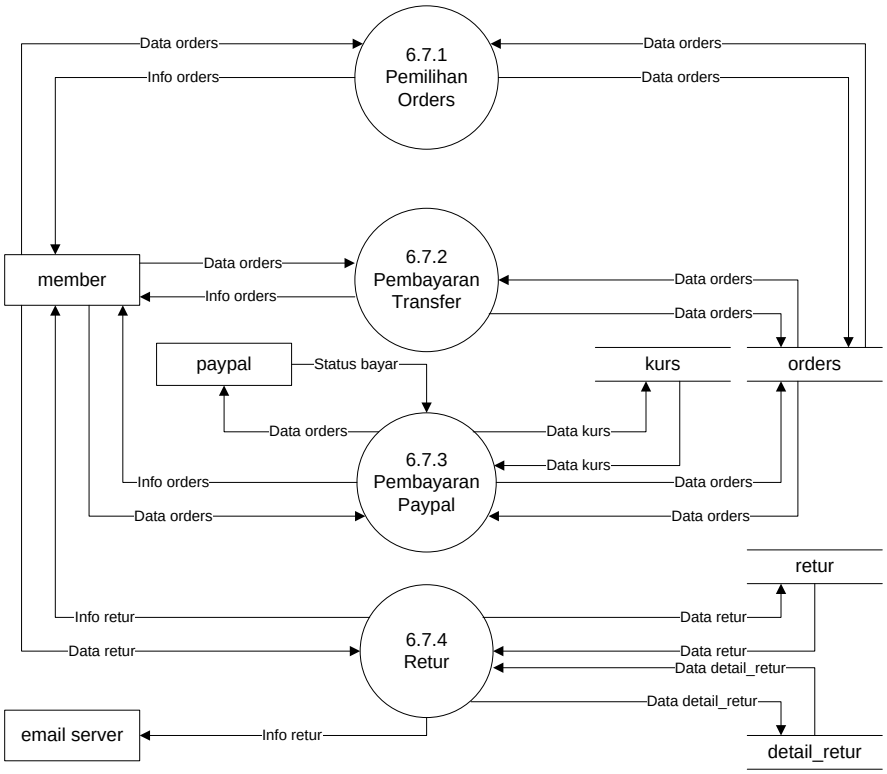
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 6.5 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 18 DFD Level 3 Proses 6.5 Pengolahan Data Pengiriman

14. DFD Level 3 Proses 6.7 Pengolahan Data Pembayaran

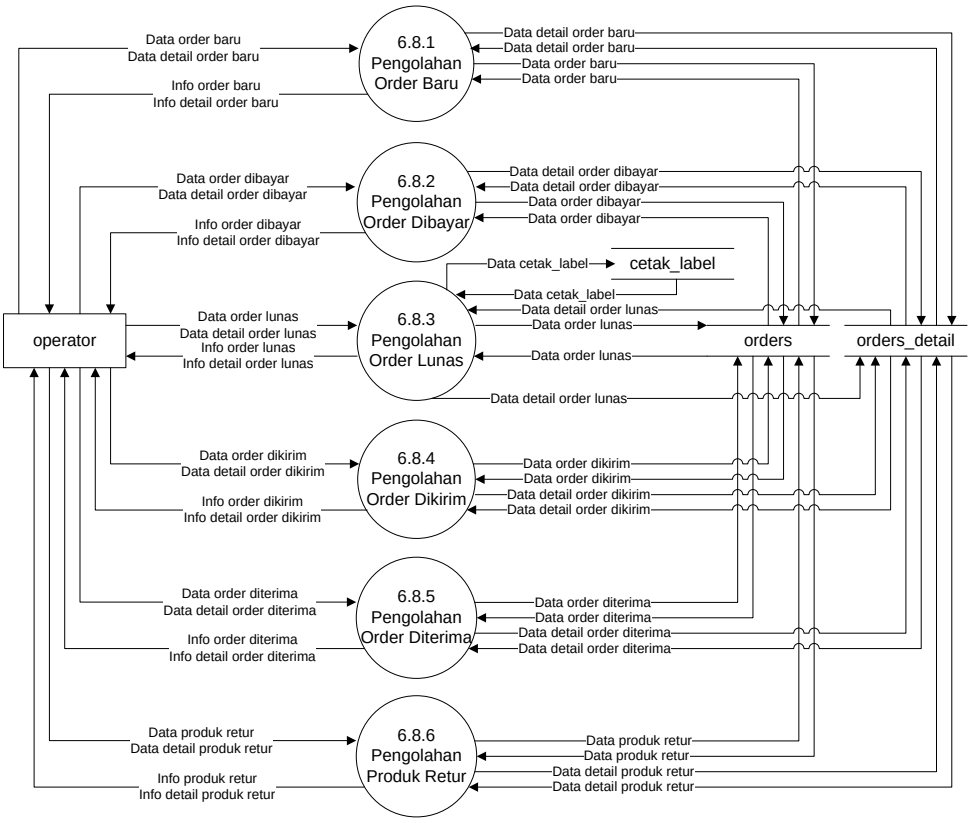
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 6.7 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 19 DFD Level 3 Proses 6.7 Pengolahan Data Pembayaran

15. DFD Level 3 Proses 6.8 Update Status Pesanan

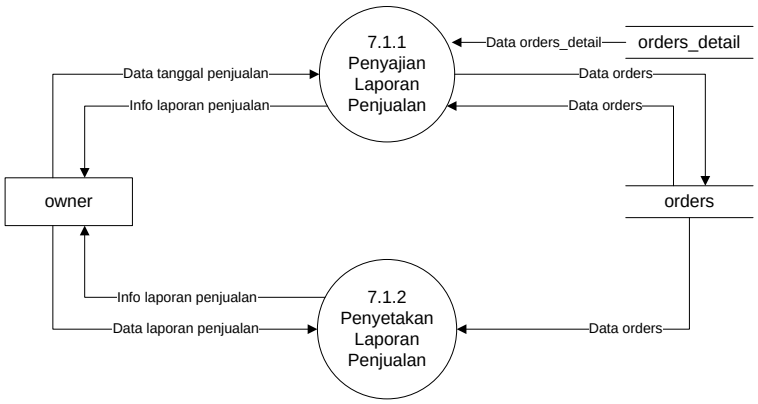
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 6.8 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 20 DFD Level 3 Proses 6.8 Update Status Pesanan

16. DFD Level 3 Proses 7.1 Pembuatan Laporan Penjualan

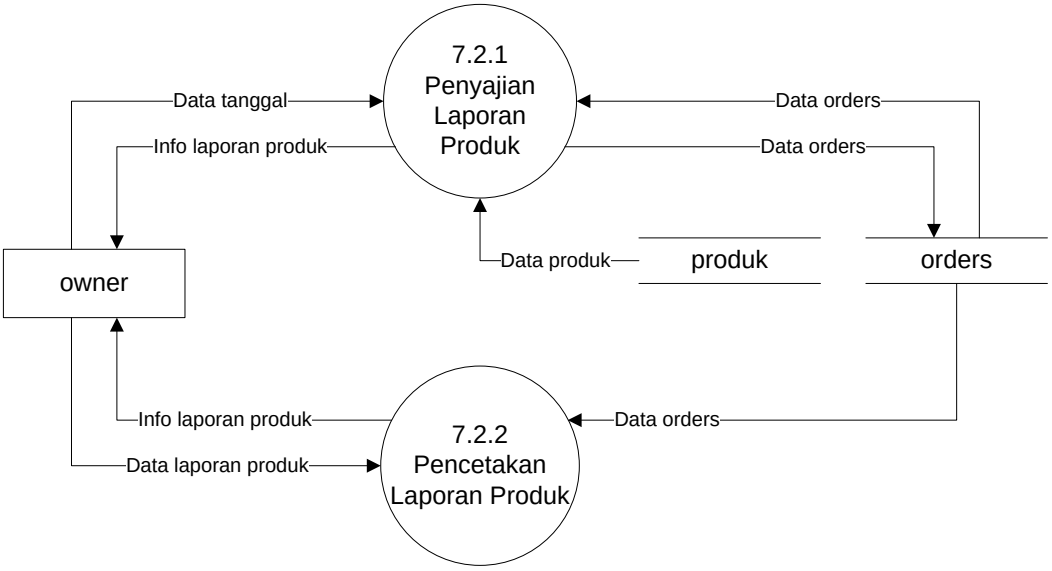
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 7.1 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 21 DFD Level 3 Proses 7.1 Pembuatan Laporan Penjualan

17. DFD Level 3 Proses 7.2 Pembuatan Laporan Produk

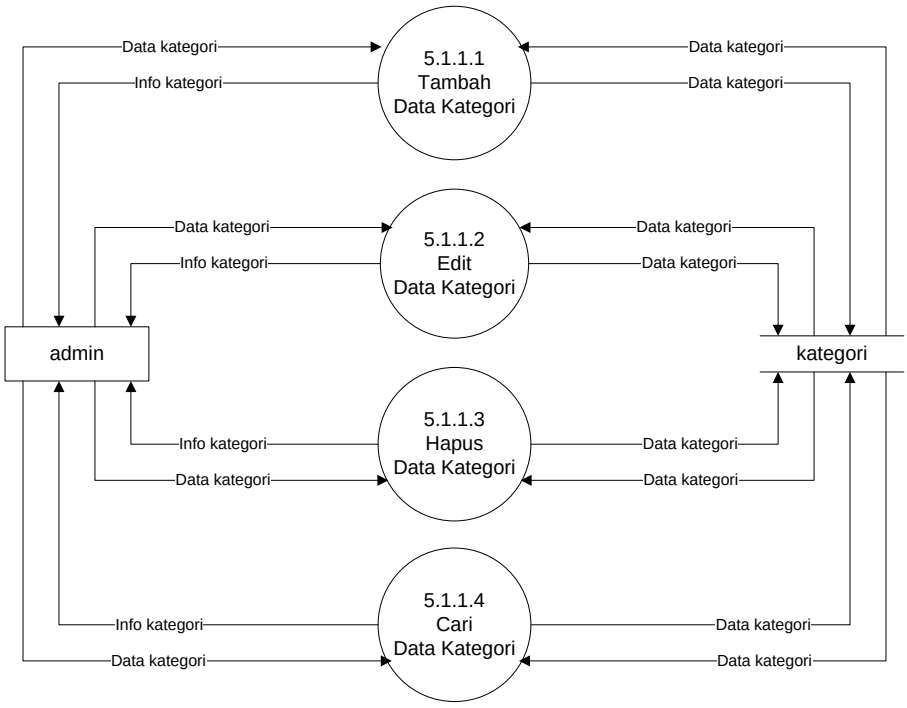
Berikut ini adalah DFD level 3 Proses 7.2 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 22 DFD Level 3 Proses 7.2 Pembuatan Laporan Produk

18. DFD Level 4 Proses 5.1.1 Pengolahan Data Kategori

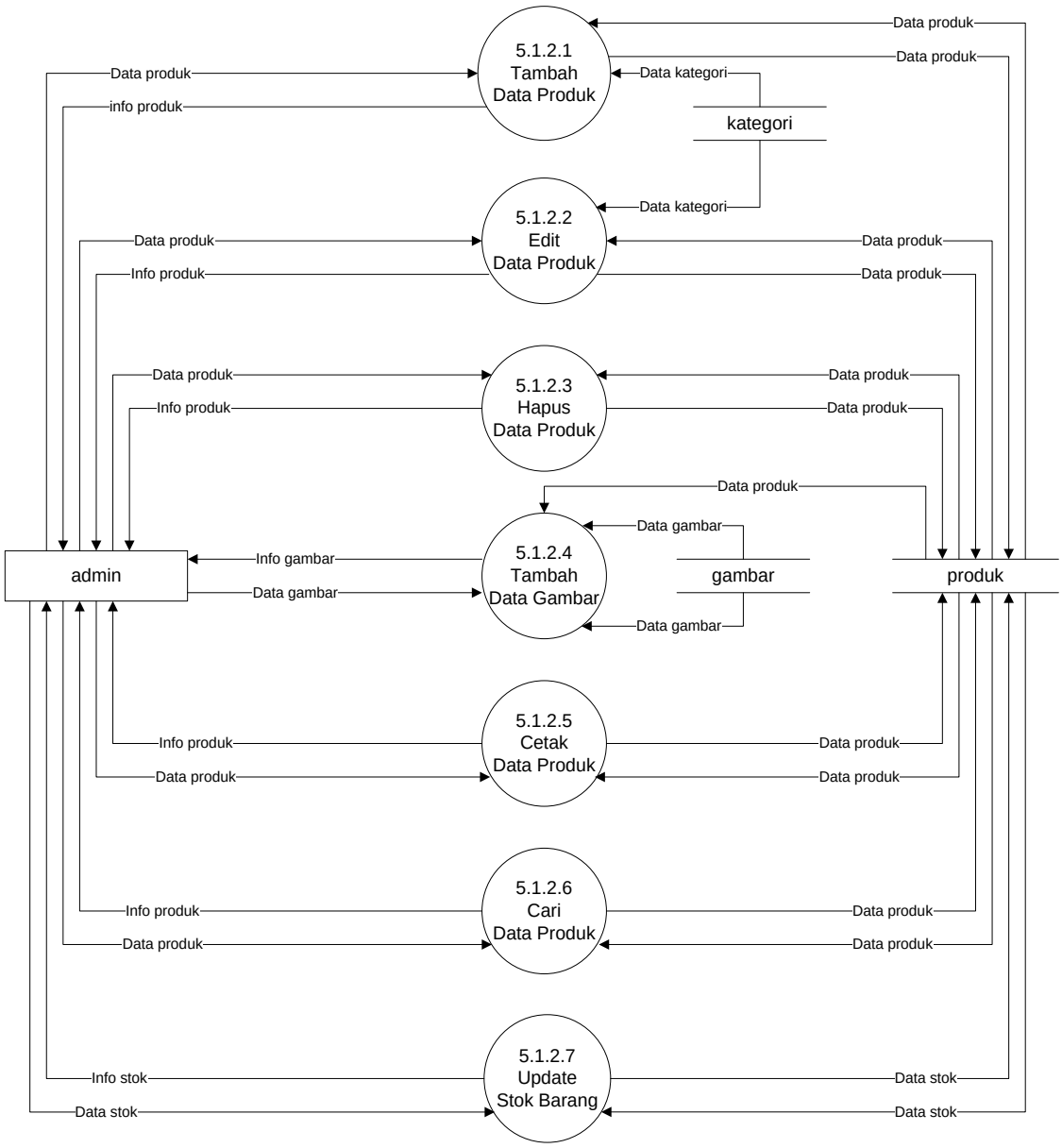
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.1.1 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 23 DFD Level 4 Proses 5.1.1 Pengolahan Data Kategori

19. DFD Level 4 Proses 5.1.2 Pengolahan Data Produk

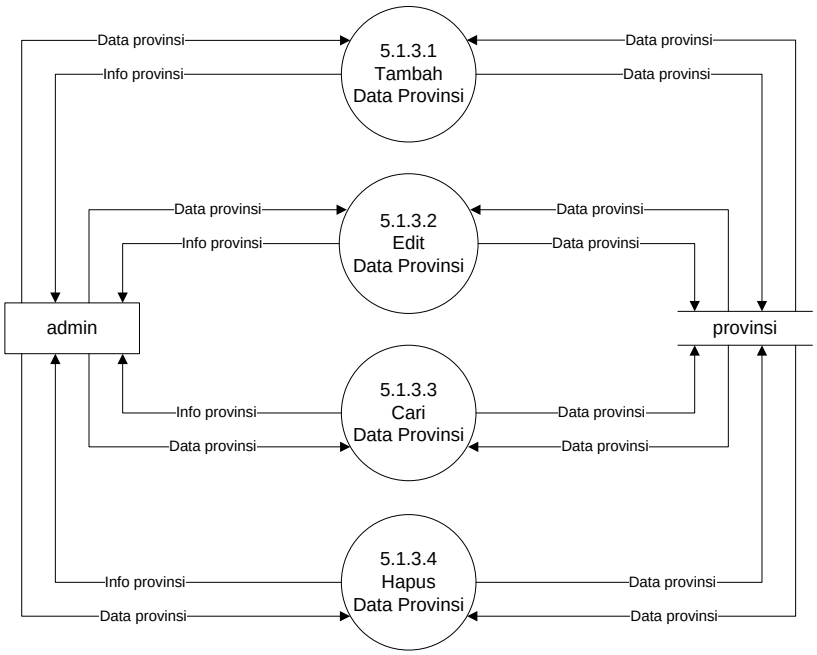
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.1.2 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 24 DFD Level 3 Proses 5.2 Pengolahan Data Produk

20. DFD Level 4 Proses 5.1.3 Pengolahan Data Provinsi

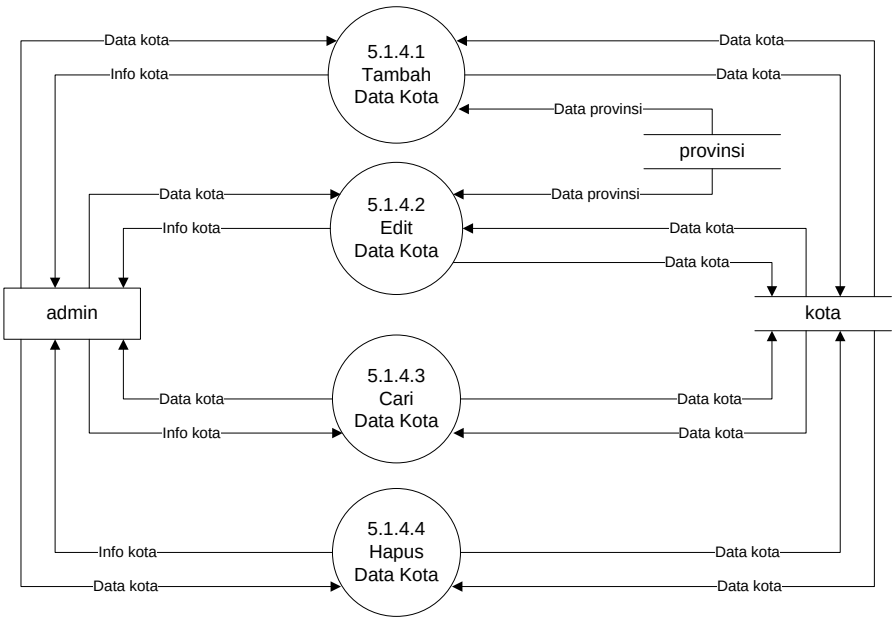
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.1.3 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 25 DFD Level 4 Proses 5.1.3 Pengolahan Data Provinsi

21. DFD Level 4 Proses 5.1.4 Pengolahan Data Kota

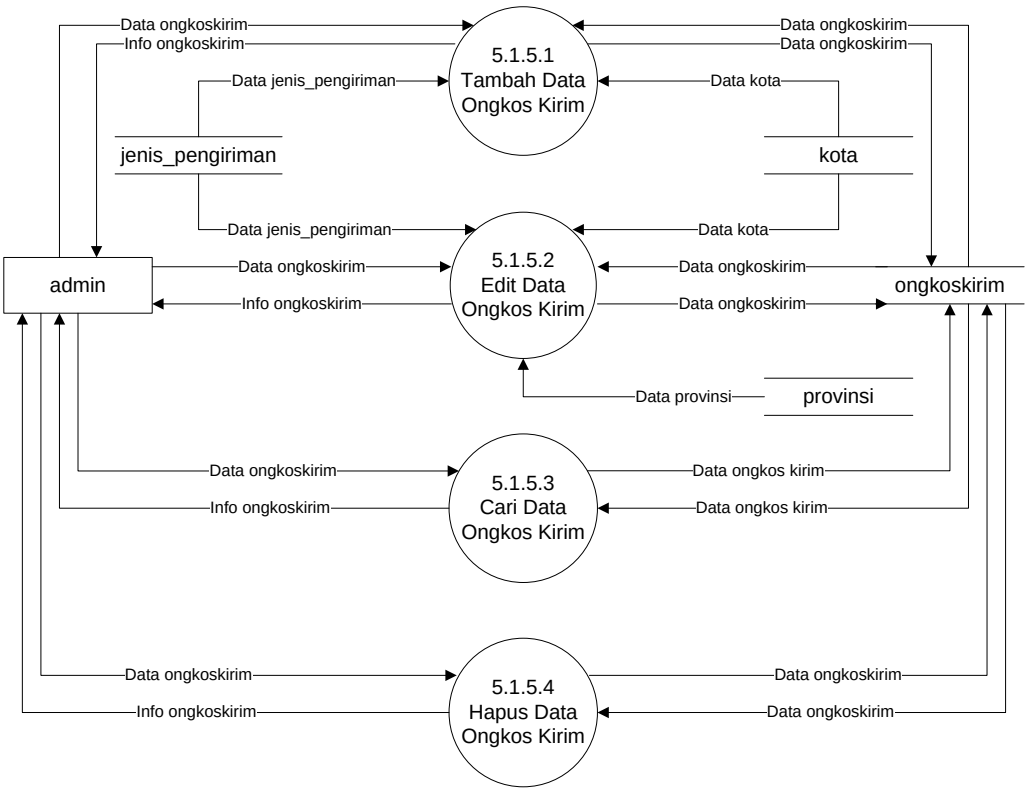
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.1.4 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 26 DFD Level 4 Proses 5.1.4 Pengolahan Data Kota

22. DFD Level 4 Proses 5.1.5 Pengolahan Data Ongkos Kirim

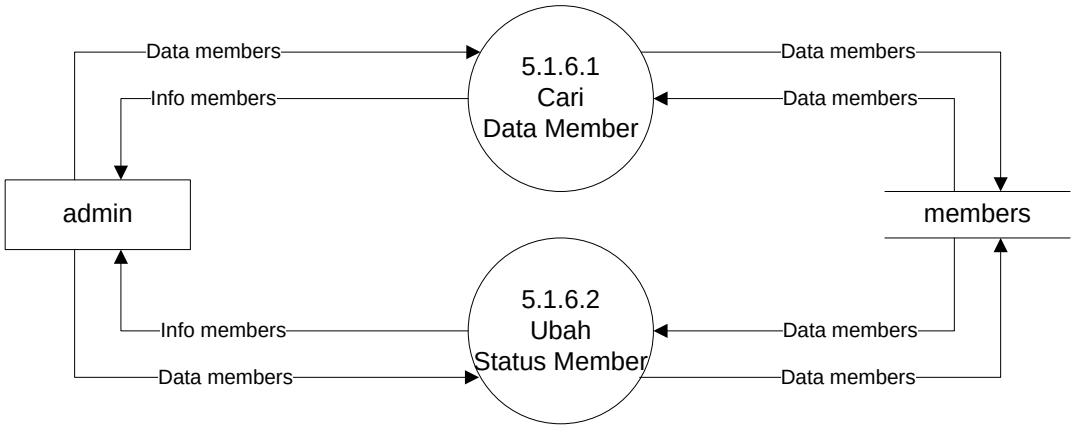
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.1.5 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 27 DFD Level 4 Proses 5.1.5 Pengolahan Data Ongkos Kirim

23. DFD Level 4 Proses 5.1.6 Pengolahan Data *Member*s

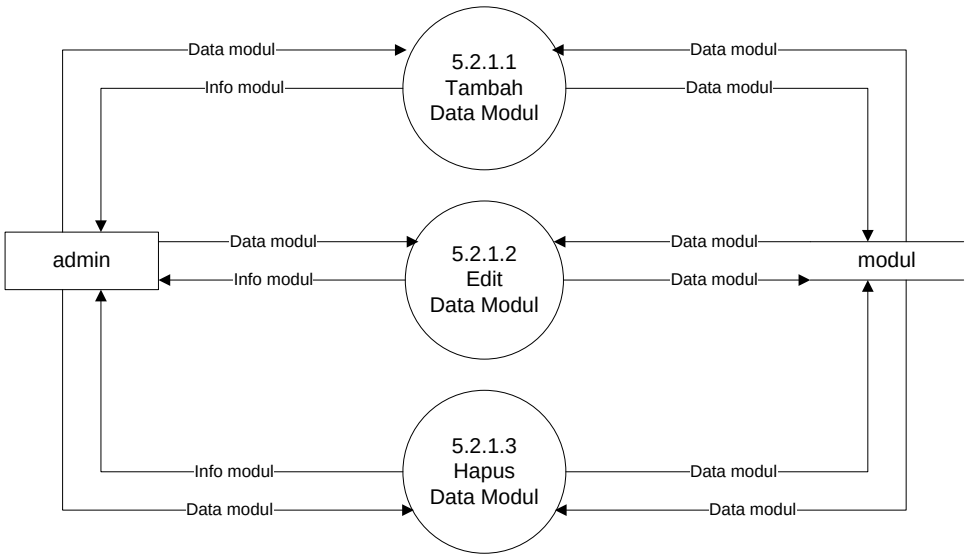
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.1.6 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 28 DFD Level 4 Proses 5.1.6 Pengolahan Data *Member*s

24. DFD Level 4 Proses 5.2.1 Pengaturan Data Modul

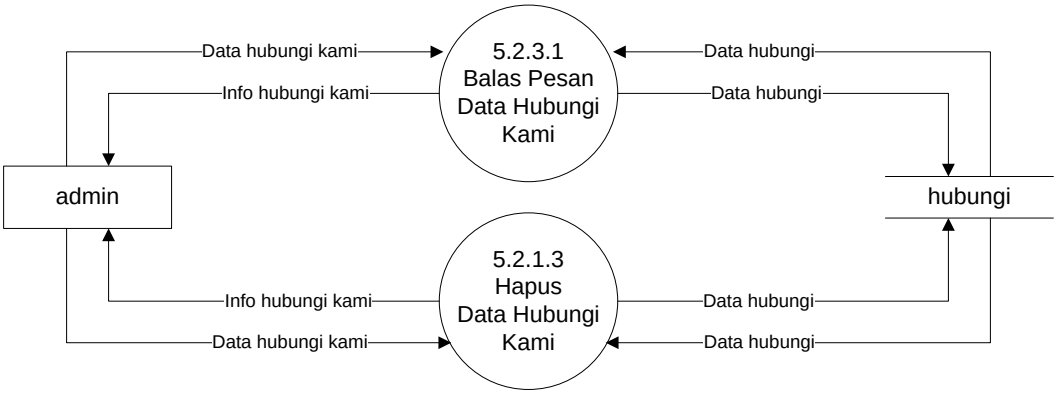
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.2.1 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 29 DFD Level 4 Proses 5.2.1 Pengaturan Data Modul

25. DFD Level 4 Proses 5.2.3 Pengaturan Data Hubungi Kami

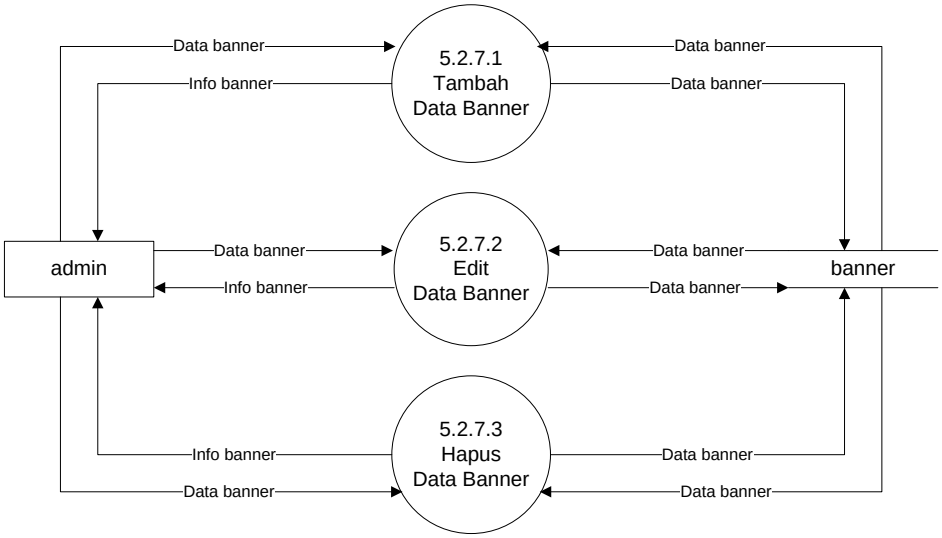
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.2.3 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 30 DFD Level 4 Proses 5.2.3 Pengaturan Data Hubungi Kami

26. DFD Level 4 Proses 5.2.7 Pengaturan Data Banner

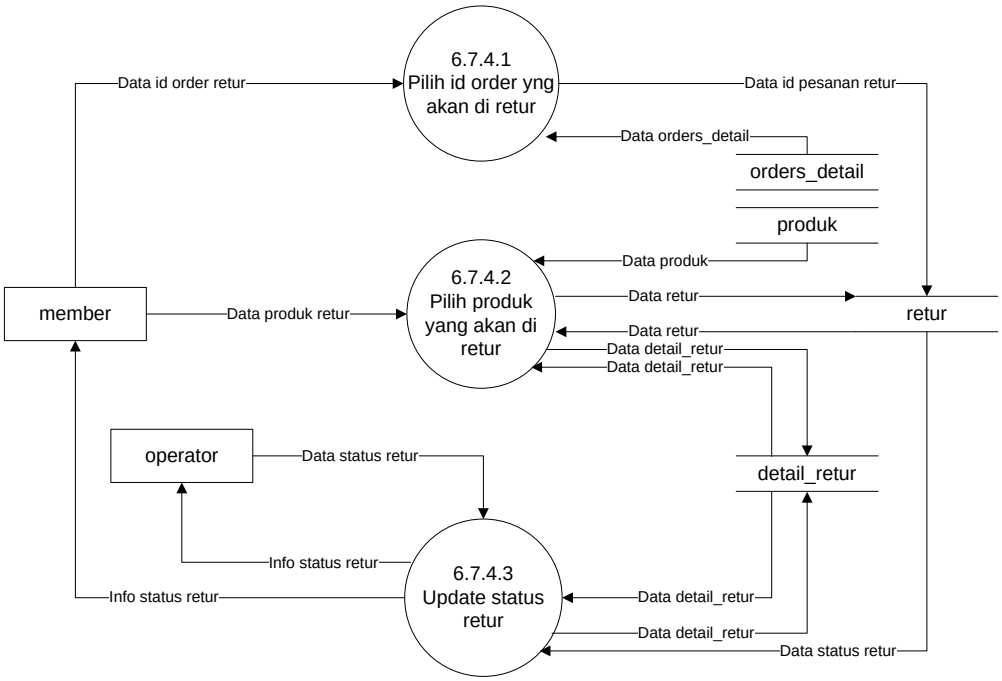
Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 5.2.7 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 31 DFD Level 4 Proses 5.2.7 Pengaturan Data Banner

27. DFD Level 4 Proses 6.7.4 Retur

Berikut ini adalah DFD level 4 Proses 6.7.4 dari sistem yang akan dibangun :



Gambar 3. 32 DFD Level 4 Proses 6.7.4 Retur

3.3.3 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari DFD yang telah dibuat dapat dijelaskan pada table berikut :

Tabel 3. 7 Spesifikasi Proses

No.	Detail	Keterangan
1.	Nomor Proses	1
	Nama Proses	Registrasi
	Source	pengunjung
	Input	data registrasi
	Output	info registrasi
	Destination	pengunjung, email server
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk Registarsi Pengunjung
	Logika proses	1. Tampilkan layar registrasi 2. Pengunjung mengisi form registrasi 3. Jika data registrasi valid maka sistem akan mengirimkan data registrasi ke alamat email pengunjung untuk melakukan aktivasi 4. Jika data registrasi invalid maka pengunjung harus mengulangi mengisi form registrasi
2.	Nomor Proses	1.1
	Nama Proses	Penambahan Data
	Source	pengunjung
	Input	data registrasi member, data aktivasi akun
	Output	info registrasi member, info aktivasi akun
	Destination	pengunjung, email server
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk pengisian data members
	Logika Proses	1. Tampilkan layar form registrasi 2. Pengunjung mengisi data registrasi 3. Jika data registrasi benar maka lanjutkan ke aktivasi akun 4. Jika salah maka pengunjung harus mengulang pengisian form registrasi
3.	Nomor Proses	1.2
	Nama Proses	Pengaktifan Akun Members
	Source	pengunjung
	Input	data aktivasi akun
	Output	info aktivasi akun

No.	Detail	Keterangan
	Destination	pengunjung, email server
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengecek activasi pengunjung
	Logika Proses	1. Tampilkan layar aktivasi 2. Sistem mengirim data aktivasi ke email pengunjung 3. Pengunjung mengecek data aktivasi ke email pengunjung 4. Jika data aktivasi ada maka pelanggan akan di arahkan menuju link login members 5. Pelanggan bisa melakukan login
4.	Nomor Proses	2
	Nama Proses	Login
	Source	admin, petugas, owner, members
	Input	1. data login admin 2. data login petugas 3. data login owner 4. data login members
	Output	1. info login admin 2. info login petugas 3. info login owner 4. info login members 5. info login admin invalid 6. info login petugas invalid 7. info login owner invalid 8. info login members invalid
	Destination	admin, petugas, owner, members
	Deskripsi	Proses login digunakan oleh admin, petugas, owner, dan members untuk mengakses aplikasi
	Logika proses	1. Jika user =’admin’ maka tampilkan layar menu login admin 2. Jika user =’petugas’ maka tampilkan layar menu login petugas 3. Jika user =’owner’ maka tampilkan layar menu login owner 4. Jika user =’members’maka tampilkan layar menu login members 5. Admin, petugas, owner atau members memasukan username dan password 6. Cek ke dalam database 7. Jika sesuai, maka admin, petugas, owner atau members masuk ke form menu 8. Jika tidak, maka kembali ke point 5 untuk melakukan login kembali
5.	Nomor Proses	2.1
	Nama Proses	Login User
	Source	admin, owner, petugas, members
	Input	1. data login admin 2. data login owner 3. data login petugas 4. data login members 5. status login admin valid

No.	Detail	Keterangan
		6. status login owner valid 7. status login petugas valid 8. status login members valid
	Output	1. info login admin 2. info login owner 3. info login petugas 4. info login members 5. status login admin invalid 6. status login owner invalid 7. status login petugas invalid 8. status login members invalid
	Destination	admin, owner, petugas, members, email server
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk memeriksa password
	Logika Proses	1. Jika user =’admin’ maka tampilkan layar menu login admin 2. Jika user =’members’ maka tampilkan layar menu login members 3. Admin atau members memasukan data password ,jika username telah diisi 4. Sistem memeriksa ke database 5. Jika password sesuai maka admin atau members masuk ke dalam sistem 6. Jika tidak maka admin atau members memasukan kembali data username dan password
6.	Nomor Proses	2.2
	Nama Proses	Pengolahan Lupa Password
	Source	admin, owner, petugas, members
	Input	1. data login admin 2. data login owner 3. data login petugas 4. data login members
	Output	1. info login admin 2. info login owner 3. info login petugas 4. info login members 5. info password
	Destination	admin, owner, petugas, members, email server
	Deskripsi	Proses ini digunakan jika lupa password
	Logika Proses	1. Jika user =’admin’ maka tampilkan layar menu lupa password admin 2. Jika user =’pelanggan’ maka tampilkan layar menu lupa password members 3. Admin atau Members mengisi username dan email 4. Sistem memeriksa database 5. Jika cocok maka password baru akan dikirimkan ke email members atau admin 6. Jika tidak kembali ke point 2

No.	Detail	Keterangan
7.	Nomor Proses	3
	Nama Proses	Penyajian Informasi
	Source	pengunjung, members
	Input	1. data lihat hubungi kami 2. data lihat tentang kami 3. data lihat ongkoskirim 4. data lihat produk 5. data tracking
	Output	1. info lihat hubungi kami 2. info lihat tentang kami 3. info lihat ongkoskirim 4. info lihat produk 5. info tracking
	Destination	pengunjung, members, tracking
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melihat berbagai infomasi
	Logika Proses	1. Pilih menu bantuan 2. Sistem menampilkan informasi menu yang dipilih oleh member dan pengunjung
8.	Nomor Proses	3.1
	Nama Proses	Penyajian Informasi Hubungi Kami
	Source	members, pengunjung
	Input	data lihat hubungi kami
	Output	info lihar hubungi kami
	Destination	members, pengunjung
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menghubungi admin saung magic
	Logika Proses	1. Pilih menu hubungi kami 2. Sistem menampilkan informasi menu hubungi kami
9.	Nomor Proses	3.2
	Nama Proses	Penyajian Informasi Tentang Kami
	Source	members, pengunjung
	Input	data lihat tentang kami
	Output	info lihar tentang kami
	Destination	members, pengunjung
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang saung magic
	Logika Proses	1. Pilih menu tentang kami 2. Sistem menampilkan informasi menu tentang kami
10.	Nomor Proses	3.3
	Nama Proses	Penyajian Informasi Ongkos Kirim

No.	Detail	Keterangan
	Source	members, pengunjung
	Input	data lihat ongkoskirim
	Output	info lihat ongkoskirim
	Destination	members, pengunjung
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menampilkan informasi ongkos kirim
	Logika Proses	1. Masukkan nama provinsi dan kota yang dituju. 2. Sistem akan mengecek apakah data yang dimasukkan valid. Jika data nya valid maka sistem menampilkan informasi ongkos kirim kekota yang dituju. 3. Jika tidak valid maka system berikan informasi data ongkos kirim tidak tersedia.
11.	Nomor Proses	3.4
	Nama Proses	Penyajian Informasi Produk
	Source	members, pengunjung
	Input	data produk
	Output	info produk
	Destination	members, pengunjung
	Deskripsi	Proses ini akan menampilkan infomasi berbagai produk
	Logika Proses	1. Buka link https://www.saungmagic.com 2. Sistem menampilkan informasi menu produk terbaru, produk terlaris, produk banyak dilihat dan produk diskon.
12.	Nomor Proses	3.5
	Nama Proses	Pelacakan
	Source	members
	Input	data tracking
	Output	info tracking
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menuju informasi tracking
	Logika Proses	1. Pilih jasa jne, tiki atau pos 2. Masukan no resi 3. Sistem akan menampilkan infomasi tracking
13.	Nomor Proses	3.4.1
	Nama Proses	Penyajian Informasi Produk Terbaru
	Source	pengunjung, members
	Input	data produk terbaru
	Output	1. info produk terbaru 2. info vote 3. info komentar

No.	Detail	Keterangan
	Destination	pengunjung, members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menampilkan informasi produk terbaru
	Logika Proses	1. Sistem mengecek ke tabel produk 2. Jika produk tidak ada maka produk tidak ditampilkan 3. Jika produk ada maka sistem menampilkan produk terbaru dengan melihat id_produk 4. Produk yang tampil dibatasi hanya 4 produk
14.	Nomor Proses	3.4.2
	Nama Proses	Penyajian Informasi Produk Terlaris
	Source	pengunjung, members
	Input	data produk terlaris
	Output	1. info produk terlaris 2. info vote 3. info komentar
	Destination	pengunjung, members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menampilkan informasi produk terlaris.
	Logika Proses	1. Sistem mengecek ke tabel produk. 2. Sistem menampilkan informasi produk terlaris dengan melihat field id_produk dan field perubahan stok (memilih produk yang stoknya paling banyak berkurang).
15.	Nomor Proses	3.4.3
	Nama Proses	Penyajian Informasi Produk yang Banyak Dilihat
	Source	pengunjung, members
	Input	data produk yang banyak dilihat
	Output	1. info produk yang banyak dilihat 2. info vote 3. info komentar
	Destination	pengunjung, members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menampilkan informasi produk yang banyak dilihat
	Logika Proses	1. Sistem mengecek ke tabel produk 2. Sistem menampilkan informasi produk paling banyak dilihat dengan melihat id_produk yang paling sering muncul pada tabel lihat produk lalu dijumlahkan
16.	Nomor Proses	3.4.4
	Nama Proses	Penyajian Informasi Produk Diskon
	Source	pengunjung, members
	Input	data produk diskon
	Output	1. info produk diskon 2. info vote

No.	Detail	Keterangan
	Destination	pengunjung, members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menampilkan informasi produk diskon
	Logika Proses	1. Sistem mengecek ke tabel produk 2. Sistem menampilkan infomasi produk diskon
17.	Nomor Proses	4
	Nama Proses	Pengolahan Profil User
	Source	admin, petugas, owner, dan members
	Input	1. data admin 2. data petugas 3. data owner 4. data members
	Output	4. info admin 5. info petugas 6. info owner 7. info members
	Destination	admin, petugas, owner, dan members
	Deskripsi	Proses ini digunakan oleh admin, petugas, owner, dan members untuk merubah data profil
	Logika Proses	1. Status login admin, petugas, owner, dan members valid 2. Tampilkan layar menu update profile 3. admin, petugas, owner, dan Members mengubah data admin, petugas, owner, dan members yang lama dengan data admin, petugas, owner, dan members yang baru 4. Jika benar maka data admin, petugas, owner, dan members yang baru akan disimpan ke database 5. Jika tidak maka ulangi perubahan data admin, petugas, owner, dan members
18.	Nomor Proses	4.1
	Nama Proses	Pengubahan Profil
	Source	admin, owner, petugas, members
	Input	1. data admin 2. data owner 3. data petugas 4. data members
	Output	1. info admin 2. info owner 3. info petugas 4. info members
	Destination	admin, owner, petugas, members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengubah profil member, admin, operator dan owner
	Logika Proses	1. Pilih menu profil 2. System menampilkan form ubah profil

No.	Detail	Keterangan
		3. Menginputkan data yang akan diubah 4. Jika data valid maka akan ada informasi data tersimpan
19.	Nomor Proses	4.2
	Nama Proses	Pengubahan Password
	Source	admin, owner, petugas, members
	Input	1. Data password members 2. Data password admin 3. Data password petugas 4. Data password owner
	Output	1. Info password members 2. Info password admin 3. Info password petugas 4. Info password owner
	Destination	admin, owner, petugas, members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengubah password
	Logika Proses	1. Menginputkan data password lama 2. Menginputkan data password baru 3. Sistem akan mengecek apakah data password lama valid 4. Jika data valid maka password baru akan disimpan 5. Jika data tidak valid maka system akan memberikan informasi data tidak valid
20.	Nomor Proses	5
	Nama Proses	Pengolahan Data Master
	Source	admin
	Input	1. status login admin valid 2. data password admin 3. data kategori 4. data produk 5. data provinsi 6. data kota 7. data ongkos kirim 8. data members
	Output	1. info password admin 2. info kategori 3. info produk 4. info provinsi 5. info kota 6. info ongkos kirim 7. info members
	Destination	admin, social_network
	Deskripsi	Proses ini digunakan oleh admin untuk mengolah data-data master.
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu data master 3. Admin dapat memilih menu yang ada pada data master 4. Admin dapat menambah, mengubah, mencari dan menghapus

No.	Detail	Keterangan
		data-data yang ada 5. Jika memilih menu kategori maka tampilkan data kategori 6. Jika memilih menu produk maka tampilkan data produk 7. Jika memilih menu provinsi maka tampilkan data provinsi 8. Jika memilih menu kotamaka tampilkan data kota 9. Jika memilih menu ongkoskirim maka tampilkan data ongkos kirim 10. Jika memilih menu pengolahan data members maka tampilkan data members
21.	Nomor Proses	5.1.1
	Nama Proses	Pengolahan Data Kategori
	Source	admin
	Input	data kategori
	Output	info kategori
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengolahan data kategori
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data kategori 3. Admin dapat menambah,mengubah dan menghapus data kategori 4. Jika Tambah maka menuju ke tambah data kategori 5. Jika Edit maka menuju ke edit data kategori 6. Jika Hapus maka menuju ke hapus data kategori 7. Jika cari maka menuju ke cari data kategori
22.	Nomor Proses	5.1.2
	Nama Proses	Pengolahan Data Produk
	Source	admin
	Input	data produk
	Output	info produk
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengolahan data produk
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data produk 3. Admin dapa menambah,mengubah,mencari dan menghapus data produk 4. Jika Tambah maka menuju ke tambah data produk 5. Jika Edit maka menuju ke edit data produk 6. Jika hapus maka menuju ke hapus data produk 7. Jika ingin mengolah data gambar maka menuju ke pengolahan data gambar 8. Jika ingin mencetak data produk maka menuju ke cetak data produk 9. Jika Cari maka menuju ke cari data produk
23.	Nomor Proses	5.1.3
	Nama Proses	Pengolahan Data Provinsi

No.	Detail	Keterangan
	Source	admin
	Input	data provinsi
	Output	info provinsi
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengolahan data propinsi
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu Pengolahan Data Provinsi 3. Admin dapat menambah, mengubah, mencari dan menghapus data provinsi 4. Jika Tambah, maka menuju ke tambah data provinsi 5. Jika Edit, maka menuju ke edit data provinsi 6. Jika Cari, maka menuju ke cari data provinsi 7. Jika Hapus, maka menuju ke hapus data provinsi
24.	Nomor Proses	5.1.4
	Nama Proses	Pengolahan Data Kota
	Source	admin
	Input	data kota
	Output	info kota
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengolahan data kota
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu Pengolahan Data Kota 3. Admin dapa menambah, mengubah, mencari dan menghapus data kota 4. Jika Tambah maka menuju ke tambah data kota 5. Jika Edit maka menuju ke edit data kota 6. Jika cari maka menuju ke cari data kota 7. Jika hapus maka menuju ke hapus data kota
25.	Nomor Proses	5.1.5
	Nama Proses	Pengolahan Data Ongkos Kirim
	Source	admin
	Input	data ongkoskirim
	Output	Info ongkoskirim
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengolahan data ongkos kirim
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data ongkos kirim 3. Admin dapa menambah,mengubah dan menghapus data ongkos kirim 4. Jika Tambah, maka menuju ke tambah data ongkos kirim 5. Jika Edit, maka menuju ke edit data ongkos kirim

No.	Detail	Keterangan
		6. Jika Hapus, maka menuju ke hapus data ongkos kirim 7. Jika Cari, maka menuju ke cari data ongkos kirim
26.	Nomor Proses	5.1.6
	Nama Proses	Pengolahan Data Members
	Source	admin
	Input	1. data members 2. data status members
	Output	a. info members b. info status members
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengolahan data mebers
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data members 3. Jika admin ingin mencari data members maka menuju ke cari data members 4. Jika admin ingin mengubah status members maka menuju ke edit status members
27.	Nomor Proses	5.1.1.1
	Nama Proses	Penambahan Data Kategori
	Source	admin
	Input	data kategori
	Output	info kategori
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menambah data kategori
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar tambah data kategori 3. Admin mengisi data kategori baru 4. Jika benar maka simpan data kategori baru ke database 5. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
28.	Nomor Proses	5.1.1.2
	Nama Proses	Pengubahan Data Kategori
	Source	admin
	Input	data kategori
	Output	info kategori
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengedit data kategori
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar edit data kategori 3. Admin mengubah data kategori lama dengan data kategori baru 4. Jika benar maka ganti data kategori baru dengan data kategori

No.	Detail	Keterangan
		baru 5. Simpan data kategori baru ke database 6. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
29.	Nomor Proses	5.1.1.3
	Nama Proses	Penghapusan Data Kategori
	Source	admin
	Input	data kategori
	Output	info kategori
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menghapus data kategori
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data kategori 3. Admin memilih data kategori yang akan dihapus 4. Muncul pesan konfirmasi penghapusan data kategori 5. Jika Ya maka data kategori dihapus 6. Simpan perubahan ke database 7. Jika tidak maka data kategori batal dihapus
30.	Nomor Proses	5.1.1.4
	Nama Proses	Pencarian Data Kategori
	Source	admin
	Input	data kategori
	Output	info kategori
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencari data kategori
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar pengolahan data kategori 3. Admin memasukan kata kunci data kategori yang dicari 4. Sistem memeriksa ke database 5. Jika sesuai muncul data kategori yang dicari 6. Jika tidak muncul pesan kesalahan
31.	Nomor Proses	5.1.2.1
	Nama Proses	Penambahan Data Produk
	Source	admin
	Input	data produk
	Output	info produk
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menambah data produk
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar tambah data produk 3. Admin mengisi data produk baru

No.	Detail	Keterangan
		4. Jika benar maka simpan data produk baru ke database 5. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
32.	Nomor Proses	5.1.2.2
	Nama Proses	Edit Data Produk
	Source	admin
	Input	data produk
	Output	info produk
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengubah data produk
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar edit data produk 3. Admin mengubah data produk lama dengan data produk baru 4. Jika benar maka ganti data produk baru dengan data produk baru 5. Simpan data produk baru ke database 6. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
33.	Nomor Proses	5.1.2.3
	Nama Proses	Penghapusan Data Produk
	Source	admin
	Input	data produk
	Output	info produk
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menghapus data produk
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data produk 3. Admin memilih data produk yang akan dihapus 4. Muncul pesan konfirmasi penghapusan data produk 5. Jika Ya maka data produk dihapus 6. Simpan perubahan ke database 7. Jika tidak maka data produk batal dihapus
34.	Nomor Proses	5.1.2.4
	Nama Proses	Penambahan Data Gambar
	Source	admin
	Input	data gambar
	Output	info gambar
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengolah data gambar
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data gambar 3. Jika Tambah maka menuju ke tambah data gambar 4. Jika Hapus maka menuju ke hapus data gambar

No.	Detail	Keterangan
35.	Nomor Proses	5.1.2.5
	Nama Proses	Pencetakan Data Produk
	Source	admin
	Input	data produk
	Output	info produk
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untk mencetak data produk
	Logika Proses	1. Status Login Admin Valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data produk 3. Admin memilih tombol cetak produk 4. Maka data produk dicetak
36.	Nomor Proses	5.1.2.6
	Nama Proses	Pencarian Data Produk
	Source	admin
	Input	data produk
	Output	info produk
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untk mencari data produk
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar pengolahan data produk 3. Admin memasukan kata kunci data produk yang dicari 4. Sistem memeriksa ke database 5. Jika sesuai muncul data produk yang dicari 6. Jika tidak muncul pesan kesalahan
37.	Nomor Proses	5.1.2.7
	Nama Proses	Update Stok
	Source	admin
	Input	data stok
	Output	info stok
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengupdate stok
	Logika Proses	Update stok dari produk
38.	Nomor Proses	5.1.3.1
	Nama Proses	Penambahan Data Provinsi
	Source	admin
	Input	data provinsi
	Output	info provinsi

No.	Detail	Keterangan
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menambah data provinsi
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar tambah data provinsi 3. Admin mengisi data provinsi baru 4. Jika benar maka simpan data provinsi baru ke database 5. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
39.	Nomor Proses	5.1.3.2
	Nama Proses	Pengubahan Data Provinsi
	Source	admin
	Input	data provinsi
	Output	info provinsi
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengubah data provinsi
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar edit data provinsi 3. Admin mengubah data propinsi lama dengan data provinsi baru 4. Jika benar maka ganti data provinsi lama dengan data provinsi baru 5. Simpan data provinsi baru ke database 6. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
40.	Nomor Proses	5.1.3.3
	Nama Proses	Pencarian Data Provinsi
	Source	admin
	Input	data provinsi
	Output	info provinsi
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencari data provinsi
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar pengolahan data provinsi 3. Admin memasukan kata kunci data provinsi yang dicari 4. Sistem memeriksa ke database 5. Jika sesuai muncul data provinsi yang dicari 6. Jika tidak muncul pesan kesalahan
41.	Nomor Proses	5.1.3.4
	Nama Proses	Penghapusan Data Provinsi
	Source	admin
	Input	data provinsi
	Output	info provinsi
	Destination	admin

No.	Detail	Keterangan
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menghapus data provinsi
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data provinsi 3. Admin memilih data provinsi yang akan dihapus 4. Muncul pesan konfirmasi penghapusan data provinsi 5. Jika Ya maka data provinsi dihapus 6. Simpan perubahan ke database 7. Jika tidak maka data provinsi batal dihapus
42.	Nomor Proses	5.1.4.1
	Nama Proses	Penambahan Data Kota
	Source	admin
	Input	data kota
	Output	info kota
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menambah data kota
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar tambah data kota 3. Admin mengisi data kota baru 4. Jika benar maka simpan data kota baru ke database 5. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
43.	Nomor Proses	5.1.4.2
	Nama Proses	Edit Data Kota
	Source	admin
	Input	data kota
	Output	info kota
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengubah data kota
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar edit data kota 3. Admin mengubah data kota lama dengan data kota baru 4. Jika benar maka ganti data kota lama dengan data kota baru 5. Simpan data kota baru ke database 6. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
44.	Nomor Proses	5.1.4.3
	Nama Proses	Pencarian Data Kota
	Source	admin
	Input	data kota
	Output	info kota
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencari data kota

No.	Detail	Keterangan
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar pengolahan data kota 3. Admin memasukan kata kunci data kota yang dicari 4. Sistem memeriksa ke database 5. Jika sesuai muncul data kota yang dicari 6. Jika Tidak muncul pesan kesalahan
45.	Nomor Proses	5.1.4.4
	Nama Proses	Penghapusan Data Kota
	Source	admin
	Input	data kota
	Output	info kota
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menghapus data kota
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data kota 3. Admin memilih data kota yang akan dihapus 4. Muncul pesan konfirmasi penghapusan data kota 5. Jika Ya maka data kota dihapus 6. Simpan perubahan ke database 7. Jika Tidak maka data kota batal dihapus
46.	Nomor Proses	5.1.5.1
	Nama Proses	Penambahan Data Ongkos Kirim
	Source	admin
	Input	data ongkoskirim
	Output	info ongkoskirim
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menambah data ongkos kirim
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar tambah data ongkos kirim 3. Admin mengisi data ongkos kirim baru 4. Jika benar maka simpan data ongkos kirim baru ke database 5. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
47.	Nomor Proses	5.1.5.2
	Nama Proses	Pengubahan Data Ongkos Kirim
	Source	admin
	Input	data ongkoskirim
	Output	info ongkoskirim
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengubah data ongkos kirim
	Logika Proses	1. Status login admin valid

No.	Detail	Keterangan
		2. Tampilkan layar edit data ongkos kirim 3. Admin mengubah data ongkos kirim lama dengan data ongkos kirim baru 4. Jika benar maka ganti data ongkos kirim baru dengan data ongkos kirim baru 5. Simpan data provinsi baru ke database 6. Jika gagal tampilkan pesan kesalahan
48.	Nomor Proses	5.1.5.3
	Nama Proses	Pencarian Data Ongkos Kirim
	Source	admin
	Input	data ongkoskirim
	Output	info ongkoskirim
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencari data ongkos kirim
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar pengolahan data ongkos kirim 3. Admin memasukan kata kunci data ongkos kirim yang dicari 4. Sistem memeriksa ke database 5. Jika sesuai muncul data ongkos kirim yang dicari 6. Jika tidak muncul pesan kesalahan
49.	Nomor Proses	5.1.5.4
	Nama Proses	Penghapusan Data Ongkos Kirim
	Source	admin
	Input	data ongkoskirim
	Output	info ongkoskirim
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menghapus data ongkos kirim
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu pengolahan data ongkos kirim 3. Admin memilih data ongkos kirim yang akan dihapus 4. Muncul pesan konfirmasi penghapusan data ongkos kirim 5. Jika Ya maka data ongkos kirim dihapus 6. Simpan perubahan ke database 7. Jika Tidak maka data ongkos kirim batal dihapus
50.	Nomor Proses	5.1.6.1
	Nama Proses	Pencarian Data Members
	Source	admin
	Input	data members
	Output	info members
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencari data members

No.	Detail	Keterangan
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar pengolahan data members 3. Admin memasukan kata kunci data members yang dicari 4. Sistem memeriksa ke database 5. Jika sesuai muncul data members yang dicari 6. Jika Tidak muncul pesan kesalahan
51.	Nomor Proses	5.1.6.2
	Nama Proses	Pengubahan Status Members
	Source	admin
	Input	data status members
	Output	info status members
	Destination	admin
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengolahan data mebers
	Logika Proses	1. Status login admin valid 2. Tampilkan layar menu Pengolahan Data Members 3. Admin dapat mengubah status members 4. Jika status members tidak diblokir maka members dapat mengakses akun members 5. Jika status members diblokir maka members tidak dapat mengakses akun members
52.	Nomor Proses	6
	Nama Proses	Pemesanan
	Source	members
	Input	1. data produk 2. data pemesanan 3. data pengiriman 4. data histori pesanan 5. data pembayaran
	Output	1. info produk 2. info pemesanan 3. info pengiriman 4. info histori pesanan 5. info pembayaran 6. info kurs mata uang
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pemesanan produk sampai melakukan pembayaran
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Tampilkan layar menu pemesanan 3. Members memilih produk yang akan dibeli 4. Jika produk dipesan ditambahkan maka menuju ke tambah item pemesanan 5. Jika produk yang dipesan ingin di edit maka menuju ke edit item pemesanan

No.	Detail	Keterangan
		6. Jika produk tidak jadi dipesan maka menuju ke hapus item pemesanan 7. Jika selesai belanja maka menuju ke checkout 8. Jika produk yang dipesan ditambahkan data pengiriman maka menuju ke tambah data pengiriman 9. Jika produk yang dipesan ingin dilihat detailnya maka menuju ke histori pesanan 10. Jika produk yang dipesan akan dibayar maka menuju ke konfirmasi pembayaran
53.	Nomor Proses	6.1
	Nama Proses	Penambahan jumlah Item
	Source	members
	Input	data produk
	Output	info pemesanan
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menambah item pemesanan
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Tampilkan layar transaksi 3. Pelanggan memilih produk yang dibeli 4. Jika beli simpan produk di keranjang/orders temp 5. Jika tidak pelanggan tidak jadi membeli
54.	Nomor Proses	6.2
	Nama Proses	Pengubahan jumlah Item
	Source	members
	Input	data orders produk
	Output	info pemesanan
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mengubah item pemesanan
	Logika Proses	1. Status Login members valid 2. Tampilkan layar menu keranjang/orders temp 3. Members mengedit jumlah item pemesanan 4. Jika edit maka ubah jumlah pemesanan 5. Jika tidak Members bisa memilih melanjutkan belanja atau selesai belanja
55.	Nomor Proses	6.3
	Nama Proses	Penghapusan Item
	Source	members
	Input	data produk
	Output	info pemesanan
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk menghapus item pemesanan

No.	Detail	Keterangan
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Tampilkan layar menu keranjang/orders temp 3. Members memilih simbol silang untuk menghapus item pemesanan 4. Simpan perubahan ke keranjang/orders Temp
56.	Nomor Proses	6.4
	Nama Proses	Konfirmasi Checkout
	Source	members
	Input	data pemesanan
	Output	info pemesanan
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan checkout
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Sistem menampilakn layar menu checkout
57.	Nomor Proses	6.5
	Nama Proses	Penambahan Data Pengiriman
	Source	members
	Input	data pengiriman
	Output	info pengiriman
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan penambahan data pengiriman
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Sistem menampilkan layar menu penambahan data pengiriman
58.	Nomor Proses	6.6
	Nama Proses	Penyajian Histori Pesanan
	Source	members
	Input	data histori pesanan
	Output	info histori pesanan
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melihat data histori pesanan member
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Sistem menampilkan layar menu histori pesanan
59.	Nomor Proses	6.7
	Nama Proses	Pembayaran
	Source	members, paypal, bank
	Input	data pembayaran
	Output	1. info pembayaran

No.	Detail	Keterangan
		2. info kurs mata uang
	Destination	members, paypal, bank
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pembayaran
	Logika Proses	1. Masuk ke form histori pesanan 2. Klik detail pesanan yang belum dibayar 3. Sistem menampilkan form pembayaran 4. Masukan kode transaksi 5. Pilih salah satu jenis pembayaran yang akan digunakan member 6. Jika lewat transfer maka pilih salah satu bank yang akan ditransfer 7. Jika lewat paypal maka klik gambar paypal, maka akan menuju link pembayaran paypal
60.	Nomor Proses	6.5.1
	Nama Proses	Pengubahan Alamat Pengiriman
	Source	members
	Input	data alamat pengiriman
	Output	info alamat pengiriman
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengubahan alamat pengiriman
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Sistem menampilkan layar menu pilih alamat pengiriman 3. Member memilih menggunakan alamat yang tersedia atau menggunakan alamat lain
61.	Nomor Proses	6.5.2
	Nama Proses	Pemilihan Jenis Pengiriman
	Source	members
	Input	data jenis_pengiriman
	Output	info jenis_pengiriman
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunaka untuk melakukan proses pemilihan jenis pengiriman
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Tampilkan layar menu pilih jasa pengiriman 3. Member melakukan pemilihan jenis pengiriman
62.	Nomor Proses	6.7.1
	Nama Proses	Pemilihan Orders
	Source	members
	Input	data orders
	Output	data orders

No.	Detail	Keterangan
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk pemilihan orders
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Tampilkan layar menu orders 3. Members melakukan pemilihan orders untuk melakukan pembayaran
63.	Nomor Proses	6.7.2
	Nama Proses	Pembayaran Transfer
	Source	members
	Input	data orders
	Output	info orders
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pembayaran menggunakan metode transfer
	Logika Proses	1. Status login Members valid 2. Tampilkan layar pembayaran metode transfer 3. Members mengisi form pembayaran
64.	Nomor Proses	6.7.3
	Nama Proses	Pembayaran Paypal
	Source	members
	Input	1. data orders 2. status bayar
	Output	1. info orders 2. data orders
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk pembayaran secara online yaitu melalui paypal
	Logika Proses	1. Status login Members valid 2. Tampilkan layar pembayaran metode paypal 3. Members akan langsung diarahkan menuju link paypal untuk melakukan pembayaran
65.	Nomor Proses	6.7.4
	Nama Proses	Retur
	Source	members
	Input	data retur, data detail retur
	Output	info retur, info detail retur
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk meretur produk.
	Logika Proses	1. Members melakukan login terlebih dahulu

No.	Detail	Keterangan
		2. Apabila login Members benar dan members melakukan retur maka retur dilakukan 3. Jika tidak maka retur tidak dilakukan.
66.	Nomor Proses	6.7.4.1
	Nama Proses	Pemilihan Id Order yang akan Diretur
	Source	members
	Input	data id order retur
	Output	info id order retur
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pemilihan produk yang akan diretur
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Sistem menampilkan layar menu histori pesanan 3. Members memilih pemesanan yang akan di retur berdasarkan pemesanan yang udah diterima dan ada produk yang rusak
67.	Nomor Proses	6.7.4.2
	Nama Proses	Pilih Produk yang akan Diretur
	Source	members
	Input	data produk retur
	Output	info produk retur
	Destination	members
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pemilihan produk yang akan di returkan dengan alas an rusak
	Logika Proses	1. Status login members valid 2. Sistem menampilkan layar menu detail histori pesanan 3. Members memilih produk yang akan diretur
68.	Nomor Proses	6.7.4.3
	Nama Proses	Update Status Retur
	Source	petugas
	Input	data status retur
	Output	info status retur
	Destination	petugas
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melakukan pengubahan status members oleh petugas
	Logika Proses	Status login petugas valid Sistem menampilkan layar menu orders dan produk retur Petugas melakukan pengubahan status
69.	Nomor Proses	7
	Nama Proses	Pembuatan Laporan

No.	Detail	Keterangan
	Source	owner
	Input	Data tanggal
	Output	1. Info laporan penjualan 2. Info laporan produk
	Destination	owner
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk pembuatan laporan
	Logika Proses	1. Tampilkan layar pembuatan laporan 2. Jika owner ingin meihat laporan penjualan maka menuju ke menu laporan penjualan 3. Jika owner ingin melihat laporan produk maka menuju ke menu laporan produk
70.	Nomor Proses	7.1
	Nama Proses	Pembuatan Laporan Penjualan
	Source	owner
	Input	data tanggal
	Output	info laporan penjualan
	Destination	owner
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melihat status laporan penjualan
	Logika Proses	1. Memilih menu laporan penjualan 2. Sistem menampilkan data laporan penjualan mulai dari penjualan baru sampai penjualan diterima
71.	Nomor Proses	7.2
	Nama Proses	Pembuatan Laporan Produk
	Source	owner
	Input	data tanggal
	Output	info laporan produk
	Destination	owner
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk melihat laporan produk
	Logika Proses	1. Memilih menu laporan produk 2. Sistem menampilkan data laporan produk
72.	Nomor Proses	7.1.1
	Nama Proses	Pencarian Laporan Penjualan
	Source	owner
	Input	data tanggal
	Output	info laporan penjualan
	Destination	owner
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencari laporan penjualan

No.	Detail	Keterangan
	Logika Proses	1. Tampilkan layar menu laporan penjualan 2. Owner memasukan tanggal untuk melakukan pencarian laporan penjualan 3. Jika laporan penjualan ditemukan maka tampil laporan penjualan 4. Jika data pencarian tidak ditemukan maka muncul pesan kesalahan ( )
73.	Nomor Proses	7.1.2
	Nama Proses	Pencetakan Laporan Penjualan
	Source	owner
	Input	data tanggal
	Output	info laporan penjualan
	Destination	owner
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencetak laporan penjualan
	Logika Proses	1. tampilkan layar menu laporan penjualan 2. Sistem akan mencetak data laporan penjualan sesuai tanggal yang diinputkan
74.	Nomor Proses	7.2.1
	Nama Proses	Pencarian Laporan Produk
	Source	owner
	Input	data tanggal
	Output	info laporan produk
	Destination	owner
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencari laporan produk
	Logika Proses	1. Tampilkan layar menu laporan produk 2. Owner memasukan tanggal untuk melakukan pencarian laporan produk 3. Jika laporan produk ditemukan maka tampil laporan produk 4. Jika data pencarian tidak ditemukan maka muncul pesan kesalahan ( )
75.	Nomor Proses	7.2.2
	Nama Proses	Pencetakan Laporan Produk
	Source	owner
	Input	data tanggal
	Output	info laporan produk
	Destination	owner
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk mencetak laporan produk
	Logika Proses	1. Tampilkan layar menu laporan produk 2. Sistem akan mencetak data laporan produk sesuai tanggal yang diinputkan

No.	Detail	Keterangan
76.	Nomor Proses	8
	Nama Proses	Pengolahan Backup & Restore
	Source	admin
	Input	data backup, data restore
	Output	info backup, info restore
	Destination	admin, file-backup.zip, gambar-backup.zip, db.backup.sql
	Deskripsi	Proses ini digunakan untuk membackup dan merestore database.
	Logika Proses	1. Menampilkan menu backup & restore 2. Memilih menu backup 3. Sistem akan memproses data backup dalam bentuk .zip atau .sql 4. Memilih menu restore 5. Memasukkan data restore 6. Sistem akan mengembalikan data yang ada pada database

3.3.4 Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada pada diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang *input*, merancang laporan dan *database*. Kamus data yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi website *e-commerce* di toko Saung Magic dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3. 8 Kamus Data

Nama Aliran Data	Data Registrasi Member
Digunakan pada	Pengunjung Proses 1, proses 1.1, proses 1.2
Deskripsi	Berisi data member yang digunakan untuk registrasi dan login yang akan disimpan didalam database.
Struktur data	id_members+username+password+nama_lengkap+alamat+id_kota+ kode_pos+email
id_members username	[0-9] [A-Z|a-z|0-9]

password	[A-Z|a-z|0-9]
nama_lengkap	[A-Z|a-z|0-9]
alamat	[0-9]
id_kota	[0-9]
kode_pos	[0-9]
email	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data Login Members
Digunakan pada	Members Proses 2.1, proses 2.2
Deskripsi	Berisi data login Members
Struktur data	username+password
username	[A-Z|a-z|0-9]
password	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data Login Admin
Digunakan pada	Admin Proses 2.1, proses 2.2
Deskripsi	Berisi data login admin, petugas dan owner
Struktur data	username+ password
username	[A-Z|a-z|0-9]
password	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data Kategori
Digunakan pada	Admin Proses 5.1, proses 5.1.1, proses 5.1.2, proses 5.1.3, proses 5.1.4
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur data	id_kategori+nama_kategori
id_kategori	[0-9]
nama_kategori	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data Produk
Digunakan pada	Admin Proses 5.2, proses 5.2.1, proses 5.2.2, proses 5.2.3, proses 5.2.4, proses 5.2.5, proses 5.2.6, proses 5.2.7
Deskripsi	Berisi data produk
Struktur data	id_produk+id_kategori+nama_produk+deskripsi+harga+stok+gambar+ berat+diskon
id_produk	[0-9]
id_kategori	[0-9]

nama_produk	[A-Z|a-z|0-9]
deskripsi	[A-Z|a-z|0-9]
harga	[0-9]
stok	[A-Z|a-z|0-9]
gambar	[0-9]
berat	[0-9]
diskon	[0-9]
Nama Aliran Data	Data Provinsi
Digunakan pada	Admin Proses 5.3, proses 5.3.1, proses 5.3.2, proses 5.3.3, proses 5.3.4
Deskripsi	Berisi data provinsi
Struktur data	id_prov+nama_prov+id_admin
id_prov	[0-9]
nama_prov	[A-Z|a-z|0-9]
id_admin	[0-9]
Nama Aliran Data	Data Kota
Digunakan pada	Admin Proses 5.4, proses 5.4.1, proses 5.4.2, proses 5.4.3, proses 5.4.4
Deskripsi	Berisi data kota
Struktur data	Id_kota+nama_kota+kabkota+id_prov
id_kota	[0-9]
nama_kota	[A-Z|a-z|0-9]
kabkota	[A-Z|a-z|0-9]
id_prov	[0-9]
Nama Aliran Data	Data Ongkoskirim
Digunakan pada	Admin Proses 5.5, proses 5.5.1, proses 5.5.2, proses 5.5.3, proses 5.5.4
Deskripsi	Berisi data kota
Struktur data	id_kota+ nama_kota+ongkos_kirim
id_kota	[0-9]
nama_kota	[A-Z|a-z|0-9]
ongkos_kirim	[0-9]
Nama Aliran Data	Data Orders
Digunakan pada	Members Proses 6, Proses 6.1, Proses 6.2, Proses 6.3, Proses 6.4, Proses 6.5, Proses 6.6, Proses 6.7, Proses 6.8

Deskripsi	Berisi data pemesanan
Struktur data	id_orders+no_transaksi+nama_kustomer+alamat+telepon+email+ id_members+useradmin+username+status_order+status_bayar+ status_pengiriman+kode_pos+tgl_orders+tgl_bayar+tgl_batal+ tgl_sampai+total_orders
id_orders	[0-9]
no_transaksi	[0-9]
nama_kustomer	[A-Z|a-z|0-9]
alamat	[A-Z|a-z|0-9]
telepon	[0-9]
email	[A-Z|a-z|0-9]
id_members	[0-9]
useradmin	[A-Z|a-z|0-9]
username	[A-Z|a-z|0-9]
status_order	[A-Z|a-z|0-9]
status_bayar	[A-Z|a-z|0-9]
status_pengiriman	[A-Z|a-z|0-9]
kode_pos	[0-9]
tgl_orders	[A-Z|a-z|0-9]
total_orders	[0-9]
Nama Aliran Data	Data Pembayaran
Digunakan pada	Members Proses 6.7, proses 6.7.1,Proses 6.7.2, proses 6.7.3,proses 6.7.4, proses 6.7.5
Deskripsi	Berisi data pembayaran
Struktur data	id_order+id_orders_detail+email+jenis_bayar+jumlah+total
id_order	[0-9]
id_orders_detail	[0-9]
email	[A-Z|a-z|0-9]
jenis_bayar	[0-9]
jumlah	[0-9]
total	[0-9]
Nama Aliran Data	Data Retur
Digunakan pada	Members proses 6.7.5, proses 6.7.5.1, proses 6.7.5.2, proses 6.7.5.3
Deskripsi	Berisi produk yang akan diretur
Struktur data	id_retur+username+id_orders+tgl_retur+status_retur

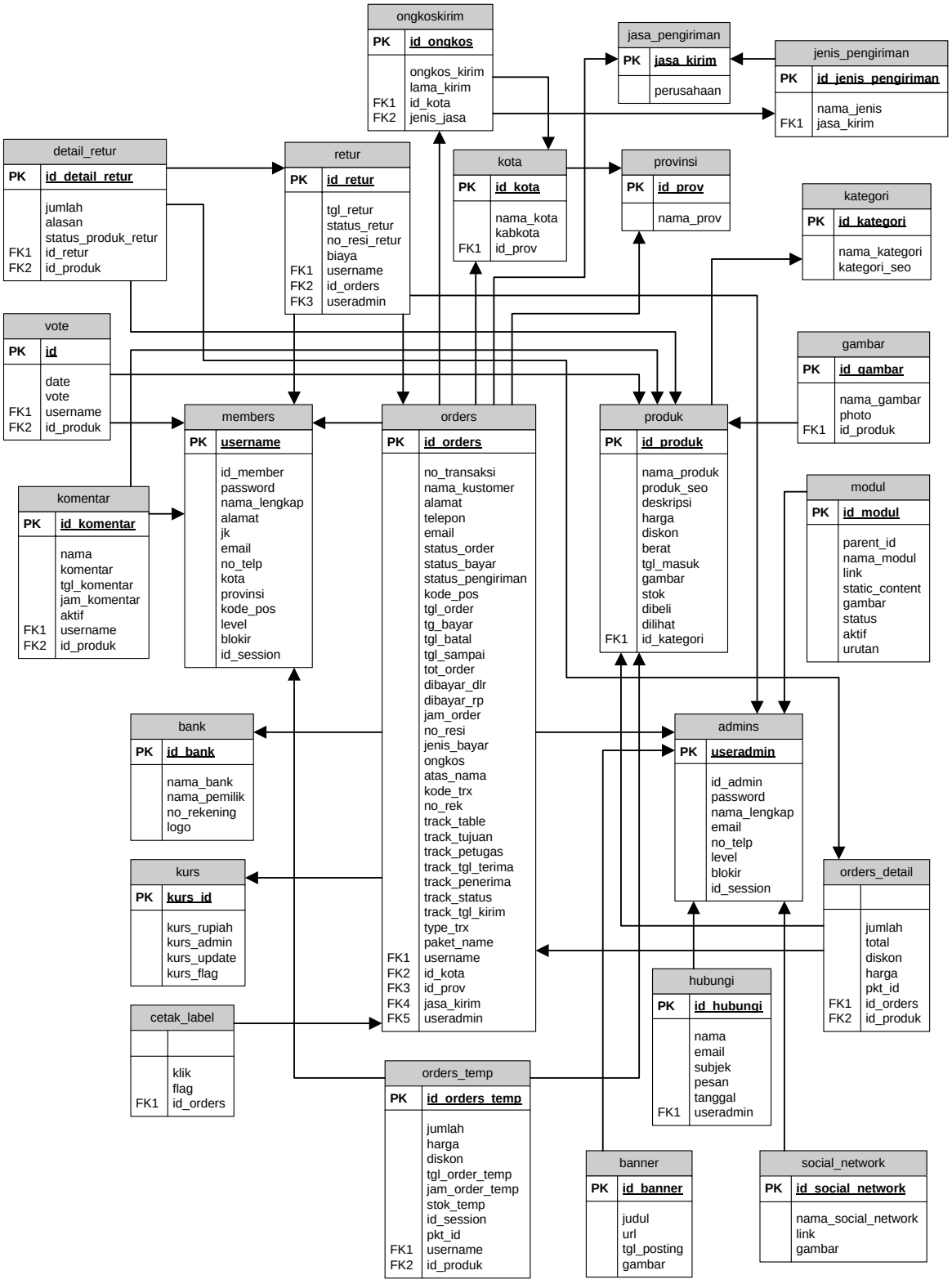
id_retur	[0-9]
username	[0-9]
id_orders	[0-9]
tgl_retur	[0-9]
status_retur	[A-Z|a-z|0-9]
Nama Aliran Data	Data Detail_Retur
Digunakan pada	Members proses 6.7.5.1 , proses 6.7.5.2, proses 6.7.5.3
Deskripsi	Berisi produk yang akan diretur
Struktur data	id_retur+id_detail_retur+id_pemesan+no_pemesanan+tgl_retur+status_retur
id_retur	[0-9]
id_detail_retur	[0-9]
id_pemesan	[0-9]
no_pemesanan	[0-9]
tgl_retur	[0-9]
status_retur	[A-Z|a-z|0-9]

3.4 Perancangan Data

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

3.4.1 Diagram Relasi

Model data relational merupakan model data dimana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan garis dan kolom. Secara formal, semua itu digambarkan ke dalam diagram relasi. Adapun untuk lebih jelasnya tentang diagram relasi pada sistem *e-commerce* Toko Saung Magic dapat dilihat pada Gambar 3.33.



Gambar 3. 33 Diagram Relasi *Website* Saung Magic

3.4.2 Perancangan Struktur Tabel

Tabel - Tabel yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Tabel admins

Tabel admins digunakan untuk menyimpan semua data admins. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Tabel admins

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_admin	integer	3		Auto_increment
useradmin	varchar	50	Primary Key	UNIQUE
password	varchar	50		*Not Null*
nama_lengkap	varchar	100		*Not Null*
email	varchar	100		*Not Null*
no_telp	varchar	20		*Not Null*
level	enum			*'user','admin','owner'*
blokir	enum			'Y','N'
id_session	varchar	100		*Not Null*

2. Tabel *members*

Tabel *member*s digunakan untuk menyimpan semua data *member*s. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.10.

Tabel 3. 10 Tabel members

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_members	integer	5		Auto_increment
username	varchar	50	Primary Key	UNIQUE
password	varchar	50		*Not Null*
nama_lengkap	varchar	100		*Not Null*
alamat	text			*Not Null*
jk	enum			'P','W'
email	varchar	30		*Not Null*
no_telp	varchar	13		*Not Null*
kota	integer	10		*Not Null*

provinsi	integer	10		*Not Null*
kode_pos	varchar	5		*Not Null*
level	enum			'*member*s'
blokir	enum			'Y','N'
id_session	varchar	100		*Not Null*

3. Tabel kategori

Tabel kategori digunakan untuk menyimpan semua data kategori. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3. 11 Tabel kategori

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_kategori	integer	5	Primary Key	Auto_increment
nama_kategori	varchar	100		*Not Null*
kategori_seo	varchar	100		*Not Null*

4. Tabel produk

Tabel produk digunakan untuk menyimpan semua data produk.Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.12.

Tabel 3. 12 Tabel produk

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_produk	integer	5	Primary Key	Auto_increment
id_kategori	integer	5	Foreign Key,Ref(T.kategori(id_kategori))	
nama_produk	varchar	100		*Not Null*
produk_seo	varchar	100		*Not Null*
deskripsi	text			*Not Null*
harga	integer	20		*Not Null*
diskon	integer	3		*Not Null*
berat	decimal	5,2		*Not Null*
tgl_masuk	date			*Not Null*
gambar	varchar	100		*Not Null*
stok	integer	5		*Not Null*

dibeli	integer	5		*Not Null*
dilihat	integer	5		*Not Null*

5. Tabel gambar

Tabel gambar digunakan untuk menyimpan semua data gambar. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.13.

Tabel 3. 13 Tabel gambar

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_gambar	integer	5	Primary Key	Auto_increment
id_produk	integer	5	Foreign Key,Ref(T.produk(id_produk))	
nama_gambar	varchar	100		*Not Null*
photo	varchar	100		*Not Null*

6. Tabel provinsi

Tabel provinsi digunakan untuk menyimpan semua data provinsi. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.14.

Tabel 3. 14 Tabel provinsi

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_prov	integer	10	Primary Key	Auto_increment
nama_prov	varchar	100		*Null*

7. Tabel kota

Tabel kota digunakan untuk menyimpan semua data kota. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.15.

Tabel 3. 15 Tabel kota

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_kota	integer	10	Primary Key	Auto_increment
id_prov	integer	10	Foreign Key,Ref(T.provinsi(id_prov))	
nama_kota	varchar	50		*Null*

kabkota	varchar	20		*Null*

8. Tabel ongkoskirim

Tabel ongkoskirim digunakan untuk menyimpan semua data ongkoskirim. Secara umum struktur table yang digunakan dapat dilihat pada table 3.16.

Tabel 3. 16 Tabel ongkoskirim

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_ongkos	integer	5	Primary Key	Auto_increment
id_kota	integer	10	Foreign Key,Ref(T.kota(id_kota))	
ongkos_kirim	integer	10		*Not Null*
jenis_jasa	integer	11		*Not Null*
lama_kirim	integer	11		*Not Null*

9. Tabel orders

Tabel orders digunakan untuk menyimpan semua data oders. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.17.

Tabel 3. 17 Tabel orders

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_orders	integer	5	Primary Key	Auto_increment
useradmin	varchar	50	Foreign Key,Ref(T.admin(useradmin))	
username	varchar	50	Foreign Key,Ref(T.members(username))	
id_kota	integer	10	Foreign Key,Ref(T.kota (id_kota))	
jasa_kirim	varchar	11		*Not Null*
no_transaksi	varchar	20		*Not Null*
nama_kustomer	varchar	50		*Not Null*
alamat	text			*Not Null*
telpon	varchar	13		*Not Null*
email	varchar	30		*Not Null*
status_orders	varchar	30		*Not Null*
status_bayar	varchar	30		*Not Null*

status_pengiriman	varchar	30		*Not Null*
kode_pos	integer	5		*Not Null*
tgl_orders	date			*Not Null*
tgl_bayar	date			*Not Null*
tgl_sampai	date			*Not Null*
tot_orders	integer	10		*Not Null*
dibayar_dlr	double	10,2		*Not Null*
tgl_batal	date			*Not Null*
dibayar_rp	integer	10		*Not Null*
jam_orders	time			*Not Null*
id_prov	integer	10		*Not Null*
ongkos	double			*Not Null*
atas_nama	varchar	50		*Not Null*
kode_trx	varchar	20		*Null*
no_resi	varchar	20		*Not Null*
jenis_bayar	varchar	20		*Not Null*
no_rek	integer	20		*Not Null*
track_table	text			*Not Null*
track_tujuan	varchar	256		*Null*
track_petugas	varchar	256		*Null*
track_tgl_terima	varchar	75		*Null*
track_penerima	varchar	256		*Null*
track_status	varchar	25		*Null*
track_tgl_kirim	date			*Not Null*
type_trx	char	1		*Not Null*
paket_name	varchar	100		*Not Null*

10. Tabel orders_detail

Tabel orders_detail digunakan untuk menyimpan semua data orders_detail. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.18.

Tabel 3. 18 Tabel orders_detail

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_orders	integer	11	Foreign Key,Ref(T.orders(id_orders))	Auto_increment
id_produk	integer	11	Foreign Key,Ref(T.produk(id_produk))	
jumlah	integer	5		*Not Null*
total	integer	10		*Not Null*
diskon	integer	3		*Not Null*
harga	integer	10		*Not Null*
pkt_id	integer	11		*Null*

11. Tabel orders_temp

Tabel orders_temp digunakan untuk menyimpan semua data orders_temp. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.19.

Tabel 3. 19 Tabel orders_temp

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_orders_temp	integer	5	Primary Key	Auto_increment
id_produk	integer	5	Foreign Key,Ref(T.produk(id_produk))	
username	varchar	50	Foreign Key,Ref(T.members(username))	
jumlah	integer	5		*Not Null*
harga	integer	10		*Not Null*
diskon	integer	3		*Not Null*
tgl_ orders_temp	date			*Not Null*
jam_ orders_temp	time			*Not Null*
stok_ temp	integer	5		*Not Null*
id_session	varchar	50		*Not Null*
pkt_id	integer	11		*Null*

12. Tabel kurs

Tabel retur digunakan menyimpan semua data retur. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.20.

Tabel 3. 20 Tabel kurs

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
kurs_id	integer	11	Primary Key	Auto_increment
kurs_rupiah	integer	7		*Not Null*
kurs_admin	integer	6		*Not Null*
kurs_update	varchar	25		*Not Null*
kurs_flag	timestamp			*Not Null*

13. Tabel retur

Tabel retur digunakan untuk menyimpan semua data retur. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.21.

Tabel 3. 21 Table retur

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_retur	integer	5	Primary Key	Auto_increment
useradmin	varchar	50	Foreign Key,Ref T.admin(useradmin))	
id_orders	integer	5	Foreign Key,Ref(T.orders(id_orders))	
username	varchar	50	Foreign Key,Ref (T.members(username))	
tgl_ retur	date			*Not Null*
status_retur	varchar	20		*Not Null*
no_resi_retur	varchar	20		*Not Null*
biaya	varchar	12		*Null*

14. Tabel detail_retur

Tabel detail_retur digunakan untuk menyimpan semua data detail_retur. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.22.

Tabel 3. 22 Tabel detail_retur

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_detail_retur	integer	5	Primary Key	Auto_increment
id_retur	integer	5	ForeignKey,Ref	

			(T.retur(id_retur))	
id_produk	integer	5	ForeignKey,Ref (T.produk(id_produk))	
jumlah	integer	5		*Not Null*
alasan	text			*Not Null*
status_produk_retur	varchar	20		*Not Null*

15. Tabel vote

Tabel vote digunakan untuk menyimpan semua data vote. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.23.

Tabel 3. 23 Tabel vote

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id	integer	5	Primary Key	Auto_increment
id_produk	integer	5	Foreign Key,Ref(T.produk(id_produk))	
username	varchar	50	Foreign Key,Ref(T.members (username))	
date	date			*Not Null*
vote	integer	11		*Not Null*

16. Tabel hubungi

Tabel hubungi digunakan untuk menyimpan semua data hubungi. Secara umum struktur tabel yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel 3.24.

Tabel 3. 24 Tabel hubungi

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_hubungi	integer	5	Primary Key	Auto_increment
useradmin	varchar	50	Foreign Key,Ref (T.admin(useradmin))	
nama	varchar	50		*Not Null*
email	varchar	30		*Not Null*
subjek	varchar	100		*Not Null*
pesan	text			*Not Null*
tanggal	date			*Not Null*

17. Tabel komentar

Tabel komentar digunakan untuk menyimpan semua data komentar.Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.25.

Tabel 3. 25 Tabel komentar

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_komentar	integer	5	Primary Key	Auto_increment
id_produk	integer	5	Foreign Key,Ref(T.produk(id_produk))	
username	varchar	50	Foreign Key,Ref(T.members (username))	
nama	varchar	50		*Not Null*
komentar	text	100		*Not Null*
tgl_komentar	date			*Not Null*
jam_komentar	time			*Not Null*
aktif	enum			'Y','N'

18. Tabel jasa_pengiriman

Tabel jasa_pengiriman digunakan untuk menyimpan semua data jasa_pengiriman. Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.26.

Tabel 3. 26 Tabel jasa_pengiriman

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
jasa_kirim	varchar	25	Primary Key	Auto_increment
perusahaan	varchar	100		*Null*

19. Tabel jenis_pengiriman

Tabel jenis_pengiriman digunakan untuk menyimpan semua data jenis_pengiriman. Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.27.

Tabel 3. 27 Tabel jenis_pengiriman

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_jenis_pengiriman	integer	11	Primary Key	Auto_increment
jasa_kirim	varchar	25	Foreign Key,Ref(T.jasa_pengiriman(jasa_kirim))	
nama_jenis	varchar	30		*Not Null*

20. Tabel modul

Tabel modul digunakan untuk menyimpan semua data modul. Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.28.

Tabel 3. 28 Tabel modul

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_modul	integer	5	Primary Key	Auto_increment
parent_id	integer	3		
nama_modul	varchar	50		*Not Null*
link	varchar	100		*Not Null*
static_content	text			*Not Null*
gambar	varchar	100		*Not Null*
status	enum			*'user','admin','owner'*
aktif	enum			*'Y','N'*
urutan	integer	5		*Not Null*

21. Tabel bank

Tabel bank digunakan untuk menyimpan semua data bank. Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.29.

Tabel 3. 29 Tabel bank

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_bank	integer	11	Primary Key	Auto_increment
nama_bank	varchar	125		*Not Null*
nama_pemilik	varchar	125		*Not Null*
no_rekening	varchar	125		*Not Null*
logo	varchar	100		*Null*

22. Tabel cetak_label

Tabel cetak_label digunakan untuk menyimpan semua data label. Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.30.

Tabel 3. 30 Tabel cetak_label

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_orders	integer	11	Foreign Key,Ref(T.orders(id_orders))	Auto_increment
klik	char			'N'
flag	timestamp			*Not Null*

23. Tabel banner

Tabel banner digunakan untuk menyimpan semua data banner. Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.31.

Tabel 3. 31 tabel banner

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_banner	integer	5	Foreign Key,Ref(T.orders(id_orders))	Auto_increment
judul	varchar	100		*Not Null*
url	varchar	100		*Not Null*
tgl_posting	date			*Not Null*
gambar	varchar	100		*Not Null*

24. Tabel social_network

Tabel social_network digunakan untuk menyimpan semua data social_network. Secara umum struktur table yang akan digunakan dapat dilihat pada table 3.32.

Tabel 3. 32 tabel social_network

Nama field	Tipe	Size	Kunci	Keterangan
id_social_network	Integer	11	Foreign Key,Ref(T.orders(id_orders))	Auto_increment
nama_social_network	varchar	125		*Not Null*

link	varchar	125		*Not Null*
gambar	varchar	125		*Not Null*

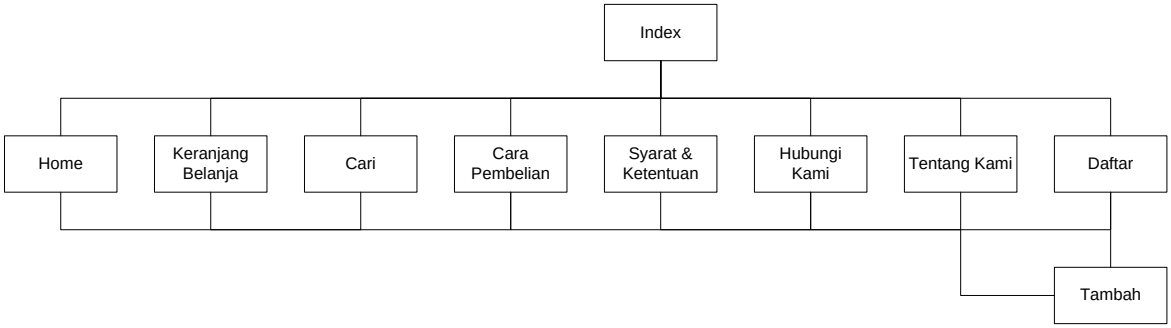
3.4.3 Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak

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

3.4.3.1 Perancangan Struktur Menu

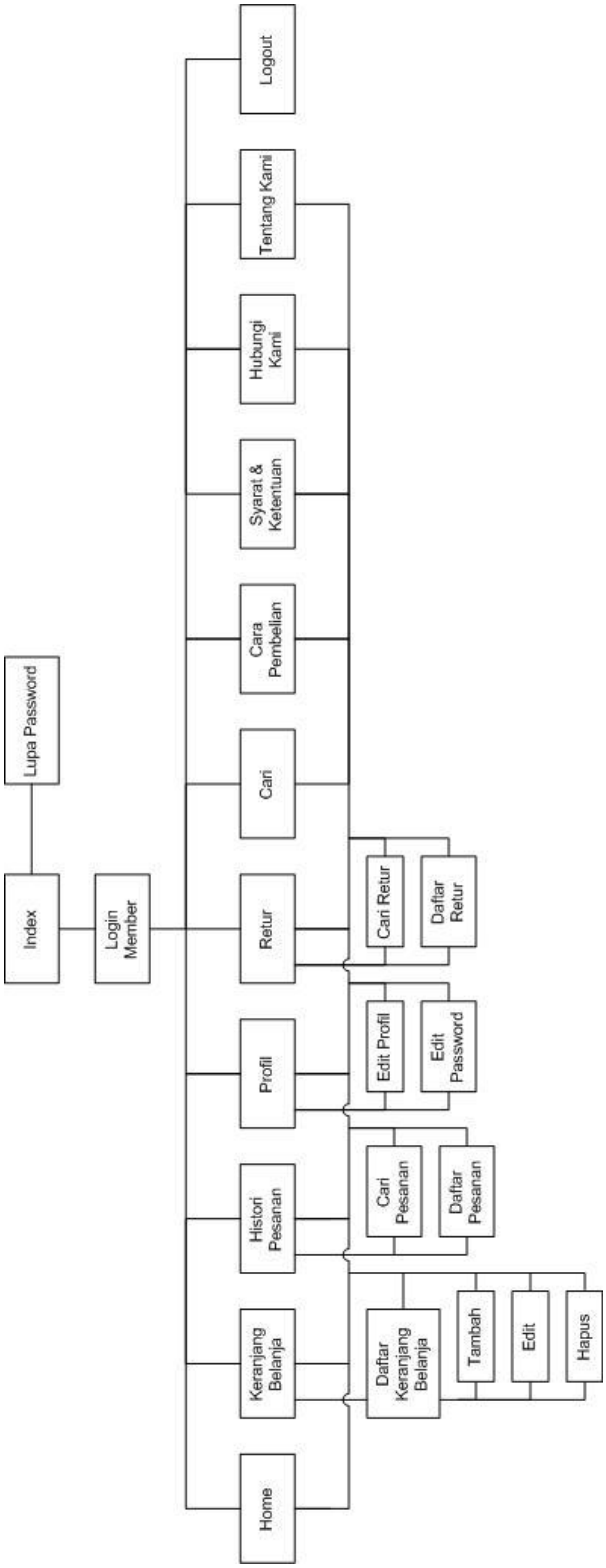
Berikut adalah perancangan struktur menu Aplikasi *E-commerce* di toko Saung Magic :

a. Struktur Menu Pengunjung pada Aplikasi *E-commerce* di toko Saung Magic (gambar 3.34)



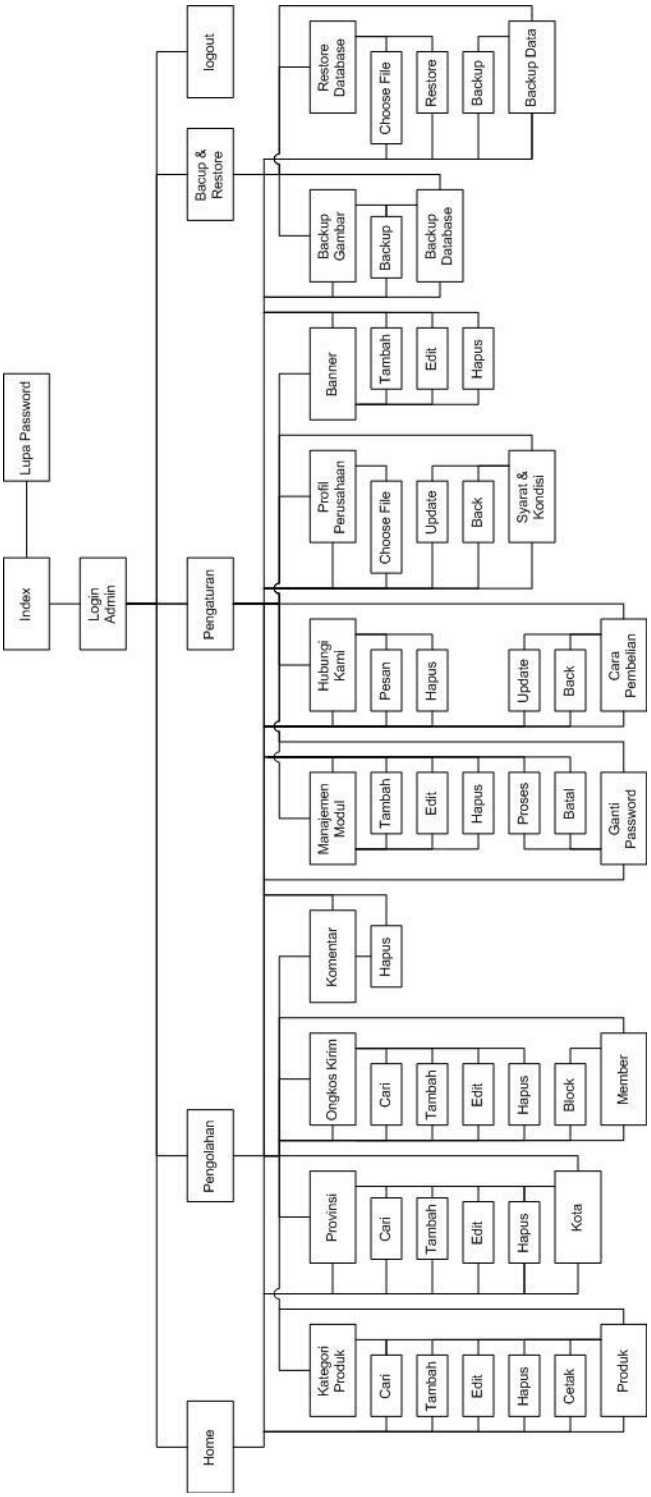
Gambar 3. 34 Struktur Menu Pengunjung

b. Struktur Menu *Member*s pada Aplikasi E-commerce di toko Saung Magic (gambar 3.35)



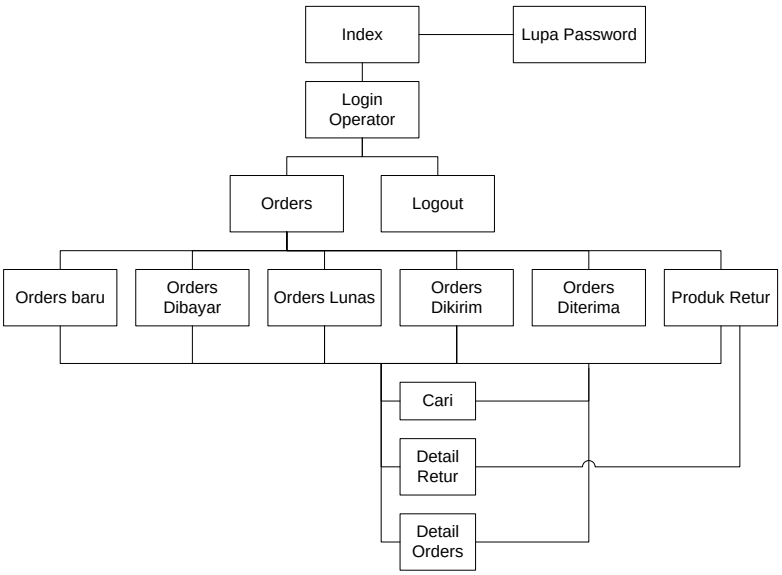
Gambar 3. 35 Struktur Menu *Member*

c. Struktur Menu Admin pada Aplikasi E-commerce di toko Saung Magic (gambar 3.36)



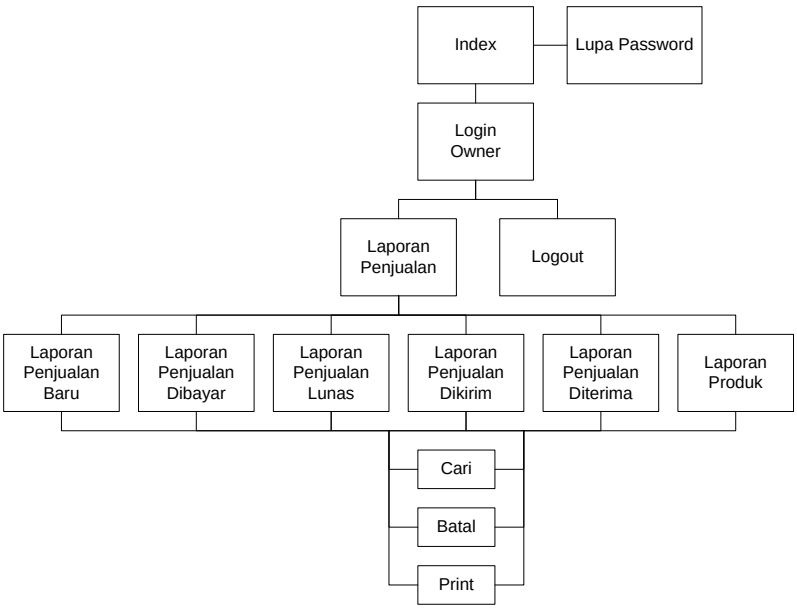
Gambar 3. 36 Struktur Menu Admin

d. Struktur Menu Operator pada Aplikasi E-commerce di toko Saung Magic (gambar 3.37):



Gambar 3. 37 Struktur Menu Operator

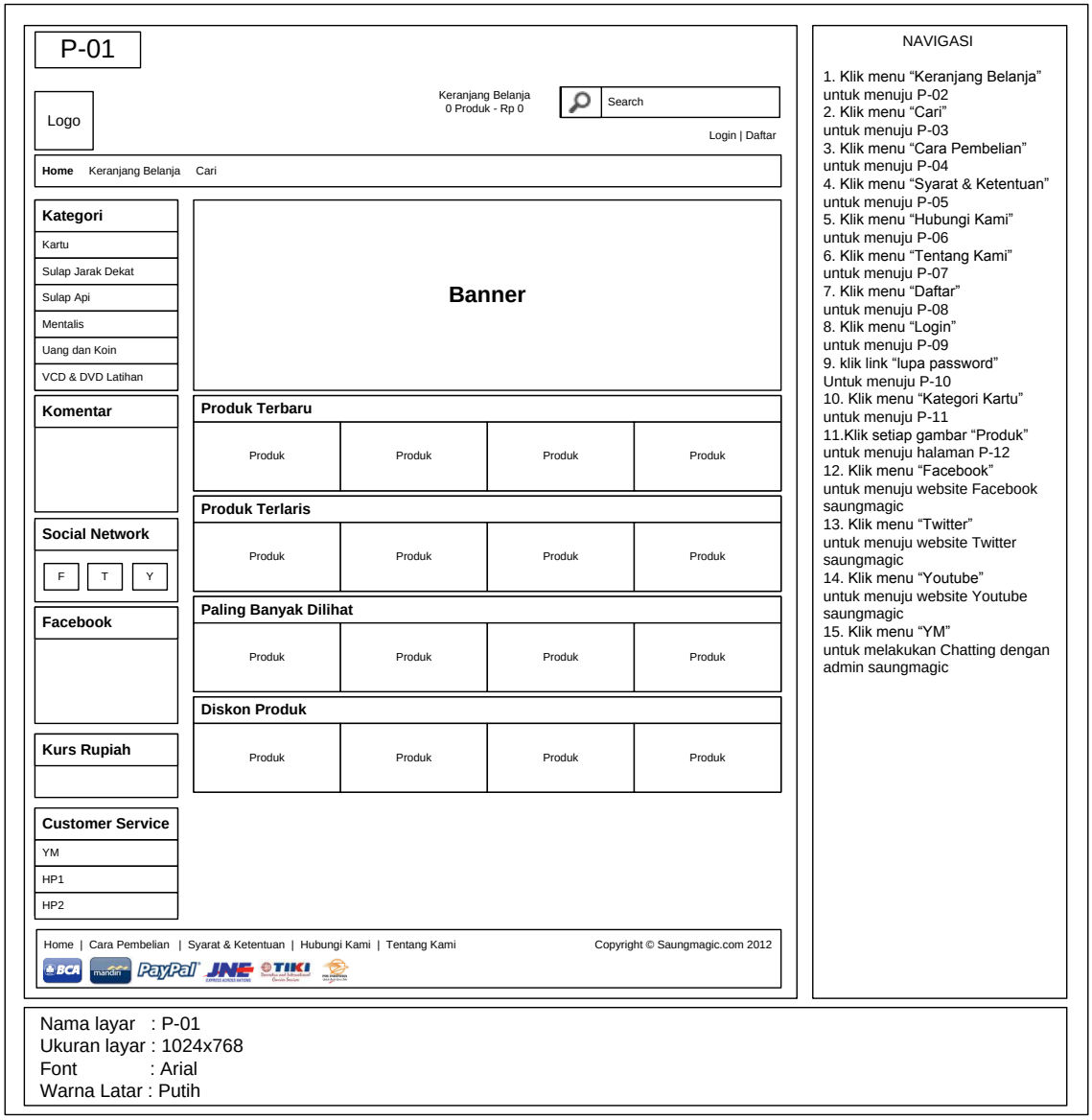
e. Struktur Menu Owner pada Aplikasi *E-commerce* di toko Saung Magic (gambar 3.38):



Gambar 3. 38 Struktur Menu Owner

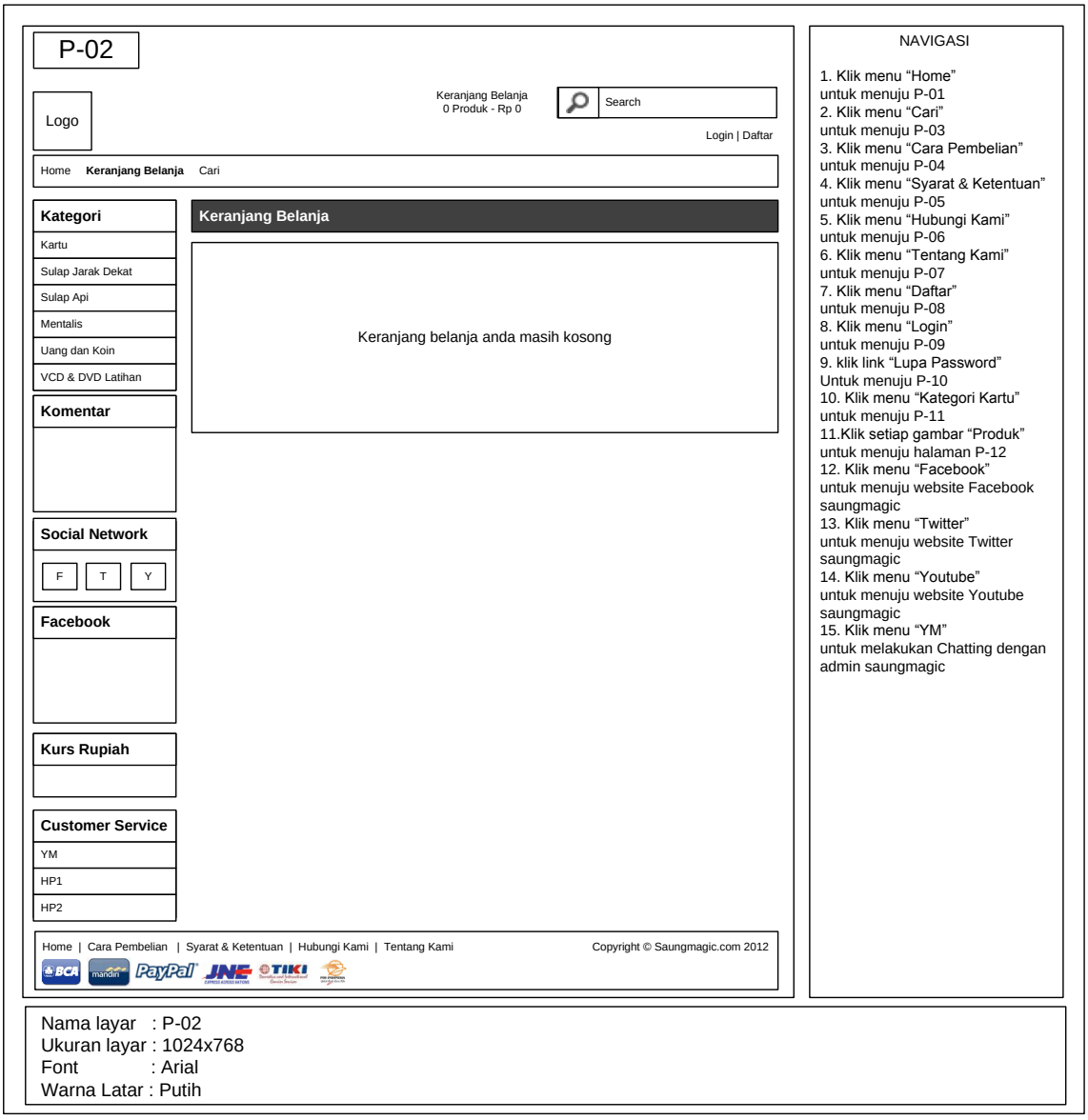
3.4.3.2 Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. [P-01] Rancangan antarmuka tampilan beranda untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.39)



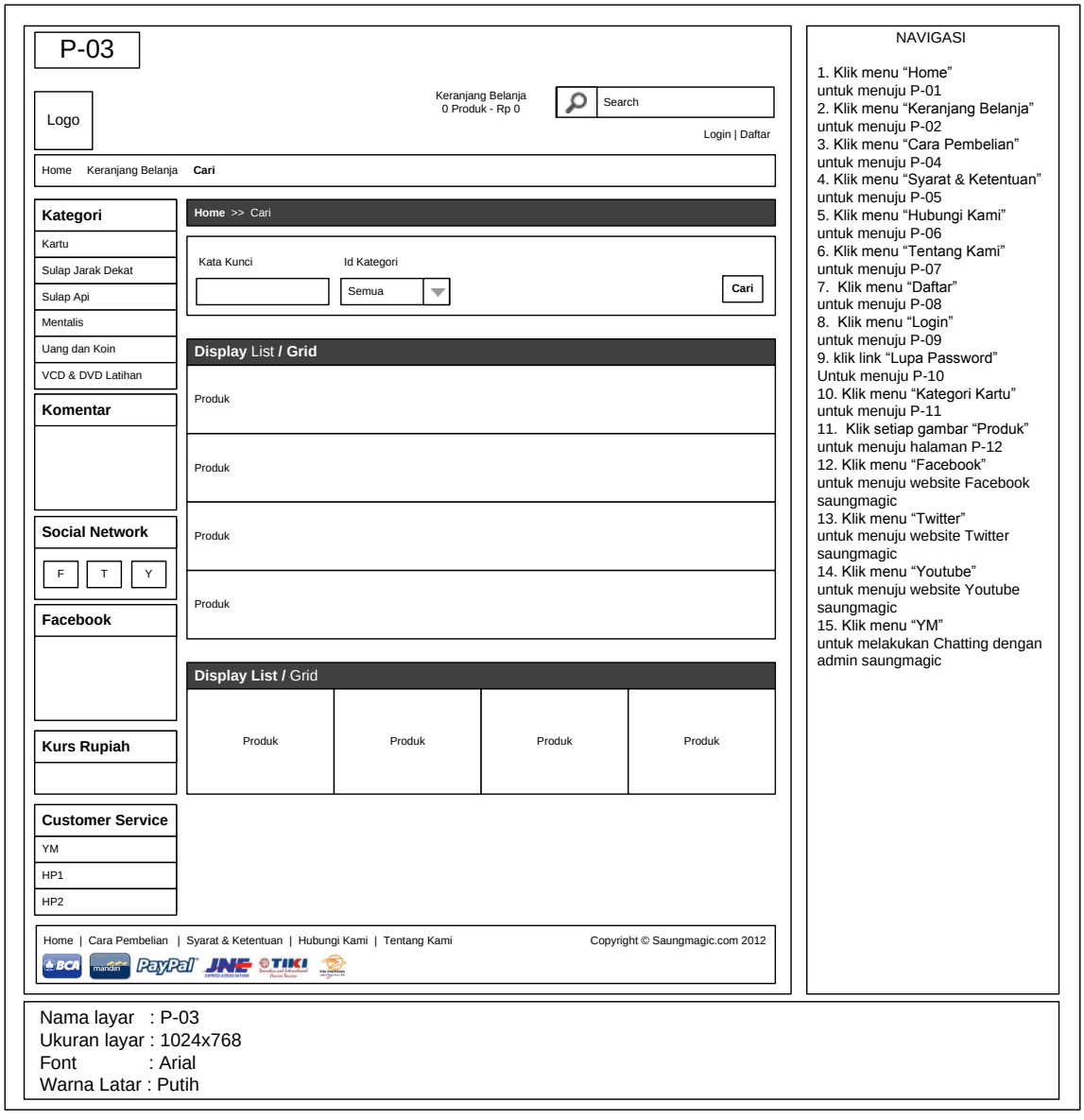
Gambar 3. 39 Tampilan Beranda Pengunjung

2. [P-02] Rancangan antarmuka tampilan keranjang belanja untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.40)



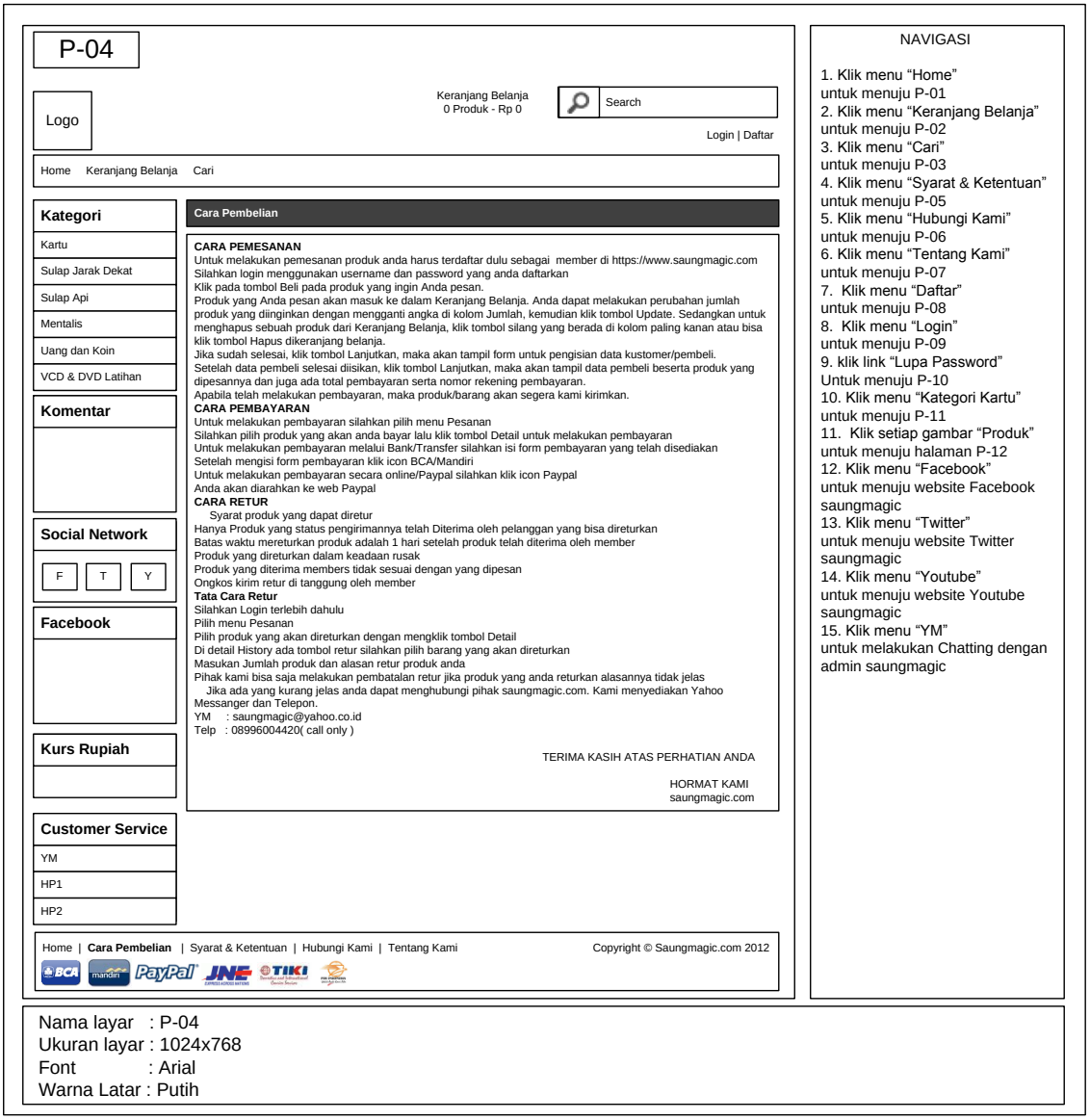
Gambar 3. 40 Tampilan Keranjang Belanja Pengunjung

3. [P-03] Rancangan antarmuka tampilan cari untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.41)



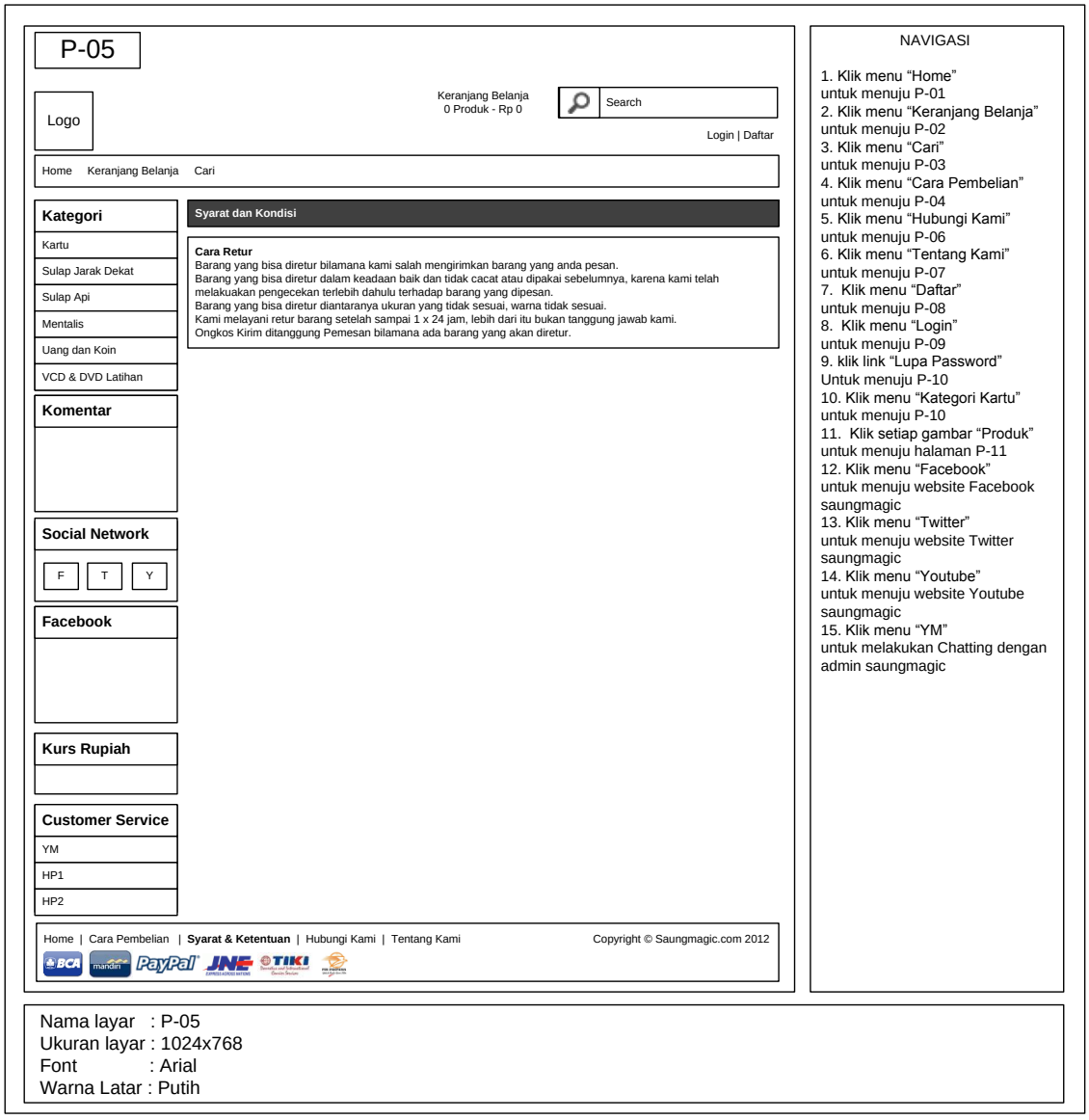
Gambar 3. 41 Tampilan Cari Pengunjung

4. [P-04] Rancangan antarmuka tampilan cara pembelian untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.42)



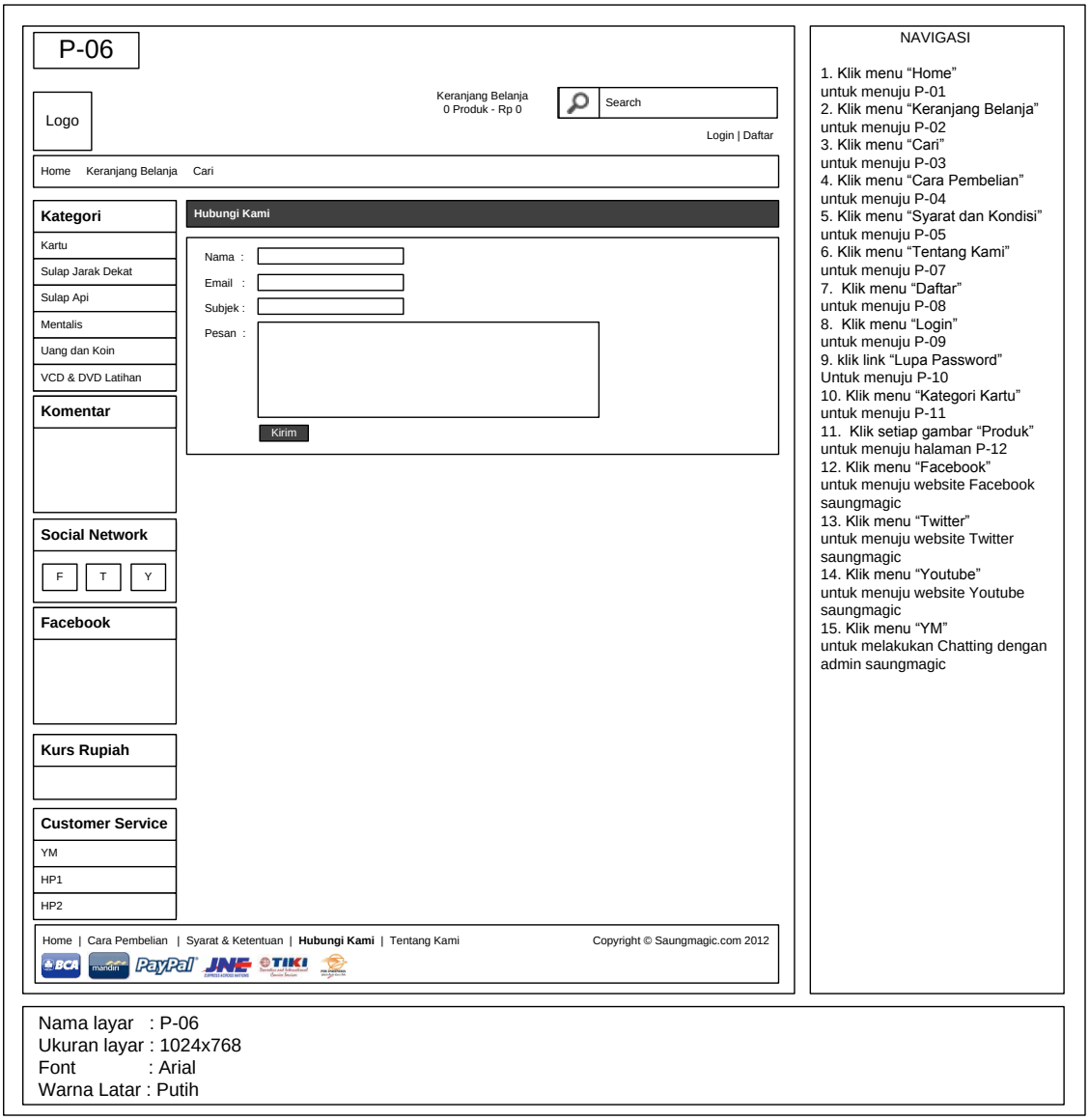
Gambar 3. 42 Tampilan Cara Pembelian Pengunjung

5. [P-05] Rancangan antarmuka tampilan syarat & kondisi untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.43)



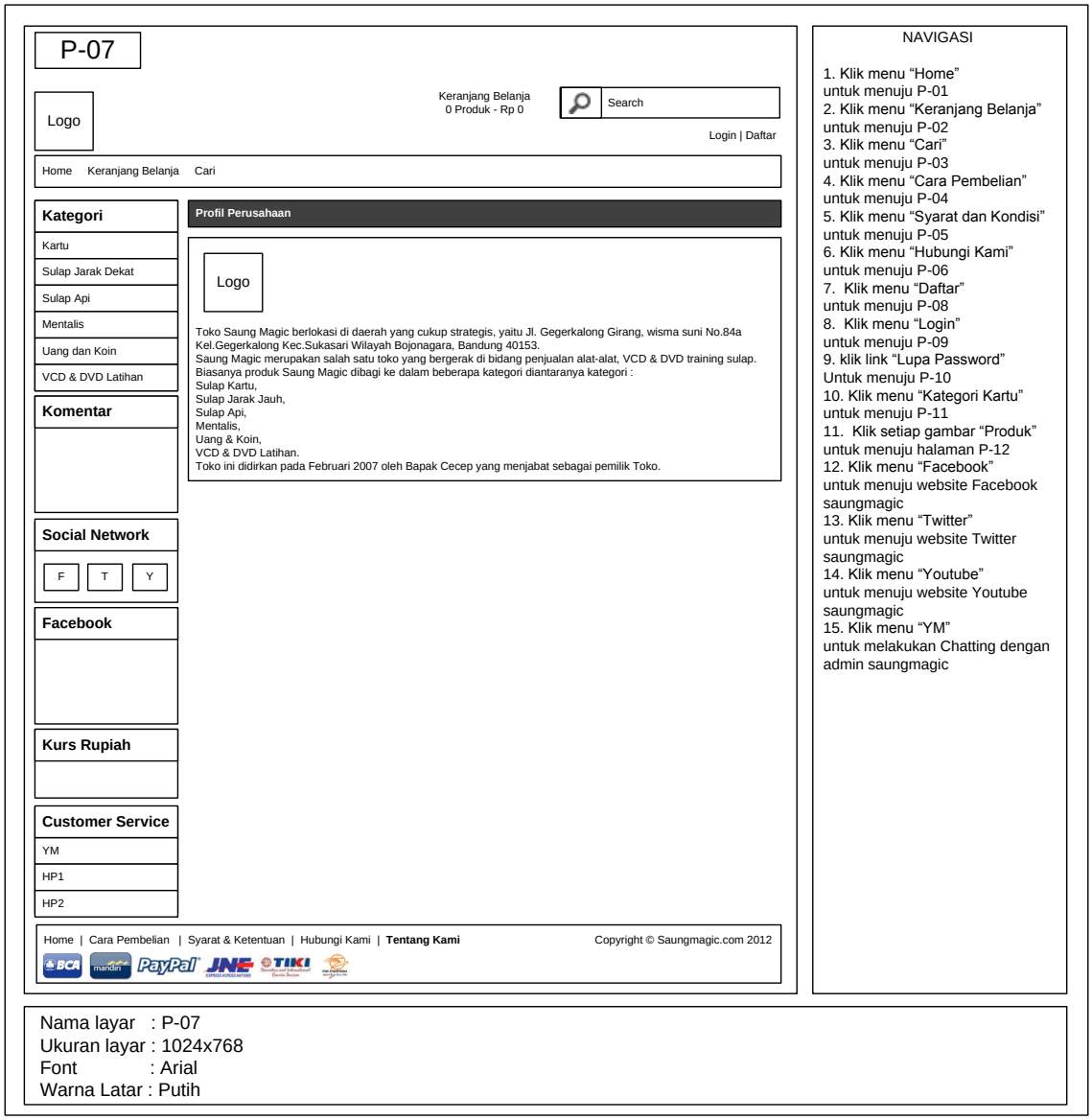
Gambar 3. 43 Tampilan Syarat & Kondisi Pengunjung

6. [P-06] Rancangan antarmuka tampilan hubungi kami untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.44)



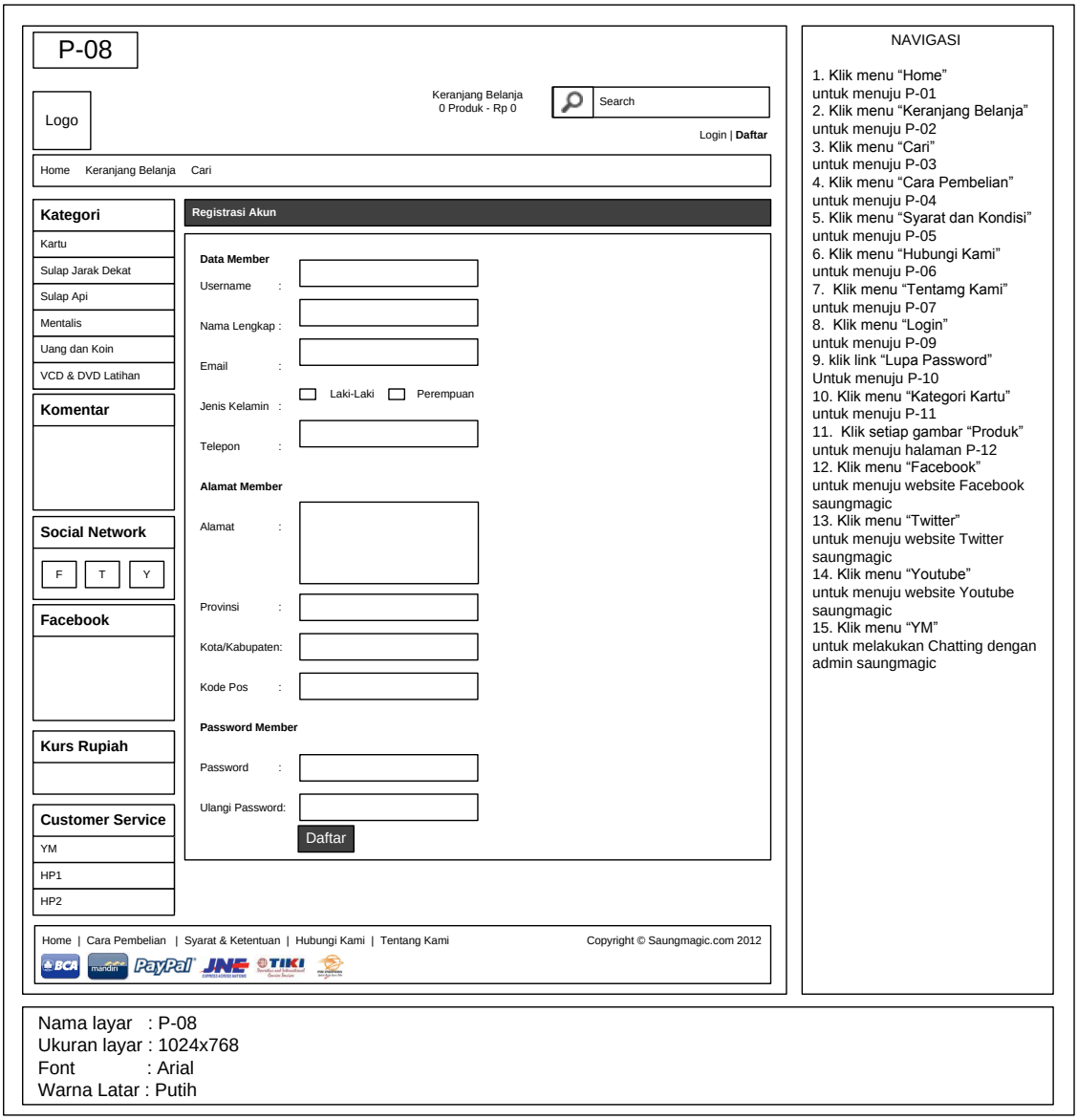
Gambar 3. 44 Tampilan Hubungi Kami Pengunjung

7. [P-07] Rancangan antarmuka tampilan tentang kami untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.45)



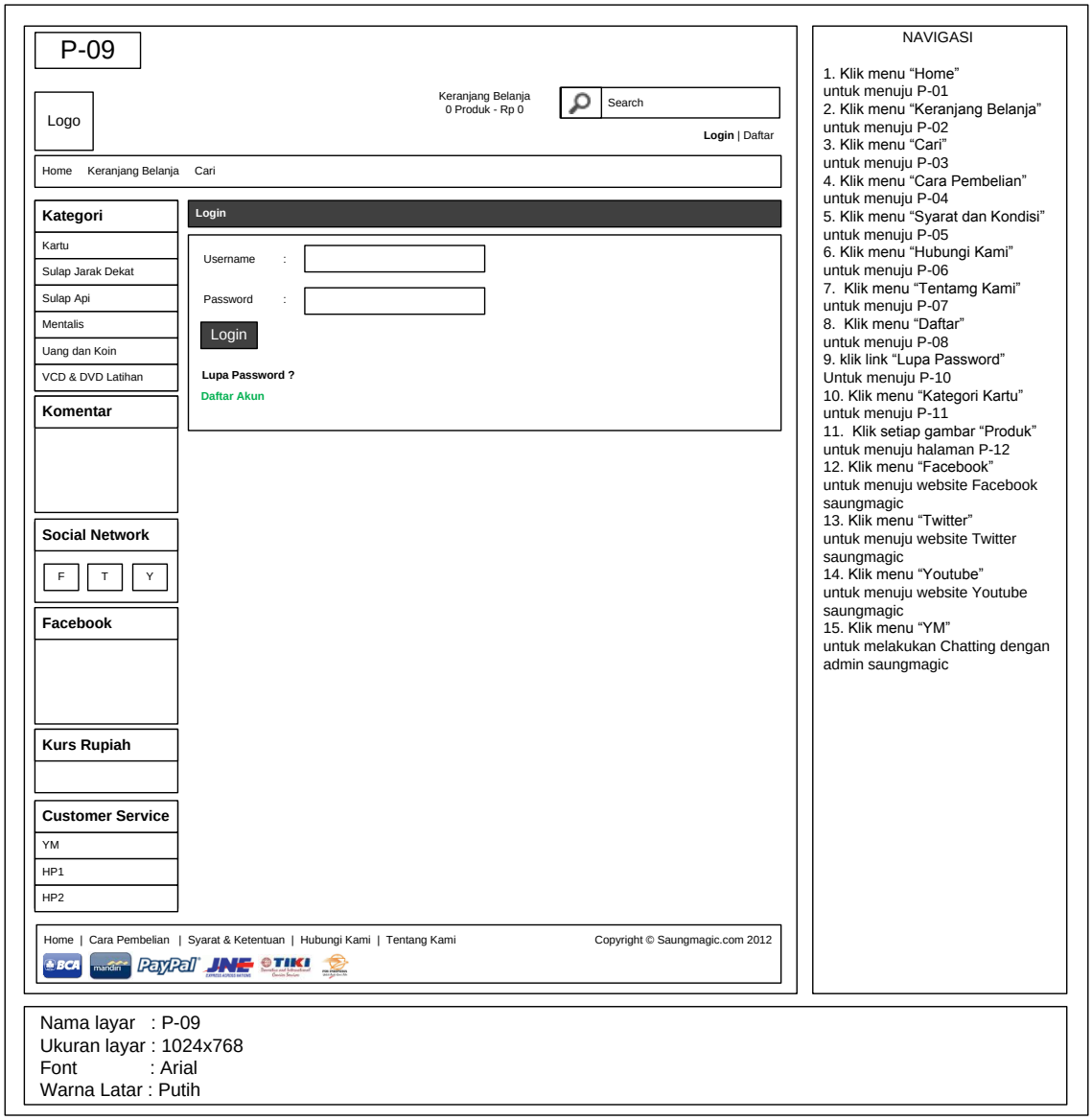
Gambar 3. 45 Tampilan Tentang Kami Pengunjung

8. [P-08] Rancangan antarmuka tampilan pendaftaran untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.46)



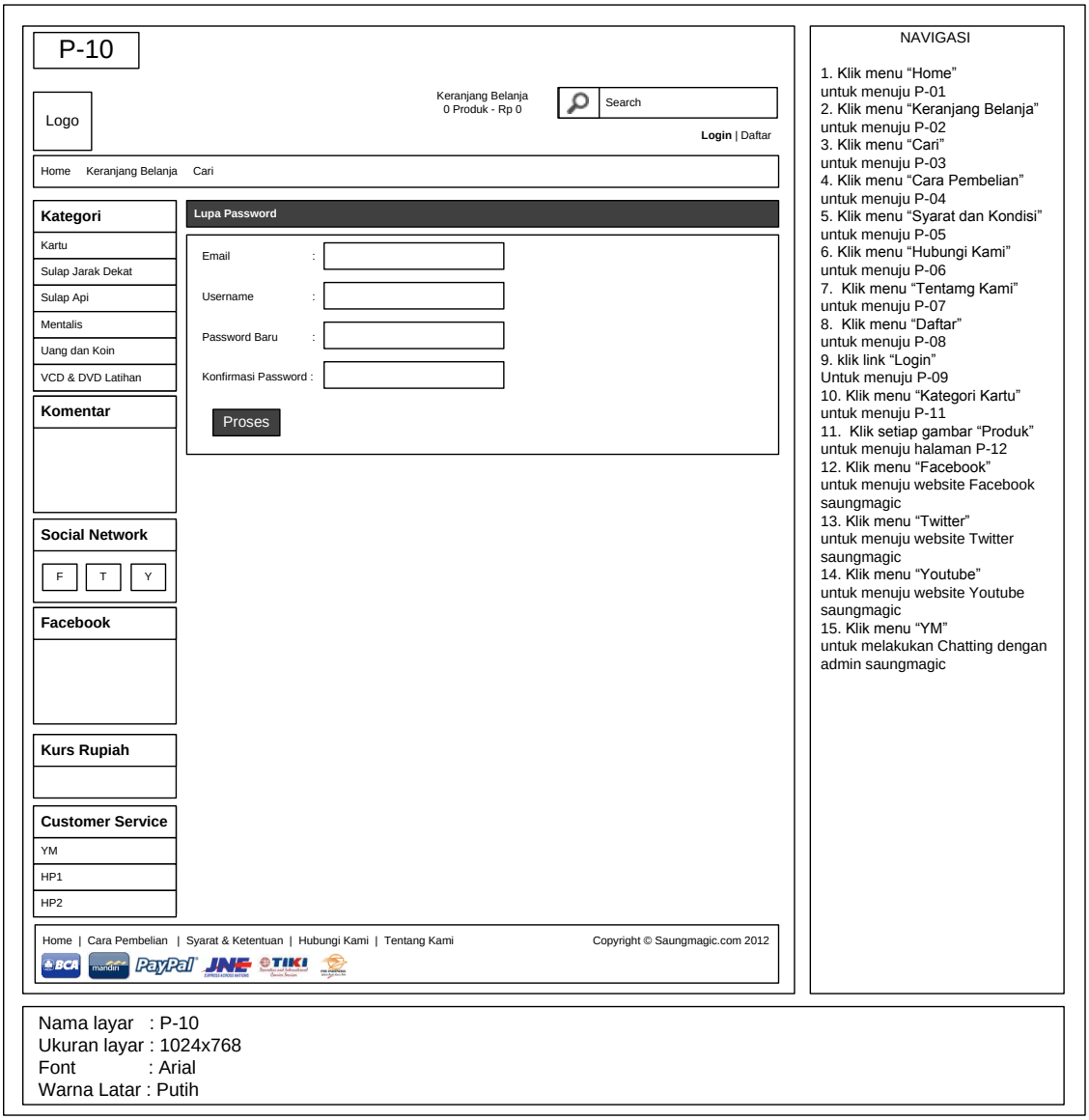
Gambar 3. 46 Tampilan Pendaftaran Pengunjung

9. [P-09] Rancangan antarmuka tampilan login untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.47)



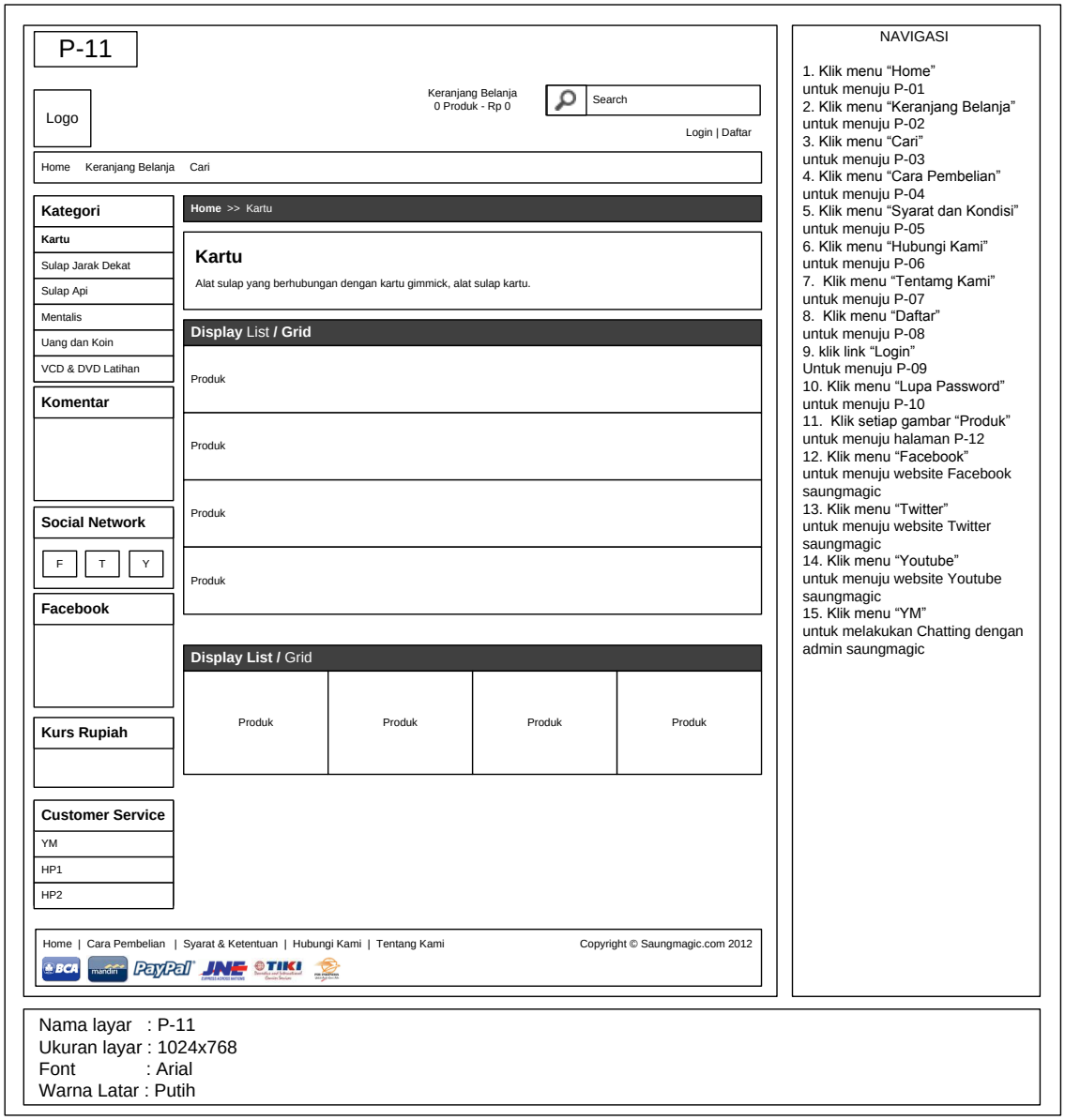
Gambar 3. 47 Tampilan Login Pengunjung

10. [P-10] Rancangan antarmuka tampilan lupa password pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.48)



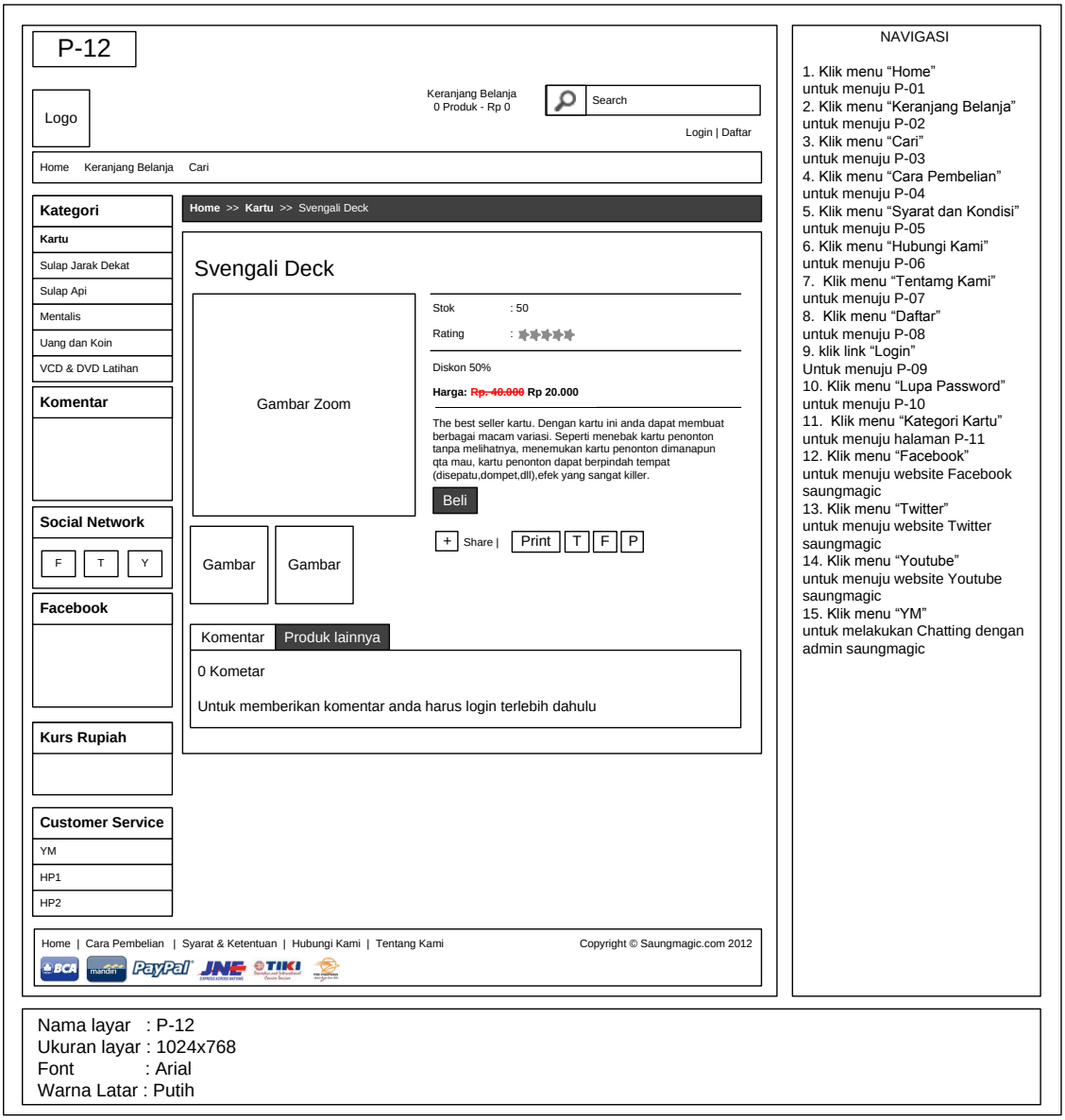
Gambar 3. 48 Tampilan Lupa Password Pengunjung

11. [P-11] Rancangan antarmuka tampilan kategori untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.49)



Gambar 3. 49 Tampilan Kategori Pengunjung

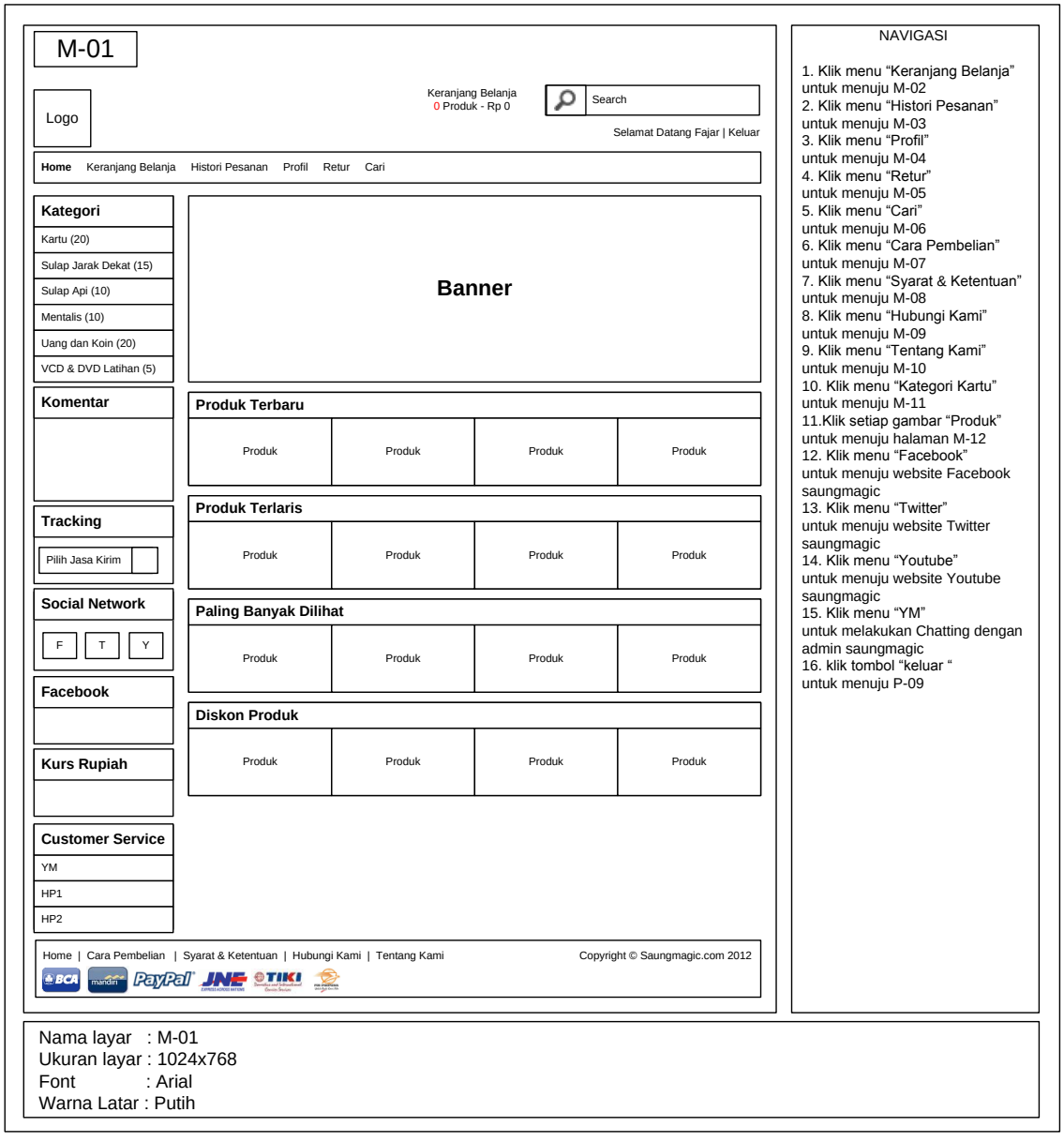
12. [P-12] Rancangan antarmuka tampilan detail produk untuk pengunjung Aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.50)



Gambar 3. 50 Tampilan Detail Produk Pengunjung

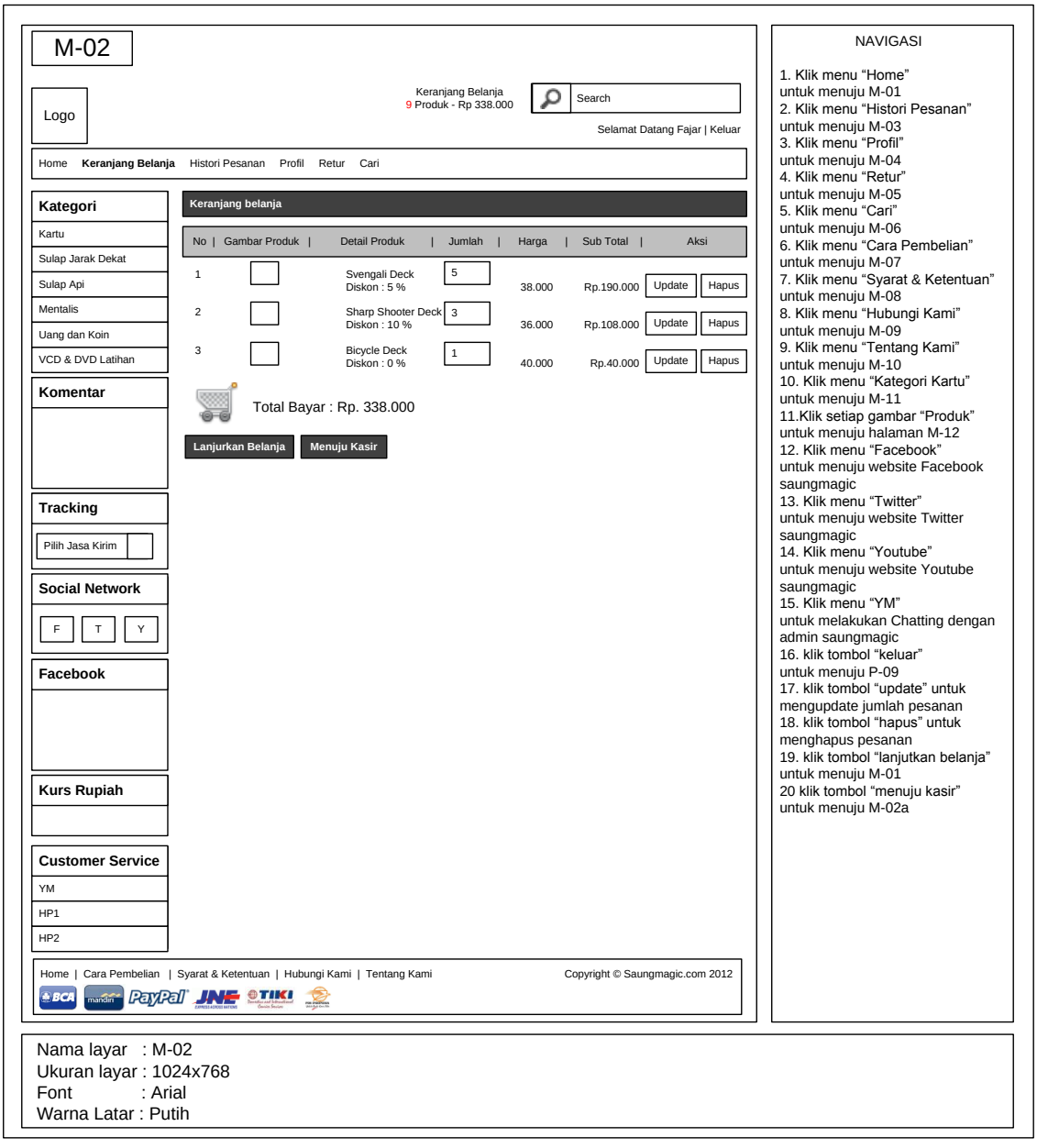
3.4.3.3 Perancangan Antarmuka *Member*

1. [M-01] Rancangan antarmuka tampilan beranda untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.51):



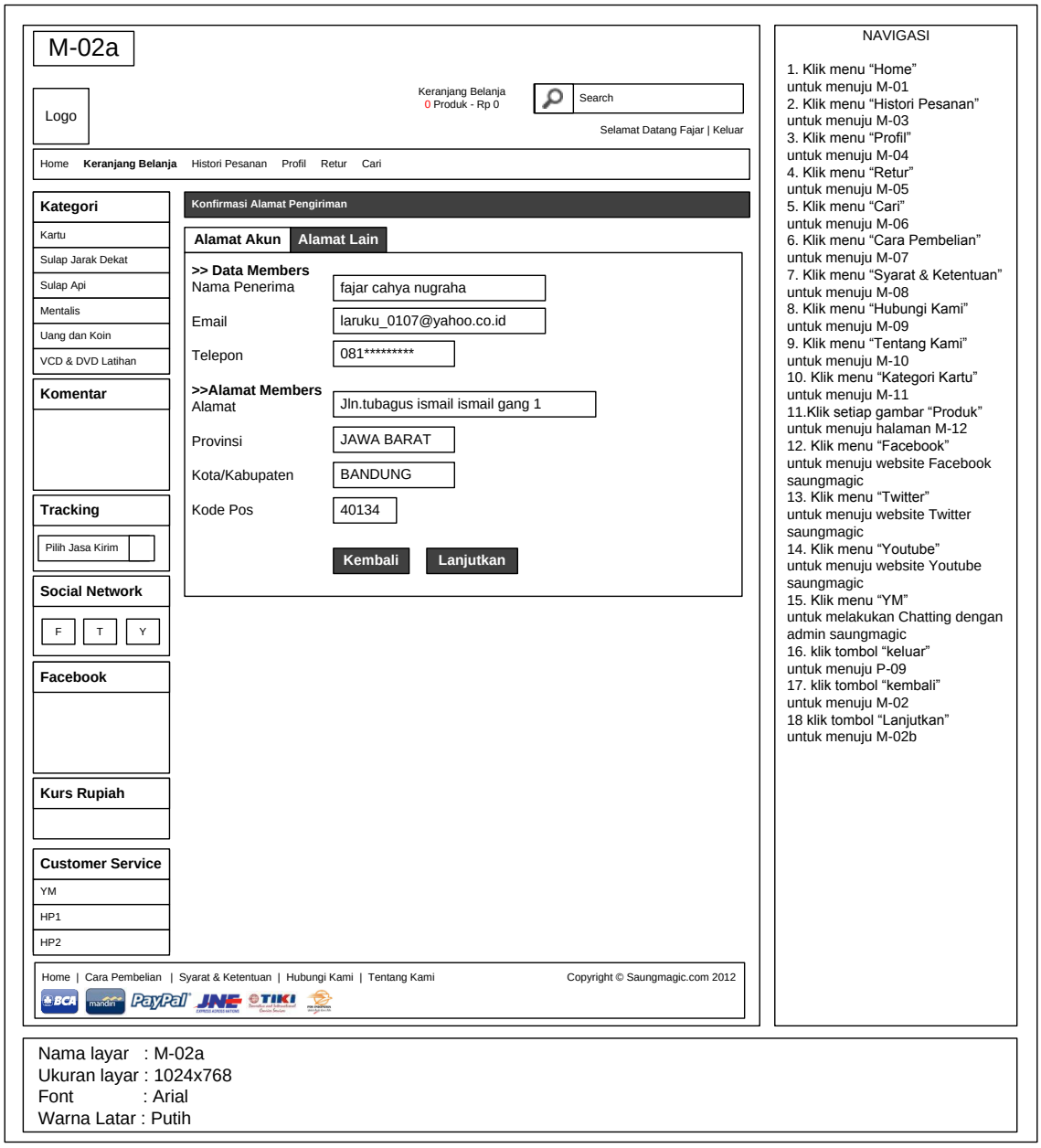
Gambar 3. 51 Tampilan Beranda *Member*

2. [M-02] Rancangan antarmuka tampilan keranjang belanja untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.52):



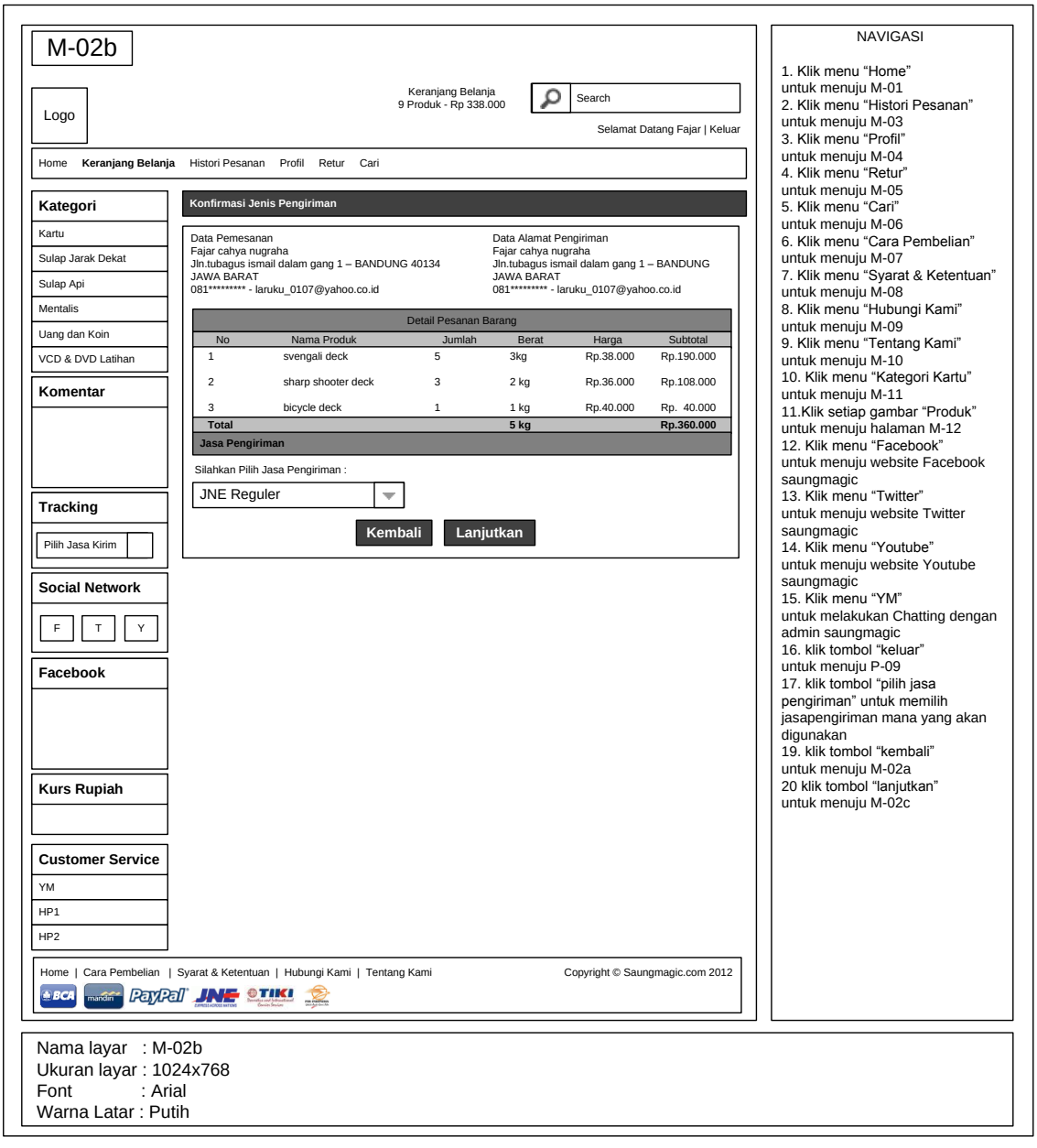
Gambar 3. 52 Tampilan Keranjang Belanja *Member*

3. [M-02a] Rancangan antar muka tampilan konfirmasi alamat pengiriman *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.53):



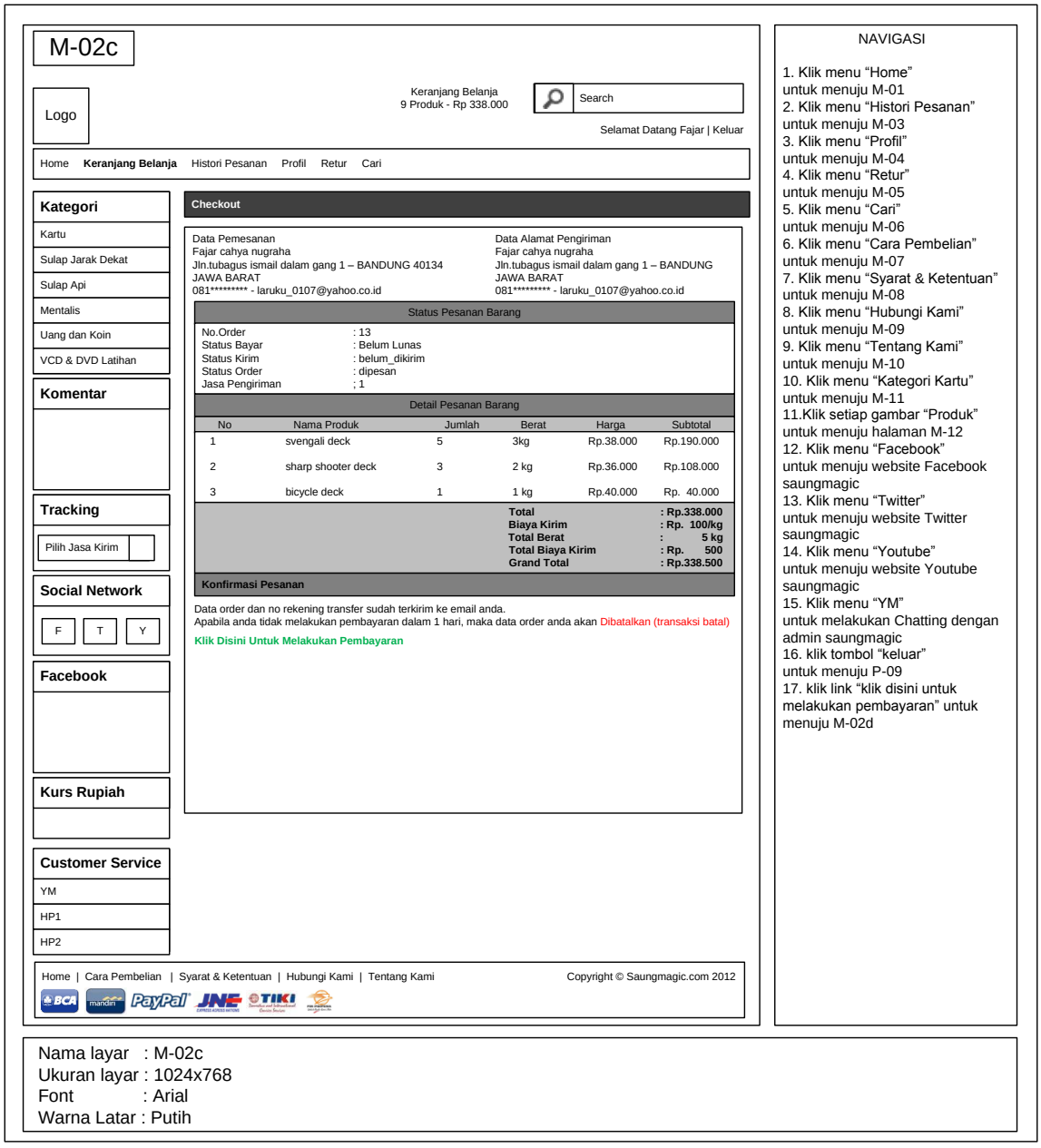
Gambar 3. 53 Tampilan Konfirmasi Alamat Pengiriman *Member*

4. [M-02b] Rancangan antarmuka tampilan konfirmasi jenis pengiriman untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.54):



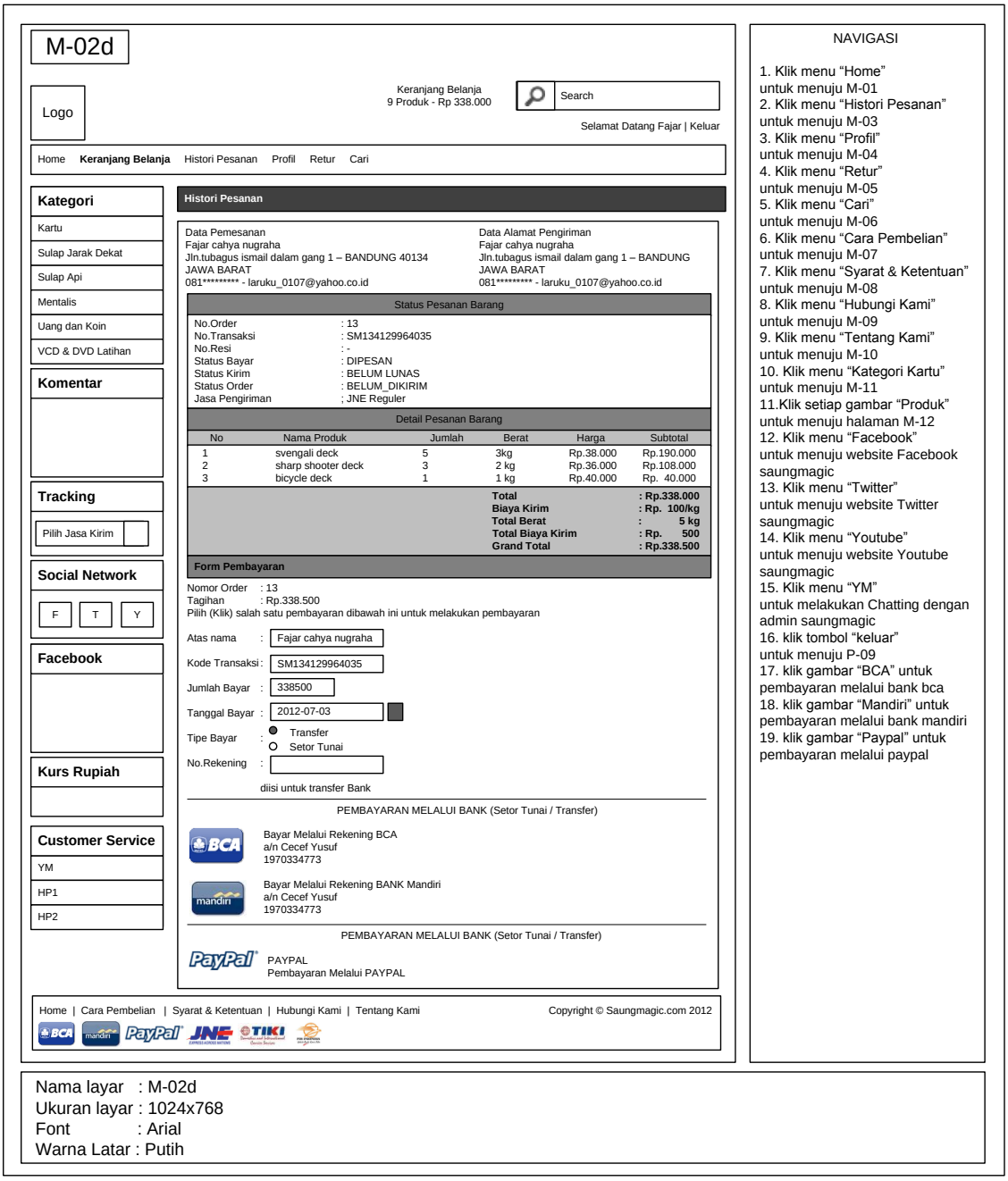
Gambar 3. 54 Tampilan Konfirmasi Jenis Pengiriman *Member*

5. [M-02c] Rancangan antarmuka tampilan checkout untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.55):



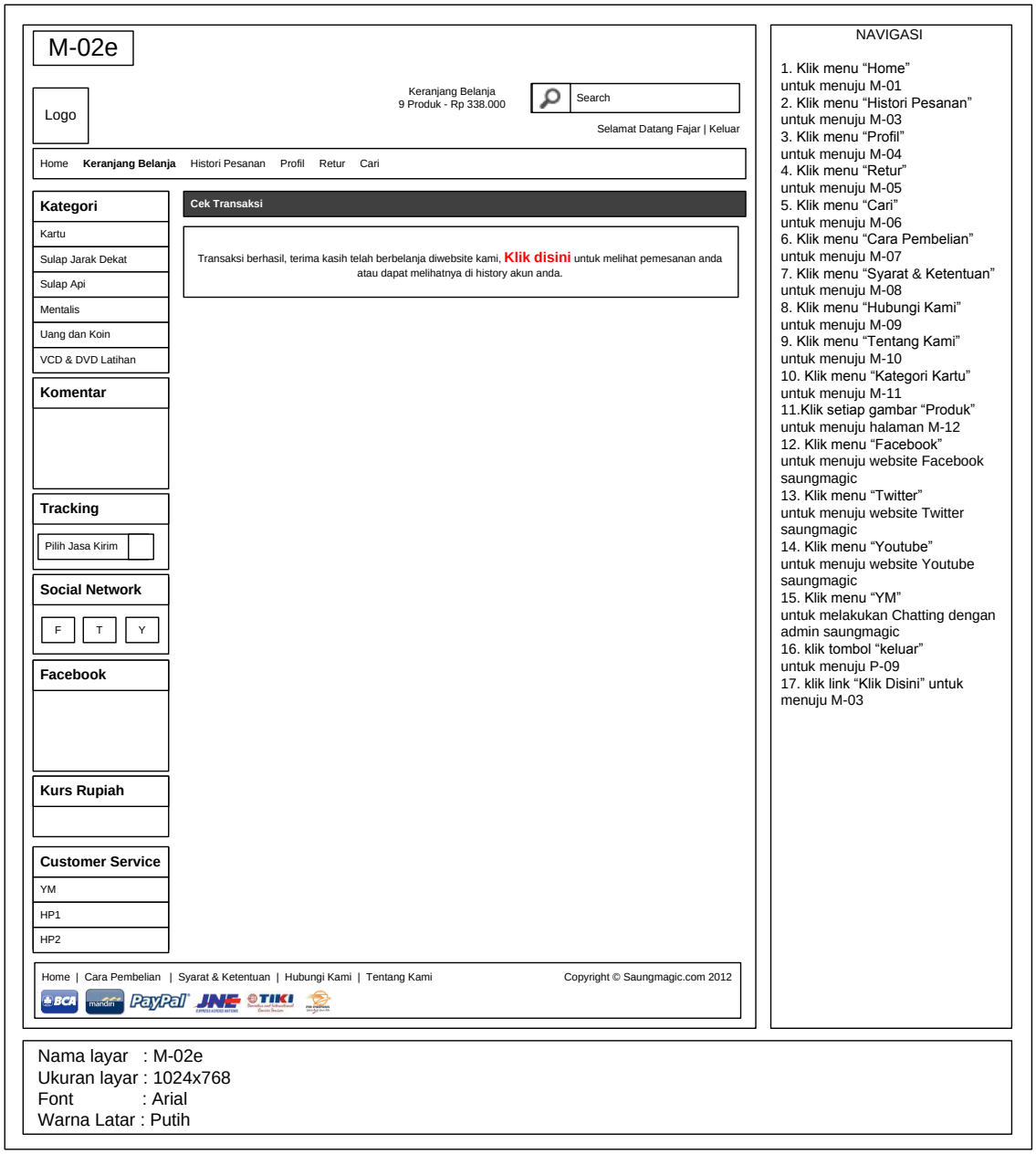
Gambar 3. 55 Tampilan Checkout *Member*

6. [M-02d] Rancangan antarmuka tampilan pembayaran untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.56):



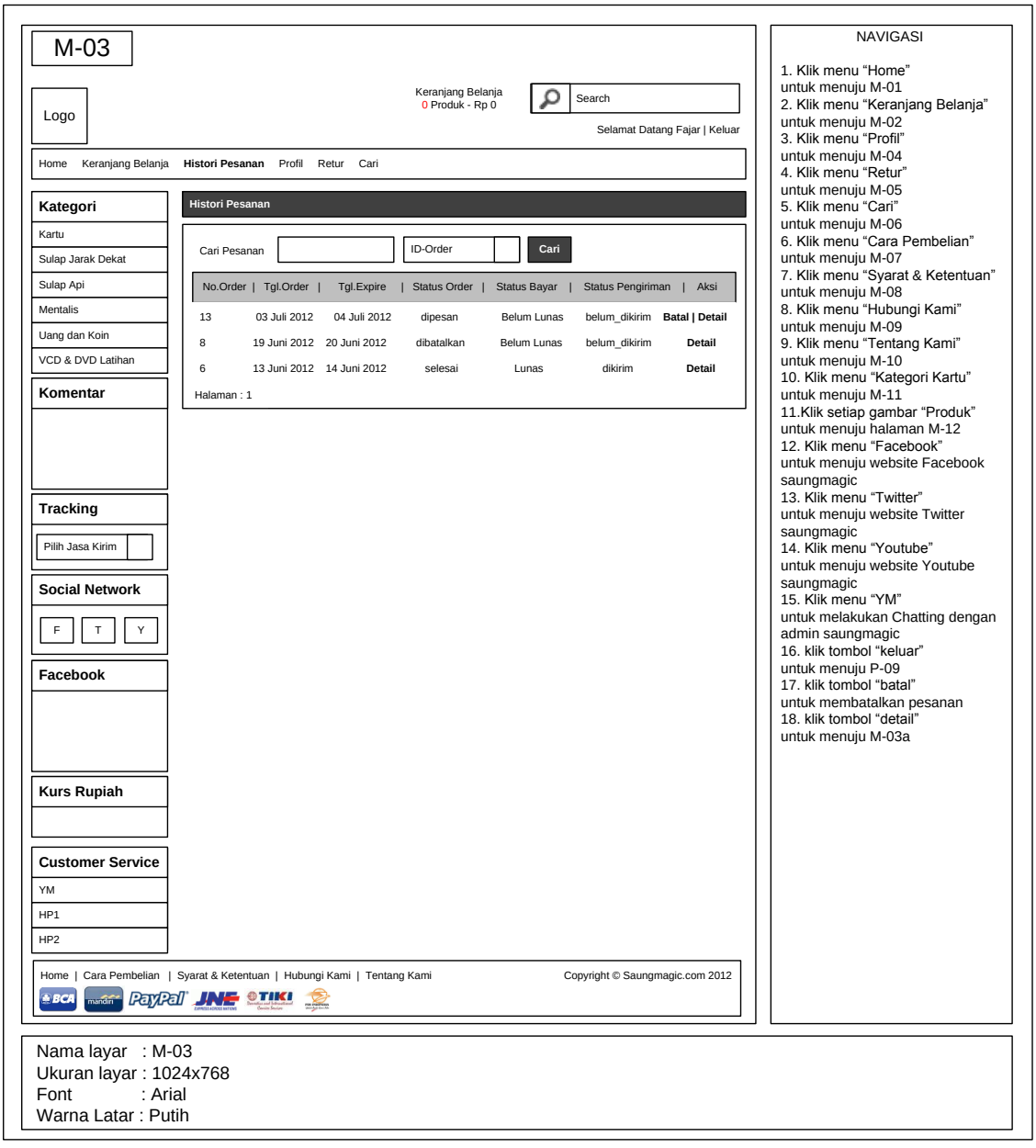
Gambar 3. 56 Tampilan Pembayaran *Member*

7. [M-02e] Rancangan antarmuka tampilan transaksi selesai untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.57):



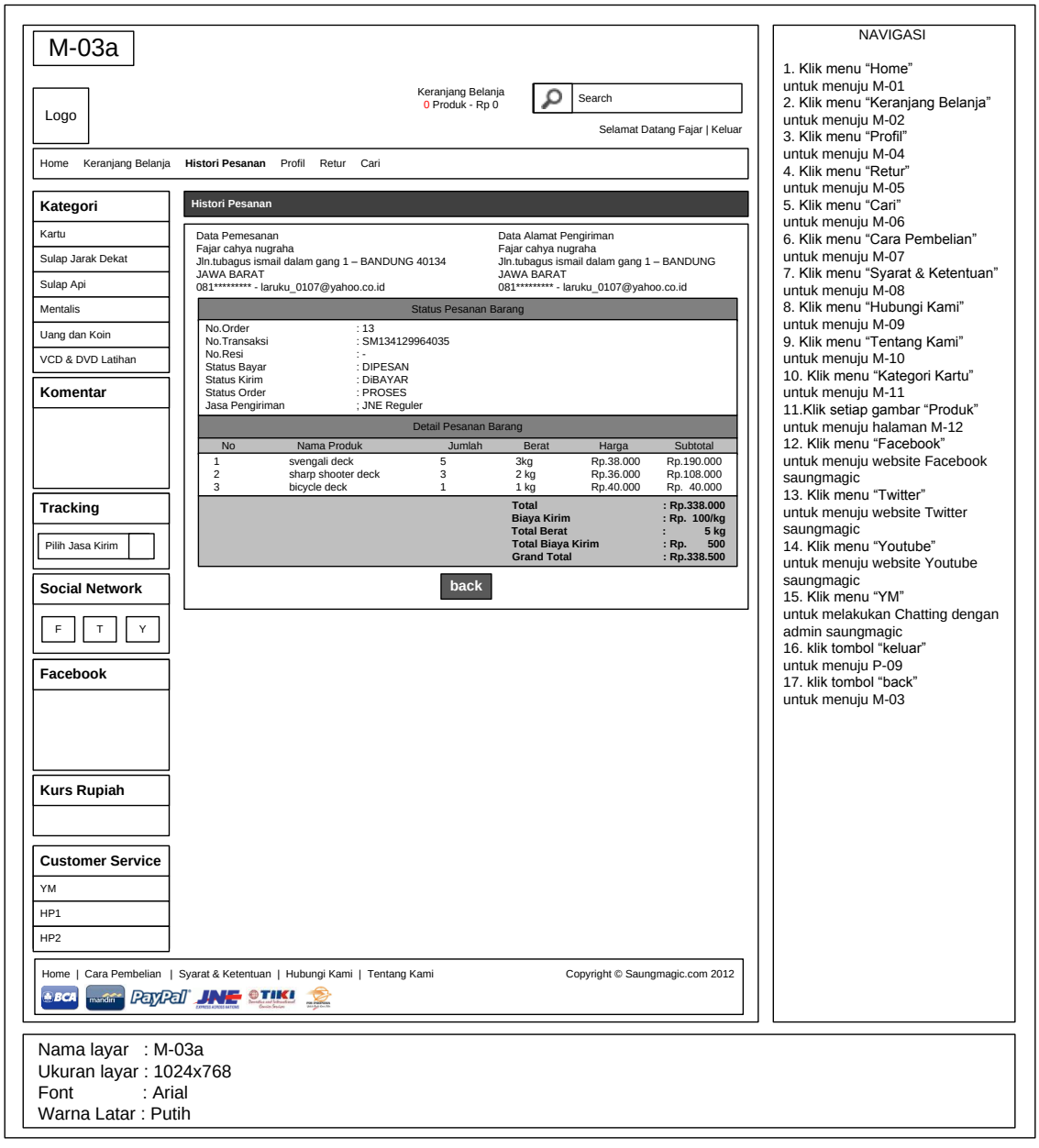
Gambar 3. 57 Tampilan Transaksi Selesai *Member*

8. [M-03] Rancangan antarmuka tampilan histori pesanan untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.58):



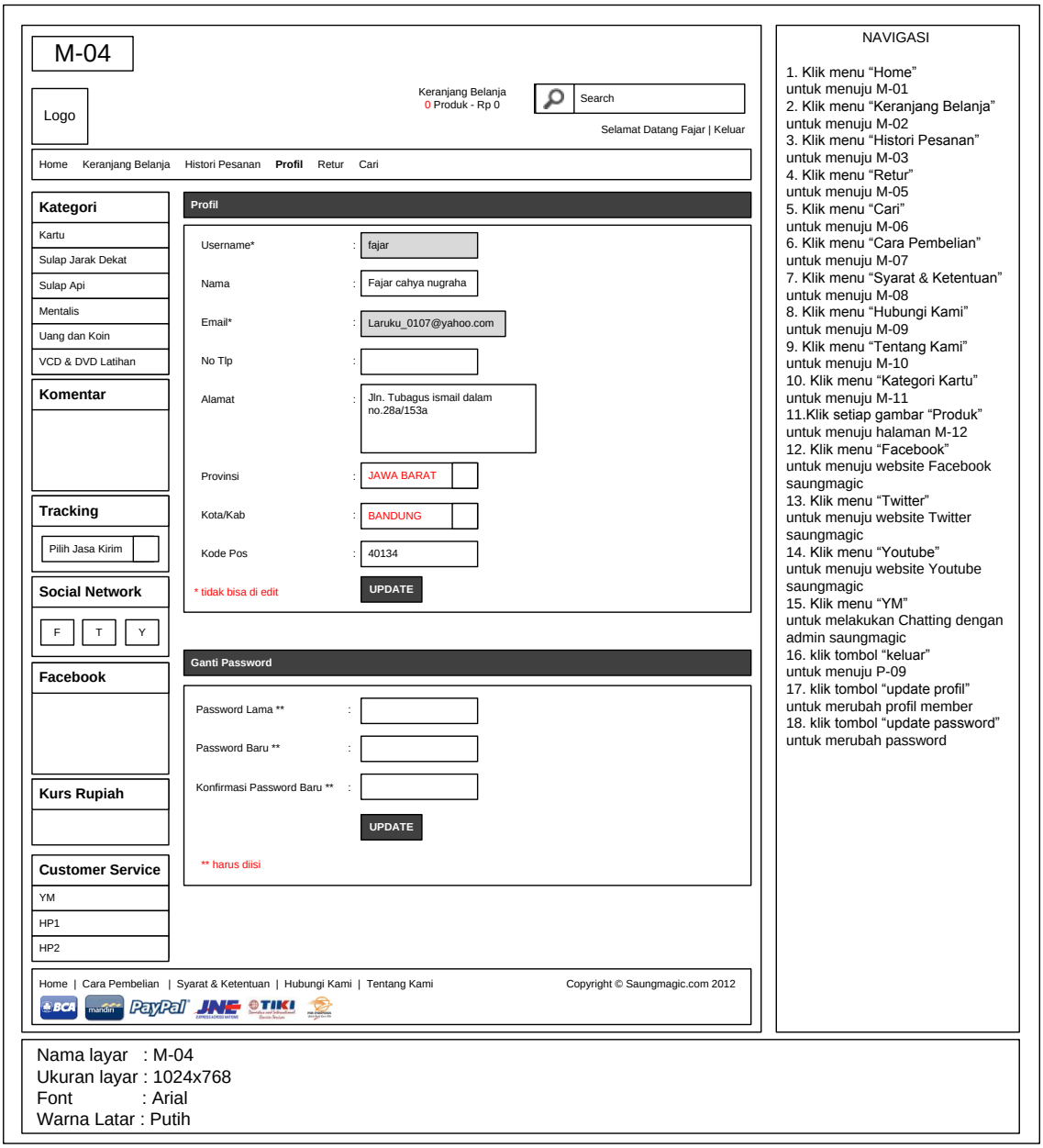
Gambar 3. 58 Tampilan Histori Pesanan *Member*

9. [M-03a] Rancangan antarmuka tampilan detail histori pesanan untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.59):



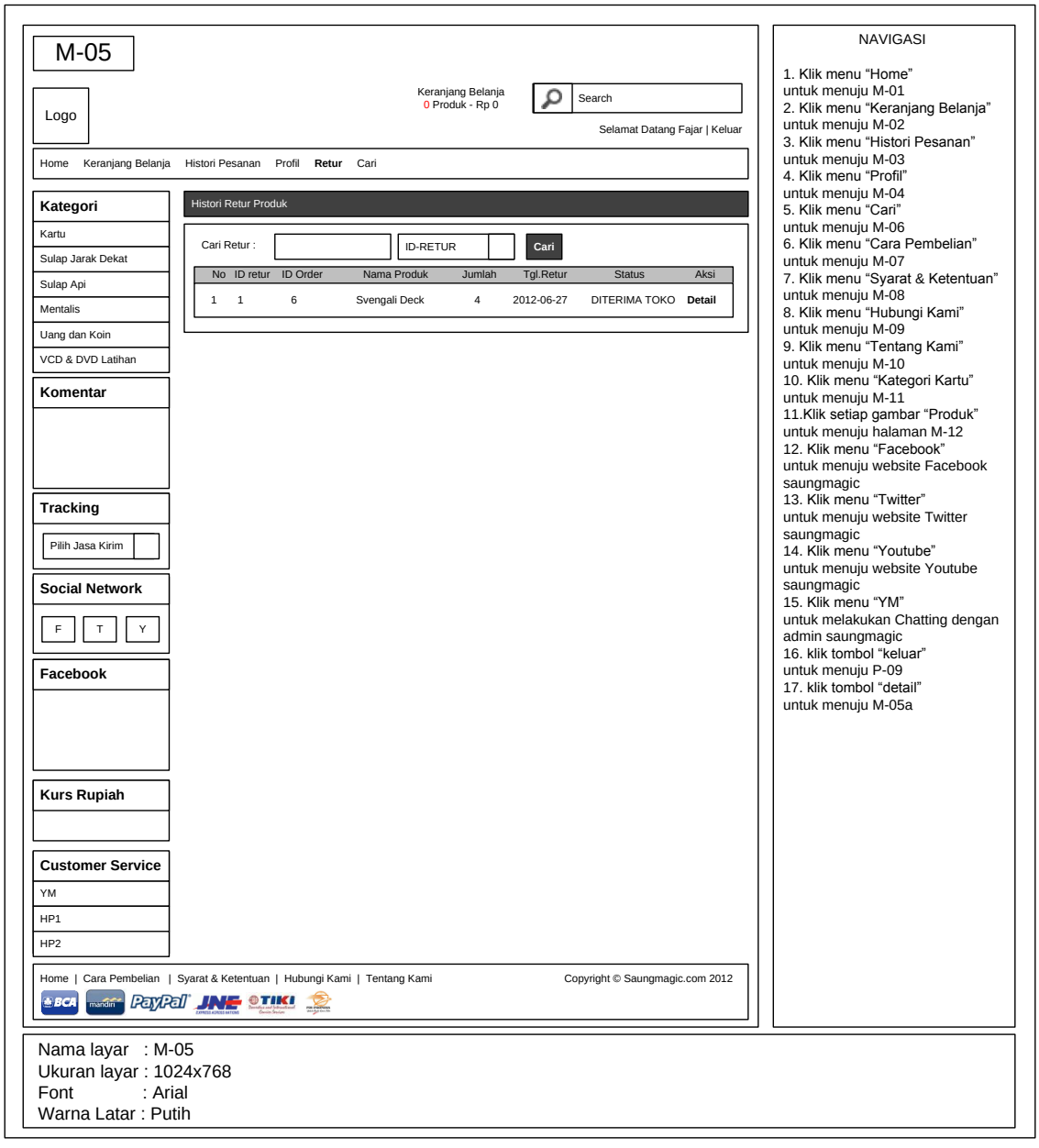
Gambar 3. 59 Tampilan Detail Histori Pesanan *Member*

10. [M-04] Rancangan antarmuka tampilan profil untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.60):



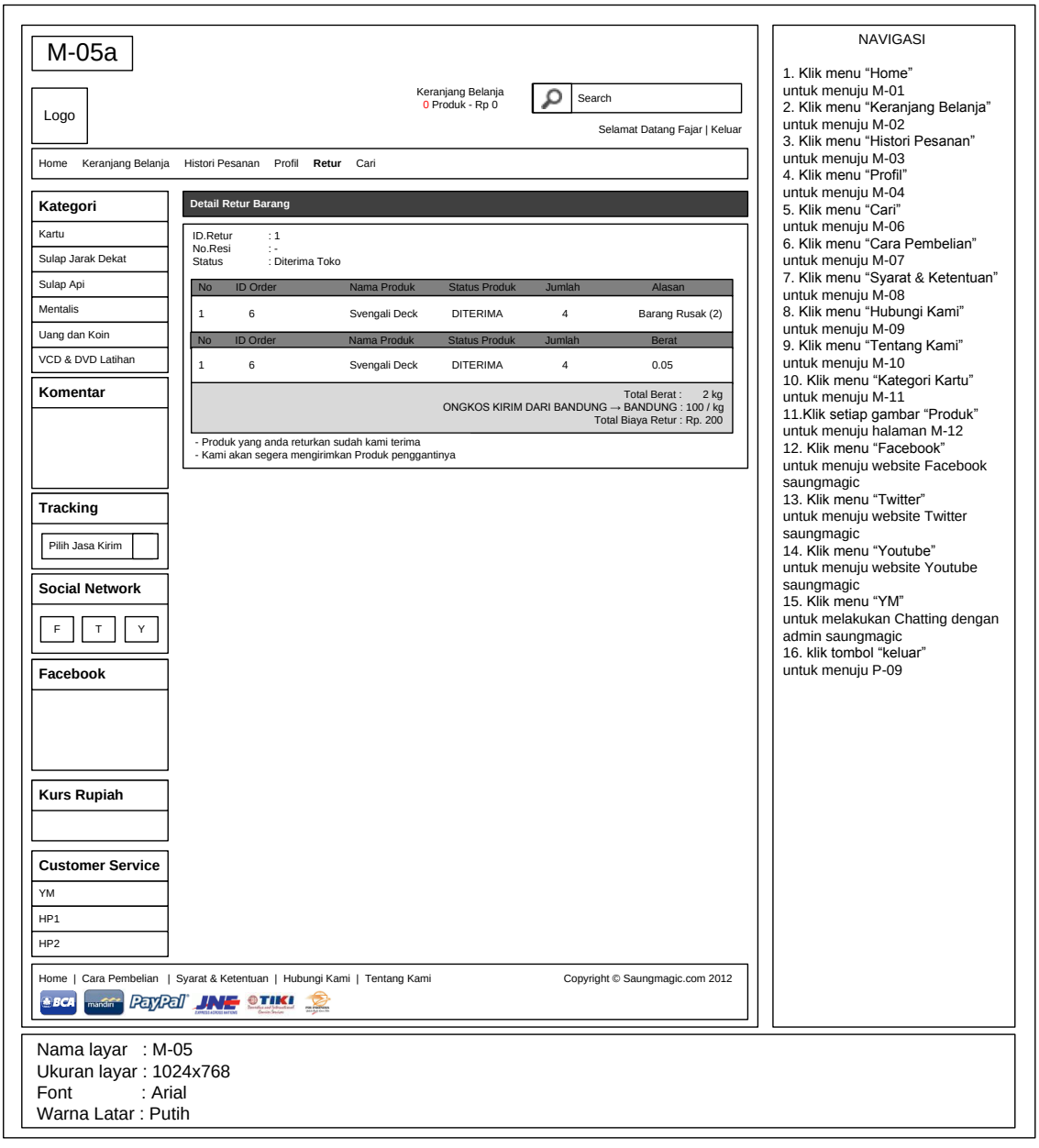
Gambar 3. 60 Tampilan Profil *Member*

11. [M-05] Rancangan antarmuka tampilan retur untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.61):



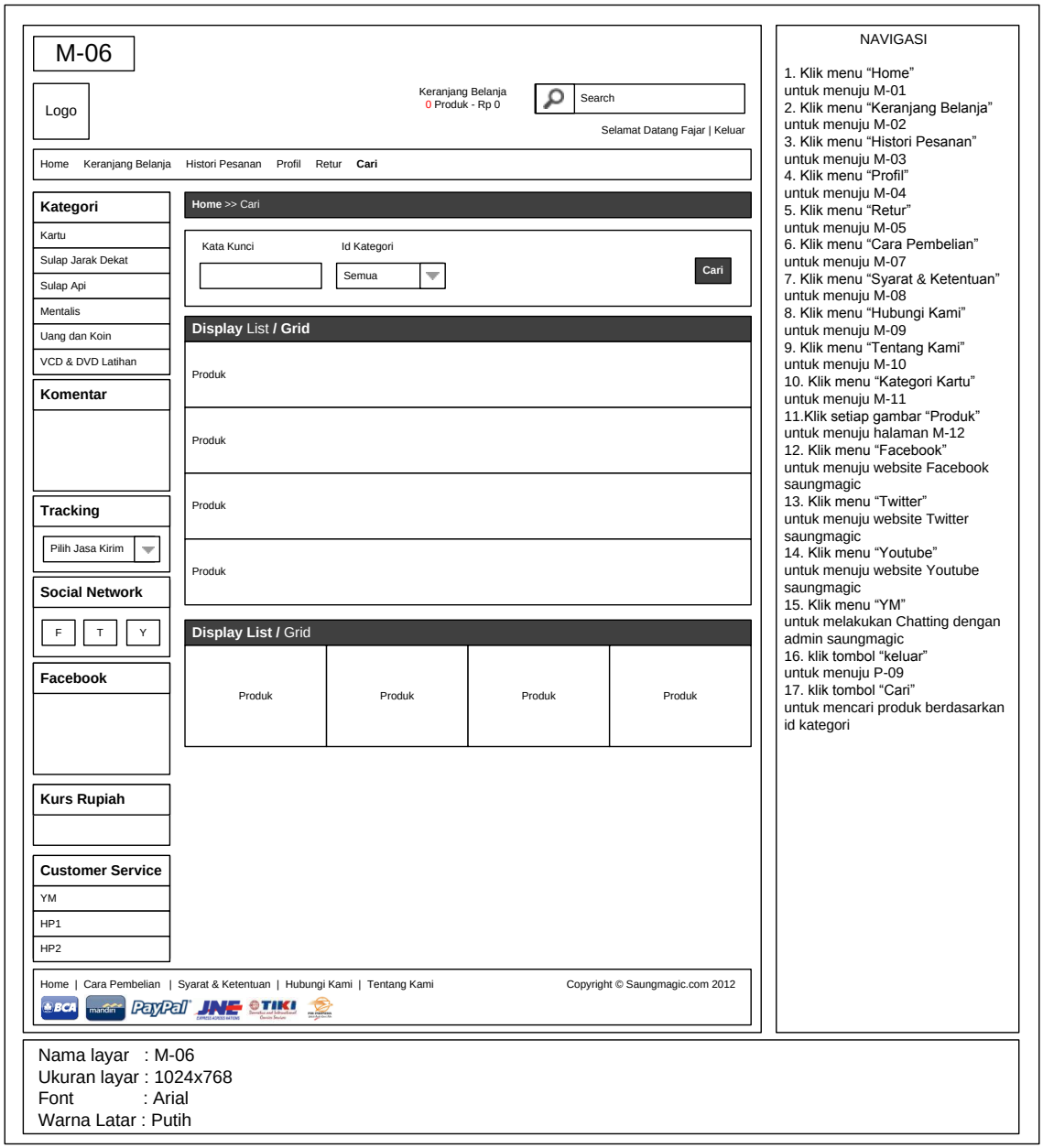
Gambar 3. 61 Tampilan Retur *Member*

12. [M-05a] Rancangan antarmuka tampilan detail retur untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.62):



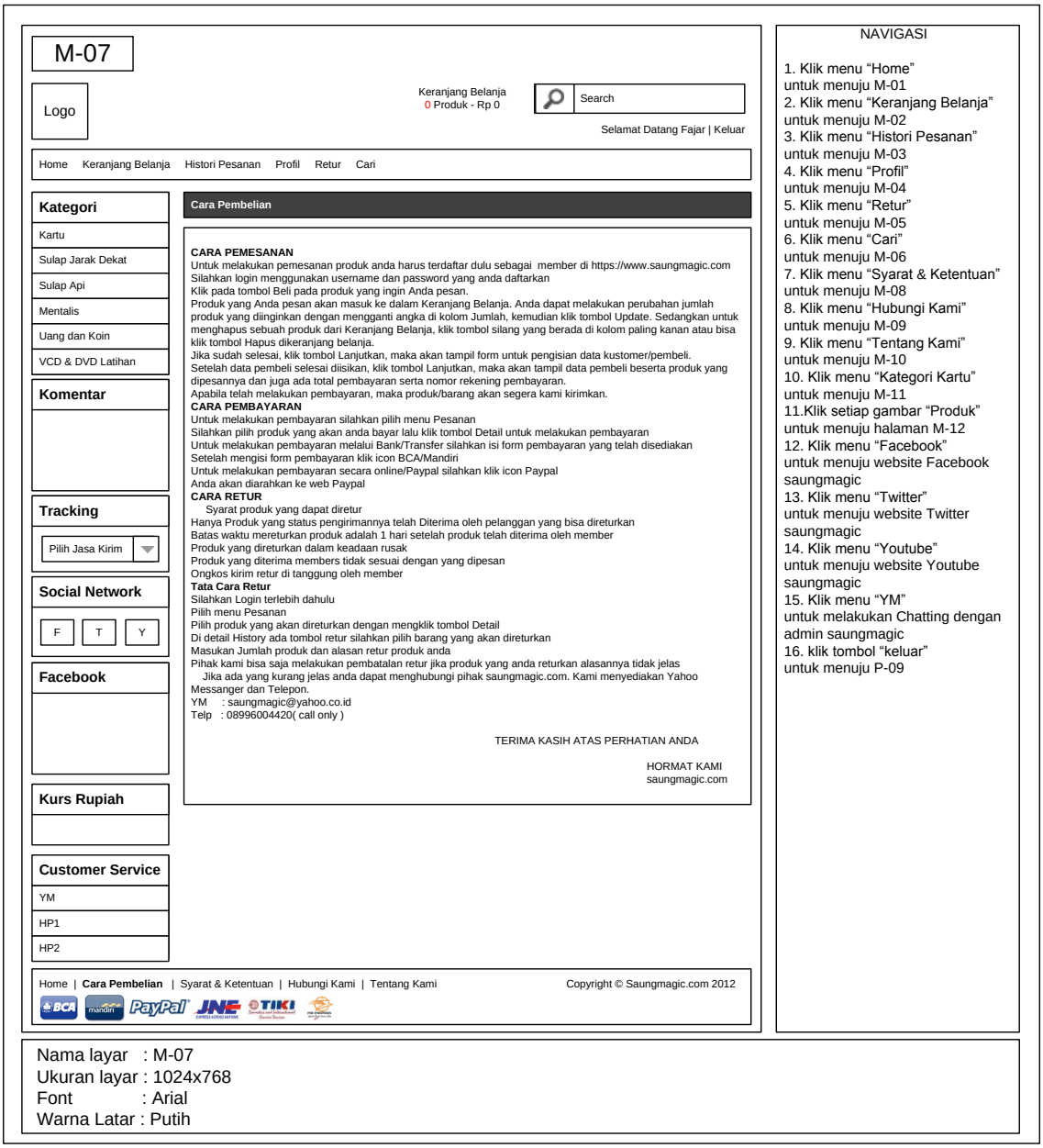
Gambar 3. 62 Tampilan Detail Retur *Member*

13. [M-06] Rancangan antarmuka tampilan cari untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.63):



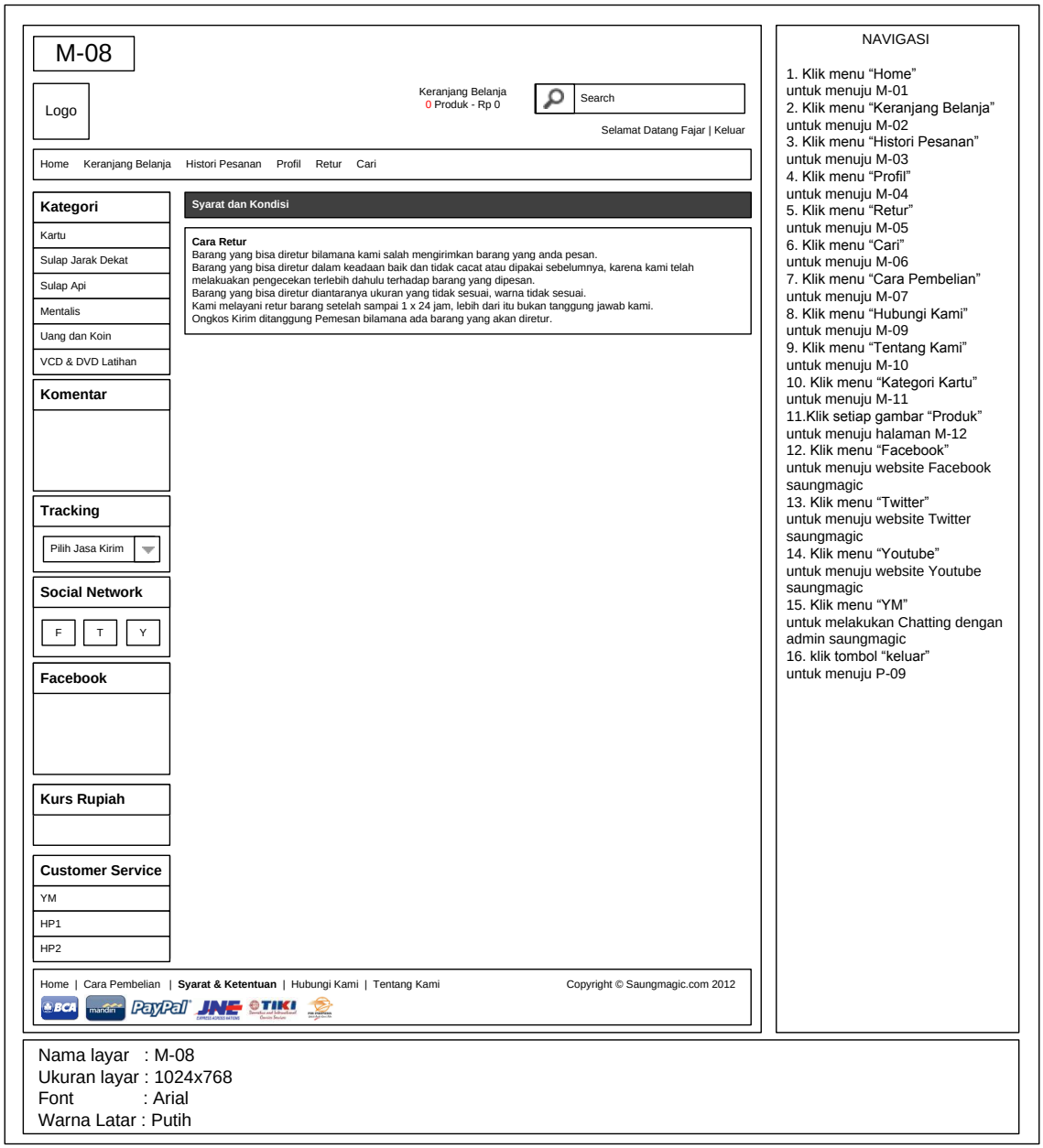
Gambar 3. 63 Tampilan Cari *Member*

14. [M-07] Rancangan antarmuka tampilan cara pembelian untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.64):



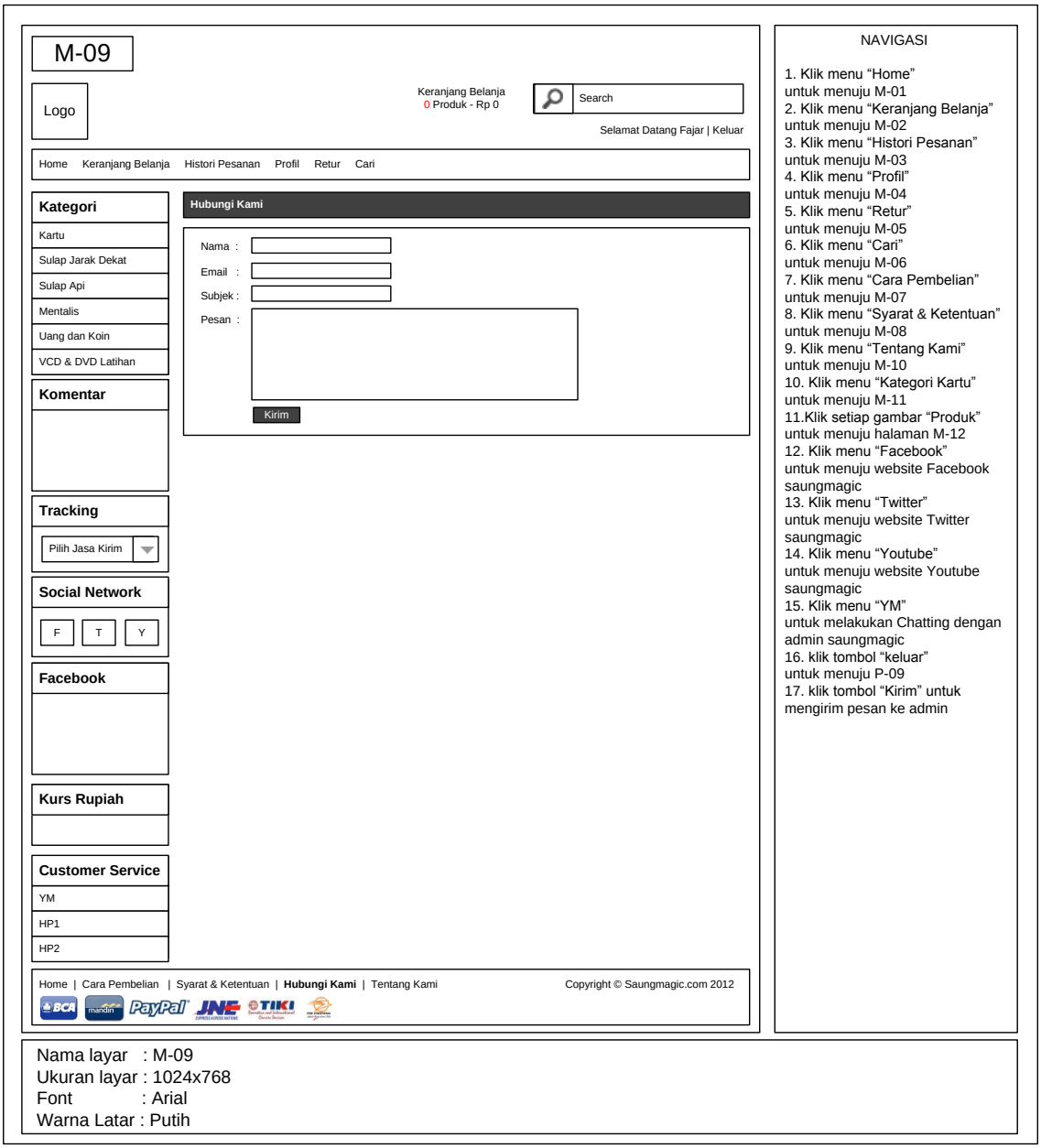
Gambar 3. 64 Tampilan Cara Pembelian *Member*

15. [M-08] Rancangan antarmuka tampilan syarat & ketentuan untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.65):



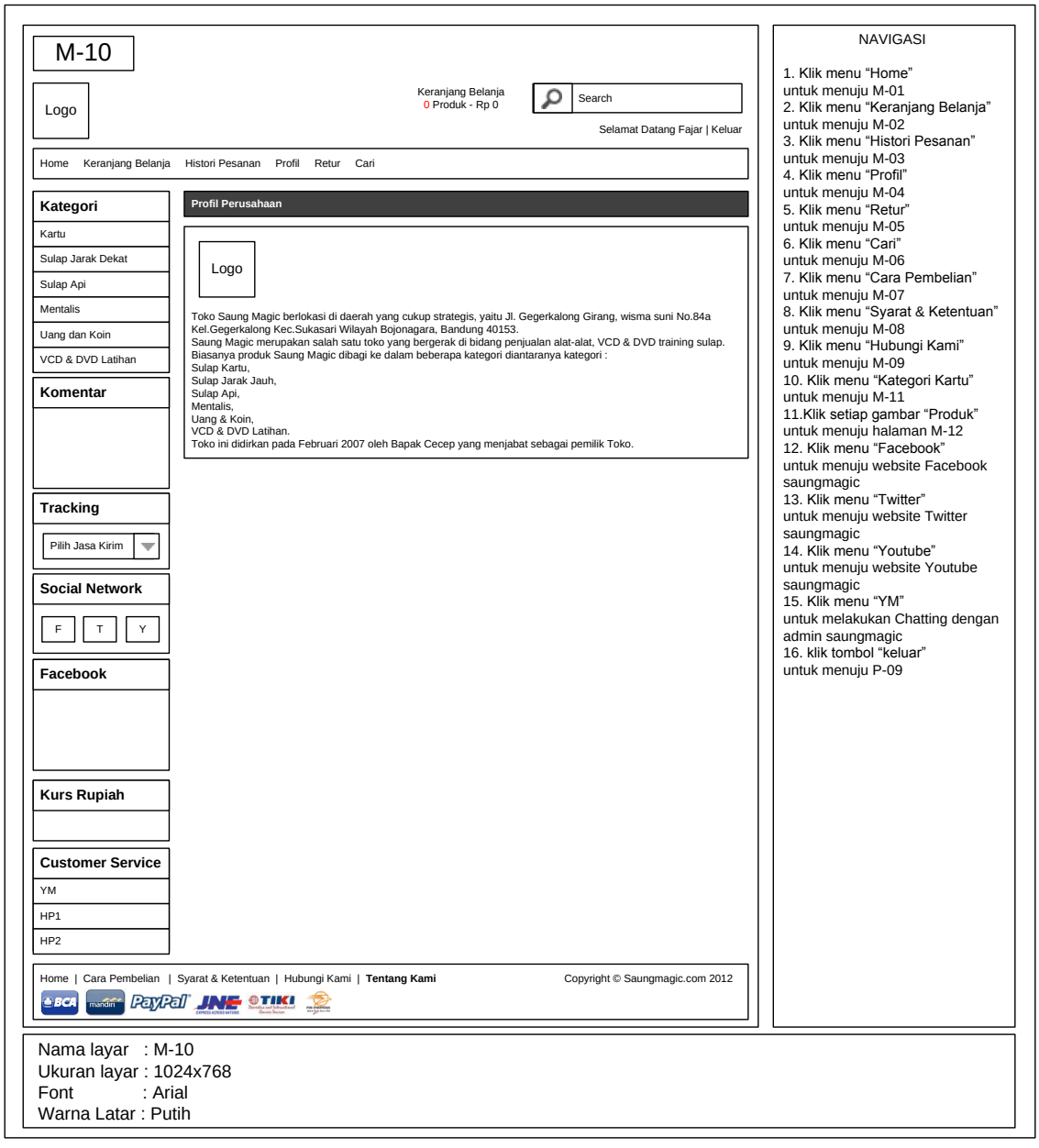
Gambar 3. 65 Tampilan Syarat & Ketentuan *Member*

16. [M-09] Rancangan antarmuka tampilan hubungi kami untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.66):



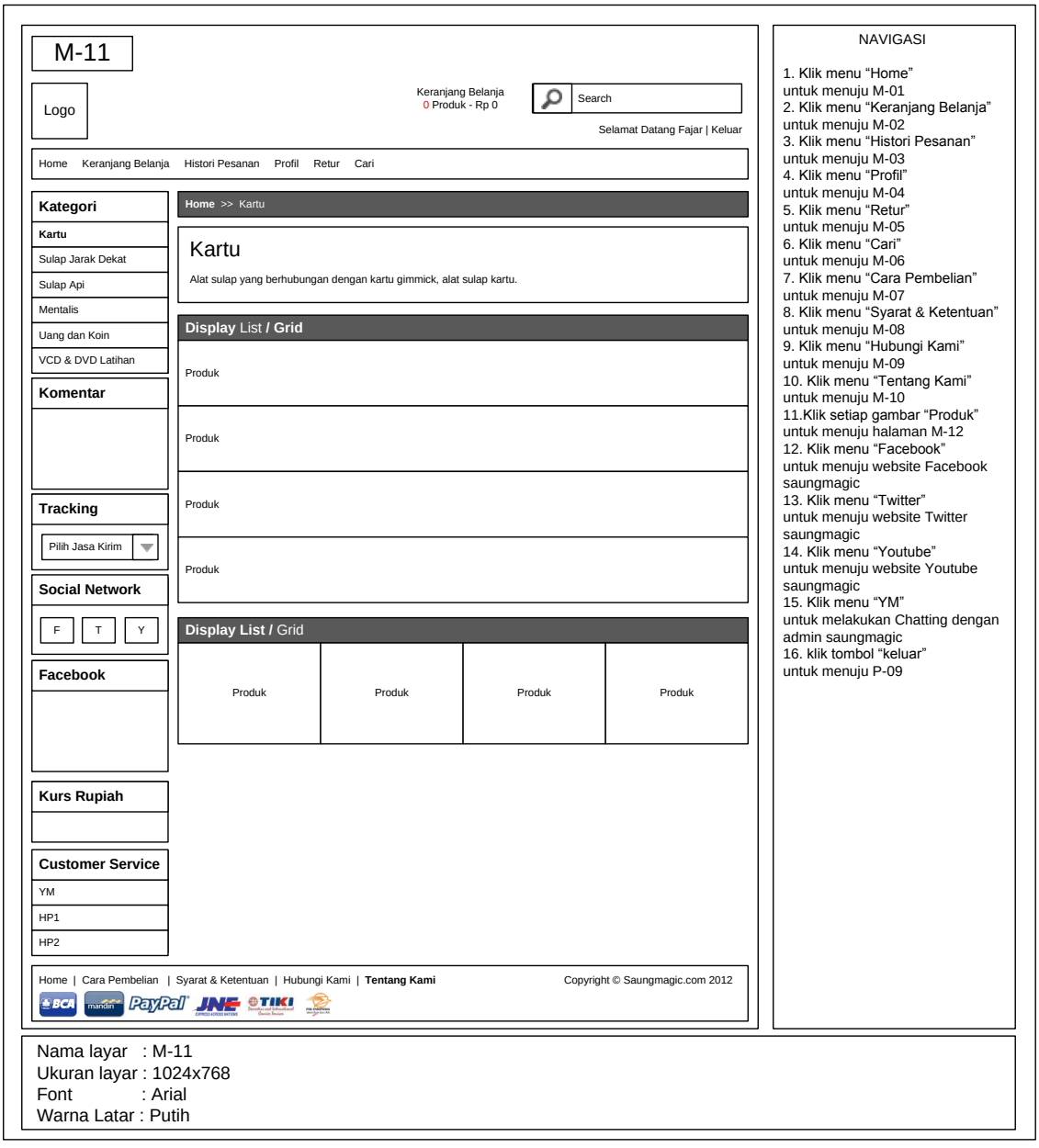
Gambar 3. 66 Tampilan Hubungi Kami *Member*

17. [M-10] Rancangan antarmuka tampilan tentang kami untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.67):



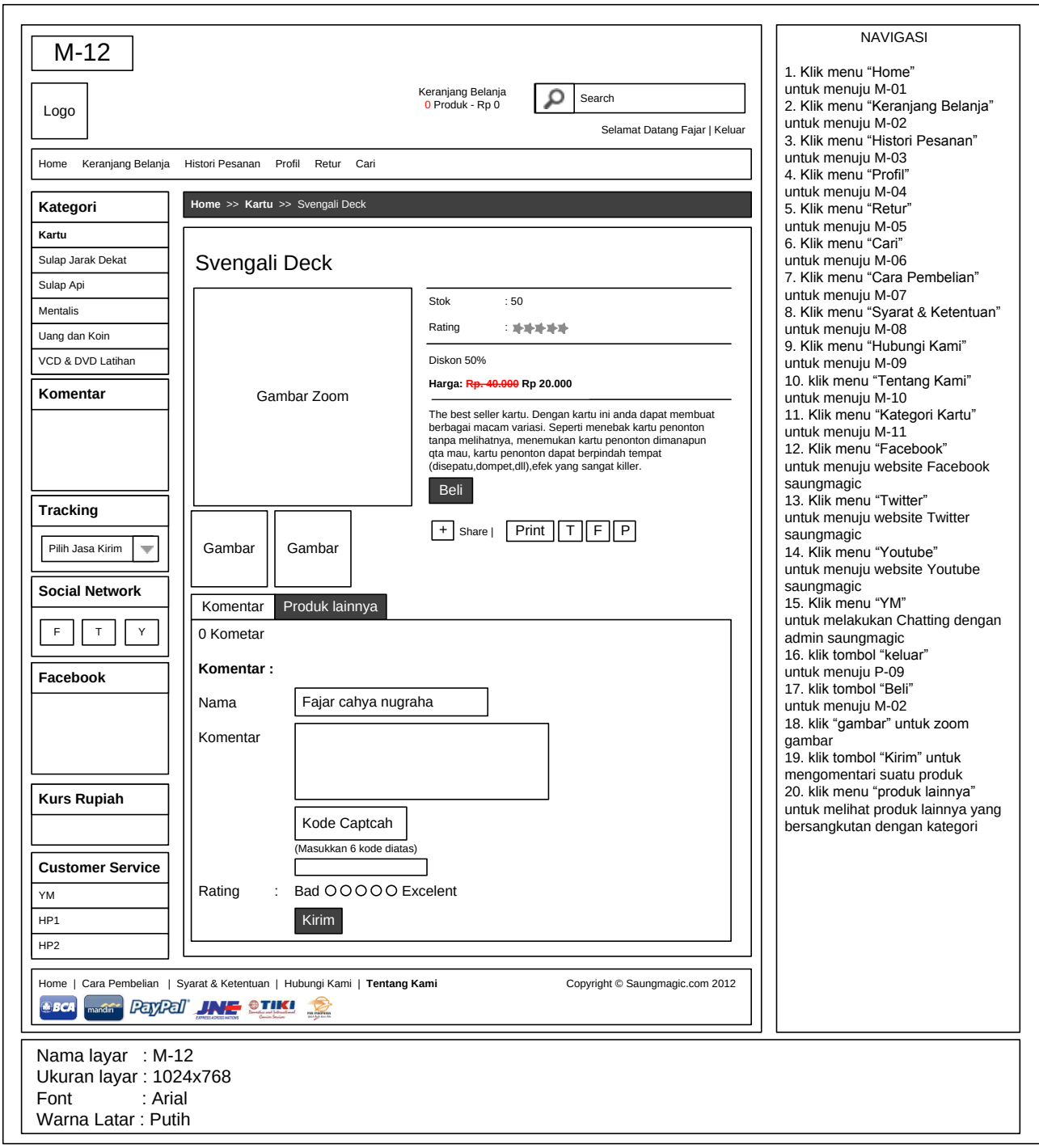
Gambar 3. 67 Tampilan Tentang Kami *Member*

18. [M-011] Rancangan antarmuka tampilan kategori kartu untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.68):



Gambar 3. 68 Tampilan Kategori Kartu *Member*

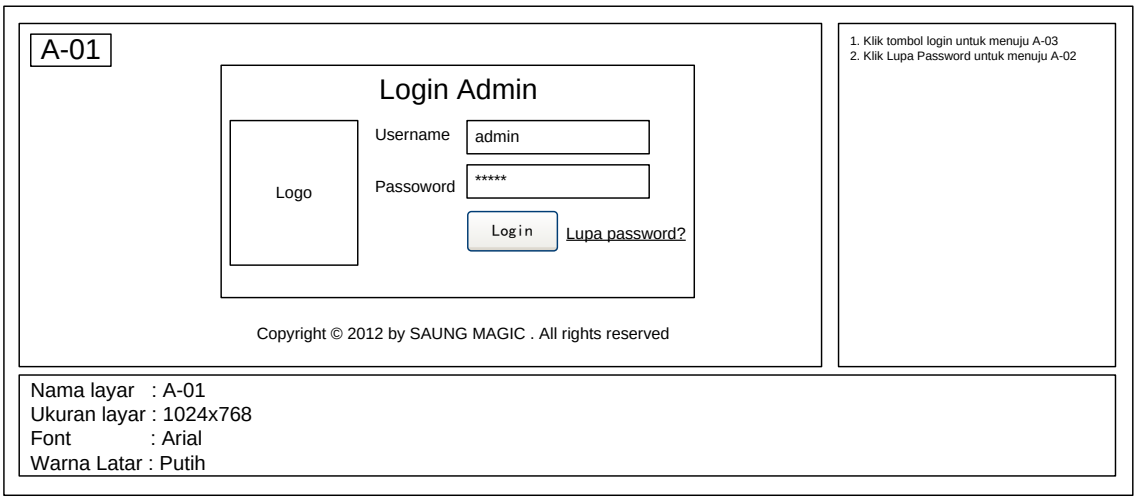
19. [M-12] Rancangan antarmuka tampilan detail produk untuk *member* aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.69):



Gambar 3. 69 Tampilan Detail Produk *Member*

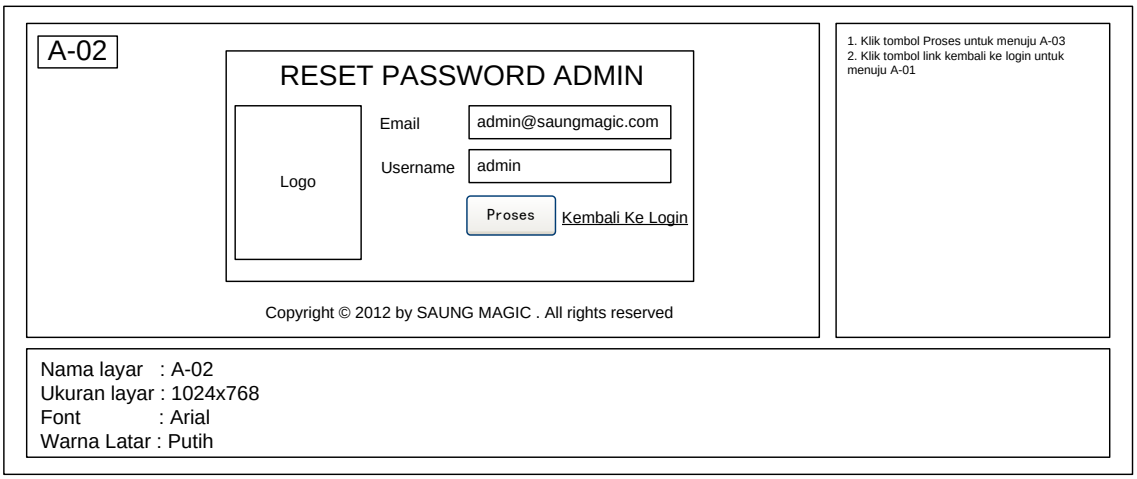
3.4.3.4 Perancangan Antarmuka Admin

1. [A-01] Rancangan antarmuka tampilan login admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.70):



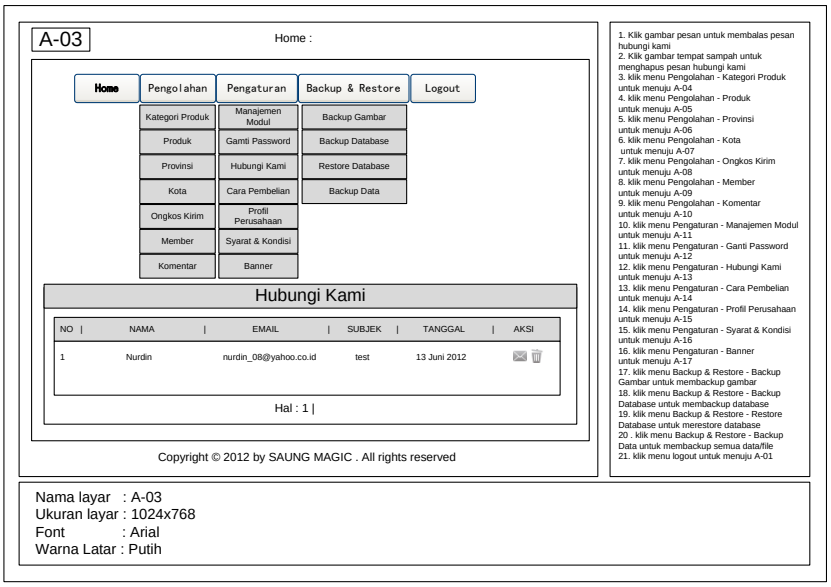
Gambar 3. 70 Tampilan Login Admin

2. [A-02] Rancangan antarmuka tampilan lupa password admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.71):



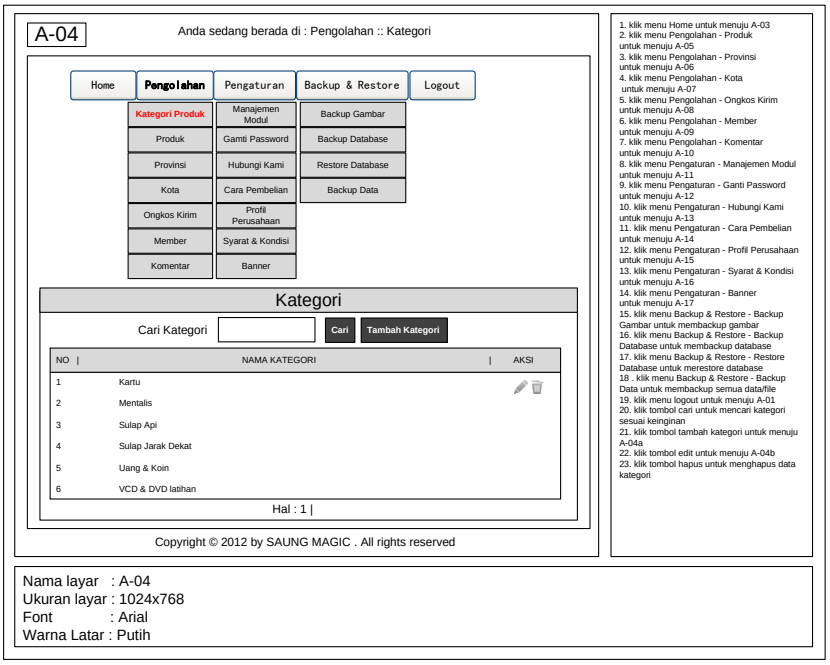
Gambar 3. 71 Tampilan Lupa Password Admin

3. [A-03] Rancangan antarmuka tampilan beranda admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.72):



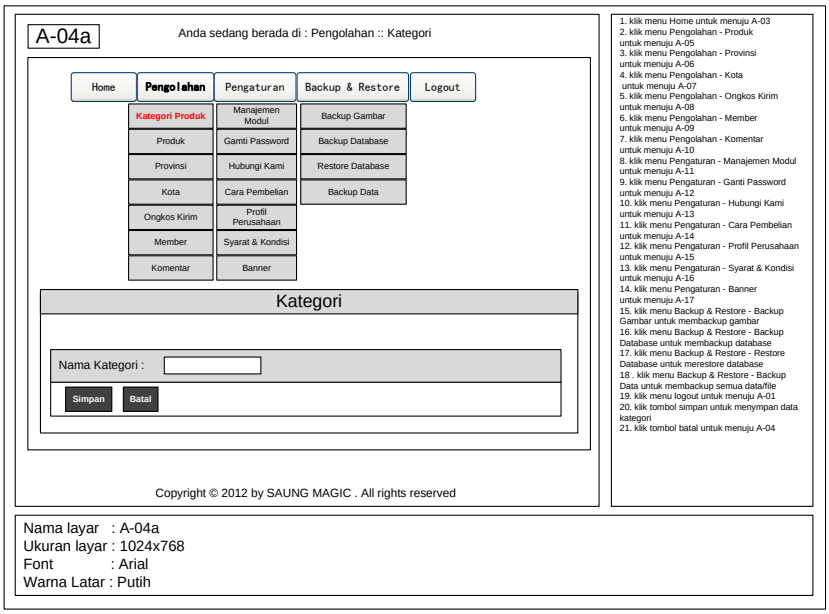
Gambar 3. 72 Tampilan Beranda Admin

4. [A-04] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan kategori produk admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.73):



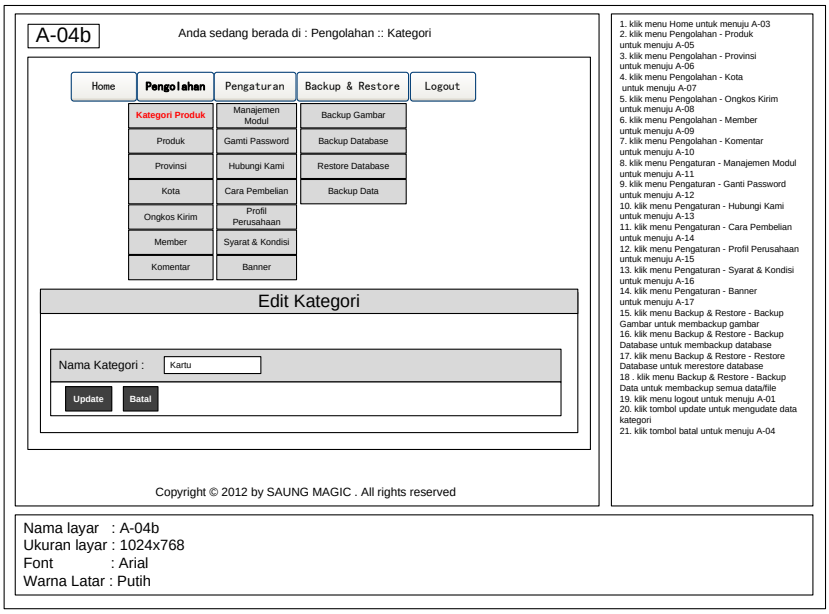
Gambar 3. 73 Tampilan Pengolahan Kategori Produk Admin

5. [A-04a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah kategori admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.74):



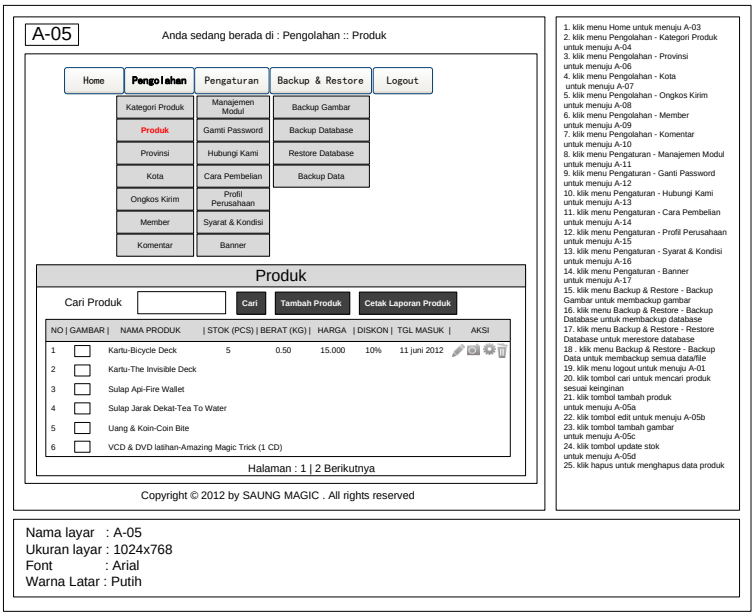
Gambar 3. 74 Tampilan PengolahanTambah Kategori Admin

6. [A-04b] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan edit kategori admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.75):



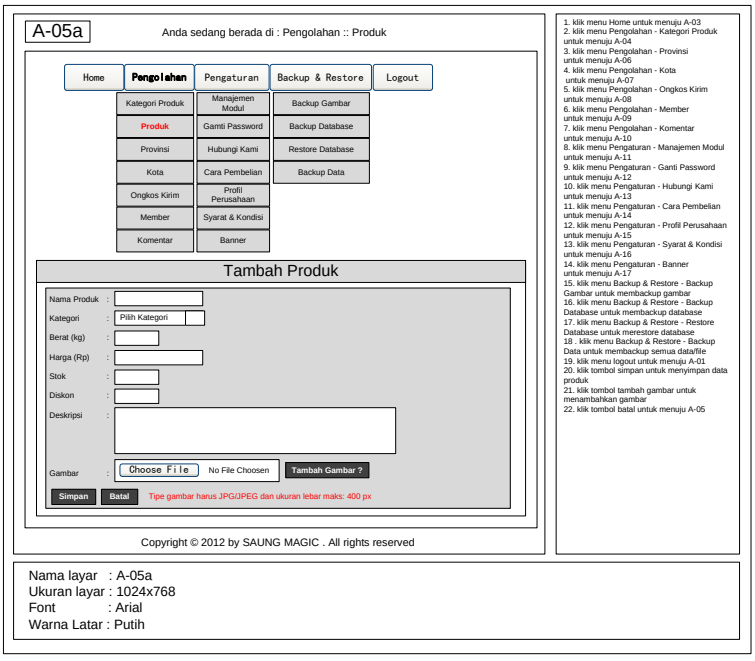
Gambar 3. 75 Tampilan Pengolahan Edit Kategori Admin

7. [A-05] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan produk admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.76):



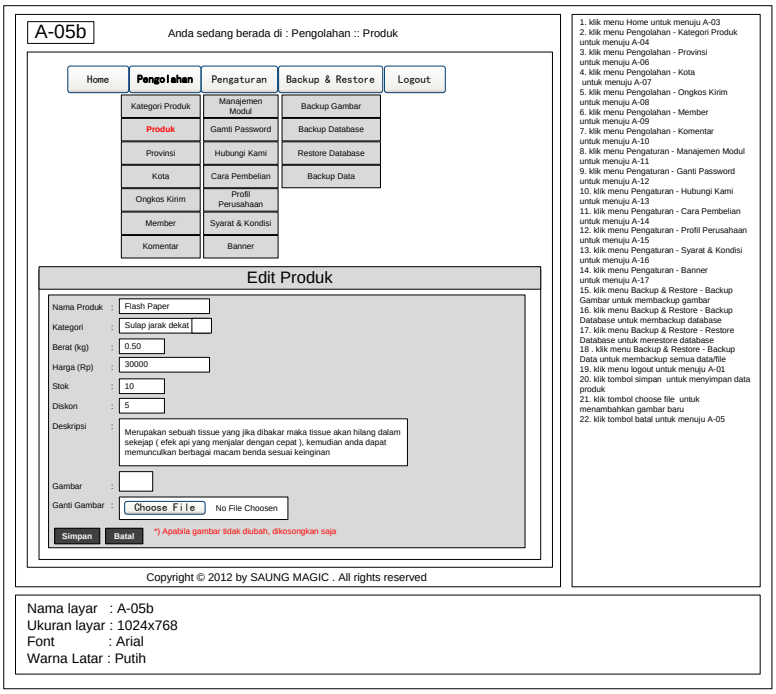
Gambar 3. 76 Tampilan Pengolahan Produk Admin

8. [A-05a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah produk admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.77):



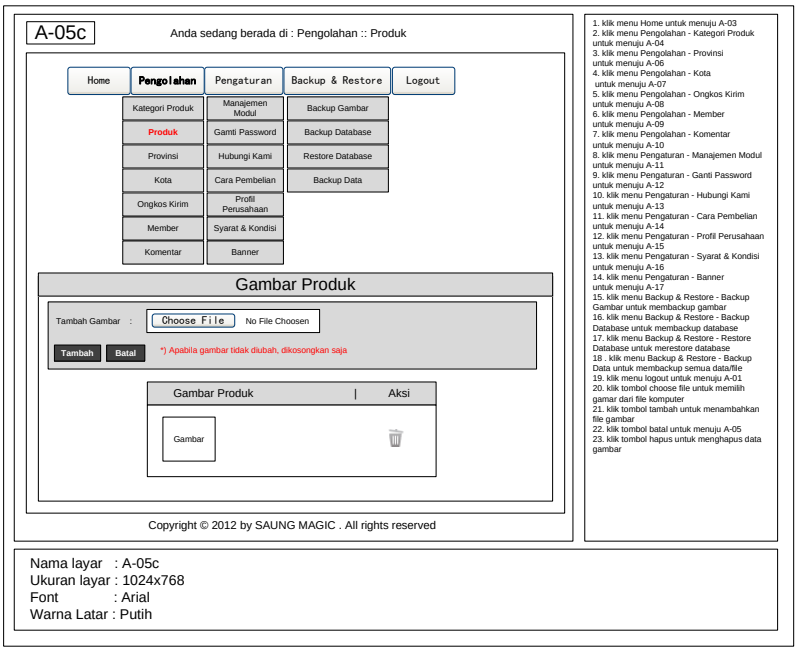
Gambar 3. 77 Tampilan Pengolahan Tambah Produk Admin

9. [A-05b] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan edit produk admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.78):



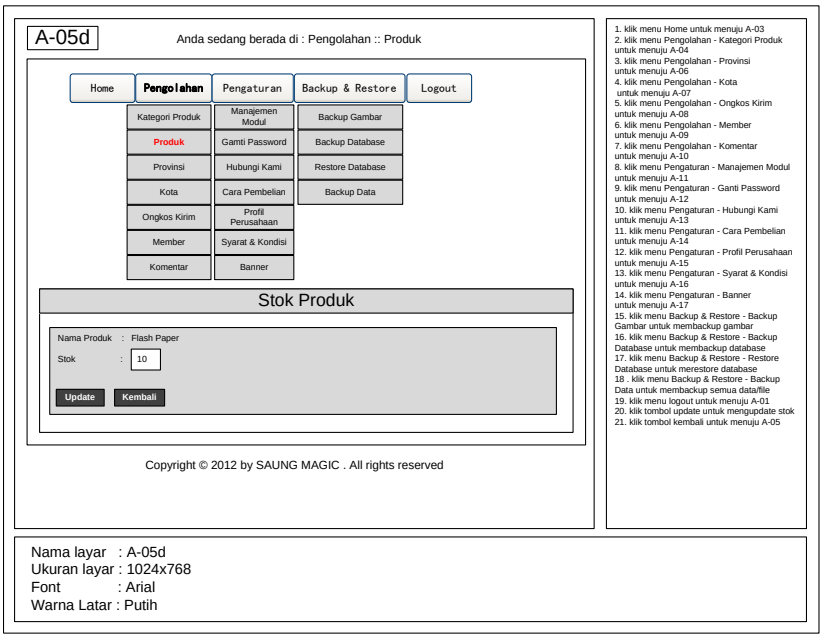
Gambar 3. 78 Tampilan Pengolahan Edit Produk Admin

10. [A-05c] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah gambar produk admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.79):



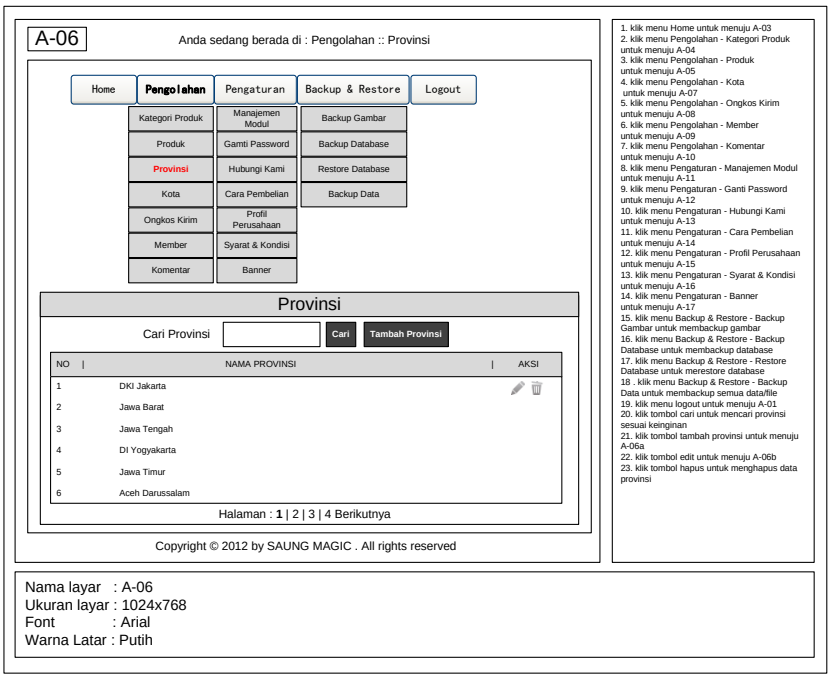
Gambar 3. 79 Tampilan Pengolahan Tambah Gambar Produk Admin

11. [A-05d] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan update stok produk admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.80):



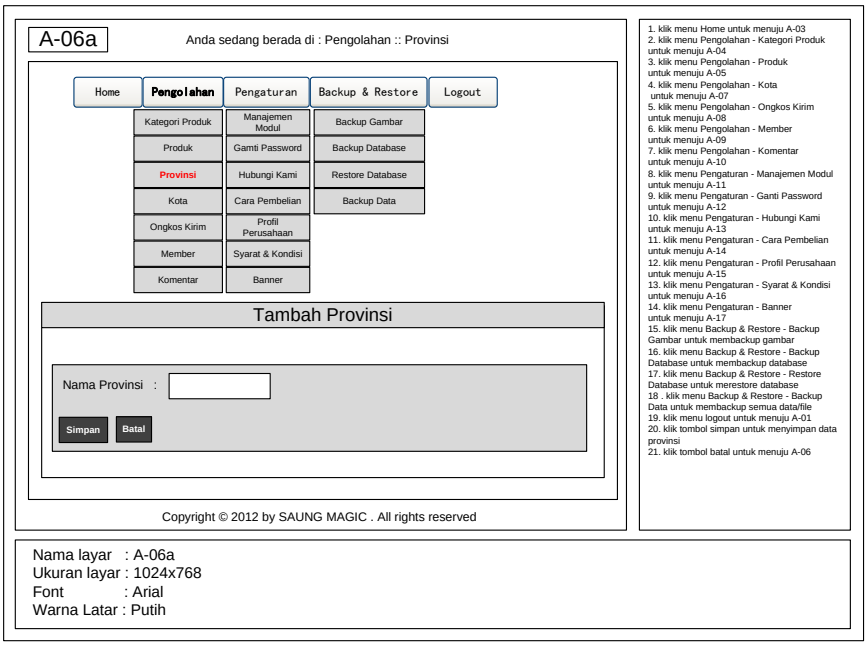
Gambar 3. 80 Tampilan Pengolahan Update Stok Produk Admin

12. [A-06] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan provinsi admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.81):



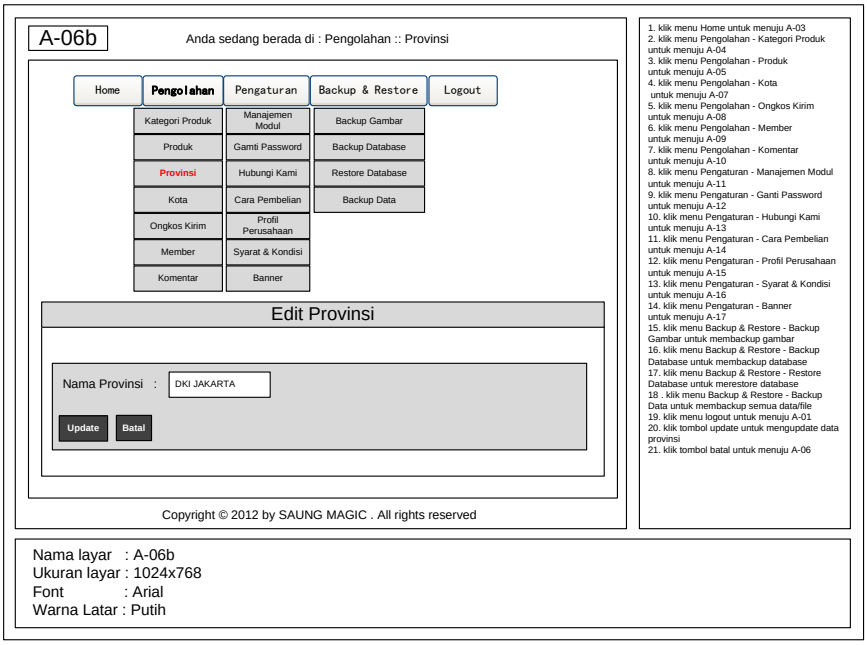
Gambar 3. 81 Tampilan Pengolahan Provinsi Admin

13. [A-06a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah provinsi admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.82):



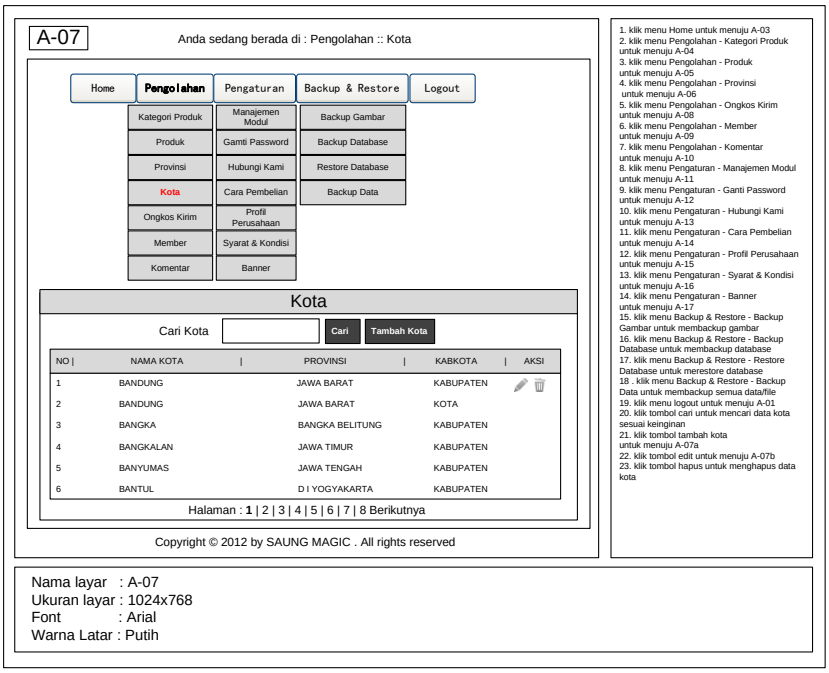
Gambar 3. 82 Tampilan Pengolahan Tambah Provinsi Admin

14. [A-06b] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan edit provinsi admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.83):



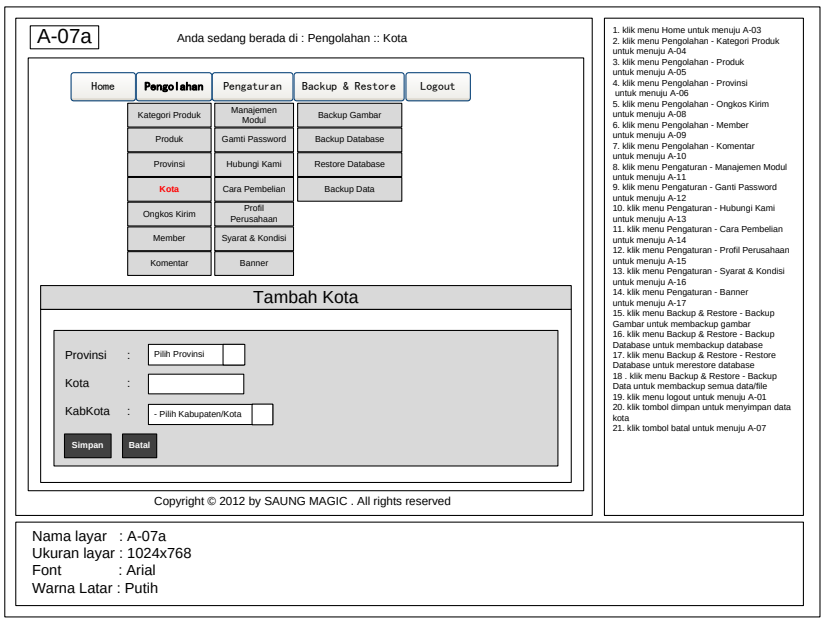
Gambar 3. 83 Tampilan Pengolahan Edit Provinsi Admin

15. [A-07] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan kota admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.84):



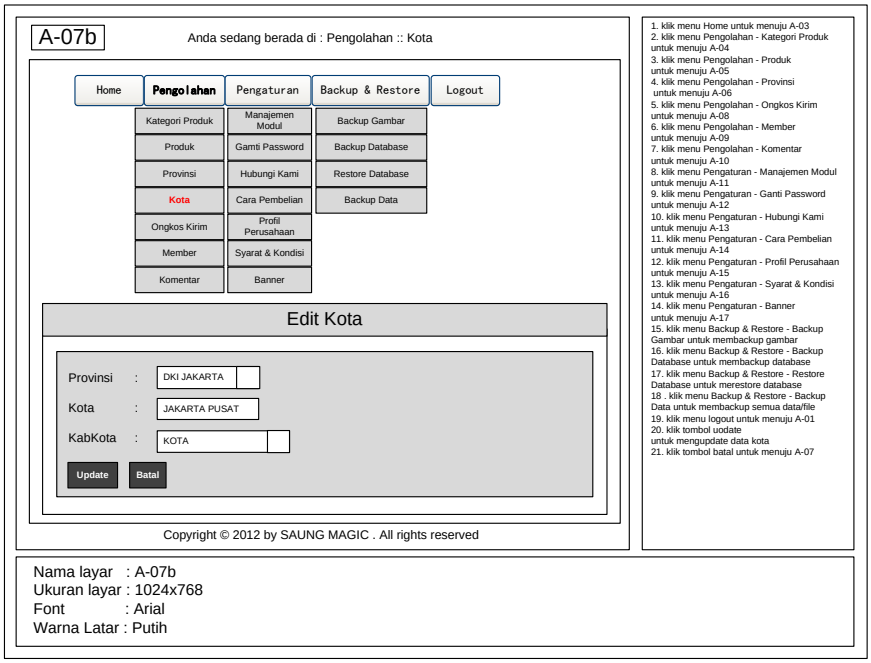
Gambar 3. 84 Tampilan Pengolahan Kota Admin

16. [A-07a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah kota admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.85):



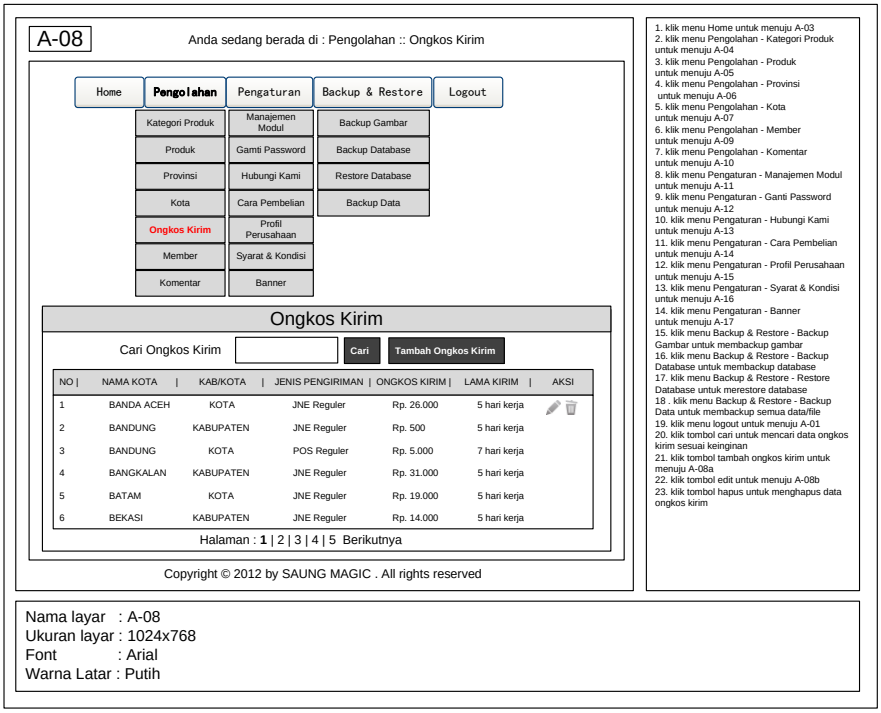
Gambar 3. 85 Tampilan Pengolahan Tambah Kota Admin

17. [A-07b] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan edit kota admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.86):



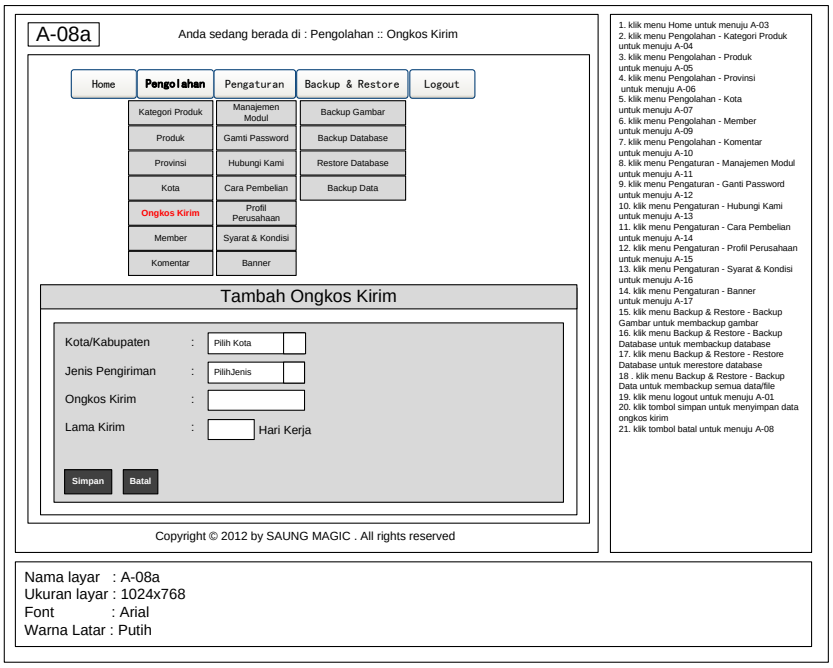
Gambar 3. 86 Tampilan Pengolahan Edit Kota Admin

18. [A-08] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan ongkoskirim admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.87):



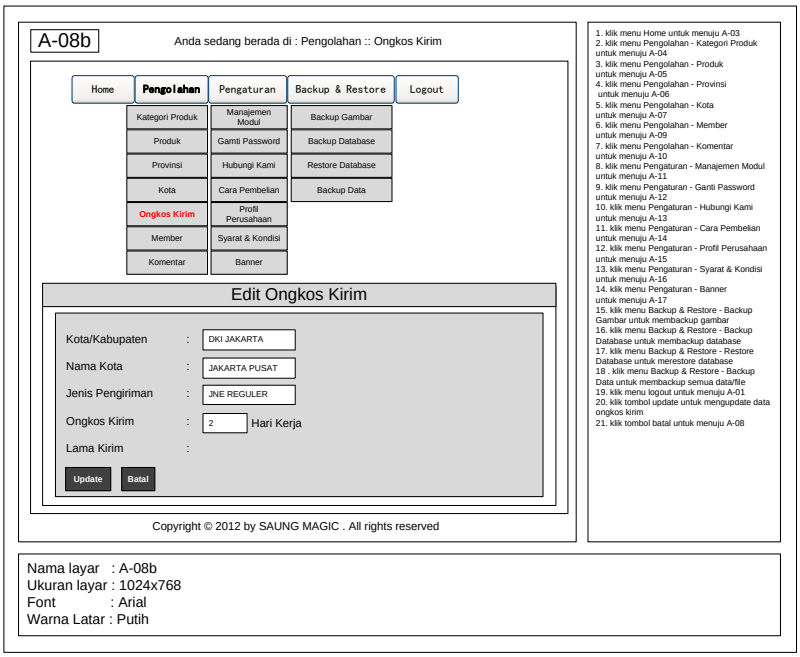
Gambar 3. 87 Tampilan Pengolahan Ognkoskirim Admin

19. [A-08a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah ongkoskirim admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.88):



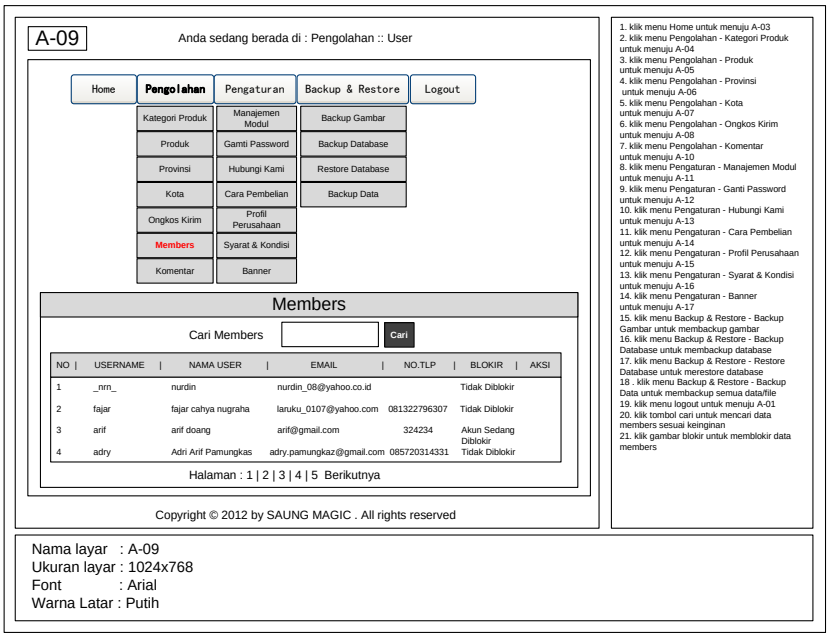
Gambar 3. 88 Tampilan Pengolahan Tambah Ongkoskirim Admin

20. [A-08b] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan edit ongkoskirim admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.89):



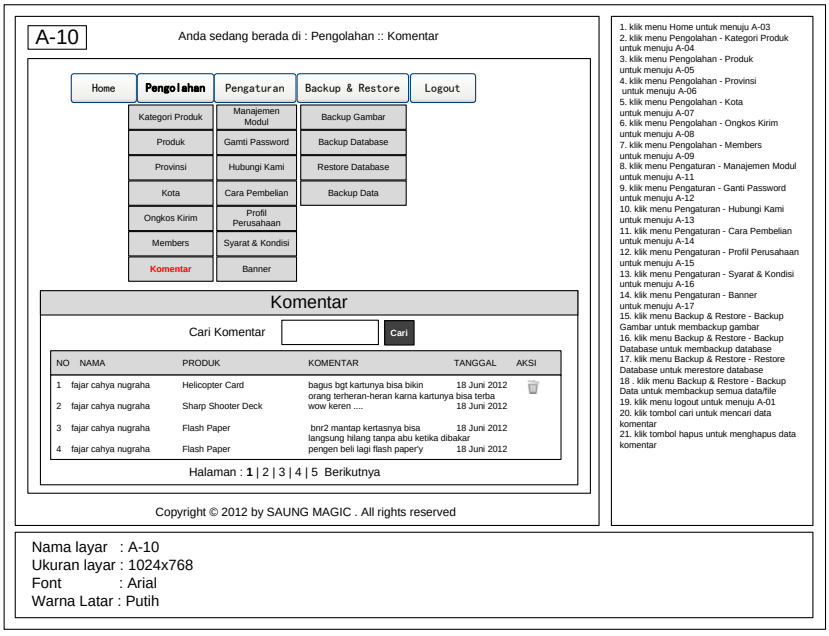
Gambar 3. 89 Tampilan Pengolahan Edit Provinsi Admin

21. [A-09] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan *member* admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.90):



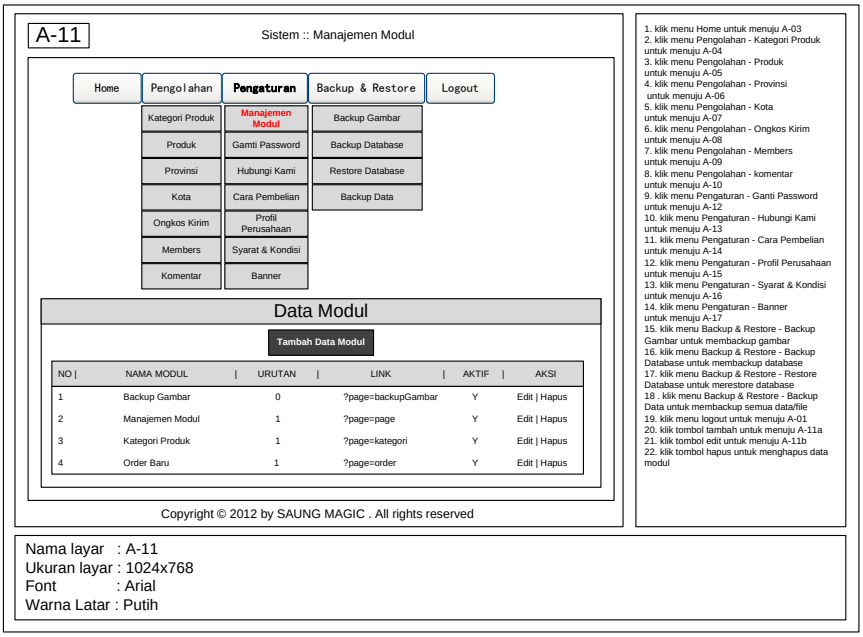
Gambar 3. 90 Tampilan Pengolahan member Admin

22. [A-10] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan komentar admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.91):



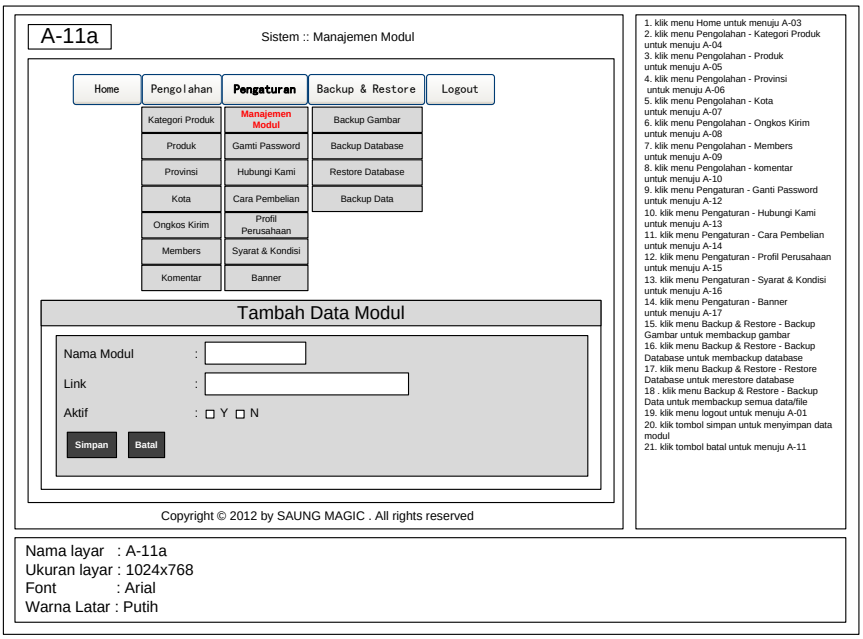
Gambar 3. 91 Tampilan Pengolahan Komentar Admin

23. [A-11] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan manajemen modul admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.92):



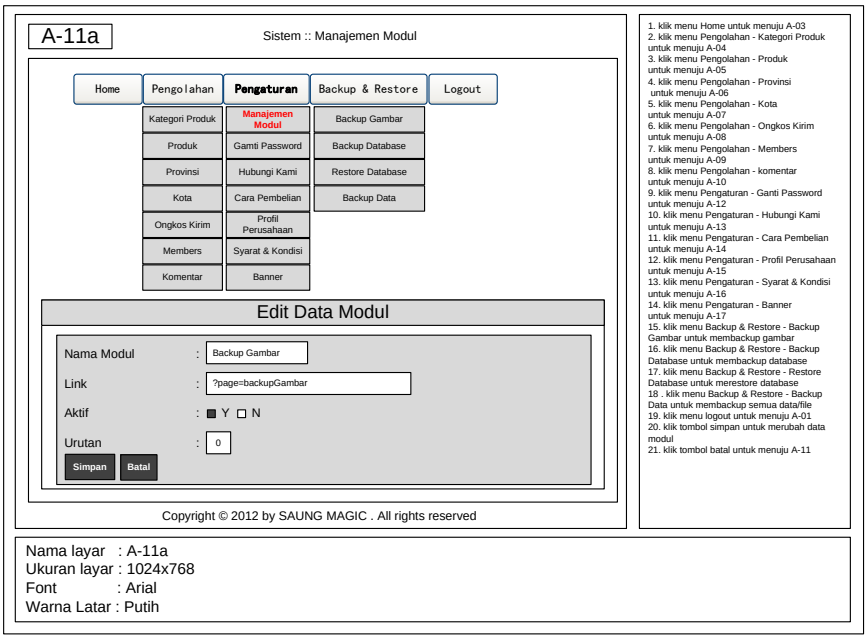
Gambar 3. 92 Tampilan Pengolahan Manajemen Modul Admin

24. [A-11a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah modul admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.93):



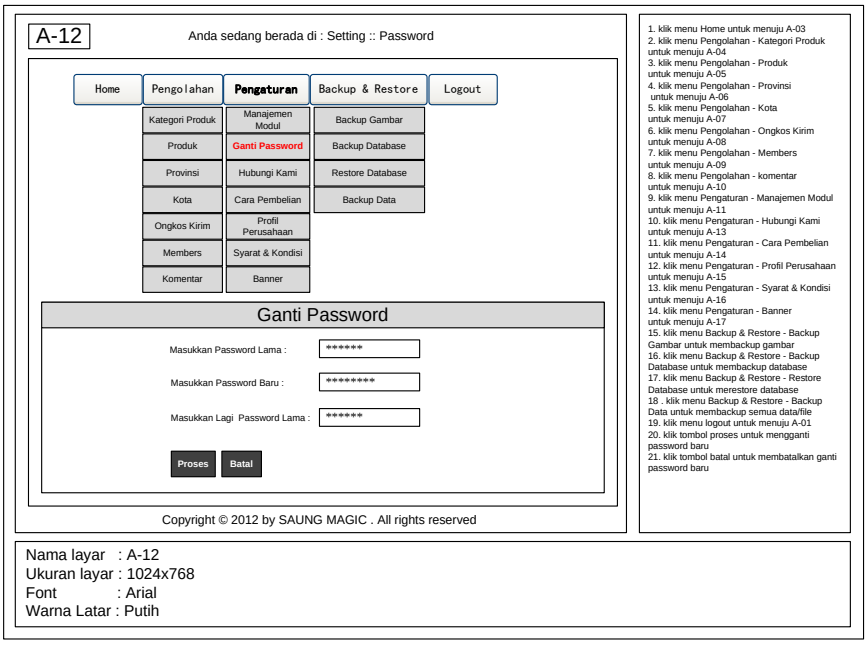
Gambar 3. 93 Tampilan Pengolahan Tambah Modul Admin

25. [A-11b] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan edit modul admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.94):



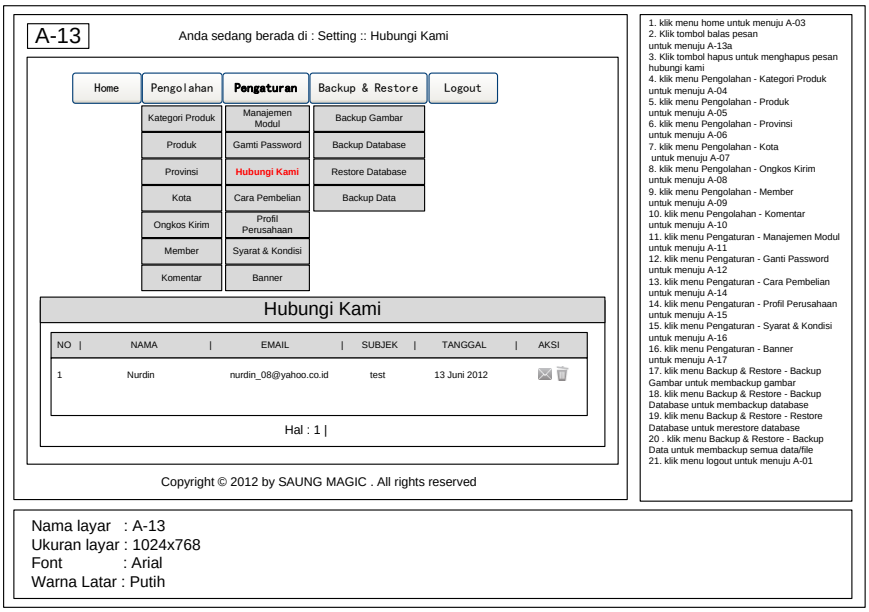
Gambar 3. 94 Tampilan Pengolahan Edit Modul Admin

26. [A-12] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan ganti password admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.95):



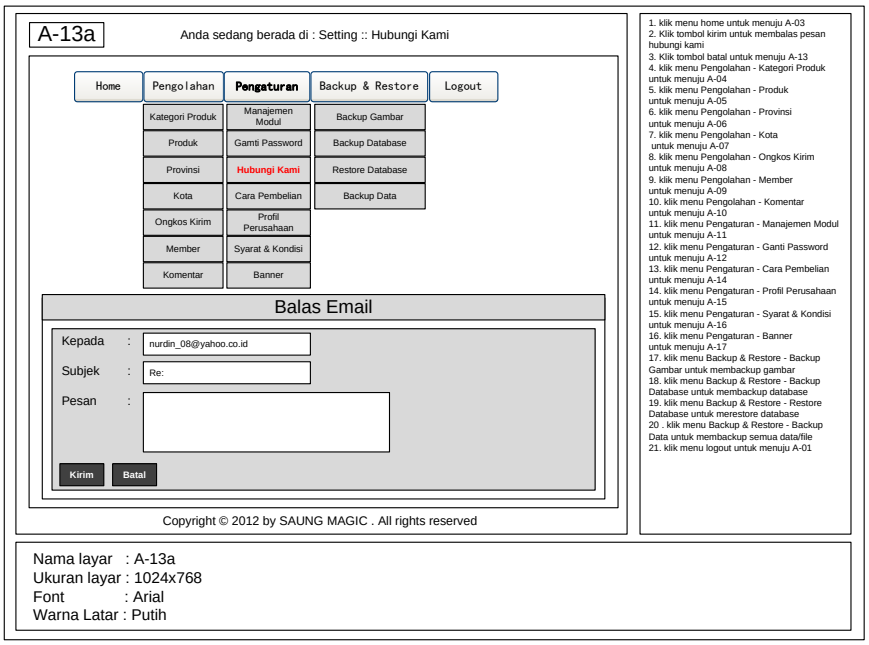
Gambar 3. 95 Tampilan Pengolahan Ganti Password Admin

27. [A-13] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan hubungi kami admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.96):



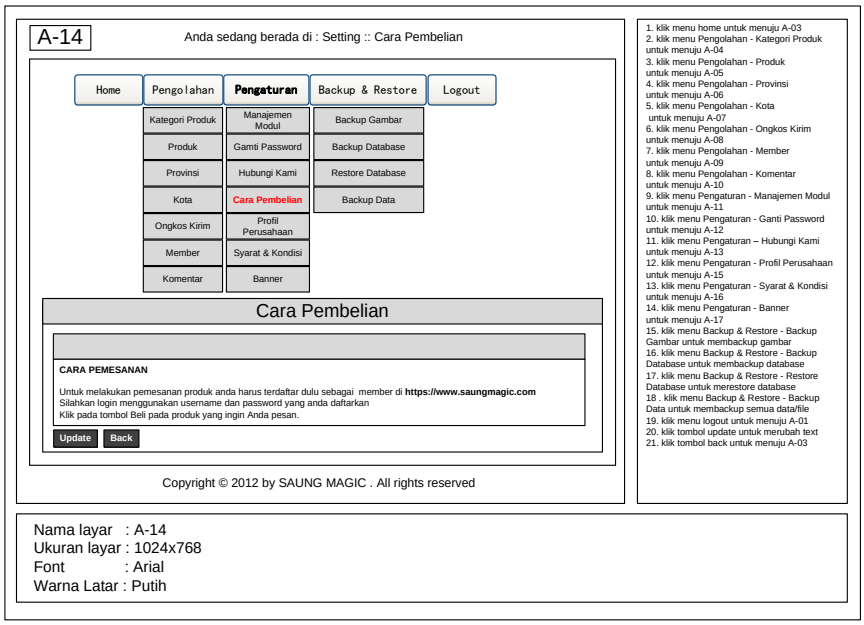
Gambar 3. 96 Tampilan Pengolahan Hubungi Kami Admin

28. [A-13a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan balas pesan hubungi kami admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.97):



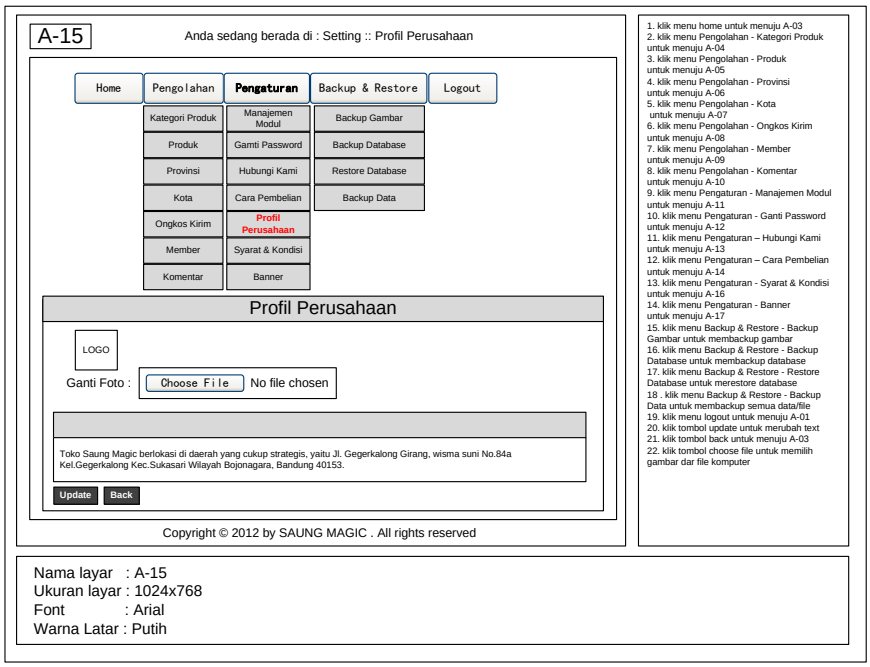
Gambar 3. 97 Tampilan Pengolahan Balas Pesan Hubungi Kami Admin

29. [A-14] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan cara pembelian admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.98):



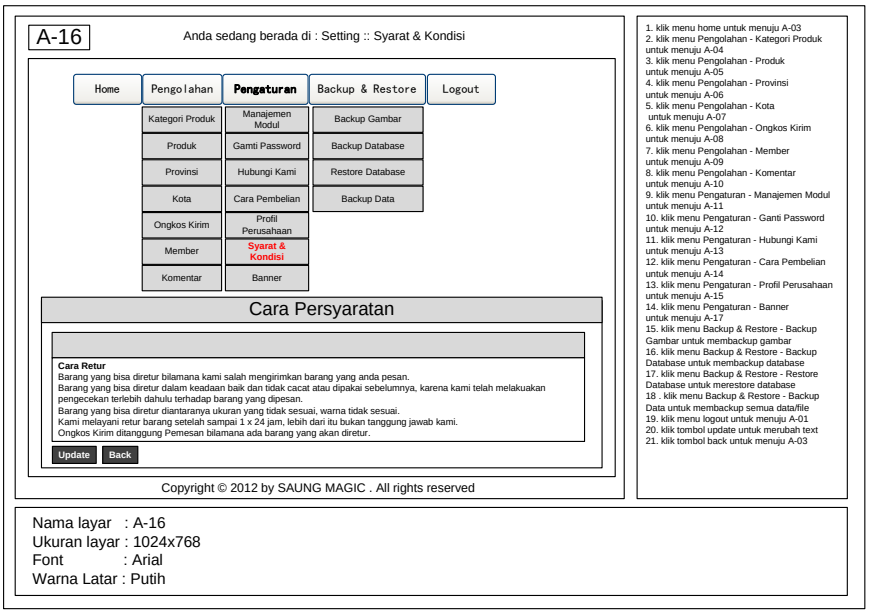
Gambar 3. 98 Tampilan Pengolahan Cara Pembelian Admin

30. [A-15] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan profil perusahaan admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.99):



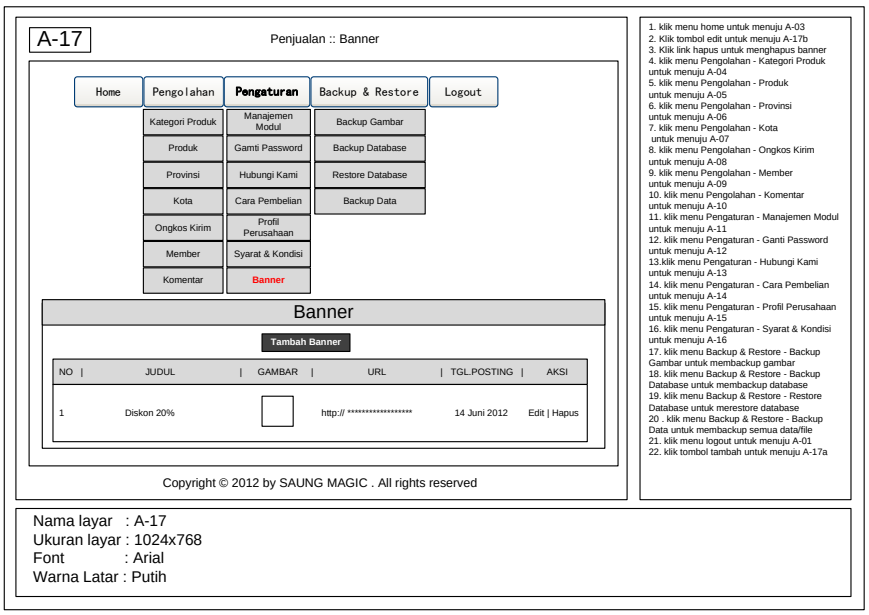
Gambar 3. 99 Tampilan Pengolahan Profil Perusahaan Admin

31. [A-16] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan syarat & kondisi admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.100):



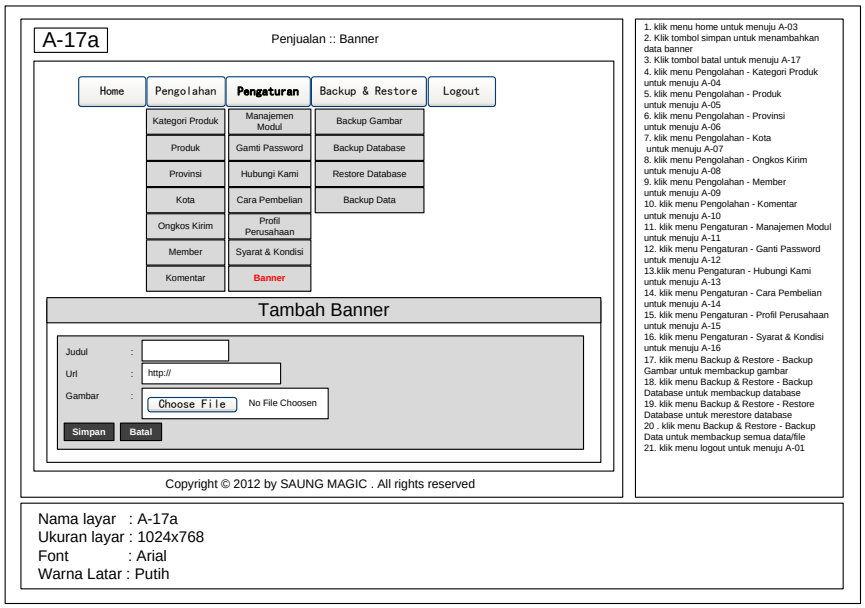
Gambar 3. 100 Tampilan Pengolahan Syarat & Kondisi Admin

32. [A-17] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan banner admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.101):



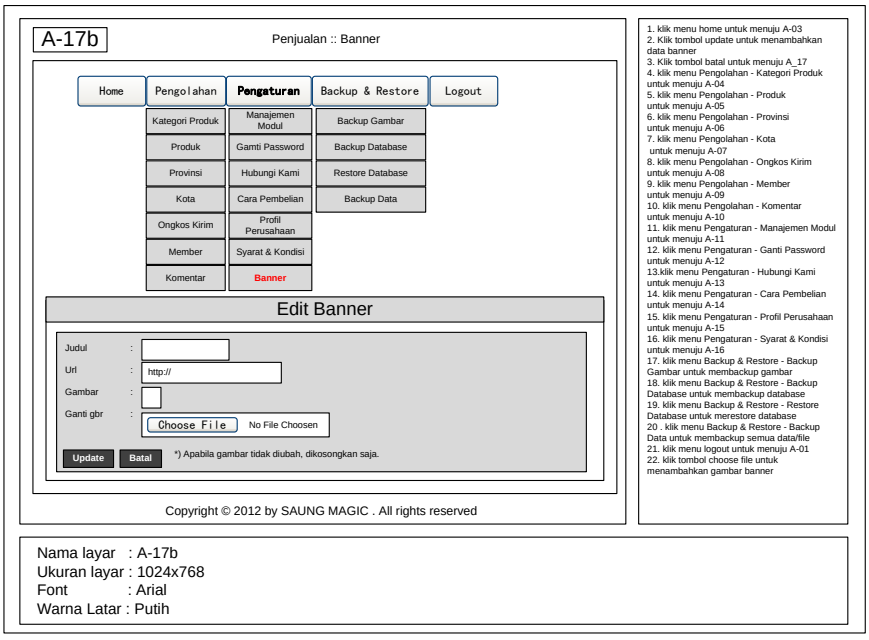
Gambar 3. 101 Tampilan Pengolahan Banner Admin

33. [A-17a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan tambah banner admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.102):



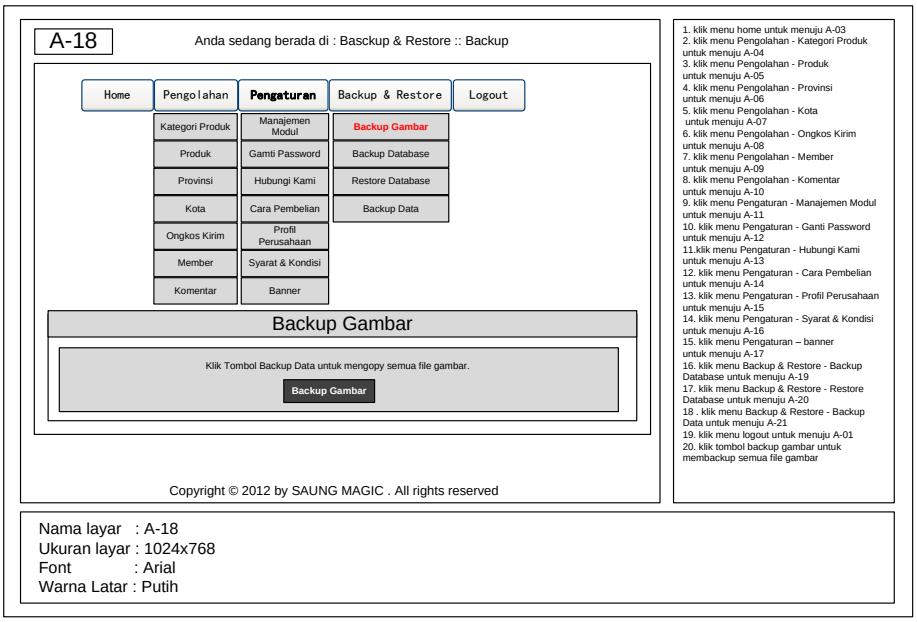
Gambar 3. 102 Tampilan Pengolahan Tambah Banner Admin

34. [A-17b] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan edit banner admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.103):



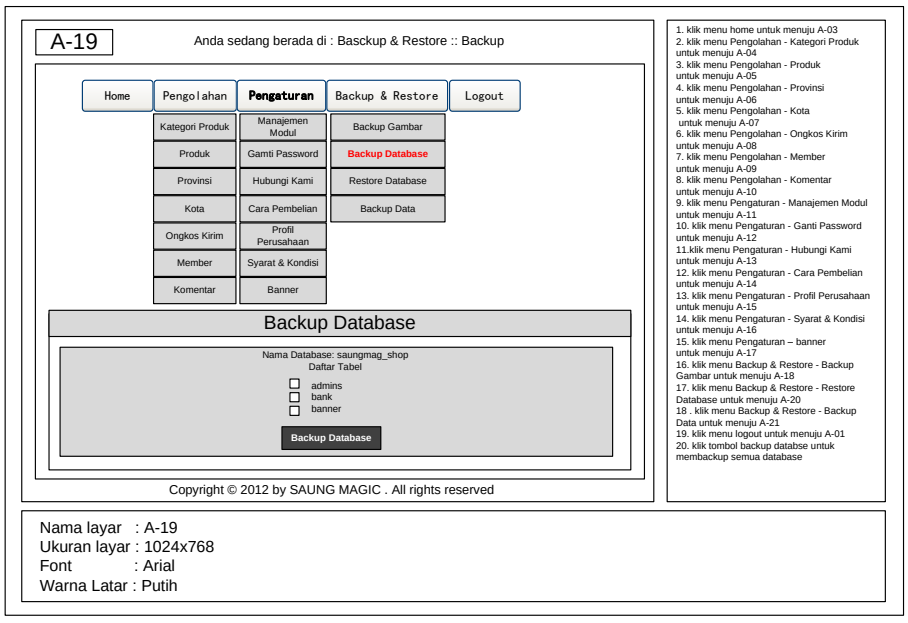
Gambar 3. 103 Tampilan Pengolahan Edit Banner Admin

35. [A-18] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan backup gambar admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.104):



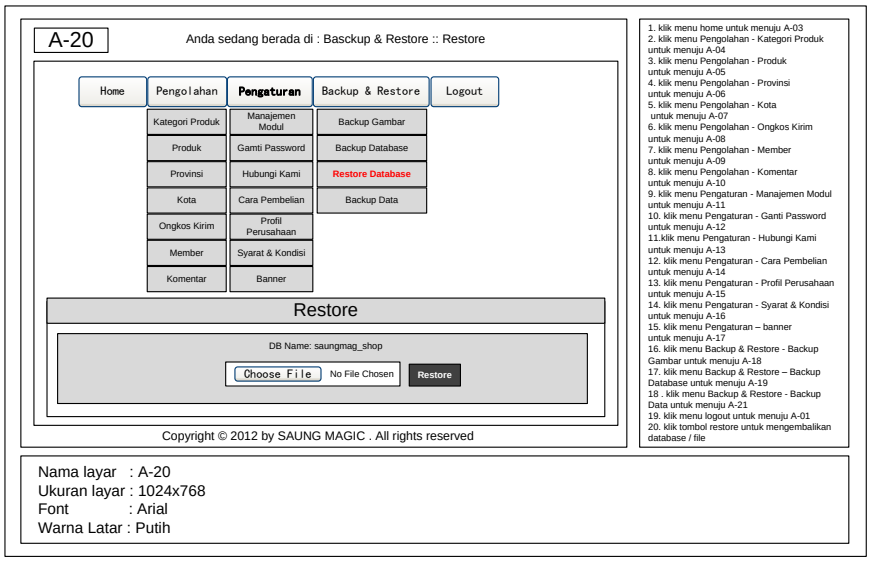
Gambar 3. 104 Tampilan Pengolahan Backup Gambar Admin

36. [A-19] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan backup database admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.105):



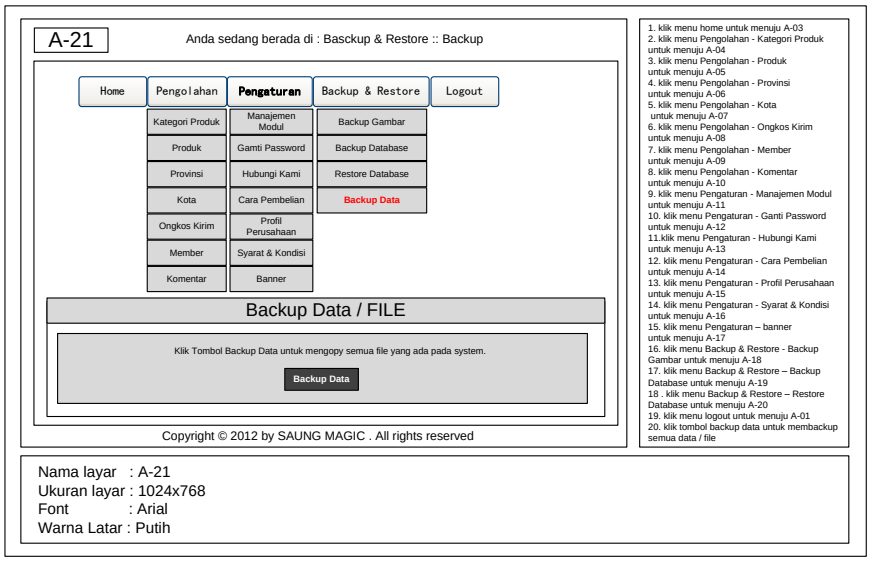
Gambar 3. 105 Tampilan Pengolahan Backup Database Admin

37. [A-20] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan restore database admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.106):



Gambar 3. 106 Tampilan Pengolahan Restore Database Admin

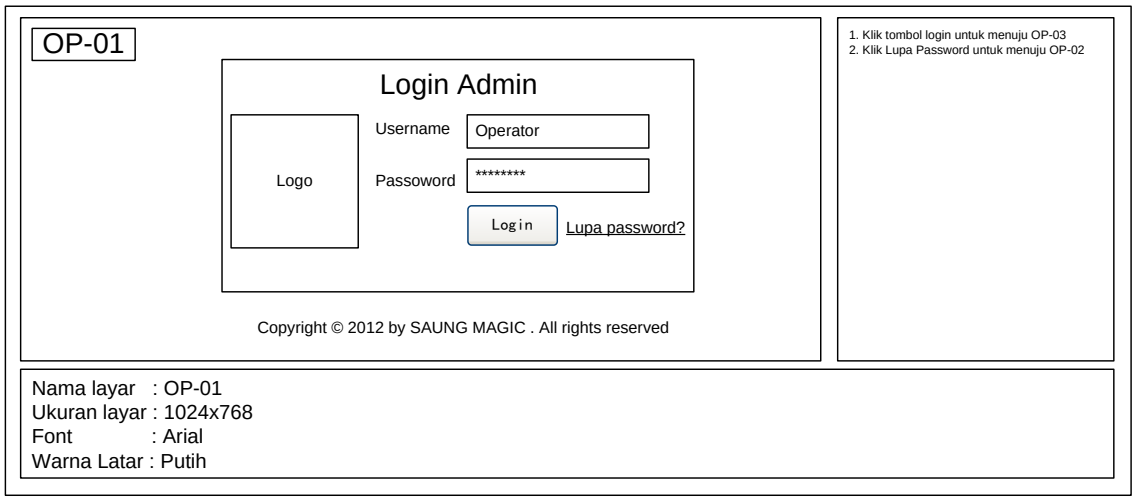
38. [A-21] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan backup data admin aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.107)



Gambar 3. 107 Tampilan Pengolahan Backup Data Admin

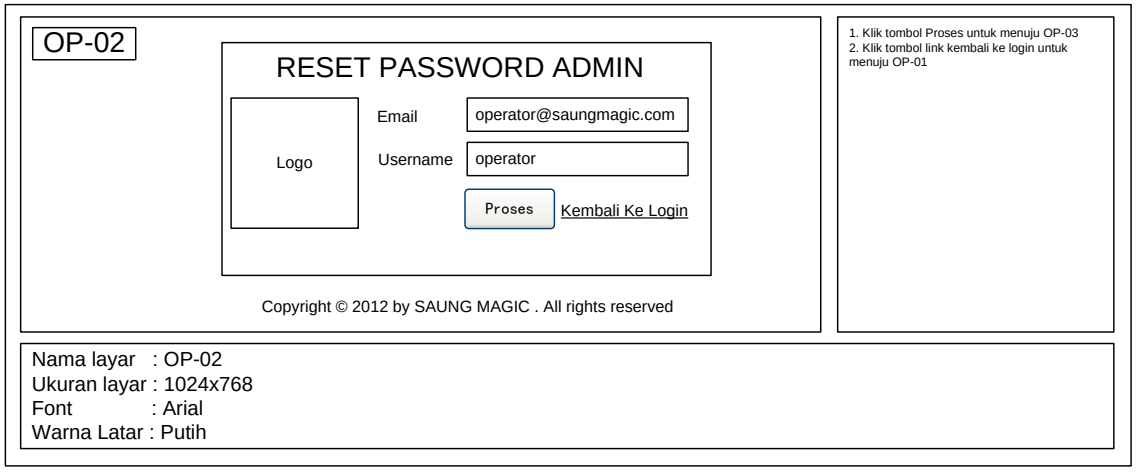
3.4.3.5 Perancangan Antarmuka Operator

1. [OP-01] Rancangan antarmuka tampilan login operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.108):



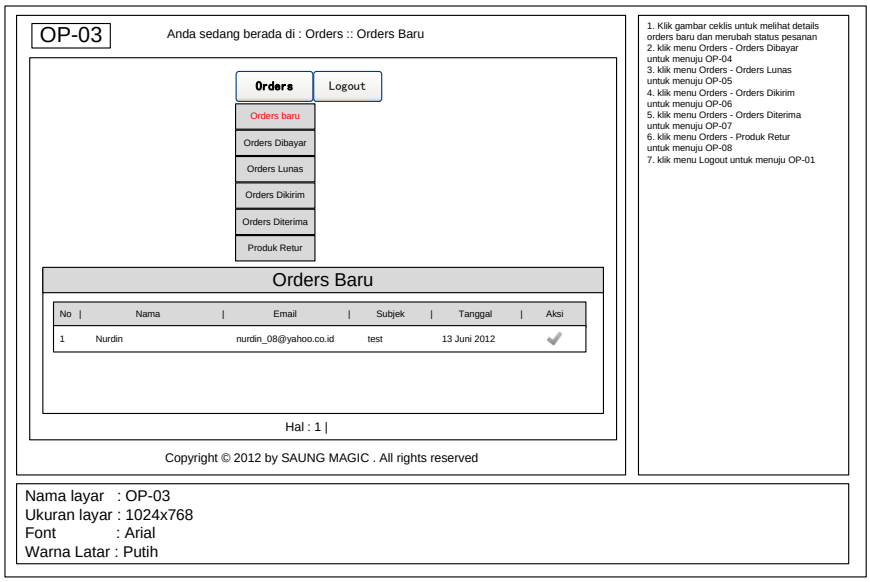
Gambar 3. 108 Tampilan Pengolahan Login Operator

2. [OP-02] Rancangan antarmuka tampilan lupa password operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.109):



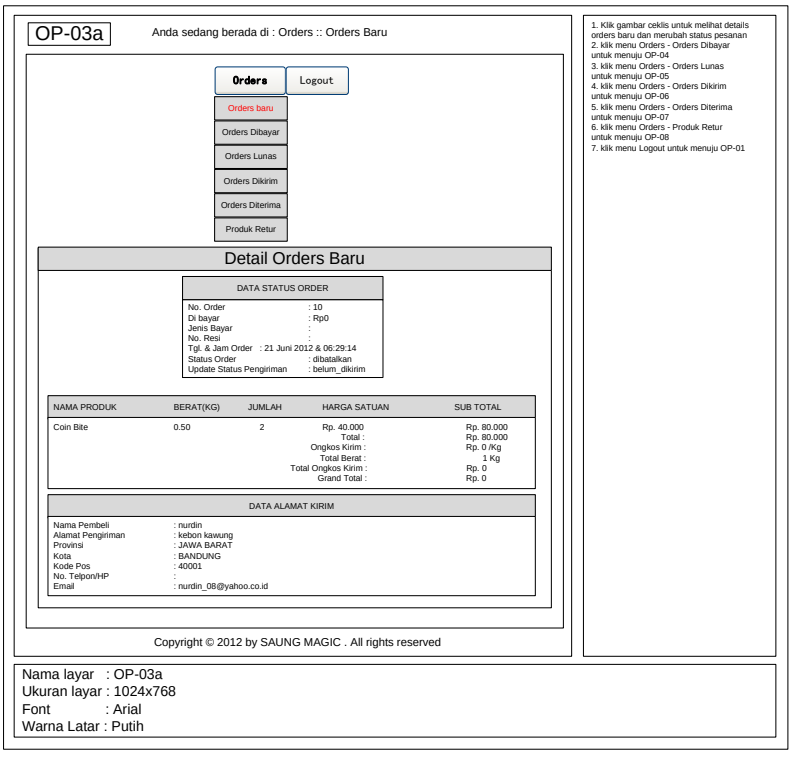
Gambar 3. 109 Tampilan Lupa Password Operator

3. [OP-03] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan order baru operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.110):



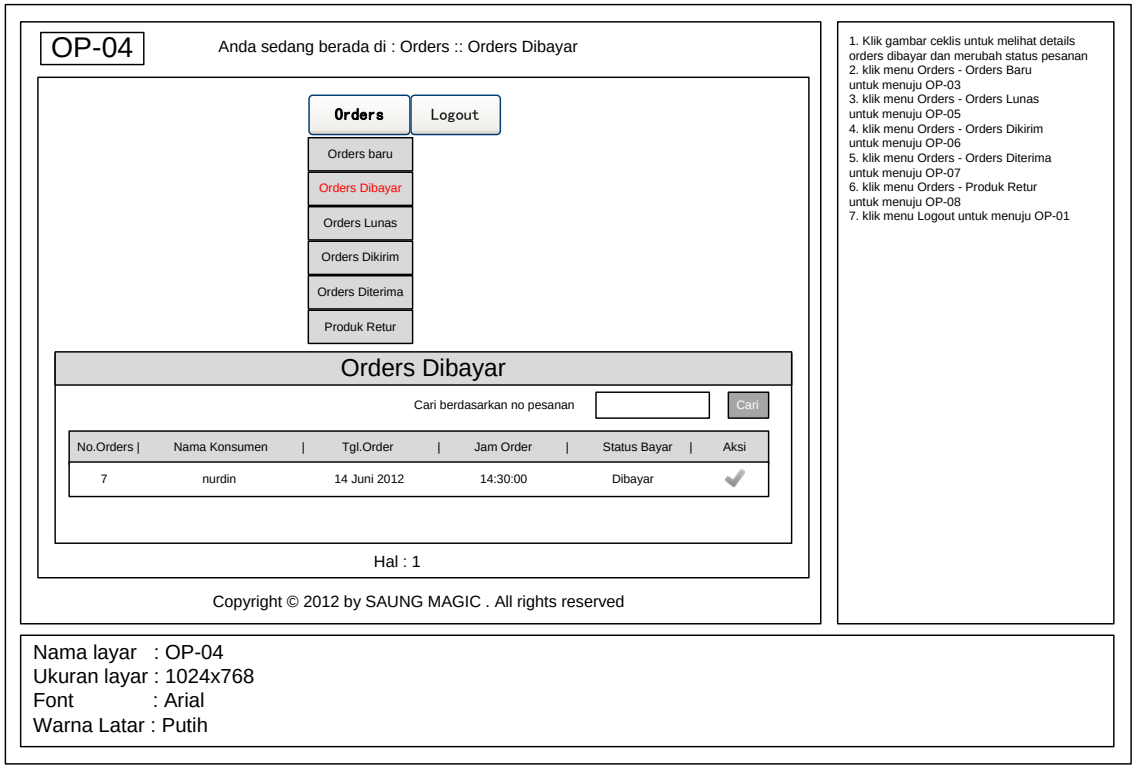
Gambar 3. 110 Tampilan Pengolahan Order Baru Operator

4. [OP-03a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan detail order baru operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.111):



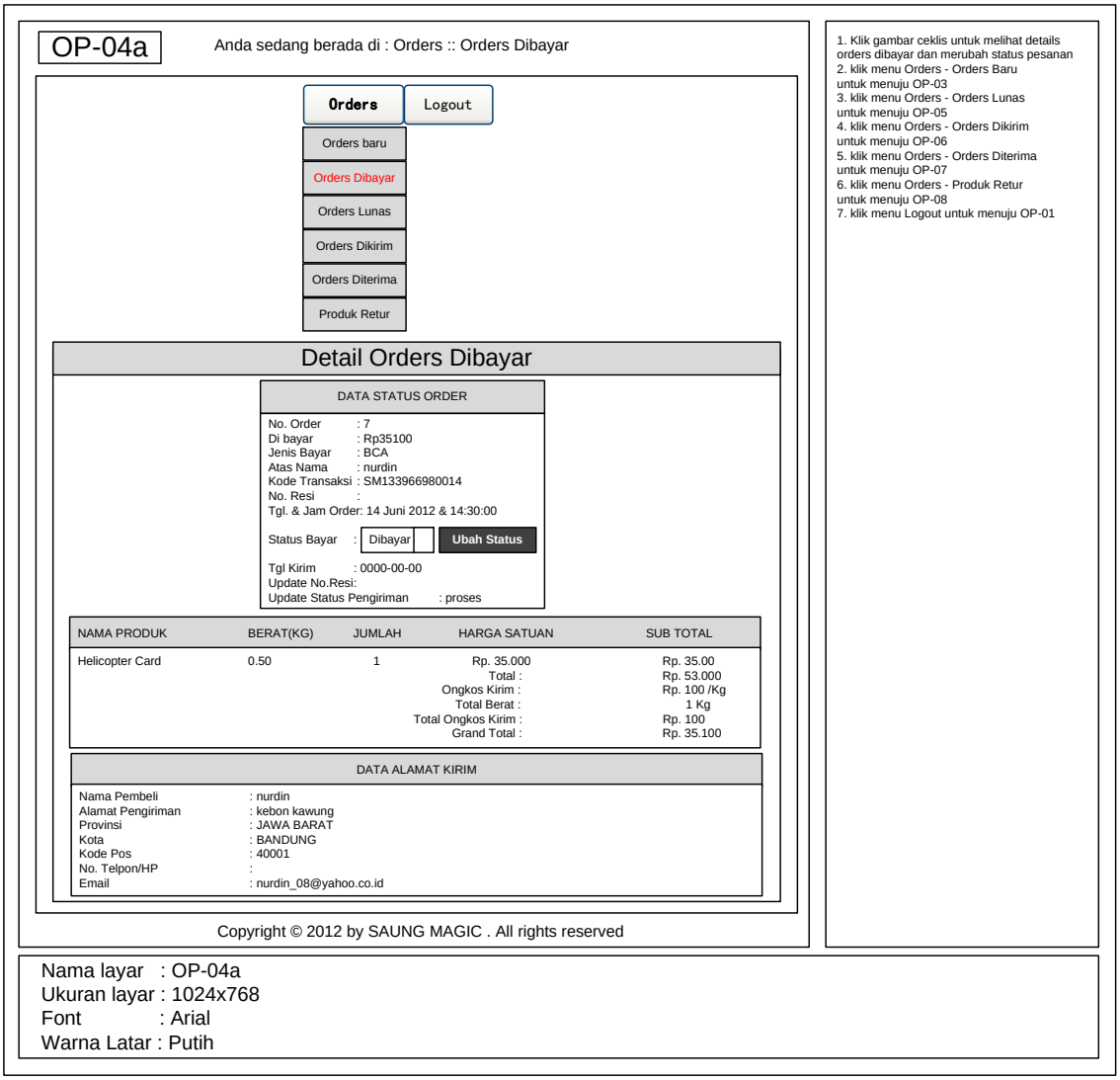
Gambar 3. 111 Tampilan Pengolahan Detail Order Baru Operator

5. [OP-04] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan order dibayar operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.112):



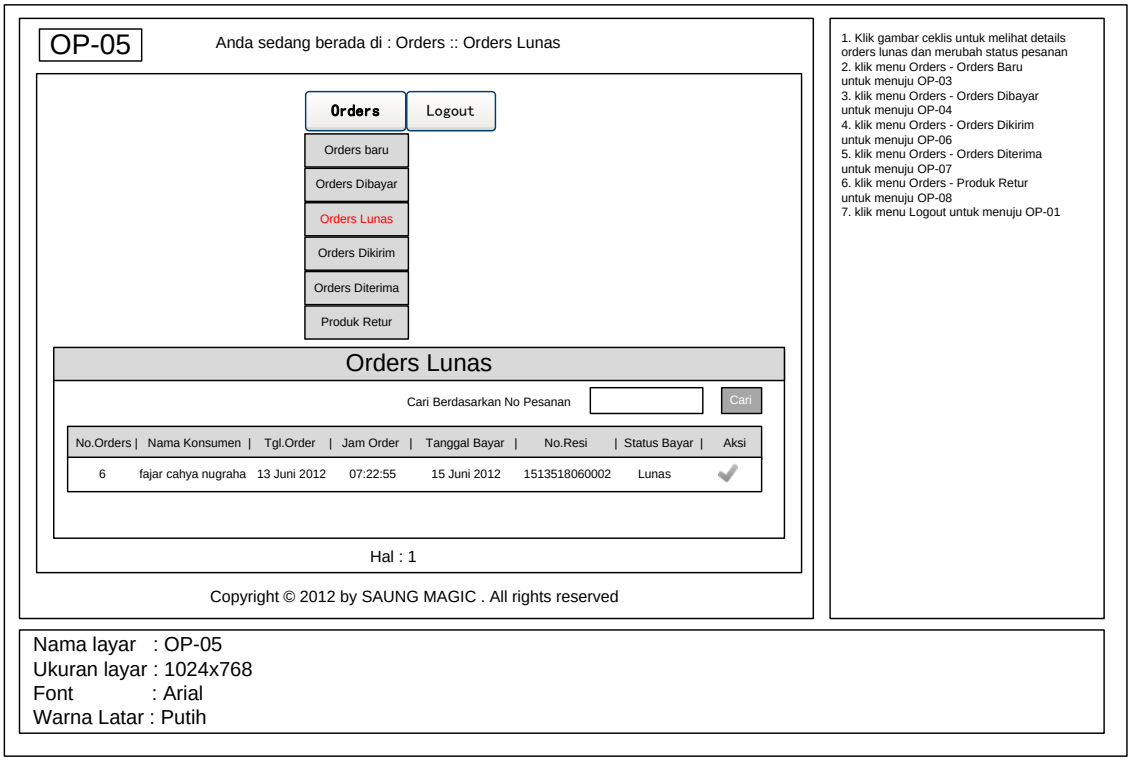
Gambar 3. 112 Tampilan Pengolahan Order Dibayar Operator

6. [OP-04a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan detail order dibayar operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.113):



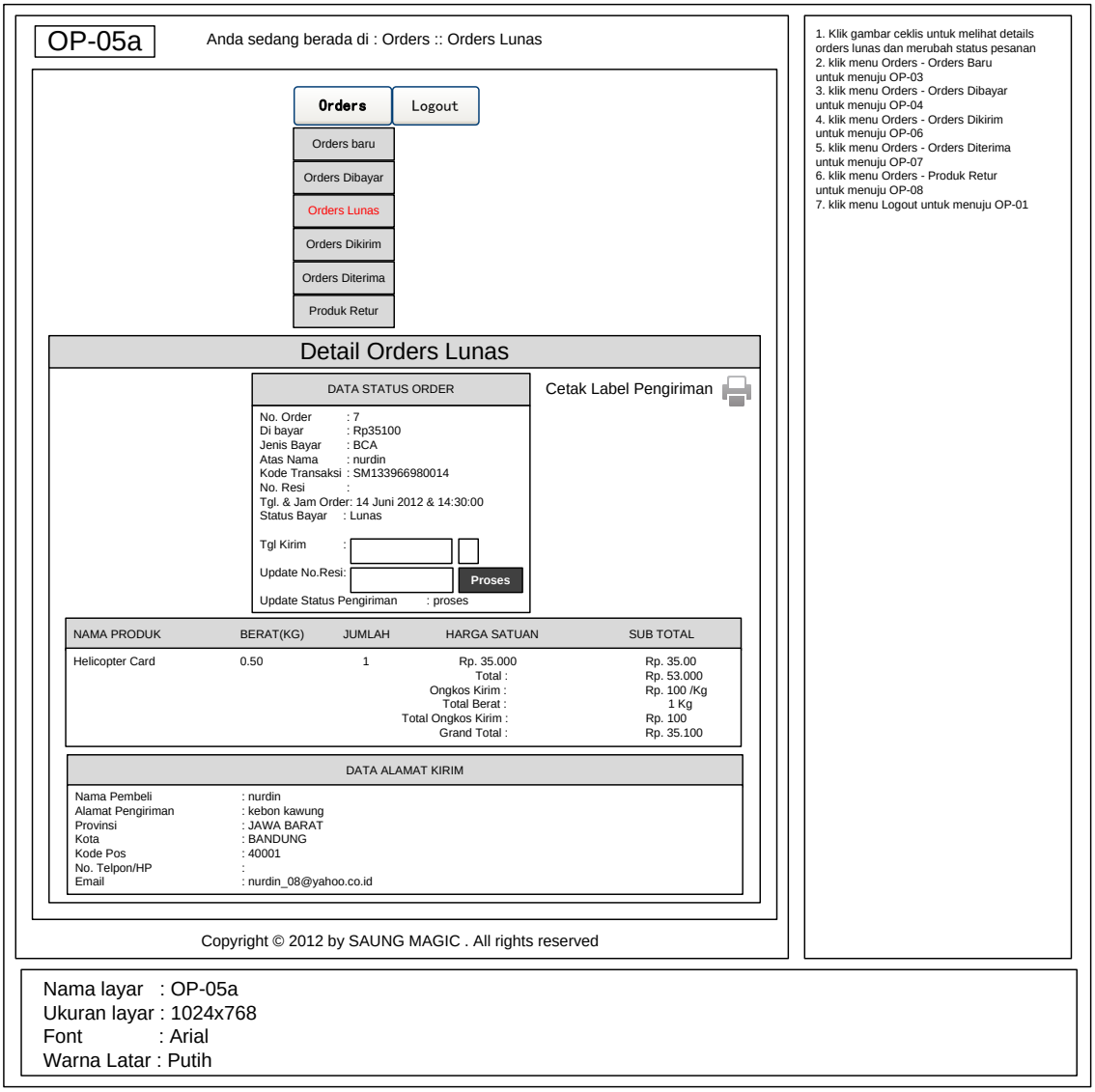
Gambar 3. 113 Tampilan Pengolahan Detail Order Dibayar Operator

7. [OP-05] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan order lunas operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.114):



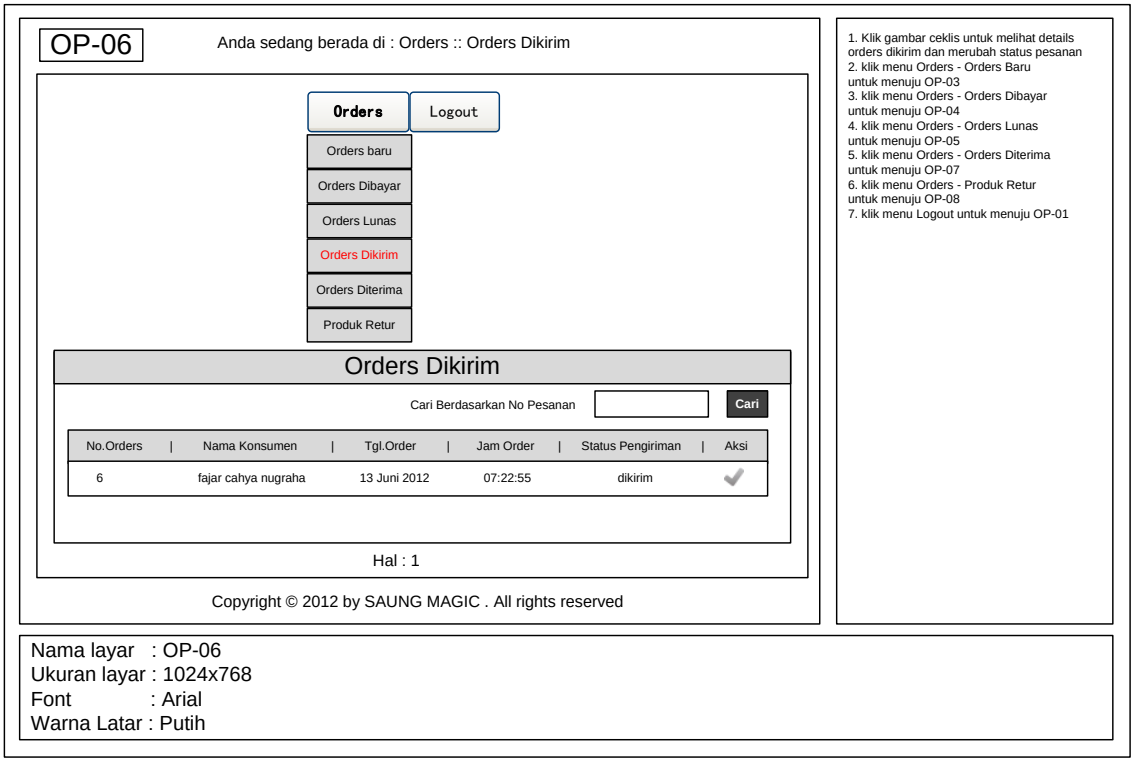
Gambar 3. 114 Tampilan Pengolahan Order Lunas Operator

8. [OP-05a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan detail order lunas operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.115):



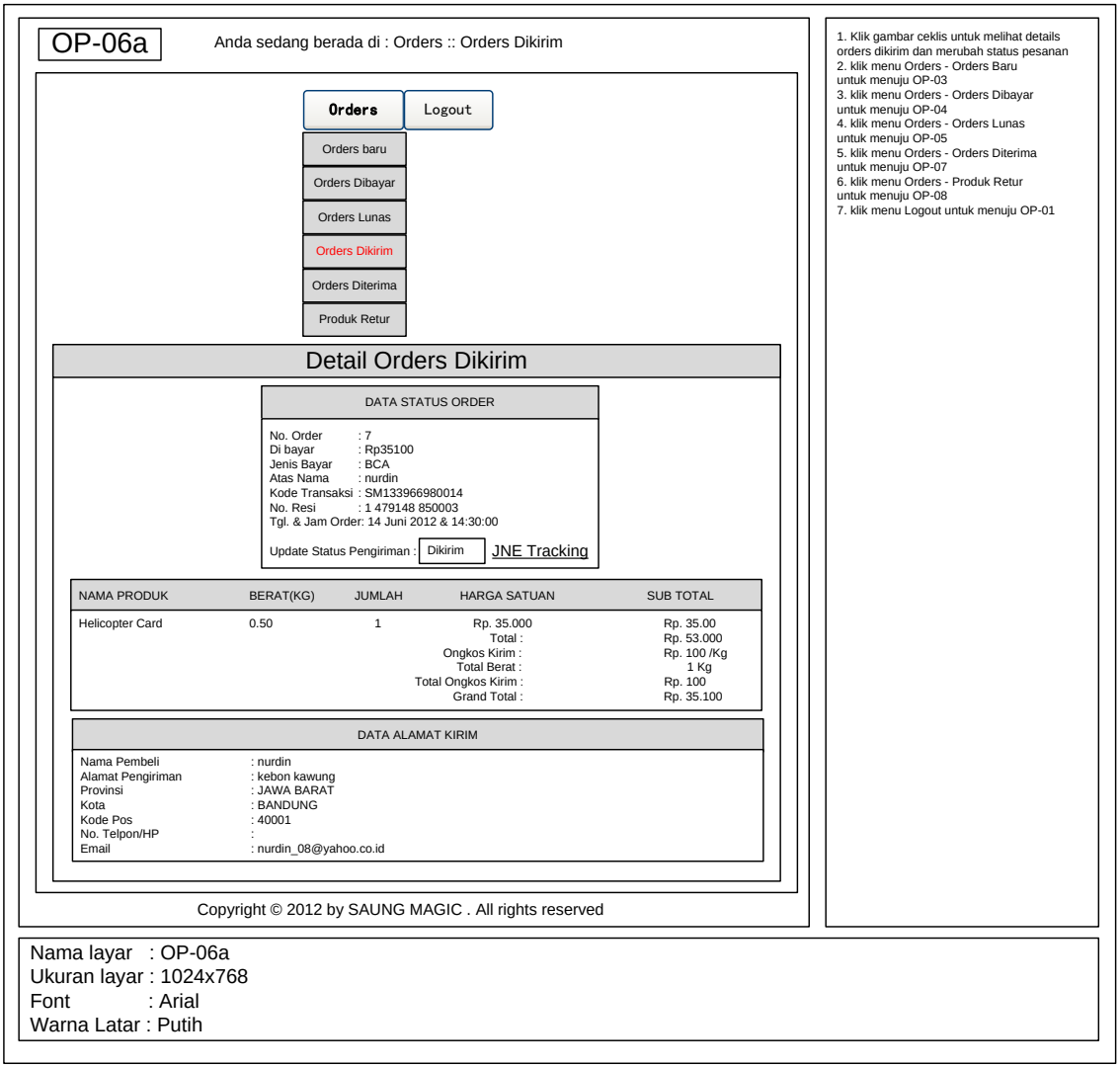
Gambar 3. 115 Tampilan Pengolahan Detail Order Lunas Operator

9. [OP-06] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan order dikirim operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.116):



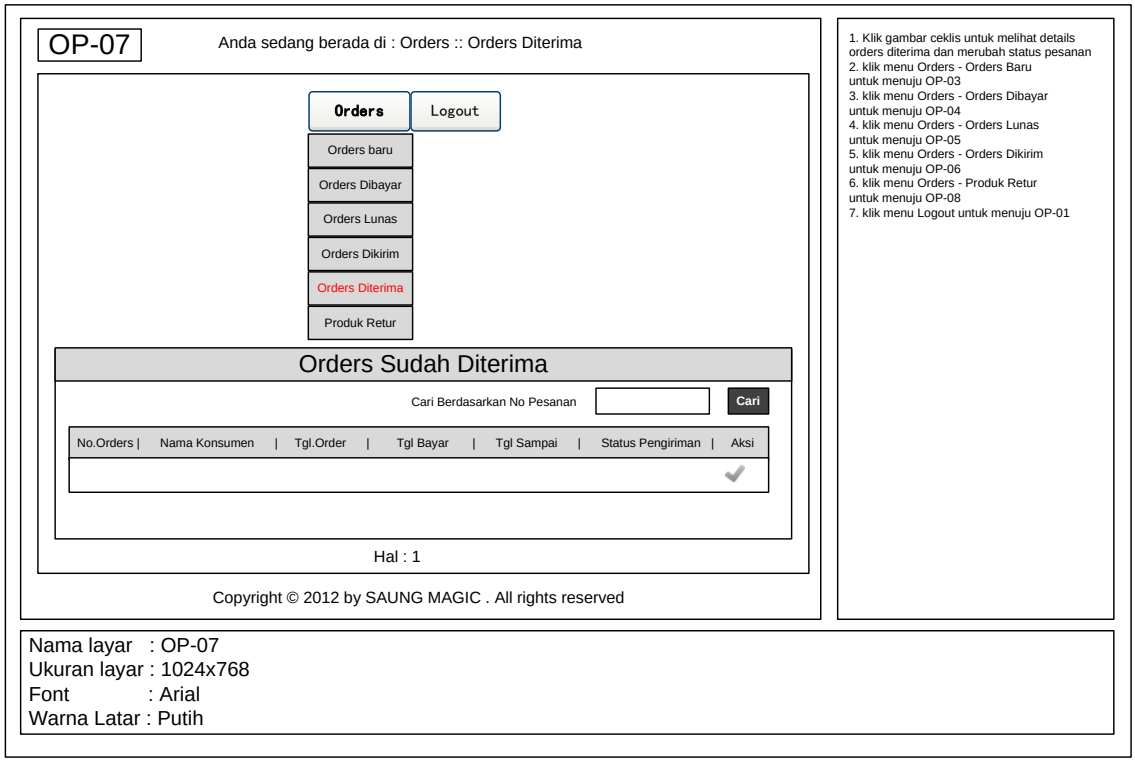
Gambar 3. 116 Tampilan Pengolahan Order Dikirim Operator

10. [OP-06a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan detail order dikirim operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.117):



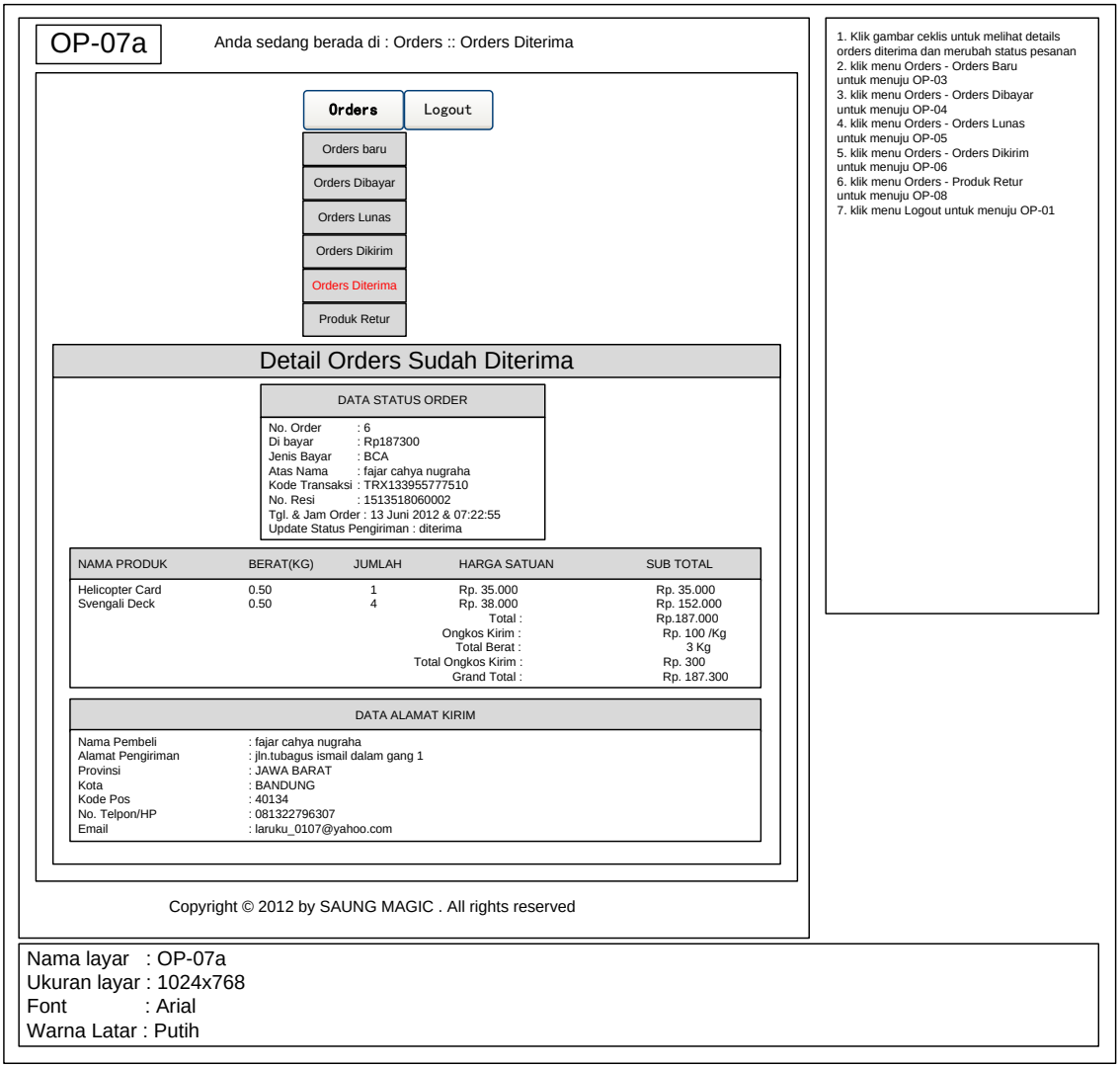
Gambar 3. 117 Tampilan Pengolahan Detail Order Dikirim Operator

11. [OP-07] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan order diterima operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.118):



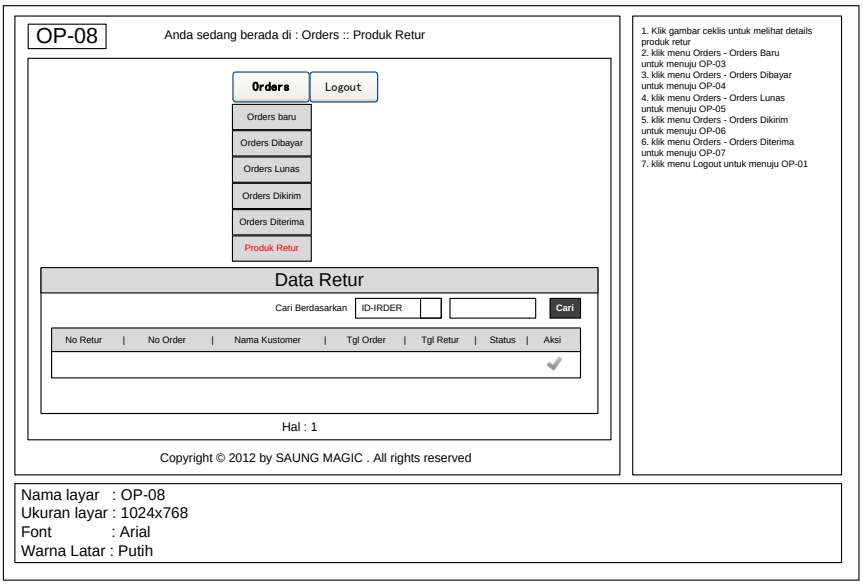
Gambar 3. 118 Tampilan Pengolahan Order Diterima Operator

12. [OP-07a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan detail order diterima operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.119):



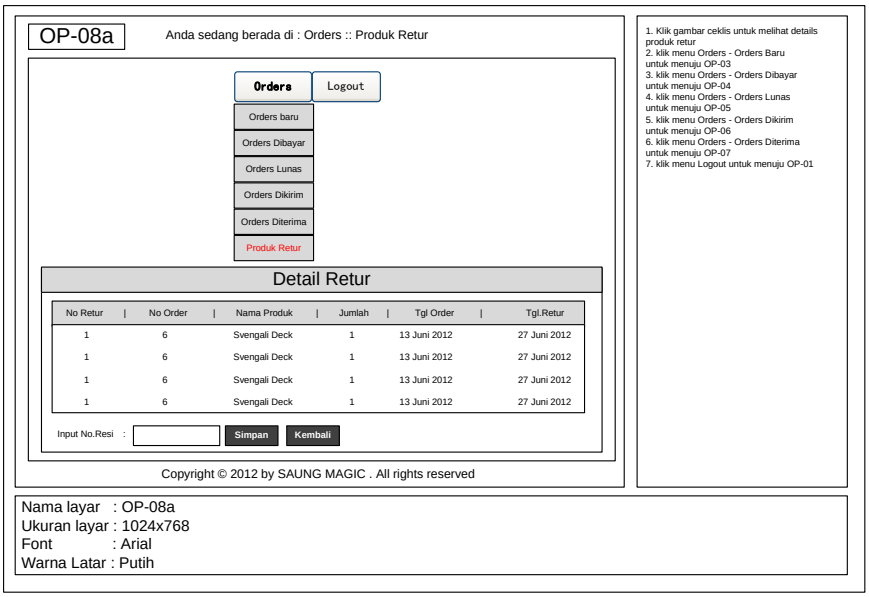
Gambar 3. 119 Tampilan Pengolahan Detail Order Diterima Operator

13. [OP-08] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan produk retur operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.120):



Gambar 3. 120 Tampilan Pengolahan Produk Retur Operator

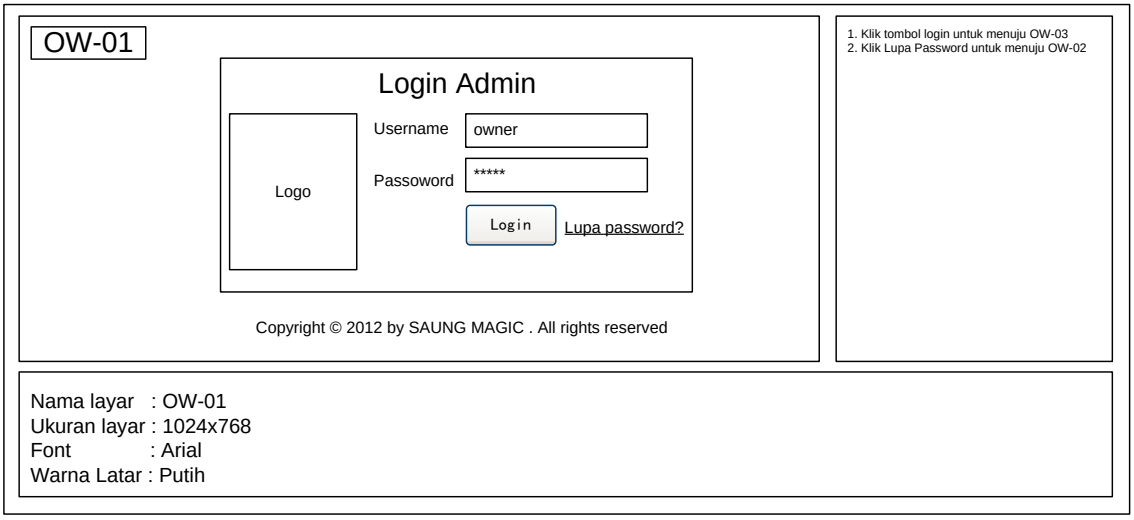
14. [OP-08a] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan detail retur operator aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.121):



Gambar 3. 121 Tampilan Pengolahan Detail Retur Operator

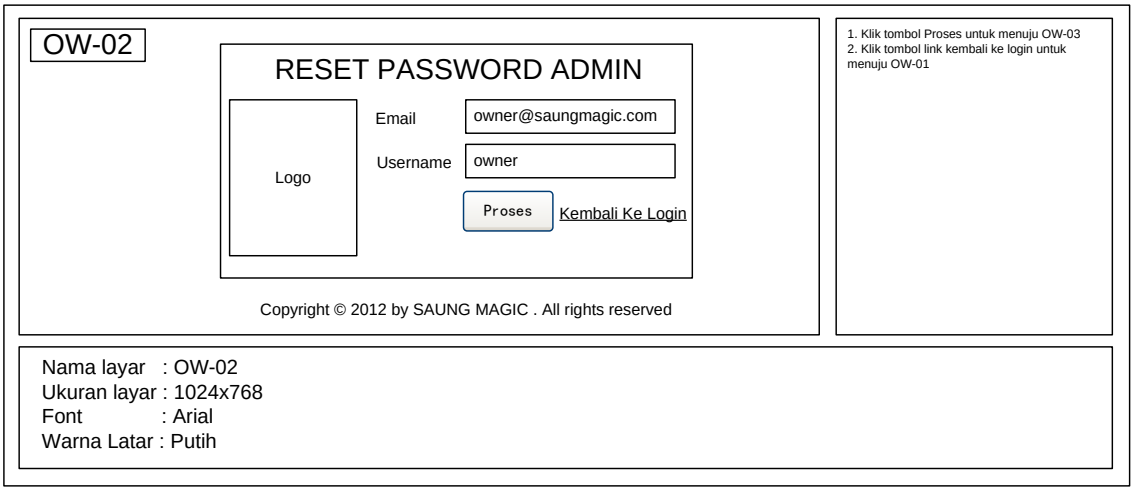
3.4.3.6 Perancangan Antarmuka Owner

1. [OW-01] Rancangan antarmuka tampilan login owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.122):



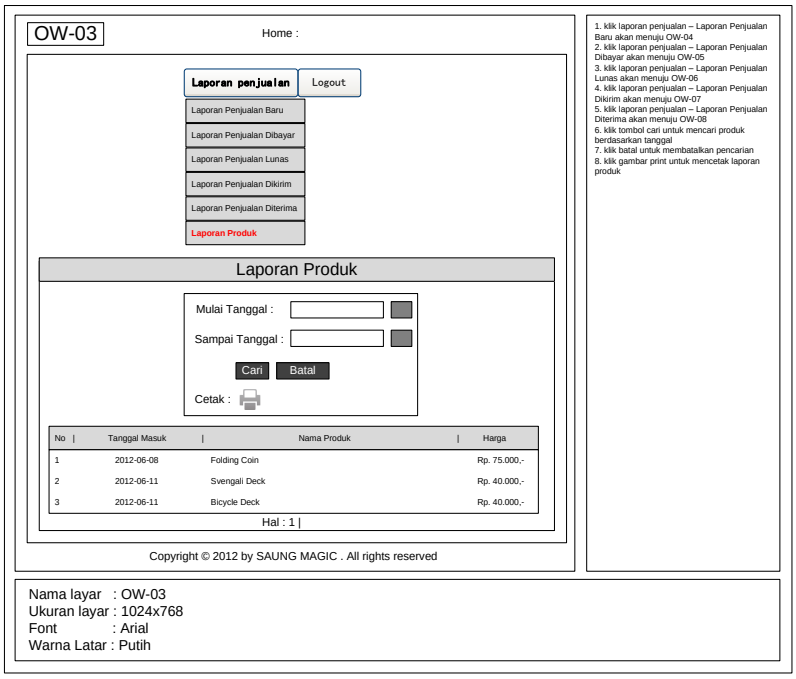
Gambar 3. 122 Tampilan Login Owner

2. [OW-02] Rancangan antarmuka tampilan lupa password owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.123):



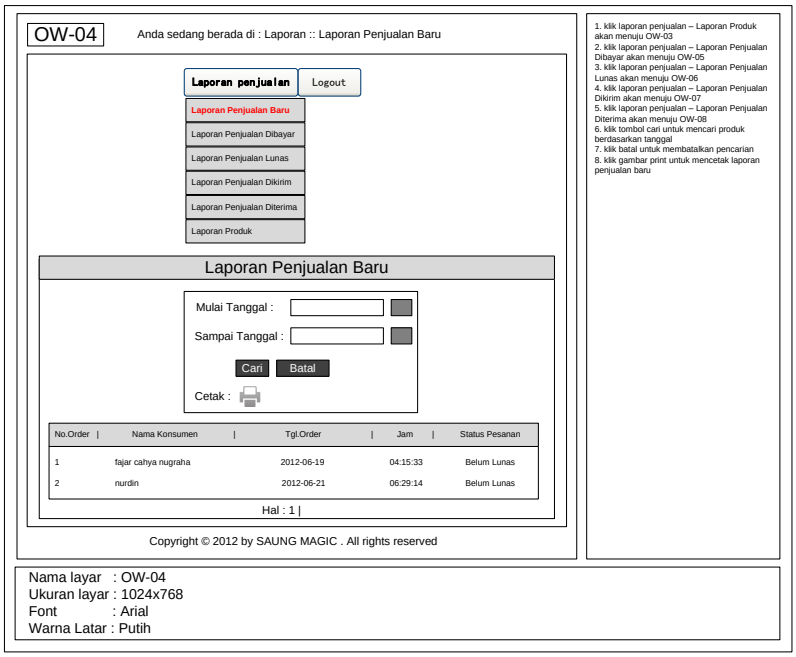
Gambar 3. 123 Tampilan Lupa Password Owner

3. [OW-03] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan laporan produk owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.124):



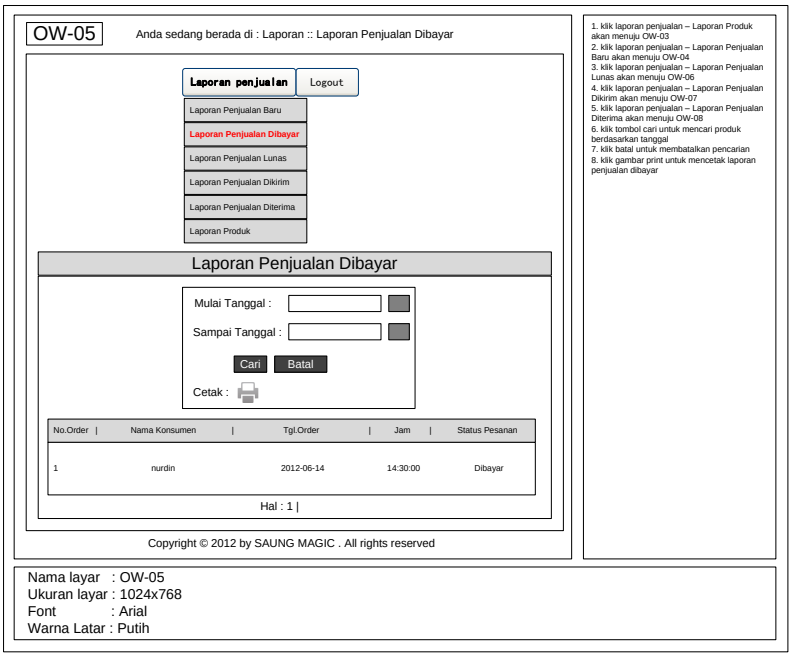
Gambar 3. 124 Tampilan Pengolahan Laporan Produk Owner

4. [OW-04] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan laporan penjualan baru owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.125):



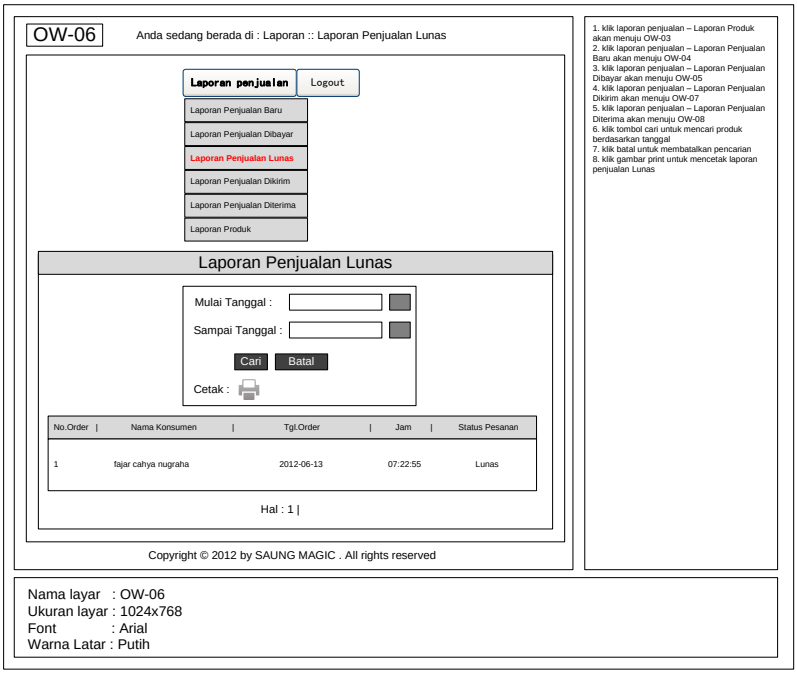
Gambar 3. 125 Tampilan Pengolahan Laporan Penjualan Baru Owner

5. [OW-05] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan laporan penjualan dibayar owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.126):



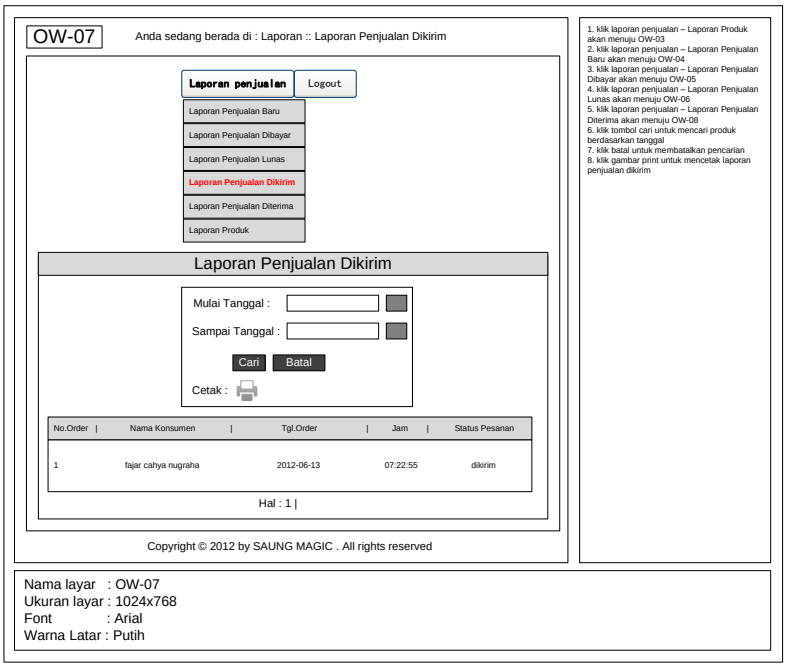
Gambar 3. 126 Tampilan Pengolahan Laporan Penjualan Dibayar Owner

6. [OW-06] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan laporan penjualan lunas owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.127):



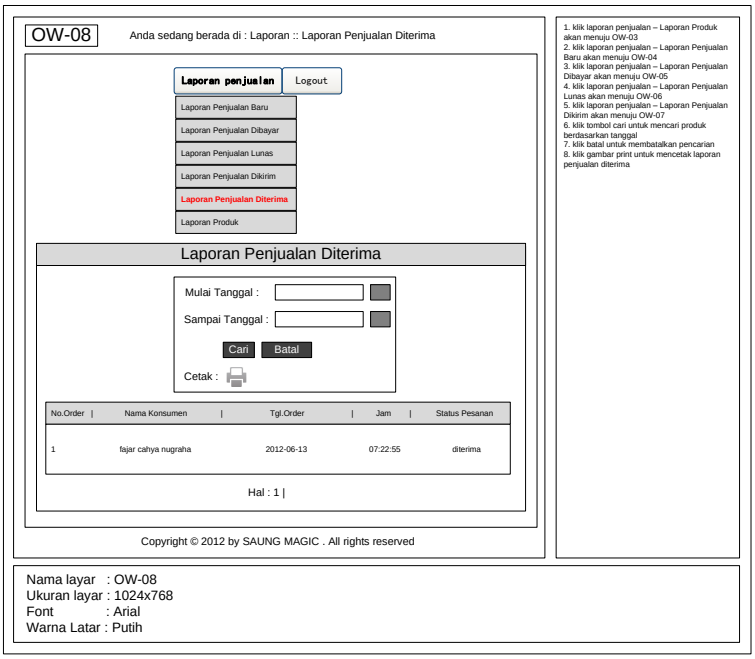
Gambar 3. 127 Tampilan Pengolahan Laporan Penjualan Lunas Owner

7. [OW-07] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan laporan penjualan dikirim owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.128):



Gambar 3. 128 Tampilan Pengolahan Laporan Penjualan Dikirim Owner

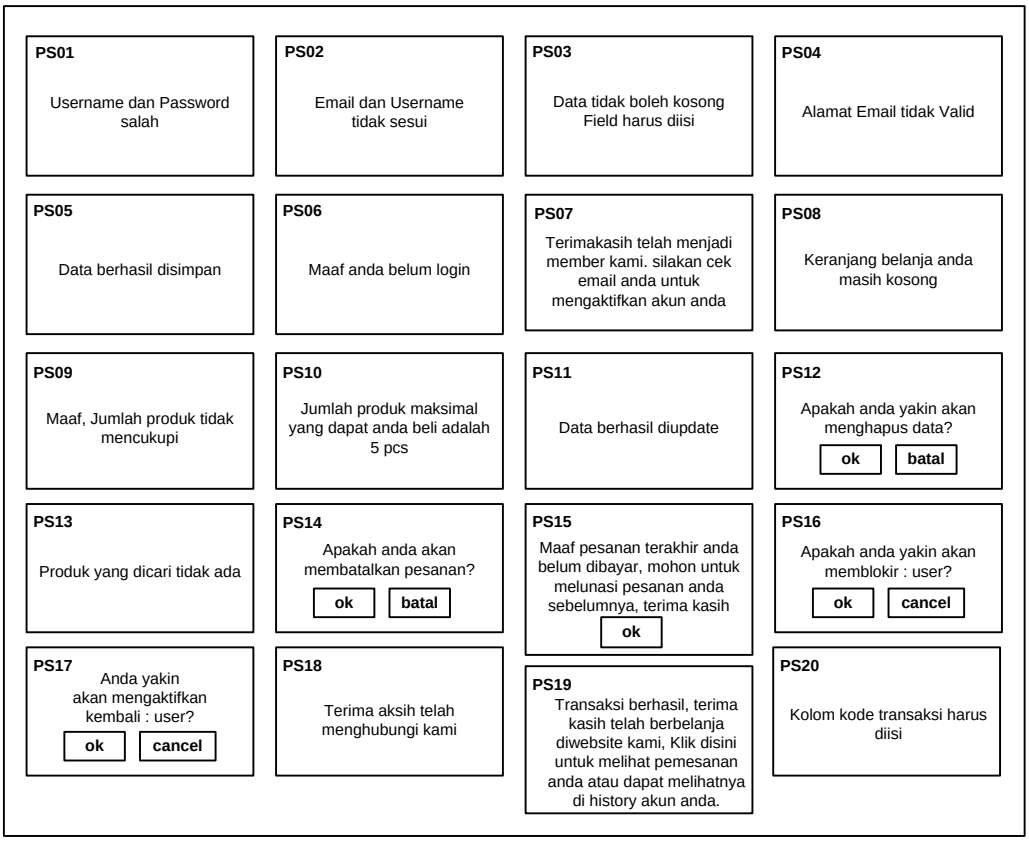
8. [OW-08] Rancangan antarmuka tampilan pengolahan laporan penjualan diterima owner aplikasi *e-commerce* di toko Saung Magic (Gambar 3.129):



Gambar 3. 129 Tampilan Pengolahan Laporan Penjualan Diterima Owner

3.4.3.7 Perancangan Antarmuka Pesan

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan pesan yang terdapat pada aplikasi *e-commerce* di Saung Magic. Adapun tampilan pesan yang ada adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 130 Perancangan Antarmuka Pesan

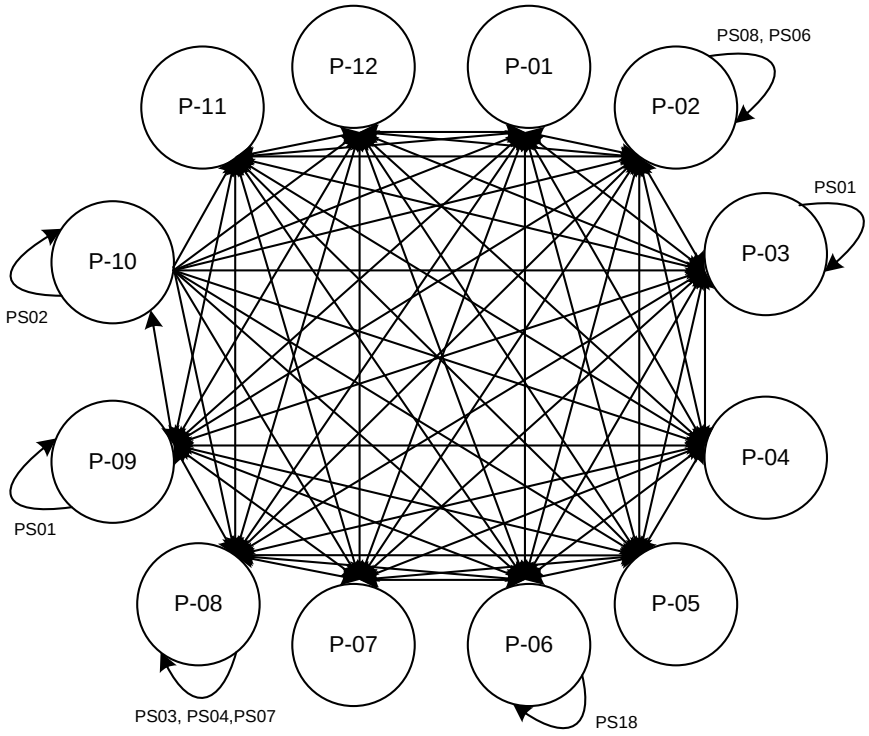
3.4.4 Jaringan Semantik

Jaringan semantik sistem yang akan dibangun dibedakan sesuai dengan jenis penggunaannya yaitu pengunjung, member, admin, owner, petugas.

Jaringan semantiknya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

1. Jaringan Semantik Pengunjung

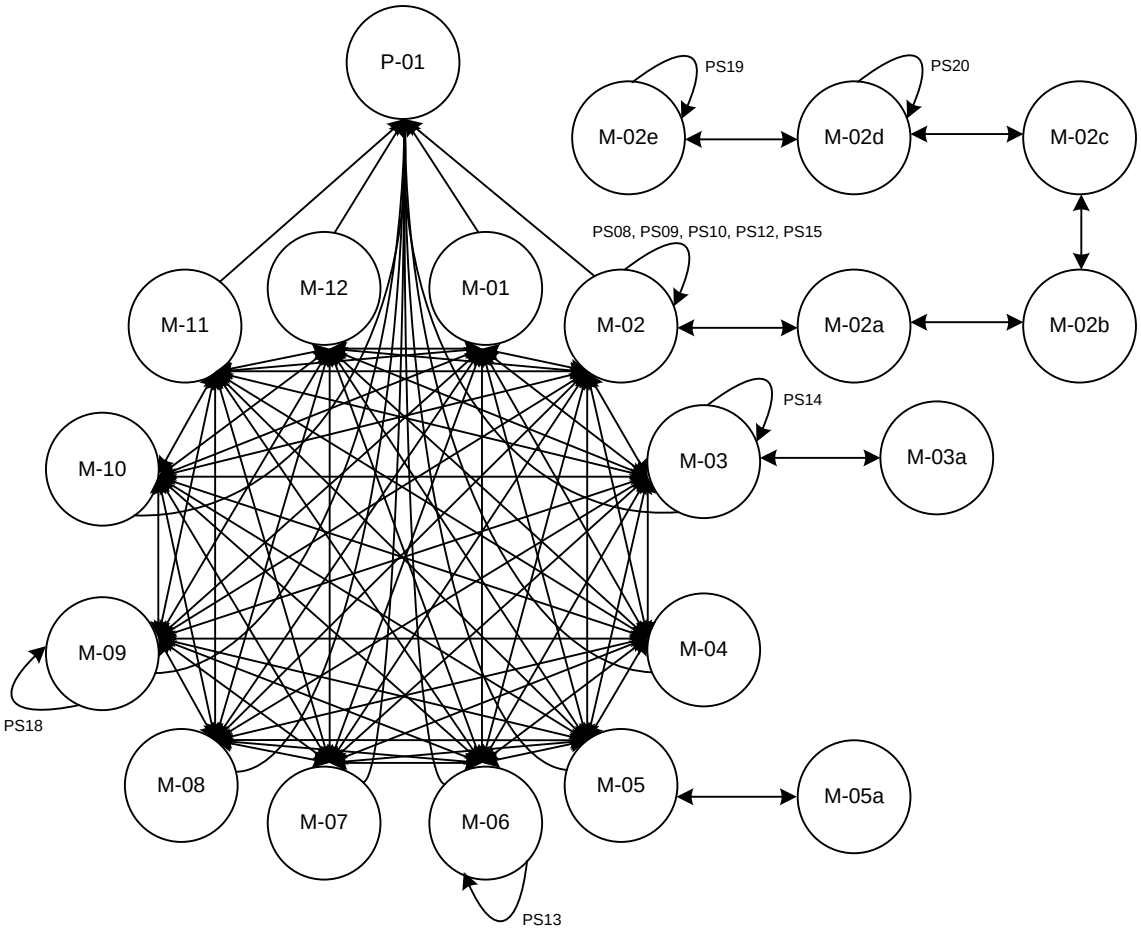
Jaringan semantik pengunjung dapat dilihat pada Gambar 3.131 :



Gambar 3. 131 Jaringan Semantik Pengunjung [P]

2. Jaringan Semantik Member

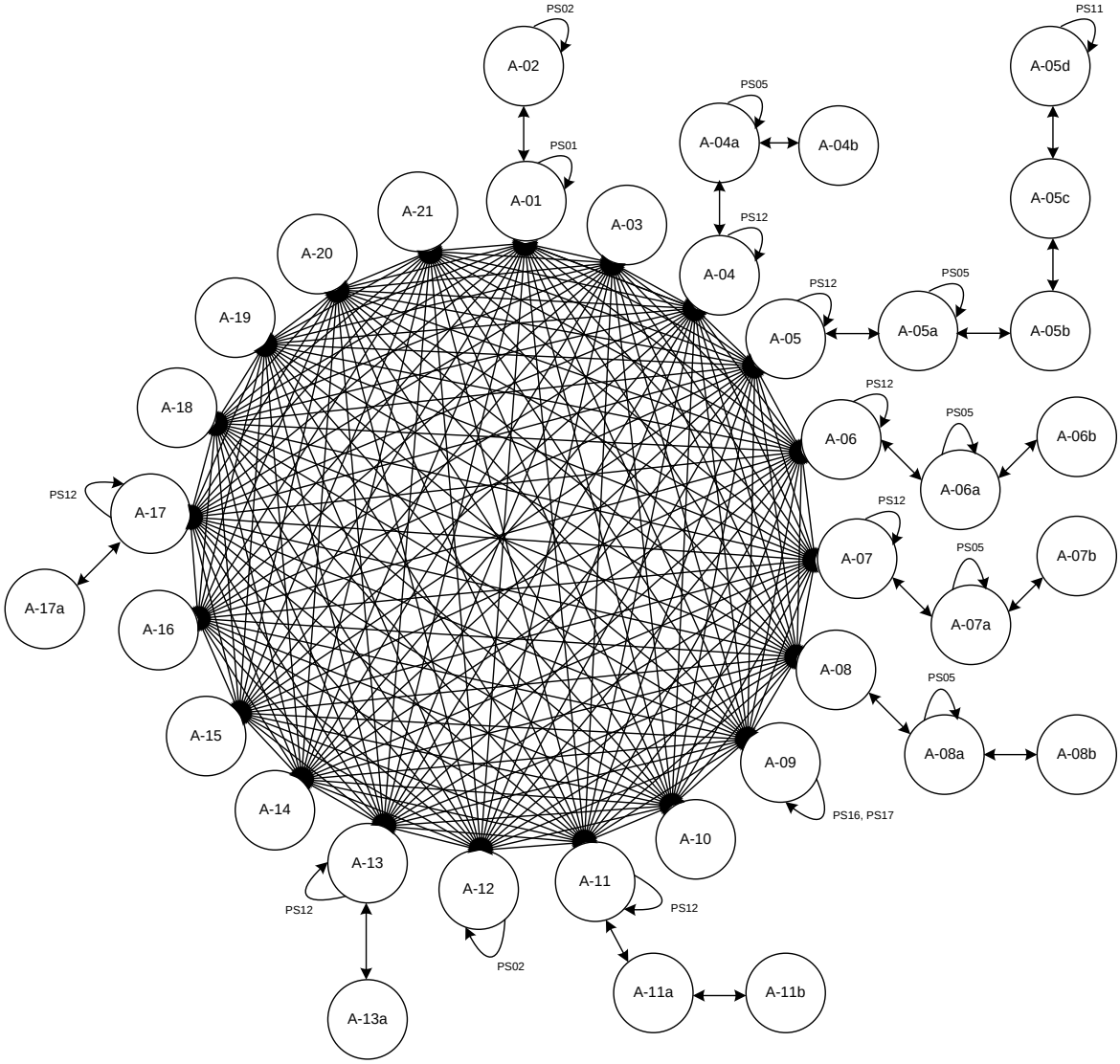
Jaringan semantik member dapat dilihat pada Gambar 3.132 :



Gambar 3. 132 Jaringan Semantik Member [M]

3. Jaringan Semantik Admin

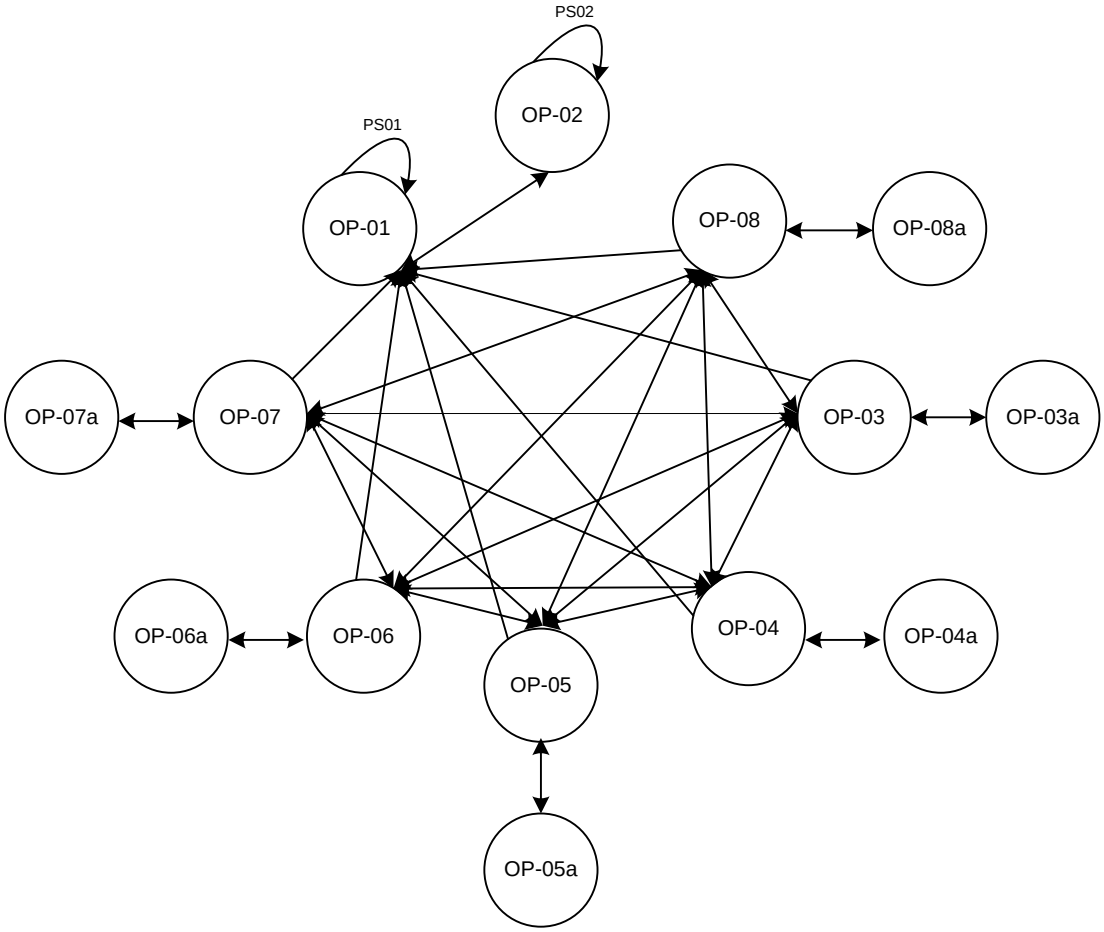
Jaringan semantic admin dapat dilihat pada Gambar 3.133 :



Gambar 3. 133 Jaringan Semantik Admin [A]

4. Jaringan Semantik Operator

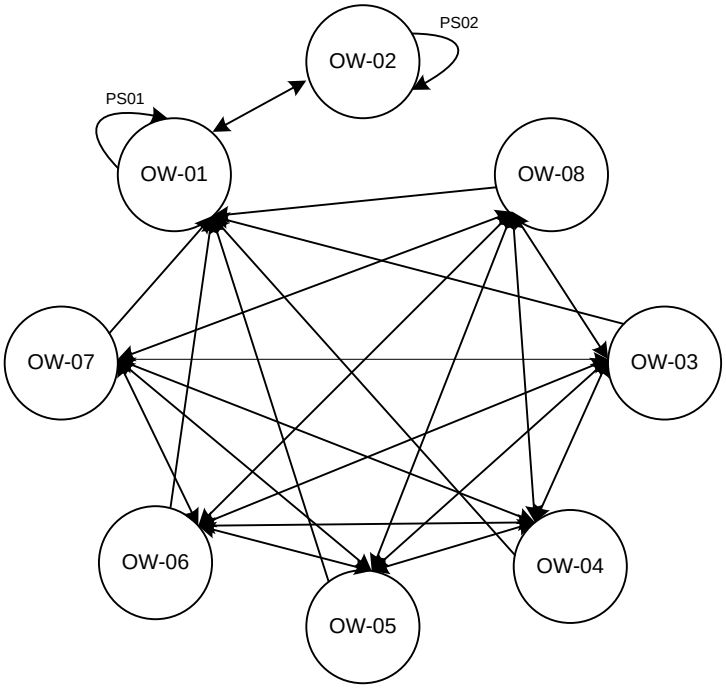
Jaringan semantik operator dapat dilihat pada Gambar 3.134 :



Gambar 3. 134 Jaringan Semantik Operator [OP]

5. Jaringan Semantik Owner

Jaringan semantik owner dapat dilihat pada Gambar 3.135 :



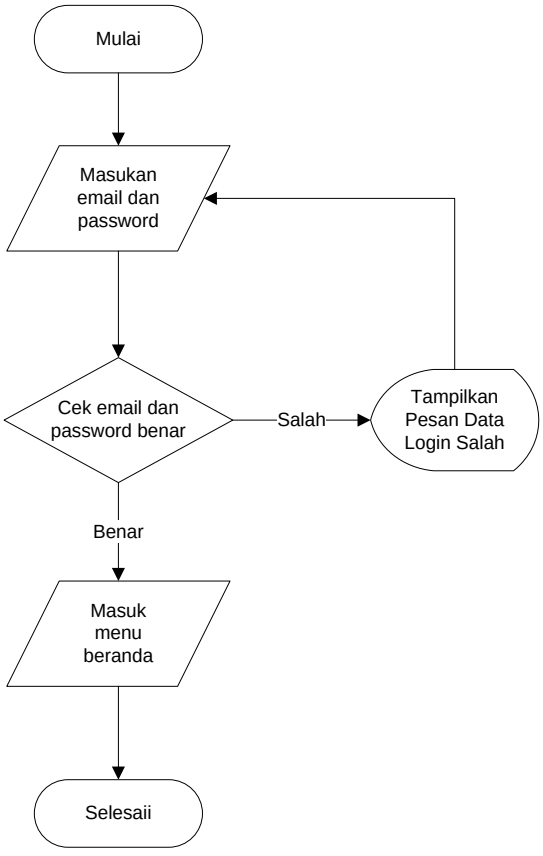
Gambar 3. 135 Jaringan Semantik Owner [OW]

3.4.5 Perancangan Prosedural

Sebagai langkah terakhir dalam perancangan yaitu merancangprosedural yang akan diimplementasikan ke dalam sistem. Prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk pembangunan aplikasi e-commerce yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Prosedur Login

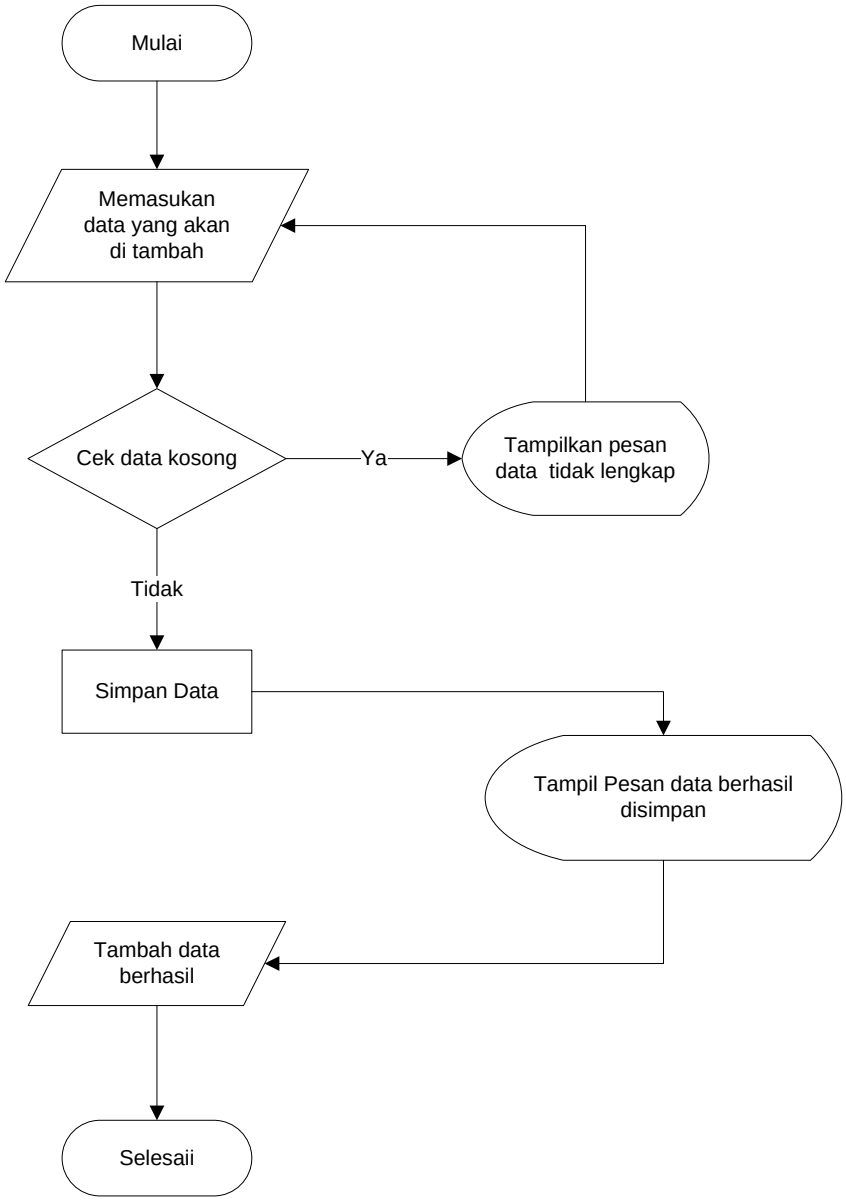
   Prosedur login adalah prosedur yang terjadi ketika user akan mengakses aplikasi. Prosedur login dapat dilihat pada gambar 3.136 :



Gambar 3. 136 Prosedur Login

2. Prosedur Tambah Data

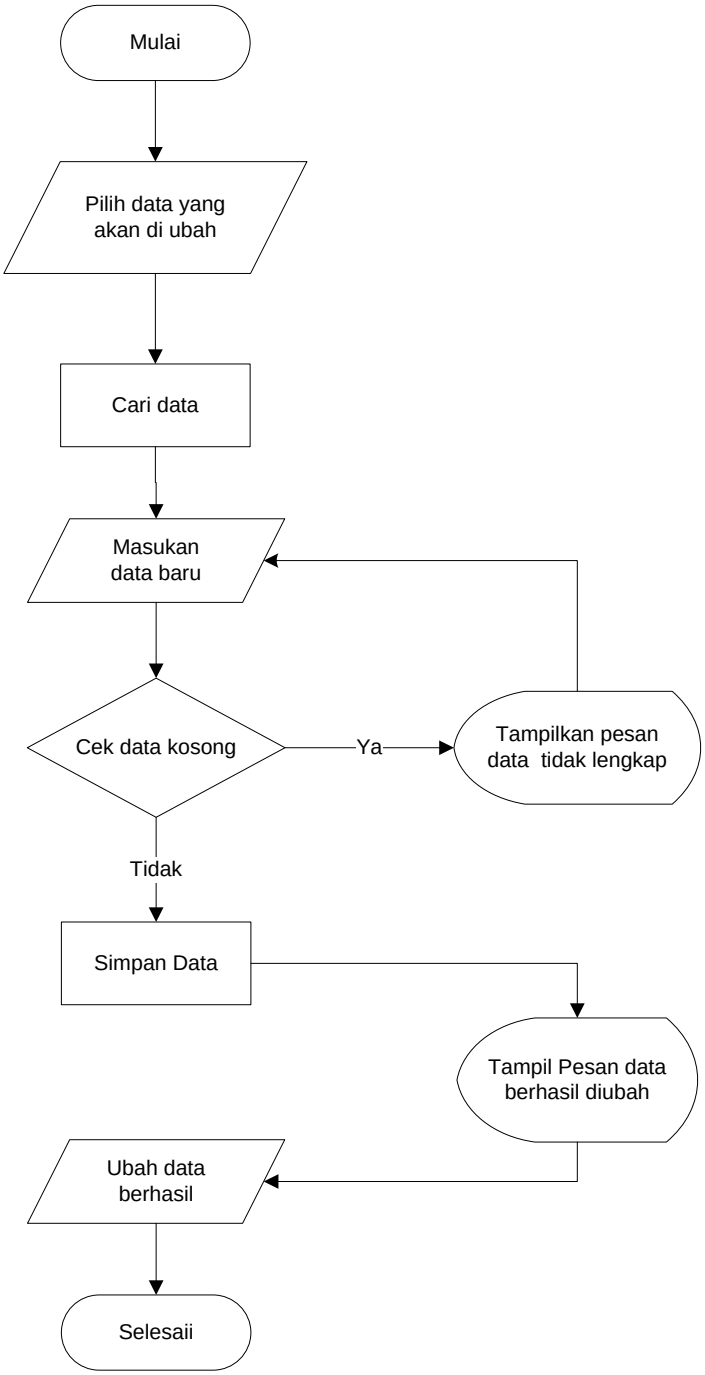
Prosedur tambah data adalah prosedur yang terjadi ketika pengguna akan menambah data. Prosedur tambah data dapat dilihat pada gambar 3.137 :



Gambar 3. 137 Prosedur Tambah Data

3. Prosedur Ubah Data

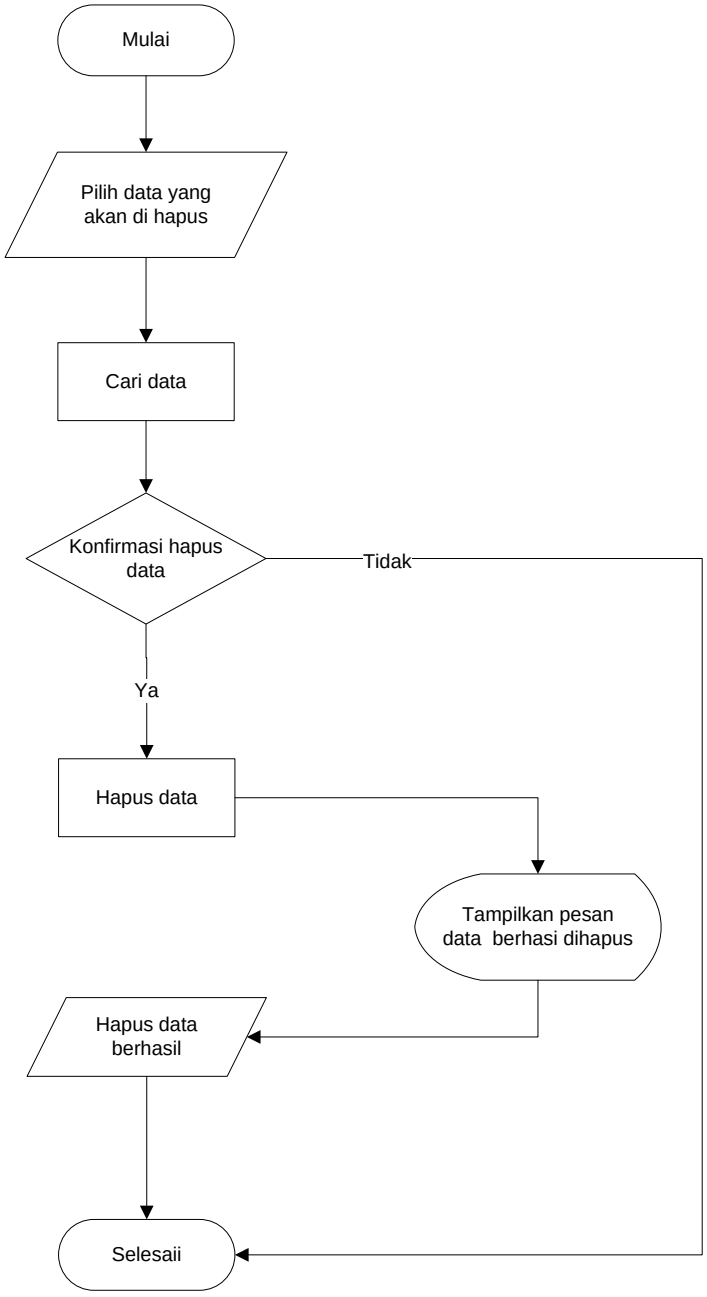
Prosedur ubah data adalah prosedur yang terjadi ketika pengguna akan mengubah data. Prosedur ubah datadapat dilihat pada gambar 3.138 :



Gambar 3. 138 Prosedur Ubah Data

4. Prosedur Hapus Data

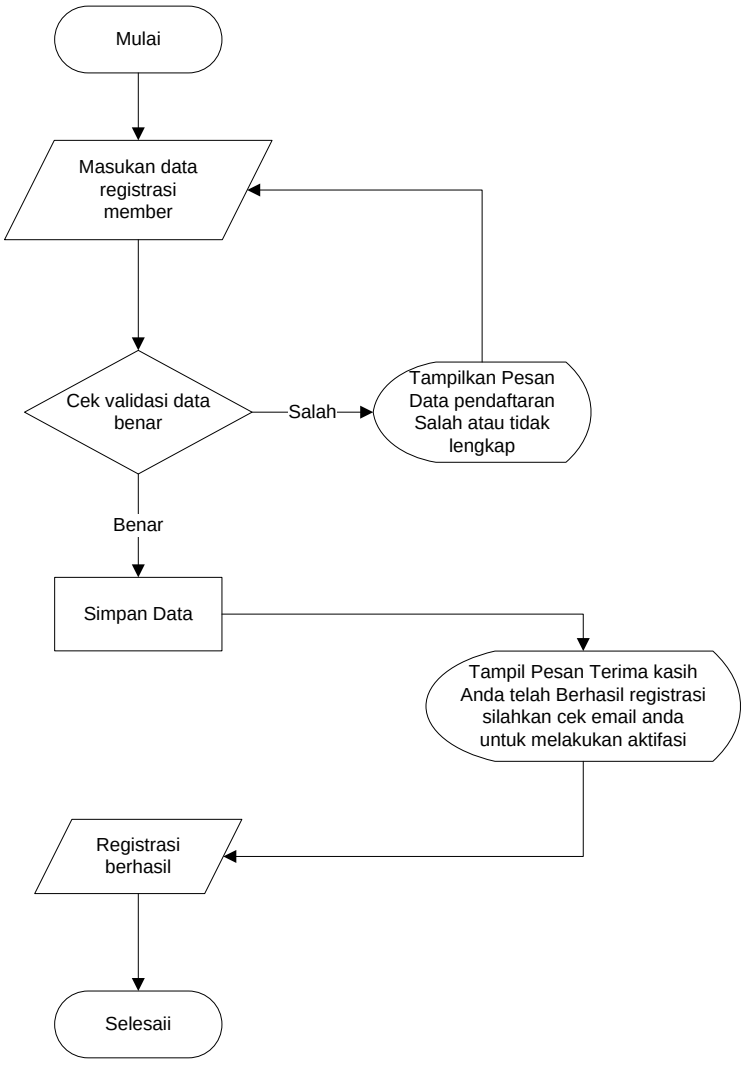
Prosedur hapus data adalah prosedur yang terjadi ketika pengguna akan menghapus data. Prosedur hapus datadapat dilihat pada gambar 3.139 :



Gambar 3. 139 Prosedur Hapus Data

5. Prosedur Pendaftaran

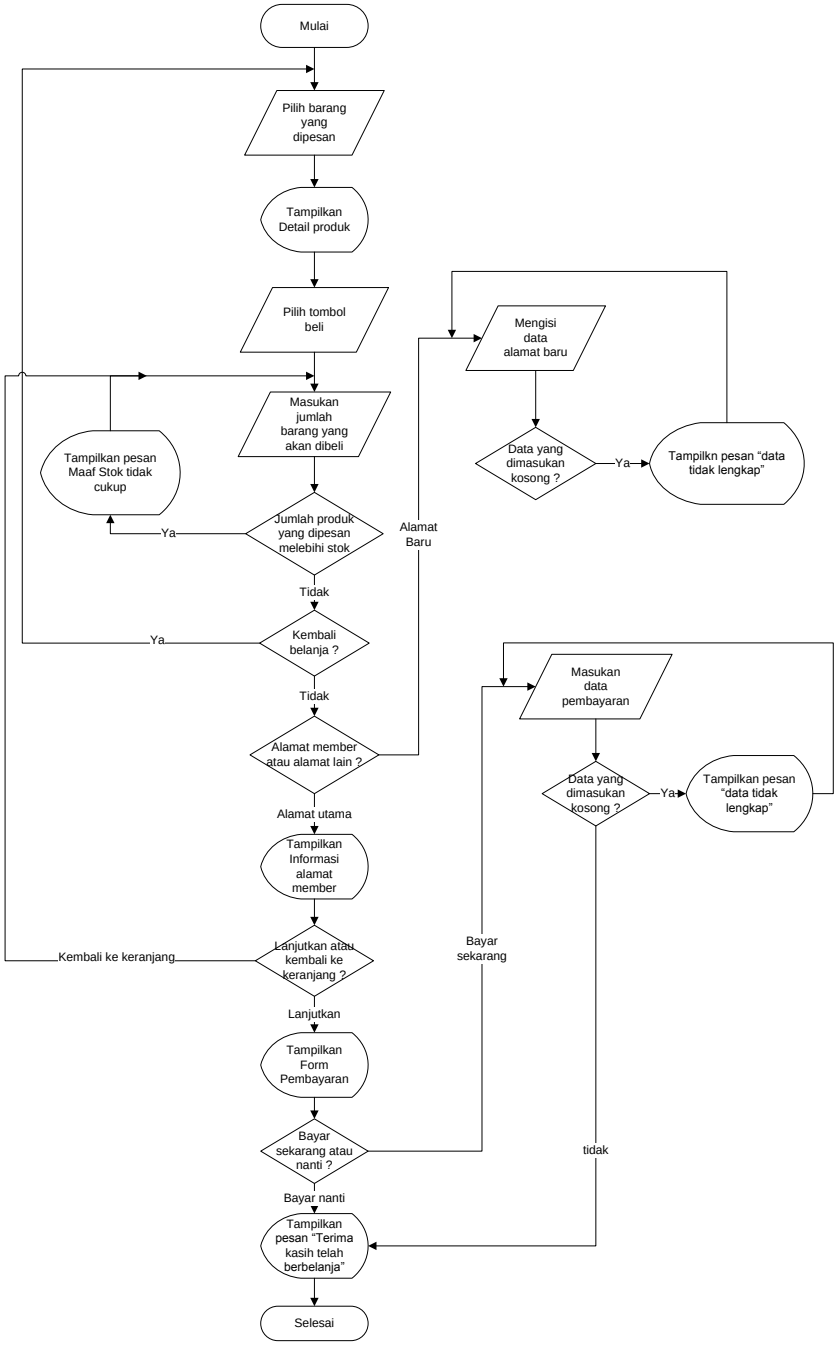
Prosedur pendaftaran adalah prosedur ketika pengunjung akan melakukan pendaftaran untuk menjadi *member*. Prosedur pendaftarandapat dilihat pada gambar 3.140 :



Gambar 3. 140 Prosedur Pendaftaran

6. Prosedur Pembelian

Prosedur pembelian adalah ketika *member*s akan melakukan pembelian. Prosedur pembeliandapat dilihat pada gambar 3.141 :

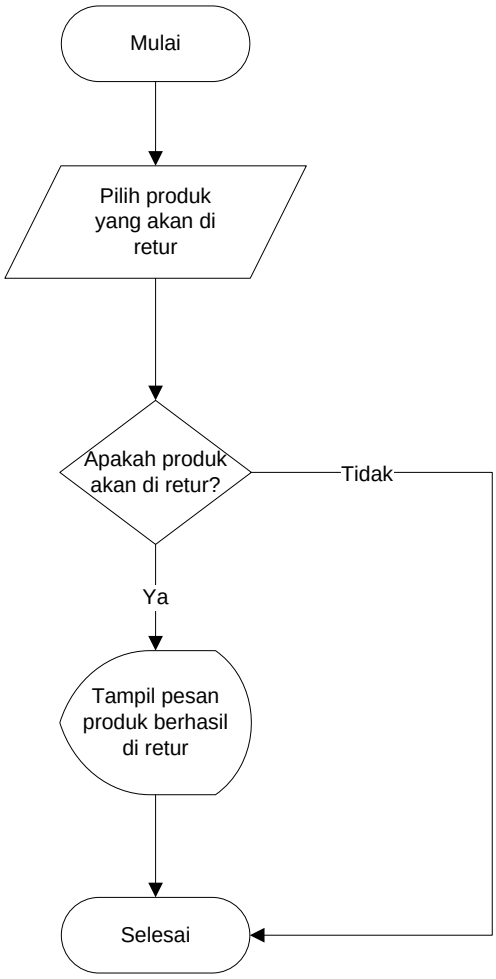


Gambar 3. 141 Prosedur Pembelian

7. Prosedur Retur

Prosedur retur adalah prosedur ketika *member*s akan mengembalikan produk

Prosedur retur dapat dilihat pada gamabar 3.142:



Gambar 3. 142 Prosedur Retur